

青观察

寻找更为开阔多彩的世界

——电子游戏三人谈 ■罗建森 三哈 昶常

尽管在当下这个时代,很多文化现象都已经被给予了足够的宽容,但电子游戏的存在及其合法性依然在受到诸多质疑。如何解释电子游戏的意义所在,从来都是一个略显棘手的问题。除了生理层面的畅快和愉悦,电子游戏还给玩家带来了什么?玩家是否能够从中思考和感悟到更多的东西?本次访谈邀请了青年游戏从业者三哈和资深游戏玩家昶常,来同我们分享对电子游戏的一些看法。

——编者

游戏世界:在多样中寻求乐趣

罗建森:感谢两位参加这次围绕电子游戏展开的对话。在切入正题前,我想再多啰嗦两句向大众对游戏的一些“想象公约数”:打打杀杀,暴力血腥,浪费时间,玩物丧志……这些都可以说是对游戏的刻板印象。不过今天的对话并不是针对这些问题发起的,也不是为了给电子游戏“翻案”。我更倾向于谈的,是从我们自己的游戏体验出发,聊一些有关游戏的新问题、新现象,以及对它们的看法。

所以第一个问题,也是我自己比较感兴趣的一个问题,是关于开放世界的。过去的大多数游戏,地图是封闭的,人物行动的自由度并不高,玩家一般是跟着任务指引进行操作。近年来开放世界类型的游戏越来越多,玩家可以自由地在虚拟世界中漫游,巨大的地图为玩家提供了充分的探索空间,人物行动也几乎不再受到剧情和任务的限制。玩家(包括游戏厂商)对开放世界游戏的这种热衷,是跟好奇心和探索欲有关吗?

昶常:开放世界也分不同类型。比如《荒野大镖客2》的开放世界,走的是更为仿真的路线,即在游戏中尽可能模拟还原出整个真实世界的复杂性,把所有的细节都做到位。比如一个村庄,随着时间流逝,它的样貌也会发生细微的变化。另一种是像《塞尔达传说:旷野之息》《我的世界》一类的开放世界,它简化了真实世界中的许多细节,只保留了一些必要的构成要素,但同样是内部自治的,有它内在的逻辑和规则。

三哈:《塞尔达传说》的世界比较像一个理工科的世界,《大镖客》则更偏向人文社科的世界。在《塞尔达传说》里,玩家的核心乐趣之一就是充分运用游戏机制和规则,去探索和拓展游戏世界,重点在于对游戏玩法的理解;而在《大镖客》中,玩家经常会忘记自己的任务是什么,要去往何处,被游戏所构建的人文世界所吸引。这个世界中既有细腻的自然风景,也有丰富的人物和社群,展现了一种独特的社会风貌,是非常迷人的。我觉得这是两种探索开放世界的不同方向吧。

电子游戏是关于交互的艺术,相比于电影、电视,它的优势在于更强烈的交互感和参与感。相比于其他类型的游戏,开放世界类游戏可以给玩家提供更为丰富的沉浸式体验。但对于一些比较依赖任务引导的玩家而言,这种开放可能反而是劣势,因为它没有相对明确的游戏目标,玩家在游玩时可能会缺乏方向感。

昶常:这就是我玩《星际拓荒》前几个小时的感想。这个游戏并没有什么强制性的任务,玩家通过与NPC进行对话,可以得知某些地方有和剧情相关的线索,但他可以自由选择去或不去,随便干什么都行。在自行探索的过程中,玩家会发现一些日志之类比较有趣的道具,通过这些道具,来逐步弄清游戏的世界观以及剧情的来龙去脉。

现在许多游戏都喜欢设计这种“考古”类玩法,就是在类似于遗迹的地图场景中埋藏一些碎片化的剧情,只提供一些小关键信息,剩下的让玩家自行通过探索来挖掘和补足,游戏世界不再是唯一、确定的世界。这么做的好处在于叙事有“留白”,增强了游戏的互动性,也增加了玩家解读叙事剧情和设定的空间,游戏体验或许比直接进行线性叙事要更好。

三哈:但这种形式也有缺点,或者说它是一个有些取巧的行为,一定程度上体现出游戏设计者文案能力的缺失。他无法写出一段足够完整、足够优秀的剧情,无法搭建起一个足够丰富、冲突性足够强却又足够清晰的世界。这也是很多游戏存在的问题,特别是页游、端游、手游这种长线运营的游戏,它需要在游戏制作前期就充分考虑到后期运营的问题,要给游戏内容的后续发展留出足够的解释空间。有时后期新增的游戏内容会与前期的游戏设定相矛盾,需要厂商自己圆回来,或者说在游戏运营的过程中,厂商发现玩家的兴趣点跟自己之前设想的不太一样,这种情况也需要修改一些设定。

昶常:是的,比如制作方觉得这条故事线可能无法再很好继续下去了,就会放弃这条线,转而把重心放在其他故事线上,从而导致整个故事格局架构发生改变。它可能不是完全颠覆原来的设定,一定程度上也保留一部分,但它确实也拓展了其他新的内容,甚至跟原本的风格完全不一样。

罗建森:除了开放世界,还有一种类型的游戏是我比较感兴趣的,就是模拟经营类游戏。一般我们玩游戏,都是为了追求一种快节奏的游戏体验,是为了享受某种酣畅的快感,模拟经营类游戏的节奏则相对较慢,比如《戴森球计划》《动物园之星》,可以说是慢节奏对快节奏的一种反差。两位在这方面有游戏体验吗?

三哈:最近在玩《城市:天际线》和《纪元-1800》,这两款游戏都可以理解为“模拟经营+城建”的类型。我玩这类游戏的初衷,可能还是想要一步步建立起一个属

于我自己的城市或者说区域吧,这种建造的过程会给我带来一种成就感,我想大多数热爱模拟经营类游戏的人应该也是这种想法。

另外,有些人玩这类游戏时,可能比较追求数值的好看,比如用更低的成本赚取更高的利润之类。我对数值并没有什么执念,而是更倾向于先把建筑物修建成我理想中的样子,比如说在一座城市中,市政大厅对面就应该是人民广场,是人人可以共享的一块区域。A建筑旁边一定要是B建筑,C设施一定不能放在D的位置上,这是我给自己设定的规则。我会把自己的一些生活理念融入到游戏过程中,在游戏中实现我的一些想法。某种程度上,我会觉得它就是一个乌托邦。

游戏风格:中国的还是多元的?

罗建森:想问问两位,对国风游戏或者说古风仙侠类游戏持什么看法?

昶常:是不是现在大家都已经不怎么喜欢武侠了,或者说武侠游戏没有那么热门了?

三哈:或者说,在当下流行的所谓武侠,它的内核其实已经发生了变化了。之前我做用户调研的时候发现一个情况,就是金庸古龙之类的传统武侠对年轻一代的影响力正在逐渐下降,所谓“侠之大者,为国为民”,这句话在年轻一代身上好像已经没有太多共鸣了。至于为什么,一部分可能是因为整体的时代环境和时代精神在发生变化,另一部分可能是因为在金庸古龙等老一辈作家之后,确实也没什么人能把武侠写得出彩,其实还挺遗憾的。

罗建森:像《仙剑奇侠传》《古剑奇谭》《剑侠情缘3》一类的国产游戏,你们觉得它们有很好地起到展示和传播式侠文化、中华文化的作用吗?

三哈:我小时候玩过一款叫《秦殇》的国产游戏,我曾经跟无数人安利过它。它的世界观是架空,就是秦始皇驾崩后,扶苏并没有死,在此基础上衍生出了一系列故事。《秦殇》的优秀之处在于,它在展示出极强的故事性的同时,还体现出了非常深厚的历史意蕴,尽管它发行得很早(2002年),制作可能比较粗糙,但内里的分量是不含糊的。在那之后不久,“韩流”开始席卷全国,《冒险岛》《龙之谷》,都是韩国的游戏。

我觉得在《秦殇》那个年代,大部分游戏特别是单机游戏的玩家应该都是成年人,游戏对他们生活和事业的影响并不是很大。但是从“韩流”特别是韩国的网络游戏进入中国开始,玩家的年龄段一下就被拉低了,青少年对游戏的痴迷导致官方对游戏持一个相对鲜明的反对态度,大家开始认真思考游戏的危害性。再往后,“韩流”的热度渐渐消退,国产游戏似乎有了崛起之机,但等到一些业内人士反应过来,想要做点什么的时候,整个游戏行业已经被资本控制得差不多了。

其实游戏行业更多地是在“用爱发电”,真要用心做好的话,要投入的代价是非常大的。以R星《荒野大镖客》的开发公司为例,据我了解,《大镖客2》一共开发了8年,花了大概56亿人民币,虽然销量很好(超过5000万份),但跟开发成本比起来,不说微不足道,至少也是不相上下吧。这并不是个例,而是欧美游戏界的一个整体趋势或者共识,也就是说,在未来,3A游戏(指高成本、高体量、高质量的游戏)开发成本的增加将是指数级的,但其带来的收益并不一定是与之对等的。其结果就是国外的游戏行业并不是一个高薪的行业,员工加班非常严重,一点不比国内互联网行业的情况好。国内的游戏行业其实也一样,整体上还是“用爱发电”,只不过国内的厂商为了赚钱,可能受利益驱使会更多一些。如果坚持自己的想法,想走自己的路,就需要有很大的定力,甚至可能要为此付出摒弃其他资源的代价,因为大厂会把所有资源都牢牢掌握在自己手里。

其实游戏在我看来更像是一个产品,游戏策划也好,制作者也好,都需要具备一些产品经理的基本素质。有时候我会觉得,做游戏跟做手机是有共性的,最终都是要拿一个好的产品出来呈现给大家,光有钱也不行,光有想法也不行。反正是一件挺难的事情。

罗建森:作为游戏从业者,对《原神》在国外爆火这件事怎么看?

三哈:当然是羡慕了。从我个人的体验来讲,《原神》的技术力,包括它的视觉表现、操作系统和打击感,可以说是顶级的,这也是它能够爆火的一个最重要的基础。《原神》的角色塑造也比较有特色,设计者非常准确地拿捏了ACGN受众的一些审美点,很多角色让人印象深刻。但短板也是存在的,就是剧情上的欠缺,这也是国产游戏的通病了。

罗建森:《原神》的风格其实很混搭,既有中国传统文化的一些元素,也有西方奇幻世界的一些设定和概念,还有一些科幻的内容,我个人很难把它单纯看作一个“国风”游戏,但它对外宣传的时候应该是类似表述的。包

括之前2.4版本中推出的戏歌《神女劈观·唤情》在国外很受欢迎,很多玩家都觉得这是非常成功的一次文化输出。你们赞同把它当作一个国风游戏吗?

三哈:不赞同。《原神》确实使用了很多国风元素,这一点我是认可的,但我的要求可能会高一点。这些元素固然很出彩,但它跟游戏的核心主题、核心思想并没有太大关联,也就是说,你这个东西做得再好,也不过是表面功夫,实际上对游戏本身的质量没有一个根本性的提升。

罗建森:《神女劈观》,或者说《原神》对中国传统文化元素的使用,其实非常讨巧,因为它虽然看起来是在弘扬中国传统文化,国内玩家也会觉得我们成功实现了文化输出,但在国外玩家特别是西方玩家眼里,它实际上是起到了一个满足西方的东方想象的作用。国外玩家可能并不是真的对中国文化感兴趣,他们之所以买账,是因为他们看到了自己想要看到的东西,看到了符合自己想象的中国元素。《原神》本身其实并不是以传播中华文化为主旨的,它是一个文化元素大拼盘,有西方(蒙德)、有中国(璃月)、有日本(稻妻),可以说它很多元,也可以说它很混乱。如果把《原神》真的彻底做成一个类似于《仙剑》《古剑》的国风游戏,我想它很难有今天这样广泛的受众。

三哈:对,是这样的,因为那些真正宣扬中华传统文化的游戏,国外玩家很大程度上是看不懂的,看不懂就不感兴趣,也就不会去玩这些游戏。为什么有很多中国玩家会愿意玩国外的游戏,甚至宁愿抱着英文字典啃原文本也要玩?这背后所隐含的,实际上是我们国家从清末开始就一直存在的、对于西方的一种敬意,我们潜意识里会觉得他们能做到很多我们做不到的事情,默认他们要比我们更先进。

罗建森:也有很多国外的游戏厂商很青睐中国文化,比如日本那边制作了《真三国无双》《三国志》。

昶常:虽然这么类比有点奇怪,但日本好像确实更向往中华文化,比如说食物方面,他们就非常喜欢“中华料理”,在池袋甚至可以吃道正宗的巫山烤鱼和杨国福麻辣烫。但并不因此就说他们对中国文化有什么深刻理解,他们可能就是单纯觉得中国文化特别是古代文化特别酷。《真三国无双》这类游戏,它的气质和价值观实际上还是日本式的,只不过移植到了中国的故事背景中。

游戏人物:是虚拟也是现实

罗建森:接下来还想再简单聊聊有关游戏人物形象的问题。《荒野大镖客》的主人公是哪种形象?英雄人物?

三哈:你可以把《大镖客》的主角理解为一个帮派打手。首先他是整个帮派的核心成员,其次他有自己的一些想法,虽然这些想法可能不是那么清晰,但他会在整个帮派有跑偏危险的情形下,对现状做出反思,把大伙拉回来。

罗建森:他会更偏向像《巫师》里杰洛特的形象吗?

三哈:不会,我觉得他们是完全不一样的两个形象。R星在设计人物时,会更注重于呈现个人在现实社会中的矛盾和困惑,而《巫师》系列的世界是一个奇幻世界,它的叙事比较有史诗感,但现实感没有那么强,所以就导致它带给玩家的瞬时冲击比较强,后续的玩味和思考则相对较弱。至少我是没有太强烈的共情,情绪淡化得比较快。剧情中涉及到的皇室、鬼怪、猎魔人等等,现实生活都太过遥远。《大镖客》主要是讲帮派里的个体,现实中会牵扯到更多有关家庭、事业、日常生活和复杂人际关系的部分,所以我的感触会更深一些。

在《巫师》中,杰洛特的能力其实也是超人类级别的,像超级英雄电影那种,一般人无法企及。《大镖客》的主角更像普通人。

罗建森:怎样塑造一个优秀的游戏角色?

三哈:首先他必须是一个个性鲜明的形象。我们在上有关角色设计的培训课时,老师会说游戏角色必须要有关对自己的生活和世界时有一种积极性,必须自己主动地想要去解决问题,但我其实不太认可这一点。我觉得,被迫做一些事情,或者常有一种非常百无聊赖的情绪,这其实才是很多人(至少在某一时刻)的真实写照,所以我是可以接受这一类型的人物的。

其次,对游戏人物的塑造,应该要对游戏世界观框架的建构相结合,才有可能设计出出色的游戏人物。在游戏世界观的设计中,有几个比较重要的概念,一是力量来源,二是阵营体系,三是矛盾冲突,我们需要在这个大框架下去解决人物设计的问题。

昶常:现在很多游戏特别是手游都存在一个现象,就是主人公的形象经常是空白的,没有具体的设计,不知道性别也不知道年龄,也就是所谓“扛着摄像机跑的人”。这么设计或许是为了增加玩家的代入感。还有一些游戏,比如《碧蓝幻想》《公主连结》,它们的主人公是有些具体形象和有人设的,但他们在游戏里承担的仍然还是摄像机的功能,动态的角色塑造约等于零,比起剧情的参与者,更像是旁观者。

三哈:这可能是网游或者手游的通用做法吧,因为你面对的玩家是海量的,每个人都不一样,所以你必须要有个通用的形象,可以套用给每一个人,最稳妥的方式其实就是使用一个比较模糊化的形象。如果塑造一个过于具体的形象,可能确实会导致一些玩家无法代入的问题。只能说不同类型、不同方向的游戏,有它不同的设计考量吧,比如《巫师》这种角色扮演类的单机游戏,人物塑造往往会比较丰满,目的是为了更好地讲故事,向读者展示更全面的世界观。

青年作家鲍磊在2022年出版的首部短篇小说集《飞走的鼓楼》,收录了作者自2013年至2022年创作的19篇短篇小说。这19个故事里有青年男女的爱恨情仇,也有普通人不为人知的疾病与隐痛。在这些故事里,我们得以感受到鲍磊对爱的真诚信仰和对艺术的执着追求,那些娓娓道来、令人触动的故事构造,是鲍磊辛勤耕耘的结果。读者由此走进了一个会讲故事的人的文学世界。

生活艰难,幸有温暖

在北京这座超一线城市里从事各行各业的普通人,是鲍磊书写的主要对象。在鲍磊笔下,有如刘森般的发型设计师,有当包工头的三德,有在商贸公司或进口食品公司工作的王梁、雪凌,有销售主管杨开海,也有报社编辑李木子。这些人遍布在北京的不同角落,都是在生活中艰难前行。这些身处底层的人让我不禁想到作家陈彦的一句话:“最可怕的是,处身底层,容身的河床处处尖利、兀峭、冰冷,无以附着。”庆幸的是,这些身处孤岛的人,最终都等到了与自己同频共振的那一个人,人生的路从而有了光、有了温度。

在《可是我还是学不会》中,雪凌遭遇前男友家暴,上班时与同事发生争执,造成了恶劣的厮打事件,最终失去工作。生活的阴影使她抑郁、酗酒、私生活糜烂,但她有幸遇到了王梁,收获了爱情。故事的后来,雪凌患了绝症,王梁在拔掉雪凌身上的所有管子后,自己也坠楼身亡。我更愿意相信作家写下的再后来:“在日本的金阁寺,有一男一女,手牵着手,欣赏着一年当中最为美丽的红叶景色。”温暖过彼此的王梁和雪凌,应该正是欣赏红叶的那对男女吧。《阿南旅馆》中的杨开海曾在进口食品公司与客户的关系使他非常心累。刁钻的大客户,得像伺候皇上一样唯命是从;关系一般的,也需要像供菩萨一样供着,像哄小孩一样哄着。李木子也同样如此,她在报社当编辑,报社的明争暗斗让她感到压抑。除了工作的重压,两人还都曾遭遇过被出轨的情感伤害。然而年近四十的李木子和杨开海在茫茫人海中相遇了,他们在彼此面前卸下生活的重重伪装,互相温暖陪伴。《绛珠仙草与神瑛侍者》中的庆嫂是个“北漂”,住在狭窄的地下室里,在修理吊扇时与修理工老帽相识并相爱。两个人一起开早点摊、做夜宵,在昏黄的灯光下招待前来的食客。作者这样勾画数年后情景:“一对年龄相差悬殊的人,男的快速从驾驶舱走出来,快步走向后座,架好轮椅,待一确定好细节后,打开车门,轻轻地抱一个患有小儿麻痹症的腿牙瘦女人给抱出来。”在鲍磊笔下,这样相濡以沫的感情与陪伴是那样令人动容。生活虽然艰难,但只要有爱、有温暖,便具有了面对生活的勇气。

鲍磊说:“书里的每一个故事,或许都是同一个故事。”是啊,这些故事正是发生在我们身边的日常生活。鲍磊讲述的,是我们每个人都努力找寻温暖、渴望爱与被爱的故事。

在艺术中疗愈疾病

文学作品书写疾病的传统源远流长,疾病还被赋予了社会隐喻意义。桑塔格在《疾病的隐喻》中认为:“正是那些被认为具有多重病因的(这就是说,神秘的)疾病,具有被当做隐喻使用的最广泛的可能性,它们被用来描绘那些从社会意义和道德意义上感到不正确的事物。”现代文学从鲁迅开始的疾病书写就影射着一些社会问题或病态现象。《狂人日记》中的精神病、《孤独者》中的肺结核等,都隐含着对黑暗腐朽的社会的控诉。鲍磊小说中的疾病书写同样显著,但与疾病的社会隐喻不同的是,鲍磊的疾病书写去除了社会属性,呈现出私人化、私密化的特征。

鲍磊书写的身體疾病大都是失语症,其发生是在成长中因失误而造就的,如《飞走的鼓楼》中的陈默是因4岁时发高烧用错药而变成哑巴,《我是个旅人,受困于这场大雨》中的梁子,《绛珠仙草与神瑛侍者》中的老帽都是因为高烧不退而哑,这些丧失了言语能力的人是生活中的孤独者。更多精神疾病的发生则是因为在情感和生活经历中受到了刺激,如《铮铮和唐唐的两扇门》中的铮铮是因为遭遇了性侵才成了精神病患者,《旧事重提》中的“我”因为工作压力、《难过,再见过你》中的小伊因为长时间失业,都被诊断为患有双相情感障碍或者躁郁症。在现代纷繁复杂的生活,越来越多的人拥有一颗孤独而不被理解的心,久而久之便积郁成疾。

面对孤独与疾病,这些人都试图在音乐或者文学中寻求治愈的良药。《飞走的鼓楼》中,陈默想买一把吉他,将刘兰溪的《小雨中的回忆》练得滚瓜烂熟,让音乐进入自己的心,他认为手指拨过琴弦慢慢止息的声音对自己有一种疗愈的功效。《等你来入席》中,疯了了的铮铮总是将耳机塞在耳廓里,她需要有音乐的陪伴,才能面对令她厌恶的现实世界。鲍磊笔下的人物喜欢张爱玲和村上春树,床头放着陈染的散文集,用《红楼梦》里的故事映射生活本身,用作家的遭际反观自己,在躁郁、孤独的生活里用音乐或文学给予自己精神支撑。在我看来,用艺术治愈疾病的行为更像是我们每个人的自白,因为我们也试图在艺术中放置焦躁不安的灵魂。我们能够从那些与书为伴的人、那些总是戴着耳机听歌的人中找到自己的身影,也因此与鲍磊笔下的人物共情。

反转性的结构设置

在阅读《飞来的鼓楼》时,那些关于爱与温暖、艺术与生活的故事总是吸引着我的注意力,与此同时,我还总为作家设计的故事结构感到一次次的意外和惊喜。在那层层嵌套、不疾不徐的讲述中,书中的故事大都会在将近结尾时出现反转。反转是故事情节由一种情境转换为相反的情境、人物身份或命运向相反方向转变的故事结构方式,如果我们假定前面的情节单元为“A”,那么作家会在小说中通过设置A及与A相反叙事结构,让情节在短暂的A时空里形成戏剧性的反差。在《每个人都是自己问题的答案》中,鲍磊写到主人公“我”享受着下班后的美好时光,然后想到与友庆冷战,已经一整天没有打电话了。作者在时间链条上衔接得天衣无缝,进而写到“我”开始回忆与友庆关系破裂的始末。在故事结尾,作家笔锋一转,写“我”接到老公的一个电话,读者才发现故事讲述的事件并不是发生在今天,而是“我”下班后回忆起的一段青春往事。在《鼯鼠与她》中,鲍磊以王笑天作为行动视角展开故事,王笑天看见了一个捡垃圾的、像鼯鼠般的中年妇女,随后开始述说自己母亲出家的始末。结尾王笑天去寺庙找寻母亲未果,如鼯鼠般的女人敲门和小姨的解说使得故事发生了戏剧性反转,原来那个如鼯鼠般的女人正是王笑天患了精神分裂症的母亲,而母亲的出家或许根本不存在。在《烦恼会解决烦恼》中,“我”以闺蜜的身份讲述徐明明与全喜之间的感情纠葛,在故事即将结束的时候,手铐的出现改变了叙事的正常链条,使故事发生了反转,“我”竟然是插足闺蜜感情的小三,是杀害全喜的凶手。《别怕,你还拥有阳光照耀的夏日》同样如此,“我”在现实中暗恋长相俊俏的小易,但却从不敢接近他。“我”总是将内心的想法倾诉给网友贴心姐姐孟澜,但在和孟澜约定线下碰面时,却发现小易竟然就是孟澜。这些故事都在即将要结尾的时候给

人心中一颤。鲍磊严丝合缝地讲述着这些故事,在笔锋“反转”中,在设悬与解谜、突转与重构之间,给予读者一种“出乎意料之外,合乎情理之中”的独特审美体验。

一个会讲故事的人 读鲍磊小说集《飞走的鼓楼》 陈晶晶

