

THE FUTURE + ART

第九区 OCT 2015
NO. 10

腾云智库 译言 编著

游戏 未来的艺术 艺术的未来



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

THE ROOM

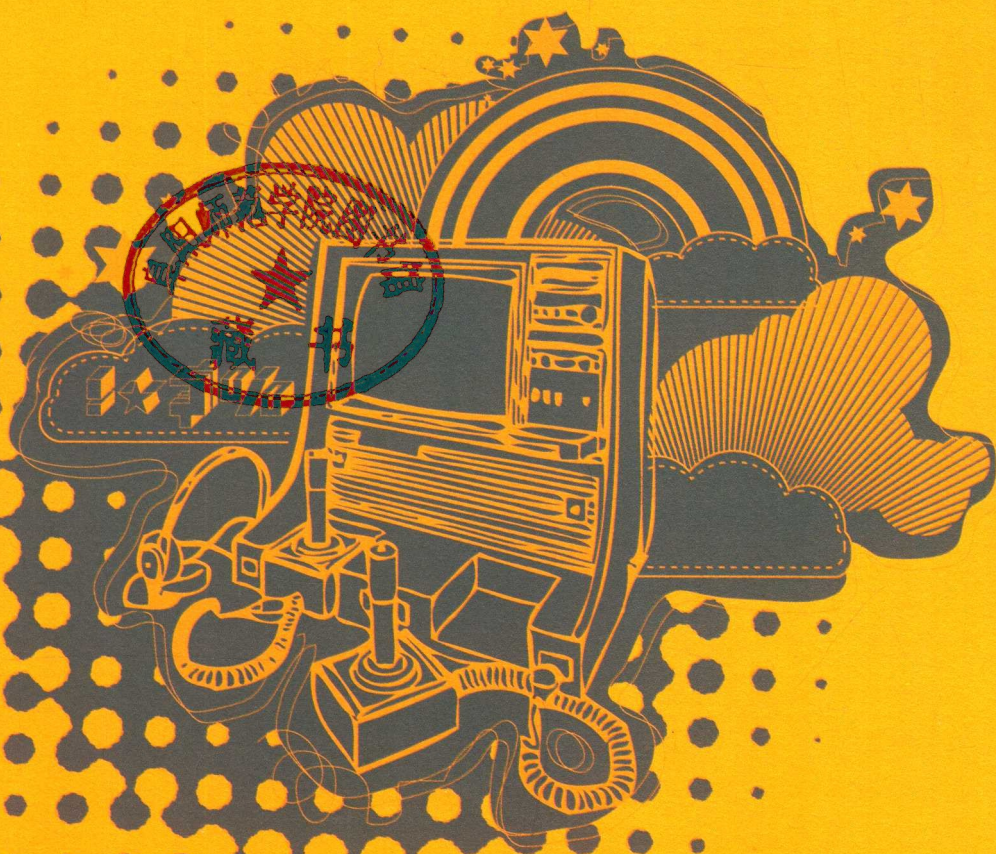


ROOM

第九区 OCT 2015
NO. 0

游戏 未来的艺术 艺术的未来

腾云智库 译言 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

未经许可,不得以任何方式复制和抄袭本书之部份或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

游戏:未来的艺术,艺术的未来/腾云智库,译言
编著.--北京:电子工业出版社,2016.1
(第九区)

ISBN 978-7-121-27501-2

I. ①游… II. ①腾… ②译… III. ①游戏程序-程
序设计-普及读物 IV. ① TP311.5-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第257872号

策划编辑:胡南

责任编辑:刘声峰

印刷:北京捷迅佳彩印刷有限公司

装订:北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开本:720×1000 1/16 印张11 字数:200千字

版次:2016年1月第1版

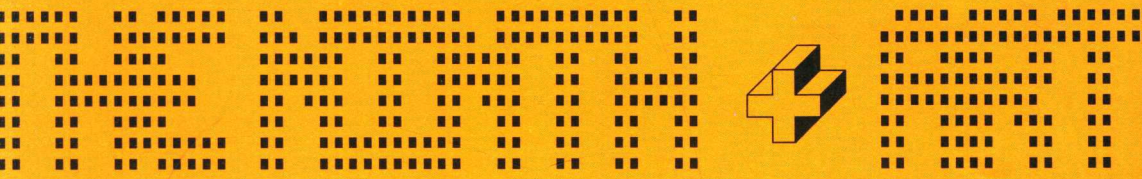
印次:2016年1月第1次印刷

定价:45.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。



CONTENTS

世上至少有两种游戏.....	6
人类游戏：智能的推进与社会化大生产的变革.....	34
我们的游戏史.....	66
陈星汉自述：我的游戏旅途.....	88
论文：游戏中的心流.....	106
更满意的工作.....	112
刘宇昆：发条士兵.....	124
科幻与游戏.....	148
马伯庸：始皇帝的游戏.....	154
电子游戏：未来的艺术与艺术的未来.....	162

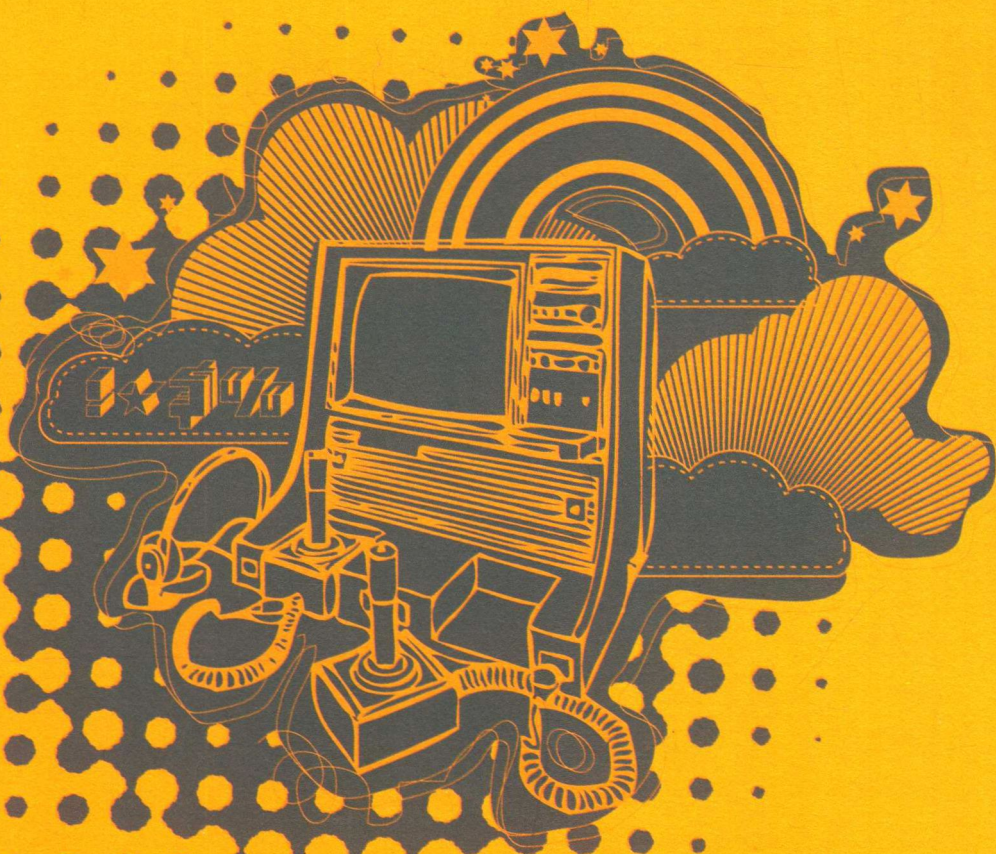
THE NINTH PART 第九区 · 游戏：未来的艺术，艺术的未来

THE ROOM + ART

第九区 OCT 2015
NO. 10

游戏 未来的艺术 艺术的未来

腾云智库 译言 编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

出品人 | 刘九如

编 著 | 腾云智库 / 译言

特约编辑 | 周南谊 / 毛晓芳 / 肖珏 / 樊杰 / 胡文潇

策划编辑 | 胡南

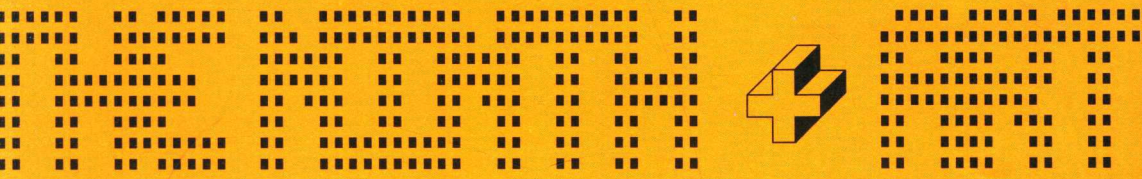
视觉设计 | 马筱琨

网 站 | tengyun.qq.com / dongxi.net

翻 译 | 译言

顾问名单 | 戴斌 / 杜军 / 段永朝 / 李航 / 马旗戟

田震 / 雾满拦江 / 吴岩 / 张晓峰 (按拼音排序)



CONTENTS

世上至少有两种游戏.....	6
人类游戏：智能的推进与社会化大生产的变革.....	34
我们的游戏史.....	66
陈星汉自述：我的游戏旅途.....	88
论文：游戏中的心流.....	106
更满意的工作.....	112
刘宇昆：发条士兵.....	124
科幻与游戏.....	148
马伯庸：始皇帝的游戏.....	154
电子游戏：未来的艺术与艺术的未来.....	162

世上至少有 两种游戏

《有限与无限的游戏》节选

文_詹姆斯·卡斯 译_马小悟/余倩

无限游戏的规则必须在进行过程中改变。当无限游戏中的参与者共同认为，游戏受到有限结局的威胁，即某些参与者会赢，其他参与者会输，那么这时规则就会改变。

1

世上至少有两种游戏。一种可称为有限游戏，另一种称为无限游戏。

有限游戏以取胜为目的，而无限游戏以延续游戏为目的。

2

如果有限游戏有获胜者，那么这个游戏必须有一个明确的终结。有人获胜，有限游戏便终结了。

我们知道，如果所有参与者都认同其中某个人是赢家，那么这个人就赢得了游戏。参与者的认同，是确定谁赢得游戏的绝对必要条件。

观众或裁判的认可看似也是决定赢家的必要条件。但是，只有在参与者对于谁是赢家没有达成共识、游戏没有达成决定性的结果且参与者未履行参与的初衷时，这种情况才成立。否则，即使被逐出赛场并被强行禁止进一步参与，他们也不会认为游戏结束了。

假设参与者就谁是赢家达成了共识，但观众和裁判没有，那么除非参与者能够被说服承认他们的共识有误，否则他们不会继续将游戏进行下去，他们也不能继续下去。我们无法想象，如果参与者确信游戏已经结束，他们还会重回赛场并真正地参与游戏。

除非参与者自愿选择参与，否则就不存在有限游戏。谁也无法同被迫参与的人进行游戏，这是所有游戏不变的原则，有限游戏和无限游戏均是如此。无论谁参与，都是自愿参与，被迫参与便失去了参与的意义。

3

正如有限游戏需要明确终结一样，它也必须有明确的开端。

因此，我们可以说有限游戏存在时间界限，而这个时间界限当然是所有参与者必须认同的。不过参与者也必须就空间和数值界限达成一致，也就是说，游戏必须在一个确定的场地进行，并由规定的参与者参与。

空间界限在所有有限冲突中显而易见，从最简单的棋盘游戏和场地球类运动到世界大战，均是如此。第二次世界大战中的对立双方同意不轰炸海德堡和巴黎，

并宣布将瑞士置于冲突之外。战争中的一方造成不必要和过度的损害时，人们就会质疑其胜利的合法性，甚至会质疑这到底是一场战争还是只是无端暴力。当谢尔曼¹一路烧杀从亚特兰大到大海，他忽略了空间界限，以至于对许多人来说，联邦军（北军）并没有合法取得这场战争的胜利，而这场战争事实上也一直没有结论。

1. 美国南北战争时期联邦军的少将威廉·特库姆塞·谢尔曼（Maj. Gen. William Tecumseh Sherman），以火烧亚特兰大和“向大海进军”战略获得“魔鬼将军”的绰号而闻名于世。

数值界限有很多形式，但总是应用于有限游戏。有限游戏的参与者是被选中的。在有限游戏中，被迫参与的人失去了参与的意义，但我们也不能独自参与。因此，在任何有限游戏中，我们都必须找到一个对手；且在大多数情况下，我们需要队友，也就是愿意和我们一起参与的人。但并非所有想为纽约洋基队参赛或与之对抗的人都能如愿。如果没有潜在同事和竞争对手的认可，即便想做电工或农学家的人可能也无法成为电工或农学家。

因为有限游戏的参与者不能自己选择自己参与游戏，因此绝不会出现无法将其被逐出游戏的情况，其他参与者也可以拒绝与他们游戏。许可的权力从不属于被许可的人，委任的权力也不属于官员。

固定的数值边界当然是为了维护所有参与者可以认同一个最终胜利者的可能性。如果人们可以随意走上或离开游戏赛场，那就会引发参与者的混乱，以至

于谁也无法成为明显的胜利者。举例来说，谁赢得了法国大革命呢？

4

这种界限意味着每个有限游戏的时间、地点和成员都受到外部界定。当我们说起 1939 年 9 月 1 日的某个比赛时，我们是从世界时间的角度来说的，也就是从这个冲突开始前发生了什么以及冲突结束后会发生什么的角度来说。地点和参加成员也是如此，一场游戏在这些人之间、在某个地方发生了。

世界由比赛的界限精细划分，而世界上的人则以资格分类。

5

只有一个人或一支团队可以赢得有限游戏，但其他参赛者可能会在游戏结束时获得排名。

并不是人人都能成为公司总裁，不过竞争过总裁职位的人可能成为副总裁或地区经理。

我们参加许多游戏并不是希望取胜，但仍然会去争夺可能的最高排名。

6

无限游戏与有限游戏在且仅花这一方面相同：无限游戏的参与者，如果他们参加就是自由参加；如果他们必须参加，就失去了参加的意义。

除此之外，无限游戏和有限游戏之间的对比鲜明无比。无限游戏的参与者说不清游戏何时开始，他们对此也不在乎。他们之所以不在乎，是因为这个游戏没

有时间界限。事实上，无限游戏的唯一目的就是阻止游戏结束，让每个参与者都一直参与下去。

无限游戏也没有空间和数值界限。没有哪个世界是以无限游戏的边界为标记的，而且也没有游戏资格的问题，因为只要愿意，谁都可以参加无限游戏。

有限游戏受外部界定，而无限游戏受内部设定。无限游戏的时间不是世界时间，而是游戏内部所创造的时间。由于每个无限游戏都消除了界限，因此它向参与者展开了一个新的时间视界。

因此，我们不可能说出一场无限游戏持续了多久，也不可能说出它能持续多久，因为只有存在持续间隔的事物，才能从外部衡量持续时间。我们也不能说无限游戏在哪个世界进行，尽管一场无限游戏里可以有任意数量的世界。

7

无限游戏的过程中可以出现有限游戏，但无限游戏无法在有限游戏中进行。

有限游戏无论输赢，在无限游戏参与者眼中都只是游戏过程中的瞬间。

8

如果有限游戏必须受到外部的时间、空间及数值限制，那么也必须有内部限制——参与者能对其他参与者以及能同其他参与者做什么。认同内部限制就是建立游戏规则。

每个有限游戏的规则都不同。事实上，我们只有通过规则才能知道这是什么游戏。规则是对参与者的限制，例如，每名参与者必须在白线后开始比赛，或者在月底支付所有债务，或者对病人的收费不能高于他们所能负担的费用，或者在正确的车道行驶。

从最狭义的角度来说，规则不是法律，它们并不要求具体的行为，而只是限制参与者的自由，在这些约束范围内，参与者拥有很大的选择余地。

如果这些限制未被遵守，那么游戏的结果就会受到直接威胁。有限游戏的规则是一种合同条款，参与者凭此认同谁是赢家。

9

规则必须在游戏开始前就公布，参与者必须在开始游戏前认同规则。

所有有限游戏的关键在于，参与者对这些规则的认同使得这些规则最终生效。

规则不会因参议员通过了它们，或者英雄曾遵守它们，抑或上帝通过摩西或穆罕默德宣布了它们而生效。只有在参与者自愿遵守它们时，规则才生效。

没有要求我们遵守规则的规则。如果有这种规则，那么就必须有对这些规则的规则，依此类推。

10

如果某一规则是某个有限游戏特有的，那么，在这个游戏进行期间，这些规则就不会改变，否则进行的就是另一个不同的游戏了。

正因为如此，我们发现了无限游戏和有限游戏之间最关键的区别：无限游戏的规则必须在进行过程中改变。当无限游戏中的参与者共同认为，游戏受到有限结局的威胁，即某些参与者会赢，其他参与者会输，那么这时规则就会改变。为了防止有人赢得比赛，以及为了让尽可能多的人参与游戏，无限游戏会改变规则。

如果有限游戏的规则是参与者认同谁能赢的合同条款，那么无限游戏的规则就是参与者认同继续进行游戏的合同条款。

因此，无限游戏的规则与有限游戏的规则不同。无限游戏的规则像活语言的语法，而有限游戏的规则像辩论的规则。在前者中，规则是让对话继续下去的方式；而在后者中，规则是让别人的讲话终结的方式。

语言的规则，或曰语法，总是不断发展的，以确保话语有意义，而辩论的规则必须保持不变。

11

虽然在无限游戏的过程中，规则能在任何时候通过达成共识而改变，但并不是任何规则都行。无限游戏的无限并不是这个意义上的无限。规则是为了应对延续游戏所受到的威胁而设定的，无限游戏的参与者利用规则，把赛局的界限和限制纳入到游戏本身之中。无限游戏参与者的规则制定能力常常受到强大界限的冲击挑战，如体力耗尽、物资损失、非参与者的敌意、抑或死亡。无限游戏的规则需要将这些限制纳入考量，包括死亡之限，从而能让参与者继续进行游戏。在这个意义上，游戏是无限的。也就是说，无限游戏可能不会受到任何限制。由于限制被纳入游戏之中，游戏本身就无法被限制。有限游戏参与者在界限内游戏；无限游戏参与者与界限游戏。

12

虽然理论上可能很明显，有限游戏的参与者都是自愿参与的，但通常，有限游戏参与者意识不到这种绝对自由，并且会认为无论自己做什么都是必须做的。造成这种情况的原因有几种：

I

■ 我们知道，有限游戏参与者必须经过挑选。虽然在被选定成为律师、骑术表演者或昆达里尼²瑜伽修行者后，你不是必须继续承担这些角色，但每个角色都被规则限制并被他人的期望所围绕。你之所以感到必须维持某种水平的表现，是因为你可能被取消游戏的资格。我们不可能在为所欲为的同时还能继续做律师或瑜伽修行者，但要成为这两种人，也必须是我们自愿的。

II

■ 由于有限游戏的参与者以取胜为目标，因此参与者在游戏中的的一举一动都是为了赢得游戏。不是为了取胜的举动，都不是游戏的一部分。有限游戏参与者对于竞争进展的不断关注，可能会使他们认为自己的每一个举动都是必须之举。

III

■ 获胜的奖励看似必不可少，如果没有它们，人生就没有意义。可以肯定的是，有些游戏的赌注是生死，例如，在被奴役或遭到严重的政治压迫时，拒绝接受被要求的角色或许需要付出极度痛苦甚至死亡的代价。

2. 一种瑜伽学派。

即便是在最后这个极端的例子中，我们仍然必须承认，接受被指定的角色是自愿的选择。诚然，拒绝这个角色的代价很高，但是代价的存在表明，压迫者自己也承认，就连最羸弱的被压迫者也必须同意自己被压迫。如果被压迫者是不抵抗的木偶或机器人，那么就没必要威胁，也就无所谓代价，就像赫胥黎的伽玛³、奥威尔的无产阶级⁴，以及罗素姆的万能机器人⁵一样，它们是对压迫者假定理想的讽刺。