

源的应用使得新闻报道内容更为客观，尽最大可能地避免了主观情绪对事件客观性的损害。

总之，《China Daily》和《The New York Times》在突发事件新闻报道中消息来源的选取大致相同，但略有差别，这种差别是由特定的应急传播效果和利益需求决定的。

参考文献

[1] Volosinov, V. N. 1973 *Marxism and the Philosophy of Language*

[M]. Translated by L. Matejka & I. R. Titunik. New York: Seminar Press.

[2] 贾培培,曾蕾. 新闻语篇中投射源的研究[J].中国外语,2021, 18(04):40-46.

[3] 辛斌.汉英报纸新闻中转述言语的对比研究[J].当代修辞学, 2014, (04): 43-50.

“Defend Super Shanghai!!”-An Examination of Player Group Identity Within a Nationalist Theoretical Framework

Liang Huang

Shanghai Science and Technology Museum, Shanghai, 200127, China

Abstract

From May 25 to May 30, 2025, the new version of the game “Absolute Soldier 2,” titled “Heart of Democracy,” was released. The “Defend Super Earth” event in this version sparked a series of landmark player-driven narratives in gaming history. This paper will analyze this event, draw on other game cases, and apply classic political sociology theories to the analysis of game community behavior. It will explore the process of group identity formation under new technological conditions and discuss the potential future trends of such identities.

Keywords

“Absolute Submarine 2”; group identity construction; game nationalism

“保卫超级上海！！”——民族主义理论框架下的玩家群体认同考察

黄良

上海科技馆，中国·上海 200127

摘要

2025年5月25日至5月30日，游戏《绝地潜兵2》的新版本《民主之心》更新上线，该版本的保卫超级地球活动引发了一系列游戏史上标志性的玩家自发叙事。本文将对该事件展开梳理，并结合其他游戏案例，将政治社会学经典理论应用于游戏社群行为分析，探讨新技术条件下群体认同形成的过程，并讨论该类认同可能得发展趋势。

关键词

《绝地潜兵2》；群体认同构建；游戏民族主义

1 引言

《绝地潜兵 2》是一款由 Arrowhead Game Studios（箭头社）开发的第三人称团队射击游戏，其游戏主题主要围绕着星际冒险与战争、自由与民主的维护、团队合作等展开，玩家将扮演隶属于超级地球的绝地潜兵成员，前往各个星球展开战斗，共同抵御不同类型的外星威胁。

在本次更新的《民主之心》版本中，玩家需要在电脑主导的光能族对地球的入侵中防御以七座城市为代表的超级地球，电脑会每小时以百分比的形式削减城市的防御值，玩家在规定时间内把防御值推回 100% 视为保住该城市，保卫住哪个或哪几个城市，决定了以后剧情走向。

本次更新距离游戏发售已经过去了约一年半，玩家活跃程度已经出现了明显的下滑，然而更新上线不久之后爆发的“保卫超级上海”事件，再次激活了玩家活跃度，达到游

戏自身发售历史的第二高峰，并在整个电子游戏玩家圈都掀起了讨论热度，为我们展现了一场游戏史上标志性的、具有强烈民族主义色彩的玩家自发叙事与跨国协作。这一现象超越了单纯的游戏行为，为我们考察新技术条件下群体认同的生成、强化机制及其潜在的政治社会学意涵提供了极具价值的案例。数字媒介技术的迅猛发展深刻重塑了社会交往与群体认同的建构方式。电子游戏，作为一种高度沉浸式、交互性的新型文化载体，不仅提供娱乐体验，更日益成为凝聚全球性玩家社群、催生新型集体认同的独特空间。本文旨在以民族主义理论为基本框架，深入剖析此次事件中玩家群体包括游戏文化符号系统、数字领土观念认同的形成基础、认同形成的动态过程及其强化逻辑，并探讨此类基于虚拟实践与现实投射交织的“游戏民族主义”认同的未来发展趋势、核心特点与理论争议，以期揭示数字时代群体认同建构的新路径及其对社会联结形态的潜在影响。

2 事件流程

以下内容根据艾泽拉斯国家地理、知乎、4chan、

【作者简介】黄良（1982-），男，中国上海人，本科，中级馆员，从事新媒体技术下的科技与文化传播研究。

Reddit、Discord 等多个论坛以及社交媒体内容依据时间顺序整理。

5 月 20 日以前，版本更新前根据 STEAM 游戏在线人数统计网站 steamcharts^[1] 显示，《绝地潜兵 2》开服在线人数峰

值在 45 万左右，版本更新前由于长期内容匮乏导致玩家流失，Steam 日均活跃人数持续下滑；以及此前强制绑定 PSN 账户等争议事件进一步削弱玩家热情，版本更新前 Steam 同时在线峰值降低至仅 3 万左右，为游戏发售后的历史低点。



图 1.steamcharts 在线人数曲线

6 月 26 日，在游戏内，用于为玩家提供各种大范围杀伤武器以及辅助装备的“民主空间站（DSS）”在战役前就因剧情下线导致玩家作战能力受到影响。

2025 年 5 月 20-25 日，版本更新，更新后游戏在线人数至 16 万，随后持续缓慢下降，但仍创下自 2024 年 2 月发售后的第二高纪录，周活跃玩家人数突破 250 万。

游戏内光能族全面入侵超级地球七大城市中的六座，其中緬城（Mě ng City）现实原型布宜诺斯艾利斯、鹰都（Eagleopolis）现实原型耶路撒冷（以色列-巴勒斯坦地区）、行政总部 02（Administrative Center 02）现实原型布鲁塞尔（欧盟总部）都在开战 5 天后陷落，荣都（Rememberance）现实原型斯德哥尔摩（游戏开发商箭头社总部所在城市）始终未开放。

2025 年 5 月 26 日-27 日，从 5 月 26 日至 5 月 29 日，游戏在线人数从 10 万左右再次回升至接近 16 万。此时剩余的三座城市分别为馨家泊（Port Mercy）现实原型新加坡；棒约克（York Supreme）现实原型纽约；仰齐滨（Equality On Sea）现实原型上海。

5 月 25 日晚间仰齐滨（即文章标题中的超级上海）防御值跌至 30%，达到玩家群体判断城市失守的心理阈值。触发中国玩家历史情节，社区号召发起赛博淞沪会战，中国玩家在北京时区夜间发起反攻浪潮，12 小时内将防御值逆推至 77%，引发全球社区关注。

5 月 26-27 日，经过社区论坛沟通，中国玩家提出口号“抗光援美”，中美玩家正式达成攻守同盟：中国玩家负责

北京时间 8:00 至 20:00 游戏内尚未失守的三座城市的防御任务，欧美玩家负责北京时间 20:00 至次日 8:00 防御任务，实现 24 小时轮班制度。中外玩家实现国际协作，跨时区协作链形成。



图 2 玩家社区的赛博淞沪会战海报

同时期仰齐滨（上海）防御值再度跌破 30%，并持续下跌；部分玩家开始试图修复民主空间站（DSS），要达成该目的要求玩家脱离当前的城市防御战斗，在其他任务中击杀 2 亿个机器人。

5 月 28 日午夜馨家泊（新加坡）失守，光能族同步猛攻纽约与上海。此时仰齐滨（上海）的防御值为 45%，棒约克（纽约）的防御值低于 10%，处于即将陷落状态。

5 月 28 日 21:34 棒约克（纽约）正式陷落，光能族将全部攻势转向仰齐滨（上海），攻击强度飙升至史无前例的 7.8%。

五座超级城市的失守导致游戏内玩家受到如下数值惩罚：弹药携带量减少 50%；治疗效率降低 50%；复活次数限制（-2 次）；敌方攻击强度提升（攻击强度从 4% 飙升至峰值 7.8%）。

在此期间，玩家通过对游戏程序进行解包发现，此次需要防守的七大城市中，只有尚未开放的荣都（斯德哥尔摩）同时拥有胜利和失败结算动画，其他城市都只有失败结算动画，社区内部开始怀疑，官方已经预设剧本，除了开发商总部所在的城市荣都（斯德哥尔摩）之外，所有的城市都必然强制沦陷，游戏社区不满情绪开始蔓延。

社区中出现了以下话题：玩家自发决策“放弃纽约，死守上海”，无视官方预设剧本；美国玩家打出标语：“给设计师乔尔：我们不会遵从剧本！！”；欧美玩家开始提出口号坚守仰齐滨（上海）至 5 月 31 日，届时中国进入端午长假，大批中国玩家将上线发动“超级端午攻势”；此时社区凝聚力达到顶点。

除《绝地潜兵 2》游戏社区外，《使命召唤》系列、《战地》系列、《武装突袭 3》《彩虹六号》《战锤 40K》《原神》等其他游戏社区对次事出现高热度讨论，有相当数量玩家开始流入《绝地潜兵 2》参与对抗官方预设剧本。

在此期间社交媒体涌现“赛博军校”教学，有主播开始免费赠送游戏扩充兵员；部分并未购买游戏的玩家开始利用 STEAM 的 2 小时试玩无偿退款机制，反复试玩 2 小时提供人力支持；甚至出现了相当规模的玩家，在面临前述的巨大游戏内惩罚的压力下，开始使用可能会导致账号封禁的外挂程序瞬间结算任务，以此迅速获得防御点数。

5 月 29 日 0:00，在玩家们的努力下民主空间站（DSS）修复上线。空间站上线后解锁了大范围杀伤武器（380MM、镭射、空袭等）；移除了所有负面状态（玩家血量 / 弹药削减）；解锁大幅改善游戏体验的高级支援装备（补给背包、激光犬等）；光能族的攻击强度降低至 3.6%，此时上海的防御值已降低至 20%。

5 月 29 日全天，在民主空间站（DSS）带来的各项加持下，“超级端午攻势”提前发动，在全球玩家的共同努力下，至当日 16:17，仰齐滨（上海）防御值达 99.9783%。

然而就当上海防御值仅需数分钟即可达成 100% 解放

时，开发商突然锁定进度，并同步开放瑞典“荣都”战场。玩家发现无论战果如何，系统均强制转向荣都决战，社区玩家确认官方在强制操纵剧本，对箭头社的不满达到顶峰。在游戏发行平台 STEAM 上出现差评风暴，单日差评达到 2867 条（好评 1092 条）³。玩家在评测中写道：“我的好评写到 99.9783% 写不下去了”。同时玩家发起“放弃荣都（斯德哥尔摩）”运动，抵制开发商强制叙事。



图 3 5 月 29 日 STEAM 评测统计²

5 月 30 以后，迫于压力，游戏开发商箭头社发布公告承认上海为“最终决战地之一”，但未就进度锁定道歉。部分玩家回归战场参与荣都战役，但游戏社区仍质疑开发商的长期诚意，战役热度逐渐回落。

当日晚些时候官方发布公告，正式宣布荣都（斯德哥尔摩）与仰齐滨（上海）成功击溃光能者舰队，超级地球保卫战告捷。

Steamcharts 统计显示同时游戏在线人数从峰值回落至 6 万 -8 万但仍高于更新前 3 万。

版本更新后游戏的商业表现如图 4：

PC 端方面 SteamDB 估算版本更新后当周游戏收入增长约 48%，Steam 全球畅销榜第 18 位冲至第 6 位（5 月 20-26 日）。

主机市场方面 PSN 商店北美 / 欧洲区下载榜排名从 5 月第 2 周的第 22 位升至第 9 位（Circana 抽样数据）。结合索尼非公开数据，分析师推测 PS5 版销量周环比增幅约 30%-40%。

游戏社区方面 Discord 官方服务器单周新增成员 12.7 万人增幅 21%，创 2025 年 Q2 最高纪录；Reddit 大量新玩家涌入，板块日活用户增长 18%。

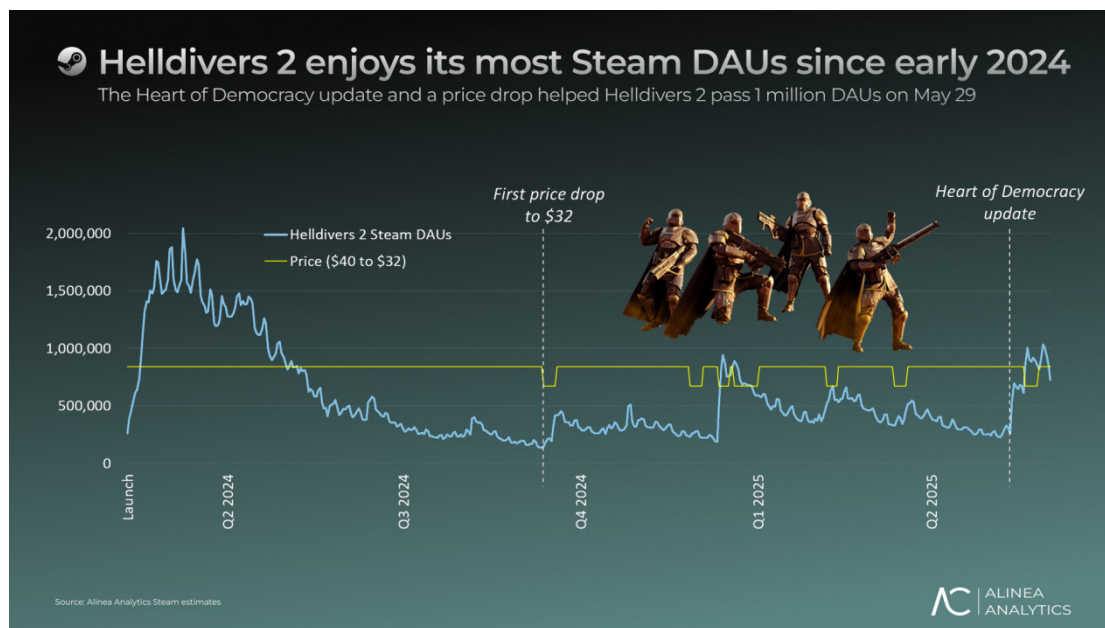


图4 《绝地潜兵2》销售曲线

3 玩家认同形成的物质基础

3.1 《绝地潜兵2》本身的文化符号构建

《绝地潜兵2》深刻借鉴了罗伯特·海因莱茵科幻小说《星船伞兵》的文化内核，并娴熟运用一系列强力文化符号，以达成其讽刺极权主义与殖民主义的核心目的。这些符号构成了一个高效的象征系统，成为推动玩家认同游戏内意识形态的典范案例。

首先，游戏通过符号标准化建立了意识形态机器的仪式化运作模式。如无处不在的“投票或死亡！”等内容的印刷标语、高呼“为自由而战！”等口号采用统一腔调持续播报的系统广播，以及飞船上实时滚动的格式为“今日为民主牺牲：12457人”战损数据的，这些内容共同编织了一套强制性的视觉与听觉符号网络⁴。这种符号的重复曝光，将个体的牺牲高度抽象化为代表集体献祭的数字图腾，有效地激发了玩家对所谓殉道者共同体的情感共鸣。

其次，游戏建立了自己的语言范式，通过词汇重构划定身份边界。游戏官方强制玩家使用如“请求民主轰炸！”这样夸张但标准化的战术口令，使语言本身成为意识形态的直接载体。玩家社群方面则自发地将现实词汇植入游戏特有的“超级”前缀，创造出“超级睡觉、超级上班”这样的新造词汇，并自嘲为“冻肉”——解构并重塑了玩家作为一个从冬眠技术中苏醒的征召兵这一共有身份，只有深度参与者才能理解“冻肉”所指代的具体内容，创造了一套戏谑性的内部语言符号。这种语言再创作行为本身构成了一种抵抗姿态，在无意识中强化了群体边界，形成了内部成员特有的解码默契。

第三，游戏利用敌人符号的妖魔化，为玩家提供清晰的二元对立认同锚点。官方资料《威胁图鉴》将原本反抗的

圈养生物虫族标签化为“反民主害虫”，将光能者污名化为“无灵魂的执行者”。这种符号性的贬斥策略刻意消解了敌人背景的历史复杂性。其核心目的在于服务于“我们 vs 它们”的极端对立认同建构，使玩家在对抗被符号化贬低的“他者”过程中，不断强化对“超级地球”这一虚构政体的归属幻觉。

第四，游戏设计了仪式化的失败叙事，展现了符号系统对解释权的弹性垄断。当玩家团队遭遇全灭时，系统广播会庄严宣告“牺牲为民主争取了时间！”，将战术上的失败巧妙地重构为一种意识形态层面的“叙事胜利”。这一设计精准模仿了现实极权政权对符号解释权的垄断机制，通过仪式化的语言操演，持续输出其意识形态的合法性，迫使玩家在反复的失败与聆听中，无意识地内化其核心逻辑。

然而，游戏符号系统的运作并非总是有效，其内部存在着深刻的张力，即符号僵化与讽刺失效所导致的设计者与玩家权力的倒置。开发者对极权主义宣传美学的机械模仿（如广播口号的刻板重复），最终使这些宣传符号变得空洞与无力。玩家群体更通过二次创作的语言符号主动解构了官方符号的严肃性，导致官方符号原本作为讽刺主体的功能发生了蜕变，其讽刺对象本身被玩家所解构。这种现象在《民主之心》版本更新中尤为凸显，暴露了符号生产意图与玩家接收实践之间的根本断裂。《绝地潜兵2》的文化符号系统的最终效果呈现显著的双重性。它一方面成功演示了符号的标准化生产、语言殖民、他者妖魔化及失败叙事重构如何有效地制造集体认同；另一方面，也因符号运作的僵化而引发了玩家的反噬。玩家创造的“冻肉”等符号化语言，本质上是具有对抗性的符号实践——它们既寄生并依赖于游戏原有的符号体系，又通过戏谑和挪用消解了该体系的权威性。这一现象深刻印证了文化符号在身份认同建构过程中内在的流动性，以及符号意义在生产者与接收者之间持续不断的

争夺本质。

3.2 数字技术时代印刷资本主义的继承与嬗变

在数字技术深度重构媒介生态的语境下，电影、动画及电子游戏已部分或全面接替小说与报纸的职能，成为建构新型想象共同体的核心载体。以《头号玩家》《刀剑神域》《骇客帝国》为代表的数字作品，通过编织新技术条件下的民族神话，使其构建的虚拟空间及其内在规则与文化，成为凝聚全球玩家社群这一新型共同体的外部文化基础，并为他们提供了行动的理想路径。与此同时，社交媒体以更高时效性取代报纸的地位，为用户提供即时共时性体验。这些数字产品及其衍生实践以不一样的机制完成了玩家群体跨群体、跨国界的文化认同的强化。

本尼迪克特·安德森在《想象的共同体》中指出，地图、人口普查等制度通过符号化操作将物理空间转化为民族认同的容器⁵。在数字时代，互联网虚拟空间——如《头号玩家》中的“绿洲”、《魔兽世界》中的“艾泽拉斯”以及本次事件中的“超级地球”——被赋予明确规则、边界与文化属性，演变为高度符号化的新型神圣领土⁶。玩家对诸如服务器归属感、虚拟地产所有权等虚拟空间主权与阵营标志、稀有物品等文化符号的有着强烈排他性主张，在本次游戏玩家抗议事件中集中体现为对现实故乡城市的强烈情感投射。这种情感强度表明，数字领土认同已在一定程度上具备与现实领土认同等效的象征价值。

与宗教或者王朝带来的共同性想象不同，数字时代的玩家通过共享游戏经历、文化符号解码及诸如探索精神、公平竞技、虚拟领土捍卫意识等价值理念认同建构拟血缘联结⁷。在这次事件中，该机制展现出双重跨越性：一方面形成

跨国玩家同盟与联合指挥体系，突破地理边界；另一方面促成多元游戏社群的临时结盟，基于玩家身份认同与共同议题实现文化群体融合。

“受难——牺牲——救赎”叙事常常在群体认同中被赋予崇高的意义。在本次事件中，以棒约克（超级纽约）为代表的超级城市失守被建构为数字受难符号，叠加上游戏机制不公引发的牺牲感之后，共同激活了玩家的抵抗意志。玩家通过集体抗议、游戏内抵抗等行为，将挫折转化为新型神话叙事：抵抗既是利益诉求手段，也是强化社群认同、定义共同体精神的文化实践，最终使拥有现实领土投射的神圣虚拟领土不可侵犯这一理念升格为集体信仰。

在游戏内实时更新的城市防御进度条将抽象的守卫星球叙事具象化为可视化集体行动指标，使全球数百万玩家的分散行为汇聚于统一数据框架。以微博超话、贴吧、艾泽拉斯国家地理、知乎、Discord、Reddit、4chan 为代表的一系列中外社交媒体与游戏内置频道成为超高速信息中枢，将原本报纸、新闻、广播提供的共时性周期从“天”压缩至“秒”级⁸。玩家通过直播、表情包创作、实时讨论参与的数字化群体行为，持续确认自身与全球共同体共在同一叙事中。同时游戏玩家不再是消极的内容接收者，正如传统文艺作品中公众的积极参与对作品意义的塑造，更强调受众主动参与体验的电子游戏玩家通过完成任务、参与全服活动等行为直接介入虚拟叙事的推进，同时在社交媒体平台对游戏符号进行二次创作、传播，将印刷时代的单向信息传递进化为双向互动的数字化群众仪式，完成了从印刷文本阅读到虚拟世界共创的形态转变，而在这一过程中游戏玩家也同时被赋予了生产者与消费者两个属性的产消者身份。



图5 超级城市防御进度条

在游戏之外,《头号玩家》《骇客帝国》等文艺作品在原本小说的生态位上向玩家群体传递了新的想象——虚拟行为具有现实效力。相较于中虚拟拯救现实的文艺创作,游戏玩家抗议事件实证了互联网线上行为对现实权力结构的干预能力——玩家通过抵抗迫使开发者改写既定规则,夺取话语权。这一实践不仅促进玩家对虚拟身份的现实认同,更标志着共同体建构机制的质变,传统民族国家框架下相对被动的想象性联结,已进化为基于虚拟、现实深刻互嵌的全球性、文化混杂型新型群体认同。

在这次“保卫超级上海”的玩家叙事中,游戏自身独特的强有力的文化符号,参与者对该文化符号的解构与重塑,电影、动画等文化形式创造的外部文化环境以及网络游戏、社交媒体这些新技术产品正在创造一种新类型的群体认同,这一认同以新型的数字领土、虚拟数字资产为基础,催生了基于共享经历和价值观的拟血缘式跨社群认同,并不断演绎着牺牲与重生的现代神话原型以强化社群凝聚力。更重要的是,它将安德森理论中相对被动的“想象性联结”,升级为一种更具行动力的信念:个体在虚拟空间中的存在与行动,是其现实身份与力量的重要延伸,能够对现实世界产生真实而具体的影响。这种虚拟与现实的深刻互嵌,成为了超越传统民族国家边界、更具全球性和文化混杂性的新型想象共同体——数字时代的玩家社群与网络文化共同体的物质基础。

4 本次事件中认同形成与强化

4.1 认同的形成过程

参考认同过程经典模型⁹“社会分类→社会认同→社会比较→积极区分”,本次事件中的玩家群体认同呈如下过程。

首先通过游戏机制强制实现社会分类,玩家被系统赋予“绝地潜兵”身份,效忠对象“超级地球”通过统一制服、共享目标及对抗共同敌人(游戏内的虫族、机器人、光能族)不断强化。这种分类以游戏内生的文化符号为粘合剂,构建了我们VS它们的绝对二元对立,将敌人塑造为威胁内群体生存的它者。

当战出现超级城市失守触发官方失败宣告时,社会认同在逆境中异常深化。共享的惨烈战斗经历的游戏体验创造了患难与共的集体记忆,将玩家群体置于受难抵抗者的角色。这种悲情叙事寄托于对虚拟领土的强烈情感认同,并通过仪式化行为例如游戏内口号呼喊、社交媒体梗图创作等一系列行为持续强化游戏玩家的身份归属认同。

在社会比较阶段则呈现了双重维度:一方面,与游戏内部敌人的比较,尽管城市逐渐失守,玩家获得了牺牲、悲壮等一系列情感体验;另一方面,与开发者游戏官方的对抗成为关键转折点。玩家将游戏内的种种负面体验解读为游戏官方恶意的强制剧本,使游戏官方异化为敌对群体。而在游戏之外的电影、动画等新文化产品描绘的叙事想象指明了行

动路径,最终玩家对抗游戏官方的比较维度甚至超越游戏内对抗的比较维度,成为凝聚群体的新焦点。

最终,玩家通过积极区分策略重构了整个事件的认同:从最初普通的抵抗游戏内强大的敌人,发展出悲壮的抵抗者身份,进一步解构了游戏叙事,最终将对抗游戏官方转化为群体优越感的标志,在玩家和游戏官方之间画出了明显的对抗性边界,使玩家在争夺游戏叙事权利的过程中获得独特认同满足。

电子游戏作为一种新兴的交互性艺术形式,其区别于传统文艺作品的核心特质在于对受众具有高度的主体性。在游戏体验中,玩家通过操作、决策与情境沉浸深度参与意义建构,使作品的价值在动态交互中被持续激活与重构——这本质上是艺术生产与艺术消费辩证统一的过程:创作者预设的符号系统与玩家实践相互渗透,形成共生演化的认同投建。在认同构建的过程中玩家不断重构自我认知与社会归属,最终这种认同建构呈现出以下三重维度:

个体身份的获取:通过玩家能够突破现实社会无法获得身份体验,自由尝试多元身份,形成流动的自我概念,在本次事件中表现为玩家的游戏内身份为传统意义上负面形象的极权主义国家暴力机器的绝地潜兵,在游戏外成为对抗资本主义拥有阶级叙事的斗士;

群体文化融合:基于共同游戏实践形成的独特的语言与文化符号体系、仪式活动、价值共识,催生具有高度凝聚力的想象共同体;

现实投射焦点:当游戏符号被赋予类似本次事件中类似“超级上海”的现实意义时,虚拟实践将反向激活现实社群的集体记忆与情感共振,实现从玩家身份到文化身份的变迁。

4.2 强化与放大过程

在本次事件中,玩家扮演的是由在游戏中扮演极权主义政府赋予的暴力机器成员这一现代文化中的负面角色¹⁰;而放到全社会的环境下,游戏玩家尤其是中国游戏玩家这一身份符号在主流舆论中也一直毁多誉少,这种消极身份制度性困境与社会排斥,在逐渐导致个人和群体认同的丧失。随着事件推荐,通过对游戏内容的解构和重组,在游戏内,玩家成为了虚拟领土的保卫者;在游戏外,玩家成了游戏官方不公正的强制叙事的抵抗者,身份的转变最终导致群体身份由负面转为正向,其认同的意义感和价值感得到恢复和增强¹¹。

与玩家的身份认同已经由负转正不同,游戏官方仍然在游戏中扮演一个极权主义政府的角色,并且随着在游戏外的种种操作,这种负面形象认同在现实中得到了进一步的加强,在舆论场里迅速形成了单一极化现象,基于此身份产生的玩家与游戏官方的对立认同速度急速上升并在达到潜在扩散范围后停止¹¹。在现实中表现为,游戏的玩家人数在事件最后的“保卫仰齐滨(超级上海)”期间再次回到峰值,并在其他游戏社区出现大量相关事件讨论,但是其扩散也止

步于泛游戏玩家群体。

回溯整个事件过程，展现了如下群体认同强化与放大过程，对开发者作为外部敌对群体的符号化定义，使玩家在对抗中获得明确的自我定位；单向意见传播环境下的情绪共振则推动群体认知从游戏玩家转化抱团为对抗不公，最终实现了极端化身份认同——即玩家在游戏中逐步丢失虚拟领土的过程中，在单向的意见的信息茧房放大之下完成了强烈的超越传统民族国家边界、更具全球性和文化混杂性的新型的想象共同体——数字时代的玩家社群与网络文化共同体的认同过程。

5 互联网技术背景下游戏玩家群体认同的民族主义化的发展趋势、特点以及争议

5.1 民族主义化的发展趋势

对某个游戏的玩家群体而言，其内部往往具备统一的文化基础，而在游戏之外的已经有相当多的文艺作品为其提供了将玩家力量从网络投射到现实的路径想象，并且基于互联网的社交媒体大幅提升了所有人的意见扩散能力和速度，相较于前互联网时代机构有能力垄断诸如报纸，广播，电视这样的意见发表平台，社交媒体使单个或少数人的发言能力与机构相比在体量上或许还有很大差距，但是有了在同一赛场上竞技的资格。

玩家群体认同的建构主要存在三类触发情境，其社会效能与演化路径呈现显著差异：

类型一：叙事驱动的共同体构建

官方叙事范例：如《魔兽世界》中部落与联盟的阵营对立，通过预设史诗叙事引导玩家归属；自组织叙事范例：如《EVE Online》玩家军团自主发起的星际会战，依托自发现规则生成群体记忆。此类认同具有“文化移民”特征——玩家如同旧世界迁入新世界的移民，在往往基于其原有社会或文化属性在如公会、阵营等细分文化圈层内形成高凝聚力群体，但其认同规模受限于特定游戏亚文化边界。

类型二：虚拟资产权益抗争

典型案例为2024年育碧关停事件：游戏服务器关闭导致玩家资产失效，请愿活动初期获10万签名；当论坛曝出“游戏公司高管”声称玩家仅拥有使用权而非所有权时，事件升级为泛玩家群体权益运动。至2024年7月8日，联署突破125万份达到欧盟立案门槛，迫使监管机构介入。此类事件虽能激发跨游戏玩家共鸣，但因虚拟资产占全球经济总量比例仍微（2025年元宇宙经济仅占全球资产0.035%），其社会动员难以形成规模效应。

类型三：文化符号冲突引发的阶级叙事

当游戏官方建构的包括但不限于政治隐喻、价值观输出的文化符号与玩家原生文化认同发生根本性对立时，将触发更深层认同意愿。其认同范围将从游戏内部文化领域扩散至现实文化身份领域；玩家作为经济弱勢方，在游戏资本主

导的规则体系中处于被剥削地位，使两者的对抗具备了一定的阶级性；每次类似的群体性叙事发生均将成为类似民族传记中的抗争史诗的群体神话式叙事节点，反复强化泛玩家群体认同的连续性与稳定性。

随着虚拟资产经济权重提升与文化符号意义沉淀，第三类冲突有可能催生出新的社会形态：以数字财产权为经济基础、虚拟文化符号为精神纽带、阶级意识为成员动力具备从游戏玩家向更广泛人群扩散能力的“游戏民族主义”（Gaming Nationalism）¹³。其本质是玩家群体从文化认同共同体向政治权益共同体的跃迁，标志着虚拟世界对现实社会结构的重构已进入实质阶段。

5.2 特点以及归类

这种可能发端于游戏玩家群体认同的“游戏民族主义”依赖于以下物质与文化基础：现代计算机技术与个人终端的普及提供了物质前提；工业社会的教育提供了基本的交流体系；游戏内如角色、世界观、术语这些独特的文化符号构成了最初的群体内部共享的意义体系；由游戏之外的文化作品包括衍生小说、动画、社区二次创作等形式提供了共同想象空间，进一步强化了整个群体的联结感。其认同意愿的激发来自于玩家群体与游戏官方基于文化符号冲突产生的具有压迫性的阶级叙事，上文所述的文化与意愿构成了“游戏民族主义”的基础框架¹⁴。

这种潜在的民族主义源于玩家的共同经历，而非血缘或先天因素。群体成员对游戏内的虚拟物品及文化符号主张一种至高无上的政治权威。具体而言：当聚焦于单个游戏的玩家群体时，其内部层级结构相对扁平，个体权力差异较小；成员间文化背景、教育程度、生活方式等方面的差异被游戏内的共同身份所消解。然而，从更广泛的泛游戏玩家群体视角观察，该群体呈现出显著的文化多样性。玩家的认同往往呈现层叠性——单个玩家可能同时承载超级地球的“绝地潜兵”、魔兽世界世界的“艾泽拉斯勇士”、原神的“提瓦特旅行者”等多重虚拟身份，并在社交媒体二次创作中将其整合为复合型文化人格，这种机制既反映了后现代认同的碎片化特征，也彰显游戏作为元媒介整合多元文化符号的独特能力，因此这种游戏玩家的认同能够在泛游戏玩家群体内快速传播和扩散。当遇到诸如需要维护虚拟资产权益、抵制游戏官方的不当政策、保卫既有文化符号等情况时，具备共同认同的群体成员普遍表现出强烈的意愿，愿意投入时间和金钱等资源，以达成共同目标，然而这种发端于游戏产品的认同边界通常止步于泛游戏玩家群体内部。

只有出现玩家群体在与游戏官方的冲突中所捍卫的文化符号具有强烈的现实投射的情况时，其群体认同才可能超越原有的泛游戏玩家群体范畴。此时，认同的边界将从原本的游戏玩家群体向外扩散，延伸至那些在现实中认同该文化符号的人群，从而实践本尼迪克特·安德森所定义的民族构建过程¹⁵。

该类型的民族主义经济基础为对虚拟资产的排他性所有权主张，文化内核是基于现实文化与游戏叙事富豪的互嵌合，其阶级动力来自于玩家作为数字生产者对游戏资本剥削的集体反抗¹⁷，其政治表达目前停留在游戏内跨原生文化团体组织和在游戏外组织集群性的抗议和请愿。在其成员内部，成员间的地位与权力相对平等；而以泛游戏玩家来观察，成员又保有跨游戏的文化多样性和多重身份认同的可能性，使“游戏民族主义”具备了传统西方自由主义民族主义的特征¹⁶。

5.3 争议

尽管游戏民族主义作为数字时代的新型共同体已初现雏形，但其理论正当性仍面临四重根本性质疑：

5.3.1 经济基础的薄弱性

马克思主义政治经济学强调经济基础决定上层建筑，而当前游戏经济体系尚难支撑民族主义级别的政治实体构建。据权威数据：元宇宙市场规模 2024 年为 1289.8 亿美元¹⁸，约占当年全球社会总资产 \$246.8 万亿美元¹⁹ 的 0.052%；其体量在人类经济活动的总量面前仍微不足道。在诸如包括育碧事件中的数据所有权抗争的所有虚拟资产抗争中，虚拟资产权益虽构成游戏民族主义的经济诉求，但微小的总量占比使其难以具备现实民族主义的资源动员能力。

5.3.2 规模阈值的有效性

最小主权国家梵蒂冈约 800 人，而作为最小的民族主义运动西兰公国的常年人口不超过 5 人，已经远远不如一些游戏玩家人数。然而游戏玩家认同的有效性仍然受限于其相对低廉的价格导致的低准入门槛；年均玩家流失超过 40% 带来的高流动性；即便《黑神话：悟空》这样现象级的游戏，根据 STEAM 平台自身的数据统计，截止 2025 年 7 月 1 日其通关率约为 54.2%，而完成全成就收集的核心玩家人数约为 14.7%，大部分玩家对游戏仅仅是浅层参与，其动员能力在游戏全成就收集的核心玩家占比和游戏通关玩家占比之间浮动，并可能会随着时间推移流失。

5.3.3 概念边界模糊性

传统民族主义的“领土主权”要件在虚拟世界遭遇诠释危机：

《星战前夜》玩家军团割据星域、《魔兽世界》的部落和联盟对虚拟领土诉求是否等同于实际的国家领土主张？类似本次事件中《绝地潜兵 2》中“超级地球”沦陷这样的文化家园沦陷触发的集体悲情能否替代故土情感？若缺乏对物理空间排他性控制的诉求，游戏民族主义是否被认定为仅仅只是亚文化社群的内部简单认同。

5.3.4 层叠身份导致的认同破碎

由于单个玩家可能同时承载多重平行身份，各身份具平权性与场景隔离性消解了民族主义所需的排他性认同，最终其认同沦为徒具其形的可切换皮肤而非扎根个人认知深处的文化认同，这种碎片化认同弱化了安德森所述民族主义

深层的强烈的横向伙伴情谊的本质特征。

游戏民族主义或许更接近霍布斯鲍姆所述的“原型民族主义”（Proto-nationalism）²⁰，它展露了从游戏玩家认同出发建构的民族主义的萌芽形态，但其演化终局取决于虚拟资产经济权重的质变突破与相关文化符号的持续积累以及沉淀。

6 结语

本文以热门游戏《绝地潜兵 2》中的“保卫超级上海”事件为主要研究对象，参考其他相关游戏案例，旨在考察基于电子游戏这种新型文化形式及其所依托的互联网交流技术的用户群体，以相关符号与虚拟资产所为基础而形成的玩家群体认同的建构过程，并探讨其未来演变走向。

中华文明是人类历史上具有连续性、创新性、统一性、包容性、和平性等突出特性的伟大文明之一，铸牢中华民族共同体意识是实现中华民族伟大复兴的时代要求²¹。基于此，我们有必要将上述研究中揭示的、基于数字财产和虚拟主权形成的新型玩家群体认同现象，审慎地纳入中华民族共同体理论体系的构建视野。通过理论创新与实践引导，使得这种依托于数字时代的新型群体认同，能够有机地融入中华民族共同体的宏大叙事，成为新时代中华民族构建进程中的一个组成部分，服务于民族复兴的宏伟目标。

参考文献

- [1] Steamcharts.HELLDIVERS™2[EB/OL].(2025-07-01)[2025-07-01].
- [2] Steam.HELLDIVERS™2[EB/OL].(2025-07-01)[2025-07-01].
- [3] ALINEAANALYTICS.May's top Steam games by copies sold: Two new big launches, Helldivers 2's return, and ongoing indie smash hits[EB/OL]. (2025-06-03) [2025-07-01].
- [4] 路易·阿尔都塞.论再生产[M].吴子枫,译.西安:西北大学出版社,2019:237-239
- [5] 本尼迪克特·安德森.想象的共同体:民族主义的起源与散布[M].增订本.吴叡人译.上海:上海人民出版社,2016:166-173
- [6] 曼纽尔·卡斯特.网络社会的崛起[M].夏铸九等译.北京:社会科学文献出版社,2001:506-511
- [7] 本尼迪克特·安德森.想象的共同体:民族主义的起源与散布[M].增订本.吴叡人译.上海:上海人民出版社,2016:9-19
- [8] 本尼迪克特·安德森.想象的共同体:民族主义的起源与散布[M].增订本.吴叡人译.上海:上海人民出版社,2016:21-33
- [9] 豪格,阿布拉姆斯.社会认同过程[M].高明华译.北京:中国人民大学出版社,2010:25-38
- [10] 章淼榕,杨君.从群体心理到认同建构——多学科视角下的身份认同研究述评[J].广东社会科学,2022(02):207-212
- [11] 苏妍娜,程思敏,张潇悦,张亚明.信息茧房下异质观点交互