

见证

WITNESS

VOL 11

舅舅党 你知道些什么？

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)



首页 | “舅舅党”起源 | 中国特色“舅舅” | 为何相信“舅舅” | 为何不相信“舅舅”

返回游戏频道首页

引言

3月21日，暴雪娱乐与网易宣布续签《魔兽世界》中国大陆运营权协议，此前关于代理权变更的流言不攻自破。在这些流言后面，我们隐约可见“舅舅”们的身影。而“舅舅”们身后所隐藏的，是中国玩家的知情权与发言权的缺失，以及中国游戏业诚信的缺失。

“舅舅党”的起源

见证
WITNESS

我舅舅是内部人士，他说了，信不信由你

2007年1月，《魔兽世界》首部资料片《燃烧的远征》在北美正式发售。其后的半年时间，由于国服迟迟未能更新，在焦急的等待和不满的情绪中，形形色色的传言——尤其是关于未能开服的原因，以及开服的具体时间——在中国大陆玩家中间不胫而走。

2007年2月15日，一篇题为《信不信由你，9C下个星期更新2.0》的帖子出现在艾泽拉斯国家地理（NGA）论坛上，迅速引起玩家的关注。发帖者称：“我的舅舅在9C工作，是销售经理，管的是《奇迹》（《奇迹》都快倒闭了），他说他上面的头头曾经流露出来过，还是这句话，不相信的就算了。”

这位发帖者的ID从此再未出现，而这则言简意赅的消息却迅速传开，“下周将更新2.0/TBC”的谣言一夜之间传遍网络。事实上，2.0版本的更新直到该贴发布的四个多月后才实现。

自此，NGA论坛上的“舅舅”层出不穷。于是，论坛的管理者出台了一条办法：一切“舅舅”，无论说了些什么，先封其ID，若日后证明其所言非虚，再解封ID。NGA论坛还特意打造了一枚“舅舅”徽章，挂在某些知名“舅舅”的ID下方，将鼠标箭头悬浮在该徽章上，会显示“我舅舅说了……”的字样。

这枚“舅舅”徽章的另一含义源自国产动画片《黑猫警长》，在这部动画片中，老鼠“一只耳”潜逃后，远涉重洋，去非洲寻找舅舅“吃猫鼠”，企图向黑猫警长复仇，掀起一场腥风血雨。



中国特色的“舅舅”

见证
WITNESS

“舅舅”并非中国特色，“done when it's done”给了“舅舅”们以充分的发挥空间

从《魔兽世界》到《暗黑破坏神III》，围绕在暴雪身边的“舅舅”最多。这一方面固然是因为暴雪的游戏所拥有的高人气，另一方面也是由于暴雪的那句名言——“done when it's done”（等它完成时，它就完成了）。在有充分把握之前，暴雪不会轻易对外公布任何关于产品的确切消息，这给了“舅舅”们以充分的发挥空间。

有了合适的土壤，仍需播下种子，“舅舅”才能生根发芽。“种瓜得瓜，种豆得豆”，正因为播下的这粒“种子”的不同，造就了中国“舅舅”与外国“舅舅”之间的巨大差别。

见证
WITNESS

外国“舅舅”对游戏内容更感兴趣，而中国“舅舅”对时间、进度更感兴趣

国外的“舅舅”可分为两类，一类是真正的专家，他们大多是与游戏厂商关系密切的各大专题站的成员，平时常会受邀参与试玩或厂商组织的活动，与厂商的工作人员沟通较多，因而能在第一时间获得第一手的消息。即便猜测，也是基于他们对游戏及厂商的了解，追踪蛛丝马迹后，作出相对合理的分析与判断。这些“舅舅”拥有另一个更为荣耀的头衔——“预言帝”，他们所热衷探讨和预测的，是游戏本身的内容玩法。



法比安·邦特 (Fabien Bonte) 是国外知名网站MMO-Champion的站长，3月20日，他透露《熊猫人之谜》测试即将开始。国外的权威“舅舅”发布消息往往有可靠的消息源，或是经过仔细的分析与判断。

除了“预言帝”外，国外的“舅舅”还有另一类人。例如曾有玩家爆料了一款新资料片的内容，称这是在暴雪工作的朋友透露给他的。于是，关于这款资料片的消息在国外玩家中间疯传一时，最后有心细者在深挖之后发现，这位“舅舅”所说的一切均为杜撰。

反观国内的“舅舅”们，虽然也有准确预测4.2版本范达尔·鹿盔的黑化的“预测帝”，但绝大多数均为小道消息的散播者。这些“舅舅”所关注的，并非游戏未来的更新内容，而是“开服时间”、“版本更新时间”、“审批进度”、“暗战角力”等与游戏内容并无直接关联的消息。这些消息既无根据，亦无从验证，一句“我舅舅说了……”便成为了他们的挡箭牌。

为何相信“舅舅”？


见证
WITNESS

玩家丧失知情权、丧失发言权，是中国式“舅舅”盛行的主要原因

传播学理论认为，谣言是一种主观情感状态的投射，而谣言能否被传播，很大程度上取决于它与受众之间的关系是否密切。

中国的“舅舅”之所以对时间、进度之类的话题最感兴趣，是因为他们的听众对于这类消息最为关注，因为这些消息决定了中国的玩家能否玩到这款游戏、何时玩到这款游戏、以何种方式玩到这款游戏、可以玩到这款游戏的哪些内容……这些对于国外玩家来说完全不成问题的问题，却成为了摆在中国玩家面前的一道道难解的谜题。

解开这些谜题的钥匙，并不完全掌握在游戏开发商的手中，也并不掌握在游戏运营商的手中，当事各方所能做的只是保持缄默。作为游戏产品的消费者，玩家丧失了最基本的知情权和发言权，于是，“舅舅”这种并不靠谱的消息源，反而成为了玩家获取信息的重要渠道。



每逢游戏运营关键时刻，“舅舅”们各种“阴谋论”便会大行其道。当一个环境失去了诚信的基石，身处其中的人们只能选择相信“阴谋论”。

见证
WITNESS

当一个环境失去了诚信的基石，身处其中的人们只能选择相信“阴谋论”

人们总是倾向于相信“阴谋论”，认为一切事件均有“幕后黑手”。这也是每逢游戏运营的关键时刻，“舅舅”们的各种或夸大其辞或耸人听闻的言论便会大行其道的原因之一。

相信“阴谋论”的心态在中国的游戏行业内颇为普遍，原因很简单：因为“阴谋”确实无处不在。操纵媒体、雇佣水军、打压对手、掠夺人才……恶性竞争的行为在中国的游戏圈内屡见不鲜。在各种明争暗斗的过程中，玩家被作为了一种筹码、一种工具、一种牺牲品。

当一个环境失去了诚信的基石，身处其中的人们只能选择相信“阴谋论”。

为何不相信“舅舅”？

见证
WITNESS

“舅舅”成为了一种职业，成为了厂商的宣传工具

早期的“舅舅”们或许是抱着“爆料”让更多人知晓的心态，而厂商也会将他们作为“传话筒”，把一些无法以官方身份发布的信息告知玩家。

如今，随着受关注程度的越来越高，“舅舅”作为宣传工具的价值日益凸显。尤其在进入微博时代后，拥有大批听众的“舅舅”往往只需写上一百多字，即可起到“四两拨千斤”的效果，对某一特定群体产生微妙的影响。

于是，部分厂商利用“舅舅”的特殊身份，利用听众的期待心理，炮制各种捕风捉影的小道消息，或自我炒作，或打击对手。从某种意义上说，这类“舅舅”已经蜕变为高级“水军”。

结束语

无论自娱自乐还是娱乐大众，无论调侃吐槽还是哗众取宠，无论以此作为维持人际关系的方式，或是作为盈利的手段，“舅舅”们发布言论的行为本身无可厚非，但至少必须遵循一条底线：没有“实际恶意”。在已知消息为假的情况下，他们应该毫不犹豫地放弃自己的“舅舅”身份。

（注：本期题图截取自罗伯托萨尔瓦多《尖叫英雄》系列作品。）



“阿king去上海出差，自谓用10元钱打遍上海街机厅。未几日，杂志社接阿king电报：‘钱输光，速汇款，以便回京。’阿king自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿king统吃？阿king嗟嚅道：‘高手不多，靓女太多。’”

这是《电刑室手记》里的一个关于阿king的小段子。如今的阿king已经36岁，回忆起当年在《电子游戏软件》杂志社的那段时光，他觉得那是他人生中最开心、最单纯的日子。

>>敬请期待

>>更多《见证》

往期回顾



诞辰百年



心之所系，家之所在



多年都市流言尘埃落定



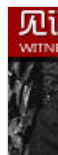
四只“菜鸟”闯关记



寻找与这个世界的接口



“丁丁”的中国老友



梁羽生



网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：尚言 设计：蒲云飞 时间：2012-03-21

分享到：



游戏首页



回到顶部

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图

网易公司版权所有

©1997-2019