



区域文化与传播丛书 | 丛书主编 商娜红

赛博空间里的虚拟生存： 当代中国电子游戏研究

| 薛强 著 |



 复旦大学出版社

区域文化与传播丛书 | 丛书主编 商娜红

赛博空间里的虚拟生存： 当代中国电子游戏研究

薛强 著

 復旦大學出版社

图书在版编目(CIP)数据

赛博空间里的虚拟生存:当代中国电子游戏研究/薛强著. —上海:
复旦大学出版社, 2018. 7

(区域文化与传播丛书/商娜红主编)

ISBN 978-7-309-13715-6

I. 赛… II. 薛… III. 电子游戏-研究-中国 IV. G898. 3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 108794 号

赛博空间里的虚拟生存:当代中国电子游戏研究

薛强 著

责任编辑/孙程姣

复旦大学出版社有限公司出版发行

上海市国权路 579 号 邮编: 200433

网址: fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

门市零售: 86-21-65642857 团体订购: 86-21-65118853

外埠邮购: 86-21-65109143 出版部电话: 86-21-65642845

上海市崇明县裕安印刷厂

开本 890 × 1240 1/32 印张 7.5 字数 166 千

2018 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-309-13715-6/G · 1857

定价: 35.00 元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社有限公司出版部调换。

版权所有 侵权必究

本书是国家社会科学基金项目“‘一带一路’背景下中国网络游戏在东盟的跨文化传播研究”（项目编号：17CXW005）的初步研究成果。

丛书序

文化是人类社会特有的现象,作为一个内涵极富张力的词汇,英国人类学家泰勒(Tylor)给出了这样的描述,文化是“包括知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗等的复合体”。这不仅界定了文化的内核,也开启了文化研究的另一种范式。

综观人类社会发展的历史,毫无疑问,文化所展现的导向作用、调控作用、凝聚作用和驱动作用无与伦比。党的十七届六中全会指出,“文化越来越成为民族凝聚力和创造力的重要源泉、越来越成为综合国力竞争的重要因素、越来越成为经济社会发展的重要支撑”。正如联合国教科文组织所下的断言,“发展最终应以文化概念来定义,文化的繁荣是发展的最高目标”。

当前,地处祖国西南的自治区——广西——正以文化改革创新为引擎,加快建设文化强区。经济发展新常态之下,广西之于国家的定位是——建设面向东盟的国际大通道,打造西南中南开放发展新的战略支点,形成21世纪海上丝绸之路与丝绸之路经济带有机衔接的重要门户。“国际通道、战略支点、重要门户”的“三大定位”,注定广西在“内区域”和“外区域”的发展上大有可为,为广西文化强区建设注入更加开放的视角。

与国内发达地区相比,广西文化发展存在严重滞后、优势不

显、赶超压力大等问题,不管是文化软实力的提升还是文化产业的发展都必然面临着比国内发达地区更大的困难。但同时,广西文化发展也有潜力大、后劲足等优势,近年来尤其发展迅速。作为有着沿海沿江沿边“三区统筹”格局的少数民族自治区,广西有着得天独厚的区域文化资源优势——民族文化多姿多彩,边关文化风情浓郁,生态文化清丽独特,山水文化得天独厚,民间文化资源特有富足,海洋文化恢宏开放,历史文化遗存开发潜力高,这些为广西建设民族文化强区奠定了重要后发优势。

广西各地的民间风俗和文化与东盟各国有很多相似甚至相同之处,广西一直以来都很重视与东盟的文化交流合作,以文化与东盟相牵手。特别是近十年来,广西紧紧抓住中国-东盟博览会永久落户南宁、中国-东盟自由贸易区如期建成和《广西北部湾经济区发展规划》全面实施为契机,结合广西实际积极开展全方位、多层次、广覆盖的对外文化交流活动,成为中国文化走向东盟的前沿窗口。广西通过打造文化外宣品牌、建立创新型交流载体、建设开拓性对外文化贸易品牌、扩大文化外交的成果,让广西成为中国文化走向东盟的前沿窗口、成为中国-东盟进行文化交流合作的聚集区、成为中华文化走向东盟的主力军和生力军,为建设具有广西气派、壮乡风格、时代特征、开放包容的广西文化作出贡献。

广西与东盟各国文化产业整合发展的空间也很大,在中国与东盟的合作框架下,把区域文化资源潜力转化为产业实力,不仅可以更好地保护各自的区域传统文化,而且能够更有效地承继、发展和创新民族传统文化,促进区域内文化产业的国际化发展。广西与东盟的区域文化传承创新也必须在中国-东盟文化交流合作框

架下从“通道”向“战略支点”转型升级,把广西建设成为面向东盟开放合作的区域文化中心。推动广西与东盟区域文化发展繁荣,形成区域文化建设前景谋划与交流、区域文化资源共同开发与利用、区域文化市场共同开拓与繁荣等机制,实现区域文化事业共同推进、区域文化内涵共同提升、区域文化产业共同发展等目标,提升广西在中国-东盟文化合作交流中的影响力。

广西与东盟区域文化交流合作也有助实施“一带一路”战略构想。文化交流与合作有助于促进广西与东盟国家不同文明的发展。“古丝绸之路既是一条通商互信之路、经济合作之路,也是一条文化交流之路、文明对话之路。”无论是古丝绸之路,还是海上丝绸之路的形成,都源自不同民族的人们对文化交流交融的向往与参与,更需要依托于促进文化艺术取长补短、商贸活动热络开展、不同文明交流合作的重要平台。在建设“一带一路”尤其“21世纪海上丝绸之路”的进程中,广西坚持文化先行,通过进一步深化与东南亚国家的文化交流,促进区域合作,实现共同发展,让命运共同体意识在沿线国家落地生根。

广西正处于赶超跨越的关键期与转型发展的攻坚期,大力推动广西文化特色研究以及文化产业发展,不断提升广西与东盟区域文化研究的品位,用文化研究的学术积累来丰富和发展广西文化品牌的内涵,提升广西文化软实力的影响正当其时。着力打造广西文化强区,使文化软实力提升成为广西经济社会发展的硬支撑,这既是建设文化强区的重要任务,又是实现发达广西战略的重要保障。

近年来,广西大学人文社会学科积极对接广西经济社会发展

重大需求,围绕广西民族文化、东盟国家文化以及广西与东盟区域文化交流等领域展开研究,使高校服务社会、推进区域文化的传承创新相互融合、彼此促进,成效显著。特别是立足广西独特的区位和资源等优势,加强中国与东盟区域文化传承创新与交流研究,不断提升学校人文社会学科的实力和水平。本丛书定名为“区域文化与传播”的意义即在于此。总体上说,该套丛书中的研究成果主要包括三个方面:一是广西地方特色文化研究,如《桂南前戏剧形态“跳岭头”研究》《壮族民俗文化双语平行语料库》《铜鼓文化与现代设计》《沿海跨境合作的文化动力——来自北部湾及粤港澳湾区的例证》等;二是东盟国家文化研究,如《马来西亚大伯公庙建筑文化研究》《菲律宾〈世界日报〉研究》等;三是中国-东盟文化交流与合作研究,如《兰那——中国东南亚壮泰族群的稻与家屋文化研究》等。此外,丛书还涉及文化产业、传媒经济等领域的研究,可谓题材丰富,选题精准,既有理论性又有现实性,有些成果展现了一定的研究深度和探索色彩。从某种意义上说,丛书不仅呈现了区域文化传播和研究的新进展,也反映了广西大学部分人文社会科学学科建设与发展的新成果。

最后,作为广西大学“211 四期”区域文化传承创新与交流研究学科群负责人,我谨向所有为本丛书付出辛勤劳动的人士致以衷心谢意!同时,我代表丛书全体作者,热切期待广大读者的批评指正。

是为序。

商娜红

2015年10月于南宁

目 录

绪 论 / 1

第一章 电子游戏概述 / 17

第一节 游戏与电子游戏 / 17

第二节 电子游戏的分类 / 27

第三节 电子游戏的历史 / 32

第四节 美国、日本、中国的电子游戏比较研究 / 46

第二章 赛博空间与电子游戏 / 60

第一节 赛博空间的历史与定义 / 60

第二节 苏泽兰特与 VR 虚拟现实技术 / 71

第三节 电子游戏里的地理空间分析 / 82

第四节 电子游戏里的虚拟化身与自我认同 / 94

第三章 单机游戏：一种新型的数码叙事方式 / 104

第一节 叙事学理论——从经典叙事学到数码叙事学 / 104

第二节 作为一种交互性叙事的单机游戏 / 107

第三节 跨媒介叙事——未来叙事的趋势 / 120

第四章 网络游戏：赛博空间里的虚拟社会 / 135

第一节 网络游戏赛博空间中人际交往的渠道与形式 / 135

第二节 网络游戏公会中的社交与合作
——以《部落冲突》为例 / 148

第三节 熟人开黑——《王者荣耀》中的社交 / 163

第四节 网络游戏中的消费与社会分层 / 170

第五章 电子游戏成瘾分析 / 183

第一节 《王者荣耀》引发游戏成瘾新讨论 / 183

第二节 大众对电子游戏的误解 / 188

第三节 游戏成瘾的界定 / 196

第四节 游戏成瘾的原因分析 / 201

第五节 坏事变好事：把游戏里的积极心理带进现实 / 220

附录：访谈问题列表 / 225

参考文献 / 227

后记 / 230

绪 论

电子游戏在 20 世纪 60 年代末诞生以来,迅速在全球范围内流行起来,成为当代年轻人最主要的娱乐方式,在经济、社会和文化等方面产生了巨大的影响。2016 年,我国游戏市场实际销售收入 1 789 亿元,远高于电影产业等传统文化产业,并首次超过美国市场,与此同时,游戏用户达到 5.21 亿,其中大多是年轻人^①。放眼国外,最主流的游戏机是美国微软的 Xbox 和日本索尼的 PlayStation,而苹果公司的 iPhone 和 iPad 之所以热卖也与其超强的游戏功能有关,目前 App Store 里软件销售排行榜前十名几乎全是游戏。不了解游戏就很难真正了解当今的新媒体行业。

电脑、手机、平板等新媒体带来了各种各样的游戏体验,这些电子游戏对我国青少年带来了极大的冲击,电子游戏已经成为一个社会问题。在当今的时代,每天有几百万年轻人花费大量的时间生活在网络游戏的虚拟空间中,网络游戏已经改变了他们的社交方式。游戏的普及也带来了很多负面效果,如游戏成瘾、网络诈骗等。总

^① 一元:《艾瑞:2017 年中国网络游戏行业研究报告》(2017 年 5 月 9 日),游资网,<http://www.gameres.com/750050.html>,最后浏览日期:2017 年 8 月 31 日。

而言之,网络游戏的社会影响越来越大,正确认识游戏并在中国青少年中培育新媒体素养及伦理非常重要并且紧迫,但中国的家长大多数不知道孩子上网玩的是什么,很难对孩子进行有效的管理。到底电子游戏是什么?为什么广大青少年会喜欢电子游戏?如何完善网络游戏防沉迷系统?电子游戏如何增强国家的软实力?这些问题都值得我们去思考,而这些思考正是本书的价值所在。

一、文献综述

电子游戏研究近年来受到海内外学者的关注。国外已经涌现了一些知名的电子游戏理论家,他们结合了传播学、社会学、计算机科学、叙事学、经济学、休闲学等对电子游戏进行跨学科研究。美国世哲(Sage)出版社也主办了SSCI核心期刊《游戏与文化》(*Games and Culture*)。中国近年来对网络游戏的研究也逐渐增多,在CNKI中国知网中搜索可以获得大量相关的期刊和硕士论文,相信游戏研究将会是一个前途无限的研究领域。

(一) 叙事学派与游戏学派之争

关于电子游戏的本质是什么这个问题,西方学界有叙事学派与游戏学派之争,并且这些著作至今大多还没有中文版。西蒙(Simon)等人的经典游戏学术著作《理解电子游戏》(*Understanding Video Games*)指出:早期的游戏研究关注电子游戏的本质,大致可以分成两大派别:叙事学(Narratology)和游戏学(Ludology)^①。

^① Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games*, 2nd edition, Routledge, 2012.

20世纪90年代的游戏研究学者们主张用传统的分析戏剧和电影的叙事学方法来分析电子游戏。布伦达·劳雷尔(Brenda Laurel)在《作为戏剧的电脑游戏》(*Computers as Theatre*)一书中应用叙事学理论来分析电脑游戏,她认为电脑不是一种计算工具,而是一种类似戏剧的媒介^①。珍妮特·莫里(Janet Murray)从叙事学的角度在其著作《全息面板上的哈姆雷特:赛博空间上的未来叙事》(*Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*)中认为电子游戏是继小说、戏剧和电影之后的新的表现形式^②。以研究新媒体与媒介融合著称的南加州大学教授亨利·詹金斯(Henry Jenkins)在《游戏设计作为一种叙事结构》("Game Design as Narrative Architecture")一文中也认为电子游戏是一种多媒体的讲故事的方式,内容产品在不同的媒介间转换,游戏只是和电影、小说、动漫类似的形式^③。例如,著名游戏《古墓丽影》《波斯王子》《生化危机》《仙剑奇侠传》等被改编成影视作品,而《哈利波特》《指环王》《蝙蝠侠》《变形金刚》等影视作品也常被改编成游戏。

然而,以哥本哈根信息技术大学(IT University of Copenhagen)电子游戏研究中心的埃斯彭·阿尔塞斯(Espen Aarseth)为代表的一些学者认为叙事学的方法过于守旧而忽视了电子游戏与戏剧、电影等媒介的差别,他们建议用游戏学(Ludology)的视角来研

① Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 1991.

② Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.

③ Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds., *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, The MIT Press, 2004.

究游戏,于是开始了游戏学与叙事学的长期论战^①。“Ludology”一词来自古罗马文的“Ludus”,意为运动、竞赛和玩。如果说叙事学(Narratology)游戏研究者重视的是电子游戏的故事剧情,那么支持游戏学(Ludology)的学者重视则是电子游戏的可玩性、规则设置和人机互动和玩家之间互动。同样毕业于哥本哈根信息技术大学的杰斯帕·朱尔(Jesper Juul)是国外第一位获得电子游戏学的博士,也被认为是游戏学派的学者。他的博士论文《半真实:现实法则与虚构世界夹缝间的电子游戏》(*Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional World*)中重点强调的是仿真(Simulation)。朱尔认为电子游戏是仿真世界中的游戏规则和人机交互,叙事并不是游戏的重点^②。

在中国大陆,浙江大学的关萍萍在2010年完成了第一篇传播学学位的电子游戏博士论文《互动媒介论:电子游戏多重互动与叙事模式》。此文吸取了国外游戏研究中叙事学和游戏学的一些理论,认为电子游戏是一种基于玩家的游戏互动选择之上的新型叙事模式。另外,黄鸣奋教授发表了《从多学科、跨学科到超学科:当前西方数码游戏研究》《叙事学与游戏学:21世纪初西方数码游戏研究中的论争》等论文,黄鸣奋认为传统叙事是作者主导的叙事,通过主人公的活动而展开;而数码游戏叙事是玩家主导的叙事,通过化身在游戏世界中的活动而展开。我们必须更新叙事学的观念,以适应数码游戏发展对理论的需要^③。

① Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, 1997.

② Jesper Juul, *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional World*, The MIT Press, 2006.

③ 黄鸣奋:《叙事学与游戏学:21世纪初西方数码游戏研究中的论争》,《南京邮电大学学报》(社会科学版)2011年第1期。

(二) 网络游戏中的人际关系

如果说单机游戏是一种类似电影的叙事,网络游戏则更像是一种赛博空间或是虚拟社区,那么这种虚拟社区中的人际交往就引起了学者们的关注。国外的学者们主要采用虚拟民族志的研究方法,深入到游戏的虚拟社区中去研究,例如,麻省理工大学的泰勒(Taylor)的《在两个世界之间游戏:网络游戏文化初探》(*Play Between Worlds: Exploring online Game Culture*)一书就是作者深入《无尽的任务》(*Ever Quest*)这款游戏中进行的。泰勒采用网络民族志的方法进入虚拟游戏世界与玩家一起体验游戏世界里的生活,她指出网络民族志几乎是网络游戏研究必须要采用的一种研究方法^①。

加州大学欧文分校的人类学教授邦妮·纳尔迪(Bonnie Nardi)的《我作为暗夜精灵牧师的生活:一份魔兽世界的人类学记述》(“My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft”)是一部研究网络游戏《魔兽世界》的人类学的田野调查报告。纳尔迪一直关注互联网、数码科技与人类生活的互动关系,但是她以前不喜欢什么网络游戏,也很反对她儿子打游戏,认为是在浪费时间。2005年当她在给学生上课布置作业的时候,学生们分组讨论所选择的话题之一就是网络游戏,网络游戏怎样形塑他们的生活、世界和人际关系。于是她开始对网络游戏虚拟世界感到好奇,在儿子的帮助下,她从新手玩家开始,组队、打怪兽、刷装备,与其他玩家在网上和网下互动,完成了对《魔兽世

^① T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Cultures*, The MIT Press, 2006.

界》的人类学民族志。她重点观察了玩家在公会(Guild)中的社交状况与自我认同,而纳尔迪教授自己扮演的角色就是一个暗夜精灵族的牧师。纳尔迪在文中应用了约翰·杜威在《艺术即经验》中提出的美学思想,认为游戏是一种主动的美学经验(active aesthetic experience)。她还专门来到中国,在中国的网吧里做了一个月的田野调查,研究中国魔兽世界玩家的情况,并介绍了中国的“金币农夫”(那些在游戏中靠打装备或游戏币卖钱的人),比较了中美玩家的不同^①。此后,纳尔迪还有《科技世界中的社交》(*Social Interaction in a Technological World*)和《与科技一起活动:活动理论与交互设计》(*Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design*)等新媒体时代人机交互和人际社交的著作问世。

美国人类学家汤姆·博尔斯托夫(Tom Boellstorff)的著作《进入第二人生时代:虚拟人类的人类学探索》(*Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*)又是一篇采用虚拟民族志方法研究游戏的佳作,他主要是研究《第二人生》(*Second Life*)这款当年火爆一时的游戏。《第二人生》是总部位于旧金山的林登实验室(Linden Lab)于2003年推出的一款以“合作、交融和开放”为特色的大型3D模拟现实网络游戏。在这个游戏中,每个人可以建立自己的一个虚拟的“第二人生”,与同在这个虚拟世界中的其他人发生各种各样的关系。这是一个类似Web2.0的游戏,需要用户自生产内容。林登实验室限定自己仅能向居民和企业提供土地和工具,让他们发挥想象,亲自动手创造世

^① Bonnie Nardi, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, The University of Michigan Press, 2010.

界,如游戏中的3D虚拟建筑天安门、泰姬陵、巴黎圣母院等都是玩家自己建造的,游戏里还有各种大企业微软、Nokia等公司的虚拟总部。最重要的是,林登实验室还提供货币兑换,玩家可将在《第二人生》赚到的虚拟“林登元”兑换为真正的美元。博尔斯托夫在书中论述了《第二人生》虚拟世界中的空间与时间、虚拟化身、性别、友谊等虚拟文化^①。虽然这款游戏现如今不怎么流行了,但它对后来的《我的世界》等游戏都有所启发,人类在游戏世界中创造虚拟世界的梦想一直在延续。

西莉亚·皮尔斯(Celia Pearce)的著作《游戏的社区:多人游戏与虚拟世界中的沉浸文化》(*Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*)并不是选择一款游戏来研究。而是描写了她所参与的一个网上游戏公会,不断进驻到多个不同的游戏中去。为此,作者创造了一个术语“经常性移民(UrU Diaspora)”来形容这种现象^②。在深访中,我们也经常遇到这种现象:很多资深的网络游戏玩家会在一款游戏中认识一群朋友,他们可能在游戏之外有QQ群这样的联络方式,当有新的网络游戏出现时,几乎整个QQ群的玩家可能会“移民”到新的游戏中。其实,我国存在很多顶级的职业游戏公会,他们靠打游戏挣钱为生,就是这样不断的进驻到各种新的游戏去。

后来,上述提及的四位作者——泰勒、纳尔迪、博尔斯托夫和皮尔斯——还合作出版了一本关于网络民族志的书《民族志与虚拟世界:方法手册》(*Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of*

^① Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2008.

^② Celia Pearce, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, The MIT Press, 2009.