

虚拟世界中的马太效应

姓名：黄锦程

学号：2020303097

什么是马太效应？

马太效应简单来说就是一种强者恒强，赢家通吃的现象。该术语最早由美国社会学家罗伯特·莫顿提出，用于描述科研领域中越是声名显赫的科学家，越是能得到更多的资源和更大的成就的现象。其原话为：“相对于那些不知名的研究者，声名显赫的科学家通常得到更多的声望，即使他们的成就是相似的，同样地，在同一个项目上，声誉通常给予那些已经出名的研究者，例如，一个奖项几乎总是授予最资深的研究者，即使所有工作都是一个研究生完成的。”

现在马太效应也被应用在其他许多领域中，强者恒强看起来似乎是一个普遍的规律。

虚拟世界中的马太效应表现

强者恒强的马太效应在虚拟世界中同样有许多表现。

在PVP游戏领域，马太效应表现为越是老玩家，越能占有更多的资源，拥有更多的经验和技能，也就对新人有更强的压制力。当这种现象不加抑制时，最终就会形成新玩家难以坚持玩下去，最终游戏里大部分都是老玩家的状况，游戏的活力会由此变得比较低。当然，实际上许多游戏运营商都采取了行动来抑制这种马太效应，其中最常见就是排位制，让实力相当的玩家一起游戏。

最近几年，随着网络的飞速发展，虚拟主播不断涌现。虽然虚拟主播是一种新兴职业，但是其马太效应的显现却是非常快的。越是有名气的主播，越能拿到直播平台的流量推送，越能吸引到更多人来观看其直播；而那些新出道的小主播，即使在能力上可能并不差，也很有可能因为自我引流能力不够而火不起来，最终很快“毕业”（指停止作为虚拟主播活动）。

而在电商领域，马太效应表现得更是明显。相信很多人在挑选产品时都会有查看“按销量排序”或是“按人气排序”的榜单的习惯，特别是当我们对商品没有什么具体的要求的时候，更是会倾向于买个排名高的。这就造成了越是卖的多的商品，越能在后续销售中斩获高销量的现象。这是典型的马太效应。

虚拟世界中马太效应的产生原因

关于虚拟世界中的马太效应成因基本没有多少现成的资料，因此以下是我结合自己查阅的关于其它领域的马太效应成因所做出的一些推测。

关于马太效应的成因的一项共识是资源分配不均。我认为虚拟世界中的马太效应也是由此产生。虚拟世界中最重要资源是什么？是信息。无论是舆论，流量，还是其他一些在网络世界非常重要的资源其实本质上都是对于信息资源的利用。而对信息资源的占有能力，或者说利用能力，又应当分为两个方面去看：接收到多少信息和自己的信息能被多少人看到。

对于前者，我们很好理解，先入行的知道的多，这是常识。比如在游戏领域，先入门的老玩家通常知道更多的游戏攻略和游戏技巧，也就能凭借这些新人通常难以了解的信息“吊打”新玩家，形成马太效应。

而对于后者，我认为也是利用信息资源的一个非常重要的方面，我通常称其为推广能力。为什么已经火起来的主播会越来越火？因为知道他的人越多，他的信息的传播能力就越强，也就越有可能依靠大多数人的从众效应吸引更多观众。这是一种推广能力的滚雪球式的上升。更不用说有人气的主播通常还能得到平台的一些推流支持。而在当今的虚拟世界中，想要做出一番成就，对于自身信息的推广能力可能是比获取信息要更加重要的一种能力。只有不断向外推广自身的信息，才能占有更多的流量，而后者俨然已是虚拟世界的硬通货，是虚拟世界造梦的起点，也是无数想要借助网络世界飞黄腾达的人梦寐以求的资源。而它，本质上仍是信息。

在我看来，无论在什么领域，马太效应的产生都在于资源的有限与获取资源的行为的无限之间的矛盾。资源是有限的，而人们获取资源的行为是不停止的（尽管这种行为可能并非主动，例如在科研领域，即使有名的科学家不想靠着自己的名声索取什么，人们也会不由自主地向他倾斜资源），最终产生的现象就是越是占有资源的人，越有能力占有更多资源，而他们又不会主动去停止占有新的资源，故而强者恒强，弱者难以很多占有资源，不断衰落。

参考资料

1. [Wiki百科相关条目](#)
2. 《[网络传播中的“马太效应”](#)》——百度文库
3. 百度搜索和Google搜索关于马太效应的相关条目