

游戏符号学的意义与价值

宗 争

摘 要: 游戏漫长的发展史与游戏研究极不相称的短暂历史形成了鲜明的对照。作为重要的文化现象,同时也作为学术研究中的冷门,学界尚未有对中西方游戏研究历程和脉络的系统梳理。本文系统梳理了游戏研究在中西方的发展,指出了游戏研究在“专门性/非专门性”研究上的区别和联系,并详细讨论了以电子游戏研究为基础的“游戏学”研究的近况以及发展方向。从而,在总体上对中西方游戏研究发展做出了比较全面和细致的观察与评述。以此为基础,文章详细论证了符号学作为游戏研究的学理化基础的原因,指出了游戏符号学在现阶段的游戏研究中存在的意义和价值,提出了坚持和发展游戏研究需要符号学方法的观点。

关键词: 游戏研究, 游戏学, 符号学, 电子游戏, 体育游戏

The Significance and Value of the Semiotics of Games

Zong Zheng

Abstract: The long history of games stands in contrast to the short history of game studies. Games are both an important cultural phenomenon and a rarity in academic research, and scholars have not yet systematically examined the course and context of Chinese and Western game studies. This paper systematically summarises the development of game studies in China and the West, pointing out the differences and connections between “specialised/non-specialised” studies in Western game studies, and discussing in detail the recent

situation and development direction of ludology based on video game studies. Therefore, this paper offers relatively comprehensive and detailed observations and comments on the development of Chinese and Western game studies in general. Based on this, this paper demonstrates in detail why semiotics is the academic and theoretical basis for game research, points out the significance and value of semiotics of games in current game studies, and finally argues that a method based on semiotics is needed to develop game studies.

Keywords: game studies, ludology, semiotics, video game, sports games

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202002009

游戏的历史可以追溯至人类文明产生之前——在人类学会使用文字表达之前，关于游戏的图画就被刻绘在岩壁上，昭示着游戏的历史。而在动物性与人性的模糊地带，游戏亦穿插其中，并且从来不令人感到突兀——动物在觅食、求偶等本能行为之外做出的那些莫名其妙的行为，通常也被称为游戏。历史叙述当然也没有忘记游戏，中外的史书都不约而同地为游戏留下了篇幅。

然而，尽管关于游戏的论述散见于诸多学者的专著，专门性游戏研究的历史却不足百年，而游戏研究在学术界占有一席之地只是近20年的事。似乎不难体会其间的矛盾：游戏很重要，但似乎又不太重要；“玩”是在观念中最容易被抛弃的，但似乎在实际生活中又最难割舍。在以意义为最终目标之一的人文社会科学研究中，通常被视为“无意义”的游戏显得格格不入。

1933年前后，赫伊津哈（Johan Huizinga）在苏黎世、维也纳和伦敦等地做了多次关于游戏的演讲，演讲的主题围绕着“文化的游戏成分”，他执拗地多次拒绝了东道主将主题改为“文化中的游戏成分”的建议。赫伊津哈认为，“游戏先于文化；在某种意义上，它也优于，至少是超乎文化”（1996，p. 21）。游戏（或多或少地）造就和影响了人类文化，它不应当仅仅被视为文化的一个子项。这些演讲的内容后来汇总为他的专著《游戏的人——关于文化的游戏成分的研究》，亦成就了他“游戏学之父”的美誉。

以游戏学的开创者赫伊津哈的研究为界，游戏研究的历史可以被分为两个部分：在时间维度上划分为游戏研究的“史前时代”和“文明时代”。或者更准确地说，这里包含着两个维度：“本体论/非本体论”意义上的游戏研究，或“专门性/非专门性”的游戏研究。

一、游戏的非专门性研究

西方游戏研究的“史前史”，可追溯至古希腊，柏拉图（尤其是《理想国》《法律篇》）、亚里士多德等都对游戏进行过专门论述。18世纪，游戏的意义被重新发掘，康德和席勒都从美学的意义上讨论游戏。康德视“诗”为“想象力的自由游戏”，席勒则称“人应该仅仅同美进行游戏”，将游戏视为人类实现感性与理性和谐，完成自身完善和超越的最重要途径之一。席勒的观点启发了德国美学家谷鲁斯和英国哲学家斯宾塞。前者于1898年和1901年分别发表了《动物的游戏》和《人类的的游戏》，提出游戏可以分为低级和高级两类，分别侧重“外模仿”和“内模仿”。后者则提出了游戏是高等动物用于发泄生存活动之外的多余精力的自由模仿活动，或称为“过剩精力说”。

这些研究共同的特点是，仅讨论“观念上的游戏”，而非“事实上的游戏”，无法将游戏研究发展为一种独立的学说，游戏只是其各自理论构建中的一个有机组成部分。

在这条脉络上最具成就者是哲学家路德维希·维特根斯坦，他的“语言游戏论”，是其语言哲学中占据关键地位的重要理论。他使用“下棋”作为例证，指出了语言与下棋、词语与棋子、语法与规则、语境与棋势的对应关系。（1992，pp. 24 - 60）

在这条路上走得最远也最接近专门性游戏研究的是哲学家伽达默尔，虽然最终他也只是借助游戏来阐明艺术理论。作为哲学家，伽达默尔享有得天独厚的优势，一方面他对此前的哲学著作非常熟稔，另一方面，他显然也非常熟悉赫伊津哈的专著《游戏的人》，在《真理与方法》中对其多有引证。

游戏在伽达默尔的阐释学理论中占有举足轻重的地位，在《真理与方法》中，有整整一个章节来讨论“作为（艺术）本体论阐释主线的游戏”。作为阐释学的领军人物，他更为关注的不仅是游戏活动本身，而是游戏之交互性和阐释性，并以此来对应艺术活动。他的观点的独特之处在于：第一，游戏是一种“自我表现”，游戏的主体并非游戏者，游戏仅仅通过游戏者表现出来，游戏真正的主人是游戏自身，他吸引游戏者入内，并赋予游戏者游戏的精神；第二，游戏的意义只有借由观赏者的阐释才能够得到彰显，但取悦观赏者并不是游戏的真正目的。（1999，pp. 137 - 140）游戏的表意的开放性如艺术一样，这也保证了对其阐释的多样性。

伽达默尔的艺术游戏论可以说是最系统、最完整的游戏衍生理论。然而，对于游戏研究而言，很遗憾的是，他的目的不在于研究游戏，而是利用对游戏的分析来说明艺术阐释之理。因而，为了阐明理论，他最终构建了理想的游戏模型——“艺术游戏”，并以此为旨归，而“艺术游戏”并不是典型意义上的游戏活动，只是伽达默尔借用游戏模式来指称的“审美活动”。

二、游戏的专门性研究

从时间线索上，维特根斯坦与赫伊津哈几乎处在同一时代，因此，我们仍要再次强调，游戏研究真正的分割并不完全是时间维度上的，而是两种学术源流及其对待作为研究对象的游戏的方式与态度的差异。

游戏的专门性研究，肇始于赫伊津哈。作为一位文化史学家和语言学家，赫伊津哈旁征博引，系统检视了诸种文化形态（如法律、诗歌、哲学、艺术、文明等）之中游戏的地位和作用，他是第一位正视游戏事实而非仅讨论游戏形式的学者，也因其历史与考古的学术能力，这种特殊的理论视角成为可能；他也是第一位试图界定游戏的学者，他称：“游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感受和‘有别于’‘平常生活’的意识。”（1996，p. 30）在此基础上，他又相继讨论了游戏之自由性、虚拟性、目的性、封闭性等问题，提出了与“理性的人”形成对照的“游戏的人”，“游戏乃是人类文化的基础”等观点。在此意义上，赫伊津哈的研究与其他学者隔靴搔痒、借艇割禾的思路形成了鲜明的对照，他是学术史上第一位开展专门性的游戏研究，并且构建了本体论意义上的游戏研究的学者。

赫伊津哈游戏研究脉络的继承者，是法国学者罗杰·卡约瓦（Roger Caillois），他于1958年出版了专著《人、玩乐与游戏》（*Man, Play and Games*）。卡约瓦怀着对赫伊津哈的悼念和崇敬来撰写这本书，因此其理论充满了对赫伊津哈的理论进行回应、商榷与论战的意味。他更加直白地表述了“把游戏作为游戏本身”（Caillois, 2001, p. 167）来进行研究的理论思路。

当然，我们也不要忽略了卡约瓦自身的学术背景。他在法国巴黎高等师范学校读书时，师从马赛尔·莫斯，而莫斯则是法国结构主义社会学的代表人物埃米尔·涂尔干的学生，而且是他的外甥。因此，卡约瓦的理论，显现出强烈的结构主义和人文主义倾向。譬如，他关于游戏的类型划分——赌（agon）、斗（alea）、仿（mimicry）、晕（ilinx），以及将玩乐方式区分为嬉

玩 (paidia) 与竞玩 (ludus) 的方式, 都带有鲜明的结构主义特征。后结构主义的先驱, 法国哲学家乔治·巴塔耶, 亦是卡约瓦过从甚密的同学兼朋友, 他们年轻时曾一同建立过一个名为“社会学学院”的秘密学术团体, 有过相当密切的交流。据此也就不难解释, 为什么我们会在罗兰·巴尔特、皮埃尔·布尔迪厄、让·波德里亚、德里达等学者那里, 看到关于游戏或体育现象的专论。他们为什么会对此产生兴趣? 这来自巴黎高师的学术承继关系, 也与巴塔耶等人的学术影响力有莫大的关联。

据《理论诠释: 体育与社会》一书描述, 卡约瓦积极推进体育社会学的建立, 通过教学和主持出版刊物, 培养、扶持了后世一批体育社会学的研究者, 学界誉其为“体育社会学之父”(马奎尔, 2012, p. 35)。十分有趣的是, 在这本书的中文译本中, 译者将我们前文中提到的卡约瓦的著作《人、玩乐与游戏》译为了《男人, 运动和比赛》, 并且将卡约瓦构建一门“根植于游戏的社会学 (sociology derived from games)” (Caillois, 2001, p. 67) 的愿景译为了“为从体育中发展社会学打下了基础”(马奎尔, 2012, p. 36)。这或许不完全是误译, 其深层次的原因是游戏与体育之间复杂的纠葛。

卡约瓦当时的意图十分明确, 就是构建“游戏社会学”, 当然, 如同赫伊津哈, 体育也在他的讨论范围之内。体育社会学有不少学者继承了卡约瓦的研究思路, 如洛伊 (J. W. Loy) 对游戏类型、社会结构和社会反常状态的分析, 就将卡约瓦的游戏类型学和默顿 (R. K. Merton) 的个人对制度化目标的五种适应模式——一致、创新、形式主义、逃跑主义和反抗——进行了深度融合。在体育社会学领域, 结构主义思潮至今仍然具有深远影响。

三、游戏研究的中国境遇

中国的游戏研究面临着与西方迥异的历史境遇, 但是在结果上, 具有高度的相似性。在中国传统文化体系中, 游戏并不是一个值得被讨论的课题, 关于游戏的记述散见于史书艺文部、文人札记等, 且尽管古代汉语中有“游戏”之说, 但其用法灵活, 多指一种自由散漫的生活状态或心境, 没有明确的游戏概念, 杂技、表演、歌舞、说唱等与游戏杂糅, 其外延极其宽泛。

晚清、民国时期, 中国知识分子“开眼看世界”, 向西方学习, 吸纳西方学术研究的理论与范式, 探索现代学术体系的建立。而在当时, 率先传入的现代体育观念接管了游戏。

1864年, 在美国人创办的山东登州文会馆教会学校中, 出现了最早的体

育（体操）课程。而在维新派人士开办的新式学堂中，还出现了将中国古代游戏移植到教学中的情况。如1878年张焕纶开办的正蒙书院在课程设置上就有击球、投沙囊、投壶、习射、蹴鞠、超距、八段锦诸课，分日轮流演习。1897年，“体育”一词经日语转译到中国，其最初的意义比较单纯，即“身体的教育”，体育、体操、卫生、保育等概念相互杂糅，无明显的界限。

1906年的《学部奏请宣示教育宗旨折》中，更明确提出：“体操一科，幼稚者以游戏体操发育其身体，稍长则以兵式体操严整其纪律。”在这里，体操活动对应青少年，而游戏活动对应婴幼儿，其目的都在于促进身体发育，培养健康的生活方式以及心理。显然，游戏，最初是作为体育活动的补充，针对低龄儿童所开展的一种体育教学活动而被重新认识的。

据此而开展的关于游戏的引介、推广及应用性研究，则带有强烈的教育意味。1933年吴蕴瑞、袁敦礼合著的《体育原理》中称，“故体育之意义，乃以身体活动为方式之教育”（1933，p. 10）。

20世纪八九十年代，在体育学科领域，出现了专门的“体育游戏”研究，有些学者开始尝试从哲学、社会学等宏观视野对“体育游戏”进行重新定位与思考，展开宏观、系统性、本体论意义上的研究，极大地扩展了原本在体育学科框架之内被窄化的游戏研究外延，如孟刚《体育游戏与人的社会化》、司马容《体育游戏：人类生存的辩证法——现代哲学家对体育本体的多维反思》等。游戏显然与体育是两个概念，刻意融合实际上是忽略了游戏自身的丰富样态，一部分体育研究者们本能地意识到了这个基本问题，故而在“体育游戏”意义上的讨论，实际上已经产生了溢出体育学科范畴的实际效果。然而，进入21世纪，“体育游戏”研究再次转入对象性研究，回归原有的体育学框架之内，游戏本体论上的讨论几乎难见。

中国的游戏研究则携带着历史的烙印。与西方游戏研究的发展脉络不同，中国的现代学术体系沿自西方，因此不存在一个可以和体育学比肩的游戏研究传统。游戏甚至还没来得及为自己正名，得到一个恰如其分的概念，就被体育接管了。现代体育观念甫一登陆中国，就接管并改造了游戏活动，尽管这种改造的实际效果是窄化了游戏的外延。其结果是，对游戏的研究仅限于体育教育的路径，并且被限定在婴幼儿活动中，游戏被视为一种低幼化的体育现象，无法得到正确的对待。直到今天，这种刻板印象依旧未能被清除。在体育学和教育学学科压制下的游戏研究，处处掣肘，且受限于论文发表制度的影响，缺乏母学科支撑的游戏研究还需要很长一段时间才能被中国学界渐渐接受。

四、“游戏学”的重启

在体育科学建立、发展、壮大、成熟的近 50 年间，游戏研究式微，并逐渐被体育科学接管，除了一些针对个别游戏活动的专门性论著，系统性的游戏研究几乎消失。同时，一些与身体没有直接关联的游戏活动（如棋牌游戏、益智游戏等）也被纳入体育领域，从而扩展了原有体育研究的外延。

1971 年，麻省理工学院的学生诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）设计了世界上第一个电子游戏《电脑空间》（Computer Space）。伴随着计算机硬件、编程、图像等软件以及网络技术的进步与发展，电子游戏在数量和质量上得到了迅速发展，成为新的、独立的专门性行业。

在今天看来，游戏学的重启完全是个偶然事件，它的契机，毋庸置疑，就是电子游戏的出现，电子游戏悄然登上了历史舞台，并迅速成长为不容忽视的产业力量。

经过 20 多年时间的积蓄和准备，电子游戏界决定另起炉灶，开创属于自己的独立研究。1999 年，乌拉圭籍电子游戏研究者恭扎罗·弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）在其论文《当游戏学遭遇叙述学：（电子）游戏与叙事的异同》中提出，希望电子游戏研究能够自立门户，形成一门独立的学科，并将其命名为“游戏学”（Ludology）。

2001 年，作为主持人，阿瑟斯（Espen Aarseth）在“电子游戏研究元年”的网络大会上发表檄文，表示出强烈的建立独立的游戏研究的愿望：“诚然，游戏可以由现存的各学科和部门来进行研究，例如媒介研究、社会学、英语文学等，还能说上一堆。但游戏的重要性使之不能归属于其中任何一门学科（这些学科在 30 年的时间内什么都没干）。”（Aarseth, 2001）这一年被称为“电子游戏研究元年”，很重要的原因在于“学者和专家们第一次将电子游戏作为一个难以忽视其价值的文化领域来严肃对待”（Aarseth, 2001）。这一年，美国高校正式为“电子游戏研究”提供正规的课程和独立学位，这标志着游戏研究不再依附于“新媒体与数字研究”，其独立性得到了高等教育和学术界的认可。3 月，在丹麦哥本哈根大学举行了第一个关于电子游戏的国际性学术会议。7 月，阿瑟斯主持建立了游戏研究学术性期刊网站“游戏研究网”（[www. gamestudies. org](http://www.gamestudies.org)），并发表了该网站的第一篇文章，这一网站也成为电子游戏研究的重要学术支撑阵地。有趣的是，也许是为了与传统学术界“划清界限”，这本刊物一直以“网络期刊”的形式在

“游戏研究网”上发行。

20年过去了，今天，我们有机会从更加微观的角度，来重新审视西方游戏研究的发展及其内在变化与趋势。在一篇重要的综述文章《游戏研究近况——2000—2014年学术景观分析》中，梅尔瑟（Melcer，2015）等学者特别关注了欧美国家21个游戏研究核心刊物以及27个游戏研究核心会议，锚定了游戏研究48个“核心论域”。

据此，电子游戏研究大致可以分为两类：一是关注技术手段的研究，目的在于更好地理解 and 开发游戏，涉及如人工智能、计算机建模、可视化、图像研究等方面；另一个则是探索游戏的非技术方面的论题，研究方法涉及人文、艺术、设计和社会科学等多个领域，比较常见的论题包括叙述问题、用户体验、虚拟世界、角色扮演、游戏设计、游戏哲学等。然而，没有证据显示，这两类研究方向之间存在着明显的协同关系和作用，它们所构成的学术景观依然非常模糊。

欧美电子游戏研究的发展，也为中国的游戏研究带来一股新风。电子游戏独特的游戏特征令它从直观上即无法被体育科学所容纳，从而为独立的游戏研究提供了可能性。然而，由于中外学术生态与学术共同体上的巨大差异，国内学界没有能力构建相对独立的游戏研究。最初的游戏研究者（包括西方游戏研究著作的译者等），基本上都是游戏行业的从业或准从业人员，他们的诉求并不是进行系统化的游戏学术研究，而是为个人进入游戏行业寻求一些理论上的帮助。

从一种被动和潜在的效果来看，异军突起的电子游戏似乎在某种意义上恢复了游戏的本来面目，它既不像赌博一样带有明显的盈利意图，也不像字面意义上的“体育”一样，具有内在的教育意图。虽然电子游戏产业本身是营利性的，但游戏的过程本身却是无明确指向性的。也正因如此，对电子游戏的“电子鸦片”“游戏成瘾”等污名化的指责，实际上也可以看作对游戏自身意义的一种反向还原。

五、符号学：游戏学的学理化基础

纵观中西方游戏研究短暂的发展历程，即便是电子游戏研究建立后，游戏研究实际上仍未构建出具有清晰脉络的学理化基础。

游戏研究被其他学科分割的情况明显，传统的游戏研究的研究路径主要包括：

□ 符号与传媒 (21)

文化学：从游戏实存状况的历史出发，探讨游戏对人类文化构建的作用和意义，以赫伊津哈为代表。社会学：对作为社会现象的游戏进行总体性研究，具有较强的结构主义特征，以卡约瓦为代表。教育学（体育学）：截取部分游戏作为研究对象，强调游戏的教育意义，目的在于设计具有可控诉求的游戏活动。

电子游戏出现之后，游戏研究又增加了几个新的维度：

文学：试图将电子游戏所带来的新的叙述方式囊括进经典叙述学框架；或强调电子游戏跨媒介叙述与传统叙述的差异，将其作为新的课题。传播学：关注电子游戏所构建的新的传播方式，强调游戏所带来的视觉效果和情感体验。文化研究：以游戏细节及其引发的效果为研究对象，涉及“游戏暴力”“性别歧视”等文化研究基本课题。计算机技术：试图构建游戏程序设计标准结构模型，来操控游戏性。

在此，文化学与社会学的路径面临着后继无人的状况，教育学的路径则携带着预设观念，而文学、传播学、计算机技术等路径上的讨论则通常仅涉及游戏的个别方面。并且，电子游戏研究者通常将电子游戏视为一种极其特殊的游戏活动，对非电子游戏问题避而不谈。以电子游戏为基的“游戏学”或曰“新游戏研究”，难以直面游戏全域，不能说是名副其实。

是否存在一种覆盖游戏全域，具有清晰的理论框架，能够兼容既有的游戏研究课题，又能够契合未来游戏发展的游戏研究方式呢？在理论的丛林中，我们谨慎地选择了符号学，并用近 10 年的时间，构建了游戏符号学理论。而在此要强调的是，符号学是游戏研究的一种，也是至今最优的一种理论选择。

第一，游戏是符号文本，游戏的核心是由游戏规则构建的符号系统。

游戏的规则和框架是由人为预先设计的规则体系决定的，规则设定本身的要求就是内在逻辑的自洽性。在规则中，不允许出现模棱两可或语义矛盾的情况，且不包含任何赘余无用的表达，意义的圆融自洽是系统性的最直接标志，而这与计算机逻辑语言具有内在的共通性。因此，单就规则系统而言，任何游戏都可以被“计算机化”。

实际上，在赫伊津哈和卡约瓦试图给出游戏的定义（与维特根斯坦等人一样，他们本人其实都反对游戏的概念化，认为这并不可能）后的很长一段时间，寻找游戏概念的工作一度停滞，直到电子游戏研究重启后，才有诸多学者从电子游戏的计算机程序编写的角度，给出游戏的定义。

克里斯·克劳福德（Chris Crawford）在认为：游戏“有四个共同的要素：再现（在一个封闭系统内，主观呈现一系列真实），互动，冲突和安全

（游戏的模式较游戏结果更为残酷）”（Crawford, 1982）。《玩之规：游戏设计基础》一书中则称：“游戏是一个系统，玩家参与系统内的一次人为冲突中，该冲突受到规则的限定，会导致一个可计量的结果。”（Salen, Zimmerman, 2004, p. 96）英国游戏学家杰斯伯·尤尔（Jesper Juul）在梳理了10余种游戏定义后，仍然认为：“游戏是建基于规则的形式系统，具有多样且可计算的结果，不同的结果被赋予了不同的价值，玩者看重结果，而为了影响结果，他们会付出努力，并且游戏的影响具有可协商性和非强制性。”（Juul, 2011, p. 30）

强调规则所构建的系统性，切中了游戏设计的基本原理，而规则之内核，则是一个标明了施用范围的，由命题组成的语义系统，也就是由一系列语义符号（它可以直接转化为计算机语言）构成的符号系统。因此，在《游戏学：符号叙述学研究》中，笔者将游戏定义为：“游戏是受规则制约，拥有不确定结局，具有竞争性，虚而非伪的人类活动。”（宗争，2014，p. 38）在游戏研究中，这已经是一种有意义的尝试，试图在传统游戏与电子游戏研究之间找到具有通约性的游戏概念。

第二，游戏的实际进程决定了它必须被视为一个符号文本。

由规则系统决定赋义玩者的实际游戏行为，生成了具体的游戏符号文本。以“文本”一词的“编织物”的本意，在游戏文本中，玩者的任何行为都被符号化，都具有意义，或都应被解释为具有意义，但却并非都遵循游戏设计者所倾向和规定的意向性。这些意义行为，在更高的层次上得到阐释和解读，正如球迷在观看球赛时，不仅仅关注比赛（游戏）进程，其他的伴随性信息也同样被囊括进对该游戏符号文本的整合和解读中。

系统论与控制论如同孪生兄弟，电子游戏的研究者在特别关注游戏程序的符号系统性时，往往忽略了实际的游戏行为，认为电子游戏的“输入/输出”机制完全决定了玩者的行为方式。事实上，如同伽达默尔指出的，游戏者不是游戏的主体，游戏设计者也无法担当此任，玩者的具体游戏行为往往逃逸出设计者预先构建出的意义框架。游戏文本呈现出的从来都不是一个简单的线性结构，它是包含着各种表意符号及庞大意义滑动空间的复杂文本。为此，“游戏符号学”提出了“游戏文本的双重互动传播结构”（宗争，2014，p. 80）来解释游戏文本表意和传播的特殊模式，后又提出“游戏文化机制”（p. 39）的“四次赋义”来解释游戏文化形成的意义生成机制。如此，就弥合了赫伊津哈式的游戏研究对文化阐释的关注与电子游戏研究明显的系统-控制论倾向之间的矛盾。

第三, 游戏总体形成了与其他社会活动相对应的意义活动。

自亚里士多德做出劳动与闲暇的区分, 关于玩乐行为和游戏活动的意义构建就无法逃脱这一对二元对立关系。教育学(体育学)对游戏的阉割和改造, 恰恰是令其服膺于一个更高层次的诉求, 携带着具体而显明的教育目的。电子游戏研究者则专注于电子游戏设计所可能营造的游戏感和拟态环境。美学、哲学、文化学意义上的讨论, 则视游戏为主体性自由高扬的明证, 但社会学的路径反而提示我们, 游戏已经成为意识形态的一种公开的麻醉剂和当代神话。而游戏符号学, 恰恰能够提供一种更为开放的理论环境, 它可以微观地观照具体的游戏符号的细节, 亦可以更为开放的态度看待游戏活动及游戏文化在社会生活中的意义构建。

第四, 坚持和发展游戏研究, 需要符号学与叙述学的方法。

符号学家曾广泛使用游戏作为例证, 游戏的规则体系是符号学恰如其分的对应物。索绪尔也不止一次地使用“棋局”来例证语言内部的指涉法则, 以说明语言系统共时性/历时性的内在二重性: “在我们所能设想的一切比拟中, 最能说明问题的莫过于把语言的运行比之于下棋。两者都使我们面临价值的系统, 亲自看到它们的变化。语言以自然的形式呈现于我们眼前的情况, 下棋仿佛用人工把它体现出来。”(1999, p. 128) 法国人类学家列维-斯特劳斯则钟情于用扑克牌作例子。符号学家罗兰·巴尔特则在各种体育与游戏活动(美式摔跤、环法自行车赛)中找到了“现代神话”的最有力证明。

而当代游戏研究中最为前沿的问题, 也就是游戏设计与游戏叙述问题, 皆直接关涉游戏符号学的论域。游戏设计本身就是个符号学问题, 游戏规则与框架的搭建, 就是对具体符号进行强制性赋义的过程。而当弗拉斯卡(Frasca, 2011)试图在电子游戏的拟真与叙述之间做出判断时, 他所面对的, 是以文学叙述为代表的经典叙述学。倘若他能够关注叙述学由经典叙述学向广义叙述学的发展, 这一论题将在叙述学内部得到消解, 不攻自破。从实际样态来看, 既有的游戏研究与符号学存在着广泛的交集。

游戏的符号叙述学已经在游戏研究中率先完成了理论构建。复杂的历史境遇, 令中国学者有机会从学科源流、理论脉络、研究侧重等方面对游戏研究进行更为全面的观照。如张新军的专著《可能世界叙事学》(2010)、关萍萍的博士学位论文《互动媒介论——电子游戏多重叙事模式》(2010)、刘研的博士学位论文《电子游戏的情感传播研究》(2014)等一系列研究, 恰恰都沿用了符号学或叙述学理论, 这是中国学者紧密跟进西方电子游戏发展, 开展游戏系统性研究的证明。而宗争的《游戏学: 符号叙述学研究》(2014)

试图构建游戏全域研究的理论框架，是国内第一本具有本体论意义的游戏学专著，可以视为中国游戏符号学发展的端点。

六、结语

从1933年赫伊津哈在莱顿大学做演讲开始，真正的游戏研究的历史尚不足百年，尽管游戏活动的样态不断推陈出新——从希罗多德笔下的吕底亚人的骰子游戏到各种现代体育竞技活动，再到电子游戏，游戏无时无刻不显示出它巨大的影响力。我们很难想象，在人类历史中如此重要的一项文化活动，竟然遭受如此冷遇。

毫无疑问，游戏是绝好的例证，康德、席勒、伽达默尔、德里达、索绪尔、维特根斯坦、罗兰·巴尔特、哈贝马斯等一大批影响后世的学者，都从游戏那里获得了灵感，来构建他们宏大的理论体系和学术事业。然而，在他们那里，游戏甚至不是作为研究对象，而只是作为某种辅助性的证据出现的。

赫伊津哈是当之无愧的“游戏学之父”，但是，我们也需要承认，仅仅凭借一部著作、一人之力，很难支撑起一个独立的学科。游戏研究需要更多的投入和关注，但显然，它的运气差了些。如同没有罪孽的维吉尔却无法随同但丁游览天堂，赫伊津哈、卡约瓦并没有机会看到更为复杂的电子游戏。他们的后继者也没能接续他们的工作，或是将游戏导向了体育，或是将目光紧盯在了更具特殊性的电子游戏上。而在电子游戏研究极有可能拓展出关于游戏的总体研究时，由于现有的游戏研究者自身学缘结构的局限，以及不想过早独树一帜的温和气质，独立、系统的游戏学的发展进程被拖延了。

游戏符号学的创立，是中国学者审时度势后的自主选择，符号学天然的“人文社会科学公分母”的属性，令它既能够继承游戏相关研究的理论成果，也能够从容涉足新的电子游戏研究的诸多论域，亦能够扩展更大的研究空间。它无疑是现阶段我们能够认识、掌握并推广的最为优化的研究方案。

与能够带来巨大经济利益的游戏产业不同，游戏的学术研究是极其艰辛的事业，它需要的是踽踽独行的研究者，而不是沽名钓誉的弄潮儿。

引用文献：

弗拉斯卡，恭扎罗（2011）. 拟真还是叙述——游戏学导论（宗争，译）. 符号与传媒，2，247-261.

关萍萍（2010）. 互动媒介论——电子游戏多重叙事模式. 浙江大学博士学位论文.

□ 符号与传媒 (21)

- 赫伊津哈 (1996). 游戏的人 (多人, 译). 杭州: 中国美术学院出版社.
- 伽达默尔 (1999). 真理与方法 (洪汉鼎, 译). 上海: 上海译文出版社.
- 刘研 (2014). 电子游戏的情感传播研究. 浙江大学博士学位论文.
- 马奎尔, 扬 (编). (2012). 理论诠释: 体育与社会 (陆小聪, 译). 重庆: 重庆大学出版社.
- 索绪尔 (1999). 普通语言学教程 (高名凯, 译). 北京: 商务印书馆.
- 维特根斯坦 (1992). 哲学研究 (汤潮, 范光棣, 译). 北京: 生活·读书·新知三联书店.
- 吴蕴瑞, 袁敦礼 (1933). 体育原理. 上海: 勤奋书局.
- 张新军 (2010). 可能世界叙事学. 苏州: 苏州大学出版社.
- 宗争 (2014). 游戏学: 符号叙述学研究. 成都: 四川大学出版社.
- 宗争 (2017). 射何以成道——游戏文化机制的符号学研究. 成都体育学院学报, 2, 37-41.
- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, Year One. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/>.
- Aarseth, E. (2015). Meta-game studies. *Game studies*, 15, 1. Retrieved from <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (Meyer Barash, Trans.). Chicago, IL: University of Illinois Press.
- Crawford, C. (1982). The art of computer game design. Retrieved from <http://www.vancouver.wsu.edu/facpeabody/game-book/Coverpage.html>.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. Retrieved from: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Juul, J. (2011). *Half real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Melcer, E. et al. (2015). Games research today: Analyzing the academic landscape 2000-2014. Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games. Retrieved from http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015_paper_41.pdf.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play-game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

作者简介:

宗争, 成都体育学院新闻与传播学院副教授, 主要研究领域为游戏符号学、体育文化传播、符号哲学。

Author:

Zong Zheng, associate professor of School of Journalism and Communication, Chengdu Sport University. His research interests include semiotics of game, sports culture communication and philosophy of semiotics.

Email: zongzheng2012@126.com