

电子游戏规则机制下的精神性与元游戏实践

于 成, 张帅军

摘 要: 电子游戏作为一种不同于图书、电影、电视的中介技术, 与人的肉体和精神形成了独特联系, 其规则机制开辟出一个在一定程度上脱离现实的临时世界。通过操控设备, 人更容易将自身的意识延伸到影像之中, 产生同影像的深度连接。在实时的互动序列中, 游戏提供的沉浸性、流畅性, 其实是对玩家主体体验实现的全局性的设计操控; 在游戏世界里的自由, 只是被全面控制下的自由感。电子游戏人需要从被全面控制的“第一层的模范玩家”成长为具备元游戏素养的“第二层的模范玩家”。在元游戏的过程中, 游戏的世界不再是逃避现实风浪的避风港, 而是可以作为促使人精神成长的他者。

关键词: 媒介技术; 精神性; 元游戏; 第二层的模范玩家; 游戏素养

中图分类号: G206.2 **文献标识码:** A **文章编号:** 1671-0169(2023)02-0149-08

DOI:10.16493/j.cnki.42-1627/c.20230221.003

一、引 言

与文字阅读者、电视观看者处理信息的方式不同, 电子游戏人通过操控设备, 在设定好的游戏规则下同文字、影像建立精神联系。电子游戏等媒介技术绝非中性的工具, 而是具有行动力的中介, 能够深刻地作用于人们的身体姿态和行为。媒介的中介作用不仅体现在肉体层面, 而且体现在精神层面, 构成人们感知世界、理解世界的中介。电子游戏作为一种不同于图书、电影、电视的中介技术, 与人的肉体和精神形成了怎样的独特联系? 怎样理解这种联系? 这些是新媒介研究中需要探讨的基本问题。

“游戏人”概念来自赫伊津哈(J. Huizinga)《游戏的人》。赫伊津哈指出, 游戏发生在预先有意或无意地标画出的游戏场中。游戏与仪式在形式上没有区别, 二者都在一定的空间中发生, 举行仪式的人和游戏人都在空间里进行有规则的活动。简言之, 游戏与仪式都发生在“神圣之所”或“圣地”^{[1](P11)}。在原始社会的宗教仪式场所, 如果举行仪式的人违背了宗教规则, 就可能被投进火坑, 这是真正的不容一丝亵渎的神圣之所; 游戏里也有“神圣之所”, 只不过相对弱一些, 但是它也是神圣的——如果有人违背了规则, 同伴就会拒绝和他一起玩, 也就相当于把此人推进火坑。

按照这一理解, 竞技场、寺庙、舞台、法庭等所有存在人类仪式的地方, 就都有游戏, 游戏是人之为人的本质要素。所有人类活动, 若没有游戏性, 便会丧失许多乐趣, 如日常聊天——有的时候人们会发明各种各样的词, 只有两人间或者小团体内能够理解这个词的意义——也是一个游戏的

基金项目: 国家社会科学基金青年项目“20世纪80年代以来的德国媒介哲学研究”(19CXW014)

作者简介: 于成, 青岛大学文学与新闻传播学院副教授, 3096645968@qq.com (山东 青岛 266071); 张帅军, 瑞典隆德大学媒介与传播研究系研究生

场景。但游戏场不完全等同于日常世界。赫伊津哈认为,游戏场是日常世界中开辟出的“暂时天地”或临时世界,专门用于进行包含特殊规则的活动^{[1](P12)}。日常世界与临时世界并非对立,比如上课时,学生被临时发动起来做一些创造性的活动,会更好地参与课程,建立同世界的联系。游戏世界和日常生活的世界密切相关,游戏世界并非脱离日常世界的另一个世界。

然而,晚近的电子游戏却常被当作一种逃避日常世界的临时世界。电子游戏不同于电影、电视等只需要观众静坐观看的媒介。看电视时,人通过眼睛同影像建立联系,眼睛与影像之间没有物质性中介,只能靠精神力量保持注意力。这种形式拒绝观看者与媒介互动,只要求人们拿好设备,或找好位置坐下,观察图像或影像。除了静默观看,强调媒介互动亦是媒介史上的重要线索。比如,观察西洋镜的人必须动手操作,插入画片并手动激活设备、控制速度、更换画片。通过鼠标、键盘、手柄、带上VR头盔,沉浸在电子游戏中人往往需要肌肉、骨骼、血液和神经的全身心参与互动。身体以操作设备为中介,同游戏影像建立起不断运作的反馈循环。玩家不断地操作以推进游戏,反过来游戏以各种各样的刺激响应玩家操作,促使玩家玩下去。通过操控设备建立起的反馈机制和深度连接,更容易让玩家“入戏”乃至沉迷。

电子游戏独特的规则机制开辟出一个在一定程度上脱离现实的临时世界。那么,这种规则机制是否意味着对人的全面控制?电子游戏人是否依然保有超越规则的精神潜能?

二、电子游戏的规则机制:设备中介、绩效奖励与隐性控制

电子游戏的规则不同于跳房子等传统游戏。玩跳房子的时候,玩家可以自己发明自己的规则,可以自己画房子,随便制造跳跃规则。但是在电子游戏世界里,普通玩家必须接受游戏厂商设定的规则,不能随便乱改。传统游戏人可以随时修改规则,而电子游戏提供的规则是统一的,即使是《我的世界》这样非常开放的游戏,也必须按照规则来建设世界。米切尔(Liam Mitchell)认为,电子游戏不同于其他媒介的关键点在于对时间性(Temporal)的全面控制:“保存和重新加载,死亡和重生,快速奔跑或作弊;放慢速度,加快速度,重玩游戏,完全暂停游戏:电子游戏涉及为定位(Map)和掌控(Master)数字世界而进行的时间操控”^{[2](P16)}。我们必须在设定好的时间性框架中“同意当一阵子傀儡”^{[3](P238)},才能玩下去。

博格斯特(Ian Bogost)在《玩的就是规则》(Play Anything)的前言中强调了尊重规则对游戏体验的重要性。规则不仅仅是对人的压抑、限制,还能培养人谦虚、专注和关怀的品质。如果能在规则之下游刃有余地玩,就能让我们“更加尊重周围的事物、人和环境,从而‘玩’出天时、地利及人和”^{[4](PIX)}。日常生活中的人期待合理规则,经验丰富的玩家对游戏规则的合理性更加敏感,规则的细微调整就可能引起玩家的不满。从这种意义上说,电子游戏真正践行了博格斯特“玩的就是规则”的理念,一方面通过操控设备在规则中游刃有余,另一方面也要受规则的牵制乃至全面控制。

(一) 操控设备:精神中介与摄魂技术

人对游戏的需求贯穿终生,电子游戏作为一种游戏形式开始获得普遍认可。与传统游戏不同,电子游戏需要玩家操控鼠标、键盘、手柄等触觉媒介同游戏影像交互,与游戏影像产生精神联系。电子游戏奇妙之处恰在于:让人在有限的按键种类和游戏空间中获得最优体验。这种机制是如何产生的?考察物质性的操作过程可以得出一些答案。

手柄、VR头盔等操控设备好比与规则相连接的“精神脐带”,对人感知和理解影像产生积极建构作用,使人更容易将意识、情感、判断力乃至全部精神延伸到游戏影像,同整个游戏规则产生深度连接。游戏手柄等操控设备可以类比为弗洛伊德的毛线球。弗洛伊德观察自己的孙女时发现她

喜欢玩一个游戏: 拿着毛线球的一端(毛线球的尾巴)扔出去, 在毛线球滚远之后将它拉回来, 然后再丢出去, 再拉回来, 如此反复。弗洛伊德发现, 当孩子母亲不在身边的时候, 孩子就会非常喜欢玩这个游戏。他认为此现象的原因在于, 这个游戏可以缓解孩子母亲不在身边的焦虑。母亲出门了, 孩子没有能力将已经出门的母亲拉回, 于是她就会将毛线球拉回来, 通过拉回毛线球象征性地将母亲拉回身边。毛线球象征性地替代了她的母亲, 孩子通过控制毛线球象征性地控制了不在身边的母亲。这种操作体现了物质性中介对人精神的积极影响——缓解儿童的焦虑。

通过操控设备的中介作用, 电子游戏人会与影像建立独特的精神联系, 这种联系同无中介的观看行为不同。不管是 VR 设备还是比较原始的按键设备, 都是独特的情感“毛线球”, 对人处理影像的方式产生积极的建构作用。麦克卢汉所谓“媒介是人体的延伸”, 延伸作用不仅仅是物理意义上的延伸, 更是精神的延伸。通过操控设备, 人更容易将自身的意识延伸到影像之中, 产生同影像的深度连接。

人并不是把意识简单地投射(Project)到游戏上, 将自己的主观想象投射在影像上, 而是将精神灌注在游戏中, 投入(Engage)影像。任何时候人们都可以把主观想象投射到物。当进行投射活动时, 人们知道物没有精神性, 可以随意对待物, 如攻击撞痛自己的桌子。而投入意味着人要跟物产生精神联系, 认为物是有精神性的, 对待它时要三思而行。物本身带有精神的潜能, 所以才能与人的精神缠结在一起。不同媒介同精神之间的缠结方式不同。电子游戏使人沉迷, 因为它具有“摄魂”的技术倾向性, 容易使人投入。电子游戏意味着一种新的同精神相缠结的方式, 这很大程度上是由于有了新的物质性运作方式, 即以操控设备为中介的操作方式。只有认清这一点, 我们才能说操控电子游戏给人带来了新的身体经验和存在方式。

经由操控设备的中介, 人和化身建立起非常紧密的联系。以早期的街机格斗游戏为例, 玩家需要以“搓”的方式控制摇杆。在有了键盘之后, 玩家通过“刷键”以完成更为精细准确的细微动作。通过观察游戏机博物馆里边的场景, 我们可以直观地看到, 人操作早期操控设备时的身体姿态非常丰富, 如苏联游戏机博物馆中保存着一台早期的交通标识练习游戏机, 完全不同于如今常见的操作设备。现代人的游戏操作已经被手柄等标准化的设备限制了, 如今人们把游戏操作设备的概念缩小为手柄、VR 头盔。人同影像间的关系成为经由标准化设备中介的身体性、精神性联系。

在操控这些标准化设备的过程中, 玩家首先要卷入实时的互动序列, 即即时操作的游戏进程中, 在一个实时的序列里同其化身建立起一套精神的联系。一旦卷入其中, 玩家就会同游戏建立起反馈机制, 欲罢不能。需要注意的是, 实时的互动序列不等于实时的反馈, 并不是说玩家的每一次互动都会有迅速、明确的反馈, 它只是意味着我们进入了一个因果的链条, 我们能大概地预知它会产生什么效果。而玩家就在这种不断的预知中, 一步步地跟着这个游戏的进程往前走。我们在设备中介下卷入这种认知和体验因果链条的进程之中, 开始真正地“玩进去”。而在这种实时的互动序列中, 游戏提供的沉浸性、流畅性, 其实是对玩家主体体验实现的全局性的设计操控^[5]。

(二) 绩效游戏: 奖励机制与自我剥削

学者韩炳哲(Byung-Chul Han)提出了绩效社会的概念: 所谓的绩效社会以“过度的积极性”为表征, 过度的积极性通常也呈现为过度的刺激、信息和资讯, 它从根本上改变了注意力的结构和运作方式, 感知因此变得分散、碎片化, 由此产生了新的暴力形式^{[6](P27-36)}。游戏中的奖励机制、工作的机制和人们参与社会竞争的机制本质上是相同的, 只不过它以一种娱乐的方式呈现出来——为了获得更多绩效, 不断优化自身直至死亡。比如,《王者荣耀》以赢得对局、能力增强、等级提升等奖励机制激发玩家的不断游戏的意愿。这种奖励机制抓住了用户的取悦自我的心理——在游戏的序列里, 比起仰慕他人的成就, 玩家更多的是关注自我, 他们在游戏中不断地自我取悦、不断地获得满足, 最后推动了游戏进程。在《王者荣耀》中, 玩家在一场对局中表现不佳, 没有达到自我

取悦的效果,可能会导致该玩家进一步参与到下一场对局——游戏总会令玩家相信新开的一局里面存在获胜的可能^[7];若其在对局中有了过人的表现,满足了取悦自我的最终愿望,才更倾向终止游戏进程。这是一种不亚于现实工作的奖励机制,让玩家不断地磨炼自己的技术,提升自己、强化自己,从而达到段位提升的目的。电子游戏的奖励机制乃至竞技化,是绩效社会的一个缩影。

电子游戏中的奖励机制还是一种自我的剥削。对于自我的剥削不是被迫的剥削,自我剥削伴随着一种自由的感觉,比他者的剥削更有效率。电子游戏玩家往往会有自由的感觉:“我喜欢这个东西,我要去打,我要去战胜别人。”不是其他的人迫使玩家去打游戏,而是玩家自己不断迫使自己去打,这就叫做自我的剥削。仅仅把自我剥削大而化之地归因于资本或权力,可能会错失剥削实现的微观机制,即通过一套严密的奖励机制实现步步为营的心理控制。

在自我剥削中,人们不断地压迫自己去产出,从而导致不同于他人压迫的自我压迫“过劳症”。这种过劳最初的症状是极度兴奋,兴致勃勃地投入工作之中,最终崩溃。在电子游戏中的表现便是在兴奋状态中工作直到筋疲力尽、精神涣散,连接不上游戏世界的速度时才会停手。来自他者的压迫更容易使人意识到,从而更可能会做出一定程度上的反抗,比如拒绝加班;而自我剥削的过劳似乎很难中断:生命活动被贬值为绩效活动,人们却“乐”在其中。

(三) 隐性控制:营造“自由”与放弃自主

除了绩效游戏中的控制机制,一些以“开放”为旗号的游戏会采用更为复杂的协议和参数,给玩家从绩效规则中解放出来的感觉,这类游戏的控制性更难以被察觉。比如一些解谜冒险类游戏,提供给玩家“动脑”“动手”的空间,玩家必须在游戏世界里摸索规则才能够通关。再比如《塞尔达传说》《上古卷轴5:天际》等,都是既有主线剧情又有许多支线剧情的相对开放的游戏,玩家有充分的自由去选择自己在游戏世界的发展路径。据调查,在7 500名玩家中,70%的《上古卷轴5:天际》玩家表示,在开始一个新的存档的时候,会优先考虑进行支线任务,而不是推动主线剧情和其他内容,只有10%的玩家选择去完成主线任务^[8]。也就是说,开放世界游戏似乎是在给人们提供一种解放,试图提供一个从绩效游戏里面解放出来的艺术品。

表面上看,电子游戏与看书、看电影一样,是在某种中介的基础上进行的活动;不过,游戏的中介界面与传统的中介界面有很大的区别,书籍、光盘等是一个静止的界面,而游戏的每一次呈现可能都不一样,玩家的每一个操作都会带来游戏界面的改变。相比于看书和电影,这种互动的游戏进程更容易给人自由的错觉,突显受众自主性的“接受美学”虽然依然适用于电子游戏,但在实际的游戏过程中玩家往往不会开拓自主想象的空间,而是在竞争性的赢-输二元逻辑中想着如何赢下或通关^[9]。有些玩家通过反玩(Counter Play),如恶搞、修改代码等方式调整游戏规则,试图突破游戏规则。但是仅仅停留在这种纯技术的层面无法摆脱赢-输的二元逻辑,玩家依然容易被算法塑造成纠结于如何战胜对手或战胜电脑的所谓“第一层的模范玩家”(First-level Model Players)。

当然,我们无法否认这种“第一层的模范玩家”的自由感的真诚性,也无法否认玩家像读书和观影一样拓展想象空间的可能。只是我们需要意识到,相比于传统媒介与身体和精神的联系方式,电子游戏的算法规则通过游戏设备这一“脐带”的中介,更具有“摄魂”的特性,更容易以赢-输的二元逻辑中的“自由”压制自主的自由。自主意味着深思熟虑后的自我决定、自我约束、自我行为负责。在一些传统游戏中,玩家具有较高的自主性,例如玩跳房子的时候,玩家可以自己发明自己的规则,可以自己画房子,随便制造跳跃规则;但是在电子游戏世界里,玩家必须接受游戏厂商设定的规则,不能随便乱改。在电子游戏的世界里,玩家做出的任何看似自主的行动和选择,都内化在算法提供的可能性之中,“人类在最近几百年里称为思考的那种东西根本就不是思考,而是控制技术和数据处理。你们要想的是,你们什么都想不了”^{[10](P35)}。玩家也许会为杀错人、选错人感到内疚、遗憾,但因为缺乏实际的伦理后果,这些行动往往并不需要深思熟虑,只是在早已预设好

的多条道路中选择其一而已。“当数字舞者沉迷在此种自由的世界之中, 他就会一步步放弃对自身的规定, 进而丧失自律这个主体性的终极要义。”^[11]

三、在元游戏中成长为第二层的模范玩家

虽然电子游戏意味着对人的全面控制, 但这种控制本身也在促使人自我反思算法社会中的存在状态。对此, 元游戏 (Metagame) 和精神性 (Spirituality) 这两个概念可以给予我们一定启发。

元游戏既可以理解成名词, 也可以理解成动词。《史丹利的寓言》等用游戏反思游戏的游戏可称作元游戏。笔者更强调动词的面向——在游戏的同时跳出游戏思考。李顺兴 (Shuen-shing Lee) 借用艾柯 (Umberto Eco) 的模范读者理论, 称这种玩家为“第二层的模范玩家” (Second-level Model Players)。第一层的模范玩家只关心在游戏内克服障碍或解决谜题, 第二层的模范玩家则能进一步揣摩游戏设计者试图传递的思想, 并在游戏之中或之余开拓自己的思想空间^[9]。成为第二层的模范玩家, 意味具备能够进行元游戏的电子游戏素养, 在接受规则的同时超越规则, 否则就像是被游戏摄取了灵魂, 只能意识到在控制游戏, 意识不到被游戏控制。进行元游戏的玩家在游戏中会同游戏的摄魂作用相博弈, 比如会追问: 为何要玩这个游戏? 我在游戏的世界里究竟是谁, 我究竟是我还是那个化身? 我在游戏的世界里究竟是什么性别? 这些追问就意味着精神性的浮现。精神性是在摄魂装置中保持自主性的能力, 是超越赢-输二元逻辑, 成为游戏外思考者 (Off-gaming Thinker) 的能力, 是把游戏转化为促进自我成长的他者的能力。

如何塑造精神性? 一方面需要把元游戏素养作为教育理念加以培育, 另一方面需要在具体的游戏行动中进行实践。在具体的实践中, 非赢-输二元逻辑的艺术游戏往往更能激发出元游戏行动。以经典游戏《伊迪丝·芬奇的记忆》为例。整个游戏的主题是死亡, 玩家不仅会好奇为什么芬奇家族会不断遭遇死亡, 而且会通过手柄经验到各种各样的死亡方式。玩游戏的死亡经验与看电视中的死亡经验有很大差别, 玩家会把所操纵角色的周遭环境看成自己真正可以互动的环境, 但是看电视时, 哪怕是以第一人称视角拍摄, 观看者往往也不会把电视里面角色所做的行为看成自己的行动。这款游戏通过朴实无华的操作方式, 让人同终极的生命体验产生深度连接。比如在一个婴儿洗澡时死亡的段落中, 玩家进入想象世界, 让青蛙、鲸鱼等玩具伴随着古典音乐在水中起舞, 在魔幻现实主义的场景中跨过生死之间的边界。路易斯·芬奇死亡的段落也常为玩家津津乐道, 游戏界面同时呈现出两种生命状态: 一种是当自己幻想世界里的国王, 另一种是做现实世界里的切鱼工。幻想世界不断淹没切鱼世界, 最终占据整个屏幕, 路易斯·芬奇因此付出了死亡的代价。玩家在操作时握着手柄, 左右手都要配合, 左手控制幻想世界, 右手不断地机械重复切鱼的动作, 来模仿精神分裂症患者的世界。在游戏中, 玩家不得不把自己分裂出来, 去体验精神分裂症患者在两个世界中的挣扎。精神随着左右手的操作慢慢分裂成两部分, 在这一过程中, 手柄本身的精神脐带作用充分发挥出来, 游戏世界的死亡经验传递到玩家的精神世界, 促使玩家反思自身的存在状态。一旦进入关于死亡、关于人生的思考, 玩家便不仅仅在一个封闭的世界里去“打”游戏, 而是在现实世界里去思考存在的意义。

《伊迪丝·芬奇的记忆》等具有艺术和思想价值的游戏启发我们注意游戏的精神属性。在玩这些游戏时, 玩家不再把游戏视作一个封闭的世界里进行的封闭的娱乐活动, 而是激活了想象和思想。再举一看似无聊的“文字游戏”《北大侠客行》为例。不同于主流以影像为主的游戏, 该游戏模仿 MUD (Multiple User Domain), 通过文字和符号推动游戏进程。玩家就像共同编织一部武侠小说一样, 需要充分调动自己的想象力完成自己的侠客行。数字媒介中的超高清影像往往不再需要大脑补充细节, 反而以密集的视觉信息压抑了想象力^{[12](P57-66)}。MUD 类游戏反其道而行之, 让人

投入动态的文字环境,唤起自主的想象。

除了前两例比较温柔的游戏,电子游戏更多的是在释放破坏性的精神能量,即死亡驱动力——回到无机状态的渴望。死亡驱动力是毁坏的冲动,攻击的本能。如果是本身就有暴力倾向的人玩过这些游戏,可能会加重他的暴力倾向。但对于“第二层的游戏玩家”来说,在游戏中适当地释放压抑也许有利于缓解文明世界造成的萎靡不振,并促使自己反思,如果是在现实中,究竟要不要做化身干的坏事(如《G. T. A》系列)。

当人们在游戏过程中开始探索内心、追问我究竟是谁的时候,就走向了自我的解构,或者说游牧化的自我。人们意识到自己也是有可能杀人的人,是有可能搞破坏的人,甚至是有可能颠覆世界的人。总之,自我不是固化的,而是动态变化的。每个人都是潜在的精神分裂症患者,都有潜在的各种各样不同的人格,只不过现代文明把这些压抑下去,使人们都被塑造成各种各样类型化的人。而通过与游戏化身之间的互动,这种类型化的自我具备了解放的契机。

化身与玩家的身体构成了双向建构的关系。并不是玩家单项地控制着化身,化身也在以其精神属性影响着玩家对自我的认知。电影《阿凡达》中,主角本是一个残疾人,他通过一套科学设备和纳美人进行连接,类似于游戏中的化身,纳美人就是主角的化身。主角有了纳美人的身体后,作为人类世界一员的狭隘的世界观发生了变化,他开始扩展自己的精神边界,重新理解地球人和纳美人的关系,激发出自己精神的潜能,和原始部落建立起精神联系。最后主角放弃肉身和纳美人结合在一起,超越了自己作为人的狭隘的世界观。阿凡达通过自己的化身成为了自己的他者,突破了既有自我的边界。

促使人精神成长的游戏经验往往是死亡、失败、挫折、沮丧、自弃、苦痛,用韩炳哲的话来说,这些是他者性、否定性的经验。相比于绩效游戏提供的取悦性经验,否定性经验在晚近现代性中尤为宝贵。人和其他动物都容易沉溺于取悦性经验,但只有人能深刻地领会否定性经验。否定性经验是人能够摆脱控制、重获自主性的精神潜能。玩家在游戏中一遍遍死亡,一遍遍失败。当玩家无法继续下去,不想继续下去的时候,就意味着精神性开始浮现——玩家开始拒绝游戏的全面控制。在否定性的生命体验中,玩家更容易超越规则,把游戏转化成促使自己精神成长的他者。姜宇辉亦强调游戏中的“否定性氛围”激活反思乃至行动的维度,相比于沉浸性、连续性的游戏感受,“不断撕开空白间隙的游戏体验”也许更值得注意^[13]。如果现代人把自己仅仅当作动物自我取悦,便有可能失去爱欲和思想的强度。我们需要警惕,在晚近现代性中,爱与思有被数字技术以“温水煮青蛙”的方式逐渐侵蚀的风险。

当然,元游戏能力一方面有赖于艺术游戏、否定性经验的激发作用,更有赖于各阶段教育对游戏素养的重视,模范玩家理论理应成为当代教育理论中必不可少的一环。一旦具有了第二层次玩家的觉悟和元游戏的能力,那些看起来缺乏“元精神”的游戏也能带来一定的启发。

期待电子游戏在整个社会层面激活精神的强度,可能并不现实。笔者所强调的是,通过培养电子游戏人的游戏素养,如识别游戏的控制机制,欣赏游戏的思想艺术价值,能够让一些个体更好地成长。在现代社会,相比于日渐无人问津的经典书籍、电影,优秀的电子游戏也许能够作为一种让数字原住民走出日益狭窄的精神世界的方式,建立起精神成长的阶梯。“救救孩子”不应是阻止孩子玩游戏,而应是引导他们成为“第二层次的游戏玩家”。

四、结 语

电子游戏的控制机制促使我们思考,何谓“良好的游戏状态”?本文得出了一个初步的结论:以绩效、输赢为目的的游戏不是良好的游戏状态,在元游戏中保持自我意识、自省能力并获得精神

成长,才是良好的游戏状态。再以“跳房子”为例,当高年级的同学设定出一套规则,对共同参与游戏的低年级同学做出规定时,低年级同学其实没有进入游戏的世界,因为低年级同学没有自主的自由,只是被命令者。只有当他们像高年级的同学一样会自主地制定游戏规则时,才突破了他人设定的规则,真正地开始他们自己的游戏。

良好的游戏状态具有朝向整体世界的超越性。投入这种超越性中,玩家才能够在规则之中获得陶冶。绩效游戏的紧张状态并非良好的游戏状态。如果玩家带着自我剥削的逻辑去玩《巫师3》,完成一个又一个的任务,在杀怪、赢钱的过程中取悦自己,就像在现实流水线中的劳作,一个接一个地完成任务,就肯定体会不到《巫师3》的价值。真正的游戏不是在紧张状态下进行的机械重复,而是在张弛有度中把握生命的节奏。人们常把电子游戏视为模拟战争,但真正的游戏不是战争,战争始终处于紧张状态,真正的游戏则不会特别的局促紧张,也不会完全松弛,张弛有度的状态才是值得追求的游戏状态。

后工业化社会当中的游戏世界延伸了现实世界当中的绩效机制,使玩家在自我剥削中不断轮回。但这并不代表玩家始终需要遭受游戏世界中隐形控制的规训。本文倡导一种“元游戏实践”,即把游戏空间当作还原自我意识、探索深度体验的中介。在现代社会条件下,一切都日益处于技术的算计之下,人找不到彻底逃逸的道路。但是,以“第二层次的游戏玩家”的姿态与算法相博弈尚属可能。我们无法期待所有人都能在技术的强力下保持精神的强度,但呼吁更多的人成为“第二层次的游戏玩家”也许能够帮助我们保有精神的火种。

在元游戏的过程中,游戏的世界不再是脱离现实、玩物丧志的避风港。游戏是日常世界中开辟出的临时世界,它和现实的世界本来就有强烈的精神联系。电子游戏可以作为促使人成长的他者,激活人的思想空间。电子游戏人需要养成游戏素养,超越赢-输二元逻辑,成为游戏外思考者,在新的身体经验之下重新向整体的精神世界敞开。

参考文献

- [1] [荷]约翰·赫伊津哈. 游戏的人:关于文化的游戏成分的研究[M]. 多人,译. 北京:中国美术学院出版社, 1996.
- [2] Mitchell, L. *Ludopolitics: Videogames against Control*[M]. Winchester: Zero Books, 2018.
- [3] McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*[M]. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- [4] [美]伊恩·博格斯特. 玩的就是规则[M]. 周芳芳,译. 北京:中信出版集团, 2018.
- [5] 姜宇辉. 数字仙境或冷酷尽头:重思电子游戏的时间性[J]. 文艺研究, 2021(8).
- [6] [德]韩炳哲. 倦怠社会[M]. 王一力,译. 北京:中信出版集团, 2019.
- [7] 陈静,周小普. 规则、随机性、符号:作为意义生产模型的“游戏性”及游戏的媒介特质——以《王者荣耀》与《阴阳师》为例[J]. 国际新闻界, 2018(10).
- [8] 3DMGAME. 调查发现大多数《上古卷轴5》玩家不推主线 更喜欢玩支线任务[EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1729984313335663102&wfr=spider&for=pc>, 2022-04-13.
- [9] Lee, Shuen-shing. “I lose, therefore I think”— A search for contemplation amid wars of push-button glare [J]. *Game Studies*, 2003(2).
- [10] [德]弗里德里希·A. 基特勒. 实体之夜:弗里德里希·基特勒论文选辑[M]. 李双志,译. 上海:上海社会科学院出版社, 2019.
- [11] 姜宇辉. 空剧场里的玩偶戏——数字舞蹈、数字剧场与数字游戏中的控制与自由[J]. 电影新作, 2022(1).
- [12] [德]韩炳哲. 爱欲之死[M]. 宋城,译. 北京:中信出版集团, 2019.
- [13] 姜宇辉. 庞大宇宙中的小小梦魇——暗黑生态与电子游戏的噩梦诗学[J]. 文艺理论研究, 2022(3).

The Spirituality and the Practice of Metagaming under the Rule Mechanism of Video Games

YU Cheng, ZHANG Shuai-jun

Abstract: As an intermediary technology different from books, movies and TV, video games form a unique connection with human body and spirit, and their rule mechanism opens up a temporary world that is somewhat divorced from reality. By manipulating the device, it is easier for people to extend their consciousness into the image and create a deep connection with the image. In the real-time interactive sequence, the immersion and fluency provided by the game is actually the overall design control of the realization of the player's subject experience. Freedom in the game world is just the feeling of freedom under total control, and it is different from freedom of autonomy, although both have sincerity. Video game players should grow from the fully controlled "first-level model player" to the "second-level model player" with metagaming literacy. In the process of metagaming, game world is no longer a haven to escape from the wind and waves of reality, but can be realized as the other to promote people's spiritual growth.

Key words: media technology; spirituality; metagaming; second-level model players; game literacy

(责任编辑 孙 洁)