

叙事图像与图像叙事

——网络游戏中的语—图符号之关系研究*

鲍远福^{1,2}

(1. 南京大学 文学院 江苏 南京 210046; 2. 安徽新华学院 安徽 合肥 230088)

摘要: 网络游戏的表意问题一直没有受到学界应有的重视。基于此,本文探讨了图像时代网络游戏中两种表意符号(语言与图像)的张力关系,揭示了它区别于文学和影视艺术的特征。通过相关实例,文章还重点对网络游戏中的这两种表意符号在意指过程中的三种关系加以论证,试图以此阐释图像时代文学活动所面对的新的理论问题。

关键词: 叙事图像;图像叙事;网络游戏

中图分类号: G206.2 **文献标志码:** A **文章编号:** 1672-0598(2014)04-0020-06

马丁·海德格尔曾在《世界图像时代》中指出,现代社会已经被“把握为图像”了:“从本质上看来,世界图像并非意指一幅关于世界的图像,而是指世界被把握为图像。”^{[1]91}这一预言如今已经演变为文学活动中的“深度现实”:文学的阅读和接受行为被视觉化,文学信息的交流和传递也不仅仅是纯粹的精神互动,已逐步演变为“视读”“视听”和“视动”。随着当代网络媒体和数字文化产业的发展,当代最有代表性的图像文化——参与人数众多、迅速崛起的网络游戏及其产业,已经超越了文学阅读的“小众化”圈子,逐步取代影视改编艺术而成为文学在图像时代的主要存在方式,它不仅生动地印证了“世界被把握为图像”的现象学论断,还有力地推动了叙事这一传统表意行为从艺术的方式向图像的方式转变。

一、网络游戏表意研究的缘起

网络游戏已成为一个新的学术热点,对它的

考察涉及产业经济学、媒介融合、文化传播、教育学、心理学、文学批评、符号学和图像学等多个交叉领域。网络游戏的前身是多用户对话/互动游戏(MUD/MOO),它是一个通过网络连接的、多用户参与的、可由用户扩展的、主要基于文本的虚拟现实,是一种基于文本的“网络化现实”环境。^{[2]198}而广义的网络游戏(Online Game,简称“网游”)是以互联网为传输媒介,以计算机程序语言为技术载体,以游戏运营商服务器为终端,以用户计算机为互动界面,以游戏客户软件为信息交互窗口,旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的多人在线交互活动。^[3]文化研究视野中的网络游戏被认为与文学叙事之间存在着显著的姻亲关系,甚至有人将这种具有开放式结局和流动性主题的多用户在线游戏视为某种“交互性叙事”^{[4]206}。

网络游戏的研究者大多数具有计算机网络、

* [收稿日期]2014-05-04

[基金项目]教育部人文社会科学研究青年基金项目(10YJC751002)“大众传媒与文艺理论的创新”;南京大学“985工程”课题“中国文学与图像关系史”

[作者简介]鲍远福(1983—),男;南京大学文学院博士研究生,安徽新华学院讲师。

软件开发和图形图像等技术背景,对其媒介技术特征和信息传播功能多有论述,却较少涉及网络游戏的表意体系与审美属性;然而,网络游戏的产业“高热”与大众娱乐的表象之下,其自身独特的意义体系及其与网络文学创作之间的互动关系问题扮演了重要的角色。很明显,在网络游戏的产业热潮与理论研究之间包含着内在的张力,作为“交互性叙事”的网络游戏,其表意体系的两大关键性要素——故事脚本层(语言符号系统,主要来自网络文学创作的话语表意系统)和视觉表象层(图像编码系统,主要产生于游戏开发、运营提供方的技术指标体系)——是否得到很好的认识,某种程度上会影响网络游戏产业的前景。所以,在视觉文化大行其道、网络文学的游戏改编方兴未艾的背景下,对于网络游戏内部表意系统的结构梳理和理论阐释,显得十分必要。

二、网络游戏的语—图表意系统

图像学家 W. J. T. 米歇尔指出,语言、图像两种符号在表意过程中存在着巨大的差别:“语言的再现不能像视觉那样再现它的客体——即不能将客体呈现在眼前。它可以指涉一个客体,描写它,联想它的意义,但却不能像图像那样把客体的视觉面貌呈现给我们。词语可以‘引用’,但决不能‘看见’客体。”^{[5]138-139} 网络游戏把传统文学中无法呈现或无法使读者“看见”的客体(如虚拟世界)具象化,把文学话语塑造的观念世界和抽象场景(特别是艺术想象世界)图像化,通过游戏的编程、后台控制和超链接等技术,网络游戏将传统文学中仅存在于观念世界中的人物、场景转变为可以运动、变化和生成的视觉形态,进而逼真再现现实世界。网络游戏的“图像表意”比文学象征更加直观易解。文学作品一经改编为网络游戏,其表意体系中的语言符号(用于支撑游戏运行的程序语言和故事脚本)就退于幕后,仅在表意中起辅助作用(如各种游戏代码、指令和即时对话等),不再作为网络游戏的艺术“常态”。因此,网络游戏中的语图关系相对于图像时代的其他图文艺术(插图文学、影视艺术、戏剧表演等)而言,显得更为复杂。

首先是网络游戏的意指结构出现细致“分层”。网络游戏的意指系统至少包括四层:其一,

用于呈现网络游戏叙事框架和逻辑关系的故事脚本层面(文本层);其二,用于支撑和建构网络游戏动态性声画场景的程序语言层面(媒介层);其三,用于表现游戏玩家交流互动、与网络游戏的动态图像即时呈现的对话层面(界面层);其四,用于呈现网络游戏视觉外观的动态图像层(图像化能指层)。它们共同组成网络游戏的意指系统,它的语图关系建构了一个如同时装体系一般的“涵指系统”,语言和图像符号(分别由“能指+所指”组合而成)是它的“一级表意层”(即新的“能指”层面),二者的互文关系构成它的“二级表意层”(即新的“所指”层面)。^{[6]68-72}

其次,网络游戏中的图像系统与传统的图文艺术(如插图文学、图文书、连环画、影视艺术等)也有着较大的差别,它们呈现为“动态生成结构”。所谓“动态生成结构”是指网络游戏的图像是建立在玩家与游戏程序设计语言生成的视觉场景互动的基础上的,游戏的程序语言为故事脚本建立一个虚拟模型,提供大致的叙事框架,并按照基本的程序思维运行,而玩家的参与则激活了故事,并使得游戏的实际叙事过程发生交叉和辐射,这就衍生了更多个性化的细节;另外,由于每一位参与互动的玩家在思想观念、个性情感、价值取向和心理需求上都有不同的选择,这就决定了网络游戏的结局走向也会呈现出千般变化。因此,相对于电影、电视等图像主导性艺术而言,网络游戏的图像更具有“生成性”。

再次,文学艺术中的语图关系曾按照承载媒介的不同划分为“以图言说”“语图互仿”和“语图互文”三个历史阶段,^[7]但在以“视读”“视听”“视动”为特征的图像时代,作为文学重要存在方式之一的网络游戏,其语言和图像的关系则显得错综复杂。它并不是单纯的图像独立表意,因为语言脚本和后台程序语言始终作为一种隐性的存在,对其叙事进程有所制约,也影响了其意义的走向;它也不完全是“语图合体”表意,因为它的程序语言已经退于幕后,故事脚本也融于图像叙事之中,不再直接呈现给接受者(玩家),作为一种“虚拟此在”,网络游戏的话语建构以即时对话的形式依附于图像界面(对话框、弹窗等)上,如果更换玩家,这一“虚拟此在”也会随之被“篡改”或

“抹除”变为新的存在;它更不是传统叙事的“语图互仿”,语言和图像争夺支配权的“战争”迹象并不明显,以玩家对话为主的语言叙事层彰显了视觉传达为主的图像叙事层的生动性,而不是削弱它,网络游戏互动由此呈现为多重意义,也正是如此,游戏玩家才获得了参与的快乐。以相同的故事脚本和程序语言建构起来的网络游戏界面,面对不同玩家,呈现的是一种即时变化、不断发生新陈代谢的存在。这些特征都是对传统的语图叙事所呈现的较为稳固的文本载体的意义“颠覆”。

对于网络游戏语图关系的复杂性,鲍德里亚《消费社会》中曾有论及。首先,他认为游戏为玩家创造了一系列符号化、象征性、图式化和具有奇观色彩的“伪环境”和“伪物品”。这些“伪环境、伪物品的空间使所有‘功能创造者’们都感到非常快乐”。网络游戏借助于各种电子/数据/媒体平台,在虚拟的时空关系中建构了现实的“镜像”:“智能家具、智能组合办公桌、传真机……最后电话会变成人体不可分割的一部分……这一切代表着‘技术为生活艺术服务’。”^{[8]101}由此,网络游戏为人类创造了一种可以参与/创造/建模的人工智能环境,并为人们实现了现实生活中无法实现的所有梦想:那些潜藏于游戏玩家潜意识中的心理欲望(成功成才、称王称霸、敛财聚富、修道成仙,等等)在一种声、光、电、影的聚合体中实现了“视觉投射”。

其次,网络游戏中的“伪环境”和“伪物品”也逐渐蜕变为异于真实生活的存在,它们将游戏玩家与现实世界的距离拉得越来越远:“正是游戏越来越多地支配着人们与物品、人、文化、休闲的关系,有时还支配着人们与工作的关系,同样还支配着人们与政治的关系。”“人们对这种机械‘游戏’、色彩游戏、变化游戏有一种模糊的或痴迷的好奇:这本来即是激情游戏的灵魂,却被普遍化和扩散化了,因而变得缺乏内涵、缺乏感动而重新蜕变为好奇心——这是一种介于冷漠和迷恋之间的东西,而且是与激情相对立的。”^{[8]102-103}就是说,网络游戏越来越蜕化为好奇心和激情的“镜像”,并谋杀了好奇心和激情,抹杀了人的创造力和进取心。鲍德里亚在此转向了对游戏的“奇观化”、无深度性和消耗激情与好奇心的弊端的无情批判,

并把影像时代主体的“异化”归咎于对游戏的沉溺和着迷。这也从另一方面提示我们在研究网络游戏的语图特征时,在肯定其视觉震撼和互动之美的同时,充分重视和考虑到它本身的反动性,从而建构对网络游戏语图关系的科学认知。

三、网络游戏的表意张力

在网络游戏中,语言和图像不再是单一的对立、分化或融合关系,它呈现的是一种语图互动而又充满张力的表意体系,是“形象与文本的缝合”^{[5]19},并表现出多义性。

(一) 语—图“共享”文本的“互文性”表意

网络游戏是一种语图紧密结合的艺术形式,语言和图像“异形同构”,共享一个文本。首先,一个情节上有连续性、关联化的图像语境作为它的视觉界面,玩家在这个界面上完成对故事脚本的个性化叙事(即完成游戏任务),并在虚拟的图像语境中实现精神力的“外化”和“投射”,满足主体欲望。显然,这种由图像“模拟”的视觉语境和人物形象(即“图像化能指”层)构成了网络游戏的“显文本”,通过界面与玩家实现交互;语言符号系统(故事脚本、程序语言和即时对话)作为“隐文本”退于幕后,成为一种隐性的力量;“显文本”与“隐文本”共同编织了一个意指关系复杂的语图“超文本”。这个建立在语言和图像两种符号“异形同构”基础上的“超文本”融合了语言、图像、声音和超链接,把现实世界中的生、老、病、死、爱、恨、情、仇“移植”到虚拟的视觉界面上,唯美而梦幻,比文学文本呈现的概念性世界更加形象、直观、逼真,也更富有魅力。

其次,网络游戏以故事脚本和程序语言为蓝本建立了一种逻辑“自治”而又与现实世界平行的“图像化能指”世界(所谓神仙、幽冥、妖魔、外星、未来、古代、地下、海底等“超自然存在”),为游戏主人公的历险、成长和情感发展提供语境。网络游戏的图像界面最大限度地文本层和媒介层编织的“意向性世界”视觉化,语言符号建构的概念世界被图像感官化,这种由语言、文字、图像、声音动态组合而成的知觉结构,要比纯粹文学阅读或影视欣赏的“意向性世界”复杂得多。网络游戏还将(语言)抽象、(影视)具象和(游戏)表象(“表”作动词用,意为通过参与操作来完成叙事)“缝合”起来,

共同建构于玩家的“心像”中,使其实现对“意向性世界”的“建模”和再造,这对那些对现实生活有所期待的玩家来说是具有巨大诱惑力的。

再次,网络游戏对“意向性世界”的“建模”和再造从根本意义上是语图共享一个文本的“互文性”表意过程,它建构了一个集语言、图像和声音等符号为一体的“涵指系统”。这个“涵指系统”对内建构了一个逻辑“自治”的互动世界,将语言符号的意指过程图像化;对外形成一种心理驱动力,吸引玩家参与视觉界面的叙事,呈现文学接受的理想状态:接受者(玩家)根据自己的“期待视野”对叙事本体(文学脚本、程序语言和互动界面组合而成的故事层面)进行视觉投射。“建模”和再造,并最终影响叙事;艺术的组织创作、传播互动、理解接受和意义创造在多向交流的网络语境中实现了远程同步。以军事题材的网络游戏《亮剑online》(2010)为例,它更好地将文学脚本(小说2005;电视剧2005)中无法呈现的场景——例如某次战斗的结果——以图像化形式表现出来,这些场景在故事脚本中被事先设定出来,但是它的情节走向却是不确定的,不同的玩家采用不同的战术策略、武器配置和情节选择,往往可能会对战斗的结果产生不同的影响,于是网络游戏通过互动模式影响了结局,在具象和直观的层面印证了文学接受过程中“一千个读者就有一千个哈姆雷特”这一理论范畴。

(二) 语言“嵌入”文本的“参与性”表意

语言符号在网络游戏的叙事过程中主要以“嵌入”的形式产生作用。这种“嵌入”式的叙事体现了图像时代文学叙事的某种“新变”,具体表现为:其一,文学话语通过文学脚本改编而参与网络游戏的“宏观叙事层”,它的主要形式是以话语形态呈现的文学脚本,它们大体上都遵照原作的叙事设定和故事情节,运用相关叙述技巧,也有着较为明确的结局,可读性、故事性较强,却从不示人。从根本上讲,它们是文学作品的“摹本”,隐藏于网络游戏的视觉界面之后,表现了网络游戏的“诗意性”内涵。其二,计算机程序语言通过数学建模、程序编辑和指令组合参与网络游戏的“技术叙事层”,其主要形式是以字符串和数据结构呈现的程序语言或指令集,它们按照数理逻辑

的原则运行,操作性很强,从技术的角度决定网络游戏的“非线性”结构。其三,言语系统通过玩家互动而参与网络游戏的“微观叙事层”,主要形式是玩家之间的“点对点”即时对话(或显现于对话框和菜单栏中,或以语音形式在话筒、耳机和数据线之间传输)作为人际关系、情感宣泄、愿望达成、交易互动、任务要求的言语表达,这些对话比日常言语活动更丰富;它们以文字、代码、图标、脸谱和字符形式依附在游戏界面的对话框、螺旋云或菜单栏等介质上,作为玩家参与游戏互动的细节和标记,决定了网络游戏情节发展的“生成性”。

《拉奥孔》曾将语言和图像进行比较:“绘画由于所用的符号或模仿媒介只能在空间中配合,就必然要完全抛开时间,所以持续的动作,就不能成为绘画的题材。绘画只能满足于在空间中并列的动作或是单纯的物体,这些物体可以用姿态去暗示某一种动作。诗却不然……”^{[9]89}就是说,诗歌(语言)适合于线性的时间叙事,它可以激发作者的想象与联想,将现实生活中不可眼见的事物描摹到非常逼真的程度,绘画(图像)则更适合于“非线性”的空间叙事,对空间形态进行大纵深、立体化和广角镜头式的刻画,而对于现实生活中场景的转换、情节的发展和事态的变化,特别是对动作的连续性,图像只能通过“暗示”的方法,在象征的层面予以揭示,这种“原罪”似乎已被认定为图像叙事先天不足的铁证,难以翻案。但是,在网络游戏的叙事过程中,承载主要意义的意指媒介发生了变化,图像叙事已经从静态呈现和机械模拟语言叙事的“共时态”转变为动态表现事态发展逻辑的“历时态”,作为视觉艺术的常态,图像不能表现动作的缺陷被技术“弱化”了,其意指功能也逐渐浮出水面。

显然,在网络游戏中,语言符号的功能在技术转换媒介发生变化(物质媒体→虚拟媒体)的前提下发生了微妙的变化,语言符号的身影悄然退居幕后,或作为“后台程序”的数据指令(程序语言)，“幻化”为数字性的电子信号;或混溶于网络游戏的宏观故事框架(文学脚本)中,淡出接受者/玩家的知觉系统和接受视野;或者仅以玩家互动过程中的即时对话依存于网络游戏的图像界面,呈现出“微观叙事”的多样性和纪实性。在这

种情况下,语言符号转变为“隐文本”,从“台前”走向“幕后”,作为整个文本“图像化能指”“宏观叙事”的“嵌入者”,在图像叙事的“共时态”深层结构中展现“历时性”逻辑而“参与”网络游戏的叙事过程。

(三) 图像“溢出”文本的“指涉性”表意

亚里士多德说:“求知是所有人的本性。对感觉的喜爱就是证明。人们甚至离开实用而喜爱感觉本身,喜爱视觉尤胜于其他。”^[10]对图像的偏好是图像时代艺术接受的重要特征,对于大多数玩家而言,一款网络游戏最引人入胜的地方往往就是它的视觉界面。换句话说,网络游戏的“图像文本”对玩家产生了“先入为主”的印象,他们常常“遗忘”网络游戏的语言文本而流连于图像语境中,甚至“迷恋”图像文本而“放逐”语言文本。图像符号似乎从传统图文艺术的图释/图饰功能中解放了出来,逐渐取得了“言说”的主动权,组成一个整体故事语境,独立于语言文本叙事母版的框架之外,最终在全局的高度上决定了网络游戏的叙事格局。几乎所有网络游戏都采用第一人称视角的方式来呈现叙事过程,玩家在虚拟场景中的“移步换景”造成了叙事细节的变化,借助于互动设计和图像技术为玩家呈现游戏的全局走势(例如处于游戏中的玩家可以通过导航地图或超链接来了解同一互动场景中其他玩家的情况,因此对故事情节的走向做出判断,选择组织团队来协同完成任务,或是独自踏上冒险历程),“把不同时间、不同空间、不同场景的片断并置在一起,使得画面的包容性更大,层次感更强,从而丰富了叙事表现,延长了叙事时间,拓展了图像的叙事空间”,在网络游戏的语图互文叙事中,叙事主体(玩家)的接受体验呈现多重选择的可能,“叙事层人物之间形成众多‘看’与‘被看’的流动视角,这些流动视角确立了人物之间的空间位置,与对话(听觉)、香气(嗅觉)等叙事‘注意点’一起强化着一种人物活动的空间体验与空间范围”^[11],这些明显的优势是文学或影视作品中语言叙事难以做到的。

此外,“图像古已有之,但在新技术支持下的图像转向,却不是对于物的经验式反映,或者对于概念的意识形态图解,而是以符号的方式表征意

义。”^[12]这表明了网络游戏在图像时代获得了新的功能“自我指涉性”,即图像“溢出”文本的“指涉性”表意。这种“自我指涉性”既指图像的“生成性”特征,也指图像超越文本的“反向”建构功能。前者是图像在玩家参与互动的过程中积极回应,通过“以图生图”的形式影响故事脚本和程序语言共同编织的“文本层”,使“图像化能指”转变为“图像化涵指”;后者则是指网络游戏的图像对其自身乃至现实世界的某种投射、影响和“反思”。对此,下文将从两个方面来分析。

第一,对于网络游戏的宣传海报、片头(中/尾)动画和游戏攻略而言,图像作为“一级表意层”(图像文本)“溢出”另一个“一级表意层”(语言文本)独立表意的情况很普遍,为了最大限度地吸引玩家,它们将视觉因素的功能发展到了极致,犹如电影预告片那样,把游戏中最为精彩的场景(但游戏中或许从未真正呈现)展示出来。由于大多数网络游戏都改编自传统文学经典(如《三国演义》《西游记》、金庸武侠小说《魔戒》《光晕》等)、网络小说(如《盗墓笔记》《鬼吹灯》《兽血沸腾》等)以及影视艺术脚本(如《亮剑》《武林外传》《古墓丽影》《生化危机》等),玩家在玩游戏之前已经对其故事脚本的内容形成了相对固定的“前理解”,它们构成了玩家完成网络游戏表意的预设语境。因此,在游戏过程中,玩家会更加关注游戏中的互动设计、过场动画、生成场景和游戏攻略等视觉因素。对于大多数玩家而言,图像文本是现成的,他们的任务就是体验和完成它(即“通关”),至于“故事怎么讲”“情节如何安排”“游戏如何运行”这些问题,玩家们不再也不愿意关心,语言文本已经被忽略甚至遗忘。此外,在互动环节,这些改编自文学或影视作品的网络游戏已不再遵循原来的故事脚本和程序语言的单一情节设定而常常会“节外生枝”,朝向多路径、多向度发展,图像自身的表意因素在其中起到关键作用。通过图像文本,网络游戏往往摆脱了其语言文本的表意限定,故事在玩家与各种图像的互动中呈现出开放性结构,打破了玩家在现实世界中必须面对一种人生抉择、生活失去激情的尴尬处境,与个人价值实现的心理需要遥相呼应,从而获得现实关怀的意义和价值。

第二,网络游戏的技术平台和虚拟互动空间为玩家提供了充分发挥想象力和创造力的机会,在网络游戏的文学脚本设定的大背景之下,玩家的参与和互动为他们建构了一个个瑰丽雄奇的“彼岸世界”,图像符号实现了“自我指涉”的功能,而语言符号则“沦为”图像建构“虚拟世界”模型的辅助手段。在玩家与游戏的多维互动中,网络游戏中的动态图像“溢出”和“超脱”了语言的强势性牵制,独立完成了自身的意义指涉与建构。“它意味着象征的超越性在于图形,亦即某种语言空间不可能纳入自身而又同时不受动摇的空间性表现,某种语言空间无法内在化为意思(la signification)的外在性”,网络游戏中的图像系统是“敞开性”的,它也激发了人们的思考:“艺术需要图形,……真正的象征供人思考”。动态图像的“生成性”也表明了网络游戏建构的世界“始终有待于被‘见’”并“不断维持在可感的状态”中,其意义储藏在一个视觉的“间世界(un entremonde)”之中,“所有的话语在征服它之前就已衰竭”。^{[13]5-6}网络游戏的这种语图特征为古典美学“书不尽言,言不尽意”的“两难际遇”提供了新的阐释可能。“立象以尽意”这里的“象”既超越了书写之文、声传之言,也超越了视读之图,成为一种能够“反身自指”的存在:“元图像”(meta-image)。

四、结语

在网络游戏中,语图关系发生了重要的转变。图像符号已经开始在游戏玩家富有个性的参与和互动中积极“调整”策略,改变它与语言符号的结构关系,甚至还能克服图像符号的“原罪”意识,努力冲破语言符号的理性阴霾,独立完成表意,建立一个逻辑自洽的“涵指系统”,甚至在意指关系

的建构中实现意义的“自我指涉”,获得表征某种“内在象征意义”和“洞察人类心灵的基本倾向”的“图像学”(Iconology)功能。^{[14]13}

[参考文献]

- [1] 马丁·海德格尔. 林中路[M]. 上海:上海译文出版社, 2004.
- [2] 张燕翔. 新媒体艺术[M]. 北京:科学出版社, 2005.
- [3] 百度百科. “网络游戏”词条[EB/OL]. <http://baike.baidu.com/view/3543.htm>.
- [4] 黄鸣奋. 新媒体与西方数码艺术理论[M]. 上海:学林出版社, 2009.
- [5] W. J. T. 米歇尔. 图像理论[M]. 北京:北京大学出版社, 2006.
- [6] 罗兰·巴尔特. 符号学原理[M]. 北京:中国人民大学出版社, 2008.
- [7] 赵宪章. 文学和图像关系研究中的若干问题[J]. 江海学刊, 2010(1).
- [8] 让-鲍德里亚. 消费社会[M]. 南京:南京大学出版社, 2008.
- [9] 莱辛. 拉奥孔[M]. 北京:人民文学出版社, 1979.
- [10] 亚里士多德. 形而上学[M]. 北京:中国人民大学出版社, 2003.
- [11] 张玉勤. 论明清小说插图中的“语—图”互文现象[J]. 明清小说研究, 2010(1).
- [12] 姜奇平. 图像转向的意义——技术之后是什么?[N]. 互联网周刊, 2011-07-20.
- [13] 让-弗朗索瓦·利奥塔. 话语. 图形[M]. 上海:上海世纪出版集团, 2012.
- [14] 欧文·潘诺夫斯基. 图像学研究:文艺复兴时期艺术的人文主题[M]. 上海:三联书店, 2011.

(责任编辑:朱德东)

The Narrative Icon and Icon Narration

——Research on the Relationship between Language and Icon in Online Games

BAO Yuan-fu^{1 2}

(1. School of Arts, Nanjing University, Jiangsu Nanjing 210046, China; 2. Anhui Xinhua College, Anhui Hefei 230088, China)

Abstract: The ideographic problem of online game has not got attention by the academic circle but it should. So, this article discusses the tension relationship between language and icon, two kinds of ideographic signs, in online games at image era, reveals their features different from literature and the art of film and video, and via the related examples, emphatically expounds three kinds of relations of these two kinds of ideographic signs in the intention process in online games in order to try to elaborate new theoretical problems faced by literature activities at image era.

Key words: narrative icon; icon narration; online game