

“孤独的狂欢”： 网络“偷菜”行为的传播心理学分析

◇王 权

一、网络游戏的历史梳理

网络游戏真正意义上在中国出现应该追溯至1998年6月。作为网络游戏拓荒者的联众网络游戏世界首次在中国正式推出。此后,作为第一批进入中国大陆的网络游戏之一的《万王之王》亦在进入市场之初便获得巨大成功。与此同时,由北京华义代理的《石器时代》以及由亚联游戏代理的《千年》分别于2001年1月、2月出炉。至此,依靠韩国游戏、国产游戏以及欧美游戏中中坚力量的中国网络游戏市场正式步入高速发展期。伴随着网络游戏商家的不断介入,这一时期联机版游戏市场上推出的网络游戏无论在种类还是数量上都已在国内形成一定规模,逐步演化成为一种全新的信息经济样式,并在世纪初蔚然成风。

2009年,一种以种菜、偷菜为主要兴趣点的游戏开始火爆登场。作为腾讯QQ空间开辟的一项新型网络游戏,它首先现身QQ农场,后渐次风靡于各大SNS社交网站,并获得了以往网络游戏从未拥有过的巨大影响力。至此,以“花园”、“农场”、“牧场”为平台的经营类郊游游戏迅速占领了开心网、校内网、QQ空间等知名网络社交平台。虚拟房屋、虚拟花园、虚拟种子、虚拟粮仓以及一系列农业设施和工具共同构成了完备的生产资料与劳动对象。在此基础上,按照“自种自收”或是“偷盗别家”的原则建构起“你偷我”、“我偷你”的偷菜循环模式。由此在网上掀起了一场关于农作物的保卫战,并一步步发展成为2009年网络游戏中的翘楚。这一特殊的现

象迅即引起了学界与业界的关注。偷菜行为不仅仅成为学界与业界探讨的热点话题,关于“偷菜时代”的多维度评析也已经介入现实并干预着游戏参与者的现实生活。

2009年12月17日,根据文化部下发的《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》第46号文件“树立正确的文化价值取向”、“改进游戏规则,调整产品结构”等要求,开心网农场、QQ农场等以前网上偷菜的战场,分别更名为“收获”和“摘取”。然而值得注意的是这一微妙的变化仅仅是从游戏用词层面进行规范,并未触动游戏本身。因此当下这一游戏仍火热持续中。

二、网络“偷菜”行为的诞生背景

偷菜背后是参与者构成的一个网

得的新存在形式,它在市场竞争中的成功正是满足了上述条件的结果。20世纪90年代以来,随着互联网的兴起,“内容为王”的说法受到了质疑,“渠道为王”开始流行。但俗话说得好,“万变不离其宗”,传媒产业作为内容产业,在关注技术发展所带来的新的产品形式的同时,产品的内容一定不能成为产业链条上的薄弱环节。对传媒产业而言,形式的创新固然重要,内容的创新更应受到重视,否则,形式越多样,内容就会越发显得空虚,受众的注意力难以持久,也

不可能具有可持续的竞争优势。 ①
注释:

朱春阳:《现代传媒产品创新理论与策略》[M],济南:山东人民出版社,2005年版,第35—36页

《种菜生意火爆,腾讯要独吞“开心农场”?》[N],《每日经济新闻》,2009—10—13;易靖:《逃离开心网》[N],《京华时报》,2009—07—13

黄希庭:《简明心理学辞典》[M],合肥:安徽人民出版社,2004年,第281—282页

阿瑟·阿萨·伯杰:《媒介分析技

巧》[M],李德刚,何玉译,北京:中国人民大学出版社,2005,109

朱乐尧、周淑景:《回归农业——中国经济超越工业化发展模式的现实选择(上)》[M],北京:中央编译出版社,2005,5、20、21

刘士林:《以“大都市”与“城市群”的拔节声作证》[J],《社会科学》,2008(6):13—25

胡其峰:《精神疾病呈现两大变化》[N],《光明日报》,2007—05—31

(作者单位:云南大学文化产业研究院)

络联系区域,这一社区设立基于虚拟世界,但游戏者参与行为未必就可视为虚幻,这关键取决于参与者对于自我身份的认识视角。其在线身份与其用“真”和“假”加以区分,不如以“作为其所是”和“成为其所扮演”进行区分。不论人们实际上在“真实”和“幻想”之间如何纠结不清,参与者首先要选择游戏规则:在线身份是“真正的真实”还是“真正的幻想”。

若是将偷菜行为置于一个更为宏观的社会心理视角下进行解读,我们或许会发现偷菜游戏的参与者主要是以城市白领阶层为主,他们往往在工作结束之后便开始参与偷菜游戏,甚至半夜起床“采摘”。这不能仅仅视作一种现代社会压力之下城市中产阶级的偶发行为,更是交流渴望带来的必然行为。若是往更深处探求原因,我们或许会发现,这种城市白领阶层对于交流的渴求同样也是社会转型语境之下,改革中资源分配不公带来的直接后果,偷菜行为也仅仅只是充当了不断交流行为中的一个环节,以后即使没有偷菜游戏,还有其他游戏,其宗旨无疑是促成彼此间的交往。

现实的表象更需要从历史中求解。上世纪90年代中后期,中国改革进入深水区,与之而来的是改革过程中的权力分配与利益博弈。精英的寡头化与下层的民粹化已然成为社会正在加深的裂痕。特别是进入存量配置时代,资源的有限性与人口数量的增长之间的矛盾加速造就着贫富之间的差距,因此改革的公平性也就成为了存量配置时代资源分配过程中所需着力考量之处。较之在改革过程中失去利益的弱势群体而言,处于金字塔中层的中产阶级更多的不是物质层面的资源缺乏而是在社会转型过程中所面临的巨大工作压力以及传统价值观不断遭到颠覆的困惑。伴随着中国社会由农业文明向工业文明的急剧变迁,从传统社会中发展起来

的年轻白领角色并未能迅速转型至现代时代的职场需求上,其自身的性格秉性呈现一定的稳定性。新的社会形态中的生存价值观和行为规范与白领自身文化基因中所秉承的文化传统未必能达到一致,从而产生出角色内部定位的矛盾与困惑。这更是进一步加速了社会价值观的转变,加之利益集团的利益表达没有合理的规范,不同利益主体的关系未能得到有效的平衡。这直接导致了白领阶层对于改革的质疑与反思。正是在这个意义上,我们说网络游戏已然成为他们释放压力、宣泄情绪的有效渠道。而且偷菜游戏作为众多网络游戏的一种其本身对参与者的要求是最低的。这个过程不需要文字参与,参与者可以用最少代价去获得现实生活中缺少的人际交往。根本原因则是面对改革的现实困境,参与者情感诉求无法得到合理的表达,所表现出的交流无奈,但同时他们又有渴望交流的本能,加之技术许可,促成了这个偷菜行为。

三、关于“偷菜”行为的认识与思考

表面看似是简单的偷菜,背后却隐藏着沟通交流的欲望。由偷菜这一低代价的行为获得人际交往的可能性,这在一定程度上使得真切的人际交流重新在场化。与即时通讯相比,它不需要任何技巧与心理预测。某种意义上,偷菜行为又是集体无意识的反映。这种虚拟世界的集体疯狂也是时代精神的映照,折射出游戏参与者现实精神世界的荒芜。偷菜行为本质上是传统价值观缺失,以及生活目标游离于现实之外的个体寄生网络的表现。随着网络偷菜游戏的扩展,“偷菜”现象也引发了一系列的社会争议。由于偷菜行为是发生在网络语境之下,因而维系社区组织和规范社区成员行为的制度力量较为薄弱,加之游戏群体流动的过于频繁,直接导致了虚拟社区人际关系的极度不稳定。作为现实生活场景在网络之中的延伸,网络

虚拟社区是以现实人群为组成成员,将其现实的情感熔铸进虚拟的象征性结构,并借助于网络游戏的虚拟架构来补偿和改善现实世界。其强大的叙事能力以及对于中心与边缘、底层与权威的模糊,更是加速造就偷菜游戏背后的“草根式”联结。

然而更值得加以重视的问题是,我们不仅要探讨偷菜现象本身的成因及意义,更需要通过偷菜现象这个节点透视网络游戏对人的行为以及社会心理层面的影响。从学生玩游戏,荒废学业;上班族疏于工作等现实问题中或许能够彰显出此类游戏所具有的负面效应,但这并不妨碍我们基于“游戏观”的视角对偷菜行为进行更深刻的认识与思考。作为缓解现代性压力,体现对于人类生存终极关怀的席勒“游戏”观已然成为后现代浪潮中社会学研究关注的热点。建立在审美“游戏冲动”概念之上的席勒美学思想将美视作“感性冲动”与“形式冲动”两股相反力量互动的结果,以期发展独立自由的人性,并藉此将游戏视为一种生存方式,为调解个体性与社会性的矛盾提供了无限可能。

网游的未知世界给年轻、无所事事、阅历浅者提供了另一个世界,吸引着人类猎奇和探求未知的本性。因此偷菜行为本身未必可视为邪恶。败坏社会风气、引诱犯罪等刻板成见也未必正确,它或许能成为人类释放“力比多”情绪并达到心理平衡的重要途径。我们并不能因为其对青少年学业的负面性影响就将电子游戏看成是“罪恶之源”。偷菜游戏可以说正是契合了都市人群精神生活空虚、工作紧张的心理现状,以简单的游戏宣泄了人们的心理压力,从而在白领间流行起来。这也是偷菜游戏火热持续的重要原因。

对于偷菜游戏所带来的问题,不能用简单的视角和办法来处理。由于当下的游戏厂商推广的游戏更多的是基于盈利目的,因此许多孩子痴迷于网络游

传媒及相关行业 2009 年 年报数据分析

◇ 郭全中 聂辰晟 王劲生

主要观点：

1. 在报业媒体上市公司方面：博瑞传播营业收入为 92251 万元，同比增长 14.0%；净利润 26291 万元，同比增长 37.2%。新华传媒营业收入为 227750 万元，同比下降 21.6%；净利润 23299 万元，同比下降 3.7%。北青传媒营业收入为 82946 万元，同比下降 23.3%；净利润 15062 万元，同比增长 273.7%。

2. 在广电媒体上市公司方面：电广传媒营业收入为 417498 万元，同比增长 24.6%；净利润 2942 万元，同比增长 37.9%。中视传媒营业收入 23315 万元，同比增长 36.4%；净利润 11450 万元，同比增长 111.1%。东方明珠营业收入 192621 万元，同比增长 5.5%；净利润 45498 万元，同比增长 2.0%。

3. 在出版媒体上市公司方面：出版传媒营业收入为

129193 万元，同比增长 9.7%；净利润 12933 万元，同比增长 11.9%。时代出版营业收入为 175235 万元，同比增长 18.0%；净利润 22519 万元，同比增长 2.9%。

4. 在广电网络媒体上市公司方面：歌华有线营业收入为 151600 万元，同比增长 11.5%；净利润 33008 万元，同比增长 0.38%。广电网络营业收入为 94992 万元，同比增长 13.9%；净利润 7811 万元，同比增长 81.3%。

5. 在新媒体上市公司方面：新浪营业收入 32820 万美元，同比下降 11.2%；净利润 6980 万美元，同比下降 21.4%。搜狐营业收入为 51520 万美元，同比增长 20.1%；净利润 17640 万美元，同比增长 11.2%。网易营业收入为 56000 万美元，同比增长 28.4%；净利润 27100 万美元，同比增长 15.8%。腾讯营业收入为 182190 万美元，同比增长 74.0%；净利润 75510 万美元，同比增长达 83.3%。百度营业收入为 65160 万美元，同比增长 39%；净利润 21760 万美元，同比增长 41.7%。

6. 大网站 2009 年度网络广告的经营情况：除腾讯、搜狐



戏，严重干扰了正常的学习生活，这也是网络游戏留给人们负面社会形象的重要原因。至于偷菜行为本身而言，并无善恶之分，关键在于开发游戏以及使用游戏的人。不同类型的游戏引发的社会后果也大为迥异，游戏成瘾问题不仅攸关着游戏者自身的发展，也影响着他们周边的人群。“你的选择会影响别人，因为这个新世界更多地依赖于其公民而不是历史。在网上，你对生活的选择和实践会对网络中其他人的生活质地产生影响，这种影响可能比发生在地理世界中的影响要广泛得多”。当下新闻出版总署已经将“中国绿色网络游戏出

版工程”纳入建设日程，力争 5 年内将中国网络游戏出版产业推向一个以绿色网络游戏为主导的全新发展阶段。这不仅意味有效解决未成年人沉迷网络游戏的问题成为可能，更是进一步将虚拟世界与现实生活紧紧扣连在一起。网络偷菜游戏仍在继续，关于偷菜行为的探讨也需要学界与业界更加多维度的分析思考。譬如，偷行为，本身就是从众心理在起作用，涉及中产阶级心理学特征。而偷别人的菜，其实是看得起别人的一种表现。这中间是否有某种权力生产机制在里面等等，唯有多角度的检视，才不至于有失客观公正，才能多一

分对于偷菜行为的理性认知。

注释

(美)雪利·特克：《虚拟化身：网络时代的身份认同》，台北远流出版公司，1998 年版，第 118 页

这一观点借鉴周宗伟《游戏化生存——社会学视野下的席勒美学新解》，《江苏社会科学》，2005 年第 4 期

李琳，赵秋棉：《中国网络游戏文化浅析》，《新闻爱好者》，2008.12

埃瑟·戴森：《数字化时代的生活设计》，海南出版社，1998 年版，第 346 页

（作者系中国人民大学新闻学院硕士研究生）