

论游戏—体育叙述学的理论基础

宗 争

(四川大学 商学院,四川 成都 610064)

摘 要:游戏叙述问题是游戏研究中的重点问题,但对这一问题的探究一直不够充分。体育传播学研究注重对竞技赛事的拍摄和解说,电子游戏研究则从电子游戏的生成机制出发,试图证明游戏是有别于文学、电影的新的叙述方式。本文从符号学与广义叙述学理论出发,对游戏叙述问题提出了新的研究思路和观点,试图重新定位游戏的研究对象,说明游戏文本的特殊的结构特征,并由此出发,解释游戏叙述所具有的特点。

关键词:游戏;叙述;互动;伴随文本

中图分类号:IO 文献标识码:A 文章编号:1000-2359(2014)05-0130-05

作者简介:宗争(1984—),男,山东济南人,四川大学商学院博士后,主要从事符号叙述学研究。

游戏叙述,作为演示性叙述的一种,其实一直颇受学界的重视。一是体育传媒研究:体育赛事的直播、转播与解说,作为对体育竞技赛事的一种特殊的“再叙述”方式,已经成为体育人文社会学研究的一个重要内容。二是电子游戏研究:电子游戏叙述与文学、电影叙述之间的关系,成为当代电子游戏研究的一个重要的论题。然而,两种研究虽各已有丰富的研究成果,却并没有在理论上充分而有效地融合。究其根本,二者缺乏共同研究的理论和对话基础,各方的研究者无法在同一论域中进行探索。

符号学被誉为“人文社会科学的公分母”,“是人文社会科学所有学科共同的方法论”^[1]。今天,在游戏符号学与广义叙述学理论的引导下,或者我们有可能尝试统一地来解决这看似分属两个学科的问题,结束游戏研究的分裂局面,统合游戏的广义叙述学理论。

一、重新认识游戏

无论是体育竞赛还是电子游戏,包括儿童游戏,都符合一个共同的定义:游戏是受规则制约、拥有不

确定结局、具有竞争性、虚拟作假的人类互动活动。在游戏研究领域,“玩乐”(Play)与“游戏”(Game)的区别已经得到了充分的讨论,美国体育史和体育社会学专家阿伦·古特曼称:“本能的游戏(play)可以被看作是纯粹的自由王国,但大多数的游戏(game)都是有组织的,有规则限制的。”^{[2]5}。游戏,作为一种有组织的人类活动,需要将无竞争性的“嬉戏”和“玩耍”排除在外。

游戏活动本身就是人类组织符号,遵循规则,制造意义的结果。任何一次游戏活动,都可以被视为一个完整的符号文本,构成一个“游戏实例文本”,并运用符号学理论对其进行细致的解读。符号学关注符码的传播和意义的生成过程。而游戏,作为一个特殊的表意文本,拥有不同于其他符号文本的特殊符号传播结构。也正因如此,如果只是单纯利用“发送者——符码信息——接收者”,这一经典传播学中的单一线性模式,就很难穿透游戏文本传播的复杂和精微之处。

游戏是人类设计、参与并观看的活动。因此,游

收稿日期:2014-04-24

• 130 •

戏活动至少勾连着三个在逻辑上具有连贯性的抽象符号身份：游戏设计者、游戏玩者和游戏观者。

通过游戏规则的设定和游戏环境的设计，游戏设计者将具体的意义固定在游戏动作之上，为游戏植入潜在的意义架构。然而，如果设计出来的游戏架构无人参与，这仍然不称其为游戏。游戏架构必须经由具体玩者的参与才能够得以激活。在游戏意义的生成过程中，游戏的玩者（即参与者）具有两方面的意义。一方面，他/她是游戏架构的服从者和实施者。笔者特别使用“玩者”（player）一词，而不是“游戏者”（gamer），是因为要在二者之间作出特别的区分。玩者就是游戏的人，是主动参与游戏进程的人。游戏者则特指游戏内文本对于参与者的要求和规范，是一个抽象的概念。他/她通过遵循游戏规则，接受游戏设定，将游戏设计者抽象的游戏架构设计变为现实的、活生生的行动。而另一方面，他/她也是新的游戏行为和意义的创造者。他/她通过具有主观能动性的行为，在游戏活动允许和认可的范围内，制造新的游戏意义，甚至，他/她也可以通过违反规则和触碰游戏框架的边界，来实现游戏中“利益的最大化”，从而丰富并开拓新的游戏意义。

游戏的研究者或是将游戏作为研究佐证的学者，在“游戏中玩者是否自由”的问题上存在着不小的分歧和争议。

体育社会学研究者、从教育学角度对儿童游戏进行研究的学者，通常强调游戏规则对游戏玩者的限定性作用，他们通常会有这样的疑问：“如果一个人服从组织管理，又怎么能处于自由的国度里呢？”而他们也从马克思主义的意识形态钳控，或是教育对人的塑造作用等角度，来申明游戏的不自由性。而哲学家们，如康德、席勒、伽达默尔等，则视游戏活动是“自由”的。他们从游戏架构所创造的自足的游戏世界，和游戏玩者在游戏活动中所获得的自在的意识和心理体验，来说明游戏世界和游戏玩者意识的自由性。在康德的《判断力批判》一书中，“游戏”（spielen）一词频繁出现，超过 60 次，常见的词语搭配如：“内心诸能力的游戏”、“认识能力自由的游戏”、“想象力的转瞬即逝的游戏”、“感觉的自由的游戏”等。康德认为：“艺术甚至也和手艺不同：前者叫作自由的艺术，后者也可以叫做雇佣的艺术。我们把前者看作好像它只能作为游戏、即一种本身就使人快适的事情而得出合乎目的的结果（做成功）；而后者却是这样，即它能够作为劳动、即一种本身并不快适（很辛苦）而只是通过它的结果（如报酬）吸引人

的事情、因而强制性地加之于人。”^[3] 游戏乃是“一种本身就使人快适的事情，而得出合乎目的的结果。”

熟悉了游戏的传播过程，这一问题就不难解释，这一争议也就不难调和。游戏架构所具有的简明、强制、互动等特点，决定了游戏活动同时具有强制性和自由性两种特性：1. 游戏玩者通过具有符号意义的行为，来呈现游戏设计者的符号意义设计，这是游戏的强制性；2. 玩者通过游戏规则所未经设定的行为，来制造新的意义，从而创造出完整而自足的游戏世界，这是游戏的自由性。

游戏世界并不是游戏设计者制造出来的，而是通过游戏玩者对游戏架构中空白意义的填补来实现的。游戏世界与现实世界的分野不仅仅基于游戏设计者对游戏架构的虚拟性设计，它必须通过游戏玩者对符号行为意义的共同的心理认同来完成。康德借助“游戏”来阐明审美活动所具有的“无目的的合目的性”，如果从游戏符号学的角度出发，这其实是康德在不同的理论层次之间跳跃的结果，或简言之“跨层”。游戏玩者参与游戏，首先需要放弃现实世界中“功利性”的目的，以“游戏心态”进入游戏，遵从规则。游戏拥有目标，但这一目标仅在游戏内对游戏玩者有效，跳出游戏则失去了原有的意义——古特曼称游戏“活动的目的是为了活动”。但从更高的层次上讲，游戏制造出的游戏世界本身与现实世界形成一种或积极或消极的对应关系，游戏是人类理解现实生活的一个重要的参照系。因此，游戏活动本身能够渗透出人类所追求的“崇高”境界，是更高层次的“目的”。

在逻辑上，游戏文本拥有一个符号意义的接收者，它并不仅仅指某个具体的游戏实例文本的观看者，所有对游戏文本的形成进行观照，在任何角度对游戏文本给予解读和阐释的人都是“观者”。古特曼称“游戏不需要观众，因为游戏表达了游戏者自身的一种愉悦，这种愉悦无需得到他人的认可”^{[2]15}。游戏可以无“观众”，但却必有“观者”。事实上，游戏玩者本身就是游戏的“第一观者”，在对弈之中，双方棋手做关注的都是全盘的局势，这一点与“观众”看到的并无不同。“观者”与“玩者”是两个符号身份，在同一游戏参与者身上共同体现，这是游戏文本的一个重要特点。

游戏是演示性叙述的一种，也就是说，游戏的进程本身就是游戏文本，游戏通常会有一个“结局”，表明了玩者的胜负关系，但“结局”本身只是游戏进程的一部分，而不是游戏的“最终形态”。游戏不可能

通过“阅读”比分来进行解读。游戏毕竟不同于记录性叙述文本,譬如小说、诗歌等。小说、诗歌以“最终形态”作为文本的依据,其创作过程无论如何曲折,只能算作“文本”的伴随文本,作为读者理解作品的辅助性因素。游戏文本是多人“创作”的结果,这里面,包含了游戏设计者的最初设定,包含了游戏玩者的具体行动,甚至也包含了观者对于游戏进程的干预。

二、游戏文本的双重互动结构

我们对游戏文本中重要的符号身份有了初步的了解,就可以对游戏文本的构成进行更深入地观察。在游戏活动中,经典的传播学“发送者——符码信息——接收者”模式并没有改变,依然有效。特殊的是,游戏进程中最重要的符码信息经历了二次传播,形成了二个彼此关联又相互区别的符号文本,在二者而非二者之间传递——笔者将其称之为“游戏文本的双重互动结构”。它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。这一文本有其特殊的传播形态与结构,是游戏符号学和叙述学的基础,也是理解游戏叙述特点的关键。我们发现,在一个游戏实例文本中,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。

第一重的发送者与接收者是“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”,对其进行阅读和理解,甚至修改。引入“游戏内文本”这一概念,是为了说明游戏玩者的“阅读”对象也是非常具体的符号文本,它应当被赋予一个独立的名称,并在游戏研究中给予特殊的重视,而这一点,在以往的游戏研究中是被忽略的。“游戏内文本”是游戏设计者提供给玩者的符号文本,主要包括了游戏规则和游戏框架两部分。玩者对“游戏内文本”的阅读和理解不是一蹴而就的,这一点与阅读小说或观看电影不同,玩者会不断揣摩游戏内文本所提供的信息,逐渐形成自己玩乐的风格和策略。

第二重的发送者与接收者分别是“玩者”与“观者”。通过阅读和理解“游戏内文本”,玩者得到参与游戏的资格。在游戏中,玩者的行为和选择形成不断变化的游戏文本。对游戏文本所进行的阅读具有历时性和连贯性,游戏设计者借助这一点,将诸多具有相关性的游戏文本进行联合。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。传统游戏中“篮球”游戏、“足球”游戏的分殊,电子游戏中所谓的“同一款游戏”,指的都

是“游戏内文本”的同一性。同一个游戏内文本,可以产生无数个游戏文本。然而,“游戏内文本”并不是游戏文本。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,也不称其为电子游戏。简言之,必须有玩者的参与,游戏才能成立,游戏的叙述性也是在此过程中得以呈现。

游戏不能被反复“阅读”。一场球赛,只能观看一次,观看电视直播或转播,都是对在摄像机镜头的引领下所进行的“二次叙述”的观看,已经是经过了栏目导演的加工和处理(不管电视媒体如何宣传自己的“自然主义”立场)。“二次叙述”可以被记录和保留,初始的现场观看却无法还原。传统的游戏研究通常会忽略游戏实例文本的特殊性,而过分关注游戏内文本的普遍性。廓清游戏内文本与游戏文本的关系,是我们进行游戏符号学研究的基础,也是游戏符号学研究与其他以“游戏机制”为研究对象的的游戏研究的差别。

三、游戏叙述文本的互动性

游戏文本具有双重编码、双重解码的特质,两套文本存在着相互干预,彼此影响的关系。“互动性”是游戏叙述文本的另一个特征。我们之所以称之为“互动”,是因为在游戏内文本与游戏文本的形成过程中,不是由此及彼的传递关系,而是彼此交往的对话和互动关系。具体而言,游戏文本的“互动性”是通过二组关系中的三个符号身份——游戏设计者、玩者与观者——之间的相互干预来体现的。

我们反复强调三个身份的“符号性”,而不是指称具体的某类人群,正是看到了在游戏活动中,在一个具体的参与者身上,可以兼具二到三个身份。

(一)游戏参与者兼具“玩者”和“游戏设计者”身份

在某些特定的条件下,参与者可以在游戏进程中对游戏进行重新调整和设计,前提是游戏玩者的共同认可。譬如,街头足球赛可以随意以两个高度不定的固定物(如书包)作为球门,街头篮球赛则可以规定玩者不可进行贴身对抗。网络游戏中,玩者会根据一段时间内游戏角色的胜负次数和频率,对游戏设计者提出调整建议。而某些玩者会通过一些方式更改电子游戏程序代码,从而达到某些特殊的效果。在围棋界,就流行着三种不同的判定胜负的标准:中国大陆的“数子法”、日韩的“数目法”和中国台湾的“应氏规则”计点制度。而三种规则的形成,则是根据不同文化环境中的玩者的经验和习惯逐步

调整的。如果将视野放长远,我们会发现,所有的游戏规则都会受到具体的游戏环境和游戏结果的影响,“玩者”实际上肩负着不断调整游戏规则的使命。

(二)游戏观看者兼具“观者”和“游戏设计者”身份

“观者”不仅仅阅读游戏文本,同时也具有改变游戏进程的能力。俗语云:“观棋不语真君子”,实际上是对观者进行的道德约束。游戏规则本身并没有对游戏的观者的话语权进行约束。换言之,观者的“指点”会对游戏玩者构成某种程度上的影响。

在体育竞赛中,“教练”的身份也是“观者”,他不参与游戏,但他却可以通过话语或战术部署来改变“玩者”的行为,从而影响整个游戏的进程。而“教练”更重要的使命则是在真正的竞赛前对“玩者”进行预备性的训练,这构成了游戏文本的“伴随文本”。更加严重的是,观者通过游戏外行为来终止游戏进程,甚至影响具体玩者的命运。1985年5月29日,利物浦与尤文图斯在布鲁塞尔海瑟尔体育场的欧洲冠军杯决赛中相遇,在比赛中,不断有双方球迷的辱骂和投掷行为。混在利物浦球迷里的足球流氓与尤文图斯球迷大打出手,导致看台倒塌,当场压死39名尤文图斯球迷,并有300多人受伤,造成“海瑟尔惨案”,球赛被迫停止。赛后所有的英国球队并被禁止参加欧洲的赛事长达五年之久,利物浦球队则达七年。

通过三种符号身份的互动交往、转移替换,游戏文本得以动态呈现。在这个意义上,可以说,游戏文本是由游戏设计者、玩者、观者合力制造出的符号文本。赵毅衡称:“任何叙述应当符合如下底线定义。一个叙述文本包含由特定主体进行的两个叙述化过程:1.某个主体把有人物参与的事件组织进一个符号文本中。2.此文本可以被接收者理解为具有时间和意义向度。”^[4]因为游戏活动涉及人物、时间与情节的变化,所以因之产生的游戏文本必然会形成广义上的叙述文本。而游戏符号文本的种种特征也会相应地出现在游戏叙述文本之中。进言之,游戏在演示性叙述中具有特殊性,也在于游戏中不存在绝对被动的“阅读者”,所有的身份都可以对游戏文本进行主动的“书写”。无论是玩者还是观者,都不是被动的“阅读者”,他们都可以参与游戏文本的“书写”,并使自己的行为最终成为游戏叙述文本的一部分,他们同时也是游戏文本的作者。相较其他的艺术作品,游戏具有更强的互动性。文学作品是作者写定之后由读者进行阅读,电影是完成拍摄与剪辑

后,以成片的形态放映给观众看的,“作者”相对是唯一的。

游戏叙述的互动性,具体呈现在对两重游戏文本的“阅读”和“书写”上:玩者对“游戏内文本”的“阅读”和观者对“游戏文本”的“阅读”。如果考虑到观者和玩者的身份转化,这一“阅读”过程可以细分为四个部分:1.“玩者”对游戏内文本的阅读:如足球运动员熟悉比赛规则和赛场情况。2.“玩者”对其他“玩者”行为的阅读:玩者的身份中天然地包含着一个观者身份,玩者必须对游戏进程和其他玩者的行为进行“阅读”,而这一阅读过程本身也成为了游戏文本的一部分。如对弈过程中,一方举棋不定,瞻前顾后;又如球员在球场上“审时度势”,并随机应变。3.“观者”对游戏文本的阅读:如球迷观看球赛。4.“观者”对游戏文本的干预:观者在一定程度上可以通过特殊的方式来左右游戏进程,这一过程通常也伴随着他们对游戏文本的“即时书写”:如教练员改变战术,替换球员,改变游戏进程;又如球迷呐喊助威,球员受到激励;甚如球迷殴斗,影响比赛进程,造成游戏中止。

当然,在戏剧和电影领域,也曾出现过利用“互动”来营造特殊的观看效果的尝试。1967年,在蒙特利尔举办的世界博览会上,捷克导演拉杜兹·辛赛拉(Radúz Cincera)展示了他的电影《自动电影:一个男人和他的房间》,这是历史上第一部互动电影,观众可以通过按手中的红绿按钮来投票选择后面的剧情。只是在这些例子中,互动的频率和复杂程度较低,无法与游戏活动相提并论。

游戏叙述文本,是游戏设计者、玩者、观者三者合力书写的结果。游戏叙述,具有双重互动,即时读写的特点。因为形成游戏叙述文本的过程过于复杂多变,所以,我们很难确定“游戏叙述文本”的“作者”是谁。但可以肯定的是,任何一个游戏文本,它的“作者”都不可能是某一个具体的人,而是一系列动态因素的集合。也正因为如此,在游戏中,任何一种可能对游戏叙述进行干预的因素,都会寻求一个理想的“读者”目标,在叙述学理论,我们将其称之为“隐含读者”。“游戏设计者”所期待的“隐含读者”是游戏的“内行”,是熟悉、了解游戏规则和游戏架构的人。而电子游戏设计者则不仅仅要求“读者”熟悉这一游戏的规则,也要求他们熟悉这一类型的游戏架构,甚至也必须熟悉电子计算机的操作,而这一点决定了电子游戏的观者群体的小众化。而对体育竞技赛事进行报道的各类型媒体,根据游戏叙述文本进

行“再叙述”，他们则希望“读者”可以在游戏文本所衍生或相关的各种“伴随文本”中找到自己的兴趣点，从而达到任何程度上的有效传播。因此，体育媒体利用各种方式来“刺激”受众，吸纳各个层次上的观众，无论你是“内行”还是仅仅是对球员的外貌感兴趣的“外行”，都能够在体育传播中找到适合自己的信息。谁制造或干预了游戏叙述文本的形成，谁就将可能被接收的符号意图灌注在了叙述文本中，就由此指定了“隐含读者”的一种解读的意义向度。

电子游戏的研究者通常会强调电子游戏能够被“记录”的特质，从而将其与传统游戏区分开来。在2001年“电子游戏研究元年”的大会上，电子游戏研究者艾斯本·阿瑟斯(Espen Aarseth)称，作为人类活动的游戏与作为美学研究对象的文学、绘画、雕塑、电影等不同，其形式虽然相对固定，但却不能形成具有持存性的“作品”，无法构成美学研究的基础。而电子游戏的出现改变了这一局面，通过电子计算机这种“多媒体”，游戏过程(至少是游戏过程的部分呈现)可以被“记录”下来，成为可供分析的文本对象。然而，这种“强调”本身就缺乏现象上的支撑，它只是基于电子游戏玩者的心理体验。电子游戏玩家在参与同一款电子游戏程序的时候，即便遇到“游戏结束”(有些游戏也会这样提示：“你已经死了，是否在上一个存盘点重新开始”)的提示，再次进入游戏后，通常也会“认为自己是在玩同一个游戏”，而不会意识到已经开始了另一个“游戏实例文本”。游戏架构的自身连贯性太强，重新开始游戏的各项成本较低和相对比较单调的操作方式(鼠标、键盘中相同键位的点击)是玩家产生类似心理体验的基础。而倘

参考文献：

- [1]赵毅衡. 符号学原理与推演[M]. 南京: 南京大学出版社, 2011: 8.
- [2]阿伦·古特曼. 从仪式到纪录: 现代体育的本质[M]. 花勇民, 等, 译, 北京: 北京体育大学出版社, 2012.
- [3]康德. 判断力批判[M]. 北京: 人民出版社, 2002: 147.
- [4]赵毅衡. 广义叙述学[M]. 成都: 四川大学出版社, 2013: 7.

The Basement on Narratology of Game

ZONG Zheng

(Sichuan University, Sichuan 610064, China)

Abstract: Narrative is the most important problem in the study of game, but the research on it is weak and having problem existed. Sport communication pays attention to the shooting and sportscasting on athletic events, and studies of videogames try to prove that the game is different from literary and films of the new way of narration. In this article, I make full use of theories of Semiotics and General Narratology to probe into the characters of the narrative of game.

Key words: game; narrative; interactive; co-text

若是一场足球赛事，以同样的“资源”(相同的参与者、相似的时间和环境条件)投入重新再战的可能性则小得多。

在这个问题上做过多的纠结，也许会陷入唯名论与唯实论的争议。不过，电子游戏的研究者不当忽略，与传统游戏一样，电子游戏也是依靠游戏玩者的“动作”作为游戏进程的基本构成因素的，只是玩者的“动作”通过计算机终端转化为电脑屏幕中所操作角色的动作。玩者的“动作”虽然简单，只是在鼠标或键盘上的敲击，但同样符合游戏文本构成的基本法则。游戏世界的构成绝不是依靠的“屏幕”的分隔，而是游戏玩者的符号意义的心理认同。当然，增强“脚本”的控制力度，从而减少游戏玩者行动上的自由度，是电子游戏近30年来的创造性力量，也是他与传统游戏逐渐分野的缘由。电子游戏研究者将电子游戏与电影相比肩，也就不难理解了。

四、结论

从游戏文本的双重互动结构来理解游戏叙述文本的特点，是笔者进行游戏广义叙述学理论建构的出发点。游戏叙述的特殊性，决定了它不可能沿用传统叙述学研究的思路，不可能利用研究记录性叙述文本的理论途径。而游戏叙述即时读写，双重互动的特征，也决定了它与其他演示性叙述文本的区别。游戏广义叙述学理论的建立，有赖于坚实的理论基础和正确的研究方向。在更高的理论框架中，将体育研究的既有成果与电子游戏研究进行深入的融合，建立更为广泛的和具有普适性的游戏理论，是游戏研究发展的必经之路。