

30+ STYLE 技术和文化



《听得见的城市》将环境中的无线局域网节点转换为乐曲 (Sniff-jazzbox)

游戏也思考

裴燕/文

▶ 游戏原本是乌托邦，但世俗的功利让游戏变得和这个世界的其他地方一样，谁付钱谁就是老大。不鸟这个的艺术团队 and-or 创作的游戏让我们更清醒地看到现实，把严肃的、有关政治和社会生活的话题呈现给我们。

在著名的反乌托邦三部曲之《一九八四》中，左翼作家奥威尔对极权统治的前景发挥了极致的想象，文中令人印象深刻的是无处不在的电幕，让“老大哥”无时无刻看到、听到每一个人，观察和判断他们的言行是否越界，个人生存空间中再没有

and-or 在 2009 年推出的第一人称的射击游戏《卵石》故意设置的游戏缺陷使得被杀死的敌人尸体不会在游戏中消失。至今还有人在玩，游戏中被杀死的敌人已有 50 多万

任何隐私可言。今天我们距离 1984 年已经过去了近 30 年，书中描写的那种政治场景所幸仍然只是想象，但在瑞士苏黎世的艺术团体 and-or 看来，属于今天这个时代的另一种“老大哥”已经在我们中间了——我们每个人都能随时被卫星追踪到，“老大哥”用高空中的卫星做眼，盯着我们呢——他们的游戏艺术作品 (Game Art) 《在卫星探测到你之前》证明了这一点。这是一款针对移动客户端的定位游戏，GPS 通过卫星信号来定位玩家，当信号强烈时，手机上的城市地图会显示一个哔啵作响的红色标记。玩家必须尽可能躲开卫星，他可以躲在大厦阴影下、门廊、地铁或地下室里，这样信号就会大大减弱，标记变成灰色。游戏要你在一定时间内以避免被卫星监测到的方式到达选定的目的地，以防止个人数据被收集或记录。

虽然这个游戏的原理只是不甚复杂的定位功能，结合了谷歌地图，跟常见的 GPS 软件功能相似，但它在图形设计上使用了来自间谍电影中的图像学符号，让玩家有如 007 执行秘密任务时的紧张兴奋。这让许多玩家着迷，有些人还问 and-or 小组：这是否恐怖分子使用的一种工具？人们每天在城市中穿梭，在这个过程中他们可以随时玩这款游戏，进而对周围

的环境有更多的认识，例如他们会发现树木不仅可以保护他们不受日晒也可以阻碍卫星信号；发现天气对 GPS 信号的影响。玩的时间越长，人们越发注意到我们的周遭充满了 GPS 信号。

在躲避“老大哥”的乐趣之外，这个游戏也把一个严肃的、有关政治和社会生活的话题呈现给我们：到处存在的个人数据，这些数据由我们自己产生，又随时可能反过来对抗我们自己。我们应该怎样对待这些数据？这也正是游戏艺术作品与普通游戏的区别所在：在提供游戏乐趣的同时，引导玩家关注到某些社会话题，进而引发思考和讨论。

呈现不可见之物

and-or 是全球为数不多的从事游戏艺术创作的艺术团队，它成立于 2001 年，由 3 位成员组成：Beat Suter 是德国文学博士，擅长写作、叙事、游戏机制和游戏历史；René Bauer 是一个独立游戏开发者和协作环境开发者，也是游戏引擎的讲师，和 Beat Suter 一起执教于苏黎世艺术大学的游戏设计专业；Mirjam Weder 是语言学博士，主要研究基于计算机的写作过程分析。新媒体艺术的主要特点之一就是跨界合作，And-or 正是这样一种典型，他们自

《潜水攻击》也是定位游戏，城市中的无线局域网节点被用来转换为游戏中的敌人。在游戏过程中玩家意识到有多少看不见的充盈在我们的周围

己将这种方式称为“协同创新”——这是一个社会学的术语，指每一个合作者都有一种创意的投入，以区分简单的合作概念。这 3 个来自不同领域的成员一起开发游戏概念，产生出有意思的合作，在他们看来，今天的数字化数据无处不在，但这些数据的影响经常被考虑，他们的创作主题之一就是使这种数据和它们所带来的影响变得可见，并开启一个有关数字化界限的讨论。

《在卫星探测到你之前》是 and-or 的另一件作品《潜水攻击》的后续之作，《潜水攻击》也是一个定位的游戏，它不断捕捉玩家周围环境中的无线局域网节点，并将它们转换成为敌人，你必须在走路、骑车或驾驶经过城市的过程中和这些敌人搏斗，不然它们会摧毁你的水晶。在这个过程中，玩家得以意识到有多少看不见的数据充盈在我们的周围。2009 年，这件作品获得旧金山独立游戏节三项提名。

and-or 把不可见的事物通过游戏的方式呈现于观众，这些不可见的事物有时候是数据，有时候是一种意识，有时候是某个社会问题。

2006 年，and-or 的作品《溪流捕鱼》获得了奥地利电子艺术节的一项荣誉奖项。这是一件基于搜索引擎的作品，来自雅虎、谷歌等搜索网站的查询被程

30+ STYLE 技术和文化

艺术团队 and-or 的成员 Beat Suter (右) 是德国文学博士, 擅长写作、叙事、游戏机制和游戏历史; René Bauer (左) 是一个独立游戏开发者和协作环境开发者, 也是游戏引擎的讲师。他们一起执教于苏黎士艺术大学的游戏设计专业



《卵山》游戏中地堡场景

序所捕捉, 然后转移到一个专门的应用上, 它的视觉交互界面呈现的是一个漆黑的太空场景, 然而从上面划过的不是星星, 而是这些搜索查询。and-or 认为这幅场景真实代表了为了答案和欲望而在电脑前不停搜索的人们的意识流。这之后 and-or 和德国艺术家 Johannes Auer 合作开发了新的转换这些搜索查询的方式, 就是用一个字母代表一种曲调, 例如 C 代表 C 调, D 代表 D 调, 诸如此类——结果一首可以听见的“搜索之歌”产生了, 这首歌仿佛成为一种网络时代网民集体欲望的表达, 由千万人即时演奏, 就像聆听一首来自搜索的时代之歌。

游戏乌托邦?

在 2010 年的作品《不公平的对抗》中, and-or 颠覆了一个经典的街机游戏, 来反映种族歧视。这是一个二人对垒阻挡对方进球的游戏, 分为右边的白方和左边的“非太白方”, 后者在各方面受到歧视, 无论是视觉形象、移动方式, 还是整体的游戏构成。非太白方可能比白方移动得慢, 身边的球会突然加速以至于无法抓住, 连挡球板也变得越来越黑, 最后和黑色背景融为一体, 而白方没有任何理由就得到

额外的球。对垒双方在极不公平的规则设置下比赛, 作为被歧视的一方很难赢得一场比赛, 而“最好的”永远赢。

《不公平的对抗》在网上收到许多评论, 有人认为游戏很不公平, and-or 的回复是: 那就对了——对你来说它不可能好玩。他们认为这些评论者已经体验到了他们想要传达的部分信息。也有许多玩家玩得非常开心, 有些人喜欢看到游戏里这种不正当的改变。

and-or 另一件让玩家抓狂的游戏作品是 2009 年的《卵山》, 一个第一人称的射手游戏, 与其他同类游戏不同的是, 故意设置的游戏缺陷使得被杀死的敌人尸体不会在游戏中消失。玩家很快就会发现, 当杀死的敌人越多, 他们的尸体会阻碍着道路, 自己将无法在狭窄的通道中移动。and-or 说《卵山》是为了回答一个年轻而永恒的问题: 什么样的游戏最具真实感? 他们只想表达一个非常重要的观点: 被杀死的敌人的尸体不会消失。也许在他们看来, 游戏中的真实不只是图像立体逼真, 而是更符合现实世界的逻辑和规则。令人惊奇的是这种缺陷设计并没阻挡玩家的兴趣, 直到现在还有人在继续玩, 游戏中被杀死的敌人数已有 50 万人。

and-or 说, 我们尝试着把游戏设计为一个有趣好玩的东西, 但这必须是在一个提出问题并想了解更多的点上来增加乐趣。虽然“游戏艺术不会解决这些社会问题——游戏总是保持为社会的一部分, 但我们可以把这种现象转化为一个游戏, 所以人们可以自由地体验它而不用听游戏产业的话”。

在他们看来, 游戏领域原本是一个乌托邦, 在这里人们没有社会差异(如金钱)和约束, 有一个平等的开始。每一个人都可以去实践, 然后苦练和天分决定了谁能获得成功。然而在过去的这些年里这一切已经被摧毁了: 如果你有钱, 你可以买到额外的; 人们用真金白银购买通关的武器, 再也不用苦练。游戏的魔力光环正在消溶, 游戏也正在变得和这个世界的其他地方一样: 谁付钱谁就是老大。

一个心灵饥渴超过肚皮饥渴时代的特点之一就是瘾品的盛行, 电子游戏早已享有“电子鸦片”的称号, 成为逃避现实的入口和精神上的麻醉剂。国内最近颇受争议的一个网游广告正是意图通过强力宣泄对于现实的不满而获得屌丝的共鸣。在游戏产业蓬勃发展、成为吸金利器的时代, 游戏艺术无疑是其中的一朵奇葩。与一般游戏只提供令人麻醉的快感大相径庭的是, 游戏艺术作品让我们更清醒地看到现实, 却不在乎商业价值几何。这种思考的价值更值得珍视。图

漆黑的太空场景上面划过的不是星星, 而是搜索查询, 这代表了为了答案和欲望而在电脑前不停搜索的人们的意识流