

青年玩家在网络游戏中的文化实践

——基于现象级手游《和平精英》的观察

刘蒙之 张锐君

摘要:以现象级手游《和平精英》为研究对象,采用参与式观察与深度访谈结合的研究方法对青年玩家的游戏文化实践进行探究。研究将游戏玩家视作能动主体,将网络游戏视为现实世界的外延,在此基础上将游戏文化诠释为玩家在多重游戏空间内的文化实践。理论视角上采用电玩空间阅读范式、电玩空间理论与流动空间理论等将游戏视为“诠释性的意义空间”,在沃尔特提出的叙事空间、现象学空间和语义空间基础上增加了社交空间分析,从而交织出游戏文本、化身操作、符号意义与社交互动四种分析面向,并通过对玩家在游戏中的叙事、现象学、语义与社交等四种文化实践分析揭示了青年玩家基于游戏又出于游戏的创造性文化实践现象。研究发现四种文化实践并未割裂,相反,以《和平精英》为代表的网络游戏打破了单机游戏与社交媒体的壁垒,凝结了身体叙事与社交功能,在叙事和社交的平衡中形成独特的话语实践体系,构建一种新的游戏生态:一方面《和平精英》着重“亲密关系”和“预先社会网络”范式下的身体遥感,原本属于个体的身体符号被嵌入社会通用符号体系中,从而解放了玩家身体操作的叙事性,游戏化身从单机游戏时代的自我表达主体转变为社交传播媒介;另一方面,随着电子游戏和玩家的彼此激活,叙事权力不再由游戏设计者所垄断,处于流动中的青年玩家正在以娱乐化和社交化的叙事方式参与电子游戏的话语建构中,在游戏设计者所划定的交互规则内积极设计交互内容,有意或无意中抵抗权力话语和强制性意义,丰富了新型电子游戏话语的内涵。

关键词:《和平精英》;网络游戏;游戏空间;文化实践

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2022)02-0035-14

项目基金:国家社会科学基金一般项目(16BXW032);陕西师范大学研究生创新团队项目(TD2020013Y)

20世纪五六十年代,随着数字技术的兴起,体育运动和竞赛从游戏中分离,电子游戏成为独立的研究领域。^[1]20世纪70年代到90年代,单机游戏一直独占鳌头。21世纪初,网络游戏凭借其强大的叙事性和社交性迅速席卷游戏领域。游戏的媒介属性进一步扩展,人类的游戏空间更是得到了革命式的延展,与电子游戏相关的学术研究也逐渐兴盛。截至2020年12月,我国网络游戏用户规模达5.18亿,占网民整体的52.4%。手机网络游戏用户规模达5.16亿,占手机网民的52.4%。^[2]其中,青年作为网络空间中最活跃的群体成了网络游戏的主力军。生活作息相对固定、闲暇时间相对充足的大学生和上班族占全部游戏用户的80%。^[3]他们在游戏空间中进行着如人际交往、休闲娱乐等丰富多样的实践活动。

《和平精英》(以下简称《和》)是由腾讯出品的反恐军事竞赛体验手游,自上线以来深受青年用户(以下简称“玩家”)的欢迎。《和》延续了以《大逃杀》为代表的竞争逃生玩法,以考察特种兵能力的联合军事演习为背景进行叙事,是一款生存为主题的多人竞技射击类手游。该游戏设置有单人对

战模式和多人组队对战模式,玩家通过化身操作沉浸在游戏中,并对游戏符号进行重新阐释与建构。通过复杂的互动,玩家的文本阅读、身体操作、社交参与、意义重构有意或无意被融于游戏空间。因此相较于媒介,游戏更像是玩家通过实践而建构的“文化作品”与造物,而本研究的重点正是对游戏的文化解读,即不仅关注游戏本身的文本结构,更要关注玩家在与游戏动态互动中的体验和阐释。在此基础上,从“诠释”的角度出发,可以将游戏文本、玩家阐释与理解囊括在内,并对整个游戏文化进行共同诠释,这就让本文对游戏作为“诠释性的空间”分析成为可能。^[4]

《和》作为现象级枪战类游戏,凭借游戏符号和游戏语言构建出强烈的空间感,这种空间氛围所带来的真实感模糊了游戏与现实的分界线,使玩家沉浸于游戏文本,其游戏体验在空间中动态变化。因此“空间”是研究游戏的一种宏观透镜,西尔弗斯通早在《为什么研究媒体》一书中就提出,将游戏视作一个共享且结构化的构筑意义的空间。^[5]沃尔特根据动态屏幕与玩家体验交织出游戏的三种空间类型,即叙事空间、现象学空间和语义空间,分别对应玩家对游戏文本的认知、玩家的视听等感官体验、玩家与游戏内容所产生的意义编织。^[6]在此基础上,李长洁对《零》系列游戏空间进行诠释性解读。^[4]

本文基于沃尔特和李长洁的研究,重新划分《和》的游戏空间,对其进行不同层次的分析,目的在于将空间角度和诠释学的文化分析带入到游戏研究中来,引入另一种游戏分析模式。除了游戏中的基础符号和语言外,本文更关注玩家如何在不同层次的游戏空间内互动,产生了怎样的理解和体验,这些文化实践又构筑了怎样的意义与价值,其背后的社会文化意涵为何。

一、文献讨论

(一) 作为文化因素的游戏

柏拉图、亚里士多德等学者将游戏视为一种无目的的模仿活动,即“本能起源说”^[1]。康德将“游戏”与“劳动”对立起来,将游戏作为人类艺术与审美的核心概念引入,认为“无利害的愉悦性”“自愿参加”等是游戏的重要特质。^[7]之后,席勒、斯宾塞等人提出“剩余精力发泄学说”,提出游戏的自我表现与欣赏功能。而首次将游戏作为文化首要因素进行探讨的是荷兰学者赫伊津哈。赫伊津哈提出了“原动力说”,即人的游戏行为具有原生性,相较于文化这种后天培养的产物,游戏才是文化发展的原动力。他认为“文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的”,游戏始终伴随着文化,渗透于文化。^[8]鲁威人等学者认为游戏工具、游戏方式、游戏效果和游戏传承都具有文化性,游戏文化是人类认知世界的起点、生活方式的内容、社会关系的纽带以及社会文化的基础。^[9]一方面,游戏发展受到人类文化的推进,游戏的历史建构本身就具有文化动力;另一方面,游戏的发展凭借自身的“文化形态”形成一种游戏文化现象。^[10]

凭借着互动性、仿真性和竞技性,网络游戏在个体和群体层面形成丰富多样的文化实践活动:从个人层面出发,网络游戏是一种愉悦的文化实践活动,玩家通过参与网络游戏获得荣誉感、成功感与娱乐效应;从群体层面出发,网络游戏是一种社交性互动,玩家之间在交互中形成新的意义空间,乃至形成相关的亚文化群体。游戏使玩家完成自我呈现,构建出新的文化样态甚至影响玩家的线下行为。网络游戏因之演化为文化载体,这促使研究者将其视为一种文化实践进行探究。

(二) 作为能动主体的游戏玩家

早期研究者通过对游戏本质的剖析揭示了游戏设计者的本质。赫伊津哈认为,游戏具有“自愿、无功利、封闭、规则”四大特征。^[11]随着技术更迭和游戏种类的变化,早期游戏的部分特征已不再适用于电子游戏,一些特征如“规则性”被保留下来,查特曼认为游戏中的隐含作者建立了叙事规范的结构性存在^[12]。这背后是对游戏的规则制定者在游戏空间中控制权力的肯定。

然而除规则制定者外,游戏中还存在另一个主体——玩家。席勒、斯宾塞将“游戏的人”看成是成

人的“真正自由状态”,是“资本主义社会为数不多的精英阶层的闲暇时光中的游戏存在”。^[13]赫伊津哈则直接指出“人是游戏者”,强调了人的游戏本质。之后弗里德尔归纳了网络游戏的多重互动形式,即“玩家与计算机”“玩家与游戏”与“玩家与玩家”^[14]三种互动形式,构建出以玩家作为主体的模型。

在网络游戏中,玩家被赋予较大的作者权,由原先的叙事接受者转变为引导游戏走向的“隐含作者”之一。网络游戏的玩家不只对游戏所提供的叙事元素和结构进行阐释,同时通过自身的身体和思维介入进行创造活动,他不仅跟游戏本身互动,同时还跟其他玩家、跟各种复杂的社会元素进行互动。^[15]玩家接受文本规则以参与意义和身份的生产,在能动的介入中彰显个人的自由性与创造性。玩家也开始抵抗原有的游戏文本和控制体系,对游戏的意义进行重构。

(三)作为符号化现实世界的网络游戏

早期游戏研究者普遍认为,“封闭性”是游戏的特征之一,赫伊津哈首次提出“魔法圈”^[8](magic circle)的概念,认为游戏是封闭和限定的,与日常生活相分离,是某一时空限制内的演出。萨伦和齐默尔曼指出,游戏的空间和时间都脱离了现实的结构,游戏世界区别于现实世界。^[16]西尔弗斯通认为“游戏是一个共享且结构化的构筑意义的空间,这个空间与日常生活截然不同”^[5]。然而,早期游戏思想并不完全适用于现代网络游戏,网络游戏并不是一个完全封闭的世界。

从规则制定者的角度看,他们并非要创造一个与现实世界完全不同的新世界。个体与环境是一体的,个体的行动仰赖环境讯息^[17]。游戏创作需要理解现实世界的特征并在此基础上设计出玩家容易理解的抽象化身体与世界^[18]。对玩家来说,游戏过程是虚拟生活的过程,无论精神还是肉体,玩家都沉浸其中。玩家在游戏中会相互交流、分享情感、组织队伍或寻找朋友,有时这些行为会游逸出游戏世界而在现实生活中展开^[19],游戏与现实世界的边界由此贯通,玩家通过对游戏的理解与阐释实践构建意义,借此拥有了社会意涵。因此,研究者不应停留在狭义的“游戏进行时”时空割裂地探究游戏,而应扩大游戏世界的外延,重视游戏与现实世界的关联,从人自身的性质出发来分析游戏的文化实践属性。

(四)网络游戏实践的多重空间

在此基础上,网络游戏生产者不再具有绝对权威,游戏成为生产者和玩家共同建构的虚拟像世界。这就意味着,游戏内部的语法关系变得复杂,通过玩家文化实践过程所生成的意义和价值的复杂性和多样性,远超出传统意义上我们对技术和社会关系的理解^[15]。因此不应将游戏空间局限在编码构筑的游戏符号、游戏语言等,游戏空间应是一种互动性空间。沃尔特将“屏幕上的游戏”和“玩家的游戏体验”交织出三个空间层次,分别为叙事空间、现象学空间和语义空间。^[6]叙事空间是指玩家在游戏过程中展开对情节的理解,在原有脚本与剧情的基础上通过自身的重新组建与自主创造形成独特的叙事文本;现象学空间是玩家视听系统和身体操作的感官统合,玩家通过身体操作介入文本。在该空间中,玩家的知觉系统被触发,通过操作和体验中构成“远程在场”,从而获得愉悦感和满足感;语义空间则是玩家通过游戏实践,解读各种符号和可能的意义而构成的空间。玩家通过对符号的解读并与其他玩家的分享从而建构新的蒙太奇系统。^[4]之后李长洁在沃尔特的理论基础上将三个空间层次分别对应了游戏“文本系统”“身体操作”与“电玩迷实践”三个维度,并用诠释学的方法分析了玩家对游戏实践的理解与经验。^[4]

以上三个层次均将游戏视为构成“体验性空间”的文本,专注于游戏文本与玩家两个交互主体,也有研究强调了社交性的作用,认为“社交型”玩家是与成就者、探索者、杀戮者并列的玩家类型^[20]。游戏作为媒介,具有卡斯特尔所提出的“流动空间”的特征。网络社会作为流动空间,受到信息技术范式的支配,具有一种全新的社会特性^[21]。在网络空间内,“个人空间与公共空间”出现交叠,自我从私人精神空间扩展到联机共享的精神空间。而游戏的社交因素主要体现在社交形象和人际联系

两方面,社交形象指“在多大程度上从社交网络中的同龄人那里获得尊重和钦佩”^[22],人际联系指“与他人建立和保持联系能产生多大程度的社会效益,如社会支持、友谊和亲密关系”^[23]。游戏作为一种媒介可以在玩家之间构建出社交关系并构成一个“虚拟社会”。

二、研究视角与方法

学界认为,对文化的研究通常建立在对符号、意义等使用系统的理解之上,这种方法通过语言和对生活的认知得来。^[4]而玩家作为游戏空间内的互动主体,是游戏文化意义建构的重要参与者,游戏的文化解读和玩家在游戏过程中的理解与体验密切相关,因此对游戏行为与文化的研究必须放置在玩家的行动中进行动态的过程性的分析。本研究主要采取文本分析方法,对访谈文本的理解并辅以参与式观察,对玩家在游戏空间内所进行的文化实践进行诠释。

在游戏本体方面,参照费尔南德·瓦拉的游戏分析体系和曹书乐等学者的游戏玩法/机制分析体系,对《和》的叙事结构和文本含义解读。另一方面,本研究运用参与式观察和深度访谈法对玩家的文本解读进行整理,扩展意义来源。笔者从2019年7月游戏上线开始至论文写作阶段都有亲身参与游戏的游戏体验,并通过参与式观察法对玩家的文化实践活动建立“主位”视角的体验与意义理解。深度访谈于2020年5月开始执行,采取目的抽样的方式对23位玩家展开半结构化深度访谈,平均受访时间为70分钟。研究对象均为《和》深度玩家,即满足1年以上游戏经历、消费过该游戏、参与该游戏讨论等条件。访谈对象的数量确定以理论饱和为标准,直到没有更新的质性数据出现时停止了数据搜集。访谈结束后,使用Nvivo软件辅助质性资料编码。访谈对象具体信息见表1。

表1 访谈对象个人信息表(2021)

编号	性别	年龄	职业	编号	性别	年龄	职业
A	男	30	职员	M	男	23	学生
B	男	24	学生	N	女	22	学生
C	女	22	学生	O	女	23	学生
D	女	22	学生	P	女	25	学生
E	男	23	学生	Q	女	21	学生
F	男	23	学生	R	女	23	学生
G	女	22	学生	S	男	25	士兵
H	男	26	教师	T	女	26	职员
I	男	23	职员	U	男	24	职员
J	女	22	学生	V	男	28	公务员
K	男	27	公务员	W	男	27	公务员
L	男	25	学生				

游戏文化(game culture)被定义为以特定品味为标志的亚文化^[24],通常是通过对游戏玩家的描述来定义的,主要的问题包括:①谁玩电子游戏;②他们如何玩;③他们玩什么。^[25]本文试图通过游戏文化的理论视角探讨青年玩家在玩《和》的时候到底在玩什么。在分析框架上,本文结合沃尔特·李长洁、王(Wong)等学者的分析框架将《和》游戏行为分为叙事空间、现象学空间、语义空间和社交空间等四个维度的文化实践,并从诠释学的角度分析玩家在上述空间中如何创造出特定的文化社会意义。在此基础上,本研究访谈大纲主要围绕对游戏文本的理解和诠释、游戏操作时的体验、对游戏

内容的二度创作以及玩家之间的社交互动等展开。

三、研究发现

(一) 叙事空间的文化实践

作为一种“动态的开放性文本”,网络游戏在“编码—解码”的传播模式基础上增加了玩家的践行活动,而被赋权的玩家的“对抗式解码”在叙事空间中得以体现,玩家同时出现了“被动接受”与“主动介入”的双向过程^[26],游戏实践相应地呈现出“顺从式叙事”和“对抗式叙事”两种叙事形态。

1. 自由的创造性叙事

《和》设置了多种地图供玩家选择,无论是何种模式,都是多人进入被系统圈定的虚拟空间内,在规定时间内通过武器、拳击等方式淘汰其他玩家最终生存或统计各小队淘汰总人数的游戏机制。这种竞争淘汰制在空间上具有跳跃性,属于“非线性叙事”。^[27]但游戏本身的内在语法设置保证了游戏文本叙事的连贯性,使得玩家能沿着既定叙事文本顺利前进。塔林将电子游戏分为“讲故事”和“互动”两种文本类型^[28]。前者通常有剧本和结构,而后者偏向单篇、一次性、强调动感的玩法。^[4]《和平精英》的游戏文本叙事更偏向于“互动系统”特质,在该系统中每一场游戏都是一个“新故事”和一次“完整的互动过程”。^[29]

有一种随机感,比如说枪支、道具等等都是随机分配的,不知道跳下去的这个地方,或者走进的地方里面有什么装备,有种抽奖的感觉。当捡到一个很好的道具就会很开心,捡到不好的话就继续去下一个地方。我觉得这一点很吸引我。(受访者 F)

每个人从一开始的起点都是一样,就是零装备,你需要自己靠自己的运气然后去寻找装备,比如说有一些稀有的枪,还有空投的设计,就会吸引很多人来,就相当于是一场博弈。(受访者 O)

相较于“经典模式”,“娱乐模式”的时间更短,更注重玩家的枪法操作,呈现出碎片化和竞技性特征。“图书馆模式”为四人组队的两方对抗模式,每击杀一名敌人会换一把武器,同时被击杀者会立即于基地复活,最先击杀 18 人所在的队伍获胜。“圈中圈”模式则在经典地图基础上缩小安全区,弱化了“苟分”(通过避免与其他玩家正面对战而活到最后)操作,注重玩家间面对面的竞技能力。

如果是自己玩的话,我比较喜欢图书馆和圈中圈模式,因为时间短,竞争强。本来打游戏就是为了消磨时间,这种模式大约每局十到十五分钟左右,用碎片时间可以开一局。(受访者 D)

贝尔克的“自我延伸”理论认为,个体自我不仅包含身体、精神等,还包括个体的拥有物品。^[30]在数字技术创设的虚拟世界,“拥有物”愈发呈现出“非物质化”的形态。在《和》中,多数玩家并不在乎与角色外形相关的“拥有物”,但当涉及与游戏能力相关的“拥有物”(游戏段位、击杀死亡比、全场最佳等称号)时,多数玩家会表现出足够的重视态度,并沿着游戏规则所指定的荣誉制度去实践。

充钱主要就用来买皮肤,但这只会让你变得好看,不会影响技术和实力,即使不花钱也可以玩得不错,不像有的游戏花钱买了装备以后就会变强大,所以就觉得没有多大必要去充钱,能变强的话可能还会考虑氪金。(受访者 F)

2. 对游戏文本的重构

网络游戏的技术形态赋予玩家重构游戏叙事的权力,这使得游戏文本更偏向于“动态的生成性的文本(text-in-use)”^[15],而不是固有的和静态的。《和》的叙事文本为通过对抗的方式淘汰其他玩家并最终生存,突出竞技性。为了达到胜利目的,一些玩家甚至开始反叛游戏叙事脚本,对抗游戏设计者设置的竞争机制。玩家遵循了游戏原有叙事的结局走向,但对叙事文本进行重新拼接。

这个游戏可以做到“一神带四腿”,就是其中一个人很厉害,其他人捡捡装备,给大佬送枪送装备,自己不需要和敌人战斗,大佬就可以带着你吃鸡。(受访者 A)

我打游戏时不会选特别激烈的、人多的地方跳,比如较靠近中心的地方,因容易和对方开始 battle,这种情况下“落地成盒”的可能性比较大,没有游戏体验。所以会选择离中心区远点的地方,慢慢往圈内跑。一般都会进决赛圈,“死”得比较晚。(受访者 E)

《和》的叙事是“一系列片段的组合”,庞大的地图和分散的玩家使得游戏叙随时被改写而不用担忧游戏中断或“意义的缺损”。^[31]另外,发现游戏原有叙事中的漏洞并利用这些漏洞赢得胜利,寻找游戏 bug 的过程其实是玩家对游戏叙事的探索与重构方式。

藏在车里,然后把车开到这个地库的爬坡上,可以把头探出窗外,就可以看到地面上的情景,这样的小 bug 我觉得是游戏本身的东西,我没有恶意利用,我只是多了一种观察的角度。(受访者 R)

除此之外,部分玩家并不以“淘汰玩家,生存到最后”为目的,而是选择新的游戏目的,如完成某项“高难度动作”、尝试“新的操作方式”等。有玩家在双方实力悬殊的情况下并不急于开枪“击毙”对方,而是不断“戏弄”对方,显然背离了游戏的叙事要求,通过实践重构游戏叙事文本进而生成新的游戏叙事,形成对游戏叙事文本的对抗式解读。

有时候会逛每个地图,看看各个角落有什么东西,哪里有好玩的,甚至宁愿吃毒也要去……有时还会把这些游戏当成赛车游戏,定一个目的地,看谁先到目的地。(受访者 M)

我会和朋友站在一个特别显眼的地方跳舞,就是一直跳舞,比如说站在桥肩上、房顶上,或者是水面上和小艇上。(受访者 P)

赫伊津哈把“扫兴的人”作为理解游戏意义的关键。所谓“扫兴的人”,就是那些触犯规则、无视规则的人,这样的搅局者(spoil-sport)褫夺了游戏的幻觉,也是游戏者最反感的。^[32]在《和》中,虽然很多玩家会对游戏文本进行重构,呈现出多样的叙事文学的重构模式,但一些严重破坏游戏叙事设定的行为会受到其他玩家的厌恶与批判。

非法组队是对其他玩家的不公平,这个游戏考验的不仅是个人实力,还有整个团队的协作。如果人数多的话,肯定会有很大的优势。(受访者 K)

正常的击杀或者不击杀都是正常的,但如果你把别人击倒了之后做言语上的羞辱或者非法组队,这是我觉得不尊重别人的体现。(受访者 U)

(二)现象学空间的文化实践

现象学最初意在研究客观事物的外观、表面迹象或现象,之后胡尔赛将现象学中的现象总结为抽象观念在内,能够呈现在意识之中的一些东西。^[33]基于新的技术形态,网络游戏通过玩家操作这一过程,将玩家身体全面介入到游戏中。叶梓涛认为,“参与游戏中的人们并不是因为游戏的目标十分重要,或者游戏可以给自己带来什么样的好处去玩游戏,而仅仅因为游戏的过程中的体验”。^[32]李长洁从现象学空间分析了玩家在《零》的游戏过程中产生了“视觉收敛”和“身体遥感”两种感受,从而组合成在场的存在论^[4]。这两种感受其实分别对应了玩家的“感官”与“肢体”,让玩家通过感官沉浸来实现与游戏的互动并实现对游戏技术的驯化。

1. 游玩与沉浸

网络游戏通过技术建构一个全景式的仿真空间,让玩家调动感知器官创建沉浸感,能达到化身认同,人游合一,实现超越屏幕界面的结合,甚至模糊了现实与虚拟的界限。

我刚开始玩这个游戏的时候,因为操作不熟练显得特别笨拙。有一天被别人打死了,我感觉我自己心里就疼了一下。我不知道是因为我死了,还是我为我游戏当中那个人死亡而心疼。(受访者 S)

无论是游戏里边的枪声还是一个场景,都让我在打游戏的时候觉得进入一个比较真实的感觉。别人如果把我打死了,其实我是非常害怕的。(受访者 M)

从游戏角色形象到枪支载具设置,再到“脚步声”“轰鸣声”,都使得游戏空间成为玩家“延伸的感官”,不断刺激玩家知觉活动,给玩家带来压迫感和紧张感。正如拉康“镜像理论”所指,玩家在游戏中的操作过程如同婴儿建立自我意识一样,玩家会在无意识中将现实中的自我代入到游戏中,全身心地投入从而忘却周围环境^[34],甚至出现“时间扭曲”现象^[35]。

我们打游戏时经常会不小心按到射击按钮,噼里啪啦的声音会把对方吓一跳,以为有人,自己吓自己。(受访者 G)

枪声一响我就开始紧张,听到脚步我就会时刻警惕,包括发现远方有消音狙等图标出现也会警觉,立马感觉我就在现场当中,包括如果敌人用枪对着我身上打时,我感觉自己都在疼。(受访者 D)

访谈发现,部分玩家并不满足《和》本身带来的体验感,为了追求沉浸感,玩家甚至会主动改变游戏基础设置,或通过设备调整来实现。而沉浸感的提升使玩家在游戏中更具代入感、更敏锐的洞察力和反应力以发现并击败敌人。

我会调高画面帧率,降低画面的画质,这样更容易发现敌人,包括灵敏度的调整,我觉得,每个人可以通过自己的方式,提高自己游戏成功率。(受访者 L)

刚开始,我是用手机玩游戏,屏幕太小,需要弓着身子维持一个姿势使劲盯着屏幕看,眼睛和身体都特别累。后来我就换成平板来玩游戏了,因为平板的屏幕很大,视野非常开阔,找敌人和瞄准的时候也特别清晰,也不需要一直保持一个姿势。(受访者 W)

除了竞技性之外,《和》常常会根据节日和热点等推出一些加强真实体验的场景,这些“彩蛋”虽然与提升游戏操作水平、胜利与否等无直接关联,却会引发玩家的好奇心与兴趣,使玩家在探索中获得沉浸感与愉悦感。

有一些非枪战的部分很吸引我,比如说中秋节会做月亮车,包括技术上的一些小设置,例如枫树林的秋千。情侣在七夕的时候还可以坐热气球献玫瑰花,我感觉很甜蜜。(受访者 N)

圣诞节的时候就可以领圣诞礼物,里面就有子弹皮肤等装备。还有圣诞老人,还需要浇水,这种活动感觉跟现实很挺贴近,是一个挺让我惊喜的设计。(受访者 P)

2. 肢体操作与化身认同

虚拟、仿真等技术的拓展消解了现实世界和表象之间的区别并重构世界。^[36]网络游戏在虚拟空间建构出玩家的虚拟化身,玩家被赋予与“现实的我”相对的身份,即“游戏的我”。双重身份的交织给玩家带来更具冲击性的体验。就《和》而言,玩家进入游戏之初创建游戏角色,自定义角色的性别、肤色和发型等,选定角色后还可以通过游戏道具改变角色形象,角色是玩家的虚拟化身。访谈发现,玩家会像对待自己真身一样对待自己的网络化身,该现象被称为“普罗透斯效应”(proteus effect)^[37]。

真实性,也就是虚拟在场的体验,我觉得这是玩这个游戏最重要的一点,它会将你代入,让你完全操控游戏人物的行动。(受访者 K)

我在游戏中换过性别,感觉挺有意思的,就好像其他游戏换人物皮肤一样。换一个样子后,在玩游戏的过程有种新奇的感觉。(受访者 G)

在《和》中,玩家通过手指滑动屏幕完成不同的动作,“开镜键”“方向键”“动作键”等位置都可以在游戏主页中自行设置。拥有主体的喜悦感与成就感体现在玩家对游戏化身的操纵中,通过控制角色行动获得“自我临场感”,发现化身与自身的相似性从而增强了现实主体与化身在认知和情绪上的联系^[38],最终实现“化身认同”^[39]。在某种意义上,“化身认同”是维利里奥“远程在场”和米德的“想象性预演”的延伸,既包含了“在电脑屏幕前以血肉之躯出现的表现的身体”,还包括“在电子环境中产生的、通过语言和符号学标记的在线的身体”^[40]。当玩家操作化身时,仿佛自己的肢体在跟

随化身移动并为化身注入灵魂。

我甚至还尝试过,游戏里的角色在跑,我也跟着在跑,也会使我感到一些趣味。(受访者 L)

我最喜欢的动作应该是秒起秒趴吧,在面对敌人攻击时会变得灵活许多,也可以在掏出装备时顺便转换姿势,这两者的操作不会有冲突和影响。还有它的攀爬动作,现在也加入了模拟声效。(受访者 U)

通过实践与探索,玩家提升了对化身的操作熟练程度,玩家的“自我概念”与“化身特征”之间的联系被“激活”和“加强”^[40],甚至会对其他玩家的化身产生共鸣。在竞技性激烈的射击游戏中,玩家熟练控制“化身”来解决内部冲突,从而实现成功的体验。

我刚开始是二指玩家,后来因为大学时候的舍友经常玩这个游戏,他推荐我不要一直用两个手指,试试三个手指会厉害,开镜更快。我试了一些感觉还行,就改成了三指。(受访者 E)

为了更好地操作,我买了一个吃鸡神器,就是辅助工具,能把手机卡在上面,拇指负责调控方向,有个工具会让食指卡在手机上,在手机左上角,一按就会自动开枪,那样就成了三指玩家。(受访者 H)

在《和》中,玩家需要主动放弃自己身体的运动,放弃多余的感知方式去接受一个由游戏设计师设定好的、由交互与反馈构成的角色替身(avatar)。在由复杂规则主导的游戏世界中,玩家随着游戏操作自由感与主体性的加强,其感官和身体的自由延伸逐渐形成化身认同。

(三) 语义空间的文化实践

数字游戏的交互特性使玩家能够对游戏空间的符号进行解读,即使在脱离游戏语境的情况下玩家解读产生的意义仍然可以沿着游戏本体和其他数字媒介流动到网络体系,不必主张自我完整性和一致性,玩家可以像“泥巴”一样重塑自我。^[41]在新的技术形态之下,玩家在游戏行为其实是一种文化生产。可以说,网络游戏是由游戏生产者和玩家共同构建的虚拟场域,它参与了对玩家文化和社会关系的塑造。

1. 意义流动:成果与乐趣的共享

缩小毒圈、多人竞技的游戏机制给玩家最直观的体验是“刺激感”和“紧张感”,玩家通过击杀敌人实现对自我的肯定并获得荣誉感,希望通过获得“地位和声望”并将其作为群体认同的标志。^[42]在《和》中,玩家通过分享战果使游戏内产生的意义开始流动,在“成功”的意义流通的过程中,玩家的地位感与荣誉感获得提升,实现了游戏之外的自我展示。

如果有一局打得特别厉害,人头特别多的话,我就会发微博。整个赛季如果上了王牌,会发朋友圈向大家炫耀一下。(受访者 C)

游戏中胜利的话会私人分享,比如分享给一起玩的朋友。因为赢了之后很快乐,所以想与朋友共享一下快乐。(受访者 F)

除此之外,游戏过程中与“获胜”无关的意义同样可能游离于游戏之外并形成新的文化现象。访谈发现,在玩家当中,“玩《和》”本身作为一种象征资本与其他文化现象交织共同完成了玩家的“自我呈现”。

当在游戏中遇到有趣的现象时我就会分享给朋友,因为这些属于有趣的话题,想和朋友共享欢乐。(受访者 A)

我记得这个游戏刚流行的时候,身边有朋友发朋友圈要凑九个图的时候凑不够,就会搭配一张吃鸡的图片作为补充。(受访者 D)

访谈发现,这些青年玩家与低龄玩家的“纯玩”动机不同,他们将其引入日常生活世界中进行反思并得出一些游戏实践之外的思考。他们在沉浸游戏的同时能够超越游戏并对其进行理性的反思,甚至能够从游戏中总结出现实生活的道理,产生更高级的“意义的流动”,甚至实现意义的升华。

因为打游戏打了好多年,然后也打了很多,其实游戏的一个设定和最终的目标以及玩法都是一个逐渐提高,然后总结经验 and 提升技巧的一个过程,我觉得人生的学习、工作也是这样的一个历程,只不过会更加辛苦,时间更加长久而已。(受访 W)

2. 符号重构:从意义到行为

受技术形态的影响,游戏世界与现实世界的边界模糊甚至部分消解,玩家在两个世界之间进行着丰富多样的信息交互实践,形成无数个“小叙事”。这些“小叙事”不断汇集,玩家之间的界限被打通,玩家通过与其他玩家之间的互动实践对游戏内的符号进行再现并解构其原有的意义,源于游戏内的符号会经过游戏外的编解码后重新流动到游戏内,形成独特的话语体系。

《和》里有很多“行业黑话”,比如天降正义、伏地魔等。很多是从端游里一脉相承的,之前火的时候有各种各样的梗。(受访者 E)

网友的力量是很强大,大家会编一些“黑话”或者搞笑的话。比如有一个大机枪上面有一个圆盘,我现在都不知道具体枪名是什么,但大家都叫它“大盘鸡”。(受访者 I)

当游戏中的符号满足玩家的“愉悦”感受时,玩家主动将游戏世界的场景符号融入现实世界并将其在其他现实领域或场合中再现。游戏世界中的结构、规则文化、行为会影响玩家在现实世界的表现,虚拟和现实界限开始模糊,相互渗透并发生重合。

玩的时间久了就会融进去,看身边的东西都会带入进去,很多操作也和男朋友给我讲的部队训练很相似。就会把这个游戏里的设定当成真实的环境……我会很喜欢这种文化,比如我现在穿衣风格会有点改变,喜欢工装裤和马丁靴,很类似军装的那种。(受访者 J)

当拥有了虚拟的 ID 与虚拟的形象时,就可以在一个被构建的虚拟平台里面去参与一些真实生活当中想做却可能做不了的事情,比如说攀爬射击。后来也愿意去找一些线下实体的射击场所、枪战的场所等,去玩打水弹或者橡胶弹等。(受访者 L)

(四) 社交空间的文化实践

卡斯特尔的“流动空间”是基于“网络化社会”提出的概念,包括经济、政治、文化和社会等各种领域,网络空间已从“传递信息的工具”变为一个“社会环境”。^[21]数字媒介的兴起和移动终端的普及推进了各种“流动”并造就了“新的社会形态和交往模式”。^[43]基于玩家与游戏之间复杂的互动机制,网络游戏一方面延伸了玩家现实的亲密关系,另一方面变成了“预先社会网络”^[44],在玩家间构建了新社会关系。作为社交空间的网络游戏通过为玩家提供全新的人际交往空间而呈现出新的游戏文化形态。

1. 延伸现实关系

周逵认为,游戏的参与动机不仅仅是为了纯粹的娱乐,一些玩家在这里寻找社会关系,形成了感情依赖和新的身份认同。^[45]网络游继承了社交网络的核心文化功能——社交功能,青年玩家群体的特点之一是高社交性,《和》相对较低的时间成本和能提供各种话题的特点满足了青年玩家与现实朋友持续交流的需求,成为绝大多数玩家维护现实中人际关系的纽带,甚至能成为青年男女朋友约会的“场所”。

一般是和朋友亲人同学,就是微信好友一起玩儿的,可以起到一个和微信不一样的体验吧,起到一个社交的作用。它在另外一个虚拟空间给我提供一个社交平台,增进彼此之间的感情。(受访者 Q)

我和男朋友都还没拿到驾照,有时候会为了比赛开车技术,在游戏里面不搜物资,直接开车乱跑,一直沿着公路开,比赛谁开得最直,弯道把握得最好。然后等音乐响起来,就有一种云旅游的感觉。那个时候还是会感觉很幸福的,和男朋友开着车,听着音乐看风景,然后没几分钟两个人一起“成盒”。(受访者 J)

基于网络空间的匿名性、虚拟性的特点,个体在现实生活中被压抑的情感可以在网络空间释放,这就促成了“虚拟人格”的形成。当玩家与熟人游戏时,两人通过“不在场”的社交展示出现实生活中未呈现出的第二人格,并进行现实生活中未能进行的实践,包括团队合作、相互指挥等等。一方面玩家本人能在陌生化的操作中获得满足,另一方面玩家的熟练操作、击杀敌人等竞技胜利能直接展示给熟人从而获得“地位”和“认同”。

最吸引我的应该是团队合作,包括共同商定战术到最后消灭敌人,达到最后的效果会有成就感。……我们刚开始是轮流当队长,后来大家发现我指挥得还可以,所以后来我就一直当队长。我喜欢指挥别人,而且我觉得自己也有这个能力。(受访者 H)

游戏其实没有什么好玩的,队友才是我打卡的动力。这个游戏本身的竞技乐趣会慢慢减弱,但团结的温暖和聊天的乐趣让我很依恋。(受访者 T)

尽管《和》作为一款网络游戏拥有与现实世界不同的规则和叙事,但人性和价值观仍在其中发挥着显著的作用,《和》更像是现实世界映照下的镜像延伸,玩家会在其中塑造和改造自我,游戏中的行为影响着现实社会关系。

男生操作厉害的话可以“带妹”……而我玩这个游戏很大原因是我媳妇玩,当时我俩还没结婚,是男女朋友关系。男生嘛,会有英雄气概,打游戏时会产生“我来保护你”的想法。(受访者 A)

可以和男朋友打游戏,发现一个共同的爱好,很开心的。之前一直觉得男生打游戏就忘了女朋友是一个很难避免的事情,但是现在还有一个解决办法就是一起玩。(受访者 N)

2. 新关系的建立与排斥

访谈发现,网络游戏为玩家提供了全新的“人际交往空间”^[46],并成为新型的人际传播渠道,形成了一个新的“预先社会网络”环境以供人们栖居其中。《和》中随机匹配的机制给予玩家拓展新社交关系的渠道,在现实生活中难以产生交集的玩家在游戏空间得以接触并产生联系。

一开始只是玩游戏的时候问一下要不要一起玩,后来除了游戏也会聊别的内容,聊得话题都听得懂,有很多共同话题,也就越来越熟了……感觉通过游戏认识到了广东的人,觉得很神奇很有意思。(受访者 C)

你不仅可以跟现实生活中的朋友约好一起玩,也可以在游戏里面认识新的朋友,相比在现实中需要共同的话题,一开始很尴尬,游戏是共同的话题,所以它会很快拉近人之间的距离。(受访者 V)

但是,亦有玩家认为网络游戏的匿名性不能满足其现实的交往需求,许多玩家对来自游戏空间的“社交邀请”充斥着不信任感,甚至对个人隐私安全产生恐慌。尤其是陌生人的恶意游戏行为加剧了一些玩家对拓展社交关系的负面态度。即使有过发展新社交关系经验的玩家仍然会谨慎选择社交对象。多数玩家期望通过游戏稳固现实中或已有的社交关系。

总的来说,我不喜欢随机匹配,因为大家都不认识,可能默契性会比较差,而且也不知道匹配到的人是技术好的还是技术差的。……游戏中会有不好好打游戏,为了抢装备会扎队友的人,这很招人讨厌。(受访者 C)

一般都是和熟悉的人玩……会有不认识的人加我,当时觉得很危险。有的人还会给我发照片并让我也发,感觉没有信赖感。(受访者 G)

游戏空间具有互联网空间的匿名性、开放性等特征,复杂和陌生的人际关系给一些玩家造成困扰,尤其是游戏中的恶意参与者会严重影响玩家的游戏体验,造成其对陌生玩家的关系排斥与社交回避。

我本能上有一些反感在游戏内的组队或者和陌生人打游戏,因为不像生活中的朋友一样可

以很好地理解你的意思。可能会碰到一些小学生或者素质不太适合游戏的人,他会影响我整个的游戏体验,比如说不服队友,甚至恶意用燃烧弹和手雷伤队友。(受访者 L)

我经历过被队友和敌人攻击的情况,说话很难听,真的很难接受。我不是脆弱的人,但那种被针对、被咒骂的滋味让人很不舒服。(受访者 W)

《和》总体上创造了一种区别于在线文字与视频社交的全新游戏社交空间。除了具有文字、音视频社交的信息与情感交流功能,作为游戏社交形式的《和》克服了上述社交形式缺乏身体自我的问题而提供了“身体遥感”与“肢体操控”新的社交体验。与队友蹦迪、滑滑梯、拥抱的社交体验甚至将一些非游戏玩家带入游戏世界。无论玩家在游戏的空间获得积极的社交奖励还是负面的社交反馈,玩家退出《和》的社交空间比退出视频聊天或文本对话具有更强的“临场感”。《和》的玩家通过社交在真实和虚拟两个空间内重复脱域与再嵌入,这使得玩家形成一种漫出现实的稳定身份,既探索着现实世界的张力,又不断扩大游戏社交空间的外延。

四、讨论

青年玩家现实身份多为大学生、职员与公务员等,一方面思维独立活跃、充满进取与创新精神,易于接受新生活方式,另一方面生活环境高度结构化,缺少深入社交的空间,难以获得理解与回应。网络关系和现实关系并非是二元对立的,而《和》作为一种游戏媒介,将其现实生活镶嵌到游戏场域内,让青年玩家实现了与游戏的两重互动,拓展和延伸了其生活世界的边界。第一重互动为玩家与游戏的互动,主要建立在动态屏幕与玩家体验交织出三层空间内,即玩家在叙事空间、现象学空间与语义空间的文化实践等三种文化实践形式。在此过程中,玩家通过创造新叙事而自主控制游戏进程,通过“视觉收敛”和“身体遥感”产生角色认同,通过自行解读文本意义获得成功的想象与愉悦。第二重互动为玩家与玩家的互动。对青年玩家来说,网络游戏最重要的价值并不是画面、音效等,而是交流本身,其在游戏空间的社交性文化实践巩固和延伸了朋辈社交,成为结构化生活中的弹性社交的新窗口,他们用游戏的方式选择和构建了社交关系网络。

网络游戏服务于两个对立的利益群体:游戏生产者 and 玩家。有观点认为,游戏是文化工业背景下的机械复制,背后是游戏设计者和资本市场的隐形意识形态控制。玩家被游戏设计者规束在有限的范围之内。游戏设计者所做的一切,包括对机制的设置、通过模仿现实世界增加沉浸感等,都是为了让玩家花费更多的时间在游戏中“劳动”,并在游戏“新社会”中消费。然而本文对《和》的分析发现,虽然《和》游戏本身的规则将玩家限定在单维度的枪战游戏的虚拟空间内,致使青年玩家的文化实践一定程度被规则所限定,但这并不等于玩家是全然被动的“靶子”,玩家也有主动的一面,他们会通过自身的文化实践创造性改变游戏世界的内涵和外延。约翰·费斯克认为“大众的力量将文化商品转化成一种文化资源,还使文化商品提供的意义和快感多元化,它也规避或抵抗文化商品的规训,裂解文化商品的同质性和一致性,袭击或偷猎文化商品的地盘”^[47]。在《和》中玩家以自我为中心,通过自由或反叛性的创造叙事,创造性地利用感官和肢体,建构新的符号与意义系统的创作以及维系内心渴求的社交互动,尽情发泄反抗的欲望,获得成功的快感,实现社交需求,甚至影响现实生活,这些文化实践既在“利用文本”,也在“生成文本”。

本文的创新之处在于,拓展了沃尔特和李长洁的“电玩空间”理论,在叙事空间、现象学空间与语义空间的基础上增加了社交空间这一维度。对玩家来说,网络游戏最重要价值的并不是画面、音效等,而是交流本身。游戏对每一位玩家都具有不同的意义,这需要结合玩家具体的生活背景与社会环境。人是关系中的人,《和平精英》作为一种游戏媒介,将玩家现实生活镶嵌到游戏场域内。游戏空间的文化实践导致了青年玩家群体间的社交传染,巩固和延伸了朋辈社交。网络游戏成为结构化生活中的青年玩家弹性社交的新窗口,玩家依托互联网平台脱离现实语境,寻找新的社交关系并将

其延伸至线下,青年玩家能用自己的方式选择和构建社交关系网络。在这个过程中,玩家通过在《和》中的文化实践创作了一个属于自己的自成一体的“魔法圈”秩序体系,一个出于玩家游戏文化实践而创造的独特意蕴系统。

参考文献:

- [1] 宗争. 游戏学:符号叙述学研究. 成都:四川大学出版社,2014:1;25.
- [2] 中国互联网络信息中心. 第47次中国互联网络发展现状统计报告. 2021-02-03. [2021-04-10] <http://www.gov.cn/xinwen/2021-02/03/5584518/files/bd16adb558714132a829f43915bc1c9e.pdf>.
- [3] 艾瑞咨询,中国移动游戏行业研究报告(2019). [2021-04-10] http://report.iresearch.cn/report_pdf.aspx?id=3405.
- [4] 李长洁. 逾越的愉悦——《零》系列电玩游戏的空间阅读. 传播研究与实践,2013,1:168;169;175;169;176;187;193.
- [5] R. Silverstone. Why Study the Media. London:Sage,1999:60.
- [6] B. K. Walther. La Representation de l'espace Dans Les Jeux Video: Généalogie, Classification, Et Réflexions. La pratique du jeu video,2003:205-218.
- [7] 康德. 判断力批判. 邓晓芒译. 北京:人民出版社,2002:147.
- [8] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人:文化的游戏要素研究. 多人译. 杭州:中国美术学院出版社,1996:1,82.
- [9] 鲁威人,石正贵,宋立欣. 游戏文化学. 北京:首都经济贸易大学出版社,2019:13-26.
- [10] 刘泓. 虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思. 福建论坛(人文社会科学版),2003,3:39.
- [11] 薛强. 赛博空间里的虚拟生存:当代中国电子游戏研究. 上海:复旦大学出版社,2018:19.
- [12] 戴安娜·卡尔等. 电脑游戏:文本、叙事与游戏. 丛治辰译. 北京:北京大学出版社,2015:50.
- [13] 蓝江. 在游戏中,“我”是一种怎样的存在? 2019-12-24. [2021-04-10] <https://mp.weixin.qq.com/s/GIYbYiuC7glQ6mqTZeRypQ>.
- [14] 马库斯·弗洛里德. 在线游戏互动性理论. 陈宗斌译. 北京:清华大学出版社,2006:41.
- [15] 黄典林. 如何理解游戏研究的学术价值. 2020-07-03. [2021-04-10] https://mp.weixin.qq.com/s/Btq_uWMctLGDlW9eLDNdA.
- [16] K. Salen, E. Zimmerman. This is Not a Game: Play in Cultural Environments//Utrecht: Digital Games Research Conference, 2003: 14.
- [17] 黄嘉彬,杨梓楣. 个体间隙穿越之移动及观察点:环境赋使知觉判断与信心评估. 体育学报,2016,6:158.
- [18] 渡边修司,中村彰宪. 游戏性是什么;如何更好地创作与体验游戏. 北京:人民邮电出版社,2015:104.
- [19] 米金升,陈娟. 游戏东西:电脑游戏的文化意义研究. 南宁:广西师范大学出版社,2006:73.
- [20] 钟智锦. 使用与满足:网络游戏动机及其对游戏行为的影响. 国际新闻界,2010,10:100.
- [21] 黄少华. 论网络空间的社会特性. 兰州大学学报(社会科学版),2003,3:65;62.
- [22] C. P. Lin, A. Bhattacharjee. Extending Technology Usage Models to Interactive Hedonic Technologies: A Theoretical Model and Empirical Test. Information Systems Journal, 2010, 20(2): 167.
- [23] C. M. K. Cheung, P. Y. Chiu, M. K. O. Lee. Online Social Networks: Why do Students Use Facebook? Computers in Human Behavior, 2011, 27(4): 1338.
- [24] W. K. Winkler. The Business and Culture of Gaming// J. P. Williams, S. Q. Hendricks, W. K. Winkler. Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games. Jefferson, NC: McFarland and Company. 2006: 147.
- [25] Shaw, A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture, 2010, 5(4): 404.
- [26] 朱小枫. 从文本到受众——理解游戏体验的三要素. 艺术评论, 2018, 11: 50.
- [27] 吴小玲. 网络游戏对古典作品的重构——以《吞食地 online》和《三国策 online》为例. 当代传播, 2005, 2: 76.
- [28] D. Talin. Real Interactivity in Interactive Entertainment. //C. Dodsworth, Jr. Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology. New York: Addison-Wesley, 1998: 151-159.

- [29] C. Chris. Chris Crawford on Interactive Storytelling. CA:New Riders,2004:47.
- [30] R. Belk. Extended Self and the Digital World. *Current Opinion in Psychology*,2016,10:51-52.
- [31] 孟伟. 电子游戏中的互动传播——游戏中的游戏者分析. *河南社会科学*,2008,3:91.
- [32] 叶梓涛. 游戏的态度:如果不“严肃”,你就无法感受它的魅力. 2020-04-24. [2021-04-10] <https://mp.weixin.qq.com/s/p34QyzNI91PUCH4vcKc5BA>.
- [33] 费彦. 现象学与场所精神. *武汉城市建设学院学报*,1999,4:3.
- [34] M. Csikszentmihalyi. Play and Intrinsic Rewards. *Journal of Humanistic Psychology*,1975,15(3):135.
- [35] 胡立如,丁静静,马颖峰等. 时间限制对沉浸体验的影响机制——基于教育游戏情境的实证研究. *开放教育研究*,2016,2:2.
- [36] 迈克·费瑟斯通. 消费文化与后现代主义. 刘精明译. 南京:译林出版社,2000:4.
- [37] N. Yee,J. N. Bailenson. The Proteus Effect: The Effect of Transformation Self-representation on Behavior. *Human Communication Research*,2007,33(3):274.
- [38] J. Cohen. Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. *Mass Communication Society*,2001,4(3):261.
- [39] 衡书鹏,赵换方,范翠英等. 视频游戏虚拟化身对自我概念的影响. *心理科学进展*,2020,5:810.
- [40] 谭雪芳. 图形化身、数字孪生与具身性在场:身体-技术关系模式下的传播新视野. *现代传播(中国传媒大学学报)*,2019,8:65;68.
- [41] 黄少华,朱永德. 论网络空间的虚拟生存. *宁夏党校学报*,2006,4:73.
- [42] 潘琼. 用户贡献内容:数字化时代的自我延伸. *新闻界*,2016,24:54.
- [43] 刘涛,杨有庆. 社会化媒体与空间的社会化生产——卡斯特“流动空间思想”的当代阐释. *文艺理论与批评*,2014,2:73.
- [44] 关萍萍. 互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式. 杭州:浙江大学博士学位论文,2010. [2021-04-10] <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcode=CDFD&dbname=CDFD0911&filename=2010134016.nh&uniplatform=NZKPT&v=jn1XT9ihkqWyalmbSuKR%25mmd2F9VnwN7ItSiC3wGK9qsUb2wgpIHD%25mmd2Fn7p4LVa5TAHsePn>.
- [45] 周逵. 作为传播的游戏:游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题. *现代传播(中国传媒大学学报)*,2016,7:29.
- [46] 黄少华,杨岚,梁梅明. 网络游戏中的角色扮演与人际互动——以《魔兽世界》为例. *兰州大学学报(社会科学版)*,2015,2:96.
- [47] 约翰·费斯克. 理解大众文化. 王晓珏,宋伟杰. 北京:中央编译出版,2001:34.

Narration, Incarnation, Semantics and Social Interaction: Cultural Practice Analysis of Young Players of Online Games, Taking the Phenomenal Mobile Game *Peace Elite* as an Example

Liu Mengzhi, Zhang Ruijun (Shaanxi Normal University)

Abstract: This paper adopts the research method of participatory observation and in-depth interview to explore the game culture practices of young and middle-aged players of *Peace Elite*—a phenomenal mobile game produced by Tencent. Players are regarded as active subjects, while online games are regarded as the extension of the real world. Thus, the game culture can be annotated as the cultural practice of players in multiple game spaces. Based on the video game spatial reading paradigm, video game spatial theory and flow space theory, this paper considers game as interpretive significance space. According to the narrative space,

phenomenological space and semantic space proposed by Walther, the dimension of social space is added up so as to interweave four aspects: game text, avatar operation, symbolic meaning, as well as social interaction. By the analysis of players' cultural practices in four spaces of narrative, phenomenological, semantics and social interaction, this paper reveals the phenomenon and mechanism of young players' creative cultural practices based on the games and beyond the games. We found that these four ways of cultural practice are not completely irrelevant. On the contrary, online games break the barrier between console games and social media, condensing the functions of body narration and social interaction. Thus, they are able to form a unique discourse production practice system between narration and social interaction, and construct a new game ecology. On the one hand, *Peace Elite* focuses on the body remote sensing under the paradigm of "intimate relationship" and "pre-social network". The body symbols which originally belong to individuals are embedded into the social universal symbolic system, which liberated the players' narrative of the body operation, and the game avatar has changed from the self-expression subject in the era of console games to the social media. On the other hand, with the mutual activation of video games and players, the narrative power is no longer monopolized by game designers. Young players are participating in the discourse construction of video games in an entertaining and social narrative way, and actively designing interactive content within the interaction rules defined by game designers, intentionally or unintentionally resisting the power discourse and mandatory meaning, and enriching the connotation of the new video game discourse.

Key words: *Peace Elite*; online game; game space; culture practice

■ 收稿日期: 2021-05-21

■ 作者单位: 刘蒙之, 陕西师范大学新闻与传播学院; 陕西西安 710062

张锐君, 陕西师范大学新闻与传播学院

■ 责任编辑: 汪晓清