

虚拟世界中的公平演练

——以《魔兽世界》为例探讨虚拟世界团队的合作机制

施芸卿

摘要：本文以目前风靡全球的网络游戏《魔兽世界》为例，探讨虚拟世界中的团队合作机制。发现：（1）虚拟世界中，玩家并非被动地接受游戏规则，而是与外部游戏设定之间形成了积极互动，从而创造玩家自己的共识契约，体现出极强的主体性；（2）虚拟世界中团队合作真实而复杂，其背后共通的公平理念，是一种理想化的按劳分配的模式，认为每个玩家在电脑前付出的时间都应该得到平等的尊重和回报。这恰是虚拟世界带来的最有意义的经验与启示，充分展现了玩家的智慧及公民意识的养成。

关键词：魔兽世界 虚拟世界 团队合作 玩家主体性 公平理念

一、 研究背景及问题

随着互联网产业从萌发到兴盛，近十年来，网络以其不同于传统媒体的特性，重构了整个社会生活，为作为网络使用主体的青少年烙上信息时代的印记。根据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的《第27次中国互联网发展统计报告》(2011)显示，截至2010年12月，中国网民总量已达4.57亿，而其中30岁以下的青少年网民占网民总数的58.2%。而另一份《中国网络游戏用户调研报告》^①指出，截至2010年，中国活跃大型网络游戏用户规模为1.1亿人，比2009年增长4069万人，增长率为58.7%。根据艾瑞咨询发布的数据，2008年，中国网络游戏的市场规模达到207亿元，同比增长52.2%，成为互联网各子行业中的老大，规模和收入都排在第一，力压网络广告、电子商务和搜索服务等分行业。

然而，作为互联网产业举足轻重的一部分，网络游戏却很少进入研究者的视野，原因大约有二：第一个原因是出于对游戏“玩物丧志”的妖魔化，现有对网络游戏的研究大多数由局外人着笔，过度地关注“成瘾”问题，对游戏持批判否定态度。从某种程度上说，这是作为老师和家长等话语权所有者价值观的折射，行文中充斥着刻板印象与话语权的平等，旨在对青少年网络游戏行为进行控制。然而，颇显悖谬的是，在完全虚构的网络游戏世界中，能给玩家们极大满足的兴奋点之一，恰恰是这个世界在数字化空间里所提供的对传统权威的颠覆和对完全平等的规则的渴望。

第二个原因来自网络游戏与其他互联网产品的差异。随着信息技术日臻完善，面目繁多的互联网产品已渗透到生活的每时每刻。购物上淘宝，找朋友上开心/校内，随时随地分享新鲜事上微博，交往联络用MSN/QQ，而各大门户网站、论坛更是了解天下大事、坊间八卦之必不可少。随着社交网站的兴盛，互联网生活已经从早期刚进入虚拟世界时呈现出的“匿名狂欢”，到近来尤其是基于微博的“碎片化动员”而呈现出的对社会热点的真实关注，虚拟与现实的界限日益模糊，网络或补充或颠覆地成为真实世界的延伸，体现出草根聚合的力量。然而，正是在这个意义上，网络游戏显现出与其他互联网产品的极大差异，或许可被视为虚拟生存的极致。在游戏公司所设计完全架空的故事背景下，玩家们不再受现实世界显见的权力约束，而在游戏中组建团队、设计制度，构建自己的理想国。那么，我们不禁有个最基本的困惑：在网络游戏构筑起来的虚拟世界里，各种维系现实社会运转的制度约束及权力结构隐退，它的秩序是如何产生的并得到遵守的？网络游戏团队如何形成，又如何运作？它如何使现实中分属不同利益集团的人在虚拟世界中汇聚和合作？

^①CNNIC, 2011,《第27次中国互联网发展统计报告》、《中国网络游戏用户调研报告》, (www.cnnic.cn)。

二、游戏简介及文献综述

（一）“魔兽世界”（World of Warcraft）

在一片叫做艾泽拉斯的土地上，生活着人类、亡灵、精灵、巨魔等种族，他们分属联盟和部落两个敌对阵营，有着法师、术士、盗贼、猎人和萨满等职业，他们开荒、繁衍、战斗。
——“魔兽世界”

为了便于梳理相关文献，有必要先介绍一下作为本文研究背景和对象的大型网络游戏“魔兽世界”。该游戏由暴雪公司（Blizzard Entertainment）开发，是一款目前最流行的大型多人线上角色扮演游戏（MMORPG^①），截止 2008 年 12 月，在北美、欧洲和亚洲共有玩家 1100 万。该游戏于 2005 年 5 月开始在国内正式运营，至今已有 500 万活跃玩家，约占全国同类游戏玩家人数的十分之一。2009 年 6-7 月，由于游戏在中国的代理权由九城转至网易，根据文化部有关规定需要重新审批，“魔兽世界”经历了一场停服（服务器）风波，直接导致 6 月 29 日的魔兽玩家维权活动^②，以及 7 月 16 日“百度贴吧—魔兽世界吧”的“贾君鹏”^③事件，成为当年的网络热点，由此，该游戏的影响力可见一斑。

该游戏以西方魔幻/奇幻小说传统中的魔幻世界为故事背景，融合了诸多艺术要素，底蕴深厚、架构磅礴、建筑瑰丽、画面优美、音乐恢宏；至今已有“魔兽世界”（第一版）、“燃烧的远征”、“巫妖王之怒”和“大地的裂变”四个版本，每个版本辅以不断拓展的地图板块、故事背景及制作精美的资料短片，对玩家提出更高的任务要求，给予更精良的装备奖励。美国社会学家威廉姆·希姆斯·本布里奇(William Sims Bainbridge, 2010)通过人类学的研究方法，在扮演了游戏中 10 个种族的 17 个角色，在线 2300 个小时以后，撰写了《魔兽文明：虚拟世界中的社会科学》一书。全书从历史渊源、宗教、学习过程、团队合作、魔兽经济、认同六方面对该游戏及其活动进行了全面描述，最后认为，该游戏已经在很大程度上跨越了虚拟和真实的边界，甚至对现实社会的未来有独特的预示意义。“魔兽世界”所建构的已不仅仅是一个游戏或者社区，而已然是一个虚拟世界，也是在这个意义上，本布里奇将其视为介于游戏和真实世界之间的一种文明：魔兽文明。

（二）文献综述

作为一款风靡全球的游戏，自 2004 年诞生至今，无论是在线人数还是游戏持续生命力上，都已堪称神话。由此，也吸引了相关学术领域的注意，主要集中在信息技术和社会科学领域。文献大体有两个视角，一是从自上而下的控制和管理视角，关注青少年网络行为中的偏差行为，认为玩网络游戏会导致暴力和网络成瘾等（Parks & Floyd, 1996; Kolko & Reid, 1998; 金荣泰, 2001; 菲斯克, 2001; 陈怡安, 2003），反映出传统的话语霸权对游戏的污名化；另一个是自下而上的视角，

①MMORPG 是英文“Massive Multiplayer Online Role Playing Game”的缩写，意为“大型多人在线角色扮演游戏”，是网络游戏的一种。此类游戏分为客户端和服务端两部分：玩家从客户端通过互联网连接，登陆服务器端后才能进行游戏；玩家的资料保存在服务器端。游戏的过程，是玩家扮演的角色和其他玩家控制的角色在网络虚拟空间中实时互动，而非玩家扮演的角色（即 NPC，游戏设定的角色）则往往是在游戏中提供特殊服务的人物。

②6 月 29 日，这是魔兽世界因审批而停止服务的第二十一日，魔兽玩家在这一天以不同方式开始了他们的维权行动，先是 5000 人突然同时登陆网易的“梦幻西游”，造成 7 个服务器全部瘫痪，与此同时，另一些玩家采取了更为理性的维权方式，6 月 29—30 日，仅仅两天时间，消费者协会 315 网站上关于“魔兽”的投诉就达到近 3000 条（经济半小时：《争议魔兽停服 网易九城暴雪均违法》，<http://it.sohu.com/20090718/n265306640.shtml>）。

③事件的起因为该贴吧里发表的一篇名为“贾君鹏你妈妈喊你回家吃饭”的帖子，短短五六个小时被 390617 名网友浏览，引来超过 1.7 万条回复，接下去的几天内，回帖直飙 40 万，被网友称为“网络奇迹”。随后网络上紧接着出现“寂寞党”，以“哥做的不是……，而是寂寞”为典型句式，“寂寞”二字在一定程度上阐释了停服期间众多玩家的心态。

采取人类学的方式,部分结合定量分析,通过直接参与游戏来观察和研究,目前仅有少部分国内年轻学者的研究采取这种方式,大部分成果来自英文文献。

如前所述,由于魔兽世界设置了恢宏且运转良好的社会架构,基于不同学科基础的研究关注也因此而多种多样。有研究从传播学入手,着眼信息传播模式,以及由此连带的人际沟通模式,并从心理学的角度分四个阶段对网络游戏交往过程进行了分析(杨莹,2004)。另有研究采取了心理学的视角,对MMORPG玩家的自我概念和游戏化身之间的关联做了探讨(梅岑,2010)。还有研究从生态学的视角出发,与其他强调虚拟世界与现实世界分离的论点相反,以网吧为主要研究场所,强调数字/虚拟环境与物理环境之间复杂的互动关系及由此形成的混合型文化生态,很有新意地注解了数字和物理混合的生态如何与社会经济因素纠缠在一起,游戏中的情节又如何与调控物理—数字环境的政治体系牵连(Lindtner et al.,2008)。

由于这是一款以团队合作为核心设计的游戏,对合作形式的分析成为讨论的起点,从合作是否存在分工及合作团队的组织化及稳定程度,魔兽世界中的合作可以大体分为偶遇合作、目的性单次合作、小队(5人)合作、竞技场战队合作、公会^①中的团队副本^②活动等几种形式(韩圣龙等,2008;Bainbridge,2010)。合作的动机是另一个研究的关注点。经典社会学认为人类合作主要基于三个动机:共同利益、共享信念及生物需求(转引自Bainbridge,2010),但在虚拟世界中,后两者显然难以得到满足。共同利益成为一个争论点,有研究以某个公会为个案,分析了它的成立、成员招募、角色隔离、玩家的道德和规则、内部竞争等各个阶段和方面,提出游戏团队也和公司一样,本质是种基于共同利益的竞争性的商业行为(Chaffee,2009)。但更多的研究认为,魔兽世界中以公会为基本组织结构的合作,已经远远超出了群体成员共同利益的范畴,发展为有感情连带、默认规则及共享价值观的社区或者部落(Bainbridge,2010;Brignall & Van Valey,2007)。进一步的研究延伸到对魔兽世界的社会结构分析上:尼古拉斯·达彻纳特(Nicolas Ducheneaut et al.,2007)等研究者横向比较了五个魔兽服务器上公会的结构性变量(规模、联系密度、中心性、级别、平均相处时间、阶级平衡等),发现,一个在构成成员的各方面都比较平衡的公会比较容易继续。丰晨成^③则以纵向组织结构变迁的视角分析了魔兽的社会结构,探讨网络游戏合作行为如何在外在正式规则(游戏设定)中起源,并逐渐衍生出内在非正式制度,最后形成公会。

综上,虽然网络游戏在国内还是个缺乏深度研究的崭新领域,但就整个学科而言,已经具备一定研究基础,且网络游戏所建构的虚拟世界,以其社会架构的完备性和互动的真实性,正在引发越来越多的关注和争议,有启发和推动真实社会之势。本研究依旧关注这款游戏中最令人着迷的合作问题,试图跳出现有研究对横向合作形式或纵向合作发展历程的描述性分析,将虚拟世界中合作的达成看作是游戏外部结构化设定和玩家内部自主建构两方面相互作用的结果,充分重视玩家在虚拟社区中体现出来的主体性和创造性^④;并以公会团和金团这两种典型的合作形式为例,探讨看似迥然相异的合作规则背后共通的公平理念。

在研究方法上,笔者于2011年1月至7月期间,观察魔兽世界团队副本活动以及日常活动半年,累计500小时有余,并初步体验了游戏角色。此外,组织团体焦点组访谈一次,另单独访谈公会领导及资深玩家多次。

①游戏公会(guild),虚拟世界中的基本组织架构,成员从几十人到几百人不等,下文有详细介绍。

②“副本”区域:与一进入游戏就置身的“野外”区域相对,指特定的某一片地图区域,只能在团队作战的模式下才能进入。魔兽世界若干版本=野外+若干副本。每个副本下有若干BOSS(怪物,每次团队合作的具体击杀对象),游戏闯关的过程就是打死一个个BOSS,打通一个个副本的过程。

③丰晨成,《“魔兽世界”中的合作行为与组织——规则的影响》(参见天则经济研究所http://www.unirule.org.cn/Se_condWeb/Article.asp?ArticleID=2487)。

④在这个意义上,这个视角很像社会学讨论现实问题时,试图跨越结构限制的行动性视角。只不过在虚拟世界中,结构是由游戏设定,行动者是由虚拟角色扮演。当然,操纵虚拟角色的真实个体所处社会的,还有一个更大层次的真实社会结构,这暂不在本文的讨论范围之内。

三、“魔兽世界”中的团队合作

“魔兽世界”整个世界架构分为两个相互敌对的阵营、10 个种族（每个阵营 5 个）、10 个职业^①。“做任务”是所有游戏体验的基础，整个游戏提供了 5000 个各式各样的任务，玩家通过完成任务对角色和装备升级，探索游戏中的各片地图区域以及积累角色的“成就”^②和游戏金币。这是一个开放式无终点的游戏，游戏中唯一可称为线性目标的就是练级^③，但对多数玩家来说，“满级才是游戏的开始”，它是玩家参加团队副本活动（又称 RAID）的基本条件。因此，大部分的精英玩家^④将游戏目标锁定在拿到高级装备、建立角色形象及团队地位上。高级装备必须通过团队合作才能拿到，以游戏中最普遍的公会团为例，从角色建立到最终拿到装备有一套非常复杂的流程和规则，示意图如图 1 所示：

（一）合作的外部游戏设定

作为一款以团队合作为最基本设计理念的游戏，游戏公司的立意在于希望通过个体对团队的忠诚来保证其对游戏的忠诚，换句话说，通过团队对个体的约束和激励来持续生产游戏对个体的吸引力，从而最大化在线时间，以达到最大化游戏公司盈利的目的，从这一点上，这毫无疑问是个非常成功的产品。围绕着这个目标，游戏的设定有这样一些特点：

1. 合作的必要性

游戏的合作由玩家练级需要完成的“任务”开始，合作可以令大量重复的任务变得简单。待玩家的级别和装备达到一定要求后，才能进入最具挑战性的 25 人大副本，获得与众不同的高级装备。因此，控制可得装备的稀缺性及获取途径，成为游戏对合作必要性设定的主要策略：“在这个游戏的早期，需要合作的人数越多，难度越大，就越有可能得到最稀缺的装备。所以当时特别火爆。(20110605)”游戏对合作的必要性设定的另一个策略，就是设定各个角色之间的功能互补，以此构形成分工中的有机团结。

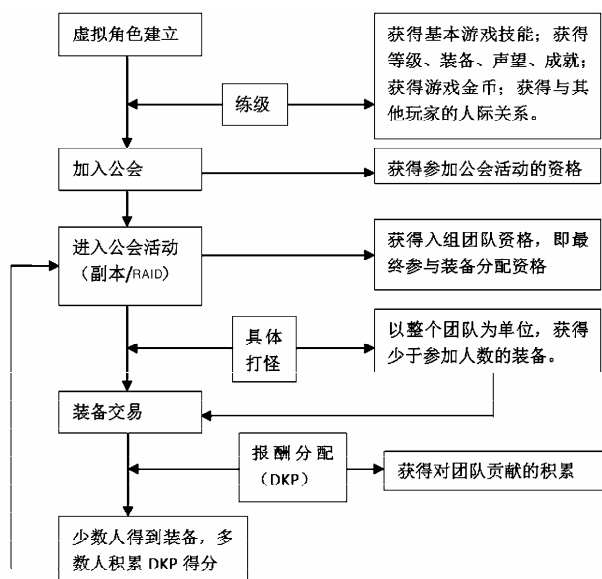


图 1 从角色建立至拿到装备流程图（根据访谈资料整理）

职业有十个职业，主要有三种主要功能：一个是坦克（Tank；挨打，被怪物打）；一个是输出，（DPS，Damage per second；输出、攻击，打怪物）；还有治疗（给团队所有成员补血）。（20110925）……怪物有各种各样的技能，比如有个 BOSS，每 30 秒会给每个人一个属

①在 2011 年 9 月升级的新版本“大地的裂变”中，升级为 12 个种族，10 个职业。每个种族都没有一个出生地、在魔幻叙事脉络中的背景故事以及族群特点，玩家所创立的每个角色可以在 10 个职业中随意挑选一个开始游戏。

②“成就”类似招聘时的简历，列有该角色完成的所有任务。级别、装备、成就，构成不认识的玩家相互了解的第一印象，也是之后能否进组副本团队的主要竞争条件。

③玩家所能达到的最高级别随版本升级而上涨，分别是 2005 年版 60 级，2007 年版 79 级，2008 年版 80 级。因此，玩家也相应将这三个版本称为“60 年代”、“70 年代”和“80 年代”。

④玩家们将自己区分为休闲玩家和精英玩家。休闲玩家以娱乐为主，魔兽世界丰富的内容使各种个性化的游玩方式成为可能，比如跑地图游览整个虚拟世界，或者专注杀野外怪物赚钱等；精英玩家，则希望能够在游戏中建立一定的个人形象和影响力，主要通过打通所有 boss，拿别人拿不到的装备来实现。

性,游戏里叫做正负极,你要根据这个属性去跑位,正的人就得去左边,负的人跑到右边,而且这个跑位的动作必须三秒完成,这就必须每个人注意力都非常集中。在游戏过程中,从左到右这个就是战术的设计,要求你去跑就是战术的执行,而且在执行中,你还不能把你的主要工作忘了。主要的工作就是说,你是一个坦克你就要去吸引怪物的仇恨,你是输出你就要伤害 BOSS,你是治疗就得给全队人加血。这些就是你的战术执行的能力。这个游戏的玩法,主要是设计出这样一个有各种特点的 BOSS,让团队配合杀掉这些 BOSS。这是游戏最初的目的。(20110925)

可见,游戏设定所鼓励的合作不仅是多层次的,而且还对虚拟角色的装备和玩家的个人能力都提出了很高的要求,为节约寻找合适的合作对象的交易成本,就产生了建立公会,将合作以某种松散的形式固定下来的必要。

2. 合作方式的开放性

虽说游戏设定了必须合作的基调,但对于具体合作方式又是完全开放的,体现在“对战术的设计,战术的执行,包括前期整个队形的站位安排,中间每个人的分工,每个人任务的执行,意外发生的处理情况。(20110925)”,这些开放性放大了团队领袖组队时的权力,因此,以公会为单位,玩家们建构了团队的入组规则和分配规则,集中展现了玩家的自主精神和公平理念,以制约团长权力。若某个公会的规则被认为有失公允,就会导致玩家流失:

能不能参加活动关键还是看有没人组你。(最早在第一个公会时)由于我练的这个职业不是特别稀缺、关键,同样职业还有前面几个人出勤比较好,牢牢把握着位置,只要他们不让,就没有进去的机会。后来了解到另一个公会忆水^①的一些制度。他们有报名机制和轮换机制。我宣布我今天晚上要组织什么活动,所有人都到论坛上去报名,只要你符合条件,你就有可能进组。还有一个轮换机制,这个特别表现在对于 Farm^②这种要求不高的,会有轮换,比如有 10 个法师,条件都差不多,这个副本只能有 5 个法师,那这回这 5 个参加,下回那 5 个参加。对开荒来说,择优录取,这个意思并不是说完全从上往下排排坐,也可能是 40 人条件差不多,看你报名速度、经验以及各方面的因素,一个是完全没有机会,一个是有可能有机会。当时忆水有这个制度,也就说谁有时间多,谁努力,就能获得一定的位置。(20110605)

3. 辅助的合作设备

游戏设定中还给合作提供了必要的辅助设备,以各种功能不同的聊天频道为主,显示在游戏界面的左下方,格式为:[频道名]+发言人名+内容;不同频道的内容以不同颜色表示,分为这几类:

首先是公共频道,以游戏中营造出来的虚拟地理空间为界,面对同时处于这个虚拟地点(如人类的暴风城)的所有玩家。公共频道的信息五花八门,和团队有关的有两类常见信息:公会或者团队的公开招人和“刷”^③某个团队/团长(以个人经历影响某公会/团队/团长的声誉的喊话)。由于虚拟世界惩罚方式有限,后者以道德约束的形式成为玩家自主监督机制。其次是交易频道,用于交易游戏中生产出来的各种物品,根据班布里奇(2010)的观察,这个频道不仅用于交易,而且还成为一个玩家们相互开玩笑、增进彼此感情的频道。此外还有公会频道,用于宣布一些公会内部消息。另外,团队频道和官员频道是为正在进行中的团队作战设置的,团队频道面向全团,官员频道面向团队的领导层,用于商讨作战方案、解决矛盾冲突以及分配战果;还有密语的频道,只在特定的两个人之间建立关联,相当于悄悄话(whisper)。此外,YY 语音软件^④和手机是玩家将虚拟世

①忆水:公会名,化名。为当时某服务器上一个较大的公会,基于某高校 BBS 的人马构成。

②游戏副本活动分为开荒和 Farm,前者是所有成员都没打过的 BOSS,要求较高;后者是已经有成员打过的 BOSS,重复打只为了拿到装备,要求较低。

③指让某条消息持续出现。

④一款专门为网络游戏设计的可供多人同时在线语音聊天的软件,较之 skype/QQ 语音这些常用的语音软件,

界向现实世界的自主延伸，对不同沟通方式的选择，也体现了相应玩家之间的亲疏远近的关系（Bainbridg, 2010）。

（二）合作的内部玩家建构

要使合作能最终成型，游戏设定与玩家建构密不可分，玩家建构主要围绕游戏中两个关键环节：公会组建和副本团队组建。

1. 组建公会

基于游戏的合作设定，一些可以提供炫耀性资本的高级装备只能通过与数十人的合作拿到，而这数十人又需要一个较高的平均水平以及各种不同的职业配合，出于降低每次寻找合适团员的交易成本的需要，公会（Guild）作为魔兽世界中最基本的社会结构应运而生。

公会的作用并不仅仅是给玩家们一个会员的称号和一件靓丽夺目的公会战袍；玩家可以创立或者加入某个公会，加入大型公会可以使认识一个陌生合作者的时间大大降低了，解决在游戏中由于人员的地域性分布不平衡造成的组织困难，带来了充足的合作者，更容易组成 RAID 队伍。小型公会更偏重于个人，加入小型公会中更有机会熟悉每个会员，增进会员之间的认同感，减少了组成 RAID 队伍后的管理负担和摩擦。……公会有会阶制，有见习、成员、资深、官员、领导等公会头衔，……优秀的公会会员慷慨互助，乐于分享物品，帮助获得物品……游戏中给每个公会提供专门的会所，这是公会会员联络交流的地方，有计划的公会活动让会员有机会交换商业技能物品，向低等级会员免费提供物品，增进公会的凝聚力和相互的信任^②。

虽说公会这一结构是游戏提供的基本设置，但是公会无法凭空而建，需要一些初始的元老成员。这些初始成员通常在这款游戏之前便已熟识，其中，在互联网早期发展的基础上建立、以论坛为基本表现形式的虚拟社区发挥了很大作用，尤以各大高校 BBS 为典型：

比如说，忆水是在天一 BBS 的基础上建立的，最早的元老成员基本都是天一的站长，他们后来在公会里也是官员。而 ST 公会与之相比更加专业，他们是基于天一特定的游戏版面，如 war3 版（魔兽争霸 3）建立的。另外，ZX 也是 PVP 服务器里一个很大的公会，基于 ZX 的 BBS……（20110605）

因此，在游戏的早期阶段，公会基本上与某个先前存在的虚拟社区同构，先前的管理者便是公会中的领导层，先前的核心成员也很容易进入这个公会。同时，先前的论坛成为上节所述游戏设定之外的另一个公会的交流场所。随着游戏发展，玩家们慢慢熟悉这个复杂的虚拟世界，出于各种原因，大公会也出现了不同程度的分裂，各种小公会成立，此时，基于原有虚拟社区的联系更多地落实到具体的人际联系。在积累一定成员基础后，公会首先会内部推荐，然后会公开招人。

先让公会的会员推荐自己的朋友、熟人来公会，被推荐的这些人以前可能没有公会，也可能在另一个公会。通过朋友的关系来到这个公会，就比较大的程度上能保证他们对公会的归属感。另一个招人的方式就是公开招人，就在主城里喊，某某公会招人，能保证位置。比如‘浅蓝公会，进度 6/12h’（这个副本 12 个 BOSS 里我们已经打掉 6 个 BOSS 的困难模式），现为开荒后面的 BOSS 招特定职业：元素萨、奶骑……不是谁都要，也有人来 m（密语）你，

它的功能更为优化，没有延时且相对稳定。

② 丰晨成，《魔兽世界》中的合作行为与组织——规则的影响》，（参见天则经济研究所 <http://www.unirule.org.cn/SecondWeb/Article.asp?ArticleID=2487>）。

不是你招的职业里面，能不能来，也能来。公会团不会看的很仔细，你人先来了再说，人不要太差，大概查一下资料，跟他随便聊几句，作为一个备用人选先呆着。（20110925）

所有这些公会组建的方式，虽成员来源各异，但都在一定程度上强调了信任，信任只能从或现实或虚拟的交往经验中得来。不过，公会组建只是第一步，积累了一个潜在玩家库，更重要的是副本团队的组建，这才直接影响到玩家能否获得装备。

2. 组建副本团队

由于游戏并没有设置公会与副本团队之间的强制关系,因此,公会更像一个潜在的劳动力市场,副本团队独立于公会。参与实际作战的副本团队有两种典型形式:一种是由公会成员组成的DKP^①团,又称公会团;另一种是通过个人关系或者公开招募组建的金团,成员不基于某个特定公会,与公会团相对,被称为野团。

两类团队出现的时机有些许差异：在每一个版本的早期，新开拓的地图板块对于所有人都是全新的，游戏难度较大，公会所提供的降低寻找优质合作者的交易成本的优势明显，并且 DKP 分值的束缚可以最大化团队作战的效率；而在每个版本的末期，由于熟练玩家增多，装备的平均水准提高，从而降低了游戏难度，也降低了寻找合作者的难度，此时，能提供给玩家更大自由的金团出现^②。因此，在合作具体发生的副本团队中，并行的线索有两条，按构成人员的社会基础分，可以分为公会团和非公会团（野团）；按最终装备的分配规则分，前者是 DKP 团，后者是金团。如图 2 所示：

如图 2 所示,中间虚线部分为游戏的强制设定,即要得到装备所必须完成的游戏步骤(4 步),而两边实线部分则是玩家在强制步骤之外的自主建构(野团 5 步,公会团 6 步)。不难看出,玩家的扩充使整个流程更为复杂,主要体现在副本团队组建和装备分配规则两大部分。此外,在此基础上,每次具体组团时对团员的选择,以及最终分配时对分配规则的解释,仍然存在很大玩家自主建构空间,尚无法在上图中详细体现。为何会在一个完全相同的游戏强制设定基础上形成两种截然不同的组团合作方式?合作情境又是如何与相应的规则匹配的?通过对 DKP 团和金

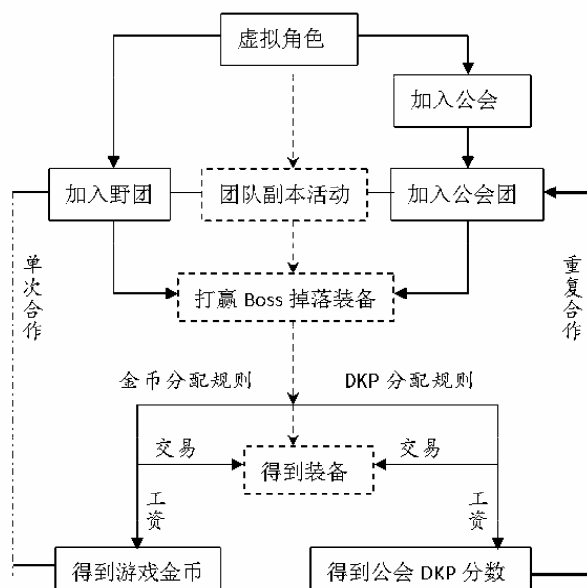


图2 魔兽世界中最常见的两种组队方式

①DKP 为 Dragon Kill Point 的简写, 由达克·哈里松 (Dark Horizon) 提出, 希望能够提供一个分配装备的客观方法 (Goh & Wasko, 2009)。DKP 分值是一种以公会为单位的虚拟分值, 基于该公会的玩家共识建立, 不属于游戏设定, 并且在公会之间不能流通。每个新成员加入公会后都会得到一个初始的 DKP 分数, 各公会而异。DKP 体系的基本原则是, 装备应该由对公会贡献最多的人获得, 因此, DKP 体系有出勤和表现两个维度。只有出勤并且积极参加公会活动, 成员才能获得 DKP。每次的 DKP 分数由团长决定, 在每次副本活动结束后计分。难度大的副本得分高。最后的得分应该上传到游戏外的某个网页上, 能让所有成员看见。此外, 团长还负责给掉落的每件装备标价, 越稀少强大的武器需要花费越多的 DKP。团员把他们通过历次活动积累起来的 DKP 当作虚拟货币使用, 对想要的装备竞价。另外, 每个团员做相同事情所得到的 DKP 应该是相等的。由于 DKP 的不可流通性, 它在一定程度上强化了玩家对特定公会的忠诚。

②巫妖王之怒这个版本比较特殊，因为国服的版本远远落后于其它区域的游戏版本，所以很多玩家在台服或美服等已经体验过游戏内容，所以在国服开启后，有大量的熟练玩家存在。因此，在这个版本中，金团从版本的早期到晚期持续存在。

团这两种典型合作方式的对比，本研究试图展现的是：（1）在虚拟世界里，玩家并非被动地接受游戏规则，而是与外部游戏设定之间形成了积极互动，从而创造属于自己的规则，体现出极强的主体性，这是以往研究中所没有强调的；（2）虚拟世界中团队合作真实而复杂，各种不同阶段的合作以及同一阶段的各种不同合作方式并存，并非以往研究中所描述的从小到大、从简单到复杂那般线性发展，而貌似不同的规则背后共通的公平理念，恰是虚拟世界带来的最有意义的经验与启示。

四、两种典型副本团队合作模式：DKP 团和金团

时间：2011 年 4 月 12 日

团队活动：在 ICC（WLK）^①副本中，公会团（DKP 团）副本活动（RAID）。

人员：25 人，替补 5 人。

战术：3 个坦克，6 个治疗，16 个 DPS（部分人员职业具备双天赋）。

RAID 以周为单位，在本周 RAID 结束后发下一周日历（游戏设置辅助发信），由团长根据各团员确认情况决定下周 RAID 名单。RAID 于 7:45 开组，团长上线，在公会频道发言：“活动开组，m 我”。活动名单中的人以密语方式告知团长，要求进组。名单外另有 2 人要求进组，被列入替补名单。由于当日人员整齐，8:00 准时组团完成，进入战斗。整场战斗持续 3 个半小时。共计攻克 BOSS 8 个，剩余 BOSS 约定周三 8:00 继续开打。在战斗过程，中间换人 7 次，原因有掉线、打的差、公平轮换。每个 BOSS 打完都会掉下 3-4 件装备，当场用 DKP 分数暗拍：每个人将自己愿意出的最高分用密语形式告诉团长，团长将装备给出分最高的人，让计分官员扣去其相应分数。战斗结束后，按照分配规则统一加分（DKP），前 4 个 BOSS（易），每个 1 分，后 4 个 BOSS（难），每个 2 分。战斗过程中，“小牛真乖”（DPS/术士）在女王 BOSS 战斗中连续犯错，被扣除 1 分。另外，因为绿龙 BOSS 开荒掉了 Hard 模式（第一次打掉了困难版本，每个人奖励 5 分。得到每个人的新的 DKP 分值，公布在 dkp.178.com。

时间：2011 年 4 月 16 日

团队活动：在 ICC（WLK）^②副本中，野团（金团）副本活动（RAID）。

人员：25 人，无替补。

战术：3 个坦克，6 个治疗，16 个 DPS（部分人员职业具备双天赋）。

团长首先选定熟悉的朋友进组，作为此次战斗的固定班底，10 人。12:00 在主城公共频道喊：“ICC 金团开组，保 8 冲 10，1 点开打、来 T、治疗、DPS、FQ 优先，GS5800 以上，报 GS，成就，15=10^③。”有意者看了此消息后就 m 团长，团长决定是否让其进组。13:10 分，最后一个团员进组，开始战斗。整个过程持续 4 个小时，中间无换人。共计打掉 BOSS 9 个。每个 BOSS 掉落装备 3-4 件，当场用金币明拍，在团队频道中竞价，价高者得，并把相应用掉的金币交给团长，团长将装备分给此人，收集每件装备拍卖所得金币。最后由于时间已晚，团长宣布放弃后几个 BOSS，活动结束。所有的人集中至副本门口，发工资。由于此次金团出了两个极品饰品，所以共拍得金币 15 万 8 千，团长进行金币分配：3 个坦克补助总共为 1 份工资，治疗和 DPS 奖励在战斗过程中总计奖励 3000 金币（根据部分 BOSS 战斗的治疗量

①冰冠城寨（巫妖王之怒）。

②冰冠城寨（巫妖王之怒）。

③整段话意为：“冰冠城寨”副本开组，保证打掉 8 个 BOSS，争取打掉 10 个 BOSS。13:00 开始打。要招坦克、治疗和输出，防骑（职业名，为该版本中能力较强的职业）优先，装备等级 5800 以上，来者报上自己的装备等级和成就，现在有 10 人，还差 15 人。

和输出值,前三名可得)。最后,25人,加1份坦克补助,(158000-3000)/26为一份工资。团长将每队的金币分给队长(5个小队),由队长分至个人。坦克补助直接找团长领。随后大家作鸟兽散。

从如上两场战役中,我们可以看见,尽管打怪的难度一致(同一个副本,同一种战术),但在组队、拍卖和分配等各要素上却存在着极大的差别,如下表所示:

表1 DKP团与金团各要素比较

团队类型	出现时点	组织基础	博弈次数	可交易及积累的货币	单场战役个人贡献计算	装备拍卖方式	货币的流通性	对团队的承诺和忠诚	终极目标
DKP团	常规存在	公会	重复多次	DKP分值	平均化(辅以末位淘汰)	分配或暗拍	限于某公会内部,不同公会之间不可流通	有	公会进度 ^①
金团	每个版本末期	无	单次	游戏金币	差异化	明拍	在游戏创立的整个虚拟世界中均可流通	无	个人收益

(一) 游戏设定:个体与团队无法分割

作为一个理想化的试验场,虚拟世界有其双面性,数字化空间的特殊性,磨平了现实中的阻力和摩擦力的同时,也磨平了现实中的制度、经济和社会约束,这是一个不利于长期合作的环境,违约成本很低,匿名程度很高。但与此同时,在游戏中,我们可以观察到长期高频率合作的大量存在。以往从共同利益、人际吸引或者团队认同作出的解释忽略了外在游戏设定与内在玩家建构之间的互动关系,诚然,这些都是促进合作的某些要素,但若要深入挖掘,还需要重新回到游戏的巧妙设定:除第三部分中已经阐述的,合作的必要性、开放性及辅助合作设施外,游戏还通过对装备的设置,使个体和团队处于一种无法分割的关系,从而生产出个人对团队的承诺:

首先,对玩家有吸引力的高级装备只能通过团队作战获得,而无法通过个人英雄主义式的杀敌得到,这里游戏设置了一个基本矛盾:团队作战的规模与掉落装备数量之间不匹配。即,一场25人的战役,只能掉落3件装备。换言之,这3件装备是25人的共同劳动成果,就单次战役而言,无论谁得到,里面都凝聚了大于他个人的全体成员的劳动,而对于其他没有拿到的人,他付出的劳动没有得到相应的回报。因此,游戏设定了一个公平分配的困境,必须在团队层面解决,但对于解决方式,却是开放的。

其次,大多数副本作战所得装备在游戏中采取拾取绑定^②的方式,即无法将装备与角色分离,一旦装备由某个角色获得,该角色个人的杀敌能力增强,倘若此人留在团队,则团队的整体杀敌能力得到提高,团队及所有个体同时受益,但倘若此人离开团队,因为无法将装备摘下来还给团队,所以装备上凝聚的其他团队成员的共同劳动也会随之流失,致使团队及其他成员利益受损。由此出现游戏设置的另一个矛盾:每个角色的个人财产上都凝聚着全体成员的劳动力。

因此,游戏设定的装备属性决定了玩家在线创立的游戏角色与其所在的团队之间一种无法分割的交融关系,这种关系嵌入于团队成员的共同劳动中。因此,在团队成员共同打怪杀敌过程中建立起来的,不仅是合作的情感和团队文化,还有相互的义务和承诺,为虚拟世界在低违约成本下的合作树立起道德屏障。这种团队与个体无法分割的设计非常巧妙,使个体既对团队依赖,又受到团队的道德约

^①所谓进度就是打怪的速度,BOSS过关越快,公会成员的平均装备水平便越好,而公会本身的声誉便越高,越能提供给成员积极的认同。

^②拾取绑定,即只有捡取该装备的虚拟角色可以得到装备并必须即刻穿上,以后不能再脱下重复交易。相对的另一称“装备绑定”,捡取后将装备放在背包里,可以自己使用,也可以与他人交易。

束，然而也正是这种设计带来了每次装备分配的困境，使个体与团队的平衡、单次博弈与长期合作之间的关系，成为玩家自行建构游戏规则时最微妙的层面。基于长期博弈考虑的 DKP 团和基于单次博弈考虑的金团，其合作情境与规则之间的匹配，给我们展示了玩家的智慧。

（二）DKP 团和金团：忠诚绑定 VS 市场交易

1. 两种团队类型

以个人与团队间无法分割的游戏设定为起点，玩家在自主建构游戏规则时，有两种努力方向：一种是尽可能地强化个人和团队之间的这种粘连交融，从而确保个人对团队的忠诚；另一种则尽可能地理清个人与团队之间的付出和收获的混杂，从而获得个人的自由。DKP 团（公会团）和金团（野团）正是这两种努力的典型形式。

正如两者的名称所示，前者以 DKP 分值、后者以金币作为在游戏团队副本活动中的虚拟货币，进行装备交易及战斗结束后个人得分计算。两种团队的终极目的不同，前者基于长期重复博弈，以最大限度地加快公会进度为目标，希望通过公会进度的提高来达到团队成员装备质量的提高，从而统一团队利益与个人利益；后者则着眼于单次博弈，因为不基于公会的人员基础，因此也不单独强调团队利益，而以最大限度地增加个人在单次作战中的收益为目的。

2. 虚拟货币类型

从设计意图上，魔兽世界这款游戏是鼓励长期稳定合作的，这样，玩家才能给游戏公司创造最大利润。因此，长期合作在游戏中体现为诸多便利：（1）长期合作能弱化单次战役掉落的装备数量少于作战人数而导致的分配困境，消除单次博弈情境下获益的随机性；（2）长期合作能使凝聚在个人装备上的全体劳动的矛盾隐而不显，个体通过最大化团队利益来最大化个人利益。（3）长期合作还能降低每次寻找合适团员的交易成本。出于游戏设置中对高级副本严格要求^①，寻找合适的合作者并非易事，尤其是在所有玩家都面临着同样陌生新世界的每个版本的初期。只有一个长期合作的玩家库，才能以较低的成本找到合适并值得信任的战友，这种需要直接导致了前文所述公会的产生。

公会是游戏设计中用以提供长期合作的基本社会结构。DKP 体系是公会的基本制度，它以可操作化的方式，强化了个人与团队之间这种不可分割的状态。DKP 分值完全由玩家独立于游戏体系而创造，是以公会为单位建立的公认得分规则，在公会内部可以当作虚拟货币使用，以交易到玩家各自想要的装备，但脱离了特定的公会便没有任何意义。它不含任何游戏设置的成分，不能在游戏所架构的虚拟世界中流通，不受游戏客观设定规则的约束。DKP 体系的意义在于：（1）将个人对团队在单次作战中无法分割的劳动以可见、可加减、可交易的数字形式积累起来。在 DKP 计分规则下，参与团队活动越多（意味着对团队贡献的劳动越多，忠诚度越高）的玩家 DKP 得分越高，在装备竞价时就越有优势，体现了对团队贡献大的玩家优先的原则。（2）由于 DKP 分值公会间不可流通性，它就以一种契约分值的形式，对公会内的所有玩家进行了“忠诚绑定”，得分越高，个体与公会便越无法分离，从制度上确保了长期稳定合作的可能。

但是，尽管是游戏公司的期望，长期合作也有其弊端，毕竟虚拟角色背后是现实中的玩家，除了游戏还有各种生活，通过 DKP 体系可以绑定玩家对特定玩家群体的忠诚，却不能完全绑定玩家对虚拟生活的忠诚，当现实生活与游戏生活在时间上发生冲突时，对团队的承诺难免成为身不由己的负担，以金团为典型形式的单次博弈设计便是为了满足玩家在虚拟和现实的世界中更自由

^①副本的严格要求体现在：（1）对人数的要求，大副本一般为 25 人，有一个版本出现过 40 人。不仅要求组团的人数众多，而且这些人还必须确保在一段时期内上线时间比较稳定，因为一个副本通常包括 10 个怪物，通常一个团队每天能打 1-2 个怪物。越新的怪物掉落的装备，对整体副本成功的效率越有帮助。一个副本周期为一周。（2）对玩家平均水平的要求。能进入高级副本的玩家，必须达到最高级别、已有装备良好、操作熟练，并且对怪物特性有所了解（线下做攻略）。（3）对团队职业搭配的要求。25 人中必须有多种职业相互搭配，并且随着怪物的不断过关，要根据各怪物特性重新调整。此外，玩家的人品及个性是在如上游戏的硬性规定之外另一个重要的考虑维度，更加增加了寻找合作者的困难。

穿梭的需要。较之 DKP 分值, 金币的最大区别在于可以在虚拟世界中流通而不局限于特定公会。因此, 以金币为虚拟货币参与装备分配使个体的劳动通过金币的形式转化为虚拟世界中可以流通的一般劳动, 与特定团队无涉。

因此, DKP 分值和游戏金币这两种虚拟货币的形式, 体现出了玩家设计规则时的两种努力, 前者努力强化个体和团队之间的不可分割, 后者则努力理清个体和团队间的纠缠不清。

3. 组团

组团是每次作战时玩家面临的第一个具体问题, 因为装备只能由参与打怪的人获得, 因此团队入组资格成为获得装备的必要前提。两种团队类型下, 团长组人时的考虑不同:

DKP 团如果是开荒^①, 就不怎么考虑职业平衡的问题。“DPS”缺 5 个人来的时候 5 个都是非常强的法师, 那我就要这 5 个。哪怕出来的装备卖不掉, 我不在乎^②。DKP 团考虑的是过关的效率, 装备浪费就浪费了。

金团承担风险的能力比较弱, 会选择最保守的战术搭配、职业搭配以及找发挥很稳定的人。一场正常战斗中, 人员选择会考虑职业平衡。这样可以使装备尽量卖出去。在平衡之外, 再尽可能空位置给比较强势的职业。(20110925)

如上所述, 对能满足同样功能的不同职业是效率最大还是平衡搭配, 反映了 DKP 团和金团基于最大化团队长期效率还是最大化个人单次收益的两种不同的战术考虑。进组规则也同样体现出差别:

公会团 (DKP 团) 一般来说, 你心里有个谱, 比如 30 个人都比较靠谱, 就按时间顺序, 比如 8 点开打, 7:45 组团, 我到点就喊, 开组了, 然后现场来 m (密语) 我, 说要进组。我就让他进组。有些人能力很强的, 7:50 来, 发现已经组满了, 他也没话好说。除非他真的强到让所有人信服, 那么即使稍微来晚一点, 我也会给他留位置。

金团在招人的时候, 首先找些熟悉的人搭好一个班底, 再去主城里喊。喊前我得确定, 整个 25 人副本, 有些 BOSS 需要 2 个 T, 有些需要 3 个 T, 因为我手头班底里可能已经有 1 个坦克, 我就喊, “某某金团开组, 需要 1 个 T, 一个双天赋的。双天赋就是既能当坦克 (需要 3 个 T 的 BOSS 时) 又能当 DPS (需要两个 T 的 BOSS 时) 的, 报 GS (装备等级) 和成就”。指定得非常明确。择优录取, 只有到最后差一两个人时, 才有可能降低要求。(20110925)

可见, 两者组队规则差异很大, DKP 团是在一个大致的平均水平内按照到场先后入组, 而金团则按能力强弱入组。前者基于公会, 公会默认承担给所有成员提供实地作战机会的义务, 从而提高公会整体水平, 通过长期合作最终提高团队进度; 而后者则不存在对团队成员的承诺, 只需要尽可能稳定地创造团队最大单次收益, 并且将其公正分配给个人。

4. 装备交易

团队成立以后, 经过 3-4 小时的战斗, 打赢 BOSS, 掉落装备。装备交易是游戏中的一个重要环节, 玩家的创造性体现在两个层面: (1) 交易货币是 DKP 分值还是游戏金币; (2) 分配方式是指定分配 (计划分配) 还是交易分配 (市场分配)。

有两种拍卖, 一种是暗拍, 一种是明拍。暗拍就是心理价位 (想要的人以密语的形式告

①打之前没打过的 boss, 难度比较大, 目的在于尽快过关。

②因为游戏中的装备设计还有一个特点: 大部分装备都各自对应于特定的职业, 其他职业不能用。因为装备是随机掉落的, 所以组团之前并不知道会出什么装备。如果组团中某个职业的人数过多, 则可适用该职业的装备就会竞争激烈, 而其他职业的装备没有人能用, 导致浪费。

诉团长)。明拍就像拍卖行一样,一个个举牌子。金团一般是明拍,公会团一般都是暗拍。(20110605)

这两种拍卖方式基于两种组团方式不同的社会基础,DKP 团着眼于长期博弈,以 DKP 分值暗拍,可最大限度地降低团队内耗,维护团队气氛,生产个人对团队的忠诚;而金团则着眼于单次博弈,以金币明拍,可最大限度将个人对团队的特定劳动转化为金币,使其等同于游戏中可能通用的一般劳动,以此将个人劳动从团队中剥离开来。

我个人觉得,金团呢,属于老板制,谁有钱谁就是大爷。每次分完就两清了,我家里有事,不能来参加,大家也觉得很正常,那我再找人。

公会团(DKP 团)得讲人情。公会团暗拍有时候是可以查分的。比如我就想要找个装备,我有两百分,我查到某个人有 100 分,我就不会出两百分,我就出 101 分(降低内耗)。如果在公会团搞明拍就会这样,比如你跟我两个就想要这个装备,两个人就拼上了,你出 10 分我出 20 你出 30 我出 40,拼到后来会有点伤人情。特别是如果说同样一个职业里面,有 4 个人关系很好,另外有一个人新进来,大家都不喜欢,那个人要的装备,另几个换着来顶他,把他顶到完全没有分为止^①(维护公会气氛)(20110605)。

除了拍卖方式外,DKP 团还会对重要角色指定分配,即让其以最低价格得到想要的装备,其他人不得与之竞价,这样做的合法性建立在团队效率最大化这一默认的共同目标上,而同时,以这种形式得到装备的游戏角色也就对整个公会有了义务和承诺。相对地,指定分配的方式在金团中不存在,这是一个完全自由的市场,价高者得。

其实世界上所有最好的公会,他们的拍卖制度是什么?就是分配制。那些公会在 BOSS 打掉之前,装备就分好了。每个 BOSS 有个掉落列表,列表中有 10 件装备,每次会任意地在这 10 件里面挑 3 个。都不用拍卖,他们是为了团队效率最大化,这个装备在谁手里有最大的效果。说到这个,以前在忆水有个制度叫 cl(call loot),这个装备掉落的时候就指定给谁,但这个在我们小公会里面,只有 MT^②能享受这个待遇,而且底分,固定分配。因为 MT 在整个团队里面属于最重要的,MT 扛不住的话,啥都白搭。这只是在一般的公会里面,但世界上最强的公会里,所有东西都是分配好的,因为一般公会人员的流动比世界上最强的公会人员流动要大的多,今天我把这个装备给你了,你不能保证这个人明天必定来。世界上最强的公会里,我也是在网上看到的,他们只有出人,连号都不属于他们,就是公会财产。(20110605)

在交易完成之后,拍卖装备花掉的相应的 DKP 分值或者金币数量就会从个体玩家手中扣除,转交给团队,成为这次活动的所创造的价值,单次战斗的最后一个环节就是将这些收获(DKP 分值或者金币)再以一定方式分配给在这场战斗中付出劳动的团队队员。

5. 报酬分配

每场战役都必须有三种能力的角色:坦克(挨打者)、治疗(补血者)和 DPS(攻击者),这三种能力角色操作的难度不同,对于团队成败的重要性也不同。单场战役后的报酬(玩家称之为“工资”)分配体现了在本次战斗中个人对团队的贡献,玩家的创造性体现在:(1)得分形式:DKP 分值还是游戏金币;(2)对各角色对团队的贡献如何衡量:是根据角色难度区分将其差异化,还是仅以出勤时间为标准,将各人贡献平均化?

在金团中,得分形式以游戏金币体现。但又有每次都需要临时招募成员的金团(又称“便当金

^①因为装备还有适用性的问题,大多数装备只有各自特定职业能用,因此,同职业的人就成为一件装备的竞争者。

^②MT: Main Tank, 主坦克,在团队作战中对来自 boss 的攻击的主要承受者。

团”^①)以及参加成员较为固定的(又称“固定金团”)金团区分,前者的分配规则体现差异化,后者的分配规则侧重平均化。

便当金团的分配制度上,我们每次找的人都是新的,就需要通过赏金的方式吸引优秀的人过来。给特殊位置的人发补助,比如MT,坦克;输出第一的人,治疗第一的人。

为什么在非固定团里给坦克发补助,是因为选择做坦克的人的数量会偏少,而且对坦克有些硬性要求。数量稀少决定了他们在游戏里所处的位置。物以稀为贵嘛。DPS很多很多,大部分都是,而治疗相对来说少一点。而在固定团中,如果大家都固定下来的话,要过这个BOSS,并不是坦克一个人就能过的,你坦克再好,其他人很烂也过不了。所以,固定团的话,就会通过平均化的分配方式,因为我不需要激励的方式,而是会选择末位淘汰这种方式。(20110228)

可见,各角色在团队作战中的贡献差异主要是由各特定能力在游戏的劳动力市场中的稀缺性决定,因此,在单次博弈时,稀缺的能力(坦克)就会得到最高的差异化报酬;而一旦合作趋于固定,成为多次博弈,角色找寻时的交易成本就不再考虑,各团队成员的努力被视为一视同仁,通过平均化分配的形式体现,并辅将以将拖整个团队后腿的成员末位淘汰的方式,提高团队的整体效率。

固定金团由临时组队的便当金团演变而来,通过多次合作建立的人际信任,以非正式的个人关系约定团员,从而降低找寻合作者的交易成本,已经非常接近DKP团的形式。如前文所述,DKP团是在公会的基础上建立的,而公会的重要功能之一便是提供一个潜在玩家库,通过日常交往建立信任基础,从而降低每次战斗的组团成本。因此,DKP团在分配制度上与固定金团类似,采用平均分配+末位淘汰,不同在于,DKP团分配的是DKP得分,而非游戏金币,前者忠诚绑定,后者单次结清。

6. 小结

在魔兽世界这款网络游戏中,玩家的游戏体验主要通过一次次的团队作战来完成。玩家在游戏设定的虚拟环境下自主建构合作规则,无论采取哪种合作形式,其实质皆在于如何以一个公平的方式来衡量每个人在游戏中的投入,并且相应地在游戏中给予报酬。

从玩游戏的具体行为看,我们可以将玩家每次在电脑前投入的时间和精力视为玩家所扮演的虚拟角色在虚拟世界中具体的生产劳动来理解。DKP规则和金币规则的实质区别在于,是将玩家在每场作战中的具体劳动转化为以某个公会为边界来积累的特定劳动,还是在整个游戏中可流通的一般劳动。前者通过设计出DKP这样一种公会间无法流动的虚拟分值来绑定忠诚,类似一种自给自足的公社,所有的生产和消费在公会内部完成,通过与之配套的入组(先到顺序)、交易(指定+暗拍)和报酬(平均化)规则,指向公会整体长期效率最高的终极目标,个体和团队之间的交融关系被强化;DKP分值越高,玩家对特定公会付出的劳动便越多,在各项活动中就越有优先权。后者则直接采用虚拟世界中的货币(游戏金币),通过与之配套的入组(能力顺序)、交易(明拍)和报酬(差异化),创造一个自由竞争的劳动力市场和商品市场,报酬分配时能者多得,交易产品时价高者得,以个人单次效益最大化是终极目标,个体和临时作战的团队之间的交融关系被尽量分开,换算成个体在整个游戏世界中的一般积累(体现为个体在游戏中的能力和财富)。因此,两种合作模式的差异只是以个人还是以团队为侧重,或者以单次还是以长期为结算时长之间的差异,背后都力图体现在游戏中的劳动时间与劳动所得之间的公平。

事实上,金团这种模式也让玩家爱恨两难,一方面,它是一种理想化的自由市场模式的尝试;而在另一方面,它也深受玩家诟病,原因是金币可以用现实中的人民币通过玩家之间的私下交易换取(不是游戏设置),而若以这种方式获得金币,则极大地损害了游戏中的公平理念,使游戏所建构的虚拟世界不再是一个多劳者多得的世外桃源。

^①与“便当金团”相对应的称为“固定金团”,所有的金团都没有公会的基础,即参与者不需要是某一公会的成员,因此,金团中不存在DKP分值,所有的交易以游戏金币进行。两者的区别在于,便当金团由团长每次在全服务器公开临时招募团员,固定金团则由合作愉快的便当金团逐渐稳定而形成,每次都有约定的参加者,不再临时全团招募。

由此,通过种种复杂规则,玩家试图达成的种种合作契约背后的公平理念其实很简单:是一种理想化的按劳分配的模式,认为每个玩家在电脑前付出的时间都应该得到平等的尊重和回报。

五、简短的结语

正如玛格丽特·米德在《代沟》一书中所言,自1960年代由美国而起的信息科技席卷全球,使当今世界处在一个前所未有的局面之中,“年轻人和老年人——青少年和所有比他们年长的人——隔着一道深沟在互相望着”。这是一个“全体年青人同时踏入的世界”,在这个世界里,“年轻人与老年人同样孤独”。无论魔兽世界也好,cosplay也罢,有关青少年亚文化的话题或者由偏差行为定调而成的“问题”,从某种意义上,是隔着这条深沟互望的两代人对话语权和意义生产的争夺。

作为论文,本文已然冗长,脚注无数。落笔时时刻犹豫,不知该如何在有限的篇幅内、面对大多数对其不甚了解的话语权制造者,介绍和分析这个被称为一种文明的虚拟世界。这是数字空间里的一个桃花源,没有人失业,向上流通渠道畅通:只要付出平等的时间,每个人都可以达到满级,拥有更多财富,拿到更好装备;每个人都是生产者,每个人亦都是消费者;规则可以由玩家自主建构,但是只有被公认为公平才能得到遵守。作为一个新兴领域的初步研究,希望可以初步呈现这个不容小觑的世界和自主生发于其中的力量。这并不是一个刻板印象中简单粗暴的世界,也不是一个现实中处处受到制约的世界,玩家之间自发联系的生成,匹配于不同合作情境的精巧而周密的契约达成,纯粹而坚定的公平理念,充分地展现了玩家的智慧及公民意识的养成。

参考文献:

- 陈怡安, 2003,《线上游戏的魅力:以重度玩家为例》,高雄复文出版社。
- 菲斯克, 2001,《解读大众文化》,杨全强译,南京大学出版社。
- 韩圣龙、屈鹏, 2008,《对网络游戏中的虚拟社会的观察研究》,《数字图书馆论坛》第12期。
- 金荣泰, 2001,《国中生电子游戏体验与攻击行为、攻击信念之关系研究》,台北中正大学犯罪防治研究所。
- 梅岑, 2010,《MMORPG玩家自我概念和游戏化身的关联性研究》,复旦大学硕士学位论文。
- 杨莹, 2004,《网络游戏中的人际交往探析》,华中科技大学硕士论文。
- Kolko, B. & Reid, E. 1998. "Dissolution and fragmentation: Problems in on-line communities". S. G. Jones, ed., *Cybersociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community*. London: Sage.
- Nicolas Ducheneaut, Nick Yee, Eric Nickell, and Robert J. Moore, 2007, "The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft," in *Proceedings of CHI 2007* (New York: Association for Computing Machinery, 2007).
- Parks, M. R. & Floyd, K. 1996. "Making friends in Cyberspace". *Journal of Communication*, 46 (1).
- Parker C. Chaffee, 2009, "Playing to Win: An Analysis of Organizational Structure in World of Warcraft Guilds", CSULB EDU, Issue: August.
- Silvia Lindtner, Bonnie Nardi, Yang Wang, Scott Mainwaring, He Jing & Wenjing Liang, 2008, A Hybrid Cultural Ecology: World of Warcraft in China, CSCW'08, November 8-12, 2008, San Diego, California, USA.
- Samuel H. Goh & Molly M. Wasko, 2009. "Where's the Leader? Identifying Leadership Candidates within Virtual Worlds", *MG 2009 Proceedings*. Paper 9.
- Thomas W. Brignall & Thomas L. Van Valey, 2007. "An Online Community as a New Tribalism: the World of Warcraft". *Proceedings of the 40th Hawaii International Conference on System Sciences*
- William Sims Bainbridge, 2010. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. The MIT Press: London, England.

作者单位: 中国社会科学院社会学研究所
责任编辑: 易众

Elite Reproduction and Class Solidification in Urban China: Taking the Status Acquisition of Young Elites as an Example Zhang Le & Zhang Yi (1)

Abstract: During the market transition period, the Elites' Status Acquisition is increasingly dependent on the individual ability and higher education. However, this mechanism does not preclude the logic of elite reproduction. The political elite and technical elite can pass their class advantages on to their offspring. Nevertheless, the scale and depth of elite reproduction are limited. The role played by family factors is rather fundamental than infinite. Elements such as higher education, senior title and senior administrative level do not have the characteristics of reproduction between generations to some extent.

Key Words : Elites' Status Acquisition Social Stratification Class Solidification

“Science as a Young Man’s Game”?A Study on the Relationship between the Age of Researchers and Thesis Output Wei Qingong, Qin Guangqiang & Li Fei (13)

Abstract: On the basis of a sample survey nationwide, this essay investigates the relationship between the age of researchers and thesis output and analyzes influential factors such as individual academic status (professional title, supervisor qualification), subject difference and nature of the institution (type, research capability and scale). The research shows that “the young man advantage” does not exist in thesis output. On the contrary, senior researchers’ output is more than those of junior researchers, especially in science and technology subjects. The stronger institution’s R&D capability is, the more output there are. Age difference in thesis output can be interpreted by the social factors behind.

Key Words: Thesis Output Age Academic Status Subject Difference

A Fairness Practice in the Virtual World: Taking World of Warcraft as an Example to Discuss the Cooperation Mechanism of Virtual Teams Shi Yunqing (24)

Abstract: Taking the world overwhelming online-game “World of Warcraft” as an example, this paper focuses on the cooperation in the virtual world. It argues that,1) Instead of being regulated by the settings provided by the game, players create their own rules and are very active in a virtual world.2) What beyond the real and complex cooperation in the virtual world is the common idea of justice, which means an ideal pattern of distribution according to workload, treating the time every player cost in the game equally. This is the most meaningful experience and inspiration brought by the virtual world. It shows that the wisdom and the growth of citizenship of the players.

Key Words: World of Warcraft Virtual World Team Cooperation Players-oriented Justice