

读书可以是一种游戏

四川大学教授 赵毅衡

如果不是因为今年读了几本有趣的书，我不会想到 2015 年与其他年份的区别。读书不像 GDP 会积累，读书本身就是即刻的享受。这一年我读的书依然是书稿多于印出来的书，书稿是等着我提意见的，心里总是想着文字上的差错如何纠正，想着细节上的毛糙如何抹平，找不出意见可提，就是没有完成职责。如此读书绝对不是享受，但是这几本书关于游戏的书，读懂的关键就是要有游戏的心情。要读懂游戏，不似游戏，胜似游戏。

我印象比较深的是宗争的《游戏学：符号叙述学研究》（四川大学出版社，2014 年 12 月出版）。中国思想界、文化研究界，都是严肃认真的思想者，最不会去碰的题目可能就是游戏。游戏似乎只是娱乐，就是浪费为国为民为自己为子女做贡献的宝贵时间，无怪乎中国青少年也跟着被剥夺了游戏时间。但是在人类思想史上，最令人着迷的题目之一就是游戏，它是艺术的本质，也是思想与实践的核心，游戏是人类非功利思维，非实践活动的典型，是人类生命力的表征。

宗争这本书，是国内学术界第一本认真讨论游戏的学术著作，也是对电子游戏占领青少年生活，休闲让人们假期越来越长的一个学理回应，更是对当代文化生活一个重大方面的思辨整理。不把游戏上升到如此精密的学理层面，不仅作为意义之学的符号学缺了一大块，当代文化生活的一个日益重要的问题，就继续遭到忽视。实际上，中国思想者喜欢板着脸孔，就艺术与仪礼等问题做高头讲章，其实他们是在用非游戏的方法处理本应是游戏研究的题目，结果是南辕北辙。正因如此，这本书为中国学术打开了一个新阵地。

或许在这个时代，对似乎的非游戏，应当看出其游戏本质，而对于游戏，应当看出其非游戏本质。当今的体育界、演艺界、影视界、娱乐界，名流辈出，纯靠上帝眷顾就成为全体人民关注的话题，成为媒体摄影机围着转的中心，整个社会成为粉丝群天下，津津乐道这些名流的一笑一颦。用如此的崇拜方式来消费名流，一旦名流由于暴露真相不再能供我们消费，就会大失所望。名流的华丽动作终结于一个倒栽葱，此时整个文化产业也不得不来一个不雅的落地动作。这本厚厚的书《坠落的体育英雄，传媒与名流文化》（文内尔编，魏伟、梅林译，四川大学出版社 2015 年 9 月版）虽然说的是老虎伍兹这样的欧美体育明星，实际上中国名流完全堪之比之。这不是一本丑闻大集合，而是诊断当代文化的核心问题：以名流为中心的传媒文化，实际上只是一种空心文化，表面上烈火烹油般热闹，实际上毫无根底，甚至已经病入膏肓。

我有印象的第三本书，也依然在玩乐中展开让人深思的题目。《歌曲与性别：中国当代流行歌曲研究》（陆正兰著，中国社会科学出版社 2014 年出版）实际上分析非常严谨。此书不仅谈男人唱歌与女人唱歌有什么区别，而且更进一步讨论唱歌的人实际上无法决定歌曲的“文本性别”：某些歌的身份就是“男歌”，某些本质上就是“女歌”，二者之间有男女间歌、跨性别歌、无性别歌。这里是符号自我与文本省份的领域。然后这本书详细地讨论了这些表意身份在当今文化中正在剧烈演变，“男歌”不断向阴柔化靠拢，甚至像摇滚这样典型的“男歌体裁”，也在渐渐阴柔化。当连游戏的性别气质都会乱套时，我们不仅悲从中来，发而为歌的声音也在变的不认识。

或许真正可以读得游戏味十足的，是《武侠文化符号学：20 世纪中国武侠文本的虚构与叙述研究》（孙金燕著，四川大学出版社 2015 年 9 月版）武侠与武术，是中国对全世界影视业影响最大的象征符号。但是迄今为止的大量研究，始终局限于史料的整理与描述，没有一本对这一至关重要的文化现象进行文化的剖析。而做不到这一点，我们就没有利用中国文化软实力的重要资源；在中国崛起成为

文化强国的过程中，就失去一个重要的符号手段。武侠的最大特点，实际上是非现实的游戏精神。20 世纪前的侠义小说中侠客都使用有效的兵器，在 20 世纪这个热兵器越来越热的时代，武侠小说却只局限于冷兵器，哪怕子弹射来，也可以手挡脚踢。20 世纪前中国的侠客小说，所谓武侠“江湖”依然笼罩在“庙堂”之下，暴力惩恶的权力未下放至民间，个人英雄气质难以彰显，武侠却在 20 世纪国家秩序完善时大行其道。所以武侠小说电影，是一种游戏文学电影。

武侠“游戏”与中国社会看似无甚关联，却每有若合符节之处。在想象中伸张正义是人类的需要，欧洲有骑士艺术，日本有剑侠小说，中国自司马迁《游侠列传》以来的侠客叙述，也一直扮演着这样的角色，20 世纪的“武侠”文学与艺术也不例外。然而与骑士艺术的主流地位相比，中国“武侠”文学与艺术的发生发展，有着独特与复杂的社会文化语境。奇怪的是，中国武侠文学不仅在叙述模式上坚持“正必克邪”道德架构，而且关于武侠小说的研究也一直聚焦于“伸张正义”，隔靴搔痒地得出诸如“善恶分明”“好侠尚义”“英雄崇拜”等等关键词主体。武侠实实在在是一种游戏式的幻想体裁，网游室中的青少年并非在伸张正义。不敢面对这一点，我们就只能让外国人来玩中国的武侠游戏，弃宝于地，岂不是太可惜了？

游戏的书看多了，最后一本书，我自己的书，就自然地玩起了游戏。《趣味符号学》（重庆大学出版社，2015 年 6 月版），原先叫做“好玩的符号学”，或“符号游戏”。符号是“被认为携带者意义的感知”，任何意义都必须靠符号才能发出或解释，没有符号这个世界就没有任何意义可言，符号学就是意义学。那么游戏也就必然是符号游戏，哪怕游戏也在玩出一个意义。当我们发现有个符号（例如新娘子必须红布盖头）不知意义何在，或者发现有大量的符号集中（例如白痴般简单的广告反复轰炸）似乎没头没脑，我们就知道肯定有个意义我们还没有明白。甚至当意义很明确地存在（例如县太爷的庭上）却要打出“肃静”“回避”字样，似乎重复；再例如“犀利哥”之类流浪汉成为时尚领袖，似乎荒唐，我们也知道符号的意义我们还没有全懂。这就是符号的游戏精神：它让我们明白游戏实际上意义非常玄妙，让我们警觉到意义游戏已经砸到我们的头顶上。