

【游戏研究】

游戏现实主义：“第三时间”与多异性时刻

周志强

【摘要】虚拟现实到达元宇宙时段,人类就可以自由地以“游戏的方式”沉浸在个人生活经验中。数字文化的多样化、社会交往的游戏态、虚拟现实的真实性,令现实主义与科学主义的紧密关系受到威胁。东浩纪“游戏现实主义”学说,虽存在理论的裂缝和逻辑的抵牾,却启示我们思考现实主义叙事中的沉默阅读者转变为自主行动者的玩家问题。在这里,现实主义的故事时间、叙事时间失去了主导性,阅读时间——第三时间得以拯救。现实主义叙事的精神引导,被游戏现实主义的感官引导取代;一种由行动主导的意义生成方式浮出水面并成为其核心。游戏现实主义显示出对世界物象进行任意装置的可能性。玩家不再是从中探究世界物象背后的深度内涵,而是置身于世界物象本身,成为一种多异性的“主体”:“我——一个单边引号的主体。

【关键词】游戏现实主义;电子游戏;第三时间;虚拟现实;玩家

【作者简介】周志强,南开大学文学院教授、博士生导师,上海市高水平地方大学创新团队“文化转型与现代中国”成员(天津 300071)。

【原文出处】《南京社会科学》,2023.3.95~105

【基金项目】本文是国家社科基金重大项目“虚拟现实媒介叙事研究”(21&ZD327)的阶段性成果。

今天,数字技术的发展正在让虚拟现实成为现实,这就令现实主义问题有了重新讨论的基础。^①现实主义既是对生活现实的反映,又是对当下历史的反映,这种双重性的内涵构成了现实主义的哲学基础。现实主义是反映性的,也是操演性的;它在将现实叙述为历史的同时,本身也是一种历史化的行动。事实上,“现实主义”的诞生与近代以来科学主义的滥觞紧密相关。作为一种“故事自动发生”的叙事方式,现实主义被看成是对现实内在精神的真实写照,是穿透了世界物象而形成的对于生活的根本性知识。这种理论,植根于哲学实在论的思想,将哲学的现实主义与文学的现实主义进行了对应。不同的是,“现实主义”作为一种文学叙事,需要完成反映之真实性的自我辩护,即通过文体的修辞手段与政治哲学的发展理论,达成现实主义乃是真实写照的“共谋”。这就有了现实主义的“典型论”问题。进而言之,典型论乃是对模仿论的一种抵制或者说违背。现实主义成为提供现代人全景知识幻觉的有效方式,可以有效执行特定社会群体对于历史和现实的“认知”功能。由此,现实主义成为一种“回溯性叙

事”:通过创生历史现实的经典时刻,形成对现实的“完整把握”(所谓“历史的、内在规律的认知”),由此完成现实主义的自我合理化与合法化。^②

与之相关的问题乃是虚拟现实技术所指向的新现实问题,即“元宇宙”与真实世界的反转性关系问题。当然,元宇宙这种“现实”还远未到来。“‘元宇宙’在很大程度上依旧是一个未来概念……不仅因为扎克伯格所谈的作为产品的‘元宇宙’还需五年左右才能面世,而且还由于相对于真正的‘元宇宙’(沉浸式互联网)所需技术支撑而言,当下已有的技术积累仍较为原始,它们彼此之间尚处于未经高度整合为一体的零散状态”。^③

所以,目前对于元宇宙的研究,重点还是从虚拟现实媒介的角度,对这种崭新的图景进行哲学性的思考和评估。依此,元宇宙其实是虚拟现实媒介技术高度发展的一种必然结果,它的出现彻底修改了“真实生活”和“虚拟生活”的关系,一种由技术达成的人与世界的“假定性关系”成为元宇宙的核心秘密。

简言之,数字文化的多样态、电子游戏的出现、虚拟现实的造景,令现实主义与科学主义的紧密关

系受到威胁。日本学者东浩纪(Azuma Hiroki)的“游戏现实主义”学说,虽存在理论的裂缝和逻辑的抵牾,却有可能启示我们思考关于现实主义叙事中的沉默阅读者转变为自主行动者的玩家问题。在这里,现实主义的故事时间、叙事时间失去了主导性,阅读时间——“第三时间”得以拯救。来自实在界的身体冲动转化为游戏行为的核心,“真实”的象征化形式,寓言性地转换为“真实”的现身模式;现实主义叙事的精神引导,被游戏现实主义的感官引导取代;一种由行动主导的意义生成方式浮出水面并成为其核心。玩家不再从中探究世界物象背后的深度内涵,而是置身于世界物象本身,如同现实生活中人们肉身的存在方式一样。游戏现实主义对世界物象不再进行“想象界”“象征界”转换,而是身体沉溺,显示出对“现实”进行任意装置的可能性。

于是一方面,现实主义的典型化理念深刻影响电子游戏的设计、消费、奖惩与认同;另一方面,玩家却致力于执行来自身体沉溺的召唤,重新定义物与物、人与物、人与人的秩序或关系,形成全景知识幻觉^④的意义碎片化、空壳化。由此,电子游戏叙事中任何一次玩家的行动,都不具备象征性内涵,从而呈现不稳定的“多异性”;玩家对于电子游戏叙事的规定性功能浮出水面——电子游戏文本与电子游戏的行动,都令游戏不能完成意义的自组织。也就是说,电子游戏的故事不是由结局来完成——例如最终罪犯遭到了惩罚,而是由结尾来完成——玩家行动消失而不是Game Over的时刻。

换言之,虚拟现实到达了元宇宙的时段,人类就可以自由地以“游戏的方式”沉浸在个人生活经验中,并且这种经验不是虚假的和想象的,而是“真实”的和“硬核”的。也就是说,曾经被人类的知识排斥的“游戏”,或者仅仅作为“自由象征”、“心态境界”或“过剩精力”的游戏,在元宇宙时代,有可能作为一种新的知识经验形态而存在。^⑤这不再是“通过游戏来学习知识”,而是“游戏本身已经成为知识”。与之相应,元宇宙转换了人类生活的理念:“玩”不是生活的剩余,而成了生活本身。

一、游戏现实主义与“想象力的环境”

游戏现实主义,也可以叫作游戏性写实主义或

者游戏性现实主义,是日本学者东浩纪在其御宅族研究中提出的一个概念。

在《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》中,东浩纪提到了三种现实主义。他认为,大冢英志在研究中提出了两种写实/现实主义:自然主义的现实主义和动漫性的现实主义。自然主义的现实主义就是传统的现实主义,它指的并不是以左拉为代表的自然主义流派,而是特指在轻小说出现之前日本的一种纯文学形式“私小说”。大冢英志指出,私小说都有一个相对稳定的叙述主体,即“我”,私小说就是“我”按照故事的逻辑和结构进行陈述的小说。而动漫现实主义指向的则是日本新生的“轻小说”,这类小说中并不存在一个可以控制作品中人物、角色、故事和结构的稳定的叙述人。我们可能会由此联想到巴赫金所讲的“杂语”。^⑥在具有“杂语”特点的长篇小说里,叙述人依然具有控制小说的写作意识,而轻小说的写作者却受制于角色本身。御宅族们所钟情的动画、漫画中的“二次元”角色本身往往大于他们的故事。因此,很多轻小说的作者都在相对某些稳定成型的角色基础上进行二次创作,以至于一个角色不仅会在另一个文本中被二次创作,在同一个文本中也会被反复二次创作。如侦探故事《福尔摩斯探案集》,是以福尔摩斯作为核心和透视点让读者去阅读不同的故事和案件。但是,动漫《名侦探柯南》却是旨在确立柯南角色的主导性,围绕柯南角色“设置”各式各样的故事和情节。所以,在这个层面上,轻小说改变了私小说用一个“我”来控制小说的意识。^⑦

东浩纪并不满足于大冢英志对这两种现实主义的区分。他提出,不管是自然主义的现实主义还是动漫性的现实主义,都不能够容纳当下现实的全新改变。东浩纪将这种新的现实主义称为游戏性的写实/现实主义,这就完成了三种现实主义的分类。

传统现实主义体现出对世界实在性的信念:它相信这个世界不是由神主导的,而是由实存物聚集在一起的;现实主义的使命就是将世界实存性表现在艺术作品中。而动漫中所书写的对象不再是外部的现实,而是为角色“设置”的文本世界。因此,动漫现实主义所呈现出来的世界跟现实世界既有对应关

系,也有很大差异。在《猫和老鼠》这部作品中,猫住在一个人家的客厅里,老鼠住在客厅的老鼠洞里——用东浩纪的话说,这是“一半的现实主义”:猫属于人的世界,老鼠则属于老鼠的“世界系”。《猫和老鼠》的故事呈现出现实逻辑与动漫逻辑的矛盾和冲突:猫总是用人的、现实的逻辑去捕捉老鼠,而老鼠以动漫现实主义的逻辑生存,甚至可以不断惩罚猫。东浩纪认为,后现代社会中人工环境的大规模出现,令自然主义的现实主义衰退,而动漫写实主义崛起。这导致了“故事的坍塌”(掌控世界的故事退场了)和“故事的多产”(所有的问题都能产生故事),由此也就形成了故事当中的众多角色,而这些人物,就构成了一个独立的“世界系”。

自然主义的现实主义指向外部现实,所以作品中的人物与读者是分立的。就像《红与黑》中于连的死虽然令人痛苦,却会被我们看作是发生在与读者没有关系的特定时代和社会中的痛苦。在动漫现实主义中,角色则比现实中的人更加“典型化”,甚至可以称之为“完美典型化”。所以,它是超真实的,如同《你的名字》中的爱情,远比现实中的爱情更纯粹和完美一样,动漫现实主义乃是以角色为主导的“超级现实主义”。

那么什么是游戏现实主义?东浩纪认为,虽然游戏性写实主义(游戏现实主义)与漫画·动画性写实主义(动漫现实主义)都是“角色小说”,但是,游戏现实主义建基于角色的元叙事功能(即角色的后设故事性)。^⑧然而,这仅仅从“角色”独立角度来设定的游戏现实主义,遗忘了一个重要的层面:“角色独立”恰恰是读者行使其阅读和消费权力的结果——正是读者对角色的特殊喜爱,令一个角色可以成为故事设定的内在动力;反之,也因为角色可以按照读者的愿望随意设置故事,读者就成为一场“阅读游戏”中的“玩家”,而不再仅仅是一个沉默的读书人。^⑨

因此,在我看来,游戏现实主义就是人和角色的合二为一,即读者(玩家)完全融入到角色当中的情形。这种情形在动漫现实主义中发生,却在虚拟现实时代变得更加典型。在虚拟现实叙事中,人和角色之间的区别模糊了,他们的生命界限逐渐一体化,这种人机共生促生了新的角色意识。如果说近代以

来对于科学真实的诉求创生了自然主义的现实主义,后现代社会对于故事中角色的“再生”诉求创生了动漫现实主义,那么,虚拟现实时代人和虚拟角色之间的一体化,形成了游戏现实主义。

东浩纪认为,文本的变化和对于现实理解的变化,体现了“想象力环境”的改变。^⑩虚拟现实让身体裹挟审美经验,形成新的想象力环境。从自然主义的现实主义到动漫现实主义,需要的是人的精神投入;而游戏现实主义的故事不依赖精神的投入,而是需要感官的参加——这不再是愿望和想象的问题,而是感觉和知觉的问题。

换言之,游戏现实主义打开了一种新的现实经验生产的大门:人们以虚拟的方式创造真实的身心经验,也就令虚拟世界的经验可以成为真实生活经验的一个部分。在这里,游戏现实主义不再仅仅指向文类(genre)或文体(style),还指向虚拟现实本身:“游戏现实主义”指向的正是虚拟现实的哲学理念与故事规则。

二、角色独立与“二次元性感悖论”

东浩纪提出,游戏现实主义发生的时刻,实际上是大叙事衰退的时刻。^⑪我把“大叙事”改成了“大故事”(big story),从而强调其与利奥塔之“宏大叙事”(grand narrative)概念的区分。^⑫

东浩纪说:“对‘大叙事的衰退’一词的表现,常识性地理解的话,会产生如此的疑问。但是,如此的反论是基于一种误解。因为后现代理论所提出之‘大叙事的衰退’,并非是论述探讨故事之本身的消灭,而是探讨对社会整体其特定的故事之共有化压力的低落。”^⑬这意味着,今天“宏大叙事”并不是消失了,而是即使你使用“宏大叙事”,人们也不认为每个人都身在这种“宏大叙事”之中。所以东浩纪说:“在后现代的相对主义性且多元文化主义性的伦理下,假设我们相信某个‘大’叙事,我们也不能认为其他人也必须相信同样的叙事。”^⑭举例来说,假设一个人是特定宗教的狂热信仰者,即使在现代社会该宗教是被认同的,但是,这个人也不能认为所有人都应该皈依他信仰的神,不能侵害他人信仰其他神祇的权力——换句话说,大叙事只不过是多样化叙事中的一个,成了一个“大故事”。

然而,大叙事的衰退不仅仅是中心化叙事的消解,还是一种内在故事性结构的变化,即处于“大故事”正在让位于“小故事”(little stories)的时代。^⑤

“大故事”的首要特点就是满足读者“全景知识幻觉”的要求,让读者觉得读了其作品就已经掌握了特定时段的历史。如路遥《平凡的世界》就给读者一种掌握了20世纪80年代到今天的历史进程的内在秘密的感觉。

“大故事”的第二个特点是其“回溯性”。回溯,指传统现实主义文本总是伪装故事自然而然发生的情形,其叙事乃是创生一种事件正在发生的感受。但是,所有现实主义故事,都是对已经发生过的事件的讲述。从这个角度说,《平凡的世界》是土地承包问题解决之后,再反过来写改革开放刚刚开始时的社会面貌。读《平凡的世界》的时候,读者会潜在地意识到,不管小说中人物命运多么悲惨,最后一定会在新的历史时期得以新生。在这里,传统现实主义潜存一个“回溯点”,把整个故事变成走向这个“回溯点”的过程。所以《平凡的世界》尽管写的是孙少安与孙少平的恋爱、奋斗和挣扎,但是他们的个人命运最后都走向了“改革开放、社会生产力得以解放”的时刻,这就是小说的“回溯点”。

“大故事”第三个特点乃是“主角视野”。传统现实主义作品用一个稳定的人的视角来看待故事发生的世界,形成潜在的主角视野。在韩剧《安娜》中,女主角李诱墨冒用富家女身份,坑蒙拐骗进入了名流社会。这个雷普利症候的故事女主角本应被鄙视,但是,我在看剧时却时时刻刻担心她的骗局被戳穿——观看者或读者总是站在主角的视角来进入故事。

那什么叫作“小故事”呢?^⑥

“小故事”和“大故事”的第一个区别就在于,“大故事”的主角光环是只能以一个人的视点来看其他人,但是,在虚拟现实的元宇宙当中,每个人都是那“一个人”,每个人都带着自己的人生与他人碰撞遭遇。在这里,“小故事”具有限定性视野,是无法提供“全景知识幻觉”的。

“小故事”和“大故事”的第二个区别在于“回溯性”的缺失。“小故事”只有“事件点”,即故事不是按照因果逻辑设定的必然发生的故事。没有事先安排

的框架,也没有剧本,每个人都只能是自己单向道人生的剧作者,自己来安排自己要不要去演一个难演的角色。

在这个基础上,就有了“小故事”不同于“大故事”的第三个特点:“角色独立”——每个人都是生活在自己故事里的独立主角。读者/观看者与故事中的虚拟角色共同生成了一个新的独立角色。在虚拟现实的游戏交往中,或者会出现两个人相遇相爱并结婚相伴;但是,这终究不是真正的夫妻伴侣。什么叫“真正的夫妻伴侣”?就是一个人愿意把以自己为主角的人生和以他人为主角的人生叠合在一起,创造一个共同的人生。这在虚拟现实的游戏交往中是不可能发生的,因为执行他们人生交往行为的是两个委托的角色(Avatar)。于是,这个委托性角色就成了独立角色^⑦——东浩纪所说的游戏现实主义,在这里得到了真正的定位。

简言之,游戏现实主义来自“角色独立”:故事不是因为情节和现实而设置,而是为了某个角色而设置;读者阅读这个故事,不是等待这个故事的感人时刻,而是为了感受故事中某个角色的生活状态。^⑧

角色独立与“二次元”文化有着紧密的关系。日本青年人把自己喜欢的某个动漫角色藏在衣服内角,上班闲暇可以与之“相处”;在中国,年轻人带着自己的宠萌玩偶去旅行,给风景和玩偶合影,仿佛是在旅行;“磕CP”更是一种强烈的角色独立性的体验。从轻小说、动漫再到虚拟现实,东浩纪所说的创造故事的能力体现为不同现实经验的生产力。

在这里,角色独立其实是角色的一种游戏性存在,是玩家或者读者自由使用角色的后果。它一方面构成东浩纪所说的“后设故事”(元叙事),即因角色而设立的故事,而不是由故事所创造出角色;另一方面,它也来自于一种现实性的游戏行为——所谓游戏现实主义,就是将玩、读者、身体和角色之间的界限抹除,让玩家/读者参与或者成为文本当中的一员——它把玩家/读者角色化。

在游戏现实主义的文本里,读者的意志完全可以改变故事的意志(如果存在故事的意志的话)。电视剧《便利店新星》即使没有采用原作漫画的形式完成,但是,原作“丁新星”这个角色的独立意志得以延

续,因为这也是“读者意志”的体现。丁新星既是美丽的、脆弱的女生,又是战斗力强大的世界系女孩,这体现出游戏现实主义的“二次元悖论”:它是符号性的,所以才凝结纯粹的现实性;反之,它是真实性的,所以,只有在符号性中才能真正得以现身。^①东浩纪说,游戏现实主义的语言是“半透明”的,一半是现实的,一半是符号的;既是身体的,又是符号的;所以,“既是人类却又是非人类的”。^②

这就形成了一个有趣的现象,叫作“二次元性感悖论”。如一个二次元的性感女生,背着一把枪。这个图像是“半透明”的:一半是符号的,一半又是身体的;她背着一把枪,来激活性感——这肯定是符号的,是一种设定。只有这种符号的,才能真正性感,符号是现实中“性感”的纯粹形态。一方面,我们无法把她看成是某一个特定故事类型或者某一种现实力量创造出的结果,因为这个角色本身就是符号设定的结果。在二次元粉丝那里,只要看到一个二次元女孩的形象,他们就能判断出她的性格、身份、背景、经历等等。另一方面,它却在这种角色设置的程式化中稳定地保持了自己的“特性”:唯其是符号的,才是不受“污染”的纯粹性感符号。而真实的肉身“不配”成为这种纯粹而唯美的性感之象征。

显然,“二次元性感悖论”恰是角色独立的文化内涵:角色之独立,乃在于只有独立的角色才能带来“完美现实”的幻境。

在这里,“角色独立”也就指向了阅读行为问题:为什么会有角色独立?是因为读者要这种独立。东浩纪发现,在御宅族的二次元故事里,角色并不属于故事,而是可以自主存在的;同时故事也不是围绕着结局来展开,即轻小说中角色的性质优先于剧情。所以,轻小说跟私小说也就不一样:私小说是作者中心的,轻小说是阅读中心的——读者对角色的使用(当然不是完全自由的使用)令角色获得了自主的生命,每个角色都因为具有被不同人多重使用的可能性而变换自身。

显然,游戏现实主义的根基恰恰是“游戏者”本身。正是玩游戏者潜在地构造角色的内涵,也在实际的文本使用过程中,将这种对文本的使用过程变成了游戏现实主义的关键。

三、“第三时间”:从人的游戏、玩游戏的人到游戏玩家

事实上,虚拟现实时代的电子游戏叙事,总是以行动为主导,令人和角色的隔阂在虚拟现实叙事中消失。在这个基础之上,元宇宙式的“游戏态”爆破了人类生存的单子化历史,或者说线性的历史,从传统叙事需要“回溯点”才能理解的过去时,转为可以体验事件化生活的现在进行时。于是,人类在当下这个虚拟现实的时代,可以通过身体的经验和思想的领悟,从各种规则规范和认知范式当中“暂时”出来。在这里,我们就找到了“玩家的游戏”。

传统的现实主义叙事是由故事发生的时间和叙事占用的时间组成,从而形成叙事的第一时间和第二时间。叙事时间是经典文学的关键,它控制故事时间在作品中呈现的方式。相对而言,现实主义文本,往往注重故事时间与叙事时间的协调;而现代主义文本则更多地以叙事时间制衡故事时间。丹尼尔·贝尔说,现代主义的特点就是它具有现场性(“距离消融”,eclipse of distance),即让读者仿佛能听到讲故事人的口吻或语气。^③但总体来看,传统的小说都是故事时间与叙事时间的组合。

但是,在传统的叙事中,阅读时间——在这里可名之曰“第三时间”——则被看作是不存在的行为,人们会把“第三时间”假定为“零时间”。然而,游戏现实主义则恰恰相反,它建立在“第三时间”为主导的基础上,是由文本的使用活动与文本的叙事行动(第一时间与第二时间)共同形成新的“游戏行为”(第三时间)。这就拯救了“第三时间”。

在这里,来自实在界的身体冲动转化为游戏行为的核心;“真实”的象征化形式,寓言性地转换为“真实”的现身模式;现实主义叙事的精神引导,被游戏现实主义的感官引导取代,一种由行动主导的意义生成方式浮出水面并成为其核心。游戏现实主义的“主角”由“角色”转化为“玩家”,来自叙事者的“叙事”的核心地位被来自玩家的“玩”所取代。“玩游戏的人”不再探究世界物象背后的深度内涵,而是置身于世界物象本身,如同现实生活中人们的肉身存在方式。游戏现实主义对世界物象不再进行“想象界”“象征界”转换,而是身体沉溺,显示出对“现实”进行

任意装置的可能性。

在传统的文本中,读者的存在对文本来讲仿佛是不重要的。尽管伊瑟尔提出了“隐含读者”的观点,即任何一个故事都预设了一个理想化的隐含的读者。但是,“隐含的读者”更多地体现了人文主义的主体论幻想。罗兰·巴特在文本的阅读过程有所发现。他提出对文本是“to be or to have”的问题,并在此之上提出了“可写的文本”范畴。但是,“可写的文本”旨在从文本意义的缝隙当中来构建,并不是从阅读行为中来实现。罗兰·巴特曾经将阅读看作是一种类似性行为的活动,只是强调了其私密性,并没有赋予阅读本身以主导性内涵。同理,接受美学、读者响应理论和伯明翰学派解码论等,其实都重在“文本意义的实现”或“读者对于文本的态度”,而并非认为第三时间可以在叙事层面上主导第一、第二时间。在这里,读者、观众不等于“玩家”,前者只能是文本的后发性产物,而后者乃是文本叙事的新行动发出者。当我们进入到游戏现实主义文本,尤其是电子游戏文本中时,“第三时间”才能被彻底拯救出来。

在我看来,人类的游戏发展经历了三种形态。首先,是“人的游戏”,如白天打猎,晚上则模仿打猎的行为;然后是“游戏的人”,即席勒所说的异化的工业化世界里用游戏来抗拒规则和异化的人——在这里,游戏就是无目的的合目的性,是不合规律的规律性,也是自由的象征(游戏冲动)。在今天,我们不是研究“人的游戏”,也不是研究“游戏的人”,而是“玩家的游戏”,即以“玩”为核心的游戏。

“人的游戏”,是以狩猎训练为目的的模仿的胜局;“游戏的人”,是对工业化社会的象征的抵抗;而“玩家的游戏”就是玩,是文本的游玩和使用——这就形成了“第三时间”的中心化。在这里,“玩家”不再是文本外的人,而是新的叙事行动中的角色。

简言之,传统叙事和游戏叙事是截然不同的。后者创生了传统叙事所没有的“第三时间”叙事。传统叙事是让读者通过叙事时间沉浸在故事时间当中,忘记了自己的现实时间。所以,传统叙事的故事时间和叙事时间的紧密结合,形成了故事的封闭性;故事一旦讲完,闭合效应发生,王子和公主就好像永远幸福地生活在一起了,同时读者的阅读时间也就

被空壳化了。“读者”由此成为一个设定性角色,而不是人的现实存在:它没有现实性的基础,所以,理想读者的阅读是想象性的阅读,而不是真实的阅读。在传统叙事中,阅读变成了一种个体活生生的生活经验被剥夺的过程。

简单地说,传统叙事对文本的读者/使用者是结构性排斥的。^②

游戏叙事则与此相反,其奥秘就在于游戏文本的使用时间。它借助于故事时间消灭了叙事时间,让人完全回到现实时间中或者让现实时间产生巨大作用。游戏的故事是把故事时间跟叙事时间框架化,旨在将玩的时间存放进去,或者说拯救出来。游戏是在故事时间和叙事时间终结之时才真正开始的。

虚拟现实时代游戏的“第三时间”变得更加丰富和生动。

首先,它令叙事不再遵循简单的因果链条,而是让沉浸故事中的“行动者”感受到故事发生的空间情景,从而彻底改变故事的时间性逻辑,而代之以空间化逻辑。传统的故事中,人与故事是表达和被表达的关系;而虚拟现实故事中,人与故事是共同行动的关系:是人在驱动故事,而不是故事在引导人——这是“小故事”的关键性逻辑。

其次,玩家委托的“Avatar”所蕴含的含义不是隐喻性的,而是独一无二的个人的完整代表。所以,游戏叙事的故事也不再是“过去时”,而是一种“行动化”的状态:它以角色的行动为引导,而不是以情节为引导,从而具有更加开阔的想象力和角色人生的多样态。因此,其叙事核心不是游戏文本本身,而是如何进行游戏,如何在游戏中完成游戏。简单地说,只有游戏行动,才能设定完整而独立性的人的自在态度——玩,构成了人的全部。

第三,人物的命运也不再是事先安排好的,而是“事件化”的命运。在这里,虚拟现实叙事是每个人都在生成自己的“小故事”,而每一个“小故事”都是不知道结局的沉浸性事件,是永远“正在进行”的事件,这成为“第三时间”的核心。所谓“第三时间”,就是假定了一个永远正在发生的故事的时间。

显然,“第三时间”可以让我们重新理解游戏的哲学内涵。游戏并不是来自人们理性生活的“放松

时刻”，而是镶嵌在人们现实世界之中的议题：正是游戏，才暴露了无法被象征界和想象界完全征服的那部分真实。更有趣的是，游戏不仅仅是哲学性的，还是历史性的。19世纪以来，人类对于理性主义的强烈认同，对于自制、自律和自智的超级自我的苦求，养育了过去游戏的社会政治内涵。这种超级自我，也许就像弗洛姆所意识到的，乃是一种“中产阶级自我”的幻想物。而现在，“游戏”通过凸显“玩游戏的人”的控制能力，显示出自制、自律、自智时代中潜伏的“非人化冲动”——即不想完全被纳入异化劳动规则中的无意识冲动。在这里，“非人化”不是人的去人性化，而是按照自己身体经验的方式而不是社会内在规定的方式所进行的“人化”，即“非社会性人化”。在传统的哲学、社会学和人类学研究视野中，作为对象的“游戏”乃是那些“面对面”的人类活动，时至今日，“游戏”早已呈现为虚拟现实的故事化空间。在传统的文艺理论或文艺美学的研究者看来，游戏乃是一种借助于“叙事”外壳构建起来的快感动。然而，电子游戏作为一种“叙事”，却修改了故事的时间性线索，敞开了玩家在游戏活动中“事件性行动”的大门。在文化研究的思想脉络中，“游戏”（街机、吹口哨的少年以及海边冲浪者）是青年人抵抗性的表征，而看不到游戏的“享乐沉溺”（jouissance）本身对于不确定性的迷恋（抵抗终究是一种暗含着确定性的行为）。文化研究所讲的抵抗，终究是一种确定性的行为，而电子游戏则指向与身体不受召唤的那个部分和平相处的一种经验。

四、“多异性”时刻与作为玩家的“我”

“第三时间”就是行动时间，在此，故事由已经发生的事情变成了正在发生的过程。这就打开了虚拟现实的一扇新的意义表达之门：多异性，而在这种多异性中，“玩家”的内涵浮出水面。

在我看来，在元宇宙这样一个虚拟现实的时代，游戏现实主义的“第三时间”可以创造“多异性”的时刻，即多种可能性和多种不可能性在这里交织碰撞的时刻。“多异性”，强调的是各种矛盾与悖论的同时发生，它近乎康德所说的“排中律”的失效时刻；它不是某一种固定的意义，一种对于历史的稳定、统一的理解，或者对于事先规定好的情节化设置的叙事，而

是不知道事情会如何发生，甚至不想看到的事情在发生，或者想让它发生的事情永远不会发生的叙事。

在传统的故事中，故事的结局（故事结束了）和结尾（叙事完成了）是分开的。而且，很多时候结局已经发生了，但结尾还没到来。这种结局和结尾的分立会引发故事的结局对叙事行为的违背。如小说《原谅我红尘颠倒》网络版中的“我”最后死掉了，但是，在正式出版时加了个结尾：“我”忽然醒过来，看到妻子正在做饭——原来一切都是一场梦。这形成了“否定性结尾”，作者用结尾的叙事时间补充了故事结局，创造出“幸福生活”的闭合效应。

简言之，结尾和结局的分立，显示了传统故事的雄心壮志：要把读者的“第三时间”规则化、权力化、秩序化，对整个文本的阅读行动进行规训。

电子游戏叙事和传统叙事恰恰相反：游戏中的叙事时间和“第三时间”巧妙嫁接，故事时间在这里则被悬置。所以，尽管很多游戏也打上反战、和平、反法西斯主义的旗帜，但是叙事时间和“第三时间”在剥夺和侵占故事时间，令一款故事时间里宣扬和平的游戏，玩家却会不断沉浸在“第三时间”的杀戮和剥夺中。结尾发生的时刻，恰恰是激活“第三时间”重复叠加的时刻，只有当一个在故事当中死掉的玩家继续接着玩，游戏的意义才真正被释放。模拟二战类游戏《钢铁雄心IV》“允许玩家扮演1936-1949年间世界上任何一个存在或可能存在的国家，通过政治、经济、谍报、外交以及战争等各种方式，于第二次世界大战期间扩张版图”。^⑤无数玩家选择了希特勒占领全球……

显然，这里不是叙事时间和故事时间来规范“第三时间”，而是“第三时间”成为独一无二的时间。所以，重要的不是故事在哪里终结，到底是希特勒战胜了苏联还是苏联战胜了德国不重要，也就是说结局如何变成结尾不重要了，重要的是玩家从哪个地方重启。由此，玩家的选择权就是“第三时间”，它体现为玩家在不断重复使用游戏故事的过程中来建构自身的乐趣。简言之，游戏故事时间和叙事时间的全部的意义就在于激活“第三时间”；于是，玩，使“第三时间”真正成为文本主导时间，而玩家就成为一种多异性的“主体”：“我——一个单边引号的主体。

单引号“我,首先是真实的人,然后又是游戏中的角色。简言之“我是“我和角色”的融合体,这就形成了玩家的定义:即“我,是带着“第三时间”进入游戏当中的一个角色。

这也就令“游戏文本”不同于传统叙事文本。传统叙事文本指从作品开头的第一个字到结尾的最后一个字的部分,也可以指从书的封面到封底的全部内容。游戏文本不仅仅是邓剑所谓的“算学文本”^③,即技术性界面文本,它还有第二层文本:玩家角色文本,即“我的文本。游戏文本乃是游戏生产商所生产出来的那部分,加上玩家玩的时候,携带“第三时间”进入游戏的那个作为角色的我的这部分的集合。换言之,游戏文本是动态性文本,即玩的过程性文本。这个文本的决定权在“玩家”手中。

那么,何谓玩家?在我看来,玩家是一个“空余人”。“玩家”在游戏进程中释放出悖论性的经验,呈现出一种“空余人”面孔。阿甘本在《无人格的身份》中说:“当个体被归结为纯粹生物性的非社会身份时,他同时也被赋予了这样一种能力,可以戴上各种面具,可以在网络上过第二种、第三种生活,尽管所有这一切都不真正属于他。”^④在这里“我是不存在的,只有一种空余的符码之身,“我的快乐是非意义支配的,是没有什么能阐明的,只是因为我遭遇了这个游戏文本,所以我变成了这样,如果我遇到另一个文本,可能就会变成另一副面孔。

更有趣的是,玩家还是一个“它我”,即弗洛伊德所说的“本它(ID)”,呈现出“诡异物(uncanny)”特性。一个人内心中深深知道其欲望快感所在,却采取假装不知道的态度对待它;这个时候这个人就会找到一个替代物来指向这种欲望处所,形成“诡异物”。玩家恰是这样一个“诡异物”。如在射击游戏、策略游戏或角色扮演游戏里,无论游戏是否设置第一人称的视角,玩家都可以处在一种永恒的“第一人称位置”。在《狙击精英》中,每个角色都单一化为一个杀人者或者杀人陪伴者,游戏令单个的人面对全部的世界,同时又形成了自己可以掌控全部世界的幻觉,“诡异物”由此出现。游戏不过是让自己假装不知道已经知道的秘密的方式——仿佛杀人只是游玩,却满满都是狙杀的快乐。于是,我们和杀人这件痛苦

的事情快乐的相处。

更深入分析,我们也不难意识到,“玩家”又是一个“历史现实的局外人”。如同电影《斗牛》中的牛二,虽然身在抗战历史中,却只活在“牛二”的意识里。他能看见战争,并亲身经历战争,却始终是这场反法西斯战争历史的“局外人”。玩家不正是这个革命行动中的“养牛人”吗?它一方面身在其中,努力把玩的价值通过分数、装备或星级创造出来;另一方面,又把这套价值标志物变成无意义的行动(玩)的内在支撑。玩家在这里呈现出一种强烈的“醒客意识”(Thinking from Thinker):明知不可为而为之,以行动对抗虚无;又因为明知其不可为,而能够为所欲为。

显然,东浩纪的游戏现实主义概念在这里已经被彻底改造了:从游戏现实主义的角色独立,引申出阅读者的诉求对于游戏现实主义的召唤性和规定性,然后借此发现电子游戏玩家以“第三时间”来对抗叙事时间的行动。

在这里,玩的行动被解放,游戏现实主义指向了一种不稳定的自我,指向了角色与稳定性世界之间恒久的矛盾和对立。一个人不玩游戏的时候,他的心态是稳定的、理性的,但是玩游戏的时刻,就可能变成游戏当中不稳定的“我——它有杀人的快乐、有突击的勇敢和隐藏的卑污,也有看见队友死了而自己活下来的幸灾乐祸,以及拯救了队友之后隐约出现的神圣感……在玩游戏的过程中,多异性的自我就这样凭空降临。

外在世界具有稳定性诉求,而游戏“第三时间”则是建构在不稳定性的诉求之中的——这形成了电子游戏的现实性悖论;同时,玩家对于游戏规则的遵守和对世界匮乏可玩性的厌倦,也是悖论性的。“游戏现实主义”的时刻正是“多异性”的时刻:这个世界匮乏可玩性,人们需要遵循规定性动作来生存,这就有了“玩”的主导性欲望;而游戏是可玩的,是对规定性的破坏,却又有着内在的规定性。在这里,各种悖论发生。游戏现实主义由此指向一种悖论性现实。

由此,“玩家”的面孔也显示出“多异性”形态:

它是玩家,因为它遵守规则,同时也是“自由地玩”这种权利的放弃;

它把“现实”拆解为物象的世界,并旨在物象层

面与之周旋。同时,却以悬置的方式,承认物象背后权力话语的支配性逻辑;

它令精神性的而不是物质性的生活成为人的生活。同时,也把物质性原则纳入游戏的精神活动之中;

它让“它我”浮出水面,取消了主体的稳定性内涵,变成了游戏现实主义中有生命力而处于不确定状态的“某物”——正是这种玩家的不稳定性,才有了游戏产业对于千篇一律的克服冲动。同时,它抱守“非人/废人”意识,对于人的历史性活动采取“假装我不在场”的态度,陷入虚拟现实经验和知识自我壁垒。

它是一个数字世界里的破坏者,凸显了破坏力的伟大,也是历史现实世界的幽灵,拿不起放在黑暗中摇摇欲坠的油灯;它沉默,游戏却在喧哗轰鸣!它也会大叫,是在游戏世界关闭的时刻。

注释:

①相关论述参见周志强《从虚拟现实到虚拟成为现实——“元宇宙”与艺术的“元宇宙化”》,《中国文艺评论》2021年第7期;《元宇宙、叙事革命与“某物”的创生》,《探索与争鸣》2021年第12期。

②关于现实主义文体的哲学基础等议题的详细论述可以参见周志强《敢于面对自己不懂的生活》,《中国文艺评论》2020年第8期。

③简圣宇:《“元宇宙”:处于基础技术阶段的未来概念》,《上海大学学报(社会科学版)》2022年第2期。

④全景知识幻觉,指的是通过某一种单一的知识就可以掌控整个世界的幻觉。参见周志强《微时代的伦理退化症——微信公众号与经验型知识大众》,《探索与争鸣》2017年第7期。

⑤相关论述参见周志强《“小故事”的时代——元宇宙与虚拟现实叙事的沉浸逻辑》,《文化艺术研究》2022年2期。

⑥巴赫金认为和短篇小说相比,长篇小说具有“杂语”的特点,即叙述人要在长篇小说中扮演别人的声音,所以长篇小说是由多种不同的话语共同组成的。

⑦⑩⑪⑬⑭⑯[日]东浩纪:《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》,黄锦荣译,(香港)唐山出版社2015年版,第43—57、49—50、62、7、7—8、88页。

⑧后设故事性,或元叙事,指因角色而设立的故事,而不是由故事所创造出角色。参见[日]东浩纪《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》,黄锦荣译,(香港)唐山出版社2015年版,第135页。

⑨东浩纪坚持“角色”角度来思考游戏,认为在游戏中,角色可以经验无数不同的死亡。他谈到,“电脑角色扮演游戏的玩家日常性地进行他的游戏体验。当面临重要的剧情选项或死亡危机状况的前一刻,可以‘存档’。玩家扮演的角色在‘阵亡’后便能回到储存点重新挑战同一关场景。或者,射击游戏(shooter)或动作游戏(action games)的玩家在日常性的游戏作业中,当玩家角色‘死掉’后,可以回到最初的画面,重新在同一画面对抗同一敌人,以完成舞台关卡的清除为目标。大家关注的正是如此‘重新设定’的经验。就算死亡的描述刻画再鲜明,只要这个‘重新设定’的功能还在,可以说游戏中绝对无法描绘出‘现实的死亡’。因为死亡应当无法重新设定才能让人感受到‘现实感’。”东浩纪重申游戏是一种“产生复数的故事之后设叙事性的系统”,却没有完全打开“后设”(meta—)的最后层面:玩家。“玩”才是游戏的真正的“后设性”所在,或者“玩”才是游戏的元叙事。相关论述参见东浩纪《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》,黄锦荣译,(香港)唐山出版社2015年版,第114—120页。

⑫大叙事,即metanarrative,相对于强调某一特殊地理环境的“小叙事”(法语Petit récit)而言,总是将相对于本土话语的历史和地理空间,加以普遍化、抽象化,以形成一种放诸四海而皆准的规则,并通过某些抽象的韵律,以及本雅明所说的“空洞时间”来形成国家型的普遍话语,并组构、巩固国家民族的大业。因此,在支配与主导的层面上,“大叙事”通常和白人、男性与异性恋的话语息息相关。女性主义和后现代主义则对“大叙事”的暴力屡屡提出批判,特别是“女性主义科学史”学者哈乐薇,就强调一种“设身处地的知识”,也就是在谦虚的见证过程中,了解自己的观点始终只是破碎的断简残编,借由这样的认知解放,来拆解知识与权力的迷思。参见廖炳辉《关键词200》,江苏教育出版社2006年版,第153—154页。关于东浩纪大叙事概念的内涵,我请教了熟悉日本游戏研究的邓剑博士。他告诉我:东浩纪说的大叙事(大きな物語)不能等同于利奥塔的宏大叙事,但与德里达对宏大叙事的看法有相通之处:“雅克·德里达分析了宏大叙事的结构,认为观察世界的准确标准不在于永恒的共性而在于事物的差异性”;东浩纪做德里达研究,不太可能没受到后者的影响,而且认为大叙事是现代认识世界的结构(所以在动物化1这本书里有树状的现代认识世界的结构图表述),可以从表层的小故事看到背后的大故事;但是在后现代的社会认识世界的结构里,从表层小故事看不到深层大故事了(所以动物化1里出现了后现代社会中数据库消费的认识世界的结构,换成德里达的话就是只有差异性没有共性)。同时,邓剑认为,日本在明治维新之前几乎所有的故事都暗中关联天皇形象。天皇那个宏大叙事

也是因为之前各种故事里都隐含了天皇,但在现在后现代的故事里这个隐含的天皇的共享压力不足了。

⑮“大故事”和利奥塔的“宏大叙事”依然有一定联系。“宏大叙事”的哲学理念即启蒙主义理性:相信世界会慢慢发展,人类会不断进入更高级的生存阶段,恰如黑格尔之精神五境。传统的现实主义文本,其哲学理念归属于“大故事”。

⑯此概念的提出参见《元宇宙·叙事革命与“某物”的创生》,《探索与争鸣》2021年第12期。

⑰可以想象,一个“玩家”在元宇宙的游戏交往中跟一个虚拟角色发生了真实的感情,并且把自己的实际生活带入到这个感情活动之中。他的人生从此有了两种同样真实的经验:现实生活中他上班下班与爱人吵架;虚拟世界中他娱乐、交往,与另外一个Avatar相恋,甚至他们有了共同财产,可以分享FNT的收入,且在自己的Avatar的聚落中以伉俪形象同出同入。在这样的时刻,与真实的妻子离婚和与元宇宙中虚拟妻子离婚,所付出的代价几乎是同等的:财产的丧失、产权的分割、道德名望的亏损。有趣的是,这个看似虚幻的Avatar可能是原住民、生物人,也可能只是电子人、数字人、虚拟人,甚至是信息人——真实的人已经死亡或不再进入虚拟现实,但是,其遗留的行为数据依旧可以支持它在元宇宙故事中继续行动。

⑱在纯文学当中,我们也可以找到“小故事”的影子,尽管它不纯粹。在对小说《望春风》的研究中,评论界常常用“大故事”的方法来研究这个“小故事”,于是就产生了很多误读。如

把《望春风》看成是故乡的衰退、知识分子精神的虚无、对于逝去乡村的怀旧等。这些误读都致力于讲成全景知识体的现实主义著作。但是,《望春风》尽管有一个“我”作为叙事人,可是“我”所讲的故事都是不稳定的,有的是道听途说,有的是自己的想象,有的是人格分裂的呓语。所以,小说中的一个个人物没有像史诗一样聚集,而是各自散落,分别消失在没有轨迹的时间溪流之中。就好像是黄河发了大水,把每个人的人生都冲散了,谁也不知道自己会到哪里去,每个人都是独立的角色,都是限定性的视野,都是一个个事件的节点。

⑲这就牵涉到另一个命题:“现实”(reality)不等于“真实”(the Real,或谓之实在界);现实乃是让人们不必深陷实在界恐慌的一种稳态生活。参见周志强《现实·事件·寓言:重新发现“现实主义”》,《南国学术》2020年第1期。

⑳[美]丹尼尔·贝尔:《资本主义文化矛盾》,赵一凡译,生活·读书·新知三联书店1989年版,第31页。

㉑网络文学的创作已经与此不同。很多网络作家一边连载一边与自己的“专属读者”(金主式读者)互动,共同讨论下一步故事情节或人物性格的走势。

㉒《维基百科》, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%8B%BC%E9%90%B5%E9%9B%84%E5%BF%83IV>。

㉓邓剑:《算学文本:21世纪网络游戏的文化逻辑》,《探索与争鸣》2021年第9期。

㉔[意]阿甘本:《裸体》,黄晓武译,北京大学出版社2017年版,第99页。

Game Realism: "The Third Time" and the Time of Multi-Paradoxical

Zhou Zhiqiang

Abstract: When virtual reality reaches the meta-universe period, human beings can freely immerse themselves in personal life experience in the way of "game". The close relationship between realism and scientism is threatened by the diversity of digital culture, the gamification of social interaction and the authenticity of virtual reality. Although there are theoretical cracks and logical obstacles in the theory of "game realism" of Azuma Hiroki, it enlightens us to think about the problem of the player, which turning the silent reader into the independent actor in the realistic narrative. Here, the story time and the narrative time of realism lost their dominance, and the reading time—the third time—was saved. The spiritual guidance of realistic narration has been replaced by the sensory guidance of game realism; an action-oriented way of meaning generation has surfaced and become its core. Game realism shows the possibility of arbitrary installation of world phenomenon. Players are no longer exploring the deep connotation behind the world phenomenon, but are exposed to the world phenomenon itself and become a multi-paradoxical" subject": "I—a subject with single quotation mark.

Key words: game realism; video games; the third time; virtual reality; player