

在虚实之间的电子游戏

——姜宇辉教授访谈录

姜宇辉 周雪健*

电子游戏作为日益火热的社会文化现象,正被越来越多的学者关注。特别是伴随着人工智能的发展,如何理解游戏本身、人与游戏的关系等问题备受重视,但游戏因具备种种新特性而往往容易被误解。那么,如何廓清人们对于游戏的种种误解,让游戏健康发展,让玩家可以在游戏中直面这个越来越多元的生活世界并反思自身,便成为学界越来越关注的问题。基于此,我们有幸邀请到著名青年学者、华东师范大学政治与国际关系学院的姜宇辉教授,请他为我们解读游戏的全新哲思。

一、“游戏还未被发明”:游戏不是什么

周雪健:姜教授,您好!很荣幸对您进行访谈。按照常理我们刚开始应该谈论“游戏是什么”(本文所言“游戏”皆为电子游戏,后不再赘述)这样一个问题,但是学术界关于游戏的争论还有很多,且很多人将游戏与其他艺术形式相混杂,似乎追问“游戏不是什么”更切实际。有观点认为,游戏只是一种供人娱乐的工具,尤其伴随着人工智能的发展,甚至将时下火热的元宇宙理解为一个类似模拟人生的超大电子游戏。您认为游戏与元宇宙的区别有哪些呢?

姜宇辉:我的一个最基本的立场就是,元宇宙的第一个形态就是从游戏里面出来的。“元宇宙”这个词最早来自尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)的科幻小说《雪崩》,说到科幻小说,大家一般都会觉得它只是一种文学、一个故事,是还没有落地的幻想。但是在这部小说出版以后,就出现了第一个直接用“元宇宙”概念来表征的大型电子游戏《第二人生》。那么毫无疑问,追溯元宇宙的源头一

* 姜宇辉,华东师范大学政治与国际关系学院;周雪健,东北大学马克思主义学院。

定是电子游戏。

但是,源头并不等于本质。这一点在哲学史上,从马克思开始到后来的德勒兹(Gilles Deleuze)等人都证明过。所以,今天对元宇宙的设想太过狭隘了,一想到元宇宙就是在线游戏。我们要做的是把元宇宙朝向未来的、开放的可能性打开,不要把元宇宙只局限于一种形式。元宇宙的起点是游戏,未来的可能性却不能仅仅停留于游戏,元宇宙应该更广泛地吸取各种形式,比如文学、电影等,吸取各种人类历史上创造的虚拟世界的东西之所长。复旦大学的严锋老师认为,自古至今关于虚拟世界的幻想或是想象等虚拟存在,包括《红楼梦》《西游记》都是元宇宙的一种可能性,不要把元宇宙只是限定在游戏上面。今天有种流俗的观点认为,游戏是个现成的东西,马上可以拿过来做项目、申请基金等,这有些急功近利了。对待元宇宙一种严肃的态度应该是将其作为朝向未来的一种可能性,而不仅是当成牟利的工具或是产业。当然,用元宇宙作为产业本无可非议,是正确的且没有问题的。然而,从我们人文学者的角度来说,应该打开更多的视角。

周雪健:进一步来说,因为游戏中包含了文本、音乐、影像等多种艺术形式,一款好的游戏就是一部好的电影,那么如何理解游戏与电影的异同呢?

姜宇辉:这是一个很关键的问题。今天大家更多的都是在讲“影游融合”,最早在20世纪90年代就有国外学者丹尼斯·麦奎尔(Denis McQuail)提出“媒介的融合”。媒介刚开始是分门别类的,在后来的发展中,不同的媒介有了融合的趋势,比如说在20世纪五六十年代,好莱坞电影就把各种各样的媒介形式包容进去。电影里面有戏剧、绘画、文学、音乐,甚至是雕塑等,现在的游戏也像当年的电影一样在不断融合,这是毫无疑问的。所以今天从“影游融合”的角度来说,有这样几个不同的视角。第一个是产业的融合。原先做电影产业的是制片厂,做游戏产业的是制片室,他们可能是两拨人。但现在做游戏产业和电影产业的基本是一拨人,诸如现在的华纳、索尼等都开始做游戏了。以前是一部电影大获成功以后再改编成游戏,反过来也有游戏很成功再改编成电影的。现在是两个产业齐头并进,在开发电影的时候就想着怎么开发游戏,甚至是现在游戏里的很多设定和电影一模一样,比如《黑相集》《底特律:化身为人》,这里面的各种运镜、叙事、人物场景的调动都已经很接近电影了。第二个是观众的融合,现在玩游戏和看电影的也基本是同一拨人。第三个是内容的融合。

回到媒介这个层次,游戏和电影还是有明显的区别的。电影主要还是“看”,可以用居伊·德波(Guy Debord)的“景观”(spectacle)概念来形容,观众都是消极被动的。《景观社会》这本书的封面就是对电影的生动写照。我们常说,电影是一个梦工厂,从某种程度上来说电影是催眠的。因为当我们走进电影院的时候,电影已经拍好了,不可能改变,我们就成了一个被动的“观者”,除了看以外没有别的动作。当然,每个人可能会对电影有不同的诠释,但是这种诠释无法撼动电影本体。由此,就显现出了游戏与电影的最大区别——游戏的观众必须由被动观看转换为主动参与,在游戏里不再是“观者”,而是成为“玩家”。你如果不去操作游戏、与游戏互动,游戏就什么都不是。这也是后来加洛韦(Alexander Galloway)在 *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* 这本书里所提到的,游戏的本质就是操作(action),如果不去“动”这个游戏,这个游戏就根本没法生成,只是一串代码。这从侧面也证明了,同一个游戏,每个人玩出来的结果都是不一样的。这就产生了与电影的一个根本区别。电影院里所有观众观看的都是一样的,而在游戏中每个玩家玩出来的都是不同的。这也与游戏被称为“交互式(interactive)媒介”是一个道理。

但是,这样的一种区分,在今天也开始慢慢地不成立了。今天的电影也是交互的,我们不只是在电影院观看,还可以在手机、电脑,甚至在社交媒体上观看电影的弹幕。所以,今天的电影也开始交互,我们现在看电影可以快进、暂停、剪辑等,从这个角度来看的话,电影亦是越来越互动的。因此,学界的一个普遍共识是,游戏与电影正在走向融合。回到我们这个问题上来,游戏与电影的区别,我们可以继续分析出很多,但是从未来的叙事来说,这两者确实是越来越紧密地融合在一起,这是一个大的潮流。前几年很流行的《头号玩家》,整个电影运用的就是大量的游戏元素,如第一人称射击、血槽之类的。今天的电影已经开始“讨好”游戏,主动以游戏化的方式呈现出来;反之,游戏也会用电影的风格去丰富自己的表现力。

周雪健:您之前曾经引用了安德烈·巴赞(André Bazin)的“电影还没有被发明”,是否“游戏也是未被发明”?

姜宇辉:巴赞说这句话的时候,电影产业已经相当发达了,但是巴赞想通过这句话来提醒我们,电影还有很多很多的可能性,还没有被开发出来。巴赞这句

话是没错的,电影从胶片时代过渡到数字时代以后,被发掘出了更多的可能性,数字电影更是将电影推向了一个更为未知、待开发的境遇。所以,“游戏还未被发明”也是一样的。游戏的未来可能性是我们想都想不到的,现在连边界都难以触及。正如很多人说元宇宙是电子游戏一样,这既是贬低元宇宙,也是对游戏的狭隘理解,我们更应当放开眼光去构想未来的游戏。

周雪健:这也是为什么我们今天还不能给游戏下一个定义。

姜宇辉:对的,今天的游戏不需要去定义。就像苏格拉底、柏拉图等哲学家去讨论“美是什么”“正义是什么”,今天的游戏就是不要去定义。今天我们要做的就是打开游戏的边界,让游戏成为它还不是的东西,让游戏成为电影,让游戏成为哲学,让游戏成为戏剧,要打开游戏的边界。把游戏圈定起来,反倒是将游戏限定了。

二、断裂抑或连接:人与游戏的关系

周雪健:现在一个游戏往往融合了多种题材,比如一个游戏内可能同时包括冒险、抽卡、PVP等要素。从游戏研究出发,目前的游戏和用户之间的互动方式发生了什么样的变化呢?

姜宇辉:如果仅仅从互动的角度来看的话,过去的游戏也很互动。最早的游戏像《太空大战》《俄罗斯方块》《吃豆人》做得也不错,只是互动的形式、维度等方面尚存缺陷,只能进行简单操作,但本质上仍然是在互动。例如有的人玩《俄罗斯方块》,可以持续几个小时。它的互动性非常吸引人,抓着你去做游戏里面各种各样的事情。今天的游戏,由于有了人工智能等各种新的外在条件加持,互动的媒介与渠道、操作的方式样式变多了,比如从手持到摇杆再到体感,甚至可以用电影里面的方式、文本输入的方式去互动,等等。所以,今天游戏与人的互动方式越来越多了。

但是从互动本身来说,我们可以对游戏进行两个批判性的反思:今天的互动是不是一定变得更好?一定更能激发人的主动性或是能动性?其实并不一定。今天游戏的互动虽然种类更多,但是某种角度上也会和功利的东西进行关联,例如刷怪、升级会有相应的积分。以前我们玩《俄罗斯方块》的时候会觉得积分很有意思,可以冲击一万分、一百万分等,一点点去提升游戏的快乐体验。然而今

天的游戏与资本体系挂钩的时候,人与游戏的关系就开始类似于18世纪的工人和机器的关系,成为一种被迫的劳动。所以,当游戏越来越丰富、越来越拓展,与整个社会的经济机制缠绕在一起的时候,游戏也就变得越来越不纯粹、不单纯了。过去玩游戏是为了一种纯粹的快乐,对于一款好玩的游戏可以一直坚持下去,但是今天玩游戏时就会有人考虑做这个会不会赚钱之类的功利性回报。借用米歇尔·福柯(Michel Foucault)的“装置”(dispositif)概念可以看到,现在游戏与社会装置的连接越来越紧密了。

当然,我们不能断言此现象是好或者坏。从我个人的角度来说,现在的游戏越来越不纯粹了,这对我来说是一件很遗憾的事情。因为以前我玩游戏的时候完全可以沉浸在里面,就好像是享受一件很天真、完美、纯粹的事情,我个人可以远离尘世中的各种焦虑、痛苦、不完美,进而在游戏中享受自由的快乐。那么,用约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)的“魔圈理论”(magic circle)来说,今天的游戏已经变得和现实世界越来越像,我们在现实世界想的许多问题都会在游戏里找到,甚至是更多。所以,今天有个概念叫“游戏化”(gamification),即整个世界变得越来越像一盘游戏,不是说游戏是在世界之外,而是说我们现在的世界在某种意义上就是按照游戏的方式建构的。这在今天随处可见,淘宝的游戏、微信的游戏、微博的游戏、短视频都是在按照游戏的方式去交互、打赏、刷分、获得流量等。因此,当游戏与现实世界越来越相似的时候,游戏是否已经丧失了它的本真、纯粹和快乐?这可能也是今天玩游戏很“累”的原因。比如《羊了个羊》,本来我们玩游戏是为了休闲,为了放松,为了离开现实世界去进行片刻的享受,但当大家都困在第二关的时候,还有自由和快乐吗?

周雪健:您在《“玩是谦恭,不是解放”——作为控制、反制与自制的电子游戏》一文中提到了一个极具启发性的观点——关于游戏的公共性与私人性之间的讨论。原来,玩家之间的交流是很重要的一部分,作为MMORPG玩家,我们会发现一个现象,现在很多网络游戏中已经很少有玩家之间的互动,而是玩家与NPC之间、与人工智能之间,甚至是玩家自己与自己互动。在您看来,在游戏中如何重塑人与人之间的连接呢?

姜宇辉:这个在很大程度上还是要看游戏开发商或是制作者,比如你提到的MMORPG游戏,我个人感觉比较难,如果只是去和人工智能等化身去交流,很难

重建人与人之间的连接。今天我玩了很多的独立游戏,更重视的是情感体验(game feel)。我很熟悉的一位腾讯游戏工作室 NExT Studios 的高级游戏策划张哲川就认为,未来的游戏本质就是情感游戏。其他的因素当然也很重要,比如讲一个好的故事、刷分、练级、打怪,但是他认为未来的游戏更重要的是情感体验,这是未来游戏需要追寻的东西,我是非常认同这一点的。包括他自己开发的游戏《Unheard-疑案追声》荣获了很多奖,虽然这款游戏的界面看起来很简单,甚至不是 3D,只是平面的。这么简单的设计却可产生出不可思议的人与人之间的沟通,因为它确实走进了不同人的心灵之中,去倾听他内心的声音,走到他的脑子里去解决这个按键,而这一点在日常生活中恰恰是做不到的。我们可以听到每个人的反应是完全不一样的,每个人都有自己的故事,每个人都带着自己的体验,我们玩家就像是穿行于不同的灵魂之中去寻找灵魂的线索。我玩到最后甚至都不在乎案件的结果是什么,不在乎是谁说了什么,而是喜欢去倾听不同的人对这个案件的想法。所以,这个游戏作为情感体验是非常成功的。近年的很多游戏都是这样,像世嘉根据电视剧改编的《审判之眼:死神的遗言》,在电视剧获得成功的基础上,当你参与进去的时候,当主人公做出某种选择的时候,你会发现你有一种撕心裂肺的共情。虽然我们也能发现这款游戏的其他方面也很好,比如是个开放世界,能去玩滑板、搜集各种道具,但你恰恰能发现这款游戏的亮点不在于操作的、互动的方面,也不在于刷分、练级,而在于那些真正打动你的情感瞬间。

所以,这是我认为游戏如何重建人与人之间连接的一个要点。当然,“共情”是个略显俗套的词,但这个词的背后包含着对游戏未来的期许。今天电影的共情已经日渐式微,一部大片出来就是一个包装好的糖衣炮弹,强行推销各种情感。但是在游戏里,确实能感受到人和人、人和动物,甚至人和机器之间有一种情感的共鸣,没有这个东西,我们就在游戏中化身为一串符号或代码。情感,让我们感受到自己还真实地生存。用海德格尔(Martin Heidegger)的概念来说,就是“共在”(coexistence),这是一个要点。

周雪健:有很多人玩游戏的体验在于抵抗游戏的算法,比如乐于寻找游戏的bug,这是否可以看作人冲破算法枷锁、人类智能不同于人工智能的一种方式?

姜宇辉:对,利亚姆·米切尔(Liam Mitchell)的 *Ludopolitics: Videogames Against Control* 这本书概括了各种各样与游戏对抗的方式,将其称作“反玩”

(counterplay)运动,就是以反抗的方式玩游戏或是跟游戏反过来玩。我之前看过一个玩家的视频,他发现了一个现象,就是为什么我们玩游戏的时候都喜欢按方向键往右边走,很少有人想往左边走。这在一定程度上说明了在游戏中我们看似很自由,但用德勒兹的概念来说其实都已经被“编码”(codify)过,而且非常细致地编码,小到怎么理解一块石头,大到游戏的流程,其实都是各种各样的套路。《侠盗猎车手》这款游戏可能在前几代还比较开放,到后来套路越来越明显,都是轻车熟路,怎么获得车辆、怎么买道具等大家都知道。这也是后来大家觉得游戏没有意思的原因,各种各样的套路已经把我们锁住了。

确实有很多人出来反抗游戏,也就是“反玩”。米切尔认为“速通”是典型代表。“速通”就是快速通关游戏,乐趣在于找到暗门,《只狼:影逝二度》这款游戏的开发者设计了很多暗门让你去找。所以米切尔后来说,像“速通”这样的“反玩”就说明游戏开发者也知道今天玩家的心理,能揣摩出玩家内心的需要,所以就会留出很多“反玩”的可能性,鼓励你去找暗门、秘籍、窍门,这早已是今天游戏设计的一部分了,而不再是反抗的方式,成为游戏默认的一种规则。这也可以看出“反玩”并不构成对游戏的反抗,它已经是游戏里面的一个部分。即便我们发现了一本秘籍、一条暗道,也没有改变游戏本身,我们还是处于这个游戏所允许的范围内做事情,还没有跳出游戏的手掌心,只是稍微往边缘移动了一点。所以,这根本不是反抗。

后来,反抗游戏有两个重要的趋势。第一个是斯蒂芬妮·波洛凯(Stephanie Boluk)和帕特里克·勒米厄(Patrick Lemieux)所提出来的“元游戏”(metagaming),即我们不是在游戏既定的规则里面,而是把游戏用到你完全没有想到的情境之中。比如我们把游戏当成电影来看,我们不去玩,我们打开游戏自动运行,完全不与游戏互动。换言之,就是将游戏放到一些跟玩儿(playing)完全没有关系的各种场景之中,将游戏抽离出来,放到未知的环境中进行使用,这就是元游戏。其实元游戏有些像维特根斯坦(Ludwig Wittgenstein)说的“语言游戏”(language games),就是我们发明各种各样的用法,一句话在一个场景中是命令,而在另一个场景中可能是指称。我们还可以发明各种各样的元游戏,将石板作为一种暗号,当我们说石板的时候其实指的是独角兽,等等。元游戏就是这样,发明各种更开放、更多元的新鲜刺激的玩法。第二个是伊恩·博格斯特(Ian Bogost)提出的“程序化游戏”(procedural games),就是游戏设计师设计出来的游

戏不仅仅是让你玩,更是让你在玩的时候清楚地看到你是怎么做的。我们现在玩游戏就是把游戏作为一个“黑箱”(black box),背后的游戏开发者是怎么开发这个游戏的我们基本不知道。而程序化游戏可以让玩家不是被动操作,相反,开发者会让玩家看到每一步都是怎么设计出来的,游戏就像一部机器,每部分都拆开来让你去看。这也是一种反游戏的表现,因为这不是让你蒙起眼睛去玩,让玩家任意去操纵,而是尊重玩家,告诉你所有的东西都是这样的,你就可以按照这个方式去做。因此,博格斯特有句名言:“玩是谦恭,不是解放”,这句话是很对的。谦恭就是让玩家可以在游戏系统面前保持一种谦恭的态度,先敞开自己,看清楚游戏的装置是什么,而不是先去反抗,然后才是想可以做出什么样的反抗。

三、游戏中的时间性

周雪健:时间性亦是游戏中一个很有趣的话题。一般认为,现实中人类体验到的时间是绵延的、连续的;游戏中的时间强调人类体验中“现在”这个概念,更强调体验的当下化、直接化。那么,如何看待游戏的时间性呢?

姜宇辉:谈到时间性的话,游戏的时间不是当下一个单纯的点,相反,在游戏中也可以实现生命的绵延。我们可以用“心流”(flow)这一概念进行诠释。心流表示,人的精神最畅快的时候,就是做一件事情时从头到尾意识的流动就像河流一样,没有任何阻碍。所以,今天的游戏开发商都把这个作为游戏设计的“圣经”,因为当玩家处于心流中时,这就从侧面说明这个游戏设计得很成功,可以让你不断玩下去。今天的游戏设计师会让你不断玩下去,这就像康德的“绝对律令”(categorical imperatives),玩家可以不用想,一直玩下去。

但是我理解的“时间性”并不是绵延,而是更接近巴什拉(Gaston Bachelard)的思路。在《绵延的辩证法:关于休谟的哲学》中,巴什拉要批判柏格森的绵延,以垂直的瞬间来斩断绵延之流,从生命之流里面挣脱出来一个垂直的、断裂的维度,才能看到更大的世界。这有点像佛教的观点,有一种意识的觉醒状态,不是把意识按照流动的方式生生不息地往前推动,而是当下应当斩断意识之流,你要意识到所有的生命、所有的自我,这种连续、持续的东西都是一种幻象,背后没有任何实体,真实的自我体现出一种空洞。所以,我强调游戏中的心流一定要去斩断,心流正是消费社会,或是斯蒂格勒(Bernard Stiegler)说的“意识工业”

(consciousness industry)的极致体现。当我们在游戏中处于心流中的时候,就证明我们放弃了所有的抵抗,变成了设计好的游戏机器里的一部分。因此,我讲的“时间性”应该是断裂的,这不是物理意义上计量的瞬间,而是巴什拉意义上垂直的瞬间。当然,这部分包含很多内容,我们不在这儿具体展开。巴什拉在《火的精神分析》等多部著作中都提及这种时间性。所以,巴什拉说审美直觉更接近火,是一种否定性的存在。我论述的游戏中的“痛苦”,指的是否定性,否定性会带来痛苦,因为中断了心流,让玩家从心流中斩断出来去反思,其实是很痛苦的。因此,我理解的游戏中的时间性不是连续的,而是瞬间的、垂直的、断裂的。

周雪健:您刚刚提到“痛苦”这个话题,很容易让人从个体的角度想到“死亡”。我们如何理解游戏意义上的死亡呢?这是不是可以看作一种人在游戏中的“痛苦体验”?

姜宇辉:我讲的死亡不是低层次的死亡。要分析这个问题,需要先说痛苦,游戏当中的痛苦可以分为三个层次。最低的层次就是“输掉了这场游戏”,比如数个小时还没有通关,《艾尔登法环》就是代表,可能上百次都不能成功,特别难的游戏就会让人很痛苦。但是我讲的痛苦并不在这个层次上,而是在更高的第二层次上,从这个游戏的心流、装置中跳出来反思:我为什么要玩?游戏的本质是什么?游戏本身和人的关系是什么?游戏之于这个世界有什么意义?等等。我讲的这种痛苦是一种反思性、批判性,是哲学要做的工作,而不仅仅是在游戏里面的痛苦。在游戏里面的痛苦我觉得没什么,大家都会痛苦,这很正常。不光是游戏,人生亦是如此。比如说当我们顺风顺水时,让我们停下来想一想人生的意义是什么,我要以什么样的方式活下去,哲学就会给人生带来很痛苦的体验,让人停下来,去反思一下。正如苏格拉底在《斐多篇》里所说,哲学就是训练自己、准备赴死,因为哲学确实是给顺畅的人生流动一种垂直的、死亡性的启示。

还有第三层次,是反思你自己。作为一个主体,在这个世界上怎么做出一种积极的回应?当我们面对像人工智能这样强大的技术的时候,如何起来反抗,去维护自身的主体性或是自主性?以上就是我理解的游戏中的痛苦的三个层次。死亡也是这样,游戏中的角色经常死亡,无非就是重开一次。但是当我们站在更高的层次来审视死亡的时候,这就和人的有限性关联在一起。我们会发现死亡和人的生存密切关联在一起,你在游戏里很容易死去,然而当我们处在现实世界中

的时候,死亡是撞到了边界,这时我们才能想一想人生的意义是什么。所以,游戏中的死亡不是真正的死亡,反而是一种麻痹,让人看不清死亡的本质。因此,当我们从哲学的角度来分析死亡的时候,这是一件很严重的事情,作为生存的死亡和游戏的死亡恰恰是两个极端,一重一轻。这是我对游戏中死亡的想法。当然,这一点可能很多游戏业内人士并不接受,因为这不会让游戏卖得更多,但恰恰重要的不只是这些事情。

四、从虚拟到现实:游戏的现实影响

周雪健:如今有很多人以游戏谋生(例如代练,贩卖游戏币、装备等),此时游戏已经丧失了娱乐性,完全变成了谋生的手段,这是否暗示了游戏也难免遭受资本的侵蚀?

姜宇辉:其实这个可以从游戏的产业化和游戏精神的角度展开。我们在上面也谈到了“影游融合”,当这个平台越来越大的时候,所有人都开始卷在这里面,也开始按照“机器”的方式运作。所以,今天开发游戏的人都需要追求独立精神,就像原来的流行音乐一样。以前流行音乐的独立乐团,发行专辑可能只有几千张,这本身就是要和主流的音乐产业——动辄卖几十万、几百万张的大乐团、大明星——区别开来。今天的游戏产业也有一波独立设计师,其实还不在少数,他们都在用自己的方式去做游戏,不想被卷入大的机器,想做出有思想性、艺术性的游戏。所以他们做出来的互动,是与大厂的游戏非常不同的。不过他们做出来的一些纯文字或是纯文本的游戏,并不十分复杂。例如近来流行的游戏《迷失》,它本身并不复杂,是一个典型的独立游戏。然而,这里面的互动有一种十分强烈的情感要素,让人感觉到我们不是在单纯地玩,在这款游戏里你会觉得每一个形象、每一个与你互动的人,哪怕是一只猫咪、一个机器人、一个赛博人,你都会感觉到这是有情感的,所有的人都是栩栩如生的存在,这就是独立游戏的一种追求。这种追求就回到了我们刚开始谈的问题:什么是游戏?游戏的一种根本精神就是自由(freedom),从柏拉图到赫伊津哈再到浪漫主义,追求的就是能够从现实世界的各种束缚之中挣脱出来的自由。包括康德《判断力批判》中讲的游戏精神、审美精神也是不同的感觉、知觉的自由,而不是按照等级去排列,这有别于《纯粹理性批判》和《实践理性批判》去辨别谁统治谁。所以,如果游戏

的精神就是自由,并且是一种终极的自由,当我们进入游戏的时候,我们就能感受到自己脱离各种各样的束缚——功利的、历史的、文化的,等等。在游戏里面,就是纯粹地玩,就是为了快乐而玩,这就是很多理论家,像伯纳德·舒茨(Bernard Suits)就将游戏称作未来的“乌托邦”,也就是进入乌托邦以后大家要做的最多的一件事就是玩游戏。所以,今天的游戏把各种各样的产业都卷在一起,大家都或多或少有一些忧虑:游戏是否已经背离了原初的、本真的精神?虽然游戏化是一种大型社会现象,大家都在玩,但这样是否还符合柏拉图、席勒、赫伊津哈、伽达默尔等人所论述的游戏精神?还是说游戏已经只是一种产业而已?游戏产业与游戏精神的背离,可能是值得我们今天继续深思的一个问题。

五、走向未来游戏研究

周雪健:游戏研究在国内外都属于前沿,而目前一个尴尬的地方在于,很多游戏从业者会质疑其他学科。请问在跨学科研究过程中,您作为哲学研究者,如何看待哲学与其他学科的关系?

姜宇辉:我们可以从三个方面来看待这个问题。第一,本身是一名哲学研究者,跨到其他的专业,这种情况下我们是有一个根的,你的“根”一定要抓稳,本专业的知识一定要清晰透彻,不要为了跨而跨,这是第一点。比如,我是做法国哲学研究的,德勒兹、福柯等哲学家的著作一定要吃透,这是我们的“根”,从这个根再跨出去,然后再生成茎,再开点花。一种糟糕的情况是,自己的本行业没有做好,做不下去,然后去其他行业投机——要守住自己的“根”,不要为了跨而跨。有一些其他专业的论文,很喜欢结合哲学来谈,似乎文章中有了哲学理论就会提升一个档次,其实这是无“根”的,只是搬弄文本而已。因此,我们需要有扎实的“根”,再去衍生出不同的茎。

第二,学会处理哲学和游戏等其他专业的关系。有的人认为哲学是一种“降维打击”,我并不认同这种观点,哲学与其他专业是一种平等对话。例如,当我们思考电影的时候,哲学能够看到电影看不到的东西,这就可以了。哲学不一定要比其他学科看得更高,要造出一个体系,这没有必要,亦会引起其他专业的反感。所以,正如我们上面谈到的,跨学科研究也应该采取“谦恭”的态度,要先了解其他专业,然后提供不同的视角,这就可以了。切不可有哲学要取代、支配

其他专业的想法,这是做不好研究的。

第三,从我本人的角度来说,当我们进行游戏的跨学科研究的时候,一定要付出更多的努力,是一种加倍的努力。很多人认为跨界是一种偷懒,是一种暗度陈仓,这是一种错误的想法。像我原来只研究德勒兹、福柯就可以,而现在还需要研究巴赞、安东尼奥尼等,这是多了一倍的工作量。所以,我觉得跨学科研究并不是一种偷懒的、简单的事情,而要付出加倍的努力。我们学完哲学以后,还要去认真地学电影史、研究导演等。当然,我们可能做不到专业学者那么透彻,毕竟个人的时间是有限的,不可能把时间掰成两半。我们能做的是尽力去尊重其他学科的发展规律。现在有些哲学学者谈电影的时候太过抽象了,不去看电影理论,就像德国观念论一样,上来就有一套体系。黑格尔对美学的研究,也是建立在具体的研究领域之上的。今天很多搞跨学科研究的,根本不去了解对方领域中基本的发展规律。我在自己的研究当中就是想去弥补这个缺陷。所以,我可能不懂如何编程游戏,但是所有的游戏史、游戏产业、游戏理论等资料,我基本都是从第一页详细读到最后一页。这是一个最基本的态度,要了解后再去跨学科研究。

周雪健:随着游戏研究越来越被重视、接纳,特别是人工智能越来越多地介入游戏之中,您对未来的游戏发展有何期许?

姜宇辉:游戏的发展需要做的工作还有很多。例如电影学习,电影已经发展了100多年,有安东尼奥尼、诺兰、斯皮尔伯格、贾樟柯等一大批电影制作人,还有较为深厚的理论积淀。游戏想要成为“第九艺术”,还需要吸收很多东西。今天游戏制作者要面对的一个问题,是人文素养、艺术素养、哲学素养还需要进一步提升,只去学习编程、游戏史的一些内容还是太狭隘了。我与很多游戏设计师都有合作,我也很希望能从哲学、人文学者的角度,与他们有更多的交流、合作、对话,这样未来的游戏才能更丰满、鲜活,更有思想文化的深度。

周雪健:如您所言,关于游戏研究还有许多值得深入研究的问题,我们需要发挥哲学的应有之义。非常感谢您给予我这次与其说是访谈,实际上是一次向您学习的宝贵机会,这将带给年青一代的学者更多有益的启示。再次感谢您接受我的访问!