
March 2023

The Double Labyrinth of Concept : A Study of Video Games within the Framework of Metaverse

Chao Guo

Xiwen Geng

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

Recommended Citation

Guo, Chao, and Xiwen Geng. 2023. "The Double Labyrinth of Concept : A Study of Video Games within the Framework of Metaverse." *Theoretical Studies in Literature and Art* 43, (1): pp.12-20.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol43/iss1/3>

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.

The Double Labyrinth of Concept : A Study of Video Games within the Framework of Metaverse

概念的双重迷宫:元宇宙及其框架内的游戏研究

郭 超 耿希文

摘要:元宇宙(metaverse)的概念于1992年首次出现,经历短暂沉寂后于2021年因微软、“脸书”(Facebook)和罗布乐思(Roblox)等对其的挪用而被“重新发现”。因为微软的“混合现实”(MR)和罗布乐思的“虚拟现实”(VR)技术均和游戏相关,游戏(尤其是电子游戏)自然被寄寓了“赛博时代”之元宇宙的期许而被纳入学术话语。就词源而言,“元”(meta-)即“超越”,“宇宙”(verse/universe)则为时间、空间的集合。本文将元宇宙界定为独立于并超越了现实世界时空逻辑的物理、社会和知觉结构,并以此为前提探讨游戏作为元宇宙的潜力。一方面,“游戏性”作为游戏的基础机制,通过规则和边界构筑了独立的时空逻辑,蕴含着元宇宙的超越性;另一方面,游戏的“叙事性”营造的“沉浸体验”实则是现实宇宙的衍生、附庸或“操演”。因此,在元宇宙的话语深处,实则弥散着现代社会的微观权力。游戏的元宇宙当彰显个人的主体性,以超越性的去结构潜能抵抗垄断资本通过“文化工业”对个体的收编和控制。

关键词:元宇宙; 超越; 时间; 空间; 操演; 文化工业

作者简介:郭超,哲学博士,中山大学中国语言文学系(珠海)副教授,主要从事跨文化戏剧、大众文化等研究。电子邮箱:guoch28@mail.sysu.edu.cn。耿希文,中山大学中国语言文学系(珠海)研究生,主要从事概念史研究。电子邮箱:gengxw@mail2.sysu.edu.cn。通讯地址:广东省珠海市唐家湾大学路2号中山大学珠海校区中国语言文学系(珠海),519082。

Title: The Double Labyrinth of Concept: A Study of Video Games within the Framework of Metaverse

Abstract: The concept of metaverse was raised in 1992 by Neal Stephenson and was rediscovered in 2021 due to the appropriation of Microsoft, Roblox and Facebook. As Microsoft's MR and Roblox's VR are related to video games, it is only natural that games (especially video games) are brought into scholarly discourse as a potential means to the advent of metaverse in the Cyber Age. As "meta-" etymologically refers to "beyond" and "verse/universe" consists of the dimensions of time and space, we define metaverse as a matrix of space-time beyond the logic of the real universe and examine the potential of video games as metaverse on this basis. "Ludo" suggests that the internal time of video game is static and can be infinitely divided, leading to a possibility beyond linear clock time. However, the narrativity of game is framed within human perception and digital program. As a result, immersive experiences only construct a set of "virtual monument" which remains derivative of or subordinate to the real universe. Therefore, narrativity makes video games a performative field that reflects the micro-powers of modern culture. Metaverse should manifest the subjectivity of individual and resist the control of cultural industry through the de-structuring potential of video games.

Keywords: metaverse; beyond; time; space; performativity; cultural industry

Authors: Guo Chao, Ph. D., is an associate professor in the Department of Chinese (Zhuhai), Sun Yat-sen University. His research interest includes modern Chinese literature, culture, theatre and performance. Email: guoch28@mail.sysu.edu.cn.

Geng Xiwen is a master student at the Department of Chinese (Zhuhai), Sun Yat-sen University. Her research interest includes the history of ideas. Email: gengxw@mail2.sysu.edu.cn. Address: The Department of Chinese, Zhuhai Campus of Sun Yat-sen University, 2 Daxue Road, Tangjiawan, Zhuhai 519082, Guangdong, China.

“他在一个由电脑生成的世界里,电脑将这片天地描绘在他的目镜上,将声音送入他的耳机中。”(斯蒂芬森 28)这段话是1992年尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)的《雪崩》(*Snow Crash*)中对元宇宙(metaverse)的最早描述,以此指代一个由电脑扫描人脑而建立起来的、平行于现实的网络虚拟三维空间。2009年,《雪崩》被郭泽译成中文,但是该概念并未引起轰动性的影响。直至2021年3月2日,微软公布了“混合现实”(MR)概念产品“网格”(Mesh);3月10日,罗布乐思(Roblox)的“元宇宙第一股”登陆纽交所;尤其是同年10月29日,“脸书”(Facebook)的创始人马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)将其更名为“元”(Meta),元宇宙才大量出现于中文语境。值得注意的是,郭泽最初虽将“metaverse”译为“超元域”(斯蒂芬森 28),而2021年来的中文资讯却几无例外地采用了元宇宙,“metaverse”一词的通行译法也因此改换为元宇宙,并冲破科幻领域,进入大众视野。

伴随着讨论的深入,元宇宙很快逸出微软、罗布乐思等所偏重的技术维度,被大众传媒赋魅(enchanted)为“近未来”理想的寄托。2021年9月开始,学界也介入了元宇宙的讨论。仅就游戏而言,姜宇辉赋予元宇宙以“游戏化学习”“哲学化生存”的双重特征,视其为变革游戏教育的机遇(21—29)。方凌智、沈煌南勾稽互联网从信息传递(Web1.0)、人际网络(Web2.0)到万物互联(Web3.0)的趋势,将元宇宙置于从文学到游戏的脉络之中,挖掘其孕育虚拟文明的技术潜力(5—19)。于京东则着眼元宇宙中技术和权力之间的张力,认为元宇宙将赋予游戏“共同体”的潜质,超越单一的娱乐消遣功能(42—53)。固然,“网格”和罗布乐思的性质决定了游戏和元宇宙之间的紧密关系,但是以上研究却有意无意地放大了游戏的伦理意义。如于京东以游戏的“八大特征”立论,即“身份(identity)、朋友(friends)、沉浸感(immersive)、随地(anywhere)、便捷(low friction)、内容多样性(variety of content)、经济系统(economy)、文明(civility)”(43)。但根据于文的链接,罗布乐思的《招股说明书》中,游戏的“第八特征”是“安全”(safety)而非“文明”(civility),更何况“civility”之“文明”和“civilization”之“文明”并不等同。于文将“安全”替换为“文明”不知

是无意之举,抑或是为了突出“文明性”的有心插柳。

综上,论者目前对于元宇宙的内涵和外延尚无共识,而元宇宙本身也因资本的介入、建构而被赋魅颇深,这种赋魅转而又影响了学界的论述。^①鉴于此,本文首先追溯元宇宙的“概念史”,指出“元”暗示了其超越性的潜能,而“宇宙”则包含了时间、空间的双重维度。以此为框架,第二、三节分别从游戏研究的“叙事性”(narratology)和“游戏性”(ludology)双重路向入手,探讨游戏时空作为元宇宙的潜力。其中,“游戏性”是游戏的基础机制,游戏借此确立边界、秩序,并通过游戏世界和外部世界的关系建构“系统”;但“游戏叙事”的地位提升则为这一“主体性”带来了威胁。具体说来,“线性叙事”和“非线性叙事”均内嵌于既定的叙事框架,标志着设计者对游戏者“代理权”的解除以及对现实秩序的“操演”(或称“述行”,performative)。第四节从此入手,揭露目前元宇宙话语深处弥散的现代社会的微观权力,反思垄断资本通过“文化工业”(culture industry)对个体的收编和控制,继而以“沙盒”(sandbox)游戏为例强调复归“游戏性”对诞生“元宇宙”的现实意义。本文中的“游戏”,若非特别说明,均指“电子游戏”(video games)。

一、通过构词理解元宇宙:何谓“元”?何谓“宇宙”?

在讨论游戏和元宇宙的关系之前,本节首先界定元宇宙的内涵和外延。中文术语元宇宙为“元”(meta-)和“宇宙”(verse/universe)组成的偏正结构短语。首先,前缀“meta-”存在“后”“超”和“元”等三种中译。其中,“后”“超”两种译法及其所指出自亚里士多德《形而上学》的拉丁文题名 *Metaphysica*,其本身存在两种解释:其一,《形而上学》的拉丁文编者编纂亚氏遗稿时,将《形而上学》汇次在《物理学》之后,故此处的“meta-”意为“后”;其二,亚氏称物理学为“第二哲学”,而称《形而上学》为“第一原理”,克来孟·亚历山大里诺(Clement Alexandrine; Titus Flavius Clemens)据此将“形而上学”解释为“第一哲学”,亦即“超物理学”,则此处的“meta-”意为“超”(吴寿彭 367)。不论依据“后”还是“超”的解释,“meta-”

均暗含“超越”(beyond)和“独立存在”的意义。

相对而言,“元”的译法出现较晚。20世纪20年代,数学家大卫·希尔伯特(David Hilbert)提出“元数学”(metamathematic)的概念,前缀“meta-”也因此获得了全新的解释。“元数学”是“关于数学的数学”,即使用数学方法对数学本身进行研究,此处的“meta-”不再是“超越”,而是“本质”之意。1937年,奎因(Willard Van Orman Quine)使用“元定理”(metatheorem)的概念;该概念1979年得到侯世达(Douglas Hofstadter)的推广,用以指代一种从内部界定系统自身的循环指涉,也即“关于定理的定理”(254—256)。以上论述为“meta-”渐次建构起“本质”的解释,终至侵入了“meta-”的初始含义。

扎克伯格庸庸古典试图为其说辞博取合法性,称“我以前学过古典文学,‘meta’这个词来自希腊语,意思是‘超越’”。^②然而,亚里士多德之“超越”实为以无限趋近本源的方式超越以物理学为基础的现实生活,而扎克伯格话语中的“超越”却是以借助互联网进一步拓宽并深入人之物理意义上的感官维度,和亚氏之“超越”背道而驰。本文对“超”的阐释回归亚氏,也即将元宇宙视为独立于并超越了现实宇宙的宇宙,强调其对人类处境的超越性。

既然确定了“元”的含义为“超”,那么何为“宇宙”?将“verse”(即universe)译为“宇宙”并无不妥,需要讨论的是元宇宙在何种意义上使用“宇宙”的定义,以此判断元宇宙的“宇宙”和现实宇宙能否对等。“universe”源自拉丁语“universum”,意为“全部”,即时间、空间及其所包含的内容。中文“宇宙”最早出自先秦典籍《尸子》:“上下四方曰宇,往古来今曰宙。”(尸佼500)其中“宇”代指一切空间,“宙”代指一切时间。不过,现代的时空概念是和工业化、全球化一致的;除了“地理-物理空间”,也包括“心理-文化”空间(吉登斯16—17)。故而元宇宙的“宇宙”并非仅限物理时空,而是包含了社会和知觉等维度,指向一个政治现象、心理现象、文化现象的聚合体。

元宇宙目前仍旧是一个“描述中”的概念,其内涵、外延存在多种解释。本文通过回溯其概念史,将其界定为一种超越现实宇宙的时空综合体;除了物理意义的时间、空间,元宇宙也是社会建构

的观念集合,同时以此超越目前的人类处境。元宇宙进入大众生活之后,其构造的衍生时空也就分别化作了现实宇宙的超越性延伸。那么,元宇宙的能指和所指之间似乎存在一个根本性的问题:游戏作为元宇宙的潜力何来?植根于现实世界的游戏世界,如何避免沦为衍生或附庸,“超越”现实以化身元宇宙?

二、“叙事性”和元宇宙的空间逻辑

游戏能否超越现实时空以化身元宇宙?首先需要明确游戏能否拥有现实的时空要素,继而探讨其能否“超越”之。相比“游戏性”的内部机制,“叙事性”的增强既是硬件进步的衍生结果,也是媒介融合的直接产物。目前,“互动电影”(interactive movies)被视为“游戏叙事”的新方向,而“影像术”的“游戏效应”也受到学界关注(葛瑞威奇89)。“互动电影”是将“交互”(interaction)体验引入“视觉”(visuality)媒介的全新产物(艾尔雅维茨7)。其一方面采纳电影的图像、剪辑、特效等技巧以营造沉浸体验(或“眩晕惊奇”)(葛瑞威奇85),另一方面则吸收游戏的“交互”体验——游戏者对游戏走向作出判断和抉择,游戏则相应提供多样性、开放性的叙事-结局。

但是,游戏暗含着“能动性”(agency)和“叙事性”(narrativity)的先天龃龉,同时也预示着元宇宙超越性的内在危机。“互动电影”固然提供了多样性、开放性的判断和抉择,却仍旧是“导轨式体验”(on rails experiences)(德斯潘158),无法超越既定的叙事框架。如果说交互以主、客体之间的双向“对话性”(conversation)为核心,那么游戏提供的仅是“动作-反应”(action-reaction)的单向通道(克劳福德24—25,41)。对于游戏者,“对话性”的外衣隐藏了设计者设置、游戏者触发/接受的限制结构。例如2018年备受好评的《底特律:化身为人》(Detroit: Become Human),主人殴打女儿时,扮演AX400家务型仿生人卡拉(Kara)的游戏者只能选择“听从命令”或“保护孩子”,不存在所谓的“额外选择”(alternative options)或“第三选择”(third option)(克劳福德50)。故而,研究者如刘梦霏强调游戏者独立于设计者的“主动性”(82—83),米金升、陈娟称非线性或开放性游戏为“无限开放的并且是物理存

在的意指链”,能够“将游戏者提到作者的地位”(80—81,206),均不无夸大的因素。不仅选项受限,在一些非线性或开放性游戏如《荒野大镖客》(*Red Dead*)和《潜龙谍影》(*Metal Gear Solid*)中,无论如何抉择,主人公一定被“强制执行”死亡主线以救援他人或救赎自身,阿什莉·伯奇(Ashly Burch)和安东尼·伯奇(Anthony Burch)称其为“游戏机制无视玩家”的时刻(26),杰斯珀·尤尔(Jesper Juul)则称其为“解除代理权”的时刻(117)。“解除代理权”揭示了游戏者的“自主权”和设计者的“叙事性”之间难以调和的基本矛盾,消解游戏者主体性的同时也威胁元宇宙的超越性。

游戏者被设计者“解除代理权”是因为无论开放性高或低、线性或非线性叙事,“叙事性”归根结底难以超出设计师的认知,更无法超出人类的认知。如《底特律:化身为人》的道德两难,总体来说仅仅是执行了对“赛博伦理”的虚拟演绎,即具备自我意识、自主判断的仿生人能否真正“化身为人”;内里则包含对人类本位的人工智能价值规范和伦理准则的期待和建构。此外,如《辐射》(*Fallout*)的背景虽是2077年核战阴影中的人类命运,但其缘由显然是20世纪50年代“冷战”的核危机和核恐慌,玩家作出判断、抉择的标准大抵也以现实世界的道德法则为指归,故而其游戏空间并非超越空间,而是“政治正确”的“操演”场域。

奥斯汀(J. L. Austin)在《如何以言行事》(*How to Do Things with Words*)中区分了“施行性话语”和“陈述性话语”,指出前者体现了话语改变现实世界的力量,即“操演性”(Austin 6)。此后,众多学者对“操演”理论作出了释发或挪用(何成洲 38—48),其共同实质是通过重复的实践内化某种价值。因此,互动电影虽以真人动态捕捉、宏大场景模拟等崭新、高级的“影像术”使过去和现在、现在和将来借图像而直接相连,给予玩家亲历甚至创造历史的现代“崇高”(sublimity),也只是营造出尼古拉斯·米尔佐夫(Nicholas Mirzoeff)所谓的“虚拟古迹”,即观众在虚拟空间中访问非真实场所,却“错觉为亲历”的现象。“错觉的亲历”使“独立的个人聚集到了一起,形成所谓的‘公众’……(虚拟)古迹是一个想象性的处所,在那里讲述的是镶嵌在想象性的过

去之中的种种故事”(142)。“虚拟古迹”的文化建构性意味着其受人类认识和动机的二重宰制,因此游戏的“叙事性”是一种对摹仿的摹仿、对操演的操演。游戏提供人类学习“处理失败”和“面对挑战”的“反思的空间”(尤尔 24),如《底特律:化身为人》和《辐射》等作品所呈现的一系列两难抉择,实则只是“政治正确”的操演实践,不具备超越性。即便是所谓的“大制作”也无法摆脱“现实空间”衍生或附庸的性质,这正是游戏作为元宇宙最大的超越性谜题。

末了值得提出的是,“叙事性”虽和“游戏性”并称为游戏的两大特征,实则“叙事性”受游戏机制、游戏设计的限制——游戏对于游戏者而言是图像,对于设计者而言则是代码。设计师和游戏公司诉诸的是温蒂·德斯潘(Wendy Despain)归纳的游戏设计金科玉律——“快速、便宜、优质”满足其二(104)。如和《底特律:化身为人》同公司的《暴雨》(*Heavy Rain*)和《超凡双生》(*Beyond: Two Souls*)等两款游戏,其中《暴雨》的结局数量为18个,而《超凡双生》则仅为8个,远远低于游戏者的抉择次数。为什么故事结局没有想象中丰富?因为游戏者的判断和抉择究其本质是编程和代码所决定的,简而言之,一个6级分支结构,以每级2个分支为例,需要 $2^{(6-1)} = 32$ 个不同的故事脚本,但其结果也仅是一个六七个情节单元的短故事(克劳福德 94)。为了兼顾抉择的多样性和编程的经济性,《暴雨》中主角的初期活动,如刮脸、洗澡、工作、闲游等皆是“冗余选项”,除了制造沉浸体验以外,并不影响主线剧情。类似地,《底特律:化身为人》中马库斯(Marcus)前两章的分支都无关紧要;第三章之前的活动也不影响主线剧情。更有甚者,判断和抉择的“道德性”经常受“游戏性”的制约。布莱顿·普渡(Bradon Perdue)提出,因为“符合道德的选择”经常和“最佳招数背道而驰”,主宰着虚拟抉择的往往不是“道德标准”而是“占优策略”(48—49),也即更易获胜的策略(德斯潘 174—175)。如《文明》(*Sid Meier's Civilization*)系列看似允许文化、宗教、科技、征服等多种多样的胜利路径,但如果游戏者试图借旅游、传教以获取胜利时,中立势力往往会直接宣战。因此《文明》系列的“占优策略”仍旧是“征服胜利”,该系列也被戏称为“野蛮”。抉择中,除了“极善和极恶”,摇摆不定的“中间立场”

往往是“糟糕的决定”(普渡 48—49)。如《底特律:化身为人》中马库斯是“仿生人革命”的领导人,如他在“和平”和“暴力”之间左右为难而未能贯彻始终,那么故事就会滑向“坏结局”(BE)。

似此,看似自由的“叙事性”难以摆脱不自由的命运,其不仅受到“游戏性”的全面制约,也极易沦为现实世界权力关系的衍生和附庸。故而游戏作为元宇宙,必须超越弥散的现代社会微观权力。而游戏超越该权力的潜力,或许存在于其内部,即“游戏性”之中。

三、“游戏性”和元宇宙的时间逻辑

根据杰斯珀·尤尔的界定,游戏是以规则为基础的系统(rule-based system),也是由叙事建立的“虚构/虚拟世界”(fictional worlds)(6)。尤尔的定义中包含了两个方面,恰好符合游戏研究的“游戏性”和“叙事性”双重维度。但就元宇宙的潜力而言,游戏时空和现实时空之间也存在着微妙的张力。

“游戏性”是游戏的“第一性”,也是其赖以建构元宇宙的基础机制。凯蒂·萨伦(Katie Salen)和埃里克·齐默曼(Eric Zimmerman)通过比较约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)、罗杰·凯洛伊斯(Roger Caillois)和克里斯·克劳福德(Chris Crawford)等8种对游戏的定义,将其核心归纳为“限制性规则”(rules that limit players)(109)。所谓“限制性规则”恰如赫伊津哈的“游戏场”(playground)比喻,框定出“特殊规则通行其间”的“特定时空范围”并“创造秩序”(10—11)。萨伦和齐默曼受到赫伊津哈的影响,以“魔圈”(magic circle)界定“游戏世界和外部世界的关系,以及游戏内的机制和体验”(127—128)。伊恩·博格斯特(Ian Bogost)也使用“游戏场”的比喻,强调其是“现实世界和概念世界的混合”(25—26)。因为“设置障碍和边界可以更清楚地划定一个系统”(博格斯特 143),那么游戏规则,也即此“魔圈”和彼“魔圈”之间的分界,实则是以规则建构了一套独立的时空,其中或蕴含着元宇宙的超越性。

游戏中内置了一套“‘玩家向着目标努力’→‘游戏对玩家做出适当评价’”的虚拟机制(渡边修司 136),因此“游戏性”的运行机制即“实现目标-取得评价”。渡边修司的说法是:

Ludo 是引导玩家进行效率预估,以便于玩家通过实际的身体/限制身体认知目标世界,达成自己所设定目标的设计机制。

换句话说,就是“效率预估模型”。游戏是由多种 Ludo(效率预估模型)组合构成的,这可以说就是“游戏性”的本质。

而“故事性”则是为了让玩家理解 Ludo 的构成,以一种更容易代入感情的状态进行游戏的机制。(182)

渡边修司认为“游戏性”是“第一性”,统率着“故事性”以创造特异的的游戏世界。如雅达利(Atari)公司1976年发售的《打砖块》(Breakout),其英文“breakout”暗示了“囚犯越狱”的叙事(见图1)。但是如果没有注意封面图案,仅从游戏画面,游戏者很难做出此种联想——因为《打砖块》的基础“游戏性”只是“弹球-消除砖块”的流程。类似地,育碧公司(Ubisoft)1989年发售的《波斯王子》(Prince of Persia)中,游戏者的任务是操作王子,解除陷阱、钉刺、剧毒等机关,从敌人的城堡中解救公主,但“解救公主”的终极目标也并不重要,因为公主只是通关之后昙花一现,而《波斯王子》的基础“游戏性”则是伴随始终的“动作解谜”。因此,“故事性”服务于“游戏性”,如果说“玩法”(或曰“游戏性”)创造特异的的游戏时空,那么“故事性”则为其提供解释。

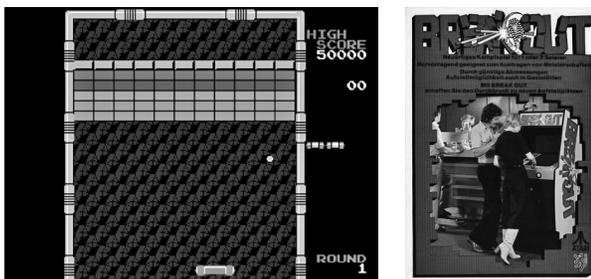


图1 《打砖块》(1976)的游戏画面(左)和封面图案(右)

毋庸赘言,“游戏性”通过规则划定了不同的“世界”,这些世界不仅是各异的空间,同时也提供了对观现实时间的独立视角,故而蕴含着超越性。“游戏性”的极端例子是“硬核”(hardcore)动

作解谜,如2007年的《猫里奥》(*Cat Mario*)和《我要做爷们》(*I Wanna Be the Guy*)。两个游戏的共同之处是画面粗糙、没有叙事,只是一系列隐秘的陷阱,需要通过几秒一次的“死亡-重复”解决谜题、跨越机关,而且允许同人“二创”以提高难度。就游戏的时间维度而言,“死亡-重复”的过程实际是一个“回溯过往”的过程,而实现方法是“存档-读档”(save & load,被戏称“S&L大法”)。“S&L大法”使游戏时间和现实时间并非等同,不是自足的、连续的“钟表时间”,而是由现实时间切割并再分配而得,甚至具备了无限分割的静态特征。此外,根据米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi)提出,继而被运用于游戏研究的“心流”(flow)理论,因“针对行为的机会(难易度)和行为所需的必要能力(技能)间的平衡”(32—34)而引起时间的“膨胀”(德斯潘 202),也使游戏者对时间流逝的知觉和现实不一致。总之,游戏作为“衍生宇宙”,其时间逻辑和现实宇宙的时间逻辑存在着“线性”(矢量性)和“非线性”的分野。

然而,2007年来,育碧公司的重心由《波斯王子》向其外传《刺客信条》(*Assassin's Creed*)倾斜,降低“游戏性”的门槛并借助“叙事性”编织“沉浸体验”以吸引受众。游戏者只需循规蹈矩地一路前行,便能顺畅体验游戏流程直至通关。育碧公司甚至专为《刺客信条》组建了一个顾问部门,他们的人文、史地知识确保了空间景观的真实性和丰富性,使得玩家获得身临其境的沉浸体验——王子闪转腾挪时,玩家的注意力便从致命的机关转向了优美的风景,从黑暗时代的耶路撒冷穿梭到文艺复兴的佛罗伦萨,从独立战争的美国穿梭到工业革命的英国。育碧公司的策略转换呈现了“游戏性”和“叙事性”之间的张力。如果“游戏性”暗含了超越性的时空逻辑,那么“叙事性”能否独立于“游戏性”,建构元宇宙的超越逻辑?

四、何种游戏是元宇宙:从垄断资本到文化工业

综上,仅就游戏的“叙事性”而言,无论是循规蹈矩的“线性叙事”还是标榜自主判断、自由选择的“非线性叙事”,都难以超越现代社会的微观权力。换言之,游戏作为元宇宙的决定因素并非

“混合现实”(VR)、“虚拟现实”(MR)等制造幻觉的“仿像”(simulacrum)技术,而是其中是否孕育着对微观权力的抵抗或颠覆。相对于“叙事性”,“游戏性”是游戏的“元信息”或内部规则,蕴含了超越元宇宙中大行其道的消费主义权力关系的“去结构”功能,也暗示了游戏作为元宇宙的超越性潜能——虽然尚未完全兑现。

2021年底的元宇宙热潮不是由大众所生产的,更不是为大众所生产的;恰恰相反,大众的心理和行动由始至终为资本所精准预测——话语喧哗之后旋即到来的便是资本对大众投资、消费行为的引导。故而,目前的“元宇宙”尚是垄断资本的文化工业,而不是个体的、文化的乌托邦。恰如阿多诺和霍克海默尖锐批判的:“文化工业以永远的承诺永远地欺骗着她的消费者……承诺是虚幻的,与此同时事实总在证明,承诺无法兑现,用餐者有菜单就该知足。”(Adorno 139)

保罗·莱文森(Paul Levinson)在《数字麦克卢汉》中,援引马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)的说法,称互联网的主体是“无形无象之人”(discarnate man)(转引自莱文森 18)。如果“身体”是生命政治的实践场域,麦克卢汉的论断实则意味着对新媒介的“去结构”期待,但扎克伯格却背道而驰,将元宇宙定义为“具身互联网”(embodied Internet)(Zuckerberg)。虽然目前“脸书”(Facebook)改头换面为“元”(Meta)只是其营销手段,我们也尚且不知“具身互联网”为何物,但其混合超越维度和现实维度、使“无形无象之人”重获具身的意图却警示了垄断资本和文化工业的概念挪用(appropriation)为“元宇宙”带来的“游戏化”(gamification)危机。“游戏化”指的是“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”(李茂 174)——相对的例子很多,如分数、等级、位阶、排行榜等。马克·波斯特(Mark Poster)称新媒介具有“对身份进行游戏的新可能”,因其“使关系中的现存等级失去稳定性”(83)。然而,如果元宇宙满足并停留于现实世界的网络具身,那么“游戏化”塑造的大抵是一个“对观监狱”,其“去等级化”尝试始终隐含着“再等级化”的危险。垄断资本的文化工业使游戏不再是个人的领域,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”(尤尔 124—125)。例如

《动物之森》等“劳动型游戏”的诞生则暗示着清教徒式的资本精神:游戏者付出时间、努力(被戏称“爆肝”)获取“游戏化”的文化/象征资本(如虚拟等级、稀有道具);游戏者渴求的文化/象征资本继而滋生了以此为业的职业玩家、陪玩、代练等指涉混杂的“具身”。

如果游戏的设计者极尽仿像之能事,游戏世界便失去了无功利的“审美”与“趣味”维度,沦为居伊·德波(Guy Debord)尖锐批判的“景观”,即工业为基础的异化的制造和经济的扩张(7,14);抑或让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)着力描述的“迪士尼乐园”:幻想世界是一种仿像,资本挪用这些幻象创造出了“补充现实”,而其深处个人则被整合进持续的消费场景,最终被资本所控制(12—14)。换言之,如果“概念”代替“物质”满足了人的自然需求,也就意味着资本借助元宇宙构建了又一个牢固的文化神话。恰如鲍德里亚的预言——符号与现实历史的关系到了第三阶段,并有着向第四阶段发展的风险:符号遮蔽某种基本真实的缺失,最后,“符号与任何真实均无涉,纯粹成为了自身的拟像”(Baudrillard 6)。

另一方面,相比“叙事性”赋予游戏的结构性重负,游戏作为元宇宙的“去结构”潜力蕴含于其“游戏性”之中。如以《我的世界》(Minecraft)为代表的“沙盒”(sandbox)游戏,^③便赋予游戏者溢出框架以创造内容的权力(莱文森 39),这种超越潜力则是因为游戏者掌握了全部的“元信息”(博格斯特 55)——就《我的世界》而言,是“方块”,游戏者对有限的方块作无限的排列,便能改造空间结构甚或定义空间规则。其实,《我的世界》提供了9—10个小时的“故事模式”,但是满足于“叙事性”的游戏者相对稀少,游戏者往往选择设计自动化系统、搭建建筑物景观等个人化的实践。这样建构的“处处是中心,无处是边缘”(莱文森 7)的游戏世界恐怕是游戏最接近“元宇宙”的时刻。也就是说,游戏者不必“讨好”设计者也能获得游戏胜利——或说不通过所谓“胜利”(对游戏而言即通关)也能达到自我实现。诚如詹姆斯·卡斯(James P. Carse)指出的,“有限游戏以取胜为目的,而无限游戏以延续游戏为目的”(3),“有限游戏受外部界定,而无限游戏受内部设定”(8),人生也是一场“无限游戏”。似此,如果“叙事性”是基于垄断资本、文化工业等外部

规则运行的,那么“游戏性”则是基于“元信息”的内部规则运行的。这种类似人生的“无限游戏”使游戏者获得了超越设计者认知的空间、获得了改造/创造(游戏)世界的潜力,也使游戏超越现实的幻象而贴近元宇宙的期许。

总而言之,科技、载体不是判断游戏作为元宇宙潜力的至高标准。一旦自足的拟像被视为元宇宙的本质,弥散其间的微观权力也将持续“操演”现代社会的权力关系,从而消弭现阶段元宇宙微薄的抵抗和解放的潜能。如果认为游戏的本质仅是通过“仿像技术”在“赛博空间”中搭建“现实宇宙”的模型,那么游戏和元宇宙之间势必存在本质矛盾;反之,如果利用游戏的时间和空间机制,尤其是“无限游戏”的结构潜能以超越现实世界的运行逻辑和垄断资本的文化工业,游戏方能实现元宇宙的期许。

结 语

在《底特律:化身为人》的主菜单中,仿生人助理克洛伊正色说:“这不仅仅是一个故事,这是我们的未来。”(This is not just a story, this is our future.)约翰·赫伊津哈在《游戏的人》中开门见山地指出,“文明是在游戏中并作为游戏产生发展起来的”(1)。他认为,“游戏”(或其动词“玩”)是一个建构结构的过程,而非仅仅是娱乐、消遣或享受。游戏“创造秩序”或曰“就是秩序”。不论是从认知结构还是运行模式来讲,人类的游戏实践和生存实践之间都存在着相似的理路,这也为游戏提供了元宇宙的进路。元宇宙的前缀“meta-”意味着超越性,即超越现实宇宙的时空要素之集合。就元宇宙的潜力而言,游戏的“游戏性”和“叙事性”两大要素并非均等的。一方面,“游戏性”使游戏具备了“非线性时间”,提供了超越钟表时间的方向,也作为“第一性”通过经济性、操作性等现实因素制约着游戏的“叙事性”。另一方面,“仿像技术”加深了游戏者的沉浸体验,但无论是循规蹈矩的“线性叙事”还是标榜自主判断、自由抉择的“非线性叙事”,游戏的“叙事性”皆是一系列精心搭建的“虚拟古迹”,无法超越现代社会的微观权力,和元宇宙时空维度的超越性和创造性之间存在着先天龃龉。更有甚者,垄断资本的文化工业也渗入元宇宙,削弱了元宇

宙的超越意义而使其沦为“仿像”,将弥散的微观权力内嵌于虚拟的文化神话,从而将人整合进消费场景。因此,游戏之元宇宙潜力的决定因素并非只是基于“仿像技术”的沉浸体验,而是基于“游戏性”的时空技术对资本逻辑和微观权力的抵抗性和颠覆性力量。

注释[Notes]

- ① 2021年底,腾讯、百度、网易、字节跳动等公司申请了“元宇宙”商标,相关的“元宇宙概念股”也大张旗鼓地进入了大众经济视野。
- ② 详见 <https://3g.163.com/dy/article/GNGUO1740511ADC6.html>。
- ③ “沙盒”是以“创造”为玩法的游戏,即利用游戏中提供的单元制造出游戏者专属的内容。“沙盒式体验”也是德斯潘列举的和“导轨式体验”相反的游戏类型(德斯潘158)。

引用作品[Works Cited]

- Adorno, Theodor, and Max Horkheimer. *Dialectic of Enlightenment*. Trans. John Cumming. London: Verso, 1986.
- Austin, John Langshaw. *How to Do Things with Words*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1975.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. Michigan: University of Michigan Press, 1995.
- 伊恩·博格斯特:《玩的就是规则》,周芳芳译。北京:中信出版社,2018年。
- [Bogost, Ian. *Play Anything*. Trans. Zhou Fangfang. Beijing: China CITIC Press, 2018.]
- 阿什莉·伯奇 安东尼·伯奇:《潜龙谍影》,林延平译。北京:新星出版社,2018年。
- [Burch, Ashly, and Anthony Burch. *Metal Gear Solid*. Trans. Lin Yanping. Beijing: New Star Press, 2018.]
- 詹姆斯·卡斯:《有限与无限的游戏——一个哲学家眼中的竞技世界》,马小悟、余倩译。北京:电子工业出版社,2019年。
- [Carse, James. *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. Trans. Ma Xiaowu and Yu Qian. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2019.]
- 克里斯·克劳福德:《游戏大师谈互动叙事》,方舟译。北京:人民邮电出版社,2015年。
- [Crawford, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Trans. Fang Zhou. Beijing: Posts & Telecom Press,

- 2015.]
- 米哈里·契克森米哈赖:《专注的快乐:我们如何投入地活》,陈秀娟译。北京:中信出版社,2011年。
- [Csikszentmihalyi, Mihaly. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. Trans. Chen Xiujuan. Beijing: China CITIC Press, 2011.]
- 居伊·德波:《景观社会》,张新木译。南京:南京大学出版社,2017年。
- [Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. Trans. Zhang Xinmu. Nanjing: Nanjing University Press, 2017.]
- 温蒂·德斯潘:《游戏设计的100个原理》,肖心怡译。北京:人民邮电出版社,2015年。
- [Despain, Wendy. *100 Principles of Game Design*. Trans. Xiao Xinyi. Beijing: Posts & Telecom Press, 2015.]
- 阿莱斯·艾尔雅维茨:《图像时代》,胡菊兰、张云鹏译。长春:吉林人民出版社,2003年。
- [Erjavec, Ales. *Toward The Image*. Trans. Hu Julan and Zhang Yunpeng. Changchun: Jilin People's Publishing House, 2003.]
- 方凌智 沈煌南:“技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究”,《产业经济评论》1(2022):5—19。
- [Fang, Lingzhi, and Shen Huangnan. “Conceptualizing Metaverse: A Perspective from Technology and Civilization.” *Modern Industrial Economy* 1(2022): 5—19.]
- 安东尼·吉登斯:《现代性的后果》,田禾译。南京:译林出版社,2000年。
- [Giddens, Anthony. *The Consequences of Modernity*. Trans. Tian He. Nanjing: Yilin Press, 2000.]
- 列昂·葛瑞威奇 孙绍谊:“互动电影:数字吸引力时代的影像术和‘游戏效应’”,《电影艺术》4(2011):84—92。
- [Gurevitch, Leon, and Sun Shaoyi. “The Cinemas of Interactions: Cinematics and the Game Effect in the Age of Digital Attractions.” *Film Art* 4(2011): 84—92.]
- 何成洲:“西方文论的操演性转向”,《文艺研究》8(2020):38—48。
- [He, Chengzhou. “The Performative Turn in Western Literary Theories.” *Literature & Art Studies* 8(2020): 38—48.]
- 侯世达:《哥德尔、埃舍尔、巴赫——集异璧之大成》,本书翻译组译。北京:商务印书馆,1996年。
- [Hofstadter, Douglas. *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. Trans. Translation Team of Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid. Beijing: The Commercial Press, 1996.]
- 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化中的游戏要素研究》,

- 傅存良译。北京:北京大学出版社,2014年。
- [Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*. Trans. Fu Cunliang. Beijing: Peking University Press, 2014.]
- 姜宇辉:“元宇宙中的‘孤儿们’? ——电子游戏何以作为次世代儿童哲学的教育平台”,《贵州大学学报(社会科学版)》5(2021):21—29。
- [Jiang, Yuhui. “The ‘Lost Kids’ in Metaverse: How Video Games Could Serve as the Platform for the Next Generation P4C.” *Journal of Guizhou University (Social Sciences)* 5(2021): 21 - 29.]
- Juul, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA. and London: The MIT Press, 2015.
- :《失败的艺术:探索电子游戏中的挫败感》,杨子杵、杨建明译。北京:北京理工大学出版社,2019年。
- [——. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Game*. Trans. Yang Zichu and Yang Jianming. Beijing: Beijing University of Technology Press, 2019.]
- 保罗·莱文森:《数字麦克卢汉:信息化新千纪指南》,何道宽译。北京:北京师范大学出版社,2014年。
- [Levinson, Paul. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*. Trans. He Daokuan. Beijing: Beijing Normal University Press, 2014.]
- 李茂:《游戏艺术:从传统到现代的发展历程》。北京:清华大学出版社,2019年。
- [Li, Mao. *Game Art: The Development from Tradition to Modernity*. Beijing: Tsinghua University Press, 2019.]
- 刘梦霏:“寻找游戏精神”,《离线:开始游戏》,李婷编。北京:电子工业出版社,2014年。74—93。
- [Liu, Mengfei. “Searching for the Spirit of Games.” *Offline: Press Start*. Ed. Li Ting. Beijing: Publishing House of Electronics Industry. 74 - 93.]
- 米金升 陈娟:《游戏东西:电脑游戏的文化意义研究》。桂林:广西师范大学出版社,2006年。
- [Mi, Jinsheng, and Chen Juan. *East and West in Games: Research on the Cultural Significance of Video Games*. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2006.]
- 尼古拉斯·米尔佐夫:《视觉文化导论》,倪伟译。南京:江苏人民出版社,2006年。
- [Mirzoeff, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. Trans. Ni Wei. Nanjing: Jiangsu People's Publishing House, 2006.]
- 布莱顿·普渡:“游戏中的道德困境与占优策略”,《第九区·避难所》,龙吉、绕霾、呆呆译,腾云智库编著。北京:电子工业出版社,2016年。48—59。
- [Perdue, Brandon. “Ethical Dilemmas and Dominant Moral Strategies in Games.” *The 9th Zone: Fallout*. Trans. Long Ji, Rao Mai, and Dai Dai. Ed. Tenyun Think Tank. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2016. 48 - 59.]
- 马克·波斯特:《第二媒介时代》,范静哗译。南京:南京大学出版社,2000年。
- [Poster, Mark. *The Second Media Age*. Trans. Fan Jinghua. Nanjing: Nanjing University Press, 2000.]
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- 尸佼:《尸子》(卷下)。北京:中华书局,2020年。
- [Shi, Jiao. *Analects of Shi Jiao*. Vol. 2. Beijing: Zhonghua Book Company, 2020.]
- 尼尔·斯蒂芬森:《雪崩》,郭泽译。成都:四川科学技术出版社,2009年。
- [Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Trans. Guo Ze. Chengdu: Sichuan Science and Technology Press, 2009.]
- 渡边修司 中村彰宪:《游戏性是什么? ——如何更好地创作与体验游戏》,傅奇鑫译。北京:中国邮电出版社,2015年。
- [Watanabe, Shuji, and Akinori Nakamura. *What Is Ludology?: How to Better Design and Experience Games*. Trans. Fu Qixin. Beijing: Posts & Telecom Press, 2015.]
- 吴寿彭:《译者附志》。亚里士多德:《形而上学》,吴寿彭译。北京:商务印书馆,2020年。367—370。
- [Wu, Shoupeng. “Postscript of the Translator.” *Metaphysics*. Trans. Wu Shoupeng. Beijing: The Commercial Press, 2020. 367 - 370.]
- 于京东:“元宇宙:变化世界中的政治秩序重构与挑战”,《探索与争鸣》12(2021):42—53。
- [Yu, Jingdong. “Metaverse: Reconstruction and Challenges of Political Order in the Changing World.” *Exploration and Free Views* 12(2021): 42 - 53.]
- Zuckerberg, Mark. “Founder’s Letter, 2021.” 28 Oct. 2021. 6 Mar. 2022 <<https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>>

(责任编辑:王嘉军)