

电子游戏文学：从制造可能世界到改造数字生态

唐小林 潘鹏程

〔摘要〕 在当代，电子游戏是演示类文学的重要体裁，可以进一步挖掘文学叙述的潜力。因而需要从文学角度研讨电子游戏，理解以电子游戏为媒介完成的文学书写。在世界制造上，电子游戏将“情节脉络”改造为“故事网络”，随着选择的完成与行动的展开，叠加的故事才坍缩为确定的情节。同时，在游戏规则中玩家才能够正确地识别元素与边界，从而通过意义的聚焦实现文本的“再中心化”。在此意义上，电子游戏是将计算机作为虚拟剧场的演出叙述。在虚构与实在的关系上，电子游戏具有策略行动与角色扮演的双重性质，以及故事语义和规则话语的两层基座，“通达”成为其文本的基本形态。从作为道德神学的媒介生态学出发，定位电子游戏的文化价值，可以发现电子游戏让文学书写成为改造数字媒介生态的具体方案，也成为再理解现实为何的清晰起点。强调电子游戏是文学叙述的新媒介，可以探索文学书写参与到时代对话的有效路径。

〔关键词〕 电子游戏；文学叙述；世界制造；世界通达；数字媒介生态

〔中图分类号〕 I509.99 〔文献标识码〕 A 〔文章编号〕 1000-4769(2024)03-0039-10

数字技术已是当代社会运转的基石，电子编码随之嵌入现代人生存活动的内部，这一技术人类文明的证成意味着人类存在形态的变迁。在此前提下，有必要对文学的媒介嬗变予以充分关注，而电子游戏正是回应这一问题的关键媒介形态，不仅是因为存在诸如《天龙八部》《逆水寒》《天涯明月刀》等小说作品的电子游戏改编，更重要的是作为演示类文学的新样态，电子游戏本身就是当代文学书写的重要形态。媒介学家德布雷（Régis Debray）指出，“性能最好的媒介，即成本/效率比最好的媒介相对于先前的媒体占主导地位。也就是能够波及得更广、更快，需要信息发送成本最低和信息接受最不费力（最舒适的同义词）的那种媒介。”^① 在经历从手抄本到电视机的变迁后，需要关注到计算机技术催生的电子游戏这一综合媒介。在此基础上，本文所讨论的电子游戏文学（Video Game Literature）即是以电子游戏为媒介传播的文学，它既是对文学创作可能性的拓展，更是让文学意蕴可以在数字时代深入精神文明的技术装置。

基于麦克卢汉（Marshall McLuhan）所总结的媒介定律，洛根（Robert K. Logan）论述道：“（1）电子游戏提升游戏的水平；（2）使桌面游戏和纸牌游戏过时；（3）再现魔幻；（4）逆转为虚拟现实。”^②

〔作者简介〕 唐小林，四川大学文学与新闻学院教授、博士生导师；

潘鹏程，四川大学文学与新闻学院博士研究生，四川 成都 610200。

〔基金项目〕 国家社会科学基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”（20&ZD049）

① 雷吉斯·德布雷：《普通媒介学教程》，陈卫星、王杨译，北京：清华大学出版社，2014年，第348页。

② 罗伯特·洛根：《理解新媒介——延伸麦克卢汉》，何道宽译，上海：复旦大学出版社，2012年，第143页。

当电子游戏逆转为虚拟现实之后，所发生的便是文学叙述从一种想象的投射演变为对现实的再造。因此，电子游戏的出现不只是对其进行重构翻新，反而恰恰预示了文学叙述进一步发挥潜力的可能。麦克卢汉指出，“在电力时代，我们的中枢神经系统靠技术得到了延伸。它既使我们和全人类密切相关，又使全人类包容于我们身上。”^① 在应然的美学上，电子游戏的世界制造能够超越特定环境的限制实时触达，文学想象因而能够从私人审美拓展为公共行动。

在讨论有关跨媒介叙述的时候，瑞安（Marie-Laure Ryan）指出，“叙事乃认知建构，具有不变的意义内核，但能表现为各种形态，我们不妨称之为故事的变身。”^② 媒介迭代并不会让讲故事的手艺失传，跨媒介叙述的“跨”无损意义内核的稳定，而感知渠道的丰富实际上可以编织意义的厚度。将电子游戏作为文学创作的新媒介，是再次激活人文想象的宝贵契机。以键盘为笔，人们可以复活古老和式微的传统，并开创新的诗学体系，即架构电子游戏文学的历史脉络与未来走向。

诚然，电子游戏文学还远未进入文学史的经典化序列，但也正是在此种特殊时刻，学理上的探讨才具有超越单纯测绘，真正行使诗学规约职责的能力。在此意义上，对电子游戏审美话语的主动干预，意味着对电子游戏文学当代意义的积极关切，也就是向当代通俗文学与文化投注目光，从而确切地把握时代风格的内在律动。进一步而言，对电子游戏文学的讨论，目的在于探析电子游戏媒介在文学层面上具有的意义潜能与精神深度。这并不意味着简单地承认既有游戏作品的文学价值，而是为辨析、理解、阐释游戏作品提供文学的视野。因此，本文尝试分析电子游戏在叙述虚构上的内在可能与特殊品质，以蠡测其作为文学作品的叙述机制，并对它所代表的媒介生态予以描绘和把握，以理解文学书写在当代所可能具有的崭新价值。

一、电子游戏文学的虚构叙述

（一）构筑方式：故事网络

要理解电子游戏的文学性，首先需要在剥离媒介属性后对“文学”本身进行定位，即追问“文学”在根本上构筑了何种意义体系。引入可能世界理论，对这一问题能够有较为精准的把握。在莱布尼茨（Gottfried Leibniz）为上帝辩护提出相关论题时，就已经点明所谓可能世界是一个被创造的世界。而文学的想象投射，正是制造一个新的可能世界。在此意义上，文学书写行为就是世界制造经过，概念语词以自洽的逻辑构筑了独立的世界，阅读文学则从来都是进入另一个时空的穿梭旅行。正如利科（Paul Ricoeur）所说，“任何虚构作品，不论是语言的还是造型的，叙述的抑或抒情的，都靠这种运动把一个可以被称作作品世界的世界投射于作品之外。”^③

同时，文学的虚构投影又可以在阅读中返回现实世界，“比如史诗、戏剧和小说以虚构法投射出在世界居住的方式，这些方式期待通过阅读被重新采用，而阅读又可以提供一个对照文本世界和读者世界的空间。”^④ 由此，意义的总量在写作与阅读的循环中得到增长，文学创作因而赋予社会活动以动力。值得注意的是，在传统的文学活动里，现实与可能两个世界之间的穿梭只是一种隐喻。然而在游玩电子游戏时，数字时空与实在世界之间的往来交互能够得到确实可感的具身呈现。

理解了文学创作在根本上是构建一个可能世界，也就明白了何以电子游戏设计是一种当代文学书写。这也就是为什么可以说，“可能世界理论为打通叙事学和数字游戏提供了可能，因为二者共享一个根隐喻——世界。”^⑤ 在认知叙述学家看来，叙述性的语义条件是“描绘一个虚构世界，该世界因智能行动元的行动在时间中演化”^⑥，电子游戏的数字时空无疑符合这一条件，并且恰恰呈现了最为直观的具象化虚拟。瑞安指出，电子游戏的叙述所满足的正是“沉浸于另一现实的那种刺激”。^⑦ 在游玩电子

① 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》，何道宽译，南京：译林出版社，2011年，第5页。

② 玛丽-劳尔·瑞安：《故事的变身》，张新军译，南京：译林出版社，2014年，第10页。

③ 保尔·利科：《虚构叙事中时间的塑形：时间与叙事卷二》，王文融译，北京：生活·读书·新知三联书店，2003年，第6页。

④ 保尔·利科：《虚构叙事中时间的塑形：时间与叙事卷二》，王文融译，第6页。

⑤ 张新军：《可能世界叙事学》，苏州：苏州大学出版社，2011年，第208页。

⑥ 玛丽-劳尔·瑞安：《故事的变身》，张新军译，第192页。

⑦ 玛丽-劳尔·瑞安：《故事的变身》，张新军译，第192页。

游戏的过程中,玩家可以借助电子化身进入各类情境,通过数字叙述完成当代人的个人史诗,以获得特异的情感体验。在这一意义上,“电子游戏对假装相信的依赖,使其更接近文学和电影的虚构叙事,而不是生活本身。”^① 需要强调的是,玩家并非对技术装置的规则体系没有意识,恰恰相反,任何电子游戏的虚拟界面都在提示可能世界的非现实特征,认清游戏世界的技术话语恰恰是游玩行动得以发生的前提。所谓的“假装相信”,本身就带有对技术系统的元语言反思,即将自我摆置在对话关系中展开行动。如此,技术装置虽必然是有所倾向的造物,但在与同样独立的主体意识的碰撞中,有限语境才能够拥有无限衍义的可能。

值得注意的是,可能世界理论以“世界”概念突破了“情节”的线性结构,将单向的因果逻辑改写为多重的选择互动,从而将“情节脉络”改造为“故事网络”。可以认为,“可能世界叙事学并不把故事看作一个常量,而是看作各种事态所有可能走向的叠加态,把更丰富的虚拟事态包容进来。”^② 这一理论的抽象阐述在电子游戏的情节互动中得到具体实践,比如在《逆水寒》的汴京主线剧情中,如果玩家选择不向朱大人打听百合,百合就会为了保全清白而自毁容貌,此时达成的是“璧玉有缺”结局。如果玩家选择另外的行动路线,则可以达成“白璧无瑕”结局。

随着选择的完成与行动的展开,叠加的故事才坍缩为确定的情节,因而电子游戏的世界不只是呈现出来的部分,还隐藏有大量未曾显现的线索,因与果之间存在大量岔路口供玩家自行抉择。所以,“正如每一次量子选择就创造一个新的可能世界,人类也通过自己的选择来确定哪个可能世界能够得到现实化。”^③ 在电子游戏里,“可能世界”的叙述潜力得到了充分的发挥,也就是说,电子游戏的文学书写不仅继承了传统,也是在开拓新的路径。

(二) 虚拟域“再中心化”

通过符号叙述学的讨论,赵毅衡指出,“虚构世界的最大特点,是其‘基础语义域’处于可能世界。”^④ 因此,对于电子游戏的可能世界构筑,玩家需郑重其事地“假装相信”。一个新的可能世界意味着一整套新的“现实规则”,任何想要进入该世界的玩家都需要重塑自己的知识与信念体系。只有遵守横向真实的基本逻辑,才能够让电子游戏运转、文学叙述继续。所以才会有游戏学家提出,“尽管《超级马里奥》疯狂的卡通世界并不反映现实世界,但《超级马里奥》宇宙中的事件却忠实地遵循了我们对该世界中应该发生的各种事情的期望。”^⑤

在电子游戏《超级马里奥》的世界里,“水管工”就应该不断地跃起顶砖块,游戏的叙述具有独立的逻辑框架,在它的约束下玩家才能够正确地识别游戏的元素与边界,从而通过意义的聚焦实现瑞安所强调的文本“再中心化”。为了论述“中心”的重构,瑞安提出了三种“现实世界”的基本类型:

首先是我们的原生系统,其中心世界是实际的实在世界(或更简略地称,实在世界),我以下称AW。第二个系统是文本宇宙,即文本投射世界的总和。位于该系统中心的是文本实在世界,简称TAW。作为文本再现,文本宇宙必须同它所再现的系统区分开来,我称之为指涉宇宙。正如文本宇宙是作为指涉宇宙的图像而提供的,文本实在世界TAW是作为外在于它的一个实体的精确再现而提出的,即文本指涉世界,简称TRW。^⑥

基于此,不难理解所谓的“再中心化”,就是以“文本现实世界”这一可能世界为中心重新组织三种世界之间的关系。在电子游戏中,此种重构就表现在以玩家视角为出发点,组织对可能世界以及多重世界之间关系的体验。此时,“当我们沉浸在虚构作品中,围绕着叙述者呈现为实在世界的范围,可能性的领域重新中心化。”^⑦ 借助数字叙述对互动性的挖掘,电子游戏在“再中心化”的能力上具有传统

① 玛丽-劳尔·瑞安:《故事的变身》,张新军译,第182—183页。

② 张新军:《可能世界叙事学》,第123页。

③ 张新军:《可能世界叙事学》,第230页。

④ 赵毅衡:《广义叙述学》,成都:四川大学出版社,2013年,第182页。

⑤ Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play-Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press, 2004, p. 403.

⑥ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press, 1991, p. 24.

⑦ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, p. 22.

媒介难以比拟的优势。经由与电子化身的宁美化共生,玩家能够在媒介化状态下实现“物理地”进入一个“文本实在世界”。“再中心化”在此不再只是一种诗学隐喻,它对于电子游戏的审美体验而言是一种基本路径。在中心化的数字时空里,玩家的自主行动成为虚拟世界演变的动力元,创造性的参与从一种理想化的期待,内化为每一个体都具有的基本素养。因而,电子游戏既是文学文本媒介形态的综合,更是其媒介装置的升级。

对电子游戏此类虚拟现实体验,瑞安将其命名为“太空旅行模式”,即“在太空旅行模式中,意识重新定位至另一个世界,通过对现实性的指涉性界定,围绕虚拟现实重组整个存在宇宙。”^①随着虚拟现实技术的迭代更新,各类可穿戴设备为电子游戏的世界制造与虚拟旅行提供了丰富可能。将具体的设备参数暂时悬搁,从现象学意义上来看,电子游戏的技术发展呈现出强化空间感知的特点,这既是人类想象“世界”无法脱离空间概念的必然结果,也是电子游戏强化具身审美的自主选择。在电子游戏的时空架构中,空间叙述不再只是语言媒介的概念隐喻,通过数字引擎的实时渲染,即时响应的虚拟世界成功让计算机转变为诗学机器。这一数字空间的出场,目的在于呼唤人的在场,否则无论虚拟世界有多逼真,都会因为人的缺位而失去活力,游戏的开始也就无从谈起。游戏世界既是数码物的乐园,同时也是主体栖居的新精神空间。但这种栖居并非单纯被虹吸的结果,而是要求玩家主体不断地向空间发起挑战,从而以主体的行动完成空间的叙述,如此方能将沉默的虚空变成有机性的世界。

(三) 计算机剧场

电子游戏设计师更多担起空间调度师的职责,通过合理安排元素与线索来将数字环境形塑为具有叙述潜力的场域,因此可以认为,“游戏设计师不会简单地讲述故事;他们设计世界并且雕琢空间。”^②空间逻辑让在场演出取代了对回忆的记录,电子游戏的可能世界因此具有叙述的自生能力,在场面的调度与切换中激活了面向未来的意义之流,如此文学叙述也就获得了崭新形态与无限可能。因此,电子游戏的文学叙述,与戏剧演出高度相似,我们可以将电子游戏视为在虚拟舞台展开的表演,也就是说,计算机在此是一个数字化的剧场,电子游戏文学则是演示类文学的新阶段。借鉴亚里士多德(Aristotle)的戏剧理论框架,劳瑞尔(Brenda Laurel)对戏剧与人机交互的结构要素进行了比较,发现人机交互能够实现戏剧传统的六大要素,并且增添了更多的表意主体与渠道。^③例如,在人机交互中情节可以通过参与者的行为而改变,性格塑造与思想展示添加了计算机系统作为主体之一,而在言词、歌曲与形象的表达上,计算机剧场则可以更加充分地调动视觉、听觉、触觉与其他感知,以渠道的综合制造更沉浸的体验。仔细察之,计算机剧场的技术革新实际上仍服务于演示类叙述内在的现在时态,即强调演出的当场展开,以强化参与者的在场感。

阐发“计算机剧场”这一概念,可以为电子游戏的文学叙述构筑美学基础。也正是在这一意义上,才能够理解默里(Janet Horowitz Murray)所说“计算机越来越像19世纪90年代的电影摄像机:一项真正的革命性发明,人类正处于将其作为迷人故事讲述者的边缘。”^④在数字时代,并非是要用计算机取代纸笔与剧院,电子游戏媒介实际上是在对文学叙述的光谱进行拓展,以对新感官技术的利用在实在世界之外延续讲述故事的传统。电子游戏作为新媒介的特性当然重要,但更重要的其实永远都是故事情节背后的人文视角,我们始终是在通过不同的媒介去探索有关生活可能的真相。也就是说,“我们需要每一种可用的表达形式,以及所有我们能聚合的新媒介,来帮助我们理解我们是谁,以及我们在这里做什么。”^⑤

人类总是会面对一系列无法轻易回答的问题,文学叙述在这一层面上向来直接与生存有关,从神话

① Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 103.

② Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds. *Firstperson: New Media's Story, Performance, and Game*, Cambridge: The MIT Press, 2004, p. 121.

③ Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley, 2014, p. 58.

④ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 2017, p. 2.

⑤ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition: The Future of Narrative in Cyberspace*, p. 346.

史诗到通俗武侠，文学文本从未与现实脱节，因而文学媒介的拓展与社会文化的发展一直保持着高度的同步。海姆（Michael Heim）在20世纪末就已经预言了虚拟现实技术的圣杯（Holy Grail）地位，他指出：“虚拟现实的终极承诺不是控制或逃避或（仅仅）娱乐或交流，而是转变，是救赎我们对现实的认识”。^① 虚拟现实所承诺的是计算机剧场的终极形态，它将“进入虚拟世界”以具身化的方式完全实现，从而也就围绕着身体感知在根本上再造了世界图景。诚然，受限于硬件发展水平，虚拟现实技术尚未完成另造世界的实践，但从美学逻辑上来看，它必然是计算机剧场的未来方向，也就揭示了电子游戏的美学诉求。

二、电子游戏的世界通达

（一）互动叙述：电子游玩的双重性质

文学创作不可能脱离对媒介特质的把握，从质料到形式的塑形依赖于所上手媒介的可供条件，因而才有诸如口头文学与书面文学的巨大差异。电子游戏的数字技术是文学叙述的新媒介，在挖掘过传统媒介的叙述潜力后，电子游戏利用计算机技术作为物质支撑，为叙述技艺的发展提供了新的前景。其数字媒介的综合性一方面能够衔接既有的叙述传统，同时为文学书写新境况的探索提供了基础。在这其中，数字媒介的互动性“是真正独特的属性，因而也是最根本的属性。”^② 应当说，电子游戏之所以需要强调对空间的构筑，正是为互动的发生预备演出的舞台。一切空间叙述想要实例化，必须依赖系统与玩家的互动。在此意义上，电子游戏不是故事本身，而是构筑情节的引擎。

在根本上，电子游戏是将“玩游戏”和“读文学”这两类活动结合在了一起，在这一嵌套的过程中，支配性的逻辑话语与审美惯性也就自然发生混杂。在瑞安看来，当代电子游戏最大的价值正在于“将玩游戏整合到了一个叙事与虚构的框架之中。”^③ 谈论诸如《古剑奇谭》《仙剑奇侠传》等当代电子游戏，首先感知到的必然是其系列作品所构建的仙侠世界，只有在具体的关卡中才有探讨特定策略的必要。因此，在电子游戏中，玩家的策略活动与假装扮演是兼容的。任何行动的展开，都既是对特定谜题的解决，也是对情节虚构的想象，电子游戏的此种双重性质揭示了互动叙述作为文学书写方案的可能。同时，双重性质意味着电子游戏的可能世界与玩家所处的现实世界之间始终处于互通状态，世界通达在此不只是文学书写的潜在逻辑，更是其实时生成的必要基础。传统文学作品将可能世界塑造为静态宇宙，电子游戏的世界通达则让演出的即兴传统复归。

事实上，无论是纪实还是虚构，跨世界的表意是常态而非例外，即“任何叙述文本中都有大量的跨界成分，此种情况称为‘通达性’（accessibility），又称‘跨世界同一性’（cross-world identities），即某个因素既属于此世界，亦属于彼世界。”^④ 只是在传统的文学叙述中，可能世界与现实世界的通达往往表现为共享客观对象。例如在现实主义小说中，可能世界的物理与社会规律往往遵循现实准则，此种一致受到文类规约的束缚从而成为固定程式。而在电子游戏的世界运转里，通达本身是叙述生成的条件，没有互动的发生就没有情节的演绎。

进一步而言，赵毅衡指出世界通达有两条基本规律，其一是“对应”规律，其二则是“出发世界”与“目标世界”的区分。^⑤ 电子游戏的数字时空遵循的是模拟论美学准则，即在拟真的自创生系统内部繁衍超真实实体。因此，其世界通达的“对应”并不是传统的挪用再现，而是集中表现在玩家操作与化身行动的同步上。也就是说，所“对应”的是物理敲击的进行和数字编码的流动。因此，电子游戏的“坐虚探实”，即“从可能世界探向实在世界获取某种效果”^⑥，不是在探求对现实逻辑的挪用再现，而是对实在主体积极发出邀约。电子游戏所追求的“某种效果”不是特定的现实规律或美学表现，而是在寻觅玩家的参与并将其作为叙述的首要推动力。

① Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press, 1993, p. 124.

② 玛丽-劳尔·瑞安：《跨媒介叙事》，张新军、林文娟等译，成都：四川大学出版社，2019年，第310页。

③ 玛丽-劳尔·瑞安：《故事的变身》，张新军译，第175页。

④ 赵毅衡：《广义叙述学》，第187页。

⑤ 赵毅衡：《广义叙述学》，第187页。

⑥ 赵毅衡：《广义叙述学》，第187—188页。

基于一种可感知、可参与的常态化世界通达,电子游戏的可能世界与现实世界联络紧密,其边界也就模糊、可变。这就是为什么在《梦幻西游》里,系统能够自然地在每一个现实节日赠予玩家虚拟礼物,而无需担忧虚构叙述遭到破坏与祛魅。电子游戏的世界通达展示了可能世界嵌入现实生活的方案,正如劳瑞尔所说,“设计人机交互体验不是强调建造更好的电脑桌面。它是创造与现实有特殊关系的想象世界,在这个世界里我们可以扩展、增强、丰富我们的思考、感受与行动。”^①因此,电子游戏所制造的世界不是漂浮在现实之外的孤岛,每一个数字宇宙都与实在世界建立了牢固通道。借助此种通达,我们可以在保有肉身基座的同时,自由拜访其他世界。因此,电子游戏的世界通达让可能世界“物理性”地存在于实在宇宙的暗面,它不再只是私人阅读的精神想象,而是对文艺作品进行社会化改造后的产物。而借助游戏设备在现实世界的物理出场,这一可能世界的入口已然具象地被建构。手柄是与游戏世界原生绑定的技术物,但同时也是只有当玩家操作时才能起效的装置,虚拟与现实的边界被物理性地贯穿,规则系统、文学故事、主体精神的联结在此得以完成。

(二) 犯框的游戏玩家:可能世界的参与者与造物主

在叙述学层面上,电子游戏的世界通达可以概述为对表现策略的重构,即注重对语用因素的更新,这具体体现在“用户参与的新模式;互动的新类型以及作者(或者说系统设计者)、情节、用户之间的新关系。”^②由于电子游戏的情节是非线性,甚至非预设的。因此,玩家对电子游戏的认知必然开始于具象的叙述元素,人物造型与场景设计等成为吸引玩家游玩的首要视觉刺激,这就让玩家的参与通常表现为接近冒险故事范式的世界探索。在此,所谓的“新模式”即是用户的输入指向系统的实时反馈回路,环境的响应能力使得可能世界的演变与玩家的操作同步。进一步来看,电子游戏让玩家身处不断有动态对象生成的数字时空中,可以说此时“我们就是媒介,媒介就是我们。”^③玩家的媒介化意味着他此时拥有了在世界内部探索的权力,即被接纳为异世界的一份子,同时也是依照游戏精神,不断挑战虚拟世界的积极主体。

基于对赛博文本(cybertext)的考察,阿尔萨斯提出了遍历文学(Ergodic Literature)概念,所谓遍历主要是指“用户将实现一个符号序列,此类选择运动是一种物理建构工作”。^④如此,一个文本就可以被视作一个机械组织,依赖特定的工作路径和媒介渠道,在读者的遍历阅读中完成文学叙述与意义生产。因而,“在遍历文学中,需要付出非凡的努力才能让读者穿越文本。”^⑤在此意义上,遍历文学实际上构成作为电子游戏的文学文本的基本原型,任何电子游戏都必然需要玩家的遍历式游玩,电子游戏作为诗学引擎进行诗性符号生产。

当强调遍历这个概念的时候,有必要将其与“非线性”作一定的区分。在本质上,任何文学文本都是非线性的,即使是因果逻辑清晰的线性情节,也无法干涉读者的物理阅读。但在电子游戏此类遍历文学中,对路径的选择会让文本的未实现部分彻底坍塌,选择行为正是在这一层面上成为一种物理建构,玩家行为有能力改变虚拟生态。因而,此时“未接近并不意味着模棱两可,而是意味着没有可能性”。^⑥因此,所谓遍历,是要让文本讲述“我”的故事,而不是窥视他人的行为。在电子游戏中,这就首先表现为作为行动中心的玩家,具有对叙述的控制权。

显然,遍历文学必然是一种互动故事讲述,即读者行为是符号文本意义生产的一部分。克劳福德(Chris Crawford)将交互性定义为“发生在两个或多个活跃主体之间的循环过程,各方在此过程中交替地倾听、思考和发言,形成某种形式的对话(conversation)。”^⑦因而,有效的互动必须包含至少两个主体的“倾听、思考和发言”,这在记录类叙述中很难实现,而在戏剧演出里也是作为实验状态的例外存

① Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Upper Saddle River, p. 39.

② 玛丽-劳尔·瑞安:《跨媒介叙事》,张新军、林文娟等译,第305页。

③ N. Katherine Hayles, “The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext,” *Narrative*, vol. 9, no. 1 (2001), pp. 21-39.

④ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, p. 1.

⑤ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, p. 1.

⑥ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, p. 3.

⑦ Chris Crawford:《游戏大师Chris Crawford谈互动叙事》,方舟译,北京:人民邮电出版社,2015年,第24页。

在。但是，任何计算机程序的运转，都是基于输入、计算、显示的循环。因而，作为计算剧场中的演出，电子游戏必然以互动叙述的方式展开。概言之，在电子游戏中，主体的遍历参与和文本的互动生成天然绞合在一起，戏剧性要素涌现自物理过程而非隐藏起来的剧作家意志。基于此可以认为，“遍历故事世界的结果就是故事。精彩的故事世界内涵丰富，玩家可以通过多次遍历来体验趣味纷呈且各不相同的故事。”^①

遍历之所以可能，在根本上是因为玩家具有在规则层面展开行动的能力。种种电子游戏互动的实现，实际上依赖交互界面的前台显现，界面窗口创建了更高层级的交互渠道，在此类数字媒介的虚拟演出中，发生的正是演出犯框的自然化。当我们指认玩家在数字时空中“假扮”作某个角色的时候，一定要意识到他随时可以通过物理操作抵达规则层面。对于电子游戏而言，这只是游玩的惯例。但对此惯例的漠视，实际上是一种“媒介失明”。对比传统的戏剧演出，此时出现的显然是解释框架的转变。

对于叙述框架内部的角色而言，行动的基准逻辑是数字宇宙所模拟的规律。《逆水寒》中的“原住民”无法理解武器数值概念，他们只能理解“削金”等词条的语义概念。然而，玩家随时都可以跃出角色行动的周围世界，来到与系统的界面交互中。在更为基本的数据层面上，“削金”被阐释为“最大基础外功攻击：+17%”。^② 玩家既需要明白词条的语义，更重要的，他们所重视的是作为虚拟道具的武器有何种数值优势。这在根本上是数值给予玩家的电子化身以能力的增强，让角色可以击败特定的敌人，从而改变了叙述的实例。

在传统演出中，通常定义犯框为“逗弄冒犯叙述的框架区隔，或是侵犯破坏这种区隔”。^③ 在电子游戏里，则一般不存在有意的侵犯破坏。犯框的自然化在此处，是授权玩家悬置游戏进程的能力，让他可以改变可能世界的特定表现。概言之，演出犯框的自然化，意味着玩家分享叙述权力的稳定性。华莱士·马丁（Wallace Martin）认为，框架“告诉我们，在解释它里面的一切时要用不同于解释外在于它的东西的方式。”^④ 而能够随时打开和关闭交互界面的玩家，则拥有了选择以何种方式解释电子游戏的权力。如果说电子游戏在文类规约上确乎是具有角色扮演与策略行动的双重性质，那么它在参与上同样具有故事语义和规则话语的两层基座。

在实验戏剧中，演出的犯框是表意的基本，从而呈现出元戏剧结构，并逐渐发展为观众的反跨破框。^⑤ 此种例外在电子游戏中构成固有传统，任何一次游戏活动的展开都不可能脱离参与者的意志，玩家的选择推动故事的生成。基于遍历概念就不难理解，成为媒介是玩家主动选择的结果，即选择以何种规则与系统对话，正如瑞安所说，“对真正的高手而言，该文类的一个特别快感就是，以训练有素的解构阅读来规避游戏设计师的控制。”^⑥ 阿尔都塞（Louis Althusser）的“症候阅读法”在此得到了电子新生，对游戏规则的挑战即是对未言之意的挖掘。在对表面秩序的颠覆中，游戏玩家以挑战的方式赢得智识的愉悦。更重要的是，玩家作为叙述者的身份得到了确证，即他不仅是可能世界的参与者，更是数字时空造物主的一员。电子游戏的媒介化在本质上并不是对主体意识的压制，反而为主体意识的彰显提供了实践的有效方案。

三、电子游戏文学改造数字媒介生态

在现代戏剧史上，演出犯框被作为实验戏剧反叛传统的有效手段使用。布莱希特（Bertolt Brecht）的史诗剧以间离效果革新了舞台表现，并呼唤观众主动行使自己的理性能力。另外一位实验戏剧的鼻祖阿尔托（Antonin Artaud）则是在残酷戏剧的实践中，用仪式化的表演尝试回归剧场演出本身。而后来的荒诞派、说话剧、偶发戏剧等都继承了实验戏剧的核心诉求，即通过犯框暴露规则的可操纵性。

① Chris Crawford:《游戏大师 Chris Crawford谈互动叙事》，方舟译，第38页。

② 逆小寒:《逆水寒手游如何防止极品装备天价奢侈品化》，2022年7月20日，https://mp.weixin.qq.com/s/x-LLA3FW5ulBTE4ZpYi_iw，2022年7月20日。

③ 赵毅衡:《广义叙述学》，第308页。

④ 华莱士·马丁:《当代叙事学》，伍晓明译，北京：北京大学出版社，2005年，第192页。

⑤ 潘鹏程:《演出叙述：从实验戏剧到行为艺术》，成都：四川大学出版社，2021年。

⑥ 玛丽-劳尔·瑞安:《故事的变身》，张新军译，第125页。

作为虚拟演出,电子游戏以数字化的方式构筑了当代人的赛博剧场。而在其犯框的自然化,即交互界面的显现中,与规则对话能力的获得实际上回应了实验戏剧家们的期待。传统的文学叙述只会告诉读者发生了什么,而在电子游戏里,可以让玩家明白改变是可能的。游戏互动不仅需要玩家认知规律,更需要他挑战并战胜规则。因此,电子游戏的交互逻辑恰恰是算法时代重构主体自由的关键,将电子游戏放置在整个数字媒介生态中去考察,能够为文学书写的文化价值找到潜力丰富的基础,即在当代以文学书写回应技术文明。

当人工智能出现之后,算法时代的技术自主成为不可避免的话题,技术哲学的反思不再是一种遥远的隐喻,而成为迫在眉睫的思考。身处人类的技术文明阶段,我们必须认识到“技术与人类之间绝非简单的主客对立的二元关系。我们不仅创造技术,也被技术所构造,因为技术以人们无法预测的方式重新定义了我们行为的方式。”^①对算法机器所持有的普遍忧患,大多都始于数字系统以“无法预测的方式”分析、规划人的行为模型,同时在黑箱之外,并不存在干预结论的途径。算法成为生活的权威,数据获得了超语言的表意能力。在数字秩序的统治下,非人化意味着成为一段数据库里冰冷的代码。技术不断许诺自身以神圣使命,人们却恐惧于幻觉崩溃的可能。在这一背景下,人急需一种掌控机器的有效方案,从而让媒介生态从暗黑恐惧中恢复到平衡结构。

德布雷(Régis Debray)认为,“不管在哪个时代,我们都不能将一个思想活动同那些使这个思想活动成为可能的记录、传递和存储的技术条件分开”。^②媒介不是无生命的载体,它对信息的传输并非中性的,任何媒介都在知识播散的过程中进行了独特加工。因此,“每个媒介域都会产生一个特有的空间-时间组合,也就是一个不同的现实主义。”^③电子技术与数码话语具有自己独特的言说方式,它不仅是电子游戏形塑可能世界的上手材料,同时也改变了现实基质的成分配比。数字化重塑信息的收集、交换、呈现方式,也就重构了人类的感知乃至感官本身,正如媒介生态学家所指出,“我们通过媒介感知或‘构建/重构’的‘现实’,是现实世界的一种翻版,这种翻版是透过媒介感知特征过滤的;因为翻版的‘现实’乃是插入周围环境和我们之间的一种东西。”^④

媒介生态是人类生存环境的暗面,一切习以为常的技术与机器潜在地塑造社会的形态与规则。人持有何种技术,以及如何与媒介进行互动,是构成文化特性的关键要素。从人文关怀的角度出发,波斯曼(Neil Postman)认为,“媒介是文化能够在其中生长的技术;换句话说,媒介能够使文化里的政治、社会组织 and 思维方式具有一定的形态。”^⑤媒介影响建构世界的方式,因而数字技术自然是数字文化的根本。在这一意义上,必然是首先有数字时代的生存方式,然后才有电子游戏的文学书写。也就是说,电子游戏文学正是文学传统与数字媒介交互的结果,文学书写吸纳电子技术而获得更新,数字叙述也依赖于人文意蕴来自我确证。

在波斯曼看来,媒介生态学^⑥首先“是道德神学的一门分支学科,因此脱离道德和伦理背景去研究媒介环境学是毫无意义的。”^⑦也就是说,媒介生态学关心的是媒介生态在何种意义上让人类生活变得更好或更坏。媒介的更新意味着人们世界感知框架的更替,进而直接与人类的生存有关。我们应当从作为道德神学的媒介生态学出发,去尝试给电子游戏文学在当代的意义以定位。即理解作为数字技术的产儿,电子游戏文学在何种意义上能够通过对人文传统的继承,来在当前的数字媒介生态中发挥积极作用,即如何帮助人过上更好的生活。

芒福德(Lewis Mumford)在讨论技术有机论的时候,着重强调了机器需要重新回到人类的掌控,

① 周敏:《媒介生态学》,《外国文学》2014年第3期,第105—114页。

② 雷吉斯·德布雷:《普通媒介学教程》,陈卫星、王杨译,第261页。

③ 雷吉斯·德布雷:《普通媒介学教程》,陈卫星、王杨译,第262页。

④ 林文刚:《媒介环境学:思维沿革与多维视野》,何道宽译,北京:北京大学出版社,2007年,第28页。

⑤ 林文刚:《媒介环境学:思维沿革与多维视野》,何道宽译,第44页。

⑥ 媒介生态学,英文为“Media Ecology”,由麦克卢汉最早提出,中国学界最初直译为“媒介生态学”。其后,波斯曼将其正式定义为“把媒介当作环境的研究”。2005年底至2006年初,何道宽、林文刚和陈世敏等学者商议后将其改译为“媒介环境学”,以区别于中国本土原创的“媒介生态学”。基于本文的论域和语境,仍沿用“媒介生态学”。

⑦ 林文刚:《媒介环境学:思维沿革与多维视野》,何道宽译,第37页。

在技术进步的将来里，应当出现的是“人类大家庭可以生活在同一屋檐下，所有人都可以在良好的生态环境中发展，人绝不会沦为机器的配件。”^①在根本上，芒福德所讨论的正是凭依技术的发展实现人的自我超越。电子游戏文学对数字技术的利用，正是对此种可能方案的揭示。在电子游戏的双重性质与两层基座中，人随时都拥有与机器对话的能力。此处的规则不是单向度的规训，而是系统与玩家共同达成的契约。也就是说，电子游戏所实践的正是在数字时代谋求一种生态平衡，让人与技术互相依存。

而在游玩电子游戏的过程中，叙述的展开始终需要玩家的参与，也即是说，游戏存在的理由是邀请人进入造物的过程，是玩家在选择游戏与运转数字时空。在这里，玩家具有优先地位，也就是人的欲望成为机器的主宰，任何算法机器都必须为人的感官享受与审美活动服务。正是在电子游戏里，可以理解为什么可以说“媒介和技术都具有解放的力量。”^②游戏在此让人的心态与习惯成为发动机器的准则，电子游戏文学的世界制造归根结底是人类欲望的外显具象。《宝可梦GO》(Pokémon GO)等AR(现实增强)游戏将实在世界图景拉进电子游戏世界，在真实地点放置虚拟宠物供玩家捕捉，玩家通过移动智能设备活动于肉眼不可见的虚拟景观。此时发生的绝不是所谓数字编码吞噬了物理实在，而是玩家通过电子游戏的方式再造了现实空间，让世界从冰冷的背景域演化为自由的游乐场。

人工智能自我决定的特征催生21世纪特有的不安情绪，主体的自由似乎岌岌可危。孙周兴提醒道，“因为技术统治时代的到来，技术文明已经失控，也即失去了自然人类的控制，成为了一种高风险文明”。^③在此情况下，游戏的人可以继续推动文明的进展，电子游戏的文学书写让人文价值取向嵌入数字时代的发展中，并以之改造数字技术的意向结构。技术的逻辑在游戏的场域中被人类重新掌控，数学算法的全自动想象也就不可能越过心灵的协商。概言之，电子游戏文学揭示了从内部抵抗算法机器的可能，游戏精神的注入阻止系统性愚昧的生成，让技术力量复归人类能力的延展。

更进一步，在有关后人类话题的讨论里，海勒(N. Katherine Hayles)指出电子的虚拟是“计算机模拟将身体(body)置入与计算机生成的图像一起构成的反馈回路。”^④也就是说在电子游戏中，不再存在实在和数字的二分，两个世界在电磁技术的编码中联结为一个新的整体。真实生活和虚拟现实区分的前提是静置状态，一旦游戏开始就只存在混杂的新生态。概言之，在电子游戏的虚拟虚构叙述中，物质对象被电子信息贯穿，参数的变化与感知的活动同步。此时，“虚拟现实技术成功地把用户的感知系统置入计算机的反馈系统之中。”^⑤人机交互的未来，呈现为技术-生物的一体化生存。

进而，“新生人类主体的分布式认知系统连接成一个整体……在这个整体中，‘思考’由人类和非人类因素共同完成。”^⑥对这一电子技术未来应用的预言显然会让尚且“纯粹”的人类惧怕，然而实际上电子游戏已经为我们预演了后人类的可能。在《宝可梦GO》里，虚拟与实在显然已经链接成一个整体，整个世界变成了一个数字系统。但是这之所以不会让玩家忧虑，是因为他们作为游戏的人显然不惧怕主体身份的丧失。在此，电子游戏让文学书写在极为具象的意义上成为再造现实图景的方案，也即再理解现实为何的起点。

电子游戏文学在逻辑上可以成为无限的戏剧演出，即使设计师再如何详细地对游玩路径进行事无巨细的规定，参与者仍然可以无视游戏世界的背景自由行动。玩家从来不是想要简单地“成为”某个角色，他仅仅是在通过“扮演”某个角色来表达自己。在卡斯(James P. Carse)看来，“无限游戏的时间不是世界时间，而是游戏内部所创造的时间。由于每个无限游戏都消除了界限，因此它向参与者展开了一个新的时间视界(horizon)。”^⑦在电子游戏的虚拟虚构中，形式论意义上的“横向真实”被确证为基

① 林文刚：《媒介环境学：思维沿革与多维视野》，何道宽译，第70页。

② 林文刚：《媒介环境学：思维沿革与多维视野》，何道宽译，第84页。

③ 孙周兴：《人类世的哲学》，北京：商务印书馆，2020年，第287页。

④ N. 凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》，刘宇清译，北京：北京大学出版社，2017年，第18页。

⑤ N. 凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》，刘宇清译，第35页。

⑥ N. 凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》，刘宇清译，第392页。

⑦ 詹姆斯·卡斯：《有限与无限的游戏：一个哲学家眼中的竞技世界》，马小悟、余倩译，北京：电子工业出版社，2013年，第8页。

本设定，而任何新图景的展开，都是参与者意志表达的集合。规则是可控制的，那么边界就可以是无限的。当边界被消除之后，未来的可能就可以涌现。因而，“事实上，无限游戏的唯一目的就是阻止游戏结束，让每个参与者都一直参与下去。”^① 电子游戏人文价值的根本，就在于为所有的参与者提供了超出原本时间视界的可能。这同样构成一种对现实的再次审视，但与布莱希特掀起史诗剧时的思路不同，电子游戏的意识投射是通过建构新秩序完成的。当参与者可以在游戏中集聚为新群体，凝结出新关系，就证明了现实自我同样具有解放的潜能。游戏的解放不只是恢复某种原初状态，而是确认生活的游戏态度。

诚然，布莱希特的史诗剧革命未能彻底完成对世界图景的更改，这不得不逼迫我们反思电子游戏文学是否真的可以实现精神启迪，以及进一步更新公共语境。但是，如果我们将实验戏剧与电子游戏进行比较，电子游戏文学所提供的是一个更为庞大的虚拟世界，是在潜力上能够与现实并驾齐驱的意义世界。观众会在戏剧谢幕后走出剧场，但不可能回避已然渗透在现实语境的虚拟景观。更为关键的是，在当代技术文明的快速发展中，数字媒介已经成为生活的基础设施，而整个游戏世界从游玩的一开始，就在提醒玩家注意技术系统的存在，不再仅仅依赖于在演出中插入唱段。布莱希特意图通过冰冷的间离打破舞台的幻觉，但随着戏剧史的发展，这不可避免地成为又一种戏剧的常规范式。电子游戏文学从一开始便将技术装置用于对逼真生活的模拟，同时又处处暴露其存在，这一装置化的文学景观不会因为熟悉而失去效果，因为它从来都将技术语言作为一种基础。如此，电子游戏文学并非从表面揭露虚假幻象的存在，而是凝聚自身的内在力量，以更为激进的批判提醒玩家媒介生态的技术规则，并将与游戏规则的对话扩展到对整个数字生态的反思。此种反思所要完成的，正是传授元符号操作的能力，进而激活人的潜质。

四、结语

数字化时代、后人类未来，这些术语代表着对技术与社会现状的反思和发展前景的推演。在这其中，期待与恐惧酝酿出犹疑不定的复杂情绪。我们似乎既向往存在形态的全面革新，又害怕技术的扩张损害个体的权益。面对这一系列正在发生的事件，电子游戏文学可以提供架构世界的积极方案。当人类学会叙述的时候，就在尝试用讲故事的方式为宇宙构造秩序。文学的这一核心价值不会随着时代的变化而落寞，恰恰在当前这个未来还未到来的时刻，文人的想象急需转变为一种人文的行动。强调电子游戏文学是文学的媒介扩充，实际上就是要寻找文学参与到时代对话中的有效路径。此时诗学体系的构建，不仅是想要阐释已有的文本，更是想尝试激活与创造文学作为行动的能力。作为传统文学的数字变体，电子游戏文学依然探求对精神空间的解放，唯有如此才能够看到历史的必然，进而捕捉未来的隐秘征象。

（责任编辑：潘纯琳）

① 詹姆斯·卡斯：《有限与无限的游戏：一个哲学家眼中的竞技世界》，马小悟、余倩译，第8页。