May 2022

Little Nightmare in a Vast Cosmos: Dark Ecology and the Poetics of Nightmare in Videogames

Yuhui Jiang

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>

Recommended Citation

Jiang, Yuhui. 2022. "Little Nightmare in a Vast Cosmos: Dark Ecology and the Poetics of Nightmare in Videogames." *Theoretical Studies in Literature and Art* 42, (3): pp.56-67.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol42/iss3/7>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

庞大宇宙中的小小梦魇

——暗黑生态与电子游戏的噩梦诗学

姜宇辉

摘要: 游戏生态学是晚近电子游戏理论中的一个全新而关键的动向。作为更为普泛的媒介生态学研究的一个分支方向,它既体现出显与隐这两个相关面向,同时亦隐含着对于潜藏的灰色及暗黑维度的深刻忧思。只不过,在以伊恩·博格斯特为代表的游戏生态学的早期研究之中,虽然亦有对主体性反思的强调,但回归机器、程序和物性往往是最终的归宿。由此我们试图借助莫顿对暗黑生态学的里程碑式贡献,对主体和体验这两个相关要点进行重新深思。随后我们将聚焦于电子游戏的生态问题,首先澄清游戏感受和游戏体验之间的根本差异,并在这个基础上,结合晚近几部代表性的游戏作品,来进一步例示以噩梦氛围和苦痛体验为核心要点的暗黑诗意。由此亦得以真正理解,电子游戏本身所独有的艺术性和审美特征究竟何在。

关键词: 媒介生态学; 暗黑生态学; 元游戏; 游戏感受; 体验; 氛围

作者简介: 姜宇辉,哲学博士,华东师范大学哲学系教授,主要从事当代法国哲学和媒介理论研究。通讯地址:上海市浦东新区佳京99弄234号,201206。电子邮箱: yuhuijiang@126.com。本文系国家社科基金一般项目“当代法国哲学的审美维度研究”[项目号:17BZ015]的阶段性研究成果。

Title: Little Nightmare in a Vast Cosmos: Dark Ecology and the Poetics of Nightmare in Videogames

Abstract: The ecology of games is a new and crucial trend in recent theory on videogames. As a branch of media ecology, it not only reflects the two related aspects of the “apparent” and the “latent”, but also implies a deep concern with the underlying gray and dark dimensions. However, in the early studies of the ecology of videogames represented by Ian Bogost, the emphasis on subjectivity is overshadowed by a return to operation system and its materiality. Therefore, this article uses Timothy Morton’s landmark contribution to dark ecology to reflect on the two related points of subjectivity and experience. It then focuses on the ecology of videogames, clarifying the fundamental difference between “game feel” and “game experience” and further illustrating the dark poetry that centers on the atmosphere of nightmare and the experience of suffering on the basis of several recent games, in order to understand the unique artistic and aesthetic characteristics of videogames.

Keywords: media ecology; dark ecology; metagaming; game feel; experience; ambience

Author: Jiang Yuhui, Ph. D., is a professor at the School of Philosophy, East China Normal University. His research interests include contemporary French philosophy and media theory. Address: No. 234, Lane 99, Jiajing Road, Pudong, Shanghai 201206, China. Email: yuhuijiang@126.com. This article is supported by the National Social Science Fund of China (17BZ015).

伯纳德·苏茨(Bernard Suits)关于游戏^①的那个经典定义既为人称道但又总是饱受诟病:“玩游戏就是自愿克服不必要的障碍”(playing a game is the voluntary attempt to overcome

unnecessary obstacles)(41)。这句话里首先刺入眼帘的当然是“不必要”这个词。但苏茨其实并未否认游戏对于生活的“必要性”,他只不过在提醒我们,游戏的必要性不在于柴米油盐的基本需

求,而更在于人向往着更高的自由境界的“自愿”的渴求。所以苏茨才会进一步说,“在乌托邦之中,唯一可做之事将会是玩游戏”(172)。在这个意义上,游戏或许是人类最为高级的精神奢侈品。对于终于获致自由的人类来说,游戏不仅是必需品,甚至可说是唯一的必需品。

但带着苏茨的这一番论述反观当下的现实,则顿然会生出一种极为荒诞的感觉。乍一看,周围的世界显然越来越接近他心目中的乌托邦,因为人人都在游戏,无时无处不在游戏,甚至所作所为无非皆游戏。微信是游戏,弹幕是游戏,考评是游戏,恋爱是游戏,所有的人都在练级,刷分,打赏。一时间真的有一种恍若置身于乌托邦的自由世界的既视感。但游戏真的实现了我们的自由吗?游戏真的是自由的最高境界吗?或许恰恰相反。问问身边的玩家们,又有几个人真的在游戏之中感受到了自由?何种自由?多大自由?真实的自由抑或只是自由的幻觉?游戏对于今天的人类来说,或许反倒是更为深重的枷锁和束缚。我们不想玩,但又无事可做。我们可以选择不玩,但别人从此就会不带你玩。玩游戏,如今俨然变成了另一种必要性,一种比物质需求更为紧迫、亦更难以挣脱的宿命般的必然性。

由此我们试图逆转苏茨的定义,基于现时代的精神状况来重新探索游戏与自由之间的关系:“玩游戏就是非自愿地克服必要的障碍”(playing a game is the involuntary attempt to overcome necessary obstacles)。只不过,在我们的界定之中,游戏的“必然性”早已不成为问题,而最为关键的恰恰是“非自愿”这个说法。但为何不是自愿地从必然性的陷阱之中挣脱而出?那正是因为游戏的生态系统之中,所有看似自愿的行为其实皆是游戏设计和算法操控的结果,因此唯有在那些非自愿的偶发、间断的“体验”(experience)之中,方能真正敞开实现自由的一线裂口。由此引出本文论证的三个基本步骤。首先,我们将给出游戏生态学(ecology of games)的基本特征及其从灰色向暗黑的转向;接下去,将尝试从主体和体验这两个角度来敞开这个生态系统的暗黑面向;最后,将由此对游戏感受和游戏体验进行区分,并尤其结合三部晚近的噩梦氛围的游戏作品来例示元游戏体验的可能性。

一、从“灰色”(gray)到“暗黑”(dark): 游戏生态学的关键转向

今天的游戏之所以越来越必要乃至必然,^②首先正是因为它越来越展现出丰富、多元、遍在的连接形态。今天的游戏并非仅仅是个人的娱乐,而更体现出集聚和群体的形态;今天玩游戏的环境也远非仅局限在斗室或网吧,而更是弥漫在整个社会的场域。简言之,游戏愈发体现出鲜明而强烈的生态性,这才是它的必然性的根本缘由。游戏,已经不再只是孩子的玩具,而更是为生存的个体提供行动的背景乃至在世的意义。正是由此,从生态学的角度来反思游戏的当下的现实性和重要性,理应是题中之义。

游戏的生态学,又可以从广义和狭义两个角度来阐释,二者具有一定的相关性。首先,游戏生态学理当归属于更为普泛的“媒介生态学”(media ecology)。而媒介生态学作为一个学科的明确提出虽然较为晚近,但其实它最初的灵感之一直接就是来自德勒兹和加塔利(尤其是《资本主义与精神分裂》系列),并在之后的发展过程中不断受到这两位哲学家的深刻影响。比如,在马修·富勒(Matthew Fuller)的《媒介生态学》这本早期的代表作之中,基本的框架几乎全然可以换用《千高原》中的术语来恰切重释。他首先指出,“生态学”就其本意来说,无非就是“过程和对象之间的大规模的、动态的互连(interrelation)”(*Media Ecologies* 3),但仅停留在这个基本的界定是远远不够的,实际上,生态系统体现出更为复杂纠缠的双重面向和趋势。它既趋向于连接,但也同样隐含着断裂和解体的倾向。它既具有鲜明的物质性,又与人的精神状态和生命体验等有着内在深刻的关联。^③进而,它既展现出开放、创造、变革的根茎式形态(rhizome),但往往也沦为更为强大高效的“捕获装置”。媒介生态学绝不可能是单纯的、明晰的,相反,它真正的奥妙总是隐含于纠缠不清、晦暗不明之处。如此,“明”与“暗”、“显”与“隐”自是媒介生态学的两个重要的相关维度。在这里,后来日渐兴起的所谓“暗黑生态学”其实早已埋下了伏笔。

进而,富勒基于两个焦点来破解复杂晦奥的媒介生态系统的做法也极具启示,那正是“主体”

和“身体”。它们并非只是不同力量和维度相互交织的焦点,也因此鲜明揭示出媒介生态系统之中所隐含的最为尖锐的哲学、审美和政治的议题。比如,从主体的角度来看,它首先显然深陷在媒介网络之中,作为产物和效应(63),那么,它又何以真正成为主体,它的自主和自律的力量到底又源自何处、展现为何?要真正回应这个难题,身体显然就变成了一个无可回避的焦点,因为它正是主体和网络之间彼此交织、互动乃至“对抗”的直接“节点”(nodes)。身体汇聚了不同的维度,那么它到底是由此形成了一个稳定的中心和基础,还是同样也隐藏着难以消除的异质性乃至他异性(otherness)的隐患呢?(105)身体可以是连通和转换的枢纽,但同样也是纷争的战场,裂变的策源地。此种充满忧患的反思虽然在《媒介生态学》之中并不明显,但在富勒随后、晚近的著作之中却越来越成为主题,如《恶媒介》(*Evil Media*)、《凄凉的快乐》(*Bleak Joys*)这样的书名就已是明证。在《恶媒介》之中,他虽然还只是用“灰色”(gray)而非“暗黑”来描摹媒介生态的那种明暗交织的复杂面向,但激烈的批判锋芒却已在其中彰显无遗。“灰色”与“透明”相对,指向媒介网络的另一面,即不断“创造出麻烦重重(troubling)的不透明性和厚度(thickness)”(Fuller and Goffey 5)。但与《媒介生态学》中的诸多关键术语相似,灰色在这里同样具有两个相反相成的趋势,一方面,它显然指向微观权力操控的致密深处,鲜明体现出那种巨细无遗、流动适应的遍在效力;但另一方面,这些看似微小的灰色地带又同样是得以挣脱网络控制、制造差异、生成流变、撕裂裂痕(crack)的真正起点(Fuller and Goffey 8, 11, 31)。看似这仍然可以归结为结域和解域、捕获和逃逸等一系列《千高原》中的典型术语,但“恶媒介”这个标题显然已经在很大程度上超越了洋溢在德勒兹和加塔利文本之中的“超善恶”的尼采主义气息。虽然富勒也屡屡提醒我们不应该将“恶”进行单一的理解(Fuller and Goffey 8-9),但全书目录中所出现的“洗脑”“社会工程”“算法操控”等触目惊心的主题,及至书中对主体操控的各个面向的深刻剖析(从身体、感知到情感、体验),都已经鲜明宣示出“善恶分明”的价值批判的立场。

媒介生态学的此种从明向暗、从透明向灰色、

乃至从价值中立向价值批判的转向,也同样明显体现在游戏生态学的晚近研究之中,并且同样突显出了主体和身体这两个要点。游戏生态学这个提法其实是比较晚近的事情(当然连游戏理论本身的兴起也是个新鲜事物),最初的重要文献当属凯蒂·莎伦(Katie Salen)等人主编的《游戏生态学》(*Ecology of Games*)这部文集。只不过,其中所谓的“生态学”仍然还是取其本意,也即将游戏本身视作一个多元、差异的要素所构成的连接、开放、动态的网络,由此更为突出游戏世界的“参与性和社会性”特征(3)。这里并没有多少“灰色”乃至“暗黑”的意味。但到了伊恩·博格斯特(Ian Bogost)这样兼具艺术眼光和思辨深度的游戏设计师那里,游戏生态学这个提法开始慢慢呈现出不同的面向。比如,在《如何以游戏行事》之中,博格斯特就从媒介生态学出发,结合游戏自身的特性进一步提出了“微生态学”(microecology)这个极具启示性的概念。“微”这个修饰词在他这里有两个基本含义,一是“具体”,二是“暗黑”(dark)。具体,无非强调生态学的研究不能仅关注系统的宏观面貌,或仅满足于做出一些抽象而普适的概括,而更应该深入细节之处,细致展现游戏在不同的社会和生活的背景(contexts)之下所实现的不同“用法”(use)(*How to Do Things with Videogames* 6)。就此而言,博格斯特这本书的标题虽然取自奥斯汀(J. L. Austin)的《如何以言行事》,但其实质则更接近维特根斯坦的《哲学研究》,因为它显然不想对“游戏是什么”给出一个本质性界定,也不想对游戏的善恶好坏做出一个预设的价值判断,而仅满足于“把一切都摆在我们面前,既不作说明也不作推论”(维特根斯坦 76)。由此也就涉及“微”的第二重含义,那正是“暗黑”。初看起来,博格斯特与富勒的立场是颇为对立的。富勒的灰色生态学虽然亦强调深入不可见的幽暗细节,但他由此试图进行更为激烈的善恶分明的价值批判。而博格斯特则正相反,当他倡导研究者应该更“深挖一个生态系统中的某个暗黑、未被探索的角落”(How to Do Things with Videogames 7)之时,反倒是想用更为脚踏实地的实证性研究来质疑甚至抵制那种看似大而不当的“批判理论”。比如,对于“互联网到底在毁灭社会还是在拯救它”(2)这样的“元问题”,贸然给出一个明确的是或否的回答显然不甚明智。显然应

该先仔细去“看”，再认真去“做”。“看”的是不同媒介在不同情境之中的不同“用法”，由此我们才能善用媒介来真正为改善这个世界“做”些什么。

但问题远非如此简单。一方面，富勒的研究也并非仅局限于宏大的问题和普泛的论述，正相反，他也是基于细致的描述和考察得出自己的批判性立场。另一方面，看起来博格斯特所做的无非描述、深化和“拓展”（broadening）游戏的生态场域（*How to Do Things with Videogames* 153）。但这样一种实证性的工作不可能始终保持价值中立，作者在行文之中往往难以掩饰他的失望、厌恶，乃至愤怒和痛苦。这一点尤其体现在他论及游戏中的血腥暴力的“冷漠”（disinterest）这一节中。正是在这里，审慎克制的描述开始显露出批判的锋芒。当描述的中心开始从游戏的用法和玩法转向玩家自身的“体验”之时，博格斯特的微生物生态学开始显现出一丝别样的暗黑意味。虽然这个乍显的主体性维度在全书（乃至博格斯特的其他著作）之中并不占有重要地位，但他开篇结合艺术性这个主题展开的思辨却为我们下文的论述提供了最为关键的线索。

“电子游戏是艺术吗？”对这个元问题同样不应该贸然做出回应。更明智的做法是首先比较电子游戏跟诸多传统艺术形式之间的根本差异，进而再由此反观它自身的艺术性到底何在。不妨从海德格尔在《艺术作品的本源》中开篇提出的“艺术—艺术品—艺术家”的三元循环关系入手（《海德格尔选集》（上）237）。然而，无论从哪一个环节看，电子游戏都算不上是（至少传统意义上的）艺术。首先，游戏不是艺术品，而更是“产品”和商品，因而市场才是它的终极关注。其次，对于游戏来说，最重要的也绝非艺术性，而更多是娱乐性。卖不出去的游戏、没人玩的游戏，哪怕艺术性再高也没多大意义。最后，在游戏的创制过程之中，设计师的个人意志也并不太突出，而是必须附属于开发团队的合作与技术平台的主导力量。由此看来，游戏似乎怎么都跟艺术沾不上边。但博格斯特恰恰要逆转这个成见。他提出了五个基本特征来界定游戏的艺术性，但其实都跟主体性这个维度息息相关。这五个特征最终可以概括为“程序主义”（proceduralism）这个独特的手法。初看起来这是一个无比令人诧异的说法。程序化难

道不恰恰跟艺术性背道而驰？程序化不就意味着创作者丧失了自己的主动性？真正的艺术性难道不正源自不能乃至挣脱程序化的妙悟和灵感？但博格斯特的深刻洞见亦正在于此，他就是要从程序性这个游戏之中看似最非艺术性的本质特征入手，进而重新反思游戏特有的艺术性到底何在。这不仅是对游戏本身的“正名”，而且更得以对艺术概念本身进行深刻拓展。他这个正名工作的核心要点仍然是主体性。程序主义的手法之所以与主体相关，首先在于它在很大程度上激发了玩家的主动反思、探索和追问的意志，由此也就逆转了单纯“被玩”的消极地位：“这样的游戏敞露出形式，由此令意义得以从一个模式中显现”（*How to Do Things with Videogames* 13）。简言之，程序主义的游戏并不满足于让玩家忘乎所以、不加反思地沉浸其中，而更是引导玩家主动去摸索那些往往隐藏在界面之后的、暗黑不可见的形式、模型和肌理。这样一来，玩家就并不仅仅在“玩”，而同时也在主动、积极地“看”乃至“想”。

由此得出两个进一步的观察。首先，这个反思的维度其实已不完全是游戏之“中”的维度，而更是敞开一个“异于”甚至“外于”游戏的“元”维度。或更准确说，这个元游戏的维度介于内与外之间，令玩家在沉浸游玩之际同时保持“置身事外”的观察和反省。其次，这个元维度又不是单纯的实证性观察或价值中立的静观，而总是带有浓重的体验氛围：“这些游戏所涉及的是，我们对于世界的体验何以运作，以及体验或介入一个具体的情境到底是何种感受”（14）。正是因此，程序主义游戏更关注激发玩家追问，而非给出明确的选择和答案；更致力于情感的表达和沟通，而非那些吸引（或“诱惑”）玩家不断玩下去的视听要素、互动操作和叙事情节；更试图重塑“作者”的身份，由此突破技术规范和市场导向的束缚。或许不妨戏拟电影理论中的相关术语（“作者电影”）来将程序主义游戏唤作“作者游戏”。一句话，程序主义游戏不仅是有“意思”的游戏，而且是更有“意义”的游戏，它引导玩家去思索游戏本身的意义，进而反思“玩”这个活动本身的意义，甚而拓展至思考人生和世界的意义。这正是它的鲜明的主体性立场，也正是它的更为开放的生态学指向。

二、暗黑生态学的美学维度：苦痛的现身情状

然而,体验和主体性却只在博格斯特文本中灵光乍现了一次,从未真正成为他关注的焦点。毋宁说,他真正关注的恰恰是相反的向度,即游戏之物性。这一基本立场从《单元操作》这部早期著作中就已清晰浮现,后来在《陌异现象学》中更是明确转向了物导向理论(000)这个哲学基础。一开始,“单元”(unit)还只是作为游戏的生态系统之中的一个差异化、异质性的基本要素而已,但最终却成为不断回撤、潜藏的物的核心,它不断挣脱着人与物之间的关系,甚而从根本上斩断了玩家和程序之间的内在关联。在《如何以游戏行事》之中,程序主义游戏尚能够作为主体反思和体验自身及世界的一个居间的“元维度”,但到了如《玩的就是规则》(Play Anything)这样的晚近著作之中,这个主体性的维度已经从根本上被归属于操作的物性那一极:“玩不是一种消遣行为,而是一种操控系统的工作,是在系统内部根据一定逻辑互动的过程。”(《玩的就是规则》141)这里,主体性的元维度已经全然失去了居间的特性,不再悬置于游戏程序的内与外之间,而是不断被拉向系统内部,甚而最终沦为其中的一个环节,而完全失去了挣脱和逃逸的可能性。但对此,博格斯特亦有理由进行有力反驳。首先,他关注的并非仅仅是屏幕之内的游戏程序,而更是拓展开来的整个世界的物的生态系统,因此,玩游戏意义也就并非仅局限于屏幕之前的那一小块狭隘天地,而其实是为了让玩家更充分地领悟这个本就已为算法所操控的当下世界的种种堂奥。玩游戏,说到底也就是为了学习在世生存的种种攻略。所以,为什么一定要挣脱而出呢?操作系统一定是牢笼和“座架”吗?难道它不也同样是我们在兹的环境(milieu)乃至家园?博格斯特的那句经典名言“玩是谦恭,不是解放”正是此意:玩,就是在世界面前保持谦恭,既然我们已经被抛入其中,就不妨认真学习这个世界的规则,更游刃有余地在其中生存,而不要总心心念念从“沉沦”状态向“本真”自我进行超越和“筹划”。

但我们的立场则恰恰相反。虽然我们亦无意重新唤回海德格尔的“本真性的行话”,但却仍然

试图对博格斯特式的物导向本体论进行纠偏,在一定程度上回归主体性这个要旨。换言之,我们不想如博格斯特那般完全沉陷于技术物的因缘网络之中,但也同样不想如海德格尔那般以极端的方式瓦解整个世界的生态系统,^④进而敞开本己性的生存维度。我们首先接受“谦恭”的态度,但同时亦坚持强调“体验”这个主体性的维度。概言之,与博格斯特相同,我们将“玩”(而非海德格尔的“操劳/操持”)作为生存在世的基本活动,玩就是置身于游戏—世界的生态系统之中的源始的“领会”(《存在与时间》第三十一节),并尤其展现为对各种算法化的程序及其网络的学习、探索和质询。但与他不同的是,我们更突出的是此种领会之中的“情绪”和体验的向度,也即《存在与时间》中所谓的“现身情态”。在其中,自我得以直面自身,^⑤主体性的维度得以展现,而种种反思、探索、认知的活动,反倒是必须以这些基本情态为本原方得以可能。我先“领会”“体验”到自己在玩,然后才能“知道”自己在玩,进而“理解”玩到底是什么,“学习”怎样更好地去玩。借用石涛在《画语录》中的名句,玩游戏同样也是一个“先受而后识”的过程。

但又与海德格尔不同的是,元游戏的这个体验的向度并非意在从游戏—世界之中挣脱而出,而恰恰始终是要伴随着玩的活动本身,作为与之并行而相随的间隙(interval)和间距。正是因此,我们并不需要如“向死而生”那样强烈的否定性的契机,而更试图在微生态的灰色和暗黑的角落来展开种种元游戏的生存体验。一句话,玩家并不仅仅在玩,而同时也在、总在“感动”和“体验”,进而由此在彼此之间形成共情(empathy)和共鸣。博格斯特单元的物性和海德格尔的此在之本己性虽然差异明显,但二者的前提都是要不断剥离人与物之间的关系,或者更恰切说,是将二元的差异关系最终化约为以一元为中心的单向度运动。而我们则试图更为直接彻底地回归到二元的关系本身,但不再将其视作同一或对立的关系,而是将其维系在差异力量的对峙和纷争的张力之中。与德勒兹(和加塔利)的根茎概念不同,我们的游戏生态学的起点不是“多元性”(multiplicity),而恰恰正是“二元性”(duality),也即人与程序/机器之间的初始、基本的关系。与阿多诺的否定辩证法亦不同,我们关注的焦点并非差异的物性对同

一化的“概念性”(conceptuality)和主体性所进行的抵抗(Adorno 137-140),而更是“我在玩”这个置身于游戏生态系统内部的主体性体验的微小间隙。

由此,我们所意在探索的“暗黑生态学”更试图回归富勒的原初立场,也即明确带有“恶媒介”的反思性和批判性的立场,但却更为聚焦于游戏体验这个核心,由此对博格斯特式的物导向理论进行纠偏。实际上,暗黑生态学(dark ecology)晚近以来的最重要理论家莫顿(Timothy Morton)也同样是物导向哲学为基础,对传统的生态观念进行了深刻尖锐的批判。但即便他关注的更多的是宏大(甚至“庞大”)尺度上的环境问题,比如全球气候危机,但他所暗示出的“体验”这个美学向度却对我们下文的论述具有深刻启示,值得稍加展开阐释。表面上看,环境危机和电子游戏似乎是南辕北辙的两件事情,前者忧虑的是人类“之外”的自然世界,而后者所关切的则是“近”在手边的屏幕和手柄;前者总是涉及宏大的时空尺度的人类的整体命运,而后者则似乎无非只涉及日常生活中的“凡人琐事”。由此在二者之间形成了远与近,大与小之间的鲜明反差。此种人为的对立正是莫顿的直接矛头所向。首先有必要直接追问,环境危机的本质到底是什么?显然不只是科学家们所描述的宏大宇宙图景,亦不只是政治学家们所争辩的种种全球化议题,而更应该回到切实的行动,与每个人的生活息息相关的具体行动。那么,让环境问题从空洞的意识形态转向积极的日常践行的关键环节到底是什么?正是首先将人们从麻木、冷漠、“无知无觉”(anesthetic)的状态中唤醒(Morton, *Ecology Without Nature* 11)。面对环境危机,人们常见的反应是:“这是那些大人物们要关心的问题,我们这些渺小的凡人又能有何作为呢?”对此,莫顿首先从物导向本体论出发,重新阐释了庞大宇宙和渺小生活之间的内在关联,再进一步经由暗黑诗学的纲领来切实激活人们对于生态环境的“有知有觉”(aesthetics)的深刻“体验”。

首先,面对大宇宙和小生活之间的鸿沟,物导向理论与传统环境主义的哲学立场截然相悖。后者试图“拉近”人与环境之间的距离,但最终却要么是陷入“人是万物的尺度”的哲学预设,要么是回归到“有我之境”的审美趣味。让环境“熟稔

化”“亲切化”乃至“人性化”,这个初衷无可厚非,但结果和效果却总是令人失望,因为它最终让庞大的环境还原到、下降至人类的尺度,将错综复杂、晦暗莫辨的“宇宙之事”全然简化为司空见惯乃至视而不见的“人间之事”。由此就产生出两个恶果,一是消减了环境危机的尖锐度和深刻度,将其肤浅化为《人与自然》式的温情脉脉的环保纪录片,甚至是那些连番累牍地刺激着观众感官的空洞俗滥的好莱坞灾难片。二是由此亦极大地削弱了人们自身的感受和体验,以至于一谈到环境危机,人们头脑中首先浮现出来的就只有那些一次次重复的口号和一遍遍展示的景观,正如一谈到全球食物危机,绝大多数人都会第一时间想到那张瘦骨嶙峋的非洲孩子的照片。

针对这两个恶果,莫顿基于物导向哲学做出了针锋相对的回应。一方面,必须再度将环境“趋远化”,甚至将其“陌生化”至极致:“环境之思想想出一种由极陌异者缠绕相生的多元网络”(The ecological thought imagines a multitude of entangled strange strangers)(*The Ecological Thought* 15)。环境是极度“陌异”(strange)的,难以被拉近为人类喜闻乐见的娱乐和景观。环境亦是极度“他异”(otherness)的,无法被内化于人类的感知和认知的框架之中,而反倒是对于后者往往构成了激烈的冲突和极端的撕裂。环境正如列维纳斯意义上的他者,以无限超越的面貌“遭遇”人类,由此唤醒人类对于它的无限责任。环境更是极度“诡异”(weirdness)的(*Being Ecological* 107),正是因为它庞大莫名,深奥莫测,进而在我们身上激发出一种别样而极致的“暗黑体验”(dark experience),这正是暗黑生态学的要义和真意,它将“否定性、反讽、丑陋和恐怖”重新带入生态思想和体验之中(*The Ecological Thought* 17)。如果说“否定”来源于陌异的对抗,反讽来自他异的挑战,那么丑陋和恐怖则将环境这个庞大的生态系统的暗黑深度展现得淋漓尽致。

我们清楚看到,莫顿这一番关于暗黑生态学的论述既呼应了、又深化乃至引申了我们前文关于游戏生态学的阐发。首先,或许是因为他所关注的是与每个人切身相关的环境危机,所以他所谓的暗黑也并非仅指向物本身,而更是同时鲜明指向着人自身的“内在体验”。这样,与我们的立场颇为相似,人与物、人与机器之间的不可还原或

缩减的二元性亦同样是他的明确起点。^⑥只不过,此种二元性不是同一化和相似性的关系,而更是以否定、断裂和差异为基本形态,并尤其体现为陌异、他异和诡异这三重关键面向。这些都为我们下文展开对游戏的暗黑生态美学的具体分析提供了本质性线索。其次,莫顿由此所着重阐释的“主体性”这个要点也极具启示。暗黑是人和物之间的二元性对峙,但这就意味着,物的暗黑深处也同样可以反过来激活人本身的暗黑深度:“我们的亲密关系就在于容许并适应极陌异者的空无与被动性(passivity and void)。而既然我们也是极陌异者,那么我们自身也同样是空无”(The Ecological Thought 80)。只不过,这里的“空无”(void)并非“空白”或“空洞”,而恰恰揭示出那个激荡着、涌动着极陌异的情感体验的内在深渊。^⑦而这个迷失于庞大宇宙之中的暗黑主体难道不正酷似于那个深陷于游戏世界之中的“我在玩”的主体?他们都同样源自“先受而后识”的情感体验,此种体验都同样来自被陌异而庞大的暗黑力量所操控和压制的“极端被动性”(radical passivity)(94),由此同样激活了那个内在的暗黑的“空无主体”,甚而得以在不同的空无主体之间进一步形成共情的纽带。实际上,所有这些关键线索皆可汇聚成莫顿的一个核心词,那正是“苦痛”(suffering)之体验。“有感之存在者必受苦”(Sentient beings do suffer)(81),这正可以作为暗黑生态学的公理。在苦痛之中,交织着否定,反讽及恐惧等错综复杂的情愫。正是它最终拉近了庞大宇宙与渺小人生之间的距离,亦正是它得以真正发动从环保主义的空洞意识形态向暗黑生态学的切实行动进行转化的最初契机。

进而,苦痛之体验也足以界定暗黑的生态美学与传统的经典美学范式之间的种种根本差异。首先,它不再体现为愉悦、快适、陶醉等积极正面的情感,而反倒是展现为忧郁、绝望、创伤等负面被动的现身情态。^⑧其次,它的前提不再是人的诸种官能之间的无目的而合目的和谐,而反倒是源自人与物之间的彼此遭遇、无可还原和化解的二元性。第三,它所展现的并非对象的合乎审美意味的形式,而更是源自陌异之物的那种冲击、瓦解人的所有预先的辨识(recognition)和鉴赏(appreciation)框架的暗黑强度(intensity)。最后,它所确证的也不再是自律自主的理性主体,而更

是从极端被动性体验开始、再激活切实行动的“创伤式主体”。

三、“与暗黑共生”(stay with the darkness):从游戏感受(game feel)到游戏体验(game experience)

苦痛体验和暗黑主体这两个要点,引导我们进一步深思游戏的暗黑生态美学。

或许并非巧合的是,在电子游戏的设计和哲学的演进过程之中,同样亦可以发现与生态学中颇为相似的转变线索,那正是从人与物之间的一性(对应,相似)关系转向人与物之间的断裂性(差异、否定)张力。在生态学之中,是从环保主义转向暗黑生态;在游戏之中,则是从沉浸性(immersion)的游戏感受转向“断裂”(disconnection, disrupt)、“扭曲”(distort)的元游戏体验(Boluk and Lemieux 84)。

先从沉浸性说起。它几乎是电子游戏得以区别于其他种种传统艺术形式(尤其是绘画、摄影和电影)的最本质特征,游戏的一些经常为人论及的鲜明特征(比如交互性、虚拟性、实时性等等)其实最终都要归结于沉浸性这个基本特征。VR游戏在晚近的日益兴起正是明证。但沉浸性的营造并不一定局限于甚至归结为VR技术所巧夺天工地制造出来的“身临其境”的“在场感”(presence)。沉浸性不等于在场感,这个关键点早在艾莉森·麦克马汉(Alison McMahan)的《沉浸,介入与在场》这篇经典论文中就呈现得清晰明白。首先,沉浸性要远比在场感涵盖更大的范围,也包含更为丰富的层次。随着时间缓缓展开的叙事过程可以让人沉浸,但瞬间迸发的刀光剑影的厮杀亦同样可以令人沉浸。由此大致可以将沉浸性区分为“剧情”(diegetic)和“非剧情”的两个主要维度(Wolf and Perron 68)。但在场感就局限得多。虽然我们也经常说阅读一篇情节曲折的故事是颇令人“沉浸”的过程,不过就游戏设计和游玩过程而言,真正的在场感总是要落实到面对面的交互操作和场景建构。这也是为何第一人称视角最能够出色逼真地营造在场体验。由此就涉及沉浸性和在场感的第二个基本差异。在场感的营造往往需要高超的引擎物理和精湛的细节把控,这些无疑对技术和资本的投入提出了很高的要求。但沉浸性就不一样了,看似简单粗糙的

消消乐也会让人玩得废寝忘食,正如像素风的《星露谷物语》(*Stardew Valley*)也会让人玩得浑然忘我、夜以继日。这样看起来,在场感和沉浸性之间的关系几乎是不对称的。在场感强的游戏肯定会制造出一定程度的沉浸性,但反过来说就不一定了,因为沉浸性强的游戏可能完全与在场感没有任何直接的关系。正是在这个意义上,或许沉浸性而非在场感才是游戏的真正的本质性、本源性的,乃至本真性的灵魂。借用珍妮特·莫瑞(Janet Murray)对沉浸性的经典定义(Wolf and Perron 68),一个出色的游戏,一定是能让人忘掉身边的一切,全身心地投入其中的游戏,否则的话,哪怕开发者把在场感的物理和细节做得再逼真传神,也注定是事倍功半。一掷千金地用在场感换取沉浸性、但最终却难逃失败之厄运的例子几乎比比皆是。但反过来说,在业内被尊为神作的《时空幻境》(*Braid*),《史丹利的预言》(*The Stanley Parable*),《见证者》(*The Witness*)等作品,几乎都离在场感这个技术标准相距甚远,甚至主动与之保持距离。^⑨

那么,沉浸性的本性到底是什么呢?一言以蔽之,即“辅助玩家在他们的预期和世界的逻辑之间形成对应”(help user align their expectations with the logic of the world)(Wolf and Perron 69),也即在玩家和程序、人与机器之间制造一种密切的呼应和深层的连接。首先,从程序这方面看,游戏世界本身应该、必须是自洽的、连贯的,它可以和真实的世界并不相似,但它自身必须形成一个“封闭的集合”(ensembles clos)(Deleuze 22)。换言之,它可以且理应光怪陆离,甚至充满偶发的事件和曲折的分支,但总是要尽最大可能去避免或消除那些不可修补的裂痕,间断和空隙。以沉浸性取胜的游戏,绝对不应该让玩家有停下来喘息乃至反省的时刻(“这到底是什么破游戏?”“我到底是在玩个什么?”),甚至不能让玩家总有一种一怒之下调出控制台、打开外挂或修改器的冲动。由此也就涉及玩家这一方面了。游戏世界的自洽只是前提和最基本标准,但沉浸性势必还需要动用更为多样多变的手法来吸引着玩家不断地、忘我地甚至痛并快乐地玩下去,最好一刻不停,游戏至死。麦克马汉(McMahan)列举了此种手法的三个面向——吸引、连接、维持(attractors, connectors, retainers),但其实最终皆意在实现“惊

奇”(surprises)这个根本效果,也即以各种看似“不可预测的细节”为引线,吸引着甚至诱惑着玩家不断地沉浸于早已铺设好了的游戏世界的内在、自洽的整体逻辑之中(Wolf and Perron 76)。借用边沁(Jeremy Bentham)的那个说法,沉浸性最终意在实现的正是“深度游戏”(deep play),也就是令玩家达到一种不顾得失、不问苦乐甚至不知为何的全身心投入的近乎“非理性”状态(69)。

然而,麦克马汉似乎忽视了一个根本要点。沉浸性虽然不需要在场感那么高的技术支持,但同样也需要落实于它所特有的微观细节之中。一句话,为了实现深度游戏这个终极目的,沉浸性的营造势必还潜藏着更为灰色乃至暗黑的微观操控逻辑,进而将人与机器、玩家与程序紧密地、难解难分地连接在一起,“由此将身体捆绑进一个与计算机之间的控制循环之中”(163)。只不过,麦克马汉虽然也注意到了身体这个基础的微观纽带(78),但却并未对其做出细致描述,反倒是最终倾向于用“心理沉浸”来作为营造惊奇效果的基本手法。这或许也是囿于当时的技术平台的限制。而到了史蒂夫·斯文克(Steve Swink)全面、深刻阐发“游戏感受”这个概念之时,“具身性”(embodiment)这个建构游戏生态系统的最基本要素的操控潜能终于得到了充分展示。斯文克在开篇就明确指出,游戏感受既不是思考,亦不是情感,甚至连明确的有意识的感觉的层次都还没有达到,它就是游戏过程之中的最低、最基础但也因此至为关键的具身环节:“游戏感受就是操控一个虚拟物体的触感和动感(the tactile, kinesthetic sense)。它就是游戏之中的操控感(It's the sensation of control in a game)”(Swink xiii)。正是因此,他将游戏感受的“实时控制”(real-time control)与克里斯·克劳福德(Chris Crawford)的那个著名的人—机“对话”的比喻区别开来。玩家与游戏之间的最基本的实时互动,其实远非互相倾听、深思熟虑的对话者之间的关系,而更接近于一种“意识阈限之下”的、“不间断流动”的、“微观细节”的操控(3)。“这正是游戏感受的基本:对于一个运动的虚拟化身的精准连续的操控(precise, continuous control over a moving avatar)”(4)。简言之,在举手投足甚至一念一息之间实现的精准操控,才是人—机彼此互连的最深层的暗黑逻辑,才是实现深度游戏的最有效利器。

也正是在游戏生态学的“至暗”之处,敞开了另一种逆转的可能性,那不再是致力于连续、连接、操控的游戏感受,而更是致力于断裂、冲突、反思的游戏体验(game experience)。与游戏感受相比,游戏体验就显得普泛得多。人人都有体验,且体验各有不同,似乎难以亦无需给出一个统一的界定(Salen and Zimmerman 7)。但仅仅将体验归结为千人千面的主观相对性,则似乎又削弱了它的那种极具颠覆性的内涵。体验之间也存在深刻的共通性,它对抗着普遍的操控逻辑和意识形态装置,进而撕裂开暗黑生态的陌异性和主体性的维度。关于这个要点,波洛凯(Boluk)和勒米厄(Lemieux)在《元游戏》中进行了锋芒毕露的剖析。初看起来,他们着力阐释的游戏生态学的立场与博格斯特并无二致,首先都强调生态系统作为多元开放的关联网络(73),并同样将“灰色”作为一个重要的研究向度,即揭示可见的界面背后所运作的种种潜藏、遍在的“技术主宰的完美沉浸性”(seamless immersivity of technical mastery)(59)。但实际上,元游戏要远比所谓程序主义游戏激进、激烈得多。它并不满足于仅仅揭示、呈现那些虽不可见但却始终作为主导和前提的“元规则”(meta rules),而且更致力于对这些所谓“标准”和“惯例”(idiom)进行“极端的变革”(radically transform)(36)。变革的焦点和关键的突破口,正在于游戏感受这个人-机协同的具身化的基本纽带。前文已经明示,游戏感受其实最终恰恰意在建构一套普适、高效、惯常的标准界面,由此不断实现流畅推进的游戏进程,一面朝向自洽的游戏世界,另一面同时朝向玩家的深度参与。但真的存在一种标准的玩法吗?又为什么一定要按照标准来玩?成为一个标准的玩家真的是游戏的最高成就吗?一旦玩家开始有这样的反思和质疑,显然就已经多少进入了“元游戏”的维度。但仅仅有反思意识还不够,还必须进一步落实于身体和体验层次的颠覆性行动(action)。由此波洛凯与勒米厄尖锐地指出,真正身处元游戏维度的玩家理应转换自己的“身体之用”,从“驯顺的肉体”向“无能的身体”(disabled bodies)进行极端激烈的转变:不要让自己的身体沉迷于流畅操控的“感受”之中,而更应该想尽办法将其不断抛入“反常而低劣”(deviant and inferior)的“体验”之中(39)。

这无疑是一个极具启示性的方向,但遗憾的

是《元游戏》之中却并没有给出与这个思想纲领同样激进的具体案例。比如,尤其在第二章之中,作者们反复强调了,他们的根本目的就在于探索各种极端、另类的方式来动摇、瓦解、颠覆人与机器之间的标准的、一致的、协同的互动关系,进而揭示二者之间的“不可公度的鸿沟”(incommensurable gulf)(110)。但像《传送门》(Portal)这样的系列作品真的很难让人感受到多少此种极端的意味。没错,它的物理空间违背了种种惯常的规律和法则,因而展现出变形扭曲的“畸变”(anamorphosis)的形态(89)。但一旦真的进入游玩状态,或许一开始确实会有因为反常的操作所带来的不适、反感乃至眩晕。但事实是,绝大多数玩家却并没有在这些短暂的身体之“无能”面前望而却步,正相反,那些变态的空间、逆天的操作,却反而慢慢变成了麦克马汉所谓的“惊奇”,不断吸引着玩家深度探索,欲罢不能。从效果上来看,这些变态反常的玩法甚至要比那些循规蹈矩的“标准”玩法更能够在游戏感受的微观层次上对玩家施加近乎完美的、不可见的操控和规训。正是在这里,暴露出波洛凯和勒米厄那看似激进、实则无力的元游戏纲领的根本症结所在。他们似乎没有意识到,以不可见的、潜藏的、微观的方式进行运作的元规则,其实本身就也就具有衍生、拓展乃至变异的能力和趋势。元规则不是僵死固化的,而是有着超强的灵活性和适应性,正是因此,它们才能够成功高效地渗透进每一个微观幽暗的细节之处。空间在变,玩法在变,感受也在变,但变才有生机,甚至变才是常态。没有哪一套标准玩法足以经年累月地持续捕获玩家,也没有哪一套元规则能够一劳永逸地不断实施操控。变,并非仅仅是对规则的破坏,而往往是规范化和标准化的最强利器 and 内在动力。因此,当两位作者将《元游戏》一书的核心宗旨概括为“超越之寓言”(allegories of beyond)(113),这固然激动人心,但到底如何将这个“超越”的维度真正带向“极端的变革”,而不是令其再度沦为元规则的附庸乃至帮凶,确实是元游戏的未来发展的一个关键方向。

结语:“何以入眠”(How to sleep)——暗黑游戏的噩梦诗学

电子游戏的发展虽然不能说方兴未艾,但仍

然有着朝向未知和未来的巨大潜能。因此,在这里对元游戏的危机或契机给出任何盖棺论定的结论都不甚明智。在本文的最后,不妨结合晚近几部代表性的游戏作品,对游戏生态学的“暗黑”诗意稍加玩味。

在莫顿那里,暗黑生态学试图以苦痛这个极端被动性的体验为纽带,来切实连接起庞大的宇宙和小小的自我。我们认为,正是这个要点足以敞开元游戏的超越维度提供一个逃逸的矢量。他在《无自然的生态学》一书中构想的暗黑生态的“氛围诗学”(Ambient Poetics)虽然主要以文学为例,但拓展至游戏领域亦颇具启示。“氛围”(ambience)这个词本身就适合用来形容生态系统,尤其突出了其中的整体连接、动态弥漫以及物质媒介等典型特征。但除了这个“庞大”的面向之外,氛围还展现出另一种切近微观的幽暗面貌,那正是来自它的拉丁词源 *ambo*, 即“兼顾两面”(on both sides) (*Ecology Without Nature* 35)。但这里就蕴含着肯定和否定的双重含义。从肯定性上说,氛围是连接,由此创造出共生、并存的空间(36);但若从否定性的方面看则正相反,它制造的是居间的间隔(gap)(45),由此在整个系统内部撕开种种微小的断裂间隙,营造出另一种截然不同的暗黑诗意。连接是实,间隔是虚;连接指向存在,间隔指向虚无(非存在)。但无论如何,显隐并存、明暗交织、有无相生的双重面向,本来就是所有生态系统的本质性特征。

就电子游戏的生态学而言,明的是界面,暗的是元规则。但即便在暗处,仍然存在着两种不同的微观氛围,一方面是强化一致性连接的游戏感受,另一方面则是不断撕开空白间隙的游戏体验。《传送门》这样的游戏固然不足以作为否定性氛围的示例,但晚近以来确实有另一些经典之作作为我们敞开了别样的可能。那就是以《地狱边境》(*Limbo*)、《囚禁》(*Inside*)和《小小梦魇》(*Little Nightmares*)为代表的一系列所谓“噩梦氛围”游戏。称之为“氛围”,那正是因为它们大都并不以高清的电影般的画质来营造逼真的在场感,而更致力于以程序主义般的“抽象”画面来突显令人“沉浸”的氛围。固然,从空间的角度看,以上三作呈现出逐步递进的复杂性,比如《地狱边境》之中的画面是完全平面的;而到了《囚禁》,背景空间虽然有了纵深,但人物的运动仍然局限在水平

轴之上;《小小梦魇》终于让人物可以在三维空间中自由移动,但与主流的FPS和开放世界游戏相比,其范围和程度仍然是极为局限的。但在这些看似逼仄狭隘的空间之内,却反而激发出极为浓烈,弥漫渗透的黑暗压抑的氛围。《地狱边境》中那无处不在的浓雾,将穿行、隐现其间的一切人与物都化作黑暗的幽灵,在生死之间挣扎,在希望与绝望之间徘徊。出自同一个开发团队的《囚禁》虽然画面变得明亮,更接近自然的光照和日常的空间,但无处不在的声音氛围堪称全作的真正精髓,幽暗弥漫、无迹可寻的雨声、水声、虫鸣、脚步,再配上那最令人揪心的孩子的紧张呼吸声,往往以一种令人窒息的方式营造出弱小的个体在一个庞大空间中的迷失感。《小小梦魇》在三作之中无疑画面最为精致,场景最为复杂,但与《地狱边境》中的明与暗的交织、《囚禁》中的个体和空间的反差相比照,该作之中最强烈的反倒是一种亦真亦幻、半梦半醒的恍惚、错愕与绝望的体验氛围。置身“元游戏”维度的用心玩家都会注意到,游戏的空间自始至终都是在一个酷似舞台的场所之中展开的,不仅屏幕的下方始终有一道难以跨越的舞台边沿,而且全作的灯光也极具人工照明的清冷气氛。这就不禁让玩家陷入一种挥之不去的阵发但却清楚的反思意识之中:到底这是一场真实的历险,还是一出虚构的戏剧?到底主角是那两个小小的人物,还是始终睁着眼睛在看戏甚至在编戏的我们?这样一种令玩家不时“出戏”的元维度其实在另外两部作品之中也同样明显。比如,在《地狱边境》之中,玩家虽然并不太会追问“我是谁”这个反思性问题,但在弥漫深重的阴森压迫的氛围之中,在危机四伏的连场厮杀之际,却总会不断地追问:“到底发生了什么?”“那个小男孩到底是活着还是死了?”同样,在《囚禁》的最后,玩家亦会突然有一种刺痛般的警醒:虽然在游戏“之中”,确实是那个红衣男孩在竭力而绝望地在挣脱洗脑机器的天罗地网,但是在游戏“之外”,难道对他进行操控的不正是我们这些玩家?那么,操控我们的又是怎样莫名未知的力量?……

正是在幽暗氛围之中所逼出的这个同样暗黑的主体性反思维度,足以让我们将这些代表性作品的典型氛围界定为“噩梦”,并由此对巴什拉在《梦的诗学》之中在梦想和夜梦之间所进行的著名对照进行逆转。在他看来,夜梦没有主体,没

有历史,没有未来,“我们变得自己不能理解自己……这绝对是逃避,是放弃人的存在的全部能力,是我们的存在的全部存在的溃散。”(188—189)因此,从梦想到夜梦,那不啻为从存在向着非存在的“下降”(15)。但在我们眼中却恰恰相反。首先,夜梦确实指向的是非存在的空与无,但它绝不是对于存在的整体性的对立和否定,而更是弥漫在庞大的生态网络之中的一个个小小间隔,并由此激活了存在本身的另一种不同的生命节奏。在夜梦中游荡的并非已然死去的幽灵(ghost),而更是一息尚存、等待新生的灵魂(psychē)。其次,正是因此,我们不能说夜梦就是主体的彻底缺席,因为其中虽然断然不会存在笛卡尔的我思式的主体,也不会涌现出巴什拉的遐想式主体,但却仍然会绽现元游戏的反思和体验的主体——那一个个在庞大的黑暗氛围之中保持间断性清醒的痛并快乐着的玩家。就电子游戏的噩梦诗学而言,我们恰恰不应该如巴什拉那般“在梦想中研究梦境”(16),而更应该如富勒所言的那般将夜梦视作一种“极端的、空无的思想”(How to Sleep 5)和体验的形态。只不过,噩梦游戏的暗黑生态,不应该仅仅从连接和并置(juxtaposition)的角度来理解(8),而同样应该深入描摹其中的种种微观的间隔和裂隙。在上述三部代表性的游戏作品之中,这个微观的方面尤其体现于那每一个细致的微小操作,但这已不再是以精准操控为至上元法则的游戏感受,而恰恰是在生与死、明与暗乃至庞大与渺小之间不断延宕和激荡的游戏体验。这是如呼吸一般紧张,又如呼吸一般舒畅的极致体验:“这个时辰就像一次呼吸,恰如他的不幸肯定会再来,此时此刻便是觉悟的时刻”(加缪 163)。在庞大的宇宙中竭力进行着每一次微小的出生入死的呼吸,在主体的空无深渊绝望体验着每一波苦痛异常的激流,或许正是暗黑游戏的光明未来。

注释[Notes]

- ① 本文所谈及的游戏大多都指电子游戏,因此也往往就简称为“游戏”。
- ② 首先当然要区分“必要性”和“必然性”这两个相近的说法,虽然英文皆为 necessity,但必要性强调的是比较基础的物质和生理需求的层次,而必然性指向的则是更高的原理和法则的层次(principles)。

③ 因此加塔利才明确区分了“环境,社会关系及人类主体性(the environment, social relations and human subjectivity)”这三种生态学(Guattari 28)。

④ “这个整体全然陷设在自身之中。世界有全无意蕴的性质。”(海德格尔,《存在与时间》215)

⑤ “在情绪中,此在被带到它的作为‘此’的存在面前来了。”(海德格尔,《存在与时间》157)

⑥ “主体性是现实的一个不可无视的部分。”(Morton, *The Ecological Thought* 83)

⑦ “在其无底的深渊之处,主体性就是一个无限之空无(an infinite void)。”(Morton, *The Ecological Thought* 78)

⑧ 莫顿不厌其烦地列出了一系列此种负面情感的具体形态(*The Ecological Thought* 125)。

⑨ 博格斯特所强调的程序主义游戏的“抽象性”(abstraction)特征亦正是此意(*How to Do Things with Videogames* 15)。

引用作品[Works Cited]

- Adorno, Theodor. *Negative Dialectics*. Trans. E. B. Ashton. London and New York: Routledge, 1973.
- 加斯东·巴什拉:《梦想的诗学》,刘自强译。北京:生活·读书·新知三联书店,2017年。
- [Bachelard, Gaston. *The Poetics of Reverie*. Trans. Liu Ziqiang. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 2017.]
- Bogost, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- 伊恩·博格斯特:《玩的就是规则》,周芳芳译。北京:中信出版集团,2018年。
- [---. *Play Anything*. Trans. Zhou Fangfang. Beijing: CITIC Publishing Group, 2018.]
- Boluk, Stephanie, and Patrick Lemieux. *Metagaming*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- 阿尔贝·加缪:《西西弗神话》,丁世中等译。南京:译林出版社,2017年。
- [Camus, Albert. *The Myth of Sisyphus*. Trans. Ding Shizhong, et al. Nanjing: Yilin Press, 2017.]
- Deleuze, Gilles. *Cinéma I: l'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.
- Fuller, Matthew. *How to Sleep: The Art, Biology and Culture of Unconsciousness*. London and Oxford: Bloomsbury, 2018.
- . *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- Fuller, Matthew, and Andrew Goffey. *Evil Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2012.
- Guattari, Félix. *The Three Ecologies*. Trans. Ian Pindar and

- Paul Sutton. London: Athlone Press, 2000.
- 马丁·海德格尔:《存在与时间》,陈嘉映、王庆节译。北京:生活·读书·新知三联书店,2014年。
- [Heidegger, Martin. *Being and Time*. Trans. Chen Jiaying and Wang Qingjie. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 2014.]
- :《海德格尔选集》(上),孙周兴选编。上海:上海三联书店,1996年。
- [---. *Selected Works of Martin Heidegger*. Ed. Sun Zhouxing. Vol. 1. Shanghai: Shanghai Joint Publishing Company, 1996.]
- Morton, Timothy. *Being Ecological*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.
- . *Ecology Without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.
- . *The Ecological Thought*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2010.
- Salen, Katie, ed. *The Ecology of Games: Connecting Youth,*
- Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.
- Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978.
- Swink, Steve. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers, 2009.
- 路德维希·维特根斯坦:《哲学研究》,李步楼译。北京:商务印书馆,1996年。
- [Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Trans. Li Bulou. Beijing: The Commercial Press, 1996.]
- Wolf, Mark J. P., and Bernard Perron, eds. *The Video Game Theory Reader*. London and New York: Routledge, 2003.

(责任编辑:王嘉军)

(上接第55页)

- :《林中路》,孙周兴译。北京:商务印书馆,2018年。
- [---. *Off the Beaten Track*. Trans. Sun Zhouxing. Beijing: The Commercial Press, 2018.]
- 布鲁诺·拉图尔:《自然的政治:如何把科学带人民主》,麦永雄译。郑州:河南大学出版社,2015年。
- [Latour, Bruno. *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy*. Trans. Mai Yongxiong. Zhengzhou: Henan University Press, 2015.]
- Morton, Timothy, and Dominic Boyer. *Hyposubjects: On Becoming Human*. London: Open Humanities Press, 2021.
- Morton, Timothy. *All Art Is Ecological*. London and New York: Penguin Books, 2021.
- . *Being Ecological*. Cambridge, M. A.: The MIT Press, 2018.
- . *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*. New York: Columbia University Press, 2016.
- . *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*. Cambridge and London: Harvard University Press, 2007.
- . *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2013.
- . *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*. Ann Arbor: Open Humanities Press, 2013.
- . *The Ecological Thought*. Cambridge and London: Harvard University Press, 2010.
- Naess, Arne. *Ecology, Community and Lifestyle: Outline of an Ecosophy*. Trans. David Rothenberg. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.
- 张进 缪菁:《文学“后批评”论》,《甘肃社会科学》1(2015): 81—84.
- [Zhang, Jin, and Miao Jing. “On Literary ‘Post-criticism’.” *Gansu Social Sciences* 1(2015): 81—84.]
- 张进 许栋梁:《幽暗生态学与后人文主义生态诗学》,《中南民族大学学报(人文社会科学版)》4(2018): 95—99.
- [Zhang, Jin, and Xu Dongliang. “Dark Ecology and Post-humanistic Ecological Poetics.” *Journal of South-Central University for Nationalities (Humanities and Social Sciences)* 4(2018): 95—99.]
- 斯拉沃热·齐泽克:《事件》,王师译。上海:上海文艺出版社,2016年。
- [Žižek, Slavoj. *Event: A Philosophical Journey Through a Concept*. Trans. Wang Shi. Shanghai: Shanghai Literature and Art Publishing House, 2016.]

(责任编辑:王嘉军)