

[编者按] 此文本该刊于“译文及其回应”部分，但是鉴于它恰好切中了本期游戏学专辑的主题，且从全新的角度打开了讨论的视域，故编辑组最后还是决定将其与另三位中国论者的探索置于一处，以期能使读者们更深切地了解到符号学在游戏领域的生命力，以及与此生命力相应的原始性。

拟真还是叙述：游戏学导论

[英国] 贡扎罗·弗拉斯卡 著

宗 争 译

最近 20 年，关于电子游戏的学术研究有了惊人的发展。学术旨趣由早期的“游戏诱发犯罪行为”研究转向了研究这种新媒介的各种相关知识。2001 年，许多关于游戏研究的国际会议召开，并且出版了《游戏研究》——第一本由业内人士进行评鉴的在线期刊。2002 年，此类会议和研讨会的数量持续增加。最初，游戏研究只是数字文本研究的一个子集，但现在，它已经找到了属于自己的学术空间。新一代研究者可能会带来许多令人期待的变化，电脑游戏伴随着他们的成长，他们熟悉这种新的娱乐方式，因而，他们能为这一新领域注入新的活力和激情。

迄今为止，无论是将游戏作为一种产业还是学术对象，传统的、也是最流行的研究方式都将电子游戏视为“戏剧”和“叙述”的拓展。虽然这种观念曾经受到质疑（尤其是来自 Espen Aarseth 的质疑），并且引发了一场激烈的争论，但是，这种叙述模式论仍是主流。我们的目的正是要结束这场争论。在这篇论文中，我试图论证，“叙事”（storytelling）模式不仅是不准确的，阻碍了我们对这种新媒介的理解，而且限制了我们的创作更多引人入胜的游戏。

在其核心论点中，我将揭示，与传统媒体不同，电子游戏并不是建基于“再现论”，而是建立在我们熟悉的选择性符号结构——“拟真”之上。虽然“拟真”系统与叙述学有许多共通的元素，如角色、环境、事件等，但它们的构成在本质上却大相径庭。更为重要的是，它们还提供了不同的修辞上的可能类型。因此，我将会探讨这一特殊的话题，并试图揭示，为了传达作者的观念和感觉，游戏和叙述是如何提供了两种截然不同的方式。除此之外，我还会论证，创作者的观念是如何来适应两种不同的“拟真”类型——嬉玩与竞玩。而当务之急是阐明“游戏学”——这门尚未成熟的游戏研究的形式理论——的诸种概念。

何为“游戏学”？

我们可以这样定义“游戏学”：一门以游戏、特别是电子游戏为研究对象的学科。游戏学（Ludology）这个词并非新造，事实上，它一直与非电子游戏相关联，尤其是棋牌游戏。1999年我就曾指出，我们的研究者之所以总是试图从文学和电影理论或叙述学理论中为游戏研究寻找理论工具，其中一个重要的原因乃在于游戏研究领域缺少一个协调、规范的定义。也正是从那时起，在游戏研究的学术界，“游戏学家”（Ludologist）一词渐趋流行，它被用以指称那些反对将电子游戏视为叙述拓展等常规研究方式的学者。就我个人而言，我认为这实在是一种简化。当然，我们需要进一步理解游戏与故事共享的那些元素，如角色、环境和事件等。游戏学并不会忽视电子游戏的这一特征，但必须重申，二者绝不能因为相似的叙述结构而混为一谈。不过，必须谨记，游戏学的这一复杂论证的最终目的并不仅仅是为了揭示叙述模型的技术性错误。作为一门形式论学科，它应当专注于剖析游戏的结构和成分，尤其是其规范——不仅仅是建立用以解释游戏构成的类型和模式。当然，在现今这个“后”时代，形式论不应只是昙花一现。游戏学家还须谨记，纯形式论的方式也有其局限性，不过在揭示故事和游戏的结构性区别这一问题上，这确实是个捷径。我个人的建议是将这种结构性的方式作为游戏研究必要的第一步，一旦它帮助我们更好地把握了游戏的基本特征，我们就可以从容地转向了。

拟真还是再现？

对于我们的文明而言，再现论是一种清晰、有力且已经被普遍接受的方式。数千年来，我们借助这种方式，用以理解和阐释我们的现实。尤其是当我们引入了一种结构性再现论——叙述——这种特殊形式以后，这种方式愈发显示出其优越性。有些理论家，譬如 Mark Turner，甚至将叙述机制视为与人脑具有深层联系的认知结构。正因为这是一种普遍的说法，所以，研究者很难接受再现论和叙述说之外的说法，譬如拟真。

拟真并不是个新玩意。它通常通过一些普通的事物显现出来，如玩具和游戏，当然，也存在于科学建模和网际文本中，如易经八卦（I-Ching）。不过，拟真系统的潜力不知为何被限制了，因为一个很难解决的技术性难题——借由齿轮关系建构一个复杂的系统。不过，电脑的发明彻底改变了这一局面。

20世纪90年代后期，Espen Aarseth 依从这样的观察革新了电子文本研究，即：如果我们在分析电子文本时将其视作自动化控制系统，它可以被更好地理解。他创造了文本的类型学理论，并且向我们展示，超文本只是此类系统化文本中的一个可能的维度，他称其为“网际文本”。传统的文学理论和符号学理论一般不会理会此类文本，如冒险类游戏和建基于文本的多人娱乐形式，因为此类文本不仅是由连缀的符号构成的，还会像机器或符号发动机（sign-generator）一样运转。再现论的统治地位从学理层面被撼动了，这为我们开辟了一条通向拟真系统和游戏研究的小径。

在传统意义上，科学家通常因为阐释性的目的而使用“拟真”，尤其是用来预测复杂系统的运转状况。有大量论文是关于拟真理论的，但通常它们只是提供一条路径，并且这条路径因为技术性 or 目标指向性太强，对于我们理解为何将拟真理论作为再现论的替代品并没有什么帮助。现在这个定义是我提炼出来的，我参考了许多关于电脑拟真理论的论文，并将其与符号学原理相结合。我去掉了所有和电脑相关的内容，因为拟真也存在于非电子设备中，比如传统玩具。这一定义只是暂时的，它可能不够详尽，而且当我们对拟真符号学或“符号学”有所了解以后，它一定会有所变化。我们暂且可以这么说：“拟真就是通过一个特殊的系统去模拟一个（本源性的）系统，而那一特

殊的系统保留了人类原始系统中的部分运转方式。”此处的关键词是“运转”(behavior)。拟真并不是简单地复制其特征(通常是视听意义上的),而是包含了其运转的模式。这一模式会根据一系列状况对特定的刺激作出反应(如数据输入、按键操作、摇杆变动等)。

传统媒介是再现性的,而非拟真性的,善于进行特征的描述和事件的排列(叙述)。一张飞机的照片会向我们提供关于飞机形状和颜色的信息,但无论我们如何摆弄这张照片,飞机都不会起飞或坠落。而飞行模拟器或一个小飞机模型却不仅仅是一个符号,它还是一架装置,它依从某些规则,而这些规则是根据真飞机的某些行为而得以建构的,并最终生发出了更多的符号。一部关于飞机着陆的短片是一个叙述,观看者可以从不同的角度对其进行阐释(比如“这是一次正常的着陆”或“这是一次紧急着陆”),但是因为影像次序是固定和不可变更的,观看者不可能操纵它,也不可能影响飞机的着陆方式。而在另一方面,飞行模拟器允许玩家去完成一系列动作,玩家可以改变这一系统的运转方式,因为它与真飞机的运转是相似的。在模拟器上,如果玩家加大动力,电脑屏幕中的模拟飞机会在虚拟天空中冲上云霄。在下文中我们会看到,游戏只是结构性拟真的一种特殊方式,正如叙述只是结构性再现的一种方式。

对于外部观察者而言,电影和拟真系统所产生的一系列符号看起来没有什么不同。这正是许多叙述模式的捍卫者所不能理解的:二者的符号序列可能是相同的,但对于拟真系统,不能仅仅从它所发送的符号来理解。这对于玩过游戏的人来说是显而易见的,踢足球和看球赛是不能相提并论的。显然,这一现象学的解释并不像它看起来那么简单。正如 Markku Eskelinen 所说,“在学术理论之外,人们可以很容易区分叙述、戏剧和游戏。当我把球抛给你,我绝不会希望你把它扔掉,也绝不是想等着听你讲故事。”这一怪现象也许是因为我们已经习惯于用叙述性的视角看世界,很难去设想另一种方式了。相比另起炉灶去尝试一种全新的方式,使用叙述学理论也许会更简单,毕竟有许多研究者已然十分熟悉这门学科。一旦公众和传媒产业对生产和消费故事(叙述)的模式了然于心,可能会催生对游戏进入现有的(传媒)渠道的抵制情绪。电子游戏预示着我们在文化上的一次重大的模式转向,因为它向公众展示了最为复杂的拟真媒介。若想彻底理解拟真系统的文化本质,可能需要几代人的努力,但它确实已经在许多不同的领域得到了应用和发展,如社

会建构主义教育 (the constructionist school of education)^①、波瓦的戏剧^② (Boalian drama) 等。拟真系统为我们的认知带来的最为有趣的变化是它激发了人类的发散思维,也许我们可以据此引入另一种“拟真式”的思维方式,来与 Mark Turner 所坚持的“文学思维”进行一次持久的论战。

许多年来,通过阐述游戏与叙述间的结构性形式差异,我在努力向研究者和游戏设计者展示我这套关于游戏的非叙述理论。在这篇文章中,我将从二者的修辞学特征入手,补充另外一条路径。我将会说明,电子游戏也能够传达作者思想和感情。我认为,叙述不能简单替代拟真系统传递信息的方式,反之亦然。遗憾的是,我们现有的关于拟真修辞学的知识还非常有限,但在不久的将来,这种局面肯定会得到改善,我对此很有信心。有趣的是,这方面知识的丰富,可能并不能单纯依靠游戏产业,而是要依靠“游戏广告”(advergame)这种新方式——直到市场营销人员吸收了这种方式,才改变了游戏领域原本保守的局面,使得拟真系统的独创性大放异彩。“游戏广告”是个时髦的词儿,流行于网络营销圈。根据《连线》(Wired)编辑部的《术语大观》(Jargon Watch),“游戏广告”就是“一种可供下载的或在线的游戏,制作它的目的在于安插(推销)产品”。虽然我对这个定义颇有不满,但是它清晰地指出了由一个再现性模式向另一个转化的问题。我认为,“安插产品”可能是“广告游戏”最为显明和浅白的形式。换言之,这种类型的关键在于建模(modeling),而非简单的再现——利用玩具或游戏的形式建构一个产品或一段相关联的经验。许多“广告游戏”仍满足于在游戏中展示其产品形象或品牌标志,而不是去尝试传达与产品有关的经验。我举双手赞成将电子游戏设计者视为作者的观念——他们中的许多人确实利用这种媒介去表达自己的想法——他们的主要目标仍然是娱乐(取悦玩家)。而另一方面,广告商将

① 译者注:一种利用网络等媒介作为学习平台的新型教学方式,一位教师指导一群学生在线学习,学生可以在教学过程中与教师同学进行积极的互动。

② 译者注:奥古斯都·波瓦(Augusto Boal),1931年生,巴西,身兼剧作家、导演与戏剧理论家,“欲望的彩虹”理论的创始人和实践者。1957年开始民众文学的写作,而后与友人成立了革命色彩浓厚的“阿利那剧场”(Arena Theatre),积极以剧场形式参与革命运动,并因此受到巴西政府的监控与牢狱之灾,被迫流亡至秘鲁、阿根廷等国,1974年发表了《被压迫者剧场》(Theatre of the Oppressed)一书。而后又陆续发表了“论坛剧场”(Forum Theatre)、“隐形剧场”(Invisible Theatre)、“图像剧场”(Image Theatre)等戏剧实践方法。目前,波瓦除了在巴黎、纽约、多伦多等地主持“被压迫者实验室”,阐扬/实践他的戏剧理念,更是里约热内卢的市议员,践行他的“立法剧场”(Legislative Theatre),试图透过戏剧行动改变立法过程。

娱乐视为一种手段而非目的。他们的目的是宣传推销自己的品牌和产品，而正因如此，他们将游戏视为一种诱导（劝服）的工具。这迫使他们进入到一个特殊的位置，能够理解游戏的本质并非是讲故事，而是拟真——制造一个可供实验的环境。公司能够在杂志上刊印广告，列举一款新车的种种配置，但如果公司希望消费者可以亲身体验，那么单凭形象、声音和文本，就远远不够了。而同样一件事，拟真环境就能够向消费者提供传统广告模式不能传达的经验。随着广告游戏愈来愈深入人心，它肯定会推广这种理念，即游戏不仅仅是一种娱乐形式。有朝一日，游戏文化会让玩家意识到，游戏也不能摆脱意识形态，并且，广告游戏肯定会在此种教育方式中扮演重要的角色，因为它已然被提上了议事日程。

游戏修辞学：言说的自由，玩的自由？

2002年4月19日，星期五，美国州高级法官 Stephen Limbaugh 驳回了 一个议案，这份议案反对 2000 年在圣·路易斯通过的限制未成年人进入电子游戏厅的法令。根据美联社的记录，Limbaugh 审查了四款游戏，“并没有发现游戏能够传达与言论相提并论的思想、词语或其他任何事情。法庭认为，电子游戏与棋类游戏或运动更为相似，而非动画”。一周以后，哥伦比亚广播公司报道称，前摔跤手、明尼苏达州长 Jesse Ventura 考虑将电子游戏用于政治宣传。显然，Ventura 的竞选委员会将游戏看成了一种言说的方式。政治电子游戏并不是个新事物——一个绝好的例子是，“9·11”事件之后，业余制作的反乌萨马（本·拉登）在线游戏的流行——但直到今日，它一直停留在拙劣的模仿阶段。如果 Ventura 详细论证过他的政治提案，他肯定会放弃使用这一新的修辞方式，因为对选举进行宣传是最为明显的意识形态言说的实例之一。Ventura 的形象正如一个流行界偶像，他的这个游戏可能会关系到他的行为方式（毕竟，他被看做一个强硬的人）。但随着更多富有活力的、探索性的类型出现，政治电子游戏可能会大放异彩，比如在这类游戏中引入即时战略或模拟游戏。拟真系统已经被用来展现城市活力（如游戏《模拟城市》）和南美的独裁政治（如游戏《海岛大亨》）。在不远的将来，如果政治家们利用拟真系统来阐述他们在税收和医疗保健改革上的举措，可能不会令人惊讶。正如 Ted Friedman 所指出的，马克思的《资本论》也许可以被制作为

一个比电影更好的模拟游戏。

虽然广告游戏看似是拟真修辞学的“皮氏培养皿”，但我下面打算展示的例子则与艺术更为接近，而非营销学。大多数支持游戏乃叙述的研究者都会将其与小说、电影和戏剧相比较，因此，我提出这样一个话题，它在传统叙述中取得过众人皆知的成功，却与今天的商业性电子游戏保持着距离，即工人罢工。19世纪末，埃米尔·左拉的小说《萌芽》叙述了在法国北部一次由矿工发动的罢工。小说的结尾，工人们被击退，所有的努力付之东流，他们的斗争并没能改变他们艰苦的工作环境。20世纪末，肯·罗奇在他的电影《面包与玫瑰》中讲述了洛杉矶一群大厦清洁工的故事。但故事的结尾却大相径庭：这群清洁工人最终取胜了，虽然他们的领袖——一个非法移民——被遣送回墨西哥了。

传统的叙事在处理故事结局时通常会有两个二元对立的选择。当左拉创作《萌芽》的时候，他面对的是两个选择——罢工者的成或败。他选择了后者，也许是为了传达这样的观念：社会革命是一场硬仗。而另一方面，罗奇看起来就要乐观多了。他笔下的那群受压迫的清洁工为自己的权利而进行反抗，并最终获得了更好的工作环境，虽然在个人意义上他们的领袖失败了。叙述修辞能起到良好的润滑作用。在不损失什么的前提下，创作者可以为一次失败赋予希望，也能将成功解释得一无是处。两位叙事者都认为存在其他变化的可能性，但两位都没能告诉我们如何使变化成为可能。我们只知道工人人们的成败，但叙述的媒介不能打破其内在的二元结构。叙述作者的（或曰叙述者）枪里只有一发子弹——只能叙述在同一序列上的复杂事件。至多，他们可能写出五六个不同的故事来描述罢工事件，让读者可以折中选择，并决定工人成功的概率。但是，传统的叙述媒介并没有允许对故事进行更改的“特征”，虽然口述故事和戏剧表演可以称为特例。在这些媒介中，允许观众对一个故事进行反复的审阅。而在游戏中，多次重复（session）不仅是一种可能性还是这种媒介方式的硬性要求。游戏并不是一份孤立的经验：我们意识到它们是游戏，因为我们知道，我们总可以重新开始。确切地说，一个游戏你可以只玩一次，但对拟真系统的认知和阐释需要不断重复。

与叙述不同，拟真不仅是由一系列事件构成的，还吸收了运作规则。想象一下，我们已经设计出了《罢工者》（*Strike-man*），一款即时策略游戏，它延续了 Ensemble Studio 团队设计的经典游戏《帝国时代》的传统，在游

戏中你可以扮演一个工人运动的组织者。你的目标是吸收尽可能多的工人加入你的罢工队伍，并尽可能解决罢工的组织 and 实施问题。与叙事模式不同，在拟真系统中，事件的顺序从来都不是固定不变的。你可以反复玩几十次，而事情总是在变化。在另一款游戏中，你需要处理间谍对你的组织的渗透，而其他工人可能会质疑你的领导地位，并蓄意破坏你的行动。游戏总是携带着一定程度的不确定性，来防止玩家提前知晓最终结果。套用赫拉克利特的话（“人不能两次踏入同一条河流”），你不能玩同一个电脑游戏两次。

让我们聚焦这一游戏的两个特征。第一，罢工的结果很大程度上取决于你对工人运动组织者这一角色的扮演情况。这看起来似乎很明显——我们通常愿意相信，我们应该对我们的行为所引起的后果负责——但这一特征在叙事模式中是无效的。毕竟，正如我们从古希腊戏剧中所学到的，故事和命运最终走到了一起。无论文学理论家如何提醒我们，读者能够发挥何种积极的作用，安娜·卡列尼娜还是要卧轨，俄狄浦斯还是要弑父娶母。同理，《萌芽》中的罢工注定要失败，因为叙述者早已提前决定了事情的走向。同样，拟真的作者——或者说“拟真者”——也可以不同程度地将命运（通过硬编码事件和/或过场动画）融入到他们的游戏中去。胜利与玩家的表现有部分关系，但还有许多事情超出了他的操控。游戏软件可以任意地打破你的控制（譬如那个渗透进来的破坏者），使你的目标更难实现。拟真者总是享有最终决定权：她凌驾于玩家的控制之上，有能力决定事件的频率和程度。

第二，想象一下，我们拥有一个不同的拟真系统构成的图书馆，它们都用以解决罢工问题，由拥有不同文化和观念意识的拟真者设计。假设所有的拟真系统最终的情节设置都是以胜利告终，因为他们编制程序的观念和方法不同，游戏会有非常大的难易区别。有些游戏可能会更依靠巧合，而另一些则会以玩家的表现为基础来设定最终的结果。无论是谁来设计一款关于罢工的游戏，对于玩家而言，都不可能轻松过关，游戏表现了设计者对于社会运作的观念，通过游戏的规则而非事件，这种观念得以表达。拟真系统为拟真者提供了叙述者缺乏的技术。他们不仅可以说明社会变革可能与否，还获得了这样一个机会，得以阐述他们所认为的事情的发展动向。这不是通过一个简单的通告（如93%的变革获得了胜利）就可以实现的，更重要的是通过模拟这一困境。这一技术也是明晰的：作为规则而非一条简单的信息，它很好地隐藏在模型中。叙述可能擅长于为一个特殊事件摄取“快照”，但拟真却能

够为我们理解更大的图景提供修辞工具。

全息甲板上的亚里士多德

我曾表示过，故事与命运的观念有着深刻的联系。这一观点经由贝托尔特·布莱希特发展，近年来又由奥古斯都·波瓦拓展，已经成为马克思主义戏剧流派的核心观点。马克思主义者认为，亚里士多德学派的戏剧和叙事忽略了社会变革力量，因为他们将现实展现为事件无法改变的推进，没有任何可以改变的余地。波瓦对这一问题的回答可以在他的戏剧理论资料中找到，特别是他的“被压迫者剧场”（the Theater of the Oppressed）——他将游戏结合进剧场，目的在于鼓励针对社会、政治和个人问题的批评论争。“论坛剧场”（the forum theater）——他最为流行的戏剧技巧之一，允许不同的观众走上舞台代替主角，并借此多次重复同一个表演。这种短剧总是描述一种受压迫的状态，并且鼓励观众参与表演，即兴对舞台上正在表现的问题提出可能的解决办法。波瓦的最终目的并不在于找到针对危机的实际解决办法——虽然有时候这种方式确实可以解决问题——而是创造一种争论的环境，不仅通过言语交流，还利用表演的形式。“论坛剧场”完美地贴合“拟真”的概念：它通过另一个系统（表演）模铸了一个新的系统（被压迫者的情势）。

经过数十年的努力，电子游戏的设计者已经找到了一种方式，可以将叙事与“交互性”带来的愉悦协调在一起。正如 Lev Manovich 所述，“交互叙述仍是新媒介的圣杯”。Brenda Laurel，对于这一类型可行性的长期拥护者，最近将交互叙事定义为“电脑神话中的假想怪，一只我们可以想见却还未捕获的神秘独角兽”。不过，波瓦创造了一个非电脑基础的环境，当他创作一段引人入胜的体验的时候，参与者在其中仍享有高度的自由。不管如何，波瓦的成功是因为他独辟蹊径，并未选择 Laurel 在她的著作《电脑作为剧场》（*Computers as Theater*）中所提出的那条路径。Laurel，除了是“交互叙述”的支持者，还十分关注亚里士多德将人们的愉悦作为艺术源泉的结论。“交互叙述”最大的谬误在于，它假装赋予玩家以自由，却又要保持叙述的连贯性。波瓦的戏剧并不是因为其本身天衣无缝的三幕剧结构给人带来愉悦，恰恰相反，是因为观众可以随时打断它并修改它的这种方式。拟真系统正是用来测试，在何处使用者的行为不仅是被允许的而且是被要求的。在游戏世界中，

环环相扣的连贯性并不是必须的。波瓦的（临时）演员们并不是因为替代了专业演员而获得了满足，而是因为他们重温了孩童时期玩的“过家家”。一个小孩会不断修改自己的想象来适应不同的改变，绝不会有成年人的瞻前顾后。确切地说，拟真系统挑战了叙述者，因为它抽走了他们的力量之源：通过一系列因果关联来讲述故事的能力。打个比方，叙述者仿佛在“驾驭”着他们的故事，因而故事的推进几乎总是可以预见的。而拟真者则“培养”他们的拟真作品：传授其相关的规则，也有可能对其未来的发展有所想法，但他们却绝不可能确切地知晓最终的事件次序和结果。拟真媒介的关键特征在于，它依赖规则，而规则是可以被操控、接受、否定甚至抛弃的。叙述者拥有执行力——他们能够处理特殊的问题。另一方面，拟真者的作为更像是个立法者——他们是制定规则的人。相比叙述者，他们承担了更多创作的风险，因为他们奉献了对作品的部分控制权。

事实上，亚里士多德主义仍在游戏世界中横行，但幸运的是，亚里士多德著名的《诗学》中散佚的篇章^①并不是关于电子游戏的。游戏已经被分为不同的类型，虽然这种分类法并没有依从正式的科学分类法规则，但却十分有效。Roger Caillois 的游戏分类法是其中最为知名的，他将游戏分为赌（alea）、斗（agon）、晕（illinx）、仿（mimicry）。但是，我发觉这样的分类并非特别有效，因为这些类别时常有所重叠。我反而更赞赏他将游戏分为嬉玩（paidia）与竞玩（ludus）的办法，这一区分描述了“玩耍”与“游戏”之间的差异。嬉玩指的是在儿童早期使用的游戏形式（如建构工具箱、假扮者游戏、运动型游戏），而竞玩则再现了赋有社会规则的游戏（如象棋、足球、扑克牌）。Caillois 在描述这些分类的时候并没有给予一个严格的定义，而是通过举例说明的。通常，我们理所当然地认为嬉玩是无规则的，但这个例子又当如何解释？当一个小孩扮演士兵的时候，他遵循的是士兵应该具有的行为规范，而不是表现得像一个医生。我曾在其他论文中提到，嬉玩与竞玩之间的区别在于后者遵循的规则定义了谁是赢家谁是输家，而前者并没有。

从结构上看，竞玩背后所遵循的是与亚里士多德主义一致的三幕剧规则。竞玩的过程是这样的：第一步，规则得到认可；第二步，玩家投入游戏；第三步，游戏结束、胜负判定。相应的，马克思主义戏剧学派在批判亚里士多

^① 译者注：据说亚里士多德《诗学》散佚的部分是对喜剧的具体论述。

德戏剧时所使用的术语同样可以应用于竞玩。竞玩游戏提供了一个“有机的整体”，它是一个封闭的产物，只有遵循作者所制定的一系列潜在规则，才能对其进行深入的探索。当然，和叙述一样，只要读者/玩家遵守规则，他们可以自由参与，而这也正是阅读/游戏的乐趣之所在。即便如此，竞玩在意识形态上依旧存有作者中心主义的观念。另一方面，嬉玩比竞玩更具有开放的结尾。

毫无疑问，这种亚里士多德主义/竞玩的方法在戏剧和游戏领域被广泛应用，且堪称完美。我们都很熟悉“好莱坞式的结局”以及产业化叙述背后的善恶二元论（Manicheist）普遍逻辑。简单来说，竞玩给我们提供了两种可能性结局——胜与负。这一模式的普及自然导致了其二元结构的单一性，而这也正是其最大的局限性。自然，竞玩特别适用于二元对立的世界，这也部分地解释了为什么目前电脑游戏很难摆脱幻想和科幻领域。换言之，当游戏设置为童话般的环境，竞玩的二元逻辑便显现出来，即所有事物的是非黑白都很明晰。而一旦我们转移到其他主题上，例如人际关系，那么是非黑白的界限就很难判定了。而嬉玩，因其逻辑更为模糊且范围并不仅限于胜与负，因此可以给游戏设计提供更为宽广的环境，并提高其艺术价值。

而对拟真者而言，选择嬉玩还是竞玩结构是至关重要的，因为它们涉及不同的组织方式。竞玩游戏所处的模拟世界看似更为和谐，因为玩家的目标很明确：你必须做 X 事才能获得 Y，这样你才能获胜。这表明 Y 是既定的目标故而带有道德的色彩。拯救世界、营救公主或解除外星人的威胁，这些都是竞玩游戏所设定的典型目标。通过给出规则来确定一个获胜框架，拟真者声称这些目标比与它们相反的目标要更吸引人（如任由世界土崩瓦解、置公主而不顾、与敌人一起生存）。对现代主义拟真者而言，竞玩是拟真结构的选择：这些设计者有明确的道德旨归（如玛丽奥是好的，怪兽是坏的）。而一旦有了明确定义的目标，通常就不允许我们对特定对象进行怀疑和质询。因此，我们对于所有的战争类游戏都是竞玩模式并不感到惊讶，这些游戏不可能允许二元逻辑（友或敌、生或死、同盟或对手）被打破的情况发生。由此看来，虽然嬉玩看似是一项缺少现代主义气息的技术，其设计者存有更多的疑惑而非确信，但这只说对了一小半。任何嬉玩游戏，例如《模拟城市》，都将其主要的目标留给玩家决定，你可以建造任何样式的城市（最宏伟的、最生态化的、最美观的等等）。换言之，模拟城市并不要求你建造和纽约、东京或巴黎

一样的城市。然而即使设计者遗漏了一个获胜模式（或理想的的城市结构），意识形态并不通过目标规则传达出来，而是通过一个更微妙的（也是更有诱导性的）途径达成，我称之为“操作规则”。这些规则相对于目标规则并未指明一个获胜模式。我列举几种不同游戏中的操作规则：“你不能用手触碰球除非你是守门员”（足球）；“卒子只能朝前走”（象棋）；“水果会给你额外的得分”（吃豆豆）。当所有拟真都被限定在有限的（真实或虚拟的）系统中，设计者便有了一些限定性的操作规则。在《模拟城市》中，设计者可以通过增加或删除一些操作规则，如处理公共交通、种族冲突、生态问题时传达他的思想。在其他媒介中，例如电影，我们知道明辨荧幕上展示或省略了什么是极其重要的。而在拟真实体中，事情则更为复杂：这关系到何种规则属于这一模型和它们如何发挥作用。譬如，我们在分析电影时可以说它展现了描绘少数特定人群的方式。但像《模拟人生》这样的游戏却展现了不同种族、性别、年龄的人物角色，你甚至可以使用某种工具选取不同的人物肢体和皮肤颜色，以此来塑造独具个性的人物角色。然而《模拟人生》的设计者在处理同性恋角色的问题上，并非通过简单的再现方式（如允许玩家们在其建造的花园中放置同性恋标志），而是同样也设定了规则。在这个游戏里，同性之间发生关系是可能的。换言之，对玩家来说，同性恋是一个真实的选择，且被纳入游戏模式的设置中。不过，我们自然也可以想象，在较为保守的游戏中，设计者很可能将同性关系排除在外。同性恋并非模拟人生的游戏目标，而只是其中一个可能性。设计者通过合并规则展示了对性别倾向的宽容态度，但我们不能说这就表现了一种鼓励的态度，因为若他们想对玩家进行诱导，他们完全可以添加一个竞玩规则，在玩家制造出同性关系后则给予某种奖励。

至此，我们已经可以区别三种不同观念层面上的拟真，它们可以通过操作来传达观念。第一层是叙述性的拟真，处理再现和事件，包括对象或角色的个性、背景、环境设置和剪切场景。比如，你改变人物肤色的一个简单指令可以导致游戏《雷神之锤》（*Quake*）中以色列人和巴基斯坦人的死战。在这里，游戏的规则是不可改变的，只有人物和环境设置是可修改的。不过这个游戏在观念层面来说，已经完全不同它最初的样子了。

第二层是在操作规则之上的拟真，即玩家可以在游戏模型中做什么。在上一个案例中，特定的操作规则表明了一种可能性。但在其他案例中，它们则有必要获取一个跨越三个层面的目标。举例而言，在《侠盗猎车手 III》

(*Grand Theft Auto III*) 里, 玩家可以选择和妓女做爱后杀了她而得到钱。尽管有很多人对此一可能的操作感到反感, 但值得指出的是, 这并不是游戏的目标。可以说, 一个游戏允许你杀死性工作者与要求你必须杀死他们才能获胜是具有本质差异的。大多数嬉玩游戏都停留在这一层面。

第三层是在目标规则之上的, 即为了获得胜利, 玩家必须做什么。这就是在拟真环境中作者所设定的强制命令。在《超级玛丽》(*Super Mario*) 中, 尽管你不去营救公主也可能获得快乐, 但除非你完成这一任务, 否则你不可能夺取最后的胜利。拥有目标规则的游戏能够为我们提供个人层面与社会层面上的双重奖励: 能够通关的人无疑是个好玩家。在这第三层中, 拟真者汇集所有可资利用的行动, 并促发其中一些可以导向胜利终点的行动。

初看起来, 这三个层面似乎已经为我们提供了一个基本的描述, 表明在拟真中观念的运作方式, 然而, 这里至少还欠缺了一个层次。第四个观念层次是建立在元规则之上的。某些拟真者确实赋予了玩家某些权力, 即通过赋予其不同程度的自由, 玩家可以参与游戏的内置构建, 部分地修改以上三个层次的规则。元规则也是规则, 它表明了规则是如何被修改的。许多游戏设有修改器(编辑器 editor), 允许玩家自建“模型”或是模铸原始游戏的其他版本。还有一些游戏的源代码是对外开放的, 允许他人改变源代码层次。某些游戏只允许你做一些装饰性的修改, 而其他的则允许你进行更多弹性化的修改。尽管如此, 我们不能忘记, 不管作者的生死还是玩家的自由, 元规则都不会受到影响。确实, 元规则也是一种规则, 它在游戏中显露出来, 只是因为作者希望它们出现。换言之, 源代码或者修改器是否对玩家可用, 全部来自于作者的决定。当然, 允许玩家修改其作品的拟真者与传统意义上的叙述者具有巨大的差异。但是, 不管元规则是隐是显, 拟真者才是发号施令的人, 是负有全权责任的人, 他不可能对游戏玩家完全开放, 否则, 所有的规则都将会改变, 而一个游戏最终将幻化成任何事。

我已经解释了拟真规则(操作规则、目标规则和元规则)的类型, 这一分类可以帮助我们更好地理解设计者的构想如何成为游戏的内在法则。当然, 这种分类并非详尽无遗, 并且我认为它一定会得到扩展(例如, 分析界面规则的意识形态功能, 或是考察胜负模式游戏与“仅以败告终”模式游戏之间的细微差别)。我确信, 试图把握与叙述系统相对应的拟真系统的内在潜力将会是个费时的大工程, 主要是因为我们实在是太熟悉前者了。拟真挑战了我

们对传统作者关系的看法，并质疑了我们所习惯的对于艺术运作界限的划定。

“玫瑰”一词里有朵玫瑰花

在博尔赫斯的诗歌《假人》(*The Golem*)里，他讲述了一个故事，布拉格的大拉比在研究字母的置换和复杂的变化之后，找到了握有生命奥秘的关键词。一个怪物，这个假人，被创造出来，但是这一过程牵涉到一些具有魔力的词。博尔赫斯描述了大拉比是如何调教并且训练他的玩偶，把他当成一个原始的虚拟宠物，传授“字母、时间和空间的秘密”。假人学了很多，就像一个专家系统。但从悲观主义观点来看（类似于科学怪人弗兰肯斯坦的神话），这一“拟像（*simulacrum*）”——正如博尔赫斯所称——并没能成功复制人类灵魂。确实，拟像有其局限性，就像再现也有局限性。拟真是唯一的近似物（*approximation*），甚至连叙述作者都对它颇为害怕，它并没有宣布再现论的终结。它提供了新的选择，而不是替代。

在历史上，人类首次在电脑中找到了可以模铸现实和虚拟的天然媒介。拟真系统，兼具嬉玩和竞玩的特性，给我们提供了完全不同的（但不一定是更好的）环境，来展现我们观照世界的方式。如果我们将叙述和戏剧加以对比，我们很容易发现，前者展示的是不可改变的、过去的世界，而后者则是对此时此刻的展现。继续推进这一类比，拟真系统则是将来式。它无关乎过去之事或现在之事，而只关注将来可能发生什么。与叙述和戏剧不同，它的核心基于一个基本的假设——改变是可能的。这取决于游戏设计者和游戏玩家都将拟真当作一种娱乐形式，或是将其转变为为了对抗这不可改变的人生的颠覆性方式。

再现论和叙述论可能仍旧能从它们的包袱中甩出很多小把戏，但是拟真系统尚未得到开发的领域具有无限前景，并且游戏如此之多，且吸引了这么多人，使我们迫不及待想要开始体验它。无论是谁，当他怀揣一个期待已久的游戏碟，走在从商店回家的路上，他一定会明白我所说的这种激动心情。

作者简介：

Gonzalo Frasca 是一位游戏设计师，目前就职于卡通网络（Cartoon Network），他同时也是游戏学网站（Ludology.org）的编辑，这是一个电子游戏理论网站，曾被 Edge 杂志称为“对那些想从更抽象的角度来研究电子游戏的玩家而言是一个天堂”。他于乔治亚理工学院获得理学硕士学位，曾任 CNN 的科学和技术版编辑。

译者简介：

宗争，四川大学文学与新闻学院。124162143@qq.com