

## 摘 要

本文以电子游戏为研究对象，尝试从不同侧面来考察、发掘其审美内涵，目的有二：一、以电子游戏为切入点，对新兴文化现象加以关注，强化美学学科自觉性；二、希望加深人们对电子游戏的理解，促使人们以一种适当的态度来对待电子游戏。

鉴于目前国内对电子游戏的学术研究刚刚起步，本文首先对近年国外电子游戏研究的脉络进行了简单梳理，发现使用美学理论对电子游戏进行研究正日益成为一种理论工具上的自觉；然后，对当代文化背景下的电子游戏中的诸要素进行了考察，对电子游戏的审美特点、游戏过程中的审美心理进行了分析；最后，通过对作为美学概念的游戏的考察，揭示出电子游戏与作为审美理想的游戏之间的关系，并认为通过节制的美学技巧可以完成从世俗的电子游戏到审美理想之间的审美跨越。

全文分三部分。第一部分为导言；第二部分是正文，共三章；第三部分是附录，附录中列出了文中部分引用和参考文献的作者的基本情况（因为国内学界对他们尚不熟悉），希望对理解本文有所帮助。

关键词：电子游戏，审美，游戏文化，节制

## ABSTRACT

This thesis uses electronic games as an object of study, try to explore the aesthetics connotation of electronic games from several different aspects. The goal of the thesis is, firstly, to strengthen consciousness of aesthetics as a branch of knowledge through the researches into rising cultural phenomena such as electronic games; and secondly, to improve people' s comprehension of electronic games, and urge people to treat electronic games in a proper way.

In view of the situation that domestic academic researches into electronic games are almost blank, this thesis sorts out the sequence of ideas in foreign study of electronic games, then finds out that using aesthetics as theoretical tools in electronic games research is becoming more and more conscious. The thesis puts electronic games into the background of contemporary culture, and studies the aesthetic characteristic of electronic games and aesthetic psychology in playing electronic games. Through studying the games as aesthetic concepts, the thesis try to seek out the relation between games as aesthetic ideal and electronic games in worldly life, and considers that people can find their aesthetic ideal in

electronic games if they can make *control* which exists here as an aesthetic skill.

The whole thesis includes three parts, introduction, main body, and appendix. The appendix lays out some information of the authors whose works or ideas are used in this thesis while their names are unfamiliar to domestic researchers.

Key words: Electronic games, aesthetic, playing culture, control

## 引 言

电子游戏<sup>①</sup>成长的几十年，对中国人来说是跨时代的几十年：南瓜茄子字配画的时代过去了，我们进入了一个街头巷尾满眼霓虹灯广告牌的时代；八亿人民八个戏的时代过去了，我们进入了一个十几亿人手持遥控器键盘鼠标进进出出好莱坞的时代；沙包皮筋玻璃球的时代过去了，我们进入了一个 playstation、gameboy、xbox<sup>②</sup>的时代……甚至没有留下喘口气的机会，飞转的历史车轮就这样无情地碾碎了我们的想象力——有东西被“唰”地抽走的同时有新玩意儿“碰”地填充进来，曾经以为坚实的基础坍塌了，辨不出神祇的殿堂却到处破土而出——我们走进的是一个混合着新生与死亡味道的时代，一个带着光怪陆离诡谲无比的游戏色彩的时代！

这个时代提供了电子游戏速生的养料，几乎是一转眼，电子游戏已经由插科打诨的小角色成长为需仰视才见的光芒四射的巨星。2001年，全球游戏产业产值达到94亿美元，超越了电影工业（89亿美元），2002年更突破了创纪录的175亿美元<sup>③</sup>。至2003年12月31日，中国互联网用户总人数已达7950万人，而其中32.2%的用户上网目的为休闲娱乐<sup>④</sup>。有研究者指出：在中国，游戏产业已创造出至少10亿元的市场，电子游戏市场已经成为“一块诱人的大蛋糕”<sup>⑤</sup>。

然而怎样看待电子游戏的文化内涵，却出现了两种态度：一种视电子游戏为精神鸦片，认为电子游戏麻痹精神，取消审美，并导致了一系列社会问题。另一种则将电子游戏视为新兴文化现象，并鼓吹其大众化、非理性的后现代特色。这两种看似不同的态度其实是由于持有者自身的文化立场与视点不同而产生：电子游戏作为以现代科技为依托的文化形态，自然需要我们从与传统审美观不同的角度来审视；而电子游戏重身体知觉、情感体验的文化特色难免带来理性缺失、道德退场的状况。虽然有越来越多的学者开始关注电子游戏，目前国内对电子游戏进行的学术研究尤其是美学研究仍然刚刚起步。因此，本文将在第一章对国外电子游戏研究的基本

---

①本文中“电子游戏”，泛指任何形式的计算机娱乐软件以及基于各种电子控制平台的单机或网络游戏。

②Playstation、gameboy、xbox分别为日本索尼（Sony）、任天堂（Nintendo）公司和美国微软（Software）公司生产的电子游戏机。

③网络游戏“不务正业”成产业。中国证券报，2003年3月5日。

④据中国互联网络信息中心2004年1月发布的第13次《中国互联网络发展状况统计报告》。  
<http://www.cnnic.net.cn/index/0E/00/11/>。

⑤曹瑞天. 电子游戏也不可轻视. 人民日报，2003年7月14日。

情况作简要考察，通过分析电子游戏与传统叙事学的剥离、电子游戏类型研究的不断深化的过程，努力从中梳理出电子游戏美学研究的发展方向及其脉络。第二章中，我们将电子游戏置入了社会与文化的大背景中，从游戏及游戏者两个方向展开对游戏的审美考察：游戏中的“自我”；游戏中的时间与空间；游戏中审美沉浸发生的过程以及“游戏文化”的诞生。第三章则对现实生活中的电子游戏与作为审美理想之游戏之关系作一番思考，认为可以节制之方式完成由现实生活中的电子游戏向审美理想的跨越。

本文的参考文献部分来源于网络，我们选择这些文献的标准是：出自各专业游戏研究网站或大学网站，已为国外游戏研究者广泛使用，或者对本文的论题具有重要价值的学术性论文。引用这些文献时，注明链接地址，不标页码。

## 第一章 电子游戏研究中美学的自觉

二十世纪电子游戏研究发展的一个重要结果是对游戏自身审美特性的要求成为自觉，这从两方面反映出来：一、电子游戏研究从传统叙事学理论中摆脱出来，越来越多的学者主张在建立独特审美范畴的同时将电子游戏置入更广阔的理论及现实背景中进行考察；二、电子游戏类型研究日益深入，游戏自身审美特性成为划分游戏类型的重要标准。

### 第一节 游戏研究从叙事学剥离

#### 1、“游戏学转向”

二十世纪90年代中期以后，西方电子游戏理论研究开始了从“叙事学”（narratology）至“游戏学”（ludology）的转向<sup>①</sup>。1998年游戏学研究网站（[www.ludology.org](http://www.ludology.org)）的创立是这次转向中的标志性事件——弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）从拉丁语中的游戏（ludus）创造了“游戏学”（ludology）一词<sup>②</sup>。与“叙事学”学者采取传统叙事学理论，以对小说、戏剧、电影等

<sup>①</sup>德国学者库克里奇（Julian Kücklich）将这种变化称为“游戏学转向”（ludological turn），参见 *The Road Less Traveled—The Case for Computer Game Philology*. <http://www.playability.de/en/txt/cgpabs.html>。

<sup>②</sup> Gonzalo Frasca. *LUDOLOGY Meets NARRATOLOGY*. <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.html>。赫伊津哈对“ludus”的源流及用法作过详细的考察，参见赫伊津哈. *游戏的人*. 杭州：中国美术学院出版社，1996，38页。

情况作简要考察，通过分析电子游戏与传统叙事学的剥离、电子游戏类型研究的不断深化的过程，努力从中梳理出电子游戏美学研究的发展方向及其脉络。第二章中，我们将电子游戏置入了社会与文化的大背景中，从游戏及游戏者两个方向展开对游戏的审美考察：游戏中的“自我”；游戏中的时间与空间；游戏中审美沉浸发生的过程以及“游戏文化”的诞生。第三章则对现实生活中的电子游戏与作为审美理想之游戏之关系作一番思考，认为可以节制之方式完成由现实生活中的电子游戏向审美理想的跨越。

本文的参考文献部分来源于网络，我们选择这些文献的标准是：出自各专业游戏研究网站或大学网站，已为国外游戏研究者广泛使用，或者对本文的论题具有重要价值的学术性论文。引用这些文献时，注明链接地址，不标页码。

## 第一章 电子游戏研究中美学的自觉

二十世纪电子游戏研究发展的一个重要结果是对游戏自身审美特性的要求成为自觉，这从两方面反映出来：一、电子游戏研究从传统叙事学理论中摆脱出来，越来越多的学者主张在建立独特审美范畴的同时将电子游戏置入更广阔的理论及现实背景中进行考察；二、电子游戏类型研究日益深入，游戏自身审美特性成为划分游戏类型的重要标准。

### 第一节 游戏研究从叙事学剥离

#### 1、“游戏学转向”

二十世纪90年代中期以后，西方电子游戏理论研究开始了从“叙事学”（narratology）至“游戏学”（ludology）的转向<sup>①</sup>。1998年游戏学研究网站（[www.ludology.org](http://www.ludology.org)）的创立是这次转向中的标志性事件——弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）从拉丁语中的游戏（ludus）创造了“游戏学”（ludology）一词<sup>②</sup>。与“叙事学”学者采取传统叙事学理论，以对小说、戏剧、电影等

<sup>①</sup>德国学者库克里奇（Julian Kücklich）将这种变化称为“游戏学转向”（ludological turn），参见 *The Road Less Traveled—The Case for Computer Game Philology*. <http://www.playability.de/en/txt/cgpabs.html>。

<sup>②</sup> Gonzalo Frasca. LUDOLOGY Meets NARRATOLOGY. <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.html>。赫伊津哈对“ludus”的源流及用法作过详细的考察，参见赫伊津哈. *游戏的人*. 杭州：中国美术学院出版社，1996，38页。

文本的解读方式对电子游戏进行研究不同，“游戏学”学者更关注在电子游戏与传统文本之间的差异，他们主张回到游戏本身，建立具有独立的审美范畴与研究方法的专门的电子游戏理论。

“游戏学转向”的发生首先源于电子计算机带来的阅读方式的重大变化。如果将每一次阅读行为看成是一次交换过程，阅读者通过自己的理解与期待从一堆符号中抽离出文本的意义从而建构起这种交换，文本则通过对阅读者的持续影响推动这种交换不断向前发展，那么在传统文本例如书籍的阅读过程中，这种交换过程是非常脆弱，难以持续的，因为阅读过程需要读者持续的注意力，否则就可能错过文字的含义，导致阅读的失败。同时，这种过程是单向的，不论如何阅读，文本自身不会产生任何变化。电子计算机则改变了这种状况，它将简单的交换过程变成了一种反馈回路，使用者的每一次行为都会在计算机上产生回应，而这种回应又影响着使用者的下一次行为。屏幕——眼睛——手指——键盘（鼠标）——计算机——屏幕因此形成了一个可控制的循环。计算机带来了阅读行为的巨大变化，但电子游戏与传统叙事却并非截然对立的。为此，挪威学者阿瑟斯（Espen J. Aarseth）提出了电子游戏中“各态遍历话语”（ergodic discourse）<sup>①</sup>的概念。阿瑟斯认为，在可以进行信息反馈的操作系统（包括人和机器）中，会因为不同的操作生成不同的符码序列（semiotic sequence）而导致不同意义的“各态遍历话语”。电子游戏本身不同于叙事，但通过“各态遍历话语”而生成了叙事。因其话语是“各态遍历”的，所以电子游戏的叙事结构是不稳定的，变化的，同一个电子游戏会因不同的游戏过程而生产出具有不同内容的多重叙事。

除去阅读过程的差异，电子游戏的文本亦具有与传统叙事文本不一样的内涵。游戏的真正文本是程式编码，它与展现在游戏者面前的游戏是两个不同的层面上的东西。游戏文本是统治游戏中的幻想世界的一套潜在的规则，其自身对普通游戏者（读者）而言是不可见的，游戏者所能接触并进行解读的只是经过复杂转换得到的通过界面以传统文本的方式呈现出来的信息。因此电子游戏中的叙事可以看成是这样一个分层结构：最内层的文本世界（编码）只是一个虚构的框架，这个层次的叙事不是用来展开事件，而是要赋予游戏者的行为及机器的程式一定的意义。通过这一层叙事

---

<sup>①</sup>Espen Aarseth . Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock .in Cyberspace Textuality ,edited by Marie-Laure Ryan. Bloomington : Indiana University Press,1999,p32.

“Ergodic”由两个希腊单词 Ergos（工作）和 Hodos（路径）合成，它的意义“表现为一种路径，这种路径由具有重要性的行动要素产生”。

结构，电脑程式与游戏者的行动变成了可感受的模拟事件，电脑屏幕上出现了移动的“敌人”、敲击键盘上变成了切换武器、点击鼠标变成了扣动扳机等。中间层的叙事结构，负责提供角色、地点、物体以及基本矛盾，使游戏者产生程式需要的行动动机以推动程式发展，譬如在游戏《反恐精英》（Counter Strike）中，中间层叙事结构会告知游戏者：你面对的不是普通的歹徒，而是一群非常危险的恐怖分子，他们拥有强大的火力，正在进行疯狂的破坏活动……。最外层的叙事结构将担负起建构完整的故事情境中的事件链条的责任。有了这一层叙事结构，游戏者面前才会出现完整的故事情节，传统意义的叙事得以完成。

## 2、转向中的美学思考

由上面的分析可见，游戏中的叙事是生成性的，不同于传统叙事；叙事在电子游戏中所起的作用是将游戏本身“装扮”起来，它引导游戏者进入虚构的故事从而沉浸在游戏之中，然而当游戏者真正沉浸在游戏之中时，叙事往往会淡化成为背景或被暂时遗忘。当然，游戏中的叙事自身必定具有一定的美学意味（否则将不能实现吸引游戏者的目的），但从整个游戏来看，这种叙事是作为一种手段出现，它所承担的更多的是一种结构上（而不是严格美学意义上）的功能。游戏叙事的这一特点带来了人们的质疑：叙事在游戏结构上是否必需？为何那些具有甚少或完全不依赖传统叙事结构（诸如棋牌、体育等）的游戏依然能够吸引游戏者？有学者认为，电子游戏中的叙事并非不可或缺。这一点在街头的跳舞机游戏中充分表现出来：1）跳舞机游戏中不存在传统叙事；2）游戏者的动作常常是个性化的，花哨的，如果仅仅从完成游戏的目的来看甚至是多余的，然而真正吸引观众的却正是他们完美地控制这些动作的能力。因此，游戏的乐趣不在叙事，而是在于“它提供给了游戏者可以用来讲述表现、游戏与自我之间的故事的无限递归的语法和词汇。”<sup>①</sup>在游戏的系统中，游戏者与游戏是融为一体的：游戏者既是表演者又是观赏者，既是消费者又是生产者，游戏者玩游戏的过程即是对游戏进行编码的过程，电子游戏具有一种“融合美学”（hybrid aesthetics）的特点。这种观点很有代表性，它不再停留在游戏的结构层面研究叙事，而是转向了对这种结构之后的游戏审美本质的探察。

除了对叙事在游戏结构上的必要性的质疑，电子游戏中的叙事与“交

---

<sup>①</sup> Jason A. Wilson. *Odyssey Renewed: Towards a New Aesthetics of Video-Gaming*.  
<http://www.media-culture.org.au/archive.html#game>



结构，电脑程式与游戏者的行动变成了可感受的模拟事件，电脑屏幕上出现了移动的“敌人”、敲击键盘上变成了切换武器、点击鼠标变成了扣动扳机等。中间层的叙事结构，负责提供角色、地点、物体以及基本矛盾，使游戏者产生程式需要的行动动机以推动程式发展，譬如在游戏《反恐精英》（Counter Strike）中，中间层叙事结构会告知游戏者：你面对的不是普通的歹徒，而是一群非常危险的恐怖分子，他们拥有强大的火力，正在进行疯狂的破坏活动……。最外层的叙事结构将担负起建构完整的故事情境中的事件链条的责任。有了这一层叙事结构，游戏者面前才会出现完整的故事情节，传统意义的叙事得以完成。

## 2、转向中的美学思考

由上面的分析可见，游戏中的叙事是生成性的，不同于传统叙事；叙事在电子游戏中所起的作用是将游戏本身“装扮”起来，它引导游戏者进入虚构的故事从而沉浸在游戏之中，然而当游戏者真正沉浸在游戏之中时，叙事往往会淡化成为背景或被暂时遗忘。当然，游戏中的叙事自身必定具有一定的美学意味（否则将不能实现吸引游戏者的目的），但从整个游戏来看，这种叙事是作为一种手段出现，它所承担的更多的是一种结构上（而不是严格美学意义上）的功能。游戏叙事的这一特点带来了人们的质疑：叙事在游戏结构上是否必需？为何那些具有甚少或完全不依赖传统叙事结构（诸如棋牌、体育等）的游戏依然能够吸引游戏者？有学者认为，电子游戏中的叙事并非不可或缺。这一点在街头的跳舞机游戏中充分表现出来：1）跳舞机游戏中不存在传统叙事；2）游戏者的动作常常是个性化的，花哨的，如果仅仅从完成游戏的目的来看甚至是多余的，然而真正吸引观众的却正是他们完美地控制这些动作的能力。因此，游戏的乐趣不在叙事，而是在于“它提供给了游戏者可以用来讲述表现、游戏与自我之间的故事的无限递归的语法和词汇。”<sup>①</sup>在游戏的系统中，游戏者与游戏是融为一体的：游戏者既是表演者又是观赏者，既是消费者又是生产者，游戏者玩游戏的过程即是对游戏进行编码的过程，电子游戏具有一种“融合美学”（hybrid aesthetics）的特点。这种观点很有代表性，它不再停留在游戏的结构层面研究叙事，而是转向了对这种结构之后的游戏审美本质的探察。

除了对叙事在游戏结构上的必要性的质疑，电子游戏中的叙事与“交

---

<sup>①</sup> Jason A. Wilson. *Odyssey Renewed: Towards a New Aesthetics of Video-Gaming*.  
<http://www.media-culture.org.au/archive.html#game>

互性”之间的内在矛盾也引起了人们的关注——在将游戏者置入一种带强制性的叙事的同时，如何让他获得自己控制着游戏的感觉？对这个问题，叙事类游戏中常用的一种解决办法是将游戏叙事设计为一系列的谜团，游戏者通过不停地探索、交谈、获取和使用物品来推动叙事的发展。因为游戏过程中，游戏者会经常犯错，他所扮演的角色甚至会“死亡”，于是他需要不断在存盘的地方重新读档。这样“走走停停”的“解谜”过程难免会破坏游戏感觉的完整性，使游戏的“交互性”受到影响。同时，人们对这种由谜团组成的电子游戏的解读，与阅读书籍和观看影片不一样，它更像是一个解构的过程：如果一遍又一遍地玩同一个游戏，当解开了所有的谜底，游戏就变得索然无味了！另一种解决办法就是将叙事的架构设计得更加复杂、更多分支、更少线性，游戏仅仅表现为一系列的选择，而其中的每一个选择将触发不同的事件。然而，由于技术条件的限制，选择不可能无限多，游戏者仍然会发现所有的选择还是要在已经给定的范围内进行，真正的“交互”并未实现。美国学者弗雷德曼（Friedman）认为，只有消解了叙事的模拟类游戏可以提供给人们一个实现真正“交互”的场地——它制造出了詹明信称之为“认知绘图”<sup>①</sup>式的美学。模拟类游戏中没有叙事，但它为人们提供了一个具教育作用的政治或文化系统，玩模拟游戏就意味着进入这样一种系统逻辑之中进行实时“绘图”——游戏者的不同决策不仅会带来这种系统逻辑的不同反应，而且影响到通过这种逻辑连接起的所有事件与视觉效果，模拟类游戏的目的是促使游戏者对系统及自身处于系统中的位置有所了解和思考从而改变认知世界的方式。这种实时“绘图”的方式能否实现真正的交互，值得进一步考察，但这种关注游戏“交互性”的“认知绘图”式美学观念的提出却有着重大意义：它已经跃出了叙事学的樊篱，而将电子游戏研究置入了社会的、文化的意义网络来进行解读，为游戏美学研究开拓出新的思考方向。

## 第二节 游戏审美特性得到强调

### 1、电子游戏审美特性分析

电子游戏研究从叙事学中剥离，是因为电子游戏具有不同于其他带叙

---

<sup>①</sup> Ted Friedman .Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>. 参见詹明信.晚期资本主义的文化逻辑.北京:三联书店,1997,514页。

互性”之间的内在矛盾也引起了人们的关注——在将游戏者置入一种带强制性的叙事的同时，如何让他获得自己控制着游戏的感觉？对这个问题，叙事类游戏中常用的一种解决办法是将游戏叙事设计为一系列的谜团，游戏者通过不停地探索、交谈、获取和使用物品来推动叙事的发展。因为游戏过程中，游戏者会经常犯错，他所扮演的角色甚至会“死亡”，于是他需要不断在存盘的地方重新读档。这样“走走停停”的“解谜”过程难免会破坏游戏感觉的完整性，使游戏的“交互性”受到影响。同时，人们对这种由谜团组成的电子游戏的解读，与阅读书籍和观看影片不一样，它更像是一个解构的过程：如果一遍又一遍地玩同一个游戏，当解开了所有的谜底，游戏就变得索然无味了！另一种解决办法就是将叙事的架构设计得更加复杂、更多分支、更少线性，游戏仅仅表现为一系列的选择，而其中的每一个选择将触发不同的事件。然而，由于技术条件的限制，选择不可能无限多，游戏者仍然会发现所有的选择还是要在已经给定的范围内进行，真正的“交互”并未实现。美国学者弗雷德曼（Friedman）认为，只有消解了叙事的模拟类游戏可以提供给人们一个实现真正“交互”的场地——它制造出了詹明信称之为“认知绘图”<sup>①</sup>式的美学。模拟类游戏中没有叙事，但它为人们提供了一个具教育作用的政治或文化系统，玩模拟游戏就意味着进入这样一种系统逻辑之中进行实时“绘图”——游戏者的不同决策不仅会带来这种系统逻辑的不同反应，而且影响到通过这种逻辑连接起的所有事件与视觉效果，模拟类游戏的目的是促使游戏者对系统及自身处于系统中的位置有所了解和思考从而改变认知世界的方式。这种实时“绘图”的方式能否实现真正的交互，值得进一步考察，但这种关注游戏“交互性”的“认知绘图”式美学观念的提出却有着重大意义：它已经跃出了叙事学的樊篱，而将电子游戏研究置入了社会的、文化的意义网络来进行解读，为游戏美学研究开拓出新的思考方向。

## 第二节 游戏审美特性得到强调

### 1、电子游戏审美特性分析

电子游戏研究从叙事学中剥离，是因为电子游戏具有不同于其他带叙

---

<sup>①</sup> Ted Friedman .Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>. 参见詹明信.晚期资本主义的文化逻辑.北京:三联书店,1997,514页。

事色彩的艺术门类的独特审美特性，但这些特性究竟表现在哪些方面？1982年，美国人克里斯·克劳福德（Chris Crawford）在《计算机游戏设计艺术》（*The Art of Computer Game Design*）列举了游戏的四个基本属性：1）“表现”——游戏表现的是主观的、故意简化的现实，而不是客观的、精确的现实，客观现实只为游戏者发挥想象提供了基础，游戏者的想象力所制造的代入感才是产生心理上的“真实”的源泉；2）“交互”<sup>①</sup>——“交互”成为衡量游戏是否具有游戏特有的“游戏性”的砝码，交互性越高，带来的乐趣越大，游戏的“游戏性”越强。与传统游戏相比较，电子游戏能够提供非常好的交互性，因为计算机可以对游戏者的行为作出非常快捷而全面的反应；3）“冲突”——所有的游戏中都存在“冲突”，如何解决“冲突”成为游戏者进行游戏的驱力。4）“安全”——游戏以一种安全的方式体验真实。游戏首先是作为一种生存技巧的训练存在的，同时它还具有以下功能：满足人们幻想与探索的需要；证明自己；充当社会润滑剂等<sup>②</sup>。克劳福德是电子游戏研究的先行者，当时的电子游戏的形态还比较简单，因此他对电子游戏的认识大部分（诸如安全、为谋生而存在等）仍建基于传统游戏观之上，但他提出的“表现”尤其是“交互”的观点则源于对电子游戏作为一种可以改变的虚拟存在与其他艺术门类的根本差异的洞察，已触及电子游戏中审美活动的核心，这些观点为此后的电子游戏理论研究指明了方向。随着与电子游戏形态的日益多元化之间的相互推动，游戏理论研究不断进步，到二十世纪九十年代中后期，更成熟的电子游戏美学观点已经形成。

1997年，莫瑞（Janet Murry）在《全息成像平台上的哈姆雷特》（*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*）一书中提出了关于类似电子游戏的虚拟环境的美学理论。莫瑞的美学体系包括三个部分“沉浸”（immersion）、“代入”（agency）及“转换”（transformation）。

“沉浸”来源于一种生活体验：潜水——“被一种完全不同的实在所包围

---

① “交互”（interact）即游戏者与计算机之间相互作用，根据美国学者芮安（Ryan），影响电子游戏交互性的有三个主要因素：一、系统对使用者动作的反应速度，速度越快交互性越强；二、系统可以处理的动作的范围，系统可以处理的动作越多交互性越强；三、系统将使用者的动作转换成可感知的中介环境的能力，使用者的动作必须得到合理的可预见的反应，譬如击出一个高尔夫球，使用者是希望看到它落下来滚到洞里，而不是飞上天空变成一只小鸟。见 Marie-Laure Ryan. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. <http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/text-only/issue.994/ryan.994>。

② Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design*. <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

的感觉，吸引了我们所有的注意力，取代了我们全部的知觉器官。”<sup>①</sup>当人们被置入一个精心模拟的空间时即可产生的愉悦体验，而不在乎其中是否有吸引人的内容，这种体验就是“沉浸”。“沉浸”不是柯勒律治 (Colridge) 所谓的被动地“悬置疑虑” (suspension of disbelief)，而是主动“创建信任” (create belief) ——因为人们希望得到沉浸的体验，他们会将注意力集中在密闭的世界里，他们使用智力来强化而不是质疑这种体验的真实性。“代入”指人们具有根据意愿发布命令的权力，并能看到自己的选择与决定所造成的影响。如果行动产生效果，但行动人不能选择动作或者动作产生的效果与他的意图无关的话，不能称之为“代入”——在“代入”演出中，我们既是观众，也是演员。在虚拟空间中自由地“游”(navigation) 即是一种“代入”。莫瑞将那种参与者可以自由转换不同的角色、经历完全不同的故事的叙述方式称为“万花筒式叙述”。在无数次的重新开始之后，参与者可以找到一种能够让自己打开心扉的方式，自身也会因此而改变。“转换”既指参与者在角色与情节之间的自由转换，也指在创造（而不仅仅是见证）故事的同时，参与者自身发生了转变。

从克劳福德到莫瑞，研究者建立起来的美学体系涵盖了当今电子游戏的主要审美特性：第一，电子游戏中的“交互”和“代入”充分强调和调动了游戏者的主动性，游戏者甚至成为游戏的生产者，大大改变了传统艺术形式中接受者的被动状况；第二、电子游戏摆脱了对单一或某几种感官的依赖，开发出一种需要整个身体参予的反馈机制，要求游戏者“沉浸”其中；第三、电子游戏展现的是故意简化或虚拟的现实，最大程度地脱离了现实限制，它允许游戏者在虚拟与现实之间进行自由的、可控制的过渡，这为游戏者改变自身创造了条件，也为艺术家以一种全新的手段与视野来改变和评判社会提供了可能。

## 2、 审美特性成为分类标准

不同类型的电子游戏因为突出了不同的美学特性而具有迥异的美学风貌，这成了展开游戏分类研究的重要原因。常见的一种分类法是从游戏的不可预测性上对其进行分类：一类为技能游戏，另一类为机会游戏。这种分类倾向于从游戏设计的技术角度进行，对不同游戏类型的美学特性未能充分体现。另一种电子游戏分类则是根据游戏的主要审美特性来进行的，

---

<sup>①</sup> Janet Murry. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace .NEWYORK: The Free Press, 1997 , p98.

的感觉，吸引了我们所有的注意力，取代了我们全部的知觉器官。”<sup>①</sup>当人们被置入一个精心模拟的空间时即可产生的愉悦体验，而不在乎其中是否有吸引人的内容，这种体验就是“沉浸”。“沉浸”不是柯勒律治 (Colridge) 所谓的被动地“悬置疑虑”(suspension of disbelief)，而是主动“创建信任”(create belief)——因为人们希望得到沉浸的体验，他们会将注意力集中在密闭的世界里，他们使用智力来强化而不是质疑这种体验的真实性。“代入”指人们具有根据意愿发布命令的权力，并能看到自己的选择与决定所造成的影响。如果行动产生效果，但行动人不能选择动作或者动作产生的效果与他的意图无关的话，不能称之为“代入”——在“代入”演出中，我们既是观众，也是演员。在虚拟空间中自由地“游”(navigation)即是一种“代入”。莫瑞将那种参与者可以自由转换不同的角色、经历完全不同的故事的叙述方式称为“万花筒式叙述”。在无数次的重新开始之后，参与者可以找到一种能够让自己打开心扉的方式，自身也会因此而改变。“转换”既指参与者在角色与情节之间的自由转换，也指在创造（而不仅仅是见证）故事的同时，参与者自身发生了转变。

从克劳福德到莫瑞，研究者建立起来的美学体系涵盖了当今电子游戏的主要审美特性：第一，电子游戏中的“交互”和“代入”充分强调和调动了游戏者的主动性，游戏者甚至成为游戏的生产者，大大改变了传统艺术形式中接受者的被动状况；第二、电子游戏摆脱了对单一或某几种感官的依赖，开发出一种需要整个身体参予的反馈机制，要求游戏者“沉浸”其中；第三、电子游戏展现的是故意简化或虚拟的现实，最大程度地脱离了现实限制，它允许游戏者在虚拟与现实之间进行自由的、可控制的过渡，这为游戏者改变自身创造了条件，也为艺术家以一种全新的手段与视野来改变和评判社会提供了可能。

## 2、 审美特性成为分类标准

不同类型的电子游戏因为突出了不同的美学特性而具有迥异的美学风貌，这成了展开游戏分类研究的重要原因。常见的一种分类法是从游戏的不可预测性上对其进行分类：一类为技能游戏，另一类为机会游戏。这种分类倾向于从游戏设计的技术角度进行，对不同游戏类型的美学特性未能充分体现。另一种电子游戏分类则是根据游戏的主要审美特性来进行的，

---

<sup>①</sup> Janet Murry. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace .NEWYORK: The Free Press, 1997 , p98.

即将电子游戏分为：冒险类、角色扮演类、动作类、模拟类、策略类等类型，这种分类法不但体现了不同游戏类型中游戏者的行为特征，而且包含了的不同类型游戏的美学内涵。

依据游戏审美特性对游戏进行分类的始作俑者是凯罗伊斯（Roger Caillois），他从游戏中分离出嬉戏（*paidea*）与竞技（*ludus*）两种美学特性<sup>①</sup>，并将这两种特性按不同比例混合，形成一个类似光谱的结构，用以检验游戏的类别属性。凯罗伊斯将游戏分成四个主要类别：1）机会游戏（*games of chance*）如掷骰子、轮盘赌；2）眩晕游戏（*games of vertigo*）如迷宫、冲浪；3）对抗游戏（*games of competition*）如战争游戏、动作类游戏；4）模拟游戏（*games of simulation*），游戏者创建虚拟空间并将自己假想为他人的游戏；其中，对抗游戏是竞技性最强的游戏类型，而模拟游戏是具有嬉戏色彩的游戏，机会游戏与眩晕游戏则间于这二者之间。<sup>②</sup>凯罗伊斯的时代（上世纪六十年代），电子游戏尚处于襁褓之中，故他的分类标准是针对传统游戏而言，但他的这种依据游戏审美特性进行的分类法对此后的电子游戏分类研究产生了巨大影响。美国学者芮安（Ryan）根据游戏者与游戏自身的关系设置了两组相互对立的概念“内在的”（*internal*）/“外在的”（*external*）、“探索性的”（*exploratory*）/“本体的”（*ontological*）来区分不同的游戏类型。<sup>③</sup>德国学者库克里奇则开发出以叙事性（*narrativity*）、开放性（*openness*）与交互性（*interactivity*）这三个美学特性为三极的新的光谱学结构，对各种类型电子游戏的美学内涵进行了充分展示（见图 1-1）：

图中，“开放性”和“交互性”都是用来描述游戏过程中游戏者的自由

---

①弗拉斯卡沿用拉兰德（Andre Lalande）的观点，认为 *Paidea* 是“没有直接或确定的目的的身体或精神的一种宣泄，它的唯一的动机在于游戏者在此过程中体验到的愉悦”；*Ludus* 是一种特殊的 *Paidea*，它是在“一系列的规定胜负得失的规则下组织起来的活动”；本文将 *Paidea* 和 *Ludus* 分别译为“嬉戏”与“竞技”。见 Gonzalo Frasca. LUDOLOGY meets NARRATOLOGY. <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.html>.

② José dos Santos Cabral Filho. Flip Horizontal: Gaming as Redemption. <http://www.media-culture.org.au/archive.html#game>

③ Marie-Laure Ryan. Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>。“内在的”，指使用者通过电子替身（*avatar*）或从第一人称的角度来理解虚拟世界而将自身置入虚拟情境中，把自己看成是虚拟世界中的一分子；“外在的”，指使用者置身虚拟世界之外，他或者扮演着类似“上帝”的角色，高高在上地控制着虚拟世界，或者将自己的行为仅仅看成是在数据库中的一次旅行。“探索性的”，指使用者可以自由地在数据库中移动，但他的行为不会对虚拟世界产生任何影响；“本体性的”，指使用者的一举一动都会把虚拟世界引向不同的发展方向。芮安认为：探险类游戏中，游戏者的行为是“内在的/探索性的”；模拟类游戏中，游戏者的行为是“外在的/本体的”；其他的大部分游戏，如策略类游戏、角色扮演类游戏、动作类游戏中，游戏者的行为都属于“内在的/本体的”行为。

程度，容易混淆。“开放性”指游戏提供给游戏者的进行交互活动的范围，而“交互性”指的是游戏者与游戏进行交互活动的频率。动作类游戏中，输入指令频繁，机器反应几乎是即时的，人机交互频率高，但游戏者能控制的交互范围却很有限，只能控制单个角色的行动，因此它的交互性高而开放性低。策略类游戏则恰恰相反，游戏者控制的范围很大，但交互频率相对较低。冒险类游戏“叙事性”高，“交互性”与“开放性”低；角色扮演游戏的“叙事性”与“开放性”都不错，但“交互性”较低；模拟游戏则“开放性”和“交互性”都较高，但“叙事性”很差。<sup>①</sup>

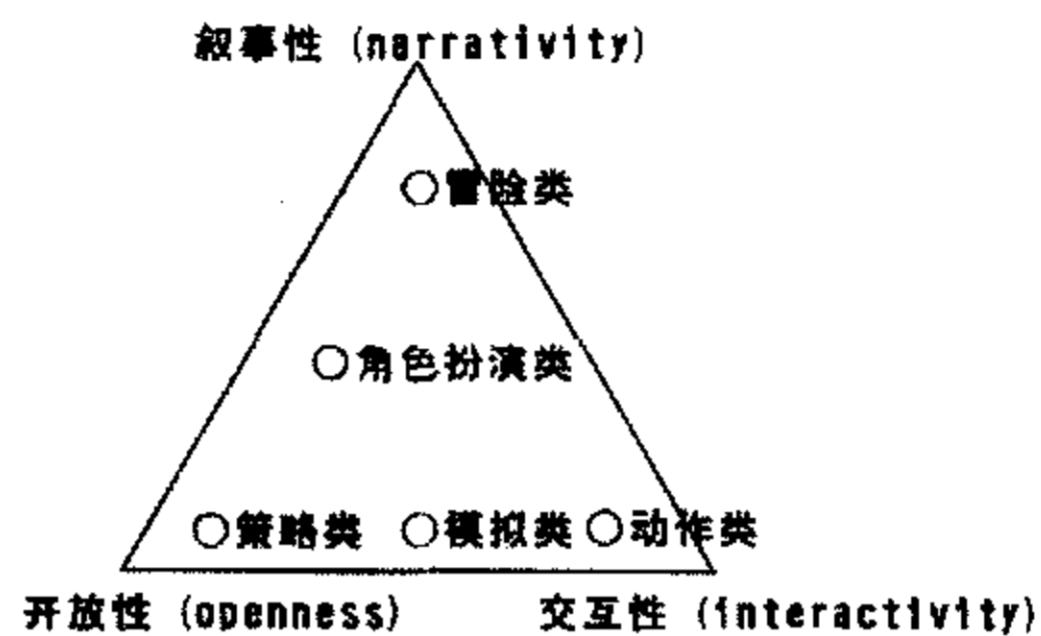


图 1-1

随着新的游戏类型的不断涌现，游戏的综合性越来越强，各种类型的游戏之间相互重叠的现象也会越来越多，新的分类标准也将不断涌现，但这种依据不同审美特性对游戏进行分类研究的方法正被越来越多的学者认可与采用，这一方面表明了游戏研究方法上的进步，更主要的是体现了对电子游戏审美特性的关注正日益成为自觉。

## 第二章 当代文化背景下的电子游戏美学分析

电子游戏研究中美学的自觉要求将电子游戏置入更广阔的理论及现实背景中进行考察，这一部分，我们将沿着这一方向，从当代社会及文化的角度来发掘电子游戏的审美内涵。我们关注如下几个问题：作为信息社会中一种独特的意义网络，电子游戏中的“自我”以何种面貌呈现？以电子游戏为代表的游戏文化与组成游戏的语言及图像文化之间是何关系？游戏中的时空与现实物理时空有何不同？游戏中的沉浸会导致审美距离的丧失，如何保持恰当的距离对游戏进行审美关照？

<sup>①</sup> Julian Kücklich. Literary Theory and Computer Games. <http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Kücklich.pdf>



## 第一节 电子游戏中的“自我”

### 1、“自我”中身体的退场

“自我什么也不是！”利奥塔说，“但自我并不是一座孤岛，自我存在于复杂的意义网络之中，比以前更复杂更具流变性。”<sup>①</sup>信息社会中的“自我”，已不再是传统形而上学中居于世界中心的高高在上的“主体”，它“因数据库而被多重化，被电脑化的信息传递及意义协商所消散，被电视广告去语境化（decontextualized），并被重新指定身份，在符号的电子化传输中被持续分解和物质化……”<sup>②</sup>信息社会中的“自我”，被各种意义网络分解定位，在不同的意义网络中以不同的面目出现。在电子游戏形成的独特意义网络中，“自我”亦以独特的面貌出现。

电子游戏中的“自我”是一个没有身体的“自我”，这一点在网络游戏中（例如MUD<sup>③</sup>）表现得尤其明显。MUD中，“自我”的建构是在一种典型的“后现代”语境中进行的，不同文化背景下的世界各地的游戏者同时登录到一个游戏中，他们的活动决定了游戏的内容与模式。MUD中身体的退场表现在四个方面：1）持续性：只要开机登录，你在游戏中的角色就出现了，你可以让它整日整夜地“挂”在游戏中，而你的物理身体却可以去从事其他毫不相关的活动；2）匿名性：游戏中的角色是你在MUD中的身份，角色可以与现实生活中的你毫无关系，姓名、性别、年龄，一切标识性的特征皆可以抹去；3）不可见性：创造出来的角色全凭语言描述来表现，这样物理身体所具有的种种缺陷可以被轻易抹去：丑的可以变俊、胖的可以变瘦、懦夫也可以成为英雄；4）多重性：你可以同时创造数个角色，分别扮演你的不同侧面。因为上述特点，有学者认为，MUD游戏带来的全新体验可以让人们认真思考“自我”的本质，提高自身的控制能力，同时增强与人交流合作的亲和力<sup>④</sup>。而游戏中身体的退场将大大扩充“自我”的空间，游戏者可以在众多身份之间不停切换，拥有前所未有的实现自我的可能性。“在电子空间中，我能易如反掌地改变我的自我。在我知其无尽的形象嬉戏中，

①利奥塔. 后现代状况. 长沙: 湖南美术出版社, 1996, 65页。

②马克·波斯特. 信息方式. 北京: 商务印书馆, 2000, 25页。

③多用户地牢游戏 (Multi-User Dungeons), 一种网络连线游戏。其中游戏者可以自行设定身份, 通过输入各种指令在游戏背景中活动或与其他在线游戏者进行文字交流。

④参见 Sherry Turkle. *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality*. <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/turkle.txt>

身份变成无限可塑。……完整性成了局限。”<sup>①</sup>

产生这种“自我”建构中身体退场的根本原因，是身体与书写及语言等具有人类特质、可以将“自我”从他人中区分出来的工具的分离。原始社会，身体与“自我”是一体的：在很小的原始社会的社群里，人们从一出生就为他人所知。人们的经历限于盘根错节的亲属结构中，这些结构建构了他们的身份。文字和语言出现以后，写作与印刷使身份从交际中消失了，然而仍然存在具有身体的作者；包括电子游戏在内的电子交流的出现，使得语言使用已极大地与主体的生物身份分离开来。“身份已分散在各种交际电子网和电脑的存储系统中了。……其程度所及，使身份成了想象之事。”<sup>②</sup>但是，身体在“自我”建构中的作用却是无法取代的，要确立一种身份，要知道你是谁，你必须首先知道你不是谁，因而排他性的、或特权许可的物质材料，就为建立界限所必需。而身体无疑是最具排他性的、受特权保护的物质材料。现实社会中，不管是道德还是法律，都将人的肉身看成是一种绝对的边界，身体的保存与尊严始终是至高无上的法则，作为独立完整的个体的人的一切权力都由身体来建立和保护。但是虚拟的身体使我们从拥有一个“真实”身体的意义的设定中迷失了方向。在电子游戏的虚拟世界中，由机器生成的替身成为我们的身体，这是一种全新的生活体验，它迫使我们将“身体”既当作物理实体，又当作纯粹经验来重新审视。电子游戏中物理身体的退场，使传统的道德和法律丧失了边界。游戏者披上了隐形斗篷，在现实和虚幻之间穿梭，但却并没有进入自由世界：“现在，计算机网络却将参与者的肉身在场打上了括号……人类相遇的质量下降了。第二位的或替身的身体所揭示的，仅仅是我们心里希望揭示出来的那些东西。”<sup>③</sup>

## 2、去中心的、流动的自我

《晚期资本主义的文化逻辑》一书中，詹明信（Fredric Jameson）将“自我”解释成一种时间关系的特殊组合——“过去的、未来的，都在‘自我’所身处的此刻统一起来，而其产生的特殊效果，也就是我作为个人所

---

① Mark Taylor & Esa Saarinen. *Imagologies: Media Philosophy*. 转引自黄鸣奋. 比特挑战缪斯——网络与艺术. 厦门: 厦门大学出版社, 2000, 178 页。

② 马克·波斯特. 德里达与电子写作. 网络幽灵. 天津: 天津社会科学院出版社, 2000, 92 页。

③ 迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学. 上海: 上海科技教育出版社, 2000, 103 页。

身份变成无限可塑。……完整性成了局限。”<sup>①</sup>

产生这种“自我”建构中身体退场的根本原因，是身体与书写及语言等具有人类特质、可以将“自我”从他人中区分出来的工具的分离。原始社会，身体与“自我”是一体的：在很小的原始社会的社群里，人们从一出生就为他人所知。人们的经历限于盘根错节的亲属结构中，这些结构建构了他们的身份。文字和语言出现以后，写作与印刷使身份从交际中消失了，然而仍然存在具有身体的作者；包括电子游戏在内的电子交流的出现，使得语言使用已极大地与主体的生物身份分离开来。“身份已分散在各种交际电子网和电脑的存储系统中了。……其程度所及，使身份成了想象之事。”<sup>②</sup>但是，身体在“自我”建构中的作用却是无法取代的，要确立一种身份，要知道你是谁，你必须首先知道你不是谁，因而排他性的、或特权许可的物质材料，就为建立界限所必需。而身体无疑是最具排他性的、受特权保护的物质材料。现实社会中，不管是道德还是法律，都将人的肉身看成是一种绝对的边界，身体的保存与尊严始终是至高无上的法则，作为独立完整的个体的人的一切权力都由身体来建立和保护。但是虚拟的身体使我们从拥有一个“真实”身体的意义的设定中迷失了方向。在电子游戏的虚拟世界中，由机器生成的替身成为我们的身体，这是一种全新的生活体验，它迫使我们将“身体”既当作物理实体，又当作纯粹经验来重新审视。电子游戏中物理身体的退场，使传统的道德和法律丧失了边界。游戏者披上了隐形斗篷，在现实和虚幻之间穿梭，但却并没有进入自由世界：“现在，计算机网络却将参与者的肉身在场打上了括号……人类相遇的质量下降了。第二位的或替身的身体所揭示的，仅仅是我们心里希望揭示出来的那些东西。”<sup>③</sup>

## 2、去中心的、流动的自我

《晚期资本主义的文化逻辑》一书中，詹明信（Fredric Jameson）将“自我”解释成一种时间关系的特殊组合——“过去的、未来的，都在‘自我’所身处的此刻统一起来，而其产生的特殊效果，也就是我作为个人所

---

① Mark Taylor & Esa Saarinen. *Imagologies: Media Philosophy*. 转引自黄鸣奋. 比特挑战缪斯——网络与艺术. 厦门: 厦门大学出版社, 2000, 178 页。

② 马克·波斯特. 德里达与电子写作. 网络幽灵. 天津: 天津社会科学院出版社, 2000, 92 页。

③ 迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学. 上海: 上海科技教育出版社, 2000, 103 页。

最终觅得的‘身份’。”<sup>①</sup>但是，后现代社会流行的“摹拟体”（simulacrum）文化却是以空间而非时间为感知基础的，瞬间体验压到了历史经验，“形象”取代了历史，后现代社会因此成为一个空间庞大却没有过去（也因此没有未来）的扁平的社会，以这种关系组合起来的后现代语境中的“自我”其实是一个扁平的、破碎的、去中心的“自我”。电子游戏具有“摹拟体”文化的所有特点，它强调空间感知和瞬间体验超过时间和经验，它将时间分割成为一个个存盘点，而历史就包含在其中，用以标志和组成这些历史的正是各种各样的“形象”（游戏画面）。电子游戏是一种具有典型后现代意义的文化现象，这是电子游戏中的“自我”呈现去中心的、流动的特点的一个原因，但却不是根本原因，电子游戏中的“自我”去中心化的根本原因在于游戏中所体现的“自我”在某种程度折射了人类“自我”的真正本质，满足了“自我”的一种深层次的需要。

心理学对儿童“自我”意识的研究表明，“自我”形成于区分与对立。皮亚杰（Jean Piaget）认为：婴儿（新生到两岁）的成长经历了三个阶段：“反射技巧阶段”、“感知和习惯阶段”和“情绪客体化阶段”。正是在情绪客体化阶段，儿童通过将与其行动相关的情绪从其他情绪中区分出来，外在的“客体”开始与内在的“自我”分离。此后出现的“象征性游戏”可以看作对儿童对这种分离进行本能性抵抗的一种策略。“象征性游戏”是一种幼童所特有的游戏形式，这种游戏运用一种“几乎完全是具有特异性质的而且只有最低量的集体因素”思维，它的机能就是把真实的东西转变成为自己所想要的东西，从而使儿童的自我得到满足。（从某种意义上说，电子游戏中的自我是一种向着象征性游戏阶段的早期自我的回归，因为游戏者与这个阶段的儿童的活动具有根本上的相似性——事实上他们都在与自己的想象而不是现实的物质世界进行着孤独而快乐的群舞，成人在游戏中找到了失落已久的回忆，重新体验已被世俗生活压制或禁止的天真好奇、胡思乱想所带来的巨大满足，这也许是电子游戏日益成人化的一个主要原因。）玩洋娃娃的儿童是按照他所喜欢的那个样子来重演他自己的生活的，“他重新生活在他所喜欢的生活中，他解决了他所有的一切冲突。尤其是他借助一种虚构的故事来补偿和改善现实世界。象征性游戏并不是主体想服从现实，而是想把现实同化于他自己。”<sup>②</sup>这种将自我扩展到外在世界的方式被马斯洛（A. H Maslow）称为“内投”（introjection）。在马斯洛看来，

<sup>①</sup>詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑. 北京: 三联书店, 1997, 471-472 页。

<sup>②</sup>皮亚杰. 儿童的心理发展. 济南: 山东教育出版社, 1982, 42 - 43 页。

自我的实现即意味着“无我”（超越自我与非自我：外部世界、他人之间的分离）地生活。“自我”实现所带来的“高峰体验”（Peak Experience）就是一种充分地、活跃地、不带自我意识的生活体验。正是通过“内投”，人们实现甚至超越了自我。中国的道家更在数千年前，就以“赤子之心”和“复归婴儿”完成了类似的跨越。这种原初性的向整一回归的努力弥漫在从柏拉图到文克尔曼的西方古典美学思想中，弥漫在从古希腊到自由人本主义者的社会理想中，并一直延伸到后现代。“因为去掉中心，……完全由他性组成，这属于我们人类的天性”。<sup>①</sup>

也许，电子游戏中的“自我”可以看成是处于一个由“观光者”与“冒险者”的两极组成的光谱结构之上。游戏中的“观光者”是虚拟世界的主人，他将自身密封进了具有可控制渗透的“水泡”<sup>②</sup>中：只有被水泡的主人接纳的事物，才可以渗进；只有他允许离开的事物，才可以渗出。观光者的兴趣、注意力和视角，将确定观光世界自身的结构。而冒险则具有与观光完全不同的内涵：一方面它要强烈地将世界拉进我们自身之中；另一方面，它要我们将自己更少防御和保留地扔给这个世界，它要彻底打破“水泡”，让冒险者深深沉浸在冒险的行为之中。“观光”与“冒险”的共同之处在于它们都是一种超越日常生活之外的独特经历，在“观光”和“冒险”中人们都可以发现一种神秘的力量、一种比既存实在更高的东西。选择了电子游戏就意味着开始在虚拟世界中“观光”或者“冒险”。“观光者”的一极代表的是一个保持距离进行纯粹的审美观照的自我，而“冒险者”的一极则意味着一个全心投入切身体验的自我，游戏者就在它们之间永不止步地徘徊——也许一切正如尼采所言：“假设主体也许是不必要的；也许，同样许可假设多个主体，这些主体的角逐和斗争乃是我们思维和全部意识的基础。”<sup>③</sup>

## 第二节 穿越语言与图像的“游戏文化”

### 1、 图像与语言的战争

“因此人被赋予语言，那最危险的财富，人借语言创造、毁灭、沉沦

①伊格尔顿.后现代主义的幻象.北京:商务印书馆,2002,106页。

②“观光者”和“水泡”的概念参见 Zygmunt Bauman. *The Self in a Consumer Society*. <http://religionanddemocracy.lib.virginia.edu/hh/fall199/BauSelfVoll.html> 及齐格蒙特·鲍曼.后现代性及其缺憾.上海:学林出版社,2002,105页。

③尼采.权力意志.北京:商务印书馆,1991,174页。

自我的实现即意味着“无我”（超越自我与非自我：外部世界、他人之间的分离）地生活。“自我”实现所带来的“高峰体验”（Peak Experience）就是一种充分地、活跃地、不带自我意识的生活体验。正是通过“内投”，人们实现甚至超越了自我。中国的道家更在数千年前，就以“赤子之心”和“复归婴儿”完成了类似的跨越。这种原初性的向整一回归的努力弥漫在从柏拉图到文克尔曼的西方古典美学思想中，弥漫在从古希腊到自由人本主义者的社会理想中，并一直延伸到后现代。“因为去掉中心，……完全由他性组成，这属于我们人类的天性”。<sup>①</sup>

也许，电子游戏中的“自我”可以看成是处于一个由“观光者”与“冒险者”的两极组成的光谱结构之上。游戏中的“观光者”是虚拟世界的主人，他将自身密封进了具有可控制渗透的“水泡”<sup>②</sup>中：只有被水泡的主人接纳的事物，才可以渗进；只有他允许离开的事物，才可以渗出。观光者的兴趣、注意力和视角，将确定观光世界自身的结构。而冒险则具有与观光完全不同的内涵：一方面它要强烈地将世界拉进我们自身之中；另一方面，它要我们将自己更少防御和保留地扔给这个世界，它要彻底打破“水泡”，让冒险者深深沉浸在冒险的行为之中。“观光”与“冒险”的共同之处在于它们都是一种超越日常生活之外的独特经历，在“观光”和“冒险”中人们都可以发现一种神秘的力量、一种比既存实在更高的东西。选择了电子游戏就意味着开始在虚拟世界中“观光”或者“冒险”。“观光者”的一极代表的是一个保持距离进行纯粹的审美观照的自我，而“冒险者”的一极则意味着一个全心投入切身体验的自我，游戏者就在它们之间永不止步地徘徊——也许一切正如尼采所言：“假设主体也许是不必要的；也许，同样许可假设多个主体，这些主体的角逐和斗争乃是我们思维和全部意识的基础。”<sup>③</sup>

## 第二节 穿越语言与图像的“游戏文化”

### 1、 图像与语言的战争

“因此人被赋予语言，那最危险的财富，人借语言创造、毁灭、沉沦

①伊格尔顿.后现代主义的幻象.北京:商务印书馆,2002,106页。

②“观光者”和“水泡”的概念参见 Zygmunt Bauman. *The Self in a Consumer Society*. <http://religionanddemocracy.lib.virginia.edu/hh/fall199/BauSelfVoll.html> 及齐格蒙特·鲍曼.后现代性及其缺憾.上海:学林出版社,2002,105页。

③尼采.权力意志.北京:商务印书馆,1991,174页。

并且向永生之物返回……”<sup>①</sup>

对“最危险的财富”，海德格尔（Martin Heidegger）作如是解读：1）语言创造了存在之被威胁和存在之迷误的可敞开的处所，从而首先创造了存在之遗失的可能性。2）语言必然不断进入一种为它自身所见证的假象中，从而危及它最本真的东西，即真正的道说。3）语言不只是人拥有的许多工具中的一种工具；相反，惟语言才提供出一种置身于存在者之敞开状态中间的可能性<sup>②</sup>。惟有语言处，才有世界——作为一个如此沉迷于（用语言）思考的哲学家，海德格尔是带着一种深深的忧虑与留恋写下这些文字的，因为他灵敏的思想嗅觉已经隐隐接收到来自时代深处涌动的暗潮的气息。就在两年后（1938年）的《世界图像的时代》一文中，海德格尔终于宣读了另一种不同的世界形态即将到来的伟大的预言：根本上世界变成图像，这样一事情标志着现代之本质！表象代替言说成为存在者敞开自身进入世界并获得意义的途径，“从本质上看来，世界图像并非意指一幅关于世界的图像，而是指世界被把握为图像了。这时，存在者整体便以下述方式被看待，即仅就存在者被具有表象和制造作用的人摆置而言，存在者才是存在着的。……存在者的存在是在存在者之被表象状态（Vorgestelltheit）中被寻求和发现的。”<sup>③</sup>

数十年后，海德格尔的声音爆发出巨大的回响。一种以图像为主导的“视觉文化”成为了时代的宠儿。“目前占统治地位的是视觉观念。声音和景象，尤其是后者，组织了美学，统率了观众。在一个大众社会里，这几乎是不可避免的。”<sup>④</sup>产生这种现象的原因，贝尔认为有两个：1）城市世界的生活方式，为人们看见和想看见（不是读到和听到）事物提供了大量机会。2）艺术中的视觉成份满足了渴望行动（与观照相反）、追求新奇、贪图轰动的当代心理。“视觉文化”的思想根源则可以上溯到十九世纪中叶开始经历的那种地理和社会的流动以及应运而生的一种打破空间、消蚀距离的新的美学形态。其实，后现代语境中“视觉文化”的突起还有一个重要原因，它是作为近代“语言学转向”（linguistic turn）的反动出现的<sup>⑤</sup>，其最原初的目的是摧毁隐藏在语言不确定性背后的权力体系。语言隐含着

①海德格尔. 荷尔德林诗的阐释. 北京: 商务印书馆, 2000, 38页。

②同①, 39-40页。

③海德格尔. 世界图像的时代. 林中路. 上海: 上海译文出版社, 1997, 86页。

④丹尼尔·贝尔. 资本主义文化矛盾. 北京: 三联书店, 1989, 154页。

⑤这种重图像超过语言的现象被学者称为“图画转向”（pictorial turn），见阿莱斯·艾尔雅维茨. 图像时代. 长春: 吉林人民出版社, 2003

权力，这在海德格尔对语言的“危险性”的描述中可见一斑，而在福柯、德里达等后现代思想家的著述中则完全暴露出来。“词”与“物”的游离使语言的理解必须诉诸想象和记忆的重构，这为语言和实存世界之间留下了一个隐藏了权力密码的空间。语言（文字）建构起法律、道德、审美意识形态以及种种与普罗大众划开界线的精英文化，在以颠覆与削平为基本特征的后现代逻辑面前，语言成为障碍，而图像却凭借同语言的异质性特征迎合了这一潮流。图像同语言的异质性表现在图像天然的直接性和存在性上，对视觉的偏爱由此而来。“古希腊哲学时代以来，视觉在各种感觉中一直享有最高的殊荣……视觉，除了为显示智力活动的高层结构提供比拟外，往往被当作各种感知的典范，并因此而作为其他感觉的论衡标准。”<sup>①</sup>利奥塔认为，图像是欲望的最直接的表现途径，而语言规则的构造使表达于话语中的欲望受到了限制，所以欲望之图像比话语来得具体、非理性化且不守成规。斯科特·拉什（Lash, S）继利奥塔对话语和形象作出了进一步区分：影像不同于语言，它基于人们的感觉记忆，运用的是人们无意识中的东西。影像也不象语言那样通过某种系统性的规则建构起某种结构，而是通过“偶像化”来固定地指代某些意义，影像更符合后现代消费文化的特点。<sup>②</sup>

然而，从某种意义来说，图像与语言之间的联系远远超过他们的差别——我们的（汉）文字即起源于图像。在格式塔心理学家看来，视知觉“就是以那些具有相对说来较为简约形状的模态或式样（我称之为视觉概念或视觉范畴），与刺激物达到一致（或用之取代它）。”<sup>③</sup>因此，视知觉并不是对刺激物的被动复制，而是一种积极的理性活动。视觉感官总是有选择地使用自己。使用图像（视知觉）与使用语言一样是感性与思维的统一，“在知觉活动中包含的思维成分和思维活动中包括的感性成分之间是互补的。正因为此，才使人类的认识活动成为一个统一或一致的过程——这是一个从最基本的感性信息的‘捕捉’到获得最普遍的理性概念的连续统一的过程。”<sup>④</sup>这就是说，人类眼中的“图”与实存世界的“物”之间的关系从一开始即非透明；当图像作为符码进入编码系统时（这些编码系统不可避免地为人类的语言逻辑操纵，最典型的例子莫过于电影中的“蒙太奇理论”），一系列的“图”与一系列的“物”之间的关系变得更加错综复杂，不同的编码方式甚至取代了图像自身的意义，出现在语言中的权力空间又在图像

①阿莱斯·艾尔雅维茨. 图像时代. 长春: 吉林人民出版社, 2003, 21 页。

②费瑟斯通. 消费文化和后现代主义. 南京: 译林出版社, 2000, 101 页。

③阿恩海姆. 视觉思维——审美知觉心理学. 成都: 四川人民出版社, 1998, 36 页。

④同③, 202 页。



中出现了。随着计算机科技的发展，虚拟合成的图像与真实的事物毫无二致地出现在人们眼前，人们开始对图像的忠贞表现出怀疑。图像变得多义，有目的性，因为缺乏信任而苍白无力，甚至变得与语言一样抽象、理性、墨守成规——被“视觉文化”推崇的图像原初性的生命力消失了。

另一方面，消费社会中的影像本身被纳入了社会的阶层化运动。通过对社会消费行为的研究可以发现：消费社会中，人们消费的并非消费品的使用价值，而是它的符号价值。汽车、香水甚至发型都已成为一种社会地位的象征：用不上汽车却人人拥有汽车的森林小城就是个典型的例子——“我们看到在这里发挥作用的，是那种纯粹的名望区分”。<sup>①</sup>有学者认为认为，出现这种“符号商品化”与“商品符号化”的真正原因其实是隐藏起来的知识分子（文化资本拥有者）与资本家（经济资本拥有者）的一种共谋<sup>②</sup>——表面上，知识分子通过否定交换率（宣称文化商品不可兑换成金钱）否定了“符号商品化”，但他们这样做的目的却是维护其符号产品的特权，进而确立起合法品位的垄断地位：什么是有（无）品味？什么是审美凝视（庸俗观赏）？在审美距离与直接感观享受之间有何区分？存在哪些等级？……这样，他们在阶级之间及阶级成员之间便创建了一种新的“区隔”——正是在维持既存的实质性阶级联系上，知识分子与资产阶级走到了一起。当影像成为消费品可以复制、生产、销售的时候，它便成为了一种具有独特象征意义的符号商品，不可避免地进入布迪厄讲的制造“区隔”的地位——作为政治意识形态传声筒的电视以及所谓“艺术电影”的出现便是其明证。

不可否认，“视觉文化”确实带来了一种不同于“语言文化”的全新的审美体验。它强调直接、快捷的接受方式，扭曲了人们日常的知觉经验，把所有产生巨大视觉冲击力的东西作为审美的。但这种审美方式的背后却包藏着人们深深的忧虑：1) 生活令人厌倦。依靠种种技巧创造出来的视觉效果，缺乏传统（文字）艺术深沉的思想内涵。没有思想的艺术带给人们的只有迷乱的幻觉和幻觉过后绝望的空虚：“一个人被包围起来，扔来扔去，获得一种心理的‘高潮’，或疯狂边缘的快感；然而在感官的旋风周旋过后却是枯燥的日常生活老套。”<sup>③</sup>幻觉与现实之间的强烈反差，使人们对生活产生厌倦。2) 想象力丧失。“视觉文化”一味强调直接、冲击和轰动，取

①波德里亚. 消费社会. 南京: 南京大学出版社, 2001, 86-87 页。

②费瑟斯通. 消费文化和后现代主义. 南京: 译林出版社, 2000, 128-131 页。

③丹尼尔·贝尔. 资本主义的文化矛盾. 北京: 三联书店, 1989, 167 页。

消了欣赏者与对象之间的审美距离，观众被裹挟在图像之中，从而丧失了想象力和再创造的权利，图像艺术失去了传统艺术隽永的韵味。

## 2、“游戏文化”兴起

图像同语言纠缠的结果，是一个新兴的文化现象的诞生：它拥有了语言的灵魂和图像的身体，并将发展壮大到容纳人类的一切感觉器官。我们姑且称之为“游戏文化”，现今生活中的电子游戏只是它的一种当代形态，更准确地说还是一种初级形态。

语言的本质是游戏性的。语言学研究表明：儿童游戏的过程，即是学习语言的过程；“语言游戏”乃是原始语言的特色。荷兰学者赫伊津哈曾对语言的游戏性本质有过深入阐发：“在言谈和语言的制作中，精神一直在事物和心灵之间不断地‘引发’，或说，以其令人叹服的主动能力在游戏。”<sup>①</sup>在每一个抽象的词背后其实都包含着大量富有创造力的隐喻，而这些隐喻正是人们利用语言进行的游戏。后现代哲学家利奥塔则将语言看成一种“质询探索”的游戏，这种游戏的游戏规则甚至决定了后现代的社会结构：“语言通常能够迅速为‘提问者’定位被问到聆听者，被提问的‘指涉物’之身份，也随之被迅速定位；这样一来，语言游戏规则本身就是社会规范了。”<sup>②</sup>当代社会的语言自身也在发生着巨大变化，一是人类语言日益被机器接管。以计算机为代表的语言机器不但成了人类的交流工具，而且成为人类最主要的生活及生产工具，人类要依靠这些机器进行交流与生产，就必须精通机器语言，并努力将人类语言转化为机器语言，学会以机器语言进行思考。人们自认为是语言机器的主人，但事情的真相也许恰恰相反，语言机器把语言统管起来，因而也就控制了人类。二是机器接管语言带来语言传播的复杂化。电子媒介颠覆了语言的表征力，却强化了语言的游戏性。“语言本是现实的直译，而它如今所例示的则是镜映成像(mirror reflections)的一场游戏，一个深渊，主客体在其中彼此进行着不确定的交换。其中的符码、语言和交流的意义暧昧不清，而现实与虚构、内与外、真与伪则在这种暧昧意义的波光中摇摆不定”<sup>③</sup>在电子媒介发达的今天，面对面交流的语境消失了，语言的“能指”与“所指”之间完全断裂，语言的表征力比任何时候更受到置疑，而它的游戏性却得到了空前地强化。语言的游戏性

①赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美院出版社, 1996, 5页。

②利奥塔. 后现代状况. 长沙: 湖南美术出版社, 1996, 67页。

③马克·波斯特. 信息方式. 北京: 商务印书馆, 2000, 18-19页。

消了欣赏者与对象之间的审美距离，观众被裹挟在图像之中，从而丧失了想象力和再创造的权利，图像艺术失去了传统艺术隽永的韵味。

## 2、“游戏文化”兴起

图像同语言纠缠的结果，是一个新兴的文化现象的诞生：它拥有了语言的灵魂和图像的身体，并将发展壮大到容纳人类的一切感觉器官。我们姑且称之为“游戏文化”，现今生活中的电子游戏只是它的一种当代形态，更准确地说还是一种初级形态。

语言的本质是游戏性的。语言学研究表明：儿童游戏的过程，即是学习语言的过程；“语言游戏”乃是原始语言的特色。荷兰学者赫伊津哈曾对语言的游戏性本质有过深入阐发：“在言谈和语言的制作中，精神一直在事物和心灵之间不断地‘引发’，或说，以其令人叹服的主动能力在游戏。”<sup>①</sup>在每一个抽象的词背后其实都包含着大量富有创造力的隐喻，而这些隐喻正是人们利用语言进行的游戏。后现代哲学家利奥塔则将语言看成一种“质询探索”的游戏，这种游戏的游戏规则甚至决定了后现代的社会结构：“语言通常能够迅速为‘提问者’定位被问到聆听者，被提问的‘指涉物’之身份，也随之被迅速定位；这样一来，语言游戏规则本身就是社会规范了。”<sup>②</sup>当代社会的语言自身也在发生着巨大变化，一是人类语言日益被机器接管。以计算机为代表的语言机器不但成了人类的交流工具，而且成为人类最主要的生活及生产工具，人类要依靠这些机器进行交流与生产，就必须精通机器语言，并努力将人类语言转化为机器语言，学会以机器语言进行思考。人们自认为是语言机器的主人，但事情的真相也许恰恰相反，语言机器把语言统管起来，因而也就控制了人类。二是机器接管语言带来语言传播的复杂化。电子媒介颠覆了语言的表征力，却强化了语言的游戏性。“语言本是现实的直译，而它如今所例示的则是镜映成像(mirror reflections)的一场游戏，一个深渊，主客体在其中彼此进行着不确定的交换。其中的符码、语言和交流的意义暧昧不清，而现实与虚构、内与外、真与伪则在这种暧昧意义的波光中摇摆不定”<sup>③</sup>在电子媒介发达的今天，面对面交流的语境消失了，语言的“能指”与“所指”之间完全断裂，语言的表征力比任何时候更受到置疑，而它的游戏性却得到了空前地强化。语言的游戏性

①赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美院出版社, 1996, 5页。

②利奥塔. 后现代状况. 长沙: 湖南美术出版社, 1996, 67页。

③马克·波斯特. 信息方式. 北京: 商务印书馆, 2000, 18-19页。

(非理性)本质,使图像与语言走到了一起,为“游戏文化”播下了种子。

“游戏文化”体现的是一种“视觉文化”与“语言文化”的融合。这种融合并非简单的图像与语言的共存,而是一种新的文化形式的诞生。“游戏文化”首先表现为对现有知觉模式的超越:“虚拟世界的造就者也许会变出从未听到过的景、声、形的混合物。在语言的语法和句法之外有意构造的信号,不服从言语和视觉信息的传统逻辑”<sup>①</sup>。下面的谜语(游戏)很好地反映了“游戏文化”的这一特点:“看看没车,摸摸有车;摸摸有车,还是没车。”(打一物)谜底为“煤车”——整个谜语只是利用“煤”/“没”同音制造的一个骗局。这个谜语很有意思,它在人类的三种主要感官视觉、触觉、听觉之间纠缠,打乱了人们的日常生活经验。从“百闻不如一见”到“百见不如一摸”,人们对知觉的信任程度是触觉>视觉>听觉,而谜语故意制造出触觉与视觉的悖反,在这里,听觉的重要性反而超越了视觉与触觉成为解谜的关键。在由想象力建构的电子游戏世界中,打破传统知觉模式的例子更是不胜枚举,长生久视、千里传音只是稀松平常的小事,纵横宇内、俯察六合不过在须臾之间,千里眼、顺风耳与飞毛腿已成了游戏世界的常客;通过先进的力回馈装置以及逼真的环境音效,在赛车游戏中你甚至可以体验到极速转弯时轮胎打滑与撞车时剧烈颠簸带来的惊心动魄的感觉,人们为一种超越语言之外的视、听、触等知觉信号的混合物而兴奋发狂。

“游戏文化”中想象力的勃勃生机形成了它与“视觉文化”最大的不同。萨特说,“如果我渴望看到朋友的话,我便使他表现为一种非现实。这是使我的渴望得到满足的一种游戏方法。但是我之所以做这样的游戏,却只因为我的朋友实际上在那里并非存在于现实之中,我向那渴望提供的是虚无;……作为意象的对象是一种确切的需要;它体现为一种空虚。”<sup>②</sup>由此可以看出萨特关于想象的观点:1、想象的意识活动只是一种假定活动(position),作为意象的对象虽然假定是现存的,但却还是非现实的;2、想象是满足一种确切的需要的主观游戏。萨特的观点表明,想象与游戏有着一种天然的亲近,或者说想象本来就是游戏的一种固有属性。心理学研究证明了这一观点:在人类智慧的原初阶段(“象征性游戏”阶段),游戏与想象便成为了不可分割的连体兄弟。游戏中的想象与代表人类文明的其他艺术活动中的想象有着完全一致的精神内核:“若把想像力分为创造之

①马克·波斯特.信息方式.北京:商务印书馆,2000,119页。

②萨特.想象心理学.北京:光明日报出版社,1988,194-195页。

力，人格化之力，及产生纯感觉的形相之力的三者，则在游戏活动中，实具备有前二者的想像力，有时甚至也具备有第三种想像力。欲将一般的游戏与艺术精神划一境界线，恐怕只有在要求表现自由的自觉上，才有高度与深度之不同；但其摆脱实用与求知的束缚以得到自由，因而得到快感时，则二者可说正是发自同一的精神状态。”<sup>①</sup>在电子游戏提供的虚拟世界中，人类的想象力更是得到了空前的膨胀，它冲决了所有现实的堤坝，游走在规范的、物质的禁区与死角，一切不敢或不能想象之事物开始在人类的大脑中萌芽生长。“这些想象之物激发游戏与发现，构成了想象的一个新层次。虚拟现实将人置于另类世界‘之内’，从而把文字的想象性和电影或录像的想象性向前推进一步。”<sup>②</sup>

“游戏文化”泯灭了种种界限与等级，作为一种新型社会力量出现在人们面前。游戏者既不拥有经济资本也没有知识资本，他们渗透至每个阶层，计算机连线的这头是百万富翁，另一头有可能就是刚刚走下生产线的工人。在规则面前所有人都是平等的，因为规则是专断的。游戏有自己的规则，并不为社会规范左右。某些不良内容的电子游戏造成控制欲的增长与暴力情绪的扩张确实会带来各种社会问题，但我们必须了解：“只要你愿意，你能承担几乎所有的抽象物：正义、美、真、善、心灵、上帝。你能承担严肃性，但游戏不能。”<sup>③</sup>游戏只是被人类欲望俘获的一只替罪羔羊，它是不能也不应该承担任何道德（法律）责任的，真正需要承担责任的只能是游戏制造者和社会监督者——人。多媒体教学的普及，商业性网吧遍地开花，使得从未接触电脑或电子游戏的青少年几成珍稀物种，而这些伴着游戏成长的下一代正是未来社会的中坚。因此，建立完善的监督机制，对电子游戏生产加以控制与引导势在必行，游戏分级制度无疑是向这个方向进行的有益的探索。对电子游戏文化进行深入研究，生产开发具有中国文化特色的内容健康向上的游戏占领文化阵地比起一棍子打死的粗暴立场显然要高明得多——几千年前滔天洪水要将世界吞没的时候，老祖宗就已经教会了我们这个道理。

人是基于非理性基础上的理性存在——“真理不是最高的价值标准，更不是最高的权力。要假象、幻想、迷惑、生成、变换（要客观化了的迷

①徐复观. 中国艺术精神. 上海: 华东师范大学出版社, 2001, 38 页。

②马克·波斯特. 第二媒介时代. 南京: 南京大学出版社, 2000, 42 页。

③赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 4 页。

惑)的意志要比这里的要真理、现实、表面的意志更深刻、原始、‘形而上学’——后者仅仅是要幻想意志的一种形式。”<sup>①</sup>“游戏文化”与“视觉文化”最深刻的区别正在于，“视觉文化”所强调的欲望只是人类非理性的工具而不是非理性自身，对欲望的过度追求，是将过程目的化了。真正的非理性来自人类的“心灵”——“在了解游戏中你了解心灵，……只有当‘心灵’的巨流冲破宇宙的绝对专制主义时，游戏才变得可能，变得可以考虑和理解。游戏的存在一直加固着人类状况的超逻辑本质。……我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的。”<sup>②</sup>“游戏文化”体现的是一种超越一切既有存在的美学理想。

### 第三节 电子游戏中的时空

#### 1、时间

《确定性的终结》一书中，著名科学家、诺贝尔奖获得者普利高津(Ilya Prigogine)认为：在牛顿力学中，时间作为一个描述运动的参数，是反演对称的，一旦知道了初始条件，我们就可以推演出所有的后续状态，也可以推演出先前的状态，这在某种程度上意味着未来和过去没有实质性的区别。现代科学的发展却告诉了人们一个相反的事实——复杂系统从存在到生成、从混沌之中涌现有序，是一个充满着不确定性的向前发展的过程（耗散结构理论）——时间是不可逆的！正是时间的不可逆性形成了自然的统一性（万物皆有同一个未来）和多样性（不确定性发展的结果）。牛顿力学中可以随意颠倒的静止存在的时间与人们的生活经验存在着明显的矛盾，而耗散结构理论所反映的动态生成的不可逆的时间似乎更接近人们的生活经验<sup>③</sup>。

然而电子游戏中的时间却使这种时间不可逆的观点受到了挑战。游戏中存在着两种不同意义上的时间：游戏时间与事件时间，前者指游戏者花在游戏上的时间，后者则用来描述发生在虚拟游戏世界里的事件中的时间。在不同类型的游戏中，这两种时间的关系不同：大部分动作类游戏，游戏者的操作会在游戏中即刻产生影响，这种游戏里两种时间呈现为一种对等平行结构。模拟类游戏中，游戏者只要短短几分甚至几秒钟的时间就可以

<sup>①</sup>尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 444 页。

<sup>②</sup>赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 4 页。

<sup>③</sup>伊利亚·普利高津. 确定性的终结. 上海: 上海科技教育出版社, 1998

惑)的意志要比这里的要真理、现实、表面的意志更深刻、原始、‘形而上学’——后者仅仅是要幻想意志的一种形式。”<sup>①</sup>“游戏文化”与“视觉文化”最深刻的区别正在于，“视觉文化”所强调的欲望只是人类非理性的工具而不是非理性自身，对欲望的过度追求，是将过程目的化了。真正的非理性来自人类的“心灵”——“在了解游戏中你了解心灵，……只有当‘心灵’的巨流冲破宇宙的绝对专制主义时，游戏才变得可能，变得可以考虑和理解。游戏的存在一直加固着人类状况的超逻辑本质。……我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的。”<sup>②</sup>“游戏文化”体现的是一种超越一切既有存在的美学理想。

### 第三节 电子游戏中的时空

#### 1、时间

《确定性的终结》一书中，著名科学家、诺贝尔奖获得者普利高津(Ilya Prigogine)认为：在牛顿力学中，时间作为一个描述运动的参数，是反演对称的，一旦知道了初始条件，我们就可以推演出所有的后续状态，也可以推演出先前的状态，这在某种程度上意味着未来和过去没有实质性的区别。现代科学的发展却告诉了人们一个相反的事实——复杂系统从存在到生成、从混沌之中涌现有序，是一个充满着不确定性的向前发展的过程（耗散结构理论）——时间是不可逆的！正是时间的不可逆性形成了自然的统一性（万物皆有同一个未来）和多样性（不确定性发展的结果）。牛顿力学中可以随意颠倒的静止存在的时间与人们的生活经验存在着明显的矛盾，而耗散结构理论所反映的动态生成的不可逆的时间似乎更接近人们的生活经验<sup>③</sup>。

然而电子游戏中的时间却使这种时间不可逆的观点受到了挑战。游戏中存在着两种不同意义上的时间：游戏时间与事件时间，前者指游戏者花在游戏上的时间，后者则用来描述发生在虚拟游戏世界里的事件中的时间。在不同类型的游戏中，这两种时间的关系不同：大部分动作类游戏，游戏者的操作会在游戏中即刻产生影响，这种游戏里两种时间呈现为一种对等平行结构。模拟类游戏中，游戏者只要短短几分甚至几秒钟的时间就可以

<sup>①</sup>尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 444 页。

<sup>②</sup>赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 4 页。

<sup>③</sup>伊利亚·普利高津. 确定性的终结. 上海: 上海科技教育出版社, 1998

惑)的意志要比这里的要真理、现实、表面的意志更深刻、原始、‘形而上学’——后者仅仅是要幻想意志的一种形式。”<sup>①</sup>“游戏文化”与“视觉文化”最深刻的区别正在于，“视觉文化”所强调的欲望只是人类非理性的工具而不是非理性自身，对欲望的过度追求，是将过程目的化了。真正的非理性来自人类的“心灵”——“在了解游戏中你了解心灵，……只有当‘心灵’的巨流冲破宇宙的绝对专制主义时，游戏才变得可能，变得可以考虑和理解。游戏的存在一直加固着人类状况的超逻辑本质。……我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的。”<sup>②</sup>“游戏文化”体现的是一种超越一切既有存在的美学理想。

### 第三节 电子游戏中的时空

#### 1、时间

《确定性的终结》一书中，著名科学家、诺贝尔奖获得者普利高津(Ilya Prigogine)认为：在牛顿力学中，时间作为一个描述运动的参数，是反演对称的，一旦知道了初始条件，我们就可以推演出所有的后续状态，也可以推演出先前的状态，这在某种程度上意味着未来和过去没有实质性的区别。现代科学的发展却告诉了人们一个相反的事实——复杂系统从存在到生成、从混沌之中涌现有序，是一个充满着不确定性的向前发展的过程（耗散结构理论）——时间是不可逆的！正是时间的不可逆性形成了自然的统一性（万物皆有同一个未来）和多样性（不确定性发展的结果）。牛顿力学中可以随意颠倒的静止存在的时间与人们的生活经验存在着明显的矛盾，而耗散结构理论所反映的动态生成的不可逆的时间似乎更接近人们的生活经验<sup>③</sup>。

然而电子游戏中的时间却使这种时间不可逆的观点受到了挑战。游戏中存在着两种不同意义上的时间：游戏时间与事件时间，前者指游戏者花在游戏上的时间，后者则用来描述发生在虚拟游戏世界里的事件中的时间。在不同类型的游戏中，这两种时间的关系不同：大部分动作类游戏，游戏者的操作会在游戏中即刻产生影响，这种游戏里两种时间呈现为一种对等平行结构。模拟类游戏中，游戏者只要短短几分甚至几秒钟的时间就可以

<sup>①</sup>尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 444 页。

<sup>②</sup>赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 4 页。

<sup>③</sup>伊利亚·普利高津. 确定性的终结. 上海: 上海科技教育出版社, 1998



完成现实世界中几个月甚至几年时间才能完成的事件，例如修建房屋、生育小孩等。在这种游戏里两种时间呈现为一种缩放平行结构；游戏时间与事件时间从某种意义上将游戏者分成了相互分离但又紧紧相连的两部分——你既是你自己，同时你还是虚拟的游戏世界中的一个角色。游戏时间是不可逆、可计量的，即普利高津所谓的时间；而事件时间却是可逆的，无法精确计量的。事件时间的可逆性表现在游戏者可以随时读取存盘记录中的内容。通过读取较早的存盘记录，他可以让死者复生，让失败者重来，让同一事件无数次发生——幻想中的“月光宝盒”<sup>①</sup>在电子游戏中出现——存储介质将时间凝固成一个个点，而游戏者模仿着自由的精灵，在这些点之间穿梭飞翔。

有人会说，普利高津的物理时间与虚拟世界中的时间根本就是两回事，前者是真实的，而后者是虚拟的；前者存在于自然世界之中，后者却仅仅存在于人的想象中。这样的说法自有它的道理，但是，自然界的时间又是什么样子？认为有一种存在于万物之间或超越万物之上的时间难道就不是人类的想象？是不是一切正如爱因斯坦所说：时间只是一种错觉，根本无所谓过去、现在、未来？我们又被带到纠缠了人类数千年的问题面前：什么是时间？作为物理学家的普利高津对此语焉不详，于是我们转向了另一位苦苦思索过这一问题并试图做出回答的人——海德格尔。

与作为科学家的普利高津不同，海德格尔是从生存论意义上来审视时间问题的，他提出时间与时间性的区别，并试图给它们定义。海德格尔认为：时间性是“我们称为此在的这种存在者的存在之意义”，而时间则是“存在之领会的视野”。<sup>②</sup>

海德格尔对时间性的讨论从“将来”、“曾在”以及“当前”三个维度展开。海德格尔对“将来”的规定是：“‘将来’在这里不是指一种尚未变成‘现实’的，而到某时才将是‘现实的’现在，而是指此在借以在最本己的能在中来到自身的那个‘来’。”<sup>③</sup>对“曾在”的规定是：只有当此在如“我是所曾在”那样存在，此在才能以回来的方式从将来来到自己本身。只有当此在是将来的，它才能本真地是曾在。曾在以某种方式源自将来。对“当前”的规定是：只有在此在有所行动地让周围世界在场的东西来照面的过程中，存在者的某种当前才是可能的。通过这些规定，时间性就成

<sup>①</sup>香港演员周星驰主演的影片《大话西游》中的具有神奇力量的盒子，具有穿越时空返回过去的力量。

<sup>②</sup>海德格尔. 存在与时间. 2版. 北京: 三联书店, 1999, 20-21页。

<sup>③</sup>同<sup>②</sup>, 371页。

了作为曾在着的有所当前化的将来而统一起来的现象，它显示出“向自身”、“回到”、“让照面”的现象性质。“曾在被拒绝作为当前，将来在到来之际有所扣留不发：原始时间状态虽然借空场敞开了，却并不消失在空场中”<sup>①</sup>——时间性这种自在自为的“出离自身”本身的特质，被海德格尔称为“绽出”。我们再来看看海德格尔对时间的解释：因为时间性以绽出视野组建着此的明敞，所以它源始地在此之中总已经是可解释的并从而是熟知的。“我们把解释着自己的当前化亦即那作为“现在”而谈及的被解释的东西称为‘时间’。”<sup>②</sup>为什么人们能够“获得”和“丧失”时间？这是因为此在将在自身的展开过程中呈现的时间性时间化（定期）了，这种定期包含的期备活动同时令时间获得了延绵。定期所借的世内存在者对人人都是一样的，从而这种活动所确定的时间就是一种公共时间。

透过层层语言迷雾，我们可以看到，海德格尔的时间是一个生成性的，随着对存在的领会而逐步展开的概念。他为“时间性”设立了一个终点，即他称之为“最本己的别具一格的能在”，我们的理解就是死亡。死亡作为每一个体的终极权力，任何他人无法剥夺，人正在死亡中走向“最本己的别具一格的能在”——肉体的必死性才使时间呈现出意义。电子游戏中，海德格尔的观点同样受到了挑战：当死亡的终点被取消，时间是否会失去了方向？

电子游戏取消死亡的方式有两种：一、将“作为人类普遍困境的死亡”平常化。<sup>③</sup>电子游戏无疑是“‘作为人类普遍困境的死亡’平常化”的最好例证，在充斥着杀戮与拯救的虚拟世界中，死亡蜕变成一种微不足道的事件，不再获得戏剧性、仪式化的效果。在设计者精心打造的游戏架构中，制造死亡的行为逃避了一切情感与道德的重负，成了游戏者的唯一工作。鲜血带来的快感与遗骸上的珍宝成了死亡的奖赏，精美绝伦的过关动画取代了大小BOSS<sup>④</sup>的葬礼，死亡在这里“变成了没有尽头的街景”——“它的恐惧通过其无所不在而被‘驱逐出境’，通过太多的可见性而变得心不在焉，通过无所不在而变得无足轻重，通过震耳欲聋的噪音而变得哑然无声……”<sup>⑤</sup>二、通过“复活”获得不朽。不朽源于对死亡意识的超越，即以人类的智慧和精神力量来取消死亡。传统的“不朽”的策略是：投身集体，通过集

①陈嘉映. 海德格尔哲学概论. 北京: 三联书店, 1995, 131 页。

②海德格尔. 存在与时间. 2 版. 北京: 三联书店, 1999, 461 页。

③参见齐格蒙特·鲍曼. 后现代性及其缺憾. 上海: 学林出版社, 2002, 195 页。

④对游戏程式中把守关卡的“无游戏者控制角色”(NPC, none player character) 的俗称。

⑤齐格蒙特·鲍曼. 后现代性及其缺憾. 上海: 学林出版社, 2002, 195 页。

体的长存获得个体的永生；或者，建立个体的功绩，“不朽”于人类的记忆之中；但前者建立在牺牲个体性的基础上，后者只属于少数拥有特权的个体。电子游戏使人们“不朽”的梦想充分实现：人们用电子替身取代了自己的生物身体，在被毁灭之后可以通过读取记录使替身“复活”，轻易地实现了不朽。这种“不朽”不再需要牺牲个体性，也不再属于少数拥有特权的个体，不朽成为一种大众化的权力。

无视死亡的电子替身没有了海德格尔的“将来”，因此也就没有了“曾在”，只有“当下”——电子游戏中，历史消失了，时间从事件的坐标系中滑移开来，断裂为一连串不相关的、纯粹的時刻的组合，各种知觉器官带来的信息却源源不断地涌进来——时间碎裂了，空间却被填满了，这也许是电子游戏最具后现代特色的一面。

## 2、空间

与时间紧紧相关的是游戏中的空间。关于游戏中的虚拟空间存在着不同的看法：一种观点认为：虚拟空间不能与真实的三维的空间并存，它由信息组成，仅仅是依附于人类对真实空间的生理体验之上的一种“幻觉”。另一种观点则认为：空间是由“空间实践”生产出来的一种结构，电子游戏中的空间与真实空间并无本质上的差别。我们认为：电子游戏中的空间虚拟是一种带有还原性的操作，它通过“空间实践”完成了空间再现的过程，但这种再现的结果并非物理空间，而仅仅是象征性的并受游戏自身的规则约束的虚拟空间，它与物理空间有着本质上的区别。造成这种区别的原因在于游戏者的“空间实践”活动是一种解构性的揭示过程而不是物理空间中的构成性的创造过程。

海德格尔认为空间的生成借助于此在的两个活动：“去远”和“定向”。“去远”通过寻视操劳把上手事物与现成事物带近前来；“定向”则使人在接近之前就已经寄寓于要到达的空间之中；“去远”与“定向”的行为表明：空间是生产出来的，而不仅仅是被揭示出来的，海德格尔形象地将这一过程称为“给予空间”或者“设置空间”。<sup>①</sup>在电子游戏的设计阶段，设计者以一种类似于“设置空间”的方法，给游戏者划定了行动范围；而在游戏过程中，游戏者所面对的空间却是以一种模拟地图的方式展现出来的，游戏者只能对这张模拟地图上存在的区域进行探索，而不能在模拟地图之外

---

<sup>①</sup>海德格尔. 存在与时间. 2版. 北京: 三联书店, 1999, 122-131页。

开疆辟土。(游戏中经常出现的一种模式是设计者将所有需要游戏者探索的地点集中在一张地图上,但在游戏初期地图上的大部分地点是隐藏起来的,随着任务的完成,隐藏部分向游戏者逐步展开)。与真实的地图不同的是,这张模拟地图一经绘制完毕就再不变化。在内部它具有扩展再生的能力——未敞开的空间即隐藏在已经探索过的敞开的空间中,游戏者在这些敞开的空间里搜集线索从而找到打开隐蔽空间的钥匙。但在外部它却是封闭的,当所有隐藏部分都被揭示出来之后,游戏世界中的虚拟空间就固定下来了。

电子游戏中的虚拟空间虽然不像真实物理空间那样可以不断创造出来的,但却具有着真实空间无法比拟的优越性,这使得电子游戏中的虚拟空间产生出一种独特的审美风貌。日益精细的平面绘图技术与越来越强大的三维图像处理功能紧紧结合在一起,再现出气势恢宏的场景与纤毫毕现的细节。游戏展示给游戏者在日常生活中不可能达到的角度与视野,各种地形、建筑和场景随着游戏者的移动而不停变换外观。游戏者可以在瞬息之间通过物理身体无法逾越的障碍,他可以在空中飞翔、在水中遨游、从无底深渊上一跃而过,虚拟空间不再意味距离,而是成为游戏者自由舞蹈的舞台。“借由改变空间,借由离开感觉习惯的空间以后,人们开始与极具创意精神的空间进行交流。我们并没有改变场所,只是改变了本质。”<sup>①</sup>

对新的生活空间的向往一直是人们的理想,中国古代道家的“壶天”宇宙观就是这种理想的集中反映。据《云笈七签》记载:“(施存)学大丹之道,……后遇张申为云台治官,常悬一壶,如五升器大,变化为天地,中有日月,如世间。夜宿其内,自号‘壶天’,人谓‘壶公’。”<sup>②</sup>类似记载,还见于《后汉书》及《神仙传》等。道家的“壶天”理想与作为世界本原的“道”是紧紧相连的,唯得“道”者(神、仙)才有在现实空间与理想空间穿越的自由,然而“道”的恍惚窈渺、不可闻见使“得道”成为了不可企及的幻像——晋人陶渊明的名篇《桃花源记》为此作了注解,那种鸡犬相闻、怡然自乐的桃源胜景,终因武陵人的不识归路而消失在了山重水复处。而在电子游戏中,这种理想轻而易举地得到了实现。游戏《轩辕剑4》里,当游戏者触发特定情节后,角色张良会获得一本天书,其中有一个可以自由出入的天书世界。而在天书世界里,又隐藏了游戏设计者DOMO工作组留下的一个秘密空间“DOMO”——游戏中蕴含了三重空间,每一重空间

---

①贝却拉德(Gaston Bachelard).诗韵空间.转引自马克·佩斯(Mark Pesce).游习世纪.北京:世界图书出版公司,2003,186页。

②高国藩.中国巫术史.北京:三联书店,1999,289页。

都有着与其他空间截然不同的“生活”场景与内容：神州大地烽烟四起时，天书世界风平浪静，“DOMO”中的小人更是逍遥度日，只管盘算着怎样给造访者来点新的惊喜。游戏者可以在三重空间自由穿梭，有时竟会忘记身置何处，直有恍若隔世之感。

#### 第四节 电子游戏中的审美沉浸与审美距离

##### 1、关于“沉浸”的考察

上文中，我们已经给出了莫瑞关于“沉浸”的一些观点，其实早在莫瑞之前，已有众多心理学家注意到这一现象并对其进行了深入研究。马斯洛在对健康人群进行调查时发现，这些人常常说起自己有过近乎神秘的体验：“他们沉浸在一片纯净而完善的幸福之中，摆脱了一切怀疑、恐惧、压抑、紧张和怯懦。他们的自我意识也悄然消逝。他们不再感到自己与世界之间存在任何距离而相互隔绝，相反，他们觉得自己已经与世界紧紧相连融为一体。”<sup>①</sup>这种体验，可以来自爱情，来自审美愉悦，来自创造的冲动和激情，来自舞蹈，当然也可以来自游戏。马斯洛认为，在这些活动中，随着自我意识的消失，他们高度实现了自我——“他们都声称在这类体验中感到自己窥见了终极的真理、事物的本质和生活的奥秘，仿佛遮掩知识的帷幕一下子给拉开了。”<sup>②</sup>。马斯洛将这种体验称之为“高峰体验”，从马斯洛的描述可以看出，“高峰体验”与莫瑞描述的“沉浸”非常类似。产生“高峰体验”的条件，马斯洛认为在于感知者必须与被感知的对象之间相互匹配（符合），当这两者处于和谐统一的心理状态，感知者就会更容易察觉到世界的统一性。

与“沉浸”类似的还有美国芝加哥大学心理学教授齐克森米哈伊(Mihaly Csikszentmihalyi)在1977年所提出来的“流”(Flow)的概念。齐克森米哈伊对“流”的解释是：“当人们完全投入所从事的活动时所获得的整体感”(the holistic sensation that people feel when they act with total involvement)<sup>③</sup>。当游戏者专注于电子游戏时，会产生这样一种共同的体验模式，它表现为：意识集中的范围变窄，不相干的感受和思想被过滤掉；

<sup>①</sup> 马斯洛. 谈谈高峰体验. 人的潜能与价值. 北京: 华夏出版社, 1987, 366 页.

<sup>②</sup> 同<sup>①</sup>, 367 页.

<sup>③</sup> 参见 Thomas P. Novak & Donna L. Hoffman. Measuring the Flow Experience Among Web Users. <http://elab.vanderbilt.edu/research/papers/pdf/manuscripts/Flow-MeasuringFlowExpJul1997-pdf.pdf>

自我意识丧失；对明确目标有反应和清晰的回馈；有一种操控着周围环境的感觉……这就是“流”的体验。齐克森米哈伊将电子游戏与电视节目进行了比较，他认为游戏比电视更有吸引力，“计算机游戏与电视最大的区别在于互动性。许多影像和计算机游戏的难度会随着游戏者能力的提升而精密地增长。现实生活中，一个人在或许要花上好几个月时间才能找到一个旗鼓相当的网球或象棋对手，但设计好的游戏可以立即给你提供技巧与挑战近乎完美的匹配。它们能提供一种精神上的愉悦——即‘流’——并伴随着大多数人努力追求的控制的权力的增强。”<sup>①</sup> 1992年，宾夕法尼亚州大学的特雷维诺（Trevino, Linda Klebe）和韦伯斯特（Jane Webster）将“流”的观点引入了“计算机中介传播”（CMC, Computer Mediated Communication）进行研究，他们认为：“流”是通过使用者与计算机的互动带来的有趣的、探险的体验；“流”是令人愉快与激励的反复，因此进入“流”状态的动机是使用者自我引发的，也就是说“流”会对它自身进行强化；“流”状态是一种从无到强的连续不断的变化。此后，田纳西州范德比尔特大学（Vanderbilt University）教授诺瓦克（Thomas P. Novak）和霍夫曼（Donna L. Hoffman）对各种关于“流”的观点进行了仔细梳理，他们将“流”的特点总结为：1）它表现为一系列不间断的为计算机的交互行为所推动的反应；2）它本质上是快乐的；3）伴随着自我意识的丧失；4）“流”能进行自我强化<sup>②</sup>。由上可见，齐克森米哈伊及其追随者都认为技巧与挑战是产生“流”的两个决定性因素，“流”只会发生在高技巧与高挑战之间精确匹配时，这种强调使用者与对象协调的思想与马斯洛的观点极为相似。



图2-1

①Robert Kubey & Mihaly Csikszentmihalyi. Television Addiction Is No Mere Metaphor. <http://www.wu-wien.ac.at/usr/h99c/h9951826/television.PDF>  
 ②Thomas P. Novak & Donna L. Hoffman. Measuring the Flow Experience Among Web Users.

图2-1为1988年意大利学者墨希米尼 (Fausto Massimini) 和卡里 (Massimo Carli) 提出的用来说明计算机交互活动中不同程度的技巧和挑战间的组合所导致的心理状态的图表<sup>①</sup>。

## 2、“沉浸”的美学内涵

上文中我们已经对导致“沉浸”的心理学因素进行了初步考察，下面，我们将进一步分析“沉浸”发生的美学内涵。

詹明信对后现代主体产生的“精神分裂感”进行了描述：“主体让眼前的一分一刻所笼罩，只觉得浸淫于一片笔墨难以形容的逼真感中。主体面临一种势不可挡、千真万确的具体的感观世界……人间的意符、物性的意符，都能够以超然的姿态呈现于主体的眼前”。这种“精神分裂感”是一种高度强烈的情感，是一种夹杂着令人身心麻醉的快感与疑幻疑真的激情的欣狂感。这种感觉带来的身体体验与“沉浸”看起来极为相似，但两者背后的成因却有着巨大差别。“精神分裂感”的出现源于审美距离被剥夺，这里的“距离”不仅指空间的距离——大量的意符将人们裹挟其中；更主要是指时间距离与批评距离，时间（只有现在而没有过去与未来）无法被置于应有的焦距之外，主体来不及对扑面而来的意符产生反应，更来不及将其转化为空间的实践并对其进行反思。“沉浸”与这种“精神分裂感”的差别在于：第一、“沉浸”的发生是逐步的，不是突然的。第二、“沉浸”需要主体的积极参与，“沉浸”发生的过程中，主体不是被动的、被抛置的。电子游戏中的“沉浸”是一种逐步的“创建信任”的过程，主体要通过协调心理、提升技巧来与游戏环境达到“匹配”，从而达到或接近的一种审美状态。“沉浸”的体验会导致审美距离的消失，但它与被剥夺了审美距离的“精神分裂感”是完全不同的两种体验。然而，要在现实生活中将“沉浸”与詹明信的“精神分裂感”区分开来却非易事。“沉浸”的“自我强化”的特点会导致游戏者对“沉浸”的依赖。当游戏者已经习惯于这种依赖，他将僭越“创建信任”的过程，直接要求进入“沉浸”的状态，这种完全取消距离直接进入的后果便很可能导致“精神分裂感”（成瘾）的产生。

电子游戏中的“沉浸”需要主体的积极参与，却并非主体通过一厢情愿的努力就可以实现，它还对游戏环境提出了要求。在现代电子游戏理论

---

<sup>①</sup>Thomas P. Novak & Donna L. Hoffman . Measuring the Flow Experience Among Web Users . <http://elab.vanderbilt.edu/research/papers/pdf/manuscripts/Flow-MeasuringFlowExpJul1997-pdf.pdf>.

图2-1为1988年意大利学者墨希米尼 (Fausto Massimini) 和卡里 (Massimo Carli) 提出的用来说明计算机交互活动中不同程度的技巧和挑战间的组合所导致的心理状态的图表<sup>①</sup>。

## 2、“沉浸”的美学内涵

上文中我们已经对导致“沉浸”的心理学因素进行了初步考察，下面，我们将进一步分析“沉浸”发生的美学内涵。

詹明信对后现代主体产生的“精神分裂感”进行了描述：“主体让眼前的一分一刻所笼罩，只觉得浸淫于一片笔墨难以形容的逼真感中。主体面临一种势不可挡、千真万确的具体的感观世界……人间的意符、物性的意符，都能够以超然的姿态呈现于主体的眼前”。这种“精神分裂感”是一种高度强烈的情感，是一种夹杂着令人身心麻醉的快感与疑幻疑真的激情的欣狂感。这种感觉带来的身体体验与“沉浸”看起来极为相似，但两者背后的成因却有着巨大差别。“精神分裂感”的出现源于审美距离被剥夺，这里的“距离”不仅指空间的距离——大量的意符将人们裹挟其中；更主要是指时间距离与批评距离，时间（只有现在而没有过去与未来）无法被置于应有的焦距之外，主体来不及对扑面而来的意符产生反应，更来不及将其转化为空间的实践并对其进行反思。“沉浸”与这种“精神分裂感”的差别在于：第一、“沉浸”的发生是逐步的，不是突然的。第二、“沉浸”需要主体的积极参与，“沉浸”发生的过程中，主体不是被动的、被抛置的。电子游戏中的“沉浸”是一种逐步的“创建信任”的过程，主体要通过协调心理、提升技巧来与游戏环境达到“匹配”，从而达到或接近的一种审美状态。“沉浸”的体验会导致审美距离的消失，但它与被剥夺了审美距离的“精神分裂感”是完全不同的两种体验。然而，要在现实生活中将“沉浸”与詹明信的“精神分裂感”区分开来却非易事。“沉浸”的“自我强化”的特点会导致游戏者对“沉浸”的依赖。当游戏者已经习惯于这种依赖，他将僭越“创建信任”的过程，直接要求进入“沉浸”的状态，这种完全取消距离直接进入的后果便很可能导致“精神分裂感”（成瘾）的产生。

电子游戏中的“沉浸”需要主体的积极参与，却并非主体通过一厢情愿的努力就可以实现，它还对游戏环境提出了要求。在现代电子游戏理论

---

<sup>①</sup>Thomas P. Novak & Donna L. Hoffman . Measuring the Flow Experience Among Web Users . <http://elab.vanderbilt.edu/research/papers/pdf/manuscripts/Flow-MeasuringFlowExpJul1997-pdf.pdf>.



研究中，有学者将电子游戏分为交互层和游戏内核这样两个相互渗透的层次。交互层包括游戏的操作性（如何进行输入/输出行为）及外部效果（画面、动画、音乐、音效和文字等）。游戏内核则负责决定游戏的输入/输出集及输入/输出响应策略（即决定了游戏者输入到游戏中的程序是什么以及游戏程序将怎样执行游戏者输入指令）。<sup>①</sup>一个电子游戏能否带给游戏者“沉浸”的体验，一方面正是建立在游戏的操作性与外部效果结合所带来的互动性上——即莫瑞所谓游戏者的“代入感”。现代游戏制造“代入感”的方式有：提高游戏操作性；强化外部效果；建立程式与游戏者之间的动态反应机制等。界面的日益人性化使人与机器的交流更简单，力回馈系统及动态传感器的引入将触觉带入了游戏形成更复杂更立体的身体体验；日益强大的三维技术与越来越高级的声像系统制造出真假莫辨的光影与声波的世界；完整的升级系统，根据进度变化的游戏难度，不断来临的全新挑战迫使游戏者不断地调整自己的学习——运用过程，并在其中获得乐趣。获得“沉浸”体验的另一个重要因素是游戏带给游戏者的想象空间，想象空间越大，游戏者的想象力活动越频繁，就越容易进入“沉浸”的状态。这主要通过以下方式来实现：在游戏中制造越来越多的情感活动：养成、召唤、爱恨情仇、生离死别等，努力发掘人类创造、破坏、控制的欲望，迎合游戏者心态；营造非现实的游戏氛围，将游戏者带到远离人间烟火的世外桃源或是时空隧道深处的无何有之乡；游戏情节出人意料，叙事方式百转千回，对游戏者产生强烈吸引；然而，产生“沉浸”的这两种因素却存在内在的对立。“互动”更多地要求游戏的真实感，而真实感似乎恰恰与“想象”背道而驰。如何既保持游戏与人之间的距离为“想象”留下空间，又能消除这种距离为“互动”铺平道路成为游戏设计者努力的方向。

### 3、“拟真”与“反拟真”

对待审美距离历来有两种截然不同的态度：一种主张消解审美距离，与客体进行直接融合，通过最直接的身体体验，将那些被置于常规审美对象之外的物体拉入审美视野。这种观点看到了距离消解带来的人类审美方式进而生存方式的巨大变化的可能。另一种则主张保持审美距离，因为他们预见到了距离消蚀带来的无界限、无经验甚至无时空的事实，文化根基迷失之后的人类将只能在这个世界漂泊。这两种不同的态度导致了电子游

<sup>①</sup>叶展. 游戏理论研究. 电子游戏软件. 2001年第9期。

研究中，有学者将电子游戏分为交互层和游戏内核这样两个相互渗透的层次。交互层包括游戏的操作性（如何进行输入/输出行为）及外部效果（画面、动画、音乐、音效和文字等）。游戏内核则负责决定游戏的输入/输出集及输入/输出响应策略（即决定了游戏者输入到游戏中的程序是什么以及游戏程序将怎样执行游戏者输入指令）。<sup>①</sup>一个电子游戏能否带给游戏者“沉浸”的体验，一方面正是建立在游戏的操作性与外部效果结合所带来的互动性上——即莫瑞所谓游戏者的“代入感”。现代游戏制造“代入感”的方式有：提高游戏操作性；强化外部效果；建立程式与游戏者之间的动态反应机制等。界面的日益人性化使人与机器的交流更简单，力回馈系统及动态传感器的引入将触觉带入了游戏形成更复杂更立体的身体体验；日益强大的三维技术与越来越高级的声像系统制造出真假莫辨的光影与声波的世界；完整的升级系统，根据进度变化的游戏难度，不断来临的全新挑战迫使游戏者不断地调整自己的学习——运用过程，并在其中获得乐趣。获得“沉浸”体验的另一个重要因素是游戏带给游戏者的想象空间，想象空间越大，游戏者的想象力活动越频繁，就越容易进入“沉浸”的状态。这主要通过以下方式来实现：在游戏中制造越来越多的情感活动：养成、召唤、爱恨情仇、生离死别等，努力发掘人类创造、破坏、控制的欲望，迎合游戏者心态；营造非现实的游戏氛围，将游戏者带到远离人间烟火的世外桃源或是时空隧道深处的无何有之乡；游戏情节出人意料，叙事方式百转千回，对游戏者产生强烈吸引；然而，产生“沉浸”的这两种因素却存在内在的对立。“互动”更多地要求游戏的真实感，而真实感似乎恰恰与“想象”背道而驰。如何既保持游戏与人之间的距离为“想象”留下空间，又能消除这种距离为“互动”铺平道路成为游戏设计者努力的方向。

### 3、“拟真”与“反拟真”

对待审美距离历来有两种截然不同的态度：一种主张消解审美距离，与客体进行直接融合，通过最直接的身体体验，将那些被置于常规审美对象之外的物体拉入审美视野。这种观点看到了距离消解带来的人类审美方式进而生存方式的巨大变化的可能。另一种则主张保持审美距离，因为他们预见到了距离消蚀带来的无界限、无经验甚至无时空的事实，文化根基迷失之后的人类将只能在这个世界漂泊。这两种不同的态度导致了电子游

---

<sup>①</sup>叶展. 游戏理论研究. 电子游戏软件. 2001年第9期。

戏艺术的两种不同追求方向：一边强调互动环境的真实性，通过最接近现实生活经验的身体感受将游戏者吸引到虚拟世界中来，这是一种要消灭距离的“拟真”倾向；另一边是强调想象的空间，希望游戏者能够保持适当距离对游戏进行审美观照的“反拟真”倾向。这两种倾向看起来是南辕北辙，事实上却是相辅相成，随着游戏研究的发展日益合流。

“拟真”即模拟“真实”，但何谓“真实”？博德里亚认为，“真实”就是幻觉。“事物本身并不真在。这些事物有其形而无其实，一切都在自己的表象后面退隐，因此从来不与自身一致，这就是世界上具体的幻觉。而此幻觉实际上仍是一大迷，它使我们陷入恐惧之中，而我们则以对实情表象产生的幻觉来避免自己恐惧。”<sup>①</sup>“拟真”自身也是一种幻觉，是对“具体的幻觉”的幻觉，其背后隐藏着人类不能理解幻觉的恐惧以及逃避幻觉的妄想。博氏的理论为我们开辟出新的思考方向：表面上看来，电子游戏是一种“拟真”的艺术形式，它所做的就是将幻想世界的一切事物转化为现实世界中可见可感的东西；但事实却是，在游戏中其实存在着一种向幻觉回归的“反拟真”的本质性因素。游戏不要求人们相信它，因为它是游戏，人们都知道游戏制造的世界本来就是虚幻的——与其他所有作为“真实”而出现的幻觉不同，对游戏的幻觉是作为幻觉而存在的。这种不要求信任的关系使游戏者之间以及游戏者与游戏之间必须形成一种约定（游戏规则），约定的目的是为了游戏顺利进行，其结果却是一个游戏世界、一个共同的幻觉的诞生（这一点在网络游戏中尤为明显）。游戏的“真实”恰恰就是游戏带来的想象和幻觉，游戏越“真实”即是带给游戏者的幻觉越强烈。因此在电子游戏中，“拟真”始终不是目标，而是“反拟真”的工具。那种为“真实”设定了某种标准，并通过种种手段来制造“真实”的“拟真”行为，因为低估了游戏者的智慧及忽视了游戏自身的规则而被唾弃。游戏中的“拟真”与“反拟真”的观念出现了合流，设计者开始巧妙地利用游戏的互动机制来扩充游戏者的想象空间，而游戏者丰富的想象力也使他进入与游戏的更深入的互动创造了有利条件。

电子游戏的“反拟真”本质还作为一种本能性的力量表现在游戏者身上，侵犯行为便是这种力量的直接体现。在对人类的侵犯行为进行研究的过程中，弗洛姆（Erich Fromm）发现：侵犯行为是人们用以逃避厌倦的极端手段。现代社会中导致厌倦的原因很多，在无法通过其他途径来充分补

---

<sup>①</sup>博德里亚尔.完美罪行.北京:商务印书馆,2002,7页。

偿厌倦的时候，人们就会通过侵犯行为来制造刺激，希望以此解除厌倦<sup>①</sup>。电子游戏中充斥着暴力色彩和破坏欲望的侵犯行为随处可见，它不同于正常的竞技，以伤害和毁灭为行为目的。导致这种侵犯行为的一个重要原因正是在大部分游戏者身上表现出来的不同程度的厌倦。对电子游戏产生厌倦的原因除了长期单纯（过度）的刺激之外，还有另一个重要原因，那就是游戏者很清醒地知道，充满浪漫色彩的虚拟世界中的冒险并不能解除身体的饥饿与生活的贫困，作为生物个体，要生存、要发展还是面对严肃理性的现实。厌倦的身体向人们提出了“反拟真”的要求，要将虚拟和现实分开。从美学角度看说，正是这种厌倦产生了一种保护性的力量，使游戏者在一步之隔的审美沉浸与“精神分裂”之间划开界限，在扑面而来的意符面前保持住必要的距离。但仅仅依赖一种生理或者心理层面的本能反应，真的能抗拒虚拟世界黑洞般的强大引力吗？我们要如何避免这种“反拟真”本质导致的游戏者对现实生活的绝望？我们还需要一种美学上的技巧！

### 第三章 电子游戏与审美理想

这一部分，我们将探讨电子游戏与作为审美理想的游戏之间的关系。

#### 第一节 作为美学概念的游戏

游戏概念在东西方哲学中具有不同美学内涵，但依据其关注对象以及在哲学家哲学体系中的地位的不同大致可划分为以下几种：关注“功利性”的游戏概念；作为事物发展的根本力量的游戏概念；动态的、回归的游戏概念以及具有独特审美风貌的“逍遥游”。

##### 1、 关注“功利性”的游戏

柏拉图、康德、席勒等西方古典哲学家，普遍关注游戏的“功利性”，关注游戏与各种艺术之间的关系。

古希腊的柏拉图（Plato）给游戏下了一个定义：“那种既无用又不能揭示真理但在效果上却无害的东西，可以根据它所蕴含的‘魅力’以及他所提供的快乐去判断。这种不带有明显好恶色彩的快乐就是游戏

<sup>①</sup>弗洛姆. 人类破坏性剖析. 北京：中央民族大学出版社，2000，301-311页。

偿厌倦的时候，人们就会通过侵犯行为来制造刺激，希望以此解除厌倦<sup>①</sup>。电子游戏中充斥着暴力色彩和破坏欲望的侵犯行为随处可见，它不同于正常的竞技，以伤害和毁灭为行为目的。导致这种侵犯行为的一个重要原因正是在大部分游戏者身上表现出来的不同程度的厌倦。对电子游戏产生厌倦的原因除了长期单纯（过度）的刺激之外，还有另一个重要原因，那就是游戏者很清醒地知道，充满浪漫色彩的虚拟世界中的冒险并不能解除身体的饥饿与生活的贫困，作为生物个体，要生存、要发展还是面对严肃理性的现实。厌倦的身体向人们提出了“反拟真”的要求，要将虚拟和现实分开。从美学角度看说，正是这种厌倦产生了一种保护性的力量，使游戏者在一步之隔的审美沉浸与“精神分裂”之间划开界限，在扑面而来的意符面前保持住必要的距离。但仅仅依赖一种生理或者心理层面的本能反应，真的能抗拒虚拟世界黑洞般的强大引力吗？我们要如何避免这种“反拟真”本质导致的游戏者对现实生活的绝望？我们还需要一种美学上的技巧！

### 第三章 电子游戏与审美理想

这一部分，我们将探讨电子游戏与作为审美理想的游戏之间的关系。

#### 第一节 作为美学概念的游戏

游戏概念在东西方哲学中具有不同美学内涵，但依据其关注对象以及在哲学家哲学体系中的地位的不同大致可划分为以下几种：关注“功利性”的游戏概念；作为事物发展的根本力量的游戏概念；动态的、回归的游戏概念以及具有独特审美风貌的“逍遥游”。

##### 1、 关注“功利性”的游戏

柏拉图、康德、席勒等西方古典哲学家，普遍关注游戏的“功利性”，关注游戏与各种艺术之间的关系。

古希腊的柏拉图（Plato）给游戏下了一个定义：“那种既无用又不能揭示真理但在效果上却无害的东西，可以根据它所蕴含的‘魅力’以及他所提供的快乐去判断。这种不带有明显好恶色彩的快乐就是游戏

---

<sup>①</sup>弗洛姆. 人类破坏性剖析. 北京：中央民族大学出版社，2000，301-311页。

偿厌倦的时候，人们就会通过侵犯行为来制造刺激，希望以此解除厌倦<sup>①</sup>。电子游戏中充斥着暴力色彩和破坏欲望的侵犯行为随处可见，它不同于正常的竞技，以伤害和毁灭为行为目的。导致这种侵犯行为的一个重要原因正是在大部分游戏者身上表现出来的不同程度的厌倦。对电子游戏产生厌倦的原因除了长期单纯（过度）的刺激之外，还有另一个重要原因，那就是游戏者很清醒地知道，充满浪漫色彩的虚拟世界中的冒险并不能解除身体的饥饿与生活的贫困，作为生物个体，要生存、要发展还是面对严肃理性的现实。厌倦的身体向人们提出了“反拟真”的要求，要将虚拟和现实分开。从美学角度看说，正是这种厌倦产生了一种保护性的力量，使游戏者在一步之隔的审美沉浸与“精神分裂”之间划开界限，在扑面而来的意符面前保持住必要的距离。但仅仅依赖一种生理或者心理层面的本能反应，真的能抗拒虚拟世界黑洞般的强大引力吗？我们要如何避免这种“反拟真”本质导致的游戏者对现实生活的绝望？我们还需要一种美学上的技巧！

### 第三章 电子游戏与审美理想

这一部分，我们将探讨电子游戏与作为审美理想的游戏之间的关系。

#### 第一节 作为美学概念的游戏

游戏概念在东西方哲学中具有不同美学内涵，但依据其关注对象以及在哲学家哲学体系中的地位的不同大致可划分为以下几种：关注“功利性”的游戏概念；作为事物发展的根本力量的游戏概念；动态的、回归的游戏概念以及具有独特审美风貌的“逍遥游”。

##### 1、 关注“功利性”的游戏

柏拉图、康德、席勒等西方古典哲学家，普遍关注游戏的“功利性”，关注游戏与各种艺术之间的关系。

古希腊的柏拉图（Plato）给游戏下了一个定义：“那种既无用又不能揭示真理但在效果上却无害的东西，可以根据它所蕴含的‘魅力’以及他所提供的快乐去判断。这种不带有明显好恶色彩的快乐就是游戏

<sup>①</sup>弗洛姆. 人类破坏性剖析. 北京：中央民族大学出版社，2000，301-311页。

(παίδια)。”<sup>①</sup>从这个定义可以看出，柏拉图认为游戏是无用又无害故而是无关功利的。但是在游戏中可以训练谋生的技能：想做一个好的农夫，必须做耕耘的游戏；想做一个好的建筑师，必须把游戏时间花在搭建玩具房屋上；想做一个好的战士，则必须在各种竞技游戏中培养出强健的体格与娴熟的技能。因此游戏应该作为一种教育手段出现：“培养和教育一个孩子的正确方法是利用他的游戏时间使他的心中充满了对一种职业的最大可能的喜爱，而这种职业当他长大后是一定得精通的。”<sup>②</sup>这样看来，游戏并非无用，柏拉图让自己陷入了矛盾。柏拉图在其形而上学的思想基础之上建立起以“理式”为中心的美学体系。游戏提供的是单纯的感官的快乐，不能揭示真理，因此游戏与理式世界中的最高的美有着巨大差别。但柏拉图看到了仪式（节日）、艺术与游戏之间的关系：神出于对不幸的人类的怜悯而赐予人类向神感恩的节日，以使他们暂时从尘世的烦恼中解脱出来，并且让阿波罗、缪斯和狄奥尼索斯在节日中与人类相伴。在诸神的感召之下，人类深深体会到了游戏带来的快乐，并发展出节奏与和谐的能力——音乐与舞蹈。此外，柏拉图还认可了游戏的创造性，他称艺术家的“摹仿”活动是一种全然不知实在而只知外表的游戏；游戏具有严肃性——人是为神而设的玩具，因此游戏是人的神圣的职责，只有在游戏（祭祀、歌舞）中度过一生，才会赢得神的恩宠；在柏拉图眼里，对游戏的体验、对艺术的感受与对神的领悟是融合在一起的。

康德（I. Kant）曾用游戏一词来描述比较低级的艺术形式：“快适的诸艺术是单纯以享乐为它的目的。例如人们在筵席间享受到的一切刺激，……在这种场合，正如人们所说的，随便说些醉话，不负任何责任，不停留在一固定题目的思考和倡和里，只为了当前的欢娱消遣。……此外属于这场合的还有一切游戏，这些游戏没有别的企图，只是叫人忘怀于时间的流逝。”<sup>③</sup>从这段文字可以看出，康德所谓的游戏具有如下特点：功利性（以单纯享乐为目的）；缺乏严肃性（谐谑、随便、不负责任）；具有流动性（活泼自由、不停留）与当下性（当前）等；

但在进一步的研究过程中，康德的游戏概念却涵盖了包括从艺术到哲学的巨大范围：“一切感觉的变化的自由的游戏（它们没有任何目的作根柢）使人快乐，因它促进着健康的感觉；不管我们对于它的对象以及这种快乐

①赫伊津哈. 游戏的人. 杭州：中国美术学院出版社，1996，178页，参见柏拉图. 法律篇. 上海：上海人民出版社，2001，59页。

②柏拉图. 法律篇. 上海：上海人民出版社，2001，27页。

③康德. 判断力批判. 北京：商务印书馆，1964，151页。

自身在理性的评判里是满意还是不满。……我们可以把它们分类为赌博的游戏，音乐及思想的游戏。”<sup>①</sup>在三种不同类型的游戏中，赌博不是美的游戏，它只是虚荣心或利己心操纵下的一种行为；音乐的游戏要求各种感觉的变化，这些感觉都与激情相关，并带动审美观念的活动。音乐的游戏从肉体快感走向审美观念，再与审美观念结合起来重返肉体，提供给人们的身體一种“推动内脏及横隔膜的感觉”；思想的游戏则单纯起源于判断力里各种表象的变化，虽然这种活动并不能产生利益感，但心意却仍被兴奋着。通过对思想游戏的研究，康德将审美愉悦与单纯的身体快感区分开来：虽然表达思想的过程关系到肉体，但思想的游戏带给肉体的不是快感（譬如“笑”，它带给身体的是一种并不愉快的“从紧张的期待突然转化为虚无的感情”），而是一种审美满足感（身体内生活诸力的一种平衡）。因此，思想的游戏是一种无功利目的却合功利性的存在，这比此前提到的具有功利性的游戏概念似乎更符合康德关于美的观点。

席勒（Friedrich Schiller）受到了柏拉图和康德的影响，他认为游戏具有教育作用，同时，他将人的历史看成是从生物的、自然的人向精神的、理性的人演进的过程。席勒认为艺术家的责任正在于生产具有审美意味的艺术作品，通过提高人们的审美能力来塑造美好的心灵，实现从自然的人到理性的人的转变。这个过程中，游戏具有不可替代的作用，因为在游戏中人们可以忍受平时看起来严肃理性的那些原则。通过把任性、轻浮和粗野从游戏中排除出去，从而达到把这一切从人们的行动中，最终从意向中驱除出去的目的，使人们受到美的净化，性格变得高尚。席勒认为：在自然的人和理性的人身上体现出两种不同的冲动——感性冲动和理性冲动。感性冲动是由人的物质存在或者说是由人的感性天性而产生的，它的职责是把人放在时间的限制之中，使人变成物质；它的对象是“最广义的生命”（一切物质存在及直接呈现于感官的东西）；形式冲动则来自人的绝对存在，或者说来自人的理性天性；它竭力使人自由，使人的各种不同的表现得以和谐，在状态千变万化的情况下保持住人的人格。它的对象是“形象”（包括事物的一切形式特性以及事物对思维的一切关系）；只有当人同时具有这双重的经验，即他既意识到自己的自由同时又感觉到他的生存，他既感到自己是物质同时又认识到自己是精神的时候，人才会完全地关照到他的人性。这时，游戏冲动出现了：它的对象是“活的形象”，即最广义

---

<sup>①</sup>康德. 判断力批判. 商务印书馆, 1964, 178 页。



上的美。游戏冲动将演变与永恒、实在与形式、偶然与必然、感受与创造、受动与自由完整统一起来，从而实现了最完满的人性。因此席勒宣称：“只有当人是完全意义上的人，他才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人。”<sup>①</sup>席勒对游戏的探询是在具有人类学意义的基础上展开的，他毫不掩饰对游戏的功利性的要求（虽然“游戏冲动”是一种超越感性和理性之上的精神状态，但其目的却仍是为实现人的理性服务，因此席勒眼中的游戏始终是功利的），同时他将涵盖艺术在内的一切审美活动划归了游戏，赋予游戏与日常用法截然不同的崭新内涵。

西方古典哲学中值得一提的还有亚里士多德（Aristotle）的游戏观，亚里士多德可谓第一个真正将游戏从谋生等功利性目的中解放了出来的人，他认为：“闲暇”<sup>②</sup>乃是宇宙的根本原则，它比工作更重要，因为它是一切工作的目的。闲暇本身包含着生命的一切快乐，这种快乐，是对人类所缺乏的更高雅的东西的终极追求——即亚里士多德所谓的“目的因”。然而这种快乐只有那些“具有高贵愿望的人”才能体会得到，因此人们应该不断地学习、提高修养，不是为了工作，而是为了让自己快乐。亚里士多德的观点中，游戏具有了本体论的高度，这与此后的尼采及赫伊津哈乃至后现代游戏观一脉相承。

## 2、作为事物发展的基本力量的游戏

尼采（Friedrich Nietzsche）在赫拉克利特（Heraclitus）的哲学中发现了蕴含在古希腊文化中（通过竞技、辩论、战争等活动表现出来）被希腊人视为宇宙论基础的游戏精神：“如同孩子和艺术家在游戏一样，永恒的活火也在游戏着，建设着和破坏着，毫无罪恶感——万古岁月以这游戏自娱。”<sup>③</sup>尼采用“力”的概念取代了被赫拉克利特视为万物本原的“火”，并将它由一种本体论意义上的存在，扩充为一种多元的变化的区分性因素，事物在种种力的关系之中呈现出意义。“‘嬉戏，无为’——乃是充盈的力的理想，它是‘天真烂漫的’。上帝的‘天真烂漫’，举止象个孩子。”<sup>④</sup>游

①席勒. 审美教育书简. 上海：上海人民出版社，2003，124页。

②根据赫伊津哈，希腊语中的 *paidia*（游戏）和 *diayōnē*（闲暇）都属于今天“游戏”的范围，*paidia* 指的是小孩子的游戏，含有幼稚、无意味的意思，但在柏拉图的著作中，它也用来指称各种游戏形式；*diayōnē* 的原意为流逝、花费，在亚里士多德的著作中则具有休息、消遣、玩等意思，可理解为一种高级的游戏形式。参见赫伊津哈. 游戏的人. 杭州：中国美术学院出版社，1996，32页及178-179页。

③尼采. 希腊悲剧时代的哲学. 北京：商务印书馆，1994，70页。

④尼采. 权力意志. 北京：商务印书馆，1991，198页。

上的美。游戏冲动将演变与永恒、实在与形式、偶然与必然、感受与创造、受动与自由完整统一起来，从而实现了最完满的人性。因此席勒宣称：“只有当人是完全意义上的人，他才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人。”<sup>①</sup>席勒对游戏的探询是在具有人类学意义的基础上展开的，他毫不掩饰对游戏的功利性的要求（虽然“游戏冲动”是一种超越感性和理性之上的精神状态，但其目的却仍是为实现人的理性服务，因此席勒眼中的游戏始终是功利的），同时他将涵盖艺术在内的一切审美活动划归了游戏，赋予游戏与日常用法截然不同的崭新内涵。

西方古典哲学中值得一提的还有亚里士多德（Aristotle）的游戏观，亚里士多德可谓第一个真正将游戏从谋生等功利性目的中解放了出来的人，他认为：“闲暇”<sup>②</sup>乃是宇宙的根本原则，它比工作更重要，因为它是一切工作的目的。闲暇本身包含着生命的一切快乐，这种快乐，是对人类所缺乏的更高雅的东西的终极追求——即亚里士多德所谓的“目的因”。然而这种快乐只有那些“具有高贵愿望的人”才能体会得到，因此人们应该不断地学习、提高修养，不是为了工作，而是为了让自己快乐。亚里士多德的观点中，游戏具有了本体论的高度，这与此后的尼采及赫伊津哈乃至后现代游戏观一脉相承。

## 2、作为事物发展的基本力量的游戏

尼采（Friedrich Nietzsche）在赫拉克利特（Heraclitus）的哲学中发现了蕴含在古希腊文化中（通过竞技、辩论、战争等活动表现出来）被希腊人视为宇宙论基础的游戏精神：“如同孩子和艺术家在游戏一样，永恒的活火也在游戏着，建设着和破坏着，毫无罪恶感——万古岁月以这游戏自娱。”<sup>③</sup>尼采用“力”的概念取代了被赫拉克利特视为万物本原的“火”，并将它由一种本体论意义上的存在，扩充为一种多元的变化的区分性因素，事物在种种力的关系之中呈现出意义。“‘嬉戏，无为’——乃是充盈的力的理想，它是‘天真烂漫的’。上帝的‘天真烂漫’，举止象个孩子。”<sup>④</sup>游

①席勒. 审美教育书简. 上海: 上海人民出版社, 2003, 124 页。

②根据赫伊津哈, 希腊语中的 *paidia* (游戏) 和 *diayōnē* (闲暇) 都属于今天“游戏”的范围, *paidia* 指的是小孩子的游戏, 含有幼稚、无意味的意思, 但在柏拉图的著作中, 它也用来指称各种游戏形式; *diayōnē* 的原意为流逝、花费, 在亚里士多德的著作中则具有休息、消遣、玩等意思, 可理解为一种高级的游戏形式。参见赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 32 页及 178-179 页。

③尼采. 希腊悲剧时代的哲学. 北京: 商务印书馆, 1994, 70 页。

④尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 198 页。

戏所代表的正是这种能动的、对生命与快乐进行肯定的力的理想，这种理想之光在尼采的著作中处处流动，狄俄倪索斯的身影则在这光芒中显现。“‘狄俄倪索斯的’，这个字眼表示要求统一性的激情；表示对人格、日常生活、社会、现实的超越；表示对消失深渊的超越。……它也承认生命的最恐怖和最可疑的特性，并使之神圣化；它是永恒的生育、繁衍、轮回意志；它是创造和毁灭的必然性的统一感”<sup>①</sup>。在被肢解的痛苦中重生的狄奥尼索斯，不再满足于在超个人的快乐中解除痛苦，而是肯定了痛苦，并将其转化为快乐。尼采认为，这种不断轮回的游戏性的生命肯定，不仅是一种为真理和科学所严格证实的认识，而且是一切推动进步的科学与真理的真正基础<sup>②</sup>。

与尼采将游戏作为哲学之途的起点不同，荷兰学者赫伊津哈(Huizinga)将游戏当作了努力接近的目标，但是我们却可以发现他与尼采有着某种内在的精神契合。赫伊津哈给游戏下了一个完整的定义：“在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感受和‘有别于’‘平常生活’的意识。”<sup>③</sup>赫伊津哈的游戏定义涵盖了游戏的主要特点：自主性、非功利性、严肃性、假装性等。赫伊津哈将游戏的竞争精神看成是无处不在的社会发展的推动力量，这种力量甚至比文明本身更古老：宗教仪式、艺术、语言以及由语言诞生的智慧和哲学、战争规则、生活习俗等一切人类文明无不从游戏中萌芽并得到它的滋养。“作为一种社会动力，游戏式的竞争精神比文化本身更为古老并且像货真价实的发酵剂一样渗透在整个生活中。……文明在其最初的阶段是一场游戏。但是它并不像婴儿脱离母胎一样从游戏中分离，它作为游戏在游戏中升起，并永远不离开游戏的母胎。”<sup>④</sup>——游戏先于文化，它孕育包容并超越了文化。因此，赫伊津哈宣称，“游戏”范畴是生活中最基本的范畴之一，而人则是“游戏的人”。

尼采将游戏的能动、轮回的特点放大成了世界的一种基本原则，赫伊津哈则将游戏作为人类文明的母胎以及永远的家园，他们眼中的游戏都具有一种原发性的推动力量，影响着世界变化的进程。

---

①尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 552 页。

②尼采. 看哪这人! ——自述. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 52 页。

③赫伊津哈. 游戏的人. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996, 30 页。

④同③, 193 页。

### 3、 动态的、回归的游戏

二十世纪西方哲学的游戏概念中，游戏者（观众）的地位得到了彰显，游戏不再作为一个静态的、单方面存在的现成之物出现，对游戏的认识向更深层次迈进的同时，游戏的超理性特色也被赋予了超越传统形而上学的重任，游戏开始了向其原初意义的回归。

伽达默尔受到了赫伊津哈的影响，他的观点的独特之处在于：一、游戏是一种“自我表现”，游戏的主体并非游戏者，游戏仅仅通过游戏者得以表现出来。游戏真正的主人是游戏自身，他吸引游戏者入内，并赋予游戏者游戏的精神。二、观赏者的地位凸现出来。“最真实感受游戏的，并且游戏对之正确表现自己所‘意味’的，乃是那种并不参与游戏、而只是观赏游戏的人。在观赏者那里，游戏好像被提升到了它的理想性”。<sup>①</sup>观赏者的参与，使得游戏不再是一个孤立的存在，而是成为一个交流的、对话的创造性过程。这种依赖表现，并通过表现而完成自身统一的特性，使游戏与艺术品产生了共同点。因此，游戏自身可以从整个游戏机制中抽离出来，转化成为可重复的、持久的艺术品，一种“构成物”，伽达默尔第一次在游戏和艺术品之间加上了等号。

麦克卢汉（M. McLuhan）的游戏观像他的许多其他观点一样独特而富有创造性。在麦克卢汉看来，与所有其他的媒介相同，游戏也是人体的一种延伸，人们通过参与游戏而进入到一个与外在世界进行交流的动态机制中。高度专门化的工业文化迫切需要游戏，因为对许多头脑而言，它是唯一可以理解的艺术形式，没有了游戏，人们会变成毫无意识的自动机器，而社会也会变成一个行尸走肉的社会；游戏要求所有游戏者服从游戏规则，因此具有为了集体而牺牲个体性的含义，但是游戏通过其结果的不确定性，弥补了游戏规则与程序的严格性，给游戏者提供了一种解脱和参与游戏的理由；游戏缺乏道德上的严肃性，因为它只是对复杂社会情景的一种抽象与摹仿；麦克卢汉用亚里士多德的戏剧理论——既是摹拟表演又是持续压力的解脱——将游戏看成是人们心灵生活的戏剧模式：一方面它使我们与常规惯例中的物质压力拉开距离，“游戏将熟悉的经验转化成新颖的形式，使事物惨淡和朦胧的一面放出光辉”<sup>②</sup>，使我们可以清醒地观察生活；另一方面游戏给各种具体的紧张情绪提供发泄的机会。游戏中人们可以充当不同的角色，因此游戏给人们提供了充分参与社会生活的手段，这是任何单

<sup>①</sup>伽达默尔. 真理与方法. 上海: 上海译文出版社, 1999, 141 页。

<sup>②</sup>麦克卢汉. 理解媒介. 北京: 商务印书馆, 2000, 300 页。

一的角色或工作都不能提供的。与伽达默尔一样，麦克卢汉看到了游戏中观众的重要意义，“艺术和游戏需要规则、常规和观众……因为所谓‘游戏’，无论是生活中的游戏还是轮子中的游戏，都包含着相互作用的意义”<sup>①</sup>。

德里达（Jacques Derrida）是从其解构的立场来对游戏进行研究的：“人们可以将游戏称为先验所指的缺席，这种先验所指作为游戏的无限性，即作为对存在一神学和在场形而上学的动摇而存在。”<sup>②</sup>在德里达看来，游戏代表了一种超越在场与不在场、指示者与被指示者的思维方式。游戏不为任何先验的意图或中心而存在，它通过选择的无限性对以二元对立为典型特征的逻各斯中心主义和形而上学追求的终极意义进行了颠覆。“游戏总是不在场与在场之间的游戏，不过，如果想要对游戏作极端的思考的话，就必须将它放到有在场和不在场的选择之前进行思考；就必须从游戏的可能性出发将存在当作在场或不在场进行思考，而不是从存在出发去思考游戏。”<sup>③</sup>对游戏的思考可能引发两种结果：一种是转向游戏不在场的一面而产生的悲观主义，另一种则是看到游戏的非中心与中心缺失之间的差异而导向尼采式的肯定，“它是对世界的游戏、生成的纯真的快乐肯定，是对某种无误、无真理、无源头、向某种积极解释提供自身符号世界的肯定”<sup>④</sup>。这种游戏的全部内容即对给定的、实在的、在场的部分进行替换，它是一种“印迹的遗传不确定性”，一种“播种的历险”。对德里达来说，解构主义存在着一种危险，那就是它必须用形而上学自身的概念（语言、句法、逻辑结构等）来摆脱形而上学，这样它很容易陷入一种仅仅用“他者”（恶、否定、偶然等）取代了“自身”（善、肯定、必然等）的头脚颠倒的新的形而上学。因此游戏对他来说是一种策略——游戏是一种既有理性原则、又超越理性原则，既讲规则又不拘泥于规则的东西，游戏也许是超越既存形而上学体系的唯一希望。

#### 4、“逍遥游”

在中国，“游戏”是个很古老的概念。依据徐复观的解释：游的本义为“旌旗之流也”，旌旗所垂之旒，随风飘荡而无所系缚，故引申为游戏之游<sup>⑤</sup>。古文中游与游同音异字（与行走有关多用前者，与水有关多用后者），

①麦克卢汉. 理解媒介. 北京: 商务印书馆, 2000, 298页。

②德里达. 论文字学. 上海: 上海译文出版社, 1999, P69页。

③德里达. 人文科学中话语中的结构、符号与游戏. 书写与差异. 北京: 三联书店, 2001, 523-524页。

④同③, 524页。

⑤徐复观. 中国艺术精神. 上海: 华东师大出版社, 2001, 37页。

一的角色或工作都不能提供的。与伽达默尔一样，麦克卢汉看到了游戏中观众的重要意义，“艺术和游戏需要规则、常规和观众……因为所谓‘游戏’，无论是生活中的游戏还是轮子中的游戏，都包含着相互作用的意义”<sup>①</sup>。

德里达（Jacques Derrida）是从其解构的立场来对游戏进行研究的：“人们可以将游戏称为先验所指的缺席，这种先验所指作为游戏的无限性，即作为对存在一神学和在场形而上学的动摇而存在。”<sup>②</sup>在德里达看来，游戏代表了一种超越在场与不在场、指示者与被指示者的思维方式。游戏不为任何先验的意图或中心而存在，它通过选择的无限性对以二元对立为典型特征的逻各斯中心主义和形而上学追求的终极意义进行了颠覆。“游戏总是不在场与在场之间的游戏，不过，如果想要对游戏作极端的思考的话，就必须将它放到有在场和不在场的选择之前进行思考；就必须从游戏的可能性出发将存在当作在场或不在场进行思考，而不是从存在出发去思考游戏。”<sup>③</sup>对游戏的思考可能引发两种结果：一种是转向游戏不在场的一面而产生的悲观主义，另一种则是看到游戏的非中心与中心缺失之间的差异而导向尼采式的肯定，“它是对世界的游戏、生成的纯真的快乐肯定，是对某种无误、无真理、无源头、向某种积极解释提供自身符号世界的肯定”<sup>④</sup>。这种游戏的全部内容即对给定的、实在的、在场的部分进行替换，它是一种“印迹的遗传不确定性”，一种“播种的历险”。对德里达来说，解构主义存在着一种危险，那就是它必须用形而上学自身的概念（语言、句法、逻辑结构等）来摆脱形而上学，这样它很容易陷入一种仅仅用“他者”（恶、否定、偶然等）取代了“自身”（善、肯定、必然等）的头脚颠倒的新的形而上学。因此游戏对他来说是一种策略——游戏是一种既有理性原则、又超越理性原则，既讲规则又不拘泥于规则的东西，游戏也许是超越既存形而上学体系的唯一希望。

#### 4、“逍遥游”

在中国，“游戏”是个很古老的概念。依据徐复观的解释：游的本义为“旌旗之流也”，旌旗所垂之旒，随风飘荡而无所系缚，故引申为游戏之游<sup>⑤</sup>。古文中游与游同音异字（与行走有关多用前者，与水有关多用后者），

①麦克卢汉. 理解媒介. 北京: 商务印书馆, 2000, 298页。

②德里达. 论文字学. 上海: 上海译文出版社, 1999, P69页。

③德里达. 人文科学中话语中的结构、符号与游戏. 书写与差异. 北京: 三联书店, 2001, 523-524页。

④同③, 524页。

⑤徐复观. 中国艺术精神. 上海: 华东师大出版社, 2001, 37页。

但经常通用。古“戏”字主要有以下几种意思<sup>①</sup>：调笑、逗弄（《论语·阳货》“前言戏之耳”）；游戏（《南史·周文育传》“与群儿聚戏”）；歌舞杂技表演（《汉书·西域传赞》“作巴俞都卢、海中矜极、曼衍鱼龙、角抵之戏，以观视之”）等。游戏二字连用，著名的例子当是《史记·老子韩非列传》中庄子口中说出的“我宁游戏污渎之中自快”一语了。庄子的游戏思想对中国封建时代相当一部分知识分子的生活态度和艺术创作产生了巨大影响，庄子称他的游戏理想为——“逍遥游”。

王夫之《庄子解》中（中华书局1964）对“逍遥”的解释是：“道者，向于消也，过而忘也。遥者，引而远也，不局于心知之灵也。”<sup>②</sup>《逍遥游》<sup>③</sup>一篇中，以“三餐而返，腹犹果然”笑“三月聚粮”之徒劳的蜩与学鸠固然是局于心知之灵的游于小者，是“道也，而未能遥也。”而鹏之类“绝云气，负青天”的游于大者，亦未逍遥。由鲲至鹏，虽然形态变化，但仍“不改其大”；鹏之徙，有目的（南冥）、有依赖（扶摇）、有局限（天池——“非是莫容也”），鹏只是“遥也，而未能道也。”王夫之在这里指出了世人读庄的一个误区：但言像蜩与学鸠这样的“小年小知”可悲，却未曾看到像大鹏这样的“大年大知”的局限。要达到逍遥的境界，则要“无小无大，无不自得而止。其行也无所图，其反也无所息”，王夫之称之为“无待”——“无待者：不待物以立己，不待事以立功，不待实以立名。”进入这种“无己”、“无功”、“无名”的“无待”状态后，就可以“乘天地之正，而御六气之辨”，就可以“登天游雾，挠挑无极”，从而进入“逍遥”的境界了，王夫之对“逍遥”的理解可谓深得庄子三昧。

庄子对“游”亦有规定，《在宥》一篇中鸿蒙对云将的回答便是“游”的最好注解：“浮游，不知所求。猖狂，不知所往。游者鞅掌，以观无妄。”悠游自在，无所贪求；随心所欲，无所不适；游心在纷纭的现象中，来观看万物的真相，这便是“游”的状态。这与《大宗师》中的一段话一起构成了“游”的基本面貌：“饥万物而不为义，泽及万世而不为仁，长于上古而不为老，覆载天地刻雕众形而不为巧。此所游也！”可见，“游”是超伦理道德，超时间空间，自由快乐，不涉功利，通达智慧的。这与“窃窃冥冥”、“昏昏默默”、“有情有信，无为无形”、“未有天地，自古以固存”的“道”的运行完全一致。“游”就是“道”的存在方式，“道”必须通过“游”

<sup>①</sup>参见辞海（缩印本），上海，上海辞书出版社，1980，492页。

<sup>②</sup>王夫之，庄子解，北京：中华书局，1964，1页。

<sup>③</sup>本文所引《庄子》注篇名，文字从陈鼓应，庄子今注今译，北京，中华书局，1983

才能得以展现。如果说“道”在庄子是具有本体论意义的东西，那么“游”所取得的就决不仅仅是生存论上的含义了。

庄子的“游”与“独”之间存在着紧密联系。“出入六合，游乎九州，独往独来，是谓独有”（《在宥》）“独与天地精神往来而不敖倪于万物”（《天下》）庄子的“独”既是“游”的必要条件，也是“游”的外在表现。徐复观认为，“游”必须具有两方面的因素，“一方面要自己决定自己；同时要自己不与外物相对立，以得到彻底地谐和。”<sup>①</sup>庄子的“独”即自己决定自己，也就是王夫之的“无待”，这是一种自足完满的绝对自由的境界。然而，“独”并非将自身孤立起来与外在世界隔绝，恰恰相反，它是一种与宇宙万物沟通的态度：“‘独’，然后能与天地精神相往来；与天地精神相往来即同于大通，所以能不敖倪于万物。个人精神的自由解放，同时即涵摄了宇宙万物的自由解放。”<sup>②</sup>表面上看来，庄子主张的是一种独来独往、无视规则不求合作的游戏观，与西方强调规则、对话与和谐的传统游戏观相扞格，仔细分析却会发现，其实庄子追求的是一种更高意义上的游戏规则——“道”，这个规则是不断变化的，不可能从外部加以掌握，而只能融入其中细细体会，游戏过程即是“体道”的过程，而“游”本身即意味着一种与天地万物进行最直接最本真的交流的唯一话语。

要进入“游”的状态，就要“坐忘”，即“堕肢体，黜聪明，离形去知”，这意味着不但要放弃感性知觉，还要抛开理性思维。席勒将“游戏冲动”归结为“感性冲动”与“理性冲动”的融合，其用意却是要消灭人的自然性，通过游戏实现向人的理性的过渡，最终还是将游戏置于了理性目标之下；庄子的“游”则是对感性与理性的完全超越，这种超越通过“心斋”来达到：“一若志，无听之以耳，而听之以心，无听之以心，而听之以气。听止于耳，心止于符。气也者，虚而待物者也。唯道集虚，虚者心斋也。”

（《人间世》）当代学者张祥龙先生认为：庄子的“气”的概念指的既不是任何具体的认识官能，也不是任何认知对象和抽象的（物质）实体，而是感观与心识的统一所要求、所逼出的最根本的居间发生状态，因此只能用“虚”这个不无不有、纯居中的词来表述：“庄子用‘气’这个概念所表示的真情真意和真境用非构成境域的词和概念绝对无法传达。……它是中国人‘生活世界’的‘生长点’，是终极性的构成、生存和理解，总走在对它

<sup>①</sup>徐复观. 中国人性论史. 上海：三联书店，2001，347页。

<sup>②</sup>同<sup>①</sup>，356页。



的概念化和实质化之前。”<sup>①</sup>而这种不可概念化、实质化的终极意义就是“道”，得道就意味着能进入这样的混然自行、不顾一切、使一切随之而成的顶极之处，也就是“圣人将游于物之所不得遁而皆存”“游乎天地之一气”的气境之游。这便是人类最高的游戏理想，也就是庄子言说着的“不可言说”之物。

## 第二节 电子游戏与作为美学理想的游戏之关系

### 1、“圣杯”与“迷宫”

“我们正站在人类历史大变革的关卡上。电脑模拟开始用来作为发动想象力的引擎，照亮人类最无形的一面，就像音乐、舞蹈、戏剧和诗歌曾帮助我们表达生命沉静的一部分一样，电脑模拟也将成为显扬人性深度的一种新美学与新艺术形式。”<sup>②</sup>电子游戏具有开启想象、改变认知的能力，当人类通过游戏改变了思考与对待世界的方式，也就改变了人类自身；电子游戏将复杂的生活抽象化、理想化，逃脱了现实约束的人类，在游戏中展现出隐藏的一面；电子游戏同传统艺术一样是来自人性深处的回声，是人类心灵的一种全新的表现方式。利奥塔认为：“后现代在现代中，把‘不可言说的’表现在‘再现本身’中。……后现代寻求新的表现方式，并非从中觅取享受，而是传达我们对‘不可言说的’认识”<sup>③</sup>。以虚拟为主要特色的电子游戏正是具有典型意义的后现代文化，它不仅仅是提供人类享受的工具，更重要的是要实现人类将“不可言说”的游戏理想，表现为宇宙万物在虚拟世界中的“再现本身”的过程。康德将崇高定义为“经历着一个瞬间的生命力的阻滞，而立刻继之以生命力的因而更加强烈的喷射”<sup>④</sup>——在电子游戏的虚拟世界中，常常会产生这种感觉。消解了物理世界的实在性与确定性，消解了赖以生存的种种知识的基础，虚拟世界中的人类变得无知与无助；在虚拟世界无处不能停泊，却导致了无处能够真正地停泊，人类成为漂移的、失去根基的流浪者。在无限的虚拟世界面前人类意识到了自己的渺小，但是很快他们就发现，这个世界仅仅是自己制造出来的、虚拟的世界，于是心中洋溢起一种夹杂着惊叹与幸福的感觉。从这种意义上来说，人类试图再现“不可言说”的努力，使电子游戏具有了崇高的美

①张祥龙.海德格尔与中国天道.北京:三联书店,1996,318页。

②马克·佩斯.游习世纪.北京:世界图书出版公司,2003,184页。

③利奥塔.后现代状况.长沙:湖南美术出版社,1996,209页。

④康德.判断力批判.北京:商务印书馆,1964,84页。

的概念化和实质化之前。”<sup>①</sup>而这种不可概念化、实质化的终极意义就是“道”，得道就意味着能进入这样的混然自行、不顾一切、使一切随之而成的顶极之处，也就是“圣人将游于物之所不得遁而皆存”“游乎天地之一气”的气境之游。这便是人类最高的游戏理想，也就是庄子言说着的“不可言说”之物。

## 第二节 电子游戏与作为美学理想的游戏之关系

### 1、“圣杯”与“迷宫”

“我们正站在人类历史大变革的关卡上。电脑模拟开始用来作为发动想象力的引擎，照亮人类最无形的一面，就像音乐、舞蹈、戏剧和诗歌曾帮助我们表达生命沉静的一部分一样，电脑模拟也将成为显扬人性深度的一种新美学与新艺术形式。”<sup>②</sup>电子游戏具有开启想象、改变认知的能力，当人类通过游戏改变了思考与对待世界的方式，也就改变了人类自身；电子游戏将复杂的生活抽象化、理想化，逃脱了现实约束的人类，在游戏中展现出隐藏的一面；电子游戏同传统艺术一样是来自人性深处的回声，是人类心灵的一种全新的表现方式。利奥塔认为：“后现代在现代中，把‘不可言说的’表现在‘再现本身’中。……后现代寻求新的表现方式，并非从中觅取享受，而是传达我们对‘不可言说的’认识”<sup>③</sup>。以虚拟为主要特色的电子游戏正是具有典型意义的后现代文化，它不仅仅是提供人类享受的工具，更重要的是要实现人类将“不可言说”的游戏理想，表现为宇宙万物在虚拟世界中的“再现本身”的过程。康德将崇高定义为“经历着一个瞬间的生命力的阻滞，而立刻继之以生命力的因而更加强烈的喷射”<sup>④</sup>——在电子游戏的虚拟世界中，常常会产生这种感觉。消解了物理世界的实在性与确定性，消解了赖以生存的种种知识的基础，虚拟世界中的人类变得无知与无助；在虚拟世界无处不能停泊，却导致了无处能够真正地停泊，人类成为漂移的、失去根基的流浪者。在无限的虚拟世界面前人类意识到了自己的渺小，但是很快他们就发现，这个世界仅仅是自己制造出来的、虚拟的世界，于是心中洋溢起一种夹杂着惊叹与幸福的感觉。从这种意义上来说，人类试图再现“不可言说”的努力，使电子游戏具有了崇高的美

①张祥龙.海德格尔与中国天道.北京:三联书店,1996,318页。

②马克·佩斯.游习世纪.北京:世界图书出版公司,2003,184页。

③利奥塔.后现代状况.长沙:湖南美术出版社,1996,209页。

④康德.判断力批判.北京:商务印书馆,1964,84页。

学特色。

迈克尔·海姆用了一个词“圣杯”来形容这种崇高的、“不可言说的”游戏理想：“虚拟实在的本质最终也许不在技术在艺术，也许是最高层次的艺术。虚拟实在的最终承诺不是去控制或逃避或娱乐或通信，而是去改变、去赎救我们对实在的知性——最高艺术想去做的事以及虚拟实在这个标签所暗示的某种东西，一个已经贴上（包括许多反对意见）囊括了一个世纪的技术发明的标签。虚拟实在承诺的，不是性能改进的吸尘器或更吸引人的通信媒体或更友善的计算机界面。他所承诺的是圣杯。”<sup>①</sup> 在基督教文化之前的传说中，圣杯具有起死回生的神力；基督教文化中，圣杯是耶稣在最后的圣餐中用过的圣餐杯，也是耶稣被钉上十字架时用来盛接救世主鲜血的杯子，圣杯是希望和神圣的象征。从对实在知性的探寻来说，迈克尔·海姆的“圣杯”与庄子的“道”所指向的其实是同一个理想。然而生活中的电子游戏却仿佛一座迷宫，圣杯被悄悄隐藏在迷宫的深处，由影像筑起的高墙与陷阱锁住了它的光芒。

中文RPG《仙剑奇侠传》（台湾大宇1995）曾被诟病有走不完的迷宫，但这种迷宫模式却成为日后冒险类游戏最常见的情境设计。游戏者知道，千回百转的道路终点可能隐藏着灵丹妙药、稀世奇珍或是过关斩将必需的神兵利器；但他们也知道，在那里等待自己的可能是最穷凶极恶的NPC

（Non-Player Character）或是设计者精心安排的死亡陷阱——他必须在歧路与诱饵面前作出抉择，正是这种手中紧握不可见将来的权力，这种带着恐惧与惊奇穿越的神奇体验，形成了电子游戏的巨大魅力。法国人阿达利（Jacques Attali）认为：包括电子游戏在内的一切文化形式“皆可概括成一种对完美的追求，概括为一种被追逐者穿越迷宫的重重障碍的旅行。”<sup>②</sup> 在一个权力与信息网络覆盖地球的时代，人们只能在符号与幻影组成的世界里作无导向的航行，迷宫代表的与理性的、直接的思想方式相对立的曲线的、不透明的思想方式成为了理解现代生活的关键。而游戏正是这种思想方式的核心：“游戏不仅仅是娱乐。在明日之迷宫中，游戏将变成一种生活道德，一种自由生存的形式，同时也是一种超越金钱的享受形式，是学习思考、挑战和运用智谋的形式。”<sup>③</sup>

隐藏在机器背后的二进制数据交换与无穷歧路间本能抉择的相似，非

---

①迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学. 上海：上海科技教育出版社，2000，128页。

②雅克·阿达利. 智慧之路——论迷宫. 北京：商务印书馆，1999，15页。

③同②，136页。

线性的思想方式的契合，造成了迷宫与电子游戏对人（探险者和游戏者）的生存的意义趋同：在不具有足够智慧的人面前，迷宫像是死神舞蹈时挥动的袍袖，目乱神迷的生命随时会被隐藏其中的森森巨爪撕得粉碎；而对于拥有足够智慧的人，高墙与歧路将会消失，出现在面前的是通往闪闪发光的圣杯的一马平川。电子游戏也一样，要完成向理想中纯美的游戏境界的跨越，需要一种穿越迷宫般的智慧。但这种智慧不是人类的“理性”，因为“迷宫是一个黑暗的所在，迷宫内的路径无任何规则。它可以是偶然和不可能的天下，是纯粹理性的必败之地”<sup>①</sup>。这种智慧更不是人类的欲望，欲望之路只通向毁灭。这种智慧来自一种神圣的力量，它附着在一个古希腊神话中的线团上——人们称之为“阿里阿德涅之线”。没有了“阿里阿德涅之线”我们将永远无法找到迷宫中的圣杯。但我们的阿里阿德涅在哪里？

## 2、 节制之美

关键也许还是这个问题：如何提供一种既让游戏者沉浸在游戏中、又让他们保持一定的批评距离，对游戏作必须的审美关照的技巧？有研究者认为，修改器可以推倒电子游戏与游戏者之间的“第四堵墙”，使游戏者不再被动地接受设计者的安排，而是拥有了进入游戏参与创造的权力。游戏者的创造性参与将促使游戏架构的不断完善，同时，游戏规则将不再由某个或少数人来制定，游戏世界成为自由平等的乌托邦；人们可以利用修改器随意扩充游戏空间，获得真正的游戏的乐趣<sup>②</sup>。这种观点本质上是一种建立在技术基础上对现有游戏模式的理想的改良措施，它要面对的主要问题来自对修改器的价值评判：当所有人都可以自行制定游戏规则，也就意味着取消了游戏规则。随着电子游戏的发展，虚拟财产变得可以在现实生活中交易，玩电子游戏也像从事其他竞技运动一样成为一种职业或谋生手段，那时修改器牵涉到的就不仅仅是游戏，而是更复杂的道德、经济甚至法律问题！这种从游戏出发，将希望寄托在游戏技巧或功能的物质性改进的想法似乎很难行得通，要寻求一种美学上的技巧，我们还是要回到自身寻找答案。

“自由解放，不可能求之于现世也不能如宗教家的廉价的构想，求之于天上，未来，而只能求之于自己的心。心的作用、状态，庄子即称为精

---

<sup>①</sup>雅克·阿达利. 智慧之路——论迷宫. 北京：商务印书馆，1999，17页。

<sup>②</sup>参见 Gonzalo Frasca . Videogames of the oppressed : videogames as a means for critical thinking and debate. <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis>

线性的思想方式的契合，造成了迷宫与电子游戏对人（探险者和游戏者）的生存的意义趋同：在不具有足够智慧的人面前，迷宫像是死神舞蹈时挥动的袍袖，目乱神迷的生命随时会被隐藏其中的森森巨爪撕得粉碎；而对于拥有足够智慧的人，高墙与歧路将会消失，出现在面前的是通往闪闪发光的圣杯的一马平川。电子游戏也一样，要完成向理想中纯美的游戏境界的跨越，需要一种穿越迷宫般的智慧。但这种智慧不是人类的“理性”，因为“迷宫是一个黑暗的所在，迷宫内的路径无任何规则。它可以是偶然和不可能的天下，是纯粹理性的必败之地”<sup>①</sup>。这种智慧更不是人类的欲望，欲望之路只通向毁灭。这种智慧来自一种神圣的力量，它附着在一个古希腊神话中的线团上——人们称之为“阿里阿德涅之线”。没有了“阿里阿德涅之线”我们将永远无法找到迷宫中的圣杯。但我们的阿里阿德涅在哪里？

## 2、 节制之美

关键也许还是这个问题：如何提供一种既让游戏者沉浸在游戏中、又让他们保持一定的批评距离，对游戏作必须的审美关照的技巧？有研究者认为，修改器可以推倒电子游戏与游戏者之间的“第四堵墙”，使游戏者不再被动地接受设计者的安排，而是拥有了进入游戏参与创造的权力。游戏者的创造性参与将促使游戏架构的不断完善，同时，游戏规则将不再由某个或少数人来制定，游戏世界成为自由平等的乌托邦；人们可以利用修改器随意扩充游戏空间，获得真正的游戏的乐趣<sup>②</sup>。这种观点本质上是一种建立在技术基础上对现有游戏模式的理想的改良措施，它要面对的主要问题来自对修改器的价值评判：当所有人都可以自行制定游戏规则，也就意味着取消了游戏规则。随着电子游戏的发展，虚拟财产变得可以在现实生活中交易，玩电子游戏也像从事其他竞技运动一样成为一种职业或谋生手段，那时修改器牵涉到的就不仅仅是游戏，而是更复杂的道德、经济甚至法律问题！这种从游戏出发，将希望寄托在游戏技巧或功能的物质性改进的想法似乎很难行得通，要寻求一种美学上的技巧，我们还是要回到自身寻找答案。

“自由解放，不可能求之于现世也不能如宗教家的廉价的构想，求之于天上，未来，而只能求之于自己的心。心的作用、状态，庄子即称为精

---

<sup>①</sup>雅克·阿达利. 智慧之路——论迷宫. 北京：商务印书馆，1999，17页。

<sup>②</sup>参见 Gonzalo Frasca . Videogames of the oppressed : videogames as a means for critical thinking and debate. <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis>

神；即是在自己的精神中求得自由解放。而此种得到自由解放的精神，……用现代的语言表达出来，正是最高的艺术精神的体现，也只能是最高艺术精神的体现。”<sup>①</sup>庄子思想的深层潜藏的是一种将世界审美化的愿望：藐姑射之山“不食五谷，吸风饮露”、“乘云气，御飞龙，而游乎四海之外”的神人是这种愿望的化身，“其神凝，使物不疵疠而年谷熟”，神人将自身的美撒播于世界万物之中，使世界以美的形象显现；而操舟若神的舟子、运斤如风的匠人、游刃有余的庖丁都是将生活中的普通技能审美化至与道相接的艺术的典型，他们是庄子愿望在现实生活中的具体呈现。

徐复观认为：庄子达到“游”的现实途径是“无用”与“和”。“无用”为得到精神自由的消极条件，它要求摆脱社会的价值判断，忘众用而成艺术之用。“和”为得到精神自由的积极条件。“和”是化异为同，化矛盾为统一的力量，“一”是“和”的极至。仔细分析，“和”与“无用”并不存在上述消极与积极的区别，“和”的基本精神出发点与“无用”完全一样，那就是无知无欲的“虚静”、“心斋”以及“坐忘”——“和”要求与心与物通，其首要前提是人自身要做到无知无欲，一旦无知无欲，自然无为无用；“无用”同样要求无知无欲，因为无知方可不用于世、无欲方可不用世，而无知无欲自然能“和”——“和”与“无用”只是同一枚硬币的不同两面而已。“无用”与“和”是庄子为实现世界审美化所作的一种探索，然而这种探索很大程度是为生存环境所迫作出来的，其基本出发点是不涉世事避祸全身，因此充满了理想色彩；同时，庄子通过贬抑甚至抛弃知觉快感来实现其审美自由的做法，本身是否一个矛盾：“游”产生快乐的同时就意味着取消“游”本身？！因此我们将庄子的“逍遥”作为游戏的理想，却不认同庄子实现这种理想的方法。

真正与庄子弃知绝欲的观点不同的思想来自西方。在古希腊，人们提倡的是另一种态度，这种态度来源于这样的信念：“一个人无论在游戏还是工作中，如果没有尽其所能来战胜诱使他陷于无耻和不公正的许多快乐和欲望，那么他能主宰自我吗？他能在所有这些斗争中留有经验吗？”<sup>②</sup>这种尽所能战胜欲望，并通过这种战争获得主宰自我的能力的行为便是节制。节制绝非取消欲望，恰恰相反，它要求自如驾驭欲望并尽情享受欲望带来的快乐：“克服欲望？——不！假如这不应意味着削弱和毁灭欲望的话。而是为我们服务：要长期折磨欲望……最后人们要给予欲望以充满信任感的

<sup>①</sup>徐复观. 中国艺术精神. 上海：华东师大出版社，2001，37页。

<sup>②</sup>柏拉图. 法律篇. 上海：上海人民出版社，2001，33页。

自由。因为，欲望热爱我们的程度形如义仆，它们自愿地走向我们最感兴趣的所在。”<sup>①</sup>节制是神才具有的品格，因此节制有着神圣之美。福柯提出了“生存的艺术”的观点，正是向着这种节制之美回归：人们通过自愿的节制，不仅确立了各种行为的规范，而且改变了自我，将生活改变成具有审美价值的艺术品。古希腊人在性活动上的节制便是这样一种“生存的艺术”，希腊人将节制与伦理道德甚至政治生活紧紧结合在一起，节制所带来的既是道德价值也是一种审美价值和真理价值，“因为这同时是达到满足真实的需要，尊重人的真实的等级制，以及不忘记人们确实可以采取维护自己名誉的值得回味的行为”<sup>②</sup>。为了美的和光荣高尚的生活，人们有意地接受了节制的义务。当人们面对各种欲望的诱惑而仍能保持独立，那么他就获得了一种真正的自由——“这种自由超过了一种非奴役的状态，超过了一种让个体独立于一切内在的或外在的束缚的解放”<sup>③</sup>。

在没有外在约束的虚拟的电子游戏世界中，自我的节制显得尤为重要，因为只有驯服欲望，才能赢得阿里阿德涅的欢心，才有穿越迷宫的可能。电子游戏中的节制表现为一种保持独立思想的能力，表现为一种穿越层层伪装抵达核心的智慧，表现为一种无处不在的发现美的生存方式——对生存意义的思考取代了血腥杀戮的快乐，对自由的探询取代了穿梭时空的晕眩，劳拉（《古墓丽影》）的丰乳肥臀带来的不再是简单的感观刺激，而是对一个民族一个时代的审美意识的重新发现。节制将使得游戏与游戏者比任何时候更加光彩夺目！

---

①尼采. 权力意志. 北京: 商务印书馆, 1991, 617页。

②福柯. 性经验史. 上海: 上海人民出版社, 2002, 194-195页。

③同②, 183页。

## 参 考 文 献

- [1] Espen Aarseth . *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock* [A]. in *Cyberspace Textuality* [C], edited by Marie-Laure Ryan. Bloomington: Indiana University Press ,1999
- [2] Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design* [EB/OL].  
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- [3] Ted Friedman. *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality* [EB/OL]. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>
- [4] Janet Murry. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* [M]. NEWYORK: The Free Press, 1997
- [5] José dos Santos Cabral Filho . *Flip Horizontal: Gaming as Redemption* [EB/OL].  
<http://www.media-culture.org.au/archive.html#game>
- [6] Rune Klevjer. *Computer Game Aesthetics and Media Studies* [EB/OL].  
<http://times.jmg.gu.se/nordic-conference/iceland/papers/three/RKlevjer.doc>
- [7] Julian Kücklich. *Literary Theory and Computer Games* [EB/OL].  
<http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Kucklich.pdf>
- [8] Julian Kücklich. *The Road Less Traveled—The Case for Computer Game Philology* [EB/OL].  
<http://www.playability.de/en/txt/cgpabs.html>
- [9] Marie-Laure Ryan. *Beyond Myth and Metaphor—The Case of Narrative in Digital Media* [EB/OL]. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- [10] Marie-Laure Ryan. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory* [EB/OL]. <http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/text-only/issue.994/ryan.994>
- [11] Gonzalo Frasca. *LUDOLOGY meets NARRATOLOGY* [EB/OL] .  
<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.html>
- [12] Gonzalo Frasca . *Videogames of the oppressed : videogames as a means for critical thinking and debate.* [EB/OL] <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis>
- [13] Jason A. Wilson . *Odyssey Renewed: Towards a New Aesthetics of Video-Gaming* [EB/OL]. <http://www.media-culture.org.au/archive.html#game>
- [14] 赫伊津哈. 游戏的人[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996
- [15] 迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学[M]. 上海: 上海科技教育出版社, 2000
- [16] 利奥塔. 后现代状况[M]. 长沙: 湖南美术出版社, 1996
- [17] 马克·波斯特. 信息方式[M]. 北京: 商务印书馆, 2000
- [18] 马克·波斯特. 德里达与电子写作[A]. 《网络幽灵》[C]. 天津: 天津社会科学院出版社, 2000
- [19] Sherry Turkle. "Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality" [EB/OL]. <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/turkle.txt>
- [20] 黄鸣奋. 比特挑战缪斯——网络与艺术[M]. 厦门: 厦门大学出版社, 2000
- [21] 詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑[M]. 北京: 三联书店, 1997
- [22] 道格拉斯·凯尔纳, 斯蒂文·贝斯特. 后现代理论[M]. 北京: 中央编译出版社, 2001
- [23] 皮亚杰. 儿童的心理发展[M]. 济南: 山东教育出版社, 1982
- [24] 马斯洛. 自我实现及其超越[A]. 超越性动机论[A]. 谈谈高峰体验[A]. 人的潜能和价值[C]. 北京: 华夏出版社, 1987
- [25] 伊格尔顿. 后现代主义的幻象[M]. 北京: 商务印书馆, 2002



- [26]海德格尔. 荷尔德林诗的阐释[M]. 北京: 商务印书馆, 2000
- [27]海德格尔. 林中路[M]. 上海: 上海译文出版社, 1997
- [28]丹尼尔·贝尔. 资本主义文化矛盾[M]. 北京: 三联书店, 1989
- [29]阿莱斯·艾尔雅维茨. 图像时代[M]. 长春: 吉林人民出版社, 2003
- [30]阿恩海姆. 视觉思维——审美知觉心理学[M]. 成都: 四川人民出版社, 1998
- [31]维特根斯坦. 哲学研究[M]. 北京: 商务印书馆, 1996
- [32]波德里亚. 消费社会[M]. 南京: 南京大学出版社, 2001
- [33]博德里亚尔. 完美罪行[M]. 北京: 商务印书馆, 2002
- [34]徐复观. 中国艺术精神[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2001
- [35]徐复观. 中国人性论史[M]. 上海: 三联书店, 2001
- [36]马克·波斯特. 第二媒介时代[M]. 南京: 南京大学出版社, 2000
- [37]伊利亚·普利高津. 确定性的终结[M]. 上海: 上海科技教育出版社, 1998
- [38]Jesper Juul. *Time to Play—An examination of game temporality* [EB/OL].  
<http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/>
- [39]海德格尔. 存在与时间[M]. 2版. 北京: 三联书店, 1999
- [40]陈嘉映. 海德格尔哲学概论[M]. 北京: 三联书店, 1995
- [41]齐格蒙特·鲍曼. 后现代性及其缺憾[M]. 上海: 学林出版社, 2002
- [42]Zygmunt Bauman. *The Self in a Consumer Society* [EB/OL].  
<http://religionanddemocracy.lib.virginia.edu/hh/fall199/BauSelfVol11.html>
- [43]马克·佩斯. 游习世纪[M]. 北京: 世界图书出版公司, 2003
- [44]Thomas P. Novak & Donna L. Hoffman. *Measuring the Flow Experience Among Web Users* [EB/OL].  
<http://elab.vanderbilt.edu/research/papers/pdf/manuscripts/Flow-MeasuringFlowExpJul1997-pdf.pdf>
- [45]Robert Kubey & Mihaly Csikszentmihalyi. *Television Addiction Is No Mere Metaphor* [EB/OL].  
<http://www.wu-wien.ac.at/usr/h99c/h9951826/television.PDF>
- [46]弗洛姆. 人类破坏性剖析[M]. 北京: 中央民族大学出版社, 2000
- [47]柏拉图. 理想国[M]. 北京: 商务印书馆, 1986
- [48]柏拉图. 法律篇[M]. 上海: 上海人民出版社, 2001
- [49]康德. 判断力批判[M]. 北京: 商务印书馆, 1964
- [50]席勒. 审美教育书简[M]. 上海: 上海人民出版社, 2003
- [51]弗洛伊德. 弗洛伊德后期著作选[C]. 上海: 上海译文出版社, 1986
- [52]尼采. 权力意志[M]. 北京: 商务印书馆, 1991
- [53]尼采. 希腊悲剧时代的哲学[M]. 北京: 商务印书馆, 1994
- [54]尼采. 偶像的黄昏[M]. 北京: 光明日报出版社, 2000
- [55]尼采. 查拉图斯特拉如是说[M]. 桂林: 漓江出版社, 2000
- [56]尼采. 悲剧的诞生[M]. 桂林: 广西师大出版社, 2002
- [57]德勒兹. 尼采与哲学[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2001
- [58]伽达默尔. 真理与方法[M]. 上海: 上海译文出版社, 1999
- [59]麦克卢汉. 理解媒介[M]. 北京: 商务印书馆, 2000
- [60]德里达. 论文字学[M]. 上海: 上海译文出版社, 1999
- [61]德里达. 书写与差异[M]. 北京: 三联出版社, 2001
- [62]王夫之. 庄子解[M]. 北京: 中华书局, 1964
- [63]陈鼓应. 庄子今注今译[M]. 北京: 中华书局, 1983
- [64]张祥龙. 海德格尔与中国天道[M]. 北京: 三联书店, 1996

- [65] 雅克·阿达利. 智慧之路——论迷官[M]. 北京: 商务印书馆, 1999
- [66] 叶展. 游戏理论研究[J]. 电子游戏软件. 2001年第9期
- [67] 波德莱尔. 1846年的沙龙[M]. 桂林: 广西师大出版社, 2002
- [68] 汪民安. 福柯的界线[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2002
- [69] 福柯. 性经验史[M]. 上海: 上海人民出版社, 2002
- [70] 齐奥尔格·西美尔. 时尚的哲学[M]. 北京: 文化艺术出版社, 2001
- [71] 费瑟斯通. 消费文化和后现代主义[M]. 南京: 译林出版社, 2000
- [72] 萨特. 想象心理学[M]. 北京: 光明日报出版社, 1988
- [73] 高国藩. 中国巫术史[M]. 北京: 三联书店, 1999
- [74] 曾国屏, 李正风, 段伟文, 黄倍坚, 孙喜杰. 赛博空间的哲学探索[C]. 北京: 清华大学出版社, 2002
- [75] 尼葛洛庞帝. 数字化生存[M]. 海口: 海南出版社, 1996
- [76] 欧阳友权等. 网络文学论纲[C]. 北京: 人民文学出版社, 2003
- [77] 沈松华. 电子游戏与当代文化[J]. 杭州师范学院学报(社科版). 2002年第5期
- [78] 刘瑾. 第九艺术: 谁主沉浮——浅议中国游戏产业现状[J]. 中外文化交流, 2002年第9期
- [79] 高燕, 李贵. 后现代视野中庄子的“游”[J]. 四川大学学报(社科版), 2003年第1期

## 附 录

本文部分参考文献作者译名及简单资料:

Aarseth, Espen (阿瑟斯) 挪威卑尔根大学人文信息学院副教授、博士。电子杂志 *Game Studies* 主编。

Crawford, Chris (克劳福德) 曾为美国雅达利 (ATARI) 公司游戏设计师, 1985 年, 发起游戏开发研讨会, 旨在促进游戏开发设计人员相互交流与对话。

Frasca, Gonzalo (弗拉斯卡), 毕业于美国乔治亚理工学院, 专业电子游戏设计师。

Friedman, Ted (弗雷德曼) 美国乔治亚州大学助理教授、博士。

Juul, Jesper (居尔) 挪威哥本哈根信息技术大学博士候选人。

Klevjer, Rune (柯勒维耶) 挪威卑尔根大学博士。

Kücklich, Julian (库克里奇) 德国慕尼黑路德维格-马克西米利安大学博士。

Murray, Janet (莫瑞) 麻省理工学院 CECI (Center for educational computing initiatives) 高级研究员 (senior research scientist), 乔治亚理工学院教授、博士。


Ryan, Marie-Laure (芮安) 独立学者, 曾当选美国 MLA 学会 (Modern Language Association) 杰出独立学者奖。 *Game Studies* 编辑。

Turkle, Sherry (塔克) 美国麻省理工大学教授。

Wilson, Jason (威尔森) 澳大利亚格里菲斯大学电影学院博士候选人。

## 湖南师范大学学位论文原创性声明

本人郑重声明：所呈交的学位论文，是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已经注明引用的内容外，本论文不含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的作品成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。本人完全意识到本声明的法律结果由本人承担。

学位论文作者签名：

2004年5月31日