

# 游玩与阅读

## ——游戏符号学初探

董明来

**摘要：**游戏乃是一种极端复杂的符号文本。这种复杂的文本性不仅体现在诸如体育赛事直播一类的场景里，也体现在人们亲身参与游玩的场合。其中，在后一种场景下的游戏既是被游玩的，也是被阅读的。本文的任务就是揭示这一类游戏之所以为文本的文本性，并初步探讨这类文本的一些形式特征。

**关键词：**游戏、游玩、文本、阅读

本文尝试在符号学的视域内解释游戏现象，把被游玩（Played）的游戏带入符号学的领域，让它们的文本特性映入分析者的眼帘。

也就是说，我并不想要讨论那些在各类场合被“被观看”（Watched）的游戏，从较为“传统”的足球比赛（Football Games）到“新生”的电子游戏比赛（比如WCG，比如各类电子竞技联赛）——当然，这并非因为这类游戏不重要，而是因为，对于它们的符号学分析，显然可以从电影、电视文本的符号学分析那里接受一大笔丰富的遗产；而后者，乃是已然开展的领域。

因此，在此文中，我的任务将会只指向一个确定的碉堡，虽然在通向碉堡的道路上，困难仍然丰富甚至隐蔽。顺应这一总任务，我将把后面的文章分成三个主要的部分，讨论三个互相勾连的论题：

1. 一个被游玩的游戏（Played Game）何以居然是一个符号文本？

2. 如果被游玩的游戏果然是一类文本,那么根据皮尔斯的分类,构成此文本的符号(Sign)与其对象(Object)之间,是一种怎样的关系?

3. 与构成性的符号本身的特性相应,被游玩的游戏本身又有哪些与之相关的特点?

另外,为了行文的方便,我将在后面的文本中径直把“被游玩的游戏”称作“游戏”,而用“被观看的游戏”来指称另一种游戏事实。游戏即使在被单纯地游玩时,也是一个文本——这虽然是一个尚待检审的声明,但却必须始终被惦记,被携带。

## 一、游玩之为阅读,游戏之为文本

一个玩游戏的人,是在阅读一个文本吗?在电子游戏方面,这或许是一个无须饶舌的事实:《博得之门》<sup>①</sup>的玩家,确实可以说是在“阅读”着谋杀之神巴尔的子嗣之一——葛立安的养子的冒险与生涯——虽然事实上,这位神之子其实是由玩家“扮演”的角色,而与玩家处在一种远比“阅读与被阅读”复杂的关系之中。对于这种复杂的关系,我将在后面详细论述,而在这里,我首先要提出的论点是:广义而言,所有的玩家均是一种读解者,所有的游戏(Games)均是文本,无论这一游戏是《暗黑破坏神》<sup>②</sup>、篮球,还是象棋。

显然,我的论点必须接受一个质询:如果我说,在NBA赛场面对保罗·皮尔斯时,科比·布莱恩特是在阅读一个文本,那么我的意思岂不是,当面对赫克托耳时,阿喀琉斯是在阅读一个文本吗?

不得不说,这个质询在表面上是有力的。在体育游戏中,人们的对抗确乎是直接的,并且是在场的;这些在场的对抗在另外的文本中作为不在场的对象被意指,比如在NBA Live系列或是实况足球系列游戏中。问题在于,这样的质询在实质上也是如此有力吗?

首先,体育游戏在电子游戏中被意指的事实,并不能直接否定体育本身的文本性。我们知道,一个符号/能指本身在意指一个对象/所指时,也可以

① 加拿大BioWare与美国黑岛工作室(Black Isle Studio)发行的,基于专家级龙与地下城规则(AD&D)的角色扮演游戏系列。

② 由美国暴雪公司(Blizzard)出品的动作角色扮演游戏系列。

被另一种符号/能指所意指——用罗兰·巴尔特的术语说，后一种意指关系乃是一个涵指层面的事实<sup>①</sup>，或者用皮尔斯传统的术语来说，是一种衍义<sup>②</sup>。因此，实况足球系列游戏最多只能说明，足球游戏是可以被意指的；但是这被意指的东西本身是否还是一个符号文本，这就不能单纯由它被意指这一事实所证明，或者证伪。要论证这个论题，我们需要更为明确、直接的证据。

我们知道，一个事实是否是符号，最关键的一个标尺在于：这一事实是否关涉到了某个不在场的他者（无论这里的“不在场”是单纯的“不在这里”，还是“不存在”）？在体育游戏中，这个问题的答案是明确的：体育游戏的起源乃是军队的训练，以及军人的闲暇；古希腊运动员们的奔跑、投掷、驾驭马车等行为，直接地关涉，甚至是像似于另一种行为，那就是军事斗争。事实上，即使到了游戏类型空前丰富的今天（甚至连“恋爱养成”类型的电子游戏都已经毫不新鲜），仍然有数量惊人的游戏关涉这样或那样的人类凶杀行为：从 Street Fighter 和 King of Fight<sup>③</sup> 等电子游戏所关涉的格斗家之间的武斗，到象棋、围棋所关涉的军团规模的战争。虽然现代绝大多数体育游戏并非直接地起源于军事行动（所谓三大球都不是），但是它们与早先产生的体育游戏之间的渊源，却是难以否认的——在这个意义上，体育游戏总是以直接或间接的方式，处在与军事行为的关系之中。

更为重要的是，在这种体育与军事的关系之中，后者永远是不在场的，无论二者的行为多么相似。体育比赛不能让其参与者遭受死亡——这是关键的差别。在游戏中，行动的结果乃是输与赢，它们必须被视作生存与死亡的符号——对于亲身参与活动的人来说，自己的死亡永远无法到场；死亡乃是人类最根本，同时也是最本己的可能性——“每一此在向来都必须自己接受自己的死。只要死亡‘存在’，它依其本性就向来都必须接受自己的死亡”<sup>④</sup>。也就是说，对于任何一个经验着、体验着行动的个人来说，死亡作为一个事实，就只能是他人的死亡，而如果他们自己的行动与那种会造成参与者死亡的行动相仿，但却不会以他们本己的死告终，那么事情就只能是：他们的行

① 见罗兰·巴尔特《符号学原理》，李幼蒸译，中国人民大学出版社，2008年，第68页以下。

② 见赵毅衡《符号学：原理与推演》，南京大学出版社，2010年。

③ 二者均是横版格斗游戏，前者由日本卡普空公司（CAPCOM）出品，后者由日本SNK公司出品。

④ 马丁·海德格尔《存在与时间》，修订译本，陈嘉映、王庆节译，三联书店，2006年，第276页。

动，乃是另一种行动的符号，他们自己在场的行动意指了另一种。即使在棋类游戏中，棋手的智力运动其实也只是主帅智力运动的符号——许银川不会因为输掉一盘棋而身死，但是指挥着一支由骑兵、炮兵与士卒等组成的军团的统帅，却必须实实在在地面对这一可能性。这就可以预防一个似乎有理的误解：棋手似乎是在“看着”一支与自己无关的军队的厮杀，而运动员则是自己在对抗敌手。事情的实质不过是：前者的活动是智力活动，而后者则必然卷入身体。当然，和任何其他事情一样，游戏行为和真正的凶杀行为之间，有着一些模糊的边界。一个著名的边界事例就是古罗马的角斗士。我想，对于角斗士本人来说，他绝对不是在阅读文本，死亡对于他来说，乃是赤裸裸地在场的；但是，对于看台上的罗马贵族来说，他们面对的凶杀，又是否是一种符号呢？要知道，这些贵族的行为乃是实实在在的观看。与此相类，甚至更为尖锐的现象，乃是被直播、被观看的海湾战争。不过，对边缘的细致探索，显然不是一次初步探索的题中之意。在此，我们只要意识到边界的存在，也就够了。

也就是说，任何游戏，都是一种作为符号的行为，而其对象则是另一种行为。对于玩家和观众来说，这一点其实是一致的。而且，一般而言，在这里符号与对象之间的关系是一种极端的像似性。对于观众和电子游戏玩家来说，这一事实是明显的：在这里，作为符号的行动，以他人的身体、棋子虚拟的搏杀，以及动画或CG作为载体；而体育游戏作为文本的事实之所以不易理解，也正是因为，对于体育游戏的参与者来说，行动的媒介乃是自己的身体与心智。

这就导入了下面的问题。我们都记得，根据皮尔斯的理论，一个符号事实上包含着三个方面，即符号、对象与解释项：

一个符号，或者表象，乃是在某个方面，或者某种能力上指向某人或某物的东西。它对某人言说：也就是说，它在这个人的心智中制造一个同等的符号，或者，一个更为完善的符号。这个它制造的符号，我称之为第一个符号的解释项。符号指向某物：它的对象<sup>①</sup>。

---

<sup>①</sup> CHARLES S. PEIRCE, *Logic as Semiotics: The Theory of Signs*, 见 *Semiotics: An Introductory Anthology*, edited by ROBER E. INNIS, Indiana University Press, 1985, p. 5.

在这里，第三者乃是必不可少的；一个没有读者的文本，乃是不完整的，“尤其音乐必须鸣响”，当然也就是说，“尤其游戏必须被游玩”。那么，在游戏之中，这个解释项的情况是怎样的？前此的分析已经显明，一个玩家所阅读的文本的对象乃是一个行动，而文本，则是自己身体的运作。

从而，问题也就可以变成：对于由自己身体与智力构成之符号的阅读，让玩家产生了怎样一种解释项？当然，在讨论这个问题时，我们仍然必须记住，这让我们感到如此困扰的体育游戏，只是游戏中的一个子类，虽然或许是最为古老，也最为重要的子类。

首先必须排除一个误识。我们不能认为，一个运动员在赛场上是在“冷静地审视”自己的动作。在体育赛场上，身体动作及其对于个人所产生的影响，乃是直接地被给予的。一个运动员当然可以“审视”自己的行为，比如可以看自己的比赛录像。但是，这种观看与任何一个其他观众的观看并没有什么本质上的区别。在这里，运动员观看的比赛录像和现场直播以及运动电子游戏一样，都只是游戏文本的涵指文本；在这里，符号并非运动员自己的身体，而是电视屏幕上的像素。游戏文本的直指层面，乃是“运动员·读者—运动员·文本—战士·斗争”的三重关系。

在上述的三重关系之中，文本与对象之间的像似关系乃是双重的。在电子游戏中，各种声画要素作为符号，只能表达对象的外在部分，比如格斗家挥拳的姿态、击中目标时的声响，以及靠震动手柄有限地表达出来的触觉。但是在体育游戏中，符号本身作为对抗的直接性，使得对象行动的体验也能够被表达。在一次凶杀行动中，参与其中的人物有着复杂的体验：从身体上感受到的压力、疼痛、呼吸急促、疲劳，到紧张、恐惧、昂扬等心理体验，以至于预期、算计、欺骗以及与同伴的交流合作等智力要素。自然，对象的这些要素不可能“完全”被符号所表达，但是在体育游戏中，表达的触角却确实地延伸到了内在体验（包括心理与智力要素）的领域；而在电子游戏中只能部分地被表达的身体体验，在这里则几乎是完全地被复制了下来。因此，体育游戏的玩家作为阅读者所得到的解释项，也就和符号一样，乃是军事/凶杀行为参与者从“内”到“外”的各种体验，虽然这些体验不可能真正完整地到场（比如，对于死亡的恐惧这一体验就不可能被表达）。在这里，一种有意识的“自我分裂”起着关键的作用：正如皮尔斯所说的，一个符号的解释项乃是一个符号在读解者心智领域中的产物；而体育游戏作为文本之所以如

此难以被理解，正是因为，在这里符号就是读解者自己的身体，甚至是他自己的心智。另外，在被观看的游戏以及非体育的游戏中，还存在着一种体验渠道的转换：本来，格斗家的格斗主要通过触觉对格斗家产生影响，但是在电子游戏中，玩家得到的格斗行为的符号，却通过视觉渠道传达；而在体育游戏里，这种转换与变化并不存在——这种渠道的同一性，也是让人们对于体育游戏的文本性质产生怀疑的原因之一。在这两个意义上，体育游戏几乎可以说是一种比镜像还要彻底的绝似符号。

## 二、像似与规约：游戏符号的类型

至此，我想我可以安全地做出如下的论断：一个游戏乃是一个文本，它表达的是一个不在场的行动；这种符号的接受者是玩家，玩家得到的解释项，乃是那个不在场的行动者的体验。

既然游戏作为文本的事实已经得到了认定，那么本节所要面对的问题也就自然地浮现了出来。我们知道，皮尔斯把符号分为三种类型：像似符 (Icon)、指示符 (Index) 以及规约符 (Symbol)<sup>①</sup>。那么，构成了游戏文本的符号，在这个三重区分的体系中，又属于哪一种呢？在前面，我似乎已经不止一次地提前回答了这个问题：游戏文本的符号与其对象之间，乃是一种像似关系。当然，这显然不是一个单凭我个人的意指就能改变的专断；但问题在于，像似关系是否能够完全地解释游戏符号？游戏，甚至主要是体育游戏的那种像似关系，是它独有的东西吗？

如果我敢那样宣称，我就等于无视了人类最古老的艺术门类之一——戏剧。当然，关于戏剧作为被观看的文本的讨论，几乎和戏剧本身一样古老；但是被表演的戏剧 (Played Dramas) 作为一个文本，却几乎未在解释学和符号学的视野内被注意过。对这一现象的简单考察就会发现，被表演的戏剧的对象—符号—解释项关系，在其作为像似符文本的意义上，几乎和游戏文本完全相同。作为符号的演员乃是双重的像似符：被意指的人物乃是一个由各类体验构成的存在者；对于观众来说，演员通过视觉渠道像似了人物，而对

<sup>①</sup> Charles S. Peirce, *Logic as Semiotics: The Theory of Signs*, 见 *Semiotics: An Introductory Anthology*, edited by Robert Innis, Indiana University Press, 1985, pp. 9-19. 关于这三个词的译法，可参看丁尔苏《皮尔斯符号理论与汉字分类》，载《符号与传媒》2010年第1期，第47页注。

于演员自己来说，他/她面对的，作为符号的身体、智力与心智体验，则并未经过那种渠道的转变。当然，戏剧文本与游戏文本所指向的对象要素并非重合：正如前面所说，游戏玩家并不能得到关于“恐惧死亡”这类体验的解释项，而这对于扮演麦克白的演员来说，却是可能的（虽然并非必须）；但另一方面，对于体育运动来说乃是理所当然的一些身体体验，却并不必然地包含在戏剧文本的解释项之中——一个人只要不会把拳击比赛和京剧《三岔口》搞混，他就能理解这重区分。同时，和游戏一样，无论戏剧演员作为解释项的体验与其对象多么相似，它毕竟不能完全地等同于后者。在这里，体验的真实结果也并不包含在文本和解释项之中。无论一个少女演员能多么“真实”地感受奥菲莉亚的悲伤，她都不会因为这份悲伤而疯癫，正如在拳击作为运动的界限内，拳手不能真的置对手于死地一样（因为拳击而死亡的实例，乃是“意外”，也就是说，是一个溢出了文本的事实）。

但是，无论游戏与戏剧多么接近，两种事实之间存在着某种区别这一点，总是确定无疑的。在可能的区别中，如下一点或许是关键性的：那就是“竞争性”的有无，也就是“输赢”概念的在场与否。事实上，我认为“竞争性”概念可以帮助我们清理游戏文本的两个问题：除了游戏符号的分类问题以外，它还可以让游戏作为叙述文本的时间向度和叙述者特色变得清晰可见。关于后者，我将在下面一节说明，而现在，我们不妨继续叩问游戏符号的类型。

一场游戏要分出胜负，必须有“比分”。当然，这里“比分”一词并不单纯地指向篮球、足球比赛的那种比分。不只是电子游戏中的体力值或者生命值（HP），或者围棋中的目数，就连象棋，其实也有比分：只不过在这里，帅或者国王就是唯一的“分”（Point）。粗略而言，游戏胜负与比分之间的关系，可以分成两大类：

第一类乃是田径比赛以及足球、篮球等比赛的类型：

设胜利者的比分是  $x$ ，失利者的比分是  $y$ ，游戏时间为  $n$ ，故有：

当  $n=0$  时， $x>y$

第二类乃是击剑、乒乓球、排球等游戏的类型：

设胜利所需比分为  $n$ ，胜利者的比分为  $x$ ，失利者的比分为  $y$ ，故有：

当  $x=n$  时， $y<n$

从这里，我们看到了什么？没错，我在前面已经提示过：游戏中的输赢，乃是战斗中生与死的符号。在戏剧中，生与死也被符号所意指，并且是以像

似符的形式被意指；但是在体育游戏中，没有哪个运动员会像哈姆莱特那样说“我死了”，然后扭头倒地。在游戏中，意指着死亡的，乃是比分牌上比对方少的数字，或是对方比分牌上的 25，甚至是自己为 0 的 HP 值。

——在游戏中，除了像似符号以外，还有着这么一类数字文本，它们以数学公式的形式，表达了作为对象的行为，行为关涉到的各类要素以及这些要素之间的相互关系。这就是“比分”概念的实质，同时也是游戏与戏剧的分水岭。事实上，刚才我列出的两组公式完全可以以另一种形态出现。

公式一：

设胜利者本来有  $x_1$  座城堡，在战争中夺取了  $y_1$  处；失利者本来有  $x_2$  座城堡，在战争中夺取了  $y_2$  处；战争时间为  $n$ 。故有：

当  $n = 0$  时， $x_1 + y_1 > x_2 + y_2$

公式二：

设在战争中，一个战士身受  $n$  处伤，则死亡；设在争斗中，生存者受了  $x$  处伤，死亡者受了  $y$  处；故有：

当  $y = 0$  时， $x < 0$

可以看到，公式二其实也适用于各类电子游戏，只要我们把其中的  $n$  设为人物的 HP 即可。在游戏中，这类数学文本乃是普遍存在的；它们确实地意指了某些对象的要素。

那么，游戏中的这类数学文本，又是什么符号呢？在皮尔斯自己的理论中，代数公式乃是一种像似符、一种图表式的像似符：

事实上，所有代数公式都是一种像似符，因为它通过代数符号（它们本身并非像似符）的方式，展现了被思考的量之间的关系<sup>①</sup>。

但是我想，皮尔斯的说法似乎应该只适用于科学，或者准科学的代数公式；而游戏文本中的数学公式，并不是他说的这种图表式的像似符。在科学中，符号严格地表达了事物之间的关系，这是皮尔斯自己也发现了的事实；而严格性的对应物，是唯一性：直角三角形三边长度之间，只有一种关系，从而表达这种关系的公式，也就是唯一的——虽然公式本身作为对象，可以被不同的语言符号在涵指层上被表达。但是在游戏文本中，情况却极为复杂。首先，在这里，同一个事实可以由不同的变量决定。比如，在《龙与地下城》

<sup>①</sup> Charles S. Peirce, *Logic as Semiotics: The Theory of Signs*, 见 *Semiotics: An Introductory Anthology*, edited by Robert Innis, Indiana University Press, 1985, p. 12.



3.0版的规则中,一个战士对敌人的命中率与人物的“力量”有关;在这里,如果我们设命中为 $y$ ,则有 $y = f(x)$ , $x = \text{str}$ ;但是在《暗黑破坏神II》中,战士的命中却与任务的“敏捷”有关,也就是说,在这款游戏中,当命中为 $y$ ,且 $y = f(x)$ 时, $x = \text{dex}$ 。其次,即使决定性的变量相同,变量起决定作用的方式,亦即公式的具体形态,也可以令人惊异地不同。比如,同为3DO公司出品的游戏,《魔法门之英雄无敌III》与《魔法门之英雄无敌IV》中,一个生物对另一生物造成的攻击伤害,均由攻击方的伤害值、攻击力与被攻击者的防御值有关,也就是说,若伤害为 $a$ ,则 $a = f(x, y, z)$ ,其中 $x$ 为伤害, $y$ 为攻击, $z$ 为防御。但是,在这两款游戏中,由 $x$ 、 $y$ 、 $z$ 构成的函数,事实上却极为不同(因为两组公式都颇为复杂,在此我就不将它们一一列出了)。一个更明显的例子乃是我在前面已经提到过的“恋爱养成”类电子游戏:在这类游戏中,玩家与虚拟女性之间的恋爱成功与否,完全由一个叫做“好感度”的变量决定,也就是说,被纳入了一组函数关系之中,而恋爱事实似乎并不能被“科学地”把握。

从而,游戏中的数学文本与对象之间的关系,事实上乃是任意与规约的。在这里,更为重要的并非符号与对象之间的像似性,而是文本系统本身的自恰与平衡。游戏公司经常会对已经发布的游戏进行调整,并发布版本补丁;但是,调整的目的绝非让数学公式“更像”它的对象(在游戏里,只要CG画得比较“像”其对象就可以了),而是让符号与符号之间的关系更为清晰,同时,尽量减少系统中的冗余成分,让每个符号要素在文本中都显得不可或缺。虽然真正的“完全平衡”可能不会有任何游戏能做到,但是游戏公司和玩家都不会希望看到一款只要掌握一两个要素就能玩好的游戏——玩家不会想玩这样没有耐玩性的作品,而商家恐怕更不会想去发行卖不掉的东西。

——任意性与系统性乃是规约符号的特征,而游戏文本中的数学公式,事实上正是这样一种东西;我想,“数学规约符”应当是对它们恰当的称呼。但是,一个游戏文本不可能只有数学规约符,因为那样,它将无法与程序员写的程序相区别,正如假如只有像似符,它将和戏剧变成一种东西一样。

那么,在一个游戏中,上述两种符号又处在怎样的一种关系之中呢?

首先,在游戏中,数学规约符与像似符之间经常分工协作。也就是说,游戏对象的不同要素,由不同类型的符号加以表达。两种符号各自都无法表达全部的内容,只有同时运作,才能覆盖对象的全域。在体育运动中,对象行为的过程由像似符来表达,而其结果则是数字规约符的领域。但这并非单

一的分配模式。比如，在击剑运动中，剑客是否击中对手，乃是由两个选手身体的像似符来表现的，但是在《龙与地下城》3.0版中，它们则被交付了如下的公式：

设击中者的攻击检定值为  $n$ ，则有：

$$n = x + AB + \text{Bonus} - AC > 0,$$

其中， $x$  为攻击者投 20 面骰的结果，AB 为角色的“基础攻击值”，Bonus 为角色通过属性、装备、状态等获得的附加值（可能为负数），而 AC 则是被攻击者的“装甲等级”（Armor Class）<sup>①</sup>。

事实上，不止是像“攻击与闪避”这样，被包含在体育游戏全域内，而是由像似符表达的要素，甚至是根本不存在于体育游戏全域内的对象内容，在电子游戏中也可以由数字规约符来表达。比如，“中毒”与“抵抗毒素”这对概念，不存在于任何体育游戏中，因为我们几乎难以以“像似”的方式去对对手“下毒”（或许 1997 年 NBA 总决赛时，犹他爵士队球迷在迈克尔·乔丹的食物里动手脚算是个仅有的例外）。但是，在游戏中，毒素却经常出场。让我们再次以《龙与地下城》3.0 版为例子：

设中毒者的强韧鉴定（Fortitude）为  $n$ ，则有

$$n = x + \text{Bonus} - DC < 0$$

其中， $x$  为玩家所投的 20 面骰的数值，Bonus 为体质附加值，而 DC（Difficult Class）则是通过具体毒素鉴定所需要的“难度值”<sup>②</sup>。

在《龙与地下城》3.0 版之后的规则中，除了“中毒/抵抗毒素”以外，举凡哄骗、说服、魅惑等不可能被包含在体育游戏全域中的要素，均可以被数学规约符所表达。

进一步的，在不同的游戏中，数学规约符与像似符之间的比重也就可以完全不同。游戏文本滑动于纯数学规约符文本（程序）与纯像似符文本（戏剧）之间。而随着规约性的增强，文本对对象的像似性，自然相应减少：在体育中，对象的绝大部分都被像似地表达了出来，甚至不曾改变其影响读者的渠道；而到了像《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》这样带有运动成分的电子游戏里，触觉渠道的像似性已经大大减少，玩家只通过手指的动作来模仿作为对象的全身运动；最后，到了《英雄无敌》这样的战棋游戏、《博德之门》这

① 《龙与地下城玩家手册》，万方电子出版社，2001 年，第 124 页。

② 同上，第 126 页。

种可以暂停的游戏、《仙剑奇侠传》这类的回合制角色扮演游戏以及棋类游戏中，被像似地表达了的东西，则几乎只有对象的心智活动了。

除了上面所说的“分工协作”以外，游戏中的数字规约符与像似符之间还有另一种关系，那就是层次性的关系。在很多情况下，游戏对行动的表达并不会“终止”于数字，这在电子游戏和棋类游戏中，都极为明显：在象棋中，“骑兵踩死了小卒”这个事实，其实首先被数学规约符所表达（骑兵的伤害为  $x$ ，小卒的生命为  $y$ ， $x=y$ ），但是“我的马吃了你的卒”这样的像似行为却也是需要的，无论这里“马”和“卒”的像似性究竟有多么简陋；在作为桌面游戏的龙与地下城实践（跑团）中，“人物前进了 30 尺”这样的行为，也必须在桌面上由棋子和格子表达出来。而同时，“龙与地下城”作为一套规则，也被许多游戏运用：在《无冬之夜》<sup>①</sup> 中，由骰子面值产生的“游侠击中了狗头人”这样的结果，再次被三维动画所表现。在这里，电脑屏幕上的像似图形，其实是对数学公式结果的表达，也就是说，是后者的涵指文本。

需要注意的是，涵指层面的像似文本所像似的，乃是直指层面中的对象，而非符号。作为像似符，图像仍然只能“像”被两组符号共同意指的对象行为与外貌。事实上，电子游戏中的涵指符号、直指符号与对象之间的关系，可以类比于汉字、汉语与对象之间的关系。我们知道，作为一种系统性的规约符号，汉语中的语音—对象关系和所有其他语言一样，乃是任意的。而另一方面，作为预言本身的符号，汉字确实是一种理据性的东西——它的理据性所指向的，并非语音，而是对象。“马”这个汉字，像似的绝非“mǎ”这个读音，而是这个读音同样意指的那种动物。同样的，在《暗黑破坏神 II》中的动画，也并非在像似一组数字，而是一个每秒出手 6 次的健壮男子（即使这个男人在地球上至少并不存在）。从而，电脑游戏的涵指符号与作为对象的直指符号之间存在的，仍然是一种任意的关系，虽然在这里，规约的变量是对象，而非符号。

——在游戏文本中，上面所说的分工协作与分层的关系，可以同时出现，但是无论如何，两种符号都必然存在。在第一种情况下，缺少了任何一种符号，游戏都不能覆盖其全域；而在第二种情况下，两种符号可以各自覆盖相同的全域，但是游戏自身如果不想成为单纯的程序或者动画，那么它就

<sup>①</sup> 加拿大 BioWare 与美国黑岛工作室（Black Isle Studio）发行的，基于龙与地下城 3.0 版规则的角色扮演游戏。

必须对两种符号一视同仁。

但是，游戏玩家却并不会一碗水端平。对于玩家来说，一个游戏文本中的数字规约符和像似符，并非一直都是同等重要的。在不同的游戏体裁中，会出现不同的主导性符号。

首先，各种棋类游戏，乃是绝对的“数字规约符主导”游戏。在象棋里，棋子可以是精巧的象牙、刻上粗糙汉字的石头，或者是电脑屏幕上足可乱真的三维战马；而在围棋中，棋子可以是紫葡萄和青葡萄。但是，对于棋手（读解者）来说，这些都不会造成什么区别。对于围棋手来说，沙地棋盘上的两目和意念中的两目几乎没有任何区别。

而恋爱养成游戏，则与棋类完全相反。如前所述，这类游戏将恋爱事实纳入了一个函数之中，玩家在对话与“行动”上的不同选择，将对变量  $x$ （好感度）产生不同的影响，当最终  $f(x)$  的值大于一个规定的量时，则恋爱成功。在这个层面上，其实并不存在什么与恋爱事实之间的理据；玩家的选择与选择所造成的变化之间，也没有什么必然的联系。从理论上讲，只要程序员愿意，他可以让品质完全相反的两句话对程序中的“女主角”产生相同的“心理”效果；甚至，如果画师愿意，他也可以让这个由二进制数字构成的美女人格拥有一副苏格拉底式的尊荣。但是，对于游戏的玩家来说，这种数字规约符的任意性，却是应当被流放到意识地地平线之外的。对于玩家来说，像似性在游戏中显然是最主要的部分：即使玩家能够忍受大哲人风格的凸眼眶和塌鼻子，这位阿尔喀比亚德<sup>①</sup>也绝对不会愿意看到，自己最粗俗无耻的回答为自己赢得了“苏格拉底”的爱，而谦逊与理智却让爱人离自己而去。当然，绝大多数情况下，恋爱游戏的玩家希望看到的，恐怕还是一个可人的少女吧。

当然，这并非是说，游戏中数字规约符和像似符不可能有同样的重要性。在体育运动中，像似符表达了绝大部分全域，但是对于玩家（运动员）来说，比分却至少与过程同样重要。即使在无限接近于表演行为（也就是戏剧）的NBA全明星赛中，胜负也绝非一种冗余。2003年，科比·布莱恩特和凯文·加内特共同靠常规时刻最后的两次罚球和加时赛中的得分，破坏了迈克尔·乔丹“预料中的完美谢幕”，因为对于前二者来说，篮球乃是胜负攸关的体

<sup>①</sup> 传说，政客、军人、美男子阿尔喀比亚德是苏格拉底的爱人，见柏拉图《阿尔喀比亚德》103a以下，《会饮》212d以下。

育游戏，而非结果已定的王权交接仪式。

### 三、第二人称叙述与未来性：游戏的文本特性

在上一节我曾经说过，在游戏中，“比分”现象可以澄清两个问题。其中一个游戏文本的符号分类。现在，我们已经知道，游戏中还存在着一类数学规约符，它与像似符共同构成了游戏文本，二者缺一不可。而另一个有待于通过比来说明的现象，则是游戏文本本身作为叙述文本的特性。

作为一个叙述文本，被表演的戏剧的叙述者就是人物自身，再无其他；其结构几乎完全等同于乔伊斯式的体验流再现。但在游戏文本中，除了“人物”这个叙述者以外，还经常会有另一个叙述者向读者——玩家交代一些信息；这些信息其实不是别的，正是“比分”一类的数学规约符要素。在体育游戏中，裁判会告诉球员：你得分了，你的进球无效，你犯规了（失去了这次得分的机会）。而在电子游戏中，电脑告诉玩家：你击中了面前的骷髅，你对沙弗洛克造成了5点伤害……或者干脆是“你挂了，杀死你的是墨菲斯托”。而在舞台上，绝对不会出现一个声音对哈姆雷特说，你因为毒剑造成的小小伤口而死去，也不会有人对麦克白说，你的短剑刺进了邓肯的胸膛。

在叙述学领域内，这个叙述者的特征有这么几个：

首先，明显的是，这个叙述者一般以第二人称的口吻说话；有的时候，这种第二人称口吻似乎并没有采取一个明显的形式，但实质上，它却仍然存在。比如，对于球员和教练来说，足球场两边看台上方的大型电子屏幕其实一直在说：现在，你的得分是多少，而你对手的得分又是多少。在电子游戏中，人物状态栏等要素也是这样的例子。

其次，这个叙述者乃是一个显身的，而且是全知的叙述者。在某种意义上，他和托尔斯泰小说的叙述者拥有相同的地位，所不同的只在于他们说话的听者：前者对处在主叙述层中的人物说话，而后者则对与自己同处超叙述层的“读者”说话。在这里，叙述者其实掌握着极大的自由；在电脑游戏中，它甚至可以和那些主叙述层面中的人物抢夺叙述权。比如，关于游戏“开始之前”发生了什么，《暗黑破坏神 II》安排了几个人物来交代：游戏一开场，商人瓦瑞夫就告诉玩家，一个黑暗游荡者经过了修女们的教堂，恶魔与死亡紧跟着他；而后来，智者迪卡·凯恩又告诉玩家，那个黑暗游荡者很可能是

曾经在崔斯特罗姆打败了暗黑破坏神的英雄，但是很可能，现在他已经被他曾经的手下败将所附体了。但是，在同时代的《博德之门 II》中，故事的“背景”则由一个显身的第二人称叙述者说了出来。这个声音对玩家说：

你的少年时期在烛堡的图书馆堡垒中度过，由你那慈爱的养父，葛立安，所抚养长大。爱蒙与你共享这个家庭。她跟你志趣相投，而且身世背景跟你一样的扑朔迷离。

葛立安之死替你的问题带来了解答：那谋杀了葛立安的沙洛佛克竟是你的亲生兄弟。你和沙洛佛克是“大动乱时代”的产物，那是一个一片混乱的年代，那时诸神仍以肉身的形态在地面上活动着。其中有一位神祇预见了他的死亡，于是在天地巨变之前走向一处大地。他留下了一群凡胎血嗣，打算以他们当作重生所需的能量来源。

他就是巴尔，谋杀之王，而你就是他的子孙之一。

沙洛佛克为了证明其存在的价值而掀起了滔天战乱，并且相信他能够变成新的谋杀之王。

你亲手杀了你的兄弟，将他那被污染的灵魂送回巴尔身旁。你成了博德之门的英雄，不过基于你与沙洛佛克留着同样的血脉，疑虑仍在人们的心中。

在局势演变成比任何人想的都还要黑暗时，不久你便离去了。

在你休息时他们却找上了你；他们的形体笼罩在迷雾之中，也笼罩了你的思虑，模糊的线条像是在清醒与梦魇之间。没有敌意、没有憎恨，也没有提到旧怨夙恨。只是快速地将你捕获，并保证严峻的事件即将接踵而至……

《博德之门》在叙述上之所以采取这样一种似乎非常“19世纪”的风格，乃是因为，作为一款适用了《龙与地下城》第二版规则以及其中的“费伦大陆”模组的游戏，它想要尽量保持自己和纸上龙与地下城游戏的渊源。但是，这个事实至少清楚地说明了游戏中这个“第二人称叙述者”的权能。

当然，关于上面提到的第二种信息，对于它的文本所指向的对象而言，乃是外部的东西；在体育游戏中，这些“故事背景”甚至可以被纳入文本所覆盖的全域：没有人会傻到去问两个拳击运动员或是他们的裁判，这两个壮汉所意指的战士相互殴打的原因是什么。在一个游戏文本中，只能由裁判/电脑式的叙述者说出来的信息，就是其中由数字规约符组成的部分。原因似

乎很简单：在游戏中，主叙述层面中的人物乃是像似符的对象，他所知道的，只能是主叙述层之内的东西；而“某人受到了5点伤害”这样的信息，则是一个文本，它一般只能被超叙述层中的叙述者—受述者所知晓——至少，我本人至今没有发现有一个“回旋分层”式的游戏文本。

但是，裁判/电脑式叙述者的任务却不能回答这样一个问题：为什么这个叙述者在许多场景下乃是显身的？要知道，这并非一个必然的要求。比如说，在篮球玩家的斗牛单挑中，并没有裁判——这里，比分并未缺席，但是把比分告诉玩家的叙述者，却隐身了。在街头或公园的棋局里，这样的情况也存在。也就是说，从本质上，裁判式的叙述者在游戏文本中可以是隐身的。那么，究竟是什么动力，在许多文本中将这个叙述者推向了前台呢？

我认为，对这个问题的回答，基于游戏的时间向度<sup>①</sup>。与戏剧不同，游戏乃是一个向未来敞开的文本；而在传统上，叙述文本大多是过去式的，如史诗（包括《诗·大雅·公刘》这样的叙事诗）、历史、语录（在西方就是对话录）以及戏剧。亚里士多德的洞见在今天也是正确的：戏剧“是对于一个严肃、完整、有一定长度的行动的模仿”<sup>②</sup>。但是在此，我必须指出一个现象：从解释的角度来说，戏剧（以及电影、电视等）并非在任何时候都是封闭的。罗兰·巴尔特说：“我完全知晓俄狄浦斯将被揭穿，丹东（Danton）将被送上断头台，可依然……”<sup>③</sup> 严格来说，这个公式对于观众来说，并不完全正确。因为确实存在着这样一些观众（而且一定为数众多），他们对于戏剧的体验乃是“我不知道谁是凶手，所以我可以……”巴爾特的只对于另一类戏剧的“读者”完全适用，那就是演员。如果一个演员不知道自己所演的人物究竟有什么结局，戏就无法演下去。动画片《没头脑和不高兴》中，“不高兴”成年后成为了一名京剧演员，但是在演《武松打虎》的桥段时，他却对自己扮演的角色——老虎——的结局表示了“不高兴”；也就是说，他拒绝让老虎被打死。结果显而易见——戏失败了。

因此，对于一个扮演着角色的戏剧读者而言，文本乃是一个封闭的过程，它并不向未来敞开。与此相反，游戏则必须拥有这种敞开性。就像前面已经

① 关于这个问题的进一步讨论，可参看赵毅衡《三种时间向度的叙述》，载《叙事丛刊》第一辑，2008年，第146—163页。

② 亚里士多德《诗学》，1449b。中译用罗念生译本。

③ 罗兰·巴尔特《文之悦》，屠友祥译，上海人民出版社，2004年，第59页。

提到过的那样，就连 NBA 全明星赛，对于运动员而言，也不可能是封闭的，即使观众们热切地希望某些比赛呈现为一种“封闭的仪式”。“冷门”这一事件最为彻底地凸现了游戏的敞开性：2004 年欧洲足球锦标赛的结果对于参赛的所有球队来说，均是未知的；而唯有当游戏本身的叙述已经结束，它本身作为对象进入了另外一个文本时，我们才能合法地说，2004 年夏天的希腊，是足球神话剧的舞台。当然，这里我们也一如既往地遇见了边缘性：在被称为“视觉小说”的文字冒险类游戏或者角色扮演类游戏（RPG 游戏）中，剧本乃是既定的，即使这是一款像《Fate/ Stay Night》<sup>①</sup> 或《穿越时空》<sup>②</sup> 这样，结局数量庞大的作品。

游戏文本对未来的敞开性，并非孤立地起作用。这类文本还有一个对读解者的要求，那就是读解的客观性。任何一次游戏阅读，都不可能只有一个人，或者一个“读解者”完成。即使是单机电脑游戏，电脑作为共同的读解者（对手）也不可或缺。在这里，“客观”一词的意思是对于不同读者呈现的相同意义。一个游戏文本的意义必须由复数的读者同时决定；没有对手，对游戏的阅读也就不存在——这也就意味着，作为完整意义上的符号文本的游戏，并不存在。

故而，一个游戏文本必须保证，同时阅读它的读解者，在一次共同的读解中对意义保持一致。而我们知道，一个文本可能拥有的解释项，在本质上乃是无限多的。游戏文本中的像似符号同样无法排除衍义的存在。如前所述，一个符号对于其对象的表达，总是不完全的；这种不完全性的结果是，对于一个具体语境中的像似符，读解者可以认为它在此语境中已经可以代表其对象，但他也可以认为，这符号的像似度不够，而要求像似符表达对象的更多方面。在游戏中，像似符的这种尴尬也存在着。《论语·八佾》：

子曰：“射不主皮，为力不同科，古之道也。”

朱熹夫子注云：

古者射以观德，但主于中，而不主于贯革，盖以人之力有强弱，不同

① 日本 Type-Moon 公司出品的文字冒险游戏。

② 日本史克威尔公司·艾尼克斯公司（Square Enix）出品的角色扮演游戏。



等也。

孔子认为，对于射箭这一游戏文本来讲，“射中皮革所在”就已经可以表示“射中了目标”。但是他同代的许多人却认为，“命中鹄的”却并不能作为“射中目标”的符号——它还需要贯穿皮革的力量。显而易见，“射中且贯穿皮革”也仍然是不完整的：在这里，箭命中的，毕竟不是敌人，而只是抽象的目标。我们可以看到：只要体育运动不失去自己的本性而成为凶杀，这种解释的链条就可以无限地延伸，只要没有什么东西把它拦腰斩断。

——而斩断或终止这无限衍义的要素，正是裁判/电脑式的叙述者。这个叙述者并不参与文本的解释，但却能够为所有的读解者找到一个共同的解释定点。远在体育运动刚刚起源的时代，这个叙述者就已经有了这样的功能：

他们立即跳起来本会作第三次较量，  
若不是阿基琉斯亲自站起来劝阻：  
“你们已经摔够，切不可造成伤害，  
两人胜利均等，都过来领奖退下，  
让其他阿开奥斯人有机会继续竞赛。”<sup>①</sup>

阿基琉斯阻止了奥德修斯与埃阿斯，不让他们继续比赛，因为那样会“造成伤害”。“伤害”本是体育运动中不在场的东西，是远在彼方的对象；但是，依照解释的本质，若不是阿基里斯及时出面干预，两位英雄必将因为歧义而让衍义之藤蔓疯长，直到撞上分开文本与对象之间的鲜血之墙。

进一步，甚至连游戏中的数字规约符部分，也必须面对无限衍义与无歧义性之间的张力。虽然在一个游戏里，数学规约符作为公式，在一定意义上可以说是确定的，但是它却必须面对两种可能的歧义。首先，在具体的游戏阅读行为中，公式必须被填入具体的数字，而这数字如果不被强制地决定，就将是无理的：凭什么“杀死”一个花剑剑客需要 15 剑而不是 11 剑；又凭什么要躲过太古红龙的喷吐，一个人物反射豁免中 DC 这个变量，必须被设 35，而不是 36？其次，因为数字规约符和像似符可能处在分工协作的关系之

<sup>①</sup> 《伊利亚特》，《罗念生全集》，上海人民出版社，2007年，第五卷，XXIII节。

中，这二者的边界也就成为了争论滋生的土壤。前面说过，孔子所说的射箭行为就是这样的例子。孔子认为，“射中鹄的”这一像似符可以成为数学规约符中的一个“1”，而他的同代人却认为，只有力量也到位的射中，才有资格进入规约符的边界。这些事实也只能由裁判/电脑给予一个强制性的解答。

所以说，裁判/电脑式叙述者的功能，就是为游戏文本的读解者们寻找共同的意义定点。本质上，任何现实的文本读解都会要求这样一个定点，而不是任由衍义，不受节制地繁殖。这一任务，乃是元语言的任务。即使在读解者互不相同的读解中，他们也都各自携带了这种或那种元语言，并把解释项的落点定在一个确定的位置：所不同的只是这些位置，而非“有位置”事实本身。把《关雎》理解为对“后妃之德”的赞颂，与把它理解为情诗，都只是为解释找到了一个个别的落点而已。对于游戏的读者来说，这套元语言也必须存在；更重要的是，这套元语言必须是复数的读解者们所共有的。至少在一次共同的读解中，读解者们必须如此：穆里尼奥可以在比赛结束后，大骂当职主裁判是蠢驴，但是在比赛中，他却必须服从主裁判把他红牌请上看台这一判罚。

在绝大多数情况下，元语言都是隐而不彰的。它并不以清晰的句法形式、组合轴的方式形成文本：它只在另一个被读解、被完成的文本中垂帘听政，或者充当摄政王。在我前面提到的斗牛、街头棋局等游戏文本中，我们也可以看到元语言这种通常的运作方式。而在电脑游戏中，因为电脑 AI 本身的特性，玩家若想和电脑玩下去，就必须和电脑对手共享它那套二进制元语言。完全取消信息栏等要素的游戏，其实是可能的：就算把《反恐精英》<sup>①</sup> 中的血量、杀敌数等信息栏全部隐蔽，它也是一款游戏，而不是别的什么东西。

问题在于，歧义的可能性以及读解者使用不同元语言的可能性，本身就深深根植于解释行为的本质之中。在某种意义上，这一可能性有时几乎是必然的；游戏运动对复数读解者的要求并不能让可能性减少，反而倒是可能让元语言的冲突以一种更为直接的方式呈现出来。在篮球比赛的最后关头，双方运动员可能因为一个出界球球权的归属而产生激烈的争论，就是一个明显的例子。社会学、心理学，甚至是政治学/政治哲学可能对这种冲突有着更为深刻的解释，但冲突的危险却是任何读解行为必须面对的。对游戏的游玩，

① 由 Valve Software 公司出品，是基于半条命 (Half-Life) 模组的第一人称射击游戏。

也并没有得到治外法权。在这个意义上，游戏中裁判/电脑式叙述者的真身，终于清晰地跃入了我们的眼帘。这个叙述者不是别的，正是元语言的组合轴；它让元语言以明确的组合形式，甚至是一个断言命令的句式向玩家/读者呈现出来；它命令读者，把某个数字规约符公式中的  $n$  设为 1，而不是 2，命令跆拳道运动员把踢中对方的头部视为 1，而把踢中对方的手臂视为 0。

## 四、结 语

至此，我已经差不多清理了在本文一开始提出的三个论题。至少此刻，我可以颇有信心地作出如下的论述：

首先，被玩的游戏乃是一类文本，其对象乃是不在场的行动；对象以各种不同的方式在读解者的体验中形成解释项，而在体育游戏中，其方式乃是极端的像似性，甚至不曾改变其作用渠道。

其次，游戏文本中存在着两种类型的符号——像似符与数字规约符；后者乃是体育游戏中的“比分”，以及电子游戏中“程序算法”的实质。在游戏中，这两种符号以分工协作或分层的方式互相作用。

最后，在游戏中，“比分”这一信息由一个全能的第二人称叙述者交代出来。这一叙述者经常以显身的方式出现，因为游戏是面对未来敞开的文本，而为了保证这一敞开文本的不同读者有相同读解，这一叙述者必须以元语言的组合轴的形式显身，从而为叙述者们提供一套共同的元语言，以排除歧义的实在。

但是显然，我的论述相对于游戏符号文本的现象而言，乃是过于有限的东西。即使在我受制于论述本身的行文中，我也已经触及了一些游戏现象的边缘事实；更重要的是，我在文本中轻易地撇在一边的游戏现象，其实却可能是养料肥厚的黑土地。比如说，游戏文本中的像似符并不只有一种：它们包括了通过各种渠道传达的各种不同的媒介；这些媒介怎样互相作用，怎样关涉于对象，在具体的游戏体裁甚至作品中怎样与数字规约符相关等等，都是尚待解决，甚至尚待被投下第一批问题的领域。归根结底，游戏乃是一种空前复杂的文本，它不但有着比电影更多的媒介，更在叙述时态等领域中，与传统的文本有着或继承或否定的关系……

——因此，虽然我在本文中只能讨论极为有限的论题，但是我希望本文

不是一个结果，而是一个开端。套用《博德之门 II·巴尔王座》中的一句话——

“只要游戏的大门还对新的游玩敞开，探索就不会终结。”<sup>①</sup>

**作者简介：**

董明来，四川大学文学与新闻学院。junwushangshu@163.com

---

<sup>①</sup> 原话出现在《巴尔王座》片头动画的结尾——“只要巴尔血腥的王座还空着，混乱就不会终结。”