

虚拟游戏角色与玩家心理交互的影响探究——论新媒体时代虚拟与现实交融危机

周卓灿 邓奕骁

杭州师范大学, 浙江杭州, 310000;

摘要: 新媒体作为数字信息化时代的历史产物, 其为纯粹客观真实的物质世界构建出一个沟通现实又区别于现实的虚拟世界。网络游戏作为“人类在 21 世纪发现的一座采之不尽、用之不竭的‘魔力金矿’”, 在拉动社会经济高速流转的同时, 也在一定程度上因其交互性、社交性与传媒性而不可避免地对受众产生影响, 亟需社会各界高度重视与深入探讨。

关键词: 虚拟游戏角色; 新媒体; 心理; 自我客体化; 拟态环境

DOI: 10.69979/3029-2735.25.11.067

随着信息技术的迅猛发展和互联网的快速普及, 新媒体已经成为人们获取信息、娱乐、社交的重要方式。网络游戏作为新媒体的重要组成部分, 以其独特的虚拟性、互动性和沉浸性, 吸引大量玩家投身其中。虚拟游戏乃至虚拟游戏角色的建构呈现出的消极心理影响效果, 为虚拟与现实的深度融合提出了一次生动的实践表现与反思警醒。

1 虚拟游戏角色的新媒体性

虚拟游戏角色作为虚拟世界同现实世界相互勾连的桥梁, 承担着融合人与媒介及其内容的重大使命。虚拟游戏角色作为现实世界的人在虚拟世界的一个具有独特个人偏好与特点的“符号”, 成为玩家抒发个人意志、表达自我感受的新的“客观存在”。一方面玩家可以自由选择虚拟游戏角色的行为状态乃至性格样貌, 一方面客观的虚拟游戏角色本身又会潜移默化地反作用于玩家本身。由此看来, 虚拟游戏角色具备新媒体的传播特征。

1.1 自我表达与自我建构方式的媒介化

加拿大社会学家欧文·戈夫曼在 20 世纪 60 年代提出的“拟剧论”便能够很好地解释虚拟游戏角色能够为年轻群体所喜爱与追捧的原因。在现实生活当中, 纯粹个体的自我表达, 或是说直接表现个体的渠道与机会有限。受沉默的螺旋的影响, 个性理解缺乏一个正当输出的窗口。而游戏场景的建构即是赋予了这类有想法却因各种主客观原因未能输出的年轻群体一个可以“随心所欲”的虚拟空间, 虚拟游戏角色就是他们在这个虚拟世界的新的身份 ID。人们在游戏互动当中总是会有意无意地运用各种技巧和策略来塑造自身形象或是满足个体的欲望, 例如对审美的理解、对权力的实践, 等等。

从这一角度来看, 游戏和电影对受众发挥着相似的作用, 那便是造梦, 便是给予受众一个可以摆脱社会伦理、法律道德的约束而从心所欲地享受自身权力并实现愿望的一座“乌托邦”。玩家可以在虚拟游戏场景中、借用虚拟游戏角色的身份为自己打造一场剧目, 从而实现现实中难以实现的心愿。

准社会关系理论最初是一个心理学概念, 挪用至传媒领域后则主要是用来分析受众心理。它是受众对于关系的一种自我想象, 大多数学者都采用量表的方式来对准社会关系进行测量。通俗来说, 这就是一种“自我卷入”式、互动式接触信息的心理驱动力。受众会不自觉将接触到的虚拟人物幻想成为自己现实世界中的好友或者幻想自己能够真实地成为虚拟世界中的一员。它是一种使人摆脱现处世界的心理趋向, 客观存在而难以摆脱。这也解释了为什么许多游戏爱好者会深陷游戏构造的世界, 以及深陷于隔着屏幕的情感羁绊。

1.2 魔弹理论下媒介是影响受众行为及心理的“看不见的手”

在实现自我满足的同时, 从魔弹论的传播媒介理论中不难得出——游戏以及其中设计的虚拟角色又会使玩家产生直接迅速、大致相同的反应。受众消极被动的等待和接受大众传媒所灌输的各种思想、感情、知识或动机, 它们不仅可以直接左右人们的态度和意见, 甚至可以支配人们的行为。

社会焦虑的认知行为模型指出, 长期体验负面评价恐惧会导致个体陷入认知失调之中。为提高玩家的成就感、体验感、参与感, 当下大多数联机游戏都计较输赢, 而游戏的输赢极易左右玩家心理。正因玩家会自觉或不自觉将自身代入游戏角色, 游戏的成败在一定程度上对

玩家本身起到正负面评价的作用。玩家对正面评价兴奋,对负面评价恐惧,这都会脱离胜败本身发生的场所——游戏虚拟世界本身,而反映在玩家现实世界的心理状态之中。

著名心理学家班杜拉提出的“观察学习理论”认为,人类的大多数行为是通过观察而习得,并获得榜样行为的符号特征,其可以此引导观察者在今后作出类似的行为。相关理论与调查数据表明,虚拟艺术角色会对受众起这样的“榜样”作用,它们的言行以及所表现出的价值观会让喜爱它以及经常接触到它们的玩家有意识或无意识地产生接受意识和模仿行为,玩家也无法完全间离于游戏建构的虚拟世界之外。

1.3 玩家关系性质摇摆导致的虚拟与现实界限模糊

虚拟游戏本身作为一个从互联网诞生并与受众进行连接的产物,其会潜移默化对玩家行为心理产生虚拟与现实的模糊感受。例如,网络联机游戏中的游戏好友存在一种强关系与弱关系之间的摇摆。当下与好友联机同玩已是普遍游戏现象,而玩家在现实同在游戏中的状态却是不尽相同的,社交表演也就在更大范围、更深程度的游戏空间中上演。玩家一是通过塑造自己喜爱的游戏角色而获得心理满足,二是通过塑造有利于获得情感支持、社会信任与社会资本的个人形象来赢得认同,但在游戏世界中实现这类需求的方式和现实仍有差别。玩家在虚拟游戏世界中对于强弱关系的模糊将可能代入现实生活,造成现实关系与人际交往之间的错乱。

2 虚拟游戏角色与玩家心理交互调查分析

(1) 虚拟游戏角色塑造客观上会对玩家心理产生影响这一结论具有科学性。从马斯洛的需求层次理论出发,虚拟游戏角色满足了人的多方面需求。虚拟角色被当做是玩家个性性格或情感的延伸,从而使自我饱满(因为任何关系最终都要回归自我需求)。因而认为,虚拟游戏角色与玩家心理存在着某种关联,并且后者会对前者作出反应。

(2) 游戏角色的选择是对心理期待的虚拟呈现。乙女游戏是游戏角色介入玩家现实生活程度最高的游戏类型之一,其中更见出玩家对游戏角色选择的目性、需求度。这类玩家通常对于屏幕中另一个世界中的“他”有强大的依赖感,乙游所创造出的男性角色能够使两个不同世界的人产生互相的包容与纯粹的爱,这是游戏角色于玩家心理影响的生动呈现。即便理性能够趋势玩家清楚地明了二次元与三次元间不可跨越的隔阂,但在与角色的交互过程中心理仍会被二次元世界难以控制地拨动,“谈了一场永不分手的恋爱,代价是永不相见”的遗憾是许多乙女游戏爱好者的共鸣。谈及沉浸地代

入与游戏角色互动的原由,多数受访者表明:对于游戏角色的好感来源于自己对于现实完美人物的期待。其认为自己青睐的游戏角色身上有许多女性的美好特质,如温柔、专注、对女性的尊重、情感的细腻等,这些可被视作玩家对于自己理想状态的一种呈现与认同。虚拟游戏角色成为心理期待的存在性表现。这是观察学习理论在游戏现象中的生动体现。

(3) 游戏玩家心理认知中普遍认为虚拟游戏角色带来影响利大于弊,但实际情况有所不同。多数玩家认为,是先有对于某一游戏角色的喜爱,才会使自身的情绪受其牵动。而对角色的喜爱本身就是一个筛选的过程,趋向于将美好的角色作为自己的参照对象并从中受到鼓舞,愿意为其消费游戏之外的时间、金钱。面对不同受访者,他们给予的反馈都是角色塑造给他们带来的积极影响,但在具体测试问题中表现出来的客观情况则反应出虚拟游戏角色可能给他们带来了部分不良影响,包括对虚拟与现实世界的混淆、对传统文化的曲解、对性别认知的模糊等。可以说明,虚拟游戏角色对玩家心理的影响是潜移默化的,它们存在积极方面,也存在着难以捕捉与认知到的消极影响,需理性看待游戏角色与玩家的交互作用。

3 新媒体时代虚拟与现实交融危机与反思

经过大数据分析,笔者得出以下结论:虚拟游戏角色与玩家心理交互程度与方向受性别、游戏参与度、角色概念及立绘设计等影响较大,并从中提炼出虚拟与显示交融所带来的危机:

3.1 虚拟与现实的边界模糊

在新媒体时代,虚拟游戏以其高度的沉浸感和互动性吸引了大量玩家投入其中。然而,这种投入并非毫无代价。玩家在享受虚拟世界带来的乐趣的同时,往往会模糊虚拟与现实的边界。调查数据显示,大量玩家在游戏过程中会出现对虚拟角色的强烈依赖,将虚拟世界的情感带入现实生活,导致心理认知上的混乱。从传播学角度看,虚拟游戏作为一种特殊的媒介形式,其信息传播方式具有高度的拟真性和互动性。玩家在虚拟世界中的体验往往比现实世界更加真实和生动,这种体验使得玩家更容易沉浸在虚拟世界中,进而模糊了对现实世界的认知。

3.2 虚拟角色的心理影响

虚拟游戏角色作为玩家在虚拟世界中的“化身”,承载着玩家的情感寄托和身份认同。然而,这种寄托和认同并非总是积极的。调查数据显示,部分玩家对虚拟角色的依赖程度较高,甚至将其视为现实生活中的“知己”或“伴侣”。这种依赖不仅可能导致玩家在现实中

缺乏社交和情感支持,还可能使其在面对现实挫折时更加无助和迷茫。此外,虚拟角色的塑造往往符合玩家的心理期待和理想化形象。玩家在虚拟世界中的行为往往受到虚拟角色的引导和影响,进而可能形成与现实世界不符的行为模式和价值观念。这种影响在潜移默化中改变了玩家的心理和行为,使其在面对现实挑战时更加困难。

3.3 新媒体环境下的传播危机

新媒体作为信息传播的重要方式,一方面,其为虚拟游戏的推广和传播提供了便利条件;另一方面,它也加剧了虚拟与现实之间的界限模糊。在新媒体环境下,玩家可以随时随地接入虚拟世界,这种便捷性使得玩家更容易沉迷于虚拟世界而无法自拔。同时,新媒体的匿名性和虚拟性也为不良信息的传播提供了土壤。部分虚拟游戏角色可能承载着暴力、色情等不良信息,这些信息通过新媒体平台迅速传播,对玩家的心理健康和社会道德观念造成负面影响。

新媒体通过数字技术构建了一个与现实世界既相连又区别的虚拟环境,即拟态环境。在这一环境中,虚拟游戏角色成为玩家表达自我、体验不同人生的“符号”。根据欧文·戈夫曼的“拟剧论”,人们在现实生活中的自我表达受限,而虚拟游戏角色则为玩家提供了一个自由发挥、尽情演绎的舞台。玩家通过选择和塑造游戏角色,展现自己的个性与偏好,实现了自我表达与自我建构方式的媒介化。

然而,这种虚拟与现实的交融也带来了潜在的风险。当玩家过度沉浸在虚拟世界中,可能会产生对现实世界的逃避和疏离感,导致现实与虚拟界限的模糊。这种模糊感不仅影响玩家的日常生活行为,还可能扭曲人们对客观世界的认知,引发不良观念导向。

4 总结

在新媒体时代,虚拟与现实交融带来的危机不容忽视。一方面,虚拟游戏角色的过度沉迷可能导致玩家对现实世界的忽视和逃避,影响其正常的学习、工作和生活。另一方面,不良游戏角色的塑造和传播也可能对玩家的心理健康和价值观产生负面影响,引发一系列社会问题。针对新媒体时代虚拟与现实交融所带来的危机,玩家应当主动培养媒介素养和信息筛选能力,自觉抵制不良信息的传播,建立正确的价值观和心理健康观念。

新媒体时代之到达与发展已成历史大势,客观认识新媒体时代中虚拟世界的创新性,以虚拟游戏角色研究作为契机,辩证看待其中存在的现实危机,从而防微杜渐寻找到解决危机的方式方法,将成为人与新媒体世界和谐相处的重要目标。虚拟世界乃至虚拟游戏人物固然

独具魅力,但作为生活在现实世界中的人更应当有分清虚拟与现实的能力与戒备之心,在享受虚拟世界带来的愿望成真的快感的同时,也定当擦亮双眼、回归现实。于虚拟中汲取力量,在现实中散发光芒。期待虚拟游戏产业工作者能够充分发挥主观能动性,以饱含社会责任感的主人翁意识,使虚拟游戏行业逐步发展成为新媒体行业中具有经济效益、更具备社会效益的行业模范。

参考文献

- [1]徐扬,刘海燕,刘慧敏.大学生社交焦虑和手机成瘾的关系:科技侵扰和负面评价恐惧的并行中介作用[J/OL].中国健康心理学杂志,1-13[2024-05-10].<http://kns.cnki.net/kcms/detail/11.5257.R.20240426.1502.002.html>.
- [2]解颖.新媒体时代大学生心理健康教育探析[J/OL].中国报业,2024,(02):232-233[2024-05-10].<https://doi.org/10.13854/j.cnki.cni.2024.02.108>.
- [3]赵心琼.网络游戏对青年价值观的影响及其应对策略——以大学生为例[J].现代商贸工业,2023,44(17):101-103.DOI:10.19311/j.cnki.1672-3198.2023.17.034.
- [4]郭雪晨.游戏中女性媒介形象对女大学生自我客体化的影响研究[D].上海外国语大学,2023.DOI:10.27316/d.cnki.gswyu.2023.001060.
- [5]曹宁.女性向恋爱游戏玩家与角色的准社会交往关系研究[D].山东师范大学,2023.DOI:10.27280/d.cnki.gsdsu.2023.000825.
- [6]韩雪冰之.游戏中女性角色暴露度和人性化对男性玩家性客体化行为的影响[D].江西师范大学,2023.DOI:10.27178/d.cnki.gjxsu.2023.001187.
- [7]张士变,李瑞玲,张俊梅,等.暴力电子游戏接触对大学生人际沟通能力的影响:心理健康的中介作用[J].全科护理,2023,21(11):1459-1462.
- [8]杭瑞珍.团体沙盘游戏结合积极心理学策略对大学生心理健康多维度的影响[J].心理月刊,2023,18(03):72-74+93.DOI:10.19738/j.cnki.psy.2023.03.019.
- [9]孙丽君,刘子奇,武涵,等.相对剥夺感对大学生网络游戏成瘾的影响:基于虚拟化身-玩家关系的视角[J].中国临床心理学杂志,2022,30(06):1276-1281.DOI:10.16128/j.cnki.1005-3611.2022.06.003.
- [10]李璇.女性向游戏角色中的性别刻板印象研究[D].华东政法大学,2022.DOI:10.27150/d.cnki.ghdzc.2022.000063.

作者简介:周卓灿(2005年7月2日),女,汉族,江西上饶,杭州师范大学本科,文化产业管理。