

另类公共领域？ ——线上游戏社区之检视

王昀

摘要

互联网的公共性令线上游戏社区成为一个“另类”的公共领域。作为玩家实现身份认同的共同体空间，“游戏”提供了公共化的传播结构与用户自主的社区建构方式，其基本动力在于：保护私人领域存在，维系社区知识生产机制以及塑造用户线上、线下空间的社会地位。线上游戏社区的传播内容存在一种包含了游戏世界、日常世界与政治世界的公共舆论气候。政治意志与资本力量在此之中影响着社区成员的行动秩序，与用户形成了相互依赖的权力关系。本文认为，考量线上游戏中的权力再生产现象可以基于玩家的三种身份特质：一是作为线上行动者的玩家；二是作为私人消费者的玩家；三则是作为政治公民的玩家。不过，作为公共领域的线上游戏社区依然在现实实践意义、公共辩论精神、公共利益保障等问题上存在多重困境。

关键词

公共领域、线上游戏社区、公共性

作者简介

王昀：浙江大学传媒与国际文化学院博士研究生。电邮：jimmy_wells@163.com。

An Alternative Public Sphere? Examining Online Game Community

WANG Yun

Abstract

Online game community is fairly an alternative public sphere in terms of the publicity of the Internet. A game contains an open communication structure, and provides autonomous ways to construct communities. Players can achieve identity in the online space. The basic motivations are to protect the private spheres, maintain the production of public knowledge and achieve the online and offline status in community. There is a public opinion climate about experiences of online games, daily lives and the political world in the communication

content of online games. Political power and capital factor influence the behaviors of members in the community, and interact with players in an interdependence power relationships. The reproduction of power in online games could be discussed based on three characteristics of a player: a player as an online actor, a private consumer, or a political citizen. However, as a public sphere, the online game community still faces problems on reality practice, the spirit of public debate, and the security of public interest.

Keywords

public sphere, online game community, publicity

Author

Wang Yun is a Ph.D candidate at School of Journalism and Communication of Zhejiang University. E-mail: jimmy_wells@163.com.

本研究将线上游戏社区的传播生态置于公共领域视角下进行考察,试图描述社区公共参与的实际面貌,在此基础上检视影响游戏用户行动框架的政治经济因素以及社区内部的权力再生产机制,并对作为公共领域的线上游戏社区做出进一步反思。

一、线上游戏社区的公共性探讨

(一) 公共领域之于线上环境的意义

依据Laursen (1986)的考察,取自拉丁词源的“公共”(public)包含着两重传统涵义:一是人类聚集而成的自然社群(populus);二则按字面理解为“公开”(open),包括后期发展出的“公开场所”(publicum)这一意义。随着社会语境变化,虽然“公共”一词逐渐被附加更多法理与政治色彩,但这种宽泛意义的“公共”实际并未完全消失。阿伦特的看法也表明了“公共”这一概念包含的广泛性。她指出,“公共”表示两种内在紧密联系的现象:一是意味着任何在公共场合出现的东西能被所有人看到和听到,有最大程度的公开性。其次,“公共”表示世界本身,“作为共同世界的公共领域既把我们聚拢在一起,又防止我们倾倒在彼此身上。”在这样一个共同世界中,实在性是由这一事实来保证:“虽然每个人有不同立场,从而有不同视角,但他们总是关注着同一对象。”(阿伦特,1958/2009:32-39)

之于中国历史脉络,“公共”这一意义往往通过“公私”之分体现。“公,平分也”(许慎《说文解字》),事实上,“公”往往又牵涉到国家、天下、朝廷等

等，总是与政治意志存在相当程度的耦合。“私”则归属于个人范畴。在伦理秩序中，“私，奸邪也”（许慎《说文解字》，常常遭受否定，所谓“以公灭私，民其允怀”（《尚书·周官》）。就某种层面而言，中国古典社会的“公”带有强烈的道德评判色彩，“大公无私”是政治道德的最高境界。为了保障“公”的利益，私人领域允许被吞并、牺牲。“‘天下之大公’可以在任何时候以任何借口在任何程度上涉入和干涉私人生活的任何领域”（刘泽华(编)，2000：257）。

这与近代以降的“公共领域”（public sphere）概念有着很大区分。在哈贝马斯看来，近现代意义上的公共领域应当被视为一种介于私人领域与国家权力之间的“中间地带”。它因社会生活中私人的聚集而存在，又具有相对独立性，公众在此之中能够自由表达他们关于“普遍利益”的观点。（Habermas, S. Lennox & F. Lennox, 1974）不过，哈氏所指的公共性实际仍然相当宽泛，用他自己的话来说，“举凡对所有公众开放的场合，我们都称之为‘公共的’”，或者他干脆定义：“有些时候，公共领域说到底就是公众舆论领域，它与公共权力机关直接相抗衡”（哈贝马斯，1991/1999：2）。我们必须意识到的是，在实际讨论中，无论是“公共”、“公众”或是“舆论”，皆在不同历史阶段呈现出不同社会意涵。因此，公共领域事实上并非意指某种特定时空，而因社会权力关系变化处于持续性的结构转型之中。换言之，公共领域的意义取决于它自身所处的具体历史语境（Habermas et. al, 1974）。

在新技术时代，互联网被认为带来了“公众”与“公共领域”认知的转向。许多学者在讨论新媒介社会影响之时，已经有意无意将公共领域或者公共空间与线上环境相关联。Dahlberg（2001）曾将线上话语与哈氏定义的公共领域理性批判话语（rational-critical discourse）作比较，认为公共领域可通过互联网实现拓展，但需不断开放空间，吸引公众参与，克服线上商业文化与个人文化对公共审议的敌意态度。通过为公众获取原本“不可得”的信息以及进行政治参与提供更为便捷的渠道，虚拟化的公共领域为政治性对话创造了新的可能（Papacharissi, 2002）。Bohman（2004：131）也谈到，尽管在技术乐观主义与批判主义的辩论中，我们尚对互联网以及其它传播手段如何助益于新形式的公共领域缺乏了解，但互联网确实使公共领域焕发了生机。郑永年和吴国光指出，公共领域已是探讨中国互联网民主政治的主要分析框架之一。由此看来，公共领域已经成为研究线上媒介文化不可回避的重要面向。（Zheng & Wu, 2005）

（二）公共领域视域下的线上游戏社区

讨论互联网环境的公共性，线上游戏社区是一个相当“另类”的领域。一方面，游戏创造了共同用户体验的中心，另一方面，我们又不得不承认，玩家体验的世界毕竟与物理世界有所差异。由于数字空间的虚拟性，游戏世界似乎总是被认为与现实生活之间存在某种难以逾越的界限（郑凯元，2011）。关于线上游戏的研究，亦存在长期以来的困惑，即相较于物理世界，线上游戏产生的互动真实与文化经验是否存在本质不同，两者又是否存在优劣之分？

若依照补偿理论（theory of compensatory），人们之所以进入线上游戏是因为可通过游戏满足某些心理需求（Kardefelt-Winther，2014）。游戏生产者通过剧本、声乐、影像、角色等一系列符号建构了共同仪式，玩家乃是从现实世界“逃离”到虚拟世界。不过，线上游戏的影响又并非局限于玩家在游戏情境内的“使用与满足”，更牵涉到用户的线下行为。Scherer（2007）以电子游戏“Beat Rugby”（打橄榄球）为案例，研究发现通过为全球化受众提供“虚拟聚会”，该游戏社区得以推动大范围的线下品牌消费和交往体验。

将线上游戏的传播生态置于社区公共实践的视角进行理解，便要分析用户之间的具体社会互动关系，其前提乃是承认“数位世界以及其中的所有呈象亦是属于真实客观世界的一部分，供人所认知与撷取”（郑凯元，2011）。正如Crawford与Rutter所强调，应当超越文本（texts），转向社会文化视角来理解线上游戏，考量游戏如何被生产以及被玩家赋予的价值、意义和地位。（Crawford & Rutter，2006：148-165）

依据中国互联网络信息中心（CNNIC）的报告，截至2014年6月，国内网络游戏用户规模达到3.68亿。这意味着线上游戏社区群体已相当庞大。有研究者注意到，线上游戏的关键特征在于其强化了一种社会的维度，多元化的线上游戏社区成为潜在的连结社会资本的来源（Kobayashi，2010）；游戏世界上演的实际是“共同体的剧本”（Sørensen，2003）。Elson等人（2014）也强调，游戏体验不仅仅取决于用户卷入的游戏情节，还包括游戏提供的社会互动机会。也就是说，玩家既在线上公共世界形成社区集体行动，而此种共同体交往同时也与现实世界的彼此生活经验相互勾连（参见Taylor，2006；Golub，2010；Neys & Jansz，2010；Chen，2012；Szell & Thurner，2012）。Johnson（2008）更以游戏社区中的“公共写作”（public writing）为侧面，发现游戏玩家能够意识到：以创作的形式进行公众参与，不仅能在他们长期“生存”的电子世界获得“权力”，并且能影响游戏工业的设计与生产，给现实世界带来实质改变。

二、研究说明

本研究尝试将线上游戏社区的用户行动纳入公共领域范畴。本文的研究问题聚焦于：用户在共享游戏情境之同时如何进行社会互动，组织公共行动？影响线上游戏社区传播结构与权力秩序的因素为何？在此基础上，我们将进一步探讨线上游戏用户利用其行动自主性推动社区权力再分配的过程。

虽然玩家的主要活动范围集中于游戏剧本演绎的虚拟世界，但其互动往往涉及其它游戏之外的行为，社区的界限实则更为广泛。基于对目前线上游戏玩家的实际活动情况判断，本研究将线上游戏论坛、贴吧、博客、游戏资源网站以及相关游戏官网均纳入“线上游戏社区”范畴。换言之，本文所观照的线上游戏社区不止局限于纯粹的游戏世界，转而聚焦用户以“玩家”这一身份认同实现传播互动的线上共同体空间。

本研究经验资料主要源于对魔兽世界、英雄联盟、三国杀、新天龙八部、刀塔传奇以及QQ炫舞六款当前国内主流线上游戏的参与式观察结果。人类学的参与式观察法在近年来线上游戏研究中引起极大热情，蔚成风气。例如，Chen（2012）对知名线上游戏“魔兽世界”的研究，便通过具体分析自身参与的游戏公会，进而描绘魔兽世界玩家全景式的线上生活状态。

本文研究者分别于2011年3月至10月、2012年2月至3月、2014年至2015年3月针对上述诸游戏的平台，通过参与游戏任务、公会活动以及论坛、贴吧、游戏直播等方式，进入线上游戏社区互动，从而熟悉游戏世界的传播面貌，了解玩家之间的交往行为。由于线上游戏系统存在较快更新这一事实，对相关信息内容难以一一捕捉，于是又辅以游戏网站报道等其它互联网资料作为参照。

三、线上游戏社区的公共交往实践

（一）线上游戏的传播结构与社区建构

Humphreys（2005）认为，对于游戏生产者来说，建构一个强大的社区具有决定性意义，用户之所以保持游戏热情是因为游戏中的社会纽带。因此，他建议以社会关系视角重新审视游戏玩家的活动。

从本研究考察的案例来看，为了维系持续性互动以及社区内部的身份认同，这些线上游戏均设置有层次丰富的信息传播系统：一是公共聊天室，相当于全体玩家“可视”的公告板，如魔兽世界的“世界频道”，所有游戏用户均可在此发言。二是群内聊天室，涵盖以公会、小队等形式结合的玩家或者进入同一游戏任务的临时

群体, 这些用户因为拥有更多的游戏共同利益, 社会关系相对而言更为紧密。三是私人聊天室, 但因其信息无法进入公众视野, 实际不属于本文考量范畴。四则是“游戏之外”(extra-game)的空间, 包括论坛、贴吧、博客、微博等多种平台, 由于在此聚集的用户多已将注意力从“游戏中”状态转移, 言论因而更为多元化, 表现出与现实生活更紧密的联系。

社区结构受制于游戏设计的原生空间, 亦即不同类型游戏的公共性表现形式实际存在差异, 不同游戏关于上述传播系统的侧重亦不一致。对于强调即时性或以移动客户端为主的游戏, 游戏系统淡化了合作机制, 用户在游戏过程中与他人交流的需求与意愿较低。手机游戏“刀塔传奇”给予用户在游戏任务中相互结识机会就相对较少, 以至于被玩家不满评价“这游戏大部分的时间都是单机”。此类游戏的“公共性”更多表现于“游戏之外”的领域, 尤其以传统的游戏论坛、贴吧或者公共聊天群居多。与之相反的是以英雄联盟、魔兽世界为代表的大型线上多人角色扮演游戏(massively multiplayer online role-playing game, MMORPG), 它们往往拥有成熟的世界观与角色成长设置, 游戏进程强烈依赖于团队合作, 这推动了玩家身处游戏世界与他人对话的诉求。此类游戏亦通常提供丰富的传播符号与聊天指令, 从而满足用户交流之需。

社区的形成不仅受到游戏自身设置的传播系统影响, 更取决于玩家群体之间的社会关系网络。用户并非总是按照游戏设计的传播结构来组织共同体。Szell 和 Thurner (2012) 指出, 几乎所有线上玩家都拥有一个“朋友”与“敌人”的列表, 在与这些列表成员的邮件往来中, 包含着交易、战斗、馈赠等多种形式的社会互动。本文研究者在观察过程中发现, 大多数用户的确同时拥有自己的好友圈以及与之相对应的黑名单。“好友”是玩家在游戏世界认同的对象, 若干名好友构成了“圈子”。好友圈使得玩家脱离了“野人”(独立行动的游戏者)状态, 圈子内部成员往往结伴行动, 参加各类民间或者官方赛事, 甚至发展出线下友谊。随着好友圈壮大, 不断有外部玩家被吸纳, 最终形成具有明确规章制度的“公会”、“家族”或者“部落”, 一个在虚拟世界由用户自愿订定契约的正式社群就此形成。

“跟好友玩一般比较靠谱, 不会遇到路人‘坑货’、开黑局。”一名英雄联盟公会的负责者这样描述。从中我们不难看出, 由好友组成的团体实际包含了一种潜在的游戏公共规范。与“好友”形成对照, “黑名单”则意味着被驱逐出特定的共同体。在缺乏现实约束的线上游戏社区, 对于许多玩家来说, 被“拉黑”(进入黑名单)最严厉的惩罚之一, 它有时仅仅是玩家个人之间的排斥行为, 有时却会牵涉到

一种相关群体的集体性否定。在三国杀公共聊天室,因玩家个人行为产生的“黑名单”矛盾并不鲜见。而争吵双方所在公会的成员即使之前没有参与此种私人纠纷,基于保护共同体的需要,最终往往也会挺身加入声援。伴随着玩家的游戏行为,游戏世界不断内生与再造各类丰富形态的“社群”,社区由此表现出流动的复杂生态。

(二) 线上游戏社区的公共交往动力

线上游戏“集体性”的参与机制确保了公共交往基础。Krzywinska(2006)认为,游戏通过“神话”建构了玩家行动的基本逻辑,神话维持着游戏体验、道德、文化与时空的一致性。对于玩家来说,最重要的在于积极地参与到神话的文本体验中来。当所有玩家都一起卷入到大规模的神话世界交往,私人利益被上升到与公共利益紧密相连,用户原本的私人性特征也就被淡化。由此,线上游戏塑造了集体活动的社会框架,公共交往成为维系社区结构的基本动力,我们可以从下述方面加以理解:

首先,公共交往保护私人领域的存在。

为了确保顺利地进行游戏,玩家不得不依赖于一定规模的集体行动。面对游戏世界复杂纷繁的任务,“不拉人就玩不下去”是一种普遍共识,因为“关卡是无尽的,永远有怪兽比你强,永远有兵血比你厚”。为了加深用户黏性,游戏系统也会通过设计可获取某些回报的艰难任务来鼓励玩家主动与他人进行交往。在激烈的游戏竞争中,单独行动的玩家几乎难以成为游戏世界的佼佼者。一位新天龙八部玩家谈到:“像我们这种(等级)已经升到顶级的人,为了拿到更好的装备和道具,又不愿支付更多的人民币,只能依靠组队打副本的方法去赚奖励。更不用说,有些好装备你还只能通过副本得到。”尽管玩家之间的虚拟合作有时看起来完全是基于功利主义的需要,但它确实在客观上推进了一种集体交往规范的出现。三国杀玩家“sp湖北张坤”表示,在游戏过程中,擅自离开是不受认可的,进入游戏的玩家需要对所有人“负责任”。¹换言之,为了保护其它人的私人利益,游戏有着约定俗成的“制度”。

其次,公共交往维系着线上社区的知识生产机制。

由于游戏系统总是处于持续更新过程,而玩家却由于客观原因,无法保持始终身处于线上世界,因此,玩家群体必然出现一种“经验断裂”的状态。为使公共群体能够适应虚拟世界的种种变化,线上游戏社区自发推动了公共知识生产机制的形成。在拥有逾100万人次关注量的QQ炫舞贴吧,不仅活跃着大量分享游戏操作技术

的玩家,更有成员不断通过整理新闻资讯、更新版本以及游戏设计图纸无偿提供各种游戏知识资源。依照康德(Kant, 1795/1983: 135)的观点,公共性不仅是公众的权力,也是衡量理性的标准,因为理性总是通过公共传播实现。他提到:“如果不能保持与公共性一致的准则,所有影响他人权利的行为都是错误的”。线上游戏的玩家理性在于,他们不仅在实践上默认了某种公共交往规范,并且还自觉参与到公共知识的创新与传播中来。Hau 和Kim(2011)的实证分析也表明,游戏社区的社会纽带推动着用户成为知识创新者,虽然这种创新行为并不能创造直接的物质回报,却能激励包括自我满足和荣誉感在内的内在动机。以英雄联盟游戏社区为例,便有小智、初恋、JY、九筒等一批玩家通过制作游戏视频、讲解游戏攻略为大众提供游戏指导,这在一定程度上推动了玩家关于游戏的共同体知识体系的形成。包括上述这些主动的知识生产者在内,研究者还注意到,当游戏网站推出新产品时,一些用户会在公共聊天室发起广泛讨论,甚至发布自身对产品的测试结果,进而引导他人的理性消费。

其三,公共交往塑造了用户线上乃至线下空间的社区地位。

玩家在线上游戏中面对的往往不是“玩游戏”的问题,而是“我和谁玩”的问题。在魔兽世界,公会系统的建立使得玩家行为组织化,在群体中表现频繁、活跃的用户更有可能成为意见领袖而获得更多话语权,其声音也更易获得更多响应与支持。线上游戏的社会资本会倾向于向高知识型玩家流动,进而令这些玩家在社区中逐渐占据中心位置(Hsiao & Chiou, 2012)。而成为高知识型玩家必然要求用户在公共交往中表现出更多的知识分享意愿与行动,换言之,玩家对公共领域的贡献决定了玩家被赋予的社区地位。需要指出的是,由于互联网社区与现实地理社区亦存在一定联系,线上互动能发展出线下生活的合作关系(Haythornthwaite & Kendall, 2010)。Ferlander和Timms(2007)在其关于网吧的研究中即发现,作为上网场所的网吧为人们提供了现实聚会的机会,并能推动网吧访问者的地方社区认同感。线上游戏社区亦表现出类似影响,在研究者观察的魔兽世界游戏玩家中,许多乃以学校宿舍、社团、班级等现实朋友圈为单位进行活动,其日常人际关系被带入网际,线上社区与线下社区因而得以相互统一。Ellison(2010)等人在对Facebook的一项线上调查中也指出,在互联网交往中,宣示自己有多少“真实”的朋友是一种炫耀社会资本的方式。可以说,线上游戏与现实社区彼此连结,用户有可能通过游戏活动中的公共交往影响现实社会关系。

(三) 线上游戏社区的传播内容

Williams (2006) 将线上游戏视为一种取代了面对面传播的公民参与场所。就线上游戏社区的传播内容而言,在某些时候,用户群体确实表现出一种广泛参与的舆论气候。我们可以尝试从三个维度讨论这些内容形态:

其一,关于游戏的世界。

哈贝马斯谈到,早期公共领域形成的前提在于市民社会引起对私人领域的公共兴趣,即“将它当作自己的事情”。社区关于游戏任务、进程、攻略、技巧等一系列内容传播实际构成了哈氏所言的“公共兴趣”。玩家通过参与讨论,进而意识到“自身处于一个由所有私人组成的更大的群体之中”(哈贝马斯,1991/1999:42)。面对一些特殊话题,比如如何应对游戏系统的更新,如何利用游戏的新增角色或道具,社区有时能表现出惊人的公众智慧。通过持续的公共知识分享用以指导自身在线上游戏的行动,成为玩家们的默契准则。

不过,正如Ducheneaut与Moore (November, 2004: 360-369) 在观察游戏《银河星球大战》之后描述,游戏系统虽然有意为玩家创造大量面对面的社会空间,大部分玩家的互动却十分工具理性。这些互动呈现出短暂而频繁的特点,一旦玩家的需求得到满足,他们便会转向其他游戏目标。在三国杀一项新开发的竞技模式中,由于游戏提供了一定奖励,这吸引了一部分玩家结成团队。本文研究者参与后发现,这群玩家不仅会经常性地邀约,还会主动引发话题,分享游戏经验,帮助他人迅速提高游戏能力。不过,当玩家逐渐发现自己在此类游戏模式下获取到足够多的“满意”奖励,成员很快相继解散,分流到其它新的游戏任务。在一定程度上,线上游戏不断变化的传播系统导致了这种玩家对待群体互动迅速消退的热情。公共领域由私人汇聚而成,又为了保护私人领域而存在,因而,玩家注意力会被对提高游戏进程最有利的部分所吸引而呈现出一种不稳定状态。

除了对共同话题进行意见交换之外,线上游戏社区还不乏玩家之间的话语冲突,这些冲突有时局限在小群体之间,有时则扩散至相当规模——此一情形通常体现在一部分个人玩家或群体破坏了线上游戏社区约定俗成的“契约”进而引起争议。在魔兽世界,成员违背团队合作规则,干扰玩家正常游戏,刻意挑衅、贬低他人,以及公会组织之间的“挖墙角”等行为都可能使得群体冲突爆发。值得指出的是,即使是玩家私人之间的争吵,由于其文本往往在集体环境中变得“可视化”,冲突本身亦可能转换为公共话题。并且,玩家之间看似琐碎的争吵并非完全没有意义,在某种程度上,它能促进一部分作为“观众”的社区成员关于社区言论自由的思考及其行动调整,或者引用三国杀社区流行的说法,便是培养“喜闻乐

见”的游戏心态。

其二，关于日常的世界。

玩家之间的联系由于游戏“协议”不同，其持续时长亦有差异，有的维持不到若干小时，有的甚至能以公会、家族等组织形式将互动关系保持数年。结构稳定的玩家团队通常由在物理世界就已相识的成员组成，然后逐步吸收在虚拟世界认识的同伴。但无论如何，对于玩家来说，从仅仅谈论游戏到谈论各自真实的日常生活是友谊发展的重要标志，公开现实生活信息是在虚拟世界取得信任感不可或缺的途径之一。

一名魔兽世界玩家甚至向研究者描述，云南腾冲地震发生时，他们一项游戏任务中的成员恰好是当地玩家。这名玩家通过聊天室向其它玩家发布有关地震灾情的消息，客观上使得社区发挥了互联网“直播”功能。事实上，线上游戏确实有可能成为超越地理社区的信息载体。玩家“带不走的记忆”与“岑小样儿”同为英国伦敦的中国留学生，亦是三国杀社区的活跃者。对于他们来说，在聊天室内与中国玩家进行游戏，一起讨论祖国大陆事务，成为了作为“异乡人”维系乡土情感的方式之一。哈贝马斯（1992/2003：446）强调，作为关于内容、观点与意见的交往网络，“公共领域的特征毋宁是在于一种交往结构”，是“在交往行动中产生的社会空间。”因此，游戏社区内容传播所发挥的一项重要功能在于，通过推动话语从游戏向其他社会生活领域发展，拓展了交往空间的边界。同时，游戏世界反过来亦影响着日常生活话语。Taylor（2006）认为，游戏并非意味着游戏本身那么简单，它有能力教会人们更多关于线上文化技术如何影响日常生活实践的知识。玩家在线上世界习得的一整套词汇、语法与价值观念，亦可能会被搬入物理世界，对现实生活互动方式产生影响。

其三，关于政治的世界。Neys和Jansz（2010）曾发现，人们可以通过游戏来表达、建构一个“政治的自我”（political self），包含批判性政治议题的线上游戏甚至能提高人们日常的政治参与。尽管线上游戏社区的玩家似乎无意将他们的传播内容作为参与政治或者影响公共决策的手段，但从经验资料来看，玩家讨论确实时常从虚拟世界中脱离，回归到现实国家主义或者政治生活的想象之中。并且，这种想象又往往脱胎于玩家“游戏经验”，即将游戏世界中的文明冲突或者意识形态投影至现实世界进行观照。玩家“minstre1”便在魔兽世界游戏论坛上批判，魔兽世界染有暴雪娱乐公司的美国式偏见的政治理念，映射着美国尤其是美国左派的价值观念。²

通过创建游戏角色,线上游戏赋予了玩家暂离现实情境,去描述一个理想型自我的机会,这种自我亦包含玩家作为现实主体,介入公共政治生活的能力。换言之,玩家不是完全沉浸在虚拟世界“不问世事者”,对于一些特定议题,他们也会在游戏社区的讨论中予以关注。如在钓鱼岛事件引起国内大规模抵制日货活动中,魔兽世界游戏论坛便不乏关于中日关系的讨论,玩家发帖呼吁:“爱国主义不是针对邻国的仇”³,表达着他们自身的理性观点。

不过,由于线上游戏社区往往卷入到一种国际间的大规模互动之中,这使得持有不同政治意见的玩家极易陷入普遍的“国族冲突”。例如,2014年中国英雄联盟OMG战队在S4世界总决赛中败给皇族战队,而皇族战队存在韩国外援这一事实,引起国内许多玩家的集体不满,甚至有人认为:“中国队就已经输了”。⁴事实上,线上游戏因政治意识形态归属等问题造成的话语冲突并不乏案例,在2009年台服魔兽世界世界中,就因为两岸玩家相互之间攻讦的政治话题而使得官方不得不发布公告,加强取缔与惩处措施。⁵另一方面,正是意识到过多的政治性内容会招致外界的互联网管制进而“伤害”游戏世界体验,一部分玩家会对线上游戏社区的政治话题持消极态度,甚至于通过动用他们的社区权力对话题进行排斥或控制。

四、线上游戏社区的行动秩序与权力再生产

线上游戏毕竟不是完全独立的传播系统,从公共领域视角考察线上游戏社区,我们还有必要考察外部权力如何对其施加影响,社区又如何在此种外部影响下实现权力再生产的过程。首先,我们从两个面向来探讨线上游戏社区受到的限制。

一是公共权力机关对其施加的外部规范。

在国内,基于文化教育功能之考量,线上游戏向来被纳入到近似于出版物管理的体系之中,这主要包括:其一,对游戏行业的管理。以《互联网文化管理暂行规定》《互联网出版管理暂行规定》为代表,国家对线上游戏的管理不仅涵盖互联网游戏企业与经营场所,还涉及调整线上游戏产品结构以及对线上游戏规则予以限制、改造。2007年,文化部发布《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》等规范性文件,将线上游戏管理推动进入政府考核评价体系,标志着公共部门对线上的管理力度进一步强化。国家通过设置行业主体资格准入门槛、国产网络游戏产品备案以及日常巡查监管等基本制度,已针对线上游戏制订了一系列规范。

其二,对游戏内容的管理。据文化部2010年出台的《网络游戏管理暂行办法》,线上游戏均要经过文化行政部门的内容审查、备案与鉴定。《办法》还规定

了内容的“十不准原则”，表现出关于社区公共舆论管理的考量。其三，对游戏用户的管理。从近年来国家大力推进的网络游戏防沉迷系统建设以及游戏实名制工作来看，公共部门管理工作已经超越游戏本身，涉及到具体的用户行为。

本研究注意到，这些措施确实一定程度上限制了玩家尤其是未成年用户中的“沉溺”时间。但是，一些玩家亦通过自身手段对政策表达“反抗”。比如，新的游戏防沉迷系统要求用户将游戏时间控制在1-4小时之内，不过，一些玩家开始通过借用账号或者多开账号等手段逃避监督，并在论坛内向成员传播此种技术手段。

二是线上资本主义对其施加的内部控制。

Mickey (1998) 曾指出，互联网发展首当其冲的依然是工业社会信号。按照赫伊津哈 (1944/1996: 12) 的说法，游戏总是存在“一种专狭的秩序当道”。在线上游戏社区，这种秩序极强地体现于玩家行动中的资本宰制。游戏定义的包括等级、胜率、功勋、道具、装备、装扮等在内的一整套符号，都需要玩家通过投入相当时间或财富予以交换。资本定义了线上游戏“弱肉强食”的基本逻辑，为了竞争中占据优势，许多玩家倾向于通过用金钱购买的方式获得更好的游戏能力，在国内，这些玩家被社区成员称之为“人民币玩家”。“想不花钱，还想成大神，建议你远离游戏，否则做梦去吧。”有新天龙八部玩家这样表达。但事实上，不论是否投入金钱进行游戏，一旦进入游戏世界，玩家本身就成为了资本实现其自身利润的一部分。Nakamura (2009) 的批判则更为尖锐，他以“魔兽世界”的中国“淘金者” (gold farmers) 为例，指出这些玩家通过重复劳动作业获取线上游戏的虚拟资源，然后以真实财富的形式向发达世界玩家予以出售，充其量不过是信息资本主义制度下的“游戏劳工” (player workers) 而已。

综上所述，政治意志与资本力量在线上游戏社区产生着各种效应，它们施加的影响在一定程度上解释了社区的行动秩序因何形成。对线上游戏社区用户的行为模式与传播特质予以关注，我们不能不追问，他们抗衡这些权力的实际可能性有多少？社区用户如何修订自身的社会行为从而缓解相应的政治与资本压力。从另一方面来看，政治与资本对线上游戏的控制又并非绝对化，在线上空间的具体实践过程中，它们往往与线上游戏用户群体处于一种复杂的权力依赖关系，这在某种意义上强化了社区用户的行为自主性。我们可以进一步来探讨用户在线上游戏社区的权力再生产现象。

其一，作为线上行动者的玩家创造了一系列应对技术审核的实践方式。

以魔兽世界为例，2007年中文屏蔽词数量已经接近1万，2010年其资料片《巫

妖王之怒》在国内开启运营时,由于屏蔽词数量升级,甚至导致许多玩家与公会被迫更名。⁶于是,长期以来,玩家通过协商行为创造属于群体内部的编码,生产新的话语方式用以规避内容审查,这已在线上游戏社区形成司空见惯的默契。在康德看来,公共性总是与政治正义相关联,它呼吁一种超越现存政治的标准,要求一切行动依据道德法律(moral law)与公共性保持一致(Davis, 1991)。而在线上游戏社区中,如何保证游戏质量以及更好地进行游戏几乎成为所有玩家共识的“正义”。为了实践这种正义性,玩家之间甚至产生了一种共同体之间的互助行为,他们通过将自身知识公共化,提升着社区整体的连结程度与创造能力。在魔兽世界,为了规避国家权力对游戏的限制,一些玩家选择相互“伪造”新的身份认证,甚至通过建立私人服务器或者虚拟专用网络(VPNs)等渠道登录台湾、欧洲等地的服务器。Lindtner和Szablewicz(2011: 89-105)认为,尽管这些“反抗”的玩家并非有意破坏国家政策,但他们的行为确实暗示了线上游戏社区用户为了克服游戏限制所可能达成的创造性方式。

其二,作为私人消费者的玩家掌握着一定的对抗资本的话语权力。

游戏与玩家实际处于相互依存的一体化关系。作为拥有主体性的消费者,玩家并不会完全按照游戏资本的要求行动,在某些时候,玩家甚至会“无视”游戏世界定义的潜在规则。本文经验资料发现,虽然在线上游戏中,等级与装备等虚拟能力被定义为身份认同的重要指标,但玩家之间若在物理世界便已建立好友关系,那么他们在线上世界的地位落差并不会妨碍这种关系的发展。相反,等级高的玩家会尽力提携等级低的好友在社区的活动能力。换言之,玩家之间的“关系”传播破坏了线上资本为建构竞争环境而树立的“规矩”。在极端情况下,如果游戏资本过分注重榨取玩家的消费能力,会致使游戏资源集中在少数“人民币玩家”手中,进而引起社区玩家的集体声讨。在一段时间内的三国杀游戏社区,便有不少玩家抱怨游戏设计者所发布的大量购买型角色破坏了游戏平衡系统,最终以退出游戏作为反抗手段。可见,在互联网注意力经济时代,对于单个游戏社区而言,必须通过各种方式保持玩家良好的游戏体验,否则极有可能面临用户流失的困境。为了满足玩家发展线上社会纽带的需求,一些游戏不得不主动提供各种情感与信息分享渠道用以迎合社区成员。网游“新天龙八部”的初代作品便尝试了游戏内嵌Blog系统,用以发布与推送玩家相关作品,使得线上游戏社区多少染上社交网站色彩。

其三,作为政治公民的玩家呈现出与国家意识形态的“合谋”现象。

互联网极大地改变了人们获取政治性信息的渠道,尽管它无法消除政治精英

与公共权力的影响，但依然提升了一种增速的多元主义（Bimber，1998）。这意味着，国家试图通过直接干预手段来影响网民世界变得越来越难。S í thigh（2011）亦暗示，随着社会化媒体用户增多与游戏应用的发展，游戏社区与社会化网络之间的联系日趋紧密，线上游戏社区正处于剧变之中。因而，在政策层面对游戏进行合法化设定变得更加矛盾重重。

不过，从近年来游戏市场的表现来看，公共权力机关并非要对线上游戏社区执行绝对控制。由于浸淫在本土语境中的玩家本身便与国家意志之间存在共鸣，当面对特定问题，线上游戏社区的集体行动与政治意识形态甚至出现“合流”局面。正如Nie（2013）观察中国抗日题材游戏后认为，线上游戏在国内政策中的定位已由“精神海洛因”向“历史文化教育者”转型。基于此种考量之下，国家政策推动游戏市场诞生了一大批红色题材、革命题材的政治性内容游戏。可以说，游戏亦可能成为国家主义与意识形态工作的阵地。以中国游戏社区的反日文化为例，在一些游戏网站与论坛上，玩家关于国产游戏与日本游戏的评价表现出显著的国族主义情绪，以致于在问及社区成员公认的日本优秀游戏作品时，有玩家也回应道：“如果说有什么缺点的话，那就是它是日本产的。”这意味着，作为国家的“日本”在国内一部分玩家话语里已成为一个彻底的政治贬义词。因此，从近年来的游戏市场运作来看，国家政策可以通过迎合玩家的此种心理，将游戏世界与现实意识形态相统合，策略性地利用游戏世界影响公众舆论。

五、结语：反思作为公共领域的线上游戏社区

线上游戏是一种人们所感觉的“现实”，人们被带入虚拟世界之中，虚拟世界成为需要学习另一种生活模式的“场所”。对于玩家来说，“真实”的线上游戏使得他们创造他们自身关心的集体行动目标（Golub，2010）。针对外界关于互联网社区的质疑，Wellman和Gulia（1999：188）回应：强调现实“在场效应”的人可能并未领会到线上空间的意义，现实公共场所的衰落并不意味着人们的社会互动网络一起被削弱。通过线上中介，人们依然不断建构着非正式的社区，并归属到新的共同体之中。传统公共领域形态在互联网时代发生了新的变化，线上游戏社区或许为我们思考新时期公共领域的蜕变提供了新的思路。随着互联网整体性公民参与文化的发展，一部分线上代表型公共辩论可能会间接或直接地进一步对线上游戏社区产生示范作用。

因此，理解线上游戏，应当摆脱以“娱乐”为核心的传统面向，将其视为新媒

介语境下的一种主流传播方式。不过，线上游戏社区的行动秩序包含了公众与公众之间，个体与群体之间，乃至公众与公共权力机关以及资本市场之间的多重博弈关系，在玩家原子化的行动逻辑以及以“游戏体验”为中心的目标诉求下，作为公共领域的线上游戏社区仍然存在值得我们谨慎检视的困境：

其一是关于现实实践意义的问题。线上游戏毕竟是虚拟的“架空世界”，如何通过此种虚拟的“真实”观照于现实世界，是自始至终困扰游戏媒介文化研究的难题。而从本文经验资料来看，线上游戏社区的公众讨论并不注重于政治审议，而多涉及玩家关于游戏文本的“共同问题”。在此之中的公共辩论或者公共知识生产过程固然充分体现社区成员的自主性，但作为游戏的“公共议题”对于现实交往有何助益，对于物理世界的公共政治实践而言有何意义，每天将六分之一甚至更多时间置于此种虚拟社交的用户群体又带来怎样的社会文化心理效应，这些都有待我们进一步探究。

其二是关于公共辩论精神的问题。从目前来看，互联网是否能够推动公众理性审议制度依然备受疑问。Hofer与Aubert（2013）以推特为案例，发现大多数用户只执行“浏览”或“跟随”行为，线上媒介往往仅被用作一种消极用途。与之相似，对于线上游戏社区的大多数玩家来说，在“游戏之外”主动参与公共讨论并非他们的社区行动诉求。除此之外，游戏世界同样面临着线上文化的一般性难题，即如何实现理性的公共性秩序。游戏剥离了现实社会身份特征及约束机制，这既使得作为“传者”的玩家在传播权利上更加平等化，亦加深了话语失范、无序讨论的可能性。Rodman（2002：12）亦承认，“恐怕互联网公共话语存在的最大的问题就是‘极化’”。因此，在人际冲突频繁的线上游戏社区之中能否培育出合理的公共辩论精神，乃至作为示范效应向互联网普遍领域延伸，是需要审慎观察的。或者按照Dahlberg（2007）的观点，在碎片化的网络语境中，公共领域往往建构在东拉西扯、摇摆不定的话语对抗之中。我们与其关注于个人理性，不如转向线上反抗型话语（counter-discourse）的结构以及它在何种程度上影响着冲突的内在分化。

其三是关于公共利益保障的问题。

在线上游戏社区，玩家之间的社会互动形成了共同利害关系，在进行游戏叙事与社区交往的过程中，用户需要对自己的公共事务做出决定。虽然依据Rettberg（2008：19-38）的看法，玩家关于线上游戏的乌托邦式想象在于，游戏建构了一种“资本主义童话”，即在此世界中，所有人只要付诸努力便能获得更多财富，提升自己的社会地位。不过事实上，游戏世界并非如旁观者想见的那样绝对公平。

MacInnes和Hu（2007）在研究中国游戏社区时便发现，玩家之间普遍流行着一种“外挂行为”，这种“不劳而获”的投机方式在降低游戏体验价值的同时，亦伤害了其它玩家的“诚实精神”。可见，拥有主体行动能力的线上游戏用户可能因为“私利”而采取牺牲公共利益的手段。然而，又由于线上行为管理牵涉到玩家“隐私”或者作为虚拟资源的“私人财产”，因此线上游戏社区的管理与自律实际是一种相当复杂的议题，社区目前对游戏用户显然还缺乏有效的公共约束机制。

本文以公共领域为视角重新考察了线上游戏社区的媒介文化。游戏对于玩家来说，固然是一种个人化的娱乐体验，不过，通过线上大规模的社会互动，游戏亦推动着社区公共事务的建立以及用户之间的公共交往实践。线上游戏将个体推入了一种多元的世界观体系之中（Steinkuehler & Williams, 2006），由于面对着不同于物理世界的传播系统，进入线上游戏用户不得不适应全新的传播规范、交往习惯和话语范式。追问作为“另类”公共领域的线上游戏社区如何建构新媒介用户在游戏世界的行动逻辑，至少能够促进我们继续思考：完全依照传统的公共领域逻辑来观照数字世界是否合宜？线上游戏社区可否作为互联网公共领域结构之补充？拥有“数字人”与“社会人”双重属性的用户在线上世界存在怎样的公共交往诉求？线上游戏社区为新时代公共领域实践带来的实际可能性究竟为何？在新媒介不断更新社会传播结构之当下，探讨与反思包含线上游戏社区在内的媒介空间文化特质，是检视新时期社会公共领域形态发展所需要面对的问题。

（责任编辑：熊壮）

注释 [Notes]

1. 线上游戏社区中此类“意见领袖式”的玩家通过游戏讲解表达对游戏秩序的看法成为了一种引人注目的现象，参见网络系列视频“张坤解说三国杀”，检索于<http://i.youku.com/u/UMTE3Njc4ODM2/videos>。
2. 参见“那些魔兽中的‘政治正确’”，检索于<http://bbs.duowan.com/forum.php?mod=viewthread&tid=17417912&highlight=%E6%94%BF%E6%B2%BB%E5%81%8F%E8%A7%81>。
3. 参见“魔兽世界”百度贴吧（<http://tieba.baidu.com/p/757721479>）。
4. 参见“皇族”百度贴吧（<http://tieba.baidu.com/p/3360472924?pn=1>）。线上游戏的“国家主义”情绪虽然常因国际赛事对抗而被引燃，但事实上，在日常社区互动中，此种讨论已是常态，参见“皇族战队没人吗？战队收韩国人”、“中国电计（技）落败了嘛OMG落败了嘛”，检索于<http://bbs.lol.qq.com/forum.php>。
5. 公告内容参见“魔兽世界台服警告玩家：言语骚扰将加重处罚”，检索于<http://tech.qq.com/a/20090712/000027.htm>。

6. 参见“艾泽拉斯国家地理”魔兽世界论坛(<http://bbs.ngacn.cc/read.php?tid=1130146>)以及“魔兽世界升级,个别词汇被屏蔽”,《南方都市报》,2010年9月1日A22版。

引用文献 [Reference]

- 阿伦特(2009).《人的境况》(王寅丽译).上海:上海人民出版社(原著出版于1958年).
[Arendt, H. (2009). *The Human Condition* (Trans.). Shanghai: Shanghai People's Publishing House (Original work was published in 1958).]
- 哈贝马斯(1999).《公共领域的结构转型》(曹卫东译).上海:学林出版社(原著出版于1991年).
[Habermas, J. (1999). *The structural transformation of the public sphere* (Trans.). Shanghai: Xuelin Press (Original work was published in 1991).]
- 哈贝马斯(2003).《在事实与规范之间:关于法律和民主法治国的商谈理论》(童世骏译).北京:生活·读书·新知三联书店(原著出版于1992年).
[Habermas, J. (2003). *Between norms and facts* (Trans.). Beijing: SDX Joint Publishing Company (Original work was published in 1992).]
- 赫伊津哈(1996).《游戏的人——关于文化的游戏成分的研究》(舒炜等译).杭州:中国美术学院出版社(原著出版于1944年).
[Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens* (Trans.). Hangzhou: Publishing House of China National Academy of Fine Arts (Original work was published in 1944).]
- 刘泽华(编)(2000).《中国传统政治哲学与社会整合》.北京:中国社会科学出版社.
[Liu, Zehua (ed.).(2000). *Chinese traditional political philosophy and social integration*. Beijing: China Social Sciences Publishing House.]
- 郑凯元(2011).线上游戏与数位世界的实在与价值.《新闻学研究》,(108):41-50.
[Cheng, Kai-Yuan. (2011). The reality and value of virtual experience in online games, *Mass Communication Research*, (108), 41-50.]
- Bimber, B. (1998). The Internet and political transformation: populism, community, and accelerated pluralism. *Polity*, 31(1), 133-160.
- Bohman, J. (2004). Expanding dialogue: the Internet, the public sphere and prospects for transnational democracy. In N. Crossley & J. M. Roberts (eds.) *After Habermas: new perspectives on the public sphere*. Oxford, UK: Blackwell.
- Crawford, G., & Rutter, J. (2006). Digital games and cultural studies. In J. Rutter & J. Bryce (eds.). *Understanding digital games*. London, UK: SAGE.
- Chen, M.(2012). *Leet noobs: the life and death of an expert player group in World of Warcraft*. New York, NY: Peter Lang.
- Dahlberg, L. (2001). The Internet and democratic discourse: exploring the prospects of online deliberative forums extending the public sphere. *Information, Communication & Society*, 4(4), 615-633.

- Dahlberg, L. (2007). Rethinking the fragmentation of the cyberpublic: from consensus to contestation. *New Media Society*, 9(5), 827-847.
- Davis, K. R. (1991). Kantian "publicity" and political justice. *History of Philosophy Quarterly*, 8(4), 209-421.
- Ducheneaut, N. & Moore, R. J. (November, 2004). The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. In *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work*. Chicago, IL.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2010). Connection strategies: social capital implications of Facebook-enabled communication practices. *New Media & Society*, 13(6), 873-892.
- Elson, M., Breuer, J., Ivory, J., D. & Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. *Journal of Communication*, 64(3), 521-542.
- Ferlander, S. & Timms, D. (2007). Social capital and community building through the Internet: a Swedish case study in a disadvantaged suburban area. *Sociological Research Online*, 12(5), retrieved from <http://econpapers.repec.org/article/srosrosro/2006-58-2.htm>.
- Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 83(1): 17-46.
- Habermas, J., Lennox, S. & Lennox, F. (1974). The public sphere: an encyclopedia article (1964). *New German Critique*, (3): 49-55.
- Hau, Y. S. & Kim, Y. (2011). Why would online gamers share their innovation-conducive knowledge in the online game user community? Integrating individual motivations and social capital perspectives. *Computer in Human Behavior*, 27(2), 956-970.
- Haythornthwaite, C. & Kendall, L. (2010). Internet and community. *American Behavioral Scientist*, 53(8), 1083-1094.
- Hofer, M. & Aubert, V. (2013). Perceived bridging and bonding social capital on Twitter: differentiating between followers and followees. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2134-2142.
- Hsiao, C-C. & Chiou, J-S. (2012). The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter? *Information & Management*, 49(6), 292-300.
- Humphreys, S. (2005). Productive players: online computer games' challenge to conventional media forms. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 2(1), 37-51.
- Johnson, M. S. S. (2008). Public writing in gaming spaces. *Computer and Composition*, 25(3), 270-283.
- Kant, I. (1795/1983). *Perpetual peace, and other essays on politics, history, and morals*. Indianapolis: Hackett Pub. Co.

- Kardefelt-Winther, D. (2014). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31(Feb), 118-122.
- Kobayashi, T. (2010). Bridging social capital in online communities: heterogeneity and social tolerance of online game players in Japan. *Human Communication Research*, 36(4), 546-569.
- Krzywinska, T. (2006). Blood scythes, festivals, quests, and backstories: world creation and rhetorics of myth in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 383-396.
- Laursen, J. C. (1986). The subversive Kant: The vocabulary of "public" and "publicity". *Political Theory*, 14(4), 584-603.
- Lindtner, S. & Szablewicz, M. (2011). China's many Internets: participation and digital game play across a changing technology landscape. In D. K. Herold & P. Marolt (eds.). *Online society in China: creating, celebrating and instrumentalising the online carnival*. London, UK: Routledge.
- MacInnes, I. & Hu, L. (2007). Business models and operational issues in the Chinese online game industry. *Telematics and Informatics*, 24(2), 130-144.
- Mickey, T. J. (1998). Selling the Internet: a cultural studies approach to public relations. *Public Relations Review*, 24(3), 335-349.
- Nakamura, L. (2009). Don't hate the player, hate the game: The radicalization of labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128-144.
- Neys, J. & Jansz, J. (2010). Political Internet games: engaging an audience. *European Journal of Communication*, 25(3), 227-241.
- Nie, H. A. (2013). Gaming, nationalism, and ideological work in contemporary China: online games based on the War of Resistance against Japan. *Journal of Contemporary China*, 22(81), 499-517.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: the internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9-27.
- Rettberg, S. (2008). Corporate ideology in World of Warcraft. In Corneliussen, H. & Rettberg, J. W. (eds.). *Digital culture, play and identity: a World of Warcraft reader*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Rodman, G. B. (2002). The net effect: the public's fear and the public sphere. In B. E. Kolok (ed.). *Virtual publics: policy and community in an electronic age*. New York, NY: Columbia University Press.
- Scherer, J. (2007). Globalization, promotional culture and the production/consumption of online games: engaging Adidas's 'Beat Rugby' Campaign. *New Media Society*, 9(3), 475-496.
- Steinkuehler, C. A. & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Szell, M. & Thurner, S. (2012). Social dynamics in a large-scale online game. *Advances in Complex Systems*, 15(6), 1250064-1-1250064-18.

- Síthigh, D. M. (2011). Legal games: the regulation of content and the challenge of casual gaming. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 3(1), 3-19.
- Sørensen, B. H. (2003). Online games: scenario for community and manifestation of masculinity, *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 11(3), 149-157.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. Boston, MA: MIT Press.
- Wellman, B. & Gulia, M. (1999). Virtual communities as communities: net surfers don't ride alone. In M. A. Smith & P. Kollock (eds.). *Communities in cyberspace*. London, UK: Routledge.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: the social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651-670.
- Zheng, Y., & Wu, G. (2005). Information technology, public space, and collective action in China. *Comparative Political Studies*, 38(5), 507-536.