

# 符号修辞四体演进下的体育迷分析<sup>\*</sup>

陆正兰 郭家杰<sup>\*\*</sup>

**摘 要** 体育迷是体育观众的身份演进。在当代社会中，他们不仅作为消费者推动体育产业的发展，更承担着体育文化的延续与创造。体育观众从普通观看者到体育迷，其符号表意行为呈现出不同的文化特征。本文以足球运动为例，从符号修辞的四体演进视角对体育迷的表意历程进行梳理，分析体育迷在隐喻、转喻、提喻、反讽这四种不同文化发展阶段的主要特征，重点剖析符号修辞的反讽阶段，球迷文化出现的意义倒置与意义悖论问题。

**关键词** 体育观众 体育迷 符号修辞 四体演进 体育文化

**Abstract:** The evolution of the sports audience is the sports fan. Fans of sports not only act as consumers who propel the growth of the sports sector, but they also carry on and contribute to the meaning that sports culture has come to have. The symbolic behavior of sports audiences, from casual viewers to sports aficionados, reveals several cultural traits. This essay examines the ideology of football fans using the four-body evolution of symbolic rhetoric. It also identifies the key traits of fans at various phases of cultural development. This essay focuses on the ironic stage of symbolic rhetoric that modern

---

<sup>\*</sup> 基金项目：国家社会科学基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”（20 & ZD049）。

<sup>\*\*</sup> 陆正兰，四川大学文学与新闻学院教授，博士生导师，主要研究方向为艺术符号学；郭家杰，四川大学文学与新闻学院博士研究生。

sports have entered, namely the meaning paradox and meaning inversion of fan culture.

**Keywords:** Sports Audience; Sports Fandom; Semiotic Rhetoric; Evolution of Four Tropes; Sports Culture

## 一 问题与视角

“文化是一个社会所有意义活动的总集合。”<sup>①</sup> 体育作为一种特殊的符号文化活动,有着独特的文化意义形式。体育文化的意义,在于接受者的意义解释和使用。没有体育文化的接受者,体育的文化意义就无法充分实现。正是体育接受者的各种文化表意活动,将体育推向自身文本之外更为广阔的文化语境之中。对体育迷来说,支持喜爱的队伍战胜对手,并非竞技的最终目的,胜利背后所代表的荣誉、认同和力量,以及与自己的日常生活产生功能性的联结意义,更为重要。此时,比赛胜利只是意义的符号能指,而荣誉、认同和力量则是新的能指,会继续创造新的意义。因此,在体育文化产业逐步繁荣的今天,体育迷无论作为体育赛事表演的接受解释主体,还是体育文化产业的消费群体,都是体育文化不可或缺的重要环节。想要全面深入理解体育文化,就不能忽视“体育迷”在不同文化阶段呈现出的意义特征。

“体育迷”符号表意形式的历时演变,不仅反映了体育参与者的文化价值诉求上的转变,更揭示了体育竞技中政治、经济甚至人类自身发展的演进方向。贡娟认为体育竞技的文化内涵变迁与人的三个历史发展阶段相呼应。这三个阶段分别是:“群体本位”阶段——古代对竞技秩序的追求;“个体本位阶段”——现代对竞技秩序的追求;而“类本位”——当代对竞技秩序的追求,是以人类共同体为价值本位,是人类价值与个体价值的统一。<sup>②</sup> 韩丹也持相同观点,只是她从球迷的观赛主体入手,将看台文化发展历程划分为三种模式:自然原始模式、自然经济模式与商品经济模式,对

① 赵毅衡:《文学符号性》,中国文联出版公司,1990,第89页。

② 贡娟、赵永平:《论“类本位”阶段的竞技秩序——以马克思人学思想为基础》,《吉林体育学院学报》2011年第5期。

应看台主体由神到特权人再到一般人的发展过程。<sup>①</sup>不难看出,这两位学者都不约而同地强调了体育竞技发展与人类发展演变的内在同步性。

符号修辞四体演进被看作人类文化与世界观发展演变的基本规律,即在隐喻、转喻、提喻和反讽四个符号文本的修辞主型之间,呈现出否定递进的发展关系。符号修辞,不仅仅是文学性的表达技巧,还是“思想的根本形式”<sup>②</sup>,它是在符号学视野下通过观察文化表意形式,审视意义背后文化变迁的思想方式。修辞主型的递进发展,也表征着文化整体的结构性转变。

关于符号修辞问题,国内外多位学者详细论述过。意大利思想家维柯在其著作《新科学》中,最先提出历史的四体演进关系。他将世界历史分成以比喻为主的“神祇时期”,主体给予自然以“神性”,是全面的神权时期;以转喻为主的“英雄时期”,只有部分人获得神性特权;以提喻为主的“人的时期”,即神性被人性打破,从特殊走向普遍;以反讽为主的“颓废时期”,普遍真实被打破走向谎言。

在此之后,卡尔·曼海姆在著作《意识形态论与乌托邦》中,也将现代各阶段乌托邦思想结构与社会政治理想相对应,提出四种世界观的演进,即从无政府主义作为隐喻式的社会观开始,经保守主义——转喻式社会观和激进主义——提喻式社会观,最终走向反讽式的自由主义社会观。此外,诺斯罗普·弗赖、皮亚杰、汤普逊等都进一步将四体演进理论利用于解释文学、儿童心理发展与英国工人阶级发展相关问题之中。

中国学者赵毅衡也把四体演进的否定式发展关系看成符号表意形式的一般性规律。他提出,每一个修辞主型都是对前者的否定,最后达到反讽,构成否定式的演变结构。“任何表意方式,不可避免走向自身的否定。形式演化就是文化史,随着程式的过熟,必然走向自我怀疑,自我解构。”<sup>③</sup>

在体育文化的意义生产过程中,“体育迷”利用各种符号形式进行文化表意活动,通过具体的符号修辞转译形成新的表意形式,与体育运动主体和体育竞赛表演文本形成互动关系,由此共同影响体育文化的意义方向。需要强调的是,“体育迷”构成的“体育文化”是个总称,实际上是由不同项目的趣缘群体及不同的体育迷共同组成。每一个体育项目都会产生文化

① 韩丹:《论运动看台文化》,《上海体育学院学报》1990年第3期。

② 韦恩·C. 布斯:《修辞的复兴》,穆雷等译,译林出版社,2009,第31页。

③ 赵毅衡:《符号学:原理与推演》,南京大学出版社,2016,第216页。

的参与实践者，形成独立的内部体制与“文化形式”。不同的体育项目因参与程度不同，其文化发展进程也不相同，比如“乒乓文化”不同于“足球文化”，也和“篮球文化”有所区分。本文以足球运动这一在社会有着广泛影响力和代表性的体育项目为例，从符号修辞的四体演进视角对体育迷的表意历程进行梳理，分析体育迷在隐喻—转喻—提喻—反讽这四种不同文化发展阶段的主要特征及其文化影响。

## 二 隐喻阶段的“观众”

在体育竞赛中，运动员、比赛赛场及观众，构成了一个体育竞赛文本。体育竞赛文本是各方参与主体在共同的规则下进行竞赛表演，最终在竞赛内获得结果（输或赢）的结构性文本。体育竞赛文本有三种具有普遍意义的基本解释方向：一是以运动科学为标准的解释模式，对运动员在赛场上的姿态、运动速率、身体状态等，进行科学还原并加以分析，从而对体育竞赛进行科学解释；二是以现代体育所规定的普遍道德规范为标准，对运动员行为、比赛规则与规则执行，进行评价与解释；三是以审美为核心的解释模式，对竞赛博弈产生的战术策略、运动员审美性的运动表演进行美学阐释与审美评价。现代科学分析、体育道德规范与体育审美性成为文本自身的“解释标准”，它以每一位参与主体都具有批判或审美的辨识力为前提。

竞赛文本对文本解释意义的权威性引导，在形式上体现为三个主要方面。首先，建立文化空间的双重隔断。一是将体育竞赛的文化空间与日常生活空间相区隔。运动场被视为与日常生活相区别的独立文化场域，与日常生活空间的区隔，保证了这一文化空间内文本与价值的纯粹性，力图从文化空间斩断其与日常生活空间的相关性。二是在场馆内部，将观众席与竞赛表演场地进行隔断，从物理空间上对空间进行划分，明确区分出被观看的“表演的文本”与观众，使文本与观众保持距离。其次，文本内部的解释压力对所有文化参与者形成规范性力量。例如：在斯诺克运动中，观众在观赛过程中发出的任何声响都被视为噪音，观众必须为运动员创造安静的比赛空间。而对比赛精彩瞬间的反应和表达，只有在特定时刻——运动员完成击球或比赛结束才被允许。最后，观众与文本之间始终需要“保持距离”，通过将文本推向神圣的绝对地位，创造出区别于日常理解范式的解释模式，故意使观众对文本解释出现理解上的困惑与顿挫。观众想要获

得“正确的”解释,就必须保持对文本与文本生产者的“敬畏”态度,并依赖文本内的解释要求。此“敬畏”的态度,是观众的意义接受完全顺从文本内部要求的解释方向造成的。此时,运动员及比赛本身作为文本生产者处于意义权威地位,规定着文化意义的方向。

隐喻,即喻体与喻旨之间存在的一种像似关系。喻体与喻旨始终要求喻旨不能脱离喻体的意义解释方向,喻旨如棱镜一般照向喻体,可以衍生变形,却始终无法脱离喻体。在体育竞赛中,隐喻阶段的观众意义行为,就如同无法脱离喻体的自限喻旨,受制于喻体本身。换句话说,喻体的世界就是喻旨的世界,它们分身却统一。

隐喻阶段是“体育迷”未形成之前的观众阶段。此时“体育迷”的身份还未形成,“观众(spectator)”是文本接受者的主要身份。此时的“观众”不等于“体育迷”,更不等于“粉丝”。粉丝被称为“过度读者(excessive reader)”。粉丝文化是工业社会中大众文化的一种强化形式,他们可以利用文化工业产品创造出属于自身语境的意义与快感。与正常的受众相比,“粉丝们将这些符号生产转换为可在粉丝社群中传播,并以此来帮助界定该粉丝社群的某种文本生产形式。粉丝创造了一种拥有自己的生产及流通体系的粉丝文化”<sup>①</sup>。运动员、竞赛表演与观众共同构成体育竞赛表演的稳定的传播结构,其中,“体育迷”作为一种社会身份,是将竞赛文本带入日常生活的文化语境之中,建立以趣缘为核心的文化群体。

在早期的体育竞赛中,球员始终处于文本意义解释的主导地位,运动员与比赛几乎成为比赛的全部意义来源。追溯最早的足球比赛现场视频,可以看到,虽然赛场看台座无虚席,并没有发现球迷在看台之上展示出的当今球迷的集体图像,也没有当今球迷经过特殊设计表明立场的服饰。可见,至少在视觉上,球迷的表意还未跳出文本规范结构,还未形成的独有的各种集体表意,只有通过观众自我呐喊、喝彩、挥手等形式与场上球员产生互动,哪怕观众显示出极高的观赛热情,但对比赛文本的解释依然依附于球场内的比赛表现。

此时的观众就如符号学家罗兰·巴尔特对环法自行车大赛神话式的书写。巴尔特把环法自行车赛视为一场特殊战斗,比赛的参与者如同战场上

---

<sup>①</sup> Lisa A. Lewis, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London and New York: Routledge, 2002, p. 30.

的战士。<sup>①</sup>而此时，观众以仰视的目光看待运动员参与比赛。运动员与比赛握住了意义的全部来源，运动员似“神落在大地上”一般，拯救众生。

巴尔特将体育视为战争的隐喻，实际上已经将体育竞赛文本推向一个意义的绝对地位。因为，如果体育竞赛是一场战争，那么，战争的胜利和战况的细节，才是民众守望战争时的唯一期盼。因此，巴尔特神话式的书写，从一开始就拉开了文本与观众的距离，作为接受者的观众是无力左右竞赛文本之外的意义的，这也正是隐喻阶段的作为体育竞赛的观众特点。

### 三 转喻阶段的初期“球迷”

转喻是指喻体和喻旨之间的邻接关系。和隐喻不一样，喻旨并非直接以喻体呈现世界。相反，它通过事物的外在性的连接，让喻旨进入文本之外更广阔的意义领域，即“符号和对对象因为某种关系因而能互相提示，让接受者能想到起对象”<sup>②</sup>。

文本意义与日常生活的相关性连接，则是实现转喻的前提。正如陶东风先生对大众文化内在逻辑的精辟论述：“大众之所以能够创造性地灵活使用文化工业提供的产品并从中发现自己的意义，原因即在它能够在产品与自己的日常生活之间发现积极的联系。”<sup>③</sup>转喻阶段的球迷主要特征正体现于此。球迷在体育文本内部主动寻找与个人生活语境的关联，有意识地将文本意义与日常生活的意义使用空间相连接，并出现个人文化经验对文本意义的“转译”。这时，球迷表达主动自觉，此阶段也被称为“主体性的觉醒阶段”。

此阶段，拥有解释权威的精美集团主导着竞赛文本的解释方向，观众很难从文本内部中寻找到建构文本的机会，因此不得不从外部寻找进入文本的身份和立场，利用外部文本的转喻，在观看体育竞赛中实现社会身份的挪用，从比赛文本外部寻找重新进入文本的契机，获得建构文本意义的立场。比如，利用体育竞赛文本中包含的社区、城市、种族等文化身份，

① Roland Barthes, *The Eiffel Tower, and other mythologies*, Oakland: University of California Press, 1997, p. 84.

② 赵毅衡：《符号学：原理与推演》，南京大学出版社，2016，第80页。

③ 陶东风：《超越精英主义与悲观主义——论费斯克的大众文化理论》，《学术交流》1998年第6期。



与文本接收者的微观生活领域形成关联,以此获得体育比赛文本之外的社会身份,对比赛进行评价解释。

如果说隐喻阶段对体育比赛文本“神话式”的解读中,运动员与比赛文本对整个比赛文本具有决定性意义,那么在转喻阶段开始,观众试图将文本意义与个人生活语境相联系。而这种连接使观众与体育竞赛之间的关系从宏观逐渐走向微观,从文化的整体联系走向更为具体的联系。

通过转喻与宏观主流文化的连接,球迷的主体性已经开始出现,他们通过对主流文化中身份的借用,开始拥有进入文本意义建构的社会合法身份。例如成为中国队球迷的前提,一定是先认同中国这个国家。解说员在解说中国队比赛时经常强调,“因为我们是中国人,所以我们在中国队比赛时,就一定要支持中国队。我们支持的不是一支足球队,而是我们的国家——中国”。这位解说员实际上是利用转喻,将足球与国家民族身份相连,利用这种连接,为球迷直接参与文本意义创造提供契机。进一步,在微观层面上,球迷具体的表意行动会体现在观赛过程中,使用彰显国家、民族、阶级身份的象征图像,如:国旗、国徽和民族特有的色彩,以此表明个人立场。有了这种转喻式的修辞,观众不必太过了解比赛文本的构成规则与建构过程,直接以比赛结果、赛事成绩就可以对比赛做出“合理”解释。比赛的胜负、运动员表现的好坏可以直接被放置在社会语境下进行评判。

社会身份的转喻使得文本接收者——观众获得解释比赛的合法身份,赢得冠军与国家荣誉在文化意义上转喻式地结合,体育竞技文本的目的与体育外部目的相结合。而观众的解释依然在文本内部并未改变,即使文本接收者对文本的解释走向文本之外,成与败、强与弱这些在文本意义结构中早已确立的评判标准,依然在文本的规则框架之中,引领着文本接受者的解释。但可以明确的是,在此阶段,文本接收者已经具有了对体育文本进行评价的社会身份、立场与权力。相比隐喻阶段,神话逐渐转变为关于正义的英雄故事,文本接收者开始有了决定文本意义的解释和评判机会。

#### 四 提喻阶段的“第12人”

如果说转喻是文本接收者作为文化主体的意识觉醒阶段,那么提喻则是其作为文化主体的实现阶段。在提喻阶段,文本接收者作为文化整体的部分,呈现出文化的整体意义。球迷不再是竞赛之外的他者,而是作为竞

赛的一部分，参与竞赛文本的意义建构。在体育竞赛文本的意义建构中，球迷将自己与文本创造者放置在同等位置。二者保持着“正向”关系，即球迷与文本创造者在文本内的意义解释方向相同。依据文本规范，利用不同的表意形式对体育竞赛文本进行意义的建构。

这一阶段，球迷在文本内创造新的角色，以此更为直接地进入文本意义的建构之中。随着球迷文化的发展，球迷的表意形式也更加丰富。从图像到歌曲，再到肢体动作，球迷的表意体系更加完整。文化表意的系统化与球迷组织的兴起使球迷的文化身份更加独立，这也是文化走向体制化的重要表现。

足球比赛中每一支队伍规定的上场人数为 11 人，球迷将自己定义为球队的“第 12 人”。以此表示自己与场上比赛的队员一样也在“战斗”。“第 12 人”是球迷在竞赛文本内创造的新角色，而这一角色与场上比赛运动员身份等同，是竞赛文本的一部分，这样运动员、竞赛文本与球迷从相隔走向融合。一旦“第 12 人”的角色被建立，球迷也就正式成为体育竞赛文本意义的建构者之一，从而具有了部分代替整体的提喻特征。

Ultras 在足球界是死忠球迷的统称，最早出现于意大利，其“最初的团体是在 20 世纪 60 年代末和 70 年代的政治动荡时期发展起来的。在 20 世纪 70 年代末 Ultras 逐渐分裂，并出现以非政治立场的体育身份进入赛场内”。<sup>①</sup> Ultras 的出现使得球迷文化有了独立的实践主体，他们不再单纯依靠体育外部身份进入比赛，而是与体育比赛文本形成共生关系。不仅如此，他们还具有了“粉丝”特质，即费斯克所说的“宣言式的生产力”在此时产生。“‘宣言’是对符号系统（一般是口语）的使用，它关于特有的说话者及其社会、时间语境。在一个局部的共同体内，‘粉丝’的言论意味着对‘粉丝’文化客体特定意义的生成与传播。”<sup>②</sup> Ultras 在体育比赛文本内部产生，他们依靠体育比赛文本生产出自己的“宣言”。如：与球队相应标语、巨幅图像和拼图等图像表意形式；也创造出与流行音乐相结合的队歌，如：英国利物浦足球俱乐部的队歌“You'll Never Walk Alone”、曼彻斯特城足球俱乐部的“Blue Moon”等都具有广泛的传唱度，“Blue Moon”甚至被猫王演

① Borja Garcia & Jinming Zheng, eds., *Football and Supporter Activism in Europe*, Cham: Palgrave Macmillan, 2017, p. 49.

② Lisa A. Lewis, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London and New York: Routledge, 2002, p. 34.



唱过。

Ultras 不仅区别了观看参与的普通球迷,更要求团体之间无论表意形式还是文化立场都具有鲜明区别。即使支持同一家俱乐部,不同的 Ultras 之间也具有不同的立场。“‘粉丝’极力维护他们内部明显或不明显的界线。文化领域的这种偏爱 (discrimination) 被映射为社会领域的区分 (distinction), ‘粉丝’群体和世界其他部分的界线被同样地标记和侦查。”<sup>①</sup> 面对不断增长的粉丝数量,使用共通的文化符号很难在粉丝之中形成“差异”,因此已有球迷文化内部开始出现“裂变”,每一个群体都要创造具有“差异”的子文化。Ultras 就是粉丝生产性消费而导致的文化“裂变”的产物。在球迷主体身份的刺激下,具体的表意形式开始演变成独立的单元。最具特点的是在视觉领域,TIFO 文化的形成。

TIFO 文化起源于意大利,在古罗马时期就有人在观看角斗表演时将自己家族的图像挂在场边。随着议会制度的建立,古罗马迎来了共和时代。角斗表演就成了古罗马上层贵族拉选票与彰显贵族身份的重要形式。不同的支持者在角斗场内壁挂起家族的徽章,彰显家族的地位,以便获得政治上具有投票权的自由民的青睐。虽然当时的竞技场看台上出现的视觉图像与当今足球场内出现的 TIFO 图像有所不同,但可由此追溯到 TIFO 图像出现的最初形式。随着现代体育的发展,TIFO 也呈现出发展的状态,可以将 TIFO 分为微观与宏观两类。微观上,TIFO 就是球迷在球场看台用以展示集体立场与情绪的大尺幅图像。宏观上,TIFO 可以是“体育比赛中球迷为了表现其观赛情绪而在看台上展示的一种体育视觉图像作品”<sup>②</sup>,包括:球衣、烟雾、围巾、标语、看台巨幅图像等视觉化的表意形式。

任何视觉图像都可以看作提喻,因为图像都只能表现出对象的部分,无法表现出全部。在此阶段,球迷不再只是“无情的看客”。其在观赛的过程中,可以通过不同的表意形式,表达自己的立场,完成自己球迷角色的塑造,充分介入体育竞技表演之中,影响比赛的进程与结果。在提喻阶段,球迷有了丰富的文化表意形式和相对独立的文化社群,与文本创造者的关系逐渐走向平等。虽然球迷在此时获得平等的话语权力,也与文本创造者保持看似平等的关系,但随着文化的深入发展,接受者们在不同文化语境

① Lisa A. Lewis, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London and New York: Routledge, 2002, p. 37.

② 解泽强:《欧洲职业足球赛场 TIFO 文化研究》,博士学位论文,上海体育学院,2019。

中的需求也变得多样。随之而来的是正式文化反讽阶段对文本意义规范的彻底冲破。

## 五 反讽阶段的表演游戏

反讽“是一种超越修辞的修辞格”，因为其他修辞是为了使喻体接近喻旨，并保持同一的意义，但反讽却是“欲合先分、同中存异”，语义间充满张力。在符号修辞的四体演进模型中，反讽是修辞的最后阶段，也是对之前修辞格的整体否定。文化程式的解构。表演游戏性增强，成为进入反讽社会的标志。

谢克纳认为：“所有的客观存在都是存在，所有的存在都在行动中，凡是自我指涉的行动就是表演。”<sup>①</sup>把社会生活中的七种行为都归纳进表演之中，其中他将体育归为仪式表演一类，区别于日常生活的表演，明确了体育与日常生活分别属于不同的表演空间。如果将体育竞赛看作仪式，那么球迷最开始只是仪式中的参与者，只是接受仪式“福泽”与“宣判”的群体。球迷所处的日常生活空间应当与体育竞赛的“仪式空间”保持距离。但当球迷表意形式发展到反讽阶段时，球迷开始将这两种表演空间相融合。一方面，是将日常文化语境中的需要带入竞赛空间内。另一方面，球迷表意行为进入生活领域，人们需要“球迷身份”在日常生活中对自己身份再次确证以此活动认同。

在转喻阶段，文本接受者意识到文本与“我”有关，依据文本与日常生活的相关性进行宏观上的联系，但文本与生活语境之间的相关性依然具有程度上的不同。转喻阶段所产生的宏观联系，更加靠近文本确立的价值要求，它与具体生活语境的距离依然较远。提喻阶段，文本与接受者的文化诉求达到某种偶合，二者虽然表意形式不同，但在文本意义解释的方向上趋于一致。到反讽阶段，文本所具有的普遍性意义碎片化于具体的文化语境之中，以此满足文本接受者们在不同文化场景下的实用意义。

例如，在生活中很容易看到身着足球队服的人，队服本身是为了比赛场上方便识别各方队员而设计的比赛服装，也是球迷在球场表达自己鲜明

① 孙惠柱、高鸽：《什么是人类表演学——理查德·谢克纳教授在上海戏剧学院的讲演》，《戏剧艺术》2004年第5期。

的立场,助威表演时穿着的服装。但进入生活领域后,球衣已经不再受制于空间,而变成日常生活服装。从专业领域的诉求,转变为个人文化身份的表现,最后成为个人风格的展示。

我们看到球迷表意行为,从场内走到场外,将个人身份带出球场走向日常生活。球迷对比赛的参与形式发生反转,不再依赖看台与比赛日期。体育比赛文本成为球迷文化的资源,为球迷提供了具体的时空节点,并且,球迷活动的热度与此节点形成渐进关系。

在转喻阶段,球迷表意行与社会意识产生联系,将个人表演与现实相照应。在提喻阶段,球迷开始与竞赛融为一体,但球迷的表意行为依然需要依托于体育竞技空间。此时,看台被翻转为舞台,与竞技场“表演”的运动员交相呼应。在反讽阶段,球迷的表意行为走出体育场和比赛日,进入日常生活中。由此,球迷文化生长为独立领域,不再与体育比赛文本产生强关联。球迷利用体育竞赛文本的意义资源,实现个人文化生活的创造。

球迷表意行为的“破框”,在符号反讽中体现得尤为明显,主要表现为球迷在球场内的表意行为延续至球场外,球迷打破观赛与表演格局,以及体育从行动走向“漫谈”。

## 六 反讽时代的意义倒置与悖论

符号学家翁贝托·艾柯(也称安贝托·艾柯, Umberto Eco)对体育有不少有意义的论述。艾柯曾经批判沉迷于对冠军的渴望会成为日常体育锻炼的“神秘替代”。体育本可以让参与其中的人身强体健,但对冠军的意义的无限追求,使得人们并不能完全从体育运动中获得力量,只追求力量的象征,从而脱离体育运动最有价值的意义。通过将竞赛结果与文本外部文化评判相连,文本内部所建构起的价值被消解,竞赛文本多维意义与价值原则被简化为竞赛结果。这种被艾柯批判的阿巴加诺的锦标主义思想,是体育竞赛观众在体育文化发展到转喻阶段的特殊表现,即在该阶段,观众解释比赛就依靠比赛结果,将比赛结果直接与竞赛文本外部的整体文化语境相连,通过宏观的文化语境判定文本的意义,如胜负与国力国威、阶级荣誉、民族精神与人对力量的追求等。它还没有完全构成反讽阶段的意义冲突。

相反,艾柯对体育比赛媒介化的批判,真正击中了当代体育迷文化的

要点。艾柯反对将体育比赛媒介化,即人们不直接参与体育竞赛比赛文本,而是跳出文本之外参与文本意义的建构。从其背后不难看出,这是对体育竞赛文本纯粹性的强调,是在强调体育竞赛文本所具有的规范性力量。

体育竞赛的媒介化使得文本内部的解释规范被消解。正是艾柯所批判的体育迷发展至反讽阶段的表象之一。艾柯对体育漫谈的观点更进一步激发了此问题,“对体育媒介闲谈的闲谈又构成了一整套法则:作为受众的你只能在星期天早晨听听收音机里他们假装比赛的转播。一些市民聚集在理发店里谈论体育,要么你就只能到比赛发生的地方去听这类谈话了”<sup>①</sup>。

我们可以把“外部观看”与“内部参与”,看作体育竞赛的两种不同文本形式,二者也不一定需要有个高低之分。外部观看与内部参与,这两种文化表意形式对应的是两种不同的文本,虽然都可以被统称为体育。参与运动本身可以被视为一种解释形式,解释演绎的是竞赛文本所要求的规则和战术,并在此基础上形成的“表演”。而观看行为所解释的文本是“他者”所演绎出的比赛文本。尽管艾柯对体育参与者的要求不免有些严苛,我们不能要求所有的体育迷都可以参与到体育运动中,就如同我们无法要求每一位文学爱好者都会写作,但我们却不得不对这种“漫谈式的参与”保持警觉,因为它有可能导致体育文化意义的倒置,将强身健体的功能置于末位。

这种景象就如艾柯描述的:“在运动领域中,重要的不再是参与运动的人所玩的游戏……不管在过程中还是结束后,那些在整个星期中参与游戏的人同时也是看热闹的人。”<sup>②</sup>此时球迷与竞赛文本开始出现分离,从观看行为演变为游戏行为。体育成为人们介入生活的各种话题。球迷通过体育话题来建构自己的文化生活,并依靠竞赛文本创造着属于自己的表意形式,以游戏的方式参与到体育竞赛之中。

体育媒介化扭转了体育的话语权,民众可以在自己的生活领域内创造属己的“体育话语”。而这个创造过程不仅仅是“漫谈”,更是“游戏”,被艾柯戏称为“嘉年华”。

“体育实际上是一种对自然‘改造取效’的实践意义活动,它在强健身体的指向上是透明的……而游戏在这个指向并不透明,这保证了游戏的原

① Umberto Eco, *Travels in Hyperreality*, trans. , William Weaver, Boston: Mariner Books, 1990, p. 163.

② [意] 安贝托·艾柯:《倒退的年代》,翁德明译,漓江出版社,2012,第89页。

有特色。”<sup>①</sup> 体育竞赛本身具有强身健体的透明指向，那么球迷的活动的指向并不透明。表面上球迷活动是以球队支持者“第 12 人”身份进行，目的是帮助球队获得胜利，与文本保持相同的意义方向；但随着球迷文化的迅速扩张与日常生活空间的融合，“足球不仅是简单地在周六或周日下午的 90 分钟。它还会在整个一周的对话和媒体分析中被播放和重新播放”<sup>②</sup>。球迷通过谈论、使用文化符号，创造出一种群体的生活方式。正如涂尔干指出的那样，群体创造图腾符号作为他们自己的代表，他们实际上是通过崇拜图腾来崇拜已被人格化的自己。<sup>③</sup>

球迷通过游戏指向自身，彻底主导了体育比赛的意义。而这种对竞赛文本意义的占领，进一步表现为比赛场内竞赛空间与观看空间的冲突。

2004 年意大利甲级足球联赛中，罗马与拉齐奥的德比之战被称为“死去的孩子德比”（the derby of the dead child）。有人传言警察杀死了一名儿童，因此两队的极端球迷进入球场内，都希望可以劝说球员不要进行比赛。罗马队的极端球迷代表，进入场内公开劝说罗马队队长托蒂，让他们放弃比赛。在裁判致电时任意大利足协主席阿德里亚诺·加利亚尼后，比赛被迫取消。

球迷冲出看台，进入比赛场内与球员当面对质，夺取竞赛文本的意义权力。球迷将整个体育竞赛的意义扭转为可被自身“操控”的能指，并重新指向现实生活之外的政治话题。反讽阶段，球迷开始争夺对竞赛文本意义的解释权，要求自由地进入比赛文本之中。这种倒置将体育变为指向其他社会问题的工具。从这也可以看出艾柯所指“提防”的必要，这是他对现代体育精神的一种坚持。

然而，充满悖论的是，大众争取个体自由生存与表达空间的愿望，也是现代价值在个体生存语境中得到持守的表现，也需要被正视。不应当将问题全部归咎于大众，而应该回到个体基本权利的落实中，将宏大的现代价值理念在个体的微观生存领域进一步实现，让政治不再侵占个体与共同的生存空间，让体育成为所有人可自由选择的生活方式。

① 赵毅衡：《艺术与游戏在意义世界中的地位》，《中国比较文学》2016 年第 2 期。

② Geoffrey Nowell-Smith, “Television-football-the world”, *Screen*, Vol. 19, No. 4, 1978, pp. 45 - 60.

③ [法] 爱弥尔·涂尔干：《宗教生活的基本形式》，商务印书馆，2011，第 286 页。

## 结 语

球迷表意发展的历程，可以看作其争夺体育文本解释权的过程。体育从神圣仪式，转变为日常游戏。这不仅是文本意义的解放，更是“权力”的解放。大众可以通过对已有文化资源进行再创造，创造出一种新的交往关系。这种交往关系可以看成是在微观生活领域中对个体生存处境的再造。球迷文化和其他类似的亚文化一样，不只是主流文化的抵抗力量，还在人类的微观生存领域，具有建构新共同体关系的意义。

但需要警惕的是，球迷的表意活动并不能保证文化游戏的“纯粹性”。在一些基本权利制度还未落实的地方，单一强调球迷文化的自由价值是十分危险的。由于未保障个体的基本权利，新交往关系的建立缺少现实基础，反而会变成反抗主流文化的颠覆性力量。建构与颠覆也成为亚文化的两个方向。而厘清球迷文化的各个阶段的意义建构，是了解球迷文化内部走向何方的前提。在此基础之上，才能更进一步对球迷文化做出具有时代语境性的判断。

必须承认，中国正式开启大众体育的时间较晚，中国体育文化还未进入体育文化的反讽，正处于转喻向提喻的过渡阶段。但随着体育事业的发展与大众体育文化实践的丰富，我们终会面临体育文化发展的复杂问题以及各种可能的负面影响。如何正确引导体育这种亚文化丰富人类的生活，这是一个值得深入探索的论题。