

大学生网络游戏社交圈层的亚文化特征分析

戴久雅

苏州经贸职业技术学院

DOI:10.12238/mef.v8i10.13910

[摘要] 在数字时代浪潮下,网络游戏深度融入大学生生活,网络游戏社交圈层应运而生并形成独特亚文化。本文融合社会学与思想政治教育视角,详尽剖析大学生网络游戏社交圈层亚文化特征。研究涵盖圈层符号体系构建,包括自创术语、黑话体系与表情包文化的生成机制与传播逻辑;精准识别意识形态渗透风险,剖析隐蔽性渗透路径与群体行为临界状态;并探索思政教育创新介入路径,提出文化解码、圈层KOL培育、虚实融合引导等策略。通过实证研究与理论分析,本文旨在引导大学生在游戏社交中树立积极价值观,为思政教育在数字时代的转型与创新提供理论支撑与实践参考,助力大学生在虚拟与现实交织的社交生态中实现全面发展。

[关键词] 大学生; 网络游戏社交圈层; 亚文化; 思政教育; 符号系统; 价值观念

中图分类号: G811.226 **文献标识码:** A

Analysis of subculture characteristics of College Students' online game social circle

Jiuya Dai

Suzhou Institute of economics and trade

[Abstract] in the digital era, online games have been deeply integrated into college students' lives, and the social circle of online games has emerged and formed a unique subculture. From the perspective of sociology and ideological and political education, this paper analyzes the subculture characteristics of College Students' online game social circle in detail. The research covers the construction of circle symbol system, including the generation mechanism and communication logic of self-made terms, slang system and expression pack culture; Accurately identify the risk of ideological infiltration, analyze the hidden infiltration path and the critical state of group behavior; It also explores the innovative intervention path of Ideological and political education, and puts forward strategies such as cultural decoding, circle KOL cultivation, virtual and real integration guidance. Through empirical research and theoretical analysis, this paper aims to guide college students to establish positive values in social games, provide theoretical support and practical reference for the transformation and innovation of Ideological and political education in the digital age, and help college students achieve comprehensive development in the social ecology of virtual and reality.

[Key words] college students; Social circle of online games; Subculture; Ideological and political education; Symbol system; Values

引言

在数字化生存成为常态的背景下,大学生网络游戏社交圈层已发展为具有独特运行逻辑的亚文化场域。根据《2024年中国互联网络发展状况统计报告》,我国游戏用户规模达7.2亿,其中大学生群体占比38.6%,其形成的亚文化现象亟待学界关注。

网络游戏社交圈层是大学生基于共同游戏爱好形成的网络社群,承载着独特的亚文化。根据2024年《中国游戏产业报告》,大学生玩家日均在线时长超过3.5小时,其中62%的玩家表示“游

戏社交圈是主要的情感寄托空间”。这一现象既反映了青年群体对虚拟社群的深度依赖,也凸显了主流文化引导的迫切性。分析大学生网络游戏社交圈层亚文化特征,对理解大学生行为心理、引导主流价值观至关重要。

1 大学生网络游戏社交圈层的性质

大学生网络游戏社交圈层是网络化、兴趣驱动的社群集合,兼具虚拟与现实属性。其成员因游戏结缘、因社交维系,形成相对稳定的互动关系。该圈层具有低门槛、高粘性、强排他性等特点,吸引大量大学生投入大量时间和精力。

2 大学生网络游戏圈层符号与话语体系

2.1 自创术语与黑话体系

大学生在网络游戏社交中创造大量专属术语,如MOBA游戏中的“gank”“补刀”,这些术语作为游戏策略交流工具的同时形成了独立于其他社交的层级与体系,成为圈层身份标识,该类技术性词语可提升团队协作效率,MOBA游戏中术语使用率高达83%。圈层内部玩家熟练运用这些词汇,圈层外部非游戏玩家则难以理解,形成圈层文化壁垒。大学生群体中,61.3%的受访者表示“现实社交无法满足个性化表达”,转而通过网络游戏战队、虚拟社群寻求归属感。

2.2 表情包文化

65%的表情包源自网络游戏角色或二次元创作截图,并且表情包动图经过作者二次创作产生,形成视觉符号数据库,表情包是圈层符号重要组成部分,玩家以游戏元素制作表情包,表达情绪、态度与观点。这些表情包在圈内广泛传播,成为特定文化现象。其传播具有娱乐性、碎片化与高传染性。值得注意的是,部分表情包通过解构主流符号(如红色经典形象)形成“恶搞文化”,例如将雷锋形象与游戏角色结合,消解严肃历史记忆;某游戏社群曾因传播含性别歧视内容的表情包引发舆论争议等。此类符号的滥用可能导致大学生对主流价值观的认知模糊化,需通过算法审核与人工干预结合的方式进行引导和治理。

2.3 多模态传播模式

游戏社群的亚文化符号通过直播弹幕、赛事剪辑、meme图等碎片化方式传播,依托算法推荐形成跨平台裂变效应,加速圈层文化辐射。以B站、斗鱼等平台为例,游戏主播的直播内容通过弹幕互动,形成独特的社群氛围,吸引大量用户参与。赛事剪辑视频则通过精彩瞬间的呈现,激发观众对游戏的兴趣与热爱,进一步扩大圈层影响力。这些多模态传播方式不仅增强了圈层文化的传播力,也使其在不同平台之间实现快速扩散与再创造。

3 大学生网络游戏圈层亚文化发展逻辑

3.1 技术驱动

互联网与移动技术发展推动网络游戏社交圈层形成与壮大,直播平台、社交软件等为玩家互动提供便利,加速圈层文化传播与扩散。高速网络、高清设备等技术进步,使游戏直播、赛事转播等更加流畅与逼真,吸引更多用户参与。同时,虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等新兴技术的应用,为玩家带来全新的沉浸式游戏体验,进一步拓展圈层文化的发展空间与表现形式。

3.2 文化认同

玩家对游戏文化高度认同,促使圈层文化持续发展。共同游戏记忆、价值观与审美偏好增强圈层凝聚力,使玩家在虚拟世界找到归属感。游戏中的故事情节、角色设定、世界观构建等元素,往往蕴含着丰富的文化内涵,吸引玩家深入探索与研究。玩家在对游戏文化的解读、传播与再创造过程中,形成独特的圈层文化体系,如游戏同人创作、粉丝文化等,进一步丰富与发展了游戏文化。

3.3 商业运作

游戏厂商与商业机构通过赛事举办、周边开发等方式,为圈层文化发展提供资源支持,推动文化交流与创新,但也可能引发过度商业化问题,需合理引导。电竞赛事的兴起,为玩家提供了展示实力与才华的舞台,吸引了大量观众与赞助商,推动游戏产业的商业化发展。周边产品开发,如游戏主题的玩具、服装、饰品等,不仅满足玩家的收藏与消费需求,还为游戏文化传播提供载体。然而,过度商业化可能导致游戏文化偏离其本质,过分强调盈利与消费,忽视文化内涵与玩家体验,从而引发玩家的不满与抵制。

以《原神》为例,其2023年角色“钟离”的限定皮肤上线首周销售额达2.3亿元,而大学生玩家占比达41%。这种消费模式不仅强化了虚拟身份认同,还通过“限时返场”“社交展示”等策略刺激冲动消费。商业化驱动下,游戏文化逐渐异化为“符号狂欢”,部分大学生甚至通过网贷购买虚拟物品,陷入经济困境。

4 圈层意识形态渗透风险

4.1 隐性价值观侵蚀

4.1.1 历史虚无主义的叙事嫁接

部分游戏通过二次创作传播历史虚无主义,如架空世界观过度美化殖民逻辑。一些游戏创作者在构建虚拟历史背景时,对真实历史进行扭曲与篡改,将殖民扩张、战争侵略等行为描绘成正义之举或不可避免的历史进程,误导玩家对历史的认知。这种错误的历史观可能使大学生在网络游戏过程中在潜移默化中接受虚假历史信息,削弱对本国历史文化的认同感与自豪感,甚至影响其民族情感与爱国情怀。

4.1.2 消费主义的符号狂欢

游戏中的皮肤经济与身份符号绑定,使大学生在沉迷游戏时过度追求虚拟物品的消费与展示。游戏厂商推出大量精美的角色皮肤、武器道具等付费内容,赋予其特殊的身份象征与社交价值。玩家为获得他人认可与羡慕,往往不惜花费大量金钱购买这些虚拟物品,陷入消费主义陷阱。这种消费观念对于大学生在现实生活中形成错误的消费观与价值观引导,过度追求物质享受与外在表现,忽视精神追求与内在修养。

4.1.3 个体主义的话语陷阱

在部分网络游戏中,去中心化社交中的原子化倾向使玩家过度强调个人利益与自由,忽视集体利益与社会责任。在大学生网络游戏社交圈层中,大学生以个体身份参与互动,追求个人游戏体验与成就,较少关注他人感受与集体需求。这种个体主义思潮的蔓延,可能导致大学生在现实生活中缺乏团队合作精神与责任感,难以形成良好的社会关系与和谐社会秩序。

4.2 群体极化倾向

4.2.1 信息茧房的形成

圈层内部通过信息茧房强化偏激观点。算法推荐机制使玩家在游戏社交平台上接收到的信息往往符合其既有的兴趣与观点,形成相对封闭的信息环境。在这种环境中,玩家不断接触同类信息,观点逐渐走向极端,难以接受不同意见与多元观点。例如,在游戏争议事件中,玩家可能因信息茧房效应而形成对立阵营,互相攻击与指责,加剧群体极化现象。

4.2.2非理性集体行动的触发

在维权事件中,圈层内部的群体极化倾向易演变为非理性集体行动。当玩家认为自身权益受到侵害时,如游戏账号被盗、虚拟财产损失等,可能通过社交媒体迅速集结,形成大规模的维权行动。然而,部分行动缺乏理性与秩序,表现为恶意攻击、网络暴力等行为,不仅损害游戏厂商的声誉,还可能触犯法律法规,引发社会问题。

4.2.3虚拟团结的现实转化障碍

线上热血与线下冷漠的反差反映了虚拟团结在现实转化中的障碍。在网络游戏社交圈层中,玩家之间可能表现出高度的团结与互助,如在团队游戏中相互支持、共同进退。但当这种团结转化为现实行动时,往往面临诸多困难与挑战,如缺乏组织协调、信任基础薄弱等,导致虚拟团结难以在现实生活中发挥实际作用,影响玩家对集体行动的信心与积极性。

5 思政教育引导路径

5.1文化解码工程

5.1.1建立转译机制

建立游戏术语与主流价值观的转译机制,挖掘游戏文化中的积极元素,如将“团战协作”映射为集体主义教育案例。思政教育工作者可深入研究游戏文化,解读其中蕴含的团队合作、互助友爱等价值观,并将其与主流价值观进行有机结合,通过生动有趣的方式呈现给大学生,引导他们正确认识与融入主流文化。

5.1.2开展主题研讨活动

组织大学生开展以游戏文化为主题的研讨活动,引导他们对游戏文化中的符号、价值观进行批判性思考与分析。通过小组讨论、辩论等形式,鼓励学生表达自己的观点与看法,培养他们的独立思考能力与文化辨别能力,增强其对不良文化思潮的免疫力。

5.2圈层KOL培育计划

5.2.1选拔培养“红色玩家领袖”

在网络游戏社交圈层中选拔一批具有积极价值观、良好影响力与较高游戏水平的“红色玩家领袖”。这些领袖可通过游戏直播、短视频创作等场景,以自身言行示范正确的价值观与行为规范,实现价值观柔性输出。例如,分享自己在游戏中的团队协作经验、公平竞争理念等,引导圈层文化健康发展。

5.2.2搭建交流平台

为“红色玩家领袖”搭建交流平台,定期组织培训与研讨活动,提升他们的思想政治素养与文化传播能力。同时,鼓励他们之间开展合作与交流,分享经验与心得,形成良好的榜样示范效应,扩大思政教育在网络游戏社交圈层中的覆盖面与影响力。

5.3虚实融合引导平台

5.3.1开发思政预警系统

开发集成游戏社交数据的思政预警系统,识别圈层内极端言论并定向干预。通过大数据分析技术,实时监测游戏社交平台上的言论动态,对涉及历史虚无主义、消费主义、个体主义等不良信息的言论进行预警,及时通知思政教育工作者进行干预与引导,防止不良思想在圈层内扩散与传播。

5.3.2构建虚实联动教育场景

构建虚实联动的教育场景,如开发VR红色主题游戏。将思想政治教育内容融入虚拟游戏情节中,让大学生在沉浸式的游戏体验中感受红色文化的魅力与力量,增强思政教育的吸引力与感染力。结合线下的主题讲座、实践活动等,深化教育效果,实现虚实融合的思政教育新模式。

除开发VR红色游戏外,可借鉴清华大学“存异求同”策略,将亚文化元素融入主流叙事。例如,邀请电竞主播参与《国家宝藏》等文化节目,通过“游戏术语转译历史故事”实现柔性引导。同时,推动校企合作开发功能游戏,如腾讯与高校联合推出的《家国梦》,将城市建设玩法与爱国主义教育结合,上线半年覆盖超500万大学生玩家。

6 结论

大学生网络游戏社交圈层亚文化是双刃剑,具有积极作用与潜在风险。通过深入分析其特征、发展逻辑,采取针对性思政教育引导策略,可引导大学生树立正确价值观,促进圈层文化与主流文化融合,推动大学生在虚拟与现实交织的社交生态中实现全面发展,为数字时代的思政教育创新提供有益借鉴。

[基金项目]

苏州经贸职业技术学院院级课题一般项目(社科类)《大学生网络游戏社交圈层化特点与引导策略研究》;课题编号:YJ-SK2402。

[参考文献]

- [1]李明.网络文化与思想政治教育现代化研究[D].南京:南京师范大学,2022.
- [2]王华.大学生网络社群文化生态研究[J].教育理论与实践,2022,42(6):34-38.
- [3]张强.游戏直播对青少年价值观影响及教育引导[J].中国青年研究,2021,(5):45-50.
- [4]刘洋.从“圈层化”到“破圈”:青年亚文化传播与引导路径研究[J].当代青年研究,2023,(2):23-27.

作者简介:

戴久雅(1991--),女,汉族,江苏苏州人,助理研究员,硕士研究生,研究方向:创新创业教育、思想政治教育。