

分类号 _____

U D C _____

密 级 _____

编 号 10486

武汉大学

硕 士 学 位 论 文

论 文 题 目

游戏虚拟社会中的“差序格局”研究
——以《王者荣耀》手游为例

研 究 生 姓 名 : 林惠晓

学 号 : 2019201170025

指导教师姓名、职称 : 周长城

专 业 名 称 : 社会学

研 究 方 向 : 经济社会学

二〇二二年五月

Research on "Difference Order Pattern" in game virtual society——Take the mobile game"Honor of Kings"as an example

Huixiao Lin

中文摘要

本论文试图从社会学的角度对游戏虚拟社会中玩家“自我”的构建，社会关系，社会结构以及社会和个人关系进行深入探讨。本论文以《王者荣耀》手游为样本，以费孝通的“差序格局”为主要理论基础，研究游戏虚拟社会中的“差序格局”，以及“团体格局”融入后的变与不变。

在自我人格构建上，通过对比传统乡土社会中自我构建的两大维度，来讨论玩家在游戏虚拟社会中的自我构建。游戏虚拟社会中的自我更具有相对独立性。表现出的团体性形成了游戏虚拟社会发生关系的基础。

在社会关系维度上，通过梳理了游戏虚拟社会中的五类社会关系，并总结出了游戏虚拟社会中“差序格局”的三个特点。亲缘关系是游戏虚拟社会“差序格局”中的核心关系；玩家从自我塑造去试图呈现玩家对社会关系维系的标准；地缘关系在游戏虚拟社会中仍然发挥重要价值。

在社会结构维度上，游戏虚拟社会具有强不稳定性，也就加快了游戏虚拟社会中的流动性。从社会关系到社会结构出现的鸿沟，也让游戏虚拟社会结构上的“团体格局”和社会关系上的“差序格局”得以共存，并且通过三个现象说明了社会关系和社会结构连接的可行性。

在社会和个人关系上，游戏虚拟社会和现实社会的连接主要体现在游戏里最牢固的社交关系往往基于现实关系存在。游戏虚拟社会是现实社会物理区域弱化的一种弥补方式。氪金行为在游戏虚拟社会流动上起促进作用。玩家对游戏虚拟社会的需求是建立在体验、学习、成长和社交等连续的过程中。不同阶段的玩家在游戏虚拟社会中的获得感是不一样的。

最后试图说明“差序格局”在游戏虚拟社会中的解释力，并针对团体格局和差序格局在游戏虚拟社会中并存的事实，试图通过游戏虚拟社会中存在的现象来看到两者的碰撞。

关键词：游戏 虚拟社会 差序格局 团体格局 王者荣耀

ABSTRACT

This paper attempts to make an in-depth discussion on the construction of players' self, social relations, social structure and the relationship between society and individual in the game virtual society from the perspective of sociology. This paper takes the mobile game "Honor of Kings" as the sample, and takes Fei Xiaotong's "differential order pattern" as the main theoretical basis to study the "differential order pattern" in the game virtual society and the change and invariance after the integration of "group pattern".

In terms of self personality construction, this paper discusses the self construction of players in the game virtual society by comparing the two dimensions of self construction in the traditional local society. The self in game virtual society is more independent. The group nature of the game forms the basis of the relationship between the game and the virtual society.

In the dimension of social relations, this paper combs five types of social relations in the game virtual society, and summarizes three characteristics of the "differential order pattern" in the game virtual society. Kinship is the core relationship in the "differential order pattern" of game virtual society; Players try to present their standards for maintaining social relations from self shaping; Geo social games still play an important role in the virtual society.

In the dimension of social structure, the game virtual society has strong instability, which speeds up the mobility in the game virtual society. The gap from social relations to social structure also allows the group nature of the game virtual social structure and the "differential order pattern" of social relations to coexist, and explains the feasibility of the connection between social relations and social structure through three phenomena.

In terms of social and personal relations, the connection between game virtual society and real society is mainly reflected in that the strongest social relations in the game are often based on real relations. Game virtual society is a way to make up for the weakening of physical areas in real society. Krypton gold behavior plays a role in promoting the flow of game virtual society. Players' demand for game virtual society is based on the continuous process of experience, learning, growth and social networking. Players at different stages have different sense of gain in the game virtual society.

Finally, it tries to explain the explanatory power of "differential order pattern" in the game virtual society, and in view of the fact that the group pattern and differential order pattern coexist in the game virtual society, it tries to see the collision between the two through the phenomenon in the game virtual society.

Key words: game; virtual society; Difference Order Pattern; group pattern; Honor of Kings

目 录

第一章 绪论.....	1
第一节 研究目的.....	1
(一)研究背景	1
(二)研究问题	2
(三)研究意义	2
第二节 理论综述.....	2
(一)差序格局理论及其发展	3
(二)团体格局理论	5
(三)游戏虚拟社会理论	6
第三节 研究设计.....	7
(一)研究样本	7
(二)研究内容	9
(三)研究方法	9
第二章 玩家在游戏虚拟社会中的自我构建	11
第一节 传统乡土社会中自我构建的两大维度	11
第二节 玩家在游戏虚拟社会中的自我构建	12
(一)游戏虚拟社会中自我的相对独立性	12
(二)团体性:游戏虚拟社会的关系基础.....	13
本章小结.....	15
第三章 游戏虚拟社会中的“差序格局”.....	16
第一节 游戏虚拟社会五类社会关系	16
(一)趣缘关系	16
(二)利缘关系	17
(三)地缘关系	17
(四)熟缘关系	18
(五)亲缘关系	18
第二节 游戏虚拟社会中“差序格局”	19
(一)亲缘关系:游戏虚拟社会核心关系.....	19
(二)自我塑造:呈现玩家社交维系标准.....	20
(三)地缘关系:虚拟社会仍然凸显价值.....	21
本章小结.....	22
第四章 游戏虚拟社会中的流动	23
第一节 游戏虚拟社会中“差序格局”流动	23
(一)游戏虚拟社会的强不稳定性	23

(二)游戏虚拟社会中差序格局流动	24
第二节 从社会关系到社会结构的流动	25
本章小结	28
第五章 游戏虚拟社会与个人关系	29
第一节 游戏虚拟社会和现实社会的连接	29
(一)现实关系:游戏里最牢固的社交关系	29
(二)现实社会物理区域弱化对应弥补方式	30
(三)氪金行为:促进游戏虚拟社会的流动	31
第二节 玩家在游戏虚拟社会中的需求	31
(一)体验	32
(二)学习	32
(三)成长	33
(四)社交	33
第三节 玩家在游戏虚拟社会中的获得感	33
(一)00 后的获得感——融入与分享	34
(二)90 后的获得感——情感与合作	34
(三)80 后的获得感——共情与功利	35
本章小结	35
第六章 总结与探讨	36
第一节 “差序格局”于游戏虚拟社会的解释力	36
第二节 “差序格局”与“团体格局”相互碰撞	38
参考文献	41

第一章 绪论

本章主要明确研究目的、理论综述和研究设计。研究目的主要围绕研究背景、问题和意义展开。理论综述分为差序格局理论综述、团体格局理论综述和游戏虚拟社会理论综述。研究设计则包括研究样本、研究内容和研究方法介绍。

第一节 研究目的

游戏发展态势的强劲和社交化趋势的增强，游戏在社会意义上呈现和研究的重要性更加凸显。本论文以社会学为视角，以《王者荣耀》手游为样本，以“差序格局”理论为基础，探讨游戏虚拟社会中的社会关系以及社会结构，希望为其他研究提供有参考价值的理论意义和社会意义。

（一）研究背景

游戏的发展态势强劲。2021 年全球游戏市场报告指出，2022 年全国游戏玩家的数量达 30 亿，预计 2024 年可达 33 亿。从地区上看，2021 年亚太地区是全球游戏收入占比最高的地区，占全球游戏收入的一半以上，中国市场又是其中最重要的游戏收入贡献者。2021 年度中国游戏产业年会上提到，中国有 10.1 亿网民，其中有 6.7 亿游戏用户，占中国总人口的 47%，这意味着我国每两到三个人中就有一个游戏玩家。这充分展现了游戏行业的蓬勃发展态势。作为国民经济的重要组成部分，文娱产业也是国家发展的软实力。这些年随着国家对文娱产业的重视，游戏行业作为其重要细分领域也正式迈入成熟阶段。国家明确了游戏行业未来需要更加强化社会价值和社会功能，游戏企业始终要把社会效益放在首位，在营造健康有序的环境下，进一步把游戏的多元赋能作用发挥出来。

游戏的社交化趋势增强。在社交化方面，随着互联网+智能的普及，中国在线社交用户越来越多。游戏的设计也越来越注重社交，把社交属性插入到游戏的玩法机制中。游戏的社交化趋势增强，玩家的社会生活逐渐从物质社会更多转移到虚拟社会中。2020 年度游戏产业趋势报告统计了超 90% 游戏用户倾向于在游戏中与其他玩家互动，81.9%游戏用户倾向与其他玩家多人竞技对抗或者组队合作。这揭示了游戏行业的社交属性越来越强，伴随着游戏社交化趋势深入，游戏里的社会角色和社会关系成为了一个值得深入探讨的话题。

（二）研究问题

本论文试图从社会学的角度探讨游戏虚拟社会中的社会结构，对其中玩家自我身份的呈现，社会关系的维系，社会和个人连接以及社会结构流动进行深入探讨。本论文选择了目前国内玩家覆盖最多、影响最大的《王者荣耀》手游为样本，以费孝通的“差序格局”为主要理论基础，研究游戏虚拟社会中的“差序格局”，以及“团体格局”融入后的变与不变。

（三）研究意义

理论意义上，目前差序格局理论更多应用于现实社会中，对虚拟社会的分析也更多放在定义性较为模糊的互联网大环境中，基于游戏虚拟社会的视角参照很少。而游戏空间相对独立，更有利于触达虚拟社会的边界和内部完整社会结构。已有的游戏社交研究过于广泛，具体案例较少，希望本研究中的案例分析可以提供或许参考。

社会意义上，探索游戏对社会关系和社会结构产生的积极影响。目前社会中存在不同的社会关系互动困境，而网络游戏允许陌生人有共同的兴趣标签，找到共同的话题，在解决陌生人关系互动诸多问题的同时也可以更好地维系个体社会关系和社会范围，促进相关社会互动经验的积累。同时虚拟游戏能映射出我们对虚拟社会关系的追求和期待，或许可以成为目前相关问题解决的一种探索性渠道。

另外，虚拟游戏介入社会相关研究有不同视角的参考意义。虚拟游戏对玩家而言不仅是一款游戏，更多是一个完整的自我视角、社会视角。游戏赋予玩家不同的角色和身份，让玩家选择或组建不同的群体，维系自己的社会关系，这其中涵盖了生活、工作、社交、交易等多种元素。游戏虚拟社会和现实社会相似，但比现实社会更自由、低压、平等，在虚拟中反而更能凸显我们对社会关系的真实追求，游戏虚拟社会反而成为玩家互动的一个有效渠道，成为网络交往的一种重要方式。

社会学视角的加入有利于明晰现代社会人们对社会关系的需求，相比于传统社会多因素的固化，游戏虚拟社会中人们对自己理想社会关系网络的搭建将为社会学提供不同的参考意见。虚拟社会网络理论的完善还能帮助游戏开发者更好了解游戏世界观构建的基础，深入网络游戏的社会功能和社会价值，更好地发挥游戏在社会建设中的积极意义。

第二节 理论综述

本研究主要用到的理论是差序格局理论，需要对费孝通的差序格局理论及

其发展进行梳理。此外还补充了团体格局理论和游戏虚拟社会理论，以便对本研究有全貌的认识。

（一）差序格局理论及其发展

费孝通在 1948 年提出了“差序格局”概念，并对差序格局的特点、背景进行了阐述。在定义上表明中国传统乡土社会的结构是差序式分布，远近、亲疏、强弱程度会随着圈子的拓展而变化。“差”更多在圈子和圈子间的不同，从血缘和地缘关系往外拓展，从自己往家庭、乡里、同事到乡镇、区域，再到国家拓展；“序”则是强调了严明的纲纪人伦对人们之间的关系作出了等级区分，强调了上下尊卑等级分明的一面，最终形成了以己为中心，按照人伦延伸开的社会关系网络。

形成这种差序格局的背景环境是基于中国传统的乡土社会。血缘基础稳定，等级尊卑严明，小农经济自给自足，封闭性强，家长制的管理制度，社会以家庭的单位呈现，这些特征共同塑造了中国乡土社会的差序格局。

费孝通在提出差序格局的同时，也和西方的团体格局进行了比较。孙立平（1996）对费孝通差序格局的社会关系模式呈现总结了几个重要的特点：差序格局强调自我主义，即以自我为中心。差序结构是可伸缩的，界限的模糊性使得人与人之间的关系是相对的，包括衡量标准也是相对的。中国传统社会强调的权力是长老统治，以礼来治理社会，即以人际关系的历史传统来维系秩序。

以上从差序格局的定义、背景和特点总结了费孝通差序格局的核心要义。随着社会的不断变迁，差序格局理论也不断得到发展。

工具性差序格局概念的提出。李沛良（1993）提出了“工具性差序格局”概念，阐述了人们对竞争性现代社会的关注和对功利性社会关系的追求。工具性强调了人们对建立关系形式的标准是利益性的，即有利可图。血缘和地缘关系不是被淡化也不是被抛弃了，而是以工具性的维度重新纳入进社会关系网络中。差序格局的“差序”体现的是工具价值。

从资源配置角度认识差序格局。孙立平（1996）认为血缘和地缘关系不仅仅是中国传统社会结构的核心关系，也是社会生产分配的两种重要资源。因此差序格局代表的不再是一种社会结构模式，也是一种社会资源配置模式，更为现代社会资源配置的新方式奠定了基础。现代社会是一种再分配经济体制，新的稀缺资源配置方式成为了社会关系新的基础。社会关系在资源配置体制的影响下，人与人之间强调庇护主义和工具性个人主义。这两种主义都突出了对自己利益的关注。孙立平从资源的维度重新审视差序格局的特点，并且揭示了现代社会因资源的重新配置而赋予了人们社会关系的新构建，在这个过程中和其

他人发生种种的社会联系。而这种社会结构的转变为以个人的形式追逐自己的利益提供了可能。

利益成为差序格局中的重要因素。王思斌（1987）发现受经济体制改革的影响，农村社区的家庭间经济合作使得经济利益逐步成为亲属家庭间来往联系的重要因素。家庭不再是一个血缘关系的载体，而是一个生产单位。杨善华等（1999）认为差序格局在现阶段中国农村社会的理性化趋势越来越强。伴随着商业活动的开展，理性原则更加明显，成为了现代社会的特性。所以现代化的进程推进了人际关系亲疏考量的利益性维度。人际关系远近即是利益关系远近。通过利益关系更直接获取商业活动中的稀缺资源。李路路等（2000）强调了“业缘”关系。在血缘和地缘构成的“家”的意识外，增加了职业工作中的“单位”意识，人们对职业单位的依赖性增强。作为城市个体，在好的单位组织意味着好的职业、地位和身份。单位于是成为了人们获取资源的载体和中介。以往的差序格局更多强调伦理维度，而陈俊杰等（1998）认为中国人的关系中还有情感和利益另外两个维度。理论代表的是道德，情感代表的是感性，而利益代表的是理性。这三个维度才能更好阐述中国人的内在关系是怎么样发生和形成的。

团体格局进入差序格局。李斌（2006）提出了“新差序格局”概念，认为新差序格局更看重友缘和业缘，而不再是血缘和地缘，即关注“朋友”和“朋友的朋友”。新差序格局的特点也是可伸缩且不稳定的。此外还对天赋属性和自致属性做了区分，天赋属性指的是血缘和地缘关系，自致属性指的是友缘和业缘关系。宁慧等（2009）通过进城工作的农民工画像的展开，揭示了最早一批进城打工的农民更多是依靠血缘、地缘关系来找到城里工作的，但是这些较为封闭的关系不能进一步帮助他们在城市打拼和立足，所以他们必然顺着这些关系进一步延伸，逐渐以工具性利益的标准来衡量这些社会关系，彼此交换更多不同的资源。他们由公民转化为市民，开始加入工作单位、社区等团体，于是社会关系的维系在差序格局的基础上呈现了团体性质的特征。

差序格局作为本土概念对中国社会仍然有强解释力。翟学伟（1996）总结了中国社会的人际关系网络具有差序的特点，这种差序体现在以我为中心向外拓展我的人际关系网络。而且差序的人际关系网络既看到固定性，也看到了流动性。固定性主要体现在血缘或地缘关系形成的内群体，而流动性主要体现在向外延伸的外群体。随着人们社会范围的扩大，固定的内群体已经无法满足交往的需求了，所以人们开始以固定的内群体为轴寻求向外流动的关系。资源的可能性和需求使得外群体的人际关系流动更为频繁。阎云翔（2006）指出，90年代孙立平、陈俊杰、陈震、杨善华等学者的文章把差序格局的概念置换成了

人际关系的维度，而忽略了差序格局“序”的维度，进而失去了差序格局部分丰富的内涵。翟学伟（2009）对阎云翔（2006）的观点做出了回应，并且对差序格局的价值重新做出了阐释。他指出了在差序格局中，人际关系的横向维度和社会结构的纵向维度之间是存在鸿沟的，这主要导致了为什么那么多学者把差序格局主要运用在了人际关系维度研究上。但是这并不会影响我们对中国社会的认识，作为本土概念，差序格局用于解释中国社会肯定比西方的理论好。鉴于鸿沟存在的事实，我们对差序格局的认识就不能仅仅停留在定义的涵盖性解读，而更应该抓住差序格局的本质特征，即公私界限的模糊性。在西方的概念中公和私的对立界限就非常分明，但在中国就不是。还有强调自我为中心的自我主义，还有非对立二元的思维等。差序格局的理论价值在于它对传统乡土社会描述的准确性，更在于它的本土性。

翟学伟（2009）的这些观点给予了我很多启发。差序格局在今天的社会所呈现的核心价值，和作为本土概念与西方的本质区别，都是我们今天在分析差序格局理论时需要重点关注的。我后面会试图对翟学伟的上述观点作进一步的阐释和回应。

总结而言，从上述差序格局理论的发展脉络来看，对差序格局的阐述已经随着社会的变迁发生了很大转变。利益成为了差序格局衡量的一个重要因素，个人更多以交换资源、追逐利益来构建自己的社会关系网络，在血缘、亲缘、地缘外也开始加入业缘、利缘，差序格局和团体格局有所融合。但差序格局理论仍然对今天的社会有较强的解释力，核心点在于，当我们去组建我们的社会关系网络时，我们始终衡量的是我与他人所处的位置是怎么样的，我与他人的相对关系远近如何，而远近的区别必然会带来差序的变化，以及己作为中心点发挥的作用。

（二）团体格局理论

费孝通在说明中国社会的特点时，为了更好阐述差序格局的概念，也描述了与之对立的西方社会团体格局的概念。但是团体格局费孝通讲得不多，在《乡土中国》（1998）的描述也就几百字分析。费孝通关于国外访问观感的很多，更多是基于对西方社会的一些背景和行为的分析。对团体格局的直接描述不多，也几乎没有学者专门对团体格局有所概述和分析。所以本研究将费孝通（2009）涉及的相关描述进行了归纳。西方社会的团体格局被比喻成“捆柴”，由若干人组成一个个团体，构成了西方社会组织。在团体格局中，团体或个人往往具有以下特征。

1、**团体界限的清晰性。**相比于差序格局界限的模糊性，团体格局对于团体

和团体之间，团体内成员与成员之间的界限划分非常清晰，因为团体内外意味着权利和义务的不同。团体的界限在于团体里赋予的资格，资格取消了，就不是这个团体成员了。团体中每个人的关系地位都是规定好并且平等的。

2、团体里的个人主义。在团体格局里讲的是个人主义，在差序格局里则讲的是自我主义。个人主义和团体主义最大的区别在于，自我主义是相对自我而言的，从自我出发去看待社会，看待他人。而个人主义是相对团体而言的，当谈到个人，就必然离不开团体，认识到个人和团体的角色及关系对个人主义来说非常重要。比如个人是不能侵犯其他人或者团体权利的，而团体也不能剥夺个人的权利，个人和团体处于一种平衡且相持的状态。

3、团体存在的先要性。团体是先于个人存在的，在顺序上有先后，在观念上也就有先后，西方社会国家的观念是先于公民的观念的。西方人生活的前提就是团体，结伙相互倚赖，先有团体，再有个人，再有彼此的互动和联系。

4、团体的相对独立性。团体不能为个人所私有。团体并不是代表着个人的总和，团体是一种共同意志，先于个人又高于个人，是一种超个人的存在。所以对于团体的重要性在团体格局中充分体现了出来。

总结而言，团体界限的清晰性、团体里的个人主义、团体存在的先要性和团体的相对独立性是团体格局的四个主要特征，这些特征也明显区别于差序格局。

（三）游戏虚拟社会理论

游戏是一个虚拟社会，游戏在虚拟和现实中交织。在现实生活中，人们遵循的是日常生活的规则。在游戏社会中，游戏有自己的世界观和规则，玩家进入游戏要在游戏社会的秩序中遵循着游戏规则。游戏内外，现实与虚拟并不存在绝对的界限。对于玩家行为的考察不应只停留在游戏里。Taylor（2006）认为游戏的互动和研究并不局限在纯粹的虚拟世界之内，游戏里的交往行为与游戏外的生活、实践是交织在一起的。他的研究进一步指出，网络游戏本就是一种社交空间，玩家在其中的游玩和交往，是一种“跨越游戏世界、非文字真实的游戏空间边界的过程”，这意味着对游戏虚拟社会中行为和关系内在逻辑的探寻除了在游戏里进行，对游戏外的探寻同样重要。玩家在游戏虚拟社会中的行为和现实生活的生活经验相互勾连。

社会互动在游戏中呈现的重要性。Borland 等（2003）认为游玩行为本身是一种社会体验。Bartle 等（1999）最早将玩家分类成为探索者、社交者、成就者和杀戮者四种类型。游戏中的“社交者”更注重社交互动。于是社交互动成为游戏的一个重要部分。除了玩家自发互动之外，游戏设计者也通过互联网技

术来构建复杂的在线社交世界,其目的是鼓励玩家们为争取共同利益而合作,一起努力实现目标,让虚拟维度上人机层面的胜任感和现实维度上社会互动的联系感紧密结合在一起。

关于游戏虚拟社会的相关理论更多来自国外的游戏研究者,其主要的观点认为对于游戏的考察不能局限于纯粹的游戏世界,也不能仅仅对现实世界的玩家行为进行考察。对于游戏社交的研究,也势必从交织的现实世界和虚拟世界进行研究,从而梳理出玩家游戏行为的真实脉络。这使得本研究在游戏虚拟社会的探讨上也考虑到了现实社会的影响。

第三节 研究设计

本节主要对研究样本《王者荣耀》手游进行了介绍,明确了选择该样本的原因。梳理了四项研究内容,其研究成果将在第二、三、四、五章分别呈现出来。最后总结了本研究使用的四种研究方法。

(一) 研究样本

1、《王者荣耀》手游介绍

《王者荣耀》是腾讯游戏 2015 年开发的一款 MOBA 类手机游戏。游戏以竞技对战玩法为主,玩家之间进行 PVP 对战。2020 年数据显示《王者荣耀》日均活跃用户达 1 亿人以上。截至 2021 年,《王者荣耀》累计收入超过 100 亿美元,是全球第一款达成了该成就的游戏。除了线上游戏外,《王者荣耀》从 2016 年开始线下推出“王者荣耀职业联赛”,在线上 and 线下连接和影响着玩家们的互动。

《王者荣耀》所属 MOBA 类游戏。MOBA 全称为多人在线战斗竞技场游戏。MOBA 游戏玩家通常被分为对称数量的两队,每个玩家在游戏页面里控制自己所选的英雄角色,以实现击败对方阵容为目标。MOBA 概念的兴起和发展最早源于美国的暴雪游戏公司。一开始这类游戏被称为 DotA-like 游戏,比如集大成者《英雄联盟》。后来另一家公司拳头游戏定义这种带有 RPG 元素的 PvP 即时竞技游戏为 MOBA 游戏。随着 LOL 的兴起,MOBA 被称为一种正式的游戏分类。互联网的普及让 MOBA 转向了手游,《王者荣耀》便是 MOBA 类游戏手游化的代表作品。

MOBA 游戏的特点主要有:1、分敌方和我方,每方设定相同的人数,比如 4-5 人来即时对抗;2、设定一个区域,比如某个战场,上面会安排各类地形板块,呈现在一张地图上;3、设置不同的路线,路线的侧重点有所不同;4、游戏目标是摧毁对方阵地或击败对方阵容;5、英雄角色特征明显,既有自己的擅

长技能，也有自己的薄弱点。

从 MOBA 类游戏的起源和特点可以看到其游戏本质是团队对抗，游戏玩法上具有鲜明的西方团体格局特点，团体界限清晰，团体成员固定，敌我双方划分明确，团体成员在团体里的关系相等。

图一：《王者荣耀》首页界面



2、选取《王者荣耀》作为案例的原因

本研究选择了《王者荣耀》作为研究游戏虚拟社会中的“差序格局”样本，主要有以下三个原因：第一，该游戏的受众量大。截至 2020 年数据，《王者荣耀》是国内覆盖用户最多的手游。在访谈样本的选择上，可以更容易找到不同年龄段、不同群体中合适的访谈样本，在访谈材料的获取上大大降低了难度。第二，该游戏具有强互动属性，和本研究涉及的主题及内容契合。《王者荣耀》在 6 年的运行中，经过了多次迭代，积累了大量用户，游戏的功能版图和社会关系系统已然形成了成熟且完整的闭环。作为一个相对独立的游戏虚拟社会，其游戏基本能囊括我要研究的相关问题。第三，该游戏在中国游戏市场的影响力较强。《王者荣耀》多次登上国内游戏下载量榜首，将其作为游戏的具体案例，对游戏玩家的洞察具有代表性的参考意义。

（二）研究内容

1、**玩家在游戏虚拟社会中的自我构建。**通过和传统乡土社会的自我构建对比，看到在游戏虚拟社会中，玩家是怎么进行自我构建的。

2、**游戏虚拟社会中“差序格局”的形成。**通过梳理游戏虚拟社会中的五类社会关系，探讨出游戏虚拟社会中“差序格局”的特点。

3、**游戏虚拟社会是如何流动的。**通过游戏虚拟社会具有的不稳定性和流动性，探讨社会关系维度上的流动，以及从社会关系向社会结构维度上的流动。

4、**游戏虚拟社会与个人的关系。**了解现实社会对游戏虚拟社会的影响，以及通过深度访谈了解玩家在游戏虚拟社会中的期待和需求，探讨不同年龄段玩家在游戏虚拟社会中的获得感。

（三）研究方法

1、关于游戏玩家的深度访谈

对《王者荣耀》游戏玩家进行深度访谈是本研究最主要的研究方法。在探讨游戏虚拟社会中的相关问题，需要和玩家有深度的交流才能获取到有价值的观点。本研究主要选取了 10 名玩家进行深度访谈，通过半结构式的交流，了解他们在玩《王者荣耀》时的游戏行为和目前形成的社会范围，更多挖掘他们的真实需求和在游戏里的真实场景。在玩家的选择上，也优先选择了几组存在社会关系的玩家。

表一：深度访谈玩家信息

玩家	年龄	性别	段位	游戏年龄	备注
A	23	男	王者	4 年	A 和 B 在游戏里是情侣关系，好友区玩家
B	24	女	星耀	3.5 年	
C	27	男	王者	2 年	C 和 D 在游戏里是师徒关系，好友区玩家
D	27	男	星耀	2 年	
E	19	男	铂金	2 年	游戏战队队长
F	18	男	黄金	2 年	游戏战队队员
G	33	男	王者	4 年	豆瓣来源玩家
H	25	女	王者	4 年	好友区玩家
I	27	女	星耀	2.5 年	王者营地来源玩家
J	30	女	铂金	3 年	百度贴吧来源玩家

2、对游戏玩家的问卷调查

对《王者荣耀》玩家的问卷调查主要作为深度访谈的辅助材料。本研究以

定性研究为主，为了保证深度访谈样本结论的适用性，所以进行了更多其他玩家的问卷调查，确保玩家在游戏虚拟社会中所关注的核心问题能在本研究有所体现。玩家问卷有效回收 57 份，其得出的结论会结合深度访谈的结论在后面研究结果中呈现出来。

3、玩家的社区报告

玩家的社区报告主要来源于王者营地 APP。王者营地作为《王者荣耀》的官方社区，汇集了游戏官方的资讯和赛事、个人战绩、游戏工具还有社区等内容。在这里可以获得该游戏的相关信息和玩家发布的个人游戏报告。具体内容包括：《王者荣耀》关于版本、英雄、皮肤的最新官方资讯和活动赛事；玩家参与社区话题和内容的讨论记录；玩家升级、社交、娱乐的个人动态和日志记录。

4、参与式观察经验

通过《王者荣耀》参与式观察，既可以把自己作为一个调研样本，同时也可以对研究数据收集的真实性和代表性做出即时的反馈，确保调研内容的可用性和有效性。我有过游戏行业实习经历，对目前的游戏市场和游戏相关内容有所了解，同时玩过《王者荣耀》，接触过里面的玩法系统和社交系统，有助于本研究的探讨和分析。

第二章 玩家在游戏虚拟社会中的自我构建

上章主要明确了研究目的、理论综述和研究设计。本章将探讨玩家在游戏虚拟社会中的自我人格是怎么建构的。通过对比传统乡土社会中自我构建的两大维度，探讨出玩家在游戏虚拟社会中自我构建具有的两大特点。

第一节 传统乡土社会中自我构建的两大维度

在费孝通（2009）“石头丢水面一圈圈推出去的波纹”的差序格局中，首先要谈到的就是“所推出去的圈子的核心”，就是自我主义，即一切价值是以自我为中心的主义。自我主义和团体格局的个人主义最主要的区别在于，自我主义是相对可伸缩的。自我能将社会道德范围依据需要来延伸或缩小。这也是阎云翔（2006）认为费孝通差序格局一个重要的命题“人格是如何构建的”。在传统乡土中国的语境下体现的是一种差序人格，具有不平等性。它没有一个像团体格局笼罩的道德观念。乡土社会没有普遍的标准，标准取决于本身和对方的关系。差序格局下的差序人格需要不断调整界定。“人格上的不平等和伸缩与在平面结构方面以己为中心的界限模糊都是一个原因，即个体清晰自己的角色和位置是根据自己与对方的关系。”（阎云翔，2006）差序带来的直接体现就在于我根据我和对方的关系来构建社会中的自我。

这种对自我和对方关系的模糊性和相对性的衡量，更多是因为在乡土社会中，我们可以自给自足的，和他人的互动是其次需要的。“同伴的需要只在偶然临时状态下才想起来，是后起的，并不明晰的需要一个常在的团体。”（费孝通，2009）和外界的互动本身不是必然性的，所以这种关系的动态判断成为了可能，或者说成为了合适的衡量标准。但是这种动态的关系范围其实在自我的中心点上含括了固定的结构，即自我是一种处在血缘关系甚至是地缘关系的自我。血缘关系稳定而缺乏不变动，而且血缘所决定的社会地位是不容个人来选择的，身分、财产、职业也是分配好的。血缘和地缘是一种既定事实，在那时社会中是根深蒂固，潜移默化的。但是社会的发展总要拓展流动，血缘和地缘渐渐无法去帮我们维系不断扩大的社会范围，反而限制着我们的社会活动。当我们不得不去衡量越来越多的社会关系处理方式时，从血缘和地缘出发的亲疏远近去衡量自我和对方的关系就成为一种可行且可以迅速维系起来的方式了。与其说差序格局是一种社会结构，倒不如说是社会结构下我们的一种行为模式。

传统差序格局中的自我是被人伦包裹着的，自我在关系中呈现意义，其建构和完善就是一个人伦教化的过程。“己”不仅包括自己，还包括自己和其他

人相互关系的意识，相比于西方的独立个体之间是能够通过交往互动来建立一种可选择的关系，中国人的关系实际是先赋性的，在中国的文明发展中形成了。所以与其说差序格局的核心是自我，倒不如说是血缘和地缘关系中以家庭和家族为中心的自我，是没有独立的权力和地位的。血缘关系就是亲疏远近关系，但传统的亲疏远近可能还会带上尊卑有等的等级色彩。我在不断拓展社会关系的同时，也是在拓展我和别人的远近亲疏的关系。

所以在传统乡土社会中的自我构建，可以看到两个重要的维度。一个维度是在血缘和地缘关系中形成的较为固化的自我；另一个维度是伴随着社会的流动，以自我为中心去拓展我们的社会关系和社会范围，而依据的标准就是我和他人的关系判断。

第二节 玩家在游戏虚拟社会中的自我构建

上节梳理了传统乡土社会中自我构建的两大维度。本节将探讨出玩家在游戏虚拟社会中自我构建的两大特点：自我的相对独立性和作为关系基础的团体性。

（一）游戏虚拟社会中自我的相对独立性

和传统乡土社会不同，在游戏虚拟社会中，首先打破的就是血缘关系存在的事实。访谈者对于这个既定事实的态度更多是在于他们在希望可以掌控自己的人生时，却不得因为血缘关系背上了一些被分配的责任，还有他们更害怕面对的是社会关系中的人情。现实中的他们在处理他们和亲戚邻里的关系似乎比他们的长辈要难得多，甚至可能是一个怎么也学不会的课题。每次过年回家时，最怕的就是认亲戚。他们会常常被父母说“不懂人情世故”。问卷调研的结果明显地倾向于在游戏虚拟社会中，他们最先感到自由是因为摆脱了很多人情困扰。游戏虚拟社会中的自我是相对独立的个体，自我不依附在血缘和地缘关系中，即我不是在家庭、家族中的定位，而是我怎么去定义自己。这点体现在游戏虚拟社会把职业作为玩家自我角色的定位。职业往往意味着多元性和自由性。而多元性就体现在不同的人有着不同的身份，做着不一样的事情。职业可以为玩家提供多样的选择。包括游戏的每个环节都给予了玩家选择的空间，装备、战术、操作等，而最根本的是玩家选择“在这个游戏里想要做什么”，也就是职业选择的存在意义。而且职业很重要的一点在于，我可以是我自己，我不需要承担额外的责任，比如父母和孩子之间产生的责任，老师和学生之间产生的责任。《王者荣耀》中的英雄也是划分为六类职业，分别是坦克、法师、战士、射手、辅助、刺客，每一种不同类型的英雄有自己的擅长点和薄弱点，

也在不同的阵容或位置发挥不同的作用。

玩家A在《王者荣耀》里一共玩过75个英雄，尝试了六个职业，他目前最擅长的英雄是打野的橘东京，在他刚开始玩游戏的时候，他并不是选择的橘东京，而是选择了主打发育路的后羿，不同位置不同职业的擅长点是不一样的，显然后羿并没有让他在职业上获得很大的成就感，后面一次机会他尝试了橘东京，发现这个英雄非常切合自己对游戏角色的定位，结果这个英雄就成为了他最常用且玩得最好的英雄。橘东京要很会把握自身与敌方之间的距离以及进场时机，需要灵活地调整走位，在保护自己的同时给到对方最大的伤害。这是非常需要细节的操作的。玩家D谈到“我选择在职业选择的时候，选择的是那个最擅长的我。没有一个职业是全能的，也没有一个职业是最差的。恰恰我在这里的价值在于我可以把我的擅长点发挥到极致，这样我就是无敌的。”玩家通过自由尝试，选择了最适合自己的英雄。访谈过的玩家并不是一开始就能选中自己最适合的英雄，正是在不断练习和选择中找到最契合自己的那个英雄。问卷调研的57名玩家中，我们发现45%的玩家最擅长/常玩的英雄是本命英雄，性格相似；20%的玩家最擅长/常玩的英雄是最想成为的类型，比如李白，曹操，蔡文姬等；36%的玩家最擅长/常玩的英雄是玩家最喜欢的类型，更愿意和它成为朋友。本命英雄是大家更多选择的类型，和自己性别相似，仿佛是游戏虚拟社会中的“另一个自己”。比如韩信在游戏角色中主要是牵制其他英雄，往往是一个人，和队友一起打团的机会相对比较少，更多发挥自己完成任务的作用，独立性较强，所以喜欢玩韩信的球员性格上也会相对追求独立。不管是本命英雄还是其他选择的类型，都是玩家对虚拟社会中“自我”的重新定义，也正是这种自由，让玩家觉得玩游戏是快乐的。

游戏虚拟社会中的角色定位正是通过满足个人需要，进而更好地打开互动需求根据。在《王者荣耀》游戏中选择什么角色，原因不一定相同，但都希望可以满足玩家的心理需求，甚至弥补现实生活中存在的遗憾和缺失。通过对角色身体主观再造，试图消解了现实身体所处环境中的性别、外貌、阶级、文化和地域等的不平等，个人和群体在现实中所缺失的部分就可以在游戏世界中得到重构。

（二）团体性：游戏虚拟社会的关系基础

孙立平（1996）指出，职业和阶级往往是西方社会形成群体性的重要基础。也因为职业的设置成为了群体性存在的基础。游戏角色并非全能，在强调团体合作的游戏虚拟社会中进一步形成了我和他人必然发生联系互动的的基础。玩家在游戏中首先选择了一个英雄角色代表着他的身份，然后去学习这个英雄

对应的技能，了解英雄在团队中要完成的目标，这个目标决定了英雄要使用的战术和技能选择的顺序，最终一步步在游戏中找到英雄角色的定位和操作方法。这一系列由职业带来的选择就形成了游戏的核心玩法了。《王者荣耀》对游戏角色的选择也就决定了你在游戏团体中所处于什么位置。但值得注意的是，职业的一系列选择并不是完全自由的，它也有所限制，这样对于玩家来讲策略就变得非常重要了。坦克生存性能较强，但输出发力一般；刺客则相反。有些英雄可以用弓，有些则不能。玩家无法全知全能，对职业、技能选择限制的原因主要是这会让游戏形成最优的玩法，如果游戏里存在一个拥有最强武器、装备和招式的人物，那么所有玩家就都会选择它，也都会选择对应一样的游戏玩法，游戏的多样性反而失去了。

目前基本所有的游戏都设定角色和角色之间存在制衡。一个英雄某方向很强，那另一个方向就会比较弱，刚好能对其他英雄产生弥补或克制，这也是游戏的有趣之处。游戏中会产生“多个最优解”，玩家们通过策略战术的研究，形成最优组合。玩家在选择中会清晰了解到每一个角色的擅长点和薄弱点，在团体中应处的位置。各有长短的角色让合作和对抗成为了可能，角色之间相互支持、制衡和互动。在这个过程中，玩家必须借助团体合作才能实现个人实力的达成，不管是完成目标或任务，还是要在游戏虚拟社会中生存和成长，就必须合作，要交换资源，要互动，也就形成了游戏虚拟社会互动的基础。

游戏虚拟社会提供的更多是一种团体格局，在这里，团体是生活的基础，和别人发生关系是先要的。那么个人和团体的关系必然是我们在游戏虚拟社会中最先要面临的，也是在这个视角上，团体格局体现的更为明显一点。在团体格局里的逻辑是先有团体，再有个人，之后再互相发生关联。游戏的规则告诉你，你需要和另外四名队友组成一支队伍，与敌方队伍作战，最终以完成团队目标即攻克对方堡垒为结束。游戏虚拟社会的设定满足了团体格局的特征：团体的界限非常清晰，谁是敌方，谁是我方。当你进入这个团体，你就是团体内的一员，你和其他四名队友于团体的关系的是一样的，大家是平等的，这个平等在于团队里不会另外分出等级关系，除非已经规定好的，而且大家对整体的目标所具有的权利和义务是一样的。那如果游戏虚拟社会的设定是团体格局，那是个人主义的吗？这是本研究中试图探讨的一个点，从调研的结果发现，在游戏虚拟社会中，更宏观的社会结构呈现出来的是一种团体格局，可是当我们从每个玩家角度出发，发现从个人联系形成的社会范围和关系却是差序格局的，而且差序格局有在改变和渗透这种团体格局的社会结构。虽然我们无法对费孝通的团体格局有更深入的阐述和分析，费孝通本身直接的分析也非常少，但是从翟学伟（2009）的分析来看，从定义出发的差序格局存在的两个维度，

人际关系格局和社会结构格局之间是存在一条鸿沟的，远近亲疏的关系在差序格局中可以表达，但无法把家、国和天下之间的连续性关系呈现出来。人际关系格局更多的是一种从“我”出发去触及的社会范围，基于这个角度，我和他人的关系判断是最直接也是最明显可言的，尤其我们对我们的社会圈子是可看见的，那么国家层面的社会结构，如翟学伟所言，更多是通过想象自己和他人的关系来实现的。也正是因为这条鸿沟，我们看到即使差序格局逐渐走出了传统乡土特征后，它仍然对我们再维系社会关系的影响，同时我们大多数人够不着社会结构层面，不管是差序格局还是团体格局，它对我们自身的影响也是薄弱的。通过后面的论述我们会看到，游戏虚拟社会虽然摆脱了血缘和地缘的内在束缚，但是让我们和别人发生关系成为了必然，自我构建从内在的关系转向了外在的关系。在失去了内在关系赋予我们的社会关系维系基础后，我们是怎么样用我和别人的关系去发生行为，推己及人，形成以“自我”为中心的社会范围的。

本章小结

通过对比传统乡土社会中自我构建的两大维度，第一个维度是在血缘和地缘关系中形成的较为固化的自我，第二个维度是以自我为中心依据我和他人的关系判断去拓展我们的社会关系和社会范围。进而探讨出玩家在游戏虚拟社会中的自我构建，体现在两个特点上。第一个是游戏虚拟社会中的自我更具有相对独立性。第二个是游戏虚拟社会中具有的团体性质让我们和别人往来成为了先要和必然，从而形成了游戏虚拟社会发生关系的基础。

我们可以看到传统乡土社会中的自我是内在于血缘和地缘关系之中的，但游戏虚拟社会中的自我是相对独立的。传统乡土社会中内在于关系的自我，反而最先是不需要团体和他人的需要，随着社会的发展而以自我和他人关系去拓展开的。相比游戏虚拟社会，团体性却是先要的，是发生关系的基础，游戏虚拟社会中的自我是独立的个体，也是外在于关系的团体中的个人。

第三章 游戏虚拟社会中的“差序格局”

上节谈到的是作为圈子中心点的“自我”是怎么构建的。本节将探讨游戏虚拟社会中的“差序格局”是怎么样的。费孝通的“差序格局”既作为一个社会结构概念，也可以作为基层社会关系引向的行动概念。费孝通认为社会关系是逐渐“推出去”的，社会范围构成了“差序格局”的基层结构，通过血缘关系、地缘关系向外拓展，并且在后续的发展中延伸到业缘关系、利缘关系，进而从自我延续到家庭、邻里、单位，甚至到乡镇、区域和国家，构成了一个人在现实社会中的差序格局。所以本节将讨论游戏虚拟社会中的玩家个人是怎么构建自己的社会关系网络，即形成所谓的“差”。

第一节 游戏虚拟社会五类社会关系

游戏虚拟社会中也形成相类似的“差序格局”，从玩家个体出发，我们也可以梳理出玩家以自我为中心推出去的社会关系和社会范围，分成五类社会关系。

费孝通围绕传统乡土社会的差序格局提出了血缘关系和地缘关系。其中，血缘是由婚姻和生育所构成的亲属关系。因为血缘关系是我们存在之前的既定事实，和我们最近，所以费孝通称为亲密的血缘关系，后面有学者归纳为“亲缘关系”，指的就是血缘关系。而地缘是商业活动中发展的社会关系，在地点上有明显的转变，从家门前到社区街集，是血缘关系之外的延伸和拓展。

后面学者随着社会的变迁和发展，又相继提出了“利缘关系”，以交换资源和利益为主的关系，还有“业缘关系”，伴随着在城市单位工作发展起来的关系等，都在试图清晰化我们伴随着社会结构的变化，从“己”出发的社会范围发生了什么变化，我们对社会关系构建的衡量标准是怎么样的。

（一）趣缘关系

趣缘关系是基于兴趣/爱好发展起来的关系。玩游戏就是一种兴趣和爱好，爱玩同一款游戏的玩家才会进入特定的游戏虚拟社会，所以趣缘性是游戏虚拟社会中的公民属性。因为喜欢玩《王者荣耀》，所以大家才会下载《王者荣耀》并登陆进来玩游戏，进而形成了玩家们可以互动产生联系的基础关系。后面的几种关系，都是基于趣缘关系展开的，趣缘关系为整个游戏虚拟社会提供了发生关系的范围，一定程度上形成了游戏虚拟社会的外围。趣缘关系除了在游戏内，也会在游戏外的其他在线社交平台上构建公共兴趣圈层。很多玩家也加入了游戏社群，在豆瓣、贴吧上同样有一大批游戏爱好者组成的小组。在这些社

群中，游戏用户们有着共同的话题，一起讨论游戏，寻找游戏队友，互相添加QQ、微信好友，进化为其他的关系。从团体格局的角度看，你进来了《王者荣耀》，你就进入了趣缘关系形成的团体，你就具有了玩该游戏的权利，同时你需要遵守的就是游戏的规则。趣缘关系更多代表的是一种社会结构的宏观视角，因为你对《王者荣耀》里的所有人，除了知道他们也在玩王者荣耀，你们有被匹配进同一个队伍的可能之外，你对他们一无所知。他们和你于团体的关系更多是抽象的，也是相对遥远的，这也是为什么前面我们谈到游戏虚拟社会的团体格局设置对于玩家个体而言影响或者感知是薄弱的，因为你不会因为你们都是团体的一员，拥有平等的权利和义务而感受到什么，你的社会活动范围可能压根就触及不到这个层面。

（二）利缘关系

利缘关系是基于利益相关需求发展起来的关系。虽然费孝通并没有专门提到利益关系，但是他在谈到地缘时有明显指向这一趋势。“往来的频繁，人与人之间权利和义务的平衡仅靠人情是不易维持的。”（费孝通，2009）社会关系中权利和义务必须是平衡相当的，就需要减轻社会关系上的担负。费孝通认为当地缘关系发展时，契约的作用就体现了，契约代表的就是人情外的冷静和理性。人和人的交往互动越来越多，个体所触及的社会范围越来越大，利缘关系被使用的频率越来越高，覆盖面越来越大，社会中资源或利益的交换就能更顺利进行了。在游戏虚拟社会中，信息、对话等一切在线资源都可以成为交换的利益。比如组队完成任务会更快，获得的奖励也会加倍，在进行主线任务时有队友的辅助会更加容易等，玩家们都有属于自己的利益边界，能初步互动产生社会关系的往往是彼此利益重叠的地方，因为玩家就是趋利避害，为了迅速提升游戏段位或分数而追求效率。这种利缘关系的特点是玩家讲究“很能玩”、“会玩”、“实力匹配”，因为游戏里的小队、战队等位置、人数是有限的，玩家们必然要追求更高效的方式，有“利”才发生关系。因此，利缘关系是玩家在玩游戏接触最多的关系，他们维系的基础就是资源的互换。

（三）地缘关系

地缘关系更多基于相对地理位置变换产生的关系。在费孝通的语境下，更多是物理地域上的含义，从门前到街集，从邻里到社区。其实在游戏虚拟社会中，地缘关系可以延伸到游戏内，比如服务器的划分、阵营的划分、团队的划分、游戏地理地域的划分等，游戏内的限制更多是划定一个区域让玩家们完成一些共同的目标和任务，比如守护城堡、击败共同的敌人，玩家们为了完成目

标和任务而必须抱团，进而发生关系。地缘关系往往以团体的形式来呈现，具有特定的团体规则，细分到团体内每个人的位置是什么。比如《王者荣耀》里面除了分为友方和敌方双方外，在一个团队里，不同的队友也有位置的划分，比如谁在上路、中路、下路，还有发育路和对抗路。玩家更多会依据团体所在位置而进行游戏，群体性存在多会强于玩家个体性存在。比如在一个团队中，上路一直由玩家 A 负责，但是如果有段时间，玩家 A 不来玩了，玩家 B 顶上，那么玩家 A 和玩家 B 的区别或许不会那么明显，但是大家一定知道的就是他们所处的位置必须是上路。在地缘性强的团队，对合作和分工会有较高的要求，那么地缘关系会更讲究“玩得好”、“有默契”、“活跃度高”和“能配合”。

（四）熟缘关系

如果血缘关系是我们存在之前既定的事实，那么熟缘关系是游戏虚拟社会中玩家进来就存在的关系。这主要是因为《王者荣耀》可以选择 QQ 平台或微信平台登录，在一定程度上就获取到了现实中进入游戏虚拟社会的 QQ 好友或微信好友。熟缘关系更多是基于现实社会来说的，是一种游戏外的社会关系，熟缘关系里的人更多是一种现实中就认识，或者已经建立现实社交关系的群体。但是要注意的一点是，血缘关系是我们现实社会关系维系中最亲近的范围，而熟缘关系不是我们在游戏虚拟社会中最亲近的范围，因为它仅仅是我们通过趣缘关系筛选到的现实好友，但在现实中的 QQ 好友和微信好友也有亲疏之分，比如父母是我们在现实中的核心关系，但是父母肯定不会进入我们的游戏虚拟社会。所以血缘关系在是否有进入游戏虚拟社会的资格时就被过滤掉了。但是如果对方通过了熟缘关系，相比于其他关系会更容易进入玩家在游戏虚拟社会中的核心圈子。

（五）亲缘关系

亲缘关系是玩家在游戏虚拟社会中筛选后留存下来核心的关系。这里的亲缘关系并非指血缘建立起来的亲缘关系，“亲”指的是亲近情谊关系。在虚拟游戏社会中，是基于玩家的情谊属性发展起来的关系，是玩家经过游戏筛选后沉淀下来的关系情谊，在游戏虚拟社会中如师徒/好友/闺蜜/死党/师兄/情侣/战队等关系，其特点讲究“玩得来”、“志同道合”和“品性相投”。

趣缘关系、利缘关系、地缘关系和熟缘关系都可以直接或间接经过玩家进来亲缘关系的核心圈子。在传统乡土社会，血缘关系和地缘关系更多是作为天赋属性关系来拓展的，但随着社会的变迁和发展，个体的社会关系和社会范围已经从天赋属性关系开始转向自致属性关系进行拓展了。在游戏虚拟社会中，

血缘的天赋属性关系已经消失，熟缘关系开始介入，地缘关系也开始有了自致属性，“我”可以在系统中被匹配到位置，也可以自己去选择所处的位置，而利缘关系、趣缘关系、亲缘关系就具有更明显的自致属性，它基于我们对关系的衡量和定义。天赋属性不为我们个体所改变，而且关系是既定的，比如费孝通对“伦”的考究，君臣父子、亲疏上下都是有等级的。而自致属性比如利缘关系讲究“很能玩”、“会玩”、“实力匹配”，那什么叫做“会玩”，“能玩”的程度应该到达哪里，实力相差多少才算“匹配”，其实衡量的标准更多在玩家个体本身，所以游戏虚拟社会整个关系范围是从玩家自我出发的，是自我主义的。

第二节 游戏虚拟社会中“差序格局”

游戏虚拟社会关系呈现出“差序格局”分布。基于上节从玩家个体出发，梳理上面的五类社会关系后，本节中我们可以看到游戏虚拟社会中的差序格局，是基于熟缘关系、亲缘关系、地缘关系、利缘关系、趣缘关系五类社会关系组成以玩家为中心的社会关系网络，主要有三个特点。亲缘关系是游戏虚拟社会“差序格局”中的核心关系；玩家从自我塑造去试图呈现玩家对社会关系维系的标准；地缘关系在游戏虚拟社会中仍然发挥重要价值。

（一）亲缘关系：游戏虚拟社会核心关系

作为玩家“最亲近”的社交关系，亲缘关系是经过玩家不断筛选沉淀下来的核心关系。即使是现实中导入的熟缘关系，也不是全部都能发展成为亲缘关系，而趣缘关系、利缘关系、地缘关系更是在茫茫玩家中筛选检验才能成为亲密好友。访谈的10名玩家在游戏上建立亲密关系契约的好友在3-9名之间，其中最多包括死党3个，基友4个，大兄弟1个，老铁1个，组成了玩家的核心好友关系。

所以玩家是怎么筛选出“亲缘关系”的圈子呢？这涉及一个非常重要的概念“玩得来”，也是游戏虚拟社会中“差序格局”形成的核心因素。相比于“伦”是比较清晰的概念，而“玩得来”是一个非常自定义的概念，你对玩得来的定义和我对玩得来的定义可以是完全不一样。在我们访谈中，玩家对“玩得来”的定义都不一样，但是我们依旧总结了以下几个特点，发现玩家筛选的要求还蛮苛刻的：在道德上“有素质”，遇到愤愤不平情况可以生气，这没问题，但不能乱骂、爆粗口。在能力上“有技术”，不是说按段位有阶级歧视，而是在什么位置上，就做好什么角色，即使是青铜，该辅助就好好协同，而不是抢到了射手位置上。在性格上“有趣”，游戏上总有开麦的时候，有些人一说话氛围就活跃起来了，有些人一说话就想让他闭麦。当然在熟缘关系沉淀下

来的亲缘好友，就一个词“合得来”，气场、性格合得来，不然现实中也不可能成为好友。

（二）自我塑造：呈现玩家社交维系标准

通过自我塑造去试图呈现玩家对社会关系维系的标准。在传统乡土社会中，自我形象的塑造往往是不太需要的。因为血缘和地缘关系已经基本形成外界对我们形象的大致印象。“他是某家族大儿子的孩子”，大致形象形成了，我们的整体印象是基于这个家庭、这个家族而呈现的。“农人之子恒为农；富人子之依旧富；贵子之子依旧贵”（费孝通，2009）也是这个道理。各人的身分财产一定程度上是现实社会依据血缘事实分配的。地缘也是和血缘捆绑在一起的，“他是村头那家的”，一方水土养一方人，人、血、地也就固化了。所以基于血缘关系和地缘关系拓展维系的社会关系，他的社会预期和我们是相符的。但是当我们维系社会关系的更多是自致属性，我们依据我们定义的“玩得来”，去拓展和我相符合的圈子内的人时，把我自己是一个什么样的人展示出来就显得格外重要了。所以在游戏虚拟社会中，自我形象的塑造代表的社会意义就在于，在搭建自我和他人的关系时，我是什么样的我需要先告诉别人。所以游戏里的个人展示区就是玩家从自我塑造去试图呈现玩家自身对社会关系维系和拓展的标准。

游戏角色形象的塑造首先是对实力的呈现。《王者荣耀》通过段位评估玩家的综合实力，分为七个段位，从青铜到王者。除了综合段位外，玩家还可以给自己擅长的英雄夺得市标、省标和国标的称号。在访谈中我们让每位受访者为游戏里的自我做个介绍，其中呈现的关键内容就包括“我是小马哥（游戏里的昵称），无双王者，最擅长玩发育路的马可波罗，打野的李元芳也可以，胜率56%左右”。当我们去了解游戏里的玩家时，我们可以清晰地从主页中获得他的个人信息。玩家F谈到“我会看他的段位、皮肤、英雄，大致就可以判断出他玩了多久的《王者荣耀》，是不是氪金玩家，游戏实力怎么样，英雄常玩哪些，最擅长哪个，最近的战绩怎么样”。个人主页的信息基本上可以完成玩家在游戏虚拟社交中的个人形象展示，这是“技术可供性”造就的形象技术化。技术可供性的定义是技术为行为提供的可能性。《王者荣耀》的主页面上可以呈现出来的数字痕迹，就是“技术可供性”的结果。（董晨宇等，2018）在游戏中我们的场次、战力、战绩、分值等都能以技术的形式展示在大家面前，也因为技术可供性赋予了呈现的形象真实性。玩家H谈到“在数据面前，我会相信他是强者，的确玩得好，实力是真实的。”

除了实力呈现外，还有品味的呈现，更多借助自我呈现中介的“物”来塑

造。玩家的皮肤、交友名片、个人相册、头框等，都是通过“物”来呈现出自己的身份、价值观、性格、特质等“品味”，既带有分享性和炫耀性，也通过品味的展示去巩固和筛选自己的社交关系。游戏中一些特定的展示物件是需要完成任务去获取的，一些玩家会因希望获得这些特定的展示物件而去做任务，玩家愿意去展示自身的个性和独特性，也是希望在冷冰冰的数据展示外，有更多代表自己个性的一些展示，这种展示不仅仅是面向他人的，也是面向自己的。玩家J会认为“我就爱收藏好看的皮肤，宁可菜，也不能丑。好看的皮肤不是给别人看的，是给我看的，我就经常点开我的展示区，欣赏我用钱买到的好看的皮肤。我觉得这代表着我的个人形象，我是个颜控，对外表有追求，这是我的审美和态度。好看的皮肤和稀缺的皮肤于自己而言是拥有就会收获快乐的”。不管是实力展示还是品味展示，在游戏虚拟社会中永远呈现的是玩家最强最擅长的一面，最高的战力，最好看的皮肤，最突出的英雄，最好的战绩等，而且通过技术可供性证明这就是真实的，我不需要自己证明或者伪装，你可以了解到我是什么样的形象。在效率角度上可以减少玩家对关系程度辨别的成本，让游戏虚拟社会中的社会关系维系变得更轻松。

（三）地缘关系：虚拟社会仍然凸显价值

在血缘关系外，地缘关系让我们看到了传统社会意义上的差序格局在如今的虚拟社会中也产生影响。王者荣耀设置了附近位置发现的权限，玩家可以在所定位的地理区域玩英雄上分，就会获得特定区域的玩家称号。同时玩家也可以在所定位的区域发现附近的人，邀请其一起游戏。因为现实的地理分享，玩家的关系范围就不再是线上，而是线上线下连接和拓展，进一步扩大了社会范围。游戏里的“同城”设置在本次研究的访谈中成为了一个重要关注点，尤其疫情期间部分区域面临居家隔离管控的情况，这种地缘的发现迅速帮助同城玩家们产生互动，建立社会关系。

在访谈中我们还发现了一个现象，过年回到家乡地缘性的维系会加强，玩家们选择和回到家乡的高中朋友们一起玩《王者荣耀》。玩家B目前在武汉上大学，她的家乡在厦门。平时在学校的时候，她基本是和她的大学舍友一起玩的，有时在宿舍一起玩。她寒暑假放假回家的时候，却基本不和大学舍友一起玩，反而和高中时的几个好友一起玩。传统“差序格局”上的地缘关系反而会促进虚拟联系。她谈到“在疫情之前，我们和好友聚餐除了吃饭，重要的事情就是一起玩游戏了，线下一起开黑的氛围和线上开黑的氛围会不一样，以前聚餐完一般会选择唱歌看电影，现在就是找一个休闲区一起开黑。后来疫情即使回到家乡，高中好友也不能一起聚餐，能替代的方式就是玩游戏了，毕竟都

回到家乡了嘛，总觉得即使是线上玩，距离感也会亲近很多呢。”或许游戏的意义从来不是希望构建一个可以独立于现实社会的虚拟社会，而是希望现实和虚拟的统一，共同打造一个更有互动体验感的空间。

本章小结

本章总结了游戏虚拟社会中的五类社会关系：趣缘关系、利缘关系、地缘关系、熟缘关系和亲缘关系。另外探讨出了游戏虚拟社会中“差序格局”的三个突出特点。第一个是亲缘关系作为游戏虚拟社会“差序格局”中的核心关系；玩家从自我塑造去试图呈现玩家对社会关系维系的标准；地缘性社交在游戏虚拟社会中仍然发挥重要价值。

费孝通的“差序格局”既作为一个社会结构概念，也可以作为基层社会关系引向的行动概念。所以在“差序格局”理论的运用上，分为社会关系维度和社会结构维度。本章集中讨论了社会关系维度。在社会关系维度上，也并非是平面的横向结构。在它的平面结构上，是基于五类社会关系的亲疏远近形成的差异，在它的立体结构上，在无法用尊卑上下的等级差异外，更多是一种漏斗式的“序”，这个序是玩家个体自致的对“玩得来”的衡量标准。在“玩得来”的衡量基础上，五类社交关系呈现漏斗式的层级关系。除了在“量”上的平面包含关系，比如要成为熟缘关系、亲缘关系、地缘关系、利缘关系，首先你们是趣缘关系；如果要成为亲缘关系，必然是从利缘关系、地缘关系或熟缘关系发展过来的；而且更重要的一点，他们于玩家的关系，尤其在游戏的互动要求上有“质”的变化，趣缘关系要求有共同的兴趣就好；利缘关系则在有共同兴趣的基础上我们可以对等交换的资源和利益，实力上相对匹配；而地缘关系则除了要求我们在实力上相对匹配外，还要求我们可以打配合、有默契；亲缘关系则是从行为上升到了观念，我们是品性相投、志同道合的。在对方一步步走进我们的核心社会关系圈子上，我们对彼此关系的要求也在升级和进化。

第四章 游戏虚拟社会中的流动

上章主要以社会关系的维度展开游戏虚拟社会“差序格局”的探讨，本章将看到游戏虚拟社会的社会结构维度，以及针对费孝通的“差序格局”出现的社会关系到社会结构的鸿沟，在游戏虚拟社会中是怎么通过流动搭建一个连接的通道的。游戏虚拟社会具有强不稳定性，也就加快了游戏虚拟社会中的流动性，但以玩家为中心的个体是可以把握其流向和路径的。从社会关系到社会结构的鸿沟，也让游戏虚拟社会结构上的“团体格局”和社会关系上的“差序格局”得以共存，并且通过三个现象说明了社会关系和社会结构连接的可行性。

第一节 游戏虚拟社会中“差序格局”流动

本节主要说明游戏虚拟社会具有强不稳定性，也就加快了游戏虚拟社会中的流动性，但以玩家为中心的个体是可以把握其流向和路径的。

（一）游戏虚拟社会的强不稳定性质

传统乡土社会是一个稳定不易流动的社会，具有血缘稳定的社会力量，人口不流动实现自给自足。血缘关系也会限制着若干社会活动，乡土中的人们其社会范围一般也就扩充到地缘范围。和传统乡土社会不同的是，游戏虚拟社会具有强不稳定性。从社会结构看，游戏虚拟社会的团体性对玩家的束缚力并不强，可以体现在游戏虚拟社会的人口结构上。玩家进出自由反映了游戏社会赋予的玩家权利和义务并不那么明显。如果玩家不喜欢该游戏，随时可以退出卸载，在是否建立个体和团体之间的关系这件事上，玩家具有充分的决定权。从社会关系看，其维系的社会关系具有非常大的弹性。上面谈到在游戏虚拟社会中社会关系更多是自致属性的，所以会受到各种因素的影响。比如玩家段位、游戏时间、游戏角色差异、地域、游戏习惯等。访谈的玩家中还存在着“阶段玩家”的现象，学生身份的玩家在回校后会退出游戏，专心学习，等寒暑假了有时间再集中玩游戏。这就会导致一段时间后社会关系需要重新维系，之间的结构和范围也会发生变化。比如工作了的游戏玩家和学生玩家显然时间线就不对，就很难维系在彼此核心的社会圈子里。受地域的影响，在大学的时候更多和大学同学一起，过年回家更多和高中同学一起玩。受现实关系的影响，如果玩家上研究生阶段了，那么本科阶段的好友维系就没有那么密切了。还有游戏机制的影响，如果玩家在某一段时间勤于苦练，打上了更高段位，那么在某些情况下就不能和相差较远的段位玩家一起匹配了。还有游戏角色差异，如果两个玩家都擅长射手，就很难每场游戏都组成队友，因为团体就只有一个射手的位

置。游戏玩家还会有多个“小号”，受游戏段位和游戏角色的不同，在不同的小号上又会存在相互交织但又存在差异的社会关系。

也正是因为这种强不稳定性，对以玩家个体维系起来的社会关系和社会范围的认识应该是动态变化的。即使是玩家筛选留存后的核心社会关系圈子，和传统乡土的社会关系对比，也是极不稳定的。这样说来，玩家选择从自我出发，以自我和他人的关系为衡量标准，去维系自己的社会关系和社会网络，恰恰是游戏玩家抓得住的，也是可以把握的，因为尺度和标准就在玩家身上。相反，如果把个体和所处各个团体的关系梳理得清清楚楚，那么对于玩家而言，他就不是中心了，而是他处于团体不同位置的变化点，他自己反而是变化的，找不到锚点了。中国人的思维和行为模式始终是平衡的，在相对静态的乡土社会中，我们看到的仍然不是停止不变的社会关系，而是对群己、公私相对性的把握，在流动变化的游戏虚拟社会，我们所抓住的也不是外在的关系，而是我对我自己社会关系的把握。不变中找变，变中找不变，中国人处事为人的学问往往道不明说不准，就在微妙而不失平衡的把握中，所谓中国的“人情”变化，已经潜移默化成为我们的一种特质了。

（二）游戏虚拟社会中差序格局流动

虽然游戏虚拟社会具有强不稳定性，但这不表示里面的流动是杂乱无序的。玩家主体对自己社会关系和社会范围的把握是有方向的有路径的，这直接反映在游戏虚拟社会“差序格局”的流向上。玩家进入游戏，首先了解到的就是你的哪些QQ好友、微信好友在玩，以及和你有共同爱好，都爱玩《王者荣耀》的玩家有多少。玩家E谈到“说真的，我第一次登陆进来《王者荣耀》的时候，才发现我身边有那么多朋友在玩游戏。”在熟缘关系和趣缘关系围成的虚拟社会中，通过自我的呈现以及和其他玩家发生关系，不断筛选出地缘关系、利缘关系的玩家，进而沉淀到亲缘关系。一开始，更多是和熟缘关系的现实关系好友玩，或者和要升级需要资源交换的利缘关系玩家玩，是玩家发生关系的第一步。在熟缘关系上，更多选择的是自己现实中互动频率高的好友，在利缘关系上，玩家肯定是想找游戏大佬，他们更知道怎么玩。之后进行组队匹配，加入战队等便过渡到了地缘关系，这时会更看重队友和队友的契合度，随着游戏深入，利缘关系和地缘关系会逐步沉淀到亲缘关系，这时候“玩得来”就变得更重要了。所以在玩家这里，熟缘关系、趣缘关系是往利缘关系、地缘关系流动，而它们最终的目标都是流向玩家中心，最终试图留存在玩家的“亲缘关系”圈子中。但玩家的精力始终是有限的，对于亲缘关系，更多是一种情感维系的载体，能找到“玩得来、品行相投”的好友，本身就是一种相依相偎的状

态，玩家F跟亲缘好友的对话经常是“我心情不好，要不要陪我打一场。下次我帮你打分呀。今晚没啥事干，要不要开黑呀”，亲密的关系总是带着一些人情。亲缘关系的人数不会很多，在访谈的玩家中最多9个，既有多年的好朋友，也有工作同事，也有从另一个游戏玩到这个游戏的游戏好友。为了在不稳定和流动的游戏虚拟社会中对这些关系有所约定，游戏社会中会设置情侣、闺蜜、兄弟、师徒、死党等亲密关系，当两位玩家的亲密度达成一定程度时，选择结成关系，在个人展示区将其呈现出来。其他“当场两清”的社会关系就不需要这种约定了。

如果从整个游戏虚拟社会的差序格局角度去看，亲缘关系是玩家最核心的社会关系，但不是最主要的，也不是范围最广的。玩家和玩家更多的往来是“当场算清”，以利益维系平衡的。玩家3000多的游戏场次，更多在“彼此权利和义务的平衡”中往来的。不然在游戏虚拟社会中何来减轻社会关系负担的说法。那么这样看来，整个游戏虚拟社会的流动中更多还是一种工具理性原则在维系着整个社会结构的平衡，这是原生于虚拟社会的关系。在游戏虚拟社会中，游戏角色创立时所属的阵营、派别等，并不会如同现实中地缘、乡缘生成天生的关系。因而游戏玩家很少会没有明确目的就去添加好友，寻求关系的建立。玩家之间基于获得更多资源，解锁更多成就等目的会寻求主动添加游戏好友、发生组队合作、竞技对战、资源交换、结定师徒等关系，其与射击、杀戮、探索、收集等其他游戏行为一样，成为游戏虚拟社会中重要的行为之一。在工具理性之外，玩家对社会关系的维系还会出于一种基于感官经验和心里冲动的相对纯粹的内心渴望，以及对现实既有关系维系的情感需要，但即使是熟缘关系，也摆脱不了利缘关系和地缘关系的过滤。费孝通认为利益伴随的理性是现代社会的转变和特性。这一定程度上反映我们对社会关系理性平衡的需要，内生于游戏社会的玩家关系，更多其实就是工具理性的选择结果。

第二节 从社会关系到社会结构的流动

翟学伟曾指出传统乡土社会的差序格局面临着社会关系维度和社会结构维度上的鸿沟。“差序格局只能呈现出关系的亲疏远近，却很难体现家国至天下的连续性关系。这种体现是理解或者想象上的，而并非建立在一个事实的基础上。我们需要在家与国之间找寻一种实现的通道，差序格局才能完全建立在社会事实层面上。”（翟学伟，2009）这指向的是传统乡土社会中差序格局关于家和国的鸿沟，也因为这个鸿沟，导致即使在游戏虚拟社会以团体格局呈现的社会结构下，依然看到的是差序格局社会关系维度上的搭建。然而在游戏虚拟社会中，社会结构维度的团体格局和社会关系维度上的差序格局似乎搭建起了

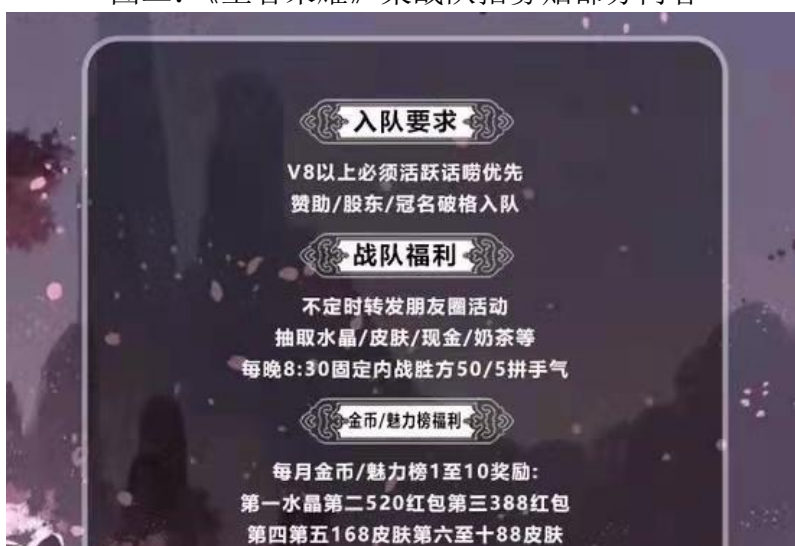
一条可到达的通道，下面将呈现三个在游戏中观察到的现象来试图说明。

《王者荣耀》在统一的团体竞技游戏规则下，设置了三个界面的比赛，娱乐赛、匹配赛和巅峰赛，对游戏玩家的段位等级有进入的资格要求，在不同的比赛中，比赛规则会有细微变化，这种变化恰恰反映了社会结构维度的团体格局向社会关系维度的差序格局的妥协。娱乐赛为所有玩家可玩，不管玩家是最低的青铜段位还是最高的王者段位，而且在一个队伍中，队友可能是青铜段位，也可以是王者段位，所以一些游戏段位较高的玩家可以在这里和游戏段位较低的好友一起玩，玩家 I 是一名王者玩家，但是她最好的几个朋友游戏段位比她低，娱乐赛并不会影响段位变化，所以玩家 I 会在比赛中尽量地带她的几位好朋友，她获得的是一种现实情感维系的享受。即使这个过程中玩家 I 和其余几个好友队友在团体中的地位和承担的责任显然是不对等的，玩家 I 于团体任务要完成得更多一点。但是她无法和她的几个好友去玩匹配赛。因为匹配赛对游戏玩家段位有要求，最低段位的无法进来，而且段位相差较远的玩家之间无法匹配为队友，相比娱乐赛，参与匹配赛的玩家们于团体的任务分工，具有的权利和业务相对平等一些。因为实力相近，每个成员对团体任务的完成显得同样重要，玩家试图在里面摸鱼，其团体的整体目标完成是无法由其他队友补齐的。匹配赛允许双排、三排和五排的组队，也就是实力相近的好友玩家是可以匹配的，在团体合作中，也因为好友的默契度，更有利于完成团队目标和任务。而到了巅峰赛，是较匹配赛更公平的团队竞技竞争，只有到了王者段位的玩家才能参与匹配赛，而且以个人的身份参与随机匹配，好友多排组合的情况不被允许。团体内成员的权利和业务非常清晰且平等，你要争取你在巅峰赛的权利，你就在所处的位置承担相应的业务。团队和团队之间、成员和成员之间的界限非常清晰，在巅峰赛，团体高于个人，团体讲求合作，只有合力取得了团队的胜利，才能赢得个人的荣誉。所以在巅峰赛中，个体是于团体而言的个体，自我的中心点无法突出，自我呈现和形象的塑造也变得不重要，玩家的段位信息、品味不是必须的，因为玩家的出场都是被称为“召唤师 1、召唤师 2、召唤师 3”等，体现玩家身份的是玩家在团体中的位置和承担的角色。也因为这些特点，在巅峰赛中，玩家们非常看重团体于个人的权利和义务，也看重个人在团体中取得的荣誉。从娱乐赛到匹配赛，再到巅峰赛，搭建起了一条从差序格局到团体格局可触达的通道，团体格局的规则越来越清晰化，差序格局所强调的自我主义和相对性也越来越淡化。

玩家们最常见的和他人发生关系就是组成我方和敌方进行竞技。而游戏战队则是在五人小队外常见的多人社会范围，一个战队有上百人，由战队队长组建和发起。游戏里建立战队的主要目的就是招募战队成员，以战队的名义完成

团体任务，帮助战队取得团体荣誉。在百度贴吧上会看到战队的招募贴，上面明确谈到战队成员的权利和义务，玩家进来战队需要做什么，可以获得什么。玩家个体加入战队更多是看自己要做的义务和获得权利的匹配，而且团队的荣誉称号也会展示在个人的主页面上。在访谈中我们发现，玩家F加入了一个战队，我们问及他在战队做了什么时，他说他就加入了战队，在战队里什么都没做，可是他的主页面上显示他所在的战队是一个市级战队，别人一看会觉得他在这个战队，他一定也很厉害，但其实他并没有为战队的荣誉做过什么。那玩家F为什么会加入进来，不会被战队队长踢出去吗？他笑了笑，因为他是战队队长的好朋友，战队队长把他当自己人，当然要加入他的战队了。但是他的游戏实力有限，战队里太多游戏大佬了，也就无需他具体做什么，就凑个人数，为他的好朋友驻场。显然他的进来和那些通过招募贴进来的人是不一样的，招募贴进来的人，他的所在位置是于团队来衡量的，而玩家F的所处位置是于队长的关系来衡量的。这两者在战队里可以共存，并没有什么冲突的现象出现。

图二：《王者荣耀》某战队招募贴部分内容



最后一个就是前面谈到的小号现象。一位可以打到巅峰赛的玩家，是通过小号玩更低段位的，而且他能在较低段位下玩得绰绰有余，在资源的获取和交换上也能更容易，发生社会关系也能更轻松，他在这个游戏虚拟社会中，是可以实现自上而下的。于他而言，是可以触及到团体格局和差序格局的。他是翟学伟（2009）所言的“考虑国与天下，读书的人，通过科举考试进入仕途的那部分人。这部分人是少数的，而大多数人一生仅在扩大的血缘和地缘范围里。”玩家在游戏虚拟社会中团体格局和差序格局实现的目的不一样，一个希望获取以自我为中心的社会关系，一个希望获取团体赋予的权利和荣誉。这就形成了两者可以并拢甚至共存的局面。

本章小结

本章接着上章的社会关系维度，将看到游戏虚拟社会的社会结构维度。游戏虚拟社会具有强不稳定性，也就加快了游戏虚拟社会中的流动性，但以“玩家”为中心的个体是可以把握其流向和路径的。一种流动是“差序格局”中不同关系圈子之间的流动，另一种流动是从社会关系向上到社会结构的流动，进而从社会关系维度触达到了社会结构维度。

翟学伟认为费孝通的“差序格局”出现了社会关系到社会结构的鸿沟，本论文也赞成这种观点。也是因为这个鸿沟让游戏虚拟社会结构上的“团体格局”和社会关系上的“差序格局”得以共存的现象成为可能。但有所不同的是，玩家在游戏虚拟社会中通过流动搭建起了一个连接的通道。本论文通过阐述游戏里的三个现象说明了游戏虚拟社会中社会关系和社会结构连接的可行性。

第五章 游戏虚拟社会与个人关系

前面几章完成了游戏虚拟社会“差序格局”的主体内容，本章将围绕游戏虚拟社会与个人关系展开，谈到游戏虚拟社会和现实社会的连接，玩家个人在游戏虚拟社会中的需求和获得感是怎么样的。

第一节 游戏虚拟社会和现实社会的连接

游戏虚拟社会并非完全独立于现实社会而存在，游戏虚拟社会和现实社会的连接也会对游戏虚拟社会的社会关系和社会结构产生影响，主要体现在以下三点：游戏里最牢固的社交关系往往基于现实关系存在。游戏虚拟社会是现实社会物理区域弱化的一种弥补方式。氪金行为在游戏虚拟社会流动上起促进作用。

（一）现实关系：游戏里最牢固的社交关系

从问卷调研的数据来看，在游戏中设置的亲密关系（即游戏互动最频繁）有 63.7%来自现实好友。而 84.1%的同学喜欢游戏中自动导入微信好友/QQ 好友。前面谈到，通过熟缘关系和趣缘关系，两种不同流向的方式都可能转化为亲缘关系，但通过熟缘关系发展起来的亲缘关系更牢固，也是更多人在虚拟游戏中所维系的社交关系。

游戏虚拟社会里的社交程度主要分两种情况，第一种情况是按照游戏亲密度来定义，通过匹配、排位、赠送金币和皮肤等互动可增加亲密度。玩家 C 认为“如果按照这个来判断我在游戏里的亲密度，那么我和‘你是糖糖’ID 亲密度最高，有 3659 个亲密点。我和他是游戏里认识的，我玩的时候他几乎都在线。但我们也没有也很熟，除了知道他是个男生，自由职业者，时间比较多之外，我对他并无其他了解。我更牢固的好友亲密度反而没有很高，是因为他们太忙了。但是我设想的是，如果‘你是糖糖’ID 突然不玩了，我可能会留句言，你怎么不玩了，关系可能就断了。但如果我现实的那几个好友不玩了，我可能会直接电话过去问他，你是不是忙着泡妞去了（笑），赶紧给我回来开黑。你知道吧，他们都是游戏里的亲密好友，但是在我心目中的地位又会不一样。关系的失去所带来的心理承受值是不一样的。”第二种情况则是玩家会对游戏虚拟社会里的好友进行赋值，这个不等同于游戏亲密度，玩得最多的不一定是玩得最好的，玩家自定义的亲密度取决于玩家的权衡，这两种情况的出入就在于游戏虚拟社会按照其规则下的互动来衡量我们的社交亲密度，但我们虽然在游戏虚拟社会里，却是按照我们的规则来衡量，它可能仅仅只是游戏虚拟社

会，也可能是游戏虚拟社会和现实社会一起，虚拟游戏社会互动值拓展到了其他的互动，和现实社会基于血缘、地缘、业缘等的互动来共同衡量。

这两种情况的偏差，除了游戏虚拟社会默认玩家对虚拟社交的唯一维系就是互动频率，而忽略了互动深浅和其他因素外，更重要的是大部分人对游戏虚拟社会中新建立的关系是不信任的。“经常玩游戏聊天可以，但深交不行！”在访谈中我们发现访谈玩家或多或少都带有这样的顾虑。虚拟社交在具有低成本和高效率优点的同时也会有深交上的风险。在访谈中我们了解到玩家中对游戏里虚拟社交的状态是更自由的，没有那些现实人情维护的烦恼，在游戏下，我们只讲游戏爱好，都是屏幕里的人，不喜欢就删，喜欢就聊。但是深交会让我们增加了关系辨别和了解成本，玩家丁的观点是“兴趣可以成为我们的出发点，但无法成为我们的落脚点。”这种不信任更广泛存在于互联网的在线互动和交往中，在游戏里也一样存在。

（二）现实社会物理区域弱化对应弥补方式

在谈及虚拟互动的负面影响时，流行的一种观点认为“虚拟社交割裂了现实社会”，在线社交网络造成了用户对互联网的深度依赖，进而导致现实社交圈的缩小，人们害怕现实距离，害怕现实见面。“好久不见了怪尴尬的”，“线上聊多轻松呀”……曾经我们最熟悉的距离感被网络虚拟阻隔了。而在访谈中却发现，虚拟社会恰恰连接了现实社会，作为现实社会物理区域弱化的一种弥补方式，虚拟社会帮助我们更好地在现实社会中互动。

现实社会更多是一种物理区域的连接，人们的社交方式往往是在场的。安东尼·吉登斯（1998）认为前现代社会“社会生活的空间维度都是地域性活动的支配”。这种地域性空间的连接更多是以“身体接触”为主，在某个具体地点和某个具体物理空间进行。现实社会中，我们希望通过物理距离达到面对面言语、交流情感的需求，面对面就是现实社会的交往互动基础。也正是基于地域关系，共同的交往物理场域才会有效建立。

从现实社会到虚拟社会，从以“身体接触”为主转向以“心理连接”为主。随着社会的发展，人们交往互动的物理范围逐渐变大，物理场域逐渐被打破。尤其是疫情以来，大家更加意识到这种物理隔离会对社交情感也产生阻隔，也是因为物理空间的隔离、彼此时间的不同步导致了社会距离感产生、现实见面怯意心理等问题的出现。于是，借助虚拟社会，网络在线的交往实现了这种跨越，打破了时间和空间的阻隔和限制。从物理场所到虚拟空间，从身体体验到符号叙事，这种时空转换就成为常态了。更多人在疫情后选择玩起了

《王者荣耀》，就是因为现实中朋友的不能相聚让他们选择在游戏里维系情感。

玩家 I 谈到“能一直现实联络还需要社交干什么呢？游戏中的社交圈只是现实的好朋友们可能暂时无法见面啊。”在访谈中我们聊到，玩家 B 有很好的几个朋友都是高中同学，因为学习和工作的原因，去了不同的城市，疫情之前每年过节回去都是见面的。但是这几年疫情导致几个朋友无法及时回来，见面就再也没齐人了。玩家 B 认为“现在能约上一个时间见面，真的太难了，不是这些原因就是那些原因。可是因为《王者荣耀》，我们找到另一种维系情感交流的机会。线上找时间可比线下找时间要来的方便。而且比起在线简单得聊天，游戏的形式更加丰富，更加灵活。而且我们之间的默契度也通过游戏提升了。现在即使我们不常见面，但是我们之间的情感并不比高中时天天黏在一起要差。我觉得这是《王者荣耀》带给我情感上最重要的意义吧。”

所以，从以“身体接触”接触为主的显性方式到以“心理连接”为主的隐形方式，虽然形式发生了改变，物理区域被弱化，但其本质就是以一种超时空的方式实现人与人之间的连接。虚拟游戏社交网络除了实现团队和信息的连接外，更重要的是连接彼此之间的情感和友谊，以及建立在基础上的不可或缺的精神世界。在这种意义上，游戏虚拟社交作为现实社会物理区域弱化的一种弥补方式的角度，其积极意义是我们需要关注起来的。

（三）氪金行为：促进游戏虚拟社会的流动

氪金行为在社会意义角度上，是利缘关系的一种重要资源，在游戏虚拟社会中有助于资源获取。前面有谈到整个游戏虚拟社会的流动中更多还是一种工具理性原则在维系着整个社会结构的平衡。工具的理性强调我和你交换资源的对等，而货币作为一种清算的单位和媒介，“钱上往来”的准确性可以保证双方交换的对等。其实在游戏虚拟社会中同样也是如此事实。不过这种清算是用于人和人之间的往来的。在《王者荣耀》这里并不会对玩家个体的实力和段位的提升有影响，在社会流动上的促进作用不是说玩家通过氪金行为从青铜低段位直接跳跃龙门，成为王者段位，这种流动更多是说你更容易地和王者做朋友。你可以从王者身上获取你想要的资源，比如游戏攻略。此外，还有一个重要的社会意义就是通过购买皮肤，可以更好塑造玩家个体形象，在游戏虚拟社会中获得自我认同，进而呈现玩家对社会关系维系的标准，皮肤就是玩家“品味”的呈现一个非常重要的中介“物”了。

第二节 玩家在游戏虚拟社会中的需求

上节我们探讨了玩家在游戏虚拟社会中自我呈现，以玩家为中心是怎么展开社会关系和社会范围的，以及从社会关系到社会结构是怎么流动的。从一开

始我们就直接分析，仿佛玩家进入游戏虚拟社会中就无意识地互动、和他人产生社会关系，或者直接和社会发生联系。其实玩家在游戏虚拟社会中和现实社会一样，从牙牙学语到蹒跚学步，从好奇开始体验、学习、成长和社交的，也是在这个过程中，人和人、人和社会之间的关系开始变得有意义。

当我们的安全生理等基础需求满足后，我们就开始期待情感、尊重、认同创造和成就等深层需求。而游戏乐趣的本质就是试图去满足玩家的这些内在需求。玩家对游戏虚拟社会的需求是建立在体验、学习、成长和社交等连续的过程中的，在游戏虚拟社会中完成不同层级的心理需求的满足。

（一）体验

玩家总是能从游戏的题材、画面、剧情中获得一些新奇的体验，是一种对新世界、新认知的新鲜感。游戏社会既可以是逼真的现实社会，也可以是期待的理想社会，人们既希望体验不同的世界，也希望体验不同的人生，甚至体验另一个自己。游戏虚拟社会最先实现的就是玩家对“我是谁”、“我在哪里”的自由定义和选择。玩家 G 谈到“我对游戏的最初印象，是它塑造世界的逼真，让你仿佛处于一个真实又理想的世界，这种感觉，如果此时帮助你去逃离现实的烦恼，你会明白你多想住进里面。”元宇宙这么火，正是体现了我们对于模拟世界和模拟人生的追求。游戏或许是一个小小的缩影，但我们可以看到未来的趋势，科学幻想或变为现实，我们将在新世界，一个完全平行于现实的虚拟世界中模拟人生。

（二）学习

在游戏内学习指的是理解怎么玩，并且会玩，收获对游戏的认识，是一种掌握游戏的满足感。《王者荣耀》MMO 竞技机制，玩家通过自己的学习过关升级，配合打赢团体赛，既能获得奖励，还可以评为个人 MVP，这种反馈能给予玩家内心极大的满足感。玩家 A 回忆到“游戏不只是娱乐，那时我为了自己练的英雄不被别人说菜，人机练习了很久，要想取得胜利，在这里绝对没有运气可言，一场赢了不可能场场都赢。有段时间，我看视频攻略，看贴吧，边看边练习，期末复习都没这么认真”。玩家 D 也认为“有些玩家玩师徒是为了积分奖励，我是为了更好地学习游戏而拜师的，从一个游戏小白到现在的星耀，没有我师父，估计不少受虐”。具有竞争性的电子竞技，已经被设为一种体育运动，游戏已经不仅仅停留在“娱乐”性质上，更是值得学习和收获成长的比赛项目。

（三）成长

游戏成长的体验包括英雄的养成、皮肤的收集、操作的熟练等，最开始是看到游戏资产上有积累，有多少款皮肤，玩过多少英雄等，随后逐渐产生情感上的认同，去获得内心的成就感。从青铜玩上王者，玩家C用了一年，这一年的时间里，他能切切实实感觉到他和虚拟游戏里的那些英雄一起成长。玩家C认为“有很多玩家在玩到一半时会因为老输而卸载了这款游戏，其实他不知道，这就是一个难关，过去了你就成长了。”玩家H则指出“我氪金还有一个重要的原因，就是我觉得《王者荣耀》可以火很久，我可以和我的本命英雄一起升级成长，在它身上购买的皮肤，既是一种对成长阶段性的奖励，也是一种投资”。很多玩家在描述自己过去几年中最有成就感的事情时，会把一步步打上“王者”段位作为自己一个自豪的经历。

（四）社交

前面的体验、学习、成长是可以自己独立去完成的，但是社交是需要和他人交互的，在社交中的获得感于玩家的感知会更加强烈，是一种别人的认同感和我在群体、社会中的归属感。这类情感不仅仅能满足我们对他人和社会的期待，甚至能放大之前我们体验、学习、成长收获到的感知，对玩家在游戏虚拟社会中的整体体验起到了一个强化的作用。游戏个人展示区会设置点赞赠送金币功能，甚至你能在游戏里看到你在好友中、区域中的排名。现在的游戏越来越重视社交环节的设计，也正是说明，大家对游戏社交的追求，并且希望在游戏中收获多人一起在线游戏的乐趣，这也是MMO大型多人在线游戏在现在越来越活跃的原因。社交是团体游戏合作必不可少的一个环节，也是玩家在其中高层次心理需求的实现。

游戏虚拟社交既是“体验-学习-成长-社交”中较为后面的一个环节，但往往是最关键、最高级的一个环节，它试图实现的不仅是玩家对自身的内在需求，而是玩家对世界的好奇，和试图融入群体、融入社会的外在需求。玩家从体验开始一步步通过学习、成长和社交来丰富自己和享受世界给予自己的乐趣。

第三节 玩家在游戏虚拟社会中的获得感

虽然玩家都会在游戏虚拟社会中经历“体验-学习-成长-社交”的过程，但因为外在环境、心智、生活经历等不同，玩家在不同人生阶段对游戏虚拟社会的获得感也会有所差异。结合访谈和问卷调研的结果，我们分成00后、90后和80后三个年龄阶段，00后主要以初高中生群体为主；90后主要以大学生和

刚进入社会的年轻工作者群体为主，80 后更多是已经工作成家的群体。他们因为年龄阶段的认知和人生阶段的阅历不同而在游戏虚拟社会中的获得感也会不同。

（一）00 后的获得感——融入与分享

00 后的获得感更多是一种融入与分享。00 后群体以初高中生群体为主，更多处于学习的关键阶段，所以在游戏上进行了限时，国家严格限制未成年人游戏时长。所以游戏对于他们而言更多是一种体验、新奇、好玩的娱乐方式。他们也正处于游戏的入门阶段。不管是对于游戏里的每个功能设置，他们都会积极尝试。平时在课间最常见的话题就是交流，他们会交流这周游戏新出了什么功能，他们解锁了什么功能。为了融入其中，就会跟风一起玩游戏和做任务解锁一些功能。00 后更倾向“强游戏外互动”，他们特别喜欢线下一起玩游戏，尤其是晚上（可能因为限时的原因），在一些商城的娱乐区或者奶茶区，一群初高中生围在一起打《王者荣耀》，线上开麦变成了线下交流，对于他们来说，他们不满足于游戏内的互动，而是更倾向于游戏外的互动。

00 后玩家如果在游戏中有新的收获，他们是非常愿意跟身边的伙伴进行分享，获得分享的认同。他们主要会在学校和同学进行交流，而且分享的内容不需要很高的成就，简简单单的一个任务或者发现的一个新功能，就足以引起大家热烈的讨论。而且他们在分享中也会收获自我的认同，更希望从交流中获取到大家的游戏进度和游戏经验，奋起直追。

（二）90 后的获得感——情感与合作

前面我们的研究更多是基于 90 后群体的访谈和调研，主要原因是 90 后更能准确理解到游戏的核心玩法，也能有意识捕捉到虚拟社会和现实社会的一些区别，以及游戏虚拟社会和个人之间更深层的意义。90 后以大学生和刚进入社会的年轻工作者群体为主，随着玩家见识的增长和接触的多元，他们对游戏的意识会更包容，竞争意识明显减弱，合作变得主流，或是因为玩家年龄的增长，心智的成熟，他们更喜欢不费心力的合作，而不是你死我活的竞争。他们在游戏虚拟社会中更多是享受乐趣，和朋友社交、虐菜、坑队友甚至是开麦唠嗑。

他们会融入情感，也希望获得情感。这种情感不仅仅来源于玩家与玩家之间，也来源于玩家和游戏世界之间，如游戏 IP、线下 LOL 比赛等，90 后玩家开始注重游戏沉淀下的内涵，比如在某段游戏经历上产生的共鸣等，而并非停留在游戏表面的乐趣。他们寻求属于自我的细分领域的投入。所以他们不需要好

奇游戏里的每个功能，而是找到自己喜欢的功能板块即可。

（三）80 后的获得感——共情与功利

80 后更多是已经工作成家的群体。在现实中，他们承担着社会更多的责任，有来自社会中各方面的压力。他们比 90 后 00 后投入在游戏里的时间和精力显然更少。所以如果 80 后玩家在玩某款游戏，那一定程度上说明他对这款游戏的热爱，或者这款游戏对他生活中发挥的意义。所以游戏于 80 后玩家而言，是共情的，玩家把自己的热爱，把自己希望在游戏收获的东西寄托于游戏中，游戏于他而言可能不仅仅是一款游戏了，而是某种“情怀”了。之前还看到以某游戏群体的身份捐赠灾情物资新闻，就是共情的体现。

当然在情怀之外，80 后玩家更多是以一种功利性的态度去审视游戏，尤其对待一款新游戏时，“你开始玩这款游戏花了多久”、“这款游戏通关需要多久”、“这款游戏值得玩吗”。80 后玩家会有游戏有个评估，在是否选择投入一款新游戏时，会衡量游戏的可投入性，自己付出的精力多少等，而不会因为朋友同事在玩而玩，也不会因为这款游戏很火而玩，玩家会充分地去了解这款游戏。即使进入了游戏虚拟社会，玩家对于游戏任务也更多和利益挂钩。所以 80 后玩家选择玩一款游戏自我的意图性会更强，而不只是停留在跟风、尝试等态度。

以上不同阶段的玩家在游戏虚拟社会中具有不一样的获得感，或受到心智的影响、生活环境的影响、现实的阅历和经历等等，都会让玩家试图在游戏中找寻另一个自己或者收获与现实社会不一样的经历。

本章小结

本章围绕游戏虚拟社会与个人关系展开，首先探讨了游戏虚拟社会和现实社会的连接也会对游戏虚拟社会的社会关系和社会结构产生影响，主要体现在三点：游戏里最牢固的社交关系往往基于现实关系存在。游戏虚拟社会是现实社会物理区域弱化的一种弥补方式。氪金行为在游戏虚拟社会流动上起促进作用。

玩家对游戏虚拟社会的需求是建立在体验、学习、成长和社交等连续的过程中的，在游戏虚拟社会中完成不同层级的心理需求的满足。不同阶段的玩家在游戏虚拟社会中的获得感是不一样的。以初高中生群体为主的 00 后更多是一种融入与分享的获得感。以大学生和刚进入社会的年轻工作者群体为主的 90 后更多是一种情感与合作的获得感。以已经工作成家的群体为主的 80 后更多是一种共情与功利的获得感。

第六章 总结与探讨

本章将重点探讨两个问题，把“差序格局”用在游戏虚拟社会的分析中到底有没有解释力。我认为是有解释力的，通过借助阎云翔（2006）和翟学伟（2009）两篇文章的对话，来试图说明和针对当中的一些观点做出回应。最后是针对团体格局和差序格局在游戏虚拟社会中并存的事实，试图通过游戏虚拟社会中存在的现象来看到两者的碰撞。

第一节 “差序格局”于游戏虚拟社会的解释力

阎云翔（2006）：“差序格局和团体格局，是指社会结构下的两种格局。当代学术却把差序格局概念置换到人际关系层次，而这只是社会结构一部分而已。”

翟学伟（2009）：“阎云翔认为大多学者在解读差序格局时，只看到了‘差’，以个体为中心向外延伸的社会圈子的平面格局，却忽略了立体视角‘序’，即中国传统中的尊卑等级。所以差序格局包含两个维度，一个是人际关系维度，一个是社会结构维度。费孝通用水波纹比喻差序格局，提醒了我们差序格局既作为一个社会结构概念，也可以作为基层社会关系引向的行动概念。立体结构在差序格局中无法体现更加合理的解释是，这是差序格局概念上的局限。”

我将借助阎云翔（2006）和翟学伟（2009）这两篇文章的对话，来谈谈我对差序格局在游戏虚拟社会中的解释力。2006年阎云翔谈到，很多学者忽略了“序”的含义，只看到了“差”的误区。而差序格局概念真正的理论价值是既要看到横向维度，也要同时看到纵向维度。这与后来的学者把差序格局理解成关系和关系网络的同义是偏离的。2009年翟学伟曾对阎云翔的上述观点进行了批判性解读。“差”对应的是差序格局的平面格局，立足于人际关系的建立，“序”对应的是差序格局的立体格局，着力于社会结构上的构成。如果强调把差序格局放在立体的等级结构上看，费孝通想要突出自我中心的位置便摆放不出来了。

从费孝通并没有给差序格局下一个准确的定义来看，他更多会希望差序格局具有更大的张力和丰富的内涵，并不局限于差序格局是差和序的组合，而且他对团体格局也没有下明确的定义，正是希望基于我们去比较两者，看到彼此存在的一些明显的差异点，差和序在传统乡土社会中的特点是突出的，这并不意味着我们在不断变迁和发展的现代社会中需要建立在对差和序的同时兼顾，尤其序在如今社会尊卑等级的色彩会变得越来越弱，难道说差序格局就无法解

释了吗？差序格局作为一个本土化的中国概念，从费孝通对差序格局的散文似的描述中，仍然可以体会到这个概念对今天社会的动态解释力，看到现在社会一些受乡土社会影响的影子。

理论的继承和发展不断受到中西方文化的影响和碰撞，一些学者试图梳理一个把差序格局和西方的相关理论相融合的理论框架。这其中反映的是两种趋势，一种是传统尊卑等级在今天多元现代性的社会，可以完整阐述的可能性越来越少了；另一种是中国社会受到西方的影响越来越强，不仅是中国，西方也受中国的影响越来越强。在相互影响的情况下，学术无疑就会出现两种方向，要么糅合，在中国的社会学概念和西方的社会学概念中找到可以融合和共通的点，试图整合一个相对可以解释更多元复杂社会状态的理论，另一种方向就是对立化，试图为两种概念划分界限，除了下更准确的定义，就是缩窄彼此的范围，试图镇守住不被影响的仅存差异。这两种方向就是我们在研究中尽量去避免的，相信这也违背了费孝通讨论差序格局和团体格局的初衷，以及他对后来研究希望有更丰富内涵的期待吧。翟学伟认为差序格局的价值不是体现在对定义和涵盖性的解读，而是作为一种动态性视角的动力理论，差序格局公与私的相对性，其界限的模糊性都是非二元对立的，而是伸缩与扩张的，还有普遍主义和非特殊主义的融合，都是关于差序格局新的视角。（翟学伟，2009）

所以差序格局在游戏虚拟社会中的运用，首先打破的一点就是，他基于差序格局的研究，不是基于对定义的研究，不是停留在差序格局的差和序在游戏虚拟社会中是怎么反映的。因为进入游戏虚拟社会中，序最重要的血缘关系首先就被解构了，那么差序格局就不能运用到游戏虚拟社会的研究中去了吗？如果这样的话，那社会现在的很多现象，用差序格局都没办法解释。所以在本研究中，对差序格局的解释力立足点在于，第一，自我是怎么建构的，这是费孝通在差序格局中有强调的自我中心点的重要性。第二，我和他人的关系是怎么样的，虽然阎云翔指出差序格局绝不等同于人际关系、社会网络的研究，但是差序格局首先就直接体现在我的社会关系的呈现上，社会结构的差和序在个人的社会关系网络中被体现得淋漓尽致。社会结构是一个宏观的概念，即使费孝通指出差序格局和团体格局是关于社会结构的两种模式，但他的观察和描述都是直接反映在我的社会关系的维系中。费孝通关于“差序格局”的原文篇幅中谈到社会关系和社会结构的次数一样多。所以“差”作为人际关系维度是差序格局中很重要的一部分，尤其在“序”淡化的情况下，变得更加重要且突出的一点。第三，个人和社会的关系是怎么样的，“序”的体现不应在于等级化，西方也会进行阶级划分，“序”更多的张力在于当我们从自我出发看到我们所处的社会关系时，不要忽略了社会环境和社会结构的影响。这三点会是本研究中对

“差序格局”在游戏虚拟社会中运用的着力点，也更是基于对团体格局的比较来看。其实费孝通的阐述也是基于中西比较来看的，或许团体格局在今天的内涵也发生了很大的变化，但好像还没有学者基于费孝通的其他文章谈谈费孝通认为的团体格局具体是怎么样。团体格局更多是基于两分对立的思维去看问题的。西方的强关系和弱关系理论、内群体和外群体理论，都希望诉诸对立的两种类型去划分我们的社会关系，这种两分对立的思维导致西方人对一切概念都是清晰化的，也就不会存在模拟两可、界限不分的情况，这其实是和中国很不一样的一点。于中国社会而言，这种情况更复杂，关系颗粒度更细，相对模糊性更强。当我们强化了强弱关系的二元对立，就很容易忽略关系在具体情境下转化的动态过程。立足中国社会，关系本就是一个交往互动的动态过程，并不存在清晰的界限。内群体和外群体在应对单个个体多个群体的情况中无法更好解释共存、游离和自定义的相对状态。在不同理论的解释力上，其对本研究贡献的核心点需要有针对性地去审视和分析。这正是基于这点，我和他人的关系在社会的呈现上变得非常重要。翟学伟认为正是这一点恰恰说明差序格局理论在中国社会本土化研究的强大解释力。

那为什么要把“差序格局”用在游戏虚拟社会的研究中呢？现实社会是一个非常复杂的体系，我们可以从多个维度去洞察社会的宏观结构和微观关系，费孝通仅仅用一篇文章就阐释了一个为后来中国社会学研究的关键概念，差序格局直接触达的就是传统乡土特征的中国社会的底层逻辑，但是结合我们现实社会，却需要多个维度，多个层级的解剖，从我们自己个人、家庭到区域、国家。游戏虚拟社会可能没有现实社会那么多元和复杂，是一个相对独立的世界，也同样具备了人、人与人组成的群体、还有互动等社会基本要素。在游戏虚拟社会中可以相对清晰地看到自我的呈现、人与人，甚至是人与社会的关系。在这里社会结构直接反映在以我为中心的社会关系结构中，而且在游戏虚拟社会中，互动被直接地放大，互动也是我们搭建社会关系结构的基础，虽然差序格局不等同于社会关系网络，但是在这一维度上，差序格局理论框架仍然是有解释力的。《王者荣耀》等多款游戏的设计来源更多是西方，在游戏玩法的设计上有明显的团体格局，但是它在中国人的运用中仍然明显受到差序格局结构影响的色彩，我们在一个核心强调团体格局的游戏中，却印上了带有传统乡土特征的差序格局的烙印，这是一个很有趣的点，也在某种程度上看到了本土的影响力。

第二节 “差序格局”与“团体格局”相互碰撞

首先，“差序格局”和“团体格局”是两组比较的概念，而并非“非此即

彼”的概念。费孝通也表达出，中国乡土社会和西方社会都存在差序格局和团体格局，只是差序格局对我们来说更主要，而西方社会团体格局更重要。作为社会结构的基本形式，他们概念上虽然有所区分，但是事实上是可以共存的。所以在差序格局的研究问题上，我们不是说中国社会就是差序格局，西方社会就是团体格局，他们可以共存。

本研究选取的游戏样本《王者荣耀》是作为“差序格局”和“团体格局”共存的虚拟社会。《王者荣耀》的游戏虚拟社会规则是一种团体格局的模式。受到国外 MOBA 类游戏特点的影响，团体和团体之间、团体内都有明确的界限，大家更多以团队成员的方式取得团队胜利，进而获得个人胜利。但是中国的玩家们其中却又受到差序格局的影响，进而在游戏中出现了行动上的矛盾点和碰撞点。比如 MOBA 类的游戏分竞技双方，彼此是竞争的关系。我方和敌方的界限是非常清晰的，当你的好友去了敌方，如果按照团体格局来，此时你是作为我方的队友，是有权利和义务去攻打敌方的，如果按照差序格局来看，在你的社会范围里，你的好友和你的关系最近，但是团体要求你必须为了团体而战，如果这时你不忍心伤害你的好友而害得整个团体失掉了比赛，那你绝对会被其他队友给惨骂。不仅团体和团体之间的界限清晰，团体内的分工和个人的角色也是清晰的。在《王者荣耀》里面，大多数玩家对情侣双排的现象有所反感。为什么情侣双排不受待见呢？和另一半一起玩游戏的确是一件开心的事情，但为什么那么多人在排位中不希望匹配到情侣呢？首先段位和实力严重不匹配，在情侣双排中，男生的实力一般都会高于女生，如果发现上不去分了，就会索性直接上号帮女生把段位打上去，一旦情侣双排中出现了虚高段位的人，队友的体验就会非常差，重要的是，情侣之间，他们会相互惯坏，比如男生玩 C 位，女生玩辅助的时候，男生接连被抓已经崩盘，如果辅助保护其他发育好的队友其实就能翻盘，但是女生偏不，他就跟着 CP 寸步不离，这种溺爱行为也许会讨来另一半的欢心，但是对于队友来说却是一场莫大的灾难。双拳难敌四手，情侣打的虽然菜，但是他们是绝对的一致对外，就算战绩 1-9，但是你但凡敢说任意一个人打得不好，就等着接受双倍的火力吧。玩家 I 指出“情侣双排的确很开心，但是在游戏中只顾着对另外一半的溺爱，而不顾队友的游戏体验，这是情侣群体在游戏中不受待见的元凶。”在游戏中，情侣男玩家经常就处在团体格局和差序格局两个不同局面的冲突中。在团体任务中，每个位置承担相应的责任，比如坦克需要站在前线，辅助需要配合射手，但是当你的团体中有你最亲近的人，你的情侣在你的社会关系中处于亲缘性位置，而其他处于地缘性或者利缘性位置，你在执行配合任务中，你的情侣被围剿，她叫你过去帮她，男玩家不得不过去啊，女朋友得罪不起，输了任务就只能遭到整队的谩骂了。

可能有人会疑惑，西方人难道就不会这样做吗？大多数人都会更好地对待家人和朋友，这是自然而然的情况。所以两种格局是一个比较的问题，差序格局在人类社会普遍存在的事实，哪怕去问西方人，他们也认为它同样在西方社会存在，并非是中国社会的一种模式。人们肯定会对自己更亲近的人更友好。然而如果两者进行比较，那么西方人就还是觉得更容易接受团体格局。上面描述的现象是一个相对极端的例子，并不是所有的情侣都会存在拉垮的情况，也并不是都存在着帮了情侣游戏就会输掉的情况，有时实力都很强的情侣因为配合默契反而更有利于整个队伍取得胜利。从上面现象可以看到的是在《王者荣耀》的比赛机制中，已经默认了差序格局的融入。团体匹配中，允许双排、三排和五排，也就是好友能够成为队友一起加入到游戏中，从团体格局对团体的严格定义上来看，这显然是存在矛盾点的，在《王者荣耀》巅峰赛是不允许这样操作，因为会存在不公平、有帮扶的现象，和团体的精神相违背。但是大家对双排、单排和五排本身并不反感或者并不觉得有什么不妥，最起码访谈者们都觉得合乎情理。

以上充分说明了在差序格局的社会中，我们去判断我们的社会范围和社会关系时，首先考虑的就是我和他人之间的关系是怎么样，而不是说先去判断内外群体。这已经成为中国人对自己社会关系认识的默认模式，在这种意义上来说，差序格局除了是一种社会结构的模式外，更是作为社会结构对我们认知上的一种影响，就像翟学伟（2009）所说的，差序格局成为我们行动的立足点，是一种行动的概念。

参考文献

- 安东尼·吉登斯, 1998,《现代性与自我认同》, 赵旭东、方文、王铭铭译, 北京: 生活·读书·新知三联书店。
- 包亚明, 2003,《现代性与空间的生产》, 上海: 上海教育出版社。
- 卜长莉, 2003,《“差序格局”的理论诠释及现代内涵》,《社会学研究》第一期。
- 陈俊杰、陈震, 1998,《“差序格局”再思考》,《社会科学战线》第一期。
- 陈阿江, 1999,《从农村劳动力外流看中国农村社会结构及其变迁》,《西南师范大学学报(哲学社会科学版)》第二期。
- 戴维·阿古什, 1985,《费孝通传》, 董天民译, 北京: 时事出版社。
- 董晨宇、丁依然, 2018,《当戈夫曼遇到互联网——社交媒体中的自我呈现与表演》,《理论前沿》第一期。
- 费孝通, 1998,《乡土中国》, 北京: 北京大学出版社。
- , 2009,《费孝通全集》第六卷(1948-1949), 内蒙古: 人民出版社。
- , 2013,《美国人的性格》, 上海: 华东师范大学出版社。
- 李沛良, 1993,《论中国式社会学研究的关联概念与命题》, 载北京大学社会学与人类学所: 东西社会研究, 北京: 北京大学出版社。
- 李路路、李汉林, 2000,《中国的单位组织——资源、权利与交换》, 浙江: 人民出版社。
- 李斌, 2006,《第三网络社会与新“差序格局”》,《安徽农业大学学报(社会科学版)》第5期。
- 刘祖云, 2000,《从传统到现代——当代中国社会转型研究》, 湖北: 人民出版社。
- 宁慧、李桂平, 2009,《进城农民工就业路径与方向——基于一种社会网络理论分析》,《湖南医科大学学报(社会科学版)》第4期。
- 孙立平, 1996,《“关系”、社会关系与社会结构》,《社会学研究》第5期。
- 腾讯云、伽马数据, 2021,《2020年度游戏产业趋势报告》, <http://www.joynews.cn/reports/game-industry-trend-report/>
- 王思斌, 1987,《经济体制改革对农村社会关系的影响》,《社会科学研究》第6期。
- 王雪, 2006,《差序格局的理论综述》,《理论界》第7期。
- 王昀, 2015,《另类公共领域?——线上游戏社区之检视》,《国际新闻界》第8期。
- 王喆, 2018,《“为了部落”:多人在线游戏玩家的结盟合作行为研究》,《国际新闻界》第5期。
- 阎云翔, 2006,《差序格局与中国文化的等级观》,《社会学研究》第4期。
- , 2021,《“为自己而活”抑或“自己的活法”——中国个体化命题本土化再思考》,《探索与争鸣》第10期。
- 杨善华、侯红蕊, 1999,《血缘、姻缘、亲情与利益——现阶段中国农村社会中“差序格局”的“理性化”趋势》,《宁夏社会科学》第6期。
- 张冠生, 2000,《费孝通传》, 北京: 群言出版社。
- 翟学伟, 1993,《中国人际关系的特质——本土的概念及其模式》,《社会学研究》第4期。
- , 1996,《中国人际关系网络中的平衡性问题:一项个案研究》,《社会学研究》第3

- 期。
- , 1998, 《中国人社会行动的结构——个人主义和集体主义的终结》, 《南京大学学报(哲学, 人文科学, 社会科学版)》第1期。
- , 2001, 《中国人行动的逻辑》, 北京: 社会科学文献出版社。
- , 2008, 《本土的人际传播研究: “关系”的视角与理论方向》, 《新闻与传播研究》第3期。
- , 2009, 《再论“差序格局”的贡献、局限与理论遗产》, 《中国社会科学》第3期。
- 郑伯坝, 2006, 《差序格局与华人组织行为》, 《中国社会心理学评论》第3期。
- 中国游戏产业研究院, 2021, 《中国游戏产业报告》, https://www.sohu.com/a/509131223_120840
- Bartle R. 1999, “Hearts, Clubs, Diamonds, Spaces: Players who suit MUDs.” *Journal of MUD Research* 1(1).
- Brad King & John Borland 2003, *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New York: McGraw-Hill.
- Castronova E. 2005, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Heim M. 1994, *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press.
- Mitchell J.C. 1969, “The Concept and Use of Social Networks.” // *Social Networks in Urban Situations*.
- Newzoo 2021, “Global Games Market Report 2021.” <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>.
- Taylor T.L. 2006, *Play between worlds : Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Williams, Dmitri 2006, “Group and goblins : The social and civic impact of an online game.” *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 50(4).