

玩定係唔玩， 係一種自由

Text by 葉旭耀

Photo courtesy of 葉旭耀、JADE WOOD

這個軼事我在不同的場合都說過和寫過多次，像去年發表於台灣「跨文化電影研究」的《〈九龍百哀圖〉：真實的虛擬日常》一文，但重要的事情大概不怕重複，畢竟一個好故事比講一堆大道理來得有趣。2011年某天，朋友L來我家作客。朋友知道我是射擊遊戲迷，就提議一起玩《CALL OF DUTY》。那些年，我虛耗了以年計的光陰在《CALL OF DUTY》的網絡世界與不同人對戰，僅餘的青春都花掉在遊戲，但現在回想起來，那段在虛擬世界衝鋒殺敵的日子，還是給了我很多寶貴和有意思的樂趣。



香港作為一個遊戲的想像

L是新手，沒有太多玩射擊遊戲的經驗，拿著控制器玩了大半天，仍然搞不清楚上下左右。遲鈍的反應再加上手眼的不協調，把螢幕上原本應該是急促的激烈對戰變成一個搖搖晃晃、指天望地、完全沒有焦點的鏡頭。看著這個朋友迷失於那虛擬世界當中，我唯一能做到的就是去廚房拿點吃喝，來避免與他有任何尷尬的眼神接觸。

正當我決定放棄之際，我忽然從朋友那迷失的世界中，看到一些平常所見不到的遊戲風景。這些風景既熟悉又陌生：地上的積水和圾垃，牆上的塗鴉和街招，天空連綿不斷的雨和雲，都是我在正常遊戲中所看不到的細節。如今卻因為這個新手的迷失和遲緩，把這些「隱藏」了的風景一一重現了出來。

當時我們正在玩的地圖叫「KOWLOON」，以九龍城寨作為藍圖。身為一個香港人，我對九龍城寨的認識只停留在電影或是書本的層面上，從未親身踏足。看著螢幕中那個九龍城寨和當中被隱藏了的風景細節，我驚訝那虛擬世界的豐富，和遊戲對空間設計的認真和細緻。這個有趣的遊戲經驗成為了我其後的創作《九龍百哀圖》(ANOTHER DAY OF DEPRESSION IN KOWLOON)的一個切入點，亦為我往後對電腦遊戲藝術創作、研究和策展埋下重要的種子。

雖然香港本身沒有大規模的電腦遊戲工業和生態，但由於獨特的背景，這個彈丸之地卻對世界電腦遊戲文化有著微妙而確切的影響。香港多元混雜的歷史、文化和城市建築是不少電腦遊戲中的題材，靈感和文化符號，《CALL OF DUTY》中的九龍城寨地圖就是眾多的例子之一。據我朋友和媒體藝術家 HUGH DAVIES 所講，香港是其中一個最常出現於電腦遊戲中的城市，僅次於紐約和東京。這雖然是一個很籠統的估計，不過從 EDDIE LAU 所主理的網絡博客《HONG KONG IN VIDEO GAMES》(電玩香港)所提供的豐富資料來看，香港確是眾多不同電腦遊戲中的重要創作元素。香

港不單是一個地方或地理上的名字，更是一個經過長年發展而成的獨特文化、美學和風格，這正正是香港寶貴的底蘊。不管是否真的在電腦遊戲中最常出現，香港作為電腦遊戲中的一個獨特想像 (IMAGINARY) 卻是一個不容被忽視的事實。

來自香港的電腦遊戲藝術

2017年秋天，我應東京藝術空間 (TOKYO ARTS & SPACE) 的邀請，在他們位於本 場地舉辦了一個名為《PLAY.GROUND: VIDEO GAME ART FROM HONG KONG》的小展覽。這個展覽一共展出四位香港媒體藝術家 (關子維、許維強、羅潤庭和我自己) 所創作的六件作品，當中包括電腦遊戲和通過電腦遊戲而製成的錄像作品，亦即是所謂的「引擎電影」(MACHINIMA)。雖然我沒有作出認真的考證，這應是第一個在外國舉辦、關於香港電腦遊戲藝術的專題藝術展覽。

開幕日除了一班日本朋友之外，亦很榮幸見到畠中実先生的出現，他是 NTT ICC 的總策展人，亦是聲音藝術方面的專家，策展過不少重要的媒體藝術展覽。NTT ICC 是位於東京新宿的一個媒體藝術文化中心，由日本電訊公司 NTT 所營運，自 1997 年開館至今，舉辦過眾多媒體藝術展覽和活動，是日本媒體藝術展覽和推廣最重要的地方之一。畠中実先生是我這次展覽的其中一個推手，他有份閱讀並選擇了我的展覽計劃。席間我向他提及這次展覽的一些想法，並請教他日本在這方面的經驗和例子，但意外地，他卻告訴我，以電腦遊戲作為實驗和藝術媒介，在日本是一個非常新鮮的題材和想法。當然日本有很多和電腦遊戲相關的展覽和活動，但基本上還沒有正式以電腦遊戲藝術作為策展專題的藝術展覽，至少在主要的藝術場地裡還沒有。我聽後有點半信半疑。畢竟日本是電玩大國，不論在硬件或軟件上，都有著更豐富的經驗和更龐大的資源，所



以我相信他們在利用電腦遊戲作為藝術創作這方面，應該有更快和更前的發展。他見我滿面疑惑，便繼續給我解釋。正是由於大量的資源傾向遊戲工業，使到關於電腦遊戲的注視和論述都單一地朝向那面去。關於電腦遊戲的一些較為另類的想法和藝術實驗於是乎受到嚴重忽略。

這番談話給予我很不一樣的預期和想像，但卻豐富了我對電腦遊戲在當代藝術發展中所面對挑戰的了解和認知。實驗創作，無論是以電腦遊戲或是其他形式進行，往往面對主流文化和社會的巨大阻力，但這亦是實驗創作之所以有趣的地方，因為它嘗試顛覆我們日常既有的想法和做法，去發掘世界當中的可能。展覽期間，我也認識了媒體藝術家谷口，他是其中一個大量利用電腦遊戲科技及形式為題材的日本媒體藝術家。其最為人熟悉的，就是以數碼攝影測量技術把自己掃描成立體模型，並把這一個虛擬的自己放進電腦遊戲世界中的一系列作品。

從我個人來看，《PLAY.GROUND》算是一個成功的實驗和展覽，亦成為我與冨中美先生和谷口 其後合作的一個契機。大概在展覽完結半年之後，我收到冨中美先生的邀請，參加他與谷口，以及動畫策展人和評論家土居伸彰共同策展，名為《IN A GAMESCAPE: LANDSCAPE, REALITY, STORYTELLING AND IDENTITY IN VIDEO GAMES》的展覽。這是 NTT ICC 第一個以電腦遊戲為專題的藝術展覽，亦可能是日本主要藝術場地的第一次。

《IN A GAMESCAPE》是一個綜合展覽，內容包括電腦遊戲或相關的藝術創作，所以除了遊戲之外，亦涵蓋了其他不同類型和媒介的作品。當中有較為人認識的獨立遊戲 PLAYDEAD 的《INSIDE》和《LIMBO》、LUCAS POPE 的《PAPER, PLEASE》、DAVID ORELLY 的《EVERYTHING》和《MOUNTAIN》；亦有電腦遊戲藝術經典，JODI 的《SOD》和《UNTITLED-GAME》，以及 HARUN FAROCKI 的電影《PARALLEL I-IV》。而我自己則選了《九龍百哀圖》和《THE PLASTIC GARDEN》兩套「引擎電影」作為展出作品。

《IN A GAMESCAPE》嘗試以一個綜觀的角度來審視近二十年來電腦遊戲藝術中的多元發展。要將電腦遊戲和當代藝術創作之間複雜的關係和發展有系統地表達出來，絕對是個極其困難的任務。一來這牽涉到大量的藝術家和藝術創



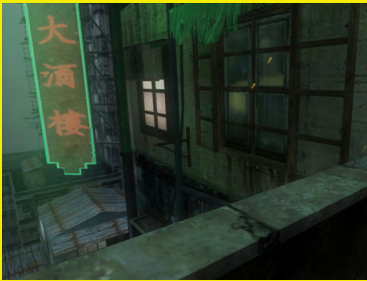
作；更基本的是，在現今高度跨媒介的的環境中，我們如何能有效和有意思地去釐清什麼是「電腦遊戲」這一概念，及其所指涉的形式和功能。電腦遊戲看似一個很容易明白和理所當然的媒介，但在這展覽的作品正正對這一個看法提出質疑。《KIDS》和《MY EXERCISE》是動畫還是遊戲？《EVERYTHING》和《MOUNTAIN》算是遊戲還是更像模擬藝術？究竟什麼是電腦遊戲？電腦遊戲有什麼基本元素？還是如 FAROCKI 在《PARALLEL I-IV》所指出，遊戲根本不單只是遊戲？

香港藝術界的遊戲探索

2019 年春天，我邀請了 DAVID OREILLY 和谷口 來香港，參與我為 IFVA 所策展的媒體藝術展覽《ACRYLIC DREAMS》（雅各歷書），俄羅斯媒體藝術家 :VTOL: 和日本藝術家 UJINO 亦為展覽帶來了一系列極富遊玩色彩的創作。這展覽可以算是我對遊戲、玩耍和藝術創作的一個延伸和持續的實驗。

由紐約現代藝術博物館 (MOMA) 於 2012 年首次把電腦遊戲作為其藝術收藏，以至近年愈來愈多電腦遊戲藝術展覽出現於主流文化場地 (BARBICAN 2002 年《GAME ON》、SMITHSONIAN 2012 年《THE ART OF VIDEO GAMES》和 V&A 2018 年《VIDEOGAMES: DESIGN/PLAY/ DISRUPT》)，可見電腦遊戲與當代藝術的關係開始變得愈來愈緊密和重要。

比起其他地方，香港在關注電腦遊戲藝術創作上其實不算走得太遲。我能想到的其中一個最早的例子就是 2005 年，由我的朋友和同事 HECTOR RODRIGUEZ 為微波國際媒體節 (MICROWAVE INTERNATIONAL MEDIA ART FESTIVAL) 所策展的《CULTURE AS PLAY》（玩感之都）。展覽帶來了很多和遊戲有關的有趣作品和藝術家 (FUR、PAUL JOHNSON 和 MARY FLANAGAN)。當中還有一個由香港藝術家共同合作，無論在技術和概念上都不比外國相關作品遜色的遊戲計劃《I SEE WHERE YOU ARE IN CENTRAL》。現在每每想起這個展覽，還是會為當中極具前瞻性的策展視野而感到驚訝。那一年，我亦策劃了一個關於遊戲和玩耍的跨媒介創作計劃《PLAY>》，邀請海外和香港藝術家利用遊戲和玩耍為切入點去做創作。這計劃是



葉旭耀
實驗電影導演、媒體藝術家與獨立策展人。其作品曾在歐洲媒體藝術節、紐約電影節、柏林超媒體藝術節、香港國際電影節等多個國際藝術節展出。曾客席任教於美國愛默森學院、美國麻省藝術設計學院及香港理工大學，現為香港城市大學創意媒體學院副教授。

我第一次正式以玩耍和遊戲作為認真的藝術文化介入的嘗試。起點這說法往往很難準確考證，不過我相信 2005 年肯定是電腦遊戲藝術在香港發展中極為特別和重要的一年。無論是電腦遊戲藝術創作，還是商業或獨立電腦遊戲設計和開發，香港都有很多朋友正在默默地努力和付出。雖然香港還沒有很具規模的電玩遊戲工業生態，而電腦遊戲亦未見得在藝術文化圈有任何被認真的注視，不過我們可以視這環境為一個契機，來令我們去探索出一種不因循的模式、美學和視野。香港的底蘊也許可以給予這混沌的時機一些靈感和想像。

遊戲藝術 一種反叛的激進美學

回顧當代藝術史，我們不難在前衛運動的藝術家及作品中找到遊戲和玩耍的影響，不單從遊戲中獲取靈感，不少藝術家亦利用遊戲元素或直接創作遊戲來作為表達手段。ALBERTO GIACOMETTI 的棋盤雕刻《NO MORE PLAY》、超現實主義者的接龍遊戲《EXQUISITE CORPSE》、小野洋子的《白棋》(WHITE CHESS SET)、GEORGE BRECHT 的「紙牌」《DECK》、JOHN ZORN 的遊戲音樂《GAME PIECES》、馮夢波的電玩創作《Q4U》，都是眾多受遊戲影響的創作中一些較為人熟悉的例子。遊戲鼓勵參與和選擇。相對傳統藝術，遊戲更強調過程、參與、流動性，以及一個開放的系統。亦因這些特質，以遊戲為創作前提的藝術多著眼一種互動和關係美學 (RELATIONAL AESTHETICS)。在遊戲藝術中，參與者不單是一個被動的受眾，亦同是一個合著者 (CO-AUTHOR)。這一種強調主動性和開放性的美學直接挑戰傳統論述對於作品、作者和觀眾的看法。

遊戲通俗、次文化和非功能性的身份吸引反叛的藝術家們的想像，因為這些特質正與傳統社會文化中所倡導的認真嚴肅、精英主義、功能效益等價值觀相悖。利用遊戲和玩耍為元素，前衛藝術家顛覆了一般人對於藝術嚴肅的預期。玩耍中的自由和嬉皮笑臉，成為了挑戰嚴肅文化權威的一種象徵和批判。但在這玩世不恭、遊戲人間的態度背後，我們別忘記「遊戲」中的「戲」字的出處。戲，「一曰兵也」。在《說文解字》的解釋中，「戲」字的其中一個來源是兵械之名，故亦有以兵杖去戲弄和相鬥的引申意思。所以通過遊戲來作為一種文化對抗的手段，亦有其歷史文化的含意和溯源。

在遊戲中你願意成為系統的共犯嗎？

《指馬為鹿》是我 2018 年創作的實驗遊戲，亦是我第三個利用電腦遊戲作為創作的作品。它是一個關於語言、扭曲真實 (TRUTH BENDING) 和共謀 (COMPLICITY) 的「是非」問答遊戲。在遊戲中，電腦會從資料庫隨機選出一系列簡單的「是非問題」，當中涉獵到數學、地理、時事、歷史等範疇中一些非常基本的知識 (例如：中國的首都是北京、1 +1 = 2 等等)，而玩家需要時在時限中選擇「是」或「非」來作答。遊戲複雜之處在於玩家需要根據遊戲中的規則，和兩個指令 (「講真話」和「講大話」) 來回答才能獲得分數。當問題出現時，如果遊戲中的指令是「講大話」，那麼玩家需要給予正確的答案才能獲取一分；如果指令是「講真話」，那麼玩家需要給予錯誤的答案才能獲取一份；如果答案不符合以上兩個規則，那麼就會被扣減一分；如果不選擇回答，就不會獲得分數上的加減。明顯地，要在這個遊戲成功，玩家需要努力地扭曲真相 (或更準確點，是作邏輯逆轉)，但最重要的一點不在「扭曲真相」這概念上，而是玩家是否願意 (或是明白) 為了「玩」(參與) 和「贏」(完成)，去配合遊戲中的規則及其所象徵的價值。

在日常中，我們很容易在不同的原因下，不自覺間成為身處那一個系統及其背後所象徵的價值的隱性共謀。《指馬為鹿》想向參與者提出一個吊詭的邀請：這遊戲只是一個虛構的世界和指令，你願意投入當中扭曲真相，並成為這系統的共犯嗎？《指馬為鹿》不單是一個「玩」與「不玩」的遊戲，它同樣是關於「如何去玩」的遊戲。玩家若想避開不道德的要求 (扭曲真相)，固然可以選擇不去參與遊戲，這會是一個合理的選擇和否定。但假若我們把遊戲視為社會的一個縮影或比喻時，而我們不能把自己於當中完全抹掉 (不參與) 的時候，那麼我們是否還有另外一種的道德選擇和可能？我們是否能運用智慧、創意及策略來與遊戲中所象徵的東西作一種有意思的抗衡？

《指馬為鹿》先後在澳洲、英國、德國、美國、蘇格蘭、台灣、日本等地展出。我曾經在不同的場合觀察不同的人參與這遊戲，並從中觀察到一個有趣的跨文化現象。大部份的玩家就算在掌握規則或是重複去玩之後，仍然不能夠在遊戲中獲得高分數。我為此思索良久，並得出一個既不明科學又可能有點烏托邦的結論：也許我們都不是天生的說謊高手。玩定係唔玩，其實都係一種自由。