

# 智媒时代青年社交虚拟共同体的形成特征及优化路径

## ——基于对移动端游戏社群的调查

夏文锴

(福州理工学院 媒体艺术系, 福建 福州, 350506)

【摘要】在快节奏的社会生活中, 智媒时代的移动端社交游戏活动成了不少青年人维系情感的一种方式, 并发展成网络交友空间之虚拟共同体。分析青年人的社交动机, 探究网络社交虚拟共同体形成特征, 认为带有强烈社交属性的移动端游戏社交活动影响着当代青年群体的价值观形成。借鉴“使用与满足”理论(UGT), 通过问卷调查与定量分析, 发现移动端社交游戏不仅满足了青年人的娱乐需求, 也让他们在交往活动中建立多元化的社交虚拟共同体。应加强社交网络虚拟共同体的法制建设, 优化传播路径, 净化网络空间, 提升虚拟共同体社群的媒介素养, 以文化建设引领青年社群, 促进社会主义核心价值观形成。

【关键词】智媒时代; 青年社交媒介; 虚拟共同体; 社群特征

【中图分类号】C912.3      【文献标识码】A      【文章编号】2096-3300(2021)05-0065-06

《2021年1-6月中国游戏产业报告》显示, 2021年1-6月中国游戏用户达到6.67亿, 同比增长1.38%; 游戏市场实际销售收入1504.93亿元, 同比增长7.89%。即时游戏通讯产品不再是简单的聊天工具, 已发展成为集娱乐社交等多功能为一体的综合性移动终端平台, 而以腾讯、网易为首的互联网公司率先推出了一系列游戏产品, 引发了社交和移动端游戏高速发展的热潮。在快节奏的现代生活中, 人们不再满足仅通过书信、电话和会议来维持与朋友的关系, 智媒时代的移动端游戏活动成了他们维系情感的一种重要方式。

移动端游戏是一种基于社交网络, 与朋友乃至虚拟网络社会中的人在移动终端上进行娱乐活动和交流互动, 并建立起社交关系的媒介, 其快速发展

成为青年人巩固线下朋友关系、扩大线上社交群体的重要手段。游戏社交活动是基于网络平台的集成应用, 与社交平台的密切关系是它们与传统电脑游戏的最大区别, 这些游戏活动涉及多个玩家, 有些活动也会要求使用实名身份进行验证<sup>[1]</sup>。智媒时代的移动端游戏和网络平台融合发展, 产生了移动端游戏自带社交平台整合的特点, 带来了媒体环境和社会环境的交互影响作用, 在网络虚拟社区中, 他们可以跨越自己的社交圈, 扩大人际关系互动范围。移动端游戏的目的已不再是单纯的消遣, 更是构建青年人社交关系的桥梁、维系朋友友谊的手段, 从人际传播学角度来说, 就是建立网络虚拟共同体, 在网络社群中分享他们共同的话题, 寻找归属感和安全感。

收稿日期: 2021-09-08

基金项目: 2021年度福建省中青年教育科研项目(社科类)一般项目“中国5G时代媒体与文化产业融合发展研究”(JAS21445)。

作者简介: 夏文锴(1995-), 男, 江苏南京人, 助教, 硕士, 研究方向: 数字媒体传播路径与文化。

## 一、文献综述

虚拟共同体是现实的个体在网络空间交往所组建的,以维护共同利益、体现共同目的、提供情感寄托、满足兴趣需求的关系网络体<sup>[2]</sup>。这种关系网络体以虚拟符号的形式存在,承载着成员之间相互协作谋求生活性以及精神性发展的现实需求和共同愿望。近年来随着社交功能的深度开发,移动游戏在青年人群中迅速传播并形成虚拟共同体。冯(Fung)<sup>[3]</sup>通过理论和实践调查发现,移动游戏作为社交媒介,有利于巩固和升华年轻人之间的情感,在智媒体时代既是娱乐方式也是社交手段,并逐渐成为重要的社交媒介和舆论阵地。青年玩家之间的竞争与交流构成了网络游戏内外一切情境,模糊了娱乐与生活的界限,将现实生活中的人际活动渗透到游戏的世界中。但是也应警惕虚拟共同体具有脱离现实的隐患<sup>[4]</sup>,美国心理学家雪莉·特克尔(Sherry Turkle)<sup>[5]</sup>如是说“我们把它当作实用性的客体去接近,开始只愿意接近对方那些实用、舒适和有趣的部分。但是,一旦实现这种转移,就会产生网络社交的依赖性。”有些学者注意到社交网络与亚文化群体的独特生态<sup>[6]</sup>,但较少有将实例现象进行系统的学理研究,有些学者也提到虚拟共同体可能会给网络空间秩序带来新的挑战<sup>[7]</sup>,但较少关注虚拟共同体在维系人际关系时产生的群体价值观等问题。因此,本文将研究后疫情时代的新媒体生态环境中,移动游戏行为建立起的社交虚拟共同体的特征与优化路径,及其对青年人核心价值观的形成所产生的影响。

## 二、虚拟共同体的发展与特征

### (一) 虚拟共同体的缘起与发展

虚拟共同体意识是传统的社会共同体概念的延伸,社会学家瑞格尔德(Howard Rheingold)<sup>[8]</sup>发表的《虚拟社群:定居在电子前沿》中,第一次提出了“虚拟社群”的概念:人们可以通过互联网连接,突破地域限制,彼此沟通交流、分享信息和知识,形成相近的兴趣爱好和情感共鸣,这种特殊关系网络就是“虚拟社群”。在此基础上,彭兰<sup>[9]</sup>在《新媒体用户研究》中提出,比起面对面接触产生的以民族为纽带建立起来的传统社区,网络虚拟社

区本质上也是借由其成员共同想象所形成的一个“想象的共同体”。虚拟社区与真实社区并不是对立的,而是以不同层面共同存在的平行关系。

虚拟社区虽然依赖于网络这一载体,但其根本的连接方式仍然源于人类的四种基本需要:兴趣、关系、幻想和交易<sup>[10]</sup>。结合现有研究,智媒时代虚拟共同体整合了虚拟社区、社群、族群等特点,并涵盖网络空间中虚拟社群的组织模式和组织形态,使传统共同体概念在虚拟网络平台上得以拓展和更新。社交网络的发展和基于虚拟社群的交往打破了人际交往的时空界限,使原本基于地缘、血缘聚合起来的传统共同体不断消解,更多要素被整合进入虚拟共同体中。

虚拟共同体拓展了传统共同体主义,它的产生不受过多的外部因素影响,是因网络个体自身需求主动突破地域和时空的界限进行社交活动而形成的虚拟社群。虚拟共同体吸收了传统共同体的功能性要素,同样能满足网络个体的归属感和安全感需求。但是,其依靠网络空间组建和开展人际交往活动的特性,又决定了在虚拟共同体中“血缘”和“地缘”等实体性元素被淡化,强化“身份认同”等功能性因素在减弱,“趣缘”等深层次的情绪价值性因素逐渐凸显,结构性要素如符号交流则成了重要的传播方式。

### (二) 虚拟共同体社群的内在特征

智媒体时代的虚拟共同体由技术要素、主体要素与行为要素构成,网络虚拟空间成了青年人建立社交关系的媒介,并呈现其特有的虚拟共同体社群的内在特征。虚拟社群活动具有在场性和工具性。互联网移动端具备的地点定位功能、语音通信功能提升了网络空间中的交流效率,兴趣爱好、价值取向相近的活动主体以“社团”的形式在线参加活动,具备了虚拟共同体特性。虚拟社群行为具有自发性和交互性。虚拟共同体自发聚合的过程体现了受众的共同价值观,虚拟网络娱乐活动的社交属性和身份认同,促使虚拟共同体成员具有强烈的拓展社交的需求和欲望,形成了虚拟共同体身份认同和归属感。虚拟社群具有现实人际关系与虚拟社群并存的融合性。虚拟共同体的存在也是现实的人际互

动中的一部分,不应割裂看待。这一特征在本文调查结果中也得到印证:71.25%的受访者愿意将线上社区认识的朋友发展成为现实生活中的朋友。现实人际关系与虚拟社群平行存在于现实社交圈,在网络社交活动过程中通过共同完成任务加深和巩固社交关系。虚拟共同体关系并不构成对传统共同体关系的冲突和挑战,而是对传统共同体的一种拓展和补充。

### (三) 虚拟共同体社群的形成原因

从青年人网络社交的动机分析,在有组织的现代城市社会中,如欧文·戈夫曼(Erving Goffman)<sup>[11]</sup>的拟剧理论所述,现实生活中的交流是有限的,社交活动的空间由于身份的差异而被压缩。但是,网络能起到过滤现实生活中身份差异的作用,使得参与者在一定程度上获得平等的交流。“努力就能成功”的设计逻辑是复杂的现代社会所缺失的反馈模式,而网络游戏行为这种平等交互的设计思路,将产生统一性的核心因素。活动中设立的身份平等原则也会成为玩家共同体产生的关键促成因素。虚拟社交网络的随机配对系统和在线公会意味着一系列交叉聚集的子社区将来自不同社会地位的行动者联系在一起,虚拟世界为玩家提供了一个没有“格差社会”的独特网络框架,它渗透到社交空间的不同领域,覆盖了相对大量的参与者。移动端游戏的迅速兴起以及受众社群的快速发展也许会产生一种新型的虚拟共同体主义的发展趋势。

从青年人网络社交的需求分析,智媒时代人际交往需要一个媒介作为中间地带,比如通过微博、微信等社交媒体或者网络游戏行为来巩固、维持和升华情感。因此,除了传统的人际沟通方式外,社交游戏行为也成为一种重要的人际交往媒介,并在现实生活中越发凸显其重要性。如通过游戏中小队和公会性质组织的建立,受众在活动过程中逐渐形成自己的人际交往空间,不仅有利于活动过程顺利进行,而且鼓励受众在参与社交互动中与他人建立互助的人际关系,他们相互影响,并形成群体效应。

我国正处在信息大爆炸的时代,伴随着中国网络技术的高速发展,互联网移动端的社交媒介功能越发凸显,加速了网络社交虚拟共同体的形成与发

展,并呈现出一定的青年网络群体文化特征。为此,本文通过问卷调查和数据分析,了解青年网络社交集群的形成路径,引导他们进行文化反思和文化自觉。

## 三、数据与分析

### (一) 数据来源

借鉴 Juho Hamari<sup>[12]</sup> 等的使用与满足理论(UGT)的调查设计方式,即站在受众的立场上,通过分析受众对媒介的使用动机和需求满足程度来考察大众传播给人类带来的心理和行为上的效用。重点探讨五个方面的社会要素:信息获取需求、情感需求、个体整合需求、社会整合需求和缓解压力需求。问卷突出移动端网络文娱活动特点和受众社交需求的相关性变量。

采取交叉分析和回归分析方法,考察移动端游戏行为对青年人的影响程度,分析移动端用户的人际交往特征、动机和行为,研究移动端游戏对青年人人际关系建立所产生的影响,以及青年网络虚拟共同体社群的形成路径。使用 SPSS 软件对移动端游戏行为体验及其社交功能影响进行交叉分析。

采用线上问卷调查方式,通过问卷星发放了250份由50个封闭项目组成的在线调查问卷,将问卷的地址发布在相关百度论坛和主流游戏媒体上,在线招募玩家填写问卷。共回收有效问卷206份,其中男性95份,占46.12%,女性111份,占53.88%;年龄占比为:18~20岁52份,占25.25%,20~25岁135份,占65.53%,25~35岁19份,占9.22%。选择18~35岁人群作为目标群体的原因是:他们对我国移动端游戏行为更为熟悉,保证了问卷参与者具有一定代表性,统计样本真实。问卷整体的Cronbach  $\alpha$  信度系数值为0.961( $>0.9$ ),说明研究数据信度质量很高。使用KMO和Bartlett检验进行效度验证,KMO值为0.965( $>0.8$ ),说明研究数据信息非常适合提取。

### (二) 分析与结论

#### 1. 网络游戏社交活动形成虚拟共同体

调查发现男性玩家更愿意加入网络聊天群,并将友谊从虚拟生活发展到现实生活。在网络游戏参与者中,不同性别的人际关系存在一定差异,有

53.41% 的男性受众愿意加入移动端游戏的聊天社群，而女性只有 33.77%；同时，男性受众中有 81% 愿意通过线上社群发展线下社交关系，而女性受访者中也有 61% 表示愿意，整体呈现积极态度。由此可看出，用户在游戏行为中进行的人际交往影响着他们的现实生活，他们的娱乐圈和社交圈是一致的。通过社交活动进行人际交往的效果不仅存在于娱乐消遣中，而且与用户的现实生活密切相关。在人际交往方面，用户可以通过社交活动与不常见面的朋友进行情感交流，加深现实社会中的人际关系；在认知方面，用户通过游戏行为与好友竞争，通过活动内容的讨论来获得对他人和自己的认知。

### 2. 虚拟共同体社群满足青年人社交需求

调查发现不同娱乐时间的样本对社交拓展的渴望是一致的（见表 1），没有显著性差异（ $p = 0.127 > 0.05$ ）。满足于人际交流或认知的受众会比不满足的受众更多地参加移动端社交活动，并且会在游戏中积极与他人交流；人际交往活跃度的人比人际交往活跃度低的人更多地参与游戏活动。调查显示，越是通过接触移动端网络游戏建立起的社交关系，越有拓展社交的意愿。依据 UGT 结构分析，移动端社交游戏活动的设计主要满足了受众的信息获取需求、情感需求和缓解压力需求，并初步具备了社交关系的个体整合以及社会整合效果。

表 1 社交拓展意愿交叉（卡方）分析表

Tab. 1 Cross (Chi-square) analysis of social expansion intention

每天移动端娱乐的时间	社交拓展意愿			
	非常愿意	愿意	一般	逃避社交
一小时左右	48.94	48.53	28.13	33.33
一小时至两小时	23.40	23.53	46.88	0
两小时或者更多	27.66	27.94	24.99	66.67

### 3. 虚拟共同体社群文化影响青年人价值观

调查发现角色扮演游戏的行为特点影响人们社会交往的发展意愿，并且有着显著的积极作用。其内容设计具有典型性，营造了具有强烈时代感的活动社区，满足了受众对虚拟社区的参与度以及社交动机。以“是否有拓展社交的意愿”为因变量，以“社交需求”“角色养成”等因子为自变量，建立回

归模型，结果如表 2 所示。 $R^2$  为 0.898，拟合度较高，模型通过  $F$  检验（ $F = 292.824$ ），因子信度系数数值均大于 0.9。从卡方分析结果来看，不论是出于个人休闲娱乐，还是现实社交需求，都会对受众拓展社交产生显著的正相关关系。短时效的社交娱乐行为，符合现代青年人利用碎片化时间进行社交活动的需求，受众对社交的想象提高了他们对网络活动的参与热情。移动端游戏中建立起的社交关系在获得其他参与者身份认同后，形成网络虚拟共同体的社交圈，并逐渐向现实社会发展。最终，移动端网络游戏将参与者的虚拟社交圈与现实社交圈结合起来，网络社交活动成为用户情感交流和人际交往的重要手段，成为青年人建立社交关系的重要传播媒介。因此，有必要了解网络虚拟共同体社群文化的传播路径，掌握青年人思想动态，规制社群行为，营造积极向上的文化氛围。

表 2 影响受访者拓展社交的意向因素线性回归分析表

Tab. 2 Linear regression analysis of factors affecting the intention of respondents to expand social contact

变量	非标准化系数		标准化系数	$t$	$p$
	$B$	标准误差	Beta		
常数	1.235	0.086	-	14.43	0.000
个人休闲娱乐	0.327	0.144	0.248	2.271	0.024
社交需求	0.373	0.131	0.240	2.852	0.005
角色养成	0.544	0.102	0.379	5.330	0.001

### 四、规制虚拟共同体社群提升媒介素养

虚拟共同体社群的形成深刻影响着当代青年人的人生观和价值观，多元文化并存的网络空间产生了激烈的价值对立、冲突和交锋，也带来一定的社会隐患。从上述调研结果看，虚拟共同体社群在交流上存在着趣缘相通的空间，虽是“弱联系”但具备了比“强联系”更紧密的情感联结，导致不少青年人在虚拟的关系中模糊了现实的边界，逐渐变得更加自我。此外，不良的虚拟共同体社群还会催生网络戾气，部分青年人将网络视作情绪的“垃圾站”，单纯发泄并传递负面情绪，混淆真相，散播谣言。可见，网络虚拟社区中信息的多元与冲突、混乱与无序所带来的信息失真、理性缺失、主体性

失落以及主流价值观颠覆的特点,影响着社交游戏的青年受众群体,并形成一定的负面影响<sup>[13]</sup>。如何建立网络时代的文化“长城”,宣传社会主义核心价值观,成为亟待解决的现实问题。

### (一) 完善虚拟共同体社群的法制建设

规制网络信息平台。在网络快速发展时代,我国陆续出台多部法律法规,如《网络交易管理办法》《计算机信息系统安全保护条例》《网络安全法》《通信网络安全防护管理办法》等,为网络空间治理提供了法律依据,但目前颁布的法律法规中并无涉及虚拟共同体社群的治理措施。对此,建议在立法上,针对日益增多的青年网络虚拟共同体社群组织,明确界定虚拟共同体社群的组织属性和组织形式,加强对社群组织的行政管理。同时,发挥行业协会管理作用,出台社群管理实施细则,如《新浪微博社区公约(试行)》条例等,规范传播行为,减少定义含糊不清现象,推进信息平台管理的合法化和规范化。

推行网络用户实名登记制度,促进网络空间安全体系建设。互联网并非法外之地,实名制的实施可以保障信息安全,虚拟共同体社群在发展前期只是一个单纯的虚拟空间概念,相信随着网络实名制的落实,网络与现实的边界将会逐渐接壤甚至消解,使得虚拟共同体成为青年人传统社交关系的自然延伸。

发展文化产业,落实网络文化作品分级制度,建立起完善的青年网络文化产业体系,注入社会主义核心价值观,提升中华民族的文化自信,提高我国文化输出力。建议由政府牵头对企业资本进行有意识的引导,防止过度的市场化开发带来的资本逐利行为,引导企业将资本投入引向高质量的网络文化产品生产上,严格把控游戏质量,严打市场中“赌博式抽卡”“虚拟体验内容不合理定价”等间接侵犯消费者权益的灰色现象。

### (二) 净化虚拟共同体社群的网络空间

加强网络虚拟空间的管理。虚拟共同体具有多元化的特点,优化大数据技术解构虚拟共同体标签的功能,根据网络集群现象的信息进行大数据分析和分类,并重点监督有不良传播内容的标签,提升

技术水平,提高网络空间监管效率。

维护网络虚拟空间的秩序。虚拟共同体具有强烈的组织化功能,因此在一个虚拟共同体的集体意识之下可能暗藏隐患,比如微博上盲目的追星群体,把“偶像”塑造成完美的符号并且在别有用心资本组织下扰乱网络环境,严重者甚至难以区分现实与虚拟的边界,影响现实的生活和认知。作为媒介传播平台,有责任有义务参与网络秩序的建设和维护,优化大数据推送方式,履行虚拟社群平台的条例规定。

### (三) 提升虚拟共同体社群的媒介素养

加强社群建设,营造积极向上的文化氛围。发挥校园教育功能,增加网络信息伦理课程学习,教育青年个体养成正确的法治观、网络伦理观,提升网络行为的理性判断力。青年思想教育工作者,尤其是高校辅导员,要分析青年学生网络行为传播路径,结合“趣缘”的纽带特征,让主流意识形态通过网络社交活动的传播形式,潜移默化地融入青年人思想教育工作中,并通过增加网络视频、虚拟体验等方式,增进与青年人的交往深度,在现实与虚拟社区中营造积极健康向上的文化氛围。

提升媒介素养,树立社会主义核心价值观。利用智媒时代新兴网络社区的链式结构特点激活多媒体平台,增加青年网络用户主体的参与度,在虚拟共同体社群中树立社会主义核心价值观,提升青年人媒介素养。

## 五、结论

随着新媒体技术的快速发展,“去中心化”传播特征的呈现,使网络生态环境变得更加复杂,信息获取通道和表达渠道被分割成众多独立的“信息茧房”。虚拟共同体社群在人际交流上存在着趣缘相通的空间,具备了紧密的情感联结,但不少青年人在虚拟关系中模糊了现实的边界,再加上部分西方媒体借由虚拟共同体社群传播路径对我国青年群体文化进行渗透和影响,引发“网络主权”的争端。加强青年学生网络思想政治教育,推动思想政治工作传统优势与信息技术深度融合,已然成为新时代网络虚拟社群文化建设的重要课题。

## 参考文献:

- [1] HOU J H. Uses and gratifications of social games: blending social networking and game play [J]. *First Monday*, 2011 (16): 7.
- [2] 严松. 网络空间虚拟共同体的在场样态与治理逻辑 [J]. *思想教育研究* 2021(7): 138 - 144.
- [3] FUNG A. The impact of the rise of mobile games on the creativity and structure of the games industry in China [J]. *Mobile Gaming in Asia*, 2016(6): 91 - 103.
- [4] ZHANG L, FUNG A. Opinion dynamics research on social media: breakthroughs and challenges [J]. *Telematics and Informatics*, 2020(46): 1 - 4.
- [5] TURKLE S. *Alone together: why we expect more from technology and less from each other* [M]. New York: Ingram Publisher Services US, 2017.
- [6] 陈维超. 移动网游崛起的内在机理和负面影响——基于青年亚文化视角 [J]. *西南石油大学学报(社会科学版)*, 2019 21(1): 34 - 40.
- [7] 迟帅. 自由与风险: 虚拟技术构建下的网络直播社区 [J]. *社会科学辑刊* 2020(5): 66 - 73.
- [8] RHEINGOLD H. *The virtual community: homestanding on the electronic frontier* [M]. Boston: Addison-Wesley Publishing Co., 1993.
- [9] 彭兰. 新媒体用户研究——节点化、媒介化、赛博格化的人 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2020.
- [10] 彭兰. *网络传播概论(第四版)* [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2020.
- [11] GOFFMAN E. *The presentation of self in everyday life* [M]. New York: Anchor, 1959.
- [12] HAMARI J, MALIK A, KOSKI J, et al. Uses and gratifications of pokémon go: why do people play mobile location-based augmented reality games? [J]. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 2019, 35(9): 114 - 122.
- [13] 林爱珺, 陈亦新. 智媒传播中信息价值开发的伦理风险及综合治理 [J]. *山东大学学报(哲学社会科学版)*, 2020 (6): 1 - 8.

## Formation Characteristics and Optimization Path of Youth Social Virtual Community in the Age of Intelligence Media

—— Based on a Research of the Mobile Gaming Community

XIA Wenkai

(Department of Media Art, Fuzhou University of Technology, Fuzhou 350506, China)

**Abstract:** In fast-paced social life, social games on mobile terminals in the era of intelligent media have become an important way for many young people to sustain friendships with friends and have developed into a virtual community of online friendship space. By analyzing the social motivations of young people and exploring the formation characteristics of online social virtual communities, the paper concluded that social actions of mobile terminal games with strong social attributes affect the formation of values of contemporary youth groups. Drawing on the theory of "Use and Satisfaction" (UGT), through questionnaire survey and quantitative analysis, it found that mobile social games meet the entertainment needs of young people and enable them to establish a diversified social virtual community in communication activities. It proposed to strengthen the legal system construction of social network virtual community, optimize communication path and purify the network space of virtual community. Furthermore, it suggested leading the youth community with cultural construction and guiding the formation of core socialist values with cultural construction.

**Key words:** age of intelligence media; youth-based social media; virtual community; community characteristics

(责任编辑: 杨成平)