

网络游戏与现实互动中的人际关系

彭涛¹, 杨勉²

(1.电子科技大学 人文学院,成都 610054;2.四川师范大学 计算机科学学院,成都 610068)

摘要:在现实社会中,人际关系的形成和发展被社会、时空和交往主体构成的三维向量所限定。然而,在网络游戏中,除了体现现实人际关系的“三维向量”外,还多了一个决定因素,即网络游戏虚拟社会。网络游戏虚拟社会具有的不同于虚拟社区的物质性,使其成为一种显性存在。并且,在其不断与现实社会的互动中,不仅促成一类新型人际关系的形成,还给虚拟的存在和现实都带来了极大的影响。

关键词:人际关系;网络游戏虚拟社会;互动;三维向量;二象性

中图分类号:C912.1 **文献标识码:**A **文章编号:**1000-5315(2007)02-0043-06

人际关系是指在现实社会中作为个体的人为了满足自身生存和发展的需要,与他人建立和发展起来的以心理关系为主的一种显性社会关系^[1]。不同的人在不同社会境况和不同的时空背景下与他人发生交往,会产生不同的人际关系。因此,社会境况、时空背景和交往主体三者就以变量因子的形式合成为一组三维向量并限定人际关系的形成和发展。于是,一组特定的三维向量将确定一类人际关系的存在。其可表述为:人际关系=社会 $\times x$ +时空 $\times y$ +主体 $\times z$ (xyz 为固定权值)。然而,网络游戏的盛行,则赋予了这一公式更多的变化。在网络游戏中,除了体现现实人际关系的“三维向量”之外,还多了一个决定因素,即网络游戏本身的虚拟存在(我们姑且称之为“网络游戏虚拟社会”),将其扩充为一组四维向量。在这个新的生存环境中(或者说在这个虚拟社会中),由于变量因子的增加,将形成一类新的人际关系。这一类人际关系在网络游戏中结成,然后在网络游戏和现实社会互动中不断变化发展,并在虚拟社会和现实社会之间架起一座桥梁,促使二者相互影响,不断融合。

一 网络游戏虚拟社会的属性

网络游戏虚拟社会由虚拟社区演变而来,是虚拟社区的一种特殊形式。所谓虚拟社区(virtual community),是指有共同爱好及需要的人以旨趣认同的形式在网络中进行信息、情感等交流的空间。其中,community指的是在某些边界线、地区或领域内形成的一种心理群体。在虚拟社区出现之前,这种心理群体依附一定地域内的特定社会关系而存在。但是在虚拟社区出现后,这种心理群体逐渐从地域中分化出来,以一种新的组织形式相对独立的存在于网络中。一般认为,只要人们在网络中成规模的集结、上传文件、讨论和聊天,并且拥有一定的社区认同感,即构成虚拟社区^[2]。

虚拟社区有两个特点。第一,完全的开放性。虚拟社区依托本身就是一个开放空间的Internet而存在,因此,只要满足了上网基本条件(设备)就可进入。同时,由于任何人都可以进入社区而不需要身份的验证(对网民现实身份的验证),因此,虚拟社区真正成为了一种完全开放的空间。在这个空间中,网民想进即进,想出即出,不仅没有任何限制,更

收稿日期:2006-04-16

作者简介:彭涛(1982—),男,四川成都人,在读传播学硕士;
杨勉(1981—),女,四川成都人,教师。

没有害怕影响现实身份的担心。第二,交往的间接性和匿名性。在虚拟社区中,人与人之间的交往都是通过网络间接进行,而且大多依靠符号来传递,相较现实交往中的面对面,具有相当的间接性。同时,由于虚拟社区的开放性,网民在社区中不需要以真实身份出现。于是,大多数网民都给自己戴上假面具或是换了副行头再上阵,因此其又具有一定的匿名性。

虚拟社区的出现,带来了一种崭新的人际交往模式,但是它却不能引发一类新的人际关系形成。从它的构成要点和主要以文字、图像等方式进行的核心功能(公告栏、社区通信、群组讨论、社区成员列表和在线聊天^[2])可以看出,虚拟社区实际是在网民普遍认同之基础上所营造出的一种心理氛围。因此,尽管它是一个由数字构建的真实存在空间^[2],然而它除了提供一个空间外,再没有提供其他任何具有操作性的规定,也没有显示出能直接影响人际关系形成和发展的能力。在这一意义上,虚拟社区更像一个精神性的概念。然而,网络游戏虚拟社会却和虚拟社区有本质的不同,因为它具有虚拟社区所不具备的社会物质性。尽管这里说的“社会物质性”只是一个相对于虚拟社区的精神性而言的概念,并不是说网络游戏虚拟社会就是一种真实的物理存在,毕竟它也是通过数字化方式构建的。

网络游戏虚拟社会脱胎于虚拟社区,但是它不只是提供了一个活动空间,还提供了一个完整的社会性框架,具有不同于虚拟社区的物质性特征。

(1)高度的模拟化。网络游戏发展到现在,经历了从语言描述到图像表示,从2d图像到3d图像,从不真实到越来越逼真的过程。在这个过程中,可以看出这样一个发展的中心:更真实的展现游戏所构建的虚拟社会。这个展现的过程,即是一个模拟的过程,一种对人类感觉的真实模拟。它通过对玩家的视觉、听觉(甚至嗅觉和触觉)的刺激,来刺激其整个知觉系统,以期产生最真实的感觉,仿佛真的使玩家置身于游戏当中。现在,这种发展依然在继续,而且随着越来越多新技术的出现和成熟,比如人机交换技术,将不断带来新的突破,使游戏所要展示的世界在感觉上越来越真实。“使游戏如人生”,这是网络游戏的制作宗旨,亦是其终极目标。

(2)双重身份的实在化。这里面有两层含义:一是指在网络游戏中,每个玩家都必须拥有第二个

身份,并且只有通过第二个身份才能进入游戏,这和虚拟社区的无此要求不同。同时,关于第二个身份将以何种形象展现也和在虚拟社区中不同,它并不完全由玩家来塑造,而是通过一个游戏社会和玩家意愿的合力来表现(这里的游戏社会,不仅包括游戏本身的规则设定,还包括在规则下形成整个玩家的关系总和)。例如在《魔兽世界》中,玩家可以自由选择想要扮演角色的种族、性别、外貌、职业和发展方向等(如表1),而不用受到除游戏规则外的任何限制。

表 1. 角色属性一览表

种族	人族	矮人族	精灵族	侏儒族	兽人族	巨魔族	牛头人族	亡灵族		
性别	男	女								
职业	猎人	法师	战士	圣骑士	盗贼	萨满	术士	牧师	德鲁伊	
专业技能	采矿	草药	炼金	锻造	剥皮	裁缝	钓鱼	烹饪	附魔	急救
个体属性	生命	魔法	精神	力量	敏捷	智力	抗性	护甲		

然而,这只是一种理论上的自由。正如马克思所说:“人是一切社会关系的总和。”在游戏中,虽然不能说角色就是一切游戏虚拟社会关系的总和,但是游戏虚拟社会关系多方面的影响力是不容忽视的。在《魔兽世界》第三区杜隆坦服务器中,由于瑟银(游戏中的一种贵金属)矿石的相对缺乏,曾造成价格一度飞涨。在这种情况下,很多玩家转换了角色的专业技能,当起了采矿工,大力挖掘瑟银矿以赚取高额收入。但是大概过了一个月,瑟银矿石便供大于求,造成其价格不断下滑,于是,不少玩家又重新调整了专业技能。由此可见,在游戏角色的塑造过程中,起决定作用的绝不仅仅只是玩家的意愿。

二是指玩家第二个身份的客观存在。这种身份不仅是作为一种意识或者想法保存在玩家的脑海中,也不是像在虚拟社区中那样:随着网民退出社区,所使用的身份就烟消云散。它是作为一种真实存在的资料被保存在游戏服务器中,包括第二身份的所有资料和一言一行。即使玩家不再玩游戏了,第二身份依然存在。

(3)固有文化的存在。网络游戏空间作为一个完整的虚拟社会,必然有一个与其相适应的精神文化存在。由于网络游戏虚拟社会是由游戏设计者预先设定的,因而难免带有浓厚的设计者的文化观念。这种文化难以更改,因为它是作为游戏规则存在的。这样,网络游戏虚拟社会就成为了一个“文化”先于

“人”而存在的社会。玩家每天在游戏中娱乐、生存,并通过游戏这一媒介来感知、交流,因而不可避免地将受到其文化潜移默化的影响。正如德尔嘎多所论述的那样:“媒介通过塑造我们的经历从而组成了我们每天的生活,并为我们的人际交流提供了谈资。”^[3]虽然他只是从大众媒介的功用角度立言,但对于我们理解游戏社会的文化对玩家的影响仍有助益,因为游戏的过程即是一个经历的过程,而这个经历的过程正是一个文化适应的过程。可以这样说,“游戏正通过塑造我们的经历,改变我们的生活”。目前在国内盛行的网络游戏,绝大部分都来自欧美和日韩,虽然现在还看不出其带来了什么显性的影响,但是对于一种不同文化和不同意识形态的产物,我们始终都应该保持一种审慎的态度。

(4)社会的可发展性。这是将网络游戏虚拟存在看作虚拟社会的一个先决条件,既然被冠以“社会”之名,那么它就一定是能不断向前发展的。考察每一个热门网络游戏(魔兽世界、传奇、剑侠情缘等)从开始运营到鼎盛的过程,会发现这样一个社会发展脉络:从自给自足的个人经济阶段,到玩家间以物换物或以币换物的小商业阶段,然后到职业商人出现的大商业阶段,最后到雇佣劳动出现的“资本”商业阶段。与这一发展脉络相应的是交易手段的变化,即从单纯的游戏币交易发展到游戏币和真实货币之间的交易。这是一个很重要的转变,它标志着虚拟与现实之间最大联系纽带的确立。2001年,美国印第安纳大学教授斯特诺瓦(Edward Castonova)以一款网络游戏《EQ》为研究对象,综合当时在Ebay网站上交易的各种EQ金币和虚拟武器的价格,通过一系列的计算,得出虚拟游戏里的一个EQ白金币相当于真实世界中的1美分左右,按照一个玩家在1小时内能生产大约319个白金币,这相当于3.42美元,高过大多数国家的每小时最低工资^[4]。

虚拟的货币能直接和现实货币进行兑换,说明了游戏社会经济基础并不完全虚拟。从产能的角度来看,游戏中的产能是预设值(每小时平均产出),除游戏改动外,保持不变。那么每个玩家的产能实际是相同的,只要付出劳动即产生价值,其劳动差别只是体现在随机性(财物随机掉落)上。这样,游戏社会经济的发展完全按照时间顺序进行,只要社会财富积累到一定程度,社会即向前发展。游戏社会

发展程度的判断标准视所有玩家的财富积累情况而定。目前,很多运营时间超过1年的游戏都进入了“资本”商业阶段,特别是在注册人数最多的《魔兽世界》中,已出现了大量的专职游戏币兑换公司,他们雇佣大量非玩家进入游戏,但却不为游戏,只为疯狂赚取游戏币,然后用以兑换真实货币。IGE(Internet Gaming Entertainment)公司,即是现在全球最大的这样一家游戏中介公司,其核心业务是在线收购和销售网络游戏中的虚拟钱币和财物^[5]。目前,该公司经营着16款网络游戏的在线买卖,每月销售额都在1000万美元之上,并且设有市场部,定期进行行业分析和市场判断,专业程度让人瞠目结舌^[6]。然而,这种较为正规的虚拟物品交易,只是冰山一角。据不完全统计,中国每年至少有5亿的虚拟物品交易额。我们有理由相信,游戏本身已逐渐开始发展成为一种产业。

二 制约因素的二象性与互动中的人际关系

宏观地看,现实社会中人际关系的形成和发展,往往被一组三维向量所决定。但是微观地看,这种关系并不是一个简单的被决定的结果,而是一个复杂的变化过程,在具体关系的形成和发展中,受到一系列制约因素的直接影响。制约因素是三维向量的具体表现,但在网络游戏中却因“虚拟社会”的存在而使三维向量被扩充为四维向量,表现出制约因素的二象性。质言之,制约因素的种类并不会发生什么变化(内外两方面),所谓“变化”不过是制约因素带上了双重属性。

首先,从内在因素来看,人际关系受到游戏角色的生理和现实玩家的心理所构成的两方面因素制约。在游戏中,游戏玩家通过实在化的游戏角色(双重身份的实在性)来彼此接触和交流,这样,造成了角色生理和交往心理的分离,使得内在因素的影响带上了双重属性:一方面,游戏角色的体貌特征、言谈举止等成了生理影响因素中的判断对象,而不再是玩家本人;另一方面,游戏角色所体现出的心理状况(需要、性格、价值观等)却完全是玩家心理的倒影。几乎在每个网络游戏中都存在这样一种情况:男性玩家选择女性角色进行游戏。在对此展开的一个调查中,我们发现68%的玩家将所见角色的性别直接当作其玩家的性别,而只有12%的玩家对此保持怀疑(如表2)。同时,有82%的玩家(在50个男性玩家中)明确表示会向女性玩家提供帮助

(如表3)。显然在以男性玩家为主的游戏世界中,较少的女性玩家无疑会受到较多男性玩家的照顾。但有趣的是,以女性角色出现的男性玩家也常常可以享受这一优待。这或许可以解释为什么总有一些男性玩家喜欢选择女性角色进行游戏,其实,他们正是利用了这种游戏虚拟社会中生理和心理的分离。

表 2. 如何看待角色性别和玩家性别之间的关系?(50个玩家)

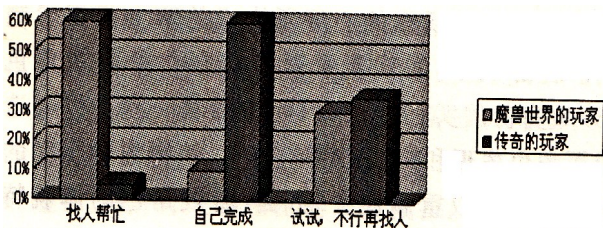
	二者相同	二者不同	不敢肯定
玩家人数	34	10	6
玩家比例	68%	20%	12%

表 3. 是否会向女性玩家(不是女性角色)提供帮助?(50个男性玩家)

	肯定会	可能会	不会
玩家人数	41	8	1
玩家比例	82%	16%	2%

其次,从外在因素来看,人际关系受到现实和虚拟的共同作用。在这里,同样由于双重身份的实在化,使得玩家间人际关系的形成和发展不仅要受到现实社会的影响,还要受到网络游戏虚拟社会的影响。比如在《传奇》中,由于游戏设定,绝大部分的游戏内容都可独自完成,这使得玩家间的合作伙伴关系相对较少;相反,在《魔兽世界》中,绝大部分游戏任务都需要玩家组队(最多5人)或组团(最多40人)才能完成,使得玩家间的合作关系较多。我们对30个魔兽玩家和20个传奇玩家的一个调查反映了这种差别(见图1)。

图 1. 玩家在遇到困难时的选择



制约因素的二象性,是网络游戏虚拟社会四维向量的显著特征,也是其在人际关系形成和发展中现实社会与虚拟社会互动方式的特点。而动态性则是网络游戏虚拟社会中人际关系的主要特征。需要说明的是,人际关系本就是一个动态的概念,而不是一个静止的横断面。因此,这里所说的动态性所强调的是其在现实和虚拟之间的互动。如前所述,由于网络游戏虚拟社会中人际关系的形成和发展直接受到带有二重属性的制约因素的驱动和影响,因

而,已形成的这类人际关系必然带有现实和虚拟的影子,其进一步发展又必将是二者相互作用的结果。所以,互动也就成了二象性的概念,既是人与人之间的互动,更是虚拟与现实的互动。这样,在网络游戏虚拟社会中形成了以下几种人际关系。

(1)泛亲缘关系。通常“亲缘关系”是指人们以现实身份所结成的亲属关系和朋友关系。这两种关系到了游戏中后被泛化,变成了好似天然形成的亲密联系,就像在现实中的血缘一样,是角色与生俱来的,所以称之为“泛亲缘关系”。在这个关系的形成过程中,可以看到玩家的现实心理因素和游戏社会因素分别占据了发生作用和影响的内外因素的主要部分。首先,玩家们带着天然的联系进入游戏中,并靠着现实的心理来维系游戏中本不存在的亲缘关系;然后,在游戏过程中,受到游戏社会的直接影响,使得这份“亲缘关系”被进一步密切、扩充,或者被瓦解,进而在游戏社会中形成一种新的、被调整的亲缘关系;最后,这种新的亲缘关系不仅会影响形成新的现实人际关系,而且会重新影响游戏中的亲缘关系。比如,游戏中发生冲突,不仅会使得游戏角色之间关系对立,还可能使现实中原本要好的朋友分道扬镳,原本血浓于水的亲人彼此怒目相向;而游戏中的一致,则不仅会使游戏角色间关系亲密,还会使得现实中原本彼此不认识的两个人结交成为好朋友,或者原本亲密的关系更加亲密。由此可以看出泛亲缘关系更关注的是现实的心理联系在虚拟社会中的发展及其对现实关系的影响。

(2)交易关系。交易关系是在网络游戏中形成的重要关系,任何一种网络游戏只要发展到一定程度都必然会发生一定的交易关系(参看前文)。个人经济阶段的交易行为主要发生在玩家与NPC(非玩家人物)之间,因此可以忽略不计。到了小商业阶段,玩家间的交易开始出现,不过由于交易行为比较简单,因而结成的交易关系也比较单纯,且仅限于游戏内部完成。进入大商业阶段后,开始出现用现实货币购买游戏物品的情况,于是交易关系变得复杂起来。玩家之间通过真实身份来进行交易,然后通过游戏角色来完成交易,这一过程使得虚拟物品有了现实价值,也直接体现了玩家两重身份的互动联系。再往后,当“雇佣劳动”出现,则标志“资本”商业阶段的来临,也标志虚拟的游戏开始成为一种现实的生产手段。这样,交易关系变得异常复杂,既

存在于玩家与玩家之间,也存在于玩家与商人之间,还存在于商人与雇佣者之间;既存在于虚拟与虚拟之间,还存在于虚拟和现实之间。而且,随着游戏本身逐渐成为一种产业,游戏社会开始通过现金交易这一渠道逐渐成为现实社会的一部分。然而,就目前情况来看,现金交易的处境是十分尴尬的。一方面,各大游戏公司都不提倡游戏物品的现金交易,美国的暴雪公司(《魔兽世界》的制作公司)甚至极力反对现金交易。另一方面,由于没有相关法律的承认和保护,最近以来关于虚拟财产的纠纷已经屡见不鲜。虽然台湾在2003年就已颁布了相关法案保护虚拟财产^[7],但是中国大陆对于虚拟财产交易的规范依然存在法律空白。因此,虽然每年交易额都达数亿元,但却依然处于灰色地带,导致各种犯罪行为在交易过程中层出不穷。这一不安稳因素促使了交易关系的简单化发展,即通过有信誉的中间商来完成(就像IGE公司)。不过这始终都只是情急之法,唯有制定相关的法律法规,方能根本解决问题。

(3)心理关系。这是一个包括范围较广而且比较复杂的概念,囊括了所有因心理因素而形成的人际关系,如因志同道合所建立的朋友关系,因爱好相同结成的知己关系,因相爱相知结成的夫妻关系(一些游戏允许玩家结婚)等等。需要说明的是,对于心理关系的形成,乍一看似乎是现实心理的影响占据了主要方面,其实不然。因为,对于玩家来说,如何能玩好游戏是第一位的。因此,这里所讨论的玩家心理并不是对现实的直接移植,而是在玩好游戏的心理基础之上围绕游戏的进行逐渐展开的心理过程。特别是随着游戏的不断深入,游戏社会显示出了它对心理关系形成的巨大影响力。这种影响,不是直接完成的,而是通过对玩家心理状况的改变来间接完成的(这里的心理状况指的是玩家的需要、动机、价值观和自我意识等方面)。

2006年,国内网络中颇具影响力的“铜须事件”^[8-9]即是一个典型的事例。“幽月儿”和“铜须”(玩家的游戏名)同是《魔兽世界》第二区麦维影歌服务器的玩家,他们因游戏而相识,进而结为好友。接着,二人发生的出轨事件被“幽月儿”的丈夫发现,在极力挽回无果的情况下,愤怒的丈夫将此事始末以及二人的QQ聊天记录公布在了“猫扑网”论坛上,引起轩然大波。随即,便发生了游戏玩家在游戏中大规模讨伐“铜须”的事件。接着,激进的玩家通

过多种方式查到关于“铜须”本人的大量真实资料,并在论坛上发布了针对“铜须”的《江湖追杀令》,给“铜须”本人及其家庭带来了极大的伤害。尽管后来“铜须”发布了一个澄清视频,其母亲也发表了一个道歉声明,但是依然不能压制众怒。随后,事态越演越烈,引起国内外多家知名媒体进行相关报道,其中《国际先驱论坛报》甚至以《以键盘为武器的中国暴民》为题,激烈抨击中国网民的“暴民现象”^[10]。

分析整个事件过程,可以发现,从最开始二人因游戏而相识相知,然后引发现实中的道德事件,再到游戏中玩家的集体讨伐,最后到现实中的集体“追杀”,是一个“游戏影响现实,现实又影响游戏,游戏再影响现实”的过程。其间,形成了“幽月儿”和“铜须”从游戏到现实的亲密关系,“幽月儿”及其丈夫从游戏到现实的尴尬关系,以及“哄客”们从游戏到现实的“统一战线”关系,更引发了整个社会从道德到人权的广泛讨论。可见,心理关系的形成对于虚拟和现实以及二者的互动都有很大影响力,特别是当某些具有普遍性的心理关系形成时,其对二者尤其是对现实社会的影响是不可估量的。这一事件发生过程中的一个有趣插曲,证明了这种影响力的存在及其影响的多方面:当时正值福布斯投票选举中国知名大学校长,结果燕山大学(“铜须”所在大学)校长从名不见经传迅速窜升至前几位,并曾几度技压群雄,名列榜首^[11]。

(4)“敌对”关系。在电视逐渐成为人们生活中不可或缺的一部份后,人们总是将日渐增多的暴力事件归结于电视对其的宣扬,然而,网络游戏中的暴力远比电视中的赤裸。由于匿名、开放和间接等特点,几乎在每一个游戏中,玩家之间只要有一些利益纠纷或言语不和,便立刻发生冲突(冲突方式在不同游戏中不同,大多采用武斗或吵架),双方没有丝毫顾及,而且通常都以一方惨败或者双方结怨告终,和解的几率很小。这种情况随时都有可能发生,而且大多数玩家都这样。在冲突发生的时候,玩家的心理直接受到冲突影响,并立刻在现实中反映出来。可以说,敌对的既是角色,也是玩家。因此,带有怒气的玩家寻求现实的解决方法就不奇怪了。2006年8月3日,在厦门就发生了一起因网络游戏结仇,而后在现实中结群斗殴的事件,造成2人重伤、数人轻伤的惨剧^[12]。然而发生的毕竟是少数,真正令人担忧的是网游暴力对玩家的潜在影响,特别是对于

未成年人,从青少年暴力犯罪率的疾速上升来看,其情况的严重度已不容忽略。另外,值得一提的是有些游戏中存在的天生敌对关系。《魔兽世界》将这种天生的敌对玩到了极致:游戏分成两个彼此对立的阵营——人族联盟和兽族部落,两个阵营之间除了杀戮外没有共存的方式,并且不通任何语言,因此,两方的玩家见面绝大部分都是直接刀剑相向。“敌对”关系之赤裸,由此可见一斑。

上述四种关系,并不是对网络游戏虚拟社会中人际关系类型的精确描述,而是研究者根据虚拟与现实之间不同的交流方式,刻画出的与之相应的玩家关系,毕竟虚拟与现实二者的互动联系都是通过游戏玩家来最终实现的。但是,虽然这四种关系都发生于网络游戏虚拟社会中,发展于虚拟与现实的互动中,实际的形成过程却是四维向量共同作用的结果。同时,需要提及的是,在上文的论述中,由于讨论重点在强调虚拟与现实的互动,使得整个过程显得过于线性,仿佛每种关系的形成不是从现实到虚拟,就是从虚拟到现实。其实,这里面并没有严格的先后顺序,现实社会和游戏虚拟社会各自在其中发挥着自己的主体能动性,既同时影响四维人际关系的发展,又同时相互影响。

最后,网络游戏虚拟社会的发展和现实社会的

发展是并行的。当然,就个别的网络游戏而言,其发展是有尽头的。因为游戏技术更新极快,在中国,从最早的文字网络游戏《笑傲江湖》到现在3d制作的最高水平代表作《魔兽世界》,不超过8年时间,而且新游戏推出的间隔也在不断缩短,因此,无论多盛行的游戏也终有被取代后停止运营的一天。不过,如果从网络游戏的整体发展来看待网络游戏虚拟社会的发展,我们发现,其发展却又是无限的。从这一角度上讲,网络游戏虚拟社会的发展依赖于现实社会的发展。然而,随着二者的发展,将会给彼此带来什么样的影响,特别是前者会给后者带来的影响,是谁都不可预知的。至少从目前来看,当我们将本是产物的人际关系看作动因时,会发现正是不断动态发展的人际关系促使了虚拟与现实的不断融合。而且,从更宏观的角度来看虚拟社会和现实社会两个独立系统时,会发现二者正在通过玩家这一联系纽带往一体化方向发展,虚拟生产可以创造现实价值正是对此的最好例证。可以说,游戏成为了现实社会的一种生产方式,也可以说现实社会实现了虚拟社会的一种消费方式。那么,在将来,究竟是现实社会将变得虚拟化呢,还是虚拟社会将趋向现实?人们将拭目以待。

参考文献:

- [1]周向军. 人际关系学[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2002.
- [2]杜骏飞. 存在于虚无: 虚拟社区的社会实在性辨析[J]. 现代传播, 2004, (1).
- [3]F. P. Delgado. "The Nature of Power Across Communicative and Cultural Borders". *Annual Convention of the Speech Communication Association*. Miami Beach, FL, November 1993.
- [4]Edward Castronova. "Virtual Worlds: a First-hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier". *CESifo Working Paper*, No.618 December 2001.
- [5]IGE 公司简介[EB/OL]. <http://gamezone.qq.com>.
- [6]IGE 中国公司专访[EB/OL]. <http://www.gamebus.com.cn> & www.ige.com.cn.
- [7]韩国与中国台湾有关网络虚拟物品的规定[EB/OL]. <http://news.17173.com>.
- [8]铜须事件_专题[EB/OL]. <http://wow.duowan.com>.
- [9]魔兽世界国服玩家丑闻事件始末[EB/OL]. <http://news.17173.com>.
- [10]以键盘为武器的中国暴民[EB/OL]. <http://news.21cn.com>. 转载自: 国际先驱论坛报.
- [11]铜须事件_专题[EB/OL]. <http://wow.duowan.com>. <http://dzh.mop.com>. <http://www.tianya.cn>.
- [12]"杀人游戏"是非利弊引发社会思考[EB/OL]. <http://news.cctv.com>.

[责任编辑:凌兴珍]