

当越来越多的电子游戏尝试将多元文化融入设计,这一命题也展现出复杂性和丰富性

在文化保真与体验创新之间找到平衡

刘衍泽



尊重文化的核心价值、发掘文化的新视角与深度、创新文化的表达方式,应是电子游戏文化创作须明确的三种核心导向。互动叙事类手游《绘真·妙笔千山》(上图)对青绿山水长卷《千里江山图》做了当代“转译”,将中国风背后积淀的审美理念淬炼于游戏的“形”之中。游戏《原神》(右图)在碰撞中增进了玩家对各种文化的思考和理解。



电子游戏已经成为当代传递文化的重要媒介与方式,小到角色设计,大到世界构建,电子游戏的每个环节都有文化的参与。通过电子游戏,多元的文化能够跨越物理空间和交流隔阂的壁垒,与全球玩家直接互动。这样的交流方式让人们在沉浸式的游戏艺术体验中,足不出户便可体验异域风情。

当越来越多的电子游戏尝试将多元文化融入设计,这一命题也展现出复杂性和丰富性,要求游戏制作者吸纳国外文化元素,在本国的文化背景下进行本土化创作。这种开发路径在我国也早有积极的尝试,20世纪90年代出现的《轩辕剑》《仙剑奇侠传》和《剑侠情缘》等系列经典IP在吸取日式角色扮演类游戏特色的基础上,将武侠元素加入其中,其独特的文化气质和文学性叙事成为了较长时间内“中国风”电子游戏争相模仿的作品。而在近些年国内游戏市场愈加开放的场景下,“中国风”电子游戏也开始脱离武侠元素的桎梏,出现了如《风之旅人》《绘真·妙笔千山》等玩法题材更加新颖的作品。与此同时,随着中国影响力的不断提高,国内游戏市场的不断扩大,这些年还相继出现了《全面战争:三国》(Total War: Three Kingdoms)、《SIFU》等由国外制作者制作的中国文化题材的电子游戏。

电子游戏创作上会带有一定的主观性,适度的再现与改编能为游戏带来生命力,然而,在探寻多元文化的融合手段中,开发者需要意识到,游戏作品中文化的介入,不仅是技术与艺术的交织,更需要我们站在理解和尊重文化的立场上开发和看待电子游戏,以避免造成文化误解和文化蒙尘。

文化介入程度影响电子游戏内容呈现

电子游戏与历史文化之间的关系呈现出一种特殊的相互作用,不同电子游戏中文化的介入程度存在巨大差异,这种差异往往会影响游戏的叙事特色,乃至其对文化的呈现准确性。通过电子游戏中文化介入的深度,我们可以将文化在其中的介入由低到高分为三个层次:符号介入、结构介入和系统介入。

符号介入的电子游戏主要是借鉴文化中的某些符号或人物,而不深入挖掘其背后的事件或背景。以《王者荣耀》为例,2017年,《王者荣耀》因将英雄“荆轲”设置为女性角色而饱受争议。尽管游戏的角色灵感源于中国古代的历史和传说,但在内容上并没有深入反映这些角

色的历史轨迹或事件。在这样的情境下,由于历史元素在电子游戏中的介入程度较低,事实性的文化人物创作空间较小,任何对其进行改编或创造性加工都可能放大对历史的偏离,从而导致“歪曲历史”的争议,造成文化误解。

结构介入是指电子游戏在叙事或背景设置中,较为显著地采用了文化元素,但仍与核心游戏机制或玩家体验保持一定距离,在为玩家提供一个与文化背景相结合的沉浸式体验的同时,会为了为玩家体验而进行某些调整。以法国游戏公司开发的动作游戏《SIFU》为例,该游戏以中国传统武术拳法白眉拳为核心,玩家将扮演一位年轻的功夫学徒,在为家族雪耻的路上逐渐领悟“以武止戈”的武学真谛。在一些机制设计层面上,制作者并没有完全继承延续文化定式,而是在尊重原文化的基础上完成了创新。在中国传统文化中,玉石经常与生命力联

系在一起,这一概念在很多“中国风”的电子游戏中得到了体现,如《梦幻西游》里的“玉石”就被作为生命恢复道具。而在《SIFU》中,玩家的复活机制通过使用“五帝钱”来实现,不仅是对玉石功能的巧妙挪用,且借鉴了“五帝钱”在中国传统文化中辟邪和引福的象征意义。这可能是本国文化背景下的游戏制作者所意想不到的,文化的象征性由此得到了更丰富的表现。

系统介入是指游戏在叙事、角色设定、任务和背景等方面都尽可能地贴近真实历史和文化原型。它们通常会有大量的研究作为基础,玩家的行为和决策都会深受文化设定的影响,开发者会尽量减少为了娱乐性而对历史进行修改或省略。以英国游戏公司制作的《全面战争:三国》为例,该游戏在设计上采用了历史和现实相结合的方式去展现三国文化,制作者还邀请到汉学领域大师张磊

夫担任历史顾问,为玩家提供了相当严谨的历史复现类游戏的背景与开局。但作为一款即时战略类游戏,在游戏结构中结合文化的设计具有相当的难度,玩家操作的介入牵一发而动全身,可能会跳出历史和文学发展,演化出一些不符合文化史实,甚至令人啼笑皆非的结果。这提示开发者在对待事实类文化在电子游戏中的介入时,要更慎重把握历史和人物塑造,警惕文化失真而造成的误解。

电子游戏中文化的介入会具有一定的主观性,当游戏开发者选择某一类文化作为游戏背景时,他们必然会根据游戏的需求和目标受众进行筛选和调整。这一过程中,不可避免地会带入自己的主观解读。电子游戏与文化进行结合的创作需要有一定的方法与界限,在拓宽文化表达,增强文化意蕴的同时避免文化的误解和挪用。

文化介入导向塑造电子游戏核心价值

当开发者在游戏设计中融入文化元素时,往往面临一个两难选择:如何在保持游戏娱乐性的基础上,确保文化的真实、深度与尊重。

为此,我们首先应该明确电子游戏中文化介入的立场。在展现文化时,开发者必须明确文化的创作和演绎空间:对确有其人的,应保持严格真实性,避免再次出现如《江南百景图》中岳飞“肉袒牵羊”之类的争议。而对于更具普适性的文化,可以采用架空指向创作,但仍需保持尊重文化的核心,并确保不误导或歪曲历史。比如在《原神》中,游戏世界被构建为一个名为“提瓦特”的架空世界。该世界中的七大国度分别以现实世界的不同国

家为原型进行设计,在世界观上进行了架空创作,但在文化和历史背景上依然很好地融合和借鉴了这些国家的独特文化元素。由此可见,不论本国或他国制作者,电子游戏在文化传递上的成功,在于技术和艺术性,更在于对文化理解深度准确的传达,这才是为文化赋予新生命力的关键。

与此同时,电子游戏的文化创作须明确三种核心导向。

尊重文化的核心价值。电子游戏是一种新型的艺术形式,其背后承载的文化信息、象征和意义都深深影响了玩家对于某一文化的理解与认知。因此,开发者有责任确保其所展现的文化内容是基于深入研究和了解的。随意更改或篡改文化元素,可能会引发误解,甚至在某些情况下,造成文化冒犯或误导;为了追求新颖效果而对某些文化符号或历史事件进行无端的修改,这种行为更是容易引起争议,损害游戏的声誉。

发掘文化的新视角与深度。在展现真实或严肃的文化背景时,开发者不应局限于表面的、常见的文化符号或事件,而是可以专注于特定的时代或地方的文化特点进行创作;或深入挖掘那些不受时间和地域限制、与社区共通情感和体验紧密相连的文化元素。这些普遍存在并且情感深沉的文化内容,为游戏创作打开了广阔的创意之门。例如《原神》中架空的蒙德地区虽然有德国的影子,但其展现的文化元素和角色观念却是融合的产物,融合了东西方不同的哲学和文化思想,主要角色温迪对于自由的认知,就更偏向道家的无为而治。这样的处理既有现实世界的映照,也有原创的文化解读,不仅使得游戏内容更为丰富,还能在碰撞中增进玩家对各种文化的思考和理解。

创新文化的表达方式。文化不仅仅是一些静态的、固定的符号或事件,更是一种生动的、不断发展的现象。在电子游戏中,开发者有机会以新颖的方式呈现文化,使其更为立体、有深度。通过游戏机制,如记忆、技艺和场景的设计,可以让玩家体验到某一文化的核心价值和意义。

电子游戏作为当代最受欢迎的艺术和娱乐形式,承担着传递和再现文化信息责任。开发者面临的挑战不仅是如何创造吸引人的游戏体验,更重要的是如何在展现文化内容时的真实性和尊重度。只有基于深入的研究和理解,才能避免误导和冒犯,确保文化的准确传递。同时,为了使游戏内容更为丰富和引人入胜,开发者应努力挖掘文化的新视角和深度,这样不仅能给玩家带来新颖的体验,还能激发他们对不同文化的深入思考。在文化的真实与游戏的创新之间找到平衡,是每一个游戏开发者的使命和挑战。

看台

技术之外,舞蹈还能是什么

——观舞蹈剧场作品《掌声响起来》有感

卿青

两个爱跳舞的、非专业的上海女子,近日联合创作并表演了一个纪录性舞蹈剧场作品《掌声响起来》,在北京进行首演,收获了一众好评。有观众欣赏两人的舞蹈功底、赞美两人的勇敢和真诚,也有观众觉得作品带给自己以人生的启迪,甚至有人觉得她们的作品超过了不少专业人士的水平……对于初识创作的两位女子而言,这当然是莫大的肯定和鼓励。她们在作品里碰触的舞蹈问题,以及借由舞蹈这个媒介而产生的自我觉醒,也许更值得称道,也更值得讨论。

为什么是纪录性舞蹈剧场?

从简历看,这两名编导兼舞者都有各自的职业,一位是会计师,另一位是制作人和译者。两人都接受过舞蹈训练,参与过其他人的作品,有过一些演出经验,但都不是职业舞者。有趣的是,两人最终的合作或者共同的兴趣却首先是剧场,这是她们作品选用的作品类型或呈现方式;其次是当代舞,而非她们之前学过的芭蕾、民族舞蹈等舞种,这是她们在作品里使用的舞蹈语言。也许,问题就可以从这里开始:为什么是纪录性舞蹈剧场,为什么是当代舞?

从艺术史的角度上说,选择了剧场,就是选择了多媒介和多种手段的表达方式,也选择了作品的观念性,而非对某种舞蹈技艺的展示,或者对某个人物的塑造,也非对某种特定情感的表达。

舞蹈本来就是一种剧场艺术,然而舞蹈演进到当代,剧场之前没有被关注

的维度得到了重新的认识和强调。当代舞蹈对剧场的使用,会更有意识地强调现场,强调观众参与,强调媒介间性,强调空间或视觉逻辑,强调剧场作为公共空间的意义等。而纪录性剧场则会有意识地突出一种历史或现实语境,会将个人口述与社会话题勾连在一起。通俗地讲,发展到今天的当代剧场并不独尊舞蹈,舞蹈与其他艺术媒介在剧场里是平等的、对话的关系。这大大拓宽了创作的可能性,也提高了舞蹈与现实的关联,增强了艺术的社会功能。对艺术家而言,做剧场就意味着有更多的手段来处理自己感兴趣的话题,并以感性的剧场方式来呈现。

那么这部作品提出的问题是什么?编导在作品一开始有意安排了与观众的互动。一名表演者走上台,站在台中央,邀请台下的观众站起来,双手贴着裤缝站好,然后要求观众举起右手,提醒大家观看彼此举手的高低。然后让观众坐下,接着要求观众将双手背在身后,并互相比较,最后与观众一起为做得最标准的观众鼓掌。一开场十分意外,也颇有深意,借此互动,瞬间让观众如同回到了小学时的场景,也将观众自然就引向了她们希望讨论的话题——规训。

果然,随着该演员的台下,舞台后方的大屏幕上就出现了不少照片,有小学生在教室上课、舞蹈班同学压腿劈叉的场景,有备考的标语和考生的表情,还有教室墙上贴满的奖状、课桌上摆放的各种奖杯等等……这几乎是现场每位观众的共同经历,也是刻印在每个现代人身体里的生命记忆。作品借此也

给出了作品指向的现实语境。而对这一话题的讨论,两位又选择了她们的爱好,或许也是最能体现身体规训的艺术形式——舞蹈。

于是,舞台上出现了在观众参与、照片投影之外的第三种手段:对一名职业舞者的采访。现场使用了大约10来分钟的采访素材,并在其中插入了几段舞蹈。这位舞者并没有在舞台上出现,她通过声音和讲述在场,她讲述的内容呈现在屏幕上。核心的信息有两个,一是她个人的成长经历,学校规定的舞蹈课程、每天的时间安排、身高体重的要求等,还有老师如何严格等;二是训练到后来,不爱舞蹈了,跳舞变成了与同学的比拼,站到C位成了人生目标。这第二句在现场听来让人十分感慨,一连串的问题就自然而然地冒了出来:跳舞是职业舞者的竞技手段?跳舞就是为了占据中心位置成为明星?练得最好的站在最中央的就是成功?其他人就是陪衬和失败者?还有,舞蹈作为一门艺术的原初意义丢失了吗?手舞足蹈的快乐哪里去了?这既是对身体规训的舞蹈反思,也隐喻着自我与社会间的张力。

在职业舞者讲述的过程中,演员上台了,她们做着各种一致的动作,十分规矩机械。之后灯光也参与了进来,这是作品的亮点之一。灯光对演员的投射或聚焦,构成了一种权利,谁站在聚光灯下,谁就是C位,而表演者对灯光的追逐似乎就在舞台上隐喻了那位职业舞者的比拼心理。演员的舞蹈和行为的参与也在强化这种隐喻,她俩用最日常的单腿碰的儿时游戏,甚至打斗来突出这种彼此间的竞争性,让观众很容

易产生共鸣。掌声在作品里不时地出现,它在某种情况下会变成巴掌一样的暴力。

当然,两位编导不会认同这种对舞蹈的职业化理解,她俩要选择回归舞蹈的原初意义,要在舞蹈中释放自我,打开自我,重塑自我。作品的第二部分显然就是对这种规训意义上的舞蹈的抗拒和逃逸。她们跑,她们跳,她们叫喊。她们在跳舞中成长和蜕变。

耐人寻味的是两位编舞选择了当代剧场作为她们第一部作品的呈现方式,这表明这两位并非是非简单爱跳舞的人,她们对舞蹈的当下发展以及对剧场的多种可能性显然十分熟悉,这极其难能可贵,因为国内不少职业舞者对当代舞蹈的理解还远远没有跟上。

为什么是当代舞蹈?

上面提到,两位编舞在作品中使用的动作语汇是当代舞,而非大家熟悉的芭蕾、古典舞或民族民间舞蹈。观众可以说,会不会是当代舞门槛低,技术难度小,容易驾驭?这个说法也不是没有道理,尽管当代舞蹈的难度高低,取决于不同编导或作品的要求。在笔者眼里,选择当代舞蹈的理由,关键还是因为当代舞蹈具有鲜明的时代标记。

从舞蹈史的角度上看,现代舞蹈是在反对芭蕾对身体规训的基础上发生的,其初衷就是要找到具有时代精神的舞蹈。因此,现代舞将目光聚焦到真实的人身上。现代舞者会扔掉足尖鞋,选择脚踏坚实的大地;会在属于自然人

体所占据的空间范围里跳舞,这包括地面动作的大量出现,而不是芭蕾舞那样超越地心引力,往更高的空间飞跃;现代舞会脱掉紧身衣,解除束缚,选择更舒适的服装或者作品需要的服装;现代舞也不再像芭蕾舞那样只重视躯干、四肢的开绷直,而是寻找身体各部位的动作,以及身体的动作与空间,与自然或社会之间的各种关联。

而到了上世纪60年代以来的当代舞蹈阶段,普通人、各种年龄的人都可以上台,走路、跑步等日常行为都可以作为舞蹈看待,舞蹈更加多元和自由,与社会的关系也变得更加紧密。舞蹈与自我的关系也更密切。芭蕾是要服从一种固定的外在的技术标准,而现代舞却带着研究和思考的性质,如何动怎样动,都需要倾听自己的身体和自己的感知,询问自己的内心。这是现代性的某种使命,是都市文化的身体表征,也是现代舞蹈的核心价值,其公共性也因此得以凸显。因此,舞蹈的意义被重写,从技术对身体的规训转换成了对身体的不断发现和自我的敞开。也正是在这个意义上,现当代舞蹈不能作为风格性的舞蹈存在,而是变成了观念性的艺术。换言之,跳舞,为认识和重塑自我找到了一条最便捷的身体的路径。

回到《掌声响起来》这部作品,当代舞蹈本身构成了对职业舞者的舞蹈观念的解构,同时,当代舞蹈又具备了认识自我,释放自我,重塑自我的机会。这使得作品对规训的反思深度和力度得到了增强,舞蹈原初的意义得到了绽放。因此,在作品里,各种舞蹈动作、日常行为或者非日常行为都被两位舞者拿来使用了。从开始的机械动作、中间部分沉思性的姿势,到最后的跑步和尽情的舞蹈,舞蹈在逐渐解放自身,也因此焕发了生命的活力。

当然,作品并不仅仅是在讲舞蹈,也隐喻着现实社会中每一个个体的遭遇。从现代舞蹈自身的演进中,舞者经由身体使用方式的变化,从动作主体变成了思考的主体,也使得现代舞蹈在新的感性经验中获得了思想的品格。两位编舞正是借助了这样的舞蹈形式和思想品格,最终选择了为每一位爱跳舞、爱生命、爱思想的鼓掌,我们也应该为她们两位鼓掌,也许她们代表了人人可舞的一个舞蹈未来以及人人自主把握命运的人生?

(作者为中国艺术研究院舞蹈研究所研究员)



在《掌声响起来》里,当代舞蹈本身构成了对舞蹈观念的解构,同时,当代舞蹈又具备了认识自我,释放自我,重塑自我的机会。(摄影:胡一帆)