

# 数字具身：体育电子游戏中的身体

杨剑锋

(上海体育大学 新闻与传播学院, 上海 200438)

**摘要：**体育是一种身体的活动，但随着技术的发展，人们在生物的肉身之外，还拥有技术的身体，身体的观念被彻底重构，身体正由肉身走向虚拟。在体育电子游戏中，运动的身体被虚拟的技术身体取代。引入身体理论和“后人类”理论，运用文献资料法和逻辑分析法，对体育电子游戏中身体的在场问题进行探讨，对“后人类”时代的体育进行思考。认为，在体育电子游戏中，虚拟的技术身体成为在场的数字具身，而生物的肉身被悬置，体育由身体的活动走向纯粹的信息，由生物的肉身走向虚拟的数字身体，由肉身的在场走向虚拟的在场。这使体育被更深刻地裹挟进入一个虚拟的、数字化的、纯粹的信息世界。“后人类”时代，纯粹信息化的体育排除了人类肉身，成为人工智能和机器算法的游戏。

**关键词：**身体；具身；在场；电子游戏；后人类

**中图分类号：**G80-05

**文献标志码：**A

**文章编号：**1008-3596 (2024) 01-0014-08

## 0 引言

根据《欧盟体育白皮书》的界定，体育(sport)是指“无论自发的或有组织的，旨在改善体能、促进心智健康、融洽社会关系或在各级竞赛中夺标的所有形式的身体活动。”<sup>[1]</sup>体育是身体的活动，身体(body)是体育概念最为核心的要素。离开了身体，体育就不称其为体育，这是不言自明的。然而这一概念并非完全没有疑问，因为身体的含义不是一成不变的。随着信息技术的不断发展，身体已经不仅仅意味着生物的肉身，还产生了技术的身体，即虚拟的数字化的身体。作为一种身体的活动，体育中的身体也由单一的生物肉身趋于多元，虚拟的数字化的技术身体成为体育中一种不可忽视的存在。

虚拟的数字化的技术身体，集中体现于体育电子游戏和电子竞技之中。而在体育电子游戏和

电子竞技中，人的肉身基本上处于悬置状态，而虚拟的数字身体则积极参与其中，运动的身体成为虚拟的数字身体。到底哪一个身体才是我们真正的身体？这种变化对体育运动来说究竟意味着什么？本文主要以体育电子游戏为考察对象，以身体在场与缺场的视角，对体育电子游戏玩家、游戏角色和身体之间的关系进行初步研究。

## 1 从肉身到数字身体

“身体是我们能拥有世界的总的媒介。”梅洛-庞蒂的宣言终结了在欧洲影响深远的笛卡尔“身心二元论”。在他看来，我们就是我们的身体，不可能脱离身体仅靠心灵或者思想而存在，“灵魂和身体的结合每时每刻在存在的运动中实现。”<sup>[2]</sup>体育学者普遍认为：“‘身体’是体育中最基本的物质基础，身体是构成一切体育现象的基本条件，是体育本质的首要元素。”<sup>[3]</sup>这种“身心

收稿日期：2023-06-26

基金项目：教育部人文社会科学研究规划基金项目“当代中国语境下的体育、媒介与文化”(15YJA890023)

作者简介：杨剑锋(1972—)，男，江苏徐州人，副教授，博士，硕士生导师，研究方向为体育文化传播。

文本信息：杨剑锋. 数字具身：体育电子游戏中的身体[J]. 河北体育学院学报, 2024, 38(1): 14-21.

一统”的观念已经成为人们的共识。

然而，身体并非仅仅意味着我们的肉身。约翰·奥尼尔在《身体形态：现代社会的五种身体》中区分了现代社会存在的五种身体形态：世界身体、社会身体、政治身体、消费身体、医学身体<sup>[4]</sup>。唐·伊德则将身体形态分为物质身体、文化身体与技术身体：①肉身意义上的身体，我们把自身经历为具有运动感、知觉性、情绪性的在世存在物；②社会文化意义上的身体，我们自身是在社会性、文化性的内部建构起的，如文化、性别、政治等身体；③技术意义上的身体，穿越身体一、身体二，在与技术的关系中通过技术或者技术化人工物为中介建立起的<sup>[5]</sup>。1985年，唐娜·哈拉维在《赛博格宣言：20世纪晚期的科学、技术和社会主义的女性主义》一文中提出“赛博格”的概念：“赛博格（cyborg）是控制论的有机体（cybernetic organism），是机器与生物体的混合，既是虚构的生物也是社会现实的生物。”<sup>[6]</sup>这一概念的提出，意味身体观念的彻底重构<sup>[7]</sup>。

数十年来科学技术的发展一日千里，数字技术、互联网技术使我们越来越意识到人类不仅拥有生物学的肉身、社会化的身体，还拥有虚拟的数字身体。身体正在由真实的肉体走向虚拟身体。对于体育研究来说，由此带来的问题是：我们应如何看待虚拟体育中的数字身体？

2009年，美国学者达西·柏立美在《为后人类的未来重塑体育：体育电子游戏中的具身与主体性》一文中，对电子游戏中的具身和主体性问题进行了讨论。他指出：“体育电子游戏重塑了体育，使玩家穿透了人与机器之间的界线，导致的结果就是人的电子人身份，从某种意义上这是人与机器融为一体。”<sup>[8]</sup>

柏立美的研究以艺电体育（EA Sports）的经典游戏《麦登橄榄球》（MADDEN NFL）为主要分析对象，解释了体育电子游戏如何通过直觉性（emmediacy）和超媒体化（hypermediacy）的特征打造身临其境的游戏体验，讨论了体育电子游戏的沉浸感是如何建构了一种与电视体育所建构的身体的截然不同的关系。他指出，通过“再中介化/重塑”（remediation）的魔法，当玩家沉浸于游戏之中时，机器就从人的意识中消逝了。当代体育电子游戏的高解析度互动以及新的控制机制的加入（更不用说还有Wii游戏系

统），使玩家变为奇幻世界中的“居民”，“当数字世界更具有沉浸感的时候，玩家就有更大的可能生活在虚拟的世界中，而把Cohen和Taylor（1992）所说的‘至高真实’抛到脑后。”<sup>[8]</sup>

柏立美的研究使用了“具身”的概念。具身（embodiment）是一个在身体研究中最常见也最难翻译的术语。熊欢把体育中的embodiment翻译为“身体实践”，即“个人与其身体的互动，以及通过身体和周围世界的互动。”<sup>[9]</sup>在熊欢看来，身体活动是体育最重要的本质属性。刘小枫把embodiment理解为“肉身化”“身体化”<sup>[10]</sup>。克里斯·希林《文化、技术与社会中的身体》中文版译为“具身体现”，译者李康认为，embodiment“可指身体的具备、特征、状态、过程，以及在经验研究和理论阐述中身体视角的凸显。”<sup>[11]</sup>刘宇清在《我们何以成为后人类》中文版中将之译为“具体形象”。简而言之，“具身”是用以描述身体的运动或对身体状态的体验、模拟对认知、态度、社会知觉、情绪等发生作用的术语。在梅洛-庞蒂的知觉现象学中，它被用来克服笛卡尔的身心二元学说在认识论上的困境。

“具身”是身体的参与和在场，非具身则是指身体的缺场。然而，通常人们所指的具身，均是指生物的肉身。而在虚拟体育中，具身的是数字身体。在《麦登橄榄球》等体育电子游戏中，生物的肉身被悬置了，在场的是虚拟的数字身体，即数字具身。

## 2 体育电子游戏中的身体

在科幻电影《阿凡达》中，双腿瘫痪的前海军陆战队员杰克通过高科技，将意识转移到利用他的双胞胎兄弟基因人工克隆的外星智慧生命体“阿凡达”中，从而获得一个完美的身体。他以外星人的肉身异星世界探险、战斗、恋爱，自己真实但有缺陷的肉身被悬置。然而他又不得不时常从“阿凡达”的身体回到自己残缺的肉身，意识在两个身体之间来回切换。这使他产生了困惑：“所有的一切都颠倒了，好像那里才是真实世界，而这里才是在做梦。才三个月，我已经忘了我是谁。”

《阿凡达》不仅是一个“庄周梦蝶”<sup>[12]</sup>般的迷思，也是一个寓言。主人公的意识在两个身体之间切换，两个身体不能同时在场。当他是阿凡达的时候，主人公自己的肉身是缺场的、非具身

的,具身的是意识操控的假体——阿凡达。

“阿凡达”(Avatar)一词源于梵语,意为“化身”。如今,这一词语已成为电脑技术中的常见术语。对于体育电子游戏而言,出现了两个身体:一个是玩家在现实世界中的生物肉身,一个是游戏中的虚拟的数字化身,即唐·伊德所说的“技术意义上的身体”。在《健身环大冒险》等体感游戏中,生物肉身与数字身体是同时在场的具身。但至少在目前,体感游戏尚不占主流,处于主流地位的是《麦登橄榄球》《FIFA》《NBA2K》等大型模拟类体育游戏。在这些游戏中,玩家用游戏手柄或电脑键盘控制着游戏中的人物完成传球、突破、射门或投篮等体育动作,真实的肉身则像计算机程序一样被悬置于后台,但这仍然符合“体育于活动表面上言之不得不谓之身体之活动”<sup>[13]</sup>,只不过在场的是数字身体,而非真实的肉身。

具身是身体的参与和在场(presence),“在场被定义为物体(如身体)在给定的空间和时间内的存在。”<sup>[14]</sup>与在场相反,缺场往往是一种高度自我反省、心不在焉的状态,个体从共享世界退居到一个私人的、内在的和想象中的心灵世界。在体育运动中,身体积极参与其中,没有身体的参与就不能称为体育运动。跑和跳,是身体在执行一系列的动作。我们在运动场上奔跑,肌肉高度紧张,身体不断与外界进行能量交换,一场比赛下来大汗淋漓。我们反复练习技术动作,最终达到肌肉记忆。在这些体育实践中,身体自然是在场的,身体的在场构成体育的本质特征。而在体育电子游戏中,人的肉身被驱逐、被悬置、被抽离出体育的时空,取而代之的是数字身体。安东尼·吉登斯深刻地指出,现代化是“时空脱域”的过程,时间和空间被虚化,人和物从具身的时间和空间中脱离出来<sup>[15]</sup>。数字身体的具身,颠覆了体育运动中身体的概念。问题是,哪一个才是真实的意义世界?

之所以会有这样的疑惑,是因为虚拟的世界能够给我们带来更多快乐,虚拟的世界比真实的世界更加精彩。杰克的阿凡达身体健康而强壮,而自己的真实肉身则是残缺的、半身不遂的。在现实的体育中,一个普通人要想成为运动明星,需要经过极其艰苦的努力,但他不完美的肉身和社会的身体都制约了这一目标的达成。然而在游戏世界,玩家无需付出艰辛努力,只需在电脑前

轻松按动键盘或游戏手柄,现实中根本不可能出现的“关公战秦琼”在体育电子游戏中完全不是问题,现实中实现不了的明星梦在电子游戏中可以轻易实现。游戏装置和显示屏幕将真实的世界与虚拟的世界区隔开来,“屏一方面联系了这两个世界,另一方面模糊了这两个世界的差异,它既是边界也是枢纽。”<sup>[16]</sup>人们沉浸在完美的快乐的国度,于是平庸的现实生活与真实的生物肉身被意识遗忘,虚拟的国度反被认为是真实的意义世界。凯瑟琳·海勒在《我们何以成为后人类:文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》一书中提到科尔·佩里曼的小说《终极游戏》。海勒指出,《终极游戏》中的谋杀者奥吉实际上是一种新兴的后人类意识,将人类纳入它自己,奥吉以人类为代价建立了他自己的自主性。另一个高度控制的边界是计算机屏幕,它将真实与虚拟分隔开来。对奥吉而言,虚拟一边才是真实的,而现实则是一种并不可信的模拟/仿真。在人类眼里,计算机屏幕不仅标志着真实与虚拟的界线,而且隐约暗示意识与潜意识的界线。这就是鲍德里亚所说的“超真实”:“真实不仅是那个可以再现的东西,而且是那个永远已经再现的东西:超真实。”<sup>[17]</sup>超真实不是不真实,而是比真实更加真实,是一种按照模型生产出来的凌驾于现实之上的真实。“超真实世界取代了真实世界,导致我们感知世界方式的变化。”<sup>[18]</sup>超真实的游戏世界,将改变我们认知世界和把握世界的方式。

按照媒介环境学派的观点,媒介影响了我们对世界的认知、把握和应对的方式。麦克卢汉认为:“一代人的社会习俗往往变成下一代人的‘游戏’准则。”<sup>[19]296</sup>这句话倒过来是成立:一代人的“游戏”准则往往成为下一代人的社会习俗。按照麦克卢汉自己的解释,“媒介即是讯息”是指“任何媒介(即人的任何延伸)对个人和社会的任何影响,都是由于新的尺度产生的;我们的任何一种延伸(或曰任何一种新的技术),都要在我们的事务中引进一种新的尺度。”<sup>[19]33</sup>在麦克卢汉看来,“一切游戏都是人际交往的媒介”。这一论断与约翰·赫伊津哈“文明是在游戏之中成长的,是在游戏之中展开的,文明就是游戏”<sup>[20]</sup>异曲同工。作为一种“互动的媒介”<sup>[21]</sup>,电子游戏这种虚拟的超真实世界嵌入我们的日常生活,甚至凌驾于现实之上,将改变我们认知世界、把握世界和应对世界的方式,从而



建构新的意义世界。

尽管有人声称，当玩家进入一个虚拟的游戏世界时，“我的体验既不是离身认知，我的身体也不是变得只剩下眼球。如在战斗中，我会心跳加速，热血上涌。当游戏中的化身奔跑时，我的肉身也会向相同方向倾斜。”<sup>[22]</sup>但是玩家身体与屏幕动作联系起来建立的这种认知，只是一种游戏世界的认知，与真实世界的认知完全不同。当玩家想要控制游戏中的化身投篮时，会基于游戏认知而下意识地按下某个按键并得分，但玩家并没有因此而学会现实中的投篮技术，身体也并没有因此得到锻炼。然而，一切或许已经不再重要。体育电子游戏究竟将如何改变我们对体育的认知，还需做进一步的研究，但电子游戏的超真实性或许会使虚拟的数字体育成为我们未来唯一真实的体育，数字具身成为体育唯一在场的身体。电子竞技被正式承认作为一种体育项目，跻身亚运会等传统的大型体育赛事，并获得千万年轻人的狂热追捧，正是这一转折的必然结果和现实表征。

### 3 “作为身体活动的体育”与“作为纯粹信息的体育”

纵观人类体育的发展历程，我们发现体育就是一个不断被信息化、非具身化的过程。公元前5世纪古希腊的文献中就提到当时的体育场的观众座位已经是阶梯式逐渐升高的了，以便所有的人都能看到运动员。菲洛斯特拉托斯曾经这样描述体育比赛的现场观众：“他们尖叫着，从自己的座位上蹦了起来，这里有人高举双手，那里有人从地上一跃而起，还有人高兴得和邻座抱在一起，因为真正令人兴奋的比赛，观众是不会保持镇静的。”<sup>[23]</sup>可见，早在古希腊时期，体育就已经成为一种供人欣赏的身体表演。当然，此时的表演并不是体育的核心。进入工业社会以来，空间流动、“闲暇时间”的增加，使得体育“凭借其显而易见的健康价值、激情以及进步象征等特征成为20世纪最主要的表演之一。”<sup>[24]</sup>电报、报纸等现代传媒的发展使“体育越来越走红，成为全球瞩目的目标，吸引信息和宣传的工具”，而电视的出现则重构了体育，“它直接把电视观众带进了一个神话，一个建构于比赛之外的故事，一个为了让电视观众感到激动和融入其中而建构的神话，而电视观众也欣然被邀请到这个神话之

中。”<sup>[25]</sup>精彩的体育比赛对于电视观众来说无异于一幕令人神魂颠倒的大戏，明星运动员就是古希腊神话中的半神英雄，体育成为一种现代媒介奇观，视觉效果突出的电视体育成为体育的代名词，这正是媒介塑造现实的绝佳案例。

体育越来越成为一种表演，这使得体育被割裂成两个部分：“作为身体活动的体育”与“作为纯粹信息的体育”。前者是物质，后者是信息，前者是后者的内容。两者互相促进，但又日益分化。

“作为身体活动的体育”离不开肉身的在场，因此它是物质的，并伴随着能量的交换。生物的肉身赋予体育以意义，是体育的主要手段和终极目的。李力研指出，体育的本质就是“人的自然化”：“体育既指向人类的肉体，又指向人类的心灵；既指向人类的身体健康，还指向人们的心灵自由。”<sup>[26]</sup>现代奥林匹克运动高举着“更快、更高、更强”的旗帜突破人类身体极限，职业运动员在各种体育项目中竞技夺标，普通人在运动中挥洒汗水，获得心灵的快乐和身体的健康，这一切都离不开身体的参与。身体的在场是体育最为本质的特征。

当体育成为表演，成为被观赏的对象，成为传播媒介的内容，体育就成了纯粹的信息。它是体育的派生物和现实镜像。“作为纯粹信息的体育”在体育诞生之初就已经成为体育的衍生物，但它却在工业时代随着现代传播技术的发展而获得长足发展，并在后工业时代成为人类文明的象征符号。报刊和网络的体育新闻、电视中的各项赛事转播，以及各种各样的体育知识、体育影像等，共同构成了现代社会的一道媒介奇观。它以现实中的体育赛事为内容，使体育得以传播，也传播着人们赋予体育之上的关于国家、民族、种族、性别的种种意义，并形塑着全球化时代的大众文化和社会意识形态，这就是大卫·罗所称的“媒介、体育、文化复合体”<sup>[27]</sup>。

“作为纯粹信息的体育”的主体被称为观众，体育观众一般都是体育爱好者甚至体育迷，其本质则是体育信息的消费者。通过电视观赏一场体育表演并非完全的体育实践，因为它完全无需身体的参与。身体存在于信息之中，信息的消费主体除了在兴奋之余振臂高呼或扼腕叹息之外，身体仅仅扮演着旁观者的角色。身体的不在场使主体沦为看客，体育本身被客体化。“作为纯粹信

息的体育”有其不可替代的价值,体育爱好者从信息之中获得收益,不仅能够给沉闷的庸常生活带来亮色,而且可能促使他积极参与身体在场的体育活动,从而使信息的消费转化为真实的体育实践,体育的价值得以实现。“作为纯粹信息的体育”来源于“作为身体活动的体育”,也可能转化为“作为身体活动的体育”。

体育电子游戏是一种新型的体育媒介,一种新型的体育信息的载体。相比电视体育,体育电子游戏使玩家有更多的参与感。《NS体育》《健身环大冒险》《舞力全开》等体感电子游戏通过体感捕捉技术实现了身体的在场,创造了一种新的健身方式,模糊了“作为纯粹信息的体育”与“作为身体活动的体育”之间的界线,预示着未来体育的某种方向。但就目前来说,体感健身游戏还不是体育电子游戏的主流,因此就主流体育电子游戏而言仍是纯粹的信息。在电视机前,观众无法对比赛施加任何影响,只能徒劳地眼睁睁地接受比赛结果。而在游戏中,玩家掌控了一切,比赛的胜负取决于玩家的游戏技巧,玩家完全可以通过自身的努力赢得虚拟比赛的胜利。虽然“体育电子游戏借鉴了电视转播的镜头叙事方式”<sup>[28]</sup>,但体育电子游戏的参与感是电视体育无法比拟的。只是这种参与通常来说只是大脑和手指的活动,玩家的生物肉身事实上被排斥在游戏之外,全程在场的是虚拟的数字身体。

体育电子游戏与电视体育不同之处还在于,电视中的体育信息是以现实中的体育事实为基础的。当我们观看一场体育赛事电视转播的时候,我们知道这场比赛正在世界某个体育场进行,没有人会质疑它的真实性。体育电子游戏则不然,它不以真实的体育比赛为存在前提。当2020年世界各大体育赛事因新冠病毒疫情而纷纷停摆时,体育电视只能播放以往的赛事以填补节目时间,但体育电子游戏玩家则可以通过手机、电脑、游戏机,与计算机AI或在线的朋友进行虚拟的体育比赛,每一场比赛都不依赖于现实中的体育赛事。

体育电子游戏使体育被更深刻地裹挟到一个虚拟的数字化的纯粹信息世界。这是一个精彩纷呈的体育乌托邦,一个无比奇幻的虚拟世界。玩家沉浸其中,沉浸在虚拟的数字身体活动之中,精神与技术的身体合而为一,生物的肉身则被遮蔽、被遗忘、被驱逐。当玩家不得不从技术的身

体切换回生物肉身的时候,他往往怅然若失地体会到《阿凡达》般的迷思,不得不接受这样一个事实:虚拟世界中的王者只不过是现实世界的庸凡之辈。

#### 4 “后人类”时代的体育

尼采宣言:“一切以身体为准绳。”“世界是从身体的角度获得意义。”<sup>[29]</sup>美国心理学家和哲学家安东尼奥·达马西奥指出:“我们最精致的思想和最好的行动,我们最大的欢乐和最深的悲伤,都是以身体为尺度的。”<sup>[14]</sup>体育是人类生物本能的体现,是人类作为一个健康物种存在的前提和手段。但在千百年的进化中,体育逐渐由身体的活动变为表演,成为纯粹的信息,体育电子游戏进一步加速了这一进程。失去了人类肉身的体育预示了“后人类”的未来。

“后人类”(post-human)的概念来自科幻、未来学、当代艺术及哲学领域,指超越人类状态的人或实体的存在。进入信息时代以后,技术的发展日新月异,技术改造并重建了人的身体,成为“后人类”。在凯瑟琳·海勒看来,尽管关于“后人类”的阐释各不相同,但有一个共同的主题,就是人类与智能机器的结合。她从四个方面阐述了“后人类”的特点:首先,后人类的观点看重(信息化的)数据形式,轻视(物质性的)事实例证。因此,由生物机制形成的具体形象就被视为历史的偶然而非生命的必然。其次,后人类的观点认为,意识/观念只是一种偶然现象,就像一个不断发展升迁的新贵,试图把一个次要的节目夸大为整个演出。而在笛卡尔认为自我是思考的心灵之前,漫长的西方传统都把意识/观念当作人格(人类身份)的中心。再次,后人类的观点认为,人的身体原来都是我们要学会操控的假体,因此,利用另外的假体来扩展或代替身体就变成了一个连续不断的过程,并且这个过程早在我们出生之前就开始了。最后,也是最重要的一点,后人类的观点通过这样或那样的方法来安排和塑造人类,以便能够与智能机器严丝合缝地链接起来<sup>[30]</sup>。

“后人类”的关键点在于机器对人类身体的重构,这种重构不仅仅是哈拉维所指称的无机体机器与生物体的结合,更主要的是在信息技术主导下的人的“电子人”身体的诞生,以及由此引发的对“信息如何失去它的身体、电子人如何被

创造为一种文化偶像/标志和技术性人工制品、人类何以变成后人类”等问题的追问。在此背景下，“后人类的体育”或“体育中的后人类”就成为一个值得深入思考的课题。

在科幻电影《瓦力》中，未来世界的人类已经退化成坐在悬浮运动沙发里的肥胖软体动物，一旦跌下沙发就无法自己回到上面，人们通过眼前全息影像的屏幕来消费、游戏。人类已不再运动，甚至性爱都被试管婴儿取代——靠自己的身体已经无法完成这么高难度的动作。更为严重的是，人类已经忘记了自己是人，一切都在机器的掌控之中<sup>[31]</sup>。如果体育彻底由身体的活动变为纯粹的信息，数字身体全面取代人类的肉身，那么电影中的这一幕就有可能成为现实。李力研指出：“人类文明进步中，由于工具的发达，获得能量过程中所支付的生物能量越来越少，人的自然天性和动物本性逐步丧失，人类的特种机能开始倒退。”“只有‘人的自然化’才能阻止人类的物种倒退，体育的本质就是‘人的自然化’。”<sup>[26]</sup>李力研所说的体育是作为生物肉身活动的体育，他意识到了人们不再运动的危害，却无法预料人的肉身或许会被虚拟的数字身体所取代。

虚拟现实技术和体感技术的日益成熟，使人的肉身与技术的身体合而为一，一定程度上弥合了二者的分裂对立。《健身环大冒险》等体感健身游戏依靠“嵌入”玩家身体的 Joy-Con 等体感设备，使人在游戏中流汗、锻炼，因而受到众多游戏玩家和健身爱好者的欢迎，在疫情时代为我们勾画了一幅居家锻炼的美好前景，因而在各大电商平台一度脱销。Joy-Con 不仅重构了玩家的身体，也重构了体育。

在电影《头号玩家》中，游戏已成为人们生活的必需品，一款名为“绿洲”的虚拟现实游戏比处于混乱和崩溃边缘的现实世界更加多姿多彩，人们头戴 VR 头盔，在体感设备中奔跑、战斗和社交，物质的肉身与技术的虚拟身体同时在场，融合为一。《头号玩家》中的未来场景现在被人们称为“元宇宙”（metaverse）。2021 年是“元宇宙元年”，世界各大互联网巨头纷纷投入巨额研发资金入局元宇宙<sup>[32]</sup>。体感健身游戏为“体育元宇宙”开辟了道路，VR 技术为我们沉浸式的虚拟观赏体育比赛提供了无限可能。但是，VR 眼镜和屏幕仍然是虚拟与现实之间无法

消弭的鸿沟。完美的技术身体无法取代健康的肉身，后者才是人类心灵自由的真正基础。脱离了肉身，再完美的虚拟也是反自然、反人性的。“后人类”能够借助科技在虚拟现实完美地模拟阳光、空气、草坪，但在虚拟现实中运动的肉身却被隔绝在真实的阳光、空气、草坪之外。失去大自然拥抱的肉身即使在场，也无法给人带来只有在真正的阳光和空气下运动才能获得的原始生命力量。有学者一针见血地指出：“介入到虚拟现实影像中的是身体感，而非直接的身体。”<sup>[33]</sup>身体感只不过是一种不在场的虚拟在场。更何况在虚拟的体育游戏中，玩家的身体事实上被游戏机器控制、凝视和驯化，“玩家的理性主体地位被解构，与游戏角色的身体达成对等的‘身体对身体’的关系，玩家也因而在愉悦与极乐般的快感享受中堕落为游戏机器身体的附件。”<sup>[34]</sup>因此，即使在《头号玩家》这个“劝百讽一”的寓言中，游戏的创造者也不忘提醒主人公要回到现实中来，因为现实才是唯一的真实。

## 5 结束语

数字时代的预言家尼葛洛庞帝在《数字化生存》一书中断言：“信息的 DNA 正在迅速取代原子而成为人类生活中的基本交换物。”“从原子到比特的飞跃已势不可挡、无法逆转。”<sup>[35]</sup>在这一历史性的伟大变革中，体育不得不适应数字化的挑战，由跑和跳的肉身运动转化为无形的比特。“后人类”已经发出宣言：“因为我们的本质是信息，所以我们可以消除身体。”<sup>[30]</sup>事实上，我们已经是“后人类”。无处不在的计算机、人工智能、机器算法已经深刻地改变了我们的日常生活和体育运动，并将继续改变这一切。

从进步主义的观点看，人类越来越文明，野蛮遭到普遍的唾弃。“野蛮其体魄”的体育在“文明其精神”的口号下也在日益走向文明——体育正走在非具身的路途上。或者更确切地说，体育正在由身体的活动走向纯粹的信息，由生物的肉身走向虚拟的数字身体，由肉身的在场走向虚拟的在场。我们无法预料未来“后人类”的体育将置人类的肉身于何处，电子竞技的热潮是否会使我们的后代认为体育本来就是虚拟的。当谷歌的人工智能 AlphaGo 战胜人类最强棋手，当电子竞技成为主流体育甚至进入奥运会，我们是



否可以进一步预见,未来的体育成为人工智能在虚拟赛场中的竞技,人类的肉身被完全排除在体育之外,体育最终沦为人工智能和机器算法的游戏。

事实上,一些国际体育组织已经感受到电子游戏和电子竞技等虚拟体育带来的可能威胁,国际足联推动世界杯改为每两年一届的努力也是这一背景下的自救。更何况计算机技术和人工智能可能在以超出人们想象的速度发展着,我们有必要考虑到可能的技术失控给人类带来的后果。对此,我们不得不重温赫拉利在《未来简史》中的警告:“一旦权力从人类手中交给算法,人文主义的议题就可以惨遭淘汰。只要我们放弃了以人为中心的世界观,而秉持以数据为中心的世界观,人类的健康和幸福看来也就不再那么重要。”<sup>[36]</sup>

#### 参考文献:

- [1] 欧盟委员会. 体育白皮书[R]. 布鲁塞尔: [出版社不详], 2007: 11.
- [2] 梅洛-庞蒂. 知觉现象学[M]. 姜志辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001: 125.
- [3] 刘媛媛. 身体·感性·自由: 体育本质新诠释[J]. 体育科学, 2007, 27(11): 70.
- [4] 奥尼尔. 身体形态: 现代社会的五种身体[M]. 张旭春, 译. 沈阳: 春风文艺出版社, 1999.
- [5] 杨庆峰. 物质身体、文化身体与技术身体: 唐·伊德的“三个身体”理论之简析[J]. 上海大学学报(社会科学版), 2007, 14(1): 12.
- [6] HARAWAY D. Manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s[J]. Socialist Review, 1985, 80: 65.
- [7] 欧阳灿灿. “无我的身体”: 赛博格身体思想[J]. 广西师范大学学报(哲学社会科学版), 2015, 51(2): 60.
- [8] PLYMIRE C. Remediating football for the post-human future: embodiment and subjectivity in sport video games[J]. Sociology of Sport Journal, 2009, 26(1): 17.
- [9] 熊欢, 张爱红. 身体、社会与体育: 西方学者视野下的体育[J]. 体育科学, 2011, 31(6): 81.
- [10] 刘小枫. 沉重的肉身[M]. 6版. 北京: 华夏出版社, 2007.
- [11] 希林. 文化、技术与社会中的身体[M]. 李康, 译. 北京: 北京大学出版社, 2011.
- [12] 王先谦. 庄子集解[M]. 上海: 上海书店, 1986.
- [13] 吴蕴瑞. 吴蕴瑞文集[M]. 哈尔滨: 黑龙江科学技术出版社, 2006: 48.
- [14] DAMASIO A R. Descartes' error: emotion, reason, and the human brain[M]. New York: G. P. Putnam, 1994.
- [15] 吉登斯. 现代性的后果[M]. 田禾, 译. 南京: 译林出版社, 2000: 15-17.
- [16] 米金升, 陈娟. 游戏东西: 电脑游戏的文化意义研究[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2006: 115.
- [17] 波德里亚. 象征交换与死亡[M]. 车槿山, 译. 南京: 译林出版社, 2012: 98.
- [18] 仰海峰. 超真实、拟真与内爆: 后期鲍德里亚思想中的三个重要概念[J]. 江苏社会科学, 2011(4): 14.
- [19] 麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸[M]. 何道宽, 译. 北京: 商务印书馆, 2000.
- [20] 赫伊津哈. 游戏的人: 文化中游戏成分的研究[M]. 何道宽, 译. 广州: 花城出版社, 2007.
- [21] 关萍萍. 互动媒介论: 电子游戏多重互动与叙事模式[M]. 杭州: 浙江大学出版社, 2012.
- [22] CRICK T. The game body: toward a phenomenology of contemporary video gaming[J]. Games and Culture, 2011, 6(3): 259.
- [23] 贝林格. 运动通史[M]. 丁娜, 译. 北京: 北京大学出版社, 2015: 43.
- [24] 库尔德纳. 身体的历史: 目光的转变: 20世纪[M]. 孙圣英, 赵济鸿, 吴娟, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2019: 323.
- [25] 维加雷洛. 从古老的游戏到体育表演: 一个神话的诞生[M]. 乔咪加, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2007: 151-152.
- [26] 李力研. 体育的哲学宣言: “人的自然化”[J]. 天津体育学院学报, 1994(1): 27.
- [27] ROWE D. 体育、文化与媒介: 不羁的三位一体[M]. 吕鹏, 译. 北京: 清华大学出版社, 2013.
- [28] CONSALVO M, MITGUTSCH K, STEIN A. Sports videogames[M]. New York: Routledge, 2013.
- [29] 尼采, 沃尔夫特. 尼采遗稿选[M]. 虞龙发, 译. 上海: 上海译文出版社, 2005: 112.
- [30] 海勒. 我们何以成为后人类[M]. 刘宇清, 译. 北京: 北京大学出版社, 2017: 3-4.
- [31] 王坤宇. 后人类时代的媒介—身体[J]. 河南大学学报(社会科学版), 2020, 60(3): 46.
- [32] 邢杰, 赵国栋, 徐远重, 等. 元宇宙通证: 通向未来的护照[M]. 北京: 中译出版社, 2021.
- [33] 王峰. 影像造就事实: 虚拟现实中的身体感[J]. 学术研究, 2018(10): 143.
- [34] 韩敏, 赵海明. 从凝视到操控: 游戏空间的身体存

- 在之维[J]. 文化与传播, 2019, 8(2): 12.
- [35] 尼葛洛庞帝. 数字化生存[M]. 胡泳, 范海燕, 译. 海口: 海南出版社, 1997.
- [36] 赫拉利. 未来简史: 从智人到智神[M]. 林俊宏, 译. 北京: 中信出版社, 2017: 251.

## Digital Embodiment: Human Bodies in Sports Video Games

YANG Jianfeng

(School of Journalism and Communication, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

**Abstract:** Sport is a kind of physical activity, but with the development of technology, people have a technical body in addition to the biological body. The concept of body is completely reconstructed, and the body is moving from the physical body to the virtual body. In sports video games, the moving body is replaced by a virtual technical body. By introducing body theory and “post-human” theory, using the methods of literature and logical analysis, this paper discusses the presence of body in sports video games, and thinks about sports in the “post-human” era. It is believed that in sports video games, the virtual technical body becomes the digital embodiment of the presence, while the physical body of the creature is suspended. Sports move from physical activities to pure information, from the physical body of the creature to the virtual digital body, and from the presence of the physical body to the virtual presence. This makes sports more deeply coerced into a virtual, digital, pure information world. In the “post-human” era, purely informational sports exclude human flesh and become a game of artificial intelligence and machine algorithms.

**Key words:** body; embodiment; presence; video games; post-human