



浙江省哲学社会科学规划
后期资助课题成果文库

青少年网络游戏 情感互动研究

Qingshaonian Wangluo Youxi
Qinggan Hudong Yanjiu

徐 静 著

中国社会科学出版社



浙江省哲学社会科学
后期资助课题成果文库

青少年网络游戏 情感互动研究

Qingshaonian Wangluo Youxi
Qinggan Hudong Yanjiu

徐 静 著

中国社会科学出版社

图书在版编目(CIP)数据

青少年网络游戏情感互动研究 / 徐静著. —北京: 中国社会科学出版社, 2018. 11

(浙江省哲学社会科学规划后期资助课题成果文库)

ISBN 978-7-5203-3746-5

I. ①青… II. ①徐… III. ①网络游戏-青少年心理学-研究

IV. ①G898.3②B844.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 281920 号

出 版 人 赵剑英
责任编辑 宫京蕾
责任校对 秦 婵
责任印制 李寡寡

出 版 中国社会科学出版社
社 址 北京鼓楼西大街甲 158 号
邮 编 100720
网 址 <http://www.csspw.cn>
发 行 部 010-84083685
门 市 部 010-84029450
经 销 新华书店及其他书店

印刷装订 北京君升印刷有限公司
版 次 2018 年 11 月第 1 版
印 次 2018 年 11 月第 1 次印刷

开 本 710×1000 1/16
印 张 13.5
插 页 2
字 数 222 千字
定 价 65.00 元



凡购买中国社会科学出版社图书, 如有质量问题请与本社营销中心联系调换

电话: 010-84083683

版权所有 侵权必究

序 言

网络游戏的流行已经成为 21 世纪网络世界不争的事实。网络游戏正在进入全世界青少年的日常生活，成为一种网络文化景观和集体行动。网络游戏历时性地改变了青少年的社会行为轨迹的同时，也塑造了这个群体更为复杂的“游戏世代”的总体特征。但是，围绕青少年网络游戏行为，整个社会存在普遍性的迷思。网络游戏同时被描绘成“魔鬼”和“天使”，褒贬不一。青少年网络游戏的行为表征往往又会加剧社会整体的误解。

本研究认为，青少年网络游戏行为结构纷繁复杂，情感体验丰富多彩。青少年网络游戏中的情感互动研究应该能够帮助我们解除迷思。本书尝试基于情感理论视野，以青少年网络游戏中的情感互动作为研究对象，主要运用质性研究中的深度访谈、文本分析方法，从自我认同、文化资本、网际权力三个基本层面，对青少年网络游戏中的情感互动的虚拟社会实践进行实证研究，以期解释青少年网络游戏中自我认同实现的情感动力机制、文化资本以及网际权力获得、积累、转换、运作等的情感互动实质。

全文共分五章。

第一章概要介绍了论文的研究背景、问题意识、研究意义和研究架构，梳理和界定了本研究运用的主要概念，并对本书的研究对象和研究方法进行了简要的讨论。

第二章主要梳理并比较分析了近年来网络游戏研究中对网络游戏玩家自我认同、文化资本、网际权力的研究成果并进行反思。

第三、四、五章是著作的主体部分。第三章运用“自我认同”的理论探讨青少年玩家如何通过情感互动在网络游戏中完成自我认同的目标。本章研究发现，诸如“成就感”“高兴”“愉悦”“幸福”“向往”等积极

情感给青少年玩家带来“自我认同”的动力。

第四章探讨了情感互动与网际权力的关系，以及这种关系在游戏社区秩序建立、游戏机制维护、玩家自我认同实现以及文化资本积累中的作用。

第五章借助文化资本的理论考察青少年玩家在网络游戏互动中，如何获得、积累、转让文化资本从而在游戏社区或团队获得更多的情感、文化资本，进一步确立和强化自我认同。

第六章是结论与讨论。本章基于情感理论视野，讨论了青少年网络游戏中社会互动的情感性特征和情感化趋势以及情感文明建构问题。

目 录

第一章 问题、架构与方法	(1)
第一节 研究问题与研究意义	(2)
一 研究背景与问题	(2)
二 研究价值与意义	(5)
第二节 研究框架与文献探讨	(7)
一 研究框架	(8)
二 概念界定：基于文献分析的概念梳理	(15)
第三节 研究对象、场域与研究方法	(43)
一 研究对象与场域	(43)
二 研究取向与研究方法	(44)
三 资料收集与分析方法	(45)
第二章 失落的情感：网络游戏研究综述	(49)
第一节 网络游戏的一般互动研究	(50)
第二节 网络游戏情感研究	(53)
第三节 网络游戏自我认同研究	(58)
第四节 网络游戏资本研究	(63)
第五节 网络游戏情感与权力研究	(66)
第六节 网络游戏玩家动机及游戏类别研究	(69)
第三章 自我认同与情感互动	(80)
第一节 角色认同与情感	(81)
一 角色扮演与认同	(83)
二 游戏叙事与认同	(91)
三 游戏机制与认同	(99)

第二节 个人认同	(104)
一 任务目标与个人认同	(105)
二 情绪处理与个人认同	(107)
第三节 集体认同与情感	(110)
一 归属感与集体认同	(111)
二 胜任感与集体认同	(116)
三 整合感与集体认同	(118)
第四节 社会认同	(121)
一 荣誉感与社会认同	(122)
二 浪漫情感与社会认同	(125)
第四章 网际权力与情感互动	(130)
第一节 个人权力与情感互动	(132)
一 流动的身份：个人权力与情感互动	(132)
二 信息的空间：个人权力与情感互动	(135)
三 重建的阶层：个人权力与情感互动	(140)
第二节 社会权力与情感互动	(143)
一 技术权力精英：社会权力与情感互动	(144)
二 技术权力螺旋：社会权力与情感互动	(147)
第三节 想象的权力与情感互动	(150)
一 想象的天堂：游戏社群的权力与积极情感互动	(151)
二 虚拟的地狱：想象的权力与消极情感互动	(156)
第五章 文化资本与情感互动	(163)
第一节 身体化资本与情感	(165)
一 知识、技能与情感互动	(166)
二 情感资本与情感互动	(169)
第二节 客观形态资本与情感互动	(172)
一 虚拟财富与情感互动	(173)
二 收集物与情感互动	(175)
第三节 制度形态资本与情感	(178)
一 个体化制度形态资本与情感互动	(180)
二 集体性制度形态资本与情感互动	(183)

第六章 结论与讨论：网络游戏世界社会互动的情感化与情感文明	(186)
第一节 青少年网络游戏中社会互动的情感化	(187)
第二节 游戏世界情感文明的建构	(192)
参考文献	(196)

第一章

问题、架构与方法

凡是看出风暴即将来袭的人，都应该提醒别人。而我，正看到了风暴来袭。

下一代或下两代会有数量更多的人，甚至会有好几亿人沉浸在虚拟世界和在线游戏里。一旦我们玩起游戏，在游戏外面，“现实”里的事情就不再发生了，至少，不再以现在这样的方式发生了。数以百万工时的人力从社会中抽离出去，必然会发生点什么超级大事件。

如果这一现象出现在整整一代人里，我认为，21世纪必将会有—场巨大的社会灾难，其规模之庞大，连汽车、收音机和电视机的出现所带来的巨变加起来也不堪比肩。这些从现实世界出走、脱离了正常生活的人，会引发一场社会气候的巨大变化，相形之下，全球变暖简直像茶杯里的一股乱流罢了。

——爱德华·卡斯特罗诺瓦 (Edward Castronova) 《向虚拟世界的大迁徙》

卡斯特 (Manuel Castells) 提出了“网络社会” (the network society) 的概念。他指出，“作为一种历史趋势，信息时代的支配性功能与过程日益以网络组织起来。网络建构了我们社会的新社会形态，而网络化逻辑的扩散实质地改变了生产、经验、权力与文化过程中的操作和结果。虽然社会组织的网络形式已经存在于其他时空中，新信息技术范式却为其渗透扩张遍及整个社会结构提供了物质基础。”^① 网络社会的崛起已经成为不争的事实。互联网技术不仅正在改变社会的宏观结构，而且实质性地影响着人类生活的方方面面。

^① [美] M. 卡斯特：《网络社会的崛起》，夏铸九等译，社会科学文献出版社 2003 年版，第 569 页。

互联网平台的功能也远远超越了其自身作为信息传播媒介的存在,转而成为一种社会互动、媒介化生存、社会关系建构的中介。互联网的使用已经成为人们特别是青少年日常生活的一部分,其中网络游戏成为最突出的网络行为之一。爱德华·卡斯特罗诺瓦所描绘的玩家涌向网络游戏空间的“大规模迁徙”正在变成社会现实。网络游戏的研究引起了哲学、社会学、心理学、传播学等学科的关注,成为一个多边学科研究的全新视域。

第一节 研究问题与研究意义

一 研究背景与问题

网络技术的快速发展与普及性应用使得人们的日常工作、社会交往、娱乐活动日益互联网化。虽然互联网开始从军事和学术领域扩展和普及日常生活领域,迄今还只有短短 20 余年的时间,但上网冲浪、浏览网页、收发电子邮件、在线聊天、在线娱乐、在线发布、网上讨论、网上传播、网络游戏、网络购物等网络活动,早已不再是少数人的专利,而是已融入到了普通网民的日常生活之中,成为网络一族每天日常生活的基本内容。^①

根据中央网络安全和信息化领导小组办公室、国家互联网信息办公室、中国互联网络信息中心 2017 年 7 月联合发布的《第 40 次中国互联网络发展状况统计报告》,截至 2017 年 6 月,我国网民规模达到 7.51 亿,半年共计新增网民 1992 万人。互联网普及率为 54.3%,较 2016 年底提升 1.1 个百分点。我国手机网民规模达 7.24 亿,较 2016 年底增加 2830 万人。网民使用手机上网的比例由 2016 年底的 95.1% 提升至 96.3%。我国网络游戏用户规模达到 4.22 亿,较上年底增长 460 万,占整体网民的 56.1%。手机网络游戏用户规模为 3.85 亿,较上年底增长 3380 万,占手机网民的 53.3%。2017 年上半年国内网络游戏行业发展稳定,营收规模

^① 黄少华、陈文江:《重塑自我的游戏:网络空间的人际交往》,兰州大学出版社 2002 年版,第 3 页。

显著增长,游戏与IP产业链上其他环节的联动日益加深。^①在中国青少年上网行为的调查中,引人关注的是,网络娱乐类应用是青少年群体最重要的互联网应用。青少年网民对网络娱乐类应用存在明显偏好,造成其各类网络娱乐应用使用率均高于网民总体水平,其中网络游戏超出网民总体水平最多,达到9.6个百分点。中学生网络游戏使用率最高,达到70%,超出网民总体水平13.1个百分点,有66.1%的大学生是网络游戏用户。^②

另外,根据“美国娱乐软件协会”(ESA: Entertainment Software Association) 2014年的调查数据,电子游戏已经成为美国经济增长的强大引擎。2013年,美国游戏产业的销售收入为210亿美元。而在游戏使用方面,59%的美国民众玩电子游戏,56%的父母认为电子游戏对他们的孩子有积极的影响,其中88%的父母认为玩游戏成为整个家庭的娱乐活动,75%的父母又认为玩游戏提供了很好的与孩子沟通的机会。^③

从经济发展的角度看,游戏产业已经成为国民经济增长的重要引擎;从经济消费的角度看,游戏消费支出已成为青少年玩家日常消费支出的重要部分;而从社会活动和行为的角度来看,游戏已经渗透到社会生活的各个角落。游戏已经成为青少年玩家网络应用的最重要类别,也是他们日常娱乐活动的主要方式之一。网络游戏打开了青少年信息传播、社会互动和社会交往的虚拟空间,同时也影响甚至重构他们在现实世界的社会行为、关系和结构。同时我们也发现,大众社会以及学术场域对青少年网络游戏行为的认知和评价莫衷一是,对游戏行为的成因、影响以及行为本身的解读存在很多偏差。甚至对青少年玩家究竟是怎样的一群人也认识模糊。我们所看到的日常现象是,穿梭于虚拟世界中的青少年玩家为了获得愉悦的体验浸淫于游戏之中。而另一方则是忧心忡忡的家长、老师、心理咨询师、新闻媒体不断地抱怨游戏带来的恶劣影响,苦苦规劝孩子少玩游戏,甚至离开游戏。不可否认,网络游戏的确带来了诸如游戏沉迷、暴力体验、色情信息摄入等一系列社会问题,甚至会发生一些骇人听闻的社会事件。

① 中国互联网络信息中心:《第40次中国互联网络发展状况统计报告》, <http://www.cnnic.net.cn>。

② 中国互联网络信息中心:《2015年中国青少年上网行为研究报告》, <http://www.cnnic.net.cn>。

③ ESA: 2014 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, www.theESA.com。

换句话说,当产业界正努力拓展线上游戏市场时,社会主流舆论却忧心忡忡于线上(网络)游戏对社会带来的负面影响,两者之间存在极大的冲突与矛盾。^① 青少年网络游戏已经成为一个显在的矛盾性社会现象,网络游戏是一个“万恶渊藪”的“赚钱机器”,还是简·麦戈尼格尔(Jane McGonigal)所预言的“打破现实”“改变世界”“通往未来”的线索?实际上,之所以会出现互相冲突又刻板化的观点和判断,大概是源于人们还未走进青少年玩家的游戏世界,没有倾听他们的表达以及他们在游戏中的喜怒哀乐。要破解这些困惑和迷思,就要走入青少年网络游戏玩家的世界,把他们看作真正的能动的主体,听他们讲述游戏的故事和感受。我们要追问探究的是,在家庭、学校、社会负面评价的压力之下,义无反顾地一头扎进虚拟世界之中,游戏体验到底能给他们带来怎样的情感体验?能帮助他们实现自我认同吗?在与游戏系统、其他玩家、游戏团队、游戏社区的互动中,他们是否获得了丰厚的情感和文化资本?在无处不在的权力关系和权力话语中,他们能依赖获得的各种资本与周围世界周旋并长袖善舞吗?情感驱动下的游戏互动体验真的能“打破现实”,建构起情感文明的未来世界吗?

从这些困惑和问题出发,本选题的研究目的是从传播学、社会学的学科背景出发,从青少年网络游戏行为、情感互动、自我认同、文化资本、网际权力等概念入手,观照青少年网络游戏中的情感互动现象。本书的主体部分包括:

第二章通过梳理相关文献建构青少年网络游戏依照日常现象和情感理论视角研究的合法性。

第三章从心理学和社会学关于自我认同的理论出发,探讨青少年玩家如何通过网络游戏中的积极性情感互动体验完成自我实现,消极性情感互动又如何阻滞玩家的自我认同。

第四章通过对玩家在游戏中的情感性权力生成与支配的描述,阐释青少年网络游戏中权力支配的实质。

第五章描述和刻画玩家的情感和文化资本积累的游戏经验,并探讨玩家如何积累、调动、支配、转让这些情感和文化资本,从而巩固自我的身

^① 张玉佩:《游戏、人生:从线上游戏玩家探讨网路世界与日常生活的结合》,《新闻学研究》2009年第1期。

份、地位,获得良好的社会关系。

在进行了以上论证之后,本研究尝试从理论上梳理和分析以下问题:网络游戏的沉浸为青少年玩家成长和自我认同提供了怎样的可能?情感因素和互动创造了什么样的自我认同的机制或者限制?游戏中文化资本的获得和积累以及对情感权力的支配如何强化这种自我认同的途径和结果?或者说借助情感互动完成的自我认同、文化资本、情感性权力三者之间到底是什么样的关系?除此之外,本研究还尝试探讨情感性自我认同、文化资本、网际权力的相互勾连和支撑的可能性问题。

二 研究价值与意义

网络游戏建构了一种新的社会情境,玩家通过身体缺场的形式与其他玩家进行在线聊天、玩家PK、组建团队、帮助他人、游戏交易、线上聚会等社会互动。这种微观社会情境为青少年网络玩家提供了自我呈现、资本积累和权力支配的虚拟场域。戈夫曼(Erving Goffman)在界定“情境”(situation)的概念时指出,身处情境中的人们通常无法创造情境这个概念,通常他们能做的就是正确地评估周围的情境并采取相应的行动。在结合詹姆士(James)、许茨(Schutz)等人研究视角和观点的基础上,戈夫曼指出情境概念应该更多地关注个体对某一特定时刻或其他个体的敏感性,而不必拘泥于面对面相遇的某个场所。^①而梅罗维茨(Meyrowitz)借用麦克卢汉(McLuhar)的媒介即讯息理论以及戈夫曼剧班理论发展出的媒介情境论的概念将电子媒介视为一种新的社会情境。网络游戏玩家在自主地展开虚拟互动、角色扮演,完成自我认同,这些社会实践为社会科学准备充分而理想的研究对象。

从目前的对青少年网络游戏研究的现状来看,研究视野涉及多个学科,包括社会学、心理学、哲学、教育学、计算机科学等,展现了多元、跨学科的特质。但是这些研究不管从方法上还是理论视角上都很难解释青少年网络游戏中出现的认知悖论,也很难为解决青少年玩家因游戏而产生的一系列社会问题提供必要的理论支持。

从本质上说,人是情感的动物。没有情感,就谈不上人。要了解人是

^① E. Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Massachusetts: Northeastern University Press, 1986, pp. 1, 8.

什么,就必须懂得他们的情感。游戏玩家,特别是青少年玩家的游戏行为更多的是受到情感的驱动。因此把握青少年玩家的情感,对其情感感受进行观察、描述、阐释是解谜的关键性路径。

自20世纪70年代以降,出现了“情感研究的革命”,诸多学科纷纷在情感研究上取得了突破。古典社会学虽有重视情感因素的传统,但在后来的发展中,情感曾经沦为“剩余范畴”而受到系统的忽视。当代情感社会学的勃兴,既与相关学科条件的成熟有关,也是呼应了当代社会中情感问题日益凸显的趋势。^①情感社会学提出的一些概念和理论为微观社会现象研究以及观察日常生活中的社会行为提供了帮助。

在理论层面,以情感社会学为主导的情感理论研究虽然已经使得情感研究初步摆脱了现代社会科学研究的“剩余范畴”,但对情感理论的认同和建构还远远未实现。黑格(Hegel)探讨了“激情”(passion)并将之看作是历史的经纬线之一;社会学家迪尔凯姆(Durkheim)判定社会在一定意义上“完全是由理念和情感(sentiments)组成的”。^②但实际上,哲学和古典社会学对于情感的思考实际上还停留在抽象的理论思辨,尚未切入到现实的社会实践中去。因此,“有机的”情感社会学概念和论断尚未出现。70年代,随着霍赫希尔德(Hochschild)、柯林斯(Collins)、达马西奥(Damasio)、特纳(Turner)等人对情感社会实践展开研究,情感社会学才逐渐获得了一定的认同并积累了一些情感社会学的研究成果。

网络游戏的研究发轫时间更晚,距今也不过20年左右的时间。在关涉网络游戏研究的子命题中,网络游戏动机、游戏行为、游戏影响等方面的研究也很少涉及情感理论的视角。因此对于探讨网络游戏的实质、网络游戏动力来源、网络游戏行为与社会关系以及网络游戏社会影响等方面的问题,学术界莫衷一是,并没有形成一致的看法。而在方法论理解以及研究方法运用上也缺乏统一的范式。因此,将具体而生动的网络游戏场域和情感活跃的游戏玩家纳入情感社会学的理论视野,一方面可以检验情感理论的成果,另一方面也可以从丰富的情感实践中拓展情感理论研究的边界,勾连情感理论与其他社会理论的关系,丰富情感理论的维度,发展出

^① 成伯清:《情感的社会学意义》,《山东社会科学》2013年第3期。

^② [美]帕森斯:《社会行动的结构》,张明德、夏翼南、彭刚译,译林出版社2003年版,第495页。

新的理论视野和概念框架。

在现实层面，本书借助情感社会学、情感心理学的理论，从情感互动与自我认同实现的关系、文化资本的获得与管理、情感与权力的关系等三大视角描绘和分析青少年网络游戏玩家的游戏行为，探究情感作为游戏动力的内在机制，讨论玩家各种文化资本积累、转换和支配的技巧与策略，分析玩家之间、玩家与游戏系统之间、玩家与集体（公会、团队）之间的权力话语表达和权力支配关系。同时，这对于我们理解青少年玩家的正当行为以及偏差行为，比如游戏成瘾、暴力倾向、色情沉溺等有很大帮助。从而帮助青少年反省自己的游戏行为，帮助其在从游戏中得到适当愉悦、放松身心的同时，保持身心健康成长。

过往的研究表明，网络游戏在心理矫治、教育教学、亲子关系维系、情商/智商提升方面发挥了重要的作用，本研究通过情感的揭示也可以使整个社会意识到网络游戏可以激发青少年的正面情感，促进大家对青少年网络游戏玩家的更全面的了解、提高游戏玩家的幸福感，促进社会和谐。

伴随着游戏玩家的成长 and 游戏世代的更迭，游戏产业的规模和地位将越来越凸显。认识玩家、尊重玩家、了解玩家文化可以帮助游戏开发商更加精准地定位游戏研发，生产更优秀的游戏产品，促进产业经济健康、可持续发展。

第二节 研究框架与文献探讨

游戏和游戏者是个古老而又新鲜的话题。游戏作为人类文化现象和社会活动，充满了哲学意味。即使是赫伊津哈（J. Huizinga，又译作胡伊青加）想象性和颠覆性地撇开“游戏本身”把人类的社会活动作为一种文化现象来探究其内在的本质和意义，也未必能穷究游戏和游戏者的社会价值和本质。但赫伊津哈抛开“游戏本身”审视人类文化活动的游戏先在性和原初性的确给了我们一些启发。那就是，要想了解现代技术条件下的纯粹游戏及其玩家，我们必须把游戏者还原为能动的主体，从玩家的日常生活中找到线索，把玩家的游戏行为本身作为研究对象。网络游戏既包含了传统游戏的特征，比如强调愉悦、互动和社交功能；也具有典型的网络特征，比如匿名性、身体缺场、后现代风格等。作为一个全新的微观社会行为研究场域，网络游戏的研究必须建构新的概念和思考方向，拓展社会

科学新的思想空间，重建社会科学的想象力。

一 研究框架

目前，国内外学界针对网络游戏的研究涉及传播学、社会学、心理学、教育学、计算机科学、文化研究等诸多学科和方向。研究议题主要包括：网络游戏动机、游戏行为、游戏成瘾、游戏性别、游戏种族、游戏技术、游戏愉悦体验等。这些议题从各自学科领域对认识游戏和玩家本质特征有很大帮助。但这些研究相互独立，甚至在同一领域还有相当多重叠性的研究，缺乏一个本质性和统合性的理论视角来探究网络游戏及其玩家的本质性问题。基于此，本书对青少年网络游戏的研究，尝试从情感互动理论出发，建构一个综合情感理论、自我认同理论、文化资本理论、权力与情感理论的分析框架。

（一）情感理论视野的兴起

心有心之理，理性不识之。

——巴斯卡（Blaise Pascal）

诸如社会学、人类学、心理学这些人文社会科学的终极目标都是在试图深刻地理解我们称之为“人”的这种现象，而人的情感应该居于它们的核心。然而情感理论体系的建构经历了漫长的过程，在20世纪70年代实现了艰难的苏醒。情感理论体系是多学科综合的结果，其主要来源于近现代哲学、古典社会学、现代心理学和现代社会学。

毫无疑问，对情感的确认和观照在东西方的哲学范畴内，都是以理性为参照的。蒙培元从中西哲学比较的角度探讨了情感与理性的关系问题，认为中国哲学是属于情感型的，西方哲学为理智型的。中国哲学历来重视情感，因为情感为人的最基本的存在方式。^①实际上到了18世纪，西方的理性哲学开始有了一些变化。休谟（David Hume）以生活经验作为观察对象，对人生现象进行归纳研究，为人的情感做系统的分析。休谟关注道德情感中的“同情”和“爱”两大主题。休谟认为，“同情”感受在道德活动中所扮演的重要角色，是理性或道德知识所不能及。“爱”的观念本

^① 蒙培元：《情感与理性》，《哲学与文化》2001年第11期。

身，是视人为道德存有者的回应。^①

西方情感社会学理论的历史演进过程可以分为形成、发展和成熟三个阶段。形成时期虽然理性主义占统治地位，但与此同时情感的研究颇有步步为营之势，非理性主义思潮也偶露峥嵘。在情感社会学发展时期，社会危机论、情欲革命论、批判理论、冲突论成为情感研究的主流导向和强势声音；成熟阶段的情感社会学研究朝着学科化和现实化两个方向发展。^②在古典社会学阶段，孔德（Comte）、韦伯（Weber）、涂尔干（Durkheim）、舍勒（Scheler）、西美尔（Simmel）都在一定程度上将情感纳入自己的研究视野。

孔德在论证和解决“社会秩序如何可能”这个社会学核心问题的过程中，特别突出了情感的作用。他将科学实证主义与情感结合起来，认为社会秩序立足于人性的统一性，致力于构建社会秩序的情感人性机制。具体来说，比如他把爱等情感当作普遍原则，来协调感情、理性和行动的一致。他强调个人情感要服从社会情感，利己情感要服从利他情感。情感和谐是社会秩序的保证。孔德在晚年热衷于建立一种基于情感的“人道教”，强调以“爱”为核心建立社会秩序。孔德并没有对情感进行实证主义研究，因此他的社会秩序中的情感带有强烈的浪漫和空想的色彩。

涂尔干对情感研究的贡献集中体现在他对集体情感、社会团结、法律制裁三者关系的讨论上。特别是在探讨集体情感和社会团结的关系上，涂尔干强调整体团结，他认为竞争是建立在理性基础上，团结则建立在集体情感的基础上。

韦伯所描述的现代社会结构是合理化的科层体制，但他依然把新教伦理视为资本主义发展的动力。韦伯探讨了现代社会“无人情味”的机制，对情感自由和解放持悲观主义的态度。对现代社会人的情感状态深感担忧的还有西美尔和舍勒。^③

西美尔从文化的视野探讨情感问题。他认为情感属于主观文化意义上个体精神的范畴，“在个体精神的有限范围之内，情感的力量与节奏仍是

① 洪樱芬：《论休谟的道德情感——以“同情”与“爱”为中心》，《人文与社会研究学报》2011年第1期。

② 郭景萍：《西方情感社会学理论的发展脉络》，《社会》2007年第5期。

③ 同上。