

---

# 书评

---

## 镜像世界的重构：评宗争《游戏学：符号叙述学研究》

梅 林

作者：宗争

书名：游戏学：符号叙述学研究

出版社：四川大学出版社

出版时间：2014年

ISBN：9787561482124

DOI：10.13760/b.cnki.sam.201502015

荷兰学者赫伊津哈认为，游戏先于人类和人类文化存在，文化和文明生产于游戏，并且就是游戏。正如本书封面所说，游戏离不开人的参与，人类的发展亦离不开游戏的作用。没有游戏的人生是无趣的，没有游戏的社会是病态的。既然游戏已经成为现代社会中不可或缺的一部分，对它的研究从何入手？要弄清楚这样一个问题，首先需要弄明白什么是游戏，什么样的行为可以被定义为游戏，这个难题已成为学界多年来的困扰。宗争的新作《游戏学：符号叙述学研究》，摒弃了以往游戏研究的老套路，以游戏总体作为研究对象，重新定义了游戏行为，站在符号学与叙述学的视角下，探求游戏意义阐释的边界与游戏总体在叙述中展现出的力量，为游戏学研究打开了新的视野。

### 一、重定义游戏：去芜存菁，博采众长

什么是游戏？什么样的行为可以被定义为游戏？这是每一个做游戏研究

的人首先需要解决的问题。纵观游戏研究相关书籍及文章，可以看到，关于游戏的概念和定义模糊不清，学者们并没有取得一致的看法。宗争认为，原因有三：

首先，作为一种古老的人类活动，表示“游戏”意义的词汇很早就出现了。不过，人们大多在“约定俗成”的语境中使用它，而并没有对这些词语真正的指涉作严格的界定。其次，游戏形态不断翻新，层出不穷，新的游戏形态总是为游戏领域带来新东西，潜移默化地扩大着“游戏”的形式与内容，使得定义游戏似乎成为“不可能的任务”。再次，学者们谈论“游戏”，往往由此及彼，将“游戏”与游戏特性、玩耍、竞技、娱乐等相混淆，具体的游戏样态与游戏的本质、特性、游戏效果和影响被统而观之，混为一谈。（宗争，2014，p. 24）<sup>①</sup>

是不是只有电子游戏和体育运动以及孩童之间的玩耍才算游戏？游戏这个概念本身就是变动不居的，因此很难给其下一个明确的定义。荷兰学者赫伊津哈曾尝试给游戏下这样一个定义：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；其规则是游戏者自愿接受的，但又有绝对的约束力；它以自身为目的并伴有一种紧张、愉快的情感以及对它不同于“日常生活”的意识。（1998，p. 34）这显然是一种本质主义（essentialism）的定义，因为在人文社会科学的研究之中，很难找到类似于自然科学一样放之四海而皆准的判断方式和标准，而这样一种定义方式，除了彰显个人研究策略之外，无可避免地带有被动强迫性，以使自身的定义“似乎”比他人的显得更有说服力。宗争避免了这样的麻烦，他采用了开放的态度，集众家之所长，从本能起源说、教化说、愉悦说/严肃说、种差说等不同途径梳理游戏研究领域对“游戏”的界定，探究了“游戏”概念的词源学以及各方学者关于游戏的定义，从纵向的时间和横向的游戏活动两个维度尝试着给游戏重新下了一个定义：“游戏是受规则制约的，拥有不确定结局，具有竞争性，虚而非伪的人类活动。”（p. 40）这个看似简单明了的定义事实上去芜存菁，在一定的限定范围内高度地概括了游戏的几大特性：人类活动、规则、竞争、不确定的结局、虚而非伪。这样的一个定义，不仅使得宗争在本书后面几章关于游戏的符号学及叙事学的研究有的放矢，不至于浅尝辄止，抑或是泛泛而谈，更为后续的相关研究抛砖引玉，奠定了坚实的理论基础。

<sup>①</sup> 后文仅随文标注页码。

## 二、对游戏的符号学解读：“外延”与“内涵”的审视

既然已经给游戏下了一个明确的定义，接下来的问题便是如何寻找一个游戏研究的切入点。赵毅衡曾指出：“意义必用符号来解释，符号用来解释。反过来，没有意义可以不用符号解释，也没有不解释意义的符号。”（2012，p. 2）简言之，符号就是意义，符号学就是意义学，而游戏作为人类历史发展的伴随文本，处处都充满了意义。因此，作为人文社会科学的公分母，符号学显然是进行游戏研究的一个合适的工具，然而宗争并没有遵循“符号学帝国主义”，即一切东西都必须从符号学进行研究；他也绝不是仅仅利用符号学理论去阐释游戏活动，而是尝试着构建游戏符号学，以便在一个更明确的理论框架内确定游戏研究的对象。为了达到这一点，宗争根据符号文本最基本的“信息传递”模式（发送者—符号信息—接受者），构建了游戏文本的特殊传播形态，即“在游戏中，存在双重的‘发送者’与‘接受者’”，并将这两级符号文本命名为“游戏内文本”和“游戏文本”（p. 64）。他指出，第一级符号文本，在“游戏设计者”和“玩者”之间形成，而第二级符号文本，在“玩者”与“观者”之间形成。（p. 75）正如传播学后来的模式完善了拉斯韦尔本初的线性“5W”模式一样，宗争根据游戏文本自身属性提出的这一观点，不仅印证了在游戏活动中经典的传播学模式依然有效，更独具慧眼地发现了“游戏进程中最重要符码信息经历了二次传播，形成了两个彼此关联而又相互区别的符号文本”，并将其称为“游戏文本的双重互动结构”。（p. 63）这样一种大胆而又具有勇气的探索与尝试，为游戏研究打开了新的视野，同时也厘清了游戏符号学研究与其他以“游戏机制”为研究对象的游戏研究的差别。

在本书的第三章及第四章中，宗争从符号表意中经典的“外延”以及“内涵”探讨出发，为游戏研究表意问题提供了途径和思路。“外延”和“内涵”分别对应符号学家皮尔斯所提出的“对象”和“解释项”，即符号文本的直接指称以及“无限衍义”得出的内涵意义。宗争将其应用到游戏研究中，分别对应了游戏活动的边界及游戏过程中所崭露出来的丰富意义。在讨论游戏的外延时，他根据游戏判定条件中的四个特征（规则、竞争、虚而非伪、不确定结局）得出了游戏四要素的不同方式与其所对应的相关活动的表格（p. 86），以量化的形式，对游戏、表演赛、喜剧表演、艺术创作活动、广告营销等相关概念进行了梳理与区分，条分缕析，丝丝入扣，不可谓不详尽。值得注意的是，他特意单独拿出了一节，针对赌博是不是游戏进行了深入的

研究,并得出了“赌博活动包含有游戏的某些特质,是一种与游戏活动具有亲缘关系的‘类游戏’”(p.96)的结论。正因为游戏的外延如此模糊,故而以这样一种严谨的治学态度来讨论其中特定的一个问题就显得尤为重要。随后,宗争从游戏符号文本的表意、游戏的类型及分类、游戏文本的伴随文本几个方面出发,探究了比起“外延”更深一层次的“内涵”问题。艾柯曾指出,外延是“所指物在文化上得到承认的潜在属性”,而内涵“未必对应所指物在文化上得到承认的潜在属性”。(1984,p.125)从理论上讲,内涵是可以无限衍义的,不同的解释社群会根据自身属性及对游戏元语言的解读,得到不同的意图定点,从而使得游戏符号的解释项无限丰富。这样一种理论上的可能,使得游戏研究者从不同立场出发,对表意问题产生了混乱的认识。为了给游戏内涵问题提供一个解决的路径,宗争区分了游戏表意的三个层面:“内部表意层面、外部表意层面、内外部交互表意层面”(p.106),从而确立了研究游戏表意问题的基础;并从游戏内文本出发,根据编码繁简建立符合符号学基本规律的新的游戏分类方法,尝试着将游戏分为了三类:“简单型、对象型、媒介型”(pp.113-114),给后来的研究提供了启迪和思路;此外,他还分析了超越游戏文本本身的伴随文本,从而完善了游戏表意研究的理论体系。尽管从严格意义上讲,学界还没有建立起一个完整的所谓“游戏符号学”,但宗争这种尝试,无疑为其提供了一种无限的可能性。

### 三、对游戏的叙述学解读:解构游戏符号文本

叙述,是人类组织个人生存经验和社会文化经验的普遍方式,是人类把世界“看出一个名堂、说出一个意义”的方式。当代文化存在着一种“叙述转向”:文化的各种体裁,被发现具有叙述性。游戏,自然也就顺理成章地能够用叙述学进行研究与论述。在本书的第六章里,宗争在广义叙述学的理论指导下,探究了游戏叙述问题的可能性和可行性。他在之前的章节中已经提到过,游戏中存在着双重的“发送者”与“接收者”,所以游戏符号文本也是两级的:“游戏文本”与“游戏内文本”。对于游戏文本来说,不仅本身具有叙述能力,而且会展现出参与者独特的个性,也就是在符号化的“游戏者”基础上参与者的“人性”的渗透和表现。(p.150)游戏文本是显性叙述文本,而游戏内文本是潜在叙述文本,需要游戏参与者的参与来“激活”和转化。关于游戏内文本,宗争认为,“游戏内文本不能叙述,但它提供了叙述发生的可能性;游戏规则是必然的,游戏文本却是随机的”(p.152)。赵毅衡指出,叙述的所有体裁,可以按照邦维尼斯特三语式论,分成以小说和历史为代表

的记录式叙述诸体裁，以戏剧、比赛、游戏为代表的演示型叙述诸体裁，以及以预言和宣传为代表的意动型叙述诸体裁三种（2013，p. 34）。在本书的第七章，宗争在此基础上结合游戏文本构成的特殊性，找到了一种更适合诠释游戏叙述的新的叙述类型——“互动叙述”。这一论述不仅拓宽了演示型叙述体裁内部的界限，更以一种全新的视角审视比起其他叙述体裁更为复杂的游戏体裁。此外，宗争还以人使用微波炉烹饪一条鱼为例，生动地说明了“人机互动本身并不一定产生叙述”（p. 178）这一基本却又容易被忽视的观念。引入“互动叙述”这一概念之后，宗争向前更进了一步。在本书的第八章中，他分析了互动叙述的层次和形式，将其分为“预备层、指令层、互动层和反馈层”，把研究带回了叙述学中一个重要的议题“叙述者与受述者”。在宗争的研究中，游戏的叙述文本至少存在两个叙述分层：主叙述层和次叙述层。游戏符号文本包括游戏文本与游戏内文本，使得每一层次的叙述者与受述者都能在一定条件下自由转换，显示了游戏叙述研究的复杂性。

#### 四、结语

游戏文化已经渗透到社会的各个角落，它就像一面镜子，虽然看到的是镜像，但折射出的仍然是真实世界的光彩，因此，游戏研究必将取得更多的关注。宗争的这本《游戏学：符号叙述学研究》重新定义了游戏的概念，以符号学与广义叙述学作为平台，结合自身深刻的理解与研究，将游戏研究推进到了一个全新的领域和高度。虽然“游戏学”时至今日仍是一个尚未成熟的概念，但宗争的这把钥匙，已经打开了这扇门。有理由相信，未来游戏研究的世界里，天空会更加广阔。

#### 引用文献：

- 赫伊津哈（1998）. 人：游戏者. 贵阳：贵州人民出版社.  
赵毅衡（2012）. 符号学. 南京：南京大学出版社.  
赵毅衡（2013）. 广义叙述学. 成都：四川大学出版社.  
宗争（2014）. 游戏学：符号叙述学研究. 成都：四川大学出版社.

#### 作者简介：

梅林，成都体育学院新闻系教师，主要研究方向为符号学、视觉传播。

#### Author:

Mei Lin, lecturer of Department of Journalism in Chengdu Sport University. His research interests include semiotics and visual communication.

Email: linmei1988@outlook.com