游戏和体育符号学

游戏文本的动力框架与玩家主体性建构*

陆正兰　郭家杰

摘　要：玩家主体性建构一直是游戏研究的核心议题。近年来围绕“隐含玩家”展开的讨论，推动了玩家主体性已有的实践范式。但这种基于“文本规训”与“主体同一性”二元预设的文本内外超越，依然在理论和实践上存在局限。在游戏文本不断开放，游戏文本及玩法呈现“复数”化发展的趋势下，一种“共在共生”的动态主体性生成实践模式已成为未来趋势。这种以行动、符号表征与交往建立的三层动力框架，不仅激发了玩家主体实践中的能动性，也为玩家主体性研究开辟了一条新的路径。

关键词：隐含玩家，文本动力框架，共在共生，主体性

The Dynamic Framework of Game Texts and the Construction of Player Subjectivity

Lu Zhenglan　Guo Jiajie

Abstract: The construction of player subjectivity has long been a core issue in game studies. In recent years, discussions revolving around the “implied player” have advanced the existing practical paradigms of

* 本文为国家社科基金重大项目“中华经典符号谱系整理与数字化人文传播研究”（23&ZD212）成果之一。

player subjectivity. However, this transcendence between the inside and outside of the text, predicated on the binary assumptions of "textual discipline" and "subjective identity", still exhibits limitations in both theory and practice. With game texts becoming increasingly open and a trend towards the "pluralistic" development of game texts and gameplay, a dynamic practical model of subjectivity generation characterized by "co-being and co-becoming" has emerged as a future trend. This dynamic framework, built upon the three layers of action, semiotic representation, and interaction, not only stimulates the agency within players' subjective practices but also opens up a new pathway for the study of player subjectivity.

Keywords: implied player, textual motivational framework, co-being and co-becoming, subjectivity

DOI: 10. 13760/ b. cnki. sam. 202602003

随着游戏产业的快速发展，游戏在竞技体育、技术创新以及人的社会发展等领域影响增强。在社会话语层面，游戏从早期被批判为"电子毒品"到当代被赞誉"中国创造"，其意义和价值认知也发生了变化，这一变化背后不仅蕴含着公众对电子游戏与玩家主体性关系新的审视，也进一步凸显了玩家主体性作为游戏研究核心课题的重要性。本文围绕这一问题，梳理并分析近年来关于玩家主体性研究的发展脉络，剖析其存在的理论局限；在此基础上，针对游戏实践的最新进展，提出一种"共在共生"动态玩家主体性的实践模式。

一、超越"隐含玩家"：玩家主体性的突出

游戏是玩家主体的创造物，同时也塑造着玩家主体。传统的玩家，被认为是游戏文本规则的执行者，并非自由主体。因为在玩家进入游戏文本之前，玩家的角色早已被设计者安排在游戏文本的行动位置上。玩家在游戏界面的支持下，通过操控与决策选择，完成游戏设计的规则与行动路径，游戏文本得以呈现与展开。此过程中，真正主导游戏进程的是游戏文本的玩法规则，而不是玩家主体。随着游戏的发展以及游戏玩家主体性研究的深入，游戏作为最有代表性的互动符号文本，其意义潜力和接受者主体性的凸显，不仅吸

引了众多学者关注这一领域，还促使他们将其他领域的研究方法应用于电子游戏研究。

珍妮特·默里（Janet Murray）以“能动性”（agency）说明玩家的游玩本身是玩家与游戏文本间的意义活动。她提出“能动性是一种令人满足的能力，即采取有意义的行动，并看到自己的决定和选择产生的结果”（Murray，1997，p. 123）。玩家的游玩不仅决定着文本的意义结果，还能以此反馈自身。巴里·阿特金斯（Barry Atkins）把电子游戏玩家的游玩视为一种特殊的阅读，并认为电子游戏所构建的邀请机制，在读者与文本的互动中提供了独特的“阅读形式”（Atkins，2003，p. 7）。

游戏学家埃斯彭·阿尔萨斯（Espen J. Aarseth）提出的“隐含玩家”概念，是游戏玩家主体性研究的一个重要转折点，它推动了游戏玩家主体性的深入研究。阿尔萨斯指出，游戏文本对应文学文本中的“读者”与“隐含读者”，存在一个不同于实在玩家的“隐含玩家”。“隐含玩家可以视为游戏为玩家设定的角色，即玩家必须满足一系列预期条件，才能让游戏‘发挥其效果’”（Aarseth，2014，p. 132），但游戏中的隐含玩家的预设框架比文学中的“隐含读者”更为具体，因为读者多以语言解码和想象性参与文学文本的意义编织，而在游戏中，玩家则是情节真正的推动者与参与者。隐含玩家和隐含读者看上去一样，都强调文本对读者、玩家解释与游戏行动的规范性作用，但不同的是，游戏文本中的隐含玩家更强调“游戏对玩家主体施加的边界”，“既约束着玩家行动的自由，也制约着其选择权”（p. 132）。

不难发现，阿尔萨斯的“隐含玩家”概念，显然得益于接受美学学派沃尔夫冈·伊瑟尔（Wolfgang Iser）提出的“隐含读者”理论。“这个概念预先构造了每一个接收者承担的角色”，即文本中引发“读者响应的结构网络”，为“文本预设的意义动力结构”（伊泽尔，1988，p. 46）。伊瑟尔的隐含读者并非真实的经验读者，而是激发读者将文学文本中的空白设计与文本意义的“完形”作用连接起来，说明文学文本不是等待被正确解码的密码本，读者也不是文本意义被动的接收者，“隐含读者”实则是推动读者与文本交流的意义装置。

文本与接受者关系的讨论植根于二十世纪中后期的后结构主义思潮，罗兰·巴特（Roland Barthes）以“作者之死”颠覆了将文本意义归于单一作者权威的传统观念，将文本的意义生产权交给读者。“文本的统一性不在于起源而在于其终点”（2004，p. 512），文本的意义在读者的阅读实践中得到实现与统一。雅克·德里达（Jacques Derrida）进一步强调了文本意义的不稳定

本质，提出意义是在延异的游戏里不断生成的。文本的意义建构过程依靠两种力量："文本本身"与"读者"，文本本身作为丰满但不自足的"空白结构"，需要通过读者的参与来实现意义建构。而读者能否顺利进入文本，实现对文本的解释，依靠的是文本预设的"解释路径"。伊瑟尔敏锐地洞察到，隐含读者作为在文本与读者间保持张力转化的意义装置，隐含着读者与文本结构的复杂关联，但也并不意味着隐含读者是文本简单的结构化预设（structured prefigurement）。隐含读者是激发读者反应的结构框架，这一框架推动读者领会文本，使读者与文本之间的互动形成创造性辩证过程。

相比于"隐含读者"，容纳了玩家的游戏行动的隐含玩家则面临复杂的挑战。对游戏来说，玩家虽是游戏文本的接受者，但并非完全遵循规则的提线木偶，而是具有主体性的自由主体。"球场和规则书不能称为游戏，电子游戏光盘或程序也不能称为游戏，没有'玩'这个行为，也就没有游戏。"（宗争，2025）正如阿尔萨斯对单一游戏文本以及多媒介表意机制的深度分析所强调的，玩家"始终是创造游戏意义过程中不可或缺的一环，既是游戏玩法的产物，也是游戏玩法的缔造者"（Aarseth，2014，pp. 131－132）。换句话说，玩家在遵循文本规范性玩法的同时，还会保持自身作为游戏主体的行动。最为典型的表现，就是玩家对游戏文本形成的"越界"的变异游玩。进一步说，玩家在游戏中不仅有着依从游戏设定活动的行动，也存在着超越隐含玩家框架的行动。这种变异游玩可以看成玩家主体的一种积极游戏行动，且这种游玩行动是推动游戏文本意义进一步展开的起点。

在阿尔萨斯看来，那些未被文本预设到的解释，与跳出游戏预先设计的游戏行动，对接受者而言意义重大。他将这些超越隐含玩家的既定框架的玩家主体行动称为"越界玩法"（The Transgressive Play）。"这些时刻，无论被奉为佳话还是斥为作弊，都标志着玩家对游戏规则的突破。这种越界行为是反抗游戏霸权的象征性举动，是玩家通过游戏机制重拾自我认同与独特性的（或许只是虚幻的）途径。"（p. 132）玩家对隐含玩家的突破与超越，成为实现自身主体性回归的有力证明。可以看到，阿尔萨斯将玩家主体性的论述建立在隐含玩家与玩家主体性之间存在限制与反限制的对立关系之上。他通过隐含玩家这一概念将研究视野聚焦于玩家主体性，同时也将游戏文本与玩家推向对立的二元论中。

另一位游戏学者杰拉德·法尔卡（Gerald Farca）批判性地继承了阿尔萨斯对隐含玩家的探讨。他在其有关反乌托邦游戏的研究中提出（Farca，2018，p. 25），隐含玩家的真正力量并非在于它在文本中建立起的确定内容，

而在于其有意设置的结构性空缺与不确定性设计。文本中的空缺与不确定性吸引玩家调动自身的想象力与现实经验，去填补、连接游戏中分散的情节与视角。这一填补过程，正是玩家通过“意象构建”的创造性劳动，建构游戏文本的意义，并实现与隐含玩家的“辩证对话”，以此在游戏文本中形成独特的美学与批判体验。在玩家主体性的讨论中，法尔卡改写了朗西埃“解放的观众”概念，提出“解放的玩家”，以此进一步强调玩家的主体状态。他认为，玩家既扮演被赋予的角色，又以“解放”姿态审视和重构该角色。解放性玩家可以对游戏文本各层进行视角融合，并与隐含玩家框架形成辩证互动，最终实现对游戏文本的辩证超越。

总体来看，阿尔萨斯与法尔卡分别以“越界”与“解放”为核心，为理解玩家主体性实践勾勒出一条走向文本外的超越范式。阿尔萨斯对“隐含读者”概念的改写，挑明了文本中预设的互动关系。游戏的互动性不仅是媒介特点，更是文本形式的特质。而他对越界玩法的强调，则是关注到了那些跳出游戏规则之外的“异质因素”。这些“异质因素”往往蕴含着更为根本的主体性动力。法尔卡对玩家主体性的论述，可以说是在承认阿尔萨斯勾勒主体性实践的越界玩法的基础上，进一步将玩家主体性的实践方式从“越界”推演至与文本辩证互动下的“解放”。他恢复了隐含玩家作为文本框架的动态性，将文本与玩家的意义关系，从静态对立转化为可辩证对话的交流结构。这一推进，将玩家主体性的实现锚定在玩家与文本间的创造性互动中。这一理论范式为解读具有鲜明作者意图与玩法相对固定的游戏文本，提供了一套有力的解释模型。

然而，超越范式因将游戏隐含玩家与玩家主体性对立处理，忽略了玩家选择进入游戏的“意义动机”这一关键要素。玩家进入游戏，绝非为了超越游戏本身，而是要通过游戏行动、自反与解码，建构一个与游戏文本共在共生的“可能主体”。超越范式之所以无法进一步解释这一意义动机，源于其背后存在两个核心预设：

其一，将文本的动力框架视作规训结构，由此将玩家主体性问题推入玩家主体与游戏文本间“控制与反控制”的二元关系中。玩家的越界行动因反抗外在于自身的控制系统而形成自反条件，而与框架同频的游戏行为则成为玩家被规则系统驯服的证明。站在反抗文本规训的立场上，超越范式对主体性实践的论证依然响亮且有力。但作为文本动力框架，隐含玩家的作用恰恰是在游戏文本内部，构筑起主体性实践的空间与条件。对超越范式的强调，伴随着对文本框架自身生产性价值的否定，也掩盖了玩家在框架内构建自身

主体性的可能。

其二，对玩家主体身份的同一性预设。无论是越界玩法还是辩证对话，玩家都要通过超越文本给定的意义结构，回归主体的核心身份。然而，玩家在游戏文本中的游戏行动依托的是在游戏中形成的“文本身份”，而“文本身份”本身就具有“流动性”与“建构性”特质。玩家最终的主体性实现，未必是向一个核心的身份原点的回归，也可以是在文本规则内持续展开自我重塑。这也是本文进一步讨论的理论出发点。

随着当代游戏实践的不断发展，开放世界、沉浸式模拟、沙盒建造及大型多人在线等游戏设计愈发成为主流。这一发展带来的最显著的变化，是电子游戏文本生产机制呈现出明显的“开放性”与“未完成性”，并促使游戏内的玩法系统呈现出“复数性”特征。游戏文本不再是意义固定的封闭客体，而是一个包含多元玩法、由设计者与玩家持续共创、动态变化的意义实践场域。玩家以文本提供的动力框架进行具体的意义实践，最终是要与游戏文本形成共在共生的关系。这就需要一个更开放的动力结构，才能更好地激发游戏玩家的主体性。

二、游戏意义动力的三层框架

电子游戏文本有两个基本分层：以玩法为核心的文本核心层，以符号表征为外壳的表征层（Mäyrä，2008，p. 17）。这一双层结构在有效应对文本中规则与叙述的关系后，仍面临游戏机制更新带来的两个挑战：一是当“叙述”成为核心玩法，游戏的玩法规则成为推进游戏叙述的辅助，玩法核心层与符号外壳层呈现出结构性倒挂；二是网络机制使玩家间的玩法共创成为可能。

游戏中的文本意义依靠“触发主体”与“主体触发”形成，在游戏的玩法层首先对应的就是文本内的操作单元行动链与玩家的具身操作。而主体间交往层则是游戏玩法与符号表征二元结构中必不可少的第三层，也是玩家主体建构自身社会性存在的必要支撑。“玩家为了神话而玩，而不是为了理性；为了其他玩家而玩，而不是为了游戏；为了游戏而玩，而不是为了传达信息。”（Sicart，2011）玩家并非在游戏中等待程序指令，而是以“玩”的行动，走向玩家自己的生命经验的扩展与意义的追寻。因此可以说，游戏行动、符号表征与主体间交往三个维度，构建起玩家在游戏文本中展开意义活动的基点。而与之对应的行动层、符号表征层与交往层，形成一个开放的隐含玩

家三层动力框架，推动了玩家主体性实践。

（一）行动层：行动链与具身操作

电子游戏的行动层建构了游戏文本中玩家化身主体的行动模式。它通过建立游戏行动模式与行动动机，构建起玩家从操作意图到行动结果的实践闭环。行动模式定义玩家化身的动作可能性与空间轨迹，行动动机为行动提供目标与结果，从而在文本内形成从游戏“行动”到游戏“目的”的动力导向。

在文本内部，玩家的核心行动是完成“隐含玩家”预设的行动留白，实现游戏文本的“行动完形”。在这种完形过程中，游戏复杂度不同，使玩家的操作难度与动作呈现模式产生巨大差异。如在《超级马里奥》中，游戏行动层的行动模式相对有限，包括二维移动、跳跃与发射火球，从通过单个陷阱到拯救公主，行动动机清晰递进。而在三维游戏文本内空间中，游戏角色的行动变得更为复杂，对玩家行动模式与动机需要用行动片段的方式进行拆解。再例如《NBA 2K》系列中玩家使用“欧洲步上篮”动作，行动片段对应着方向输入、时机判断与键位组合。玩家必须通过练习，将这些片段操作内化为身体的行动惯性，以此应对游戏中的复杂场景。这也体现了行动层如何将复杂的视觉动作模式，转化为游戏内可习得的具身操作模块，进而使玩家在游戏文本中形成“操作—反馈—学习”的具身循环。在高度规范的基础行动模式里，操作复杂程度虽然有变化，但玩家的行动组合始终有限，因此形成了玩家行动的“重复性”特点。

而玩家的主体性实践正是在这一行动层上，通过行动规则的重复性与主体操作的开放性完成。重复性构成游戏文本行动层所设定的行动规范，而开放性则实践了玩家具身感知阈的差异形成的操作变化。这种差异也造就了玩家间不同的操作风格，不同程度的主体性实现。比如，在《QWOP》和《绝地求生》这类游戏中，行动层的规范性作用尤为凸显。这类游戏以反直觉的操作方式，使玩家惯习的身体反应失效，而这种不协调感本身就构成了具身游玩的玩法。在玩家别扭的操作中，平时隐而不察的运动惯习被暴露出来，成为可被感知和体验的对象。玩家的具身感知在与行动层的互动之中，经历了从熟悉、记忆再到游戏化的递进过程，最终在游戏文本中形成“游戏虚体”。

然而，玩家的重复操作并非单一机械运动，而是在行动路径的规范性与玩家具身操作的开放性中，建立具有知觉梯度的主体性行动。在此过程中，

玩家依靠游戏行动产生的具身感知，在游戏内建立起基础的主体行动框架。由玩家重复行为而搭建起的主体自我反馈机制，也支撑着游戏文本的意义建构（Johnson，2018，p. 15）。至此，玩家通过身体与规则的对话，完成主体性生成的第一步。

（二）符号表征层：行动赋义与感官统合

符号表征层为玩家在游戏文本中建构起意义体系与感知框架。作为游戏文本框架之一，符号表征层搭建的意义体系，与文本各层框架形成联动，共同推动玩家的意义行动。通过对玩家行动的目的、过程与结果进行赋义，符号表征层将基础的游戏行动嵌入“复仇”“竞争”等复杂的意义话语中。推动玩家游戏行动实现从具身行动到意义话语的逐层递进。

例如在《莎木3》“芭月凉”学习“八极拳”的任务场景中，玩家操作角色“芭月凉”习得“八极拳”的游戏行动，被编织进“为父报仇”与“武学传承”的宏大叙事中，从而使玩家的重复性操作与具有人格目标和戏剧张力的角色行为连接。符号表征层将玩家从“如何操作”“为何而战”到“成为何人”串联起来，在游戏文本中构建起从操作到叙述再到角色认同的玩家主体性实践路径。例如在《史丹利的寓言》中，无论玩家选择遵循还是反抗旁白的指令，其行动本身都已被纳入游戏关于“控制与自由”的反思框架之中。玩家在“被控制的自由”中所体验到的悖论感，正是其通过文本动力推动玩家实现主体自反的证明。因此，主体的自反性机制并非只有通过超越文本而形成，文本本身也可以建立起自反性框架。“隐含玩家”在推动玩家游戏行动的同时，也能在文本内建立“元叙述”结构，创造自反条件。游戏设计者能够通过暴露甚至戏仿文本框架本身，让游戏以“元文本”的形式展现。设计者通过框架外显，在游戏文本中构建“自指悖论”，为玩家创造反思契机。

除此之外，游戏文本内的符号表征的意义分层，也意味着游戏文本中的符号表征可以“独立”于其他文本层，在文本内作为纯粹的审美对象而存在。因为，符号表征层除了上述为游戏行动赋义的功能，还存在直接作用于主体审美感知的“非行动”功能。游戏文本中的环境、装饰物与音乐等不直接服务于游戏行动的游戏元素，由于与玩家游戏行动的连接较为松散，最初常被视为无意义背景。但随着游戏制作技术与游戏表意形式的发展，这类游戏元素不仅被转化进玩家的游戏行动中，其独立审美价值也日益凸显。游戏文本的符号表征层也从功能性背景，转变为具有审美价值的独立对象，形成

了默里所说的，“一种不依赖于游戏结构，却又为数字环境所特有的自主体验形式”（Murray，1997，p. 125）。例如，在《荒野大镖客：救赎 2》中，玩家会主动探寻游戏里的风景，并操控角色拍照留念。这一超越游戏主线玩法的行为，正是借助符号表征层在游戏文本中营造审美空间的“非行动功能”得以实现。原本作为背景的游戏风景，在此时跃升成了游戏的艺术刺点。

符号表征层为玩家在文本中建立起一套感知锚点，对玩家感官进行系统性整合与引导，玩家以此拓展游戏中的意义空间。在游戏文本中，听觉与触觉反馈的设计并非游戏的背景装饰。它们深度参与了玩家在游戏文本中的空间导航、事件判断与个人情绪调动，成为构成玩家主体性的关键要素，正如布兰登·基奥（Brendan Keogh）指出的，是游戏文本对玩家文本内具身感的预先建构作用（Keogh，2018，p. 19）。这种在文本内跨感官渠道的“横向统一”，其根本目的不在于复刻主体的某种现实体验，而在于以游戏自身独有的意义机制与媒介质感，对玩家的生物性感知进行重塑，最终为玩家在游戏文本内构建一个与虚拟世界相匹配的游戏虚体。视觉变化、设备震动、听觉提示和界面反馈，共同强化了游戏文本的“行动－结果”链，确证玩家的操作行动与主体在游戏文本中的在场感。

玩家主体性的生成，不仅涉及玩家在游戏文本中“做什么”，更涉及这些行动被赋予的意义，以及感知这些意义的方式。通过“行动赋义”，符号表征层确立了玩家行动操作的意义方向；通过“感官统合”，它又协助玩家主体在虚拟空间中锚定感觉身位。在符号表征层搭建的从功能性到审美性的意义光谱中，玩家从被动的指令执行者转化为主动的意义阐释者。玩家的主体性也正是在玩家对游戏意义体系的内化，以及在游戏审美空间的沉浸中建构与充盈。

（三）交往层：连接时差与交往模式

交往层由游戏文本中的社交网络搭建。不同于单纯的主体与文本对话，文本内的网络机制恢复了玩家的社会性存在。“玩家在‘此在’与‘共在’的微观环境中体验作为社会主体的意义。”（李俊欣，2024）社交网络在游戏文本内的嵌套，并非对网络社交功能的简单移植，而是以游戏文本为基点架构“人—机—人”式交往模式，其交流语言和交流情景的游戏化，与纯粹的社交网络媒介形成根本差异。

网络被认为是跨越时空阻隔连接个体的平台，其建构的虚拟空间为主体交流创造了“准在场”（陆正兰，赵锐锐，2023）的文本空间。交往层在游

戏文本内搭建起的交往框架，不仅将参与主体聚于同一文本空间中，还在文本多层框架的推动下使玩家间的互动更为密集，因而在游戏文本中形成玩家“永远在线”的幻象。玩家在游戏网络中的交往互动存在的“时间差”，使游戏交往层呈现“同步连接”（Synchronous）与“异步连接”（Asynchronous）两种基本交往模式。

同步连接是玩家在同一游戏中同时在线的模式，玩家间的互动可实时进行。在此模式下，游戏文本既是规则系统，也是连接平台，游戏的内容与结果由玩家间的角力与协作决定。交往层通过同步机制将玩家关系引入文本，使其成为开放互动平台。MOBA（多人在线战术竞技）类游戏就是建立在同步连接基础上，以游戏为规则平台，使玩家间形成竞争与合作的“竞技”关系。其娱乐性源于玩家间互动游玩，而非文本孤立价值。

正如伊恩·博格斯特（Ian Bogost）总结出的四个异步连接的核心特征：1）非同时操作；2）玩家留痕；3）间歇游戏；4）补充性玩法（Bogost，2004）。可以看到，异步连接是玩家通过在文本内“留痕”“露迹”，对其他玩家产生持续影响而形成的非同时共在的连接方式。在异步模式中，文本回归表意媒介本位，玩家间的行动更贴近游戏自身意义体系。譬如在《死亡搁浅》中，玩家在游戏世界某地生产搭建的物品，如桥与梯子，会留在同一个地方，并可以被其他玩家利用。玩家不会直接在游戏世界中相见，但可以给留下的物品点赞，以物实现玩家间的异步连接，形成玩家主体间的互动。玩家给物留下的“赞”不仅是承载着玩家情感连接的象征符号，而且在游戏中具有使用价值：高赞物品因经过大量玩家的实践验证，更易被其他玩家视为有效过关道具。点赞的情绪象征在玩家具体的任务行动中被再次具体化。

异步连接作为游戏玩法，不仅更新着游戏世界中的主体间关系，发挥了隐含玩家的“规范性价值”。当游戏的竞技性代替了游戏自身的游戏性，玩家间的竞争关系成为游戏内容的主导，此时游戏文本内容是否充实就与玩家间的竞争是否充分直接相关。竞争既源自文本设计本身，同时也是外部话语的嵌套。外部的竞争话语会对游戏中的竞争关系进行修辞性转化，因而玩家在竞争主导的游戏中，更易产生“过度竞争”的异化现象。玩家虽在文本中，但被游戏文本之外的竞争话语主导。然而，在异步连接中，即便是竞争，玩家行动的价值也需锚定文本自身的意义框架。文本在此刻是游戏行动规则，也是塑造玩家互动的规范性力量。例如《动物森友会》中，玩家通过在留言板上留言、跨时区赠送礼物等异步方式互动，其行为需符合游戏内“友好协作”的文本规范。这种规范既来自游戏设计的正向反馈机制，也源自交往层

搭建的主体间关系下形成的玩家间共识。

行动层锚定玩家行动模式与操作动机，使玩家通过具身行动完成自我确认；符号表征层将玩家行动置于意义网络中，在游戏文本内搭建审美空间，使玩家在游戏行动中建构主体的身份叙事，并回应主体自身的审美诉求；交往层推动玩家进行社会主体的建构，将玩家的主体性实践放置于文本规范与主体间共识共同作用的社会网络中，使玩家在与其他玩家的互动中确证自身的社会身份。

三、游戏共在共生的文本机制与玩家主体性激发

行动层、符号表征层与交往层共同建立起来的游戏意义世界的动力框架，打通了玩家在游戏文本内、外的主体性，建构起玩家从具身行动、身份叙述、内在审美、社会存在的主体性实践路径，让玩家在每一个层面都和游戏保持着一种“共在共生”意义生产的动态关系。玩家既存在于游戏文本之中，也存在于文本之外，游戏的意义形成于玩家与游戏文本、玩家与玩家的互动张力中。

游戏文本的开放性与未完成性，将玩家的越界行为转化为推动游戏玩法更新的动力，那么文本与玩家之间就不再是对立的二元关系，而成为一种“共生共在”。游戏设计包含文本设计、界面搭建等游戏媒介的基础设施和玩家行动预设，也包括玩家主体对游戏行动模式、角色认知与游戏内交往关系的重新整合。他们将“越界”转化为新的玩法，便意味着玩家被纳入游戏文本的生产链中，玩家的越界玩法反而为游戏玩法的更新提供灵感，进而与文本之间形成了“共生关系”。在开放的文本生产关系之下，玩家主体与游戏文本之间并非克服与被克服的关系，而是保持着“共在状态”。当玩家的“越界”行为在游戏开放性所生成的“收编”机制中，成为游戏的众多玩法之一，且玩家主体与游戏文本形成“共在共生”的关系时，就不得不重新审视玩家主体性建构的其他可能性。

在以往的隐含玩家的讨论中，超越范式不仅把玩家主体视作连续的同一性主体，还将隐含玩家看作游戏文本的整体性结构框架，从而模糊了电子游戏文本作为复合表意媒介的文本特性。电子游戏融合了“玩游戏”与“读文学”（唐小林，潘鹏程，2024），是一种综合感知渠道的结合。隐含玩家在推动玩家主体进行表意实践的同时，也连接着玩家主体的接受渠道。在游戏文本中，隐含玩家不仅需要像隐含读者那样，在游戏文本中建立叙述框架，也

需要构建起玩家的行动架构与玩家间的交往模式。这意味着在电子游戏文本中，隐含玩家绝不是文本中的单一结构，而是连接着主体接受渠道，与玩家在游戏文本内行动、叙述、交往的多层架构。

比如，关于玩家的身份问题，在以安东尼·吉登斯（Anthony Giddens）为代表的现代主义身份理论者看来，“一个人的身份认同既不体现于其行为中，也不体现于他者对其行为的反应中，而是体现为一种‘能让特定叙述模式持续下去’的能力”（吉登斯，2016，p. 50）。恢复个体主体性，就是在多元游戏场景中保持主体身份的连续性。虽然后现代理论家中也有人质疑现代理论中的“连续主体”与“核心主体”预设，但正如戴安娜·福斯（Diana Fuss）所言，“主体身份很少与自身完全一致，并且具有多元性，有时甚至存在矛盾”（Fuss，1989，p. 98）。朱迪斯·巴特勒（Judith Butler）以性别操演理论回应主体内外一致的同一性预设，认为“‘人’的‘一致性’与‘连续性’，不是有关人的一些逻辑或分析的要素，而其实是社会所建构与维系的理解规范”（巴特勒，2009，p. 23）。玩家主体身份可以在不同的文本语境中重建，“演员或玩家无不因个性化的想象或游戏操演来表现，从而不同程度地对角色的典型性格做了富有个性的发挥与处理”（张碧，2026），这一过程就是基于文本给出的游戏框架，展开玩家自身的主体身份实践。

“生命、身份与意义，本质上皆是语言游戏与角色扮演的实践。社会现实的体验，源于对生活日常的演绎。”（Mackay，2001，p. 154）玩家在游戏文本中的主体性实践，是经验主体与游戏角色融合后在游戏文本中的主体投射。玩家在虚拟身份、真实世界身份与投射身份间的转换，使玩家主体性生成于主体身份的同一性与多元性间的张力关系中（Farca，2018，p. 109）。搁置玩家对主体身份的主观选择，电子游戏文本框架的内在动力是玩家保持或重建主体性的关键。电子游戏文本构建起的互动性框架，为玩家提供了实现“化身认同”（avatar identification）与“动觉移情”（kinaesthetic empathy）（胡一伟，2026）的基础设施，不仅调动接受者的身体感与意义感，更为玩家提供主体身份实践的场域。

隐含玩家的作用并非引导出一个模范接受者，而是搭建一个等待被建构世界的缺口，以及一个可能主体的实践场域。模范读者是作者在创作过程中预设的理想类型，可以像作者创作时处理表达方式那样进行解释性处理（Eco，1979，p. 7）。“模范”标定了价值肯定，而读者能否被认可，则要看他的解释是否接近生产者意图或生产者对读者的设想。而在电子游戏中，隐含玩家的动力框架打破了文本生产者与文本接受者之间垂直的价值评判，转

而将玩家自身的价值认定回归到主体自身的游戏行动、叙述实践以及同为游玩者的他者中。

之所以说玩家主体性的建立是与游戏文本共在的，不仅是因为游戏文本可以容纳所有他者在场，更是因为与文本共在是游戏文本自身最为独特的形式特征。当超越文本、离开文本成为实现玩家主体性的条件时，游戏文本内进行激发的隐含玩家装置就处于部分失效状态。而那些失效的部分恰恰是确证电子游戏自身独立性的形式品质。对于文学文本而言，超越文本的想象是构成文学世界的重要部分，也是读者超越文本本身的主体性体现。但对于游戏文本来说，玩家的每一次行动与每一次选择，都最终影响文本的完整性。在文本框架与玩家呼应中，电子游戏形成了自身独有的形式品质。游戏文本所建构的不是一个将玩家推向远方的想象世界，而是一个可以在其中行动的“准可能世界”。

回顾隐含玩家的理论源点，伊瑟尔对隐含读者的理解，正是文本中连接接受者的响应框架。这一框架虽会与接受者保持互动并形成引导，却不决定接受者对意义的解释。本文梳理的三层框架旨在说明，对于游戏文本自身而言，隐含玩家搭建了多层级、多渠道调动主体的接触框架。因此，绝不能将隐含玩家简单理解为文本内在的解码结构，而应将其视为主体在游戏中从多个维度共同激活意义感知的装置。在游戏中，隐含玩家激发玩家的游玩行动与主体决策，而玩家的决策又影响着游戏文本的最终形态。这是在隐含玩家影响下的玩家与文本之间形成的共生关系。

结　语

“游戏不再只和娱乐有关，也决定了我们的生存。”（蓝江，2021）本文对玩家主体性的讨论始于游戏文本生产形式的变革，最终指向游戏设计者、游戏文本以及玩家主体之间的“共在共生”关系。这一追问，不仅关乎电子游戏自身在当代社会的文化合理性，也关乎身处数字时代的主体重建自身意义世界与安放其存在的可能性。游戏玩家主体进入游戏的目的，是通过游戏弥合日常生活的意义缺失，进而完成主体意义世界的重建。正如丹尼尔·麦肯所说，“在这个充满明显无意义的世界里，既没有超脱世俗的意识，也缺乏理解周遭事件的宏大叙事，唯有通过享受自己所扮演的角色，人们才能获得些许满足感”（Mackay，2001，p. 154）。玩家玩电子游戏的目的，是进入游戏文本内部获得体验，而非与文本拉开距离。选择电子游戏本身不仅不是

消极的，反而是主体的积极决策。近年，随着学界对游戏研究的深入与推进，已有学者将电子游戏视为“艺术类型”（彭峰，2025）或“文学体裁”（唐小林，潘鹏程，2024）展开理论探索。游戏之所以被看作新的文学、艺术、美学、哲学，根本上是因为它构建了主体可以接入的意义世界，并以此印证主体自身的“存在”。当实在主体的意义世界出现缺失或坍塌，游戏所建立的意义世界就成为主体可以获得存在感的地方。当人工智能技术编织起虚实交融的生存空间，未来的电子游戏文本或许将演化为具有“超开放性”的复杂文本，玩家的参与方式也将更加多元。对游戏“共在共生”关系的探讨，或许能为我们提供一个进一步讨论玩家主体性实践的理论视角，并以此继续追问：在这个由技术与主体共同构筑的虚拟之境中，人成为人的主体性实践，还将绽放出何种新可能？

引用文献：

巴特勒，朱迪斯（2009）．性别麻烦：女性主义与身份的颠覆（宋素凤，译）．上海：上海三联书店．

巴特，罗兰（2004）．作者之死．载于赵毅衡（编）．符号学文学论文集，505－512．天津：百花文艺出版社．

胡一伟（2026）．从在场到隔屏：论即兴演叙的双重维度．符号与传媒，1，82－94．

吉登斯，安东尼（2016）．现代性与自我认同：晚期现代中的自我与社会（夏璐，译）．北京：中国人民大学出版社．

蓝江（2021）．文本、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存．电影艺术，5，10－17．

李俊欣（2024）．数字游戏玩家主体性建构的符号互动研究．国际新闻界，7，95－113．

陆正兰，赵锐锐（2023）．演示叙述的三进阶及其社会意义．江西社会科学，12，179－186＋208．

《2025 年中国游戏产业报告》项目组（2026）．中国游戏产业发展情况洞察——基于《2025 年中国游戏产业报告》的数据．中国数字出版，4（1），75－82．

彭锋（2025）．电子游戏作为艺术．中国艺术，2，16－23．

唐小林，潘鹏程（2024）．电子游戏文学：从制造可能世界到改造数字生态．社会科学研究，3，39－48．

伊泽尔，W．（1988）．审美过程研究——阅读活动：审美响应理论（霍桂恒，李宝彦，译）．北京：中国人民大学出版社．

张碧（2026）．角色扮演游戏的戏剧文体倾向．符号与传媒，1，95－108．

宗争（2025）．朝向未来的叙述：科幻小说、游戏与预言．符号与传媒，2，33－44．

Aarseth，E．（2014）．I Fought the Law：Transgressive Play and the Implied Player．*Literature to*

cultural literacy. London: Palgrave Macmillan UK.

Atkins, B. (2003). *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.

Bogost, I. (2004). Asynchronous Multiplay: Futures for Casual Multiplayer Experience. *Other players*, 6 (8), 1 - 15.

Eco, U. (1979). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.

Farca, G. (2018). *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Bielefeld: transcript Verlag.

Fuss, D. (1989). *Essentially Speaking: Feminism, Nature & Difference*. New York: Routledge.

Johnson, M. R. (2018). *The Unpredictability of Gameplay*. New York: Bloomsbury Publishing.

Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Mackay, D. (2001) *The Fantasy Role-playing Game: A New Performing Art*. North Carolina: McFarland & Company. Inc. Jefferson.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage.

Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11 (3), 209.

作者简介：

陆正兰，四川大学新闻传播与出版学院教授、博士生导师，主要从事艺术符号学研究。

郭家杰，四川大学文学院博士研究生，主要研究方向为艺术理论。

Author:

Lu Zhenglan, professor at College of Journalism, Communication and Publishing, Sichuan University. Her research interest mainly covers art semiotics.

Email: luzhenglan69@163.com

Guo Jiajie, Ph. D. candidate at College of Literature, Sichuan University. His research field is art theory.

Email: 1179413884@qq.com