

跋

## 元游戏、中阴身与赛博戏剧

《深渊模拟器》的缘起与写作

《深渊模拟器》(Deep Simulator)既是一个文学文本,也是一款单机电子游戏,它们在感官运作方式与内容细节上各有侧重与细微差异,但都脱胎于同一个有关当代世界的玩家身份、多重现实以及次元壁涨破的状态。更确切地说,“深渊模拟器”更像一个活的、会有机生长的长期项目。单机电子游戏《深渊模拟器》由aaajiao发起并执导,并由团队中的许聪、Nara和我在2020年一同完成。该游戏于2020年11月在意大利里沃利城堡当代艺术博物馆(Castello di Rivoli d'Arte Contemporane)展出,作为当时由策展人玛丽安娜·韦切利奥(Marianna Vecellio)为aaajiao策划的同名个展“深渊模拟器”中的主题作品,现已成为该馆的永久馆藏。制作这款游戏的经历对我们来说是一种全新的创作体验,因为新冠的全球性隔离,我们四人一度位于四个不同的遥远居所,只能借用basecamp、微信和zoom等网络工具,来进行各自部分

的整合、讨论与复盘。aaajiao和许聪负责游戏的编程与视觉制作，Nara负责游戏的声音与配乐。我则负责游戏的世界观搭建和剧本。

其实早在2019年冬，aaajiao和我就开始尝试以各自作品的方式进行对话，我以短篇小说的写作来回应他的新媒体艺术创作，不过度预设命题和结构，多以即兴与自动书写的方式进行相互激发，就像我们平时作为朋友的交流状态。彼时正逢他在上海艾可画廊的个展《洞穴模拟器》的筹备期，而我以编辑的身份刚离开一本寿终正寝的艺术杂志。记得那一天我来到位于杨浦滨江的复兴岛，那是一座人工岛，aaajiao的工作室就在岛上，我们进行了一次长时间的聊天。期间两人都表达了对世界正进入到一种特殊状态的感应：因果的暴露，各意识形态阵营之间的断裂，忧郁，最后的挣扎，加速主义，不详的预感，同时又有一种变革的可能性隐含在前方。这些内容在他当时那批“洞穴模拟器”的新作中有，在我正在写的一些小说故事里也有，日常空间与不同媒介中的世界正在重叠。于是我写了一篇名为《模拟模拟器》的短篇，作为后来aaajiao个展“洞穴模拟器”的平行“对话”而发布。将该短篇收录于本书的附录，是在写这篇跋时才意识到有其必要性。其实本书的两篇附录都是最后才加上去的，因为我发现它们能够比较直观地梳理并呈现出如今这个“深渊模拟器”项目的属性，也就是它较为多维和延

展性的层面：一是两个人类之间的真实互动，我和aaajiao关于“模拟器”这个概念的几波对话的背景，尤其在附录二的《模拟模拟器》中，半真半假地编码了我们许多共同的回忆与想象。同时，我们也想通过这种自发的方式打破日渐腐朽的艺术评论现状与固化的创作—展览/创作—出版模式；另一个层面是这个《深渊模拟器》与我个人的写作脉络与独立出版经历之间的关系，之前由“梅菲斯特书店”（Mephisto）出版的《无限的卧室》、由“51人”（51 Personae）出版的《上海地理注疏》，以及近两年正在撰写的新系列，都有意无意地延续着虚幻与现实、意识的空间与地理学的一些主题，这些关注以一种古怪的方式一同注入到了这款游戏之中。所以“深渊模拟器”项目既是相隔遥远距离的不同个体间的结合，也是单个个体那不断相续演化的内在性的整合。

到了2020年的初夏，游戏《深渊模拟器》的项目被正式发起。当时新冠已经席卷了全球。aaajiao所在的柏林开始实施戒严，而中国国内的疫情由于最早爆发且实施了严苛的封锁管制，正逐渐缓和，且很快进入到了对内卷的各种沉浸与想象之中，这才是真正令人沮丧的部分。当时aaajiao提及了他秋季在意大利都灵会有一个个展，但时值欧洲的糟糕情况，原个展计划面临泡汤，但美术馆方还是希望展览能够做出来，所以他就在思考能不能将展览方案改为虚拟的形态，并正好借此实现一个他和老搭档

许聪多年来的愿望——做一款游戏，然后他就问我能不能来写这个游戏的剧本。他的邀约很大胆，而我出于一种强烈的直觉，两人一拍即合。但要进入这款游戏的维度，不论对于创作者还是玩家来说——尤其首先是对创作者，需要对“元游戏”这个概念理解并亲近。

就个人的角度而言，“元游戏”（meta-game）与清醒梦（lucid dream）在观察性上的表现是如此一致——你在玩游戏的过程中你知道自己在玩游戏，如同你在做梦的过程中知道自己在做梦。“打破游戏的第四面墙”是另外一种更普遍的解读，玩家对主体存在的状况有额外的观察和认知，你能有这样的觉察：你既是游戏中的角色，也是操纵这个角色的人，同时你又在一旁观看着这一切的发生。元游戏很大程度上会倚靠对话文本来展开一种形而上的思索性，而非简单的情节剧或单线任务的哺喂，以便可以敲打和激发玩家产生超越本来维度的视角。NPC台词、角色的内心独白、游戏地图角落里的各种形象和提示、所有在交互中产生的选项，都试图消解传统游戏主角的刻板视角，并更直接指向玩家本身的精神困境。aaajiao和许聪当时边现学现用unity语言，我也作为新手试着更好地理解游戏界面的交互逻辑并将它们转化成故事和对话。除了一些简单的object素材、具有视角差异感的“算力”概念，以及NPC的外貌基础形态（aaajiao的几件作品）之外，整个创作过程几乎是一张白纸，没有任何东西是确

定的，但我们当时唯一可预料的是这款游戏最终所注定拥有的某种怪异性与反常性，并且我们都希望保留这种特性，因为相比它的娱乐性，游戏本身更像是一次不可复制的极端冒险、一次充满漏洞或惊喜的团体实验。

兴许是受到莲师的加持，在初建《深渊模拟器》游戏版的剧本大纲时，我得到了许多同步性的启发，它们都是由死亡引导而来的诞生，如附录一中聊到的那本《藏传佛教象征符号与器物图腾》中“尸棍”（Corpse-clubs）灵感，使得整个游戏以“中阴”（Bardo）为世界观背景的框架得以确立。中阴身在觉受上具有极强的不确定性、漂泊性、无处藏身性的特点。中阴也可分为六种状态，分别为生处中阴、睡梦中阴、禅定中阴、临终中阴、法性中阴和受生中阴，我们的生命几乎没有一刻不在中阴里。在世界观和剧本大框架确立后，又是一些更为复杂的工作，须将不同NPC的算力以小说故事的方式构架到各个游戏场景中，最后为了在情节性、互动性和隐喻性上做提升，我又回到了尸棍这个起始点，它本身即是藏密中的一种法器，所以在游戏中我又增加了“法器”这个元素。游戏的0号场景，也就是本书的开篇“地平线消失了”的空间，直接展现中阴的“无处性”。玩家，作为一个迷失的游荡者落入了这个空间，根本性的发问是：“我在哪儿？”接下来他遇到的NPC们都给出了不尽相同的诠释和挑战。神话、梦境、星际灾难、致幻剂、社交网络、战争、历史、社会事

件、爱欲、濒死体验、转生、叙事的游戏……大量跳跃的却又可能潜在相关的信息，不断扰乱、激发玩家的回忆、情绪与思考。起初我很难想象，这个具有野心的剧本故事是否能在游戏的最终视听语言和交互设计中得到合理的落地呈现，但每一次各组的整合都让我非常惊喜，即便是许聪和aaajiao提供的看似有限的3D素材——那些在屏幕上孤独悬浮着的植物、石块和菌类，甚至包括Nara所做的超棒的极简主义氛围音乐，都毫无违和地指向同一种“元”的基质，那些声音和object，也仿佛都是我们中的一员，想我们所想，与我们产生对话，似乎一切都是活的、纠缠的、共振的。

本来这个冒险到2020年底展览在意大利的开幕/游戏的网络发布已算收官，但2021年年初时，好友陈韵（正是“51人”的独立出版人）和我见面喝咖啡，去年疫情期间我们几乎没有碰过头，她问我最近写了点什么，我七七八八说了点，但最后提到其中最深度投入的就是写《深渊模拟器》这个游戏剧本，因为这不完全是我一个人的写作，而是一个特殊的团队创作。瘟疫和隔绝，使得虚拟与现实的边界已全面涨破，整个世界就是在一个“中阴”状态之中，但我似乎感觉到，恰恰又是在这种限制性和未知性中，创造和觉醒才有可能发生，而且人与人之间真正的连接也由此变得重要，所以我对这个文本怀有一种特殊的情感。陈韵听了后非常激动，她说我们能不能做这本

书，书籍装帧设计还会请老搭档应宁（Mira）来担任，并邀请Jude Keeler（阿德）来为书籍版做英语翻译，陈韵认为有很必要延续游戏版的双语形式。我立马答应，就像当时aaajiao问我能不能写这个游戏剧本时的直接反应。回到出版这件事似乎本身就是一个破次元壁的行为，一个来回穿透、融合、循环再生长的过程：从文本的到电子游戏，现在再从电子游戏回到实体的文本，当初aaajiao、许聪、Nara会从我的文本中叠加并继续写他们的部分，而现在我又从这个多媒体作品的成果中汲取重绘它的灵感与更多的想象。当然从游戏的交互视听场景转移成纯文学语言，意味着许多挑战，我自认在这方面做得还很不够，但“孩子到了该生的时间”，硬着头皮也要先生下来，且最重要的推动力是，这并非我一个人的“孩子”，而是所有在这个时空节点上试图连接和创造的人的。

至于这本书的文体，我一直没有什么分别的概念，直到最近，决定采用“赛博戏剧”作为对本书的描述。首先故事以大量的对话为主，并以一幕幕的场景为章节展开，确算是还原了戏剧剧本的某种经典形态，而赛博的部分在于，阅读的跳页设计上延续着游戏的交互感，同时这种跳页设计也是强烈倚靠实体纸质书的形态而起效的。我对这种跳页法的初体验来自于初中二年级时的一次沉迷的阅读回忆。我记得那是一本悬疑科幻的青少年读物，我不停地尝试着各种选择，查看各种结局的可能性，纸张都被

我翻烂了，还借给许多同学看。最后那本书不出意料地彻底遗失了。所以跳页并不是什么新鲜的想法，我采用它，恰恰是因为这种复古性——我们也能在那款游戏中找到这种复古性，因为它不能在手机上或pad上玩，必须在有较好显卡的单机电脑上玩，而且要玩家腾出整段的时间坐定了玩。

更重要的一点是，我希望这两篇附录和跋也是整出“赛博戏剧”的一部分，与“深渊模拟器”的游荡故事一同作为一份与我们的真实生活无法分割的实体档案进行存留，在这特殊的年份里，以此返照并直面我们这个现实可能存在的某种meta性：所谓的现实，是否就是一出伪装在复杂意识空间深处的幻影戏剧、一个矩阵游戏里的中阴之梦？我们是否有可能在此种认知界面上，转化现实中的限制，创造新的叙事？

130 感谢我的朋友们，尤其是陈韵和 aaajiao 对此书的帮助。

Ag

2021年4月