



The Video Game Aesthetic

Play as Form

DAVID MYERS

以游戏对象和游戏形式界定的三类:

- objects and forms involving the manipulation of the interface between our bodies and our environment (during locomotor play);
- objects and forms involving the transformation of physical sensations into conceptual objects (semiosis);
- and objects and forms involving the construction, maintenance, and sustenance of relationships with others (during social play).

A Formal Approach

- 游戏规则本身可以成为游戏的对象，游戏中游戏对象之间的正式关系可以扩展到包括游戏和玩家之间的正式关系，以及游戏和游戏本身之间的正式关系。
- 结果，游戏中孤立的对象及其价值的重要性降低了，而在游戏过程中实现的对象之间的关系及其价值的重要性则增加了。
- 这种认识需要电子游戏形式主义者同时也是一名现象学家:去寻求客观价值关系的基本形式(如果存在这种形式的话)，这种形式最接近于游戏的直接和主观经验。



A Form That is Not

A characteristic form of human play

一种不是人类游戏特有形式的形式

- 在寻找儿童和成人的游戏形式、动物和人类的游戏形式、梦想、白日梦、游戏、游戏、体育和节日的共同之处时，不难得出这样的结论:即使跨文化，它们的共同之处也是惊人的多样性和可变性。
- 于是就有了这种可能性，即这种差异性是所有物种玩耍功能的核心。
- 我在此提出的分析赞同这一定义，认为在自然进化的生物系统中，对游戏的理解最好。

Rules vs. Play

- 另一方面，交互式电子游戏通常避免、改变或违反游戏规则。这种游戏设计和游戏玩法之间的紧张关系能够很容易地得到解决，这有利于那些遵守游戏规则并按照传统设计和设计师的期望进行游戏的“优秀”玩家。
- 我想在这里讨论的是“坏”游戏和玩家——以及两者的反形式特征——在多大程度上揭示了比电子游戏的异常本质更基本的东西。

Locomotor Play

- 然而，很少有游戏类型能够如此依赖无处不在的机械“控制器”。
- 专门的电子游戏控制器的演变——就像电子游戏的审美。
- 诗意语言向我们指出了客观的相关物：一种语言前直接和直接经验的状态。
- 相比之下，电子游戏则向我们指出了更为局部性和个性化的心理物理现象：what we believe to be true.（斯金纳强化）

Object and Conceptual Play

- 在电子游戏中玩物体就是玩物体在游戏中的表现形式。就其本身而言，这是一种概念上的游戏，包括玩和对抗电子游戏规则。
- 例如，Aarseth将超文本阅读体验描述为一种“遍历式”的艺术形式，由aporia和epiphany驱动，这两个概念他也与电子游戏紧密联系在一起。
- 这种模拟结构通常采用一种可识别的叙事形式，在这种形式中，电子游戏玩家并不怀疑或破坏，只是偶尔介入——类似于读者在超文本阅读体验中介入的方式。
- 在这种情况下，社会规则会促进和加强有限的玩家干预，玩电子游戏就像阅读超文本一样，成为一个衍生过程：一种对阅读文本的衍生和模拟。

Social Play

- 为社交游戏设计电子游戏的倾向早在电子游戏开发和历史中就已经存在了，但是如果没有以计算机为媒介的通信网络的并行发展，使得这些设计成为可能的机制是很难实现的。
- Turner(1969)²⁷也同样扩展了他最初的阈值概念——进入共同体。
- mmorpg中的PvE(玩家vs.环境)游戏促进了合作行为，在这种行为中，所有参与者的游戏对象和价值都是相似的。
- 仅仅参与这样的游戏——不管它的奉献——就有助于群体和社会的凝聚力。

Play as Anti-Form

- 所有游戏——其中包括电子游戏——包含了这些游戏本身无法解开的规则。
 - 在自然界中，玩耍提供了一种否认并在其中探索我们的环境和我们自己的边界的方法，然而这些仍然是不容置疑的物理边界。在虚拟世界中，除了电子游戏玩家的体力消耗之外，可能没有类似的物理界限。
- 玩电子游戏是对那些决定我们行为的自然和历史启示的一种揭示，同时，无论是好是坏，它也是一种避免和否认这些决定的手段。