

镜中我：电子游戏平台青年自我认同研究

■ 景嘉伊 朱戈奇

(中国社会科学院新闻与传播研究所,北京100720;清华大学新闻与传播学院,北京100084)

【摘要】 电子游戏作为平台社会中的新媒介载体和文化表征,正成为青年开展社会互动和建构自我认同的重要场域。本研究结合拉康的镜像阶段理论,对当代青年在电子游戏平台中的互动、参与和自我认同机制进行探索。通过访谈法与参与式观察,研究发现,游戏为青年提供了构建自我认同的“镜像”场域,玩家在游戏体验中通过设计和操控虚拟角色进行自我投射,通过与角色的互动和反馈不断修正自我认知,最终在虚拟身份与现实自我之间的巨大张力下完成自我认同的重塑。电子游戏的社交性和跨平台互动使得青年在不同虚拟空间中扮演多重身份,青年的自我认同路径表现为一种不断流动、调整和再塑造的动态过程。游戏平台化发展不仅为青年提供了自我表达和身份构建的空间,还通过虚拟与现实的交织促进了个体心理和社会认知的积极发展,强化了自我认同的内在流动性与多维性。

【关键词】 电子游戏 青年文化 自我认同 镜像阶段

一、引言

1944年,荷兰学者约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)在其经典著作《游戏的人》中指出:“游戏作为一种‘有意义的形式’,作为一种社会功能……我们不必去寻找天性刺激和习惯如何支配游戏,而应该考虑多样且具体形式的游戏作为社会建构活动本身……如果我们发现游戏是基于对特定形象的操作,或基于某一特定的有关现实的‘想象物’,那么我们主要的旨趣就是抓住这些形象和现实‘想象物’的价值和意义。我们应观察它们在游戏本身中的活动,并以此去试图理解游戏如何作为生活中的一种文化因素。”^[1]几十年后,游戏作为社会建构的媒介形式依然延续着

收稿日期:2024-11-12

作者简介:景嘉伊,中国社会科学院新闻与传播研究所助理研究员,主要研究国际传播、文化研究;

朱戈奇,清华大学新闻与传播学院博士研究生,主要研究文化产业、游戏研究。

基金项目:本文系中国社会科学院“青启计划”资助项目(课题编号:2024QQJH158)的阶段性研究成果。

赫伊津哈的传统构想,但相区别的是,它正依托电子平台这一新型载体更迭出全新的场域特质与互动特征,这种情况在青年的自我认知与社会参与层面表现得尤为明显。

今天,游戏角色作为连接真实玩家与虚拟世界的“电子化身”,深刻反映并影响着参与者的认知结构与行为模式。在游戏体验过程中,玩家通过与游戏角色的互动在现实身份与虚拟身份间实现复杂的连接、交互与转换,二者并行不悖。由此,游戏体验超越了简单的仪式性参与,转而成为一种富含戏剧性的社会实践过程,推动玩家实现了个体“理想自我”的愿景描绘与“现实自我”的深刻反思,让玩家同时承担起“演出者”与“观看者”的双重角色。在这种背景下,本研究着重探讨游戏角色的“表征性呈现”与游戏行为的“介入性实践”如何在玩家的日常生活结构中发挥作用。为了深入剖析这一现象,本研究采用拉康的“镜像阶段”作为理论框架,并结合对《模拟人生4》玩家的深度访谈,揭示青年群体在电子游戏这一文化空间中如何进行“自我认同”的再生产。

二、文献梳理

以搜索引擎、社交媒体、电子游戏等为代表的数字平台,正以快速集中化和普遍基础设施化的发展趋势重构着媒介化社会的信息生态和交往秩序^[2]。自20世纪70年代雅达利公司(Atari)推出《PONG》以来,电子游戏的平台化发展逐步历经了封闭性主机时代、开放性个人计算机时代以及普及性移动时代的三重迭代。当前,游戏平台化的发展趋势更进一步推动了游戏业向更为开放、共享和去中心化的方向演进。这种变化不仅体现在游戏的内容创作与分发机制上,还体现在游戏公司与游戏玩家的互动方式上,即平台通过关联性、数据化、具身性与情感化的特征拓展自身的社会影响,以实现平台资本的自我扩张,改造社会生产生活模式^[3]。如此一来,平台化不仅为游戏产业带来了商业模式革新,也改变了“Z世代”青年的游戏消费行为和社交互动模式。

(一)游戏、青年与自我认同的关联特征

游戏参与是一种沉浸式强、互动性强的文化体验,游戏中的人依靠对游戏角色的操纵实践获得主体性,在依托数字技术与游戏规则打造的秩序空间中,能“把一种暂时而有限的完美带入不完善的世界和混乱的生活当中”,因此,游戏的文化叙事往往“让游戏者在日常生活以外的、‘不当真’的社会空间中去达到暂时的自我认同。”^[4]从这一角度而言,在高度媒介化与数字化的时代,游戏中的自我认同构建不仅是玩家与游戏世界互动的结果,更是玩家在虚拟空间中进行身份建构与自我反思的过程,游戏玩家与游戏角色的互动、游戏玩家之间的互动成为影响青年自我认同的重要路径。

在探讨游戏玩家与游戏角色之间的内在关系时,将游戏角色视作玩家的“化身”成为主要的研究视角,以揭示玩家如何在虚拟的多维空间中通过多元化的角色设定与复杂的行为模式构建并维系多重身份,同时调适这些身份与现实世界中社会角色间的动态关系。李彪和高琳轩从“人与技术”的关系视角来考察玩家和游戏角色之间的关系,认为“在玩家与游戏角色互动的过程中,无论是出于何种目的,人类确实与虚拟的创造物之间形成了真实的关系和情感

的依赖,同时这种关系最终表现出的多元层次与现实生活中人类间的关系存在一定程度上的相似性。”^[5]玩家在游戏消费习惯、游戏动机、社交互动等都能成为玩家建构自我认同的过程,通过对角色投入时间、金钱、情感羁绊,玩家对游戏角色产生“化身”认同,曾丽红、陶静就将这种消费过程描述为“被媒介化的个人实现自我身份建构的表征”^[6]。基于此,电子游戏中的角色扮演行为为玩家提供了一个高度个性化的身份建构平台,其中,玩家在虚拟空间中的投入和角色“化身”认同,不仅是自我认同建构的重要途径,也是一种在虚拟与现实之间进行身份调适的方式。

此外,电子游戏所塑造的虚拟空间具有独特的互动特性、角色扮演机制以及共同的情感表达形式,为玩家提供了一个共建共享的社会互动平台。在这种虚拟环境中,玩家能够通过共同的目标、语言和行为模式,构建和体验一种集体归属感。这一过程不仅让玩家体验到社群感,也使得虚拟共同体成为个体认同的一个重要维度。杨效宏和陈京京通过对青年女性玩家的个案访谈,认为游戏中的认同虽然是一种“错位认同”,但正是这段经历使玩家得到了某种心理平衡,提供了一种正向案例支持^[7]。错位认同并非负面效应,反而为玩家提供了心理上的补偿与自我调适的空间。特别是在面对生活中的困境时,虚拟世界中的身份认同为玩家提供了建立自信、缓解压力的途径。通过在游戏互动和角色塑造,玩家能够体验到暂时的压力“逃避”与现实“规避”,并借此获得对现实挑战的不同视角。但需要正视的是,这种调节机制不可避免地受到商业化平台和资本的制约甚至是侵蚀,有学者就通过对新生代农民工游戏玩家的访谈指出,通过游戏自主创造的身份意义是微弱的,最终仍被残酷地整合进网络游戏的文化工业机制当中^[8]。

既有研究初步揭示了电子游戏中青年自我认同呈现的多样性和复杂性。一方面,游戏为青年提供了一个可以自由表达自我、自主探索身份的空间,通过游戏内的角色扮演和游戏平台中的社会互动,青年可以虚拟性地建构自我社会身份和群体归属。但另一方面,游戏中的“化身”与现实中的“自我”间的差异性,也可能通过技术平台与商业资本的调节机制诱发严重的自我认同割裂与冲突。

(二)“镜像阶段”:游戏中青年自我认同的精神分析视角

1936年,法国精神分析学家雅克·拉康(Jacques Lacan)在国际精神分析学大会上发表了镜像阶段(mirror phase)理论。他认为,年龄在6至18个月的婴儿通过识别出自己在镜中的影像能够意识到自己身体的完整性,镜子中的形象为婴儿展示了一个完整的、较协调、较连贯的个体姿态。但镜中形象不仅与婴儿的实际肉体存在不同甚至相反,因此,认同是“主体在认定一个形象时,主体自身所发生的转换”。然而随着自我变成了镜中影像,婴儿与自我既是联系的但又是分离的、异化的^[9]。就哲学意义而言,自我的建构既离不开自身实体、也离不开自我的对应物“他者”,而后者就来自于镜中自我的影像。因此可以认为,自我的形成建立在主体与身体实际状况想象性关系的基础之上。黑格尔通过主奴辩证法(master-slave dialectic)揭示出自我意识的形成过程,指出主体与“他者”在存在中应该是相互依存的,“他者”在与一方分离后,便很难证明其主体性,因此根据主从关系视角,主体性的存在依赖于社会关系。拉康将黑格尔的“他者”概念拓展至包含人类和物质现实的

所有元素,不仅是镜子,也可以是母亲、父亲等照顾者以及社会文化中的其他角色,因此个体的自我认同从一开始就涉及与“他者”的关系。

在镜像阶段,个体的自我认同始终处于一种分裂与不完备的状态,这种分裂源自于个体“理想自我”与“现实自我”之间的差距,驱使个体寻找身份认可。在这一过程中,个体并非简单地回到镜像中的统一自我,而是被迫与“缺失的自我”共存,并通过各种途径尝试填补这一缺口。随着个体成长,镜像阶段的认同经验被逐步带入社会化过程当中,个体通过外部“他者”评价来验证自我的认同感与价值感。这种“向外求证”的社会经历造成了个体缺失感的持续存在,并在文化情境和社会符号系统中被不断强化。镜像阶段理论为理解个体如何在“缺失”与“理想自我”之间不断寻求认同提供了一个理解框架。在此理论框架下,本研究重点考察并回应两个问题。

问题一:基于主体视角,青年玩家在游戏体验过程中,如何通过和游戏角色的双向互动、和虚拟世界的在线连接,构建出理想化的“他者”形象? 这种形象又如何成为玩家自我认同建构中的参照基点?

问题二:基于客体视角,随着游戏平台的功能化与社交化发展趋势,青年玩家如何在平台与商业逻辑中认知并呈现多向度的“现实自我”? 相较于传统的身份建构路径,这种虚实对话受到了何种新媒介机制的调节和干预?

三、研究设计

本研究主要运用访谈法和参与式观察,对青年玩家在游戏平台中的参与、互动行为及其与自我认同之间的生成关系进行探索。文章围绕《模拟人生 4》(The Sims 4)展开,这是由美国 Maxis Software 公司开发的一款模拟经营类游戏,玩家可通过操控游戏中的人物来模拟设定外貌、性格、职业等基础特征,以及起居、交友、学习、工作等生活场景。截至 2024 年 3 月,《模拟人生 4》在全球拥有近 8500 万玩家^[10],是全球受众规模最大的电子游戏之一。在游戏过程中,玩家需要对角色的情绪、需求和生活目标做出实时决策,这将直接影响虚拟人物的人生轨迹。这种设计机制能够让玩家充分“移情”,更为深刻地体会个体的内在需求和外部行为间的耦合关系,进而推动他们在现实生活中重新审视自我内心与外部表现。因此,《模拟人生 4》可被视作研究个体认同、社会互动及数字文化的重要实验场域。

本研究通过熟人网络公开征集和滚雪球的方式完成受访对象寻找工作,共搜集到 16 名(编号 P1-P16)游戏玩家作为受访对象,涵盖了年龄、性别、职业、所在地等差异因素。访谈以面访为主,受客观条件限制,同时采用了视频、语音作为辅助形式,每次被访的平均时长为 1 小时左右。为保护隐私,本研究严格遵守学术伦理,均以化名形式代替受访者真实姓名。

访谈对象基本情况表

序号	性别	年龄	职业	所在地
P1	女	28	公务员	浙江
P2	女	12	学生	广东
P3	男	30	自由职业者	湖北

(续表)

序号	性别	年龄	职业	所在地
P4	女	18	学生	广东
P5	男	24	学生	上海
P6	女	27	教师	内蒙古
P7	女	25	会计	辽宁
P8	女	27	插画师	广东
P9	女	15	学生	河南
P10	女	21	学生	四川
P11	男	22	学生	云南
P12	女	23	公务员	广东
P13	女	24	事业单位人员	北京
P14	女	26	教师	黑龙江
P15	女	18	学生	河北
P16	男	26	健身教练	广东

四、研究发现

(一)戏假情真:“理想自我”的“觉醒”与“塑造”

游戏体验是一种将玩家在现实空间和虚拟空间中相互转化的二元辩证状态,它允许个体在虚拟环境中探索并体验多样化的角色与身份,促进其自我意识的觉醒与明晰化。在此进程中,个体的自我身份被揭示成为持续进化与建构的流动产物,而非静态不变的实体存在。在《模拟人生4》中,许多体验都是玩家在现实生活中难以实现、但又高度向往的,即被称作可以获得虚拟意义的“代入感”。代入感是游戏体验极其重要的组成部分,作为互动和反馈结果,在玩家的角色识别中起着关键的中介作用。代入感的情绪体验与拉康的镜像阶段理论存在共通之处,两者均揭示了将“他者”视作自我构成元素的过程。玩家通过对游戏角色的认同,迈出了在游戏中自我认同构建的第一步。

在特定游戏场景中,青年玩家通过控制虚拟人物来建立身份认同,这种自上而下的俯视感带来的控制感使主体更易将自己投射到游戏角色中,并通过游戏体验来完善“他者”的形象。游戏角色的“需求”是《模拟人生4》的核心玩法之一,玩家通过操作角色达成各种需求、最终获得身份的转变。“身份”不再是单一概念,欲望在其中起着关键作用,玩家在《模拟人生4》中可以成为各种各样自己希望成为的“身份”,抑或是“理想自我”。对许多青年玩家来说,游戏角色的塑造不仅是娱乐行为,更是自我探索的有效方式。

“因为我在现实中是个普通人,所以我玩是为了体验成为有钱靓仔的感觉。”(P16)

“玩游戏就是把我对现实生活的幻想都放进去,我经常把自我投射在角色身上,让他完成我

想做的事情。比如我现实中性格孤僻、喜欢独处,但是游戏里却天天去结交有趣的朋友,去聚会、度假、体验,去养成不同性格,体验各种人生。”(P5)

可以发现,“身份”在游戏中发挥着三重功能,即角色形象的转换、激活特殊能力的机会以及角色个性的象征功能。游戏角色转化涉及“不同社会身份的出现→转变现实社会身份→将社会身份转化为特殊能力”的逻辑链条。玩家的社会身份在游戏中象征着拉康所言的“主体”,是“被能指覆盖的虚空”,它可以在游戏表达中转化为“被角色覆盖的虚空”。

此外,在《模拟人生4》中,游戏角色的开放性和玩家自身想要为游戏角色定制“人生剧本”的想法被分割成物质世界的影像展示,尽管呈现出一种非日常性,但可被理解为“我的理想游戏角色在这里,所以游戏角色存在”之感。拥有不同人生的游戏角色作为玩家无意识的象征表达,成为服务于“现实自我”的外部独立“他者”,证明了玩家主体性的存在,成为“自我认同”一种再现的表达。

“在我纠结要不要结婚生孩子的时候,发现我玩的每一种小人都会结婚生孩子,尽管不生娃的小人循规蹈矩,生娃后每天都兵荒马乱,但看孩子慢慢长大的样子真的会被治愈到。那个时候我才意识到,原来我很享受家庭生活,生娃也许挺适合我的。最后,我像游戏里那样,生了娃,也请了保姆。”(P1)

玩家发现游戏角色随机发展和控制角色往自己喜欢的方向发展的过程成为镜像阶段的认知体现。在游戏过程中,玩家体验到游戏中欲望的表达,并转而对其产生认同,正是拉康精神分析所强调的“对他者的认同”,在游戏的引导下玩家可以在游戏角色的人生模拟中实现个人认同,发现主体的存在。

(二)中介叙事:“现实自我”的“凝视”与“反思”

游戏平台化机制的嵌入进一步丰富了《模拟人生4》玩法的趣味性,玩家能够通过公开性交互平台设计出体量更加庞大的人生剧本、剧情模块,并在游戏社区进行分享和讨论。依托这种公开互动,玩家能够通过比照其他玩家的游戏偏好和个性设置来调整自己的角色定位,并在不同平台、社交圈中进行灵活的身份调整。虚拟身份的切换和融合使得自我认同变得更加复杂和多维,其影响不仅限于虚拟角色,还会影响到现实生活中的人际关系和社会认同。这种虚拟身份与现实自我之间的张力和互动,促使青年玩家的自我认同从静态、单一概念转变为流动、调整和再塑造的动态过程。

“我印象很深的是有一次看帖子分享,那个玩家没有开作弊器,就是想在游戏中设定一个‘平凡且普通的人的一生’。她说,‘想买好一点房子没钱买,想换工作又不敢,换了一切都要重新开始。普通人真实的一生。’看完那个帖子后缓解了很多我对生活的焦虑。”(P10)

“角色的锚定”这一概念,指的是游戏角色初始的设定与背景故事为玩家提供了一个起点框架,然而这一框架并不具有决定性,而是为玩家的自由探索与创造预留了广阔空间。玩家通过在游戏的选择、交互及行为实践,持续对角色的发展轨迹进行调整,展现出强烈的主体性与创造性。因此在平台生态中,玩家不仅是单向度的角色“操控者”,更是其身份变迁与故事演进的“共同创造者”,极大鼓励了个体在游戏世界的广阔舞台上尝试多样化的行为模式,并即时获得来自游戏环境的反馈。

玩家的选择不仅深刻地影响着游戏内角色的命运与性格发展,同时也推动了玩家在虚拟与现实的边界上进行自我反思与审视。游戏的叙事架构与角色设计为玩家构建了一个虚拟“舞台”,而玩家互动平台则为玩家提供了一种“凝视”视角——这种“凝视”超越了单纯的第一人称视角的观察,成为玩家通过游戏角色这一媒介,与内在的自我展开对话,实现自我观察与省思的过程。换言之,玩家在游戏过程中不仅是在“玩”,更是在“观看自己玩游戏”,是在对自己的游戏体验进行参与式观察。

“我第一次玩的时候,捏的我自己的外形,体型很胖,事业失败,婚恋一团乱麻,完全把小人玩成了我自己。”(P3)

“我给自己的小人设计了很多不同的剧本,但逐渐发现了自己的性格和游戏惯性。我不喜欢热闹,也不爱社交。我曾经为了自己孤僻的性格苦恼,现在我觉得也许所有的生活方式都是合理的,不一定总是需要相互理解。”(P6)

拉康将“欲望”“物”等概念置于人的无意识深处,主张主体基于“想象界”“象征界”“实在界”三种功能的无意识运作逻辑,以这一概念分析《模拟人生4》中的象征性表达可以发现,游戏角色在从一个“人物”具体化为独立个体之后,实现了从“镜面形象”到“他者”身份的转变。玩家通过对建构的游戏角色的“凝视”,形成了对“现实自我”的反思,进而达成了主体性的恢复、镜像的解构和虚无的填充。

(三)价值映射:“虚实相生”下自我认同的流动性

在游戏中,玩家通过决策、互动、角色扮演等方式不断调整身份,而这种认同流动和价值选择反馈则不仅局限于虚拟世界,也将深刻影响玩家在现实中的行为模式和价值感知。游戏作为“镜像”,成了现代个体在自我认同上进行反思和探索的重要文化空间。就这一角度而言,《模拟人生4》的价值更在于其对现实的再解释功能,它不仅是玩家对自我心理经验的再解读,更是他们讲给自己听的、讲给“他者”听的关于自我人生“欲望”的故事,即有的学者将其形容的猫追自己尾巴式的想象中的“观看的结构”^[11],最终在内外的循环对话中,使得青年在多重身份交织中夯实开放性自我认同。

在《模拟人生4》中,以玩家心态在“缺失”与“理想自我”之间寻求认同成为提升自我认同的一种重要路径。“玩家心态”指的是将真实本我等同为“自己操控的游戏角色”,通过制定自我虚拟体的人生规划和发展目标,企图重新发现并再造现实世界里被遮蔽的主体性和存在意义。

“游戏只是根据数值和变量就可以把控的简单世界,只要有付出就能有收获。但是在现实这个复杂的‘游戏’里,如果我们连‘自我’这样唯一能控制的变量都无法把控,又怎么会过得好呢?”(P4)

“理想自我”与“现实自我”之间的摩擦及张力是自我认同的核心。虽然游戏为青年玩家提供了巨大的表达自由和想象空间,但虚拟角色行为和命运经常脱离现实逻辑的“放飞式”走向,无疑反映了玩家在线下生活中某种求而不得的心理冲突与落差。游戏中的反馈机制让青年玩家不断直面虚拟世界和现实世界之间的差异和联系,在这种剪刀差式的交错压力下,玩家通过不断试探和反思重新建立对于何为真、何为假的情感体验。甚至在一定的条件激化下,有可能将情感认知转化为行动表达,最终挑战现实生活中固有的身份界限。

“我渐渐地按照游戏里的方式给自己的人生设定规划,感觉生活有趣了许多。我好像逐渐拥有了一些对生活和对自我的掌控力。”(P5)

《模拟人生4》以其超现实的主题设置和独特的叙事模式为青年玩家提供了一种深度沉浸式的自我认同建构体验。在游戏过程中,玩家首先根据平台规则培育起对游戏基础要素的认识和理解,紧接着通过浸入式游玩与互动体验,将个人情感外化投射并与游戏内容进一步结合,作为专属于每个玩家的“中介叙事”在游戏平台上进行传播。这种叙事借助平台运作机制呈现出高度开放和流动特征,催生了真实本我的“化身”认同,并经过主体内外和虚实的循环对话最终反馈到自我意识的结构当中。游戏角色的发展与变化一方面作为玩家自身“欲望”的表达而存在,是“理想自我”的塑造过程;另一方面则可以影响玩家的自我认同,引发玩家对“现实自我”的凝视与反思。以此为镜像,游戏平台化带来的玩家与玩家之间的丰富互动机制和即时反馈,也为青年玩家提供了一个多维度的自由文化空间,使得身份表征不断得到外部强化。

五、结语:“游戏人生”还是“模拟人生”?

自我认同并非静态孤立存在,而是在个体微观经验与社会宏观互动的交叉对话中不断丰富调整。《模拟人生4》作为近二十年来全球最受欢迎的模拟游戏之一,使得青年玩家在一个高度自由的虚拟世界中尽情扮演各类想象角色、体验多元生活方式,找到了能够短暂突破性别、职业、阶层等社会限制的情绪出口,成为自我探索与个性展演的绝佳实验场。通过与自己亲手创建的模拟人物进行角色互动和情感共鸣,玩家不仅实现了理想化的自我体验,还借此对现实自我进行反向思考甚至是打破重塑。同时,随着游戏平台化和社交化机制的纵深嵌入,玩家的身份认同在技术和资本的双重耦合调节下变得更加复杂多元。

拉康的镜像阶段理论从精神分析的视角出发,为数字时代游戏平台中青年玩家的自我认同提供了一种新的分析视角。在此框架下可以发现,玩家通过与游戏角色开展互动,将游戏角色视为与自己相同的“实体”,不仅实现了自我的镜像架构,还通过与其他玩家的社区互动认识到身份意义不只是基于主体的自我感知,更是源自试图被“他者”承认的外部价值,人的欲望唯有在内外协商中才能达成平衡。因此,游戏通过提供“镜子”和“他者”的媒介功能,成为玩家通过游戏内部环境、游戏社区环境、社交媒体环境向他人展示自我的全新媒介。玩家在玩游戏的过程中,通过游戏角色的镜像行为深度沉浸在游戏叙事和符号规则中,感知游戏中“自我”的过程并不是游戏向玩家单方面的信息输出,而是持续的社会化互动过程。

在当前社会剧烈变革与全球化深度推进的双重交织下,中国青年的自我认同面临着自我与“他者”、传统与现代、内生与外植、个体与集体间的巨大张力。传统的诸如外形外貌、性别角色、家庭责任、职业选择等基础要素,无不对青年的自我认知与社会认同造成了无形但深远的影响。与此同时,伴随现代化转型,青年群体追求自我表达和独立人格的意识更为强烈。在短期内难以化解的现实压力下,虚拟世界,如《模拟人生4》便为当代青年提供了一处“安全空间”,使其在相对自由的语境下打破屏障、探索自我憧憬的多样和流动提供了可能。这不仅促使青年意识到未来身份发展的多样可能,也为他们在现实生活中作出更加

符合内心需求的重大决策提供了前置性认知准备、前瞻性试错和纠正可能。这种实验性自我探索的过程是自我认同构建中的重要环节,能够帮助个体在复杂社会情境下充分认知自我内心并进行社会角色适应。

随着数字时代的到来,尤其是在平台化的普及下,游戏对于中国青年群体的意义已远远超出了休闲娱乐的单一意涵。根据《2024年中国游戏产业报告》显示,中国游戏用户规模已达6.74亿人,国内游戏市场实际销售收入为3257.83亿元,均为历史新高点。在收入排名前百位的移动游戏产品中,角色扮演类居数量首位,占比24%^[12],这对于重新理解当代青年所处的社会交往空间和文化价值场域提供了全新的参照。通过电子游戏、社交媒体、人工智能等平台形式,青年在数字空间中建立起的“数字化自我”往往与现实身份形成强烈反差,是尝试突破性别、职业、教育程度、阶层等固有社会隔阂的一种浪漫尝试。与此同时,虚拟空间中的交互反馈也帮助青年重新认知与定位个体位置。特别是对于那些在现实中受社会结构、家庭环境、个性特征等束缚而无法完全表达自我的青年来说,数字平台提供的全新身份标识与情感出口,能够帮助他们在虚拟世界中短暂寻得情感表达和社会认同的释放路径,这对于缓解现实焦虑、增强人际互动无疑发挥了正向支持的作用,应当在研究和实践中被正视。

[参 考 文 献]

- [1] 约翰·赫伊津哈:《游戏的人》,多人译,北京:中国美术学院出版社1996年版,第5页。
- [2] 姬德强:《主流化再生:平台时代的媒体逻辑》,载《青年记者》,2022年第19期。
- [3] 孙 萍 刘姿君 王从健:《“家庭作为方法”:县域平台化语境下的劳动、性别与社会关系》,载《新闻与写作》,2024年第9期。
- [4] 刘 泓:《虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思》,载《福建论坛(人文社会科学版)》,2003年第3期。
- [5] 李 彪 高琳轩:《游戏角色会影响玩家真实社会角色认知吗?——技术中介论视角下玩家与网络游戏角色互动关系研究》,载《新闻记者》,2021年第5期。
- [6] 曾丽红 陶 静:《游戏作为媒介:消费价值理论视域下玩家氪金动机与互动文化建构》,载《传媒观察》,2023年第2期。
- [7] 杨效宏 陈京京:《错位的角色肯定:网络游戏中的青年女性身份认同——一个个案的观察与分析》,载《兰州学刊》,2009年第10期。
- [8] 方晓恬 窦少舸:《新生代农民工在网络游戏中建构的身份认同——基于对13位<王者荣耀>新生代农民工玩家的访谈》,载《中国青年研究》,2018年第11期。
- [9] 刘 文:《拉康的镜像理论与自我的建构》,载《学术交流》,2006年第7期。
- [10] Statista. Number of The Sims 4 Players Worldwide as of March 2024, <https://www.statista.com/statistics/1465804/the-sims-4-players/>
- [11] Wolf, M.J.P., Perron, B.. The Video Game Theory Reader, Abingdon: Routledge, 2003, pp.103-127.
- [12] 《〈2024年中国游戏产业报告〉发布 游戏用户规模6.74亿人》, <http://jinbao.people.com.cn/n1/2024/1216/c421674-40383018.html>

(责任编辑:张 丹)