

“危险”的游戏：重新思考游戏与自由的关系

任柄霖 崔晨暘

【摘要】当今，游戏因其丰富的形态与包容性，逐渐成为休闲娱乐生活的主要形式之一。在社会舆论、学术研究，乃至政府研讨中，关于游戏及其相关影响的讨论也日益活跃：一部分认为，它区别于劳动，可使玩家沉醉并在“化身”中获得自由的体验；也有一些人持有不同的观点，批评游戏的报道也时常出现在大众的视野中。在这样多种“声音”的交织下，事实上表现出游戏在走出小众亚文化的圈层后，正在成为能够获得社会普遍关注的重要文化形式。因此，游戏与自由的关系也显得愈加复杂。本文通过比较“自由游戏论”与当今电子游戏中“自由”的异同，辨析不同认识间的不同理解，进一步分析可能隐藏于“自由”语义转换下的“危险性”，从而谨慎地强调如此发展可能带来的隐性数字化剥削问题。本文提出三种可能的途径摆脱这样的怪圈：游戏机制、游戏叙事与游戏的人，并尝试厘清游戏的本原，恢复游戏所应具有批判性力量，重新找寻游戏中的自由精神。

【关键词】游戏与自由；游戏哲学；游戏批评

【作者简介】任柄霖，中国美术学院影视与动画艺术学院博士研究生，研究方向为游戏创作与理论研究；崔晨暘，中国美术学院影视与动画艺术学院教授，博士生导师，研究领域计算机图形学与互动媒体设计、游戏创作与理论研究。

【原文出处】《北京文化创意》，2021.6.57~65

引言

游戏活动，自古有之。游戏可以说与人类文明的发展息息相关，但对它的描述却又常常隐藏于历史的角落。庆幸的是，随着现代化科技的发展及人们生活水平的提升，数字化的进程在改变人们生活方式的同时也在不断重新塑造着属于这个时代的游戏，游戏也因此开始活跃于社会舆论的视野中。作为当今社会不可忽视的娱乐方式，在面对新冠肺炎疫情严峻的挑战下，游戏产业依旧表现出强劲的经济与文化价值，游戏中玩家的数量也在进一步增长。与之对应的是，游戏再次从小众亚文化中“出圈”，在社会舆论中引发了一定的讨论，与之相关的评论与报道也层出不穷。这其中不乏批评的声音：将游戏与玩物丧志、暴力等负面元素联系在一起。与之相悖的是，在游戏研究领域，一些学者认为游戏具有积极的力量，应客观地将其视作一种中性的媒

介，他们认为：导致问题的主要原因在于游戏内容，而不是形式的，是一些游戏不断追逐商业利益而忽视人文价值的结果。例如，在介绍游戏化(gamification)的著名作品《游戏改变世界》^①中，作者就通过大量实践告诉读者应该如何驾驭游戏的力量，使之成为提升幸福感的工具。在国内，刘梦霏等学者延伸了游戏化的应用场景，尝试将游戏作为土地沙漠化等问题的科普与治理手段之一，成为“游戏正向价值”研究的重要实践。^②此外，针对目前市面上具体的游戏产品，何威等学者也描述了在手游《王者荣耀》中表现出的“戏假情真效应”，并表示游戏既可以当作学习的工具，也有能力参与玩家认知的塑造。^③由此我们可以发现，即便在不同声音的讨论中，事实上都体现着游戏在当今时代已经成为能够对社会产生巨大影响力的文化形式。可以说，人类在经历印刷媒介和影像媒介之后，“正在遭遇电子游戏的世

代”^④。游戏已经成为人们日常生活中的重要组成部分。那么在大众与学者看似矛盾的观点中,我们应该如何更加客观的认识游戏呢?游戏与人的关系究竟是怎样的?它是如何直接或间接的影响玩家和社会的呢?

“自由”的游戏

游戏区别于传统的印刷与影像媒介,参与性和互动性是其重要的特点之一。在玩家的视野中,电子游戏中的世界被看作虚拟的世界。这很容易理解,游戏世界不仅是数字化的世界,还是一个虚构的、不同于现实的时空。在这样的世界中,玩家参与其中,通过化身(avatar)与游戏中的元素互动。正是由于这样区别于现实的特性,玩家在游戏行为常常能够脱离生活中道德、法律等条框的限制,游戏因此被认为是一种自由的活动。传统的游戏批评始终坚持“自由游戏”(free play)^⑤理论,例如康德(Immanuel Kant)就将游戏活动看作是劳动的对立,分割了休闲与劳作,从而将其与自由紧密地联系在一起;^⑥而赫伊津哈(Johan Huizinga)也对游戏的特性进行了总结,认为“游戏是自由的,是真正自主的”^⑦。这样看来,游戏的自由精神是一种崇高的理念。作为劳动生产的另一极端,游戏好似天然具备突破资本主义对人异化(alienation)的特质。然而伴随着工业化的发展,游戏的主要形态已经发生了变化:从棋牌类的抽象类游戏向着更具表现力的电子游戏转移。^⑧新的游戏形式带来了不同的游戏特性,然而先哲们的论述似乎并不能很好地解释由电子游戏产生的新现象。例如由游戏玩家及爱好者们自发创造的模组(Mods)在一定程度上体现了当代电子游戏中“自由”的特性,或所谓的“开放性”,而随之形成的“免费劳动力”(free labour)^⑨现象也同样不应被忽视。从形而上学的角度看,“客体变异了,而主体尚未发生与之相应的变异。”^⑩因此我们必须重新评估游戏的自由问题。

首先,电子游戏中的“自由”并非自由游戏论中的自由,这两者具有明显的区别。从康德、席勒(Friedrich Schiller)、赫伊津哈与卡鲁斯(Roger Caillois)等人的视角出发,“自由游戏论”更多的是在强调一

种相对抽象的游戏精神。^{⑪⑫⑬}在这里,他们首先预设游戏能够调和理性与感性的矛盾,从而将游戏与自由和趣味绑定,认为游戏能产生自由的精神。但这类看法并没有着重关注游戏与规则的关系,而游戏规则恰恰是构成游戏的重要条件之一。可以说,如果缺少了规则,游戏就无法进行。而在自由游戏论的表述中,似乎强调的是更为广义的自由,即由游戏所带来的自由精神以及游戏活动能够使人摆脱对劳动的依赖,从而产生规则外的自由理念。

而在电子游戏中,大多数规则并非首先来源于玩家的共识,而是展现了游戏制作者的意志与思考,规则在创作者那里享有更高的优先级。所以,从相对狭义的角度看,因游戏内的活动会受到规则的制约,玩家只能进行有限制与有前提的行动。如果玩家尝试突破这样的限制,势必会造成两种结果:一是不能完整或原汁原味地体验游戏的意义;二是成为赫伊津哈所描述的扫兴者与破坏游戏的人。不同于过去的游戏活动,在当今的电子游戏中,游戏规则需要通过技术手段才能得以展现。换言之,大多数规则的实现势必要落实到游戏框架的设计当中。^⑭即便是宣传具有“高自由度”的开放世界(Open World)及沙盒类型(Sandbox)的游戏作品,玩家也不得不接受制作人与主创团队的构思框架及计算机二进制逻辑下由算法产生的制约。由此,我们能够发现玩家具有的是在游戏规则及技术限制下的自由:为了进行游戏,玩家必须遵守规则。不过,从另一个角度看,规则同样是组成游戏乐趣的重要部分。伊恩·博格斯特(Ian Bogost)便将游戏中这种自由与规则的张力描述为“乐趣源于对自由的限制而不是对自由的放纵”。^⑮

在这样限制性自由的框架下,玩家与游戏的关系似乎发生了某种动摇。按照一般常识性的理解,游戏的主体是从事游戏活动的人。但伽达默尔(Hans-Georg Gadamer)通过现象学的分析,颠倒了以往形而上学关于本质和现象、实体和属性、原型和摹本的主客关系,还原出游戏的真正主体并非游戏者,而是游戏本身。从这样的视角出发,游戏就是具有魅力吸引游戏者的东西,就是使游戏者卷入的东西,

就是束缚游戏者的东西。所以,伽达默尔才说:“游戏者只有摆脱了自己的目的意识和紧张情绪才能真正说在进行游戏”^⑧。附属的东西现在起了主导的作用,玩家仿佛成为了游戏意义传播的器官——人反而成为了媒介的延伸。不过,伽达默尔依旧没有脱离主客二元论的表述。虽然他也尝试通过引入“观察者”的视角解决这种对立,但这从某种意义上却忽略了玩家的主观能动性(agency)。在游戏世界中,我们经常能看到玩家将真实的情感投射于虚拟的角色上,并在一定程度上将玩家的肉身与“游戏化身”直接联系起来。克里姆特(Christoph Klimmt)等心理学研究者将这样的现象总结为“游戏身份认同”(video game identification),他们认为通过操纵和扮演游戏角色,玩家吸纳了游戏的特质并暂时地改变了自我感知(self-perception)^⑨。然而,通过进一步观察,我们却发现玩家与角色之间仍存在某些裂隙。从某种意义上看,“化身”在游戏世界中的行动确实是“我”的意志的直接体现,然而当我们继续深入下去,就会发现游戏角色好像并不完全受到“我”的控制,也并不是完全遵循“我”的意志。在这样的情况下,大多数人会认为这是由操作的不熟练导致的,然而正是在这种角色与玩家操作的复杂对应关系下,让我们看到了另一种游戏中的存在哲学。蓝江为此提出了一种新的解释视角:他从吉奥乔·阿甘本(Giorgio Agamben)那里转述了希腊神话中的女神——宁芙(Nymph),作为理解玩家与游戏化身之间关系的隐喻:“宁芙的特殊性在于,如果它与一个男人交媾并生下这个男人的孩子,便可以获得灵魂。”^⑩这意味着,游戏是不能独立存在的,游戏中的角色提供了虚拟世界存在的“身体”,而玩家则提供了“灵魂”。在这样的情况下,宁芙式的关系取消了静态的主客对立,在玩家与化身的联系中结合出新的非生命形式并形成了动态的循环实体。所以,玩家在游戏世界中的存在并不是通过对“化身”的控制,而是形成于对角色认同感的寻找之中。换言之,“我”并非在现实意义上的“自由”。“我”是通过宁芙式的统一过程体验着游戏的世界,一个去肉身化的世界。

“危险”的游戏

对于自由与规则、玩家与游戏关系的重新认识为我们打开了新的视野,游戏就是在限制性自由的框架下,玩家与化身形成统一体的过程,并通过宁芙式的存在共同构筑了理想的梦境从而达到崇高的游戏精神。而游戏还具有另一个迷人之处:为了让游戏继续下去,玩家“假装”(make-believe)^⑪接受一切规则的约束。与欣赏电影艺术类似,如果处处尝试找出视觉及情节的谬误,会让我们难以沉浸于那个虚构的世界,也因此丧失掉绝大多数的乐趣。从这个角度看,游戏是有趣的,却也是危险的。因为玩家为了更好地体验游戏,他们不得不接受游戏的设定。一方面,游戏将玩家的欲望具象化并展开;另一方面,游戏决定了玩家能够如何沉浸在对“化身”的认同中。正是这样一种有限的自由与危险的诱惑,游戏以一种区别于其他媒介的方式建构着玩家的经验:我们不再是单纯地阅读、观看,而是互动、游玩;我们不再是被动地接受,而是主动地选择故事的发展。“(电子游戏)让玩家可以建构一个不同于现实自我的意识和感知,玩家完全可以形成一种与现实世界的自我悖论性存在(paradoxical compossibility)的经验。”^⑫然而,电子游戏的特殊性并没有逃离资本的捕获,甚至于这样的特殊性反而进一步削弱了逃离这个意识形态的可能。如果说电子游戏在其诞生初期是作为黑客探索早期计算机的技术与艺术能力的工具,那么后来游戏产业的发展却实实在在生长于资本主义的生产方式中。也就是说,虽然当代电子游戏佩戴着自由主义范式的浪漫面具,但其本质上还是一种基于新自由主义(neoliberalism)的文化产物。^⑬所以对当今游戏的反省及剖析必然离不开对游戏中资本逻辑的探究。

资本意识形态统摄的首要方法就是“物化”(reification)。西方马克思主义先驱卢卡奇(György Lukács)认为物化是指“人与人之间的关系具有物之性格”。^⑭物化成为了一种“工具”,一种“客观性”的衡量标准,并将一切逻辑转化成了类似于经济层面的比较,即理性的客观化,从而将主观的认识纳入理性的计算中:任何事物放在这个维度下都具有了比较

和交易的可能。卢卡奇将这样的现象描述为一场“历史的终结”:社会不存在没有物化的角落,一切行动都失去了它的新鲜可能性。同理,商业游戏以市场为导向,并以资本化的逻辑生产游戏产品。在这样的模式下,资本的意识形态通过物化将游戏的自由精神降格成有限制的“自由选择”,也一并抹除了游戏作为先锋文化力量的可能。然而,仅仅对自由概念的偷换还不足以完全描述资本生产逻辑对于当下娱乐文化影响的作用。相较于利用同一的物化思维方式,晚期资本主义(Late Capitalism)利用的是一种更为隐蔽的渗透方式。英国数字媒介研究者波恩(Alfie Bown)甚至悲观地表达即便是批判性的叙事也无法逃脱资本的逻辑,“批判”反而变成了一种温和的对资本主义文明的拥护。^⑩日本文化研究者东浩纪在《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》中通过区分现代社会与后现代社会的主要差异,解释了上述现象产生的原因。他认为:现代社会的意识形态操控是树状图的模式,“我”通过表层的小叙事(故事、现象)被深层的大叙事(意识形态)所影响和决定,这些小故事共享一个相对固定的元叙事(中心);而后现代社会与文化则伴随着互联网存在方式的隐喻,呈现出网状和数据库的拓扑(Topology)形态。“从现代往后现代发展的潮流中,我们的世界观原本是被故事化且电影化的世界视线所支撑,转为被数据库式的、介面式的搜索引擎所读取。”^⑪相似的,法国哲学家德勒兹(Gilles Deleuze)将后者这种去中心化的思想表述为根茎(rhizome)^⑫,其表现形式是意义的无限绵延和互相交互的复杂交错形式。在这样的逻辑下,我们“操作”机器,“学习”规则,“搜索”数据……始终是主动的去与表层结构交互,而非被动的强迫接受元叙事的“灌输”。^⑬由此,德勒兹认为电子媒介的特质与根茎的这些特征颇为吻合。此外,作为当代游戏主要形式之一的商业游戏^⑭,不可避免地伴随着20世纪70年代后现代主义思潮一同成长,因此受到很大程度的浸润。由美国西木工作室(Westwood Studios)于1997年开始发行的系列游戏《命令与征服:红色警戒》(Command & Conquer: Red Alert),就是这样一个直观的例子。在这款经典的即

时策略类游戏(Real-time Strategy Game)中,玩家可以选择一个“国家”作为发展的起点。每个“国家”都有设计上相对应的兵种、装备与建筑,然而在“超级武器”的设定上却各具特色。例如美国伞兵作为游戏中美国的“超级武器”,仿佛成为一种上帝救赎的隐喻;而作为现实冷战中与美国意识形态对立的国家,利比亚的“自爆卡车”,前苏联的“核弹”等虚构的设定反而显现出了某种恐怖主义的特征。除了游戏功能的设定外,游戏在故事情节设定时竟将前苏联领导人描绘成反派角色。从这里我们能够明显的看到,即便玩家并未直接受到意识形态的灌输,但是在游戏的过程中,也会逐渐形成关于冷战中美苏两大阵营的某种认知图式(schema),并进一步强化了对于现实中国家的刻板印象(stereotype)。这样的商业游戏同好莱坞电影一道,成为了美国意识形态输出的重要手段之一。类似的游戏还有很多。例如在去年充满争议的游戏《最后生还者2》(The Last of Us II)中,就可以被视作反映美国政治正确(political correctness)的代表。这样的意识形态通过对社会人群进行性别、种族、性取向等细致的“纵向切割”,片面强调对“少数群体”的保护与尊重,事实上淡化了不同阶级的共同利益诉求。此外,如在《英雄联盟》League of Legends、《阴阳师》等这类拥有丰富角色^⑮的游戏中,资讯与设定成为了东浩纪表述中“数据库”的关键元素,而其中叙事要么是缺失的,要么是不重要的^⑯。因为在这样的“大型非叙事”下,故事已不再重要,反而是可以无限合成故事的人设魅力远大于故事本身的魅力。^⑰

然而,在上述具有叙事的游戏中,我们至少还有机会识别出隐藏于小叙事后的数据库设定,那么下面即将描述的游戏则是完全运作于数字时代的生产性剥削中:与互联网数据深度捆绑的《宝可梦GO》(Pokémon GO)就是一个典型的案例。与其说这是一款游戏,不如说是谷歌公司(Google)在数据生产与消费上的又一次成熟运用。波恩认为谷歌裹挟着动漫符号,利用已经搜集到的地图数据,“吞噬”了虚拟与现实,从而将玩家塑造成“谷歌的完美公民”(Google's perfect citizens)。在《宝可梦GO》的世界中,

谷歌以道馆[®]为据点,通过游戏摄像头与地理信息的结合引导玩家在哪里能发现和捕获到精灵宝可梦,并潜在地影响甚至决定了玩家在现实中的位置。谷歌利用当今智能手机平台所具备的能够接收与发射数据流(data stream)的功能,不仅引导着玩家的行动,也捕捉着由此产生的数据,帮助平台公司建立更为强大的数据库,并将其“喂养”给在深度学习算法中训练的机器,进一步生产出更先进的算法并再次“捕捉”用户。可以说,玩家在捕获精灵宝可梦,谷歌在“捕获”玩家。在这里,《宝可梦GO》非常明显地体现出前文提到的主客倒置,游戏程序反而成为了游戏中的主体。游戏由此具备了一种独特的气质,它独立于那些从事游戏活动的人的意识,好像是为了那个大他者(the Other)而存在的。这样的关系形成了齐泽克(Slavoj iek)所谓的互消性(interpassive)^③模式,意味着“我”在倒错的互动中填充了大他者的匮乏。算法与人工智能作为技术本身并没错,但显而易见的是其很可能会沦为资本获取非对称收益的手段。这样的游戏通过努力让各种东西表面化,从而消除传统意义上的深度。谷歌正是通过这样不平等的权力关系,将玩家吸引到游戏中来,让他们自愿投入时间和精力,去进行“生产性游戏”(productive play),从而成为阿尔萨斯(Espen Aarseth)所说的“义务玩家”(implied player)^④,也成为鲍曼(Zygmunt Bauman)笔下的“新穷人”(new poor)^⑤,事实上形成了对玩家自由的冲击与剥削,玩家反而成了游戏的“奴隶”。

“剥削”的游戏

在最近大火的元宇宙(Metaverse)概念中,数字化的剥削更是被发挥到极致。表面上,元宇宙对现实与虚拟的完美融合提供了一个美妙的畅想,其大致理念是为玩家(用户)提供一个庞大的开放共享平台,一种能够包容一切的生活状态,好似在这样的环境里可以进一步超越现实的束缚,最大化乃至于社会化游戏的理想状态。相比于这样美好的畅想,现实反而变得更加沉闷与无聊,游戏中的生活好像成为了能够逃离劳动生产束缚的方式。实际上,基于区块链(blockchain)、加密货币(crypto)及 NFT(non-fungi-

ble token)等概念形成的边玩边赚(Playto-Earn)被美化成继“游戏免费,为爱付费”(play for free, pay for love)之后,游戏收费模式的又一次革新。然而,这实际上改变了游戏的原本目的与意义,在游玩过程中赚钱的“美好幻想”事实上再次将资本的逻辑赤裸裸地显露出来。剥削的过程已经不满足于工作,而且延伸到了休闲娱乐的时空中。甚至说一些资本公司不仅希望吸引休闲时间中的注意力,还希望通过元宇宙这样的概念以及VR等可穿戴式设备获得操控玩家多种感官的能力,从而试图侵占我们生活中的所有时间。克拉里(Jonathan Crary)也感叹道:“24/7(无眠的状态)逐步缩小了白天和夜晚、光明与黑暗、行动与休息间的区别。这是一个失去知觉的、失忆的、使体验变得不可能的地带。”^⑥在元宇宙的世界中,“义务玩家”的能动性可以被发挥到极致,数字劳动的剥削也可以被进一步强化^⑦,数字时代的生产资料也将再次被全球性资本垄断。如电影《头号玩家》(Ready Player One)所呈现的那样,游戏不再是与生活的隔离(separation),而是将整个世界都卷进来,“游戏不是世界,游戏是世界本身”^⑧。在这样的虚拟世界中,游戏彻底“进化”成了资本的手段和工具,玩家事实上进行着库克里奇(Julian Kücklich)所谓的“玩乐劳动”(playbour)^⑨,游戏所应具有的自由精神也被淹没在虚无的玩乐之中。

如果说元宇宙妄图通过一种完全沉浸的体验将我们抛入虚拟世界,那么休闲玩法则是以非沉浸的方式让我们放松警惕,形成一种“非参与的参与”。^⑩伴随着智能手机的普及,电子游戏运行的设备和平台也因此丰富了起来。个人电脑的流行已经模糊了工作和休闲之间的界限:我们在电脑上工作,我们也在电脑上娱乐。便携设备进一步加剧这样的转变,注意力的随时进入和脱离在客观上造成了在从事生产性活动的过程与间隙中休闲的可能,犹如形成了一种新型的“工作狂主义”(workaholism)。与硬核游戏(Hardcore Game)相比,休闲游戏(Casual Game)的优势在于其玩法上的开放性——既可以花费全身心投入的硬核时间(hardcore time),也可以花费毫不费力的休闲时间(casual time)。^⑪这样拥有随时中断、随时

退出的特点让休闲游戏获得了更为广泛的受众,同时也在一定程度上减缓了因不创造、不努力或缺乏效率而产生的生产内疚(productivity guilt)。相较于“烧脑”或考验操作的硬核玩法,休闲玩法一般不存在重复性的惩罚,因此能够让大脑得到放松,进入到一种类似于“冥想”的无意识状态中,但由此产生的时间与精力的投入却时常被忽略与遗忘。^⑨除此之外,玩家通过机械性的重复获得感官上的刺激,再辅以丰富的拟像(simulacrum)^⑩,不断抵抗着快感的流逝,这样的“休闲”实际上是一种心理感受上的错觉。在硬核游戏中,“空间带来的纵深感吸引着玩家的行动,并由行动产生的反馈证明玩家在场(presence)”。^⑪而休闲游戏则通过有目的的消除具象化的“化身”,从而打破可供体验和操控的空间假象。在这样的悖论下,一方面,空间的扁平化在被破坏的同时证明了“有别于笛卡尔主义(Cartesianism)的主题视觉模式的普遍性”^⑫,另一方面,时间的碎片化也消解了前文提到的玩家在游戏中宁芙式的存在哲学。这样的现象在如今众多氪金类网络手游中非常普遍,诸如“自动寻路”与“自动施法”等自动化功能,客观上造成了玩家能够以知觉不在场的形式“在场”,从而在整体上改变了玩家对游戏的认知及参与方式。可以说,“非参与性补偿了玩家消费娱乐行为可能产生的罪恶感”。^⑬而这种“非参与性”的具体作用是,一方面矛盾性地创造出拥有强烈消费欲望但又不敢满足欲望的“新穷人”^⑭;另一方面是将沉迷视作一种罪过从而遮蔽了借助游戏质疑现存统识(hegemony)的可能。

在这样的状况下,即便存在不少标榜“自由”的游戏作品,但实际上,游戏的自由精神已经完全消失。它们非但不能帮助玩家们提升到康德所谓的“审美王国”^⑮,反而造成游戏在融入生活后,成为了资本剥削的帮凶,进而将这样的剥削延伸到娱乐活动中:劳动与休闲的边界正在变得模糊,只剩下空虚的“魂魄”在虚拟世界中游荡。因此,有些学者悲观地认为:在面对资本强大的后现代逻辑下,我们不应该天真地要求游戏拥有什么颠覆性,^⑯游戏的自由精神已死。那么,面对这样略显无解与悲观的现实,玩

家们是否就真的无能为力,游戏是否也真的回天乏术呢?

“批判”的游戏

波恩在其著作《The Playstation Dreamworld》中将游戏与梦境联系起来,认为玩家可以在游戏中“自由”地做梦。“游戏反映了无意识的梦想、欲望和愿望,但它们也在构建这些无意识假设中发挥着作用……通过让我们体验自己的梦想、欲望和愿望,将梦想、欲望和愿望自然化。此外,正如我们所强调的那样,因为欲望和愿望可能是无意识,所以游戏能够预测并构建未来的梦想。”^⑰以梦作为玩家欲望的象征,辩证性地展现出游戏世界的复杂境况:“我们”主动的去睡眠、做梦,“我们”向往能在梦境中自由驰骋。波恩在这里将游戏看作是一个解放现实世界中被压抑的本我(id)和冲动的出口,这是一种弗洛伊德(Sigmund Freud)意义上的梦,是一种实现康德式超我(super-ego)的方式,也是居伊·德波(Guy Debord)所谓通过“建立对支配机制的意识把观众变成改变世界的有意识的主体”。^⑱

我们的都市生活已经不可避免地资本生产纠缠在一起,大多数电子游戏的生产、发行与运营也不能摆脱商业逻辑的辅助与约束。然而,在这看似无解的背后却似乎隐藏着游戏的原初力量——一种作为重启批判的想象力;一种揭开隐藏在潜意识里的存在;一种能将被遮蔽的得以显现的媒介。姜宇辉认为:恰恰由于游戏是一种“梦”,所以“梦之外始终还有一个醒的‘真实’,自我在昏睡之际总还有一线被唤醒的可能”。^⑲通过援引精神分析理论,波恩认为游戏能让那些运作于无意识和潜意识层次的操控性逻辑清晰可见(make visible),进入反思的“意识”,由此将暗中的操控转化为明确批判的对象。然而姜宇辉认为波恩在此混淆了现代与后现代操控性逻辑的区别,^⑳认为后现代社会事实上已经成为“一切生自算法”的世界:玩家在这里是“‘完全清醒’的,因此也不存在梦和醒的二分世界,也就无法套用释梦的逻辑”。^㉑不过笔者认为波恩及姜宇辉在此均忽略了休闲玩法的作用,所以他们对梦的认识与反思仅适用于硬核游戏,而缺乏对休闲游戏的解释力。

在前文的分析中,我们清晰地看到休闲游戏通过“伪造”一个等待着我们回归的“现实”,利用各种心理及情感上的弱点让玩家投入更多的时间,以实现更多的用户留存及消费^⑤的可能。对已经被无孔不入的劳动与休闲的混淆,即便依旧存在梦与醒的二分世界,休闲游戏也不希望让玩家获得这项权利。因此休闲玩法彻底消灭了游戏颠覆性的可能,游戏批判性也只可能存在于能够将“做梦的权利交还给游戏者”的硬核游戏中。庆幸的是,梦产生于睡眠之中,而睡眠作为重要的生理时刻暂时还未被资本“入侵”^⑥。所以,“面对这样一个世界,我们需要的或许恰恰是重新恢复睡眠的力量”。^⑦从这个意义上讲,玩家理应享有“做梦”的权利,玩家也理应享有“自由”的游戏。

那么,我们能够从哪些方面追回“做梦”的权利呢?霍乃特(Axel Honneth)认为,物化是主体接受了社会统摄性的知识观念,以至于形成了僵化的认知图式。^⑧而詹姆逊(Fredric Jameson)则将这样的病症归结为“主体性的迷失”。^⑨因此,如何突破资本逻辑的问题就须转化成如何真正实现多元化的问题,因而,破除对游戏的固有概念就成为了必然选项。那么,游戏到底是什么?游戏一定需要吸引人吗?游戏与玩家的相互关系只有宁芙式与不在场的“在场”(absent presence)^⑩吗?为了打破这样的框架,我们需要做出针对游戏概念本身的颠覆。元游戏(metagame)即是这样一种独特的存在。例如《小马岛》(Pony Island)、《地域传说》(Undertale)、《史丹利的寓言》(The Stanley Parable)等游戏通过各种反游戏常识的操作与语音提示,无时无刻不在提醒着玩家“这只是个游戏”。在这样的反逻辑与反直觉的“错位”中,元游戏将游戏概念拽出虚拟的世界,同时又将现实也拉入到元游戏中。这种反游戏固有操作与行动的逻辑使元游戏具有内在的自我批判性:通过破除游戏僵化观念的困局,用区别于我们所熟悉的游戏玩法,使玩家发现与意识到除了“非此即彼”的选择逻辑外,还可以产生一种“不服从的选择”,从而破除功利主义对于自由选择的不“异化”。所以,游戏需要回归到它的原初作用。早在十九世纪末,哲学家及心理学家

谷鲁斯(Karl Groos)就已表明:幼年动物的游戏活动不仅是排解压力,而且在很大程度上是满足身心发育的需要,乃至对成年后的生存活动都具有重要意义。^⑪换言之,游戏活动就是对生活的排演与训练。从某种角度讲,玩家能够通过元游戏破除了对游戏刻板印象的迷思,通过展现游戏更多的可能性,使玩家在“梦”中获得对现实生活的指引,也在一定程度上使批判成为可能。不过在这里,我们也同时见证了宁芙式关系的悖论:既然玩家是在不同世界的存在下才建构出不同的自我,那么如何让两套逻辑在同一个世界下运行呢?如果玩家是一个统一的个体,那么他在虚拟世界中便不会生成一个全新的身体;如果玩家是精神分裂的,那么统一不同身份的过程便是不可能的,至少是非常困难的。所以,游戏并不是一个平行世界或者异托邦世界(Heterotopia),而是现实世界的延伸。通过元游戏的批判精神,让玩家能够意识到有关游戏的问题,还可以通过逃离技术乌托邦主义(Technological Utopianism)的美妙臆想,尝试在游戏之外找到区别于“进步主义”(Progressivism)的解决途径。

另外,在已有的游戏叙事中,游戏创作者也可以尝试通过不同的叙事手法突出矛盾,帮助玩家找到观念上的批判精神。例如,《底特律变人》(Detroit: Become Human)、《极乐迪斯科》(Disco Elysium)等游戏就尝试通过不事先预设政治立场并极力避免陷入“道德说教”,让游戏成为道德乃至伦理的试验场。^⑫这样的叙事逻辑或许可以帮助玩家进一步认识自己,能够以或隐喻或直白的方式反映社会的现实问题,让批判的思想真正生长于游戏的过程中。但正如马尔库塞(Herbert Marcuse)所判断的那样:今天人们处于全球资本主义的霸权性意识形态下,已经丧失了想象其他向度的能力。^⑬深度叙事的游戏作品虽然并未完全对资本运作的逻辑进行指认与批评,但其尝试暂时让玩家跳脱出对游戏“好玩”的执念,以“无用”与“痛苦”的反思,对抗多巴胺式快感的追求,也在一定程度上形成了对于资本逻辑的反抗:游戏不应只是对欲望的满足,更应该是对幸福的追求。相关研究已经表明:快感是人体的基本需求得

到满足时的生理状态,是神经系统的生物化学反应。^④好在区别快感与幸福感的方式并不困难,因为从边际效应的角度看,它们是截然相反的:快感是短暂的,它让人沉迷并导致意志消沉,造成空虚感;快感最终是指向索然无味的,需要不停地添加作料以保持新鲜感。幸福则不然:它是细水长流的,它让我们内心明媚、热爱生活。不幸的是,玩家在休闲游戏中时常能体会到的大多属于前者。为了避免陷入这样的陷阱,游戏制作人应努力尝试破除机械化的游戏系统和千篇一律的美学符号消费,转而重拾人们对深度思考的追求,复兴游戏作为“失败的艺术”^⑤的积极意义。虽然快乐与幸福让人痴迷与沉醉,但否定(negativity)与痛苦让人反思和成长。

最后,除了依赖游戏本身玩法与叙事的批判性,我们更应该尝试唤醒的是玩家们的自觉意识。面对消解了“化身”亦或是缺乏沉浸式体验的休闲玩法,只有真正唤醒玩家自身的批判精神,才能产生抗衡劣质游戏诱惑的能力。说到底,面对一个个人主义(individualism)社会到来的时代,每个人都需要尽可能形成安身立命的能力,而不仅仅是对满足物欲的放纵。提升玩家的游戏素养(game literacy)已经成为游戏研究领域的共识:玩游戏不应仅是一个完全自发的过程,还应是一个需要学习与辅导的过程。在游戏产品快速更迭的今天,Z世代的年轻人们似乎缺乏了对于作品游戏^⑥的了解,以为游戏的形式只有单一且僵化的网络游戏与手机游戏。然而,对于游戏的人(Homo Ludens)^⑦来说,不仅需要学会如何在游戏的世界里成为一个有素养的人,也应了解如何在现实的世界里选择有价值及具有批判理想的作品游戏及独立游戏(Indie Game);既能主动接受游戏规则的限制并与他人共享乐趣,亦可跳脱出来进行批判性的思考,^⑧并最终形成自由的灵魂。

结语

詹姆斯·卡斯(James P. Carse)曾这样描述:“世上至少有两种游戏。一种可称为有限游戏,另一种称为无限游戏。有限游戏以取胜为目的,而无限游戏以延续游戏为目的。”^⑨他如此探讨的原因是认为当时的人们迫切需要一个“游戏观”的转变,即从有限

的游戏转向无限的游戏,从而获得精神上的满足。而面对成书30年后的今天,当许多电子游戏的目的只是为了让游戏继续,形成片面的“无限游戏”,其实是消解了游戏活动作为人类天性的需要,事实上造成了对人性的束缚。笔者认为,我们今天游戏的意义恰恰不在游戏之中,而在游戏之外。也就是说游戏的真正意义在于帮助我们形成完整的人格、获得幸福的生活。所以当今游戏的发展不仅需要关注技术层面的提升,还应重视其如何实现对现实生活产生积极的态度与意义,而这就需要电子游戏具有真正的自由精神与批判精神。对此,笔者是持有谨慎乐观的态度的:在垄断资本全球性扩张的今天,人们在游戏中仍有自由的可能,游戏对现实也仍有批判的可能。如今资本的泛滥正是由那些当代最流行的“神话”构成的。电子游戏不止商业游戏这一种选项,作品游戏与独立游戏皆有可能成为这个时代具有批判性的“武器”,而不是任其游荡在僵化且单一,却看似充满无限可能的后现代逻辑中。“游戏世界或许为我们带来的是一个不可能的世界,这是一种在现实世界意义上的不可能,也正是这种不可能,让我们在与现实世界的撕裂中,看到一丝逃逸出福柯(Michel Foucault)笔下的规训社会和生命政治体制的希望。”^⑩所以,具有批判性的游戏才是真正自由的游戏,它们应该帮助玩家抵抗当代流行“神话”的腐蚀,帮助游戏的人成为抵抗当代庸俗文化的旗手,帮助社会形成更具人文关怀的“游乐场”(Arcade)。

注释:

①【美】简·麦戈尼格尔(2012):《游戏改变世界》(闰佳译),杭州:浙江人民出版社。

②刘梦霏,牛雪莹(2021):科普游戏新模式——以共创开发促进生态认识,《科学教育与博物馆》(03),160-171。

③何威,李玥(2020):戏假情真:《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知,《国际新闻界》(07),49-73。

④蓝江(2021):宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。

⑤Caillois, R.(2001). Man, play and games. Urbana: University of Illinois Press.

⑥【德】伊曼努尔·康德(2002):《判断力批判》(邓晓芒译),北京:人民出版社。

⑦【荷】约翰·赫伊津哈(2017):《游戏的人:文化中游戏成分的研究》(何道宽译),广州:花城出版社。

⑧【美】安德鲁·威廉姆斯(2021):《数字游戏史》(柴秋霞译),上海:复旦大学出版社。

⑨Mäyrä, F.(2008). An Introduction to Game Studies: Games in Culture. California: SAGE Publications Ltd.

⑩Jameson, F.(1992). Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism. London: Verso.

⑪【德】弗里德里希·席勒(2016):《美育书简》(徐恒醇译),北京:社会科学文献出版社。

⑫本文不打算深入探究在强人工智能诞生后虚拟世界是否会成为如《黑客帝国》(The Matrix)中机器奴役人类的工具。但仅从技术乐观主义的视角出发,在真正的AI人工智能诞生以前,无论是多么复杂的叙事手段,游戏是不会出现完全意义上的自由。

⑬【美】伊恩·博格斯特(2018):《玩的就是规则》(周芳芳译),中信出版社。

⑭【德】汉斯-格奥尔格·加达默尔(2004):《真理与方法(上卷):哲学诠释学的基本特征》(洪鼎汉译),上海:上海译文出版社。

⑮Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P.(2009). The video game experience as "true" identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. Communication theory, 19 (4), 351-373.

⑯蓝江(2021):宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。

⑰Caillois, R.(2001). Man, play and games. Urbana: University of Illinois Press. 蓝江(2021)。宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。

⑱【美】Steven Levy(2011):《黑客》(赵俐、刁海鹏、田俊静译),北京:机械工业出版社。

⑲陈旻(2021):游戏论·作品批评|善恶之变:《底特律变人》的叙事伦理模拟,检索于https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_13852645。

⑳【德】阿克塞尔·霍耐特(2018):《物化》(罗名珍译),上海:华东师范大学出版社。

㉑Bown, A.(2017). The Playstation Dreamworld. Cambridge: Polity Press.

㉒【日】东浩纪(2012):《动物化的后现代:御宅族如何影响

日本社会》(褚炫初译)(台湾),台北:大鸿艺术股份有限公司。

㉓【法】吉尔·德勒兹,费利克斯·加塔利(2010):《资本主义与精神分裂(卷二):千高原》(姜宇辉译),上海:上海书店出版社。

㉔姜宇辉(2019):21世纪“颠覆性游戏”反思,《信睿周报》(05),07-09。

㉕商业游戏的叫法已清晰的体现出其根本逻辑——即以市场为导向,兼顾满足客户需求,进而实现商业价值及利润的最大化。但不容否认的是,商业游戏在客观上促进了现代电子游戏产业的发展。

㉖在《英雄联盟》中被称为“英雄资料”,在《阴阳师》中被称为“式神录”。

㉗所谓的“漫威宇宙”,“DC宇宙”乃至“英雄联盟宇宙”都非常明显的体现出数据库的概念。这导致在除了官方制作与认可的叙事外,爱好者们的二次创作现象也变得更加普遍与流行。

㉘在最近上线的《英雄联盟:双城之战》中更为明显的体现了这样的现实:玩家(观者)更乐于讨论动画中的角色是否符合游戏角色的背景设定,而在动画剧集中暂未明确身份的人物形象成为大家关注与猜测其“真实身份”的焦点。

㉙《宝可梦GO》中道馆的位置基于真实的地理位置,玩家必须在现实中探访相关地点来进行对抗。绝大多数道馆都位于公共场所,它们包括但不限于公共艺术品/壁画、图书馆、地标、教堂、警察局、消防局和开放的公园。玩家必须靠近它们来进行阵营间的对抗,不过不需要到达精确的位置,只需进入宝可梦补给站所在位置的40米范围内即可。参见:神奇动物百科(2021)。检索于[https://wiki.52poke.com/zh-hans/道馆\(Pokémon_GO\)](https://wiki.52poke.com/zh-hans/道馆(Pokémon_GO))。

㉚【斯洛文尼亚】斯拉沃热·齐泽克(2006):《幻想的瘟疫》(胡雨潭,叶肖译),南京:江苏人民出版社。

㉛Aarseth, E.(2014). I fought the law: Transgressive play and the implied player. From literature to cultural literacy(pp. 180-188). London: Palgrave Macmillan.

㉜【波】齐格蒙特·鲍曼(2010):《工作、消费、新穷人》(仇子明,李兰译),长春:吉林出版集团有限责任公司。

㉝【美】乔纳森·克拉里(2015):《24/7:晚期资本主义与睡眠的终结》(许多,沈清译),北京:三辉图书,中信出版社。

㉞这里的数字劳动包含两种不同类型的剥削:分别是数字企业雇员的劳动与数字用户的劳动。参见:方莉(2020)。数字劳动与数字资本主义剥削的发生、实现及其批判。《国外社会科学》(04),74-82。

③⑤ 牛津中国论坛(2021):文化研讨会 | 姜宇辉专访:当游戏成为世界本身。检索于 <https://mp.weixin.qq.com/s/g75ATfZlf4MH8J4U44ZRgw>。

③⑥ Kücklich, J.(2005)Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. Fibreculture,(5), 33.

③⑦ 钟璟(2020):「非参与的参与」:休闲游戏的意识形态批判(香港)。检索于 <https://www.ln.edu.hk/mcsln/criticism/69th-criticism/69th-criticism-02>。

③⑧ Juul, J.(2012). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Massachusetts: MIT Press.

③⑨ Keogh, B.(2016). Between aliens, hackers and birds: Non-casual mobile games and casual game design. Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape, 31.

④⑩【法】尚·布希亚(让·鲍德里亚)(1998):《拟仿物与拟像》(洪凌译)(台湾),台北:时报文化出版企业股份有限公司。

④⑪ 蓝江(2021):宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。

④⑫ 钟璟(2020):「非参与的参与」:休闲游戏的意识形态批判(香港)。检索于 <https://www.ln.edu.hk/mcsln/criticism/69th-criticism/69th-criticism-02>。

④⑬【波】齐格蒙特·鲍曼(2010):《工作、消费、新穷人》(仇子明,李兰译),长春:吉林出版集团有限责任公司。

④⑭【德】伊曼努尔·康德(2002):《判断力批判》(邓晓芒译),北京:人民出版社。

④⑮ 姜宇辉(2019):21世纪“颠覆性游戏”反思,《信睿周报》(05),07-09。

④⑯ 蓝江(2021):宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。

④⑰ 马克·图特斯(2021):三十年后,詹姆斯的认知图绘美学:世俗启示的辩证法(王立秋译)。检索于 <https://mp.weixin.qq.com/s/Vsa8kgNYuaHk6zBQDxq1Qg>。

④⑱① 姜宇辉(2019):21世纪“颠覆性游戏”反思,《信睿周报》(05),07-09。

⑤② 姜宇辉认为二者的区别在于:一个是意识形态的灌输(naturalizing forms),一个是算法对欲望的调制(reprogramming desire)。参见:姜宇辉(2019)。21世纪“颠覆性游戏”反思,《信睿周报》(05),07-09。

⑤③ 这里指的消费以游戏内购买增值服务为主,即游戏内购(in-game purchases)。

⑤④ 这里的入侵指的是对睡眠这个生理过程的入侵,而实际上,资本早已对睡眠所衍生的现象与问题垂涎三尺,例如各种安眠及镇静类的中西药品、保健品,乃至各种催眠、类催眠的音乐与治疗等。

⑤⑤【美】乔纳森·克拉里(2015):《24/7:晚期资本主义与睡眠的终结》(许多,沈清译),北京:三辉图书,中信出版社。

⑤⑥【德】阿克塞尔·霍耐特(2018):《物化》(罗名珍译),上海:华东师范大学出版社。

⑤⑦ Jameson, F.(1992). Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism. London: Verso.

⑤⑧ 笔者此处借鉴了法国解构主义哲学家德里达(Jacques Derrida)关于在场与不在场的辩证说法。参见:【法】雅克·德里达(2005):《论文字学》(汪堂家译),上海:上海译文出版社。

⑤⑨ Groos, K.(1898). The play of animals. New York: D. Appleton and Company.

⑤⑩ 陈旻(2021)。游戏论·作品批评 | 善恶之变:《底特律变人》的叙事伦理模拟。检索于 https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_13852645。

⑤⑪【美】赫伯特·马尔库塞(2014):《单向度的人:发达工业社会的意识形态研究》(刘继译),上海:上海译文出版社。

⑤⑫ R. A. Wise(2008). Dopamine and reward: the anhedonia hypothesis 30 years on. Neurotoxicity research, 14(2), 169-183.

⑤⑬ Juul, J.(2013). The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Massachusetts: The MIT Press.

⑤⑭ 刘梦霏将电子游戏大致分成三类,分别为:作品游戏、消费游戏、赌博游戏。绝大多数的作品游戏使用一次性买断制(one-time purchase)。参见:刘梦霏(2020):游戏监管,从分类开始:《环球》(15),62-64。

⑤⑮ 此处借鉴赫伊津哈的说法。参见:【荷】约翰·赫伊津哈(2017):《游戏的人:文化中游戏成分的研究》(何道宽译),广州:花城出版社。

⑤⑯【美】詹姆斯·保罗·吉(2019):《游戏改变学习:游戏素养、批判性思维与未来教育》(孙静译),上海:华东师范大学出版社。

⑤⑰【美】詹姆斯·卡斯(2013):《有限与无限的游戏》(马小悟,余倩译),北京:电子工业出版社。

⑤⑱ 蓝江(2021):宁美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学,《文艺研究》(08),92-102。