

# 游戏群体地位视角下 95 后青少年网络游戏模式分析

A Study on the "Post-95" Youth Online Gaming Pattern under the Peer  
Group Status Perspective

肖轶

北京大学新闻与传播学院  
2013 级硕士研究生

## 摘要

本文采用定性与定量相结合的研究方法，进行了将同辈群体地位这一社会学概念应用于网络游戏市场研究的尝试，探寻了游戏圈群体地位对 95 后青少年游戏玩家游戏动机和游戏行为的影响。

本文首先引入游戏圈群体地位这一中介变量，将网络游戏玩家划分为游戏圈领导者，游戏圈跟随者和游戏圈忽略者三个群体，并通过族群深描的方式刻画出不同群体在家庭、学校、生活形态方面的肖像特征。由这一中介变量出发，本文分别探析了游戏圈群体地位对 95 后青少年游戏动机、游戏行为的相关性。这些分析验证了游戏圈群体地位作为界定标签的显著意义。

研究表明，游戏圈领导者和游戏圈忽略者这两种群体有着不同的族群特征和网络游戏行为模式。社交成就的游戏动机以及高频度、高消费的游戏行为塑造了游戏圈领导者群体，这一群体有更高比例为男生，来自富裕的家庭，集中于重点初中的重点班，学业成绩较好，他们的家庭关系与师生关系良好融洽，在生活形态上，游戏圈领导者更喜欢在闲暇时光从事脱机活动，如体育运动、去博物馆、出门找朋友聊天等。

而逃避现实的游戏动机和低频率、低花费的游戏行为模式塑造了游戏圈忽略者群体，这一群体有更高比例来自中小城市，学业成绩和与老师的关系较差，在平时的娱乐方式上更喜欢电子设备中介的活动，如上网、看动漫、听音乐等。

本研究的主要结论可应用于游戏研究和青少年消费者研究。游戏群体地位标签及人群肖像的发现不仅能够在新游戏市场导入期甄别高 ROI 种子用户，同时也揭示出在游戏成熟期为 95 后青少年开发新型公会系统的重要性。同时，基于对 95 后青少年消费者同辈群体互动的洞察能够迁移至媒介行为、生活形态、消费模式的相关研究中。

**【关键词】：**网络游戏； 同辈群体； 游戏群体地位

# 目录

第一章 绪论.....	2
第一节 研究背景.....	2
第二节 文献综述.....	2
第三节 研究方法.....	4
(一) 访谈法.....	4
(二) 问卷法.....	4
第二章 作为中介变量的游戏群体地位.....	5
第一节 游戏群体地位.....	5
第二节 游戏圈各地位群体族群肖像深描.....	6
(一) 游戏圈领导者.....	6
(二) 游戏圈跟随者.....	9
(三) 游戏圈忽略者.....	9
第四章 游戏群体地位与青少年网络游戏动机.....	11
第五章 游戏群体地位与青少年网络游戏行为.....	13
第一节 游戏龄与游戏群体地位.....	13
第二节 游戏频率与游戏群体地位.....	15
第三节 游戏时长与游戏群体地位.....	16
第四节 游戏花费与游戏群体地位.....	17
第五节 游戏内容丰富度与游戏群体地位.....	19
第六章 研究结论.....	21
第七章 研究成果应用.....	23
参考文献 (略).....	24

# 第一章 绪论

## 第一节 研究背景

在当下的中国，网络游戏成为青少年群体闲暇时光的主要娱乐方式，而青少年群体也成为网络游戏的重要受众及消费者。根据工信部发布的《2010年中国网络游戏用户调研报告》，大型网络游戏用户中，10-19岁的青少年占总人数比例高达42.4%<sup>①</sup>。这批95后青少年群体有着较强的用户粘性和旺盛的消费力，成为网络游戏市场研究中重点分析的研究对象。

在对青少年游戏玩家进行标签化市场细分时，主流研究界主要考虑基本人口统计变量，消费行为标签，玩家价值观类型聚类，但极少关注玩家间的群体互动、群体地位等社会学和社会心理学维度。实际上，由于网络游戏本质上是一种虚拟媒介中的群体互动，其运作模式和消费者心理与群体社会学有着强烈的联系，这一研究方向对于深度刻画青少年网络游戏使用动机和行为模式有重要意义。

本文希望将群体社会学理论迁移到网络游戏市场研究中，建构“游戏群体地位”这一重要标签，从而加深对95后青少年的游戏动机、游戏行为的洞察。

## 第二节 文献综述

### （一）网络游戏相关研究综述

关于网络游戏的学术研究卷帙浩繁，本文关注于网络游戏本身和玩家之间的互动关系。究其本质而言，网络游戏作为基于电子屏媒介的游戏，其机制根源仍是作为一般性的人类游戏，后者在人类学、美学界都是一个重要的概念。胡伊青加(Huizinga, 1998)在《人：游戏者》中认为，游戏先于文化，游戏创造了社会秩序，“游戏把一种暂时而有限的完美带入不完善的世界和混乱的生活当中。”

在他之后的法国学者 Roger Caillois 则在胡伊青加“游戏竞争”的概念基础上对游戏(Ludus<sup>②</sup>)的机制进行了细分。在他看来，游戏的内部秩序(rule based)可以分为对决(Agon)，赌博(Alea)，模拟(Mimicry)和眩晕(ilinx)四类，而这四类游戏要素各

---

<sup>①</sup> CNNIC: 2010年中国网络游戏用户调研报告[EB/OL], 2011.6.

<http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/201106/P020120709345283675163.pdf> (2015-04-20)

<sup>②</sup> 由于法语中玩(play)和游戏(game)是同一个词，而这两个概念是Caillois需要严格区分的，因此Caillois借用希腊语中的Ludus来指代游戏(game)。

自存在的同时又以相互交叉、融合的形式出现。

随着研究的深入，游戏研究融入了更多的文化研究和人类学方法论。Miguel Sicart 从玩家的日常游戏形态出发提出，除了游戏规则之外还存在着玩家代理人（player agency）的建构性力量，在二者的较量中，玩家（player）的力量强于规则(rules)，因为玩家可以创造性地使用规则甚至违背规则并获得意义<sup>①</sup>。

## （二）青少年同辈群体相关研究综述

在社会学理论中，所谓“同辈群体”或“同龄群体”是指处于同等社会地位的同代人组成的小群体，而在教育社会学理论中特指儿童和青少年中的非正式小群体。<sup>②</sup>

在早期文献中，同辈群体研究是青少年越轨行为研究的一个组成部分。同辈群体是潜藏着危险的青少年集合，他们对青少年个体施加有害的影响。到了 20 世纪 30 年代，关于儿童青少年友谊的研究的兴起将研究主题从越轨行为转变为对没有朋友的儿童青少年的忧虑。<sup>③</sup>尽管研究主题和倾向不同，这两个阶段的研究都假定在同辈群体社会化过程中，文化信息是从有能力的成人那里单向传递给能力不足的被动的儿童青少年。

20 世纪 70 年代随着亚文化研究的兴起，同辈群体作为一个学术概念正式出现并被看作社会化的环境。由此，对同辈群体社会化的研究对象逐渐从病态儿童投向普通儿童的同辈群体，而研究视角上也逐渐转变为以儿童青少年为中心。这一时期的研究大量采用人种志的研究方法，同辈群体被赋予更加积极的角色。如美国群体社会化发展理论（Harris, 1995）认为，随着儿童的成长，家庭和学校的影响逐渐减小，同辈群体在青少年社会化过程中的作用越来越大<sup>④</sup>。

在同辈群体研究中，同伴地位是影响青少年社会化模式的重要指标。同伴地位是指儿童受其同伴群体喜欢或不喜欢的程度。在社会比较，青少年通过与其他人对比的信息，明确自己处于何种地位，行为是否恰当。社会测量地位（Cillessen&Mayeux,2004; Jiang& Cillessen）根据儿童受其同伴群体喜欢或不喜欢的程度，将同伴地位分为 5 类：最受欢迎的儿童，普通的儿童，被忽视的儿童，被拒绝的儿童，有争议的儿童。不同同伴地位的儿童在人际交往、性格特征、在校表现上均存在显著差异。

<sup>①</sup> Sicart, Miguel. "Game, player, ethics: A virtue ethics approach to computer games." *International Review of Information Ethics* 4.12 (2005): 13-18.

<sup>②</sup> 吴康宁. 学生同辈群体的功能, 社会学的考察 [J]. 上海教育科研 8 (1997): 002.

<sup>③</sup> [英]詹姆斯, [英]简克斯, [英]普劳特. 童年论[M]. 上海: 上海社会科学院出版社, 2014: 85.

<sup>④</sup> Harris, J.R.(1995). "Where is the child's Environment? A group socialization theory of development", *Psychological Review*, Vol.102, No.3, 458-489.

### 第三节 研究方法

本文主要采用了访谈法（焦点小组座谈、深度访谈）和问卷法的研究方法。

#### （一）访谈法

本研究在北京、成都、惠州、南充、深圳五座城市与当地 13-18 岁的“95 后”在校青少年进行了 5 组焦点小组座谈，以获取不同年龄段的青少年日常的生活形态和游戏行为；在此基础上，根据焦点小组座谈整理出需要深入挖掘的问题，在这五座城市额外挑选 10 名被访者进行一对一深度访谈。访谈执行时间为 2014 年 1 月。

访谈主要包括以下几个方面：个人的基本特征，平时上学和假期中的生活形态，网络游戏史，网络游戏的玩伴，玩网络游戏的行为，对网络游戏的态度，网络游戏对生活的影响，家长和老师对玩游戏的管控等。

#### （二）问卷法

在对前期定性研究的分析基础上，本文采用大规模定量问卷调查的方法对定性研究中得出的研究假设进行了验证。定量数据的来源是课题组编制的针对 13-18 岁的 95 后青少年群体问卷的全国性抽样调查，问卷经由互联网 Access Panel 进行在线填写，发放范围覆盖全国 32 个省份的一道五线城市。问卷内容主要包括青少年游戏行为，游戏态度、游戏影响量表、日常生活形态、在校特征以及家庭互动模式等。问卷回收时间为 2013 年 6 月。

本次调查回收青少年学生问卷 13506 份。回收数据应用 Spss17.0 进行数据分析和处理。样本的基本特征如下表：

表 1 青少年网络游戏问卷样本特征

	人口特征	百分比 (%)
性别	男	43.9
	女	56.1
年龄	12	15.6
	13	16.9
	14	13.9
	15	16.9
	16	15.3

	17	12.0
	18	9.4
年级	小学 5 年级	3.2
	小学 6 年级	22.8
	初中 1 年级	11.7
	初中 2 年级	15.8
	初中 3 年级	19.1
	高中 1 年级	12.4
	高中 2 年级	11.2
	高中 3 年级	3.9
	城市线级	一线城市
二线城市		14.9%
三线城市		14.2%
四线城市		16.4%
五线城市		42.0%

## 第二章 作为中介变量的游戏群体地位

### 第一节 游戏群体地位

本文将群体社会学中同辈群体地位的概念迁移至网络游戏市场研究中，提出游戏群体地位的概念，作为分析 95 后青少年游戏动机、游戏行为的重要中介变量。青少年在同辈群体中的地位对于青少年的社会化模式至关重要，群体中的领导者、追随者、被忽视者往往会表现出不一样的社会行为特征。随着虚拟社会化模式的形成，游戏群体成为社会化场景的重要群体，青少年游戏的玩伴主要是生活中的同学朋友，以及网络中陌生但同一年龄层的公会和帮派朋友，在这些群体中的互动地位对于青少年潜移默化的影响不容小觑。

为验证这一假设，笔者将定量数据中的游戏群体（在线上经常一起玩游戏的玩家）按照群体地位自我报告分为游戏圈领导者，游戏圈跟随者和游戏圈忽略者三个组别。游戏圈领导者是游戏朋友圈的意见领袖，在游戏互动中大家一般都听他的。游戏圈跟随者喜欢和游戏圈的朋友相处，在游戏互动中一般跟随大家的主流意见。游戏圈忽略

者虽然在游戏中有自己的朋友圈，但绝大多数情况都是自己一人玩游戏，和朋友圈之间的互动较少。

这一群体划分与同辈群体地位的研究类似，但将同辈群体的概念细化到游戏圈同辈群体。结合 Logistics 回归模型和定性访谈资料，笔者对三类游戏群体地位进行了族群肖像式的深描。

## 第二节 游戏圈各地位群体族群肖像深描

### （一）游戏圈领导者

从族群特征来看，Logistics 回归结果表明，游戏圈领导者有更高比例为男生，来自富裕的家庭，集中于重点初中的重点班，学业成绩较好，他们的家庭关系与师生关系良好融洽，显著优于其他游戏圈地位青少年。

#### （1）家庭富裕的男生，家庭师生关系融洽

表 2 游戏圈领导者家庭收入的 Logistics 回归

	B	S.E.	Sig.	Exp(B)
家庭关系正序	0.100	0.044	0.022	1.105
师生关系正序	0.196	0.046	0.000	1.216
年龄	-0.008	0.022	0.706	0.992
男生	1.342	0.400	0.001	3.825
家庭月收入平方根	0.634	0.139	0.000	1.886
家庭月收入平方根*男生	-0.268	0.155	0.084	0.765
常数	-4.765	0.527	0.000	0.009

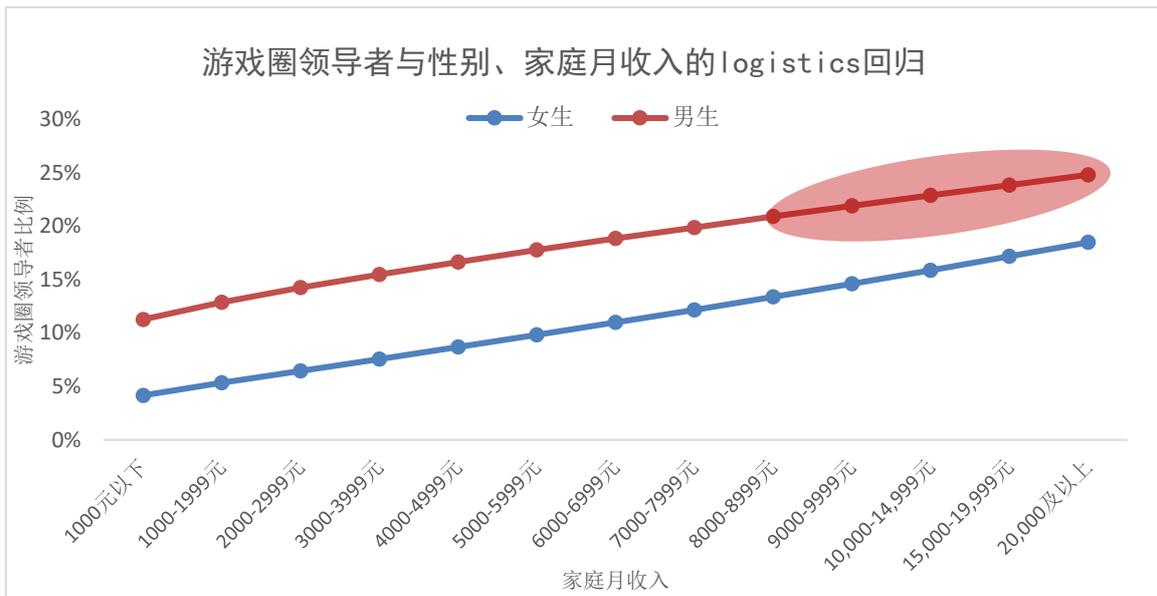


图 1 游戏圈领导者与性别、家庭月收入的Logistics 回归

(2) 重点学校重点班，学业成绩好

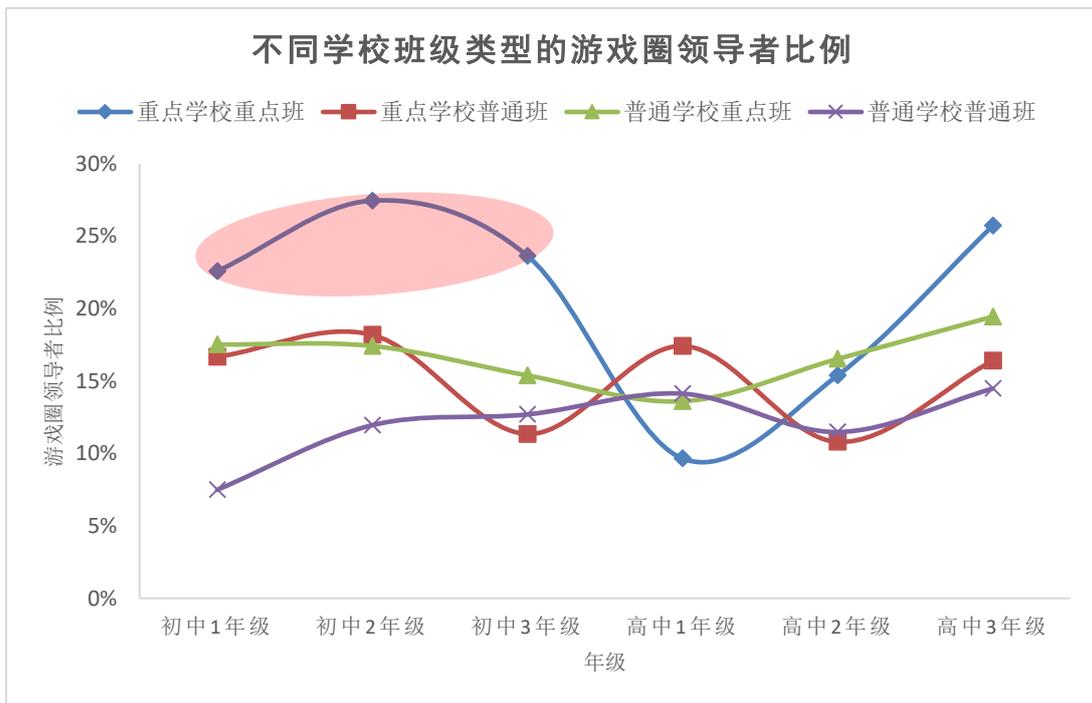


图 2 不同学校班级类型的游戏圈领导者比例

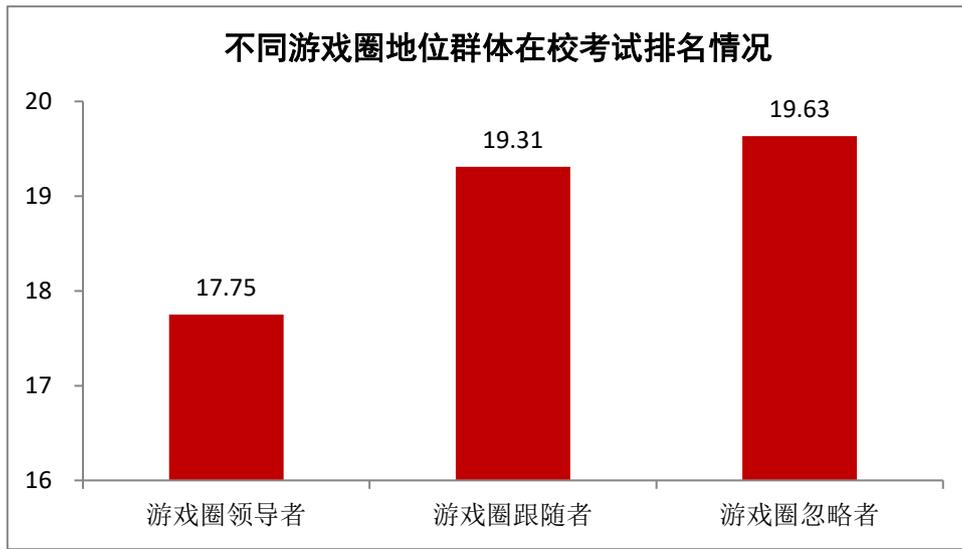


图 3 不同游戏圈地位群体在校考试排名情况

### (3) 生活形态：除游戏之外更多“脱机娱乐”

在青少年闲暇娱乐时光的生活形态特征方面，通过因子分析，我们将青少年在娱乐活动时间经常做的事情划分为“设备中介娱乐活动”和“脱机娱乐活动”两种。

在此基础上的 Logistics 回归表明，在设备中介娱乐活动上，游戏忽略者>游戏圈跟随者>游戏圈领导者；而在脱机娱乐活动中，游戏圈领导者>游戏圈跟随者>游戏圈忽略者。从生活形态的族群深描可以看出，游戏圈领导者并不是想象中的宅在家、萎靡的网瘾少年形象，相反，他们更多地进行户外体育运动和读书看杂志。相反，游戏圈忽略者在不玩游戏的其他娱乐时间中，仍离不开各种电子设备的陪伴，这样的生活形态对游戏圈忽略者的健康、视力、社交等均会造成不利影响。

表 3 各游戏圈地位群体闲暇生活形态的 Logistics 回归

	游戏圈领导者				游戏圈跟随者				游戏圈忽略者			
	B	Wald	Sig.	Exp (B)	B	Wald	Sig.	Exp (B)	B	Wald	Sig.	Exp (B)
年龄	-0.018	0.653	0.419	0.982	-0.076	22.106	0.000	0.927	0.088	28.804	0.000	1.092
男生	0.753	53.773	0.000	2.124	0.194	8.707	0.003	1.214	-0.549	70.104	0.000	0.578
城市线级	-0.052	3.514	0.061	0.949	-0.046	5.117	0.024	0.955	0.076	13.631	0.000	1.079
设备中介娱乐活动	-0.074	3.764	0.052	0.929	-0.065	5.456	0.020	0.938	0.106	14.272	0.000	1.112
脱机娱乐活动	0.164	10.277	0.001	1.179	0.050	1.828	0.176	1.052	-0.140	13.834	0.000	0.869
常数	-1.891	30.132	0.000	0.151	0.957	14.862	0.000	2.603	-1.590	39.614	0.000	0.204

## （二）游戏圈跟随者

游戏圈跟随者的游戏生活则是另一种状态，他不是游戏群体的首领，在游戏中喜欢随大流，但却是团队中靠谱的小伙伴，首领交给他的任务，他都能保质保量地完成。他个人也很享受在团队中能够发挥自己的一份力，并被认可的感觉。对于他们来说游戏本身好不好玩无所谓，关键是和一群朋友在一起并被接纳的感觉。

在家庭特征和学校特征中，游戏圈跟随者呈现出一种中间状态，他们与老师的关系一般、成绩一般。家庭收入状况和家庭关系也处于样本总体的均值水平。在生活形态上，游戏圈跟随者对于活动类型的选择也不温不火，没有表现出明显的偏好性。正如他们对自己的描述，游戏圈跟随者就是这样一群“随大流”的人，他们喜欢玩网络游戏、喜欢跟朋友呆在一起，也许这样才会让他们感觉到群体之中的安全感。而对于生活，他们的状态则显得较为中庸。

## （三）游戏圈忽略者

游戏圈忽略者是一群孤独的人，尽管在游戏中有着自己的朋友圈，但绝大多数情况都是自己一个人玩游戏。回归结果表明，游戏圈忽略者有更高比例来自中小城市，随年龄的增长比例逐渐升高。其中 13-14 岁阶段不同城市线级之间的差异最明显，考虑到初二初三是青少年游戏涉入最高的时期，我们认为来自中小城市的青少年更有可能成为游戏圈忽略者。

表 4 游戏圈忽略者年龄、城市线级的 Logistics 回归

	B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
家庭关系正序	-0.110	0.031	12.945	0.000	0.896
师生关系正序	-0.084	0.033	6.587	0.010	0.919
男生	-0.538	0.065	68.506	0.000	0.584
年龄	-7.230	4.966	2.119	0.145	0.001
年龄倒数的对数	-143.903	97.503	2.178	0.140	0.000
年龄倒数的三次方	35782.929	24592.068	2.117	0.146	.
城市线级	85.384	50.370	2.873	0.090	1.21E+37
城市线级*年龄	2.117	1.269	2.781	0.095	8.306
城市线级*年龄倒数的对数	42.051	24.940	2.843	0.092	1.83E+18
城市线级*年龄倒数的三次方	-10805.296	6309.412	2.933	0.087	0.000

常数

-291.238

196.841

2.189

0.139

0.000

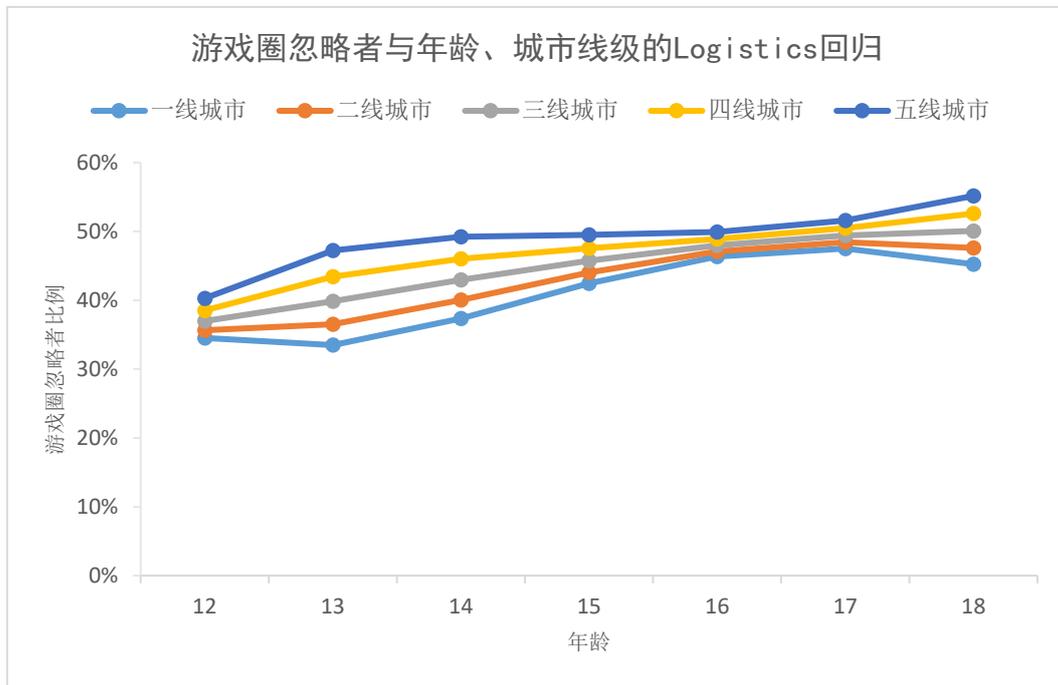


图 4 游戏圈忽略者与年龄、城市线级的 Logistics 回归

在学校特征中，游戏圈忽略者也表现出自己的特征。学业成绩上，游戏圈忽略者表现平平，虽不像游戏圈领导者那样拔尖，但至少没有显著低于其他同学。师生关系方面，游戏圈忽略者很难与老师处理好关系，回归模型中师生关系变量负显著地预测了游戏圈忽略者。这表明不仅在同辈群体中游戏圈忽略者没有被接纳，在与老师进行的互动中游戏圈忽略者也不能很好地被老师接纳。

总而言之，游戏圈忽略者在游戏群体互动中选择茕茕孑立，一个人置身于游戏的世界，他们是孤独的或是被同龄群体忽视的一群人。

## 第四章 游戏群体地位与青少年网络游戏动机

网络游戏的使用动机研究经历了几个时期的变化。早在网络游戏雏形的 MUD (Multi-User Dungeon) 时代, Richard Bartle (1996) 就曾通过定性分析将游戏玩家划分为成就型玩家, 探索型玩家, 社交型玩家和杀手型玩家四种<sup>①</sup>。在后来大行其道的 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, 大型多人在线角色扮演游戏) 时期, Nick Yee 通过开放式问卷和聚类分析的方法归纳出成就因素、代入感因素以及社交因素三种游戏动机类型<sup>②</sup>。随着网络游戏越来越精美、虚拟世界观架构越来越完整, 在近年的相关研究中也有学者提出超越现实、逃避现实的游戏动机<sup>③</sup>, 即玩家通过网络游戏来实现现实生活中无法完成的体验, 或通过沉浸在游戏世界中来逃避现实世界的压力和痛苦。

结合前人研究者总结出的成就、社交、逃避现实等动机类型, 本文通过因子分析将游戏动机分为四类 (KMO 检验值 0.888, Bartlett's 球形检验显著性小于 0.05, 累积贡献度 50.92%), 分别命名为理性计算、社交成就、游戏内容、逃避现实。

表 5 游戏动机因子分析结果

	F1	F2	F3	F4
	理性计算	社交成就	游戏内容	逃避现实
相比其他娱乐方式花费更少	0.656			
能不被同学排挤	0.603			
不用出门就能享受娱乐	0.645			
能获得成就感		0.523		
能学到东西或锻炼能力		0.537		
和团队/朋友的协作配合		0.739		
能够加深与现实朋友圈的交流		0.418		
交到新朋友		0.472		
游戏玩法很吸引人			0.358	
音效震撼			0.801	
画面优美			0.863	
体验另一种生活				0.506
释放压力、发泄情感				0.590
消磨时间				0.726
现实中做不到的通过游戏实现了				0.404

<sup>①</sup> Bartle, Richard. "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs." Journal of MUD research 1.1 (1996): 19.

<sup>②</sup> Yee, Nick. "Motivations for play in online games." CyberPsychology & behavior 9.6 (2006): 772-775.

<sup>③</sup> Wen-Bin Chiou, Chin-Sheng Wan. "A Further Investigation on the Motives of Online Games Addiction." National Educational Computing Conference, 2006.

在此基础上通过 **logistics** 回归发现，游戏动机与游戏圈地位存在因果关系。理性计算动机负向预测游戏圈领导者，对其他两类游戏圈地位无显著影响；社交成就动机正向预测游戏圈领导者和游戏圈跟随者，负向预测游戏圈忽略者；游戏内容动机正向预测游戏圈领导者和忽略者，负向预测游戏圈跟随者；逃避现实动机负向预测游戏圈领导者和跟随者，正向预测游戏圈忽略者。这表明，游戏圈领导者玩游戏往往是被游戏过程中和朋友互动产生的社交满足和团队成就所吸引；而游戏圈跟随者的游戏动机则单一表现为社交满足，对游戏内容本身并不在意；最后，游戏圈被忽略者的游戏动机体现为强烈的逃避现实倾向，同辈游戏圈社交并不能给他带来满足。

表 6 游戏动机对游戏圈地位影响的 **logistics** 回归模型

变量	游戏圈领导者		游戏圈跟随者			游戏圈忽略者	
	B 值	Exp (B)	B 值	Exp (B)	B 值	Exp (B)	
理性计算	-0.248 **	0.780	0.043	1.044	0.095	1.100	
社交成就	0.416 ***	1.516	0.195 ***	1.215	-0.426 ***	0.653	
游戏内容	0.109 *	1.115	-0.159 ***	0.853	0.106 **	1.111	
逃避现实	-0.301 ***	0.740	-0.240 ***	0.787	0.399 ***	1.490	
常数	-1.963 ***	0.140	-0.172 ***	0.842	-0.337 ***	0.714	

注：\*、\*\*、\*\*\*分别表示  $P < 0.1$ ,  $P < 0.05$ ,  $P < 0.001$ 。

## 第五章 游戏群体地位与青少年网络游戏行为

游戏圈群体地位是在长期的同辈群体游戏活动互动中形成的，并被游戏圈内所有成员共同认可的非正式群体结构。因此，特定的游戏圈群体地位与特定的游戏行为模式有着密不可分的关系。

本文选取了游戏频率、游戏时长、游戏花费、游戏丰富度、游戏龄这些维度。控制变量方面，主要控制了年龄、性别、家庭收入、城市线级和独生子女等变量。之后我们对三类游戏圈群体地位分别进行了非线性 Logistics 回归。

总体来看，游戏圈领导者在游戏行为的各个侧面均表现出更深的游戏涉入程度。在游戏龄、游戏频率、游戏时长、游戏花费、游戏内容丰富度五个维度上，游戏圈领导者都显著高于游戏圈跟随者和游戏圈忽略者。而在游戏忽略者在游戏频率和游戏花费上显著低于其他两个群体。游戏圈跟随者的游戏龄显著低于其他两类群体。

### 第一节 游戏龄与游戏群体地位

游戏龄是指该青少年从第一次玩游戏到现在的时间长度，与网龄类似，衡量了青少年涉入网络游戏世界的时序维度和纵向涉入深度。

回归结果表明，对于游戏圈领导者而言，在各个阶段的青少年中，随着网络游戏的扩散历程，1 年之内刚开始接触网络游戏的“游戏新鲜人”和玩网络游戏 4 年以上的“游戏老鸟”有更高的比例成为游戏圈领导者。同时，越小开始接触网络游戏，越有可能成为游戏群领导者。年级越小的青少年越有可能成为网络游戏的原住民，对网络游戏的规则和机制越熟练掌握，网络游戏也越成为他们的主要同辈群体娱乐方式，因此当游戏龄相同时，年级越小，成为游戏圈领导者的比例越高。

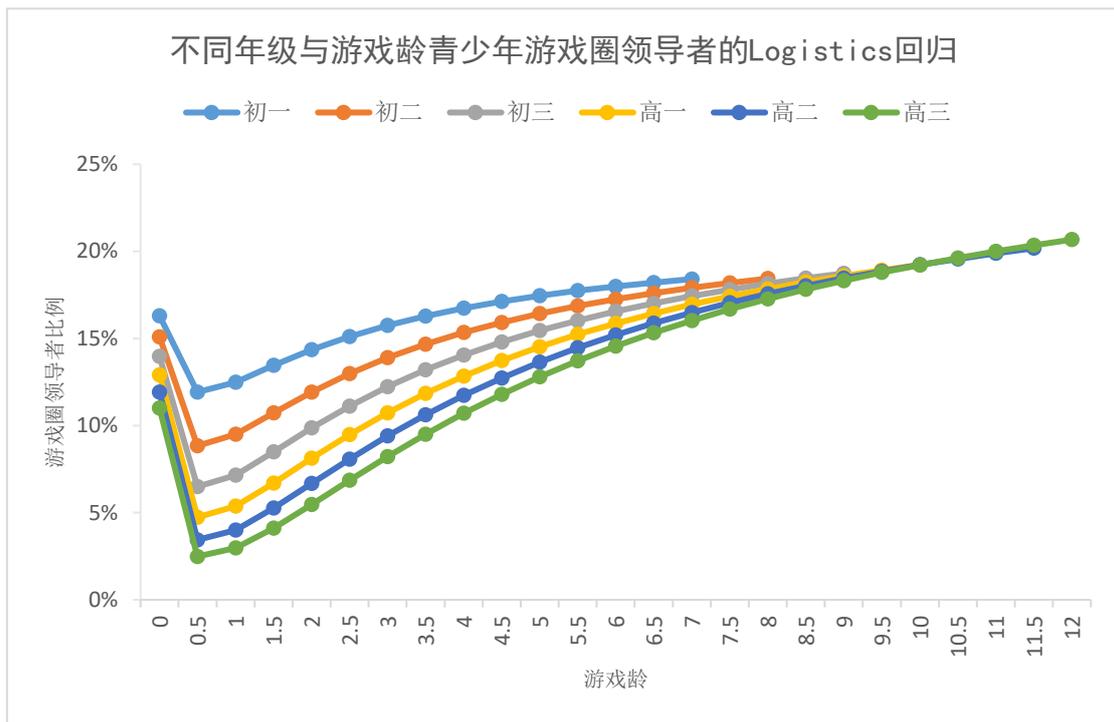


图 5 不同年级与游戏龄青少年游戏圈领导者的 Logistics 回归

而对于游戏圈跟随者在总体模型中呈现出显著较低的游戏龄。具体来看，游戏圈跟随者比例最高的集中在接触网络游戏不满 1 年的青少年人群，随着游戏龄的增加，成为游戏圈领导者的比例逐渐降低。

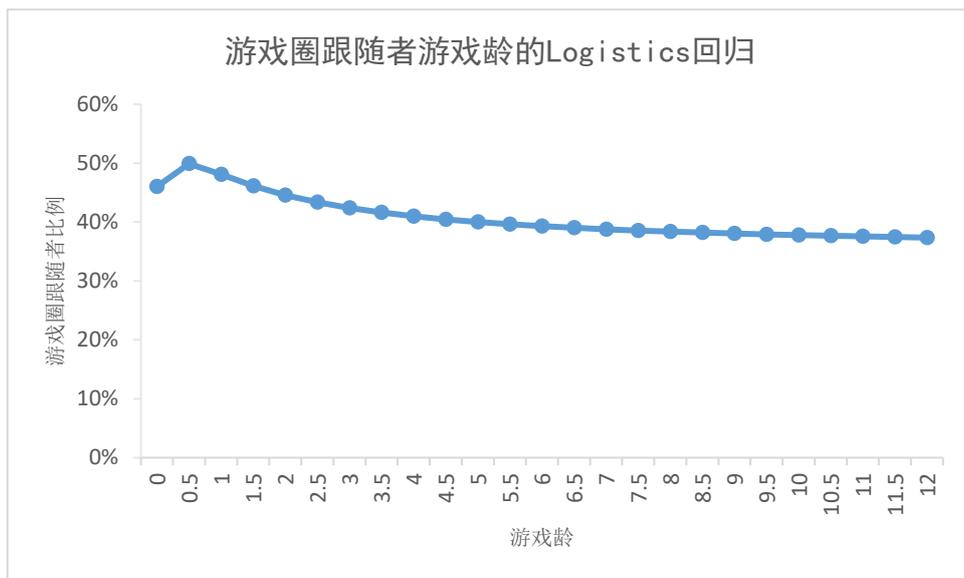


图 6 游戏圈跟随者游戏龄的 Logistics 回归

## 第二节 游戏频率与游戏群体地位

游戏频率是指被访者青少年在上学期期间和寒暑假玩网络游戏的频率，反映了青少年游戏玩家电脑游戏涉入的强度。回归结果表明，游戏频率对游戏圈领导者的影响是上升波浪式的，游戏频率越高，成为游戏领导者的比例越高。但这一影响对于不同游戏频率段影响模式不同，对于游戏频率整体较低人群，随着游戏频率增加，成为游戏圈领导者的比例显著增加；之后在游戏频率中等的人群中，游戏频率对游戏圈地位的影响不显著；在高频游戏人群中，随着游戏频率增加，成为游戏圈领导者的比例又迅速升高。

表 7 游戏频率对游戏圈领导者的 Logistics 回归结果

	B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
年龄	-0.017	0.022	0.627	0.429	0.983
男生	0.653	0.101	42.114	0.000	1.922
游戏频率	0.832	0.337	6.099	0.014	2.298
Ln 游戏频率的 5 次方	-0.035	0.015	5.885	0.015	0.965
常数	-11.386	3.427	11.041	0.001	0.000

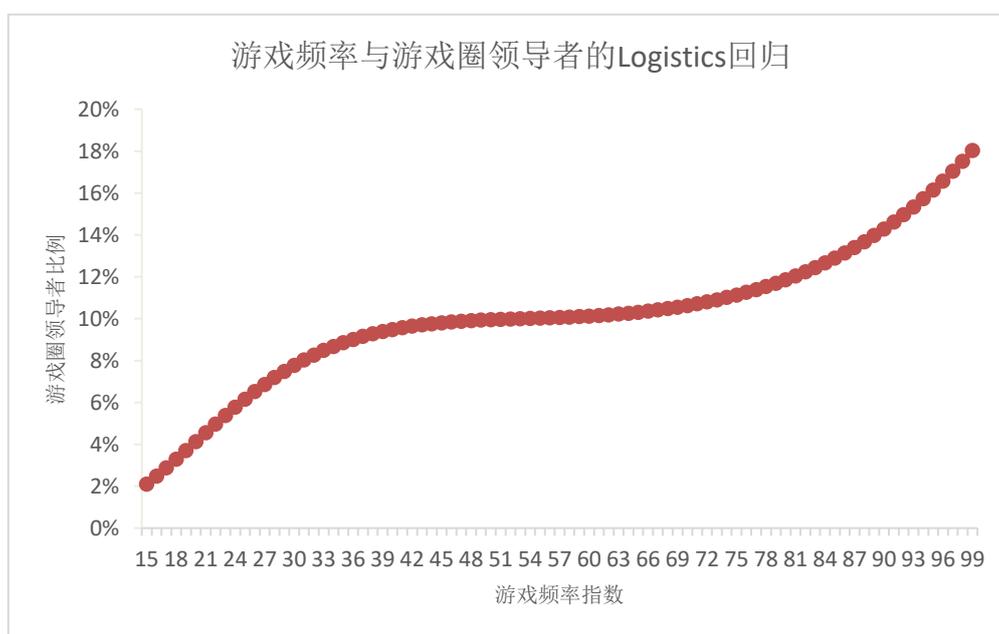


图 7 游戏频率对游戏圈领导者的 Logistics 回归结果

而对于游戏圈忽略者而言，在控制了年龄、性别、家庭收入、城市线级后，游戏频率越低，成为游戏圈忽略者的比例越低。这表明游戏圈忽略者的游戏行为中，呈现出低

游戏频率的特征。这与游戏圈领导者的高频率游戏特征形成鲜明对比。

表 8 游戏圈忽略者游戏频率的Logistics 回归结果

	B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
年龄	0.086	0.016	28.021	0.000	1.090
男生	-0.503	0.066	58.660	0.000	0.605
家庭月收入	-0.048	0.010	24.666	0.000	0.953
城市线级	0.053	0.021	6.520	0.011	1.055
游戏频率对数的平方	-0.055	0.013	19.217	0.000	0.946
常数	-0.086	0.365	0.056	0.813	0.917

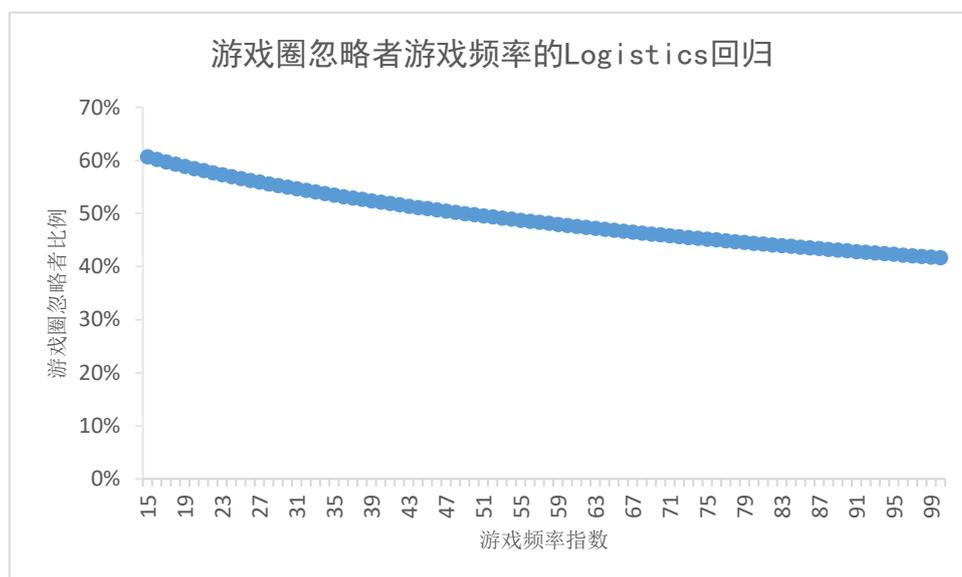


图 8 游戏圈忽略者游戏频率的Logistics 回归

### 第三节 游戏时长与游戏群体地位

游戏时长是指青少年被访者平均每次玩游戏持续的时间。回归结果表明，游戏时长对游戏圈地位呈现正向影响，单次游戏时长越长的青少年成为游戏圈领导者的比例越高。

表 9 游戏时长对游戏圈领导者的Logistics 回归结果

	B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
年龄	-0.033	0.022	2.194	0.139	0.967
男生	0.706	0.102	47.676	0.000	2.025
城市线级	-0.058	0.028	4.406	0.036	0.944

游戏时长的倒数	-13.550	6.120	4.903	0.027	0.000
游戏时长的 4 次方	0.000	0.000	4.135	0.042	1.000
常数	-1.335	0.387	11.898	0.001	0.263

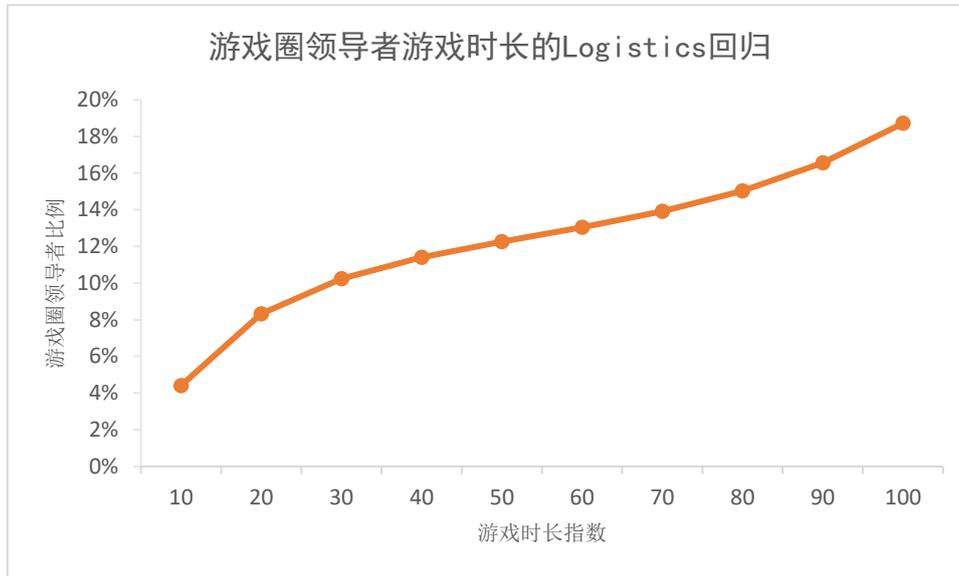


图 9 游戏圈领导者游戏时长的 Logistics 回归

#### 第四节 游戏花费与游戏群体地位

游戏花费是指平均每个月被访者青少年花在网络游戏上的钱数，将该变量进行指数化后，得到游戏花费指数变量，变量范围为 0-100。

回归结果表明，在控制了上述变量之后，游戏花费总体正向预测游戏圈领导者的比例，负向预测游戏圈忽略者的比例。即游戏圈领导者游戏花费较高，游戏圈忽略者游戏花费较低。

值得注意的是，尽管游戏领导者的游戏花费较多，但在花费水平只处于中上等，出现极端高花费的比例较少。相对于游戏圈领导者的高家庭收入特征，可以认为游戏圈领导者的游戏花费表现得较为理性。

表 10 游戏花费对游戏圈群体地位的 Logistics 回归结果

变量	游戏圈领导者				游戏圈忽略者			
	B	Wald	Sig.	Exp (B)	B	Wald	Sig.	Exp (B)
年龄	-0.067	7.635	0.006	0.935	0.118	45.468	0.000	1.126
男生	0.633	37.118	0.000	1.884	-0.478	52.952	0.000	0.620
家庭月收入	0.067	25.599	0.000	1.069	-0.035	12.390	0.000	0.965

零花钱数额	0.230	37.157	0.000	1.258	-0.119	20.118	0.000	0.888
游戏花费	-0.024	6.016	0.014	0.976	0.028	12.393	0.000	1.028
Ln 游戏花费的 3 次方	0.031	10.213	0.001	1.031	-0.032	16.649	0.000	0.969
常数	-2.710	55.351	0.000	0.067	-0.972	14.403	0.000	0.378

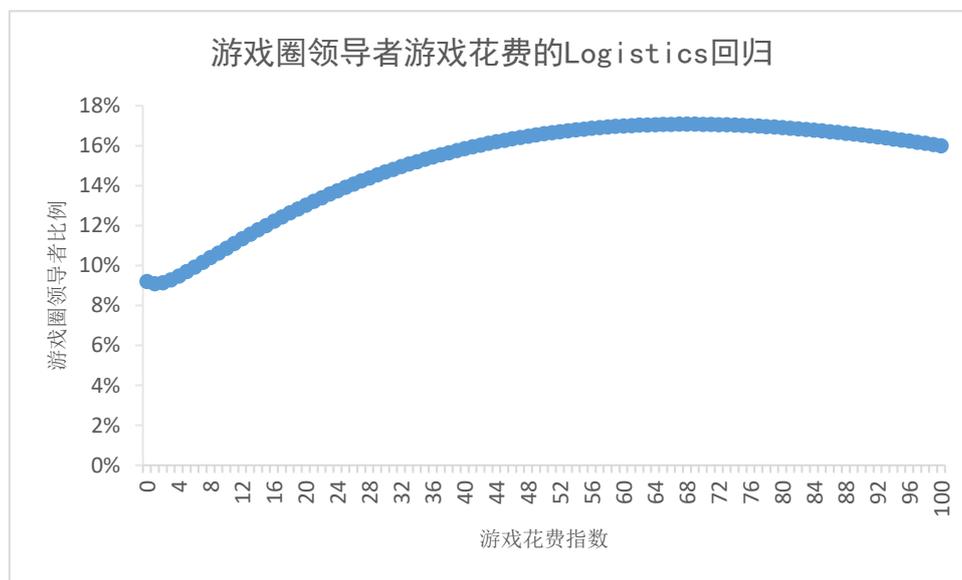


图 10 游戏圈领导者游戏花费的 Logistics 回归

相比之下，尽管游戏圈忽略者的游戏花费较少，但在游戏高花费区，游戏忽略者的比例出现了上升趋势。考虑到游戏圈忽略者中小城市比例高，家庭月收入较低的背景，我们认为游戏忽略者中存在部分极端花费的个体，而这种现象是比较危险的。

表 11 游戏圈忽略者游戏花费的 Logistics 回归结果

	B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)
年龄	0.118	0.018	45.468	1.000	0.000	1.126
男生	-0.478	0.066	52.952	1.000	0.000	0.620
家庭月收入	-0.035	0.010	12.390	1.000	0.000	0.965
零花钱数量	-0.119	0.027	20.118	1.000	0.000	0.888
游戏花费	0.028	0.008	12.393	1.000	0.000	1.028
游戏花费对数的三次方	-0.032	0.008	16.649	1.000	0.000	0.969
常数	-0.972	0.256	14.403	1.000	0.000	0.378

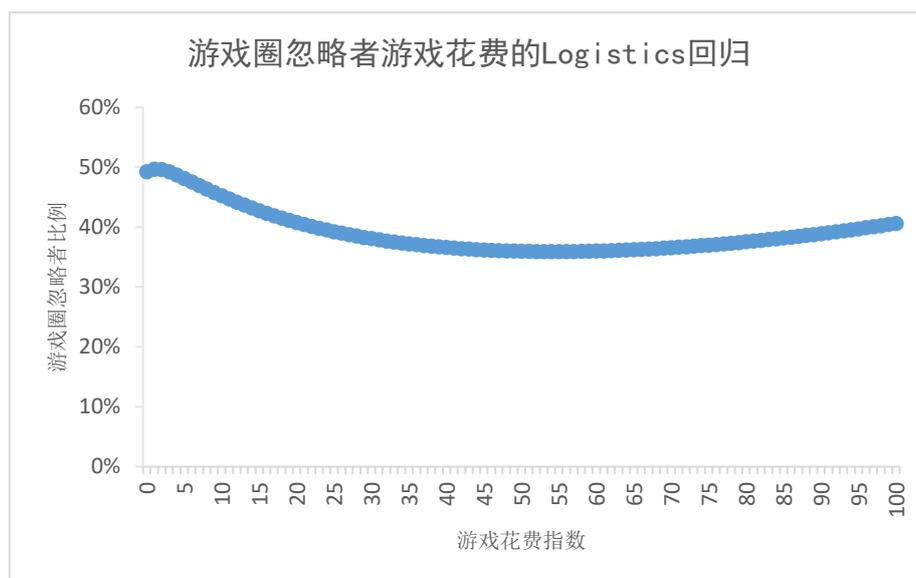


图 11 游戏圈忽略者游戏花费的 Logistics 回归

## 第五节 游戏内容丰富度与游戏群体地位

除了包括频率、时长、花费的网络游戏模式外，网络游戏内容也是游戏行为的重要考察方面。在这里我们建构游戏内容丰富度变量来考察不同游戏地位群体在和同辈群体一起使用游戏的过程中，整个游戏群的内容丰富情况。

回归结果表明，游戏丰富度在低水平区域和高水平区域对游戏群体地位产生相反的影响。对于网络游戏内容丰富度较低的青少年群体而言，游戏丰富度越低，成为游戏圈领导者的比例越高。结合之前关于游戏龄和游戏群体地位的分析可知，这部分青少年接触网络游戏不到 1 年，对于在玩的网络游戏很专一，游戏丰富度较低。

表 12 游戏内容丰富度对游戏圈领导者的 Logistics 回归结果

	B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
年龄	-0.033	0.022	2.332	0.127	0.967
男性	0.718	0.100	51.807	0.000	2.050
独生子女	0.189	0.082	5.340	0.021	1.207
游戏内容丰富度倒数的 2 次方	-167.309	87.836	3.628	0.057	0.000
游戏内容丰富度倒数的 3 次方	1173.238	675.723	3.015	0.083	.
常数	-1.574	0.350	20.171	0.000	0.207

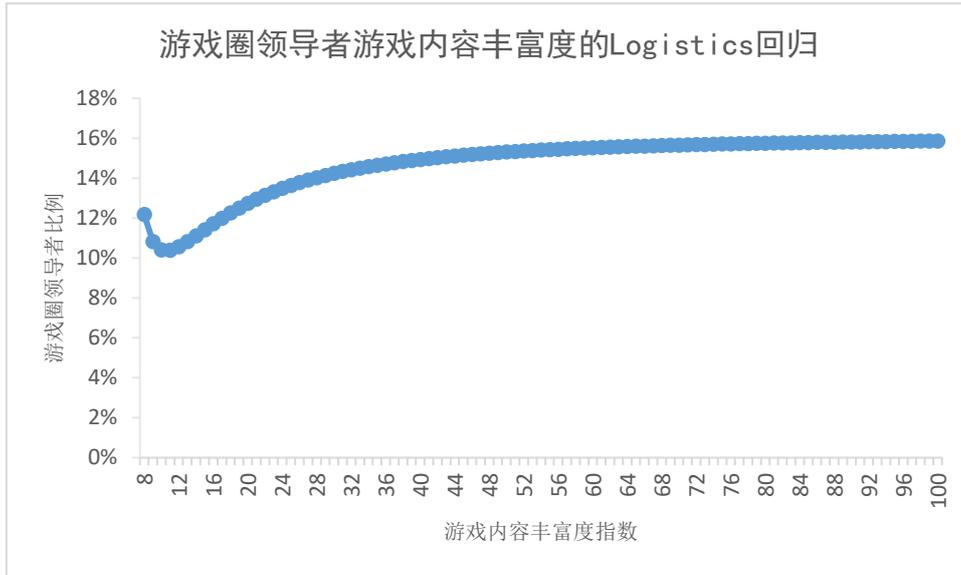


图 12 游戏圈领导者游戏内容丰富度的 Logistics 回归

## 第六章 研究结论

本文采用定性与定量相结合的研究方法，进行了将同辈群体地位这一社会学概念应用于网络游戏市场研究的尝试，探寻了游戏圈群体地位对 95 后青少年游戏玩家游戏动机和游戏行为的影响。

研究表明，游戏圈领导者和游戏圈忽略者这两种群体有着不同的族群特征和网络游戏行为模式。社交成就的游戏动机以及高频度、高消费的游戏行为塑造了游戏圈领导者群体，这一群体有更高比例为男生，来自富裕的家庭，集中于重点初中的重点班，学业成绩较好，他们的家庭关系与师生关系良好融洽，在生活形态上，游戏圈领导者更喜欢在闲暇时光从事脱机活动，如体育运动、去博物馆、出门找朋友聊天等。

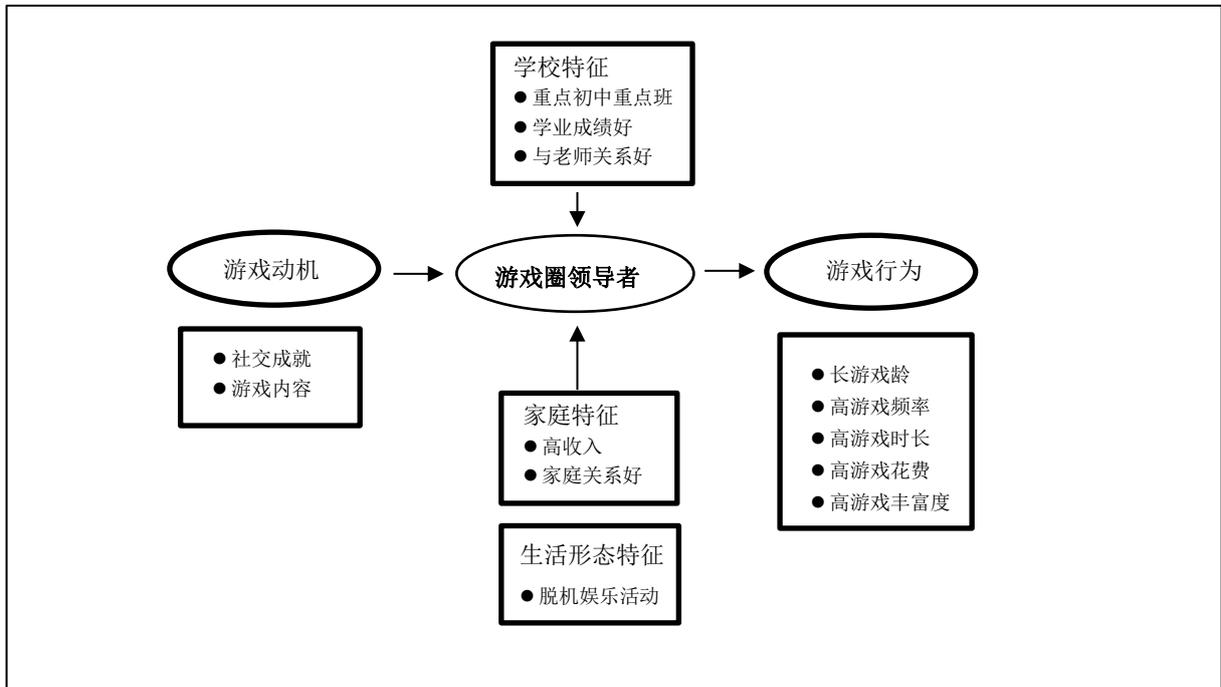


图 13 游戏圈领导者的族群特征及网络游戏模式

而逃避现实的游戏动机和低频率、低花费的游戏行为模式塑造了游戏圈忽略者群体，这一群体有更高比例来自中小城市，学业成绩和与老师的关系较差，在平时的娱乐方式上更喜欢电子设备中介的活动，如上网、看动漫、听音乐等。

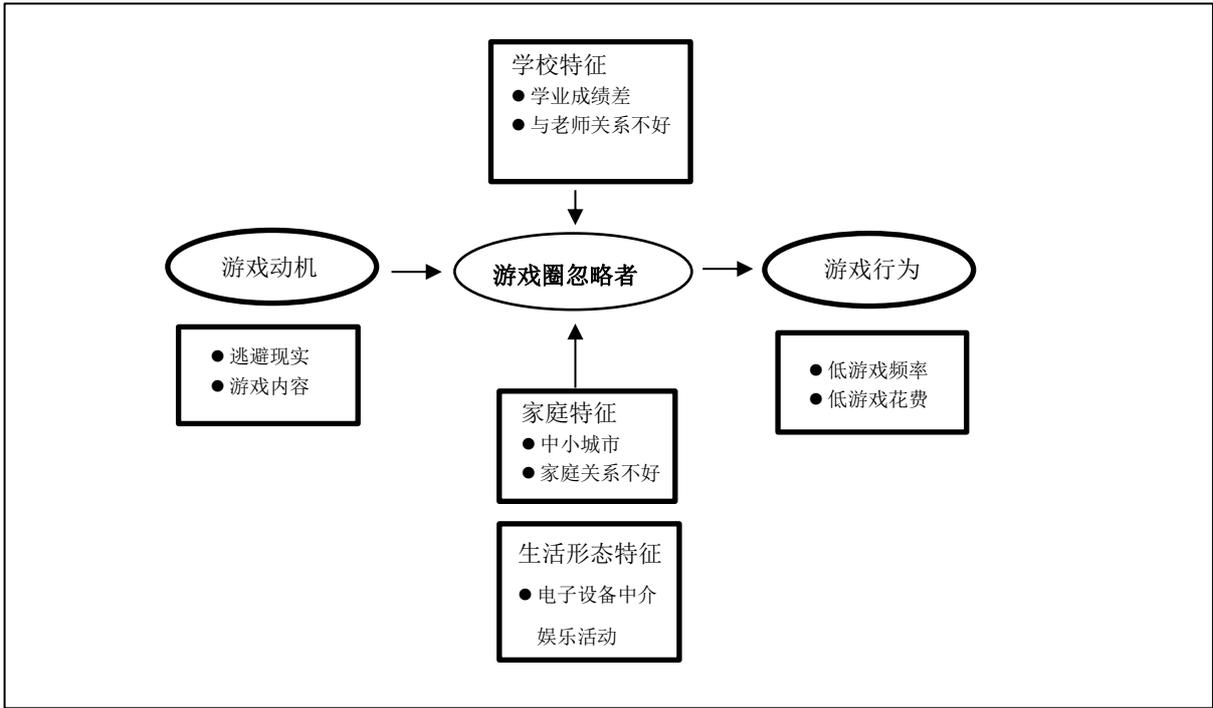


图 14 游戏圈忽略者的族群特征及网络游戏模式

## 第七章 研究成果应用

本研究结论主要应用于游戏研究领域和 95 后青少年消费者研究领域。

### 1. 游戏研究领域

游戏研究方面，游戏群体地位标签及人群肖像的发现不仅能够在新游戏市场导入期甄别高 ROI 种子用户，同时也揭示出在游戏成熟期为 95 后青少年开发新型公会系统的重要性。

在新游戏市场导入期，游戏营销的主要目标是迅速渗透市场，增加 RU(注册用户)。因此，种子用户和 KOL 的选取是新增用户的重要营销手段。目前业界的种子用户选取一般采用从目标玩家肖像出发，根据他们的媒介使用特点和上网行为特征(cookie)进行推广传播。这一人群细分方式能够甄别出游戏的目标玩家，但却无法进一步甄别目标玩家中有二次“吸粉”能力的种子用户。游戏圈领导者的发现为游戏推广提供了高 ROI 种子用户。95 后青少年“群体性游戏”的特征使得游戏圈领导者能够决定整个游戏圈的整体迁移(如深访中成都小 L 暑假带领 10 余名游戏伙伴们转战四、五个网络游戏)，这一特征使得游戏圈领导者成为高 ROI 的种子用户。同时，游戏圈领导者族群肖像特征(高家庭收入、初中重点班、学习成绩、高频度高消费游戏行为等)的挖掘使得从大数据初步界定这一人群成为了可能。

在游戏运营的成熟期，通常会嵌入“公会系统”，利用荣誉感和集体感来刺激用户粘度和付费度。然而，目前的公会系统更像是一个成人世界的缩小版，里面的等级制、群体压力、拼命练级刷副本已经不适应 95 后青少年群体性游戏的需求。本文研究发现，游戏圈领导者对于网络游戏出现工具性使用特征，即网络游戏是实现游戏圈子成员线上互动陪伴的工具载体。由于 95 后青少年的游戏圈主要来自于现实生活中关系的迁移，因此玩游戏第一重要的不再是等级装备绝对值的提升，而是游戏圈成员一起练级打怪、互动聊天陪伴的过程。成都小 L 的游戏圈会因为成员之间游戏中等级相差太大而一起放弃手中的账号，换新服务器从零开始。这一崭新的游戏行为特性提醒游戏厂商开发新的公会系统来适应“工具性游戏”的青少年玩家群体。

### 2. 95 后青少年消费者研究领域

第一批 95 后青少年在今年正式迈入人生的第 20 年，逐渐在各个消费领域发出自己潮流的声音，95 后消费人群代表着未来的方向和现金流，对其的深度洞察也是各个消费品行业商家必做的课题。本研究虽着眼于网络游戏这一具体行为，但对于 95 后目标群体的行为逻辑洞察却能够推广于整个 95 后青少年研究。

第一，95后消费者同辈群体互动呈现出全面线上化。95后是真正意义上的第一批互联网原住民，在其系统性认知发育的开端（5岁）正好赶上了中国千禧年后PC电脑和因特网的普及。同时，95后也是第一代邻里关系解体的见证者，在他们最需要“院子里的玩伴”的年纪赶上了2000年之后的中国商品房大潮，邻里之间的熟人关系完全解体，孩子们在生活圈中找不到玩伴。根据结构功能主义的视角，社会化发展中重要的同辈群体互动功能必将由其他的载体所承载。事实上，这两个重要社会事实促使95后消费者有关同辈群体的互动出现全面线上化的特征，网络游戏只是群体互动的其中一个侧面。随着这一代消费者的成长，即时通讯、社交网站、在线视频、在线购物等平台均会呈现出同辈群体互动的特征，如“弹幕视频”、“电商社区”等。而游戏群体地位的概念可作为中介变量拓展应用于这些新兴消费领域。

第二，把95后青少年个体消费者放在同辈群体互动语境中分析。90后消费者研究中经常看到“自我”和“个人主义”的特征界定。而对于95后消费者而言，个人主义和同辈群体互动并不矛盾，他们并不会为了集体荣誉等牺牲个人诉求，但是却会在线上的同辈群体互动中跟随群体领导者。这种行动和认知上的跟随，自我和从众的双重变奏，对于青少年的媒介行为和KOL影响模式都会产生重要的影响。

## 参考文献（略）