

电子游戏与神话资源创造性转化研究综览

包媛媛

(北京城市学院 公共管理学部,北京 100094)

摘要:极富幻想色彩的神话为电子游戏提供了大量具有拓展性的形象,与电子游戏自由表达幻想的审美品格是相契合的,是神话资源创造性转化的重要方式。对电子游戏这一媒介中的神话资源转化进行研究,既要电子游戏的媒介特征、审美特征及玩家的游戏行为进行梳理,也要从其他媒介形式与神话文类相关研究中汲取有益的理论探索。

关键词:电子游戏;神话资源;创造性转化;媒介特征;审美特征

分类号:B932 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2020)01-0012-05

自上个世纪 50 年代诞生以来,电子游戏日益成为大众娱乐方式,在极大改变人类游戏方式和生活方式的同时,正逐步发展成为一种全新的媒介形式和文化生产方式,成为“第九类艺术”。^[1]1971 年,世界上第一个电子游戏公司雅达利公司的创始人诺兰·布什纳尔设计了第一台街机厅用游戏机,运行游戏《电脑空间》(Computer Space),实现了电子游戏的商品化。此后,依托于电子技术和互联网技术的普及,电子游戏获得迅猛发展。从 16 位机到 32 位机到 3D 时代,从电视游戏机、街机到掌上游戏机,拥有独立的游戏主机的游戏机游戏一直占据电子游戏的主流,众多游戏机游戏如《超级玛莉》《恶魔城》《魂斗罗》《生化危机》、Halo、Final Fantasy 等都风靡一时,受到玩家的狂热追捧。上世纪 80 年代,在个人电脑迅速普及的浪潮之下,依托于个人计算机的 PC 游戏开始崭露头角。PC 游戏最初多为单机游戏,以人机对战为主要模式,或通过局域网进行有限的多人对战。《星际争霸》《战地》《暗黑破坏神》《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《大富翁》等,都是名噪一时的 PC 单机游戏。新世纪以来,网络游戏(on line game)以高度的开放性和互动性,成为电子游戏界

的新贵。

早期的电子游戏以固定的任务为核心,故事情节非常简单。如,上世纪 80 年代由日本任天堂推出的被众多玩家追捧而成为时代印记的《超级马里奥兄弟》,虽然将拯救公主作为闯关的目的,简单地套用了英雄拯救公主的故事,但游戏的主体仍然是挑战任务顺利过关,玩家通过控制马里奥跑、跳等,准确地躲避敌人、获得宝物而不断向前。随着电子游戏的发展,游戏的复杂性不断增强,游戏的任务日趋多样,规则设置更加系统化,游戏过程越来越具有变换性,并且往往伴有完整故事情节贯穿游戏始终,“游戏的叙事性开始增强”^[2]。尤其是角色扮演类电子游戏(RPG,全称为 role-playing game),其叙事设置占据重要位置。角色扮演类电子游戏大多以特定的故事为游戏背景,涉及多种角色的种族和职业,拥有特定文化标定及地域特色的绚丽场景,玩家在游戏给定的虚拟世界里战斗冒险,体验故事。一款角色扮演类电子游戏往往就是一个人设计的精致的叙事文本。

因此,电子游戏,尤其是大型的网络角色扮演类游戏,其设计者在制作游戏时综合文学、绘画、戏剧、

收稿日期:2019-12-20

基金项目:国家社会科学基金重大项目“中国神话资源的创造性转化与当代神话学的体系建构”(18ZDA268);教育部人文社会科学研究规划基金青年项目“现代传媒视野下口头传统的传承研究”(18YJC850001)

作者简介:包媛媛(1987-),女,浙江乐清人,讲师,博士,主要从事现代传媒与民俗文化遗产研究。

雕塑、音乐等多种艺术形式,对游戏历史背景、主题、场景、音乐、游戏方式和行为规范等进行设定,建构庞大的仿真性虚拟世界。在电子游戏这一自由的虚拟世界里,人类创作的各种艺术形式和文化类型都可能作为文化资源被吸收和再造。作为众多艺术之源的神话也不例外,是电子游戏进行文化再生产的重要资源。

在神话中,既有如神界、人间和幽冥三界等千变万化的时空观念,又有着大量殊方绝域的设计,更有着千变万化的神怪形象。极富幻想色彩的神话为电子游戏提供了大量具有拓展性的形象,与电子游戏自由表达幻想的审美品格是相契合的。诸多电子游戏不同程度地植入神话元素。例如,现今世界最为流行的电子游戏《魔兽争霸》,就是以北欧神话中的众神战争史为故事发展主线,不仅产生了巨大的商业效应,也成为引人注目的流行文化现象。在国内,以中国古代神话为故事背景的神话类电子游戏一直是电子游戏的重要类别,从单机时代就大热的《轩辕剑》系列,到经久不衰的《仙剑奇侠传》系列,乃至大型网络游戏《天下贰》等电子游戏,都融入了大量的中国神话故事及元素,是国产电子游戏的重要文化特色。因此,本文将对电子游戏这一媒介中的神话相关学术讨论进行综述研究。

一、电子游戏相关研究现状

在新媒介兴起的伊始,电子游戏就受到学术界的关注,《数字化生存》《网络社会的崛起》等诸多针对互联网虚拟社区以及电脑游戏研究的著作,都对电子游戏的特征及发展有过概述性的论述。随着电子游戏产业规模不断扩大,社会影响力不断提升,其作为一个学术焦点,逐渐受到国内外学术界的关注。以传播学为出发点,国内外学界对电子游戏的媒介性质、内容特征、互动方式、传播效果、媒介生态和产业模式等方面进行了研究,涵盖了与电子游戏相关的各个层面。概括而言,主要研究的方向有电子游戏媒介特征研究,受众(游戏玩家)研究,从艺术、审美、心理等角度分析电子游戏的文化影响,以及电子游戏产业发展研究。

在电子游戏媒介特征研究方面,格罗戴尔认为,电子游戏与传统娱乐媒体最为显著的区别在于其互动性。电子游戏的互动性具有更虚拟、更深入、更全面的特点,表现为多态互动。美国学者弗里德里在

其著作《在线游戏互动性理论》中,进一步对电子游戏的互动性进行解析,指出在电子游戏中存在三种形式的互动,即玩家与计算机、玩家与玩家、玩家与游戏互动。^[3]国内学者关萍萍在继承前人相关研究的基础上,对电子游戏的媒介特征进行综合研究。其博士论文《互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式》^[2],通过深入分析电子游戏的信息传播、多重互动及叙事特征,指出电子游戏是以“玩家的践行”为中心的“游戏多重解码信息模式”,突破了传统大众媒介传者/受者的二元格局。电子游戏中玩家与计算机、玩家与游戏、玩家与玩家三种互动共存的形态,直接催生了完全不同的叙事模式与意义生成机制。在互动性这一核心媒介性质之外,国内诸多学者还对电子游戏的传播特征进行研究。许元振《Web2.0时代网络游戏传播要素的嬗变》^[4]展示了Web2.0催生下的网络游戏传播新模式,即商家角色平民化、网络游戏内容平台化、玩家从消费者向商品转换。作者认为,在这一传播新模式之下,电子游戏的娱乐性和商业性得到了极大的提高,与此同时,防止人文精神的失落与人的异化成为提升网络游戏文化品位的关键。吴玲玲《网络游戏的传播模型建构与传播机制分析——基于大型角色扮演类网络游戏》^[5]从传播学的视角出发,对网络游戏中传播者、游戏者与游戏中虚拟角色之间不同类型的传播关系进行分析。作者将其分为传播者到游戏者的大众传播、传播者与游戏者之间的类组织传播、游戏者基于游戏平台的组织传播、游戏者之间的类人际传播、游戏者与自身虚拟角色的类自我传播关系五种类型,并在此基础上对网络游戏传播特点进行分析。作者认为,网络游戏不同于传统传媒的特征在于,其采用了隐形的传播方式,通过游戏平台的虚拟实践和媒介体验,自愿“被迫”接受传播者的文化符号、文化内容与文化观念,并在某种程度上内化为真实自我和真实行为。

受众(游戏玩家)的游戏行为也是研究热点之一。在电子游戏研究兴起的早期,就有国外学者运用著名的“沉浸理论”,来解析电子游戏玩家的“沉浸”行为。同时,也有学者从社会学视角研究玩家行为。美国社会学家 Silvia Lindtner 和 Bonnie Nardi 等人在 *A Hybrid Cultural Ecology: World of Warcraft in China* 中,以中国的《魔兽世界》玩家为个案,以网吧为研究场所,分析虚拟世界与现实环境

之间的互动以及由此形成的混合型文化生态。^{[6](P371~382)}在国内,也有学者对玩家的沉浸行为进行了更为细致的阐述。喻国明、杨颖兮在《参与、沉浸、反馈:构建盈余时代有效传播的三要素——关于游戏范式作为未来传播主流范式的理论探讨》^[7]中指出,电子游戏不仅丰富了叙事的视角,增强了场景的代入,更为重要的是,充分利用了受众参与的共情和共振,用户不再是简单地接受信息,而是在全景场域和自主选择的情境下实现对游戏场景的沉浸式体验。此外,施芸卿《虚拟世界中的公平演练——以〈魔兽世界〉为例探讨虚拟世界团队的合作机制》^[8],采用参与观察的方法,对游戏内部的玩家组织结构和运行机制进行深入研究,对游戏中的团队合作机制给予了高度肯定,认为这种模式“充分展现了玩家的智慧及公民意识的养成”。邓天颖在《流动、拟仿与互动:网络游戏虚拟社区人际交往研究》^[9]中,通过对网络游戏中人际互动的研究,指出虚拟社区中的人际交往具有通过流动转换身份、通过拟仿与现实空间重叠以及通过互动建构虚拟主体三种形式。电子游戏高强度的互动性,使人际交往的触角延伸到社会各个阶层与地域,由疏离的大众成为以游戏为连接点的玩家,并进行情感交流,成为建构玩家社会生活场景有意义的交往模式。孟伟在《电子游戏中的互动传播——游戏中的游戏者分析》^[10]一文中,对游戏者与游戏内容之间的互动进行深入研究,认为游戏者与虚拟空间中的角色扮演、虚拟语境及交互叙事发生不同特征的互动。电子游戏互动传播特征研究,对于游戏内容创作和未来娱乐产品的内容开发具有一定的指导意义。

对电子游戏审美与文化影响的研究,欧美国家经历了由文学理论到游戏学、艺术哲学的发展路径。吴玲玲《从文学理论到游戏学、艺术哲学——欧美国家电子游戏审美研究历程综述》,对电子游戏的审美特征研究进行了梳理。^[11]她着重指出,在电子游戏研究兴起的上个世纪80年代,欧美学者试图借用文学术语和理论资源将电子游戏纳入现有的审美体系中,开始以戏剧理论、叙述学和大文学理论视野对电子游戏进行审美探讨,以默里(Janet Murray)《全景操作平台上的哈姆雷特:赛博空间叙述的未来》为代表。默里从亚里士多德戏剧理论出发,不仅对电子游戏的沉浸、代入、转换三个审美特征进行研究,同时对数字媒介叙事的前景作了全面思考,认为数字

媒介的发展催生了新的交互叙事模式。随着研究的深入,游戏学被创立,倡议人费兰斯卡建构了“模拟”这一电子游戏独有的诗学概念。此后,电子游戏开始被当作独立的审美领域进行研究,诸多学者借鉴多学科理论,对电子游戏在数字化社会的存在形态和审美特征进行研究。^[11]国内相关研究以汪代明为主要代表。他的系列文章《论电子游戏艺术的定义》^[12]《论电子游戏艺术的特征》^[13]《席勒游戏艺术理论视野中的电子游戏》^[14],较早地界定了电子游戏艺术的概念、特征以及游戏与艺术的关系。汪代明认为,电子游戏艺术是指在计算机或计算机网络上实现的,具有交互性、开放性、虚拟现实特征的超文本艺术形态,具有沉浸式的美感体验、交互式的艺术历险和开放性叙事结构这三种艺术特征。在对电子游戏概念和特征进行分析的基础上,汪代明进一步指出,可以通过挖掘电子游戏的艺术本性和潜能,引导电子游戏走上艺术之路,可以将其负面影响降低到最小程度,同时建立良好互动的电子游戏艺术生态环境,促进信息时代电子游戏艺术健康发展。“对电子游戏作无利害关系的自由评价,探求电子游戏娱乐诉求背后包裹着的艺术价值和文化价值”,是汪代明的主要学术追求。在汪代明之外,吴玲玲在国外学者的启发下,也有对国内电子游戏审美研究的进一步思考。她在《电子游戏审美研究的困境与游戏诗学的建构》^[15]一文中指出,电子游戏审美研究可从形式主义诗学、类型诗学、文化诗学、精神分析诗学这四个层面,对电子游戏进行文本分析和诗学建构。

在理论建构之外,也有学者就电子游戏内容生产实践进行研究。吴小玲在《网络游戏对古典作品的重构——以〈天地吞食 Online〉和〈三国策 Online〉为例》^[16]一文中分析,三国文化基于超文本需求、游戏本质及消费文化,被网络游戏反复借用和改写。网络游戏对三国文化的借用与改写说明了传统东方文化的价值,但同时它也消解了三国文化中的宏大叙事与话语霸权,赋予游戏者以主体地位,使得游戏者体会到比民间故事、书籍或电视中更为真切和深刻的三国文化。杜骏飞等《网络游戏中的传统与现代——〈仙剑奇侠传〉的文化解读》^[17]一文,以网络游戏《仙剑奇侠传》为个案,将其中传统文化分解为元素进行统计学式的分析。论文指出,在游戏的主线之中,中国传统文化元素多用以充当故事背

景和设定情景,是作为架构游戏的宏观理想观念而存在的。同时,在对传统文化元素的运用中,亦存在畸变的现象。

二、现代媒介与神话文类相关研究

自20世纪60年代鲍辛格在他的著作《技术世界中的民间文化》中提出将现代技术世界作为民俗的“自然语境”^①以来,现代媒介逐渐进入到民俗学者的研究视野。美国民俗学者 Linda Dégh 在她的专著 *American Folklore and the Mass Media* 中,就详细探讨了媒体对于传统民俗利用、改造和再造的问题^[18]。弗里也将现代媒介视为除书面和口头之外的“第三只眼睛”,认为现代媒介的发展会促进口头传统更好地展示其多面特征。近年来,国内学者对于现代媒介与民俗文化的研究兴趣日益增长。王铭铭提出,人类学应将传媒文化视为社会生活的一部分,对生活方式的体验和分析中应该包容传媒文化带来的影响。^{[19](P133~145)}而在口头传统研究领域,学术的视域也由口头—书面的探讨转向对当今电子传媒的关注,形成“口承—书写—电子传媒的三维观照”^[20]。在对当代神话的研究中,杨利慧更是直接提出了“神话主义”的理念,用来指称遗产旅游以及电子媒介(包括互联网、电影电视以及电子游戏)等新语境对神话的挪用和重建的现象,在这一理论框架下,电子媒介是当代社会神话主义呈现的主要场域。^[21]可见,民俗学界正视了现代传播媒介对于口头传统的影响,并从学科立场和方法论的层面上提出种种见解,强调研究者应对现代媒介语境中的口头传统予以关注。

作为现代口承神话研究的倡导者,杨利慧教授对电子媒介与现代口承神话之间的关系进行了深入持久的研究。在《全球化、反全球化与中国民间传统的重构——以大型国产动画片〈哪吒传奇〉为例》^[22]《神话的重建——以〈九歌〉〈风帝国〉和〈哪吒传奇〉为例》^[23]中,杨利慧教授以大型国产动画片《哪吒传奇》为个案,通过对动画片中的三足金乌和夸父追日等神话的分析,指出在现代社会中,民间的传统被视为巩固民族文化根基、弘扬民族传统美德、重建民族

自我认同的重要文化资源,这一重构的过程与现代全球化与反全球化的语境密切相关。在建构了“神话主义”理论后,杨利慧更是对电子媒介中神话主义的表现进行了持续的关注。在《当代中国电子媒介中的神话主义》一文中,杨利慧以中国神话为考察对象,系统考察了当代电子媒介中的三种主要承载形式——动画片、真人版影视剧和电子游戏中神话主义的表现特征,并对三种电子媒介承载形式中神话的文本类型特征进行分析,认为动画片、影视剧和电子游戏中的神话文本的类型呈现为援引传统的文本、融汇传统的文本与重铸传统的文本三种类型。基于电子媒介作为当前神话传播的重要载体,杨利慧进一步提出作为神话传统整体的神话主义这一观点,强调当代社会中神话主义现象的出现是神话传统整体的组成部分,应该将其放置在神话完整的生命史中加以考察。^[21]显然,这一理论视角有助于我们把握游戏中神话文本的类型特征,认知电子游戏在神话传播及其作为神话传统整体组成部分的意义。

在前人研究的基础上,包媛媛运用“神话主义”这一理论视角,对电子游戏中神话文本的类型特征进行分析,并对作为当代神话传承重要媒介的电子游戏在神话传播中的意义进行了探讨。她在《中国神话在电子游戏中的运用与表现——以国产单机游戏〈古剑奇谭:琴心剑魄今何在〉为例》^[24]一文中指出,在电子游戏中,中国神话通常以文字和图像两种形式呈现。在游戏叙事中,神话作为阐释世界起源和秩序奠定的叙事资源被吸收和利用,并通过重建神话故事,建构“个性化的世界观”。在游戏场景中,游戏设计者从各种形式的神话叙事中抽取具有象征意义的元素进行视觉化再现,拼贴成具有奇幻异域体验的虚拟世界图景。在电子游戏中,神话作为具有民族传统指向的叙事资源和文化象征被重新运用。此外,《从神的世界走来——从〈仙剑〉系列游戏论中国游戏对神话的运用》^[25]一文,详细叙述了《仙剑奇侠传》系列游戏对中国女娲神话和昆仑神话的吸收和利用,并初步总结电子游戏对神话的利用特征,即主干神话是对相关神话文献真实的再现,而支干神话则是通过“人工”演化整合进行

① 赫尔曼·鲍辛格在《技术世界中的民间文化》一书中,对“作为‘自然’生活世界的技术世界”进行细致论述,认为“技术的道具和母体已经闯入民间文化的一切领域并在那里拥有一种完全不言而喻的存在”。而且“以自然而然的方式渗透民间世界的技术给民间文化带来的不是终结,而是改变。”参见赫尔曼·鲍辛格著,卢晓辉译:《技术世界中的民间文化》,第57~63页,广西师范大学出版社2014年版。

创造性的阐释。

三、结语

通过梳理相关研究成果可以看出,尽管诸多研究者已经意识到电子媒介作为当代社会民间文化传承的重要场域,并出现了一系列相应的研究成果,但是,相对于电影、电视等电子媒介中的民间文化的形态研究,当前对于电子游戏与神话之间关系的研究仍然乏善可陈,仅有研究多关注于电子游戏中神话的内容及形式的呈现,对于神话在电子游戏中的文类特征、传播情境、效果及其对民间文化传承的影响等内容则较少涉及,有待深化。

从对电子游戏研究现状的全面梳理中也可以看到国内电子游戏研究的薄弱环节以及电子游戏产业的未来发展方向。相对于电子游戏媒介特征研究的丰硕成果,有关电子游戏审美及文化影响的研究还局限在理论阐述上,在实证研究层面有着较大的拓展空间。少数涉及电子游戏内容生产实践的研究主要关注文本的运用与变异,与电子游戏的内容生产实践相脱离。而针对电子游戏产业的相关研究则纷纷指出,文化内涵是我国电子游戏产业的利润屏障,提升文化内涵,实现“文化贴现”,是增强中国电子游戏产业竞争力的关键措施。因此,本研究选取神话文类,在梳理其在电子游戏中的运用的基础上,进一步探寻如何运用以神话文类为代表的传统文化资源,提升电子游戏内容设计,将相关的文化研究与具体个案、产业实践相结合,是电子游戏与神话资源创造性转化的主要学术目标。

参考文献:

- [1] 闫爱华.为网络游戏正名——主体间性视野中的“第九艺术”[J].中国图书评论,2013(9).
- [2] 关萍萍.互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式[D].浙江大学,2010.
- [3] (美)Markus Friedl.在线游戏互动性理论[M].陈宗斌,译.北京:清华大学出版社,2006.
- [4] 许元振.Web2.0时代网络游戏传播要素的嬗变[J].东南传播,2009(6).
- [5] 吴玲玲.网络游戏的传播模型建构与传播机制分析——基于大型角色扮演类网络游戏[J].福建论坛(人文社会科学版),2010(4).
- [6] Lindtner S, Nardi B A, Wang Y, et al. A Hybrid Cultural Ecology: World of Warcraft in China[C]. Acm Conference on Computer Supported Cooperative Work. ACM, 2008.
- [7] 喻国明,杨颖兮.参与、沉浸、反馈:构建盈余时代有效传播的三要素——关于游戏范式作为未来传播主流范式的理论探讨[J].新闻知识,2018(3).
- [8] 施芸卿.虚拟世界中的公平演练——以《魔兽世界》为例探讨虚拟世界团队的合作机制[J].青年研究,2012(1).
- [9] 邓天颖.流动、拟仿与互动:网络游戏虚拟社区人际交往研究[J].社会科学论坛(学术研究卷),2009(6).
- [10] 孟伟.电子游戏中的互动传播——游戏中的游戏者分析[J].河南社会科学,2008(3).
- [11] 吴玲玲.从文学理论到游戏学、艺术哲学——欧美国家电子游戏审美研究历程综述[J].贵州社会科学,2007(8).
- [12] 汪代明.论电子游戏艺术的定义[J].西南民族大学学报(人文社科版),2005(12).
- [13] 汪代明.论电子游戏艺术的特征[J].文艺争鸣,2006(3).
- [14] 汪代明.席勒游戏艺术理论视野中的电子游戏[J].西南民族大学学报(人文社科版),2004(12).
- [15] 吴玲玲.电子游戏审美研究的困境与游戏诗学的建构[J].东北大学学报(社会科学版),2010(1).
- [16] 吴小玲.网络游戏对古典作品的重构——以《天地吞食 Online》和《三国策 Online》为例[J].当代传播,2005(2).
- [17] 杜骏飞,李耘耕,陈晰,王凌霄,钟方亮.网络游戏中的传统与现代——《仙剑奇侠传》的文化解读[J].新闻大学,2009(3).
- [18] Linda Dégh. American Folklore and the Mass Media[M]. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
- [19] 王铭铭.漂泊的洞察[M].上海:三联书店,2003.
- [20] 巴莫曲布嫫.口头传统·书写文化·电子传媒——兼谈多样性讨论中的民俗学视界[J].广西民族研究,2004(2).
- [21] 杨利慧.当代中国电子媒介中的神话主义[J].云南师范大学学报(哲学社会科学版),2014(4).
- [22] 杨利慧.全球化、反全球化与中国民间传统的重构——以大型国产动画片《哪吒传奇》为例[J].北京师范大学学报(社会科学版),2009(1).
- [23] 杨利慧.神话的重建——以《九歌》《风帝国》和《哪吒传奇》为例[J].民族艺术,2006(4).
- [24] 包媛媛.中国神话在电子游戏中的运用与表现——以国产单机游戏《古剑奇谭:琴心剑魄今何在》为例[J].云南师范大学学报(哲学社会科学版),2014(4).
- [25] 李诗晓.从神的世界走来——从《仙剑》系列游戏论中国游戏对神话的运用[J].湖北省社会主义学院学报,2009(2).

特约编辑 孙正国

责任编辑 强 琛 E-mail: qiangchen42@163.com