

网络游戏中的规范研究

——以多人在线角色扮演网络游戏为例

■ 姜 波

(上海出版印刷高等专科学校 出版与传播系 上海 200093)

【摘要】规范是确保玩家顺畅游戏、获得充分游戏体验的重要依据。以多人在线角色扮演网络游戏(MMORPG)为例,对13位青少年网络游戏玩家深度访谈,并运用类属分析法对访谈资料进行分析,可以将玩家在游戏互动中所遵守的规范分为强制性规范、契约性规范以及道德性规范。研究发现,虚拟网络空间规范的建立是玩家个人对游戏公平的追求、同侪之间的示范警示以及强制性规范的威慑3方面共同作用的结果。这为虚拟网络游戏空间的治理提供了新的思路。

【关键词】游戏规范 青少年 多人在线 角色扮演 网络游戏

DOI:10.16034/j.cnki.10-1318/c.2021.01.017

一、文献梳理与问题提出

规范是人们参与社会生活的行为准则和人类的社会生活模式,主要包括道德性规范(如舆论、习俗、道德)、契约性规范(如组织规则)和行政性规范(如法律)等正式和非正式形式^[1]。通常意义上来说,规范是一把双刃剑,它在鼓励某些行为发生的同时,也会对其他破坏集体秩序的行为形成约束,以保障社会成员为集体共同利益而努力奋斗。可以说,在现实社会中,规范不仅形塑、约束着社会成员的行为,也建构着社会网络结构。一直以来,规范都被认为是社会情景下进行成功交往的关键所在^[2]。正是基于此,规范一直被看作是社会资本的重要组成部分。奥斯特罗姆认为,规范是社会资本的必要部分,“它界定了活动是怎样随着时间推移而重复进行的,承诺是如何监督的,以及违规是如何制裁的”^[3]。

21世纪是互联网时代。网络空间是“虚拟的,所看到的或听到的,既不是物质,也不是物质的表现,相反它们都是由纯粹的数据和信息组成的”^[4]。在虚拟的网络空间中,人们以ID或替身的面貌示人,他们原有的身份、地位、性别等社会背景都随之消解。作为人类重要社会活动的网络游戏当然也离不开规范或规则的制约。以往对于网络游戏中规范的研究主要集中在规范概念的界定、规范对于游戏的重要性以及规范对玩家游戏参与行为的影响三个方面。

收稿日期:2020-11-10

作者简介:姜波,上海出版印刷高等专科学校讲师,浙江大学传媒与国际文化学院博士研究生,主要研究网络社会学。

(一) 规范概念的界定

游戏规范的概念在游戏研究中占有重要地位,很多网络游戏的文献中都对这个概念进行了探讨。以 Suits 为代表的早期学者认为,规范是为玩家所接受的一套指令,它只允许玩家使用规范所规定的方法,禁止“投机取巧”的方法^[5]。Salen 与 Zimmerman 在《游戏的规则》(*Rules of Play*)一书中将规范定义为处理游戏中固有的系统结构的一种模式(Schema)或观点^[6]。这种对规范的界定受到后来学者的批评,认为这种说法是消极的,它将玩家的行为限定在被允许的范围内,限制了玩家的自由选择权。Juul 也曾质疑以往关于规范的界定实际上已经有了预设,即规范是一种必要的限制。在他看来,规范可能潜在地蕴含了一些局限,但它也使得游戏得以进行^[7]。

(二) 规范的重要性

规范对于游戏的重要性已经在学者中达成共识。在他们看来,玩游戏就意味着遵守游戏规范,离开了规范,游戏也就无法存在。赫伊津哈曾强调,游戏不仅受到特定的时间(游戏有一个起点,到了某一时刻,它又戛然而止,走向自己的终结)和空间(一切游戏的进行和存在都限定在事先划定的场地)的限制,游戏中也呈现出明显的秩序,遵循广泛接受的规则。在游戏场所内,无条件、特有的秩序主宰一切。对于所有玩家而言,玩游戏就意味着遵守游戏规则^[8]。这是因为,“使游戏称之为游戏的物质性东西不是最重要的,因为游戏不是与特定的物质设备相连,而是规则”^[9]。这种明确的、清楚的规则不仅使玩家能够按照划定好的边界轻松游戏,最重要的是,这种规则确保了玩家在付出努力后,会得到相应的回报,现实生活中的“付出但未必有回报”的现象在游戏中很少出现。因此,这种“耕耘”即有“收获”的规则的明确性是游戏能够给玩家带来欢愉体验的主要原因之一,也是玩家自觉遵守规则的动力来源。

(三) 规范对玩家的影响

在规范对玩家游戏行为的影响方面,国内外学者也多有涉猎。其中,黄少华认为,在网络游戏世界中,为了保证人际互动的顺利展开,存在着一定的互动规则,无视规则或者经常违反规范的玩家就会受到其他玩家的排斥,进而无法正常玩游戏,享受游戏的乐趣^[10]。Karl 的研究指出,玩家在游戏中会表现出叙事创造性、解决问题的创造性等六种创造性,而不同的规则系统会对这些创造性的发挥产生一定的影响^[11]。Megan 和 Johann 借助去个性化效应的社会认同模式(Social Identity Model of Deindividuation Effect)发现,游戏中的规则有助于玩家的团结合作并有利于减少团队内部冲突的发生^[12]。

以往的研究已经充分证明规范对于游戏以及玩家的重要性,但很多研究都将规范放在玩家的对立面,将其看作是外在于玩家的因素。事实上,规范是玩家在游戏互动中逐渐建立起来的。在游戏中,玩家与电脑、游戏内容以及其他玩家展开充分的互动。特别是在与其他玩家的互动过程中,他们通过聊天、组队、交易等多种互动形式彼此交流、建立情感、体验游戏的乐趣。为了保证这种有效互动的进行,玩家与玩家之间会自发地发展出一些彼此都能够接受的规范,继而,这些规范又会在一次次的互动中被检验、更正、补充和完善。可以说,一方面,规范保证玩家互动的顺利进行;另一方面,规范也是玩家互动的产物,是丰富游戏内容、为玩家带来欢愉体验的重要因素。因此,本研究试图从游戏互动的视角对规范进行进一步的探讨,以丰富和充实对于规范的研究。

本研究选择以多人在线角色扮演游戏(MMORPG)为例探析虚拟网络空间的规范问题。以 MMORPG 为例,是因为角色扮演游戏强调玩家在游戏中与其他玩家的互动,没有玩家之间的互

动和交流 游戏就无法进行。在互动如此充分的网络空间 , 玩家之间的规范以及规范的建立情况更容易观察。那么 , 在 MMORPG 中 , 玩家需要遵循哪些规范 , 同时 , 玩家是怎样在互动中建立规范的 , 他们这种建立规范的行为对于虚拟网络空间的治理影响如何 将成为本文研究的重点。概言之 , 本研究以 MMORPG 为例 , 通过对玩家访谈资料的类属分析 , 阐述网络空间的规范及其分类 , 并探究玩家怎样在互动过程中建立这些规范。

二、研究方法

本文采用质性研究的方法 , 通过深度访谈收集资料 , 并运用类属分析法对资料进行分析。

(一) 样本选择与资料收集

本研究通过“滚雪球”的方法共招募访谈对象 13 名 , 其中男性 9 人 , 女性 4 人 , 年龄在 17 至 30 岁之间。访谈从 2019 年 11 月持续到 2020 年 4 月 , 访谈方式包括一对一的面访和网络访谈两种。面访主要采用三轮访谈的方式 , 逐层推进; 网络访谈以微信和 QQ 访谈为主。值得注意的是 , 本研究中网络访谈占多数 , 这主要是因为本研究中研究对象的特殊性。网络游戏玩家是长期寄居于网络空间的一群人 , 他们习惯于以 ID 的身份示人 , 认为网聊更随意 , 更能充分、毫无顾忌地表达个人的观点。事实上 , 他们是想保持一种“没有离开 , 但也没有放弃来去自由”^[13] 的陌生人关系。因此 , 当提出面访要求时 , 很多玩家就“面”露尴尬 , 觉得“还是网聊更合适”。

表 1 访谈对象基本资料

编号	性别	年龄	受教育程度	网络游戏年龄	常玩游戏	访谈方式
M1	男	22	大专	五个月	天天炫斗	面访
F1	女	25	大学本科	两年	天天炫斗	面访
M2	男	30	研究生	一年半	魔兽世界	网络访谈
M3	男	20	大学本科	一年	全民超神	网络访谈
M4	男	18	初中	两年	炉石传说	网络访谈
F2	女	25	大学本科	两年	炉石传说	网络访谈
F3	女	25	大学本科	三年	穿越火线 炉石传说	网络访谈
F4	女	23	研究生	一年	全民超神	网络访谈
M5	男	23	研究生	一年	全民超神	网络访谈
M6	男	17	高中	一年	英雄联盟	网络访谈
M7	男	22	大学本科	三年	魔兽世界	面访
M8	男	19	初中	四年半	英雄联盟	网络访谈
M9	男	26	高中	半年	英雄联盟	网络访谈

(二) 资料分析与类属命名

在资料分析过程中 , 本研究遵循开放式编码、轴心式编码和选择式编码^[14] 的原则 , 在仔细阅读访谈材料的基础上运用类属分析法对材料进行归类 , 将具有相同属性的资料归入同一类别 , 并以一定的概念加以命名。之后 , 确定 MMORPG 玩家所遵循的规范 , 包括强制性规范、契约性规范和道德性规范。这些规范的建立主要源于玩家个人对游戏公平的追求、同侪之间的示范

警示以及强制性规范的威慑 3 个方面。

三、MMORPG 玩家所遵守的规范

通过对访谈资料的类属分析我们发现,玩家在互动中主要遵循强制性规范、契约性规范和道德性规范,这与学者黄少华所区分的游戏服务商、运营商、游戏管理者制定的规则、约定俗成的无形规则,以及由玩家提出并自觉遵守的非正式规则^[15]有很大的契合性。接下来,我们结合访谈资料,对上述 3 种规范进行具体分析和探讨。

(一) 强制性规范

强制性规范是指游戏运营商为保障游戏顺利运行所制定的规范。这些规范包括:不得使用有诅咒含义的名字,不得进行任何带有破坏性的行为,不得在使用程序过程中作弊,等等。其中,各个游戏网站对影响游戏平衡的外挂行为规定得最为详细和严格。游戏外挂,指程式编写专家运用电脑技术,针对单机游戏与线上游戏,开发出修改游戏软件的程式,外挂程式有很多种,包括修改玩家的显示画面、使用机器人的方式自动练功,或者是可以加快玩家动作速度的加速器等,外挂程式可以从游戏社群网站下载或购买,大部分游戏公司都禁止游戏外挂程式^[16]。《魔兽世界》对于外挂这种通过作弊软件恶意篡改程序的行为,一经发现将对有外挂行为的玩家作出强迫离线、暂时封停甚至永久封停的严厉处罚。现在,《魔兽世界》官网又对外挂账号实施了新一轮的处罚。违规账号将受到“6 个月”至“永久”不等的账号封停处罚,违规账号的游戏金币、荣誉点数、征服点数、PVP 个人等级都将被清零。并且官方保留进一步追加处罚的权力^[17]。

(二) 契约性规范

契约性规范通常适用于部落、公会、团队、联盟等正式或非正式的游戏组织,它一般由玩家提议,其他玩家赞同并自觉遵从而明确下来的非正式的规则。它们一经确定,便成为能够调节玩家行动的外显力量,影响和制约着游戏中的互动。MMORPG 中的 DKP 制度和 ROLL 点制度就属于玩家之间在长久的互动中达成的契约性规范。

公会里的装备分配基本都是根据 DKP 制度来的,就类似于我们的拍卖出价一样。每个人都有一些自己平时积攒的类似于积分的东西,然后在遇到大家都想要的装备的时候,为了避免大家伤和气,也是为了公平起见,那大家就比谁出的分多,谁出的多装备就归谁了。(M1)

比如说在《魔兽世界》的公会中,打副本的时候,如果怪物掉的装备比较好,大家都想要,那我们就采用 roll 点的方法,就是掷骰子,看谁的数值最高,然后装备就属于谁了。这是大家都熟知的,不用多说的。(M7)

新成员是公会等组织的新生力量,在很多公会成员尤其是会长看来,新成员的发展决定着公会的发展。因此,很多组织都会有一套针对新成员的规范。这些规范虽然一般由会长制定,但它是得到其他所有会员认可的。曾在《魔兽世界》的一个公会担任一年半会长的 M2 就制定了指导和支 持新会员的规定。

1. 当新会员入会时,在线的所有会员都应该问好,表达自己的善意。
2. 当新会员有问题咨询时,其他会员应积极予以回应,尽量做充分的讲解,不能敷衍了事。
3. 在新会员第一次参与团队活动时,作为会长的我要向全体会员做出介绍,并表扬他入会后体现出的一些闪光点。
4. 当新成员犯错误时,一般不严厉批评,而是通过以批评犯下相同错误的老会员的方式警醒新会员。

5. 在装备分配方面,尽量向新会员倾斜。(M2)

(三) 道德性规范

道德性规范,顾名思义就是将社会道德以及社交礼仪、习俗等方面的要求运用到网络空间,进而影响和制约网民的行为。在网络游戏空间,玩家之间的互动是游戏的重要组成部分。他们交流经验、结成联盟、建立信任甚至是亲密关系,这些人际交往活动的开展都需要玩家彼此之间遵循基本的道德规范。在对访谈材料整理和分析的基础上,我们发现,玩家在交往过程中所形成的道德性规范包括使用礼貌用语、对女性玩家必要的照顾与尊重等诸多方面。

礼貌被认为是人类文明社会的普遍现象,是人与人之间进行顺畅沟通的前提,它不仅体现了一个人的道德修养水平、交际能力,也是一个国家国民素养的体现。许多学科都对礼貌及其相关理论进行了深入的研究和探讨。戈夫曼在对角色与表演的研究中就指出,礼貌和尊重表达了人们之间互相的尊敬,表示着他们希望进行互动的愿望,它引导着互动的开始、发展和结束^[18]。虽然,关于礼貌的相关理论是以现实世界为考察背景的,但是在网络游戏中,礼貌的重要性和它在现实生活中并无二致,都是玩家开展人际互动、与其他玩家建立沟通的重要桥梁。因为网络空间虽然是虚拟的交流场域,但为了保证交流的顺利进行,言语和行为上的礼貌得体还是被公认为是必要的交流技巧。

在游戏里,大家都是很客气的,不管是一起开黑还是交流经验。想想也知道啊,如果你态度不好,总是说脏话或者骂人,那谁还爱和你交往,这样的人肯定没朋友。(M6)

有人可能会说经常在网吧听到玩游戏的人大声地说脏话之类的,但其实很多时候他们是对自己的表现很失望,并不一定是在骂其他人。我所接触到的玩家都不会这样。有的人因为技术差或不听指挥,白白送人头,遇到这样的,我就会抱怨一下,让他不要再轻易送人头,但不会骂人。觉得那样有点素质低下。(M2)

我们通常会认为女性玩家是游戏世界的“稀有动物”,但最近的一项调查表明,女性玩家的占比正呈现逐年增长的趋势,《2019年青少年网络游戏人群分析》显示,女性玩家占41.2%^[19],接近游戏世界的半壁江山。特别是近年来,轻游戏、休闲游戏以及社交游戏发展势头迅猛,女性玩家的数量逐渐增多,她们已经成为很多网络游戏的中坚力量。调研公司 SuperData 在基于1000人以上的调查中发现,越来越多的女性玩家开始喜欢RPG。同时,在竞技色彩浓厚的MMO中,虽然男性依然占据主导地位,但女性玩家的数量在这些游戏里也占三分之一左右^[20]。据网易游戏的统计,在时下十分流行的《魔兽世界》和《梦幻西游》两款游戏中,女性玩家的比例均达到25%左右^[21]。随着女性玩家数量的增多,网络游戏空间的人际互动模式也发生了相应的变化。我们传统意义上的 lady first、女性应得到更多的尊重和照顾的理念在网络游戏世界同样得到比较普遍的遵守。

我遇到几个玩游戏的女生,技术还真的不赖呢。毕竟女生玩游戏的是少数嘛,所以一般都比较受欢迎。比如说加入QQ群的时候,大家都会看一下新人的性别嘛,如果是女生,大家就会比较照顾她,对她的提问回答得也耐心一些,详细一些。上次有一个人对其中一个女生说了不该说的话,结果被管理员给踢出去了。确实,这样的人是该踢,不照顾女生还出言不逊,连起码的尊重都没有。(M9)

在访谈中我们发现,玩家们在遇到女性玩家的时候普遍都会表现得比平时更文明一些。M1表示,“在游戏里偶尔会说粗话,虽然有时候并不是骂人。但只要女性玩家在,我肯定会收敛很多”。我们发现,男性玩家这种对女性玩家的尊重不仅体现在言语上,还体现在游戏中的谦让。

我有一两个女性朋友在玩LOL,女的确实少一些。如果队友是女的,那我肯定要照顾啊。

男生就应该这样吧,能帮抗伤害就帮抗伤害,有时也会让人头给她们。(M8)

四、游戏规范的建立

既往的研究基本都将游戏规范看作是外在的、强加于玩家身上的。其实,在很大程度上,游戏规范是玩家之间互动交流的结果,即便是强制性规范也是玩家与游戏运营商之间相互博弈和沟通的结果。因此,规范是玩家在积极参与游戏并与其他人互动的基础上逐渐建立起来的。本研究通过对访谈资料的类属分析,将游戏规范的建立划分为3个类别,即玩家个人对游戏公平的追求、同侪之间的示范警示以及强制性规范的威慑。

(一) 玩家个人对游戏公平的追求

台湾学者张玉佩曾经指出,玩家游戏经验的愉悦是来自明确的成就感获取。这种成就感包括很多方面:升级打怪、获取装备、与同侪结下深厚情谊,等等^[22]。我们的访谈发现,很多玩家会将公平游戏看作是自己游戏成就感的重要组成部分。

我的卡牌什么的都是自己打的,周围很多同学都花钱开包之类的,但我不想。自己打才有成就感,看到自己的卡牌不断增加那种感觉很爽的。而且玩游戏就是要公平嘛,大家都开挂、花钱、找代练那还有啥意思?(F3)

像F3一样靠自己的实力完成打怪、升级的玩家不在少数。他们普遍认为,玩游戏享受的就是和其他玩家公平竞争的过程,如果把这个过程简化为通过花钱寻找代练,那就失去了玩游戏的乐趣。玩家M1、M6和M9也表示靠自己的实力获得奖励和成就才觉得踏实,那些“旁门左道”的做法是真正的游戏玩家所不屑的。同时,玩家对游戏中一些约定俗成的规范也保持着敬畏心理,认为这些规范是在充分平衡团队成员利益的基础上制定的,对所有人都是公平的。因此,对这些规范的遵守也成为玩家追求游戏公平的一个重要表现。

游戏里面是很讲究公平的,分装备就用DKP或者roll点,选择英雄的时候互相关照,进攻的时候战士肉盾在前、ADC在后。玩的时候不能乱打,自己随便乱跑,那样就坏了规矩,影响其他队友的战绩,对别人来说是不公平的。所以,我都是积极维护这些无形的规矩。(M2)

在访谈中我们也发现,所有玩家对于影响游戏平衡的作弊行为都很反感。因为这意味着作弊者花费较短的时间完成了正常玩家需要更多时间才能完成的任务,这严重影响了正常玩家的游戏感受,在很多玩家看来是有失公平的。玩家对作弊行为的态度,一方面反映了玩家对于游戏公平的普遍共识,另一方面也使玩家更倾向于自觉遵守强制性规范,并建立属于自己的规范。

我最讨厌那些外挂的,而且游戏公司为了赚钱,即使发现有人开外挂也不会永久封号。这对于我们这些正常玩家来说,太不公平了。我们辛辛苦苦自己打装备、练等级,甚至好多人都充钱,像我就充了几百块了,这些外挂的几天就达到我们的级别。这样下去正常玩家都有意见,靠作弊程序算什么能耐?任何正常的玩家都不会靠外挂的,我是绝对不会。(M8)

(二) 同侪之间的示范警示

虽然在虚拟的网络空间,玩家们都是以ID示人,但对于玩家而言,网络空间与现实空间一样,他们是“不会和陌生人说话的”,他们都倾向于和“认识的朋友”打交道。这些“认识的朋友”构成了玩家口中的同侪。他们可能是带领玩家进入游戏世界的同学、兄弟,可能是现实生活中的玩伴,也可能是在游戏世界结识的新朋旧友。总之,同侪构成了玩家游戏生活的重要部分。据《欧洲互动软件基金会》的调查报告显示,有55%的游戏玩家是和其他同侪一起玩游戏的^[23]。特别是在线上游戏世界里,玩家们很少单独行动,他们经常是具有社会性的共同行动。角色扮演类网络游戏不同于一般的网络游戏,它在游戏设计中就要求和鼓励玩家通过合作完成

通关、杀怪等任务,进而获得奖励和游戏的欢愉。

在我们的访谈中也发现,所有玩家都会和其他玩家结成伙伴关系一起进行游戏,并且将同侪友谊的发展与互动看作是游戏欢愉的重要来源^[24]。可以说,在每一个玩家“成长”的道路上都有几个对他影响深远的同侪。在与同侪的交往中,不仅他们的游戏技能得到了提升,他们的行为规范也同样受到同侪的耳濡目染。

最初是表哥教我玩游戏的,他告诉我怎么玩我就怎么玩,他告诉我不能和队友抢人头、不能消极比赛、不能对女性玩家说脏话……这些我都照办。毕竟他玩的时间比我长多了,他说的肯定没错。(M3)

平时都是和同班同学一起玩LOL。你知道,有时候遇到“猪一样的队友”真想骂人,但是其他同学都不说脏话,我也就不好意思了,只能像其他同学一样发几个愤怒的表情就算了。(M6)

经常在一起玩游戏肯定会受影响。我就是大大咧咧的人,但我要是借了别人的号给打输了,或者少了东西,我一定会和人家打个招呼。约定今天还别人的号,肯定今天还,不能丢了人品,这是最基本的。要不以后谁还敢借给我东西,一定要说到做到。大家都是一起练上来的,都知道不容易。如果弄丢了东西装不知道,那可太没人品了。对于一些约定俗成的规矩,大家都懂的。我周围的朋友基本也都是这个脾气,互相影响的吧。(M9)

访谈发现,所有玩家都会谈到同侪对自己规范建立的影响。这种影响既包括上文中所说的示范作用,同时包括警示作用。也就是说,同侪在游戏中的违反规范行为会对其他玩家规范意识的建立有很大影响。

我在游戏里有一个玩得很好的玩伴,他什么都好,就是爱走捷径。上个月不知道从哪里弄来了外挂软件,说肯定能在一天之内升到90级,还能得到很多顶级装备。结果被举报了,号被封了三个月,真是得不偿失。这是血的教训,本来我还想要不要也用用外挂呢,现在看来还是算了吧。(M4)

(三) 强制性规范的威慑

强制性规范的威慑主要指强制性规范对游戏玩家所产生的震慑效应。通常情况下,强制性规范是由游戏开发商和运营商制定的,其目的是把玩家的行为限定在一定的范围内,并对违反规范的行为做出相应的处罚。早期对于游戏规则的研究也认为,规范是通过对玩家行为的限制进而发挥作用的,玩家只能采用规范所允许的方式进行游戏,规范不允许其他可能性的出现,需要玩家严格按照规范要求去做,否则就会受到惩罚^[25]。

现在游戏商家管控得越来越严了。以前偶尔刷单啊、外挂啊什么的都不会被发现,只有经常用的才会受到处罚。现在只要有使用就会被查出来,然后向全网发公告,然后封禁,严重的会被永久封禁,那也就意味着你的号、你的装备、原来的队友之类的都不复存在了,这处罚太严格了。所以,大家轻易都不敢使用作弊手段了。(M5)

以前游戏代练的特别多,大家都想在短时间内升级获取更好的装备,但是现在不行了。后台会有监控的,遇到短时间内升级异常的账号他们就会进一步进行审查。如果确定是有问题的,就会永久封号,后果还是挺严重的。(M1)

在访谈中我们发现,对于游戏运营商的强制性规定,虽然游戏玩家难免有吐槽的时候,但为了能够继续他们的游戏体验,玩家们都会默默地遵守。

可以说,游戏与规范是相伴相生的。在Salen与Zimmerman看来,玩游戏就意味着遵守规范^[26]。每一个进入游戏世界的玩家都被默认为了解并遵守游戏中的规范。规范是游戏得以进行并保持稳定性和一致性的内在约束与平衡力量。因此,游戏必有规范,并要求参与者对规范绝对尊崇,否则就可能导致游戏的混乱和崩溃,否则就会被视为“搅局者”。进而为了维护游戏

的权威性和游戏的进行,就必须对搅局者(游戏规则破坏者)严加惩罚,“这是因为搅局者破坏了游戏世界本身”^[27]。在 MMORPG 中,强制性规范对于“搅局者”的威慑力足以对大部分的游戏玩家产生足够的警示作用。正像玩家 M2 所说的那样,大家玩游戏最重要的是一个玩字,如果号被禁了,那一切都没意义了。

在研究中我们发现,玩家个人对游戏公平的追求以及同侪之间的示范警示对强制性规范、契约性规范以及道德性规范的建立都具有积极的指导性作用。特别是对于新手玩家来说,同侪之间的示范与警示作用会成为他们在游戏空间行事的基本参照,而强制性规范的威慑主要影响玩家强制性规范的建立。

五、结语

同其他艺术形式一样,网络游戏有其内在的节奏与和谐,而规范的存在就是保证其节奏与和谐的完美实现。网络游戏开创了游戏的新形式,玩家可以以身体不在场和匿名的形式在网络空间与其他玩家展开互动和交流,完成角色的塑造和成长。玩家对于角色的扮演是自主和开放的,更多的是网民自由选择 and 塑造的结果^[28]。然而,在这个虚拟的、去中心的、流动的网络空间,仍然存在特定的规范来保证网络互动的顺利进行。

本研究以网络互动十分丰富的 MMORPG 为例,在对 13 位玩家进行深度访谈并运用类属分析法对访谈资料进行分析的基础上,将玩家在游戏互动中所遵守的规范分为强制性规范、契约性规范以及道德性规范。在研究中我们发现,虽然强制性规范是游戏运营商对玩家游戏操作行为等的约束和限制,但强制性规范也是运营商与玩家多次互动的结果。双方在不间断的博弈中寻找最佳平衡点,最终既达到了维护游戏秩序的目的,又在最大程度上满足了玩家的游戏体验。契约性规范和道德性规范都是玩家和玩家在游戏互动中逐渐形成的规范,它们可以是玩家个人的规范行为,也可以是团队的规范行为。但无论是哪种情况,这两种规范都在很大程度上促进了玩家之间的交流与互动。可以说,它们在丰富游戏内容的同时,更有利于玩家与玩家之间关系网络、情感联系等的建立,对于玩家游戏过程中的欢愉体验有积极的促进作用。同时,本研究还发现,虚拟网络空间规范的建立是玩家个人对游戏公平的追求、同侪之间的示范警示以及强制性规范的威慑 3 方面共同作用的结果。特别是,玩家个人对于游戏公平的追求以及同侪之间的示范警示对于游戏中规范的建立起着重要作用。

值得一提的是,这与传统的认为规范都是外在力量强加在玩家身上的观点有所不同。这一发现有助于我们进一步理解玩家与游戏规范之间的关系:规范不仅是游戏运营商和开发商约束玩家行为的条款,也是玩家在游戏中与自我互动、与其他玩家互动的基础上建立起来的。可以说,玩家参与到规范建立的全过程,并在内力和外力的影响下遵守这些规范,他们是规范的缔造者和遵循者。玩家的双重身份使我们对网络空间治理有所反思。传统的思路是将玩家作为治理的对象,将玩家行为强制限定在规范所允许的范围内。然而,通过上文的分析我们可以看到,玩家个人对游戏公平的追求以及同侪之间的示范警示同样有助于规范的建立。而且,相对于硬性的、死板的条款,玩家个人的主动性和同侪之间的影响更有利于网络空间规范的形成。因此,虚拟网络空间治理应秉承“内治”与“外治”相结合的原则。内治即倡导公平游戏,鼓励并奖励玩家的公平竞争行为,在网络空间形成自觉遵守规范的氛围,同时,通过为玩家创建和谐的娱乐环境使规范的游戏行为在玩家之间得以良性传播。外治即加强对强制性规范的执行力度,加大其约束力,对违反者实行严格的处罚。只有借助玩家的自我约束力、玩家之间的正向影响力以及强制性规范的威慑力,网络游戏空间的规范才能得以建立和维护。

[参 考 文 献]

- [1] 赵雪雁 《社会资本测量研究综述》,载《中国人口·资源与环境》2012年第7期。
- [2] Deutch, M., Gerard H. B. A Study of Normative and Informational Social Influence upon Judgment. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1955, (51).
- [3] 奥斯特罗姆·埃莉诺 《流行的狂热抑或基本概念》,曹荣湘译,上海:上海三联书店2003年版,第27-28页。
- [4] Michael Benedikt. *Cyberspace: Some Proposals*, The MIT Press, 1994, p. 123.
- [5] [17] Suits B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Scottish Academic Press, 1978, pp. 48-49.
- [6] Salen, K., Zimmerman, E. *Rules of Play: Game Design Foundations*, Massachusetts Institute of Technology Press, 2004, pp. 102-104.
- [7] [9] Juul Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. *Sociological Review*, 2006, (3).
- [8] [26] 约翰·赫伊津哈 《游戏的人》,傅存良译,北京:北京大学出版社2014年版,第11页。
- [10] [15] [25] 黄少华 杨 岚 梁梅明 《网络游戏中的角色扮演与人际互动——以《魔兽世界》为例》,载《兰州大学学报(社会科学版)》2015年第2期。
- [11] Karl Bergstrom. Creativity Rules: How Rules Impact Player Creativity in Three Tabletop Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 2013, (3).
- [12] Megan Hughes, Johann Louw. Playing Games: The Salience of Social Cues and Group Norms in Eliciting Aggressive Behavior. *South African Journal of Psychology*, 2013, (2).
- [13] Georg Simmel. *The Stranger, Individual and Social Forms*, The University of Chicago Press, 1971, p. 143.
- [14] Ellis C., Strauss A., Corbin J. *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. *Contemporary Sociology*, 1990, (21).
- [16] 张玉佩 《穿梭虚拟世界的游戏少年:他/她们的社会资本之累积与转换》,载《中华传播学刊》2013年第6期。
- [17] 《针对违规使用外挂的账号的最新处罚公告》, <http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/forum/topic/18900600863#1>
- [18] 乔纳森·特纳 《社会学理论的结构》(下),邱泽奇译,北京:华夏出版社2001年版,第66页。
- [19] 《2019年中国网络游戏人群分析》, <https://wenku.baidu.com/view/f9b3d77a0875f46527d3240c844769eae009a3ec.html>
- [20] 《SuperSata: 数据解读女性游戏的玩家比例》, <http://game.people.com.cn/n/2014/1030/c48662-25936422.html>
- [21] 《有妹子吗? 盘点十大女性玩家比例最高的网游》, <http://play.163.com/11/0407/13/711SHUKN00313OAP.html>
- [22] [24] 张玉佩 《游戏、人生:从线上游戏玩家探讨网络世界与日常生活的结合》,载《新闻学研究》,2009年第98期。
- [23] Gosling, V. K., Crawford, G. *Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences*. *Games and Culture*, 2011, (6).
- [27] 约翰·赫伊津哈 《游戏的人》,傅存良译,北京:北京大学出版社2014年版,第12页。
- [28] 黄少华 陈文江 《重塑自我的游戏:网络空间的人际交往》,兰州:兰州大学出版社2002年版,第142-143页。

(责任编辑:刘彦)