

文化产业研究丛书

WANLUO YOUXI SHENGTAI XITONG YANJIU

网络游戏 生态系统研究

吴玲玲 著



海峡出版发行集团 | 福建人民出版社
THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP | FUJIAN PEOPLE'S PUBLISHING HOUSE

文化产业研究丛书

WANLUO YOUXI SHENGTAI XITONG YANJIU

网络游戏 生态系统研究

吴玲玲 著



海峡出版发行集团 | 福建人民出版社

THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP

FUJIAN PEOPLE'S PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

网络游戏生态系统研究/吴玲玲著. —福州: 福建人民出版社, 2016. 2

(文化产业研究丛书)

ISBN 978-7-211-07277-4

I. ①网... II. ①吴... III. ①互联网络—游戏—产业—研究—中国 IV. ①G899-29

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 316581 号

网络游戏生态系统研究

WANGLUO YOUXI SHENGTAI XITONG YANJIU

作 者: 吴玲玲 著

责任编辑: 黄须友

出版发行: 海峡出版发行集团

福建人民出版社

电 话: 0591-87533169(发行部)

网 址: <http://www.fjpph.com>

电子邮箱: fjpph7211@126.com

微 博: <http://weibo.com/fjpph>

地 址: 福州市东水路 76 号

邮政编码: 350001

经 销: 福建新华发行(集团)有限责任公司

印 刷: 福州万达印务有限公司

地 址: 福州市仓山区金山大道 618 号桔园洲工业园 19 号楼 邮政编码: 350002

开 本: 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张: 13.5

字 数: 229 千字

版 次: 2016 年 2 月第 1 版

2016 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 1—2000

书 号: ISBN 978-7-211-07277-4

定 价: 40.00 元

本书如有印装质量问题,影响阅读,请直接向承印厂调换

版权所有,翻印必究

四川省教育厅2014——2016年度科研项目，
“文化生态学视域下四川县域文化产业发展中人才培养问题与对策研究”。
(项目编号: 14SB0465)

目 录

第一章 绪 论	(001)
第一节 研究的缘起与意义	(001)
第二节 我国网络游戏研究现状与媒介生态学理论回顾	(003)
第三节 研究对象与研究方法	(011)
第四节 研究的基本架构	(013)
第二章 多维视野中的网络游戏文化形态	(018)
第一节 欧美学者视域中的电子游戏文化形态	(018)
第二节 国内不同话语体系中的网络游戏文化形态	(028)
第三节 网络游戏文化身份合法性论证	(038)
第四节 网络游戏文化形态的双重结构	(042)
第三章 网络游戏消费——传播生态分析	(046)
第一节 网络游戏的媒介特性分析	(046)
第二节 网络游戏的传播要素分析	(050)
第三节 网络游戏的复合传播模式模型及传播过程分析	(063)
第四节 基于媒介体验的网络游戏传播生态实证分析	(067)
结论	(080)
第四章 网络游戏生产——产业生态分析	(081)
第一节 网络游戏产业的内涵与发展历程	(081)
第二节 我国网络游戏产业生态形成的环境因子分析	(087)
第三节 网络游戏产业链生态分析及优化策略	(099)
第四节 网络游戏产业集群生态分析	(115)
结论	(129)

第五章 网络游戏生态系统及生存因子分析	(130)
第一节 网络游戏生态系统与生态生成逻辑	(130)
第二节 基于企业运作的网络游戏内部生态系统生存因子探析	(133)
第三节 媒介竞合生态系统中网络游戏的生态位分析	(142)
第四节 外部生态环境中网络游戏生态系统的生存因子分析	(145)
第六章 网络游戏生态系统反馈机制	
——生态系统 (HI) 评价指标体系设计	(148)
第一节 网络游戏生态系统 (HI) 评价的概念	(148)
第二节 网络游戏生态系统 (HI) 评价指标体系设计原则与方法	(151)
第三节 网络游戏生态系统 (HI) 评价指标体系构建	(153)
第四节 网络游戏生态系统 (HI) 评价模型构建	(163)
第五节 网络游戏生态系统 (HI) 评价实施建议	(175)
结语	(181)
附录	(183)
参考文献	(200)
后记	(209)

第一章 绪 论

第一节 研究的缘起与意义

一、研究的缘起与目的

“我们无法否定数字化时代的存在，也无法阻止数字化时代的前进，就像我们无法对抗大自然的力量一样。”^① 网络游戏的飞速发展便是对尼葛洛庞帝这一说的最好印证。从1998年“联众游戏世界”推出，到2013年我国整个游戏行业生产经营总收入近1230亿元人民币，其中网络游戏（包括移动游戏）占总额的99%。我国网络游戏产业从零开始，极速发展成为了一个产值超过电影、音像制品等的新媒体产业。随着网络游戏在产业上的成功，文化也开始主流化。网络游戏已成为当代文化“审美化”的重要表征与动力之一，伴依其产业链的延伸与扩展，渗入到当代审美文化的各个方面：以游戏为原型的玩具，以游戏情景作为表演场景的“街舞”表演，电子音乐表演，以游戏为原型的游戏文学、服装，以游戏为主题的主题公园、电子竞技等等。网络游戏的产生与发展可以说就是对当代文化“审美化”的见证，并且是“审美化”发展的重要动力——网络游戏推动了数字电子的发展和应用；“网络游戏”作为一种观念，渗透到了其他媒体文化之中，如交互式电影、游戏化电影的产生，就是游戏影响电影的最突出的表现。

游戏消费者在人口特征上也开始“主流化”，在美国电脑娱乐软件的使用者中，3/4是18岁以上的成年人，39%的年龄大于36岁，82%的年龄介于25~55岁之间，女性消费者占总38%，75%上过大专院校，51%年收入高于5万美元；1/3的互联网用户常玩网络游戏。我国由于信息产业发展的相对滞

^① [美] 尼葛洛庞帝著，胡泳、范海燕译：《数字化生存》，海口，海南出版社，1997，269页。

后,游戏群体年龄偏低美国。但是,无论是美国还是中国,都已经有了“整整一代人在儿童期间开始玩游戏,并在长大成人之后保持了这一习惯”^①。可以预见,随着信息技术的进一步发展、互联网的进一步普及、三网融合的推进、无线互联网的成熟与发展以及网络游戏发展的社区化和互联网社区发展的游戏化,再加上“数字化土生土长一代”群体的成长与拓展,“网络游戏经验”将作为数字化时代人们的一种基本的生活经验,在深层次上影响着人们的消费方式、交往方式、思维模式、审美趣味、文化认同以及自我身份的确认。

与网络游戏对社会影响深远相应的是,网络游戏在不同的话题领域中,呈现出不同的形态,甚至在同一话题域中都会呈现出截然相反的两种形态。这既与网络游戏本身的复杂性相关,也与整个社会话语对网络游戏的表述形态相关,更与我们缺乏对其的整体性、系统性的认识与把握相关。网络游戏如同其他文化工业产品一样,其社会影响与文化价值的发生要经历产品创意—产品生产—产品流通—发送机构—消费者接受这样一条文化产业价值链。每一个环节都受到网络游戏生态系统、媒介生态系统、社会系统的影响;这一系列的影响,通过网络游戏策划、设计研发、生产、销售、消费、服务、改进等产业流程,最终表现为网络游戏消费者通过对网络游戏产品的消费获得了何种媒介体验,受到了何种影响,并进而影响到社会系统。面对网络游戏的强劲文化影响力,我们不仅要明白网络游戏给我们的社会带来了何种影响,更需了解影响是在何种运作机制中产生?这一运作机制又包含了哪些构成因素?各构成因素间的关系结构是什么?这就要求我们在社会话语系统—媒介生态系统—网络游戏生态系统—媒介生态系统—社会话语系统,健康的社会话语体系—健康的游戏产品—健康的消费者—健康的游戏产品—健康的社会话语体系的双层生态逻辑之下,把围绕网络游戏消费—生产运作形成的各种关系看作为一个生态整体,依照网络游戏的媒介特性与网络游戏文化产业特性及现状,从整体上分析其生态形成的机制,并在分析的基础之上建立一套可行有效的反馈机制,来激励或修正网络游戏的正或负影响,这是本课题研究的缘起,也是本课题的研究出发点。

二、研究的意义

(一) 理论意义

目前网络游戏的诸多研究取向已获得学界的普遍关注,网络游戏的研究

^① 胡泳:《电子游戏:卧室里的游戏》,《读书》,2006(5)。

在广度上不断拓展,不同学科的研究者都基于自己的学科领域对网络游戏进行了探讨。从媒介生态的视野,把网络游戏通过文化呈现、生产、消费、传播为纽带形成的各种关系结构视为一个生态系统,系统地对其运作机制进行探讨的还没有出现。传媒领域主要还是从文化研究的视野探讨网络游戏“带来了何种影响”,也零星地出现过几篇从传播学视野下对网络游戏进行探讨的论文,没能形成研究体系。本书将在媒介生态学视野下,依照生态学中生态健康“健康的土壤→健康的食物→健康的人”的逻辑,从网络游戏文化呈现“生态—消费—传播”生态分析开始,通过依次递进分析,探索其生态体系运作的机制、生态生成的基本逻辑与生态体系的基本结构,形成了一个较完整的研究体系。

(二) 现实意义

本书通过应用产业经济学理论、企业生态理论、传播理论、企业管理理论、心理学理论、媒介生态学理论、文化研究理论、传播学理等,系统分析影响网络游戏生态系统的诸多因子,设计了网络游戏生态系统的评价指标体系和评价模型,为客观公正地对网络游戏生态系统进行评估与监测提出了具体解决方案。

(三) 创新点

第一,基于网络游戏传播特性分析,构建了网络游戏的复合传播模式。第二,借用约瑟夫·派恩二世和詹姆斯·吉尔摩的“体验黄金点理论”模型,构建了网络游戏体验分析模型。第三,提出把以“游戏消费”为中心而形成的关系结构纳入到网络游戏产业链运作之中,通过生产者与消费者的利益共享和游戏产品的多样化,把游戏消费行为变为一种“智本生产行为”。第四,通过对网络游戏产业空间分布的历时与现状的考察,提出网络游戏的产业集群优化模型。第五,分析构建了网络游戏生态系统结构模型及网络游戏生态生成的逻辑模型。第六,构建了“网络游戏生态系统”的评价指标体系;简化应用层次分析法和德尔菲法,构建了操作简单、实用的“网络游戏生态系统”的评价模型。

第二节 我国网络游戏研究现状与媒介生态学理论回顾

一、我国网络游戏研究现状

我国学术界对网络游戏的研究,从网络游戏在中国产生之初就开始了,

但不多见,可搜索到的最早研究为1999年11月程新潮发表于《网络与信息》上的《网络游戏瘾君子》。但自2003年国家出台了一系列扶持网络游戏产业发展的政策后,与网络游戏相关的学术论文骤增。其研究取向(技术类不包括)大致可归纳为八个方面:

(一) 网络游戏产业研究

主要集中于网络游戏的文化产业特性、产业现状、发展、运营、产业政策、影响消费者消费网络游戏的因素等议题上,其指向的是如何优化由网络游戏开发商、代理商、运营商、销售渠道、网络运营商、设备供应商、消费者所组成的网络游戏产业链,以获取最大的产业效益。这类研究成果大多数属于“解决问题”,就网络游戏的产业现状加以分析,再提出问题解决办法的碎片化研究。2010年之后,网络游戏出口也开始成为研究者关注的议题。

(二) 网络游戏虚拟财产的法律属性与法律保护以及游戏中违法行为的研究

确认虚拟财产的法律属性,依法保护消费者的虚拟财产是研究者的共识。由于网络游戏发展迅速,形态变化快,新的法律问题不断产生,因此研究动态也是在不断变化的。

(三) 网络游戏消费者研究

第一,网络游戏消费者的实证研究。如《游戏人的游戏生活——成都网络游戏消费者调查报告》^①《新生代农民工网络游戏消费行为研究》^②以及中国互联网信息中心每年都要出版相关的报告。第二,网络游戏对消费者的影响研究,主要包括心理影响与社会行为影响两个方面。心理影响主要集中在对网络游戏成瘾^③的标准、现状、原因、影响与对策分析等。以网络游戏和成瘾为关键词通过CNKI检索,除掉一些非研究性文章,2009~2014年与网络游戏成瘾相关的研究文章153篇,并出现了一定数量的硕博学位论文。实证调查研究方法逐渐受重视,关注的对象主要是在校大学生与青少年。社会行为影响主要集中在网络游戏对消费者人际交往、亲子关系、青少年社会化的影

① 崔建铭:《游戏人的游戏生活——成都网络游戏消费者调查报告》,《信息产业报道》,2005(Z2)。

② 吴小玲:《新生代农民工网络游戏消费行为研究》,《西南交通大学学报(社会科学版)》,2012(3)。

③ 网络游戏成瘾是与网络成瘾相关的一个词,北京军区总医院成瘾医学科把网络成瘾定义为一种精神疾病,指个体反复过度使用网络导致的一种精神行为障碍,表现为对网络的再度使用产生强烈的欲望,停止或减少网络使用时出现戒断反应,同时可伴有精神及躯体症状,学术对网络游戏成瘾的探讨也相多,但对到底什么是网络游戏成瘾,成瘾的标准并没有统一的意见。

响等议题,通常都涉及“网络成瘾”。

(四) 网络游戏的政府规制研究

这一议题最早的系统研究成果为彭桂芳《我国网络游戏产业的政府规制研究(1996~2007)》^①。文中对网络游戏的政府规制进行了三阶段的划分,归纳出各阶段的主要特点,并分析了我国十年来网络游戏政府规制和主要存要的问题。刘建银《我国青少年网络游戏监管政策的十年回顾与分析》^②对旨在保护青少年的网络游戏监管政策进行了分析。

(五) 对网络游戏的文化表现形态、媒体属性以及网络游戏平台上的传播方式、传播组织等进行研究

涉及的主题包括网络游戏符号表征、网络游戏广告、媒介素养、从传播学的角度探讨网络游戏中的身份认同等。较为重要的成果专著有《互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式》^③,论文有陈昌辉的《角色扮演类网络游戏拟生态互动传播模式分析》^④、李一峰的《传媒即体验:以ACG与传媒产业的融合为例》^⑤。

(六) 网络游戏社会、教育、文化、艺术价值的研究

除上述的网络游戏与青少年社会化的研究外,还包括:1. 网络游戏与伦理道德关系研究。集于讨论网络游戏培养道德的可能性及破坏道德伦理的现状。2. 网络游戏的教育功能研究,探讨网络游戏的教育意义和利用网络游戏模式开发教育软件的可能性。3. 网络游戏的文化审美价值研究;较重要的成果有《网络游戏的文化意义》^⑥《虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思》^⑦。曾晓东的《网络游戏的美学思考》^⑧对西方的游戏学进行了初次介绍,并在游戏学的视野下,借了海德格尔的技术论、道家“逍遥”论等

① 华中师范大学2008年硕士论文。

② 刘建银:《我国青少年网络游戏监管政策的十年回顾与分析》,《重庆邮电大学学报(社会科学版)》,2013(1)。

③ 关萍萍:《互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式》,杭州,浙江大学出版社,2012(3)。

④ 陈昌辉:《角色扮演类网络游戏拟生态互动传播模式分析》,《青年记者》,2008(18)。

⑤ 浙江大学2005年博士论文。

⑥ 齐铁丹:《网络游戏的文化意义》,《福建艺术》,2003(2)。

⑦ 刘泓:《虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思》,《福建论坛(人文社会科学版)》,2003(3)。

⑧ 湖南师范大学2004年硕士论文。

对网络游戏进行的审美反思。肖尧中的《文化传播视野中的网络游戏》^①从传播的角度对网络游戏的审美意义进行了研究。

(七) 动漫、文化产业类研究

大量动漫、文化产业类研究都会涉及网络游戏,一种是把网络游戏当成动漫的一种,但停留在发展史的介绍及现状的描述;另一种是把网络游戏当成动漫的衍生品进行讨论。对本书较有借鉴意义的有两个成果,一是王三炼的博士论文《传播生态学视域中的中国动漫产业研究》^②。在传播生态学的框架下,对动漫产业生态失衡进行了研究并提出了相应的解决方案。但其研究对象是动画和漫画,研究的目的是产业生态。与本书的研究对象与研究归旨有很大的区别。二是李思屈等人著的《数字娱乐产业》一书,其“符号共享”的产业视野很新颖,也具体论述到了网络游戏,依据第三方的数据对网络游戏消费者的消费行为进行了探讨,但其研究的对象主要还是动漫,与对动漫精彩的论述相比,对游戏的研究显得较单薄。

(八) 网络游戏生态评价体系研究

广义上看,上述研究都是与网络游戏生态相关的研究,具体到网络游戏生态评价体系的研究则很少,且限于网络游戏产品的分级研究。网络媒介生态评估除网络游戏的主管部门新闻出版广电总局、文化部、工业和信息化部政府规制研究成果主要有两个:

1. 2004年由青少年网络协会制定的《绿色游戏推荐标准》是我国推出的第一个系统的游戏(包括网络游戏)分级标准。设立了静态指标和动态指标共计12项。其中静态指标包括暴力度、色情度、恐怖度、社会道德度、文化内涵度5项;动态指标包括PK(砍人)行为、非法程序(外挂)、聊天系统的文明度、游戏内部社会体系的秩序、游戏形象宣传、游戏时间限制、社会责任感7项。动态标准主要是针对网络游戏运营而设置的。《绿色游戏推荐标准》依年龄把游戏分为五个等级,全年龄段、初中生年龄段、高中生年龄段、18岁以上年龄段和危险级。^③其中动态标准的设置充分考虑到了网络游戏消费是传播建构的特点,但因无法在上市之前对其进行预测,需要在具体运营及具体游戏消费过程中进行动态跟踪,因此,其可执行度不高,同时由于该标准主要是作为行业标准存在,并没有引起各方面的重视。

① 四川大学2005年硕士论文。

② 浙江大学2009年博士论文。

③ 《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准(草案)》转引自中国青少年网络协会网站, <http://www.zqwx.youth.cn/web/zuizhong.jsp?id=635>, 2008-12-11。

2. 2010年1月,国家文化产业创新与发展研究基地、北大文化产业研究院受文化部委托研究的网络游戏分级标准,又称为“5×20 纬度网游分级测评表”。该标准包括5个评价指标:文化价值导向性、虚拟社会健康度、游戏时间限制性、游戏对抗性、感官接受度,20个游戏模块即基础架构、配音配乐、区域场景等。通过5个指标对20个游戏模块进行综合评价,并对评价结果采用允许、鼓励、限制予以区分^①。

此外还有霍煜梅2008年2月发表的《网络游戏的道德评价模型及应用》^②,该文在参考日、韩以及欧美等国的网络游戏分级标准及中国现在游戏分级制度的基础上,增加了肯定性道德评价指标,提出了网络游戏的道德评价模型。该模型把国际常用的网络游戏分级指标作为“限制性”指标:色情度,暴力度,血腥恐怖度,涉及毒品、吸烟、酗酒,涉及其他违法,意识导向度。同时还设置了三项推荐性指标:益智教育性、品格培养度、文化内涵度。最后是南京师范大学教育游戏研究中心教育视野下的电子游戏分级标准试用版。

总体上来说,网络游戏研究表面上热闹非凡,但由于各研究者的关注点与研究视野不一样,再加上各学科之间缺乏有效的交流,以及一些研究者本身与网络游戏消费的隔绝,造成了网络游戏研究热闹非凡的背后是碎片化与重复化的研究现状;缺乏跨学科视野与整体性、系统性、前瞻性的研究成果;极少数优秀之作也还处于论文阶段,未能成体系。

二、媒介生态学相关理论回顾

本书主要是在媒介生态学的媒介生态视野下借用多学科理论进行研究。最早将媒介生态学^③确立为一门学科的是美国学者尼尔·波兹曼。1968年尼

① 《网游分级制度年内实施能否奏效有待验证》,中国网, <http://www.china.com.cn/>, 2010-3-2。

② 霍煜梅:《网络游戏的道德评价模型及应用》,《北京邮电大学学报(社会科学版)》,2008(2)。

③ Media ecology 也译为媒介环境学,何道宽在所译《媒介环境学》的序中做了详细解释,“(1)从这个学派使用 ecology 的意义看,ecology 是亚里士多德原本使用的‘家居环境’,并不能和今天的‘生态’画等号;(2) Media ecology 唤起环境保护主义观念,使人注意媒介对社会实践的影响,‘媒介环境学’的定名使人重视该学派人文学主义(humanism)的关怀,说明它是一种实践哲学、一种社会思想学说和人文主义思潮;(3)国内的‘媒介生态学’关注的焦点是媒体之间的生态、媒体的经营和管理,属传播政治经济学派,介乎批判学派和经验学派之间,和北美的 Media ecology 不是一回事。但如果考虑到体制化媒介不仅是一种媒介技术,更是一个社会机构,媒体的经营和管理必然会影响到媒介的表现形态,并通过媒介而成为人的环境,那么媒体的经营和管理或者说内部生态状况也应该属于 Media ecology 的研究范围。只不过两者所处政治文化语境的不同,所面对的媒介现状不同,研究偏向与学术逻辑有所不同。”邵培仁《媒介生态学:媒介作为绿色生态的研究》则把“媒介作为环境”作为媒介生态学研究一个关注部分。为了行文的统一,本文采用媒介生态学的译法。此外,中国社会科学院研究生院博士研究生李明伟在其博士论文《媒介形态理论研究》(2005年)中把英尼斯、麦克卢汉、梅罗维茨、利文森的研究以媒介形态学命名。

尔·波兹曼在演讲中首次公开介绍了“媒介生态”一词,该演讲后来以《革新的英语课程》为题发表。尼尔·波兹曼将媒介生态学定义为把“媒介作为环境的研究”;1979年在《教学作为一种保存性的活动》一文中对“媒介生态”做了进一步的解释,认为应该把信息环境作为一个整体来研究,以便“理解技术和传播工具如何控制了信息的形式、数量、速度、分布和方向,继而这些信息的结构和偏向又如何影响到人们的观念、价值和态度”^①。在媒介生态学(Media ecology)的范畴,西方学者关注的是“媒介作为人的环境”,其感兴趣的是“人们感觉、感知、体会、思考、认识、理解和再现周围世界的方式,如何受传播媒介固有的符号性质和感知性质的塑造”^②。包括哈罗德·英尼斯的“媒介时空论”,麦克卢汉的“媒介人体论”和“媒介四定律”,欧文·戈夫曼的“媒介场所论”,刘易斯·芒福德的“媒介容器论”,尼尔·波兹曼的“媒介环境论”,保罗·莱文森的“媒介进化论”,此外还有媒介依赖论、媒介失控论、媒介控制论等。^③

邵培仁教授认为媒介生态学是指用生态学的观点和方法来探索和揭示人与媒介、社会、自然四者之间的相互关系及其发展变化的本质和规律的科学。^④根据我国学者崔保国教授的观点,“媒介生态学是吸收了传播学、生物学和生态学的成就和研究方法逐渐发展起来的,是研究媒介与其生存发展环境以及人与媒介环境之间相互关系的科学。它关注的是媒介的种类、系统结构、功能、行为以及媒介与人、媒介与社会的关系等问题”^⑤。其认为媒介生态学可以分为两大内容:一个是以媒介为中心,研究媒介与其生存发展环境问题;另一个是以人类为中心,研究人与媒介环境问题。国内的媒介生态学则是原发地把生态学理论应用于媒介研究,其研究领域包括媒介政治生态、媒介经济生态、媒介文化生态、媒介教育生态四个方面,并将西方“媒介作为人的环境”的研究包括在其研究范围之内。与西方学者富于哲理化和诗性的研究相比,国内学者这种原发性的研究更符合我国的媒介现状,在实践层面上也更具有操作性,是本研究对网络游戏生态系统进行探讨与评估的理论基础。

① 李晓云:《尼尔·波兹曼与媒介生态学》,《新闻界》,2006(4)。

② [美]林文刚(Casey Man Kong Lum)编、何道宽译:《媒介环境学》,北京,北京大学出版社,2007。

③ 邵培仁:《媒介生态学——媒介作为绿色生态的研究》,北京,中国传媒大学出版社,2008,47页。

④ 邵培仁:《媒介生态学——媒介作为绿色生态的研究》,北京,中国传媒大学出版社,2008,5页。

⑤ 崔保国:《媒介是条鱼:理解媒介生态学》,《中国传媒报告》,2003(2)。

国内对于“媒介生态”较早关注的是北京师范大学的尹鸿教授,在《电视研究》1996年第5期上,他发表了《电视媒介:被忽略的生态环境——谈文化媒介生态意识》一文,在文章结尾处指出:“我们必须充分意识到电视媒介作为一种生态环境在当今社会的政治、经济、文化和教育中所具有的巨大作用。我们应该关注电视媒介生态对人的教育、成长、社会化,对社会的稳定、发展,对文化的平衡、健康所具有的影响和意义,寻找媒介保护和发展的途径。我们需要让人们了解每天包围着我们、灌输给我们关于世界关于我们自身的信息的电视媒介,我们应该为青少年合理地选择一种健康的媒介生态环境,我们必须在面对电视媒介时知道应该做什么和怎样做。这是我们电视媒介工作者、文化批评者和所有教育者应该具备的一种文化媒介生态意识。”^①同一时期,其《反思电视媒介环境》一文指出:“电视媒介已经构成了我们的一种生态环境。建立电视媒介的综合研究机构,扶持与其他社会科学和人文学科相互交叉的电视研究的学科群,培养和引进电视媒介研究的多方面人才,介绍和探讨电视媒介理论,已经成为一个紧迫的问题,而解决这些问题的关键则在于我们是否充分意识到电视媒介在当代社会的政治、经济、文化和教育中所具有的巨大作用,以及电视研究对于电视媒介的健康发展所具有的重大意义。我们的未来的电视媒介研究将关注媒介生态对人的教育、成长、社会化,对社会的稳定、发展,对文化的平衡、健康所具有的影响和意义,寻找媒介保护和发展的途径。我们应该能够合理地选择一种健康的媒介生态环境。”^②

在《新闻界》2001年第5期上,邵培仁发表了《传播生态规律与媒介生存策略》一文,“这是我国媒介生态学研究注重媒介经营与管理的开山之作,因而也有别于北美传播生态学研究的技术控制论、文化人类学、符号互动论等传统”^③。之后相当多的学者都对媒介生态进行过探讨与研究,具有理论指导意义的论文主要有:邵培仁的《论媒介生态的五大观念》、崔保国的《媒介是条鱼——理解媒介生态学》、胡太春的《公共政策变迁和媒介生态循环》、蒋晓丽的《媒介生态与和谐准则》;专著有支庭荣的《大众传播生态学》、邵培仁的《媒介生态学》。邵培仁在《传播生态规律与媒介生存策略》一文中运用传播学和生态学的基本原理和知识,对传播过程中个人、群体、媒介和其

① 尹鸿:《电视媒介:被忽略的生态环境——谈文化媒介生态意识》,《电视研究》,1996(5)。

② 尹鸿:《反思电视媒介环境》,《中国电视》,1996(8)。

③ 陈楚洁:《中国大陆媒介生态学研究综述》,传播学论坛 <http://www.chuanboxue.net/list.asp?unid=3230>。

他社会系统之间的矛盾、冲突、协同的诸种生态关系进行了系统研究和分析,总结出了五种解释性与操作性的生态规律:传播生态位规律、传播食物链规律、传播生物钟规律、传播最小量规律、传播适度性规律,《论媒介生态的五大观念》认为“媒介在大众传播中的任何生态失控或失衡都会对人类的生产和生活产生极其巨大的影响,对已经形成的生态平衡关系造成破坏”^①,提出了媒介生态的五大观念:整体观、互动观、平衡观、循环观、资源观。

崔保国教授在《媒介是条鱼——理解媒介生态学》认为媒介系统、社会系统和人群,以及这三者之间的相互关系和相互作用是媒介生态系统基本构成要素,其媒介系统“六界说”依照媒介在社会信息系统的传播活动中所处的地位和所发挥的作用,把媒介生态系统划分为六界:媒介符号系统、媒介资源系统、信息处理媒介系统、信息储存媒介系统、信息传播媒介系统和信息接收媒介系统。

胡太春教授在《公共政策变迁和媒介生态循环》一文中就公共政策与媒介生态变化之间的关系进行了论述。完整的媒介生态系统包括媒介因素和环境因素两个方面,公共政策通过调节媒介与环境之间的关系影响媒介生态——从速度和数量上控制由环境流入到媒介的资源;规范媒体行为,引导媒介生态向积极的方向发展;建立新的媒介联系,拓展媒介生态的空间范围;调节市场的容量和结构,修补媒介生态环境。

蒋晓丽教授在《媒介生态与和谐准则》一文中认为,“媒介生态”指在一定社会环境中媒介各个构成要素、媒介之间、媒介与其外部环境之间相互良性制约而达到的一种相对平衡的结构,是实现消费者—媒介—政府—社会这一复合生态系统整体协调而达到一种稳定有序状态的动态过程,建立这样一个和谐的媒介生态必须遵循和谐的四大原则:整体原则、差异原则、适度原则、互动原则,同时将这四大原则有效地运用到媒介生态中,处理好四大关系:政府与媒介的良性互动,媒介与消费者的协同进化,媒介与媒介的共存共进及媒介内部协调平衡。

众多研究者中,“媒介生态”的研究较为系统的是浙江大学的邵培仁教授。继《传播生态规律与媒介生存策略》《论媒介生态的五大观念》之后,相继发表了《媒介生态学研究的新视野——媒介作为绿色生态的研究》^②《媒介

① 邵培仁:《论媒介生态的五大观念》,《新闻大学》,2001(冬)。

② 本文载《徐州师范大学学报(哲学社会科学版)》,2008(1)。

生态城堡的构想与建设》^①《媒介生态学研究的基本原则》^②《论媒介生态系统的构成、规划与管理》^③，2008年3月，《媒介生态学：媒介作为绿色生态的研究》一书的出版，标志着国内“媒介生态学”完整体系的基本形成。

第三节 研究对象与研究方法

一、研究对象

（一）网络游戏生态系统

“媒介生态系统（media ecosystem）”是指“在一定的时间和空间内人 $\longleftrightarrow$ 媒介 $\longleftrightarrow$ 社会 $\longleftrightarrow$ 自然四者之间通过物质交换、能量流动和信息交流的相互作用、相互依存而构成的一个动态平衡的统一整体”^④。由媒介系统、社会系统、人群三个方面组成^⑤。在媒介生态学视野中，本书把以网络游戏产品的生产、传播、消费为中心而形成的各种关系结构及要素视为一个生态整体进行考察，并把其命名为网络游戏生态系统。

（二）本书研究的问题域

网络游戏生态系统涉及的范围十分宽广，围绕网络游戏产生的一切文化、社会、政治、经济现象都属于其生态系统的构成部分，这显然不是在一个学科视野之下一个研究者一个研究课题所能把握。本书试图回答的问题是“网络游戏生态生成的机制是什么？”在媒介生态学“媒介—人与媒介—媒介与媒介—媒介与社会”的基本逻辑下，对其生态体系的结构与生态形成的逻辑进行分析与建构，并在此基础上设计出一套网络游戏生态体系的信息反馈机制。本书围绕四个方面建立研究框架：媒介（网络游戏文化呈现生态），人与媒介（网络游戏消费生态的生成机制），媒介与媒介（网络游戏生产生态的生成机制），人 $\longleftrightarrow$ 媒介 $\longleftrightarrow$ 社会（网络游戏生态系统生存因子分析及信息反馈机制的建立）。

① 本文载《当代传播》，2008（1）。

② 本文载《新闻与写作》，2008（1）。

③ 本文载《浙江师范大学学报（社会科学版）》，2008（2）。

④ 邵培仁：《论媒介生态系统的构成、规划与管理》，《浙江师范大学学报（社会科学版）》，2008（3）。

⑤ 崔保国：《媒介是条鱼：理解媒介生态学》，《中国传媒报告》，2003（2）。