



FDS

Frontiers of Discourse Studies

FDS, Vol. 1, No. 1, 2026, pp. 148-152.

Print ISSN: 3106-809X; Online ISSN: 3106-8103

Journal homepage: <https://www.fdsjournal.com>

DOI: <https://doi.org/10.64058/fds260113rgaac>



《游戏：能动性的艺术》评介

常怀文 (Chang Huaiwen)

摘要：本文是对《游戏：能动性的艺术》(Games: Agency as Art, Oxford University Press, 2020) 的评介。该书由美国越南裔哲学家阮思慈 (C. Thi Nguyen) 所著，是西方游戏研究最新的、较有影响力的成果。本文首先简要介绍该书内容，随后在西方游戏理论谱系中考察其贡献与不足，并从传统中国哲学的游戏观出发进行反思。

关键词：游戏；能动性；艺术；游戏美学

作者简介：常怀文，博士研究生，华南理工大学外国语学院，研究方向：文艺理论，游戏研究。电邮：chw1551@foxmail.com

Title: A Review of *Games: Agency as Art* by C. Thi Nguyen

Abstract: This article is a review of *Games: Agency as Art* (Oxford University Press, 2020). The book is by Vietnamese American philosopher C. Thi Nguyen and represents one of the most recent and influential contributions to Western game studies. This article begins with a brief overview of the book's contents, then examines its contributions and limitations within the broader genealogy of Western game theory, and finally reflects on it from the perspective of traditional Chinese philosophical conceptions of play and games.

Keywords: Game; Agency; Art; Game aesthetics

Author Biography: Chang Huaiwen, Ph.D. Candidate, School of Foreign Languages, South China University of Technology. His research interests include literary theory and game studies. E-mail: chw1551@foxmail.com

一、引言

当今社会，游戏的影响力和艺术价值与日俱增，不仅助力国家经济发展、服务人民精神需求，还是讲好中国故事的重要媒介。另一方面，在中国游戏屡创佳绩，产生世界影响力的同时，中国的游戏研究却似乎未能跟上产业发展的步伐。在这一背景下，如何构建中国自主游戏理论体系，成为亟待解决的课题。美国越南裔哲学家阮思慈 (C. Thi Nguyen) 获得美国哲学学会图书奖的著作《游戏：能动性的艺术》(Games: Agency as Art, Oxford University Press, 2020) 作为西方游戏研究最新的、较有影响力的成果，为我们反思既有范式、拓展研究视野提供了重要的参照系。

二、内容简介

《游戏》一共包括十章，除去勾画核心理论框架的第一章外，共分为三个部分：第二到四章为第一部分，聚焦于游戏行为的动机结构；第五到七章为第二部分，主要讨论游戏的艺术形式；第八到十章为第三部分，考察在能动性框架下游戏产生的社会 and 道德后果。

第一章提出全书的论点和结构，阮氏指出游戏是关于能动性的艺术，同时也是储存、交流能动性的社会技术或“能动性图书馆”，其真正独特的潜力在于精心塑造的、异于粗粝生活的奋斗感，这一奋斗感被创造性地配置为种种简化的、有趣的，乃至美的体验。在此，阮氏从伯纳德·舒茨 (Bernard Suits) (1978, p. 41) 的著名定义“玩游戏就是自愿克服非必要的障碍”出发，区分了结果导向的成就型游玩，和书中主要关注的过程导向的奋斗型游玩，并讨论了后者是否可能、如何可能、有何价值这三个问题 (第一部分)。随后，为了进一步克服舒茨式定义潜在的肤浅性，阮氏试图以美学，即审美奋斗型游玩/游戏为其背书 (第二部分)，进而延伸到以游戏中被扩展的具有审美意义的能动性反哺现实生活 (第三部分)，最终将审美奋斗型游玩从仅仅是对于游戏活动的精准描述拔高到具有独特审美和现实意义的人类活动的高度。

进入第一部分，阮氏首先在第二章中细化了舒茨的定义，在其基础上区分了成就或奋斗型态度，并论证成就-奋斗型游玩并不与舒茨着重分析的内在-外在型游玩相冲突，而是属于不同的分析框架，以此扩展了舒茨的理论。而对奋斗型玩家来说，无论抱着何种目的玩游戏——哪怕是为了享受奋斗而采纳的临时但真实的获胜目的——都是可弃置的，该目的只存在于游戏活动之中，而不必损害玩家稳定的价值观。由此，注重过程的奋斗型游玩成为了可能，而能动性也在一次次拿起、切换、放弃游戏中获得了流动性。

这种流动性的心理机制在第三章中以能动性的分层与沉浸得到解释：分层指将能动性分为内外两层，外层是玩家稳定的价值观，内层是对游戏内目标的临时追求，沉浸则是允许自己暂时与外层能动性分离，栖身内层能动性的能力。这也解释了失败的悖论，即内层能动性的失败 (和弃置) 反而可能带来外层能动性的审美体验。而这一框架之所以有效，原因在于游戏区别于现实的“价值清晰度”，即明确的操作指南与信息界面，帮助玩家进入了一个可掌控的实践空间，并以“心流”状态沉浸其中。

那么沉浸于结构化的游戏是否会侵蚀玩家自主性？阮氏在第四章中回应了这种担忧，认为主动接受被设计好的能动性模式非但不会损害自主性，反而有利于训练玩家熟悉不同的能动性模式，进而应用到生活中，长期来看这无疑是对自主性的扩展。正如叙事可以提供超出个人狭窄生活边界的情感体验，游戏也以类似的沉浸体验让玩家接触到不同的、“结晶化”的能动性模式。当然，也正如

文学有被滥用的可能，强迫性重复等有害能动性将会损害自主性。

第五章开始进入到第二部分对游戏艺术的讨论，阮氏认为游戏这一艺术形式的独特价值在于其能动性带来的审美体验。以和谐这一审美品质为例，阮氏列举了无涉表征的、游戏实践中的解法的和谐、行动的和谐、能力的和谐，乃至最终可能带来积极体验的不和谐。为了将上述实践性操作融入传统上以“静观”为主的审美活动中，阮氏以前述能动性分层的框架收编了传统美学中的“无利害性”、“审美态度”概念：外层能动性始终可以对内层采取无利害的、反思的审美态度，这使得能动性美学成为可能。而被设计来催生玩家对这种能动性的审美体验的游戏就是审美奋斗型游戏。

随后，阮氏在第六章进一步讨论了游戏的艺术形式，视之为具有创作目的、稳定性质的“作品”，而非执着于概念上难以定义的“艺术”。因为无论“艺术”与否，都不能否认游戏在“簇理论”或家族相似性意义上类似于其他艺术形式的艺术品质，但“作品”身份却赋予其得以被欣赏和消费的规定性框架——如画框般依照惯例引导注意力的结构——因此阮氏也将游戏称之为框架化的能动性。这并非陷入了损害阐释自由的意图谬误，而是确保作品得以被“遭遇”的最小条件，也是实现深度交流和共享体验的前提。

而游戏区别于其他作品的独特框架在于第七章所述“能动性距离”，即设计师意图达到的审美效果与玩家实际体验之间的距离，设计师需要努力为玩家塑造各种能动性模式以引导玩家发挥能动性弥合这一距离，这是游戏作为艺术媒介特有的“顽固性”。另外，游戏与传统艺术的区别还在于，游戏设计师的作品是规则、目标、环境等，而非直接承载焦点的欣赏对象，因此对审美奋斗型游戏而言，作品和焦点是分离的，需要在玩家参与中生成焦点，且聚焦参与行为本身，是一种过程性生成艺术。

在前两部分中，阮氏主要关注游戏中能动性运作的机制和美学，而第三部分扩展到了社会、道德及价值层面。如果说此前专注于个体能动性，第八章则考察了多人游戏中复数能动性交织产生的化学反应，即能动性媒介在社会性媒介中的运作。多人游戏中，设计师对玩家能动性的塑造也影响了玩家间的实践关系，在关系的转化（比如从竞争到合作）中体现其道德性，这不仅依赖玩家心理，还在于游戏设计本身。因此，多人游戏堪称重新配置社会关系的社会技术，以第四章讨论的不同能动性模式敞开了构建不同形式社会的可能性，而这远早于类似的先锋社会艺术。

尽管有着种种优点，游戏也可能是一把双刃剑，第九章谈到的工具化态度和价值捕获问题尤其是使用这一能动性媒介的潜在危险。如果临时采用的内层能动性在游戏结束后未能正确地抛弃，而是逸散到游戏之外，那么游戏中泛工具化的合理态度在游戏外将成为剥削他人的道德灾难。更微妙的是，如果沉溺于游戏提供的价值清晰性幻想，可能会导致价值捕获，以单一量化指标抹平生活中原本丰富多元的价值，进而被困于游戏化的数字牢笼之中——而这与艺术的解放目的背道而驰。

那么对于游戏带来的，以及生活中本就存在的游戏化和价值捕获现象应该如何应对呢？阮氏在第十章中再次将答案指向了审美奋斗型游玩。根据能动性分层框架，外层能动性始终可以后退一步，以反思的、敏感的态度审视目标导向的内层能动性。因此，如果说奋斗型游玩能通过沉浸体验扩展能动性模式，那么审美奋斗型游玩在欣赏游戏自身审美价值外，还能培养玩家切换、管理、反思能动性的能力。最终，玩家能够更加轻盈地处理游戏和生活中的实践方式，既能“进得去”，也能“出得来”，这就是审美奋斗型游玩，以及作为能动性艺术之游戏的宝贵价值。

三、评述

要对《游戏》有全面的认识和评价，需要将其纳入到源远流长的西方游戏研究理论谱系中来考察。早在古希腊时期，柏拉图 (Plato) 就将游戏与人的完善、城邦的稳定乃至宇宙的和谐紧密相连，认为游戏是通往超越性目的的训练工具。而亚里士多德 (Aristotle) 既承认游戏帮助实现沉思这一最高幸福，也看到了其本身的价值，视之为劳作后必要的休息。此后，康德 (Immanuel Kant) 在《判断力批判》中提出审美判断的“无目的的合目的性”、“无利害性”等论断成为了界定游戏的重要线索，在康德看来，通过审美判断力协调知性与感性正是人之为人的本质属性。在此基础上，席勒 (Friedrich Schiller) (2009, p. 48) 在《审美教育书简》中更是将游戏冲动视为调和感性、形式冲动，实现自由的唯一途径，“只有当人是完整意义上的人时，他才游戏；而只有当人在游戏时，他才是完整的人”。可以说，从柏拉图、亚里士多德到康德、席勒，游戏始终具有帮助实现更高目的 (尽管并不相同) 的超越性指向，而其内涵经历了从具体的政治-宗教实践与世俗休憩，向抽象的、理想的形式化活动的演变。

现代游戏理论则转向了更广阔的社会文化视野。赫伊津哈 (Johan Huizinga) 在《游戏的人》中提出“魔法圈”概念，将游戏视为文明起源的仪式性活动，强调其自愿性、隔离性与文化建构功能。而罗杰·凯卢瓦 (Roger Caillois) 在《游戏与人》中将历史视角用于游戏的类型学研究，区分了竞争、机遇、模拟与眩晕四种基本形式，并探讨了这些形式构成的坐标系与社会结构之间的复杂关系。

舒茨则在接受“魔法圈”和类型学启发的同时悬置了文化因素，转向对游戏自足性和可定义性的追求，其“自愿克服非必要的障碍”、“游戏态度”等论述可操作性强，深刻影响了后来的游戏理论家如凯蒂·萨伦 (Katie Salen) 和埃瑞克·齐默尔曼 (Eric Zimmerman) (2004)、杰斯帕·尤尔 (Jesper Juul) (2005)、简·麦格尼格尔 (Jane McGonigal) (2011)、布莱恩·厄普顿 (Brian Upton) (2015) 等，是西方游戏理论、游戏设计的重要参考。《游戏》正是扎根于这一绵长的思想脉络，直接继承并发展了舒茨的定义。

《游戏》的主要贡献在于，以游戏媒介独特的能动性为抓手，既在舒茨的基础上细化了对游戏活动的描述，为内在-外在型游玩增加了成就-奋斗的维度，也将其从叙事之附庸或艺术之模仿的尴尬地位中解放出来，使游戏无需借道小说、电影等艺术形式，即可自证其艺术合法性和独特价值。

阮氏理论建构的核心是能动性分层框架，通过区分内层和外层能动性，为失败悖论、价值捕获等问题提供了答案，也为书中着重强调的审美奋斗型游玩奠定了坚实的心理学基础。难能可贵的是，这一框架结合了玩家体验中的具体乃至细微之处和游戏更抽象、概括性的艺术品质，而没有流于琐碎或空谈，可谓是以小见大地为审美反思开辟了空间，使游戏作为“能动性的艺术”得以成立。

此外，阮氏始终将游戏置于社会文化语境中来审视，他提出“能动性图书馆”概念，强调游戏作为传递实践模式的社会技术，对个体自主性发展、人际关系改良、社会形态想象都具有积极作用。他对游戏内外存在的价值清晰性幻想与泛工具化态度问题的敏锐洞察，也使本书兼具理论深度与现实关怀。可以说，《游戏》不仅继承了舒茨的分析传统，还回应了赫伊津哈的文化视野，并与当代游戏设计实践形成对话，堪称该领域的里程碑之作。

然而，阮氏理论的深层困境，恰恰隐含在其核心洞见之中。他将游戏界定为“能动性的艺术”，却始终未能澄清这一“艺术”与“工具”之间的根本张力。一方面，阮氏援引康德的美学概念为游戏赋予“艺术”之名；另一方面，他又将游戏的核心价值归结为“能动性图书馆”——玩家从游戏中习得的

实践模式，最终要为日常生活服务，而康德美学恰恰是无利害和超越性的。这一矛盾使游戏陷入尴尬境地：它以“艺术”之名入场，却以“工具”之身谢幕。

这一工具本位态度在阮氏对价值捕获的论述中暴露无遗。他认为游戏提供的简化价值体系可能侵蚀玩家对生活中多元价值的敏感，然而这一批判与其理论的逻辑终点重叠——既然游戏的价值在于为现实生活输送经设计、简化的能动性模式，那么价值捕获就并非游戏的意外后果，而是其功能主义的必然代价。在阮氏这里，游戏成了生活的预科班，玩家进入游戏，是为了离开游戏后更好地应对生活事务，这虽有柏拉图、亚里士多德之工具功能的回响，却没有二者的超越性维度，艺术的解放功能也就无处容身了。退一步说，就算不考虑其论证上的矛盾，通过反思获得的“美”感也无处可去，若只是回到日常生活的琐碎繁杂，那么游戏终究只是工具化的“能力训练营”，而非艺术的“解放之门”。

这种超越性的失位，在与传统中国哲学中的游戏观对照时尤为明显。庄子之“游”绝非能动性模式的拓展，而是对一切功利性、目的性活动的彻底悬置，以“无待”之心摆脱对外部条件的依赖，达到“乘天地之正，而御六气之辩，以游无穷者”的超然精神境界。此“游”所敞开的，是中国哲学根深蒂固的“天地与我并生，而万物与我为一”的物我合一之境，而非如阮氏能动性分层框架背后体现的西方二元论传统一般在主客分离中探寻“归家”之路，自然也就无需将审美感受寄托于外部工具、技能的运用之上。正如庖丁解牛中“合于桑林之舞，乃中经首之会”所展现的并非技术的精湛，而是“以神遇而不以目视，官知止而神欲行”这一游刃有余、“技”进乎“道”、天人合一的审美境界，而这恰恰是对能力本身的超越。即使对于更重实践的儒家来说，“游于艺”之“游”亦非在六艺中切换实践模式，而是在“志于道，据于德，依于仁”后构成了以艺通道、内外兼修的完整修身体系。可以说，当阮氏以工具化的“能动性”定义游戏时，就已放弃了其理论谱系中的超越之维而将游戏局限于功利琐碎之中，这与中国哲学中的“游”，以及作为数字时代栖居地的“游戏”理应具有的宽广内涵背道而驰。游戏真正的艺术价值不应在于能力的积累，而在于通过游戏所达到的存在方式本身。

Funding: This research received no external funding.

Conflicts of Interest: The author declares no conflict of interest.

ORCID

Chang Huaiwen ^{ID} <https://orcid.org/0009-0009-8258-0814>

References

- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- McGonigal, Jane (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as Art*. Oxford University Press.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- 席勒 (2009): 《审美教育书简》，张玉能译。译林出版社。
- [Schiller, Friedrich (2009). *On the Aesthetic Education of Man*, trans. Zhang Yuneng. Yilin Press.]
- Suits, Bernard (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press.
- Upton, Brian (2015). *The Aesthetic of Play*. The MIT Press.