

《须弥：一念三千》

作者：Ann Cai（蔡安）

版权所有人：Boston Bilingual Pioneer Media

创作年份：2025

项目概述

《须弥：一念三千》是一项以互动叙事游戏为核心的原创项目，由 Boston Bilingual Pioneer Media 发起。本项目以佛教宇宙观为灵感来源，并结合当代对认知与意义建构的理解，探索人类如何通过重复选择与期待，逐渐建构稳定感、身份认同与人生目的。项目并非宗教或理论阐释，而是通过体验式互动，引导玩家进入一个看似秩序井然、意义明确的世界，并逐步觉察这一秩序如何由执念与习惯维系。

核心概念：「须弥」

在佛教宇宙观中，「须弥」并非仅指一座神话之山，而是象征世界秩序与认知结构的中轴。在本项目中，「须弥」作为一种隐喻性存在，指向人们内心对稳定中心、等级结构与终极意义的依赖。游戏通过互动体验的方式，让玩家亲身感受这一“中心”如何在行动、期待与重复中被不断确认与维护。

核心体验目标

本游戏的核心体验强调观察而非征服，觉察而非积累。玩家将在游戏中体会到秩序与回报如何通过重复行为逐渐形成，同时也逐步意识到，看似提供安全与意义的系统，如何在无形中限制自由。游戏的进展并非以力量增长为标志，而是通过视角的转变、暂停的时刻以及对既有模式的识别来体现。

与当代理论的关系

虽然项目灵感来源于佛教宇宙观，但并不试图对宗教或科学理论进行整合或解释。相反，本项目在设计层面与当代心理学与认知科学形成隐性的对话，例如关于习惯形成、注意力机制与意义建构的理解。这些理论并不直接呈现在游戏中，而是通过体验结构，使玩家在互动中自行觉察这些模式的存在。