

网络文艺“热点”圆桌会

人类技术和艺术的融合,都希望通过长期发展、经典诞生和文化记忆等,成为文艺研究、文艺史、文艺理论与批评的一部分。当下的电子游戏,曾被人称为“第九艺术”。因为它是发展着的、富有生命力和新型特征的创作(生产)品,必然与社会、产业以及人们的争论、政策的管控等直接有关。学术和批评必须保持介入的热情,与之展开广泛的对话。本期内容就是基于这种立意所组织的一次对话。

——学术主持:夏烈

网络游戏需要中国理论、中国智慧

□夏烈 曾哲爻 马杰 丁桢

夏烈(杭州师范大学文化创意与传媒学院教授):三位好!我们来谈谈游戏,这在中国其实还是一个社会与产业视角交织争锋的领域——也就是说,人们对于它所产生的社会问题和产业发展两个维度的关注占了大多数,而关于它的中国理论或者说我们的文艺理论、艺术学还缺乏真正的拓进。普及性的认识和教育中也沒有一套系统的常识来解释、沉淀游戏(数字游戏)跟人的发展的关系,从而为游戏在创造性、艺术性与社会性、产业性之间作发展的协调。所以,我想请哪位先从从业者的角度思考下,中国(电子)游戏需要理论吗?需要什么样的理论?

丁桢(咪咕数媒原创内容中心负责人):中国游戏肯定需要理论,有了本体论、方法论、价值论,建立了标准,它才能健康发展。在我的思考中,游戏理论对游戏分级、文化传播、人物形象和剧情设定等,除了研究还得有界定,比如哪些适合成年人,哪些适合孩子,什么样的剧情和界面偏庸俗,怎样能够凸显优秀传统文化和东方美学等,都需要纳入我们的游戏理论中。换言之,因为游戏是大众文化产品,必须在理论建设中更多考虑其传播、应用、消费与社会效应的关系,所以要注重健康向上、正能量精神面貌的体现,设计中要强调竞技精神、团队合作,而减少暴力、杀戮、掠夺方面的元素,能让人在有限的空闲时间得到放松、得到沉浸式体验,或是剧情引起用户的英雄情结、侠义心肠,有积极的价值观导向。

夏烈:极端逐利的资本确实会纵容游戏的开发、生产走向“娱乐至死”的消费主义陷阱,因此,国家在游戏管理上不断出台一些具体意见措施管控这种趋势,这是在社会学意义上“净化”我们的文娛环境,批判资本的某些本质,调校社会主义文化的正确方向。在此意义上,各位作为知名的游戏企业,如何认识游戏企业、游戏资本的边界,以及它的社会责任——向上、向善、向美的可能?

曾哲爻(之幻网络联合创始人):任何企业都必须承担起相应的社会责任,这一点上游戏企业也不例外。因此,精品化和向上、向善、向美的价值观导向无疑引领着整个行业未来的发展趋势。我们观察到的一种现状是,游戏行业在资本、技术与受众层面已经具备了广泛的资源基础和影响力,但却普遍缺乏对社会人文关怀的自觉性。因此,游戏行业从游戏题材的选择到游戏体验的导向,都需一定程度地将设计目的从纯粹的娱乐消遣转向对现实社会的适当关切。随着游戏开发相关技术工具的完善,或许功能性游戏会是未来游戏行业需要重点关注的方向。功能性游戏以解决现实社会和行业问题作为主要设计目的,并在学习知识、激发创意、拓展教学、模拟管理、训练技能、调整行为、养成良好品质等方面具有明显作用。它在传统游戏重视娱乐性的基础上,更加强调游戏的社会价值。

夏烈:这些年来,国产游戏出现了不少结合中国传统文化元素,精心打造具有中华美学精神与民族特色的游戏产品,各位对此现象作何评价?

曾哲爻:对于游戏设计而言,中华优秀传统文化无疑是一座亟待发掘的宝库。近年来我们越来越多地看到,许多优秀的国产游戏都开始创造性地借鉴运用中华物质和非物质文化遗产元素,如戏曲、敦煌壁画、剪纸艺术等。这些元素都可以作为鲜明的文化符号,被创造性地编织在游戏内容当中,成为游戏设计语言和最终产品视听体验的一部分,甚至是游戏风格化的重要标识。

如之幻网络的《失落四境》和《计划:零》这两款产品,就是取材于华夏先民所铸造的璀璨青铜文明。两款作品从立项之初就把商代青铜文化元素作为游戏设计的核心框架,再从叙事演出、玩法设计、美术呈现等多方面进行衍生创作。我们希望通过依托先商青铜时代的材质、纹样、结构形成一套有辨识度的设计语言,用想象力融合华夏先民时期肃穆神秘的文化特色和史诗剧情。

马杰(恺英网络游戏研发副总裁):随着国力的增强和中国国际地位的提高,中国人民对于国家各方面的自信也在日益增强,而文化的喜好、选择就是一个非常外在的表现。往前追溯几十年,中国的年轻人见证了港台风、哈韩、日式宅文化等流行风潮的兴起,而当下,中华优秀传统文化正在复兴,无论是游戏、影视还是音乐等,不同内容载体反映的其实都是民众诉求的一种表达呈现。

当前的“游戏圈”,我们可以看到年轻玩家在呼吁减少日本“宅文化”元素,会质疑,“中国游戏为什么使用日文配音”,同时,具有中国元素的

游戏也在更多被市场认可。大部分游戏厂商也都在尝试生产制作更好的国风内容提供给民众,大家有信心和愿望一起去构建属于中国人自己的游戏文化生态圈,期望文化和经济的发展能够相辅相成。

夏烈:游戏在我看来,除了竞技性、参与性和社交性等,它的精品化的一个核心在于如何做好“叙事”或者说“媒介叙事”。那么,一款好游戏是否需要一个好故事,是否需要有一种文学的质感?

丁桢:没错,单纯一个游戏如果没有更丰富的背景内容和好的故事源头,就像无本之木、无源之水,会失去不断汲取营养和依托的土壤。有叙事的小説故事、高品质的小说IP等,可以把游戏人物刻画得栩栩如生,故事打造得丰富多彩,让更多用户通过阅读和剧情代入更热爱该款游戏。《失落四境》就是游戏和小说的一次联动,源头文字本身精心策划,塑造了游戏宏大的世界观架构。小说由咪咕签约作家流牙创作,融入了诸多关于上古神话、克苏鲁神话的故事,许多设定如星启者、狩灵卫、幽影族等标新立异,人物饱满、剧情生动。这种“书游联动”是基于当下IP思维构建的新型模式,会带给读者、用户更多富有质感的体验。

曾哲爻:如果我们暂时抛开游戏的产品性和作品性之间的讨论,从游戏作品的角度出发,有质感的媒介叙事是完成一款好游戏的必要非充分条件。一方面,优秀的叙事演出是游戏综合体验中不可或缺的重要组成部分;另一方面,叙事之外的玩法设计和美术表现等其他环节,也会极大地影响一款游戏的最终呈现效果。

游戏的媒介叙事又可以大体上分为线性叙事和非线性叙事。线性叙事的部分,游戏叙事的一些基础技法与方式与其他创作并没有太大区别,例如对经典桥段的复用,对特定情境的营造,对人物弧光的设计以及如何构造情节中的结构性矛盾等。也就是说,大多数影视文学的叙事手段在游戏中其实也是通用的。而非线性叙事的部分,比如符号叙事和玩家行为控制等,游戏的媒介会尤其强调交互性对于衍生体验的影响,因此会和影视文学创作有些微妙的差异。

马杰:游戏从端游时代发展到现在的手游,无论是技术还是内容上都经历了太多的更新换代,从最早的简单的快感宣泄到社交手段,再到现在的文化内容的载体,各个游戏厂商都在尝试赋予新生代的游戏以生命。这不是指单一角色的生命,而是“游戏世界”的生命。我们会去阐述“世界”的由来,会去解释故事为何发生,角色为什么做这些行为等等,以此推进故事。

之所以会做这些,其实是用户诉求导致的。现在的电子游戏玩家对“内容”的要求更高,希望和虚拟世界产生情感的关联,甚至参与到这个世界中去。因此,游戏产品的“精品化”就不单体现在表现力和稳定性上,同样也辐射在叙事上。一个好的故事可以更好地让玩家沉浸、投入其中,获得更多情感共鸣,这其实和小说、影视艺术是一样的,同时相较于传统的传播方式,游戏还可以带来更好的沉浸式体验。最近我们与禹兮和之幻合作,很好的一方面就是大家都开始逐步重视叙事的重要性,相信在不久的将来,这会是一个大趋势,这也紧密契合了现在所说的“元宇宙”概念。

夏烈:近年来,中国大众文娱“出海”能力明显增强,“出海”现象令人欣喜。哪位方便介绍和评价一下中国游戏“出海”的情况?并对中国游戏的国际化以及借助游戏讲好“中国故事”有所展望。

曾哲爻:游戏“出海”的确是近年游戏行业大热的趋势之一。前有《万国觉醒》《和平精英》等诠释欧美文化的产品在海外受到追捧,后有《三国志·战略版》《原神》等承载了中国文化符号的产品频频登顶海外榜单。一方面,历经数十年的发展,中国游戏行业的研发能力已然媲美欧美顶尖厂商,具备了在国际市场上“分蛋糕”的实力;另一方面,延绵5000年的中华文化也为日渐疲软的全球内容市场注入了一剂强心针。相比传统媒介,年轻的游戏玩家群体对多元文化的接受和包容程度更高,璀璨的中华文化借由游戏这一载体,能够更轻松地突破文化壁垒,塑造出更新颖、更国际化的文化形象与符号。想要在国际舞台上讲好“中国故事”,我们既要注重文化创新,从传统文化中提炼并演化出符合时代审美与习惯的文化内容;也要学会因地制宜,深入了解国家文化,根据不同市场存在的文化差异及时调整,避免出现尖锐的文化冲突,影响海外市场的发展。

为建设中国特色的“电游文化”添砖加瓦

□刘健

至本身成为“侵蚀”本土文化的工具,那么我们发展本土游戏产业的意义又何在呢?好在,业界的有识之士早已注意到了这个问题。之幻网络作为国内游戏业界的一支“青年军”,秉持着“打造真正具有世界级影响力的东方幻想史诗”的初心和使命,聚集了近百人的资深游戏研发团队和精英化的动画团队,以先商时代的巫觋骨卜、青铜玉器为表征的华夏先民文化为基础,以立足中华文明的源头、弘扬民族精神、传递正能量为宗旨,投资6000万元打造了一个名为“青铜幻想计划”的新概念游戏体系。

游戏团队以天马行空的想象和严密的逻辑论证为两翼,从零开始搭建一个“真实”的架空世界。为此,游戏团队以编纂百科全书式的要求来创造这个世界的细节,从纪元演变、天文地理、生物演进,到种族宗教、政治流变、经济系统和语言哲学。甚至会为这个世界中“大气环流和洋流系统会如何影响农业生态”,“交通和通讯方式会如何影响政治实体的可控疆域”等细分命题进行论文式的论证。“青铜幻想计划”以华夏先民在灿烂青铜时代的开拓精神为底,又融合吸收了诸多其他民族和区域文化特征,最终呈现出一个极具文化辨识度又兼容并包的新世界观。在这样的舞台

当下中国,火热发展的电子竞技文化已吸引了众多的游戏玩家投身职业,然而另一方面,由于电竞职业运动员的黄金年龄在16至22岁之间,从而引发了社会、家长、专家学者等的担忧和持续观察。本文探讨职业电竞选手的动态身份转变和心理发展,通过对上海、广州、苏州和成都的15个知名电竞俱乐部工作的职业选手、教练、经理和评论员的深入访谈,笔者发现电竞运动员“去污名化”的身份转型经历了三个阶段,并且在其整个职业生涯中所经历的心理变化受到了多种因素的裹挟,究竟如何从宏观和微观角度帮助电竞运动员实现可持续发展,笔者对此进行了深入探讨和思考。

污名化与“面子”文化

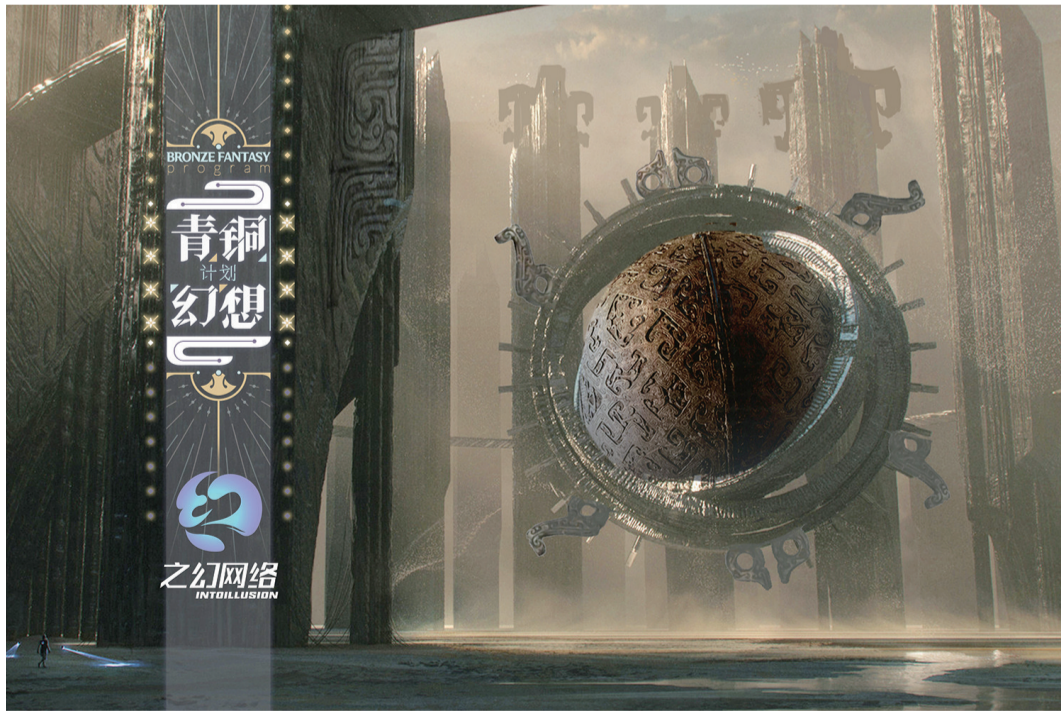
污名化即基于既有的“什么是正常的”社会共识,强调正常人与被污名化的个体之间的差异。研究表明,由于污名、偏见、歧视、刻板印象或社会排斥,被污名者的个人社会地位可能会下降,甚至导致自我调节能力降低。有研究者认为,“污名权”被定义为“通过使用与污名化相关的过程压制或驱逐人们的能力”,这一定义将污名的建构置于社会结构的背景下。因此,与社会结构相关的污名化力量可能归结于一组认知和评估性的信念,即关于“是什么”或“应该是什么”的观念,这些观念被社会系统的成员共享并传播给新成员……从而实现一种持续存在的,在一个社会系统中的各个单位(人或职位)之间共享的社会关系模式(或行为意图)。

在中国,“面子”被视为一种荣耀和耻辱的意识。它代表着他人的思想和感知中的声誉和社会地位。这些结构成分可能导致被污名化的个体内化刻板印象,使他们的自尊和自我价值感下降。“面子”在宏观层面(例如结构性力量)或微观层面(例如日常互动)之间建立了权力关系。换句话说,政治和经济因素影响面子的程度的重要性可能会推动社会控制的建立。对于青少年群体而言,中国文化中的面子与学业的成功成正比,与游戏成瘾成反比。当考虑失去面子的程度时,可能会“自我污蔑”或“内在化”的电子竞技运动员的社会文化观念仅是“认知和评估性信念”,这种信念不断得到支持,从而构成了当前数字时代的社会学问题。

电子竞技的污名化历程

第一个污名源于对游戏这一活动本身的刻板印象,即“精神鸦片”,这一名词用于谴责游戏业的蓬勃发展导致年轻人沉迷于游戏。这种“声誉”给公众留下了阴暗、不健康或肮脏的印象。由于职业电子竞技选手的巅峰年龄在20岁左右,他们中只有20%或更少的人具有大学学历,中学毕业后,年轻的游戏玩家必须在接受高等教育和成为职业选手间作出抉择。在传统观念中,选择电子竞技而放弃大学教育,年轻的电子竞技选手会为父母丢尽“面子”。

自2003年以来,尤其是2011年,三个主要因素推动了中国电子竞技产业的蓬勃发展,这些因素被认为是帮助电子竞技运动员建立信心和自我实现的关键力量。首先,中国政府发布了大量支持性政策推动电子竞技产业发展,针对游戏内容、游戏许可、游戏锦标赛,教育、教练和职业选手等诸多方面促进电竞产业的规范化与职业化发展。此外,如西安、成都、上海等地区推出了一系列扶持政策以吸引电竞俱乐部和相关投资,从而刺激当地市场,获得税收。更重要的是,主流媒体已经开始将电子竞技选手称为运动员,而非游戏成瘾者,并且,那些赢得国际电子竞技锦标赛的选手也已被视为为国家争得了荣誉。其次,中国电子竞技产



上,世界将脱离“造物主”(游戏开发者)自我运行,具备了当下最为流行的“元宇宙”的雏形。更为重要的是,在这个游戏宇宙中,包含了浓厚的华夏先民的文化特色,庞大动人的史诗叙事,迥异却真实的纪元演变以及复杂深刻的哲学思辨,展现了游戏团队对中华先民及其文化的尊崇与敬意,并将其以最朴素的方式,润物细无声地传达给每一个游戏玩家。除游戏外,之幻网络还将在其世界观下推动动画、文学出版、影视剧集等全内容产业链的多元产品矩阵,构建长生命周期的泛内容生态圈,实现全媒介覆盖。

时至今日,中国已经成为具有全球影响力的电子游戏消费市场,中国的游戏产业也已经实现了跨越式发展,但是在通往游戏强国的道路上,我

身份转型与可持续发展

中国电竞职业运动员的身份转型与可持续发展

赵瑜佩

业获得了大量投资,其蓬勃发展深刻地改变了整个电子竞技的产业价值链,改善了电竞生态系统的质量。第三,笔者从采访中得知,电竞俱乐部中日常的训练系统大部分都借鉴美国国家篮球协会(NBA)的培训系统和价值链。在大多数俱乐部中,电竞选手可以清晰地阐释每日的强化训练系统,并接受心理咨询、团队管理培训、战略技能开发以及六轮招募制度等,从而从个体层面维持着电竞行业的竞争更新迭代。

电竞生态与污名化演变

电子竞技不断进化的生态系统进一步影响着运动员的价值观与职业选择。电子竞技是一种“没有保障,不正式和不定期的工作”,这种观念曾经长期被民众认同。在过去的20年中,一是媒体报道、社会舆论将电子竞技简单地与游戏成瘾联系在一起,间接导致职业运动员在青年时期错失获得进阶的训练甚至得到一份好工作的机会;二是职业电子竞技运动员容易被社会定性为“人生输家”,认为他们通过参加游戏竞技掩饰自己的失败,保住“面子”。以直播流媒体平台为例,作为电子竞技价值链的下游,从2015年底开始,多样化的直播平台获得了巨额投资,电子竞技运动员通过参加直播(例如在现场游戏节目中竞技和评论)展示专业技能,与粉丝保持密切互动的关系,获得虚拟礼物或出售游戏产品。同时,由于职业电子竞技选手的年收入差距巨大,因此,直播模式已经推动甚至倒逼部分电竞选手选择走向经济效益更高的职业道路,反而使其一定程度上丧失了对职业比赛的关注与投入。

“污名化过程对机会产生的巨大影响可能被大大低估了”,研究表明,污名化与文化认知信念上的权力流动有关(如面子),经济刺激(例如收入)和权威属性(政策支持)将被解构。作为社会控制过程,这些污名化的权力流动代表了电子竞技职业发展过程中心理转变的三个阶段:首先,电子竞技运动员很容易自我污名化,并通过“文化价值控制”这一方式在日常的社交互动中定位自己的身份,陷于“面子”的桎梏之中;第二,通过将电子竞技运动员标记为运动员来加强社会文化规范,为他们克服残缺身份提供了社会和政治环境。此外,资本的进入不仅提供了能调动电子竞技专业人士的社会资源,而且为中国电子竞技产业联盟的快速发展作出了贡献。第三,被污名化的电竞选手的身份仍在被重新定义,数字经济赋能下呈现的复杂性,促使电子竞技专业人士必须参与艺人形象管理。这意味着污名化进一步损害了电子竞技玩家的职业能力。以上三个阶段相结合,说明了电子竞技运动员是如何改变自己的职业表现,进而将其融入职业实践中,以此来转变社会身份并减少污名化。

研究结果表明,电子竞技运动员应在其职业道路上获得更多关注。这些年轻人在快速发展的数字经济中,面临巨大压力时缺乏心理和情感发展的指导,因此,需要相关政策和法规的制定来进一步引导年轻玩家的身心健康,推动职业电子竞技与游戏成瘾脱钩,主流媒体和制度化教育也应进一步在电子竞技去污名化管理中承担战略角色。同时,本研究提出应通过制定法律和出台政策规范电竞直播行业,以改善管理和加强未来电子竞技人才的职业可持续发展。

(作者系浙江大学传媒与国际文化学院研究员)

电子游戏诞生于20世纪60年代的美国,最初仅仅是常青藤盟校里的理工科大学学生们编写出自娱自乐的“小程序”。但经历了几十年的高速发展,到了世纪之交,电子游戏已经成为一个世界性的产业,并创造了一个以玩家为主体的内生性的全球亚文化社群。

2012年,美国的《时代》周刊评出了有史以来的“百大电子游戏”榜单。这份榜单按照年代顺序排列,上榜的游戏作品基本上都是美国或英国的电子游戏开发商制作的。从题材类型上看,科幻、魔幻、益智、战略等类型的游戏产品占绝大多数。作为一种具有技术和文化双重属性的产品,电子游戏不可避免地包含着其开发者的文化认知乃至意识形态观念。比如在策略游戏《红色警戒》中,作为西方冷战对手的苏联被塑造成一个强大、残忍的角色。在主视角射击游戏《反恐精英》中,玩家穿梭于各种明显带有第三世界国家建筑风格的场景中,或扮演装备齐全的反恐怖部队狙杀“恐怖分子”,或扮演“恐怖分子”袭击“军警”。而最近几年,在玩家中颇为流行的《侠盗猎车手》则是要玩家扮演黑帮成员在一座虚拟城市中为所欲为……尽管游戏开发商和相关利益者宣称,相比于游戏的背景设定,玩家更注重于游戏本身的可玩性,但实际上,电子游戏中的文化元素,对于玩家的潜在影响是不可忽视的。

新世纪以前,由于种种原因,中国长期处于有电子游戏市场却无本土电子游戏产业的尴尬境地。进入21世纪后,随着中国整体的工业化、城市化进程的加速以及互联网产业的兴盛,在网络游戏这条电子游戏产业的新赛道上,中国游戏产业实现了弯道超车。据《2020年中国游戏产业报告》,去年我国游戏用户规模逾6.6亿人,中国游

(本版文章学术支持机构:杭州师范大学国际网络文艺研究中心、中国网络作家村)