

角色扮演游戏的戏剧文体倾向

张 碧

摘 要: 在角色扮演游戏中,特有的游戏设置方式使之呈现出一系列戏剧文体倾向。以亚里士多德关于戏剧因素的经典界定为标准,可发现角色扮演游戏在情节模式、典型性格塑造、配景等方面,都呈现出类似于戏剧的特有文体特征。同时,电子游戏所具有的戏剧般的在场感,也使玩家在游戏体验中得以生成诸多独有的主体属性体验。

关键词: 角色扮演游戏, 戏剧文体倾向, 虚拟性, 在场性

The Dramatic Stylistic Tendencies of the Role-playing Games

Zhang Bi

Abstract: In role-playing games, the unique game settings present a series of dramatic stylistic tendencies. Drawing on Aristotle's classic definition of dramatic elements, role-playing games can be shown to exhibit unique stylistic features similar to drama in terms of plot structures, the construction of typical characters, and scenic arrangement. At the same time, the dramatic sense of presence in video games enables players to develop distinctive forms of subjectivity through gameplay.

Keywords: role-playing games, dramatic stylistic tendencies, virtuality, presence

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202601007

自 20 世纪始,电子游戏就成为现代社会年轻人休闲娱乐的重要方式,而电子游戏中多样化的主题类型,亦使之呈现出某些文体特征。学者赵毅衡发

现,“当代电子游戏有向戏剧电影表演型叙述靠拢的趋势,这主要体现于近二十年盛行起来的所谓‘角色扮演游戏’(RPG)中”(赵毅衡,2013b,p.44),此类游戏使玩家以角色的形式与名义参与到脚本所设置的故事情节与境遇中,从而令游戏过程与亚里士多德关于戏剧因素的经典界定颇为相似,并使之呈现出某种戏剧文体倾向。在这一基础上,本文拟在赵毅衡及学界相关认识基础上,以《三国志》等角色扮演游戏为主要分析对象,就电子游戏中的戏剧文体倾向进行深入探讨。^①

一、符号学视域中电子游戏与戏剧的文体关联与差异

唐小林等学者指出,当代电子游戏业已呈现出某种戏剧文体特征:“电子游戏的文学叙述,与戏剧演出高度相似,我们可以将电子游戏视为在虚拟舞台展开的表演,也就是说,计算机在此是一个数字化的剧场”(唐小林、潘鹏程,2024,p.42),同时,“电子游戏以数字化的方式构筑了当代人的赛博剧场”(p.46),通过扮演着游戏角色的玩家的具体操演,电子游戏得以催生出类似于戏剧艺术的审美特性。^②当然,电子游戏的这种戏剧特征,往往因游戏类型、游戏操演方式的不同而各显差异。其中,角色扮演游戏中的戏剧特征是最鲜明的。在这类游戏中,玩家扮演着各种英雄、战斗器械驾驶者等,在与敌人的战斗与周旋中,演绎出一幕幕惊心动魄的游戏场景,从而使游戏者的实际操演能够呈现出戏剧般的场景。

唐小林等人还发现,美国学者劳瑞尔以亚里士多德的戏剧观来“对戏剧与人机交互的结构要素进行了比较,发现人机交互能够实现戏剧传统的六大要素”(p.42)。显然,亚里士多德对戏剧的认识,是审视各种不同文本形式的戏剧特征的经典框架。因此,本文认为,亚里士多德的戏剧观同样可以用作探讨电子游戏戏剧特征的基本参照。作为基本文类之一,戏剧具有诸多独特的艺术本体因素。尽管在不同民族、时代与思潮中,戏剧所拥有的艺术样态往往存在差异,但此处以亚里士多德的经典戏剧观来加以界定,“……作为一个整体,戏剧包括戏景、性格、情节、言语、唱段和思想”(2002,

^① 关于“角色扮演游戏”“道具”“脚本”“玩家”“第一人称游戏”“多人联机类游戏”等电子游戏术语,本文借用或参考了“百度百科”等网络资源,以及下述《广义叙述学》《宅兹游戏:从沉浸到归化》《游戏中的算法文化》等书籍与论文。以下所述“电子游戏”,主要指角色扮演游戏。

^② 本文此后关于电子游戏的“虚拟性”“戏剧阅读性”和玩家涉入性等特征的探讨,皆受到唐小林、潘鹏程这篇文章的启发。

p. 64), “悲剧是对一个严肃、完整、有一定长度的行动的摹仿, 它的媒介是经过‘装饰’的语言” (p. 63)^①。亚里士多德此处虽主要以悲剧为分析对象, 但对悲剧因素的这种描述基本涵盖了所有一般戏剧类型。学者胡妙胜在其《演剧符号学》一书中, 分别将配景及道具、角色、行动等, 视为戏剧诸因素中最为鲜明的符号体现^②: “舞台是记号的世界”, “舞台上的桌子和观众家里的桌子在功能上是不同的。……这张桌子的价值在于意指的功能” (2015, p. 26); “演员艺术符号化的本质在于: 演戏是假扮” (p. 28); “在戏剧记号系统中, 最重要的是动作记号” (p. 30), 由此一定程度地呼应了亚里士多德的如下暗示, 即戏剧是一个复杂的表意体系。

就上述亚里士多德所说的戏剧“情节”“性格”“配景”三种因素而言, 电子游戏都不同程度地应和了其符号特征; 而戏剧的“思想”也在某些特定类型游戏中有所体现。^③ 对此, 本文拟主要以这三种因素为依据, 逐一阐述电子游戏中的三种戏剧文体倾向。当然, 电子游戏虽具有类似于戏剧的文体形式, 但与一般戏剧相比, 亦有独到的认知与审美形式, 其最为明显的差异, 便在于一般戏剧中的角色由演员扮演, 演员的具体表演过程即便存在个人发挥成分, 却仍不能脱离剧作家对角色性情和整体剧情的设定和约束; 而在“游戏戏剧”中, 对“剧情”的展示更多由脚本和角色共同完成, 但脚本只是引导角色的大致行动方向, 而基本无法约束角色的自由发挥, 角色也借此投射出玩家本人的真实行事风格。显然, 脚本界定了游戏角色的基本行动架构, 而游戏角色也以个性化的操演丰富着脚本中所设置的诸多行动与内涵。赵毅衡将对电子游戏的这种彼此影响的推进特征称为“互动式叙述” (2012, p. 21), 可以说, 相对于一般戏剧而言, 这种“互动式”特征形成了电子游戏的戏剧性最为独特的形式维度。

二、情节：电子游戏中角色的行动模式

情节是传统戏剧中最为基本的艺术要素。亚里士多德认为, “事件, 即

① 亚里士多德此处关于戏剧因素的分析是以悲剧为对象的, 关于喜剧因素的分析无从找到 (2002, p. 66 注释 2), 但喜剧显然与悲剧一样, 需要通过特定媒介形式得到艺术表达。

② 详见胡妙胜《演剧符号学》(2015) 中“戏剧的符号化”一节, 尤其是第 24-33 页。

③ 电子游戏中虽常有关于人物对话的设置, 但如后文所示, 这种对话往往并不直接决定游戏情节的发展方向, 而是以“标记”形式出现, 故本文不将亚里士多德的“言语”视为电子游戏戏剧文体的主要体现。

情节是悲剧的目的……没有行动即没有悲剧”（2002，p. 64），“情节是悲剧的根本，用形象的话来说，是悲剧的灵魂”（p. 65），正是由角色在舞台上的一系列行动所构成的叙述线索，使戏剧获得有别于其他艺术类型的艺术本体属性。同时，“一部悲剧，即使在这些方面（指前述‘性格’、‘言语’与‘思想’）处理得差一些，但只要有情节，即只要是由事件组合而成的，却可在达到上述目的方面取得好得多的成效”（p. 64）。在亚里士多德的界定中，情节在传统戏剧的艺术本体方面占据主导地位，其他因素处于相对次要位置。

无论是一般传统戏剧抑或电子游戏，都拥有对人物行动或情节进行展示的背景，在赵毅衡看来，戏剧拥有能够安排整体情节的“框架叙述者”^①（2012，p. 19），而电子游戏所设计出的情节背景或活动场景等，由于对人物的活动空间与情节推进方式做了相应安排，因此能够发挥类似于戏剧“框架叙述者”的功能。在戏剧框架叙述者的安排下，戏剧往往体现出由诸多情节因素构成的特征，这种特征也使戏剧成为当代符号学与叙述学分析的对象。胡妙胜即认为法国结构主义者格雷马斯“从语言的结构中引出六个行动者的作用”，并提出将其理论运用于对戏剧情节的分析（2015，p. 14）。值得注意的是，包括角色扮演类游戏在内的诸多电子游戏，其游戏情节往往同样具有某种戏剧情节结构倾向。此处，同样以格雷马斯的理论来对电子游戏加以分析。格雷马斯将施动者分为“主体/客体”“发出者/接收者”“辅助者/反对者”三组范畴（2001，pp. 257 - 264）。如以这种理论来对游戏《三国志》的脚本进行分析，便不难梳理出如下情节模式：在脚本架构中，蜀汉的五位大将（“主体”）在统帅刘备的命令（“发出者”）下与曹军（“反对者”）对抗，其间，有诸多军械与宝物（“辅助者”）的加持，最终战胜敌军与擒获敌首（“客体”），并得到统帅封赏（“接收者”）。可见，该游戏的脚本大致与格雷马斯的理论相符，体现出戏剧般的叙述架构。当然，相对于戏剧架构而言，游戏角色的上述“互动式叙述”特征，使其能够采取诸多个性化的行动方式来完成这一架构。游戏角色不像戏剧与小说角色那样按部就班地行动，而是在这种模式架构的引导下，依赖于独属于玩家自己的行动，也因此体现出诸多个性化的行动方式，使这种模式架构包含了不可胜数的实现方式。这种“互动式叙述”特征，体现出电子游戏对戏剧情节架构的征用与发展。

赵毅衡提出，“结尾是代表价值观的隐含作者所产生之际，是一个道义裁判的时刻”（2025，p. 145），作为戏剧情节重要的组成部分，戏剧结局往

^① 后文继续沿用“框架叙述者”这一概念，指涉戏剧与电子游戏中控制与引导情节的功能。

往体现出剧作家特有的伦理与审美内涵。例如，莫里哀的《堂·璜或者石宴》中，恶棍堂·璜在剧末的暴毙体现出莫里哀的伦理判断（莫里哀，2022）；席勒的《图兰朵》中，图兰朵最终与王子喜结连理，作品表达出“维护妇女的权利和尊严”（张玉书，2005，p. 30）的时代观念。电子游戏的结尾方式，同样因其不同的结尾设置而呈现出隐在的伦理观念：《三国志》中的英雄如若战败，其被曹军俘虏的惨景便象征着蜀汉血脉的湮没；如英雄们顺利结束所有任务，其或大快朵颐或安享晚年的诙谐形象，则让游戏宛然通过英雄们美满的人生结局，象征性地表达出《三国演义》中关于政治格局的正统历史伦理观。可见，电子游戏的结尾方式，同样体现出不同的伦理内涵。

三、性格：历史题材游戏中独特的“典型性”

亚里士多德认为，“所谓‘性格’，指的是这样一种成分，通过它，我们可以判断行动者的属类”（2002，p. 63）。戏剧性格，指体现出不同性情与习性特征的角色或人物。如前所述，尽管亚里士多德认为性格并不构成戏剧的主导因素，但其在戏剧艺术中的价值显然极为重要。

戏剧与电子游戏都以角色性格或角色的行动作为推动情节发展的动力。在电子游戏中，一方面，玩家通过掌控游戏角色，在角色性格中体现出本人的性情特征。但另一方面，更为重要的是，游戏角色与脚本的设定也与玩家个性一样，参与到游戏角色性格的建构当中，换言之，电子游戏中的角色性格在某种程度上源于脚本关于角色的设定。这种特征，在历史题材电子游戏中体现得颇为明显。此处，以历史题材类电子游戏的角色性格为分析对象，探讨其“历史剧”的文体倾向。

学者刘乃崇认为，“新编历史题材剧目”即“1949年后编写的反映历史人物和历史事件的剧目。一般称为新编历史剧”（1992，p. 512）。与历史剧相似，历史题材游戏的脚本往往同样被设定于真实的历史背景上，其主要角色也大多派生自历史上真实的人物。此类电子游戏中较具代表性的，主要包括《三国志》《对马岛之魂》等。其中，《三国志》类游戏显得备受重视（孔德罡，2023）。

较之其他类型剧作，历史剧的美学特征之一在于，通过对历史角色的塑造，达到想象性、美学性地再现历史基本情形的目的，一如德国戏剧家莱辛所言：“（历史剧作家）应该学习具有某种性格的人，在某种特定的环境中做

些什么。”(2002, p. 100) 值得注意的是, 莱辛此处的性格论, 常被文艺界视为文学典型论的源起之一。众所周知, 这一论述由恩格斯加以经典性阐释(1995, p. 683)。余匡复认为, 恩格斯的典型论与莱辛的性格论具有相似性, “莱辛的这一原则很自然地使人想起恩格斯 1888 年给哈克纳斯的信中为现实主义所下的经典定义”(1991, p. 99)。蒋孔阳曾总结道, “典型的根本意义……在于通过具有一定艺术成就的形象, 来深刻地反映社会生活本质规律的某些方面”(1980, p. 156)。在蒋孔阳看来, 典型即通过对文艺形象的塑造来体现某种特定的历史方向。但同时, 典型必须以符号形式使这种历史方向具象化, 换言之, 戏剧典型人物是一种能够对历史基本情形进行表征的符号。由此可见, 通过对戏剧角色性格的塑造, 或曰通过作为典型角色的符号建构, 来象征性地表征历史趋势与特征, 正是历史剧的基本美学呈现。毋庸置疑, 较之其他类型戏剧, 历史剧中的典型性格或角色由于往往以历史人物为原型, 因而比其他戏剧更容易凝结和体现出相应的历史特征。同时, 如马克思经典的“莎士比亚化”(1995, p. 554) 原则所示, 戏剧应在充分表现历史趋势的前提下重视“人物个性的描写”(p. 555), 亦即戏剧角色性格应有独特的性情与伦理倾向, 体现出剧作家本人不同程度的艺术想象与个性。对此, 学界讨论十分完备, 此处不再赘述。

事实上, 历史题材游戏在脚本设定和游戏过程中, 同样暗含着对性格典型性的独特塑造。这类游戏的脚本往往首先对历史背景进行深入描述, 且借此表达其基本历史与伦理立场, 而描述过程往往以游戏“副文本”^① 的形式呈现。胡一伟认为, 戏剧的“报幕……戏单、海报、舞台外部的投影字幕等都在副文本的范畴之内”(2019, p. 68)。历史剧的副文本, 经常起到对剧作历史背景、主题、情节等因素进行描述与介绍的作用。与之相比, 历史题材游戏的副文本包括游戏前的开场白、游戏间隙的角色对话与活动、结局部分对角色命运的展示等脚本提前设置的因素, 它们往往发挥着类似于历史剧副文本的作用, 但与后者相比, 历史题材游戏对历史背景、设计者伦理立场的表述更加依赖其副文本, 原因在于: 历史剧中的“框架叙述者”在戏剧表演过程中, 始终发挥着在叙述历史、伦理等信息方面的主导作用; 而在历史题材游戏中, 玩家的自由操演过程, 却无意中对“框架叙述者”所传达、暗示着的诸多上述信息进行了削弱, 因此, 这些信息的传达更多在副文本中得到体现。

^① 关于“副文本”概念, 详见赵毅衡(2023, pp. 161 - 163)。

在历史题材游戏中，副文本对历史背景与伦理内容等信息，亦即对特定历史时期经济、军事及社会状况的描述，对不同历史人物的价值评判，为整部游戏的叙述过程设定了基本背景和伦理立场。同时，游戏也以副文本形式，对游戏角色的历史身份、习性 & 历史任务等进行界定，从而进一步深化了这些角色在游戏所设定的历史背景中的价值内涵，由此暗示他们在特定环境下对象征历史一般状况所具有的典型意义。这些副文本的设置，通过将游戏的虚拟背景设定于特定的历史现实当中，使玩家被置于基本的游戏架构里，并无意地接受了游戏为自己所赋予的虚拟身份以及相应的价值立场。于是，玩家在具体操演过程中，便可能在脚本所设置的角色习性的引导下，以自身个性化的游戏方式，使这些虚拟游戏角色在获得一般典型特征的前提下，也体现出由玩家所赋予的独特个性，从而显示出类似于历史剧中典型性格的特征。

仍以游戏《三国志》为例。在游戏正式开场前，设计者通过动态与静态的诸多画面，对东汉末年的政治、军事格局做了大致展示，并表达出鲜明的“挺蜀贬魏”的历史伦理倾向。同时，在开场、游戏主体和结局等部分，通过对“关羽”等由玩家扮演的角色勇武形象的展示、他们与“刘备”等统领关于战事的文字对话、武将们在诸次历史战役中击败曹军后骄傲的嘶吼等诸多因素，不同程度地展示出这些角色在三国时代的历史地位与政治立场，体现出这一历史时期战争、政治的一般历史发展趋向，从而为这些角色赋予了对该历史时期而言所具有的典型意义。接着，这些角色通过玩家的具体操演，在执行各次任务的过程中，将其典型特征与玩家个人化的思维和行事风格结合起来，例如，在与曹军诸多将士的搏杀当中，“关羽”“赵云”体现出或勇猛拼杀，或机智周旋的诸多特征，从而在这些角色的典型性格设定的基础上，为其赋予了来自玩家本人的个性特征。

此外，美国学者加洛韦发现，当代电子游戏常有反映西方社会现实的“游戏现实主义”，亦即“强调将现实生活延伸至游戏”（2025，p. 122）的倾向。在此类游戏中，尽管角色并不源于真实人物，因而游戏无法被视为具有“历史剧”文体倾向，但游戏能够通过西方当代历史事件背景中虚拟角色的行动设定，使这出“游戏戏剧”的角色性格典型地反映出西方人对当代社会状况的思考，从而使游戏达到前述亚里士多德所界定的戏剧的思想高度。

在戏剧舞台上，演员对角色的个性化理解和表演，显然深化了关于角色的艺术个性。这种情况在历史题材游戏中同样得到了某种体现：尽管游戏设计者为角色赋予了特定的身份与习性等因素，但作为角色扮演者的玩家，则

可能在虚拟环境中以其独特的操演表现，为角色注入更为个性化的性格体现与行事特征，从而使游戏角色更加具备融历史特征与艺术个性于一体的倾向。当然，历史剧与历史题材游戏中典型角色在个性方面的区别也相当明显：前者的典型性格更多地源于剧作家的艺术性想象；对后者来讲，玩家对游戏角色的个性化赋予，虽可能包含其本人一定的审美倾向，但投射于游戏角色之上的，更多的是玩家的个人性情与行事特征。历史剧的艺术想象与历史题材游戏中玩家行为方式的虚拟表现，体现出两者中典型性格的本质差异。

无论如何，在历史剧与历史题材游戏中，演员或玩家无不因个性化的想象或游戏操演来表现，从而不同程度地对角色的典型性格做了富有个性的发挥与处理。由此可见，历史题材游戏对典型性格的塑造，应是其对经典文体形式加以发展的体现方式之一。

四、“标记”与“信息体”：电子游戏中的戏剧配景

赵毅衡发现，“美国汉学家浦安迪研究中国小说后，认为减慢实际上来自叙述的口讲故事传统，而加快则来自历史写作传统”（2013a, p. 111）；就叙述时间而言，相对于历史著作的叙述而言，历史题材文艺作品在叙述速率上体现出下降趋势（pp. 111 - 113）。多数电子游戏往往以游戏角色完成任务为直接目的，因此其情节模式中的行动，或曰情节推进经常十分快速。然而，随着当代电子游戏愈加审美化的发展趋势，其叙述模式的角色行动与情节中，往往增加了诸多与主要情节没有直接关联的附加性场景、人物等因素，这些因素，多体现为符号学与叙述学意义上的“标记”与“信息体”，从而在推迟主要情节的叙述时间的同时，为游戏增加了戏剧配景般的审美因素。

王鹤桦提出，电子游戏包括不同层面的游戏路向，“电子游戏中的主线、支线任务分别对应着故事中的‘核心事件’和‘卫星事件’”（2025, p. 20）。王鹤桦注意到，当代游戏设计者愈来愈强调游戏叙述过程的复杂性，因此为玩家设置了不同层面的行动方向。这也暗示出，当代游戏设计者倾向于为游戏增加更多的复杂因素。除玩家行动方向外，游戏还增添了与行动方向或曰操演活动没有直接关系的附加性因素，这些因素常体现为罗兰·巴特的“标记”与“信息体”等情节因素（1989, pp. 16 - 17）^①。这两个概念，“前者

^① 本文依据赵毅衡《当说者被说的时候》，将张寅德译本中的“催化”“迹象”与“情报”分别表述为“催化单元”“标记”与“信息体”（赵毅衡，2013, p. 199）。

表示性格、感情、气氛……和哲理，后者用来识别身分以及定时定地”（p. 16），它们都与“催化单元”一样发挥着“使话语加快、减慢、重新开始”尤其是“拖延”（p. 15）的作用。胡妙胜指出，“巴尔特的模式对戏剧是有用的。尤其是在功能层面，巴尔特对核心—催化—标志—信息成分四种单位的区分有较重要的参考价值”（2015，p. 182），而在游戏中，标记与信息体往往如戏剧的配景一般，吸引着玩家在游戏主要操演之外的注意力，从而得以发挥某种推进或推迟游戏进程的功能，由此使游戏获得一定审美特征。

在游戏中，“信息体”相对更为常见，往往体现为在游戏场景中对图像美学因素、附加性道具或角色等物品的植入，这些因素犹如戏剧配景里的道具或装置，使玩家在游戏操演进程中不由得放慢速度，对美妙的景色加以欣赏，或对逼真的道具细节进行把玩。例如，“二战”题材的《使命召唤》中对战争废墟、军械和军人遗体细致入微的描摹，《名将》中能够被玩家击碎的橱窗玻璃等，它们与游戏主要情节的关系虽不明显，却如戏剧配景中的道具一般，引起玩家在游戏操演之外的关注，以此起到了推迟游戏情节并渲染情节意趣的作用。与之不同，游戏中的“标记”经常体现为以动态或静态图像以及文字性副文本形式，特意描述出玩家角色与友伴的对话与互动及其生活或工作环境等，以此对玩家角色已完成的行动进行总结，引导下一步行动，并表现玩家角色的性情特征。例如，在《空军任务》的每个关卡间隙处，游戏都会穿插一段玩家扮演的飞行员与指挥官间的风趣对话；在《使命召唤》的任务间歇里，设定有玩家扮演的盟军战士与队友的激烈交流等。必须指出的是，作为“标记”的对话或交流，并不像一般戏剧中的对话那样参与对剧情发展的推动，而只是对游戏角色的生存环境、人际关系等进行衬托与渲染，从而如戏剧配景一般，使脚本所设置的游戏氛围与角色性情显得更为鲜活生动。当然，是否有助于表现游戏角色的性情与生活环境等，是“标记”与“信息体”的主要差异。

总之，“标记”与“信息体”如戏剧配景一般，或多或少地吸引和转移了玩家的注意力，从而使游戏情节得以放慢速度，为游戏增添了某种美学与情趣效应；同时，也将各种历史、伦理与美学等信息内涵，潜意识地内化于玩家的精神世界，这同样为游戏带来戏剧性审美化效应。由此，“游戏与玩家之间形成的认知、情感和动作反馈回路，使得数字游戏成为一种能够强作用于玩家情绪和情感的媒介”（卡莱亚，2025，p. 213）。可见，游戏中“标记”与“信息体”的戏剧配景般的功能，是使其愈加趋向于戏剧性文体的又一体现。

五、类戏剧式体验：虚拟性“在场”与游戏主体性的生成

除上述一般性戏剧文体特征外，玩家的游戏体验往往同样有观看戏剧般的效果。唐小林、潘鹏程指出，“电子游戏是将‘玩游戏’和‘读文学’这两类活动结合在了一起”（2024，p. 43），或曰，“游玩之为阅读”（董明来，2011，p. 228），玩家从类似于文学读者或戏剧观赏者的角度，赏玩着这出“戏剧”。更重要的是，与一般戏剧观众不同，玩家由于参与到自己所建构的这出“戏”中，作为“游戏戏剧”的观赏者和“演出者”，显然比一般戏剧观众更能深切体味到“剧情”中欢愉或悲伤等诸多韵味。

众所周知，莱辛在《拉奥孔》中，试图从媒介等诸多角度“找出……各门艺术的特殊规律”（朱光潜，1984，p. 222）。戏剧同样因其媒介形式而具有独特的艺术表现效果，其中之一体现为，即便是同一部戏剧，其各场表演的效果都不尽相同。美国学者普林斯一度认为，“叙述世界……不是在舞台上的语言表现或表演”（2011，p. 136），但针对普林斯的这种观点，赵毅衡指出戏剧仍应属于“演示类叙述”^①（2013b，p. 38），胡一伟亦指出“演示叙述涉及诸多类型，譬如：戏剧……”（2024，p. 113），而“演示叙述的最大时间特点是再现方式上的（即与‘故事内容时间’无关的）现在进行时”（赵毅衡，2013b，p. 39）。这样，“哪怕有剧本、乐谱等，哪怕竞赛和游戏有规则、有程序……都不能替代表演者（玩家或演员的临场发挥）”（p. 42），也就是说，对戏剧而言，即便剧本设定了固定的情节架构和主题，但戏剧独特的“不可预测与即兴”（p. 42）的方式，使得在戏剧的各次具体演绎或情节推进过程中，演员在语言、行动等方面的表演都或多或少存在差异，从而对剧情和主题呈现出不同美学效果，也使戏剧呈现出独特的“现场感”^②特征（p. 40）。

如上所述，依循赵毅衡的界定，那么电子游戏在不同次的游戏操演过程中，显然同样能够体现出明显而具体的演绎差异性和“现场”效果（2013b，p. 42）。学者卡莱亚借学者尤尔的观点指出：“游戏环境”包括“两个叙事维度”，即“游戏环境内瞬时行动所产生的故事和预置的脚本化故事”。（2025，

^① 在《叙述者的广义形态：框架-人格二象》一文中，赵毅衡将这一概念表述为“演示类虚构叙述”（2012，p. 19）。

^② 赵毅衡此处以“现场感”来形容电影的叙述观感，实际上，戏剧同样具有“现场感”。本文此后依据前述唐小林、潘鹏程文章，将“现场感”表述为“在场感”。

p. 181) 电子游戏对脚本的设定恰如戏剧舞台, 为角色具体行动的展开提供基本的时空范畴, “(游戏的) 影像会随着玩家对游戏输入装置的操控发生变化”(宗争, 2025, p. 41), 在这个范畴中, 角色在不同次的具体操演过程, 或曰对“游戏戏剧”的演出参与中, 都会经历不同的行动细节, 并因此拥有不同的游戏表现, 玩家也因此在各次操演过程中拥有了诸多全然不同的体验。在游戏的各次叙述过程中, 其叙述链条由组合与聚合两个维度构成^①, 无论是叙述线索中的“组合”, 亦即角色在游戏进展中的前行过程, 还是“聚合”, 亦即各次进攻策略的选择、角色与玩伴的配合、对道具的选取方式等, 都不可能完全相同。显然, 在各次游戏操演的过程中, 玩家的游戏体验各有不同, 由此也不难想到, 如果玩家的各次操演呈现出单一化、模式化特征, 那么玩家对虚拟游戏的各种体验, 尤其是游戏操演过程中的真实感与在场感当然会被削弱, 换言之, 正是因为每次操演中都产生不同的游戏经历与体验, 玩家才可能拥有身临其境的游戏感受。尤其是在第一人称类游戏中, 玩家从类似于“我”的视角, 将自己的操演活动贯穿于游戏所营造的诸多虚拟场景中, 在为角色所在国家驰骋疆场的各次进程中, 在与敌人的各次交火、与队友的各次协同作战中, “我”都产生了至为独特的虚拟体验, 从而在游戏所建构的剧情中产生了独有的真实感或在场感。正是这些由各次操演的差异而造成的感受, 使玩家在由其亲身建构而成的叙述链条亦即虚拟“戏剧”场景中, 产生了一系列独特体验。

王鹤桦认为, “玩家主体性是玩家通过操作行为和意义阐释这双重路径参与叙事建构的能力”(2025, p. 21), 亦即游戏的主体性体现为游戏玩家的个性化操演。玩家唯有在游戏叙述的各次具体叙述链条中, 或在虚拟条件下每出“戏剧”的表演过程中, 才得以产生这种主体性体验, 或曰, 主体性是玩家在“表演”中的在场体验的重要特征。此处, 有必要对“主体性”这一具有悠久哲学渊源的概念范畴加以界定。尤西林指出, “康德的主体观不仅包括认知思维的理性主体, 还包括作为伦理意志的主体与情感判断的主体”(2002, p. 52)。如以康德的观点作为界定虚拟环境下游戏主体性的主要依据, 那么主体性主要体现在三个层面。首先, 从“认知”层面讲, 游戏玩家在操演过程中, 通过游戏所设定的诸多虚拟场景等, 得以经验与掌握诸多相关信息, 从而对游戏的戏剧性虚拟状况与情形获得理性认识。其次, 从“伦

^① 关于社会文化中“组合”与“聚合”的意义与价值功能, 详见赵毅衡《符号学原理与推演》的第七章“双轴关系”(2023, pp. 179-191)。

□ 符号与传媒 (32)

理”层面讲，在各次游戏过程中，虚拟的敌人及各种其他角色与玩家所扮演的角色都会产生不同的人际关系，在这些关系中，玩家选择以不同途径与风格来审视与应对，也便相应地萌生出不同的伦理主体认识；尤其就多人联机类游戏而言，在与游戏玩伴共同进行虚拟戏剧演绎的体验中，考虑如何与同伴协作来对付敌人，如何对各种道具进行分配等，都可能使玩家在虚拟世界的各次游戏协作中形成不同的伦理主体观念。最后，在各次具体的游戏过程中，在彼此配合中对游戏玩伴产生的友情、对操演过程酣畅淋漓的体味、对游戏场景的欣赏等，无不促使玩家形成特定感情与审美体验。此外，玩家将自己独特的个性赋予游戏角色的行动，也是通过行动途径彰显其主体性的方式。可见，正是在具体的游戏操演过程中，玩家能够在游戏的戏剧性虚拟环境中，通过对角色的切身操演过程，感知、玩味游戏本身的诸多信息与伦理内涵，并派生出相应的审美况味，从而形成各种不同的主体性维度。

显然，“游戏戏剧”是以玩家在虚拟性环境中所操演的角色作为戏剧角色的，同时，玩家作为这部“戏剧”的演出者，也虚拟性地参与到其各次“演出”过程中，并由此从认知等诸多层面实现了特有的主体性建构。

结 语

席勒将人类游戏理解为“审美的游戏”（2005，p. 271），从而指出游戏对人类精神的独到价值。“符号学在当下人文研究中……应用到新的媒介实践研究中”（饶广祥，2025，p. 257），在当代，电子游戏象征性地体现出人类在虚拟环境下对理想生活的追求，尽管社会景观日益呈现出某种虚拟化特征，但不可否认的是，电子游戏正是在这种特定文化语境中，以其特有的媒介形式，通过对传统戏剧艺术的美学特征的发展，给予世人以全新的审美体验。

引用文献：

- 巴特，罗兰（1989）. 叙事作品结构分析导论（张寅德，译）. 载于张寅德编选. 叙事学研究，2-41. 北京：中国社会科学出版社.
- 董明来（2011）. 游玩与阅读——游戏符号学初探. 符号与传媒，1，227-246.
- 恩格斯（1995）. 恩格斯致玛·哈克奈斯. 载于马克思恩格斯选集（第四卷），682-685. 北京：人民出版社.
- 胡妙胜（2015）. 演剧符号学. 上海：上海古籍出版社.

- 胡一伟 (2019). 戏剧：演出的符号叙述学. 成都：四川大学出版社.
- 胡一伟 (2024). 升格与复归：符号三联体在演示叙述中的表意路径. 符号与传媒, 1, 111 - 124.
- 加洛韦, 亚历山大·R. (2025). 游戏中的算法文化 (王杉, 译). 北京：中国国际广播出版社.
- 蒋孔阳 (1980). 形象与典型. 天津：百花文艺出版社.
- 格雷马斯, A. J. (2001). 结构语义学 (蒋梓骅, 译). 天津：百花文艺出版社.
- 卡莱亚, 戈登 (2025). 宅兹游戏：从沉浸到归化 (曹琪, 译). 北京：中国国际广播出版社.
- 孔德昱 (2023). 跨文化语境下的中国文化“提喻法”——“三国”在电子游戏中的国际媒介形象. 文艺评论, 9, 55 - 65.
- 莱辛 (2002). 汉堡剧评 (张黎, 译). 上海：上海译文出版社.
- 刘乃崇 (1992). 新编历史题材剧目. 载于中国大百科全书：戏曲曲艺. 北京：中国大百科全书出版社.
- 马克思 (1995). 马克思致斐·拉萨尔. 载于马克思恩格斯选集 (第四卷), 553 - 556. 北京：人民出版社.
- 莫里哀 (2022). 莫里哀喜剧全集 (第Ⅱ卷) (李健吾, 译). 上海：上海译文出版社.
- 普林斯, 杰拉德 (2011). 叙述学词典 (乔国强, 李孝弟, 译). 上海：上海译文出版社.
- 饶广祥 (2025). 符号学理论创新与通俗化之路：评赵毅衡《符号学讲义》. 符号与传媒, 2, 253 - 258.
- 唐小林, 潘鹏程 (2024). 电子游戏文学：从制造可能世界到改造数字生态. 社会科学研究, 3, 39 - 48.
- 王鹤桦 (2025). 游戏叙事的互动生成和玩家主体性研究——以《艾迪芬奇的记忆》《底特律：化身为人》《黑神话：悟空》为例. 西北大学硕士学位论文.
- 席勒 (2005). 人的美学教育书简 (张佳钰, 译), 载于席勒文集 (第Ⅵ卷), 165 - 276. 北京：人民文学出版社.
- 亚里士多德 (2002). 诗学 (陈中梅, 译). 北京：商务印书馆.
- 尤西林 (2002). 人文科学导论. 北京：高等教育出版社.
- 余匡复 (1991). 德国文学史. 上海：上海外语教育出版社.
- 张玉书 (2005). “前言”, 载于席勒. 席勒文集 (第Ⅳ卷), 1 - 31. 北京：人民文学出版社.
- 赵毅衡 (2012). 叙述者的广义形态：框架 - 人格二象. 文艺研究, 5, 15 - 23.
- 赵毅衡 (2013a). 当说者被说的时候：比较叙述学导论. 成都：四川文艺出版社.
- 赵毅衡 (2013b). 广义叙述学. 成都：四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2023). 符号学原理推演. 成都：四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2025). 叙述学讲义. 北京：北京大学出版社.

□ 符号与传媒 (32)

朱光潜 (1984). 译后记. 载于莱辛. 拉奥孔 (朱光潜, 译), 213 - 231. 北京: 人民文学出版社.

宗争 (2025). 朝向未来的叙述: 科幻小说、游戏与预言. 符号与传媒, 2, 33 - 44.

作者简介:

张碧, 博士, 西北大学文学院教授, 主要研究领域为符号学、文艺学。

Author:

Zhang Bi, Ph. D., professor in the Faculty of Liberal Arts, Northwest University. His research fields focus on semiotics and literary theory.

Email: china_zhangbi@163.com