

# 宁芙化身体与异托邦： 电子游戏世代的存在哲学

蓝 江

---

**摘要** 在先后经历了印刷媒介和影像媒介的世代之后，我们遭遇了电子游戏的世代。电子游戏世代的基本特征是在电子游戏的动作和经历中进行对世界和自我的建构。玩家通过宁芙化身体，感知和体验不同于肉身感知的经历，这在现实世界中被自我的意识所压抑的冲动，在游戏世界中得以逃逸。这种逃逸建构了同一性的自我，走向德勒兹和加塔利意义上的逃逸的生成。进而，这种逃逸为我们建构了一个在现实世界中被视为不可能的世界，这个世界不是虚幻的梦境，而是我们宁芙化的身体建构出来的多元的异托邦。这就是电子游戏世代的存在哲学，它指向走出生命政治的规训、实现不可能世界的路径。

---

说今天所处的时代是一个数字时代或智能时代，估计很多人都会赞同。的确，大数据和智能算法已经逐渐渗透社会生活的方方面面，甚至成为国家竞争力的重要指标，因此，我们可以将生活在这一时代下的一代人称为“数字世代”。不过，倘若我们将今天称为“游戏的时代”，进而将“90后”“00后”称为“游戏世代”，大概会颇有争议。毕竟，在当代的文化环境中，电子游戏从一开始就与玩物丧志的形象紧密相关，被人人为地贴上了暴力、低俗等标签，仿佛那些在网吧和游戏厅里目不转睛盯着屏幕、滑动着鼠标并沉溺其中的少年，就是电子游戏的原罪。但是同时，我们也看到，在这一代人甚至“70后”“80后”之中，完全没有玩过电子游戏的人估计不多。大部分人即使没有玩过《绝地求生》《王者荣耀》之类的大众游戏，没有在Xbox和PlayStation上玩过《生化危机8》《对马岛之魂》《死亡搁浅》等品牌大作，至少也玩过一些小游戏，比如在地铁上拿出手机玩《跳一跳》《消消乐》等游戏来打发时间，或者在工作闲暇时打开《叠叠乐》《打老板》来解压。简言之，电子游戏已成为我们生活中不可或缺的一部分，而且正在成为一种新的日常生活经验，并塑造着我们周围的世界。我们对世

界的理解和感知在一定程度上已经被电子游戏所重塑。因此，我们面对的不仅仅是电子游戏与日俱增的影响力，它构成年轻人和孩子们生命和存在的一部分，而且，由于电子游戏正在生成我们的日常生活经验，同时生成我们的世界，我们就必然面对一种不同于黑格尔、海德格尔或者萨特、福柯时代的生存哲学，即属于游戏时代的生存哲学。

## 一、电子游戏世代的诞生

或许有人首先会提出一个质疑：那些玩着电子游戏长大的年轻人和孩子是否真正构成一个世代（generation）？对于“世代”的概念，人类学家玛格丽特·米德做过明确的描述：“所有这一切首先归诸世界性社区的出现。整个人类第一次共同生活在一个相互沟通信息、交换反应的社会中，分享着知识和忧虑。”<sup>①</sup>由此可见，世代是一个现代现象。在米德那里，世代的出现与传统家庭和社区的弱化和解体有关，人们获取知识和感受的方式不再是从祖辈那里承袭，而是通过共同体生活的信息传播和交流以及彼此间的交换来形成。依照米德的说法，我们可以说，人类在进入现代世界之后已经经历了三个主要世代：阅读小说、报纸和杂志的印刷媒体世代；观看电影和电视的影像媒介世代；玩电子游戏的游戏世代。

### （一）印刷媒体世代

古登堡的铅活字印刷术的出现带来了人类文明和文化传播的狂飙猛进。比如小说的普及，尤其是在中产阶级家庭妇女中的普及，显然与印刷媒体的广泛出现有着密切关系。在那个时代，雨果、狄更斯、大仲马、柯南·道尔等人成为最耀眼的明星，与此同时，这些用整齐的铅活字印刷而成的书籍、报纸，成为人们了解不同世界、获取更多信息的有效途径。人们在成长过程中获取的知识不再来自年长者的言传身教，而是直接经由书籍的阅读。这势必会产生一个新的世代，一个在印刷媒体中成长并建立起关于世界的感受和认知的世代。正如大卫·里斯曼所说：“这些成人一旦置身于陌生的环境，就需要用各式各样的印刷读物来填补内心的空虚，需要内在导向模式而非传统导向模式来引导其生活。”<sup>②</sup>这样，印刷媒体成为第一个普世传播的语境，以印刷文字的方式为我们呈现了一个现代文明的样板。只有在印刷媒体的基础上，俄国形式主义、法国结构主义和早期英国伯明翰学派的文化研究才成为可能。从形式上来看，陀思妥耶夫斯基、海德格尔、萨特的存在主义实际上是印刷媒体时代的存在主义，因为他们的存在主义建立在印刷文字的基础上，无论他们如何思考存在，印刷的文字都会成为他们思想最后的屏障。生活在这个时代的几代人，可以被称为“印刷媒体世代”。

### （二）影像媒介世代

麦克卢汉区分过冷媒介和热媒介，这个区分的关节点就是从印刷媒介向影像媒介过渡的时代。从20世纪60年代，尤其从尼克松与肯尼迪的总统辩论第一次被搬上电视荧幕开始，人们不再用阅读的方式去理解世界，而是用观看影像的方式来看待周遭的一切。这是一个被居伊·德波称为“景观社会”的时代，德波看到了影像构成的景观对世界的奠基，这种奠基完全不同于印刷媒体的作用。他说：“景观不能被理解为对某个视觉世界的滥用，即图像大量传播技术的产物。它更像是一种变得很有效的世界观

(Weltanschauung)，通过物质表达的世界观，这是一个客观化的世界视觉。”<sup>③</sup>这样，在影像媒介的时代，形成了观看与视觉影像直接的对应关系，这取代了阅读和印刷文字之间的对应关系。从此，视觉化或影像化的存在哲学取代了文字化的存在哲学，与此同时，新一代人在电影电视等影像媒介的影响下成长，影像媒介世代取代了印刷媒体世代。

### (三) 电子游戏世代

今天，很多家庭的书架上布满灰尘，客厅的电视也开始变成摆设，而另一些设备却成为人们经常使用的对象，比如电脑、游戏机、手机等等。除了日常功用之外，这些设备还有一个非常重要的功能，就是玩电子游戏。电子游戏成为了一种建构一代人世界观的全新方式：不是阅读，也不是观看，而是游玩，即借助手柄、鼠标、键盘、触屏、健身环等外设与屏幕中的对象互动。我们不是在观看而是在操纵游戏，电子游戏绝对不是一个影像或景观，而是全方位的触觉和感受。因此，拥有电子游戏经历的一代人，在观念和意识上自然会大大不同于他们的父辈和祖辈，在这个意义上，他们就是电子游戏的世代。

为了更好地理解三个世代的区别，可以用《三国演义》为例来说明。在印刷媒体时代，《三国演义》是小说中的文字。我们对刘关张结义、诸葛亮借东风、赤壁之战等情节的理解，都来自罗贯中的文字。我们通过阅读去想象火烧赤壁恢弘壮阔的场面，从文字中品读诸葛亮舌战群儒、三气周瑜的精彩，但这仅限于文字的表述，我们无法看到诸葛亮的样貌，也无法看到官渡之战和赤壁之战的壮观。1994年电视剧《三国演义》的上映改变了新一代人理解三国的方式，这种理解不再是通过阅读，而是通过视觉的观看。我们看到了“人中龙凤”吕布，也看到了忠义无双的关羽。在“关羽温酒斩华雄”的段落中，我们不仅看到文字描述所体现的关羽的勇猛，也看到饰演关羽的陆树铭喝下曹操递来的温酒时的淡然气魄。在观看影像时，我们无意中会将陆树铭等同于关羽本人。同样，我们也会将陈晓旭等同于林黛玉，将六小龄童等同于孙悟空，这就是影像媒介和印刷媒介对我们理解故事产生的不同影响。那么，电子游戏呢？以三国为题材的电子游戏不胜枚举，有突出战略和策略谋划的SLG类，也有注重动作的无双类，无论是哪种类型，电子游戏都会给出与文本和影像完全不同的三国体验。以《三国志战略版》为例，想在游戏中打败对方，不仅要依靠己方人数和武器装备的优势，还必须充分了解地形和布局，让自己体会官渡或赤壁战场上将领的所思所想。有了这种身临其境的感受，我们才能理解曹操战胜袁绍的不易，才能真正体会到战争的残酷。换言之，在电子游戏中，我们的体验不是纯粹的文字和视觉，而是动作和思考，我们成为真正参与其中的主体，而不是局外的旁观者。

在这个背景下，电子游戏世代面对世界的方式是参与式的，他们不再是被动的阅读者和观看者，而是真正的主体。电子游戏充分借用了文学和电影的优势。如在《生化危机8：村庄》中，游戏并没有给出直接的线索和梗概，而是需要玩家在开放的世界里通过接触和行动来逐步展开整个世界，揭开整个世界的奥秘。玩家视角的切入，让玩家主动在自己的行为和抉择中去理解世界，从而奠定主体的存在方式。换言之，在游戏世代的眼中，不是游戏越来越像世界，而是世界越来越像游戏。在电子游戏中，我们被抛入一个新的世界，主体在构成游戏中的世界时，也在塑造自己的生存方式。

所以，必然存在着属于电子游戏世代的生存哲学，而这种生存哲学从一开始就与我们的身体、自我和世界密切相关，因为在电子游戏的感受中，我们可以打破印刷文字和影像等媒介的藩篱，走向新的身体经验、新的自我同一性、新的可能世界的关系。

## 二、宁美化的身体：游戏与身体经验的重构

莫里斯·梅洛-庞蒂指出：

通过感知，在我个人生活和自己行为边缘处，感受到了既定的有意识的生命，从中涌现出后来的诸多规定，我的眼睛、手、耳朵的生命，我拥有如此众多的自然自我。每一次我体会到一种感觉的时候，我都体会到它似乎与我自己的存在无关（我自己对自己的存在负责，并在此基础上做出决定），反而感觉是另一个业已矗立在大地上的自我，它已经敞开了那个自我的某些方面，并与之同步。<sup>④</sup>

不难看出，在梅洛-庞蒂看来，我们内在心灵的感知并不是来自一个先验的纯粹意识，而是来自外在事物与我的感知的接触。他继续说道：

之所以我在我周围发现了物体，不可能是因为物体实际上在那里，理由是我对假设的这种实际存在一无所知。之所以我能认识到这一点，是因为物体的实际接触在我身上唤起了一种关于所有物体的最初知识，是因为我有限的和确定的知觉是与世界同外延的，从头到尾展现世界的一种认知能力的部分表现。<sup>⑤</sup>

梅洛-庞蒂的意思是，一个外在的物体或世界存不存在，我无法先天地知道，只有通过身体的感知与之接触之后，世界上的某物或某种现象才能成为我身体构筑世界的一部分。梅洛-庞蒂的“感觉”就是通过我们自己的身体感知，来感受诸多业已存在着的自我，而内在自我的存在，需要这些异样的自我同步，这构成一个世界。这样，我们关于世界的意识是在我们的身体性感知中建立起来的。因此，我们的世界实际上是一个身体感知的世界，我们正是通过这个身体与之发生关联，理解这个世界的诸多规律和法则，从而将自己建构为这个世界上的主体。世界与我们行为的关系，就是身体与世界的关系，世界在身体中建构起来，而身体的行为让世界进一步得到延伸。在另一个意义上，世界的统一性也就是身体的统一性，只要我们拥有唯一的身体，世界就会向我们呈现为连贯一致的世界。

倘若将梅洛-庞蒂的身体的知觉现象学应用到当下的电子游戏研究中，会如何呢？从最初的雅达利《吃豆人》开始，到任天堂红白机上的《超级马里奥》和《魂斗罗》，再到今天的《使命召唤》《刺客信条》《死亡搁浅》等游戏，我们总会遇到一个问题，即我们不只是在用唯一的身体去感知世界，因为在游戏之中还有另一个世界，那里存在着另一个身体，我们并不能像操纵自己的身体那样轻松地操纵它。以最简单的《吃豆人》为例，在操纵大黄脸吃豆子的同时，我们还得提防屏幕上类似乌贼的敌人靠近，在这个操作中，我们使用手柄的手往往不太灵活，总是会感觉到手柄上的按键在抵抗

我的操纵。同样的情况也出现在赛车类游戏中，游戏中的赛车虽然与现实中的开车相似，但在具体游戏过程中就会发现，如果完全按照现实中的开车方式是无法赛车的，某些独特的技巧对大多数人来说只有在游戏中才能感受到，如漂移技术。这些例子说明，我们不能将现实世界中的身体感知直接挪用到游戏世界中，因为那是另外一个世界、另外一个身体，它们建立了一种不同于我们在现实世界中的感知，这个新的感知不属于我当下的这个身体，而只属于屏幕中的那个身体。对那个由像素和图形构成的身体，我们需要一种新的感知，只有在反复磨练中，那个身体才能被我们随心所欲地操控，为我们披荆斩棘。

比如，在游戏《只狼：影逝二度》中，有一个特定的“架势槽”系统，当架势槽积累满格后，游戏中的身体会僵直，无法进行任何行动。不过，如果在对方攻击我们的一瞬间按下防御键，就能发生所谓的“完美防御”。在画面中，我们看到我们手中的剑与敌人的武器碰撞在一起，刀光剑影之间，刚刚的完美防御让敌人反过来陷入架势槽满格状态而无法行动，此时便可对敌人进行反杀。在这个系统中，即便敌人满血将我们打入残血状态，我们也可以利用完美防御实现对敌人的反杀，这在游戏中是极为痛快的体验。然而，这个操作具有相当的难度，而且我们现实中的身体根本无法体验到这种反杀经验，这种经验只能通过游戏中身体的反复训练来获得。换言之，这是一种电子游戏独有的经验系统，一种绝对异于我们现实身体的操作，但它可以通过游戏中的身体建立起来，并成为“我”的一部分。在梅洛-庞蒂那里，身体的唯一性确保了我们对周遭世界的感知的统一性，从而排斥了任何与我们的身体感知相矛盾的感觉和意识，而这一切都建立在我们不可能拥有另一个身体的前提上。电子游戏的出现似乎改变了这个状况，因为在屏幕中的确存在另一个身体，而且不止一个，《侠盗猎车手》有《侠盗猎车手》的身体，《刺客信条》有《刺客信条》的身体，《超级马里奥》有《超级马里奥》的身体，在这些多元化的身体背后，是不能化为统一总体的感知和经验。

如何来思考电子游戏的身体经验带来的问题？我们或许可以用吉奥乔·阿甘本的一个隐喻来形容游戏中的身体，这就是宁芙（Ninfe）。宁芙是古希腊以来就有的妖精形象，它与土傀儡、火妖、气精分别对应于古希腊时代的四大元素：水、土、火、气。简言之，在古希腊的神话中，宁芙就是水妖，她们长期生活在沼泽和湖泊里，勾引过往的男人并吸食他们的精魄，甚至吃掉他们的血肉。但是，中世纪炼金术师帕拉塞尔苏斯对宁芙不断诱惑男人的行为给出了另外一个解释，他说，“宁芙没有魂”，“宁芙的特殊性在于，如果它们与一个男人交媾并生下这个男人的孩子，便可以获得魂”<sup>⑥</sup>。这不就是电子游戏中虚体的形象的隐喻吗？宁芙没有魂，它们不能自足地存活于世界上，电子游戏中的虚体也没有魂，在没有人操纵它们的时候，它们是僵硬不动的。例如，在《街头霸王》中，即便我们选择了最强的角色Vega，如果没有人的操作，它也会很快会被对方打死。相反，与宁芙和人的交媾一样，一旦我们通过游戏机的手柄、电脑的鼠标或手机的触屏操作角色时，角色就仿佛获得了灵魂。由于观察者和世界的二元论，在笛卡尔的世界中，我们与荧幕中的世界是绝对隔离的，但在电子游戏中不同，我们可以操控的角色、那个虚体，通过我们的操控变成了真正具有灵魂的存在物；与电子游戏中的其他角色不同，它们在那个世界中具有感知，能够用自己的电子身体去感触世界，并对周遭的环境和威胁做出反应。它们不同于电影中的角色，在电影中，

作为观众的我们无法干预角色的任何行为走向，电影角色的成长和剧情的推动与我们没有关系，不需要我们的反思。而在电子游戏中，通过手柄、鼠标、触屏的触摸，我们将“灵魂”注入了宁芙化的身体，让它们可以像我们一样去感知世界，去行动，去思考。于是，电子游戏重建了我们的身体经验，不过这个身体不再是肉身，而是宁芙化的身体，而宁芙化身体的存在，正是电子游戏成为电子游戏的关键。

### 三、逃逸的冲动：游戏与自我的解构

不过，当我们借用宁芙化的身体来解释电子游戏中的角色时，也产生了一个问题。梅洛-庞蒂用来感知世界的身体就是我们唯一的肉身，在围绕这个肉身建立的感知世界中，我们所感知的世界和意义并不会与我们唯一的身体相冲突。一旦进入电子游戏的世界，这种以身体感知为中心的统一性和连贯性是否会遭遇挑战？或许可以换一个角度来看，如果在电子游戏中以宁芙化的身体构建的感知经验也参与构成了我们的世界，并在此基础上形成了对自我感知和意识的建构，那么，在宁芙化的身体感知与我们的肉身感知不能完全调和一致的情形下，我们是否还拥有一个统一而稳定的世界？进一步说，我们是否还具有肉身感知状态下的那种自我的同一性？

当然，在许多时候，宁芙化身体的感知和经验能够与肉身感知保持一致，例如，主体如果在现实中比较保守，不愿冒进，在游戏中采用的策略通常也会比较保守，在玩《街头霸王》《侍魂》《饿狼传说》等格斗类游戏时，这种玩家不会选择不顾一切向前冲击，而是更倾向于选择防守反击的策略。但是，不排除在游戏中出现与现实自我感知和意识不一致的状态。例如，在美剧《西部世界》的第一部中，艾德·哈里斯扮演的神秘的客人有严重的虐杀倾向，在进入西部世界乐园之后，他经常选择以最残忍的方式虐杀那些具有智能且被禁止反抗人类的机器人接待员。我们完全可以将西部世界视为一个真人版游戏，其中的娱乐、做任务、剧情线，实际上与网络游戏非常相似，我们在网络游戏中也经常看到不由分说虐杀NPC（非玩家角色）的玩家。然而讽刺的是，在第10集的时候，观众突然被告知，这位嗜杀成性的黑衣人的真实身份，就是曾经爱上一个女主角（也是一个机器人接待员）的威廉。威廉在现实世界中表现得十分善良而温柔，为什么他在西部世界乐园中成为了一个血腥屠戮的刽子手？我们很难在善良的威廉和嗜杀的黑衣人之间画等号。威廉和黑衣人的悖论，就是电子游戏世界的悖论。我们经常在游戏内外体会到威廉和黑衣人式的存在关系，即我们的现实肉身和宁芙化的身体不能完全统一在一个自我框架下。例如，在玩《侠盗猎车手5》的时候，我们可以随意砸开路边车辆的车窗，在城市里不顾行人和车辆安全恣意飙车，甚至操纵游戏角色去抢劫和绑架。在游戏时，我们的身份仿佛就是罪犯，但是我们很清楚，现实世界中的我们是谨慎守法的公民，不会开车到处乱撞，会遵守基本的秩序。同样具有争议性的电子游戏还包括艺夺（Eidos）公司发行的《神偷》系列，尤其是2014年的《神偷4》，这款游戏在PC、PS3、PS4、Xbox 360等平台获得了巨大成功。为什么《神偷》系列能够引起人们的兴趣？或许因为这是一个不以击败敌人为主要目标的游戏，游玩的乐趣纯粹在于躲过守卫和普通人的目光，将某个特殊的目标偷到手。试想一下当NPC的目光即将接触到我的游戏身体时，“我”正好偷到目标物体并找到

一个掩体躲起来的心情，这其中有一种在循规蹈矩的现实生活中无法体会到的快感。《神偷》系列让我们将隐藏的快感通过游戏的方式宣泄出来，当我们操控角色，在神不知鬼不觉的情形下，成功地将对手的房子甚至身上的财物洗劫一空的时候，让我们满足的不仅仅是获得的财物，更是那种令人心惊肉跳的过程，这种过程赋予我们前所未有的快感。但是，这种快感与现实中的自我是格格不入的，因为我们在现实中不会偷窃，不会冒这种风险，但是在游戏中，我们领略了与游戏人物周旋时产生的独特的、带着快感的心理过程，这是以观众的身份观看电影时无法体验到的快感，是以第一人称主体介入具体场景时浮现出来的快感。在这种快感中，或许一些玩家甚至会产生这样的质疑：这真的是我自己吗？

所以，我们不仅需要理解宁芙化的身体，还需要理解自我在游戏中的存在状态。当然，将游戏中的宁芙化身体感知的经验视为不是自我的经验，并将它从我们自己的感知和意识中排除出去的做法有些过于简单，这样做的结果是否定了游戏中自我的存在，也就是说，进入游戏的那个自我，永远不可能影响和取代现实中肉身感知的自我。事情真是这样吗？在电影《头号玩家》中，难道“绿洲”游戏中的帕西法尔的经验并不构成韦德·沃兹的经验吗？要知道，韦德·沃兹在现实世界中只有一个贪婪的亲戚，所有与他有交情的朋友都是“绿洲”中生死与共的战友：有大块头艾奇，在现实中她是一个黑人女货车司机；有灵活的号称“绿洲五强”的忍者修，在现实中他是一个11岁的少年。更重要的是，游戏中的女主角，即以狩猎女神阿尔忒弥斯命名的玩家，也是韦德在一次赛车游戏中结识的，这些游戏人物构成的交际圈子反而成为了韦德更重要的存在空间。他在现实世界中是一个失败者，住在贫民窟里，没有像样的工作，被他的姨妈和姨父歧视。韦德的自我感知恰恰不纯粹是通过自己的肉身建立起来，他高度依赖于帕西法尔的宁芙化身体，一旦帕西法尔的身体被系统消除，韦德的生存意义也会随之丧失。所以，对于宁芙化身体造成的与肉身不一致的感知，不能简单地视之为不存在或与自我的建构无关，相反，游戏中的宁芙化身体的感知和存在就是我们的存在，它和我们现实世界中肉身感知的经验一样，建构着我的世界，也建构着自我的感知和意识。

在这里，引入精神分析的理论，会帮助我们理解这种分裂的经验。在弗洛伊德那里，现实世界的自我的同一性，是通过对我们身体里的力比多的压抑来实现的。弗洛伊德说：

这个决断的经过是动作者自我（Ego）所充分认识的。假使这同样的冲动受到压抑，结果将大不相同。冲动的力量仍然存在，但在记忆上会不留痕迹；自我虽无所知，而压抑的历程仍可完成。<sup>⑦</sup>

弗洛伊德的意思是，自我在建构过程中获得的同一性，实际上建立在压抑冲动的基础上，我们的自我意识和感知只保留了那些与自我相一致的经验，而那些不羁的冲动或力比多则被我们压抑，无法释放出来。这也说明我们在现实世界中的循规蹈矩实际上并非本性的体现，而是冲动受到了自我的压抑，这种压抑并不会消除冲动，而是让冲动以某种症候保存下来。不过，弗洛伊德的精神分析学说并没有走向让我们被压抑的

力比多得到释放，而是走向了自我对本我的控制，他说：“通过自我典范的建立，自我已经控制了奥狄帕斯（按：即俄狄浦斯）情结，同时还使自己掌握了对本我的统治权。自我基本上是外部世界的代表，现实的代表。”<sup>⑧</sup>也就是说，精神分析的目标就是让自我控制本我，从而保障自我在现实世界中成为唯一的代表。自我典范的形成，意味着我们身体里的其他冲动遭到了压抑，我们丧失了成为其他自我的可能性。

电子游戏似乎为这种被压抑的本我的状态带来转机，正如弗洛伊德强调的那样，本我的冲动只能被压抑而不能被消除，在一定的时刻（如在梦中），它总会试图逃脱自我的控制。游戏就是一个梦世界。阿尔菲·波恩（Alfie Bown）在《游戏机梦世界》中十分激昂地说道：“游戏反映了无意识的梦想、欲望和愿望，但它们也在构建这些无意识假设中发挥着作用。到目前为止，这与其他形式的媒体没有什么不同。然而，游戏在这种构建中有一个特殊且更独特的角色：通过让我们体验自己的梦想、欲望和愿望，将梦想、欲望和愿望自然化。此外，正如我们所强调那样，因为欲望和愿望可能是无意识的，所以游戏能够预测并构建未来的梦想。”<sup>⑨</sup>于是我们感觉到，自己在现实世界中被压抑的本我和冲动，在游戏中找到了一个逃逸的方向，因此，游戏世界就是一个弗洛伊德意义上的梦。不过，相对于梦境的虚幻，游戏世界成为一种更为实在的逃逸，在这里，我们遭遇的不再是弗洛伊德和拉康，而是德勒兹和加塔利的反俄狄浦斯，一种精神分裂分析。由于我们的欲望和冲动在游戏世界中的流溢和逃逸，我们并不需要像现实世界的自我那样对本我进行控制和压抑，而是走向对自我的解构，走向游牧化的自我。于是，《西部世界》中的威廉-黑衣人悖论被颠倒过来，与其说威廉的自我同一性是真实的身体感知和意识，不如说，无法统一在一个自我之下的威廉-黑衣人的悖论式建构，才包含了摆脱压抑性自我的可能性。只有走向对自我的解构，那些被压抑的真实的感知欲望才能随着我们的身体涌现出来。游戏就是这样的身体，一个逃逸的、悖论性分裂的身体，这就是德勒兹和加塔利的“无器官的身体”，在电子游戏中，我们的力比多得到流溢，即“在力比多之中，正是力比多从内部构成了它们，并在构成它们的同时自身分化为多变的、性质上相互区分的流”<sup>⑩</sup>。电子游戏加速了冲动和欲望的逃逸，让自我分解了，将我们生成为悖论式的存在，在那一刻，我们不是一个狼人，而是许多个狼人，因为每次进入游戏，就意味着新的存在得以生成，我们每一次都生成了不同的欲望、不同的感知、不同的经验，也生成了不同的世界。

#### 四、不可能世界：游戏与未来世界的潜能

福柯《规训与惩罚》最后一章的标题是“监狱”，这里的“监狱”不是指现实中具体的监狱体制，而是作了一个很重要的延伸，即现代社会就是一座大“监狱”。让福柯感到悲哀的是，监狱中那些用来规训犯人的技术，实际上已经被挪用到整个社会当中，他说：

每个人无论自觉与否都使自己的肉体、姿势、行为、态度、成就听命于它。在现代社会里，“监狱网络”，无论是在严密集中的形式中还是在分散的形式中，都有嵌入、分配、监视、观察的体制。这一网络一直是规范权力的最大支柱。<sup>⑪</sup>

整个现代社会成为一种“监狱体系”，现代社会中的每一个体都被规训为它的“主体”，这种主体臣服于规训体制，并按照它的节奏运作。这种体制的规训，就是精神分析学说中压抑问题的来源，我们不得不把那些不符合社会规范的行为和想法掩藏起来，尽可能让自己的肉体、姿势、行为、态度都符合现代社会的“监狱体系”。我们不仅在意识形态上遭到了压抑，肉体也遭到了压抑，在福柯笔下，现代体制成为压抑人们的生物性身体的生命政治装置，在这个装置中，我们只能随着社会体系的节拍运转，任何不合节拍的人都被视为“不正常的人”，那些寻找诗与远方，实现自己力比多流溢的人成为另类，多数人在监控和规训之下苟延残喘。这种现代规训体制与资本主义沆瀣一气，构成我们今天的现实社会中最大的实体。在被压抑的生命政治主体面前，我们没有思考其他理想的可能性，摆在我们面前的自动化社会是唯一可能的世界，只有与这个世界保持同样的律动，才有所谓的“幸福”。

或许，在这个意义上，我们才能理解电子游戏为今天的世代带来了什么。电子游戏为我们带来了宁芙化身体的体验，让我们可以建构一个不同于现实自我的意识和感知，也就是说，我们完全可以形成一种与现实世界的自我悖论性并存（paradoxical compossibility）的经验。这种经验的价值不仅仅是让我们娱乐，而且可以让我们进入一个完全不同的世界之中，感受一种不同于我们现实世界的可能性。既然正如梅洛-庞蒂的身体的知觉现象学提出的，我们的世界的展开与我们身体的感知密切相关，那么，电子游戏带来一个问题：一旦我们不再以人类的身体出现在游戏中，这是否可以为我们带来另一种可能的世界？从存在论角度看，这是一个非常重要的问题，因为我们所感知的世界，都是向我们的人类身体展开的世界，倘若是如德勒兹和加塔利的“生成-动物”一样，用动物的身体去感知的世界，是否仍然与人类的世界一样呢？

博萨工作室（Bossa Studios）在2015年开发了一款非常独特的游戏《我是面包》。这个游戏的有趣之处在于，玩家操作的主角不再是人类，甚至不是动物，而是一片吐司面包。在操纵这片面包的时候，玩家会遇到各种感知上的困难，毕竟面包没有手和脚，甚至没有任何人类和动物的感知器官，它在游戏中的展开只能以一片面包的形式进行。我们只能设法将自己想象为一片面包：如果我是一片面包，该怎样运动，从这边运动到另一边，像面包一样攀爬家具，等等。不难发现，我们之前以人类的感知经验建立起来的知识体系，在这个游戏中会变得无效，如果想要在这个世界中玩下去，就必须将自己生成一片面包，我们在游戏中遇到的周遭世界则变成了那片面包的世界。这正是德勒兹和加塔利所说的“生成-他者”，他们明确指出：“生成并没有外在于自身的主体，而且它也没有期限……按照这个原则，生成有一种特有的真实性。”<sup>⑩</sup>简言之，《我是面包》的世界，构成了一种我们操纵的宁芙化的面包身体的世界，这个世界尽管表面上与人类世界无异，但由于它是通过面包的感知和运动展开的，游戏就生成了一个属于面包身体经验的世界，在这个意思上，德勒兹和加塔利的“生成-动物”变成了“生成-面包”，而世界也生成为“面包的世界”。对于现实中的人类经验来说，“面包的世界”构成了一个需要在电子游戏的探索中才能出现的世界，这个世界并不是对现实世界的取代，而是另外一种不可能的世界。

这种生成不可能世界的游戏经验不一定是一元性的，不可能世界的敞开，让我们可以借助电子游戏去面对更多的世界，甚至是精神分裂的世界。在这方面，2017年的

游戏《艾迪·芬奇的记忆》成为了另一种类型的典范。这个游戏的故事线非常强大，其过人之处在于，玩家可以阅读各种记忆，从而了解芬奇家族被诅咒的命运，玩家在游戏中可以代入各种角色来体会他们的绝望和死亡方式。例如，在游戏中阅读艾迪的大哥刘易斯的经历时，我们的身体与这个精神分裂的角色瞬间“合体”，刘易斯出现在病房里，总是在幻想各种离奇的画面；刘易斯在鱼肉工厂里工作，每天重复着同样的劳动：切鱼头。由于刘易斯是精神分裂症患者，他在切鱼头的同时，游戏画面中也呈现出一个他幻想出来的城堡世界，这个城堡世界中的游行在时间上与切鱼头的动作是同步的。在现实世界的工厂流水线上工作的刘易斯，日复一日地重复着极为单调枯燥的劳动，将一个个鱼头切下，而在幻想世界里，他将自己想象为拿着剑的骑士。我们作为正常人，要同时操纵刘易斯分裂的现实世界和幻想世界，让他保持在这两个世界之间的来回泅渡。在这个游戏中，由于这种特殊的设定，我们似乎感受到一个精神分裂症患者所感知的两个世界：一个是被压抑的现实世界，一个没有色彩的世界；另一个是多彩的幻想世界，一个被欲望幻境化的世界。我们不是观看者，因为刘易斯的生存依赖于在两个世界之间的微妙平衡，一旦失去平衡，就意味着刘易斯的死亡。最后，刘易斯的结局就是他无法区分幻想和现实，在鱼肉工厂里被铡刀砍下了头颅，如同被他斩头的鱼一样。

游戏世界是一个不可能的世界，但绝不是荒谬的世界，它并不是将我们带向虚无缥缈的梦境，而是让我们透过宁芙化的身体，真真切切地感受那个世界的规律，那个世界的喜怒哀乐，那个世界的残酷和血腥。也只有这样，我们才能认识到，我们肉身所处的现实世界并不是唯一可能的世界，我们完全可以在游戏的各种设定中感受不同的感知和经验，我们可以在《刺客信条》中学习信仰之跃，从高处一跃而下，也可以欣赏《赛博朋克2077》的灵魂舞蹈。总而言之，内在的感知和意识性的自我不再是唯一的自我，自我如同流溢的液体一样，在电子游戏的空间中生成、流淌和绵延。这样，游戏世界或许为我们带来的是一个不可能的世界，这是一种在现实世界意义上的不可能，也正是这种不可能，让我们在它与现实世界的撕裂中，看到一丝逃逸出福柯笔下的规训社会和生命政治体制的希望。

是时候为游戏世代正名了，他们并不是玩物丧志的一代，也不是绝望的垮掉的一代，相反，在电子游戏的竞技中，他们体会到了前所未有的快感，因为他们通过宁芙化的身体，在开放的游戏世界中，塑造了属于自己的世界。《我的世界》等沙盒类游戏的一个重要特征，就是能充分激活玩家的潜能，让他们利用自己的才智，在游戏中创造属于自己的不可能世界。例如，在《我的世界》中有一套独特的红石体系，它是专属于这个游戏的科技体系，也是游戏最复杂的创造部分，一旦我们理解了红石体系，就能将现实中诸多不可能的东西在游戏中变成可能。例如，我们可以利用红石开发出独特的电力系统，进而开发出电源、粘液块、中继器、黏性活塞、压力板，再进一步开发出照明体系、脉冲发生器等特殊的科技系统。可以说，高阶的红石系统甚至不亚于真实世界中的科研系统，玩家可以利用红石系统的特殊规律，来创造游戏中的各种建筑物和机械科技体系；借助这些独特的科技体系，玩家可以任意发挥自己的想象力，创造出一个辉煌的城市甚至文明。换言之，游戏世界的价值在于，我们创造了诸多不可能的世界，并将它们与我们的现实世界以悖论式和褶皱式的方式叠加在一起，成为

一个异托邦世界 (heterotopia)<sup>⑬</sup>。这个异托邦打破了唯一现实原则的支配,让游戏世代感受到,在烦闷枯燥的现实世界之外,有很多门可以通向它的外部:一个美好的“绿洲”。异托邦正在成为我们思考未来社会的基点。或许可以借用李尔·莱博维茨的话作为结尾:“现在是时候抛弃我们所有关于游戏的旧偏见了,从电子游戏的真正本质来看待它们。电子游戏绝没有将年轻人推入暴力行为的漩涡当中(这是一个彻底的谎言),它提供了一个十分难得的避风港,在这里,人们可以不担心什么,可以学习以不同的方式去生活,我们不会退缩到现代性的猜忌博弈和孤独禁闭当中,而是踏上新的征途,我们的身体和思想体验到的不是焦虑而是快乐,不是怀疑而是信念,不是吹毛求疵的自我,而是整个世界。”<sup>⑭</sup>

- ① 玛格丽特·米德:《文化与承诺:一项有关代沟问题的研究》,周晓虹、周怡译,河北人民出版社1987年版,第78页。
- ② 大卫·理斯曼等:《孤独的人群》,王昆、朱虹译,南京大学出版社2002年版,第91页。
- ③ 居伊·德波:《景观社会》,张新木译,南京大学出版社2017年版,第4页。
- ④⑤ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 1945, p. 250, p. 424.
- ⑥ 吉奥乔·阿甘本:《宁芙》,蓝江译,重庆大学出版社2016年版,第60页。
- ⑦ 弗洛伊德:《精神分析引论》,高觉敷译,商务印书馆1984年版,第232页。
- ⑧ 弗洛伊德:《自我与本我》,林尘、张唤民、陈伟奇译,上海译文出版社2011年版,第227页。
- ⑨ Alfe Bown, *The Playstation Dreamworld*, Cambridge: Polity Press, 2018, p. 77.
- ⑩⑫ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris: Minuit, 1980, p. 44, p. 292.
- ⑪ 米歇尔·福柯:《规训与惩罚》,刘北成译,生活·读书·新知三联书店2019年版,第336页。
- ⑬ “异托邦”是福柯提出来的一个概念,以区别于虚无缥缈的并不存在的乌托邦。与乌托邦不同,异托邦是存在的,但它的存在依赖于我们的想象力。Cf. Michel Foucault, *Dits et écrits 1954-1988*, IV, Paris: Gallimard, 1994, p. 756.
- ⑭ Liel Leibovitz, *God in the Machine: Video Games as Spiritual Pursuit*, West Conshohocken, Pennsylvania: Templeton Press, 2013, p. 126.

作者单位 南京大学哲学系

责任编辑 小野