

网络游戏动机与行为分析——以生存竞技大逃杀游戏为例

李世洞*, 张宸樑, 张高睿, 邓颜俊

中北大学经济与管理学院 山西太原

【摘要】通过分析玩家参与网络游戏的动机,更好地理解他们的需求和期望,提高玩家的满意度和游戏的留存率,通过行为分析,可以预测玩家的游戏路径和行为趋势,为游戏的未来发展和更新提供数据支持,从而设计出更符合玩家喜好的游戏内容和功能。使用扎根理论研究方法,对 15 位大学生用户进行半结构化访谈获取原始资料,通过三级编码获得概念范畴和逻辑关系,构建大学生对生存竞技大逃杀类游戏的认知需求的理论模型,进行分析得出结论。对大学生玩家的网络游戏动机和行为展开研究,构建大学生玩家的网络游戏动机和行为模型。但仅选择游戏大类中较为热门的生存竞技大逃杀游戏为例进行研究,未来有待拓展研究范围。理论模型包括 2 个核心范畴和 4 个主范畴,游戏设计驱动游戏动机的产生,社交因素和游戏反馈分别是游戏动机的外部动机和内部动机;游戏行为是技术操作的体现,游戏反馈又同时驱动玩家游戏行为的产生;游戏动机从根本上决定了游戏行为。

【关键词】扎根理论; 游戏动机; 游戏行为

【基金项目】山西省高等学校哲学社会科学研究项目 基于消费者需求分析的竞技类互联网游戏动机和持续参与的研究 (项目编号: 2022W066)

【收稿日期】2025 年 3 月 28 日

【出刊日期】2025 年 4 月 22 日

【DOI】10.12208/j.ssr.20250146

Analysis of motivation and behavior in online games: A case study of survival battle royale games

Shidong Li*, Chenliang Zhang, Gaorui Zhang, Yanjun Deng

North University of China School of Economics and Management, Taiyuan, Shanxi

【Abstract】 By analyzing the motivations of players participating in online games, we can better understand their needs and expectations, thereby enhancing player satisfaction and game retention rates. Through behavioral analysis, we can predict players' game paths and behavioral trends, providing data support for the future development and updates of the game, and thus designing game content and functions that better meet players' preferences. Using the grounded theory research method, we conducted semi-structured interviews with 15 college student users to obtain raw data. Through three-level coding, we obtained conceptual categories and logical relationships, and constructed a theoretical model of college students' cognitive needs for survival and competitive battle royale games. Through analysis, we drew conclusions. We conducted research on the online game motivations and behaviors of college student players and constructed a model of their online game motivations and behaviors. However, we only selected the relatively popular survival and competitive battle royale games in the game category for the study, and future research needs to expand the scope. The theoretical model includes two core categories and four main categories. Game design drives the generation of game motivations, and social factors and game feedback are the external and internal motivations of game motivations, respectively; game behavior is the embodiment of technical operations, and game feedback simultaneously drives the generation of players' game behaviors; game motivations fundamentally determine game behaviors.

【Keywords】 Grounded theory; Game motivation; Game behavior

*通讯作者: 李世洞

1 引言

随着互联网技术的不断进步和普及,网络游戏已经成为全球范围内快速发展的产业之一。到 2021 年 6 月份,我国的网民人数已近 10.1 亿,手机端的网民人数近 10.07 亿,网络端的游戏玩家数量近 5.09 亿,在全体的网民中占到 50.4%。网络游戏作为一种新兴的文化现象,对社会文化、经济、教育等方面都产生了深远的影响。

随着网络游戏玩家数量的不断增长,以及网络游戏类型的多元化和复杂化,网络游戏玩家的消费行为表现出多样化的特点。用户的动机和行为是影响其游戏体验、满意度和忠诚度的重要因素。因此,对网络游戏用户的动机和行为进行深入的研究,有助于更好地理解用户的需求和期望,为游戏设计、运营和推广提供有益的参考。在产业层面,本研究为促进游戏产业健康发展、提升用户体验和满意度以及为政策制定提供参考,同时为揭示网络游戏对用户的心理和社会影响,和相关政策的制定、实施提供科学依据。

2 文献综述

2.1 “扎根”理论

扎根理论是一种结合实证主义和实用主义、自下而上建立实质理论的研究方法,要求在经验资料的基础上,通过“开放式编码-主轴式编码-选择式编码”的流程,以实现资料范畴化并挖掘抽提出范畴间的关系。^[1]因此在本文中,以扎根理论分析对 15 位大学生用户进行半结构化访谈获取原始资料,通过三级编码获得概念范畴和逻辑关系,构建大学生对生存竞技类游戏的动机的理论模型。

2.2 生存竞技类游戏玩家的假设

生存竞技大逃杀类型游戏是目前最为主流的游戏类新之一,游戏的玩家动机和行为可以通过多种心理学和社会学理论来研究。以下是一些可能的视角:

成就动机:根据马斯洛的需求层次理论,人们有实现自我价值和自我提升的需求。在游戏中获得胜利和排名可以满足玩家的成就感。**竞争与比较:**社会比较理论指出,人们倾向于与他人比较自己的表现和地位。在生存竞技游戏中,玩家可能因为想要超越他人而参与竞争。

自我决定理论:这一理论认为人们有自主性、能力感和归属感的需求。玩家可能因为游戏提供了自主选择和控制的机会,以及与他人建立联系的平台,而感到满足。

社交需求:根据社会需求理论,人们有与他人建立联系和社交的需求。生存竞技游戏提供了与朋友或其他玩家组队和交流的机会。

认知需求:玩家可能因为对策略、解决问题和学习新技能的兴趣而被吸引到游戏中。

3 研究方法

3.1 深度访谈法

(1) 访谈大纲设计

在本研究中,我们采用了半结构访谈法来收集有关玩家对大逃杀类型游戏的动机与行为分析的原始资料。我们科研小组通过参与游戏体验、调查文献等方式,设计出半结构化访谈大纲,见表 1。这一过程旨在深入探讨玩家参与游戏的动机和行为原因,以期能够更全面地了解他们在游戏中的体验和参与方式。

表 1 半结构化访谈大纲

访谈主题	访谈内容
导语介绍	您的回答不存在正确与错误之分,请根据自身经历或想法进行作答;访谈过程将会全程录音,录音及转录文档会遵守相关保密规定
术语界定	生存竞技大逃杀类型游戏的概念及主要分类
受访者信息	受访者的专业、年龄、生活经历、游戏经历、游戏时长等
核心问题	个人对生存竞技大逃杀类型游戏的认知理解。 武侠类大逃杀、枪战射击类大逃杀或其他大逃杀游戏(请举例)更喜欢玩那种? 生存竞技大逃杀类游戏的哪些因素最为重要。 如何接触到这类游戏的?为什么喜欢玩这类游戏,有什么吸引你的地方? 在游戏中主要玩什么样的角色?在团队中担任什么样的定位 主要是一个人玩还是和朋友一起玩?一周平均每天在这个游戏上花多少时间? 对于游戏的过程和面对游戏最终结果(输赢)的不同感受、想法和下一步的行为。 是什么情况下会主动终止去继续玩,又是什么会驱动持续去玩? 这类游戏的不足之处有哪些?或您认为如何改进这类游戏才会更想去进行游玩。

表 2 访谈样本

指标	特征	频次	指标	特征	频次
年龄	18 至 22	15	学科	理工科	15
访谈时（分钟）	总访谈时长	127.9	访谈文字	总访谈文字	17678
	人均访谈时长	8.84		线下访谈文字	14694
访谈方式	线下	13		线上访谈文字	2984
	线上	2			

（2）访谈对象选择与收集

本次访谈时间为 2024 年 6 月 16 日-6 月 22 日，共计 7 天，正式访谈采用线下与线上相结合的方式，每次访谈均在 9 分钟左右，访谈过程在受访者同意的前提下进行全程录音。访谈过程中科研小组通过对话来引导受访者积极地表述使用感受，并根据受访者的回答即兴提出访谈提纲之外的新问题，以确保原始资料的丰富与全面。受访者按照 U1-U15 进行编号标记，将受访者录音转换成文本，获得 15 份原始资料（一人一份），共形成访谈文字 17678 字，其中线下访谈转录文字 14694 字，线上访谈文字 2984 字。

3.2 编码过程

（1）开放式编码

开放式编码是对原始资料概念化和范畴化的过程，

编码过程不提前预设概念，以确保充分挖掘工科男大学生对生存竞技大逃杀类游戏动机与行为。在这一阶段，我们首先选取 12 份原始资料进行背对背编码整理分析，然后对多位研究人员的编码结果进行反复归纳总结，最后提炼出 40 条初始概念（用“U+序号”表示），部分概念化编码见表 3。在对子范畴进行命名时，科研小组使用鲜活编码相结合的方式命名，在保证命名规范性的基础上尽可能地使用受访者本身的语言进行表达。通过对初始概念进行系统整合，最终形成游戏机制，场景塑造与沉浸感，社交行为，游戏优化等 12 个子范畴（用“Q+序号”表示）。开放式编码过程不仅仅是一种识别和命名现象的技术，它还鼓励研究者开放心态地接近数据，以确保从数据中提取出最相关和深刻的概念，这些概念将在后续的研究过程中进一步发展和验证。

表 3 概念化编码举例

原始语句	初始概念
A9：对我来说，我认为角色的粘度很重要，如果没有足够大的用户群体，会让这个游戏失去很多乐趣。	U31 角色的粘度
A1：虽然游戏中的社交元素可能带来乐趣和互动，当然也可能导致一些负面影响，如网络欺凌，骚扰后言语攻击。U8 不文明行为影响心情	
A3：然后因为这个游戏机制，嗯，然后很享受逃杀的过程，就会一直玩下去。不管是输了还是赢了，都会继续的。	U4 享受逃杀机制
A7：然后他的对打方面，比如我们之间的打斗，他的一些动作等都处理的非常好，然后就很喜欢这个手感。	U14 有打击手感
A12：落地的时候稳一些，中间可以曲折，就是说多次主动找人打架，但是不能一直苟，享受曲折刺激过程。	U13 过程曲折

表 4 开放式编码结果

编号	子范畴	初始概念	
Q1	游戏机制	U1 玩法新颖、U2 武器多元性，未知性、U3 自由度高	Ernest Adams 等 ^[2]
Q2	场景塑造	U4 享受逃杀机制、U5 游戏的趣味性、U6 迭代更新快	本研究提炼
Q3	情绪动机	U7 消除疲劳、U8 不文明行为影响心情、U9 释放压力	胡红宇 ^[3]
Q4	活动影响	U10 免费开放多人训练场、U11 氪金活动破坏好感、U12 联名活动	本研究提炼
Q5	控制动机	U13 高度紧张刺激、U14 过程曲折、U15 有打击手感、U16 考验技巧	本研究提炼
Q6	成就动机	U17 获胜的喜悦、U18 高代价高收益的激励机制、U19 提供满意度和幸福感	郝玫等 ^[4]
Q7	游戏优化	U20 游戏 bug、U21 优化机制、U22 网络优化	邓杏仪 ^[5]
Q8	游戏平衡	U23 遏制外挂、U24 网络延迟与连接问题、U25 角色强度平衡、U26 反馈处理和处罚力度	李振亭等 ^[6]
Q9	团队合作	U27 交流配合默契、U28 增益控制辅助队友 U29 加强信任与尊重	谢晓玢 ^[7]
Q10	社交行为	U30 朋友推荐、U31 从众心理、U32 在游戏中社交	王孙锦 ^[8]
Q11	角色或武器粘度	U33 用户范围大、U34 角色的粘度、U35 刻苦练习	本研究提炼
Q12	竞技存活	U36 不被其他队伍干扰、U37 最终的结果、U38 容错性高、U39 有体验感、U40 生存性强的角色	本研究提炼

（2）主轴式编码

主轴式编码的目标是将不同的概念和类别整合到一个有机的理论框架中。这个过程可能需要反复比较、验证和修正，以确保理论能够充分解释和预测研究现

象。通过主轴式编码，研究者能逐步深入理解数据中的模式和结构，从而生成更为丰富和复杂的理论。最终科研小组归纳出 4 个主范畴：游戏设计、游戏反馈、社交因素、技术操作。主轴式编码结果见表 5。

表 5 主轴式编码结果

主范畴	子范畴	含义
游戏设计	Q1 游戏机制	游戏中的规则、系统和互动方式
	Q2 场景塑造	游戏环境的设计及玩家身临其境的感受
	Q4 活动影响	游戏活动对玩家行为和思维的影响
	Q7 游戏优化	游戏改进和优化方面的需求探讨
	Q8 游戏平衡	游戏中各种要素之间的平衡性和公平性
游戏动机	Q3 情绪动机	玩家在游戏中的情绪和心理状态变化
	Q5 控制动机	游戏的进行方式、事件发展及玩家参与过程
	Q6 成就动机	玩家在游戏中获得的满足感和成就感
社交因素	Q9 团队合作	玩家之间合作与协作的方式和效果反馈
	Q10 社交行为	玩家在游戏中的社交互动和关系
技术操作	Q11 角色或武器粘度	玩家对角色或武器的适应和选择
	Q12 竞技存活	游戏中生存竞技的要素和玩家的行为

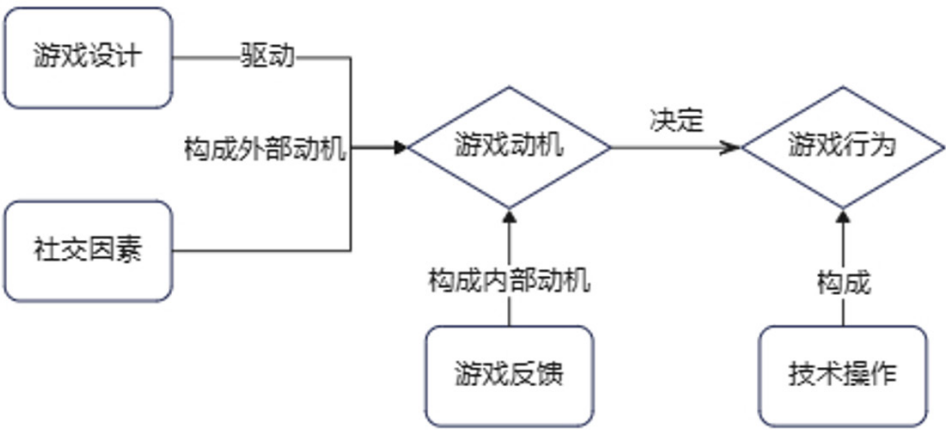


图 1 生存竞技大逃杀游戏玩家游戏动机及行为分析理论模型

表 6 选择性编码结果

关系	关系结构	关系结构的内涵
游戏设计→游戏动机	因果关系	游戏设计驱动玩家游戏动机的产生
社交因素→游戏动机	构建关系	社交因素构成了玩家外在游戏动机
游戏反馈→游戏动机	构建关系	游戏反馈构成了玩家内在游戏动机
技术操作→游戏行为	构建关系	玩家的技术操作构成了玩家的行为
游戏动机→游戏行为	构建关系	玩家的游戏动机构成本身的游戏行为

(3) 选择性编码

选择性编码在主轴式编码的基础上再一次总结,进一步从主范畴挖掘提炼出核心范畴,分析核心范畴与主范畴和子范畴的联系,将复杂概念和范畴组织成一个连贯的整体,将他们之间的关系排列出来,确保这些概念之间有逻辑性和一致性。我们得到的核心范畴是“大逃杀类型玩家的游戏动机”和“大逃杀类型玩家游戏行为分析”(以下分别简称游戏动机和游戏行为),通过系统地建立主范畴与核心范畴之间的关系结构,对关系内涵进行揭示。选择性编码结果见表6。

(4) 理论饱和度检验

为确保研究的可信度,需要检验归纳出的生存竞技大逃杀类型游戏动机及行为分析为理论饱和状态。科研小组按照相同的方式对预留的3份资料进行理论饱和度检验,没有发现未被包含的新概念、范畴、关系,可以判定本分析达到理论饱和。

3.3 大逃杀类游戏玩家游戏动机及行为分析理论模型

根据编码过程的结果,串联出整个核心范畴的“故事线”:①游戏设计驱动游戏动机的产生,社交因素和游戏设计是游戏动机的外部动机,游戏反馈是游戏内部动机;②游戏行为是技术操作的体现;③游戏动机从根本上决定了游戏行为。根据以上故事线,归纳构建出生存竞技大逃杀类游戏动机与行为分析的理论模型。

(1) 游戏设计

游戏设计是游戏开发的核心部分,它驱动并构成了玩家游戏动机,涵盖了游戏的各个方面,包括游戏机制、场景塑造、活动影响、游戏优化和游戏平衡。具体来说:游戏机制是指游戏中的规则和系统,包括玩家的操作方式、游戏的内部逻辑和互动方式,决定了游戏的核心玩法和体验。场景塑造是指游戏中的环境设计和美术表现,包括地图、角色、道具、音效等元素的设计,良好的场景设计可以增强玩家的代入感和沉浸感。活动影响包括了多方面的活动和元素,例如免费开放多人训练场、虚拟物品的氪金活动等,这些活动会对玩家的游戏体验和游戏内外表现产生影响,从而增加游戏的趣味性、挑战性和可玩性。活动的设计可以激发玩家的参与度,创造更多的互动和社交机会,以及带来更多的游戏乐趣和体验。游戏优化是指对游戏性能、用户体验和游戏内容等方面进行改进的设计,优化可以包括调整游戏平衡、提升游戏流畅度、优化图形效果等。游戏平衡是在游戏中各种要素之间的平衡关系,包括资源平衡、难度平衡等,平衡的设计可以保持游戏的挑战

性和公平性,确保玩家有公平的竞争环境和游戏体验。良好的游戏设计可以驱动玩家游戏动机的产生构成玩家的外部动机。

(2) 社交因素

社交因素是指在游戏中涉及到玩家之间相互交流、合作和竞争的各种因素,可以影响玩家在游戏过程中的互动方式、情感体验和游戏体验的质量。在游戏设计中,社交因素可以包括团队合作和社交行为两个方面。团队合作是指玩家之间在游戏中协同合作,共同实现游戏目标和完成任务。团队合作在游戏中可以包括交流配合、默契配合、辅助队友、加强信任与尊重等方面。团队合作可以帮助玩家更好地理解游戏规则和战术,提高团队之间的默契度和配合度,增强玩家之间的信任和尊重,从而共同赢得游戏胜利。社交行为是指玩家在游戏中展现的各种社交行为和互动,包括朋友推荐、从众心理、在游戏中社交等方面。通过社交行为,玩家可以建立新的游戏关系,结交新的游戏朋友,获取游戏技巧和经验,共同探讨游戏内容,社交行为也可以帮助玩家更好地融入游戏社区,享受游戏带来的社交乐趣和互动体验。综合起来,社交因素在游戏设计中具有重要意义,通过团队合作和社交行为这两个方面,设计师可以在游戏中创造出丰富的社交体验,促进玩家之间的互动,增强游戏的社交性和互动性,为玩家带来更加丰富和有趣的游戏体验。社交因素的设计可以让游戏更具吸引力,并且激发玩家更多的参与和投入。社交的影响也是构成玩家游戏外部动机的一个重要组成部分。

(3) 游戏反馈

游戏反馈是指游戏对玩家行为和决策的回应和反馈。游戏反馈通过多种形式和方式传达给玩家,以影响他们的情绪、动机,在整个游戏过程中起到重要的作用。游戏反馈可以帮助玩家理解游戏规则、掌握操作技巧、完成任务目标,同时也可以增强玩家的投入感和参与度,激发他们的成就感和挑战动力。游戏反馈的子范畴包括情绪动机、控制动机和成就动机。情绪动机指游戏通过色彩、音效、场景等元素,引起玩家不同的情绪体验,如紧张、兴奋、愉悦等,从而影响玩家的心情状态和游戏体验,其也包括玩家自身为了缓解压力。控制动机指玩家高度紧张刺激曲折的游戏过程,让玩家感到自己对游戏有一定的控制力,随着游戏进程进行,玩家能够感受到自己的影响力和改变,增强玩家的参与感和投入度。成就动机指玩家通过个人技巧获得胜利、游戏通过奖励机制、成就系统、段位机制等方式,激励玩家完成挑战和目标,获得成就感和满足感,从而提升玩

家的动力和持续参与度。综合来看,游戏反馈是游戏设计中至关重要的一环,通过多样化的反馈机制和元素,影响玩家的情绪状态、控制感和成就感,从而提升游戏体验的质量和深度,引导玩家积极参与游戏,享受游戏带来的乐趣。因此,游戏反馈是玩家进行游戏的内部动机。

(4) 技术操作

技术操作是指玩家在游戏中进行的各种技术性操作和动作,包括对角色、武器等游戏元素的控制和运用。技术操作的包括角色或武器粘度和竞技存活两个方面。角色或武器粘度是指玩家对游戏中角色或武器的掌握程度,包括广泛适用、粘度高、需要刻苦练习等方面,玩家通过不断练习和磨练技术操作,提升对角色或武器的运用水平,从而在游戏中展现出更高的实力和表现。竞技存活是指玩家在游戏中竞技生存的过程,要求不受其他玩家或队伍的干扰,最终取得胜利的结果,竞技存活要求玩家有高度的反应速度、技术操作能力和策略思维,能够在极限情况下保持冷静、灵活应对各种情况,确保自身生存,并最终取得游戏胜利,这种情况下会使得玩家更具有满足感,所以玩家更倾向于选择容错性高、有体验感、生存性强的角色,可以让玩家在游戏中具有强大的生存能力和竞争力。综合来看,技术操作在生存竞技大逃杀类游戏中占据重要地位,通过精湛的技术操作和游戏技巧,玩家能够提升游戏表现和结果,增强游戏体验和挑战感。不断提升技术操作水平,掌握角色武器粘度,以及具备竞技存活的能力,对于玩家在生存竞技大逃杀类游戏中取得成功至关重要。玩家本身的技术操作是玩家下一步行为形成的重要原因。

4 研究结果

4.1 游戏结论

本文使用扎根理论研究方法对半结构化访谈获得的访谈数据进行三级扎根编码分析,从中提炼出相关概念和范畴,梳理了主范畴与核心范畴的故事线,系统地构建了生存竞技大逃杀类型游戏玩家动机和行为分析理论模型。研究发现,生存竞技大逃杀类型游戏玩家动机和行为分析理论模型包括2个核心范畴和4个主范畴,游戏设计驱动游戏动机的产生,社交因素和游戏设计是游戏动机的外部动机,游戏反馈是游戏内部动机;游戏行为是技术操作的体现;游戏动机从根本上决定了游戏行为。

4.2 未来期望

本研究对理工科男大学生对生存竞技类游戏动机与行为进行探索和验证,一定程度上补充了理工科男大学生生存竞技类游戏动机与行为分析研究的理论体系。实践贡献层面,本研究从大学生玩家本身、生存竞技类游戏动机与行为提供相应对策,可为生存竞技类游戏提供更好的建议,升级游戏质量和体验。需要说明的是,网络游戏目前包括多种不同类型的游戏,本研究仅选择较为火爆的生存竞技大逃杀类游戏为例进行研究,后续研究可以选择游戏类型中其他具有代表性且更加成熟的网络游戏进行深入分析。

参考文献

- [1] 王宏伟.理论方法与艺术想象之间:扎根理论方法的特性、困境与补足[J].牡丹江师范学院学报(社会科学版),2022,(04):20-28.
- [2] 《游戏机制——高级游戏设计技术》,Ernest Adams /Joris Dormans /Ernest Adams 著,石曦译,人民邮电出版社,2014.
- [3] 胡红宇.基于情绪动机维度的相关研究整合与述评[J].山西青年,2017,(23):60+59.
- [4] 郝玫1030024,郝若平.英语成绩与成就动机、状态焦虑的相关研究[J].外语教学与研究,2001,(02):111-115+160.
- [5] 邓杏仪,刘林,张瑞秋.基于Kano-QFD的健身游戏系统优化设计[J].包装工程,2021,42(14):148-154.
- [6] 李振亭,程会杰.基于MI理论的教育游戏平衡性设计策略研究:调控困难度[J].电化教育研究,2011,
- [7] 谢晓珍.幼儿园足球游戏促进幼儿团队合作能力发展的指导策略[J].新课程,2022,(14):164.
- [8] 王孙锦.大学生网络游戏的人际互动及其影响探究[J].视听,2021,(02):137-138.

版权声明:©2025 作者与开放获取期刊研究中心(OAJRC)所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。

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



OPEN ACCESS