

doi: 10.15936/j.cnki.1008-3758.2019.05.002

暴力电脑游戏的道德困境及其超越

——基于米格尔·西卡特的模型与方法

吴一迪

(东南大学 人文学院, 江苏 南京 211189)

摘 要: 暴力电脑游戏的道德困境指的是游戏中的暴力内容很可能使玩家在现实中也实践相应的暴力行为。根据西卡特的模型,该困境的形成机制是工具性的游戏玩法与表征冲突的暴力内容和行为的相遇与后续的脱敏效应及其影响。可从三方面超越该困境:设计师的伦理游戏设计,让暴力内容以虚构的形式参与到对具有人文内涵的伦理命题的表达中来,在“程序梯度”和“语义梯度”之间制造冲突,从而唤醒玩家的伦理意识;玩家的伦理游戏玩法,主动运用其伦理价值观反思其游戏行为,并管理游戏系统;监管部门可通过制定分级制度、搭建线上平台、完善职业规划进行管理。最后对该模型进行了批判和改进(增加一个“技术梯度”)。

关 键 词: 暴力电脑游戏; 暴力内容; 米格尔·西卡特; 伦理游戏设计; 伦理游戏玩法

中图分类号: N 031 **文献标志码:** A **文章编号:** 1008-3758(2019)05-0449-08

Moral Dilemma and Transcendence of Violent Computer Games

——Based on Miguel Sicart’s Model and Methods

WU Yi-di

(School of Humanities, Southeast University, Nanjing 211189, China)

Abstract: The moral dilemma of violent computer games is that violent computer games are likely to cause players involved to practice violent behaviors in real life as well. According to Sicart’s model, this dilemma is formed by the encounter between instrumental gameplay and violent content and behaviors that represent conflicts and its subsequent desensitization effects. It might be coped with from three aspects. First, the ethical game design of designers invites violent content in the form of game fiction to participate in the expression of ethical propositions with humanistic connotations in order to create conflicts between “procedural gradient of abstraction” and “semantic gradient of abstraction”, thus awakening players’ ethical awareness. Second, the ethical gameplay means that players can actively use their ethical values to reflect on their game behaviors and manage the whole game system. Third, the regulatory authorities can manage by setting up rating systems, building online platforms, and improving career planning. Finally, the model is criticized and improved by adding the “technological gradient of abstraction”.

Key words: violent computer game; violent content; Miguel Sicart; ethical game design; ethical gameplay

2018 年 2 月 14 日,美国佛州帕克兰某高中发生了一起枪击案,造成 17 人死亡,多人受伤,影响十分恶劣。随后,在白宫召开的针对此案的会议中,美国总统“谈到游戏暴力应当为校园枪击事件负一部分责任”^[1]。这种言论并非空穴来风,在学术界,实际上已经有许多学者对此类观点进行了论证。其中最突出的是以安德森(Craig A. Anderson)和布什曼(Brad J. Bushman)为主要代表的一众学者,其主要观点认为:暴力电脑游戏及其所表征的暴力内容与玩家在现实中作出的暴力、攻击行为(aggression)有着因果关系^[2]。

一、暴力电脑游戏的道德困境及其研究范式的转换

1. 暴力电脑游戏及其道德困境

所谓暴力电脑游戏指的是那些对暴力内容进行不同程度表征和模拟的电脑游戏,这些暴力内容包括谋杀、抢劫、强奸、虐待、战争、恐怖袭击等活动。暴力电脑游戏的道德困境指的是暴力电脑游戏很可能使参与其中的玩家在现实中也实践相应的暴力行为,或者说玩家倾向于把他在电脑游戏中所接触和实践的暴力内容及行为带入到现实社会中,而这就可能会给自己和他人带来严重的身心伤害并对整个社会造成破坏性的影响。

2. 研究范式的转换:旧方法的缺陷与新方法的选择

安德森和布什曼等人对该困境的揭示或者说对暴力电脑游戏与玩家在现实中作出的暴力行为之间因果关系^①的确认是基于元分析(meta-analysis)的实证研究法^[2]。其缺点在于,这种研究方法把电脑游戏视为一个“黑箱”,它只关心输入进这一黑箱的数据和经过黑箱处理后所输出的数据,检查两种数据之间有何数量关系,从而得出结论。但是,电脑游戏内部的结构和要素是什么、玩家对游戏暴力内容的内在反应过程和行为机制等跟电脑游戏和玩家本身息息相关的特征问题并不是它最为关注的^[3]。总之,这种研究方法并不会给出一个关于电脑游戏的暴力内容到底是

如何可能诱发暴力行为的具体分析和解释;对于该困境的发生,“黑箱”内部是如何运作的形成机制并未完全澄清。这一缺失是令人失望的,因为作为针对游戏暴力内容的“药剂”的相关规避方法的制定和实施缺乏对应的具体“病理”。

同时,这一如此关系到个人安全和社会福祉的道德困境,居然很少有从伦理学、哲学的角度出发去研究的;而正是这种研究方式才能深入到这一黑箱的内部,去解析、阐明黑箱具体是如何操作的。换句话说,伦理学、哲学的研究方式不仅要知道结论,还要了解这一结论到底是从何而来的、怎么来的。那么,该选择哪一种伦理学、哲学理论以切入这一道德困境呢?

电脑游戏是游戏进入信息时代的产物,从某种意义上说,电脑游戏的历史就是一部信息技术的发展史^[4]。只有在使用相关信息技术的基础上,电脑游戏中的暴力内容才能与玩家产生联系;利用信息技术,游戏设计师才能建构电脑游戏的形式化规则系统,在此基础上对各种暴力内容进行表征和模拟;使用基于信息技术的操控设备,玩家才能进入该系统,并与之交互,从而暴露在电脑游戏的暴力内容中。由此可知,暴力电脑游戏道德困境的形成离不开对相关信息技术的使用,因此我们所心仪的研究方法必须要满足以下几个条件:①它是一种伦理学、哲学理论;②它必须要能够分析、处理信息技术;③针对第二个条件,这一方法最终仍要落实到电脑游戏上,而非其他基于信息技术的系统。

米格尔·西卡特(Miguel Sicart)所提出的模型^②就满足了上述三个条件。首先,这一模型的方法论是基于信息伦理(information ethics,以下简称 IE)的,因此满足了条件①和②。因为 IE 是一种专门探究信息技术及其引发的社会伦理问题的哲学理论,所以基于信息技术的电脑游戏及其暴力内容以及玩家的行为自然也可以从 IE 来审视和研究。为此,IE 提供了一套新的概念、视角和原则作为切入该困境的本体论和方法论^[5]。其次,这一模型的分析对象只针对电脑游戏,因而满足了条件③。总之,西卡特的模型不仅能够帮助我

① 需要说明的是,暴力电脑游戏只是玩家在现实中做出暴力行为的诱因之一,诱因表示它只是充分非必要条件——暴力电脑游戏能够引发玩家在现实中的暴力行为,但是引发玩家暴力行为的原因并不一定是暴力电脑游戏。

② 米格尔·西卡特是丹麦哥本哈根信息技术大学(IT University of Copenhagen)的副教授,专门从事电脑游戏的伦理学研究。他所提出的模型的示意图可见下文的图 1。不过,需要注意的是:实际上,图 1 展示的模型是经过我们修改后的版本,读者在此可忽略虚线框所标示的内容,这样就可见其原始版本。

们了解该困境到底是如何形成的,而且还提出了如何超越该困境的途径。此外,我们将在下文揭示该模型存在的一些缺陷,并据此对之作出改进。

二、暴力电脑游戏道德困境的形成机制

西卡特的模型之所以能够分析暴力电脑游戏道德困境的形成机制和超越方法,是因为它采用了IE看待世界的本体论视角与切入信息系统的方法论工具。具体来说,IE的“提取层面”(level of abstraction)与由其组成的“提取梯度”(gradient of abstraction,以下简称GoA)提供了一种方法^[6],它可以在不同的抽象化程度上切入作为信息系统的电脑游戏^[7]。利用这一方法,西卡特认为,电脑游戏可以分别从“程序的提取梯度”(procedural GoA,以下简称GoA₁)和“语义的提取梯度”(semantic GoA,以下简称GoA₂)这两个角度来分析,这两个梯度分别对应于两种游戏玩法,即“工具性的游戏玩法”(instrumental [game] play)和“伦理的游戏玩法”(ethical gameplay)^[8]。通过GoA₁就能揭示出该困境的形成机制。

1. 电脑游戏的规则及其对工具性玩法的强制和限定

GoA₁通过形式化的规则角度来审视电脑游戏,它关注施动者(agent)与状态机(即作为信息系统的电脑游戏)之间的信息交换与互动:根据规则,状态机会对施动者的游戏行为作出相应的反馈并随之改变系统的状态。游戏规则意味着一种强制性和限定性,它规定了玩家应该作出什么样的游戏行为才是有意义的,其意义在于:只有某些特定的游戏行为才被规则赋予有突破困难和障碍从而完成游戏目标的功能。因此,对于希望通关游戏的玩家来说,最首要的就是如何作出正确的行为从而最经济、最高效地完成游戏目标这一工具性的游戏玩法。实际上,选择这种玩法的玩家更像是一台机器的零部件,其行为只是在游戏系统中机械地完成信息交换的任务,其存在的唯一目的就是为了使这台机器维持良好的运行状态。

2. 工具性玩法与暴力内容的相遇及其后果

玩家完成游戏目标的行为与阻碍他的困难之间存在着冲突,而暴力内容和行为是体现或打破这种冲突的最有效、最直观的方式之一。暴力电

脑游戏的道德困境就形成于玩家的工具性游戏玩法与表征冲突的暴力内容和行为的相遇。由于规则事先确定了某一游戏行为(通常以暴力内容来表征和显示)是达成某一目标的最有效方式,因此当位于GoA₁且只关心如何最高效地完成游戏目标的玩家就很可能选择并作出这一由暴力内容所表征的行为。尽管电脑游戏的初衷是给予作出最高效行为的玩家以奖励,并以此作为正反馈告知玩家他所作出特定行为确实是最有效的,但是由于现在最高效的行为被暴力内容所表征和显示,因此就变成了电脑游戏在给予作出暴力行为的玩家以奖励了。从这种意义来说,电脑游戏就是在鼓励或强迫玩家践行暴力行为。根据亚里士多德的德性论,人们可以通过练习、教化和实践而培养、获得伦理德性^[9]。所以可以推断,电脑游戏通过上述这种对暴力内容和行为的鼓励或强迫式的“培育”,玩家可能就会形成邪恶的德性,因而暴力电脑游戏也就是一种不道德的工具。

此外,用奖励的形式作为对暴力行为的反馈常常会把暴力行为所导致的后果(例如对他人造成的伤害和痛苦)掩盖起来,这可能会使玩家忽视其暴力行为的后果,还可能导致玩家仅工具性地思考如何最高效地达到自己的目的或者完成被系统给予的任务。当他作出行为的出发点仅仅只有自己或工具性的目的时,他就很难反思其行为的可能后果和伦理影响^[10]³。不会进行伦理反思的玩家就如被游戏系统摆置的“傀儡”一样,其思维模式和行为方式都可能会受到游戏暴力内容的影响。当受到这种影响时,玩家就可能会失去对其他人产生同情的能力(同情的丧失严重时会造成反社会人格),脱敏效应就这样发生了。脱敏效应会帮助玩家克服实施暴力行为时的心理障碍^[11],继而提高玩家在现实中作出相应的暴力行为的可能性。根据巴甫洛夫定律,如果对游戏暴力行为的奖励不断重复出现并建立了新的条件反射,那么当玩家身处与电脑游戏类似的现实环境中时(此时相关刺激形成),他就极可能会下意识地在现实中也作出对应的暴力行为。因为从IE来看,跟电脑游戏一样,整个现实社会也可被视为一个巨大的信息系统。因此,在电脑游戏中作出暴力行为的玩家相应地也会倾向于在现实社会中作出同样的行为。暴力电脑游戏的道德困境就这样形成了。

把梅洛-庞蒂对巴甫洛夫等理论的解读和批判^[12]⁸¹⁻¹⁴⁴应用到我们的语境中,可知:当仅从

GoA₁ 或巴甫洛夫理论来看工具性玩法时,就把玩家的暴力(游戏)行为简化和还原成了物理属性或生物本能,即行为的“混沌形式”^{[12]159-161}。这种从科学角度解释问题的方式的确具有一定的有效性,即解释了暴力电脑游戏可能引发玩家在现实中作出暴力行为的物理/生物基础和形成过程,但是它却忽视了独属于人的情境参与和意义创建的维度,即“象征形式”^{[11]186-196}。而这正是 GoA₂ 所重点关注的东西,在其中更多人性的和伦理的人文价值和抉择就被纳入玩家的考量之中,为超越该困境提供了出路。

三、对暴力电脑游戏道德困境的超越

GoA₂ 是在 GoA₁ 的基础上额外增加了一个语义层,它意味着:基于游戏规则的各种表征内容和模拟行为(包括暴力内容和行为)不是孤立的和杂乱无章的,它们像是某种符号,经过游戏设计而被结构化和组织化,从而形成了特定的语义。它们以游戏剧情和故事背景等虚构的形式被整合并被表达在游戏世界(gameworld)中,即上文所提及的充满意义创建的情境。游戏世界是在规则的基础上对游戏中的物品、行为、事件、环境、背景、剧情等因素及其属性的视听表征和动觉(kinesthetic)模拟。这样,游戏设计师向玩家传达的就不仅仅只是状态机的工具性正负反馈,而是更丰富的、伦理价值层面上的人文内涵,这样畅游游戏世界中的玩家也可以主动探索其中的伦理价值意蕴。

1. 负责任的设计师:伦理的游戏设计及其原则、合理性与策略

根据 IE,任何一个促进信息在系统内流动、交换的行为都是伦理的行为(至少具备了信息存在方面的最低伦理价值)^[13]。据此,西卡特推断到,任何“游戏系统中的施动者所作出的、被游戏规则所评估的游戏行为(ludic actions)”也都是具备伦理价值的^{[10]4}。换句话说,任何能够作出这种游戏行为的玩家都是伦理的施动者;而在电脑游戏中,这样的伦理施动者不仅指人类玩家,还包括了由人工智能操控的“非玩家角色”(non-player character,以下简称 NPC)。因此,玩家之间及玩家和 NPC 之间的交互关系以及囊括了所有这些要素、作为信息域(infosphere)的整个电脑

游戏系统都充满了伦理价值。因为游戏设计师必须事先对这些要素、整个信息域进行设计,所以这个设计行为本身也就具备了伦理价值,设计师必须对整个游戏系统的繁荣(flourishing)发展及其中的各个要素的伦理价值负责^[14]。从传统的观点看,设计师的责任和义务在于保证整个电脑游戏系统的功能良好、运行顺畅,不要出现太多恶性故障(bug)即可。也就是说,他的任务在于保证游戏系统的信息交换的完好和通畅。但是现在 IE 揭示到,这种信息交换本身就具有一定程度的伦理价值,因此原本只有工具价值的游戏设计行为也就具备了伦理属性和价值。这就对设计师提出了更高的要求,即既要保证游戏系统具有良好的功能和状态,又要顾及他的设计行为对作为信息域的整个电脑游戏系统及其中的各个施动者的伦理价值之建构。从这种意义上说,电脑游戏设计就是一种伦理的游戏设计。

伦理游戏设计的原则是:通过一定的设计策略在 GoA₁ 和 GoA₂ 之间制造价值冲突^[15]。其效果是:这种价值冲突会激发一种伦理挑战,即玩家该如何在最高效地通关游戏与根据其伦理价值观作出善的行为之间找到平衡点。当这种挑战出现时,玩家就不再仅仅为了达成目标而作出选择、实施行动,而是深刻地对该如何行动以及最终作出的行为本身进行反思、考量,在此过程中一种更加深刻的伦理意义产生了。这样,伦理游戏设计就成功“唤醒”了玩家的伦理意识和伦理游戏玩法。此外,尽管对玩家游戏行为的评估最终仍是根据形式化的规则,但是这一评估的反馈方式必须要通过游戏世界中的虚构进行表征和模拟来传达给玩家,如此才能够避免玩家根据经济原则与游戏系统打交道^[16]。也就是说,设计师可以利用 GoA₂ 的语义表达能力来陈述一个“伦理命题”,并使该命题的意义和价值取向不同于单纯地追求完成目标的工具意义和价值。例如,暴力内容不仅能够用来表征那些能最高效完成游戏目标的行为,还可以成为游戏世界中的虚构要素的组成部分或者说上述伦理命题的义素(HEME),在经过设计师的有意组织和安排后参与到对伦理命题语义的构成和表达中来。设计游戏暴力内容的合理性是:其目的不能局限在暴力内容本身中,而是要超出单纯对暴力内容的刺激追求,参与到对更深层次的“伦理命题”的表达中。从某种程度上说,进行伦理游戏设计的设计师类似于作家,具有表达

更丰富伦理内涵的能力；只不过设计师使用的是由计算机技术实现的各种表征和模拟符号，而作家使用的是文字符号。因此，含有暴力内容和行为的电脑游戏就跟描写了相同题材和内容的小说（如莫言的《檀香刑》）一样并非就都是不道德的。电脑游戏道德与否跟它是否含有暴力内容和行为无关，而跟它是否通过组织这些表征内容和模拟行为进而表达了更丰富的伦理意义有关。

实现此原则的一个具体的设计策略就是综合利用规则对玩家行为的强制、限定与过场动画（cutscene）的方案从而实现 GoA₁ 和 GoA₂ 的价值冲突。前者使玩家只能以特定的方式（如暴力行为）完成目标，而后者使玩家完全专注于 GoA₂：在过场动画中，玩家暂时无法操控其虚拟化身（avatar），但却以游戏剧情和故事背景等虚构的形式被告知他之前的行为对包括其他施动者、游戏环境等在内的游戏世界所造成的影响（如在剧情上反映出他的暴力行为对别的玩家或 NPC、整个游戏环境所造成的后果）^[17]。这样玩家就能够矛盾地意识到，尽管他作出了符合规则、能够推进游戏进程的正确行为，但是该行为同时也对游戏世界造成了伦理上的不良影响和后果，从而避免了脱敏效应。总之，在这一策略中，过场动画通过其虚构要素直接向玩家反馈了更深层（即 GoA₂）的伦理意义^①。

关于暴力电脑游戏的道德困境，从西卡特所提出的伦理游戏设计原则和策略中可见，完全禁止暴力内容和行为出现在电脑游戏中是不必要的。因为重要的不是回避而是如何面对、处理好它们，何况设计师和玩家也有能力这么做，这就对他们提出了更高的道德要求。

2. 负责任的玩家：伦理的游戏玩法与作为“生态人”的玩家

根据伦理游戏设计的原则，设计师能够利用暴力内容和行为在游戏虚构层面（即 GoA₂ 所代

表的语义层）上生成更丰富的伦理价值和内涵，使其与游戏规则所代表的工具价值产生冲突，从而激发玩家的伦理意识和责任。因此玩家的责任在于：他不仅要意识到自己不单只是一个对电脑游戏系统信息交换负责的输入者（inputter），而且还必须能够对游戏世界及其中的各种内容（包括暴力内容）、他和其他施动者的交互行为（包括暴力行为）进行超越工具性的理解和解释，从伦理上反思他的行为及其可能影响，在此基础上再作出下一步行动。相反，玩家的不负责表现为：他把上述这种进行伦理反思、理解和解释的义务甩给了游戏系统^[16]。实际上，游戏系统只是一种状态机，它的所谓“解释”只能根据经济原则和事先制定好的规则，判断玩家的游戏行为是否正在朝向游戏的目标。这种责任或功能的错置就导致了游戏系统对应该进行伦理反思和理解的暴力内容进行了工具性地处理，进而诱发了该困境^②。

尽管电脑游戏的规则系统在它自身的范围之内给予了特定的暴力游戏内容和行为以新的工具性价值和意义，但是玩家却是带着旧的、既有的价值观、社会和文化背景进入并参与游戏的。当玩家意识到并承担上述责任时，他就能够从其文化背景和伦理价值观出发对游戏暴力内容、他不得不作出的暴力游戏行为以及与其他施动者的互动进行伦理反思和解释。此时他就不再只是工具性地实践暴力行为，而是反思、解释游戏中的暴力内容和行为，去追问必须作出暴力行为的理由或苦衷是什么，去挖掘其中的更深层意义（这就要求设计师在更深刻的伦理意义上去设定、安排剧情等）。这样就可以避免后续的脱敏效应与可能引起的暴力行为。在 GoA₂ 上，作为伦理施动者的玩家对他所经历的游戏体验进行伦理地反思、评估和解释，这种意义上的与电脑游戏的互动方式即是伦理的游戏玩法^[16]。

此外，作为信息域的电脑游戏的伦理价值并

① 如何看玩家取消过场动画的现实情形？一方面，对于设计师来说，他可以把过场动画设置为不可取消的，但玩家可以等它结束了再继续。因此，设计师应该思考为什么玩家不愿意观看——是不是过场动画所欲表达的“伦理命题”与游戏的工具价值之间的冲突不够激烈，从而无法激起玩家的伦理意识和兴趣？是不是过场动画和特效设计得不够精致？是不是游戏故事剧情不够吸引人或过于复杂？是不是过场动画的时间过长，中断了玩家继续游玩的节奏？另一方面，对于玩家来说，某些客观原因（如年龄和疾病）会造成过场动画的“伦理命题”无法激发和进入这类玩家的伦理意识，应对症下药解决。

② 对于如何树立玩家的责任，可通过宣传教育的方式来纠正玩家的一些错误认识。比如，一般玩家都有如下观念：电脑游戏只不过是游戏，因此在其中他可以做什么在现实中不允许的事，并且因为电脑游戏与现实之间的隔绝，所以他的暴力行为就不会对别人造成伤害。另外，就算玩家意识到他的暴力行为的确会造成伤害，但他也会觉得：自己只在玩单机游戏的时候或只对多人游戏中的 NPC 实施暴力行为就不会对他人造成伤害，以此为借口卸下其责任并单纯地追求刺激。但通过西卡特的模型可知这一观念是错误的。所以，通过各种宣传教育手段努力纠正玩家的上述错误认识，破除玩家的“借口”，就能使正常的玩家承担起相应的责任。

不全都是由设计决定的,或者说玩家并不只是被动地配合设计师对信息域的伦理规划,而是主动地参与、反思、改善、经营、管理他的行为以促进整个游戏系统(信息域)的繁荣发展。总之,玩家的游戏行为并不只是为了信息交换(即玩家并不只能进行工具性的游戏玩法),而是还要确保这一信息交换是具有更深层的伦理意义。如此,作为施动者的玩家才是 IE 所说的、建构主义意义上的“生态人”(homo poieticus),其行为才是一种“创新管理”(creative stewardship)^[18]。

3. 监管部门:相关政策的制定和完善

超越该困境的主体除了设计师和玩家外,还需要包括相关的监管部门。由于不同玩家的道德素质和伦理敏感度并不相同(例如儿童的伦理价值观仍处于形成阶段,其道德素质和敏感度一般要低于成人),因此面对同一款含有暴力内容的电脑游戏,并非每个玩家都会选择伦理的游戏玩法;或者说对于不同的电脑游戏(其所含的暴力内容有程度差异),同一个玩家也并不一定都会选择伦理玩法。这就要求监管部门出台相关措施,尽可能确保玩家所接触到的电脑游戏的(暴力)内容能够在其道德素质和伦理敏感度的范围内。

具体来说,这些措施有以下几点。第一,制定相关制度和法律,以此为底线。以电脑游戏分级制度为例,结合本国国情和行业状况,在借鉴国外电脑游戏分级制度^①的基础上,制定一套“本地化”的电脑游戏分级制度。第二,在此基础上,搭建一个涉及游戏公司、玩家和监管部门三方的电脑游戏线上平台(类似于 Valve 公司的 Steam 和腾讯的 WeGame)。其职能和 workflow 是:首先游戏公司上传其新开发的游戏程序,接着监管部门根据分级制度判断该游戏能否上市以及上市后该游戏的级别,最后玩家根据自身的年龄、心理状况等条件(玩家需要事先在该平台上完成身份认证并接受相应的心理调查)购买相应级别的游戏。玩家还可以在线评论、反馈他的游戏体验,据此监管部门就能够实时地管理所有的游戏,游戏公司也可以随之调整其游戏的部分内容。第三,完善游戏设计师的职业培训和上岗制度。设计师入职前需要考取从业资格证,其考试必须包含职业伦理道德的科目,并且在入职后定期进行伦理道德

的教育培训。

四、结语与展望:对西卡特模型的批判与改进

针对暴力电脑游戏的道德困境,西卡特的模型成功地揭示了实证研究方式所未能展示出来的电脑游戏和玩家本身到底是如何可能引发该困境的——基于 GoA₁ 的工具性的游戏玩法与暴力内容和行为的相遇从而在玩家身上引发的脱敏效应及其后续暴力行为在现实中的实施。而对于应如何避免该困境,基于 GoA₂ 的语义表达能力,该模型指明了设计师的责任(伦理的游戏设计及其设计原则和策略)与玩家的责任(伦理的游戏玩法以及作为生态人的玩家该如何在游戏系统中行动)。在此基础上,我们提出了第三方监管部门应该如何从更宏观的角度参与到对设计师(游戏公司)和玩家的管理中去。

然而,该模型并未揭示或者说忽略了该困境形成及对其超越的基础条件和内在核心机制——技术。设计师对作为状态机和游戏世界的电脑游戏系统的建构以及玩家进入、参与其中并进行相应的两种玩法都必须在使用相关信息技术的基础上才可行;或者说只有在成为“技术的施动者”(technological agent)之后,机械的(mechanical)和伦理的施动者才成为可能。其次,由于上述这一忽略,该模型就未能显示出设计师和监管部门在其中所扮演的角色。从上文的分析中可知,施动者的概念在西卡特的模型和文本中,主要指的是玩家和 NPC。但是,对整个信息域进行管理的主体还包括设计师和监管部门,这是西卡特的模型所不能体现的。再次,对设计师角色的忽视,该模型就不能展示出设计师与玩家分别在 GoA₁ 和 GoA₂ 层面上的互动,而这种互动的实现靠的就是信息技术。

根据上述这三个缺陷,通过增加一个“技术的提取梯度”(即 technological GoA,因为它是最底层、最基础的梯度,所以用 GoA₀ 来表示),我们对该模型进行了改进,以便更好地展示出设计师、玩家和监管部门是如何在利用信息技术的基础上建构、管理作为信息域的电脑游戏系统的,见图 1。

① 如 IARC, 全称为 International Age Rating Coalition, 它是在北美的 ESRB、欧洲的 PEGI 等一系列评级制度和机构的参与下而制定出来的国际性的电脑游戏分级制度,有很高的权威和参考价值。

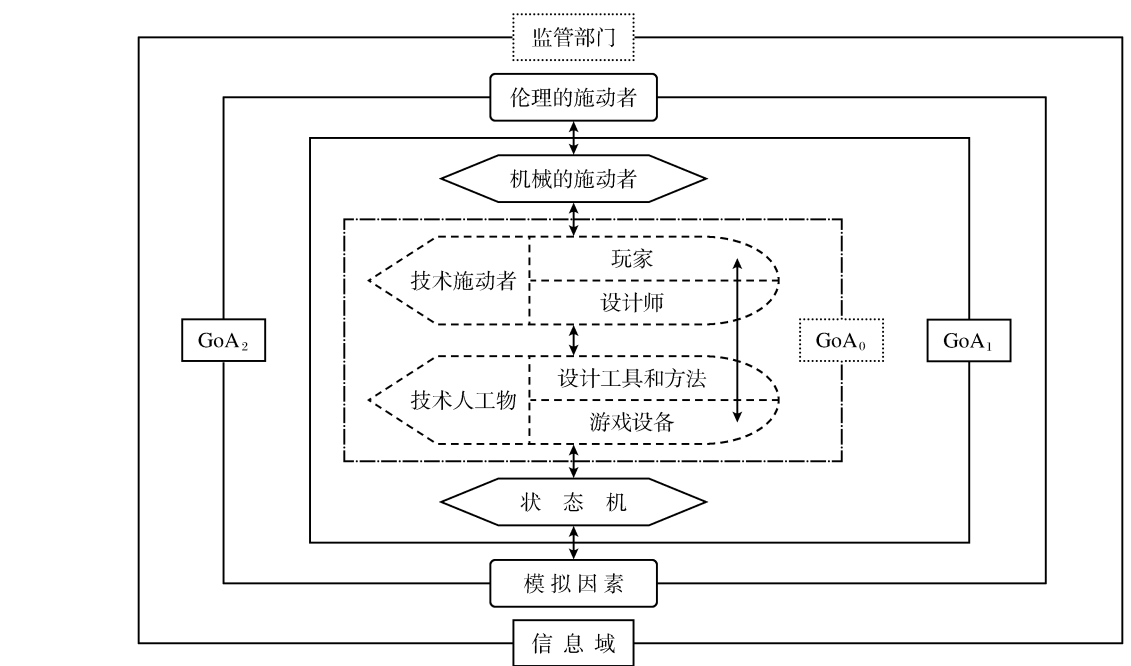


图 1 西卡特的原始模型^[16]与改进后的版本

在西卡特的原始模型中，并没有虚线框中的内容，因此它只表示了作为机械的施动者的玩家与状态机所进行的工具性的游戏玩法以及作为伦理的施动者的玩家与模拟因素（游戏世界）所进行的伦理的游戏玩法；而设计师则是不在场的，他潜藏在状态机和模拟因素的背后。在所补充的GoA₀中的“技术的施动者”则可以同时包括设计师和玩家，相应地“技术人工物”（artifact）也可以同时包括设计工具和方法以及游戏设备。这样，就可以把在原始模型中不在场的设计师的施动能力给明确地显示出来：设计师通过设计工具和方法制定了状态机及其中的规则，再通过规则设计、构建模拟因素；而玩家只有通过游戏设备才能与状态机、模拟因素交互，只有在成为技术施动者的基础上，玩家后续的作为机械的、伦理的施动者的身份才可以实现。同时，监管部门也可以通过技术手段在宏观层面进行干预和管理。由于它位于宏观层面，因此就对整个信息域负责。总之，只有基于信息技术，设计师的工具性的和伦理的游戏设计与玩家的工具性的和伦理的游戏玩法才可能实现。

此外，GoA₀还为超越该困境提供了可能线索。我们已知，该困境的形成机制在于作为状态机的游戏规则系统对于玩家暴力行为的奖励，从而极可能导致玩家忽视其暴力行为的后果，引发脱敏效应。这是大多数暴力电脑游戏的设计策略，是否能够打破这一常规？答案是：这应该是可行的，至少是值得尝试的。其原理是：在维持规则系统对于玩

家行为的接收、处理和反馈的基础上（保持游戏的正常运行），利用技术手段干扰该困境的形成过程。具体来说，一方面，针对GoA₀的“设计工具和方法”。例如，不对玩家的有效暴力行为进行奖励；或至少把奖励的反馈形式设计得更含蓄一些；或当玩家以非暴力行为的方式完成同一个任务时，则给予其更高的奖励，它们在技术上是可实现的。另一方面，关于GoA₀的“游戏设备”。如果不得不奖励玩家的暴力行为，那么就要通过更先进的游戏设备（可穿戴设备、VR设备等）把该行为所造成的后果以更切身的方式呈现在玩家面前，其目的是使他将其暴力行为及其后果对应起来。

参考文献：

[1] 美国总统特朗普：暴力游戏应该为校园枪击案负责！[EB/OL]. (2018-02-23)[2018-11-04]. http://www.sohu.com/a/223672336_417490.

[2] Anderson C A, Bushman B J. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of the Scientific Literature[J]. Psychological Science, 2001, 12 (5): 353-359.

[3] Goldstein J. Violent Video Games [M] // Raessens J, Goldstein J. Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: The MIT Press, 2005:349-350.

[4] Juul J. A Clash Between Game and Narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction[D]. Copenhagen: University of Copenhagen, 1999:7.

(下转第 479 页)