

叙述公正与叙述惊喜：竞赛型演示叙述研究

魏 伟

摘要：有媒介卷入的体育竞赛有三个叙述层次，而且三个层次之间存在多重交互的特性。竞赛型演示叙述具有叙述框架类型的多元化、观众参与的决定意义和即兴带来的叙述内部张力等特征。与此同时，竞赛型演示叙述还具有叙述公正这一必要条件，这是这一类型的叙述本身所规定的。竞赛型演示叙述的叙述惊喜——以神话的方式叠加并不断刺激叙述，成为这一叙述类型的又一特性。

关键词：演示叙述，竞赛型，叙述框架，叙述公正，叙述惊喜

DOI：10.13760/b.cnki.sam.2015.01.007

Narrative Justice and Narrative Surprise: Competitive Performance Narration

Wei Wei

Abstract: As a media product, a sports competition bears three diverse but interacting narrative levels. Competitive performance narration has features such as a diversity of narrative frame styles, decisive audience influences and narrative internal tensions generated by impromptus. Furthermore, regulated by the genre, narrative justice remains a necessary condition of competitive performance narration. Narrative surprise, which constantly stimulates the narration by superpositioning the mode of mythologies, has become another feature of the genre of competitive performance narration.

Keywords: performance narration, competitive, narrative frame, narrative justice, narrative surprise

近年来,有关体育竞赛的叙述一直是学术上较为薄弱的环节。尽管学者王委艳(待发表论文)提出了“体育叙述学”的概念并尝试进行定义,但迄今为止,体育叙述研究可能还没有发展到成为一门独立学科的阶段,研究者在国内外都屈指可数。而且,学术讨论基本上只到媒介呈现的体育竞赛叙述层面,例如,笔者之前对于电视体育赛事图像叙述的研究(魏伟,2011)和解说的叙事研究(魏伟,2013)。法国学者瓦列里·邦内和古伊·洛洽对于体育赛事电视转播的符号研究也涉及体育竞赛的叙述。(Bonnet & Lochard, 2013, pp. 38-45)但事实上,体育竞赛本身也是相当重要的叙述类型。显而易见,体育竞赛的叙述与小说、电影、戏剧的叙述存在相当明显的差异,但由于从事体育叙述研究的学者寥寥无几,因此几乎无人对体育竞赛的叙述给予相对学理化的分析。直到2013年,符号学家赵毅衡(2013)从符号学的视角对演示叙述进行了界定和分类,将竞赛型、表演型和游戏型三种亚型认定为演示叙述的三种基本类型。这一研究使过往相对混沌的体育竞赛叙述变得较为清晰。例如,奥运会的开闭幕式显然属于表演型演示叙述,涵盖在体育赛事中的电子竞技赛事则属于游戏型演示叙述。但赵毅衡的分类和界定相对宏观,只给出了一个框架式的结构,并没有深入展开对竞赛型演示叙述的探讨。因此,对竞赛型演示叙述进行专题研究,显得既有必要,又比较迫切。本研究尝试对竞赛型演示叙述展开深入剖析,冀望找出它与表演型和游戏型演示叙述的差异,从而厘清竞赛型演示叙述的特征和规律。

一、体育竞赛的分层问题与多重交互性

体育竞赛的分层问题是体育叙述研究中的一个容易被忽略的问题。赵毅衡对竞赛型演示叙述的探讨并没有涉及体育竞赛的分层问题。事实上,今天,大量大众媒介卷入的体育竞赛存在明显的叙述分层。德国学者托马斯·阿尔克梅耶尔曾经运用符号互动理论探讨过体育作为社会模仿的分层问题(Alkemeyer, 1997),但他的分层过于笼统,难以厘清。布尔迪厄对普通大众目睹的奥运会进行了双重分层,认为其是“由两次表演组成的。一次是包含全部经纪人、运动员、教练、医生组织者、裁判、计时员和所有仪式导演的赛场赛事表演;一次是有关这一表演的影像和话语的所有制作人员的媒介赛事表演”(Bourdieu, 1998, p. 81)。根据美国学者布莱恩·威廉姆斯的观点,一场有媒介转播的赛事可以分为三层。第一层是竞技赛事,指赛场内的动态和与赛事直接相关联的人物事件;第二层是赛场赛事,指发生在赛场内事件的最终结果,包含竞技赛事和现场观众的参与;第三层是媒介赛事,包含赛

场赛事和所有转播结果。(Williams, 1997) 王委艳(待发表论文)的“赛场+规则边界”、“体育场边界”和“媒体表达边界”与威廉姆斯的分层有异曲同工之妙。这种分层带给我们一种思路:体育竞赛的叙述分层是不是也可以这样划分呢?显然,对体育竞赛的叙述可以套进这样的框架中。竞技赛事的叙述者是竞技赛事的参与者——运动员、教练员、现场大屏幕的图像和现场DJ或VJ等,它的受述者——现场观众又成为赛场赛事叙述者的一部分;与此同时,赛场赛事的受述者——现场记者和赛事解说员又成为媒介赛事的叙述者。这样的分层比较清晰。竞技赛事的现场观众和赛场赛事的观众组成了完整的受众群体——体育迷,不过他们处在不同的层次中。

当然,三个层次的叙述类型是不尽相同的。第一层竞技赛事显然属于竞赛型演示叙述的类型;第二层赛场赛事应当属于表演型演示叙述的类型;第三层媒介赛事的叙述严格意义上是事实性的记录叙述类型。但由于竞技赛事、赛场赛事和媒介赛事三个层次存在明显的逻辑承继关系,因此在这里我们把赛场赛事和媒介赛事视为竞赛型演示叙述的延伸。

这样的层次划分并不意味着干预的单向性。竞技赛事的结果当然会影响赛场赛事观众的情绪,同时也会影响到媒介赛事观众的情绪。但反过来,赛场赛事观众也会通过互动来影响竞技赛事的结果。随着技术的发展,媒介赛事会跨越层次影响到赛场赛事。早期,不少观众会带着收音机和电视机进入赛事,他们需要得到媒介赛事叙述的辅助,通过收听解说员的解说更好地理解比赛,看到现场无法目睹的视角。今天,手机和平板电脑等便携电子产品逐渐取代了之前收音机和电视机的功能。

更有甚者,媒介赛事还会继续跨层,对竞技赛事施加影响。今天,不少运动队的教练员戴着耳机,他们不仅在接收场边分析人员提供的即时数据和信息,同时也在分享媒体中权威教练、解说顾问提供的战术选择和媒体提供的场外信息和对手技战术动态。与此同时,赛场赛事观众通过微博、微信等社交网络,能够为现场记者和解说员补充信息;媒介赛事观众也可以通过社交网络上的评论影响到竞技赛事中的教练员和运动员。“这种互动可能已经深刻地改变了体育运动的本质。”(Schultz & Wei 2013, p. 140)因此,竞赛型演示叙述分层的各个环节实际上达到了双重互动,使这一框架形成开放式结构。这样一种多重交互的特点使影响竞技赛事结果的因素更趋复杂。

二、竞赛型演示叙述的特征

竞赛型演示叙述与表演型和游戏型演示叙述具有显著的区别。法国社会

学家罗热·凯鲁瓦在谈到竞技时曾用自由、独立、不可预知、非生产性、规训和虚构六个元素来概括。(Caillois, 1981, p. 26)这其中暗含着竞赛型演示叙述的几大特征。区别于表演型和游戏型演示叙述,竞赛型演示叙述的“对抗”特征比较鲜明。无论是与对手直接抗衡,还是与历史成绩或是规则较量,竞赛型演示叙述总在突出对决,这就是竞赛型演示叙述强大的内在动力。与此同时,竞赛型演示叙述又与表演型和游戏型演示叙述有着令人拍案叫绝的承继关系。罗兰·巴尔特曾把现代的足球场与过去的剧场类比:古时剧场主要的社会功能在于将整个城市聚集在共享的经历中,今天则要通过体育来实现这一功能。因此,体育是浇注于远古时期奇观形式里的一种伟大的现代机制。(Barthes, 2007)不难看出,在演示叙述的诸要素中,“观众参与”和“即兴”是竞赛型演示叙述的根本特征。

(一) 叙述框架类型的多元化

竞赛型演示叙述的框架是多元的。意大利学者保罗·德拉盖拉在《体育叙述:网络社会中的传播、新闻与竞赛》中指出,后现代社会体育具有“全球地方化”(glocalizzazione)的特征,在叙述框架上具备多元化的特点(Dell'Aquila, 2012, pp. 51-58)。与表演型、游戏型演示叙述类似,竞赛型演示叙述总有一个明显的“框架隔断”,成为叙述框架的标志。但竞赛型演示叙述的框架类型繁多,绝大多数有典型的隔断,有些隔断虽然不明显,但确实是观众可以感知到的,有些隔断只有竞技赛事的主体才知道,观众是难以在第一时间知悉的。

对于绝大多数竞技赛事而言,竞赛文本与副文本的隔断是约定俗成的。例如,比赛前可能有一些文艺表演,重大赛事结束后有一些后续的现场采访和庆祝活动。但裁判的哨声或蜂鸣器的声响往往是一场比赛开始或结束的标志,更何况绝大多数比赛进行时,在现场或在媒介呈现上会有明显的时间提示。当竞技赛事与政治紧密关联时,如同墨西哥学者阿莱赫斯·巴斯奎斯·恩里克斯的观点,竞赛文本可能无法与副文本截然分开,会“有相当程度的黏合,有时甚至会融为一体”(Henríquez, 1991, pp. 138-139)。但这却恰恰成了体育软实力得以彰显的重要途径。(魏伟, 2014)

当然,部分商业赛事的性质决定了这一竞赛类型的叙述框架可能相对复杂。例如,在有些商业比赛开始之前,裁判会邀请领导人或赞助商代表来开球。但在这一象征性的符号主体完成使命之后,裁判还是会以明显的“隔断”方式来提醒参赛双方进入到竞赛模式。

竞赛型演示叙述还有另外一种叙述类型，那就是兼具表演性和竞赛性的全明星赛。这种赛事往往是以表演为主，但到了比赛后程的某个阶段，如果双方比分接近的话，教练员和运动员会在某个点将比赛从表演模式“切换”到竞赛模式。这种隔断可能是赛场赛事和媒介赛事的观众无法第一时间观察到的。作为竞技赛事的主体，教练员和运动员是这种模式切换内幕的知悉者。有些运动项目的框架更加特殊，例如自行车公路赛会在某一个阶段突然进入高强度的计时赛段，场地竞速赛中前半段双方一直以极慢的速度骑行，直到其中一方突然加速，比赛马上进入最激烈的冲刺阶段。这种叙述框架是相对随意的，但观众能够清晰地感受到叙述框架的存在。

（二）观众参与的决定意义

赵毅衡指出：“记录叙述无须观众当场观看。”（2013，p. 42）虽然在翁贝托·艾柯看来，在电视机和电脑手机前欣赏媒介体育赛事的受众与到现场来观看竞技赛事的观众在本质上没有区别，就像“一群性痴迷者定期去看别人做爱，或者像穷人家的孩子被许诺去看富人们吃冰淇淋”（Eco, 1992, pp. 40-44）。以艾柯的观点，体育和有关体育媒介的“闲谈”不过是政论的替代品，是用来麻醉普通民众的工具。（魏伟，2014）以葛兰西的观点来考察，体育在近代西方的兴盛与资本主义的文化霸权的施与是密不可分的（魏伟，2014）。然而，演示叙述却要求受述者——观众参与到文本中来，只是参与的程度不同。游戏型演示叙述原则上是可以不需要观众存在的，游戏者有时“身兼演员和观众”，观众的存在对于游戏本身的影响是微弱的。

表演型演示叙述的观众能够在一定程度上影响文本本身的品质。现场观众有节制的互动，能够激发演员在舞台上更有出色的发挥。维也纳新年音乐会上最后的保留曲目《拉德斯基进行曲》总是由指挥带动全场观众与乐队共同完成，这几乎已经约定俗成。但观众的影响毕竟是有限的，除非发生观众开枪打死“黄世仁”这样严重影响剧目或曲目本身内容的重大意外，一般来说只能部分影响到文本的品质。

三种类型的观众中，竞赛型演示叙述的观众具有相对强大的决定意义。他们的表现经常“左右”比赛的胜负。一场卖不出票，观众比球员人数还少的比赛常常令对阵双方都昏昏欲睡。反之，震耳欲聋的呐喊声和锣鼓声、整齐划一的掌声和歌声不仅能对在场运动员和教练员施加强大的压力，也在很大程度上对裁判员施加强大的压力，从而使判罚出现显著不同。这就是所谓的“主场效应”。体育赛事中经常会出现典型的“主场龙，客场虫”，主客场

成绩有天壤之别，其实就是竞赛型演示叙述的观众推动的强大效果。

有些运动项目需要观众给予相对安静的氛围。例如斯诺克和网球等项目就明令禁止观众使用闪光灯、手机和可能发声的物品，因为一个小小的举动可能会对比赛结果带来不可估量的影响。有时，赛场上不期而至的裸奔者，甚至一只小鸟或野鹿的光临，就会影响运动员比赛的心情和状态，从而对比赛结果产生影响。国际射击联合会更改了比赛规则，从以往要求观众在现场保持安静改为鼓励观众在现场鼓掌助威。在2014年仁川亚运会射击比赛中多次出现运动员受到掌声干扰的状况，甚至发生了东道主韩国选手最后一枪在观众助威声中错失金牌的意外场面。

在某些极端状态下，观众不仅可能会改写体育竞技赛事的结果，甚至会改变一个运动项目的走势。1993年，当时的女子网坛新霸主塞莱斯在汉堡的一场比赛休息间隙，被场上对手、德国老将格拉芙的一位铁杆球迷刺伤从而长时间退出球场，伤愈后仍有较大的心理阴影。这一事件被网球专家们解读为深刻影响到了之后数年的国际女子职业网坛。当然，运动员与体育迷的这种极端互动可能是双向的。运动员向体育迷竖中指的行为不仅没有消失，大有愈演愈烈，向各个项目蔓延之势。前曼联队长坎通纳飞腿踢向场边球迷，NBA球星阿泰斯特冲上看台暴打球迷等极端个案在某种意义上也可能会改变一个运动项目的走势。

另一方面，愈演愈烈的球迷骚乱事件可能让一场正常进行的比赛中止，并可能使主队遭受直接被判负的命运。20世纪80年代由足球流氓连续制造的“海瑟尔惨案”和“希尔斯堡惨案”让英格兰足坛昔日的霸主利物浦俱乐部从此一蹶不振。荷兰学者拉蒙·斯帕伊甚至对体育流氓进行了分类，认为他们是深刻影响当代体育赛事的毒瘤，他们的恶行可以直接导致体育竞赛结果的翻转。(Spaaij, 2008, pp. 22-24) 让·鲍德里亚专门讨论过“足球比赛魅影”现象。由于球迷闹事，1987年9月在马德里进行的皇家马德里队与那不勒斯队的欧洲冠军杯比赛被安排在一个没有球迷的空球场进行，但这场比赛仍然因为电视直播而让全球的观众目睹。这可能是后现代体育的一个显著的特征，“几乎没有多少人能够亲历比赛，但每个人都可以看到画面。体育成为了一项纯粹的竞技赛事……事实上缺乏任何依据，很容易被合成的图像所取代。”(Baudrillard, 2008, p. 8) 在这之后无论是足球场还是篮球场，抑或是其他比赛场地都多次出现过球场被“腾空”来处罚出格球迷的现象，这从另一个角度证实了竞赛型演示叙述观众的强大力量。

(三) 即兴带来的叙述内部张力

演示叙述中的即兴可以带来叙述文本的变化。赵毅衡认为，不可预知是演示的最基本动力与魅力（2013，p. 42）。竞赛型演示叙述的即兴是指比赛中教练员与教练员之间、运动员与运动员之间的博弈，甚至包括双方啦啦队之间的对抗。与表演型演示叙述相比，竞赛型和游戏型演示叙述完全是一个“开放的文本”，充满了各种可能性和不确定性。对于竞赛型演示叙述而言，即兴是叙述的内部张力，这也是体育赛事能够吸引受众观赏的主要诱因。即便对于次级叙述者——体育解说员来说也是如此。因此，美国 ESPN 体育解说员查理·斯泰纳提出，过程和结果的未可知性正是体育比赛吸引人的地方。“它就发生在你的眼皮底下，这与演播室里完全按照稿件受到诸多限制的播音是两种截然相反的体验。”（Schultz, 2002, p. 102）

黎莎和刘利刚指出，体育比赛叙述有两个底本，一个是平时训练构成的底本，另一个是比赛进行中的事件底本。事件底本使体育比赛在博弈中展开，同队队员在合作博弈中展开叙述，对抗队员则在非合作博弈中展开叙述。（2011）抛开平时训练构成的底本影响不谈，如果把“事件底本”作为竞赛型演示叙述的有效底本，那么，事实上，仅这个底本的结构就远非如此简单。除了双方教练员与运动员之间的博弈之外，还有他们与裁判员之间的博弈。这种关系可能在合作、非合作，对抗、非对抗的微妙关系中求得动态平衡。这样的平衡关系与格雷马斯符号方阵暗合。（魏伟，张玉田，2010，pp. 50—57）而且，在这个底本结构中还存在教练员与本队队员和对方队员的博弈，不同裁判个体中也存在博弈关系。所有这一切复杂的关系都是决定竞赛型演示叙述过程和结果的要素，让比赛的不确定性更强。

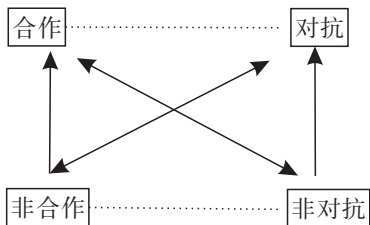


图1 教练员、运动员与裁判员之间的关系

相对于有难以逾越的规则限制的游戏型演示叙述，竞赛型演示叙述的即兴有时显得尺度更大。例如，NBA 布鲁克林篮网队的主教练基德可以指示本方球员故意来撞自己手中的饮料，从而造成混乱，便于给运动员布置战术，这

在游戏型演示叙述中是很难想象的。不少团队球类项目中，故意激怒对方运动员或教练员造成对方因冲动被罚下，形成战略性减员，也成为比赛中出奇制胜的一大法宝。2006年世界杯决赛加时赛中，意大利后卫马特拉齐用恶毒言语激怒齐达内，导致后者头顶其胸部被红牌罚下这一事实就是明证。事后证明，这一突发事件成为不少人回忆起这场比赛的重要节点。为此，鲍德里亚指出：“齐达内的举动是对世俗身份认同仪式的毁灭……他让整个决赛从表演的高潮达到功能障碍的高潮，他以华丽的举动来反对美好的事物，瞬间在全球化的中心突出地证明了虚无。……齐达内的这一举动就是恐怖主义行为。”（Baudrillard, 2010, pp. 76-84）这种严重背离常态的“刺点”恰好满足了受众的需求，具有很强烈的戏剧效果。由此可见，对于同一个体育竞赛项目的不同场次来说，即兴程度也是不尽相同的。即兴的元素越多，叙述的意外因素就越多，越容易引起受众狂欢。

当然，体育项目之间的“即兴幅度”也是迥然不同的，这与该项目聚合轴上的投影有着密切的联系。中国象棋显然没有围棋那么宽幅，因此即兴程度要低得多；一般而言，团队项目也比个人项目更宽幅，其即兴幅度也高出很多。跳水比赛的即兴幅度显然是无法与美式橄榄球比赛相提并论的。

与表演型和游戏型演示叙述相比，竞赛型演示叙述与其共享的框架、观众参与和即兴等要素在某些方面显得更为突出。与此同时，竞赛型演示叙述还独具一些特质。其中，叙述公正的需求就是表演型和游戏型演示叙述所不具备的。

三、叙述公正：竞赛型演示叙述的必要条件

根据赵毅衡（2013）的说法，不同于表演型演示叙述的“以演言事”和游戏型演示叙述的“以演成事”，竞赛型演示叙述的主导功能是“以演行事”，是“为目的而演”。表演型演示叙述基本上不涉及竞争；游戏虽然存在“游戏规则”，游戏型演示叙述可能存在竞争，但竞争本身和结果并不是这类叙述的终极目的。但对于竞赛型演示叙述而言，输赢似乎就显得举足轻重。“取胜是目的。为了取胜，可以利用规则允许范围内的各种手段。”那么，叙述的公正性就成为不得不探讨的根本问题。甚至可以说，叙述公正是竞赛型演示叙述存在的必要条件。

有关公正性的探讨历来相当麻烦，原因在于缺乏统一的标准。尤其在体育竞赛这个层面，公正在举世范围内似乎都成为一件奢侈品。甚至可以极端地说，几乎没有一场比赛完全不涉及公正性问题。所谓的“公正立场”是在

顾及各方位的观点和意见基础上采取的一种策略。(魏伟, 2012) 叙述公正对于体育竞赛来说, 它的意义在于规则与即兴之间的互动。这里的规则不仅指以文本方式呈现的赛事规则, 也指裁判团队的执法。由于有裁判这个人为因素的存在, 所以体育竞赛的绝对公正几乎是可遇不可求的。即使现在不少比赛已经引入了类似“鹰眼”、超慢动作摄像系统等外在机械的帮助, 依然无法保证比赛在绝对公正的氛围中进行。有关高科技技术判罚的准确性, 至今仍然停留在神话领域的探讨上, 见仁见智。(魏伟, 2011)

事实上, 即使是文本形式的规则, 在实际的体育竞赛中也不是雷打不动的。由于各种特殊状况的不断出现, 因此体育竞赛的规则也处在不断的变化中。在过去的 20 年中, 夏季奥运会几乎所有比赛项目的规则都发生过变化, 有的项目甚至经历了改头换面式的革新。这一方面是要满足新技术, 尤其是满足电视转播新技术的要求, 满足商业化时代体育商品化、碎片化的需求, 另一方面就是要满足叙述公正的需求。随着网球运动中“鹰眼”技术开始运用于决定关键球得分, 越来越多的项目开始借用媒介赛事的工具反作用于竞技赛事。板球比赛增加了坐在监视器旁的第三裁判; 足球比赛开始使用门线进球技术; 美国四大职业运动大量采用多角度视频来决定关键球的判罚。这些改变, 显然都是意图实现叙述公正。

裁判的公正与否更是规则与即兴之间“互动”的重要因素, 是规则因素中难以估算的一个变量。在技术型打分类体育项目中, 裁判的主观因素相当重要。体操、艺术体操、花样游泳、花样滑冰等项目上, 裁判具有相当大的自主权, 经常能够“决定”运动员的命运。21 世纪初, 体操、花样滑冰等项目都曾由于一些比较严重的裁判打分事件对比赛规则进行了重大修正, 一改过去的封闭式打分为今天的开放式打分, 且得分没有上限。但裁判个体依然享有不可小觑的影响力。在篮球、足球等球类比赛中, 裁判经常会受到情绪影响做出令人匪夷所思的判罚。在羽毛球、网球、排球等比赛中, 主裁判与助理裁判、司线等时常在判罚上有出入。仅就裁判个体而言, 平衡哨在篮球、足球等职业运动中也是司空见惯。因此, 叙述对于裁判公正的要求日益提高。叙述者与受述者(首先是对方运动员)之间的互动在很大程度上决定了体育竞赛的内容和品质。被叙述的比赛总处在动态平衡中, 无法达到绝对平衡, 但叙述公正的要求毕竟是客观存在的。

在赵毅衡对竞赛型演示叙述的描述中, “取胜是目的”的提法或可商榷。近年来, 一些重大体育赛事本身就在淡化“金牌至上”和“一切为了获胜”的传统观念。2014 年南京青奥会甚至刻意不公布奖牌榜, 一些体育媒体也开

始刻意回避“锦标主义”情结。(Wei, 2013)事实上,体育竞赛中存在大量教练员和运动员主观上“不愿意”取胜的事例。如果说,“假球”、“黑哨”、“官哨”等行为属于“以演言事”的表演型演示叙述,在这里我们不加以讨论的话,那么竞赛型演示叙述中的主动输球实际上多属于技战术范畴——教练员和运动员需要借助规则争取更好的名次或博取更多的利益。例如2002年女排世界锦标赛上,中国女排为了在第二阶段避开强劲的对手意大利队,在分组赛故意输给了实力弱于自己的希腊队和韩国队。类似的战例还出现在2012年伦敦奥运会上,中国羽毛球女双组合于洋、王晓理为了在淘汰赛中避开另一对中国组合而选择故意输球,最终被取消了继续比赛的资格。事实上,这样的战例还有很多。例如东南亚老虎杯足球赛上曾出现印尼队和泰国队为避开东道主越南队,向自己门里踢球的荒谬场景。此外,也存在运动员为了某种特殊的目的选择输球的实例,比如在国际羽联大奖赛中,林丹经常选择性地输给对手。据说他这样做的目的有时是为了保存实力准备大赛,有时是为了成全队友拿到更多的积分进入奥运会。但不管怎样,这种参与比赛的方式都背离了体育精神,与竞赛型演示叙述的初衷南辕北辙。

四、叙述惊喜：竞赛型演示叙述的神话

2014年世界体操锦标赛男子团体决赛中,一路落后的中国队凭借最后一项单杠中最后一人张成龙的优异表现,击败日本队,连续第六次夺冠。日本队在预赛第一的中国队出场以前比赛已经结束。在张成龙出场之前,电视屏幕上已经早早打出了中国队需要夺冠的成绩:15.866分,结果张成龙的成绩是15.966分,中国队以0.1分的微弱优势实现“绝杀”。与其说这一“惊喜”是巧合,毋宁说这是一个被“叙述”出来的冠军。

一个文本总是由展面和刺点组成。刺点一般只是文本中的一部分,但它却时常可以给人带来惊喜。英国叙述学家马克·库里在新作中对文学作品叙述中的惊喜和不可预测性进行了哲学阐释。(Currie, 2013, pp. 34-38)竞赛型演示叙述中的惊喜往往来自故事的结尾。在竞赛型演示叙述中,“绝杀”、“秒杀”是一个不能被忽视的情节。在体育竞赛末端,出乎意料的场面和结局会让本身就悬念丛生的比赛平添不少戏剧色彩。足球比赛最后时刻的绝杀,篮球比赛精确至0.1秒的绝杀与反绝杀,此起彼伏。令人拍案称绝的是,这些情节大多是被叙述出来的,故事发生的时间、角色、情节等要素是专家甚至普通体育迷都可以预估到的。这就是在此要探讨的叙述惊喜问题。叙述会不自觉地向着有利于即兴发展的方向产生位移,“绝杀”的惊喜总在万众期待中

降临。

从概率上来讲，叙述惊喜可能难以得到有力的支撑。不过有相关数据表明，足球、篮球等集体项目比赛临近结束前发生比分变动甚至逆转的单位时间几率的确高于之前的常规时间。更何况，不少职业运动在规则上就赋予了这种神话发生的可能性。以 NBA 比赛为例，每节比赛最后两分钟时间，尤其是比赛最后一分钟的时间被抽离出来单独计算，以 0.1 秒为单位，球接触到运动员的身体以后才开始计时。这种现象学意义上时间的“不平等”给运动员表现的“不平凡”创造了机会。从进入倒数一分钟开始，双方教练员、运动员就开始以 24 秒一次进攻为切割单位的回合折返计算。如果比分胶着，最后的 30 秒可能被切割成无数个碎片。之前累积的大量暂停在这一时段集中叠加，因此最后一分钟甚至 30 秒的比赛经常可以持续 10 分钟以上。双方教练员在战术上的比拼集中呈现，超级球星的价值在这一时段集中展示。最后的情节往往是球经过传递，在最后时刻转移到投篮命中率高的球星手中，从而达成绝杀或反绝杀。而且，绝杀时常只能通过多角度的录像回放来判定，更增添了神话效果。这种“逆天”的神话一旦发生一次，就会被绝大部分受众记住，成为之后神话反复发生的注脚。2013—2014 赛季 NBA 季后赛第一轮中出现了多场最后时刻的绝杀和反绝杀，这在一定程度上反证了受众和媒体对于叙述惊喜的期待。

再以足球比赛为例。在比赛最后时刻，如果其中一方仍然有扭转局面的可能，往往会重复训练中最常演练的套路，其实就是之前比赛中曾经出现过的相似场景 (deja-vu)：高中锋在接到下底传中球后头球破门……或者是超级明星在一群看似已经疲惫到失去抵抗能力，只能用眼睛来防守的球员面前完成简单的攻击。

毫无疑问，这些场景一次又一次地发生在体育赛场上，明星运动员一次又一次地证明自身的价值。比赛结束以后，胜利者和失败者按照神话学意义上的角色定位对号入座，完成自己的表演，成为奇观的一部分。（任文，魏伟，2011）这种神话不断叠加，自然而然会对所有人施加影响力，包括赛场上的运动员。在最后关键时刻出现时，角色球员会主动聚集到球场一边形成强侧，让明星球员单独处于另一边的弱侧，呈现出一对一的态势。于是，在所有人的期待下，明星球员得以实现“惊喜”——绝杀。哪怕成功的相对比例并不高，这也会成为竞赛型演示叙述中不可多得元素。回到中国男子体操队“绝杀”日本队的实例。在裁判打分的技巧类竞赛项目中，实力接近、明星压阵、超常发挥、体育迷山呼海啸的助威声都可能对裁判的打分造成影

响。因此,在诸多因素的促成下,一场万众期待的“惊天大逆转”就在所难免了。

五、结语

竞赛型演示叙述是演示叙述的三种亚型中比较特殊的一类,有关它的研究才刚刚展开。但这可能是体育叙述研究的核心问题之一。夹杂媒体卷入的体育竞赛的三个叙述层次有多重交互的特征,彼此之间时常跨层。竞赛型演示叙述在叙述框架的类型上具有多元化的特征,与此同时,观众参与在竞赛型演示叙述中具有决定意义及即兴带来叙述的内部张力,这些都是竞赛型演示叙述的特征。叙述公正是竞赛型演示叙述的必要条件,这是这一叙述类型的内在规定之一。竞赛型演示叙述会以神话叠加的方式带来叙述惊喜,这在叙述学中可能是独一无二的类型。有关叙述公正和叙述惊喜这两个竞赛型演示叙述的重要特质,仍有待后续批判研究或实证研究的跟进。

引用文献:

- 黎莎,刘利刚(2011)。“叙述转向”之后:体育运动叙述探究。北京体育大学学报,1,42.
- 任文,魏伟(2011)。奇观体育与体育奇观:罗兰·巴耳特的符号学体育赛事观。体育科学,11,85-93.
- 王委艳(待发表论文)。体育叙述学:文本表征、叙述者层次与交流模式。
- 魏伟(2012)。电视体育解说的“家里人”现象和公正立场研究。电视研究,2,51.
- 魏伟(2011)。解读神话:南非世界杯电视转播的符号学研究。中国体育科技,2,47-51.
- 魏伟(2014)。体育与软实力的关系:一个符号学的视角。上海体育学院学报,6,76-81.
- 魏伟(2014)。翁贝托·艾柯的“消极主义”体育观。山东体育学院学报,2,14.
- 魏伟(2014)。葛兰西的文化霸权理论对西方体育思想的影响。成都体育学院学报,4,19.
- 魏伟(2011)。2011年亚洲杯足球赛电视转播的图像叙述研究。电视研究,62-64.
- 魏伟(2013)。电视体育转播的“运动服统治”现象探究。丝绸之路(理论版),6,48-52.
- 魏伟(2010)。网络体育传播的符号学透视。载于张玉田等(编),新媒介时代的体育新闻传播与教育。北京:北京体育大学出版社。50-57.
- 赵毅衡(2013)。演示叙述:一个符号学分析。文学评论,1,139-144.
- 赵毅衡(2013)。广义叙述学。成都:四川大学出版社。
- Alkemeyer, T. (1997). Sport als Mimesis von Gesellschaft; Zur Aufführung des Sozialen im symbolischen Raum des Sports. *Zeitschrift für Semiotik*, 19 (4), 365-395.
- Bourdieu, P. (1998). The Olympics—An agenda for analysis. *On television*. (P. P. Ferguson, Trans.). New York, NY: The New Press.
- Barthes, R. (2007). *What is sport?* (R. Howard, Trans.). New Haven, CT: Yale

- University Press.
- Baudrillard, J. (2008). *Fatal strategies: Revenge of the crystal*. (P. Beitchman, Trans.). Los Angeles, CA: Semiotext.
- Schultz, B. (2002). *Sports broadcasting*. Boston, UK: Focal Press.
- Baudrillard, J. (2010). *Carnival and Cannibal, or the play of global antagonism*. (C. Turner, Trans.). London, UK: Seagull Books.
- Bonnet, V. & Lochard G. (2013). TV broadcasting: Toward a pluri-and inter-semiotic approach. In P. Pedersen (Ed.), *Routledge handbook of sport communication*. Abingdon, CA: Routledge.
- Currie, M. (2013). *The unexpected: Narrative temporality and the philosophy of surprise*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press.
- Caillois, R. (1981). *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, 26. Milano, ITA: Bompiani.
- Dell'Aquila, P. (2012). *La narrazione sportiva: Comunicazione, giornalismo e gioco nella Società di Rete*. Verona, ITA: QuiEdit.
- Eco, U. (Ed.). (1992). Il multial e le Sue Pompe. *Sette Anni di Desiderio*. Milano, ITA: Pombiani.
- Henríquez, A. V. (1991). *Deporte, política y comunicación*. México, MX: Trillas.
- Spaaij, R. (2008). *Hooligans, fans en fanatisme*. Amsterdam, NL: Amsterdam University Press.
- Schultz, B. & Wei, W. (2013). Sport broadcasting: History, technology and implications. In P. Pedersen (Ed.), *Routledge handbook of sport Communication*. Abingdon, CA: Routledge.
- Wei, W. (2013). Interview with Heping Jiang, President of CCTV Sports. *International journal of sport communication*, 6 (2), 146.
- Williams, B. (1977). The structure of televised football. *Journal of communication*, 27 (3), 133.

作者简介:

魏伟, 成都体育学院新闻系副教授, 佛罗里达州立大学传播学院博士后, 研究方向为体育文化、体育传播、符号学、叙述学。

Author:

Wei Wei, associate professor of Department of Journalism, Chengdu Sport University; postdoctoral researcher in School of Communication, Florida State University. His research interests include sports culture, sports communication, semiotics and narratology.

Email: weiwei@cdsu.edu.cn