

从“电子海洛因”到“中国创造”： 《人民日报》游戏报道（1981-2017）的话语变迁

何威 曹书乐

摘要

本研究以《人民日报》所有提及“游戏”的图文内容为研究对象，基于批判话语分析（CDA）的理论视角，从文本、话语实践、社会文化实践三个层面，对37年来的1718个报道样本展开历时性的分析，试图回答：中国主流媒体的代表《人民日报》近40年来如何报道游戏和建构游戏形象？本研究追溯了游戏报道文本数量、关键词与态度的历史变迁趋势；分析了游戏报道话语实践中“危害青少年”“产业经济”“文娱新方式”“信息技术”“治安管理”“电子竞技”六大框架及其竞争；按四个历史时期讨论了报道文本与社会文化实践的互动；还探讨了游戏报道话语变迁背后的意识形态变化。

关键词

游戏、网络游戏、批判话语分析、媒体报道、人民日报

作者简介

何威，北京师范大学艺术与传媒学院，副教授。

曹书乐，清华大学新闻与传播学院，副教授。

本文系国家社科基金项目“中国网络视频生产模式及管理研究”的阶段性成果，项目编号:15BXW086。

From E-heroin to Created in China: Discourse Change of Digital Game Coverage in *People's Daily* from 1981 to 2017

HE Wei, CAO Shule

Abstract

This paper focuses on the news coverage around Chinese gaming and presents four phases of such journalism. In total all the 1718 news articles on digital games in *People's Daily* from 1981 to 2017 are explored from the theoretical perspective of Critical Discourse Analysis. The paper tries to answer how Chinese mainstream news media such as *People's Daily* reports and constructs the image of digital game. The paper traces the change of the number, keywords and attitudes of all the reports; analyzes the six contesting frames in the discourse praxis of such journalism; discusses the

interaction between the reports and the social cultural practices in different historical phases; and explores the ideology change beyond the change of the game reports discourse.

Keywords

Game, Online Game, CDA, Game Reports, *People's Daily*

Authors

He Wei, Associate professor of the School of Art and Media, Beijing Normal University.

Cao Shule, Associate professor of the School of Journalism and Communication, Tsinghua University.

This research is supported by a grant from National Social Science Foundation of China, “Production Mode and Regulation of Online Video in China” (NO: 15BXW086).

一、为何研究游戏报道

2017年底,全球流行的竞技游戏《英雄联盟》迎来第七季全球总决赛,同时在线观看直播的中国观众峰值超过了1亿人;11月4日最终总决赛现场设在曾作为北京奥运主场馆的“鸟巢”国家体育场,汇集了4万多玩家到场观赛,当晚还在居庸关长城上演了红蓝灯光秀。这个关于游戏的媒体事件,频繁地征用最具有民族国家象征意味的符号,似乎在昭示游戏在中国日渐上升的社会地位。

2017年中国游戏¹用户规模达到了5.83亿人,游戏市场实际销售收入达到2036.1亿元人民币,同比增长23%(中国音数协游戏工委等,2017:6,8)。这说明数字游戏已是一种极为普遍的大众娱乐方式,成为近半数中国人日常文化消费的对象。近五年来,中国游戏市场年度收入一直是同年度中国电影票房收入的大约三到四倍。围绕中国电影产业、政策、尤其是审美、文化、社会影响等多个维度的学术研究与公共讨论十分丰富;而针对游戏的审美、文化与社会影响的学术研究乃至公共讨论却极为稀少。这跟游戏用户规模之巨大、市场体量之庞大、社会影响之重大形成了鲜明反差。

反差有诸多成因,其中不容忽视的一点,是中国社会里游戏及游戏玩家长期以来被普遍地轻视甚至贬低。这一意识形态的形成,与长期的媒体话语实践密切相关,又不断影响着围绕游戏的更为广泛的社会实践。媒体持续选择性地讲述和阐释关于“游戏”“游戏玩家”“游戏产业”的事件、形象及概念,在特定语境中产制出话语,以报道的方式呈现;不论普罗大众、文化精英或政府官员,多少都依赖媒体报道提供素材、主题、框架、观点,来理解和对待游戏及游戏玩家。这既是多元意义相互竞争的场域,也是行动主体彼此协商的循环。

数字游戏作为一种新媒介,带来新颖的交互体验、叙事方式和意义生产场域,

还衍生出“电子竞技”等文化实践（何威，2003a；2003b；2004；2006；2012）。那么，媒体长期以来如何报道游戏？关于游戏的真实世界现象，如何被语言概念化，被报道框架化，被道德评价？媒体的这些话语实践如何与社会结构和权力关系互动？一系列议题对游戏研究领域意义重大，也可为媒介史、新闻史研究增添内容。

二、文献回顾

我国学界并不重视对游戏的研究，相关学术成果较少，关于媒体如何报道游戏的研究更少。仅有的几项相关研究，都选择了一定数量的新闻文本，运用了文本分析或话语分析的方法，批判了游戏相关报道中的偏差或污名化等问题。赵延蕾（2013）考察了新闻中的“网络游戏成瘾”概念，认为它形成后被新闻报道二次建构，实际上是在重构预先制定的意识形态，存在不合理、不可靠的成分。燕道成、黄果（2014）对11年来人民网、新浪网的相关报道进行了内容分析，发现网络新闻对“网游青少年玩家”媒介形象构建出现偏差，是一种污名化形象建构。与之相似，温群君（2014）分析了3个月内人民网、新浪、搜狐、网易新闻报道中对网络游戏玩家的形象再现，并比对问卷调查得出的网游玩家实际生活状态，称主流新闻网站对网游玩家群体的形象再现中刻意强调其负面形象，在价值取向和导向上都出现了偏差现象。王琛（2016）则以道德恐慌理论（moral panic theory）为基础，分析了媒体怎样通过其惯用的新闻报道模式对网游、玩家尤其是青少年玩家进行污名化建构，并呼吁理性对待相关新闻报道。此外尚有三四篇期刊文章亦论及类似议题，因其篇幅短小，不再综述。

西方学者从媒介与传播视角出发的游戏研究成果要丰富许多（周逵，2016），但其中专门讨论游戏的媒体报道的也不多见。开先河者，是Williams（2003）从“新技术的社会建构”（social construction of new technology）视角出发，对美国包括Time、Newsweek在内的最流行的新闻杂志在1970年至2000年间视频游戏（video game）报道框架的分析。该研究发现，三十年来新闻杂志报道游戏的负面框架有所变迁，最初是担心玩游戏取代了儿童更有价值的活动，到害怕玩游戏有损健康，再到担忧游戏对儿童价值观有负面影响；正面框架则从最初认为游戏能让孩子能远离麻烦、宣泄情感，到认为玩游戏益智、可增进对电脑的熟悉。作者认为这些框架揭示了特定历史时期的许多关键社会张力，如性别、代际、族群和母亲在技术化社会中的角色等。

McKernan (2013) 延续了这一理论视角, 研究了《纽约时报》从1980年至2009年的游戏报道。作者从12017篇提及游戏的报道中分年代随机抽取了2000篇报道进行叙事分析, 发现这三十年间视频游戏仍被首先看作一种“社会威胁”, 但不同时期媒体忧虑的焦点不同: 从“美国社群的衰落”(1980年代), 到“暴力的青少年”(1990年代至新千年初), 再到“儿童肥胖”(2000年代中后期); 同时, 三十年间也有少量报道认为游戏有益社会: 早年认为游戏的主要益处是增强运动技能、提高科技素养或辅助教育, 2000年以后则有更多报道将游戏视为一种独特而强烈的审美体验、超越娱乐的艺术。

Graeme Kirkpatrick围绕1981年至1995年间出版的英国游戏杂志展开了持久而深入的研究, 先后发表了三篇期刊论文和一本专著。他分析了这些杂志的文本、主题和话语, 主要观点包括: 1985年“游戏性”(gameplay) 概念经由游戏杂志在英国出现和普及, 让游戏有了独立评价标准, 区别于计算机文化中的技术性、教育性等评价标准, 成为一种自治的文化实践, 创造出“游戏玩家”的惯习(habitus)和身份认同(identity), 形成自己的场域(field) (Kirkpatrick, 2012)。在对家用电脑游戏接受与欣赏的文化基础上, 又孕育出“卧室编程”(bedroom coding) 的爱好者文化。杂志读者们从这套话语中获得了游戏体验的意义 (Kirkpatrick, 2015)。这套关于游戏的话语致力于让玩游戏正常化, 帮助了游戏在社会中扩散, 却未能有效地把游戏建构成富有魅力的休闲方式; 游戏玩家有别于电脑迷, 但仍被看作“怪人” (Kirkpatrick, 2016)。电脑游戏被建构成一种男性独占的实践, 尤其是1987年以后, 关于电脑游戏、玩游戏及玩家表现的修辞话语越发性别歧视、强化男性气质价值观, 这也深受当时游戏产业政治经济语境的影响 (Kirkpatrick, 2017)。

Wirman (2016) 则审视了西方新闻媒体对中国游戏文化及产业的夸张描述。她根据853篇有关报道, 分析了英美主流媒体在三个不同时期的报道特点: 1999—2005, 强调正在涌现的中国游戏市场; 2006—2011, 聚焦中国极端的 game 行为, 如“金币农夫”(gold farmers) 和“游戏成瘾”等; 此后的主流话语则视之为巨大商机和稳定市场。她认为西方新闻媒体仍旧以一种寻找差异、耸人听闻的视角报道中国的游戏和玩家, 存在所谓的“中国东方主义”(Sinological-orientalism)。

基于以上文献探讨不难发现, 海外学者并未研究过中国主流媒体的游戏报道; 他们对美英主流媒体游戏报道的研究, 在方法和视角上有一定启发; 其展现的不同社会历史语境下媒体话语和社会实践的互动关系可提供参照, 让我们更清晰地辨识中国语境下游戏相关话语实践的共性与特性。国内学者的研究, 将游戏

报道视为对客观现实进行选择与加工并建构读者主观认知的过程；或如梵·迪克（1988/2003：78）所言，经由生产机制和社会因素的复杂影响后，“源文本”向“新闻文本”的转换过程。但这些研究聚焦于“网游成瘾”概念或网络游戏玩家形象在新闻报道中的建构，关注范围较狭窄。此外，它们多是通过百度搜索引擎检索得到样本，选取样本的时间跨度最长为11年，最短仅3个月，且缺乏历时性的比较与分析。

因此本研究试图通过长期、全面、系统的考察来弥补这些不足，其特点及贡献主要在于：

本研究考察了涉及多个游戏概念的报道，全面分析不同时期媒体报道如何再现涉及游戏的各种社会现实，如游戏产品、经营场所、企业、产业等。

本研究获取了《人民日报》有史以来全部涉及游戏的报道，并对连续37年的报道文本展开话语分析，完整反映了游戏在中国社会日渐普及的历程，并呈现了相应的游戏报道变迁与趋势，探究其背后的历史情境和政经脉络。

本研究采用了批判话语分析的理论与方法，较此前研究更为深入细致，从文本、话语实践、社会文化实践三个层面展开，综合了频次、框架、态度、语义及意识形态等多角度分析，有助于加深学界对此领域的理解。

三、研究方法

为了开拓性地探究中国媒体游戏报道完整历史，本研究选择了《人民日报》为样本来源。习近平2016年2月19日调研人民日报社时曾说：“人民日报是党的阵地。……全党全国人民都从人民日报里寻找精神力量和‘定盘星’。”作为中国共产党中央的机关报、国家主流媒体，被普遍看做中国政治的风向标，《人民日报》从选题采写、编辑审校到出版发行，每一篇新闻报道背后的话语实践流程都可谓慎而又慎、绝非偶然；它对社会舆论、媒体议程乃至政策法规的制定及推行都有着巨大的影响力。因此，相比于其他都市报、商业化媒体或游戏类专业媒体，它提供了我国社会中对游戏的“官方意见”和“主流看法”，最适合拿来分析数十年来主流媒体游戏报道框架及其中隐含意识形态的变迁。

经几轮测试后，本研究最终选定9个关键词——“电子游戏、电脑游戏、计算机游戏、网络游戏、网游、手机游戏、手游、电子竞技、电竞”²，对“人民日报图文数据库”进行全文检索，检索时间段是从数据库中最早的记录到2017年12月31日。该数据库存有自1946年至今《人民日报》发表过的所有图文内容。只要这些内

容的标题或正文中,出现了9个关键词中的任何一个,就会被列入检索结果。研究者下载并逐一阅读了初步检索后得到的2113条记录,去除重复项及无关报道后³,将最终得到的1718篇文本(涵盖了新闻、简讯、特写、评论、图片新闻、读者来信等多种体裁)作为本研究的样本。

此后,研究者逐一细读了这1718篇文本,逐一记录其元数据(包括报道标题、发表日期、版次),并进行了人工编码。编码的类目是在细读过程中逐步建构的,分为如下五大类:

1.报道中使用的关键词:包括“电子游戏”“电脑游戏/计算机游戏”“网络游戏/网游”“电子竞技/电竞”“手机游戏/手游”。⁴

2.报道主题与游戏相关性:包括“直接相关报道”“非直接相关报道”。

3.报道中对待游戏、游戏行为、游戏玩家的态度:分为“正面”“中性”“负面”三种。

4.报道所采纳的框架:包括“信息技术”“文娱新方式”“危害青少年”“治安管理”“产业经济”“电子竞技”。

5.报道所引用观点的来源:包括“玩家观点”“师长观点”“管理部门观点”“专家学者观点”。

人工编码由一位编码者独立完成。为检验其信度,完成编码后,研究者从所有文本中随机选出了100篇;随后向第二位编码者说明了编码流程、类目选项及操作化定义,由其针对这100篇文本独自进行编码。本研究借此检验了五个类目变量上的编码员间信度,结果显示上述五大类的Scott's Pi值分别为1、0.96、0.88、0.84、0.91,即编码信度水平较高。

在分析过程中,本研究主要采纳批判话语分析(Critical Discourse Analysis, CDA)的理论视角。它奠基于福柯关于话语、知识、权力关系的阐述及其建构主义立场之上。既关注对游戏的社会认知乃至意识形态是如何被话语建构为社会群体共享的信念共识,成为游戏话语生产及消费的宏观结构(Van Dijk, 2008; 梵·迪克, 1988/2003);也探究游戏报道话语与社会文化变迁间的对话关系(Fairclough, 1992; 2003; 2005; 2007)。

本研究将从文本(text)、话语实践(discourse practice)、社会文化实践(sociocultural practice)三个层面,去理解不同时期内围绕“游戏”的媒体话语和社会现实之间的相互建构。文本层的分析,侧重于回答“报道到底说了些什么”;话语实践层的分析重在关心“报道文本是如何被生产、传播和消费的”;社会文化实

践层的分析则要去探究“为什么报道这么说”“为什么话语实践这么做”以及“这么说这么做对社会文化实践有什么影响”。

四、游戏报道文本：数量、关键词与态度的历史变迁

（一）游戏报道数量逐渐增多、偶有反常

本研究发现，全体样本可以分为两大类。一类称为“直接相关报道”，指那些报道主题直接聚焦于游戏（包括游戏软硬件、场所、行为、玩家、影响、文化、产业、政策等）。它们属于话语实践主体有意识的建构行为，最为鲜明地反映了对游戏的态度、观点、建议等。另一类称为“非直接相关报道”，指的是报道中出现了游戏相关内容，但其主题并不是聚焦于游戏。它们同样隐含着对游戏的某种态度与观点，并采纳特定的框架来定义和认知与游戏相关的现实，将之概念化，反映了话语实践主体相关的认知框架和思维预设。在1718篇报道中，直接相关报道有289篇，非直接相关报道有1429篇。

《人民日报》第一篇提及游戏的报道出现在1981年5月3日（戚休，1981）。历年游戏报道和直接相关报道的数量如图1所示，基本呈递增趋势，也反映了游戏在中国社会中逐渐普及的历程。

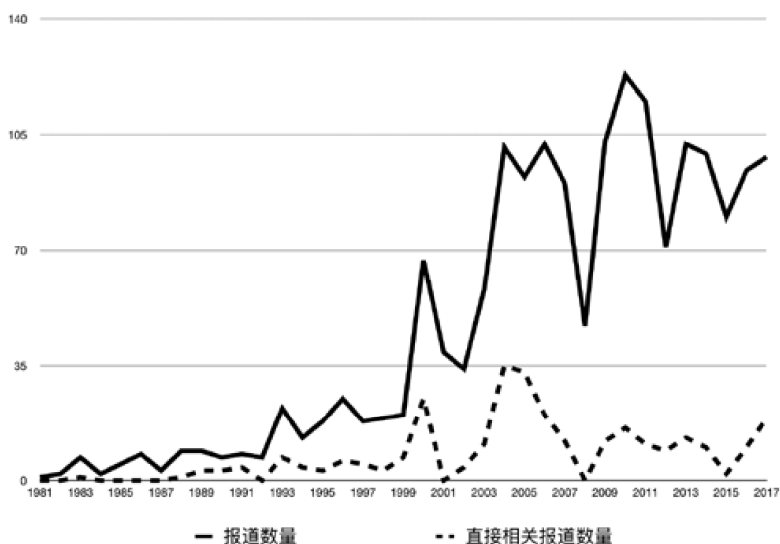


图1 1981年-2017年《人民日报》游戏报道和直接相关报道数量

2001年和2008年分别出现报道数量低谷，直接报道数量更是降到了零。原因何在？2001年是因为全国的电子游戏厅与街机游戏遭遇了严厉的专项治理行动而大幅减少，而即将取代它们的网吧与网络游戏尚不流行，批评对象突然消失，所以报道

数量骤减。2008年的报道低谷，很大程度是“北京奥运年”的影响，《人民日报》有更多承担奥运报道及中国形象宣传的使命，与此主旨无关的报道数量自然大为减少。其他研究者亦注意到该现象，例如关于“网络游戏成瘾”的新闻报道数量在2008年相比前后时段异常地减少了（赵延蕾，2013）。

（二）游戏报道关键词：从电子游戏到网络游戏

《人民日报》在历年来的游戏报道中，所用关键词的能指和所指均在游移不定，且在不同年代各有侧重。这既是不同时期游戏媒介技术、产品形态及社会应用的媒体再现，也是记者、家长、政府官员、专家等不同的话语生产者将现实概念化的话语建构行为。不同名词的选择既有历史偶然和路径依赖，也总是蕴含着“词语的政治”。

如图2所示，37年来《人民日报》所有游戏报道和直接相关报道中，使用频次最高的关键词为“网络游戏/网游”，将近半数报道采纳这个名词；其次是“电子游戏”，分别各占据28%的份额。“电子竞技/电竞”作为相对专门的概念，在直接相关报道中的出现频次比在所有游戏报道中翻倍。这其实说明，越是专门的、不被大众熟悉的概念，越少会被“顺便”在其他主题报道中采用，而更多地会成为报道的主题。

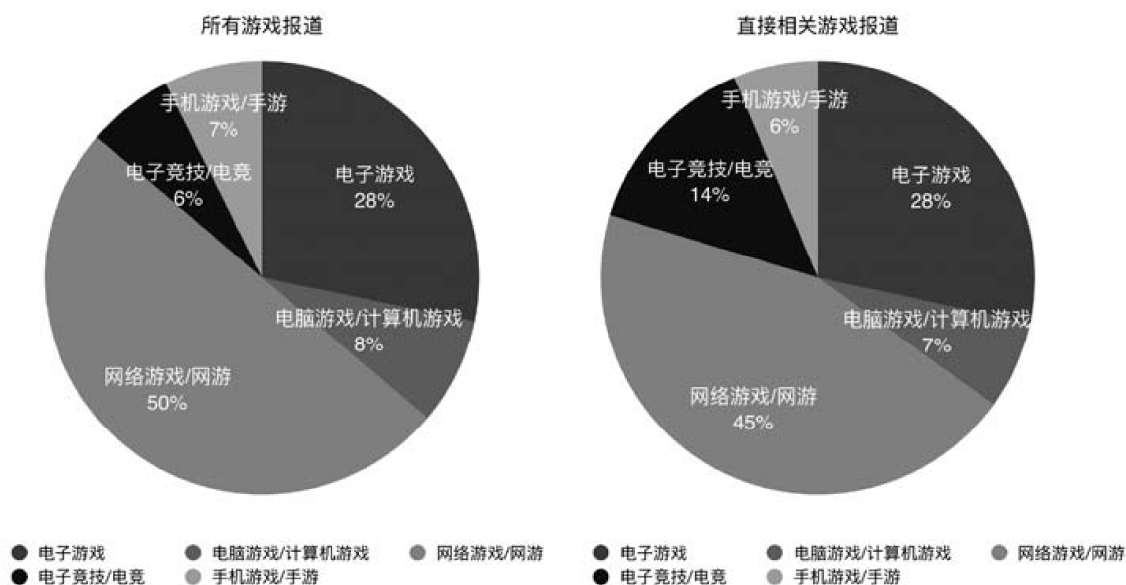


图2 1981年-2017年《人民日报》
游戏报道和直接相关报道中采用不同关键词频次的比例⁵

在图3和图4中，能清晰地发现不同历史时期的报道对不同关键词的“偏爱”。

从1981年到2001年，基本上所有的报道都采纳了“电子游戏”作为话语建构对

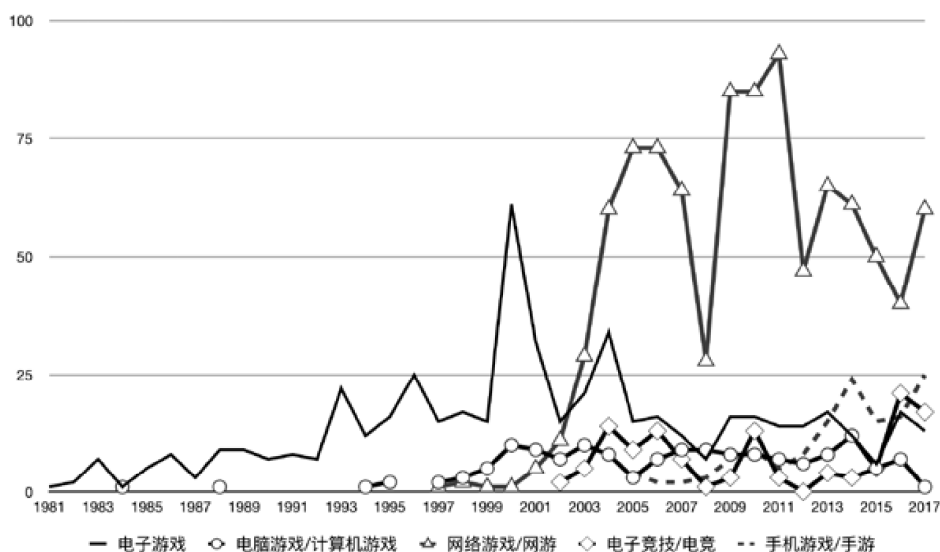


图3 1981年-2017年《人民日报》游戏报道中采用不同关键词的篇数

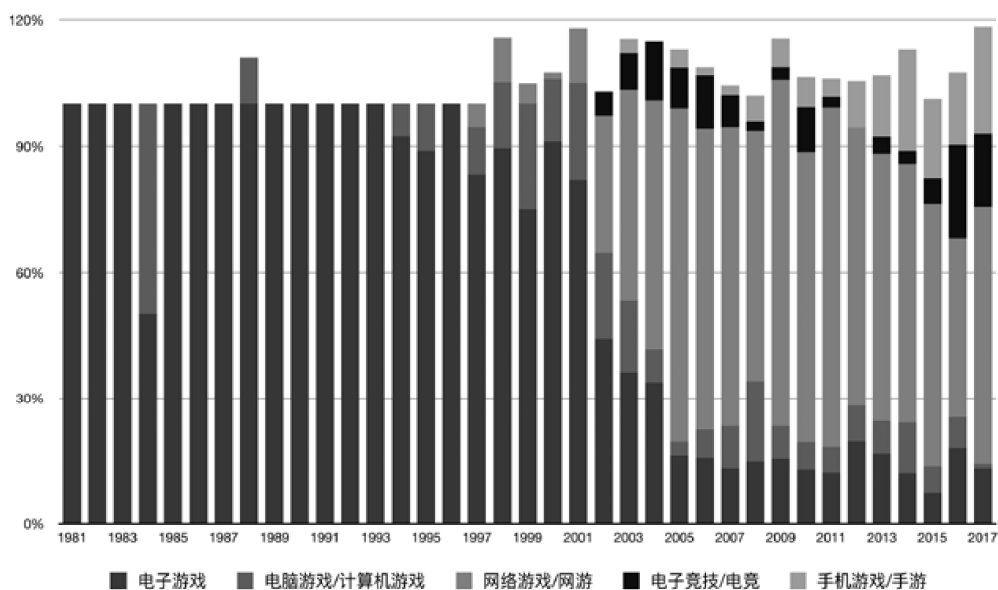


图4 1981年-2017年《人民日报》采用不同关键词的游戏报道数量占总数的百分比⁶

象。其所指十分宽泛，从大型街机到小型家用游戏机，从在电脑上运行的游戏程序，到“老虎机”等赌博专用设备。

1984年报道中首度出现“计算机游戏”，但要到新千年前后“电脑游戏”的概念才更受关注，且始终不占据主流地位。

1997年报道中首次出现“网络游戏”，并在新千年伊始悄悄抬头，从2004年起数量激增，到2011年迎来史上最高的被使用频次和比例。

2002年，“电子竞技”的概念首次在报道中使用，但到2016年才因为电竞产业

和视频直播行业的蓬勃迎来报道量倍增，成为当年度使用频次仅次于“网络游戏”的热词。

“手机游戏”最早出现于2003年，但直到2013年以后才随着智能手机普及频繁见诸报端，2017年则随着《王者荣耀》等手游的流行成为仅次于“网络游戏”的热词。

而从2002年起“电子游戏”的概念降温，使用该词语的报道逐年减少，近三年来大约仅有10%上下的报道仍在谈论“电子游戏”。近年来相关政府主管部门的法规文件中，游戏业界内部交流或行业报告里，都很少出现该词。例如中国音数协游戏工委等（2016；2017）在最近两年出版的《中国游戏产业报告》里，一次也没有使用“电子游戏”这个名词。

（三）游戏报道态度变迁：负面报道先增后减

研究者将全部游戏报道文本分为三种不同报道态度：正面、中性和负面。报道态度正面指的是对游戏、游戏行为或游戏玩家采取积极的评价，表达肯定、赞扬、鼓励等态度；负面指的是对游戏、游戏行为或游戏玩家采取消极的评价，表达否定、批评、抨击、限制等态度；中性则是指较为中立地叙述游戏、游戏行为或游戏玩家，没有明显的正面或负面倾向。有少数报道同时鲜明地呈现了正面和负面的态度，本研究并不将它们纳入“态度中性”的类别，而是重复统计为“态度正面”和“态度负面”各一次。

图5、图6清晰地展示了37年来《人民日报》游戏报道态度的变化趋势。

1981年至1988年只有两则态度负面的报道：1983年的一则叙述了台湾禁止电子游戏机（街机）的原因，1986年则在“地方报纸摘要”板块转引了《南方日报》的一句话新闻称“有些中小学生玩电子游戏影响学业”。其余为数不多的报道均持中性或正面的态度。

从1989年开始负面报道较为集中地出现了。起初是上海等地家长和教师称中小学生迷恋游戏机，“影响了学业和身体健康”，呼吁“有关部门应加强整顿管理”（朱丹，1989；徐约维，葛珊南，1989）。随后抨击电子游戏令学生“迷恋”“上瘾”“影响学习成绩”“养成不良习气”“有碍身体健康”的报道（刘建华，1990）越来越多。报道指控的电子游戏负面效应还包括宣扬暴力、用于赌博、诱发犯罪、传播有害思想、涉及色情、诱发癫痫等。逐年增多的负面态度报道在2000年达到顶峰，数量和比例都是迄今为止最高的。1996年和2000年的负面报道占比都超过了92%。1989—2001年间，有7年没有出现过一篇正面态度报道。

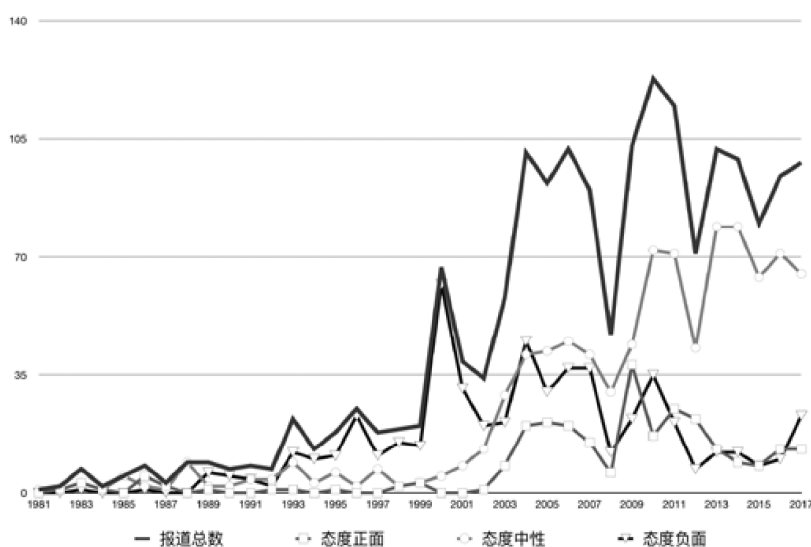


图5 1981年-2017年《人民日报》持不同态度的游戏报道的频次

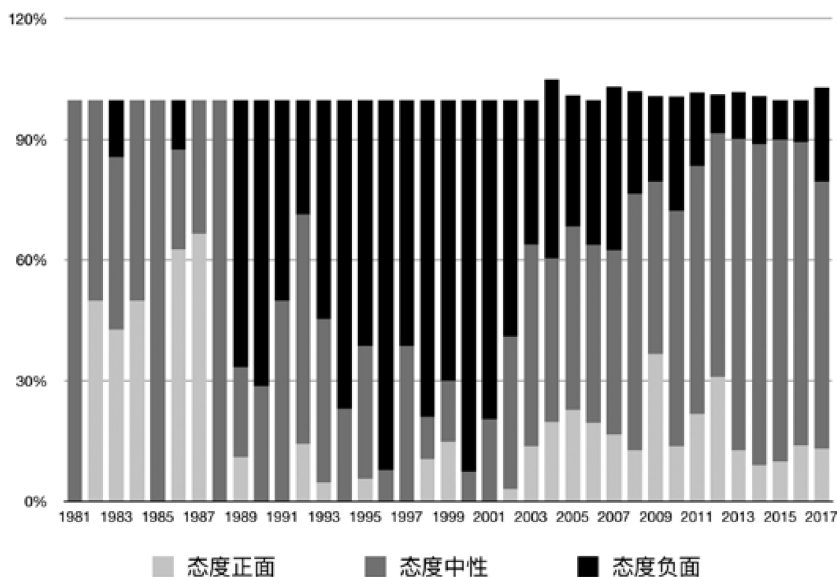


图6 1981年-2017年《人民日报》持不同态度的游戏报道占总数的百分比⁷

然而在2001年以后，负面态度报道的比重总体呈逐步下降趋势，中性和正面态度报道的比重则相应逐步增加；在2009年正面报道数量暴增，2010年起中性报道占比突然成为最高，而负面报道急剧下降。最近五年（2013-2017）《人民日报》游戏报道中的正面、中性、负面态度报道数量占比分别是：12%、75%、13%。

五、游戏报道话语实践：六大框架及其竞争

（一）宏观命题与框架建构

前文分析了游戏报道文本的宏观历史变迁，而CDA认为这种历史变迁从微观尺

度上呈现的场域正是话语实践层面。即文本如何被生产出来、经由怎样的渠道分发传播、又如何被受众消费与解读。

本研究由于持宏观和历时的分析视角,难以细察每则新闻报道的话语实践流程,而是选择了文本生产这个环节的某些因素加以探讨。关于文本生产,梵·迪克(1988/2003: 122)曾提出,新闻工作者受控于五方面因素:对事件的主观认知模式;对源文本可信度和权威性的认知模式;新闻文本制作的目标与规划;受众认知模式;产制语境的认知模式(日常规范、时限与互动等)。

其中,新闻文本制作的目标与规划,包括了语法上的新闻图式(schemata),和语义上的宏观结构(macrostructure)。新闻图式可理解为类似句子语法那样的对全篇文本进行结构的种种约定俗成的模式。宏观结构则是超越词汇和句子之上的、由整个文本所表述的若干命题群;文本的主题就是其中的一个宏观命题(macroproposition),“可以用概要的形式进行表达并主观地确定文本中最重要的信息、主旨和要点”(梵·迪克,1988/2003: 32-37; 50-54)。

《人民日报》的游戏报道话语实践,面对海量的原始材料,是按照哪些方式去挑选、组织、评价和赋予意义的?这些方式正是新闻的主题,也是梵·迪克所言之“宏观命题”,亦可称之为传播学理论中耳熟能详的“框架”(frame)。框架理论源自受到Gregory Bateson相关概念启发的Erving Goffman(1974),并进一步在Tuchman(1978)、Gamson等(Gamson & Modigliani, 1989)、潘忠党等(Pan & Kosicki, 1993)多位学者推动下,形成了丰富的“media framing”研究领域。如黄旦(2005: 230-233)的概括:“框架理论的中心问题是媒介的生产,即媒介怎样反映现实并规范了人们对之的理解”;文本和话语反映现实、建构意义并规范人们的认识,所以“文本建构、诠释或话语生产分析是框架理论的重点”;还要“把生产及其产品(文本)置于特定语境——诸种关系中。”不难发现,批判话语分析和框架理论在此有殊途同归之妙,因此在细读1718则报道后,本研究根据它们宏观命题的类似程度,归纳提炼出了六大框架,所有游戏报道均可纳入其中。⁸

(二) 游戏报道六大框架及宏观命题实例

下文简单解释了每种框架的报道视角,并以若干报道实例来展示“游戏”相关概念是如何被嵌入宏观命题之中。

1. “信息技术”框架:与游戏相关的数字技术、计算机技术、信息传播科技的发展进步情况。例如“计算机要从娃娃抓起,包括编写电子游戏程序”(郭伟成,1984)、“高性能计算机曙光5000A有很多创新点,适用于各种用途,也包括

网络游戏等商业应用”（朱虹，宋嵩，2008）。

2. “文娱新方式”框架：将游戏视为一种新兴的文化样式、媒体形态、娱乐方式、生活方式。如“国庆三十四周年联欢会上表演了文艺节目，还举行了电子游戏等活动”（黄智敏，1983）、“游戏动辄有上亿玩家，其影响绝不亚于学校教育，应承担文化传播和文化建设重任”（孙佳山，徐鹏飞，2017）。

3. “危害青少年”框架：批评游戏在各方面、尤其是对青少年的危害性，呼吁保护未成年人。如“百万中小學生宣誓告别包括电子游戏厅在内的‘两室三厅’，是‘救救孩子’的跨世纪之战”（李让恒，1994）、“优秀学生沉迷网游后成绩一落千丈、身心健康受损，网游如毒品”（白剑峰，2002）、“沉迷网络游戏导致青少年视网膜裂孔、离家出走、打伤父母、自杀、杀死老师、杀死亲戚全家”（冯瑄，胡畔，2006）、“儿子痴迷网游导致7年来亲子关系极度紧张，母亲几次想杀死儿子”（王海鹰，2010）、“专家称玩网游导致很多孩子大脑功能退化、引发犯罪行为，网游成瘾是精神疾病”（李晓宏，2013）等。

4. “治安管理”框架：由政府部门发起的治理、整顿、打击等行动，或是颁布与执行政策法规，彰显法律或行政的力量。如“公安、文化和工商等部门联合组织扫黄打非行动，也包括清查电子游戏室”（李敬文，1993）、“文化部要求查处几款存在非法内容的电脑游戏”（刘玉琴，2005）、“文化部在全国范围内开展文化市场知识产权保护专项执法行动，重点任务包括打击网游私服、外挂”（李舫，智春丽，2010）、“中央八部门联合发文，启动网游防沉迷实名验证工作”（张贺，2011）。

5. “产业经济”框架：把游戏纳入信息产业、数字出版产业、文化创意产业的范畴，具备推动经济发展、提供就业等功能。如“2008年我国网游出版产业逆势增长，成为中国互联网经济发展的‘火车头’之一”（张贺，2009）、“完美世界公司连续5年网游出口额国内领先，折射中国网游产业崛起”（程聚新，杨旭，2012）、“大学新设数字娱乐专业，培养游戏策划与电子竞技的运营人才，满足游戏产业人才需求”（王璿，2017）。

6. “电子竞技”框架：基于特定数字游戏，通过信息网络与设备进行的人与人之间的体育竞技项目，涉及比赛、训练、国家队、俱乐部、职业选手、直播、产业等领域。如“电子竞技被确定为国家体育总局正式开展的第九十九个竞技体育项目”（李长云，2004）、“电竞是一份正经的工作，还有机会为国争光”（徐靖，2017）、“电竞正在成为‘全球化优先’竞技活动，要为社会发展带来更多正向价

值”（吴乐珺，2017）。

表1呈现了采纳这六种框架的游戏报道和直接相关报道的篇数以及比例情况。历年来该报游戏报道最常用的框架是“产业经济”（27.8%），其次是“危害青少年”（24.8%）和“文娱新方式”（21.4%）。如果仅考察与游戏直接相关的报道，那么最常用的框架则是“危害青少年”，且比例高达38.0%；其次才是“产业经济”（27.0%）。

表 1 1981年-2017年《人民日报》游戏报道和直接相关报道中采纳各种框架的篇数及比例⁹

框架名称	报道篇数	占比	直接相关报道篇数	占比
信息技术	132	7.7%	8	2.8%
文娱新方式	367	21.4%	35	12.1%
危害青少年	426	24.8%	110	38.0%
治安管理	264	15.4%	43	14.9%
产业经济	477	27.8%	78	27.0%
电子竞技	74	4.3%	44	15.2%
合计	1740	101.4%	318	110%

（三）游戏报道框架的竞争

图7和图8清晰地呈现了《人民日报》游戏报道对这六大框架的采纳情况是如何随年代变化的。这样的此消彼长、你增我减可视为框架之间的竞争：游戏到底是什么？玩游戏给个人和社会带来什么后果？玩游戏的是什么人？采纳不同框架的报道在不断建构文本、提供受众解读方式的指引、营造社会群体共享的信念共识。显然，37年来最为显著的主导框架便是“危害青少年”和“产业经济”；而自2012年以来，前者的相对溃败和后者的相对胜利都是清晰无疑的。

采纳“危害青少年”框架的报道自1989年起增多，从1998年至2007年迅速增加成为那段时期的主导框架，并在2000年和2004年迎来两次高峰。结合前文关键词分析，可以发现这两次的批评对象并不相同。2000年批的是街头巷尾游戏厅里的电子游戏，伴随着几乎同等数量的“治安管理”框架下的报道，对应着当年的“最严游戏禁令”和专项治理行动。2001年这两种框架的报道陡然下降，则是由于治理行动生效，有关部门治理重点转向网吧。而2004年批的则主要是网络游戏，“游戏成瘾”和更宽泛的“网瘾”经常共同被批判。2012年至2015年，这种框架的报道几乎消失了，占比从最高峰时的超过半数，跌到了5%—10%之间。2016、2017年略有增

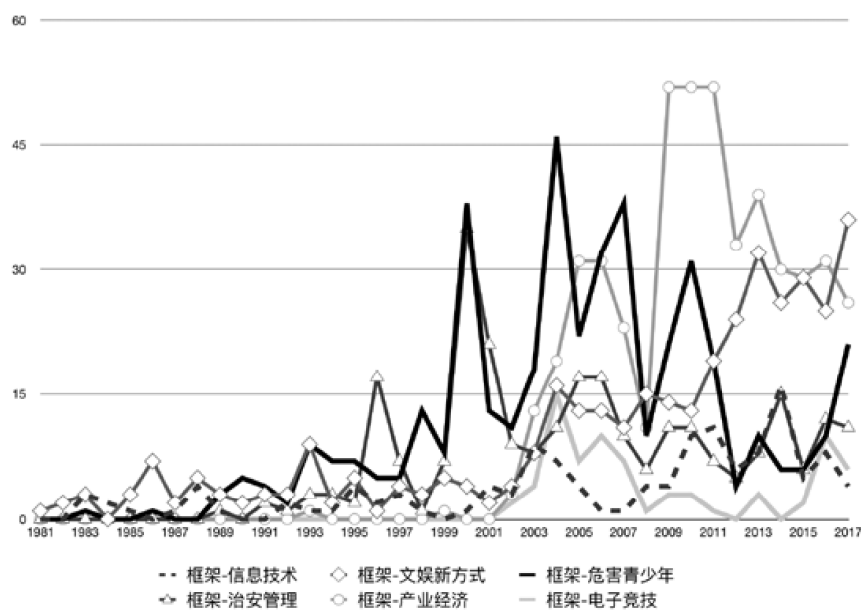
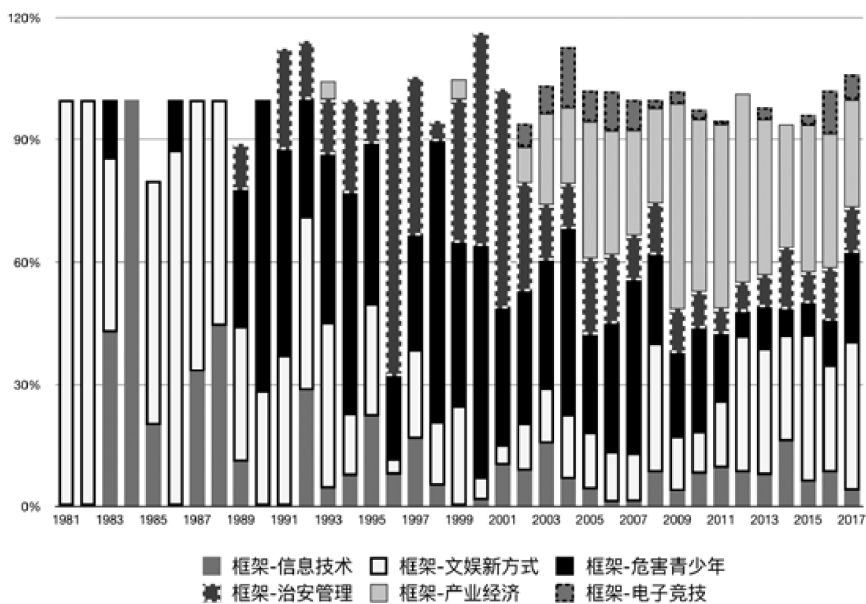


图7 1981年-2017年《人民日报》游戏报道采纳不同框架的频次

图8 1981年-2017年《人民日报》采纳不同框架的游戏报道占报道总数的百分比¹⁰

多，主要在谈手机游戏带来的问题。

另一最显著框架“产业经济”，则从2002年起步——恰逢游戏形态由电子游戏、单机电脑游戏转向网络游戏。从《传奇》（2001年底引进）到《魔兽世界》（2005年中引进），国外网游的流行催生了新首富、新市场、新娱乐，也引发负面舆论。2002年至2006年，采纳此框架的报道数量迎来第一个高峰，与“危害青少年”框架下的报道相互交织。经过2008年的休整，2009年此框架下的报道数激增。

这因应着中国企业自主研发的网游开始流行，并在全球金融危机的黯淡背景下呈上亮眼的市场成绩单，也博得多个政府部门的青睐和支持。2009、2010、2011连续三年，都恰好有52篇游戏报道采纳此框架，为37年来任何框架下报道数量之最高；这三年游戏报道中大约有一半，都在高唱着游戏推动产业的赞歌。

而“文娱新方式”的框架，在游戏报道出现的最初9年间被采纳比例最高。随后渐渐被另两种主导框架压制，在2011年以前连续多年通常占比为10%至15%左右。然而从2012年起直到2017年，该框架占比陡增，维持在26%至36%之间波动，近五年来与“产业经济”框架下的报道数量大致相当。

其余三种框架占比相对较小，在此略过不谈。

当然，话语实践层面可以展开的分析非常丰富。以上分析仅是针对梵·迪克所言五方面影响因素中的“新闻文本制作的目标与规划”，且只是其中“宏观结构”部分。其余方面也值得探索。例如关于新闻产制语境，本研究发现各框架竞争不仅受到社会脉络历史变迁的影响，也体现不同政府部门之间的博弈。按俗话，《人民日报》的记者常有“跑口”一说，即负责特定的版面和行业，对接相应主管部门；而编辑也是分管不同版面的。这其实影响着记者编辑们用什么框架去概念化真实世界、建构报道对象：游戏是“文化产业”还是“数字出版产业”？原新闻出版总署和文化部恐怕就有不同的“口径”。“跑公检法”的记者更多地会采纳“危害青少年”或“治安管理”框架，而“文化口”的记者则更多倾向于“产业经济”或“文娱新方式”。“教育口”的记者选择“危害青少年”框架也明显更多。这种分版面负责的生产机制，有时也会让读者产生一种“撕裂感”——同一天的报纸，这版还在痛诉游戏之罪、害人匪浅；翻过另一版，却正赞美游戏产值又创新高，走向世界。如此种种，限于篇幅，只能撰文另述了。

六、游戏报道文本与社会文化实践的互动

游戏报道所采纳的话语是一种社会实践形式。报道并不是简单地命名与游戏相关的人或物，而是将其概念化，其过程受到既有权力关系影响，并产生意识形态效果。报道话语既有助于维系和再生产社会现状，也能改变社会现状（诺曼·费尔克拉夫等，2010/2015）。其间发生的，就是游戏报道文本与社会文化实践的互动。

为了更好地分析这种互动，本研究根据《人民日报》游戏报道的文本特征（报道数量、关键词、态度）的变迁趋势，同时也参考游戏在中国社会里发展的历史，将1981年至2017年分为四个历史时期。每个时期的报道从文本到话语实践均有明显

阶段性差异，同时也鲜明反映了不同的社会政治、经济、文化脉络（context）。这种思路也借鉴了李金铨（2004）所言之媒介研究“脉络学派”风格。

（一）1981-1988：纯真年代

在《人民日报》史上第一篇游戏报道中提到，广州东方宾馆开办了电子游戏中心、添设“电子电视游戏机”（戚休，1981）。值得注意的是，恰是东方宾馆于1980年在全国率先开设音乐茶座，被认为是国内娱乐市场出现的开端。1986年起陆续出现一系列对广东的报道，均提到包括电子游戏室在内的场所设施，是发展和搞活文化市场、精神文明建设的成果。

1989年以前的报道中，“电子游戏”多被视为一种新兴文化休闲活动。它出现在首都职工与港澳工人联欢、中朝两国青年相聚、首都教师游园晚会、人民大会堂的国庆游园会现场。电子游戏机和电子游戏室，跟音乐茶座、歌舞厅、台球桌、录像厅一起出现在新闻报道中，成为广州、上海、海南、新疆、四川、江西、浙江、安徽各地“社会主义精神文明建设”的成果，是“基层群众文化”“适应人们精神生活的需要”“丰富了职工的业余生活”（新华社，1986）。显然，此时电子游戏（街机）并不只是青少年的玩物。

见诸报端的还有，在法国咖啡馆、德国啤酒馆、英国酒吧、美国大学里，都有人玩电子游戏。可见这也是西方发达国家的常见休闲娱乐方式。

电子游戏偶尔也被当成信息产业发展（英国的计算机产业、巴西的信息产业等）的一种表现被提及。邓小平一句“计算机要从娃娃抓起”，激发起少年儿童学习电脑的热潮，电子游戏在报道中成为学习电脑的部分，以及电脑的功能和卖点。

这个时期报道数量很少，针对的是“电子游戏”（街机），态度多为中立，兼有正面，也深受当时“改革开放”“科学技术是第一生产力”等意识形态的影响，总体看来因距离产生美感，报道普遍带有“纯真年代”式的朦胧而浪漫的风格。

（二）1989-2001：洪水猛兽

1989年4月出现了第一篇对国内游戏现象的负面报道（朱丹，1989），5月第一次提到电子游戏可用于赌博，10月上海政协委员写信政协、呼吁加强对“游戏机”的管理，此为国内游戏负面报道之滥觞。随后报道中陆续反映了电子游戏可危害青少年身体健康（癫痫、惊厥、电磁辐射、肥胖）、影响学习、让他们乱花钱；“老虎机”“赌马机”等赌博类街机危害个人与社会。电子游戏厅则跟发廊、录像厅等一起，被报道建构为藏污纳垢、治安案件高发、需不断治理整顿的场所，是持续的“扫黄打非”目标，青少年去了要么学坏，要么受害。相应地，1990、1992、1996

等年份，文化部、公安部、工商总局等单位都发文并配合专项行动整顿娱乐市场，包括加强游戏机等娱乐活动管理，严禁用游戏机赌博等。在政策发布和专项行动前后，相关报道出现得更频繁。

报道文本中陆续出现了以下“创新”：1993年12月，第一次将“沉迷”与“电子游戏”联系；1994年2月，首创“电子可卡因”隐喻来概念化电子游戏（陈祖甲，1994）；1995年7月，第一篇因为玩游戏而死人的报道；1996年1月，第一次把游戏和网瘾联系起来。

2000年讨伐电子游戏的社会舆论升到顶点。同年7月国务院办公厅（2000）转发了七部委联合的《关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知》，堪称史上最严苛的游戏限制政策：确定在全国开展三个月专项治理行动；各地停止审批电游经营场所，不得新增任何电游设备；对已有电游经营场所颁布9条禁令，除已有的选址远离学校、未成年人非假日禁入等，还禁止以任何名义“利用电子计算机从事经营性电脑游戏活动”；以及，“任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动”，严格限制“进口电子游戏设备及其零、附件”——这一条直接让中国的家用游戏机产业此后十余年停滞不前。

这一时期报道数量开始增多。尽管“电脑游戏”“网络游戏”概念已经开始在报道中出现，但绝大多数报道写的仍是“电子游戏”（街机）。1996年和2000年，负面态度报道比例达到史上最高的92%，响应的是相应政策法规出台和专项治理行动。总的来看，这个时期的媒体报道、公众舆论及政府决策，均将游戏视为洪水猛兽，认为应该严厉整治。本研究也发现，报道中颇有“道德恐慌”（moral panic）之表现，将许多个人与社会问题简单归因于游戏，是一种“污名化建构”。

（三）2002—2008：爱恨交织

2000年的专项治理行动只有三个月，但相关政策法规的执行却远为持久，且卓有成效：全国电子游戏经营场所从2010年的10.6万家，压缩到2002年12月底的2.3万家（施芳，2002）。此后，2001年到2002年的几轮全国网吧专项治理行动，却也给游戏带来新的机遇。1998年文化部曾颁布通知取缔一切经营性电脑游戏活动，2000年七部委联合通知也有重申；而2002年颁布施行的网吧管理条例，禁止网吧经营电子游戏机、单机版电脑游戏的业务，却允许经营网络游戏。

在政策驱动和市场分化的背景下，媒体和公众已开始区分“电子游戏”（arcade/console game）和“网络游戏”（online game）的概念。但对游戏的负面社会认知一经形成，就难消散。网络游戏成为新一轮道德恐慌和治理整顿的对象，甚至遭遇更多责难，令人“沉迷”“沉溺”“上瘾”是其最常见“罪状”。“网瘾”

被媒体建构为青少年容易得的一种病，玩网游是重要成因；陶宏开、陶然、杨永信等作为“网瘾治疗专家”被报道。“网吧—网游—网瘾”这组概念，融入“未成年人思想道德建设”的主流话语体系。

2002年起，游戏报道总量激增，“网络游戏”成为主要报道对象。负面态度报道仍最多，但中立报道显著增加，正面报道抬头。这是因为在“科学发展”“转变经济发展方式”等主流话语引导下，各级政府大力发展文化产业，前景大好的网游产业也被纳入其中，得到中央主管部门和地方政府重视，相应的中性及正面报道占比上升。为了缓解这种对网游“爱恨交织”的状况，共青团中央、新闻出版总署、文化部等部门发起了“推荐绿色网游”“净化网游环境”“游戏防沉迷”等举措，并用政策法规将之常规化。这背后隐含的意识形态是：网络游戏并无绝对好坏，取决于它的内容（是否绿色）、怎么玩（防沉迷）、玩的环境（需净化）等。

2003年10月，电子竞技成为国家体育总局正式承认的第99个正式体育项目，“电子竞技”框架在此时期应运而生。但2004年初，广电总局发出《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，封杀了游戏和电竞在电视频道播出的可能，对电竞的发展产生了长久的负面影响。关于电子竞技的报道也因此久无增加。

（四）2009—2017：载舟覆舟

这阶段游戏报道数量最多，仍以报道“网络游戏”为主，但近两年“电竞”和“手游”报道明显增多。中立态度报道为主流，负面报道极少。游戏报道中也更频繁出现多元观点。从公众到媒体更倾向于认为游戏是社会生活中熟悉和普遍的成分，如水一般无处不在，它可以“载舟”也能“覆舟”；能否趋利避害，要看具体情况而非一概而论。

这一时期的游戏报道，继续有“沉迷”和“危害”的视角，但更多情况下把游戏（产业）建构为新经济引擎，嵌入全球金融危机和中国推动文化产业振兴的语境，认为它是“逆势增长”的朝阳产业。同时，游戏报道话语又融入了这一时期“社会主义核心价值观”“中国文化走出去”“讲好中国故事”“文化自信”等一系列主流叙事，频繁使用“民族网络游戏”“中国游戏”（陈一鸣，2012）等新概念，认为网络游戏也可能是“优秀”“精品”“绿色”的（张贺、金言，2009），能承载“中国文化走出去”的历史使命。对游戏持中立态度的报道、采纳“文娱新方式”框架的报道，比例均升至最高。

2010年文化部指导网游厂商发起“家长监护工程”，称要引导未成年人“玩健康的游戏”和“健康地玩游戏”。2015年国务院下文正式解除了长达14年的游戏机禁令。2016年著名歌手周杰伦作为电竞选手现身央视报道，发改委将“开展电子竞

技游戏游艺赛事活动”列入促进消费带动转型升级行动方案，教育部则把“电子竞技运动与管理”增补为高等教育正式专业。

七、结语：话语变迁背后的意识形态转向

在20世纪80年代，电子游戏在中国并不被当作专供青少年的文化娱乐方式，而是被嵌入“基层群众文化建设”“丰富职工工业余生活”等命题之中被解读。就像那个年代的“工人文化宫”“职工俱乐部”一样，电子游戏的行为、设备或场所都具有一定公共性，而功能则是指向生产和劳动的：“人们在这里尽情地娱乐，消除疲劳，积蓄力量，去迎接明天”（新华社，1986）——休闲娱乐的根本目的，在于让劳动力继续饱满地投入新的劳动，新的生产，更好地建设社会主义。因而，电子游戏这种新媒介形态和新文化样式在此意义上获得了正当性和合法性。

当集体主义乌托邦色彩的“工人文化宫”开始被分割出租给私人承包的录像厅、台球厅、歌舞厅，街头巷尾的游戏厅同样成为市场经济里个体经营的娱乐业务。青少年被游戏毒害的观点开始流行，这也指向生产和劳动：青少年是祖国未来的劳动者，影响学业、损害身心健康、败坏道德，这都意味着劳动力再生产和社会秩序都受到了威胁。90年代的电子游戏跟“黄赌毒”一同成为“扫黄打非”对象，“电子可卡因”“电子海洛因”等隐喻也在此时成型，并进一步强化了电子游戏的污名和社会公众的道德恐慌情绪。

进入新千年后，网络游戏代替街机和家用游戏机成为中国社会最普遍的数字游戏形态。“网吧-网游-网瘾”这组三位一体的概念，在媒体报道的建构中跟“电子海洛因”更加密不可分。“当我们通过一个特定的隐喻来表示事物时，我们是以一种特定的方式建构我们的现实。……一个特定的经验领域如何被隐喻化，这是话语实践中斗争的关键，也是关于话语实践斗争的关键。”（诺曼·费尔克拉夫，1992/2003：181）毒品（喻体）的快感、成瘾、毒害等特征被隐喻修辞移植到游戏（本体）之上，为社会共识提供了看似非常自然的理解和体验方式。同时它还勾连了鸦片战争的屈辱、海外舶来的网游流行、网上外国文化内容有害等多重意象，赋予了另一重“列强压迫”“文化入侵”的象征意义。

在“危害青少年”框架下，游戏玩家不再像过去那样，是休闲中的劳动者，是行为主体，而是被建构成“施害者/受害者/被拯救者”的刻板形象，且是沉默的客体。在大量以批评乃至控诉游戏危害青少年为情感基调的报道中，总是会罗列各种“症状”与“恶果”，描绘家长的痛苦与无奈，但青少年玩家有何想法？为什么会

变成这样？直接的采访极其稀少。据本研究统计，在历年共计560篇负面态度报道中，引用玩家观点的报道仅有11篇，而引用专家学者观点的有49篇，引用管理部门观点的有40篇。

从“爱恨交织”时期到“载舟覆舟”时期，中国游戏产业完成了从代理进口到自主原创的转型。《人民日报》的报道不吝赞美，用“中国创造”的意象为其加冕，认为这是“民族网络游戏”产业的核心竞争力，可“强势参与国际竞争”（张贺，2009）。有报道（吴云，2016）引用联合国教科文组织的报告，称2004年到2013年间中国位居世界文化产品出口国首位，其中“电子游戏”出口份额很大，也是中国出口美国文化产品中最主要的一种。2000亿元的游戏市场规模，5.8亿的玩家人口，80多亿美元的海外销售收入，这让采纳“产业经济”框架的游戏报道与“文化强国”“文化自信”“中国文化走出去”等主流话语融合，显得正当合理，难以质疑。相形之下，“危害青少年”框架五年来日渐式微。

中国玩家们投入游戏的时间或金钱，与十多年前相比翻了许多倍，他们无疑是支撑起高歌猛进的游戏产业的消费者；但在“产业经济”框架的报道中，他们连作为客体在场都不再被需要了。相应报道中的主角，是国家、政府、企业、资本与创业者。

“文娱新方式”框架在近年来也变得显著，一方面是由于游戏在社会上普及后变成一种大众化的日常经验与行为，报道展现更多的理解与宽容也反映出大众普遍认知状况；另一方面则与“产业经济”框架勾连互补，提供了玩家作为“新人类”（实际是当代城市青少年）的模糊形象。

于是我们观察到，在近40年来《人民日报》游戏报道中，态度倾向从1989—2001年间的7年没有一篇正面报道，到近5年来负面报道占比仅有13%；主导框架从“危害青少年”转向“产业经济”，兼有“文娱新方式”；游戏玩家形象由劳动者主体变为“施害者/受害者/被拯救者”的沉默客体、再到消失不见的消费者或模糊不清的新人类；游戏则从“电子海洛因”变身“中国创造”。《人民日报》游戏报道话语变迁背后，折射了数字游戏在中国的社会认知乃至意识形态转向；而这一转向的每一时刻，又无不浸润在媒体话语实践的影响之中。

（责任编辑：束开荣）

附录:本文提及的《人民日报》游戏报道（按发表时间排序）

威休（1981年05月25日）。广州东方宾馆利用外资更新客房效果显著。《人民日报》，第三版。

黄智敏（1983年10月2日）。首都职工同港澳工人联欢 热烈庆祝中华人民共和国成立三十四周年。《人民日报》，第2版。

郭伟成（1984年02月23日）。小电子迷和他们的老师——上海市江苏路第五小学见闻。《人民日报》，第3版。

新华社（1986年11月09日）。成都之夜。《人民日报》，第2版。

朱丹（1989年04月17日）。学生入迷 家长忧心 上海街头游戏机成灾。《人民日报》，第2版。

徐约维，葛珊南（1989年10月22日）。女教师林黛文投信上海市政协 建议加强对“游戏机”的管理。《人民日报》，第8版。

刘建华（1990年04月04日）。电子游戏热中的负效应。《人民日报》，第6版。

李敬文（1993年11月14日）。开展专项斗争 净化社会风气 湛江整顿藏污纳垢场所。《人民日报》，第3版。

李让恒（1994年09月26日）。郴州百万中小学生 宣誓告别“两室三厅”。《人民日报》，第3版。

陈祖甲（1994年02月17日）。扫除“电子可卡因”。《人民日报》，第1版。

国务院办公厅（2000年07月01日）。国务院办公厅转发文化部等部门关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知。《人民日报》，第2版。

白剑峰（2002年06月17日）。一位母亲含泪呼吁 别让网吧毁了孩子。《人民日报》，第1版。

施芳（2002年12月16日）。固本清源市场兴——整顿和规范文化市场秩序综述。《人民日报》，第2版。

李长云（2004年01月19日）。电子竞技运动浮出水面。《人民日报》，第12版。

刘玉琴（2005年03月24日）。存在淫秽色情等非法内容 四款网络游戏被查禁。《人民日报》，第11版。

徐光芒（2005年12月02日）。新闻出版优化社会文化环境。《人民日报》，第15版。

冯瑄，胡畔（2006年07月20日）。触目惊心的“网瘾”案例。《人民日报》，第13版。

朱虹，宋嵩（2008年09月17日）。探秘曙光5000A。《人民日报》，第12版。

张贺（2009年03月04日）。网游——“中国创造”逆势增长 销售收入183.8亿元 同比上涨近八成。《人民日报》，第4版。

张贺，金言（2009年07月31日）。成长的烦恼——中国网络游戏产业发展的实践与思考。《人民日报》，第17版。

王海鹰（2010年01月26日）。一位“网瘾孩子”母亲自述 7年，我与“网游”争夺自己的儿子。《人民日报》，第8版。

李舫，智春丽（2010年11月11日）。文化部启动专项行动治理网络文化侵权。《人民日

报》，第12版。

张贺（2011年08月08日）。网游防沉迷实名验证启动。《人民日报》，第2版。

程聚新，杨旭（2012年12月18日）。为什么是完美世界。《人民日报》，第14版。

李晓宏（2013年09月27日）。网瘾也是精神疾病。《人民日报》，第19版。

吴云（2016年5月11日）。我们的文化产品，比想象中走得远。《人民日报》，第12版。

徐靖（2017年01月17日）。玩物有志。《人民日报》，第9版。

王璿（2017年02月17日）。大学教你策划游戏。《人民日报》，第12版。

孙佳山，徐鹏飞（2017年06月20日）。把产业成功转化为文化成功。《人民日报》，第23版。

吴乐珺（2017年09月27日）。“虚拟空间”竞技促进跨文化交流。《人民日报》，第22版。

注释 [Notes]

1. 本文中“游戏”指的是依托于计算机软硬件技术和设备开展的数字化的游戏活动。研究者认为“数字游戏”可以较好地区别于“电子游戏”、“视频游戏”、“网络游戏”、“手机游戏”、“家用游戏机游戏”等已有相对固定社会认知的名词，成为统称这些游戏形态的概念。国际上最知名的游戏研究学术组织之一Digital Games Research Association（DIGRA）也采纳了“数字游戏”来统摄各种游戏。
2. 经过多次测试性检索，我们发现这些关键词能够全面覆盖该报历年来的游戏报道。“视频游戏”是欧美国家最常用的名词，但在此只检索到10条左右报道，且报道中同时也会出现上述9个关键词中的某一些，故略去“视频游戏”。
3. 所谓无关报道，指的是文字中含有上述9个关键词中的某些，但其内容主题完全与游戏无关，且不涉及对游戏的任何评价。例如有报道提到农村老人收到儿女寄来的电脑游戏但不知怎么玩；有报道批评公务员不良风气如上班时间聊天、炒股、打扑克、玩电脑游戏；“电脑病毒一周播报”系列栏目常提到一些病毒会针对性窃取某些网络游戏密码。以上种种均视为无关报道，从检索结果中剔除。
4. 9个关键词中，“电脑游戏”和“计算机游戏”、“网络游戏”和“网游”、“手机游戏”和“手游”、“电子竞技”和“电竞”这四对名词，仅存在能指上的差异，属于同一概念不同表述或缩略语，而所指基本一致，因此本研究将它们两两合并为一个类目。
5. 每篇报道中重复出现同一关键词只计为1次。同一篇报道中如果使用了几个不同关键词，会在相应关键词类目中各计算1次。因此五个关键词类目的出现次数总和，在总体游戏报道（1718篇）里是1867次，在直接相关报道（289篇）里是349次。计算比例时的分子是各关键词类目的出现次数，分母是其出现次数总和。
6. 同一篇报道中使用几个不同关键词，会在相应关键词类目中各计算1次。计算各年度百分比时，分子是各关键词类目的出现次数，分母是游戏报道总数（1699篇）。因此图中

部分年份各关键词类目百分比总和略超出100%。

7. 少数年份持三种态度的报道占比综合略超出100%，是因为该年份有少数报道同时鲜明地展现了正面和负面态度，因此被分别重复统计在这两个类目中。
8. 绝大多数报道采纳了六大框架中的一种。但也有20多篇报道明显同时采纳了多种框架。本研究将它们重复计入了不同框架类目中。
9. 同上注原因，各类目比例之和超出了100%。
10. 同注8原因，部分年份各类目比例之和超出了100%。

参考文献 [References]

- 樊·迪克(1988/2003)。《作为话语的新闻》(曾庆香译)。北京:华夏出版社。
- 何威(2003a)。《建构与交互:对新媒介电脑游戏的研究》。清华大学硕士论文。
- 何威(2003b)。迅速崛起的新媒介——cybergame。《现代传播》, 3, 101-104。
- 何威(2004)。电子竞技的相关概念和类型分析。《体育文化导刊》, 5, 11-13。
- 何威(2006)。新媒介cybergame的关键特征。《河南社会科学》, 14(5), 55-59。
- 何威(2012)。虚拟亦真实——电脑游戏叙事特征分析。载《多元艺术交融与艺术学科建设思考》(周星, 郭必恒主编), 232-240, 北京:中国工人出版社。
- 李金铨(2004)。《超越西方霸权:传媒与“文化中国”的现代性》。香港:牛津大学出版社。
- 诺曼·费尔克拉夫(1992/2003)。《话语与社会变迁》(殷晓蓉译)。北京:华夏出版社。
- 诺曼·费尔克拉夫等(2010/2015)。批判性话语分析。载图恩·樊·迪克(主编),《话语研究:多学科导论》(周翔译)(322-337)。重庆:重庆大学出版社。
- 图恩·樊·迪克(主编)(2010/2015)。《话语研究:多学科导论》(周翔译)。重庆:重庆大学出版社。
- 王琛(2016)。《道德恐慌理论视域下网络游戏负面报道研究》。苏州大学硕士论文。
- 温群君(2014)。《网络游戏玩家形象再现报道中的新闻偏差研究——以主流新闻网站为例》。西南政法大学硕士学位论文。
- 燕道成, 黄果(2014)。网游青少年:网络负面形象的建构与实证。《当代青年研究》, 2, 70-74。
- 赵延蕾(2013)。“网游成瘾”在新闻中的建构——基于话语分析理论的考察。《中国网络传播研究》(第7辑), 24-38。
- 中国音数协游戏工委等(2016)。《2016年中国游戏产业报告:摘要版》。北京:中国书籍出版社。
- 中国音数协游戏工委等(2017)。《2017年中国游戏产业报告:摘要版》。北京:中国书籍出版社。
- 周逵(2016)。作为传播的游戏:游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题。《现代传播》, 7,

25-31。

Fairclough, N. (1992). *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity.

Fairclough, N. (2003). *Analysing Discourse: Text Analysis for Social Research*. London: Routledge.

Fairclough, N. (2005). *Critical Discourse Analysis*. *Marges Linguistiques*, 9: 76-94.

Gamson, W. A. & Modigliani, A. (1989). *Media Discourse and Public Opinion on the Nuclear Power: A Constructionist Approach*. *American Journal of Sociology*, 95: 1- 37.

Gitlin, T. (1980). *The Whole World Is Watching: Mass Media in the Making and (Un)making of the New Left*. Berkeley: University of California Press.

Goffman, E. (1974). *Framing Analysis: An essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row.

Kirkpatrick, Graeme. (2012). *Constitutive tensions of gaming's field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995*. *Game Studies*. 12(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>

Kirkpatrick, Graeme. (2015). *The Formation of Gaming Culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Basingstock, UK: Palgrave Macmillan.

Kirkpatrick, Graeme. (2016). *Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s*. *New Media & Society*. 18(8), 1439 - 1454.

Kirkpatrick, Graeme. (2017). *How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981–1995*. *Media, Culture & Society*. 39(4), 453 – 468.

McKernan, Brian. (2013). *The Morality of Play Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010*. *Games and Culture*, 8(5), 307-329.

Pan. Z. & Kosicki, G. M. (1993). *Framing Analysis: An Approach to News Discourse*. *Political Communication Research*, 10: 55-75.

Tuchman. G. (1978). *Making News: A Study of Social Construction of Reality*. New York: Free Press.

Van Dijk, T. (2008). *Discourse Power*. Houndsmills: PM.

Williams, D. (2003). *The videogame lightning rod*. *Information, Communication, & Society*, 6, 523–550.

Wirman, Hanna. (2016). *Sinological-orientalism in Western News Media: Caricatures of Games Culture and Business*. *Games and Culture*. 11(3), 298 – 315