

电子游戏中酒神精神与日神精神的共舞——以《极乐迪斯科》为例

张寒雅

东北大学，辽宁省沈阳市，110819；

摘要：通过分析解读优秀电子游戏作品《极乐迪斯科》中的元素，探索尼采在《悲剧的诞生》中所阐述的“酒神精神”和“日神精神”两个概念在游戏艺术中的体现。同时对二者之间的关系进行探讨，得出它们对于游戏艺术创作的启示。

解读以后冷战时代为底色的架空世界中的不同思潮和政治观点，分析两位主人公哈里尔·杜博阿与金·曼城的角色塑造与故事线。《极乐迪斯科》中体现酒神精神与日神精神共舞与对抗的元素主要分为三个部分：游戏中的角色塑造、整部作品架空的世界观与背景故事、具有象征性的游戏场景。随着游戏内时间的推进，两位主角的背景故事与架空世界的历史故事得以清楚呈现，两位主角之间关系的变化也体现了酒神精神与日神精神不可分割的关系。综上所述，优秀的 RPG 游戏作品在创作之中蕴含着深刻的哲学思想，酒神精神与日神精神的共舞对游戏艺术的长久发展具有重要意义。

关键词：游戏艺术；《极乐迪斯科》；酒神精神；日神精神；尼采哲学

DOI：10.69979/3041-0673.25.08.094

引言

“电子游戏是第九艺术”最早由华东师范大学教授吴冠军于 1997 年提出。2011 年 5 月美国政府下属的美国艺术基金会(National Endowment for the Arts,简称 NEA)宣布,所有为互联网和移动技术而创造的媒体内容包括电子游戏被正式确认为艺术形式。现阶段,电子游戏涵盖多种艺术语言,具有极强的交互性,且逐渐步入大众视野,登上国际赛事,市场不断壮大。目前,国内对电子游戏的研究与开发多聚焦于视听效果、情绪传播、商业价值、市场倾向等层面,仍然缺乏对游戏内核的认知、游戏艺术审美体验架构的建立和游戏艺术内涵的打造。

从 1958 年到现今 50 余年的时间里电子游戏的形式和内容都发生了非常大的变化,对社会各个层面产生了非常深远的影响。面对不断发展的电子游戏,来自全世界各个大学、科研机构的学者已经对电子游戏进行了思考和研究。

本文章有以下两重意义:第一重意义促进电子游戏的健康、良性发展。第二重意义是通过理论层面的关注,提升未来游戏作品的艺术性,引导创作者在创作中以及玩家在游戏体验中,对游戏内核的艺术性、游戏艺术审美体验架构的建立和游戏艺术内涵的关注。

本文对电子游戏艺术性研究主要采用了以下两种研究方法:

文献分析法。为论文的写作奠定扎实的文献基础,本篇论文研究分析了国内外关于尼采哲学、电子游戏审美探究的专著资料、文献资料,通过层层论证分析,追根溯源,探寻艺术与游戏的关系以及日神精神与酒神精神的体现;

案例研究法。对特定案例进行精准研究,以《极乐迪斯科》为例,分析艺术理论与哲学思想在电子游戏中的表现形式。

本文主要分为两个部分。首先对酒神精神与日神精神进行概述,分析二者的起源与各自的特性。第二部分对《极乐迪斯科》进行介绍。具体分析游戏中的角色塑造、整部作品的 worldview,论述日神精神与酒神精神在该作品中的表现形式。

1 酒神精神与日神精神

“与所有把一个单独原则当作一切艺术品的必然的生命源泉、从中推导出艺术来的人相反,我的眼光始终注视着希腊的两位艺术之神日神和酒神,认识到他们是两个至深本质和至高目的皆不相同的艺术境界的生动形象的代表。”^[1]

酒神精神与日神精神是德国哲学家弗里德里希·威廉·尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche）在其哲学著作《悲剧的诞生》中所提出的概念。日神名阿波罗，为光明之神。当希腊人在面对严肃、忧虑、悲戚、阴暗、压抑或者是命运的捉弄时，“这光明之神，也支配着内心幻想世界的美丽外观”。尼采对日神的定义，在书中是这样来写的：“我们用日神的名字统称美的外观的无数幻觉”，“关于日神的确可以说，在他身上，对于这一原理的坚定信心，藏身其中者的平静安坐精神，得到了最庄严的表达，而日神本身理应被看作个体化原理的壮丽的神圣形象，他的表情和目光向我们表明了‘外观’的全部喜悦、智慧及其美丽。”^[2]日神依靠自身权力支配人们内心幻想世界的美丽外观，创造美丽梦境，通过造梦的手段来遮蔽现实的恐怖，使人在美丽外观中获得内在的平静，因其这一权力与特性，日神也成为个体化原理的守护神。

酒神，是《悲剧的诞生》中一个最为重要的概念，权力意志、超人等哲学概念，皆起源于尼采在《悲剧的诞生》中对于酒神精神的阐述。尼采在书中极端重视酒神精神，并且为其赋予了形而上学的意义——酒神精神象征着原始生命力的放纵与强劲的生命冲动。人们在迷茫忘我的状态下冲破一切束缚，放纵自己的欲望乃至丑态百出，尽情享受这永恒的生命狂欢。

在《悲剧的诞生》这本书中，尼采通过阐述二者内涵，引出悲剧艺术，以及后文对悲剧艺术的诞生、消亡与复兴这三大问题的思考。在尼采看来，酒神精神是始终要比日神精神更为重要的。虽如此，但尼采并没有将酒神精神推至极端独立的高位，而是用日神精神对其加以制约与调和。酒神的狂欢透露着自我毁灭的冲动。日神的克制和制约，让酒神迸发出更为强大的能量，在二者的对抗与共舞之中，酒神占据了最终的主导，获得新的力量。在书中的第一至第五小节，尼采便已经指出，日神精神与酒神精神的斗争与和解，是悲剧艺术的诞生之源。“悲剧中的日神因素和酒神因素的复杂关系可以用两位神灵的兄弟联盟来象征：酒神说着日神的语言，而日神最终说起酒神语言来。这样一来，悲剧以及一般来说艺术的最高目的就达到了。”^[3]

2《极乐迪斯科》中的酒神精神与日神精神

《极乐迪斯科》（Disco Elysium）是英国独立工作室 ZA/UM 开发的角色扮演类游戏（Role Play Game，简

称为 RPG）。该游戏及其制作团队凭借别具一格的美术和优质的剧本，在 2019 年的 The Game Awards (TGA) 典礼上斩获最佳独立游戏、最佳角色扮演游戏、最佳叙事游戏、最佳新晋独立游戏厂商四项大奖。

整部游戏的主线为调查一桩离奇的谋杀案。玩家在游戏中将扮演主角哈里尔·杜博阿，一位酗酒至失忆的、曾经的明星警探，在一座名为瑞瓦肖的城市中进行探索。游戏中最能显示出酒神精神与日神精神的当属两位主人公的角色塑造。首先是玩家能够操控的主角哈里尔·杜博阿。在游戏的开篇，玩家以主角的视角与古老的爬虫脑进行交谈，我们从中便足以窥见酒神精神。哈里尔·杜博阿因酗酒狂醉而失忆，陷入无边的梦境：

古老的爬虫脑 - 时间在这里汹涌的流逝。它是湮没了一切呻吟的终极宁静。没有留下任何旧日依恋。

1. - 这真是太棒了！
2. - 再多来一些。
3. - 那个*旧*什么的是个什么东西？

在哈里尔的梦境中，他处于一种挣脱了人世间一切束缚的状态，与他对话的主体是他的潜意识，是他内心最深处的渴望，或者说是潜藏的人格。在游戏中，这些人格会像一个个独立于哈里尔之外的客体，不断地引导他，或是引诱他与欺骗他。虽然玩家可以自行选择清醒或是沉醉，塑造出属于自己的哈里尔·杜博阿，但从整体角度来看，哈里尔始终是处于酒神精神的强烈影响之下的。就如上方所展示的游戏文本内容，玩家可以选择一到三个选项，而第一个与第二个选项所展现出的情感内涵，则带有浓厚的放纵精神与享乐主义。在与象征着生命真谛的古老的爬虫脑的对话中，哈里尔展现出个体生命与生俱来的追寻快乐与解放的本能天性。

哈里尔在游戏中的多数选项与行动皆与酒精有着无比紧密的关联，随之而来的是浓厚的享乐主义与其背后隐藏着的深切的悲剧精神。哈里尔的故事是一个悲剧，这是毋庸置疑的。曾经的他是 RCM 的双重荣誉警探，但在玩家进入游戏的那一刻，他是喝酒喝到卖掉配枪、丢掉警徽、沉了汽车、忘记自己的酒鬼，他是靠抗辐射药物刺激灵感的吸毒者，他是分手六年依然难忘前任的失败男人，他是期待世界毁灭的末日警探，他是和自己领带对话的疯子。在酒精的放纵与狂享下，他可以激发出自身潜藏的能力，开发自己的头脑与想象力（源自于游戏中的设定，这要以减少生命值为代价）。尼采认为，正是酒神精神——这洋溢着不可遏制的生存活力的非

理性精神形成了悲剧艺术的美感，也成就了悲剧艺术的高度。酒神精神之中所包含的非理性是生命意志的最高表现，人在自我放纵中达到原始的个体消融，得到力量的提高，从而成为真正的自我。

在尼采的阐释中，“酒神冲动”本质上属于对“个体化原则”祛魅后，个体回归生命本体的意志冲动。而“日神冲动”则是在“个体化原则”约束下，个体拘泥于人造现象的表象冲动。但“酒神冲动原是一种摆脱个体化原理回归世界本体的冲动，具有毁灭个人的倾向，如果听任它肆虐，就必然对人类生活造成巨大的破坏。”^[4]酒神冲动所暴露出的自然兽性、野性是极易失控的，“造成肉欲与残暴的可恶混合”^[5]，必须以日神的力量对其进行克制与引导，将酒神冲动之中所蕴含的毁灭性力量引入正轨，二者在此基础上完成对抗与和谐统一的“共舞”。

金·曷城 - 警督掀起嘴唇吹出一段美妙的颤音，甚至能让伊苏林迪画眉都羞愧不已。

沉没的机车 - 你听见宽阔海面传来的回声。云朵在春日的天空飞驰，突然间你感觉好多了。一切都感觉好多了。

游戏中的另一位占有极大剧情比重以及重要地位的主角金·曷城，其所具有的象征性含义也极为深刻，能够与日神精神相呼应，并且与主角哈里尔·杜博阿所代表的酒神精神产生对抗与共舞。金·曷城与哈里尔的性格形成鲜明对比。如果说哈里尔的性格特点是具有浓厚感性色彩的酒神狂想与放纵，那么金·曷城就是足够冷静与理性的个体，能够在哈里尔到达失控边缘或是产生自我毁灭冲动的时候对其进行克制和引导。他用足以包容一切的阿波罗之光抚慰着哈里尔内心的悲伤。游戏中两位对立却又共存的人物设定非常巧妙并富有哲思。男主哈里尔·杜博阿与他的搭档警督金·曷城的性格对应的正是“酒神精神”与“日神精神”。

3 结论

电子游戏作为第九艺术，对传统的艺术形式进行了综合性极强的整合，在电子游戏作品中，可以将小说、戏剧、电影、音乐等各形式融为一体。《极乐迪斯科》作为一款叙事重心的角色扮演游戏，自发布以来便因其深刻的故事和独特的艺术风格受到广泛关注。该游戏融合了酒神精神的放纵与日神精神的启蒙，创造了一个复杂且引人深思的游戏世界。它不仅是一款成功的角色扮演游戏，更是电子游戏作为叙事艺术形式发展的一个里程碑。游戏中对复杂主题的探讨和深度叙事，为电子游戏文化的发展提供了新的视角。

参考文献

- [1] (法) 吉尔·德勒兹. 尼采与哲学[M]. 周颖刘玉宇译. 北京: 社会科学文献出版社, 2001.
- [2] 尼采. 悲剧的诞生 - 尼采美学文选[M]. 周国平译. 上海: 上海人民出版社, 2009
- [3] 叶展. 游戏理论研究[J]. 电子游戏软件, 2001.
- [4] 余艳琛. 基于新媒体特征的电子游戏艺术审美建构[J]. 新媒体研究, 2015.
- [5] 曾晓东. 电子游戏的美学思考[D]. 湖南师范大学, 2004.
- [6] 李永霞. 日神精神与酒神精神的交响[D]. 中南大学, 2008.
- [7] 李乐. 电子游戏概念及审美探究[D]. 西南大学, 2013.
- [8] 赵淑阳. 尼采的酒神精神及其现实意义[D]. 四川外国语大学, 2014.

作者简介: 张寒雅, 2001 年, 女, 满族, 辽宁沈阳人, 硕士学历, 东北大学, 研究方向为艺术学理论。