

游戏“沉迷”的文化符号学解读^{*}

宗 争

(四川大学 商学院,四川 成都 610064)

摘 要:“沉迷游戏”已经成为一种社会问题,受到了媒体和各个领域的学者的关注,从任何角度入手所进行的游戏研究均不能回避这一点。游戏符号学在应对这一具体的游戏文化现象时,并没有从心理学的角度入手,将其视为一种变异的社会心理加以批判和纠正,而是从游戏自身形式的符号构成与参与者的符号身份两方面,重新认识游戏沉迷现象的因由和趋势,寻求破解的方法,解读游戏及其相关的现象。

关键词: 游戏; 沉迷; 游戏文化; 符号学

中图分类号: I0-02; G20 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-5981(2015)03-0106-04

DOI:10.13715/j.cnki.jxupss.2015.03.021

一、游戏与沉迷 西方最早关于游戏的记载出自希罗多德的《历史》,据称是吕底亚(Lydia)人发明了游戏。在玛涅斯(即波斯)的儿子阿杜斯王当政的时代,吕底亚的全国发生了严重的饥馑。起初的一段时期,吕底亚人十分耐心地忍受这种痛苦,但是当他们看到饥馑持续下去毫无减轻的迹象时,他们便开始筹划对策来对付这种灾难。不同的人想出了不同的方法。骰子、阿斯特拉伽洛斯(羊蹄骨,俗称羊拐子——译者)、球戏以及其他所有各种各样的游戏全都发明出来了。只有象棋这一项,吕底亚人说不是他们发明出来的。他们使用这些发明来缓和饥馑。他们在一天当中埋头于游戏之中,以致不想吃东西,而第二天则只是吃东西而不游戏。他们就这样过了十八年。^{[1]49-50} 吕底亚人通过参与及沉迷于游戏之中来忘却饥饿,逃避饥荒。至少在历史的记述中,他们成功了。

“沉迷”(addicted)或曰“上瘾”是一种生理-心理现象,是产生在主体与对象之间的一种持续性吸引的特殊关系。“游戏沉迷”由于涉及人群广,容易诱发,产生了一定的社会危害,已经成为一种社会问题,受到媒体和各个领域研究者的关注。

教育家们视电子游戏为“精神鸦片”,反复强调其对于青少年的危害,甚至要求教育实践应当阻断青少年与电子游戏的关系。这种“因噎废食”的做法固然能够起效,但却没有真正地面对现实并解决问题。“沉迷游戏”之所以成为“问题”,是因为它可能诱发的不良的社会效果,譬如对正常生活时间的剥夺、对青少年专注力的影响、犯罪率的提高等。“游戏”之反常是与日常之“正常”相对应的——这种判断本身就带有一定的价值倾向(譬如对于吕底亚人来说,沉迷游戏绝对有正向的价值),包含着对“正常”生活秩序的预设。因此,也出现了一些极端性的抗争,譬如一些青少年将游戏作为“职业”,从游戏中获取利益等。抛开道德和价值判断,“沉迷”已然成了当代游戏文化的一个重要的组成部分,这是无法回避的事实。

何为“沉迷”?“沉迷”实际上是一系列心理反应的综合过程,它始自“吸引”,成型于“依赖”,得自于对时间的霸占。然而,“沉迷游戏”只是个太过笼统的说法,沉迷必然是玩者对游戏的着迷,游戏必然有令人沉迷的因素。事实上,它拥有两个不可或缺的维度:一是“玩者”的主动参与,他/她自愿进入游戏场,并在游戏中保持持续的时间投入。二是游戏框架本身具有足够的时间容量或是可重复性,保证玩者可以持续驻留在游戏世界之中,或是吸引玩者反复进入游戏场。

笔者认为,在游戏活动中,存在着一个“游戏文本的双重互动结构”,可以概括为如下的样态:

游戏设计者——(游戏内文本)——玩者——(游戏文本)——观者

“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。”^[2] 在一个游戏文本中,具有两重的信息发送者和接收者,分别与不同的符号文本相联系。第一重是“游戏设计者”与“玩者”,玩者接收游戏设计者所提供的“游戏内文本”,对其进行理解和反馈;第二重是“玩者”与“观者”,玩者进入具体的游戏形成,在游戏中,他/她的行为和选择形成不断变化的游戏文本。游戏内文本包含了游戏文本形成的核心机制,游戏文本是游戏内文本的具体衍化。只有棋盘、棋子和游戏规则,无法形成对弈;只有设定好的计算机程序,无人进行操作,也不成其为电子游戏。简言之,必须有玩者的参与,游戏才能成立。“游戏内文本”是游戏设计者对游戏规则和游戏框架的预先设定,它决定了游戏之间的根本性差异,通俗意义上对于游戏的区分也就是游戏内文本的区别,譬如篮球、足球、排球竞赛之间区别,就是以为它们分别拥有不同的规则、场地和竞技要求。

“沉迷游戏”并不仅仅是在游戏中耗费时间,它与玩者、游戏内文本、游戏文本皆有关联,因此,这一现象至少有三种呈现方式,尽管这三种方式都可以通过同一句话来进行表述——“一直玩游戏”。

^{*} 收稿日期:2015-01-30

作者简介:宗争(1984-),男,山东济南人,四川大学商学院“管理科学与工程”博士后流动站、四川大学符号学-传媒学研究所成员,主要从事游戏符号学、体育人文社会学、游戏文化研究。

1. 一直停留在一个游戏之中,始终根据一个游戏内文本参与书写一个游戏文本;

2. 重复参与一个游戏,不断根据同一个游戏内文本来构建相似但绝不相同的多个游戏文本;

3. 使用大量时间,单次或重复参与多个游戏,形成多个游戏文本。

第一种情况要求游戏内文本必须具有足够的容量。简单说,就是此游戏内文本在游戏时间的设定上趋于无限,一场游戏始终在进行之中,但却无法分出胜负,能一直被“玩”下去。

网络游戏(尤其是那些大型的在线RPG游戏)当然是拥有这种“延续”能力的游戏中最好的例证。我们通常认为,电子计算机的“存储”技术是使得游戏在时间上得以绵延的最重要契机,事实上,决定游戏“长短”的并非技术因素,而是存储媒介本身,“文字”、“图表”甚至“记忆”、“约定”都可以作为游戏的存储媒介而存在,只要游戏中的“玩者”认同,游戏进程就可以通过某种方式暂时封存,在适当的时候继续游戏,这并不是电子游戏的专利。在电子游戏出现之前,就有很多“不会结束的游戏”或“玩不完的游戏”:我们今天仍能看到不少“残局”棋谱(注意:它们并没有完成,胜负仍悬而未决,玩者仍然可以尝试去破解它),即是通过文字和图表对游戏进行存储,等待自己或其他的玩者继续参与,如金庸的武侠小说《天龙八部》中,逍遥派掌门人无崖子创立的“珍珑棋局”,几十年间无人能破,就是没有完结的游戏。再如古典小说中经常有“阵前大战三百回合,胜负未分”、“易地再战”等说法,无非都是在无法得到结果的情况下将游戏暂时“存储”起来,在“玩者”方便的时候再次进行。

第二种情况则要求游戏内文本具有足够的“弹性”,也就是说,它能够被反复读写,并且每次读写的效果都是不同的,玩者能够在不断的游戏中获得新的挑战和刺激。前文已经论证过,所有的游戏内文本都具有能够被重复“阅读”和反复“书写”的特性,这也就是说,“游戏内文本”都是可重复的,而“游戏文本”又都是不可重复的。

内文本虽然具有可重复性,但它的内在稳定性保证了游戏的基本样态不会改变,国际象棋不会因重复而变成跳棋或扑克;而每次玩耍所形成的游戏进程都略有区别,则意味着即便是针对同一款游戏,多次参与也不可能形成完全相同的游戏文本。

第三种情况关乎玩者的心态。玩与不玩,这个选择是由玩者自己作出的。吕底亚人为了忘却饥饿而“游戏”,但倘若游戏中没有那些令他废寝忘食的力量,真实的生理反应会立刻战胜虚拟的心理反应。吕底亚人依靠游戏抵御饥饿长达18年,游戏一定提供了一些与现实世界与众不同的东西才令玩者沉迷其中,无法自拔。

“人为何会沉迷游戏”与“游戏如何能百玩不厌”是“一个硬币的两面”,但对于不同的人群而言,具有完全不同的意义。教育学家希望玩者能理性对待游戏,不再“沉迷”,明确区分虚拟世界与现实世界的差别,不再因混淆二者而造成扰

乱社会秩序,甚至有违人伦的惨剧(近年来许多青少年犯罪都直接或间接地与含有色情、暴力成分的电子游戏有关)。游戏设计者则希望自己的“作品”能被广大的玩者所接收,“百玩不厌”。

二、游戏中的“身份” 人需要意义,需要符号,需要通过解读符号来认识自己,卡西尔称“所有这些文化形式都是符号形式。因此,我们应当把人定义为符号的动物(animal symbolicum) 来取代把人定义为理性的动物。只有这样,我们才能指明人的独特之处,也才能理解对人开放的新路——通向文化之路。”^{[3][34]}

关于“人”是否是符号的争论由来已久。

我们都不能否定“人不再生活在一个单纯的物理宇宙之中,而是生活在一个符号宇宙之中。”^{[3][33]}这个世界充满了意义,意义不会自己显现出来,必然需要通过符号,人必须通过理解、熟悉、应用这些符号才能够在世界中生存。“没有符号给予人的世界以意义,我们就无法作为人存在于世。符号就是我们的存在。”^{[4]5}

“符号是携带意义的感知,意义必须用符号才能表达,符号的用途是表达意义。”^{[4]1}询问人是否是符号,就是问人是否能够携带意义,能否被感知。苏珊·朗格称“没有符号,人就不能思维,就只能是一个动物,因此符号是人的本质……符号创造了远离感觉的人的世界。”^{[5]28}我们能够感知他人,能够解读他人所携带的意义,对于“我”而言,他人就是符号;但是,“人”却往往不愿意承认自己是个符号(确定的),不愿意成为某个确定意义的载体,更不愿意自己被曲解。

称人的本质是符号或人的存在是符号,并不是指“人”的全部都是符号。如同对“物”的符号判定一样,“人”在生存层面的事实、人的本能行为等,如果不被特别的审视,也很难称其为符号,或只能称为“潜在符号”。

但无论如何,人都具有被符号化的潜质,人的身体、人的言语、人的思想都在某些特定的条件下,可以转化为符号。在具体的人类活动中,人要被理解,要理解他人,就需要将自己和他人作为意义的载体来看待,因而,也就必须将自己或至少是部分的自己进行“符号化”,而这种“符号化”,就会形成一种特定的“身份”。

游戏是个符号活动,意欲参与游戏的人只有通过将自己符号化才能够进入这个符号文本。而一旦他进入游戏,那些没有被刻意符号化的行为也会被因此当作一个符号文本,被人所接收和解读。赵毅衡称“任何符号活动,都有相应身份。身份不是孤立存在的,它必须得到对方的认可,如果无法做到这一点,表意活动就会失败。”^{[4]346}人们同时指责那些“沉迷游戏的人”和“令人沉迷的游戏”,这种指责拥有它内在的合理性,因为人只有在与游戏的互动中才会“沉迷”。塞伦和泽尔曼称“一个游戏的语境会通过游戏空间、对象、叙事过程,以及各种行为等方式来表现。……玩家就是游戏的参与者。他们借助游戏过程来寄身、开拓和操纵这些语境。……游戏中的‘意义’指的是‘我们已经开始探索’。在游戏中,有意义的玩乐指的是玩家在游戏过程中的行为结

果。”^{[6]131} 游戏中充满了符号,玩者会选择适当的方式来凝聚符号,取得“意义”,在具体的游戏中,玩者与玩者之间,随着游戏参与经验的丰富,通过大量的互动进行符号和意义交换,也会形成符合游戏期待的符号“身份”。

在游戏中,“身份”有两个维度上的意义。一是根据“游戏内文本”,通过游戏规则等,对“可能”参与游戏的人的符号性约束。笔者称其为“游戏者”(Gamer),以与“玩者”(Player)相区别。

“游戏者”是游戏内文本的一部分,是一个可以被度量、设计、规范甚至更改的符号值,是游戏中的符号预设。“游戏者”并不是现实中的人,这一身份并不是一个有血有肉的组成,大部分游戏对于参与者的体貌特征、生活习惯没有任何要求,“游戏者”只是游戏框架对参与者的最低要求,不同的游戏对“游戏者”的要求是不一样的。当然,它们大致上有一些相同的特点,如必须理解游戏规则,听从违规惩罚,保证投入游戏的时间等。“游戏者”身份的这种灵活性也决定了,“玩者”在游戏中能够具有相对意义上的自由发挥的空间。想玩游戏,首先要符合游戏对“游戏者”的设定,至于之后如何玩,能否形成自己的游戏风格,是玩者自己的事情。

游戏中“身份”的另一维度则是“玩者”根据游戏进程,对游戏内文本和游戏文本的个人理解所形成的行为选择上的相对稳定的趋向。

麦克卢汉曾经列举过这样的例子,他说“游戏可以给人多种多样的满足。我们在此考察的,是游戏在社会中用作传播媒介的总体情况。因此,人们常常以扑克为例,说它表现了竞争性社会中的一切复杂态度和未经说明的价值观念。它要求精明机敏、咄咄逼人、玩弄花招、不奉承人。据说女士们打不好扑克,因为扑克牌激起她们的好奇心,而好奇心又是打好扑克的致命伤。扑克是高度个人主义的东西,容不得丝毫的温情和体贴,只允许最高数字的最大好处——第一名。”^{[7]298} “身份”亦与即时参与游戏的玩者有直接的关系,与玩者之间的互动关系有关,与“争胜”的心态和方式有关。游戏学家里维斯·普斯弗(Lewis Pulsipher)称“通常来说,完全基于信息的游戏都会鼓励长线规划,而当不确定性因素增加时,随机应变就变得比规划更重要了。基于各种原因,随机应变在电子游戏中可能更为常见和常用。”^[8] 在游戏中,玩者的选择与游戏本身的特征有关,为了取得游戏的胜利,玩者可以制定个人策略,选择游戏的方式。媒体经常用“打法硬朗”、“短平快”等词汇来形容体育竞技中一些选手或团队的表现,这其实无非是对游戏的参与者一贯的行为风格所作出的归纳,是对“玩者”身份特征的一种描述。

“玩者”符号身份凝聚,最典型的例子就是“职业运动员”。事实上,职业不仅仅代表着游戏已经成了一种“工作”,也表明了玩者要接受更为严苛的规则约定。“身份不仅是表达任何符号意义所必须,也是接收符号文本的基本条件,而接收身份几乎是强加给我们的。”^{[4]347} 一个职业运动员,必须在规定的场地、时间,以相对来说比较固定的方式参与游戏,并且还要遵从一系列维护游戏进程顺利进行的规

则;他/她要尽可能地积极投入游戏,消极应战会被视为“违背游戏精神”甚至“缺乏职业素养”;他/她的先天条件和后天努力程度是他/她是否能够被职业游戏体系接纳的最重要条件,简言之,他/她必须是个游戏“高手”,或至少有极大的可能性成长为一个“高手”;一场游戏的胜与负则直接关系到他/她的生计问题,一旦接受这种身份,他/她就基本上失去了在游戏中自由选择的机会。

“职业”身份令游戏(至少是游戏的准备过程)变成了枯燥乏味的工作。越是服从这样一个身份设定,在游戏中所能获得的乐趣就越少,游戏中的目标(取胜)与游戏外的目标(获取高额的报酬)相联系,令游戏“虚拟作假”的因素只存在于最基本的形式中。

普通的“玩者”当然不会像“职业”玩者一样,他/她拥有更多选择的自由。“职业”是游戏中“身份”的最严苛的显现。它至少表明,游戏中的身份可以凝结为一个强有力的、具有约束性形式。

三、人:为何沉迷? 游戏是虚拟的,但体验本身是真实的。游戏令人沉迷,很大程度上,是依赖于游戏赋予人的这种身份,会令人产生一种“找回自我”的感觉。

自我是身份集合而成的,赵毅衡称“所谓自我,是隐身在身份背后的意识,对他人来说不可捉摸,对自己来说也不一定很自觉。自我是一个各种变动不居的身份累加而成,却是一个复合整体。”^{[4]352} 复合整体意味着自我并不是身份的简单机械累加,而是经由自觉的反思之后逐渐融合而成的。“只有一部分身份,倾向于加强自觉意识,对保持自我有利。其余有不少是无可奈何采取的。”^{[4]352}

利奥塔说“‘自我’是微不足道的,但它并不孤立,它处在比过去任何时候都更复杂、更多变的关系网中。”^{[9]32} 自我并不是一个拥有谜面,等待被破解的谜题,它随着身份的变化、反思的程度等不断变化。自我永远是构建中的自我。“自我必须与他人,与社会的符号交流中确定自身。自我是一个社会构成、人际构成。而确定自我的途径,是通过身份。自我的任何社会活动,不管是作为思索主体的表意与解释,还是作为行为主体的行为与反应,都必须从一个个具体身份出发才能进行。”^{[4]346} 人们在游戏中流连忘返,很大程度上是因为游戏给予了参与者以特殊的体验,并在体验中获得了成就自我的快感。

第一、游戏身份最为稳定。游戏提供了一个稳定的互动环境,为玩者提供了人际交往的空间。游戏需要占据一定的时间,在时间段之内,玩者需要遵循一致的规则。人是在完全无压迫的前提下自愿参与游戏,“游戏者”并没有规定地位、权势等外部条件,只要符合基本的游戏要求,所有人都可以平等地参与游戏,为“玩者”自我身份的塑造提供了一个良好的基础。游戏中的身份是玩者自己确定的,是平等的,无必然的尊卑关系,最能为玩者自己所认同。

第二、游戏身份认同感最强。游戏提供了竞争或目标,但同时也提供了“虚拟作假”的环境。游戏隔绝出“虚拟作假”的环境,允许人们以“虚假”的身份参与到游戏中来,掩

盖“真实”无论是在竞争环境还是合作环境,玩者与玩者之间并无实际的利益冲突。游戏中的胜负结果不会影响到现实生活。故而,游戏中所形成的身份与玩者的其他身份不构成冲突。游戏提供了明确的胜负判定标准,并给予了明确的价值观。在游戏中,取胜是最重要的目标之一,胜者能够获得满足与愉悦,这不仅仅是一种个人的心理感受,它也由游戏框架本身予以确定。藉由游戏经验的累积,玩者可以得到一个相当稳定的身份。而在电子游戏中,“这种强烈的共在意识激励着生活在虚拟社区内的虚拟主体们用数字化的电子符号积极书写着他们‘活在当下’的集体电子记忆。”^[10]

第三、游戏身份容量最大。理论上讲,游戏身份具有无限的容量。游戏所提供的互动环境是极其宽松的,游戏中,玩者之间不仅仅可以通过言语或动作进行竞争性的互动,也可以交流游戏外的经验与体悟。玩者可以最大限度地将自己的“个性”带入到游戏身份的建构中来。四川人酷爱打麻将,不是因为麻将之中包含的“智斗”因素,更多的是,在麻将桌上,玩者们可以倾心交谈,交流生活见闻。

“假作真时真亦假”,“身份”犹如一把双刃剑,在“找回自我”、“建构自我”的同时,也会“破坏自我”。游戏对身份没有过多的硬性要求,也就意味着:玩者可以选择这一身份的最低标准,甚至彻底沦为一个符号化的“游戏者”。而这种沉沦并不影响他在游戏中获得取胜后的愉悦和快感。一旦玩者将此“身份”视为其“自我”的全部内容,他/她就会舍弃其他身份对于“自我”的构建,忽视社会环境(法律、道德)对他的基本约束,从而成为社会基本秩序的破坏者。“这取决于游戏设计者和游戏玩者将拟真当作一种娱乐方式,还是将其转变为为了对抗这不可改变的人生的颠覆性方式。”^[11]

然而,游戏身份所面临的最大危险就是:它随时可能被破解和拆穿,而“沉迷游戏”的问题所在,就是玩者拒绝对游戏虚构性的“拆穿”,执意地活在游戏世界中。

詹明信在《晚期资本主义的文化逻辑》一文中描述了一种文化上的“精神分裂”现象:“一个意符在移向另一个意符时会产生特殊的效果,而这种活动最后便构成所谓‘意义’的诞生了。我们也可以说这是一种‘意义的效果’——即由不同意符之间的相互关系所投射及衍生出来的客观化的一种表意幻景。这种意符之间的关系一旦分解了,表意的锁链一旦折断了,呈现在眼前的就只能是一堆支离破碎、形式独特而互不相关的意符;这种情形一旦出现,所谓精神分裂的感觉便由此而生。”^[12]^[47]在玩者与游戏的互动中,他/她一方面满足于电子游戏制造的巨大的“表意幻景”;一方面又要清楚地认识到,一旦退出游戏,这一表意的链条就断裂了。他/她不可能通过在现实生活中与(没玩过这款游戏)他人的交往来重构这种意义。一旦这个意义对于玩者过于重要以致于难以割舍,他/她就要承受“精神分裂”的压力。

然而,现代游戏产业的发展似乎给了类似的“玩者”一个继续延续其表意链条的机会,通过不断的游戏产品生产,这种幻觉得以维系,而后果则是,世界被数字化、虚拟化了,与真实“隔了很多层”。波德里亚说:“事物本身并不真在。这

些事物有其形而无其实,一切都在自己的表象后面退隐,因此从来不与自身一致,这就是世界上具体的幻觉。而此幻觉实际上仍是一大谜,它使我们陷入恐惧之中,而我们则对以实情表象产生的幻觉来避免自己恐惧。”^[13]^[7]但是,吊诡的是,“影像不再能让人想象现实,因为它就是现实。影像也不再能让人幻想实在的东西,因为它就是虚拟的实在。”^[13]^[8]

在消费社会,游戏与现实的界限正在逐渐模糊,因为两者都是幻境,也同时都是“真实”,或者,如波德里亚所说:“真实是从微观化的装置中产生的,是从铸型、存储体和控制模型中产生的——通过这些,真实可以无限次的被复制出来。它不再必须是合理的,因为它不再被作为反对理想的或否定性事实的尺度。它只不过就是一种操作。实际上,因为它不再被意象包裹着,它根本就不再是真实的。它是超真实。”^[14]^[186-187]波德里亚洞悉到“拟真”的两个层次:第一级的仿象还拥有清晰的对象,还能够激起真实与虚构的论争;而第二级仿象则是对符号的再制作,其间,已无真假之辨,有的只是痛恨或狂喜。这之中包含着人们对曾经可以触碰到的真实生活的遗忘,亦包含着对强大符号帝国的屈从。

人们不能允许“无意义”,因此,在投身进入那巨大的符号世界的时候,他总是试图制造另一个“解释项”的世界来使意义得以呈现。人也不能允许意义无限衍生下去,因而,总要在某个“解释项”上停留下来,停留的理由是多种多样的,但总有一个理由与“交往”相关,因为人并非生活在真空中,不能仅仅藉由自己来确定意义。无论是在游戏中还是在现实中,只要存在着互动、对话与交往,真假之争就永远不会停止。“幻象并不单纯处于想象的一边;幻象是一小块想象,只有通过它我们才能接近现实,它是保证我们能够接近现实的框架,是我们获得‘现实感’的框架(一旦我们的基本幻象破碎了,我们就会体验到‘丧失现实’)。”^[15]^[298]正因为如此,游戏“身份”也许可以帮助你认清“自我”在游戏中可以获得具有“现实感”的体验,但只要现实与虚拟这两个表意层面无法合一,游戏就永远无法替代现实。因此,只要参与游戏仍然出于自愿,退出游戏仍然具有自由,就大可不必“杞人忧天”。

参考文献:

- [1] [古希腊]希罗多德著.历史[M].王以铸,译.北京:商务印书馆,1997.
- [2] 董明来.游玩与阅读——游戏符号学初探[J].符号与传媒,2011(2).
- [3] [德]恩斯特·卡西尔.人论[M].甘阳,译.上海:上海译文出版社,1985:34、33.
- [4] 赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2011.
- [5] [美]苏珊·朗格.哲学新解[M].吴风,译.北京:北京广播学院出版社,2002.
- [6] Salen, Katie & Eric Zimmerman, Rules of Play: Game Design Fundamentals[M]. Cambridge and London: The MIT Press, 2004.
- [7] [加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介——论人的延伸[M].何道宽,译.北京:商务印书馆,2001.
- [8] Lewis Pulsipher. Why We Play[EB/OL]. from: http://gamecareer-guide.com/features/625/why_we_.php.
- [9] [法]让·弗朗索瓦·利奥塔尔.后现代状态:关于知识的报告[M].车槿山,译.北京:三联书店,1997.

[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(

σκεῦος, 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。