

规则与符号的关系:游戏传播的另一个研究视角

——以《王者荣耀》为例

陈 静 周小普

【摘 要】关于游戏的文化与传播研究,目前学界仍普遍局限于符号及叙事的范畴。本文以“编码解码”理论为基础,同时将游戏视为一种规则媒介,指出游戏中的符号本身就是规则的凝结,规则与符号之间的互动是游戏独特的意义生产空间。将游戏规则纳入到文化研究的范畴之内,并获得以下发现:一是游戏规则不降维度,规则限制的是玩家主体而非符号;二是游戏规则分布呈逆向结构,越宏观层面的游戏规则越存在更改转圜的空间,而越微观的规则越不容修改;三是游戏规则与符号系统之间存在维度拉扯:符号修饰、缓解规则的直接作用,而规则通过玩家将符号带入现实生活;四是游戏作为媒介,具有一种独特的透明性。

【关键词】符号;游戏规则;规则窄化;编码解码;维度拉扯

【作者简介】陈静,中国人民大学新闻学院博士生;周小普,中国人民大学新闻学院教授,博士生导师。

【原文出处】《当代传播》(乌鲁木齐),2018.4.41~44

互联网时代,游戏在文化与传播方面日益表现出它的强势。这种强势不仅体现在影响力的强度上,更体现在其影响方式的隐性化上。目前关于游戏产业、游戏的社会影响以及玩家的研究仍局限于从符号与叙事层面出发,成为文学研究与影视研究的简单拼接,对游戏玩家的研究也沦为普通的受众研究,无法揭示游戏作为媒介的运行原理,因此其所涉及社会问题的探讨与批判、匡正也显得较为苍白。

游戏是一种规则系统。^①本文认为,游戏更是一种规则媒介。理由在于:一是游戏规则是区分游戏与其它任何一种媒介的关键;二是游戏规则是区分这种游戏与另一种游戏、同种游戏中这一款与另一款的关键;三是游戏规则是玩家与游戏、玩家与玩家之间得以实现交互的前提条件,也是游戏得以成立的根本;四是游戏规则是游戏乐趣产生的基础。而同时,符号又不应仅仅被看做是规则的外在包装与修辞。游戏中的符号系统融聚了大量来自文化与现实社会的信息,这些信息与游戏规则之间存在着复杂、微妙的互动,它们决定了规则在何种层面、何种程度上与玩家对接。

基于此,本文从影响力与争议度的角度考虑,选择多人在线格斗游戏《王者荣耀》作为案例,探讨游戏意义生产的内在机理。

一、游戏角色:隐在的规则结构

游戏的符号系统纷繁复杂,包括声音、影像、故事等。游戏角色是其中的关键。简单来说,游戏角色指在游戏中由玩家持续操控的固定人物或物品(如赛车游戏中的车辆)。在当前的网络游戏中,角色是游戏系统中最为重要的一项:无论是游戏过程、游戏消费、玩家讨论还是商业游戏广告都围绕着角色进行。角色是玩家与游戏的直接接口,玩家与角色之间的关系决定了玩家与游戏之间的关系。因此,本文以角色作为符号系统的代表展开分析。

(一)局限于符号层面的游戏角色

一般而言,游戏角色是由很多符号组成的集合:性别、职业、技能、装备、服饰等,而这些符号通过不同的组合进行不同的叙事,展现不同角色的特征。例如,《王者荣耀》中的荆轲角色:游戏中荆轲被设定成为女性,职业定位为刺客,手持一对峨眉刺呈现出进攻的姿态,表征其拥有强大的攻击技能等。

目前关于游戏角色与玩家关系的主流认知基本上沿用着“化身(AVATAR^②)框架”,将玩家与角色之间的联系建立在寻找象征继而代入情感的符号学逻辑之上。例如,“A与B(玩家)把对自我的完美想像或现实生活中被压抑的自我投射到a与b(角色)的身上,从而使a与b具有类自我形象与类自我个性。”^③不难看出,这种“自我投射”从符号学理论出发,与心理分析直接结合,是一种文学与影视等媒介研究的常规路径。

作为符号学经典的“编码解码”理论在对视觉媒介的研究中发挥了重要作用。霍尔在20世纪70年代发表的文章中,探讨了意义创造过程中“编码”和“解码”这两个不同的阶段,他指出主流意识形态的传播正是通过这两个实际操作上极其复杂的阶段而实现的。在传媒研究领域,意识形态分析代替了过去的效果研究。不能否认,即使在游戏中,符号系统也确实具备强大表征功能并且能够携带大量的意识形态信息,从而影响玩家的游戏体验与游戏选择。但是符号系统是意义或意识形态唯一的载体吗?编码解码是唯一的意义生产方式吗?

事实是,对于操纵角色的玩家而言,决定他们是否能够获得意义的关键因素,显然并非如同解读某个电视剧角色那样在编码、解码的基础之上构成“同一投射”的心理模型,而在于他们的操作、体验与游戏结果之间的关系。

(二)作为规则结构的游戏角色

目前学界通常将“规则”定义为被普遍认可的对人的行为的明确规定,或具有普遍性的行为模式。它在逻辑上包括行为模式的适用条件、行为模式,及其所产生的结果三部分。^④由此,本研究认为,规则的本质是限制。规则通过限制及后果设定产生意义,它与符号(包括叙事)通过标识产生意义的路径具有根本不同。这种限制在游戏中存在的形态及其与符号的关系是游戏作为一种独特媒介产生意义的基础。

以《王者荣耀》为例,该游戏角色的符号结构由职业、属性、装备、技能、外观(皮肤)等一系列元素构成。而被大多数研究者忽略的是,这些符号首先是规则,其次才是符号。而同时,玩家在遵守游戏的得分规则、胜负规则等高级规则之前,首先要遵守凝结

在角色中的规则,即游戏的基础规则。这种具现化的规则较之高级规则更为刚性。就职业设定而言,游戏中的荆轲职业定位是“刺客”,如果玩家选择这一职业的游戏角色,就意味着他必须遵守如下的行动准则:一是避免正面交锋;二是比其他玩家对游戏整体局势更加敏感,以便及时辅助队友;三是做到最高速度的位移,并隐藏自己的踪迹;四是在游戏合作作战时,必要时需要做出牺牲自己来攻击敌方的选择。因此“职业”本身就是一系列既定的规则。这种规则虽然与游戏的奖惩规则不同,并非用于规制符号而是融于符号之中,但它们通过玩家的操作反馈来得以执行与贯彻。玩家违反这种职业规则进行游戏操作,他(她)面临的的就是游戏的必然失利。

规则本质上限制的是玩家的社交模式,是一种社交规则。当玩家选择某种职业时,他(她)事实上是选择了在某个既定范围内以某种身份与其他玩家进行协调、商议、合作。作为规则的职业所包含的意义只能通过遵守或者违背这种规则的实践行为来产生。与此同时,游戏角色的其他构成部分都凝结着对某种行为模式的限制,也就是某种规则。譬如,一是外观或皮肤^⑤——视觉规则。游戏皮肤首先是一种视觉规则,其次才是一种视觉符号。一方面其他玩家可以以此来合作或对抗的预判信息来源,另一方面,在游戏的进行过程中,不同级别的游戏皮肤也会产生某种程度的视觉干扰,对比赛进程造成影响。视觉规则是一种对身体层面进行直接限制的规则;二是属性——认知规则。每一个人物角色都对应固定的属性,这种属性决定了选择使用这种角色的玩家事实上等于选择了既定的操作框架。这也就意味着在游戏过程中必须遵从这种属性所勾勒的操作规范与操作思路;三是装备——认知规则。装备通过在程序上设定条件来对玩家进行限制,这就要求玩家必须在尽可能短的时间内建立信息结构并概括出其对当下自身行动的意义;四是技能——操作或身体规则。技能规则是一种直接作用于身体层面的操作规则。技能规则对玩家的身体实施了既定的限制。

(三)规则之间的从属关系

单独的游戏规则通过“限制”来产生意义。而游

戏规则与规则之间的从属关系本身承载着更为核心也更为抽象的、意识形态层面的信息。例如,属性规则是一种方针、观念。不同的是,装备规则更接近一种知识。在《王者荣耀》中,属性规则直接从属于装备规则(通过组合装备来固定属性),这就让该款游戏具备了一种“认知结构决定行动原则”的现代性氛围。而正是身体层面的技能规则具有相对于意识层面的属性规则的优先级别,使这款游戏一方面可以覆盖各个年龄、经济收入、教育层次的玩家;另一方面也导致玩家人群中普遍出现话语暴力、非理性消费、游戏沉溺等社会问题。

二、规则与符号的维度关系:规则不“降维”

霍尔在《编码·解码》文中有一个生动的比喻:电视屏幕里的狗再逼真也不会咬人,以此来说明视觉符号具有“降维”的特点;而所谓的意识形态的碎片就是通过降维过程来注入的。规则却截然不同,游戏中的核心规则虽然凝聚在游戏符号中,呈现出强烈的虚拟性,但游戏规则从头到尾都是对人的限制,而非针对符号的限制。

首先,游戏中任何一种细枝末节的规则所限制、约束或者惩罚的都是玩家本人而非游戏角色。尽管游戏中的死亡与现实中的死亡带来的后果不可同日而语,但实质上都是对个体的某种存在的剥夺,例如“死亡”是角色的,但被剥夺的是活生生的玩家。因此我们不妨说,游戏中的狗真的会咬人,只是流淌的是假血。这是游戏与视觉媒介最根本的差别。规则是从来不降维度的。这一特点可以帮助我们超越符号层面和心理层面的分析去对游戏成瘾、游戏性别问题等进行考察。

其次,无论赛制层面的规则还是凝结在符号中的、现实层面的或游戏层面的规则,都是对人真实行为的限制。而游戏中不降维度的限制作用是建立在海量的人机交互实践之上的。玩家要熟悉、适应某种规则必须经过成千上万次的预判、点击、控制、结果承受与新的预判,循环往复,从而使它被身体所记忆。因此,规则所产生的信息是超越意识与符号之间的编码解码过程而直接作用于身体的。

三、规则与符号的结构关系:规则的逆向结构

游戏中的角色规则结构则是一套逆向的、开放

式的系统,越接近玩家操作端的规则越难以更改,因为通过大量操作实践已经被固定下来了,如装备;而越远离操作端的规则中出现修改的空间越大,如限时规则、胜负计分等。本文认为,游戏与现实的本质区别并非因为其规则呈现的虚拟性,而在于游戏规则严格程度等级的分布秩序与现实规则相比是倒置的。在游戏中,越高级、具有统摄性的规则越可协商、可违抗,而越微观、具体、接近身体操作的规则的转圜空间越小。例如《王者荣耀》中的参与游戏规则如“防沉溺系统”的限时规则实则充满了可协商、可松动的空间。而具体游戏过程中某件道具或装备的功能则由计算机算法严加固定。游戏成立与玩家获得乐趣的根基恰恰在于此。

游戏正是通过这种倒置、错位、颠覆或者说解构的方式来处理规则与符号之间关系的。这种获取新的权力空间的手段,不能仅仅被视作一种革新或者革命,这样它就会被简单地理解为一种个人的意愿或者行为。本文认为,它是存在于规则与符号两者关系中的一种内在必然。

符号是亲和的,可以随意操纵、搭配、支使,而规则是“必然分级的”。规则是一种限制,无论从任何方面限制,都自然会产生限制程度的不同,这种限制程度实质上是时间性的。以规则为本体的游戏必然会被导向一个时间节点——结果。导向结果是游戏的第一规则。当霍尔说“语言没有零度”时,他其实指的是符号没有一个起始点,但是有规则。

现实社会规则的时间视野是无限的,所以它必须从最宏观层面、最紧要处制定规则的原点:关于政权、领土、生命——对于这些事物的捍卫必须是不容动摇且惩罚严厉的。而之后的经济、文化、交通,其限制程度和惩罚程度则逐步放松,再到衣食住行,则充满了随意性。而游戏(至少游戏的初衷)是指向有限时间的,游戏总要结束,以便不干涉正常的社会生产生活。所以游戏规则的原点必然是从最低层级开始并往上递推的,这就导致每个棋子的活动范围、每个角色的动作判定等细节规则是不容撼动的。《王者荣耀》游戏的高级规则一直裹挟着符号在不停地增补修改:新的角色加入、新的游戏地图出现、新的防沉溺系统推出、新的世界观架构呈现……但基本操

作规则始终没有发生过丝毫改变。这就是游戏规则的逆向性。当然这种特性是建立在以现实规则为参照的基础之上的。

但一个值得注意的现象是,在大型网络游戏中游戏账号的出现使游戏中的时间格局开始越来越像现实时间,游戏社区也越来越像现实社会,因此毫无意外的,游戏中的高级规则开始得到强调并赋予了严格处罚的权力。这是另一个研究方向。

四、规则与符号的互动:“维度拉扯”

(一)降维:符号——规则

规则不降维是相对于在视觉媒介中符号降维的特性而提出的。规则的不降维性给人带来直接压迫,但是适应并掌握之后也会通过游戏中的胜利产生直接的释放。符号对这种直接的刺激进行降维,以便对之进行缓冲和解释,从而使玩家的行为、体验、感受、认知被赋予某种意义,或者说为游戏这种非生产却占据真实的人类精力、情感的行为提供来自文化与社会合法性,关于游戏的松弛论、^⑥复演论、^⑦演练论^⑧等基于功能主义的理论视角都是为这种合法性进行辩护尝试的体现。符号在这里是作为符号资源存在的。“符号令规则降维”这一点我们可以从无数个游戏被视作虚幻世界的例子中看出,这种降维的影响力巨大而隐蔽,以至于游戏给人带来的伤害和收获都被一概忽略。另外,游戏中的符号系统具有“显著反馈”的特点:不论输赢胜负,玩家在游戏中的操作行为总能得到有效的符号反馈——时间上的迅速,程度上的强烈。这种效果是迥异于现实生活的缓慢压抑与波澜不惊的,这种便利性大大增强了符号的降维功能。

(二)升维:规则——符号

不降维的规则会对降维的符号进行某种提升。当规则被具现化到符号之中后,人类真实的受、想、行、识并不甘心被束缚于这些低维度的胜败、生死、故事与事物之中,从而产生一种迫切的、将符号世界中的片段或局部再现到现世的诉求。符号被强行从媒介空间搬移到现实空间几乎是一件无法避免的事情。或者换种说法,在游戏中通过海量规则实践与规符实践而获得的那种思维技能,与身体技能必须在现实中得到施展。施展的形式有很多种:将现实

的利益牵扯到游戏中是一种,例如赌博;将游戏中的符号再现到三维空间中是另一种,例如Cosplay、昂贵的游戏道具模型引发的收藏热潮等;再或者将游戏规则适应过程中产生的语词、句型、语态等语言符号直接代入现实语境,“皮皮虾我们走”“厉害了我的哥”等所谓的流行语迅速攻占话语空间,这样的例子更是比比皆是。需要强调的是,正是因为游戏规则不降维所带来的真实压迫与刺激,它的语言生产才充满了和现实逻辑强烈对抗的特征。

(三)维度拉扯

规则与符号作为游戏中的两个重要元素,彼此之间构成了两个相对独立的意义系统。规则系统通过海量的限制反限制实践来生产或者传递意义,并敦促玩家对符号系统的信息进行解码;符号系统则通过显著反馈效应来承载文化中已经完成编码的信息。而游戏作为媒介,真正的、不可替代的意义生产过程存在于两者之间或紧张或舒缓的维度拉扯关系中。

事实上,游戏对玩家的挑战,或者说游戏真正乐趣的来源往往并不在玩家是否能够掌握规则并到达某种结果,也并非由玩家能否理解游戏符号中的文化内涵所决定。就像一名极度沉迷的赌徒,以轻易的方式获得钱财(规则)可能是他的初衷,而掷骰子那种简单快捷的游戏形式(符号)可能是他选择这种渠道的依据,但真正令其成为赌徒的,却往往是在游戏的过程、结果与象征意义(命运、神灵的眷顾或者个人的出色才华与禀赋)之间建立起来的某种联系。只有当这种联系建立起来,游戏才真正开始生产属于它自己的意义,它作为千夫所指的毒品或者万众期待的乌托邦的媒介身份才得以成立。

五、游戏的媒介特质:透明性与即时在场的编码实践

霍尔将意识形态指认为隐藏在场的编码实践。这一点对于作为视觉媒介的电视来说是毋庸置疑的,视觉语言从来就不具备透明性与自然性,其中掩藏的是“深度的符码、习惯性与近似的普遍性”。但是在作为规则媒介的游戏中,却呈现出一种独特的“透明性”。

对于普通的电视观众来说,如果没有专业知识的普及与介入,极有可能出现的情况是电视看得越

多,对意识形态这类隐藏信息的存在以及其如何被编码进入符号的过程就越糊涂。事实上我们身边的大部分重度电视观众都没有也不会主动意识到“剪辑”这一工种的存在。流畅性作为剪辑工作成功标准,其真实目的正是为了隐藏编码流程,这也是为何电视编码与解码之间会出现大幅偏差的原因。然而即使是刚入门的游戏玩家都会清楚明确地觉察到规则想要传达的信息,以及其进入的方式。因为玩家的身体是即时地参与到这种意义实践过程中的。

游戏规则与规则之间的优先级别嵌套关系、规则与符号之间的维度拉扯关系可以承载意识形态并且使之固定下来。而与视觉符码中前置性(隐藏在场的)意义实践不同,游戏中的意义实践是即时在场发生的,这种即时在场的意义实践(通过熟悉与操作规则完成)与隐藏在场的意义实践(通过符号解读完成)共同进行。即时在场的意义实践是在身体层面进行的,而隐形实践则在意识层面中完成。而无论哪种游戏,玩家都是在追求这种即时在场的意义实践。了解、熟知并灵活运用这套规则结构是每一个玩家顺利进行游戏的关键。玩家能够通过操作实践洞悉这种规则的存在与其存在的目的。即时在场的、高频次的、身体的意义实践奠定了游戏媒介的透明性。

六、结论

游戏作为一种媒介,承载并传播着大量信息并且影响深远。游戏本体是一种规则结构,如果仅仅从其符号表面探讨意义传播势必会产生大的疏漏。但直接跳过符号分析规则又会忽略游戏中丰富的文化内涵。游戏角色是玩家与游戏世界的符号接口,同时也是一种基础规则系统。本文以“编码解码”理论为基础,从角色切入,探讨了规则与符号之间深层的互动及其特点。

在游戏意义生产的过程中,规则通过直接实施

各种精巧的、富于逻辑的限制而将玩家带入一种与现实世界逆行的结构之中,但符号资源在提供故事与奇观的同时也在解释、润色这种限制。而当不同的故事、奇观与不同的规则发生契合时,或者当不同的规则由不同的声光影色掩盖得不露端倪的时候,游戏真正的意义才开始产生。而游戏的意义产生过程又是透明的,可以被玩家所自觉的。这种截然不同的模式不止决定着游戏如何对玩家与现实世界产生影响,也是认知互联网时代传播形态的关键,存在着巨大的探索空间。

注释:

①Jesper Juul(2005), Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds MIT Press, pp56-121。

②梵语,原意指道成肉身,即神灵下凡化作人形,在计算机术语中被引申为在虚拟环境中互动地再现一个人。

③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》,《福建论坛:人文社会科学版》2010年第4期。

④严存生:《法制与社会发展》2005年第5期。

⑤“皮肤”是一种程序插件,但随着目前游戏系统的完善,游戏皮肤被赋予了物质性,一旦通过战绩或购买的某种特定方式获得,游戏皮肤就会存储于玩家的账户里,是一种财产化的游戏资源。同一个角色通过不同的皮肤会出现完全不同的外观效果。

⑥德国的哲学家、心理学家拉扎鲁斯提出了“松弛理论”,认为游戏的目的是为了恢复工作中消耗的能量。

⑦美国心理学家霍尔提出了著名的“复演论”。该理论引发了较大的争议。霍尔将进化论运用到个体心理发展,认为儿童在出生前的胎儿时期复演了动物的进化过程,而出生后的游戏则是一种对人类祖先生活的记忆。

⑧学者卡尔·格鲁斯提出了“演练论”,认为游戏的目的就是联系并加强成年生活需要的技能,是未成年者在进入社会前对各种情节进行演练的方式。