

【文化问题】

火、危险、交感：电子游戏中的情感

姜宇辉

【摘要】今天的电子游戏，确乎是诱惑与生机并存的危险之物。借用巴什拉的重要区分，不妨将此种危险性概括为游戏体验的那种近乎遐想的状态，其中明显体现出苦痛、瞬间和死亡这三个要点。由此亦得以深入反思游戏之所以感人的情感力量何在。凯瑟琳·伊丝比斯特将其归结为情感设计和流动快感，显然有失偏颇。阿基·贾维南将不确定性视作游戏的无情感氛围的思路似乎更为可取。流动的生命快感，最终诉诸的正是移情这个古典美学的概念，但我们试图回归更为古老的“交感”作用来超越移情之局限性，进而敞开否定性这条不同的思路。虽然交感在我们的时代始终摇摆于魔法和科学之间，但从弗洛伊德到德里达的精神分析之思似乎足以印证否定性这一可能。

【关键词】电子游戏；情感设计；移情；交感；苦痛；否定性

【作者简介】姜宇辉，华东师范大学哲学系教授、博士生导师，主要从事当代法国哲学、电影哲学及媒介理论研究（上海 200062）。

【原文出处】《文化艺术研究》（杭州），2021.2.15～26

【基金项目】本文系国家社科基金一般项目“当代法国哲学的审美维度研究”（项目编号：17BZX015）的阶段性成果。

一、破题：危险如“火”的电子游戏

本文的标题借自乔治·莱考夫（George Lakoff）的《女人，火，危险之物》，意在思索游戏^①的“危险性”到底何在：它到底是一个不疼不痒的玩具，还是一部邪恶强大的洗脑机器，甚或有可能是一种由被动（radical passivity）生主动的抵抗策略？

但这个借用亦并非单纯的脑洞，而是确有背后的理据。将“火”与“电子游戏”同样归属于“危险之物”这个类别，这恰恰是因为二者从危险性上来说体现出一种深刻的共通。首先，莱考夫的这个吸引眼球的标题其实是源自人类志语言学家迪克逊（Dixon）的一项实地研究，进而提醒我们，在西方的心智框架之外，还有着更为复杂乃至“奇诡”的“分类”（categorize）^②方式。比如，在澳大利亚的一种土著方言“Dyirbal”（迪尔巴尔语）之中，女人、火和各种危险之物就都被归于“Balan”这个类别之中。不过，仅仅描述现象还是不够的。此种看似奇诡的分类虽然不同于西方的理智模式，但仍然有着它自身的内在“逻辑”。

而在莱考夫列出的八个要点之中，“经验域”（domain of experience）^③显然是重中之重。只不过，他在这里所说的“经验”更多指的是生活方式，比如从“鱼”这个中心项可以拓展至各种捕鱼器具，等等。但我们更想从这里引申出去，将生活的“经验”进一步拓展至内心的“体验”。

这自然也不是借题发挥，而确实是题中之义。比如，在日常生活中，“火”确实是危险之物的相当典型和集中的隐喻和象征。而此种象征作用亦体现出十足的复杂性和多样性。火是危险的，所以大人会提醒孩子们不要“玩火”；火是诱惑的，故而我们会将执迷不悟的人形容为“飞蛾扑火”；火又是极度强烈的，艺术家们笔下的“心火”“欲火”等皆为明证；而说到火的终极内涵，那似乎更是生与死^④、创造与毁灭、绵延与瞬间等。我们看到，所有这些要点都同样生动而鲜明地体现于电子游戏之中。那种既诱惑又上瘾，既激活大脑（“益智”）又杀死大脑（“脑残”）的复杂纠结的形态，总是一次次出现在人们对于游戏的闲

聊和论述之中。

其实可以从“经验域”这个核心要点出发将游戏和火作为危险之物贯穿起来。关于火的各种形象及其所激发的诗意想象,巴什拉在深邃隽永的《火的精神分析》中已然说得透彻。但“遐想”与“梦”的区分这个初始原则仍然得以为我们敞开一个全新的思索方向。“对我们来说,应当用对遐想的研究来代替对梦的研究。”^{[21]6}但二者的差异为何?梦是线性的,是发散的,是流动的;遐想则正相反,它聚焦于一个明确的形象,进而激活心灵的注意力和想象力。但巴什拉其实还应该再深入一步,触及被动和主动这一对根本范畴。梦是被动的,堕入梦景的寐者是“梦的囚徒”(借用法国漫画家马克·安托万·马修的系列名作的标题),对于梦的逻辑,他既无法清醒反思,更无从进行改变,而只能任由其摆布。遐想则正相反,它的起点看似也是被动地接受、承受形象的“作用”,但从这个被动的起点出发,遐想者更得以进一步“回到自己的中心,放射出新的光芒。”^{[21]6}这正是从被动的“感受”到主动的“想象”的体验过程。“飞蛾扑火”般的遐想,在诱惑的同时也被激活。它既可以是创造和启始的“火种”,但若处置不当,亦完全有可能酿成毁灭性的“火灾”。

显然,梦与遐想这两种体验方式的区分也可以恰如其分地运用于电影和游戏这两大主流媒介之中。电影酷似梦境,虽然半梦半醒,恍惚交错,但毕竟观者对于影像的流动走向并没有多少掌控和主导,“看就是了”。但游戏则正相反,玩家看起来也是全然陷入虚拟世界难以自拔,但这个被动消极的“进入”仅仅是一个起点,之后的每一步关键操作都需要玩家保持高度的注意和警惕。毕竟,“看”还远远不行,“玩”才是真义。不玩,也就没有游戏。由此也就可以进一步触及“真”与“幻”这个根本的本体论向度。巴什拉同样敏锐地揭示了这个要点:“梦中形象具有双重性,它始终意味着异于它自身的他物。”^{[21]43}换言之,梦境只是表象,或者说是通往

被隐藏起来的真实愿望的曲折通道。但遐想不同,它有着“灵魂的温情……与思索的心灵之间有着亲缘关系。”^{[21]44}它所聚焦的形象是真实的,背后没有任何隐藏之物,而至多只有不同的强度层级和形态;它所激活的心灵体验也同样是真实的,因为我们毕竟是清楚、清醒地在专注,在想象,在思考。电影和游戏之分亦理当如是界定。影像之流只是表象,唯当我们醒来之后,方得以反思其背后的真实;但游戏的操作则正相反,它的时间性与其说是“流动”,还不如说是“点状”的瞬间^③,因为每一个瞬间都需要玩家聚精会神,主动做出反应,与此相对,线性的剧情叙事反倒蜕变成背景和表象。

一句话,电影是真幻交织的梦境,心灵只是梦的囚徒;而游戏则反之,它是瞬间突显的真实,心灵总是清醒的“行动者”(actor)。无论从体验还是本体上看,梦与遐想、电影与游戏之分都是如此清晰明显。但正因为如此,二者的“危险性”亦不可同日而语。无疑,电影亦能让人“上瘾”,但这个“瘾”的“毒性”并不强,从高级的方面说,它可以导向苏珊·桑塔格所说的“迷影”体验,也即见证本真性的巅峰时刻;从底限上说,即便在观影的时候我们怎样沉迷,但总会、必然会醒来。但与此相比,游戏的“瘾性”可算得上是“剧毒”了。它是间断的,因而破坏了大脑连贯思索的能力模式;它又是持续的,进而又在在大脑和心灵上留下难以恢复的印记乃至伤痕。更致命的是,它的作用是清醒的、直接的,因而我们根本无处可逃,因为不存在“醒来”的时刻。你可以停止操作,但可别忘了存档。你以为通关就万事大吉了,但这只是下一个游戏的开始。你可以关闭电脑,但你能关闭网络吗?你可以关闭网络,但你能关闭大脑吗?

这一套对游戏的瘾性、毒性体验的说辞已经颇为流行乃至泛滥了,但其实经不起推敲。不妨再度借用巴什拉的经典阐释,将梦与遐想、电影与游戏之分归结为“生命”与“火”的根本差异:“若一切缓慢变

化着的东西能用生命来解释的话,那一切迅速变化的东西就可用火来解释。”^[218]生命是连续的流变,真幻交织的影像梦景恰是生动呈现;但火是瞬间的强度,真实直接的游戏则是最鲜明的例证。那么又为何一定要扬彼而抑此呢?为何连续一定优先于瞬间,流变一定优先于断裂?更关键的是,即便仅专注于、停留于断裂的瞬间,亦可以实现一种整体性的超越,只不过此种超越不再是生命的创造生成,而更是方生方死的裂变:“完全的,不留痕迹的死亡是一种保证,我们整个地奔向另一个世界。丧失一切以赢得一切。”^[220]那就让我们从此处展开思考,围绕遐想之体验、断裂之瞬间和死亡之超越这三个相关的要点,来一步步深入领悟游戏那如“火”一般的危险和契机。

二、游戏之“情”:生命之流动,还是苦痛之瞬间?

巴什拉对火的“精神分析”所带给我们的启示是极为深刻的,但在晚近的电子游戏研究之中却鲜有回响。且不说从情感和体验角度所展开的研究本就凤毛麟角,而且这些研究亦基本上以生命和流变为核心,对瞬间、死亡、苦痛这些断裂的、否定性的形态几乎无所涉及。但呈现出这后一条路线的深刻含义,恰恰正是本文的核心要旨。

那就先从凯瑟琳·伊丝比斯特(Katherine Isbister)的《游戏何以感动我们》(How Games Move Us)这篇堪称是绝无仅有的专题研究来入手。她首先就极为敏锐地指出当下的一个引人深思的反差现象,即一边是游戏的飞速发展,日渐主流,但另一方面,相应的理论反思和总结概括却异常欠缺。由此她提出,理应围绕“情感体验”这个要点进行深入思考。我们看到,这与本文的起点是颇为吻合的。单纯停留于对游戏产业、类型、制作、市场等的分析还不够,势必还要深入到游戏所关联的“经验域”,以及背后所涉及的主体、时间和本体等根本性的问题。而伊丝比斯特接下来明确揭示的游戏情感的一个关键难题就更为重要,因为它直接引导我们从情感的角度来深思

游戏的“危险性”何在。首先,绝大多数误解乃至仇视游戏的人都会认为,游戏对玩家所造成的巨大“危害”就在于越来越削弱了他们的情感体验。看起来沉浸于游戏中的心灵往往能获得生活中无法实现和满足的丰富强烈的体验,你可以化身成善恶正邪各种人物,由此也就能体会喜怒哀乐的各种情感。但这只是表面现象。实情倒是,此种虚拟化的情感体现出两重明显弊病。一是狭隘化。真情实感总是在个体之间发生和进行的,它是自我的表达,但它同时也期待别人的回应。没有反馈的回路,情感就失去了方向,亦丧失了目的和意义。不妨说,游戏的一大危险就在于日益让玩家丧失真实的“共情”(empathy)^[33xv],越来越彼此疏离,锁闭在狭小的心灵和物理空间之中。终日所见无非一方屏幕,这样的情感体验很难说是丰富而鲜活的。二是算法化。在错综复杂的游戏体验之下,真正起到主导作用的其实并非玩家的主体意志,而恰恰是游戏本身的“设计”的需要。你之所以喜或悲,何时该喜或悲,以怎样的方式喜或悲,这些都不是你自身的真实表达,而最终皆源自游戏推进自己的逻辑的内在需要。游戏的情感设计的充足理由就是:“玩下去,不管你是不是真的想要!”

可以想见,长此以往,沉迷游戏的玩家就会越来越丧失与真实人类进行情感沟通的能力,甚至日渐丧失表达自我的真实情感的力量。这个危险显然是触目惊心的。但伊丝比斯特面对这些巨大的危险却仍持乐观积极的立场。她指出,在今天,游戏确实能够唤醒强烈的共情体验,进而实现人与人之间的密切“连接”(connection)^[33xvii-xviii]。这也是我们非常认同的立场,本文甚至想在她的这个论断之前加上“唯一”这个修饰词。不过,她接下来给出的论证就显得薄弱甚至可疑了。首先,她强调说,游戏的情感体验之所以是积极能动的,主要在于别的媒介所难以媲美和匹敌的两个特性,那就是“选择”(choice)和“流动”(flow)。选择的主动性不必多言,前文提及的电影如

梦和游戏如遐想之间的区分自是明证。但伊丝比斯特并没有从主动/被动这一个关键视角入手,反而突出了“情感设计”这个算法化的方面。没错,情感体验的一个重要起因往往源自与“我们的目的,决断和它们的结果”相关的“评价”(appraisal)^[32],但问题在于,当你沉迷于游戏之中的时候,这些评价的真正基础到底是什么?是自我的真实需要,还是来自游戏推进自身的内在“机制”(mechanic)?你身上所有被唤醒的七情六欲,最终起到的无非只是辅助和从属的作用,从某种意义上来说,它们甚至跟你的自我意志没有任何关系。没错,“在电影中,我从来‘不会如游戏中那般’体会到自豪或内疚(guilt)”^[31],但这些看似真实而强烈的情感或许真的是“切身”的,但却很少会是切己的,因为它无非只是游戏机制在你身上所“意欲”达成的各种“效果”而已。令人匪夷所思的是,伊丝比斯特似乎从未意识到这个明摆着的悖谬:既然游戏中的情感是“有意设计好的”(intentionally designed)^[31],那玩家又究竟何以能够发挥一种“主动的作用”(active role)^[33]呢?或者说,此种主动性到底是真实,还是幻象?

不过,接下来她重点阐释的“流动”这第二个特征或许可以带给我们重要启示,即便仅仅是负向的。首先,流动指的并非游戏自身的运动,而同样是玩家的情感体验。何为流动之体验呢?主要是“一种快适的,积极的行动状态”(a pleasurable, optimal performance state)^[34]。流畅地玩了一局游戏,就像是一气呵成、酣畅淋漓地演奏了一曲音乐,这既是自己能力的展现,同时又是作品的完美实现,看似主观和客观、主体和对象亦生动地融汇在一起。由此是否亦可以说,游戏并非只是设计或操控情感,而同样也能如“演奏”那般激发和提升情感?或许问题并非如此简单。我们看到,乐器和游戏这个比拟并不恰当,乐器充其量只是“工具”,它是人的发明,展现的是人的力量,实现的是人的目的;但游戏则显然不同,它从起点上来说自然也是“人的发明”,但它背后所贯

穿的算法逻辑在很大程度上早已挣脱人类的意志,而变成了一种独立自律的逻辑操作。简言之,当演奏者和乐器彼此融汇之时,人的主动意志和真情实感始终是占据主导的,借用古典美学中的一个核心术语,这之中的情感机制主要是“投射”或“移情”(Einfühlung):“我移入到对象中去的東西,整个地看就是生命,而生命就是力、内心活动、努力和成功”^④。但游戏则正相反,当玩家通过展现高超的“技艺”(skill)来达成“目的”,进而实现“行动与意识的融合(merging)”之际,确实亦可以说是达成了一种“忘我”(a loss of self-consciousness)^[34]的状态,但遗憾的是,这个忘我恰恰不是“移情”,不是内在的自我和生命的外化和投射,而反倒是自我和生命逐渐被游戏的算法和逻辑所“取代”“替换”。在移情的状态之中,自我与作品、内在和外在的边界仍然是清晰的,自我是中心,生命是法则;但在游戏的流动之中,内与外的边界早已被抹除,生命被替换成算法,而自我只是“附随(epiphenomenon)”的效应^⑤。一句话,真实流动的并不是你的心灵,而只是游戏机制的逐步递进。这也是为何伊丝比斯特在书中总是在“真实”(real)和“虚拟”(virtual)两极之间摇摆不定,她看起来也很想为真实的情感提供一个核心和基础的地位,但却最终只能令二者陷入到莫衷一是的“混合”(hybrid nature)^[370]状态之中。

想必没有多少人会欣然认同如此灰暗的图景,而我们下文的工作就是要想尽办法从情感之设计和流动之幻象这两大陷阱之中挣脱而出。我们给出的回应也很明确,那正是从“快适”或“愉悦”这些看似肯定性的情感首先转向“苦痛”和“创伤”这些以否定性为基调的体验,进而最终实现一种“时间感的变异”(altered sense of time)^[34],不再是算法逻辑的连续流变的时间,而更是苦痛和死亡的断裂的瞬间。一句话,我们确实想在巴什拉的意义上从生命之“流”转向瞬间之“火”。即便这不再是洋溢着诗意想象的遐想之火,但却仍然是激发强烈情

感体验的苦痛之火。

实际上,从快适向苦痛之情的转化,亦有游戏学者明确提出过这个要点。比如,阿基·贾维南(Aki Järvinen)在《理解作为情感体验的电子游戏》一文中,首先亦如伊丝比斯特那般强调了“评价”“互动”,甚至“设计”这些基本要点,但随即将论述引向了一个不同的方向。一方面,他指出应该区分“快适”与“情感”,进而强调快适仅仅是“在时间中展布的情感序列”的一种结果^{[4]89}。虽然他并未明确质疑情感序列的流动的时间性,但确实更为突出了其中的事件之特征。事件,作为“即将发生”(something to come)^{[4]90}但尚未发生之事,它所激发的与其说是流畅之愉悦,还不如说更是包含着悬念(suspense)和未知的情感。贾维南极具洞见地将此种错综复杂的事件式情感区分为三种彼此相关(未必前后相续)的形态^{[4]93-94}:“希望(相关于某个目标的达成)”,“害怕(相关于游戏中的失败)”,而这一正一反的两种体验其实都汇聚于“不确定”(uncertain)这个游戏的的情感体验的基调。因此,与伊丝比斯特的论述正相反,或许游戏中最宝贵最本质的情感体验并非如顺畅表演那般来自一种生命流动的快适,而更是时刻体现出一种挥之不去的焦虑,不安乃至害怕(亦可升级至恐惧,但那并非常态),因为随时都可能发生未知的事件。一部真正打动人、吸引人的游戏,其最关键的特征难道不恰恰在于充满“悬念”?悬念、未知、不确定,才是游戏真正动人的基调,而所谓的快适、愉悦、畅快的情感,往往只发生在悬念的解除、谜题的揭晓,甚至通关以后的反复游玩之中。如此看来,真正主导游戏的情感总是将否定性作为最基本的要素(“千万别死!”“怎么又掉下去了!”“我恨我自己,怎么手这么慢!”……),而快感只是暂时的、过渡的、附随的。对于失败和死亡的焦虑,才是我们自始至终体验到的,虽然最后通关的愉悦总是让我们忽视这一个关键点。

但此种常见的忽视恰恰提醒我们,游戏中的情

感或许并不能仅停留于其“可见”的一面。正相反,真正的情感基调总是隐藏的、不可见的,往往呈现为弥漫但却不可确知、确定的“环境”乃至“氛围”(Atmosphere)。因此,游戏中的情感设计亦是如此,除了明确地以快适来推进机制流动之外,其实设计者的真正功力往往体现于在无声无形之处对玩家的情感起到巨大的影响和鲜明的导向。一句话,真正的情感设计总应该是“润物无声”的,甚至是“暗度陈仓”的。由此贾维南在后文对游戏之情进行分类枚举之时,亦将“苦痛”作为重点置于最后。他进而区分了苦痛的两种形态,一是“日常”(mundane)之痛,比如耻感和罪感;二是“生存”(existential)之痛,最根本的正是死亡之惧(fears of death)^{[4]103}。这个区分当然很大程度上与《存在与时间》中关于“怕”和“畏”的区分相重合,日常之痛显然源自具体的对象,而生存之痛则源自不确定的氛围和事件。同样,虽然作者并未明言,但这个区分还有另一层深意颇值得玩味。看来耻感、罪感与死亡之惧同样都是否定性的,而且都是对于主体自身的根本性的否定,耻和罪否定的是尊严和身份,而死亡否定的则是生存本身。但这两种否定的旨归却仍然有着明显的差异:耻与罪最终经由否定的环节而肯定、确证了个体的存在(“我就是那个有罪的人。”),但死亡则不同,它彻底否定了个体的生存,进而向着一个更大的界域进行整体性的超越(“我死了,但魂归何处?”)。

正是因此,贾维南在这篇精彩论文的最后明确将苦痛作为游戏的“元情感的层次”(meta-emotional level),进而指出,游戏中真正的情感底色和氛围绝不会是流畅和快适,而恰恰是带有鲜明否定性的各种苦痛之情:绝望(“太难了,我赢不了了。”)甚或自弃(“我太菜了,还是别玩了。”)。^{[4]106}虽然他自己也觉得“苦痛”是一个太过沉重或许也太过学究气的语汇,进而建议用“焦虑”(Anxiety)来替代,但他将否定性的元情感作为未来的“严肃游戏”(serious game)^{[4]107}的重要方向,这个论断绝对值得激赏并持续推进。

三、游戏何以苦痛：从移情到“传情”(telepathy)

不过,即便贾维南的论文充满深刻启示,他最终还是将游戏的情感限定于“设计”的框架之中。由此我们不得不另谋新路来拓展苦痛之情这条关键线索。如何推进呢?不妨就从“移情”这一要点来入手。这也是很自然的选择,既然移情就是流动之愉悦背后的根本心理机制,那么,它当然也就同样可以且理应作为突破流动、肯定和生命这一条路线的关键入口。

相关线索虽然在游戏研究领域之中很难觅得,但在相对成熟完备的艺术史学科中却早已几近常识,那正是沃林格(Wilhelm Worringer)在名作《抽象与移情》中对移情说的重要批判和超越。在他看来,移情说并非错误,也绝对具有很强的解释力,但它的适用范围是很有限的,即至多只能解释黑格尔在《美学》中所阐释的“古典”阶段。移情之所以快适愉悦,因为它从根本上说是人与自然、主体与对象之间的和谐,人在宇宙大化之中所发现的无非是自身的感性形式和理性秩序,因而最终体验到的正是基于“自我实现”所激发的“自由”^{[5]6}之情感。但这一点若往前推及(比如说)原始时代就完全不当了,因为原始人在宇宙之中所体验到的最根本最强烈的情感恰恰不是源自和谐的快适,而更是“由外在世界引起的巨大内心不安,……一种极大的心理恐惧”^{[5]16}。因而,恐惧、焦虑、不安、失落,这些“不确定性”的情感才是原始心理的底色和基调。^{[5]18}

当然,沃林格意在经由对移情说的批判引出他自己的“抽象”的概念。但本文当然意不在此,我们所看到的是另外一个要点,即在充满生命愉悦的移情体验之外,确实还存在着另一种针锋相对的情感体验,它更展现出否定性和不确定性的特征。不过,难道我们是想如苏珊·朗格那般用原始的魔法和巫术来解释晚近的艺术现象?未必不可以,但必须经过重要的修正。在一个如此彻底去魅的世界之中,如“新世纪”(New Age)文化潮流那般进行各种拼贴复

制式的“复魅”表演,这既徒劳无功,又哗众取宠。因此不妨首先深入考察原始时代的那种种焦虑不安的苦痛之情到底源自何处,机制为何,再进一步尝试在当下的现实之中去探寻足以引起共鸣的蛛丝马迹。

谈及原始思维的基本特征,至今看起来还是弗雷泽在《金枝》中的概括最为精确凝练,那正是“交感”。简言之,无论万事万物在种类上如何千差万别,在时空上如何间隔远近,但最终皆能被纳入“同类相生”^{[6]26}的关联互动的网络之中。不过,从近到远,交感的作用方式还是存在差别。若交感之物距离很近,甚至本来就(曾)存在物质、身体、生命上的维系(比如胎盘对于身体),那么,此种作用就会密切而持久。但如果将作用不断推远、甚至拓展到整个宇宙的范围呢?到底有何种纽带或机制真正得以维系万物之间的交感,不管是有生命还是无生命的存在?“巫术的首要原则之一,就是相信心灵感应。关于心灵之间具有超距离感应的现代说法不难得到野蛮人的相信。”^{[6]43}这里有两个要点值得深思。首先,交感最终还是要落在“感”的层次,那至少说明在万物之间存在着一种灵魂的纽带、感性的媒介。交感并非只是物质、能量的流通,而更是灵与灵之间的共鸣。其次,如此说来,弗雷泽的这句话其实更应该颠倒过来说,并非现代的“交感”体验得以投射回原始时代,而反倒是原始的交感巫术从未真正消亡,且总是一次次以各种形式在历史中复活。比如福柯在《词与物》中所描述的文艺复兴时期的知识型,正是以交感为终极的纽带和法则。同样,即便进入到19、20世纪,在一个看似彻底去魅的现代世界之中,交感也并未被完全清除,而反倒是获得了逆历史而动的“死灰复燃”。罗杰·拉克赫斯特(Roger Luckhurst)在《交感的发明:1870-1901》(*The Invention of Telepathy: 1870-1901*)这部史论之中就利用丰富翔实材料缕述了19世纪末20世纪初,交感巫术在欧洲的令人匪夷所思的“发明”。其实用“发明”这个词并不恰当,

因为“telepathy”这个词虽然是1882年才正式出现,不过它所指涉的现象却无疑正是原始的交感巫术:“Telesthesia 与 Telepathy 的引入,正是为了涵盖所有这些情形,即隔开一段距离接受印象,但却不由任何常规的感官辨识的操作。”^[17]那么,为什么如此古老的隔空互感乃至传情的魔法在如此晚近的时代又再度“发明”或“复活”了呢?甚至按照拉克赫斯特的说法,即便20世纪初期的神秘团体早已销声匿迹,但交感的体验乃至信念直到今天仍然影响深远且鲜活生动。^[18]从科幻小说,到影片剧集,交感及其所衍生出来的各种灵异现象[比如“读心”(Mind Reading)]都几乎可说是司空见惯,甚至“喜闻乐见”的主题。

除却其中的娱乐成分,还理应对交感现象的持久生命力进行严肃的反思。基于前文提及的沃林格对移情说的批判,其实交感在原始时代的盛行几乎是一个必然性的结果。沃林格只说出了一半的真相,即原始人在宇宙之中的迷失、焦虑和恐惧,但正因此,他们才迫切需要交感这个灵魂的纽带来将陌生和可怕的世界化作一个熟稔的家园。即便在这个家园之中他们仍然时刻受到巨大的威胁,但至少他们的心灵增加了一层主动的防护。因此,交感并非仅仅如弗雷泽所说的是一种“思想的原则”,而更是真实的“情感”的维系,是万物之间“共情”的极致体现。原始的心灵时刻暴露在不安和焦虑之中,但正因此,交感才形成了庇护和慰藉。恐惧和交感,正是原始心灵的 pathos 的两面。而当 telepathy 这个词被“重新”发明,它仍然是极为忠实地继承了这个古老的词源:tele-pathein,即无论相隔如何遥远,但灵魂之间仍然真切地感受到彼此的苦痛(pain at a distance)^[18]。如此看来,交感的一次次复活实在是太过自然的现象,因为无论这个世界怎样理性化和去魅,无论整个宇宙怎样被还原为科学的图景,但人类的心灵其实从未真正克服那种自远古时代以来就埋藏

心间的恐惧——对于宇宙,对于生命,甚至对于邻人和他者(Other)。每当此种心理危机达到崩溃边缘之际,交感的灵魂纽带和情感魔法总会如期现身,带给人们不可或缺但又脆弱虚幻的满足。文艺复兴和19-20世纪之交这两个重要的时间节点恰恰就是两个不同意味的“危机”(critical)时刻,也即作为“关键”的“临界点”。

而我们在本文中所意欲由此引申出的一个重要结论就是,或许恰可以从交感现象来重新理解游戏之情。上节最后得到了一个初步的结论,即游戏情感的基调并非流畅之愉悦,而更应该是充满悬念的苦痛。如果这一点可以成立,那么交感这个环节的引入恰好可以进一步推进思路:正是因为游戏的情感底色是苦痛,它才更可能、更需要心灵之间营造出情感的共鸣和连接。因为苦痛,所以交感,这就是游戏情感的基础原理。由此我们似乎对伊丝比斯特所深刻提出的核心难题给出了明确回应:游戏到底制造的是心灵的锁闭和孤独,还是得以进一步实现连接和共通?基于交感这个概念,恰好可以说,游戏既是孤独,又是连接。孤独的苦痛是起点,是基调,由此才进一步衍生出交感的 pathos。

但若仔细想来,这个思路仍然存在着明显的困难。一个最直接明显的质疑就是,交感这个充满神秘和巫术氛围的现象,其实在今天的技术平台上已经可以得到近乎“完美”而“真实”的实现。换句话说,今天的交感早已不是魔法,而变成了现实。今天的世界,不早已是一个深度互联,无限连接的世界吗?《星际迷航》中幻想的那种远距传送人体的实验或许尚且困难重重,但心灵和意念之间跨越万水千山的瞬间连接和传递早已不是新鲜稀奇的事情。身在上海的我在手机上发送的心灵体验,无论愉悦还是苦痛,传达至远在美国的友人可能只需要几秒钟的时间。这不正是原始人心中一次次召唤、诗人笔下一遍遍抒写的心灵交感的极致

呈现?而如果交感已然失去了灵性和神秘的氛围,那我们又为何一定要再次动用这个看似得以寿终正寝的古老词汇呢?

针对这个质疑,我们目前所能给出的明确回应正是:技术化的交感并不是真正的交感,不是说它尚且不成熟,还有进一步完善的上升空间;恰恰相反,技术就其本性而言,永远无法真正实现心灵的交感。或者说得再直白一点,交感现象的存在恰恰证明了技术无法克服的先天缺陷(但对于技术本身来说,这只是“特征”,而远谈不上是“缺陷”),或者说,我们只有从技术的否定性的方面来入手(“技术不能做什么”),方能理解这个时代的交感体验的真相。

也正是因此,必须首先从技术本身来入手进行思考,因为任何试图以“复活”魔法的方式来对抗技术的做法都注定是徒劳无功的。^⑥最重要的一个案例显然来自脑神经科学的重要实验,而且这个实验本身就是通过一个精心设计的电子游戏来实现的。^[9]实验的设计和细节不必赘言,但它确实得出了一个令人着迷甚至抓狂的结论,那就是通过技术手段可以非常完美地实现“交感”现象。交感不再是魔法师和神秘学家的特权,在技术的加持之下,它几乎是唾手可得的“日常之物”。所以在今天,我们确实可以且理应将技术和交感紧密连接在一起,甚至“发明”出“技术—交感”(Techno-Telepathy)^{[10][127]}这个新的合成词形式。正如扎克伯格所言:“直接通过技术手段,我们就将能够在彼此之间传送完整而丰富的思想。”^{[10][128]}

尤其值得注意的是,这个实验的标题虽然是“脑—脑连接”,但实际上这个连接确乎只是中介的“界面”而已,因为真正传送和最终传送的恰恰是心灵之中的“意念”(或借用1882年的那个说法:“印象”)。面对眼前的屏幕,发送者(Sender)本身没有做出任何肢体的行动,他事实上只是发动了脑中的一

个念头,然后这个念头通过信号传输机制直接引发了接收者(Receiver)做出按键的手部动作。这个实验本身无疑是里程碑式的,因为它真正用“无创”(non-invasive)的方式实现了对那些看似最为内在、私密、隐藏的“不可言传”(non-verbal content)的意念的直接真实的传输。当然,这个实验仍然包含着众多疑点和难点。比如,它的一个初始的关键步骤就是把“大脑中可及的信息直接转换成神经信号的模式”,但这个从内在的、不可见的意念向外部的、可见的信号转化是如何实现的?它在多大程度上是真实的“表达”而非一种有损的“还原”?但无论如何,它已经迈出了重要的第一步,也是关键的、“临界”的一步,从此交感从神秘正式转化为现实。由此我们甚至可以说,如果镜像神经元实现的是移情的去魅化和技术化^[11],那么电子游戏式的脑—脑连接所实现的是一步更大的跨越,因为它直接将交感这个古老的迷梦变成了真实。

但这个真实却是如此地令人忧惧,以至于我们情愿交感还停留于迷魅的境地。这个实验有两个不容细想的引申要点。首先,单就这个游戏本身而论,不知是否出于故意的设计,抑或只是出于对复杂情形进行简化的需要,但无论如何其中都鲜明体现出发送者对于接收者的单向度的作用乃至“役使”和“操控”。在这里,接收者显然是全然被动消极的^{[10][128]},真正的主动意志完全都在发送者这一边。由此就不禁引发了进一步的思考和焦虑:是否市面上大多数游戏的本性皆是如此,也即表面上在激发玩家的“主动”意志,但背地里所运作的其实都是一种单向度的对于玩家大脑乃至心灵的操控摆布?这还不仅局限于人与人之间对战合作的网游,即便只是人跟NPC(非游戏玩家)在互动,但玩家在其中的消极怠惰的地位仍然无所改观。在网游中,他受到的是别的玩家的单向度的意念操控;那么,在单机游戏之中,操控他的大脑、心灵和意志的又是“谁”

或“什么”？或许答案更为复杂，算法、资本、权力、意识形态，乃至单纯只是传染性的世俗意见（网络口水），等等。但无论如何，单向度的格局不会改变，说到底，游戏所谓的“交感”，是否只是另一种全新而强力的“远程操控的形式”（a form of remote control）^{[10][131]}而已？

由此就涉及第二个重要方面，即游戏是否真的有可能实现“交感”中的那种理当具有的“交”这层关键含义。或许不妨换位思考。我们上面之所以陷入主动—被动的单向度格局难以自拔，根本症结正在于将发送者和接收者事先就看成是两个分离、独立的“个体”。但难道不是还存在着另一种视角，即不是把他们视作两个分离的大脑，而是从根本上归并为同一个大脑之内的两个区域？因而从发送者向接收者的传送，在某种意义上就可以等同于信号在同一个更为庞大的“大脑网络”（Brainet）^{[10][131]}内部的传输过程。在这个网络之中，本就没有“我”和“你”的区分，而只有一个更大的“我们”，既然如此，又谈何操控呢？说到底，都是不同的网络节点之间的协作而已。但这个解释虽然能够很好地化解单向度的困境，却陷入到了另一个更大的陷阱之中。确实，我们从单向度的“传”发展到了协同之“交”，但一旦抹除了“我”与“你”与“他”之间的边界，那势必也就将所有那些跟主体性相关的特征也一并消除了，比如隐私、内在性、反思^{[10][137-138]}，乃至“自发性”（spontaneity）^{[10][134]}这个康德意义上的自由之基石。嗟乎哀哉，陷入大脑网络中的个体固然已不再是被动怠惰的傀儡，但他同样也失去了主体的所有身份和地位。借用晚近游戏研究中的一对重要的情感概念来概括，恰好可以说，在游戏重新建构、编织的大脑网络之中，始终存在着一种充满危险性的趋势，即玩家的主体性的“体验”（无论是快适还是苦痛）最终皆有可能被全面转化为被动震荡、微观流动的“情动”。^⑦

结语：如何真正在游戏中“死去”？

看似我们又陷入了一个僵局，本以为从快适到苦痛，从移情到交感，可以找到一条转换的思路，但最终的结局似乎更为糟糕。在本文的最后，不妨还是深思一下交感这个概念的复杂内涵，探寻解脱之途。

简要概括起来，上文所述的交感的困境主要体现于魔法和科学两极之间的摇摆。但虽然魔法是一个古老的无法复归的传统，而科学是当下主导的“座架”，不过二者仍然体现出一种极为一致的趋同，即无论是在万物交感、同类相生的宇宙之中，还是在大脑互连、情动震荡的科学图景之下，其实都没有个体性乃至主体性的真正安身立命之所。固然，启蒙运动以来的那种以理性为本质为主体性奠基的传统早已失效，进而随后的现象学运动中以“意识”“身体”等来建立主体性和主体间性的基础的尝试也渐次失败，甚至晚近以来如马拉布那般从大脑的“可塑性”（plasticity）的角度来展开的思辨也无力真正抵抗“大脑网络”的威胁，那么是否还存在别的契机和可能选项呢？我们在本文中试图以苦痛之体验作为支点来重建主体性，但这势必就要求首先克服交感概念的上述困境，在魔法和科学的两难之间给出第三种选择。

这个选择似乎是现成的。因为在20世纪之中，确实存在着一种重要的关于交感的理论，既非魔法亦非科学，而是恰恰在二者之间（之外）敞开了一个全新的维度^⑧。那无疑正是弗洛伊德的精神分析理论，以及德里达后来的重要引申乃至“借题发挥”。关于弗洛伊德的交感理论，精神分析学界一直以来存在着两种颇为对峙的立场。甚至可以说，交感的存在对于精神分析研究来说绝对是一种“如鲠在喉”（a foreign body）^[12]的重大麻烦。一方面，弗洛伊德本人对于交感[乃至“神秘学”（occultism）]的态度前后期有着一个明显的变化，即似乎从开始的“怀疑”转向后

来的“皈依”，甚至他自己也坦承：“如果再活一次，我应该会献身灵性的研究(psychical research)而非精神分析。”^⑩但如恩斯特·琼斯(Ernest Jones)这样的权威却始终坚决否定这个转向的意义甚至其“存在”，并竭力想将弗洛伊德的相关论述重新纳入一种“科学”解释的框架之内。^⑪与此相对，另一方面，也不乏有少数学者挑战此种主流立场，像约翰·弗雷斯特(John Forrester)甚至将交感置于一个相当核心的位置。他指出，作为一种治疗的技术，精神分析的本质看似是通过言语沟通进行的，但实际上“传言”只是表面的现象和中间的环节，真正在分析者和患者之间所“传”的其实更是不可见、不可言甚至不可感的“念”(thought-transference)^⑫甚至“心”(mind-reading)。从这个意义上来说，精神分析理所应当就是一种交感的过程。由此，在他列出的分析者和患者的四重关联之中[科学、闲话(gossip)、宣泄(acting out)、交感]^{[13]253}，“交感”被放在最后，实际上是被当作了精神分析的旨归所在。

但弗雷斯特的这番极端论述似乎既言过其实，又同样包含着难以化解的困境。一方面，无论是前期还是后期，弗洛伊德都曾反复明确强调，交感现象的引入根本没有丰富、更遑论修正现有的精神分析理论的整体框架和重要论断。因而弗雷斯特的做法多少显得有点一厢情愿。而另一方面，更棘手的是，他最后得出的结论似乎再度落入了“大脑网络”式的抹除自我和主体性的困境：“进占我的内心世界的到底是谁的念头？”^{[13]252}然而，这个“谁”的问题不仅在精神分析的语境中不再重要，甚至都无法被有效地提出。确实，在孩子和家长之间，在分析师和病患之间，“我”与“你”的边界无关紧要，紧要的唯有意念本身的自由流动，由此形成网络式连接和互动。弗雷斯特进而援引德里达的说法来印证他的立场，首先，无意识的表达和沟通，本质上就是交感的过程；其次，交感从本质上所颠覆和否定的，正是所谓独立和

分离的“内在领域”。

难道我们又再一次陷入了死结？虽然这次落入的不再是大脑的网络，但莫非是无意识领域之中流转不居的欲念之网？那么，精神分析真的能带给我们进一步的启示吗？似乎可以。因为虽然德里达对弗洛伊德的交感理论的发挥确实明显导向了对内在性的冲击，但却仍然存在另一种可能性，不妨以此为出发点，为主体性提供另一种形态的“奠基”。细读弗洛伊德关于交感的几篇论文，他虽然每每强调交感不是什么新鲜的现象，说到底也无非就是“愿望的达成”(fulfilment of a wish)^[14]而已；但在另一处，他却无疑揭示出了一个颇为“新鲜”的要点，那就是有待达成的愿望本身就带有不同的时间向度，不可同日而语。比如，《释梦》中论及的大量隐藏的愿望都指向过去，但是，不可否认，生活中还有很多愿望是当下的(“我现在想要”)，甚至未来的(“我将要”)。而交感所指向的或许恰恰是这个在精神分析领域之中往往被忽视的未来的向度^[15]。再进一步说，指向过去(或当下)的愿望往往和“生”相关，比如“性欲”和“延续”(survival)；但指向未来的愿望则正相反，它最终关涉的恰恰是“死亡”，诚如弗洛伊德在《超越快乐原则》中所言，“一切生命的目的就是死亡”(the aim of all life is death)。

其实对这个“死亡之愿”(death wish)的揭示，恰恰才是德里达的真正用意所在。比如，在《交感》一文中，他开篇就明确将交感与“预知、预测、预见(prévoir)”^[16]关联在一起，进而将未来信息的不可确知的到达作为所有通信系统的本质。虽然他在此并未将“死亡信息”作为交感传输的根本旨归，但在《灰烬》一文中，死亡却无疑成为一个核心要点。^⑬交感所传输的和在交感中所到达的，正是死亡之残迹。它虽然不像巴什拉的火焰一般诱惑又强烈，但却仍然带有一种强度，一种在心灵间“远距”传送的死亡之“苦痛”。或许正是因此，尼科拉·罗

伊尔(Nicholas Royle)借由对缪里尔·斯帕克(Muriel Spark)的小说文本的阐释,将交感的根本原理极为凝练地概括为 Memento Mori 这个拉丁语的警句,其含义正是“记住你终有一死”(remember that you have to die)^[17]。

这或许亦足以作为本文的一个结语。游戏中交感传送的情感之体验,说到底不正应是死亡之愿所引发的苦痛之共情吗?游戏中的死亡,向来是一个让人头疼但又着魔的难题。比如吉田宽在《游戏中的死亡意味着什么?》这篇早期的专题研究中,虽然极富洞见地提出了“游戏设计/教育功能/象征功能”的三重区分,但将游戏中的死亡仅仅当作是对“死亡经验”的一种“外部”视角的“拟像”^[18],这恰恰错失了由真实的体验引发交感之共情的可能性。倒是奥利·塔皮奥·莱诺在重要论文《论死亡循环的特征》中,达成了跟本文极为相似的思路。他首先以《辐射:新维加斯》为引子,提出了“死亡循环导致的享乐主题崩溃”^{[19][11]}这个极具启示的观察,并在全文结论处画龙点睛地给出了“同情心理解”^{[19][22]}这个关键点,这些都与本文的思路颇为吻合。当然,令人遗憾的是,他所着力援用的两个理论资源(萨特的存在主义和移情心理学)显然无法为他的洞见给出真正的支撑。对照起来,从弗洛伊德到德里达所敞开的交感这条思路无疑能够对死亡循环给出更为深刻的阐释。死亡首先是燃尽的灰烬一般的真实体验,但它同时既是否定性的,又是交感共情的。因此,单纯从象征功能的角度是无法洞察死亡之愿的真相的。诚如波德里亚所言,“个人向自己馈赠死亡”,这才是对于象征交换来说最为致命和危险的“秘密”^[20]。不过,虽然这个“馈赠死亡”的体验足以作为重构主体性的新起点,但还远远不够,还理应在德里达的意义上将死亡之愿的馈赠推己及人,进而最终达成这样一个重要的结论:“为他人而死”(dying for the other)^[21]才是游戏之中所真正循环和交

换的交感体验。

最后不妨再度回归伊丝比斯特的深刻追问:“媒介何为?——帮助我们理解自己,进而探寻人之为到底意味着什么。”^{[13][xiii]}那么到底意味着什么呢?我们又到底是“谁”呢?正是那有“生”亦有“死”的可朽的存在。这,或许正是如火般炽烈但又如灰烬般苦痛的游戏所带给我们的最深刻感动。

注释:

①本文所讨论的游戏皆聚焦于电子游戏,下文均简称为“游戏”。

②“生与死在烛火中并行不悖。生与死在它们形象中则是完美的对立。”参见加斯东·巴什拉:《火的精神分析》,杜小真、顾嘉琛译,生活·读书·新知三联书店1992年版,第154页。

③关于这一点的具体分析,参见姜宇辉:《时间为什么不能是点状的?》,《上海大学学报(社会科学版)》2020年第4期;《互动,界面与时间性:电影与游戏何以“融合”》,《电影艺术》2019年第6期。

④立普斯(Lipps)语,转引自参考文献[5],第5页。

⑤伊丝比斯特所用的种种说法,如“传染”(contagious)、“感染”(infected)等,本是意在强调玩家之间的情感互动,但用来形容游戏设计的情感操控反倒更为恰切。

⑥当然,还有一种说法是,科技和魔法本来就是联为一体的,比如列维-施特劳斯就指出:“我们称作原始的那种思维,就是以这种对于秩序的要求为基础的,不过,这种对于秩序的要求也是一切思维活动的基础。”(参见克洛德·列维-斯特劳斯:《野性的思维》,李幼蒸译,商务印书馆1987年版,第14页)但我们谈的并不是历史现象,而是专注于当下的电子游戏的发展,在这里,交感是很大程度上被技术化、媒介化了的。

⑦参见尹一伊:《从体验到情动:中国电竞产业中的粉丝现象研究》,载何威、刘梦霏主编:《游戏研究读本》,华东师范大学出版社2020年版,第301-302页。不过,该文并未突出主体性这个要点。我们不妨引申作者的观点进一步说,如果说体验还可以是一种“经济”的话(其中毕竟还有玩家的主动欲望和需求),那么情动则确乎就是一部“机器”了。在其中,玩

家早已丧失了自我乃至主体性,变成了盲目震荡的“游牧”的“分子”。

⑧在重要论文《交感》中,德里达就明确指出,交感既非知识,亦非“非知”(non-savoir),而是第三种类型。参见“Télépathie”, *Psyché: l'invention de l'autre*, Paris: Éditions Galilée, 1987-1998, page 254-255。

⑨转引自 Ernest Jones, *The Life and Work of Sigmund Freud*, Vol.3, Basic Books, 1957, page 392。

⑩这或许亦不违背弗洛伊德自己的初衷,比如他在第一篇正式集中论述交感现象的论文《精神分析与交感》中就明确指出:“从根本上说,精神分析家就是不可救药的机械论者和唯物论者。”参见 *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol.XVIII, The Hogarth Press, 1955, page 179。

⑪参见 *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol.XVIII, The Hogarth Press, 1955, page 193。亦可参见弗洛伊德本人对交感现象的明确界定: *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol.XIX, The Hogarth Press, 1961, page 136, 以及 *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol.XXII, The Hogarth Press, 1964, page 36。

⑫参见奈德·卢卡彻(Ned Lukacher)为《灰烬》英译本所作序言, Jacques Derrida: *Cinders*, translated by Ned Lukacher, The University of Nebraska Press, 1991, page 12。

参考文献:

[1]Lakoff, George. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*[M].Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

[2]加斯东·巴什拉.火的精神分析[M].杜小真,顾嘉琛,译.北京:生活·读书·新知三联书店,1992.

[3]Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*[M].Cambridge: The MIT Press, 2016.

[4]Perron, Bernard and Mark J. P. Wolf. *The Video Game Theory Reader 2*[M].New York: Routledge, 2009.

[5]W. 沃林格.抽象与移情[M].王才勇,译.沈阳:辽宁人民出版社,1987.

[6]J.G. 弗雷泽.金枝(上册)[M].汪培基,等,译.北京:商务印书馆,2013.

[7]Luckhurst, Roger. *The Invention of Telepathy: 1870-1901* [M].Oxford: Oxford University Press, 2002.

[8]McQuillan, Martin. *Deconstruction After 9/11*[M].New York: Routledge, 2009.

[9]Rao, Rajesh P. N., et al. A Direct Brain- to- Brain Interface in Humans[J].PLOS One. November 2014, 9(11).

[10]Haworth, Michael. *Neurotechnology and the End of Finitude*[M].Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

[11]Pisters, Patricia. *The Neuro- Image: A Deleuzian Film- Philosophy of Digital Screen Culture*[M].Stanford: Stanford University Press, 2012.30.

[12]Abraham, Nicolas and Maria Torok. *The Wolfman's Magic Word: A Cryptonymy*[M].Trans. Nicholas Rand. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1986.86.

[13]Forrester, John. *The Seductions of Psychoanalysis: Freud, Lacan and Derrida*[M].Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

[14]Freud, Sigmund. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*[M].Vol.XVIII. London: The Hogarth Press, 1955.185.

[15]Freud, Sigmund. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*[M].Vol.XIX. London: The Hogarth Press, 1961.136.

[16]Derrida, Jacques. *Psyché: Invention de l'autre*[M].Paris: Éditions Galilée, 1987-1998.238.

[17]McQuillan, Martin. *Theorizing Muriel Spark: Gender, Race, Deconstruction*[M].Basingstoke: Palgrave, 2002.195.

[18]邓剑.探寻游戏王国里的宝藏:日本游戏批评文选[M].上海:上海书店出版社,2020:237-238.

[19]何威,刘梦霏.游戏研究读本[M].上海:华东师范大学出版社,2020.

[20]让·波德里亚.象征交换与死亡[M].车槿山,译.南京:译林出版社,2012:256.

[21]Derrida, Jacques. *The Gift of Death*[M].Trans. David Wills. Chicago: The University of Chicago Press, 1995. 43.