

## 游戏叙述原理研究

### ——以体育竞赛与电子游戏的叙述形态为例

#### 宗 争

**摘 要:** 游戏叙述是游戏研究领域中的重点,但对这一问题的探究一直不够充分。体育传播学研究注重对竞技赛事的摄制和解说,电子游戏研究则从电子游戏的生成机制出发,试图证明游戏是有别于文学、电影的新的叙述方式。体育竞赛和电子游戏都是游戏,而游戏是特殊的符号文本,从符号学与广义叙述学理论出发所进行的游戏叙述研究,更能切中这种特殊文本本身的结构特点。而游戏文本的双重互动传播结构中,隐藏着四个彼此分离的叙述层次,它们之间的相互作用和影响,构成了游戏叙述的特殊机制。

**关键词:** 叙述学; 符号传播; 游戏; 电子游戏; 体育解说

**中图分类号:** I04, G613.7 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-0766 (2016) 01-0105-07

游戏可以叙述,任何游戏活动都可以被视为一种叙述文本。游戏叙述不同于文学叙述等狭义上的记录性叙述,它属于广义叙述的一种,也是广义叙述学的重要研究对象。

游戏为什么能够叙述,或者说游戏文本何以是叙述文本? 这些问题可以在学理层面上进行探讨。<sup>①</sup>简言之,游戏符合对叙述文本的基本判定,因为任何游戏都卷入了人物(玩者)和情节(玩者动作构成的游戏局面变化)。但遗憾的是,至今游戏研究领域对游戏自身的叙述问题总是浅尝辄止,比较突出的两种研究均走向了极端:一是只谈与游戏相关的“二次叙述”文本(关注体育解说与体育的电视直播或转播的体育传播学);二是只谈游戏活动的程序设计中所填充的叙述框架(电子游戏叙述)。这种局面的成因值得关注和思考,它启发我们对游戏的广义叙述学原理进行深入研究,从而在理论上给予游戏叙述以合理的定位。

#### 一、游戏文本的结构解析

作为一种符号文本,游戏拥有其特殊的结构形态,本文将概括为“游戏文本的双重互动结构”(见图1)。游戏进程中最重要符码信息都经历了二次传播,并最终形成了二个彼此关联又相互区别的符号文本,在三者而非二者之间传递。因此,用传统的“发送者→符码信息→接收者”模式并不能涵盖游戏文本的特殊形态。

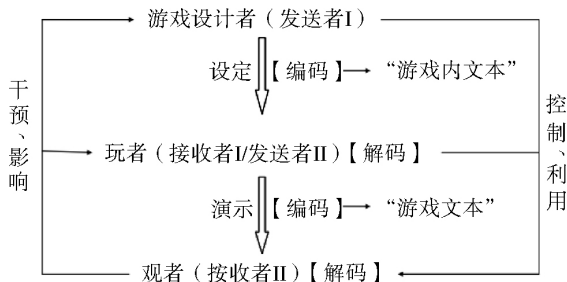


图1 游戏“符号文本”的双重互动结构

**作者简介:** 宗争,成都体育学院新闻系讲师(成都 610041)

**基金项目:** 2015 年四川省哲社规划学科建设项目“体育传播的伴随性因素的符号学研究”(SC15XK047)

<sup>①</sup> 参见宗争《游戏能否“讲故事”——游戏符号叙述学基本问题探索》,《当代文坛》2012 年第 6 期。

如图1所示,在一个游戏实例文本中,具有两重信息发送者和接收者,分别与不同的符号文本相联系。第一重的发送者与接收者是“游戏设计者”与“玩者”,玩者接收游戏设计者所提供的“游戏内文本”,对其进行阅读和理解,甚至修改。在此,本文引入了“游戏内文本”(inner text)这一新概念,目的是给予游戏玩者的“阅读”对象一个明确的指称。所谓“游戏内文本”,就是游戏设计者提供给玩者的符号文本,主要包括了游戏规则和游戏框架两部分。

游戏内文本包含了游戏文本所形成的核心机制,游戏文本是游戏内文本的具体衍化。我们对于游戏类型的区分和判断,主要取决于游戏内文本的差异。比如在传统游戏中,我们可以根据“游戏规则”明确地区分“篮球”和“足球”游戏。而在电子游戏中,游戏内文本中的“游戏框架”充当了区分“产品”或“品牌”的标识,电子游戏由于受制于输入输出的硬件设备(键盘、鼠标、游戏手柄等),不太可能形成差异极大的游戏规则系统(如足球只能用脚和头击球、篮球只能用手触球)。时下“射击类”电子游戏,基本上都沿用了以“W、S、A、D”键盘四键为“前进、后退、左移、右移”的方向指令,以鼠标右键为“开启瞄准器”、左键为“射击”的操作模式。遵循同一规则的多个游戏程序,其差异在于游戏编程之中对“游戏框架”的设计不同。“游戏框架”犹如戏剧之脚本,决定了游戏进程的基本走向。比如,Activision公司的《使命召唤》系列和EA DICE公司的《战地》系列同属射击类游戏,但分别具有不同的故事架构、人物和环境设计,可以令玩者体验到不同风格的情节和情感变化。

然而,“游戏内文本”并不能构成游戏的最终形态。正如只有球场、足球、比赛规则,没有球员,足球赛就不成立;只有设定好的计算机程序,无人进行操作,也不成其为电子游戏。简言之,必须有玩者的参与,游戏才能成立。这恰恰就是本文想要强调的游戏概念——游戏是动态的活动文本,而非静态的形式文本。就游戏研究而言,其首要研究对象理应是复杂多样的游戏活动,而游戏活动本身包含了游戏的形式或结构特征。基于此,就需要承认并重新梳理游戏中的第二重符号传播。

第二重的发送者与接收者分别是“玩者”与“观者”。通过阅读和理解“游戏内文本”,玩者得到参与游戏的资格;在游戏中,玩者们的行为和选择交融在一起,又形成不断变化的动态“游戏文本”。由此,同一个“游戏内文本”可以产生无数个相关且相似的“游戏文本”。游戏文本是游戏活动所呈现的最终样态,它以游戏内文本为内核,但并不完全依从游戏内文本的安排,也恰恰是这种超出游戏内文本控制的部分,构成了游戏叙述的丰富性和多样性。在常规体育比赛中,参赛者会违反或利用规则;在普通棋牌游戏中,劣势玩者有时会“弃子告负”,提前终结比赛;而在电子游戏中,玩者甚至会更改游戏的程序编码以达到欲求效果……尽管游戏的设计理念是试图对各种可能性作出预判和提前准备,但事实证明,游戏内文本的约束和游戏文本的自由二者之间,存在着此消彼长的关系。游戏文本的接收者是“观者”,这是一个逻辑上的存在。观者并不等同于观众,不是所有的游戏活动都有观众。游戏可以没有“观众”,但必有“观者”,玩者本身就是游戏最直接的观者。这意味着,游戏文本一定是一个可以被认识、理解与阐释的符号文本。

除了线性的双重传播特征,游戏还具有各个传播层次相互干预影响的“互动”特征。在游戏中,所谓游戏设计者、玩者、观者都只是特定符号身份的集合,并不是实存的人或团体。参与游戏的前提,是某个独立个体自愿“扮演”玩者角色,认同游戏身份的设定,而在具体的游戏过程中,参与者的主体性出场,会不断试探、甚至冲破其原应遵循的身份设定,简言之,现实中的玩家也会充当观者甚至游戏设计者的身份。这种变动本身,造成了游戏的参与者可以渗入到不同的符号身份之中,从而形成一种互相对话、干预、对抗、妥协的互动局面。

“游戏设计者→玩者→观者”是游戏中的正向传播进程,在这个过程中,游戏设计者和玩者也会顾及观者的接收效果,通过利用和控制观者来提升游戏的观赏性。比如体育的联赛制度、精致的电子游戏画面等都是考虑到了观者“阅读”游戏的感受。同时,在游戏中还存在着复杂的反向传播机制。

观者可以通过干预和影响游戏进程对玩者和游戏设计者形成压力。“黑哨”裁判会被撤职、输球教练会被“下课”、球迷骚乱会中止比赛……因此，体育赛事需要高级仲裁机构，而网络游戏也需要专门设定GM（Game Master，游戏管理员）来调节游戏设定与玩者以及玩者之间所出现的诸种问题。

游戏文本的双重互动结构是游戏活动的普遍性形态，而这是以往的游戏研究尚未发现和重视的游戏特征。就此而言，游戏符号叙述学是从一个非常新颖有效的理论视角切入，对现有的游戏研究进行推进。同时，这一结构也凸显了游戏叙述的复杂性，对这种复杂性进行解释则已超出“经典叙事学”（与“广义叙述学”相对）的研究范畴。

## 二、游戏的叙述原理及机制

游戏的广义叙述问题研究是基于游戏文本的双重互动结构，任何游戏在其形成动态的叙述文本时，都需要经历如下四个阶段。

### （一）预备层

玩者通过参与游戏激活“游戏内文本”，读取其中潜藏的叙述性因素或片段，为真正的游戏叙述作出准备。由于“游戏内文本”是个符号文本，它为玩者所提供的是符号预设和规则指令（也就是游戏框架和游戏规则），但并没有卷入具体的人物和情节变化，因此它无法构成叙述。亦即，通常“预备层”本身并不构成叙述，只不过随着游戏活动自身的发展，它会转变为一个具有叙述性的文本层次。之所以特别提到这种变化，原因有二：

一是“预备层”标出了游戏叙述与现实世界的“区隔框架”。赵毅衡指出“演示需要一个明确的叙述框架作为区隔指示符号，说明此后发生的一切，都已经进入了文本，成为被叙述的故事的一部分。”<sup>①</sup>因此，作为一种演示性叙述文本，游戏同样需要区隔。体育竞赛的“区隔”非常明确，“预备层”指的是比赛前的热身，而裁判员的指令哨、枪等发出的开场声响或警示，就是“区隔”标识。卡蒂·赛伦（Katie Salen）与艾瑞克·泽尔曼（Eric Zimmerman）也提到了游戏中所存在的这种“区隔”，他们称之为“魔圈”（Magic Circle）：“在此处，我们使用这个词来表示游戏创造出的包含着时间和空间的特殊场域，这是我们简略记录自己想法的一个方式。……这是一个闭合的圈环，它所包裹的空间是完全封闭的，与现实世界相分离。……一个基本的认识就是，魔圈就是游戏发生的地方。”<sup>②</sup>电子游戏研究者杰斯伯·尤尔（Jesper Juul）将“魔圈”视为电子游戏的屏幕，他将之与足球场地相比，认为是游戏程序的设定决定了虚拟的足球不可能跑出屏幕外，正如真实的足球不能被踢出场外（会受到规则的判罚）。这种理解显然不正确，因为电子游戏是由玩家操作游戏设备以运行游戏程序的活动，它的区隔不是电脑屏幕，也不是由游戏程序决定的，而是由玩者心理构建出来的。如赵毅衡所指出的“儿童知道，从某一刻起，他的泥团和竹片就成为了坦克和士兵。”<sup>③</sup>也就是说，在某些情况下，演示性叙述的区隔是以非常模糊的形式存在。在游戏中，尤其是缺少观众的单机电子游戏中，区隔存在于玩者的心理构想之中。“预备层”的作用正在于它为游戏区隔提供了认知和心理基础。

二是电子游戏的出现增加了“游戏内文本”的文本容量，由此在传统游戏中几乎可以被忽略不计的“预备层”符号文本变得更加复杂，掺入了更多的叙述性因素，从而出现了新的变化。与阅读小说或观看电影不同，玩者对“游戏内文本”的阅读和理解是通过不断揣摩“游戏内文本”所提供的信息，逐渐形成自己玩乐的风格和策略。在实际的游戏中，一个玩者从新手到熟手，需要一个不断试练的过程，其对“游戏内文本”的认识也是循序渐进的。比如棋牌游戏，玩者往往是通过多次、反复阅读游戏内文本，才得以领会游戏的技巧，而这一过程能够形成多个游戏文本。但是，电子游戏

① 赵毅衡《广义叙述学》，成都：四川大学出版社，2013年，第45页。

② Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play-Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, p. 95.

③ 赵毅衡《广义叙述学》，第45页。

(尤其是角色扮演类的游戏)往往拥有较长的时间跨度(通常为数十个小时,网络游戏的时长则趋近无限),玩者无法反复进行游戏来“试错”。因此,在这些游戏中,游戏程序将游戏规则融合在游戏过程之中,玩者阅读和熟悉“游戏内文本”的过程与游戏过程是并行的。一些射击游戏会专门设计一个“新手训练”的章节,将初玩者所操纵的角色视为一个“新兵”,由一位电脑设计出来的角色引领,学习游戏的基本操作和击杀技巧,达到一定的熟练程度之后,才允许或建议玩者开始下面的章节。这个章节与后续章节浑然一体,被容纳到一个叙述文本之中。这相当于在玩者尚不熟悉游戏规则的时候,游戏已经开始,此时“预备层”已不再独立于具体的游戏活动之外,而是被隐藏在游戏之中,成为叙述文本。

“预备层”的隐藏和变更会导致游戏与现实关系的深刻变化,引导游戏模式从古典到现代、后现代的变更。简言之,游戏方式由传统的“学会了再玩”逐渐转变为“边玩边学”,甚至成为“永远在学”。藉由“预备层”的隐藏,游戏内外的符号区隔愈发不明显,游戏叙述与现实生活之间的界限逐渐模糊,从而完成现实世界与游戏世界的无缝结合甚至高度融合。

## (二) 指令层

玩者将具有叙述能力的游戏内文本转化为叙述文本,同时,将自己的“表演”添加到这个叙述文本中。之所以称为“指令层”,是因为“游戏内文本”提供的是规则指令,对游戏玩者的最低要求,就是理解并执行这些指令。在这一层次,游戏叙述才真正展开。

在大部分传统游戏中,因为符号预设比较简单,游戏框架内的叙述性因素较少,玩者完成指令之余所产生的叙述效果,是根据个人能力而进行的“符号衍义”,游戏内文本仅仅规定了这些衍义的最终效果:不要违反规则即可。比如,下象棋时,玩者可以将棋子视为可以调遣的军事实体,从而演绎一场“没有硝烟的战争”;也可以仅仅将之看作一些具有各自“数值”的符号,单纯进行一场智力竞赛,这都不影响游戏的展开。因此,在这个层面上展开的游戏叙述具有极大的灵活性。而在那些具有剧本和情节的电子游戏中,预设非常复杂,游戏设计者在程序编写过程中会预埋许多叙述性片段。当然,这些叙述性片段必须经由玩者的参与才能被激活和连缀。不过,正是因为这些片段的预先存在,玩者才会产生一种被代入到某个叙述文本的感觉,并且赋予自己所操控的游戏角色具体的虚拟人格和行为方式。由于传统游戏中通常没有这种狭义叙述上的诉求,玩者并不将自己视为讲故事或表演剧情的人,或者说是没有意识到自己同时担当着叙述者的角色,因此会将自己与剧情角色截然区分开来;而电子游戏的玩者则往往会沉浸在“扮演另一个角色,感受另一种人生”的快感之中。尽管在叙述性的强弱上存在着差异,但传统游戏与电子游戏在叙述机制上并不存在本质不同。只不过电子游戏中的叙述性片段更符合人们狭义上对于叙述的理解,而传统游戏的叙述是广义叙述。

追本溯源,在游戏中预埋叙述性片段并不是电子游戏的特质。角色扮演类游戏的这种设计技巧实际上来自于西方桌面游戏,例如,在欧美比较流行的桌面游戏《龙与地下城》中,会有一位玩家担任“地下城主”来负责虚构故事,以串联其他玩者的游戏行为。国内近几年流行的桌面游戏《天黑请闭眼》,由“法官”这一角色负责宣布“天黑请闭眼,杀手请睁眼”,其实也是在构筑具体的狭义叙述片段。正如赵毅衡所言“所谓玩家或演出者(英文皆是 player),是参加到演示性叙述中来的演员、运动员、裁判、游戏者等,他们在演示性叙述的各类体裁中扮演的角色不同,但他们不是叙述者——演示性叙述永远有一个框架,在这个框架里,允许第二层次的叙述者(副末开场、希腊悲剧合唱团、说书人、电影画外音等)出来讲故事,也允许演员扮演的角色表演故事。此时参与叙述的演员,是‘演出者-次叙述者’。”<sup>①</sup>也就是说,框架内的叙述不是主叙述层,要想给予在演示性叙述中不断出现的“犯框”行为一个合理的定位,就必须将框架内的叙述视为“次叙述”。

<sup>①</sup> 赵毅衡《演示叙述:一个符号学分析》,《文学评论》2013年1期。

为了便于理解，我们不妨使用文学叙述的方式，试着对游戏这种“演示性叙述”进行描述。游戏叙述通常可以视为“我给你讲一个故事，故事的内容是：A给B讲了一个故事，从而提供了任务或指令，B去选择完成或者不完成”。其中“我给你讲故事”确定了游戏的区隔框架，而“故事的内容”才是游戏所展示的叙述内容。

在指令层中，游戏玩者通常会面对一个以第二人称口吻说话的“第二层次的叙述者”（次叙述者），该叙述者负责给玩者下达指令、提出要求或作出提醒。最直观的例子，是RPG电子游戏中那些为玩者所选定的游戏角色分派“任务”的人。如在电子游戏《骑马与砍杀》中，NPC（一个虚拟国度中的商人）对玩者所扮演的角色说“干得好。你雇了足够的人手去对付那些强盗。现在——去过帕拉汶的旅行者已经告诉我们那里有一小群盗贼潜伏在镇子外面。我怀疑他们就是绑架了我兄弟那一伙的。追踪然后打败他们，并且找到他们的老巢！”这就是“叙述性片段”，它以非常直观具体的方式出现（某人对你说）。这样一个给出“指令”的叙述者在传统游戏中也存在，只是更为“符号化”。比如篮球比赛中篮板上方的“读秒屏幕”，时时显示着进攻时间（24秒）的倒计时，潜台词是“你的进攻时间还剩下xx秒”；场边的记分牌则提示着“你已经得到了xx分，而对方得到了xx分”。<sup>①</sup>赛场上的裁判，担当的其实也是这样一个给出“指令”的角色，作为游戏规则和奖惩制度的“代言人”，其在“执法”的过程中，需要隐藏主体人格。从叙述学的角度来看，裁判就是这个“第二人称”的叙述者，负责发出指令，同时也有义务维护这一叙述层次的稳定，对各种“犯框”的行为予以制止。此时，玩者与这个“次叙述者”处在同一层面，玩者即是接收指令的人，又是执行指令的人，是“次受述者+次叙述者”。

### （三）互动层

玩者之间相互读取对方制造出的叙述文本，通过互动，形成更为庞大、丰富的互动叙述文本。尽管是玩者之间的竞争才真正形成了“互动叙述”，不过这个“互动层”并没有增加新的叙述层次，它与“指令层”处在同一个叙述分层上。相当于“B在完成指令的过程中遇到了C，并与C有合作或冲突”。玩者之间互为叙述者和受述者，总起来说，他们仍然是“次受述者+次叙述者”。

游戏虽然都在进行互动叙述，但互动的程度却有很大的差别。一般来说，游戏规则越简单，游戏框架越模糊，游戏的互动性越强。尽管是电子游戏研究才开始强调“互动性”，但由于电子游戏的设计者通常在内文本中罗织了大量的故事线索和情节，极大地限制了游戏叙述，反倒是相对“留白”较多的传统游戏互动性更强。当游戏框架本身的预埋性叙述片段密集到一定程度，会导致“游玩”与“阅读”在体验上的趋同，游戏也就失去了意义。这就是游戏设计者克里斯·克劳福德所批判的“拥有一张交互性外观的非交互性叙事”（noninteractive stories with a façade of interactivity）。<sup>②</sup>

### （四）反馈层

观者读取玩者形成的叙述文本，在叙述完结之前，观者的行为可以对叙述文本施加影响，甚至改变叙述进程。这也就是前述三种游戏身份之间的相互博弈，观众放弃观者身份，觊夺进入其他两种身份，形成干预性的力量。

在游戏中，反馈层并不是必须的。游戏叙述文本在“互动层”就可以完成对自己的“阅读”，因此，无论有没有人看，游戏都可以照常进行，对于玩者来说一样乐在其中。有时候，游戏甚至拒绝反馈层的出现。俗语所云“观棋不语真君子，落子无悔大丈夫”，就是在道义上要求观者不要产生对游戏进程有实际影响的“反馈”，以避免玩者的思路被打断，影响比赛的正常进行。然而，“观者”才是整个叙述文本的“受述者”，它的存在能够为我们提供更宏观地观照游戏叙述文本的逻辑学依据。

① 参见董明来《游玩与阅读》，《符号与传媒》（2），成都：四川大学出版社，2011年，第239页。

② Chris Crawford, “Interactive Storytelling,” in Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, eds., *The Video Game Theory Reader*, New York & London: Routledge, 2003, p. 259.

在游戏叙述中,观者的叙述身份是双重的。一方面,他们是框架受述者,是躲在框架外观看的人,进入到框架之内的企图是不允许的。比如,在赛场和看台区之间一般会有明确的界限以禁止观众进入赛场内,对弈的双方不会允许观者伸手触碰棋子等。另一方面,观者在沉浸到演示叙述中时,会模糊对框架的认识,错认为自己是框架内的次受述者。许多演示性叙述也试图造成这种效果,如舞台表演会煽动观众的情绪、体育比赛的间隙会设计一些与观众互动的节目等。而观者一旦冲破框架,就会干扰游戏的原有叙述,甚至在认为自己可以承担“犯框”所带来的惩罚时,有意进入框架之内,影响游戏叙述。如2014年巴西世界杯,德国队对加纳队的比赛进行到第52分钟,一名球迷突然冲进场内,造成了一个引人注目的小插曲。如果这一事件发生在比赛结束后,地点不变;或是时间不变,发生在足球场外,它的效果会不一样。一场重要的足球赛事制造了一个备受关注的叙述框架,任何干扰行为都会进入到框架内叙述,从而具有了能够在其叙述文本内得到理解和阐释的特殊意义。

最后,我们对上述分析进行一个系统的总结:1.在作为互动叙述的游戏叙述文本中,至少存在着两个叙述分层:主叙述层和次叙述层。但不排除“次叙述层”通过自己的方式添加更多的叙述层次。2.主叙述层的叙述者在逻辑上存在,但在叙述文本中隐身。3.“主叙述者”会在“次叙述层”寻找一个代理者,在游戏中以“指令”的方式出现,以第二人称的口吻向受述者说话。4.游戏玩者之间互动,在“次叙述层”形成叙述文本,所有的玩者都身兼“次叙述者+次受述者”两个身份。5.游戏观者既是“次叙述层”的“受述者”,也是“主叙述层”的“受述者”,其可以通过互动行为干预叙述文本的形成,因此观者也是“主受述者+次叙述者”。

### 三、游戏叙述原理的推演

任何游戏都能够叙述,游戏文本一定是叙述文本。在这一点上,电子游戏与体育赛事并没有本质上的区别。游戏是演示性叙述,这决定了游戏叙述文本是一次成型的,它不能被反复“阅读”。一场球赛,现场只能观看一次;同一款电子游戏,只是拥有相同的游戏程序,但每次的游戏过程和形态都有所不同。对于游戏文本自身叙述问题的廓清,将会带来其余相关性研究的变化。在游戏研究领域,比较常见的有两类游戏叙述研究:一是体育传播学所辖涉的体育解说、体育电视直播或转播等问题;二是电子游戏研究所关注的游戏程序设计中的游戏故事脚本和屏幕内呈现出的电子游戏影像叙述等问题。之所以称其为“相关性”的,是因为前者是游戏叙述文本的“二次叙述”,后者则是游戏叙述文本的“潜在叙述”和“局部叙述”。而它们都必须以游戏文本自身的叙述为研究基础,简言之,前者是游戏的“外部研究”,而后者是“内部研究”。

电视直播或转播,都是在摄像机镜头的引领下所进行的“二次叙述”,已经经过了栏目导演的加工和处理(不管电视媒体如何宣传其“自然主义”立场)。“二次叙述”可以被记录和保留,初始的现场观看却无法还原,这正是球迷首选在现场观看比赛的原因之一。而体育解说,作为体育赛事的“伴随文本”,<sup>①</sup>则是游戏文本的衍生性文本。换言之,体育传播学所关注的,是游戏叙述中的“二次叙述”。

游戏作为狭义上的叙述受到关注,是缘于最近40年来电子游戏的崛起。电子游戏具有传统游戏不可比拟的优势,它可以跨越媒体之间的约束,形成新的符号组建模式。电子游戏的设计借鉴了文学、戏剧和电影的手法和形式,时至今日,一些电子游戏,无论在制作还是运作上,都丝毫不逊于一部电影大片。然而,电子游戏研究所关注的,并不是游戏叙述文本本身,而是“游戏内本文”的符号预设中的叙述性片段以及电子游戏人机互动过程中的可能性问题。从严格意义上讲,目前的电子游戏研究尚未触及游戏叙述问题,它的目标仍然是游戏产品的开发和设计。

<sup>①</sup> 参见魏伟《体育解说论》,北京:中国广播电视出版社,2013年。

游戏叙述原理的发现和完美，会为其他的游戏叙述问题研究提供本源性的理论基础。体育解说或摄制的“二次叙述”，需要利用游戏叙述文本自身的文本触角进行衍义，构成伴随文本。2014 年巴西世界杯中所引入的“球门线追踪技术”（GoalControl-4D）并不仅是为了面向观众的体育传播，更重要的是反哺体育赛事的自身公正。体育传播学总是要面对游戏双重传播的现实境遇，要面对那个本源性的体育赛事文本。电子游戏的“潜在叙述”或“局部叙述”，需要以游戏实例来验证，也需要在游戏交互活动中得到印证。这两种趋向都不可避免地走向了文本的衍义层面，在游戏文本之外形成了更大的意义圈层，“引起不同模态之间的相互作用，并促使语义和词汇、语法两个层次形成新的对应关系，最终产生意义上的扩张现象”。<sup>①</sup>而无论衍义如何生成，找到其基础，也就是游戏叙述文本，才能够为寻找阶段性的“意图定点”找到合理的依据。而基于此，我们也找到了在游戏符号学与广义叙述学的理论框架中的游戏叙述研究的合理定位。换言之，我们可以在更广阔的理论语境中找到体育研究、电子游戏研究、游戏教育研究等多种研究范式之间对话和融合的可能性。

## A Study on the Narratology of Games

Zong Zheng

**Abstract:** Narration of games, despite being an important subject in the study of games, has yet to be carefully explored. Sport communication pays attention to the shooting and broadcasting of athletic events, and studies of videogames try to prove that the game has a way of narration different from literary works and films. In this article, I will make full use of theories of semiotics and general narratology to probe into the nature of game narration. Theories of semiotics and general narratology have obvious advantages because of the special structure the game-sport text has. There are four narrative levels hidden in the dual structure of interactive of game texts. All levels are interrelated and interact with each other, constituting the narrative mechanism of games.

**Key words:** narratology, semiotic communication, game, videogame, sports broadcasting

(责任编辑: 庞 礴)

<sup>①</sup> 刘宇、欧阳月思 《隐喻，扩张意义及科学知识的符号建构》，《符号与传媒》（2），成都：四川大学出版社，2013 年，第 7 页。