

# 《如何打游戏》： 游戏批评的入门攻略

□刘梦霏 闫毅航



《如何打游戏：大众文化中的游戏世界》，[美]马修·托马斯·佩恩，[美]尼娜·B·洪特曼主编，社会科学文献出版社，2023年11月

书的确包含了这一部分，但主要只集中在第二章。就整体而言，本书中的许多章节并非文化研究的视角。编者所言的“视流行文化”强调的是游戏的文化属性，而这本实际上还是作为一个跨领域方向的、以“游戏研究”为主体关怀的一本游戏批评文集。

本书的第一部分“游戏形式：美学与风格”聚焦于传统文艺理论下的游戏批评，由10篇文章组成，涵盖了譬如世界观、叙事、音乐、现实主义元素等主题，兼及探讨“魔圈”“规则”与“化身”等赫伊津哈到凯尔瓦的文化史脉络下的游戏本体论分析。第二部分“再现：社会认同与文化政治”则由8篇文章组成，围绕几个流行游戏，展开了文化研究的基本维度——国族、阶级与性别议题，甚至还涵盖了死亡、伦理、后殖民主义与资本主义的讨论。第三部分“行业：行业做法与结构”并非经济学意义上的行业研究，而是围绕着作者批评与对游戏制作流程本身的探讨，同样由8篇文章组成，讨论了游戏中的劳动、跨媒介、全球化等产业现象。第四部分“游戏实践：媒介、技术与日常生活”则将视野拉到游戏外部，探讨用户生成内容、赛事观看、游戏引发的道德恐慌与反思等。实际上这一部分的分类已经颇为混杂，应是把难以分类的主题皆归于一类。

本书文章篇幅都偏短，很多时候甚至偏介绍性，对于很多主题的探讨并不充足。以“叙事”主题来说，它对于游戏研究的重要程度可能足以作为一大章。但正如本书用一种类似游戏攻略的戏谑式命名一样，攻略所能提供的仅仅是加深一名玩家对游戏的理解，而不能代替游戏体验本身，那么这些“不足”便也可以理解了。

也许正因为游戏这一主题所涵盖的范围实在太广，一些主题的缺失或许是难以避免的。例如，第四部分的文章并未包括电子竞技的相关文章。这显然并非由于编者秉持着当下一种较为流行的、区分“电竞”与“游戏”的观点，因为本书实际上收录了一篇讨论《反恐精英》赛事观看的文章。或许编者认为这篇文章足以代表有关“电竞”主题的讨论，但这篇针对直播产业与受众的分析文章只是点到为止，并未触及电竞与游戏的本体论及产业关系的核心，而这本来是关心这一主题的读者可能期待读到的。

## 中国游戏的隐形与历史视角的缺失

如果说部分主题难以深入还可以用篇幅不足来辩解，那么另一个重要的缺失则是无可辩驳的——游戏史这一主题没有在本书中出现，第37章所提的档案是将游戏作为手工艺品来研究的一种档案研究法，而非游戏历史与游戏档案保护的主体实践。比历史主题缺失更要糟糕的是历史视角的缺失。

笔者在此前也曾提到，游戏批评如果缺乏历史视角，就会因缺乏在地性的关怀而带来非常虚浮的研究视角。从本书的汇集来看，它会造就一种看来繁荣的“全球化”景象：世界各地的学者济济一堂地关心着同一个扁平的全球文化中的游戏，似乎围绕着游戏的全球乌托邦已经形成。但很遗憾的是，其中暂时没有包含中国，这是历史视角的缺失。对于产值超过三万亿，在过去十年中产业与玩家规模跃居世界第一，却在整本书中无只言片语的中国游戏来说，这本书读来有些像10年前出版的专著。

中国游戏或者说亚洲游戏，在这种扁平的探讨中被模糊和隐形了，这也许与游戏研究世界一直以来的英语传统相关。但英语传统不应成为英语霸权。中国游戏在《如何打游戏》中的隐形，也是中国需要发展具有本地历史关怀的游戏研究的重要原因。《仙剑奇侠传》《轩辕剑3：云和山的彼端》的作者性与武侠文化背后的民族主义与国族认同，并不会比第14章的NBA、第20章的宫本与小岛更逊色；通过《原神》来进行全球化的讨论，也许甚至比第28章的《宝可梦GO》

《如何打游戏：大众文化中的游戏世界》以“游戏批评”的形式，提供了更切实的介入游戏研究的路径。该书中每篇文章都由一位著作等身的游戏学者贡献，以一个数字游戏为案例切口，探讨一个与游戏相关的社会或研究主题，展现出游戏研究领域多元、包容的领域特性

更围绕年轻一代及二次元文化展开铺陈。讨论游戏公司在经济全球化中的作用，腾讯不该有一席之地吗？《中国式家长》《完美的一天》，难道不比《文明》更能反映中国语境下的现实主义吗？中国游戏在《如何打游戏》中的缺席，证明了我国游戏史及游戏文化对外传播的效果亟待加强，也证明了游戏批评如果缺失了历史视角，就会失去在地化关怀，也因而会让所有的“全球化乌托邦”图景成为无法落地的幻镜。

讲到中国语境，对中文学界来说更重要的问题，就是游戏本体论牵涉到的核心概念——Game和Play的翻译问题。这一对概念，在英文世界中是有严格区分的。游戏研究与游戏设计的经典教科书《游玩规则》(Rules of Play)中将Play定义为“一种在更严格的结构之下的自由行动”，而Game定义为“玩家处于人造冲突之中的一套体系，以规则为特点，并可带来一套可量化的结果”，并提供了一张图层图展示这两个概念同为名词时的相对大小。因为Play更松散，所涵盖的人类行为更广，我们通常认为它比Game更大。

但是，若我们回到赫伊津哈的原书，会发现他的母语荷兰语中，游玩与游戏是一个词(Spel)。在法语、德语中，这两个概念也是一个词。换言之，也许真正有特异性的，是英文世界对于Play和Game的区分。而这两个领域在进行本体论研究时有意为之的区隔，是英语世界学科发展的历史原因，却不是我们应该僵硬照搬这两个概念到中文语境的理由。

而回到中文语境，当我们把Game和Play这一对概念转化为中文时，会发现它恰好也可以和一些中文的文化观念形成呼应。我们在现代汉语中所说的词“游戏”，其实同时包含了Game和Play的含义。但回到古汉语中，以表意的单字来看，游戏的戏，是规制化的“戏”，是Game，更接近我们文化化在舞台上、在表演中生成的那一套文化系统。而游戏的“游”，更接近中文语境下“游于艺”甚至“逍遥游”的状态，它是一种不可名状、非常自由，虽然没有明确规则，却处于游戏精神中的那种状态。中国佛典典籍中也会提到“佛陀游戏渡人，以自由故，无碍故”的描述，所表达的恰恰就是这种没有规制化的Play的状态。

因此，我们认为在中文语境下，用“游戏”作为一个词组来统称Play和Game是没有问题的，而在具体细分中如果要强调play的要素，结合中国思想，表现出这种没有规制化的、无所定型、不可名状的“游”的意义就相当重要。比起更刻板的规制化的游戏，游玩的状态也许才是我们所说的充满活力的游戏精神的核心。

不过，以上问题，是中国游戏研究学界的整体问题，并不宜过度苛责译者。这个中译本已经可以看出译者所下的功夫，附录中详细的游戏译名考证对照，包括前文提及的也可能出现争议的问题，在译者注中也都有所标注。中文学界作为游戏研究的后发地，在领域建设阶段各种外文专著、论文的翻译都是必不可少的一环。

2022年，作家石一枫以游戏为主题的小说《入魂枪》出版，可以说20年来在“网络文学”这一标签下颇受关注的“网游/电竞”题材终于进入了中国网络文学的视野。在这本小说中，石一枫从21世纪初初写到颇带科幻色彩的近未来时期，以游戏来书写新世纪以来中国社会文化之变迁——这是一个相当好的角度。

通过了解游戏，我们将更清晰地认知我们所处的世界，无论是社会文化语境，抑或是时代心理分析，都将通过游戏展现出来，然后再通过游戏，对无数玩家重新施加影响。从这个意义上，游戏批评或许是一篇批评中最有活力也最亟待发展的文艺，而《如何打游戏》一书正是一部以游戏批评打开游戏研究领域之门的入门之阶。

当然，就像当下的大部分游戏不会只有一种通关路径那样，看完攻略，如何游戏、怎样通关，还要看诸位玩家自己了。



近年来，电子游戏的原创研发、文化宣传及人才培养，已经越来越受到重视。“游戏可能是最适合文学的载体”“电子游戏已经成为一种新的文学形式”等观点层出不穷，时代正在提醒着我们，有必要充分认识游戏的复杂性与丰富性，重视游戏与文学之间的密切联系。本期特邀北京师范大学数字媒体系硕士生导师、游戏的人档案馆馆长刘梦霏，北京师范大学数字媒体系博士研究生闫毅航，中山大学中国语言文学系(珠海)副教授郭超、学生李依诺，为我们分享关于“游戏与文学”的新视野、新观点、新方法和新作品。

——编者

# 文学的游戏化 编码及其限度

□郭超 李依诺

王玉王的《编码新世界——游戏化向度的网络文学》探讨21世纪第二个十年“游戏化大潮”中网络文学的最新方向，提出了“游戏化向度的网络文学”的概念，继而从“互联网一代”的经验出发，对游戏和文学的关系问题做出了探索

游戏研究是新兴的跨学科热点，其与文学的关系也受到日益增多的文学研究者的密切关注。王玉王的《编码新世界——游戏化向度的网络文学》借鉴东浩纪的“游戏现实主义”，提出了“游戏化向度的网络文学”的概念，继而从“互联网一代”的经验出发，将游戏作为中介，指出了游戏结构及其蕴含的思维与实践方式对当代文学(尤其是网络文学)的深刻影响。“游戏化向度的网络文学”是以(数码)人工环境为第一依托的文学创作，其独特性不仅使之和现实主义的传统文学之间存在天壤之别，甚至也和现代主义迥然不同——“游戏化向度的网络文学”体现了“二次元存在主义”的精神底色，其逻辑植根于后现代生活，体现了后现代心理，是“数码一代”对其生存状况的思索、再现或戏仿。

“游戏化向度的网络文学”的核心概念是“人工环境”，其“两大支柱”——人物与环境——均和传统文学不同。“人工环境”为“游戏”与“文学”两大主体之间的互动提供了一个非常关键的榫接之处，也为网络文学搭建了一个传统以外的操演舞台。艾布拉姆斯(M.H. Abrams)的《镜与灯》从作家、作品与读者之间的缝隙处发现了“世界”这一中介要素。较之通常现实主义以“自然”指代“世界”的方式，“游戏化向度的网络文学”将“世界”从“自然”变为了“人工环境”。换言之，如果“自然”是现实主义的舞台，是“典型人物”得以形塑的“典型环境”，那么作为“人工环境”的“世界”则是数值化的、和人物分隔的，其不再是“自然”或“舞台”，而是叙事的一个部分。较之“典型人物”对“典型环境”的依赖，“人工环境”具备特定的生发叙事的“半自律”特征。因此，“人工环境”预示了叙事的转变。立足东浩纪的说法，其中存在突出的“数据库消费模式”——人物是被投放的“程序”的组合(即“萌元素”)，“萌元素”塑造的人物代替事件作为故事的基本单元。21世纪第二个十年“游戏化向度的网络文学”的如此特征，是因为吸收了日本的“ACGN”文化资源，而“ACGN”包含的Animation(动画)、Comic(漫画)、Game(游戏)、Novel(小说)之中，“轻小说”中的“美少女游戏”(galgame)影响尤深。

除了叙事模式转变，“游戏化”的“人工环境”为网络文学带来的另一种最直接的变化是“真”与“实”的脱钩。网络时代的想象力环境促进了我们对“真实”与“虚假”的再次认识——“真实”的不一定是“现实”的，也可能是观念建构的。“人工环境”的规则(设定)体系制造了某种作者与读者皆知其为假，而又从设定出发信其为真的“或然性真实”。此种能够创造游戏/文本之内“真实”的规则(设定)体系，便是“游戏性”。根据渡边修司的定义，“游戏性”是“效率预估模型”，或曰“游戏设计机制”(ludo)；作为计算机编程控制的“输入—运算—输出”过程，“ludo”也是游戏的底层逻辑。为了使玩家更容易理解“ludo”的规则或机制并培养“代入感”，游戏的设计者往往会为其机制附加“叙事性”(narrative)。如雅达利(Atari)公司1976年发售的“打砖块”(Breakout)，其“游戏性”是大众熟悉的以弹球的方法消除方块，而其“叙事性”则鲜少被提及——如其标题，为“囚犯越狱”。游戏的“游戏性”(游戏规则)和“叙事性”(游戏叙事)嵌套结构决定了许多网文的结构特征，如“升级文”的经验、数值、副本，便是以一套符号兼容了两个系统——“设定之系统”与“故事之系统”。然而，游戏性第一、叙事性第二的机制也体现为游戏向文学的渗透。

王玉王敏锐地发现，游戏的体裁特征是“互动性”而非“视觉性”，而“选择”又是“互动”机制的内核。如是，她提出“二次元存在主义”的观念转向，其关键是以“自由意志”为基础的自由、选择与责任——“我选择，我相信，我行动，我创造，我负责”。同时，她认为“游戏化向度的网络文学”动摇了“现代性”这一宏大叙事的根基，即挑战了“现代性”的时间观。汲取自galgame的“平行世界”与“世界线”设定模式挑战了“一往无前”的“现代性”时间观；而基于弹幕技术的“共时感”也体现了一种以“网络趣缘社群”为单位的“共同体”构造。趣缘社群“以极端个人主义的方式向往一种共同奋斗”，被认为是本尼迪克特(Benedict Anderson)式“想象的共同体”(imagined communities)的提纯。

游戏化的“人工环境”中，“自由选择”无疑赋予了玩家/读者以核心的位置。“游戏化向度的网络小说”中的



《编码新世界——游戏化向度的网络文学》，王玉王著，中国文联出版社，2021年3月

“人工环境”和趣缘社群互为因果，一方面参与社群的共同创造，另一方面也为社群的共同创造强化。但是“自由选择”作为游戏的核心机制，其自身也存在某种紧张。我们既然承认程序(设定、规范)作为“游戏性”的“第一性”，玩家/读者便无法获得“绝对自主”；“设定”“规范”也并非先验的，而是制作者人规定的，其设定与规范的渊源也必然深植现实世界之中，且其认同赖以建立的“丰富性”与“合理性”也必然借助现实逻辑。德斯潘(Wendy Despain)区分了“沙盒式”(sandbox experiences)和“导轨式”(on rails experiences)两种游戏模式或游戏体验；仅就galgame而言，可视/互动小说(visual/interactive fiction)自然是“导轨式体验”，“多样性”“开放性”甚至“完全自由”的判断和抉择也无法超越既定的游戏模式与叙事框架，是为“系统的辖制”。如果说“互动”的中心是主体之间的双向“对话”(conversation)，那么游戏提供的仅是“触发—接受”的单向通商；“自由”的表象也不过是将其扩充为“触发—(选择)—接受”，而“选择”是“选项内的选择”，并不是无限的或超越的。对于游戏者而言，UI(user interface)的外衣之下隐藏了“设计者设置—游戏者触发/抉择/接受”的限制性结构。故而，即便非线性或开放性的“沙盒式”游戏，其游戏性或叙事性中也不存在“无限开放”的“自由抉择”。一些非线性或开放性游戏甚至也会出现阿什莉·伯奇(Ashly Burch)和安东尼·伯奇(Anthony Burch)称之为“游戏机制无视玩家”的时刻，或杰斯珀·尤尔(Jesper Juul)称之为“(玩家被)解除代理权”的时刻——如《荒野大镖客》(Red Dead)的前期是开放的，玩家能够做出抉择(如决定行善或作恶)；然而无论如何抉择，主线中约翰·马斯顿一定被“强制执行”以实现救赎(象征“西部时代”的终结时刻)，正如其墓碑上镌刻的“Blessed are the peacemakers”(“使人和睦的人有福了”(《马太福音》)。“解除代理权”揭示了游戏者和游戏之间的一大问题，受到系统的监视与控制而身处“不自由”状况的不仅是NPC(non-player character)，玩家又何尝不是只能于系统允许的范畴内忍受受限的抉择？游戏如此，“游戏化向度的网络小说”恐也亦然。

如此，“系统的辖制”又凸显了另一个问题。如果“为天地万物赋性”是“数码一代的独特经验”，也是“游戏化”网文的“爽点”来源，那么，“游戏化”(gamification)除了为“游戏化向度的网络文学”奉献“人工环境”的资源，也蕴含着自身的问题或危机。“游戏化”的概念是“使用游戏机制和游戏化体验设计，数字化地鼓舞和激励人们实现目标”。一方面，诚如马克·波斯特(Mark Poster)之说，媒介的变迁预示了“对身份进行游戏的新可能”，因其能“使关系中的现存等级失去稳定性”；另一方面，“去等级化”先天蕴含了“再等级化”的危险。例如“数据库消费”的倾向指向20世纪七八十年代以来的偶像工业，“暴露了自己的工业流程和游戏规则”。以法兰克福学派的“文化工业”(cultural industry)概念观之，“数据库”提供的“萌元素”特征为标准化、程式化、齐一化，其中“绝对自由”的诱惑和“消费主义”的风险难分难解；换言之，当代生活之中“宏大叙事的隐退”本身就伴随着无孔不入的消费主义。垄断资本的文化工业使游戏不再完全是个人的领域；根据布尔迪厄(Pierre Bourdieu)的说法，文化资本的(再)分配过程也是社会空间与权力关系的再现。杰斯珀·尤尔担忧“激励—优化”的“游戏结构”用于非游戏环境时，极易沦为“过时的官僚集团”。游戏者戏称的“肝”(即“爆肝”，指付出时间)或“氪”(即“氪金”，指花费金钱)便是从“游戏化”的现实尝试获取文化/象征资本(如级别、道具、装备)，如此“数值”这一“爽点”便多少投射了游戏化式的资本精神。

“游戏化向度的网络文学”为21世纪第二个十年的文学带来了全新的变化，也从游戏的维度指出了技术与文学关系的潜能。但是，科技及其带来的范式更迭并不是评判的至高标准，科技终究要服务于人。一旦自足的拟像(Simulacra)即大众媒介营造的仿真社会被视为“赛博空间”的“绝对自由”，弥散其间的消费主义微观权力也将持续“操演”现代社会的权力关系，从而消解现阶段“游戏化向度的网络文学”抵抗和解放的潜能。如何以数码环境下的“人工环境”及其时空机制挑战垄断资本的文化工业，恐怕是游戏及其影响下的文学均需探索的全新议题。