

超越现实的精神放飞 ——论电子游戏的主体间性

王伟

(厦门大学哲学系, 福建厦门, 361005)

摘要: 在现象学美学的理论视阈下来重新审视电子游戏的审美特质, 可将游戏描述为文本意义的建构。游戏软件并非静寂、孤立的客观实体而是使用上手的存在, 游戏文本所体现的视物如己、视人如己的交互性, 以及游戏活动所开启和呈现的审美世界, 使人们在游戏活动中实现了主体与主体之间在虚拟空间中的充分对话和和谐交往, 从而使游戏活动成为超越现实之自由的生存方式和领悟生存意义的体验活动。

关键词: 主体间性; 沉浸感; 游戏文本

中图分类号: B83-0

文献标识码: A

文章编号: 1672-3104(2009)01-0110-04

一、问题的缘起

电子游戏特别是网络游戏, 作为信息产业的急先锋, 在网络泡沫中“风景这边独好”, 其庞大的市场规模和产值, 已是无法回避的客观存在。其不仅成为人们在另一空间, 超越平凡现实的生存方式, 更演化为新经济的强大引擎。遗憾的是, 汉语学术界在电子游戏的道德评判上始终纠缠不清, 抑或迷失于对技术层面的分析, 从审美的向度上进行探讨的寥若晨星, 理论纵深推进不够, 严重滞后于国内游戏产业的快速发展。本文试图运用现象学美学, 从学理上寻绎游戏作为文本的“主体间性”内核, 将游戏活动和游戏设计(主要指创意策划)作为整体来考查, 从而在生产与接受的辩证关系中, 揭示游戏活动的审美本质, 在本体论层次上将游戏活动理解为“自由的生存方式和超越的体验活动”。

二、“使用上手”中的游戏文本

显而易见, 游戏活动的对象是电子游戏产品, 具体来说, 甚至就是放在玩家面前的一张游戏光盘。游戏软件在玩家上机运行之前, 显然并非玩家的游戏对象, 更谈不上审美对象, 而只是一个平常之物, 就表

面而言, 其存在方式与其他普通事物, 似乎毫无区别。但稍加思索就发现远非如此, 因为除非某种特殊的需要, 人是不会有意去玩一粒大米, 将“目光”^①逡巡于稀松平常的推土机, 而一张游戏光盘自然而然的可以吸引人们去装载和启动。游戏光盘的这一特征, 就足以使之被纳入舞蹈绘画、塑像园林等艺术文本的范畴之中。因为这些都是潜在的审美对象, 都能引起主体的审美注意, 这也是艺术之所为艺术的本质特征。

然而作为潜在审美对象的游戏光盘, 在根本上仍表现为实在的客观之物, 要完成现实的审美对象之转换, 则须借助玩家所进行的游戏活动, 即与游戏者建立审美关联。在游戏进程中, 光盘的物质性退隐消失, 转化成玩家意识中的一种精神实体。简单来说, 即为玩家在游戏中所把握到的形形色色的观念和意象(image)。尽管光盘还在驱动器里转着, 但其作为“物的存在”(实体)已经消无, 所以可视之为不可言说之变化中的意义场, 一种新颖独特、兴趣盎然的境界。

随着游戏产品存在方式的悄然变化, 玩家浸淫其中, 自我意识也随之不知不觉的转化。其最明显的表征就是, 自我的思绪不由自主地笼罩在那些源于光盘、纷至沓来的思想观念。如《剑侠情缘》的玩家在游戏的过程中, 便不由自主地进入一个与现实世界迥然相异的武侠世界。此时此刻, 一方面, 自我意识为这些理念之物提供存在所必需的栖居地。但另一方面, “最奇怪的是: 我成了这样的一个人, 其思想的对象是另外一些思想”, 来源自我所玩的游戏的“这些思想”,

是“另外一个人的,可是我却成了主体”^{[1](257)}。换句话说,自我意识成为游戏光盘所蕴涵之他我思想的主体。其结果是,自我不得不直面“他我”^②所提供的问题,这种思考还必须基于“他我”的视阈(horizon)来施行。游戏的这一现象似与常识相违背,因为在日常生活中,无论主体所思虑的问题源于何处,只要主体对其做出深入的反思,那么自我就成为该思想的主体:“一旦我想到一个东西,我想的这个东西就在某种意义上难以确定地成了我的。我所想的一切都成了我的精神世界的一部分。”^{[1](258)}然而在游戏活动中,在自我意识中进行思考的主体却不是自我主体,而是来自游戏光盘中的另一个主体。有鉴于此,游戏过程的最大特点可归纳为,玩家必须消融自我的主体性,显现另一种思想和重构另一个主体。游戏“恰恰是一种让出位置的方式,不仅仅是让位于一大堆语词、形象和陌生的观念,而且是让位于他们所由昌盛并受其荫护的那个陌生本源本身”^{[1](259)}。正是在此意义上,笔者认为,业界学界所津津乐道之所谓的游戏沉浸感,就是主体间性的体现。

经过以上的分析,问题转到探讨那个占据自我意识的“陌生主体”上来。如果想当然的话,很容易将问题的解决,直接指向游戏开发者的意识。理由似乎很充分,任何一款游戏都饱蘸着游戏设计者的主体精神,当玩家在与游戏照面时,游戏产品就在他们身上唤起一种与游戏设计者的生命感受和情感经验相吻合的审美体验。然而,这一观点的美学基础是传统的主体性美学,在新的语境中是经不起细细推敲的。原因如下,游戏设计者的主体意识,及其个人的人生经验,事实上是散碎在所有开发出来的游戏产品,以及令人眼花缭乱的游戏中的,这也意味着散落在游戏产品片断中的思想,很难拥有自足性与整一性(organic unity)。与之成鲜明对立的是,一款游戏产品的理念是独立自足、气韵生动的。存在于游戏产品中的“显露给我的那个主体不是作者,从他的内部和外部经验的模糊总体上说不是。掌握着作品的主体只能存在于作品中”^{[1](261)},如此表明,游戏产品所蕴含的主体意识,并不等同于游戏开发人员的自我意识。

日内瓦学派的领军人物乔治·普莱(Georges Poulet),提出从文本出发逆向推理来寻绎文本的自我,有助于本文探究游戏作品中的主体。他意味深长地指出,任何作品“都意味着写它的人做出的一种自我意识行为。写并不单纯是让思想之流畅通无阻,而是构成这些思想的主体。我思,这首先是说:我显露出我是我之所思的主体。思想在我身上经过,像一道急流流过峭壁而并不与之混为一体一样,湿润着我这个人

的不断活跃着的基础,并使之焕然一新”。^{[1](279)}这段话也可理解为,为保证开发战略上的思想一致性,游戏创意策划不论有多么纷繁复杂,必然是一种意识行为,具有一个我思主体,而非纯粹的意识流。其次,游戏活动实时更新自我,而非机械复制原有自我,所以游戏所暗含的“我思”(cogito)和原有自我,实有天壤之别。游戏流具有自我所持有的主体和“我思”,也就开启从游戏本体出发,考量游戏产品从“物的存在”演化成游戏流,然后再还原为形成文本的“我思”。即“我通过一种行为回溯到某一确定的作者对这种行为的意识,正是这种行为本身使我就在这意识实现其精神行为的时刻活生生地抓住一种思想的独特性以及它在其中得以发展的那种含义”^{[1](282-283)}。

三、互为主体性基础上的游戏文本

如前所述,游戏活动在很大程度上是主体选择和介入世界,最终超越现实生活进入审美世界,确证人之自由本质的重要方式。而创意策划是想象力、知解力、判断力三者和谐自由运动的结果,所形成的合力是主体意识的“虚无化”(néantisation)。因此任何一款游戏都体现人追求自由精神的理想,即人的自由本质的对象化。当然凡是艺术都或多或少以不同的渠道来满足人对自由的渴望,但囿于其所依存媒介的局限性,而成为纯粹的意识想象活动,唯有电子游戏,以其空前强大的媒介整合能力,在虚拟空间中彰显游戏设计者选择直接介入生活以实现自由之自我。

游戏策划是游戏设计的灵魂,包含创意的提出,经由会议协商而形成的并植入每位开发人员脑中的企划文本,因此就本质上而言,设计者与玩家之间的体验理解和对话交往。玩家并非消极被动的接受游戏,而是热情主动参与,并通过不同传媒管道及时反馈信息,从始至终积极主动地介入游戏的编写设计与开发推广活动。坦白讲,游戏开发就是以玩家的“激活”为前提和目的。或许这一论断过于偏激,因为游戏的对象乃是游戏软件,而软件是由开发商组织人马进行游戏策划、美术开发等等而出的,因此玩家与之遭遇,自然也是在游戏发布后才开端的。但市场营销学的人本主义学派,更加注重玩家的使用在游戏活动中的本体论意义,这是因为唯有玩家的使用,设计开发游戏的意义才能现实化,游戏设计主体的自由本质才得以彻底实现。从细处上说,游戏研发的“主要动机之一在于我们需要感到自己对于世界而言是主要的”^{[2](95)}。从审美的角度上说,游戏设计者是自由的、具有超越

性,他能够凭借自我高超的编程技巧和创造天赋,介入并改变现实生活。即使如一名普通电脑图像爱好者,娴熟使用某种动画设计的专业工具(比方 3D studio max v9.0),从心所欲拼贴出灿烂之星空、浩淼之烟波,其就革新事物原有的结构关系,在无秩序的荒漠上建构和谐的秩序,赋予多元化事物以主体精神的整一性。如此设计主体就意识到是自我创化生命,而对于作为创造物的游戏软件而言,设计主体就是“神”。

但是“因为消费创造出新的生产的需要,因而创造出生产的观念上的内在动机,后者是生产的前提。消费创造出生产的动力……消费在观念上提出生产的对象,作为内心的意象,作为需要、作为动力和目的”^{[3](94)}。“人的本质并不是单个人所固有的抽象物,在其现实性上,它是一切社会关系的总和。”^{[4](18)}这表明游戏开发者的设计并非单纯地诉诸自我的自由,而须同时借道玩家的自由。设计师在创造活动中,困于自我主体性霸权的层层迷雾中,唯有经过玩家的使用与激发,游戏产品的研发,方能真正充实完善,设计师的本质力量才能充分对象化。设计师自我是难以进入游戏情境中的,因为游戏活动是一个“预测和期待的过程”。^{[2](96)}玩家在游戏活动中,不断预期自我正在经历的游戏结局,譬如在线游戏中的玩家希冀通过“游戏共同体”的分工合作,实现远程联手成功或否定自我的预测。正是一长串的相关假设、猜想和步其后尘的醒悟,和与之相生的成功之喜悦、失败之沮丧,组成游戏进程。玩家的思维总是先于当下的游戏进程,无限“潜能性”的未来召唤着他,随着游戏的运行,未来要么现时化,要么虚妄化,正是逐屏显现的未来,创构游戏对象不断生成的视阈。试想,疏离期望,放逐未来,作别懵懂,就谈不上真正意义上的游戏。在开发游戏的过程中,设计师因已预先经验准游戏进程,在其完成项目之时,对游戏的一切流动了如指掌,故而无法进入游戏情境。而游戏软件却还没被充实,设计者就必须寻找旁人来完成创造。游戏开发本身就在向读者发出召唤,而且唯有给予玩家以充分自由,玩家的创造性才能充分兴发,进而使游戏软件对象化。游戏的感情是以自由和目的,在游戏的迷狂(divine madness)中,玩家以最大的诚挚和最深切的审美同情对待游戏形象,倾听游戏形象的述说;同时自我也向游戏形象敞开了心扉,倾诉自己的最隐秘的诉求与渴望,因而分有(methehsis)自由的圣洁光辉,摒弃自身中阴暗狭隘的因素,瞬间升华到美的境界,完成个体精神上的审美救赎。

同样,游戏经验的本质,既非再现客体的认识,也非表现主体的情绪,而是人与人之间的交往活动。

交往即对话活动,即“听”与“说”。游戏开发者整合各种媒介以显现世界,是“说”;玩家在上手使用中理解游戏世界,是“听”。虽然二者的文化有高低之别,能力有优劣之分,分属不同的两个世界,但却通过同一事件的交谈,彼此交流与理解。

此外,游戏活动同其他审美活动一样,还可定性为“知觉和创造的综合”。如前所述,游戏玩耍并非镜子式的消极反映,而是想象力、知解力、情感力和谐自由运动的过程,因而是与游戏设计相比肩的创造性活动。在运行游戏软件之前,玩家具有特定的审美趣味和认知结构,即伽达默尔所论述的“前理解”,在游戏的流动中,游戏角色激发玩家的审美兴趣和自由意志,通过二者之间的交往对话而“视阈融合”(Fusion of horizons),达成新的共识,从而超越设计者的“原意”,关注到其忽略的成分。

四、游戏文本中的审美世界

游戏产品因为其能显现设计者的世界,总是与设计者及其所处世界联系在一起,所以在本质上不是一般的实体之物,而是“准主体”(quasi-subject),只是游戏对象并非现实层面上的主体,而是对于主体及其所在世界的“展现”(explication)。进而言之,如果游戏对象不是客观的物质实体,而是审美化的准主体,那么游戏经验也就超越现实的娱乐消遣,成为主体与主体之间的审美交往活动。毕竟娱乐消遣不过是人类原始欲望的宣泄狂欢,而理解主体的世界就须要精神的交流、心灵的共契。富有文化内涵、审美价值的游戏文本,为消费者所奉献的并非再现历史事件的表象世界,而是人的历史、生活世界的开启,即有生命的人在创化世界的情感意志,因而能够于有限窥无限,化瞬间入永恒,必然中见自由。

正如亚理斯多德在《诗学》第九章所写的:“诗人的指责不在描述已发生的事,而在描述可能发生的事,即按照可然律或必然律是可能的事。……诗比历史是更哲学的,更严肃的:因为诗所说的多半带有普遍性,而历史所说的则是个别的事。”^[5]虽然这段话是探讨诗与历史的关系,但同样适用于对游戏产品的分析。广而言之,中华民族坐拥五千年的灿烂文化,成为游戏软件之设计开发的丰富武库;细而言之,为何《三国》成为历久弥新、百做不厌的游戏背景?显而易见,具体的历史事件是人类进程一系列环节中的一环,切入角度相异,其必然性和客观性也不同,因此无法全面把握世界。但在游戏活动中,特别是网络游戏“本身

重视交互甚于独行、重视在线甚于在场、重视过程甚于结果”^[6](240)]，从而使玩家将此事件作为有生命的世界来体验，通过审美的移情作用(empathy)真实体验设计师在营构游戏情境时的真切感受，不是僵化的现实再现，而是充满例外与陌生的体认。在审美理解和审美同情有机结合之主体间性的基础上，游戏情境超越现实的因果律的桎梏，具有恒久自由、无限开放的潜能性。

“世界通过世界化而成其本质。这就是说：世界之世界化既不能通过某个它者来说明，也不能根据它者来论证。”^[7](1182)]海德格尔曾经一针见血地指出，艺术家和作品都是通过艺术这一最初的“第三者”而存在，作品是存在真理的自行移置。上述略显拗口的论断，表明游戏世界是自行显现，开发人员并非使之生成的原因。也就是说，作为设计者及其象征世界之表现的游戏产品，并非设计者主体情绪的投射(project)，不是设计师开发游戏产品及其所蕴含的世界，而是其让游戏的世界自行显现。因此可以理解为，设计师在研发游戏时，并非纯粹摹仿生活，或是表达自我的情绪，而是通过游戏创意的现实化，超越技术与文化的二元对立，来开启一个“主客同一，情景交融，时空

转换，有无相生”的审美世界。

注释：

- ① 这里指胡塞尔所说的“精神的目光”，亦即意向的指向，“纯粹自我的目光朝向”是意识“意向活动”(noesis)因素。
- ② “他我”作为胡塞尔现象学的核心概念之一，指对于本我而言的他人，对于本己的个体单子而言的其他陌生单子，因而是一个与“自我”相对应，与“陌生自我”相平行的概念。

参考文献：

- [1] 乔治·普莱. 批评意识[M]. 南昌：百花洲文艺出版社，1993.
- [2] 萨特. 萨特文学论文集[M]. 合肥：安徽文艺出版社，1998.
- [3] 马克思. 马克思恩格斯选集·第2卷[M]. 北京：人民出版社，1972.
- [4] 马克思. 马克思恩格斯选集·第1卷[M]. 北京：人民出版社，1972.
- [5] 朱光潜. 西方美学史[M]. 北京：人民文学出版社，1979.
- [6] 黄鸣奋. 网络媒体与艺术发展[M]. 厦门：厦门大学出版社，2004.
- [7] 孙周兴. 海德格尔选集·下卷[M]. 上海：上海三联书店，1996.

On inter-subjectivity of electronic games

WANG Wei

(Philosophy Department, Xiamen University, Xiamen 361005, China)

Abstract: The thesis examines the electronic games on the horizon of phenomenal aesthetics on the dimensions of software on hand, not as the entity which is isolated, the interaction during games, and the aesthetic world's open during the game process. It considers the games as the interaction and the dialog between different subjects, and the free existent lifestyle and the experience of the meaning of being.

Key Words: inter-subjectivity; immersion; game text

[编辑：颜关明]