



国际新闻界

221 文章 | 13万 总阅读

查看TA的文章>

“为了部落”：多人在线游戏玩家的结盟合作行为研究

2018-07-03 09:31

作者

王喆：浙江传媒学院网络与新媒体系讲师，台湾政治大学传播学院博士候选人。

本文是教育部人文社会科学研究青年基金项目“网络迷群公共讨论中情感传播的动力机制研究”（项目批准号：17YJC860025）的阶段性成果。



分享到

游戏机制设计与社群文化型构

即便是单机游戏，玩家也倾向于在游戏外发展出基于游戏攻略交换的社群，游戏论坛或者面对面交流都可以强化游戏社群中的连结（Axelsson & Regan, 2006）。而多人在线游戏更是鼓励玩家们为了共同利益而进行合作，为了同一个目标而进行集结，为了正向反馈而一起努力实现目标，让人机层面的胜任感和社会互动的联系感紧密结合在一起。

在多人在线游戏中，并非每个人都能与他人进行互动，而是更多地通过游戏机制及嬉戏性的、重复性的游戏内协同合作来形成基于游戏的合作团队或结盟社群。

多人在线游戏的机制设计本质上模拟了真实社会的结构机制，但游戏社群又被电脑技术所中介、强化的，继而发展出不同的层次（Pisan, 2007）。多人在线游戏往往会在游戏初始时为玩家设置“加入一个社群”“发展师徒关系”或“结交10位好友”等新手任务，各个社群也会在游戏内的广播中进行自我宣传，以招收新成员并使得他们结盟为社群的一份子。这其中既有重新设计社群关系所存在的时间长度机制，也有师徒关系。

好友关系、家族关系等不同层级的社群内关系和社群间关系。在此基础上，游戏内社群提供了高度实用的和经济性的协助，一方面，玩家通过加入社群可以获得珍贵的游戏道具或宝物、借贷金钱、交换物品以及组队打副本等协助；另一方面，他们加入社群后会在互动实践中发展出游戏社群文化。O'Connor、Longman、White与Obst等学者（2015）将多人在线游戏玩家的社群文化分为了（一）社群感受：因拥有共同点而成为团体一份子的归属感；（二）社会认同：认为自己是某社会团体的一份子；（三）社会支持：给他人以有形或无形的支持。游戏机制设计与社群文化型构之间的关系可参看表1。

表1：游戏机制设计与社群文化型构

时间机制	人数机制	社群机制	个体收益	社群文化
临时性	双人关系	竞技对战	装备交换、道具/宝物收集、借贷金钱、组队打怪、副本协作、收集资源……	社群感受 社会认同 社会支持
	多人关系	临时组队		
长期性	双人关系	结婚 师徒		
	多人关系	战队、军团、寮、家族、帮派、公会……		

游戏机制设计除了提供结盟的可能性，还设定了游戏中层级性的合作模式。无论是玩家个体角色还是游戏社群，都存在能力上、限制上和等级上的区分。Duncheaneut、Yee、Nickell与Moore（2007）以魔兽世界中的社群为研究对象，发现六个基于玩家合作行为的主要因

大家都在搜：美国病例增至687



热门图集



证据来了！美首例患者携带病毒，意大利新冠病毒与中国无



范冰冰“靠山”曝光，怪不得李晨不敢牵手...



产妇用力生心解决“生



此人贪了国家100多亿，被发现时，已移...



漫威最美都不比汪

24小时热文

- 1 女主播酒后直播跳违规部位被封！事
- 2 搜狐新社交产品内测剩128个名额，速
- 3 韩美娟直播时样子威胁引众议，网友



lol女神节美颜谁最态大比拼，网友：



新闻

体育

汽车

房产

旅游

教育

时尚

科技

财经

娱乐

更多



游戏时间和社交频率。可见，游戏合作机制如果越能使得社群内部产生合理的差异性，便越能促进游戏内社会互动的形成，而一旦在游戏机制设置中玩家可以单独完成任务，他们的社群感就会减少。与现实社会中的阶级再生产不同，游戏世界中的层级性并非稳固而不可变动，角色和阶层是可以自主“挑选的”。

现实社会中的小团体能分为经典的三类——俱乐部、家族和帮派（何梦笔，1996：106-108），但基于上述对于游戏机制设计和社群文化型构的讨论，我们会发现多人在线游戏中的社群是一种更为混杂、灵活多变的状态。一方面，游戏社群具有俱乐部“对内提供有限度的非竞争性公共财”的特质（Castronova, 2005：136），但是并非强烈地对外排他；另一方面，社群内的社会互动和文化型构强调“信任”这一结盟基础，但信任的坚实基础又并非是血缘。比如，Shen、Monge与Williams（2014）通过13周的实证研究发现合作更多地是在盟友和队友之间产生，在游戏外他们也会交流日常生活中的经验和获取情感支持，而性别和地域的相近性并不会让合作更加持久；最后，俱乐部和家族的社群形态在游戏机制和社群领导者个人倾向性的刺激下，是有可能变为“帮派”的，有此认同则视恃强凌弱为常态。

综上所述，基于游戏机制的设计，在游戏中从“陌生人”处获得帮助或给予“陌生人”以资源是非常寻常的事情，这种模拟式、重构式的设计使得游戏内外的社会性有了交互渗透的可能。多人在线游戏机制设计所支持的社会互动或可被视为“一组由经济理性的合作关系混合青少年文化的结合体”（林鹤龄，郑芳芳，2004），这是在接下来对玩家的深度访谈中所关注的重点议题。

二

游戏内外的协力合作

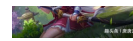
游戏世界一度被视为被魔环（magic circle）所区隔出的、纯粹的虚拟世界，但游戏和现实之间其实存在着相互渗透的可能性。

在Castronova（2005：147）看来，游戏世界应被视为“具有多孔薄膜包围的有机体。不同规则所构成的魔环是保护游戏幻想世界的硬壳，玩家依循幻想规则在其中进行活动；魔环外的社会价值体系，同时也会渗透到魔环之内。”

在游戏世界之中，从新手变为资深玩家的整个历程是通过观察、模仿和实践而不断习得游戏规则和社群规范的过程。社会学习理论强调学习是在社会情境之中发生的，人们可以相互学习。与现实生活相比，游戏技术中最即时的回馈机制赋予了社会学习以良好的互动环境，以及学习效果迅速迭代成型、付诸实践的可能性，玩家能在此环境中学习到游戏技能和合作行动的规则。

针对多人在线游戏中合作行动的意义，Schulzke（2011）认为在游戏之中能发展出公众联合生活图景，比如启动个人利益、发展效率感知、保护个人性、型塑精英管理规则等等。

当魔环可以渗透，那么游戏中的结盟合作经验和意义是否能被玩家挪用到组织动员其他集体行动之中呢？这是既往游戏研究中较少提及的部分。乐观如Jenkins（2009），坚定地认为信息传播科技支持了网民及其集体智慧的网络化实践，而这恰恰具有培养政治行动主义的潜力。近年来，游戏式的动员和组织已经渗透到网络集体事件之中。比如，2016年1月的“帝吧出征”便是以游戏形式来进行架构的，从参与者的留言可以看出整个行动过程模仿着青年一代所熟悉的战略游戏（王喆，2016）。如果“帝吧出征”这类具有代表性的集体行动形式并非源自单向的技术决定论，游戏内外的世界也并非全然对立，那么可以进一步讨论的是，玩家们如何得以“带着既有的集体价值判断与行为态度，穿梭于并非对立的现实世界与游戏世界”（Castronova, 2005）。



搜狐号推荐



全球电竞网
全球电竞网——新型的综合媒
上亿的曝光，及精准的游戏玩



游研社
每天发一些有意思的内容，基



游讯网
游讯网（http://www.yxdown.c
具知名度和影响力的游戏综合



手游公社
分享最流行的手机游戏，最具
台。



大风资讯
喜欢资讯，爱好传播，希望大

联系我们

研究方法与架构

本研究采取深度访谈作为主要的研究方法，自2017年8月初开始进行到12月底，对玩家的游戏结盟合作行为与经验进行诠释和探索，理论研究和经验研究相互交错进行。

研究者将研究项目在网络上、大学校园内和网咖内进行公布，招募不同类型的多人在线游戏玩家作为受访者，进行面对面访谈。访谈前，访谈员会告知受访对象有录音和记录过程，征求受访对象同意并签署深度访谈知情同意书。每位游戏玩家的访谈，分为三次进行，每次访谈为1小时左右，由浅入深，从了解玩家的成长背景和游戏经历开始，到描述游戏内外的社交关系和合作行为。访谈的结果均进行全文转录，每位受访者的访谈资料至少有1万字。

本研究共招募到10位游戏玩家报名，访谈对象的基本信息在附录中。

四

游戏结盟合作行为的诠释

(一) 重新定义“名声”和“互惠”

在多人在线游戏中，游戏的种种能供性（affordances）首先能让玩家了解彼此的名声状况，比如排名、勋章、道具、荣誉、人气、等级等，这是玩家的游戏化身资本（avatar capital），和社会资本类似。此外，玩家往往会通过话语交流和行为观察来判断一个人的“名声”。

其次，在现实生活中，若同属一个团体即便人们尚无私交，但对于不可信任的行为仍有制裁力量，那就是以流言蜚语来妨碍他人未来的名声，使任何人都不敢再与此人进行互动。玩家则会对游戏能供性进行挪用，以对不可信任的行为和个人进行制裁。比如，在冒险岛游戏中，“喇叭”功能本来是设定为玩家发布道具交换、家族招人等公告，但在开服之后变成了“刷喇叭”吵架的广场。

综合上述的两种情况，在多人在线游戏的结盟合作中，玩家是基于游戏能供性所提供的符号、话语和行为等社会线索来观察和判断他人的名声，并对不可信任行为和个人进行制裁，这使得名声能通过过去与未来的时间而发生作用。

在多人在线游戏中，“互惠”可分为“资源互惠”“技能互惠”和“信息互惠”。其中，“资源互惠”和“技能互惠”在之前的游戏研究中已经谈得比较多了。本研究在访谈中发现，除了“资源互惠”“技能互惠”外，更重要的是“信息互惠”。就社群内部而言，仅仅技术好并不能成为社群的核心人物，随着游戏的社会性增高，社群中活跃的核心人物往往是“杂七杂八的信息提供者”，他们互相调戏、互相吐槽。

这个人在聊天中总会被提到，他不会提什么要求或任务让人做，纯粹是话唠，喜欢打听他人的八卦，了解很多人的状况，成为了信息枢纽。……我们的群天然像小团体一样，有喜欢操心的人，有特别懒的人，一上来就问怎么打，也有领头羊，就算他/她挂了，也会有新的领头羊冒出来。没有人会觉得自己是配角，都会觉得自己在团队里是有重要作用的。（受访者M7）

游戏社群中单一权威的缺失或不稳定使得这三种同时存在的“互惠”彰显了每一个人的经验和技能，形成了正式和非正式的互惠规范，不但能够协调社群成员的利益，也内化成为生活意义（得到名声）的源泉，而造成不同成员能集体合作、完成目标

多人在线游戏中存在很多不完全以初级团体式的关系为前提的社群，比如游戏中很多玩家都是因“缘分”而由路人变为朋友，或因“缘分”而随便点了一个在广播中看到的社群加了进去。这类社群若要长存，需要玩家在时间和行动两方面的持续投入。

首先，游戏世界不仅仅是个由技术构成的“虚拟空间”，更是一段有保证的“空闲时间”——“线上集体有个先决条件，上线证明线下没事，时间上可以玩游戏。而线下每个人都有自己的事情，凑不起来”（受访者M5）。

其次，时间保证了行动的持续投入，可以分为身体行动和语言行动。一方面，游戏任务本身是身体行动类的，虽然只是轻点鼠标或键盘操纵屏幕上的化身，但也有身体的涉入。另一方面，正如前文论述“闲谈”和“八卦”时所提到的，缺少语言行动也难以形成社群。语言可以在进行其他活动时持续发生，并且可以同时超过一个的社群成员进行梳理，这种行为也可视为一种社会连结（social bonding）。

（三）游戏内外的交错与区隔

游戏空间的社交性不仅仅是玩家彼此对话，而是他们的线上-线下生活、游戏内-游戏外行动的关系网络不断在发展和裂变（Taylor, 2006: 30-31）。

通过研究访谈，本研究发现：纯陌生人的社群难以发展起来，而纯熟人的社群在发展过程中会按照“名声”和“互惠”机制来吸纳游戏中的陌生人，或者依照多重间接弱关系组建起来，像是同学的朋友或同学的同学。线上线下、游戏内外网络持续发展和裂变，对魔环内外两个世界都产生了影响，实现了渗透和交错。

需要注意的是，最初依循线下关系来组成游戏社群的核心成员并非会一直成为核心。作为已有稳定交换关系的熟人，他们最初的彼此揭露有益于带动其他陌生成员进行自我揭露，进而使得社群内人际关系和社会支持可以进一步发展。

游戏玩家也会突显线上关系和线下关系的差异性，形成一种刻意的区隔划分。由于游戏并非女性间惯常的社交活动，女性受访者往往表达出一种与线下女生的区隔：“我和班里女生玩不来，身边有很多人看小说、电视剧，但我不感兴趣，反而跟游戏比较亲近。”（受访者F2）

玩家们是有协作行动的默契和合作经验的基础，但若要进一步消解游戏内外的圈子边界、进行消息的扩散和行动的动员，恐怕充要条件是初始话题足够有趣好玩和参与门槛足够简单，这直接形塑出网络社会的“玩家政治”：一种以娱乐渠道勾连社会议题，并基于网络上的个人化网络、个人化呈现和表达框架而形成的连结性行动（connective action）（Bennett & Segerberg, 2012）。

五

研究讨论

多人在线游戏应成为我们理解网络社会的前沿。游戏社群是因共同兴趣而集结成的社会聚合体，它提醒我们重新重视“休闲”的社会意义。

玩家眼中的真实社会因缺失了“在一起”（togetherness）的感觉和意义而变得无趣、无聊，但游戏世界却在创造意义。在二十世纪早期群体传播的研究中，Trotter（1917: 119）一度提出日常群体行为中无关痛痒的问候性交谈（conversation of greeting）其实是知识共享的必要环节，因为它让交谈双方找到了是否志同道合的线索，但他的这一看法却并未成为研究



新闻

体育

汽车

房产

旅游

教育

时尚

科技

财经

娱乐

更多

性” (everydayness) 构成了一种前意识或无意识的沟通状态 (Dahlgren, 2003)。

在本研究的访谈中，可以看到玩家们“在娱乐”和“闲聊”中形成了重复互动，其中有丰富的社交线索、自我揭露和情感交换，这对于发展信任、产生更多的人际互动是非常重要的，也正是基于此，线上线下生活交融在一起，网络人际关系不应被视为“匿名性”的失序关系。

我们在日常互动中固然不易找到完全适用任一游戏的合作行为，但是两者齐观却已经透露出重复互动、信息交换和情感认同等机制对形成合作的重要性，而非纯粹的理性选择。更重要的是，对多人在线游戏的观察让我们看到了网络社会的社群形态如何得以超越个人-集体、线上-线下这种二元对立。Maffesoli (1996: 21-27) 用“新部落” (neo-tribe) 来形容从邻里、朋友网络到网络聊天室等各色群体所表现的社会关系，在此基础上得以形成共感共应、美学、情感、消费以及社群的后现代社会，而非一味重视理性、个人和生产的现代性。Corlett (1989: 13) 也提出具有后现代特色的“无中心目标社群” (community without unity) 的概念。在这样的社群中，成员互相服务而不存在宰制关系，只因每个人均视自己的服务 (如送礼) 之原意乃是免费而自发，并且每个人的举止行为也乐于被社群的实践 (practice) 所影响。最重要的是，个人为社群的实践 (“同”) 而不断提供个人异于他人的技能 (“异”)，使得个人独特性得到最大程度的发挥。玩家在结盟合作行为中所强调各异性的展演和互惠、一种目标性的屈服和无目标性的合群、一种情感上的共感共应都呼应了“新部落”和“无中心目标社群”这些概念中所展现的新面向。

存在于现实和游戏之间的魔环被打破了，游戏内外、线上线下存在着诸多交错。但同时，游戏中培养出的结盟合作行为要挪移到其他场域中往往只能在有限条件下发生。这意味着在当下整个社会情境之中，所缺失的恰是正视游戏集体合作价值的倾向，以及在激发反身性 (reflexivity) 思考的同时促发主体行动的思考。“价值”是社会建构物，游戏玩家可以具有反身性思考的。Morley (1999) 认为，新一代的媒体接受分析应当重视受众对于自己的道德反思面向，因为他们对自己行为的道德判断，会影响他们的意义诠释过程，譬如，当“收看电视新闻，被视为是获得重要讯息的管道”时，新闻节目的收看便容易成为市民责任之一。Hojer (1999) 也提出受众的后设观点 (meta-perspective)，即人们谈论自己作为受众经验的态度，会使得他们产生不同的观看策略：当媒体信息内容被视为严肃信息来源时，受众会投注较多的心灵驱动力。对于游戏而言亦是如此，在严肃游戏 (serious games) 和游戏化 (gamification) 的浪潮中，设计师和学者们已经开始寻求用游戏机制来解决社会问题、碰触严肃的社会议题。同样，要使一个游戏社群在游戏之外发挥作用，至少若干成员必须正视游戏中“集体”的意义，看到游戏所带来的合作经验和情感价值，并能够透过屏幕往外伸展，积极地影响其他场域。

本文系简写版，参考文献从略，原文刊载于《国际新闻界》2018年第5期。

本期执编 / 老段 [返回搜狐](#), [查看更多](#)

声明：该文观点仅代表作者本人，搜狐号系信息发布平台，搜狐仅提供信息存储空间服务。

阅读 (29)

我来说两句

0人参与, 0条评论

来说两句吧.....

登录并发表

搜狐“我来说两句”用户公约

推荐

LPL

LCK

守望先锋

推荐阅读



《毁灭战士64》将拥有全新关卡 还能以1000帧运行

游侠网 · 今天 08:37

