



北京大学

《社会调查与研究方法》课程报告

电竞选手的社会与自我认同构建

小组成员

社会学系 毛美琦 2000016851

社会学系 税纤青 2000016807

环境科学与工程学院 房晨 1900013531

环境科学与工程学院 袁静 2000013530

环境科学与工程学院 马啸天 1900013526

2021 年 11 月 16 日

【摘要】

随着国内电竞行业的飞速发展，电竞职业选手的数量也不断增多，他们也逐渐得到了社会越来越多的关注，吸引了大量的资本与流量。然而电竞职业选手看似光鲜亮丽，其背后的生存状况却十分复杂——社会对电子竞技的刻板印象、日夜颠倒的高强度训练、万里挑一的竞争压力、远离同龄人的社会交流等因素都使电竞选手身处一种偏离社会常规的成长模式之中。

本研究正是基于上述背景，尝试思考电竞职业选手面临的社会化困境，并聚焦于其社会认同与自我认同的构建进行社会调查与研究。

我们首先针对该主题进行了文献调研与分析，梳理了社会化、越轨行为、数字劳工等三方面的社会学理论对电竞选手的社会角色、身份认同的普遍机制进行了总结与分析。

之后在理论上我们提出了研究假设：①社会认同的构建困境主要源于电竞选手作为家庭成员会受到父母的职业期待、较早进入社会过程面临舍弃高等学业的困扰，整个过程中他们可能无法成功兼顾取舍并满足社会期待，从而有被贴上越轨标签的风险。②自我认同的构建困境则主要源于电竞选手从学校进入俱乐部后对社会环境剧烈变化的感受，期间带来的不适应感、和他人进行社会比较的边缘感、理想与现实的落差感都会影响他们对自我的认知。

最后我们结合课堂上所学的知识对本研究的类型进行了界定，并归纳了本研究可能用到的社会调查与研究方法，包括访谈法、问卷法、实地研究法等定性与定量方法，希望对上述假设进行验证，并展示电竞选手社会与自我认同背后的丰富张力。

【关键词】 电子竞技 职业选手 身份认同 越轨 数字劳工

【目录】

- 一、 绪论..... 4
 - (一) 研究背景..... 4
 - (二) 研究目的与意义..... 7
 - (三) 研究框架..... 7
- 二、 文献综述..... 9
 - (一) 经验层面..... 9
 - (二) 理论层面..... 11
- 三、 研究假设..... 21
 - (一) 他人对电竞选手的社会角色认同构建..... 21
 - (二) 自我认同构建..... 25
- 四、 研究类型与研究法设计..... 29
 - (一) 研究类型..... 29
 - (二) 研究方法..... 29
- 五、 附录..... 34
 - (一) 小组选题过程..... 34
 - (二) 小组各成员撰写部分和阅读文献整理..... 36

一、绪论

（一）研究背景

11月7日凌晨,《英雄联盟》的中国战队之一EDG在这款游戏第11赛季的世界总决赛上以3:2的战绩夺冠,这场决赛吸引了全球观众的目光,仅在B站,S11总决赛的直播就吸引了4亿次人气,6日晚的微博热搜榜一度被EDG承包,无限的热血与激情在这一夜被点燃。

透过这场电子竞技(以下简称“电竞”)爱好者的狂欢,我们能够看到电竞在年轻人中的魅力。回顾历史,电竞的萌芽最早可以追溯到上世纪末,当时的中国最早引入了境外的局域网,网络携带的电子游戏与对战功能是电竞的雏形。在这之后,电竞行业经历了萌芽起步期(1996-2002年),成长探索期(2003-2008年),新兴爆发期(2009-2013年),成熟发展期(2014年至今),电竞所依附的游戏也从早期的《反恐精英》、《魔兽争霸》等发展到了今天包括《炉石传说》、《英雄联盟》、《王者荣耀》等一系列兼容不同领域与终端的,丰富多彩的游戏类型。(陈东,2015)电竞到今天已经成为了一种快速兴起的新兴文化现象,吸引着大量青少年人群的关注与参与,也逐渐在资本与市场机制的融入下呈现出规模化与成熟化的趋势。

如今的电竞行业已经形成了涉及内容授权、制作、传播,赛事参与、电竞用户、监管部门等多方共同建构的完整产业链,不同主体共同维持电竞行业的正常运转,并不断向外衍生,使其更加精细、丰富与多样。

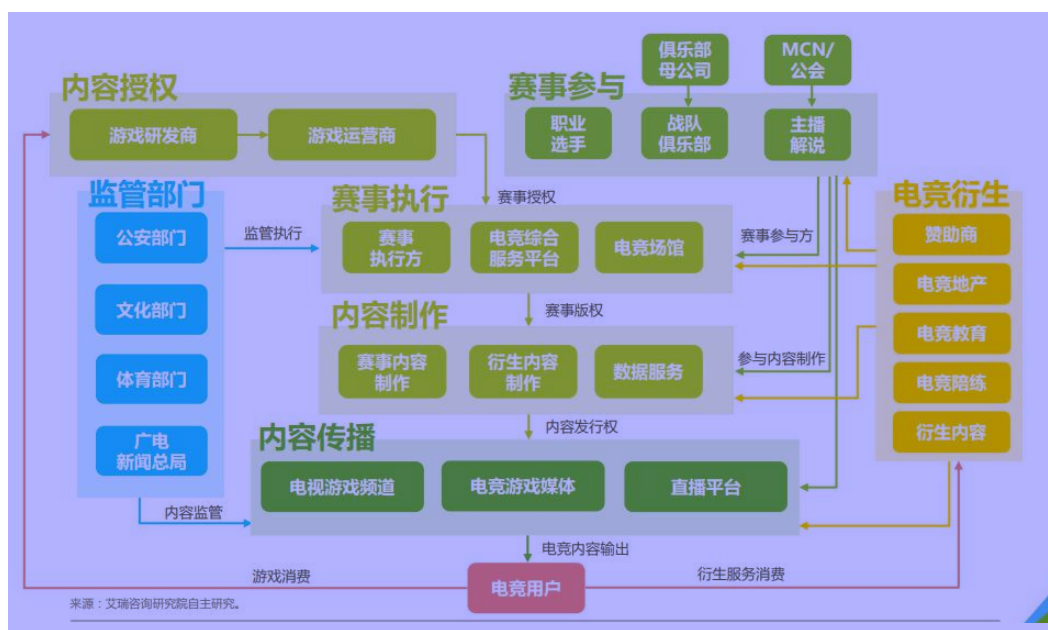


图1 电竞产业链示意图（来源：艾瑞咨询）

一方面，电竞基于网络游戏发展而来，使其从一种单纯的娱乐消遣形式逐渐演变为带有竞技对战性质的体育项目；另一方面，视频平台的电竞直播赛事层出不穷，大量的播放量与观众数催生了众多商业资本的涌入，进一步推动了电子竞技的发展。

电竞职业选手作为这一时代浪潮中置身“风暴眼”的核心群体，本身也是电竞的产物。他们之前可能并不被社会接纳与认可，可能默默无闻，没有机会将自己的能力展现出来，从而获得社会的关注与认同。如今，他们的社会关注度显著提升，不少职业选手成为了青少年中的明星与偶像，而职业选手残酷的竞争压力与枯燥的日常训练却又使其光鲜一面的背后充满了常人难以想象的艰辛。电竞选手在社会中所承受的来自外在的否定或赞许，内在的怀疑与反思，成为了挑战其认知构建的关键要素。

1. 疫情+资本：电竞的“野蛮生长”

新冠疫情的冲击对全球体育赛事都造成了不小的影响，对于电竞也不例外，大型赛事无法线下举办影响了不少俱乐部和电竞公司的实际收入。但疫情本身也为电竞行业的发展创造了巨大的机遇。人们无法外出娱乐，互联网用户因而拥有了更多的线上互动娱乐时间，电竞游戏与直播本身都以互联网为依托，因而得到了人们的大量关注。

据统计，在 2020 年春节期间，iOS 畅销榜 TOP20 游戏下载量同比增长 130%^[1]，我国电竞规模也在 2020 年正式突破了 5 亿人的规模^[2]，这些数据都显示出电竞作为“互联网+娱乐”的重要形式正发挥着越来越重要的作用。

与此同时，不少投资者也抓住了电竞巨大的发展潜力，通过投资提供了更多的资本，而大量资本的涌入又会正向反馈推动电竞进一步成长。据统计，2017-2018 年电竞市场投资超过 150 亿元，2019-2020 受电竞市场洗牌的影响有所回落（也促进投资行为更加理性），同时今年以来又呈现出投资热度回升的现象，总体来看，资本规模是十分巨大的。^[3]

电竞的资本化既可以借助引流效果带来更庞大的流量促进整个行业的不断扩张，同时也可以附带社会资本（如职业选手的名气与荣誉）（张雅婷，2019）、文化资本（如电竞解说）（朱贺，2017）等一系列的虚拟资本的飞速增长，最终都有助于促使整个行业不断趋向于成熟化与一体化。

2. 电竞选手：复杂的生存现状

疫情的限制加上资本的助推使得电竞行业面临着广阔的发展前景，甚至呈现出飞速

[1] 《深度疫情对互联网传媒影响几何？》<https://guba.eastmoney.com/news,300413,900679366.html>

[2] 《艾瑞咨询：2021 年中国电竞行业研究报告》网址链接：<http://www.199it.com/archives/1240985.html>

[3] 同[2]

发展的趋势，2020 年电竞整体市场规模已超过 1450 亿元，而 2021 年则可能突破 1800 亿元。如此“野蛮生长”创造了丰富的经济效益，但这同时也在不少群体中暴露出了不同的问题——少年儿童对虚拟世界的沉溺，对游戏的痴迷，青少年对电竞选手的明星崇拜，为电竞赛事而挥霍金钱^[4]……

电竞选手的生存现状与问题或许更为聚焦与复杂，俱乐部的巨大压力，长时间训练对身体的伤害，不被家里人理解等等都对电竞选手构成了挑战。其中的不少问题目前叶正逐渐从选手自身延展出去，成为社会关注的问题。

和其他竞技体育赛事一样，电竞选手的黄金时期也很早，大概在 18-22 岁之间。要想成为真正的电竞选手，这些年轻的电竞爱好者们需要先通过选拔进入青训营，之后如果在青训中表现出色则可以正式进入俱乐部中接受培训，并有机会通过参与各种电竞赛事，逐步成长为优秀的职业选手。^[5]

在俱乐部内，职业选手需要进行高强度的日常训练积累经验。一般来说，训练状态下，电竞选手的作息常常是日夜颠倒的，有时中午 12 点起来后开始训练甚至会一直训练到第二天早上 6、7 点。每天十几小时的训练对年轻的职业选手来说也是巨大的负担与压力，不少电竞选手都会因为久坐、饮食不规律、长期熬夜而患上肥胖、患糖尿病、颈椎病等疾病。下滑的身体条件极大地限制了电竞选手的发展与未来，不少职业选手面临所谓的“24 岁退役魔咒”（近两年来 LPL 退役的知名选手年龄在 21 到 26 岁区间，平均约 23.5 岁，职业选手 24 后的手速和反应速度普遍下滑，难以打出以往的极限操作）^[6]。

除了身体上的高压训练以外，残酷而激烈的竞争也对电竞选手造成了巨大的心理与精神压力。真正能够有机会参加直播赛事，展现潇洒自如的操作，获得万众瞩目的职业选手实在是凤毛麟角，对于普通选手而言可谓是非常困难的事情。据统计，目前的电竞选手大约有 10 万人，俱乐部多达 5000 余家^[7]。一流选手的天赋与经验对于普通选手而言可能是永远无法达到的高度，但有大量的普通选手带着青少年们对于电竞发自内心的热爱仍然在坚持。

另外，赛事本身巨大的商业价值也使得电竞选手的可能面临游戏之外的社会与生存压力，knight 转会纠纷案就是这样一个鲜活的案例，由于参与另一俱乐部的赛事因而产生的纠纷如今在电竞圈也屡见不鲜。从中可以看出，传统的劳动权利保障方式已经不再

[4] 时代在线《陷在电竞博彩漩涡里的年轻人》网址链接：<https://www.time-weekly.com/post/280104>

[5] 36 氪《电竞青训营中，那些梦想成位下一个 Faker、UZI 的少年们》网址链接：<https://36kr.com/p/678555014545795>

[6] 澎湃新闻《痛点 | 电竞人生 BP 指南①万分之一出道率，24 岁退役魔咒》网址链接：https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_13150595_1

[7] 人社部：《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》网址链接：http://www.mohrss.gov.cn/SYrlzyhshbzb/dongtaixinwen/buneyaowen/201906/t20190628_321882.html

完全适用于电竞选手和俱乐部之间的契约与雇佣关系了，这导致电竞选手在转会、自主择业、伤病保障、退役再就业方面都存在着挑战，需要制度的健全以及电竞选手占据主动地位。（米源，2021）

由于社会整体不同代际人群之间对于电竞仍然存在认知偏差，不少父母仍然把电竞视为“不学无术”的代名词，把电竞选手视为“网瘾少年”，当然除了担心孩子是否能够成才，也有不少父母表示对于孩子健康的担忧，种种压力分担在选手和父母双方的身上，都是不容易克服与化解的心病。

（二）研究目的与意义

基于上述背景，本研究试图深入探究整个社会如何建构对于电竞选手这一独特社会群体的认同感，电竞选手自身又是如何建构自我认知这一问题。我们此次研究期望达到以下几个目的：第一，通过文献调研梳理得出与电竞职业选手自我与社会认知建构的有关理论；第二，在已有社会学理论上，结合电竞行业的实际情况提出研究假设，并构建具有解释力与说服力的概念模型对研究问题进行分析与阐述；第三，在理论研究的基础上设计社会学调查实验，从问卷和访谈两个角度设计研究方案，并力求从受访者方面获取尽可能多的涉及认知建构的信息；第四，整合研究成果进行后续分析与数据处理，从而调整理论假设并形成最终理论体系。

电竞是最近几年来受到人们高度关注的行业，因此并没有太多的专业与权威的社会学研文献可以解答“电竞选手的认知建构”这类问题，之前可能针对与电竞选手类似的运动员做过相关的研究，但电竞选手的培养模式和运动员仍然有较大区别，有必要进行实际调查与深入分析。

与此同时，电竞选手的群体不仅数量庞大且仍在迅速壮大，而且基本上都是 20 岁左右的青少年，他们未来对于国家发展将会起到重要的作用，而现实中电竞行业的残酷与复杂环境也确实给身处其中的他们的成长带来了挑战与压力感，从社会与自我认知视角切入能够有助于我们识别影响他们心理状态与生活情绪的因素，并尝试给出针对性的建议与措施，从而有助于电竞俱乐部构建更加完善与成熟的职业选手培养体系，更好地推动电竞行业的发展。

（三）研究框架

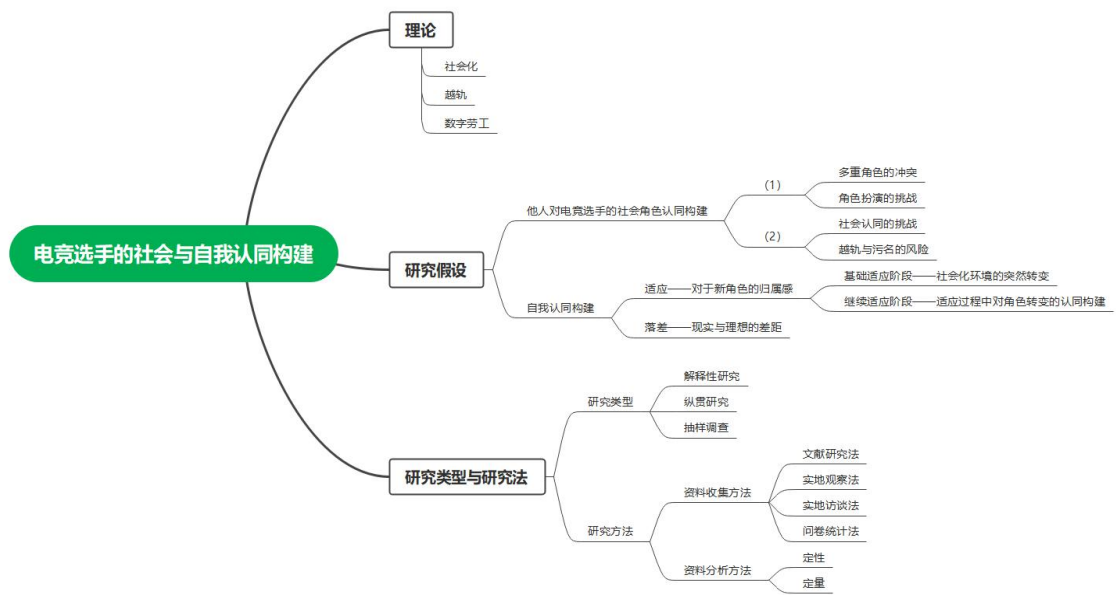


图 2 本研究的研究框架

二、文献综述

(一) 经验层面

1. 本研究对于电竞的定义

目前关于电子竞技（Electronic Sports，英文缩写 e-sports）并没有明确的定义，国家体育总局曾在 2017 年给出过一个定义，认为电竞是“利用高科技软硬件设备作为运动器械，在统一的竞赛规则下进行的人与人之间的对抗性运动”。（荣柳，2019）由此可见，电竞并非传统的网络游戏，而是在其基础上加以“竞技”色彩，主要集中于参与者智力和体力相结合的比拼，是带有体育性质的竞技活动，核心在于对抗与比赛。



图 3 电子竞技与网络游戏的差异^[8]

电子竞技近几年逐渐被体育界认可为一项正规与完善的体育项目。其竞技性质主要体现在职业玩家在比赛中都有着较高的即时操作强度，包括反应速度、身体耐力、聚焦深度、心里承压等一系列的要求，因此符合竞技体育运动的属性。（杨越，2018）2003 年，国家体育总局已经正式批准电竞为第 99 个正式体育竞赛项目（2008 年又改批为底 78 个正式体育项目），2017 年国际奥委会也同意将电竞视为一项体育运动，2018 年，电子竞技正式成为雅加达亚运会电子体育表演项目，并将会在 2022 年成为杭州亚运会上的正式比赛项目^[9]。尽管从发展趋势来看，电竞正逐渐融入体育圈中，但民众对于电竞的认知仍然存在差异，反对的声音主要认为电竞仅仅是附加了一定身体活动的智力运

[8] 新华网数据新闻《打着游戏进奥运？电子竞技也是体育项目！》网址链接：
http://www.xinhuanet.com/video/sjxw/2016-08/22/c_129246812.htm?t=1471872765950

[9] 腾讯网《电竞终获国际大赛承认！王者荣耀入选杭州 2022 年亚运会》，网址链接：
<https://new.qq.com/omn/20211106/20211106A05TAT00.html>

动，类似桥牌和麻将，并不能算是体育运动，归根结底属于脑力运动的范畴。（王浩骅，2020）

综上所述，在本研究中，电竞这一概念有狭义与广义两个视角的内涵。从狭义角度来看，电竞是竞技体育的一种；而从广义角度来看，电竞代表着结合科技、娱乐、社交等属性为一体的数字娱乐文化体育领域内的一个行业。

2. 电竞产业相关政策概述

随着电竞逐渐成为正式的体育项目，越来越多针对电竞行业的政策持续加码，从而使得行业本身更加规范，制度更加健全，电竞及其衍生内容更加丰富。

城市建设方面，越来越多的“电竞之都”正在我国的版图上崛起，如今在全国范围内的各大城市都拥有了相应的俱乐部、电竞公司，教育机构、高校社团等，从之前集中于北上广深的发展焦点逐渐过渡到“遍地开花”的放射状高速发展。城市为电竞战队提供了相应的资金与条件支持，而电竞战队的主场赛事举办又能够为城市带来源源不断的发展动力。

作为我国发展最早，规模最大的电竞城市，号称“全球电竞之都”的上海在 2019 年的发布了专门的《关于促进上海电子竞技产业健康发展的若干意见》^[10]（因为包含 20 条内容又被称作“电竞 20 条”），从电竞行业涉及的不同层面提供了政策层面的引领与导向，并与后续发布的有关电竞场馆建设与运营、直播技术与平台等一系列的管理规范形成了联动的全方位政策框架，从而更好地支撑上海市电竞的发展。

而较为新兴的电竞城市如苏州，也在今年公开发布了《关于促进苏州市电竞产业健康发展的实施意见的通知》^[11]，其中既提出要打造具有苏州色彩、太湖元素的电竞赛事，也明确设置了奖励与补助的门槛，如“对在苏州举办的国内外知名品牌电竞赛事，按照赛事投入的 40%~60% 给予在苏州注册成立的主办方或承办方办赛补助”。上述种种具体政策的发布与落实都能够显示出城市对电竞行业入驻的诚意，城市与电竞可以实现彼此赋能与助推，城市也可以借助电竞人才的引进使自身发展更加年轻化，更具活力与能量。

电竞选手的选拔与培养方面，越来越多的高校搭建了相应的研究与交流平台，如北京大学开设了电子竞技高级人才研修班，为电竞行业管理者提供交流机会；中国传媒大学和虎牙合作开设了中传虎牙电竞研究中心，有助于实现电竞行业产学研相结合的发展模式；而在高校之外，市场也提供了大量的培育资源，超竞教育和腾讯电竞联合发布了

[10] 《促进上海电子竞技产业健康发展的若干意见》网址链接：
<http://www.ssmc.sh.gov.cn/policy/knowledge!knowledgeDetail.do?id=2c91c28d6b08559a016b4ad1e2b219fc>

[11] 《关于促进苏州市电竞产业健康发展的实施意见的通知》网址链接：
<http://www.suzhou.gov.cn/szsrnzf/bmwj/202101/f7b5eb7891c9420a8b4b399f641e0fe5.shtml>

我国第一套电竞系列教材^[12]，为各院校的电竞专业教学提供了支撑；比心联合 20 多家职业战队开展了电竞的联合青训活动。不同主体的加入使得电竞选手的培养路径更加明晰与完善。

（二）理论层面

1. 社会化相关理论

（1）“镜中我”理论和“自我”理论

“镜中我”是一个社会心理学概念，由美国社会学家查尔斯·霍顿·库利（Charles Horton Cooley）于 1902 年在其著作《人类本性与社会秩序》中提出。库利认为，在人际互动和社会交往过程中，他人犹如一面“镜子”，人们从这面“镜子”中看到了他人对自己的评价，从而去调整和改变自己的社会行为。库利提出，自我是通过人际关系建立自我，不仅是一个个人实体，还是社会的产物，他把自我的这个方面称为投射自我（reflected-self）或镜中自我（looking-glass self）——人们不仅想象他人如何看待自己，而且想象他人如何评价他们眼中的自己，以及人们对这些反射性评价的情绪反应。

“镜中我”是在“初级群体”（primary group）中形成的。“初级群体”与库利的“镜中我”理论密切相关的概念。库利认为，“初级群体”是人性形成的基础，也是人社会化的开始。一方面，人们通过与他人的交往并从他人的反应中获得自我概念；另一方面，人们的自我概念也不断的延伸到作为其组成部分的各种初级群体中去。这样一来，他人对我是面镜子，我对他人也是面镜子。在初级群体中，人性逐渐产生。

库利虽然指出了个人如何从与社会、与他人的交往中获得自我概念，但没有解释这种“镜中我”是如何具体产生的。在这方面，米德（Mead）对此进行了补充。（徐晓君，2006）

米德也对“自我”概念进行了社会学的限定，他认为“它是从社会整体、社会 and 个人的互动的视角来定义自我的：自我‘并非与生俱来，而是在社会经验与活动的过程中产生的’‘离开社会不可能有自我，也不可能有自我意识和交流。作为可以成为自己对象的自我，它从本质上说是一种社会结构，是从社会经验中产生的’”。可以看出，米德将社会对于自我的产生和形成的作用放到了极高的地位，甚至于离开社会就不可能有自我。^[13]

[12] 包括《电子竞技运动概论》、《电子竞技产业概论》、《电子竞技用户分析》和《电子竞技职业生涯规划》四本通识性教材。

[13] 张志安,姜红.个人社会传播——从芝加哥学派到李普曼的传播思想,中华传媒网

米德研究了个体自我发展经历的三个阶段：模仿阶段、游戏阶段和概念化的他人阶段。在模仿阶段，个人“扮演”其他一些人的角色，站在他人的角度观察他人对于他的期待，并借助想象来扮演他人的角色，进而过渡到“游戏”阶段；在游戏阶段，游戏的参与者不仅能扮演他人的角色，而且能够同时承担好几个其他的角色，并且学会游戏的各种规则[14]；第三阶段则是“游戏”的高级阶段，米德将其称为“概念化的他人”阶段，在这个阶段，“概念化的他人”不是和特定的人的期待相联系，而是由一般的期待和标准构成至此。自我融入社会，社会体现自我，两者互为前提或条件，密不可分。

根据库利的“镜中我”理论和米德的“自我”理论，可以窥见在自我概念形成的过程中社会环境的重要性。在本文中讨论的电竞选手的自我认同构建中，对于“自我”概念的形成也很大程度上依托于社会。电竞选手“自我”概念的形成将自己展现到了更多人面前，电竞选手将会通过“镜子”看到他人对自己的评价，他们不仅想象他人如何看待自己，而且想象他人如何评价他们眼中的自己，从而去调整和改变自己的社会行为。而在电竞选手个体自我发展经历的三个阶段中，也需要经历模仿阶段，游戏阶段和概念化的他人阶段。

由于电竞选手自身发展不同于常人的社会化阶段，电竞选手面临不同于常人的路，在同龄小孩在校学习的时候参加青训，参加电竞比赛；在同龄人完成学业进入社会工作时，电竞选手面临退役阶段，需要回到社会再次社会化。在整个过程中，电竞选手会不断地通过“镜子”看到他人对自己的评价并对自己的社会行为进行反思和调整。在整体社会评价并不友好时，电竞选手往往面临巨大的压力。

(2) 社会角色与社会期待

“角色”是社会学中的一个重要概念，由美国社会学家米德（G.Mead）首次应用于社会学以来，经过社会学家不断丰富和发展，已经发展成为独具特色的社会角色理论。

（陈卫平，1994）它是指个人在特定的社会或团体中占有的适当位置和被社会或团体所规定的行为模式。根据不同的标准可对社会角色进行不同的分类。（喻安伦，1998）根据社会存在形态的不同，可把角色分为理想角色、领悟角色和实践角色。理想角色是指社会或团体对处于特定地位角色所设定的理想的规范和公认的行为模式，因而也将理想角色称为期望角色。领悟角色是指人们根据对理想角色的理解所形成的观念中的角色模式。实践角色则是个人在社会互动过程中实际扮演的角色。

角色的行为过程包括角色学习和角色扮演。其中角色学习在某种意义上是角色扮演的基础和前提，而角色扮演则是角色的实现。角色学习包括两个方面，一是形成角色观念，二是学习角色技能。形成角色观念是指个人对自己所扮演的角色所应具有的思想、风格、品格等方面的认识，通俗来说就是与别人的互动中，应以什么样的形象出现。学

[14] 芮必峰.人类社会与人际传播，中华传播网

习角色技能则是学习顺利完成角色扮演任务，履行角色义务和权利，储备塑造良好角色形象所必须的知识、智慧、能力和经验等方面的技能。

当角色的社会地位被承认后，角色的社会期望（social expectation）也随机产生。社会期望指社会或群体根据个体所处的社会地位及其所承担的社会角色所提出的希望，它所反映的是社会公认的价值标准和行为规范。社会期待对于个人而言，可以是促进个人进行角色学习和角色扮演以更加符合社会期望的行为动机，但社会期望与个人的实际情况差距较大且很难补足时，也对个人构成了一种社会压力。

社会期待产生的同时也就产生了上文提及的理想角色。然而人们扮演的实践角色往往与理想角色存在一定的差距，角色差距的存在，是人们成为合格的社会化成员的一大障碍。当角色差距过大，表现出人们的实践角色与社会期待的角色不协调不适应，因角色期待不一致而产生的个人心理或情感上的矛盾和冲突，这就是角色冲突。角色差距和角色冲突对人们正常生活会产生一定的影响，因而我们需要进行角色调适。人的社会化具有终身性，因而角色调适也不是一次就能完成的，往往贯穿于人类的一生。

基于社会角色理论，我们可对电竞选手的社会角色进行剖析。足球、篮球、网球等商业价值顶级的赛事，不乏三十、四十岁仍活跃的选手，但电竞选手的职业黄金期通常比较短。人力资源和社会保障部曾在 2019 年出具的《电子竞技员就业景气现状分析报告》显示，被调查的电子竞技员超过半数在 16 到 22 岁之间，有不到三成在 23 至 30 岁之间，年龄普遍偏低。电竞选手的低龄化，使其角色冲突更为显著。处于 16 到 22 岁这个年龄段的青年，大多的社会角色身份是学生；随着电竞行业的兴起和逐渐被接受，电竞也逐渐被认为是一种运动，从事于电竞行业的电竞选手的社会角色则是运动员，只是与传统意义上的运动员有所不同。然而无论是作为学生还是作为运动员，电竞选手都面临着不小的角色冲突。

从角色的自我期待角度来看，个人所处的文化环境、社会地位和家庭状况很大程度上制约着角色的自我期待，同时由于无法同时满足各种角色的要求，角色本身往往表现出巨大的内心冲突，使角色自我处于矛盾、尴尬的状态。这种冲突本质上是由角色本身对自身不同的期待的矛盾所造成的。（白艳红，2009）电竞选手面临着传统的学生身份和特殊的运动员身份。作为学生，电竞选手对学生角色的自我期待是在学校很好地完成学业任务，提高学习能力，提高思想道德品质和综合素质等；对运动员角色的自我期待是在训练中投入足够的时间和精力，以期在电竞领域取得一定成就。但由于电竞选手的精力有限，往往很难同时满足学生和运动员的角色要求，进而产生内心冲突。

从角色的社会期待角度来看，一个人在社会中会同时扮演着种种不同的社会角色。社会按照各类社会角色所规定的行为模式去要求每个社会成员，称之为角色的社会期待。（白艳红，2009）由于受文化、教育、信仰诸方面的影响，个体有时不能很好地满足社会规范的要求，引起角色本身与社会期待之间的矛盾冲突。在学生身份下，家长、教师、学校和社会都对电竞选手有着一定的期待。（唐文，1988）例如家长期待子女能够努力

学习来获得更优质的教育，形成健全的品格，教师和学校期待通过教学活动使学生成绩获得提高达到预期的效果，并期待学生有所作为，社会则期待青年一代能成长成才，未来成为国家建设的中坚力量。在运动员身份下，社会期待职业运动员具有良好的伦理道德品质，有着良好的职业素质，能够传达体育竞技精神，赋予体育生活以文化色彩，并希望他们能够为国家取得荣誉与成就。由于电竞行业不同于传统的体育行业，社会的包容度和接受度较小，电竞选手很难在这两个方面都符合社会期待，甚至于很大程度上在两个身份上都达不到社会期待，无法获得身份认同，陷入两难的困境。

(3) 社会认同理论

社会认同理论（social identity theory）是亨利·塔菲尔、约翰·特纳等人提出并加以完善的。塔菲尔和特纳认为社会认同指的是“个体从他感知到自身所属团体那里的来的自我形象，以及作为团体成员所拥有的情感和价值体验”。社会认同的基本观点认为，个体都在努力地维持和增强自尊，而社会团体以及团体内部成员都会赋予个体或积极或消极的价值内涵，这势必会影响到个体的社会认同。个体希望得到和维持积极的社会认同，而对自身所属团体的评价需要参照其他相关团体通过社会比较来进行，积极的差异比较可以带来较高的威望，而消极的差异比较则产生较低威望。当社会认同得不到满足时，个体可能会离开现有的团体，加入使自身更能得到积极区分的团体，或者通过努力使现有团体获得更多得积极区分。

塔菲尔认为，社会认同的心理过程包含三个部分：社会分类、社会比较和积极区分（Tajfel, 1982）。社会认同理论中指出：个体为了更好地理解和识别事物，会对他们进行分类，对于人进行的分类往往采取相似的办法。而在对他人进行分类的过程中，个体很难不受到个人情感的影响，人们倾向于根据他人和自己的异同来对他人进行分类。同样，人们也会对自己进行分类。特纳在 20 世纪 80 年代提出的自我归类理论对社会认同理论进行了补充。传统社会心理学关注“群体中的个体”，而自我归类理论关注“个体中的群体”，指个体主动将群体心理化后得到的积极情感和价值意义以及一次为基础与他人进行区分的动力过程。（李春等，2006）个体将自我归入某一团体后，倾向于将这一团体与其他团体进行比较，并在群体比较时倾向于在特定维度夸大群体间的差异，给群体内部成员更加积极的评价。（张莹瑞等，2006）在内群中获得了更加积极的社会认同，会给个体带来更加积极的自我评价。这就是社会比较的过程。而个体为了维护和提升尊严，会努力在团体比较的维度上表现得比外部群体更加优秀，这就是积极区分原则。在社会分类、社会比较和积极区分的共同作用下，产生了进一步的团体行为，比如歧视和团体偏好。

社会认同理论认为，社会认同过程是群体间偏见产生的基础。（韩静，2009）个体在进行社会区分时把自己所在的群体与其他群体的区分最大化，并给予自己群体正向的评价，这样一来便容易产生内群体偏好和外群体偏见。

同时社会认同理论改变了社会心理学对刻板印象的思维方式。塔菲尔在他的研究中提出：类别化和刻板印象不能被单独地当作易化和简化个体思维的信息处理装置来理解。因为把刻板印象当作是需要纠正和克服的“对现实错误的歪曲”是不对的，从特殊的内群体角度讲，它可能是人们做出判断和行为的相对可靠的标准。（Tajfel，1982）按照社会认同理论的观点，刻板印象是内群体的人们做出判断和行为的相对可靠的标准。

但社会认同并不总是积极的。面对消极的社会认同，个体的主观策略可以归结为三种：社会流动、社会创造和社会竞争。当群体之间的边界可以渗透时，个体越倾向于社会流动这种策略，就越容易从原来的团体中分离出去转移到另一个社会认可度更高的社会群体中。当边界难以渗透时，个体采用的是群体策略而不是社会流动这种个人策略。群体策略中的社会创造是指为团体获得更好的社会认同，这种策略是采取一些新的维度去和其他团体进行社会比较，或者重新看待团体属性所具有的价值，还可以改变群际比较时选择的对象。当群体地位被认为不合理且不可改变时，团体成员会采取直接竞争的方式来寻求积极区分，这就是社会竞争。（闫丁，2016）

在数字时代的大背景下，人们开启了不同以往的生产和生活方式，个体自我丧失了本真性的存在方式。失去自身确定性和明晰性的同时，个人对自身所处的关系和环境更是无从把握。（黄金利，2021）在数字时代，个体的自我认同危机更加凸显出来。

社会认同理论完备地阐述了社会认同的心理过程、产生的影响以及面对消极的社会认同时个体采取的主观策略。本文中的电竞选手也可以看作是一个社会群体，经历社会分类、社会比较和积极区分这三个心理过程来产生社会认同。不属于电竞行业的人们也粗略地构成了一个社会群体，产生社会认同，进而产生了内群体偏好和外群体偏见以及刻板印象。从社会实际来看，不属于电竞行业的人们往往对于新兴的发展迅猛的电竞行业存在一定的偏见和刻板印象，将“电竞”和“电子游戏”混为一谈并多加指责，认为从事该行业的人“不务正业”，“整天只知道打游戏”。在进行社会比较时，电竞选手产生的社会认同不一定总是积极的，电竞选手可能会选择社会流动——退出电竞行业，放弃原本的社会认同，社会创造甚至社会竞争。在数字时代，个体尤其是电竞选手这类特殊人群的自我认同危机逐渐凸显。

(4) 自我发展过程中的认同危机

认同危机，是艾里克森表示人在成长或者说社会化的各个阶段都会遇到各种心理问题，如果成功地解决这些问题就会表现出积极的反应，如果不能很好的解决这些问题，就会出现危机，这种危机就称为认同危机。

认同危机是相对于认同而言的，当代认同是指现代人在现代社会中塑造成的、以自我为轴心展开和运转的对自我身份的确认，它围绕着各种差异轴（譬如性别、年龄、阶级、种族和国家等等）展开，其中每一个差异轴都有一个权力的向度，人们通过彼此间的权

力差异而获得自我的社会差异,从而对自我身份进行识别。从这个意义上说,所谓当代认同危机就是指人的自我身份感的丧失,也可以被理解为“自我价值感、自我意义感的丧失”。人生的无意义感所体现的是一种人生观,是个体对自身价值的消极评价。所以,个体自我认同危机的实质是个体自我评价的困境。(尹岩,2007)

心理学家 Aronson 用实验证明努力和认知失调的关系,用 Aronson 的话来说就是:你为某件事情付出的越多,你就越喜欢它。Aronson 指出,努力做一件不好的事情,必然带来较高的认知失调,而为了减少失调,人们只能改变自己对这些事情的态度,从不喜欢变得喜欢。在电竞选手投入大量的时间和精力去做一件社会整体评价不佳的事情,为了减少失调,会倾向于对所做的事情采取更加积极的态度。而另一方面,个体自我评价往往受到所处社会环境的影响。从前述的“镜中我”和“自我”理论中体现出他人对个人自我评价的影响;从社会认同理论中则表现出社会群体对另一个社会群体中的个人的社会认同的影响。在这两种情形中,电竞选手大多受到负面的评价,他人及社会对电竞选手的评价又会使其调整个人行为,可能使其对于电竞行业采取更为消极的态度。随着自己对自己的评价和他人对自己的评价的矛盾不断激化,加之高强度的训练和行业竞争激烈带来的巨大压力,电竞选手往往在自我发展的过程中产生自我认同危机。

2. 越轨理论

越轨行为是一个社会学概念。美国学者道格拉斯认为:“所谓越轨,是指在一个社会中,被社会成员判定为违反其社会准则或价值观念的任何思想和行为,它包括犯罪、违法及违反道德规范、社会习俗的所有思想和行为。”(道格拉斯·瓦克斯勒,1986)中国社会学家沙莲香认为:“越轨行为是人们背离、违反社会规范的行为。”(沙莲香,2006)简言之,越轨行为可以界定为违反或背离社会规范的行为。

(1) 越轨行为产生的原因

关于越轨行为的产生,不同的社会学家从不同角度给出了原因。

很多社会学家会从较为宏观的角度去寻找越轨出现的原因,意大利犯罪学家 C·龙勃罗梭认为存在天生的越轨者(Price et al, 1967);法国社会学家迪尔凯姆认为产生越轨行为的原因在于社会结构,如果社会一体化程度下降,越轨行为便会增加(Durkheim, 1984);以美国社会学家林德为代表人物的亚文化群体论认为一个社会内部会存在不同的甚至相互冲突的价值观念和行为准则,主体文化群体中较小的部分可以形成自己特有的行为规范,他们会被主体社会其他成员认为是越轨者(道格拉斯,1986);

越轨行为同样被认为与个体的主观感受和行为相关,法国社会学家 G·塔尔德认为越轨行为是由各种社会因素造成的,他甚至认为“社会就是模仿”,这种模仿论把越轨行为描述成个体通过观察模仿而表现的侵权行为;莫顿认为越轨行为产生于个体目标和

可实现目标的手段之间的差距；赫西认为低自我控制力与越轨行为密切相关，依附，参与，信仰，投入等社会联结的制约能够减少人的越轨行为（杨婷，2016）。

但也有社会学家认为越轨行为并非越轨者的过错，美国社会学家贝克尔认为越轨与非越轨的区别并不在于越轨行为本身的特质，这种标签理论认为越轨行为是越轨者在某种社会情况下被贴上了标签，从而被符号化和污名化（宋立，2012）。也有社会冲突论认为社会冲突是人类本性中所固有的，是复杂社会的一个不可避免的过程，一个社会越复杂，越具有异质性，冲突就越多，便会产生各种越轨行为。

(2) 社会主流观念下电竞选手的“越轨”

电子竞技相关从业人员在很长的一段时间内，甚至直至今日都是一个亚文化群体，上文提到的亚文化群体论也为电竞选手的“越轨”行为提供了解释，如今文化学习仍是社会对于青少年的主流期待，很多青少年在成为电竞选手之前，甚至成为职业电竞选手之后，都是难以被社会主流观念所接受的。

电子竞技与传统的体育的冲突也从另一个侧面体现了这种主流文化与亚文化的冲突，在 2018 年亚运会闭幕式的媒体会上，国际奥委会主席巴赫就曾明确表示，电竞能否以及何时入奥仍是一个需要长期讨论的问题（卢梦媛，2021）。一些学者也反对将电子竞技归为体育项目，易建东认为电子竞技的基本特性——智力的绝对支配性使它无法与体育的体力表现性混为一谈。（卢梦媛，2021）电子竞技作为新兴事物，与传统的冲突是在所难免的，这也使得目前与电子竞技联系最为紧密的群体——“电竞选手”表现出一定程度上的越轨。

(3) 个体的主观感受与行为引发的“越轨”

电子竞技领域存在着很多的模仿者与被模仿者，正如模仿论的观点，这也极易引发“越轨”现象。这种模仿现象看起来有时是十分良性的，王者荣耀赛场上，XYG 战队的九月打败了自己的偶像暖阳，传为佳话。但著名的英雄联盟选手 Sky 曾说：“目前电子竞技行业发展确实很快，全球各种赛事的举办，吸引了更多的人投身电子竞技，出名的职业选手给人的感觉是风光无限，拥有明星一样的光环，收入丰厚，这让许多成绩不好的孩子都希望借职业道路来逃避现实。”（韩阳，2019）光鲜亮丽的电竞选手对于无数热爱游戏的青少年带来了极大的吸引力，这也使得越来越多的青少年走上了“越轨”的道路。

很多顶尖电竞选手是无比自律的，但很多底层的电竞选手以及许许多多的网瘾少年，缺乏自我控制，同时孤僻，不善与人沟通，这也是越轨行为的一大诱因。

(4) 电竞选手越轨或为“他者之过”

虽然如上文所言，电竞选手选择的职业道路在当今社会仍一定程度上属于越轨行为，并会诱发模仿者新的越轨行为，但我们认为客观的现实也决定着电竞选手的越轨行为。

首先，社会是不断发展变化的，互联网时代更是如此，社会中无时无刻不存在着冲突，根据社会冲突理论，这将使得越轨行为变得尤为普遍。

其次，根据标签理论，电子竞技及电竞选手也一定程度上被标签化了，公众普遍认为职业电竞选手就是“网瘾少年”，他们被玩物丧志、素质低下、不务正业等标签，这些都是大众对职业电竞选手的刻板印象。

刻板印象是指人们对某个事物或某一类群体以固定，概括和简要的符号进行社会分类。网瘾，玩物丧志，甚至违法犯罪都是人们对于电竞选手形成了刻板印象，殊不知，优秀的电竞选手大多有超乎常人的意志，并非人们眼中的堕落者。

(5) 电竞选手能否“入轨”

2015年2月27日，《人民日报》刊文《电子竞技不应等同于沉迷游戏》一文中指出，应摒弃两种错误逻辑：其一，将电子竞技与沉迷于网络游戏画等号；其二，将人的错误归责于机器，归罪于电子竞技运动。^[15]2016年12月19日刊登的《游戏产业营造健康生态是关键》一文中写道：“电子竞技成为体育项目。很多中国战队在国际比赛中争金夺银，五星红旗高高飘起，让年轻玩家感受到了游戏带来的正能量。理性地理解和分析网游，当然应当看到它的本质属性。”

主流报刊的观点表明，电竞文化也正在向主流文化靠拢，电竞选手也很可能在未来不再是“越轨”者，目前越轨对于电竞选手自我的身份认同以及社会上的身份争议有何影响正是我们要研究的问题之一，我们也希望探究电竞选手目前是否有“入轨”的趋势，如何发展。

3. 数字劳工理论

“玩工”这一词最早由学者尤里安·库克里奇提出（尤里安，2018），他认为“玩工”基于对游戏的热爱将游戏劳动化，成为了游戏产品的“无酬”改装玩家，其中只有极少部分人能够获得青睐成为职业电竞选手。邱林川和曹晋在库克里奇的基础上发展了“玩工”的概念，认为游戏玩家为电子游戏耗费时间和精力时也能吸引更多用户，创造更多内容，改善更多服务，但所有的利益最终流向游戏公司，即资本。卡斯特提出了“弹性

[15] [人民日报：电子竞技不应等同于沉迷游戏--人民网游戏_最权威中文游戏网站--人民网 \(people.com.cn\)](http://people.com.cn)

累积模式”，这种休闲活动“劳动化”的新型资本累积模式与“玩工”的普遍化有着高度的匹配度。（曼纽尔，2003）

蔡润芳认为在游戏产业平台化的过程中，玩家，游戏传媒，运营自媒体等都能够为游戏产业增值（蔡润芳，2018），职业电竞选手也由于自身的一些特性，成为了游戏的修复者，宣传者和再创造者，从而成为了“玩工”群体的重要组成部分。

电竞选手超乎常人的操作，创新性的游戏理解，对于游戏环境有着一定的维护作用。比如梦泪韩信在赛场上偷家成功后，直接改变了整个游戏的机制，为广大玩家带来了游戏体验的优化。

电竞选手具有较高的人气，在直播平台进行直播，游戏操作讲解等，能够为直播平台引流，从而起到了很好的游戏宣传效果，也对于游戏相关产业的发展提供了很好的推动力。比如王者荣耀 AT，北笙等退役电竞选手成为各大平台的头部主播。

电竞选手对于青少年有很强的引导性，无形中增加了网络游戏的影响力。

由此可见，不管是赛场上的电竞选手还是许多退役后的电竞选手，都成为了平台经济下的具有“生产性”的知识“玩工”。（卢梦媛，2021），而玩工作为“数字劳工”的一类，已有丰富的社会学理论支撑。

(1) 从“数字劳工”到“玩工”

现有数字劳工相关的概念起源于三大理论学派（夏冰青，2020），前两种理论学派对于“数字劳工”概念的相关研究有很大的影响：

第一大理论学派是“自治马克思主义”，最初互联网上的免费交换信息等行为是被认为有积极意义的，也被巴尔鲁克成为“礼物经济”（Barbrook，1998）；而意大利自治马克思主义学派对此产生了强烈的质疑，泰拉诺强调资本主义生产方式对于互联网用户免费提供的劳动力的剥削；在这里的“免费劳动”概念的基础上，哈特和内格里又提出了非物质劳动力的概念（Hardt，2005）（即“创造非物质性产品，诸如服务，文化产品，只是或者信息的劳动力”）。总而言之，这一学派认为互联网用户是新的全球化政治秩序下的重要主体。（夏冰青，2020）但这种观点也受到“马克思主义政治经济学”的之一，其无法认同这种将信息与服务作为确立社会劳动主体的分析。

而“马克思主义政治经济学及激进的马克思主义”也就是第二大理论学派，这一学派的一些代表人物对于“文化与信息工作”以及“文化劳工”进行了深入的研究（Hesmondhalgh，2008），而“数字劳工”也可追溯至文化劳工，数字劳动是文化工作的一种，但又不是单纯的处理数据与信息的工作，福克斯将“数字劳工”定义为“利用身体、思想和机器三要素或组合其中两种要素作为生产工具，对于自然资源、从自然中提取的资源、以及文化与人类经验进行加工，用以生产数字媒体的劳动”。（Fuchs，

2014)由此便可认为,数字劳工也在遭受不同形式的异化和剥削,进而也可以想见,数字劳工同样有可能团结起来,在数字世界中反抗资本的剥削。

在这些前期研究的基础上,当下的数字劳工研究又主要针对“专业数字从业者”和“生产性消费的数字从业者”两类研究对象开展,“玩工”便是后者的一个组成群体。

自治马克思主义学派构建了“不稳定的无产者”的论述框架,他们认为数字劳工是一种以非物质劳动力为代表的不稳定劳工,他们会形成新的政治主体——不稳定的无产者,盖伊·斯坦丁对此进行了进一步的分析(Standing, 2011),他认为不稳定的无产者包括生产性消费的数字从业者,比如“玩工”(Kücklich, 2005)。他也对于玩工面临的困境进行了分析,并认为“缺乏社区与国家的支持”是他们面临困境的主要原因。

(2) 从金币农夫到电竞选手——玩工群体的演进

在网络游戏刚刚开始迅速发展的年代,中国诞生了一个特殊的群体——“金币农夫”,依靠重复和枯燥的鼠标点击换取游戏升级所需的虚拟钱币,并上交他们的雇佣老板统一出售从而获得金钱利益,这一概念在《环球时报》初次出现,随后该群体又被《纽约时报》报道,也引发了国内媒体调查的一股浪潮,凤凰网 2006 年对于讷河监狱的调查发现,讷河监狱进购了 250 台电脑,布置了两层电脑室。监狱组织服刑人员打“魔兽世界”和“完美”等游戏。“他们每天打出多少游戏币是有要求的。”服刑人员需要升级挣装备卖钱,“这是监狱的创收方式”。^[16]曾经的金币农夫是游戏产业链中十分廉价,遭受剥削最为严重的“数字劳工”,有相关报道提到:“金币农夫:打游戏币赚钱的我,像被程序围困的犯人”。当然,也曾有“清华学子复制虚拟货币赚几百万”的事件见诸报端^[17],这更像是激进的马克思主义学派指出的玩工的反抗与反剥削,只不过方式较为极端。

如今的电竞选手,外表更加光鲜,但仍是典型的玩工群体,金币农夫与电竞选手的共同之处在于,他们的劳动都必须依附于没有劳动保障的商业公司,同时这种新兴劳动并没有受到社会制度与大众的承认与接纳,因此这两类群体往往遭受着精神与体力的双重压力与盘剥。

作为玩工群体,电竞选手目前遭受的剥削能否量化,电竞选手是否形成了对于“玩工”身份的自我认知,又会作何反应,都是我们想要涉足的话题。

[16] [起底讷河监狱:曾设电脑室 组织服刑者打游戏赚钱_凤凰财经 \(ifeng.com\)](#)

[17] [Oh My Media - 金币农夫:游戏即工作](#)

三、研究假设

(一) 他人对电竞选手的社会角色认同构建

我们假设电竞选手面对的来自他人的社会角色认同困境主要产生于两个维度的矛盾与张力，分别是：

(1) 其本应承担或正在承担的多种社会角色（如学生、家庭成员、独立个体和自由公民）与电竞选手角色之间的内在冲突，以及这些角色期望和其自身角色扮演之间的主观分离、客观差距。

(2) 角色规范性的构建建立在社会分类的基础上，经由内群偏好与外群排斥的发酵，集体判定电竞选手的偏离与越轨，并赋予其污名化的标签。

即社会会对主流选择（如升学就业）和电竞道路上的人群进行分类，并且这些群体内部会产生各自的内部认同和偏好，对其他群体产生不认同、漠视或排斥；成为电竞选手这一选择被视为偏离规范的越轨行为，甚至受到污名化。

1. 多重角色的冲突，角色扮演的挑战

从电竞选手本身的身份出发，可以看到其承担的社会角色具有多样性、复杂性，而研究相关资料后我们发现这些社会角色间难免存在内在冲突。

(1) 除了先决的天赋和自身素质，时间和精力的大量投入在其职业道路上也必不可少，因此电竞选手会面临放弃学业、学生身份转而进入职业赛道的角色转变的压力和挑战。

其实，在主流的学业道路外，中国还存在大量的体育生、艺术生，他们与电竞选手群体具有一定的相似性，电竞选手公认的职业黄金年龄（18-22岁）也与他们有一定重合，同时都会培养“一技之长”以在各自的领域中搏得一席之地，且在各自领域中都有不少广为人知获得顶尖成就的、令人艳羡的元老、前辈。但不同于体育生、艺术生需在训练的同时保证一定的学业成绩，并且其中有不少人能够在专业技能培训之余接受完整的学校教育、获得高中、大学乃至硕博文凭，电竞选手一般需要在不少同龄人还处在学校学习的阶段时便进入职业与赛场，在资本链条中从低处努力爬升，这也意味着部分教育在其社会化过程中的缺失。也可以说，相较于体育生、艺术生面对的“兼顾”学业的难题，不少电竞选手需要决定的是是否“放弃”学业、放弃在最合适的年龄接受更高等的教育的机会，然而学业、学历又在社会中被普遍重视，这就使得角色冲突从中成形，并且面临着角色调适的更大困难。

每一个选择的背后都意味着相应的放弃和代价，电竞选手在职业道路上的社会化过

程与主流学习道路上的学生们的社会化过程有何种差异，他们都失去、错过了什么？另一方面，这其中的抉择过程是否还包含了电竞选手自身对主流学业的抵触心理、自身学习能力与习惯的不足，又或者已然由于各种因素难以获得更高水平的教育机会，以及相应地选手如何认知和应对，我们希望能在访谈和问卷中获得更多的认识。

（2）同时，普遍低龄化的电竞选手也是家庭的重要成员，作为子女面对父母的普遍期望与自身选择的“相悖”、自身身份给家庭带来的舆论压力、高强度训练比赛占用家庭成员互动的机会，乃至更极端的重要他人的不理解和自身梦想相撕扯的痛苦，都带给选手们或大或小的挑战，毕竟家庭作为社会化的重要场所，在电竞选手的角色认同构建的过程中发挥着重要作用。

父母渴望在孩子身上成就自身，《乡土中国》中便有提到在父母对子女的管教中，有一部分是在期望着理想自我的再现。生物性上的断隔和社会文化的绵续在事实上的矛盾，使得父母将子女看成是自我重生的机会。但是，电竞就目前且更长的一段时间而言，影响力尚不及传统体育，难以触及中年以及年纪更大的群肉体，“电竞”“青训”“联盟”等词汇对他们而言是遥远而陌生的，且媒体中屡屡出现的网瘾少年、游戏毁人生、毁家庭关系的报道也是使得电竞在这几辈的眼中并不能得到很多积极、正面的评价和认可，读书学习、拿文凭、找工作、成家立业才是正确的选择。另一方面，则是选手们、子代们对个人梦想、未来道路、自身能力的考量和评价，其理性和成熟度有待考量，但究竟如何选择眼前的道路和未来一段时期的人生主方向，双方的认知矛盾已然浮现。**客观上难以先验的未来成就和目前可以选择的相对稳妥的道路，个人的梦想和家庭的责任，不完整的社会认知和历经沧桑的劝诫，很难说双方谁对电竞的认知更中肯和全面，但在电竞选手的逐梦道路上，家庭是一道必须迈的槛，在电竞选手的社会角色的构建过程中，他人、亲密他人的看法也有着不可或缺的影响。**而在资料收集过程中，我们发现确实存在一些父代与子代由于认知的矛盾难以和解而产生的冲突、变故，这都展现了家庭对子代作为电竞选手、选择成为电竞选手的行为与其原有期待间的冲突。2020年，某战队二队经理受到来自某陌生人对自己孩子下落的问询，这才发现招募的青训队员中有一位队员还未念完高中便离家出走来到电竞领域。该经理邀请这位家长来到本部亲自参观、并做了详细介绍。虽然这消解了家长的不信任，但家长最终仍选择把孩子领了回去，认为可以等到念完大学再说。

（3）另一方面，除了作为学生和家庭成员与其电竞选手角色期待间的矛盾，**电竞选手作为独立个体、自由公民的隐私性、价值构建与其作为职业选手、偶像、公众人物所面临的资本的控制、业绩压力，粉丝的评判，社会舆论的评价也存在着一张力。**

在互联网、大数据的控制之下，选手的每一场游戏的操作和成绩都会被记录并汇总分析，而每一次比赛的角色选用、策略制定与实施，都建立在庞大的信息网络之上。并且随着电竞行业日益专业化的发展，电竞数据分析师等岗位随之诞生，更是展现出了选手面临的数据控制，这在随后的分析中将展开讨论。日常训练之外，更重要的是

比赛成绩的好坏，因为这关乎到选手作为资本控制下的产业链重要一环的业绩，以及相应的流量、粉丝评价，这是其个人在资本逻辑下的价值体现。在竞赛外，还有庞大的粉丝群体共同参与电竞文化的构建之中，以及更多媒体共同组成的舆论洪流，都决定了电竞选手无法做到两耳不闻窗外事、一心只顾个人能力及战队成绩的提升。他们会通过网络获得外界对他们的评价，以及与粉丝、电竞爱好群体乃至圈外人士进行直接或间接的交流沟通，这是其对外构建自身形象的过程，也影响着其自我的形塑。因此，我们设想**数据的控制、舆论的评价、粉丝的期望一方面与其身为电竞选手的职业期待重合，一方面也强化了其业绩的压力。**

多重的身份和社会角色带给电竞选手不同的体验和收获，也意味着各异的期望与难题，在其间如何衡量与抉择、认知和行动，便产生了角色期望与角色扮演之间的主观分离与客观差距。相对而言更早地进入职业领域，而非与主流道路一样选择学业，注定是一场难以兼得的取与舍的抉择，这一过程中关乎到多方的价值、评价和利益，也相应地影响着电竞选手的社会角色认同的构建。基于此，我们提出了上述三个方面的假设。

（一）相应地，选手基于其对自身角色的认同进行的实践和现实之间的距离与冲突也构成其困境的又一层逻辑。**当其自身选择与主流道路偏离甚至相悖，便难免受到来自“大多数”的不解和批评乃至阻碍，并可能面临被贴上标签、认定为越轨的风险。**

客观上，疫情提供机遇、资本提供动力，游戏产业的蓬勃发展、电竞元年到来，游戏爱好者的数量持续上升，人们对电竞游戏和相关直播的了解也越来越多。但同时，电子游戏相关的负面新闻也总是不时出现在各大媒体平台上，观看直播时的不理性冲动消费、沉迷电子游戏荒废学业、破坏家庭关系乃至酿成悲剧……思维惯性让人们容易将电竞和“网瘾少年”“不学无术”等负面标签相捆绑，又或是潜意识中将电竞视为正规职业中的“异类”、独特存在，这都造成了社会大众对电竞、电竞选手的不同程度的刻板印象和认知偏见。

但是某种意义上，上述分析是建立在人们对电竞选手具有一些刻板印象，且这些刻板印象是需要纠正和克服的“对现实错误的歪曲”，然而根据塔菲尔和特纳等人的分析，这些印象可能是人们做出判断和行为的相对可靠的标准。那么，所谓越轨与污名化、偏见究竟是如何形成的？这些印象、标准究竟是否可靠？对此，我们提出假设：**角色规范性的构建建立在社会分类的基础上，经由内群偏好与外群排斥的发酵，集体判定电竞选手的偏离与越轨，并赋予其污名化的标签。**

基于塔菲尔的社会认同理论，从社会分类的角度看，人们为了更好地理解和识别事物，会对其进行分类，而针对电竞选手的分类，人们也相应地会更倾向于以他人和自己的异同为标准，并通过社会比较、积极区分，强化其内群体偏好和外群体偏见，巩固消极的社会认同。

在前期资料收集的过程中，我们发现相较于走上电竞选手职业道路而言，大多数人

倾向于选择继续完成学业、提升学历。客观选择上,数据显示,2021年中国高考考生人数达1078万人^[18],全国普通高校毕业生总规模达909万,同比增加35万,可以看到大多数人还是倾向于将继续学习作为理想选择和努力道路。而目前的电竞选手大约有十万人,预估出道率却可能不到万分之一。而主观倾向性上,与高考相比,成为电竞选手在当今中国社会仍然难以成为主流的、具有明显倾向性和排他性的选择。

而人们对于电竞选手与其他群体的社会比较、积极区分上,目前的研究并没有太多能够达到这一层面的细致的比较研究,因此我们希望能够在此提出假设,并尝试利用社会距离量表等加以探究。社会比较上,我们聚焦于电竞选手与选择继续升学的群体,因为其差异性更为明显和典型,也得到更多的社会认同。群体内部可能在特定维度夸大群体间的差异,给群体内部成员更加积极的评价,以维护群体分类。我们在此将双方的学历差异对个人未来发展的重要程度、社会认知差异、未来成就预期/行业前景预期等方面纳入对双方互相之间社会认同的心里过程评估中,并根据问卷、访谈对象的差异制定不同的调查方案,探究其对自身所属群体的偏好、对外群体的排斥。

相应地,选手由于消极社会认同会采取个体的主观策略,即社会流动、社会创造及竞争。对此,在社会流动方面,我们希望对于电竞选手从两个维度进行探究,即选择进入电竞行业这一过程中的社会认同的心理过程以及在结束作为电竞选手参与竞技比赛后的再就业、继续社会化的心理过程。我们认为其在进入电竞行业的过程中,可能受到来自原属群体的排斥、对原属群体的消极认同、对现属群体的积极认同、以及原属群体对现属群体的偏见、消极认同。从方向上来说,如果第一次社会流动是从外向内,那么第二次社会流动便是从电竞选手群体内部向外流动。通过资料收集,我们发现电竞选手在结束职业生涯后,通常会有成为教练、专职主播、甚至建立电子竞技俱乐部、做生意等选择,也存在未能留在电竞相关领域工作的选手,他们在流出的过程中,都经历了怎样的社会认同的转变,即最初的所属群体、电竞选手群体、现属群体有怎样的认识,是否发生变化,这些变化中是否存在社会对其角色认同的影响。而在社会创造方面,我们会着重于电竞选手自身对其所属群体属性具有的价值的拓展,与其他群际比较时使用的新的维度,或选择的新的对象上,除经济收入外,如进入电竞职业圈后其社会关系网络的变化、粉丝支持对其自我认知及角色期待和理解的影响,又或者身为职业电竞选手其自身价值评价发生了哪些变化,其中受到了哪些因素印象等。在这一部分中,也将社会竞争纳入一定考虑,不过不作为主要探究部分。

而对于电竞选手“越轨”行为的探究,我们希望从两个方面进行假设,第一是以迪尔凯姆的理论作为参考,假设社会认知结构的变化导致社会角色、社会价值的实现不再单一化,而在剧烈发展和变动中,人们对职业、电竞职业的认知也发生了变化,尤其电竞作为一个新事物,人们的接受或反对的态度很难建立在全面的信息资源和认知之上,因此也就难免在一定程度上缺乏客观性和合理性,可能只是通过互联网或个人人际关系

[18] http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/xw_zt/moe_357/2021/2021_zt12/meiti/202106/t20210603_535277.html

网络进行部分了解便做出判断。第二是林德为代表的亚文化群体对社会中主体文化群体与其他成员间相互冲突的价值规范和行为准则，以及主体文化群体据此对其他成员为越轨者的判定。同时，我们也希望在这一调查过程中加入美国社会学家贝克尔的标签理论的探究，即主体群体是否存在对电竞选手的符号化与污名化及其产生原因。

(二) 自我认同构建

1. 适应——对于新角色的归属感

(1) 基础适应阶段——社会化环境的突然转变

电竞选手的黄金年龄大概在 16 岁到 24 岁这个区间，如果这样来算，他们进入俱乐部的时间应该在高中。进入俱乐部之前，他们保持着一个普通高中生的作息——早上六点左右起床上学，晚上晚自习下课回家或回宿舍休息（一些“网瘾少年”可能还会熬夜打游戏），中间那段时间留给学校中的学习。进入俱乐部之后，保持了十几年的作息习惯被彻底改变，正如前文所述，一般来说，训练状态下电竞选手的作息日夜颠倒，临近中午起床，进行十几个小时的长线训练，凌晨才结束。

同时，游戏方式也随着作息而改变。电竞选手将游戏职业化之前，往往把游戏当作一种消遣、娱乐行为、放松方式，常用一种享受游戏的心态，在游戏世界中暂时逃离“枯燥”的学习生活，投入一个与现实世界无关的精神世界。但进入俱乐部之后，他们面对的每天长达数十个小时的单线操作，以及俱乐部根据其能力制定的训练计划等。在俱乐部里，游戏方式不能由选手自己主观决定，可能在很长一段时间，都只能进行固定刷野路线，固定英雄熟练，固定单线等非常枯燥的操作。每天除了吃饭、睡觉、锻炼外，就只有训练，此时的游戏已经不再是一种娱乐休闲活动，而是变成了一种枯燥的学习内容。

电竞选手一旦开始打公开比赛后，就会开始粉丝积累，相当于成为了这个电竞圈内的“公众人物”。电竞水平的高低、某次比赛的表现、真人形象是否和其操作一样“帅气”……这些都成为了粉丝评价电竞选手的标准。面对芸芸众口，选手自我审视与考察所需要考虑的因素也越来越多。当电竞选手将粉丝作为“镜子”，在如此多元化的镜子面前，他们从中获取自己的形象也越发困难。互动对象激增，在各种各样的外界评价间穿梭，能否精准捕捉恰当的评价，并且综合考量后与自己对照，是电竞选手是否适应这个新角色的重要考察。

新的角色带来了新的作息习惯，久坐、饮食不规律、长期熬夜等导致的肥胖、颈椎病、腱鞘炎等身体不适，不仅成为了导致许多电竞选手退役的主要因素，也成为了电竞选手初入电竞职业圈亟需调适的状况。当游戏乐趣转变为学习内容，自由的游戏方式突

然受到规训，业余与职业之别忽然彰显，电竞选手的自我角色适应才刚刚开始。而众多粉丝带给电竞选手的多面评价，又同时成为了选手自我评价的工具和障碍。电竞选手对于这个新角色的初适应主要涉及这三个方面，但每一个方面，都是给选手电竞职业生涯的初级难关。电竞选手适应其角色的这个过程，可以看作是他们再社会化的一个过程，因为之前的学生角色以及角色特点极大地不适应电竞职业圈这个环境，他们与电竞选手这个角色的双向选择，迫使他们必须在多方面做出转变，尤其在更新极快的电竞职业圈这个环境下，对电竞选手的角色适应速度和能力提出了更高的要求。

(2) 继续适应阶段——适应过程中对角色转变的认同构建

人们常根据他人和自己的异同来对他人和他人和自己进行分类。在初入电竞职业圈时，电竞选手们常处在高中生的年纪，在传统期待中，这个年纪的青少年应该在学校里，以成绩为奋斗目标，以高考为最终检验。加之大多数选手在成为选手前，都是学生，所以更不免要将自己与学生做出区分——身份、环境、目标、学习内容等，都与学生区分开来。在一些他人看来，从学生进入电竞选手这个角色转变是一种越轨，而同龄人中大多数都是在校学生，电竞又恰巧不如传统体育项目般社会认同度高、培训体系完善，电竞选手选择了这条少数同龄人会选择的、违背传统期待的道路，是否会认为自己在同龄人这个群体中处于一种比较边缘化的位置呢？我们初步作出假设：

不会。因为当下网络游戏在青少年之间的普及程度较高，喜欢打电子游戏，关注电竞比赛的青少年比比皆是。

会。因为大多数同龄人都在学校上学，而电竞选手却已经脱离了学校开始了职业生涯，然而作为一种从事竞技体育的选手，其从事的这个项目并不被很多人认同，并且在职业生涯结束后，也很难再回到学生这个角色。尤其如果因为基础适应阶段适应程度不高的话（量表衡量适应程度），这种边缘感会更加强烈，并不利于电竞选手对自我角色的认同构建。

在社会比较的过程中，电竞选手一方面运用向上性原则，将自己与比自己更加优秀的电竞选手进行比较，尝试将其作为激励与参照，进行自我提高；另一方面，其运用相似性原则，将自己与同期选手或水平相当的选手进行比较，尝试获得社会认同。进入电竞俱乐部后，电竞选手所处的内群体（所处俱乐部）以职业和所处俱乐部来划分群体边界，电竞水平与成绩成为获得内群体认同的重要指标，同时也是自我评价与进行社会比较的重要指标。如果未能获得满意的成绩，获得的内群体成员认同不足，社会比较的过程中无法获得充足的社会认同，将会导致电竞选手对自我的认同感降低，产生对“进入电竞职业圈”这个选择的怀疑，带给自己相当程度上的心理压力，产生对自己电竞天赋和实力的失望当中。

2. 落差——现实与理想的差距

我们将“电竞选手”这个角色的发展历程嵌套进米德关于自我发展的理论框架中，将其成为职业选手的初期看作是发展的模仿阶段；在初步适应电竞选手的角色后，建构对于组成“电竞选手”这个总角色的各个“分角色”的充分认同，这是发展的游戏阶段；如果能在游戏阶段明显地提升自我，游戏阶段后成为一流选手（要提出指标），那么我们就将其视作进入概化他人的阶段，满足了社会和自我的一般期待。

模仿阶段，电竞选手充满对于自己职业生涯的美好想象，以电竞圈一流选手为参照对象，将自己喜爱的电竞选手作为想象中自己未来的形象，增加了对自己“电竞选手”这个角色的认同。可是一流选手只占极少数（尝试给出数据，能否用出道率代替？），大多数普通选手在成绩、知名度、物质收益等方面都远远不及一流选手，作为电竞业余爱好者时看似“惊人”的天赋到了电竞职业圈内也只是“泯然众人”。而俱乐部内长时间的、有计划的、选手主观能动性难以发挥的训练模式，似乎已经淹没了一些游戏的乐趣。理想与现实的差距，业余与专业的分裂，随性与规训的隔离，都成为了电竞选手顺利完成模仿阶段的路障，这些障碍的背后，是一些未曾设想过的落差，如若无法调适好面对这种落差的心理，那么对“电竞选手”这个角色的自我认同构建，可能就止步于此。

如若顺利度过模仿阶段，那么就进入了游戏阶段。如果说模仿阶段建立起来的是对于电竞选手这个角色的总体性认同，认为自己至少适合继续走下去，那么在游戏阶段，则是开始对各个分解角色的认同构建。“电竞选手”这个角色可以进行拆解，第一个是最直接的“电竞选手”这个角色，他们在俱乐部接受专业的训练，通过参加专业比赛获取知名度、奖金、荣誉等积极要素；第二个是“数字劳工”，他们通过打游戏为俱乐部和游戏厂商获取更多资本，为电子游戏扩大用户群；第三个是“偶像”，电竞选手拥有自己的粉丝群体后，同时也会迎来一些电竞圈内不太认可他们的人，可能用饭圈文化的词来说，就是类似于“黑粉”。夸奖与批评交织，但无论正负，都是选手们必须听到的声音。

第一个角色面临的困难很显而易见，仍然是我们前文提到过的因为成绩等不佳而导致的落差，其实这种落差可能会伴随选手整个职业生涯，除非他场场比赛都能够顺利并且漂亮地拿下。但是这种落差对于处在游戏阶段的电竞选手来说，对其自我角色认同构建的负面影响会更加显著，导致其患得患失，如失利稍微凸显出一点连续性，就更容易陷入对自己的怀疑中。

第二个角色，也就是数字劳工。在这个角色层面上，电竞选手面临的很大程度上是爱好职业化后必然面临的问题——爱好作为一种职业后，必然会与多方的经济利益产生勾连，资本世界里，爱好的纯粹性是否还能保持下去。电竞选手与其他运动员的一个很大的差别在于，电竞选手所在的俱乐部和参加的比赛更多是私人资本运作，目前只有亚运会、全国电子竞技大赛等少数赛事是国家层面举办的，通常的电竞比赛分为第一方赛

事和第三方赛事，第一方赛事主办方是游戏运营商或开发商，以推广自家游戏为主要目的，商业目的明显（比如腾讯举办的 LPL 联赛）；第三方赛事主要是一些投资方和其他机构举办的，不一定有盈利需求（比如全国电子竞技大赛），商业目的不明显。当下电竞市场仍以第一方赛事为主导，而我们所讨论的电竞选手作为数字劳工也是在选手参加第一方赛事的前提下考虑的。由于是由游戏厂商主导，所以不可避免地要求第一方赛事要起到推广游戏、扩大用户群的作用，所以赛事中的第二方——电竞选手，就成了一种宣传的工具，尤其是在“众筹”这种新的投资方式出来之后。多数第一方赛事都有丰厚的奖金，比如 TI 系列赛奖金高达几千万美元。而这些奖金的来源之一，就是这个游戏的受众，如果玩家想要观看一场比赛，就需要花几十元钱购买线上观看的门票，这就是“众筹”。一个能够举办这种公开赛事的游戏往往拥有庞大的玩家群体，而花了门票钱过后，玩家本身就相当于成为了这个游戏的赞助商，他们对于该游戏的关注也会提高，从而增加一些道具、皮肤的购买可能性。这样一来，虽然电竞选手能够从比赛中获得大部头奖金，但是同时也成为了我们所说的“数字劳工”，成为了赛事主办方堆砌资本的工具。很多选手步入电竞圈一是因为天赋，二是因为热爱，在爱好职业化后，可能一方面会被长时间的专业训练所消磨，另一方面电竞的目的似乎不再在于赢得比赛、获得荣誉、实现梦想，而是在于“传输资本”，协助游戏厂商获取利益。梦想与真实境遇的落差也不利于电竞选手构建起对自我的角色认同。

然而只有在模仿阶段和游戏阶段充分建立对自己“电竞选手”这个角色的角色认同，才能顺利进入到概化他人的阶段，满足一般化的期待——赚钱、获得荣誉等，甚至成为一流选手，对电竞圈施加影响。

四、研究类型与研究法设计

(一) 研究类型

本研究的研究目标为解释性研究，试图通过文献搜集和实地调研收集相关资料，并运用定性、定量相结合的方法进行分析，以探究电竞选手面临的社会角色认同构建的困境及其产生的原因、机制。随着近年来电竞行业的快速发展，电竞选手也逐渐进入人们的视野。在阅读相关报道推送、文献研究的过程中，我们发现看似光鲜的选手们也面临着不少的舆论压力，外界和自身对于“电竞选手”这一社会角色的认同构建存在着一些问题和矛盾。因此，我们希望运用并检验“镜中我”“自我”理论、社会角色和社会期待、社会认同理论、自我发展中的认同危机、越轨等，试图详细阐述并在研究的过程中拓展其应用领域，从他人和自我两个方面提出假设并进行检验，去解读困境如何产生。

从时间性上看，本研究属于纵贯研究。虽然电竞行业发展至今历时并不长，且电竞选手的职业化也正在路上，但选手面临的社会角色认同构建的困境却从其角色诞生其便存在着、变化着，而对于选手自身、社会也是一种历时性的问题，因此，我们希望通过问卷分析、深入访谈来探究电竞选手在角色转变、角色扮演的过程中面临的困境的形成机制。

就研究对象的范围而言，本研究属于抽样调查。中国电竞俱乐部、电竞选手数量众多，但也存在一些具有行业代表性、先锋性的主体，还未能站在聚光灯下的选手和青训生们，以及已然结束竞赛生涯转向其他行业的人们等，因此，我们会根据研究假设在不同类型的人群中抽取一部分作为样本，进行问卷调查及访谈，检验资料的信度及效度，以期通过样本看到整体的状况以及对我们的假设的验证程度。

(二) 研究方法

1. 资料收集方法

(1) 文献研究法

我们通过查阅相关资料，首先简要了解了电竞选手的培养机制、生存现状等基本信息，然后查找我国电竞产业发展的相关政策，试图从中确定国家对于电竞产业发展的态度以及电竞产业的重要性，为我们研究的必要性和重要性提供现实支撑。

同时我们从理论方面出发，梳理了镜中我、社会角色、社会期待、社会认同等理论，将这些理论嵌套进我们的研究当中，为我们的研究提供理论支撑。

(2) 实地观察法

阅读文献后我们得到的关于电竞选手培养机制、生存现状等的基本信息是一个比较概括性的框架，是大多数电竞选手的共通之处，但是我们试图探寻更加具体的、能看到差异性的相关信息，所以我们设想通过官方进入（得到学校推荐和俱乐部允许）进入电竞俱乐部，在俱乐部中沉浸式观察电竞选手在俱乐部中的训练方法、作息安排，俱乐部对电竞选手的培养机制等，还原电竞选手角色构建的客观环境。

(3) 实地访谈法

社会角色的认同构建在很大程度上讲是一个主观的、内在的过程，所以我们将采用实地访谈法，对电竞选手进行深入访谈，通过其对于放弃学业、日常训练、成绩期望、粉丝看法、家庭矛盾等相关问题的回应去推测其社会角色自我认同构建的心理过程和中间遇到的困难。

(4) 问卷统计法

由于电竞选手的黄金年龄段是 16~24 岁，很多电竞选手进入俱乐部前还是高中生，选择进入俱乐部就相当于放弃了学校学生这个身份，但在传统认同中，这个年龄段的青少年就应该在学校中好好读书（体育生与艺术生也包括在内），少数会走上职业运动员的道路，但绝不会靠“打游戏”为生。所以我们采用问卷统计法，将问卷发放到不同年龄段、不同收入的人手中，统计他们对于 16~24 这个年龄段的青少年的教育年限期望、职业期望，以及对于电竞选手和传统体育项目选手的看法，并运用统计结果，分析他人对于电竞选手角色认同构建的困难。

2. 资料分析方法

(1) 定性方法

我们采用定性的资料分析方法，从已有理论、俱乐部对电竞选手的培养过程、电竞选手成长过程中的心理变化等资料中，分析电竞选手社会角色的认同构建过程中存在的困难。

(2) 定量方法

对于问卷统计的结果，我们将进行量化分析，比如：各个年龄段对于青少年的教育年限期望差异、各个收入区间的人对于青少年的职业期望等，从而推断他人对电竞选手这个角色的认同构建中出现的困难。

参考文献

- Barbrook, R. (1998/2005). The high-tech economy. *First Monday*, 3(12).
- Durkheim, E. , Coser, L. A. , & Halls, W. D. . (1984). *The Division of Labour in Society*. Macmillan Education UK.
- Fuchs, C. and Sandoval, M. (2014). Digital workers of the world unite! A framework for critically theorizing and analyzing digital labour. *Communication, Capitalism and Critique*, 12(2), 486-563.
- Hardt., M. and Negri, A. (2005). *Multitude*. Harvard University Press.
- Hesmondhalgh, D. and Baker, S. (2008). Creative Work and Emotional Labour in the Television Industry. *Theory, Culture & Society*, 25(7-8), 97-118.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: modders and the digital games industry. *Fibreculture*, 5(1), 1-5.
- Price, W. H. , & Whatmore, P. B. . (1967). Criminal behavior and the young male. *Nature*, 213(213), 815.
- Standing, G. (2011). *The precariat: the new dangerous class*. Bloomsbury.
- Tajfel, H. , (1982). Social psychology of intergroup relations. *Annual Review of Psychology*, 33 (1) , 1—39.
- 白艳红. (2009). 角色扮演与角色期待的冲突——从角色理论角度解读赛珍珠的文化悲剧. *时代文学*, 000(018), 67-68.
- 蔡润芳. (2018). 平台资本主义的垄断与剥削逻辑——论游戏产业的"平台化"与玩工的"劳动化". *新闻界*(2).
- 陈东.(2015).中国电子竞技产业发展研究（1996-2015 年）(博士学位论文,山东大学)
- 陈卫平. (1994). 角色认知的概念与功能初探. *社会科学研究*(01), 106-111.
- 道格拉斯·瓦克斯勒（1986）.越轨社会学概论. 石家庄：河北人民出版社，35.
- 沙莲香. (2006). *社会心理学*(第二版). 中国人民大学出版社.
- 韩静. (2009). 社会认同理论研究综述. *山西煤炭管理干部学院学报*(1), 3.
- 韩阳. (2019). 网络游戏玩家的"意见领袖"对青少年的影响——以电竞选手为例. *新闻研究导刊*, 10(18), 4.
- 黄全利. (2021). 个体自我认同危机及其在数字时代的凸显. (2015-1), 98-103.

李春, 宫秀丽 (2006). 自我分类理论概述. 山东师范大学学报: 人文社会科学版, 51 (3), 157-160.

卢梦媛.(2021).作为职业的“玩工”: 电竞选手的身份争议与社会承认(硕士学位论文,武汉体育学院).

曼纽尔.卡斯特著, 夏铸九, & 曼纽尔.卡斯特. (2003). 网络社会的崛起. 社会科学文献出版社.

荣柳. (2019). 我国电子竞技产业链价值研究(硕士学位论文, 北京体育大学).

宋立. (2012). 标签理论视角下的青少年越轨行为. 群文天地: 下半月(4), 2.

唐文. (1988). 试论学生的角色期待. 教育科学研究, 000(001), 41-43.

王浩骅. (2020). 电子竞技的社会学探析. 体育风尚(03), 65.

夏冰青. (2020). 数字劳工的概念, 学派与主体性问题——西方数字劳工理论发展述评. 新闻记者(8), 10.

徐晓君. (2006). "自我"理论—人际传播理论的源头. 广西大学学报: 哲学社会科学版(S2), 3.

闫丁. (2016). 社会认同理论及研究现状. 心理技术与应用, 4(9), 13.

杨婷. (2016). 社会越轨理论发展脉络浅析. 法制与社会: 旬刊.

杨越. (2018). 新时代电子竞技和电子竞技产业研究. 体育科学(04), 8-21.

易剑东. (2018). 中国电子竞技十大问题辨识. 南京体育学院学报 (社会科学版), 001(004), 31-50.

尹岩. (2007). 论个体自我认同危机. 湖南师范大学社会科学学报, 36(5), 5.

喻安伦.(1998). 社会角色理论磋探.理论月刊,(12):40-41.

尤里安·库克里奇, 姚建华 & 倪安妮.(2018).不稳定的玩工:游戏模组爱好者和数字游戏产业. 开放时代(06),196-206.

张雅婷.(2019).电竞场域中的社会资本构建与转化(硕士学位论文,暨南大学).

张莹瑞, 佐斌 (2006). 社会认同理论及其发展. 心理科学进展, 14 (3), 475-480.

朱贺.(2017).电子竞技游戏文化资本的流动与转换(硕士学位论文,南京大学).

附录

(一) 小组选题过程

在选题讨论中，每位组员都积极查阅资料，充分参与讨论，但由于时间间隔过长，很难回忆起每位小组成员具体的意见和想法。

在第一次的讨论中，小组主要涉及和讨论了一些比较感兴趣的话题，包括饭圈文化渗入体育圈的现象，同性恋、性别对立相关话题，老龄化、数字遗产和临终关怀、劳动者维权涉及到的问题，游戏合理化、电竞赛手与网瘾少年的区别以及直播带货、短视频平台这类新兴网络产物。为细化成一个可行的研究课题，组内成员针对各自感兴趣的话题进行资料查阅和信息收集。

在第二次的讨论中，小组各成员汇报手头收集的资料，交流若作为选题的可行性和现实意义。在小组之间充分讨论后，小组对数字劳工面临的一系列困境产生较大的兴趣，并针对数字劳工进行了更细致的资料查阅。

在第三次的讨论中，小组在经过考虑和比较后，着眼于新兴的电竞行业，将对象限制到电竞赛手，关注电竞赛手作为数字劳工面临的社会化困境。进而小组着手开始确定研究对象或研究案例，确定研究的切入点和研究的大概思路。对于调查的初步方向是一种是比较抽象的，涉及劳动雇佣关系的电竞赛手所处的市场机制，另一种是比较具体的针对电竞赛手本身的调查研究。

在第四次的讨论中，小组经讨论和比较，决定针对电竞赛手本身进行调查研究，分析电竞赛手群体在社会中面临的困境与挑战，小组各成员关于社会化的障碍、职业期待与前景的困境和作为数字劳工的困境三个方面进行资料查询。

在第五次的讨论中，小组将选题内容进行汇总，并针对选题的可行性和细化的方向发邮件咨询老师和助教。在课间与老师进行交流后，针对老师提出的几点建议，小组成员针对与电竞赛手比较相近的运动员群体进行文献调研和思考，在文章开头对电竞行业与发展做了更为全面的概述，并针对与传统体育较为不同的身份认同问题进行深入的思考。

在第六次的讨论中，小组形成了研究设计的基本框架，针对电竞赛手的角色认同构建这一课题，从个人和他人两个层面进行分析。文献综述则分为经验层面和理论层面两个部分。经验层面包括对于电竞的定义和评价的文献综述、国家对电竞产业的相关政策和职业电竞赛手的培养过程综述。理论层面则是在研究假设中涉及到的一些理论，包括社会角色，社会认同与社会期待，“镜中我”理论，自我发展中的认同危机、越轨理论和数字劳工。

在第七次讨论中，小组汇总了文献综述，并对研究假设的框架进行了进一步细化和分工。

在第八次讨论中，小组整理和梳理了研究设计的思路 and 结构，将需要补充的内容罗列，并进一步完善和整合研究设计，将之前讨论中提及的研究类型和研究方法经过小组充分讨论进行确认。至此，研究设计基本完成。

围绕本组选题，袁静同学主要的工作是针对比较感兴趣的饭圈文化渗透到体育圈这一话题进行文献查阅；对电竞选手群体面临的社会化的障碍进行分析、思考和文献调研；关注传统体育项目运动员的发展培养模式和社会化过程，整理资料并思考电竞选手和传统体育项目运动员在这些方面的异同；查阅了社会化和场域与惯习部分相关的文献，撰写了理论层面中社会化的文献综述；撰写了附录中小组成员在选题讨论中的意见和想法部分的内容，汇总组内成员围绕选题做出的工作。

在选题上，毛美琦同学围绕较为感兴趣的外卖骑手等劳动者的维权困境与抗争进行资料查阅；在确认选题后，进行关于电竞行业、电竞选手社会化困境、数字劳工、社会角色及认同研究相关的新闻报道、文献阅读和整理；与小组成员共同完善研究框架、安排分工、推进工作；绘制了研究框架思维导图，撰写了研究假设中的他人对电竞选手社会角色认同构建部分，及研究类型；以及附录中关于个人工作及阅读文献的汇报。

选题确认阶段，房晨同学针对容貌焦虑话题搜集了一定的背景资料，确定电竞选手的身份认同选题后，对电竞行业的发展历史，市场规模，电竞选手的生存现状，心理与社会压力来源等内容进行了分析与整合，并与小组其他成员共同完善研究框架。撰写了研究报告的绪论部分、第二部分的经验层面部分，对电竞的定义与各地对电竞的政策进行了综述。

马啸天同学比较感兴趣数字劳工现象，并且对于电竞行业以及电竞选手相关的社会问题比较感兴趣，提出可以以电竞俱乐部为依托对于电竞选手及相关人员进行社会学调查和研究。阅读了南方周末，澎湃新闻等对于电竞选手和网瘾少年的报道，更加深入了对于这一群体的认识；在确定选题后，和大家一起完善研究框架；撰写了文献综述理论层面的越轨以及数字劳工部分，并对于最终报告进行了整合。

税纤青同学在选题环节查阅了当代中国电竞产业发展和电竞选手的相关文献；和袁静同学一起对电竞选手的社会化困境进行初步文献查阅和分析，以及思考电竞选手与传统体育项目运动员的异同；初步整理了研究的提纲；撰写了研究假设中的电竞选手角色的自我认同构建部分和研究方法部分。

(二) 小组各成员撰写部分和阅读文献整理

小组成员 (按姓氏拼音 排序)	撰写部分	阅读文献
房晨	摘要，第一部分 绪论：研究背景和研究 目的与意义部分， 第二部分：经验层面 的理论综述部分	陈东.(2015).中国电子竞技产业发展研究 (1996-2015 年) (博士学位论文,山东大学) 米源.(2021).电子竞技职业选手的劳动权 利保障研究(硕士学位论文,西北师范大学) 荣柳.(2019).我国电子竞技产业链价值研 究(硕士学位论文,北京体育大学). 王浩骅.(2020).电子竞技的社会学探析. 体育风尚(03),65. 杨越.(2018).新时代电子竞技和电子竞技 产业研究. 体育科学(04),8-21. 张雅婷.(2019).电竞场域中的社会资本构 建与转化(硕士学位论文,暨南大学). 朱贺.(2017).电子竞技游戏文化资本的流 动与转换(硕士学位论文,南京大学).

		其他的新闻报道与采访列在脚注中
马啸天	理论层面中越轨，数字劳工相关理论的文献综述	<p>参考文献中已列出：</p> <p>（杨婷，2016）</p> <p>（卢梦媛，2021）</p> <p>（韩阳，2019）</p> <p>（蔡润芳，2018）</p> <p>（夏冰青，2020）</p> <p>及一些报道和相关报告，已在脚注中列出</p>
毛美琦	研究框架，研究假设中的他人对电竞选手社会角色认同构建部分，及研究类型	<p>夏冰青. (2020). 数字劳工的概念,学派与主体性问题——西方数字劳工理论发展述评. 新闻记者(8), 10</p> <p>陈龙（2020），“数字控制”下的劳动秩序——外卖骑手的劳动控制研究，社会学研究，2020, 35（06）</p> <p>王巧（2020），社交媒体中的数字劳工现象研究——以抖音平台中用户传播行为为例，戏剧之家，2020，（30）</p> <p>王蔚（2021）数字资本主义劳动过程及其情绪剥削，经济学家，2021（02）</p> <p>卢梦媛. (2021). 作为职业的“玩工”：电竞选手的身份争议与社会承认(硕士学位论文, 武汉体育学院).</p> <p>陈晨尹兆友师嘉俊（2019），我国电子竞技选手的退役及再就业问题研究，当代体育科技，2019, 9（14）</p>
税纤青	研究假设中的电竞选手角色的自我认同构建部分、研	<p>[1] 杨越.新时代电子竞技和电子竞技产业研究[J].体育科学,2018,38(04):8-21.</p>

	究方法部分	<p>[2] 何威.电子竞技的相关概念与类型分析[J].体育文化导刊,2004(05):11-13.</p> <p>[3] 石晋阳,张义兵.论电子竞技的教育价值——兼为被“妖魔化”的电子游戏正名[J].学科教育,2004(12):1-5.</p> <p>马超,崔江.电子竞技与网络游戏的概念界定 [J]. 四川教育学院学报,2009,25(03):110-111.</p>
袁静	理论层面中社会化相关理论的文献综述、附录部分小组成员在选题讨论中的意见和想法部分	<p>[1] 徐晓君.“自我”理论—人际传播理论的源头[J].广西大学学报(哲学社会科学版),2006(S2):17-19.</p> <p>[2] 陈卫平.角色认知的概念与功能初探[J].社会科学研究,1994(01):106-111.</p> <p>[3] 喻安伦.社会角色理论磋探[J].理论月刊,1998(12):40-41.</p> <p>[4] 白艳红.角色扮演与角色期待的冲突——从角色理论角度解读赛珍珠的文化悲剧 [J]. 时代文学 (下半月),2009(09):67-68</p> <p>[5] 闫丁.社会认同理论及研究现状[J]. 心理技术与应用,2016,4(09):549-560+573.</p> <p>尹岩.论个体自我认同危机[J].湖南师范大学社会科学学报, 2007(05):24-28+32.</p>