

游戏现实主义与现实主义的“游戏”

——象征界真实、想象界真实与实在界真实^①

周志强

【摘要】经典现实主义诉之于认识论而呈现真实,动漫现实主义诉之于想象界而呈现真实,虚拟现实则是“身体的直接现实”。经典现实主义与动漫现实主义让读者、观众待在文艺作品之外,以“心灵之眼”完成审美活动;虚拟现实却让人们的身体与作品中的角色共处一处,同行同声乃至同感,人们在虚拟现实世界“生活”,如同经历一个大型的游戏人生,以游戏的经验构建另一种现实,构造了“游戏现实”。“游戏态”的生活正在提供真实的生命经验,游戏现实主义反转了现实主义的游戏规则,它消解了现实主义的“分析师辞说”,从而敞开了玩家通向实在界之途——游戏现实主义让虚拟时代的新型主体“玩家”站在了实在界的位置。

【关键词】虚拟现实;游戏现实主义;真实

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

【原文出处】《探索与争鸣》(沪),2023.11.169~175

【基金项目】国家社科基金重大项目“虚拟现实媒介叙事研究”(21&ZD327)。

日本学者东浩纪提出“游戏现实主义”这一命题,旨在说明现实主义在不同历史阶段所呈现出来的不同“理念”,这带给我们虚拟现实时代理解现实主义的新思考路径。事实上,现实主义不仅仅是一种写作技法,还是特定时期知识制度和认知范式的“文体/样式”(style)。近代科学的发展,诞生了“新现实”,^②人们使用科学性的理解方式来重新看待人与世界、人与物的关系,这就有了经典的现实主义。电影、电视等电子媒介的崛起,令艺术形象的生产呈现出新的可能性:越来越多的动漫形象被创造出来,这些形象不再是现实事物或人物形象的“反映”,而是使现实形象嫁接、变形或干脆完全摆脱现实形象的影响,自成形象体系。这体现了东浩纪所论大塚英志提出的动漫现实主义之想象力环境的作用:动漫的制作围绕角色生产展开,从而超越了经典现实主义的“生活逻辑”,创生出一种动漫性的行动逻辑。而虚拟现实则颠覆了“传播”这一命题的关键内涵:在虚拟现实中,信息发出的时刻,就是身体感知到信

息的时刻,“传播”“媒介”都仿佛消失了一样;虚拟现实打破了传统文艺的存在形态,“读者”“观众”这些概念将会消解,“玩家”这一概念成为新的艺术学和美学消费范畴。经典现实主义诉之于认识论而呈现真实,动漫现实主义诉之于想象界而呈现真实,虚拟现实则是“身体的直接现实”。经典现实主义与动漫现实主义让读者、观众待在文艺作品之外,以“心灵之眼”完成审美活动;虚拟现实却让人们的身体与作品中的角色共处一处,同行同声乃至同感,人们在虚拟现实世界“生活着”,如同经历一个大型的游戏人生,以游戏的经验构建另一种现实,这就是“游戏现实”,也就有了以“玩家”为中心的游戏现实主义。

简言之,虚拟现实时代,“游戏态”的生活正在提供真实的生命经验,游戏现实主义反转了现实主义的游戏规则,它令现实主义的“分析师辞说”消解,从而敞开了玩家通向实在界之途——游戏现实主义让虚拟时代的新型主体“玩家”站在了实在界的位置。

“象征界/历史真实”与“想象界/理念真实”

经典现实主义乃是一种象征界的真实,换言之,它需要把人们的生活现实经验纳入历史性的言说序列之中。张贤亮在《绿化树》(1984年)中讲述饥饿中的章永璘接受马缨花给他的一个白面馒头,他突然发现这个馒头上竟然有一个指纹印。

我已经有四年没有吃过白面做的面食了——而我统共才活了二十五年。它宛如外面飘落的雪花,一进我的嘴就融化了。它没有经过发酵,还饱含着小麦花的芬芳,饱含着夏日的阳光,饱含着高原的令人心醉的泥土气,饱含着收割时的汗水,饱含着一切食物的原始的香味……

忽然,我在上面发现了一个非常清晰的指纹印!

它就印在白面馍馍的表皮上,非常非常的清晰,从它的大小,我甚至能辨认出来它是个中指的指印。从纹路来看,它是一个“罗”,而不是“箕”,一圈一圈的,里面小,向外渐渐地扩大,如同春日湖塘上小鱼喋起的波纹。波纹又渐渐荡漾开去,荡漾开去……

嘿!我一颗清亮的泪水滴在手中的馍馍上了。^③

“四年没有吃过白面做的面食”的人看到白面馒头这一场景,在作者笔下并没有表现出动物对于食物的生理性反应,而是爆发出诗意的感受:“宛如外面飘落的雪花”“饱含着小麦花的芬芳”“饱含着夏日的阳光”;而这个指纹印则“如同春日湖塘上小鱼喋起的波纹。波纹又渐渐荡漾开去,荡漾开去……”假如我们以弗洛伊德的方式来分析这一段落,立刻就会感受到叙述者对“饥饿”这一创伤的执着迷恋,以及对“饥饿”这种痛苦本身的拒认。换句话说,张贤亮是要把“苦难”这种经历看作“苦难的历程”,是达到人生另一种高度必然经历的磨练,由此,“章永璘的饥饿”就不再是普通人的饥饿,而是一种富有历史命运感的“饥饿”。马缨花对这位“知识分子”的命运表达出悲叹:“她大概看见了那颗泪水。她不笑了,也不看我了,返身躺倒在炕上,搂着孩子,长叹一声:‘唉……遭罪哩!’”^④这就更加证实了主人公遭遇的“饥饿”与实际生活中众多人的“饥饿”有截然不同的政治含义:一个知识分子在“文革”中所遭遇的不公平待遇不仅值得普通人同情,更值得大家一起去反

思。“饥饿=遭罪”,这就完成了经典现实主义对于“饥饿”这一生活真实经历的转义:饥饿的历史真实乃是“遭罪”;反之,只有“遭罪”的饥饿才是真正的饥饿,或者说只有值得被历史反思和铭记的饥饿,才是真正的饥饿。另一个有趣的案例是中篇小说《涂自强的个人悲伤》(2013年)。来自乡村的主人公涂自强勤恳诚实,不畏艰辛,并努力拼搏;但是,涂自强考研时父亲自杀,丧失命运爬升机缘;工作后微末的工薪让他的生活捉襟见肘;老板逃跑、老母生病,令其走投无路,终患肺癌离世。小说写一个失败青年的一生,把一个人所能遇见的苦难都集于一身。这种纯属偶然性的“个人悲伤”当然不属于“历史真实”,从而也就被很多人视为“不真实”。这部小说当然是现实主义的,但是,又是被经典现实主义所拒绝的。

显然,经典现实主义要营造的是符合象征界秩序的现实,是呈现特定叙事规范和价值诉求的一种历史真实。对于经典现实主义来说,“符合生活”不是关键,“符合生活逻辑”——一种从历史视角叙述的“现实真实”——才是关键。

动漫现实主义则体现出新的现实构建方式和角色行动逻辑。手冢治虫的《铁臂阿童木》(1952年)和万籁鸣的《大闹天宫》(1964年)名噪一时,但是,仍然与《米老鼠和唐老鸭》(1924年,华特·迪士尼)、《猫和老鼠》(1961年,吉恩·戴奇版,1965年,约瑟夫·巴伯拉版)有着截然不同的现实行动逻辑。前两者虽然是动漫作品,却遵循经典现实主义的行动逻辑,不仅故事事件有前因后果,角色的行为也是仿照人的行为进行,并且其主题内涵也是对现实社会政治的表达或比照。而在后两个作品中,角色遵循不同于人的世界的行动方式:唐老鸭或者汤姆猫,都会在跑出悬崖后的悬空状态下继续奔跑,直到发现自己已经临空后才坠落;住在客厅里的猫(人的现实逻辑世界)被住在角落里的老鼠(动漫性的现实世界)到处追打;无论遭遇碾压还是锤击,他们也都会在“死”后突然复活,然后迅速行动去报复对方。在这里,动漫现实主义并不是指动漫作品中的现实主义,而是指现实主义的一种新的文体理念:人类的生活现实不再是这类作品的直接所指,而是成为其隐秘的“终极所

指”；对于不同角色生动行动的玩味和富有创意的制作，成为这些作品审美消费的重要方面。同时，动漫现实主义越来越有能力把想象界的现实呈现出来，并且把作品所创生的世界锁定在超级真实、愿望乃至欲望真实之中；而经典现实主义则塑造象征界的现实，追求深度意义的历史真实。

如同“最好吃的汉堡在海报上”，海报上的汉堡色泽饱满、形态完美，在现实生活的世界中，这个汉堡是无法找到的，它指向的是一种“汉堡的超级真实”：按照“汉堡”这种食物的理念来说，海报上的汉堡表达了汉堡能体现出来的人类可以想见的食物之本真状态。这正是动漫现实主义之“真实”：只有在自由使用符号进行表达，而不是按照象征界的法则来设置符号的时刻，人们对自身世界的愿望乃至欲望，才能在各种角色和角色行动的场景中暴露出“本真状态”。在《你的名字》(2016年，新海诚)中，不仅恐怖的“彗星撞地球”摆脱了灾难政治的象征界束缚，而且，少男少女穿越灵魂、空间、身份和身体的爱情，更是呈现出人类愿望或欲望层面上的“爱情本真之真实”：还有比这种动漫现实主义作品中的爱情更像爱情的东西吗？在生活现实中，“爱情”是作为一种富有召唤魅力的事物被表达的，它也总是遭遇各种现实困境，甚至爱人的体臭都能成为戳破爱情神话的暗器；而在动漫现实主义中，这些生活现实的逻辑都被放置到了一边，爱情的“超级真实”面孔，即所谓“纯粹的爱情”活灵活现且光耀夺目。在《你的名字》中，灵魂的呼唤不仅变得简明扼要，不必计较是否合乎“生活逻辑”，而且，男主角为了一个仿佛有神秘关联的女生疯狂地在陨石坠落前去改变时空，这种爱情激情恰当地诠释了来自想象界的幻想却可能是世界之纯粹真理的道理——难怪那些充满爱情幻想的女生不愿意带男朋友一起看这部电影，因为现实生活中的男朋友，如何配得上这种“真正爱情”？

显然，经典现实主义致力于历史真实的呈现，动漫现实主义则无意识地暴露了理念真实(也许这种真实包含着撕裂和悖论)，那么，在数字技术时代，游戏现实主义的真实性何在呢？

游戏现实主义的事件真实

“游戏现实主义”这一概念并非单纯地指向游戏

中的现实主义，或游戏如何抵达现实等命题。东浩纪原本想追问的是一个相对简明的问题：像游戏一样设置小说，从而令小说呈现出新的现实主义特色。“东浩纪的原意‘游戏经验的小说化’是以电子游戏为主体的，是将游戏叙事看作一种新形式、新时代的‘现实主义’，然后探索这种新式的现实主义如何被文学艺术理论所阐释。”^⑤所以，游戏现实主义这个概念带出了这样一个命题：游戏叙事也是一种关于现实的叙事。

我们至少可以看到游戏叙事的两种形式。第一种是将“游戏”作为一种叙事逻辑来构建小说。从升级打怪、修仙修真到重生逆袭、穿越玄幻，网络文学的叙事机制采用了电子游戏的模块性组合方式，而“常被认为是网络文学源头的作品《风姿物语》(罗森，1997)最初曾是日本电子游戏《鬼畜王兰斯》(1996)的同人小说；网络文学早期流行的西方奇幻设定受到桌面角色扮演游戏《龙与地下城》(1974)的重要影响；2004年左右形成热潮的‘网游小说’以真实存在或虚构的网络游戏世界作为故事展开的空间，为此后拆除游戏系统的玄幻、修仙升级文的诞生铺平了道路；网络文学中千姿百态的幻想世界的出现，可能与电子游戏所带来的关于‘平行时空’的感受密切相关；网络文学中‘萌点’突出的‘人设化’角色也直接或间接地受到日系角色扮演游戏与文字冒险游戏的影响……”^⑥在这样的叙事中，依照生活逻辑建立起来的故事创造被依照游戏逻辑建立起来的故事设置替代，情节流程让位于模块化组合。所谓“一言不合，杀你全家”的网文俗套不过是一种比较实用的模块组合方式，隐藏在这种游戏性的组合方式背后的是人们的痛苦遭遇。这种遭遇被作者从其现实语境中剥离出来，也就是从人们对自身的痛苦遭遇不得不理解和接受的现实态度中剥离出来，让它变成游戏性叙事中不必理解和接受的事件，让原本看似合情合理的生活现实，变成痛苦境遇的事件性寓言。所以，诸多游戏性叙事中所制造的“爽”，归根到底乃是现实生活中的“不爽”；只是在现实生活中，这些不爽被附着了前因后果后变成了似乎有存在理由的东西。游戏性的叙事，恢复了苦痛遭遇的事件特性：任何苦痛，其实都是现实秩序的意外断裂，是现

有的现实理性无法进行合理化叙事的证明。所以,那些赘婿文、重生文或逆袭文中的“一言不合,杀你全家”桥段,既显示了主人公对欺凌或侮辱自己的人所采取的报复方式之“爽”,也“暴露”了现实生活中欺凌或侮辱的内在逻辑:任何时刻,之所以普通人遭遇欺辱,不过是欺辱他们的那些人掌握了欺辱他人的力量或位置而已。任何为欺辱他人的行为所做的合法性辩护都在这里失去了意义——“被欺辱的痛苦”乃是不可化约或解释的事件真实。^⑦

游戏叙事的第二种形式就是虚拟现实本身的叙事,即游戏本身乃是叙事。这集中体现在虚拟现实时代电子游戏叙事行为中。电子游戏借助特定的故事框架展开,这类似经典现实主义叙事,有时候也采用动漫现实主义的叙事,它构成了电子游戏叙事的内容层面;而“电子游戏叙事”还有另外一个叙事层面,即玩家通过“自己”在游戏中的行动“生成”情节的叙事,这是电子游戏叙事的行动层面。一方面,电子游戏采用故事建构其可玩性,另一方面,玩家借助这种可玩性,不断地使用电子游戏叙事内容生成属于自己的故事流程,即将各种各样充满逻辑的故事转换为自己玩游戏的不可知性,也就是将自身完全事件化。所以,典型的游戏现实主义让玩家成为真正的主人公,并“释放”玩家性格、性情或能力,构建截然不同的另类人生经验。

在这里,电子游戏让“遭遇”成为真实,而不是让遭遇的故事成为真实。“遭遇”不是玩家在电子游戏中遭遇的任务或故事,而是玩家与电子游戏本身的“遭遇”:即玩事件性的遭遇。电子游戏,尤其是虚拟现实时代的电子游戏,允许玩家完全投入到角色中,并且仿佛角色即自我。于是,游戏现实主义将自我(主体)定位成玩家的时候,又是玩家让自我摆脱主体的社会性安排,不再追求同一性角色自我的时刻,是玩家自由地享受充满矛盾的自我角色的时刻。在一款名为《极乐迪斯科》(Disco Elysium, 2019年,ZA/UM)的游戏中,玩家所操纵的游戏主角会在游戏进程里接触到各种哲学思想和政治主张,这些观念构成了游戏的“思维”系统。其中,玩家给主角“装备”不同思维就会获得不同能力或数值提升,如玩家给主角“装备”上“无从解释的女权主义议程”思维,主角

在对抗男性角色时“争强好胜”技能值就会提升两点,主角从数值层面被玩家塑造成一个“女性主义者”。但是随着游戏目标的不断变化,要“装备”的“思维”也需要随之改变:想要打倒身高体壮的男人,就要加强“钢筋铁骨”,而若想说服一个聪明绝顶的商人,就得擅长“故弄玄虚”。^⑧简言之,思维的“装备化”使得主角不再是秉持某一观念的某个主义者,而是在各种思想里漫步的“游玩者”。在《极乐迪斯科》的故事里,任何“主义”都没能成为解决这个故事中问题的良药,每个“主义”都有自己的合理性和合法性,却又从未发挥理想的作用。游戏系统让主角变成一个摇摆不定的“思想小偷”,持续接受着不同的思维观念,却从未信仰其中的任何一个;游戏故事将玩家抛入没有任何解决方案的实在界之深渊,把玩家原本完整统一的文化政治身份打成碎片。

在《极乐迪斯科》的豆瓣网页中,我们看到了其中这样三条评论。

刚开始玩时,我以为我打开的是《乌合之众》《娱乐至死》《1984》《百年孤独》《黄金时代》。玩半小时后,我发现我打开的是《共产党宣言》《纯粹理性批判》《查拉图斯特拉如是说》《战争与和平》《悲惨世界》《追忆似水年华》。(豆友63235291,2020年3月20日)

这不仅仅只是游戏而已,我认可自由主义的繁华与压迫,“康米主义”的激昂与疯狂,民族主义的团结与歧视,现代主义的张狂与迷茫,理想主义的伟大与虚幻,人道主义的仁慈与失意。我是个道德家,我是世界上最可笑的政治中间派,精通马佐夫社会经济的康米之星,拥有遥视能力的天王巨星,法律的化身,新自由主义街区天字一号条客,昭示末日来临的第八封印者,传统主义疯狗,无可辩驳的女权主义者,形容枯槁的民族主义者……还是金蜀城警督见识过的最好的警探,但我还是没有留住她,我无知又可悲,我真的被打击到了,我无法划清界限,我是混沌的,相互制衡的,万变的,彩色幽灵。(Paze,2022年9月22日)

我的脑子,我的意识,我的镜子,一切我碰过的东西都诗人哲学家似的,讲话都文采飞扬一套一套

的,晚上睡个觉脑内简直在开写作研讨会。我本人一张口却满嘴屁话。贯穿全篇:我是谁?我要去哪儿?我信仰什么?我有怎样的价值观……刚开始的时候猜测作者的政治立场、作者想要我有怎样的政治立场,不存在的,几乎是按着政治光谱把每种观点都踩一脚,大厦将倾之时你坚持什么理论都没用,总会在现实中碰壁。你只能站在人这边。通关后回想,几乎所有让我感动的人和事都是无关政治的,就一个个鲜活的人或生物或者一阵海风,在一个每况愈下的机器中带来取暖的相濡以沫的善良。就是不变坏,我抽烟喝酒依然是个好侦探。“你是我遇到过的,最美丽的生物。”(“塘心冲浪板”,2020年3月19日)^⑨

显然,完整统一的自我不过是对自我的一种设定(主体化),游戏现实主义暴露了“自我角色”的完整统一的幻想性属性:自我角色的统一不过是掩盖生命历程之无序性的事件真相。这里,重要的不是电子游戏玩了什么(经典现实主义和动漫现实主义的逻辑),而是“玩”这个行动的非逻辑性:玩就是玩本身,它不谋求确定性,逃离对它的意义规定。游戏现实主义真正让叙事文本的接受者——一个在传统叙事中被抽象化了的角色,恢复了其事件性的真实面孔。在游戏现实主义之外,“我”属于关于“人”的叙事的各种故事,而在游戏现实主义之中,“玩家”重返被各类事件冲散的“我”之症候:“我”不过是用来证明“我之同一性假象”的用语。

简言之,经典现实主义通过一种总是知道一切的方式创造出富有掌控力的“主体信心”,动漫现实主义则凸显这种信心之放大后的“纯粹自我”,而游戏现实主义却让“玩家”恢复了人之为人的根本性内涵:“我”的遭遇才是每个人生存的真实,而不是对这种遭遇的过剩性解释(象征界真实)或纯粹理念化(想象界真实)。

现实主义的“游戏”

显然,从象征界真实、想象界真实到实在界真实,我们可以得到关于现实主义文体理念的三个层面:其一,现实主义是对生活的反映,现实主义致力于以写实的方式来表达现实生活的内在逻辑和历史真谛;其二,现实主义是对现实的反应,动漫现实主

义以商品恋物癖式的迷幻表达世界的本真性;其三,现实主义是通达真实的游戏,游戏现实主义向人的生活的不可能性敞开,呈现世界之多异性,近似于“multitudes of multitudes”。^⑩

作为“反映”,现实主义确立了科学主义的人文精神:冷静客观的描写,乃是揭示人类世界之真实性的有效手段;只有采用一种冷静客观的尊重生活的态度,真正的生活状况才能被认识和理解。所以,鲁迅、茅盾坚持写实主义的态度,因为只有这样,现实生活的残破不全和衰败颓废才能被反映出来,也才能激活人们的拯救意识。

作为“反应”,现实主义又是对现实社会之生存状况的干预、介入,将特定的理念或精神作为叙事的意义框架,对现实的情况进行重组或改写。“约翰·康斯特布尔(John Constable)的著名油画《干草车》(The Hay Wain)(1820-1821)提供了对乡村的不可否定的积极观点……农村是从和谐、美丽、安定、传统、和平、纯洁和美德的角度得到表征的。为什么这些意义被附加在这张画及其他相似的油画中的乡村上呢?约翰·巴洛(John Barrell)(1980)给自己设置的任务就是揭示出在英国18和19世纪风景画(为富人而生产的著作)中起作用的意识形态,他是在即将到来的资本主义农业以及它所包含的阶级斗争的背景中阐释这些意识形态的……”^⑪在资本主义的残酷掠夺与乡村优美的风景化之间,《干草车》构造了现实主义的“反应性”关系。

作为“游戏”,现实主义却呈现了“真正面孔”:现实主义归根到底乃是追求关于人类生存的真实境遇的方式。游戏现实主义将人放置在了“实在界位置”上,“玩家”通过“戏弄人生”,反而直面人生之实在界真实:我们在一次次的“游戏”中,追逐世界的变动不居和偶然汇聚,令特定的秩序不断被打断,完成一次次的“玩”。“玩”恰是人类生存的“实在界真实”,它把人类的社会生活从形而上的层面解剖开来,也就把各种各样的“文化赋魅”行动,变成了一种“游戏行为”。

显然,游戏现实主义体现了现实主义的新游戏方式:现实主义的文体理念中不仅仅有揭露和批判的拯救性政治,也有回到人自身而沉浸享乐的快感

政治。现实主义的三种面孔,体现了理解“真实”的三种有趣方式:科学主义为主导的现实主义注重修辞的文体政治学方式;人文主义为主导的现实主义追求想象力大爆发的文体符号学方式;游戏性为主导的现实主义拥抱实在界的文体游戏学方式。

游戏现实主义乃是以游戏的方式观察和理解现实,这样的设定体现了虚拟现实世界成为人们现实世界之行为法则的可能性。齐泽克曾经提到2016年的扩增现实游戏《宝可梦Go》(任天堂、宝可梦公司、Niantic Labs)。

玩家用手机上的全球卫星定位设备及相机去捕捉、打斗以及训练虚拟的宝可梦(Pokemon),这些精灵在屏幕上出现的方式仿佛它们和玩家是在同一个真实世界的地点出现的一样:当玩家在真实世界内移动,代表他们的游戏角色同时在游戏地图中移动……我们通过电子屏幕这一幻想框架来观看现实以及和现实交接、互动,而这个中介框架利用虚拟元素增强了现实。这些虚拟元素支撑着我们参加游戏的欲望、推动我们在现实中寻找它们,缺少了这种幻想框架我们将对现实完全不感兴趣。^②

齐泽克想要说明的是游戏方式与当代意识形态建构方式的一致性。在齐泽克的论述中,人们使用《宝可梦Go》这款游戏,乃是按照虚设的框架来支配自己现实的行为,所以,“虽然《宝可梦Go》将自身呈现为某种全新的、建基于最新科技的东西,它实际上依靠的是一种旧的意识形态机制。意识形态就是扩增幻景的实践”。^③齐泽克在这里犯了一个致命错误,他看到了虚拟现实和意识形态共同的虚设性,却忽略了虚拟现实与意识形态之间政治功能的截然不同。意识形态是一种“说服”人们同意现实的方式,而虚拟现实却不仅仅是对现实的“扩增”,还是对现实的“重设”:在现实中不存在意义的地方去创生意义,这正是人们寻找“宝可梦”的逻辑。只有在这个意义上,齐泽克才是正确的,“宝可梦迫使我们面对幻象的基本结构,将现实转化成一个意义世界的幻象功能”。^④

游戏现实主义的秘密恰在于此:它将现实生活的逻辑“转义”为“游戏性”,令意识形态的说服力失

去了现实硬核的支撑——对于电子游戏的审查制度,正无意中说明了这一点。^⑤也许正因如此,经典现实主义在经由动漫现实主义而与游戏现实主义遭遇之后,才令其表意悖论浮出水面。一方面,现实主义秉持精神分析师一样的“辞说”,充满信心地将现实症候转换成健全理性。另一方面,游戏现实主义暴露出现实主义的德勒兹式悖论:症候可能恰好出在精神分析师身上,因为他疯狂地相信存在一种健全的理性。

注释:

①“实在界”即“The Real”,“实在界真实”在此特指摆脱了秩序规则而不再被符号化的事件,也即“事件性真实”。

②可参见周志强:《敢于面对自己不懂的“生活”》,《中国文艺评论》2021年第8期。

③④张贤亮:《张贤亮小说自选集》,桂林:漓江出版社,1995年,第185页,第185页。

⑤孔德罡:《〈大多数〉与“游戏现实主义”:电子游戏的跨阶层叙事尝试和超越面向》,《中国图书评论》2023年第11期。

⑥王玉玉:《网络文学的“游戏化”向度及其“网络性”——(数码)人工环境与网络文学的自我实现》,《文学》2023年第1期。

⑦不妨以名为《重生之一代枭龙》这部“无脑爽文”为例:一个叫江志浩的人突然重生到了2000年。这个“重生”的故事亦如同类型小说情节一样,被一种诡异快感所驱动:那些在现实生活当中深陷凌辱境地的孱弱者,其实也可以寻找机会,在合法合理的条件下,凌辱那些凌辱者。这个人物的塑造,与其说来自对道德理想人格的追求,毋宁说来自绝大多数与“财富”无缘的小人物们内心的“无能狂怒”。

⑧“争强好胜”“钢筋铁骨”和“故弄玄虚”均为《极乐迪斯科》中的技能名称。

⑨<https://www.douban.com/game/26935092/comments>。

⑩齐泽克:《连线大脑里的黑格尔》,朱羽译,西安:西北大学出版社,2023年,第17页。

⑪鲍德温等《文化研究导论》,陶东风等译,北京:高等教育出版社,2004年,第153—154页。

⑫⑬⑭斯拉沃热·齐泽克:《面具与真相:拉康的七堂课》,唐健译,桂林:广西师范大学出版社,2022年,第IV—V页,第VI页,第VI页。

⑮美国、日本、德国等都设立了比较严格的游戏审查机制,著名的审查机构有ESRB、CERO和USK等。