

## 游戏批评的踪迹：早期中文电子游戏杂志的当代启示

### Traces of Game Criticism: Prompts from Early Chinese Videogame Magazines

张舸\* 文

Ge Zhang, College of Media and International Culture, Zhejiang University

#### 摘 要

对于中国游戏行业而言，20世纪90年代至本世纪初是一个很奇特的时间段：在这个时期，中国开始大量引进外国游戏，各种游戏主机的地下市场也日益繁荣；单机PC游戏行业逐渐崭露头角并屡有佳作，并且尚未遭到早期网络游戏的碾压；游戏行业虽在经济上并未达到鼎盛，但在主流社会间隙中却存在着很多游戏开发者、玩家，甚至是评论者。随着本土游戏行业朝着以网络游戏为主导的定型发展，那个年代凸显的批判力与创造力也逐渐被历史淹没。本文以2000年开始出版的杂志《游戏批评》为例，追溯2000年初电子游戏的“批评的踪迹”与那个时代的游戏文化之间千丝万缕的联系。然

---

\* 张舸，媒介人类学者，现任职于香港城市大学创意媒体学院。博士毕业于澳大利亚皇家理工大学数码民族志研究中心（digital ethnography research centre）。目前他主要研究当代视频文化的社会技术与情感生态。从民族志理论出发，他也研究直播平台、电子竞技和中国的游戏文化思想历史。

而，本文并非以叙述历史为主要目标，而是意在从《游戏批评》中审视、批判电子游戏的多样化写作，挖掘某种先于那个时代的理论自信：游戏批评没有被一系列既定标准（比如画面、声音等）所桎梏，也没有用一种后发社会介绍先进理论/游戏文本/技术的心态来写评论，而是基于游戏行业、技术、日常生活、游戏体验或者文本，从多个层面来进行具有实验性的新写作。本文对于这些写作的回顾，也是书写游戏文化历史的一部分，它不仅仅是为了从侧面展现当时游戏行业的澎湃思想，也是为了记录一段文字与思想实验的历史。

**关键词：**游戏杂志；游戏批评；游戏思想史

### Abstract

The period from the 1990s to the beginning of 21st century was a curious case for the Chinese games industry: during that time, China began to import a large number of foreign games; the underground market for various game consoles was booming; the domestic single-player PC games sector gradually expanded, which include many now classics, and was not yet crushed by the online games industry; although the games industry has not yet reach its heyday in terms of revenue, there were many developers, players, and even critics in the crevices of the mainstream society. As the local games industry developed towards the eventual domination of online games, the criticality and creativity emerged in the aforementioned era were gradually submerged by tides of history. Taking the example of the magazine *Game Criticism*, which was originally published in 2000, this paper traces the connections between video game criticism and the games culture of that era. However, this paper does not aim at a historical narrative, but rather excavate a certain theoretical confidence ahead of its time from the diverse writings on video games in *Game Criticism*: instead of being constrained by a set of established standards—such as graphics, sound, and so forth—and, instead of writing commentaries with the mentality of introducing

advanced theories/texts/technologies to a developing society, *Game Criticism* produced new writings, experimental at multiple levels, drawing from the industry, technologies, everyday life, gameplay experiences and texts. Revisiting these magazine writings is not only for writing games history in general, but more specifically documenting an intellectual history in thinking video games.

### Keywords

game magazine, game criticism, intellectual history of games

## 缘起

这篇文章的缘起并不是想理清中国游戏杂志的历史，笔者并没有能力做这样错综复杂但是又非常有必要的档案研究。比如，胭惜雨的文章《中国大陆游戏媒体发展简史》<sup>①</sup>大致整理了从20世纪90年代初开始出现的游戏杂志和关于游戏业的新闻工作；果糖含量的文章《中国游戏发展史（第9期）：游戏杂志都去哪儿了？》<sup>②</sup>也回顾了一些游戏杂志背后的历史事件——从《电玩迷》到《电子游戏软件》（1993年试刊名为《Game 集中营》）到《大众软件》再到《游戏机实用技术》。但是少有文章提到更加小众的无数副刊中的佼佼者《游戏批评》和《游戏·人》。收藏这些杂志副刊的粉丝大有人在，各种扫描版也曾流传于网络，但是真正做细节的研究——重新阅读和理解这些杂志文章的工作——却非常少；也未有粉丝把这些文本重新整理、分类、数字化，以方便检索。究其原因，很可能是因为这段历史被当作一段不需要再

① 胭惜雨：《中国大陆游戏媒体发展简史》，<https://zhuanlan.zhihu.com/p/28610497>，2017年9月4日。

② 果糖含量：《中国游戏发展史（第9期）：游戏杂志都去哪儿了？》，<https://www.xiaohaihe.cn/community/1/list/31809974>，2019年9月4日。

回顾（除了从杂志粉丝怀旧的角度）的社会技术历史，因为技术和文化社会的发展本身就可以让以前的讨论不再相关。

不管是从开发者、玩家的角度，还是从评论家的角度去推动游戏杂志的档案研究，都可以帮助我们理清中国的电子游戏发展史。不仅如此，如果这些档案能够加以完善并生成一系列研究，成果将远远超出整理中国游戏杂志本身历史脉络的范畴。第一，这项工作可以帮助我们了解游戏玩家的社会性身份是如何形成的。借格雷姆·柯克帕特里克（Graeme Kirkpatrick）对20世纪80年代英国游戏杂志的描述，“游戏的社会性幻象（*illusio*）<sup>①</sup>——一种认为争论对错或者高低是有价值的实践的信念——本身就是一个社会的产物：在这种理念的支撑下继续争论，我们就不知不觉地为包含了我们活动场域的生产作出了贡献”<sup>②</sup>。当然，英国的游戏文化历史和中国有很大的差别，但柯克帕特里克说的这句话还是有借鉴意义的。在中国早期的游戏杂志中，层出不穷且看似幼稚的辩论也逐渐建立了一个个“社会性幻象”。比如“索尼 vs 世嘉”的辩论：在世嘉主机上投入了大量时间、金钱和情感的玩家当时非常积极地参与这个辩论，哪怕世嘉已经决定放弃主机市场，转型成一家软件公司。在这段辩论过程中逐渐形成了一个所谓“核心玩家”的身份政治与话语斗争（后来个人电脑才变为“核心玩家”的平台）。游戏文化，从更小的范围来说是游戏批评，就是在这样看似没有意义的身份争论中形成的。

第二，在笔者看来，研究这些早期的中文游戏批评的写作实验与尝试，也许比迫不及待地做各种游戏理论翻译更有现实意义。因为就这些20年前的写作而言，其所用视角的限制、提到的很多议题、面对的挑战以及所反抗的传统，如今并没有因为技术的更替或社会更加富裕而得到根本性的改变。笔

① 社会性幻象（*illusio*）是皮埃尔·布迪厄的场域理论的一部分。个人是通过动机来经验一个场域角度的。社会性幻象指的是人对一个场域的风险、取得的兴趣和需要的投资的理解和认同。

② Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981—1995*, p.7.

者希望透过摘取这些二十年前的文章片段，为当今的游戏批评写作带来一些启示，进而激起更多人针对中国游戏历史和建立本土理论进行反思。本文用这种摘录和拼贴的方式难免有以偏概全之嫌——当然，涵盖全貌也并不是本文的意图，本文希望以一种提示（prompt）的方式，通过重述历史来抛出问题，进而刺激新的基于本土的游戏研究。

《游戏批评》是由《电子游戏软件》原班人马编辑的一本副刊，创刊于2000年，2004年休刊，2006年复刊又休刊，一共有21期。笔者选择从《游戏批评》这本小众杂志入手，是希望说明，对游戏杂志的研究不止于收集和存档。之所以选择这本杂志，一部分原因是其样本量少，作为个人项目是在短期内完成的，起码可以看完这些杂志并抄录片段；另外一个原因是，其编辑方针让该杂志中质量高的文章比较集中。就如其“编辑方针”中写道：“批评的首要前提就是公正，其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度、历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，它不会有地域或种族的偏见，因为游戏是人类的天性，是属于全世界的。”<sup>①</sup>《游戏批评》的编辑们希望读者和撰稿人能够开拓游戏批评的多样性，不管是哪种平台，哪种类型的游戏，或是哪种批评的角度，都可以百花齐放。这样的开放态度，以及对执着于画面、音效、故事类别的“传统”游戏评论的摒弃，不管是在当时还是现在，都值得尊重。

## 一、回到20世纪90年代至21世纪初：以“知识分子”为中心的批评圈

《电软》作为一本游戏杂志，好好登你的攻略和密技就得了吧，那些才是你分内的事。但它非要思考，非要自不量力地去忧国忧民，对中国游戏市场和产业说三道四。

（《游戏批评》，2001年第10期，第127页）

① 可参见每期的《游戏批评》杂志。

鲍德里亚提醒我们要警惕翻译和盲目引入理论的危险：“就像血友病患者无法止血一样，我们这些符号狂热者，无法止住意义的泛滥……就像输血的人有得艾滋的风险一样，那些输入语言的人也有感染意义污染的危险。”<sup>①</sup>在当代中文游戏批评中，笔者经常看到这样的解读：一些理论生产对游戏的引用没有基于切身的游戏体验，而是基于阅读他人的游戏体验。游戏体验是身体性的，游戏批评不可避免得有一部分描述性的内容，这个描述必须是基于切身玩游戏的体验。比如，一名学者对《侠盗猎车手5》（*Grand Theft Auto V*, 2013）的论述是基于对这款游戏的基本印象：体验一个十恶不赦的暴徒的生活、现实与虚拟暴力的二元论等等。但是如果真的玩这款游戏，从体验主线剧情到参加各种用户自制的“最终内容”（endgame），比如玩家制作的地图和五花八门的竞赛模式，便会发现这款游戏的体验是非常多元化的：主线剧情包含了很多对现实社会的反讽和对玩家的道德挑衅，而用户自制的“最终内容”却大多是非暴力的特技赛车游戏。把《侠盗猎车手》泛泛地当成一个例子去论证一个理论（比如批判资本主义）不仅是对开发者的不尊重，而且和玩家的实际体验也没有什么现实联系。这样的文化理论看似关心社会议题（比如基于批判资本），却非常脱离开发者与玩家的现实。这里不是说不可以通过电子游戏对资本主义进行批判，而是要从游戏经验出发；比如，《侠盗猎车手》里就包括了一些讽刺平台资本主义剥削和加利福尼亚意识形态的故事内容。如果只泛泛讨论而脱离游戏经验的话，很可能变为操之过急的理论堆砌。若此类不计后果的时髦理论嫁接占据了话语权，那么很多扎根经验的本土批判就会被空泛的理论淹没。这些本质主义被嫁接到了中国看似“初生”的游戏研究上（笔者认为，把中国游戏研究看作“初生”，在某种意义上来说是遗忘历史的结果），就变成了新的理论玩具。但是，中文理论没有必要把种种建立本质主义的学术派别再重演一遍，如鲍德里亚所说，理论输血也是有风险的，西方语境对意义追求的疾病也是会传染的。笔者认为，本

① Baudrillard, J. (2007). *Fragments*. Verso.p.77.

土游戏研究必须非常警惕“搬运时髦理论+拼凑一个案例”的捷径，而那些早期的游戏批评文章恰恰还没有被这样的范式所“污染”。

以上对当下的中文游戏的批评意见并不是什么新观点。在2003年出版的《批评的踪迹》一书中，张旭东就在反思20世纪80年代和20世纪90年代因为普遍的“误读”而导致的文化研究缺失：“具有讽刺意义的是，这两本书（《发达资本主义时代的抒情诗人》和《后现代主义与文化理论》）都是分析资本主义或市场、商品时代的文化生产。20世纪80年代的中国还不是当代意义上的市场经济社会，但人们却从它们身上找到一种精神上的契合；到了20世纪90年代，当真的商品经济大潮冲刷社会生活各个角落的时候这两本书的学理和方法可以被更好地吸收，但人们却好像只能把它们当作一种文化资本和知识时尚的符号来消费了。”<sup>①</sup>20年后，回到游戏研究的领域我们对所谓西学的引入并没有摆脱“一种相对落后的社会现实向相对先进的文化理论、思想体系借鉴宝贵的理论资源的心态”，而我们完全可以“立足于以一种相似的历史经验和主体的内在危机、断裂意识出发，探讨相似的历史连续性和非连续性问题”<sup>②</sup>。张旭东的这一批判非常尖锐：

通过西方的局部知识把历史经验进行分割，而无视局部知识之间的联系，对自身经验进行割裂与打断。这不光是打断了西方知识和特殊经验的关联，也打断了我们自己的学术研究；我们把自身的日常生活经验纳入到已经被割裂的、局部化的、专门化的西方知识体系中，而看不到我们的生活经验内部的关联。<sup>③</sup>

① 张旭东：《批评的踪迹：文化理论与文化批评》，生活·读书·新知三联书店2003年版第2页。

② 张旭东：《批评的踪迹：文化理论与文化批评》，生活·读书·新知三联书店2003年版第3页。

③ 张旭东：《批评的踪迹：文化理论与文化批评》，生活·读书·新知三联书店2003年版第4—7页。

这种割裂很大程度上源于知识分子自己的臆想和思想上的惰性。如果可以生搬硬套，为何要生成理论？笔者的意思自然不是要从根本上摆脱翻译与借鉴的工作，而是说中文游戏批评和理论本身是有迹可循的。放弃这20年甚至30年来对游戏（也许零零散散）的知识积累，在这个意义上，就是张旭东所说的“而无视局部知识之间的联系，对自身经验进行割裂与打断”。我想通过《游戏批评》这样一个很小的例子来说明，游戏杂志不仅是以玩家和开发者为主角的电子游戏史，也是一段思想史。如今流行的理论嫁接游戏完全不同于20年前的知识分子使命之说。如今的游戏研究并不一定需要有公共角色，也不需要借助已经在中国破产的“公知”形象。在20多年前，参与游戏杂志编辑与写作前线的一群人，比如田松和熏风，还有早期在编辑部混迹的大学生，都扎根于知识分子圈子中，游戏与理论在这个意义上的结合是很自然的。在一个普遍诟病游戏的年代，知识分子把提升一个新兴媒介的“档次”作为己任是可以理解的。

在笔者与田松（早期《Game 集中营》的编辑之一）2020年10月的访谈中，他不断提到了知识分子的引导工作。在1993年的试刊号中，田松提出的观点是“知识分子介入，把游戏变成一个表达思想的工具，游戏才有可能变成艺术品，并提升精神境界”。他举出的例子是通俗小说和电影，从纯粹的赚钱机器逐渐转变为艺术的载体，从一种商业模式变成格调多样的媒介。如今的电子游戏在某种意义上来说已经达到了这种多样化的品味与思想的升华，比如，所谓的“独立游戏”与“AAA”（高开发成本）游戏的分流。在这个意义上，今天的游戏批评家和游戏学者可以接触到的游戏是非常多样的，也具备理论上的多样性。但是，很多游戏批评的工作还是受制于历史“遗留”问题。在下文中，我会重新回顾20年前的“游戏上瘾”的话语（discourse）和当时《游戏批评》的对应策略。

## 二、“电子海洛因”和“意义”的魔咒：中国游戏业如何跳入“上瘾论”的深渊

20世纪80年代末至20世纪90年代初，街机游戏机是被媒体和家长们声讨过的。但是家用游戏机（红白机）和“小霸王学习机”并没有被冠上恶名。如施畅写道，“尽管小霸王宣称其产品定位为‘中英文电脑学习机’，但实际上它通常被拿来玩卡带游戏”<sup>①</sup>。“电子海洛因”的论调，始于2000年《光明日报》刊登的一篇揭露武汉少儿电脑游戏“上瘾”的报道，即《电脑游戏，瞄准孩子的“电子海洛因”》<sup>②</sup>。当时，这篇文章引发了巨大的社会讨论和道德恐慌（moral panic）。这个事件，在当时看来也好，如今回望也罢，都是一个历史转折点，并不是一个突发的单一性事件。第一，这是基于20世纪80年代起的“欺骗家长”商业惯性（后文会详细讨论）积累下来的问题；第二，这个事件在某些程度上起源于更深层次的（特别是来自于家长的）社会性焦虑。换句话说，这种焦虑不消失的话，背后的道德恐慌不仅不会消失，还会以不同的方式在特定的时段归来。2000年的《电子游戏软件》和《游戏批评》就曾直接被卷入当时的舆论风暴中。实际上，编辑们和撰稿人当时给出的回应就已经敏锐地意识到了问题所在，后者亦是王洪喆在2016年发表的《不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史》一文<sup>③</sup>中提出的结论。王洪喆认为，“小霸王学习机”和后来的电脑（PC）之所以作为玩电子游戏的设备流行开来，很大程度上都是因为满足了家长对阶层流动的焦虑和所谓“教育第一”的理念。例如阳火、叶展、叶伟、王寅、乌龙针

① 施畅：《恐慌的消逝：从“电子海洛因”到电子竞技》，《文化研究》2018年第1期。

② 夏斐：《电脑游戏瞄准孩子的“电子海洛因”》，《光明日报》，2000年5月9日。全文可参见 <http://www.gmw.cn/01gmr/2000-05/09/GB/05%5E18415%5E0%5EGMA2-013.htm>；亦可参见《北京纪事》2001年第16期，第18—19页。

③ 王洪喆：《不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史》，《中国图书评论》2016年第4期。

对主机和 PC 之争的讨论：

因为在国内，电子游戏一直不能以一种正当的面目堂堂正正出现，派生出许多“学习机”、“跳舞机”这种莫名其妙的代用产品，没有名分的电子游戏，首先在歧视上就输给了光明正大、打着“开发智力”的旗号而出现的电视和电脑游戏。<sup>①</sup>

在这一系列讨论中，叶伟认为，这种“电脑游戏 vs 电视游戏”的辩论恰恰就是畸形的游戏业所带来的副产品。这个辩论与 2010 年后才出现的“PC 平台优越论”（PC Master Race）的言论极为不同，因为 PC 平台优越论主要讨论 PC 的配件更新速度和配置都远高于同时代的游戏主机。电子游戏没有办法在舆论上（特别是在掌握消费力的家长中）独立存在，必须附属在其他“更加有用”（instrumental）的设备上才会被接受。“电脑游戏 vs 电视游戏”的辩论在某些程度继承了“游戏机（学习机）vs 街机”之争，也预测了后来的“单机游戏 vs 网络游戏”的辩论。这三种辩论都基于一种相似的逻辑，前者具有某种设想的或真实的教育 / 积极意义（比如“游戏机益智”、“单机游戏培养品味”），后者却是祸害青少年的罪魁祸首。甚至后两种对比同时也是对两个公共空间——游戏厅（玩街机的场所）和网吧（玩网络游戏的场所）的“病态化”（pathologise）标榜。在同一期的讨论中，参与者继续说道：

在国外，其实许多玩家是既玩 PC 游戏又玩电视游戏的，相对来说玩家群体差别不是很大；但是国内就不同了……国内的玩家群在过去有点“泾渭分明”的样子；虽然大家多数是从 FC 时代走过来的，但之后一部分玩家买了电脑……由于 PC 除了游戏，本身也是个充满魅力的东

<sup>①</sup> 阳火等：《PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2000 年第 3 辑，第 36 页。

西；可以看 VCD、听音乐、上网，还可以用来“辅助教学”（中国家长愿意给孩子买 PC 的最重要的理由兼孩子最好的借口之一）……许多 PC 玩家就这么逐步从沉迷玩游戏变成了兼玩 PC 本身，跟着努力学习报考了计算机系，于是成了“电子游戏是通向电脑世界的捷径”的典型例子。另一方面，TV 游戏玩家如果一直沉迷于游戏的话，客观地说，成绩很可能会下降。现今 PC 游戏玩家的综合素质高于 TV 游戏玩家，大学 PC 游戏玩家占绝对优势，这大概是主要原因之一吧。

……

父母为什么愿意买比游戏机贵很多的电脑呢？原因很多啊，但恐怕电脑的多功能，加上家长一面望子成龙，一面对新事物一无了解是主要原因吧。

……

这恐怕也是相当无可奈何的一种“国情”了。

……

有时候我们就是这么重视名字的区别、形式的不同，不去追求那关键的内容。这一点说是社会习惯使然，说是中国特殊国情决定也行，不过我看，只是不成熟的市场罢了。<sup>①</sup>

从这个角度来说，当时的《游戏批评》就已经不纠结于“游戏上瘾论”在病理学上是否真伪的命题，因为这是个“圈套”。游戏产业因为想要得到以保守家长为首的主流社会的认同，始终都不允许电子游戏以“游戏的本来面目”展示给全社会。借口是可以无限找的，这就像是给一个病得很重的人不断吃治标不治本的药物，病人可以继续活着，甚至偶尔看起来健康，但是病人也知道肯定会有下一次的崩塌，只是不知道什么时候病会复发。正如下

<sup>①</sup> 阳火等：《PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2000 年第 3 辑，第 28—33 页。

文所述：

可我觉得这是个圈套，企图发掘电子游戏的娱乐外的功能是所谓“媒体”们的无聊习性的又一集中体现。玩游戏就是玩游戏，何必去找其他花哨伪装？电子游戏在中国命运多坎坷，如果没有了这一层“教育、学习”的名堂，而且是个大“媒体”众口一词的名堂，电子游戏势必在神州大地上更加灰头土脸……娱乐本来就是为了放松、为了缓解压力的，但是传统的教育观念就是让你即使在轻松快乐的同时都不要忘记提高自己的知识范围和思想觉悟，甚至还希望能得到体能上的增强。<sup>①</sup>

在一定程度上，我们今天仍未从这样的错误中走出来，也没有从游戏行业前辈痛苦的反思中学到重要的一课。当下，一些掌握巨大社会资源的游戏公司还是在从侧面找各式各样的理由来粉饰游戏，强调游戏的“附加价值”而完全不尝试向社会传达这样一种观念，即玩游戏是一种很普通的现代娱乐方式。比如说，告诉广大家长通过玩《王者荣耀》可以了解学习中国历史人物；夸大其词地告诉家长小霸王学习机可以益智，可以为孩子走向信息社会做好准备；让家长认为买个电脑会让孩子学会很多软件，从而找到好工作。这些说辞其实都是同一个逻辑。这个缓解社会焦虑的借口最终会破裂，伤口又会裂开，从而爆发新一轮的社会舆论攻击：当一个功利性强的家长看到电子游戏并没有让自己孩子成绩进步，或者在任何积极方面没有什么明显的成效的话，他们的愤怒会迅速反噬电子游戏本来就岌岌可危的名声。电子游戏本来就是一个当代社会普通的商品和娱乐方式。《游戏批评》第五辑的《所有问题都游戏扛》专题继续回应了“电子海洛因”这一说法，其中，王俊生深入讨论了玩游戏与“意义”的关系：

① 阳火等：《PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2000年第3辑，第38—39页。

娱乐者也，玩玩而已，让自己和朋友快乐地消遣时光，这就是游戏的简单的本意，原本就不为什么……在一些人看来，任何行为都是有企划、有谋划的，不是对自己好，就是对自己坏。在这样的环境下，为了介绍自己的产品，只能想方设法为“不为什么”的电子游戏找一些存在的价值。可悲的是，这些人自己搞出来的莫名其妙的误导，现在又授人以柄，成为大众抨击电子游戏的一个理由，实在令人啼笑皆非。<sup>①</sup>

萧雪枫在同一期中写道：

人们普遍认为玩是一种闲散的、不务正业的行为，玩不能创造任何生产资料，反而会造成生产生活资料的消耗甚至浪费；玩也不能给任何人带来成就，反而“虚度”了宝贵的光阴。因此，玩应该是一种附属的、应该被尽量压缩的，甚至是可有可无的活动。<sup>②</sup>

这段讨论虽然简短，但我认为，这触及了电子游戏与“玩”作为一个类别的社会矛盾，显然超越了一个看似明显的教育学（pedagogy）议题。熟读赫伊津哈（Johan Huizinga）的《游戏的人》的学者，也许会马上把王俊生提出的玩游戏的“不为什么”和赫伊津哈的“玩就是本质上‘为其本身的’（autoletic）”这个论点联系起来。我不知道20年前的作者王俊生有没有看过《游戏的人》<sup>③</sup>。但是如前文所述，我并不着急“输血”赫伊津哈的理论。在赫伊津哈的理论让“玩”变成一个先验的类别之后，后人又把这个“玩”更加纯粹化了。我想在这里插入一点对“为其本身性”（autoleticity）的批判：将

① 王俊生：《所有问题都游戏扛》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第8页。

② 萧雪枫：《中国游戏业的生死之路》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第27页。

③ [荷]约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，何道宽译，花城出版社2007年版。

“魔圈”（Magic Circle）理论引入游戏研究，把玩的状态作为一种关闭或者例外的状态。对此，最常见的批判就是，魔圈忽略了“玩游戏”（gameplay）的语境。比如，米格尔·西卡特（Miguel Sicart）把玩的“为其本身性”放大为一种政治上的抵抗<sup>①</sup>，而不考虑在一个具体情况下，所谓的“玩”到底有没有他所说的那么理想化。另外，对“魔圈”理论的执着也让“玩”与“游戏”变成貌似对立的概念。比如，斯蒂芬妮·博鲁克（Stephanie Boluk）和帕特里克·勒米厄（Patrick LeMieux）合著的《元游戏》一书，就以“玩”的名义批判“游戏”：“魔圈”理论在他们口中被批判为一种被隐藏起来的意识形态，背后是电子游戏的资本主义逻辑。<sup>②</sup>在两人的书中，“玩”变成了一种纯粹的可能性，是必须被“复原”的创造性原力。但是，就如贾斯汀·A. 齐弗（Justin A. Keever）的批判，“如果玩处于所有东西之外的话，那么玩又回到本身了，回到‘为其本身性’的闭环”<sup>③</sup>。

这里，王俊生提出的“玩不为什么”和米格尔·西卡特的“为其本身性”并不是一回事。《游戏批评》在20年前提出的回应是极为现实的：“玩”不是被当为一个哲学的类别被辩护，而是一个基本的生存条件。因为游戏要存在下去，我们得去“玩”它们。“不加意义”恰恰就是为了避免所谓的“玩”的理论升华，不用再强加“意义”地为“玩”辩论。从某个角度来说，“魔圈”理论导致的对所谓的“玩”的纯粹化追求，和家长对于玩的附加意义或者某种利益的盲目追求同样出于焦虑，只是焦虑的内容不同。对赫伊津哈来说，他以怀旧的心态沉浸在自己的理想中，强调讲究公平竞争与荣誉的“古老”（archaic）社会（象征过去）；而就家长而言，他们不想让自己的孩子落后于社会前进和阶层分化的脚步（象征未来）。其实，有一个更加本土化而且不用

① Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.

② LeMieux, P. & Boluk, S. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press.

③ Keever, J. A. (2020, August). Impossible Autotelicity: The Political Negativity of Play. *Journal of Games Criticism*.

拐弯抹角的解释，即特定时代、社会、文化、经济背景下的焦虑。就像前面的分析一样，对于《游戏批评》想象中的中国家长来说，“玩”的价值不是纯粹的，“玩”本身没有价值，他们要看到立竿见影的效果或者价值，不管是学习成绩方面还是其他的素质。这并不是赫伊津哈的理论的对立面，或者说，这个对比根本就没有学术意义。实际上，大多数叫嚣封禁游戏或游戏场所的家长在很大程度上缺乏深思熟虑，或是对游戏缺乏了解，他们对“玩”的消极态度当然不是出于哲学的角度，而更多的是对“浪费资源”和其后果（“孩子学习成绩差，导致以后没有出息”）的恐惧。这种焦虑一方面刺激着游戏业的发展（比如小霸王学习机、刚起步的网吧行业，以及后来爆发式增长的网游行业），一方面又以一轮又一轮社会声讨的形式限制游戏业的发展。这个角度上，我们还是回到了有着阶级焦虑的家长对孩子们身体的规训。在这个背景下，拒绝哲学化“玩”，正是跳出“意义”的魔圈，从而得到解放：没有意义，不要再多加解释；玩就是无意义的，为什么要继续这个讨论？

### 三、艺术与游戏之争：纯洁的“游戏性”

游戏声光效果、操作性这些比较肤浅的内容是适合刊登在《电软》（game bar 栏目）的短篇题材。《游戏批评》需要更深层次的思考后总结出来的文字。

（《游戏批评》，2000年第4期，第93页）

除了对网瘾言论的回应，另外一个充满火药味的话题就是“游戏是否是艺术”，这个问题是建立和摧毁一个媒介批判制度或场域的根源。首先需要指出的是，“游戏是否是艺术”这个问题本身的答案其实并不重要，重要的是这个辩论生成和质疑的一系列评判标准。正如本节开头引用的编辑策略，《游戏批评》非常强调打破游戏评论的一些标准，特别是形式上的组成成分：声音、画面、操作等。这些标准其实在某种程度上都在暗示和规划游戏作为一个媒介的审美类别。第二，“艺术 vs 游戏”的争论其实又回到另一个层面的



“纯洁性”的辩论：“游戏性”的纯洁是否不可侵犯。萧雪枫在杂志第五期刊登的《艺术化之电子游戏》一文中抛出了游戏成为艺术的路径：从“以制作为本”到“以游戏者为本”。他提出，游戏成为艺术需要三点：“一、完整的交互性；二、完全开放的游戏过程和结局；三、完全虚拟的现实。”<sup>①</sup>这一论点引起多篇文章的反对。比如，一位名为“letyoudown”的作者在《游戏就是游戏 她不是艺术》一文中写道：

作为一种娱乐的方式，电子游戏就不应该去攀艺术的高枝。可怕的是现在的趋势很不妙，在技术进步的推动下，游戏似乎正沿着萧雪枫所描绘的方向前进。在图像与音效提升的同时，在游戏性上的创新与发展却少得可怜，甚至在倒退，好在有人还能看到这一点。<sup>②</sup>

这种“游戏性”的纯洁情结（purity complex）也不是中国独有的，这涉及媒介特殊性（medium specificity）的问题。游戏性被抽象为一种本质，而这个本质不需要与“艺术”的范畴有交集，因为这个交集会“污染”“游戏性”的纯洁。但“游戏性”这个本质到底是什么呢？“玩法”？这个想法并不仅限于中国语境；比如，贾斯伯·鲁尔（Jesper Juul）强调的“游戏性”（gameness）从根本上视游戏规则为基础，而建构一个虚构的世界则是次要的<sup>③</sup>。游戏作为一个媒介的存在，“必须”强调自身的纯粹“独特性”。延续这个逻辑，那么电子游戏就是例外中的例外，是媒介的最前沿。在《游戏批评》中有两种矛盾的趋势：在展望和想象游戏行业未来发展的文章中经常说到，未来的游戏因为技术的逐渐进步而更好地实现着游戏的“本质”；在回

① 萧雪枫：《艺术化之电子游戏》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第38页。

② letyoudown：《游戏就是游戏 她不是艺术》，《游戏批评》，远方出版社，2001年第7辑，第127页。

③ Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

顾过去的文章中，过去的游戏被想象成了更加纯粹的游戏，而现在的游戏则添加了很多“游戏以外的”东西。比如，在《过去的游戏真的有意思吗？》一文中，作者 Valsion 写道：

过去的游戏只是单纯的“游戏”，但现在的游戏加进了很多貌似和游戏密不可分，但实际上却和“游戏”的本质相疏离的因素……甚至可以说，没有比现在更重视“画面”的时代了。于是，“游戏以外的东西”在游戏中逐渐膨胀，过去那种主要由系统构成的“纯粹游戏性”相对减少，游戏内容逐渐变得散漫起来。<sup>①</sup>

又如 letyoudown 在《游戏就是游戏 她不是艺术》中提到的《俄罗斯方块》（*Tetris*, 1984）和《吃豆人》（*Pack-Man*, 1980），“俄罗斯方块和吃豆不是艺术品，因为她们所表现的是游戏的核心：超强的游戏性”<sup>②</sup>。这两个游戏被当作了“游戏性”的巅峰，就是因为它们似乎没有其他的“干扰”，没有复杂的画面、声音和操作，只有一个很简单的“规则”和“游戏系统”。在这里，“玩”，或者说主动地玩游戏这个行动（action），与被动看到的表征（representation）成了对立面。这也是所谓游戏学（ludology）和叙事学（narratology）辩论的雏形。

从历史的角度上说，联系上一节说到的整个社会的偏见和电子游戏的边缘化，《游戏批评》对游戏的媒介特殊性的追求是完全可以理解的，在那个时代的人看来，也许是非常必要的。但是纯粹的“游戏性”带来的首要问题就是，当所谓“游戏性”被定义为核心的时候，必然排除了很多其他的方面。毫无疑问，《游戏批评》为超越传统游戏测评范式（或者说“套路”）而作出

① Valsion：《过去的游戏真的有意思吗？》，《游戏批评》，远方出版社，2006年第7辑，第83页。

② letyoudown：《游戏就是游戏 她不是艺术》，《游戏批评》，远方出版社，2001年第7辑，第127页。

的努力是值得尊敬的。在第5辑回应读者来稿的部分，编辑写道：“客观地入手每部作品的特点，是抓住游戏真正益处的正法。对任何游戏都用画面、音效这些套路去套用，只能让你最后淹没在重复叠加的语言中。”<sup>①</sup>但是，避免套用声音、画面这些审美类别，其替代方案并不是要建立一个更加模糊的纯洁性评价标准。秦青在《电子游戏艺术的质疑》一文中写道：“电子游戏所独具的艺术形式便是‘交互’，归结到电子游戏，并可称之为艺术形式的，应该指人与软件的交流。”<sup>②</sup>这个“交互”论其实延续了纯洁的“游戏性”，因为“交互”的定义与“玩”和“游戏性”同样模糊：交互是玩家扮演的主动角色，那么传统的文本分析（文字、电影）就都没有了意义。这预设了游戏学的胜利。

《游戏批评》中也有少量文章摆脱了对所谓“玩”或者“游戏性”为中心的“纯洁性”范式，就如布伦丹·基奥（Brendan Keogh）所言，“游戏的特殊性恰恰不是它的形式纯洁而是它形式杂交”<sup>③</sup>。游戏是需要体验的，这个体验包括了方方面面：符号、动作、系统等。玩电子游戏是一个“控制论的循环”（cybernetic circuit），玩游戏不是被动或者主动，而是一个玩家与游戏软件共同建立的循环与波动；如果要分析一个游戏，玩家必然是这个“文本”的一部分，而不是完全独立于游戏存在的个体。比如，一位笔名为“侃霸”的玩家在谈论《莎木》（*Shenmue*, 1999）时说道：“‘莎木’是一款需要你去‘体验’而绝非单纯去‘玩’的游戏。”<sup>④</sup>游戏的形式本来是非常多样的，例如《莎木》之所以成为一款让人记忆深刻的经典游戏，恰恰是因为游戏中注入了很多电影镜头元素。纯粹的“游戏性”不仅限制了我们对游戏类别的

① 《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第90页。

② 秦青：《电子游戏艺术的质疑》，《游戏批评》，远方出版社，2001年第7辑，第129页。

③ Keogh, B. (2014). Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, Vol.1, Issue 1.

④ 侃霸：《莎木》，《游戏批评》，海拉尔：内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第75页。

视野，也让我们忽略了玩游戏的身体性。

在《游戏批评》中，有两篇对格斗游戏的评论和分析就打破了这种“游戏性”的桎梏。比如在《格斗美学——怀念〈武士之刃〉》一文中，作者SILENCE写道：

东方武学思想以“气”为主，不仅仅指内力脉息的运用，也不单单是“神”先于技，而是要求对运用空间的一种思辨。自然空间之下的人，虽然可以仰仗自身机体的强化突破一些限制，但只有深刻理解自己对自然空间的依托关系并加以借助才能获得优势，简单来说即如何利用打斗环境。<sup>①</sup>

这段对格斗游戏的描述并不局限于一种被抽象化的“游戏性”（不管是规则还是所谓的玩法），而是把身体动作（玩家控制手柄）、游戏空间的意识和游戏中的虚拟化身（avatar）联系起来。格斗游戏是玩家能够感受到的，无论是“重拳”还是“轻拳”，都能从这个反馈循环的身体性中感受到。这样去看待游戏的时候，我们将“玩游戏”视为为感官的分配和玩的物质性，并且它们都处在一个电子游戏的具体场景中。从这个意义上说，20年前就已经有批评家在做这样的尝试，虽然只是少数，这是值得我们学习的。

## 结 论

上述对《游戏批评》的讨论聚焦了三个互相联系的启示：其一，是知识分子的引导问题；其二，是对“电子海洛因”的回应；其三，是“游戏性”

① SILENCE：《格斗美学——怀念〈武士之刃〉》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第3辑，第82页。

的纯洁情结。这三个启示都涉及了审美制度的建立与打破。早期的游戏批评家与杂志编辑都有一种很强的使命感，因为游戏作为一种媒介是被人诟病的，游戏玩家与批评家也都成了“弱势群体”<sup>①</sup>，所以游戏杂志要为游戏“正名”。这样的理想化语言自然是要放在具体时代背景下加以考量的，我也提到，比如上瘾论就是来自于特定时代的阶级焦虑。如此一来，游戏杂志的思想史在很大程度上都涉及更深层次的问题，如平台之争、上瘾论、盗版 vs 正版、游戏 vs 艺术等常见的争论，都折射出中国社会在变迁的同时，某些方面依然停滞不前。在少数文章中，笔者也观察到了对这种被默认的“纯洁的游戏性”的厌倦，而从游戏经验本身出发的多样性写作。如《游戏批评》的编辑所言，“信息资源极度匮乏，社会认知存在空白，‘游戏批评’从哪里说起，是一个从很久以前就已经存在的长期课题”<sup>②</sup>。可见，游戏批评的思想史是可以追溯到游戏杂志的开端的。

## 参考文献

- Keogh, B. (2014). Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, Vol.1, Issue 1.
- Kirkpatrick, G. (2015). The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981—1995.
- Keever, J. A. (2020, August). Impossible Autotelicity: The Political Negativity of Play. *Journal of Games Criticism*.
- Baudrillard, J. (2007). *Fragments*. Verso.

① 编者：《拔河、艺术、海洛因》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑，第3页。

② 编者：《归来的〈游戏批评〉》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2006年第19辑，第1页。

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.

LeMieux, P., Boluk, S. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press.

[荷] 约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，何道宽译，花城出版社2007年版。

letyoudown：《游戏就是游戏 她不是艺术》，《游戏批评》，远方出版社，2001年第7辑。

《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

SILENCE：《格斗美学——怀念〈武士之刃〉》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第3辑。

Valsion：《过去的游戏真的有意思吗？》，《游戏批评》，远方出版社，2006年第7辑。

编者：《拔河、艺术、海洛因》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

编者：《归来的〈游戏批评〉》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2006年第19辑。

果糖含量：《中国游戏发展史〈第9期〉：游戏杂志都去哪儿了？》，<https://www.xiaoheihe.cn/community/1/list/31809974>，2019年9月4日。

侃霸：《莎木》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

秦青：《电子游戏艺术的质疑》，《游戏批评》，远方出版社，2001年第7辑。

施畅：《恐慌的消逝：从“电子海洛因”到电子竞技》，《文化研究》2018年第1期。

王洪喆：《不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史》，《中国图书评论》2016年第4期。

王俊生：《所有问题都游戏扛》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

夏斐：《电脑游戏 瞄准孩子的“电子海洛因”》，《光明日报》，2000年5月9日。全文可参见 <http://www.gmw.cn/01gmrb/2000-05/09/GB/05%5E18415%5E0%5EGMA2-013.htm>；亦可参见《北京纪事》，2001年第16期。

萧雪枫：《艺术化之电子游戏》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

萧雪枫：《中国游戏业的生死之路》，《游戏批评》，内蒙古文化出版社，2001年第5辑。

胭惜雨：《中国大陆游戏媒体发展简史》，<https://zhuanlan.zhihu.com/p/28610497>，2017年9月4日。

阳火等:《PC GAME 与 TV GAME 的冲突与融合》,《游戏批评》,内蒙古文化出版社,2000年第3辑。

张旭东:《批评的踪迹:文化理论与文化批评》,生活·读书·新知三联书店2003年版。

## 参考游戏

南梦宫:《吃豆人》[Arcade/Atari VCS/Apple II],南梦宫,日本,1980年。

Patjinov, Alexey. (1987). *Tetris*. [DOS], Spectrum Holobyte, U.S.A.

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. [PS3], Rockstar Games, Global.

世嘉:《莎木》[Dreamcast],世嘉,日本,1999年。

## “把游戏重新带入艺术”:世纪之交20年中国当代艺术与电子游戏文化<sup>☆</sup>

### “Bring Games Back into Art”: Chinese Contemporary Art and Video Games Culture from 1989 to 2010

陈旻\* 文

Min Chen, Institute of Contemporary Art and Social Thoughts, China Academy of Art

## 摘要

在20世纪末至21世纪初的二十年周期内,围绕着电子游戏文化领域出现了一系列中国当代艺术创作实践。在电子游戏传入国内和发展迭代的不同阶段,艺术工作者和业余爱好者等创作者们利用不同类型的游戏媒介进行艺术生产,开创了多条兼具反思性和创造性的艺术生产之路,如MOD文化、

<sup>☆</sup> 本文标题“把游戏重新带入艺术”引自艺术家冯梦波的一句话。感谢曹澍、芬雷、冯梦波、郭熙、李明、林科、卢川、录像局、谭悦、杨振中、王洪喆、张舸、郑国谷、周蓬岸等师友和机构为本文提供的档案文献、个人回忆、建议及帮助。

\* 陈旻,策展人/艺术家/译者,曾留法十年,现工作、生活于杭州,为中国美术学院跨媒体艺术学院当代艺术与社会思想研究所博士生,其实践和研究方向来自历史与图像学、游戏与艺术、超现实主义与欧洲先锋派运动等相互勾连的问题域。曾策划《游戏社会:狼、猞猁和蚁群》(Hyundai Blue Prize 获奖展,2020年),文章见刊于《新美术|中国美术学院学报》、《中国摄影》、《信睿周报》、《艺术当代》等。