

On the Distribution of the Sensible in Single-Player Games: A Mechanistic Analysis

单机游戏中的感性分配机制研究

Haixin Guo^{1, *}

Received 3 August 2026

Revised 6 September 2026

Accepted 21 September 2026

Published 30 September 2026

Abstract: Rancière argues that one of the fundamental events of politics lies in the redistribution of the sensible, that is, in determining what can be seen, said, and done. As a specific historical form of such distribution, the artistic regime establishes the boundaries between art and non-art, as well as between spectatorship and participation, and reconfigures the perceptual order in the name of aesthetic equality. Yet the rise of single-player games as a new art form has once again unsettled the existing distribution of the sensible. Through interactivity, immersion, and player agency, single-player games reshape the organization of the sensible world. They transform passive spectatorship into active engagement, displace linear narrative with participatory practice, and allow players to experience equality of the sensible within a rule-governed framework. In this sense, single-player games reconfigure the subject's mode of perception through mechanisms of rules, space, and time, while also advancing the transformation of art from the ethical regime and the representative regime toward the aesthetic regime. Through the interaction between the real and the virtual, single-player games become a concrete site of aesthetic-political practice.

Keywords: Single-player games; Distribution of the sensible; Jacques Rancière; Artistic regime



ISSN 2759-8394 (Online)
ISSN 2760-3296 (Print)

© 2026 The Author(s)
Published by Jandoo Press Co., Ltd.

This article is licensed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license:
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

摘要：朗西埃强调，政治领域的基本事件之一是对可感世界进行重新分配，即对何者可见、可言、可做做出界定。既有艺术体制作为感性分配的特定历史形态，划定了艺术与非艺术、观看与参与的界限，它以审美平等之名重构了感知秩序。然而单机游戏这一新艺术形式的兴起，再次打破既有的感性分配格局，它凭借交互性、沉浸体验与玩家能动性，重塑可感世界的组织逻辑。单机游戏将被观看转化为主动操作，使线性叙事让位于参与性实践，让玩家得以在规则框架中体验感性平等。换言之，单机游戏通过规则、空间与时间等机制重塑主体的感知方式，并推动艺术体制自伦理体制、再现体制向美学体制转换。在现实世界与虚拟世界的交互中，单机游戏成为审美政治实践的具体发生场所。

关键词：单机游戏；感性分配；朗西埃；艺术体制

数字媒介兴起后，电子游戏，尤其是单机游戏¹，逐渐演变成一种新的感性分配装置。与主要提供被凝视影像的传统艺术形式不同，单机游戏通过规则、界面、镜头与反馈机制，将空间、时间以及人的行动组织成可供体验的结构，它构建出一种新的感性制度。这种艺术不再止于被观看，它创造可进入、可操作、可互动的世界，其感性分配

的核心从“观看”转向“行动”。毫无疑问，这种艺术更具介入性与建构性，它与现实的审美政治实践相合。既有研究多聚焦于电子游戏的社群实践，或将游戏视为意识形态载体（周逵，2016；杨宸，2023；沈适，2025；Durham & Gaonkar, 2019；Ferreira, 2025；Gutwenger et al., 2024），本文则将视野收束至单机游戏内部，将其视为拥有独特感知机制的审美政治实践场域，并试图回应一个看似简单却尚未被充分探讨的问题：当我们沉浸于单机游戏时，究竟是怎样一种可感的世界在被建构、界定与再分配？单机游戏借助故事设计、规则设定、机制设置、镜头调度与操作反馈，划定可

¹ School of Philosophy, Sichuan Normal University, Chengdu 610066, China.

* Corresponding author. Email: 343324248@qq.com

见与不可见、重要与次要、可行与不可行的界限，它在微观层面重塑当代主体的感性经验。以雅克·朗西埃（Jacques Rancière）的感性分配理论为基础对单机游戏进行考察，可以发现：单机游戏作为一种新的感性形式，为我们打开了重新想象和重塑感知共同体的可能。人们可以并已经通过游戏中的行动，感知并参与了当下的政治生活。

感性分配的转移：单机游戏与传统艺术体制

雅克·朗西埃政治美学的核心概念是“感性分配”（le partage du sensible）（Rancière, 2006, p. 12）¹，它指在特定社会秩序中，对何者可见、可言与可做，做出制度性的划分。感性分配决定了什么可以被感知、谁有资格发言、以及哪些行动可以被认可，这一分配构成了政治和艺术的基础。在朗西埃的理论视野中，政治的本质并非通常所理解的权力争夺或利益分配，而是对可感世界的重新分配。每一个时代都存在着某种主导的感性分配秩序，它通过一系列制度化的划分来维系特定的社会结构。这种秩序朗西埃称之为“治安”（la police），它不仅仅是一套权力机构，更是一种感知的体制，一种界定可能性范围的符号性结构。然而，政治恰恰发生在对这一感性分配秩序的挑战中。当那些被排除在可见性领域之外的“无分之分”（une part des sans-part）打破既定的感知框架，使不可见者变得可见，使不可闻者得以被听见时，真正的政治便发生了。这种对感性分配秩序的挑战，朗西埃称之为“歧感”（dissensus），它不是简单的意见分歧，而是对感知本身的重构，是对可感物共同边界的重新划分。

把视线从政治转到艺术，朗西埃同样以感性分配的眼光来理解艺术体制。历史上至少存在三种不同的艺术体制类型²。在美学体制（aesthetic regime）中，艺术不再被视为一套可由功用与规范加以评判的技艺门类，而被理解为一种可感之存在；对艺术的界定取决于作品在感性层面的显现方式，以及艺术如何将思想与感性经验交织在一起。这意味着艺术的特殊性恰在于它不断打破自身与非艺术之间的边界，重排我们对事物与形象、做与看的既定划分。

以电影这一传统艺术形式为例，我们可以清楚看到其中感性分配机制的运作。根据朗西埃在《美学中的不满》中的分析，艺术体制通过定义“什么是艺术”来分配可感物。好莱坞电影工业通过制片厂制度、电影类型和明星系统，建立了一种标准化的可见秩序：某些叙事、形象和声音被优先呈现，而其他被压抑或忽视。经典叙事电影之所以受重视，是因为它们强调因果逻辑和角色认同，目的是强化主流意识形态。媒体机制进一步固化了这种可见秩

序，它只报导自己想让观众看到的内容。而电影院作为展演空间，在通过黑暗环境和大屏幕创造沉浸式体验的同时，限制观众的感知方式：观众被定位为被动接受者，而非主动参与者。因此，朗西埃指出，这种机制类似于治安秩序，它分配位置和角色，使某些声音被听见，而其他沦为噪声（Rancière, 2014, pp. 4–5）。

然而，在电影史上，有意识地挑战这种感性分配秩序的事件时有发生。朗西埃强调，艺术的美学体制本质上是矛盾的：它既固化秩序，又允许异质性元素打破这一秩序。电影通过反感性策略挑战既定的可见秩序，重新分配可感物。政治电影通过直接介入社会议题，将不可见的群体（如工人、移民）带入可见领域，从而实现了政治的“歧义”（la mésestente）。这种扰动类似于政治行动：它通过创造异质性元素之间的冲突来重新配置感知空间，“艺术的政治行动就是保持这种异质性的感知”（Rancière, 2015, p. 29）。然而，即便在最激进的电影实验中，观众的参与在本质上仍然是被限定的：观影者始终处于银幕之外，其能动性被框定在解读和反应的范围内。电影院的黑暗空间、固定的座位、单向的影像流动，所有这些都强化着一种不对称的观看关系。观众可以解读、可以批判、可以共鸣，但无法真正介入影像世界的构成。这种观看的政治学，恰恰体现了传统艺术形式在感性分配上的局限性。即使是致力于维护美学体制的朗西埃，也承认当代艺术在逐步失去借助图像来打动人心的能力（Kirkpatrick, 2015, p. 15）。

正是在这种情况下，我们需要把目光转向作为第九艺术的游戏。因为游戏不仅在屏幕上安排可见性，它同时在机制里规定谁能做、如何做、做了不算和做的后果如何被世界承认。游戏把参与的维度直接纳入可感世界的生成，它引发的不是观看条件的扰动，而是对可感物布局的彻底改变。在电影那里，观众参与的资格被最小化；而在游戏这里，行动反而成为首要的可分配资源。这样的转向，正是理解当代政治与艺术的一条可行道路：世界不只在看得见、说得出的边界上被再分配，也在能否行动、行动如何被承认的规则层面上被再分配。

感性分配的方式：单机游戏中的新分配机制

单机游戏之所以在当代大众艺术版图中凸显，不是因为它扩展了既有的影像呈现方式，而是因为它把行动引入了美学体制之中。通过可操作的规则、目标与反馈，单机游戏直接改写了何者可见、可说与可做的秩序。单机游戏不再仅仅是娱乐方式或叙事媒介，它通过行动设计推动参与者从被动观看转向主动介入。“再现体制的打破并不定义一种本质，即艺术最终发现的艺术本身的本质。这种打破确定了艺术的审美体制，确定了另一种连接方法，即实践、可视性形式和可知性方式之间的另一种连接。”（Rancière, 2014, p. 103）由此，单机游戏作为新的感知机制，更多将感性分配从理论层面转化为可实践的的具体经

¹ “感性分配是一种不证自明的感知秩序，它既揭示某些共同事物的存在，也划定这些共同事物应被分配到的各个位置与界限。”

² 即艺术服从道德或社会功能的伦理体制（ethical regime），艺术遵循再现规则的再现体制（representative regime），艺术打破界限获得相对自主性的美学体制（aesthetic regime）。

验。这种感性分配的重构同时体现于制作者一侧与玩家一侧。

从制作者一侧看，单机游戏中的感性分配主要体现在三个层面。首先是规则与目标层面，设计者规定角色可以做什么、不能做什么，他们确立通关条件与失败惩罚，在时间节奏、难度曲线与反馈机制上组织玩家的注意力和情绪。例如叙事向单机游戏《底特律：变人》（Detroit: Become Human）会通过关键分支节点、即时反应事件（QTE）和有限时间选择，将玩家的视线和焦虑集中在少数重大抉择上，暗中宣告这些瞬间才值得被感受与铭记。

其次，在游戏机制上，单机游戏通过交互、任务、界面等环节，¹重新分配人类的感知经验，让我们在其中体验到新的“可感的共存结构”（communal texture of existence）（Kirkpatrick, 2015, p. 32）。通过控制器输入端和输出端的动态响应，交互机制将玩家从被动接收者转变为主动参与者：玩家通过主动操作虚拟世界中的角色，与虚拟世界的丰富元素深度互动，获得新的感觉经验。²与此同时，任务机制通过目标设置引导玩家，让玩家发现虚拟世界中不同的行动方式（如设置支线或隐藏任务），从而实现感性的再分配。³当然，界面机制也会对玩家产生直接影响。单机游戏通过视听元素（如HUD⁴、音效）的改变塑造新的感知方式，决定什么信息可见及如何可见。

最后，单机游戏在叙事与世界观层面也展现感性分配的重构，它通过角色塑造、对白风格与价值导向，为玩家设定一种理解行为与判断是非的方式。例如在《最后的生还者》（The Last of Us）中，乔尔在失去女儿后成为冷漠务实的走私客，并在护送具有免疫力的少女艾莉前往火萤组织的过程中，与她逐渐建立起深厚情感。依照现实世界中普遍认可的观念，牺牲艾莉以换取疫苗、拯救多数人，是最符合大众道德的做法，这是典型的功利主义道德观的体现。然而，随着旅程推进，艾莉不再只是人类的解药，她成为乔尔的女儿，也是长期陪伴玩家的对象。正因如此，玩家往往会与乔尔一同拒绝这种看似正当的牺牲，选择救出艾莉的结局，从而动摇那“理所当然”的道德秩序。

可以看到，制作者给出的感性分配方式，构成了单机游戏的第一秩序：他们通过视听语言与机制设计，划定了可感物的分配范围。初入游戏的玩家，在形式上是一个顺从的主体，他们必须通过试错与模仿，内化这套隐性的价值排序（如区分主线与支线、习得最优解法）。在此阶

段，单机游戏显现为一种对玩家的限制，玩家通过让渡部分自由，换取了进入这一虚拟世界的通行证，并在此过程中与制作者构成了暂时的感知共同体。

然而，任何感性分配都不是封闭完满的，单机游戏中的玩家并非只被动接受制作者提供的感性秩序，他们会在其中不断寻求自己所满意的新的行动。例如，在进行游戏时，作为主体的玩家会将自身沉浸于已设计好的能动性之中，并在一定时间内将该结构预设的目标暂时视为自身的目标（Nguyen, 2025, p. 24）。此时，玩家所沉浸的不再是外部的画面，而是自我磨砺、自我成就的体验。与此同时，玩家会将世界的自由探索设为行动的最高目标，在这种行动中，制作者提供的感性秩序被放在一旁。⁵这种由玩家重新塑造并沉浸其中的感性分配方式构成了单机游戏的第二秩序，此时单机游戏更加是“以能动性为媒介的艺术”（Nguyen, 2019, p. 423）。

换言之，玩家不再依循设计者预设的路径被动地理解世界，而是借由持续的交互与抉择，主动重置感知的优先级，阻断既定的叙事惯性，进而重塑行动目标。这一过程突破了既有的感性框架，重构了属于玩家自身的感性分配（李三达，2014，p. 106）⁶。例如在游戏《极乐迪斯科》（Disco Elysium）里，⁷玩家通过拒绝系统推荐的思维路径，重组那些原本对立的意识形态，就是在利用游戏机制去反制机制本身。这种违规操作不仅打破了设计者的预设，更为玩家夺回了感知体验的主导权。此类实践逾越了规则所划定的感性秩序，从而孕育出一种全新的感性形式。而这种感性形式，以对现实时空的重构以及与之的交错为基础。

感性分配的逻辑：单机游戏中的时空改写

在《美学的不满》中，朗西埃曾说：“这种空间与时间、可见与不可见、噪音与言说的划分与再划分，构成了我所谓的可感物的分配格局。”（Rancière, 2019, p. 24）人们想要打破既定的感知秩序，让不可见者变得可见，让噪音成为言说，必须以最根本的空间、时间要素为基础（Kant, 1998, pp. 20 – 42）⁸。

首先是感知空间，即划分可见与不可见、言说与噪音以及不同主体之位置与份额的外部结构。这一空间界定了何者能够进入共同的感知领域，何者被排除在外，停留于不可见或不可言说的状态。其次是政治空间，这是一种使

¹ 单机游戏当然也包含影像、音乐或叙事等要素，但它并不把影像、音乐或叙事等当作唯一材料，而是通过其内在机制，如规则、交互、任务与界面等环节塑造可感世界，规定谁能看见什么、在何时以何种方式做出何种行动。

² 以《艾尔登法环》（Elden Ring）为例，耐力条和高风险的战斗设计，使得玩家不再将注意力集中在观看剧情上，玩家需要更加注重精细的操作。玩家的每一次翻滚和攻击都关乎存亡，此时生存体验胜过纯粹的观赏。

³ 在《荒野大镖客：救赎2》（Red Dead Redemption 2）中，玩家在路边随机触发的陌生人任务通过揭露主线外的微观日常，巧妙地将玩家的感知从帮派史诗这一可见叙事，再分配到被遮蔽的个体命运上，重塑了玩家对西部世界的感知。

⁴ HUD是游戏感性秩序中的“仪表盘”。生命条、魔力值、小地图、任务清单等UI元素，将原本不可见的内部状态（角色的健康状况、目标的方向）转化为清晰可见、可言说的信息。它们是一种高度制度化的可见性装置，确保了玩家能以特定的方式理解世界。

⁵ 玩家自由探索游戏世界，按照自己的意愿行动，不再关注制作者的设计、引导和意图。

⁶ 朗西埃在讨论美学体制时提出了“解放的观众”（le spectateur émancipé）的概念，即观众通过审美分离获得感知自由，积极地将自身的感觉和经验带入戏剧，将眼前所看见的与自己联系起来，这是一种抽象层面的参与。在游戏中，这种解放更进一步，观众成了玩家，玩家主动进行游戏。

⁷ 在《极乐迪斯科》中，玩家的核心行动是对话选择与内部独白，玩家借此填充失忆主角的空洞人格。随着玩家行动的不断进行，游戏中的思维内阁系统会邀请玩家将某些言论内化为一种思想。这种身份一旦固化为机制，便会反过来重塑玩家的感性分配。例如，一个成为共产主义者的玩家，并不会立刻去发动革命，而是会看见世界中更多关于阶级斗争的细节。在游戏中，身份本身就是玩家行动的最终结果。

⁸ 这一观念秉承康德：“空间和时间是经验之所以可能的前提条件。”

主体显现的空间。在此，原本的“无分者”作为有言说能力的主体进入共同世界，政治空间围绕“共同世界是否存在”以及“谁有资格在其中占据位置并发声”等根本问题展开。最后是审美空间，即艺术在美学体制中通过对空间、时间、身体与感知关系的重新组织而展开的实践场域。朗西埃强调，在当代艺术中，艺术作品不再只是被挂在展墙上的对象，它是一种通过特定的感性配置（如装置、小说、电影、游戏等）重新组织可见性、可言说性与感知关系的可感物的存在方式。这三者紧密相连，空间自此成为可感结构的代名词，它规定“谁在哪里”、“以何种方式出现”以及“如何再次出现”。

单机游戏正在这一意义上延续并强化了当代艺术的空间特征：它不仅向玩家呈现空间，更要求玩家进入空间、穿行空间，并通过行动改变空间中的可见关系。由此，游戏空间不只是故事发生的地点，它更是感性分配得以发生、被扰动、被改写的场域。例如，《女神异闻录5》（Persona 5）通过“现实世界”与“殿堂”的双重空间结构，呈现了空间层面的感性再分配。在“现实世界”中，校长、教师与专家掌握话语权力，被贴上“问题学生”标签的主角团被排除在可听范围之外，其所揭示的真相往往被视为无效的噪音。而作为统治者扭曲欲望的感性投射的“殿堂”，将这种被遮蔽的权力关系转化为可视的空间景观，它以不同的建筑意象（如城堡、美术馆、银行等）表征统治者对被统治者的物化、支配与剥削。怪盗团通过潜入殿堂并盗取“秘宝”¹，迫使统治者悔改自首，并借由“预告信”将私人压迫转化为公共议题，从而使原本失声的主体重新获得被看见与被听见的可能。在这一过程中，被遮蔽的主体通过重构空间秩序获得再现的权力，此即有效的空间层面的感性的再分配。

至于时间，它本身并不是一个中性的、连续流动的维度。在朗西埃看来，时间涉及的是特定的感知节奏以及分配活动的发生，而这些都是被特定感知秩序组织起来的。也就是说，时间不仅是从过去通向未来的线性过程，它与主体如何在时间中活动有关：谁有时间去思考、创作、参与公共生活，谁被困锁在单调的劳动与休息的循环之中。“解放首先是对时间的夺回”（Rancière, 2018, p. 33），单机游戏正在横向与纵向双重维度上，突破既定感知秩序带来的困锁。

在横向维度上，朗西埃区分了单纯罗列事实的编年史时间以及基于因果必然性的虚构理性时间。其中后者旨在通过叙事逻辑实现时间的正义。在传统文学与电影中，这种横向时间主要通过预先编排文本实现，读者或观众只能沿着既定的时间顺序行进。但单机游戏引入了一个关键的变量——玩家的操作，由此时间这一要素也成为可以改变的对象。在单机游戏里，横向时间既包含游戏世界的内部时间线（如游戏内历法、剧情进度、关卡顺序等），也包含玩家真实的行为轨迹（存档—读档、重复尝试、分支选

择）。游戏不再只讲述已经写好的故事，它把故事的横向展开与玩家决策、熟练度和偶然操作纠缠在一起，使叙事时间本身成为一种可操作的感性形式。例如，在游戏《奇异人生》（Life is Strange）中，女主角麦克斯获得了时间回溯的能力，玩家几乎可以在每个关键节点上倒带，进而尝试不同的选择。表面上看，玩家成了时间的主宰者：仿佛只要不断回到过去、做出更好的决定，就能通向一个圆满的未来。然而随着剧情推进，玩家逐渐发现，自己对过去的每一次修正都会导致新的灾难的发生，自己根本无法掌控改变时间的后果。在这里，时间不再是线性流动的背景，它成了可以被暂停、被重启的对象，时间本身就是游戏的内容。人们对时间的感知有了变化：线性叙事被打破，原本的定局成为可改写的变局；不同的结局被同时呈现在同一个舞台之上，人的感性经验获得了多重性。审美经验上的歧感也由此诞生：截然不同的时间逻辑在同一可感平面上发生了冲突，而这就是横向时间中感性再分配的后果。

如果说横向时间关乎事件发生顺序的改写，那么纵向时间关乎的就是何人在改写。纵向时间是真实的、绝对的时间，它本身在艺术作品之外并渗入作品。²在纵向时间这一议题上，朗西埃指出：只有拥有闲暇的人才真正拥有时间，他用这时间去进行审美创造活动。而那些被迫将时间花在劳作与休息上的人是没有时间的，他们只是为了生存而活着。至于谁拥有时间，则由现实的经济、政治和社会状况决定。大多数游戏往往在无意识中就复刻了这种现实的、带有等级色彩的时间观念：玩家要花费大量的时间进行枯燥的跑图和刷怪练级，以此来推进主线剧情³。但《死亡搁浅》（Death Stranding）打破了这种传统模式，它运用高度仿真的步行模拟机制，⁴让本该难熬的劳作时间成为一种审美时间。在此游戏中，玩家扮演的不再是英雄，而是一名运送货物的搬运工山姆。当山姆背负重物艰难翻越雪山之巅时，镜头开始拉远，空灵的音乐响起，玩家在游戏内劳作的痛苦瞬间转化成一种崇高的审美闲暇，它直接回应那在现实中未得到的审美体验（Rancière, 1989, p. 81）⁵。即便是背负重物的身体，也有权占有那原本只属于自由人的审美时间，这是《死亡搁浅》所体现的感性解放。艺术跨域跨越现实与虚拟的界限，让同一身份者获得相同的审美感受，这就是纵向时间中的感性分配。

如此，单机游戏在空间和时间方面，完成了对感性结构的再分配。游戏的意义不在于逃避现实，而在于重新配置感知现实的方式。每一个感知与行动的个体，都是世界重新分配的参与者，单机游戏的玩家也是如此。玩家在游

² “ ”

³ 16 Final Fantasy XVI

⁴ “ ” Fast Travel

⁵

¹

戏中或直接或间接地表达自己的现实诉求，此即单机游戏中的审美政治实践。

感性分配的实现：单机游戏中的审美政治实践

对于朗西埃来说，美学和政治具有密切的联系。美学是一种对可感事物的分配方式，而政治是对感官秩序的一种重建，因此政治与美学是在以不同的方式介入同一感知秩序。单机游戏作为一种新的感性分配机制，其间既有作为治安的政治再现，也有作为歧感的政治实践，它是审美政治实践的发生场所。单机游戏当然避不开现实政治的影响，但它也在以审美的方式影响社会现实。

单机游戏中的政治再现一方面表现为：制作者创造的游戏世界本身就带有鲜明的政治色彩。例如《刺客信条》（Assassin's Creed）系列就通过重建真实历史场景，让玩家介入宏大的政治叙事之中。在此游戏里，玩家可以亲身经历法国大革命、美国独立战争等关键历史时刻，并通过自己的行动影响历史进程。可以说，《刺客信条》所构建的世界，正是朗西埃所指的感性重组的一种模拟（蓝江，2017，pp. 87-89）¹：玩家通过身体性的参与介入历史，此时政治不再仅仅是叙事的对象，反而直接转化成具体的审美行动。

另一方面，制作者会以强有力的手段维护游戏内外的政治观念²，而这就是典型的治安。比如，《刺客信条：影》（Assassin's Creed: Shadows）虽以战国时代的日本为背景，却选用黑人武士作为主角，激起了玩家社群的普遍不满。该系列开发者与粉丝之间长期维系着一种关于历史再现的默契：玩家期望在被精心还原的历史情境中游玩。而此次，开发者为了迎合多元文化潮流，³迫使玩家接受此主角，即使这一点并不符合历史。玩家只能拒绝游戏本身，却无法对主角的肤色进行调整。这当然可以被视为意识形态下的强制感性分配的产物，毕竟它以现实政治而非真实历史为导向。

然而，政治绝不意味着单纯的服从。在游戏中，作为歧感的政治实践，正是要打破游戏制作者的原本设计。玩家不仅在规则内游玩，更在规则中创造新的感性形式。那些自由度更高，有线上模式、玩家社区和共创内容的游戏，往往会成为富有活力的审美政治场所。例如游戏《喷射战士2》（Splatoon 2）提供了画板功能，该功能允许玩家使用内置的自由绘图工具来创作简单的艺术作品并展示在玩家广场中。游戏提供这些绘图工具的本意是让玩家更好地展示个性，但在“黑人的命也是命”（Black Lives Matter，简称BLM）运动期间，大量玩家借助此功能绘制

BLM标语来声援该运动（Mee & Jackson, 2022, pp. 491-495）⁴。此时，单纯的装饰图案转变为具有明确诉求的抗议标语，而游戏空间也直接成了政治空间。

在《集合啦！动物森友会》（Animal Crossing，后文简称《动森》）中，类似的情况也有发生。作为一款以建设和装饰个人岛屿为核心机制的游戏，《动森》允许玩家自由规划岛屿空间，并邀请其他玩家前来参观、游玩。在BLM期间，不少玩家主动设计带有BLM口号或象征图案的服装与图样，并通过分享设计码的方式在社区中传播。同时，玩家还将岛屿布置为相应主题，在地面、广场和建筑周围放置相关标语和纪念性装饰。原本中性的度假小岛由此被临时改造成支持平权诉求的抗议空间。此外，Global Pride⁵与创意团队还在《动森》中打造了一座名为“Global Pride Crossing”的岛屿：这是一座由彩虹街道、Pride俱乐部、酷儿名人堂以及各类多元性别旗帜构成的临时虚拟城市。来自世界各地的玩家通过梦境码或直播进入这一空间。这些玩家在岛上聚会、拍照、举办线上派对，以异步共在的方式参与了一场去性别中心的虚拟骄傲节。这样，原本用于安放温馨日常的私人小岛，就在这一事件中被改造成公开的政治舞台，空间的性质发生了根本变化。朗西埃说，政治的本质在于对既定秩序的重构，而在线游戏空间正是这样一种可被重构的场域：玩家在集体创造和符号意义共享中，构建出一个多元异议却又彼此联结的政治共同体。

这样，单机游戏中的审美政治实践就呈现出双层结构。一方面，游戏制作者通过叙事逻辑与机制设定构筑具有政治意味的感性分配；另一方面，玩家通过创造性的行动在其中制造歧感、实现平等的再演。游戏中的政治并非抽象的理念，而是一种可被体验的感性形式。它通过操作、选择与分享，重新分配世界的可见性，进而使每一个审美行动都成为政治行动。

结语

在当代艺术体系中，单机游戏正以其独特性质重构朗西埃所说的感性分配机制。一方面，单机游戏继承了现代审美的感性组织形式；另一方面，它又以交互性、能动性不断挑战传统美学形式的权威，从观看转向行动。与传统艺术将观众置于作品之外不同，⁶单机游戏通过独特的规则、交互与界面机制，将单纯的观者塑造为能动的玩家。单机游戏不仅通过可进入、可操作的空间重构，使“无分者”得到再现；它同时以玩家的操作打破线性叙事，并将虚拟时间体验带入真实时间体验，从而实现感性经验的解放与再组织。

¹

²

³

DEI

⁴ LGBTQ+

⁵ "Global Pride" 2020 6 27

InterPride

24

LGBTQ

Pride

⁶

单机游戏中的审美政治实践以此为基础展开，它同样呈现出二重性。一方面，游戏制作者试图通过叙事规范与规则设定确立治安秩序，并以此引导玩家的感知。另一方面，玩家通过操作、选择乃至对规则的创造性运用制造出歧感，这歧感的诞生即是政治。最终，单机游戏超越朗西埃“解放的观众”的设想，它让平等、自由不再停留于抽象认知或单纯审美体验的层面，而是转化为一种审美实践。在每一次互动中，玩家都在亲身参与并直接重塑着这个世界的可见、可言与可做。

参考文献 References

1. Durham, S., & Gaonkar, D. (Eds.). (2019). *Distributions of the sensible: Rancière, between aesthetics and politics*. Northwestern University Press.
2. Ferreira, E. (2025). Distribution of the sensible and decolonial aesthetics in Brazilian games of the 1990s. *Matrizes*, 19(1), 173–197.
3. Gutwenger, L., et al. (2024). Politics in games: An overview and classification. In *2024 IEEE Gaming, Entertainment, and Media Conference (GEM)* (pp. 1–4). IEEE.
4. Kant, I. (1998). *Critique of pure reason* (P. Guyer & A. W. Wood, Eds. & Trans.). Cambridge University Press.
5. Kirkpatrick, G. (2015). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press.
6. Lan, J. (蓝江). (2017). Lishi yu yingxiang: Langxiai de yingxiang zhengzhixue [History and image: Rancière's politics of the image]. *Wenyi yanjiu [Literature & Art Studies]*, (5), 87–89.
7. Li, S. (李三达). (2014). Zouxian shenmei de zhengzhi—lun Langxiai shenmei pingdeng lilun de liang ge weidu [Toward a politics of aesthetics: On two dimensions of Rancière's theory of aesthetic equality]. *Tianjin shehui kexue [Tianjin Social Sciences]*, (1), 106.
8. Mee, D., & Jackson, D. (2022). “Imagine talking about politics in a kids’ game”: Making sense of #BLM in Nintendo’s *Splatoon 2*. *Visual Communication*, 21(3), 491–495.
9. Nguyen, C. T. (2019). Games and the art of agency. *The Philosophical Review*, 128(4), 423.
10. Nguyen, C. T. (2025). Youxi de nengdongxing yu yishuxing: Cong fendou dao chenjin de zhexue tantao [Games and the art of agency: A philosophical exploration from striving to immersion] (F. Hu, Trans.). *Zhongguo yishu [Chinese Art]*, (2), 24.
11. Rancière, J. (1989). *The nights of labor: The workers’ dream in nineteenth-century France*. Verso.
12. Rancière, J. (2006). *The politics of aesthetics: The distribution of the sensible*. Continuum.
13. Rancière, J. (2014). Tuxiang de mingyun [The future of the image] (X. Zhang & X. Lu, Trans.). Nanjing University Press.
14. Rancière, J. (2014). Wenxue de zhengzhi [The politics of literature] (X. Zhang, Trans.). Nanjing University Press.
15. Rancière, J. (2015). Dangdai yishu yu meixue de zhengzhi [Contemporary art and the politics of aesthetics] (Z. Xie, Trans.). *Makesizhuyi meixue yanjiu [Studies in Marxist Aesthetics]*, 18(2), 29.
16. Rancière, J. (2018). *Les temps modernes: Art, temps, politique*. La Fabrique.
17. Rancière, J. (2019). Meixue de buman [Aesthetics and its discontents] (J. Lan et al., Trans.). Nanjing University Press.
18. Shen, S. (沈适). (2025). Lengzhan chuanshang de jiaohuxing chengxian: Dong Ou sheji youxi leixingxue chonggou yu minzu jiti jiyi de meijie zhuanji [Interactive representation of Cold War trauma: Typological reconstruction of Eastern European shooter games and media translation of national collective memory]. *Wenhua yishu yanjiu [Studies in Culture & Art]*, (4), 101–110, 116.
19. Yang, C. (杨宸). (2023). Youxi-zhe de sanchong jiemian—lun dianzi youxi de jiaohuxing ji qi zhengzhi [The triple interface of the game-player: On the interactivity and politics of video games]. *Zhongguo xiandai wenxue yanjiu congkan [Modern Chinese Literature Studies]*, (5), 99–117.
20. Zhou, K. (周達). (2016). Zuowei chuanbo de youxi: Youxi yanjiu de lishi yuanliu, lilun lujing yu hexin yiti [Games as communication: Historical origins, theoretical approaches, and core issues in game studies]. *Xiandai chuanbo (Zhongguo chuanmei daxue xuebao) [Modern Communication (Journal of Communication University of China)]*, 38(7), 25–31.