

## Moral Technology: A New Path to Understanding Serious Games —A Case Study of *Fitness Ring Adventure*

Zeng Chen

**Abstract:** For a long time, games have been placed on the opposite side of morality without discrimination, and this generalized overlook tends to obscure the value of serious games such as health games and educational games. In order to break this stereotype, this paper borrows the idea of “Moral Technology” from the Dutch philosopher of technology Wiebeke to rethink serious games (taking the health game *Fitness Ring Adventure* as an example). The study found that *Fitness Ring Adventure* is ethical in both the external narrative and the endogenous embodied practice. In the content dimension, the narrative of *Fitness Ring Adventure* functions as an exhibition of health concepts; in the operation dimension, the high-energy-consumption operation design of *Fitness Ring Adventure* a priori defines the length of use and practice of players.

**Key words:** Moral technology; Serious games; Verbeke; *Fitness Ring Adventure*

## 道德物化：理解严肃游戏的新路径

——以健身游戏《健身环大冒险》为例

曾晨

**摘要：**长期以来，游戏被不辨良莠地置于道德的对立面，而这种笼统性的俯察易遮蔽严肃游戏（如健身游戏、教育游戏）的价值。为打破这种刻板印象，本文借用荷兰技术哲学家维贝克

作者简介：曾晨，中南财经政法大学新闻与文化传播学院硕士研究生。

文章引用：曾晨. 道德物化：理解严肃游戏的新路径——以健身游戏《健身环大冒险》为例 [J]. 中国新闻评论, 2023, 4(3): 37-43.

<https://doi.org/10.35534/cnr.0403006>

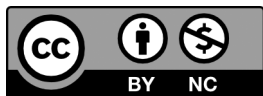
的“道德物化”思想对严肃游戏（以健身游戏《健身环大冒险》为例）进行反思。研究发现，不论是外在视角下的游戏叙事抑或是内生性的具身操作实践，《健身环大冒险》都彰显道德伦理。内容维度，《健身环大冒险》的情节叙事具有健康理念展演的功能；操作维度，《健身环大冒险》高能量消耗的操作设计先验框定了玩家的使用时长与实践形式。

**关键词：**道德物化；严肃游戏；维贝克；《健身环大冒险》

Copyright © 2023 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



## 一、引言

美国学者曼蒂（Jean Mundy）和奥杜姆（Linda Odum）在《闲暇教育理论与实践》中体认闲暇的价值所在，强调合理使用闲暇是自由人的存有基础<sup>①</sup>，而娱乐或游戏是人类在闲暇时间消遣调适的普遍选择。然而，不论是西方教义伦理下将游戏视作教徒对“赎回光阴”的反叛，抑或是中国文化语境中类乎“玩物丧志”式的贬抑<sup>②</sup>，到时间社会学视角下将闲暇与劳动对立分置<sup>③</sup>，游戏长期居处于道德的对立面。在数字媒介时代，即使电子游戏已经成长为千亿级产业，用户规模达到惊人的5.22亿<sup>④</sup>，却同样被贴上“精神鸦片”“电子海洛因”的负面标签。巨量的产业规模与负面极端的认知评价间形成的断裂不禁催人发问：游戏真是不道德的吗？

答案显然是否定的。准确地讲，游戏并不全然处于道德的洼地，严肃游戏（Serious Game）便是其中的典型例证。那么，严肃游戏与道德伦理二者间究竟会碰撞出怎样的火花？为回答这一问题，笔者借用荷兰技术哲学家彼得·保罗·维贝克（Peter-paul Verbeek）“技

① [美]曼蒂，奥杜姆. 闲暇教育理论与实践[M]. 叶京，潘敏，鲍建东，等译. 北京：春秋出版社，1989：19.

② 周逵. 作为传播的游戏：游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题[J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2016，38（7）：25-31.

③ 李迎生. 闲暇时间与人的全面发展[J]. 社会学研究，1991（3）：98-103.

④ 第51次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]. [2023-03-26]. <https://www.cnnic.net.cn/NMediaFile/2023/0322/MAIN16794576367190GBA2HA1KQ.pdf>.

术道德化”（Moralizing Technology）的理论资源，以严肃游戏作为考察对象，以期通过道德性与严肃游戏的重新对话摘除已有研究对游戏不辨良莠的有色眼镜，并为游戏研究开辟新的理论视野。

## 二、“道德物化”的理论继承与阐释

回视西方哲学的发展理路，不论是古希腊时期对万物本原的论辩，抑或是基督教哲学对生命归宿的探寻，还是现代哲学对主体性的强调，技术长期以来被主流哲学遗弃在思维范畴之外。用斯蒂格勒（Bernard Stiegler）的话讲，技术即无思<sup>①</sup>。技术仅仅作为附庸于人的工具或手段而存有，此亦即雅斯贝尔斯（Karl Jaspers）所秉持的“中立工具论”。维贝克旗帜鲜明地反对此种对物的漠视，批评此种理解域下的物除了作为中性器具提供便利别无价值<sup>②</sup>，并在《物何为》（*What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*）中表达了对“物之死”的失望<sup>③</sup>。

“道德物化”最初是由汉斯·阿斯特豪斯（Hans Achterhuis）在充分汲取拉图尔（Bruno Latour）的脚本（Inscription）理论资源基础上提出，拉图尔在进行STS研究时指出汽车安全带作为脚本的承携者存在，倘若司机不系安全带便会触发汽车的警报，甚至无法发动汽车，由此形成对驾乘人员行为的规制<sup>④</sup>。遵循阿斯特豪斯和拉图尔的思路，维贝克进而对“道德物化”作进一步讨论。“道德物化”理论倡导从内生性的视角将技术与道德伦理进行接合，由此实现对技术哲学伦理转向的超越。伦理转向全然滑向浓郁的悲观，其所关注的是技术发展所导致的风险与隐忧并由此呼吁道德伦理对技术发展的规约。然而，这仅是外在道德对技术的赋予，技术与道德间的罅隙并未弥合。维贝克言说的“道德物化”从本体论的视角出发，将道德因素视作技术的先天构成，认为内嵌道德的技术人工物以伴随性的姿态调解人的认知与行为实践<sup>⑤</sup>，并由此将对技术与人抽象关系的考察落脚到具体实在的社会实践之中<sup>⑥</sup>。技术以善的追求为终极指引，近乎亚里士多德在《尼各马可伦理学》中将善视作技术之最终目标的譬喻<sup>⑦</sup>。可见，技术

① [法] 贝尔纳·斯蒂格勒. 技术与时间 1: 爱比米修斯的过失 [M]. 裴程, 译. 南京: 译林出版社, 2012: 1.

② [荷] 维贝克. 将技术道德化: 理解与设计物的道德 [M]. 闫宏秀, 杨庆峰, 译. 上海: 上海交通大学出版社, 2016: 68.

③ Verbeek P-P. *What Things Do: Philosophical Reflections On Technology, Agency And Design* [M]. Pennsylvania, University Park: The Pennsylvania State University Press, 2005: 1.

④ 王小伟. “道德物化”与现代科技伦理治理 [J]. 浙江社会科学, 2023 (1): 119-124, 160.

⑤ 维贝克, 杨庆峰. 伴随技术: 伦理转向之后的技术哲学 [J]. 洛阳师范学院学报, 2013, 32 (4): 18-21.

⑥ 林慧岳, 夏凡. 经验转向后的荷兰技术哲学: 特文特模式及其后现象学纲领 [J]. 自然辩证法研究, 2011, 27 (10): 17-21.

⑦ 亚里士多德. 尼各马可伦理学 [M]. 苗力田, 译. 北京: 商务印书馆, 1999: 3-4.

与道德并非割裂的两级，而是彼此内嵌勾连。此外，维贝克也从兰登·温纳（Langdon Winner）处汲取灵感，其“道德物化”思想正是对温纳“技术政治化”的承继与改编。温纳犀利地指出建筑家摩西（Robert Moses）所设计的距离地面净高仅9英尺、仅可供小型轿车通过的过街天桥将公共汽车与蓝领阶层排除在城市特定区域之外，由此捍卫精英阶层的“舒适”空间不被打扰。由此推及，借用维贝克本人惯用的减速带的例子对技术道德化进行阐明，维氏指出相较于政策宣导与风险告知，在道路上设置减速带更能唤起司机对安全减速行车的警觉与注意，从而减少交通事故的发生。此处的减速带在设计过程中便已经潜隐道德劝服的意涵，用以调解主体的经验与决策。

为突出意向性的物质性与物的能动性。技术的意向性表现为“去指导”（To Direct）<sup>①</sup>，且仅在人与世界发生关系时才得以显现<sup>②</sup>，道德行为在人与技术的关联中被抉择。同样以减速带为例，减速驾驶这一道德结果的实现，既受到技术物（减速带）的规约，也须认知主体（驾驶人员）作出踩刹车的动作。最终，技术道德的意向性表现为人将道德内涵赋予技术物，技术物又以道德性反向约束人。在论证自由时，维贝克摒弃康德将自由擢升至独立于自然法则的解释，主张技术中介的道德决策从未绝对“自由”<sup>③</sup>。自由即对存在的感知，同意向性一样，维贝克从人与技术的关联中理解自由，技术既为人类构建自由营造空间，其在调解人类道德实践中也具备一定的自由度<sup>④</sup>。由此，道德物化的合法性便得以确立。在此过程中，亦能隐隐觉察处维贝克关涉“意向性”与“自由”概念的理解透射出“扁平本体论”（Flat Theory）的偏向。

### 三、“非娱乐性”的严肃游戏

严肃游戏概念最早是由美国教育和社会学家阿布特（Clark C. Abt）在20世纪70年代首次提出，其与传统娱乐性质的娱乐游戏大相径庭，而是将严肃的目的融入其中<sup>④</sup>，具备知识传递、技能获取和态度行为变更等功能<sup>⑤</sup>。此后，随着数字技术的突飞猛进，严肃游戏的应用场景接续展拓，包括但不限于军事、教育、宣传、健康、医疗、文化遗产保护等诸多领域。

① [荷] 维贝克. 将技术道德化：理解与设计物的道德 [M]. 闫宏秀, 杨庆峰, 译. 上海: 上海交通大学出版社, 2016: 57.

② 刘铮. 技术物是道德行动者吗? ——维贝克“技术道德化”思想及其内在困境 [J]. 东北大学学报(社会科学版), 2017, 19(3): 222-226.

③ 史晨. 技术哲学的第三次转向——维贝克道德物化思想的三重特征 [J]. 科学技术哲学研究, 2020, 37(5): 63-67.

④ Abt CC. Serious games [M]. New York: The Viking Press, 1970: 176.

⑤ Stewart J. The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy [J]. Joint Research Centre, 2013(1): 3-9.

“严肃游戏之父”诺阿·福斯坦（Noah Falstein）指出，即使严肃游戏的呈现形式兼具娱乐性、互动性的特点，但此类游戏的本质目的是对玩家进行训练、教育或治疗<sup>①</sup>。严肃游戏致力于通过目的性的叙事呈现与美学设计达成对玩家的劝服引导，西方已有研究揭示出严肃游戏能增强公众对环境政策的参与度<sup>②</sup>、降低对移民群体的偏见<sup>③</sup>、缓解抑郁症状等<sup>④</sup>。国内也有学者探寻利用严肃游戏进行社会主义核心价值观宣传的可行的传播路径，并指出严肃游戏的模式能克服传统生硬的“卡普勒式”宣导，以寓教于乐的形式壮大主流舆论宣传阵地<sup>⑤</sup>。不难发现，严肃游戏在社会体系运转中扮演着积极角色。需要言明的是，对严肃游戏而言，游戏仅是互动化、可视化、趣味化的呈现形式，内核仍是游戏深层蕴藏的严肃性的价值观伦理。

“灾难马拉松”式的疫情三年<sup>⑥</sup>，严肃游戏的价值愈发彰显。严肃游戏易增加玩家对新冠病毒“易感性”与“严重性”的认知<sup>⑦</sup>，而在纾解玩家心理压力与抑郁情绪方面，其功用同样显著<sup>⑧</sup>。此外，物理空间流动流畅性的断裂也促逼居家线上健身的兴起与流行，据第51次CNNIC数据显示，截至2022年12月，我国线上健身用户规模已达3.80亿，占网民规模的35.6%<sup>⑨</sup>。隶属于严肃游戏范畴的健身游戏也成为用户线上健身的可选路径，在驳杂纷呈的健身游戏中，又属任天堂公司2019年推出的《健身环大冒险》（*Ring Fit Adventure*）最为成功<sup>⑩</sup>。

## 四、道德物化：健身游戏的内生禀赋

维贝克眼中的技术物实则是扮演中介的角色来调谐人与现实的关联，此处的中介并非是狭

① 姜海，沈珺。“游戏成瘾”与健康性应对——兼论健康传播在游戏中的适应性[J]。北京理工大学学报（社会科学版），2020，22（1）：157-163。

② Abraham B. Video game visions of climate futures: ARMA 3 and implications for games and persuasion [J]. Games and Culture, 2018, 13（1）：71-91。

③ Bouchillon B C, Stewart P A. Games-based trust: Role-playing the administrative experience of immigrants [J]. New Media & Society, 2021, 23（3）：479-496。

④ Kim Y, Hong S, Choi M. Effects of Serious Games on Depression in Older Adults: Systematic Review and Meta-analysis of Randomized Controlled Trials [J]. J Med Internet Res, 2022, 24（9）：e37753。

⑤ 陈月华，刘懿莹。严肃游戏为载体的社会主义核心价值观传播路径探析[J]。现代传播（中国传媒大学学报），2019，41（4）：96-100。

⑥ 韩婕，李红涛，刘于思。数字“瘟疫年纪事”：连接性见证与灾难马拉松的公共记忆[J]。国际新闻界，2023，45（1）：106-131。

⑦ Jiang R, Shao B, Si S, et al. Health Communication in Games at the Early Stage of COVID-19 Epidemic: A Grounded Theory Study Based on Plague, Inc [J]. Games for Health Journal, 2021, 10（6）：408-419。

⑧ Krittanawong C, Virk H U H, Katz C L, et al. Association of Social Gaming with Well-Being (Escape COVID-19): A Sentiment Analysis [J]. The American Journal of Medicine, 2022, 135（2）：254-257。

⑨ 第51次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]。[2023-03-26]。https://www.cnnic.net.cn/NMediaFile/2023/0322/MAIN16794576367190GBA2HA 1KQ.pdf。

⑩ 史安斌，张自中。乌卡时代的“健康游戏”：概念演进与实践发展的路径探究[J]。青年记者，2023（5）：87-91。



隘的空间概念，而是具有生成性的内涵，中介被视作物之源起<sup>①</sup>。维贝克的技术中介实则是道德中介，其将道德划分成两个维度：“道德工具主义”和“道德物化”。

### （一）作为道德工具的健身游戏

“道德工具主义”从外在的视角考察技术，在此视域下技术是一种达成道德的手段，不啻是对技术哲学伦理转向的延续。维贝克极为反对此种从外在视角对技术伦理进行探讨的研究取径，但研究者又将其从故纸堆中捡起并开展对严肃游戏的考察。前文已述严肃游戏内嵌道德伦理的叙事与美学设计，教育信息、政策宣导、劝服目的等直观显现于游戏界面。

以健身游戏《健身环大冒险》为例，该游戏旨在满足用户的居家健身需求，玩家使用 Ring-con（灵环）、Joy-com（手柄）接入游戏情境，跟随剧情设计闯关打怪并作出奔跑、平板支撑等动作，从而完成各项健身任务。在玩家动作标准性欠佳时，虚拟 NPC 咪普利便会作出健身信息提示与动作纠正，并在整个游戏进程中鼓励玩家持续性锻炼。此外，倘若玩家在游戏过程中出现懈怠或无故中断，虚拟 NPC 会以凝视的姿态对其进行督促。加速社会时间暴政的支配下，《健身环大冒险》作为外在性的道德工具给玩家健身开辟更多可能，诸如此类的健身类严肃游戏在一定程度上亦能发挥“强身健体”的功用。

### （二）道德物化的健身游戏

维贝克推崇的是将道德内化的技术中介，道德内生于技术之中而非借助技术得以宣扬，并以伴随状态调解人的行动与决策。将维贝克的“道德物化”思想迁移至严肃游戏的考察中，有助于体认不同类型游戏间的差异以及重新评估体认游戏的价值所在，而严肃游戏在设计过程中已然有意识或无意识地嵌入道德的考量。

玩家在操作《健身环大冒险》游戏过程中，长时间的操作易导致视觉眩晕与体能消耗，促逼玩家从沉浸的具身状态中退出，并最终迫使玩家自觉放弃游戏的使用。即使玩家有继续进行的欲望，其体能储备也难以为继。这恰是内生性“道德物化”的显现，因高强度操作实践导致的体能消耗所形成的对游戏时长的规约一定程度上有效防止“游戏成瘾”和身体异化现象的发生。

由是观之，作为“道德工具”的健身游戏聚焦内容维度的考量，《健身环大冒险》的情节叙事具有健康理念展演的功能；而作为“道德物化”技术人工物的健身游戏则侧重形式维度的审思，《健身环大冒险》高能量消耗的操作设计先验框定了玩家的使用时长与实践形式。

<sup>①</sup> Verbeek P.P. Expanding Mediation Theory [J]. Foundations of Science, 2012, 17(4): 391-395.

## 五、结论

《尚书·旅獒》篇载言曰“玩人丧德，玩物丧志”，意指为物欲所牵易致志向丢失。在中国的文化语境下，游戏长期与道德理念背道而驰，被主流价值体系拒绝在外。即使其偶被塑造成民族主义与爱国主义的符号，却更多被贬抑为阻滞青少年健康成长的障碍物。《经济观察报》亦曾刊文《“电子鸦片”竟长成数千亿产业》，将电子游戏视作新型毒品，进而引发社会范围内对限制青少年游戏使用的热议。2021年，国务院出台《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，将未成年人的每周游戏时间限制在3小时，仅在周末晚间8点到9点有操作权限。遗憾的是，不论是刚性政策的出台或是亲辈的监督劝服，未成年人总能觅得逸出应对之策。此种居高临下的俯察不仅模糊了不同类型游戏间的差异、遮蔽严肃游戏的价值，也难以触及问题根本和达到预期效果。为应对如此困境，不妨从维贝克“道德物化”技术哲学思想中汲取资源，借鉴健身游戏《健身环大冒险》的应用实例，由原先的“禁”与“堵”转向将道德伦理前置置于游戏内容与操作维度的设计当中。