

文化财经研究丛书

孔少华 著

**RESEARCH ON THE INFORMATION
ACCEPTANCE BEHAVIOR OF
ONLINE VIDEO GAME PLAYERS**

**网络游戏玩家的
信息接受行为研究**

作为一种新媒体形态，网络游戏具有很高的商业价值。本书从信息接受的微观视角分析网络游戏玩家的游戏过程，探索游戏信息场及其信息流动规律对玩家认知的影响。



经济管理出版社
ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

文化财经研究丛书

本书获得中央财经国家文化创新研究中心“文化PPP研究”课题资助

孔少华 著

**RESEARCH ON THE INFORMATION
ACCEPTANCE BEHAVIOR OF
ONLINE VIDEO GAME PLAYERS**

网络游戏玩家的
信息接受行为研究

作为一种新媒体形态，网络游戏具有很高的商业价值。本书从信息接受的微观视角分析网络游戏玩家的游戏过程，探索游戏信息场及其信息流动规律对玩家认知的影响。



经济管理出版社

ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

网络游戏玩家的信息接受行为研究/孔少华著. —北京: 经济管理出版社, 2017. 5

ISBN 978-7-5096-5021-9

I. ①网… II. ①孔… III. ①网络游戏—信息处理—行为分析 IV. ①G898.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 054130 号

组稿编辑: 郭丽娟

责任编辑: 侯春霞

责任印制: 黄章平

责任校对: 超凡

出版发行: 经济管理出版社

(北京市海淀区北蜂窝 8 号中雅大厦 A 座 11 层 100038)

网 址: www.E-mp.com.cn

电 话: (010) 51915602

印 刷: 北京玺诚印务有限公司

经 销: 新华书店

开 本: 720mm×1000mm/16

印 张: 12.75

字 数: 170 千字

版 次: 2017 年 5 月第 1 版 2017 年 5 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5096-5021-9

定 价: 56.00 元

· 版权所有 翻印必究 ·

凡购本社图书, 如有印装错误, 由本社读者服务部负责调换。

联系地址: 北京阜外月坛北小街 2 号

电话: (010) 68022974 邮编: 100836

总序

“十二五”时期之后，中国经济高位下行已成常态，保增长的硬约束会使中国政府给予文化创意经济更大的支持。经济新常态，这既是中国社会经济发展的必然逻辑，也是中国政府的理性选择。20世纪70年代之后三十多年平均10%左右的经济狂飙突进，在给中国带来社会财富极大增长的同时，也逻辑性地导致能源资源枯竭、生态环境恶化、中等收入陷阱等日益被普遍感知的发展危机。长期高速发展带来的经济势能与社会期待，的确会出现政府失灵和市场失灵并存的危险。所谓政府失灵是指试图理性把控经济发展态势的行政努力失效，这不仅现实地体现在股市、汇市调控的尴尬失措上，也不无反讽地表现在对于产能过剩行业的进退失据上。所谓市场失灵是指市场作为与民众关切和政府需求相错位，比如在医疗卫生领域，市场化似乎在加剧着医患矛盾，文化产业的繁荣也带来了越来越强烈的对于文化庸俗化的质疑以及对于文化公共价值（社会效益）缺失的担忧。但是，在中国的现代化发

展进程中,不管有多少问题,无论存在什么样的困境,发展是硬道理,改革是大方向,包容矛盾,寻求新的增长平台,保持经济适度高度增长,将会是中国发展的基本战略选择。正是在新常态的语境下,基于文化创意的社会经济发展模式得到越来越普遍的认可。

当代中国的文化产业主要是两种力量相互作用的结果:一种力量是文化体制改革的推动,另一种力量是市场经济发展的拉动。这两种力量的交互决定了中国文化产业的复杂性与多样性——事业性与产业性混生,体制性与民间性杂合,社会目标与经济目标重叠。

如同中国经济的高速增长,中国文化产业也同样走上了迅猛增长的发展通道,这一方面得益于中国政府在文化体制改革方面强大而高效的作为,另一方面也是中国巨大的文化市场潜力得以不断释放和资源活力逐步被激活的成果。快速发展的文化产业成效显著,但其中的弊病乃至结构性问题仍旧突出。

中国文化产业的发展会成为中国崛起的一个世界性标志事件。这个可能会被认为很唐突和武断的看法是基于如下的理由:

首先,世界上任何国家都不曾像中国这样从体制机制、国家战略高度如此重视并推动文化产业的发展。美国的实际文化产业[美国官方没有文化产业的分类,社会层面主要是使用版权产业(Copyright Industries)的概念]是全球最庞大的,但却没有专门的政府管理部门,也没有专门的文化产业国家战略描述,实际文化产业的发展主要是市场自发生长的结果。英国、法国等市场经济国家虽然有专门的推动文化产业发展的政府行政部门,也在某些特定时期有关于文化产业发展的国家战略表述,但由于政党政治的特点和市场经济的特质,政府在文化产业发展中的作用总体上极为有限,企业和市场始终都是文化产业发展的决定性因素。相较之下,日本、韩国等赶超型市场经济国家的文化产业发展受政府的推动作用显著,但政府的作为也主要体现在市场失灵或不足的领域,市场化、社会化

是其基本特征。在中国，文化产业发展的一些关键要素主要掌握在政府的手中，比如公共文化资源、文化艺术人才、文化内容审批、文化产业发展的财政资金及信贷资本等。各个层面的文化产业管理部门配置齐全，文化产业的发展在党中央和国务院的各类全局性重大战略部署中都有显著的表述，国有文化机构及国有文化资产在文化产业的发展中起着主导和主力的作用。20世纪70年代末中国政府启动的改革开放战略在其后的三十多年中创造了经济发展奇迹，政府在社会动员和市场激励方面的高效与灵活在国际上独树一帜。这种经济发展模式及其成效也使中国各级政府在发展文化产业时更有经验和信心。

其次，中国的文化产业具有显著而复杂的中国特色。《易经》的“观乎人文，以化成天下”这段文字就是中国的“文化”之源，也是中国文化发展的基本特征与诉求，即强调并追求文化的同源式认同。在《易经》的语境中，所谓“观乎人文”指的是要学习西周的文教礼制；在孔子的价值体系里，文化就是“恢宏周礼，天下大同”。中国文化的这种特征已然形成了中国文化发展的基本路径，也成为当下中国文化产业发展的一个内生特征与价值取向，即所谓社会效益第一性原则。当然，在今天，“化成天下”的文化发展价值追求显然具有了政党政治的特征，中国文化产业的发展也就难免会有强烈的社会意识形态要求。在中国，当单一的文化事业模式越来越无法适应文化发展实践的时候，文化产业被认可为社会主义市场经济体制下文化发展的基本方式之一，在确保社会主义属性的前提下，积极适应并发挥市场机制的作用，内求文化发展与时俱进，满足人民日益增长、日益多样的精神文化需求，让人民满意，实现内部文化认同；外求文化发展的国际影响力，让世界认识并接受中国形象与中国价值，提升文化软实力。作为经济体制改革经验的重要延伸，文化体制改革不仅极大地释放了文化生产力，也重新塑造了中国文化发展的新格局。文化体制改革的总体趋势是将文化部门划分为文化事业与文化产业

业,但实际上由于意识形态的因素,经营性文化事业(也可称之为事业单位企业化运营)部门还大量存在,这既体现了改革的复杂性,也进一步凸显了中国特色。^①可以说,中国文化传统的强大惯性混合了清末以来形成的民族危亡意识、当代改革开放的富强理念以及社会主义意识形态约束,共同形成了当下中国文化产业发展的复杂中国特色。

再次,中国的文化产业被寄予了很高的经济增长期望。在当前,中国文化产业的发展除了被赋予浓重的“文化”责任外,也被寄予强烈的“产业”使命,尤其是在地方政府层面上,后者显然更为重要和急迫。众所周知,中国改革开放以来的高速增长很大程度上是以低效率大规模消耗不可再生能源资源为代价的,同时形成的并发症或后遗症就是严重的环境污染,这种经济增长方式显然不可持续,但中国的经济还亟待快速发展,寻求高效的替代增长途径成为当务之急。因此,文化产业被寄予转变经济增长方式、促内需、调结构的厚望。所谓转变经济增长方式,就是要从依赖自然资源和人力资源的经济发展方式向依靠人文资源和智力资源的经济增长方式转变。一个很重要的认识已经被广泛接受,即自然资源在生产过程中不断被消耗并不可再生,而文化资源通过产业化开发则不断增值且生生不息。与这种认识不谋而合,经济学家也提出,与一般经济领域边际收益递减的特征不同,创新行业的边际收益是递增的,这一研究成果也被应用到对文化产业的研究中来。^②随着这样的认识日益深入人心,加上文化旅游、文化地产等业态的火爆效应,中国各级政府对于文化产业的经济增

① 魏鹏举:《切合人民利益,激发文化活力》,《人民日报》,2013年11月5日第14版。

② 罗默于1986年在美国《政治经济学》杂志发表《收益递增与长期经济增长》(Increasing Returns and Long-run Growth)一文,提出了内生增长理论。他认为,经济增长不是外部力量(如外生技术变化、人口增长),而是经济体系的内部力量(如内生技术变化)的产物。罗默提出了与传统经济学截然不同的观点,他认为,内生技术的力量,不仅可以突破收益递减的规律,实现资本收益递增;而且罗默认为投资能使技术更有价值,而技术进步也使投资更有价值,这是一个良性的循环。魏鹏举在2006年博士后出站报告《全球化的本土视野:文化创意产业与内生经济增长》中将罗默的上述思想应用到文化产业的经济特征分析。

长效益越发关切。所谓促内需，就是认为文化消费会是中国居民消费最有潜力的部分之一。按照一般国际经验，人均 GDP 达到 3000 美元时，居民的精神文化消费会有井喷式增长。到 2015 年，中国的人均名义 GDP 已经达到 8000 美元，国内文化消费还没有大规模释放。如何释放并进一步促进文化消费，如今已经成为许多政府部门的重要工作内容。所谓调结构，就是通过发展文化产业，带动产业结构的优化和升级。这里至少包含两层期望，一是文化产业本身的增长带来的经济结构升级效果，二是文化产业融合相关产业并提升其创新能力和附加值从而推动经济结构的优化和升级效应。前者在中共十七届六中全会通过“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”的表述得以明确为国家战略，后者通过 2014 年 3 月初国务院颁布的《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（国发〔2014〕10 号）而上升为国家战略。

最后，中国文化产业的发展创新在世界范围内都是独一无二的。正是因为文化产业在中国具有如此特殊的待遇和特别的要求，所以造就了中国文化产业独特的发展创新气质。在国际上绝大多数典型市场经济国家，文化产业的发展只需循着市场规律、遵守法律规章就可以了，即便有一些相关的创新举措，也是和新经济的整体发展相适应的，很少是文化产业领域的专属创新。以电影业的投融资为例，在欧洲、美国等都已经比较成熟的案例与模式，但它是知识经济发展的成效，是知识类无形资产与资本市场融合发展的实践产物，并不是专为文化产业发展进行的创新。在中国，文化产业的发展必须通过不断的创新才能实现。其中，已经持续十多年的文化体制改革就是推动文化产业发展的最重要体制机制创新，而且，这样的改革创新被认为是随着实践发展“永无止境”的。^① 在改革的意识形态语境中，中国文化产业的发展创新，在名义上被充分鼓励。在实践中，文

^① 《中共中央关于深化改革若干重大问题的决定》：实践发展永无止境，解放思想永无止境，改革开放永无止境。

化产业的发展既缺乏相关经验或模式可借鉴,也没有明确法律规章可遵循,摸索着干、学习着干、创新着干,这是中国文化产业发展的现实道路。可以说,创新是中国文化产业发展的永恒主题和未来希望。随着解放思想和改革开放的步伐,文化产业领域的发展创新不断涌现。有些是体制创新方面的,比如电视业的制播分离、国有文化资产的单独管理、特殊管理股制度等;有些是机制创新方面的,比如文化产权交易所、文化保税区等;有些是商业模式创新方面的,比如实景演出、艺术品份额化交易等。

总体来看,文化在中国具有显著的“特殊性”,文化产业的发展模式在国际上独一无二,文化产业的发展在改革开放语境中涉及了文化、政治、经济、社会、环境等多维度、多层次的问题,相互牵扯,趑趄前行。

“十三五”时期,中国面临改革开放红利结束、经济增长模式转型、需要寻找未来经济可持续增长点的重大挑战,已经进入一个转方式、调结构的重要窗口期。在这个机遇期下,“十三五”时期文化经济的发展语境也随之发生了变化。“十三五”时期提出“创新、协调、绿色、开放、共享”的新发展理念,创新是放在第一位的,在创新方面明确提出“四个创新”,其中文化创新和理论创新、制度创新、科技创新并列。在中共十八届五中全会的《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议》中,关于文化产业发展明确有四句话:“推动文化产业结构优化升级,发展骨干文化企业和创意文化产业,培育新型文化业态,扩大和引导文化消费。”中央文件日益强调和突出“文化创意”,旨在强调从要素驱动向创新驱动的文化产业发展方式转型,突出内容为王、创意为胜的新动力。

从2004年到2014年中国文化产业实现了高速增长。从2004年算起,只用了七年时间,文化产业增加值就突破了万亿元,成为国民经济新的增长点,这在产业发展史上是个奇迹。文化产业占GDP的比重也在稳步上升,2004年只有2.15%,到2011年超过3%,再到2014年达到3.76%。

总的来看，无论从增量还是从占比来看，文化产业在中国确实在快速发展，在国民经济中的地位逐年攀升。

但是如果通过文化产业与宏观经济增长的相关性比较可以看出，最近十年，GDP 增速一路下行，2012 年跌到了 8% 以下，2015 年 GDP 增速更是跌破 7%。同比文化产业增速来看，文化产业在 2005 年的增长幅度达到 37.1%，此后同样经过波动，最近这几年增长速度也明显下降。如果从一个总体走势来看，文化产业发展的走向基本上和宏观经济的走向是一致的，而且它的增长下滑速度比 GDP 下滑速度还要大。2013 年文化产业的增长率下降到了有统计以来的最低点（11.1%），但 2014 年又上升到了 12.1%，比同期 GDP 增速要高出近 5 个百分点。按照国家关于实现文化产业成为国民经济支柱产业的总体战略部署，在未来五年中国经济下滑趋势持续的背景下，“十三五”时期文化产业的增长率预计保持年均 15% 甚至更高。文化产业有可能实现“逆势而上”的发展，对于中国经济转型发展具有越来越显著的战略价值，对于中国文化在市场经济条件下、全球化语境中的繁荣发展也将发挥举足轻重的作用。

序言

日前，已是中央财经大学教师的孔少华告之，以其博士学位论文为主要内容的《网络游戏玩家的信息接受行为研究》一书将由经济管理出版社出版，并请我写序言。我作为他攻读博士学位期间的指导教师，教学相长，亦师亦友，欣然答应，认真拜读了书稿，再次感动不已，思绪万千。

首先，以情报学视角研究网络游戏的有关问题，孔少华同志进行了大胆的尝试，取得了重要的学术成果，并陆续在社会实践中得到了验证和应用。

研究工作需要以前人的知识积累和其他领域的相关理论为基础，更需要研究者的经验、勇气和担当。孔少华同志的博士学位论文以“多人在线角色扮演游戏玩家信息接受行为研究”为题，就与他对网络游戏具有丰富的经历和深切的体验以及勇于探索的学术气质息息相关。

在孔少华同志的研究工作中，关键的环节是开展了深入、充分、合理的研究设计：一是深入

识别相关问题,把网络游戏的社会现象问题、具体玩家及其家庭和政府有关部门遇到的实际问题转化为与情报学视角相应的学术问题,确定了定性研究与定量研究相结合的研究类型;二是充分评估研究现状,研读并分析了国内外关于游戏、网络游戏、网络游戏玩家、信息接受行为等主题的研究状况,进一步厘清了研究的逻辑起点和所需的数据资料,确定了从理论分析和假设凝练到模型构建再到实证分析的研究思路;三是合理制定研究方案,包括选择有限目标、组织相应内容、运用合适方法等,确定了描述性推论为主的研究策略。

在此基础上,孔少华同志全身心投入、多位老师精心指导、有关方面大力帮助,水到渠成,论文取得了重要的具有创新性的学术成果。这些成果主要有:揭示了多人在线角色扮演游戏过程是一个基于多媒体技术的自我叙事过程,网络游戏信息接受存在审美层次的接受行为等更为实质性的内容;发现了多通道的信息传达、赋予玩家更高的自主性是影响玩家形成正向或负向信息感知的重要因素,游戏信息场中的“信息中断”(包括角色信息、道具信息、场景信息、活动信息、社交信息等的中断)和情境认知模型直接影响玩家的信息接受行为和游戏行为等更加深入的行为发生、发展过程;提出了超越“信息中断”是玩家的目标,只有当玩家超越这些中断或者难以超越中断而放弃目标时,玩家才能从“沉浸”状态回归到“现实”状态,趋于合理地安排游戏时间等更具解释力的论断。

几年来,越来越多的网络游戏玩家和研究者对上述成果予以认同,有的家长受此启发帮助玩家子女回归现实,更有针对性的网络游戏管理办法的出台等,都是对孔少华同志的研究工作和研究成果的肯定。

其次,网络游戏的利害相关者如何和谐相处,不仅是亟须妥善解决的社会现实问题,而且是亟待多学科合作研究的理论问题。

不难发现,从网络游戏产业的产值和就业规模不断扩大、众多网络

游戏类企业的快速发展和多个大型互联网企业网络游戏经营收入占比不断增长等方面看，网络游戏对经济发展可谓利多，令人欣喜；从不少学生因沉迷网络游戏而耽误学业甚至辍学、不少职工因沉迷网络游戏而导致失职甚至渎职、不少社会人在现实生活中已经习惯于网络游戏某个角色的言行举止等情况看，网络游戏可能给玩家带来伤害，令人担忧。总体来看，网络游戏在现实社会中有利有害，而且得利者与受害者往往并非同一主体而难以包容，就算是同一主体，其利与害并非同时发生，因而难以取舍，从而在经济、政治、社会、文化和生态五位一体的人类发展格局中显得不协调，处得不和谐。因此，玩家要趋利避害，社会要兴利除害。

毋庸置疑，情报学的研究，尤其是关于人与信息的关系、人类信息行为、信息服务等领域的研究，可以而且已经对网络游戏的利害形成机制、福利选择、伤害预防、和谐生态建设等问题加以揭示，做出了贡献。但是，面对网络游戏这一“开放的复杂巨系统”，还需要哲学、应用经济学、法学、政治学、社会学、心理学、系统科学等众多学科视角的相关研究，如经济实体和产业组织的社会责任研究、技术进步的社会和人类影响研究、网络游戏文化研究等，更需要众多学科的合作研究，共同探讨网络游戏与人的关系、网络游戏产业的生态系统等综合性理论和实践问题。就像游戏本身有学问，“游戏学”也要加以发展，更像游戏本身有规则，游戏产品的生产和服务提供也要建立规则。

网络游戏现象和问题之所以复杂是因为游戏玩家主体的多元性、游戏互动的时空超越性、游戏信息认知加工过程的复杂性，以及这些复杂性带来的信息流动和行为管控的复杂性。网络游戏已成为一种虚拟社区、一种文化现象，值得更多的专家学者和有识之士关注、研究和扶持。

本书的出版标志着孔少华博士关于网络游戏的研究取得了新的阶段性成果，我很高兴，也深受启发；得知孔少华博士已同时开始文化视角的相

关研究，我很期待，也深感艰难。祝愿孔少华博士能够坚持勇攀高峰的科学精神，以更深刻的理论视角和更宽阔的研究视野，在网络游戏领域的研究工作中取得更大成就！也祝愿读者能够开卷有益！

是为序。

陈建龙

北京大学信息管理系教授

2017年3月6日

目 录

Contents

第一章 引言.....	1
第一节 研究背景	1
一、日常生活信息行为研究的发展	1
二、网络游戏产业发展及实践中遇到的问题	5
第二节 研究意义	6
一、从信息接受的微观视角研究网络游戏过程	6
二、为玩家网络游戏行为研究提供新的分析框架	7
三、为网络游戏监管提供管理依据	8
四、开拓信息行为研究的视野	8
第三节 研究方法	9
一、文献法	9
二、参与观察	9
三、深度访谈	9
第四节 研究思路	10

第二章 相关研究综述	13
第一节 网络游戏相关研究	13
一、网络游戏本质和社会功能	13
二、网络游戏的两个研究传统	20
三、网络游戏玩家的行为过程	23
四、信息管理领域的游戏研究	24
第二节 网络游戏玩家相关研究	26
一、网络游戏玩家的内涵外延	26
二、网络游戏玩家的行为动机	30
三、网络游戏玩家的成瘾机理	32
四、网络游戏玩家的角色扮演	33
第三节 信息接受行为相关研究	36
一、信息接受行为的概念界定	36
二、信息接受行为的影响因素	38
三、信息接受行为的符号环境	39
四、信息接受行为的过程解析	42
五、游戏玩家的信息接受过程	44
本章小结	45
第三章 游戏玩家信息行为研究的理论基础	49
第一节 戈夫曼戏剧理论的局限与意义	49
第二节 玩家网络游戏过程与接受美学	54
一、泛叙事观念下游戏者的读者身份	54
二、游戏内容的设计与美学召唤结构	55
第三节 建构主义学习理论与游戏行为	58
第四节 认知信息加工理论与游戏行为	61

一、信息加工过程模型	61
二、信息双加工理论	62
三、社会信息加工模型	64
四、信息双重编码理论	65
五、信息加工理论的意义	66
本章小结	67
 第四章 游戏玩家的信息接受行为模型	69
第一节 信息接受行为的影响因素	69
一、客体因素	70
二、主体因素	71
三、情境因素	72
第二节 模型结构和内容分析	73
一、信息接受模型的构成	74
二、信息接受的社会情境	74
三、游戏过程中的信息场	77
四、信息接受的阶段层次	81
五、信息接受与行为驱动	83
第三节 游戏信息场案例研究	87
一、研究问题和研究对象选择	87
二、两款网络游戏的“信息场”	89
本章小结	113
 第五章 游戏玩家信息接受行为的实证分析	115
第一节 参与观察与深度访谈分析	115
一、研究问题	115