

现实的射程：从现实模拟游戏 到现实主义游戏

邓 剑

【摘要】基于广义的符号学视域,可以认为电子游戏写实发生在写生现实表相的语义学维度与写生现实运作机制的语法学维度。以上述二分法为前提,本文考察了现实模拟游戏与现实主义游戏写实的问题。现实模拟游戏从整体上写实,但它制造的“现实感”只是以有限的“游戏现实”模拟无限的自然与社会现实后生发出的虚假经验。现实主义游戏调用了现实的社会关系,它不仅写生主客观的现实,更强调对现实的政治性介入,但由于游戏性与现实批判性之间未能调和的分歧,其介入的效果常受质疑。有鉴于此,我国游戏业亟需探索合理的现实主义游戏表达方案。

【关键词】游戏;现实模拟游戏;游戏现实主义;现实主义游戏

【作者简介】邓剑,北京大学新闻与传播学院博雅博士后(北京 100871)。

【原文出处】《南京社会科学》,2023.3.106~113

【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。

电子游戏(后文简称“游戏”)自发明以来,就被视为“虚拟”的代名词,似乎天然构成现实的反面。但随着游戏设备的“进化”与游戏内容的丰富,上述二元对立的认知框架有所松动,游戏不只意味着“现实”的反义词,也可成为现实的表象、表达甚至重述现实。在此意义上,号称“第九艺术”^①的游戏与从前的文艺媒体没有本质不同,也可对社会现实进行写生与“批评”。事实上,从20世纪末的《就职游戏》(就職ゲーム)、《中关村启示录》到21世纪初的《北京浮生记》《小贩人生》(Cart Life),再到最近十年的《这是我的战争》(This War of Mine)、《完美的一天》,现实主题的游戏层出不穷,并正从图像、叙事、玩法、想象力等各方面自我超越,逐渐由欠缺批判性的现实模拟游戏朝向富有问题意识的现实主义游戏“进化”。可以认为,如今是否关心现实问题已是衡量一国游戏业成熟与否的重要指标。本文不揣陋陋,试图在游戏与现实的辩证关系中,讨论游戏作为全新的文艺媒体如何写生与介入现实,并追问现实主义游戏的可能与限度。

一、语义学的写生现场

在游戏与现实的辩证关系中,首先应予追问的是,游戏如何写生现实?不难发现,与影视等基于光学图像技术的文艺媒体不同,游戏主要是基于图像计算技术的文艺媒体。换言之,游戏一般采用模拟技术而非拍摄技术写生现实——如此写实方式显然不能与现实世界架构起直接的映射关系——这就阻碍了我们借助原来的视听理论去理解游戏与现实的关系。为此,须进入游戏自身的语境讨论它之写实的特殊性。

吉田宽从广义的符号理论出发,提出了游戏“屏幕的双重化”论题。^②他首先将游戏中的符号(角色)解释为作为视觉对象的图标(icon)与作为操作对象的客体(object)的统一。例如《坦克大战》(バトルシテイ)中的坦克既是从现实中模拟而来的坦克形象,也是可被玩家操纵且只在游戏中发挥作用的一定的量(dot)与功能。他接着在查尔斯·威廉姆斯·莫里斯(Charles William Morris)的基础上,将游戏对现实的模拟区分为“语义学的维度”(semantic dimension)与

“语法学的维度”(syntactical dimension)。前者指“屏幕内(游戏世界内)的符号(角色)和屏幕外(游戏世界外)的事物之间的对应关系”,游戏在此维度追求与象征界的一致性,例如《太吾绘卷》中的“破山剑”就指涉现实中的武器“剑”;后者指“屏幕内(游戏世界内)符号和符号之间的关系”,游戏在此维度保持与想象界的同一性关系,自构了以游戏为新现实的“现实逻辑”。例如在《王者荣耀》中,刘备与孙尚香虽留有夫妻之名,但不能认为二者仍有“夫妻之实”^③,显然他们在游戏中被预设的“战士”与“射手”的职业分工已颠覆了历史上的夫妻羁绊。吉田同时指出:“语义学的维度和语法学的维度是常常不可分割的,其中有一方缺失的话游戏都无法成立。”不难发现,吉田的观点与马诺维奇(Lev Manovich)对软件文化的分析暗含一致性。后者认为,新媒体——电脑游戏也是其重要案例——分为表层的“文化层”(cultural layer)与深层的“计算机层”(computer layer)^④,文化层是基于现实的质的规定性,计算机层则是基于计算的量的规定性,并认为二者互相影响,甚至“合成”一体。依据上述两人的观点可得出如是方法论,即关于游戏如何写实的讨论,应从语义学与语法学的双重维度同时展开,分别讨论这双重的维度与现实的关系。

就游戏写实而言,语义学维度的写实是无法绕行的第一标准,毕竟玩家评价游戏是否具备“现实感”,首先考虑的是它在视听层面的真实性。事实上,除去《婚姻》(The Marriage)等少数抽象主题的游戏外,多数游戏写生现实的第一步皆是用计算技术精准地模拟现实世界的表相,尽量让游戏看/听上去贴近现实。例如,《战地 1942》中开枪的声音须与现实的枪声相仿,否则会使玩家产生违和感,甚至被认为存在游戏质量的问题。事实上,在盛行技术主义话语的游戏产业里,如今的游戏厂商已将视听写实技术视为“第一生产力”,甚至滑向了执着于“以假乱真”的极端。譬如韩宇华指出,《荒野大镖客2》不无偏执地拟真了马匹局部身体的热胀冷缩,以此最大限度地写生现实。^⑤这表明游戏虽是虚构的视听影像,但其第一原则却是自然主义的客观性原则,即客观地写生现实。

如将游戏图像理解成绘画,上述实践显然内嵌

了欧美图像美学的写实传统,即注重以自然主义的写实手法还原现实。将这一传统发挥至极致,游戏符号所追求的就非现实主义的绘画,而是现实主义的雕刻,延续着西方图像学固守的雕刻传统。这也直指当下全球游戏业的重要发展动向,即被视作行业标杆的3A游戏^⑥,普遍采用了虚幻(Unreal Engine)等引擎化的三维图像处理技术雕琢立体化的游戏影像,力图为玩家塑造有临场感的游戏场景,以此增强游戏的现实感。但与其认为这些图像表达的是绘画性和视觉性,不如认为它们在貌似中立的技术进步的话语配合下,于游戏图像中“复活”了雕刻性、触觉性——其中嵌入的是典型的欧美审美意识形态。在此,我们可以清楚地发现欧美游戏美学与东方游戏美学的对立,这里的东方游戏美学主要是指日本游戏美学,即主流的日本游戏根植于本国的动漫创作实践,继承了东方美学“书画一致”^⑦的创作传统,“努力用与现实主义相对立的符号化手法刻画只能用现实主义手法描写的事物”。^⑧即使在三维图像游戏这一反映西方雕刻传统的领域,以《最终幻想》(ファイナルファンタジー)系列^⑨等为代表的日本游戏仍坚持探索三维图像技术与东方美学的融合——这些游戏既不失三维图像技术作为“三维数字雕刻”的现代性面向,又在其中融入注重“气韵生动”的东方美学传统,从而以直观的方式表现它们与欧美游戏的写实差异。

然而,这其实是表面化的尝试与分歧,仅是在语义学的维度以不同的审美趣味写生现实,不过是将“现实感”替换为“现场感”,其“自然主义的现实主义”应被理解为“现场主义”,即与其说这些游戏在写生现实,不如说是在为玩家制造现场。《刺客信条:起源》(Assassin's Creed:Origins)的教育版《刺客信条:古埃及发现之旅》(Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt)恰说明了语义学维度的“现实”中只存有现场主义:当《刺客信条:起源》的游戏机制被取消,该游戏就“退化”为《刺客信条:古埃及发现之旅》,作为一个“超级数字场景”起到对“玩家”进行历史与建筑教育的作用。尽管该游戏在语义学的维度没有任何改变,但由于存在于语法学的维度的游戏机制已被抽离,进入“游戏”的玩家就感受不到“游戏现实”

之存在,因此“游戏”中只剩作为教育工具的可供身临其境的“教学现场”。反言之,《双人网球》(*Tennis for Two*)等早期游戏虽只有简陋的视听设计,玩家却能在概念解说的辅助下感知“网球运动”的现实性,从而将玩游戏约等于打网球。这反向表明,游戏作为最新的交互媒介,应在其特殊性的层面——即语法学的维度——把握它与现实的互动关系,单从语义学的维度讨论游戏与现实不能说无效,但至少解释力有限。事实上,虽然日俄学者(吉田宽与马诺维奇)皆承认语义学的维度/文化层与语法学的维度/计算机层的双重重要性,但从他们的论述观之,这其实只是折衷的说法,二人更重视语法学的维度/计算机层与现实的关系,吉田甚至直言“语法学维度的重要性其实远远超过了语义学维度”。

二、现实模拟游戏的写实幻象

语义学的维度为游戏提供了表意的可能。不过,游戏表意的内核其实是互动性(interactive),显然应回到相应“符号互动”的语法学的维度——即游戏(play)的范畴——考察游戏如何写生现实。《侠盗猎车手》(*Grand Theft Auto*)是一个绝佳的反例。该游戏在语义学的维度逼真地刻画了现实世界的表相,却在语法学的维度站在了现实的反面。已有研究者指出在该游戏高度拟真的视听表相背后,其实隐伏着对现实逻辑的彻底颠覆。^⑩事实上,《侠盗猎车手》采取了最激烈、也是最简易的方式处理角色之间建构性的“社会关系”——这些“社会关系”显然只能在语法学的维度得到理解——有时甚至运用机械降神式的粗糙手法解决游戏叙事中的“社会矛盾”,这就迫使玩家始终游走于该游戏所营造的“现实感”的虚假性与“现场感”的真实性的间隙中,只是用“角色扮演”的虚构心态向“游戏现场”投射最原始的欲望——所以该游戏才常被认为是色情与暴力的游戏。简言之,尽管该游戏以现实题材著称,但玩家其实不信任该游戏的“现实性”。

有鉴于此,把握游戏中的现实,更应进入语法学的维度,考察作为操作对象的客体而非作为视觉对象的图标如何写生现实。一般而言,至少应从细节与整体两个层面讨论语法学维度的写实。例如,把握《魂斗罗》中的“现实”,须考察该游戏中角色的跳

跃动作、子弹轨迹、击中判定等语法学维度的细节是否写实。不过,这其实是画蛇添足的说法,因为任何游戏都须在语法学维度的细节中展开写实,否则就会表意错乱,甚至被指责存在质量问题。譬如,倘若《魂斗罗》里的子弹未击中敌人,敌人却“应声倒下”,这显然会引起玩家对游戏质量的批评。所以考察游戏是否写实,如仅着眼于语法学维度的细节,只会得出所有游戏皆写生现实这一谬论。故评价一款游戏是否写生现实,主要应从语法学维度的整体性出发,综合把握游戏与现实的辩证关系。

这涉及所谓的现实模拟游戏。这类游戏是指模拟现实的表相及其运作机制的游戏,它的核心关切是拟真现实的一切,试图为玩家提供与现实性等价的游戏感。这类游戏在宽泛意义上包括诸多亚类,例如《模拟城市》(*SimCity*)、《模拟人生》(*The Sims*)等模拟经营类游戏,《世嘉摩托车大赛(骑乘型)》(*Hang-On*)、《微软模拟飞行》(*Microsoft Flight Simulator*)等模拟驾驶类游戏,以及《实况足球》(ウイニングイレブン)、《NBA LIVE》等体育游戏也可纳入现实模拟游戏的考察范畴。现实模拟游戏的基本特征是,它不仅在语义学的维度取材于现实(例如《FIFA》足球游戏系列甚至购买了足球明星的肖像权),还力图从语法学的维度“还原”现实的整体运作逻辑。以《模拟人生》为例,该游戏既写生单个角色的嬉笑怒骂,还从创建屋舍、布置家居,再到指引模拟市民的生活起居、恋爱交友、工作休闲等方方面面“还原”庞大的社会现实系统,从而为玩家提供可与现实重叠的“游戏现实感”。

尽管如此,这些游戏也只是在有限的意义上模拟现实,无法被等价于现实,其炮制的“现实感”也须怀疑。这是因为,二进制的游戏算法与十进制的社会现实在本质上分属不同的逻辑系统,尽管前者全力转译/写生后者,但其实是用二进制的计算机语言将“所有的现实都转换成了0和1之间的一种二元对立”^⑪,换言之,这些现实模拟游戏是用程序化的二进制“现实”偷换它所拟真的十进制现实。另一方面,这也涉及游戏软硬件的算力与算法资源的问题。在目前仍然有限的算力与算法资源的掣肘下,现实模拟游戏难以完美模拟具有无限性的现实世界,只能

对所模拟的现实作简化处理,以有限的方案筹划出一套替代性的“游戏现实”。以《模拟城市》为例,该游戏看似高度“还原”了现实世界中的城市规划与建造流程,但其实是以高度抽象的方式将这一流程简译为城市规划与建造的数学原理,与其认为该游戏写生现实,不如认为它在“暗中”对现实做减法。不过对于玩家的游戏体验而言,情况刚好相反。在玩家的游戏体验中,始终存在所谓的“输入不足”与“输出过剩”的反比例变换回路^⑩,即玩家虽只是在操作游戏控制器,却将有限的操作行为放大为“现实”的城市规划与建造体验,为自己捏造作为市长的“现实感”。但这其实是“超现实”的虚假经验,现实中不存在如此简单的城市规划与建造,亦不存在这样“自负”的市长。

这意味着,现实模拟游戏的“现实感”是游戏制造的幻象,与其认为这些游戏写生现实,不如说它们重新打造了一个基于游戏语法的“模拟现实”。尽管这个“模拟现实”极易被识破,却又常被视一玩而不见。譬如当玩家玩《实况足球》时,每当他们按下射门键,屏幕上就会出现表示按键力度的力回馈界面,玩家可从这一界面中确认自己的按键力量,并以此控制所操作的球员的射门力量。这一力回馈界面显然是由游戏自造的,现实足球运动中不存在的“替代现实”。玩家此刻关心的并非被写生的足球运动里的射门,而是游戏屏幕内的力回馈所提示的按键力量,且由于游戏沉浸过程中“媒介意识的后退”^⑪,玩家在玩游戏时一般不会意识到由按键动作所反馈的具身性感受及其与现实足球运动体验在本质上的不等价。不过,一旦他们意识到上述力回馈显示等被可视化的“替代现实”的实存,就会从游戏营造的“现实梦境”中清醒过来——原来这只是在按键玩游戏,并非真实的足球运动。

当然,游戏对现实的写生并非只能机械地在一种整齐的框架下进行理解,它还存在多元交错的认识面向——现实模拟游戏仅是其中最能表现自然主义的写实态度的游戏类型。这些面向包括但不限于:(1)一些游戏在语法学的维度进行了细致的写实,其语义学的维度却是架空状态,《巫师》(*The Witcher*)系列是这类游戏的代表。该系列游戏以猎魔人杰洛

特为中心,在语义学的维度虚构了一个怪物四伏的奇幻世界;与之相对,在语法学的维度搭建起符合社会现实逻辑的游戏系统,较为深入地刻画了人性中的贪嗔痴,甚至试图通过严苛的经济体系反映中世纪社会普遍性的贫困状况。^⑫那么《巫师》等游戏能否算作写生了现实?(2)某些游戏在语义学与语法学的维度皆是基本写实的,但为了增强游戏性(playfulness),却在一些细节处设置了怪力乱神的元素或玩法。例如《星露谷物语》(*Stardew Valley*)是一款描述乡土生活,并带有城乡资本批判色彩的现实题材游戏。不过,该游戏却在总体写实的基础上加入了于“地牢探洞”中遭遇木乃伊等战斗场面——如此诡谲的设计显然为我们确认这款游戏是一款模拟现实的游戏制造了不必要的障碍。(3)如何看待互动影视类游戏与写实的关系?这类游戏突破了之前讨论的前提,即它是以拍摄技术为主的游戏,因此前述基于模拟技术的讨论对它基本无效。换言之,讨论《飞越十三号房间》等互动影视类游戏是否在上述符号学的意义上写实,是一个伪命题。对此类游戏是否写实的讨论在很大程度上应退回影视理论的范畴。(4)如何判断增强现实游戏(augmented reality game)是否写生现实。众所周知,《精灵宝可梦GO》(*Pokémon GO*)等增强现实游戏利用摄像头、通信定位系统、数字地图等各类增强现实技术,将现实环境与游戏内容叠加至同一视觉场景,从而混淆了现实感与游戏感的界限。那么这类混合型的游戏是否能构成对现实的写生?还需仔细考辨。(5)如何讨论虚拟现实游戏(virtual reality game)的写实问题?这类游戏的写实不只借助符号性的视听媒介,更依赖具身化的感知媒介,因此其基本逻辑是周志强提出的“感知逻辑”,而非“观照逻辑”。^⑬这意味着,虚拟现实游戏的写实性可能是完全开放的状态,我们在语法学的维度不止要考虑符号之间的互动关系,更要琢磨玩家与符号世界的共建关系等等。总之,游戏遵循的是“家族相似”^⑭的原理,它对现实的写生缺乏一个共享的本质,因此还须具体问题具体分析,进入游戏作品的内部分别探讨游戏如何写生现实,不可一概而论。

三、现实主义游戏及其限度

上述只是在左拉(Émile Zola)式的自然主义脉络

中讨论游戏写实,这些讨论虽可说明那些貌似价值透明的现实模拟游戏,却无法回应当代游戏艺术的最新发展,即无法回应一些优秀的游戏作品里开始浮现的现实主义倾向。那么何为游戏中的现实主义?亚历山大·盖洛威(Alexander R. Galloway)指出,游戏中的现实主义是“将日常生活中的细节作为争论与个性化的剧本,以及作为充满不正当性的事物予以批判性展示”^⑩。显然他的现实主义论述中填充了激进性,其关心的不仅是游戏如何写生现实,更是游戏如何介入现实。我们暂且不论游戏的现实主义是否应该充满战斗性,但至少游戏作为所谓的“第九艺术”不应只是现实的模拟器,还应在模拟现实的基础上有所表达——无论其表达的内容是政治的、还是道德的,采取的手法是批判、讽刺抑或戏说等——这就牵扯到现实主义游戏的议题。

何谓现实主义游戏?就如“现实主义”本身难以形成公论一般^⑪,目前并无定论,且尚未形成有效的学术讨论。即便如此,还是可从既有的现实主义游戏作品中总结出它的基本特点:(1)现实主义游戏强调在语法学的维度反思甚至介入现实,而非单纯地在语义学与语法学的双重维度模拟现实;(2)现实主义游戏对现实生活抱持一定的价值判断,而非纯然中立的态度;(3)现实主义游戏常营造玩家的内心冲突或伦理困境等,迫使玩家做出(非)选择,而非纯粹追求沉浸式的娱乐效果;(4)现实主义游戏具有“作者性”,不似现实模拟游戏只有娱乐性与商品性等等。简言之,现实主义游戏来源于现实,又高于现实,而现实模拟游戏只是试图在自然主义的脉络中“还原”现实。

鉴于与现实主义游戏相近的词汇“游戏现实主义”(ゲームのリアリズム)^⑫已在我国流通,在进入现实主义游戏的论述之前,还应辨识现实主义游戏与游戏现实主义的差异。一般认为,游戏现实主义的权威论述出自东浩纪,是他在对大塚英志的商榷中提出了游戏现实主义的概念。但东浩纪基本是在文学或语言文学环境的脉络中论述游戏现实主义——尽管吉田宽后来试图将该概念引至游戏本体论的范畴——即他认为是游戏被写生,而非游戏去写生。譬如,他所列举的《杀戮轮回》(All You Need Is Kill)这

一案例表明的是轻小说如何以文字的形式“写生”名为游戏的“虚拟现实”。这恰与现实主义游戏处在相反的方向。现实主义游戏是以游戏去写生现实,且在写生过程中还试图通过游戏介入现实,实现一种“游戏政治”^⑬的可能。在此意义上,现实主义游戏绝非游戏现实主义的同义语反复,二者是根本不同的事物。

如今现实主义游戏在全球范围层出不穷,且受市场青睐。例如,波兰游戏《这是我的战争》、日本游戏《主播女孩重度依赖》(Needy Girl Overdose)、国产解密游戏《完美的一天》等不同国家、不同类型的现实主义游戏皆在本国乃至全球取得了不俗的销量与口碑。可以认为,现实主义游戏已是如今游戏行业寻求自我突破的重要选择。因此需考虑的是,游戏这一“第九艺术”如何进行现实(主义)表达?就目前可被归为现实主义范畴的游戏而言,它们的共性即多为角色代入类游戏。须指明的是,此处所谓角色代入类游戏不是约定俗成的说法,更非通常所言角色扮演类游戏(role-playing game),而是本文自造的概念。姑且使用如此概念是为了说明现实主义游戏一般具有如下特征,即玩家须长时间代入游戏中的某一/多个角色,并以角色的立场及故事去经历与反思“社会现实”。以《北京浮生记》为例,玩家须在语法学的维度作为“北漂一族”体验在京城居大不易的冷酷现实。总之,现实主义游戏必然以游戏的文学化为方法实现游戏的政治性表达。有鉴于此,我们仍应返回恩格斯(Friedrich Engels)对现实主义文学的理解,以之观照现实主义游戏,即现实主义游戏的基本特征也是“真实地再现典型环境中的典型人物”^⑭。

于是讨论现实主义游戏,须先厘清何谓游戏中的“典型环境”与“典型人物”。先讨论前者,对游戏中的典型环境的理解基本可以参考文学在相关方面的论述,这就意味着现实主义游戏一般是具有文学效果的游戏,只有在这类游戏中才会出现调用了现实社会关系的典型环境。例如,《完美的一天》里的典型环境就是不同阶层的家庭内景中的家庭关系,该游戏通过对这些家庭的分类“描写”,刻画了不同阶层家庭的小孩的典型性格。关于后者,须先区分类型化人物与典型化人物。在游戏中普遍存在的其

实是类型化人物,而非典型化人物。类型化人物指那些脱离了社会性的深度,只存在语义学维度的视听差异,虽然“栩栩如生”却无法作为理解现实的媒介的游戏角色。换言之,类型化人物是东浩纪所谓“数据库”(データベース)中的符号拟像,绝非玩家理解社会现实的桥梁。例如,游戏史里的著名形象劳拉·克劳馥即如此,在她身上只是投射了玩家的欲望,其中并无深刻的内涵。典型人物却非如此。这类游戏角色是根据我们对社会现实的理解而被设计出来,并在游戏文本与社会现实的关系中得到把握,因此典型人物不是玩家的欲望本身,而是社会现实的媒介。

当然,在以现实主义文学为方法理解现实主义游戏时,还须注意游戏本身的媒介特性所引致的现实主义描写的双重性——这也构成了现实主义游戏的复杂之处。即由于游戏天然元叙事的,因此现实主义游戏一方面在低维的故事层级对典型人物及其所处的典型环境进行外部刻画,另一方面又在高维的元叙事层级将作为玩家的“我”的主观现实客观化,使其由内向外地暴露在玩家面前,并迫使玩家做出(非)选择或言“书写”。玩家在游戏过程中须不停地将自我对现实生活的个性化认知与游戏预设的现实“经验集合体”²²作比选,以自我揭示的方式“阅读”自己在直面社会现象时的心理现实。简言之,现实主义游戏既从游戏角色的视角写生独立于“我”/玩家的社会现实,又试图在提出社会现实之时进入“我”/玩家的视角。写生存在于“我”/玩家的心理现实——这构成一种游戏特有的将“读者”纳入论述的元现实主义手法,让玩家在写生现实的互动情景中认识自我与现实及其互动关系。因此在某种意义上,理解现实主义游戏的写实手法,可能需要回到日本文学的脉络,即回到以“我”为中心,写生“作者”²³的心理现实的私小说。

不过,现实主义游戏的本质毕竟是游戏,在进行现实主义表达时也必须直面如何调和游戏性与现实批判性之间的难题。这是因为游戏性与现实批判性总是处在分裂甚至相反的构造中,游戏(play)须沉浸或进入式体验,而现实批判性则需玩家以反身的方式拉开与游戏文本的距离。即使是现实主义游戏,其

第一性仍然是游戏性(playfulness)——玩家首先被游戏机制引导去完成游戏任务。这就使玩家易陷入对游戏元素的沉浸,存在消费甚至消解游戏的现实批判性的嫌疑。以《主播女孩重度依赖》为例,该游戏是“数值导向”的模拟养成游戏,其叙事主要是在“压力”“好感度”“阴暗度”这三个变量的算法中展开。理论上玩家虽可随心所欲地安排女主播的日程,但由于“运算要比描述透明,做加法要比讲故事透明”²⁴,为了达成理想的结局,大部分玩家在实际游戏过程中总是有“先见之明”地精打细算,根据这三个变量的实时数值盘算最有利的日程安排。这就存在解构游戏的现实主义表达的危险,即玩家大部分时间是在寻求最优的游戏策解,而非在游戏互动中向自我“坦诚”心理现实。因此玩家在游戏过程中容易成为“算计”的主体,而非“阅读”的主体,他们常耽于游乐与疲于算计,在反复比较中牺牲了真实的意志,将现实主义的叙事体验置换为理性主义的筹划。另一方面,由于玩家不可能进行总体性的算计,这就使他们的游戏体验常被撕碎,玩家最终买单的可能并非整体性的现实主题,而是碎片化的游戏元素。所以对玩家而言,其“反思”的常不是游戏本身的批判性价值,而是单次算计后的功利得失。

当然,游戏在进行现实主义表达时亦有特殊优势,即它是天然的元语言装置。譬如,不论《中国式家长》是否具有明确的现实批判初衷,该作品的确向我们重申了“中国式家长”这一引起广泛共鸣的社会现实,而其重申的方式正是巧妙地利用故事循环(即游戏中的代际属性继承)这一游戏的元语言特性。尽管周思妤认为代际属性继承是该游戏预设的“现实主义神话”(即代际属性继承这一“不现实”构成了游戏的现实主义基础)²⁵,但从相反的方向考虑,以代际属性继承(即游戏的元语言性)为基础构建游戏的现实主义表达,这反而可被认为是《中国式家长》等现实主义游戏正在进行尚不成熟的创新性探索。

总之,现时的现实主义游戏仍显稚嫩,尚停留在试探性地提出问题,难以无误地叙述与传播问题的阶段。即便是2022年底问世的《大多数》,该游戏虽然足以代表我国游戏业在现实主义实验方面的质的

飞跃,但它在现实表达的细节处还存在值得商榷之处,譬如跳广场舞、套圈等活动(小游戏)如何会是大部分男性打工人消除负面情绪的手段?这显然是非现实的。但如孔德罡之言,“跨越阶级写作”本就困难,“我们应该尊重创作者书写的权利”^⑧,肯定他/她们关怀底层问题的初心,为现实主义游戏创造有益的批评环境,从而助力国产游戏的文艺化转型。

四、结语

游戏并非“现实”的反义词,它天然有写生现实的本能与冲动,只是写生的内容与方式有所不同。本文以语义学与语法学两个维度的分歧为线索,讨论了游戏如何写生现实的表相,以及现实模拟游戏与现实主义游戏在写生现实时的不同表现。对于当下中国游戏的发展而言,关键是怎样把握与创新具有现实反思性的现实主义游戏。当然,这样的游戏已在我国出现。《完美的一天》《大多数》等游戏的问世,似乎让我们看到了从思想的层级探索现实主义游戏的深刻内涵的可能。或许中国游戏史的第五个十年会因为现实主义游戏的有益探索而有所不同。

注释:

- ①吴冠军:《第九艺术》,《新潮电子》1997年第6期。
- ②[日]吉田宽:《视频游戏的符号理论分析:以屏幕的双重化为中心》,李鹏飞译,《澎湃新闻》“游戏论专题”,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_15204603_1,2021.11.06。
- ③尽管玩家可购买后来推出的“时之恋人”情侣皮肤,以此增加角色之间的特效联动。但这属于消费的范畴,而非游戏的范畴。
- ④[俄]列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社2020年版,第4页。
- ⑤韩宇华:《机制与意义:数字现实与玩家的具身模式》,《澎湃新闻》“游戏论专题”,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_4357252,2019.09.07。
- ⑥3A游戏是典型的美式概念,其内涵相当模糊,并无统一论。简言之,它指耗费大量金钱(a lot of money)、大量资源(a lot of resource)与大量时间(a lot of time)的游戏。这类游戏以视听玩层面的高品质著称。
- ⑦[日]神林恒道:《“美学”事始——近代日本“美学”的诞生》,杨冰译,武汉大学出版社2011年版,第23页。

⑧大塚英志:《キャラクター小説の作り方》,講談社2003年版,第78页。

⑨自《最终幻想VII》以来,该系列游戏开始采用三维图像技术。

⑩⑪参见陈大饼对知乎提问《有哪些以现实生活为背景,批判现实主义的游戏?》的回答,<https://www.zhihu.com/question/51023305>,2016.09.28。

⑫[美]萨拉·休恩梅克:《资本主义与编码:对波德里亚第三秩序拟像的批判》,载[美]道格拉斯·凯尔纳《波德里亚:批判性的读本》,陈维振、陈明达、王峰译,江苏人民出版社2005年版,第233页。

⑬[日]松本健太郎:《电脑游戏作为“创造体验的装置”》,陈梓楠译,《澎湃新闻》“游戏论专题”,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_4531850_1,2019.09.28。

⑭[日]松本健太郎:《スポーツゲームの組成——それは現実の何を模倣して成立するのか》,日本記号学会編《ゲーム化する世界コンピュータゲームの記号論》,新曜社2013年版,第87页。

⑮周志强:《元宇宙、叙事革命与“某物”的创生》,《探索与争鸣》2021年第12期。

⑯[英]维特根斯坦:《哲学研究》,陈嘉映译,上海人民出版社2001年版,第37—42页。

⑰Alexander R. Galloway, Social Realism in Gaming, Game Studies, 2004, Volume4, Issue1. <http://gamestudies.org/0401/galloway/>.

⑱王晓明:《名词的蛊惑——从关于现实主义的论争谈起》,《文艺理论研究》1987年第4期。

⑲邓剑编译:《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》,上海书店出版社2020年版,第237—322页。

⑳姜宇辉:《游戏何以政治》,《读书》2022年第9期。

㉑[德]恩格斯:《恩格斯致玛格丽特·哈克奈斯》,载《马克思恩格斯选集》第4卷,人民出版社2012年版,第590页。

㉒⑳周思好:《〈中国式家长〉:过剩经验与现实主义神话》,《澎湃新闻》“游戏论专题”,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_5041450_1,2019.11.23。

㉓由于游戏是互动媒体,因此玩家也可在有限的意义上被理解为“作者”,因为他们也书写着游戏的内容。

㉔[德]韩炳哲:《暴力拓扑学》,安尼·马琰译,中信出版社2019年版,第147页。

㉕孔德罡:《当“大多数”难以辨认,我们应该抵御宏大叙事的诱惑吗?》,《澎湃新闻》,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_17375272,2022.04.29。