

# 瘟疫游戏：反乌托邦叙述与创伤表征

李俊欣

**摘要** 瘟疫游戏是一种以瘟疫或病毒传播为主题的电子游戏。它能够通过灾难场景的再现、逃亡或抗争的叙述情节以及“反人类”的游戏结局建构出一个反乌托邦的通达世界。在这个反乌托邦的世界中，玩家不再是事件的“第三人称”旁观者，而是“第一人称”视角的参与者，在包含着历史隐喻和未来指向的“当下”场景中，获得情感体验和创伤记忆。瘟疫游戏对创伤的表征，并非将创伤事件娱乐化，使其沦为大众娱乐的产物，也不在于重述个体或集体所经历的痛苦和伤害。瘟疫游戏中的反乌托邦想象，是对现实存在的诸多问题和矛盾的投射和隐喻，强调的是人类如何从痛苦的经历中获得启示，进行自我拯救。

**关键词** 瘟疫游戏；反乌托邦叙述；文化创伤；集体记忆

**中图分类号** G206 **文献标识码** A

**作者** 李俊欣，四川大学文学与新闻学院博士研究生，四川成都 610227

DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2020.09.008

瘟疫作为一种大规模流行的急性传染病，在人类历史上留下了不可磨灭的痕迹。从14世纪的黑死病到2019年年底爆发的新冠肺炎（COVID-19），瘟疫作为人类的集体创伤，其引发的恐惧、痛苦和死亡成为全人类共同记忆。无论是乔万尼·薄伽丘（Giovanni Boccaccio）的《十日谈》，还是丹尼尔·笛福（Daniel Defoe）的《瘟疫年纪事》，阿尔贝·加缪（Albert Camus）的《鼠疫》或加西亚·马尔克斯（García Márquez）的《霍乱时期的爱情》，瘟疫的文学书写无不展现了作为“历史重大灾难”事件的瘟疫，对人类社会的基本结构和文化形态产生的重大影响。苏珊·桑塔格（Susan Sontag）在《疾病的隐喻》一书中写道：“瘟疫隐喻是对流行病前景最充满悲观意味的解释的基本表达方式。从古典小说到最近的新闻报道，对瘟疫的通常描绘总提到不可阻挡、无法避免。”<sup>[1]</sup>

随着新冠肺炎在全球的肆虐，“居家隔离”成为了人们的日常。2020年1月，由英国游戏团队Ndemic Creations制作的《瘟疫公司》（Plague Inc.）（2012）再次进入了人们的视线，登顶了App Store付费游戏榜的榜首。同样，以瘟疫爆发为背景制作的游戏《最后生还者》（The Last of Us）的续集《最后生还者2》，在2020年6月19日正式上线后，三天内销量突破400万套，成为PS4独占游戏销售的新纪录。瘟疫的表征与书写不再局限于文学和影视作品，电子游戏作为数字时代的新媒介形式，通过视觉场景与互动体验的结合，赋予了瘟疫事件新的书写维度和阐释意义。

那么电子游戏如何表征瘟疫带来文化创伤，书写集体记忆？电子游戏的娱乐性与瘟疫事件的严肃性看似相悖，又如何相通？实际上，瘟疫游戏不仅是对瘟疫事件的再媒介化，同时也通过真实与想象的结合，生成一个反乌托邦的通达世界，来昭示人类社会对于全球化、疾病传播以及后现代社会中人类所面临



的各种窘境的集体恐慌和不安感，与此同时，通过游戏体验，提醒人们提升公共卫生意识，重拾对自然的敬畏。

### 一、电子游戏与反乌托邦

反乌托邦（英语 Dystopia 或 Anti-Utopia，又译作敌托邦、恶托邦等）是乌托邦（Utopia）的反义语。柏拉图的《理想国》被认为是最早的乌托邦原型，指向的是一种空想的美好国度。1516年，托马斯·莫尔（Thomas More）在小说《乌托邦》中创造了“乌托邦”一词，寄予了“一个与现实相对立、但并非绝对不可通达的完美世界”<sup>[2]</sup>。如果说乌托邦是未来社会的理想蓝图的话，那么反乌托邦则是对未来生活的消极与否定性想象，指向的是一个混乱无序的黑暗世界。英国学者克里尚·库玛（Krishan Kumar）认为，乌托邦与反乌托邦作为一组二元对立概念，它们从自身的对立面获得意义，乌托邦是反乌托邦存在的前提。在《现代的乌托邦与反乌托邦》一书中，库玛指出：“无论是整个世界还是个人生活都没有出现他们在乌托邦中所努力渴求的景象。反乌托邦是他们对自己的愚蠢幻想的恶意报复，是对高贵却又虚幻的乌托邦期望的间接讽刺。”<sup>[3]</sup>

姚建斌认为，在莫尔之后，“乌托邦”在漫长历史中经历了隐喻、转喻、换喻的过程。在他看来，“乌托邦对当下、对现实的超越，本质上是对一种最厚重的历史意识的追求，或者说它本身就是历史意识的最生动的表征。这种厚重的历史意识追求，决定了乌托邦的开放结构”<sup>[4]</sup>。无论是乌托邦还是反乌托邦，都源于现实，而又超越现实，它们将过去、现在以及未来的三维时空置于同一个敞开的对话框架。因此，乌托邦与反乌托邦指向的并非虚构的完全不可能世界，而是实在世界、可能世界与不可能世界之间的通达。“可能世界”理论，源于戈特弗里德·莱布尼茨（Gottfried Leibniz）在1710年的著作《神正论》（The Theodicy）。莱布尼茨认为，上帝给我们的实在世界，是所有可能世界中最合适的。可能世界即可以替代实在世界而实际上却没有替代的世界。赵毅衡在《广义叙述学》一书中，对可能世界、实在世界以及

不可能世界之间的区别和联系进行了阐释和说明。可能世界，界于实在世界和不可能世界之间，实在世界是我们居住和经验共享的唯一世界，而不可能世界则体现为逻辑上的不可能。在他看来，“只有逻辑上违反矛盾律和排中律的‘不可能’，才是真正的不可能”<sup>[5]</sup>。

工业文明的发展和技术进步，可能产生两种后果：一是达成高度发展、人人平等的乌托邦社会，二是进入全面失控、压抑人性的反乌托邦世界。因此，无论乌托邦或反乌托邦离我们的实在世界有多遥远，它们都具有浓厚的现实意味：人类或许将无可避免地朝向它所发展的光景。如果说“人类的进步就是乌托邦的实现”<sup>[6]</sup>，那么反乌托邦便是人类社会的全面失序和倒退，是对现实残缺、无序和迷茫状态的隐喻，时刻警醒人们不要迷失自我。这种“现代化的焦虑”集中体现在反乌托邦主义文学当中。

1932年，英国作家阿道司·赫胥黎（Aldous Huxley）在其著作《美丽新世界》（Brave New World）中描绘了这样一个世界：随着生物控制技术的进步与发展，人类沦为了政治团体和基因公司的玩偶，人们没有痛苦，也失去了爱。在这样的一个新世界中，效率与稳定成为了幸福的代名词。如果说《美丽新世界》描绘的是一个丧失自我的“被幸福”的社会，那么乔治·奥威尔（George Orwell）在《1984》中描绘的则是一个极权主义下的黑暗世界，而尤金·扎米亚金（Yevgeny Zamyatin）的《我们》是机械数字化对人性的全面胜利。作为20世纪经典的“反乌托邦三部曲”，《美丽新世界》、《1984》和《我们》通过放大现实社会中的弊病、压抑、恐慌和黑暗，呈现出一个恐怖、无情而又堕落的虚构社会，以此展开对当下现实的讽刺、批判和否定。在反乌托邦的虚构社会中，人性被压抑和摧残，伦理被颠覆与摧毁，思想被钳制与扼杀。

虽然反乌托邦主要作为一种文学的体裁或流派而存在，但文学作品并非能够展开反乌托邦叙述的唯一媒介。在马库斯·舒尔克（Marcus Schulzke）看来，相较于文学或影视作品，电子游戏在呈现反乌托邦世界方面更有优势，“电子游

戏中的情节和规则结合在一起创造出的反乌托邦世界，比通常在文学和影视中更具活力，玩家可能会成为创造或延续反乌托邦游戏世界中积极参与者”。<sup>[7]</sup>我们能够从小说中读到一个反乌托邦的世界，或是在电影中看到一个反乌托邦的世界，但这种“读”与“看”，基于的都是第三人称的“他者”视角，我们无法体验这个世界，更无法改变它。电子游戏则以独特的媒介形式创造出一个反乌托邦世界，它能将引人入胜的叙述情节与游戏互动机制结合起来，使得玩家在游戏的过程中能够体验这个“动态”的世界。

此外，电子游戏能够多维度地展现虚构的反乌托邦世界，游戏中的反乌托邦世界是随时间变化的动态场所，它迫使玩家成为生成反乌托邦世界的参与者，或者成为反乌托邦世界中的逃难者。在反乌托邦主题的游戏里，玩家通常面临着难以维系的社会、危险丛生的旅途，以及无法挽回的反人类游戏结局。如以生化危机为主题的《生化危机》(Resident Evil)、《生化奇兵》(BioShock)、《辐射》(Fallout)等，以极权政治与战争创伤为主题的《地铁 2033》(Metro 2033)、《镜之边缘》(Mirror's Edge)、《逃跑人的日常》等，以技术与人的异化为主题的《赛博朋克 2077》(Cyberpunk 2077)、《妄想破绽》《监视者》(Beholder)等，以生态灾难为主题的《明日之后》《光辉物语》(Radiant Historia)以及以瘟疫传播为主题的《瘟疫》(Pathologic)、《瘟疫公司》(Plague Inc.)、《瘟疫传说：无罪》(A Plague Tale: Innocence)等。这些反乌托邦游戏能够向现实社会中的我们发出强烈的警告，原因在于构成这些反乌托邦世界基础的制度或价值观在现实社会中是部分地存在的。电子游戏通过特有的组织逻辑、结构以及情节创造了无数的虚构世界，这些虚构世界正在竭尽全力地再现现实世界。电子游戏中所呈现的虚构世界，是一种比现实世界更好或者更坏的世界，我们能够从这种虚构世界中展开对现有制度和意识形态的批判。因此，电子游戏绝不只是供人消遣娱乐的媒介，而且包含着人类对自我与存在的思考。尤其在具有批判现实主义色彩的反乌托邦游戏当中，玩家能够在游戏进程中，发现隐匿于现实社

会内部的“疾病”，游戏进程迫使玩家做出选择：如果再不采取措施，你将面临可怕的后果。从而促成玩家积极行动的意识。

## 二、瘟疫游戏中的反乌托邦叙述

瘟疫游戏(The plague game)并非严格的游戏类型，而是一种以瘟疫或病毒传播为主题的电子游戏。在瘟疫游戏中，玩家通常被置于病毒肆虐、危机重重的反乌托邦环境中，通过灾难场景的再现、游戏角色的抗争以及情感利益的冲突，从而唤醒出一段满是创伤的集体记忆。相较于生化危机或技术失控为主题的反乌托邦游戏，瘟疫游戏中的反乌托邦世界与实在世界的联系更为紧密，瘟疫游戏中的反乌托邦世界凝聚了我们关于自我与外部世界的关系、时空与因果等多种象征形式，是对疾病事件的隐喻和现实恐惧的投射。

瘟疫游戏主要分为两类：一是以玩家对抗瘟疫及其衍生物(丧失等)，在保全自身的前提下拯救他人和世界为主题的冒险类游戏(AVG)，如《瘟疫传说：无罪》《最后生还者》《汤姆克兰西：全境封锁》(Tom Clancy's The Division)等；二是以玩家制造细菌和病毒，感染并毁灭全世界为目标的策略类游戏，如《瘟疫》和《瘟疫公司》等。在瘟疫游戏中，反乌托邦的建构则主要通过三种方式：灾难场景的再现、逃亡或抗争的情节以及“反人类”的游戏程序。

首先，瘟疫游戏通过塑造灾难场景给玩家带来反乌托邦式的“末日感”。在《瘟疫传说：无罪》中，两位主要角色阿米西亚(Amicia)及其弟弟雨果(Hugo)在父母遇害后，便踏上了逃亡之路，寻求生存的机会。游戏一开始，主角阿米西亚家族便遭受宗教审判的迫害，父亲被杀，母亲被捕。玩家需要操控阿米西亚在危机四伏的灾难场景中生存，通过飞石索击退敌人、利用光亮来驱散和躲避鼠群，收集材料改进装备，寻找安全的庇护所。该游戏总共分为十七章，每章剧情都有独立的小地图，整体呈现出一幅中世纪欧洲的油画面景，给人以身临其境之感。玩家的游戏化身并非在其中惬意地享受美景，而是面对着成群的老鼠及宗教审判的双重威胁。该游戏用非常多

的细节展示了黑死病肆虐的场景，令人恐慌和绝望，游戏中的场景包括瘟疫横行的陌生村庄、阴森恐怖的修道院、尸横遍野的战场以及墓地、古堡等。游戏中的非玩家角色（NPC）不断感染瘟疫而死去，“第一天，出现轻微的低烧；第二天，高热不退；第三天，皮肤出现黑斑，冒脓乃至精神错乱；第四天，尸体”。

黑死病作为人类历史上最为恐怖且具有杀伤力的瘟疫，曾在14世纪中叶的欧洲夺走了2500万人的生命。1338年，黑死病最早出现在中亚的一个小镇上，向南蔓延至印度，向北蔓延至俄罗斯东部，到了1348年，黑死病在意大利、西班牙、法国等地爆发，成为游走在中世纪欧洲的“死神”。薄伽丘在《十日谈》中曾写道：“许多得病的人分散在各地，他们健康时是善于养生的榜样，得病之后遭到舍弃，孤零零地奄奄待毙。”<sup>[8]</sup>《瘟疫传说：无罪》便是以14世纪英法百年战争和黑死病横行为背景而设计开发。在该游戏中，教会为了根除黑死病而滥杀无辜，死去的人成为鼠群的养料，加剧了黑死病的传播；平民为了祈求神的宽恕，将病人置于十字架上烧死；士兵们无恶不作，抢夺平民的物资。《瘟疫传说：无罪》通过“鼠群”“墓地”“尸海”等视觉符号建构出反乌托邦的游戏场景，从而揭示了鼠疫末日中的人类命运。在该游戏中，玩家可以“亲临”人类历史上最恐怖的灾难。

《最后生还者》的故事发生则在美国的“波士顿隔离区”。二十年前的一场“真菌爆发”摧毁了所有的现代文明，为防止真菌外传，政府封闭了整个城市，但真菌最终还是扩散出来，美国各大人口密集的城市无一幸免。玩家控制的游戏角色乔尔（Joel）带着少女艾莉（Ellie）开启了他们的人生旅程：踏出疫情隔离区，穿过城市废墟，与被真菌感染的变种人和其他幸存者展开斗争。同样，《汤姆克兰西：全境封锁》也将故事设定为致命瘟疫爆发后的美国。瘟疫通过“黑色星期五”购物季的货币进行传播，城市基础设施瘫痪，社会全面失序。玩家控制的角色作为“全境封锁”计划的一名特工，在“黑色星期五”后的美国寻找一线生机。电子游戏中的反乌托邦叙述，首先

便是通过具有冲击力的视觉符号再现或放大“灾难”的非典型环境。无论是《瘟疫传说：无罪》中的“尸山鼠海”，还是《最后生还者》《汤姆克兰西：全境封锁》中的“失落之城”，都在暗黑风格的视觉场景中营造出了颓废、绝望和死亡的氛围，在这个虚拟的意义空间中，行动主体展开了与恶劣环境之间的斗争。

其次，瘟疫游戏通过逃亡或抗争的情节叙述表达“生”与“死”的反乌托邦主题。无论是在《瘟疫传说：无罪》《最后生还者》还是在《汤姆克兰西：全境封锁》中，玩家控制的游戏角色都穿梭在不同的视觉场景中，寻找生存的机会。游戏角色需要在死亡降临在他们头上之前，搜寻各种生存物资或武器装备，以及寻找解药来对抗鼠群或受感染而变异的人类的办法。他们会面临各种各样的困境，如同伴的死亡、敌人的陷进、组织的追杀。电子游戏作为一种演示叙述文本，玩家的游戏行为在“此时此刻”中展开，他们不知道接下来将面对怎样的困境，因此，未知的故事情节构成了瘟疫游戏中反乌托邦叙述的关键。

保罗·利科（Paul Ricoeur）等论者认为叙述文本必然包含情节，在利科看来，“情节化（*emplotment*）是‘叙述性’的基础表现形式”<sup>[9]</sup>，赵毅衡也认为不存在“无情节”的叙述性，他将情节视为“被叙述者选中统合到叙述文本中的事件具有序列性的组合”<sup>[10]</sup>。虽然玩家在游戏过程中以“第一人称”视角进入到游戏世界中，即将发生的事件和情节不可知，但大多数瘟疫游戏总体上采取图像加文字对话的形式，构成这样一条叙述主线：瘟疫爆发——角色开始逃亡或抗争——途中寻找生存物资同时对抗病毒生物或其他人类——活着或者死去。

比如在《最后生还者》中，游戏开篇以新闻报导的方式讲述了波士顿的真菌扩散过程，被感染的人都失去了理智，全世界陷入恐慌。玩家控制的角色乔尔带着女儿莎拉（Sarah）和朋友汤米（Tommy）驾车逃亡，但在逃亡途中乔尔痛失爱女。接着故事转向二十年后，在被封锁的荒废的城市中，乔尔为完成反抗势力火萤（Fireflies）组织的托付，带着少女艾莉开始了逃离疫情隔离区的路

途，在乔尔受重伤后，玩家继续控制角色艾莉寻找最后的生机。事实上，一旦进入游戏中，游戏玩家便无法逃离这个反乌托邦的世界，只得采取抗争。这种抗争既是游戏角色的抗争，他们不想成为瘟疫灾难中的受害者，同时也是游戏玩家自己的抗争，考验的是他们如何应对危机。在瘟疫横行的反乌托邦世界中，“弱小的人类生命如何与恶劣的环境展开较量”是永恒的叙述主旨。

最后，瘟疫游戏通过走向末日的“反人类”游戏程序揭示反乌托邦世界中的人类命运。相较于剧情丰富、以逃亡和反抗为主题的角色扮演冒险游戏，《瘟疫》和《瘟疫公司》等策略游戏则主要通过模拟瘟疫在全球范围内的流行，来揭示反乌托邦世界中的人类命运。这种“瘟疫在全球爆发，导致人类灭亡”的“反人类”程序设定，起到了程序修辞（Procedural Rhetoric）的效果。伊恩·博格斯特（Ian Bogost）将程序修辞定义为一种基于规则的表达和互动的说服艺术，这种说服效果广泛存在于电脑程序当中。在博格斯特看来，“程序修辞是程序创作者的子域（subdomain），它的修辞逻辑不是通过语言或图像，而是行为规则和动态模型”<sup>[10]</sup>。斯特万·哈纳德（Stevan Harnad）也曾指出“计算是可解释的符号操作”<sup>[12]</sup>，当然，符号系统的解释并非系统所固有，而是由编码者投射到系统之上。比如在由英国独立游戏工作室 Ndemis Creations 在 2012 年开发的《瘟疫公司》中，游戏程序的设定本身就是反乌托邦式的，玩家在游戏中需要制作投放瘟疫病毒，使其传遍世界，从而毁灭人类。

在游戏中，玩家首先可以根据瘟疫的概况、传播途径、发病症状以及特殊能力选择选择瘟疫种类，包括细菌、病毒、真菌、寄生虫、朊病毒，纳米病毒和生化武器等。紧接着，玩家可以自己给瘟疫命名，并选择在一个国家进行投放传播。与此同时，各个国家会采取措施应对，如关闭机场、研制解药等，玩家需要据此调整自己的传播策略。最终，游戏会根据人类灭亡的时长、病毒基因的复杂结构程度等评估玩家的分数。

在 2020 年 1 月，《瘟疫公司》再次回到人们的视线，登顶 App Store 付费游戏榜的榜首。新型

冠状病毒的爆发和传播也使得人们对瘟疫有了新的认知。《瘟疫公司》的意义不仅在于具现化了病毒传播的方式，它同时也让每个玩家都意识到一个危险的事实：每当病菌产生变种，传播模式进化之后，感染能力就会直线上升。尽管现实并非游戏，但游戏能够引发我们对现实的思考。在托马斯·阿佩利（Thomas Apperley）等人看来，“数字游戏是世界中的实在之物，不管它们的数字虚拟性有多么引人注目，它们都是以明显出自本能的——本体论的虚拟方式被展现和生产出来的”<sup>[13]</sup>。现实社会中生态的破坏、技术的失控以及极权政治都会给人类文明带来重创，如果我们不加以重视，我们的实在世界最终可能会走向“反乌托邦”。

### 三、瘟疫游戏中的创伤表征

瘟疫游戏能够通过灾难场景的再现、逃亡或抗争的情节以及“反人类”的游戏程序建构出一个反乌托邦世界。在这个反乌托邦的世界中，玩家不再是事件的“第三人称”旁观者，而是“第一人称”视角的参与者，在包含着历史隐喻和未来指向的“当下”场景中，获得情感体验和创伤记忆。

创伤记忆，最初作为心理科学的研究对象，指的是外部事件对个人心理所造成的伤害，这种伤害构成了特定对象的心理反应的前提。凯西·卡鲁斯（Cathy Caruth）将“创伤”描述为“在突然或灾难性事件面前，个体不知所措，对事件表现出常是延迟的、以幻觉或其他侵入方式重复出现的无法控制的反应”<sup>[14]</sup>。杰弗里·亚历山大（Jeffrey Alexander）基于文化社会学的视角，提出了“文化创伤”（cultural trauma）理论，在亚历山大看来，创伤是文化建构的产物，“当个人和群体经历了可怕的事件，在群体意识上留下难以磨灭的痕迹，成为永久的记忆并且无可逆转地改变了他们的未来，文化创伤就发生了”<sup>[15]</sup>。这种创伤既包含了奥斯维辛集中营、南京大屠杀等战争创伤、也包括文化大革命等政治创伤，以及黑死病、新冠肺炎带来的疾病创伤等。同时，亚历山大也指出：“有时候会造成重大创伤的事件可能完全没

有发生，比如说想象的事件，也有可能和实际发生的事件一样能够引致严重的创伤。”<sup>[6]</sup>比如《瘟疫传说：无罪》中将人啃食为白骨的鼠群，《最后生还者》和《汤姆克兰西：全境封锁》中的隔离区，以及《瘟疫公司》中的“瘟疫导致全球毁灭”的灾难场景。

但建构文化创伤中所想象的事件，离不开生活经验的支持。孙珂认为“想象与客观生活在一定程度上保持着相对紧密的联系，想象的再现总是建立在一定生活真相和信息基础之上”。<sup>[7]</sup>瘟疫作为人类社会的“重大灾难”，瘟疫流行事件使得人们的生活常态受到破坏、心理蒙受阴影，这种群体的焦虑和恐怖心理早已蔓延至全球。恩斯特·吉尔曼 (Ernest Gilman) 曾经总结过人类历史上三次全球性的鼠疫：“6世纪肆虐罗马帝国的君士坦丁堡鼠疫 (the Plague of Justinian)，14世纪的黑死病以及1894—1903年从香港爆发并导致东亚和南亚死亡百万的鼠疫。”<sup>[8]</sup>无论是人类历史上的三次全球性的鼠疫，16至17世纪的天花、黄热病，还是19至20世纪的霍乱，21世纪以来的“非典”(SARS)和新冠肺炎，瘟疫作为人类的集体创伤，其引发的恐惧、痛苦和死亡成为全人类共同记忆。每当新的瘟疫来临时，人类记忆中的不安和恐惧感会被再次触发，就像加缪在《鼠疫》一书的结尾所写的那样：“也许有一天，鼠疫会再度唤醒它的鼠群，让它们葬身于某座幸福的城市，使人们再罹祸患，重新吸取教训。”<sup>[9]</sup>

瘟疫流行事件中的创伤记忆，是一个复杂的文化再现和实践过程。亚瑟·尼尔 (Arthur Neal) 曾在《国家创伤和集体记忆》一书中强调了事件在集体遭受创伤中的关键作用以及爆炸性事件所带来的“震惊”。尼尔认为在形成创伤记忆的过程中，“事件的客观经验品质吸引了所有主要人群的注意力，引发了公众的情绪反应和关注”，而“理性的人无法以任何其他方式对事件做出反应”。<sup>[10]</sup>但在皮埃尔·诺拉 (Pierre Nora) 看来，事件能否进入“记忆之场”，与事件本身的重大与否并无关系。事件可以微不足道的，或在当时无人注意，但“人们在回溯时能赋予它起源的光荣”。<sup>[11]</sup>同样，亚历山大认为事件本身并不会产生集体性的文化创

伤，文化创伤是经社会中介化的产物，“它可以随着事件的展开而同步造成，也可能先于事件发生，成为一种预示，或发生在事件之后，成为一种重构”<sup>[12]</sup>。也就是说，创伤记忆是一个符号化的过程，符号、情感、欲望、意识/无意识以及权力等因素都能渗入对事件的回溯和叙事当中，文化创伤所唤起的震惊、恐惧等感受往往并非来自事件本身，而是人们所赋予它的“意义”。如李洪涛和黄顺铭在《记忆的纹理：媒介、创伤与南京大屠杀》一书中所讨论的，创伤过程的焦点是“意义生产”，创伤过程是一种“兼具符号性和情感性的再现过程”<sup>[13]</sup>。同样，黄月琴也指出，“创伤是一个以媒介为酵素的社会中介 (mediated) 过程。记忆承携者 (主体) 不仅建构关于创伤的主导叙事，对‘创伤’进行能指化，还将创伤组织进象征秩序并赋予意义”<sup>[14]</sup>。

那么瘟疫游戏是如何表征这种文化创伤的呢？如同文学和影视作品的创作者为了达到独特的修辞效果而利用各自媒体的特殊性一样，游戏的开发者利用游戏的特殊品质和能力，以自己的方式表现创伤的文化意义。

一方面，瘟疫游戏通过反乌托邦场景的建构与叙述，再现或想象了某个特定时代和地点的创伤事件，唤醒或激起整个文化群体对创伤事件的记忆。比如在《瘟疫传说：无罪》中，满屏的老鼠从黑暗的角落中袭来，在现实中，它们是致命瘟疫的传播者，在游戏里，它们是能将人瞬间啃为白骨的恶魔。在游戏中，鼠群如同液体般不断从黑暗的角落中涌出，这一反复出现的视觉场景给玩家带来了焦虑和不安感。这种瘟疫场景的不断再现，不断强化着玩家的主体感知，它不仅指向了14世纪的黑死病流行事件，同样也通过游戏想象将这一事件背后的文化创伤展现出来。玩家在《最后生还者》和《汤姆克兰西：全境封锁》中“隔离区”的逃离与挣扎，则是在强制管控的空间中和“非常态”现实情境下人们的恐惧和焦躁心理的投射。在阿莱达·阿斯曼 (Aleida Assmann) 看来，“地点本身可以成为回忆的主体，成为回忆的载体，甚至可能拥有一种超出于人的记忆之外的记忆”<sup>[15]</sup>。瘟疫游戏中的虚拟地点和空

间不仅能够表征历史事件中的集体记忆，还能生成新的赛博记忆，提供对瘟疫记忆的媒介支撑。

另一方面，玩家在游戏中是瘟疫事件的“经历者”。游戏玩家无论是通过在瘟疫末日中的逃亡、抗争冒险所获得的情感体验，还是通过游戏模拟病毒的制作过程，都能在一定程度上形成对瘟疫的全新认知。游戏中角色所经历的结构性的创伤，同样能够投射到现实中的玩家身上。托比·斯梅瑟斯特（Toby Smethurst）等人认为，电子游戏的创伤表征，主要通过游戏世界内的互动、独特的制造移情的方式以及玩家对事件参与，从而使其与书籍、电影等媒介形式的区别开来。<sup>[26]</sup>瘟疫游戏充分运用了“情感”这一最不确定的变量，设置了生与死、善与恶、舍与得等二元对立来推动故事情节的发展，强化玩家的情感体验，如《瘟疫传说：无罪》中失去父母的姐弟、《最后生还者》中痛失爱女的乔尔。游戏角色带着保护自己所爱之人的使命，以及失去至亲的伤痛，在瘟疫横行的世界末日中，挣扎着生存。这种个体经历的心理创伤和集体承受的磨难交织在一起，包含着游戏角色（同时也是玩家）对个人命运的思考和抗击瘟疫的自我救赎。无论是作为游戏中的主角——逃亡者或反抗者，还是游戏中的病毒感染者，或者作为病毒的制作和传播者，玩家在游戏拟态中必须学习如何成功：了解瘟疫的构成和传播路径，寻找生存物资，与他人合作或对抗。在混淆了现实与想象的游戏世界中，玩家可以通过体验游戏中的角色经历和瘟疫事件，来获得真实的情感和记忆。

与此同时，电子游戏作为一种以娱乐过程为主要目的的媒介形式，灾难事件的严肃性和游戏可玩性不可避免地发生冲突和矛盾。赵静蓉指出，媒体在创伤记忆的中介化过程中，同时也不可避免地存在消极作用，“媒体的消极作用令创伤记忆被标识化、被程式化，令后者几乎在进入公共话语体系中的同时，就充满了被畸变为娱乐化的日常生活的危险”<sup>[27]</sup>。近年来，随着严肃游戏、新闻游戏的设计与开发，越来越多的人认识到了游戏的严肃意义和价值。约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）曾在《游戏的人》一书中强调了游戏的

社会功能，认为游戏作为一种“有意义的形式”，有着高度严肃的一面。“文明的发展逐渐引发了人类思维的分化，以致我们把‘娱乐’和‘严肃’分别看待，但这二者最初是融为一体、连续不断的思维活动，它们共同孕育了人类文明”。<sup>[28]</sup>这种严肃的游戏精神从古至今一直贯穿于人类的游戏活动当中，无论是最初的体育竞赛还是当今的电子游戏。因此，与其说电子游戏是一种娱乐的玩耍过程，不如说是一种情感的体验过程，它既可以展现愉悦或刺激的场景，也可以表达严肃或忧伤的主题。

#### 四、结语

2020年，新冠肺炎（COVID-19）疫情对全球经济带来了巨大冲击，全球电子游戏产业却仍在蓬勃发展。中国的游戏产业增长强势，据数据统计，2020年1月至6月，中国游戏市场实际销售收入达到1394.93亿元，同比增长22.34%，游戏产业进入新的发展阶段。<sup>[29]</sup>在居家隔离期间，电子游戏成为了满足民众精神需求的重要文化媒介。

作为一支成熟的文化力量和庞大的商业产业，娱乐一直是电子游戏在其整个历史中的主导功能。电子游戏作为一种互动娱乐媒介，但又不仅仅意味着娱乐，同时还包含着对现实问题的思考和严肃层面的意义。同文学、电影一样，电子游戏能够成为表征文化创伤、书写集体记忆的场所。瘟疫游戏作为一种以瘟疫或病毒传播为主题的电子游戏，它对创伤记忆的表征，并不是将创伤事件娱乐化，使其沦为大众娱乐的产物，也并非重述个体或集体所经历痛苦和伤害，或生成关于创伤的新的赛博记忆。瘟疫游戏中的反乌托邦想象，是对现实存在的诸多问题和矛盾的投射和隐喻，强调的是人类如何克服困难，进行自我拯救。从瘟疫游戏中，我们要学会敬畏自然，尊重科学，回归人性，积极面对瘟疫在群体意识上留下难以磨灭的痕迹的文化创伤。

#### 参考文献

- [1] 苏珊·桑塔格. 疾病的隐喻[M]. 程巍, 译. 上海: 上海译文出版社, 2014: 148.

- [2] 王一平.思考与界定:“反乌托邦”“恶托邦”小说名实之辨[J].四川大学学报(哲学社会科学版),2017(1):55-63.
- [3] Krishan Kumar. Utopia and Anti-Utopia in Modern Times[M]. London: Basil Blackwell, 1987:104.
- [4] 姚建斌.乌托邦小说:作为研究存在的艺术[J].北京师范大学学报(社会科学版),2003(2):105-114.
- [5] 赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:182.
- [6] Oscar Wilde. The Soul of Man under Socialism [M]. Boston: ValdeBooks,2009:8.
- [7] Marcus Schulzke. The Critical Power of Virtual Dystopias[J]. Games and Culture,2014, 9(5):315-334.
- [8] 乔万尼·薄伽丘.十日谈[M].王永年,译.北京:人民文学出版社,2003:9.
- [9] Paul Ricoeur. Time and Narration[M]. Chicago and London: University of Chicago Press. 1988:4.
- [10] 赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:167.
- [11] Ian Bogost. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames[M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007:29.
- [12] Stevan Harnad. Computation Is Just Interpretable Symbol Manipulation; Cognition Isn't [J]. Minds and Machines, 1994(4):379 - 390.
- [13] Thomas Apperley, Darshana Jayemane. Game Studies' Material Turn[J]. Westminster Papers in Communication and Culture. 2012, 9(1):5-25.
- [14] Cathy Caruth. Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History [M]. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996:11.
- [15] Jeffrey Alexander, Ron Eyerman, Neil Smelser, et al. Cultural Trauma and Collective Identity [M]. Berkeley, CA: University of California Press, 2004:1.
- [16] 杰弗里·亚历山大.社会生活的意义:一种文化社会学的视角[M].周怡,等,译.北京:北京大学出版社,2011:90.
- [17] 孙珂.文化创伤认知及其价值[J].河南社会科学,2018(12):71-74.
- [18] Ernest Gilman. Plague Writing in Early Modern England[M]. Chicago and London: the University of Chicago Press,2009:9.
- [19] 阿尔贝·加缪.鼠疫[M].刘方,译.上海:上海译文出版社,2013:273.
- [20] Arthur Neil. National Trauma and Collective Memory: Major Events in the American Century [M]. New York and London: M. E. Sharpe, 1998: 9-10.
- [21] 皮埃尔·诺拉.记忆之场——法国国民意识的文化社会史[M].黄艳红,等,译.南京:南京大学出版社,2015:25.
- [22] Jeffrey Alexander, Ron Eyerman, Neil Smelser, et al. Cultural Trauma and Collective Identity [M]. Berkeley, CA: University of California Press, 2004:8.
- [23] 李洪涛,黄顺铭.记忆的纹理:媒介、创伤与南京大屠杀[M].北京:中国人民大学出版社,2017:26.
- [24] 黄月琴.大屠杀的事件性与后创伤主体——记忆、媒介及其文化省思[J].国际新闻界,2019(3):151-167.
- [25] 阿莱达·阿斯曼.回忆空间:文化记忆的形式和变迁[M].潘璐,译.北京:北京大学出版社,2016:344.
- [26] Toby Smethurst, Stef Craps. Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game[J]. Games and Culture, 2015,10(3):269-290.
- [27] 赵静蓉.创伤记忆:心理事实与文化表征[J].文艺理论研究,2015(2):110-119.
- [28] 约翰·赫伊津哈.游戏的人:关于文化的游戏成分的研究[M].杭州:中国美术学院出版社,1996:123.
- [29] 2020年1-6月中国游戏产业报告[R/OL].伽马数据, [2020-7-30]. <https://mp.weixin.qq.com/s/qQ7aI9A6qW8mELd-V7u60A>.

## The Plague Game: Dystopian Narrative and Representation of Cultural Trauma

Li Junxin

**Abstract:** The plague game is a kind of video game with the theme of plague or virus transmission. It can construct a dystopian world through the reappearance of disaster scenes, the narrative plot of escape or struggle, and the anti-humanity game endings. In this dystopian world, players are no longer the "third person" bystanders of events, but participants of the "first person" perspective. They can get emotional experience and traumatic memory in the gaming scene which containing historical metaphor and future direction. The representation of trauma in plague game is not to entertain the traumatic event and make it a product of popular entertainment, nor is it to restate the pain and injury experienced by individuals or groups. Dystopian imagination in plague game is a projection and metaphor of problems and contradictions existing in our realistic society. It emphasizes how human beings can take inspiration from painful experiences for self-salvation.

**Key words:** The Plague Game; Dystopian Narrative; Cultural Trauma; Collective Memory

**Author:** Li Junxin, Institute of Semiotics & Media Studies, Sichuan University.