

会议内容

1. 介绍了游戏学的基本信息

游戏学 (ludology)：是从游戏本身的角度出发，研究游戏定义、游戏文化、游戏设计以及涉及到的一些游戏规律、游戏现象的一门科学。¹

《游戏的人》(Homo Ludens) 是游戏学中非常重要的著作，推荐阅读。

2. 社区内给出自己对游戏的定义

会议中首先引导各个成员思考自己对游戏的定义

- 游戏是打发时间的行为
- 游戏是使世界变得更加美好的艺术或哲学
- 岩田聪提到在游戏世界寻找乌托邦
- 游戏是新的可以让观众参与意义构建的艺术 (
- 游戏是一种社交
- 游戏是理解世界的一种方式
- 游戏是现实的映射

3. 社区一起探讨游戏的定义

然后大家综合起来，讨论涵盖所有游戏的定义

例如《塞尔达传说》是游戏，老鹰捉小鸡是游戏，《魂斗罗》是游戏。像这样，我们就罗列出了很多可以被称为是游戏的东西。也就是说，这些东西属于游戏。

找出这些游戏实例共同点，然后加以综合。就可以综合出来游戏的定义。

- 游戏的玩家自发行为
- 游戏是一种无功利性的自发行为

(比如说打比赛，是有功利性的)

- 游戏是一个封闭系统
- 交互系统
- 奖励机制
- 理解世界的方式
- 为了传递游戏作者想要赋予它的内在价值

为了明确主题，会议中排除了一些同名的词语。

在进行今天的讨论之前，我希望来明晰一些词语。我们所讨论的游戏是类似于刚才这些五子棋，《宝可梦》之类的游戏。

因为语言有多义性，所以有时候我们可能会在同一个能指的情况下，映射到多个所指。

因此在这里先排除一些我们不讨论的内容。

在当今语义下，游戏可以指代游戏软件，例如我今天买了一个游戏。游戏在英文语义下可以指代体育赛事。这也不是今天的重点。

我们讨论的是，围棋，贪吃蛇，吃豆人。如何去用一个通用的定义来描述他们。

4. 阐述游戏定义的困难性

在社区的讨论中，我们共同给出了游戏的通用定义。

但是仍然可以找出一个反例，同时蕴含上面的定义。但是并不是大家所认知的游戏。

例如带有交互的小说：岛田庄司的《占星术杀人魔法》

此时，可以发现对游戏定义是非常困难的。

我们不妨做一个思想实验：

请设想，我现在已经为现在的游戏定下了一个极其完美的定义，以至于任何人都无法反驳我的理论。而这时，有一个先锋派的游戏制作组，他们完全反着我的定义开发了一款游戏。那么试问，他们此时开发的游戏还算是游戏吗？

这种情况也不是第一次发生了。在20世纪之前的艺术流派都是美学的，但是很多后现代主义的艺术家，为了彰显其反美学反艺术的思想，专门搞了很多艺术行为。但是我们还是把他们的行为叫做艺术。那么他们的这种行为就和之前的定义冲突了。

实际上这个现象在游戏业内也确实发生过。如果研究过roguelike游戏的设计师，一定听过一个词语：柏林诠释

柏林诠释在当时是对roguelike最权威最详细的定义。但是之后的很多roguelike违反了其定义，我们却仍然将其视为roguelike游戏。

这就说明，定义是静态的。而事物是运动的。

另外，对于游戏定义本身实际上就是无法言说的。

维特根斯坦提过一个家族相似的理论。

范畴的成员不必具有该范畴的所有属性，而是AB、BC、CD、DE式的家族相似关系，即一个成员与其他成员至少有一个或多个共同属性。范畴成员的特性不完全一样，他们是靠家族相似性来归属于同一范畴。而范畴没有固定的明确的边界，是随着社会的发展和人类认知能力的提高而不断形成和变化发展的。

我们如何定义家族呢？

我，我爸，我妈，爷爷，奶奶。外公外婆。舅舅叔叔。随着家族人数的变多，我们越来越难以找到家族的边界。

因此在维特根斯坦的《哲学大全》中曾经提到，**游戏的定义本身就是不可言说的。**

凡是不可说的，我们就应该保持沉默 ——维特根斯坦

我们只能研究我们能研究的东西。而我们的语言边界无法准确的描述这些游戏，爱情等抽象词语。因此没有讨论的必要。

但是这并不代表不能对游戏下定义。游戏很难拥有一个通用的定义，或者说无法拥有一个通用的定义。

因此游戏的边界的难以划分的。

虽然刚才的方法有了问题，但是我们还可以采用一个万金油的做法。那就是——属加种差法。

什么是属加种差法？

就是A是一种由某种属性的B。

例如，人类是一种会说话的homo

例如，我现在下一个定义：游戏是交互的艺术。

这个定义看似可以，但是实际上还是存在很多问题。

属加种差法，本身存在很多问题。首先一个，属加种差法默认一个前提，那就是游戏属于艺术。

其次，对于这种什么是什么的本体论问题，我们只能依靠谓语来描述主语。而谓语本身又是一个新的未知名词。

其次，我们用一个其他的事物来描述游戏，本来就不可能真正的把游戏的所有意义覆盖。

最后，对于最高的类概念，“属加种差”无法下定义。我们无法得知游戏是不是一个最高的概念。

5. 游戏是可经验的吗？

另外，在讨论中，我们还意识到。通过游戏实例来归纳游戏这种方法本身就存在问题。

我们之前所探讨的这些定义，都是基于经验的。接下来就是另一个难题了，**游戏是可以经验的吗，游戏是可以经验先行的吗？**

我们以柏拉图的《文艺对话集》大西庇阿斯篇为例子。美是什么？美的东西是黄金。但是象牙的雕塑也是美的。美是美女，但是一个罐子也可以是美的。

因此我们从这些美的事物来归纳美本身就是不可能的事情。

最终。我们得出结论：**游戏不可以被经验的。不能通过已有的游戏来研究游戏的定义。**

6. 介绍文学理论的工具

我们在游戏定义的问题上遇到了问题。

但是我们可以从文学理论来参考。

在文学理论中，文学家们也遇到了同样的问题。文学是什么？怎么定义文学？实际上这和我们遇到的是同一种问题。

最终，他们采用了一种绝妙的方式来解决这个问题。埃勃拉姆斯在《镜与灯》提出了文学的四要素。如果一个作品满足了这四个要素，我们就可以称之为像文学。

《百年孤独》，

世界，读者，作者，作品。

我出去吃个饭马上回来。这句话，如果是我随口说的，那么它不是很像文学。

我出去吃个饭马上回来。如果这句话的背景是战争时期，主人公明知道外出是送死，但是还是装着轻松的样子外出打仗。那么它就很像文学。

同样的，游戏也是一样的。我们可以使用这个思维方式。

像不像游戏也是由一些元素来决定的。

比如galgame中，寒蝉鸣泣之时，就很像文学，比较像游戏。而塞尔达就很像游戏。写作业，就不像游戏。

我们不能说一个东西是不是游戏，只能说它像不像游戏。那么，现在的问题在于，我们如何定义游戏的要素？

对于一个游戏而且决定性的特征有哪些？

这个问题很多游戏学家都做出了解答，比如MDA理论，四元素法等解答。

游戏的核心要素有哪些？怎么判断一个东西像不像游戏。对于这个问题，我们下期进行探讨。

7. 自由讨论部分

会议总结

- 社区一同探讨了关于游戏定义的问题
- 大家发现游戏的定义是不可经验的
- 游戏的定义也不能使用属加种差法归纳
- 游戏的定义可以借助文学理论的一些成果，例如《镜与灯》的文学四要素。
- 我们难以直接定义游戏，而是只能描述一个事物是否像游戏。

未解决的问题

- 游戏的理论和经验发生了冲突的时候，我们应该相信哪一个？
例如，我现在给游戏下一个定义：游戏就是可以让人产生愉快的行为。有些人喜欢考试，他们认为考试也是游戏，那么怎么处理？
- play和game的关系
- 游戏的系统问题
游戏系统是什么？如何理解游戏系统的划分？

会议信息

会议时间：2023年1月13日

会议人数：11

会议主题：游戏学研究——游戏定义的研究

会议主讲人：闫辰祥