



链滴

给做社区的人推荐一个博文系列（第一次发帖）

作者: [ga6840](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1541905013806>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Joe Spolsky 是 StackOverflow/StackExchange 的创始人，他曾经写过一个博客系列讲述了他认为 S 作为一个问答社区的成功之处，其中包含了所谓的 "Gamification"，我个人认为或许能对现在做社的人一个很好的启示。

在这里我按顺序贴上他写的这个系列的三个博文：

<https://www.joelonsoftware.com/2018/04/06/the-stack-overflow-age/>

<https://www.joelonsoftware.com/2018/04/13/gamification/>

<https://www.joelonsoftware.com/2018/04/23/strange-and-maddening-rules/>

所谓的 "Gamification" 这一点来说我认为传统论坛比现在的知乎甚至做的还好，当年的 CSDN（当现在 CSDN 的技术、广告和风气已经不堪入目）还会有很多“勋章”等级，有积分制度，而反观知只有优秀回答者和个人或机构实名认证。我认为，目前并没有哪家国内社区把社区的 Gamification 到和 SE 相媲美的程度。技术人员往往执意于代码实现的统一和简洁，但是运营和吸引普通大众也少了这些激励和反馈的制度，往往增加一些 游戏性质的东西或者 title（SE 有至少 40 多种不同的 badges，每一个都有一个文艺的名字），甚至只增加几个勋章的 logo，但是因为算不上真正的“技术”容被“程序员”轻视，在我看来这个 Gamification 是 SE 区别于其他社区很大的不同。

另外，在他的第三篇文章中提到了

Similarly for Stack Overflow. We don't allow, say, questions that are too broad ("How do I make a program?"). Our general rule is that if the correct length of an answer is a whole book you are asking too much. These questions feel like showing up on a medical website and saying something like "I think my kidney has been hurting. How can I remove it?" It's crazy—and incidentally, insulting to the people who spent ten years in training learning to be surgeons.

作者提出要求让提问的人提具体的问题，而不能让问题太宽泛。国内知乎现在能够接收的问题就很宽，这可能是为市场大意为之。问得大而广可能是有很多受众，但解决的问题大多不棘手，比如 向病求医生推荐、租房，问问题，这些提问者一般会找到相关专门一些的垂直论坛（有专门制度限制问题方向和细度），这样的论坛沉淀下来的数据也更具价值，带来更多聚集的效应，从而良性循环。这问题的细度要求。另外广度上，SE 包罗了数学、游戏等等很多方面，每个 sub-sites 也相对比较独立虽然黑客派也有分领域，比如前端后端和区块链，但感觉和大 D 的个人兴趣强相关（其实国内做技术的论坛也很多了，希望以后能覆盖一些同样有痛点但是没多少选择的空间）。还有，黑客派和知乎一是在社区主页下分各个话题，这样有可能会发生求医问药的来了首页看到别人问数学问题，所以我比认同 SE 那样以独立子站运营的方式，覆盖更有痛点或者未被开发的领域和话题，聚焦一些，问题具化一些。细度和广度看上去矛盾，但是 SE 通过规则、独立子站的形式，把两个都做到了。当然，这都是本人的一点观点，可能不对，只希望抛砖引玉啦。

黑客派在技术上做得很棒，大 D 几乎技能栈满格，精力也很棒（由于自己当老板），我也很钦佩能够 D 能够勇敢跳出来做自己真心想做的事业。另外激动的发现推出了社区以太坊而且帖子提供了 TTS 功，看到这些进步小弟也是很激动了。