

数字·人文·社会研究

主持人语:数字时代的来临给我们的经济、文化和生活等诸多方面带来了巨大的影响,正是由于数字技术、人工智能和算法的推进,我们的确面临着一个不同的时代,一个可以被称为“数字时代”的时代。面对这个新的时代,我们需要重新反思我们与世界的关系、认识世界的方式,以及我们在世界之中的各种价值观念。在文化上,我们需要面对数字游戏文化对主体的重新塑造,形成新的数字主体;在政治上,数字治理已经成为行政和基层政府的一种治理手段,在加强政府执政能力的同时,也给我们带来一系列值得思考的问题;在伦理上,人工智能技术让我们面对人与非人智能体的新型伦理学,而这种伦理学体系,试图在人工智能背景下重新促进对自由的思考。不难看出,这些问题都是新技术背景下开启的新领域。在这些新领域中,显示出国家倡导的数字人文或新文科发展的趋势。数字的普罗米修斯火种已经在此刻种下,自启蒙以来的人的神话,正在被数字人文主义的思潮冲击。我们需要一种新人文主义,也需要一种新哲学反思,这或许就是面对数字时代的人文学者的使命。

特约主持人:蓝 江(南京大学哲学系教授、博士生导师,教育部青年长江学者)

从“逍遥游”到数字主体: 当代数字游戏哲学的主体批判

蓝 江¹,马文佳^{1,2}

(1. 南京大学 哲学系,江苏 南京 210023;2. 山西省社会科学院《晋阳学刊》编辑部,山西 太原 030032)

摘要:游戏是人的本能,是能够使得人身心同一、走向自由和创造的方式。传统游戏有具身性的特性,体现了人类对自由和真善美的终极追求,这是一种道家式“逍遥游”的境界,是游戏精神的体现。电子游戏是数字时代的产物,技术与资本的加持使得电子游戏与传统游戏之间产生了断裂的鸿沟,变成了去身性的存在,失去了游戏精神,也成为数字资本剥削数字劳动、追逐利润的场域。同时,电子游戏塑造了一种不同于现实主体的数字主体,与现实中的主体的人形成了一种互动关系,二者互相建构为玩家寻回主体性、摆脱异化提供了一种解放的潜能。

关键词:游戏;电子游戏;游戏精神;数字主体

中图分类号:B83-069 **文献标识码:**A **文章编号:**1009-5837(2022)02-0001-08

引文格式:蓝江,马文佳.从“逍遥游”到数字主体:当代数字游戏哲学的主体批判[J].太原理工大学学报(社会科学版),2022,40(2):1-8,96.

电子游戏是数字时代的产物。游戏从传统时代走来得到了技术和资本的加持,在当代形成了其独

* 收稿日期:2021-12-02

作者简介:蓝 江(1977-),男,湖北荆州人,南京大学教授、博士生导师,教育部青年长江学者,主要从事当代法国左翼思想研究;

马文佳(1985-),女,山西太原人,南京大学博士生,山西省社会科学院助理研究员,主要从事休闲学、游戏哲学研究。

特的表现形式。一方面游戏变得更吸引人更好玩了,人们主动走入游戏世界塑造了自己的虚体,从现实世界迁移到了数字世界,构建出了一种不同于现实主体的数字主体;另一方面,游戏本身构建的世界越来越真实,游戏世界与现实世界的边界日趋模糊。同现实世界一样,游戏世界并没有成为人们所期待的“元宇宙”般的自由之境,而是被资本和技术的逻辑绑架,因此,电子游戏也被人诟病失却了游戏精神。然而,这并不意味着游戏失去了未来,恰恰是游戏精神与技术进步的结合,将给人类带来更多的可能。

如果不能了解传统游戏从前现代时代到现代社会,尤其是当下走入的数字时代到底发生了什么变化,对于电子游戏的批判就会略显轻率。电子游戏在国内饱受诟病,甚至被媒体称作电子鸦片,这种对电子游戏的误读亟待纠正。因此对电子游戏的认知首先要从源头谈起。

一、传统游戏及游戏精神

游戏是个社会历史概念,它的发展变迁与同时代的技术和社会生产息息相关。游戏不是一成不变的。随着社会生产力水平的提高,不同地域和民族之间的沟通 and 交流不断增多,传统游戏也在发展,有些古老的游戏失传了,各种各样的新游戏被人们发明和传承着。基于游戏媒介的不同,把所有不依赖电子设备和电子技术的游戏都称之为传统游戏,借助电子设备及技术存在和运行的游戏称为电子游戏。这种二分法以电子游戏机的诞生为节点,是游戏发展史中最重要的变迁。

尽管中国传统文化中有着丰富雅致的文人士大夫游戏和瀚如烟海的民俗游戏,这些游戏滋养了中国文人和民众的精神品格,涵养了悠久的中华文明,但游戏本身被当作奇技淫巧,并没有成为值得研究的对象,只是悠游于世世代代的生活实践和诗文小品中。在说文解字中,游字本义为“旌旗之流也”。旗在空中飘动如同水之流动,因此游字取“氵”作为偏旁。另有一字“遊”,意思是自然而然地行动,如水中浮行(在《康熙字典》中作“又浮行也”)。“俗作遊者,合二篆爲一字。”因此,“遊”与“游”二字合而为一,“遊”的意思成了“游”更为使用的含义。中华民国时期的《国语词典》对游字的释义第一条为“在水中行动(如游泳)”,即“遊”的本义;第二条为“遨遊”,意指从容地行走,有“玩物适情”(《康熙字典》)之意;第三条为“交往”,意指交互性地与人

交际,可以从中学到很多东西,譬如“游学”之语。戏“从戈才聲”(《说文解字》),本义是兵器,可假借为“麾”,有帅旗之意,也指军队的侧翼;后从战争推演、兵情诡诈中又引申出“戏弄、嬉戏”之意,继而生出百戏(各种民间表演和杂耍)、戏剧的用法。游与戏二字结合,已知最早出现在《韩非子·难三》:“或曰管仲之所谓‘言室满室,言堂满堂’者,非特谓游戏饮食之言也,必谓大物也”。此“游戏”就含有游与戏的双重含义,游玩嬉戏之意。晋葛洪《抱朴子》中有:“息畋猎博弈之游戏,矫昼寝坐睡之懈怠”,在此游戏除了有游玩嬉戏之意,已经把打猎、博弈等现在认为是游戏的项目归入其外延之中。此后,中国文化中游戏的概念基本确立,就是指嬉戏玩耍的各项娱乐活动,同时内在性地隐含了交往、游学、不当真、表演的成分。对于游戏,孔子有“成于乐”“游于艺”之说,庄子的“逍遥游”则体现了一种游戏的理想状态,此外鲜有对游戏理论的研究。直到近代王国维受西方康德、席勒、谷鲁斯的影响把游戏与艺术放在一起研究,认为二者都是起源于人类过剩的精力,都不以实际利益为目的,既有娱乐功能也有审美功能。二十世纪七八十年代,于光远先生提出“要有玩的文化,要玩的有文化”才开始把游戏当成现代学术研究的对象提出来。

在西方语境中,游戏很早就成为研究的对象,西方古典游戏理论大致有四个研究进路。第一,自由休闲说。早在古希腊时期,柏拉图就提出了每个人都应该有高尚的游戏,这是神赐予人的礼物,是沟通人与神的途径,是神圣而严肃的,又从“模仿论”出发认为游戏是人(尤其是幼儿)学习和创造的方式。亚里士多德则指出,游戏主要是劳作后的休闲和消遣,是本身不带有任何目的性的活动。这种对游戏的褒扬成为后来西方思想家对游戏评价的基本出发点。越过了黑暗的中世纪,近代的哲学家康德从理性的主体出发,把自由游戏与艺术审美联系了起来,把二者当作内在性的自由的活动,对游戏和劳作进行了二元化的区分,但他同时也强调游戏不可以是纯然为了娱乐,必须有其终极目的。席勒深受康德理论的影响,他认为游戏是人的天性,提出了著名的“只有当人充分是人的时候,人才游戏;而只有在游戏的时候,他才完全是人”。在他看来,人既有理性的冲动,也有感性的冲动,可以用身体上和道德上都能达到自由的“游戏的冲动”来对二者进行协调。席勒认为只有通过游戏才能改变人的异化状态,重新实现人性的弥合,实现本体上的自由。这一派的

理论认为人在本体上是自由的,游戏则是人追求这种本体自由的方式和路径。第二,生物本能说。斯宾塞认为游戏是高等动物发泄剩余精力的活动。德国心理学家古鲁斯在此基础上提出了他的观点,即游戏是由生物本能驱动的,而不完全是出于剩余精力的发泄。第三,游戏文化论。荷兰的文化学者、历史学家赫伊津哈则在理性主体之外提出了“游戏的人”的概念。他说“游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的;其规则是游戏者自由接受的,但又有绝对的约束力;游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及它不同于日常生活的意识”^[1]。他给游戏下的定义被广泛接受,还另辟蹊径地指出游戏先于文化存在,人通过游戏创造了其文明和历史,一切文化活动都渗透着游戏的精神,并具有游戏的基本特征。赫伊津哈的游戏理论独树一帜,以往的游戏理论大都关注游戏对于个体的意义,他却从社会文化的角度指出了游戏以往被忽视的一项极其重要的功能。第四,心理分析学派的欲望说。以弗洛伊德为代表的心理分析学派则从游戏带来的快感和欲望的满足来分析游戏的起因。弗洛伊德认为快感是人游戏的表层因素,其真正的深层动因则是来源于未被满足的欲望。游戏这种通过模拟活动满足潜在欲望的功能是人类的本能,是高于普通生物本能的更高层次的精神需求,尤其对儿童来说,游戏是其生命本真的活动方式,是其认识和理解世界的基本方法。正是在这种理论的基础上,游戏心理治疗法成为心理治疗临床上行之有效的方法。

传统游戏具有以下几个明显的特点。第一,规则、任务和目标。游戏活动一般具有明确的规则和目标。每个游戏都会制定规则,几个人参与,在什么样的场地进行,是否有顺序及如何确定输赢的规则,体育项目和棋类游戏尤其是典型的规则性游戏。游戏的规则一旦确立,就意味着为完成游戏制定了一系列的分解目标和最终目标。如此,明确的目标也可以准确地解释为伴随游戏规则而生的任务。亚里士多德认为游戏是无目的性的,指的是游戏行为本身没有功利目的,仅仅是为了休息和消遣。这两者本身并不冲突,游戏本质上并没有功利性的目的,正是因此,它才能让人从文化环境和物质环境的外在压力中解脱出来,让人感觉到自由,从而沉浸其中,在完成游戏任务的过程中时而紧张,时而舒缓,时而痛苦,时而快乐。这也是游戏的第二个特征,自由。人们自由地选择游戏的参与方式,在游戏过程中自

主行动,并且通过游戏来体味自由之境。第三个特征,独特时空观,也被称为游戏的“魔圈理论”。当游戏一旦开始,它的活动场域就发生了变化,变成了一个具有想象力的空间,参与者可以明确感觉到其与日常生活的不同。比如在捉迷藏游戏中,由于特定的具有仪式感的规则和行为,捉迷藏的房间变成了游戏场,而不是原本那个具有功能性的房间了。在游戏中我们可以规定时间的单位,战争游戏中几秒一个回合,几分钟可以当成一日,在儿童的过家家游戏中时空则具有更随意的可变性。空间也成为有弹性的场域,其深度和广度随着游戏的要求发生变化。比如围棋等棋类游戏,方寸之间可以囊括世界大势。心智正常的人可以感受到游戏场域和日常生活场域的不同,不会把虚拟的游戏时空当成真实世界,除非出现了情感认知障碍。尽管建立在现代数字技术之上的电子游戏与传统游戏有着巨大的不同,但在这些特点上二者是一致的。

传统游戏值得研究的另一个概念即“游戏精神”。古典主义哲学家都认为游戏精神即人们在游戏中追求的终极目的。人在游戏中处于忘却外在压力的状态,从事无功利性的活动,体现了一种对自由之境的追求,其中自然贴合了求真至美的意蕴。这种游戏之境如同道家“逍遥游”的境界。“逍遥游”是庄子的人生理想,是一种“以无所待而游无穷”的境界,体现为对世俗事物的超脱,与自然化而为一,不受拘束逍遥自在地存在于世间的状态。而人类从诞生始就背负着沉重的肉身,在现实世界中如何以有限而求无限,怎么能自在逍遥地存在于世间呢?游戏给这种理想的实现提供了一种可能。游戏是人的本能,只有在游戏中人才能完成对现实的隔离和超越,让人可以短暂地忘记肉身,实现对自由的追求,似乎能触摸到自由天国的一点点门槛,体会以有限之躯去追求无限的乐趣,这是一种对自我圆满的终极实现,也是最为理想的游戏状态。这种体验和庄周梦蝶有着异曲同工之妙。他们都预设了当人作为主体,在本体论意义上人是自由的,有限的人类自身只有在中国哲学的“天人合一”和西方哲学中如康德的“本体界”才能实现大自在和真自由。庄周以梦为蝶,以一种隐喻的方式表达了这种超脱外物的、精神上实现天人合一的自由之境。儒家要日三省吾身,克己复礼为仁,以平和愉悦的心态来提升自己的道德修养,以求“内圣外王”,达到圣贤的人生境界。儒家的天人合一在于顺应,顺应人的本性,顺应四时变化,把人的情感德行与天道相统一。道家

于此则大不相同。老子言万物皆生于一,庄子言“天地与我并生,而万物与我为一”,由一所生之万物并没有本质上的不同,与其受困于物质、形体和情欲,不如追求精神上的与道相合,无所待而游无穷,成“神人”“至人”。而神人和至人就是超越的人,超越身形的束缚,超越对功名的追求,超越世俗的价值。道家的天人合一是“我”与道相合,是精神上对道的求索,是人生实践上对自由逍遥之境的追求。逍遥之境既体现了道家的人生理想,也标识了一种理想的游戏境界。游戏以不同的活动方式,通过诗歌、音乐、舞蹈、体育竞技、绘画、文学、论辩、斗兽、戏剧等诸多活动表达着人对自由、真善美、正义、心灵、信仰等等的追求。赫伊津哈认为以上这些都是游戏精神的体现,另外他指出真正的游戏精神应该具有两个内容:平等和公平竞争的原则。“真正的文明将总是需要公平游戏的,欺骗或者破坏游戏就是摧毁文明本身。”^[1]从这一点来讲,游戏是无比严肃的。事实上,平等和公平竞争原则何止是游戏的原则,将其放之于人类社会生活的方方面面都是体现理性之光的基本准则。游戏精神正如康德所言是游戏除娱乐以外的终极目的,在平衡和公平竞争的原则下,表达着人类对自由和真善美的求索。

在传统游戏的研究语境中,游戏是人的本能,它和吃饭睡觉一样自然地存在于生活之中,它能够使得人身心同一,甚至是使人成为人的一种方式。“游戏是一种独特的东西,即使它的语言还找不到一般概念来表达这种东西,游戏是不可以被拒绝的。”^[1]生活在原始社会的人们没有游戏、学习和工作的概念,只是出于本能的需求来行动。饥则食,渴则饮,营巢穴以为休息之所,有多余的精力就去游戏。有人玩泥巴然后再用火烧做出来的器物变成陶器的雏形,陶器就诞生了。人们慢慢地发明了越来越多的东西和技术。类似的行为很难被界定为游戏或者劳作,却成为推动人类进步的创造性实践。随着经济和技术的发展,出现了劳动分工,社会的制度化越来越强,区分出了劳作、学习和游戏等概念。可见,这些概念并不是原初就属于人的,而是社会历史发展的产物。此后,在不同的历史阶段,游戏或因迎合社会秩序的运作机制而被推崇,或因其非生产性所具有的颠覆性而遭到排斥。然而不管社会价值对游戏的价值是否认可,在前电子游戏时代,游戏始终保有了其非常重要的特质——游戏精神。

二、电子游戏的超越与断裂

电子游戏的兴起无疑是以电子成像和计算机技

术发展为背景的,第一款具有可玩性的电子游戏《太空战争》是麻省理工学院的研究人员为了测试计算机性能而设计出来的,但它迅速风行于美国西海岸,吸引一群人成为技术宅,也开启了电子游戏的时代。随着电子技术的更新换代,电子游戏也经历了街机时代、家用电子游戏机时代、PC游戏时代、手机游戏时代,未来会进入实景游戏时代。电子游戏是数字时代的产物,是游戏从传统时代走来在得到技术和资本的加持下塑造的独特的表现形式。

比之于传统游戏,电子游戏具有以下四个明显的特征。第一,媒介化。传统游戏的运行无须任何设备,或者仅需要简单的道具即可运行。游戏运行是在游戏机制的基础上发生的游戏者主体性行为。电子游戏则是以电子设备为媒介,失去了电子设备及相关技术的支持,电子游戏将无法存在和运行。第二,虚体化。在电子游戏构架的世界中,玩家无法以肉身入世,于是诞生了一种“宁芙化的虚体”,这是电子游戏存在之基本方式。玩家创造一个或者多个角色,操控其行为,通过虚体接收游戏世界庞杂数据的反馈并做出回应。第三,技术化。电子游戏被称为除绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌(文学)、舞蹈、戏剧、电影之外的“第九艺术”,是体现人类文化艺术成果的集大成者,同时也是科学技术的集大成者。目前电子游戏成为电子、计算机、互联网、信息、全球定位、人工智能等等技术集中展现的综合体,高精尖的新技术会被首先投入到电子游戏中使用,很多科技公司都在向游戏行业倾斜,一方面通过设计游戏展现其先进的技术,另一方面可以在体量庞大且日益扩张的游戏市场中分一杯羹。人们在游戏的过程中又对技术的发展提出了新的要求,倒逼相关技术的发展。不可忽视的是,电子游戏的设计者们不仅依靠数字信息技术为电子游戏赋能,同时吸纳了脑科学、心理学等更多学科的研究成果,设计各种各样的游戏机制,通过解谜、奖励、道具等推陈出新的玩法,以社区化、控制游戏节奏等方式充分刺激玩家的大脑和情绪,激发大脑不断分泌多巴胺,推动玩家沉浸在电子游戏营造的世界中,成为电子游戏致瘾的原因之一。第四,资本化。传统游戏时代,游戏仅仅是作为游戏存在的,人们通过游戏来娱乐、学习、创造、自我表达。传统游戏很难形成一个庞大的产业链,它依赖于兴趣和想象力的存在,人们想参与游戏并不需要太多的条件,少数的游戏道具的使用并不能为现代资本带来期望的价值。电子游戏由于其对技术和电子设备的依赖,从开发伊始就无法离开资

本的支持,而电子游戏的风行又给资本带来了巨大的利润空间,电子游戏成为一种颇受资本青睐的新型产业。

然而,正是因为电子游戏媒介化、虚体化、技术化和资本化的新特征,使得电子游戏与传统游戏之间产生了巨大的断裂。传统游戏与电子游戏的第一重断裂在于对“身体”的关照方式的彻底变革。“身体”这一元素在传统游戏与电子游戏中具有不同的地位与功能。毋庸置疑,人类天然地具有两重属性:身体与精神。身体是人类存在的物质性基础,为人类存续提供营养性的功能,也是人类认识和理解世界的出发点,甚至在人类中心主义者那里,人类几乎是世界发展的中心和归宿,这一切都是以人类的身体性为基础的。而人的精神性得以将人与动物区别开来,人以形而上学来反思世界,同时具有两种本能:生物性本能和精神性本能。于是形而上学的反思也具有两种视角,或者兼而有之。于光远说:“人之初,性本玩。”当我们在本体论意义上谈论自由和游戏时,既表达了人和动物一样具有的生物性本能,也表达了人类对肉身和物质环境的超越,即追求自由的精神本能。而这种精神本能既是生物本能的延续,也是人类发展的终极追求。以此观之,传统游戏是具身性的,游戏的展开首先要有一具身体,以身体产生行动参与到游戏中去,结合身体技能、想象力和思维力等等元素完成游戏。电子游戏则具有典型的去身性。“虚体,这是一个在游戏世界里存在的数码化的身体,但是这个虚体,让电子游戏与其他的艺术和创作形式有着本质的不同,也正是这个虚体,让电影技术始终无法打破笛卡尔的‘主体—客体’或者克拉里的‘观察者和世界’的二分,从而遭到前所未有的挑战。”^[2]意大利哲学家吉奥乔·阿甘本(Giorgio Agamben)在《宁芙》中提出了一个隐喻。宁芙是古希腊神话中的水妖,多以美丽女子的形象出现,有时会化身为树、水和山等自然之物。宁芙自身没有灵魂,需要诱惑男子(或天神)并生下其后代,便可以获得魂。而电子游戏中的虚体——玩家塑造的角色,可以是一个或者多个,可以活跃在不同平台,就如同宁芙一样,需要玩家“玩”的行为来赋魂。这些角色是经由玩家塑造的,是其在电子游戏世界中数字化的身体,玩家通过这些虚体来完成每一个行动,虚体会生长、习得技能,也会受到伤害、死亡和重生,这一切都与现实中玩家的身体没有任何关系。在电影《头号玩家》中,玩家可以在游戏世界中穿行自如,可以通过触感设备所模拟的虚体所受

到的攻击产生真实的痛感,戴上眼镜直接进入虚拟世界,摘下眼镜无缝切换现实世界,即便如此,虚体的死亡并不会导致玩家的死亡,虚体可以重生,而与玩家的肉身无关。虚体是电子游戏世界中数字化的主体,它存在的根基是数据,是一种完全去肉身化的存在。即使玩家在现实世界中死亡,只需要换另外一个肉体来操控角色,虚体依然可以被赋魂,在虚拟世界中继续存在。到目前为止,现实中人类的具身性依然无法超越,人类依然需要依靠肉身的存续和繁衍。虚体则是去身性的,它的存在只需要游戏平台的运营和一个被保存的数据包。因此,电子游戏中虚体的建构逻辑是完全与现实世界迥异的。但虚体需要赋魂的本性,意味着虚体需要关照到玩家的具身性,虚拟世界的建构依然需要移植现实世界的逻辑。这种矛盾性,恰恰是电子游戏世界更具吸引力的原因之一。

由于虚体的去身性,玩家终于可以在游戏世界中获得更为丰富的自由体验,暂时地完成了对肉身的超越。数字技术的发展日新月异,把一个明明是虚幻的却又无比真实的虚拟世界呈现在你的眼前,你可以穿越时空的限制到任何一个场景中去。这些场景可以是拟真的,现实中就存在的,也可以是完全虚构的世界。当你坐在狭小黑暗的陋室,却可以在短短的时间内穿越大漠的落日、丰茂的雨林、伟岸的雪山、磅礴的大海,从古希腊场景中退出来切换到未来的科幻世界,甚至是迷幻绚丽的赛博空间时,那种打破时空壁垒的自由感,真的是酷毙了。在游戏的过程中玩家不断地追逐短暂的快感——“心流”(flow),此时,虚体所带来的游戏体验感又是具身性的。

传统游戏与电子游戏的第二重断裂在于游戏精神的失却。今天的电子游戏并不符合传统、经典的游戏的界定,它甚至是游戏精神的背离和堕落。游戏精神是归属于主体的,由于没有灵魂,数字主体自然无法取代玩家而成为游戏的主体。在关于游戏的主体问题上,不管是曾提及于此的中国古代先哲,还是柏拉图、亚里士多德、康德、席勒、弗洛伊德都把放在了游戏的主体地位上。在现实世界里,启蒙运动之后人类获得了理性的自由,比之于过去生活在黑暗的中世纪,人类仅仅能沐浴神的光辉而无法焕发自身的光辉,这一点无疑是进步的。人类刚刚获得了主体性的自由,很快这种自由便在技术的座驾之下被资本贪婪的本性所吞噬。个人不再是具有丰富个性的人,资本的逻辑吞噬一切,“理性的人”被解读为“经济的人”,人是内嵌在资本主义工业和文

化工业体系中的生产者和消费者,成为被技术化、物化、货币化中介过的个体,成为马尔库塞所说的“单向度的人”,失去了审美和反思的能力,人被全面异化了。黑格尔认为艺术能够还原到外部现象在其中成为精神和自由的显现的地步,这种艺术的还原即人类的解放。马尔库塞承接黑格尔的思想,指出“艺术创造了既同现存思想和实践领域相抵触又在其范围内的另一思想和实践领域。……社会的不合理性愈明显,艺术领域的合理性就愈大……艺术的合理性及其谋划存在并确定尚未实现的可能性的能力,因而可以设想为由世界的科学技术改造来予以证明,并在那之中发挥作用。这样,艺术将不再是已确立机构的婢女,不再是美化其事业和不幸的技巧,相反,它将成为摧毁那一事业和不幸的技巧”^[3]。福柯、列斐伏尔、阿多诺亦然从艺术和美学中寻找对抗异化世界的方法。阿多诺把艺术这种社会的精神劳动产品放在了社会的对立面。艺术的素材取自社会,其产生方式体现了其制作过程中各种力量和关系的辩证法,但它的社会性根本就体现于它在社会的对立面。艺术本身是非判断性的,它无法有意识地把肯定和批评的方面分开,也从不服从现存的社会规范并由此显示自己的“社会效用”,艺术的存在就是它对社会的批评方式。以纯粹而固有的品格精心创作的艺术是对人遭到贬低的生存状况的一种无言的批评,艺术是精神生活,它将这种精神生活凝结于艺术作品中^[4]。艺术有助于变革社会,尽管是以隐蔽的、无形的方式。这些思想家希望通过艺术审美进行的具身性的反抗毫无疑问是苍白无力的,人类没有因此而获得救赎,甚至就连艺术也被可复制的技术和资本的入侵所遮蔽,成为虚假的幻象,成为资本主义文化工业中的一部分,失去了其最为重要的社会效用。与此同时,游戏恰恰是这全面异化中的裂隙,它一直潜藏在文化工业之下,渗透在人们的日常生活之中,既没有被抛弃也没有被展示。但现实世界的全面异化也导致了传统游戏的生存空间越来越小,只能以裂缝的形式存在,成为人追求自由的缺口。

电子游戏的诞生得益于科学研究的灵光一现,其盛行却是得到了资本和技术的双重加持。电子游戏具有包容万象的复杂性和系统性,一款电子游戏的诞生需要巨大的资金和高新技术的支撑,还需要耗费游戏设计者很长时间的才能被放置到公众面前。资本的本性决定了电子游戏担负着资本增值的重任。在电视媒体时代,资本需要的是让观众坐

在电视机前不离开的节目,为了吸引观众,电视节目把所有的内容都用娱乐的方式表达出来,思考不受欢迎,内容的严肃性被消解了。而在电子游戏时代,电子游戏的任务就是吸引玩家不停地玩下去,不要离开自己的电脑、游戏手柄和手机。于是,游戏设计者们必须熟知各种各样的心理学效应,利用声音、图像、叙事、奖励等在极短的周期内给玩家循环不断地刺激,让他们在玩游戏时不断地感受到生理上和心理上的快感,即“心流”(flow),或者陷入迷局之中不得不继续挑战,只有不断地玩的行为才能为资本创造出足够的价值。娱乐是人的需求之一,游戏本身也具有娱乐的功能,但是资本对娱乐的渴求会让一切游戏的机制向娱乐性倾斜,弱化了游戏本身的价值感,没有给游戏精神的表达留出足够的空间。一款不好玩的游戏自然不能成为流行风尚也无法给资本带来丰厚的利益,因此,不能称之为一个好的游戏。而一个丧失了游戏精神的游戏,用华丽的视听和及时的奖励让玩家耳聋眼瞎,大脑退化成了不加思考的自动机器,失去了关切自身、走向自由和对真善美的终极求索,这样的电子游戏也是被剥夺了精神和本质的游戏,是被异化了的,借用马尔库塞的概念,可以称其为“单向度的游戏”。

电子游戏与传统游戏之间的第三重断裂在于,游戏不单纯是游戏而成为一种产业,成为资本家发展新型数字剥削方式的场所。在古代,体育竞技被视为人类对自身极限挑战的游戏,不管东方还是西方任何时代都广受欢迎。因此,资本看到了商机。在现代,资本将体育竞技职业化之后便脱离了传统游戏的母体,成为现代资本产业链的一部分。运动员被生产出来,资本组织了体育产业的运行,并获得了丰厚的回报。尽管体育竞技成为资本逐利的对象,在资本的泥潭中不时地爆出些丑闻,但毫无疑问体育精神依然在星空闪耀,还没有失去游戏的本真含义。数字时代,电子游戏成为资本的宠儿,吸引越来越多的玩家并把他们变成了资本产业链条上的数字民工。玩家的玩既是消遣的行为,也是生产行为。玩家既是游戏者,也是生产者,是生产了庞大数据的数字劳工。玩家生产出的数据经过技术的处理成为可以为数字资本平台提供利润的流量,而这些流量所提供的利润又反过来被数字资本无偿占有,成为数字时代新型的“剩余价值”。数字资本不仅获得了玩家在游戏中消费的部分利润,还无偿占有了玩家的数字劳动。玩家对资本的剥削毫无知觉,即便有所感应也对此表现得漠不关心。电子游戏产业为

资本家贡献了巨大的超额利润。外媒 Games Industry 宣称,2020 年全球游戏市场总值达到了 1 749 亿美元,其中收入的 74% 来自于氪金。尽管到目前为止玩家消费还是游戏业营收的最主要的组成部分,但可以预测未来数字资本对玩家数字劳动无偿占有的部分所贡献的利润将获得更大的比重。毕竟,数据并不能直接转化为利润,庞大的数据需要经过处理,用在特定的方向才能够变成巨大的财富。谁掌握了数据,并拥有处理数据的能力,谁就能从中获利。

失去了游戏精神,又成为数字资本的剥削场所,被技术和资本绑架的电子游戏似乎失去了美好的滤镜,不再是古典游戏理论家们所说的那个能够让人追寻自由、完善自我的所在。然而,这并不意味着电子游戏就必然地成为主体的葬身之所。当下期望重新发掘传统游戏的价值,并用其取代电子游戏的地位也不是绝无可能的。数字化、网络化、信息化已然使人类的生存方式发生了巨大的改变,数字时代已然来临,尼葛洛庞帝在《数字化生存》中描绘的图景已经在现实中迅速展开。电子游戏已经成为一种生活方式,而不仅仅是游戏那么简单,要想打破现实的桎梏还需要从电子游戏中寻找解放的潜能。

三、数字时代主体性的复归

海德格尔在“巴门尼德篇”中说道,手和词语是人的本质特征,人通过手来行为,通过手书来对词语进行直接的把握。在传统游戏中正是如此。人们在游戏中直接面对彼此,人与人之间的互动是直接的,关系是全面的,而无须他物的中介。人在游戏中表达的也是完整的自我,在传统游戏中人始终是处于主体地位的。在赫伊津哈看来,游戏是生活的一个最根本的范畴。他用了大量的文字来论述不同文化语境中的游戏概念,并指出,在《德语词典》里关于游戏和游玩的详尽条目中可以说明的第一个要点是“动词与其谓词的联系”。不管是德语(een Spiel treiben 做游戏)、荷兰语(een Speil doen 做游戏)还是英语(play a game 玩游戏)等日耳曼语系都在游戏这个词之前有个从事游戏这个行为的人,他通过游戏这种本能性的行为去玩儿,以游戏的方式来生活,并提高了社会生活的价值,发展出了文明的种种形式。在传统游戏与游戏者的关系之中,游戏并非处于客体的位置,而是对游戏者状态的呈现,是对参与其中的游戏者们进行时空限定的方式,游戏是一套规则的集合,是一个想象力的空间,在游戏时空中

主体和主体之间互相合作和博弈,自然生成了一种主体间性的表达和构建,完成了“玩”这一行为。尽管哲学家宣称现实世界的主体已经消亡,在异化现实的裂隙里传统游戏依然给主体预留了一席之地。

传统游戏其最根本的缺陷在于,尽管游戏是人的本能,是文化的基础,人类永远无法拒绝游戏,但它始终是一种背景性的存在,“大部分被神圣的领域所吸收,剩下的那部分则结晶为知识:民间传说、诗歌、哲学、司法生活和社交生活的各种形式。原初的游戏因素于是便差不多完全隐匿到文化现象背后去了”^[1]。传统游戏在以往的任何时代都没有成为限定人们生活方式的主要因素,反而是技术的变革形塑了不同时代人们的生产和生活。现实世界最强大的宰治力量就是技术和资本,游戏作为人的本能同游戏的主体一样,被打入了现实的裂缝中。主体的消亡伴随传统游戏的衰落,“但是,在任何时候,即便在一种高度发达的文明中,这种游戏的‘本能’都会以完满的力量重新肯定自己,把个人与大众淹没在某一游戏的狂喜中”^[1]。电子游戏的诞生和兴盛恰恰对应了这样一场数字时代的狂欢。

尽管技术造成了传统游戏和电子游戏的割裂,资本消弭了后者的游戏精神,电子游戏还是以现代的方式承接了传统游戏的衣钵。尽管数字主体并不能等同于玩家成为电子游戏的主体,它却以独特的方式与现实中的玩家互动,二者互相建构赋予玩家寻回主体性的潜能。

一方面,电子游戏构建了一个平行于真实世界的虚拟空间,并与现实世界深度纠缠构成了一个“元宇宙”。“元宇宙”的本质是一种虚拟空间和现实世界的沟通与融合。就目前来看,虚拟空间正在一步步地扩张,把越来越多的数字移民容纳其中,而越来越多的新生世代自然而然地成为元宇宙的原住民。“元宇宙”在一定程度上移植了现实世界的规则和范式,也创造了属于自己的新的规则和范式。它与现实空间存在的距离感,给一些数字移民带来了新的生存方式。RuneScape 是一款 2001 年发行的可以通过网页登录的大型多人在线角色扮演游戏,由于它对电脑硬件的配置要求很低,许多由于国内动荡不安而无法维持生计的委内瑞拉人便涌入了这款游戏“打金”——在游戏中赚取游戏币并将其交换成真钱,每月可以获得委内瑞拉人均月收入的两倍甚至三倍。于是越来越多的打金者涌入 RuneScape 占据适合赚取游戏币的地方,导致了大规模的玩家和打金者的冲突,甚至有人编写了如何追捕、杀

死和侮辱打金者的指南。许多玩家认为尽管打金者生活困难,但是他们的行为破坏了游戏经济和规则,应该受到惩罚。于是游戏官方大规模封禁了委内瑞拉打金者的账号,打金者不得已转到了其他的游戏平台继续其打金事业。这是一场接壤了真实世界和虚拟世界的博弈,而二者之间的交互远不仅如此。起初有趣的虚拟世界成为现实中异化的人的避难所,而后虚拟世界和真实世界彼此融合、重构。这二者的交融为电子游戏开拓了更广阔的空间,也将产生更为宏大的“元宇宙”,为现实世界中的生存提供了更多可能。“现实已经破碎,而我们需要创造游戏来修复它。”^[5]从玩游戏中得到的满足感是一种无限可再生的资源,可以激发积极的情绪、极端的努力,创建坚持到底、一起完成奇迹事业的社群。这种游戏的原则是充分利用网络游戏的带宽、玩家的智慧来塑造一种可持续性更强的参与式经济,改变现实世界中的诸多问题。在《游戏改变人生》中,简·麦格尼格尔提出把游戏场景引入现实,通过游戏化来应对压力、挑战和痛苦。

另一方面,游戏玩家有一种强大的可组织性。按照巴迪欧的思想,从社会发展的纬度来看,我们似乎很难找到一个绝对的外部性力量来生产变革,因此,需要在内部发现一种具有“外部性”的力量。这种力量虽然看似将已有的那种宰制性力量发挥到了极致,却有可能在内部形成断裂,进而触发变革在内部产生。“元宇宙”的内部也蕴含这种“外部性”的可能性。从特定的语言到新兴的交往方式,玩家开发着各种各样“玩”的方式,尽力穷尽一切程序化之下的可能性,把电子游戏中的各种因素进行重组与嫁接,形成其独特的组织性和规则性。

比之于传统的面对面的社交,电子游戏是一种非常有效的社交方式。传统社交和传统游戏中受到身体、地域等因素的限制,人参与到公共事务和平台的机会是有限的。在数字时代,电子游戏赋予了构建超级合作和超级结构的潜能,超结构“不同于现有的任何组织,它应该是人、技能和工作的全新组合”^[5],任何团体都可以加入进来,为一些需要最大规模的人参与解决的问题(饥荒、流行病、气候变化、经济崩溃或者网络安全等)而努力。2009年

20 000多名英国人联手在网上调查英国议会史上最大的一件丑闻,他们通过一个游戏《调查你处议员的开支》在80个小时内审查了170 000份文件,访客参与率高达56%,最后导致数十名国会议员辞职。还有一款非营利性的游戏《免费稻米》,玩家回答一些词汇问题赢得虚拟稻米,游戏结束时虚拟稻米会转换成真正的稻米捐给联合国粮食计划署来帮助对抗世界饥荒。类似的事件还有很多,这些与现实世界平行存在的结构和力量在一定程度上也造就了一个可能与现实世界抗衡的世界,成为公共性的维度和平台,如果在这个世界中产生出了对自由游戏精神的追求,亦有可能外化为一种现实的变革,这种革命性必然集中体现为“革命”的玩家。这种架构于电子游戏之上的空间的生产,其生产出的既是虚拟空间,也是公共空间,因而公共建构的潜能将成为共同体的摇篮。于是可以想象,一种数字游戏共同体的“超结构”和基于此的“数字共产主义”的游戏乌托邦的诞生。

在数字共产主义的乌托邦中,游戏化成为根本性的生存方式。游戏重新成为人的本能。人以游戏化的方式学习、工作和生活,工作与生活的区分消失,人们得以更丰富地体现自身的价值。“元宇宙”与现实世界完全交融互联,万物互联,构建了“超结构”的数字共同体。数字劳动无处不在,玩家同时生产、消费、玩乐,充分占有自己的价值,平台资本主义不复存在,而被玩家的“超结构”取代。毋庸置疑,电子游戏仍将高歌勇进势不可挡。谁掌握了数据和处理数据的技术,谁就掌握了未来。

参考文献:

- [1] 约翰·赫伊津哈. 人:游戏者[M]. 成穷,译. 贵阳:贵州人民出版社,2019:28,210,5,64.
- [2] 蓝江. 文本、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存[J]. 电影艺术,2021(5):10-17.
- [3] 马尔库塞. 单向度的人[M]. 刘继,译. 上海:上海译文出版社,2006:218.
- [4] 阿多诺. 美学理论[M]. 王柯平,译. 上海:上海人民出版社,2020:125-126.
- [5] 简·麦格尼格尔. 游戏改变世界[M]. 闫佳,译. 北京:北京联合出版公司,2021:9,307.

(下转第96页)

- [22] 许经勇. 新时代城乡融合发展的若干思考[J]. 学习论坛, 2020(1): 32-37.
- [23] 黄志亮. 高质量发展阶段的中国经济发展道路论[J]. 中国经济问题, 2021(1): 5-16.
- [24] 金东日. 论机制[J]. 广东社会科学, 2014(5): 72-80.
- [25] 刘彦随. 中国新时代城乡融合与乡村振兴[J]. 地理学报, 2018(4): 637-650.
- [26] 丰子义. 面向新时代的发展哲学[J]. 北京大学学报(哲学社会科学版), 2019(5): 5-13.

The Logical Clue of Xi Jinping's Important Treatises on Rural Vitalization

——From the Perspective of Development Philosophy

MU Jun - quan, DU Xin - er

(College of Marxism, Northwest A&F University, Yangling Shaanxi 712100, China)

Abstract: Development philosophy is a discipline that combines development science and philosophy. As an important branch of Marxist philosophy theory form, development philosophy is at the highest level of social development theory. General Secretary Xi Jinping's important treatises on rural revitalization scientifically have answered the fundamental questions: For whom is the rural development in the new era? What relationships need to be straightened out in rural development? How do we take the road of integrated development of urban and rural areas with Chinese characteristics? An in-depth study General Secretary Xi Jinping's important treatises on rural revitalization from the theoretical perspective of development philosophy and an examination of its development logic and development thinking is conducive to building a national governance model with Chinese characteristics.

Key words: Xi Jinping; rural revitalization; development philosophy

(编辑:樊 敏)

(上接第8页)

From "Joy Tour" to Digital Subject: The Subject Criticism of Contemporary Digital Game Philosophy

LAN Jiang¹, MA Wen - jia^{1,2}

(1. Department of Philosophy, Nanjing University, Nanjing Jiangsu 210023, China;

2. Editorial Office of Jinyang Journal, Shanxi Academy of Social Sciences, Taiyuan Shanxi 030032, China)

Abstract: Playing games is human instinct, and it is a way to make people physically and mentally identical, free and creative. Traditional games have the characteristics of embodiment, which reflects the ultimate pursuit of freedom, truth, goodness and beauty. It is a Taoist state of "joy tour", reflecting the game spirit. Digital games are the product of the digital age. The blessing of technology and capital has created the gap between digital games and traditional games, and has made digital games turn into disembodied existence, losing the game spirit, and become a field where digital capital exploits digital labor and pursues profits. Meanwhile, digital games have shaped a digital subject that is different from the real subject and has formed an interactive relationship with the man in the real world. The mutual construction of the two provides a liberating potential for gamers to recover their subjectivity and get rid of alienation.

Key words: games; digital games; game spirit; digital subjects

(编辑:张文渲)