

【媒介文化研究】

基于拟剧理论的游戏主播形象建构方式研究

——以《王者荣耀》为例

刘 婷, 卢佳男

(东北师范大学 传媒科学学院, 吉林 长春 130117)

摘 要:基于戈夫曼的拟剧理论,以手游《王者荣耀》主播在直播游戏中的表现为例,分析游戏主播这一群体在直播时的“前台行为”和现实生活中的“后台行为”,探究游戏主播这一身份对其现实生活产生的影响。游戏主播在形象建构上不仅有专业的工作室为其包装,而且在直播中会进行表演。具体的表演方式为:利用自身特色并结合观众喜好的半神秘化表演、与部分现实生活相悖的错觉表演、控制自身行为的一致性表演。这样的形象建构对主播在现实生活中的身份认同与身体健康产生了一定的影响。

关键词:拟剧理论;《王者荣耀》;游戏主播;形象建构

中图分类号:G206.3 **文章编号:**1673-5420(2018)04-0071-08

2017年8月中国互联网络信息中心发布的第40次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,截至2017年6月,我国网络直播用户共3.43亿,占网民总体的45.6%。其中,游戏直播用户规模达到1.80亿,较2016年增加3386万,占网民总体的23.9%^[1]。游戏直播的兴起源自于电子竞技行业的蓬勃发展,当游戏爱好者渴求了解网络游戏尤其是电子竞技类电子游戏的操作细节时,直播给人们提供了观看网络游戏操作后台的渠道^[2]。庞大的观看人群催生了“斗鱼”“战旗”“熊猫tv”等直播平台,游戏主播这一职业也逐渐被更多人所熟知。本文使用访谈与参与式观察法,对虎牙主播“飞猪”与斗鱼主播Milkbean进行了采访,并观看了斗鱼游戏主播“东北大鹌鹑”直播《英雄联盟》时的表现。通过分析游戏主播在直播时如何构建自己的形象,来探讨形象建构对主播现实生活的影响。

收稿日期:2018-03-12 本刊网址:<http://nysk.njupt.edu.cn>

作者简介:刘 婷,副教授,硕士生导师,文学博士,研究方向:新闻理论与实务、媒介文化。

卢佳男,硕士研究生,研究方向:新闻传播实务。

基金项目:东北师范大学哲学社会科学青年团队项目“东亚主流舆论与国际关系的互动与影响研究”

一、游戏主播形象建构的理论基础与研究方法

(一)《王者荣耀》游戏概述

《王者荣耀》是一款 MOBA^① 游戏。这款游戏与其他竞技类游戏的不同在于:首先,《王者荣耀》的社交性更强。用户可以直接通过微信或者 QQ 登录游戏,并且可以直接与现实生活中的朋友一起组队,这种基于真实社交关系的游戏角色关系,让玩家更能投入其中^[3]。其次,《王者荣耀》的游戏节奏快、时间短。在手机端完成一局游戏的时间较短,玩家可以在任何时间和场合进行游戏,满足了大众快节奏生活与碎片化时间娱乐的需要。最后,《王者荣耀》的游戏规则更加简单,操作也比较容易,它打破了网络游戏“砸钱买技能”的不公平竞争规则,使玩家不花钱也能在游戏中得到乐趣^[4]。

(二) 游戏主播形象建构与拟剧理论

游戏主播是在直播平台上向观众展示游戏操作过程的一门职业。在发展初期,很多电竞选手退役后选择进入主播行业。如电子竞技俱乐部 WE 的前成员“若风”,他在退役后加盟了熊猫 tv 成为了游戏主播。随着观众群体的增大,他们对直播内容的需求进一步增多,游戏主播在直播游戏过程中逐渐增加了唱歌、与观众交流、向观众讲段子等内容,并且在直播竞技游戏的间隙也会玩一些休闲游戏,以防止观众审美疲劳。比如,斗鱼主播“东北大鹌鹑”在每一局《英雄联盟》后,都会玩几局斗地主让自己和观众放松。游戏主播这一职业需要主播对个人特色有充分地了解和定位,并且需要不断地进行改变。

拟剧理论是欧文·戈夫曼以戏剧表演为灵感提出的一种社会学理论,也被称为自我呈现理论或者印象管理。戈夫曼将社会比喻为一个舞台,人就是在舞台上表演的演员,他将表演分为“前台行为”与“后台行为”。戈夫曼认为,人有双重身份,即“演员与观众”。对游戏主播来说,他的舞台则是直播间,在直播时他的角色是演员,但直播后他的身份则既可以是演员又可以是观众。戈夫曼所谓的“前台行为”与“后台行为”理论,将游戏主播的行为明确地分成了直播镜头前的行为与现实生活中的行为两类。在对两位游戏主播“飞猪”和 Milkbean 进行访谈,并对“东北大鹌鹑”进行参与式观察后发现,戈夫曼提出的几种印象管理策略恰恰是游戏主播直播时部分行为的表现。主播们突破了神秘化表演的界限,将自己定位为一个与观众比较近距离的“朋友”的身份。因此,拟剧理论对于游戏主播的形象建构是适用的。

(三) 研究方法

本研究在 2017 年 12 月 3 日至 12 月 12 日间进行,主要采用了访谈法与参与式观察。为了使研究样本更具有代表性,在与两位名气不大但有代表性的主播沟通后,对他们进行了深入的访谈。第一位访谈对象是虎牙主播“飞猪”(已退出直播行业),他直播的游戏为《王者荣耀》,“飞猪”对游戏十分感兴趣并且其对游戏的驾驭能力突出。第二位访谈对象为斗鱼主播 Milkbean,他直播游戏的范围更广,主要有《王者荣耀》《英雄联盟》《守望先锋》等,他每月收入基本保持在两万元以上。“飞猪”与 Milkbean 的身份都是在校学生,他们利用课余时间直播游戏。

① MOBA 即 Multiplayer online battle arena,中文译为在线战术竞技游戏。

由于与研究对象比较熟悉,本研究对他们进行了访谈。访谈的主要目的是:了解他们在直播前的准备工作;了解他们在直播中的表现与日常生活的差距,以及主播这一身份对他们的生活产生了什么影响。主要问题如下:如何踏进游戏直播这一行业?工作室采用了什么样的包装策略?在直播前会做什么样的准备?如何处理与粉丝之间的关系?觉得自己在直播时和现实生活中有区别吗?如果有的话区别在哪里?直播时如果发生了不愉快的事会怎么处理?成为主播对自己的现实生活有什么影响?

通过以观众身份观看主播直播游戏的过程,本文对研究对象进行了参与式观察。由于“飞猪”已退出直播行业,所以研究者主要观看了Milkbean于2017年12月3日直播的《守望先锋》《王者荣耀》游戏,时长约2个小时。同时,选择了斗鱼知名主播“东北大鹌鹑”作为观察对象,观察了2017年12月12日—12月13日由他直播的《英雄联盟》,每场时长约2个小时。

二、游戏主播形象建构的方式

(一)直播前:工作室为其包装

当前直播产业火爆,对主播的打造已经形成了一条比较完整的产业链。从游戏主播的选择上来看,主要由专业的工作室或者经纪人公司找到有意向成为主播的人,并考察其游戏设备、网络条件(也就是网速),以及外貌是否合格。

Milkbean在访谈中说:“做主播虽然说不要求有多帅,但肯定是不能太丑的。你想想如果外貌不合格的话,哪有人愿意看你直播呢,更别说给你刷礼物什么的了。而且做主播一定要有自己的利益点,游戏主播可以分为娱乐或者技术,无非是在游戏期间很有娱乐气氛或者是游戏技术过硬,换句话说,做主播没有什么最重要的要求,但是所有的东西都有点要求。”

如果上述几个条件符合,工作室会根据每个人的外貌及性格特点量身订做一些展示给观众的框架并提出一定的要求,比如说在直播期间,活跃气氛的方式可以根据自己的特长来选择,但不能将现实生活中的情绪带给观众。

“我的性格就是平时跟朋友比较活泼一点,但是跟陌生人就会有点害羞。工作室跟我说在播(直播过程)的时候要把观众当作朋友,跟观众开玩笑聊天什么的。总之就是跟平时比还是要活跃一点,我做主播的第一个月就是主要播给工作室看,工作室在看直播后,给我提点要求和意见什么的,在合格之后第二个月才会正式被工作室推出。”飞猪说。

工作室在确定包装一个游戏主播之后,会与对应的直播平台谈合作,将主播直播玩游戏的视频置顶,并且要求工作室旗下的其他主播将观看自己直播的观众拉过去看这个新游戏主播的直播,直播过程同时会在游戏群中转发。通过这三方形成合力,自然就可以吸引更多的观众来观看。在直播初期,工作室利用自己的专业资源对主播进行基础的形象包装,并负责吸引观众,为主播打下良好的观众基础,主播需要做的就是利用自己的个人特色来留住观众。

(二)直播中:自身的形象建构

拟剧理论的实质就是如何通过自己的行为在他人心目中塑造一个理想的形象。游戏主播通过自己掌控的语言和行为在观众的心中塑造形象,并使观众进一步转化成为粉丝。戈夫曼提出

的印象管理策略在不同程度上对应了主播对自己的形象建构方式。

1. 利用自身特色向观众进行自我呈现

游戏主播在直播时的主要内容是展示游戏的过程,但研究者在观看游戏直播时发现,游戏主播大体上可以分为两类:技术主播和娱乐主播。

所谓技术主播就是保证自己对游戏的驾驭力很高,“飞猪”在《王者荣耀》的游戏中所玩的英雄“雅典娜”排名国服^①第二,这既是他游戏水平高的表现又是吸引观众来看直播的重点。在直播的过程中,“飞猪”与观众聊天的大部分内容是与游戏有关的话题,其中很多是回答观众关于游戏角色玩法的问题。他说:“毕竟是做游戏主播,把自己这一行做好就很重要了。给观众们讲讲英雄的出装,角色玩法的思路以及游戏的策略。”“飞猪”利用自己的游戏驾驭力为观众展现出了一个“游戏技术高超”的主播形象,观众在观看直播时既可以欣赏到主播对于游戏的完美掌控,又可以学习到玩游戏的技巧。从另一个角度来讲,看主播玩游戏取得胜利弥补了观众在游戏中失利的缺憾。

娱乐主播的游戏能力是有限的,一般只能达到正常水平,甚至不及观众。但娱乐主播的直播风格和个人魅力比较高,观众在观看他直播的时候在意的不是他能否取得游戏的胜利,或者能否学到游戏技巧,而是通过观看他的直播让自己获得愉悦感。以斗鱼的知名主播“东北大鹌鹑”为例,他在直播时将自己称为“相声表演艺术家”,在直播游戏的过程中会用一些夸张的语调和诙谐幽默的话语,说一些典型的东北话或者是如今流行的网络用语,比如:“这时候提着一个大脑瓜子准备去揍对面一波,又漏车了,这波兵补得稀碎啊。”力争为观众创造一个非常轻松有趣的气氛。在直播后,他还会把自己在直播时的动作和神态做成表情包来进行传播。

2. 半神秘化表演:以观众的喜好并结合自身特色塑造形象

由于每个游戏主播吸引到的观众群体不同,主播在直播过程中会依照观众的要求和喜好进行调整。在秀场直播的媒介镜像界面呈现中,个体对自我形象的感知往往是零散的、模糊的。主播对自我的形象认知来源于观众镜像中的自己^[5]。主播为了活跃直播间的气氛并留住观众,通常会选择以聊天、讲段子的方式跟观众互动。

Milkbean说:“(直播时)一定要懂得与观众沟通交流,学会说一些可以get到观众、粉丝的点的段子或者话题,这是很重要的。观众看的时候会提一些要求,比如说唱首歌,或者是问你问题希望你回答之类的。我们做主播的有句话,捧你的不光是工作室还有观众,所以说观众提出的要求还是要尽量满足的。但是也得注意自己说的内容会不会被观众所喜欢,会不会引起他们的反感。注意一些互动的小细节,比如平时跟朋友一起聊天开玩笑的话,有一些不能在直播间里说。”

由于每个人的性格不同,呈现自身形象的难度也会有差异。日常生活中性格比较活跃的主播,在直播时会轻松一点。因为他们在现实生活中和直播时所要表现的性格差异不是那么大。由于与观众交流是主播必须掌握的技能,这对生活中不善言辞的人就会有一定的困难。

“飞猪”表示自己在生活中不太善于沟通,除非是很熟悉的人。“我直播的风格是讲一些在网上看过的段子和一些有趣的梗,特意熟悉一下,怕直播的时候没话说。而且讲话的时候也不要

① 国服,网络游戏用语。指本国的网络游戏服务器,即中国网络服务器。

太快,太快了就(和观众)没交流,我在直播的时候说话就会尽量慢一些。”

戈夫曼提出的神秘化表演,即与观众保持一定的距离以获得他们对自己的崇拜和好奇。在线上,游戏主播是神秘的,他们除了游戏直播外,对观众展现的是观众所要求的,是针对观众喜好所展现的形象,说的也是可以引起观众讨论的话题。但是在访谈过程中,研究者发现,主播在塑造形象的过程中,不会完全隐藏自己的真实形象,他们会半神秘化自己的表演,将观众与自己的距离进一步拉近。游戏主播在直播中会将活跃的观众发展到社交工具上,并在直播后建立一个微信群,也就是观看直播的粉丝群。在不直播的时候,主播会在群里跟观众们聊天,这样也有利于游戏直播观众群的拓展。

飞猪说:“平时在不直播的时候,也会在群里跟粉丝们聊天,这样的感觉(对比直播的时候)就很不一样了,更像朋友了。有时候也会在直播时带着粉丝一起玩,与他们一起组队进行游戏,这样我们的关系从观众到队友,就更近了。”

通过在线上只展现给观众一部分行为的神秘化表演发展到线下的半神秘化表演,游戏主播不仅在迎合观众的喜好塑造自己的形象,也在将自己的形象逐渐变得更加真实与丰满。

3. 进行与部分现实生活相悖的错觉表演

戈夫曼提到,“舞台设置”是前台的第一部分,它包括舞台设施、装饰品、布局及其他一些为人们在舞台空间各处进行表演活动提供舞台布景和道具的背景项目。只有置身于适当的设置当中才能开始各自的表演,而离开了舞台,表演也就随之结束了^[6]。

在这里我们将“舞台”中的表演分为两个部分:一个是表演中的人的形象,另一个是舞台上的表演场景。

飞猪在访谈中说到:“我平常(不直播的时候)也不会说专门做个发型什么的,但在直播之前会专门抹点发胶做个造型,在穿衣打扮这个方面,在保持日常穿衣风格的同时,也会稍微地打扮一下。”

在直播过程中,主播会在形象上做一些小小的改变,从而使观众认为主播的形象就是平时的样子,但其实不是。游戏主播在直播前,会做一个简单的包装以保证在“舞台”上的表演能够顺利进行,并且吸引一部分观众。在直播的时候,主播会一直保持精神饱满和幽默风趣的状态,不会像平时那么随便。用 Milkbean 的话来说就是,“你得让观众觉得你是随意的但其实你不是这样”。

在舞台的表演场景中,由于呈现在直播框的场景是有限的,所以主播会保证观众视线范围内的直播环境是干净整洁而非杂乱无章的。直播间一般不能太过严肃与单调。工作室为主播提供的直播间是一个微型的家庭环境。一个干净的场景,会给他人留下一个好印象,也会使观众认为主播的生活环境与直播时所呈现的环境一样。作为访谈对象的“飞猪”与 Milkbean 的身份都是在校学生,他们直播的环境就是寝室,在平时不会那么干净,而直播时呈现在观众眼前的一切却都是十分整洁的。

4. 控制自身行为进行一致性表演

表演框架是指人们内化了现行的社会规范和社会准则,是人们在社会生活舞台上进行表演的依据。直播主播的自主性看似较强,但隐匿的规则却制约着主播表演的延展性。突破表演的

既定空间边界,也意味着惩戒的来临^[7]。其实不论是游戏主播还是其他主播,都是在允许的范围
内直播的。直播也有规则,大到法律允许的范围,小到主播自己的某些隐私。在直播时,不光要
注意说话的言辞,更要注意不能去正面回答一些敏感的问题。主播在一定程度上属于公众人物,
肩负着一定的社会责任。这就对应了拟剧理论中表演者要掩饰那些与社会公认的价值规范不一
致的行为,要努力让行为表现出与社会公认的价值规范一致。

Milkbean说:“在直播的时候,说话要注意一些,很多问题不能正面去回答。”一个主播的受众
越多,则代表他的社会责任越大。以斗鱼直播的卢本伟在直播《绝地求生》游戏中开挂被封号
的事件为例,卢本伟在游戏中的开挂行为,象征着违反规则与作弊,这既破坏了游戏的公平性,又为
粉丝们开了一个不好的头。

后台区域或后台可以定义为这样一个场所,与给定的表演相关联,在这里的表演所促成的印
象,故意要制作出与前台表演相反的效果^{[8]197}。在正常的游戏过程中,由于队友的失误或者游戏
的失败会导致自己出现负面情绪,但是在直播过程中,主播则不能将自己的负面情绪显露出来。

Milkbean说:“有一个良好的心态是十分重要的,通俗一点就是要忍,游戏输了或者队友有那
种让人无法理解的操作让人(感觉)挺生气的,但你直播呢,你不能骂人也不能恼羞成怒什
么的。”

主播在直播过程中既要受到规则的约束又要控制自己的情绪,需要在“舞台”上进行与社会
规则、价值观相符合的表演。

三、主播的形象建构对现实生活的影响

(一)直播到现实的差距与延伸

直播形象直接影响了主播的现实生活。在表演的后置场景中,传播主体会将表演情境中扮
演的角色特征延伸至现实日常生活,在这里将其视为满溢性表演。满溢性表演的延伸会影响个
体的现有角色,导致个体甚至会将其视作本真性角色。这种溢延现象会湮没传播主体真实的自
我,使其沉溺于角色美化的牢笼中^[7]。

主播在直播中给观众塑造的形象和行为,无形地影响着主播的现实生活。为了给观众塑造
一个与现实生活中没有差异的形象,主播会把在直播中的行为带入现实生活中。从正面来看,这
种影响是积极的,由于主播要为观众们塑造一个积极且充满正能量的形象,在现实中必然要为此
而努力。从反面来看,以游戏竞技能力吸引观众的主播为了保证在游戏中胜利,线下要付出巨
大的努力来提高自己的技术,这就造成了他们在现实中过度沉迷于此,进而影响了正常生活。

直播与现实的落差会给主播带来孤独感。对游戏主播来说,无论他的粉丝有多少,都会比其本
人的现实朋友圈大。在直播中,主播可能会收到粉丝的赞美、礼物等,但是在现实生活中,主
播无法得到和直播时一样的认可,这样就会造成现实生活与虚拟世界之间的落差。

“飞猪”说:“在直播的时候会有很多人看你啊,就觉得在这里是以我为中心的,但是在现实生
活中,朋友啊都各自忙各自的事,谁有太多时间来看你。虽然说粉丝们不是真正的朋友,但是我们在直播

的时候互相都有存在感,而下了这个直播间,很多人就变成生活中的小透明^①了,包括我也是。”

直播中的存在感与现实中的孤独感形成的强烈对比,可能使主播更加向往虚拟世界的生活,从而对真实世界的生活缺乏热情。

(二) 健康问题

据新浪新闻转载,《王者荣耀》的知名游戏主播“孤王”因过度劳累不幸猝死,他在直播平台拥有17万粉丝,每晚凌晨12点到早上9点进行直播^[9]。在访谈时,Milkbean坦言自己已减少了直播频率,而“飞猪”表示自己已经退出直播圈,“真的播不动了,身体承受不了,做主播这行真的很辛苦,不像别人觉得就是简单的玩游戏这么简单。拉我直播的工作室一天要求我播满八个小时,播一天下来,手指头都是没知觉的”。

由于主播的公众地位,他们不仅要接受观众的追捧,同时也要承受观众的质疑。观众将自己的负面情绪传递给了主播,主播又必须自己消化这样的负面情绪。

Milkbean说:“直播的时候是非常累的,直播玩一个小时会比自己玩几个小时都要累,因为同时要做很多事情,一边要活跃直播间的气氛,一边还要玩游戏,同时还要处理好怎么做直播、怎么跟粉丝沟通等问题。”

游戏主播的知名度与收入吸引着一批人加入直播行业,然而在真正踏入了这个行业之后,他们才明白做直播的不易。越来越多的人已经将直播作为自己的第一职业,但游戏主播光鲜亮丽的背后,超负荷的工作时间与在直播时候的面面兼顾,使该群体的身体与精神的健康问题亟待引起关注。

通过本研究可以发现,戈夫曼的拟剧理论能够用来分析游戏主播的自身形象建构,但对于网络主播来讲,他们已经无法再进行完全的神秘化表演。他们把自己的现实生活与“直播舞台”相结合,在他人心中塑造出一个与现实生活相差不大但是却依然有差异的形象。在以往的研究中,对于网络主播的探讨大多停留在分析他们的行为和负面影响上,从主播这一群体出发研究网络直播现象亟待引起重视。

参考文献:

- [1] 第40次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]. [2017-08-04]. http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/hlwtjbg/201708/t20170803_69444.htm.
- [2] 杨冉. 幕布后的表演:场景理论下的网络直播[D]. 合肥:安徽大学,2017.
- [3] 王建业. 传播学视角下《王者荣耀》“爆红”原因探析[J]. 传播力研究,2017(4):143.
- [4] 张莹莹. 传播游戏理论视域下的手机网络游戏爆红现象研究:以《王者荣耀》为例[J]. 新闻传播,2017(9):115-116.
- [5] 袁爱清,孙强. 回归与超越:视觉文化心理下的网络直播[J]. 新闻界,2016(16):54-58.
- [6] 廖彦凯. 网络游戏中的表演与自我呈现:基于戈夫曼拟剧理论的分析[J]. 西部学刊,2016(5):64-66.
- [7] 袁爱清,孙强. 网络秀场直播的表演行为解析[J]. 浙江传媒学院学报,2017(4):112-116.
- [8] 戈夫曼. 日常生活中的自我呈现[M]. 冯钢,译. 北京:北京大学出版社,2016.

① 网络用语,指在生活中没有什么存在感的人。

- [9] 王者荣耀主播孤王猝死! 曾通宵直播好几个月[EB/OL]. [2017-11-14]. <http://news.sina.com.cn/o/2017-11-14/doc-ifynsait8340546.shtml>.

(责任编辑:张秀宁)

On game anchor's image building from dramaturgy perspective: A case study of *Glory of the King*

LIU Ting, LU Jianan

(College of Media Science, Northeast Normal University, Changchun 130117, China)

Abstract: Based on Erving Goffman's dramaturgy theory, this research, taking the performance of the anchors of *Glory of the King* in live games as example, analyzes their "foreground behavior" in the live game broadcast and their "background behavior" in real life, and explores the impact of their game anchor's identity on their real life. The study finds that the game anchors not only have professional studios package their image building, but also perform in their live show. Their specific performance includes: semi-mystified performances that combine their own characteristics with audience's preferences, illusion performances that contradict part of real life, and consistent performances that control their own behavior. Such image building results in certain impact on their identity and physical health in real life.

Key words: dramaturgy; *Glory of the King*; game anchor; image building

(上接第70页)

Aesthetic thinking on Virtual Reality

NIE Qingpu

(School of Literature and Journalism, Central South University, Changsha 410083, China)

Abstract: Virtual Reality (VR), an application technology developed with computer artificial intelligence, is the latest and most popular content-centered innovation. VR is also regarded as a kind of new media or a new art form. From the perspective of aesthetic experience, it brings some new changes, such as presence immersion, aesthetic object with strong sensory impact and pure aesthetic subject. These changes, seen from the traditional aesthetic point of view, still need time to see whether they are ultimate aesthetic or aesthetic terminator.

Key words: Virtual Reality (VR); aesthetic evolution; presence immersion