

多人网络游戏中言语霸凌成因探究

——以大学生为研究对象

郝新星

重庆师范大学新闻与传媒学院, 重庆

收稿日期: 2023年10月25日; 录用日期: 2023年12月2日; 发布日期: 2023年12月11日

摘要

随着多人网络游戏的普及, 言语霸凌行为在游戏交往中逐渐成为一个严重的问题。本研究自制了游戏社会资本量表, 旨在探究多人网络游戏中言语霸凌的成因。通过问卷调查, 调查了大学生在多人网络游戏游戏中的游戏经历, 并揭示了情感宣泄、性别歧视和游戏社会资本等因素对于言语霸凌行为的影响。在游戏竞争机制下, 情感矛盾可能导致言语霸凌行为的发生和升级。本文尝试解释了情感宣泄、性别歧视和游戏社会资本可能会导致游戏中言语霸凌的原因, 可为进一步的研究和网络游戏环境治理提供参考。

关键词

言语霸凌, 网络游戏, 情感宣泄, 大学生

Exploring the Causes of Verbal Bullying in Multiplayer Online Games

—A Study on College Students

Xinxing Hao

School of Journalism and Media, Chongqing Normal University, Chongqing

Received: Oct. 25th, 2023; accepted: Dec. 2nd, 2023; published: Dec. 11th, 2023

Abstract

With the popularity of multiplayer online games, verbal bullying behaviour is gradually becoming a serious problem in gaming interactions. This study developed a game social capital scale, aiming to explore the causes of verbal bullying in multiplayer online games. Through a questionnaire survey, the gaming experiences of college students in multiplayer online games were investigated, and

文章引用: 郝新星. 多人网络游戏中言语霸凌成因探究[J]. 新闻传播科学, 2023, 11(4): 858-867.

DOI: 10.12677/jc.2023.114128

the effects of factors such as emotional venting, gender discrimination, and gaming social capital on verbal bullying behavior were revealed. Under the competition mechanism of games, emotional conflicts may lead to the occurrence and escalation of verbal bullying behaviour. This paper attempts to explain the reasons why emotional venting, sexism and game social capital may lead to verbal bullying in games, which may provide references for further research and online game environment governance.

Keywords

Verbal Bullying, Online Game, Emotional Venting, College Students

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着 5G 时代的到来,网络游戏作为人们日常娱乐放松的重要载体,逐渐占据了生活重要部分。然而,面对网游世界的暴力行为、未成年人沉迷、性别歧视等诸多问题的不断涌现,国家已经出台了許多严格的管理措施,相关政策也层出不穷,游戏平台也相应地制定了大量管理措施,但是这些问题仍然没有得到完全解决,反而以更加隐蔽的形式,悄然危害着玩家的身心健康和游戏环境的稳定性。

如于 2018 年底兴起于游戏圈层的“祖安文化”,随着净网行动等相关互联网环境治理政策的实施,“祖安文化”隐匿升级,脱离了原先的直接脏话形成了当下阴阳怪气的嘲讽,在网络游戏中的语言表达方面,出现的不当言语形式已从简单的粗口辱骂演变为以谐音、音译、合成等方式替代脏字的形式,如“哥哥,上手吧,别用脚玩了”、“您自拍就是一张全家福吧”。网络游戏中的这种言语霸凌行为,其更加隐蔽的特性使得其难以被关键词屏蔽机制所察觉。这种更隐秘的言语霸凌行为的存在对于游戏玩家以及整个游戏网络环境都带来了显著的负面影响。由此,本文尝试分析网络游戏游戏中的游戏玩家参与或遭受言语霸凌的原因,进一步丰富网络游戏游戏中的言语霸凌相关研究,并为网络空间治理提供思路。

2. 文献综述

2.1. 言语霸凌

对于霸凌的相关研究,大多是来自心理学,一般认为,霸凌可以分为言语霸凌、肢体性霸凌、性霸凌和网络霸凌等几种形式。在游戏传播的相关研究中大多数学者常将言语霸凌作为研究霸凌行为的一个变量,如张自忠曾开发游戏霸凌量表,言语霸凌就是重要因子[1]。单独将言语霸凌作为研究对象的并不多,本研究将言语霸凌作为主要研究对象,也参考和改编了张自忠学者的游戏霸凌量表。

言语霸凌是指使用含有敌意的粗俗言语以及对受害者进行辱骂、嘲讽、威胁的行为[1]。游戏中的言语霸凌则是指在网络环境中,玩家利用侮辱、嘲讽、恶意攻击等语言行为等不当的语言形式对其他玩家进行羞辱、威胁或恶意诋毁的行为,这种言语霸凌行为不仅包括直接的脏话辱骂,还包括各种替代脏字以避开屏蔽机制的方式,以及使用诋毁、言语歧视等方式伤害他人。游戏中的言语霸凌行为可能会造成严重的社会影响,如遭受言语霸凌的人可能会出现焦虑、抑郁、自卑等心理健康问题,在游戏中长期受到不正当言辞的攻击,可能导致玩家自尊心受损,甚至引发自杀倾向。对于青少年而言,游戏中的言语霸凌可能会干扰他们的学习和成长,甚至影响他们的学习成绩和未来发展。游戏中的言

语霸凌行为如果不受到有效的约束和管理,也可能带来整个游戏环境氛围的恶化,导致玩家之间对于互助和合住的信任度降低,增加敌意和攻击的情绪。由此可见,虽然言语霸凌的表现形式具有明确的言辞攻击特点,但其所导致的身心健康伤害却是隐蔽且难以消除的,因此对于言语霸凌行为的成因进行深入探讨十分必要。

2.2. 游戏言语霸凌与情感宣泄

言语互动是游戏互动中重要部分。《大众传播的游戏理论》的作者斯蒂芬认为游戏传播的过程中就包含着会话、社交以及选择性会聚,对于游戏玩家来说,互动与交流正是其情感体验的一部分[2]。当涉及到游戏互动中的言语互动时,情绪问题往往成为重要的考虑因素。这种言语互动往往会随着情感矛盾的升级爆发即情感宣泄,从而会升级为更为恶劣的行为形式,即言语霸凌。游戏中的情绪宣泄往往是一种暴力行为的情感发泄方式,夹杂着强烈的攻击倾向,针对这一现象,研究设置情感宣泄自变量,提出以下问题:

Q1: 为什么在言语互动的过程中,情绪矛盾最终爆发变成情感宣泄,并升级为言语霸凌行为?

2.3. 游戏言语霸凌与性别歧视

性别歧视是基于社会性别差异而产生的社会不平等现象。网络游戏作为一种社会交往的媒介,它反映了社会文化中的性别认知和价值观,并且网络游戏玩家在游戏互动行为也会受到社会文化的影响。以往的电子游戏,曾长期被视作一种男性技术,其关注的玩家群体也多为年轻的、异性恋的、无性别障碍的白人男性用户[3]。而如今,在游戏领域中女性玩家的增多确实一定程度上减少了整体游戏环境对女性玩家的排斥,但是游戏中性别对立问题仍然存在。在游戏传播的相关研究中,对于性别问题的讨论非常多,大部分都是关注女性玩家的身份认同和权力的建构,如 Amanda C. Cote 就探讨了在休闲游戏是否会改变电子游戏中的性别权力建构的问题[4],还有部分是关注女性玩家在游戏空间中的生存状况,如 Austin, J.对游戏中为什么女性总是选择扮演辅助角色,并对此探讨社会性别规范及其在游戏空间中的影响[5]。总之大部分研究都很关注在以往绝对男性领域的游戏空间中,女性的介入或者性别问题会带来什么样的影响?由此本研究也思考提出以下问题:

Q2: 玩家的性别歧视是否会导致游戏中的言语霸凌行为?

2.4. 游戏言语霸凌与社会资本

网络是现实的一种映射,其中包含了现实社会中的经济、社交、文化等各种资本。网络游戏也不例外,它能够反映出这些资本在虚拟世界中的存在与运作。尽管目前尚未有关于游戏社会资本的深入研究,但有大量关于现实社会资本的研究。例如,王宁等学者很早就提出了“象征性资本”具有可以转换为经济资本的性质,同时经济资本也可以转换为象征性资本,如礼物赠送、分担集体事务等[6]。邓卫广等学者认为社会资本(即社会关系网络)由社会资源和社交网络结构两部分组成[7],而社会交往活跃度在一定程度上可以反映社会资本的形成[8],社会互动也表现为多样的语言表达和非语言形式的沟通。

网络游戏空间中的社会资本形成与现实社会类似,但表现出一定的特殊性。玩家可以通过游戏中的社交资源和社交网络结构来积累网络游戏中的社会资本,从而在游戏社区中获得更多的认可和影响力。玩家的角色、装备、虚拟财产等这些资源都是其在网络游戏中实力、地位和财富的体现,拥有更多的游戏社会资源可能会增加玩家在游戏社区中的影响力和社交地位。

在游戏空间中,游戏中的社会资本可以部分转换成现实社会资本。互联网将游戏与现实相连接,当玩家在游戏中获得了更多的虚拟资源和社会资本,他们也可能因此获得现实生活中的社会资本。例如,

一些玩家靠着在游戏中积累的虚拟财富与社会地位，获得现实中的粉丝群体，从而也实现在现实社群中的地位。同时，在游戏空间中，现实社会的资本也会对游戏产生影响，像王者荣耀中，头像标志等虚拟财产可以由现实经济资本转变成象征性资本，从而影响玩家在游戏中的地位 and 形象，由此产生身份区隔。一些玩家可能因为拥有更多的虚拟财产或特权而被其他玩家看作是“优越”的身份，由此带来的身份区隔可能激发了一些玩家的攀比心理和嫉妒情绪，由此，在网络社会的言语交往行为中可能表现为言语霸凌行为。由此本研究提出以下问题：

Q3: 社会资本延伸至游戏空间中是否会导致言语霸凌行为？

3. 研究方法

3.1. 数据收集与处理

本研究以大学生为研究对象，通过问卷调查法收集相关数据，并使用软件 SPSS24.0 对数据进行分析处理。基于前人的研究，本研究编制了《大学生网络游戏中的言语霸凌调查问卷》，问卷包括玩家的人口统计学变量、游戏类型、游戏言语霸凌水平、情感宣泄水平、性别歧视水平和游戏社会资本的变量，共计 40 个项目。该问卷通过问卷星于 2023 年 2 月 10 日开始发放，主要投放渠道为相关的大学生游戏 QQ 群、微信群、游戏论坛等，于 2023 年 2 月 20 日停止问卷填答，共回收问卷 235 份，通过鉴别题删除无效问卷，共获得有效问卷数 208 份(见表 1)。

Table 1. Characteristics statistics of survey subjects

表 1. 问卷对象特征统计

问卷对象	种类	个数(比例)
性别	男	94 (45.2%)
	女	114 (54.8%)
年级	大一	53 (25.5%)
	大二	51 (24.5%)
	大三	38 (18.3%)
	大四	45 (21.6%)
	研究生及以上	21 (10.1%)
每日游戏时长	1 小时内	96 (46.2%)
	1~2 小时	60 (28.8%)
	2~3 小时	17 (8.2%)
	3~4 小时	22 (10.6%)
	4 小时以上	13 (6.3%)
游戏充值金额	从未花费过	104 (50%)
	100 元内	42 (20.2%)
	300 元内	25 (12%)
	500 元内	14 (6.7%)
	500 元以上	23 (11.1%)

Continued

游戏类型	MOBA (多人在线战术竞技游戏, 如 LOL、王者荣耀)	133 (28.2%)
	ARPG (多人动作角色扮演类游戏, 如原神、影之刃)	56 (11.9%)
	FPS (多人合作射击竞技类, 如使命召唤、人间地狱、和平精英)	122 (25.8%)
	RAC (多人在线赛车竞速游戏, 如 QQ 飞车、跑跑卡丁车)	61 (12.9%)
	MUG (多人在线音乐竞技游戏, 如 QQ 炫舞、节奏大师)	61 (12.9%)
	其他游戏多人网络合作竞技类游戏	39 (8.3%)

3.2. 变量描述

本研究聚焦于多人合作或多人对抗竞技类游戏的大学生玩家, 本研究问卷根据两个成熟量表 The Aggression Questionnaire 和 The Ambivalent Sexism Inventory 进行改编, 设置了情感宣泄、性别歧视两个变量。Buss A.H., Perry M.P.提出的 The Aggression Questionnaire 量表[9]刚好能够很好地拟合本研究, 研究中主要参考和改编了攻击性认知和攻击性情绪量表, 设置了攻击性认知和攻击性情绪维度。攻击性认知主要指敌对、恶意与报复的心理, 攻击性情绪主要是指易怒性、冲动、缺乏自我控制的能力。

学者 Glick. P.和 Fiske. S.T.提出 The Ambivalent Sexism Inventory 量表也适用于本研究, 其将性别歧视划分为敌意性别歧视(Hostile Sexism)和仁慈性别歧视(Benevolent Sexism)两类, 本研究也由此设置了敌意性别歧视和仁慈性别歧视维度。敌意性别歧视涉及到针对女性的负面感受, 仁慈性别歧视则是一种英雄主义意识形态, 保护并疼爱符合传统形象的女性[10]。

此外, 本研究还设置了游戏社会资本的变量, 其中包括经济资本、文化资本和社交资本三个维度。经济资本是指“人民币”玩家通过社会经济资本从而获得游戏内的象征性资本如游戏内独特的身份标志, 是现实阶级地位的映射。部分玩家可能出于羡慕、排斥或者需求获得更高地位而采取言语霸凌行为, 又或者是优势地位的玩家对那些被认为是“次等”或“弱势”的玩家进行恶意攻击、侮辱或欺凌。

文化资本在社会科学研究中, 一般指个人所拥有的文化资源, 例如知识、技能、经验、教育背景等等。在网络游戏中, 一些游戏主播和游戏职业选手通常都拥有更多的游戏经验、技能、知识, 以及更为深入的游戏了解, 这些都可以被视为游戏内的文化资本。这些游戏文化资本可以帮助他们中获得更高的身份地位、更大的影响力和更多的资源, 例如粉丝社群、赞助商等等。然而这种文化资本也容易带来的游戏中身份区隔, 也可能加剧了游戏中分化和对立, 形成了不同团体间的敌对态势, 玩家可能因为属于不同的社区群体或阵营而互相攻击、辱骂或挑衅, 从而导致了更多的言语霸凌行为, 进一步恶化了游戏环境。

社交资本指原先现实生活中的人际交往关系在虚拟空间中会得到强化, 这也会影响到原本存在于游戏场域中的关系。同时, 这种游戏社交资本的不均衡也会导致同队中其他玩家之间的资源分配不平衡, 这时候可能会进一步导致排挤和忽视的情况更容易出现, 这种不公平的资源分配、排挤和忽视等行为也可能导致言语霸凌行为。

3.3. 量表测量

本研究编制设置了游戏社会资本的量表, 并设置了相关题项, 在实验阶段, 向重庆某大学的大学生发出了 46 份有效问卷, 通过软件 SPSS24.0 对相关结果做探索因子分析, 其中题项“我认为如果游戏主播或选手换成我, 我能做得更好。”没有通过效度检验, 如表 2 所示, 同时在两个维度上载荷 >0.5 , 属于无效题, 删除。其余题项则仅仅只在单个维度上的载荷 >0.5 , 属于有效题项, 通过了有效性检验, 保留。

基于上述全部分析, 游戏社会资本量表的题项“我曾经看竞技类游戏比赛时, 故意辱骂贬低某些战队。”、“我认为很多职业游戏选手德不配位。”、“我曾经言语攻击过游戏主播/我被游戏主播或者主播的粉丝辱骂过。”属于文化资本维度。题项“在游戏中, 我会让开黑的好友一起冷暴力陌生人。”、“在游戏中, 我会屏蔽非好友的队友的发言。”、“在游戏中, 如果我组队遇到的不喜欢陌生队友, 我会冷暴力处理他。”属于社交资本维度。题项“在游戏中, 我觉得为游戏花钱是件不值得的事情。”、“在游戏中, 对氪金玩家有莫名的敌意。”属于经济资本维度。通过 SPSS24.0 进行信效度检验, 游戏社会资本量表的信度系数 Cronbach's $\alpha = 0.865$, KMO = 0.776 大于 0.6, 显著性为 0.000 小于 0.05, 其中三个维度(经济资本、文化资本、社交资本)都得以保留。

Table 2. Load analysis of social capital factors in games

表 2. 游戏社会资本因子荷载分析

	旋转后的成分矩阵 ^a		
	成分		
	1	2	3
我曾经看竞技类游戏比赛时, 故意辱骂贬低某些战队。	0.901		
我认为很多职业游戏选手德不配位。	0.823		
我曾经言语攻击过游戏主播/我被游戏主播或者主播的粉丝辱骂过。	0.787		
我认为如果游戏主播或选手换成我, 我能做得更好。	0.691	0.541	
在游戏中, 看见别人拥有更好的皮肤特效或装备, 我会忍不住嘲讽。	0.576		
在游戏中, 我会让开黑的好友一起冷暴力陌生人。		0.863	
在游戏中, 我会屏蔽非好友的队友的发言。		0.738	
在游戏中, 如果我组队遇到的不喜欢陌生队友, 我会冷暴力处理他。		0.710	
在游戏中, 我觉得为游戏花钱是件不值得的事情。			0.765
在游戏中, 对氪金玩家有莫名的敌意。			0.711

提取方法: 主成分分析法; 旋转方法: 凯撒正态化最大方差法; ^a. 旋转在 5 次迭代后已收敛。

按照题项内容, 并借助理论结构, 将三个因子分别命名为经济资本、文化资本、社交资本。文化资本的因子载荷值介于 0.576 与 0.901 之间, 解释了 49.302% 的总体方差, 包含 4 个项目。社交资本的因子载荷值介于 0.710 与 0.863 之间, 解释了总体方差的 13.032%, 包含 3 个项目。经济资本的因子载荷值介于 0.711 与 0.765 之间, 解释了总体方差的 10.982%, 包含 2 个项目。总体情况显示该量表的三维度总体可被接受。

4. 研究发现

4.1. 信效度检验

删除相关无效题项后, 为保证问卷数据的可靠性与有效性, 研究使用 SPSS24.0 对所有问卷进行信效度检验, 如表 3 各分量表的内部一致性系数分布范围为 0.929~0.946, 总量表的内部一致性系数为 0.962; 分半信度分布范围为 0.858~0.941, 总量表的分半信度为 0.848, 整体量表的可信度较高。

Table 3. Reliability coefficient table of the game verbal bullying scale**表 3.** 游戏言语霸凌量表信度系数表

	Cronbach's α 系数	分半信度
总表	0.962	0.848
因子 1 性别歧视	0.929	0.912
因子 2 情感宣泄	0.938	0.858
因子 3 游戏社会资本	0.946	0.941

根据统计结果发现, 非常不符合为 1 分, 非常符合为 5 分, 言语霸凌均值为 3.2716, 性别歧视均值为 3.1725, 情感宣泄均值为 3.2685, 游戏社会资本均值为 2.9957, 整体均值偏高, 说明问卷中大部分玩家或多或少都参与过言语霸凌或者被霸凌, 这也能侧面反映出当前网络环境的质量堪忧, 亟待改善。

4.2. 研究变量的相关性分析

随后本研究使用 SPSS24.0 进行独立样本 T 检验, 比较不同性别分组的言语霸凌的差异。一般描述统计表显示男性 94 个, 女性 114 个, 平均值分别约为 3.53 和 3.06。基于莱文方差等同性检验的显著性, 本例为 $0.352 > 0.05$, 意味着原假设方差齐成立, T 检验结果为: $T = 2.662, P = 0.000 < 0.05$ 。基于以上分析得出, 不同性别的言语霸凌不存在显著的差异。说明性别不同并不会对言语霸凌有影响。当前很多研究结果也早证明了这一点, 性别不同与游戏中的言语霸凌无关。

如表 4 所示, 从描述性统计结果与相关分析结果显示, 性别歧视、情感宣泄、游戏社会资本均与游戏中言语霸凌行为呈现显著的正相关关系($P < 0.05$), 且相关性强烈, 这说明性别歧视、情感宣泄、游戏社会资本都在一定程度上会引发游戏中的言语霸凌行为。

Table 4. The correlation between various factors and dimensions**表 4.** 各个量表、维度的相关性

	言语霸凌量表	性别歧视量表	情感宣泄量表	游戏社会资本量表	敌意性别歧视维度	仁慈性别歧视维度	攻击性认知维度	攻击性情绪维度	经济资本维度	文化资本维度	社会资本维度
言语霸凌	1										
性别歧视	0.539**	1									
情感宣泄	0.653**	0.615**	1								
游戏社会资本	0.576**	0.548**	0.648**	1							
敌意性别歧视	0.522**	0.974**	0.582**	0.537**	1						
仁慈性别歧视	0.503**	0.923**	0.598**	0.501**	0.812**	1					

Continued

攻击性 认知	0.591**	0.539**	0.948**	0.553**	0.507**	0.529**	1				
攻击性 情绪	0.595**	0.592**	0.839**	0.649**	0.564**	0.568**	0.623**	1			
经济 资本	0.542**	0.506**	0.615**	0.935**	0.487**	0.477**	0.524**	0.616**	1		
文化 资本	0.542**	0.519**	0.621**	0.961**	0.509**	0.473**	0.541**	0.603**	0.849**	1	
社会 资本	0.553**	0.533**	0.605**	0.940**	0.530**	0.473**	0.503**	0.628**	0.827**	0.853**	1

**在 0.01 级别(双尾), 相关性显著。

4.3. 回归结果分析

随后通过 SPSS24.0 对数据做了回归分析, 模型的 R 方达到了 0.483, 且显著性都小于 0.05, 说明性别歧视、情感宣泄、游戏社会资本都能显著影响言语霸凌行为, DW 德宾沃森统计数据为 $1.937 \approx 2$, 说明样本直接的独立性较好, 不存在多重共线性, 结果如表 5 所示。其中 β 值结果显示, 情感宣泄对于言语霸凌有着超过 43.8% 的影响, 说明情感宣泄是导致言语霸凌的重要原因。其中性别歧视和游戏社会资本分别对言语霸凌占 15.8% 和 19.9% 的影响, 说明性别歧视和游戏社会资本都会导致游戏中的言语霸凌, 但是影响程度并不算太大。

Table 5. Table of multiple linear regression results

表 5. 多元线性回归结果表

模型	系数 ^a						
	未标准化系数		标准化系数	t	显著性	共线性统计	
	B	标准错误	Beta			容差	VIF
(常量)	0.744	0.192		30.880	0.000		
1 性别歧视	0.158	0.062	0.168	20.555	0.011	0.583	1.715
情感宣泄	0.438	0.078	0.406	50.602	0.000	0.483	2.070
游戏社会资本	0.199	0.062	0.221	30.231	0.001	0.544	1.839

^a. 因变量: 言语霸凌。

5. 结论与反思

随着多人网络游戏的普及, 网游文化也在不断演进。然而, 在游戏中的社交互动过程中, 难免会出现一些问题。比如, 原本“祖安文化”升级为了更具嘲讽攻击性的“高级黑”, 而且这种行为也变得更加隐蔽, 很难被游戏中的关键词屏蔽机制所察觉。本研究尝试探讨游戏中有哪些因素可能会导致多人网络游戏中的言语霸凌行为, 研究发现, 情感宣泄、性别歧视和游戏社会资本等因素都与游戏中的言语霸凌行为相关, 其中情感宣泄是导致多人网络游戏中言语霸凌行为的重要原因。

5.1. 游戏中情感宣泄导致言语霸凌

然而，在游戏的言语互动中，情绪矛盾最终爆发并升级为言语霸凌行为也可能是由于多种因素的影响。首先，游戏中的竞争压力和胜利的欲望可能会激发玩家的情绪不稳定，对“赢”这个目标的渴望程度越强烈，就越可能爆发情感矛盾和产生情感宣泄的冲动行为。其次，匿名性和虚拟性使得玩家可以更容易地忽视对方的感受，缺乏面对面交流的非语言信号也增加了误解和冲突的可能性，从而更容易采取攻击性的言语行为，同时也不用承受太多心理负担。此外，一些玩家如果在玩游戏中有沮丧、愤怒或者挫败感，他们很可能将这些负面情绪转移到其他玩家身上，通过言语霸凌来减轻自己的情绪压力。

5.2. 游戏中性别歧视引发言语霸凌

游戏中的性别歧视也可能导致言语霸凌行为。性别歧视本身源于个人偏见和社会认知，有些人可能持有性别刻板印象或性别划分的观念，导致对特定性别的玩家进行言语霸凌。当然，也不排除某些玩家厌恶特定性别的游戏角色，所以“厌屋及乌”可能也会导致对玩家进行言语霸凌。

5.3. 游戏社会资本带来言语霸凌

游戏社会资本包括经济资本、文化资本和社交资本，在游戏中的表现和成就可以带来社会地位和认可。某些玩家可能出于竞争或炫耀等目的，会通过言语霸凌等负面方式来展示自己的优越感，攻击其他玩家以凸显自己的能力和独特地位。还有一些游戏文化社区可能存在一些特定的社交规范，或形成了固化的粉丝群体的归属感，一些玩家可能通过言语霸凌来维护自己所认同的社交规范，或者为了在特定群体中获得认同感而言语霸凌其他人。

当然，以上只是一些可能的解释，具体情况可能因个体差异、游戏环境等因素而有所不同。进一步的研究和分析可能需要考虑更多的变量和机制来解释言语霸凌与情感宣泄、性别歧视、游戏社会资本之间的关系。就现实意义而言，本研究或许能够为网络环境治理提供一定的参考。游戏开发者可以采取措来促进友善和尊重的游戏环境，如设置严格的规则和制裁机制，鼓励玩家互相尊重和合作，并提供有效的举报和处理机制来打击言语霸凌行为。玩家们也可以通过积极的沟通和宽容理解来减少冲突和误解的可能性。最重要的是，我们应该共同努力营造一个友善、支持和尊重他人的游戏环境，确保每个人都能够享受游戏的乐趣。

参考文献

- [1] 张自中. 游戏霸凌的概念、维度与量表开发[J]. 国际新闻界, 2021, 43(10): 69-97.
- [2] 陶海峰, 袁梦月. 游戏玩家的情感诉求研究——以社交类游戏《集合啦!动物森友会》的风靡为例[J]. 新媒体研究, 2020, 6(21): 33-35+73. <https://doi.org/10.16604/j.cnki.issn2096-0360.2020.21.010>
- [3] Dyer-Witheford, N. and de Peuter, G. (2009) *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press, Minneapolis, MN.
- [4] Cote, A.C. (2020) Casual Resistance: A Longitudinal Case Study of Video Gaming's Gendered Construction and Related Audience Perceptions. *Journal of Communication*, **70**, 819-841. <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa028>
- [5] Austin, J. (2022) "I Suppose I'll Be Patching You up, as Usual": Women's Roles and Normative Femininity in a Team-Based Video Game. *New Media & Society*, **24**, 1116-1132. <https://doi.org/10.1177/1461444820972396>
- [6] 王宁. 象征性资本与象征性暴力[J]. 读书, 1993(5): 104-109.
- [7] 邓卫广, 高庭苇. 外貌与社会资本形成:美貌溢价的再检验[J]. 劳动经济研究, 2019, 7(6): 11-36.
- [8] Lin, N. (2000) Inequality in Social Capital. *Contemporary Sociology*, **29**, 785-795. <https://doi.org/10.2307/2654086>
- [9] Buss, A.H. and Perry, M. (1999) The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, **63**,

452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>

- [10] Glick, P. and Fiske, S.T. (1996) The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, **70**, 491-512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>