

试论网络游戏玩家的“游戏内传播”： 格雷马斯方阵视角下的游戏价值论

关萍萍

(浙江大学 传媒与国际文化学院 浙江 杭州 310028)

[摘要] 随着网络游戏对人们生活影响的不断深入,网络游戏已成为互联网时代人们在虚拟空间内的主要生存方式之一。结合价值理论的观点,以格雷马斯方阵这一符号学分析工具对网络游戏及其玩家自我传播行为进行分析,能够发现玩家在游戏过程中所寻求的“价值”所在。

[关键词] 网络游戏;游戏内传播;格雷马斯方阵;价值

[中图分类号] G206 [文献标识码] A [文章编号] 1671-5454(2009)02-0058-04

作为一种新兴的流行媒体,计算机游戏(Video game)越来越成为一种大众文化意识,但其暴力、色情等问题也引发了激烈的争论。众多研究者认为,游戏可以并已经影响到玩家在虚拟空间乃至现实世界的生活,使得玩家漠视现实生活,完全沉浸在自己的虚拟空间中,满足于一种“游戏内传播”状态,甚至危及其现实生活能力。

传播指的是人类通过符号和媒介交流信息以期发生相应变化的活动。我们可以认为玩家的游戏行为本质上是一种信息传播活动,玩家通过网络游戏这一虚拟媒介,依据个人价值理念,与其他玩家进行信息传播活动。传播学认为任何传播活动都是有价值取向的,“游戏内传播”也不例外。那么,这种信息处理活动及其价值取向是否影响以及如何影响到玩家的真实世界?玩家究竟在游戏中寻求怎样的价值理念呢?本文结合价值理论的观点,以格雷马斯方阵这一符号学分析工具对网络游戏及玩家的“游戏内传播”行为进行分析,从中发现玩家在游戏过程中所寻求的“价值”所在。

一、“游戏内传播”构建起玩家的价值体系
生命短暂且只有一次,面对绚烂多彩的生命意义和无法预演的生命体验,人们需要借助其他方式和手段来丰富自己的体验。网络游戏就是一种类似于人生演绎的一种体验方式,不同之处在于,它是一种借助游戏这种媒体进行的以“游戏内传播”为主的方式。

在互联网的各种行为方式中,网络游戏的生存模式最具连贯性和戏剧性,如同真实的人生一般有始有终。可以说,游戏者在游戏中所寻求的是一种异于又类似于现实的存在方式,从人的存在到游戏者的存在,需要跨越的鸿沟远没有我们想像的那么大,因为二者的价值取向是如此类似。随着网络游戏对人们生活影响的不断深入,网络游戏已经成为互联网时代人们在虚拟空间内的主要生存方式之一。在这个异度空间内,人们借用各种浪漫的或恐怖的、魔幻的或写实的形象角色行走在不同的叙事中,做着现实生活中可以或者不可以的事情,寻求着各自的生命体验与价值哲学。这种并行于外在大众传播行为的“游戏内传播”,帮助玩家构

[收稿日期] 2008-11-14

[作者简介] 关萍萍(1981-) 浙江大学传媒与国际文化学院传播研究所博士研究生,研究方向为传媒与文化产业。

[基金项目] 本文为2008年国家社会科学基金项目《基于国家形象塑造的动画传播社会核心价值研究》(编号:08CXW002)的阶段性成果。

建起虚拟世界以及现实生活的价值体系。

现有关于网络游戏的媒体报道多以负面为主,几乎到了“谈网游色变”的程度。然而,斯坦福大学在2006年做的一项调查发现,68.3%的人群是正常网络使用者,仅有5.9%的人感觉到他们的正常社会关系被过度的网络使用伤害。^[1]据此数据,大多数网络游戏玩家具有正常游戏行为,成瘾比例并不高。

因此,我们应该客观分析网络游戏玩家的心理:一方面,要看到网络成瘾和游戏沉迷确实给玩家的学习、生活造成诸多负面影响,少数玩家因沉迷游戏而损害身体健康、荒废学业等;另一方面,我们也要意识到,深入研究游戏玩家的游戏动机和价值取向,将有助于克服网络游戏的负面影响。从这个方面来说,“价值理论”为我们提供了一个全新的分析视角。

美国社会心理学家、精神病学家、密西根州立大学教授 Milton Rokeach认为,价值是“一种特定的行为模式或终极的存在状态模式,不论从个人或社会的角度看,都比其他行为模式或终极存在状态模式要好。价值一旦内化,它就自觉地和不自觉地成为指导行为的标准或准则。这种准则成了一个人的行为和态度的理据,从道德上判断自我和他人,以及把自己与别人比较”。^[2]按照这样的定义,价值被看作是一种关于“该做什么”的信念,指导人们的行为。那么在游戏中,人们是如何寻求个体价值并指导其游戏行为的呢?

Jurk 给游戏所下的定义强调了游戏的六大核心要素:1. 基于一定的规则基础上;2. 多样且可确定的结果;3. 不同的价值对应于不同的结果;4. 玩家需要花费大量精力以影响结果;5. 玩家感觉自己与结果息息相关;6. 行为的结果是可选择和可商讨的。^[3]该定义突出了游戏的价值及其评估的重要性,玩家是为着某种或某些特别目标而游戏的,这些游戏以价值的形式呈现出来。在游戏中,价值归因于某些特殊的要素,如寻找具有魔力的物件、获得高分值。玩家一般预先设定自己的价值类别,而游戏规则也要求玩家必须寻找这些价值以获得游戏的胜利。如在对抗性游戏 CS 中,玩家通过接受“击毙恐怖分子”的价值取向,以获得游戏

的胜利,反之则会丧失继续游戏的机会。

游戏不仅仅是一种娱乐软件,同时还是一种与他人互动交流的媒介。作为媒介的游戏,“价值”同样是一个重要因素,即具有丰富的信息价值。随着网络游戏形式的不断进步,其人物和规则设置也逐渐复杂多样。早期的单机游戏往往将人物和情节进行事先设定,如角色扮演类游戏的人物往往就是一个符号,不管是战士、法师还是道士,设计者把这些人物的特点固定下来,以满足不同游戏玩家的需要。而这些特点几乎是不变的,唯一变化的就是在过关斩将过程中人物功力的增减。这样一来,信息含量非常少,玩家从中所获的价值也很有限。

现在的网络游戏则不再是事先程序设计好的刻板的人机对话,而是人与人之间的动态交流,游戏的竞争性更强,对玩家的实力要求也更高,因此提升了游戏的意义和玩家的成就感、价值感,增强了游戏行为的复杂性和个人化的色彩,玩游戏的乐趣随之增多,信息价值也随之增多。即使选择同一个游戏角色,不同的游戏玩家也会有不同的过程细节,进而得到不同的游戏结果。以国产网络游戏《仙剑奇侠传》为例,该款游戏是由寰宇之星发行的经典国产游戏。该游戏以“武侠冒险”为背景,讲述主人公李逍遥行走江湖、寻宝觅爱的故事,其中最吸引玩家的是发生在李逍遥和赵灵儿之间的一段凄美的爱情故事。对于游戏者来说,不同玩家可以按照个人已有的人生价值观来演绎不同的爱情和人生,从中获得属于玩家自己的独特价值。

游戏玩家的“游戏内传播”行为所寻求的最基本价值是发现与收获,可分为两类:一是按照游戏规则的设置,玩家获得升级或分值,即游戏的成功;二是在叙事性强的游戏中,玩家可超出游戏规则的范畴践行个人独特的人生价值理念。事实上,二者在具体的游戏过程中是密不可分的,就如同真实世界中的人生路途一样,个人在寻求事业成功的同时,也在践行已有的价值理念。

二、游戏价值的“格雷马斯方阵”展示

一种普遍的观点认为,网络游戏是人们打发无聊、消遣时间的方式,是玩物丧志的典型。那么,网络游戏真的仅仅是消遣时间的工具么?

在关注游戏的负面影响的时,我们也应认识到,游戏中充满了生命信息的流动,游戏是为了探索人生价值,寻找在现实中无从找到的“如何存在”的答案。

美国实用主义哲学家杜威在《思维术》中提出了探索的五步法,他认为探索起源于疑难的境地,即感到疑难的存在。当出现疑难的感觉,或发生困惑或疑难时,探索就开始了。因此,如果我们把游戏看作一种探索“如何存在”的答案的方式,那么游戏的动因就不仅仅是无聊地打发时间了。“人类在生活中受到精神和物质的双重束缚,在这些束缚中失去了理想和自由。于是人们就利用剩余的精神创造一个自由的世界,它就是游戏。”^[4] 游戏起源于人们对现实生活的另外可能性的探索,而游戏之所以具有这样的功能,是源于游戏过程的多种可能性和结果的不确定性。

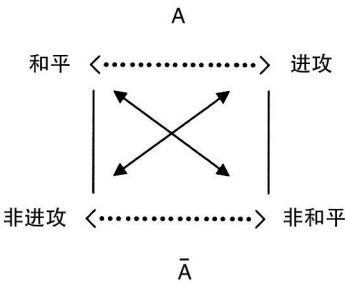
以上在价值理论的框架中初步分析了游戏玩家在游戏过程中的价值,为了更清晰地勾画出玩家在具体的游戏过程中的价值取向和行为模式,我们引用格雷马斯方阵这一符号学分析工具,结合游戏案例进行深入分析。

法国符号学家格雷马斯所创制的“格雷马斯方阵”是一个主要用来解释符号的意义体系的模型。其功能在于可以挖掘丰富多彩的符号背后存在的意义的生成机制,从而更加接近意义的深层结构,进而更加真实地认识事物。“符号学的一种基本理论前提是:意义是通过符号之间的差别来传达和解释的。例如,在时装的语境中,色彩鲜艳的蝴蝶结与其他样式和色彩的领带表达着不同的意思。”^[5] 格雷马斯正是运用符号的这种差别原理,把符号之间的意义区分表示为反义关系和矛盾关系的两组符号,共四个意义单位,建构成一个方阵。这个方阵类似物理学上的“原子”以及列维·斯特劳斯的“神话素”的概念,是分析符号意义生成的最本源的工具。任何意义的深层都存在这样一个方阵,只要正确地提取意义的四个义素,按照方阵的逻辑分析我们就可以深入到事物的深层结构。这一方阵对于我们分析纷繁的游戏行为,把握其内在价值取向,具有重要的参考价值。

贯穿游戏整个过程的两个价值要素是“成

功”与“失败”,而联系这两大要素的则是“挑战”。玩家本着获得“成功”的“价值目标”开始游戏,当“挑战”以对立与游戏玩家的立场出现时,就会激发玩家的行为,克服不断出现的挑战,获得阶段性成功,这对于玩家来说是“有价值”的。反之,则会失败而导致“Game Over”的结果,而这是违背游戏目标和玩家价值取向的。游戏者正是通过这一系列行为寻求和展示自我的存在价值,对抗性愈强,叙事色彩愈浓厚,游戏者的价值感就会愈强。

下面以 Valve公司开发的“半条命”(Half—Life)系列游戏为例,运用格雷马斯方阵进行四维分析。该游戏是一个科幻类型的第一人称射击电子游戏,游戏中核心价值是“进攻”,游戏规则要求游戏者在对抗中完成杀敌、占领等行为。四个要素,即和平、进攻、非和平和非进攻,用方阵进行四维展示如下图。



与该游戏的核心价值“进攻”呈反义关系的是“和平”,其矛盾关系则是“非进攻”,“进攻”同时蕴涵着“非和平”。玩家要想获得该游戏的“成功”,就必须不断的“进攻”,这是游戏的规则设定。

如果你坚持“和平”的价值理念,就会在游戏中一次次死去,即“失败”。当然玩家可以一直坚持“和平”,但是“死亡”的惩罚将强烈地提醒玩家:“失败”的结果并非游戏规则所提倡。同样,试图以“非进攻”立场存在于游戏中也是不可能的,必然会导致被杀的失败结果。而“非和平”的价值则暗示出:仅仅有做出反应的渴望,却没有实质的进攻行为,显然也无法达到“成功”的结果。整个游戏情境立场就是建立在这些相反又相关的要素之上,玩家围绕“成功”与“失败”的基本价值理念践行着四维行动模式。

通过格雷马斯方阵的展示可以发现,玩家在游戏过程中寻求某些价值理念,实质上是一种回应现实人生的方式。在现实生活中,人们往往用与他人比较的方法思考自我的存在,结果一般都是“我只是一个普通人”。而当人们切近地直接面对自己时,才会发现自己是独特的、珍贵的和不可替代的。网络游戏的设定恰恰指向这种独特、珍贵和不可替代;通过不断过关斩将,战胜对手获得“成功”,体验“自我的存在”。游戏者的存在就是在游戏过程中昭告世人“我”的存在,因此,虚拟游戏中的失败所给予游戏者的打击绝对不亚于现实生活中的失败。

这种价值理念的寻求与践行在 MMORPG (Massive Multiplayer On-Line Role-Playing Game) 游戏中最为典型,即大型多人在线角色扮演类游戏。玩家可以扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色,在特定场景下,与身处世界各地的玩家进行游戏的对抗合作,既类似现实生活中的角色定位,又更具挑战性和戏剧性。游戏角色根据不同的游戏情节和统计数据(例如力量、灵敏度、智力、魔法等)具有不同的能力,而玩家可以扮演游戏中的主角(可以不止一个人)在游戏所给定的世界里进行漫游、冒险;可以购买物品、装备来使自己与自己的队伍更为强大;可以与游戏中的敌人进行战斗,从而获得金钱、爱情与能使自己升级的经验值;可以通过对话、调查等行为来完成游戏中的剧情。这些都是玩家在现实生活中所渴望获得的代表“成功人生”的价值类别。

三、游戏内人物情节设置对人生体验的回应

艾瑞咨询发布的《2007年第三季度中国网络游戏季度监测报告》发现 2007 第三季度我国网络游戏市场规模创新高,达到 37 亿元,大型多人在线游戏的主导地位依旧;休闲游戏用户总有效使用时间与启动次数虽然达到最高,但有效时间远远低于大型多人在线游戏。^[6]从各个网站和调查机构对最受欢迎的网络游戏的调查结果也可以看出,类似《最终幻想》系列游戏、《魔兽世界》、《魔兽争霸》等魔幻探险题材的大型在线游戏一直备受玩家关注和喜爱。这些情况可以说明前面得出的结论,即大型多人

在线游戏可以给玩家带来更多的价值体验和更多的满足感。

这些倍受玩家迷恋的游戏虽然各有不同的故事背景,却具有一些共同特质,其主题都包含友情、爱情、亲情、牺牲、邪恶与正义等,其共同目标都是打败怪兽或邪恶势力,获得力量拯救世界。玩家在游戏中可以扮演各种角色,使用各种兵器施展魔力,在战胜怪兽的同时,也战胜自我,获得自我价值和其他人的认可。在游戏中,玩家不单单是事件的观看者,而是参与者。

麦克·亚当斯在其“同一性人生故事模型”理论中,提出了人格的三个不同水平,恰与网络游戏的人格形成相对应。这三个水平是水平 I:倾向性特质;水平 II:个人关注;水平 III:人生故事。^[7]在网络游戏中,首先由设计者给予人物角色倾向性特质,一个去情景的、无条件的、相对稳定的人格维度,玩家往往通过这种人格维度选择进入游戏的身份;随着玩家的游戏行为不断增加,通过打斗、过关等就使游戏角色获得个人关注,即个体的独特适应,包括个人奋斗、人生任务、防御机制、应对策略以及其他动机、发展、策略的建构;整个游戏过程中,玩家则在实践人生故事,一个由重构的过去、感知的现在、期盼的未来整合而成的内化的、发展的自我叙事。正是有了这三个水平的建构,玩家的游戏身份连同其现实身份才具有了同一性,从而具有了与其他人区别开来的独特性,进一步清楚地定位自我,完成个人的价值哲学体系。

当然,我们不应忽视网络游戏给少数玩家所造成的生活困扰,其负面影响已经引起学者和业界的高度重视。2007 年 4 月,浙江省新闻出版局公布并试运行了其开发的“网络游戏防沉迷系统”;2008 年 11 月,由北京军区总医院制定的我国首个网络成瘾诊断标准出台,结束了我国长期以来无科学规范的诊断标准的历史,这些都为科学有效地解决网络成瘾和游戏沉迷问题提供了保证。^[8]

但是从客观的角度来说,网络游戏确实给人们带来了全新的娱乐方式和价值选择路径。人们在网络游戏中可以选择与现实完全不同的生活经历,也就是选择完全不同的人生,从而获得更加丰富的人生体验和生命意义。沉迷网

游实际上是沉迷于一种存在于别处的生活,以作为自己真实生活的补充和试验,因此带着全部的欲望、喜悦与企盼——这种虚拟的情感体验与现实的生命体验和情感历程有着同样的心理真实性。从这个意义上说,每一次游戏的过程都是一种对生命的创造,人们在进行娱乐、与文本进行对话的同时,也对自己的生命意义进行填补或增值。而生存的价值和意义,正是由人们所追求的对象,以及在追求对象的过程中得到的满足感构成的。(责任编辑 陶新艳)

[参考文献]

[1] Internet Junkies Hooked Online: One In Eight Americans Find It Hard To Log Off Joann Klinkiewicz Nj. KnishtR idder Tribune Business News 2007-01-26(1).

[2] 李荣安. 从道德角度看价值、文化和教育[J]. 全球教育展望, 2001(6).

[3] PPPin Barr James Noble and Robert Biddle Video game values Human computer interaction and Games J. Interacting with Computers 2007(2): 180

[4] 弗里德里希·席勒著,冯至、范大灿译. 审美教育书简[M]. 上海:上海人民出版社, 2003. 123

[5] 李思屈. 东方智慧与符号消费[M]. 杭州:浙江大学出版社, 2003. 27.

[6] 艾瑞咨询. 2007年第三季度中国网络游戏季度监测报告[OL]. <http://game.iresearch.cn/>

[7] 马一波,钟华. 叙事心理学[M]. 上海:上海教育出版社, 2006. 36

[8] 首部《网络成瘾诊断标准》将出台 家长赞同学生反感[OL]. http://www.xinhuanet.com/chinanews/2008-11/10/content_14871370.htm

(上接第 26 页)

格式塔心理学的“完形压强”概念认为,人们在观看一个不规则、不完美的图形时感受到一种紧张,并有想极力改变它,使之成为完美图形的趋势。这种趋势可被解释成机体有一种能动的自我调节的倾向,即总是要最大限度地追求内在的平衡。当新闻图片审美意蕴的多义性、模糊性、“空白”呈现在读者面前时,读者便会萌生“完形”、“填空”的冲动,并试图挖掘其意义。此时,读者会调动起以往的经验、标准或规范与图片建立起一种“对话”关系,这是一种互动的交流。只有通过这种交流、对话达到读者自认为的平衡,即从图片各部分的联系中产生出等价物时,“空白”才能得到填充,读者才会获得美感享受。

法新社曾发布了一幅《洪水中抢救玉米的妇女》的图片。图片的主角是洪都拉斯妇女穆尼奥萨,她的整个身子淹没于无边的洪水中,只有头部露出水面,在她前面的是几根漂浮的玉米棒。在图片中,几根玉米棒显得那么重要,占据了图片了大半部分。穆尼奥萨头发蓬乱,张大嘴在艰难地呼吸着,眼睛却死死地盯着前面不远处的玉米棒,并奋力游去。图片所配的文字告诉我们,这是一个在洪水中追逐粮食的女

人,一个有着 9 个月身孕的待产女人,一个经历过 16 次怀孕的 37 岁的女人。这里需要传达的信息太多:困境中的女人、恶化的环境、无力控制的人口增长、匮乏的粮食、大自然的报复、求生的坚强意志……不同的读者能够从中读出不同的感受。

需要明确的是,虽然读者由于其不同的“期待视野”,对新闻图片审美意蕴的挖掘不尽相同,但这并不意味着读者的理解就可以信马游疆,无边无际。新闻图片审美意蕴的特殊性就在于其意义的升华是牢牢依附于新闻事实的,其本身不具有独立性。也就是说新闻图片的第一要义是要告知读者明白无误的信息,这种表层信息本身必须具有确定性。而读者对图面深层内涵的想象和感悟,必须以确定的事实为基础,这样才能保证读者的解读或主观发挥不会脱离基本事实要素,从而保证新闻图片传达事实内容的清晰性和读者对其内涵意蕴解读的超文本性的一致。(责任编辑 陶新艳)

[参考文献]

[1] [德] H·G伽达默尔. 真理与方法[M]. 沈阳:辽宁人民出版社, 1988