

从“理性的人”到“游戏的人”：游戏的意义理论研究

陆正兰，李俊欣

(四川大学 1. 文学与新闻学院; 2. 符号学 - 传媒学研究所, 四川 成都 610064)

摘要: 游戏既是一种指向自身的意义形式,也是人存在于世的基本方式。自古以来,很多中西方学者都对游戏提出了不同的学说。从康德、席勒作为审美的游戏,到麦克卢汉、斯蒂芬森的游戏媒介观,再到数字时代的游戏控制论,游戏的意义经历了从无外在目的的追求自由,到作为人社会自我的延伸,再到可能产生负面异化效应的过程。这种意义的发展和转变背后既有技术与文化的演进逻辑,也隐含着意识与存在的哲学命题。游戏的过程同时也是意义的生成过程,其中包含了游戏者对自我意图的传达、对他人行为的反应和对整个情境的解释。一旦参与者进入同一游戏场域,无论是物质环境还是虚拟世界,他们都在游戏规则支配下使用同一套符号,共享同一个意义世界。

关键词: 游戏; 意义; 区隔; 数字景观

中图分类号: B835 **文献标识码:** A **文章编号:** 1000-579(2020)05-0059-07

From “Homo Sapien” to “Homo Ludens”: a Theoretical Study on the Signification of Game

LU Zhenglan, LI Junxin

(1. School of Literature and Journalism; 2. Institute of Semiotics and Media Studies, Sichuan University, Chengdu, Sichuan 610044, China)

Abstract: Gaming is not only a form of self-signifying, but also the basic way of human being's existence in the world. Since ancient times, many Chinese and Western scholars have put forward different theories on games. From Kant and Schiller's aesthetic game, to McLuhan and Stephenson's game media, then game cybernetics in the digital age, the game has experienced the process from the pursuit of freedom without external purpose, to the extension as human social self, then to a process that may lead to negative alienation effects. Behind the development and transformation of this meaning, it exists not only the evolutionary logic of technology and culture, but also implies the philosophical semiotic proposition of consciousness and existence. Playing the game is also the process of generating meaning, which includes the player's intentional meaning, reaction to others and context interpretation. Once participants enter the same game field, whether in the physical environment or in the virtual world, they all use the same set of codes and share the same meaning world governed by the rules of the game.

Key words: game; meaning; segregation; digital spectacle

收稿日期: 2020-05-07

作者简介: 陆正兰(1967-), 女, 江苏扬州人, 四川大学文学与新闻学院教授、博士生导师。研究方向为艺术传播学。

李俊欣(1993-), 男, 重庆人, 四川大学文学与新闻学院博士研究生, 四川大学符号学 - 传媒学研究所成员。研究方向为游戏符号学。

游戏作为延至当今的最为古老的人类活动之一,既是人类快乐愉悦的象征,也涉及艺术和美学等相关问题,甚至关乎人的存在与意义。席勒(Schiller)甚至认为,没有游戏,我们将无法成为完整的人:“理性出于先验的理由提出要求:在形式冲动和感性冲动之间应该有一个集合体,这就是游戏冲动,因为只有实在与形式的统一,偶然性与必然性的统一,受动与自由的统一,才会使人性的概念完满实现。”^[1](p45)]人为何需要游戏?人如何使用游戏符号建构自己的意义世界?数字时代的游戏对人的发展和异化又会产生怎样的意义悖论?论文将结合已有的各种游戏学说分析游戏意义的发展以及与此相应的技术与文化的演进逻辑。

一、意义的发生:游戏研究的艺术哲学之维

早在古希腊时期,柏拉图便在《法篇》中对游戏进行了专门的论述“以快乐为我们判断的唯一标准只有在下列情况下才是正确的,一种表演既不能给我们提供有用性,又不是真理,又不具有相同的性质,当然,它也一定不能给我们带来什么坏处,而仅仅是一种完全着眼于其伴随性的魅力而实施的活动……当它既无害又无益,不值得加以严肃考虑的时候,我对它也使用‘游戏’这个名字。”^[2](p418)]在柏拉图看来,游戏的意义在于无实用性,它既无法到达真理,也不指向实践,而是一种伴随着的愉悦感,这种过程的愉悦便是游戏的意义所在。

柏拉图虽然没有“严肃”对待游戏,但他对“游戏”的命名,已经表明了游戏定义影响着后来的哲学家们。近代以来,康德(Kant)、席勒、斯宾塞(Spencer)、弗洛伊德(Freud)、伽达默尔(Gadamer)、赫伊津哈(Huizinga)等人基于各自哲学立场对游戏进行了思考,形成了西方哲学史上的各种“游戏说”。

围绕人是游戏的主体还是游戏本身是主体,西方“游戏说”主要包含了两个方面:一是人是游戏的主体,游戏的意义在于它与日常劳作的“区隔”,体现的是人类对自由的追求和自我表现的欲望,如康德的“内在目的”自由论游戏观、席勒和斯宾塞的“精力剩余论”;二是游戏的意义不在于游戏者,而是游戏形式本身,人与游戏并非主体和对象的二元关系,认为“游戏本身在游戏,而非人在游戏”,如赫伊津哈“作为文化的游戏”和伽达默尔的“游戏主体”论。

与此同时,在这些哲学家的思考中,游戏与艺术似乎有着天然的联系。康德将美的艺术视作纯粹的精神游戏,席勒认为艺术是符号性的审美游戏,弗洛伊德把艺术当成社会性的精神游戏,伽达默尔指出艺术本质上就是游戏,艺术和游戏在人类的意义世界中有着不言而喻的共相。赵毅衡从符号学的角度总结称“艺术和游戏的内容是比喻性地借用实践经验,但是它们在符意上对现实不透明,在符用上没有实践用途。”^[3]游戏和艺术具有目的论上的无用性,即康德所言的“无外在目的”,是人类不需要认真从事的意义活动。其次,游戏和艺术的经验不透明性意味着它们不会被解释出实际意义,相反,正是通过与日常生活中的实践与劳作相“区隔”,反而获得了无功利的意义。

(一) 追求自由论:游戏作为人的自我表现

康德最早将游戏与作为审美活动的艺术相联系,认为游戏和艺术一样,通过区别于一般性劳作来确立自身的意义。在他看来,艺术可以分为“自由的艺术”和“雇佣的艺术”,前者以愉快的情感为直接意图,而后者以获得报酬为主要目的。“我们把前者看作好像它只能作为游戏,即一种本身就使人快适的事情而得出合乎目的的结果(做成功);而后者却是这样,即它能够作为劳动,即一种本身并不快适(很辛苦)而只是通过它的结果(如报酬)吸引人的事情,因而强制地加之于人。”^[4](p147)]其中,艺术与游戏的共同特征在于处于一种“自由的状态”,这也构成了康德的自由论游戏观,即游戏是与被迫劳动相对立的自由活动。在康德看来,游戏是一种内在目的的活动,以过程的愉悦和快适的体验为主,而非谋求外在的目标和价值。

席勒继承和发展了康德的游戏理论,同样区分了游戏与以功利为目的的劳动,认为游戏和艺术都是精神自由状态的象征。在此基础上,席勒进一步将游戏分为了“自然的游戏”与“审美的游戏”,他认为后者冲破了物质的束缚,是完全的自由。在席勒看来,人生来便是游戏的人,“只有当人是完整意义上

的人时,他才游戏;而只有当人在游戏时,他才是完整的人”。^{[1](p48)}此外,席勒还提出游戏和艺术都是精力过剩的产物,是生物体用剩余精力来自我表现的活动。席勒的观点对英国思想家斯宾塞有着深远的影响,同席勒一样,斯宾塞认为游戏和艺术本质类似,都是消耗剩余精力的纯粹审美活动。席勒和斯宾塞的“精力剩余论”构成了近代西方艺术哲学中的“席勒-斯宾塞游戏说”,主张游戏能够克服人的片面和异化的观点,认为游戏是人性自由、解放的真实体现。

除康德、席勒和斯宾塞外,以游戏中的“人”为主体的游戏论者还有谷鲁斯(Groos)、弗洛伊德等人。谷鲁斯比较了人和动物的游戏,认为游戏是生物本能的驱动而非“剩余精力”,游戏也并非没有外在目的,可以提供本领的练习。弗洛伊德则通过儿童游戏展开论述,认为游戏是一种虚拟活动,其中“快感体验”是游戏的重要动机,而艺术是人的社会性精神游戏。无论是康德的“自由论”游戏观,还是席勒、斯宾塞的“精力剩余论”,或是弗洛伊德认为游戏是人的虚拟活动,都将游戏中的人视为主体,游戏是以人为主体的符号活动。

(二) 自我指涉论:游戏作为一种意义形式

赫伊津哈、伽达默尔与康德、席勒等人的游戏观也有共同点,都认为游戏是自由的象征、具有目的论上的无用性,同时也是精力过剩的产物。但不同的是,赫伊津哈和伽达默尔抛开了人的主观态度和精神状态,认为游戏指向的是自身,相比于游戏参与者的解释意义,游戏的文本意义更为重要。

赫伊津哈在《游戏的人:关于文化的游戏成分的研究》一书中,归纳了游戏的主要特征:自由、非功利性、隔离性以及秩序和规则。据此他提出了关于游戏的定义:游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的;其规则是游戏者自由接受的,但又有绝对的约束力;游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及它不同于日常生活的意识。^{[1](p30)}赫伊津哈的游戏观建立在“游戏先于文化而存在”的基础之上,主张将游戏作为一种总体性(totality)来理解和评估。相较于游戏中的人,赫伊津哈更强调游戏这一意义形式本身,认为游戏既非过剩的生命能量转换,也非“模拟本能”的释放,游戏的意义在于自身。

游戏是伽达默尔艺术真理分析的入门概念。他反对用主-客体二分法来看待游戏,和赫伊津哈一样,他认为游戏的主体就是游戏自身。“我们要把这一概念与它在康德和席勒那里所具有的并且支配全部新美学和人类学的那种主观的意义分割开。如果我们就与艺术经验的关系而谈论游戏,那么游戏并不指态度,甚而不指创造活动或鉴赏活动的情绪状态,更不是指在游戏活动中所实现的某种主体性的自由,而是指艺术作品本身的存在方式。”^{[1](p130)}在伽达默尔看来,游戏的存在方式接近于自然的运动形式,它并不依赖于人的主观精神,而是一种纯粹的自我表现,“游戏的原本意义乃是一种被动式而含主动性的意义(der mediale sinn)”。^{[1](p133)}

近代西方艺术哲学关于游戏的思考更多地基于的是“游戏性”,指向的是超出日常生活中的自由形式和玩耍(Play),较少论及具有组织性的游戏(Game)。因而,艺术都可以被看成一种游戏,甚至社交、法律、战争等也都具有了游戏的成分。例如,赫伊津哈认为一旦法官戴上了假发,披上法衣,便越出了“日常生活”,换了一种存在形式,这种仪式便具有游戏的成分。在康德等人看来,游戏的意义在于它与日常劳作的“区隔”。赵毅衡认为“区隔是人的意识得以展开意义活动的最根本保证:它把人的意义活动局限于一定的范围之内,画出特定意义活动的内外。”^{[7](p117)}

游戏与劳作的“区隔”呈现为对自由精神状态的判断,具体化为“内在目的”和“外在目的”两种。“内在目的”表现为不受外物制约,不以实际意义为导向的自由活动,是一种无目的或享受目的。“外在目的”则指向自身之外的事物,是一种有目的活动。康德、席勒、斯宾塞以及弗洛伊德等人以游戏中的“人”为主体,回答的是游戏对于人而言的意义是什么,他们将游戏视为人自由的象征,游戏的意义在于人的解释;而赫伊津哈、伽达默尔回答的是游戏本身的意义是什么,游戏作为一种意义形式,游戏的意义便是游戏的文本意义。董虫草认为“系统事物的活动实际上只能是用来达到目的的手段而不可能是目的”,^[8]因而,谈论游戏的意义不能脱离人作为主体的存在,将“活动本身看作并说成是目的从而将手段

与目的混为一谈的做法实际上是包含着严重的逻辑错误的,因而是不可取的”。^[8]

二、意义的延伸: 游戏研究的媒介互动观

游戏既然是个体多余的能量消耗,是否起到了一定的社会功能?从早期康德认为“游戏是与被迫劳作相对立的自由活动”到赫伊津哈总结的游戏特征“自由、非功利性、隔离性以及秩序和规则”,从卡约瓦(Caillois)认为游戏必须具备“自由、隔离、无产出、规则掌控、佯信”^{[9](p10)}的特征到近年来国内学者宗争界定的“游戏是受规则制约,拥有不确定性结局,具有竞争性,虚而非伪的人类活动”^{[10](p40)}的游戏概念,我们可以看出,游戏的规则性、互动性、竞争性愈加明显,游戏从最初的审美的、艺术的活动愈加成为有实践指向的社会性活动。

斯蒂芬森(Stephenson)从大众传播学的角度思考了游戏的意义和社会价值。他在《大众传播的游戏理论》(The Play Theory of Mass Communication)一书中将传播分为了工作性传播和游戏性传播,认为人们读报纸,听广播,看电视就像儿童玩过家家一样,主要在于消遣娱乐,以便把自身从成人化的工作环境中解放出来。“大众传播最好的一点是允许人们沉浸在主观性的游戏中,因为它能使人快乐。”^{[11](p1)}大众传播游戏理论的“工作-游戏”二元对立在一定程度上是对康德“自由论”游戏观的发展,通过将游戏与工作相“区隔”来确立游戏的意义。斯蒂芬森对游戏的意义论述从个体延伸到社会,认为游戏能够传播快乐,而工作传播的是痛苦。此外,受赫伊津哈影响,斯蒂芬森也是从文化的视角来理解和讨论游戏的意义,“倘若我们以游戏的视角来看待大众传播的话,那么或许可以说一个社会发展自身文化的形式恰恰就是大众传播的游戏形式——这种形式发展忠诚、伴随梦想、有其神话;而反复灌输工作的大众传播则与此截然不同。”^{[11](p48)}

早在斯蒂芬森之前,麦克卢汉(McLuhan)就在《理解媒介——论人的延伸》中对游戏的社会意义进行了论述。麦克卢汉将游戏视作一种媒介,因此游戏也是人的延伸,但这种延伸并非我们个体的延伸,而是社会自我的延伸,原因在于任何的游戏都包含着相互作用的意义。“游戏是人为设计和控制的情景,是群体知觉的延伸,它们容许人从惯常的模式中得到休整。”^{[12](p301)}

在讨论艺术与游戏关系时,麦克卢汉认为游戏和艺术都是一种“经验转换器”,能够将熟悉的经验转换为新颖的形式,因此经常混合在一道“游戏是大众艺术,是集体和社会对任何一种文化的主要趋势和运转机制作出的反应。”^{[12](p291)}这种经验的转换和反应,使得“事物惨淡和朦胧的一面放出了光辉”,^{[12](p300)}麦克卢汉所称的经验转换过程便是符号化的过程,即赋予事物以意义,这也是人类存在于世的基本方式。艺术和游戏给我们提供了充分参与社会生活的直接手段,使我们从日常生活的机械活动中逃离出来。在麦克卢汉看来,人类如果没有游戏,便会堕入一种无意识的昏迷状态,如同行尸走肉。

无论是斯蒂芬森还是麦克卢汉,都肯定了游戏在人类传播活动中的重要作用,游戏作为媒介被用于传播快乐。既然游戏是人的社会自我的延伸,这种延伸必定在互动中展开。在前数字时代,游戏的互动主要是人和自我的互动、人和人以及人和环境之间的互动,弗洛伊德认为儿童游戏是一种想象性的模仿,赋予自我角色来满足自身愿望。但是卡约瓦认为游戏和玩耍既有物质性,也有想象性“如果不是幻觉(illusion),所有的玩耍都预设了一种暂时的认可——实际上,幻觉这个词(in-lusio)恰恰意味着开始一场游戏——那么它至少是一个封闭的、约定俗成的,在某些方面是一种想象的世界。”^{[9](p19)}

游戏能够将人的想象世界与现实世界相连接,无论游戏场景如何流动,一旦参与者进入游戏场景,并在同一游戏规则下开展活动,便开始了人与自我、他人以及环境的互动过程。这一游戏互动构成了整个人类社会活动的隐喻,因为游戏的互动过程同时也是意义的生成过程,其中包含了游戏者对自我意图的传达、对他人行为的反应和对整个情境的解释。米德(Mead)在《心灵、自我与社会》一书中阐释了心灵、自我与社会之间的关系假说,认为人的心灵与自我作为心理意识活动完全是社会的产物,人们通过符号化的沟通与互动过程适应外部世界,形成自我、意义以及社会。在游戏这个虚拟又真实的微观社会中,每一项行动都是在规则制约下组织符号制造意义的过程。伊藤瑞子(Mizuko Ito)以游戏中的卡片收

集和交换为例,论述道“讨论和交换卡片的游戏体现了作为一种参与类型的超社会性(hypersociality):它是在地的社会性协商(local social negotiations)与基于媒介的知识(media-based knowledge)和能指之间交换的融合。”^{[13](p500)} 在她看来,游戏能够调动年轻人的想象力,将他们在游戏中的创作和表演延伸到现实生活中来,游戏中的协商、合作、交易、矛盾以及争斗既是虚拟的,同样也无比真实。

随着电子游戏的兴起和发展,电子游戏成为游戏研究的主要对象,它包括了游戏设计、程序、叙述、互动以及情感体验等方面,“游戏学”(Ludology)应运而生。弗拉斯卡(Frasca)在1999年提出“游戏学”这一概念,旨在希望电子游戏研究能够成为独立学科,认为游戏基于“拟真”而非“再现”,也不应是“叙述”和“戏剧”的拓展。电子游戏中的交互也不再表现为人与人、人与环境之间的直接互动,而是一种人-机-人模式。吉丁斯(Giddings)在《游戏世界:虚拟媒介与儿童日常玩耍》一书中描述了几个男孩玩《精灵宝可梦》(Pokémon)游戏时的景象:

精灵宝可梦的世界跃出了控制板的小小屏幕,从漫画到电视,从纸牌到玩具,从各个媒介平台间渗透到日常思想和交谈中;这个假期的特点是长途旅行,其中有“精心设计”所谓的场景和情节存在于孩子们的口中。皮卡丘(Pikachu)、小火龙(Charmander)和其他许许多多角色在汽车里的孩子之间被唤起,被召集,虽然它们无形,但确实实实在场。^{[14](p4)}

因此,游戏既是虚拟的,也是真实的,既是想象的,也是在场的。电子游戏和传统游戏之间尽管存在形式上的差异,但不存在意义上的区隔。一旦参与者进入同一游戏场域,无论是物质环境还是虚拟世界,他们都在游戏规则支配下使用同一套符码,共享同一个意义世界。如麦克卢汉所言“游戏是一架机器。参加游戏的人要一致同意,愿意当一阵子傀儡时,这架机器才能运转。”^{[12](p295)}

而且,游戏是连接虚拟世界与真实世界的媒介,除了娱乐和玩耍的休闲意义外,也具有严肃的价值和功用。赫伊津哈认为游戏与严肃并存并且包含严肃,伽达默尔认为游戏具有独特而且神圣的严肃,并且具有某种目的性。尽管赫伊津哈和伽达默尔所论述的游戏基于的是文化中的娱乐成分,不同于现在的游戏,更与电子游戏无关,但他们认识到游戏能同时包含娱乐和严肃两个方面,并且具有现实指向性。严肃游戏(Serious Game)的诞生更是证明了这种现实指向,严肃游戏即不以娱乐为主要目的游戏,被广泛应用于教育、医学以及科研等领域。

从斯蒂芬森的“传播快乐”到麦克卢汉的“作为媒介的游戏”,从电子时代的游戏学再到严肃游戏的兴起,我们可以看出:游戏融合了事实与想象,连接着真实与虚拟,包含着娱乐与严肃。游戏作为一种符号活动,既包含着以自我娱乐为主的过程意义,如参与者传达自我意图、解释他人行为、把控整个环境。同时也能够将游戏场域中生成的意义延伸到其他领域,如形成自我认知、建立社会关系,指导社会实践。一个游戏场域便是一个微观社会,其中有合作也有竞争,有统治也有对抗,进入该场域的人们共享着同一个意义世界。

三、意义的危机:数字时代的游戏批判

居伊·德波(Guy Debord)在《景观社会》中认为我们的生活呈现为巨大的景观积聚,人们以图像为中介建立关系。在他看来,景观统治的实现恰恰是对劳动之间之外的闲暇时间的支配和控制,身在景观社会中的人出现了异化“他越是凝视,看到的就越少;他越是接受承认自己处于需求的主导图像(images dominates)中,就越是不能理解自己的存在和自己的欲望。”^{[15](p13)} 从康德等人最早的游戏理念来看,游戏是与劳作相对的休闲活动,是人精神自由的象征,但在数字时代,以电子游戏为主导的图像统治中,游戏的意义发生了变化,走向了对自身的反讽:以追求愉悦和自由为目的进入游戏世界,却被游戏世界的图像和程序控制和囚禁,构成了“玩”而反被“玩”的数字景观。这种景观主要表现为两个方面:一是游戏程序和图像对人的控制,二是游戏参与者对游戏的主动沉迷,旨在逃离日常生活中的无意义。

数字时代的游戏文化愈加重视程序的设计和意义的阐释,使得游戏的程序和框架的修辞作用愈加明显,从而产生了游戏研究中的“控制论”。游戏“控制论”强调游戏对人的反作用,尤其是对人的异化

作用。如穆瑞(Murray)、克莱维耶(Klevjer)等人提出游戏的“控制美学”特征,认为游戏软件本身具有生命力,游戏能够反过来对玩家进行编码;博格斯特(Bogost)的“程序修辞(Procedural rhetoric)”理论,认为游戏的程序同样包含着设计者的意识形态,引导游戏参与者思考,并对参与者的行动进行把控。因此,作为互动媒介的游戏会在参与者中产生一种新的被动模式,虽然参与者将游戏视作一种符号机器来主动融入,并且积极地与游戏中的意义世界进行互动,但他们同样也受到机器或结构的重大影响。利斯特(Lister)等人总结称:互动媒介中的人类运动不是由‘自由意志’所推动的,而是由作为系统的游戏所唤起的;玩家不需要对他或她的身体负责,因为这个身体‘是作为游戏循环的一部分来决定如何行动的’。玩家被游戏操控——这是充满激情的循环。^{[6](p398)}

麦克卢汉认为游戏能够将人们从机器垄断的暴力中拯救出来,然而,在数字时代却呈现出一种全新的景观:游戏沉迷者。从家里的客厅到商场的休息室、从拥挤的公共交通到付费的网吧,到处都充满了沉迷游戏的人。按照康德“游戏是区别劳作的自由状态”的观点,那么游戏沉迷则是对日常生活秩序的破坏,对劳作时间的挤压,是一种使人处于负面状态的自由;如果说游戏是席勒、斯宾塞所言的精力剩余的产物,那么沉迷则意味着对精力的过度消耗,这种消耗不利于游戏者的精神健康,使得以自由与快乐为目的的游戏意义发生了翻转,逃避现实、引发暴力的负面意义开始涌现。

中国学者宗争从游戏自身的符号结构和游戏参与者的符号身份两个方面来探讨游戏沉迷现象,他认为“游戏中充满了符号,玩者会选择适当的方式来凝聚符号,取得‘意义’,在具体的游戏中,玩者与玩者之间,随着游戏参与经验的丰富,通过大量的互动进行符号和意义交换,也会形成符合游戏期待的符号‘身份’。”^[7]这意味着,游戏的沉迷一方面在于游戏本身的“可玩性”,参与者沉浸其中,无法自拔;另一方面也包含着游戏参与者的主动沉迷,即将自己“符号化”,旨在游戏意义世界里寻求身份认同,抵抗现实生活中的无意义困境。

从康德、席勒作为审美的游戏,到麦克卢汉、斯蒂芬森的游戏媒介观,再到数字时代的游戏控制论,游戏的意义经历了从最初的快乐玩耍,到发挥社会功用,再到产生负面异化效应的过程。这种意义的发展和转变背后既有技术与文化的演进逻辑,也隐含着意识与存在的哲学符号学命题。赵毅衡认为“前期现代,盛行的是各种‘解放哲学’——旨在把人类从各种不自由的束缚中解放出来的哲学。后期现代则是符号泛滥时代,人们虽然并不完全明白自己生活在符号的洪水中,也感觉到压迫的源头不明,哪怕他们弄清自己是符号的奴隶,牢房却是天鹅绒的,屈从也是享受型的,人们很难从自己选择使用的符号中解放自己。”^{[8](p362)}游戏最早作为使人快适的愉悦活动,将人们从工作的环境中解放出来,意义产生于与日常劳作的“区隔”。然而在数字时代,电子游戏在提供愉悦感的同时,也通过机器生产的各种符号使游戏参与者深陷其中,大量空洞的能指建构出虚拟的身份认同,反作用于人类活动。

在游戏意义的变化的背后,遵循着一个符号修辞“四体演进”的过程,即从最初的隐喻,到提喻、转喻最后进入反讽。卡勒(Culler)在《追寻符号》一书强调,四体演进不仅是“人类掌握世界的基本方式”,同时也是“唯一的体系”(THE system)。^{[9](p65)}游戏文本的意义关系走向了一个逐步分解并且自我否定的过程。游戏最早是对自由世界的隐喻,具有目的上的无用性,如康德的“自由游戏”、席勒的“审美游戏”以及赫伊津哈、伽达默尔的“作为意义形式的游戏”;游戏作为人社会自我的延伸并在教育、医学以及科研等领域发挥着重要作用,是将游戏社交化和功能化,这是对游戏的“提喻式改造”和“转喻化”,使得原本无外在目的的游戏服务于现实需要,如麦克卢汉的游戏媒介论、斯蒂芬森的传播快乐观和严肃游戏的兴起;数字时代的游戏则通过机器反作用于人类活动,走向否定与自我怀疑,如游戏控制论。在游戏意义发展的背后,游戏的人也经历了最初向往自由与快乐的纯粹自我,到以追求认同为导向的社会自我,再到数字时代的失去自我的过程。这个过程只是一种倾向,而非必然。在游戏的意义世界里,即非全是美好,也非满是糟粕,游戏的人需要区分虚拟与真实,平衡娱乐与工作,才能实现游戏的意义与价值。

四、小结

从康德、席勒作为审美的游戏,到麦克卢汉、斯蒂芬森的游戏媒介观,再到数字时代的游戏控制论,游戏的意义经历了从无外在目的的追求自由,到作为人社会自我的延伸。这种意义的发展和转变背后既有技术与文化的演进逻辑,也隐含着人类意识与存在的哲学命题。正如赫伊津哈在《游戏的人:关于文化的游戏成分的研究》一书中指出,我们不仅是“理性的人”(Homo Sapiens),同时也是“游戏的人”(Homo Ludens)。游戏意义的生成,是通过与劳作“区隔”获得意义,它指向的是自身,而无外在目的;游戏意义的延伸,是作为一种媒介,是人社会自我的延伸并发挥着社会功用;游戏意义的危机,在于数字时代的游戏容易使人走向异化,而人类的游戏的终身意义正在于努力超越符号机器的引导,获得一个真正的自在的意义世界。

参考文献:

- [1] [德]席勒. 审美教育书简 [M]. 张玉能译. 南京: 译林出版社, 2009.
- [2] [古希腊]柏拉图. 柏拉图全集(第三卷) [M]. 王晓朝译. 北京: 人民出版社, 2003.
- [3] 赵毅衡. 艺术与游戏在意义世界中的地位 [J]. 中国比较文学, 2016(2): 1.
- [4] [德]康德. 判断力批判 [M]. 邓晓芒译. 北京: 人民出版社, 2002.
- [5] [荷]约翰·赫伊津哈. 游戏的人: 关于文化的游戏成分的研究 [M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996.
- [6] [德]汉斯-格奥尔格·伽达默尔. 真理与方法 [M]. 洪汉鼎译. 上海: 上海译文出版社, 1999.
- [7] 赵毅衡. 哲学符号学: 意义世界的形成 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2017.
- [8] 董虫草. 西方艺术游戏论述评 [J]. 浙江师范大学学报(社会科学版), 2006(2): 39.
- [9] Roger Caillois. Man, Play and Games [M]. Translated from the French by Meyer Barash, Champaign: University of Illinois Press, 2001.
- [10] 宗 争. 游戏学: 符号叙述学研究 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2014.
- [11] William Stephenson. The Play Theory of Mass Communication [M]. New Jersey: Transaction Books, 1988.
- [12] [加]马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸 [M]. 何道宽译. 北京: 商务印书馆, 2000.
- [13] Mizuko Ito. "Mobilizing the imagination in everyday play: The case of Japanese media mixes", in Seth Giddings (ed.). The New Media and Technoculture Reader [M]. London: Routledge, 2011.
- [14] [英]赛斯·吉丁斯. 游戏世界: 虚拟媒介与儿童日常玩耍 [M]. 徐德麟译. 上海: 上海文艺出版社, 2019.
- [15] [法]居伊·德波. 景观社会 [M]. 张新木译. 南京: 南京大学出版社, 2017.
- [16] Martin Lister, Jon Dover, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly. New Media: A Critical Introduction (2nd Edition) [M]. London: Routledge, 2009.
- [17] 宗 争. 游戏“沉迷”的文化符号学解读 [J]. 湘潭大学学报(哲学社会科学版), 2015(3): 108.
- [18] 赵毅衡. 符号学原理与推演 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2016.
- [19] Jonathan Culler. The Pursuit of Signs [M]. Ithaca: Cornell University Press, 1981.

(责任编辑: 刘伏玲)