

共玩而家和：数字游戏实践的代际关系重塑 及其启示

王朝阳 王润珩

摘要：数字游戏是数字文化产业的重要组成和典型代表，代际数字游戏实践强调数字时代对代际间游戏互动的影响。研究通过对 16 个家庭的父母与子女共 20 人的深度访谈和访谈文本分析，探讨家庭代际数字游戏实践对代际关系的影响。研究发现：此类游戏实践为代际互动提供了平台，促进情感抚慰与亲近关系重建；游戏中，家庭传统权力结构被暂时搁置，实现权力边界更新与平等关系再造；在平等条件下，游戏实践成为互动仪式，形成共同体式传承关系；代际双方通过游戏实践获取和交换情感能量，达成意义共通并拓展认同关系。此外，家庭代际数字游戏实践也象征着家庭和睦，不仅助力子代的社会融入与自我规范，也提升亲代的社会地位并促进其继续社会化，推动其融入数字社会。作为仪式性家庭文化活动，该类游戏实践不仅重塑代际关系，还有助于年龄包容性社会的建设。

关键词：家庭代际数字游戏实践；代际关系；关系重塑；双向社会化

中图分类号：G206；C915 **文献标志码：**A **文章编号：**2096-5443(2025)06-0062-12

基金项目：国家社会科学基金后期资助项目(24FXWB025)；武汉大学自主科研基金项目(2020SK021)

一、引言

20 世纪 70 年代以来，数字游戏以商业娱乐媒体的形态引入大众日常生活，并开始在日本、美国等国家流行。目前，数字游戏已经成为中国数字文化产业的重要组成部分和典型代表。长期以来，数字游戏被“刻板”地认为是年轻人专属的娱乐项目，但这种印象正随着网络游戏的普及而逐渐淡化。许多曾经的游戏“青少年”正逐步变为游戏“中老年”，更有许多年长者成为游戏新玩家。因此，从社会层面来看，网络游戏玩家的年龄层次正在逐渐丰富，而在家庭系统中，游戏代际共玩现象也越发普遍。

对数字游戏的研究主要偏向年轻玩家，较少关注年长群体的游戏实践^[1]，而讨论游戏和代际关系的研究则更少。事实上，数字游戏与其他新兴技术产品的应用普及类似，可能在代际互动中产生积极的作用^[2]。国内研究发现，数字反哺可以有效解决数字代沟问题^[3]，助力年长者的数字融入。在数字技术使用上，青年人对年长者的帮助和引导有助于在互联网时代构建亲密、平等的代际互动关系^[4]。在技术实践层面，电子游戏的可供性提供了丰富的家庭对话机会^[5]。因而，在家庭中共同使用包括数字游戏在内的新兴数字技术有助于构建良好的代际互动。

代际游戏(intergenerational games)并不专属于数字时代，该概念旨在强化以游戏的形式为亲代和子代提供积极的互动，增强代际对游戏的共同参与^[6]，即共玩(co-play)。而代际数字游戏实践则是指在数字时代媒介技术快速发展情境下的代际游戏互动行为。国外有关代际数字游戏实践对代际关系的影响研究开展得较早并总体认为其能积极改善代际关系。那么，在中国家庭情境中，此类游

戏实践对代际关系是否也存在积极作用?会对代际关系产生怎样的具体影响?以上问题是本研究关注的焦点。

二、数字游戏和代际关系

(一) 数字游戏和代际游戏

随着计算机技术的发展和普及,建立在传统游戏概念基础上的数字游戏(digital games)得以产生。网络技术的快速发展推动线上多人在线游戏的出现,使游戏本身的社会性、文化性、经济性乃至政治性等意义不断被凸显。数字游戏的内涵也变得更加丰富,除了涵盖传统游戏的基础特征外,还强调依托的互联网接入和数字化载体特征。作为信息基础设施建设的主要内容,互联网和移动互联网的发展助推新型数字经济形态的出现和数字文化产业发展。宏观的媒介技术发展和应用普及使数字游戏出现在除集中式娱乐(网吧)之外的新空间,家庭成为数字游戏的新使用场域。而数字游戏通常会借助的游戏机、计算机、手机等数字化设备的不断日常化也加速数字游戏家庭化进程。在多重因素作用下,数字游戏以低成本娱乐形态成为一种“日常事物”(everyday things)进入人们的生活,年长群体也获得重新接续年少时游戏梦想的机会或成为数字游戏的新用户。然而,数字游戏专属于年轻人的偏见,代际彼此消极看待的刻板印象等都有可能阻碍代际的相互理解,从而进一步抑制代际互动。基于这样的疑问,数字游戏研究开始关注其对家庭带来的影响,部分代际游戏研究也得出“似乎有望促进代际体验”^[7]的结论。

代际游戏的概念在这样的学术和应用氛围中被提出。国外相关研究较为丰富,分化出狭义和广义两类不同意涵。狭义的代际游戏指专为连接不同代际而设计的游戏,如国内的亲子游戏(parent-child play)。在数字时代,这一游戏类型充分考虑代际双方对于数字游戏的不同需求,以培养和促进代与代之间的交流与互动为目标,并为代际间提供相互合作或相互竞争的数字游戏内容^[8]。此类代际游戏具有较强的功能性特征,在解决代际水平不一致、促进玩家知识经验共享与游戏教学支持上具有针对性,但难以适用于个人单独游玩。而广义的代际游戏是指不同代际共同参与同一游戏实践之中的行为,游戏产品本身并不是专为代际关系服务。在Hera等人的研究中,将这一行为称为“不同年龄段的玩家(例如祖父母和孙子、父母和孩子)之间有趣的数字媒体互动”^[9]。这一定义对数字游戏本身的内容、设计不作要求,更强调代际间对数字游戏的共同参与,有利于考察在共同使用数字游戏的过程中代与代之间如何进行互动和沟通。本研究采用广义的代际游戏定义,弱化游戏类型因素和功能性特征,强化其“有趣”的娱乐功能和连接性。

(二) 代际关系研究的理论框架和核心维度

代际关系研究已形成多体系、多层次的理论框架与核心维度,主要集中在代际团结、矛盾心理、社会交换与代际传递等经典理论上。Bengtson等人提出的代际团结理论(Intergenerational Solidarity Theory)确立了包括结构团结、关联团结、功能团结、情感团结、共识团结及规范团结等6大维度,为衡量代际亲密度提供了系统指标^[10]。Luscher等则提出代际矛盾心理理论(Intergenerational Ambivalence),强调代际关系中亲密与冲突、依赖与排斥并存的矛盾状态,更贴近现实家庭关系的复杂性^[11]。社会交换理论(Social Exchange Theory)着眼于代际互惠行为,强调支持与回报之间的动态平衡,反映代际关系中的权力与协商机制,^[12]关注家庭代际平等关系的讨论。此外,家庭代际中的沟通与认同维度也被广泛探讨,如Koerner等提出的家庭沟通模式理论(Family Communication Patterns Theory)强调“对话”与“遵从”导向,直接影响代际间的平等对话与认同建构^[13]。在文化与社会化研究方面,代际传递理论(Intergenerational Transmission)则聚焦价值观、行为模式与社会资本在代际间的纵向流动,既包括父代向子代的正向传递,也涵盖数字时代日益显著的子代促进父代的再社会化,体现代际学习与知识流动的双向性^[14]。近年来,随着数字媒介深度介入家庭互动,诸如家庭内共玩数字游戏等实践,被证实可同时增强代际间的情感联结、促进平等沟通、助力文化反哺与认同共建,

从而在传统代际理论基础上拓展出融合“人-媒-人”互动的视角,为理解当代中国家庭的代际关系提供重要参鉴^[15]。

(三) 代际数字游戏实践和代际关系

数字技术会影响代际关系。部分研究认为数字技术的应用会加剧代际冲突,使代际间的数字鸿沟进一步加深。Williams等指出,数字技术的介入使语言和非语言符号之间产生断裂,进而可能会导致误解,处于同一现实空间的不同代际被彼此隔离,进而逐渐减少建立人际联系。^[16]在代际问题的探讨中,老年人与其子代之间的关系是讨论的焦点。信息化使老年群体在经济层面被忽视,又在文化层面遭遇话语壁垒,虽然触网但被技术“隔离”^[17]。虽然老年群体伴随着互联网的发展存在“离网-触网-黏网”的过程,在网络社交应用的协助下网络社交圈得以重构,但代际间的互动并未得到很大改善。也有观点认为数字技术带来的不只是完全的负面影响,数字反哺或可带来积极变化。老年人能够从家庭传播中汲取力量,成为数字反哺的主要受益者。^[18]这取决于全社会重新理解数字素养教育及该群体有主体性认知并积极投入这一流程。值得关注的是,曾是改革开放初期的年轻一代正在逐渐由子代成为亲代,相向而行加速了代际数字鸿沟在某些方面的弥合^[19]。这些由“初”成为亲代的“新”年长者对数字技术带来的社会影响具有更为主动的接受意识和正向认识。

家庭环境中,数字技术的应用改变了家庭权力结构和代际互动模式。“权力下降论”认为,现代化使老年人的家庭地位呈下降趋势^[20],呈现出“去神圣化”^[21]和“保姆化”^[22]的特征。同时,一种新型权力结构在家庭中出现,即平等协商的现代家庭观^[23]。这种新型家庭伦理关系的出现与媒介技术赋能有一定关联,技术在塑造人类的亲密本质方面扮演了重要角色^[24]。其中,微信就是一个典型案例。Mesch认为,当新的信息进入家庭系统时,它与现有的信息一起转换为家庭中新的角色或专业知识,并可能导致代际权力结构的变化^[25]。当然,也有观点认为当前研究强调子代数字反哺的能力,忽略亲代在代际关系中的地位 and 代际冲突的弥合。如疫情期间握有较多信息资源的大学生子代在家庭代际的权力关系中并未处于优势地位,决策依然由亲代做出^[26]。在家庭环境中,与子孙辈的互动对于亲代具有积极意义。由于家庭内代际间角色的分化和知识水平不一致,当青少年成为新的家庭“技术大师”时,家庭和数字世界的接口就会打开^[27],子代与亲代之间形成开放式教育关系,让来自学科教育外的内容与教育主体关联^[28]。当数字反哺成为家庭代际关系的切口后,数字技术就有潜力改变家庭中的代际互动模式,传播过程成为亲子间双向的互动过程^[29]。双向互动模式及特征也成为家庭中“低成本维护家庭规则、创造家庭回忆、建立成员连接的绝佳机会”^[30],在人伦中体现和承载“爱”的法则^[31]。当然,对于代际双方而言,对这种互动关系又有着不同的理解。亲代多视信息在代际间的传播为情感交流的模式,呈现情感偏向;而子代则视其为信息支持,使这种传播行为更具工具性特征^[32]。

数字游戏是数字技术应用和创新的一个重要领域,有其特殊性,如算法驱动、虚实融合、实时交互、数据化叙事、网络协同架构、持续迭代生态及跨媒介整合等特性,是一种兼具技术集成度、文化表达力与商业延展性的“工具性媒介”。而代际数字游戏实践强调数字游戏在家庭场域中的互动实践和体验,具有“社会关系基础设施”的属性,对代际关系产生影响且具有技术和文化双重逻辑。数字游戏本身的互动机制、文化属性和技术特性,使得代际间的互动模式、情感连接和文化传播呈现出不同于其他数字技术实践的特征,并可以通过目标驱动、角色平等、文化沉浸、虚实融合等机制,重构代际互动的逻辑。首先,代际数字游戏实践中的互动对于改善代际关系具有促进作用。数字游戏通过任务共谋或竞技对抗建立双向参与框架,以共同目标消解代际权力结构。在代际数字游戏实践互动中,亲子代际实现了代际角色的动态反转和平等化,子代通常扮演更为主动的“技术指导者”“交互者”,而亲代则以“认知指导者”“观察者”“支持者”的身份出现,亲代的经验和子代的技术共同形成双向互补的角色关系,消解了技术代际差异。当然,游戏中不同代际的互动也不是完全对等和互惠的,父母和年长的孩子更能促进代际数字游戏实践发展。其次,代际数字游戏实践对家庭代际关系

具有积极和正面的影响,如有助于跨代际的沟通和跨代际关系质量的提升^[33],产生积极的社会和情感结果^[34],加强家庭纽带与相互学习,增加对另一代人的理解以及减少社交焦虑等。对于有着数字游戏实践的亲子代际,则可以通过经典游戏 IP 重制形成“数字怀旧”,使代际在虚拟符号中构建起共同记忆^[35],再借助游戏世界中的合作/冲突产生沉浸式的情感投射和连接,从而强化代际共情。此外,Zhang 认为,这种积极影响与游戏玩法、游玩交互过程的质量有关,游戏过程产生的联系、新话题会进一步影响家庭关系^[36]。可见,数字游戏已经成为兼具规则平等性、文化渗透性与技术倒逼性^[37]的数字实践,在代际互动与融合中扮演重要的角色。

虽然代际数字游戏实践对代际关系影响的研究开展较早且已取得一定成果,但依然存在研究对象局限、研究方法单一、缺乏长期跟踪、忽视文化背景差异、对负面影响研究不足等问题。第一,现有研究多聚焦祖孙或低龄亲子组合,忽视了中年父母与青少年子女的代际互动。这一群体正经历代际权力重构,数字游戏既可能因技术代沟激化矛盾,也可能通过协作重塑权威。研究对象的局限阻碍了对代际互动完整样态的揭示。扩展年龄跨度研究,有助于解析游戏如何重构家庭话语权,或对比不同年龄组合在竞技/协作类游戏游戏中的代际张力差异,进而描绘代际关系的动态谱系。第二,在研究方法选择上,当前研究偏重量化分析,难以捕捉代际互动中的情感流动或非言语沟通。量化范式易将复杂关系简化为线性因果,需引入混合方法,结合视频民族志记录微表情与肢体语言,运用会话分析解码对话潜台词,并通过游戏日志数据与深度访谈的三角验证,构建“行为-情感-文化”多层解释框架。第三,短期研究难以匹配代际关系的长期性。多数实验仅观察数周互动,但代际关系重塑需数月甚至数年累积,短期数据可能高估即时效果而忽视滞后效应,需建立纵向追踪机制,整合家庭游戏账号的历史行为数据与定期回访,分析代际关系的非线性演变轨迹。第四,文化差异对研究普适性的影响被忽视。现有结论多基于欧美核心家庭场景,缺乏对亚洲多代同堂家庭或集体主义文化的考察。应强化跨文化比较研究,关注本土化游戏设计的文化传承功能,并构建全球数据库分析家庭结构、技术接受度等变量的中介作用。第五,负面影响研究的缺失导致了认知偏差。现有研究多强调游戏促进代际共情的积极效应,却忽视其可能加剧数字排斥或诱发新型冲突的风险,需系统构建评估体系,通过临界案例分析游戏内代际权力不对等现象,结合冲突理论探索 AI 矛盾指引系统等内嵌调解工具,实现负面影响的可控转化。本研究拟在既有研究基础上,将数字信息技术不平等程度较为缓和的中年父母亲代和青年子代作为主要研究对象,依赖深度访谈和文本分析两种定性研究方法,主要探讨中国文化语境中代际数字游戏实践对特定年龄组合代际关系的塑造及可能产生的家庭外的社会影响。

三、研究设计

(一)研究对象

数字游戏产业的快速发展使数字游戏接触人群的结构发生了改变,从年轻男性为主向多年龄层次丰富,向女性玩家逐渐增多的方向变化。同时,伴随便携式移动数字设备的家庭化普及,数字游戏准入的时间成本与经济成本都在下降,家庭成员都具有游戏接触经历的情况愈发普遍,但在中国市场,45 岁以上的年长玩家依然仅占 8.8%^[38]。

根据现实情况和研究需要,研究中的代际数字游戏玩家选择父母辈和子女辈,要求对数字游戏有一定了解、具有实践经验及对家庭关系、社会文化具有一定的感知力与理解力。其中,子女辈选取 20~30 岁的青年,他们通常已拥有对家庭关系的理性认知,有能力准确描述其对代际数字游戏实践与代际关系之间相互作用的理解,并能阐述游戏实践的社会文化意义。父母辈则选择 45~55 岁的中年,与子女辈能够形成对应的代际关系,对年轻化、娱乐化的新型媒介仍具有一定的接受度和认可度,具有一定的游戏经验与代际数字游戏实践经历。

(二)研究方法

根据以上研究对象的选择标准和现实困境,本研究共选取 20 名具有代际数字游戏实践经历的 玩家进行访谈,父母辈和子女辈各占一半。访谈通过线上会议或面对面访谈形式进行,平均访谈时 长为 40~60 分钟。访谈内容包括个人基本信息、代际数字游戏实践经历、对代际数字游戏的态度、代 际数字游戏对代际关系影响的认知、代际关系情况等。其中,对代际数字游戏参与经历的访谈将展 现代际如何将数字游戏嵌入家庭实体空间的方式,对代际数字游戏的认知的了解则用于揭示游戏实 践将如何接纳和改造游戏,并如何作用于家庭环境,影响代际关系及代际权力以及是否会逐步形成 一定的文化与符号意义。由于受访时间和意愿问题,20 名访谈对象来自 16 个家庭,其中,4 个家庭 共 8 名受访者为父女、母女和母子关系,其余 12 名受访者则来自不同的家庭。具体情况如表 1 所 示。访谈过程基于相同的访谈提纲单独进行,以确保代际受访者在不受家庭权力结构影响的情况下 表述其独立认知。随后将获取的访谈经验材料由录音转文字并开展文本分析,但并未严格区分亲代 子代是否来自相同家庭。

表 1 访谈对象信息一览表

编号	亲子关系	性别	年龄	职业	代际数字游戏实践时期的子代年龄段
G1-F	父女	男	50	个体户	小学—初中;大学
G1-S		女	24	学生	
G2-F	父女	男	51	公务员	小学—初中
G2-S		女	24	学生	
G3-F	母女	女	53	退休	大学
G3-S		女	25	文员	
G4-F	母子	女	49	自由职业	小学—初中
G4-S		男	24	游戏开发	
G5-F	—	女	45	教师	小学—初中
G6-F	—	男	50	代理商	小学—初中
G7-F	—	男	54	医生	小学—初中
G8-F	—	女	48	财务	小学—初中;大学
G9-F	—	女	45	护士	小学—初中
G10-F	—	男	46	科研工作	小学
G11-S	—	男	24	空管	大学
G12-S	—	女	24	学生	幼儿园—初中;大学
G13-S	—	男	24	游戏动画师	小学
G14-S	—	男	25	文员	幼儿园—小学
G15-S	—	男	24	学生	小学
G16-S	—	男	25	学生	小学—初中

四、家庭代际数字游戏实践对代际关系的重塑

代际数字游戏实践作为一种家庭系统内的娱乐活动,既被家庭所驯化,也反向影响着家庭的主动模式。它或使不同代际的家庭成员置身于同一时空,在现实或虚拟的时空上“在场”;或提供虚拟

的内容服务,使不同代际的家庭成员共享同一内容,并进行类似的内容解读并再作用于内容。在此过程中,家庭传统的代际权力关系暂时性得到消解,具有同一性的小型文化弱共同体得以重构并达成家庭的文化认同,家庭成员间拥有更多的共同话题与相互认同感。

(一)情感抚慰重建亲近关系

在当代家庭语境下,代际关系因传播技术变革与社会发展而面临新挑战,代际数字游戏实践则为重建代际亲近关系开辟新路径,其核心在于通过提供独特的在场空间,重塑代际互动模式。随着新媒体崛起,“缺场”互动在人际传播中愈发普遍,深刻影响着作为“数字原住民”的年轻一代。在家庭生活里,虽然房屋为家庭成员提供了物理空间,但在日常多数时刻,代际双方常分散于各自私人空间,家庭空间的分隔阻碍了真正意义上的“在场”互动,使得代与代之间缺乏深度交流,关系逐渐疏远。

代际数字游戏实践创造的在场空间,从物理层面打破这种隔阂。它让分散在卧室、书房等私人空间的家庭成员重新聚集于客厅等家庭公共空间,实现物理共同在场(physically co-presence)。像G1-S提到的,“(以前)基本上吃了年夜饭,他们(父母)就去茶楼打牌,我们(小孩一辈)就开始看春节联欢晚会。后来玩这个《舞力全开》,爸妈他们就没有去打牌了,我们一起在屋里就玩了。”原本被一墙之隔的家庭成员在同一空间内实实在在地相聚,开启互动。

从互动交流维度看,代际数字游戏营造出“有焦点的互动”(focused interaction)空间。依据戈夫曼的互动理论,这种互动具备关键要素^[39]:有单一的视觉与认知注意焦点,比如在玩策略类数字游戏时,家庭成员的目光和思维都聚焦于制定游戏策略;呈现出相互间愿意进行语言交流的明朗态度,访谈中G3-F表示“一起玩游戏还是挺高兴的,我们可以多在一起交流、更融洽一点”,足见游戏激发了代际间的语言交流,强化了相互行动的关联性,在合作类数字游戏里,每个成员的操作紧密关联游戏胜负,大家必须协同合作;还存在面对面的生态学意义上的意见交换,G7-F所说的“两个人坐到一块,一块玩、一块乐、一块闹,有一种轻轻释放的感觉,很融洽”,体现游戏中交流传递的情感与默契。

这样的在场空间,对重建代际亲近关系成效显著。在情感层面,许多家长在访谈中分享游戏感受,G1-F说:“主要是跟娃娃一起互动,平时和娃娃的情感方面感觉还可以,但是一起玩过后就要显得更亲热一些,然后玩得也很放得开。”这清晰表明代际数字游戏能让亲子间情感升温,拉近心理距离。在互动行为上,它打破了以往“无焦点式互动”(unfocused interaction)的困境。过去因物理空间封闭、社会认知差异,代际双方常以玩手机、看书等方式回避互动,释放“遁出”(absent)标志,即便身体同处一室,在互动符号意义上却处于缺场状态,双方都感到不适。代际数字游戏作为共同空间中的“焦点”,聚合“物理共同在场”和“社会在场”,提供双方都能接受的互动内容,诚如G12-S所言:“长大了很怕跟爸妈聊严肃话题,又讨厌同处一室各自在沙发上玩手机却不对话,一起玩游戏能凝聚家庭。”这使得代际双方重新参与互动,部分弥合了原有的代际鸿沟。

不过,代际数字游戏构建的在场空间并非坚不可摧。场所带来的压力,例如他人注视的目光、自我行为的检测和校正以及社会鸿沟的客观存在,都可能削弱因游戏形成的焦点的暂时性连接。如何借助代际数字游戏实践维持持续“聚焦”,稳固重建的代际亲近关系,是当下亟待解决的重要课题。

(二)边界更新再造平等关系

在传统家庭权力结构中,年长者作为权力决策者,牢牢掌握着教化权力,主导着家庭事务。但近代以来,随着各种分离技术向家庭领域渗透,核心家庭不断演变^[40]。进入新媒体时代,家庭的诸多层面,如群体感、社会化进程以及权威地位的构建,都产生微妙变化。其中,代际数字游戏实践作为一种媒介形式,在重建亲子边界、再造代际平等关系方面发挥独特作用。

代际数字游戏实践首先创建一个独特的共享时空,为代际平等关系的构建提供基础。在数字游戏刚进入家庭时,亲代凭借传统的家庭权威,以“监管者”身份把控游戏进程,有着叫停游戏和订立规则的权力。但随着游戏的深入,代际双方在游戏过程中会经历从沉浸到心流^[41]的体验。在这种深

度参与的状态下,亲代的游戏天性被唤醒,代际的紧张关系得到缓解,权力关系在这一过程中出现暂时性消解。

当亲子双方将自身投射到游戏角色上,便进入赛博空间构建的虚拟人际关系中。在这个虚拟世界里,亲子边界被重新定义。媒介具有社会地位赋予功能,游戏空间中的社会关系由游戏角色和内容确定,角色间通常是目标一致、平等共享、通力合作的合伙人关系。在代际数字游戏中,亲子双方通过角色扮演,暂时摆脱现实家庭权力结构的束缚,以一种平等的姿态进行互动。这种互动不仅体现在游戏操作上,更延伸到话语和情感交流层面。

从受访者的反馈便能清晰感受到这种变化。G7-F说道:“当时我们一起玩游戏,什么话都可以一块聊一块说,他(儿子)说的一些话,并不适合我听,我也可以包容着去听,有点天伦之乐的感觉。”这表明在游戏情境下,亲代对子代的包容度显著提升,亲子间交流的尺度得以放宽。G14-S说:“你真跟他(父亲)玩游戏时,你就没有那种代沟,或者颠覆长辈关系,玩到后面,他死了你就会说你好菜啊什么的。反正你玩起来玩开心了,就不会在乎那么多什么父子这种关系。”这体现子代在游戏中完全抛开对父子身份差异的顾虑,以平等的态度与亲代交流。G8-F也表示:“我觉得对小孩就是说跟爸爸也好,跟妈妈也好,就没有我们那一代人那样怕父母,要是多点一起玩的话,我觉得很融洽,就因为打游戏的时候,两个人好像是合作伙伴一样,好像是朋友一样,就没有那种很畏惧的心态。”这进一步证实实际数字游戏让亲子关系变得平等、融洽。

在代际数字游戏实践的中介作用下,游戏空间中的角色权力关系映射现实代际互动。原本亲代主导的家庭权力结构被打破,子代的“冒犯性”言语在平等的游戏关系中得到缓和,亲代的掌控权也被分散,双方形成类似“同事”“战友”的平等权力关系。这种共同游戏的模式,不仅维系亲子间情感和身体的连接,还营造能让双方披露私人想法和情感的家庭沟通氛围,让子女感受到更多自主权,有利于协商式亲子关系的养成^[42]。

需要注意的是,代际数字游戏带来的家庭权力结构变化和亲子边界的重塑大多仅存在于游戏进行期间,只有少部分会延续到特定的家庭日常场景。一旦脱离游戏构建的赛博空间,回到现实家庭情境,原有的权力结构往往会再次占据主导。但不可忽视的是,代际数字游戏所创造的这种平等互动的机会,为代际建立更加平等、和谐的关系提供了社交可供性(social affordance)前提,是促进代际关系良性发展的重要助力。

(三) 仪式连结塑造共同体式传承关系

在家庭代际关系中,代际数字游戏实践通过构建起代际仪式性连结,塑造一种新型的共同体式传承关系。这种关系的形成,打破传统代际交流的壁垒,让亲代与子代在数字游戏的世界里,建立紧密且富有意义的联系。

从文化遗产的角度看,代际数字游戏开启独特的传承之旅。亲代年轻时的游戏经历,为家庭数字游戏文化奠定基础。他们对游戏的接纳态度具有包容性,使得游戏文化在家庭中具有生根发芽的土壤。例如G6-F提到:“我年轻的时候也比较喜欢玩游戏,比如《魔兽世界》都玩了有两三年。后来有小孩之后,他玩游戏,我作为一个过来人,认为小朋友玩游戏疏导比禁止更重要,但是要疏导它,就必须了解一些游戏的具体内容。”这体现出亲代凭借自身经验,对游戏持开放态度,为子代接触游戏文化创造了条件。子代对游戏的兴趣又反过来唤醒亲代的游戏记忆,亲代由此乐于将自己的游戏知识传授给子代,如G7-F所说:“因为我玩游戏更早,他(儿子)很小的时候,就三四岁那时候,我就自己玩电脑游戏,他有时候在旁边看。慢慢他长大了他也开始玩了,有时候就带着他一起玩,那时候还能交流。”亲代引领子代走进游戏世界,初步构建起家庭内的游戏互动模式。这种互动使亲代对子代的数字游戏娱乐行为更加宽容,并自信具备可以帮助子代树立正确的游戏观、防止游戏沉迷或接触不良游戏内容的能力。

游戏是人的天性,同时游戏行为也是一种后天习得的社会行为^[43],既有规则,也有交往、自由性

和游戏者的自主性。随着时间推移,代际数字游戏实践逐渐演变成一种家庭仪式。具身性的物理空间和周期性的娱乐时间,让这种游戏互动不断巩固。在亲代规制、引导及子代兴趣的共同作用下,它成为一种家庭仪式性文化,成为一种象征性的沟通和对话形式^[44],在一定程度上消解部分代际冲突。Collins 指出,仪式是一种相互专注的情感和关注机制,会形成群体团结和群体成员性的符号^[45]。代际数字游戏实践恰好符合这一理论,亲代与子代在游戏过程中,相互分享对于共同焦点的体验与情绪,形成瞬间共有的现实。子代通过青年人的文化圈接收和更新数字游戏知识,并反向传授给亲代,这种双向的知识传递,让双方在游戏中成为一个共同体。

多数子代受访者表示,在自己为人父母后,会倾向于与孩子共同游戏,传承这种互动行为。G15-S 说:“我觉得我爸能够宽松到这个程度,其实有他一定的想法和一定的合理性。比如说以后我有小孩的话,我对游戏的态度肯定也会借鉴我爸这种管教方式,肯定不会管得特别死,我觉得这就是一种传承。”G14-S 也提到,“我觉得如果我有小孩,我给他(小孩)找到这个爱好,然后陪他一起去做他喜欢做的事情,就相当于把我这种童年的热爱传承下去,我觉得我是比较认可这个东西的……如果说他也有他喜欢玩的玩游戏的话,我可以更多地在他身上看到我自己的影子。”这表明代际数字游戏所塑造的传承关系,已经在子代心中扎根,成为一种家庭文化传承的自觉意识。

此外,代际数字游戏实践给予亲代与子代高度的情绪奖励。G6-F 称:“我觉得和小辈一起玩游戏是一件很开心的事情。为什么我觉得挺好玩的?我觉得我和他们打游戏,我自己变年轻了,又回到我年轻的时候了。”G2-S 则把游戏比作“跟吃麦当劳和肯德基一样,每周一次,跟小朋友的奖励一样”。这些反馈都体现出游戏过程中产生的积极情绪,将代际双方紧密团结在一起,使他们成为同一文化群体中的成员。代际数字游戏实践就像一种“以团体或共同体的身份把人们吸引到一起的神圣典礼(sacred ceremony)”^[46],强化家庭的凝聚力,将代际数字游戏作为代表家庭群体的符号,塑造代际共同体式传承关系。

(四)意义共通拓展认同关系

在传统观念里,亲代对子代玩游戏多持负面看法,干预行为常带有“监视”色彩,运用把关(gate-keeping)、调查(investigate)和转移(diversionary)等策略^[47]来管理子代的游戏行为。若父母能理解游戏行为与文化,或许能找到更有效的干预方式,减少家庭在游戏问题上的冲突。而代际数字游戏实践,为代际双方搭建起理解的桥梁,进而拓展代际认同关系。

代际数字游戏实践营造身体与语言沟通的良好环境。沟通行动理论强调,沟通行动是主体间基于规范,通过语言符号和对话协商达成相互理解的行动,“理解”既是前提也是目的^[48]。在代际数字游戏中,亲代与子代共处同一娱乐时空,遵循相同的游戏程序修辞,为达成共同游戏目标而互动。G4-S 表示:“一起玩游戏之后也会感觉和我妈妈有了一些共同的语言,当然隔阂就没有那么深了。至少感觉她能够理解我为什么会这么喜欢玩游戏,然后她会理解到为什么我一把《英雄联盟》必须打完才可能去吃饭,这个很重要。所以后来比如说像我打《英雄联盟》的时候,她看到我这把《英雄联盟》还没打完,然后我妈妈会主动给其他人解释为什么我还要一会才能够去吃饭、才能够走。”通过一起玩游戏,子代让亲代深入了解自己对游戏的执着,亲代也因此能够站在子代角度思考,双方在游戏体验中实现对游戏态度和行为的理解,达成对游戏相关事物的共识。

多次的代际游戏互动,能将短期情感转化为长期情感能量,促进群体团结^[45]。在连续的游戏互动中,代际双方培养起共同爱好,形成类似“友人”或“同好”(people with the same hobby)的关系。G14-S 说:“不管是你玩游戏也好,或者是有什么其他的共同话题,你就会聊到一起。反正我觉得通过这样一个东西,长辈与晚辈的关系就多了一层朋友或者是有共同爱好的人,那种友人的感觉。”这种情感连接和关系转变,源于双方在游戏中获得相似的情感体验,逐渐消解了代际间的认知差异,让彼此在心理上更加亲近,认同感不断增强。当双方对游戏有了共同认知,理解便不再局限于游戏本身,而是延伸到生活的各个方面。

代际数字游戏实践不仅让代际双方理解游戏,还成为沟通游戏外世界的“桥梁”。多数受访者表示,在参与代际数字游戏后,与亲代或子代的沟通欲望增强,并付诸行动。沟通内容从游戏攻略、复盘,扩展到学习、生活和爱好等生活琐事。G7-F说道:“我们打游戏的时候,可能进入到某一种角色,或者是碰到什么样的状况,由此可能可以把话题引到生活中,引到学习中,也就顺理成章聊下去……”G6-F也分享:“比如说他(儿子)经常碰到什么事情就会拉我一起出去,两个人坐在一起,他跟我聊聊天,谈谈他内心的一些东西。我觉得这就是打游戏带给我的一个最深刻的体会,就是当你找到这种感觉之后,有时候他也会不自然地把你当成他的朋友来跟你聊天,而不是父亲。”游戏中的互动体验成为打开生活话题的钥匙,让代际双方在更多领域达成理解与共识,进一步拓展代际认同关系。

尽管代际数字游戏实践为代际关系带来诸多积极改变,但并非所有家庭的这种仪式性活动都能持续。G7-F回忆道:“我非常惦念那个日子,因为孩子自从14岁以后就不怎么愿意跟我们交流的,总觉得我们两代人有代沟。以前(共玩游戏时)两个人跟朋友一样,啥话都可以随便讲,那个时候可能处得跟朋友一样,现在到处得真正跟父子一样了。”即便如此,曾经在代际数字游戏实践中建立起的理解与认同,依然是家庭代际关系中珍贵的回忆,也为未来可能的再次亲近埋下伏笔。

五、结论与启示

列斐伏尔强调空间是社会关系的产物^[49]。代际数字游戏实践在空间维度上具有独特的二重性,融合了现实公共空间与虚拟赛博空间。家庭成员在现实中共享同一空间,同时在虚拟游戏世界中扮演不同角色,这种双重空间的互动打破传统家庭空间的封闭性,为家庭封闭意义空间的开放提供契机。在游戏进程中,代际数字游戏实践成为社会在场的焦点性互动,重建家庭代际亲近关系。它打破原有的家庭权力结构,使得代际双方以平级合作者的身份进行沟通,这与传统家庭权力结构理论中亲代主导的模式形成鲜明对比,再造家庭代际平等关系。代际数字游戏实践经多次重复,固化为一种家庭代际文化的互动仪式,代际双方借此获取和交换情感能量,形成代际间的群体团结,凝结出共同体式传承关系,拓展家庭代际的认同关系,这是对传统家庭关系理论的重要补充。

新的媒介技术不仅影响个人与家庭,更延伸至社会层面,成为具有公共意义的话题。代际数字游戏实践在家庭内部通过共同使用和意义赋予成为连接不同世代的重要媒介,既重塑代际关系,也承担家庭仪式传播的功能。它打破传统代际交流的壁垒,构建起支持和互惠的关系网络,呈现出互惠性社会化的特征。这一过程不仅促进子女的社会化,也增强父母的自我效能感,缓解代际隔离,进而推动家庭和谐,成为中国传统“和”文化在当代的一种实践形式。对于子女而言,参与代际数字游戏实践可能成为其社会融入和自我规范的一种符号。他们通过在同龄人间分享游戏经历,塑造积极自我形象,获得社会认可,从而更顺利地融入社群。这种分享行为也强化了其“家庭和睦”的信念,推动他们主动符合这种期待,实现价值内化与自我规范。对父母来说,代际游戏则成为其社会资本积累与继续社会化的途径。他们通过分享与子女共玩游戏经历,展示开放的教育理念与良好的亲子关系,塑造“家庭教育家”形象,改变了传统严苛父母的刻板印象。在这一过程中,父母既传递经验,也向子女学习数字技能与观念,实现“反向代际传递”(reverse intergenerational transmission)^[50],完成中年阶段的继续社会化(continuing socialization)^[51],以更开放的态度融入社会。代际双方还将共同游戏的经验作为一种社会资源公开分享,这不仅展示了家庭内部的和谐,也向社会提供一种新型代际互动的范例,潜移默化地促进更为广泛的社会讨论与文化变迁^[52]。这也启示我们,社会化并非单向过程,而是一种代际间通过正向和反向的社会传递实现共同发展的双向互动,为我们更全面地理解社会化过程提供新视角。

传播学视角下的游戏研究似乎受到一些“禁锢”,暴力向游戏所带来的可能的反社会意向和行为、游戏过度侵占青少年时间等不利于成长的刻板印象似乎成为游戏作为一种媒介形态研究的大部

分内容。本研究关注到数字游戏在家庭互动中的积极作用,如代际数字游戏实践作为一种仪式性家庭文化活动,重新连接亲代与子代,削弱传统家庭权力结构,加深彼此理解,影响辐射至家庭之外,对构建和谐家庭与和谐社会具有正向作用,是对数字游戏积极价值研究的尝试。当前,数字游戏嵌入日常工作生活已成事实,数字新闻游戏、数字可视化游戏等游戏形态逐渐进入新闻传播实践中并展现出其积极价值。此外,积极的代际游戏介入能够打破某些年龄刻板印象或年龄歧视态度、发展公民参与并为建设年龄包容性社会做出贡献。

结合本研究,对家庭代际数字游戏实践和代际关系的研究还可进一步结合现实情境,纳入祖代、亲代和孙代,讨论媒介技术的介入在不同代际成员组合之间是否存在显著差异影响等议题。在方法上则可借鉴心理学研究范式,在质化研究基础上开展代际数字游戏实践实验等量化研究,运用多维混合式研究方法,更全面深入地探寻数字游戏与代际关系的相关性,进一步丰富和完善该领域的理论体系。

参考文献:

- [1] B. De. Schutter. Never too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. *Games and Culture*, 2011, 6 (2): 155-170.
- [2] S. J. Holladay, H. L. Seipke. Communication between Grandparents and Grandchildren in Geographically Separated Relationships. *Communication Studies*, 2007, 58(3): 281-297.
- [3] 刘海明, 马晓晴. 断裂与弥合: “银发数字鸿沟”与人本主义伦理建构. *新闻爱好者*, 2021, 3: 18-22.
- [4] 吕鹏, 刘芳. 疫情风险认知过程与代际互动模式研究. *中南大学学报(社会科学版)*, 2020, 3: 11-23.
- [5] 周逵. “慈母守中线, 严父打上单”: 青少年子女与家长的网络游戏共玩行为研究. *新闻与写作*, 2023, 1: 5-14.
- [6] B. De. Schutter, V. V. Abeele. Designing Meaningful Play within the Psycho-social Context of Older Adults. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games*, New York: ACM, 2010: 84-93.
- [7] M. Simons, E. de Vet, J. Brug, et al. Active and Non-active Video Gaming among Dutch Adolescents: Who Plays and how Much? *Journal of Science and Medicine in Sport*, 2014, 17(6): 597-601.
- [8] M. Lankes, J. Hagler, F. Gattringer, et al. InterPlayces: Results of an Intergenerational Games Study. In *Joint International Conference on Serious Games*, Valencia: JCSG017, 2017: 85-97.
- [9] T. De la. Hera, E. Loos, M. Simons, et al. Benefits and Factors Influencing the Design of Intergenerational Digital Games: A Systematic Literature Review. *Societies*, 2017, 7(3): 18.
- [10] V. L. Bengtson, R. E. L. Roberts. Intergenerational Solidarity in Aging Families: An Example of Formal Theory Construction. *Journal of Marriage and the Family*, 1991, 53(4): 856-870.
- [11] K. Luscher, K. Pillemer. Intergenerational Ambivalence: A New Approach to the Study of Parent-child Relations in Later Life. *Journal of Marriage and the Family*, 1998, 60(2): 413-425.
- [12] R. Cropanzano, M. S. Mitchell. Social Exchange Theory: An Interdisciplinary Review. *Journal of Management*, 2005, 31(6): 874-900.
- [13] A. F. Koerner, M. A. Fitzpatrick. Toward a Theory of Family Communication. *Communication Theory*, 2002, 12(1): 70-91.
- [14] V. King. The Antecedents and Consequences of Adolescents' Relationships with Stepfathers and Nonresident Fathers. *Journal of Marriage and Family*, 2006, 68(4): 910-928.
- [15] 孙晓蓓, 李泳志, 李欣人. 全球游戏传播的前沿研究图景. *新闻记者*, 2022, 5: 70-83.
- [16] A. L. Williams, M. J. Merten. iFamily: Internet and Social Media Technology in the Family Context. *Family and Consumer Sciences Research Journal*, 2011, (40): 150-170.
- [17] 刘爽. 经济导向与文化环境——当代老年群体数字鸿沟的形成路径. *新闻爱好者*, 2020, 10: 92-93.
- [18] 周裕琼, 丁海琼. 中国家庭三代数字反哺现状及影响因素研究. *国际新闻界*, 2020, 3: 6-31.
- [19] 陈苏. 新媒体环境下的代际文化反哺——基于高校学生家庭的考察. *江苏高教*, 2020, 11: 100-103.
- [20] 白淑英, 刘欣. 流动的家庭权力: 农村代际同住家庭权力的新样态——空间权力的视角. *内蒙古社会科学*. 2022,

- 5:161-168+213.
- [21] J. W. Traphagan. Intergenerational Ambivalence, Power, and Perceptions of Elder Suicide in Rural Japan. *Journal of Intergenerational Relationships*, 2010, 8(1): 21-37.
- [22] E. C. L. Goh, L. Kuczynski. Agency and Power of Single Children in Multi-generational Families in Urban Xiamen, China. *Culture & Psychology*, 2009, 15(4): 506-532.
- [23] 叶光辉, 杨国枢. 中国人的孝道: 心理学的分析. 重庆: 重庆大学出版社, 2009: 128-133.
- [24] 胡春阳. 手机传播与人际亲密关系的变革. *新闻大学*, 2012, 5: 91-100.
- [25] G. S. Mesch. Family Characteristics and Intergenerational Conflicts over the Internet. *Information, Communication & Society*, 2006, 9(4): 473-495.
- [26] 郑丹丹, 董珂含, 杜照钦等. 难以撬动的权力: 疫情中信息资源的代际博弈与失灵. *中华女子学院学报*, 2021, 3: 120-128.
- [27] S. Kiesler, B. Zdaniuk, V. Lundmark, et al. Troubles with the Internet: The Dynamics of Help at Home. *Human-Computer Interaction*, 2000, 15(4): 323-351.
- [28] 杨杏芳, 但妮. 约翰·怀特与钱学森教育哲学思想之比较分析. *湖北社会科学*, 2024, 8: 144-151.
- [29] 景义新, 孙健. 数字化, 老龄化与代际互动传播——视听新媒体环境下的数字反哺分析. *当代传播*, 2020, 4: 98-101+105.
- [30] G. Bacigalupe, S. Lambe. Virtualizing Intimacy: Information Communication Technologies and Transnational Families in Therapy. *Family Process*, 2011, 50(1): 12-26.
- [31] 李建华. 伦理法则的纲领——一种跨文化视角. *湖北社会科学*, 2024, 7: 143-153.
- [32] 公文, 欧阳霞. 认知偏向与传播困境: 老年人代际健康信息传播研究. *西南民族大学学报(人文社会科学版)*, 2021, 6: 192-198.
- [33] S. Osmanovic, L. Pecchioni. Beyond Entertainment: Motivations and Outcomes of Video Game Playing by Older Adults and Their Younger Family Members. *Games and Culture*, 2016, 11(1-2): 130-149.
- [34] S. M. Coyne, L. M. Padilla-Walker, L. Stockdale, et al. Game On. . . Girls: Associations between Co-playing Video Games and Adolescent Behavioral and Family Outcomes. *Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 2011, 49(2): 160-165.
- [35] N. D. Bowman, T. Wulf. Nostalgia in Video Games. *Current Opinion in Psychology*, 2023, 49: 101544. [2025-09-11] <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101544>. MAI.
- [36] F. Zhang. Intergenerational Play Between Young People and Old Family Members: Patterns, Benefits, and Challenges. In 4th International Conference on Human Aspects of IT for the Aged Population (ITAP), Las Vegas, 2018: 581-593.
- [37] S. Floricel. Understanding the Nature and Effects of Digital Games in Promoting Sustainability. *Global Economic Observer*. 2020, 8(2): 125-134.
- [38] 伽马数据. 2019 中国游戏产业半年度报告. 2019-07-30. [2025-09-11] <https://36kr.com/p/1724099919873>.
- [39] 欧文·戈夫曼. 日常接触. 徐江敏, 丁晖译. 北京: 华夏出版社, 1990: 2.
- [40] 赵旭东. 家庭、教育与分离的技术——文化转型人类学的一种视角. *民族教育研究*, 2014, 4: 9-14.
- [41] Y. Douglas, A. Hargadon. The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow. In *Proceedings of the Eleventh ACM on Hypertext and Hypermedia*, New York, 2000: 153-160.
- [42] A. Meeus, S. Eggermont, K. Beullens. Digital Distraction or Stimulated Self-disclosure: Preadolescents' Mobile Device Use in the Family Context. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2020, 25(5): 328-345.
- [43] 郭建斌, 姚健明. “消费者”“玩家”“玩工”“生产者”——基于模组游戏《我的世界》的研究. *新闻记者*, 2020, 7: 3-15.
- [44] S. J. Wolin, L. A. Bennett. Family Rituals. *Family Process*, 1984, 23(3): 401-420.
- [45] R. Collins. *Interaction Ritual Chains*. Princeton: Princeton University Press, 2004: 48; 81.
- [46] 詹姆斯·W·凯瑞. 作为文化的传播: “媒介与社会”论文集. 丁未译. 北京: 华夏出版社, 2005: 7.
- [47] H. J. Jiow, S. S. Lim, J. Lin. Level up! Refreshing Parental Mediation Theory for Our Digital Media Landscape. *Communication Theory*, 2017, 27(3): 309-328.

- [48] 尤尔根·哈贝马斯. 交往行动理论(第一卷):行动的合理性和社会合理性. 洪佩郁, 蔺青译. 重庆:重庆出版社, 1994:134.
- [49] 亨利·列斐伏尔. 空间的生产. 刘怀玉译. 北京:商务印书馆, 2021:48-52.
- [50] 李鑫, 刘振会, 罗杰等. 亲环境态度与行为的代际传递效应及其机制. 心理科学进展, 2023, 7:1254-1268.
- [51] I. C. Crăciun. Fostering Development in Midlife and Older Age. Cham:Springer, 2023:129-149.
- [52] 杨立川. 论家庭仪式传播的意识形态作用及其特征. 中国地质大学学报(社会科学版), 2015, 4:118-123.

Play Together and Harmony: The Reshaping of Intergenerational Relationships through Digital Gaming Practice and Its Implications

Wang Chaoyang, Wang Runyu (Wuhan University)

Abstract: Digital game is an important component and a typical representative of digital culture industry. The intergenerational digital gaming practice emphasizes the influence of digital age on intergenerational game interaction. Through in-depth interviews and textual analysis of 20 parents and children from 16 families, the study explores the influence of intergenerational digital gaming practice on intergenerational relations. It is found that this kind of game practice provides a platform for intergenerational interaction, and promotes emotional comfort and close relationship reconstruction. The practice temporarily shelved the traditional power structure of the family, and realized the renewal of power boundaries and the reconstruction of equal relations. Under equal conditions, game practice becomes an interactive ritual, forming a common style inheritance relationship. Through game practice, both sides of the generation acquire and exchange emotional energy, reach common meaning and expand identity relationship. In addition, the practice of family intergenerational digital games also symbolizes family harmony, which not only helps the social integration and self-regulation of the children, but also enhances the social status of the parents and promotes their continuing socialization and promote their integration in the digital society. As a ritual family cultural activity, the practice of intergenerational digital games not only reshapes intergenerational relations, but also contributes to the construction of an age-inclusive society.

Key words: intergenerational digital gaming practices in families; intergenerational relationships; reshaping relationships; bidirectional socialization

■ 收稿日期: 2024-12-30

■ 作者单位: 王朝阳, 武汉大学媒体发展研究中心、武汉大学新闻与传播学院; 湖北武汉 430072

王润珂, 武汉大学新闻与传播学院

■ 责任编辑: 肖劲草