

程序修辞：游戏研究的修辞学范式¹⁾

刘涛 曹锐

摘要 游戏如何在人们的欲望维度展现出巨大的魔力，又如何将程序系统“悬置”起来而为玩家创设一个看似自由的“幻想世界”？这些问题本质上涉及到游戏的修辞学问题。关于游戏的形式与结构，长期以来存在两种研究范式，分别是强调“表征”的叙事学（narratology）范式和强调“规则”的游戏学（ludology）范式。试图平息“叙事”与“规则”之争的“程序修辞”理论，则沿袭了修辞学传统的认识论和方法论，将“程序性”（procedurality）视为游戏的本质所在，并围绕“程序修辞”这一核心概念开启了游戏研究的修辞学范式。所谓程序修辞，主要是指通过对游戏规则及其符码表征体系的策略性设计，以达到既定游戏目的的修辞行为与实践。概括而言，修辞学范式下游戏研究的问题域主要体现在五个方面：修辞语言维度的程序修辞规则问题、修辞策略维度的程序修辞设计问题、修辞实践维度的程序修辞互动问题、修辞批评维度的程序修辞批判问题、修辞伦理维度的程序修辞道德问题。在程序修辞的知识结构中，游戏本质上体现为一个包含了游戏叙事、游戏规则和游戏玩家的“三体问题”，而“三体”内部不同的主导结构、强弱关系或设计偏向揭示了三种不同的游戏机制。

关键词 游戏研究；视频游戏；程序性；程序修辞；问题域

中图分类号 G206 **文献标志码** A

作者 刘涛，暨南大学新闻与传播学院教授，广东广州 510632；武汉大学媒体发展研究中心研究员，湖北武汉 430072；复旦大学信息与传播研究中心研究员，上海 200433。曹锐，暨南大学新闻与传播学院博士研究生，丹麦哥本哈根 IT 大学电脑游戏研究中心访问学者，广东广州 510632

DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2021.01.005

一、引言：作为修辞实践的游戏

如果一种事物能够形成、维持、改变人们的观念或行为，那么其对应的实践活动本质上就是一种符号实践，¹⁾游戏也不例外。不同于其他的文本形态，游戏的符号实践离不开玩家的参与，因为游戏意义的发掘和呈现，是由玩家的直接参与完成的，否则游戏便只是毫无意义的代码或规则。游戏如何影响人们的态度、情感或行为，又如何嵌入到人们的日常生活？伊恩·博格斯特（Ian Bogost）借助“可能性空间”（possibility space）这一概念，拓展了游戏研究的学术视域。尽管任何符号文本都强调意义空间及其可能性，但是游戏无疑将这种“可能性”推向了极致，所谓的“无限可能”在游戏那里或许有着更为逼真的意义。具体来说，无论是传统的桌面游戏（board game），还是以计算机为介质的视频游戏

1) 基金项目：国家社会科学基金重大项目“视觉修辞的理论、方法与应用研究”（17ZDA290）。

(video game)^①，都尝试在现实与虚拟的互动中制造出一个“可能性空间”，即“玩家通过操纵游戏所提供的符号系统，探索游戏规则所预设的一个充满各种可能性过程与结果的空间。”^②概括而言，不同于传统符号文本的“观看逻辑”或“体验逻辑”，游戏本质上将它的开发者或生产者推至幕后，玩家作为游戏意义的创造者主导了“可能性空间”的生产系统，因此游戏文本的符号实践主体上体现为一种“参与逻辑”。正是在游戏所创造的神奇世界中，玩家们乐此不疲地“遍历”各种路线，“试探”各种未知，“发现”各种可能；也同样是在玩家的深度参与结构中，符号实践维度上的游戏观念、话语、文化被源源不断地生产出来。因此，如果说其他符号文本的意义系统深刻地携带着文本生产者的意图、旨趣、欲望，游戏则缔造了一个更为丰富的“可能性空间”，其意义主体上是由玩家参与“编织”而成的。

然而，游戏世界里的万千“人生”，却似乎拥有着相似的“剧本”。尽管“可能性空间”是由游戏玩家主导而形成的，但是“如何可能”以及“何以可能”等问题却悄无声息地指向了游戏深层的底层逻辑。例如，国际象棋中的“士兵”攻入对方棋盘的底线后，可以转换为除“国王”以外的任意棋子，而中国象棋中的“士兵”（“兵”或“卒”）走到对方棋盘的底线往往意味着“老卒无用”，这导致玩家在两种棋类游戏中对“士兵”的使用策略存在着根本性的不同。可见，受限于不同游戏中特定规则的表征和互动，玩家在“可能性空间”中的探索，并非具有完全意义上的“主动性”（agency），反倒呈现出被游戏规则所支配的“被动性”。而不同游戏中玩家角色的“命运遭际”，一定意义上也被接合到既定的社会文化系统

中，并最终通过隐喻的修辞方式影响并塑造一个时代的观念体系——西方推崇“不想当将军的士兵不是好士兵”，而在中国，“不要当过河卒”之类的劝诫则流传甚广。这些基于游戏规则所形成的文化隐喻，深刻并长久地嵌入到不同文化的处世哲学之中。

由此便产生了一个悖论——游戏一方面缔造了一个由玩家主导的、充满无限可能的“自由世界”，另一方面又悄无声息地设定了一系列规则体系，规约并限定了玩家的恣意发挥，游戏最终呈现为一个“有限的自由世界”。恰恰是因为这一悖论的永恒存在，游戏释放出巨大的想象力和表现力。具体来说，游戏的底层语言是一套程序系统，但玩家似乎并未意识到来自程序的压迫和束缚，反倒通过“角色代入”和“手柄操控”而获得了主体身份，并由此完成游戏话语的象征性认同。那么，游戏如何在人们的欲望维度展现出巨大的魔力，又如何将程序系统“悬置”起来而为玩家创设一个看似自由的“幻想世界”？这些问题本质上涉及到游戏文本的修辞问题，即游戏如何策略性地诱导人们毫无防备地沉溺其中，又如何借助一整套符码系统在现实与虚拟的互动中建构、塑造或重组人们的观念体系。由于游戏实践预设了特定的劝服效果，并且存在着长久而深厚的历史文化渊源，以至于荷兰语言学家约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）在《游戏的人》中给出了“人类的整个文明就是游戏”的重要论断。^③游戏的修辞问题研究散见于西方学者的著述中，而要说对这一问题展开集中论述的学者，则不能不提到游戏研究的代表性学者伊恩·博格斯特（Ian Bogost）。他在影响深远的《劝服性的游戏：视频游戏的表现力》（Persuasive Games: The Expressive Power of

① 视频游戏进行概念的界定是一件十分棘手的事情，因为无论在国内还是国外，视频游戏的相关称谓都非常多元，包括数字游戏（digital games）、视频游戏（video games）、电子游戏（electronical games）、电脑游戏（computer games）、主机游戏（console games）、电视游戏（TV games）等。虽然国际知名的游戏研究学术组织“数字游戏研究协会”（Digital Games Research Association, DiGRA）使用“数字游戏”一词来统摄各种以计算机技术为中介的游戏形式，但本文倾向于使用“视频游戏”一词，因为在汉语中“数字游戏”也许会使人联想到和数字有关的游戏，比如起源于河图洛书的九宫格数字游戏；而“电脑游戏”“主机游戏”“电视游戏”“街机游戏”“网络游戏”“掌机游戏”“手机游戏”这些称谓又过于强调显示介质的意义而忽略了游戏属性；“电子竞技”过于强调玩家的竞争性而忽略了养成类、休闲类游戏；而“电子游戏”也可以指代那些以电力驱动的玩具；所以相较而言，“视频游戏”虽然在未来也有可能脱离屏幕的限制，但就目前来看，这一称谓能够在最大范围内涵盖多种计算机互动游戏，是指代计算机互动游戏的最佳称谓。

Videogames)一书中将游戏问题置于修辞学传统中加以研究,认为视频游戏的表现力(expressive power)主体上体现为对玩家的劝服效果,而劝服问题恰恰是传统修辞学的本体问题。^[4]与此同时,博格斯特在《视频游戏的修辞学》中更是大胆地阐释了游戏实践的修辞实践之本质。^[5]

游戏研究如何进入到修辞学的关照视域?这不能不提到博格斯特重点论述的一个概念——程序修辞(procedural rhetoric)。按照博格斯特的观点,程序修辞“这个概念与通过演讲术进行修辞实践的文字修辞和通过图像进行修辞实践的视觉修辞类似,是一种通过程序来进行论证的修辞实践”。^[6]虽然“程序修辞强调基于规则的表征和互动在视频游戏中所发挥的主导作用”,^[7]但并未就此否认言语、文字、图像以及动态影像在游戏修辞实践中所发挥的修辞功能。事实上,程序修辞的中心概念是“程序性”(procedurality),其意为“建构、解释或者理解过程(process)的方式”^[8]。简言之,程序修辞铺设了一种程序性的认知框架,其特点就是将游戏过程作为修辞对象,通过程序层面对游戏过程进行策略性的设计和编码,以达到某种劝服性的修辞目的或效果。

尽管博格斯特强调程序性在游戏修辞中发挥的主导作用,但他也承认视频游戏并非像自然语言那样,如同发电报一般直接传达意义,相反,视频游戏“通过‘单元操作’(unit operation),嵌入了物质的、功能的、独立的表征模式,在游戏玩家、游戏文本和现实世界之间创造出了一种复杂的关系”。^[9]其中的“单元操作”指的是“对携带特定意义的离散的、独立的单位进行排列组合”。^[10]换句话说,博格斯特将一切媒介都视为一种可拆解、可重组的构造系统(configurative system),认为可以从视频游戏的一个个微观的构造系统出发,理解“单元操作”本身的编码体系以及不同“单元操作”之间的关联装置,进而在程序修辞意义上把握游戏实践所创设的过程性的认知体验,正如同生物学借助DNA来理解生命、化学借助元素来理解化学反应。

诚然,分析游戏修辞机制的路径可谓多元,涵盖了宏观的制度分析(embedded institution)、游

戏类型分析(genre)和作者元素分析(authorship elements),^[11]微观的游戏物品栏分析、交互界面分析、互动地图分析以及游戏操作记录分析等内容^[12]。但由于视频游戏从本质上来说是程序性的,所以,从这个意义上来看,程序修辞这一概念不仅指出了“程序性是游戏之所以为游戏的核心特征”,同时也为互文性的、多模态的视频游戏提供了一种新的阐释框架。尽管博格斯特比较系统地论述了程序修辞的内涵,也借此打开了游戏研究的修辞学视野,但是依然有两个问题需要进一步回应:第一,游戏研究中引入修辞学视域,并将程序修辞作为游戏修辞研究的核心概念,究竟在游戏研究的知识谱系中回应了什么学术问题,或者说“程序修辞”这一概念“出场”的问题语境究竟是什么?第二,立足程序修辞所构建的知识语境,我们是否可以在“范式”层面想象游戏研究的修辞学范式?如果这一假设成立,那么我们如何从修辞学范式出发勾勒游戏研究的问题域?基于此,本文首先梳理游戏研究的基本范式,然后在此基础上探讨程序修辞的“出场”语境及其尝试回应的游戏研究命题,最后探索修辞学范式下游戏研究的主要领域及其核心问题。

二、游戏研究的范式之争:叙事学与游戏学

尽管学界对游戏研究的派别划分还存在一定分歧,但一个相对普遍认可的观点是:根据游戏形态及其介质类型,游戏研究主要形成了两大学术共同体,分别是聚焦于传统模拟仿真类游戏研究的仿真共同体(Simulation community)和聚焦于以计算机为主要游戏介质的视频游戏研究共同体(Video game studies community)。^[13]仿真共同体形成的标志是1970年成立的国际仿真和游戏协会(International Simulation and Gaming Association, ISAGA),该协会创办了游戏研究的经典学术刊物《仿真和游戏》(Simulation & Gaming)。^[14]视频游戏研究共同体诞生的标志是2003年成立的数字游戏研究协会(Digital Games Research Association, DiGRA),该学会创办了游戏研究的重要学术期刊《数字游戏研究协会学报》(ToDiGRA)。此外,由哥本哈根IT大学等机构共同创办的《游戏研究》

(Game studies)^①和隶属于出版道德委员会 (Committee on Publication Ethics, COPE) 的《游戏与文化》(Games and Culture) 也都是视频游戏社区的主要学术刊物。

必须承认, 2000 年以后, 主流游戏形态呈现出普遍的“计算机转向”, 视频游戏研究主导了当前的游戏研究格局。如何开展视频游戏研究? 视频游戏研究社区内部出现了两大学派: 一是侧重视频游戏本体分析的形式主义学派 (Formalist group), 二是侧重玩家和文化的情境主义学派 (Situationist group)。^②所谓形式主义学派, 主要是指“那些偏向游戏文本分析 (game analysis) 和本体论分析 (ontological analysis) 的学者, 他们往往代表了一种人文主义的媒介研究路径, 关注游戏本身及其相关的哲学问题。”^③而情境主义学派则“注重对游戏玩家的分析以及他们所塑造的游戏文化研究”, 其关注点并非“游戏规律的宏观把握”, 而是聚焦游戏背后的社会语境与文化研究。^④正如托马斯·马拉比 (Thomas Malaby) 所指出的那样, 情境主义不像形式主义那样从游戏形态和类别中得出结论, 而是在实际情境中推理出结论。^⑤简言之, 形式主义学派关注的是游戏本体层面的形式分析和文本研究, 而情境主义学派则主要关注游戏事件及其文化实践研究。相应地, 二者的研究路径也存在明显差异, 形式主义学派聚焦具体的游戏文本, 主要借助叙事分析、符号分析等方法来揭示游戏文本的生成规律; 情境主义学派则将游戏玩家和游戏文化纳入到游戏研究视野, 强调回到玩家与游戏、游戏与社会所形成的既定情境中, 通过情境分析或实践批评来揭示游戏的实践内涵与文化机制。游戏研究的学术理路如图 1 所示。

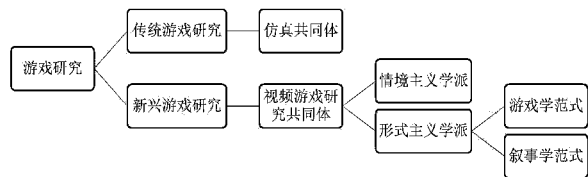


图 1 游戏研究的学术理路^②

① 《游戏研究》是一本线上期刊, 所以本文中凡是涉及到引用自此刊的文章均没有标注页码。

② 该图主要依据以下文献绘制而成: Nielsen S E, Smith J H, Tosca S P. Understanding video games: the essential introduction (3rd) [M]. New York and London: Routledge, 2016: 12-13.

(一) 形式主义学派的范式分野

相对于视频游戏研究的情境主义学派而言, 形式主义学派更多关注游戏本体层面的基础理论研究, 然而如何在认识论上理解游戏, 如何确立游戏研究的理论脉络, 形式主义学派内部却出现了较大的分歧, 相应地也就形成了不同的游戏研究范式。当前, 形式主义学派的游戏研究, 主要存在两种比较成熟的理论范式: 一是强调“表征”内涵的叙事学 (narratology) 范式, 二是强调“规则”属性的游戏学 (ludology) 范式。双方持续争论数年, 他们的主要分歧在于, 叙事和规则到底哪部分对游戏更重要。

理解形式主义研究的范式分野, 有必要回到两派学术争论发生的历史起点——20 世纪 90 年代末。彼时的视频游戏正处于从 2D 游戏向 3D 游戏过渡的时代, 一部分游戏厂商, 比如任天堂 (Nintendo) 侧重游戏性, 把注意力放在游戏规则的创新上; 而另一部分厂商, 比如艺电 (EA) 则倾向于追求拟真的画面和电影般的叙事。也正是游戏实践层面出现了不同的生产取向, 促使研究者分别关注游戏生产的叙事问题和规则问题, 相应地也就形成了认识论上的分野, 即作为表征的游戏和作为规则的游戏, 其标志性的“学术事件”就是诞生了游戏研究的“叙事学”取向和“游戏学”取向的奠基之作, 分别是珍妮特·默里 (Janet Murray) 的《全息甲板上的哈姆雷特: 网络空间叙事的未来》(Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace) 和埃斯潘·阿尔萨斯 (Espen Aarseth) 的《超文本: 遍历文本的视角》(Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature)。

实际上, 这两种不同的范式主张可以追溯到一个共同的起点, 即现代游戏研究领域的奠基之作——约翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga) 于 1938 年出版的《游戏的人》(Homo Ludens) 一书。虽然该书并未涉及视频游戏, 但却阐释了游戏的本体属性及其内涵, 同时也宣告了游戏在孕育人类文明过程中所发挥的重要作用。^③赫伊津哈将游戏的

本体属性概括为两个主要特征：一是具有非现实性的愉悦和主观体验，二是具有一定的形式和规则。^[20]显然，前者主要指向游戏的叙事问题，因为愉悦体验的获得更多的的是建立在游戏符号及其表征的叙事智慧层面，而后者则主要回应的是游戏的规则问题，而规则问题恰恰是经典的游戏学所关注的传统命题。由此可见，游戏研究在20世纪90年代出现的两种考察路径，即叙事学范式和游戏学范式，早在赫伊津哈于60年前关于游戏的经典界定中就已经埋下了认识论意义上的“种子”。

（二）强调表征的叙事学范式

从传统的模拟游戏到以计算机为媒介的视频游戏，游戏研究的问题域是否发生了偏移？如果将计算机技术简单地理解为视频游戏出现的技术“中介”或转换“装置”，那便远远地低估了视频游戏在叙事维度上的可能性和想象力。正如印刷技术改变了小说叙事方式、电影技术创新了电影叙事形态，游戏从“传统桌面”到“电脑桌面”的迁移，改变的不仅仅是游戏的呈现形式，更为重要的是改写了游戏的语言及其表征体系，而计算机技术之于视频游戏的意义则更多地意味着一种平台、一种架构体系、一种结构性的重组系统。

布伦达·劳雷尔（Brenda Laurel）作为游戏研究叙事学范式的先驱，先后著有《面向基于计算机的互动虚幻系统设计》（*Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*）、《作为剧场的计算机》（*Computers as Theatre*）等著作，并系统探讨了游戏叙事的符号表征体系。此后，珍妮特·默里（Janet Murray）继承和发扬了这一传统，她把计算机视为一种新的叙事媒介，认为“计算机是一种万能幻想机，能够建造出随时可以停止、开始和关闭的世界，一切看似虚幻但看起来却很真实。这个机器不仅能创造出室内的炉火、茶，还能创造出能够触摸、交流甚至亲吻的人物”^[21]。按照默里的观点，计算机既可以延续经典的文学叙事传统，也可以作为一种令人上瘾的感觉机器（*addictive sensation machine*）通往数字叙事世界。默里断言，基于计算机系统的视频游戏只有沿袭叙事学路径才能在文化意义上获得社会认可，否则便会沦为难登大雅之堂的杂耍，例如

“在游戏《俄罗斯方块》中不断累加的砖块可以理解为九十年代不堪生活重负的美国人的典型写照”。^[22]可见，基于叙事学范式的游戏研究，实际上是将游戏置于社会总体系统中加以考察，游戏一定意义上被视为社会现实或理念的表征系统，这使得游戏携带着类似于摄影、绘画、电影等媒介形态的艺术特性。亨利·詹金斯（Henry Jenkins）进一步指出，视频游戏中所独有的“可能性空间”和“过场动画”（*cut scenes*）构建了一种全新的叙事形式。^[23]

总体而言，游戏研究的叙事学范式认为，以计算机为媒介的视频游戏本质上意味着一种新的叙事文本，它拓展了传统的叙事理论。必须承认，当前叙事学传统下的游戏研究，更多地延续了叙事批评的学术路径，这使得游戏背上了沉重的再现包袱，很容易陷入文化批评经常为人诟病的“过度阐释”或“阐释暴力”问题。其实，游戏文本超越了传统叙事文本的经典解释框架，如何在认识论和方法论上创新游戏文本的叙事学体系，目前依然是叙事学范式亟待拓展的学术命题。

（三）强调规则的游戏学范式

为进一步考察游戏的本质，埃斯潘·阿尔萨斯在《超文本：遍历文本的视角》一书中引入了一套全新的话语概念，提出游戏研究的游戏学范式，其目的就是要将游戏从叙事学框架中“解救”出来，揭示游戏不同于绘画、摄影、电影等艺术样式的本质属性。正如阿尔萨斯所说：“如果有人认为游戏和叙事没有区别，那就是忽略了两者的本质特征。”^[24]他在“超文本”（*Hypertext*）概念的基础上，坚持认为游戏的精髓体现在组织方式上而非内容系统上。这也是为什么阿尔萨斯将游戏的本体属性概括为一种超文本。在多元选择和多维路径所构成的超文本结构中，玩家在游戏世界的自由选择并不意味着创造了一种新的叙事，而只不过是进入了超文本与生俱来的“拓扑结构”（*topological structures*）。当玩家在超文本的拓扑结构中进行游戏操作时，实际上形成的是经由这种“阅读行为”所产生的符号序列。阿尔萨斯将这种行为称为游戏过程的遍历行为，而遍历行为所形成的文本就是“遍历文本”（*Ergodic literature*）。

按照阿尔萨斯的观点,遍历文本是这个世界的部分真相,而叙事文本只是这个世界的表征。因此,在游戏学范式这里,游戏摆脱了叙事,成为一种独特的遍历文本,游戏研究的核心问题是考察那些能够控制玩家交互方式的根本原则。概括而言,阿尔萨斯基于“超文本”这一概念基础和认知原点,将文学与信息科学嫁接,创造出诸多属于游戏研究的话语概念。此后,耶斯佩尔·尤尔(Jesper Juul)等人又进一步整理了游戏学中的诸多关键概念。^[29]坚持游戏学范式的主要学者还包括马尔库·艾斯凯利宁(Markku Eskelinen)、冈萨罗·弗拉斯卡(Gonzalo Frasc)等。

可见,游戏学范式不满足于套用叙事学等其他学科的知识框架,而是尝试从游戏本身出发考察游戏的本体论问题,以此激活并恢复游戏的主体“身份”,其目的就是避免游戏研究陷入其他学科所设置的解释“牢笼”,遭遇其他学科的“学术殖民”。中华视频游戏研究协会前主席刘梦霏建议将“Ludology”这一藉由拉丁语Ludus(玩耍)和logy(学)“合成”的“游戏学”(Ludology)概念,^[30]翻译为“互动学”而非“游戏学”,以便突出这一范式的基本主张,即游戏是一种强调规则的模拟,而非一种影像表征的叙事。按照游戏学范式,游戏学的意义实际上源自其规则体系,而规则集合却是设计师的产物。“游戏的规则就是游戏本身,无论是一个棋子、一块棋盘、一张桌子、一台电脑、一个手柄,还是图形、视点、摄像机角度,他们在那里只有一个原因,就是去组成规则。他们代表了游戏,他们帮助我们沉浸在游戏中。”^[31]拉菲罗·博格斯(Rafaello Bergonse)断言:“游戏在本质上是一个基于规则的互动模型。”^[32]不同于其他的互动模型,视频游戏的独特之处在于游戏规则之上又叠加了仿真系统,由此创设了一种参与性的仿真体验。

概括而言,由于游戏学和叙事学范式都专注于研究游戏形式和结构,并且倾向于使用人文主

义方法考察游戏的本质,因此二者都可以纳入游戏研究的形式主义学派。叙事学强调游戏的叙事策略,游戏学强调游戏的规则设计,他们主要的分歧在于,对于游戏本身来说,叙事和规则(Ludic)到底哪一部分更重要。^①

尽管游戏学和叙事学铺设了游戏形式主义研究的两种基本范式,但是,二者对待游戏的不同立场和态度,决定了两种范式之间艰难的对话。正是在这一背景下,程序修辞作为一种新的理论话语适时“出场”,其功能就是调和游戏学和叙事学两种范式的对立局面。必须承认,程序修辞虽然打开了游戏研究的新问题和新视域,但其并未偏离游戏研究的形式和结构问题,所以我们依然可以将程序修辞视为形式主义学派的延续。^[29]

三、程序修辞的“出场”与游戏研究的修辞学传统

叙事学与游戏学的范式之争,使得原本复杂而混沌的视频游戏研究呈现出一种简单明了的“二分法”(dichotomy),^[30]但这种“二分法”也在学术史上助推了游戏研究领域的学术分野。直到2019年,阿尔萨斯仍然在呼吁新的研究应该强调对研究问题本身的关注,而非对这场争论的关注。^[31]这一呼吁也从侧面反映出这场争论对游戏研究领域的深远影响。事实上,试图平息这一纷争的努力未曾止步,在程序修辞“出场”之前,那些“新的理论都在尝试去识别叙事和规则的共性而非强调个性”^[32]。问题的关键在于如何从理论层面将二者有机结合起来,从而实现对游戏的根本性理解,因为正如杰西·谢尔(Jesse Schell)所说:“故事(Story)和玩法(gameplay)本该是一体的。”^[33]

(一) 一些平息纷争的理论尝试

为了平息这场看似水火不容的研究范式之争,很多学者作出了积极的尝试,其中,尤尔所谓的“半真实”(half real)是一个关键性的折衷理论。

① 游戏学倾向于使用专属于游戏研究的全新话语概念,以强调对游戏本身的理解,所以游戏学研究者往往使用Ludic(玩耍)这个拉丁词汇来说明与叙事学主张的不同。Ludic一方面可以表现出游戏学的独特性,另一方面也能体现出游戏研究的古老传统。考虑到将Ludic翻译为“游戏”或者“玩耍”似乎并不能精确地传递出这一概念的独特诉求,所以在这里用规则这一最重要的游戏属性来指代Ludic,以凸显两派的根本性不同。

尤尔把真实的规则和虚构的世界视为视频游戏的一体两面，称视频游戏为“半真实”或者“半虚构”（half fictional），^[34]他把视频游戏的根本属性理解为与光的波粒二象性类似的一种虚实二象性，以此解释游戏的复杂性，但这种尝试不久便遭到了质疑。

安德斯·拉夫里（Anders Løvlie）质疑的是虚实二象性的前半部分，即所谓“虚拟的世界”，安德里亚斯·格雷格森（Andreas Gregersen）则批判了虚实二象性的后半部分，即所谓“真实的规则”。具体来说，一方面，拉夫里认为在具有社交功能的视频游戏中，人们往往无法明确区分现实世界与虚拟世界的边界。^[35]比如玩家在《蚂蚁森林》这种公益小游戏中所种下的虚拟植物，最终会以实物的形式真正种植在中国西部的沙漠之中……类似的例子不胜枚举，可见，游戏中的世界并非仅仅是一个虚拟的世界，特别是随着游戏社交属性的增强，虚拟和现实的边界变得越来越模糊，或者说虚拟和现实的划分本身就是欠妥当的。另一方面，格雷格森认为在视频游戏中其实根本没有真实的规则，因为这些规则在游戏的虚拟世界中根本无法用自然语言去表达，它们只是数学函数和计算机代码。况且视频游戏与传统游戏中的规则本质来说也是不一样的——两者的区别在于视频游戏关注的是什么事情能够“被允许”（allowed），而传统游戏关注的是什么事情是“可能的”（possible）。^[36]换句话说，视频游戏中由代码生成的规则是基于游戏设计者的主观意愿，如果游戏规则的设计者不允许玩家的化身（avatar）在游戏中跳跃，那么化身无论如何也无法跳跃，除非玩家修改游戏规则的底层代码，所以视频游戏所关注的是什么事情会被规则所允许。而在传统游戏中，比如中国象棋规定“马走日”，但玩家可以选择“马走田”，或者把“马”这颗棋子安装在汽车玩具上，或者干脆当作烧火取暖的燃料。可见，在传统游戏中，无论规则如何制定，只要玩家觉得某些事情是可能的，那么这些事情就可能被实现。在格雷格森看来，视频游戏中虚拟世界的所谓游戏规则应该被称为“仿真的定律”（simulated laws），因为它们和现实世界中的物理学等自然科学的定律类似，

是无论如何都无法改变的，属于“可能性”的范畴，而非是被谁“允许的”范畴。视频游戏的规则也同样如此，一旦规则被设计者制定妥当，化身就必须像遵守自然定律一样完全遵守这个仿真世界中的定律，除非修改代码或者出现程序漏洞。在格雷格森那里，视频游戏根本没有真实的规则，它们通常表现出和自然定律类似的固定性，只是一种属于“可能性”范畴的“仿真定律”，其本质是计算机代码。

可见，虚实二象性虽然指出了游戏的一体两面，即真实的规则和虚拟的世界，但随着视频游戏社交属性的增强，以及视频游戏规则研究的深入，这个理论并不能完美地平息纷争，反而和其他的理论尝试一样，引起了更多的讨论和不确定性，但这种“一体两面”的认知框架对后续程序修辞的“出场”提供了重要的启发意义。为了平息纷争，冈萨罗·弗拉斯卡反其道而行，他认为两派之争其实根本不存在，因为很多学者所属的派别并非泾渭分明，研究方法和旨趣也不是非黑即白，所以他强调“学者们所发表的文章都是以游戏为中心的研究，而不是为了去参与某个奇怪的教派”^[37]。此后，叙事学范式的奠基人莫里在2005年的数字游戏研究大会上承认，“游戏研究和其他任何有组织的知识追求实践一样，不是零和博弈，而是一个多元开放，需要共同参与解决的未解之谜。”^[38]与此同时，游戏学范式的奠基人阿尔萨斯也作出了回应，“其实颇具讽刺意味的是很多所谓游戏学家都受过叙事学的训练。”^[39]

（二）通往程序性认知框架的程序修辞

虽然两位奠基人最终都对争论作出了让步，但如何真正缓解并调和叙事学和游戏学的范式冲突？后续的探索开始重新反思游戏的本质。博格斯特认为，“两派都忽略了对世俗事物进行表征的人造物（包括游戏）中所普遍存在的程序性和规则性，所以真正的核心关键点在于提供一个新的认知框架，帮助我们去理解游戏形式（ludological forms）如何参与到表征的过程（process of representation）之中”。^[40]因此，他在2006年和2007年连续发表了一系列成果，全面引入了“程

序修辞”的概念，^①认为游戏之所以为游戏的根本特征，体现为其普遍而深刻的“程序性”（proceduality）本质。由于程序性是叙事和规则的共同特征，这在某种程度上缓和了“叙事”和“规则”之争。程序修辞将游戏研究的重心转向了游戏过程及其蕴涵的程序性内涵，由此扩展了游戏研究原有的学术视野。^②

事实上，博格斯特所谓的程序修辞是指一种通过程序（Processes），或者说流程、进度所开展的修辞实践。具体来说，“程序”的功能就是步骤的创造或者解释，其往往指的是一个运行系统中的方法、技术和逻辑。而程序发挥作用的运行系统则是一个较为宽泛的概念，既可以是基于机械原理的机器装置系统，也可以是诸如学校、宗教等社会组织系统，亦可以是意识形态维度的政治观念系统。换言之，无论是在计算领域还是非计算领域，程序都无处不在。实际上，文学、艺术乃至日常生活的运行，都依赖于一系列或明或暗的程序系统，我们恰恰是在程序基础上获得了事物运行的特征、规律、结构、形式等意义。也正是在这个意义上，视频游戏的底层逻辑，最终体现为经由规则所展现的程序性，正如博格斯特所说：“视频游戏的劝服论证不是来源于对文字或者图像的建构，而是来源于对特定行为的规则的建构。”^③例如，《麦当劳的视频游戏》（McDonald's Videogame）^④——共只有四个可供玩家切换的场景，分别是牧场、屠宰场、餐馆和营销办公室，玩家在饲养牲畜、屠宰牲畜、管理餐馆和经营企业的同时，为了实现企业的盈利，必须受限于游戏规则而被迫做出诸如破坏环境、贿赂政府、压榨员工等有违道德的决定。博格斯特因此指出，“这款游戏在一系列受限规则的表征以及与玩家的程序性互动中暗示了全球快餐业腐败的必然性。”^⑤可见，程序性不仅可以被理解为以计算机为基础的视频游戏的本体论内涵，而且可以被视为视频游戏构建文化、

道德、政治、社会和美学价值话语的具体方式。

诚然，“程序修辞”这一概念最早可以追溯到叙事学的代表人物默里。默里认为计算机的本质是程序性（proceduality），即计算机“执行一系列规则的决定性能力”。^⑥虽然默里开创了这个术语，但博格斯特在其著作《单元操作》（Unit Operation）一书中提供了一个从游戏的程序性出发，对游戏的修辞机制进行全面理解的认识框架。他认为“程序修辞既是一种利用计算系统进行论证的技术，也是可以用来拆解其他人所创建的计算论证的技术”。^⑦事实上，虽然这种考察人造物在设计中如何体现出某种价值偏向的观点在其他学科那里也有所论及，^⑧甚至在历史上还形成过一种探讨设计思维和技术哲学关系问题的流派，^⑨但是博格斯特使用“仿真热”（simulation fever）这一源自德里达“档案热”（archive fever）的概念，赋予了程序性极大的延展性和想象力。按照博格斯特的理解，“仿真热”这一概念“可以表达仿真环境到底嵌入的是什麼，排除的又是什么”。^⑩而这也进一步提醒我们在考察视频游戏的修辞实践时，不仅需要关注游戏中已经嵌入的符号体系，还应关注被游戏有意或无意忽略的那些符号内容。

总而言之，程序修辞的“出场”意在通过调和游戏学与叙事学的范式之争，回应游戏研究知识谱系中游戏的本体论问题。对程序修辞而言，既然程序性是执行一系列规则的决定力量，那么叙事学所倡导的由计算机带来的全新叙事规则也必然受制于程序性，并且这种程序性不仅适用于视频游戏，还是任何系统得以运行的底层逻辑。另外，游戏学追求游戏形式而非表征，虽然在游戏中视觉表征仍然是程序性得以生效的必要前提，但仅靠视觉表征驱动的系统不足以被称为游戏，这个系统还必须强调玩家如何参与到游戏的互动当中，即游戏规则的表征。可见，程序修辞这一概念受到叙事学和游戏学的双重启发，打开了一

① 程序修辞（procedural rhetoric）在这里也可以被理解为过程修辞，但是考虑到视频游戏的底层规则是代码，而代码又是决定计算机运行的底层逻辑，所以翻译为程序修辞似乎更为贴切。而在传统游戏中，虽然 procedural rhetoric 仍然发挥着作用，但是相应地，翻译为“过程修辞”也许能避免让人们联想到计算机。

② 《麦当劳的视频游戏》（McDonald's Videogame）是一款发布于2006年的Flash线上游戏，开发商是意大利的莫勒工业（Molleindustria）。

个程序性的认知框架，因而成为游戏研究领域的一个重要理论。

（三）修辞学传统视域下的程序修辞

作为一个程序性的认知框架，程序修辞在一定程度上平息了叙事学和游戏学的范式之争。更为重要的是，程序修辞揭示了视频游戏、计算机程序乃至一切系统运行的底层逻辑。我们之所以将游戏置于修辞学视域下加以考察，一个重要的原因是因为今天的视频游戏扮演着极为重要的媒介角色。如今，视频游戏异军突起，产业规模迅速扩大，并且渗透、改变或重构了我们习以为常的传统媒介生态。据统计，中国游戏玩家数量常年保持在6.5亿人左右，全球游戏业收入超越电影业数倍，并达到传统电视业收入的一半。正是在这一背景下，游戏与传统媒介逐步跨界融合，孕育出诸如互动电影、融合新闻等新的媒介样态。游戏作为一头“房间里的大象”已经不再是日常生活中简单的消遣和娱乐形态，而是作为一种具身性的、互动性的、程序性的严肃媒介被广泛应用于政治、教育、广告等领域。由此，视频游戏也逐渐成为了和传统大众媒介一样能够影响、塑造抑或改变受众认知和观念的一种“劝服性媒介”（persuasive media）。^[49]

作为修辞学范式下的核心概念，程序修辞的“出场”极大地拓展了传统修辞学的对象范畴，以游戏为代表的程序性媒介被纳入到修辞学的对象范畴，这无疑拓展了视觉修辞（visual rhetoric）的修辞对象。程序修辞不否认视觉表征的重要性，而是从程序性的维度强调了软件在修辞领域中可能发挥的劝服作用。如果说“大众媒介对视觉景观和消费欲望的主体性生产”，使得“一切原本非视觉性的东西都被视像化了，世界在普遍意义上变成了一个可见的、图像化的存在”，^[50]那么在游戏研究领域，代码作为视频游戏的一种底层运作方式，将一切已经视觉化的东西，进一步变成了一个可玩耍的、游戏化的存在，游戏逐步渗透到我们的现实生活中，并且通过虚拟景观的生产重构欲望主体的认同实践。可以说，博格斯特斯的《劝服性的游戏：视频游戏的表现力》作为程序修辞的奠基之作，也是在盖尔·哈维施（Gail Hawisher）、辛西娅·赛佛（Cynthia Selfe）、维克多·维塔赞（Victor Vitan-

za）等人所推动的修辞学“缓慢的数字转向”（a slow digital turn）背景下展开的。^[51]此外，诺亚·沃德普-弗鲁因（Noah Wardrip-Fruin）撰写的《表现性程序：数字小说、电脑游戏和软件研究》作为程序修辞的关键著作，也在游戏研究的修辞学范式建立上发挥了重要作用。

简言之，立足程序修辞所构建的知识语境，我们可以在范式层面想象游戏研究的修辞学范式。无论范式之争是否因此而平息，程序修辞无疑在这个以“模拟世界”的重构、体验和互动为特征的具身交互时代发展了媒介研究的修辞学传统，拓展了修辞学的考察半径，提出了可行的程序修辞方法，并聚集了一批围绕程序修辞而展开研究的学者。

四、修辞学范式下游戏研究的问题域

程序修辞作为建立在修辞学基础上较为成熟的游戏研究方法，^[52]不仅为视频游戏的修辞实践研究提供了一个有效的定性研究工具，而且在过去的十几年间，不断吸引更多的学者关注并探讨游戏研究的修辞学范式，从而使得程序修辞的概念、对象、方法、假设等问题得到进一步的廓清和反思。因此，确立修辞学范式下游戏研究的问题域，一种行之有效的思路就是以程序修辞为中心概念，以程序性为核心话语，即在程序修辞的概念基石上构筑游戏研究的问题域。

只有厘清程序修辞在游戏实践中的作用机制，才能真正保障问题域确立的科学性与合理性。相对于语言修辞、视觉修辞等其他的修辞方式，程序修辞的独特性体现在以下三个方面：第一，程序修辞的底层运行逻辑是程序性而非语言性或视觉性，而计算机语言则构成了程序修辞的元语言基础，游戏符码所遵循的规则体现为一种可操作的语言（operational language）；第二，由于过程性被置于游戏研究的重要位置，视频游戏的程序修辞实践最终体现为一种“参与逻辑”而非“观看逻辑”，这便意味着程序修辞研究需要将游戏文本、程序、玩家、情境等游戏要素集合起来加以综合考量；第三，任何修辞行为都要回应一般意义上的修辞劝服或修辞认同问题，而视频游戏的“系统仿真”与“即时反馈”机制使得用户获得了主体身份，

这无疑超越了其他媒介实践的认同机制和方式。

由此可见，勾勒修辞学范式下游戏研究的问题域，一方面需要聚焦修辞学问题域的普遍性，另一方面要关注程序修辞的特殊性，如此才能在修辞学意义上赋予游戏研究一种新的视角和方法。具体来说，考虑到程序修辞不同于其他修辞方式的独特性，修辞学范式下的游戏研究，可以从修辞语言、修辞策略、修辞实践、修辞批评、修辞伦理五个维度切入，以此确立基于程序修辞的游戏研究的五个问题域：一是修辞语言维度的程序修辞规则问题，二是修辞策略维度的程序修辞设计问题，三是修辞实践维度的程序修辞互动问题，四是修辞批评维度的程序修辞批判问题，五是修辞伦理维度的程序修辞道德问题。

（一）修辞语言维度的程序修辞规则问题

修辞语言旨在回应程序修辞的意义生产机制问题，强调如何通过对游戏规则的设置与组合形成程序性的修辞语言，继而承载特定的意义或观念。例如，蒙太奇是电影的语言，强调不同镜头之间的视觉表征与排列组合能够呈现出不同的意义单元，从而实现整个电影的修辞意义传达。同样，程序修辞强调对游戏规则的单元操作，以考察规则的表征及其组合所传递出的特定的修辞意涵。换句话说，程序修辞通过单元操作这一还原论的分析框架，将复杂事物拆解为多步骤的、拥有独立功能的模块操作，最终实现对整体系统功能的把握。不妨以上文提到的《麦当劳的视频游戏》为例，由于整个游戏一共只有四个独立的场景，因此可以将游戏拆解为四个独立的意义单元，每个单元内部又拥有一套限定性的游戏规则，如此一来，玩家对每个场景的独立操作就会呈现出四个具有独立功能的意义单元，最终这四个单元可以形成一个“遍历性”的游戏文本。

需要强调的是，由于受到玩家选择的影响，游戏文本最终会呈现为一种“遍历”形态，而不是电影那样固定的线性文本。“遍历”（ergodic）一词经由两个希腊词语 ergon（工作）和 hodos（路径）组合发展而成，意为“在与赛博文本的交互过程中（cybertextual process），用户物理层面的选择性参与会重新建构出一个新的符号序列，而这种符号

序列就是遍历文本”^[9]。换句话说，“遍历”，作为一个援引自概率统计和物理学的基本概念，主要是指沿着某条搜索路线，依次对树（或图）中每个节点均做一次访问，以此穷尽整个概率分布。可见，遍历文本具有不同于传统文本的结构组织形式。

虽然程序修辞和游戏学范式一样，都强调对遍历文本的关注，但程序修辞更强调在“语言”维度上把握修辞意义的生产问题。概括来说，这种“语言”就是由计算机代码所组成的游戏规则，其中一个典型的规则就是对游戏输赢的条件设定。在《麦当劳的视频游戏》中，游戏本身的内嵌机制规定动物的成长时间较长，而餐厅的汉堡包制作和消费速度却非常快，这就导致汉堡包经常供不应求。在游戏中，玩家无法选择停业休息，而必须做出要么侵占农民的私有土地去建设更多的牛棚，要么给牲畜注射药物促使它们快速生长等一系列选择，如果玩家拒绝这样的选择，游戏立刻会以董事会对财政状况不满为由而结束。在这里，对于输赢条件的规则设定主导了玩家游戏中的所有抉择，即程序修辞的基础“语言”问题设计了遍历文本的输赢规则。相应地，探索遍历文本的修辞语言是程序修辞的一项重要研究议题，这也是为什么越来越多的游戏研究开始关注游戏文本的语言和语法问题。

（二）修辞策略维度的程序修辞设计问题

修辞策略旨在回应程序修辞的意义生产效果问题，强调通过对游戏规则的设计有效传递生产者的意图。当新修辞学将修辞对象从语言符号扩展到一切非语言符号，并开始关注符号本身的象征实践时，^[10]程序修辞设计的研究重点是游戏符号系统的视觉修辞问题，即游戏生产者如何通过通过对符号体系及其意义内涵的精心设计，构建起玩家的参与欲望和认同体系。为了达到“劝服”目的，游戏设计者除了关注诸如趣味性、视觉性、互动性、沉浸性、协作性等游戏本体属性之外，还要最大限度地降低游戏“门槛”，保证更多的玩家能够毫无障碍地参与其中。这一设计思路与传统艺术存在根本差异。可以设想，一个人如果不具备一定的文艺素养和西方文化知识，不可能解读出达·芬奇经典画作《最后的晚餐》中的宗教意味。

相反,游戏之所以被长期污名化,一个重要的原因就在于游戏上手的难度较低,游戏设计的思路以即时反馈为基本出发点,玩家通过自己的具身实践,可以迅速建立“从做中学”的认知勾连。例如,在大多数第一人称射击游戏(First Person Shooter, FPS)中,血槽(生命值)就是一种重要的经由视觉表征的规则设计,化身的健康程度往往会按照百分制来呈现,而化身即使身中数枪,血量降至1时,仍然可以上蹿下跳,毫无“日薄西山”之感。这种设计的“意味深长”之处在于:在游戏中,玩家并不会真正受伤并被转运到后方医院接受长时间的救治,纯粹的射击体验才是FPS游戏的内核所在,所谓战斗中的伤病、减员等概念根本不存在。正是由于这种特殊的程序设计策略,游戏更多意味着一种战争隐喻,这也在一定程度上让玩家忽略了真实战场的残酷性。

就社会学视角而言,游戏规则表征与互动的程序机制并不仅仅由游戏设计者个人决定,游戏生产背后往往有一个更加复杂的宏观机制和社会网络。理查德·科尔比(Richard Colby)特别强调,程序修辞研究需要关注社会宏观语境,特别是构成游戏生态的社会网络和关系。他认为,当前程序修辞更多地重视设计师能够设定规则的事实,但是却忽略了设计师设定规则的动机,“最终导致我们很可能不是在利用程序修辞,而是成为了被程序修辞利用的工具。”^[59]对此,迈克尔·伊文思(Michael Evans)深入探究设计师背后的动机,认为动机影响因素包括实践智慧(phronesis)(实务知识和事实依据)、个人美德(arête)(诚实和德行)与正常精神(eunoia)(善意和关注听众)。^[60]可见,虽然游戏设计师在程序修辞设计方面确实起到了非常关键的作用,并直接决定了玩家的参与方式和互动结构,但也正如拉图尔的社会行动者网络理论所揭示的那样,程序修辞设计研究不仅需要关注游戏文本层面的形态、美学与规则问题,还要对游戏所处的总体社会语境、生产网络、意识形态、社会思潮等诸多元素进行综合考虑,如此才能更加清晰地把握修辞学范式下游戏研究的修辞策略问题。

(三) 修辞实践维度的程序修辞互动问题

传播实践中的意义与话语问题,可以在修辞

实践维度上加以理解和把握。^[61]传统媒介的文本和受众是相对独立的,修辞实践更多地体现为功能主义视角下媒介文本对受众的影响与作用,而这一过程更多地是由媒介设计者所主导的,更多地体现为一种以媒介内容为中心的认识体系。但是,游戏不同于传统媒介的主要特点是,文本与玩家(即大众媒介意义上的受众)深刻地嵌套在一起——任何游戏文本都是玩家参与的结果,没有玩家参与的游戏文本是不存在的。相对于其他媒介文本,我们很难说存在一个确定的、独立的游戏文本,因为不同玩家的“遍历”方式各异,相应地也就形成了不同的文本实践。因此,只有立足游戏“文本”的独特性,才能真正把握程序修辞维度上的游戏实践。

相对于大众媒介更多地注重“文本”意义的“输出”,程序修辞实践呈现出显著的特点:一是在游戏“文本”层面,受众(玩家)的“在场”被整合到“文本”系统之中,并且成为游戏“文本”的一部分;二是在游戏“实践”层面,程序修辞更关注玩家的反馈作用,强调传者(游戏设计者)和受众(游戏玩家)之间信息的即时反馈和信息循环。正因为游戏“文本”是游戏开发者与游戏玩家共同参与的产物,玩家的主体性问题成为程序修辞实践研究的核心命题。博格斯特通过引入“仿真鸿沟”(simulation gap)这一概念,发现了“基于规则的表征”和“玩家主体性”之间极为特殊的联系。^[62]具体来说,博格斯特承认玩家会被规则所局限,但他们的行为也会超出游戏设计者的限定范围。例如,随着当前游戏画面表现力的提升,网络世界出现了很多专门为游戏画面截图的玩家,这种游戏内的“摄影师”往往能够在游戏里“拍摄”出令人叹为观止的“照片”,并在互联网上发起各种形式的摄影展览——其主题和影响往往超出了规则设计者的预期。

由此可见,程序修辞实践的中心概念是互动,其对应的实践形式则是互动实践。相应地,规则和玩家的关系考察,成为程序修辞实践研究的核心命题。既然规则和玩家之于游戏而言都很重要,那二者的关系又如何把握?尽管博格斯特本人在强调游戏规则的同时,也兼顾了玩家的作用,但

是一种较为流行的观点则是：规则和玩家必须一视同仁。这是因为，如果“游戏的一个重要方面是可以允许玩家构建游戏里没有直接被表达出来的意义”，^[69]那么，屏幕之外的内容也应该成为关注的领域^[69]。所以，跳出游戏文本本身，观察玩家在游戏过程中的行为与话语，也应该成为程序修辞实践重点考察的内容。^[69]博格斯特特的游戏研究预设了两个理想的前提条件：一是玩家完全是听命于游戏规则；二是程序修辞决定了玩家的游戏空间。事实上，游戏的修辞意义会因为不同的玩家策略而产生变化，从而产生多元化的“阅读效果”。^[69]对此，米高·西卡特（Miguel Sicart）提出的“纯玩耍”（instrumental play）这一玩家偏向的理论，将玩耍作为一种“具有创造性和生产性的体验”，其修辞实践意义上的功能就是揭示了“系统与玩家的对话”。^[69]概括而言，游戏的意义源于规则与玩家的互动：一方面，规则限制了游戏空间的可能形态与形式；另一方面，玩家也在以自己独特的方式创造了一个全新的游戏空间。而如何挖掘程序和玩家之间的互动过程、玩家参与的展演过程，以及游戏空间的生成过程，则成为程序修辞实践研究的重要命题。

（四）修辞批评维度的程序修辞批判问题

修辞批评的基本思考是考察文本的话语实践，在修辞意义上揭示文本深层的权力逻辑，特别是权力结构深层的意识形态内涵。^[69]考虑到游戏的构成元素较为多元，程序修辞批评的核心问题是游戏中的不同元素是如何发挥修辞功能的。杰拉尔德·沃霍（Gerald Voorhee）认为，游戏的叙事元素和视觉元素作为游戏的“程序表征”（procedural representations）应该发挥着同等的修辞作用。^[69]托德·哈珀（Todd Haper）则认为，规则和叙事都应该处于意义生产的核心位置。显然，程序修辞批评的一个重要问题是探讨规则和叙事究竟是如何共同发生作用，二者是如何传递信息，^[69]又是在何种协同机制下制造了何种文化后果。杰伦·勃冈金（Jeroen Bourgonjon）建议将新修辞学者肯尼斯·伯克（Kenneth Burke）的戏剧五要素理论（dramatic pentad）作为方法，通过分析五种要素之间的结构关系来考察游戏文本的修辞意义体系，整合提

炼出一个更易于理解的理论蓝图。^[69]显然，勃冈金将程序修辞中原本刻意凸显的规则放在了与其他要素同等重要的地位，并尝试根据不同的游戏类型和批评情境加以综合分析和判断。总体而言，程序修辞批评旨在探讨游戏深层的权力逻辑和文化意义，然而在具体的研究方法上，程序作为一种隐蔽的、复杂的游戏元素进入文化批评的关照视域中，特别是程序在游戏劝服或游戏认同所发挥的作用机制，由此在程序修辞意义上打开了游戏研究的批判视野。

程序修辞批评不能仅仅局限于古典修辞批评所强调的修辞劝服或新修辞学所关注的修辞认同上，而是要将游戏作为一种中介性的媒介，考察其在“程序性”维度上对社会观念的塑造或影响机制。相应地，考察游戏话语合法性建构的“程序性”内涵，特别是霸权话语生产的程序运作原理机制，成为程序修辞批评的本质之所在。当前，程序修辞批评的关注视野逐渐从地方走向全球，开始范式游戏话语深层更大的政治话语或霸权问题，如美国的军事帝国主义、^[69]北朝鲜的政治组织形式、^[69]全球国际新秩序、^[69]新自由主义^[69]等等。“911”事件之后，美国民间出现的一系列反对本·拉登的小游戏，游戏成为一种有效传递美国价值观的政治手段。正因为游戏以一种强大而隐蔽的方式参与了资本主义话语合法性的建构，有学者直接断言，马克思的《资本论》更适合用游戏来模拟而不是用电影来表征，因为“电子宣传是一种最明显的意识形态话语方式”。^[72]

（五）修辞伦理维度的程序修辞道德问题

如何评价一款游戏？这一问题往往围绕“修辞劝服”这一核心概念，最终简化为对游戏表现力和劝服力的考察，如博格斯特特别强调的意识形态劝服问题^[73]。当“劝服问题”成为游戏研究绕不开的一个修辞命题，程序修辞研究关注的不仅仅是劝服过程得以施展的程序策略问题，更是修辞伦理层面程序设计本身的“程序正义”问题，如游戏规则的价值问题、游戏话语的边界问题、游戏表征的暴力问题、游戏角色的隐私问题等等。詹斯·塞费特（Jens Seiffert）认为，如果游戏的目的是娱乐而不是仿真，那就有可能创设一种在现

实世界中根本无法实现的社会秩序，继而误导玩家对现实世界的价值认同和道德判断。^[74]

概括而言，程序修辞道德问题研究一方面要关注游戏话语维度上的价值观悖论、历史观错乱、意识形态偏见等修辞伦理问题，另一方面要关注游戏本体维度的泛暴力、视觉“尺度”、游戏成瘾等有违社会公共道德的修辞伦理问题。例如，克里斯蒂·伦德贝格（Christian Lundberg）所担心的游戏伦理议题主要是游戏所制造的社会成瘾问题，其主要问题是程序设计并未给予游戏主体一定的道义保护。^[75]其实，游戏之所以存在程序意义上的修辞伦理问题，主要是因为程序设计上，游戏中一些内容被有意强化，而另一些内容则被默默遮蔽，这使得游戏中的“在场”（presence）与“缺席”（absence）成为游戏世界的一体两面。于是，即使游戏试图传递某种有违基本价值观或道德原则的信息，但玩家却因为沉溺其中而失去了应有的独立意识或批判意识。基于此，我们可以将程序修辞伦理研究的核心问题概括为：究竟什么内容是“在场”的？什么内容又是“缺席”的？“在场”与“缺席”之间是否存在伦理意义上的认知悖论？而程序修辞又是如何弥合了“在场”与“缺席”之间的认知断裂？

五、结语：程序修辞研究的知识结构

概括而言，所谓程序修辞，主要是指通过对游戏规则及其符码表征体系的策略性设计，以达到既定游戏目的的修辞行为与实践。作为游戏修辞研究的核心概念，程序修辞不仅在游戏研究的知识谱系中回应了长期以来的“叙事”与“规则”之争，并且打开了一个以“程序性”为认知框架和话语基础的可能的修辞学范式。进一步讲，提出程序修辞的意义，不仅是将游戏纳入到修辞研究视域，拓展了修辞学的对象范畴，同时更为重要的是将“程序性”推向了游戏修辞研究的核心位置，拓展了修辞学理论的认识视域，特别是为视觉修辞学研究提供了新的研究问题。相应地，修辞学范式下游戏研究的问题域主要体现在五个方面：修辞语言维度的程序修辞规则问题、修辞策略维度的程序修辞设计问题、修辞实践维度的程序修辞互动

问题、修辞批评维度的程序修辞批判问题、修辞伦理维度的程序修辞道德问题。显然，这五大问题域构成了以程序修辞为核心的游戏研究的知识体系。

程序修辞铺设了一个由修辞语言、修辞策略、修辞实践、修辞批评、修辞伦理所构成的知识框架，我们需要进一步追问的问题是：这五大问题域之间的逻辑关系又是什么，或者说如何把握程序修辞的知识结构？过去的研究已经表明，游戏无法从“叙事”或“规则”的单一维度进行描述，也并非尤尔所谓的体现为虚实二象性的“半真实”（half real）样态，游戏应该被理解为一个涵盖游戏叙事、游戏规则和游戏玩家的“三体问题”（three-body problem）。“三体问题”是一个源自天文学的概念，其意为由三个质点（主要是指三颗质量相似的恒星）及其相互引力作用组成的力学关系。

如果说传统的游戏研究主要是围绕“叙事问题”和“规则问题”展开的，本文考虑到游戏媒介的复杂性，特别是游戏文本的独特属性，即作为一种经由玩家参与所形成的“遍历文本”，故借助“三体问题”这一天文学概念，将“玩家问题”也纳入到与“叙事问题”和“规则问题”同等重要的认识论位置，以此把握程序修辞的核心知识结构。除了经由“三体问题”所构成的程序修辞的本体知识，作为“策略问题”的程序设计和作为“道德问题”的修辞伦理，也成为程序修辞知识体系中不可或缺的知识话语。与此同时，一个时代的社会/文化环境铺设了游戏实践的底层情境，同时也作为一种更为基础的元语言决定了游戏与现实之间的作用方式。基于此，我们可以借助图2来表现程序修辞的知识结构。

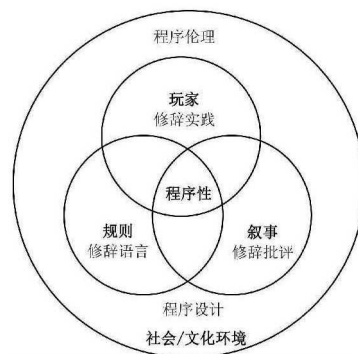


图2 程序修辞研究的知识结构

在程序修辞的知识结构中，“三体”并非是稳定的、对等的、均质的，而是呈现出不同的结构和偏向，相应地也就形成了不同的游戏机制。简言之，通过考察“规则体”“叙事体”和“玩家体”之间的主导结构、强弱关系或设计偏向，我们可以判断游戏的类型及工作机制。目前，代表性的游戏分类方式是尤尔提出的两种类型，即“渐进型游戏”（game of progression）和“突现型游戏”（game of emergence），^[6]前者主要指规则相对较强、玩家表现空间相对较弱的体验类游戏，如“通关类”游戏；后者主要指规则相对简单、玩家表现空间相对较大的游戏类型，如常见的棋牌类游戏。此外，我们可以将介于“渐进型游戏”和“突现型游戏”之间的游戏类型概括为“混合型游戏”，其特点就是给予玩家一定的游戏情境，由玩家自己“创作”游戏剧本、“导演”游戏情节、“生成”游戏故事。实际上，之所以会存在不同的游戏机制，本质上是因为“三体”之间的结构关系所决定的——“渐进型游戏”本质上体现为强调“叙事体”的游戏类型；“突现型游戏”本质上体现为强调“规则体”的游戏类型；“混合型游戏”本质上体现为突出“玩家体”的游戏类型。因此，基于程序修辞的认知框架，游戏本质上体现为一个包含了游戏叙事、游戏规则和游戏玩家的“三体问题”，而“三体”内部不同的主导结构、强弱关系或设计偏向揭示了三种不同的游戏机制。

参考文献

- [1] Sloane T O, Gregg R B, Nilsen T R, Rein I J, Simons H W, Stelzner, H.G. & Zacharias D W. Report of the Committee on the Advancement and Refinement of Rhetorical Criticism [A]. In Bitzer L F & Black E (eds.). The Prospect of Rhetoric: Report of the National Development Project, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall: 1971: 220-227.
- [2] Bogost I. The rhetoric of video games [A]. In Salen K (ed.). The ecology of games: Connecting youth, games, and learning, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008: 117-140.
- [3] (荷) 约翰·赫伊津哈. 游戏的人 [M]. 多人, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 2.
- [4] Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 1-64.
- [5] Bogost I. The rhetoric of video games [A]. In Salen K (ed.). The ecology of games: Connecting youth, games, and learning, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008: 117-140.
- [6] Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 28-29.
- [7] Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: ix.
- [8] Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 2-3.
- [9] Bogost I. Unit operations: An approach to videogame criticism [M]. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006: 105.
- [10] Bogost I. Unit operations: An approach to videogame criticism [M]. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006: 3.
- [11] Brooker W. The many lives of the Jetman: A case study in video game analysis [J]. Intensities: The Journal of Cultural Media, 2001(2).
- [12] Consalvo M, Dutton N. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games [J]. Game Studies, 2006, 6(1).
- [13] Nielsen S E, Smith J H, Tosca S P. Understanding video games: the essential introduction (3rd) [M]. New York and London: Routledge, 2016: 12-13.
- [14] Crookall D. The founding of modern simulation/gaming S&G and ISAGA four decades on [J]. Simulation & Gaming, 2012, 43(1): 5-14.
- [15] Nielsen S E, Smith J H, Tosca S P. Understanding video games: the essential introduction (3rd) [M]. New York and London: Routledge, 2016: 12-13.
- [16] Nielsen S E, Smith J H, Tosca S P. Understanding video games: the essential introduction (3rd) [M]. New York and London: Routledge, 2016: 12.
- [17] Nielsen S E, Smith J H, Tosca S P. Understanding video games: the essential introduction (3rd) [M]. New York and London: Routledge, 2016: 13.
- [18] Malaby T M. Beyond Play: A New Approach to Games [J]. Games and Culture, 2007, 2(2): 95-113.
- [19] (荷) 约翰·赫伊津哈. 游戏的人 [M]. 多人, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 1.
- [20] (荷) 约翰·赫伊津哈. 游戏的人 [M]. 多人, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 3-13.
- [21] Murray J H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace [M]. New York, Simon & Schuster/Free Press, 1997: 15.
- [22] Murray J H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace [M]. New York, Simon & Schuster/Free Press, 1997: 143.
- [23] Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture [A]. In

- Wardrip-Fruin N and Harrigan P (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2004: 118.
- [24] Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* [M]. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997: 5.
- [25] Juul J. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory* [Z]. <http://www.half-real.net/dictionary/#game>.
- [26] Frasca G. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative [J]. Finnish version originally published in Parnasso, Helsinki, 1999, (3). <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.
- [27] Brathwaite B & Sharp J. The mechanic is the message: A postmortem in process [A]. In Schrier K & Gibson D (Eds.), *Ethics and game design: Teaching values through play*, New York: Information Science Reference, 2010: 311-329.
- [28] Bergonse R. Fifty Years on, What Exactly is a Videogame An Essentialistic Definitional Approach [J]. *The Computer Games Journal*, 2017, 6(4): 239-255.
- [29] Sicart M. Against Procedurality [J]. *Game Studies*, 2011, 11(3).
- [30] Eskelinen M. The gaming situation [J]. *Game Studies*, 2001, 1(1).
- [31] Aarseth E. Game Studies: How to play -- Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar [J]. *Game Studies*, 2019, 19(2).
- [32] Frasca G. Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place [C]. *Digital Games Research Conference*, University of Utrecht, The Netherlands, 2003.
- [33] Schell J. Understanding entertainment: story and gameplay are one [J]. *Computer in Entertainment*, 2005, 3(1): 6-17.
- [34] Juul J. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* [D]. IT University of Copenhagen, 2003.
- [35] Løvlie A S. The rhetoric of persuasive games Freedom and discipline in America's Army [D]. University of Oslo, 2007.
- [36] Gregersen A L. Designers, games and players: Same game, different rules? [C]. *Digital Arts & Culture Conference*, Copenhagen: IT-University of Copenhagen, 2005.
- [37] Frasca G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place [C]. *Digital Games Research Conference*, Utrecht, 2003.
- [38] Murray J H. The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies [Z]. delivered as a preface to keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17.
- [39] Aarseth E. Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate [Z]. <http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208>.
- [40] Voorhees G. The character of difference: Procedurality, rhetoric, and roleplaying games [J]. *Game Studies*, 2009, 9(2).
- [41] Hagvall M. RULES AND BEYOND The Resurgence of Procedural Rhetoric: A Literature Review in Game Studies [D]. University of Skövde, 2015.
- [42] Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 29.
- [43] Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 31.
- [44] Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* [M]. New York: The Free Press, 1997: 71.
- [45] Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 3.
- [46] Latour B & Akrich M A. Summary of a convenient vocabulary for the semiotics of human and nonhuman assemblies [A]. In Bijker W & Law J (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1992: 259-264.
- [47] Verbeek P P. *What things do: Philosophical reflections on technology, agency, and design* [M]. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2006. 203-236.
- [48] Bogost I. Unit operations: An approach to videogame criticism [M]. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006: 109.
- [49] Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 46.
- [50] 刘涛. 视觉修辞的学术起源与意义机制: 一个学术史的考察 [J]. *暨南学报(哲学社会科学版)*, 2017, 39 (9): 66-77+130.
- [51] Vee A. Procedural Rhetoric and Expression [J]. *JAC*, 2010, 30(1): 337-350.
- [52] Paul C A. Process, Paratexts, and Texts: Rhetorical Analysis and Virtual Worlds [J]. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2010, 3(1): 3-17.
- [53] Aarseth E J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* [M]. The Johns Hopkins University Press: 1997: 1.
- [54] 刘涛. 何为视觉修辞——图像议题研究的视觉修辞学范式 [J]. *湖南师范大学社会科学学报*, 2018, 47(6): 1-11.
- [55] Colby R. Writing and Assessing Procedural Rhetoric in Student-produced Video Games [J]. *Computers and Composition*, 2014, 31: 43-52.
- [56] Evans M A. Procedural Ethos: Confirming the Persuasive in Serious Games [J]. *International Journal of Gaming & Computer Mediated Simulations*, 2011, 3(4): 70-80.
- [57] 刘涛. 何为视觉修辞——图像议题研究的视觉修辞学范式 [J]. *湖南师范大学社会科学学报*, 2018, 47(6): 1-11.
- [58] Bogost I. *Persuasive games. The expressive power of videogames* [M]. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007: 43.
- [59] Wendler Z R. Who Am I?: Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series [J]. *Games and Culture*, 2014, 9 (5): 351-367.
- [60] Voorhees G. The character of difference: Procedurality, rhetoric, and roleplaying games [J]. *Game Studies*, 2009, 9 (2).
- [61] Bourgonjon J. et al. From Counter-Strike to Counter-Statement - using Burkes pentad as a tool for analysing video games [J]. *Digital Creativity*, 2011, 22: 91-102.
- [62] Ferrari S. *The Judgment of Procedural Rhetoric* [D]. Georgia Institute of Technology, 2010.

- [63] Sicart M. Against Procedurality [J]. *Game Studies*, 2011, 11(3).
- [64] 刘涛. 视觉修辞何为?——视觉议题研究的三种“修辞观”[J]. *中国地质大学学报 (社会科学版)*, 2018, 2: 155-165.
- [65] Voorhees G. The character of difference: Procedurality, rhetoric, and roleplaying games [J]. *Game Studies*, 2009, 9(2).
- [66] Harper T. Rules, Rhetoric, and Genre: Procedural Rhetoric in Persona 3 [J]. *Games and Culture*, 2011, 6(5): 395-413.
- [67] Bourgonjon J. et al. From Counter-Strike to Counter-Statement - using Burkes pentad as a tool for analysing video games [J]. *Digital Creativity*, 2011, 22(2): 91-102.
- [68] Saber D. & Webber N. This is our Call of Duty: hegemony, history and resistant videogames in the Middle East [J]. *Media, Culture & Society*, 2017, 39(1): 77 - 93.
- [69] Spokes M. The Democratic People's Republic of Korea, Procedural Rhetoric and the Military Entertainment Complex: Two Case Studies from the War on Terror [J]. *Media, War & Conflict*, 2019, 4: 1-17.
- [70] Hayden C. The Procedural Rhetorics of Mass Effect: Video Games as Argumentation in International Relations [J]. *International Studies Perspectives*, 2017, 18: 175-193.
- [71] Latorre O P. & Oliva M. Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite [J]. *Games and Culture*, 2017, 14(7-8): 781-800.
- [72] Friedman T. The Semiotics of Sim City [J]. *First Monday*, 1999, 4(4).
- [73] Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007: 317-318.
- [74] Seiffert J. The Missing Media. The Procedural Rhetoric of Video Games [J]. *Public Relations Review*, 2015, 41(2): 254-263.
- [75] Lundberg C O. Lacan in public: Psychoanalysis and the science of rhetoric [M]. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2012: 23.
- [76] Juul J. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression [C]. *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, 2002.

Procedural Rhetoric: A Rhetorical Paradigm in Game Studies

Liu Tao , Cao Rui

Abstract: How do games show their great magic in terms of people's desire, and how do games "suspend" the procedural system to create a seemingly free "fantasy world"? These questions essentially are related to the rhetoric of games. For a long time, there have been two kinds of research paradigms regarding the form and structure of games, which are narratology emphasizing on "representation" and ludology emphasizing on "rules". Procedural rhetoric, a theory that tries to ease the debate between narratology and ludology following the epistemology and methodology in the tradition of rhetoric, points out the dominance of procedurality as the nature of games, developing a rhetorical paradigm in game studies. Within which procedural rhetoric mainly refers to the rhetorical behavior and practice of achieving the established game goals through strategic design of game rules and their symbolic representations. To sum up, the research areas of game research within rhetoric are mainly in five aspects: the procedural rhetorical rules in rhetorical language, the procedural rhetorical designing in rhetorical strategy, the procedural rhetorical interaction in rhetorical practice, the procedural rhetorical critics in rhetorical criticism and the procedural rhetorical morals in rhetorical ethics.

Keywords: Game studies; Video games; Procedurality; Procedural rhetoric; Research field

Authors: Liu Tao, School of Journalism and Communication, Jinan University; Cao Rui, School of Journalism and Communication, Jinan University.