

智商的圈套

上次买了个任天堂3DS游戏机，觉得里面的游戏很无聊，所以第二天就把游戏机连同游戏一起，转手倒卖给了别人。从那天之后，我开始琢磨一个问题——到底是什么让我觉得一个游戏好玩或者不好玩。我似乎对事物有一种很特别的品味，很多别人说“好玩”，“有趣”的游戏或者电影，我一看就觉得很无趣，或者很自虐。我一生中玩过最好玩的游戏，其实没有几个，可能掰着手指头都数得出来：[Braid](#)，[Limbo](#)，[Klonoa](#)（風のクロノア door to phantomile），《[纪念碑谷](#)》，[Metal Gear Solid](#)，……

□

如果你觉得我智商太高，所以才觉得很多游戏没有挑战性，不好玩，那么你其实并不了解我。我并不是一个“智商达人”，我不追求挑战性。我觉得很多游戏缺乏的不是挑战性和“难度”，而是设计的巧妙。很多游戏我根本没法玩过关，却只是觉得呆板，繁琐，老套，公式化。我并不会因为游戏玩不过关，作业做不出来，或者书看不懂而沮丧。恰恰相反，我认为我的智力根本就不应该是用来干这些事情的。如果有事情让我觉得沮丧，我一般都认为是这个事情有问题，而不是我有问题。如果说我也有错的话，那么我的错误就在于选择了参与这项活动，我根本不应该做这件事情。这就是为什么我大部分时候都比一般人开心。

我觉得很多人有一种奇怪的倾向，他们喜欢挑战或者彰显自己的智商。每当我向人推荐类似Braid的游戏，他们就会认为我喜欢“解谜题”，于是他们给我推荐类似Zelda或者Antichamber之类的游戏，告诉我它们很考智力。可是这样的游戏，我一般玩不到几分钟就开始觉得无聊。这说明我并不是喜欢“解谜题”，而是因为另外一些特征而喜欢某些游戏。喜欢玩Zelda, Antichamber, 或者《生化危机》一类游戏的人，往往有一种自虐倾向。这种人似乎很在乎自己的智商，所以游戏玩了不久之后，就会被“套牢”。他们会认为能够把某个游戏打通关，是对自己智商的认可。如果你跟他说这游戏太笨太麻烦，他就会开始鄙视你的智力，吹嘘自己只花了多么短的时间就玩通关了。

然而如果你退后一步，就会发现这些游戏，其实都存在某种“设计公式”。一旦掌握了这些公式，你就可以轻而易举地制造出这样的游戏。然后你就会发现，热衷于这些游戏的人，其实并不聪明，因为他们被游戏的设计者玩弄于鼓掌之中，而没能发现其中的设计公式。这些人为了得到别人的认可，检验或者训练所谓的“智力”，甚至为了“合群”，选择了这类只能叫做“自虐型”的游戏。

这种游戏玩到后来，你就会发现这不是在娱乐，而是在完成任务，不是你在玩游戏，而是游戏在玩你。你盼望它早点结束，但却无法立即罢手，因为你对自己说：“如果现在半途而废，我就是一个懦夫，一个笨蛋，就不再是一个天才……”你在虚拟的空间中来回的游走，摸索和寻找那些能打开机关的“钥匙”，而它们被游戏的设计者故意放在一些让人恼火的地方。你感觉到的不是快乐，而是繁琐，沮丧和空虚。

我发现容易落入这种圈套的人，他们在日常生活和工作中也容易出现类似的倾向。总的说来，这种人正如卓别林的《大独裁者》最后的演讲所描述的，“想得太多，感觉太少”（think too much, feel too little）。这种人如果沿着这条道路发展下去，就会变成像机器一样思考的人。正是这种人，给世界带来了灾难。希特勒就是这样一种人的典型代表，他太在乎自己是否优秀和聪明，却感觉不到人间的爱和痛苦，所以他对自己认为是劣等民族的人进行残酷的屠杀。

所以，我其实并不是因为智力上的挑战性而喜欢Braid, Limbo, Klonoa等游戏。我喜欢它们，是因为它们充满了创意和想象力，却又不让人觉得繁琐和累赘。在这样的游戏里，你能做一些你从前根本没想到过的事情，它们的设计可以用“妙不可言”来形容。这种游戏的逻辑很连贯流畅，你不需要到处瞎撞，来回跑动，而是一气呵成，行云流水，却又不乏波澜起伏和机智巧妙之处。这就像自己在演出一场出神入化的电影。你感觉到的不是沮丧，迷茫，不是对自己智力的考验和评价，而是真正的愉悦和解脱。

当我推荐Klonoa给一个朋友的时候，我说：“玩这个游戏就感觉是在梦里……”结果他对我说：“你知道另外一个叫什么的的游戏里面，也有个四维空间吗？……”其实我根本不是在跟他讨论“梦是什么”这种学术问题，而是在说“梦幻的感觉”。这位朋友就属于我前面提到的，“想得太多”的类型。我说像是在梦里，说的是一种感觉，只有心才看得见；而他所理解的“梦”，是一种很理论的东西，就像数学里的多维空间，需要用脑才分析得出来。由于过度理性，他总是忙于分析一些“深层次”的理论，而看不见我能轻松感觉到的乐趣。我对他的建议是：少想一点，少分析一点，多用心感觉。只有用心去体会，你才会理解，Klonoa这样的游戏的价值，其实不在于智力和难度，而在于它让你感觉到的梦幻，创意，自由，想象力，和艺术。