

文章编号: 1674-3180 (2009) 03-0220-11

# 游戏、玩家、世界： 对游戏本质的探讨

[英] Jesper Juul<sup>1</sup> 文 关萍萍<sup>2</sup> 译

(1. 剑桥大学 Singapore-MIT GAMBIT 游戏实验室; 2. 浙江大学 传媒与国际文化学院, 杭州 310027)

**摘要:** 本文旨在提出游戏的定义。我描述了一个传统意义上的游戏模式: 包括游戏所必备的六大特征。该定义显示游戏是跨媒介的, 不存在单一游戏媒介, 而是一系列游戏媒介, 每种媒介都有自身的优势。电脑是最新出现的游戏媒介。而电脑游戏作为分布最广的类别, 其演变已经超越了传统的游戏模式。

**关键词:** 游戏定义; 游戏历史; 跨媒介游戏; 电脑游戏历史

**中图分类号:** G114

**文献标识码:** A

## The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness

written by Jesper Juul (UK), translated by Guan Ping - ping

**Abstract:** This paper attempts a definition of games. I describe the classic game model, a list of six features that are necessary and sufficient for something to be a game. The definition shows games to be transmedial: There is no single game medium, but rather a number of game media, each with their own strengths. The computer is simply the latest game medium to emerge. While computer games are therefore part of the broader area of games, they have in many cases evolved beyond the classic game model.

**Key words:** game definition; game history; transmedial gaming; computer game history

## 引言

电脑为什么与游戏有如此密切的关系? 为什么人们是用电脑而不是用其他新产生的技术玩游戏, 如电话、电视、微波炉、汽车或者飞机? 电脑似乎更适合游戏, 比印刷技术、电影和电视、故事叙述等更支持和促进游戏的发展。但是我们如何解释这种密切关系呢?

收稿日期: 2009-02-01

作者简介: Jesper Juul, 哥本哈根 IT 大学电子游戏博士, 著名游戏研究者, 就职于 GAMBIT 游戏实验室, 主要从事电子游戏研究。

译者简介: 关萍萍 (1981—), 女, 山东日照人, 浙江大学传媒与国际文化学院博士研究生, 主要从事文化产业与电子游戏研究。

原文出自“第 12 届无处不在时代的娱乐与媒介国际会议”论文 (Proceedings of the 12th International Conference on Entertainment and Media in the Ubiquitous Era), 经作者授权同意翻译并发表。

本文主要目的在于说明传统游戏模式的存在, 该模式是设计游戏的标准模式, 一直存在了几千年。而电脑游戏一开始也是基于这一模式的, 我们可以指出电脑游戏从其非电子渊源演变的几种方式。

虽然游戏定义很多, 但是我的目的在于提出一种新的定义以解释电脑游戏与其他游戏的联系, 以及不同游戏之间的边界。我们需要理解游戏的道具(游戏开发者设计的工具), 玩家如何用道具相互影响, 以及游戏行为、语言和工作之间的关系。因此一个好的游戏的定义需要包括以下三个方面: 1. 由游戏规则所设立的一整套系统, 2. 游戏与玩家之间的关系, 3. 游戏行为与游戏外世界的关系。

正如 Bernard Suits 所认为的, 找出游戏定义最简洁的方式就是测试定义是过于宽泛还是过于狭窄。<sup>[2]</sup>在下定义之前, 我想先假设《雷神之锤三》、《无尽的任务》、西洋棋、国际象棋, 足球、网球、纸牌、单人纸牌和弹珠游戏是游戏; 像《模拟人生》、《模拟城市》等开放式模拟游戏和博彩以及纯几率类游戏是边缘案例; 而交通、战争、超文本小说、自由形式游戏和“ring - a - ring - a - roses”这样的儿歌不是游戏。定义必须能够清晰地界定游戏与非游戏的界限, 同时解释定义边缘的一些特征。边缘案例的存在对于定义来说并非问题, 只要我们可以解释其边缘性的原因。

## 先前研究者对游戏的定义

首先梳理先前游戏的七种定义, 指出其相异点, 并根据我的需要对其进行修正或澄清。在梳理定义之前, 我们需要指出这些定义并非描述游戏的同一侧面: 有些侧重于游戏本身, 有些则侧重于游戏行为。另外, 还说明许多事物需要用不同方式进行陈述。一个学者强调目标, 另一个则强调冲突, 他们是相互转换的: 冲突的概念需要目标, 而目标似乎包含了未达到目标的可能性, 也就是冲突。后面我们还会继续分析。下面我们先列出这七个游戏的定义, 见表 1。

表 1 游戏的七种定义

来源	定 义
Johan Huizinga <sup>[3][13]</sup>	游戏是一种完全有意置身于“日常”生活之外的、“不真实”的但同时又强烈吸引游戏者的自由活动。不与任何物质利益相联系, 无利可图。按照固定的规则并以某种有序的方式在自己的时空范围内进行。游戏可以促进社会团体的形成, 这些社会团体喜欢用诡秘的气氛包裹自己, 同时倾向于以乔装或其他方式强调他们与普通世界的不同。
Roger Caillois <sup>[4][10-11]</sup>	该活动必须包括: 自由(自愿), 独立的(时空上), 不确定性, 无收益的, 规则设定, 有信任。
Bernard Suits <sup>[2][34]</sup>	玩游戏就是进入一种特殊事件状态, 只运用游戏规则所允许的手段, 选择较低效率的手段, 规则就会禁止高效率, 这种规则仅仅因为可以使该活动成为可能而被接受。
Avedon & Sutton Smith <sup>[5][7]</sup>	从最基本的层面我们可以将游戏定义为自愿控制系统的运用, 其中存在各种力量的对抗, 由一定的程序和规则限制以产生非平衡结果。

用电脑游戏一词主要指代所有运用电脑程序运行的游戏: PC 游戏、Macintosh (麦金塔电脑) 游戏、掌机游戏、游戏厅游戏和手机游戏等。

按照 Ludwig Wittgenstein 的观点, 游戏无法准确定义, 这是一个普遍的设想。<sup>[1]</sup>以我们通常称呼“游戏”的程序为例, 我是指棋盘游戏、纸牌游戏、球类游戏、奥林匹克运动会等。他们有什么共同点呢? 不好说。他们肯定有共同点, 因此才被统称为“游戏”(games), 但是看看是否真的有什么共同之处。我想不出比“家族相似性”更好的词汇表述其共同之处了, 因为同一个家族内成员不同的相似性: 建筑、特征、眼睛的颜色、行走、性情等彼此重叠而纵横交错。我可以说游戏构成了一个家族。正如 Bernard Suits 指出的, 我们试图找出游戏的共同点这个建议是很好的, 但却不是 Wittgenstein 本人所追随的建议。<sup>[2]</sup>

续表 1

来源	定 义
Chris Crawford <sup>[6]</sup> chapter 2.	我认为有四个共同的要素：再现（在一个封闭的正式系统内，主观呈现一系列真实），互动，冲突和安全（游戏的结果总是不如游戏的模式严酷）。
David Kelley <sup>[7]50</sup>	游戏是一种一系列规则组成的娱乐方式，有明确的目标和达到目标所允许使用的手段。
Katie Salen & Eric Zimmerman <sup>[8]96</sup>	游戏是一个让玩家进入一个人为的冲突系统，有规则限制，并有可计算的结果。

不同的定义之间，相同之处比不同之处多，但是如果回到前面我们提到的三个不同层面，我们可以发现根据各个定义所描述的不同，其强调的要点也不同。如“规则”强调游戏作为一个正式系统；游戏是“置于日常生活之外”则描述了游戏与游戏外世界的关系；但是“有确定的目标获取”强调游戏作为正式系统和玩家与游戏的关系；如果我们用“目标”和“冲突”作为陈述定义的不同方式，则将重点放在了定义的所有十个主题上，如表 2。

表 2 游戏定义的十个主题

	作为正式系统的游戏	玩家与游戏	游戏与其余世界	其他
<b>规则</b> 固定的规则 (Huizinga) 规则 (Caillois) 规则 (Suits) 程序与规则 (Avedon & Sutton - Smith) 正式的系统 (Crawford) 规则 (Kelley) 规则 (Salen & Zimmerman)				
<b>结果</b> 不确定性 (Caillois) 失衡的结果 (Avedon & Sutton - Smith) 不断变动的进程 (Kelley) 可量化的结果 (Zimmerman & Salen)				
<b>“目标”</b> 带来一系列结果 (Suits) 敌对 (Avedon & Sutton - Smith) 冲突 (Crawford) 已获得的成果 (Kelley)				
<b>互动</b> 互动 (Crawford)				
目标，规则和世界 认为的冲突 (Zimmerman & Salen)				
<b>“独立性”</b> 正常生活之外/适当的界限 (Huizinga) 独立性 (Caillois) 非物质利益 (Huizinga) 无收益 (Caillois)				

本表格是受到 Zimmerman 和 Salen 研究的启发，他们提出了一个包含八个不同定义的表格<sup>[8]</sup>。

续表 2

	作为正式系统的游戏	玩家与游戏	游戏与其余世界	其他
“非劳动” 自由的/自愿的 (Caillois) 自愿控制系统 (Avedon & Sutton - Smith) 娱乐性 (Kelley)				
低效率手段 低效率手段 (Suits)				
社会团体 提升社会团体 (Huizinga)				
虚拟 再现 (Crawford)				

## 松散的结局

### 虚构的故事 (fiction)

游戏中的故事是变动的, 依据具体的游戏而有所不同, 可是有些游戏有小说要素, 但并不普遍。

### 游戏与玩家: 重新考察目标

上面列出的游戏案例给予我们有关目标的两个边缘性案例: 虽然《模拟人生》和《模拟城市》没有具体的目标却经常被看做是游戏。游戏的设计者 Will Wright 宣称该产品不是游戏而是玩具 (toys), 尽管如此该产品仍被划归“电脑游戏”。

本文认为应将目标分成三个不同的组成部分, 以使玩家与游戏的关系更具体详细: 1. 结果的(价值)倾向性, 有些结果是积极的, 有些是消极的; 2. 玩家花费的精力: 作为玩家必须做点事情; 3. 玩家成果的附加物。作为玩家, 获得成功就会开心, 如果失败就会沮丧。这就是我们所称的游戏契约, 而即使在纯偶然性游戏中也会好奇将要发生什么。

### 独立性和无收益: 可协商性结果

Roger Caillois 的定义中, 游戏在时间和空间上独立于游戏外世界, 并且是无收益的。<sup>[4]</sup>对于“独立”这一特征, 我们很容易找到例子进行反驳。如用邮件玩国际象棋, 是与现实生活同时进行的, 游戏时间与非游戏时间部分重叠, 而且在处理日常事务时可能会考虑游戏中想走的步骤。同样地, 许多在线游戏会持续几个月甚至几年。对于第二个特征“无收益”: 如果生产力可以意指物质产品之外的其他东西, 那么这个特征也是值得怀疑的。Roger Caillois 认为即使是博彩游戏也是无产出的, 而从经济学角度看, 这是值得怀疑的, 因为博彩已经成为一个巨大的产业; 而且任何游戏都可以打赌, 很多人都靠游戏过活。

独立性对于现场角色扮演游戏来说比较特殊, 因为这些游戏使用的空间也用于“正常生活”。在这些特殊案例中, 必须对非游戏人员和玩家之间存在怎样的互动关系进行具体的描述。<sup>[9]</sup>退一步说, 独立性和无收益性两个特征之间有极大的相似性: 1. 都说明了游戏活动与游戏外世界之间可能(或允许)存在的互动关系; 2. 都不是完美的区隔界限, 而是持续讨论的模糊区域。

赌博的可能性决定于量的产出: 只有当产出超出讨论范围时才会进行赌博。

2003年2月23日 MIT Assassins 协会发布的游戏规则如下。

非游戏玩家: 不是所有在游戏世界中的人都在玩游戏的, 有些非玩家喜欢睡觉或安静的学习, 其他人只是不喜欢有玩具枪在眼前晃。非游戏玩家不会故意影响游戏, 他们可能拥有信息, 请不要利用非游戏玩家的存在躲避暴徒对你的追杀。

当 Caillois 宣称如果一款游戏是无可选择的话那就不是真正的游戏时，我们需要区分作为整体的某款游戏和某个游戏行为。所有《雷神之锤三》的玩家都不会突然中止游戏，因为很多人都是为赚钱而进行游戏的。既然所有游戏都有潜在的赌博目的，并且是专业玩家，我认为游戏应该是具有可协商性结果的活动。某个具体的游戏行为可能有确定的结果，但是游戏之所以是游戏就因为其结果是基于每个单独的游戏行为而随机确定的。游戏带有一定程度的独立于世界之外特征，是由于其结果的可协商性。

一个新的游戏的定义：包括六个游戏特征。

我们提出一个新的游戏的定义，包括六个游戏特征。

A. 规则：游戏是基于规则之上的。

B. 多样且可计量的结果：游戏具有多样且可计量的结果。

C. 赋予可能出现的结果以（不同的）价值：不同的潜在游戏结果被分配了不同的价值，有些是积极的，有些是消极的。

D. 玩家花费的精力：玩家需要投入精力以影响结果。（即：游戏是富有挑战性的。）

E. 玩家依赖结果：即如果有积极的结果就会获得成功和快乐，如果有消极的结果就会感到失败并且不快乐。

F. 可协商性结果：玩同样的游戏（一套规则）既可以有真实生活的结果也可以没有。

游戏就是基于规则的正式系统，具有多样且可计量的结果，不同的结果是源于不同的价值。玩家付出努力以影响结果，并依赖结果，游戏的结果是随意而又可协商性的。

这些要点并非同一个层面：

A、B 和 D 描述了作为正式系统的游戏的拥有物。

C 描述了不同结果的不同价值——玩家努力想获得的目标。

D - E 描述了系统和玩家的关系。（D 描述了游戏系统可以被玩家能力所影响以及玩家有所作为的事实。）

F 描述了游戏活动和游戏外世界的关系。

其关系如表 3。

表 3

	作为正式系统的游戏	玩家与游戏	游戏与其余世界
A. 规则			
B. 多样与可计量的结果			
C. 结果的倾向性			
D. 玩家的精力			
E. 玩家依赖结果			
F. 可协商性结果			

下面对六个特征进行详细分析。

A. 固定的规则

游戏都是有规则的。游戏的规则必须是准确定义的，因此游戏可以通过计算机程序设计，或者

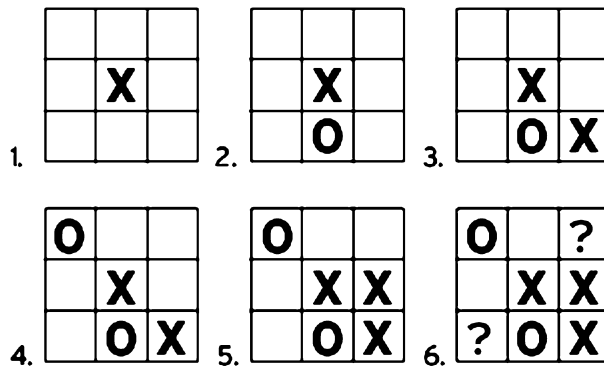
我经常遇到有人抵触游戏具有固定规则的观点，可能因为这听起来很像结构主义。但是其中是有区别的。我认为结构主义叙事学中有许多错误的假设：故事并非是深层次结构，也不存在所有故事创作的规则。当然也不存在游戏创作的规则。每一款游戏都是游戏创作的规则。填字游戏、《雷神之锤三》或西洋棋中能玩的游戏数量是有限的。只不过在《雷神之锤》或西洋棋中数量很大罢了。

事先定义好每次玩游戏时无需再商讨。事实上,非电子游戏行为过程就是不断去除其规则中的不确定性的过程。如果对游戏的规则有不同意见,游戏就会停止直至解决这些不同意见。商业游戏中,开发者将(希望)保证其规则的明确性,但是对于非商业游戏呢?非电子游戏和“民间”(即非商业游戏)游戏越来越明确化,并不是指他们不需要玩游戏的创造性,而是指不需要支撑规则的创造性。这就解释了游戏与电脑之间的密切关系——发展几千年的非电子游戏可以很容易地用电脑程序执行。游戏的明确化趋势使得执行程序语言更加成熟。

借用计算机科学的有关概念解释,任何一款游戏的规则可被比做需要硬件执行的软件。游戏中,硬件可以是计算机,机械装置,物理定律,甚至是人脑。

### B. 多样且可计量的结果

游戏规则一定会有不同结果。这是确定的,但是作为游戏活动的游戏工作,游戏还必须适合玩家的技能。以 tic - tac - toe 游戏为例,为什么这款游戏是儿童游戏,因为儿童还可以在该游戏中找到智力的挑战性。而一旦你了解了其规律,每次玩都会获得成功。不同的游戏结果依赖于不同的玩家。也就是说,如果玩家总是获胜或者一个精通的玩家与一个初学者对抗,这项工作就不再像游戏了。



1. X 放在中间。
2. O 放在底部的中间。
3. X 放在右下角。
4. O 别无选择只能堵住左上角。
5. X 放在中间行右边,就造成了两处威胁。
6. O 由于第一步走错(底部中间)而失败了。

这是 tic - tac - toe 游戏的一般常识:如果对手从中间开始,那么你必然要先放置在角上,否则就会失败。这也解释了为什么该游戏只是儿童游戏,这就是游戏的主观层面:作为儿童,会发现这个游戏的一些选择仍然具有智力上的挑战性,所以有趣。一旦你发现了其原理,你将每次都获得胜利。结果与玩的人很有关系,如果玩家总是获胜或熟练者跟初学者比赛,那么就不那么像游戏了。

许多游戏具有某些特征以保证有不同的结果。例如,模拟娱乐游戏机《高尔夫球》或者像《铁拳》这类搏斗游戏允许给玩家设置障碍以平衡能力的不同。许多竞赛游戏虽然有争议,但是却允许作弊以平衡玩家之间能力的不同。如赛车游戏《伟大的旅行》中,追踪比赛踪迹的玩家可以自动驾驶甚至超过领导者玩家。

同样地,玩家自己可以假装愚笨以带来结果的不确定性。如《铁拳》玩家可以稍微走神,竞赛游戏的玩家可以开车慢一些甚至可以反向开车,象棋玩家可以尝试特别大胆的策略。我们可以将这些行为称为“玩家有意识的临界行为”(player - organized criticality)——像玩家支持游戏规则一样,玩家也可以尝试支持游戏的多样性结果。

这是该游戏的意外结果或第二层规则结果。游戏的结果一般不会这样,这只是游戏规则的一种结果。

最后，可测的结果意味着游戏的结果是事先设计的没有商量的余地。如“盘满”游戏的目的就是得到很多分数，而不是“以一种好的方式前进”。由于玩家对游戏结果意见不一，因此玩游戏是有很多问题，这与游戏的规则具有一样的发展路径，即变得越来越明确化。

#### C. 结果的倾向性

简单地说，这一规则就是指游戏的某些可能的结果要好于其他结果。在多玩家游戏中，个体玩家经常得到相冲突的积极结果。（这就是游戏中产生矛盾的地方。）

游戏不同结果的价值可以不同的方式说明：可以在包装盒子上说明，可以在说明书中说明，可以通过一些活动比其他活动获得更多的分数表示出来，通过标示出只有一种方式可以行动和让某事发生；也可以在事件中暗示出来——被怪物攻击通常说明玩家必须进行防卫了。

往往游戏的积极结果比消极结果要难获得，这就使得游戏富有挑战性；容易达到目标的游戏比不能达到目标的游戏更不好玩。

#### D. 玩家投入的精力

玩家的努力是游戏富有挑战性的另一个证明，或者说游戏包含冲突，或者说游戏是“互动的”。这是大部分游戏的规则之一（期望单一机会的游戏），玩家的行为可以影响游戏呈现和游戏结果。由于玩家对游戏投入精力使得玩家要对结果（部分的）负责，玩家精力的投入也导致玩家很在意游戏结果。

#### E. 玩家对结果的依赖性

玩家对游戏结果的在意是游戏的一个心理特征，意味着存在一个约定，玩家与结果的具体方面相联系。玩家如果获胜就快乐，如果失败就沮丧。奇怪的是，这并非只与玩家付出的努力相关：当玩家赢得纯机会游戏时仍会感觉愉快。这样，玩家对游戏结果的在意程度就比前类依赖玩家对游戏态度的游戏类别要小得多，我们称为玩家对游戏行为一致性看法的“游戏契约”或“游戏态度”。扫兴的玩家是那些拒绝从胜利中寻求快乐的人，或拒绝因失败而沮丧的人。

#### F. 可协商性结果

游戏的特征在于可以随意得到现实生活的结果。最终的结果可以在一个个游戏行为、一个个地点，以及人与人的互动基础上得到协商。因此任何娱乐游戏的结果都可能可以进行赌博，而进拉斯维加斯的游乐场是不可能不赌钱的。

如果玩家未赢得比赛而面临糟糕的结果，对玩家来说这就是必须接受这一协商结果的面子问题了。这里我们必须强调游戏的实际操作和游戏结果的区别。游戏获得可协商结果的唯一途径就是需要有明显不造成伤害的游戏操作和行动。任何使用真实武器的游戏都会有严酷的不可协商结果。这就是运动本身存在的争论，因为运动过程中会有受伤甚至死亡。可以这样认为，许多像拳击、摩托比赛这样运动的魅力之一就在于他们是危险的。当然我们对待游戏的部分态度就是避免伤害。如果拉斯维加斯的赌场事先只是马虎的提出安全警告，必将带来公众的愤怒。

即使如此，所有游戏都有正式的制裁性的非随意结果，即要花费玩家的时间和精力；更重要的是，上面第E点（即玩家对结果的依赖性）所提到的玩家对结果的快乐或不快乐很在意，并会伤害或增加其自豪感。但是仍然只是在特定的协商性限制内存在特别突出的越轨行为，如极端郁闷（作为失败者），极端自负，因失败而过早结束游戏。特别是在允许范围内对其他玩家的嘲笑或激怒行为的次数也不是一成不变的。事实上，这些理想状态会被间歇性地打断：在《大富翁》中友谊可能导致协商的中止；CS游戏中玩家可能会因为他们所喜爱的同伴不保护自己而生气。然而，很明显保证这种情况不发生只不过是游戏的理想状态。似乎明确的可协商性结果与玩家有意识的控制有关——如物品交换——但是像快乐或悲伤等无意识或较少控制的反应则需要对过程进行检测，而且大体上都是界限

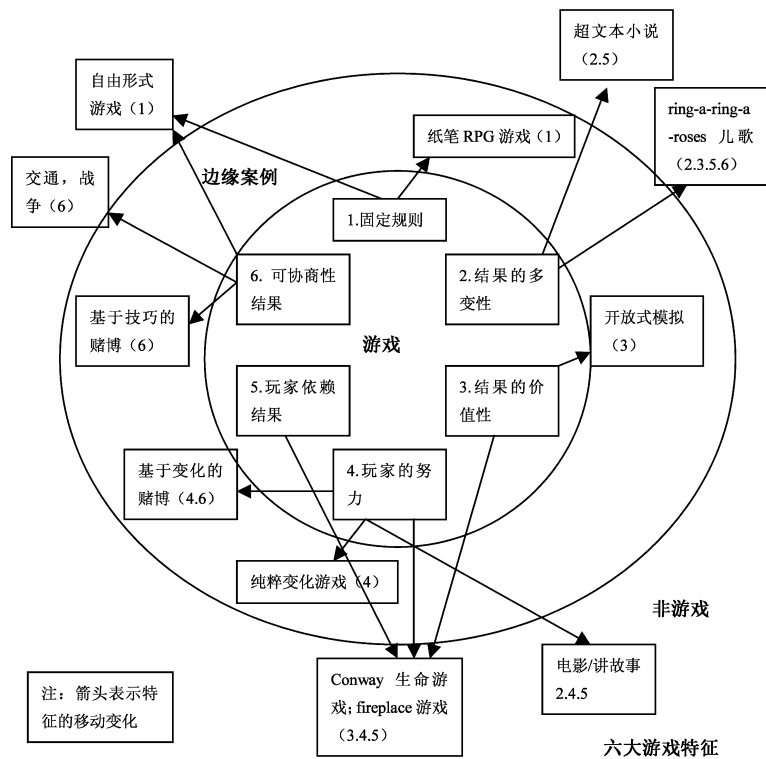
有些判定性体育项目，如花样滑冰通常依靠测外的评判层为选手的高质量动作转换成高分结果。

模糊的。

职业体育是个特殊例子。根据 Roger Caillois 的观点, 专业玩家或运动员并非以游戏的态度对待这项活动。<sup>[3]</sup> 像马拉松这种运动既包括专业运动员也包括“为了有趣”而参加的业余人员, 因此并非依赖直觉。逻辑上, 这意味着马拉松是游戏同时也不是游戏。更好的说法是即使是专业运动员也是在玩游戏, 但在这一具体游戏阶段, 其结果是由经济和职业所决定的。我们之所以能够讨论职业体育是否是游戏的原因, 在于我们将游戏规则与规则适用的情景联系在一起。如果一项活动没有严格的执行结果, 我们倾向于不将其当做游戏。因此, 即使影响股票市场的规则或选择用到游戏目的中, 我们仍然不会将其当做游戏; 而即使足球已经职业化, 我们仍然会因为意识到足球也会在非职业化的背景下进行而将其当做游戏。

### 游戏图示

下图是游戏 (Games)、边缘性案例 (Broaderline cases) 及非游戏 (Not games) 的划区。



以图示的形式可以非常形象地看出, 围绕游戏有两个环, 内环是游戏, 包含六大特征, 边缘性或类游戏在外面一层, 而非游戏案例则在外围。从边缘案例开始: 纸笔角色扮演游戏之所以是边缘性游戏, 因为其需要一个真人管理员, 其规则也不是确定不可更改的。开放性 (open-ended) 模拟游戏, 如《模拟城市》就属于这类, 因为其没有明确具体的目标, 即没有具体依托游戏结果的价值, 但是游戏内行为仍然依赖玩家, 玩家也会投入精力。

游戏范围之外的内容, 如自由形式的游戏没有规则; 超文件故事更像没有变化的浏览故事; 像“ring-a-ring-a-roses”儿歌这种结构的的游戏有规则, 结果却是恒定不变的; 电影和故事有依托结果的价值, 即使只有一个; 像看一个有规则和多样化结果系统一样观看生命游戏或一个条件限定, 但其价值是与具体结果相联系的; 玩家与结果无关, 也不需要玩家的精力投入。

交通拥有游戏的大部分特征, 即规则 (交通规则), 多样化的结果 (你或者安全到达或者没有), 价值依托结果 (安全到达是比较好的), 玩家需要付出努力, 以及玩家在意结果 (事实上你到达或者



没有),但是交通的结果是非任意性的——交通中的行动永远有现实生活的结果。这样的特征同样适用于上层战争,如遵守《日内瓦协定》基础上发动的战争。

## 跨媒介游戏

这里提出的游戏定义并未将游戏与任何具体的媒介或器具相联系。更进一步说,我们知道事实上很多游戏都是跨媒介的:纸牌游戏用电脑操作,运动游戏发展成一种流行的电脑游戏类别,电脑游戏偶尔会变成棋盘游戏。就我所知这一现象并未系统地研究过。我们可以从对故事的研究中获得启示:无法单独研究叙事只能通过诸如口头故事、小说和电影等媒介。但是我们可以发现当故事从一种媒介转换成另一种媒介时叙事依然存在。

这种故事转换的可行性是叙事作为独立于媒介而存在的结构的最有力证据。<sup>[10]</sup>

很明显有些故事可以在小说与电影中相互转换,而并非所有故事都可以同等转换。例如,小说强于创造内在心理声音和想法,而电影则在传达动作上更胜一筹。

因此,我们用同样的视野研究游戏:既然没有哪个单个媒介或一套工具可以成为游戏媒介,那么不管是纸牌游戏、棋盘游戏、电脑游戏、运动游戏还是脑力游戏,游戏确实存在,而且确实包含可识别的特征。观察这些游戏我们可以发现没有哪种工具或物质载体是所有游戏共通的。然而,共通之处在于某种具体的非物质载体,即规则支持,决定何种行动和行为是允许的以及其未来走向。可简单地称为“计算”(computation),是由真人(棋盘游戏或纸牌游戏)、电脑或物理定律(运动游戏)提供的。

纸牌游戏《hearts》之所以可以转换为电脑游戏,是因为电脑可以支持和计算原来由人来支持的规则,同时计算机具有记忆功能可以记录游戏状态(state),并具有回应玩家输入的界面。由于计算机具有可执行功能,因此棋牌游戏和纸牌游戏可以转换为电脑游戏。1. 游戏规则说明操作模式,具体操作则由人来完成,2. 用纸牌或者棋子对游戏状态进行持续跟踪。这里我们分析的是游戏媒介生态,用不同方式支持游戏行为,游戏在不同的媒介形式之间转换容易或非常困难。

作为应用最广泛的游戏类别,国际象棋属于棋盘类电脑游戏,玩家可以只在大脑中进行游戏步骤而不需要看到实际的棋子。运动类游戏有些特殊,因其以人体为道具,成为游戏呈现(state)的一部分。这意味着游戏呈现和游戏外世界之间没有清晰的区分,规则也无法对其进行清楚的定义(因此需要进行裁决。)

### 游戏的完成与改写

我们注意到游戏的媒介载体转换的方式很不相同。纸牌游戏是一种游戏执行,其电脑版本的游戏过程和物质形态的纸牌游戏过程都是很明确的一步一步相互回应进行的。而运动游戏则更像是“改写”,电脑版的游戏在游戏呈现和游戏规则上都有很多省略,是现实的简化版本,游戏界面中玩家的身体并非游戏呈现的一部分。因此将足球游戏改写成电脑版本就是经过高度选择性的改写行为。

游戏媒介支持游戏有三种不同的方式。

---

此处用“媒介 medium”这个词,是指非技术层面的含义,作为支持不同表达方式的一系列技术。由于基于规则的系统的可塑性,我们可以在一系列不同层面描述作为媒介和游戏媒介的游戏。

\*这种游戏可被看做是非物质媒介。

\*这种电脑是一种游戏媒介。

\*Playstation 2 或者其他游戏机是一种游戏媒介。

\*一副牌(以及一个人脑)或者其他物质载体是一种游戏媒介。

任何执行游戏的工具包或操作引擎(RenderWare, Lithtech, or Half - Life, or Counter - Strike)是一种游戏媒介,以上的媒介又可建立无限数量的次媒介(sub - media),每一种都有其功用和局限。

非直觉的(contraintuitive)是指在电脑游戏中非常逼真地从物理学上操纵像撞球、足球或保龄球等物体很困难。事实上,在程序写作期间,很多公司像 Havok、Mathengine 等专心致力于电脑游戏的物理学仿真技术。

1. 计算: 游戏媒介如何支持游戏规则并决定玩家输入后结果的生成。
2. 游戏呈现 (game state): 跟踪当前的游戏状态的工具。
3. 界面: 展示玩家对游戏状态的影响的细节。例如, 是/否选项比较简单, 而竞赛游戏中, 由于玩家自身就是游戏呈现 (game state) 的一部分, 因此其影响细节非常巨大。

区分计算与游戏呈现对于解释这里涉及的游戏媒介之间的不同很有必要。在技术层面上, 计算与游戏呈现的区别对应于计算机中的 CPU (计算) 和 RAM (记忆) 的低层次区别见下表。

	规则	游戏形态
纸牌游戏	人脑	纸牌
桌面游戏	人脑	游戏拼图
竞技比赛	器械 + 人脑	玩家身体/游戏工具
电脑游戏	电脑 (CPU)	电脑 (RAM)
依托电脑的纸牌/桌面游戏	电脑 (CPU)	电脑 (RAM)
依托电脑的运动类游戏	电脑 (CPU)	电脑 (RAM)
电脑棋牌游戏	电脑 (CPU)	电脑 (RAM)
棋牌	人脑	游戏拼图
盲棋	人脑	人脑
跳舞/节奏性游戏	电脑 (CPU)	电脑 (RAM)

## 总 结

很多研究者认为游戏永远无法准确定义和把握, 我却希望能够阐明游戏确实存在一些共同之处, 我们可以探讨游戏与非游戏之间的界限, 在此基础上讨论作为跨越千年的游戏史上最新出现的电脑游戏才具有意义。

本人提出的游戏定义主要将游戏描述为玩家在现实世界中进行互动的基于真实规则基础上的系统, 该定义与其他通用的定义有明显不同, 即将游戏描述为虚拟世界。这两个研究视角的关系是当前存在的对游戏玩家和游戏设计人员的讨论。从理论层面来说, 游戏虚拟说陈述方式非常不同而且相互冲突。Erving Goffman 提出一个名为“无关规则”的原则, 是指游戏某一部分的具体形状并不重要。这与 Crawford 对游戏安全性的强调和 Caillois 对“相信”的观点相反——这两个例子中, 游戏的虚拟或相信都被认为是很重要的。游戏规则与游戏的虚拟性之间的关系是游戏自身的重要议题, 但是很难说是否是个需要讨论的问题。

讨论游戏的规则时我们会有繁琐的感觉, 游戏存在建构性矛盾: 既然我们假定玩是自由形式的活动, 规避任何限制, 那么带有固定规则的玩游戏来限制我们的选择就是不合逻辑的。为什么我们可以自由的时候却受到限制? 答案是, 游戏提供一个活动的背景: 在一个游戏环境中移动角色比在一个空洞的场所中更有意义; 在一个游戏场所内扔球比在非游戏场所内有更有趣的内涵; 只有在规则规定了攻击如何进行时猛烈的攻击才有可能; 赢得游戏需要明确的条件; 如果没有象棋规则, 就不会有失败, 结束或西西里开局 (Sicilian openings)。游戏规则通过设定可能性行动和事件的区别增加了意义并使活动成为可能。

## 在传统游戏模式之后

电脑游戏基本符合传统游戏模式的同时, 也修正和适用很多传统游戏的规律。我们发现游戏已经

发生了变化,因此当我们将游戏看做具有相当完善的定义进行讨论时,电脑游戏也修正了传统游戏模式,电脑游戏的历史在很大程度上打破了这种标准的游戏模式。

1. 电脑游戏也像其他游戏一样以规则为基础,同时电脑游戏修正了传统游戏模式,是以计算机作为规则支持的。这大大增加了电脑游戏的灵活性,允许更负责的游戏规则,将玩家从被迫接受规则的困境中解放出来,不了解规则的玩家也可以进行游戏。

2. 结果的多样性这一概念被诸如《无尽的任务》这样的在线角色扮演类游戏所修正,玩家永远达不到一个最终结果而只是注册进入游戏的暂时人员。

3. 开放性模拟游戏,如《模拟人生》通过去除目标,或使目标更具体化而改变了传统游戏模式,该游戏没有将某些可能的结果看做比其他结果更好。

4. 也许传统游戏模式暗指游戏是受时间和空间限制的,游戏都是有具体期限和具体场所的。以场所为基础的游戏和刺客游戏(assassin's games)打破了这个概念限制,如球类游戏《Majestic》会进行一些“真实世界”的游戏。

5. 现代电脑游戏中存在的很多包括半官方欺诈密码的普遍行为,这意味着玩家可以修正某些游戏的基本规则,游戏获得了成为一个游戏场或沙盒的特质。

## 电脑与游戏的密切关系

为什么电脑与游戏有如此密切的关系?首先,游戏是一个跨媒介现象。既然游戏并未与任何一种物质器械捆绑在一起,而是需要电脑程序数据,那么游戏所需要的物质支持(就像电影需要导演和银幕一样)事实上是非物质的。第二,游戏所拥有的完美的规则意味着由电脑去执行。这成为了人类历史的一个不可思议的讽刺,进行和发展了数千年的游戏被证明与现代数字电脑如此契合。对于游戏来说,上述六大特征是必要且充足的。这意味着所有的游戏都具备这六大特征,只要拥有这六大特征就可以成为游戏。有些现象可能符合其中某几条特征,我们可以用游戏来证明这种重叠是非常多的,而且会有很多变化和创新。

这一游戏模式是游戏建构的基础。与电影的赛璐珞相符合,又像油画的画布或小说的词语。这一游戏模式并不意味着所有游戏都是一样的,恰恰是这六大特征区分了游戏的不同。最后,电脑所带来的游戏的变革为人类文化提供了最大的贡献。我们喜欢玩游戏,因此现在我们玩电脑游戏。

### 致谢

真诚地感谢 Clara Fernandez、Chaim Gngold、Henry Jenkins、Aki Järvinen、Susana Pajares Tosca 和 Eric Zimmerman 给予我的富有价值的讨论和建议。

### 参考文献:

- [1] Wittgenstein, Ludwig: *Philosophical Investigations* [M]. Oxford: Basil Blackwell, 1958.
- [2] Suits, Bernard. *The Grasshopper* [M]. Toronto: University of Toronto Press, 1978.
- [3] Huizinga, Johan. *Homo Ludens* [M]. Boston: The Beacon Press, 1950 (1944).
- [4] Caillois, Roger. *Man, play, and games* [M]. New York, Gencoe: The Free Press, 1961 (1958).
- [5] Avedon, E. M. & Sutton-Smith, Brian. *The Study of Games* [M]. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1981.
- [6] Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design* [M/OL]. 1982. URL (consulted May 2009): <http://www.vancouver.wsu.edu/facpeabody/game-book/Coverpage.html>.
- [7] Kelley, David. *The Art of Reasoning* [M]. New York: W. W. Norton & Company, 1988.
- [8] Salen, Katie & Zimmerman, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals* [M]. Cambridge: MIT Press, 2003.
- [9] MIT Assassins' guild: *Vive la Révolution* [Z]. Live action role-playing game, 19. Sunday February 23, 2003.
- [10] Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* [M]. Ithaca: Cornell University Press, 1978.