

杜梁 / 著

上海社会科学院文学研究所青年学者研究系列

主编 / 徐锦江 执行主编 / 郑崇选

影游融合： 从联动到共生



上海社会科学院出版社
SHANGHAI ACADEMY OF SOCIAL SCIENCES PRESS

上海社会科学院文学研究所青年学者研究系列
主编 / 徐锦江
执行主编 / 郑崇选

影游融合： 从联动到共生

杜梁 / 著



上海社会科学院出版社
SHANGHAI ACADEMY OF SOCIAL SCIENCES PRESS

图书在版编目(CIP)数据

影游融合：从联动到共生 / 杜梁著 .— 上海：上海社会科学院出版社，2022

ISBN 978 - 7 - 5520 - 3813 - 2

I.①影… II.①杜… III.①电影—关系—电子游戏—研究 IV.①J90 - 05 ②G898.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2022)第 140669 号

影游融合：从联动到共生

著 者：杜 梁

责任编辑：霍 覃

封面设计：周清华

出版发行：上海社会科学院出版社

上海顺昌路 622 号 邮编 200025

电话总机 021 - 63315947 销售热线 021 - 53063735

<http://www.sassp.cn> E-mail:sassp@sassp.cn

排 版：南京展望文化发展有限公司

印 刷：上海新文印刷厂有限公司

开 本：890 毫米×1240 毫米 1/32

印 张：9.375

插 页：1

字 数：227 千

版 次：2022 年 9 月第 1 版 2022 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978 - 7 - 5520 - 3813 - 2/J · 116

定价：58.00 元

版权所有 翻印必究

总序

《诗经·邶风·定之方中》毛诗序中最早出现“城市”二字：“文公徙居楚丘，始建城市而营宫室。得其时制，百姓说之，国家殷富焉。”《共产党宣言》说：“资产阶级使农村屈服于城市的统治。它创立了巨大的城市，使城市人口比农村人口大大增加起来，因而使很大一部分居民脱离了农村生活的愚昧状态。”城市社会学家亨利·列斐伏尔说：“离开了城市生活和城市社会的实现，人类社会的进步，将不可想象。”著名的城市规划理论家刘易斯·芒福德说：“这城市，象征地看，就是整个世界；这个世界，从许多实际内容来看，已变为一座城市。”

今天，全世界已有超过一半人口生活在城市，在中国，城镇化率也已在2020年达到了60%左右。尽管作为城市起源焦点的加泰土丘仍然众说纷纭，尽管中国诸多已被探明的原始城邑遗址仍被含混地称为“文化城”，但这并不妨碍我们进行深入的城市研究。作为解开这个世界和我们自身之谜的一个途径，为了让城市更美好，为了实现人的全面发展，城市文化研究已然成为人类智慧必须承担的使命。

创建于1979年的上海社会科学院文学研究所一直以文学研究为己任，但随着社会发展和学科发展，以及所属之上海社会科学院在

2015年成为首批国家高端智库试点单位，文化研究也逐渐成为文学研究所的重要科研方向，并形成了学者辈出的研究团队；而身处全球超大城市——上海的区位优势，城市文化研究也自然而然地成为历任文学研究所所务班子的心之所属，成为文化研究的一个重要方向。2005年，文学研究所确认“城市文化研究”为重点学科，以此为基础，将城市文化理论研究、城市文化应用研究、文化产业研究、国际文化比较研究互相结合，互通有无，互相促进，使其既具有基础学科的厚实，又具有现实关怀的敏锐，学科建设得以较全面地发展。2006年，在上海社会科学院新一轮重点学科建设中，文学研究所的“城市文化研究”名列其中，并确立了城市文化理论研究、城市文化现实问题研究、城市文化史研究、城市文化国际比较研究4个研究方向。为了更好地整合研究力量，在文学研究所中国文学、科技人文、公共文化、城市文化、文化产业、国际文化交流和比较文学、民俗和非遗保护开发7个研究室科研成果的基础上，在国际文化交流基地、上海文化研究中心等派生机构的先导下，2020年文学研究所自主增设二级学科“城市文化”申报成功。2021年3月，经上海社会科学院党政联席会议批准，以文学研究所作为运行主体，正式成立了院属城市文化创新研究院，旨在将文学所多年来积累的包括城市文学、城市科技人文、城市公共文化、城市文化创意产业、国际城市文化交流、城市民俗等学科领域的研究力量进一步聚焦整合、凝神发力，持之以恒，期有所成。

城市文化研究在世界范围内的展开历史虽然不是很长，但在西方学界已具备了基本的学术规范和学科体系，并出现了格奥尔格·齐美尔、瓦尔特·本雅明、刘易斯·芒福德、亨利·列斐伏尔、曼纽尔·卡斯特尔、大卫·哈维、简·雅各布斯、莎伦·佐金等一批

学界领英。时至今日，随着中国城镇化和以超大城市为中心的都市圈的高歌猛进，巨大而生动的中国城市创新实践必然呼唤中国特色的城市文化理论。借 2021 年世界城市文化论坛（上海）举办之际推出的论著《海派文化新论》，以及“城市软实力研究系列”“海外亚洲汉学中的上海文学研究系列”“文学研究所青年学者研究系列”，展示出近年来文学研究所和新成立的城市文化创新研究院在城市文化方面的初步研究成果，与历年出版的《上海文化发展蓝皮书》《上海文化》（文化研究版）一起成为所院学术成果的展示平台，在此请教于行家里手，并接受社会各界检验，恳请不吝指教，批评匡正。

衷心祈愿城市让生活更美好。

上海社会科学院文学研究所所长、研究员

徐锦江

上海社会科学院城市文化创新研究院院长

2021 年 8 月 1 日于砥石斋

前 言

近年来，电影与电子游戏之间的产业与文化互动愈发频繁，并且显现出融合共生的协作发展趋势。本书立足于媒介融合语境，从数字技术、内容生产、产业经济与文化权力意识四个维度来探讨电影与电子游戏之间的互动共生关系。

从数字技术层面来看，数字科技的强力渗透在很大程度上弥合了电影与电子游戏原有的技术差距。电影诞生之初，凭借快速成像的机械装置、作为新奇杂耍的技术认知、符合现代性“速度景观”感知方式的内容呈现，建构起运动的感官惊奇。基于对电影缺乏操控性的“媒介补偿”，电子游戏通过可操控的符号系统、基于人机对话的技术认知以及各类幻想景观带来的超现实体验，建构起控制的感官惊奇。

在计算机科技作为新的“技术轴心”出现后，电影与电子游戏呈现出一种相似的技术美学倾向——层叠与阵列的美学。层叠与阵列，作为数字影像处理与展示的基本方式，推动了影游“造梦”能力在空间维度的延伸。在融合语境中，不同传播介质之间趋向于建立“联合作战”的媒介聚合关系，以期形成对目标用户群体的视听觉的感官包围，即沉浸感的营造。电影与电子游戏共同从动态影像媒介的时空泛在和文本内部的数字幻境构建两个层面，建立起契合

时代文化与媒介语境的沉浸的感官惊奇。

从内容生产层面来看，电影与电子游戏的跨媒介互文指向了以文化借势为驱动力的文本生产方式与媒体协作关系。就表面而言，文化借势包括议题设置、元素移植、思维渗透和跨媒介改编等形式；就内在的思维逻辑方式而言，跨媒介互文的根本意图在于寻求既有IP的智力支持与营销助力，以期达到降低风险与追求利润最大化的效果。

不同媒介之间的“协作叙事”搭建“故事世界”，构成了跨媒体互文的理想状态。故事世界围绕着超现实的幻想空间进行运行规则的设定与型塑，既体现出缔造“元神话”的努力，又是对受众/游历者与文本/新世界关系的能动反映。故事世界的文本群落具备一定的美学与结构共性：陌生世界的文本导航、游牧英雄穿越与成长故事。通过对创世传说、开放宇宙与未来世界等超现实文化议题的剖解与讨论，故事世界承担起作为反映人类集体情感倾向与文化想象的幻想田野的功能。

从产业经济层面来看，电影与电子游戏的互动融合以知识扩散和符号经济作为驱动力，以寡头垄断的形成作为重要后果。影游产业互动受到作为一种经济规律的“熵法则”的制约，熵的阻滞不仅会影响产品质量，还有可能引发整个生产线的暂时性崩溃。因此，影游产业融合诉诸开放性生产系统的建构，即寻求建立通过引入外界能量来削弱、延缓乃至逆转熵值递增的耗散模式。在消费社会语境中，受众观影和游戏的根本目的在于获取符号价值：对形象亲合的需求乃至对银幕/荧幕身体的想象性占有。经由真人影星的多义性与虚拟角色的可操控性的共同演绎，跨媒介的超级明星形象成为稳固由资本主导的景观、符号拜物教的重要手段。

具备较强资本实力的传媒业寡头在建立起垂直整合体系之后，往往选择通过追求范围经济来推动商业模式创新与经济效益提升，并通过对跨国市场的抢占与开发扩张其经济版图。面对跨国资本入侵，国内业界巨头们可参考“雁行模式”扭转文化产品贸易逆差，寻求创制能够远销海外的文化产品。

从文化权力意识方面来看，传媒业的监督、控制欲望与受众的“集体智慧”反抗形成了对立冲突。受监控资本主义思维的影响，传媒业寡头意图对受众的剩余时间进行更为精密的管理和控制：其一，影游产业均采用了一套大致相同的监控式“销售未来”的生产模式；其二，影游跨媒介改编的模式，就是基于大数据思维展开的。从根本上看，传媒业资本威权的意识形态阴谋在于将受众的消费行为转化为特殊形式的劳动：其一，传媒业资本威权对劳动价值的剥削从工作时间转向娱乐时间；其二，受众的文本接受行为异变为利润生产活动。

面对现代社会生产系统的“极权性的扩张”，通过弱势者联盟形成“集体智慧”，被视为受众群体可能采取的抵抗性策略。该群体通过文本盗猎的方式达成群体性联合与狂欢，并且由此获得了与寡头资本进行协商、对话的权力。在共享经济的型塑过程中，传媒寡头对版权的独占与普通受众尝试分享文化权力的冲突进一步加剧，这种矛盾性就形成了对新型产业主体的召唤。当前影游领域的知识共享主要是以虚拟社区加用户生成内容的方式来实现的，其本质则是新的平台经济主体对大众文化生产力的“寄生性”利用。当下，受众群体唯有寄望于新技术的发展助其获取更多的文化权力。

在资本寡头主导乃至决定媒介融合时代技术发展、文化想象乃至受众身份的过程中，社会大众更需警惕“内爆”危机的到来。或

许随着虚拟现实、人工智能技术的发展，未来将出现一种整合性的媒介，达成“超真实”的影像对现实生活的替代与偷换，甚至将影响未来社会中人类对于世界的认知。因此，人类必须在推动影游互动共生的过程中保持自我警觉，避免受到媒介反制。

目 录

总 序	1
前 言	5
绪 论	1
第一章 探寻游戏性：从生物本能到文化基因	38
第一节 痴迷游戏：动物本能与“幼态延续”	38
第二节 作为方法论依据的游戏哲学	44
第二章 从运动控制到视觉沉浸：感官惊奇的数字化转向	56
第一节 运动与控制：早期电影与电子游戏的技术驱动力	56
第二节 视觉沉浸：数字时代影游的共同技术朝向	71
第三章 文本互动：影游跨媒介互文与故事世界建构	91
第一节 影游文本互动：文化借势与跨媒介改编	91
第二节 可延展的故事世界：游牧星际与幻想田野	117

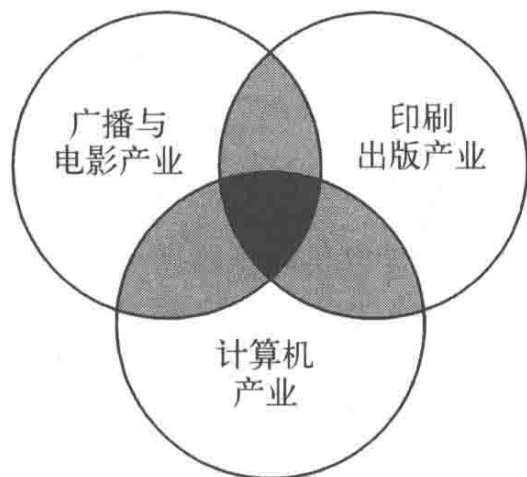
第四章 影游产业超链接：知识扩散与寡头经济	141
第一节 产业融合：搭售模式与符号经济	141
第二节 资本“神话”：范围经济、寡头市场与全球化 策略	158
第五章 资本威权与普罗大众的文化权力博弈	178
第一节 剩余时间论：监控资本主义询唤知识劳工	178
第二节 “平权”诉求：集体智慧与共享经济	192
余论：影游共生的未来面向——内爆危机与感知重塑	208
参考文献	228
参考影片与电子游戏目录	256
附录：从“后窗”走向“广场”：试论电影与电竞的互融叠合	270
致 谢	284

绪 论

一、融合共生：新旧媒体的关系重塑

1. 媒介融合：数字技术影响下新旧媒体边界的消失/媒介研究的一种范式

早在 20 世纪 70 年代末，美国麻省理工学院教授尼古拉斯·尼葛洛庞帝（Nicholas Negroponte）就已通过著名的“三圈叠合”图例预见不同媒介产业逐步走向融合的发展趋势。他以三个相互重叠的圆圈来指代广播与电影产业、印刷出版产业和计算机产业，认为三者将渐趋聚合并最终形成单一实体^①。尼葛洛庞帝随后推动了“三圈叠合”的预想走向技术实践。1985 年，他与麻省理工学院前院长杰罗姆·B. 魏斯纳（Jerome B. Wiesner）联合创办了著名的媒体实验室（MIT Media Lab）。自创



“三圈叠合”图像

^① Ester Appelgren. Convergence and Divergence in Media: Different Perspectives. 8th ICCC International Conference on Electronic Publishing Brasilia — DF, Brazil June 2004, pp. 238 – 239.

立伊始，媒体实验室便在融资方式、组织结构、创意设计和技术研发等多个层面显示出浓厚的多种媒介之间相互协作的意味：其最早的资金援助来源于华纳电影公司开发互动式电影的需求^①，来自电影界、音乐界和科学界等多个领域的研究人员共同服务于尼葛洛庞帝进行媒介整合的未来憧憬：“通过增加视觉的丰富性（娱乐产业）、信息的深度（出版产业）、计算的内在互动性（计算机），来塑造人性化界面和人工智能。”^②

“三圈叠合”猜想反映出第三次科技革命到来之后，媒介关系的整体走势：报纸、杂志、广播、电影、电视和计算机等发源于不同历史时期的新旧媒体，此前虽在组织结构、内容生产等层面存在交集，但大致呈现为“多线程”并行状态，如今“栖居”于形态各异的存储介质之上的信息都能够被转化为比特（bit）数据，为不同媒介“并轨”提供了技术基础。受到存储介质新变的影响，媒介融合（Media Convergence）语境中的信息传播形成了对人机交互的深度依赖：以计算机技术和数字编码方式作为基础技术支撑，以屏幕作为“抓取”信息的重要窗口，以影像作为承载信息的关键性符号构成方式，以信息的智能化生产、存储、提取、推送作为最终目的。

尽管尼葛洛庞帝所尝试构建的数字技术的“乌托邦”未能在短期内“降世”，但是其基本思想得到了学界的理论支持，并且部分地在产业实践中获得验证。早在1983年，伊契尔·索勒·浦尔（Ithiel De Sola Pool）就已指出，数字技术的发展将导致此前泾渭分明的报纸、广播、电视等各类媒体的边界逐步消融，从而形成“传

① 未名：《媒体实验室：创造未来的实验室》，《中国科技信息》1997年第11期，第32页。

② 徐清华、胡维佳：《从理念到实体——美国麻省理工学院媒体实验室的创建》，《世界教育信息》2009年第4期，第68页。

播形态融合” (convergence of modes)^①。自 20 世纪 90 年代开始, 传统媒体搭乘互联网“快车”的组合方式逐步形成产业风潮。1992 年, 美国的《圣何塞信使报》开风气之先, 在因特网服务提供商美国在线 (AOL) 的技术支持下创办了全球首份网络报纸。1996 年, 在美国拥有巨大社会影响力的《纽约时报》推出了在线网站^②。世纪之交, 美国在线与时代华纳 (Time Warner Inc.) 的“世纪联姻”催生了“世界上第一家面向因特网世纪的完全一体化的媒体与传播公司”^③——美国在线时代华纳 (AOL Time Warner)^④。后者显现出对新旧媒体的极强的整合与兼容能力, 原时代华纳公司所生产的杂志、电影、电视、音乐、动画等内容进入线上数据库, 也在短期内弥补了互联网内容紧缺的“短板”。有研究指出, 截至此时, “融合”这一词汇就已较为普遍地与线上内容传播联系在一起^⑤。

进入新世纪, 在学术研究视野中, 媒介融合的概念内涵变得更为多样。里奇·高登 (Rich Gordon) 对于媒介融合的各个维度的探讨较为全面, 他认为这一概念至少应该包含六个层面: 媒介技术融合 (convergence in media technology)、所有权合并 (convergence of ownership)、媒介战略联合 (convergence of media tactics)、媒介组

① Ithiel De Sola Pool. *Technologies of Freedom*. Cambridge MA: Harvard University Press, 1983, p. 24.

② 杨晓丽:《媒介融合的先行者——〈纽约时报〉》,《东南传播》2008 年第 9 期, 第 93 页。

③ 唐润华:《抢占 21 世纪信息传播的制高点——美国在线——时代华纳合并案透视》,《中国记者》2000 年第 2 期, 第 48 页。

④ 从公司运营的角度看, 美国在线与时代华纳的这次兼并重组未能真正实现优势叠加。新公司成立之初, 曾身居美国《财富》杂志所评选的 500 强公司榜单的第 37 位, 公司股价也在 40 美元上下徘徊。然而好景不长, 随着美国互联网市场泡沫的破裂, 2002 年, 该公司股价暴跌, 一度跌至 10 美元左右。2003 年, 该公司重新恢复“时代华纳”的名称。2009 年, 时代华纳剥离了美国在线负责的互联网业务。

⑤ Gordon R. *The Meanings and Implications of Convergence*. *Digital Journalism: Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism*. Maryland: Rowman & Littlefield, 2003, pp. 57-74.

织的结构性整合（structural convergence of media organization）、信息获取方式融合（convergence of information gathering）以及新闻叙事形式融合（convergence of news story-telling）。^①除此之外，也有学者从某个单一角度或多个不同角度来理解媒介融合现象。约翰·帕夫利克强调媒介融合对于数字技术的依赖性，他认为“融合是指所有的媒介都向电子化和数字化这一形式靠拢，这个趋势是由计算机技术驱动的，并在网络技术的推动下变得可能……所谓多媒体，是指文本、图片、视频、声音以及这些元素的链接和交互的混合体”^②。安德鲁·那奇森（Andrew Nachison）从公司所有权层面出发，将之界定为“印刷的、音频的、视频的、互动性数字媒体组织之间的战略的、操作的、文化的联盟”^③。亨利·詹金斯（Henry Jenkins）从技术、经济、社会、文化与全球化等角度展开研究^④，格拉汉姆·梅考（Graham Meikle）与谢尔曼·杨（Sherman Young）则从技术、产业、社会和本文等四个方向进行阐释^⑤。

对上述学者们的思路进行筛选与整合，可以梳理出媒介融合研究的几个不同维度：数字技术、内容生产、产业经济与文化权力意识。这四个层面也构成了判断媒介融合现象是否真正发生的理论依

① Gordon R. The Meanings and Implications of Convergence. *Digital Journalism: Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism*. Maryland: Rowman & Littlefield, 2003, pp. 57 - 74.

② [美] 约翰·帕夫利克：《新媒体技术——文化和商业前景》，周勇等译，北京：清华大学出版社 2005 年版，第 126 页。

③ Andrew Nachison. Good Business or Good Journalism? Lessons from the Bleeding Edge, A Presentation to the World Editors Forum, Hongkong, June 5, 2001. 转引自蔡雯：《新闻传播的变化融合了什么——从美国新闻传播的变化谈起》，《中国记者》2005 年第 9 期，第 71 页。

④ Henry Jenkins. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006, p. 282.

⑤ Graham Meikle, Sherman Young. *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

据。在这四类影响因素中，数字技术的存在是基本前提，它的问世使得内容的跨媒介生产与传播变得更为便利，这也构成了媒介融合的物质基础。内容生产层面的媒介融合不仅是指文本乃至智力资源（intellectual property，简称 IP）的全媒体覆盖式开发、推送，并且在不同媒介之间形成互文关系，还指不同媒介文化和审美方式之间的相互渗透与影响，或许最终会形成一种见容于一众新旧媒介的全新文化与美学。产业经济层面的媒介融合，既包含全球/本土媒介市场空间的扩容与传播机制的确立，也囊括了巨型跨国传媒集团不断膨胀的垄断欲望，以及受众消费行为和消费方式的变化。在文化权力意识层面，媒介之间的融合趋势也正在生产出与之相匹配的文化意识，普通受众尝试打破资本威权对信息的单边控制，由此引发文化权力归属的争端。

目前尚无足够的证据证明，呈现为加速度发展状态的媒介融合现象将致使现存的某一种或者某几种媒介走向彻底消亡，甚至最终形成单一媒介“大一统”的格局。举例而言，早在 20 世纪 90 年代，“报纸消亡”的相关论调开始相继浮现。美国学者菲利普·迈耶（Philip Meyer）与日本《每日新闻》原总编辑歌川令三甚至分别对报纸的“大限”做出预判，前者认为日报读者将在 2043 年第一个季度末清零^①，后者则指出 2030 年会成为日本报纸的“末日”^②。尽管 2005 年前后传统报业公司倒闭风潮显现，但其根本原因并非在于受众消费需求的缩减，而是由于互联网的快速扩张形成了对其市场空间的剧烈挤压。面对新媒体介入而引发的市场重新“洗牌”，“媒

① Philip Meyer. *The Vanishing Newspaper: Saving Journalism in the Information Age*. Columbia: University of Missouri Press, 2004, pp. 15 - 16.

② 崔保国：《走进日本大报》，广州：南方日报出版社 2007 年版，第 344—345 页。