

王者荣耀的用户游戏霸凌行为动机探析

宋巧巧

北京印刷学院新闻传播学院，北京

收稿日期：2025年2月11日；录用日期：2025年3月7日；发布日期：2025年3月14日

摘要

王者荣耀游戏过程中的“虐泉”、“诈鱼”、“动作嘲讽”、以及言语或文字辱骂他人等游戏霸凌行为，借助娱乐化的外衣，不易被发现和重视，但却在过程中对被霸凌者产生严重的影响，社会各界应当予以重视。因此，本文选择以王者荣耀为代表的MOBA类网络游戏玩家作为研究对象，以半结构式访谈的研究方法分析整理出玩家们在游戏过程中的多种霸凌行为，进而探索出游戏玩家们行为背后诸如盲目跟风、自我呈现、休闲娱乐、社会交往等多方面的动机，希望能够为后续相关研究起到助力作用，从而优化每一位玩家的游戏体验以及协助游戏的研发，同时推动网络环境的和谐清朗与青少年群体的健康发展，构建一个良性的网络娱乐空间。

关键词

王者荣耀，游戏霸凌，行为动机，社会交往

Analysis on the Motivation of Game Bullying Behavior of King of Glory Users

Qiaoqiao Song

School of Journalism and Communication, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: Feb. 11th, 2025; accepted: Mar. 7th, 2025; published: Mar. 14th, 2025

Abstract

The game bullying behaviors during the game of King of Glory, such as “abusing spring”, “deceiving fish”, “mocking action”, and verbally or verbally abusing others, with the aid of entertainment, are not easy to be found and taken seriously, but it has a serious impact on the bullied in the process, and all sectors of society should pay attention to it. Therefore, this paper chooses MOBA online game players represented by King of Glory as the research object, uses the research method of semi-structured interview to analyze and sort out various bullying behaviors of players in the game process, and then explores the motivations behind the behaviors of game players such as blindly following

the trend, self-presentation, leisure and entertainment, social communication and other aspects. It is hoped that it can play a role in the follow-up relevant research, so as to optimize the game experience of every player and assist the development of games, while promoting the harmonious and clean network environment and the healthy development of young people, and build a benign network entertainment space.

Keywords

King of Glory, Gaming Bullying, Behavioral Motivation, Social Interaction

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

作为一种在互联网环境中衍生出的暴力与欺凌行为，网络霸凌成为近年来社会各界争先关注的焦点问题。根据相关报道显示，我国有 42.3% 的未成年网民遭受过网络霸凌，诸如刘学州自杀事件等一系列由网络霸凌引发的惨剧都凸显出其严重后果。与此同时，伴随着互联网终端“飞入寻常百姓家”，越来越多的人们尤其是年轻群体开始将网络游戏作为主要的休闲娱乐方式。同时，借助数字智能媒介日益丰富的可供性，网络霸凌也在逐渐呈现更为多样化的趋势，并以更加隐蔽的形态渗透于不同媒介之中[1]。伴随着以王者荣耀、和平精英等 MOBA 游戏(Multiplayer Online Battle Arena, 即：多人在线战斗竞技场游戏)的流行，网游成为人们日常生活的重要组成部分，在游戏空间隐蔽的角落里也出现了霸凌的迹象。

游戏霸凌借助其娱乐化的外衣，不易被发现和重视，但却在其过程中，不可避免地对被霸凌者产生严重的影响，轻者会造成玩家愤怒伤心、卸载游戏，严重者会对玩家的心理健康水平造成影响，更有甚者可能会产生轻生的行为。以王者荣耀为例，游戏过程中的“虐泉”、“诈鱼”、以及对操作不好的玩家的言语辱骂等行为，都属于游戏霸凌行为的范畴，无疑会对被霸凌玩家的身心造成极大的影响。此类 MOBA 游戏因其多人竞技的特点，天生带有高度的群体参与和互动属性，玩家们沉浸于游戏带来的体验进行互动，为了寻求身份认同和群体归属感，在少部分看似很“酷”的霸凌行为带领下，趋向盲从和参与，以追随集体的仪式，却对其他玩家造成了严重的伤害。因此，本文将以王者荣耀为代表的 MOBA 类网络游戏玩家作为研究对象，基于玩家在游戏过程中的多种霸凌行为，探索网络游戏中用户行为的多方面动机，希望有助于优化每一位玩家的游戏体验以及游戏的研发，同时推动网络环境的和谐清朗与青少年群体的健康发展，形成一个良性的网络娱乐空间。

2. 研究方法

网络游戏霸凌广泛存在于各个游戏环节中，考虑到时间、精力、成本、以及可操作性，本研究聚焦王者荣耀玩家在游戏中的霸凌行为与受害行为。针对用户行为动机这一研究问题，本研究主要采用半结构化访谈法，辅之以参与式观察法展开调查。

2.1. 研究方法

首先，根据样本的差异化原则，在王者荣耀游戏大厅、王者荣耀微博超话、笔者的游戏通讯录等范围选择了不同年龄、不同性别、不同游戏段位、不同游戏沉浸水平的 12 位王者荣耀玩家(见表 1)，从而保证所得访谈资料的丰富性与差异性。访谈逻辑主要围绕王者荣耀中的游戏霸凌行为的主要类别与特征，

聚焦玩家对于这一类行为的真实看法和感受展开，从而收集到相关信息，归纳总结游戏过程中不同玩家不同的行为动机因素。

此外，因笔者自身也是王者荣耀的玩家，故而选择以参与式观察的方法，亲身介入游戏中，通过“观战”、“观看回放”、“加入大厅随机战队参战”等形式置身其中，观察不同玩家们的游戏行为，关注其中所存在的言语、文字、操作等多种霸凌行为，以及玩家遭受对方霸凌之后的反应和后续的游戏态度，对其进行记录整理，以做研究资料补充之用。本文主要针对访谈法所得资料展开论述。

Table 1. Basic information of the interviewee
表 1. 被访者基本信息

编号	性别	年龄	学历	游戏等级	平均每天游戏时长
CWA	男	15~18	高中	最强王者	0~2 小时
YTF	男	18~25	本科	至尊星耀	2~4 小时
WP	女	18~25	硕士	永恒钻石	2~4 小时
LJY	男	26~30	本科	至尊星耀	4~8 小时
MSY	女	18~25	硕士	荣耀王者	4~8 小时
ZJW	女	31~40	高中	尊贵铂金	2~4 小时
TWQ	男	15~18	高中	至尊星耀	0~2 小时
LF	男	18~25	本科	最强王者	8~12 小时
SKK	女	18~25	硕士	荣耀王者	2~4 小时
XST	男	15~18	高中	永恒钻石	0~2 小时
KY	女	31~40	本科	倔强青铜	0~2 小时
ZXN	女	26~30	本科	尊贵铂金	8~12 小时

2.2. 研究过程

本次访谈主要聚焦于王者荣耀游戏玩家在游戏过程中的不良体验与负面情绪，基于扎根理论将所获得的访谈资料导入 Nvivo12 进行三级编码，逐步归纳用户的游戏霸凌行为动机因素。

首先进行开放式编码。对访谈文本进行逐行编码，对原始资料进行初步概念化后，得到 35 个初始概念组成的概念群，形成对应的自由节点(C1……Cn)，其中，部分开放式编码结果如表 2 所示。

Table 2. Conceptualization of open coding (part)
表 2. 开放式编码概念化(部分)

初始概念	访谈文本(代表性语言)
C1 盲目跟风	“有时候只是一句简单的话，可能有歧义，双方就会骂起来，你都觉得莫名其妙。”
C8 强者身份	“我玩游戏就是想要 MVP，如果负战绩太丢人了。”
C17 酷炫特效	“连续击杀的音效简直太酷了，所以我经常想办法触发。”
C20 痛快体验	“我特别喜欢和队友堵在对面泉水，等对方复活瞬杀。”
C21 强者崇拜	“我有很多游戏好友都是因为玩得好，把对面碾压，感觉很爽，所以才添加好友，这样下次还可以一起玩。”
C22C 位膜拜	“有一次碰到一个很厉害的队友，直接 Carry 全场，遇到对面的人就嘎嘎乱杀，我觉得很酷，还想和他一起玩。”
C35 社交依赖	“平时玩游戏不太喜欢单排，如果遇到比较厉害的，被针对，没有朋友帮忙体验很不好。”

其次进行主轴式编码。通过对初级类属进行归纳整理，梳理出各个概念词之间的逻辑关系，将开放式编码得到的35个自由节点进行归类，共识别出9个范畴，归纳如表3所示。

Table 3. Spindle coding results
表3. 主轴编码结果

类属	初始概念
B1 跟风盲从	C1 盲目跟风、C2 避免落单、C3 融入队友、C4 集体行动
B2 对象模仿	C5 网络热梗、C6 博主酷飒剪辑、C7 主播同款
B3 强者名片	C8 强者身份、C9 获得尊重、C10 炫耀战绩、C11 获得认同、C12 装扮资料卡片
B4 角色体验	C13 寻求崇拜、C14 获得追随、C15 角色光环、C16 赢得队友信任
B5 特效机制	C17 炫酷特效、C18 等级晋升、C19 游戏奖励
B6 游戏感受	C20 痛快体验、C21 强者崇拜、C22C 位膜拜、C23 胜利喜悦
B7 游戏目的	C24 向上交友、C25 躺赢带飞、C26 连胜加星
B8 互动体验	C27 游戏资本积累、C28 斩获谈资、C29 身份打造、C30 关系维系
B9 社交延展	C31 交流快感、C32 共同吐槽、C33 讨论连招、C34 线下社交拓展、C35 社交依赖

最后进行选择式编码。进一步思考各个主题类属之间的逻辑关系，将其凝练为更加概念化、更加清晰明了的4个主范畴：盲目跟风、自我呈现、休闲娱乐、社会交往，最终形成“玩家的游戏霸凌行为动机因素”的核心编码群，如表4所示。

Table 4. Core coding results
表4. 核心编码结果

核心类属	对应类属	具体界定
A1 盲目跟风	B1 跟风盲从	玩家们无意识地跟风从众
	B2 对象模仿	对某个个体行为的模仿
A2 自我呈现	B3 强者名片	游戏世界的资本
	B4 角色体验	获得角色带来的附加能量
A3 休闲娱乐	B5 特效机制	王者荣耀的动画策划
	B6 游戏感受	网游世界的狂欢快感
A4 社会交往	B7 游戏目的	基于胜利的一应奖励
	B8 互动体验	游戏场景下的相谈甚欢
A4 社会交往	B9 社交延展	线上社交向线下的拓展交融

3. 研究结论

一般而言，人们执行行为的目的，多半是为了获得某种利益。当人们的内心感到某种需要或目标无法获得或实现时，心中会产生某种程度的紧绷或张力，促使人们去做出某些事来缓和这种不舒服的状态[2]。因而游戏玩家的游戏暴力霸凌行为也具备其相应的心理需求。基于以上研究，本文剖析出了王者荣耀游戏环节中用户的霸凌行为背后不同角度的心理动机。如盲目的跟风模仿、沉浸式的休闲娱乐、形成身份建构和身份认同、拓展社交关系等。

3.1. 盲目跟风：游戏用户无意识的行为模仿

事实上，许多受访者都在不同程度上表示自己在王者荣耀中的一些霸凌行为是不自觉、无意识的模仿。或是跟随队友在对方泉水前堵门或回程嘲讽、和队友一起针对对方发育较慢的脆皮选手、言语攻击玩得不好的队友等，还是单纯地模仿某些游戏博主的梗，看不起辅助玩家，对其言辞冷淡等，很多时候都并非有意为之，只是单纯的跟风盲从。

然而这种无意识的霸凌行为，其实是绝大部分玩家都发生过的，正因无意识和盲目，才更不容易被重视和改变，不经意间给对方带来的恶意影响也是异常沉重的。

有时候只是一句简单的话，可能有歧义，双方就会骂起来，你都觉得莫名其妙。(受访者 MSY)

我很喜欢一个游戏博主叫@皮卡丘，他每次反杀对面都会回程嘲讽，我觉得很酷，所以我一般这种情况却也会模仿他进行回程嘲讽，有时候还会选择角色的动作嘲讽。(受访者 YTF)

3.2. 自我呈现：借助游戏角色实现强者的身份建构

网络游戏提供了虚拟的情境，这种虚拟情境下的体验在某种意义上也是现实社会的镜子。人们选择什么样的游戏，以及何种游戏角色，包括以何种态度进行游戏，是完全自主的自我角色设计，玩家通过游戏完成自我认同或自我塑造的过程。身份认同理论认为，身份认同具有交融性，在同一时期，个体可以在不同场合产生不同的身份认同，个人对身份的审视和认定会根据社会情景的变化呈现出差异[3]。

在访谈中，许多玩家认为，在王者荣耀游戏过程中，对其他玩家，尤其是对手玩家进行压制，从而在比赛结束后获得较高的评分和表现，能够完成自身作为“强者”的身份建构，进而作为一种社会资本、美化身份名片。却忽视了这种压制，本身是暴力的一种。

在击杀，尤其是丝血反杀对手后，我经常会进行“回程嘲讽”，这种感觉很酷。(受访者 CWA)

我玩游戏就是奔着 MVP 去的，这样战绩才漂亮。(受访者 LF)

我喜欢玩射手，但是打野更能 carry 全场，所以我一般还是会玩镜、澜这一类的帅气的打野，经济起来轻松虐对面，还能带飞队友。(受访者 TWQ)

3.3. 休闲娱乐：收获虚拟空间斗争的狂欢快感

移动游戏建构了一个与现实世界相隔离的虚拟世界，在游戏世界里有自己独特的运行法则和身份符号，一切现实中的等级关系和权力结构在这里失去了意义。游戏用户以角色扮演的方式进入游戏世界，在虚拟空间中释放现实的压力和束缚，在短暂的现实脱离和精神的高度集中下与其他玩家进行游戏和互动，获得狂欢的快感。

诸如王者荣耀的“虐泉”、“诈鱼”等霸凌行为，能够在某种程度上为玩家带来狂欢的快感，获得游戏的满足感和成就感，提升游戏体验，也因而受到诸多关注和模仿跟风，需要注意的是，即使身处虚拟空间，这种戏剧性的狂欢仍是披着暴力的外衣的伤人手段。

连续击杀的音效简直太酷了，所以我经常想试着去触发。(受访者 SKK)

我经常和朋友一起排位，打赌这一局不拿 20 个人头不点塔。(受访者 WP)

我觉得王者荣耀里的“鲁班七号”这个召唤师特别可爱欠揍，所以我经常碰到鲁班玩家就蹲草或者突袭他，我也不想针对小鲁班玩家，可是它血少又值钱，很容易就能给我送很多人头和经济。(受访者 XST)

3.4. 社会交往：打造优秀战绩积累互动资本

实际上，许多用户最初接触网络游戏是受到周围社交环境的影响，相应的游戏接触行为和风格也极

大程度上受到人际影响^[4]。可见，除了休闲娱乐的需求之外，社交需求也是用户产生游戏互动行为的重要因素之一。正如马斯洛的需求层次理论所说，人的需求分为生理需求、安全需求、爱和归属感(也叫社交需求)、尊重和自我实现几个层面。社交需求是人一生中最重要的心理需求，只有满足这类需要才有足够的精神去追求自我的实现。

社交需求不仅依靠线下的交往场景，虚拟的线上空间也能完成社交互动。在趣缘的作用下，通过网络游戏联系和发展社会关系也是游戏用户的互动日常。而游戏环节中的霸凌行为虽然给被霸凌的玩家造成了不好的游戏体验，却在另一层面上加强了对立玩家的社交关系和认同感，具有相似体验的玩家们在趣缘的作用下会“互相欣赏”，从而产生互动。

平时玩游戏还是喜欢和朋友一起，不太喜欢单排，如果遇到比较厉害的，被针对，没有朋友帮忙体验很不好。
(受访者 KY)

我有很多游戏好友都是因为玩得好，把对面碾压，感觉很爽，所以才添加好友，这样下次还可以一起玩。(受访者 LJY)

我在王者荣耀有个师傅，他段位很高，操作贼溜，经常带我上分，我们互加了微信，还约了假期线下见面呢!
(受访者 ZXN)

4. 讨论与思考

毋庸置疑，王者荣耀等网络游戏在当前社会中对人们的生活产生着极大的影响，游戏丰富了我们的生活，但也同时带来诸多问题，尤其是针对未成年群体，他们尚处于身心发展阶段，而游戏霸凌相较于一般的网络霸凌似乎更加难以启齿，在游戏中被霸凌可能被家长或老师认为是贪玩的恶果，这些缄默与忽视会让游戏霸凌愈演愈烈^[5]，进而严重危害青少年的健康成长。作为玩家游戏体验的阴暗面，游戏霸凌隐蔽地存在于网络游戏空间的角落之中^[6]。每种人格特质都有可能成为游戏霸凌产生的潜质，在特定的语境中每一个网络游戏玩家都有可能成为游戏霸凌者。

由此可见，游戏中存在的霸凌现象理应得到充分重视，应对之策亦是迫在眉睫。例如，针对化身霸凌，可以采用更为精准的识别系统加强对游戏行为的甄别，并对采用化身霸凌的玩家进行相应的惩处^[7]；而对于言语霸凌，平台在借助关键词触发机制去识别与屏蔽攻击性话语之外，还应加大举报的惩罚力度，提高在游戏中辱骂他人的成本。针对不同的玩家人群，可以基于其动机分别采用疏堵结合的处理方式，正向引导因群体压力而参与霸凌行为的玩家，严格惩戒以各种形式恶意霸凌他人的玩家，从而更好地维护清朗的网络环境。

参考文献

- [1] 蒋俏蕾, 张自中. 隐蔽而日常: 游戏霸凌机制探究[J]. 中国青年研究, 2022, 317(7): 72-80.
<https://doi.org/10.19633/j.cnki.11-2579/d.2022.0095>
- [2] 蹇倩雯. 互动仪式链视域下游戏玩家身份认同的影响因素研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 中南民族大学, 2018.
- [3] 郭文怡. 网络游戏用户互动行为研究[D]: [硕士学位论文]. 南京: 南京师范大学, 2019.
<https://doi.org/10.27245/d.cnki.gnjsu.2019.002089>
- [4] 张自中. 游戏霸凌的概念、维度与量表开发[J]. 国际新闻界, 2021, 43(10): 69-97.
<https://doi.org/10.13495/j.cnki.cjjc.2021.10.004>
- [5] 黄怡楹. 浅析网络游戏中的暴力[J]. 新闻传播, 2013(2): 124.
- [6] 周书环. 媒介接触风险和网络素养对青少年网络欺凌状况的影响研究[J]. 新闻记者, 2020(3): 58-70.
<https://doi.org/10.16057/j.cnki.31-1171/g2.2020.03.007>
- [7] 吴林熠. 媒介暴力现象的成因及应对策略研究[J]. 新闻研究导刊, 2023, 14(7): 120-122.