

刍议电子游戏博物馆互动展陈：从怀旧场景到“打机风景”

耿游子民^①

摘要：电子游戏博物馆是收集、陈列、研究电子游戏硬软件及周边的专门空间。本文着眼于其可互动怀旧场景这一展陈实践，考察可互动怀旧场景中游戏机与场景的媒介关系与文化旨趣。首先，通过三阶段演进：私人档案，巡回展览，公益博物馆剖析保存互动性特质的技术历程，以《炙热电路》展览与当代场景还原的对比指出怀旧场景的第一重文化旨趣：试图将游玩电子游戏从极客文化建构为惯常生活方式。其次，从风景概念出发考察相关博物馆中的怀旧场景，尝试提出打机风景概念，对比其与传统博物馆场景恢复及互动展示的异同，揭示第二重文化旨趣：打机风景提供一种生成性怀旧的体验。最后，考察玩家身份-怀旧空间共生关系的异质性，指出打机风景提供了多维度具身体验，以例外姿态展现了超越性共识，形塑了一个例外之地。

关键词：游戏博物馆；怀旧场景；打机风景；文化旨趣

引言：互动遗产的存续挑战

2024年4月21日上午，博雅国际电子游戏学术年会的演讲人马修·佩恩（Matthew Payne）、彼得·纳尔逊（Peter Nelson）和比耶克·立柏留森（Bjarke Libuissou）来到位于北京的游研档案馆参观。异域的目光投向中国早期电子游戏硬件、软件与杂志，童年的游戏结合着陌生的方块字，记忆混合着历史与未知在这片交界地弥散开。他们是游研档案馆接待的第一批海外游戏研究者，也是最后一批。3个月后这个档案馆将搬迁至上海，在超过2000平米的展厅内，档案馆存档的数千件电子游戏相关藏品终于得以悉数展出，支撑起中国迄今最大的电子游戏博物馆。

从1958年的《双人网球》（Tennis for two）算起，电子游戏已有近70年的历史，偌大的产业与玩家积累了海量的过往。如何整理、书写、反思这段正在发生的历史，成为游戏研究，乃至人文研究无法避免的重要问题。而对于游戏硬件、软件及周边媒材的物质性收集，便是这项工作的基础与关键。正如亨利·洛伍德（Henry Loowood）在关于电子游戏档案保存的白皮书《在为时已晚前》中（before It's too late）所述：

“由于数字材料的自然衰减、旧媒体形式的快速淘汰以及运行这些媒体所需硬件的故障和过时，数字媒体的寿命惊人地短暂……如果我们不解决游戏保存的问题，目前正在制作的游戏可能会在几十年内消失。”¹

^① 耿游子民，云南昆明人，北京大学艺术学院博士研究生，主要从事电子游戏、图像理论、媒介物质性等研究。

与数字媒介易于存档的直观感受相反，诞生于数字媒介野蛮生长时代的电子游戏层叠着复杂的物质性结构，以至于这样的“铭刻型”^①媒介比任何一种物质遗产都更加脆弱，哈拉尔德·克雷默（Harald Kraemer）也强调“随着下一代计算机的进步、存储介质和数据格式的老化、数据的退磁和消失，先锋时代的数字数据变得不可用只是时间问题。”²所以，挖掘、打捞并保护电子游戏的往昔遗产从某种发烧友的刻奇现象，逐渐过渡为社会性共识。

目前，学界关于电子游戏博物馆的研究主要围绕作为“特殊历史文化遗产”³的电子游戏展开，这类文章最早可以追溯至查尔斯·伯恩斯坦（Charles Bernstein）受动态影像博物馆（The Museum of The Moving Image）委托，为其 1989 年举办的展览《炙热电路：电子游戏街机厅》（Hot Circuits: A Video Arcade）所撰写的文章《再玩一次，吃豆人》（Play It Again, Pac-Man）。⁴其提出了重温早期街机游戏在社会、技术和政治方面所具有的独特意义。千禧年后，关于电子游戏保护的讨论集中在版权问题、如何仿真和史料散佚的紧迫感中，莉娜·埃克伦德（Lina Eklund）在其文章《迷失于翻译中：视频游戏何以成为文化遗产？》（Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?）⁵详细综述了 2005 年至 2019 年的相关讨论。另一方面，尼克拉斯·尼伦德（Niklas Nylund, 2018）在《构建数字游戏展览：对象、体验和背景》（Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context）中详细针对电子游戏展览构建了一个三元矩阵模型：对象、背景和体验。⁶这一模型中的体验部分在卡尔·哈灵顿（Carl Harrington, 2019）的文章中进行了关键性扩展，指向可玩体验、集体体验⁷。而后，尼克拉斯·尼伦德在其博士论文《游戏遗产：博物馆藏品和展览中的电子游戏》（Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions）⁸中，以芬兰电子游戏博物馆为个案，系统性围绕游戏遗产化展开讨论，建立了遗产研究-游戏研究-游戏保护研究的理论三角框架。这些研究从不同面向指向一个共有问题——如何保存和展示电子游戏的互动性特质？而这正是电子游戏与其它媒介遗产间的根本区别，也正是这一区别建构了电子游戏博物馆的独特文化意义与文化旨趣，电子游戏博物馆以何种形式保存互动性特质？又在何种层面上回应文化旨趣成为本文讨论的关键。

一、电子游戏展陈的三个阶段

在展开讨论之前，我们必须明确，保存电子游戏的互动性特质并非一蹴而就。笔者从收集的资料出发，大致将这种努力划分为三个阶段：二十世纪九十年代的私人档案涌现，千禧年前后的临时巡回展览热，以及 2010 年前后公益博物馆的集中诞生，这三个阶段电子游戏藏品也展现了从档案贮存，静态陈列到互动展示的形式变迁，不断接近保存互动性特质这一核心诉求。

1. 私人档案与硬件贮存

^① 这一概念来自拉图尔的“不可变的可移动物”。

90年代末由个人藏家基于个人爱好与兴趣自发形成了电子游戏的初期收藏。但这些收藏有着显著局限。以美国为例，乔恩·萨图利（Joe Santulli）和凯文·奥莱尼亚兹（Kevin Oleniacz）等于1991创刊了《数字出版》（Digital Press）杂志，与彼时普遍以新游戏介绍为主的杂志不同，《数字出版》是第一本专注于推荐和收集经典游戏软硬件的杂志。通过杂志，乔恩一方面展示自己的游戏收藏，



图1 萨图利的游戏硬件收藏

另一方面建立了中古游戏软件、硬件的交易网络^①。乔恩在拥有一定规模的游戏软硬件藏品后开设了兼有存储与交易电子游戏藏品之用的实体商店，成为了典型的电子游戏档案室^②。如图1所示，萨图利的游戏档案室具有明显的档案贮存属性，有限的实体空间被置物架分割至极限，电子游戏硬件、软件与周边，以及其配件彼此堆叠着嵌入空间，在保有其最小尺度的存储需求同时，完全丧失了作为交互设备的可使用性与作为陈设的展示性，

2. 巡回展览热与静态展陈

千禧年前后，彼时的个人藏家积累了一定量的收藏，开始通过临时性展览展示储存于幽暗地下的旧日游戏。释放了档案室内存储性藏品的展示价值，以2007年“任天堂博物馆”特展为例，图2



图2 “任天堂博物馆”特展，2007

中红白机、软件在展柜中一一铺陈，与档案馆追求存储不同，展览尽可能展示出各个藏品的核心外观，虽然不够完整——游戏软件外包装的背面以及内容物并未做出展示。当然，此时的电子游戏藏

^①<https://www.digitpress.com/staff.htm>

^②<http://dpvideogames.com/>

品以一种展陈空间中的静态客体出现，参观者与藏品间只存在单向度凝视，电子游戏收藏以陈设姿态劣化为单一的，捕捉目光的过时之物，电子游戏的媒介特性仍被完全的淹没于传统的陈设展览中。

3.公益博物馆与互动性特质的释放

21 世纪第二个十年伊始，随着临时性展览的逐渐成熟以及私人藏家们对于系统化、专业化存储藏品的诉求提升，全世界迎来了电子游戏博物馆的建设浪潮。正如前文所述，保存和展示电子游戏的互动性特质是电子游戏收藏区别于其它媒介物收藏及传统博物收藏的关键所在，电子游戏收藏直到大型临时展览乃至博物馆阶段才实质性拥有展示互动性特质的可能，以德州国家电子游戏博物馆



图 3 国家电子游戏博物馆 互动展陈

为例，2011 年，萨图利团队在主办了多届经典电子游戏博览会后，开启了将这一临时性展览永久化的项目，7 月 25 日成立了电子游戏历史博物馆（Videogame History Museum）^①，最终在 2015 年 5 月，他们于德克萨斯州弗里斯科建立了号称“全美第一个专业电子游戏博物馆”^②。今天，国家电子游戏博物馆（National videogame Museum）收藏了超过 2 万件各类电子游戏藏品，其中很大一部分依旧来自萨图利等人的私人收藏。如图 3 所示，在这个空间中，电子游戏设备终于得以释放其互动性特质。

^①<https://www.vghmuseum.org/news.shtml>

^②<https://www.facebook.com/photo/?fbid=976736502376889&set=a.366907350026477>



图 4 80 年代游戏玩家卧室场景还原

除了为互动而排列的典型陈列方式，博物馆还颇为特别的使用较大展出面积，半开放式还原了一个 80 年代青年的卧室空间（图 4），无独有偶，英国、德国乃至中国的电子游戏博物馆也热衷于采用这样的展陈方式，游戏硬件往往只占据着十分微小的空间，展陈发生了新的变化。

总而言之，当博物馆通过场景还原释放电子游戏的互动性特质时，展陈空间便不再停留于媒介物保存的技术层面，而是开启了文化意义的编码实践。从萨图利私人档案的“仓储式堆叠”到国家电子游戏博物馆的“可玩性陈列”，物理层面的互动展示已臻完善，但如何理解这种互动所承载的文化价值，仍需要穿透物质界面进行深层解码。值得注意的是，图 4 中 80 年代卧室场景的刻意搭建，暗示着展陈策略正从单纯保存“可互动的游戏机”转向重构“可体验的文化记忆”，如何深入理解这种文化记忆的建构成为问题的关键。

二、电子游戏的怀旧风景：从极客文化到惯常生活

1989 年 6 月到次年 5 月，纽约市皇后区阿斯托利亚移动影像博物馆的创始馆长罗雪儿·斯洛文（Rochelle Slovin）策划了一场名为《炙热电路：游戏街机厅》的街机游戏回顾展，颇为意外的成为电子游戏的首次怀旧活动。展览出现得过于突兀，以至难以融入在主流的历史沿革讨论之中，她在重思这场展览的文章中写道：

“如今回首过去——当新媒体成为日常话题，早期视频游戏不仅受到越来越多的批评关注，而且还被重新包装用于家庭电脑上的怀旧用途——这场展览似乎提前了十年。”⁹



图 5 《炙热电路:街机游戏回顾展》, 1989

当我们将这一释放电子游戏展陈品互动性特质的例外时刻与当下电子游戏博物馆的场景还原并置讨论，便会发现两者的文化旨趣大相径庭，而本文所要讨论的文化旨趣恰在此处诞生。从 89 年展览现场留下的影像看，街机并置放置于展陈空间两侧与图 3 基本一致。显而易见，这样的展陈方式为实现设备的可交互性预留了空间，但与传统街机厅中的摆放方式并不一致：

“你可以玩所有的老式机器，而且它们的排列方式几乎和你十几岁时一样。但并不完全一样，因为这些游戏机之间的距离比街机厅老板摆放它们时要大得多。它们享有空间的特权，就像雕像或非常昂贵的服装，因此成为了设计物件。”³⁽¹³⁷⁾

的确，在这个过程中，不同年代、型号的机器强调其历史性并置于博物馆，成为一种刻意为之的纯粹的陈列品，而游玩方式也显而易见的对应了这样一种文化展示的需求：

“在这些街机上玩 1980 年代的视频游戏，就像在大银幕上观看 1930 年代的好莱坞盛典，而不是在家用录像机上观看。这是一种公共的而非私人体验。”³⁽¹⁴⁵⁾

同样，对于这是一场博物馆展览而非场景还原，斯洛文有着强烈的自觉

“在 90 年后的展览中无意间街机和展览的性质，一些场馆无意中将游戏放置在越来越像街机的环境，当“博物馆”和“街机厅”之间的平衡被打破，“博物馆”的感觉消失时，游客们显然感觉到在游戏上可以像在街机厅里一样随意行事：把口香糖粘在柜子底部或者损坏贴纸。”³⁽¹⁴⁹⁾

从这一点出发，《炙热电路》展览通过物理隔离与行为规训，将伴随街机生发的文化特征彻底排除在展陈空间之外——你甚至不能带入一瓶汽水。这种文化净化策略，恰与尼克拉斯·尼伦德的三元矩阵模型形成微妙对照：当“对象”（街机硬件）被置于例外化的“背景”（博物馆白盒）时，“体验”维度将被严格限定为去语境化的操控行为。正如卡尔·哈灵顿所强调的可玩体验必须与集体记忆共振，这场展览却在刻意消解街机厅特有的气味（例如汽水的香精与汗液混合的味道）、声

音（投币叮当与叫骂、自言自语）以及身体接触（争夺机位的推搡）——这些构成街头亚文化肌理的感官要素被系统过滤，最终制造出斯洛文（Slovin）所描述的“设计物件特权化”奇观。

这种文化表征背后，暴露出早期游戏展览的根本认知矛盾：《炙热电路》展览潜在的预设了观众的文化经验，即被展览所承认的观众并非“街机玩家”——至少不是那些真实存在的。而是以特异性的目光投向刚刚被指认为“遗产”的街机游戏的人，一种面对亚文化的猎奇体验者，游玩街机在这里作为一种展示性文化被制造出来。正如莉娜·埃克伦德在分析文化遗产认证困境时指出的，当游戏脱离原生文化生态被博物馆化，其互动性特质就异化为表演。这种认知错位在展陈细节中显露无疑：街机间非常规的间距设置（图 5），既非街机厅老板追求坪效的密集排列，也不同于当代博物馆强调可玩性的布局，而是刻意营造出类似艺术画廊的“光韵”（Aura）场域。此时，投币动作不再意味着进入心流状态的仪式，反而成为观众确认自身文化资本的符号消费——机械复制时代艺术品“光韵”的消亡在此发生了诡异倒转：本应消弭神圣性的游戏设备反而通过博物馆化重获崇拜价值。这种文化他者化策略，与电子游戏长期遭遇的污名化形成了一个镜像结构。卡莉·科库雷克（Carly Kocurek）在关于早期街机游戏的讨论中指出：“电子游戏对这些年轻人的影响引发了大众的道德担忧，Exidy 公司《死亡飞车》（Death Race, 1976）的暴力内容更是引发了大众第一次对电子游戏的恐慌”。对于国内的玩家和大众而言这样的恐慌则更为常见，从光明日报将电子游戏指认为“电子海洛因”^①到长达十年的主机禁令，电子游戏建立了与不良少年、坏学生、小混混等文化身份的强烈链接，这种链接被对电子游戏持正面态度的群体指认为一种污名化。而上述话语策略正与《炙热电路》的展陈逻辑同构——都将游戏从具体社会情境中剥离，抽象为需要特别凝视的陌异客体，在文化猎奇和道德贬损间制造出一个独特视角，从这个视角看，与其说《炙热电路》是一场对往昔经典的致敬与回顾，不如说是一种“亚文化”畸形秀（Freak show），至少也是一种先锋艺术。

相比与上述视角，当下电子游戏博物馆的场景还原给出了另一种可能。以国家电子游戏博物馆为例，画面右下角是一台 NES，即任天堂 FC 在欧美地区的发行的版本。老式显像管电视播放着彼

^①电脑游戏 瞄准孩子的“电子海洛因”[N]. 光明日报, 2000-05-09.



图 6 柏林电子游戏博物馆 80 年代卧室场景还原

时少见的电子游戏《打鸭子》（Duck Hunt），有趣的是这只占据了很小的展陈空间，大量空间则充斥着彼时的美国流行文化元素：《吃豆人》（Pac-man）图案的床单，《翘课天才》（Ferris Bueller's Day Off）、Depeche Mode 乐队的海报和雅达利公司发行的经典赛车游戏迷魂车 2（Pole Position II）的海报。特别的是墙上还挂有达拉斯牛仔队的三角旗和德州游骑兵团（Texas Rangers）的三角旗，精确突出了流行元素中的地域属性。

又如柏林电子游戏博物馆，其中一个场景（图 6）展示了德国 80 年代青年的卧室，画面右下角同样布置了 NES 主机，电视中显示的正是经典卷轴跳跃游戏《超级马里奥》。有趣的地方同样并非电子游戏，而是与游戏分享着同一社会时空的文化元素——桌面上德国品牌西门子（SIEMENS）RM 816 磁带机^①、彪马（PUMA）网球拍包以及右上角德国著名足球守门员托尼·舒马赫（Toni Schumacher）的海报。

^①<https://www.ebay.com.sg/itm/266344960327>



图7 游研档案馆 90 年代场景还原

同样，北京的游研档案馆也建构了相应的场景，更为显著的是这此场景从游戏主机开始就出现了明显的地域特征，作为 FC 的“仿制”机器，小霸王学习机占据了核心展陈空间，除此之外，冰箱，电风扇等代表着进步与现代性的标志性家用电器分享着客厅，以一种空间蒙太奇的方式建构了这一空间。除了详述的案例，芬兰、荷兰、意大利乃至的俄罗斯前苏联街机博物馆中，都有着类似的场景陈设。

这样的陈设与《炙热电路》展览呈现着完全不同的文化旨趣，如果说《炙热电路》强调电子游戏的陌异性经验，那么游戏博物馆中的场景还原则强调一种同质性，或言之一种和谐与普遍的经验。一个典型的例子便是在图 4 的场景中，床下其实放着一本《花花公子》杂志，只有当参与者进入这一空间，并将目光投射到游戏机之外的展陈物上，才有可能发现这一有趣的文化彩蛋，同样，在游研档案馆的中，彼得·纳尔逊和比耶克·立柏留森进入展陈空间，兴趣并未落在小霸王游戏机上，反而对前方电视柜中存放的磁带和周围的家用电器乃至连环画产生了兴趣，这样一种目光的错置恰恰宣告了电子游戏博物馆对于集体记忆的主动建构。

可以说，电子游戏机以“家庭成员”身份嵌入怀旧场景的展陈策略，是对上文所述陌异目光一次精妙的文化抵抗。NES 主机与球拍共享卧室、小霸王学习机与冰箱并置客厅，以旧日空间为蓝本的编排，实则是消解电子游戏文化身份困境的刻意努力。通过将游戏硬件溶解于日常物品网络，展览空间悄然重构了大众记忆——那些曾被污名化为“电子海洛因”的危险装置，化身为承载集体情感与记忆的家居物件。这种物质性修辞的高明之处在于：它既未回避游戏机的技术特性——可互动性特质得以保留，又通过空间蒙太奇消解其文化特异性，最终在观众的无意识漫游中完成了对游戏文化记忆的重新建立。

这种“平凡化”叙事背后隐藏着深刻的媒介政治学。相较于《炙热电路》展览将街机异化为文化标本的猎奇姿态，当代博物馆选择恰是對抗历史污名化的最优策略。通过将争议性对象消解成无害的怀旧符号，博物馆中的怀旧场景成功豁免了主流社会的审查，使电子游戏以惯常生活形式潜入集体。这种策略在游研档案馆的“90年代客厅”中显得十分显著：小霸王学习机被放置在电视机柜显要位置，其命名中的“学习”前缀与周围的奖状、英语磁带机所构成景观，呈现出技术驱动的进步主义叙事。此时，游戏机不仅是娱乐终端，更成为改革开放初期中国家庭拥抱现代化的物证。这些在地化符号系统的构建，使游戏机得以突破亚文化圈层，成为现代性话语的合法载体。尤其值得注意的是游研档案馆中家电的介入——电冰箱与游戏机共享空间，呼应了汪民安对家用电器“现代性器官”的总结，当游戏机与这些代表生活质量跃升的物件并列，其文化身份便从“消磨意志的玩具”转换为“美好生活的标配”（图8）。



图8 音数协游戏博物馆90年代场景还原

不仅如此，这种空间叙事还暗藏着教育范式的革新。当计算机与游戏机在卧室场景中共享书桌，展陈设计实际上复现了早期极客文化的发生现场——正如《打鸭子》的光枪操控，《超级马里奥》的卡带存储机制催生玩家对电子设备的好奇。博物馆通过还原这些技术共生的原始场景，暗示了电子游戏体验与早期数字素养的同源性。

总而言之，电子游戏博物馆展陈已然超越互动二字。当观众漫步、互动于精心还原的怀旧场景时，他们不仅在重温个人记忆，更是在不自觉中参与着电子游戏的文化平反——每一次对游戏机投去的平常目光，都是对“电子海洛因”的一次消解：电子游戏及其硬件可以作为平凡的生活物品间融入怀旧场景，而非某种需要特殊眼光对待的事物，更不需要承担那些本不属于它的文化负担。相比于强调电子游戏的独特与前卫，至今仍未彻底摆脱“污名化”的电子游戏需要的恰恰是隐入烟尘，复杂的场景还原给予了电子游戏最佳的伪装，淹没于文化元素与家用电器的丛林中，它得以从极客文化蜕变为惯常生活方式。

三、从怀旧场景到“打机风景”

从上文论述可以看出，电子游戏博物馆的文化旨趣是双向的，展示文化遗产的同时，又有着建构集体记忆，填充并弥合主流文化与亚文化间张力的作用。总之，在物理意义上占据自然空间的过

程中，包含着特定文化旨趣的展陈建构了“社会空间”，正如列斐·伏尔所言“（社会）空间是一种（社会）产品……由此产生的空间也是思想和行动的工具”。¹⁰，不难看出电子游戏博物馆中独特的展陈方式恰是为了更高效的建构社会空间，呈现为一种思想和行动的工具。因此，笔者提出“打机风景”（Gaming Landscape）这一概念，作为电子游戏博物馆展陈实践的核心范式，其指涉一种由物质环境、玩家互动与文化记忆共同编织的动态空间复合体。其本质在于通过空间拓扑重构电子游戏的互动性特质，使其在遗产化进程中既保持媒介特异性，又实现文化意义的再生产。彼得纳尔逊曾在论述电子游戏中的风景时写到：

“我们与物质环境互动的方式意味着我们在改变。我们改变环境，而这些变化导致了我们的文化和我们对与地点的关系的理解的进一步变化。因此，我们最终无法将物质环境与我们对它的文化和心理理解完全分开，两者之间存在着不可分割的关系。”

所以，“风景确实可以是一个文本，世代的人们在其上书写着循环往复的痴迷。”，结合着浓厚文化旨趣的打机风景并不只是单向度被凝视的存在，而是需要抽丝剥茧的文化迷宫。

从物质性维度考察，打机风景首先表现为“可触的文本”。正如纳尔逊指出的风景概念“既是物质环境本身，又是其文化心理理解的不可分割体”，打机风景中的游戏硬件（如红白机、街机）不再作为孤立的技术客体存在，而是与特定时代景观、流行符号共同构成物质性星丛。这种编排策略也呼应了米切尔对“地点”（site）的定义——游戏设备作为空间结构中的锚点，与冰箱、书桌等“平凡物”形成拓扑关联，使电子游戏从技术奇观下降为日常生活。

在互动性层面，打机风景超越了经典风景的视觉单向度，建构起“化身-环境”的递归反馈系统。纳尔逊分析的摄影机-枪（camera-gun）机制在此转化为更复杂的空间实践：玩家通过操控化身（avatar）介入怀旧场景，其行为既受限于展陈空间的物理规则（如 80 年代卧室的家具布局），又反向重构空间的意义网络（如意外发现客厅空间的连环画）。这种动态过程即“情境”（situation）——当游戏设备的可操作性与场景的符号系统结合，玩家实际上在进行着“空间三元辩证法”的具体实践：即在构思空间、感知空间与生活空间的张力中投射情感。

当互动性赋予打机风景动态的“情境”维度时，其文化编码机制便显露出超越传统展陈形式的潜能。这种潜能集中于对博物馆经典展陈形式的继承，也塑造了打机风景最核心的文化旨趣，本文第二部分强调了电子游戏博物馆旧日场景还原的文化旨趣，但不同于单纯的旧日场景还原，打机风景实则包含两个博物馆陈设的经典概念——场景还原与互动展示。场景还原最早可追溯至 18 世纪自然历史博物馆中的栖息地景观（Habitat Dioramas），而其前身则是达盖尔在 1822 年创造的透视景观（Diorama）及一系列包括室内全景画 Cosmorama，多景画（Myriorama）等缀以“rama”的幻觉呈现技术，这种技术可继续上溯至对早期全景画（Panorama）的技术探索，这种探索“旨在最大程度的实现对风景的幻觉式呈现”¹¹。正是这种源于对风景的关注，场景还原内蕴了强烈的文化展示属性。而最早的互动体验陈列方式出现于 19 世纪中叶的英国伦敦科学博物馆，其陈列的科学仪器和工业设备可以进行动态演示¹²。从前文对打机风景的定义中不难看出，打机风景有明显异于两种展

陈方式的特征。一方面，打机风景并非单纯的场景还原，参观者需要进入空间，以玩家身份与打机风景交互而非作为一个观察者单向度的凝视；另一方面，打机风景也与传统的互动展陈（图 3）不同，这居于例外空间的纯粹游戏行为并不能指向其所内蕴的文化旨趣。无独有偶，贝拉·迪克斯在《被展示的文化》中阐释了可参观性（*visitability*）文化生产的双重属性：（文化展示）一方面为参观者提供了某种表达，但这些表达也同样面向文化被展示的人群¹³。于是，打机风景这种双向的反馈过程更接近于 19 世纪末阿图尔·哈泽利乌斯（Artur Hazelius）所创造的活化展览（*living exhibitions*），凯瑟琳·巴格洛曾总结道：

“他的志向是以‘生活化’的方式展示瑞典民俗生活。在室外的斯堪森，他重建了完整的生活环境，包括建筑物、动物、植物以及穿着当地服饰的人物或人偶。”¹⁴



图 9 芝加哥哥伦布世界博览会，1893

活化展是 20 世纪初异常活跃的展览实践，凯瑟琳·巴格洛提供了一个典型的活化展览案例——萨米人生活展览。在 1873 年的维也纳国际博览会及往后的巴黎博览会中，萨米人被邀请展示他们的日常生活，策展者重建了萨米人的营地，搭起帐篷，加入了活的驯鹿用以展示萨米人游牧驯鹿的生活方式，观众可以在一旁观看，也可以进入这一空间与萨米人互动，触摸驯鹿或者使用萨米人的工具。

首先，活化展览的一个明确文化指向便是怀旧（*nostalgia*），源于古希腊语的 *nostos*（意指“归乡”）与 *algia*（意指“痛苦”或“渴望”），二者共同构成了对一个已消逝或从未真实存在的精神家园的向往。博伊姆（Svetlana Boym）曾将怀旧划分为两种类型，修复型怀旧（*restorative nostalgia*）与反思型怀旧（*reflective nostalgia*），前者落脚于旧，旨在通过物质或象征性的复原来重建与过去的直接联系，后者强调怀，即“这种怀旧不寻求直接的复原，而是通过心灵的漫游与自我审视，在时间的褶皱中寻找意义与启示”¹⁵。

显然，我们同样可以将打机风景的文化旨趣简单的指向怀旧，特别是二者对于旧日场景的复原都共享着修复型怀旧的文化旨趣，但事实并非如此简单。在凯瑟琳的描述中，图 9 呈现了“观众和表演者在共享空间中共存创造的一种共同性感觉”。这张照片拍摄于 1893 年芝加哥哥伦布世界博览会的活化展览，展示了拉普兰村庄南萨米人的生活状态。南萨米人尼尔斯·托马森·布尔与策展经理帕特里克·亨利·科尼坐在一条长凳上，而这条长凳也是为参观者融入活化展览而特地设计的^①。无独有偶，图 7 呈现了马修·佩恩在打机风景中的互动情景，相同的部分显而易见：怀旧的场景搭建与承担互动体验的能动性主体。稍显区别的便是前者承担互动体验的是萨米人，而后者则是电子游戏主机。

区别于此出现，在活化展览里，对作为观众的经理而言，其所互动的能动性主体萨米人是一个典型的他者，当然，经理同样作为一个他者介入到活态展览之中，此时，对于怀旧的文化指向显而易见，一种对于归去之地的凝视借由经理与萨米人的互动生发出来，这是一种属于他者的凝视。而在打机风景中，同样作为观众的玩家，其所互动的能动性主体——电子游戏机，并非一个绝对的他者，同时，玩家并非作为一个他者介入到打机风景之中，而是依靠在“玩家-游戏”的交互中所产生的化身（Avatar）介入其中。在打机风景中，怀旧并不指向某个具体不变的自在之物，也不指向某个确定的归去之地，而是杂糅着修复与反思伴随化身的行动不断生成。正因如此，玩家-游戏机-怀旧空间所联结的行动元网络（ANT）构成了一个更为复杂的能动主体，展现了打机风景对怀旧的能动性启发，这是一种强烈的异于上述任何一种展陈方式的文化旨趣，可以被理解为一种“生成性怀旧”。

生成性怀旧的本质便在于在于通过物质性交互实现怀旧主体的超越性反思，纳尔逊所说“物质环境文化理解的不可分割体”，在打机风景中具体化为空间编排的可逆性。与活化展览中萨米营地单向度的历史冻结不同，打机风景允许玩家在“修复型怀旧”与“反思型怀旧”之间自由切换。这种指向的开放性，根本上源于电子游戏作为“拉图尔式不可变可移动物”的特性——其物质载体（卡带、主机）的稳定性与符号系统（游戏代码）的可变性构成矛盾统一，使得同一设备借由玩家“化身”在不同时空被注入差异化的文化阐释，博伊姆所述的两种怀旧类型不再是非此即彼的选项，而是复合于打机风景的空间实践之中。

结论：打机风景的文化实践与超越性共识

打机风景的文化实践本质上是一场关于电子游戏本体论的重新思考。当游研档案馆的海外学者将目光从游戏机移向磁带与连环画时，这种错位的凝视恰恰揭示了打机风景的核心旨趣——它并非单纯复现历史场景，而是在物质拓扑中建构新的意义网络。作为互动遗产的动态载体，打机风景通过生成性怀旧，完成了电子游戏从技术遗存到文化中介的蜕变。正是在这样一种互动中，游戏文化得以从侧面介入记忆、知觉与情感的塑造。这正是祖考斯凯特所阐释的一般机体学（General Organology），其指出西蒙栋视角的技术物不仅仅是静态的工具，它们通过递归因果关系和自组织

^①Baglo C. Reconstruction as trope of cultural display. Rethinking the role of “living exhibitions”[J]. 2015:49-68.

的特性，展现出与生命体相似的发展和适应能力，一般机体学便是在这样一个层面上成立，“可被视为一种通过有机体模型解释技术的理论，并将技术纳入生命体的连续体中。”¹⁶而玩家-游戏机-怀旧场景正是构成了这样一个典型的一般机体，此时，任何一种在地性都显得不再重要，经由这一机体的能动作用，那些具体的，彼此相悖的、特异性的思考都可以被暂时搁置，为玩家提供了一个并非指向过去或未来，而是指向超越历史与身份、虚拟与真实的例外之地，正如学者朱青生所言：

“游戏为未来的生存建造越来越多的人为制造的无物之像，而不再与现实、物理相关。游戏作为一门新兴的“艺术”的超越性在于视觉图像超越地球（land and side），超越外在于人的空间（scape），把人的内在精神与外界客观混淆，创造一个人类记忆和经验中未曾有过的新世界。”¹⁷

今天，在这个地缘政治愈加紧张，歧见大于共识的日子里，打机风景正以对怀旧的超越宣告着最大共识，在这个例外之地，打机风景生成了一种特殊的互动关系。它们不再是单向度的凝视或回想，而是一种深层次的交流与共鸣。这种交流与共鸣，让玩家能够暂时忘却现实的种种束缚，体验到一种超越性的自由。这种自由并非某种避世的方式，更是一种对现实的反思。在游戏中，玩家以一种更为开放的心态去思考自我与世界的关系，建构属于玩家的文化记忆，而这正是电子游戏博物馆所希望传达的文化精神，也是它作为一种文化现象所具有的独特价值，而电子游戏博物馆中的打机风景，便是朱青生笔下新世界的侧写。

参考文献：

- [1] Lowood H, Armstrong A, Monnens D, et al. Before it's too late: Preserving games across the industry/academia divide[C]//Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. 2009.
- [2] Kraemer H. The Phantoms of Multimedia[J]. Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era; Grau, O., Ed, 2017: 248-258.
- [3] Harrington C. Experience in videogame display: an extension of the matrix model[J]. Games and Culture, 2023: 15.
- [4] The medium of the video game[M]. University of Texas Press, 2002: 155.
- [5] Eklund L, Sjöblom B, Prax P. Lost in translation: Video games becoming cultural heritage?[J]. Cultural Sociology, 2019, 13(4): 444-460.
- [6] Nylund N. Constructing digital game exhibitions: Objects, experiences, and context[C]//Arts. MDPI, 2018, 7(4): 103.
- [7] Harrington C. Experience in videogame display: an extension of the matrix model[J]. Games and Culture, 2023.
- [8] Nylund N. Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions[J]. 2020.
- [9] The medium of the video game[M]. University of Texas Press, 2002: 137.
- [10] Lefebvre, Henri, 《空间的生产》，Blackwell, 1991 年，ISBN 0-631-18177-6。第 26 页。

-
- [11] Tunnicliffe S D, Scheersoi A. Natural history dioramas[J]. History Construction and Educational Role, Dordrecht, 2015: 8.
- [12] 王宏钧.博物馆的动态陈列和高新科技运用[J].中国博物馆,1999,(03):65-72.
- [13] 被展示的文化 ([英]贝拉·迪克斯 (Bella Dicks)) (Z-Library) : 14.
- [14] Baglo C. Reconstruction as trope of cultural display. Rethinking the role of “living exhibitions”[J]. 2015:49-68.
- [15] (美)博伊姆(Boym.S.)著;杨德友译,怀旧的未来[M].南京:译林出版社, 2010.10.(46-47)
- [16] Žukauskaitė A. Organism-Oriented Ontology[M]. Edinburgh University Press, 2023: 96-100.
- [17] 朱青生.电子游戏打破风景成为未来的生存[J].文化艺术研究,2024,(03):1-8+112.