

叙事学与游戏学: 21世纪初西方数码游戏研究中的论争

黄鸣奋

(厦门大学中文系,福建厦门 361005)

摘要: 数码游戏既是当今文化产业的重要组成部分,又是艺术理论的重要研究对象。西方学者或将它当成传统艺术的延伸,从叙事学的角度加以阐释;或强调它的特殊性,致力于建构自成一家游戏学;或采取折衷的做法,试图兼取叙事学和游戏学之所长。从借鉴的角度看,我们必须更新叙事学的观念,以适应数码游戏发展对理论的需要。

关键词: 数码游戏;叙事学;游戏学

中图分类号: G898.3; J02

文献标识码: A

文章编号: 1673-5420(2011)01-0008-08

数码游戏如今已经是庞大的产业。在令许多玩家废寝忘食的同时,它向学术界提出亟需回答的问题:该用什么理论对其内容加以评价与阐释?就此而言,西方数码游戏研究存在迥然有别的三种取向:一是沿用艺术理论,认为数码游戏的核心是叙事,以美国学者默里为代表;二是瞩目数码游戏的特殊性,仅仅将它们当成游戏(而非某种文本或叙事形式),认为玩的动力学和交互对游戏来说是最为重要的,以挪威学者阿塞斯、芬兰学者埃斯凯利宁为代表,号称“游戏家”;三是折衷性意见,认为游戏学和叙事学的对立是人为的,游戏学并不排斥叙事学,以美国有线电视卡通网络游戏设计师佛瑞斯卡为代表。

一、数码游戏研究的叙事学取向

早在20世纪90年代,默里就已经从叙事学的角度对数码游戏加以考察。其代表作《全息面板上的哈姆雷特》(1997)广泛征引,深入剖析,在数码叙事学发展史上具有重要意义^[1]。进入21世纪之后,仍有人沿着这一思路进行开拓。例

如,英国威尔士大学阿特金斯《不只是游戏:作为小说形式的计算机游戏》(2003)一文更多地着眼叙事学,而非后结构主义或后现代主义。他认为计算机游戏需要作为小说、作为文本的有见识的阅读。阿特金斯所感兴趣的是“游戏—小说”,即那些有潜能发展成为近于当前文化上处于支配地位的流行小说形式(包括小说、电影与电视节目)的游戏体裁。它们包括作为游戏与小说之混合的《古墓丽影》、《半条命》,作为小说与历史之交叉的《近战》,以及允许创造与管理虚拟性社会建构物的《模拟城市》。玩家在玩游戏时充分认识到它是一种游戏,也认识到生活并不是如此方便地根据叙事原则组织起来。当代游戏—小说玩家不是访问“比生活更美好”的东西,而是访问“并非生活”的东西,访问文本形式的“半条命”,访问某些从“之间的空间”涌现出来的东西,访问“模拟”,而不只是访问“仿真”。简言之,他们访问文本。游戏—小说可能是逃避现实的,就像诸多不同形式的小说那样;但这种逃避的实用性要求我们认识返回的必要责任。计算机游戏并不允许我们有意义地进入另一世界。

收稿日期:2011-02-24

作者简介:黄鸣奋(1952-),男,厦门大学中文系教授、博士生导师,主要研究方向为古典文论、文艺心理学、数码艺术与网络文化。

基金项目:国家社会科学基金艺术规划项目“西方数码艺术理论六十年”(09AA001)

就此而言,“现实主义死了,现实主义万岁!”^[2]他所主编的论文集《视频游戏、玩家与文本》(2007)旨在显示计算机游戏如何进行意义交流、为玩家提供愉悦感,涉及的作品除《模拟城市》之外还有《侠盗》、《波斯王子》、《毁灭战士》、《雷神之锤》、《魔兽世界》、《街头霸王》等^[3]。此外,游戏设计师克劳佛也对叙事研究贡献不菲。

在叙事学取向上,西方数码游戏研究已经取得了令人瞩目的成果。例如,格拉斯奈(1960-)从1978年开始研究计算机图形,1988年获得北卡罗莱纳大学计算机博士学位。其后,他将研究范围扩大到计算机游戏领域,出版了《明天的故事:交互性娱乐的未来》(2003)^[4]、《21世纪互动叙事技巧》(2004)^[5]等著作。在互动叙事方面,他主要阐述了如下观点:(1)伟大的故事都与“人”相关。将游戏和故事结合起来是件很有趣的事情。对有些人来说,能够亲身进入到游戏的世界里这个想法本来就具有相当的吸引力。(2)虽然法则和原理可以帮助我们创造出新的角色,但要创造成功的角色,需要结合技术、想象力和对于人与生俱来的天性的了解。(3)在任何故事里的最重要构成因素是情节。(4)故事作者可以通过前后一致并精准地铺陈的每个小情节来确保自己的权威。当观众所知道的信息有限时,就不能够了解角色的性格到底为何;但是,如果当作者给与观众过多的信息,观众又失去了可以用自己的经验去填补那些空白的乐趣。两相比较,对于作者来说,不及有时候比超过要好。(5)游戏能够吸引玩家的主要原因是它们包罗万象。游戏普遍将“胜利”作为终极目标,但这并不代表它是驱使玩家玩游戏的唯一动力。(6)在不同的游戏里,玩家必须遵守不同的规则。从游戏规则就可以推知游戏的本质,以及游戏可能的进行时间。玩家若要获胜,可以经由三种途径,即生存、竞速与得分。(7)游戏之所以让玩家觉得有趣,重要因素之一是其不可预测性。这种属性其实是来自玩家本身反复无常的个性、不理智的行为以及他们天真的本质。(8)冲突是架构故事的最基本的要素,但游戏本身并不是一个故事。游戏所关心的是结果,最后的分数就是最后的结果。而故事关心的则是过程——角色们在想以及做什么,他们在追求目标的过程中有什么改变,观众又如何评价整个结果。(9)在有分叉的情况下,观众的任务就是要去决定故事接下来的情节

要如何发展。(10)研究最近的游戏作品,有助于了解同时包含人性及电脑特性的娱乐事业的特质为何,并且避免落入别人已经有过的陷阱。(11)要认清观众从被动观察者向主动参与者的转变,进而探讨玩家如何与各种模拟状态达成互动。(12)要创造新形态的参与故事,先决条件是创作出一种可编程的适应性系统。(13)故事环境就是一个社交的场合。(14)故事环境可以被设定在任何地方、任何时间讲述任何人的故事,总而言之无限宽广^[6]。

有三种常见的观点支持数码游戏的叙事性:我们将叙事用于任何东西,换言之,任何东西都是叙事的,任何东西都能作为叙事来展示;多数游戏以叙事性介绍和背景为特征;游戏与叙事共享某些性质。不过,数码游戏毕竟不同于传统艺术。哥本哈根信息技术大学尤尔《游戏讲故事?》(2005)一文指出:游戏不是由电影、小说和戏剧所形成的叙事媒体生态学的一部分;在游戏和叙事中时间起作用的方式不同,因为玩家事实上在做某种事情,这成为游戏世界时间和游戏时间的汇聚点;读者(或观众)与故事世界的关系,不同于玩家与游戏世界的关系,因为玩家被激励以将能量投入游戏的原因是游戏对玩家的表演加以评价。必须承认以下三点:玩家确实讲述游戏进程的故事;许多计算机游戏包含叙事要素,在许多情况下玩家必须通过玩才能看到某个场景或实现某种叙事序列;游戏与叙事共享某些特性。但是,应当注意以下问题:游戏与故事之间无法以小说和电影彼此改编那样的方向彼此翻译;在交互的“现在”和叙事的“过去”与“先前”之间存在与生俱来的冲突;玩家既是游戏之外的经验主体,又在游戏内扮演某种角色^[7]。斯特恩《拥抱结合性爆发:交互性故事研发简述》(2008)一文认为:作为一种体验叙事的新形式,数码交互性故事拥有变成21世纪首要艺术形式的潜能,但这种潜能还远未实现,不论是和主流人工智能技术还是和电影或视频游戏相比都是如此。对它来说,玩家的作用是至关重要的,意味着他们必须能够在诸多不同方向上引导故事发展,这就要求系统必须包含巨大的故事内容以支持上述能力。由人工事先准备这些内容,工作量之大是可想而知的。解决的办法是从较小的模块实时生成故事内容。除此之外,还必须开发出合适的界面,并将二者结合在一起^[8]。

二、数码游戏研究的游戏学取向

2001年,在布朗大学召开的一次研讨会上,人们用“游戏学家”来称呼埃斯凯利宁、尤尔、佛瑞斯卡与阿塞斯,虽然阿塞斯本人并未在论著中使用过“游戏学”一词、佛瑞斯卡的观点比较折衷。此后,“游戏学家”又被用于指称在线刊物《游戏研究》作者群(主要由上面这些人组成)。某些游戏研究者也以此自称,如哥本哈根信息技术大学的耶尔维宁等。这些人认为游戏不是文本,虽然可能有某种叙事要素,但并非以叙事为主。游戏只能用它们本身的范畴去理解。换言之,游戏研究所关注的是抽象的、形式的系统(游戏规则等),而非具体故事。叙事结构是一种固定的序列,游戏结构却是由多种序列组成。将游戏视为叙事的看法,实际上是混淆了游戏的内容水平和结构水平。

众所周知,数码游戏具备很强的交互性,正是这种交互性成为它们吸引玩家的魅力所在。某些学者因此脱离了叙事学传统,从新的角度探索数码游戏的奥秘。美国瓦瑟学院麦克马翰认为:故事不是多数视频游戏的关键要素,相反,许多用户将游戏当成非故事内层水平来加以评价,即获得点数、设计获胜策略,并在游戏中、游戏后与重玩时向其他玩家显示其力量的水平。所著论文《沉浸、卷入与在场:分析三维视频游戏的方法》(2003)辨析了标题所示的这三个范畴的含义,并提出了一些有意思的观念。例如,“沉浸”意味着玩家被吸引进入游戏故事的世界(陈述水平),但它也涉及玩家对游戏的爱好,以及进入它的策略(非陈述水平)。看来很清楚,我们如果谈论视频游戏中故事内层水平的沉浸与非故事内层水平的沉浸的话,那么,我们是在谈两种不同的东西,运用的是两套可能是冲突性的美学常规。又如,他从英国法学家与哲学家边沁《立法理论》(1789)一书中借用了“深玩”(一译心灵深戏)一词^[9]。边沁说的是一种用户几乎非理性地进入游戏的心灵状态,即使“桩”高得让他们卷入游戏变得一点都没有意义。人类学家吉兹将这一术语的含义扩展到人类在巴厘岛人斗鸡那样粗野的仪式上的真实的情感投入。他在可能的机会多少是一致的、桩“非理性的高”的比赛中发现了人类情感在比赛中的最深投入。他的“深玩”要求势均力敌。麦克马翰将“深玩”一词引入视频游戏,用为玩家卷入水平

的度量^[10]。他的上述分析有助于我们了解交互性与卷入水平的关系。

作为游戏学事实上的主将,阿塞斯《文体难题:叙事主义与仿真艺术》(2004)不无火气地将有关游戏体裁地位的争论说成是一场学术界对当下可能占支配地位的文化表现形式的战斗。他坚持游戏学的立场,反对来自叙事主义的“殖民主义压迫”。他认为:(1)游戏并非只是一种艺术形式。某些游戏可能有艺术野心,其他游戏却非如此。怎么能将美学视为最合适的视角?游戏不是文本性的,至少主要不是文本性的,虽然可能有子文本性或副文本性,但没有中心性文本;游戏也不是互文的,而是自我包容的。但是,过去20年学术界对计算机游戏的发现伴随着最令人窒息的体裁评论形式,即将游戏改造成为一种更能被接受的艺术、文学或电影形式,即叙事。作为其代表,默里提倡一种成问题的“全息面板神话”(她1997年出版的代表作以“全息面板”为题,它是科幻电视剧所描写的宇宙飞船上的娱乐设施。引者注),想把游戏变成计算机控制的实时参与戏剧。这是不能接受的。(2)故事与游戏都有媒体依赖性,这在彼此改编时就清楚地显示出来。与文学不同,游戏不是关于他者的,而是关于自我的。因此,即使玩类似于全息面板风格的游戏,人们也不会试图像故事主人公那样尝试自杀(即使是虚拟的)。游戏集中于自我把握和外部世界的把握,而不是人际关系的探索(除多用户游戏之外)。(3)在游戏中,确有一支可以称为叙事,那就是1976年诞生的冒险游戏(介于故事与游戏之间的杂种),但其内部始终存在玩耍与叙事之间对立目标的冲突,因此这类游戏很少包含好故事。(4)视频游戏给人的愉悦不只是视觉的,而是万花筒般的、功能性与认知的。它的潜藏结构不是叙事性或交互性,而是仿真。换言之,计算机游戏是仿真艺术。在高雅文化中,叙事仍占支配地位;在娱乐市场上,近来它却输给了以仿真为基础的新话语类型。仿真不是不能和叙事兼容,但二者结合的基础应当是仿真,而非叙事。(5)某些游戏有叙事野心,反过来,某些叙事有游戏要素、成为玩游戏的文本,如18世纪英国小说家斯特恩《项狄传》,或者20世纪60年代法国文学群体潜能文学工场的实验文本,以及超文本小说。但是,数码文学仍然是文学,而不是严格意义上的游戏。例如,我们在阅读超文本小说时是探索者,但不存在真正的游戏,因

为没有可认知的规则。(6) 游戏与故事有不同的目的论和艺术潜能,有关文本、叙事与符号学的传统阐释范式不能很好地适用于仿真阐释学的问题。游戏可能是通向新的话语模式的最好的经验性入口。目前叙事学在游戏领域的势力还很强大,但随着来自其他学科的研究者越来越多地关注游戏,情况会发生变化。叙事学家尽管可能仍有所贡献,但叙事主义范式将慢慢融化^[11]。

有些激进的学者公开反对从叙事角度研究游戏。美国乔治亚技术学院皮尔斯(Celia Pearce)在其论文《走向一种游戏的游戏理论》(2004)中宣告将学术原则(特别是叙事)扩展入游戏理论领域是一种“理论帝国主义”。如果你有把铁锤,那么任何东西看起来都像钉子。换言之,如果你是个叙事理论家,那么任何东西看来都像个故事^[12]¹⁴⁴。美国瑞益学院威斯康星分校伍兹《召唤与反应:〈无冬之夜〉里的叙事》(2005)对此不太以为然。他以《无冬之夜》为例说明叙事结构在游戏中的存在,援引劳雷尔《作为戏剧的计算机》(1991)一书中关于观众变成演员、被动观察者消失的观点,并进一步指出:玩家不只是变成了演员,而且变成了剧作家,或者是演员兼剧作家。在传统文化中,设计者与玩家、言者与听者之间所达成的协议是就什么故事值得讲、什么游戏值得玩而言的。在计算机屏幕上,言者召唤我们,我们反应决定了所已同意共享的文化的性质^[13]。

还有些学者比较温和。例如,埃斯凯利宁在《走向计算机游戏研究》(2004)一文中指出:不能直接将印刷叙事学、超文本理论、电影或戏剧理论应用于计算机游戏。对于计算机游戏来说,仅有故事、背景故事或情节是不够的。计算机游戏有其特殊存在物、活动结构与条件。当然,叙事学也不是全无用处,只要别将其核心观念看成理所当然。应将文学、电影与戏剧中静态用户位置和游戏、某些装置和表演艺术中的动态用户位置区分开来,并注意到游戏的目标不仅是阐释,这些目标可以通过穿越、谈判或克服一系列障碍来实现。他指出:在(计算机)游戏中占支配地位的时间关系是介于用户时间(玩家的行动)与事件时间(游戏所发生之事)之间的。相比之下,在叙事中是故事时间(所讲述的事件)和话语时间(叙述的时间)占支配地位。游戏时间相关范畴主要有:顺序,即用户事件和系统事件的关系,或玩家行动及其与游戏事件结构之交互;频率,涉及游戏的重复

能力;速度,涉及保持节奏的能力;持续时间,涉及事件长度等;行动时间,关系到玩家行动的可能性;同时性,指玩家可以增减同时或并行事件、生成或激活这类事件^[14]。尤尔《游戏时间导论》(2004)提出下述游戏时间模式:游戏状态,指游戏在特定时间所处的状态;玩耍时间,指玩家用于玩游戏的时间;事件时间,游戏中各种事件的时间;映射,宣称玩家所为亦属事件时间的过程,即将玩耍时间投射到事件时间;速度,指玩耍时间与事件时间的关系;固定化,指事件时间的历史时间(若有的话,见于游戏编年等);截屏,见于事件时间通过叙事建构(出自讲述而非玩耍)时^[15]。相比之下,尤尔的模式以玩耍时间和事件时间的关系为主线,具备较强的逻辑性。

目前,西方致力于游戏学研究的学者多数来自文学领域。他们有比较广阔的视野,美国学者莫尔斯洛普就是其中之一。在《从作品到玩耍:致命游戏时代的分子文化》(2004)一文中,他认为叙事学与游戏学的争论焦点在于:是将游戏理解为一种叙事形式,或者将它理解为有自身权利的文化形式?莫尔斯洛普明显倾向于游戏学一方,这表现在他对叙事学代表人物默里的直接批评上。他不仅引述了别人对于她漠视形式主义实验的现代论题或文学意识形态的后现代主义批判的非议,而且认定她对新媒体的探索在文化上和技术上都是保守的。不过,莫尔斯洛普和游戏学的领军人物阿塞斯等仍有所不同,因为他扩展了埃斯凯利宁关于游戏是一种“配置性实践”的定义。这个定义认为游戏条件是目标、手段、规则、设备、操作行动的结合^[16]。莫尔斯洛普则主张将视野扩大到游戏直接要素之外的社会状况和物质条件,如有关作品和市民身份的其他规则系统等^[17]。

乔治亚技术学院皮尔斯《走向一种游戏的游戏理论》(2004)主张对游戏理论重新加以定义,不是以叙事、而是以玩作为中心。她指出:“计算机游戏真的是第一种如此彻底地混淆了作者与受众的媒体。因此,它瓦解了后产业叙事中基于大规模生产、一对多‘广播’模式的教旨。计算机是双向动态媒体,因此游戏设计业正在创造关于叙事的全新的激进意识形态。”她定义了六个可能存在于游戏中的叙事“操作者”:体验性,源于游戏固有的“冲突”;表演性,由观者所见;增强性,围绕故事的信息、阐释、背景、语境框架等层面;描述性,向第三方复述有关游戏事件的描述;元故事,为游戏

冲突创造语境或框架的特殊叙事层;故事系统,指基于规则的系统,或玩家创造其自身故事的通用叙事成套组件。其中,第一个要素必备,其他要素是可选配的^{[12] 143-153}。

三、叙事学与游戏学的折衷

叙事学与游戏学的分歧,有点类似于传统艺术理论中重视内容与重视形式这两种不同取向。传统艺术作品是内容与形式的统一,研究者固然可以各有侧重,但这种统一的客观存在却是无法否定的。游戏中叙事(为叙事学所看重)与规则(为游戏学所看重)的关系也是如此。数码游戏种类繁多,具体作品千差万别。某些作品具备较强的叙事性(如冒险游戏),另一些作品具备较强的规则性(如棋牌游戏)。不过,即使是前者,也必须有或多或少的规则;即使是后者,也包含了或隐或显的叙事(例如,国际象棋在起源的意义上是古代战争的模拟,王、后、士等都是其中的人物,下棋的过程可以视为编排这些人物的故事的过程)。在实践中,游戏产品一方面和文学作品一样受到著作权保护,同时又和篮球、排球一样被列入竞技项目。因此,叙事学和游戏学都有其合理性。内策尔《计算机游戏中的叙事》(2005)将计算机游戏置于媒体领域加以定位,认为它在表现模式上和文本、电影相通,在社会游戏条件上和电视相通(利用闲暇时间在家里玩),在操作模式上和计算机应用相通。就形式而言,计算机游戏和叙事、游戏都有关系。虽然并非任何计算机游戏都包含故事,但可以借鉴叙事学关于故事、话语和叙述的叙事水平三分法来分析;虽然计算机游戏并不等于其他游戏,但也可以借鉴游戏研究中关于重复性、来回性、循环时间结构等阐述来解剖^[18]。为了将叙事学和游戏学统一起来,有关学者可谓煞费苦心。

仿真是整合叙事学和游戏学的选项之一。佛瑞斯卡在《游戏家也爱故事:来自从未发生的争论的笔记》(2003)^[19]等文章中表明了对叙事学和游戏学兼收并蓄的观点。所著《仿真对叙事:介绍游戏学》(2003)一文认为叙事在视频游戏中是必要的,但最好是将视频游戏看成仿真,而不是呈现性叙事^[20]。不过,仿真与游戏毕竟还是有区别的。美国印第安那大学柯克利等人《建设严肃游戏设计与指导设计中的桥梁》(2007)指出仿真与游戏

存在五种差别:仿真对现实比娱乐更为重视,关注场景与任务,强调任务的完成,不一定是交互性的,也不都是游戏;游戏强调娱乐(而非现实),关注故事线索与探求,强调竞争,必定是交互性的,全都是仿真。他们还根据自己的理解定义了严肃游戏,即出于娱乐以外的目的而运用的游戏,作为对学习训练的创新与探索涌现出来^[21]。

策略是叙事学和游戏学整合的另一选项。林德利《叙事、游戏与虚拟世界中的可选时间结构》(2004)一文指出:游戏是一种目标指引的竞争性活动,在彼此同意的规则的框架内进行。计算机游戏是最流行、最成功的虚拟环境。然而,它们通常并非只是游戏或数码叙事系统,而是涉及与时间结构有关的形式符号系统的三种主要类型,即游戏形式系统、模式形式系统与叙事形式系统。强大的叙事结构依赖于一种先验的时间结构,但可选的只有修辞的、范畴的与诗学的结构。修辞结构提供一种观点,并摆出一种支持它的证据,以求说服读者或玩家坚持某种观点或信念。范畴结构将主题或范畴当成合成性组织的基础,包含了竞争或比赛等内容。诗学结构强调超乎修辞或叙事功能之上的形式模式,这些模式有助于定义不同的诗歌风格,不只显示于文本中,而且显示于韵律或流动的节奏,这是玩家在穿越游戏空间时所能感受到的。在虚拟环境中的体验可能基于上述系统之一,但这些系统通常是运用一系列策略整合的,以创造丰富的、多层次的时间体验^[22]。

探索是叙事学与游戏学整合的又一选项。这是南丹麦大学威尔特为解决叙事学和游戏学分歧而提出的办法,即把游戏理解为探索。游戏有具体的、可达到、继之以执行或积点的目标。这样的目标可以是嵌套的,同时发生的,或二者的结合。游戏空间由三种空间组成:叙事空间,即背景故事,主要见于冒险游戏、混合游戏等;现象空间,即玩家所存在的空间,主要见于射击游戏、匹配游戏与竞争游戏等;符号空间,即对符号、线索与意义的追求,主要见于猜谜、策略和冒险游戏等(2005)^[23]。为了便于理解,我们可以用“过关”作为例子说明如何以探索充当叙事学和游戏学整合的基础。和传统艺术作品一样,数码游戏的主题、题材都可以成为研究对象。“过关”即为一例。根据霍华德(1978-)《过关:游戏与叙事中的设计、理论与历史》(2008)一书的分析,过关是一种穿过象征的、幻想的景观的旅行,在其间主人公或玩家

收集物体、与人物谈话,以战胜挑战并实现有意义的目标。这一定义用某种允许设计者创造更佳游戏的方式将相关文学理论和新媒体理论结合在一起。过关是一种中间术语、观念之桥,有助于将经常分别在媒体研究和文学研究中加以考虑的配对结合在一起,这些配对包括游戏与叙事、玩游戏与文学、技术与神话、意义与行动。例如,就游戏与叙事而言,过关是一种解决将游戏视为故事的“叙事学家”和将游戏视为基于角色的仿真的“游戏学家”之争论的一种方式。实际上,我们可将游戏与叙事看成互补的。有关过关的故事构成古代一种众所周知的文学体裁。在这些故事中,过关是一种结构,主人公在其中动身旅行,以达到有意义的目标。过关故事包括《奥德赛》之类英雄史诗、中世纪亚瑟王传奇中帕西发尔寻找圣杯的浪漫故事、文艺复兴《仙后》之类寓言。神话与文学的知名评论家已经将过关故事理论化为一种普遍的或“原型的”结构,并通过对于相关叙事的解读扩展了对于过关的时空模式的理解。也存在以过关为特色的较短但有影响的游戏史,从早期《国王秘史》到《魔兽世界》。在这些游戏中,过关是一种玩家必须战胜挑战以达到目标的活动。过关游戏与过关叙事并非完全分离,因为文学读者必须出力以积极地阐述故事,在过关故事中存在类似于游戏的要素。由于游戏设计者汲取过关故事惯例的缘故,过关故事也影响了过关游戏。作者着重探讨了过关游戏与过关叙事中的空间、人物、挑战及其与教育学的关系,并提出了创造性过关设计的四个策略:一是创造梦幻般的超真实空间,让玩家沉浸在观念世界中,并在过关的起点和目标之间提供一种挑战和进展;二是设计象征对象,既在玩的过程中起作用,又揭示碎片化故事的片段;三是开发服务于在要求、帮助或阻碍过关中起关键性作用的人物;四是为有意义的互动编写脚本,让玩家通过策略性游戏击败挑战^[24]。

还有人更进一层,试图对叙事学本身加以创新。例如,詹金斯《作为叙事建筑学的游戏设计》(2004)试图对叙事学和游戏学加以折衷。他承认以下前提:并非所有游戏都讲述故事;许多游戏确实有叙事渴望;叙事分析不能照搬老一套;玩游戏的体验永远不能简单地归结为对一个故事的体验。他的见解让人想到游戏既是非叙事、非电影或非剧本,但也是非非叙事、非非电影或非非剧本(语出麦肯齐的评议)。这真有点玄乎。不过,詹

金斯的下述主张是明确的:游戏设计师不只是讲故事,而是设计世界、塑造空间。因此,游戏设计好比建筑学。游戏中的叙事可能是由事先编程决定的,也可能是从玩家活动中产生的(涌现叙事),设计师应当考虑到各种情况。因此,更准确地说,游戏设计好比叙事建筑学^[25]。

齐默尔曼《叙事、交互性、嬉戏与游戏:学科需要的四个不听话的观念》(2004)试图从叙事、交互性、嬉戏与游戏四要素相结合的角度定义游戏。它们都先于计算机而产生,是彼此交叠的观念、思考问题的依据,而不是包含不同现象的范畴。从交叠的角度看,游戏事实上是叙事系统,虽非叙事所能取的唯一形式,但每个游戏都可以被看成叙事系统;游戏是交互性的,它包含了认知交互性(阐释)、教育交互性(实用)、外显交互性(参与)、元交互性(通过文本进行文化参与),尤其以外显交互性见长;游戏是玩的形式之一,其形式特性使之区别于其他玩法。如此看来,有可能将游戏构想为叙事系统、交互系统或玩的系统。当然,我们还可以说游戏是数学系统、意识形态系统、欲望系统等。但是,上述四个范畴有助于理解“游戏—故事”。故事是叙事体验。游戏如何才能是叙事的呢?更准确地说,游戏如何才能是别的媒体所不能的叙事系统呢?关键在于它是合乎规矩的玩耍的外显交互性叙事系统^[26]。

受叙事学家和游戏学家的争论所启发,德国学者詹尼迪斯《计算机游戏中的事件序列》(2007)一文试图说明计算机游戏存在某种与背景故事、截屏无关的叙事侧面,其中包括玩家的活动系列,由游戏机制决定的事件系列,以及通过因果关系链接的事件系列。这类叙事迥异于充当多数叙事研究资源的原型叙事。因此,不只是计算机游戏,所有的媒体事实上都需要其自身的叙事学^[27]。在实践中,已经总结出某些将叙事和游戏有机结合起来经验。例如,芬兰于韦斯屈莱大学蒂卡等《用数码板游戏讲故事:交互性学习中的叙事性游戏世界》(2009)一文认为:在计算机游戏的语境中,学习是玩游戏的天生特性。计算机游戏可以被看成多模文本,将不同的表现手段联系在一起,要求读者具备不同类型的教养技能。计算机游戏已经成为教养(包括传统教养和游戏教养)的学习手段。例如,该校开发的基于计算机的学习工具 Talarius 让学生得以制作自己的数码游戏并玩它们,实现了叙事性和游戏性的统一。学

习工具的叙事功能支持学生建构自己的阐释,使之作为多模文本,以便让玩其游戏的同学可以进行评价,并和游戏制作者自己的阐释进行比较。这有助于学生映射和测试自己关于源文本实际内容的知识^[28]。

从历史的角度看,叙事学与游戏学的分歧是数码游戏特定发展阶段的产物。美国学者科弗《桌面角色游戏中叙事的创造》(2010)一书指出:承认《地牢与龙》(1974)这一桌面角色扮演游戏的鼻祖有两种渊源(指战争游戏和幻想小说《指环王》),对显示它的二重性是很重要的。她认为:桌面角色扮演游戏难于分类,因为它们既是游戏又是叙事,因此打破了叙事理论家和游戏学家经常坚持的二元对立。《地牢与龙》使之成为可能的最有意义的进步是重新想象故事与游戏相互作用的方式。在它之后,类似的桌面角色扮演游戏层出不穷,如基于吸血鬼神话《吸血鬼:化装舞会》、基于美国作家勒弗凯夫特恐怖小说的《邪魔的呼唤》、基于科幻电视剧的《星际跋涉》,基于漫画书人物的《冠军》等^[29]。

实际上,叙事学家在谈到数码游戏时不能忽略它和传统叙事形式(如小说、电影、电视剧等)的不同之处,游戏学家在谈到数码游戏时也不能抛开叙事所占有的地位。真正的问题在于是将数码游戏内容研究当成传统叙事学的扩展或分支,还是将它当成一门新兴学科的组成部分。在传统叙事形式仍有强大影响的历史时期内,前一种倾向可以说是顺理成章的。不过,数码游戏羽毛渐丰、势力日增,如果与之相应的游戏学也趋于成熟的话,那么,主导思路应当反过来:不是从叙事去看游戏,而是从游戏去看叙事。换言之,叙事只是游戏的诸多要素之一,它的技巧服务于、服从于游戏可玩性。人们经常以真善美作为衡量传统叙事的尺度,“真”被理解为如实描写现实生活本来面貌、反映现实规律或抒发真情实感,“善”被理解为遵循人类良知、服从通行的社会规范、通过因果关系的界定发挥激浊扬清的作用,“美”被理解为将审美理想的光辉投射到作品所塑造的形象、确认人的本质力量或应用创造性的艺术技巧。这些标准仍然在一定意义上适用于数码游戏内容研究。不过,如果将叙事从属于游戏学的话,那么,上述的标准含义可能必须有所更新。或许可以这样表述:数码游戏叙事的“真”是按照让玩家所能接受的生活逻辑建构虚拟世界,“善”是通过玩家在游

戏世界中的行为所获得的反馈来强化其符合人类良知的价值观。“美”是玩家通过化身在虚拟世界中的活动所确认的人的本质力量。简言之,传统叙事是作者主导的叙事,通过主人公的活动而展开;数码游戏叙事是玩家主导的叙事,通过化身在游戏世界中的活动而展开。传统叙事中的作者(某些时候加上编者)必须对其产品是否符合真善美标准负全责,游戏叙事中这种责任是由开发者、运营商和玩家共同承担的。

参考文献:

- [1] MURRAY J H. Hamlet on the Holodeck [M]. New York: The Free Press, 1997: 71.
- [2] ATKINS B. More than a game: the computer game as fictional form [M]. Manchester: MUP, 2003: 139, 142 - 143.
- [3] ATKINS B. Videogame, player, text [M]. New York: Manchester University Press, 2007.
- [4] GLASSNER A. Tomorrow's stories: the future of interactive entertainment [M]. Cambridge: MIT Press, 2003.
- [5] GLASSNER A. Interactive storytelling techniques for 21st century fiction [M]. Natick, MA: A. K. Peters, 2004.
- [6] 格拉斯奈. 编故事: 互动故事玩家创意圣经 [M]. 阙帝丰, 译. 台北: 阅读地球文化事业有限公司, 2006.
- [7] JUUL J. Games telling stories [M] // RAESSENS J, GOLDSTEIN J. Handbook of computer game studies. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005: 219 - 226.
- [8] STERN A. Combinatorial explosion: interactive storytelling [C] // SPIERLING U, SZILAS N. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008, Erfurt, Germany, November 26 - 29, 2008, Proceedings. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2008: 1 - 5.
- [9] BENHAM J. The theory of legislation [M]. 1789. Edited with an Introduction and Notes by C. K. Ogden. New York: Harcourt, Brace and Company, 1931.
- [10] MCMAHAN A. Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3-D video games [C] // WOLF M J P, PERRON B. The video game theory reader. New York: Routledge, 2003: 68 - 86.
- [11] AARSETH E. Genre trouble: narrativism and the art of simulation [C] // WARDRIP-FRUI N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 45 - 55.
- [12] PEARCE C. Towards a game theory of game [C] // WARDRIP-FRUI N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA, MIT Press, 2004: 144.
- [13] WOODS R. Call and response: storytelling in the Neverwinter Vault [C] // GARRELT N. Digital gameplay: essays on the nexus of game and gamer. Jefferson, N. C.: McFarland & Compa-

- ny, Inc., Publishers, 2005: 221 – 231.
- [14] ESKELINEN M. Towards computer game studies [C] // WARDRIP – FRUIN N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 36 – 44.
- [15] JUUL J. Introduction to game time [C] // WARDRIP – FRUIN N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 131 – 142.
- [16] ESKELINEN M. The gaming situation [J/OL]. Game Studies, 2001, 1(1) [2010 – 07 – 28]. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.
- [17] MOULTHROP S. From work to play: molecular culture in the time of deadly games [C] // WARDRIP – FRUIN N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 56 – 72.
- [18] NEITZEL B. Narrativity in computer games [C] // RAESSENS J, GOLDSTEIN J. Handbook of computer game studies. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005: 227 – 245.
- [19] FRASCA G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place [EB/OL]. [2009 – 10 – 25]. <http://ludology.org/article.php?story=20031125104747976&mode=print>.
- [20] FRASCA G. Simulation versus narrative: introduce to ludology [C] // WOLF M J P, PERRON B. The video game theory reader. New York: Routledge, 2003: 233.
- [21] KIRKLEY S, HENEGHAN J. Building bridges between serious game design and instructional design [C] // SHELTON B E, DAVID A. The design and use of simulation computer games in education. Wiley. Rotterdam: Sense Publishers, 2007: 66.
- [22] LINDLEY C A. Narrative, game play, and alternative time structures for virtual environments [C] // Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Second International Conference (TIDSE 2004 proceedings). Berlin; New York: Springer, 2004: 183 – 194.
- [23] WEALHTHER K. Ludology [EB/OL]. [2010 – 04 – 10]. <http://www.imada.sdu.dk/~rolf/Edu/DM80/E05/Slides/ludology-bkw.pdf>.
- [24] HOWARD J. Quests: design, theory, and history in games and narratives [C]. Wellesley, MA: A. K. Peters, 2008.
- [25] JENKINS H. Game design as narrative architecture. With response by Jon McKenzie [C] // WARDRIP – FRUIN N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 118 – 130.
- [26] ZIMMERMAN E. Narrative, interactivity, play, and games: four naughty concepts in need of discipline [C] // WARDRIP – FRUIN N, HARRIGAN P. First person: new media as story, performance, and game. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004: 154 – 166.
- [27] JANNIDIS F. Event-sequences, plots and narration in computer games [C] // GENDOLLA P, Jörgen Schäfer. The aesthetics of net literature: writing, reading and playing in the programmable media. Piscataway, NJ: Transaction Publishers, 2007: 281 – 308.
- [28] Sanna-Mari Tikka, Marja Kankaanranta, Tuula Nousiainen, Mari Hankala. Telling stories with digital board games: narrative game worlds in literacies learning [C] // CONNOLLY T, STANSFIELD M, BOYLE L. Games-based learning: advancements for multi-sensory human computer interfaces: techniques and effective practices. Hershey; New York: Information Science Reference, 2009: 174 – 190.
- [29] COVER J G. The creation of narrative in tabletop role – playing games [M]. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2010: 20.

Narratology and ludology: a debate of Western digital game studies in the early 21st century

HUANG Ming-fen

(Department of Chinese, Xiamen University, Xiamen 361005, China)

Abstract: The digital game is not only a key part of contemporary cultural industry, but also an important topic of art theory research. Western scholars either take it as an extension of traditional arts, trying to elaborate it from the perspective of narratology; or emphasize its special nature, aiming to construct ludology of its own; or take a compromise approach by taking advantages of both narratology and ludology. From the reference point of view, we must update the concept of narratology to fit the need of digital game development for relevant theories.

Key words: digital games; narratology; ludology

(责任编辑: 刘 云)