

电子游戏从沉溺通向自由的艺术蜕变

李典峰

(中国政法大学人文学院,北京 100088)

摘要: 电子游戏,在美国法律中是作为第九类艺术形式而被保护和发展的;在我国从法律到学术,围绕电子游戏的合法性地位的争执也从未停止过。电子游戏本身与其他艺术品的区别,是可视化的交互体验;而它在大型游戏公司开发和制作的过程中,为了商业利润而加入沉溺系统,试图从心理上保持玩家持续消费。近年来,独立游戏公司联合开辟新发行渠道,打破大公司垄断的市场格局,电子游戏呈现出新的面貌。而游戏化进程,也随着深入各行各业,试图打破原先的信息传递模式。这些现象背后的本质,是电子游戏本身作为艺术;它对于自由的追求和自我的实现,需要漫长的时间来完成。

关键词: 电子游戏;交互体验;可视化;内爆;自由艺术

中图分类号:J 01 **文献标识码:**A **文章编号:**1000-5919(2015)06-0147-07

在过去三十年,我国制定的有关规范电子游戏产业发展的政策,经历了从消极限制到积极促进的态度转变。这其中伴随很多现实的案例,比如 2008 年北京“蓝极网吧”的大火,使得玩游戏成了一个让家长担心让政府忧虑的娱乐行为。而近年来,随着有关电子游戏本质的讨论和研究的深入,以及国内外学者对有关话题的交流,国家逐步放开了对于电子游戏产业限制的政策,鼓励从业者自主研发和开发这一新的艺术形式。

实际上,在大洋彼岸的美国,围绕电子游戏是否是艺术,该被法律限制还是保护的话题,在近年来已经尘埃落定。2011 年 5 月 9 日,美国联邦政府下属的美国国家艺术基金会,正式宣布“电子游戏是一种艺术形式”,它应像书籍、漫画、戏剧和其他艺术形式一样,受到美国《第一修正案》的保护。同样值得注意的是,希腊政府此先于 2002 年 7 月通过了“希腊法第 3037/2002 号”,以法律的形式,完全查禁了所有电子游戏,禁止使用或携带任何电子游戏。

对于电子游戏是赌博类似的沉溺活动,还是一门让人在娱乐同时、还能得到精神宣泄的艺术,在学界也有过争议。20 世纪 70 年代,鲍德里亚(Jean Baudrillard, 1929—2007)和麦克卢汉

(Marshall McLuhan, 1911—1980)对于从电影电视到电子游戏围绕着一系列新媒体是否是独裁和暴力工具的争论被搁置,已经预示了 20 世纪 90 年代后期当电脑和互联网普及时,这个话题将要重新回到人们的视野。

进入 21 世纪,美国对于电子游戏从法律制度和国家政策的承认和规范,似乎有着让大家搁置争议共同开发的意思。但对于电子游戏作为艺术可能性的本质讨论,却并不会因此而停止。为了寻找对于电子游戏作为综合艺术,它究竟如鲍德里亚所担心的作为“巫术艺术”磁化并洗脑了大众,还是只是一种“娱乐艺术”如麦克卢汉所言只要是感情的载体,都要从它相对于其他传统的八种艺术相区别的本质特征——“交互体验”去进行分析,围绕着电子游戏从生产时的“原型制作”与“正式动工”,后期玩家游戏体验和感情传递去进行分析,以期得到一个相对客观的结论。

始于思的凝聚

讨论艺术与游戏的关系,不得不提到康德。从 18 世纪美学家建立学科,到康德对于艺术定义历史的梳理和新理论的提出,传统的艺术定义中,康德的贡献很大。“艺术即游戏”这一说法便从

莱辛(Gotthold Ephraim Lessing, 1729—1781)提出后,被康德进一步系统阐释的。康德说道:

艺术甚至也和手艺不同;前者叫作自由的艺术,后者也可以叫作雇佣的艺术。我们把前者看作好像他只能作为游戏、即一种本身就使人快适的事情而得出的合乎目的的结果(做成功);而后者却是这样,即它能够作为劳动、一种本身并不快适(很辛苦)而只是通过它的结果(如报酬)吸引人的事情、因而强制性地加之于人。^①

在这段原文中,康德也并未将游戏直接与艺术作为同一命题讨论,更多只是一种从形式上的类比,艺术的游戏说更多沟通了艺术的“创造说”和“形式说”。艺术在创造时是自由意志的显现过程,而它本身的形式也是无目的但有意味的形式。艺术的“游戏说”在席勒,斯宾塞(Herbert Spencer),伽达默尔(Hans-Georg Gadamer)各自的理论中都有涉及,但他们对于游戏与艺术的具体关系理解却非常不同。

“艺术即游戏”这个定义,某种程度只显示了它们两者之间的相似性,比如它们都是无利害,无目的,自由愉快的活动,但很难将其两者完全等同视之。

对艺术本质的讨论,并没有止于18世纪美学的建立,甚至并没有停留在美学内部对其进行定义,比如在“符号学那里艺术是情感的符号;在精神分析学那里艺术是无意识的表现;在现象学那里艺术是多层次的意向性客体;”^②那么,不论是传统的美学和艺术哲学的定义,还是其他从各学科之间对于艺术本体论的讨论,这些理论对艺术大多有两个共识:艺术中包含有技术,艺术基于审美经验。

后现代社会的很多文化现象,试图通过语言暴力来模糊艺术与技术的边界,通过诸如广告等的符号语言暴力,偷换“审美自由”和“选择自由”的概念,以求达到商业利润增值的目的。进入20世纪90年代后,“电子竞技拯救韩国媒体危机”^③和随之出现电子游戏推广的亚文化热潮,用虚拟世界替代现实,在世界范围内的文化产业,掀起了新一轮“内爆”。但这些行为都被鲍德里亚在他的“符号价值体系”和“消费社会”的理论中,被提出并进行系统批判和反思。鲍德里亚对于游戏、电影等系列“视觉拟像物”社会一体化实现过程中产生“内爆”的现象,是带有深刻的忧虑的。这些社会对于个人的暴力,在商业游戏和商业影片的繁盛的20世纪90年代末到21世纪初,在实现虚拟替代现实的过程中,有很多鲜活的例子存在,“极蓝网吧大火”只是一个缩影。对于变相强制消费和游戏软件内置沉溺系统这些看不见的暴力来说,能引起人们关注和反思的现象,只是整个消费社会下的文化产业表现出的一点皮毛。鲍德里亚认为,社会病了,从他的理论背景和知识结构来看,得出这一结论似乎是不可避免的必然。然而,我们在讨论艺术与价值以及背后的社会性时,不能只看历史或者一家之言。

随着21世纪电脑和互联网的深度普及,越来越多的年轻人熟练掌握了编程技术,随着一款具有业内标杆的游戏——《地狱边缘》Limbo^④的问世,这些拥有独立编程和游戏制作经验的团队相继出走大公司,进入了独立创作和发行的平台,大量独立游戏的出现,是为什么电子游戏后来可以被正名为“第九艺术”的重要筹码。

这些独立制作游戏的匠人,我们暂且称其为

① 康德著、邓晓芒译:《三大批判合集(下)》,北京:人民出版社2009年版,344—345页。

② 彭锋:《西方美学与艺术》,北京:北京大学出版社2005年版,第204页。

③ 1997年,亚洲金融危机。韩国本土的许多娱乐节目因资金问题纷纷被叫停。1998年,《星际争霸》发行,一些韩国电视台为节省开支,开始播放成本较低的播放玩家参与《星际争霸》游戏对抗的比赛节目。韩国人注意到了他们国家经济的产业结构存在严重的问题:国民经济的支柱产业都是以出口为主,受世界经济环境变化的影响过大。金融危机过后,韩国政府开始了努力改变产业结构。很快,韩国的电影电视产业、游戏动漫产业开始得到政府的扶持和快速发展。

④ 一款以3D引擎开发压制成为2D游戏的横版过关游戏,其简朴的画风和恐怖的音乐展现了但丁《神曲》中混沌域作为地狱和人理性意识边界的存在,很多大公司的游戏程序员在玩过这款游戏后开始自己开发游戏独立制作之路,游戏编码过程被大公司垄断的格局已经被打破。

匠人,一开始或许并没有艺术表达的追求,他们只是感到了对游戏的爱被无尽的工作和逐利的商业行为慢慢磨损掉。北方暴雪工作室的主要核心成员,在工作室被暴雪收购后集体辞职,便是一个让业内震惊之后却又庆幸的消息。原本作为独立开发游戏的“北暴”四巨头,在前身名为 Condor 的独立游戏开发公司招新时,优先录用的是游戏玩家而非程序员。这一看似疯狂的行为,却产生了后来被无数游戏公司模仿的游戏原型,原因就是独立游戏制作者最原初的行业精神:“我们只做自己认为好玩的电子游戏。”

那么,从成熟的电子游戏产业开发的流程来看,似乎独立游戏制作者们只关心的是游戏的原型开发,在具体制作的过程中,未免略显粗糙。而且大游戏公司如动视暴雪等^①,在掌握人力物力和发行渠道等关乎后期产品问世和推广的权利下,旗下的小工作室只能在游戏的后期制作和渲染等过程中,放任母公司对其大刀阔斧地加入商业元素,甚至被改得面目全非。

电子游戏作为综合艺术,它与电影舞台剧相比的本质区别,就是自身交互性在产品的开发的第一阶段“原型设计”时,便要照顾到玩家作为审美主体进入游戏世界中的感受。心理学中的“沉溺理论”,近年来是作为进入分析电子游戏和玩家游戏心理的主要模型,但沉溺理论的逻辑前提,是单一游戏游玩的持续性,这个理论在设计之初,并没有考虑到大部分玩家,特别是欧美的玩家,他们可选择的游戏种类和风格都差异极大,很难再被大游戏公司后期制作时标准化编码的沉溺系统,将玩家的注意力无节制地牵引到游戏中。动视暴雪的得意之作《暗黑破坏神3》,在预售阶段便卖出上百万份,累积销量突破2000万份,但销

售后第一个月的官方公告,便对游戏玩家人数骤减做出了道歉^②。可见欧美玩家在游戏市场成熟的环境下,对于内置沉溺系统的游戏有着天然的敏感性。

交互性是电子游戏最具有魅力的特点,但由于电子游戏出生的背景和作为综合艺术,必须要求各个领域的艺术家组成团队来开发。能将这一切结合起来的,只有资本。那么电子游戏从一开始,便面临着一个如何从商业标准化生产中脱离商品命运,实现作为艺术的自由存在的命题。20世纪90年代从电子竞技开始登上历史舞台的那一刻,大规模商业化标准化生产游戏的狂潮,便开始在全世界掀起。中国国内则出现放弃独立原型开发,照搬欧美模式,山寨外国游戏的市场现象。鲍德里亚对于由符号价值体系拯救衰退的传统资本,为了进一步实现社会一体化,从虚拟世界引发“内爆”^③的预言已经实现。

但游戏产业,并没有被商业消费的恶性窒息在摇篮里。进入21世纪,以 Valve 为首的前独立游戏开发商公司,在行业内部联合起来,并且即使公司做大也拒绝上市被资本裹挟。他们开辟自己的游戏发售渠道,通过社区和“创意工坊”的形式,把玩家和游戏开发人员的渠道打通,鼓励玩家成为“社区艺术家”,游戏制作第一次在商业标准化的浪潮中,出现了自由表达个性和感情的转机。

为什么独立发行这个商业问题对于电子游戏这个本被称为“第九类艺术”的产业如此重要?原因有两个:一是商品拜物教。我们很难相信一件不能卖钱的作品有很多价值,商品爆炸的时代同质性产品太多,而评价手段却单调得令人发指。二是综合艺术的复杂性无法只由一个人独立完成。团队开发的内容,如果在后期为了产品流通

① 动视暴雪(纳斯达克:ATVI)是一家美国视频游戏开发商、出版发行商和经销商,于2008年由美国视频游戏发行商动视公司(Activision, Inc.)合并维旺迪游戏后更名而来。目前,动视暴雪是全世界最大的第三方游戏开发商和发行商。

② 北京时间2012年8月23日,动视暴雪《暗黑破坏神3》的开发团队核心成员 Jay Wilson 在官方网站发布“蓝贴”公告,向玩家对于游戏体验下降,沉溺系统设定过于明显人数骤降的现象道歉,然而游戏在之后一年并没有彻底改观,值得注意的是,暴雪公司却在这部游戏用户逐日递减的同时收益剧增。

③ 内爆是由加拿大当代学者马歇尔·麦克卢汉(Herbert Marshall McLuhan, 1911—1980)在他的《理解媒介》(Understanding the Media, 1964)一书中提出来的概念。麦克卢汉说:“凭借分解切割的、机械的技术,西方世界取得了三千年的爆炸性增长。现在它正在经历内向的爆炸(implosion, 又译作“内爆”——引者)。

而被发行公司修改,那么原先以开发契约而结合起来的团队成员,就会发生利益纠纷,兄弟阋墙。

当 Valve 开发了以 steam 为平台通过试玩推广独立游戏,和通过构建社区让玩家和作者无缝沟通的渠道,美国之外的其他国家也便纷纷效仿。在过去的两年内,中国的独立游戏开发商和自由游戏制作者,便如雨后春笋争先加入独立开发的队伍中,这是对于表达自我和在游戏中实现自由,提供了机会。

独立游戏的出现,电子游戏成为艺术,为什么是现在、又为什么可以保证它不再被商业腐坏?因为艺术需要技术的支持,虚幻引擎和 source 引擎等各种游戏制作引擎的可视化操作,让很多不懂编程、只会点鼠标的玩家,都可以轻松设计属于自己的游戏原型,大量负责渲染美工和模型优化的电子绘画艺术家们,也不会再被大公司剥削,他们可以在独立游戏的开发中,自由表达自己的审美和感情。技术和审美以及对于艺术创新的不懈追求,从商业运营中解放了游戏,让它有机会实现自我,这些元素也是构成所有传统艺术本质的属性。

不止于思的传递

朱光潜先生在谈美中,将艺术与游戏关系的章节命名为:“大人不失赤子之心”^①,游戏和艺术的关系,围绕艺术本体进行的永恒话题,因为“好玩”是人类的天性。我们都曾经是儿童,喜欢有趣而无目的的娱乐。哪些元素会吸引儿童的注意力呢?与环境的互动一定在其中。大多数人幼年时都喜欢滑滑梯,在滚筒里像豚鼠那样不停地爬。Gymboree^②的设计理念后来被各大游戏公司采用,比较有代表性的就是 Valve 公司的独立

游戏《传送门》。

如果就现有的“游戏学”^③理论来看,交互性是游戏的特征,那么电子游戏,则是将“交互性”可视觉化可标准化甚至可以产品化的一门艺术。任何脱离了交互性还可以蜕化成为其他完整艺术类型如电影或者绘画的游戏,都只是简单地将其他艺术类型进行了简单综合,并没有很好的体现把游戏作为艺术品来创作的背后所需要的特殊技艺。

电子游戏已经将要表达的意向客观化甚至可视觉化了,那么,如何让玩家和它进行有效的沟通,则是在原型开发的过程中,考验艺术家天赋的一件难事。在单纯的沉溺模型不再适用的情况下,或许干脆让玩家自己探索,把交互的重心放在自由操作上,会有更好的体验。

正如朱光潜先生所言:“游戏和艺术都是一种‘想当然耳’的勾当。”^④更好的交互体验,是为了让玩家保持在这个想象空间中的手段,以往的沉溺模型,会设置花样繁多的关卡来制造困难,让玩家通过想象力解决并保持沉溺。而现在更多游戏,则是让玩家自由活动,在与环境交互的过程中,来明白游戏本身想要传达什么主题和内容,这与幼儿在游乐场与环境互动实现自我意识的过程很相似。

那么,在与艺术家创造的世界中的环境相互沟通的过程中,玩家便体会到了这一草一木的匠心所在,和背后想要传达的意义。让玩家和艺术家更好地沟通,这便是艺术和游戏共同具有的移情功能在发挥作用。电子游戏通过更具象化的交互体验,让艺术和游戏所共同的特质,和共同的使命,在同一个时刻得以实现。

电子游戏通过交互体验,完成从艺术家到玩

① 朱光潜:《谈美》,桂林:漓江出版社 2013 年版,第 58 页。

② Gymboree,源自美国的儿童成长方式专家,专注于带给全球家庭 360 度全方位的关爱,涵盖早教课程、家庭教育、服饰穿戴和游戏玩乐。为了提供给儿童更多自由的空间,这个服装销售的地方都会设有滑梯七巧板等幼儿娱乐设施,以便在儿童在运动中可以更好地试衣服。

③ 约翰·胡伊青加(Johan Huizinga,1872—1945)曾在他的著作《人,游戏者》一书中这样写道:“人是游戏者,人类文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的”,游戏学(Ludology)是从游戏本身的角度出发,研究游戏定义、游戏文化、游戏设计以及涉及的一些游戏规律、游戏现象的一门科学。其英译 Ludology,派生于拉丁文 Ludus(游戏)。它是最近几年来在西方出现的一门新兴学科。

④ 朱光潜:《谈美》,桂林:漓江出版社 2013 年版,第 60 页。

家之间“思的传递”,但这并不是一个单向的意识流动,思绪和意向是持续存在的、被符号化的意向。被可感知的意向如河流一般,一个大如“迪士尼”或者“星球大战”“蝙蝠侠”之类的意向世界,会持续影响百年,甚至更久。从电子游戏中出场创造的符号,如“反恐精英CS”或者“超级马里奥”,也已经深入人心。这些理想世界,有的安慰了人们失落寂寞的情感,有点提供了宣泄的舞台,还有的实现了某些不可告人的社会功能。

这便是游戏不带有社会性,但电子游戏不只是游戏而是艺术的原因,它不但是艺术,甚至还可以是巫术。大型竞技游戏的参赛选手,在退役后可以到军事院校去做教官,他们的天赋是一门难得技术,可以帮助使用仿生武器的新兵,更快地适应虚拟环境的战场。而带有爱国主义题材的国产游戏,在中国国内从来都没有停止生产和研发过。这一缘起,也是美国的以第一人称涉制作的游戏,总会涉及“二战”题材。通过渲染德军的狡猾、日军的凶残,来让年轻人明白父辈反法西斯斗争的艰辛。那么玩家在这类游戏能获得的体验和情感共鸣,很难不影响制作游戏的人的某种政治意识形态上价值判断。这便是电子游戏中属于巫术艺术的那些类型,而且在20世纪90年代末,这样的游戏种类不胜枚举。

游戏不带有社会性,是因为游戏中的人需要表达的是自己,但电子游戏中的玩家,是在特殊语境中的角色,越是大型的游戏,角色的特点和使命感就越强,玩家自我表达的机会就越少。这不再是一种自由,甚至更类似一份工作,每天要响应组织公会的线上活动,去和不认识的人组队,去照顾他们的感情和游戏中角色的存在。《魔兽世界》是一个时代的玩家脑海中挥之不去的记忆,当然也可能是噩梦,很多玩家因为是在游戏中,遭受了不公正的歧视而愤然离去,留下来的也因为不断地版本更新,沉溺模型越来越明显地浮现而

逐渐离开游戏。但“暴雪出品必属精品”^①的那句话,还经常会被客户以不同口吻提及,围绕这句话所形成的两派不同的意识形态阵营之间的摩擦,其难以置信到常常让人联想到冷战。

艺术家想要传递的主题或者意向是什么,是每一个玩家在前者开发的游戏里搜寻和探索的,但电子游戏相对于八种传统艺术类型,它的出现带来了什么启示,则是每一代玩家在游戏之外思考的命题。

电子游戏在创作过程中,是对艺术家脑海中理念世界的直接模仿,它是一个让“不在场”的世界“出场”的过程,而这过程不单只是再现一个世界,同时也是对艺术家自己思维的一种表现。而玩家则通过交互体验,首先表达自己对环境的认识,之后遵循着交互的规则,一点一滴拼凑出艺术家想要表达理念的全貌,将其在自家的脑海中再现出来。以往传统的艺术形式,这个过程是不被可视化的,而电子游戏的特殊存在形式,让玩家作为对艺术品欣赏和探索的过程,可以被其他玩家看到,这便催生了各种视频网站直播玩家玩游戏的过程,并且吸引了成千上万的玩家“驻足围观”。^②交互形式的普及和游戏化^③,正在通过互联网传递到各个领域,我们的世界正在经历信息处理形式的新一轮“内爆”。

从康德到席勒,从黑格尔到鲍德里亚,艺术哲学中被一以贯之的精神,就是对于自由的追求;而电子游戏,如果是同电视剧或者电影那样的文化工业产物,那么大多数以商业利润为目的,自身内置沉迷系统的电子游戏产品,可谓毫无艺术性可言。但质的区别就是,电影和电视剧自身的艺术价值,只能在编码过程中被导演和剧组灌入其中,而它对于观众来说想要实现自由的表达,则需要具体的评论或者舆论对它的重新解构和建构。

这次,电子游戏所带来的不再只是“真实”与

① “北方暴雪工作室”以独立制作游戏而在业内享有盛名,但随着核心成员不满大公司兼并,试图影响创造开发思路而集体离职后,暴雪公司的游戏产品口碑每况愈下。

② 徐志雷(Burning),著名电竞选手,他在思考时总喜欢喝水,让自己放松一下,后来退役后在视频网站直播玩游戏作为兼职,“喝水时台下就出现各种欢呼和鼓掌”,后来视频网站的版主戏称“小伙直播喝水月入百万”。

③ Gamification, Digital Game Researcher Associations(简称 DiGRA)在各国游戏产业发展的研究中对于将交互性和娱乐化带入各种现有产业中的过程称为游戏化。

“虚拟”之间界限的内爆,也不只是“意义”的内爆。意义问题早在鲍德里亚之前,就已有西方的思想家关注过。比如尼采的虚无,德里达的“解构”,都是从不同侧面揭示出意义消解的状况。游戏化和独立游戏,近年来因为科技发展的井喷现象,它可能引发的是我们阅读和吸收信息方式的革命。我们既然已经知道单向度的内容传送有“场域”^①的影响,为了追求相对自由的阅读模式,交互体验的信息处理方式,便是一个很好的选择。

艺术是人类对于“再现”和“表现”追求而凝聚的思维精华,艺术自身追求无障碍地传递感情和理念,这背后有自由的冲动,更有艺术家对于自身控制力的修炼。好比最商业化的系列竞技游戏,哪怕它的设计理念中透着无尽地商业目的,玩家在和它交互的过程中,也可以学习并与其共同成长。“CS”^②和“DotA”^③便是在越来越多的玩家同制作人员接触中,通过不断地版本更新,形成了今天我们看到产品,而它或在今后漫长的岁月里,都会不断地自我修改和突破。玩家或者说运动员,在与之交互时,首先要克服的便是对于生理本能所产生恐惧。而这类将玩家置于竞技场之中的体验,是以往以剧场模式“单向叙事”^④为主要的传统艺术很难做到的,它也解释了竞技游戏为何具有极强的社会性^⑤,因为它本质就是巫术艺术。

即使电子游戏以其特有的“交互体验”为形,并以“游戏化”为名在文化产业,实现了内对各种媒介和艺术类型的“内爆”,它所带来的也并不只有负面效应。对它的价值论断,或许需要更久以后才能做出,因为它打破的,恰恰便是以往传统艺术形式带来的对于话语权和审美视角的垄断。这里需要引入一个非语言学的“保真”概念,即从鲍德里亚的“拟仿物”的本质定义看,虚拟数据的艺术作品,为了保持艺术品作为“拟像”对其“拟仿对象”的还原,比如对于历史真实的还原,对于现实环境的还原,对于其他同类艺术作品特点的借鉴与还原。

当一款游戏,为了尽量去还原它想要“拟仿”的对象真实性时,它就难以被艺术家关注过多主观的感情和态度,而当它目的性极强地想要把艺术家的思想以艺术表达的方式,强加给作为欣赏者的玩家时,他又会由于电子游戏对于“保真”的要求,无法肆意妄为。玩家在尽可能多地接触各类电子游戏之后,必然会形成一定的对于电子游戏的审美认知。想要通过电子游戏来将玩家捆绑的企图,不论是商业利益为目的,还是为意识形态服务,都几乎不可能实现。相比于纳粹时期,希特勒用电影产业来对德国观众进行洗脑,游戏或许最多只能成为训练士兵熟练作战的工具,个人在战场上的是非价值判断,很难被电子游戏左右。

- ① 皮埃尔·布迪厄(Pierre Bourdieu),在《实践与反思:反思社会学导引》中这样说过:“我将一个场域定义为位置间客观关系的一个网络或一个形构,这些位置是经过客观限定的。”布迪厄的场域概念,是在其中有内含力量的、有生气的、有潜力的存在。
- ② 《反恐精英 Counter - Strike》(简称CS)前名不见经传,后来则被 valve 公司聘用,作为该游戏的开发商。他们制作的CS让FPS(第一人称射击游戏)类型作为电竞重头项目统治了国际电子竞技大赛多年。
- ③ 《DotA》(Defense of the Ancients),可以译作“远古遗迹守卫战”,是由暴雪公司出品的游戏《星际争霸》地图编辑器的衍生产物,一款可支持10个人同时连线游戏的对战地图。在之后经历近20年的版本更迭,《DotA》在不同的独立游戏工作室中被填入了新的内容,但它以拟仿古罗马斗兽场为原型的设计理念从未变化过,并且始终以免费游戏作为宗旨。随着后来 Valve 的接手并且围绕它举办大型国际赛事,Dota2 已经成了电子竞技的王牌项目,每年“西雅图国际邀请赛”的奖金都在激增,15年已经达到一千八百万美元。
- ④ “我们知道,就美学研究而言,传统的美学学科范式突出的往往是一种独白式的逻辑。处处强调一种美学范式的可通约性,强调一种自我中心的美学,居高临下地要求池人洗耳恭听,是其典型的内在要求。这是一种暴力的方式强迫的方式、中心化的方式。以中心化为例,中心化是一种认识世界的角度,古希腊哲学的‘人是万物的中心’就是一种中心化的独白”。潘知常(南京大学中文教授):《从独白到对话》,《学术月刊》,1997年第1期。
- ⑤ 大型竞技游戏赛事每年都在全是界范围内的各大中小型城市举办,奖金多的高达千万,小的可以是只有虚拟奖品的奖励。我国各大学也经常在校内组织电子竞技比赛,这在2003年国家体育总局将电子竞技纳入体育项目进行发展和规划之后成为常态。

与其说电子游戏是对于个人想象力自由的释放,不如说它是以最复杂的程序来限制了我们的自由。从设计到生产以及最后的交互体验,电子游戏在每一个过程中,都需要我们去付出学习的成本,甚至像战士一样去训练自己的感官和协调性。但越是复杂的工序、越能激发人的潜能和发挥我们的想象力,这在艺术家看来是修炼技艺,在心理学中是潜意识开发,在量子物理学中叫多条件之间的“相干性”。电子游戏作为艺术,它对于“自由表达”的追求,是需要根植于对理念“真实模仿”的基础之上的。它是最为复杂的综合艺术,也是最为迷人的虚拟现实。

电子游戏成为艺术,是在它被游戏的过程中,这也是后现代艺术理论中艺术生活化的某种表达。艺术不再只是通过特定的工具或者语言符号来得到体现,我们在面对可视觉化的数据时,那些数据自身被编码和解编的过程,就是每一个玩家实现自我意识超越的过程。

人的思维中对于模仿世界的渴望是必然存在的,而这种通过模仿而形成的概念,它需要通过和客观世界的沟通,才有成为实存的可能。在早期我们只有语言,而当代,我们有电子设备,电子游戏概念的背后,是我们对于模仿世界和传播理念的朴素追求。

所有艺术品都要从自然走向自由,我们生活在科学技术和资本市场结合并被消费主义裹挟的当代社会,电子游戏是我们这个时代的产物,它和我们同样面对着被异化和被商品化的命运。而电子游戏在近十年来的发展,也同样揭示了作为艺术,它的终极目的必然是在对自由意向的追求中,才可能实现的。可视化的交互性体验,脱生于电子游戏,它也在各行各业中,深入影响着人们对世界的重新认识。可以说,电子游戏是“艺术与游戏”两者共同结合并实体化的产物,它必然是属于我们这个虚拟数据时代的自由意象。

From Addiction to Freedom: the Change of Electronic Games into Art

Li Dianfeng

(School of Humanities, China University of Political Science and Law, Beijing 100088, China)

Abstract: Electronic games have been taken as the ninth form of art and protected by the law in the United States. Whether the electronic game is a form of art or just a form of entertainment remains a controversial issue in China. It has taken too much of our time to reach a consensus before we can develop its value. The uniqueness of electronic games is the visualization of their players' interactive experience, which is quite different from the other form of art. In recent years, several independent game companies have opened new channels of distribution in a joint effort to break through the monopoly of a few gigantic electronic entertainment corporations which had dominated the market, and to provide electronic games with a barrier-free environment for its growth. A new era for electronic games is coming, for the workshops of the new community of players have integrated the producers and consumers for a new subject of free-imagination.

Key words: electronic game, interactive experience, visualization, implosion, free art

(责任编辑 李 铄)