电子游戏文学的主体联合叙述

潘鹏程

摘　要：电子游戏文学的叙述者持续呈现为“框架－人格二象”。联合形态分裂叙述者，引发玩家与系统的动态博弈。在互动的生成中，构筑游戏规则，是在制造意义生成方案。作为情境框架，游戏规则制造非现实的虚拟空间，进而超越现实的压抑结构，生成有组织的数字人格。玩家参与到互动的生成中，替换情境框架以更新自我。在此，可以将信息控制系统转化为亦此亦彼的存在。进而，通过游戏行为，玩家成为自身欲望的对象。所以，游戏互动可以确认玩家的主体性，“框架－人格二象”具有向后者滑动的趋势。

关键词：电子游戏文学，联合叙述，互动生成，游戏主体

Subject Co-Narration in Video Game Literature

Pan Pengcheng

Abstract: The narrator in video game literature is continually presented as a “Frame-person duality”. This conjunctive modality splits the narrator, engendering a dynamic contest between the player and the system. Within the generative space of interaction, the construction of game rules functions as a mechanism for meaning generation. Acting as a situational frame, these rules forge an irreal virtual space that transcends the oppressive structures of reality, thereby producing an organized digital persona. As players participate in this generative interaction, they negotiate and substitute the situational framework to

undergo self-renewal. In this regard, the information control system is transformed into a "both-and" entity. Furthermore, through ludic action, the player becomes the object of their own desire. Ultimately, this interactive gameplay validates the player's position as the master subject, causing the "Frame-person duality" to inevitably slide toward the person.

Keywords: video game literature, co-narration, interactive generation, ludic subject

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202602004

电子游戏文学具有在有限空间创造无限可能的潜力，在游戏世界中，"开发者或设计者会留下适当的选择空间和路径，让玩家即兴操作"（胡一伟，2026）。故事文本基于互动特性生成，玩家与规则的合作和对抗构筑叙述。在此意义上，将电子游戏文学界定为"以电子游戏作为叙述媒介的多模态故事文本，表现为虚拟可能世界"①，意味着故事文本在游戏过程中涌现，它虽然难以回避时间上的暂停点，但永远有意义延展的未来性。正因如此，对创作者而言，"游戏设计真正重要的领域是互动系统的美学。甚至在计算机出现之前，创造游戏就意味着为玩家设计动态的系统，让他们居于其间"（Salen & Zimmerman，2004，p. XI）。在游戏活动中，既有作为规则系统的游戏（game），也有作为动态过程的玩（play），进一步而言，"玩"决定了游戏活动的开始与结束，因而"有意义的玩浮现于玩家和游戏系统之间的互动中，也就是游玩游戏的场域里"（p. 33）。电子游戏媒介延续传统游戏活动的互动特性，并以数字系统的实时在场强化、凸显了互动生成这一基本叙述策略。

在电子游戏文学的互动生成中，意义生产的核心是玩家行动与系统反馈的循环。在该过程里，"玩家在设计好的系统内行动，系统则对行动给予反馈。游玩的意义存在于行动与结果的关系中"（p. 34）。玩家与系统的互动打开了故事叙述的可能空间，此时的游玩便可以在静态规则之外生成动态的随机文本。引入符号叙述学理论，则可以将玩家理解为人格叙述者，系统规则即与之对应的框架叙述者。在普遍情景中，"叙述者呈二象形态：有时候是具有人格性的个人或人物，有时候却呈现为叙述框架"（赵毅衡，2013b，

① "电子游戏"是核心媒介，特指游戏本体。同时，概念亦涉及游戏设备、游戏周边等相关媒介系统；"故事文本"专指内生于游戏世界的文本，即游戏内部文本的故事叙述。"虚拟可能世界"是邀请玩家进入、随游玩进程不断变化与生成的故事世界。

p. 92）。而在电子游戏文学的故事叙述里，叙述者持久地呈现为“框架－人格二象”。也就是说，电子游戏文学的叙述者是联合主体，与之对应，其叙述在根本上并非单向的表达，而至少是双向的对话。基于此，可以说“主体性是玩家在‘表演’中的在场体验的重要特征”（张碧，2026）。

值得注意的是，叙述是在主体意志的组织下展开、完成的，因此“从叙述文本形成的角度说，任何叙述都是叙述主体选择经验材料，加以特殊安排才得以形成”（赵毅衡，2013b，p. 92）。主体的联合形态将电子游戏文学的叙述者分裂，也就将组织叙述、推进行动的权力分配给了不同的主体，这意味着电子游戏媒介的故事叙述呈现为玩家与系统之间的持续博弈。由于“博弈使人们沉浸于各种可能性的展示”（王晴锋，2018，p. 43），并且“博弈和类似于博弈的活动能够为参与者定义情境，并创造地方性的世界”（p. 46），因而电子游戏文学的叙述，展现为玩家欲望与系统意向的交错，并在欲望实现与意向渗透的交织中构筑了独立的虚拟时空。在这一过程里，游戏系统可以规定文本内部的可能要素，但无法完全固化玩家的遍历（ergodic）路径，否则便会摧毁游戏活动的根基。因此，在计算机程序拥有造物主地位的数字时空中，恰恰蕴含了游戏玩家直视控制系统的可能。此种双向互动，契合对“交流”的理解，即“交流的本义就是将人从幽闭的意义囚笼之中解放出来”（胡易容，2025）。在此意义上，讨论电子游戏媒介的互动生成，既可以把握电子游戏文学的叙述策略，更可以推进对互动这一人类基本社会行为的理解。

一、互动的生成：游戏规则与情境框架

虽然游戏学者阿尔萨斯（Espen Aarseth）已经明确表示，“游戏研究”中的“游戏学”与“叙述学”对立并无太大意义，并指出实际上游戏学家在研究中广泛采用了叙述学的理论资源（阿尔萨斯，2020，pp. 1－2），但是，对一种“游戏学”的筹划本身已足以说明电子游戏媒介的叙述策略与传统媒介有别，当尝试从“叙述学”，或者说从意义生成机制的角度来理解“电子游戏文学”的时候，有必要郑重其事地对待这一新兴叙述媒介。瑞安（Marie-Laure Ryan）早已指出，“倘若说经典叙事学未能通过互动文本性的检验，那也并非意味着互动文本性也未能通过叙事性的检验。相反，这意味着叙事学必须扩展原有的领地。”（瑞安，2014，p. 94）

弗拉斯卡（Gonzalo Frasca，2011）指出，电子游戏媒介的核心特质是“拟真”。拟真系统基于规则实现动态演绎，在输入与输出的反馈循环中生成

符号文本。从这一基础出发，考量直接与故事文本生成相关的互动概念，则可以将其细化为电子游戏文学中“玩家”与“规则”的互动。赵毅衡在有关“当说者被说”的讨论里，强调“不仅叙述文本，是被叙述者叙述出来的，叙述者自己，也是被叙述出来的——不是常识认为的作者创造叙述者，而是叙述者讲述自身。在叙述中，说者先要被说，然后才能说”（赵毅衡，2013a，pp. 1－2）。在电子游戏文学中，此种叙述逻辑即“玩家”作为一个叙述者，首先是被“规则”叙述出来的对象。正如赫伊津哈（Johan Huizinga）所说，“游戏场所内，无条件、特有的秩序主宰一切”（赫伊津哈，2014，p. 11）。同时，凯卢瓦（Roger Caillois）认为，在游戏中“规则自身创造情节虚构”（Caillois，2001，p. 8）。秩序构筑是游戏叙述的起点，否则意向投射会在无序混沌中迷失，也就无所谓意义的生成。游戏活动的展开因此从源头上便与现实规训拉开距离，为游戏主体感知的更新奠定基础。

萨伦（Katie Salen）与齐默尔曼（Eric Zimmerman）认为，游戏规则大致可以分为三类，即“建构规则、操作规则和隐含规则”（Salen & Zimmerman，2004，p. 573）。在电子游戏文学中，建构规则集中体现在游戏引擎上。游戏引擎的图形生成需要遵守相应的代码逻辑，引擎的不同能够在很大程度上影响电子游戏文学的世界制造能力，即让数字时空呈现各异的视听效果与物理规律。正因如此，选用何种引擎成为游戏设计者和玩家共同关心的话题，EPIC 所开发的“虚幻引擎 5”在 2020 年公布之后引起广泛关注，并得到普遍应用，就是因为它具有次世代的表现力，拓展了建构规则的想象边界。《黑神话：悟空》优异的影像表现，就与应用了该引擎关系紧密。操作规则是玩家感知最明确的部分，它所规定的是玩家操作和游戏演算的方式。例如，战斗是“回合制”还是“即时制”，是游戏作品相互区分的关键，它们为玩家提供了不同的游戏体验。所以在玩家群体中，回合制的《阴阳师》和即时制的《魔兽世界》就分属不同类型，分别在休闲玩家和硬核玩家中更为流行。与操作规则相反，隐含规则并不凸显在游戏界面，但实际上作为一种“礼仪”，它贯穿游戏全过程。感知到此种规则往往意味着它正被违背，比如在《王者荣耀》这类竞技游戏中，隐含规则要求玩家之间保持团队合作。若有人消极游戏，其余玩家便会受隐含规则的驱使对其进行道德谴责，同时游戏系统也可能对其做出相应处罚。

如果说萨伦与齐默尔曼基于媒介的特性提供了规则的分类，那么瑞安所提供的则是叙述学视角下电子游戏文学的情节地图模型。在瑞安看来，“叙事意义还是故事讲述者或设计者自上而下规划的产物，而互动性则要求用户

自下而上的输入。因此，自下而上的输入同自上而下的设计之间需要无缝对接，才能产生形式精致的叙事图案”（2014，p. 95）。在话语层面，瑞安区分了网络、侧枝矢量、海葵和轨道切换四种互动架构，在进一步考虑时间问题后，她在故事层面提出树状、流程图与迷宫三种互动架构（pp. 96 - 102），并强调“各种类型的情节地图可以组合成更复杂的架构。宏观层次的图案可以嵌套不同类型的微观层次图案”（p. 102）。纵览这些架构模型，玩家的选择始终是瑞安考量的核心，不同的叙述模型决定了聚合轴的宽窄，进而可以从意义生成机制的角度分析不同类型游戏之间的差异。在话语层面，就游戏故事结构的整体风格而言，网络架构的典型是开放世界游戏，如《我的世界》。侧枝矢量可以有效阐释箱庭游戏，如《崩坏：星穹铁道》。海葵可以分析有固定剧情起点的游戏，如《黑帝斯》每次都从冥界大厅出发冒险。轨道切换则贴合《侠盗猎车手 5》此类可以主动切换视角人物的游戏，其中三位主角有各自迥异的独立故事线，且会在关键节点共同行动。在故事层面，瑞安主要讨论玩家的选择是否能够对剧情的走向产生真实影响。树状叙述从固定起点开始，不断分叉，最后生成互不干扰的平行世界。由于严格的树状架构对资源量的要求极高，因此并不常见于当代游戏作品。流程图让选择产生的分支在关键节点回到主干，即选择的不同导致游玩的过程有差异，但在主线节点的汇合会让情节朝固定方向发展，被广泛运用于游戏设计实践。迷宫与流程图最大的区别，则在于叙述时序由玩家自行决定，在《极乐迪斯科》中，虽然有找到凶手这个主线任务，但每个玩家都可以有自己的探索路径，且随时可能因为各种意外事件结束游戏。

通过瑞安基于情节架构的分类，我们可以把对游戏故事的理解从代码层上升到叙述层，而詹金斯（Henry Jenkins）所讨论的空间叙述，则进一步完善了对电子游戏文学作为“虚拟可能世界”的具象理解。在詹金斯（2017）看来，电子游戏媒介首先提供的是游玩的空间，其中有四种借助空间进行叙述的方法，即联想型、演绎型、嵌入式和生成性，分别强调与既有故事的关联、环境参与叙述、碎片化叙述与涌现式叙述。正是通过从代码出发，经过叙述架构，最后落脚在空间形态，游戏规则在游戏过程中自然化为内部世界的合理嵌入，以保障框架内的沉浸体验。因此可以认为，“巧妙的规则允许玩家专注于游玩体验，而不是规则的逻辑”（Salen & Zimmerman，2004，p. 139）。规则创设，同时游戏形成；规则隐退，然后游玩开始。游戏规则作为叙述框架，其效用在于引导玩家的行为，并给予相应的反馈，也就是说“规则乃是由一种特定的态度引起的一套反应”（米德，2005，p. 119）。在规则框架

中，行为具有了方向与意义，结果也就有了归属和价值。因而，构筑游戏规则，就是在制造意义联系；遵守游戏规则，就是通过游玩获得意义奖赏。

因此，游戏规则既是游戏文本的叙述框架，也是游戏玩家的认知框架。电子游戏文学发生于限定框架内，在搁置日常规则之外的飞地展开。所以，“我们可以将游戏理解为一个综合的行为系统，它以特定的方式装入框架，被有关空间、时间、意义与结果的规则标记与限定”（Salen & Zimmerman，2004，p. 371）。正是在规则框架的控制中，电子游戏文学的数字时空才能够呈现交互的动态演绎。戈夫曼（Erving Goffman）将此种框架比喻为细胞膜，指出“一个活的细胞通常有一个细胞壁，即一层薄膜，它把细胞同外在环境中的成份隔离开来，以确保后者与细胞的内部成份之间有一种选择性的关系”（戈夫曼，1990，p. 53）。作为情境框架，游戏规则是互动生成的起点。它过滤掉了与游戏内容无关的部分，制造出非现实的游玩空间，也就为玩家超脱日常图景提供了秩序上的可能，即通过建构新的规则来超越现实的压抑结构。

在戈夫曼看来，“互动”所指的是“当若干个体面对面在场时，彼此行为的交互影响”（2008，p. 12）。因此，电子游戏文学的互动生成，就是在游戏框架内玩家与系统的交互。玩家依存于系统，同时也是数字时空运转的推动者。“人格”与“框架”始终保持合理的相对位置，从而共同改变虚拟世界的景观图像。米德（George Herbert Mead）从社会心理学的角度指出，“个体是一定社会群体的成员”（米德，2005，p. 5）。玩家的电子化身在游戏世界中实时调整自己的行为，每一个姿态的改变都是对系统的回应，也就是与规则框架的互动。化身的动作是可见的操作，正是在其刺激之下，系统与其产生对话关系。因而，电子游戏文学的故事叙述始终是会谈的演绎，也唯有如此，才可能生成游戏的自由精神。

正是因为对话状态打开了生成的自主空间，电子游戏文学才具有了构筑涌现式叙述的潜力。在涌现式叙述中，游戏设计师将可能参与到故事情节的元素放置在数字时空内，但并不一一规定其行动的方向，等待通过玩家的参与完成文本的构建。也就是说，此时的电子游戏世界具有了叙述开始的前提，但并不预设文本必然的结局。在此基础上，涌现式叙述能够将部分整合为整体，从而将游戏世界塑造为有机系统，如此才能在有限规则内创造难以预测的复杂图景。因此，涌现意味着游戏内部的互动是耦合与语境化的，而“耦合互动作用于系统的整体空间和形态，因为每个互动都与其他互动相连，进而层层传导。语境化的互动持续发生，取决于系统的其他部分发生了什么，从而创建了随时间动态变化的图景”（Salen & Zimmerman，2004，p. 170）。

涌现式叙述制造实时变化的电子游戏世界，在物的充盈中填补意义的空缺，因而“有”与“无”的交互是涌现的本质，在此种交替中，它朝向未来展开意动叙述。可以说，涌现式叙述是游戏叙述的体裁特质，它有力证成了互动生成的美学价值。

电子游戏文学普遍尝试挖掘涌现式叙述的独特魅力，特别是在各类模拟经营类游戏中。在《模拟人生》《模拟城市》《了不起的修仙模拟器》中，玩家可以自主构筑人生、城市与宗门，其所生成的文本样态，涌现自玩家与系统的互动。《我的世界》更是把涌现叙述做到了极致，通过电子游戏世界内“方块”这一最小的建筑单位，玩家可以充分发挥创造能力，制造各类建筑组合。有的玩家甚至在该游戏中构筑了“游戏中的游戏”，比如制作《我的世界》版“精灵宝可梦”。元游戏行为的自发产生，证明了玩家与系统“框架－人格”联合叙述的宝贵价值，此时既是玩家行为赋予游戏系统生命力，也是规则框架实现玩家理想的筹划。

在讨论虚拟与现实关系的时候，翟振明提出“可替换感知框架间的对等性原理”，他将该原理阐释为“所有支撑着感知的一定程度连贯性和稳定性的可选感知框架对于组织我们的经验具有同等的本体论地位”（2007，p. 2）。在这一意义上，游戏规则作为情境框架，不仅作用于数字时空的内部，更是直接影响玩家的现实经验。换言之，电子化身在游戏世界中的虚拟经历，将同等地转换为玩家的现实记忆。这意味着电子游戏文学的规则框架具有和现实秩序同样的本体地位，意义感知可以直接源自数字时空内部互动的生成。因此，作为情境框架的游戏规则，实际上拓展了人可以活动的领域。身体总要在一个特定时空中才能够行动、感知，人的任何精神想象都无法脱离某一世界的框架限定。电子游戏文学在物理屏幕的背后构筑了新的规则框架，也就是为人的生存活动提供了新的可能世界。在王晓华看来，“大写的家就是生态体系，就是相互成全的网络”（2018，p. 218）。在玩家与规则互动的生成中，“人格”与“框架”正是相互成全。电子游戏文学在这一意义上拓展了人的栖居地，作为大地之外的自由天空完善了世界的生态。

二、生成的互动：游戏玩家与主体自我

“互动的生成”所意欲阐释的是游戏规则如何作为情境框架发挥作用，但任何游戏都开始于玩家进场的时刻，因此有必要将目光拉回人本身，讨论“生成的互动”，即探寻玩家的主体自我在“框架－人格”的联合叙述中处于

何种位置、发挥了何种作用。如果回到符号叙述学关于叙述的定义，则可以认为，从“规则”层面的出发是在讨论“某个主体把有人物参与的事件组织进一个符号文本中”，而从“玩家”层面展开的论述则聚焦“此文本可以被接收者理解为具有时间和意义向度”（赵毅衡，2013b，p. 7）。当这两个叙述化过程不断循环，电子游戏文学的故事文本才持续生成。在此意义上，玩家的“游玩”构成叙述学意义上的“二次叙述化”，并通过遍历行为不仅在心理上，而且是物理性地参与到可能世界的构筑中。如果说，“任何文本必须经过二次叙述化，才能最后成为叙述文本”（p. 106），那么，没有“游玩”，就不可能有“游戏”，也就无法生成电子游戏文学的故事文本。

关于互动性的类型，瑞安提出四种基本的策略形式，分别是内在型/外在型、探索型/本体型，为理解玩家如何参与到游戏世界提供了理论基础（2014，p. 103）。其中，内在与外在的区分在于玩家是否拥有具象的数字化身，探索与本体则强调玩家是否能影响故事世界的走向。由于电子游戏媒介对互动性特别是遍历性的强调，所以“本体型”是常见的互动类型。在此基础上，“外在－本体型”通常表现为各类模拟类游戏，无论是模拟宏大文明竞争的《文明》系列，还是聚焦都市生活的《模拟人生》系列，玩家都是在扮演一个能够影响虚拟世界但并不真正显身的上帝。即使在《文明》中，玩家一开场会选择自己想要扮演的君主，例如在《文明 6》中选择扮演秦始皇，但各种虚拟界面所展示的实时数据，显然突破了“秦始皇”的有限视角。此处发生的是系统与玩家之间直接对话，此时的叙述视角实际上是一种全知视角。“内在－本体型”在当代游戏作品中则得到更加广泛的运用，与游戏厂商对故事要素的愈发重视构成呼应关系。在此类型中，玩家扮演的角色拥有特定身份，故事文本也主要遵循有限叙述视角展开。玩家的行动在不同程度上可以影响故事的走向，最低限度也能够推动线性剧情的发展。因此，游玩此种电子游戏，玩家像是登上舞台、扮演角色、开始表演，这无疑契合劳瑞尔（Brenda Laurel）关于电子游戏媒介的戏剧学分析。

不难发现，瑞安对互动性的分类，同时隐含着对叙述视角的区分，“叙述角度即是选择的一种方法。被视角划定的信息范围，就不再是绝对权威，而是一种特许范围”（赵毅衡，2013a，p. 134）。玩家扮演特定游戏角色，意味着玩家的主视角在“特许范围”中。因而，此时玩家主体自我的建构是在语境中完成的。意义并不存在于超然领域，恰恰相反，它“完全存在于经验领域之中”（米德，2005，p. 62）。在社会化过程里，“我们无意识地置身于他人的地位并像他人那样行动”（p. 54）。电子游戏媒介替换了意义的框架，

也就调换了行动的语境，主体意识便在虚拟运动中持续演变。在“魂类游戏”的理想游玩中，玩家必须挑战强大的对手，在一次又一次的失败后调整自己的操作，最终在难度不变的前提下获得胜利。因此，《黑暗之魂》《只狼》《艾尔登法环》等“魂类游戏”往往被玩家戏称为“受苦游戏”。有趣的是，没有人会在现实中偏好承受苦难。但当电子游戏文学提供复活的能力后，玩家反而愿意不断在重生中检视自己的变化。正是通过从失败到成功的演变，玩家体验到“自我”的蜕变，即明确感知主体意识的存在。因此，当玩家成为电子游戏文学“框架－人格”叙述者的时候，就不再有所谓电子化身与玩家身体的截然区分。叙述的展开包裹住游戏内外两个世界，游戏经验实时进入意识空间。

在符号互动论者看来，意义的生产必须“以它所由产生的社会经验过程与行为过程为前提”（米德，2005，p. 71）。只有当行动与言说落在某一论域内，才具有被理解的可能和价值。真空之中不存在意义，因为在纯粹的“无”中没有表达。而游戏有别于纯粹的玩耍，参与游戏意味着踏入特定的规则领域，遵守规范并获得身份。即使在最简单的“剪刀、石头、布”游戏中，玩家也需要首先将自己转换为博弈游戏的参与者。因此，在电子游戏文学的情境框架内，实际上生成了有组织的人格。玩家的行动需要考虑系统可能给予的反馈，作为控制手段的奖励与惩罚机制无时无刻不在运转。在行动与反馈的循环刺激中，玩家的主体人格逐渐成型。

至此，可以得出的结论是游戏玩家的主体是一个结构性自我，在电子游戏文学“框架－人格”的联合叙述中，这一本质被凸显出来。结构系统是共同体意志的标记，它表明了身份，也表达了接纳，传授给个体行动的姿态。米德指出，主我“是对个体经验之中的一个社会情境作出的响应”（2005，pp. 139－140）。游戏系统就是数字时空中不断凝视的大他者，主体在与规则的互动中出场，此时“社会动作的组织已经进入该有机体并成为个体的心灵”（p. 141）。个体心灵从来不是独立与超然的，它不可能脱离实际活动生成。也就是说，电子游戏世界不仅是环绕在主体周围的景观，更是渗透进自我意识深处的感知对象和言说资源。在合作与对抗中，主体自我在数字时空中生成。

值得注意的是，游戏恰恰是将规则摆置在台面上的文本，同时“所有游戏都是自愿行为”（赫伊津哈，2014，p. 8）。所谓游戏的自由精神，正是在规则浮现后主体活动空间的扩大。通过与电子化身的内在联结，玩家能够搁置物理桎梏与社会规则进入游戏的数字时空，此时“游戏的运行迫使他不断地思考，领悟游戏中的一切事物。他所沉迷的，不只是游戏中的符号与事物，

更是由符号与事物所组织成的关系，以及对这些关系的沉思”（张未，2018，p. 332）。规则框架是玩家虚拟行动的基石，它给予玩家以运动的方式和方向。面对具有绝对地位的系统话语，玩家主体似乎摇摇欲坠。但超越对实然境况的描述，回到玩家主体应当具备的沉思能力上，则“自我”实际上反而能够在与系统框架的交遇中得到照亮。这是因为“‘游玩’在本质上就是与生命的无意义相向而行的行为”（中川大地，2020，p. 61），玩家在电子游戏世界中追寻具体目标的同时，也是在探索生存的意义。游戏目标从来不只是规则框架所规定的，它实际上是玩家与系统达成的一致契约。对日常场景的脱离是玩家避世的选择，而进入电子游戏世界则是一种积极的孤独。玩家的主体自我不仅存在于数字时空，更是在与规则框架的交互中反观自身，并推进对自我存在的感知与再构。

主体自我并不具有固定的本质，实际上“随着情境特征的改变、角色扮演的不同，自我亦会发生改变”（王晴锋，2018，p. 184）。因此，参与游戏的互动生成，也就是主动替换情境框架以更新自我。流动的自我在游戏的历程中实现了解放，无论是在《逆水寒》中行侠仗义，还是在《了不起的修仙模拟器》中辟谷修仙，游戏行为从来不只是讲述一个故事，而是改造、激活主体的精神空间与自我的世界想象。同时，在这一过程中，玩家可以清晰地感知到情境框架与自我生成之间的紧密关系，选择玩何款游戏，表达了对何种规则的遵守，即对某种世界与自我的向往。生成主体自我的情境框架在日常生活中隐而不显，电子游戏文学的互动生成在此则以虚构的叙述提示了重塑框架与再构自我的可能。玩家永远有自由选择游戏的权利，同样也应有选择何种生活的能力。

在瑞安对互动性的分类中，除了前述四种基本类型，她还特别强调了元文本互动性，一种涉及代码层的特殊类型，表现为“为超文本添加新的链接和节点，为游戏创造新的地图和新的层级，为在线虚拟世界建立永久性对象”（瑞安，2014，p. 103）。蓝江（2026）所讨论的游戏修改，就是一种基于“元文本互动性”的游玩方式，他将其称为“暗玩”，认为“暗玩意味着一种面向未来的开放式游玩，它通过突破现有的世界框架，使游戏成为一种对不可能性的体验，这种体验没有终点和封闭的结局，只有无限的探索，让玩家在直面未知世界时生成一种游牧式快感”。对于电子游戏文学的“框架－人格”联合叙述而言，暗玩让框架本身成为可被游玩的对象，揭示了玩家进行元游戏的潜能。在此意义上，如果说“玩游戏”是一个符号行为，那么它在本质上始终是一种元符号行为。与之对应，玩家也就成为“元符号动物”的代表，是能

够对意义的生成进行反思，并进一步改变编码－解码机制的主体。

就常见的游玩场景而言，下载并安装模组（Mods）是“元文本互动性”的典型，因为它可以通过修改游戏代码，重写或者拓展游戏的规则框架，在各个方面自定义游戏的表现与游玩方式，永久地改变虚拟世界的景观。应当说，对模组的应用，是游戏玩家在电子游戏文学中彰显主体自我的显著活动。在《我的世界》中，有玩家制作材质包模组，将原本低分辨率的游戏画面高清化，拓展了游戏的建构规则。《DOTA》最初实际上是基于《魔兽争霸 3：冰封王座》的一张自定义地图，玩家通过游戏内的编辑器重写了游戏的操作规则，将控制多个单位的 RTS（即时战略）游戏修改为只控制一个英雄单位的 MOBA（多人在线战术竞技）游戏，在游戏史上具有里程碑意义。而部分游戏模组制作功能的不完善，更是会引发玩家的抗议，《鬼谷八荒》就因官方迟迟不支持相关系统而受到广泛差评（3DMGAME 官方号，2022）。因此，游戏的规则框架并不具有彻底束缚玩家的能力，更改规则本身也可以成为游戏的一部分。玩家转变为设计师，则可以“为游戏创造全新的情境，这是游戏作为开放文化的突出特性。这些新情境本身可以激活新的游戏体验，创造变革性的游玩实例”（Salen & Zimmerman，2004，p. 554）。因此，在“框架－人格”的联合叙述中，玩家的主体自我积极参与互动，更重要的是任何玩家都可以在任何时刻改写规则。

进一步而言，对游戏规则的遵守是一种自觉、自愿的行为，麦克卢汉对此有过清晰的说明，他认为：“游戏是一架机器。只有游戏的人一致同意当一阵傀儡，这架机器才能运转。”（2011，p. 320）借用存在论的说法，人是被抛掷到此世的，现实秩序是非我的存在，规训、询唤乃至异化都是基于此发生。因而，电子游戏文学恰恰提供了自主选择情境框架的宝贵机会。在本质上，“玩游戏本身就是一种合作行为。只有通过玩家的共同努力，游戏中脆弱的魔法圈才得以成型，并在游戏过程中得以稳定”（Salen & Zimmerman，2004，p. 256）。遵守游戏规则，是因为玩家意欲进入特定情境框架，此时发生的并不是欲望的压抑，反而是理想的实现。进一步来说，甚至游戏本身并不是游玩的核心，拥有选择开始何种游戏的权利，才在根本上满足了主体自我的深层意念。因此，所谓“生成的互动”，就是指游戏文本的叙述是玩家主动介入的结果，化身与系统、玩家与规则、主体自我与情境框架在此相互理解、支持与帮助。电子游戏文学的互动生成所揭示的是博弈中罕见的双赢局面，在人机交互的过程中，我们能够重拾人文理想，以游戏精神激活生命想象。

三、游戏互动：联合叙述的生成

在同名专著中，米切尔（Liam Mitchell）首先提出了“游戏政治学”（Ludopolitics）这一命题，认为“电子游戏是被规则控制的数字系统”（Mitchell，2018，p. 6）。同时，米切尔也指出了玩家抵抗控制的可能，即人的脆弱性决定了控制无法一以贯之地持续存在，即“自由根源于脆弱性，它威胁安全、逾越控制”（p. 44）。显然，米切尔清晰地认识到电子游戏中存在玩家与系统两个独立主体，并从政治学的角度指认了他们之间的对抗关系。米切尔有关“脆弱性”的论述实际上同样含有对玩家主体意志的肯定，即游戏玩家不会与电子系统完全同化。基于此，从电子游戏文学叙述者形态的角度出发，正是需要强调游戏互动的目的在于生成，玩家与系统的关系在根本上是叙述者的联合，而游戏的人是完整的人。游戏本身不仅意味着进入情景框架内，更表明主体自我清晰意识到规则框架的构成与运转，并以认识、把握乃至改造规则为乐趣的来源。在此意义上，游戏不仅是实例化的事件，同时是对可感之物抽象变形的尝试，即把握造物规律的实验。因而，对“游戏政治学”的思考自然地联系到电子游戏文学对人的“解放”。

作为过程演绎的游戏天然具有动态随机的必要，如果结局已经注定，那么玩家就会失去玩的欲望，主体存在的空间随之崩塌。在这个意义上，“反玩”不仅仅是抵抗系统的控制，它实际上是游戏互动的重要部分。姜宇辉（2022a）指出，“反玩”是一种“僭越”，可以“暴露出那些无从被控制的潜能、强度和差异”。反控制不可能做到无控制，人总是生存在特定的周围世界里。所以，游戏互动的意义在于为如何与情境框架互动提供方案。此类“潜能、强度和差异”并不一定漂浮在规则之外的真空里，电子游戏文学中，一切潜在叙述的实例化恰恰是情境框架内部的生成。摆脱媒介是人无法实现的幻想，因为我们无法真正进入物自体世界，任何感知的生成都是媒介实在化的产物。没有无符号的表达，也没有无媒介的生存。

概言之，游戏玩家的“反玩”同样可以发生在游戏的情境框架中，此种游玩所证明的正是“框架－人格”联合叙述所具有的生成能力。对于游戏玩家而言，规则框架不是异己者，而是游玩的基石与自我的延展。所以，一个“异质而多元的根茎式网络”（2022a）所呈现出的是游戏封闭拟真内部的奇特悖论。此种悖论的存在，揭示了游戏文本通过互动生成可以对世界想象进行有力拓展。即控制系统并不必然是非此即彼的，它可以通过游玩行为被转化为亦此亦彼的

存在。唯有如此，才可以深入理解如何实践“我玩故我在”（2022b）。在此意义上，游戏规则所提供的是数码物生成的内在规律，而非外部的赛博凝视。

赵毅衡指出，元小说“不再描写经验，叙述本身创造经验。读者面对的不再是对已形成的经验的释读，读者必须自己形成释读……换句话说，每个读者都必须成为批评家”（2013a，p. 291）。基于此，作为传统文学结构极端推演的“元小说”，实际上构成了电子游戏文学意义生产的起点。同时，玩家作为“叙述者”完成的不仅是“批评”，更是同时游走在故事生成与规则反思之间，构成一个具有肯定性力量的游牧主体。应当说，玩家的主体性“既是具身和嵌入的，也是游牧和流动的，既被多重的归属生态限定，又处于不断的变革之中，因而陷入了持续与嬗变之间生产性的紧张关系”（布拉伊多蒂，2025，p. 15）。在此前提下，玩家主体不断从自身的欲望出发，并在与规则力量的合作与对抗之中，持续生成流变的故事文本。对于“框架－人格”的联合叙述而言，文本的重要特征在于，并不再现一个封闭的世界。在虚拟宇宙中，重要的始终是玩家基于强度与强度的碰撞，创造自己的世界。

进一步追问则会发现，玩家之所以可以具有和规则平等对话的能力，是因为游戏的人并不想从游戏中获得物质产品，游戏规则因此在根本上不具有通过生产关系规训主体的能力，玩家主体实践的是耗费行为，进而在象征交换中拥有了自由进出的权力。通过对赌博游戏的分析，凯卢瓦指出“游戏就是纯粹的浪费”（Caillois，2001，p. 5）。人们将时间、精力、创造力与技巧都投注在游戏中，并花费金钱购置设备。但它同时必须是一种无关生产的耗费，唯有如此才可以保留机运类游戏的乐趣。应当说这种“耗费”正是所有游戏的精要所在，它让游戏以玩家的愉悦为唯一的旨归。游戏本质上是一种超功利活动，即“完全着眼于其伴随性的魅力而实施的活动”（柏拉图，2003，p. 418）。没有目的就是游戏的目的，无用之用的人文想象在游戏活动中恰恰得到了具身演示。在一个焦虑“内卷”的时代里，游戏的反效率具有“解毒”的功效，游戏的人借此在陀螺式生活中获得了短暂的解脱。

唯有在此种纯粹的耗费中，主体才能够通过“玩”脱离被控状态下位置的僵硬，从而激活规则层面的想象潜能。就像蓝江（2021）所指出的，“我们并不是只能按照固定线路前进的小白鼠，因为我们知道如何去游戏，在游戏中去创造不可能的可能”。“玩”具有比“做”更大的施行空间，游牧的人能够遁隐到规则秩序的背后再次高扬主体的自我言说。事实上，世界呈现为何种面貌并不是一件自然的事，人总是需要借助框架才能够承接事物的现实化。在规则不可更改的前提下，真实就消失在秩序的无限繁殖里。此时在场

的不是“世界”，而是扭曲的符号影像。人必须拥有从再现体反推对象的能力，才可能触碰生活的底色。这一追溯由于意义链条的无限衍义，注定超越了人类的能力极限，即推演的“不可能”是一个逻辑上既成的事实。但在试推的过程里，在对“不可能”的把玩中，我们可以拥有“接近真实”这一“可能”状态。此时行动变成无用之用，人就成为目的本身。概言之，在秩序被悬搁的时刻，游戏的人就有了一瞥真实的潜能。在游戏文本中，无限追寻目标的过程本身就是乐趣的来源，因此通过游戏，人可以练习面对并享受旅程的无限。正是游戏，赋予了人持续探索未知与追寻真实的能力。

德勒兹（Gilles Louis Réné Deleuze）在《现实与潜在》一文中明确指出，“现实（the actual）是补充或产物，是现实化（actualization）的客体，它仅仅以潜在（the virtual）作为其主体。现实化属于潜在。潜在的现实化是一个奇点，而现实本身是被构成的个体性。”（Deleuze & Parnet，2002，pp. 149 - 150）在德勒兹看来，潜在是主体，而现实只是客体，潜在是能动的引擎，而现实是被动承接现实化过程的结果。借用到对电子游戏文学的讨论中，“潜在的现实化”就是通过玩家行动生成故事文本的那一个瞬间。这个瞬间是一个沸腾的“奇点”，充满纯粹的强度。而“现实”则是已成型的故事结构，是冷却后的“个体性”。电子游戏媒介的魅力恰恰在于，游戏的进行意味着潜在在不断地转化为现实，充满强度的力不断在游戏空间中爆裂，而实践现实化的玩家主体，就可以通过生产行为确证生命的强度。在此意义上，蓝江（2026）所讨论的，“玩游戏的价值并不在于将主体拘囿在有限国度的规则之下，而在于激发人类主体或玩家主体的潜能”，就不是一个虚幻的愿景，而是推进联合叙述的路线图。

因此，基于游戏互动的联合叙述，解放了玩家的主体自我。游戏“不仅改变了我们关于实践的感知，同时让我们从它的暴政中获得自由，挣脱掉时间的掣肘，让我们在完全的沉浸中感受到极乐”（Salen & Zimmerman，2004，p. 338）。时间是有序的运动，摆脱时间的束缚意味着游戏的人脱离了外部的制约，而完全欣喜于对自我的再发现，习得新的观看与行动方式，真正获得一种主人身份。在关于主奴辩证法的讨论中，科耶夫（Alexandre Kojève）指出，“主人之所以是主人，仅仅在于他的欲望不针对一个物体，而是针对另一个欲望，因而有一种被承认的欲望。”（科耶夫，2005，p. 20）科耶夫所设想的主人的基本条件是实现“对欲望的欲望”，实际上恰好在游戏文本中得到实例化呈现。游戏的过程是对目标的追逐，因此游戏系统确实设置了一个“物”用以激发玩家欲望。但规则框架只是玩家的对话对象，并不具有制造

意义的至高权威，其所生成的“物”自然也就不可能是游玩欲望的真正源头。仔细察之，“物”只是游戏的引子，它恰恰代表游戏系统对玩家参与“玩”的欲望，因为没有玩家的参与就无法在互动中展开游戏的生成。因而，游戏的人正是游戏系统的欲望对象。同时，游戏的规则框架本身也首先需要得到玩家意志的承认，有何种规则就意味着玩家有何种主体意识。因此，游戏系统凝结的是玩家的欲望。在此，通过游戏，玩家成为自身欲望的对象，也就是说，游戏的人是自己的主人。

所以，游戏互动的终极关怀就是确认玩家的主体性，“框架－人格二象”具有向后者滑动的趋势。赫伊津哈通过现象归纳指认“最初阶段的文明是玩出来的”（2014，p. 247），应当说是意识到了游戏的人具有能动性，即具有创造文明、改造世界的能力。也正是在这一意义上，应当认可他对“游戏的人”的赞扬（p. 1）。人在游戏中成为自己的主人，文明的生成在此意义上就是游戏互动的结果。在互动的生成中，游戏行为参与栖居地的扩张；在生成的互动里，游戏的人投身于新秩序的构建。因此，把握与发扬游戏的互动生成，或许是进入文明构造这一宏大叙述的有效策略。

引用文献：

3DMGAME 官方号（2022）.《鬼谷八荒》终于支持了创意工坊，但差评会消失吗?. 获取自 https://www.163.com/dy/article/H79JKLAK0526D8LR.html，5－13.

阿尔萨斯，艾斯本（2020）. 游戏研究怎么玩：给渴望做游戏研究的学者们十点建议. 载于何威，刘梦霏（编）. 游戏研究读本，上海：华东师范大学出版社.

柏拉图（2003）. 柏拉图全集（第三卷）（王晓朝，译）. 北京：人民出版社.

布拉伊多蒂，罗西（2025）. 游牧主体：当代女性主义理论中的具身性和性差异（赵雅惠，译）. 上海：上海人民出版社.

翟振明（2007）. 有无之间——虚拟实在的哲学探险（孔红艳，译）. 北京：北京大学出版社.

弗拉斯卡，贡扎罗（2011）. 拟真还是叙述：游戏学导论（宗争，译）. 符号与传媒，1，247－261.

戈夫曼，欧文（1990）. 日常接触（徐江敏，丁晖，译）. 北京：华夏出版社.

戈夫曼，欧文（2008）. 日常生活中的自我呈现（冯钢，译）. 北京：北京大学出版社.

赫伊津哈，约翰（2014）. 游戏的人——文化的游戏要素研究（傅存良，译）. 北京：北京大学出版社.

胡易容（2025）.“机器他者”与“符号自我”：论智媒的交互主体性. 符号与传媒，1，19－34.

胡一伟（2026）. 从在场到隔屏：论即兴演叙的双重维度. 符号与传媒，1，82－94.
姜宇辉（2022a）. 从生命政治到游戏政治——云安全时代游戏范式的基本形态. 探索与争鸣. 3，160－180.
姜宇辉（2022b）. 游戏何以政治?. 读书，9，3－12.
科耶夫，亚历山大. 黑格尔导读（姜志辉，译）. 南京：译林出版社.
蓝江（2021）. 文学、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存. 电影艺术，5，10－17.
蓝江（2026）. 暗玩：游戏修改与游牧主体. 文艺研究，3，103－114.
麦克卢汉，马歇尔（2011）. 理解媒介：论人的延伸（何道宽，译）. 南京：译林出版社.
米德，乔治·赫伯特（2005）. 心灵、自我与社会（赵月瑟，译）. 上海：上海译文出版社.
瑞安，玛丽－劳尔（2014）. 故事的变身（张新军，译）. 南京：译林出版社.
王晴锋（2018）. 欧文·戈夫曼：微观社会学的探索. 北京：中央民族大学出版社.
王晓华（2018）. 身体诗学. 北京：人民出版社.
张碧（2026）. 角色扮演游戏的戏剧文体倾向. 符号与传媒，1，95－108.
詹金斯，亨利（2017）. 作为叙事建筑的游戏设计（吴萌，译）. 电影艺术，6，101－109.
张未（2018）. 游戏的本性——从游戏语法到游戏学的基本问题. 上海：上海三联书店.
赵毅衡（2013a）. 当说者被说的时候：比较叙述学导论. 成都：四川文艺出版社.
赵毅衡（2013b）. 广义叙述学. 成都：四川大学出版社.
中川大地（2020）. 如何讨论日本的游戏——游戏批评/研究的目标. 载于邓剑（编译）. 探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选，61. 上海：上海书店出版社.
Caillois，R.（2001）. *Man，Play and Games*（M. Barash，trans.）. Urbana and Chicago：University of Illinois Press.
Deleuze，G.，& Parnet，C.（2002）. *Dialogues Ⅱ*（H. Tomlinson & B. Habberjam，trans.）. New York：Columbia University Press.
Mitchell，L.（2018）. *Ludopolitics：Videogames Against Control*. Winchester and Washington：Zero Books.
Salen，K.，& Zimmerman，E.（2004）. *Rules of Play-Game Design Fundamentals*. Cambridge，MA：The MIT Press.

作者简介：

潘鹏程，文学博士，西南交通大学人文学院助理教授，主要研究电子游戏文艺、符号叙述学。

Author:

Pan Pengcheng，Ph. D. in literature，assistant professor at School of Humanities，Southwest Jiaotong University. His main research interests are video game literature and art，and semio-narratology.

Email: ppcpan1995@ foxmail. com