

北京市哲学社会科学基金规划项目成果



*Digital Games as Media: Interaction and  
Innovation Between Technology and Culture*

# 传播视野中的电子游戏

——技术与文化的互动和创新

黄 佩 著



北京邮电大学出版社  
[www.buptpress.com](http://www.buptpress.com)

# 传播视野中的电子游戏

——技术与文化的互动和创新

黄 佩 著

## 内 容 简 介

在过去的几十年当中,电子游戏始于技术人员在军事研究之余进行的小范围实验活动,后来转变为业余爱好者的小圈子创意活动、少数人使用的边缘休闲娱乐活动,继而成为承载大众消费的娱乐产业、大型的媒体集团,它产生的文化力量席卷全球、不可小视。这一发展过程,让我们真切地感到对电子游戏进行传播学研究的迫切性。本书重点从技术、文化两个研究维度入手,先梳理电子游戏的发展史,从电子游戏与时空关系、电子游戏与创意、电子游戏与媒介商品化这三个方向来考察电子游戏的传播特征。之后,对电子游戏的跨国流通和传播现象进行分析,结合媒介融合的概念探讨电子游戏对传统媒介的影响,最终提出电子游戏的未来传播发展趋势和潜在问题。

### 图书在版编目(CIP)数据

传播视野中的电子游戏:技术与文化的互动和创新 / 黄佩著. -- 北京:北京邮电大学出版社, 2017.9

ISBN 978-7-5635-4940-5

I. ①传… II. ①黄… III. ①电子游戏-研究 IV. ①G898.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 230885 号

---

书 名: 传播视野中的电子游戏——技术与文化的互动和创新

著作责任者: 黄 佩 著

责任编辑: 李欣一

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)

发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京九州迅驰传媒文化有限公司

开 本: 720 mm × 1 000 mm 1/16

印 张: 13.25

字 数: 203 千字

版 次: 2017 年 9 月第 1 版 2017 年 9 月第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-5635-4940-5

定 价: 52.00 元

· 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 ·

序

# 拥抱电子游戏 重视媒介传播

王鸿冀

游戏是人类自古以来就有的活动。

此书所论之电子游戏,是随着电脑和互联网的推广普及而发展起来的,1962 年诞生于美国,1993 年进入中国大陆。电子游戏最初是 PC 端单机版,后来是网络版的客户端和网页游戏,再随智能手机的出现兴起了移动游戏。电子游戏整体包含游戏机,当前主流却是 PC 端和移动端游戏。整个游戏产业收入,从不足亿元到远超千亿元。

电子游戏可说是影视动漫的延伸进化。玩家进入动漫文学故事情节,扮演其中的某个角色,这种新颖的体验式娱乐方式,受到广大青少年的青睐,乃至形成沉迷,造成一些不良影响,受到不少非议谴责。

正如黑格尔所言:“事物在其矛盾的发展过程中,逐渐显现出它的本质,从而达到现象与本质的同一。”

电子游戏就是这样,在矛盾的发展中走了过来,呈现出电子游戏的本质,是文艺化的电子娱乐软件产品,它是传统游戏在电子时空中的演进与升华。电子游戏是信息时代所造就的,也是信息时代所需要的。

20 世纪互联网刚兴起时,都说互联网是个虚拟世界。现在看

来,这个虚拟世界与现实世界,联系得是越来越紧密了,而且虚拟世界正在成为现实世界的一部分。21 世纪初,客户端游戏兴起时,业界普遍认为,一款游戏就是一个社区。目前我国游戏玩家,已达数亿之众。在这个虚拟的时空中,聚集着一群一群的男女老少,他们在娱乐、在互动、在体验、在交流。电子游戏的社会作用和影响,不仅是存在的,也是巨大的。

在这样的产业和社会背景下,本书从媒介传播的视角,剖析电子游戏的社会作用和影响。

书中以大量篇幅,结合中外电子游戏的发展沿革和现实状况,从文本、机构、受众三个框架层面,深入剖析电子游戏的媒介传播作用,资料详实、深入浅出。作者还结合近几年的实际工作,进行了更具体的补充。

电子游戏处于飞速的发展中,这种新颖的文艺化的电子娱乐软件产品,也还在不断地演进变化,业界的认知也在精准深化。此书的可贵之处,是从媒介传播的新视角,综合有关资料,对电子游戏作了全新的探索解读。

电子游戏发展到今天,其本身所承载的意义,早已超出电子游戏自身,业已成为一个媒介传播帝国,在世界范围内发生作用。值得称赞的是,作者对电子游戏的认知和心态:一个真正综合了科技和艺术的电子游戏时代已经来临。让我们拥抱电子游戏,重视电子游戏的媒介传播作用,全身心地投入到电子游戏的研发制作中来。这是电子游戏业界的使命,也是我们的人生价值所在。

2017 年 7 月 19 日

# 前言

如果从一个重度的电子游戏玩家的视角来看待我们生活的世界,可能他/她看到的是游戏世界和现实世界天衣无缝地复合在一起。一个是我们真实生活的时空,一个是我们需要依托技术的“中介化”来体验的时空,在这两种时空中穿梭,也许是很多人当下的一种生活方式。

电子游戏是一种传播媒介,这是本书作者观察的一个出发点。它依托重要的传播技术拥有独特的传播方式和文化,还有让大众传媒艳羡不已的用户群体。从历史上看,它延续了媒介发展的特征和路径,从现实上看,它又营造出很多与传统媒介不同的功能和影响。怎样能够从媒介研究的角度对它进行把握和分析,这是本书努力想尝试的方向。

本书作者从电子游戏传播的社会基础、媒介观念以及文化影响三个维度出发,结合相关的传播学理论加以分析,建立理论框架。之后,针对电子游戏发展呈现的特点,从时空关系、媒介创意和媒介商品化三个重点特征进行论述,同时抓住全球化、媒介融合等热词与电子游戏之间的关系进行讨论,以此来拓展电子游戏研究视角。

之所以选择中观、宏观的层面来进行写作,是因为在过去的五年当中,作者接触了很多企业、机构以及相关的政府部门,从产业的角度对电子游戏有了更多的了解。作者希望能够通过本书

## 2 ◇ 传播视野中的电子游戏

的写作,用一个新的框架掀开电子游戏迷人而神秘的一角。

本书得以成功地完成,要感谢的人很多。北京市哲学社会科学基金的资助让我得以在这个领域里进行更深的研究和积累,中国出版协会游戏出版物工作委员会副理事长王洪冀研究员、北京邮电大学网络文化研究中心主任王文宏教授给我的写作提供了大量的灵感,北京市文化局的相关领导为研究的进行给予了很多支持;其次,感谢家人对本人的工作提供的强大精神支柱;最后感谢北京邮电大学出版社社长代根兴先生、总编室王海英给予的大力支持,为本书做了大量协调工作;李欣一编辑为本书的细节修订提出了巨细无遗的意见。没有你们,就没有这本书的诞生。

# 目 录 *Contents*

---

绪论 / 1

第一章 传播视角下的电子游戏 / 7

第一节 电子游戏传播的社会基础 / 7

第二节 电子游戏传播与媒介理论 / 18

第三节 电子游戏传播的文化影响 / 26

第二章 一种新媒介：电子游戏的前世今生 / 40

第一节 空间中的视觉实验 / 41

第二节 电子游戏的大众化 / 44

第三节 电子游戏的商业沉浮 / 61

第三章 电子游戏的时间与空间 / 65

第一节 游戏时间的延伸与回旋 / 66

第二节 游戏空间的拓展与重组 / 75

第四章 电子游戏与媒介创意 / 88

第一节 电子游戏的互动 / 89

第二节 电子游戏的叙事 / 97

## **2 ◇ 传播视野中的电子游戏**

第三节 电子游戏中的身份与人际沟通 /103

## **第五章 电子游戏与媒介商品 /119**

第一节 媒介商品化 /120

第二节 电子游戏的帝国? /122

第三节 电子游戏背后的政治经济推动力 /128

第四节 电子游戏的玩家:另类的“生产消费者” /138

## **第六章 电子游戏:跨越国界的传播 /141**

第一节 电子游戏跨国传播的影响因素 /142

第二节 电子游戏跨国传播的机制 /147

第三节 电子游戏的跨国传播现状 /150

## **第七章 电子游戏与媒介融合 /167**

第一节 媒介融合的推动因素 /168

第二节 网络游戏的用户观念 /171

第三节 网络游戏的用户策略 /172

## **结语 Game on or Game Over /180**

Game on:媒介与社会互相塑造中的电子游戏 /180

Game over?:媒介与传播演进中的电子游戏 /193

参考文献 /199

# 绪 论

什么是电子游戏？不同的人会给出不同的答案。有人说它是一种艺术形态，有人说它是一种娱乐方式，有人说它是一个产业，还有人说它是一种精神麻醉剂。在这个争论里，并没有标准答案。本书将从“作为一种传播媒介的电子游戏”这个定位上，展开对电子游戏的研究。

电子游戏的分类有不同的标准。有的根据承载平台（电脑、手机等）来进行分类；有的根据游戏参与者的参与方式（联网、单机的）来分类；有的依据玩家介入游戏世界的方式划分（第一人称、第三人称、上帝视角）；还有根据构成游戏玩耍的规则与内容（竞速、动作冒险）或者其表现形式（科幻、奇幻、现实）来分类。本书中的电子游戏主要按照承载平台来区分不同的游戏形态，但是在论述的时候不会刻意地将它们彼此孤立开来。在论述的过程中，本书从媒介形态演化的角度出发，首先会提及早期的街机游戏（arcade）、主流的家用游戏机游戏（console），它们涉及了电子游戏如何从一种存在于公共场所的媒介，逐渐走进私人的家庭，并对理解电子游戏作为一种媒介

空呈现和表达的特征。另外，本书将电子游戏放在传播技术与社会发展两者关系的框架中来进行观察，分析不同类型的电子游戏与社会文化之间的关系，尝试展示它们互为促进、互为塑造的动态发展过程。

如果我们把电子游戏这个词拆开来，“电子”这个部分可以看成是对媒介技术的体现，而“游戏”则是对媒介内容的指称。

首先，从“电子”这一技术层面看，电子游戏除了有以电子计算机为基础的各种基础技术以外，还涉及了视觉影像等应用技术。从西方众多的研究文献中可以看到，电子游戏很大程度上与“视频游戏”是重合的，就是因为视觉技术的运用上有着独特性。可以说，“视频”这一特征把电子游戏和纯文字游戏区别开来（纯文字游戏如1977年美国人威廉·克罗德研发的《洞穴冒险》游戏，玩家需要依靠输入文字命令来控制游戏角色在洞穴中的活动），同时也和桌面游戏、卡牌游戏这些未经过媒介技术中介化的游戏形式区别开来。另外，无论是早期的街机，还是后来的移动游戏，都可以通过电子技术处理用户输入的内容，以视觉化的方式给予用户反馈，同时为用户提供进行再反馈的技术支撑。这一往复循环的过程要求有一个能够快速反应的系统，就如体育运动当中的乒乓球或者网球互相对打所强调的那种灵敏和迅捷。这种对交互速度的要求，传统的桌游、卡牌游戏等游戏类型也是无法企及的。

从技术的继承性来看，传统的电影、电视这些大众传媒都需要依赖视觉影像技术，电子游戏和这两种媒介相比，同样需要利用视觉影像技术，以便制造出快速多变的视觉效果。例如，应用在电视中的光栅扫描成像、矢量扫描成像技术，也同样大量地应用在电子游戏当中。随着电子游戏愈加成熟地发展，它使用的计算机辅助成像技术，包括二维、三维成像技术，现在也都广泛地运用在电视和电影之中。电视、电影都有其具体展示的媒介载体（电视机、电影屏幕），电子游戏也不例外，从公共场所中摆放的街机，到家庭使用的电脑，再到家用游戏机、掌上游戏机和移动终端，可以说，电子游戏是跨媒介的引领者。而今，电视和电影也在逐步进行学习电子游戏的跨平台策略。

其次，在“游戏”这一内容层面看，电子游戏有着更为独特的内容。在许多研究者看来，游戏（game）是和人类社会长期共存的内容，它既和人类

的一般玩耍行为 (play) 紧密相关, 也有区别。法国游戏研究者罗杰·卡里莱斯 (Roger Caillois) 认为游戏是受限制的 (ludus), 而一般的玩耍是自由 (paida) 的。游戏设计者西梅尔曼 (Zimmerman) 给游戏下的定义是: 游戏是一种自愿的、需要互动的行为, 一个或者多个玩家根据规则来行事, 在一个事先构建的环境中产生冲突, 最终产生可以量化的、可以用价值衡量的结果<sup>①</sup>。总的来说, 竞争、冲突、规则、能力、有利的结果是游戏行为多少会涉及的重要元素。更有进一步阐释“游戏与玩耍”的学者指出, 游戏的乐趣在于有挑战性, 它根据人们大脑思维的学习系统来创造内容。人们通过游戏设置的机制去进行探索, 在探索过程中成为持续使用游戏的重度用户。游戏的核心机制是: 玩家试探性地解决问题, 了解自身的社会关系, 了解其他用户, 掌控自己的肢体状况, 通过估算可能性来解决人类的困境<sup>②</sup>。

尽管电子游戏已经存在了 40 多年, 但对电子游戏进行学术研究却是一个较为新近的现象。要对其有非常详细的了解, 还需要参考不同角度对它进行的各种阐释。关于电子游戏的学术研究始于 20 世纪 90 年代初期, 早期的研究有两种主要的研究取向: 一种是社会科学的视角, 重在理解玩游戏对“玩家”的影响; 另一种则是人文学科的视角, 试图理解电子游戏产生的背景和意义<sup>③</sup>。社会科学关注的是游戏产生的效果, 在这个领域, 主要沿用的是媒介效果的研究范式。游戏对玩家有没有影响、如何产生影响, 这些问题一直存在大量的争论。安德斯 (Anders) 等学者坚持认为电子游戏对玩家具有强大的效果<sup>④</sup>,

---

① Zimmerman E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games [A]. In Wardrip - Fruin, N. & Harrigan, P. (eds), First Person, New Media as Story, Performance, and Game [DB/OL]. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/ludican-do>.

② Alexander L, Koster L. (2012). 回顾游戏趣味理论十年发展历程 [EB/OL]. <http://gamerboom.com/archives/61774>.

③ Williams D. Bridging the methodological divide in game research [J]. Simulation & Gaming, 2005, 36 (4), 447 - 463.

④ Anderson C A, Shibuya A, Ihori N, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta - analytic review [J]. Psychological Bulletin, 2010, 136 (2), 151 - 173.

弗格森 (Ferguson) 等学者则认为只有中度影响或者没有影响<sup>①</sup>。这些研究从暴力内容、沉迷行为、社会交往等各个方面去考察、测量电子游戏对于“玩家”产生的影响。人文学科对电子游戏的研究,在发展过程中分离出两派意见:一方面将游戏看成是一种讲故事的形式,考察其叙事方式;另一方面则坚称需要有一种关于“游戏学”的独立研究,专门研究游戏独特的叙事机制,不把游戏看成是讲故事的方法<sup>②</sup>。

当前,电子游戏正努力地将自己建设成一个独立的研究领域。它已经拥有自己的全球性期刊,如《游戏研究:国际电子游戏研究期刊》;同时,相关的研究机构和教育机构也纷纷兴起,例如,电子游戏研究协会 (Digital Games Research Association) 就是其中较为著名的一个。另外,在传播学、人类学以及社会学等学术会议中,“游戏研究”已经成为热门的主题。关于电子游戏的研究,慢慢发展出了更为丰富的研究路径。开始之初,把游戏看成是人类基本行为的研究居多,游戏的概念包含的内容也更为广泛。例如,萨顿-史密斯 (Sutton-smith) 1997 年对儿童游戏的研究<sup>③</sup>,帕乐特 (Parlett) 1999 年关于桌面游戏的形式研究<sup>④</sup>等,这些研究涉及了“游戏”最为基本的一些概念和理论,为后续的各种“游戏”研究做了有效的铺垫。另外,从设计角度出发,研究电子游戏的人开始认真思考“前电子”时代的游戏是如何定义的,它们如何影响“电子游戏”的设计,电子游戏本身需要什么独特的设计理念等问题。例如,克罗弗德 (Crawford) 2005 年就撰写了一本关于游戏设计的书籍,该书通过对比分析,既追溯了电子游戏的历史,也从它的设计元素中寻求其独特性,从一个新的角度探讨电子游戏研究的合理合法性。再次,随着技术和游戏文化的发展,电子游戏展示了知识整合、人机交互等一系列新

---

① Ferguson C J. The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games [J]. *Psychiatric Quarterly*, 2007, 78 (4), 309 - 316. doi: 10.1007/s11126-007-9056-9.

② Pearce C. (2005). Theory wars: An argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate [A]. In *Proceedings of DiGRA 2005*. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>.

③ Sutton-Smith B. *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

④ Parlett D S. *The Oxford history of board games*. New York: Oxford University Press, 1999.

的特征,这些新的特征,需要引入其他学科的知识做交叉研究,由此为电子游戏作为一个独立研究领域提供了更广阔的空间。

我们可以看到,电子游戏的研究发展过程,涉及了传播媒介研究当中技术、社会和文化层面的内容。在过去的几十年当中,电子游戏始于技术研究人员在军事研究之余进行的小范围实验活动,之后转变为业余爱好者的小圈子创意活动、少数人使用的休闲娱乐活动,继而成为承载大众消费的娱乐产业、大型的媒体集团,它产生的文化力量席卷全球、不可小视。它已经成为信息时代一种新型的传播媒介,这让我们真切地感到对电子游戏进行传播学研究的迫切性。

本书把电子游戏看成是一种传播媒介,更具体地说是基于三个方面的考虑:第一,与之前的漫画、电视、电影类似,电子游戏从另一个角度体现了媒介技术的发展及媒介产业的变迁。电子游戏是视觉性的媒介,游戏所带有的竞争、规则和冲突通过视觉化技术和手段呈现出来,电子游戏故事的构建、叙事的进行、环境的仿真是影视、戏剧产业发展的延续和创新。第二,和传统的大众传媒相比,电子游戏实现了高度的社会互动。电子游戏的互动,受制于规则又产生规则,这是大众传媒一直渴求但很难实现的目标。自从互联网出现之后,互动成为传播研究中的关键词,互动受制于什么规则,能够形成什么规则,对于研究网络当中个人、群体和社区的传播关系极为重要,电子游戏恰好提供了研究互动传播的一个新型场所,这个场所是由计算机和算法控制并构建的。在这个场所中,互动带来的传播变革十分深远,人类的传播活动和社会活动呈现新的特征,产生了新的文化景观和文化影响。第三,电子游戏的玩家数量远大于以往大众传媒的“受众”,玩家从最初的男性青少年,发展到了各个社会群体,其传播行为更为复杂,传播效果更加微妙。电子游戏追求可量化的、有价值的游戏结果,涉及对玩家的社会及心理分析和调查,这与传播当中的受众研究有着天然的关联,“玩家”作为一种新受众给传播研究带来了挑战和机遇。

基于上述的梳理,本书将重点从技术、文化两个研究维度入手,分析电子游戏作为一种传播媒介的所具有的特点和影响。本书将会简短梳理电子游

## 6 ◇ 传播视野中的电子游戏

戏的发展史，然后从传播的基础元素——电子游戏与时空关系，传播的文化基础——电子游戏与媒介创意，传播的产业渊源——电子游戏和媒介商品化三个方向来考察电子游戏的传播特征。另外，再从电子游戏所具有的跨国流通和传播现象入手进行分析，结合媒介融合的概念探讨电子游戏对传统媒介的影响，最终提出电子游戏的未来传播发展趋势和潜在问题。

## 第一章

# 传播视角下的电子游戏

传播媒介不是一个独立运行的系统，它与社会的发展密切相关，需要将媒介放置于整个社会发展进程中进行研究。电子游戏作为一种传播媒介，它的发展一方面与整个社会及文化的变化有着紧密关系，另一方面，它在媒介技术演进所营造的媒介文化生态圈中又有着自身独特的位置。本章将从电子游戏传播的社会基础、电子游戏传播与媒介理论、电子游戏传播的文化影响三个维度出发，阐述相关理论与电子游戏研究之间的关系。

## 第一节 电子游戏传播的社会基础

### 一、信息社会来临

信息社会的研究，自 20 世纪 70 年代兴起于西方，至今掀起了一次又一次的浪潮。美国著名社会学家丹尼尔·贝尔于 1973 年提出了“后工业化社会”的概念。在 1979 年，他在发表题为《信息社会》的文章中明确提出：“即将到来的后工业社会，其实就是信息社会。”丹尼尔·贝尔在《后工业社会的来临——对社会预测的一项探索》一书中，提出资本主义社会即将进入新

的体系，也就是后工业社会，而这个社会最重要的特征，就是信息产生了前所未有的重要性。在后工业社会，服务业高度发展，文化产品当中的信息生产、处理和传播替换了原有的自然资源以及工业产品的生产和传送方式。这一改变，使计算机为代表的信息技术成为社会知识生产的主力，人类为此需要进行持续的、大量的学习才能获得相应的能力。由此，运用于技术和科技创新来学习、管理新知识的能力变得十分重要，拥有这些能力的“知识工人”能够传播、积累信息，最终将其处理为数据，数据在新的市场环境当中能发挥极大的竞争优势<sup>①</sup>。“知识工人”以及与新型知识相关的人群，会成为愈发拥有实力的阶层，他们的成长背景、生活方式反之会对社会发展产生影响，甚至影响社会结构的变化。

如果说贝尔更加注重将信息作为一种社会基础架构来展开论述，那么阿尔文·托夫勒在《第三次浪潮》一书中，以更为大众化的语言阐释了贝尔的这个理念，将技术的作用推广到整个社会变革。他声称，从历史上看，技术发明是改变整个社会的重要力量，农业技术的改革构成了第一次浪潮，生产制造技术构成了第二次浪潮，而信息技术则构成了第三次浪潮，将对社会变迁产生深远的影响。托夫勒认为，工业社会的技术与社会发展之间存在矛盾，技术发展催生了僵化的层级关系、明显的阶级划分、缺乏人性的大众社会。而第三次浪潮则倡导技术要适应使用者、消费者本身的习惯，而不是让人类去适应技术的节奏以及规则。

在信息时代的每一个阶段，关于技术对社会的推动作用都有着极为积极的话语宣传。每一个电脑芯片、智能产品以及信息技术的诞生，经常会宣称拥有将世界变小、将个人自由进一步拓展的能力。尼古拉斯·尼葛洛庞帝在《数字化生存》一书中，曾乐观地预测，“就和所有自然规律一样，电子时代必将到来，不会停止。”<sup>②</sup>诸多和尼葛洛庞帝相似的未来学家，将电子计算机看成天然能够推动社会变革的力量，它的发展还预示着更多的参与、民主和创

---

① Bell D. The Coming of Post Industrial Society: A Venture in Social Forecasting [M]. New York: Basic Books, 1973: 27-30.

② Negroponte N. Being Digital [M]. London: Hodder Stoughton, 1995: 229.