



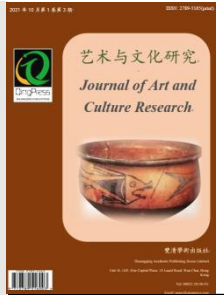
艺术与文化研究

ISSN: 2789-5165(print)

雙清學術出版社

Contents lists available at www.qingpress.com

Journal homepage: qingpress.com/zh-cn/journals/6



论第九艺术的艺术特征

—以本雅明的《机械复制时代的艺术作品》的艺术理论为视角

曹润林

中央民族大学

摘要: 本文通过运用本雅明的艺术理论中的膜拜价值和展示价值, 来对第九艺术电子游戏的艺术特征进行分析。在第一部分, 我们分析了本雅明的膜拜价值的内涵, 再分析其展示价值的内涵, 最后分析了这两种不同艺术价值的区别和相同点。在第二部分, 我们首先分析了游戏艺术性的理论, 然后通过运用展示价值的科技艺术特征对第九艺术所具有的展示价值进行了分析; 同时还根据电子游戏特有的游戏性和本雅明的展示价值的分析方法对其游戏性进行了分析, 得出了电子游戏独具特色的展示价值。最后, 从仪式性和原真性两个方面分别探讨了游戏中的虚拟角色的活动和电子游戏本身是否都具有实现膜拜价值的可能性。

关键词: 本雅明, 膜拜价值, 展示价值, 电子游戏, 机械复制

作者简介: 曹润林, 中央民族大学, 哲学与宗教学学院, 北京, 558200。联系方式: 13708544946@163.com

2789-5165/© Shuangqing Academic Publishing House Limited All rights reserved.

Article history: Received May 8, 2023 Accepted May 29, 2023 Available online June 2, 2023

To cite this document: 曹润林(2023). 论第九艺术的艺术特征—以本雅明的《机械复制时代的艺术作品》的艺术理论为视角. 艺术与文化研究, 第3卷, 第1期, 40-52页.

Doi: <https://doi.org/10.55375/jacr.2023.3.7>

On The Artistic Characteristics Of The Ninth Art
——From The Perspective of Benjamin's *The Work of Art in The Age of*
Mechanical Reproduction

Abstract: This paper analyzes the artistic features of the ninth art video game by using the worship value and exhibition value in Benjamin's art theory. In the first part, we analyzed the connotation of Benjamin's worship value, then analyzes the connotation of his exhibition value, and finally analyzes the differences and similarities between these two different artistic values. In the second part, we first analyzed the theory of game artistry. Then we analyzed the exhibition value of the ninth art by using the characteristics of science and technology of exhibition value; At the same time, according to the unique gameplay of electronic games and Benjamin's exhibition value analysis method, the gameplay is analyzed, and the unique exhibition value of electronic games is obtained. Finally, from the two aspects of ritual and authenticity, this paper discusses whether the activities of virtual characters in the game and the electronic game itself have the possibility to realize the worship value.

Keywords: Benjamin, Worship Value, Exhibition Value, Electronic Games, Mechanical Reproduction

第九艺术是指电子游戏，是在计算机数据空间中实现的，具有交互性、开放性、虚拟现实等特征的超媒体艺术形态，并包括有电影、绘画、音乐、摄影、诗歌等艺术特征。瓦尔特·本雅明(Walter Benjamin, 1892-1940)是德国的马克思主义文学评论家、哲学家。他在作品《机械复制时代的艺术作品》中认为，艺术品由于功能的不同，导致其分裂成“膜拜”和“展示”两种相异的价值属性。本文以本雅明的这两种艺术的视角为线索，对电子游戏的艺术特征进行分析。

电子艺术作为一种虚拟艺术，具有独特性。电子游戏是一种新兴的艺术形式，学者吴尧天在论文中提及：“2011年，美国政府管理下的美国艺术基金会正式承认所有基于互联网和移动技术而创造的新媒体内容，包括电子游戏都被确立为艺术形式。2015年，美国《时代杂志》更发表文章《Video Game Are One of the Most Important Art Forms in History》确立了电子游戏为“最重要艺术形式之一”的地位。”^①

在本文中，我们提出第九艺术电子游戏不仅具有现代艺术的展示价值，并具有古典艺术的膜拜价值。

一、本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中的艺术理念

本雅明对古代艺术和机械复制艺术的艺术特征做了区分，他说：“一种侧重于艺术品的膜拜价值，另一种侧重于艺术品的展示价值。”^{②p94}他以西方历史科技演变史观为线索，提出古代生产艺术品是为仪式功能服务、现代生产艺术品却是为艺术功能和政治功能服务的观点，并认为前者的膜拜价值占主导地位，后者的展示价值占主导地位。

(一) 论古代艺术品的膜拜价值

古代艺术品起初只是仪式工具，后来才成为艺术。随着科技发展，仪式艺术式微，机械复制艺术异军突起。本雅明对两者间的艺术特征进行了区分，并总结出古代艺术品的核心属性：“膜拜价值”。

1. 本雅明对于古代艺术品膜拜价值的看法

按本雅明的观念，膜拜价值有“仪式性”和“原真性”两种特征。首先，本雅明说：“艺术创造发端于为膜拜服务的创造物。人们可以认为，在这种创造物中，重要的并不是它被观照着，而是它存在着。”^{②p94}本雅明举了几个例子，如鹿壁画、圣母像、隐藏雕像。这些作品最开始生产的目的不是为了展示，而是为仪式服务。就像鹿壁画是古人想通过绘画将鹿的灵魂困于岩壁，以期能狩猎到失魂的鹿，或是通过图案向神秘力量祈求捕获到鹿。这类艺术在古代是神圣的禁忌物，是不允许旁人随意参观、复制传播。这类艺术品还具有美感，比如过去的教会找像米开朗琪罗、卡拉瓦乔等人为其创作。

其次，关于原真性。本雅明说：“一件东西的原真性包括它自问世那一刻起可继承的所有东西，包括它实际存在时间的长短以及它曾经存在过的历史证据。”^{②p86}就像《最后的晚餐》，这幅画是画家一点点画出来的。不是简单复制地“从有到有”的机器印刷，而是独一无二的“从无到有”的人的创作；从时间的角度来看，原作较复制品更早出现。

2. 本雅明对“光韵”的看法

首先，光韵是复制品所不具有的属性。原作在面对手工复制的赝品时，具有一定的权威性，但在和机械复制品进行比较时，其的权威性被贬抑了。本雅明在这里提出了权威性被贬抑的两点原因：一是复

^①吴尧天(2017). “第九艺术”对 中世纪题材的表现——谈新艺术形式的发展与变革. 南昌教育学院学报(04), 22-24.

^②瓦尔特·本雅明(2001). 机械复制时代的艺术作品. 北京: 中国城市出版社.

制品较原作更独立，就像照相机可以调整角度、焦距对于绘画进行拍摄，得到的照片相较于原作是不相同的；二是复制品传播范围广，如一幅艺术馆里的绘画可以出现在茶杯、衣服上，一张唱片可以让居家的人体验到音乐现场的感觉。本雅明认为这些机械复制品存在的客观环境虽不会影响到原作的状态，却会影响到原作的质量。原作在人们心目中的地位由于这些复制品的出现而降低了，本雅明提到：“在对艺术作品的机械复制时代凋谢的东西就是艺术品的光韵。”^{②P87}

其次，本雅明认为“光韵”是有距离的审美而产生的。本雅明说：“在一个夏日的午后，一边休憩着一边凝视地平线上的一座连绵不断的山脉或一根在休憩者身上投下绿荫的树枝，那就是这座山脉或这根树枝的光韵在散发。”^{②P90}不同于梅洛·庞蒂说的：水本身，水质的潜能，糖浆般的、闪烁的元素，我不能说它处于空间中；它不在别处，但它并不因此就在游泳池中。它寓于游泳池，它在那里得以实现，它并不被包含在那里。如果我抬眼看着反射光栅，在那里起作用的柏树屏障，我不得不争辩说：水也参观了柏树屏障，或至少把它的活动的、活的本质抛掷到了那里。画家以深度、空间、颜色名义寻找的正是可见者的这种内在灵化，这种辐射。”^{③P75}“内在灵化”是泳池里的波光粼粼和松柏屏障的光影婆娑，是眼与心的交融。本雅明的自然“光韵”则是对远处“山脉”轮廓和对头顶“树枝”的模糊感，是一种人与观察对象在距离的作用下生发出的朦胧美。

最后，本雅明认为“光韵”和仪式性是密不可分的。本雅明说：“最早的艺术品起源于某种礼仪——起初是巫术礼仪，后来是宗教礼仪。在此具有决定意义的是艺术作品那种具有光韵的存在方式从未完全与它的礼仪功能分开，换言之，“原真”的艺术作品所具有的独一无二的价值根植于神学，艺术作品在礼仪中获得了其原始的、最初的使用价值。”^{②P92}

（二）论机械复制时代艺术品的展示价值

本雅明认为机械复制艺术具有展示价值，拥有艺术和政治两种功能。在改变大众审美方式的同时也被大众文化所影响。本雅明通过对电影的探讨，对其的展示价值做出了分析。

1. 本雅明对于艺术作品展示价值的看法

首先，关于机械复制品的艺术功能。本雅明说：“由于对艺术品进行复制方法的多样，便如此大规模地增加了艺术品的可展示性。”^{②P95}有一部分人从艺术品复制市场看到了商机，这部分人通过技术复制将古艺术大量复制抛售，以此牟利。消费者出于以下两种心理进行购买：一是新的消费文化观念下对于艺术品“切实的”、“近距离占有”的渴望；二是这些复制品具有极高的审美价值和超越其载体的文化价值属性。本雅明说：“艺术品通过对其展示价值的绝对推重便成了一种具有全新功能的创造物。在这种全新功能中，我们意识到的这些艺术创造功能，作为人们以后能视之为附带物的功能而突现出来。”^{②P96}

其次，关于机械复制艺术的政治功能。本雅明说：“当艺术创作的原真性标准失灵之时，艺术的整个社会功能也就得到了改变它不再建立在礼仪的根基上，而是建立在另一种实践上，即建立在政治的根基上。”^{②P94}笔者结合波兹曼的《娱乐至死》中的思想，对于科技艺术的政治功能有如下理解：一是接受度：电影故事很多都是来源于生活，比较贴合大众；二是接收方式：看电影和看书不同，看书需要对

^③莫里斯，梅洛·庞蒂.(2007). 眼与心. 北京:商务印书馆.

文字符号进行理性思考和系统性的分析，而看电影只需要对播放内容有一个大致的感觉体验，人对电影的接受方式无疑更轻松；三是传播度：电影可以通过拷贝，大范围的传播，让更多人得以观赏。机械复制艺术的展示特征对于向大众更加便捷、轻松地传播其的政治思想，到了很大的促进作用。

最后，机械复制艺术还具有消遣的特征。本雅明说：“消遣性接受随着日益在所有艺术领域中得到推重而引人注目，而且它成了知觉已发生深刻变化的迹象。”^{②P128}本雅明原来是想通过这种消遣的审美方式来论述展示价值与膜拜价值庄严肃穆的仪式性差异。可根据鲍德里亚的《消费社会》和波兹曼的《娱乐至死》中对于娱乐媒介的思考，这种消遣的方式固然可以对抗宗教对人的异化，但也通过它的方式对人产生了诸如消费至上、娱乐至死的异化。

2. 本雅明对于科技艺术展示价值的看法

本雅明以电影为例，探讨了科技艺术的独特属性。主要有：科技扩展了人的感受力、科技艺术的集体性、可机械复制性。

首先，从科技扩展了人的感受力看。笔者将结合现在的实际情况和本雅明重视对科技元素的文化发挥的行文特点进行论述。电影演员可以在电影院看自己表演的电影，看到自己的无意识的动作，看到电影中的“自己”像一个陌生人一样在自己面前运动；电影能用很短的时间向观众展示一个史诗世界的消亡；从视觉的呈现方式上看，电影呈现的镜头可以是第一人称、第三人称、鸟瞰等视角；视觉体验上，则有黑白电影、彩色电影、卡通电影、科幻电影；听觉体验上，则有无声电影、有声电影、配音电影等，可以后期加工时，配上各国语言、各种背景音。

其次，从科技艺术集体性的方面进行论述。第一，从电影创作上看，电影艺术是一种集体创作艺术。一部电影的成功制作，需要演员、导演、摄影师、道具组等部门的相互配合。由于制作人员不唯一，电影里传达的艺术理念也是多元的。比如：最后导演对拍摄素材进行剪辑，制作成片。演员通过观看才知道自己到底在电影中扮演了一个什么样的角色。

从电影的目标市场来看。电影的制作成本偏高，个人很难承担起购买一部电影的资金。因此电影创作一般是面对大众的，观众是电影成败与否的审判者同时也是消费者。

从集体性的观赏形式来看。坐在电影院里观众都不免受到周围人的影响，这种集体观看的模式实现了其作为集体艺术的艺术特质。

最后，讨论本雅明的机械复制性，可以从两个方面入手：一是剪辑，二是传播快。导演通过剪辑，可以把一些完全不相干的电影素材拼接起来，就像蒙太奇手法一样；还能对演员的面部表情进行抓拍，剪辑到电影情节里；现在的人工智能换脸 APP，可以把随便一张照片上人的脸换成别人的容貌。过去可以通过拷贝的手段对于电影进行大范围的传播，现在已经可以通过网络数据传输的手段，更有效、更快的传播科技艺术。

（三）膜拜价值和展示价值的对比

1. 膜拜价值和展示价值的区别

首先，从古代艺术和机械复制艺术所具有的不同属性来看。古代艺术是膜拜价值占主导，它和复制品艺术的展示价值的最大区别就在于其拥有的“原真性”和“仪式性”。“原真性”是指原作在质料上的独一无二，“仪式性”是指其的膜拜价值是奠基在仪式功能上。机械复制艺术则以展示价值为主，具有：可机械复制性、集体艺术属性、扩展人的感受力等特征，其功能主要是艺术和政治。古代艺术的属

性是服务于仪式膜拜，而机械复制艺术的属性更多的是便于展示。

其次，从两者的艺术特征来看。复制品和原作相比最大的区别就是“光韵”属性的缺失。复制品相较于原作缺少的“光韵”并不能被简单地理解为“原真性”，它是一种基于复制品对于原作的贬损造成膜拜价值的缺失的说明。以不同视角拍摄的原作照片、iPad 播放的音乐所带来的“相较于原作的独立性”、“更大的传播性”都降低了原作的权威性。笔者看来这种贬损在机械复制艺术中也存在，比如在朋友圈发的电影剧透截图，这无疑降低了观众看电影时体验到的展示价值。卡西尔说：“按照席勒的说法，审美观照或审美反思，是人对于宇宙采取的的第一个自由态度。“欲望总是立即抓住它的对象，反之，反思则把对象移开一段距离，并且借着使对象摆脱情欲的贪婪而使之成为反思自身不可分割的部分。”在儿童的游戏中所缺乏的恰恰正是这种“自由自在的”、有意识的和反思的态度，这种态度就是游戏与艺术的分界线。”^{④p193}如果说上述的说法是传统艺术品膜拜价值的审美特征，则展示价值则是以对艺术品的近距离观察和占有作为其特点。而且麦克卢汉在其文化媒介传播的著作中写道：“由于这些神奇游戏和娱乐的观众日益带着更加浓厚的个人主义色彩，艺术和仪式的角色从宇宙的角色转变到人性的、心理的角色，希腊戏剧就发生了这样的转化。”^{⑤p219}在伽达默尔的阅读式审美观中，作品和诗歌的艺术性在于其被阅读时读者思维语言时的内心感受，是一种思维层面的更切近的对永恒的文学作品的现时性切己体悟，所以距离不会影响艺术的属性。古代艺术具有“光韵”，而机械复制品艺术少有这种东西，但复制品艺术较原作更具独立性、传播性。

最后，从两者不同的观赏形式来看。古艺术强调的是膜拜的特征，机械复制艺术强调的则是展示的特征。展示的特征会在一定程度上消解膜拜的特征，两者是互为对立的。本雅明对光韵的论述中还有一个极为重要的方面：“距离”。受膜拜的事物是要和大众保持距离的，而展示的事物则是离大众越近越好。观赏古艺术只有通过其的仪式功能、和原作保持距离才能体验到其的膜拜价值；而欣赏复制品艺术只需要单纯的观赏、尽可能地贴近的占有就可以体验到其的展示价值。

2. 膜拜价值和展示价值的共同点

本雅明并不否定机械复制艺术存在着“光韵”，他认为照片一旦失去了人像，也就失去最后的“光韵”。他同时还认为复制艺术品不具有任何的“光韵”，这是很冲突的，笔者在后面会有提及。

他认为在舞台上扮演麦克白的演员具有“光韵”，而电影里的演员则失去“光韵”。这是因为当人们在现场看的时候，观众的视角可以自己决定，演员可以根据观众的反映来调整他的下一步动作和表演；而在电影里看的时候，视角都被摄像机的镜头给固定住了，演员是对着摄像机进行表演，没有观众。电影演员的“原真性”和“光韵”存在于演员身上，而非摄像机所拍摄的影像中；“观众自由地观看演员表演”和“演员根据观众的反应做出反应”使得这场表演在观众心目中具有原真性，是独一无二的体验；电影给人呈现的是电影演员的原真性被折损，“光韵”由于其的机械复制性而消散。

笔者认为，人面照片之所以具有“光韵”，并不是其复制品艺术内部自带的，而是人通过人面照片而想起了和照片里的人所经历的那些独一无二的时光。这些时光对于观看者来说是具有原真性的，不能被复制的，也不会被复制技术给折损。

^④恩斯特·卡西尔(2013). 人论：人类文化哲学文化导引. 上海：上海译文出版社.

^⑤马歇尔·麦克卢汉(2019). 理解媒介：论人的延伸. 南京：译林出版社.

二、从本雅明的艺术理念看第九艺术

“电子游戏诞生于计算机网络，随着技术的发展，也在不断发生着变化。其的文化属性也从过去的娱乐性占主导，到今天的数据艺术。“2012年，纽约现代艺术博物馆（MOMA）收藏了《超级马里奥兄弟》（“Super Mario Bros.”，1985）、《屋顶狂奔》（“Canabalt”，2009）等14款游戏，成为历史上第一个将游戏作为永久藏品的艺术机构。”^⑥

（一）论电子游戏的艺术理念

1. 电子游戏作为艺术品的结构性理论根据

首先，洪汉鼎在其著作写道：“亚里士多德认为艺术起源于游戏，柏拉图认为艺术的本质是模仿，游戏和模仿从此就为西方艺术作品奠定了两大本体论基础。艺术起源于游戏，在亚氏看来，是人类生活丰裕休闲的产物。艺术的游戏观念在18—19世纪也非常盛行，康德认为审美是一种“不涉及利害的观照”，也是这种游戏观念的反映。艺术完全是一种欣赏。美感，没有认识和真理，“花是红的”是认知，而“花是美的”只是表达情感，不是认知。同样，席勒把美的欣赏认为是一种“物质盈余”（过剩）的产物，他曾经以狮子吃饱的吼来比喻人们物质盈余的游戏。席勒还认为，在令人恐惧的力量的王国和神圣的法律的王国之间，还存在一个第三王国，即欢乐的游戏和形象显现的王国，它是由审美的创造形象的冲动不知不觉地建立起来的。”^{⑦p344}由此可见亚氏认为艺术起源于游戏，游戏的范畴囊括有艺术。麦克卢汉也说：“游戏是我们心灵生活的戏剧性模式，给各种紧张情绪提供发泄的机会。它们是集体的通俗艺术形式，具有严格的程式。”^{⑧p219}他根据的是原始游戏模仿行星的运动的仪式性活动来下断言，恰恰符合柏拉图的艺术模仿说。而且电子游戏之所不同于之前的游戏，是因为其是代码构建的虚拟仿真的网络空间，通过代码搭建一个虚拟现实或幻想空间叙事，本质上是模仿自然事物并对各种艺术设计和想法进行构建与创造。

其次，黑格尔说：“一件艺术品，如果缺乏正当的形式，正因为这样，它就不能算是正当的或真正的艺术品。对于一个艺术家，如果说，他的作品的内容是如何的好（甚至很优秀），但只是缺乏正当的形式，那么这句话就是一个很坏的辩解。只有内容与形式都表明为彻底统一的，才是真正的艺术品。我们可以说荷马史诗《伊利亚特》的内容就是特洛伊战争，或确切点说，就是阿基里斯的愤怒；我们或许以为这就很足够了，但其实却很空疏，因为《伊利亚特》之所以成为有名的史诗，是由于它的诗的形式，而它的内容是遵照这形式塑造或陶铸出来的。同样，又如莎士比亚《罗密欧与朱丽叶》悲剧的内容，是由于两个家族的仇恨而导致一对爱人的毁灭，但单是这个故事的内容，还不足以造成莎士比亚不朽的悲剧。”^{⑨p281}维特根斯坦曾经在其的《哲学研究》中将日常语言比作语言游戏，并认为语言习惯和文字符号本身就是语言游戏的产物。一部文学艺术作品即是由许多的语言游戏和叙事手法的技巧游戏等编织而成，电子游戏的艺术性也可同理推出。如果把电子游戏的游玩方式也看作一种游戏方式，就如：“伽达默尔说游戏是艺术作品的存在方式，其意思是说，在艺术经验中我们所遭遇的东西就如同在游戏中我

^⑥黄石 & 朱治通.(2020). 论游戏的核心艺术评价标准. 工业工程设计(01),11-16+21.

^⑦洪汉鼎.(2014). 实践哲学 修辞学 想象力——当代哲学诠释学研究. 北京：中国人民大学出版社.

^⑧马歇尔，麦克卢汉.(2019). 理解媒介：论人的延伸. 南京：译林出版社.

^⑨格奥尔格·威廉·弗里德里希，黑格尔.(2022).小逻辑. 北京：商务印书馆.

们所遭遇的东西，也就是说，我们经验艺术的方式乃是一种游戏方式。我们观看绘画，欣赏音乐，观看戏剧，阅读小说，都是游戏。”^{⑩p346}由此可以得出像机械复制时代的艺术作品电影，用影像囊括像电子游戏、电视机、漫画、电影等文化媒介的影像符号一样，电子游戏的艺术形式和艺术内容都是纯粹统一的由各种语言游戏的符号组合和各种游戏的方式的搭配而形成的形式与内容的统一。在此，还要加上外挂以及破坏游戏性造成新的电子游戏艺术的展望，仿佛就像达达主义等一样。

最后，如上所述。电影艺术只能以影像绵延的形式包容各种艺术形式的图像和内容叙事，出现了有声电影之后，电影就愈发趋向于仿真。在XR技术（扩展现实技术）应用到电影领域，人们可以活动着去体验电影情节，无疑又将电影的能动性又提升了一个层次。现在也在推广影城剧本杀的模式，剧本杀的前身推理小说在日本斩获了很多文学类的奖项，可见以智力游戏做为核心的文学作品也可以凭借其社会派的叙事风格获得文学艺术的青睐。有人对电子游戏和体育运动的活动性经常互相混淆，设想如导演昆汀的暴力美学的电影作品如果日后以电影里《头号玩家》、《失控玩家》里面的游戏设备进行展示，无疑作为第一人称主人公叙事会更加震撼人心。电子游戏里人物的活动形式还包括有保家卫国的战士，如《我们的战争》、《最后的幸存者2》，里面如履薄冰的艰难，能让人更能体会战争的残酷和平的不易。这样一来，电子游戏的叙事从单纯的目标竞技变成了以叙事为目的的功能转向成为宣传其人文内涵的设定集，电子游戏艺术与电影艺术的界限可能在未来又会模糊不少。在问答网站Quora上接受采访的资深游戏设计师罗梅罗曾说电子游戏是终极的艺术形式，在以前的电影里，只能看电子游戏却不能玩电子游戏，而在有的电子游戏大作中，不仅可以在游戏里玩剧本杀、看漫画、看电视剧、看电影、玩电子游戏。如果说看以前的电影具有眼睛的动态，是静态，那么电子游戏就是了扬弃电影，转静为动并包含静观在其身，可以囊括电影艺术的新型艺术形态。

2. 电子游戏作为艺术品观赏性理论依据

首先，洪汉鼎在著作中写到：“艺术作品的存在方式是游戏，因此要理解艺术作品，我们就必须要知道游戏的如下三个本质特征：（1）游戏的主体不是游戏者，而是游戏本身。伽达默尔说：“一切游戏活动都是一种被游戏过程。游戏的魅力，游戏所表现的迷惑力，正在于游戏超越游戏者而成为主宰。……游戏的真正主体并不是游戏者，而是游戏本身。”^{11p112}（2）人类游戏的存在方式是自我表现。尽管游戏的主体不是游戏者，而是游戏本身，但游戏者玩游戏却是表现自身，玩自身。伽达默尔说：“游戏任务的自我交付实际上就是一种自我表现。游戏的自我表现就这样导致游戏者仿佛是通过他游戏某物（即表现某物）而达到他自己的特有的自我表现。”^{12p113~114}（3）所有表现活动都为某人的表现活动，因而观赏游戏成为人类游戏的主要形式。游戏本身是由游戏者和观赏者所组成的整体，伽达默尔说：“事实上，最真实感受游戏的，并且游戏对之正确表现自己所意味的，乃是那种不参与游戏，而只是观赏游戏的人。在观赏者那里，游戏好像被提升到了它的理想性。”^{13p347}

其次，洪汉鼎说：“这样，作为游戏存在方式的艺术作品就具有了如三个新的特征：（1）艺术作品不是一个与自为存在的主体相对峙的对象，艺术作品是在它成为改变经验者的经验中获得它真正的存在。因此，正如在不存在任何进行游戏行为的主体的地方，才存在游戏一样，伽达默尔说：“保

⑩洪汉鼎.(2014).实践哲学 修辞学 想象力——当代哲学诠释学研究.北京：中国人民大学出版社.

¹¹汉斯-格奥尔格，伽达默尔.(2007).真理与方法.北京：商务印书馆.

¹²汉斯-格奥尔格，伽达默尔.(2007).真理与方法.北京：商务印书馆.

¹³洪汉鼎.(2014).实践哲学 修辞学 想象力——当代哲学诠释学研究.北京：中国人民大学出版社.

持和坚持什么的艺术经验的‘主体’，不是经验艺术者的主体性，而是艺术本身。”^{14p108} 艺术具有自身的规范和权威。艺术作品之所以具有规范权威，不是因为它强迫它的听众去发现作者意图，而是因为它提出某种真理要求。（2）艺术的经验不是主体的经验，因为主体在艺术经验中改变自身，同样也不是对象的经验，因为主体之所以改变，仅当它不对象化艺术作品。艺术经验是主客体再结合和再统一。（3）艺术表现需要观赏者，艺术只有作为再现才有意义。艺术作品只有被表演、被观看或被阅读时，它才取得具体的存在。伽达默尔说：“戏剧只有当它被表演时才实际存在，音乐必须鸣响”^{15p121}，所以表演者、观赏者以及阅读者都能改变艺术的意义。悲剧理论就说明观众的重要性。”^{16p347}

最后，可以看出游戏艺术的观赏是主客统一的过程，游戏的艺术性必须在人身上实现其自身的真理性，这是参与者的艺术体验，还有观赏者的艺术体验，同时还蕴含着参与者即观赏者的艺术体验内容。

（二）以本雅明的展示价值看第九艺术的特征

电子游戏作为一种新兴的数据艺术形式，也具有展示价值的艺术特征。本雅明在世时，电子游戏还没有发明，因此其的机械复制艺术理论中没有提及，笔者将按照本雅明的展示价值论述视角和电子游戏游戏性特质对其艺术性进行分析。

1. 从集体艺术看第九艺术的艺术特征

首先，由于电子游戏的数据性。人们通过线上下载，人们足不出户就可以获取电子游戏的数据资源。这种欣赏方式减弱了集体共时欣赏性，却满足民众对艺术品贴近占有的需求。在一些电子游戏竞技直播中，数以百万计的玩家在线上观看并通过留言框进行互动，这间接起到了集体艺术共时欣赏性。

其次，其创作目标也具有集体的特征。电子游戏特别是现在的 3A 大作，光是制作投入就达几千万甚至几亿。这种游戏的目标人群是大众，而非个人，因此其具有大众文化的特征。

最后，其制作也具有集体性。“房间外面有电脑。房间的中心有桌子，安排会议和会议，以及使用大楼无线网络的笔记本电脑。”¹⁷游戏制作只需要电脑就可以进行操作，整个制作组可以就聚集在一间办公室里办公。制作人员都具备专业素养，大家会定期聚在一起讨论游戏和开总结。电子游戏的艺术理念由于集体性还较多元，但其的诞生是团队成员在制作过程中不断总结经验，不断交流汇总最终形成的艺术作品，具有集体创作一致性的特征。

2. 从技术扩展了人的感受力看第九艺术的特征

电子游戏较本雅明论述的电影多了触觉维度，“早期的电子游戏只有简陋的人机界面，玩家是用简单的游戏杆或者鼠标键盘进行操控，身体的动作及其与游戏世界的互动也非常有限。在今天，游戏硬件飞速发展，对玩家身体的开发和利用也日新月异。从带有各种力量反馈的新型游戏手柄，到 Kinect、WII 和 Switch 的体感控制器，再到人体定位、手势识别和眼球追踪，现实中的玩家的举手投足，甚至每一个眼神都能被游戏识别感应。”¹⁸无独有偶，“如任天堂 Wii、微软 Kinect 和索尼游戏站移动提供的游

¹⁴汉斯-格奥尔格·伽达默尔.(2007).真理与方法.北京：商务印书馆.

¹⁵汉斯-格奥尔格·伽达默尔.(2007).真理与方法.北京：商务印书馆.

¹⁶洪汉鼎.(2014).实践哲学 修辞学 想象力——当代哲学诠释学研究.北京：中国人民大学出版社.

¹⁷Ian Parberry,Max B. Kazemzadeh & Timothy Roden.(2006). The art and science of game programming. ACM SIGCSE Bulletin, 38 (1), 510-514.

¹⁸严锋(2021). 游戏化生存:未来的艺术与艺术的未来. 上海文化(02), 109-117.

戏，需要全身运动来玩电子游戏，而不是在非活动游戏中使用的手指和手腕的小动作。”¹⁹这种视觉、听觉、触觉相结合的审美体验方式能够带给玩家更深的沉浸性和代入感，也可以成为审美的一种独特体验方式。

3. 从可机械复制性来看第九艺术的特征

首先，从其内容素材来看。其具有大容量、内容可设置和人工智能性。一款 3A 游戏通常有一百个 G，可以游玩几百个小时；其的内容还有可设置的特点，如《使命召唤》系列可以设置画面、难度、音效、服装等。

关于其人工智能特性，“艾莉并不是你每次重复相同指令的普通角色：她被人工智能编程，这样她就可以在游戏中的周围的环境做出反应。将这些代码嵌入到设计中可以降低游戏故事情节的预测能力，使其更加现实，并为玩家提供更好地体验。”²⁰这指的是游戏人物已经拥有部分的人工智能性；在一些游戏里，游戏场景都是即时演算和生成的。

其次，从其独特的呈现方式看，互动游戏拥有多结局的游戏走向。“互动讲故事被定义为一种不将故事预先确定的数字娱乐形式。在一个简短的总结中，互动讲故事可以让用户根据他们与故事世界的互动来体验一个独特的故事。”²¹这种交互性游戏就像人和电脑下象棋一样，随着玩家不同的下法，电脑给予的反应也不相同，下的过程和结果都由玩家和电脑共同决定。在《SEKIRO: Shadows Die Twice》中，玩家通过选择可以导致四个完全不同的结局；《Detroit: Become Human》则根据玩家前面关卡所做的选择和操作，在下一个关卡生成相应的游戏内容，结局有几十个之多。玩家可以通过反复游玩来体验不一样的游戏内容。且其呈现方式异于读书、观影的线性欣赏，例如多人线上剧本杀，每个人拿到的故事剧本不同，则彼此间的表演和故事则会产生各个不同的人的时间性故事性的交织绵延，形成类似于一个独立世界的结合。如维特根斯坦所言：“存在的事态的总体既是世界。”²²亦或者，有的电子游戏具有二周目的属性，提供了改变体验内容的机会。玩家通过第一次游戏时的经验以及二周目自动开启的隐藏要素与新故事，提供别样叙事的同时，也让玩家穿越到了游戏世界一开始的地方重新体验一个不同的故事。这样的呈现方式的可能性还有很多，还需要后来人不断去创造与发掘。

最后，从其的多目的性来看。在《龍が如く7 光と闇の行方》中，玩家在游戏世界中可以浇花、看电影、打怪、唱歌、开卡丁车。满足了玩家的很多种需求，也具有展示其他艺术形式的特征。

4. 从游戏性看第九艺术的艺术特征

电子游戏的本质属性就是游戏性了，笔者将通过本雅明的展示价值的视角看游戏性的特征。人们通过游戏的媒介可以像看电影一般体验到西部牛仔的冒险、也可以体验仿生人在人类社会的举步维艰、甚至可以体验战争下的举步维艰的故事。维特根斯坦对于语言游戏这么说：“我想不出比“家族相似性”

¹⁹Simons Monique, Chinapaw Mai J M, van de Bovenkamp Maaik... & de Vet Emely(2014). Active video games as a tool to prevent excessive weight gain in adolescents: rationale, design and methods of a randomized controlled trial.. BMC public health, 14 (1), 275.

²⁰Christiana Varnava(2018). The art of video games. Nature Electronics, 1(10), 522-522.

²¹Ng, J. (2019). Storytelling through Art: Teaching the History of Indonesia with Video Games. Art and Design Review, 7(1), 29-40.

²²路德维希·维特根斯坦.(2021). 逻辑哲学论. 北京：商务印书馆.

更好的表达式来刻画这种相似关系。”^{23p54}，用来对于其体验形式和内容的多样做出总结。

（三）从本雅明的膜拜价值看电子游戏的艺术特色

本雅明认为古代艺术品有“原真性”、“仪式性”等特征，因为其仪式功能而具有膜拜价值。又因为科技进步，导致古代艺术品“光韵”的消逝，膜拜价值的地位下降了。按照道理科技对应的是展示价值，与膜拜价值是水火不容的。但笔者根据仪式性、原真性、演员“光韵”和自然“光韵”的概念结合电子游戏数据性对其实现膜拜价值的可能性进行分析，得到了不一样的结果。

1. 从仪式性上看第九艺术对于膜拜价值实现的可能性

首先，从其自身的媒介属性看实现仪式性可能性。波兹曼在《娱乐至死》中提到牧师们通过广播节目、电视进行传教活动；很多宗教电影和电视剧被制作出来；寺庙也会用机器诵经；宗教人士在博客和公众号上传播宗教文化，见由于人机的互动也具有将科学导向宗教的可能。其次，麦克卢汉说：

“艺术如何成为神奇游戏和仪式的文明替代品，正是非部落化走过的历程，非部落化的过程是与文字同时来临的。和游戏一样，艺术成为身心完全介入的、古老魔力的模拟回声，同时也是超乎这种魔力的一种解脱。”^{24p219}原始游戏作为部落模仿天体运行的仪式，是天然的具有宗教仪式的可能性。最后，从艺术作品里的描述来看电子游戏的仪式功能。在美剧《上载新生》里，人们通过死后上传到数据世界里继续生存无疑起到了模拟天堂的作用；刘慈欣的小说《三体》第一部里面，三体星人通过电子游戏来向地球人传播它们的文化，让部分地球人将它们视为宗教信仰并从事反人类活动，是运用高级文明的科技制造神迹以收获低等文明的信众的例子。所以，电子游戏作为一种原始游戏的进阶体和具有展示价值的艺术媒介，自然也具有实现仪式功能的媒介工具可能性。

其次，从其独特审美模式看实现仪式性的可能性。电子游戏的视觉、听觉、触觉相结合的审美模式，具有比之前艺术形式更强的沉浸性。假设未来有这样一款虚拟现实的游戏，玩家通过戴上VR眼镜就可以身临其境地进入一处宗教场所，这里可以容纳几百万的玩家，玩家也可以在这个宗教场所进行各种宗教活动，如礼拜、打坐等。最后，通过仪式性和演员身上的“光韵”、人面相片来探讨电子游戏实现膜拜价值的可能性。玩家操控的游戏人物虽然是虚拟的，但是这些由于真人操作而活动的游戏角色就像是人面相片一样具有某种独一无二的特征，无论是游戏角色背后的玩家还是人面相片的面孔都可以带给人一种属于他自身独一无二、具有原真性的情感体验，从而产生最后的“光韵”。而且这种“光韵”还存在于：游戏控制者根据游戏环境的改变而及时作出的反应的独一无二性上、玩家同时是自己控制的游戏角色的演员也同时是看着游戏角色表演的观众上、玩家也可以充当观众看别的真人玩家操控游戏角色进行表演上、每一局游戏都是一场独一无二的表演上。

如果有人想说电子游戏的展示视角是固定的，正如摄像机一样。笔者对此的回答是虚拟现实游戏已经克服这种困难，而且眼睛何尝不是一种具有固定视角的工具呢，符合之前本雅明的演员“光韵”论证。而且玩家和所操控的游戏人物其实是一种自我投射的心理关系，是具有距离感的。由于其具有仪式功能的可能性、真人操控游戏角色时具有的原真性，距离感、光韵，所以可以论证玩家在游戏过

²³路德维希·维特根斯坦(2019). 哲学研究. 北京：商务印书馆.

²⁴马歇尔·麦克卢汉.(2019). 理解媒介：论人的延伸. 南京：译林出版社.

程中可以基于游戏的仪式性，游戏角色演员式“光韵”、距离感、玩家及其游戏角色活动的原真性等特征证明其具有实现膜拜价值的可能性。

2. 从原真性上看膜拜价值的实现可能性

首先，从其的数据性来看原真性实现的可能。电子游戏的游戏本体由于是数据代码建构而成，它的数据性即不具有物理实体的属性，原作和复制品的关系是代码的一致性，也可以说完全一样。与其说其不具有原真性，不如说原作和复制品都拥有不同于物理属性的数据原真性。其次，从其的距离性看。一些虚拟现实游戏中的场景，玩家看似触手可及，其实都是视觉欺诈，因此具有一种距离感。正如：“事物的本质在于能够成为事态的组成部分。”^{25p25}所说，电子游戏世界里的虚拟物品同样具有这种原真性。最后结合本雅明之前的自然“灵光”，虚拟现实技术可以虚拟出和现实世界一样的光影体验，也具有实现本雅明之前提到的那种“光韵”状态的可能。同时上一部分也论证到了其具有实现仪式性的可能性，因此结合其本身的原真性、仪式性、距离感、自然“光韵”等特征得出其本身也具有实现膜拜价值的可能性。

三、结论

本文通过结合第九艺术的发展现状和未来前景，运用本雅明艺术理念中的膜拜价值和展示价值对第九艺术进行分析，发现第九艺术的展示价值具有不同于之前的科技艺术的独特艺术特质。如：集体艺术中的理念一致性、视听触的感觉相结合的审美新范式和体验、内容的人工智能性、展现方式非线性多元化、其本身特有的游戏性、交互性、世界时间线、家族相似性等特征。本文还通过电子游戏的特征结合膜拜价值的仪式性、光韵、原真性进行讨论，推导出了游戏玩家的游戏过程和电子游戏本身具有膜拜价值的两种实现可能性。从这些艺术特点上看，第九艺术无疑具有潜在的仪式功能和强大的展示价值。

我们要谨慎客观的对待电子游戏这种新的艺术媒介，不能对其掉以轻心。要避免有心人利用电子游戏膜拜价值的可能性，对人进行技术化控制甚至是奴役。尽量进行预防和控制，以避免像小说《三体》一样，出现危害人的身心健康和安全，影响社会稳定的邪教游戏的出现。同样也要警惕一些通过学科知识和实验构建的成瘾游戏，造成家破人亡、贪污公款充值、漠视生命、忽略亲情友情、家里蹲、尼特族等事情的发生，也要警惕消费主义在游戏文化领域潜移默化的影响人，电子游戏当然也具有积极性，比如缓解情绪、认识朋友、联络感情。

卡西尔在其符号文化学里说：“当然，生活在形式的领域与生活在事物的领域，生活在我们周围的经验对象的领域，并不是一回事。但另一方面，艺术的形式并不是空洞的形式。它们在人类经验的构造和组织中履行着一个明确的任务。生活在形式的领域中并不意味着是对各种人生问题的一种逃避；恰恰相反，它表示生命本身的最高活力之一得到了实现。如果我们把艺术说成是“越出人之外的”或“超人的”，那就忽略了艺术的基本特性之一，忽略了艺术在塑造我们人类世界中的构造力量。”^{26p193~194}人不仅是电子游戏的享受者和创造者，而且也应该是电子游戏进步的推动者，只有优秀的玩家群体以及开发者，才能促进电子游戏行业和人类文明的欣欣向荣。电子游戏是因人且为人而被创造，应该以促进人的健康成长和人文关切作为第一要务。

²⁵路德维希·维特根斯坦(2021). 逻辑哲学论. 北京：商务印书馆.

²⁶恩斯特·卡西尔(2013). 人论：人类文化哲学文化导引. 上海：上海译文出版社.

电子游戏虽然有点类似于决定论冷冰冰的机械性，但因为有人的因素而多姿多彩。在常宏老师的作品中有：“只要不惜所需勇气、智慧和努力，必能开创自己的命运。物理环境里面没有不可超越的障碍。”²⁷^{p297} 同样，维特根斯坦也提出：“世界的意义必定在世界之外。”²⁸^{p105} 电子游戏的意义必定在人的发展中得到充分的体现和确证，人玩游戏并不是为了沉迷于电子游戏中的自己或者电子游戏本身，而是通过电子游戏开拓视野，既要独立于游戏自存也要从现实世界之外的想象力构造的虚拟世界创造属于自己的意义。

²⁷ 常宏(2011). 杜威的经验主义及其宗教观. 北京：中央民族大学出版社.

²⁸ 路德维希·维特根斯坦(2021). 逻辑哲学论. 北京：商务印书馆.