

虚拟具身与数字交往：手游玩家主体性建构的具身传播研究——以《王者荣耀》为例

刘敬如^{1*}，王雪涵¹，章彤¹

(¹ 浙江传媒学院 新闻传播学院，浙江 杭州 310018)

摘要：随着数字化技术的迅猛发展，游戏作为新兴媒介逐渐成为传播学研究的重要领域，并且为玩家提供了一个可以自我延伸的虚拟空间，从而成为自我表达和完善的途径。文章以现象级手游《王者荣耀》为案例，采用具身传播理论的视角，通过深度访谈与参与式观察的研究方法，深入分析玩家如何在在线游戏中构建虚拟身体。研究发现，《王者荣耀》玩家的虚拟身体建构呈现出三阶段递进式演化逻辑：身份锚定—具身交互—虚实迁移，展现出数字时代身体观的深刻变革：虚拟身体并非现实的简单镜像，而是通过技术具身循环与玩家主体性持续互构。网络游戏作为新型媒介，正通过身体中介化机制重塑人类的存在方式。虚拟身体既是现实身体的延伸，也是技术规训的产物，其双向渗透效应导致“虚实交织的数字自我”逐渐形成。通过揭示虚拟身体的建构逻辑及其对现实主体性的影响，为传播学中关于身体问题的理论探讨提供了新的实证支持，也为理解数字化交往中技术与身体的复杂关系提供了新的阐释路径。

关键词：网络游戏；具身传播；线上交往；王者荣耀

DOI: <https://doi.org/10.71411/rwxk.2025.v1i4.511>

Virtual Embodiment and Digital Interaction: A Study on Embodied Communication in the Construction of Mobile Game Players' Subjectivity—Taking Honor of Kings as an Example

Liu Jingru^{1*}, Wang Xuehan¹, Zhang Tong¹

(¹ School of Journalism and Communication, Zhejiang University of Media and Communications, Hangzhou, Zhejiang 310018, China)

Abstract: With the rapid development of digital technologies, games, as emerging media, have gradually become a key field in communication studies. They provide players with a virtual space for self-extension, thus serving as a channel for self-expression and self-improvement. Taking Honor of Kings—a phenomenal mobile game—as a case study, this paper adopts the perspective of embodied communication theory and uses research methods such as in-depth interviews and participant observation to analyze in depth how players construct virtual bodies in online games. The study finds that the construction of virtual bodies by Honor of Kings players presents a three-stage progressive evolutionary logic: identity anchoring → embodied interaction → virtual-real migration, which reflects a profound transformation of the

作者简介：刘敬如（2001-），女，安徽阜阳，硕士，研究方向：网络传播，智能传播

王雪涵（2000-），女，黑龙江佳木斯，硕士，研究方向：数字传播，跨文化传播

章彤（2002-），女，浙江杭州，硕士，研究方向：智能传播、视听传播

通讯作者：刘敬如，通讯邮箱：2719639657@qq.com

concept of "body" in the digital age. Specifically, the virtual body is not a simple mirror of reality, but a product of continuous co-construction with players' subjectivity through the technological embodied cycle. As a new type of media, online games are reshaping human beings' way of existence through the body-mediated mechanism. The virtual body is both an extension of the real body and a product of technological discipline; its two-way penetration effect has led to the gradual formation of the "virtual-real intertwined digital self". By revealing the construction logic of the virtual body and its impact on real-world subjectivity, this paper provides new empirical support for theoretical discussions on the "body" in communication studies, and also offers a new interpretive path for understanding the complex relationship between technology and the body in digital interaction.

Keywords: Online games; Embodied communication; Online interaction; Honor of Kings

引言

艾斯本·阿瑟斯教授为《游戏研究》撰写创刊号的卷首语时提出了一个值得深思的问题：如果我们将1969年称为互联网的元年，那么，世界上第一款电子游戏的历史比互联网还要长7年……为何没有人愿意研究游戏呢^[1]？游戏是人类社会自古有之且不断发展的娱乐方式，已成为重要的文化现象和中华文化对外传播的载体。工业革命后出现的电子游戏依托电子设备运行，而网络游戏则是其与网络结合的产物。随着互联网与智能技术进步，游戏作为大众媒介，不断延伸人类感知从现实向虚拟空间拓展，并持续影响社会政治、经济与文化层面。游戏中的虚拟身体是玩家现实身体的映射，关乎身体存在的重要意义，但传播学领域中聚焦身体议题的研究仍相对稀缺，传统研究更多关注新闻、影视及广告等大众传媒形式。因此本文拟以当下火爆的移动端电子游戏——《王者荣耀》为例，借助具身传播理论，分析虚拟身体在游戏社交与互动中的建构机制及其特征，探讨玩家虚拟身体的主体性，从而揭示数字时代技术与身体的关系，丰富传播学中身体相关理论的研究。

1. 文献综述

“具身”这一概念最初来源于现象学，梅洛庞蒂在他的《知觉现象学》一书中对其做了系统性论述，集中体现为具身的主体性（embodied subjectivity）这一概念。梅洛庞蒂提出了“身体-主体”，赋予身体在存在论方面的地位，为具身性的研究提供了重要的、直接的理论资源。但纵观整个传播研究史，身体问题在传播研究中几乎不受重视，一个重要原因在于大多数研究者有一个共识，传播是精神交往及互动，基本和身体无关^[2]。

具身传播就是将具身性引入传播与身体研究中产生的传播类型，指的是将身体作为支撑个体进行交往和传播的实体，使之成为社会生活的中介，沟通外部世界的主体性媒介。在中国的传播学研究中，具身传播真正被提上传播研究议程始于2018年，刘海龙指出传播研究应该重新反思身体问题的重要性，具身强调心智、身体及环境三者的一体化^[3]。

对于游戏的研究，国外学者起步较早，被誉为“游戏学之父”的荷兰学者约翰·赫伊津哈，在其著作《游戏的人》中从游戏的定义、性质、观念、意义、功能及其与众多社会文化现象的关联进行论述，对游戏文化的研究起着开创性作用。加拿大学者麦克卢汉在《理解媒介——论人的延伸》中认为一切游戏都是人际交往的媒介，游戏可以作为社会上的一种交流媒介来满足人的各样需求。在游戏的虚拟交流中，玩家通过这一虚拟身体进行社会交往与角色互动，虚拟身体成为主要的实践主体^[4]。蓝江教授将随着电子游戏长大的那一类人群化为“游戏世代”，并且从虚拟身体的角度阐释了在虚拟的游戏世界中，游戏中的虚拟身体不仅仅只是操控的提线木偶，“而是以宁芙化的身体构建的感知经验也参与构成了我们的世界，并在此基础上形成了对自我感知和意识的建构”^[5]。近两年国内学界也在持续关注游戏与身体的关联。石磊等人提出电子竞技的体育属性源于其独特的“三重身体交互”结构，即现实身体、虚拟身体与集体身体的协同运作^[6]。高洋重新审视了游戏虚拟身体的具身性意涵，论证了玩家的虚拟身体并非简单的操控对象或替代符号，而是一种既受玩家意识主导、又能反向拓展和重塑玩家感知与主体性的技术-身体共生体^[7]。

综上，国内外有关网络游戏与身体问题的研究在朝着越来越多元化的趋势发展，对于网络游戏中有关虚拟身体的讨论也有了一定学术成果，同时也越来越关注网络游戏身体问题，但多数研究仍停留在现象描述或单向影响分析层面，缺乏对“玩家如何通过虚拟身体建构主体性，以及虚拟身体如何动态影响现实主体性”这一核心过程的剖析。尤其在具身传播视角下，虚拟身体不仅是玩家意识的投射载体，更是一种在技术环境、交互实践与文化语境中不断生成、调适与转化的能动性实体，而这正是本文试图突破的理论空白，以弥补当前传播学在游戏与身体问题研究中缺乏“动态的过程视角”的不足。

2. 研究方法

本文选取《王者荣耀》为研究分析对象，主要有以下几点原因：一是《王者荣耀》拥有庞大的用户玩家，在国产手游界极富代表性，覆盖面较广；其次是《王者荣耀》背靠腾讯公司，可以通过 QQ、微信进行游戏登录，而目前这两大社交媒体又几乎人手一个，这样就可以将玩家已有的社交关系链接到游戏之中，有天然的网络在线社交优势；第三是在游戏本身的设计上，具备强大的在线社交功能，如游戏大厅组队、召集、局内语音文字交流等，为研究游戏玩家的虚拟社交行为提供了便利；四是《王者荣耀》的玩法是选择自己的英雄角色进入游戏，选择的英雄便成为了游戏虚拟空间中的玩家的虚拟身体，为本文研究玩家虚拟身体的建构提供了支持。

2.1. 深度访谈

本文采用目的抽样与深度访谈结合的研究方法，选择半结构式访谈，从身边玩《王者荣耀》两年以上老玩家入手，因为此类人群对游戏玩法、模式较为熟悉，且已经在游戏中有过在线社交的经验，比较符合本文的研究问题，通过滚雪球抽样选择 24 位玩家进行半结构式访谈，为了访谈的代表性，选择 12 名男生和 12 名女生，年龄和职业尽量选择覆盖面较广。访谈内容除了访谈对象的基本信息之外，主要了解他们的游戏过程和他们的游戏体验看法等，探讨玩家的社交过程及影响方面以及游戏对玩家的行为和生活方面的相关影响。为了保护隐私，故对访谈对象具体身份保密，代以游戏昵称，其本身也是玩家虚拟身体的一部分，代表的即是虚拟身体本身。且由于本次研究对象有些是游戏内添加的好友，故一部分的访谈是通过线上进行的，具体的访谈对象基本信息如下：

表 1 访谈对象基本游戏信息

受访者	游戏 ID	性别	年龄	游戏时长	目前段位	游戏常用分路及英雄
P1	哥们真一般吧	女	22	7 年	至尊星耀	中路；小乔
P2	真不懂了奥	男	19	5 年	最强王者	打野：百里玄策
P3	本人不在	男	21	8 年	至尊星耀	打野：镜
P4	我都 OK 的	男	20	4 年	永恒钻石	对抗：亚连
P5	等会吃什么	女	18	5 年	至尊星耀	辅助：孙膑
P6	福星赐降语界	女	15	2 年	永恒钻石	中路：貂蝉
P7	比乙骨更沉迷	男	32	7 年	非凡王者	对抗：白起
P8	听雨铃音	女	24	5 年	永恒钻石	射手：虞姬
P9	叶梓	女	25	3 年	荣耀黄金	辅助：蔡文姬
P10	白云苍狗	男	27	6 年	最强王者	射手：李元芳
P11	殇雪花霜	男	19	5 年	至尊星耀	打野：孙悟空
P12	炸笨蛋喽	女	22	4 年	至尊星耀	中路：奕星
P13	软乎乎胖丁	女	22	5 年	无双王者	中路：扁鹊
P14	波波若若波	男	21	6 年	最强王者	对抗：孙策
P15	小狗才不笨呢	男	19	9 年	无双王者	射手：马可波罗
P16	何须誓言	男	28	8 年	永恒钻石	打野：凯
P17	冷似寒冰	男	17	4 年	至尊星耀	射手：公孙离
P18	等你刷把回响	女	20	5 年	永恒钻石	辅助：桑启
P19	依旧与你	女	27	7 年	至尊星耀	中路：甄姬

P20	Utopian_	女	24	8 年	荣耀黄金	中路：上官婉儿
P21	我来削你了	女	19	4 年	最强王者	中路：不知火舞
P22	哥们才不一般	男	20	7 年	无双王者	对抗：花木兰
P23	森林迷了鹿	女	23	5 年	最强王者	辅助：大乔
P24	小狗哪笨了	男	22	6 年	至尊星耀	对抗：李信

2.2. 参与式观察

本研究在抽样与深度访谈的基础上，引入参与式观察法以突破传统访谈的认知回溯局限，通过沉浸式田野观察捕捉玩家具身实践的动态生成过程。笔者以普通玩家身份在《王者荣耀》中进行了为期十二个月的沉浸式社交观察。整个研究周期内，笔者共参与超过 500 场 5v5 对局，累计观察时长超 400 小时。观察场域覆盖排位赛、匹配赛及战队赛等多元场景，重点关注玩家在团战配合、语音沟通、角色切换等关键节点中的具身化交互。这种“局内人”视角使本人能够捕捉到访谈难以触及的即时行为：例如玩家在遭遇五杀时的语音语调变化、塔下强杀后的表情符号使用频率，以及队友间通过“点赞”按钮建立的微妙社交契约。

笔者特别关注玩家在虚拟身体构建中的具身化实践。例如，在游戏对局中玩家选择英雄与皮肤时的行为模式及其在团队互动中的表达，试图揭示虚拟外观选择与身份建构之间的关联，以及其中的性别关联。此外，笔者记录了玩家在失败后通过甩锅行为重塑自我形象的策略，以及胜利时刻通过 MVP 动画强化虚拟身体荣耀感的仪式化过程。

通过这种兼具玩家身份的研究者视角，笔者得以在游戏情境中验证访谈对象的陈述真实性。例如，当一位女性玩家在访谈中声称“皮肤只是装饰”时，笔者在排位赛中观察到她连续三局更换不同风格的皮肤，且在获得 MVP 后优先展示带有蕾丝边装饰的虚拟形象。这种行为与言说的错位，恰恰为具身传播理论提供了鲜活的实证素材，也为理解数字化交往中身体的流动性提供了新的阐释路径。

3. 虚拟身体的线上社交建构过程

3.1. 游戏前：虚拟身体的个人形象 ID 建构

3.1.1. 世界观建构：历史重构与未来想象的叙事融合

《王者荣耀》的游戏背景设定在未来，人类因滥用科技致使地球面临毁灭，于是，人类中的精英建造方舟，带着方舟的核心宇宙之心逃离地球，最终降临在荒芜的王者大陆。《王者荣耀》世界的各类背景框架就以此为核心进行创作。虽然故事背景设定在未来，但其中的很多游戏角色都是以我国古代历史人物和神话小说人物为原型设计的，许多皮肤也都以历史事实改编创作的。以我国传统历史文化为背景，结合现代文化因素，完整搭建了属于《王者荣耀》的独有故事框架，对于游戏玩家来说，其游戏背景和故事框架会在潜移默化中影响玩家虚拟身体的建构，会将玩家自身带入到王者峡谷的故事与羁绊当中，这些建构了玩家虚拟身体的身份背景，让虚拟身体有源可溯，同时也界定着虚拟身体的身份边界。

3.1.2. 数字名片塑造：游戏主页的自我呈现

游戏主页作为数字身体的“赛博名片”，借助头像矩阵、战绩看板和亲密关系链等可视化数据模块，构建了一套可供他者解读的符号身份体系。该界面遵循“数据身体”的建构逻辑，将玩家的操作痕迹转化为段位星数、英雄胜率等量化指标。正如现实中人们通过外貌和言谈形成初步印象，游戏主页也构成了玩家在虚拟世界中的“个人身份 ID 卡”，成为他人判断其虚拟身体形象的主要依据。主页较为完整地记录了玩家在游戏内的状态，承载了虚拟身体的代表性信息，陌生玩家可借此初步了解对方，并决定是否发起社交。

从游戏现实来看，很多玩家会选择观看其他游戏玩家的个人信息界面来结交朋友、成为游戏搭子进行组队开黑，访谈对象 Player1（ID：哥们真一般吧）就表示：我会通过看别人的主页来决定是否加好友，如果他头像是动漫男头，常用位置是澜和镜这种打野手法英雄的话，就说明他可能是个男野王，就会加好友让他带自己上分。玩家游戏界面就是玩家在虚拟世界的个人身份 ID

卡，是玩家虚拟身体的信息代表，从某种程度上，能让游戏社交从虚拟转为现实，从游戏搭子转变为现实好友，进行更深层次的交往，其所记录的符号信息在一定程度上就是玩家在游戏世界的虚拟身体。

3.2 游戏中：虚拟身体的主体角色建构

3.1.3. 感官界面系统：视听模态的沉浸式身体嵌入

游戏声画的建构是游戏设计的核心所在，从视觉和听觉语言来看，游戏声画是建构游戏最主要的要素之一，能够最直观的呈现给玩家独特的游戏调性，从而吸引玩家进行游戏，而玩家的各种信息，包括头像、游戏战绩等都是以画面形式向其他玩家展示的，玩家以此来表达自我，呈现自我，再加上特有的游戏背景音乐加持，玩家的视觉、听觉全面投入于游戏中，自身感官嫁接于游戏设备，从而在虚拟游戏世界中建构自身虚拟身体。

在《王者荣耀》中，画面包括游戏主界面和游戏进行界面，主界面是玩家进入游戏世界的第一站，是玩家虚拟身体的主要活动地，在这里玩家可以进行游戏模式的选择、游戏装备的配备、英雄皮肤的购买以及聊天大厅的各种组队、交友等，是玩家进行虚拟身体建构的主要场所之一。该主界面就像迷你游戏世界中的小村落一样，玩家在此交往栖息生活，能够满足玩家在游戏中的一般虚拟要求，进而开启游戏人生。同时也是连接虚拟和现实的窗口，也就是线上交往的主要区域。

网络游戏声音设计经历了从无声到有声、从单音音效到复合音效、从平面声源到立体环绕的更迭，如今“次时代”网络游戏的声音设计基本实现用 HRTF 分析声源数量与声源位置，更加有效的突出了声音设计在网游中的重要作用^[8]。在《王者荣耀》中游戏声音主要包括游戏背景音乐、英雄语音和各类音效三大类，从体验角度讲，它主要能让玩家仿佛置身于游戏世界中，增强沉浸感。所有的游戏声画要素共同建构了玩家虚拟身体的主要活动空间，带给玩家沉浸感和体验感，将玩家整体的融入于游戏的虚拟世界中，通过虚拟身体体验游戏世界的一切。

3.1.4. 游戏角色的建构：虚拟身体建构的载体

游戏角色即“大型多人在线角色扮演游戏中由玩家创建并控制的人物角色”，是玩家在游戏机器基础设置的基础上对其进行重新选择和定义的虚拟数字对象，也是玩家在游戏中自我呈现的重要方式之一^[9]。在玩家进行游戏时，所选择的英雄角色在一定程度上代表着玩家在游戏世界中的自我，是玩家在虚拟世界中的分身，承载着玩家在游戏世界的虚拟身体。此时的游戏玩家利用游戏中的英雄角色代替现实自我进行虚拟游戏与交流，玩家通过角色反馈来操作技术设备做出现实控制行为，进而开展游戏。

在《王者荣耀》中，游戏角色的多样性可供玩家自主选择进行游戏，其固有属性包括职业划分与游戏装扮，这些要素共同决定着玩家对于英雄的选择和使用，进而影响玩家现实。结合游戏现实情况和访谈结果来看，一般来说，男性玩家更倾向于选择打野、对抗等分路，更次的则是射手，但女性玩家则更偏爱于中辅的分路，尤其是选择一些建模好看、拥有华丽皮肤的女性英雄角色。访谈对象 P2 (ID: 真不懂了奥) 在问及为什么喜欢打野的时候说：因为打野发育起来能 carry 全场，但如果我选择辅助这些英雄，劣势情况下就很难翻盘。P5 (ID: 等会吃什么) 就表示：游戏输赢不是很重要，就喜欢玩一些美美的英雄角色，会花钱给她买皮肤、装扮，打的过程中享受、开心最重要。虚拟服饰使玩家在游戏中有了更多的自主装扮选择，玩家会将自己带入到英雄角色中，游戏装扮也成为玩家建构虚拟身体的一部分要素，侧面显示着玩家的现实需求与形象。在游戏构建的虚拟世界中，游戏角色在一定意义上是这个世界的原住民，它是玩家虚拟身体建构的载体，是玩家建构自我的极其重要的要素。因为大多数玩家都是具身在与游戏角色进行交流，玩家通过游戏身体将自我身体通过技术中介投射于游戏角色身体，将游戏角色身体视为自我虚拟的替身^[10]。

3.2. 游戏后：游戏社交的关系增殖与现实嵌入

游戏在营造亲社会情感（包括爱情、同情、钦佩和献身精神）方面，可以达到和现实世界一样的效果^[11]。因为《王者荣耀》本身依托于微信、QQ 两大社交平台，就已经有了相当大的社交群体，提供给了玩家交流、交往的社交空间，并且在游戏设置上将游戏和社交相结合，在一局游

戏结束后,设置了互相点赞和加游戏好友的方式与其他玩家建立联系,并且成为游戏搭子之后,还设置了绑定亲密关系,可以申请和好友绑定为兄弟、恋人、闺蜜、死党等关系,通过一起对局、送花等行为升级亲密关系,这样就使原来的弱连接逐渐升级为强连接,通过社交关系的绑定增强对游戏的依恋性。

并且《王者荣耀》提供给了玩家相当便利的游戏交流形式,传统的社交媒体交流主要以头像和ID进行交互,交流形式也仅限于文字和简易emoji小表情,但王者荣耀提供给玩家组队语音、全队语音等简单便捷的交流形式,玩家可以通过“开麦”与队友进行对局和团队配合上的交流,可以迅速拉近队友间的距离。并且这种社交形式不是固定的,而是具有相当大的流动性特征,玩家的每一次匹配排位,都会遇到和自己段位符合但不同的玩家进行对局,导致玩家可以有无数个机会结识陌生好友成为游戏搭子,这样玩家的虚拟社交便不再是一个单一的个体,而是由虚拟身体发展出的一整个社交网络,在通过不断的对局之后产生社交依恋进而发展成为线下的关系,虚拟身体的社交也从虚拟变成现实,影响着玩家的现实社交网络和生活。

《王者荣耀》为玩家营造了一个更加自由的空间,帮助玩家从时空、物理束缚中挣脱出来,建构出高灵活性和高流动性的社交关系网络^[12]。它给与玩家一个不同于现实空间的“第三空间”,使玩家能够在游戏世界中找到情感寄托,给予玩家更多的社交可能,是虚拟的精神世界,它是玩家和游戏设计者共同创造出的乌托邦世界。在此过程中,玩家身于虚拟身体,以此去了解、认知虚拟空间,进而与玩家本身合为一体,重塑自我。

4. 结语

《王者荣耀》玩家的虚拟身体建构呈现三阶递进式演化逻辑:身份锚定-具身交互-虚实迁移。在游戏前,玩家借助世界观叙事和界面符号系统实现虚拟身体的双重奠基:游戏背景融合历史与幻想,形成“文化基因库”,注入集体记忆;个人主页则通过数据化展示构建起“身份ID卡”,多数玩家通过英雄类型推断他人特质。在游戏中阶段,虚拟身体经由感官-技术耦合生成主体性:立体声画将生物知觉转为战术决策,英雄角色成为“可编程的身体面具”,如男性玩家多选对抗路或打野,体现性别规训的数字化迁移。最终在游戏后,虚拟身体转化为关系界面,多数强社交玩家通过战术协作建立共在感,将“游戏搭子”发展为线下社群。现实对话中“抓人”“开团”等术语的高频使用,表明虚拟经验已重构主体的认知框架。玩家通过在线游戏社交建构着虚拟身体,是循序渐进、环环相扣的,在此过程中,玩家是“具身”参与到整个游戏中的,虚拟身体是玩家自身现实的延伸,在这个过程中玩家不断地与虚拟身体进行交流,逐渐完善自我的虚拟身体,但同时也受到虚拟身体的渲染,进而影响玩家现实。

这一过程揭示出数字时代身体观的深刻变革:虚拟身体并非现实的简单镜像,而是通过技术具身循环(操作反馈--认知调适--行为重塑)与玩家主体性持续互构。例如,操控英雄所形成的肌肉记忆构建了“数字身体图式”,购买皮肤则是通过视觉符号重塑虚拟身体的气质表达。这一具身实践带来双向渗透效应:玩家既投射现实身份于虚拟世界,也内化游戏身体经验,形成“虚实交织的数字自我”。研究进一步证实,网络游戏作为新型媒介,正通过身体中介化机制重塑人类的存在方式:当身体成为可编辑、可存储、可迁移的数字界面时,传播学研究必须重新审视“人-技-身”三元关系的理论范式。

需要特别指出的是,尽管三阶模型清晰勾勒出玩家身体建构的主线逻辑,但在真实游戏情境中,玩家的身体体验与身份认同过程常受到诸多非线性动态因素的显著扰动。例如,游戏内的突发事件——如队友突然退出、战局意外逆风、系统匹配机制的随机性,或关键团战的突发状况——不仅可能中断原有的身体沉浸与情感投入,更可能在瞬间激发玩家的应激策略和临场身体调适,从而打破三阶段的渐进逻辑,甚至触发身份感知的断裂、重构或多重跳跃。这些非线性情境深刻揭示了虚拟身体建构的流动性和脆弱性,未来需结合动态追踪与过程性方法,深入考察突发情境与常规阶段之间的复杂互动及其对具身认同的持续影响。

当下,元宇宙成为网络游戏发展的新趋势,喻国明提出:游戏形态既是元宇宙运作的基本范式,也是元宇宙中社交互动的的基本机制^[13]。与传统意义的拟态化不同,元宇宙中的拟态现实不仅是对现实环境的再现,它强调的是平行于现实世界的数字虚拟世界^[14]。而未来虚拟身体的主体性问题以及数字化网络时代技术与身体的关系可能会更加复杂,具体将会如何发展还需要未来紧跟技术发展的步伐展开更进一步的研究。

附录 访谈提纲

基本信息问题

- 1.姓名
- 2.年龄
- 3.游戏ID
- 4.游戏时长
- 5.目前段位
- 6.常用分路及英雄

二. 其他问题

- 1.你平时玩游戏多吗,一般选择什么时候玩
- 2.平时喜欢玩什么分路和英雄,为什么
- 3.你为什么会有现在的游戏ID和选择现在的头像,有什么小设计吗
- 4.你平时会看别人的ID和头像猜测对方的性格并且选择加游戏好友吗
- 5.你喜欢你的游戏好友玩什么分路及英雄
- 6.会在游戏中充值买皮肤和英雄角色吗,充值数额如何
- 7.你觉得王者里的游戏界面和音效怎么样,有没有提升游戏体验
- 8.你会精心装扮自己的游戏界面和主页吗,出于什么心理呢
- 9.在打游戏是会带入其中的游戏角色吗,你会觉得它是虚拟的自己吗
- 10.现实生活中是什么性格,会对玩游戏有影响吗
- 11.在游戏中会认识结交游戏好友吗
- 12.平时通常是一个人玩游戏还是和朋友组队玩
- 13.喜欢和陌生游戏玩家一起玩游戏还是和熟人朋友一起,为什么
- 14.你会和游戏中认识的朋友进一步发展为线下的朋友或恋人吗
- 15.打游戏会影响你和朋友的关系吗,会因为打游戏而吵架吗
- 16.你觉得线上的游戏社交和线下的交往有什么不同吗,你更喜欢哪一种,为什么
- 17.你觉得线上的游戏社交对你平时影响大吗,是积极影响大还是消极影响大,为什么
- 18.你觉得《王者荣耀》给你的生活带来了什么,有给你提供情绪价值吗

参考文献:

- [1] AARSETH E. Computer Game Studies,Year One[J]. Game Studies, 2001, 1(1): 1-15.
- [2] 刘海龙. 传播中的身体问题与传播研究的未来[J]. 国际新闻界, 2018(02): 37-46.
- [3] 刘海龙, 束开荣. 具身性与传播研究的身体观念——知觉现象学与认知科学的视角[J]. 兰州大学学报(社会科学版), 2019, 47(02): 80-89.
- [4] 孙雅然. “身体在场”的回归: 电子游戏中的身体实践探究[J]. 视听, 2022(04): 48-51.
- [5] 蓝江. 宁美化身体与异托邦: 电子游戏世代的存在哲学[J]. 文艺研究, 2021, (08): 92-102.
- [6] 石磊, 丁冉. 电子竞技文化的三重身体交互: 简论电子竞技的体育属性[J]. 沈阳体育学院学报, 2024, 43(01): 86-92.
- [7] 高洋. 代理与幻/义肢: 再考“游戏身体”的具身性意涵[J]. 北京电影学院学报, 2025, (08): 51-62.
- [8] 惠阳, 张秦彬. 声音设计在网络游戏传播中的应用研究[J]. 新西部(理论版), 2016(11): 107-109.
- [9] 李彪, 高琳轩. 游戏角色会影响玩家真实社会角色认知吗? ——技术中介论视角下玩家与网络游戏角色互动关系研究[J]. 新闻记者, 2021(05): 67-82.
- [10] 祖锦. 网络游戏中玩家虚拟身体的建构与影响研究——以《王者荣耀》为例[D]. 贵阳: 贵州民族大学, 2024
- [11] 简·麦戈尼格尔. 游戏改变世界: 游戏化如何让现实变得更美好[J]. 城市住宅, 2012(09): 91.

-
- [12] 龙美霖, 张博. 建构、脱离与转移: 基于场景理论的游戏玩家虚拟社交行为研究——以《王者荣耀》玩家为例[J]. 新媒体研究, 2023(14): 65-69.
- [13] 张洪忠, 斗维红, 任吴炯. 元宇宙: 具身传播的场景想象[J]. 新闻界, 2022(01): 76-84.
- [14] 陈小燕. 元宇宙与拟态现实下的身体认同焦虑研究[J]. 传媒观察, 2022(06): 29-35.

(主编: 编辑: 校对:)