

电子游戏叙事机制中的哀悼伦理

Ethics of Mourning in Video Game's Narrative Mechanics

于 琰 (Yu Yan)

内容摘要: 在电子游戏中, 读者(玩家)对其虚拟化身的认同重新界定了批评者、哀悼者和哀悼对象之间的伦理身份关系, 弗洛伊德和德里达构建的哀悼伦理批评理论基础由此发生了改变。相较于传统哀悼文学的伦理困境, 电子游戏叙事机制形成了既利己又利他的新型哀悼伦理观。沉浸式叙事实现了德里达认为不可能的哀悼者与哀悼对象同时在场, 在补偿型哀悼逻辑下达成对丧失他者的敬意。多周目叙事通过流动的哀悼身份协调弗洛伊德的双重死亡观, 实现尊重生命价值、追求丧亡真相的伦理教诲。非线性叙事鼓励玩家误读哀悼文本、重视主体权益, 修正了抑郁型哀悼的利他传统。

关键词: 哀悼伦理; 电子游戏叙事机制; 伦理身份

作者简介: 于琰, 江苏开放大学外国语学院讲师, 主要研究方向为英美文学和数字人文研究。本文为教育部人文社会科学研究青年基金项目“数字人文视角下的英美哀悼文学批评发展史研究”【项目批号: 22YJCZH223】阶段性成果。

Title: Ethics of Mourning in Video Game's Narrative Mechanics

Abstract: In video games, identification of the reader (gamer) with his or her avatar redefines the relationship among three ethical identities: the critic, the mourner, and the mourned. The theoretical foundation for ethical criticism of mourning established by Sigmund Freud and Jacques Derrida has changed accordingly. Compared with the ethical dilemma in traditional literature of mourning, video game's narrative mechanics have established new ethical views of mourning that respect both the self and the other. Immersive narrative contrives the presence of both the mourner and the mourned—which Derrida deemed impossible, paying respect to the lost other through the logic of compensatory mourning. Multi-run storytelling reconciles Freud's contradictory views on death through fluid identities of mourning, teaching moral lessons on the reverence for life and the pursuit of truth about loss. Non-linear narrative encourages gamers to misread the text of mourning, and its emphasis on

the subject's interests corrects the altruistic tradition of melancholic mourning.

Keywords: ethics of mourning; video game's narrative mechanics; ethical identity

Author: Yu Yan, Ph.D, is Lecturer at the School of Foreign Languages, Jiangsu Open University (Nanjing 210036, China). Her academic research focuses on English and American Literature and Digital Humanities (Email: yuyan@jsou.edu.cn).

文学在本质上是关于伦理的艺术¹，因此缅怀或真实、或虚构丧亡对象的哀悼文学在本质上即关于哀悼伦理的表达。数字人文理念将电子游戏纳入文学范畴，游戏中的虚拟死亡观和哀悼行为由此成为伦理批评的新文本。

哀悼伦理批评可以追溯至弗洛伊德（Sigmund Freud）对健康哀悼的推崇和对病态忧郁的批判。哀悼和忧郁症都是对“失去挚爱对象、或失去诸如祖国、自由、理想等抽象事物”（“Mourning and Melancholia” 243）的反应，正常的“哀悼工作”（work of mourning）会接受丧失事实并寻找替代对象以求慰藉，忧郁症则因为坚持对象贯注而不得，迫使自我与丧失对象认同，造成自怨自艾的内心分裂局面。德里达（Jacque Derrida）则认为“哀悼不可能”（*Memoires for Paul de Man* 34），因为作为他者的丧失对象注定不在场，哀悼行为仅能满足哀悼主体的私心，不具备利他可能。但这一天然困境恰好凸显了忧郁主体试图在内心保存他者形象的努力，实现“对在场和不在场两种对立选择的超越”（*The Work of Mourning* 153），因此唯有忧郁才能肩负伦理责任。

哀悼文学研究采纳了上述理论，并将丧失概念从现实死者拓展至包括文明、情感、国家、民族在内的抽象乃至虚构对象。彼得·M·萨克斯（Peter M. Sacks）和杰汉·莱马扎尼（Jahan Ramazani）发现，20世纪以前的英美挽诗“通过设立逝者的替代物来克服悲伤”，即“补偿型哀悼”，现代挽诗则“抗拒慰藉、维系怨怒”，即“抑郁型哀悼”（Ramazani, *Poetry of Mourning* x-xi）。R·克利夫顿·斯帕戈（R. Clifton Spargo）指出，哀悼对象往往早于哀悼行为发生前就已受困，哀悼者在丧亡事件发生前便已向现实屈服、陷入伦理僵局，仅能凭借抑郁创作履行迟到的关怀义务。对生命价值和哀悼伦理的关注促成了游戏与文学的跨界交集。据马克·海斯（Mark Hayse）对游戏伦理批评史的回顾，游戏分级制度的诞生正是源自各国伦理学者对游戏暴力元素的关注。亨利·詹金斯（Henry Jenkins）和吉田宽（Hiroshi Yoshida）指出，虚拟的暴力和死亡概念对于玩家有积极的道德引导价值。对游戏伦理价值的探讨印证了文学“需要为人类文明进步提供经验和教诲”的伦理批评理念（Nie, “Ethical Literary Criticism: A Basic Theory” 190）。

游戏符号叙述学理论指出，由“游戏框架与游戏规则”共同组成的“游戏内文本是构建游戏文本的基础”（宗争 69），要考察游戏文本对丧失事件

1 参见 Nie Zhenzhao, “Ethical Literary Criticism: A Basic Theory,” *Forum for World Literature Studies* 2 (2021): 189.

和哀悼行为的呈现,就必须将游戏的叙事机制作为文本分析的基本单元。以《塞尔达传说》(*The Legend of Zelda*, 1986-2023)系列游戏为例,沉浸式、多周日和非线性叙事机制分别改变了传统哀悼伦理中的在场性、身份认知和主观能动性,形成了独特的哀悼文本和伦理价值观。

一、沉浸式叙事与利他性哀悼

沉浸式叙事(immersive narrative)试图向玩家提供身临其境的代入感,将纸媒时代的旁观阅读者变为游戏虚构故事的参与者。为了诱导玩家认为自己就是主角,相信自己所处的虚拟环境就是现实、与自己接触的非可玩角色真实存在,游戏开发者或调用多媒体技术竭力拟真,或借鉴米哈里·齐克森米哈里(Mihaly Csikszentmihalyi)的心流论调整动态难度¹,在潜意识层面鼓励玩家专注投入、主动参与游戏进程,由此形成玩家与其虚拟化身的身份认同。

玩家-化身身份认同是电子游戏得以运行的基石,改写了哀悼叙事中哀悼者、哀悼对象和哀悼批评者之间的身份关系,而伦理关系及其演变恰恰是文学伦理学批评的研究重点。²相较传统哀悼伦理批评,游戏文学最为显眼的变化在于,伦理批评者无法再保持中立客观的旁观者身份,必须主动参与游戏进程,方能了解虚拟世界中的哀悼事件全貌。因此任何针对游戏哀悼的批评首先指向了作为玩家的批评者自身,伦理批评难逃自我开解和自我惩戒之嫌。诚然,弗洛伊德与德里达的哀悼理论建构也多源自对个人悼亡体验的总结,不过现实亲友的亡故并非这些哀悼者亲手造成,哀悼者的愧疚仅仅是出于对事态无法挽回的懊恼。与之相反的是,在电子游戏中,一切数据代码皆因玩家的介入而具备拟真形态,是玩家以哀悼者的身份赋予了哀悼对象存在的意义,但也正因为哀悼者的出现,丧失事件在虚拟世界发生,进而导致哀悼对象的消失。因此,不论是注定晚于丧失事件发生后进入虚拟游戏世界的玩家,还是陪伴 NPC(non-playable character, 非可玩角色)直至对方走上既定牺牲道路的玩家,都天然背负着“杀死”哀悼对象的原罪,游戏哀悼伦理的书写必然蘸取虚拟生命的鲜血研墨开篇。不过,沉浸在虚拟世界中的玩家往往意识不到自己已经步入游戏开发者设定的伦理圈套,即便在心态上与叙事进程中的哀悼行为保持一致,也难免被诟病私心作祟、不够诚恳。由此,游戏中的哀悼伦理陷入无法自证清白的逻辑怪圈,玩家必须背负杀戮罪名方可对自身哀悼行为开展伦理反思。但虚拟空间内的哀悼行为本身又受到游戏开发者的严密监控,哀悼者的主观意愿通过自愿进入虚拟世界的方式遭到了他

1 参见 Jenova Chen, "Flow in Games (and Everything Else)," *Communications of the ACM* 4 (2007): 31-34.

2 参见 Nie Zhenzhao, "Ethical Literary Criticism: A Basic Theory," *Forum for World Literature Studies* 2 (2021): 190以及聂珍钊: "人文研究的科学转向", 《文学跨学科研究》4 (2022): 563-568等论文。

者的解构，成为了新型的“哀悼不可能”。

然而，我们并不能因此断言，游戏世界中的哀悼是不存在的，实践经验也表明，玩家感受到哀痛且并未感到不妥。游戏哀悼伦理得以成立的关键恰恰也在于玩家 - 化身身份认同，因为唯有在虚拟世界，哀悼者和哀悼对象才能突破现实生死屏障、置身于同一场域。当然，实际游玩界面依然不会出现逝者与生者同框，但哀悼主体无需通过异化部分自我的方式来勉强维系哀悼对象的幻影，而是直接以化身身份进入逝者数据存在的游戏世界，赋予冰冷数据鲜活的现实意义，实现自我与他者的同时在场。我们甚至可以说，游戏世界实现了真正意义上的利他性哀悼，在保留现实自我认知的同时，唤醒本不存在的逝者，聆听、理解并祭奠他们的虚拟生命故事。

哀悼者与哀悼对象的同时在场在促成利他性哀悼的同时，也意味着游戏文学难以在叙事层面践行被德里达和斯帕戈奉为主桌的忧郁心理范式。由于游戏对于哀悼行为的开启和终结有着明确的标志，其叙事结构更接近补偿型哀悼逻辑。以《塞尔达传说》系列游戏为例，其一贯的情节设定为：王国被恶魔毁灭，骑士必须拯救公主，并获取如圣剑和圣杯般重要的屠魔宝物，实现复国的最后希望。玩家的主要任务是打败恶魔、拯救公主，次要任务是完成挑战、获得宝物。作为王国的象征，公主通常在游戏开篇不久就失踪，代入骑士身份的玩家对她知之甚少，必须完成一项项次要任务方能获得其下落信息，从而完成主要任务并通关游戏。因此，尽管公主最后一定会得救，但在玩家的实际体验中，公主是长期缺席的“准”哀悼对象，玩家通过次要任务追忆逝者并得到慰藉回报，形成哀悼工作的正向反馈循环，推动游戏剧情走向公主获救的完满结局。

随着游戏终结，玩家脱离化身、回归现实，方才获救的公主旋即从荧屏消失、再度化为无意义的数据泡沫，拯救丧失对象的努力反而造成了对方在现实意义上的彻底消逝。诚然，玩家可以通过重玩游戏“复活”虚拟逝者、再现哀悼工作，但这也进一步激化了复数性虚拟生命与单数性现实生命间的冲突。如何在现实世界中为游戏的虚拟哀悼伦理进行正法，是多周目叙事机制需解决的问题。

二、多周目叙事与双重死亡观

“周目”（しゅうめ，run）指游戏通关的次数。多周目叙事（multi-run storytelling）¹即需要通过多次通关游戏来推进叙事进程的玩法机制，以便在有限的存储空间内，通过素材重组，形成近乎无限的游戏体验。玩家扮演的角色通关游戏后，会被传送至游戏开端，或是在更严苛的条件下再次进行通

1 对多周目叙事的探讨以中日两国居多。部分西方学者试图将其纳入时间循环叙事（time-loop storytelling）的范畴，但以《哈迪斯》（*Hades*, 2020）为代表的 rogue-like 游戏已经突破了时间循环的概念，因而此处暂译为 multi-run。

关挑战，或是从其他角色的视角重新体验游戏世界，以便获取此前被忽视或不可及的信息。随着次周目的开启，玩家曾拯救的友人再度临难、玩家曾打败的敌人再度复活，虚拟生命沦为游玩探索的消耗品，这也是电子游戏常被诟病缺乏伦理关照、诱导暴力行为的原因之一。

虚拟生命的复数性和虚拟死亡的可逆性固然违反了自然世界的生死定律，但文学史上不乏种种“死而复生”的文学角色，如奥维德《变形记》中的冥后珀耳塞福涅和埃及神话中的冥王奥西里斯，又如因读者呼声而在《最后一案》后回归的福尔摩斯。电子游戏所做的，不过是改变了读者的身份位置，从永生性的旁观者变成了“看似”手握生杀大权的审判者，并将玩家的自由裁量权归咎于游戏开发者的纵容。因此，多周目叙事机制造成的伦理挑战并不在于角色设定本身，而是如何在玩家—化身身份认同的新背景下，协调虚拟死亡观与现实死亡观之间的冲突。

在提出哀悼与忧郁理论的同年，弗洛伊德写下了《对于当下战争和死亡的思考》（“Thoughts for the Times on War and Death”），指出人会因对象差异而对死亡持相反态度：一方面是在亲友间否认死亡、坚信永生，另一方面则是在面对敌人时承认死亡的毁灭力。这两种观点会在“我们所爱之人死去或濒死”时“相互碰撞、引发冲突”，造成如忧郁症患者般“完全毫无根据的自我谴责”（298）。宣扬正义永生、恶魔必死的单周目游戏叙事扭转了这一冲突，利用双重死亡观实现惩恶扬善的教诲功能。¹由于主角代表的正义之师享有杀生特权、立于不败之地，游戏呈现出“以杀制恶”的倾向，《塞尔达传说》系列的主角甚至会被戏称为真正的魔王。

多周目叙事纠正了这一潜在伦理问题，要求玩家以牺牲自我的方式推进哀悼叙事进程，具体表现为玩家在通关后需主动抛弃上一周目的游戏化身并再次开启游戏，挑战更为严苛的游玩环境，重新经历丧失事件或试图拯救上一周目的逝者。以《塞尔达传说：大地之章与时空之章》（*The Legend of Zelda: Oracle of Seasons and Oracle of Ages*, 2001）为例，玩家扮演的骑士必须在两个章节分别获取“通关密语”后再度通关，才能开启章节联动模式，解锁击败恶魔、拯救公主的真结局。《塞尔达传说：莫吉刺的假面》（*The Legend of Zelda: Majora's Mask*, 2000）则鼓励玩家通过数周目的尝试，探索全员获救的完美结局。对“准”哀悼对象的伦理敬意需要以反复牺牲各章节下的虚拟生命为代价，尤其是牺牲当下周目的主角。玩家的虚拟化身看似永生、实则必死，与需要被打败的恶魔一样受制于现实死亡观，从而遏制了游戏的暴力倾向问题。与此同时，虚拟生命的复数属性协调了双重死亡观之间的矛盾，玩家可以不断模拟体验现实单数生命的可贵，游戏文学由此实现开展死亡教育的伦理功能。

1 参见 Nie Zhenzhao, “Ethical Literary Criticism: Sphinx Factor and Ethical Selection,” *Forum for World Literature Studies* 3 (2021): 392.

玩家用新化身埋葬旧化身的行为，即哀悼文学研究中的“哀悼自我”（self-mourning）概念¹，将哀悼者与哀悼对象融为一体，超越了弗洛伊德和德里达对“哀悼”和“丧失”的定义。在涉及多角色扮演的多周目游戏中，还存在着另一种意义上的哀悼身份转换。通过切换角色身份，玩家既可能从上一周目的哀悼者转变为哀悼对象、亲历丧失事件，也可能在本周目中反杀自己曾经的化身、扭转哀悼关系。不论是前者对宿命论的模拟呈现，还是后者对自由意志的推崇，次周目都会令玩家追忆（即哀悼）上一周目的哀悼行为，形成元哀悼（meta-mourning）概念。

元哀悼的出现，可以视为元游戏（metagame，玩弄游戏的游戏）的一种雏形，体现了游戏开发者试图打破现实和虚拟世界之间“第四面墙”的努力，形成了近似现实公众哀悼的效果。元哀悼要求玩家以新的游戏化身反思此前的游玩足迹，这一过程必须通过现实世界中的角色切换操作实现；与此同时，承载着上周目角色记忆的玩家也注定无法全身心带入次周目的新角色身份。因此，多周目叙事在现实层面挑战了此前沉浸式叙事缔造的完美虚拟利他哀悼场域，以多角色体验为饵，诱导玩家对丧失事件和哀悼对象形成更为复杂多样的情感反馈。哀悼对象在原丧失事件后遭到了来自多重现实视角下的肢解式审判，玩家固然难以保全最初的纯粹哀悼心态，但在各周目获取的信息也塑造了更为全面、客观的逝者形象。这与社会学家托尼·沃尔特（Tony Walter）和阿德里安·基尔（Adrian Kear）等人在戴安娜王妃逝世后观察到的公众哀悼行为特点如出一辙，即哀悼脱离了私人领域、成为一种社会建构事件，哀悼对象不再只是内心的具体幽灵、而是承载各色目光的不朽存在。哀悼对象在事实亡故与永生幻影间的身份流动打破了生与死的绝对隔阂，成为同时承载多方哀思的能指符号，寄托着公众群体不断为逝者寻求正义的伦理诉求。多周目游戏中的元哀悼行为固然是背离逝者原初形象的离题表演，但同时又呈现出努力还原逝者真实身份、力求切题的伦理敬意，借助现实力量介入虚拟媒介，从而解决德里达提出的哀悼伦理难题。

通过对现实单数生命的可逆性模拟，多周目叙事化解了双重死亡观的冲突，玩家的虚拟化身同时具备了永生性与必死性，并且实现了哀悼者与哀悼对象间的身份置换可能。流动性的身份认知不仅消解了自我与他者间的隔阂，也促成了现实与虚拟的融合，提出了新型的哀悼模式和思考角度。但游戏文学对哀悼伦理研究提出的挑战并不止于此，伴随着开放世界和自由探索式玩法的出现，哀悼文本自身也开始具备不确定性。

三、非线性叙事和利己性哀悼

伴随计算机存储和运行能力的提升，越来越多的游戏作品开始尝试自

1 参见 Ramazani, *Yeats and the Poetry of Death*, Chicago: University of Chicago Press, 1990, 137.

由探索式的玩法，任由玩家在开放世界中搜寻哀悼叙事的相关信息并进行自主解读，形成了非线性叙事（non-linear narrative）。尽管丧失事件和哀悼行为本身依然存在先后次序，玩家对逝去对象的观感却会因为接触信息的顺序而产生差异，进而造成游戏哀悼仪式与玩家实际心态的错位。以《塞尔达传说：旷野之息》（*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 2017）为例，关于公主失踪的丧失事件被分成13个信息碎片，以由西向东的顺时针顺序散布在地图各处，意在通过找寻记忆的任务呈现公主由自私任性转为心怀大义的性格成长。但是，骑士接受的拯救公主任务引导玩家以由东向西的逆时针顺序探索地图。游戏并未指定玩家按照何种顺序进行探索，玩家也可以借助地图传送工具随时去任意地点，甚至可以在不探索地图、不追寻记忆的情况下直接挑战恶魔、救出公主，完成名义上对亡国的补偿型哀悼行为。由此产生了至少三种类型的哀悼叙事文本：（1）玩家在完全不了解公主的情况下打败恶魔；（2）玩家厌恶公主，但依然打败恶魔拯救了她；（3）玩家彻底理解公主的苦衷，有感于她为拯救苍生做出的牺牲，决心从恶魔手中拯救她。在前两种情况下，玩家内心并不认可公主作为替代亡国的慰藉物，只是在完成游戏下达给骑士的应尽义务；第三种情况则是游戏创作者预设的理想状态，也是传统线性叙事的标准通关结局。非线性叙事机制造成的第一个伦理危机正在于哀悼文本的不确定性，即我们无法确保身为读者的玩家接触到一致的叙事信息，进而也就无法展开标准化的哀悼伦理分析。

游戏开发者显然也注意到这一问题，并给出了多种解决方案。首先，游戏会提示信息碎片的排列顺序，甚至强制采取部分线性叙事的手段，以防不知情的玩家提前接触到故事高潮片段。例如在《塞尔达传说：王国之泪》（*The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, 2023）中，找寻记忆的任务必须由第一个信息碎片所在地的特定NPC开启，NPC会提示玩家先去确认记忆碎片的地标顺序，之后才会开启完全自由的搜集之旅。其次，开放世界游戏往往用游戏完成度来替代传统意义上打败恶魔即通关的定义。骑士拯救公主后，游戏会播放制作人员名单和终结字样，但这并不意味着一个周目的结束，游戏会将存档回溯至攻打恶魔前的那一刻，并揭示当下的完成度，鼓励玩家继续探索事件全貌。

上述安排在一定程度上解决了哀悼文本的标准化问题，保证了绝大多数玩家在误打误撞打败恶魔后，依然有动力去找寻记忆、达成第三种类型的理想哀悼状态。但这又造成了另一个对哀悼叙事而言更为严重的问题，即当下周目在实际操作层面上并不存在终点，即便达到了百分百完成度，玩家依然可以在这个虚拟世界中继续驻留游玩，直到主动退出游戏。因此，缺乏终结标志的哀悼工作不得不从补偿型逻辑转变为抑郁型范式，进而导致游戏哀悼叙事表象与实质的错位。玩家扮演的骑士可以不断拯救公主，但游戏永远会回归拯救行动开始前的那一瞬间，因此公主在实际意义上是无法被拯救

的。尽管游戏的宣传语依然是“为王国的未来而战”，哀悼叙事的设计逻辑也是凭吊故国遗迹、追寻王室遗孤、获得补偿慰藉，但实际游玩体验否定了哀悼工作的可行性和公主形象的慰藉功用，游戏世界永远停留在直面恶魔威胁的断垣残壁中，并无未来发展可能。

从情感渲染的角度来看，非线性叙事无疑是极其成功的，甚至利用误读强化丧失之痛。首先，游戏提供了对丧失事件的多种解读可能，进而促成玩家现实哀悼情绪的波动变化；其次，完成度指标敦促玩家纠正对哀悼对象的认知，反复体验丧失概念和哀伤情绪；再者，游戏在补偿型哀悼叙事的框架下植入忧郁内核，打破玩家对哀悼工作的惯常期待；最后，玩家陷入进退两难的伦理困境，继续游玩意味着永远身处无法施救的道德低地，停止游玩则是在代码层面宣告虚拟他者的消失。玩家从自愿进入游戏世界开始，便踏入了万劫不复的哀悼伦理圈套，由此引出了本文伦理考察的最后议题：如何评判和维护玩家作为哀悼者的人权伦理？

长久以来，哀悼伦理研究一直在关注“他者”的权益，即便他者不在场且无法感知，哀悼者也必须牺牲内心完整性、通过对象认同向他者献上最诚挚的敬意，否则便会被冠以自私罪名。游戏哀悼文本得以成立的前提也是玩家自愿交付时间和精力，接受开发者设计的哀悼叙事、哀悼对象乃至规划好的哀悼仪式。但不论在游戏世界还是现实世界，丧失对象都是因哀悼者的情感贯注而存在，因此对他者的伦理关照应考虑哀悼主体的诉求。正如现实世界不存在绝对真实，游戏世界中的丧失事件确实存在官方视角外的多种解读可能，允许玩家开展既定流程之外的自主哀悼，是对虚拟逝去对象和真实哀伤玩家的双重敬意。

需注意的是，一旦脱离游戏语境，玩家的某些自主哀悼行为是会造成现实伦理争议的，例如自残乃至自杀式哀悼。尽管忧郁被论证为更具“利他性”、进而占据了道德高地，忧郁内心的自我分裂状态确实威胁着哀悼主体的自我认知，弗洛伊德对哀悼工作的推崇也正是出自对哀悼者精神健康的伦理关照。得益于游戏文学的玩家-化身认同机制，身为哀悼者的玩家仅凭虚拟化身便可实现与逝去他者在代码意义上的同时在场，但不满足于此的玩家会在游戏世界里努力尝试各种与逝者同框的方式。以《塞尔达传说：旷野之息》为例，游戏采用了戏中戏的结构，除了惯常的骑士救公主主线剧情外，还有一个拯救人鱼公主、但最终发现她早已为骑士牺牲的叙事支线。部分玩家为了表达哀思，会采用游戏中的冰冻伤害技能将自己扮演的骑士冻成冰雕，与人鱼公主雕像做伴；或是刻意自杀，只为唤醒人鱼公主的灵魂施展复活技能。在伦理层面上，这些“误读”游戏机制的举动既不利他、也不利己，但因为利用了不会对现实个体造成实质性影响的复数性虚拟生命，所以看似有违伦理、实则饱含敬意，不仅没有遭到批判，甚至还能赢得玩家群体的好评，由此印证了游戏文学对于传统哀悼伦理批评观念的改造。

游戏文学的叙事机制改写了传统哀悼伦理批评的文本基础，进而提出了新型文学形式下的哀悼伦理新逻辑。玩家-化身的身份认同构建了虚拟世界与现实世界的联系，既解决了逝去他者的不在场问题，又保全了哀悼主体的完满性，首次实现了利他且利己的哀悼模式。因篇幅所限，本文对游戏哀悼伦理的考察尚未涉及游戏开发者，尤其是开发者与玩家间的控制和反控制关系对哀悼文本生成的影响。游戏叙事机制的发展在很大程度上是开发者与玩家群体共同博弈的结果，开发者必须揣测玩家心态、设计更符合目标用户期待的哀悼文本，而玩家则以实际消费行动表达对游戏设计的肯定或批评，从而推动游戏的进一步优化。笔者将在未来的研究中继续关注这一议题，努力阐明读者（玩家）反应论视角下的游戏哀悼伦理观。

Works Cited

- Chen, Jenova. "Flow in Games (and Everything Else)." *Communications of the ACM* 4 (2007): 31-34.
- Derrida, Jacques. *Memoires for Paul de Man*, translated by Cecile Lindsay et al. New York: Columbia UP, 1989.
- . *The Work of Mourning*. Chicago: U of Chicago P, 2001.
- Freud, Sigmund. "Mourning and Melancholia." *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* Vol.14, edited by James Strachey. London: Hogarth, 1957. 237-258.
- . "Thoughts for the Times on War and Death." *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* Vol.14, edited by James Strachey. London: Hogarth, 1957. 275-300.
- Hayse, Mark. "Ethics." *The Routledge Companion to Video Game Studies*, edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York: Routledge, 2014. 466-474.
- Jenkins, Henry. "The War between Effects and Meaning: Rethinking the Video Game Violence Debate." *Digital Generations: Children, Young People, and New Media*, edited by David Buckingham and Rebekah Willett. New York: Routledge, 2010. 19-31.
- Kear, Adrian. "Diana between Two Deaths: Spectral Ethics and the Time of Mourning." *Mourning Diana: Nation, Culture and the Performance of Grief*, edited by Adrian Kear and Deborah Lynn Steinberg. London: Routledge, 1999. 169-186.
- Nie Zhenzhao. "Ethical Literary Criticism: A Basic Theory." *Forum for World Literature Studies* 2 (2021): 189-207.
- . "Ethical Literary Criticism: Sphinx Factor and Ethical Selection." *Forum for World Literature Studies* 3 (2021): 383-398.
- 聂珍钊: "人文研究的科学转向", 《文学跨学科研究》4 (2022): 563-568.
- [Nie Zhenzhao. "The Scientific Turn of Humanities Studies." *Interdisciplinary Studies of Literature*

4 (2022): 563-568.]

Ramazani, Jahan. *Poetry of Mourning: The Modern Elegy from Hardy to Heaney*. Chicago: U of Chicago P, 1994.

—. *Yeats and the Poetry of Death: Elegy, Self-elegy, and the Sublime*. New Haven: Yale UP, 1990.

Sacks, Peter M. *The English Elegy: Studies in the Genre from Spenser to Yeats*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1985.

Spargo, R. Clifton. *The Ethics of Mourning: Grief and Responsibility in Elegiac Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2004.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo, 2017.

The Legend of Zelda: Majora's Mask. Nintendo, 2000.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons and Oracle of Ages. Nintendo, 2001.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Nintendo, 2023.

Walter, Tony. "The Questions People Asked." *The Mourning for Diana*, edited by Tony Walter. Oxford: Berg, 1999. 19-47.

吉田宽：“游戏中的死亡意味着什么？——再访‘游戏现实主义’”，《探索游戏王国里的宝藏：日本游戏批评文选》，邓剑编。上海：上海书店出版社，2020年，第237-273页。

[Yoshida Hiroshi. "The Experience of Death in Games: Revisiting the Controversy on Gamic Realism." *Exploring Treasures in the Realm of Games: Selected Works of Japanese Game Studies*, edited by Deng Jian. Shanghai: Shanghai Bookstore Publishing House, 2020. 237-273.]

宗争：《游戏学：符号叙述学研究》。成都：四川大学出版社，2014年。

[Zong Zheng. *Ludology: A Semio-Narratological Study*. Chengdu: Sichuan UP, 2014.]