

全国中文核心期刊 / 中文社会科学引文索引 (CSSCI) 来源期刊

MODERN PUBLISHING

国际标准连续出版物号 · ISSN 2095-0330  
国内统一连续出版物号 · CN 11-5979/G2

本刊实行匿名审稿制度

# 现代 出版

2024/11  
总第159期 / 月刊

- 
- + 人工智能与知识重构 周蔚华
  - + 被误解的新闻游戏化：语义辨析、创新原理与价值潜能 常江等
  - + 虚实“破域”：智能出版的媒介形态变革与未来构想 康亚飞
  - + 专题研究：聚焦游戏出版物《黑神话：悟空》 周海晏等
-

# 现代 出版

Modern Publishing

**主管单位** 中华人民共和国教育部  
**主办单位** 中国传媒大学出版社有限责任公司  
中国大学出版社协会  
**编辑出版** 《现代出版》编辑部  
**主 编** 曾白凌  
**执行主编** 张国涛  
**副主编** 张毓强 李 频 顾 洁  
**编辑部主任** 唐 颖

## 编委会

### 委 员 (按姓氏笔画顺序排列)

于殿利	王凤廷	王明舟	王 焰
王鹏飞	方 卿	华春荣	吕建生
孙 玉	刘夏丽	李永强	李 频
陈 丹	陈 颖	余兴发	张志强
张国涛	张 鹏	张毓强	张耀铭
范 军	金鑫荣	宗俊峰	郑文礼
侯宏虹	顾 洁	黄轩庄	曾白凌

**副主任** 于殿利 吕建生  
**主 任** 李永强 曾白凌

## 本刊特稿

## 人工智能与知识重构

——对人工智能赋能出版业的思考

周蔚华 / 1

## 理论前沿

被误解的新闻游戏化：语义辨析、创新原理与价值潜能

常江 李凡宇 / 13

虚实“破域”：智能出版的媒介形态变革与未来构想

康亚飞 / 23

## 专题研究：聚焦游戏出版物《黑神话：悟空》

## 嬉玩：数字时代游戏出版物的文化负熵

——基于《黑神话：悟空》的媒介学研究

周海晏 / 30

知识迁移的游戏化路径：以探索《黑神话：悟空》知识蒸馏为例

赵瑜佩 王润声 / 39

出版的可能未来：技术装置再生产中的电子游戏

朱恬骅 / 47

# 出版的可能未来： 技术装置再生产中的电子游戏

朱恬骅

**内容摘要：**传播哲学家弗卢塞尔从文本书写让位于技术图像的状况推断出版消亡的前景，提出两种有代表性的“出版终结论”。回顾“技术图像”概念并将电子游戏与电影相比较，可论证弱版本的出版终结论不能成立，这是因为当前不仅存在进行图像再生产的技术装置，而且存在对这一再生产装置本身进行再生产的二阶再生产，电子游戏就是后者的典型。以文本印刷为典范的传统出版服务于—阶再生产，而以电子游戏为代表的二阶再生产要求新的出版形态，从而否定了强版本的出版终结论。对电子游戏出版而言，从服务对象上可将这种新形态区分为“复数游戏”和“单数游戏”。未来的出版将从促进单向的作者—读者传播转向支撑双向、网络式的沟通，呈现泛在性的前景。

**关键词：**出版终结论；技术图像；二阶再生产；游戏出版

**DOI：** 10.3969/j.issn.2095-0330.2024.11.006

2024年8月，《黑神话：悟空》在历经4年等待之后登场。2020年，一段13分钟的“实机演示”突然出现在视频平台上，引发玩家的瞩目。此后，坊间对其开发进度猜测不断。特别是在2023年它被宣布定档之后，关于其能否如期完成，始终存在争论。2024年2月27日，国家新闻出版署发布当月国产网络游戏审批信息，《黑神话：悟空》在公告的111个游戏中位列第25，<sup>①</sup>这一游戏正式获得境内发行许可，跟踪关注这款游戏开发进度的玩家吃下了“定心丸”。

玩家对《黑神话：悟空》的关注是近年来游戏

市场火热的体现。玩家们对新闻出版署的审批信息念兹在兹，“游戏版号”已成为观察国产电子游戏发展的一个独特窗口，也让游戏出版从幕后走向前台。依照现行法规，《黑神话：悟空》等通过互联网提供的电子游戏被纳入网络游戏出版物的范畴。电子游戏是“出版物”吗？尽管对相关从业者和研究者而言这似乎是不言而喻的事实，但对于仅从书刊理解“出版”的公众来说，这样的疑问并非无根无据。游戏显然不像纸质书籍那样限于图文内容，甚至其“出版”之后在技术上仍可不断更新、修正，这些都与白纸黑字定格的纸质书刊天差地别。

“游戏出版”难免给人们带来时空错位之感：新潮的电子游戏可以与具有千余年历史的印刷品相提并论吗？

但正如学者所指出的，不存在可以覆盖一切的单数的“出版”、一种放之四海皆准的“标准”，只存在复数的出版实践、出版模式。<sup>②</sup> 借用维特根斯坦的术语，复数的“出版”之间显现出的是某种“家族相似性”（familienähnlichkeit），它赋予人们在不同语境中持续使用“出版”一语的合法性。从“电子游戏”与“出版”的结合出发来分析，有助于我们跳脱为学科分野或日常经验所围限的“出版”概念，转而从游戏与书刊异同的角度重新审视学科的和公众的“常识”。对这一概念的重审不仅有助于理解“游戏出版”的应然内涵，而且关乎一个更为迫切的议题，即文本之后的出版何以依旧可能。

### 一、电子游戏的三重属性与“出版终结论”的两个版本

在通常的游戏分类上，《黑神话：悟空》属于典型的（单机）动作角色扮演游戏（action role-playing game, ARPG），供玩家单机游玩，而人们通常所说的“网络游戏”则另有专名，如“大型多人联机角色扮演游戏”（massive multiplayer online role-playing game, MMORPG）。但在行政管理上，《黑神话：悟空》由于通过互联网传播，被列为“网络游戏”或互联网游戏出版物的范畴。依据2004年新闻出版总署、国家版权局发布的规范性文件《关于落实国务院归口审批电子和互联网游戏出版物决定的通知》，互联网游戏出版物被定义为“通过计算机应用程序，将图文音像等游戏内容经过选择、编辑和数字化制作加工，以互联

网为传播载体，发送至计算机、电视、手机、游戏机等用户终端，供多人同时在线浏览、阅读、使用或者下载的互联网游戏软件作品”。从这一定义出发，《黑神话：悟空》具有三重属性：其一，它包含计算机软件，即“计算机程序及其有关文档”，人们可以“浏览、阅读、使用或下载”，这是它的本体属性；其二，它本身包含一些经过加工的图文音像内容，这是它的内容属性；其三，它以互联网为传播媒介，这是它的媒介属性。

在历史上，上述三重属性都与20世纪80年代末、90年代初的技术和社会条件有着紧密的关联。就计算机软件被承认为一种“作品”的历史来看，虽然对它的知识产权保护可以追溯到20世纪60年代，但直到20世纪80年代末，世界各国才普遍开始正式赋予计算机软件以法律地位。1990年，我国颁布的《著作权法》中明确了计算机软件是著作权保护的对象，《计算机软件保护条例》于次年颁布。1996年，《世界知识产权组织版权条约》的缔结表明，“软件”被世界各国广泛承认为体现人类智慧的“作品”。1988年，“动态图像专家组”（Moving Pictures Experts Group, MPEG）成立。1992年，该组织发布了“MPEG-1”压缩格式（包含著名的“MP3”音频格式），在画质、音质得到相对保证的前提下，数据体积大为缩减，宣告了数字图文音像内容时代的来临。<sup>③</sup> 而1989年，蒂姆·伯纳斯-李（Tim Bernes-Lee）提出的WWW（World Wide Web）框架，则塑造了基于网页和超链接的互联网应用形态。<sup>④</sup>

电子游戏的三重属性在历史区间上的重叠和在电子游戏中的交汇并不是巧合与偶然。以计算机技术为母体，一系列前所未有的视听音像媒介应运而生，这在当时就引发了学者的关注。媒介哲学家威廉·弗卢塞尔（Vilém Flusser）是最早关注到

这一变化的学者之一。相较于他的同时代人“要么完全忽视了眼前媒体文化发生的巨大变化，要么只将媒体视为放大其他制度（如资本主义或代议制民主）的工具加以评论”<sup>⑤</sup>，弗卢塞尔在相关媒介技术的时空发源点上直接展开理论探究。他所提出的“技术图像”这一著名术语，捕捉到自摄影术诞生以来图像的制作离开人工“描绘”，转向依靠装置的“投射”这一重要变化，<sup>⑥</sup>指证了技术革新中蕴含的未获认识和实现的潜能。

基于传播符码的变化，弗卢塞尔构建了独特的文明史观——人们将告别文本，进入技术图像的宇宙。在那里，过去所产生的一切图像和文本，以及今后将会产生的各种形式的记录，都会以数码方式得到存储和运算。“未来，通过使用这些符码，人们将能够比用字母和阿拉伯数字更好地相互交流。”<sup>⑦</sup>这种符码的变化是彻底的，甚至会改变人类的意识，并使先前符码所传递的信息失去其原本的意义。而且，不同于此前出现的软盘、光盘等，程序和数据可以不再依靠有形物质载体本身的转移，颠覆传统出版围绕文本及其物质载体所展开的各项工

作。在这种境况下，弗卢塞尔断言：“在可预见的未来，他们将被自动装置取代。出版者将被程序化的格栅取代，书写者将被文字处理机取代，直到最后人们将字母表视为低效的符码抛弃。”<sup>⑧</sup>这一论断可称为出版终结论，其依据如下：

第一，文本只有通过出版者充当中间人，才能由作者抵达读者。从印刷术出现以来的文本，都是作者为了出版者而写的。“文本从一开始就是为一个中间人而写……中间人不是位居文本之外，而是处在每一个文本的中心。”<sup>⑨</sup>因此，出版不但是中介，而且是文本生产的起点，在人们的书写、阅读等围绕文本展开的活动中处于中心。

第二，出版的功能在于过滤文本，阻止大多数文本付梓。出版者确立标准，以确定怎样的文本适合交付印刷，而拒绝其他的文本。这一标准是通过出版者和书写者之间的对话与对抗形成的，出版者从中寻找到适合印刷的“临界点”。“在这个临界点上，可以得到最多的信息，而一旦超过了它，文本就开始分解为噪声。出版的……最终目的就在于找到这个临界点。”<sup>⑩</sup>

第三，文本作为主流传播符码的地位将让位于技术图像。弗卢塞尔通过他的文明阶段论作出预判：以文本进行编码的传播已发展到难以为继的地步，将为新的层面让出位置。“文本变得混沌不清，它们崩解为粒子，等待重组。后者是计算和运算的层面，也就是技术图像的层面。”<sup>⑪</sup>即便我们不接受弗卢塞尔的文明阶段论，也必须承认：短视频的广泛流行本身就是一个有力证据，表明这类“技术图像”的现实事例已成为人们获取信息和知识的主要渠道。因此，对应于第一点，出版中心性的根基正在瓦解，出版将不再具有过去的地位。这种中心性的丧失本身构成了弱版本的出版终结论，它意味着出版与文本这一媒介形式有强关联，一旦文本式微，出版即便继续存在也将微不足道。

第四，出版的功能在实践中已经日渐无效，而新的标准适合自动计算装置的实现。随着文本让位于技术图像，自动装置将替代书写者成为信息的提供者，产生为数众多的文本和技术图像。出版者过滤文本的速度已经跟不上文本产生的速度，也不适合于其他非文本形式的信息，以至于“尽管存在针对文本的屠杀，但我们还是面临大量文本的充斥。出版者的断头台已被证明无效”<sup>⑫</sup>。人们迫切需要一种新的、更有效率和普遍适用性的方式取而代之，而“信息”的标准实际上适合用计算装置完

成——“非必要的成分（unnötige）越少，单位长度上的信息就越多”，这样的标准不仅确定了认识论的“真”，而且可以提供“越美”“越强烈”的体验。<sup>③</sup>因此，对应于第二点，“信息”的标准适合自动装置进行计算而作出判断，从而有朝一日其能够自动完成过滤，取代出版。自动装置的功能性替代构成了强版本出版终结论的核心论题。

强、弱版本的出版终结论都断言，出版将随着文本的消退而消退。《黑神话：悟空》所具有的三重属性凸显了电子游戏与弗卢塞尔所说的“技术图像”的高度关联性。但它不仅没有终结“出版”，相反成为“出版”的新的对象。当然，仅凭这一事实并不能在逻辑上直接否定两个版本的出版终结论，但它向我们提出如下问题：从弱出版终结论的角度看，不依赖于文本的有形载体的物质转移，即原生于技术图像的特定软件的大规模复制（massive reproduction）何以可能？从强出版终结论的角度来看，它质询的是出版的功能和标准：“出版”具有何种不可替代的性质，以至于现在乃至将来的自动装置都不可能实现它，而“对话式的抗争”必须存在？本文的后续部分将分别予以阐述。

## 二、从图像的技术复制到技术图像装置的再生产

弱版本的出版终结论建立在弗卢塞尔对于文本与“技术图像”之间区别的强调上。因而对弱版本的出版终结论进行回应，有必要首先回到“技术图像”，寻求它与电子游戏之间的关联。“技术图像”的提出以摄影为背景。1984年，弗卢塞尔在《摄影哲学的思考》（*Für eine Philosophie der Fotografie*）中首次提出了“技术图像”的概念。按其自述，这些概念所提供的并非普遍的

命题，而是进一步研究所需要的“工作假设”（Arbeitshypothesen），以便人们能够以一种哲学的精神探究“摄影”这一主题。<sup>④</sup>“技术图像”也不例外。它以词组的形式〔而非之后的《传播学》（*Kommunikologie*）等著作中以单个复合名词的形式〕出现，突出这一概念的临时性质。

但是，在实际的论述中，弗卢塞尔显然不满足于“摄影”这一主题下的“技术图像”，他将其延展到计算机图像的范畴，并反过来将计算机图像的性质附加于摄影的主题之上。譬如，在谈论“摄影装置”时，弗卢塞尔写道：“装置被发明出来是为了模拟特定的思维过程。只是在当下（计算机发明之后），这些装置所涉及的是何种类型的思维过程才变得明显。”“所有装置（而不仅仅是计算机）都是计算机器”，“都是‘人工智能’，甚至早期的照相机也是如此，尽管其发明者并未意识到这一点”。<sup>⑤</sup>因而他一般地把装置界定为“对思想的模拟，或上演‘思考’的玩具（Spielzeug）”。<sup>⑥</sup>他将装置本身一概视为对思维的模拟，不仅对思维的计算主义观点不加批判地接受，而且在论证上也未免过于跳跃。

可以看到，弗卢塞尔的“技术图像”揭示了此类图像皆来自技术装置这一共性，但同时也遮蔽了技术装置本身的差异所带来的新的区别。事实上，将“技术图像”，特别是以计算机系统为生产装置的“技术图像”，同瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）在他的时代就已经注意到的摄影进行比较，对理解电子游戏的大规模复制至关重要。依照本雅明的论断，摄影术的出现意味着“被复制的艺术作品，正日益成为贴合于可复制性而产生的艺术作品的复制”<sup>⑦</sup>，亦即艺术作品以可复制性（可再生产性）为导向进行编排。电影正是这样的一种艺术形式，它的拍摄者、制作者清楚地认识到，他们

所制作的图像（或按照弗卢塞尔的说法，是“技术图像”）将被大规模地复制，并在影院反复上映。

情况在电子游戏的情形中发生了极大的变化。在游戏中，显现的图像并不是电影意义上的拷贝，而是依据玩家操作产生的数据，通过运算得到的结果。这在三维实时渲染的游戏中表现得尤为明显：玩家所处的位置和虚拟镜头的方向决定了屏幕上应当显现的影像，而游戏本身仅包含完成这一计算所需的建模数据（如网格点坐标、面法线矢量、贴图纹理、灯光参数等）。大型游戏对计算机硬件有较高的要求，也正是因为它所包含的这类建模数据往往最极致地应用了各种现有技术，以求最具表现力的影音输出。相应地，因为它总是实时演算，不同硬件设备所能产生的图像效果存在可见可感的差异，包括画面的流畅程度（帧率）、细节的丰富程度（三维建模所能够得到渲染的三角面数）、明暗对比和细节（色彩的动态范围）等。

遗憾的是，尽管论者并不否定电子游戏的互动性，而且往往也将它视为电子游戏更加本质的特征，但长久以来这种互动性在美学上多从叙事层面被审视，而其在视听表现上与电影的差异被忽视。特别是全球范围内游戏行业的电影化趋势愈加明显，似乎为这种忽视平添了合法性，例如《最后生还者2》和《巫师3：狂猎》等电子游戏，不仅在游戏机制上取得了突破性的进展，还在剧情叙事、角色塑造、视觉效果等方面展现了极高的艺术水准。游戏和电影的市场逻辑（体现为商业模式）和技术逻辑（如通用的特效技术）在视听效果层面汇合，使商业游戏的制作更为有意地追求视听体验上的电影般的风格，如《黑神话：悟空》中开篇的动作戏就具有明显的电影运镜风格。在该游戏所提供的设置选项中，最高等级的画质也与同类作品一致，以“电影级”（cinematic）来命名。它也事实上

成为影片——海外创作者为《黑神话：悟空》制作的“游戏电影”长达3小时10分钟，发布1个月以来，在YouTube平台上获得了约330万次观看。

但是，对于“互动性”的叙事学审视，与将电子游戏同电影接续起来的尝试，实际上忽略了两种媒介形式之间的模态（modality）区别，<sup>⑩</sup>即它们同为“技术图像”的前提下不同类别技术装置在图像再生产过程中所发挥的功能。事实上，电子游戏并不像电影那样是图像的线性排列，甚至谈不上像电影剪辑那样是对“图像”的编排。只是因为人们关注的往往不是装置“本身”，而是它所呈现的影像，以及通过影像所传达的内容，装置的运作反而被忽略了，从而建立了电影与游戏之间虚假的连续性。

在电影中，是影像本身得到了复制，这种复制在理想状况下应该保持影像的一致性，不同电影拷贝之间的区别不应在审美上威胁电影作为艺术作品的完整性。而且在摄影术的时代，无论是摄影机对物象的捕捉还是拷贝机对底片的复制，都属于光学图像的再生产范畴，这些技术装置也具有类似的功能。即便数字化的电影引入了计算机技术的辅助，但在成品的再生产上，仍然得到相同的图像，从而没有必要突出不同技术装置在图像生产中的差异。

然而，运行电子游戏的计算机系统实时地响应玩家的操作而生产图像，播放电影的装置却不具备生产电影图像的能力，这就产生了明显的差别。在复制电子游戏时，并没有电影意义上的完整图像得到复制，即便是经过加工的图文音像内容，也是图像生产过程所需的数据材料。真正作为游戏而非影片剪辑得到复制的，是响应玩家操作、调度和取用这些材料并指示硬件设备进行图像生产的程序。完整的游戏图像来自实时的演算，是由算法和数据驱动，并在玩家的操作下调度完成的再生产结果。在

进行计算之前，不存在图像，只有数据，即便是设计、绘制的图像要素，也必须退回到待计算的数据状态。

由此，对于当今通过网络传播的电子游戏，我们从它的媒介属性和内容属性回归了它的本体属性。作为软件，它定义了进行图像生产与再生产的方式，依靠与硬件设备的配合，在计算机系统的实际运行中产生出可感的图像。我们可以将这种实际运行的软硬件系统整体视为“技术装置”，而游戏向人们呈现的“技术图像”就由这个“技术装置”生产。因此对游戏的复制并不是对图文音像内容的复制，而是对“技术装置”本身的复制。尽管在严格的意义上，游戏软件并不等同于装置，但是发行一款游戏，就是敦促人们为其配置适当的硬件设备，让这一装置运行起来。

归根结底，弗卢塞尔之所以有必要在本雅明所说的艺术作品的“技术可复制性”之外，重新开辟一种“技术图像”的论说，其目的是悬置艺术作品的地位和影像的“内容”层面，聚焦装置对图像的生产作用。但正如基于摄影术的电影的技术复制不能完整归纳游戏复制的特性，游戏所基于的计算机技术特征也不能反过来追加到电影之上。因此，要对“技术图像”的概念作进一步区分。一种是作为印刷的延伸，同时也是传统意义上出版的延伸的摄影术图像，它强调图像获得了技术上的可复制性；另一种是计算机图像，它实质上关乎影像再生产装置本身的再生产，即二阶再生产。在很大程度上，正是因为有了电子游戏，人们才需要大规模地实现对这种再生产装置本身的再生产。

这样，我们就从对弗卢塞尔提出的“技术图像”概念的进一步辨析中，得出了一个与他的悲观预言完全相反的结论：正如传统的、完成一阶再生产的出版随着光学图像再生产技术的发展而变得更

加发达，它也将随着再生产转向技术装置本身，而从副本的生产中解放出来，转而对副本生产方式进行编排。甚至可以说，这种编排本身就具有一种本雅明意义上的“艺术作品”的意味，从而面向技术图像再生产装置的二阶再生产，将催生出版的更高阶形态。

### 三、游戏出版及之后：无所不在的出版

弱版本的出版终结论质询“文本之后”的出版是否可能，对此我们发现了二阶再生产，它构成了“文本之后”出版的主要形态。但我们仍有一个问题悬而未决，即二阶再生产何以仍是一种“出版”？而对此的回答则使我们注意到，强版本的出版终结论对于“出版”所发挥的功能及其所依据的标准具有道德伦理的内核，在这一部分中我们将对此予以回应，并阐明“出版”的功能与标准在电子游戏情形中呈现的具体形态。

弗卢塞尔提议，出版应当“是一只攥紧的拳头”——它体现的是出版者与作者辩证关系中最终形成的合力，从而指向读者。以印刷机的机械压力为象征，弗卢塞尔指出：文本是为了“提供信息”，也就是“将一种形式（Form）压入（in）某种能抵抗压力的东西中”。<sup>⑩</sup> 印刷文本体现的是多重作用力与反作用力，即书写者的表达力、出版者对此的筛选和抵抗，以及印刷机的物质压力，它们最终让文本给读者留下印象。他认为，“得到印刷的文本是书写者和出版者握手的结果，带着两只手的痕迹”，“出版者是为了书写者，书写者是为了出版者，两者都是为了读者”。<sup>⑪</sup> 书写者和出版者围绕文本能否出版、能否走向大众而展开无形的斗争与对话，但二者实际抱有相同的目的，就是将文本以意蕴最为丰富的形态呈现给读者，同时又不至于让人难以理解。

但是，并非所有的“出版”都服务于为读者提供信息的目的。相反，一些“出版”提供对现实的麻醉，而这种麻痹的最佳载体就是“带有声音的程序化图像”<sup>②1</sup>。弗卢塞尔认为，在文本之后，印刷的“作用力与反作用力”消失了，“拳头的力度”失去了直接的象征，这使他确信出版将会让位于在本质上违背出版、违背“提供信息”目的的“麻醉事业”。尽管弗卢塞尔在别处表达了对计算机生成图像的关注，认为其中存在新的艺术可能性和新的“人类学”，但在出版的语境中，他还是倾向于认为“程序化图像”具有麻醉群众的功能。这在强出版结论中嵌入了道德伦理的内核，并与当前社会对电子游戏的批评有着相同的关切。

为了回应这种批评，人们可以在具体电子游戏的内容和形式层面，指证其艺术价值和社会意蕴。例如，《极乐迪斯科》对地方政治议题的思辨，或《塞尔达传说：旷野之息》中游戏现实主义的生成。这些个案实现了对“玩家”的思想“解放”，向人们阐明：“‘我’的遭遇才是每个人生存的真实，而不是对这种遭遇的过剩性解释（象征界真实）或纯粹理念化（想象界真实）。”<sup>②2</sup> 这些具体的电子游戏具有独异性（singularity），它们以不可替代的方式激发人们的思考，也解释了人们何以在根本上愿意不断地主动参与其技术图像的再生产过程，调用和操作那些有待利用的电子游戏，投身于对再生产装置本身的再生产。

而二阶再生产的发现，还从更为一般的层面为上述道德伦理内核提供了应对之道。不同于被动接受的电影等一阶再生产得出的图文音像内容，二阶再生产中传统意义上的“受众”同样掌握了一种进行文化内容生产与再生产的装置，这种装置正是由于电子游戏的大规模复制而得以广泛应用。在电子游戏的情景中，不仅各种MOD（模组）层出不

穷，实现了对游戏装置的创造性运用，而且归根结底电子游戏的玩法本身就是玩家所创造的，玩家用他们的操作产生出那些虽然蕴含在游戏的代码之中，却不一定能够实现的可能性。<sup>②3</sup>

这意味着，在二阶再生产中，电子游戏的“玩家”和“开发者”并不像传统意义上读者和作者那样界限分明。二阶再生产让玩家能够以便捷的方式建构和操纵再生产装置，使之不再是开发者和出版者的特权。此时，信息也不再是单向地从作者流向读者，他们之间可以建立一种更为平等的关系，线性文本的河流转变为千头万绪相互交织的网络。换言之，二阶再生产本身具有与传统出版一脉相承的道德伦理内核，它通过装置的再生产与分发，建构人与人之间有意义的联结，让手与手握紧，形成“攥紧的拳头”。

平等沟通的网络不会凭空产生。二阶再生产所具有的上述性质表明，“出版”要想帮助受众穿透仅供娱乐的“麻醉棉絮”，就必须在塑造这种平等关系上提供帮助，促成开发者与玩家、玩家与玩家之间的相互尊重与理解，建构让不同人都能够平等地享受游戏的环境。因此，二阶再生产仍然需要出版者充当中介。其服务于两种游戏：一是服务于“复数的游戏”，以维护游戏赖以生存的技术与文化环境；二是服务于“单数的游戏”，以传递具有独异性的游戏作品。

“复数的游戏”在技术条件方面已有相当多的实践，特别体现在游戏的标准化上，它使游戏的开发者能够面向尽可能广大的玩家群体，运用已有条件进行游戏。2014年，在Steam等游戏发行平台的推动下，科纳斯组织（Khronos Group）推出“Vulkan”开发框架，提供了一组低开销、跨平台的二维、三维图形计算的应用程序接口（API），使得许多已有的电子游戏得以从单一的

操作系统（如基于x86架构的Windows）“无缝衔接”到其他软硬件组合（如运行Linux系统的ARM架构设备）上，这些软硬件层面的标准化让“复数的游戏”能够尽可能广泛地触及目标。

但在文化环境上，这样的努力仍然不够，因为它实际对“单数的游戏”提出了更高的要求——游戏出版不仅要游戏的内容属性和媒介属性加以关注，而且应当将重点转移到它的本体属性，从装置再生产的角度理解游戏作为一种表达方式的意义。这里的关键是，出版者不再为确定的“文本”（或影像）和确定的书写者（或拍摄者）寻找潜在的他者，而是介入不确定的他者中间。在他者相互寻求表达的渠道和对象之时，出版者是这些互为他者的人群中少数的几个共同接触点之一。出版者要回应他者的期待，即从出版者这个共同点出发找出更多的共同之处，从而使他们“摆脱孤独、融入社群，即使他们并不总是意识到这一点”<sup>②4</sup>。二阶再生产之所以称得上“出版”的核心，就在于其激活而非屏蔽这种相互交流的可能性。

“复数的游戏”和“单数的游戏”以及由游戏所提示的其他可二阶再生产的装置——无论是新兴的生成式人工智能模型，还是“软件艺术”等相对小众类型的艺术作品，都以这种联结作为其存在和传播的前提。尽管两种形式的服务对象有所不同，但它们在结构上仍然是相似的，并与传统出版的功能达成一致。作为使人知晓、赋予信息的“拳头”，“出版”仍然肩负对话的使命，以各种方式让再生产装置广泛联结，从而生产和维护人们进行平等沟通的基础设施。

在文本印刷时代，印刷机所完成的是如同摄影一样对于直接可见对象的复制。对装置的再生产则不然，它是计算机图像出现之前从未发生过的一种状况，可以说它构成了对“印刷机”本身的“印

刷”。这赋予了“出版”一种保尔·瓦莱里（Paul Valéry）所说的泛在性（ubiquité），也就是令作品“无处不在”的“感知现实的分发”（la distribution de réalité sensible）。<sup>②5</sup> 面向技术图像装置的二阶再生产，我们看到“出版”不仅不会终结，而且仍将继续承担创造性对话的功能。从中我们可以展望，未来的出版将以泛在性的形态，保证文字之后技术图像装置二阶再生产的可能性与可行性。

（作者系上海社会科学院文学研究所助理研究员）

#### 注释

- ① 国家新闻出版署. 2024年2月份国产网络游戏审批信息 [EB/OL]. (2024-02-27)[2024-10-19]. [https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspj/gcwlxspxx/202402/t20240227\\_834939.html](https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspj/gcwlxspxx/202402/t20240227_834939.html).
- ② 黄旦. 出版在哪里? ——基于书史研究的粗浅思考 [J]. 现代出版, 2024 (1): 8-19.
- ③ STERNE J. MP3: the meaning of a format [M]. Durham: Duke University Press, 2012: 23.
- ④ BERNERS-LEE T, CAILLIAU R, LUOTONEN A, et al. The World-Wide Web[J]. Communications of the ACM, 1994, 37 (8): 76-82.
- ⑤ POSTER M. An introduction to Vilem Flusser's *Into the universe of technical images and does writing have a future?*[M]// FLUSSER V. Does writing have a future? Roth N A, trans. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011: xi.
- ⑥⑪ FLUSSER V. Into the universe of technical images[M]. Roth N A, trans. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011: 48,7.
- ⑦⑧⑨⑩⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓ FLUSSER V. Die schrift: hat schreiben zukunft?[M]. Göttingen: European Photography, 2002: 7, 44, 42, 45-46, 45, 45, 43, 43, 44, 47.
- ⑳㉔ FLUSSER V. Für eine philosophie der fotografie [M]. Berlin: European Photography, 2018: 7, 29, 61.
- ㉕ BENJAMIN W. Gesammelte schriften[G]. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, I.2: 481.
- ㉖ POP D. The gamification of cinema and the cinematization of games [M]//Transmediations.New York: Routledge, 2019.
- ㉗ 周志强. 游戏现实主义与现实主义的“游戏”——象征界真实、想象界真实与实在界真实 [J]. 探索与争鸣, 2023(11): 169-175.
- ㉘ COGBURN J, SILCOX M. Computing machinery and emergence: the aesthetics and metaphysics of video games [J]. Minds and machines, 2005, 15 (1): 73-89.
- ㉙ VALERY P. La conquête de l'ubiquité[M]//Œuvres. Paris: Gallimard, 1960, II: 1283-1287.

modern

publishing



ISSN 2095-0330



9 772095 033249

定价：20.00元