



引用格式:周宇豪,杨家明.电竞场域中虚拟资本符码转换逻辑及其对构建国际话语体系的启示[J].郑州轻工业大学学报(社会科学版),2021,22(1):65-76.

中图分类号:C91;G20 文献标识码:A

DOI:10.12186/2021.01.008

文章编号:2096-9864(2021)01-0065-12

电竞场域中虚拟资本符码转换逻辑及其对构建国际话语体系的启示

The symbolization logic of virtual capital in the match field of e-sports and the enlightenment to the construction of international discourse system

周宇豪¹,杨家明²

ZHOU Yuhao, YANG Jiaming

1. 上海大学 新闻与传播学院,上海 200000;
2. 中国人民大学 新闻学院,北京 100872

摘要:电子竞技比赛既是一个拥有独特竞争与协作逻辑的场域,也是一个玩家集中的符号互动和策略博弈的共时性场所。在电子竞技比赛场域中,经济资本、社会资本和文化资本以特定方式转换为虚拟资本,从而为作为行动者的玩家所争夺、占有。虚拟资本呈现出不同于传统意义上的资本类型、功能和分配方式,其与游戏禀赋共同影响着行动者之间的关系、策略和游戏实践,并通过数字技术编码和玩家符号互动的过程实现符号化,进而作为拥有海量符号单元、内化了复杂意义关系的符号指意系统存在,成为这一场域区别于其他空间的显著特征。电子竞技场域中虚拟资本符码转换逻辑能够从实践上印证符号化的思维及其行为模式是人类社会行动中最富于代表性的特征,而且这种思维和行为模式也构成了人类文化不断丰富的基础。这对于构建中国特色国际话语体系具有重要的启发性意义:对外传播话语体系的构建不仅应着眼于现实世界,也应关注互联网络、社交媒体、电子竞技等虚拟场域;应针对具体的文化场域来量身定制传播策略,采用差异化的组织方式;以一种妥帖而有效的路径促进话语权形成的合法性;采用多模态的符号形式,充分运用数字技术、网络技术构建立体、充盈、动态、多维的表征体系,运用媒体融合思维,打造系统性的传播矩阵;应拓展传播主体,让多元主体参与到对外传播话语体系的构建中来,发挥个人讲好“中国故事”的潜力,充分发挥人的主体性。

关键词:
电子竞技比赛;
虚拟资本;
人类命运共同体;
对外传播话语体系

[收稿日期]2020-09-16

[基金项目]国家社科基金重大项目(18ZDA315)

[作者简介]周宇豪(1969—),男,河南省鄱陵县人,上海大学伟长学者,教授,博士生导师,马克思主义中国化话语体系研究协同创新中心执行主任,主要研究方向:政治传播、马克思主义中国化;杨家明(1997—),男,河南省郑州市人,中国人民大学硕士研究生,主要研究方向:媒介理论、国际传播。

在数字媒体时代,电子竞技作为一种竞技类电子游戏,已成为一种不可忽视的运动形式。目前,学界对于电子竞技产业运营管理、人才培养方面的研究颇多,涉及电子竞技的社会科学研究却十分匮乏,竞技比赛中纷繁多样的信息传递、社会交往和玩家行为尚未受到广泛关注。鉴于此,本文拟通过传播学、符号学和社会学等多维视角,探讨社会科学视阈下电子竞技比赛运作的逻辑和法则,以期对电子竞技持续健康发展提供有益参考。

一、问题的提出

从媒介呈现形式看,电子竞技属于电子游戏范畴,而电子游戏研究与传播学、符号学的相关理论关系密切。伴随着传播学的诞生和信息与传播技术新时代的到来,游戏研究逐渐成为传播学研究的附属领域^[1]。文本分析与叙事研究的引入,也使得游戏研究与符号学框架相结合。如今,游戏作为强势媒介,因其强交互性等特点而被指认为互联网的主流传播范式^[2]。虽然游戏研究为理解竞技比赛提供了一定的理论基础,但电子竞技与电子游戏的概念没有在这些研究中得到严格区分,“电竞”多被纳入了“电游”“网游”范畴予以论述,难免造成对其独特属性的忽视。

目前,传播符号学视阈下的“原生”电子竞技比赛研究主要集中于对赛事直播的分析。作为电竞产业链下游环节,赛事直播受到了学界关注,已有研究者采用经典的传播理论,考察主播、解说的话语策略和直播效果,以及与之相关的直播过程中的符号互动、情感传递等问题。但是,当前传播符号学观照下的研究仍未聚焦电子竞技比赛本身,也没有着眼于比赛进程中的传播现象,而是以直播媒介和解说员对比赛的“再现”为主要研究对象的。

作为人类行为的一种概念模式,场域概念

最早产生于物理学领域。格式塔心理学代表人物考夫卡较早将其应用于社会学语境,以此解释人类行为模式。按照他的观点,人类心理活动是人知觉现实观念的心理场和被知觉现实的物理场二者结合而形成的心物场,其涵括了地理环境、行为环境等多重要素^[3]。基于资本和惯习的概念,法国学者皮埃尔·布尔迪厄进一步丰富了场域理论。他认为,一个场域可以被看作在各种位置之间存在的客观关系的一个网络,或一个构型^{[4]122}。作为场域的核心概念之一,“资本”与一般意义上的经济积累相异,它既是一种铭刻在客体或主体结构中的力量,也是一条强调社会世界内在规律性的原则^{[5]189}。所谓惯习,是指深刻地存在于性情倾向系统中的、作为一种技艺存在的生成性能力^{[6]165},是行动者实践的动力原则。

布尔迪厄的场域理论被他本人及其后继者用于分析文学、新闻、政治、大学、艺术这些富含斗争与妥协等多重力量的场域(包括物质性的与非物质性的),极具解释力与洞见性。在国内,虽有研究者借助布尔迪厄场域理论提出“电竞场域”的概念,但是这个概念显然是在“电竞行业”概念基础上而进行的衍生界定,这样或许能将从事电竞工作的人员都包含其中,却难免使得电竞场域和电竞行业的意涵处于混淆状态,忽视了微观层面的电竞比赛和游戏玩家对于形塑电竞场域的重要作用。

通过上述文献回顾,可以发现,电子竞技比赛作为不同于电子游戏的虚拟社会环境和符号互动场所的价值并未得到学界关注,与之相关的社会学、符号学探讨也乏善可陈。电子竞技比赛本身拥有独特的竞争与协作逻辑,占据不同位置的玩家在一定策略与原则下根据自身所掌握的资源和能力与其他玩家展开竞技,力图获得比赛胜利,或达成某种任务目标。这些特征与场域的特性颇为契合。据此,本研究尝试

提出并回答如下问题:作为拥有特殊的竞争与协作逻辑以及大量参与者的虚拟运动形式,电子竞技比赛是否可以成为一种场域?若作为场域存在,那么构成且支配这一场域的逻辑与法则具体又是什么?

具体来说,本研究试图将电子竞技比赛视作一种富含冲突与斗争的场域,将参与比赛的玩家视为场域中的行动者,基于位置和行动者两个维度对电子竞技比赛场域进行初步建构,进而探究经济资本、社会资本和文化资本在比赛场域这一赛博环境中的具体表现形式,即虚拟资本,并采用符号学分析方法,探讨虚拟资本如何转换成数字化的符号形式,进而成为符号指意系统,揭示虚拟资本的符号面貌,以期勾勒出比赛场域的逻辑与法则,弥补当前电竞研究中传播学、社会学和符号学维度阐释的不足。

二、位置与行动者:电子竞技比赛场域的界定

电子竞技运动是以信息技术为核心、软硬件设备为器械,在信息技术营造的虚拟环境中,在同一竞赛规则下进行的对抗性益智电子游戏活动^[7]。电子竞技运动种类繁多,一般包括以下五类:一是以《星际争霸》《魔兽争霸3》为代表的RTS类;二是以《DOTA》《英雄联盟》为代表的MOBA类;三是以《雷神之锤》《反恐精英》为代表的FPS类;四是以《FIFA》《NBA 2K》为代表的传统体育类;五是以《铁拳》《街头霸王》为主的格斗类。每一种电竞项目的内核,就在于该项目中独具特色的比赛。本研究语境下的电子竞技比赛不仅包括职业赛事,还涵盖该电竞项目中所有允许玩家参与的正式比赛。由于位置和位置间复杂关系的存在,以及行动者之间的竞争与协作实践,电子竞技的比赛场域才能够形成并持续运作,所以本文将尝试通过位置与行动者这两个维度,对电子竞技的比

赛场域进行界定。

1. 位置的确定

从分析的角度看,一个场可以被定义为由不同位置之间的客观关系组成的一个网络,或一个构造^{[5]142}。通常情况下,每一种电子竞技比赛所要求的玩家数量都存在一个固定值,或一个阈限。入场的玩家在比赛中必然占据某种与之一一对应的客观位置,且不同的位置之间、位置的占据者(玩家)之间存在复杂多变的关系。一般而言,这些位置间的关系总是内化于其占据者间的关系之中,并借由占据者间的关系被表征。若基于宏观视角,这些关系可能包括但不限于竞争与协作,指挥与服从,支援、进攻与防御,以及近程、中程与远程协同。在动态变化之中,玩家之间则会出现更难以预测的关系,在此不再赘述。

当达到比赛限定数量的玩家进入游戏,并基于一定规则和个人特质完成了对自己位置的选择后,比赛场域的基本结构就形成了。但正如布尔迪厄所言,由这些位置产生的决定性力量已经强加到占据这些位置的占有者、行动者或体制之上,这些位置是由占据者在权力(资本)的分布结构中目前的、潜在的境遇所界定的^{[5]142}。这也就意味着,位置并非总由行动者自由选取。实际上,玩家位置的获得可能是比赛匹配算法分配的结果,而在算法考虑的变量中,玩家的比赛实力往往被赋予较高权重。实力以某种逻辑被数值化,成为玩家在位置分布结构中的“潜在境遇”,实力相近的玩家有更大概率被匹配系统纳入同一个场域中进行竞技,以控制入场者的实力差距,维持“公平竞争”的原则。同时,一旦这些位置被界定之后,其占据者(玩家)也需要结合自身位置的特征规划比赛行为,以及同其他位置的占据者展开竞争和协作。

2. 行动者的入场方式

如前所述,玩家位置的确立界定了比赛场

域的基本结构,但此时的场域仍是一个僵化的结构,因为不论是资本的生成与转换,抑或激烈的冲突和竞争,作为行动者的玩家都不能缺席。布尔迪厄认为,由位置组成的场的方法论,是无法同姿态或位置的占据所构成的场相分离的,即无法同行动者的实践与表达的结构化系统相分离^{[5]150}。据此,比赛场域的分析不能仅拘泥于位置的确定,还应综合考虑行动者的构成和特性,以及行动者入场与实践的具体方式。

从技术逻辑来说,电子竞技比赛场域是一种由现代信息技术和数字技术生成、渲染的赛博环境。生活在现实世界的玩家若要进入这个虚拟世界,则需要其中找寻能够确认自我之存在感的物或符号^[8]。这里所说的物或符号就是游戏角色,或虚拟化身。化身是“血统”的梵语词,意指神在人间的化身,而玩家正是通过化身参与游戏,扮演游戏的主角^{[9]97}。换言之,在确定了一定的位置后,玩家必须以虚拟化身的形式入场,进而才能成为场域中的行动者,通过对化身的操纵和扮演,谋划一系列实践活动。化身使作为行动者的玩家拥有了一个可以被自己和场域中的他者感知的视觉形象,即“玩家在比赛中用以展示符号文本的那个人”^[10]。

玩家在比赛场域中的行为活动并非无规律可循的即兴操演,而是基于惯习所形成的能动实践。布尔迪厄指出,条件制约与特定的一类生存条件相结合,生成了习性(惯习),它是一个持续的、可转换的潜在行为倾向系统,是一些有结构的结构,它倾向于作为实践活动和表象的生成和组织原则起作用^{[11]80}。比赛场域中玩家的惯习构成了其实践策略的重要基础,行动者的身体素质(如视力、反应力、协调能力)、教育背景、生活习惯、思维方式和以往的游戏经历,都会参与其比赛惯习的形塑。

惯习的反应完全可能伴随着一种策略计算,该策略计算倾向于按照有意识的方式,实施

惯习按另一种方式(一种关于既往结果变成预期目标的可能性的估计)所实行的计算^{[11]81}。比赛场域中玩家会根据自身所处的位置、同其他位置占据者的可能关系、当前和预期时间内自身掌握的资源 and 比赛局势的变化等多重因素能动地计算策略收益,调整自身采用的比赛策略,并基于这种策略开展游戏实践。由于惯习的存在,行动者的行为方式既具有理性的一面(讲求策略),又具有非理性的一面(被结构决定的无意识),即无意识的“策略”^[12],玩家的行为方式也是如此。比赛中快节奏的竞技与争夺不会总是“慷慨”地给予使行动者思维深度卷入的充足时间,比赛局势和阵营间力量对比的瞬息万变都要求玩家作出及时反应,这种反应就表现为受惯习和结构所形塑的无意识的“策略”。

除玩家外,比赛场域中仍可能存在其他行动者,他们对比赛施加着不同程度的影响,其中比较具有代表性的是游戏(比赛)管理员。这类行动者的主要任务是维护比赛秩序、确保公平竞争,甚至拥有在一定条件下终止比赛和将玩家“踢出”游戏的权力。但这些行动者不直接参与竞争,也不加入资本的积累与争夺,而是以场域维护者的身份存在,其关系和行为逻辑较为单一,并不像玩家那样富于变化,也不是比赛场域的主体。据此,笔者将不会对这类行动者进行探讨,而是将玩家视作核心行动者。本研究中的行动者,除非特殊标明,均指涉游戏玩家。

三、电子竞技比赛场域运作的核心逻辑

任何电子竞技比赛都有其特定的目标,如击败敌方选手、完成某种任务,而目标的达成通常依赖于一系列“资源”的生产、争夺、积累和使用,虚拟道具、货币、装备和协作伙伴都可能

成为左右比赛局势的资源。这些纷繁的资源,其实就是比赛场域中的“资本”。在布尔迪厄看来,这种资本是以物化的形式或“具体化”“肉身化”的形式积累起来的劳动,当这种劳动在私人性,即在排他的基础上被行动者或行动者小团体占有时,这种劳动就使得他们能够以具体化的或活的劳动形式占有社会资源^{[5]189}。一个场域不仅包括了客观的位置和关系,还包括人类活动和由此产生的肉身,以及环境和结构产生的物质安排^[13]。正如布尔迪厄所指出的,社会历史是一部积累的历史,电竞比赛也可被还原为行动者对资本生产、争夺、占有与使用等复杂行为的动态序列。场域中包含力量与竞争,而决定竞争的逻辑就是资本的逻辑。在这一部分,笔者将对比赛场域中的资本问题进行分析,探讨影响玩家关系、策略和行为的规定性原则,力图勾勒出比赛场域的核心逻辑。

1. 虚拟资本:经济资本、社会资本和文化资本在比赛场域中的表现形式

资本表现为三种根本的类型(每一类下还可以划分出层次更低的类型),这就是经济资本、社会资本和文化资本;除了这些,我们还必须加上符号(也被译作“象征”)资本^{[6]161}。不同类型的资本之间存在一定的转换关系。绝大多数物质类型的资本(从严格意义上说是经济资本),都可以表现出社会资本和文化资本的非物质形式;同样,非物质形式的资本(如文化资本)也可以表现出物质的形式^{[5]190-191}。玩家在现实场域所掌握的各种资本(如金钱、学历、人脉)不能被直接带入比赛场域中,它们需要被置于特定的转换方式之下才能在场域里为玩家占有。

上述三种类型的资本只有转换为虚拟资本,方可在比赛场域这一由信息技术生成的赛博环境中存在。此处的“虚拟”,并非说资本是无形无相的,而是意指比赛场域中的资本所必

须采取的数字化、多模态的符号形式。布尔迪厄也曾指明了资本所具备的符号属性:“当我们通过知性范畴去把握这几种(即经济、社会和文化的)资本时,这几种资本呈现的就是象征资本的形式。”^{[5]166}接下来,笔者将具体阐述上述三种类型的资本向虚拟资本转换的可能方式(包括直接的和间接的)。

其一,经济资本。这种资本可以立即并直接转化为金钱,其是以财产权的形式被制度化的^{[5]192}。经济资本向虚拟资本的转换,一般有三种方式:一是玩家付费购买游戏,从而获得参与比赛的资格,这是玩家入场的前提,《守望先锋》即是一款需要付费才能体验其中多种比赛模式的游戏;二是通过使用现实世界的货币购买电竞比赛中的角色、装备、道具、货币和服饰等虚拟产品,这一行为被玩家称为“氪金”;三是玩家购置高性能的显示器、主机、键盘、鼠标和耳机等游戏必需设备。对于《Apex 英雄》这种“吃配置”的游戏来说,高性能的设备就意味着玩家在比赛中占据先机,在虚拟资本的争夺中获得优势。

其二,社会资本。特定行动者占有的社会资本的数量,依赖于行动者可以有效加以运用的联系网络的规模的大小,依赖于和他有联系的每个人以自己的权力所占有的(经济的、文化的和象征的)资本数量的多少^{[5]202}。社会资本向虚拟资本的转换通常有以下三种方式:一是玩家通过动用自己在现实世界中的关系网络,找寻愿意与其在比赛场域中结成小队(或协作关系)、共同致力于完成比赛目标的人;二是玩家根据自身掌握的社会资本,在游戏世界中创建或加入某个活跃的社区或共同体,如战队、公会和舰团,以积累虚拟的社会资源;三是玩家在与现实中相识的其他行动者一同进入比赛场域后,获得归属感、认同感等正向激励,或与该行动者共享部分由他所掌握的资本,使自

已得到更丰厚的虚拟资本。

其三,文化资本,亦被布尔迪厄称作“信息资本”。文化资本通常以三种形式存在:一是具体的状态,以精神和身体的持久“性情”形式存在;二是客观的状态,以文化商品的形式存在;三是体制的状态,以一种客观化的形式存在^{[5]192-193}。电竞场域中的文化资本表现为一种玩家“游戏禀赋”(包括技术、经验和知识层面)的形式,是玩家游戏能力的核心元素。对于比赛场域而言,文化资本不能直接转换为虚拟资本,但它可通过增强、优化行动者的游戏禀赋,使行动者在场域中生产、创造、争夺和使用虚拟资本时获得独特优势,占据有利地位,进而更有机会达成比赛获胜的目标。

2. 虚拟资本的类型与功能

比赛场域中的虚拟资本不仅数量十分庞大,而且有纷繁复杂的类型和功能,还拥有一套关于资本生产(创造)、分配、获取与使用的体系化方式。就虚拟资本的生成方式而言,这种资本一部分由现实场域的经济资本、社会资本转换而来,另一部分则是比赛场域中独特的原生资本类型。根据其在比赛场域中的地位、功能与潜力等特征,笔者将海量的虚拟资本划分为四种类型,即象征型资本、实践型资本、关系型资本和元资本。

象征型资本涵盖玩家的等级(亦有“军衔”“级别”等说法)、段位、排名与服饰,以及各种可获取、可自定义的象征符号标识。对玩家比赛表现进行分类精确统计的各种数据(杀敌数、获胜场次、暴击率等),也可划归为象征型资本范畴。象征型资本的功能与价值主要在于玩家的自我认知、印象管理与关系建构,在一定程度上它还可以赋予行动者在比赛中的地位,并强化其自我认同。这类资本可以是赢得比赛和完成任务的报偿,通过玩家的比赛实践获得,也可以是玩家使用真实的货币进行购买,由经

济资本转换而来。

实践型资本是指能够对比赛进程和局势起决定性或关键性作用的,且必须通过玩家的游戏禀赋和比赛实践才能激发其价值与力量的虚拟资本。实践型资本主要包括但不限于可供玩家扮演且拥有功能指向的角色、各具特色的武器(刀剑、枪炮等)、装备(护甲、载具等)、效果多样的技能,以及能够对比赛产生实实在在影响的其他游戏道具。角色、武器等实践型资本在比赛场域中的具体属性(如生命值、攻击力)也是构成实践型资本的重要内容。基于这些属性,实践型资本拥有极其多样的功能、用途和定位,而且有着能够影响比赛局势的潜力,但这种特性必须通过玩家的比赛实践和游戏禀赋才能实现,故称为“实践型资本”。

关系型资本通常既是由玩家在现实生活中的社会资本转换而来的,同时也包括玩家在比赛场域中建构、维系和拓展的线上社会关系。一般来说,行动者所拥有的好友数量以及这些与行动者保持联系的人所掌握的虚拟资本的数量是该行动者检视其关系型资本的重要尺度。在一些电子竞技比赛中,结成小队共同作战或作为同一战队(公会)成员的玩家还会被标出,其他行动者因而能够借此知晓这些玩家之间的关系。

在比赛场域中,象征型资本与实践型资本的获得往往依赖某种“货币”资源的积累与转化,这样的资源直接影响玩家所能得到的象征型资本与实践型资本的数量、结构和质量,同时制约着实践型资本在比赛中所能产生的效果与影响的程度,笔者将这种资源称为元资本。元资本是比赛中最基本的虚拟资本,其在玩家的比赛实践中被获取,或以某种方式分配给玩家,并通过特定的比率或机制转化为象征型资本或实践型资本。元资本的积累能提升象征型、实践型资本的潜能和强度,并影响着实践型资本

的功能与潜质能否被激发。元资本的积累效率与转化能力是关乎比赛局势的重要考量因素。用于购买游戏道具的虚拟货币,技能、装备、道具和装备效果的“冷却时间”都可以归为元资本。

3. 从虚拟资本到游戏禀赋:影响玩家间关系、比赛策略和行为的规规定性因素

电子竞技比赛场域中行动者之间保持着诸如竞争、协作与妥协的多种复杂关系,他们力图根据自身和团队所处的境遇采取针对性策略,进而在争夺资本与追逐目标的过程中占据主动。若要对这些关系和策略的形成进行考察,其最可操作的方式,便是分析占据不同位置的玩家所拥有虚拟资本的数量、类型与结构,及其在比赛进程中所可能发生的变化。场域内存在着力量与竞争,而决定竞争的逻辑就是资本的逻辑。同时,以文化资本(知识系统)为核心的游戏禀赋也作为一种规定性原则,影响着玩家在比赛中的种种关系和实践。一位“游戏者”的各种策略,以及确定其“游戏”的各种因素,既是特定时刻其资本的数量和结构的函数,以及这些因素向其所保证的游戏机会的函数,也是这一资本的数量和结构随时间演进的函数,即其的社会轨迹的函数^{[4]125}。

游戏禀赋是对玩家游戏能力的综合考量,它不仅包括作为知识和技术系统的电竞文化资本(如操作技巧和比赛经验),也指涉行动者的身体素质(如视觉感知能力和手、眼、脑协调能力),以及玩家在比赛时所使用的、主机、显示器、键盘和音箱等设备的性能。其中,技术主要指行动者对实践型资本的驾驭与掌握程度,对某种角色、武器操作的熟练程度;知识则主要指行动者对虚拟资本用途、功能的认知与内化程度,以及他对比赛机制的理解。对于占据着特定位置的玩家而言,其在比赛中所能参与获取、分配与争夺的虚拟资本的数量、类型与结构,以

及这些资本在比赛场域中的功能、处境和潜力,直接影响着其在比赛中所采取的策略和不同情境下同其他玩家之间的关系,并赋予了该玩家担负的责任与使命。其中,玩家的游戏禀赋是这种关系、策略能否形成和维持的关键。通俗地说,资本规定着关系“应该是这样”,禀赋则决定了关系“能不能这样”。

譬如,在《守望先锋》中,技能、武器等实践型资本与行动者所选择的英雄存在绑定关系,即一个作为虚拟资本的英雄涵盖了与之相关的虚拟资本(主要是象征型资本和实践型资本),而这也是该场域中资本分配的显著方式。若一位玩家选择了“士兵76号”这个角色,该玩家能使用的实践型资本便包括了武器“重型脉冲步枪”和技能“生物立场”“螺旋飞弹”“疾跑”和“战术目镜”,而这些资本属性决定了操纵它们的行动者必须在比赛中处于核心输出位置。虚拟资本的变化也能影响玩家的策略取向和关系。当“战术目镜”技能充能完毕时,玩家可能会改变输出模式,并尽可能请求其他位置选择“安娜”等辅助型角色的玩家对其使用技能“纳米激素”,同时呼叫“莱因哈特”等重装防御型角色的保护。上述实践型资本,都能通过玩家强大的游戏禀赋和策略实践转化为改变比赛局势的力量。

总而言之,一个场域的结构可以被看作一个不同位置之间客观关系的空间,场域的动力学原则就在于它的结构形式,同时特别根源于场域中相互面对的各种特殊力量之间的鸿沟、距离和不对称性关系^{[4]127-142}。如果说一个场域与其他空间相区别的标志是该场域中最独特的资本形式的话,那么使电子竞技比赛作为场域而存在的资本,就是拥有复杂构造的虚拟资本。而游戏者的力量关系对比取决于游戏者在其中的位置,根据不同的位置与资本,行动者可采取不同的策略^[12]。据此,正是虚拟资本和游

戏禀赋的逻辑界定了不同位置占据者之间多样的关系形态和策略思考,从而支配着比赛场域的结构。

四、符号系统、意义关系与等级化原则:比赛场域中虚拟资本的符号化过程

布尔迪厄的场域理论和政治经济学思维的确有助于理解比赛场域中的资本逻辑,但对于本质上不过是数值和代码的虚拟资本如何转化为一种内化了复杂意义关系的符号形式来说,则缺乏进一步的解释力。德国哲学家卡西尔曾直言:“我们应当把人定义为符号的动物来取代把人定义成理性的动物。”^{[14]46}他进一步指出,符号化的思维和符号化的行为是人类行为中最富于代表性的特征,并且人类文化的全部发展都有赖于这一条件^{[14]47}。按照卡西尔的逻辑,比赛场域中的行动者同样是“符号的动物”,他们不仅生产、争夺、传递符号,也通过符号象征的意义差异建构了一套权力/等级化原则,实现认同与区分,维护自己的位置、利益和优势。据此,只有将场域理论与符号学模式相结合,才能真正把握虚拟资本的符号化过程,揭示它隐含的符号面貌。

1. 成为象征:作为符号指意系统的虚拟资本

瑞士结构主义者索绪尔曾在《普通语言学教程》中将符号明确界定为:“我们把概念和音响形象的结合叫做符号,但是在日常使用上,这个术语一般只指音响形象,例如指词(arbor等等)。”^[15]根据索绪尔的语言学理论,“符号”一词也被定义为“能指”与“所指”的结合。相对于这一古典的符号定义,近百年来媒介技术尤其是数字技术的发展极大拓展了符号的概念内涵。技术不仅是一种容器,也是积极塑造着人与环境的过程^[16],作为表意媒介的符号也受到

技术的深刻形塑。作为数字技术对游戏信息编码的必然结果,电子游戏显然是多模态的(符号)文本,因此我们应该思考(游戏中的)动画、视觉设计、音乐、文字、文本和声效等多沟通模态的联合如何实现了游戏语言的再现、互动与组织功能^{[9]100}。这意味着,电子游戏这一场域充盈着海量的符号单元,是由纷繁复杂的符号和文本所构筑的“符号世界”^[8]。

据此我们可以明确一点,包括象征型、实践型、关系型资本和元资本在内的虚拟资本不仅是行动者在比赛场域中所生产、争夺和使用的资源,也是指涉特定意义的符号形式。而虚拟资本的功能、价值、获取/争夺方式、使用方法和其他属性,则形成了符号的意义和意义关系,并通过游戏画面中文字、图像、音效、三维模型等多符号模态的感知载体,被行动者所识别、解码。当角色这一实践型资本作为符号时,其所指涉可以是其背景故事与属性特征,以及其在同其他角色关系中的位置和处境。玩家在对角色的装备进行考察时,实际上已经将角色视为符号。

通常地,符号以合一的表意单元,即以“符号文本”的形式存在着。这里的“文本”,指的是任意符号表意组合。赵毅衡认为,若一定数量的符号被组织进一个组合中,让接收者能够把这个组合理解成有合一的时间和意义向度^[17],那么这个组合就可被称为“符号文本”。以技能文本(资本)为例,玩家对某一技能的认知和解释往往由技能的图标、文字说明、视觉特效和声音效果等符号构成。这四个符号单元在某些解释场合下均指向该技能,并被玩家组成了一个集合来理解,那么此时它们便成为关于特定技能的“技能文本”。

从更为宏观的角度说,若我们将象征型、实践型、关系型资本和元资本视作整体进行考量,它们便构成了一个内化了复杂意义关系的符号

指意系统,且系统内的符号单元可以在一定语境下相互指涉。在《Apex 英雄》这款逃杀类游戏中,当行动者在战场上搜寻防具这种实践型资本时,他首先要找到形状为盔甲或头盔的道具,而道具的颜色意指其对于玩家的意义与价值。若玩家穿着“金色”盔甲,与他交火的敌人就可能意识到发射轻型子弹的武器不能快速摧毁他,进而诉诸手雷、电弧星等资本。在此,盔甲、枪械和爆破物都被玩家视作符号进行解码,且“金色”盔甲指涉了轻型武器的无力,向玩家传递了当前手雷的意义,而这一过程必须依赖比赛符号系统,否则将会“丢失语境”。

2. 符号互动:比赛场域中意义的生成、传递与再造

虚拟资本若作为符号单元或符号指意系统而存在,不仅依赖技术的编码,更需要被纳入符号互动的框架,在行动者表意与解释的游戏实践中实现符号化。游戏本身带有交互性,游戏的过程是若干种交互形态的总和,而交互可以是对游戏样态的改变,也可以是与其它游戏者的各种交流^[18]。对于比赛场域而言,行动者间的文字沟通、团队协作和诸多战斗行为,以及玩家同游戏环境物体、系统的交互作用,几乎均可以还原为符号互动。玩家的符号互动需要考虑比赛的实时情况和未来演化趋势、位置占据者之间的关系,以及虚拟资本数量、结构和类型的变化。通常来说,符号的理据性在表意与解释实践(即符号互动)中产生,形成“符用理据性”。玩家在快节奏的比赛进程中将技能、武器等虚拟资本以表意符号的形式“发送”,包括队友和敌人在内的其他玩家对该符号进行意义解释,并将自己的反应和阐释以符号的形式(如回复语音和使用其他资本)抛出,从而被初始的发送者和其他玩家所接收,完成一次符号互动。在持续的互动过程中,虚拟资本的意义得到了生产、巩固、再造或更新。

当然,符号化过程不可能一蹴而就。在符号学者巴尔特看来,意义的生成、传递与解读必须经过由初级指意系统(即外延)到次级指意系统(即内涵)的过程,初级指意系统中的能指与所指在一定条件下构成了次级指意系统中的能指,指向特定的意义(所指),这一过程还可延伸拓展^[19],构成无限的衍义过程。巴尔特认为:“前一个系统(外延)构成了后一个系统(内涵)的表达面或能指……内涵系统的能指……是由外延系统的符号构成的。”^[20]这也就意味着,意义始终处在生成的过程中,而绝无固定的落脚处^[21]。在比赛场域中,虽然部分虚拟资本的属性、功能和使用方式已经由游戏制作组“镌刻”到资本之中,但这并不意味着资本的意涵恒定不变。玩家在符号互动中会对既有意涵进行再生产,虚拟资本的意义因此处于流变的状态。同时,正如德里达所谓意义的“延异”特性,即意义的浮现总是既有延迟又具差异的,伴随符号互动的进行,玩家也可能发现虚拟资本所承载的隐蔽意义,进而实现意义的更新。

只要有玩家的发送意图和解释自觉,符号互动在比赛中就无时不有、无处不在。若符号传达过程中的发送主体和接收主体拥有处理意义问题的充分自觉性,比赛就能够成为一个以符号交换为“战术”的竞技场。基于取得胜利、完成任务等共同目标,玩家可通过互相发送语音和文字以交换个人意图、敌方信息和战术考量,亦可通过释放技能、发动攻击和发出战术指令来吸引其他玩家。借助比赛中的个人面板,玩家之间还可以相互查看队伍内其他成员的角色选择、技能搭配和武器配置等关键信息,通过交换各自的“底牌”以谋划团队战术协作。正如布尔迪厄所说的,游戏者的形象就是面对一大堆不同颜色的符号标志,每一种颜色都对应着他所拥有的特定资本,与此对应的是他在游戏空间中的相对力量、位置和策略性取向^{[4]124}。

3. 符号暴力下的等级化原则:一种支配性的能指与权力

张怡^[22]指出,布尔迪厄大胆地将资本概念和权力概念相联系,而这一权力概念包括物质、象征、文化或社会权力形式,如此一来,其资本概念便从物质化状态广泛延伸至文化符号领域。在电子竞技比赛场域中,占据不同位置的玩家会刻意地为其所拥有、青睐的资本注入关于权力与地位的意义,并且依赖这种方式建构一种对自身和所属群体有利的等级化原则,或一种价值框架。不同的虚拟资本,其属性特征和功能相异,所能创造的游戏产物也有所不同。相应地,其他资本或游戏产物也会因其某些特征(如操作难度低、价值含量低)在行动者的干预下使其生产者、所有者陷入不利境遇,他们难以获得来自其他位置占据者的认同。

上述等级化原则的构建显然是一种符号暴力,即通过伪装的、习以为常的形式再现经济与政治权力来强制性地推行理解与适应社会世界的方式的能力^[23]。相对于经济统治和政治宰制,符号暴力更加隐蔽,不易被人所察觉。场域中位置的占据者会用各种策略来保证或改善他们在场域中的位置,并强加一种对他们自身的产物最为有利的等级化原则^[6]。在比赛场域里,作为行动者的玩家将资本作为权力的符号隐喻,并为自己依赖实践型资本所创造出的游戏成果和贡献赋予至高无上的关键地位,并以此实现对他者的贬黜和对自我的认同,进而在权力/等级体系中求得优势乃至支配地位。在《英雄联盟》和《守望先锋》等电子竞技项目中,输出型角色或技能创造的游戏产物通常是直接造成敌方角色减员,而辅助型角色往往提供各类增益、减益效果。不论是在比赛实践中还是在游戏社区中,“输出至上”的价值观总会存在,玩家倾向于认为直接击杀敌方角色比辅助队友更值得骄傲和自豪,辅助型玩家的地位也可能因此低于输出型玩家。

总之,符号学视阈下的电子竞技比赛,是玩家集中的符号交换和策略博弈的共时性场所,是玩家在电子竞技项目中参与符号表意与解释活动的核心场合,也是有着独特的竞争与协作逻辑的场域。这样的场域中充盈着海量的符号单元,是一个由纷繁复杂的符号文本所构筑的“符号空间”。包括象征型、实践型、关系型资本和元资本在内的虚拟资本经由数字技术编码和玩家符号互动的双重过程得以符号化,实现了意义的生成、传递与更新,成为内化了复杂意义关系的符号指意系统。作为包含各种隐而未发的力量和正在活动的力量的空间,场域同时也是一个争夺的空间^{[6][139]},这种争夺在符号象征维度同样存在。符号化后资本的意义差异,被行动者用于构建有利于自身的权力/等级化原则,对其他玩家施加符号暴力,确立、维护自己或所在团体在资本争夺、积累与使用过程中的优势和支配地位。

五、电竞场域符码转换逻辑对构建国际话语体系的启示

如前所述,本质为数据和代码的虚拟资本,会借由数字技术编码和玩家符号互动的过程得以符号化,实现意义的生产、传递与更新,成为符号指意系统。这意味着,虚拟环境中的资本具有符号化的潜质。人本质上是符号动物,符号化的思维是人类重要的思维方式。电子竞技比赛场域中虚拟资本的符码转换逻辑,或许能够在“一带一路”建设的背景下,为人类命运共同体和对外传播话语体系的构建提供启示。

人类命运共同体理念立足于信息传播媒介高度发达的全球化语境,提供了关于当前和未来人类生存状态的深刻洞见,其一经提出,便在社会各界乃至国际社会引起多方讨论。人类命运共同体不仅是一个具有普适意义的哲学概念,也是涉及全球范围内经济、政治和文化关系及其交往的现实理论。人类命运共同体的一个

重要维度,就在于文明的交流互鉴、和谐共生。人类文明发展史表明,由不同地域习俗、思维模式、伦理和行为规范构成的形态各异的文明,不仅在本质上没有相互冲突的内在规定性,而且不同文明的交融更将人类命运紧密地联系在一起,形成“你中有我、我中有你”的不可分割的共同体^[24]。作为文化意义上的人类命运共同体,其实质是关于人类自身存在方式的文化想象,其结成的主要纽带在于共同的价值认同^[25]。由此可见,符号化的交往在人类命运共同体的构建中具有不可忽视的作用,而人类命运共同体理念又是我国对外传播话语体系的内核之一,基于前文的论述,我们不妨从虚拟资本符码转换的逻辑分析符号化的思维和行为如何有效助推国际话语体系构建。

其一,虚拟资本的符号化过程反映了现实场域和技术生成的虚拟场域之间存在互动关系,这也就意味着对外传播话语体系的构建不仅应着眼于现实世界,同时也应关注互联网络、社交媒体、电子竞技等虚拟场域。如今,虚拟场域中汇集了来自多元文化环境中的行动者,他们可能来自世界各地和不同的文明范畴,但在虚拟场域中实现了共同在场。他们在虚拟场域中的文化实践带来了文化符号的流动和意义的传递,为跨越文明的交流互鉴提供了新的机会和潜力,也为人类命运共同体的构建开辟了新的思路。

其二,虚拟资本可以由经济资本、社会资本和文化资本转换而来,进而被符号化,而虚拟场域中也存在着具有独特属性的资本类型。这启示我们对外传播话语体系的构建应针对具体的文化场域来量身定制传播策略,同时话语体系也应采用差异化的组织方式,而不是讲千篇一律的故事。周劭人^[26]认为,中国近十年对外传播主要采用了三种基本话语体系和思路,即外宣话语体系、国际话语体系和中华文化话语体系,这三种话语体系各有利弊。因而我们应从

中吸取经验教训,探索适合特定场域的对外传播话语体系。

其三,虚拟资本符码转换的逻辑凸显了国家硬实力转化为表征现实话语权力的重要性。正如前文所述,符号指意的差异会被玩家用于制造符号暴力,建构一套权力/等级化原则。这套原则会影响不同位置占据者之间的关系,使玩家在虚拟资本的争夺、使用与分配中占得先机,进而达成某些目标。在国际传播的视阈下,国际话语权已经成为当代国家文化软实力重要的组成部分和体现。所谓话语权,简单讲就是引导或控制舆论能力及与其相关的权力^[27]。鉴于此,以一种妥帖而有效的路径促进话语权形成的合法性应成为对外传播话语体系构建中必须考虑的问题。

其四,符号化后的虚拟资本以多模态的符号存在,这要求对外传播话语体系需要采用多模态的符号形式,充分运用数字技术、网络技术构建立体、充盈、动态、多维的表征体系,运用媒体融合思维,打造系统性的传播矩阵。同时,由于对外传播和国际传播实践具有自身的内生规律和原则,因此引入新媒介技术和多符号模态的基础就是尊重这些规律,而不是一味追求媒介形态的简单叠加,必须认识到和谐相融才是关键所在。从语言符号角度来看,拓展传播语种规模,搭建多语种新媒介平台,形成视听互动、资源共享、形态融合、语种集合的对外传播特色^[28]十分必要。

其五,电子竞技场域中的虚拟资本是通过数字技术编码和玩家之间的符号互动得以符号化的,玩家是具有能动性的行动者,玩家的符号表意与解释实践是实现虚拟资本符码转换的重要环节,这启示我们应扩展传播主体,让多元主体参与到对外传播话语体系的构建中来,立足个人经验与国家发展,发挥个人讲好“中国故事”的潜力。此外,面向全世界的“中国叙事”也应该充分发挥人的主体性。正如赵月枝在一

次访谈中所说的,如果要使“中国叙事”有世界意义,就要鲜明地站在本国和世界范围内大多数人民的立场之上^[29]。

参考文献:

- [1] 周逵. 作为传播的游戏: 游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题[J]. 现代传播, 2016(7): 25.
- [2] 陈静, 周小普. 规则、随机性、符号: 作为意义生产模型的“游戏性”及游戏的媒介特质: 以《王者荣耀》与《阴阳师》为例[J]. 国际新闻界, 2018(10): 134.
- [3] 考夫卡. 格式塔心理学原理[M]. 李维, 译. 北京: 北京大学出版社, 2010: 53.
- [4] 布尔迪厄, 华康德. 反思社会学导引[M]. 李猛, 李康, 译. 北京: 商务印书馆, 2015.
- [5] 布尔迪厄. 文化资本与社会炼金术: 布尔迪厄访谈录[M]. 包亚明, 译. 上海: 人民出版社, 1997.
- [6] 布尔迪厄, 华康德. 实践与反思: 反思社会学导引[M]. 李猛, 李康, 译. 北京: 中央编译出版社, 1998.
- [7] 阳骏滢, 黄海燕, 张林. 中国电子竞技产业的现状、问题和发展对策[J]. 首都体育学院学报, 2014(3): 201.
- [8] 杨家明. 电子竞技比赛中玩家身份形成机制的符号学研究[J]. 科学与财富, 2018(16): 263.
- [9] 卡尔, 白金汉, 伯恩, 等. 电脑游戏: 文本、叙事与游戏[M]. 丛治辰, 译. 北京: 北京大学出版社, 2015.
- [10] 谢恬. 游戏玩家人物身份形成途径的符号学分析: 以大型多人在线角色扮演游戏《仙剑情缘叁》为例[J]. 丝绸之路, 2017(4): 20.
- [11] 布尔迪厄. 实践感[M]. 蒋梓骅, 译. 南京: 译林出版社, 2003.
- [12] 刘海龙. 当代媒介场研究导论[J]. 国际新闻界, 2005(2): 53.
- [13] SCHATZKI T. Theory and conceptual centrality in Bourdieu [J]. Anthropological Theory, 2018 (4): 502.
- [14] 卡西尔. 人论[M]. 甘阳, 译. 北京: 西苑出版社, 2003.
- [15] 索绪尔. 普通语言学教程[M]. 高明凯, 译. 北京: 商务印书馆, 1980: 102.
- [16] MCLUHAN M. The guttenberg galaxy: the making of typographic man [M]. Toronto: University of Toronto Press, 1962: 7.
- [17] 赵毅衡. 符号学: 原理与推演[M]. 南京: 南京大学出版社, 2016: 42.
- [18] 北京大学互联网发展研究中心. 游戏学[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2019: 15.
- [19] 巴尔特. 符号学原理[M]. 王东亮, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1999: 83-84.
- [20] BARTHES R. Elements of semiology [M]. London: Jonathan Cape, 1967: 81-91.
- [21] 斯道雷. 文化理论与大众文化导论[M]. 常江, 译. 7版. 北京: 北京大学出版社, 2019: 156.
- [22] 张怡. 文化资本[J]. 外国文学, 2004(4): 61.
- [23] 斯沃茨. 文化与权力: 布尔迪厄的社会学[M]. 陶东风, 译. 上海: 上海译文出版社, 2012: 101.
- [24] 周宇豪. 文化人类学视阈下的人类命运共同体构建与少数民族文化传播[J]. 新闻爱好者, 2018(10): 12.
- [25] 杨抗抗. 论人类命运共同体理念及其时代意蕴[D]. 北京: 中共中央党校, 2019.
- [26] 周劭人. 对外传播话语体系核心概念应回归人民性[J]. 青年记者, 2019(30): 69.
- [27] 周宇豪. 习近平对外传播思想: 理论品质、现实回应、主要内容[J]. 贵州省委党校学报, 2017(3): 30.
- [28] 孟威. 改进对外传播 构建“中国话语体系”[J]. 新闻战线, 2014(7): 82.
- [29] 姬德强. 探究中国对外话语体系的多重维度: 专访国际知名传播学者赵月枝教授[J]. 对外传播, 2014(5): 13.