

从多学科、跨学科到超学科:当前西方数码游戏研究

黄鸣奋

(厦门大学中文系,福建厦门 361005)

摘要:进入21世纪之后,西方数码游戏研究呈现蓬勃发展的势头,成为数码艺术理论最繁荣的分支。它广泛引入诸多相关学科的理念和方法,对数码游戏进行多角度考察;努力促进不同领域知识之间的互动与整合,加强研究者之间的交流与合作,以求形成相对一致的观念和框架;由此建构作为学科的数码游戏理论,并向相关学科输送自己的研究成果。从多学科、跨学科到超学科的发展,是当前西方数码游戏研究的总体趋势,值得我们借鉴。

关键词:数码游戏;西方文论;学科

中图分类号:G206.3

文献标识码:A

文章编号:1673-5420(2010)02-0011-07

西方数码游戏的发展,是在理论与实践的互动中实现的。数码游戏研究在20世纪50年代兴起之初,所运用的理论几乎都是从其他领域引进的。由于研究者来自不同的学术领域,形成了对数码游戏进行多学科(multidisciplinarity)考察的特点。到90年代,某些数码游戏研究者在借鉴相关学科理论的基础上深入进行方法论思考,这是理论自觉性和跨学科(interdisciplinarity)研究的必要前提。进入21世纪之后,建构自成体系的数码游戏理论成为时代的要求,体现为相关学者的不懈努力和可喜成果。通过不同领域知识密切互动与整合而发展起来的超学科(transdisciplinarity),正在成为真正意义上的“游戏学”的研究形式。

一、多学科:西方数码游戏研究的理论借鉴

数码游戏研究之所以必须借鉴相关学科的研究成果,主要原因是数码游戏历史不长,发展迅速,自身理论建设起步较晚;之所以必须借鉴诸多相关学科的研究成果,原因在于作为研究对象的数码游戏是高科技文化产品,涉及的知识相

当广泛。就现有课题而言,除广义游戏理论外,数码游戏研究还牵涉到通信、数学、人工智能、计算机图形、计算机编程、设计、人机交互等理论,跨越哲学、法学、医学、美学、政治学、艺术学、心理学、语言学、语用学、社会学、教育学、伦理学、民族学、人类学、游戏学、叙事学、经济学、营销学、管理学、媒体生态学等学科,会聚了文化研究、历史研究、性别研究、接受研究、文体研究、电影研究、电视研究、戏剧与表演研究等领域。据加州大学圣巴巴拉分校赖斯(Ronald E. Rice)介绍,对于包括游戏玩家在内的电子部落所进行的研究,已经采用了多种理论,包括适应性结构、市民社会、通信规则、交流理论、复杂适应性系统、复杂性科学、危机与灾难交流、批判性大众、领域理论、群体凝聚力、计算机化超个人交流、身份形成、人际与跨文化理论、惯例性与描述性对话、大众话语、对话规则、社会建构主义、社会领域、社会个性化与去个性化理论、社会影响、降熵等(2008)^[1]。

援引相关学科研究成果的动机,首先在于对数码游戏本身进行恰当的阐释。就此而言,心理学是最受西方数码游戏研究者青睐的学科之一,相关理论已经被广泛应用于游戏分析。例如,美

收稿日期:2010-04-28

作者简介:黄鸣奋(1952-),男,厦门大学中文系教授,博士生导师,主要从事古代文论、文艺心理学、文艺传播学及网络文化研究。

基金项目:国家社会科学基金重点项目(09AA001)

国普渡大学(Purdue University)桑托斯(Marc C. Santos)等人认为“什么是我们最深的恐惧”、“什么是我们最深的欲望”这两个问题拥有同样的答案,而且它们的答案都可以在看似最不可能的地方找到,这就是视频游戏。他们将弗洛伊德、拉康等人的心理分析方法运用于“恶魔城堡”与“宁静岭”,认为这类游戏不只是战胜怪物、射杀恶棍那么简单。我们在其中所遇到的“魔鬼”代表了我们自身心理的脆弱性、二元性:对长久威胁我们自身主体性的真实自我的召唤。视频游戏人工建构的空间变成了一种我们可以沉浸于与真实自我的仿真狂热嬉戏的安全空间。在那儿,我们可以面对最恐怖的游魂,见证符号秩序的消散,“享受”杀戮的刺激,遭受多重死亡的痛苦,经历作为死亡的叙事。然而当一切都过去之后,当我们说游戏结束之时,我们可以按下“离开”键,提醒自己这不过是游戏。游戏变成了拉康所说的我们从中醒来以便继续做梦的梦想(2005)^[2]。俄亥俄大学电信学院孔萨尔沃认为可以援引多种理论来分析视频游戏(包括相关人物、故事、视觉元素),并揭示其中蕴含的世界观。不过,不同的理论探索会产生对同一游戏的不同理解(2003)^[3]。这种现象是普遍存在的。仍以心理学为例。这是一个分支众多、流派复杂、思潮迭生的学科。若引入精神分析心理学、行为主义心理学、人本主义心理学、超个人心理学,或者引入社会文化心理学、格式塔心理学、认知心理学,都有可能对同一作品给出不同阐释。

数码游戏毕竟是人类在20世纪新开辟的活动领域,具有自己的特点。因此,在援引相关学科已有理论的过程中,不能不考察其适用性。西方研究者已经注意到这一点。例如,丹麦哥本哈根大学媒体研究教授戈柔窦(Torben Grodal)认为电脑游戏和其他类型的虚拟现实都是现实生活经历的基本模式的仿真。在对电脑游戏加以阐释方面,认知心理学比符号学更为成功,因为多数游戏活动是由现实互动仿真中的视听和行为构成的(2003)^[4]。认知心理学本身是以计算机技术为参照系而发展起来的,与人机界面、人机交互等有密切关系。它不仅可以用于阐释既有数码游戏产品,又可用于指导未来数码游戏开发(这是精神分析心理学所无法比拟的)。正因为如此,哥本哈根理工大学耶尔维宁(Aki Jarvinen)引入多伦多大学认知心理学教授奥特利(Keith

Oatley)的情感理论来说明游戏设计。奥特利认为:游戏之所以能够提供愉悦,关键之一是将目标强加于玩家。游戏通过以风格化、幻想的、有时间限制和/或大于生活形式的方式树立目标,浓缩了日常生活的常规性,以实现娱乐目的。耶尔维宁因此认为:只要玩家愿意为“玩下去”而对游戏目标和社会状况给予足够关心,游戏就可以为激发其情感设定条件(2009)^[5]。

作为多学科研究的实例,可以举出挪威奥斯陆大学崔斯坦德(Ragnhild Tronstad)《表演MUD冒险》(2003)一文。作者从表演与戏剧性角度分析网络游戏。他从法国学者里格尔(Paul Ricoeur, 1913~2005)的“文本世界”观念出发,指出传统的阐释学若非经过重大修改无法适用于分析寻求类游戏。因此援引以下理论作为参考:(1)法国学者叶夫列伊诺夫(Michel Evreinoff)的戏剧观。叶夫列伊诺夫将戏剧性当成普遍现象,认为人类和动物天生就有戏剧愿望,即对改变日常生活的考虑。它出现在我们装作(或梦想)成为别人或想象有所不同的世界之时。这一意义上的戏剧性是前审美现象,因为戏剧性是关于转变(transformation)的,这是比关系到构造(formation)更为原始的操作。由此出发,我们可以找到产生当今第一流戏剧之路,即一个人的戏剧。它不仅是指纯粹的个人体验,而且是指任何人都有可能在任何时间和地点运用自己的想象。崔斯坦德认为MUD就是这样一种单人戏剧,其两家既是人物又是观众,是单一戏剧主人公和自发观众的结合。他或她观看舒展于其想象的景象,由屏幕上代表其自身世界的词语所触发。其他人物自动地通过主人公的心灵被看到。如果主人公不喜欢他们中的哪一个,作为观者的我不费吹灰之力就可以发现。(2)英国学者家奥斯丁(J. L. Austin, 1911~1960)的语言哲学。奥斯丁将“述行语”(performatives)与通常只是说说某些有关世界之事的“断言”(constatives)区分开来,指出述行语直接在世界中起作用,诺言就是述行语的一种类型。述行语必须应用不同于断言的标准来评价,没有真假之分,但有幸福与不幸之别(取决于说出述行语的环境,影响到它在世界上的效果)。崔斯坦德认为用户在MUDs中表述行为的言语正是一种述行语,如“杀死卫兵”之类。MUDs也为描述性言语提供了条件,这就是使用emote命令以描述某种可能的行为(作为玩

家的主人公事实上并没有采取这种行动)。这类描述可称为“戏剧性述行语”,因为它们并没有在MUD世界的现实上产生任何影响。(3)里格尔(Paul Ricoeur)的作品观。里格尔认为在阅读文本时必须加以阐释的是“所提出的让我可以栖居并因此可以投射我发本己的可能性之一的世界”。为了设计一个世界,文本必须成功地建构自己的背景,阐释正是根据这种背景进行的。这样的文本才是“作品”。用这种观念来看待MUD,可能将作为整体的MUD视为作品,也可能将MUD区分为寻求与所寻求的领域,将后者当成作品或“作品中的作品”。不仅如此,所寻求的领域还可能包括若干“作品”,由多重潜在的文本世界组成,这正是多线性的由来。寻求在许多方面是一种阐释行动,线索在其中作为需要在和整体的关系中加以理解的部分起作用。传统阐释学将对文本的完全理解当成阐释的目标,阐释是一个不可穷尽的过程。这种观念不适用于MUD,因为某个方面的寻求一旦实现,相关的文本阐释就被认为是已经穷尽。寻求的最终条件是相对于问题而言的某种解决办法^[6]。

援引相关学科成果的目标,是为了加强数码游戏学科建设。为此,必须将引入相关学说与社会调查结合起来,实现理论创新。在这方面已经有比较成功的个案。例如,苏联心理学家维果茨基(Lev Vygotsky, 1896 ~ 1934)看重通过社会交互实现的学习与发展,这种交互诉诸符号,在心理间(interpsychological)平台和心理内(intrapsychological)平台上进行。美国东北州立大学塔列瓜分校昂格尔(John Unger)等人用维果茨基的理论来分析数码游戏“侠盗猎车手:罪恶都市”。他同时引入符号学关于横组合(syntagmatic axis)和纵聚合(paradigmatic axis)的坐标系来阐述游戏向玩家提供符号与象征的方式:横组合代表一个任务完成之后再出现另一个任务的方式,纵聚合代表同时多项可选的方式。以此为基础,对11名白人学生(3女8男,10名为20余岁,1名为30余岁)进行调查,发现在玩游戏过程中被试都将意义赋予所遇到的标志,这些标志变成了在特殊目标引导的活动中起居间作用的符号(如X键催促某个玩家跑快点之类)。这种由标志向符号转变的微观发生(microgenesis)和个体发生(ontogenesis)相互交织,并和玩家之间的交流结合。他认为用“人际离散”(interdiscursive)这个术语

比“心理间”更合适描述游戏内外的交互,因为参与者从多种渠道获得解读游戏的参考信息。这种做法和视频游戏的分布性相适应(2005)^[7]。

将相关学科理论引入数码游戏领域,既使数码游戏研究有据可依,又使这些理论焕发出新的活力。例如,德国艺术史家帕诺夫斯基(Erwin Panofsky)将阐释行为划分为三种,即前影像描述、影像分析与图意阐释,分别对应于文艺复兴时代艺术作品的自然意义、常规意义及内在意义(1955)。奥斯陆大学莱斯特尔(Eva Liestøl)《计算机游戏与阐释的宜人结构》(2003)以此为根据,对于计算机动作游戏加以分析。他认为对于计算机游戏的理解必须超出玩家话语,走进阐述学领域。帕诺夫斯基的阐释步骤或系统嵌入于其人文科学观念中,即人文科学面对的任务不是抓住否则可能溜走的东西,而是将活力赋予否则可能僵死的东西。应用帕诺夫斯基的方法论框架来研究计算机游戏,就是使一种可能由于新技术的缘故而变得无生机的阐释方法获得活力^[8]。

二、跨学科:数码游戏的跨学科研究

多学科研究通常是由来自不同学术背景的学者针对同一问题进行的。他们并不追求彼此合作或形成共同的理论框架,只是在各自领域内进行探索。相比之下,跨学科研究要求援引原先可能不相关的其他学科来研究本学科的对象,或者应用本学科理论和方法去探讨其他学科的问题,或者综合应用多种学科去解决所面临的问题,经常以合作方式开展,求得视野的交融、观念的趋同。目前,跨学科成为数码游戏研究在方法论上的重要特点。芬兰坦佩雷大学梅拉(Frans Mayra)认为游戏生来就是跨学科研究的对象,尽管从事这类研究既可得到好处又会遇到陷阱。为了真正使跨学科研究利人利己,游戏研究必须确立某种自己的身份,包括相应的范畴、理论和批判性讨论等(2009)^[9]。由此看来,跨学科研究的基本前提是意识到本学科相对于其他学科而言的独立性,以此为基础处理和其他学科的关系。这种独立性经常是由所研究对象的特殊性所决定的。

对于西方数码游戏研究从多学科到跨学科的发展,可以举近年来为数码理论建设做出显著贡献的沃尔夫(Mark J. P. Wolf)为例说明。他在

所主编的《视频游戏媒体》一书导言中不仅阐释了视频游戏研究借鉴影视理论的必要性,而且分析了视频游戏研究反哺影视理论的可能性(2001)^[10]。沃尔夫是组织学术合作的能手。在强烈的理论意识推动下,他与加拿大蒙特利尔大学电影专业助理教授佩龙(Bernard Perron)合编了《视频游戏理论读本》(2003),收入15位作者的13篇文章。他在该书导言中指出:作为多学科研究领域,视频游戏理论从根本上说必须是大范围探索的合成,同时又着眼于视频游戏独一无二的方面。不能将视频游戏仅仅看成是影视、电脑甚至是游戏的补救。视频游戏的不可降解性恰好是难以正式为之定义的原因,也是不只就它该是什么、而就它准确地说是存在热议的原因。游戏最为基本的要素有四个:一是图像,二是玩家的活动,三是界面,四是算法。其中,玩家的活动是视频游戏体验的核心,也是从设计角度看最重要的东西^[11]。他们所编的《视频游戏理论读本之二》(2009)亦已出版(佩龙为第一署名),收入不同作者的17篇论文。这两部文集是跨学科研究的重要成果。

20世纪70年代以来崭露头角的文化研究,以跨学科为特色。它在数码游戏领域已经产生了广泛影响。例如,英国布里斯托尔大学达维(Jon Dovey)等人力求运用在文化研究中所发展起来的方法来研究流行文化。他们认为:在文化研究中,流行文化被理解为主流意识形态传播与论争的关键场所。文化研究也提供了思考日常生活中的媒体消费、身份与娱乐的方法。它的重要分支之一是新媒体研究。该分支将数码媒体当成研究对象,不过所谓“新”是就重新配置传统媒体研究而言的。一般意义上的媒体研究所关注的是由社会所决定的技术影响、活跃的受众、阐释、观者行为、表现、中心化媒体、消费者与工作,新媒体研究则关注由技术所决定的社会性质、交互性用户、体验、沉浸、无处不在的媒体、参与者/合作者与游戏。尽管存在上述区别,传统媒体研究的框架仍为新媒体研究提供了起点。以上述认识为基础,他们提出了如下游戏研究框架:其一,它是什么类型的游戏?是第一人称射击游戏,角色扮演游戏,大型多用户网络游戏,解谜游戏,冒险游戏,仿真游戏,还是它们的结合?其二,在其生产史期间,什么类型的经济、技术与文化的决定性被赋予某个游戏?游戏如何发展

成这副模样?其三,游戏的平台是什么?个人电脑、手持机、控制台、手机、街机还是网络?为了玩某一游戏,事先需要(或假定用户拥有)什么样的专长?这是体裁问题、技术问题还是二者的结合?其四,游戏要我们做些什么?其输赢状态是什么?是什么规则起作用生成游戏结果?我们能在这些规则中做些什么?这些规则提供了什么限制物和给养?作弊会如何影响我们对这些规则的体验?什么类型的表现是玩家所追求、设计者所期待的?其五,玩家的行动在什么程度上是由游戏决定的——游戏系统是开放或封闭?其六,游戏如何对玩家加以呈现?我们是光标、人蛇、毛茸茸的小动物、人形机器人,还是外星人?其七,玩家在游戏中的表演如何反馈给玩家?什么反馈是根据化身的表演提供的?游戏直接对我们说话吗?如果是的话,又是如何做的?其八,玩家自身赋予游戏什么意义?有什么证据显示围绕游戏形成了社区,这些社区又如何为玩家所形成与体验?(2006)^[12]

在跨学科研究发展过程中,方法共用发挥了重要作用。加州大学圣巴巴拉分校赖斯(Ronald E. Rice)指出:目前在数码游戏研究中获得应用的方法有观念性论述,论坛帖子与答复的内容分析,民族志,背景化理论,在线部落类型形成的历史详述,信息性访谈,反映性札记,在线调查,参与性观察,在线部落内外语言和论争策略的修辞分析,半结构性访谈以及理论和含义的评析等(2008)^[11]。这些方法基本上都是人文社会科学共用的研究方法。试以民族志(ethnography)为例来加以说明。它亦称“人种志”,在词源学意义上是指某个民族或群体(ethno)的画像(graphy)。它在历史上可以追溯到史书中对于不同民族的描述,在专业上特指20世纪初创立的社会人类学(在美国称为文化人类学)所应用的参与观察方法。目前它已经为其他许多学科或应用领域所采用。美国学者簇林(Stewart Culin)率先将民族志引入游戏研究领域。20世纪90年代,罗森堡(Michael Rosenberg)、特克尔(Sherry Turkle)等人开始采用这种方法对网络游戏玩家进行研究。进入21世纪之后,这种方法为研究者所重视。例如,加州大学欧文分校贝尔斯托夫(Tom Boellstorff, 1969-)以之考察网络游戏“第二人生”从2004年6月3日到2007年1月30日所发生的事件并加以描绘。作者原先是语言学家,目前热

衷于建设虚拟世界人类学,民族志就是他所倚重的方法(2008)^[13]。作为研究方法的民族志不仅可以跨学科共用,而且还可以和其他研究方法并用。例如,科罗拉多大学博尔德分校卡涅瓦(Nadezhda Kaneva)关注大型多用户在线角色扮演游戏“赛伯城”(Cybertown)的社会动力学,从两个角度加以分析:一是叙事学角度,援引麻省理工学院默里《全息面板上的哈姆雷特》(1997)一书提出的数码媒体美学范畴“沉浸”、“代理”与“变形”,将“赛伯城”当成由多个人物所居住的幻想空间;二是民族志角度,援引美国学者凯里(James Carey, 1935~2006)《作为文化的通信:论媒体与社会》(1988)一书提出的将通信当成创造、修改与转变共享文化之过程的定义,将“赛伯城”作为社区建构之范例。卡涅瓦希望由此得以从理解虚拟叙事入手把握现实生活中复杂的社会关系(2007)^[14]。

当然,方法共用并不能替代本学科在方法论意义上的创新。西方数码游戏研究者已经在这方面进行了尝试。例如,美国俄亥俄大学的孔萨尔沃(Mia Consalvo)提出了一种对于数码游戏进行定性分析的方法论工具(2003),由界面、交互性、对象(从功能性的厕所、床,娱乐性玩具屋,到完全无足轻重的人工植物等)、可玩性(2007)构成^[15]。他已将它应用于分析“西姆斯”(The Sims)与“西姆斯在线”(The Sims Online, TSO)^[16]。

三、超学科:西方数码游戏自身理论的建构

相对于多学科、跨学科而言,超学科代表不同领域的知识之间更高水平的互动和整合。数码游戏在国民经济体系中同时隶属于信息产业和文化产业,这是由其产品兼具科技性和人文性所决定的。发展兼综文理的超学科数码游戏研究,不仅是学术发展的需要,也是产业发展的需要。挪威奥斯陆大学利斯特尔(Gunnar Liestol)指出:曾有数十年时间数码化的发展局限于计算机科学领域,被认为与多数人文学科无关。近年来这种现象大为改变,计算机已经成为意义交流和传播的重要工具。如今,我们正在体验“意件”(meaningware)涌现。从万维网网页到计算机游戏,都属于意件。文艺复兴以来人文科学形成了

这样的传统:将技术、文化、理论水平中的相互关系简化为一种单向事后反映与觉悟。这种传统正受到老媒体数码化和新媒体涌现的挑战。在这样的背景下,我们要考虑研究方法中合成(生产)与分析(阐释)的双向关系。对游戏来说,从合成到分析是从开发者话语到描述性工具的转变,从分析到合成则是将人文科学的相关知识转变为开发商话语的过程(2003)^[17]。

目前,在建构超学科数码游戏理论方面,西方学术界已经具备了重要条件。首先,超学科数码游戏理论有了比较正式的名称,即美国游戏设计师佛瑞斯卡所发明的“游戏学”(1999)。其次,在游戏学的旗帜之下,聚集了一批专业研究者,有了专门的刊物,其代表人物是目前任教于哥本哈根理工大学、被外界视为“游戏学家”的阿塞斯。他原先将数码游戏当成其文本研究的一部分,在其成名作《赛伯文本》(1997)一书中设有以“冒险游戏中的阴谋与话语”为题的专章,论述该文体简史、内部结构的图式模型等问题。从20世纪末开始,他专心从事游戏研究,与人合作创办《游戏研究》(Game Studies, 2001-)并担任主编^①。再者,超学科数码游戏理论已经有了基本框架,见于阿塞斯所著《游戏研究:对游戏分析的方法论探索》(2003)一文。他认为虚拟环境中的游戏包含三个维度:一是游戏设置(Gameplay),包括游戏的行动、策略与动机;二是游戏结构,指游戏规则(包括仿真规则);三是游戏世界,指虚构内容、布局与水平设计、纹理贴图等。与此相应,可以区分出三种不同的游戏研究角度:对游戏设置而言,有社会学、伦理学、心理学等;对游戏规则而言,有游戏设计、游戏运营、游戏法规、游戏科学与人工智能等;对游戏世界而言,有艺术、美学、历史、文化与媒体研究、经济学等。上述角度可以彼此结合,形成化身权利研究(规则与世界)、玩家策略研究(玩耍与规则)或角色扮演研究(玩耍与世界),等等^[18]。这篇文章可以视为超学科数码游戏理论的指南。

对于数码游戏超学科研究的重要性,沃尔夫和佩龙有敏锐的意识。他们在《视频游戏理论读本之二》一书导言中指出:如果说《视频游戏理论读本》(2003)是为了论证视觉游戏理论在学术界的存在的正当性的话,那么,如今视觉游戏理

① 详见 <http://Gamestudies.org/>.[2009-01-05]

论研究已经进入了新阶段,即阐明其准确性质与范围,将其工具和术语编成法典,并将其发现组成连贯的原则。目前视频游戏理论研究面临着七种挑战:一是术语和准确性。诸如“视频游戏”、“计算机游戏”、“数码游戏”等范畴的外延与内涵都有待达成一致意见。二是历史。目前有关手持游戏、旧款家庭游戏及其系统、街机游戏等方面的研究都比较薄弱,部分原因是相关材料不易收集。三是方法论。正如视频游戏界面史所显示的,不能只考虑在屏幕上发生的事情,因为游戏空间总是超出上述框架之外,涉及玩家的身体、玩家的空间关系,甚至是游戏机室或家庭的空间。四是技术。游戏可能跨越多个平台和仿真器,因此有必要研究其技术背景。五是交互性。需要有广泛的交互性理论来说明游戏的交互性如何设计,游戏的选项和选择如何实现。六是玩。有关视频游戏的游戏性对叙事性的讨论已经提出了有关其性质的令人感兴趣的问题,并引导人们注意其建构性。七是跨学科探索的整合。《视频游戏理论读本之二》旨在应对上述挑战。目前视频游戏理论探索期待第三阶段的到来,这意味着它不只是从其他学科求得借鉴,而且应用于其他学科、为其他学科做出贡献(2009)^[19]。

必须说明的是:超学科之所以为“超”,当然是因为它体现学科综合的优势,并不意味着超学科不能有自己的多个分支(这是学科分化的必然结果)。哥本哈根理工大学西卡尔特(Miguel Sicart,1978-)就致力于建构计算机游戏伦理学。他认为:计算机游戏是道德对象,其玩家都是道德行为的主体,计算机伦理学应当视为责任与道德义务的复杂网络。从上述观点看,计算机游戏玩家不再是暴露于不道德内容的被动的道德生物,而是用道德心灵进行反映、叙述与创造。计算机游戏是复杂的文化对象:它们拥有引导行为的准则,它们在游戏过程中创造拥有价值体系的游戏世界,它们与那些喜欢探索社会伦理及被禁止之行为的玩家有联系。计算机游戏伦理学必须考虑所有这些变量。简言之,计算机游戏伦理学将游戏看成创造其世界、为具备创造能力和参与能力的道德行为者所体验的规则系统,这些人经过一定时间发展出应用成套玩家品质要求的能力(2009)^[20]。

数码游戏作为产业的崛起是世界性现象,作

为研究对象的挑战和机遇也为各国同行所共享。西方数码游戏研究从多学科、跨学科到超学科的发展所提供的经验值得我们借鉴。目前,我国的数码游戏产业以惊人的速度增长,开发商遍地开花,运营商比比皆是,其中的佼佼者已经具备强大的实力;各地政府给他们各种优惠政策,由文化部、广电总局、新闻出版总署命名的各种基地不断增长;尽管某些高校已经开设了数码游戏相关专业,但人才仍供不应求。相比之下,数码游戏研究却相当薄弱,具备学术性的成果凤毛麟角,这不利于提高游戏人才的理论素养、增强游戏企业的发展后劲,也不利于引导玩家和公众正确对待游戏、使之为建设精神文明发挥作用。在这样的情况下,有必要吸引更多的理论工作者从各自的学科对数码游戏进行多角度研究,通过科研合作加强彼此交流、促进学科渗透,以此为基础,建设符合我国国情、具备超学科特点的游戏学。

参考文献:

- [1] Rice, Ronald E. Foreword[M]//Tyrone L. Adams, Stephen A. Smith. *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*. Austin: University of Texas Press, 2008, ix.
- [2] Santos, Marc C., Sarah E. White. *Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*[M]//Nate Garrelts. *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. Jefferson, N. C.: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2005:69-79.
- [3] Consalvo, Mia. *Hot Dates and Fairy - Tale Romance: Studying Sexuality in Video Games*[M]//Mark J. P. Wolf, Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003:171-194.
- [4] Grodal, Torben. *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences*[M]//Mark J. P. Wolf, Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003:129-155.
- [5] Jarvinen, Aki. *Understanding Video Games as Emotional Experiences*[M]//Bernard Perron, Mark J. P. Wolf. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009:85-108.
- [6] Tronstad, Ragnhild. *Performing the MUD Adventure*[M]//Gunnar Liestol, Andrew Morrison, Terje Rasmussen. *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003:215-238.
- [7] Unger, John, Porter Lee Troutman, Jr., Victoria "Tori" Hamilton. *Signs, Symbols, and Perceptions in Grand Theft Auto: Vice City*[M]//Nate Garrelts. *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of*

- Game and Gamer. Jefferson, N. C. : McFarland & Company, Inc. , Publishers, 2005. 91 – 109.
- [8] Liestøl, Eva. Computer Games and the Ludic Structure of Interpretation[M]// Gunnar Liestøl, Andrew Morrison, Terje Rasmussen. Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2003 : 327 – 358.
- [9] Mayra, Frans. Getting into the Game: Doing Multi – Disciplinary Game Studies[M]// Bernard Perron , Mark J. P. Wolf. The Video Game Theory Reader 2. New York : Routledge, 2009 : 313 – 330.
- [10] Wolf, Mark J. P. The Medium of the Video Game[M]. Austin, Texas : University of Texas Press, 2001.
- [11] Wolf, Mark J. P. The Video Game Theory Reader[M]. New York : Routledge, 2003.
- [12] Dovey, Jon, Helen W. Kennedy. Game Cultures: Computer Games as New Media[M]. Maidenhead, Berkshire, England ; New York, NY : Open University Press, 2006 : 2 – 3, 120 – 121.
- [13] Boellstorff, Tom. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human[M]. Princeton : Princeton University Press, 2008.
- [14] Kaneva, Nadezhda. Narrative Power in Online Game Worlds: The Story of Cybertown[M]// J . Patrick Williams , Jonas Heide Smith. The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming. London : McFarland & Company, 2007 : 56 – 73.
- [15] Consalvo, Mia. Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Analysis of Games. Paper presented at the New Research for New Media: Innovative Research Method Symposium, Minneapolis, Minnesota, September, 2003.
- [16] Consalvo, Mia. From Dollhouse to Metaverse: What Happened When The Sims Went Online[M]// J. Patrick Williams, Jonas Heide Smith. The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming. London : McFarland & Company, 2007 : 203 – 222.
- [17] Liestøl, Gunnar. “Gameplay” : From Synthesis to Analysis (and Vice Versa). Topics of Conceptualization and Construction in Digital Media[M]// Gunnar Liestøl, Andrew Morrison, Terje Rasmussen. Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2003 : 389 – 413.
- [18] Aarseth, Espen. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis[EB/OL]. [2009 – 07 – 07]. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>. 清河译文见 <http://school.ogdev.net/ArticleShow.asp?id=6537&categoryid=1>. [2009 – 08 – 15].
- [19] Perron, Bernard, Mark J. P. Wolf. The Video Game Theory Reader 2[M]. New York : Routledge, 2009 : 1 – 21.
- [20] Sicart, Miguel. The Ethics of Computer Games[M]. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2009 : 4, 226.

From Multi-disciplinary, Interdisciplinary to Trans-disciplinary: Current Digital Game Studies in the Occident

HUANG Ming-fen

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

Abstract: In the first decade of the 21st century, digital game studies have been flourishing and becoming the most prosperous branch among theories on digital art. It introduced concepts and methods from various relevant disciplines, examined digital games from multi-perspective, made efforts to promote interaction and integration of knowledge between different domains, strengthened exchanges and cooperation between researchers in order to develop a relatively consistent concept and framework; thus constructed digital game theory as a discipline, and exported its own achievement to related disciplines. Currently it has become the general trend for the digital game studies in the West to develop from the multi-disciplinary, interdisciplinary to trans-disciplinary, which is worth our consideration.

Key words: digital game; western literary theory; discipline

(责任编辑:刘 云)