

网络游戏的主体认同与审美体验

裴萱

(武汉大学文学院, 湖北武汉, 430072)

摘要: 网络游戏的兴起和主体性的建构在后现代时期为美学研究提供了新的理论视角和生长点, 并促使美学主体性原则的重建与转型。游戏中的主体身份建构与确认、自由时空的审美体验、主体创建的叙事脉络和交互主体性的充分张扬都彰显了美学新的主体性特质。以审美超越再现“后”时代的自由, 以主体的回归重构历史与文化之思以通达澄明之境正是其价值所在。

关键词: 主体性美学; 网络游戏; 主体身份; 时空; 审美体验

中图分类号: I01

文献标识码: A

文章编号: 1672-3104(2013)03-0169-07

网络游戏是产生于后现代技术和信息革命时期的新型文化形式, 并以其自由的身份建构、时空中的审美体验和对美学主体性原则的重建与转型获得理论界的重视。“游戏是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。……游戏超出了智慧与愚蠢的对立, 同样超出了真与假、善与恶。”^{[1](30)}游戏的自由性、自主性和体验性都与主体性紧密相关。“主体”是具体承担认识活动和实践活动的人, 主体性即为作为人的主体特性, 是人在认识和改造世界的过程中不断认识客体、控制客体、依照自身的需要来判别客体的价值并且建构自身存在的过程。伴随笛卡尔“我思故我在”主客二分思维方式的确立和现代性科技革命的影响, 主体性与技术理性是相互依存、同步发展和双向建构的关系。进入后现代时期, 伴随大众文化、新传媒、文化政治的崛起, 主体性被众多的文化现象和“后”学家们质疑。网络虚拟技术以及在此基础上体验到的虚拟存在则给主体性研究带来新变, 在新传媒时代“稳定性的丧失, 就是后现代主义倡导者所谓的主体性的消失, 即网络空间建造了一个虚幻的中心主体。主体性的消失正是后现代的显著特征”。^{[2](93)}网络技术产生了人类主体交往的革命, 以网络虚拟空间为基石的网络游戏正是在这个时期应运而生。一方面, 网络游戏以其交互性、虚拟性、开放性和感官性对传统艺术主体观念进行“终结”, 直接导致主体性的迷失和理论困境, “游

戏艺术以其意义的模糊性、影响的碎片化、情节的互动性、视觉听觉的沉浸感、规则的不确定性、观赏者的随意性、作品的商品化等特征终结了传统艺术对‘宏大叙事’、‘真理’、‘本质’的价值诉求”。^{[3](15)}传统主体性思想在网络游戏等后现代文化现象中迷失, 反观“本质力量”的人类主体在虚拟空间中也式微, “身份”在庞大的后现代景观下也被“星丛”般播散, “主体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, 并被重新定义身份, 在符号的电子传输中被持续分解和物质化。”^{[4](173)}但另一方面, 网络游戏作为适应后现代文化思潮的人文和技术产物, 其自由的身份确证、时空体验和叙事建构也对主体性产生革命性影响。它以新的工具理性和交往实践改变了人类传统的认知模式, 也正是因其自由的虚拟空间带来了主体性内涵的另一种解放, 促使我们对主体性进行新的思考并且阐释后现代的主体存在, “后现代主义世界中将拥有一种在家园感, 他们把其他物种看成是具有其自身的经验、价值和目的的存在, 并能感受到他们同这些物种之间的亲情关系。借助这种在家园感和亲情感, 后现代人用在交往中获得享受和任其自然的态度取代了现代人的统治欲和占有欲”。^{[5](22)}正是在此维度, 福斯拉卡从拉丁语的游戏(ludus)一词提出“游戏学”(ludology)理论,^{[6](38)}“游戏学”的美学研究也从传统的叙事学研究中脱离, 开始关注游戏本身的历史、审美、体验和身份, 重建新的理论话语。网络游戏中的主体性建构则在后现代时期为美学研究提供了新的理论视角和生长点。

收稿日期: 2012-12-18; 修回日期: 2013-03-11

作者简介: 裴萱(1985-), 男, 河南郑州人, 武汉大学文学院博士研究生, 主要研究方向: 文艺美学, 西方文论。

一、深层次的主体身份建构

在现实生活中,主体与客体的关系是保持相对的稳定状态,一些特定诸如性别、年龄的主体身份是无法选择的;甚至在工作和游戏中,也有特定的认同方式和价值体验。而网络游戏则不同,它的主体实践是虚拟的,所以主体的身份也是虚拟的,主体可以把自己扮演成不同的角色,甚至上天入地、死而复生。在网络游戏的虚拟场域时空中,主体可以根据自己的兴趣和爱好“变成任何你想充当的人”。从这个角度上,主体身份就成为空洞的所指,在众多的英雄、法师的背后是空洞和陌生的能指。

但是,传统意义上主体身份的流失并不代表着主体性的解构,网络信息时代的自我已经不同于传统形而上学中居于世界中心地位的“主体”,而是被网络的各个意义场域所分化,是一个随时流动的、可以被建构的主体。“自我什么也不是……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。”^{[7](65)}“流动性”是网络游戏主体建构第一个特征。网络游戏中主体流动性,恰恰表明了主体在网络游戏中的自由选择 and 表达。网络游戏极大地拉开了与现实空间的距离,可以选择不同的身份申请账号参与游戏,这也正是个人身份的电子文本化。主体借助文本和符号以仿真的形式标明自己的身份,“以作为主体拟像的电子文本对自己进行仿真,通过自己书写的电子文本确立自身的网际身份”。^{[8](151)}大型的网络游戏是利用 TCP/IP 协议、以 Internet 为载体多人同时在线的大型游戏项目。与单机版游戏最大的不同在于:网络游戏通过在私人电脑终端安装软件并申请账号后,连接至游戏服务器可以同时实现人机对战或者是成千上万的游戏玩家在线参与。这就大大增强了游戏的拟真性、互动性、挑战性和体验性。网络游戏大致可以区分为休闲动作类、棋牌桌面类和角色扮演类等等。其中,大型多人角色扮演类网游 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 以丰富的内容和精致的叙事成为网络游戏的主流。为提高玩家的互动性,游戏开发者设计建立角色与角色之间各种不同的人际关系,如朋友关系、夫妻关系、师徒关系、仇人关系等。游戏的进行过程,正是玩家扮演的角色和其他玩家控制的角色在网络虚拟空间中实时互动的过程。游戏的场景设计中也有非玩家扮演的角色(NPC),他们在游戏中负责推动故事的进程,如销售虚拟物品,提供任务等。网游《传奇》设置了道士、

法师和战士三种角色进行选择。《魔兽世界》设计了十二个种族可供玩家进行选择,比如暗夜精灵、人类、牛头人、血精灵、德莱尼、狼人、地精等。每个种族都有各自的故事背景、城市、能力天赋以及不同的运输方式和坐骑。玩家可以选择加入联盟或是部落两大阵营。游戏的多种可能性和选择性造成传统意义上“身体”的退场。游戏中的流动性主体身份建构是典型的后现代类型,全世界不同地区的游戏玩家“挂”在游戏特有的时空中,真实身体可以离场;现实身份中的姓名、性别、年龄、丑俊在游戏中完全不可见,游戏者在游戏中重构了另一个“真实”的自我。“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,身份变成无限可塑。……完整性成了局限。”^{[9](178)}原始社会中的身体和自我是统一的,亲属和家族结构构成身份确认的网络;书写时代的到来也基本上确认了身体与自我的和谐;而现代和后现代时期的工业技术和电子交流,彻底地把大地和主体身份建构分离。但是在网络游戏的虚拟时空中,由网络电子和机器共同营造的虚幻意象替代了我们的身体,这种崭新的审美游戏体验迫使新的主体性的建立。“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最终觅得的身份。”^{[10](471)}可见,网络游戏具有后现代“模拟体”的特质,以广阔的空间感知和瞬间体验的时空经验强调游戏者的“存在”,同时以当下性的、生动的角色形象来建构历史和主体。游戏中角色的选择和变动呈现出感性、流动和去中心化的特质。

网络游戏中流动性的身份建构从根本上说,仍然是人作为主体自身深层次的本质需要。对自我身份“去中心化”的渴求和审美自由的追寻成为主体建构的第二个特征。在古典时期,人的身份确证是通过神、政治社会和自然的力量共同完成的,在某种程度上具有无可选择性。现代性高扬了人的主体价值,但随之而来的后现代性却从文化、语言等方方面面消解了过于膨胀的主体价值。后现代的文化差异、学科互涉和话语解构景观使主体承受更加复杂和异质的身份认同,在网络游戏的特定空间中,游戏原则的同一性原则努力促使玩家遵循恒定的主体模式,但另一方面,网络游戏开放的叙事性原则使流动的身份建构得以可能,“在身份认同的空间里……创造不同的群体,又将之分散,将分散的相似体聚拢,毁灭那些显得最清晰的身份认同,分裂那些可分辨的事物,将不同的标准并置”。^[11]大型武侠类网络游戏《诛仙》设置张小凡等侠客角色,充分发挥玩家叙事的能动性,使虚拟人物从青云门到天音寺,从合欢派到鬼王宗,以差异性的

空间体验对抗预设的主体存在模式。网络游戏的自由身份和流动性特质符合了如席勒所言的“游戏冲动”需求并实现“目的因”的快乐原则。其实，身份认同本身是一个现代性和后现代性概念，是伴随主体性的确立与消解而产生的身份确证和意义体验过程，“身份认同主要指某一文化主体在强势与弱势文化之间进行的集体身份选择，由于某种原因产生了强烈的思想震荡和巨大的精神磨难。其显著特征可以概括为一种焦虑与希冀、痛苦与欣悦并存的主体体验”。^{[12](465)}崭新的主体性体验正是来自于审美愉悦和自我创造的冲动与激情。玩家在网络游戏中，伴随现实压抑状况中自我意识的消失，也带来了另类自我自由意识的彰显，“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”。^{[13](43)}游戏和象征性从文化人类学的角度而言，是作为促使事物发展的基本力量和人类原初本体论的意义而存在的，“‘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，举止像个孩子”。^{[14](70)}孩童的成长经过“情绪客体化”阶段，客观外物与自我认识进行初步的分离，这也正是认识产生的前提，而孩童进行游戏却在某种程度上是对这种分离的抵制，游戏的假想性和虚拟性成为人类早期自我需求的满足。成人进行的网络游戏正是重新体验孤独而又快乐的群舞，游戏中的财富精英、武侠江湖、权利膨胀和故事延续则为压抑已久的游戏玩家们提供了原初和理想意义上的主体身份。人的自我实现需求和审美需求都居于需求层次的较高级，网络游戏空间中的自我实现和自我超越所带来的“高峰体验”(Peak Experience)是后现代时期人类独特的身份建构。其实从古希腊时期的柏拉图到现代的人本主义浪潮，对主体性的确认、人文情怀的关注以及审美体验情结的高扬一以贯之。“因为去掉中心，……完全由他性组成，这属于我们人类的天性。”^{[15](106)}这种去中心的天性，在网络游戏主体身份的自由选择中获得了确证。

二、时空中的主体审美体验

网络游戏提供的一个崭新的虚拟空间、精神空间和审美空间，它需要新媒体技术的参与，但同时更多的还是主体参与、建构和体验的结果。众多的游戏者参与其中在获得主体性身份建构的同时，也在审美体验的角度上进一步确证主体性美学意义。“如果某个东

西不仅被经历过，而且他的经历存在还获得了一种使自身具有继续存在意义的特征，那么，这个东西就属于体验。”^{[16](78)}可见，体验是主体建构在经验之上的独特理论形态，并且具有丰富的意义内涵与生命感触。归纳来看，体验在发生学的意义上讲是对事物直观的感触，经过主体的审美共鸣获得的具有长存意义的经历。沉浸在网络游戏空间中的主体，在三个层面上实现审美体验。第一层次是网络形成的虚拟声像。在大型网游的世界中，高山流水、小桥人家、仙风道骨和异域鬼魂等达到“仿像”和“拟真”的效果。这是主体体验建构的外部环境。比如由北京完美时空网络科技有限公司根据武侠小说改编开发的网络游戏《诛仙》，再现了玄幻小说中的奇幻场景，“青云门”“天音寺”和“焚香谷”等无不美轮美奂，使人流连其中。第二层次是主体在数字化虚拟场域中任意穿梭航行，不受时间和空间的限制。第三个层次是主体的创造性，在游戏空间中可以与虚拟人物、环境和其他玩家进行互动，共同决定故事的走向和人物的命运。最终，游戏者在自由穿梭的时空中通达自由的“高峰体验”。“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，他们觉得自己已经于世界紧紧相连融为一体。”^{[17](366)}

打破时空界限是游戏主体进行审美体验的重要层面。一方面游戏玩家在游戏场域中经历的“事件时间”，一方面是现实生活中的、具体花费在游戏上的“游戏时间”。这二度时间的状态构成主体在游戏中发展和前进的线索。在即时(REAL TIME)动作、体育和射击类的游戏中，二度时间是重合的。比如当下流行的射击类游戏《反恐精英》，游戏玩家的操作指令和游戏事件时间是同时发生，操作指令的熟悉程度直接决定了游戏的结果。而在《诛仙》等大型网络游戏中的时间一般是“平行缩放”结构：游戏时间是恒定的、线性的，不可逆的；而事件时间则可以跳跃性、回放性和死而复生性。比如《诛仙》中张小凡的成长历程可以在短短的几小时甚至几分钟内完成，这取决于游戏者的“练级”水平和程度。在众多的游戏中，玩家可以通过同一战斗重新来过，英雄死而复生，甚至可以使用存盘、中转站的方式对游戏进行备份，从而在下次游戏中自由穿梭在时间的某个“点”上。对于网络游戏空间而言，更多地是对现实空间的“平行再现”。网游一般都具有设计者们提前营造的特定的场景，角色只能不断去探索未知领域和进行空间链接以获得“别有洞天”和“柳暗花明”的独特韵味。比如《魔兽世界

界》一开始呈现的是范围较窄精灵族与亡灵族的故乡,随着游戏的深入和冒险步伐的扩大,玩家的地图和能力渐渐增强。在《仙剑奇侠传》等游戏中,独立的空间具有了超链接的功能。一本天书或者法杖就可以转换空间和场景,使角色在不同的空间中斩妖除魔,达到目的。

其实,主体实践生存价值的体现正是在实践的无限延伸和空间的无限延展的过程中实现的。“时间现在和时间过去/也许都存在于时间将来/而时间将来包容与时间过去。”^{[18](182)}时间以无限的起始和终结见证着人类生存和文化的进程。从诗句中我们也可以看出,时间的“体验性”为人类主体生存时间提供了“澄明”与“呈现”的前提。物理和现实时间是不可更改的线性进程,而主体性的体验则确证了人在时间中生存的可能性。海德格尔认为时间和时间性有所不同,“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’”。^{[19](371)}由此,“时间性”具有作为向主体自身“敞开”的现象学性质,这是一个由主体参与的生成性的时间概念。“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。”^{[20](131)}这样,时间因为主体性的体验和生成进入精神层次,并且获得意识上的绵延性与连续性。意识与精神层面上的时间和现实中的时间都具有整体和连续性的特征,而唯有体验维度下的心理时间使主体性得以“去弊”,从而通达语言的存在和诗意的栖居。所以,一方面人的审美实践在绵延的时间进程中趋于完善,另一方面主体构建的心理意识时间不断强化主体在历史中的地位。网络游戏的“事件时间”正是高扬了人类主体性原则,游戏者在游戏中体验到跳跃时间的同时,也感受到主体性原则的彰显和审美自由的张扬。同样对于游戏中的空间而言,它虽然与现实三维空间有着“平行再现”的关系,但是虚拟空间的超链接、封闭性以及距离感的消失都与物理空间有着极大的不同。如果说第一空间是物质性和客观性的形式科学空间,第二空间是艺术和精神层面的感知空间,那么第三空间正是主体与客体,真实与虚构,重复与差异等等因素的汇集,是更高层面的空间状态。“这样的第三空间不仅是为了批判第一空间和第二空间的思维方式,还是为了通过注入新的可能性来使它们掌握空间知识的手段恢复活力,这些可能性是传统的空间科学未能认识到的。”^{[21](81)}网络游戏的虚拟空间原则打破了单纯物理空间和精神空间的局限,而是通达主体性实践作用的领域。其空间实践实现了空间还原和再现的过程,但

这一过程是在游戏设计者和玩家的合力场之中实现的,也就是说,空间实践是玩家主体对游戏程序和场景设置的“解构”过程,而不是对现实物理空间的建构。网络游戏《轩辕剑4》在特定的故事场景中,角色张良练级到一定程度获得“天书”,天书既是打开未知场景的钥匙,同时也可以进入天书自身“桃花源”的另类空间中,可谓一部游戏、三重空间。玩家充分发挥自身的能动性,进入烽烟四起的神州战场还是柳暗花明的天书家园完全凭借游戏主体的选择。通过“定向”的游戏设置和“去远”的空间实践^{[22](122-130)},进而通达“再现的空间”。再现的空间作为三元空间理论的最高形态,是建立在社会生产和概念化构想空间的基础之上,“它存在于被他者化了的一切主体性之中,是承担人类自由与解放的独特的想象空间领域”。^{[23](88)}游戏中无限的空间给角色上天入地、瞬间位移、土行潜水提供了可能,精细的场景细节和图像拟真效果保证了游戏者自由的舒张。“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进行交流。我们并没有改变场所,只是改变了本质。”^{[24](186)}自由的时空体验彰显了主体性原则的自由性和创造性,同时,游戏场域提供的美轮美奂的场景、道释建构的想象、角色代入的沉浸和自由舒张的体验最大限度地建构了主体的审美感知,使“审美”和“游戏”在后现代技术语境中再次紧密联系起来。网络游戏也为美学研究中主体性的重建提供了新的契机。

三、网络游戏与美学主体性原则的重建

时空境遇的打破带来主体性新的解放,游戏玩家可以充分发挥“创造性”的特质,参与到整个游戏的叙事进程和主体之间的互动组合,进而通达“主体间性”的美学境界。在网络游戏整个主体性美学的营造过程中,后现代审美的超越性、身心一体美学的体验性和主体间性的转型性得以彰显。

网络游戏从本质上而言正是赛博空间交流互动的平台和社区,比其他的艺术形式具有更加快捷和直接的“反馈”(FEEDBACK)系统。主体之间即时交流性的实现使玩家获得更多的“话语权”。网络游戏叙事和互动的组合超越了任何门类艺术的审美接受,同时叙事性也是推动游戏前进和玩家体验的主要动力。线性的叙事策略成为“超文本”的主体性话语建构,玩家的兴趣取向和参与热情直接规约网络游戏叙事超文本的完成。一般而言,叙事是人类主体阐释世界的一种基本方式。如果说经典叙事学研究话语、符号以及文

本之间的意指关系，即功能层和行为层所涵盖的微型叙事单元如何在一级级的意指关系构建中通达宏大的叙事系统，那么后现代叙事学则将视角放在了更为广阔的文本间性和文化语境之中，“最根本的转换是从文本中心模式或形式模式到形式与功能并重的模式，即既重视故事的文本，也重视故事的语境”。^{[25](18)}可见，文本和功能并非是叙事学的全部因素，意义的彰显有赖于对文本的主体性和主体间性的阐释。所以，叙事学才能在更为广阔的学科间性中获得更大的意义阐释空间。网络游戏《无尽的任务》除去设计者宽泛的规则框架，其游戏场景、角色形象、动作武器和情节推动都是由玩家设计和决定的，从而大大提升了艾布拉姆斯文学四要素中“接受者”的地位，使玩家在自由、轻松的美感自由体验和文本叙事中实现“本质力量”的彰显。巴特也曾指出，叙事作品不论是怎样的作品，它总是超越国家、阶层、文化和历史而存在，具有普遍性价值意义。而对叙事作品进行结构分析，不单单是找出语句层、功能层等方面的问题，更是要通达叙事的意义层面，从而获得话语的真正意义。网络游戏中的主体凭借人类独有的创造性，进入并改写游戏中的叙事言说，甚至在某种层面上打破原有设计者的故事框架并改写叙事本有的逻辑性，以角色为核心构建新的叙事模式。“游戏一旦有了足够的复杂度，就会拥有叙事的能力，而一旦游戏拥有了叙事的能力，就会演变成为一种新的媒体形式。”^{[26](103)}《仙剑奇侠传》中李逍遥和赵灵儿之间凄美的爱情故事不仅感动了玩家，更是促使游戏主体在故事中充分发挥主观能动性，使人不禁沉浸在建构的叙事、动情的音乐和优雅的诗词之中，获得极大的审美体验。《龙与地下城》更是以极为丰富的场景设定、浓厚的空间和宗教气息以及多元化的文明国度建构起宏大的叙事网络。游戏中可以感受到激烈的地下城混战、格斗、挑战性的谜题和独特的角色升级。游戏者最大限度地发挥自身的创造性、谋略性、想象性和叙事性，使游戏越玩越精彩。主体以其特有的本质力量倾注到游戏中，并在其中反观到自身独特的存在，审美体验在此空间中得到极大的扩张。“复制导致了另一种可能：虚拟现实是人们虚幻的想象之物，与真实的现实终究有所区别，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。”^{[27](42)}游戏者和角色之间的距离完全消解，在游戏中角色就是游戏者的替身。角色的成功、升级、死亡或者失败在某种意义上讲，正是游戏者主体自身的真实代入。当打开电脑进入游戏之时，主体进入角色并按照游戏特定的时

空方案充分发挥自身的创造能力，开放性的情节、自由的叙事和“永不谢幕”的游戏扩展保证了游戏者与游戏的完美融合。“距离消解(de-distantiation)有益于对那些被置于常规的审美对象之外的物体与体验进行观察。这种审美方式表明了与客体的直接融合，通过表达欲望投入到直接的体验之中。”^{[28](104)}

网络游戏中单个主体性的建构是建立在众多玩家之上的，一部游戏中存在众多主体，他们可能是敌人、朋友、同盟，更可能是战友、情人和夫妻。在任何一部大型网络游戏中，你可以扮演斩妖除魔的英雄，也可以是道德沦丧的恶魔；可以是清新动人的女侠客，也可以是指挥千军万马的将军。但无论如何代入角色，一人独立完成游戏“独孤求败”的可能性几乎是没有任何的。而游戏的交互性成为众多现代艺术传媒方式的重要特质。自古典时期的传统文艺到现代的影视作品，其交流和接受程度都是单向的，创造者、传播者和接受者的划分泾渭分明。虽然自姚斯的接受美学和胡塞尔现象学动摇了作者中心论和单向交流论的统治，但并没有真正的主体互动参与形态的艺术形态产生。文化研究侧重对后现代电视、电影进行意识形态和大众文化方面的分析和阐释，但是在主体性美学建构和存在论意义上的价值判断还缺少关注。“在处理主体性的问题上，后现代主义确实是赞扬了边缘化非主体性意识，而这一点恰恰是对与主流意识形态或明或暗同质化的那种主体性意识截然分离的。后现代的群体并不一致，有主观意识很强的解中心化的后现代批评；也有客观上起到解中心化的作用的后现代论说”。^{[29](34)}中心和边缘共同参与了主体性的建构过程，可以说，网络游戏实现了后现代主体与主体之间的交流与对话。游戏程序和网络信息是二进制的数字载体，游戏的开发团队们并不是传统意义上的“作家”，他们所提供也只是数据库。如果没有游戏者的参与，设定的人物形象与时空领域仅仅是碎片化的景观。而只有游戏者之间的代入、开始游戏、建构叙事，网络程序才真正称之为“游戏”。所以，游戏者既是主体，又是接受者和观赏者的“客体”，他们之间的交互性也产生独特的“主体间性”美学景观。

后现代主义美学一方面打破了古典美学的本质主义、权威性、意识形态性和绝对主体性的美学，消解了各种各样的“中心”论，为构建开放、平等和自由的审美意识空间打开了一片崭新的天地。但是当整个文化和艺术价值观建立在不稳定、悖论、差异和解构之上，再加之符号的拆解和语言的差异，这些构成后现代话语膨胀和表征危机的美学。“作家之死”到“人之死”造成的元话语的崩溃导致整个文化成为空洞的

能指。永恒、超越与深度的美学追求被理论家所摒弃。而后现代时期,诸如网络游戏等一系列文化现象促使我们重新思考美学的主体性原则和建构新的主体性话语。哈贝马斯以他的新理性和交往理性重建现代性,以社会各领域主体之间平等的对话和交往通达社会与精神和谐的目标。杰姆逊仍是从主体的意识角度建构“政治无意识”理论,对于后现代的“审丑”从辩证和整体性维度重建“后现代之后”的社会美学。哈桑从主体的行动参与出发,认为后现代主义艺术提醒人对主体性的重视,“后现代主义的学说锻炼了我们的感性,使之善于感受事物的差别,使我们更能包括诸多无常规、无标准的宇宙事物”^{[30](27)}。斯潘诺斯则要建构一种新的、生命过程的、历史的本体论,赋予主体去弊的意义。网络游戏曾被戏称为“第九艺术”,同当代其他的文化、艺术现象一样,给人类自由的梦想和异域时空的审美渴望插上翅膀,主体自我意识得以大大扩张。当游戏角色以“替代”的方式使玩家沉浸在网游之中,人们获得的不仅仅是自由的精神愉悦和时空感悟,更是在虚拟的赛博时空中以虚拟的方式实现人的本质力量对象化,确证主体自身身份认同、审美体验和构建叙事话语的能力,并且“按照美的规律来塑造物体”。^{[31](61)}可见,后现代时期崭新的美学主体性原则将在网络游戏等文化现象的中得以体现和彰显,并且重建审美体验与精神超越,使后现代无意义的美学之躯更加丰富和完备。网络游戏在后现代理论消解的话语空间中,实现了“走向建设性的后现代主义美学”,其主体身份认同与时空审美体验“超越本质主义与反本质主义,确立审美的超越性;超越意识美学与身体美学,建立身心一体的美学;超越主体性美学与无主体性美学,建立主体间性美学”,^{[32](91)}给当代的美学建设注入活力;网络游戏中主体身份的深层次建构、无限时空的自由张扬、创造故事的“高峰体验”以及主体间性的场域营造也都给美学的主体性研究带来了新的转型空间。从个人的体验,到主体间性的体验,完成了主体对自由审美理想的探寻。在后现代的审美活动中,主体与世界的关系已经成为主体与主体之间追寻、体验与澄明的本真存在。一方面突破现实世界的束缚,在无限的时空场域中实现个人发展的全面自由;另一方面是使用身份建构、审美同情回归大地之“思”,只不过这并不是发生在主体与客体之间,而是互为主体境遇中的自由交往和审美超越。以审美超越再现后现代景观的自由,以新主体的回归重构历史与文化之思以通达澄明,也正是美学主体性原则重建的价值所在。网络游戏给我们提供了一个良好的切入点,正如《诛仙》所言:“繁星点点,跨越仙凡

两游。不拘坎坷,只盼为你天涯走。过眼云烟,魂萦梦牵,心中思念在心头。”

参考文献:

- [1] [荷兰]约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996.
- [2] 侯宏红. 颠覆与重建——博客主流化研究[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2010.
- [3] 汪代明. 电子游戏, 艺术的终结者? [J]. 理论与创作, 2003(5): 15.
- [4] [美]马克·波斯特信息方式——后结构主义与社会语境[M]. 范静哗译. 北京: 商务印书馆, 2000.
- [5] [美]大卫·雷·格里芬. 后现代精神[M]. 王成兵译. 北京: 中央编译出版社, 2005.
- [6] Gonzalo Frasca. LUDODOLOGY Meets NARRATOLOGY [EB/OL]. <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.html>. [荷兰]约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 38.
- [7] [法]利奥塔. 后现代状况[M]. 岛子译. 长沙: 湖南美术出版社, 1996.
- [8] [美]马克·波斯特. 信息方式——后结构主义与社会语境[M]. 北京: 商务印书馆, 2000.
- [9] Mark Taylor & Esa Saarinen. Imagologies: Media Philosophy. 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: 178.
- [10] [美]詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑[M]. 张旭东编, 陈清侨, 等译. 北京: 三联书店, 1997.
- [11] Foucault, Michel. The Order of Things: An Archaeology of the Human sciences [M]. New York: Vintage Books, 1970: XXIV.
- [12] 赵一凡. 西方文论关键词[M]. 北京: 外语教学与研究出版社, 2006.
- [13] [瑞士]皮亚杰. 儿童的心理发展[M]. 傅统先译. 济南: 山东教育出版社, 1982.
- [14] [德]尼采. 希腊悲剧时代的哲学[M]. 周国平译. 北京: 商务印书馆, 1994.
- [15] [英]伊格尔顿. 后现代主义的幻想[M]. 华明译. 北京: 商务印书馆, 2002.
- [16] [德]伽达默尔. 真理与方法. 洪汉鼎译[M]. 上海: 上海译文出版社, 1999.
- [17] [美]马斯洛. 谈谈高峰体验[A]. 林方. 人的潜能与价值[M]. 北京: 华夏出版社, 1987: 366.
- [18] [英]艾略特. 四个四重奏[M]. 裘小龙译. 桂林: 漓江出版社, 1985.
- [19] [德]海德格尔. 存在与时间[M]. 陈嘉映译. 北京: 三联书店, 1999.
- [20] 陈嘉映. 海德格尔哲学概论[M]. 北京: 三联书店, 1995.
- [21] Edward W Soja. Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places [M]. Cambridge, Mass: Blackwell,

- 1996.
- [22] [德]海德格尔. 存在与时间(第2版)[M]. 陈嘉映译. 北京: 三联书店, 1999.
- [23] Henri Lefebvre. The Production of Space [M]. Blackwell, 1991.
- [24] [美]马克·佩斯. 游习世纪[M]. 蔡文英译. 北京: 世界图书出版公司, 2003.
- [25] [美]戴卫·赫尔曼. 新叙事学[M]. 马海良译. 北京: 北京大学出版社, 2002.
- [26] 沈松华. 电子游戏与当代文化[J]. 杭州师范学院学报(社会科学版), 2002(05): 103.
- [27] [美]马克·波斯特. 第二媒介时代[M]. 范静哗译. 南京: 南京大学出版社, 2000.
- [28] [英]迈克·费瑟斯通. 消费文化与后现代主义[M]. 刘精明译. 南京: 译林出版社, 2000.
- [29] 陈晓明. 现代性与后现代的缠绕及其出路[J]. 辽宁大学学报(哲学社会科学版), 2004(1): 34.
- [30] Hassan I. and Sally Hassan ed. Innovation Revoation: New Perspectives on the Humantities [M]. Madison: University of Wisconsin Press, 1983.
- [31] [德]马克思. 1844年经济学——哲学手稿[M]. 刘丕坤译. 北京: 人民出版社, 1979.
- [32] 杨春时. 走向“建设性的后现代主义美学”[J]. 学术月刊, 2010(5): 91.

The Subject Identification and Aesthetic Experience of Online Games

PEI Xuan

(College of Literature, Wuhan University, Wuhan 430072, China)

Abstract: The rise of the network games and the construction of subjectivity in the modern period provide a new theoretical perspective and growing point for aesthetic study, and propel the reconstruction and transition of aesthetic principle. The construction and affirmation of the subject identity in games, aesthetic experience in free space-time, narrative context created by subject and interactive subjectivity being made public completely, have prompted the new rise of the subjectivity aesthetics. Its value are aesthetic transcendence reappearing the freedom of “Post” Age, the history reconstructed by returning of the subject ,as well as the sensible and lichtung state produced by cultural thinking.

Key Words: Subjectivity aesthetics; online games; subject identity; space-time; aesthetic experience

[编辑: 胡兴华]