

# 节奏分析视域下的玩家游戏体验研究——以《王者荣耀》为例

詹莉琦

安徽大学，安徽合肥，230601；

**摘要：**玩家游戏体验中的具身研究多集中于身体与物质的关系、身体实践、身体情感和具身困境中，时空维度的身体节奏变化讨论阐释有限。本文试图引入节奏分析视角，从身体节奏的自然节奏与社会节奏是否平衡为出发点去探讨玩家在玩游戏过程中身体节奏的动态调整过程，包括玩游戏之前，游戏过程中以及游戏结束后三个时期，从而探究玩家游戏体验中不同时间不同空间上的多重节奏变化以及身体节奏变化对身心状态的影响结果。

**关键词：**节奏分析；游戏体验；身体节奏；逻辑时间；拓扑时间

**DOI：**10.69979/3041-0673.26.02.002

## 引言

环顾我们的日常生活，时间被切割成一个个小块，我们进行着原子式的循环往复。身体的潜在在弱化，程序的控制加强，人在某种程度上沦为了马克思口中的“异化”。当身体的异化成为普遍现实时，游戏所能带来的刺激与兴奋成为了人们的一剂良药。电子游戏中的玩家身体存在具身遥在的状态，主体在游戏世界的存在方式是“在游戏世界之存在”；人们通过鼠标等技术物建立游戏虚体，从而成为数字自我<sup>[1]</sup>。与上述电子游戏的具身研究焦点不同，从时空维度看玩家身体变化在现有的电子游戏具身问题中并没有得到很详细的阐述，本研究尝试引入节奏分析的研究视角来探讨玩家在游戏过程中身体节奏的动态调整，从而能对游戏场域下玩家的身体节奏动态变化有所了解，以期扩大节奏分析理论的应用范围和推动它在游戏领域的本土化研究。

列斐伏尔强调节奏分析中的空间、时间和能量三个概念，他把身体作为其研究的核心命题，认为身体节奏

分为自然节奏和社会节奏，社会节奏由钟表时间构成，隐含着控制的成分，因此他常带有对日常生活的批判<sup>[2]</sup>。节奏分析在游戏领域的研究较少，它以身体节奏为出发点探究不同时空维度对游戏玩家的身体动态调整具有研究意义，本文将从身体节奏的自然节奏与社会节奏是否平衡为出发点去研究玩家身体节奏的动态变化。

## 1 研究方法

本文选择《王者荣耀》作为研究对象，通过目的抽样和滚雪球抽样选取了 20 位受访者进行一对一半结构化访谈，访谈对象男女性别比为 1:1，契合了《王者荣耀》游戏玩家的大致性别比。访谈对象主要是在校大学生、研究生、中学教师以及各行各业的公司职员等，每位访谈对象对《王者荣耀》都有着数月至数年的玩龄。为了三角验证上述调研方法收集到的数据资料，本研究同时还收集了社交媒体、游戏论坛等相关资料，与文本数据互为验证和补充。如表 1 所示：

表 1 20 位受访游戏玩家基本情况

编号 Number	性别 Gender	年龄段 Age group	职业 Occupation	玩龄 Playing age
M1	男	00 后	教师	7 年
M2	男	90 后	公司职员	5 年
M3	男	00 后	销售人员	2 年
M4	男	90 后	教师	8 年
M5	男	90 后	公务员	5 年
M6	男	00 后	公司职员	4 年
M7	男	00 后	研究生	2 个月
M8	男	00 后	大学生	7 年
M9	男	90 后	研究生	8 年
M10	男	90 后	工程造价员	6 年
F1	女	00 后	研究生	3 年
F2	女	00 后	教师	5 年
F3	女	00 后	教师	4 年
F4	女	00 后	研究生	9 年

F5	女	90 后	公司职员	3 年
F6	女	00 后	公司职员	5 年
F7	女	00 后	公司职员	3 年
F8	女	00 后	大学生	9 年
F9	女	90 后	公司职员	5 年
F10	女	90 后	公司职员	3 年

## 2 研究发现

### 2.1 节奏混乱：“钟表时间”下的异化身体

伽利略建立等时性理论，为钟摆的发明奠定理论基础，荷兰科学家惠更斯继而设计出了钟摆，从此自然时间被钟摆时间所取代，为资本主义的“科学管理”带来了可能<sup>[3]</sup>。对人身体的异化在现代社会有了新的表现形态，互联网大厂通过增加“福利政策”延长打工人的上班时，也就是马克思所提出的“绝对剩余时间”，从而隐形地剥削他们的剩余价值<sup>[4]</sup>。钟表时间的出现，将我们带入了线形思维的逻辑困局，重复成为了我们的主旋律。长时间的公共空间暴露和钟表时间下人身体被精确控制使得身体节奏不再处于循环节奏，人因此陷入身心俱疲的状态。在人们日常生活中出现的电子游戏成为放松的工具，通过与好友提前组队或者自己根据系统随

机匹配的方式，人从物理空间进入了虚拟空间，时间也从钟表时间来到了游戏时间，时空维度的转变引发了人身体节奏的动态调整。

### 2.2 节奏调整：“逻辑时间”下的空间交织

技术系统的时间有三种，分别为钟表时间、逻辑时间和拓扑时间<sup>[5]</sup>。人化身游戏角色进入虚拟世界的时候就进入了由键盘、界面、手机等技术物形成的技术系统，除了实体人处于物理空间状态下经历的社会时间也就是钟表时间外，技术系统的时间形态也影响宁芙化的虚体。由于人与游戏化身通过中介技术物可以达到很好的平衡，使得人在游戏世界灵活移动，因此技术系统的时间形态也在影响人的身体节奏。从公共空间的展演退到私域空间的真实以及某些时刻双方不断地交织，空间维度的改变也使得人的身体从“他者节奏”与“自我节奏”的割裂到达到双方平衡的状态。如图 1 所示：

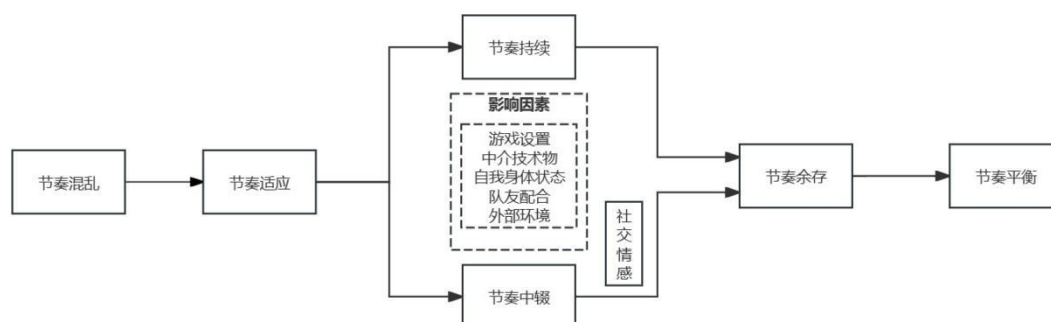


图 1 玩家游戏体验身体节奏过程分析

#### 2.2.1 节奏适应：过渡性的时间与混乱的空间感

刚进入游戏的玩家还处于物理空间与游戏空间的双重混乱之下，他们不能全身心操控游戏中的化身。处于社会中的我们会扮演很多的角色，互联互通的时代微信、QQ 成为了即时通讯工具，在玩《王者荣耀》的时候玩家的手机界面经常会收到来自父母、同学、同事以及伴侣的微信弹出消息，这影响了游戏操作的流畅度以及人的思维集中性。过渡性时间性的四个特征包括局部确定的方向性、转型速度的偶连性、能动性影响转型速度的可能性以及转型速度的社会重要性<sup>[6]</sup>。玩家在过渡性时间中可以能动地选择时间的发展方向，例如是返回物理空间去回重要消息或者是选择继续沉浸在游戏空间中打游戏。用户处于一种并置、混杂的媒介情境，

是一种嵌合了远处与近在、虚拟与物质的混杂的空间节奏。<sup>[7]</sup>

#### 2.2.2 节奏持续：瞬间状态下达到诗性空间

玩家持续一段时间的游戏后会慢慢从适应期进入沉浸期，表现为不再回复外界环境的干扰，不再紧绷自己的身体状态，转而进入心流体验。玩家进入游戏世界后，时间也不再是过渡性时间，而是由此进入逻辑时间。在技术系统下即由手机构成的游戏世界里时间被霍布斯和潘冯定义为瞬时和间隔，基于这两个基本单位，用户对于游戏世界的感知就成为了之前、之后、期间。一切的时间感知都围绕着游戏的时间所发生，而不再是由社会时间所决定。玩家在向别人转述自己游戏过程时会说打一盘游戏需要半个小时，一晚上没有几盘可以玩的，

时间一下就过去了。(F10)在这种情况下玩家进入了自己的世界,是一种诗性的空间,回到游戏的人可以更全面而本真的存在,从这个角度理解的实践就是所谓的“诗创”。这时身体的自然节奏与社会节奏达到同步和谐,回到最本真的自我。

### 2.2.3 节奏中辍: 区隔性空间的裂隙与钟表时间的回归

诗性的空间对于游戏玩家来说不一定每次都会产生,玩家会由于各种影响因素的干扰而产生节奏中辍的状态。当玩家在打游戏的时候也会出现把把游戏失败的情况,沉浸式空间区隔会有瓦解的痕迹,身心疲惫是首要反应。玩家会从游戏空间渐渐剥离出来,表现为摔手机,骂队友等行为。游戏设置上,网络、手机界面等中介技术物有时候会出现一些黑屏或者掉线的情况,等玩家再进场时已经错过了最佳攻塔时机。当出现多种因素导致玩家身心疲劳时,朋友间的社交需求消弭了部分不舒服的感觉。“虚拟与现实的模糊化使得有别于传统情感互动的规则得以建立,用于补偿现实中的人际关系。”<sup>[8]</sup>朋友间的社交情感在遇到异步节奏的时候会带来弥补现实人际互动缺乏的效用,从而不会导致玩家生理节奏和精神节奏的严重失衡。

### 2.2.4 节奏余存: 拓扑时间下的游戏回放

当一晚上游戏结束的时候,玩家会拥有一个特别短暂的脑海回放时间。游戏世界由技术物与人构成,玩家的回放除了依赖脑海的虚拟回溯,还可以通过查看一晚上的游戏战绩显示页面来查看自己的高光时刻以及战局过程。数码物的时间本体被认为是一系列事件。例如,记录于其创建、修改和删除的时间戳中,这也为我们提供了第三级,它必须被理解为物质性的渗透时间的拓扑。拓扑时间将时间寄寓数码物,比如通过游戏界面的战况展示表达,而如果只是通过回忆游戏的发生过程则是一种以无身体的方式经验过去,时间在技术系统中成为了一种关系,是各方事物综合判断的结果。相对于脱离物的头脑回放,时间寄寓于数码物上例如通过游戏界面的战绩回放玩家会更能体会到一种具身体验的满足感,在这样的情况下数码物的时间残留与此在的游戏过程相结合,产生了语境与环境固有的存在关系。通过多种事物的组合使时间不再是钟表的分针、时针移动,而是始终对应于拓扑时间性,游戏玩家在时间作为关系的感知下能达到身心放松的状态。

## 2.3 节奏平衡: 自然节奏与社会节奏的同步性

当社会时间取代自然时间而使现代人陷入重复的循环中时,列斐伏尔提出了对日常生活的自我批判,从不同时间不同空间的节奏变化出发批判身体的异化现象。玩家通过打游戏的行为,经历节奏混乱、节奏适应、节奏持续、节奏中辍、节奏余存等阶段达到了节奏同步

的状态,实现了身体自然节奏与社会节奏的平衡。

通过将游戏当作一种放松的工具,玩家的具身体验在游戏过程中经历了多个阶段从而大多数最后放松了自己的身心状态,能够有更好的状态投入到第二天忙碌的学习工作中去。总而言之,游戏体验过程调整了玩家的身体节奏,使玩家的异化身体转而达到了自然节奏与社会节奏的平衡,拥有了身心轻松、精神饱满的状态。

## 3 总结

电子游戏的具身研究大多停留在静态的身体状态,考察身体与物质之间的关系,并没有去探究身体异化后的动态调整过程,采用节奏分析视角可以从人身体的自然节奏与社会节奏的动态调整张力去看待这一问题并观察调整后玩家的身心状态表现。通过列斐伏尔的“节奏分析”去看待游戏玩家的身体节奏动态调整为研究日常生活的时空体验也提供了一个可能性参考。

此外,本研究存在一些不足和局限,研究通过深度访谈法对20位各行各业的95后进行采访,但未扩大年龄层级,样本量有所缺少,应该增加对更大范围年龄层游戏玩家的考察。对于游戏各阶段的节奏分析也可引入更详细地观察,从而使各个时期的分隔更加清晰明朗。该研究未来可考虑更多场景时空体验下的身体节奏变化以及自我主动节奏抵制的行为,从而深化对游戏领域玩家具身体验的本土化研究。

## 参考文献

- [1] 蓝江. 双重凝视与潜能世界: 电子游戏中的凝视理论[J]. 上海大学学报(社会科学版), 2022, 39(03): 78-89.
- [2] Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. London, UK: Continuum.
- [3] 哈里·布雷弗曼: 《劳动与垄断资本——二十世纪中劳动的退化》, 方生等译, 商务印书馆1979年版.
- [4] Deleuze, Gilles. *Pouparles* [M]. Paris: Minuit editions, 1990.
- [5] 许煜: 《论数码物的存在》, 李婉楠译, 上海: 上海人民出版社, 2019年.
- [6] Hirschman, D. (2021). *Transitional Temporality*. *Sociological Theory*, 39(1), 48-58.
- [7] 蔡竺言. 媒介驯化·时空节奏——虚拟现实媒介与青少年用户的互构研究[J]. 传媒, 2021(01): 94-96.
- [8] 龙姝亭. 网络游戏与“Z世代”玩家的情感互动——基于“情感结构”的分析[J]. 传媒论坛, 2023, 6(01): 41-44.

作者简介: 詹莉琦(1999.10.21—), 女, 汉族, 浙江建德, 研究方向: 传播政治经济学。