

虚拟世界背景下电子竞技的具身化功能研究

——基于黑客哲学的思考

黄璐^{1,2}

(1. 清华大学 体育部, 北京 100084; 2. 华北理工大学 体育部, 河北 唐山 063210)

摘要: 现实世界的虚拟化是人类发展的必然趋势, 体育发展领域能够扮演观察员的角色。置于虚拟世界背景和黑客哲学语境, 对电子竞技具身化功能的表现形式和现实意义进行探讨。人工智能客体世界即“矩阵”, 通过电子竞技这一自由且开放式的游戏实践形式, 创设了一个由计算机算法和程序控制的拟像世界, 人类的心灵寄生在这里, 以具身认知刺激人类身体的生存意向性, 强化心灵之于身体的存在意义。游戏玩家必须遵循虚拟世界的秩序法则, 一个基于身体图式和格斗程式设计的构成性规则, 格斗技能是黑客角色扮演所无法逾越的构成性规则。黑客是凌驾于调节性规则之上并创造性改写游戏结果的人。电子竞技的具身化功能为人类适应虚拟化生存状态提供了切身性的感知通道, 人类以对话者的身份融入客体世界的创造性本质, 创建了一个主客体交互与价值衍生的新世界。人类将植根“群体的幻想”这一交互性与创造性语境中, 重新定义人类主体性的存在价值。

关键词: 虚拟世界; 黑客哲学; 电子竞技; 具身化

中图分类号: G80-05

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2021) 06-0023-07

伴随新世纪信息科技和人工智能领域的发展, 现实世界的虚拟化趋势正在加速, 从第一代视频游戏、虚拟现实技术、赛博空间, 到电子竞技、增强现实技术、虚拟化生存, 人类融入虚拟化生存所付诸的“屏幕时间”, 正在消解现实世界构筑的时间和空间秩序法则。虚拟世界在现代社会中的创立与发展是人类社会发展的必然结果, 是无法阻止的时代趋势, 体育社会学或者说体育发展领域可以承担观察员的职能^[1], 以体育活动的具身化功能为感知“浮漂”, 来理解虚拟世界的秩序法则和发展动向。本文尝试转换研究视角, 置于虚拟世界背景这一宏大的未来世界进程中, 来探寻电子竞技超越于体育项目之外的存

在意义。同时, 以与虚拟社会相伴而生的黑客哲学为认识论理解框架, 来阐释电子竞技的具身化功能所扮演的观察员角色, 透视黑客哲学观照下的虚拟世界存在的风险和重建之路。

1 虚拟世界的一种存在可能性——以《黑客帝国》为中心

黑客哲学发轫于一部“烧脑”的科幻电影, 即《黑客帝国》系列电影, 包括《黑客帝国》(The Matrix, 1999年)、《黑客帝国2: 重装上阵》(The Matrix Reloaded, 2003年)、《黑客帝国3: 矩阵革命》(The Matrix Revolutions, 2003年)三部曲。《黑客帝国》系列电影的创作

收稿日期: 2021-05-12

作者简介: 黄璐 (1981—), 男, 江西宜春人, 教授, 在读博士, 硕士生导师, 研究方向为体育社会学。

文本信息: 黄璐. 虚拟世界背景下电子竞技的具身化功能研究: 基于黑客哲学的思考[J]. 河北体育学院学报, 2021, 35 (6): 23-29.

源自后现代主义（Postmodernism）哲学思潮的启发和灵感，是对让·鲍德里亚的拟像、梅洛-庞蒂的知觉现象学、居伊·德波的奇观社会、米歇尔·福柯的全景敞视监狱、雅克·德里达的解构主义等后现代思想的“蒙太奇”拼接和自圆其说式的故事化呈现，是当之无愧的后现代理论思想的集大成者。作为视觉奇观的《黑客帝国》电影并不被人理解，经过岁月的沉淀，《黑客帝国》构筑的黑客哲学预言逐渐变成一种明朗的社会趋势，一些社会精英开始严肃地看待《黑客帝国》，由其构筑的虚拟世界存在可能性折射出一系列哲学和社会问题。置于后现代消费社会语境中，黑客哲学由此名声大噪，成为西方哲学家热衷讨论的一个严肃命题^[2]。黑客哲学显然不束缚于学术殿堂，在科普和引领时代观念层面，为芸芸众生讨论并理解严肃的后现代哲学问题提供了鲜活的影像材料。

《黑客帝国》的故事架构来自鲍德里亚的宿命论观点，鲍德里亚在《宿命的策略》（1983年）一书中，构建了一个由模型、符码无限增殖所生成的拟真世界，客体系统自身发展到完美与极致，并在顶点上自动内爆与反转，0或1的数字化世界具有了本体论意义，客体世界逃脱了主体控制并反过来主宰人类社会的运行^[3]。在《黑客帝国》的故事架构中，人类现实世界的主体地位让位于人类精神意识的延伸物，即人类高科技的集大成者——人工智能网络。人类现实世界主体对高科技延伸客体的控制断然结束，人工智能网络自主学习与进化的本质，预言了潘多拉盒子打开之后就不可能盖上。鲍德里亚由此奉劝人们放弃对客体世界的无谓抵抗，这一消极的宿命论观点经由《黑客帝国》中的特工史密斯的话语得以呈现。特工史密斯是一个清除程序，是虚拟世界的秩序维持者，特工史密斯认为，“这个地球上所有的哺乳动物都会和他们所生存的自然环境达成一种平衡，而人类是迁移到一片土地上然后开始繁殖，不停地繁殖直到耗尽所有的自然资源……人类就是一种病毒，是地球的疾病、癌细胞、瘟疫，而我们（指人工智能客体）则是解药。”人类没有理由流放自己的命运，人类主体世界对客体世界的抗争由此拉开序幕，抗争的战场在人工智能建立的虚拟世界这一“场内”环境，也在人类现实世界中的最后栖息地（保卫锡安）这一“场外”环境。

2 虚拟世界的具身化设计——以“矩阵”为中心

置于《黑客帝国》的故事背景，人类现实世界与脱离于主体控制的人工智能网络殊死一搏，人类摧毁了人工智能网络赖以运转的太阳能供应系统，作为客体世界的智能机器不断寻找替代性能源。人体新陈代谢产生的能量为人工智能网络提供了源源不断的电力供应，人工智能网络相对应地开发了人体养殖基地，将人体圈养在分解容器中，这里的人体养殖不是人类自然繁衍的结果，而是生物与克隆技术的产物，人体存在的目的是为人工智能网络的正常运转供应电力。人工智能网络即失控的客体，亦即“矩阵”（Matrix），是一种系统化设计的控制程序，是电脑生成的虚拟世界，为了安放人类心灵的虚拟世界，虚拟世界存在的目的是麻痹与控制人类的身体，并将人体能量转换成人工智能网络的动力“电池”。

具身化（Embodiment）概念来自于认知心理学的当代发展，梅洛-庞蒂认为，“世界的问题可以从身体问题开始”，身体的生存意向性要求重新理解知觉主体与外部世界之间的直接性关系^[4]。“具身认知”是指特定的身体动作与心灵世界的联系，身体在认知的实现中发挥着关键作用，认知过程由身体的物理属性决定，认知的内容由身体提供，认知、身体与环境融为一体，认知存在于大脑，大脑存在于身体，身体存在于环境^[5]，是一个不断进化的情境性过程^[6]。“矩阵”融入具身化设计，主要通过电子竞技这一自由且开放式的游戏实践形式，创设了一个由计算机算法和程序控制的拟像世界，人类的心灵寄生在这里，在痛苦与不幸中不断尝试选择的快乐。这是电子竞技的具身化功能在人工智能领域的深化表现，而非指人工智能在体育发展领域的技术应用^[7]。“矩阵”的设计师声称，“我们基于完美世界的、基于人性中怪诞的‘矩阵’设计都以失败告终，解决这个问题的案例被一个直觉程序（指‘先知’）偶然发现了，那个程序原本是审查人类心智的某些方面。如果我是母体之父，那么她就是母体之母。在实验对象中，99%的人只要让他们做出选择，他们就会接纳这个程序……”这一系统化设计的总体思路是，允许被“矩阵”奴役的人的自我意识做出选择，以刺激人类身体在

虚拟世界中的生存意向性，强化心灵之于身体的存在意义，使圈养在分解容器中的人体得以保全。人类在一个仿真的虚拟世界中要有选择的快乐，在精神意念层面要有为之毕生奋斗的目标，即摧毁人工智能网络并重建人类现实世界的希望。

尼奥在虚拟世界中的角色是一名网络工程师，法定名字是安德森，安德森的黑客名字是尼奥，尼奥也是现实世界中的称谓。“母体”为安德森打造赖以寄生的虚拟社会环境，“母体”即“矩阵”，一个由人类主体创造出来的客体并脱离人类主体控制的人工智能网络，是建立虚拟世界的一整套程序设计和解决方案。在信息化社会中，监视无处不在，“矩阵”恰恰是一个“全景敞视监狱”，虚拟化生存必然留下记录（代码），安德森的一举一动尽在“矩阵”掌控中。虚拟世界并不真实，不时发生一些数字化的异样状态，在《黑客帝国》开场白的网络连接通话中，崔妮蒂的“你确定这条线是安全的？”以及尼奥看见两次黑猫经过的虚拟画面，这种数字化的异样是清除程序介入特定虚拟情境的结果。尼奥的觉知引导着他的黑客行为，为寻找答案困惑不已。在“矩阵”创造的虚拟世界中，尼奥与黑客组织首领墨菲斯、崔妮蒂神交已久，在尼奥与崔妮蒂的第一次会面中，崔妮蒂回应了尼奥的疑问，“我知道你为什么来这里，我知道你在做些什么，我知道你为什么常常夜不能寐，为什么独自相处，为什么夜以继日地坐在你的电脑前……你在寻找一个答案，正是那个问题驱使着我们，正是那个问题把你带到了这里，你知道那个问题是什么吗？”亦即“人从哪里来，要到哪里去，人存在的终极意义是什么”这一本体论哲学问题。

关于“矩阵”是什么，黑客领袖墨菲斯的解释是，“‘矩阵’无处不在……它是一个放在你眼前的世界，用来阻止你看到真相。你（指尼奥）只是一个奴隶，和这里（指‘矩阵’创造的虚拟世界）其他的所有人一样，你们生而为奴。出生在一个无法闻味、品尝、触碰的监狱中，一座为你的精神世界打造的监狱。”墨菲斯指出的“真实的荒漠”是由21世纪初期人类创造的人工智能网络造就的“杰作”，如果“真实”（real）仅仅是定义为触觉、嗅觉、味觉、视觉，那么“真实”只不过是大脑接收到的一些电子信号而已。

在电子竞技虚拟世界中，我们对身体的不安全感与现实世界一样真切^[8]。同理，将数字化世界中的体育活动视为一种特殊的“模仿游戏”或图灵测试^[9]，这种基于大脑信号反馈结果的具身认知将模糊人类主体与人工智能的边界。墨菲斯指出，“你觉得眼前的一切并不真实，并盼望着自己能醒过来，真相确实如此，你相信命运吗？”尼奥不相信命运，给出的解释是“不喜欢那种不能掌握自己命运的感觉”。尼奥的选择是回到现实世界中，人类反抗“矩阵”奴役之路由此拉开序幕。

3 虚拟世界背景下电子竞技的适应性功能——基于虚拟世界秩序法则

人类身体的生存意向性不在于建构一个数字化的极乐世界，因为一个完美但充斥无聊的世界是人类文明消亡的征兆。解决之道是赋予人类选择的权利，基于人类主观能动性的自然生发，抑或计算机程序控制的选项设计，并为虚拟世界的参与者建立得以交往、行动、竞争的秩序法则。置于《黑客帝国》的故事背景，虚拟世界由无数条具有不同功能的控制程序组成，秩序法则由无数条具有有限性条件的构成性规则和调节性规则构成。以比赛犯规的视角^[10]，违反调节性规则会受到惩罚，违反构成性规则会导致无法进行比赛；构成性规则是比赛的基本规范，是比赛得以顺利进行的基本保障，调节性规则是一种发展性的行动规范，参与者可以充分利用调节性规则来提升竞技表现。

电子竞技的表述有 cybersport、e-sport、digital sport、exergaming 等家族相似概念，一般是指建立在规则之上的视频游戏（videogames）。现代体育是建立在规则之上的游戏形式，运动员以规则为基础展开竞争，电子竞技的规则环境则由代码构成，代码为虚拟世界创建特定的规则，包括物理定律、允许或限制移动、数据处理等规则^[11]。任何游戏玩家不能违反虚拟世界的构成性规则，这是虚拟世界赖以建立与实现交互功能的基础。“黑客”这一概念被描述为违反虚拟世界游戏规则的人，或者说不受调节性规则限制的人。对于那些凌驾于调节性规则之上的黑客玩家，犹如尼奥这一救世主身份的存在，是创造性改写游戏结果的人。

不可否认，运动技能是电子竞技的一个重要

特征^[9]。“矩阵”同样为参与者建立了一整套交互性程序,这是基于身体图式和格斗程式设计的构成性规则,黑客在适应“矩阵”加载的格斗程式基础上,创造性地发挥身体图式的身心统一功能,逾越调节性规则的行动束缚,同时避免被“矩阵”清除程序格式化。质言之,如何决定黑客的生与死,或者黑客实施破坏性行为的程度,口说无凭就由“格斗”决定,《黑客帝国》对这一格斗程式的奇观再现是对传统武侠片的颠覆^[12]。格斗技能如行走一样是黑客角色扮演所无法逾越的构成性规则,重获新生的尼奥为适应虚拟世界的秩序法则而进行单机训练,格斗训练内容包括柔道、少林拳、跆拳道、醉拳等一系列搏击类运动技能,尼奥的神经元异于常人并展露出超越特工史密斯的格斗威力。尼奥关于虚拟世界格斗程式的习得过程,并不像计算机加载程序一样简单,游戏玩家在内化与适应虚拟世界的秩序法则过程中,现实中的身体与虚拟世界之间必须建立动觉联系^[13]。例如在第一人称射击游戏中,新的游戏玩家必须克服第一人称角色扮演所产生的头脑眩晕感,这种眩晕感来自现实中的身体与内置感知控制之间的冲突与融合。

在电子竞技虚拟环境中,“作弊器”的使用属于调节性规则的范畴。“作弊器”又称“作弊代码”(cheat codes),是通过攻击计算机脚本程序所产生的画面延时效应,或者植入旨在提升游戏角色扮演作战性能的作弊程序,例如在第一人称射击游戏中,普通类型可以进行1次射击,作弊程序可以进行3次射击^[14]。在不破坏游戏的完整性和不改变游戏本质的前提下,如果游戏设计缺少作弊代码并强制遵守规则,将是一个设计缺陷,并指向人类身体作为机器或代码的异化过程,限制了人类主体意识的选择性和创造性,否定了游戏作为一种自由而不严肃的文化性活动的本质。如果现实世界已经是一个文本,那么很快就会成为一个数字化的文本^[15]。以形象建构视角看,虚拟世界中的自我形象是由现实世界中的自我意识投射在数字化世界中的自我形象反映,是虚拟化身形象与现实玩家身份的想象融合体^[16]。从本体论视角看,游戏意义上的体育活动是人类生命活动中最高级的自由^[17],电子竞技恰恰是以一种虚拟化生存和体育化存在的衍生形式,重建了“人类以游戏而始,文化因游戏而生”^[18]这一本体论意义,在虚拟世界中延伸了人

类身体的生存意向性。

4 电子竞技具身化功能的延伸——基于客体世界的创造性

有关组织化、规则化和竞争性的要素扩展了电子竞技的概念内涵,电子竞技的内容形式已经逾越了足球、赛车等现实世界体育活动的认知范畴,《魔兽世界》《星际争霸》《英雄联盟》等电子竞技项目所反映的内容主题很难与严肃的体育活动关联在一起,一些虚拟游戏反映的是城市管理、政治谋略、战争策略、门派竞争等内容。关于电子竞技概念的理解,更准确的定义是大型多人在线游戏(MMOG),不能局限于个人主义的视角,而是一种“群体的幻想”^[19]。电子竞技实践是指一系列与竞争、虚拟环境或世界相关的独特活动,是一种建立“感知”(perceptual)和“具身化”的现象^[13]。置于虚拟世界的秩序法则中,黑客进行符号交换的格斗程式不能狭隘地理解为单机模式,而是具有多人交互、升级、目标的创造性等网络游戏属性,虚拟世界中的人生如同一场大型多人在线游戏。在线游戏具有开放式的目标,当玩家获胜时,游戏不一定结束,玩家可能进入更高级别,或者进一步强化游戏中的角色扮演,例如变得更强大或地位更高,具有MMOG属性的游戏玩家可以创建子目标,这是在线游戏的交互性、探索性和创造性的表现形式^[20]。

“先知”是一个伴随“矩阵”而生的控制程序,扮演了虚拟世界引路人和安全阀的角色,或者说“先知”这一控制程序的存在目的,犹如现实社会中缓解社会紧张和越轨的方式,从社会功能主义的视角看,涉及地位一角色在社会系统中被组织起来以减少紧张和越轨的方式,包括制度化、人际的处罚与友好、仪式活动、安全阀结构、再整合结构,以及把强制力及其运用制度化作为系统的一部分^[21]。“先知”这一程序起初的存在目的并不是虚拟世界秩序法则的颠覆者,而是为人类身体的生存意向性提供一个虚拟化生存的实践载体。在“矩阵”赖以建立的数字化逻辑中,“他(指‘矩阵’设计师)眼中只有数字方程式,一切都是可以掌控的变数,他的使命就是平衡这些方程式”,“先知”的使命是搅乱这些方程式,并在虚拟世界中不断引导尼奥做出选择,“我也跟你(指尼奥)一样愿意付出一切,结束

这场战争（指人类主体与人工智能客体之间的战争）。”

“矩阵”设计师声称，“升级换代的‘矩阵’设计（指赋予人类心灵选择的权利）同样存在着根本性缺陷，由此产生了相反的系统异常状况，如果不加以抑制，将对“矩阵”系统的稳定性产生致命的威胁。那些少数拒绝了这个程序的人，如果放任不管，将会增大灾难发生的概率。”赋予人类选择和觉知的过程恰恰是人的主观能动性的一种创造性实践，不管做出选择的结果是快乐还是痛苦，这是主体甘于沉寂的一种价值实现方式，与之相对应的结果是，在虚拟世界中主动做出选择的人类心灵变得更有“直觉”“惊疑”和自我反思的主体意识，这一具有自我觉知的群体被“矩阵”定义为“黑客”，形式上是一群搅乱虚拟世界秩序法则的反动者，本质上是颠覆“矩阵”虚幻意义的人类主体性存在。作为黑客身份的尼奥是这些异常程序的一部分，特工史密斯则是清除程序（“矩阵”的稳压器功能）的一部分。

现实世界中的人会犯错，虚拟世界中的程序同样会失控；人犯错要受到惩罚，程序失控要遭到替代。“先知”程序对此的理解是，“当一个程序要面临删除时，可能这个程序发生了故障，也可能有更好的程序来取代它，这种事情经常发生，当这种事情发生时，这个程序要不选择藏在这里（流亡），要不就会回到源头（电脑主机），这是救世主路径的终结之地。”“矩阵”内设的清除程序需要不断升级换代，特工史密斯无法发挥清除的功能就要面临被升级程序取代的风险，史密斯愤怒地喊出了“是你（指尼奥）毁了我！”由此在遏制尼奥的黑客活动问题上费尽心机。

“矩阵”的内在逻辑是基于客观唯心主义的“存在即合理”观念，每个程序都赋予了一种功能或者说被客体命名的“使命”，“每个程序都有存在的目的，否则就会被删除……这就是我（指‘开锁人’）存在的目的”。尼奥在虚拟世界中展现的超能力，威胁到史密斯这一虚拟世界主宰者的地位，导致史密斯程序的失控与无限增殖，这就好比系统清除程序并未发挥作用，而又必须完成清除异常程序的使命，无穷尽地启动杀毒程序可能导致“矩阵”面临崩溃的风险，或者指“宕机”——系统无法从一个严重错误中恢复过来，这一结果被视为人类道德反面的化身。史密斯程序正在疯狂地吞噬各种不服从其意志的系统程

序，并对寄生在虚拟世界中的人类身体存在意向性产生了巨大威胁，心灵亡则人体亡，人体亡则使人工智能网络缺少足够的电力供应，最终危及机器城市（指“矩阵”首脑）的存在，这是尼奥与机器城市之间能够达成和平共处契约的核心内容，尼奥许诺的条件是清除史密斯这一失控程序，机器城市许诺的条件是与人类现实世界和平共处。

从“矩阵”的系统化设计和“先知”程序赋予的救赎使命来看，人工智能客体世界不能狭义地定义为一种人类技术发展上的“失控”过程，而是具有创造性的人类主体世界的衍生形式，是人类主体世界的映射并实现“失控—创造”的自主进化过程。在黑客哲学意义上是一个关乎“第二人生”的价值塑造过程，当技术进入人类日常生活的方方面面，虚拟的和现实的都是技术的产品，人们用新的技术创造新的文化，虚拟世界不再是现实世界的复制品，技术不再是人类的外在形式而演化为技术的主体和本质^[20]。电子竞技的具身化功能为人类适应虚拟化生存状态提供了切身性的感知通道，作为人类主体世界的延伸，人类在虚拟世界中不再是命运的主宰者，而是以一个对话者的身份融入客体世界的创造性本质，创建了一个主客体交互与价值衍生的新世界。

5 人类主体与客体世界的融合——电子竞技具身化的现实意义

基于人工智能客体世界的创造性特征，人类主体与客体世界的融合是可以预见的时代发展趋势。锡安是接近地心位置的人类最后的栖息地，人类在地心生存同样需要智能机器的协作，锡安城的哈曼议员感慨道，“正是因为这些机器，我们才能存活，这些机器维持着我们的生计……我不禁想到那些依附于‘矩阵’的人，当我看着这些机器时，我们其实也在依附着它们。”黑客哲学中的人类与人工智能的关系是一种何为自治（控制）主体的关系，人类作为自治主体时可以任意控制甚至关掉智能机器，智能机器为锡安城提供空气、水源、电力等日常生活的必需品，当人工智能作为人类主体意识的延伸与创造时，这种哲学意义上的主客体控制关系更像是一种基于结构功能主义的依附性关系。

以虚拟世界这一客体视角看，特工史密斯的说法切中肯綮，“你有试过停下来注视这个世界

吗?几十亿人生活在其中却庸碌无为。第一代‘矩阵’设计是一个没有痛苦的完美世界,每个人都幸福圆满,这却成为了一个灾难,没人能接受这样的世界……人类定义现实的方式是通过痛苦和不幸的感知。”比如说,选择与“矩阵”妥协的塞弗,塞弗认为在强大的人工智能帝国面前,人类在现实世界中的垂死挣扎缺乏意义,不如顺应“矩阵”灌输的“无知是一种幸福”观念,在虚拟世界创设的梦境中永远不要醒来,塞弗向特工史密斯提出的交易条件是,“我不想记得任何事,我想成为一个有钱人,一个大人物,像演员一样。把我的身体带回发电厂,重新连接上‘矩阵’。”在黑客哲学的对话语境中,人工智能网络需要人体新陈代谢提供电力,人类需要智能机器提供生活保障,这种人机交互观念承认人类与机器的某些共同点,人工智能是人类的一部分,人类也是人工智能的一部分。人工智能既是人类主体意识的一种结果反映,也是人类主体意识的一种异化过程。

尼奥是现实世界和虚拟世界的混合体,代表了人类身心、善恶的两个面向,带着锡安城的体战希望和机器城市的和平契约,选择与史密斯程序终结一战,而决定尼奥能否格式化史密斯程序的关键所在,仍然是遵循虚拟世界的基本秩序法则,即电子竞技之格斗技能的创造性发挥。清除程序史密斯是人类道德与自主意识的反面化身,按照虚拟世界主宰者史密斯的经世哲学,“人活在世上,除了苟且偷生还有什么意义?为了自由、真理、和平,还是为了爱情?这一切都是虚妄的幻觉,人类利用各种方法自欺欺人,试图掩盖毫无意义的存在,这一切都跟‘矩阵’一样虚幻,人类才会发明爱这种无聊玩意儿。”正如史密斯的宿命,“凡事只要有开始,就有结束”,指向一个陈旧的时代观念的落幕。人类选择打开潘多拉盒子,就要承担科技发展带来的一切后果,并承担科技应用的责任和使命。尼奥的附体是“先知”程序,是控制人类选择、希望和爱的程序设计,这种结局最终源自人类主体性存在的价值。

现实世界的虚拟化是人类发展的必然趋势,目前处于快速成长期与适用性阶段,体育发展领域能够扮演观察员的角色,人类尚有决定自我命运的机会。虚拟性是梅洛-庞蒂现象学的核心概念,指向一个先于理论(pre-theoretical)的且

富有想象力的感知层,虚拟身体属于创造性或想象力的体现,电子竞技实践的独特性正是以感知和具身化的方式描述并适应结构化的虚拟世界^[13],植根“群体的幻想”这一交互性与创造性语境中,重新定义人类主体性的存在价值。放眼未来,当虚拟世界真的到来的那一刻,人们无需关注身体的真实感触而将心灵安放在虚拟化生存的世界中,贝利、科比等球星陪伴在我们左右,一直是最耀眼的那一颗星,我们不禁诘问^[22],如果我们确信人同计算机毫无二致,那么我们明天将怎样解释杀死一个人毕竟还是比关闭一台计算机严重得多?

参考文献:

- [1] SETH E J. Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “sport”[J]. *Quest*, 2017, 69(1): 1-18.
- [2] 江晓原. 为何西方哲学家热衷于谈论《黑客帝国》[J]. *编辑学刊*, 2012(4): 29.
- [3] 张劲松. 拟真世界与客体策略: 鲍德里亚的技术决定论及启示[J]. *自然辩证法研究*, 2012, 28(1): 46.
- [4] 刘哲. 具身化理论视域下的反笛卡尔主义: 以梅洛-庞蒂与塞尚的对话为例[J]. *中国社会科学*, 2014(8): 45.
- [5] 李恒威, 盛晓明. 认知的具身化[J]. *科学学研究*, 2006(2): 184.
- [6] 叶浩生. 具身认知: 认知心理学的新取向[J]. *心理学进展*, 2010, 18(5): 705.
- [7] 路来冰, 李小龙. 人工智能技术在国际体育运动领域的聚类与演化[J]. *山东体育学院学报*, 2020, 36(3): 21.
- [8] 李有强, 张业安. 具身认知视角下电子竞技的演进态势、概念属性及发展取向[J]. *成都体育学院学报*, 2019, 45(5): 51.
- [9] IVOV H. Sport and play in a digital world [J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 10(1): 1.
- [10] ERIC M. Formalism and strategic fouls[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2017, 44(1): 95.
- [11] CEM A. Institutionalisation in E-Sports[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2019, 13(2): 117.
- [12] 蒂莫西·艾尔斯, 张颖. 《黑客帝国》与武侠片的颠覆: 重新确立好莱坞的意识形态霸权[J]. *世界电影*, 2007(1): 149.
- [13] DAVID E, SUSANNE R. Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners [J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2019, 13(2): 132.

- [14] MARIONA R L. eSport gaming: the rise of a new sports practice[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2017, 11(4):464.
- [15] JASON H. Virtual domains for sports and games [J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 10(1):5.
- [16] KALLE J, JESPER T. Electronic sport and its impact on future sport[J]. *Sport in Society*, 2010, 13(2):287.
- [17] 刘欣然, 李亮. 游戏的启示: 胡伊青加文化游戏论的体育哲思[J]. *山东体育学院学报*, 2013, 29(4): 1.
- [18] 王水泉. 赫伊津哈游戏论与体育学的关系及要点: 《人: 游戏者》专题研讨会综述[J]. *体育与科学*, 2019, 40(2):1.
- [19] BARIS S, DINCER K. What kind of an activity is a virtual game? a postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga [J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 10(1):42.
- [20] IVOV H, NIEK P. Embodiment and fundamental motor skills in eSports[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 10(1):14.
- [21] 乔纳森·特纳. 社会学理论的结构[M]. 6版. 邱泽奇, 译. 北京: 华夏出版社, 2001:36.
- [22] 让-克洛德·吉耶博, 陆象淦. 人的定义: 《纽伦堡法典》还剩几何[J]. *第欧根尼*, 2004(1):19.

A Study on Embodiment Function of E-sports in Virtual World

——Thinking Based on Hacker Philosophy

HUANG Lu^{1,2}

(1. Division of Sports Science and Physical Education, Tsinghua University, Beijing 100084, China;

2. Department of Physical Education, North China University of Science and Technology, Tangshan 063210, China)

Abstract: Virtualization of the real world is an inevitable trend of human development, and the field of sports development can play a role of an observer. This paper discusses the manifestation and practical significance of the embodiment function of e-sports under the context of virtual world and hacker philosophy. AI object world is “matrix”. Through the free and open game practice form of e-sports, a virtual world controlled by computer algorithm and program is created, where human soul is parasitic. It stimulates survival intentionality of human body by embodied cognition and enhances the existence significance of soul for body. Game players must follow the order and rules of the virtual world as well as the constitutive rules based on body schema and combat program. Fighting skills are the constitutive rules that cannot be overridden by hacker role-playing. The hacker is someone who outmatches the rules of regulation and creatively rewrites the outcome of a game. The embodiment function of e-sports provides a perception channel for humans to adapt to the virtual survival state. Human beings integrate in the object world in the capacity of an interlocutor and create a new world with subject-object interaction and value derivation. Human beings will root in the interactive and creative context of “group fantasy” and redefine the existence value of human subjectivity.

Key words: virtual world; hacker philosophy; e-sports; embodiment