



新媒体丛书

游戏东西

电脑游戏的文化意义研究

拿什么吸引你，我的上帝 “救救孩子”——需要吗？不需要吗？
游戏门 名利场里的双城记 游戏共和国

😊 米金升 陈娟 著



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社



新媒体丛书

游戏东西

电脑游戏的文化意义研究



米金升 陈娟 著

D I A N N A O Y O U X I D E W E N H U A Y I Y I A N J I U



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社

· 桂林 ·

图书在版编目(CIP)数据

游戏东西：电脑游戏的文化意义研究 / 米金升，陈娟
著. —桂林：广西师范大学出版社，2006.9

ISBN 7-5633-6186-3

I. 游… II. ①米… ②陈… III. 计算机网络—游
戏—文化社会学—研究 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 100546 号

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市中华路 22 号 邮政编码: 541001)
(网址: <http://www.bbtpress.com>)

出版人: 肖启明

全国新华书店经销

广西师范大学印刷厂印刷

(广西桂林市临桂县金山路 168 号 邮政编码: 541100)

开本: 889 mm × 1 194 mm 1/32

印张: 7.5 字数: 145 千字

2006 年 9 月第 1 版 2006 年 9 月第 1 次印刷

印数: 0 001~4 000 册 定价: 15.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。



新媒体丛书

主编简介

蒋原伦，北京师范大学文学院
教授，博士生导师，北京师范大学
新闻传播学研究所所长，中国当代
文学研究会理事，《今日先锋》、
《媒介研究》等刊物主编。



丛书主编 蒋原伦

《我聊故我在——IM，人际传播的革命》

蒋原伦 陈华芳 著

《闪客江湖——对中国网络动画的文化解读》

王颖吉 著

《游戏东西——电脑游戏的文化意义研究》

米金升 陈娟 著

《我为信狂——短信传播的人文思考》

王静 崔莲花 著

◎ 责任编辑：施东毅

◎ 装帧设计：姚明聚

序

蒋原伦

当初我组织这套丛书时，觉得选题颇为时髦，能吸引一部分眼球，但是短短两年工夫，关于在线聊天、手机短信、网络游戏、闪客等都已成明日黄花，当下最热门的话题是博客，或者是播客、拍客、影客。

媒体技术的发展开辟了一个又一个“美丽新世界”，在这个新世界里，个个神通广大，全身武装电子设备，感觉中自己好像是包举宇内的天地英雄。当然，也不免有另一种感觉和杂音，有时一个小小的电子故障就会弄得我们手足无措，而离开它们我们又寸步难行。相比之下，个人益发渺小，无法摆脱媒介技术的控制，听任它们把自己带到陌生的境地。

小时候很崇拜诸葛亮的运筹帷幄，决胜千里，未出茅庐，已经定下三分天下的蓝图，真所谓“三顾频频天下计”。这“天下计”一管就管了七八十年的历史，抵得上现在十几个五年计划。无论这是真实的还是历史叙事建构的，但是那时人们相信文化的预见和洞察能力。然而，今天的电子技术迅速地解构了这种预见能力，我们甚至无法预料五年后的文化图景。当然有一点是确定无疑的，即五年后新的媒体技术和商业市场的联手运作，会打造出又一批新新人类，他们的手中肯定端着一水儿的新式电子武器。

我们的文化面临着巨大的考验，在三五年一变的风尚的冲刷下，前后几代人的沟通有了麻烦，而媒介文化带来的分化往往比以往思想观念的差异更深刻，这是真正的“三千年未有之变局”。而和谐社会既应是经济的共荣，也应是文化的有序和融合，如何化解媒介文化所带来的代际鸿沟是当代学人的一大课题。

若干年前，美国学者波兹曼写了《娱乐至死》，那时网络媒体尚未兴起，他批评以电视为“元媒介”的大众传媒导致了文化整体的“娱乐化”倾向，举凡政治、宗教、新闻、教育等居然都必须以愉悦大众作为其在当代文化生活中存在的理由，人类的精神生活全面堕落，严肃的思考为及时行乐所取代，马尔库塞“单面人”的理论在今天又重新显出了其预见性。

从麦克卢汉到鲍德里亚，他们都站在总体性的立场上，强调电子文化的“内爆”偏向，并指出这一偏向导致了人类意识的延伸，据说这一延伸总是把新媒体“当成自己的内容而不是当作环境”。文化的丰富性已经包含了媒体的多样性在内，只是一时我们还不能适应，我们习惯于把一种又一种媒体当成文化的一层又一层外衣，试图透过它们去捕捉深不见底的内涵。

虽然自法兰克福学派以来，我们不缺少关于大众文化、媒体文化的总体性的概括和批判，可是具体到每一种媒体文化现象，少有精准的解析，而“新媒体丛书”对前面提到的媒体文化作了初探性研究，抛砖引玉，以期引起大家的关注。同时它也记录了人们对该文化的一部分认识过程。

对电子媒体所带来的文化转型作微观上的描述和研究，很是费力不讨好，因为找不到一个纯净的原点，只能在散乱中进行。印刷文化和电子文化的混杂，口语和书面语的融合，经典文化和通俗文化的交汇，图像、音响和文字的杂烩，几乎同时发生，真是灿烂斑驳之极，同时也破坏了我们所熟悉的文化的逻辑性和系统性。媒体文化研究似乎是为了重建其系统性，但也可能是徒劳，不能因为它们同是新媒体就自然而然地有了逻辑的同一性，或者以为它们是拼凑文化，就将拼凑、多元作为其阐释的旨归。如果说该丛书的描述性文字由于缺乏一以贯之的理论立场和强烈意图的阐释性文字，那么它既表明这类文化的庞杂性、表明它们不是建构在逻辑性基础之上的，也意味着这一领域还留有巨大的研究空间，等待着人们进一步探讨。

第一章 拿什么吸引你,我的上帝

第一节 情色男女/003

第二节 刀光剑影里的暴力英雄/017

第三节 寻找快感/027

第二章 “救救孩子”——需要吗? 不需要吗?

第一节 恶之花 vs 智慧之果/037

第二节 批判 vs 建设/046

第三节 娱乐无极限/052

第三章 游戏门

第一节 游戏文本/061

第二节 技术时代的艺术果冻/090

第三节 资本主义的盛宴:清炖文化汤/111

第四章 名利场里的双城记

第一节 地上地下的游民/141

第二节 屏里屏外的肉身/174

第三节 玩出一个新时空/185

第四节 玩出一个新人类/196

第五章 游戏共和国

第一节 游戏的庸俗经济学/219

第二节 永恒的道德困境/228

第一章

拿什么吸引你，我的上帝



第一节 情色男女

我们从这里开始谈论电脑游戏,有些轻浮,但绝对符合这个时代轻浮的格调。

福克斯新闻资深影评人罗格·弗瑞德曼(Roger Friendman)问道:“安吉莉娜·朱丽(《古墓丽影》女主角劳拉的扮演者)穿着超长羊毛大衣行进在冰冷的北极地带,为何却能露出她那壮观的胸部?”

这个问题同样可以用在电脑游戏《古墓丽影》的女主角劳拉身上。

可以借用英国社会学大师安东尼·吉登斯的话来回答:“‘性’在今天得以被发现、开发和用于不同生活方式的发展。它已是我们每一个人都拥有或‘培养’的东西,而不再是被个人视为注定的事物状态而接受的自然条件。”^①

这样的语法过于讲究。法国人博得里亚也表示了类似的暗示,由于性本身也是给人消费的,或者说,性的消费是消费社会的头等大事,

^① [英]安东尼·吉登斯:《亲密关系的变革》,陈永国译,20~21页,北京,社会科学文献出版社,2001。

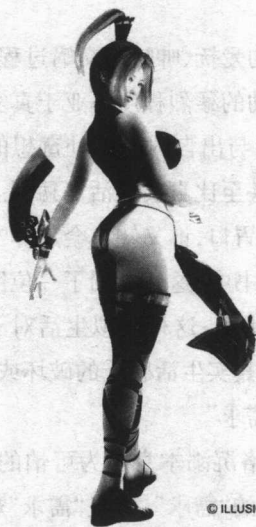
与性密切关联的身体就需要不断地售出买进，他引用了J.F.贺尔德的话说：“绝对没有丝毫性欲发生区遭到荒废。”^①

这说明两个问题：性的认知是需要培养的；人们关于性的认知和行为是后天培养出来的。于是，美国人弗里德里克·杰姆逊在他的《快感：文化与政治》一书中一方面担忧地指出，肉体的快感已经成为一种商品，由此而来的快感也有着成为一种虚假意识形态的危险；另一方面，他又希望肉体的快感要避免自鸣得意的享乐主义，从而具有真正的政治性。

引用了这么多西方学者的言论，只是为了掩饰，因为以性为起始点来谈论电脑游戏，这本书的道德取向就应该受到质疑。当然，我们还有一个目的——回答弗瑞德曼的问题：为了让所有的性欲发生区都壮观起来，都不要有一点点荒废。

直接的言说性对艺术或者文化而言都有些冒失，幸好我们讨论的是电脑游戏这个不严肃的玩意儿；当然我们还是需要委婉一点：在电脑游戏中，性被以游戏的方式培养起来，也就是说，在电脑游戏中性发生区也壮大起来了。

^① [法]让·博德里亚：《消费社会》，刘成富、全志钢译，158~159页，南京，南京大学出版社，2001。



这张图片或许和性没有关系,只是性感一点而已。

© ILLUSION

一、情色

2003年10月14日,英特尔发布了一份亚太地区游戏调查结果。结果显示,在亚太地区的游戏玩家中,大约97%的玩家是男性。

由美国儿童咨询机构Children Now委托实施的一次调查针对PS、N64、DC等游戏中女性的形象作了统计,发现这些作品中有92%以男性为主角,54%以女性为重要角色;在这些以女性为重要角色的游戏中,38%的女性都有比较多的身体裸露,46%的女性有极细的腰部,

38%的女性有较大的胸部;这些游戏中的女性大多数表现得十分多嘴,而她们的男性同伴则显得沉稳持重。^①

的确,这是一个男人的世界,游戏的视角是男性的,这也许说明了电脑游戏真的只是一场游戏。但如何理解那些玩家所体验到的快感呢?

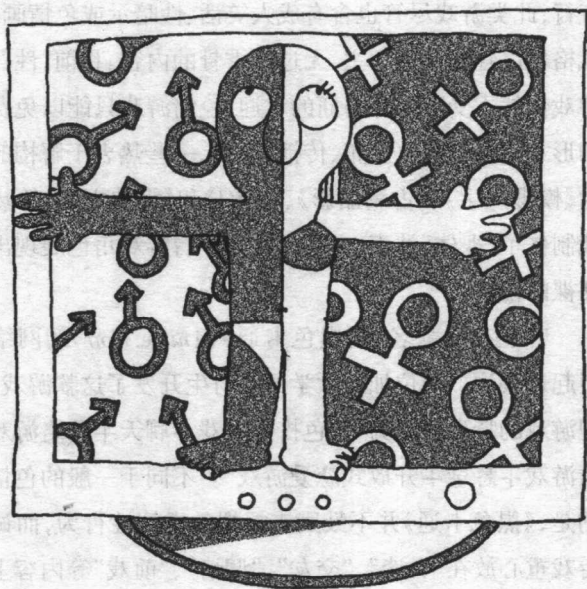
“即便是在叙述的最简略的爱抚、呻吟与交媾过程中,性腺也实际触动着,而且通常悸动的猛烈程度不亚于真实生活中的性行为——由于拥有匿名与出自内心深处奇想的文字暗示的优势,这样的悸动有时甚至比真实生活更猛烈。如果虚拟环境的玩家的悸动都很对胃口,谁又知道会怎样?”段伟文在《网络空间的伦理反思》一书中,这样引用了一位网络性爱实践者的表白后,不无感慨地说:这种虚拟生活对于真实生活的消极性,不仅在于它对真实生活感受的破坏或腐蚀,更在于它使生活的乐趣沦为“需求”。

实际上,比网络沉迷和网络沉溺本身更为可怕的,就是这种由其所诱发的愈来愈强烈的“需求”。一旦“需求”难以升级,最终所有的生活都会变得乏味。

电脑游戏是电脑技术的产物(这一点我们会在后面作深入的讨论)。电脑技术每发展一小步,电脑游戏就会随之跨上一个大台阶。当然也有人说,电脑游戏推动了电脑技术的发展。

在电脑技术进步的过程中,男性的推动作用要比女性的推动力量大一些。电脑游戏发展历史上的那些有影响的人大多数是男人,电脑游戏的视角基本上都是男性视角,这是完全可以理解的。

① 原载《大众软件》,2001年7月号,112页。



游戏和性的关系就像男人和女人的关系。

于是有人说：游戏和性的关系就像男人和女人的关系。我们现在所能知道的最早的色情游戏大概是1980年的《卡斯特复仇记》(Custer's Revenge)。玩家在游戏中控制一名全裸男子，一边躲避不断飞来的箭一边狂奔，到达终点后还需同一名迎接他的全裸女子行事后方能得分。当时的游戏图像还很简陋，性器官只是几个粉红的点而已，除逗乐外并不足以引起玩家们的遐想。

20世纪80年代末90年代初，“软性色情”游戏开始在欧美流行，此类游戏尽管也含有成人笑话、性暗示或色情画面，但风格均以轻松搞笑为主，无过于露骨的内容。目前，性题材的游戏仍然不受欧美零售商的欢迎，色情游戏只能以免费软件的形式在互联网上发布、传播。当然，一些热衷于解构的玩家为《模拟人生》、《古墓丽影》、《虚幻》和《雷神之锤》等热门游戏制作了“裸体”补丁，安装这些补丁后游戏角色展现出了赤裸裸的性感。

曾经有一款名叫《黑色卡通》(Anime Noir)的网络游戏引起过关注。两位加州大学的高材生开发了这款游戏，他们把游戏的特点概括为“角色扮演游戏+聊天+网络游戏+色情游戏+悬疑+开放式恋爱游戏”。不同于一般的色情游戏的是，《黑色卡通》并不鼓励赤裸裸的虚拟性行为，而试图将游戏重心放在“交谈”、“交友”、“调情”、“前戏”等内容上。据两位制作者介绍，《黑色卡通》的目的方面在于研究互动艺术形式下的性行为课题，另一方面着力探索网络对人际关系的影响。

日本的色情游戏规模巨大，成人游戏(H-Game)已经名正言顺地成为一个独立的游戏类别，ELF、Alice和Illusion等



公司均以色情游戏的制作而为人所熟知。在日本的色情游戏中,3D技术的引入突破了原先2D卡通画面和真人表演的诸多限制,以互动为主的赤裸裸的虚拟性行为更是取代了原先以画面和情节为卖点的间接的性诱惑,将游戏直接变成了色情。

20世纪70年代,由于电脑硬件的限制,电脑游戏都没有突出性别。从80年代开始,女性开始进入游戏,但似乎是被设计者不情愿地塞进电脑游戏中,因为她们大多数是一些配角。到了90年代,女性作为主角仿佛在一夜之间就出现在了玩家们的屏幕之上。现在还不能确定这是不是一种进步。但我们可以大胆地说这是商业在起作用,因为这个时代里最美丽的消费品是身体。

消费社会是围绕着身体进行的。性和性感是欲说还休的那一种,遮遮掩掩,却吊足了人们的胃口。《财富》杂志主编约翰休这么描述道:“商业是性感的,充满戏剧的,被一些活生生的人所驱动的。”这么说有些含蓄,雅克·斯顿博格在《你是我的夜晚》里则更为直观地说:“不管被投入到商业领域的物品是轮胎还是棺材,他们总是企图触及潜在客户的同一个部位:腰带以下。这对于精英来说是色情,对大众来说是淫秽。”