

[10] 樊昌志, 袁佳穗. 共在时空下的电子文本[J]. 湘潭大学学报(哲学社会科学版) 2011(2).

[11] [英] 贡扎罗·弗拉斯卡. 拟真还是叙述: 游戏学导论[J]. 宗争译. 符号与传媒 2011(2).

[12] [美] 詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑[M]. 陈清侨等, 译. 北京: 三联书店, 1997.

[13] [法] 让·博德里亚尔. 完美罪行[M]. 王为民, 译. 北京: 商务印

书馆 2002.

[14] [法] 鲍德里亚. 生产之镜[M]. 仰海峰, 译. 北京: 中央编译出版社 2005.

[15] [斯洛文尼亚] 斯拉沃热·齐泽克. 实在界的面庞——齐泽克自选集[M]. 季广茂, 译. 北京: 中央编译出版社 2004.

责任编辑: 万莲姣

Interpretation of the Game Addiction from Cultural Semiotics

ZONG Zheng

(Business School, Sichuan University, Chengdu, Sichuan 610064, China)

Abstract: Game addiction has become a serious problem nowadays, which is received highly attention from media groups, experts and public around the world. None of Game studies can afford to ignore this problem. In front of the complex phenomenon of game culture, the semiotics of game doesn't criticizing it as a variation of social psychological phenomena, but tries to find the answer by recognizing the form of the game and the player's identity.

Keywords: game; addiction; game culture; semiotics

“拟物化”的兴衰: 手机交互界面的符号修辞演进*

何一杰

(四川大学 文学与新闻学院 四川 成都 610064)

摘要: 手机界面的发展正在摆脱“拟物化”, 这看上去是一种设计风格的改变, 实际上隐含着深层次的符号演进与历史信息。拟物化可以溯源至人类文明之初, 是贯穿人类历史的久远概念, 而手机界面的“拟物化”探讨则将拟物化缩减至一个狭小的空间, 讨论功能可见性与符号噪音的关系。“拟物化”的衰落实际上是拟物噪音的滑落, 这个过程从属于一个更加广阔的符号修辞四体演进, 我们可以由此管窥交互界面的未来可能。

关键词: 交互界面; 拟物化; 符号修辞; 四体演进

中图分类号: I0-02; G20 文献标识码: A 文章编号: 1001-5981(2015)03-0110-04

DOI: 10.13715/j.cnki.jxupss.2015.03.022

“拟物化”与“扁平化”两个词语在 2013 年获得了前所未有的关注度: 苹果公司新发布的移动操作系统 iOS7 一改先前的“拟物化”设计, 整个界面像是被“拍扁”了一样, 并且使用了之前少有的丰富色彩。苹果公司的影响力自然无需多说, iOS7 发布后, 很多其他厂商也开始对自己的界面进行改进, 似乎形成了一股“全民扁平化”浪潮。

不仅是苹果, 微软和谷歌等互联网巨头也早就开始了“去拟物化”的转变, “拟物化”过时了的呼声一时四起。不过各家口中的“拟物化”概念似乎不得统一, 拟物与扁平这两个“对立项”好似凭空出现, 并不断被各家的阐释撕扯。为此, 我们有必要计较一下, 这些论辩中的“拟物化”的根源, 以便给相关的讨论一个更加清晰的轮廓。然而, 一旦这么做了, 我们就会发现, 这个概念的讨论, 已经远远超出了设计风格之争的范畴。

一、“拟物化”之溯源 “拟物化(Skeuomorph)”并非一个新词, Skeuomorph 这个英文词来源于希腊语 skéuos(

σκεύος, 容器或工具) 和 morph (μορφή, 形式)。牛津词典解释 Skeuomorph 是在一个物品上模仿另一个不同材质的物品特征, 或曰“艺术仿制”。这个词语在考古学和人类学中并不是一个多么新奇的词语, 它被用于描述装饰物(Ornament)——手工制作出的附属物品。Alfred C. Haddon 将这种装饰物, 或者说图案分为物品形态(Skeuomorphs)和生物形态(Biomorph)^{[1] 118}, 也就是说, 在这些装饰物形态中, 除开具有动物形(zoomorph)或者人形(phyllomorph)的东西之外, 其他成分都属于“拟物”。之所以需要拟以他物, 是因为“手和眼睛都习惯了先前之物, 并且期望能够获得视觉上的相似”^[2]。比如早期欧洲的手制陶瓶需要编织物的支撑和保护, 通常是绳子或者皮带; 而当技术发展到不需要这些额外的保护之后, 类似的网状装饰便出现在瓶身上, 以满足视觉和触觉的期待。又或者, 这是对篮子结构的一种拟物(瓶装容器大多数情况下都是由篮子发展而来的), 以便于人们认

* 收稿日期: 2015-01-30

作者简介: 何一杰(1989-) 男, 四川成都人, 四川大学文学与新闻学院博士研究生, 主要从事符号学、传播学研究。

识到两者功能上的相似之处。

在人类学中,拟物化的概念与交感巫术相类似,“陶器艺术中的拟物化似乎具有巫毒娃娃的力量”^[3]。弗雷泽所说的“同类相生”或者果必同因以及“物体一经互相接触,在中断实体接触后还会继续远距离的互相作用”^{[4] 25}。即是在说,若 A 与 B 共享一个特征,则 A 与 B 能够相互影响——我们可以将这个定义理解为“拟物化”最宽泛的解释。这样一来,“拟物化”的历史就被推向了人类文化产生之初。“拟物化”可谓是一种贯穿整个人类文化的设计理念,它长期存在于人类各个阶段的文化产物中,成为一种认知模式的显现。James J. Gibson 从心理学的角度解释“拟物化”提出的承担性理论(Affordances)认为这是种普遍存在的认知图式,是生物与环境之间相互依存关系的体现^[5]。由此观之,我们现如今所讨论的界面“拟物化”,只是“拟物化”模式中极小的一部分,而所谓“拟物化”的兴衰,也就绝非是整体意义上拟物化的兴衰。为此笔者不厌其烦地为“拟物化”打上引号,就是为了标示出这种概念的模糊——我们是在用同一个词汇来描述不同的两个概念。

二、用户界面“拟物化”的历史

“拟物化”贯穿于整个人类文化,其历史自然与人类文化的历史一样漫长。若是想要梳理整个“拟物化”的历史,无疑将是卷帙浩繁的工作,在这样一篇短小的文章里绝无可能完成。为了接近“拟物化兴衰”探讨中的“拟物化”概念,我们不得不将拟物化限制在一个狭小的范围之中——用户界面的“拟物化”,从其历史开始梳理。

用户界面是计算机的关键组成部分,与人机交互有紧密的联系^[6]。所谓人机交互,就是“人与计算机之间各种符号和动作的双向信息交流与对话”^{[7] 1},在两种或多种信息面对面的交汇处,形成了一个界面。这个界面初始时处于一种混沌的状态,需要一定的规约来使其成型,即所谓用户界面设计。用户界面依然需要细分,本文将讨论的是图形用户界面(GUI)的部分。

图形用户界面最早出现在军事领域,随后由苹果公司的 Macintosh 系列计算机发扬光大,并随着微软的 Windows 系统进入千家万户。图形界面的出现将批处理时代的线性信息交互方式提升成二维的,多任务的形式,可谓一种巨大的进步。GUI 的主要特点是“桌面隐喻、WIMP (Window/Icon/Menu/Pointing Device) 技术、直接操纵和‘所见即所得’”^[6],本文所要讨论的部分,集中在其“桌面隐喻”之中。

从文字到图形,其中的功能指涉必定涉及到“Skeuomorph”这个转变。20 世纪 70 年代的苹果电脑使用一个电脑图标来比喻文件系统,用文件夹的图标来比喻文件集合,用垃圾桶来比喻弃用文件的集合。而除了越来越精细的图标,我们几乎找不到现在的计算机与 50 年前的这些计算机在这方面的区别。这种比喻十分强势,以至于即使是纯粹的计算机时代的产物——网页浏览器也始终绕不开地球这个隐喻。

触屏手机的出现使得比喻式的交互广泛流行,发生了一个比较明显的变化。苹果公司 2007 年发布其第一款移动电话 iPhone,改变了整个行业的格局。“iPhone 第一代的诞生

参杂这许多不完美因素,但是它给业界带来的震撼仍然是巨大的”^[8]。这种震撼,很大部分在于其颠覆性的人机交互方式——一改以往有些抽象的按键操作,让很多交互变得自然而直接。一个很明显的例子就是“自然滚动”这种滚动方式与传统的滚动方式方向相反,当手指向上滑动的时候,页面向下滚动,说白了就是一种拟物,模拟一个真实的物理表面对动作的反馈。电容屏带来丰富的交互动作,与之前按键时代手机——对应的操作相比,似乎是一种进步。然而,这种全新的交互方式急切需要一种注释,来展现其用途。由此,“拟物化”开始在初始阶段的 IOS 系统里面大行其道。这种注释的需求再加上乔布斯和福斯特对于拟物化强烈的偏爱,使得“拟物化”在 IOS 上愈演愈烈,逐渐引起了使用者和科技评论者的反感,人们转身开始赞赏类似 Windows Phone 手机那种简洁而高效的界面设计。

2011 年底,苹果公司联合创始人史蒂夫·乔布斯逝世,2012 年,高级副总裁斯科特·福斯特(Scott Forstall)离职。这两位“拟物化”的狂热爱好者的离开使得执迷迪特尔·拉姆斯风格的乔纳森·伊夫(Jonathan Ive)掌管了整个设计部门。这个喜欢花花绿绿颜色又忠于简洁风格的工业设计师将 IOS 的界面风格大换血,取消了大量的高光、材质模拟,让人们大呼“拟物化”没落,“扁平化”兴盛了。

三、手机界面“拟物化”二分

“拟物化”并非没落,而只是一种人们观念中类似于“拟物化”的元素发生了改变。手机界面上的实物虚拟化,与 PC 上很多软件的初代设计一样,希望“能够迅速拉近用户与新技术的距离,且可以向没有任何使用经验的使用者传达‘计算机非凡特性’的征服意识”^[9],其实就是一种“功能可见性”——“一个实物所具有的功能,在通过使用者视觉观察后便可以被认知”^[10]。于是,讨论手机界面“拟物化”所需要区别的两个部分,可以用“功能可见性”作为一个评判标准,得以独立。

当我们排除掉“拟物化”所带来的功能可见性时,剩下的纯粹装饰性的“拟物化”才是人们所讨论的“兴衰”中的“拟物化”,这是手机“拟物化”的真实定义。此时我们终于可以给纠缠不清的“拟物化”一个划分:手机界面的“拟物化”是“功能可见性”符号修辞与拟物噪音的结合。这两者随时处于一个流动的变化过程中,影响因素也多种多样,时间、个体差异、文化差异等等都能造成这两者的滑动。

某种符号只能针对某时期的人产生修辞;比如 3.5 寸软盘注释的保存文件的意义,对新世纪之后出生的人而言便不再具有功能可见性,而成为拟物噪音。从符号学上看,这其实是一个指示符号(index)向一个规约符号(convention)的转变,在越来越多没有见过软盘的使用人群中,“符号在使用语境中被理化”^{[11] 246},形成普遍符用据性。又或者,文化的差异也可能导致符号修辞与拟物噪音的滑动,比如 IOS6 和 MAC OS 上的照相亭哈哈镜应用(Photo Booth),使用了一个街头照相亭的拟物作为图标,这种符号修辞在面向缺乏照相亭文化国家的用户时成为了拟物噪音。另一个影响修辞噪音滑动的因素可以由“恐怖谷理论”来解释,这个由日本机

器人专家森昌弘提出的理论预言,当机器人与人类像似度超过95%时,哪怕1%的差别都会非常刺眼。当我们发现iBook先前那种极度仿真的图书界面不能给人真正纸质书的阅读感受时,整个符号修辞便滑向了拟物噪音。

“功能可见性”符号修辞与拟物噪音之间的滑动依然遵循一个大致的时代趋势,所谓“拟物化”的衰落,归根结底,就是设计师在跟随这种时代趋势的前提下,消除冗余的元素,使其“功能可见性”修辞占据优势。在这种变化中,系统资源得到释放,界面变得更加清爽,也更加符合现在人们对于信息展示的要求。

四、从明喻到隐喻——手机界面的符号修辞演进 人机交互界面从文字到图形的转变,必然涉及到符号修辞(比喻)。“功能可见性”符号修辞与拟物噪音之间的滑动——固定——再滑动从整体上说,就是一个从明喻到隐喻的修辞演进。

语言修辞中,出现了“如”、“像”、“似”之类比喻词的比喻被称为明喻,没有则是隐喻。而在符号修辞中,明喻表示“直接的强迫性连接,不容解释者忽视其中的比喻关系”^[12],而隐喻则是一种比较模糊的连接,这意味着没有一种强力能够完全保证比喻的生效,“比喻关系实际上是意图的定点:如果解释群体能找到这个比喻点,符号的意义效果就比较好,但是没有有一个连接能保证这个关系”^[12]。

初期的手机界面希望引入某种功能,使用符号明喻为这个功能作注释,于是我们看到了一种“强迫性连接”,比如书架、电话本、日历等等,这些明喻将日常生活中的物的功能注释到了一个新的媒介中,使得使用者很自然地想到:拿起一本书,翻开电话簿,撕掉一张日历等等。而这种明喻很快由于时代的发展,人群的差异,文化的不同等等因素产生了大量的拟物噪音:电子显示屏上模拟的羊皮质感,效率低下的翻书动画,莫名其妙的仿真开关等等。并且,这种明喻之中很快就参进了破坏者——模拟真实物体的外形,却拥有完全不同的功能,这种违背初衷的设计完全是为了顺应整体美学的一致^①,更加加大了拟物噪音的比重。

消除噪音意味着精简,材质模拟、动作模拟被取消,明喻的强迫性得到缓解,变成了符号隐喻。这使得符号的解释开始转向了“功能可见性”修辞与规约性之间,这种机制将“引起不同模态之间的相互作用,并促使语义和词汇、语法两个层次形成新的对应关系,最终产生意义上的扩张现象”^[13]。而随之而来,新的符号噪音参与进来,解释群体开始分裂,符号修辞开始向着下一个阶段演化。

以成像功能的图标为例,iOS最初的拟物化设计是一个镜头,很多电脑上则是使用一个外置摄像头的形状,这种“绝似符号”将解释者导向了符号所指代的物体,然而却没有对解释进行引导,可谓一种退而求其次的作法。更加优秀的设计在其他界面中早就存在——一个相机的图标,这种功能的隐喻传递出了更准确的信息:如同相机一样的功能,而不只

是联通了一个部件。另一个例子是音乐应用,以实体播放器(随身便携播放器、黑胶唱机等)为模拟对象的音乐图标现在几乎都变成了一个音符,因为那些不能够产生五线谱音符与音乐功能联系的解释者已经极少见——或者被排除在产品消费者之外了。

当符号开始在“功能可见性”隐喻修辞与规约性之间滑动时,新的拟物噪音就会出现。新生代没有接触过听筒电话、卡式录音带这些“旧时代”的物品,甚至他们脑海中最直观的照相机就是这么一块随手的设备。电话图标、相机图标、收音机图标所具有的隐喻修辞成了可有可无的新型拟物噪音,随时可能被取消。这种趋势现在已经开始出现:一些界面中,保存按钮不再是一个3.5寸软盘而直接是文字;电话接听不再是听筒的红绿区分而直接使用“接听”、“拒绝”等等。

在由明喻转向隐喻之后,手机界面的符号修辞系统可能再次发生改变,拟物噪音的沉淀和消除只是其中的一小段进程。手机界面未来如何发展,是一个让人十分好奇的问题。幸运的是,当我们从科技发展中抽象出一条符号学的思路,丰富的符号学图示就展现在了我们面前。

五、“四体演进”的未来 手机界面的符号修辞演进,似乎进入了一个“四体演进”的格局之中。整体上看,明喻与隐喻处在表意形式“四体演进”的初始基础阶段。肯尼斯·伯克(Kenneth Burke)将四种修辞格——隐喻(metaphor)、转喻(metonymy)、提喻(symecdoche)、反讽(irony)称为修辞的“四大格”(Four Master Tropes)。伯克认为,隐喻是基础,是“在一物中见诸他物的结构”^[14],是透视(perspective),而后的转喻、提喻、反讽则在这种透视中展开。四个修辞格之间存在相互否定的关系,即“隐喻(异之同)——提喻(分之合)——转喻(同之异)——反讽(合之分)”^{[11] 218}。在一些西方学者眼中,“四体演进”是巨大的历史规律,“卡勒在《追寻符号》中提出这四元演进不仅是‘人类掌握世界的方式之一’,而且是‘惟一的体系’。詹姆斯和卡勒认为四个修辞格是大规模的概念基型,循四格推进,成为‘历史规律’”^[15]。“四体演进”是一种极为普遍的表意演进模式,因为“任何一种表意方式,不可避免走向自身的否定,因为形式本身是文化史的产物,随着形式程式的过熟,走向过熟,走向自我怀疑,自我解体”^{[11] 220}。我们可以将手机界面的符号修辞演进与其他表意系统进行对比,明确其所处的阶段以及可能的未来。

一个很直观的对比就是文字的发展。一种观点认为,文字起源于图画,“原始图画向两方面发展,一方面成为图画艺术,另一方面成为文字技术”^{[16] 3}。文字从图画起源,正是“拟物化”的一种认知图示,然而这种图示只存在了非常短暂的时间。以汉字的发展为例,部分字符得到表音功能后,文字就从初始的文字图画阶段进化到既能表意,又能表音的成熟文字系统。这个系统在随后的使用中,逐渐丧失了图画形态,成了方块字。成熟使用的文字,是一个从拟物化到规约

① 关于这一点,互联网上有专门搜集失败的拟物化设计的网站:<http://skeu.it>

化的过程,不过到了现代,文字的使用又出现了转变。在“读图时代”的背景下,以纯文字作为媒介的内容形式逐渐衰落,人们的视觉空间布满了图像和图像化的文字。文字以图像的方式得以呈现,有时是返回了“拟物化”时代,有时则是进入了转喻或者反讽。

手机界面的符号修辞与之比较,则显得青涩,因为人机交互表意形式的历史与文字的发展史比起来太过短暂。可以说,手机界面的表意现在类似于文字的初始阶段,正在走向成熟。手机界面图标逐渐变得抽象,照片库的图标由真实的照片变为简笔风景画,再发展成色块几何图形(转喻)。又比如播放控制图标,很难有人能够说出这几个几何图形的来源:三角形是否是磁带行进方向的暗示,两条竖线是线性编辑中的记号或者是乐谱的休止符?修辞内容的不明确反倒不影响其意义的传达,大部分人都能准确地判断这些记号所表达的内容:播放、停止、暂停……这是一个明显的“反隐喻”(反讽),否定了先前的修辞格。

这种演变也不仅仅在界面图标之中发生,整个手机交互界面的表意形式也处于这种修辞演进之中。手机的图形界面从文字界面的修辞演进中独立出来,开始了新一轮的演化进程。在可以预见的将来,新科技将为人机交互带来各种可能,新一代的界面将层出不穷——有知觉的界面,有形界面,实物用户界面等等,手机的定义也将被更新,修辞演进将在更大的范畴中进行。比如在理想的实物用户界面(TUI)^①中,不存在输入与输出,于是拟物化的需求降至极低(物不需要模拟自身)。在这种界面中,提喻将成为主流——一张照片能够带出比起自身所含信息更为丰富的内容。而当交互界面的修辞演进到反讽阶段时,交互界面取消了自身,信息不再传递与接收(或者信息一出现就被接收)。这样的图景现在思考起来还只能停留在哲学上,不过人机交互的发展,似乎正在沿着这条符号表意演进的道路进行。

六、小结 “拟物化”的兴衰的确存在,不过不是如同一般讨论的一样,将噪音的减少视作对拟物的变革。这种兴衰存在于一个漫长的符号表意演进过程之中,而通过对这种兴衰的符号学分析,我们可以管窥与之并行的科技未来。技术进步的历史与信息交流的历史同步,作为符号动物的人,

几乎一切活动都在围绕意义展开。从远古时代的图画、文字、舞蹈、音乐,到现在无处不在的计算,意义在各个媒介中展开了一幅巨大的历史画卷。意义的历史学应当有一套精确的方法论,而符号学则是最适合的一个出发点。本文从意义的层面入手,分析手机界面的符号修辞演进,就是想讨论科技与人文相互之间的交织与佐证。这个超学科领域,亟待研究者的注意。

参考文献:

- [1] Alfred C. Haddon. *Evolution in Art: as Illustrated by the Life - history of Designs* [M]. London: Walter Scott, 1895.
- [2] Colley March. *Evolution and Psychology in Art* [J]. *Mind*, New Series, 1896(5).
- [3] Carl Knappett. *Photograph, Skeuomorph and Marionettes: Some Thoughts on Mind, Agency and Object* [J]. *Journal of Material Culture*, 2002(7).
- [4] J. G 弗雷泽. 金枝: 巫术与宗教之研究(上) [M]. 王培基, 徐育新, 张泽石译. 北京: 商务印书馆, 2012.
- [5] James J. Gibson. *The Theory of Affordances* [C]. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.
- [6] 董士海. 人机交互的进展及面临的挑战 [J]. *计算机辅助设计与图形学报*, 2004(1).
- [7] 董士海, 等. 人机交互 [M]. 北京: 北京大学出版社, 2004.
- [8] 毛玥. 时尚消费哲学初探——以“iPhone”热为例 [J]. *符号与传媒*, 2012(5).
- [9] 叶森. 对 GUI 设计平面化的多维度理解 [J]. *设计*, 2014(4).
- [10] 赵玉航, 李世国. 图形用户界面设计中的功能可见性 [J]. *包装工程*, 2010(20).
- [11] 赵毅衡. 符号学原理与推演 [M]. 南京: 南京大学出版社, 2011.
- [12] 赵毅衡. 修辞学复兴的主要形式: 符号修辞 [J]. *学术月刊*, 2010(9).
- [13] 刘宇, 欧阳月思. 隐喻、扩张意义及科学知识的符号建构 [J]. *符号与传媒*, 2013(7).
- [14] Kenneth Burke. *Four Master Tropes* [J]. *The Kenyon Review*, 1941(3).
- [15] 赵毅衡. 反讽: 表意形式的演化与新生 [J]. *文艺研究*, 2011(1).
- [16] 周有光. 世界文字发展史 [M]. 上海: 上海教育出版社, 2003.

责任编辑: 万莲姣

The Rise and Fall of “Skeuomorph”: Semiotic Rhetorical Evolution of Mobile Phone’s Interface

HE Yi - jie

(The College of Literature and Journalism, Sichuan University, Chengdu, Sichuan 610064, China)

Abstract: The “deskeuomorph” is not only an alteration of design language, it indicates a process of rhetorical evolution and historical information. Skeuomorph is a concept that can be date back to the very beginning of human history, thus the discussion of skeuomorph in design language of mobile phone put this concept into a much smaller scope which concentrates on the function visibility and semiotic noises. The fall of skeuomorph is actually the decrease of skeuomorph noises. This process belongs to the evolution of Four Master Tropes and it might give us a chance to look into the future.

Keywords: interface; skeuomorph; semiotic rhetoric; Four Master Tropes

^① 算盘即是非常理想的实物用户界面,输入与输出合而为一。