

## 学术前沿：意义理论与符号叙述学

DOI:10.16234/j.cnki.cn31-1694/i.2016.02.001

主持人的话(唐小林):从索绪尔、皮尔斯两位奠基人的符号理论算起,现代符号学刚过百岁华诞,并已推进到哲学符号学阶段:关于意义理论的系统研究,考察意识如何通过意义而与世界关联。这不仅掀起新一轮符号学高潮,也标志着世界符号学中心的东移。人是意义的存在,符号是用来表达意义的,符号学是意义之学。叙述既是意义的建构方式,也是意义的存在方式。符号叙述学则考察一切叙述与意义之间的关系。本专辑的5篇文章,皆是围绕“意义理论与符号叙述学”展开。赵毅衡将世界分为“物世界”、“实践意义世界”和“思维意义世界”,阐明思维世界不直接指向对象,反而努力创造对象:其中的幻想与游戏—艺术部分,是“不透明”地借用经验对象,“无用”且不断被“次生实践化”,从而遵循“四体演进”,走向反讽。唐小林从“符号媒介”而非“传播媒介”出发,认为媒介特点决定叙述体裁,叙述类型就是媒介类型,媒介是符号叙述学的基础。谭光辉发现,第一人称虚构叙述是回旋跨层叙述,叙述者和人物互相叙述,叙述层和被叙述层看似在两面,其实在一面,虚构叙述是一个自足的莫比乌斯带体系。赵宝明的观点很独特:叙述者越自限,叙述越精彩,禅宗公案很少宣讲禅理,却在棒打雷喝、沉默机锋之间传达佛理。方小莉运用伴随文本理论,分析非裔美国女性社群书写,探究其性属思想变化及社群观念发展,从“形式”切入“文化”,将“意义世界”的抽象思辨落到具体文本的意义考量,为本专辑划上句号,可谓恰到好处。

## 艺术与游戏在意义世界中的地位

赵毅衡

摘要:我们生存在意义世界中,而意义世界是复合的。其一部分实践世界,是意识与物世界叠合而成;而其余部分的意义世界,则是意识构成的思维世界,它的组成部分(筹划、范畴、艺术、游戏、幻想、梦境)离实践世界渐行渐远。艺术和游戏的内容是比喻性地借用实践经验,但是它们在符意上对现实不透明,在符用上没有实践用途。它们

在人类文化中不断被“次生实践化”:崇高化、商品化、学理化,由此构成一个符号修辞的四体演进序列。学理化是对艺术与游戏的反思,是一种反讽式思维,走向了艺术与游戏精神的反面。

**关键词:** 意义世界; 意识; 艺术; 游戏; 次生实践化

**Abstract:** We live in a meaning world, which is complicated in composition. One part of it, the practical world, is the overlapping of the material world and consciousness, and another part, the mental world, is purely our consciousness. The latter is composed of planning, categorizing, art, playing, fantasy, and hallucination, which are getting increasingly farther from the practical world. Though playing and art metaphorically borrow from our practical experience, they are semantically opaque, and pragmatically of no practical usage. They, however, have been made to carry continuous “Secondary Practicality”, that is, sublimation, commodification, and academization, as a process of four Master Tropes. Academization, the self-reflection of playing and art is a kind of ironic mentality at the very opposite of the nature of playing and art.

**Key words:** meaning world; consciousness; art; playing; secondary practicality

**作者简介:** 赵毅衡,四川大学文学与新闻学院教授,符号学与传媒学研究所所长,主要研究方向: 符号学,叙述学,意义理论。本文为国家社科基金重大项目“当今中国文化现状与发展的符号学研究”(13&ZD123)成果之一。电子邮箱: zhaoyiheng2011@163.com

DOI:10.16234/j.cnki.cn31-1694/i.2016.02.002

## 一、所谓意义世界

所谓意义世界,就是人存在于其中的世界。意义是心物二元之间的联系方式。人无法直接面对物世界,他必须通过符号携带的意义与世界发生关联。因此,人的世界是由意识所认知的意义网络所织成,但对意义世界有构成作用的,是人的意识,事物只有在意识发出的获义意向性压力之下,才变成意义对象。意识发出的意向性,迫使物转化为对象,回馈这种意向,人与物之间才构成意义联系。因此,意识的意向性投向对象,从而获得的给予性,就是意义。

“意义世界”(Sinnwelt)这个概念,最早是康德提出的(李广昌 32)。但是康德本人对此讨论不多,康德的后继者也没有深入展开。20 世纪上半期,出生于爱沙尼亚的德国哲学家于克斯库爾(Jakob von Uexküll)提出的 Umwelt 观念,对当代符号学的意义理论影响巨大。于克斯库爾认为,每个物种各有一个世界:不同的感知与意义理解方式,构成不同的周围世界。即生物体作为主体存在于其中的感知世界,也就是生物体在其中进行意义活动的世界,因此此词中译常作“环境界”,是生态主义的核心词。

但是海德格尔常用此词,在他的著作中译本中,此词译为“周围世界”(海德格尔 71),笔者觉得此译比较适合本文的讨论。周围世界依赖意识,而又独立于意识存在,周围世界是主观世界与客观世界在意义中的融合,这世界与生物的感觉器官有关,更与它们的意义能力有关。应当说,这个理论丰富了康德的“意义世界”观念。

在意义世界之外,可能还存在某种“物世界”,但它在感知与理解之外,因此是未知的世界,有些部分或许不可知。但是意义世界,从定义上说,就是“悬置”了自在的物世界,只剩下与意识发生关联的世界。于克斯库尔把周围世界比喻为一个气泡,生物体生存于其中,这个气泡不可见,因为它不具体,它是意义关系的边界。不同物种与世界有不同的意义关系,因此有不同的周围世界(Deely 29)。人的意义世界,由于各种使感官在时空上远距化的工具(例如红外线望远镜、碳 21 测定等),人的气泡就异常复杂;而生物的感官可以非常狭窄(例如蝙蝠靠超声波感知世界)。但是在意识与物的关系上,人与各种生物是一样的:事物的意义,与其说取决于它们自身的存在,不如说取决于它们在这个特定意义世界的安置方式。这就是本文的理论出发点。

对于包括人在内的生物,世界就是意义的世界,世界是复数的,“文化社群的意义世界”不会只有一个。虽然每个人意识不同,但同一个文化社群的人共享意义方式,文化就是一个社群的意义解释方式(符码)及其规范(元语言)的总集合。世界上有多少文化,就有多少意义世界。

但是每个世界的构成都是复合式的,这是两个不同问题,不能混为一谈。

爱沙尼亚符号学家库尔(Kalevi Kull)提议,人类周围世界可以分为四度“我们认为的外在于环境界的自然,可以被称为零度自然(zero nature)。零度自然是自然本身(例如绝对的荒野)。一度自然是我们所看到、认出、描述和解释的自然。二度自然[……]即被改变了的自然,被生产出来的自然。三度自然是头脑中的自然,存在于艺术和科学中。”(Kull 355)这是一种清晰的世界复合性理论(彭佳 145)。但是真正的“零度自然”,应当是未知或不可知的自在的物世界,“荒野”之类的自然状态,已经是由人类认知并且命名的自然,因为被认知的自然已经属于实践世界。“二度自然”就是改造取效的实践世界,而“三度自然”,远不止是库尔说的“存在于艺术和科学中”。

因此,笔者提出一种不同的世界的复合构造方式:世界大致分成三个部分:一、意义世界之外存在着一个自在的“物世界”;二、意识世界与物世界叠合互动而形成的“实践意义世界”;三、“纯粹”意识活动的“思维意义

世界”。应当指出:物世界与思维世界是互相独立的,但是物世界的相当部分,与意义世界结合,形成物与意识共同起作用的实践世界(大致相当于库尔说的一度与二度“自然”)。这部分是意识世界与物世界共同产生意义的部分。而意识的各种不直接依赖实践的意义活动,则是“思维意义世界”。

## 二、游戏与艺术的意义地位

意识之所以能统摄整个意义世界,是由于它的“意义化”构造能力,一般称作“想象力”。诸种意义实践,包括认知识别、经验理解、改造取效,都是直接面对事物,把事物变成对象;而思维世界不直接指向对象,反而努力创造对象:其中的幻想与游戏-艺术部分,是不透明地借用经验对象;而范畴与筹划部分,则是指导实践理解与创造对象,可以说是半透明地指向经验对象。

意识在组织意义世界的关系网过程中,也创造了意识自身。我们可以把意识构筑意义世界的方式,作以下并不精确的划分。从与实践意义世界的距离来看,思维活动的想象力可以分成两大块,即幻想部分与筹划部分。幻想部分包括:幻想,错觉,梦境,它们与实践世界距离不明;游戏与艺术再现,它们与实践世界的目的性保持“无目的”距离。筹划部分包括:形而上的思考(范畴、真值、价值、伦理等),它们统摄评价实践界的理解活动;最后是筹划思索(设计、发明等),它们可以转换成实践界的改造取效。

这是按照它们与实践世界之间的距离划分的,实际上各种想象的意义活动并不恪守这种分野,经常超越界线。例如某些情况下,幻想意义甚至比“筹划”更深地介入实践:有的谋士认为梦与幻觉有指导家国大事的实践意义;有许多文艺理论家认为文学艺术“反映现实的内在整体性”,也只是在比喻的意义上才能说文学艺术再现的是高一等的现实。

在意识最远端,梦这种意义方式,不具有实践经验的指称透明性,而且梦是完全个人的,它不对任何社群负责任,因此无需惩恶扬善,提供道德报应。荣格已经说到梦无结尾(Jung 80),斯台茨认为哪怕某些梦有个“结尾的样子”,也是不结之结(States 75),梦和幻觉遵循社会性伦理的驱动力。而游戏与艺术不同,它们是幻想的文本,但是经过社群共用媒介再现,因此不得不面对社群公众的兴趣选择,以及道德裁定。很多叙述艺术体裁,例如戏剧、小说、电影,是“社群文体”(communal genres)。

而游戏与体育的共同特点是必须按一定的规则竞争,必须费尔泼赖,

因此游戏者在规则道义中以体力、技巧发挥取胜。“胜之不武”，要被社群谴责，等于输了游戏。艺术也与游戏类似，在普罗普的“民间故事情节类型”中，主人公虽然必须“面对难题”、“陷入圈套”、“被追捕”，但故事结束时，必然战而胜之；格雷马斯的情节行动元模式论，主人公面对“反对者”，最后总要完成叙述的使命。这些模式当然不会与经验实践对应，但艺术与游戏要让观者能够接受，首先要让听众与观众有认同感，它们的结局，就必须尊崇社群的规范，体现社群责任。游戏与竞赛，也必须以社群伦理为展开的根据。魏伟指出“叙述公正是竞赛型演示叙述存在的必要条件。”(98) 德国足球专家贝肯鲍尔有言“不是强者胜，而是胜者强”。公平竞赛原则，给每一方以取胜的机会，至少观众希望看到如此结局。

### 三、游戏与艺术的共同特点之一：不透明性

由于在人的意义网络中占着几乎相同的位置，艺术与游戏具有许多相同的品格。伽达默尔用游戏模式来说明艺术，称之为“艺术游戏”，因为艺术本质上就是一种游戏。也可以反过来说，游戏也可以是一种艺术。尤其在当今盛行的“行为艺术”、“装置艺术”中，游戏与艺术已经很难区别。

在上文详细解释的意义世界中，艺术与游戏共有以下两大特点：对经验实践的不透明性和目的论上的无用性。

艺术和游戏，都必须使用大量的经验材料，但却是用一种比喻的方式，也就是说并不绝然当真地再现这些材料。艺术电影中允许出现的场面，许多不允许出现于新闻电视，因为纪录片属于认知实践。艺术电影中的灾难场面，如飓风地震、城市毁灭、火山爆发，以及血腥格斗残杀，色情或性偏离，因为艺术对实践“不透明”，所以让人恐惧，但不惊慌，让人可以保持距离欣赏，但不会解释为实际意义。一旦类似的场面在新闻联播中出现，就有了具体的实践性的认知与再现意义，透明化了，此时会令观众“认知”确实对象，就会引发各种反应，甚至会引发群体恐慌。由于艺术和游戏的“实践距离”获得了自由度，德里达说“可以将游戏看成先验所指的缺席”(76)，因此游戏和艺术，都是再现对象貌似在场，实际上不在场。

应当再次说明，游戏与艺术并不是没有意义，只是说它们的意义并不以实践世界意义那种透明性为前提。哪怕游戏与艺术文本不得不包含大量经验材料，哪怕材料与实践世界有明显对应，它们依然必须有脱离指称的趋势。所以游戏研究的先驱者赫伊津哈(Johan Huizinga)在他的名著《游戏的人》中指出，游戏有“‘不同于日常生活’的意识”(5)，意思是说，

游戏中的“日常经验”只是一种比拟,不能当真。两个孩子玩“过家家”,做出的事情再不合情理,也不能用“日常生活的意识”来判断。

有不少理论家认为艺术意义的本质是“没有所指,只有能指”。巴尔特说,文学是“在比赛中击败所指,击败规律,击败父亲”;科尔迪说:艺术是“有预谋地杀害所指”。这些“取消所指”论者没有看到,艺术是有意义的,可以解释的,只是其意义多少跳过了经验实践。在研究游戏与艺术时,索绪尔的符号意义两分法暴露出其不适用,“杀死所指”并没有取消意义,必须用皮尔斯的三分式。一旦三分,我们就可以看到,艺术表意的特点是对象指称尽量少,专注于解释项;外延尽量少,才能让内涵丰富。

用艾略特的名言来说,“诗的‘意义’的主要用途[……]可能是满足读者的一种习惯,把他的注意力引开去,使他安静,这时诗就可以对他发生作用,就像故事中的窃贼总是背着一片好肉对付看家狗。”(Eliot 125)艾略特的说法与传统的观念认为艺术等于“有用的思想+吸引人的形式”,看法正好相反。兰色姆的比喻可能更让人解颐:诗的“构架”(structure)即“逻辑上连贯的意义”,能起的作用,只是对诗本质性的“肌质”(texture)挡路,诗之美就在于跳过构架意义,进行障碍赛跑(Ransom 194)。艺术与游戏符号的特点,就是用各种手段跳过自设的障碍,这种跳跃本身,才使艺术文本具有特殊的魅力。

#### 四、游戏与艺术共同特点之二:无目的性

关于游戏与艺术的无目的性,康德和席勒的话已经耳熟能详。康德说的是艺术,而席勒扩展到游戏。自那时候起,这问题被一连串的思想家一再重复,应当说已经是常识。由于这个重要的特点,赫伊津哈甚至认为“游戏以自身为目的”。游戏和艺术一样,是半透明的文本,它们似乎指称着人类的实践意义活动,实际上是一种自我心境再现。游戏与艺术一样,是认真地从事一项本来就无法认真的意义活动。

游戏的争斗,或艺术的再现,内容都可能来自经验实践。例如对战斗的模仿,标枪、铁饼、铅球等可能来自战斗动作。这正如绘画和电影中的战斗场面,再逼真也不过是经验材料的借用。丘吉尔曾有戏言,说意大利人“打仗像踢足球,踢足球像打仗”。说得很幽默,幽默的基点错位是这两项活动(都是人的意义活动)有本质的区别:战争是一种实践意义活动,游戏却是无关实践的活动。

应当说,游戏或艺术的产品不一定是完全没有用,游戏可以健身,艺术

可以装饰,但这些事物的艺术价值,必须是超出使用性与实用意义价值的部分。因此,艺术品表达的意义中,只有一部分是艺术意义。一首诗,一首歌,一幅画,也可以有“实用表意价值”,但是它们的艺术或游戏本质部分,必然是无用的。

由此可以得出一些貌似奇怪而实际上非常正确的结论:无论一件衣服是真正名牌,还是假冒名牌,在艺术上是一样的。价格差别来自混合在其中的实践符号表意(即品牌与时尚样式)。艺术本身无法标价,一场足球,无所谓甲级豪门对决与业余俱乐部之分,踢得精彩就是一场好游戏,赏心悦目是唯一的目的是。因此,艺术和游戏,无所谓真伪高低,没有原作与赝品之分。

由此,体育与游戏不同,正如艺术品与艺术不同,展出拍卖、售票观看,都源自无目的性被取消。由此游戏与艺术的无用性变成有用,服务于某种实践意义目的。这就是本文下面要重点说的“次生实践化”。

## 五、次生实践化(Secondary Practicality)

“次生实践化”,指的是游戏与艺术被拉出它们原本的“不透明”与“无目的”出发点,在意义世界中重新定位到实践意义世界中,即是把艺术与艺术品、游戏与体育混作一谈。用这种方式“实践化”的游戏与艺术,已经离开“意识世界”原位,朝实践意义世界位移。

人类的思想,是从实践意义开始的,因此关于游戏与艺术的各种论说,一直是把它们当作实践意义活动。上一节说的游戏与艺术的无用本质,在思想史上一直并不彰显,要到康德和席勒之后,有关论述才渐渐出现,但是始终没有在常识中占上风。这就是为什么关于游戏的论著,绝大部分属于“体育”社会学,体育这个范畴本身,就是游戏的次生实践化。所以宗争认为“游戏是被理论世界搁置和遗忘的最重要文化现象之一。”<sup>(11)</sup>

康德把艺术分成两种“自由的艺术”是非功利性的,实际上“只能作为游戏”;另一种是类似工艺的“雇佣的艺术”,其过程并不令人快适,只是其结果(如报酬)吸引人,因而强制性地加于人<sup>(147)</sup>。艺术与艺术品的最大区别是:艺术没有价值可言,实践化的艺术,往往是其非本质的次生产品。同样的情况也发生在游戏中,实践化的是不再具有游戏精神的“游戏文化产品”。

实践意义世界,是意识世界与物世界的叠合。实践意义活动,包含了意识对物的认知、经验的积累,以及知识对自然物的改造与使用。其中的

意义单元,是符号与物的结合物,即所谓“符号—物”二联体,实践意义世界的一切事物,都在符号性与物性这两个极端之间滑动。这是个“人化”的世界,带上意义的物,已经取得符号性,因而携带能被我们理解的意义。

次生实践化的路径有许多种,粗略地说可以有三种:崇高化、商品化、学术化。我们可以看到:原先的、本性状态的艺术与游戏,如人类历史同样久远,这三种次生实践化都是随着人类文化的“成熟”,一个个顺序出现的,学术化最晚出现。

崇高化在人类思想史上很早就出现,多半出于好心,想让艺术与游戏发挥社会功能,它直接破坏了艺术和游戏的非目的性本质。《论语·阳货》:“子曰‘小子,何莫学夫《诗》?《诗》可以兴,可以观,可以群,可以怨;迩之事父,远之事君;多识于鸟兽草木之名。’”《集解》引郑玄注“观风俗之盛衰。”朱熹注“考见得失。”(朱熹8)这个部分,不是艺术意义,而是实践认知意义。白居易《新乐府序》说“其事核而实,是采之者传信也”,又说“篇篇无空文,句句比尽规。[……]唯歌生民病,愿得天子知。”(89)不仅诗的文本是透明的,而且可以用来作调查报告。更惊人的是司马光对投壶游戏“仪礼化”的赞美,把游戏上升到家国政治的高度“投壶可以治心,可以修身,可以为国,可以观人。何以言之?夫投壶者不使之过,亦不使之不及,所以为中。不使之偏波流散,所以为正也。中正,道之根底也。”(231)

诗歌在崇高化之后,产生了“颂歌”之类的次体裁。游戏却在人类文化中“实践化”为一个全新的领域,即体育。它的目的性看起来非常明确而自然:强身健体,但是身体本身是物世界的一部分,健身体育本身就是一种实践意义活动。进一步崇高化的学者,说体育促进人的良好性格,甚至“提高文化情操”,实现人的自由和精神升华。

当今体育“完善自身”的崇高化已经到达如此地步,以至于要求把思辨游戏如棋牌、麻将、电子游戏,把“非教育”的钓鱼、斗鸡、斗牛,把“无益于健康”的杂技、拳击,都开除出体育。多年来奥林匹克运动会在棋类上犹豫不定,也是适例。用开除某些游戏来划清体育的界限,是对本文说的“体育非游戏”一个很明确的证据。体育实际上是一种对自然“改造取效”的实践意义活动,它在强身健体的指向上是透明的。被开除的各种游戏,的确在这个指向上不够透明,这才保留了游戏的原有特色。

第二种“次生实践化”,是艺术与游戏的商品化。这过程大致上是随着资本主义的出现与兴盛而出现的:当艺术脱离了宫廷、贵族、教会的保护,一定程度上摆脱了政权的束缚。市场的自由,使美术、音乐、戏剧、小说商品化,以至于后出的艺术,如电影、电视、流行歌曲等,几乎没有“前商



品”阶段。作品的成功与否,以艺术品的出售价格为评定标准。因此,商品化是一种“改造取效”实践意义活动。

游戏的商品化,比艺术的商品化稍晚一些出现。1863年英国足球俱乐部联合会的成立,可以说是商品化的标志性实践。奥林匹克运动会的出现,则在政治崇高化后,逐渐走向市场化。可以看到,被商品体制化的游戏,多半是能够吸引观众买票的,奥组委以“缺乏观赏价值”拒绝某些新项目,用的就是商品化标准。实际上只要能商品化,就有存在价值,是否纳入体育体制是比较次要的事。例如赌博,自古有之,当赌博不把输赢当作目的时,依然是一种游戏,人类古已有之。但是一旦现代赌场、网上赌场向大众开放,或可以从群众性的赌彩中获利,它就成功地把自己商品化,赌博的游戏本质就很难再存在。现代彩票用慈善捐款使其勉强地崇高化,而赌博是很少几种从来没有被崇高化、却一步跳到商品化的游戏。

本文说的第三种“次生实践化”方式,可能会引起争议,本文认为:学理化与学院化,实际上加强了艺术和游戏的目的性。美学,即艺术讨论的学理化,发生在艺术商品化大致类似的时期,只是稍晚一些,而体育学,包括韦伯与米德、涂尔干的体育社会学,福柯、布迪厄等人的体育文化研究,实际上也都是在体育商品化的大潮之后出现的。大学里的艺术研究与体育研究系科与专门学院,培养了一代又一代的学者,成为一种师范事业,艺术与游戏变成了学理,它们以另外一种方式获得了实践意义,一种新的透明化。

本文并不是说学理化学术化是完全错误的。下一节想说的,就是学理化可能是返回艺术与游戏本质的希望所在。

## 六、艺术与游戏的四体演进

我们可以看到,艺术与游戏的这种历史性变化,实际上沿着符号修辞学的“四体演进”之路在演变,从隐喻开始,通过提喻、转喻,进入反讽,符号文本意义关系逐步分解,展开一个逐步否定的过程。符号修辞的这四步否定关联,在某些思想家手中发展成规模巨大的历史演进模式。卡勒在《追寻符号》中提出,四体演进不仅是“人类掌握世界的方式之一”,而且是“唯一的体系”(Culler 65);詹姆斯把修辞四格置于一个体系之内,认为四体推进是“历史规律”,是人类文化大规模的“概念基型”。

最早提出四体演进的是18世纪初意大利思想家维柯,而文学理论家弗莱1957年的《批评解剖》复活了此种传统。他认为西方叙述艺术的起点

是神话,从那以后就每况愈下:第一阶段是史诗隐喻性,浪漫主义式再现性,强调事物的同一性,神落到大地上,出类拔萃,依然英雄;第二阶段是悲剧:转喻性,现实主义式还原性高模仿,强调事物的外在性;第三阶段是提喻性的喜剧,自然主义式,强调事物的内在性;最后,第四阶段是反讽,是现代主义式的否定,以反讽为本质。

在弗莱之前,卡尔·曼海姆 1929 年在《意识形态与乌托邦》一书中,就提出四种世界观的演进。上世纪 70 年代新历史主义兴起,海登·怀特提出了历史写作的方式的四体演进,认为“历史的每一种叙述方式,都有一种不可简约的意识形态因素”(430)。此后,修辞四格向反讽演进的模式,被皮阿杰用到儿童心理发展,被汤普森用到英国工人阶级的历史。四体演进,几乎成了人类表意各种体裁的共同规律,成为符号意义行为的必然。

可以认为四体演进是一种历史退化论:崇高感必然逐步消失了,让位给怀疑论,任何历史过程,最后都万劫不复地终结于反讽的火焰之中;也可以认为这是历史进步观,任何一种表意方式必然出现的成熟化过程:文化多元了,人的认识复杂化了,主导反讽的精神是自我批评。但是应当说,任何一种表意方式(即体裁),不可避免走向自身的否定,随着程式的过熟,必然走向自我解构。重新开头的,是另一种表意方式,必须靠一种新生的体裁恢复意义类型的青春。

游戏与艺术,其本来形态是隐喻式地仿照幻想的原始状态,一旦开始崇高化,它们的某些部分、某些可能的功能被人为地拔高了。孔子把“射”“御”作为“六艺”之二,明显是把游戏仪礼化,是部分代替整体的提喻式改造。

而商品化的进程,则是把艺术与游戏“转喻化”,把观众的观赏代替游戏本身,把此中的收益视为游戏的目的,把竞赛的输赢作为体育或其他游戏的根本目的。无怪乎艾柯讽刺道“作为锻炼和身体活动的体育早已不复存在”,因为赛事体育迷是在逃避现实,可以让自己不再锻炼。

学理化的一个重要特点是反讽:学理化学院化固然有加强“再度次生商品化”的嫌疑,也就是让已经异化的艺术与游戏,通过学术研究更进一步脱离本来面目,变成一种“师范事业”,成为一代代教师自我延续的实践,与艺术与游戏应有的意义位置渐行渐远。但是学理化的审视,也可以引向反躬自省和自我批评,本文就是一例。

这种反讽性正在出现,当代“游戏学”就体现了这种精神。自从 1938 年赫伊津哈的《游戏的人》,到 1958 年卡约瓦(Roger Caillois)的《人,玩乐与游戏》,到 1999 年弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)开始的电子游戏研究,到中国学者宗争 2014 年出版的《游戏学:符号叙述学研究》提出的“游戏符

号学”(Semiotics of Games),这门学问进展并不快,但是自我批判精神一步步在加强。

当然,想通过学理化回到艺术与游戏的本来状态,恐怕是一种反历史的幻想,不可能实现。学理化是一种反讽式思维,走到了艺术与游戏本然纯真精神的反面。但是反躬自省的学理,的确提醒了我们艺术与游戏被遗忘的本来面目,让我们回到它们原先在人类意义世界中的出发点。在这一点上,学理化扮演了宗争书中再三强调的“扫兴的人”(killjoy)所起的建设性作用。扫兴的人参与到游戏(也就是本文说的各种次生实践化游戏)之中,却拒绝承认这些游戏规则的权威,拒绝认可规则划出的世界边界,这样就毁坏了这些游戏自以为是的“有机整体”幻觉。

正因为此,我很赞同宗争在他的游戏学著作最后说的这句话“只要参与游戏仍然处于自愿,退出游戏仍然具有自由”(220),一切都还有希望。而学理化给了我们进出游戏场地的钥匙。

## 引用作品【Works Cited】

白居易《白居易集》卷三。北京:中华书局,1979年。

[Bai, Juyi. *Collected Works* (bai ju yi ji), Vol. 3. Beijing: Zhonghua Book Company, 1979.]

Culler, Jonathan. *The Pursuit of Signs*. Ithaca: Cornell University Press, 1981.

Deely, John. *The Impact on Philosophy of Semiotics*, South Bend: St. Augustin's Press, 2003.

雅克·德里达《一种疯狂守护着思想:德里达访谈录》,何佩群译。上海:上海人民出版社,1997年。

[Derrida, Jacques. *A Crazyness Defends Thinking: An Interview with Jacques Derrida* (yi zhong feng kuang shou hu zhe si xiang: de li da fang tan lu). Trans. He Peiqun. Shanghai: Shanghai People Publishing House, 1997.]

Eliot, T. S. *Selected Essays 1917-1935*. London: Faber & Faber, 1932.

马丁·海德格尔《存在与时间》,陈嘉映 王庆节译。北京:三联书店,1987年。

[Heidegger, Martin. *Being & Time* (cun zai yu shi jian). Trans. Chen Jiaying and Wang Jieqing. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 1987.]

Jung, Carl G. "Dreams". *The collected works of C. G. Jung*, Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Princeton University Press, 1974.

约翰·赫伊津哈《游戏的人》,多人译。杭州:中国美术学院出版社,1996年。

[Huizinga, Johan. *Homo Ludens* (you xi de ren), trans. Duo Ren. Hangzhou: Press of China Academy of Art, 1996.]

伊曼努尔·康德《判断力批判》,邓晓芒译。北京:人民出版社,2002年。

[Kant, Immanuel. *The Critique of Judgment* (pan duan li pi pan), Trans. Deng Xiaomang. Beijing: People's Publishing House, 2002.]

Kull, Kalevi. "Semiotic Ecology: Different Natures in the Semiosphere", *Sign Systems Studies* 26 (1998): 346-378.

李广昌“康德关于‘意义世界’的目的论诠释”,《浙江学刊》6(2006): 32-35.

[Li, Guangchang. "Kant's Teleological Interpretation of the Meaning World" (kang de guan yu yi yi shi jie de mu di lun quan shi). *Zhejiang Academics* 6 (2006): 32-35.]

彭佳 “新塔尔图研究: 继承、融合与推进”, 《符号与传媒》6(2013): 44-56.

[Peng, Jia. “A Study of the New Tartu School” (xin ta er tu yan jiu: ji cheng, rong he yu tui jin). *Signs & Media* 6 (2013): 44-56.]

Ransom, John Crowe. “Criticism as Pure Speculation”, Morton D Zabel ed. *Literary Opinions in America*. New York: Harper, 1951, 184-204.

司马光 “投壶新格”, 《司马光集》。成都: 四川大学出版社, 2010年。

[Sima, Guang. “New Thoughts on Darting” (tou hu xin ge). *Collected Works by Sima Guang*. Chengdu: Sichuan University Press, 2010.]

States, Bert O. *Dream and Storytelling*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1993. 72-87.

魏伟 “叙述公正与叙述惊喜: 竞赛型演示叙述研究”, 《符号与传媒》10(2015): 91-103.

[Wei, Wei. “Justice and Surprise in Narrative, A Study of Competing Performing Games” (xu shu gong zheng yu xu shu jing xi: jing sai xing yan shi xu shu yan jiu). *Signs & Media* 10 (2015): 91-103.]

海登·怀特《后现代历史叙述》, 陈永国 张万娟译。北京: 中国社会科学出版社, 2003年。

[White, Hayden. *Postmodern Historical Narrative* (hou xian dai li shi xu shu). Trans. Chen Yongguo and Zhang Wanjuan. Beijing: CASS Press, 2003.]

朱熹《诗经集注》, 程俊英编。上海: 上海古籍出版社, 2012年。

[Zhu, xi. *The Book of Songs Variorum* (shi jing ji zhu). Ed. Cheng Junying. Shanghai: Shanghai Chinese Classics Publishing House, 2012.]

宗争《游戏学: 符号叙述学研究》。成都: 四川大学出版社, 2014年。

[Zong, Zheng. *Ludology: A Semio-Narratological Study* (you xi xue: fu hao xu shu xue yan jiu). Chengdu: Sichuan University Press, 2014.]