# Article information:

Game Studies - When Seams Fall Apart - Video Game Space and the Player  
<https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>

# Article summary:

1. 当前的游戏研究文献普遍假设视频游戏屏幕的概念透明度和理性科学秩序的绝对权威。然而，视频游戏空间不仅仅是代码的总和，还是通过代码生成并通过屏幕与玩家的互动产生的体验空间。

2. 玩家在玩视频游戏时必须在多个层面上表现出能力。这种多重存在是新媒体互动的典型特征。因此，心理分析学提供了一种讨论视觉和触觉与电子空间中多重存在或存在方式之间复杂操作的词汇和理论。

3. 玩家在屏幕外部和屏幕内部以及通过屏幕构建的空间之间存在纠结关系，这使得主体与其创造出来的表象之间的关系变得更加复杂。因此，本文旨在初步探讨玩家、游戏空间内外以及屏幕之间的复杂关系，并从玩家视角、自恋和拉康凝视等方面进行分析。

# Article rating:

Appears moderately imbalanced: The article provides some useful information, but is missing several important points or pieces of evidence that would be required to present the discussed topics in a balanced and reliable way. You are encouraged to seek a more balanced perspective on the presented issues by exploring the provided research topics and looking at different information sources.

# Article analysis:

这篇文章探讨了视频游戏空间和玩家之间的关系，提出了使用精神分析理论来解释玩家在游戏空间内外以及屏幕中的复杂关系。然而，这篇文章存在一些潜在的偏见和问题。

首先，作者声称当前对新媒体的批评和理论文献都假设视频或电脑屏幕具有概念上的透明性和理性科学秩序的绝对权威。然而，作者没有提供任何证据来支持这个观点，并且也没有引用其他学者的观点来支持自己的说法。因此，这个观点可能是基于作者个人的主观看法，缺乏客观性。

其次，作者认为视频游戏空间不仅仅是代码的总和，还是通过代码生成并通过屏幕介质与玩家互动产生的体验空间。然而，在整篇文章中，作者没有提供任何实际例子或研究结果来支持这个观点。因此，读者很难相信这个主张是否正确。

此外，在讨论玩家在游戏中存在多个空间领域时，作者引用了Lev Manovich和Sherry Turkle的观点。然而，作者没有详细解释这些观点是如何与自己的论点相关联的，也没有提供任何其他学者对这个问题的观点。因此，读者很难理解这个引用的目的和意义。

最后，作者将拉康精神分析理论应用于游戏体验，并声称这种理论可以解释屏幕中的视觉和触觉操作以及在虚拟空间中存在多重存在或存在感。然而，作者没有详细说明拉康理论如何适用于视频游戏，并且没有提供任何实际例子或研究结果来支持自己的说法。因此，读者很难相信这个主张是否正确。

总之，尽管这篇文章提出了一些有趣的观点和思考方向，但它缺乏充分的证据和支持来证明自己的主张。作者需要更多地关注相关研究和学术讨论，并提供更具说服力的证据来支持自己的观点。

# Topics for further research:

* 新媒体的批评和理论文献对视频游戏空间的看法
* 视频游戏空间是通过代码生成并通过屏幕介质与玩家互动产生的体验空间
* 玩家在游戏中存在多个空间领域的讨论
* Lev Manovich和Sherry Turkle的观点与玩家在游戏中存在多个空间领域的关系
* 拉康精神分析理论在解释视频游戏体验中的应用
* 文章中缺乏充分的证据和支持来证明观点

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/57a30443046ca50f7bb6ffade0470040>