

“新复调小说”： 电子游戏中玩家身份权力界定

刘培文

摘要：从文化符号学的角度看，所有电子游戏都是基于简单元语法规则下的复杂系统。玩家作为系统中的后来者和外来者，通过媒介的延伸在电子游戏中同时作为主演、观众与剪辑师而存在，其身份权力的切换与玩家的目的性和电子游戏的类型相关。剧情内容只是电子游戏的工具，玩家可能会为了通关跳过剧情，规则才设立了电子游戏的底层逻辑语法，区分了不同的游戏类型。在不同规则的类型游戏中，玩家被赋予不同程度的身份和权力，这就是电子游戏与影视、文学作品本质上的不同。新技术的支持使电子游戏系统拥有了纵向的记忆性和横向的关联性，走进系统内的玩家们创造了近似真实的社会生态，构建了由无数个“可能世界”交织而成的元宇宙。由此，电子游戏成了新技术条件下的“新复调小说”：众多变量经由同样作为变量的玩家之手生成出来，大大增强了电子游戏意义潜能和不可预测性。

关键词：电子游戏 文化符号学 符号域 符号活动 主体性

人类与文化的交际总是与媒介相连，信息接受的方式影响着一代代人的思维习惯。相较纸媒时代简单的文字、图像文本组合，后信息时代的人类多感官沉浸在数字海洋里，小说、电影、电子游戏、线下桌游甚至桌游式综艺等类型文本的相互转换达到了前所未有的活跃程度。电子游戏作为时下最具广泛参与性的新现象级存在，所提供的实时互动平台使不同玩家有条件共同参与同一个故事的创作。在这样的语境中，读者（或称玩家）所做的选择将影响剧情的最终走向，“复调小说”在后信息时代也以玩家群体创作的形式展开。玩家在 VR（Virtual Reality，虚拟现实）世界中唱歌、跳舞、交友、写诗、恋爱、思考、死亡，在各个类型的电子游戏世界里同时拥有多个主体身份，通过与其他玩家或机器的对话构造出史无前例的复杂符号空间，将虚拟世界塑造为一个巨大的意义矩阵。人不仅诗意地栖居在大地上，也在思维与代码所编织的元宇宙里“向死而生”。麦克卢汉早早预测到了这一情形：“媒介研究的最新方法也不光是考虑‘内容’，而且还考虑媒介及其赖以运转的文化母体。”^①诚然，游戏研究除了“内容”，也需要综合考虑游戏所依托的技术平台及其文化母体，而文化依托人的心智运转，游戏也成为人的心智的延伸，使玩家得以反向为电子游戏输出内容。也就是说，新技术条件下

〔作者简介〕刘培文，中山大学中国语言文学系博士研究生，研究方向：符号学、文艺理论。
广东珠海 519082

〔收稿日期〕2023-09-27

① 麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》，何道宽译，商务印书馆，2000 年，第 37 页。

的电子游戏并非麦克卢汉所认定的高清晰度、低参与度的热媒介，而是充满包容度的冷媒介。玩家在接触设计者所创造游戏的同时，游戏也成为玩家心智的延伸，使玩家可以反过来影响该游戏宇宙的生态，甚至在某些类型的电子游戏里抢夺创作的主导权。由此，在游戏符号学研究中，新技术条件下电子游戏玩家的身份权力界定很有必要。

一、电子游戏“符号域”：作为“他者”的玩家

塔尔图符号学派的代表学者之一小尤克斯库尔（Thure von Uexküll）定义了三种符号活动：信息符号活动、交流符号活动与表征符号活动。任何电子游戏内部都充斥着这三种符号活动。在信息符号活动中，被解释项因为解释项的解释而成为符号，这一符号活动活跃于电子游戏的每个层面。即便是在游戏最底层的代码活动中，这一活动也依然存在。交流符号活动中的发送者与接收者都带有强烈的交流意向：所有游戏设计者做出的努力都是为了将信息顺利传达给玩家，玩家也积极地对所接收到的信息进行解释。最早的开放式游戏《创世纪一：黑暗初代》，限于当时的技术水平，并不能如今天的电子游戏一样表现精细的画面和流畅的地图，只能依靠玩家主动想象游戏中的文字文本所描绘的场景或者动作来完成意义。表征符号活动与交流符号活动一样，被解释项在被认知为需要解释的符号前同样已经是解释性的反应，但被解释项并不是为了成为接收者的符号而出现：游戏中大量的随机情况都能触发玩家的自行解释过程。《赛博朋克 2077》的黑屏事件原本是游戏代码的缺陷导致，但熟悉电子游戏拟真设计原则的玩家将问题解释为角色死亡后失去视力的拟真化设计——游戏的缺陷并未成为缺陷，反而在玩家的主动解释下成为游戏优点的一部分。也就是说，电子游戏里充满了能指，这些能指或为设计者所创造，等待玩家的解释，或由玩家自指自答。

玩家依靠挖掘和解读这些能指来获得对游戏规则、目标的理解。比如，可供玩家攀爬、跳跃的区域总是边缘平整的，损毁的墙面意味着不适合攀登，被木条钉死的左侧窗户代表着“此路不通”，等等。游戏角色因为身上的道具、服装等线索被镶嵌在故事中，地形往往暗示了解决问题的方法或者危机的来源，未被解释但显眼或怪异的细节是为了引导玩家发现或思考设计者所创造的能指。《神秘海域》的关卡策划戴维·夏沃（David Shaver）在 2018 年 GDC（Game Developers Conference，游戏开发者专业会议）关卡设计研讨会的演讲中就提到，他在设计电子游戏时会格外关注包括基本形状、颜色、光效在内的视觉语言对认知的影响，例如利用人体对强光敏感的视锥细胞和对暗光同样敏感的视杆细胞，可以在昏暗的场景里点亮一条黄色的栏杆来与玩家交流，玩家并不一定会在意为什么栏杆是亮黄色的，但一定会接收到往该方向走的信息。换言之，作为文化工业的电子游戏尤其需要考虑玩家的主动性，设计者与玩家之间对话的最终完成性在于玩家。电子游戏是否含有意义取决于玩家是否将其解释为意义，游戏能否完成其功能取决于玩家能否顺利解读设计者所建立的能指，游戏也就成为一个语义游变的复杂符号系统。设计者预先设定符号，玩家解谜的过程就是学习游戏规则的过程，也是符号活动的过程。

符号活动建基于塔尔图学派创始人洛特曼的“符号域”（Semiosphere）理论之上。符号域是洛特曼针对意义生成问题所提出的一个理论模型，是意义生产的前提条件，依据维尔纳茨基“生物域”（Biosphere）和“心智域”（Noosphere）概念推导而来。“生物域位于地球表面，包括所有生物的总体，生物域将太阳辐射的能量转化为化学和物理能量，并与地球上惰性无生命物质的转化有关。心智圈则形成于人类的理性活动在上述过程中占据主导的时候。如果说心智域代表了覆盖我们地球一部分的三维物质空间，那么符号域空间则带有抽象的特征。”^① 也就是说，生物域是一个可以进行自我调

^① Лотман Ю., “On the Semiosphere,” Clark, Wilma, trans., *Sign Systems Studies*, Vol. 33, No. 1, 2005.

节的复杂系统,协调的是所有生物赖以生存的地球环境。Noo 源于希腊语 νοῦς, 英译为 Mind, 是生物域的组成部分。心智域以生物能动性极大地影响了生物域。符号域同理,主体以其心智决定性地影响了符号域。一切符号都是心智介入的产物,也由心智理解。心智的基础是翻译,自我因与他者的差异而发生翻译障碍,也因着翻译障碍的存在发现差异,将他者认识为“非我”。翻译障碍源于主体与主体之间符号系统的差异。在符号活动中,主体对外部世界的理解无法被简化为放之四海而皆准的唯一解释。自我与他者都处在莱布尼茨式的“单子”里,也就存在着程度不一的认知差异和“不可翻译性”。自我永远在做出理解他者的努力,然而自我对他者的理解是基于自身的结构逻辑,并不能真正完全地理解带有历史的他者。自我只能对所接收的信息进行重新编码,尽力将他者融进自身的符号系统逻辑里,以达成“不可翻译的翻译”。符号与符号关系正是在自我试图理解与他者差异的过程中创建的:当两个主体走入同一个更大的符号系统时,也就在各自的边界相遇了,对话也就随之产生。对话完成时,主体和与主体相连的所有系统都会因此产生或多或少的变化,这种变化实质上就是两个既不同源、也不可译的符号系统的交际。从这个角度出发,符号域由多个维度的系统组成,具有多语性、异质性和不对称性的特征,存在于符号域中心的系统相对边缘系统而言具有更严密的组织性,但边缘松散甚至几乎无序的系统更具不可确定性和意义多样性。总而言之,人作为符号关系的动物,可以通过对符号关系的延伸、再创造来生产无限的符号与符号关系。人类包括文化在内的一切交际都沉浸在符号域里面,任何个体的一举一动都会对符号域的整体情况产生或大或小的影响。意义的生成绝不是独立、隔绝的,正如南美洲的一只蝴蝶扇动翅膀可能为美国带来一场龙卷风,符号域中某个要素的细微变化也可能在当下或将来引起牵一发而动全身的效果。也就是说,重要的是对象和主体、主体与自身^①的关系。

具体到电子游戏系统里,就成为对设计者、电子游戏、玩家、其他玩家之间动态关系的分析,如图1所示。设计者、玩家群体共同构成了电子游戏系统的心智机制,也是电子游戏系统多语言的异质性来源。设计者创造了最初的电子游戏系统,从规则开始建立起一个充满符号的虚拟游戏世界;电子游戏系统同时作为作品和母题存在,为玩家和设计者提供对话的基础;玩家作为同样有心智的主体步入电子游戏世界中,与设计者、其他玩家、电子游戏同时成为彼此之间的“他者”,面对主体间的差异努力进行“不可翻译的翻译”,根据当下语境进行符号或符号关系创建,宛如投入平静湖面的石子,意义和变化也就在石子进入湖水的同时随之荡漾开来。在创造和完善电子游戏的过程中,设计者在“创作者”和“玩家”身份之间转换,既创作自己构想中的作品,也以想象中的玩家身份试玩电子游戏,对电子游戏进行调试。玩家在电子游戏内测^②和上线市场以后加入进来,在电子游戏中作为“主演”“观众”与“剪辑师”而存在,行使三种不同的权力,成为电子游戏语义爆炸的主要动因。

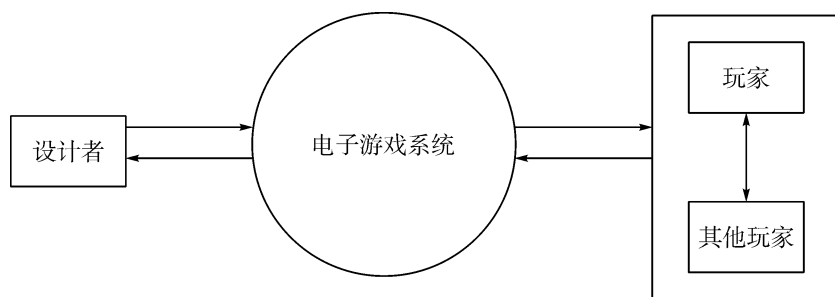


图1 设计者、电子游戏、玩家群体之间的动态关系

① 这里的“自身”不是作为物自体的主体自身,而是被主体认知到的包括生理结构在内的“自我”。

② 内测指的是电子游戏在正式开服之前,设计者会邀请部分玩家进行试玩,并根据玩家反馈和问卷调查的结果对电子游戏进行修改。

的确，限于技术的发展，早期电子游戏多是以剧情强引导为主的 RPG（角色扮演游戏），对电子游戏叙事的研究也必然要从已经被设计者定好的成品出发，玩家的参与度都是其衍生部分；但云计算等技术使实时、动态的交互成为可能，玩家同为电子游戏意义创作者的地位也就逐渐凸显。经由玩家的参与，即便是在非剧情强引导的集换式卡牌对战电子游戏^①中，同一张卡牌在不同的组合内也会产生不同的意义，甚至出现设计者都始料不及的组合。相应地，在玩家、其他玩家、电子游戏设计者、电子游戏系统的四角关系内，除去传统且必需的对设计者与电子游戏系统、玩家与设计者的研究外，也应当开始审视玩家与系统、玩家与玩家之间的交互对话关系。从非电子游戏参与者所处的宛如另外一个宇宙的角度来看，参与某个电子游戏的各要素就共同形成了一个自适应的小型“符号域”。玩家、设计者甚至电子游戏系统的轻微变动都可能引发爆炸般不可预测的意义效果。其中，玩家作为系统中的“他者”，意即作为后来者和外来者，成了系统内部处于不同发展阶段的不同元素，为系统增添了更多的维度，组成了系统中一个又一个的边界。来自不同玩家的不同符号系统以不同视角、不同逻辑反映同一事物，在各自的边界上展开活跃的对话，由此形成时间线上一个个共同构造的“共时平面”，如同组成直线的一个个点一样，为电子游戏系统不断带来新生意义。符号活动就是各种关系交叠的展现，其意义总是携带当下的语境与社会文化背景，也在这样的交叠中不断更新游变。因而，界定电子游戏符号系统内当下在行使主导权的主体身份就尤为重要。

二、电子游戏工业中的玩家：三重权力

玩家的三重权力随着电子游戏类型的不同在系统内拥有或中心或边缘的位置。与追求表达的独立游戏^②不同，作为文化产品的电子游戏重视数据中的用户偏好，玩家作为产品的使用者被置于最优先考虑的地位，玩家的喜好、使用感受会直接或者间接影响游戏创造和游戏衍生产品。如前所述，随着信息技术的进步，玩家得以借助媒介进行心智的反延伸来影响游戏设计，身份也就逐渐从“观众”走向“主演”。“主演”看似被动受制于电子游戏的规则，但其体验依然被反馈于游戏之外的制作行业，进而影响游戏本身。这在以剧情为强引导的角色扮演类游戏里最为典型。在这类游戏里，玩家与设计者的关系最类似观众与导演的关系，但玩家的“主演”身份使电子游戏不同于小说和电影。诚然，在阅读和观看时，玩家也会代入剧情中某一人物的角色，但电子游戏构造了一个多感官交叉互动的信息场域：玩家做出的每一个动作都有相应的反馈，虚拟角色根据不同的指令做出跳跃、击打、躲避等动作，视觉与触觉的感知被身体转置为玩家身体内部真实的感官、情绪体验，玩家与角色之间的认知关联也就更为紧密。即便在非 VR 游戏中，面对敌人挥拳可能带来的伤害，玩家在紧急操纵角色向上跳跃时，握住游戏手柄的手也会不由自主地同时往上抬。《地铁：离去》等非 VR 游戏就是依靠对玩家危机意识的激发来增强沉浸感。角色在缺氧时视线（画面）会模糊不清，呼吸声也变得痛苦起来，这些都是承载意义的符号，代表着角色战斗水平的下降，也传达给玩家任务有可能因自己操作不当而失败的信息，电子游戏的代入感和真实感正是由此产生，媒介在这里也同样成了人体的延伸。换言之，情感内蕴生物与世界的动态关系，而符号与主体所认定的功能价值相关，自然也就成为情感的载体，成功在主体脑海中唤起瞬时的意义交叠。深受玩家欢迎的沙盒游戏《江南百景图》，其玩法与传统模拟经营游戏相差无几，但设计者将游戏世界放在了古代江南的背景下，画风、配乐、角色设计都向明版《清明上河图》《姑苏繁华图》靠拢，并融入了现实世界里的苏州留园、大报恩寺、琉璃

① 典型的卡牌电子游戏有万智牌、炉石传说、口袋妖怪等，玩家通过完成任务、抽卡，获得若干随机卡牌。在电子游戏的世界中，每张卡牌都代表着不同的角色，拥有不同的背景故事、使用条件和使用效果，可以与其他卡牌搭配使用，获得增益或减幅的效果。玩家需要根据自己随机获得的卡牌，搭配限定卡牌数量的组合与电脑或其他玩家进行对战，赢得比赛。

② 独立游戏指的是不考虑盈利与否的游戏作品，最贴近作为“第九艺术”的游戏概念。

塔等建筑，还在配乐方面配合不同建筑收集了不同的声音，通过多感官刺激给予玩家侧面视角的补充，如点击茶馆会听到喧闹的聊天声，乐坊里有绵绵的丝竹之音，使玩家在安置建筑时宛如真实置身于那个烟雨霏霏的繁盛江南。《江南百景图》以传统文化为游戏助力，借着与其他外部系统的交融，使意义被嵌入玩家对场景的布置中，也就成功吸引了大量对古代文化感兴趣的玩家来复现他们心中留存在时光里的那个旧江南。诚如卡西尔所言：“我们的普通词汇不仅是意义的符号，它们也充满了形象和特定的情感。它们不仅作用于我们的理智，也作用于我们的情感和想象。”^①

正是对玩家“主演”身份的关注使这一类以剧情为强引导的角色扮演游戏改善了割裂感的问题。一直以来，剧情强引导游戏在表现剧情内容时常用以下两种方式：第一种是PPT式模拟人物对话，镜头视角在相对站着的游戏角色间切换，辅以配音、字幕和简单的动作；第二种是插入影视片段，玩家从“主演”被迫切换成“观众”模式获得相应信息。但正因为媒介是中枢神经的延伸，两种方式都容易将玩家从代入感里剥离开：电子游戏高度依赖人的视觉感受，第一种镜头切换的方式会割裂沉浸感，如同戏剧演员在望向观众的时候所打破的“第四面墙”；而第二种方式，玩家在放下手柄的那一刻就从舞台上被转移到了观众席上。因而最新的剧情游戏如《赛博朋克2077》《战神4》等都将人物对话置于赶路、打斗等动态并行的场景里，确保每一段对话都有自然的肢体语言和情境，尽量避免镜头的切换和“PPT式”对话。经典剧情游戏《神秘海域4》在游戏一开始就设置了一段打斗场景，让玩家在打斗中直接以第一人称视角参与对话，使玩家通过操作与反馈成为推动剧情的主演，大大减少、降低了玩家代入剧情的感受时间与难度，也避免与沉浸感割裂的阅读式获取。这些游戏实际上就是从玩家作为“主演”权力的角度出发解决了问题。

由此，可以探究作为文化工业产品的电子游戏与影视、文学作品中信息接收者身份和权力的不同。与包括独立游戏在内的其他艺术作品创作者的追求表达不同，作为文化产品的电子游戏创作者极力追求理解。即便是在传统的剧情强引导游戏里，与其他叙事文本类似的是由他人预先写就的有开端、高潮、结局的单线性或多线性故事，但游戏作品完成后玩家在信息接收中的权力比重依然与其他艺术作品不同。串联电子游戏剧情的核心并非故事情节，玩家不是通过翻动书页阅读下一幕，而是需要操纵摇杆做出行动，完成一个接一个的任务来解锁剧情。也就是说，即便笔握在设计者手里，主导权依然在玩家一方。总而言之，在剧情强引导的电子游戏里，玩家最主要的身份是“主演”，次级身份则与玩家的目的相关。玩家接收游戏剧情的行为是目的导向的，只有在玩家真正将自己视为观众或读者时，剧情信息才会得到接收；若玩家开启电子游戏的主要目的是获得游戏的愉悦感，读到一个好故事只是附带的目的之一，则玩家可能会在获得为完成游戏设定任务所必需的信息时选择跳过部分甚至全部的剧情。在此种语境下，玩家如同“剪辑师”，在设计者提供的剧情基础上拥有自主决定保留、快进、跳过或慢放剧情的权力。玩家会跳过剧情，但电子游戏仍然可以顺利进行直到结局。

回到电子游戏本身，电子游戏的类型实际上因规则差别而有差别。玩家只有理解了电子游戏的规则与任务玩法才能顺利进行电子游戏。因而，游戏内容的连贯度与精彩程度尽管重要，也只是电子游戏所借用的工具，是规则设立了电子游戏的底层逻辑语法，规定了达成电子游戏目标可行和不可行的方式，做了选择的玩家，也就在尚未铺展开来的无数个“可能性”中选定了游戏未来的去向。设计者在设定之初就会优先选定游戏的类型，即决定好游戏的玩法是卡牌游戏还是真人角色扮演类游戏，是开放世界游戏抑或是沙盒游戏。游戏类型决定了该游戏所面对的玩家群体，只有在玩家认定自己是一个卡牌玩家时，才会走入游戏的场域。当玩家选择试玩一个射击游戏时，是先将自身确定为一个具有射击类游戏意向的玩家，随后才做出行动。也就是说，相对而言，玩家是可变的，而游戏类型是已经确定的，因而是电子游戏的类型区分了属于自己的玩家类型。即便是对同一个剧情的IP的改编，因为规则不同也能给予玩家千差万别的体验。例如，经典动漫作品《口袋妖怪》（另一译名为《宠物

^① 恩斯特·卡西尔：《语言与神话》，于晓等译，生活·读书·新知三联书店，1988年，第134页。

小精灵》)就被改编成了RPG、卡牌、竞速、休闲经营等各种玩法不同的电子游戏,也面向不同的玩家群体。即便是对IP本身感兴趣的玩家,也会因为对游戏不同玩法的取向而走进不同的游戏系统。正如赫伊津哈在《游戏的人》中所指出的,电子游戏中的人自愿走进画在地上的圈内并遵守其中的规则^①,任务与规则才是区分电子游戏类型的依据。

三、电子游戏系统中的玩家：意义爆炸的主笔

电子游戏是一个事先划定好边界和规则的封闭世界,其动态与开放性源于走进圈子的玩家。边界是符号域中最重要的概念之一,在符号系统内占据最重要的结构位置和功能,既分离又整合,代表着系统自我传播的范围,同时也属于与该系统相邻的其他系统。“边界是符号个性化的主要机制之一,它也可以被定义为第一人称形式的外部界限。”^②符号空间被无数边界切割划分,所有穿过边界的信息都将被系统翻译为自己的语言,系统与系统之间也是这样借由边界上的“双语带”交流。“双语带”持续对外部世界进行不可翻译的翻译,如同细胞膜对外部世界的吸收,文化就是这样不断或爆炸或渐进地发展焕新的。由此,洛特曼将艺术视为意义爆炸的结果。在爆炸的瞬间,因为语义的复杂交叠,主导下一步的可以是任意随机因素。在以复杂和高参与度著称的电子游戏符号系统里,这样的语义爆炸随时都在发生。

这是传统大部分电子游戏容易耗尽语义的弊病根源——符号系统与系统间的边界是封闭的,玩家无法在边界中展开对话。所有电子游戏系统都是基于简单元语法规则下的复杂系统,电子游戏大系统内的子系统之间由“和”“除了”等连接词连接,例如“火”+“炸药包”=“爆炸”。然而,过往各种类型电子游戏的语法连词与词汇之间的关系过于僵死,设计者给出的实际上都是特定词组或特定语句,火把可以在某个特定任务场景中点燃炸药,也可以只点燃位于该场景中的炸药,却既不引燃场景中纸片等其他易燃物,也不能在其他场景中点燃炸药包。换言之,玩家在传统电子游戏中所做的是为若干个结构要素补上设计者早已写好却故意挖空的那个连接词,在这种电子游戏模式下,主导权依然掌握在设计者手里。

在新型电子游戏中,设计者放开了主导权,将笔交给了玩家。设计者只规定好系统间合乎逻辑的语法以及相当数量的词汇,玩家作为主体在各符号之间建立起新的意义。现象级电子游戏《塞尔达:荒野之息》就是这样的典型例子。设计者通过对过去狭窄的语句系统进行修改,成功盘活了整个系统,几乎打通了所有子系统之间的交互。即火焰、雷电、各式行为都被设置为独立的符号系统,可以自由与其他系统进行交互。例如捕猎,玩家不再被规定只能去往地图特定的区域完成捕猎行为,而是可以在任何合适的地方进行捕猎。同样,对捕猎所需要的工具也撤销了局限,鱼竿不是完成钓鱼行为的必要条件,玩家可以利用一切所能想到的工具,往水里扔炸弹、徒手抓鱼、弓箭等都可以完成捕鱼行为,唯一的区别在于效率的高低。设计者向自然语言学习,将各类要素依据属性分类归入不同系统,例如雨水会降低火势、河水能灭火等,其底层语法就是“水能灭火”。同样,风会影响火势的走向、人的前进速度,与此同时,温度也叠加影响了人的状态和火势的高低;操纵角色跳跃时需要考虑阻力等因素,天气的动态变化也会使同一关卡的难度发生变化,如此多维叠加的系统就构成了一个拥有无限可能的意义母体。任务也就不再只是寻找出设计者省略的某个词汇或隐去的语法,而是给予玩家初始点与目标。但玩家即便是目标一致,对同一关卡的体验也是千人千面。这是因为新技术的支持使电子游戏系统拥有了纵向的记忆性和横向的关联性,玩家的每一步都被记录在数据系统里,因而面对同一关卡时需要同时考虑过去因素和时下语境的影响,哪怕都是操纵角色跳到对面的悬崖,时下的

^① 约翰·赫伊津哈:《游戏的人》,多人译,中国美术学院出版社,1996年,第11页。

^② Лотман Ю., *Внутри мыслящих миров. Человек - текст - семиосфера - история*, Москва: Языки русской культуры, 1996, С. 175.

风速所制造的阻力都会影响同一关卡在不同时段的难度，玩家所操纵的角色过去的成长情况也决定了玩家能否无视风速阻力跳过悬崖，或者必须寻找顺风的天气借力跳过悬崖。在这些变量的影响下，玩家可以依据自己独特的语境选择不同的要素组合出的效果来完成目标，电子游戏由此也终于从僵死、静态的数值中解放出来。

众多变量大大增强了电子游戏的意义潜能和不可预测性，经由同样作为变量的玩家之手生成出来，也就增强了电子游戏的生命力。“对领会者来说，不是通过对艺术作品的内在审视来领会创作者所创造的东西，而是通过将其与所试图再现的客体——生活相比较而变得清晰。因此，通过与现实对比来理解的作品，也需要与新理解的现实进行新的对比。从逻辑上讲，认识艺术和生活之间的相似性的过程不能比作一条直线，而是一个螺旋，其转折的数量取决于艺术创作的深度和它所再现的生活的复杂性。在现实中，它是一种流动的相关性，一种关联性。”^① 生物学家布朗（F. A. Brown）为了研究生物节律，曾将海里的牡蛎放入芝加哥的一个地下室里。最初的两周，身处人造海水中的牡蛎按照它以往的规律，随着千里之外的潮水的涨落起居，两周后却变换成了内陆城市芝加哥的潮汐表。布朗认为，这是牡蛎从感知的气压变化中得到了应该的潮汐时间，从而更新了“应跟随”的节律。^② 牡蛎通过与气压的“对话”，在其环境界中为芝加哥带来了一片并不存在的海。跨越边界的玩家正如同来自大海的牡蛎，所携带的文化背景为电子游戏的符号系统带来了异质性内容，内部与外部信息的对话就碰撞出了源源不断的意义——符号诞生于这样的对话，也产生新的对话。

四、元宇宙中的玩家群体：“新复调小说”

自然语言处理等技术的发展同样为电子游戏符号系统的意义潜能提供了技术力量。玩家的行为数据经过脱敏处理后被总结成相应的操作、兴趣偏好，玩家个体的电子游戏世界也就更具个性化，甚至电子游戏内 NPC^③ 的台词都会根据不同的玩家有相应的调整，每个玩家都拥有其独特的游戏星球，不同玩家之间的交互也就拥有了更多的可能。在《死亡搁浅》中，玩家通过各自行为的结果相联系，众多玩家共同走过的荒地会形成新的小径，某一玩家建造的建筑会被同步到整个电子游戏系统供其他玩家使用，或者阻碍其他玩家。玩家可能在这个宇宙里永远不与其他玩家碰面，但这些痕迹依然成了其他玩家存在的象征符号。每个玩家在每个时刻都拥有自己特殊的世界，但同时也与所有玩家共存在一个宇宙中，通过彼此创造的痕迹相互连接、相互丰富。设计者将钢筋水泥罗列在一起，以规则为引力，将各个孤立旋转的玩家星球联系成宇宙。宇宙中的玩家建造出造型各异的大厦桥梁，一呼一吸之间相互影响，也就长成了数字世界中一个生机勃勃的元宇宙。在元宇宙里玩家们形成了近似真实的社会生态，在电子游戏语言的基础上构建无数个“可能世界”。新玩家的加入或旧玩家的退出构成了电子游戏作品无限的未完成性，也就为电子游戏带来了尚未延展的各种可能。由此电子游戏成了全新技术手段下的“新复调小说”。

巴赫金在区分“独白”与“复调”小说时，指出两者最大的区别在于“独白”小说统一在作者的意志下，“复调小说”中则出现了相互对话的他者，这些他者与作者权力平等，不由作者的意志过滤而存在，也不由作者的立场支配，可以有自己独特而自由的表达，如同复调音乐一样，作者也只是其中的一个声部。不同之处在于，巴赫金“复调小说”中的多个声部来源于作家本身割裂的、甚至相互矛盾的“子人格”，而在电子游戏中，玩家群体成了“子人格”一般的存在，但具有“子人

① Лотман Ю. М., “Некоторые вопросы общей теории искусства – 1. Специфика искусства (постановка вопроса),” *Sign Systems Studies*, Vol. 1, No. 1, 1964.

② Frank A. Brown, JR., “Persistent Activity Rhythms in the Oyster,” *American Journal of Physiology-Legacy Content*, Vol. 178, No. 3, 1954.

③ 此处 NPC，英文全称为 Non-player Character，中译为非玩家角色，是游戏中不受真人玩家操纵的角色。

格”无法比拟的丰富性和创新性，围绕规则共同撰写一部作品。在玩家影响文本意义的现象中，最具代表性的是沙盒游戏。沙盒游戏由沙盘游戏演变而来，基本上没有主线剧情，玩家投身其中，通过自己的力量建造、探索、改变世界。相对于剧情电子游戏对设计者负责最初的内容创作的要求，沙盒电子游戏给了玩家创作自由，设计者只需规划出最底层的语法和最基础的词汇，剩下的主笔权全交给玩家，连任务的设定权都掌握在玩家手里，即使玩家不完成主线任务，也不会对电子游戏体验造成太大的影响。玩家之间可以互相探访，也可以在游戏所搭建的论坛分享自己的游戏心得或者数据供其他玩家参考。其他玩家通过导入该玩家的数据就可以获得同样的效果，并在这样的效果上辅以自己的修改。换言之，玩家每一个微小的操作都会对自己乃至整个电子游戏生态产生或大或小但不可逆转的影响。由此，玩家不只为设计者划定的任务和目标所驱动，也为自己设定的目标所驱动，完成主线剧情任务也不再像阅读完一本书一样等于电子游戏的完结。实际上，即便在剧情电子游戏里也存在很多小型的沙盒场景。例如现在最普遍的“捏脸”环节，就是玩家对自己电子游戏角色的性别、外貌、穿着甚至性格的主动创造。全世界销量最高的电子游戏《我的世界》创造了目前电子游戏史上互动最多、最好的传播平台，依仗的就是将自由还给玩家。游戏没有剧情、任务和成就系统，玩家只需要发挥自己的想象力，就能建造任何想要的世界，意即创作自己的文本。设计者无需再费心去创作更多的剧情来延续电子游戏的生命力，玩家通过在论坛上分享搭建心得、素材，创造了源源不断的新文本、新词汇甚至新句法。游戏甚至反过来影响了现实，中国传媒大学就在《我的世界》里搭建了全景校园，在线上举办了因疫情被迫取消的毕业典礼，学子操纵着自己的角色在元宇宙中相遇，走上舞台完成拨穗仪式，其本质依然是人与人——玩家与玩家之间的互动。如果说在线性、多线性剧情电子游戏里剧情主导权掌握在设计者手中，设计者事先写出自己想要表达的故事，玩家获得的是探索自由和对电子游戏节奏把握的自由；那么在沙盒电子游戏里，玩家获得的是创作自由，故事在玩家参与电子游戏过程的具体语境中生成。因为心智之间永恒的差异存在，符号在传播和再传播中的意义衍生、变异甚至重组现象也将永不止息，人由此被包裹在随着时间洪流愈发复杂的符号系统中，无法像蚂蚁筑巢一样对凡事辅以确立无疑、不加更改的流程，但其他动物也无法像人类一样拥有整体、系统、多角度的观察和反思立场，人类也正因为此获得了更高的行为灵活度，如塔尔图学派另一理论奠基人尤克斯库尔（Jakob von Uexküll）所言，“如果普拉克西特列斯的记忆中关于所有神的形象只存有一种模式，他还能创作出优秀的愉悦我们眼睛和心灵的新作品吗？”^①

五、结 语

在虚拟世界日益挤压人类生存空间、符号爆炸的今天，符号处理和传播的速度将人类圈在一个越来越小的空间内，人类如同被放置在人工海水里的牡蛎一般，被抛入数字信息世界无边无际的海洋里。如果说信息技术的发展为人类带来了第二个“大航海时代”，那么电子游戏就是信息海洋中不可忽视的一艘巨轮，载着栖居在虚拟世界中的“灵魂”驶向代表着新关系、新存在的未知大陆。电子游戏将来自不同时空的个体联系在一起，也就成为个人言语与他人言语、个人言语与整体语言发展的微缩观察皿，更有助于对复杂系统内的符号活动做出更好的理解。应当更新传统的时、空、主体定义，在数字时代的主体与外部世界之间的理论对话中，探寻多媒体接触为人类乃至地球带来了一片怎样的海。

（责任编辑：邝彩云）

^① Jakob von Uexküll & Thure von Uexküll, “The Eternal Question: Biological Variations on a Platonic Dialogue,” *Sign Systems Studies*, Vol. 32, No. 1, 2004.