

DOI:10.13216/j.cnki.upcjess.2023.02.0004

西方电子游戏中能源议题的程序修辞研究

葛静深¹, 郑旭¹, 田伟琦²

(1. 中国海洋大学 文学与新闻传播学院, 山东 青岛 266100; 2. 新疆大学 外国语学院, 新疆 乌鲁木齐 830046)

摘要:以电子游戏为代表的大众文化产品,是晚近能源人文研究关注的重要文本对象之一。通过算法和沉浸式体验,电子游戏革新了传统大众文化产品的信息传播、接收模式,是当代社会一个非常重要的调节公共关系、意义协商、战略沟通的场所。通过程序修辞的分析框架,对两款以加拿大西部阿尔伯塔省油砂产业为主题的游戏的分析表明,两款游戏传达出了明确的殖民主义、新自由主义的立场。尽管在游戏叙事层面展现出了一定的环保主义倾向,但其程序修辞仍以当代资本主义核心意识形态为内核。嵌入特定意识形态的电子游戏可以通过大众文化的全球商业网络形成全球性传播,为特定的议程服务。中国应重视和加强对电子游戏产业的监管、引导与投入,增强中国电子游戏产业的软实力。

关键词:能源人文;电子游戏;程序修辞;新自由主义;殖民主义

中图分类号:TE09;G898.3;H085.6 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-5595(2023)02-0032-09

工业革命以来,能源成为人类赖以生存和进行生产的重要物质基础。能源问题不仅关乎经济社会发展,更与国家安全、人类未来密切相关,是各国持续关注的热点话题。近年来,学界兴起了一个跨学科研究领域——能源人文,以人文主义视角和方法论,通过批评和分析能源在历史、哲学、文化、文学、艺术等领域的书写再现,敦促人们重新审视化石能源对现代文明形态的塑造、对气候变化等“人类世”现象的直接影响,呼吁人们摆脱能源现实主义、能源技术主义及新自由主义迷思,在认识论和本体论意义上重构人与能源资源之间的关系,构想可持续发展的人类未来。^{[1]25}

一、能源人文,大众文化与电子游戏

大众文化产品,是晚近能源人文研究关注的重要文本对象之一。在高度媒介化的世界中,人们直接经验之外所认知的世界知识,几乎全部来源于各种形式的大众文化产品。围绕着大众文化产品所形成的无穷无尽的日常社会互动,以“共

识”的名义完成了精英文化对大众文化的“殖民”——这一过程可以用葛兰西(Antonio Gramsci)的“霸权”^[2]概念做出解释,霸权不仅通过宏观的政治意识形态来建构,而且可以更直接地通过对日常生活中一些最普通、最平凡的细节的操控来建构。大众地缘政治学者夏普(Joanne Sharp)指出,葛兰西的“霸权”概念“在任何试图理解社会运作方式的尝试中,为大众文化设定了一个极为重要的位置,这要归功于这些大众文化产品的日常性和明显的非冲突性”^{[3]31}。

随着能源人文研究的发展,越来越多的学者开始关注大众文化文本中的能源叙事,以能源题材的小说、电影等作品为对象展开研究。其中,很多学者将研究内容聚焦于能源与可持续发展,以生态批评的方法论审视能源叙事中的生态表达,关注其中因石油开采、黄金采矿、核能开发所造成的资源破坏、环境污染和生态退化等生态问题。^[4-7]学者费尔德纳(Maximilian Feldner)、皮尔扎

收稿日期:2022-10-04

基金项目:教育部人文社会科学规划基金项目(21YJA740055);新疆维吾尔自治区高校基本科研业务费科研项目(XJEDU2022P031)

作者简介:葛静深(1989—),男,福建上杭人,中国海洋大学文学与新闻传播学院讲师,博士,研究方向为大众文化与世界政治、俄罗斯政治与外交、批评话语分析。

德(Saba Pirzadeh)、乌伊(Jamie Uy)分别从叙事结构、叙事形式、生态哥特式研究等视角对哈比拉(Helon Habila)的小说《水上油》(*Oil on Water*)展开研究,分析了新殖民主义与新自由主义下尼日尔三角洲石油开采工作所引发的生态、经济与社会问题。^[8-10]

能源与政治议题也备受关注,相关研究侧重探讨能源运行机制对政治模式的影响与世界能源政治格局的构建。斯科特(Harry Pitt Scott)借助波伊尔(Dominic Boyer)的“能源政治学”理论,通过对《九头蛇头》(*The Hydra Head*)和《黑与蓝》(*Black & Blue*)两部小说进行比较,分析了通过域外所有权规避民族国家监管、超越国家司法边界的“离岸”制度,并将其定义为一种资本和能源通过海洋流动的政治力量。^[11]塞曼(Imre Szeman)通过对石油纪录片的解读,分析了其中提到的社会矛盾和政治问题。^[12]

还有学者试图研究能源开采背景下的社会与个体心理变化。拉詹(R. Rajan)和苏加塔(K. Sujatha)通过分析推理小说《手工制作的世界》(*World Made by Hand*)中描绘的没有石油的可怕社会,探索了在后石油世界中的个人行为变化,揭示了能源如何在个人和社会之间发挥平衡作用。^[13]奥特詹(Nathaniel Otjen)通过分析威尔斯(Herbert George Wells)的小说《世界大战》(*The War of the Worlds*),揭示了19世纪晚期化石燃料过度消耗引起的社会焦虑,并探索了替代能源形式。^[14]菲施(Cheryl J. Fish)借助对瓦伊施泰特(Liselotte Wajstedt)的实验生态电影的分析,讲述了北欧城市基律纳的能源开采情况及其对当地居民心理的影响。^[15]潘伯恩(Matthew Pangborn)则审视了石油电影中政府刺激石油消费,从而塑造现代生活方式和价值理念的问题。^[16]

综合来看,目前大众文化文本中的能源人文研究多聚焦于文学和影视作品,极少数以摄影展、媒体报道等为研究对象,作为一个新兴研究领域,虽充满蓬勃活力,但仍处于零散的起步阶段。

在过去的30年中,电子游戏产业是增长最快的全球大众文化产业。根据Newzoo公司发布的《2021年全球游戏市场报告》,2021年全球游戏市场总销售额达到了1758亿美元,这一数字大约是2007年的4倍和1994年的25倍^[17];自2015年开始,无论从玩家的数量还是市场规模来看,中国都超越了美国,已成为全球最大的电子游戏市场^[18]。随着科技和经济的快速发展,电子游戏的社会影

响力不断提高,逐渐成为人们信息传播、社会交往、学习与工作的重要媒介平台。

一方面,电子游戏作为一种叙事性媒介,继承了传统大众文化媒介的话语传播模式;另一方面,电子游戏具有独特的“参与性”和“互动性”特征,能够通过算法和沉浸式体验,邀请玩家将其看作一种可以玩耍和探索的事物,这又显著区别于电影等其他大众文化产品,赋予其一定程度的“对话性”,革新了传统大众文化产品的信息传播、接收模式。另外,一些玩家制作的非官方模组(mod)也体现出,电子游戏似乎不再是一种具有“排他性”的宣传媒介,而是包含了一个“统一”但不“同质”的传播空间,允许多种信息同时生产、传播。

作为当今世界最重要的大众文化产品,电子游戏中涉及诸多能源元素,是有待能源人文研究者开发的一片处女地。本文将尝试对两款以加拿大油砂产业为叙事背景的电子游戏进行分析,具体探讨西方电子游戏产品中能源叙事的框架与生产路径,力图为该领域的后续研究提供一些新方法、新视角。

二、电子游戏中的加拿大油砂产业

如同能源人文学者在对其他大众媒介的研究中所广泛证明的那样^{[1]25-34},电子游戏中同样蕴含着非常丰富的能源元素。

西方能源领域公共话语空间中的一个典型议题,是围绕着石油开采过程中的“发展话语”而展开的争论,这在加拿大能源领域的公共话语中尤为盛行。就能源储备而言,加拿大是一个能源大国。加拿大石油资源的典型形态是“油砂”——一种富含天然沥青的沉积砂,可用于提炼重油和沥青。^[19]油砂不像传统的轻油那样具有流动性,这使得其商业开采成本昂贵,并且极具环境风险。截至2014年,油砂占加拿大已探明石油储量的97%(约1663亿桶)。^[20]

因此,在如何以符合所有加拿大人的最佳利益的或者说“可持续的”方式开采油砂资源方面,加拿大社会中一直存在着广泛的矛盾和激烈的讨论。一方面,围绕着生态可持续性、区域认同、原住民权益、社会正义等问题,加拿大社会中出现了一个强大的反油砂产业话语联盟;另一方面,加拿大石油工业的捍卫者则使用了一个完全不同的带有“石油民族主义”色彩的话语框架。^[21]科赫(Natalie Koch)和佩罗(Tom Perreault)将“资源民族主义”定义为一种政治话语,强调“特定国家的人民,而不是私人公司或外国实体,应该从一个国家领

土范围内的资源中获益”^[22]。根据这一定义,加拿大的“石油民族主义”话语形成了“一个意识形态框架,将采掘主义作为国家的公共利益来宣传,并将批评者定位为反加拿大人和政治体的异类”^[23]。

围绕着加拿大油砂而展开的激烈讨论,促使一系列相关的社会运动及社会组织在加拿大蓬勃兴起,一些电子游戏的设计者也选择以加拿大西部的石油工业作为游戏开发的主题。

本研究重点关注两款电子游戏——《运输业大亨》(Transport Fever 2)和《麦克默里堡》(Fort McMurray)。《运输业大亨》是一款由荷兰游戏公司 Good Shepherd Entertainment 发行的模拟经营类游戏。在游戏中,玩家需要通过建造铁路、公路、航空等运输路线以赚取金钱并促进城市发展;该游戏第三章中包含名为“油砂”的一关,其背景即设定在加拿大西部的阿尔伯塔省的麦克默里堡(Fort McMurray)附近。而《麦克默里堡》则是一款创新性的互动式纪录片游戏,由加拿大国家电影委员会(NFB)和欧洲电视协会(Arte)联合推出,该游戏同样以麦克默里堡和阿萨巴斯卡油砂矿区的开发为背景,使用互动电影游戏的元素,引导游戏玩家通过投票等活动负责任地开发该地区的油砂资源,并共同决定城市的未来。

两款不同类型的游戏均将故事背景设定在麦克默里堡附近的阿萨巴斯卡油砂矿区。1867年加拿大自治领建立之后,加拿大的定居者和探险家在阿尔伯塔省的阿萨巴斯卡这片原住民的土地上发现了大量的矿藏。在与西部土著民族针对土地等问题签订了一系列“编号条约”之后,为了开发阿萨巴斯卡地区的自然资源与矿产,1899年加拿大政府与该地区的克瑞族(Cree)、德内族(Dene)、梅迪思族(Metis)签订了《第八号条约》(Treaty 8)^[24]。该地区的油砂并不易于钻探,直到1947年,在埃德蒙顿的勒杜克地区发现矿区,由此确认了该地区石油产业的商业可行性,这才为阿尔伯塔省的经济带来了重大变化。

1948年,阿尔伯塔省政府接手一家私人矿厂,将其重新命名为阿尔伯塔政府油砂项目(Alberta Government Oil Sands Project)。到1953年,阿巴桑德石油公司(Abasand Oils)、加拿大石油有限公司(Canadian Oils Ltd)等大批私人采矿公司加入了加拿大政府主导的“大加拿大油砂(Great Canadian Oil Sands,GCOS)”联盟,并于1967年开始对该地区的油砂展开大规模的商业开采活动。^[25]1973年

的石油危机进一步提升了阿尔伯塔省的重要性。1975年,国营的加拿大石油公司(Petro Canada)成立,在相当长时期内在石油领域巩固了加拿大的国家利益和能源安全。而在20世纪90年代,受到了“新自由主义”经济理念的影响,加拿大石油公司调整结构、选择上市,其国有资本逐渐被边缘化;至2004年,该公司所有的国有股份均被出售。

阿尔伯塔省阿萨巴斯卡地区油砂开发的历史,体现了加拿大国家主导的“定居者殖民主义”的历史,在20世纪90年代之后又反映出非常明显的“新自由主义”转向。两者都将该地区的区域文化打上了鲜明的烙印,这一点也体现在本研究所关注的两款游戏的设计理念中。到今天,尽管该地区的石油产业中没有直接的国家资本的投资,但长期以来,加拿大政府一直对该地区的能源开发产业提供巨额补贴。同时,由于这一地区的油砂矿藏远离海洋,开采出的非常规石油资源还需通过管道工程才能运至消费市场,对生态环境等也形成一定的影响。比如,饱受争议的Keystone XL(拱心石)管道项目,就经历了十余年的法律争端、民众的顽强抗议以及三届美国政府反反复复的行政命令,虽然拜登政府撤销了该输油管道的许可,该项目就此搁浅;但面对2022年俄乌冲突引发的能源供应危机,阿尔伯塔省政商两界再一次开始了游说活动。在2018年,特鲁多政府花费34亿美元购买了联结阿尔伯塔省和不列颠哥伦比亚省的Trans Mountain石油管道项目,该项目同样遭到环境保护主义者的激烈抗议。

可以说,《运输业大亨》和《麦克默里堡》两款电子游戏将视线聚焦于阿尔伯塔省的阿萨巴斯卡油砂矿区,正是因为这一地区的能源开发处于气候变化、殖民主义和新自由主义复杂的交叉点上。这一地区的油砂开采和管道运输项目均属于超大型能源项目,如果缺乏民众的接受、支持,则一定会给该类型项目的实施带来重大障碍。加拿大油砂这一非常规化石能源的开发以及基础设施建设引发了强烈的公众争议——支持者往往声称该地区的能源产业对区域及国家经济增长、公民就业、能源安全方面具有积极作用;反对者则强调项目的环境问题、社会成本,如泄露可能造成的污染风险以及对当地公民社区的健康所产生的负面影响,另外气候风险也是一个突出的问题,反对者坚称不受限制地开采非常规化石能源,并不符合“减碳”的目标。

在这一过程中,加拿大政府、大型能源企业以

及在能源发展中拥有既得利益的民众,需要借助合适的公共关系工具,加强与民众的信息沟通,增强民众对加拿大非常规化石能源产业的理解与认同。当然,在今天的“后真相”时代,该产业的反对者也可利用社交媒体、大众文化等多种手段,推进自己的政治议程。电子游戏行业也成为了一个重要的“信息博弈”的宣传阵地,《运输业大亨》《麦克默里堡》两款游戏均可被视为这场“信息博弈”的产物。两款游戏必然负载了丰富的价值观、政治意识形态信息,强化某种特定的知识、经验的社会建构,并以特定的方式引导游戏玩家对于加拿大油砂产业相关议题的认知与情感。在下文中,笔者将从这一视角,采用程序修辞框架作为分析工具箱,深入挖掘这两款游戏中能源知识的竞争性话语建构。

三、分析框架:电子游戏的程序修辞

博格斯特(Ian Bogost)提出程序修辞(Procedural rhetoric)概念,用以解释电子游戏所独有的、与其他视觉媒体完全不同的强大“说服力”。他认为,“程序修辞是有说服力地使用程序的实践,就像语言修辞是有说服力地使用演说的实践,视觉修辞是有说服力地使用图像的实践一样”^{[26]28}。与其他通过重新“创造世界”来建构意义的视觉媒体不同,电子游戏的程序修辞通过管理游戏空间和玩家控制的规则来建构意义。

博格斯特认为,要想正确认识电子游戏的“说服力”,首先应该将其视为一种计算机软件。电子游戏除了可以成为实现机构目标的宣传工具之外,还可以“破坏、改变人们对于世界的基本态度和信仰,从而导致潜在、重大、长期的社会变革”;而这种巨大的力量并不是蕴含在游戏的叙事(内容)层面,而是在于电子游戏的程序逻辑。^{[26]iv}因此,在博格斯特看来,电子游戏的说服力并不主要来源于游戏中展开的游戏叙事和故事内容,而是来源于电子游戏的程序对玩家的约束和引导,就如同法庭庭审的程序对参与者的约束一样。^{[26]28-30}在电子游戏中,玩家并不受制于现实世界的程序,而是在认知上沉浸于一个模拟的世界——模拟世界的程序完全是由游戏制作者编程而形成的,在程序制作者的控制下,游戏世界包括物理规则在内的所有规律,都可因几行代码而改变。

因此,游戏的互动性、模拟性和程序性能够吸引玩家进入通过特定意识形态的逻辑而建构的虚拟世界中;通过身临其境的游戏行动,玩家可以和游戏开发者具有说服性的程序修辞进行互动。

程序修辞理论在传统的“叙事”维度之外,提出了电子游戏的程序逻辑——仅仅关注电子游戏在屏幕上为玩家呈现的人物形象、虚拟世界图景和故事情节,是远远不够的;对于电子游戏的研究,必须在更隐蔽的层面,追问电子游戏背后的程序编码、操作机制意味着什么,这些程序要求玩家做什么。在屏幕呈现出的视觉表征之外,由计算机代码建构并操纵的程序修辞力量,产生了对游戏世界运行规律和玩家在游戏世界中行为逻辑的霸权式框定。

因此,本研究采用程序修辞的分析框架,不将讨论的重点放在游戏叙事、游戏内容上,而是重点挖掘《运输业大亨》和《麦克默里堡》两款游戏的程序修辞,重点关注两个研究问题:

RQ1: 两款游戏通过程序修辞建构了怎样的游戏机制,引导玩家行动,并达成了何种信息管理、宣传目的;

RQ2: 是什么意识形态塑造了这两款游戏开发者的编程选择。

四、《运输业大亨》中的“殖民主义”程序修辞

《运输业大亨》“油砂”一章所模拟的世界,与现实世界中的规则并不相同。在现实中,开发阿尔伯塔省的油砂资源并将其运输至消费市场,需要受到一系列地方、国家层面的法律法规以及国际政治、经济局势的影响。但在游戏中,玩家所有的开发、运输行为均不受任何上述因素的限制;玩家可以借由投资建设铁路、公路、航空等各种交通运输基础设施,完成游戏中的各项建造、运输任务,赚取金钱,以达到游戏的终极目标——“促进城市的发展”。

在过场动画中,游戏向玩家这样介绍本关卡的背景:“加拿大处于新千年的开始:沉睡中的阿尔伯塔省迎来了它的机会。这里的原油储量使得开采油砂成为一项有利可图的事业。各大集团公司聚集到了西部无人烟的森林中,为这项未来的伟业奠定基础。紧随其后的是曾经在别处徒劳地追寻财富的人们,他们将发财的愿望寄托于此。简直可谓是现代的淘金热!”在进入游戏关卡之后,游戏对玩家发出“任务指引”:“阿尔伯塔省的针叶林下,就是全球最大的石油矿藏之一,这些资源以焦油与砂的粘稠混合物的形式存在……直到不久前,开采的成本都太过昂贵,但如今全球石油储量的减少,石油价格的上涨,霎时让这项工程有利可图……企业对这里的投资,将拯救世界的能源前景以及无数人类的未来。”

游戏中的这些叙述呼应了现实中“定居者殖民主义(Settler colonialism)”对于这片土地的理解。根据斯帕蒂(Samantha Spady)和安格斯(Siobhan Angus)的观点,定居者殖民主义是理解今天加拿大阿尔伯塔省油砂产业的一把钥匙。^[27]¹²⁷ 定居者殖民主义是殖民主义的一种形式——殖民者试图通过彻底消除原住民的社会而创造一个“新社会”;定居者殖民主义国家“需要对土著人的生活和土地进行全面占有,而不是有选择地征用其产生利润的某些部分”^[28]。因此,与“移民国家”不同,定居者殖民主义国家追求在土著人的土地上建立一个“自己的”家园,获得土地是所有定居者殖民主义“不可缺少的因素”^[29]。

具体到加拿大阿尔伯塔省原住民地区的能源开采问题,斯帕蒂和安格斯认为,必须在定居者殖民主义的框架内理解加拿大对该地区自然资源所采取的行动,因为对在这一地区发现的丰富的自然资源,需要以“合法”的理由进行剥夺和征用。在这一逻辑上,原住民社会被加拿大国家和企业实体的主流话语建构为一种“国家发展的障碍”。这种以开采当地资源为目的的“定居者殖民主义”被斯帕蒂和安格斯等学者称为“extractivism(采掘主义)”。^[27]¹³⁵ 采掘主义强化了一种看待、感知土地的二元论方式,即将自然界视为没有主人的他者,无视生活于此的原住民。^[30] 这种“terra nullius(无主之地)”的采掘主义式观点产生于罗马法的“res nullius(无主之物)”的类似概念——在罗马法中,野生动物、奴隶或废弃的建筑都是无主之物,都可被作为财产进行抵押。^[31] 将原住民土地视为“无主之地”的信念遮蔽了原住民的存在,开发者将其视为没有土地的“狩猎采集者”,将他们的土地视为“荒野”。

在加拿大的视觉文化发展史中,对于西部地区“无主之地”式的描绘拥有悠久的历史传统。在19世纪、20世纪,加拿大艺术家、游记作家以及摄影记者都热衷于将原住民的家园重新想象为一个未经开发过的荒野。空旷的、没有人烟的风景画不断向白人定居殖民者证实着,原住民的传统土地是一片“无主之地”。因此,从原住民的角度看,这种体裁的风景画是殖民主义、采掘主义合法化的重要工具之一。^[32] 而在今天,以《运输业大亨》为代表的电子游戏则延续了这一传统。

采掘主义积极地为“世界”的扩张创造空间,将还未被扩张的地区视为空旷的无主之地,无论其上是否存在事实上的定居者。在《运输业

大亨》中,游戏给玩家提供的地图是一大片被绿色针叶林覆盖的广袤土地,这片土地的几个角落里被安放了几座(殖民者的)城市,而在城市之外的大片土地上,除了河流、树林和油砂矿区之外,不存在任何可见的生物。在玩家为这片土地修建道路、运输油砂之前,这片土地被描述为一种“沉睡”的状态。只有玩家的投资、建设行为,才会“拯救无数人的未来”。这里的“无数人”显然并不包括所有生活于此的原住民。在这一意义上,《运输业大亨》本质上可被视为一款殖民主义、采掘主义式的游戏。

《运输业大亨》为玩家设定的游戏行动主要是在游戏的地图中修建道路。展现在玩家面前的是空旷、可塑的景观以及丰富的资源。如果玩家在游戏中意图“保护环境”——使这片原始的土地维持原样,那么他将收获一个失败的游戏结局。游戏的程序修辞鼓励玩家将游戏环境视作一个等待被建设的空的景观、无主之地;受到游戏机制的限制,玩家除了对这片土地进行开发、建设之外,没有其他的选择。

在一些游戏(如《模拟城市》系列)中,游戏的地图被划分为一个一个的网格,玩家所有的建设活动都需要以这些网格为基准,建筑的价值也被其所占据的网格数量所量化。《运输业大亨》采取了类似的“网格美学”。尽管该游戏中并没有可见的网格,但玩家在游戏中需要选择合适的地形和方向,分段建设、拼接各种类型的道路碎片,以实现运输的目的。在建设道路的过程中,游戏提供了一个动态的界面,显示累计需要花费的金钱数额;玩家拼接的道路碎片越多,则花费的金钱就越多。这种行动逻辑是以金钱(经济)为核心的——它的第一层内涵是,玩家在游戏做任何行动,都会产生经济成本;第二层内涵是,玩家必须思考,如何花费最少的钱,完成游戏的任务。在这一过程中,环境问题并不是首要考虑的因素。这样的程序修辞将虚构的“空旷土地”重新框定为可被道路碎片以及金钱量化的“资源”,意味着该游戏对于土地完全的“功利主义”态度。^[33]

《运输业大亨》的程序修辞展示了其渴望说服玩家的内容:为了经济的发展,必须把这片土地上采掘出的石油资源运输出去。这种“运输”的过程也隐喻了西方殖民主义话语中的经典框架,即“西方人通过文明和先进技术,将知识传播给无知的野蛮人”^[34]。在“后殖民”时代,在以《运输业大亨》为代表的大众文化产品中,游戏玩家被邀请进

入一个“西方中心主义”的虚拟世界,整个虚拟世界被作为一种“资源”提供给玩家,鼓励玩家按照完全的经济逻辑思考该地区的能源开发问题。游戏通过隐蔽的程序修辞说服玩家:他们正在致力于“解决全球的不公正、不平等的问题”,为人类未来的福祉而奋斗。

五、《麦克默里堡》中的“新自由主义”程序修辞

交互式纪录片游戏《麦克默里堡》由加拿大国家电影委员会主导,具有加拿大官方背景。该游戏以加拿大西部阿尔伯塔省的真实城市麦克默里堡为背景。该城市地处寒冷的偏远地区,但由于其拥有巨大的石油储量,伴随着油砂的开采以及石油加工产业的兴起,该城市自21世纪以来逐渐形成一个以石油产业为中心的繁荣社区,吸引了大批外来人口在此地就业。伴随着外来人口的大量涌入,希望获取经济利益的外来务工者、大型石油企业代表、关注油砂产业生态风险的环保主义者以及地方政府,围绕着该地区的油砂产业展开了激烈辩论。《麦克默里堡》这款交互式纪录片游戏就真实地还原了这一社会背景。同时,该游戏在标题中使用了一个“文字游戏”,将“McMurry”替换成了“McMoney”,这在一定程度上预设了该游戏讨论的核心议题——油砂产业的经济效益与环境风险之间不可调和的矛盾。

该游戏采用第一人称视角,允许众多玩家在规定时间内同时参与游戏。游戏画面基于纪录片式的真实拍摄,游戏中的所有人物都来自于真实采访。游戏的主要机制包括两个方面:一是走访、交谈,二是公投。玩家可以在游戏中的麦克默里堡中自由行动,与城市中的市长、政客、普通居民、无家可归者等进行自由交谈,收集关于该城市基本状况的信息。游戏设定了一个程序机制——走访、交谈的人数越多,玩家所获得的影响力积分就越多。在游戏中,所有玩家都将有机会参与四次可以决定城市未来发展方向的重要调查和公投,而前期走访获得更多积分的玩家,将会在投票中拥有更多的话语权。

因此,《麦克默里堡》的程序修辞鼓励玩家更多地参与到对当地居民的走访、交谈过程中,并通过提供给玩家的问题选项和事先录制好的对话视频片段,来限定、引导玩家的游戏行为与认知。每次玩家所做出的调查、公投结果,都将会对游戏中虚拟的麦克默里堡社区产生重要的影响。例如,游戏第二章中的一项调查要求玩家对“石油公

司是否应该支付更多的开采权使用费”这一问题发表意见,在游戏的进程中,有95%的玩家对这一问题投了赞成票;之后,游戏的程序机制给出了如下后果:石油公司支付更多的开采权使用费,给当地社区带来了更好的公共服务,一定程度上缓解了环境压力;但同时,税收的增加意味着工业利润的降低,更多的开采权使用费减少了企业的投资热情,麦克默里堡的经济水平也显著降低,家庭收入减少,整个城市的人口也随之减少。

《麦克默里堡》的游戏叙事在一定程度上反思了片面追求经济利益的“新自由主义”话语。新自由主义指向一种将一切事物建立在市场化基础之上的政治经济制度,反对国家对经济、商业行为的过度干预。20世纪80年代以后,新自由主义在西方国家社会中的各个领域都占据了主导地位,在2008年金融危机之前达到了顶峰;而由于其对社会中下层阶级的健康、生活质量、工作保障等方面产生的负面影响,新自由主义在西方社会中也引起了一定的质疑。在《麦克默里堡》玩家的走访过程中,一些城市居民对作为当地经济支柱的油砂产业给出了明确的批判立场:“他们有些人把这叫做发展,但我认为这恰恰是破坏。”通过这些交谈,玩家在游戏中有机会反思与油砂产业相关的税收、社会责任或农村发展问题。^{[35]258}

在游戏的视听修辞层面,《麦克默里堡》使用了非常严肃的背景音乐和冷色调,在游戏的画面中使用了大量针对石油产业的负面视觉符号,如大量排出的有害气体和高高的烟囱、遗弃在路边的报废汽车与破旧的加油站等。在这些视觉元素的衬托下,游戏中在麦克默里堡赚到金钱的狂欢的人群以及被采访的官员、企业家,他们口中高频出现的“发展”“经济”等词汇被赋予了某种讽刺的意涵,这在一定程度上批判了片面追求发展的“新自由主义”话语。

但正如该游戏的宣传语所暗示的:“It's your turn to play(该你上场了)!”《麦克默里堡》的程序修辞并没有把“给玩家灌输特定的价值观”作为首要目标。游戏机制的核心并不在于讨论该地区开采石油的利弊,而是在于让玩家“民主地参与游戏”,进而让所有参与游戏的玩家共同决定麦克默里堡的命运。在先导片中,游戏制作者阐述了其制作该游戏的初衷,即希望告诉玩家,关于麦克默里堡的油砂产业,绝不仅仅是“对”或者“错”这么简单的问题。游戏中最重要的程序修辞在于:玩家的每一个决定(即游戏中的公投活动)都会导致

某种后果的发生,并且相应地改变社会现实。^[35]²⁵⁹在游戏中,由于玩家的集体决定,麦克默里堡的油砂工业活动减少,带来了流动人口下降、无家可归者数量下降、环境压力减轻等一系列好处,但也导致了家庭年收入下降、犯罪率上升等其他附带后果。

这样的游戏机制,矛盾性地调用了“新自由主义”话语的一个核心内涵:当国家从对社会福利、公共服务和基础设施的控制中退出的时候,公民个人应该对自己的生活、健康、安全和幸福承担起更多的责任。在“新自由主义”理念中,自我选择、自我决定的权力是一种核心价值观;失败总被归咎于个人,只有努力奋斗、拥有效率和理性的人才能够成功。^[36]显然,在深层的程序修辞层面,《麦克默里堡》为玩家设定的投票权力,深度契合了新自由主义自我选择、自我决定的核心价值观。不管投票的结果是“收入增加,环境恶化”还是相反,都是玩家自主选择的结果。

因此,从程序修辞的视角重新审视这款游戏,可以发现,《麦克默里堡》在游戏叙事、游戏内容层面披着环保主义、反思新自由主义的外衣,但其本质上仍是一款主张西方新自由主义理念的大众文化产品。与油砂产业相关的环保、税收、福利等问题,均是在“台前”吸引玩家眼球的“噱头”;对于这些敏感议题,游戏并没有给出明确的答案。游戏的程序修辞仅仅是向玩家强调:不管其做出何种选择,都必须为自己的选择负责。

六、结论

本文考察的两款游戏均以加拿大西部阿尔伯塔省的油砂产业为主题,嵌入了不同的意识形态内核,是当前“后真相”时代不同利益集团针对争议性问题、围绕大众文化而展开的“信息博弈”的一个典型例证。

《运输业大亨》传达出的明确的殖民主义立场,完全遮蔽了油砂产业在当地社会、环境等方面可能造成的问题,以经济利益为导向,说服其玩家以“功利主义”的视角看待加拿大西部的非常规化石能源开发问题。《麦克默里堡》虽然在游戏叙事层面展现出一定的环保主义倾向,但从程序修辞的内核上看,仍然是一款主张新自由主义的电子游戏;其核心是说服游戏玩家综合考虑各方面的因素,做出“正确”的选择,并为自己的选择承担责任。

两款游戏不同的意识形态和意义的取向表明,电子游戏可以成为一个非常重要的调节公共

关系、意义协商、战略沟通的场所。值得注意的是,由于程序修辞的隐蔽性,作为大众文化产品的电子游戏具有非常独特的“信息管理”功能,可以实现对特定信息的阐述、重组与传播,以特定的方式影响政治、经济、文化等方面的公共舆论。^[37]这并不仅仅存在于本文讨论的能源相关的游戏中。

电子游戏的这种“信息管理”功能,在一定程度上可被转换为“Perception management(观念管理)”的一部分——“观念管理”的目标之一,即是通过影响公共舆论,使之与特定的利益保持一致。^[38]在以信息为中心的(后)现代社会,信息管理、观念管理是(重新)定位社会权力结构的具体手段,也是(重新)建构社会现实、社会秩序的基本工具。^[39]这也赋予了电子游戏极为重要的“说服”功能。

本研究发现,西方能源议题相关的电子游戏,可以通过程序修辞嵌入殖民主义、新自由主义等资本主义核心意识形态,并通过大众文化的全球商业网络形成全球性传播,为特定的议程服务。中国应充分重视电子游戏的意识形态特性,加强对电子游戏产业的监管、引导与投入,增强中国大众文化产业的软实力。

参考文献:

- [1] 赵秀凤,曹春华.能源人文:一个新兴的跨学科研究领域[J].中国石油大学学报(社会科学版),2020,36(3).
- [2] Antonio Gramsci. Selections from the Prison Notebooks[M]. Hoare Q, Nowell Smith G, trans. London: Lawrence and Wishart, 1971: 245.
- [3] Joanne P Sharp. Condensing the Cold War: Reader's Digest and American Identity[M]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- [4] Matthew Schneider-Mayerson. Disaster Movies and the “Peak Oil” Movement: Does Popular Culture Encourage Eco-Apocalyptic Beliefs in the United States[J]. Journal for the Study of Religion Nature and Culture, 2013, 7(3): 289-314.
- [5] Patrick Lonergan. “A Twisted, Looping Form” Staging Dark Ecologies in Ella Hickson's Oil[J]. Performance Research, 2020, 25(2): 38-44.
- [6] Matthew S Henry. Extractive Fictions and Postextraction Futurisms: Energy and Environmental Injustice in Appalachia[J]. Environmental Humanities, 2019, 11(2): 402-426.
- [7] Kate Harlin. “How Can a River be Red?” Violent Petroculture in Chigozie Obioma's The Fishermen[J]. Journal of Postcolonial Writing, 2019, 55(1): 685-697.
- [8] Maximilian Feldner. Representing the Neocolonial Destruc-

- tion of the Niger Delta; Helon Habila's Oil on Water (2011) [J]. *Journal of Postcolonial Writing*, 2018, 54(4): 515-527.
- [9] Saba Pirzadeh. Neoliberal Extraction and Aquatic Resistance in Helon Habila's Oil on Water [J]. *Journal of Postcolonial Writing*, 2021, 57(4): 513-524.
- [10] Jamie Uy. Foliage and Fog: Uncanny Petrocultures in Tash Aw's *We, the Survivors* and Helon Habila's *Oil on Water* [J]. *Southeast Asian Review of English*, 2022, 59(1): 13-28.
- [11] Harry Pitt Scott. Offshore Mysteries, Narrative Infrastructure: Oil, Noir, and the World-Ocean [J]. *Humanities*, 2020, 9(3): 71.
- [12] Imre Szeman. Crude Aesthetics: The Politics of Oil Documentaries [J]. *Journal of American Studies*, 2012, 46(2): 423-439.
- [13] Rajan R, Sujatha K. A Study on Petromodernity, the Socio-cultural Implications of Oil and the Disintegration of Human Behaviour in James Howard Kunstler's *World Made by Hand* [J]. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 2021, 13(3): 1-13.
- [14] Nathaniel Otjen. Energy Anxiety and Fossil Fuel Modernity in H. G. Wells's *The War of the Worlds* [J]. *Journal of Modern Literature*, 2020, 43(2): 118.
- [15] Cheryl J Fish. Liselotte Wajstedt's *Kiruna: Space Road: Experimental Ecocinema as Elegiac Memoir* in "Extractivist" Sapmi [J]. *Journal of Scandinavian Cinema*, 2018, 8(2): 111-122.
- [16] Matthew Pangborn. Lessons in "Bad Love": Film Noir and the Rise of the American Oil Regime in Edgar G. Ulmer's *Detour* (1945) [J]. *Journal of American Studies*, 2021, 55(4): 780-814.
- [17] Tom Wijman. The Games Market's Bright Future; Player Numbers Will Soar Past 3 Billion Towards 2024 as Yearly Revenues Exceed \$ 200 Billion [EB/OL]. (2021-07-06) [2022-10-03]. <https://newzoo.com/cn/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion-chinese/>.
- [18] 2016 Global Games Market Report [EB/OL]. (2016-06) [2022-10-03]. https://resources.newzoo.com/hubfs/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf.
- [19] 仲伟敬, 邢立新, 王凯, 等. 油砂波谱专题数据库的设计与开发 [J]. *吉林大学学报(信息科学版)*, 2017, 35(4): 454-460.
- [20] Kuteleva A, Leifso J. Contested Crude: Multiscalar Identities, Conflicting Discourses, and Narratives of Oil Production in Canada [J]. *Energy Research & Social Science*, 2020, 70: 101672.
- [21] Shane Gunster, Robert J Neubauer. (De)legitimizing Extractivism: the Shifting Politics of Social Licence [J]. *Environmental Politics*, 2018, 28(3): 707-726.
- [22] Natalie Koch, Tom Perreault. Resource Nationalism [J]. *Progress in Human Geography*, 2019, 43(4): 611-631.
- [23] Shane Gunster, Darren Fleet, Robert Neubauer. Challenging Petro-Nationalism: Another Canada is Possible? [J]. *Journal of Canadian Studies*, 2021, 55(1): 57-87.
- [24] Sean K Maher. Narrating the Administrative Order: Treaty 8 and the Geographical Fashioning of the Canadian North [J]. *Postcolonial Studies*, 2011, 14(1): 63-74.
- [25] Longley H, Joly T L. The Moccasin Flats Evictions: Métis Home, Forced Relocation, and Resilience in Fort McMurray, Alberta [EB/OL]. (2018-09) [2022-10-03]. https://www.academia.edu/37504547/The_Moccasin_Flats_Evictions_M%C3%A9tis_Home_Forced_Relocation_and_Resilience_in_Fort_McMurray_Alberta.
- [26] Ian Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.
- [27] Samantha Spady, Siobhan Angus. *Histories of the Present: Tar Sands Photography and Colonial Cultural Production* [M]//Matú Mi ík, Nada Kujund i . *Energy Humanities. Current State and Future Directions*. Cham, Switzerland: Springer, 2021.
- [28] Eve Tuck, Wayne Yang K. Decolonization is not a Metaphor [J]. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society*, 2012, 1(1): 1-40.
- [29] Patrick Wolfe. Settler Colonialism and the Elimination of the Native [J]. *Journal of Genocide Research*, 2006, 8(4): 387-409.
- [30] Gómez-Barris M. *The Extractive Zone* [M]. Durham: Duke University Press, 2017: 6.
- [31] Lindberg T. The Doctrine of Discovery in Canada [C]//Miller R, Ruru J, Behrendt L, et al. *Discovering Indigenous Lands: The Doctrine of Discovery in the English Colonies*. Oxford: Oxford University Press, 2010: 89-125.
- [32] Rickard J. *Arts of Dispossession* [M]//Brownlee P J, Piccoli V, Uhlyarik G. *Picturing the Americas: Landscape Painting from Tierra Del Fuego to the Arctic*. New Haven: Yale University Press, 2015: 115-119.
- [33] John Parham. *Green Media and Popular Culture: An Introduction* [M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015: 218.
- [34] Rachel Lara van der Merwe. Imperial Play [J]. *Communication, Culture and Critique*, 2020, 14(1): 37-51.
- [35] Jens Seiffert, Howard Nothhaft. The Missing Media: The Procedural Rhetoric of Computer Games [J]. *Public Relations Review*, 2015, 41(2): 254-263.
- [36] Carr S, Battle C. Attachment Theory, Neoliberalism and Social Conscience [J]. *Journal of Theoretical and Philosophical*

- cal Psychology, 2015, 35(3):160-176.
- [37] Deepa Kumar. Media, War, and Propaganda: Strategies of Information Management During the 2003 Iraq War[J]. Communication and Critical/Cultural Studies, 2006, 3(1):48-69.
- [38] Pascale Combelles Siegel. Perception Management: IO's Stepchild? [J]. Low Intensity Conflict & Law Enforcement, 2005, 13(2):117-134.
- [39] Tiziana Terranova. Network Culture: Politics for the Information Age[M]. London: Pluto Press, 2004:37.
- 责任编辑:曹春华

Study on the Procedural Rhetoric of Energy Issues in Western Video Games

GE Jingshen¹, ZHENG Xu¹, TIAN Weiqi²

(1. College of Liberal Arts, Journalism and Communication, Ocean University of China, Qingdao 266100, Shangdong, China;
2. College of Foreign Languages, Xinjiang University, Urumqi 830046, Xingjiang, China)

Abstract: Mass culture products represented by video games are one of the important text objects of energy humanities research in recent years. Through algorithms and immersive experiences, video games have revolutionized the mode of information dissemination and reception of traditional mass culture products. Video game is a very important venue for regulating public relations, meaning negotiation, and strategic communication in contemporary society. Analyses of two games featuring the oil sand industry in Western Alberta, Canada, indicate that the procedural rhetoric of both games conveys an explicitly colonial and neoliberal stance. Although the games show some environmentalist tendencies at the narrative level, their procedural rhetoric still takes the core ideology of contemporary capitalism as its kernel. Video games embedded with specific ideologies can be communicated and popularized worldwide via the global commercial network of popular culture to serve a specific agenda. Therefore China should emphasize and reinforce the supervision, guidance and investment of the video game industry to enhance the soft power of the industry.

Key words: Energy Humanities; video games; procedural rhetoric; neocolonialism

英文编校:韩淑芹