

符号学译丛

丛书主编

彭佳

方小莉



符号与传媒
Semiotics & Media

本书综合了各个符号学派观点，

从编码、符号、话语、行动、

文本和文化六个基本概念归纳符号学理论，

逐步打开符号学视野，

展示符号学自身的运作方式及其理据。

应用符号学

Signs in Use

〔丹麦〕斯文·埃里克·拉森 〔丹麦〕约尔根·迪耐斯·约翰森/著

魏全凤 刘楠 朱围丽 /译



四川大学出版社

非外借

四川大学哲学社会科学出版基金资助

符号学译丛 ○ 丛书主编 彭佳 方小莉



本书综合了各个符号学派观点，

从编码、符号、话语、行动、

文本和文化六个基本概念归纳符号学理论，

逐步打开符号学视野，

展示符号学自身的运作方式及其理据。

应用符号学

Signs in Use

〔丹麦〕斯文·埃里克·拉森 〔丹麦〕约尔根·迪耐斯·约翰森/著

魏全凤 刘楠 朱围丽 /译



四川大学出版社

责任编辑:宋 颖
责任校对:陈 蓉
封面设计:米迦设计工作室
责任印制:王 炜

图书在版编目(CIP)数据

应用符号学 / (丹) 斯文·埃里克·拉森, (丹) 约尔根·迪耐斯·约翰森著; 魏全凤, 刘楠, 朱围丽译.
—成都: 四川大学出版社, 2018. 10
(符号学译丛 / 彭佳, 方小莉主编)
ISBN 978-7-5690-2457-9

I. ①应… II. ①斯… ②约… ③魏… ④朱… ⑤朱…
… III. ①符号学—研究 IV. ①H0

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 230985 号

四川省版权局著作权合同登记图进字 21-2018-539 号

书名 应用符号学

著者	[丹麦] 斯文·埃里克·拉森 [丹麦] 约尔根·迪耐斯·约翰森
译者	魏全凤 刘楠 朱围丽
出版	四川大学出版社
地址	成都市一环路南一段 24 号 (610065)
发行	四川大学出版社
书号	ISBN 978-7-5690-2457-9
印刷	郫县犀浦印刷厂
成品尺寸	170 mm×240 mm
印张	12.5
字数	240 千字
版次	2018 年 10 月第 1 版
印次	2018 年 10 月第 1 次印刷
定价	48.00 元



版权所有◆侵权必究

- ◆读者邮购本书, 请与本社发行科联系。
电话: (028)85408408/(028)85401670/
(028)85408023 邮政编码: 610065
- ◆本社图书如有印装质量问题, 请
寄回出版社调换。
- ◆网址: <http://press.scu.edu.cn>

特别纪念

特此感谢并纪念在文学和符号学研究中多年合作的同事，本书的合著者约尔根·迪耐斯·约翰森（Jørgen Dines Johansen，经受多年的疾病折磨，于2018年3月6日逝世，享年75岁）。从1976年到1992年，我们在南丹麦大学进行我们的研究事业，并陪伴彼此周游世界，参加会议，举办进行讲座。最重要的是，我们共同出版研究成果，我们的家人也因此拥有许多美好的回忆。

在本书译成中文之际，特此纪念约翰森。

斯文·埃里克·拉森（Svend Erik Larsen）

前言

“本书内容全面而富有创见，是我见过的介绍符号学理论和方法的佳作之一。”

——加拿大多伦多大学符号学家：马塞尔·达内西（Marcel Danesi）

“本书成功地克服了符号学美国学派和法国学派之间的‘冷战’，提供了一个完整的符号学学科图景，为符号学领域做出了具有独创性的贡献。”

——新保加利亚大学：克里斯蒂安·班科夫^①（Kristian Bankov）

所有的有机体，从蜜蜂到计算机网络，都创造符号，表达并交换信息。对符号学领域的研究可帮助我们进一步探索如何使用这些符号来推断世界的本质。

本书是符号学研究的入门书籍，综合各个符号学派观点，用六个基本概念来归纳符号学理论和一系列分析工具：编码、符号、话语、行动、文本和文化；从最简单、抽象的“编码”入手，逐渐过渡到对最复杂、具象的“文化”的研究，逐步打开符号学视野，展示符号学自身的运作方式及其理据。

本书每章都包含一个符号学问题，并涉及各个符号学流派的关键概念和相关观点。章节内容从基础开始，逐层推进，当然，有一定词汇基础的读者也可以单独学习某一章节。本书通俗易懂，便于读者学习，读者可运用书中的概念来分析各种媒介中的文本。书中包含大量案例，从交通系统到城市公园，均有涉猎。篇末附有20世纪重要符号学家的个人简介，十分实用。

总而言之，本书可作为符号学专业学生的必读书目。

约尔根·迪耐斯·约翰森（Jørgen Dines Johansen）是欧登塞（Odense）市南丹麦大学（Southern Danish University）比较文学教授。

斯文·埃里克·拉森（Svend Erik Larsen）是丹麦奥尔胡斯大学（Aarhus University）比较文学教授。

^① 译者注：班科夫是营销与广告符号学专家。

目 录

1 导 论	(1)
符号学是什么?	(1)
这本书讲什么?	(4)
2 符码与结构: 从区分到意义	(7)
符码和意义	(7)
符码和结构	(15)
3 符 号	(22)
从痕迹到话语	(22)
符号代表什么?	(24)
符号能力	(26)
符号如何再现事物?	(29)
像似符号	(33)
规约符号	(40)
符号和非符号	(41)
符号和符号系统	(43)
符号过程: 符号的过程	(47)
4 话语分析	(50)
符号, 行动, 意向	(50)
话语分析和话语	(52)
结构主义话语分析	(54)
语言学之外	(57)
句子和话语	(60)
现象学话语分析	(65)
言语行为	(70)
推论世界	(77)

5 行动：互动成为叙述	(81)
论老鼠和英雄	(81)
我会，如果我知道我可以	(86)
你不能，但你会..... ..	(92)
错误和洞察，幸运和不幸	(93)
赫拉克勒斯和安泰（Antaios）	(101)
6 文本：从元素 - 结构到对话 - 结构	(104)
文本和文本间性：文本作为扩大的语段	(119)
文本作为符号过程：符号金字塔	(123)
文本和直接解释项：符码，规约和知识	(127)
文本和对象	(129)
文本、发送者（作者）和说话者（叙述者）	(132)
文本的边界	(139)
7 自然和文化：从对象到符号	(143)
文化符号学是什么？	(143)
文化的边界	(146)
文化符码	(160)
划 界	(177)
文化过程	(179)
规约和过程符码	(182)
参考文献	(186)

1 导论

符号学是什么？

在夏天的沙滩上，一个男孩儿决定玩打水漂游戏。他找到一颗不大不小的石头，在手里掂了掂，看着水，等待时机，然后投掷出去。一只狗跑到他旁边，突然停下来，嗅了嗅海藻，然后身子一缩，跑开了。一只蚊子飞过来，在男孩儿的头上飞舞，然后停在他肩上，将口器刺入。啪！结束！

在此发生了一系列符号演化过程。男孩、狗和蚊子意识到了某些超过事物本身所代表的意义现象：“石头”指水面上即将出现的微小波澜；“海藻”的味道是狗实际上不能看到的東西；当这恼人的刺痒告诉男孩儿蚊子在叮咬他时，“肩”指的是蚊子的食物。这些东西都成了符号。其中一些过程是有机体共有的，一些则是人类特有的。本书将主要集中于后者。但是因为不是只有人才有符号能力，我们也准备随时扩展我们的视野。

我们从观察这个男孩儿的行为开始吧。他首先选择了一块石头。通过参照可能的滑行轨迹，石头获得了特定的意义，即它对于打水漂的适切性。接下来，波动的涟漪被解读为风向和水流的标示，所以这些涟漪具有适合打水漂的意义。此外，石头和水都表示一些其他的意思（风和水流），可能表示某些还没出现的东西（打水漂游戏）。作为符号，它们都获得了意义，最终使其有可能指向某人的行为。周围的物体则变为人类活动的空间环境。

这只狗也有符号能力。它的感觉器官选择了重点关注对象——一丛海藻，它可能指代食物或者竞争对手的领地标记。然而，近距离地嗅一下表明它错误地理解了这个符号：海藻显然意味着潜在的危险，且这只狗受到了惊吓。当我们将事物当作符号来理解的时候，不能保证理解是正确的，也不能保证可以觉察到符号生产过程的所有结果。想想这只蚊子，它的叮咬器官将一个现象解读为食物暗示。它据此行动，但这创造了一个新的符号——发痒疼痛的叮咬，指

代蚊子。这是男孩儿解读、定位并理解的。他识别出这只蚊子是个容易对付的敌人，并且实施了行动。

这些过程看起来似乎完全相同，实际上并不一样。男孩和蚊子都无法实施狗的行为。事实上，他们几乎不能闻到狗所闻到的气味。但是通过将事物转化为一种特殊的、基本的符号能力，他们都能描述自身周围的生活圈。他们将周围事物转化为一种环境，在其中他们能准确地定位自己。他们必须能够将事物理解为食物、危险、同一物种的其他生物、不同性别的生物等符号；并且他们必须能够将一些东西理解为可能运动的符号，例如方向、地形等，否则，他们就没有生活环境。这是符号能力的第一个功能：将事物转化为符号，同时，这些符号共同形成一个生物体的生活环境。虽然这三种生物属于彼此的环境——即使他们能感知并识别彼此——但他们的环境并不完全相同。他们的生活圈仅仅是部分重叠。

基于所选事物的物质属性以及所做的大量的参照，男孩使石头和水成为符号。这个挑选过程在他熟悉的符码（code）的帮助下发生。利用符码，男孩排除了该特定环境下一些次要的特点（例如石头的颜色），把其他要素（例如石头的重量、水的流动）与打水漂有关的意义联系起来。他进行了一次解释（interpretation）。原则上来说，狗和蚊子在它们的世界中也进行同样的活动，并且也是利用它们熟悉的符码。

因此，石头、水和男孩不再是孤立的现象。在解释行为中，他们以这样的方式将彼此联系起来，即在大量的、可重复的认识和行动中合为一体。符号开启了一个有规律的活动，即推断；就如这颗石头通过符号表达的意义，它对打水漂的适切性指向一个未来会精确实施的行为，这是因为符码表明，在此我们可以运用以往的经验所建立起来的规则。此单一实例获得了一个普遍的、规则导向的性质，从而也获得了一个集体性质。这是符号能力的另一个功能：它确保现象可以重复、记忆并存储在习惯中，因此我们可以使用符号来指示世界的本质。符号学是关于我们作为生物体和人类在这一基本过程中的参与，我们参与的结果就是使周围世界成为我们的世界。

本书接下来的两章将涉及基本的符号学功能：在第二章我们会概述符码，通过符码，现象被结构化（以一种我们能够将其理解为符号的方式）；第三章我们将阐述符号如何产生，并且如何作为不同类型的符号彼此区分，这些不同类型的符号在复杂的符号整体中共同作用。余下的章节将阐述其结果。

从广义上来说，基于符号编码的现象，符号学构成了意义形成和交换的所有形式。不论这个信息是属于从细胞到恐龙的整个生物圈，还是仅仅属于人类

世界；不论这个信息作为电子信号在机器、机器人、有机体中还是非有机体中形成和交换；不论它属于小说还是真实的日常对话，在广义解读中都不是问题。然而，我们试图缩小这个定义，强调符号学能力一定是与符号相关的、有意或无意的意向驱动行为。对我们来说，符号学属于生活世界。机器等的符号过程仅仅是当它们融入可能存在意向的环境中时，才具有符号学意义。这一语境中的符号过程指的是话语。这是第四章中的主体问题。

缩小符号学视角并不意味着人类对符号的使用具有特殊地位——虽然这确实如此。我们再来看这个男孩从海滩回到家后所发生的一切。他独自在家并在屋里晃悠了一会儿才上床睡觉，不久因腹痛醒来。他大声喊叫，然后他爸爸来到了他跟前，手忙脚乱地翻阅斯波克（Spock）医生的亲子指南，快速查询《家庭医生》。他碰巧看见了一个饼干盒，盒子内的饼干少了很多。他面对一个需要被解读为符号的复合现象。这位父亲必须得出一个正确的结论：这个符号——痛苦的表情、大声呼叫和腹部绞痛——所指的对象。这是意味着需要立即呼叫急诊医生的阑尾炎吗，还是仅仅指小孩过量食用饼干（在孩子睡觉时，这些饼干是留给大人的）所造成的腹痛？这两种情况都需要这位父亲进行与男孩儿在沙滩上相同的符号阐释过程。但在推断其所指代的对象时，他必须分离出一个对这个符号有效的语境。他必须确定某一情形（不是既定的情形，而是他需要分辨的情形）下的一些推断，否则所有的推断都会缺乏结论和有效性。

在各种解读中，我们所处理的符号类型都是信号，即，通过推断与原因相联系，且独立于人类意图的符号。如果一个符号是便秘的信号，我们就必须扩大阐释框架，这样才能纳入意向驱动行为，以此来理解即将深入的符号实体：男孩儿想吃饼干的冲动。如果不是阑尾炎，感染生物学对于意向是无关紧要的。但也可能的是，男孩儿的腹痛是给父亲的一个信息。也许男孩儿——有意无意地——想告诉父亲他忙于创造自己的符号学环境，以至于男孩疼痛的符号指的是一种缺乏感。在这种情况下，一方面，这个符号不仅仅是关于和对象偶然形成的关系信号，它也是一个交流行为——一种潜意识的神经痛，可能因为无节制的饮食造成。但另一方面，它也可能更是“人类智慧”的结果：要是这个男孩儿（狡猾的狐狸）只是假装腹痛，因为他知道这个符号通常会起作用呢？父亲赶到现场，可能只是受其疼痛假象的驱使。这两种情况下的缺乏感都是真实的。所以在一定情形下锚定符号存在多种可能。

然而人们有很多种方式使自己摆脱复杂的意义困境。蚊子感觉到了食物，创造了一个新的指向自身的符号，但不能及时识别出（register）“可能被拍

打”这个符号。狗径直走到一丛海藻处，并发现了它的不寻常之处，可以说这是一种试验性行为。另外，这个父亲可以根据这个符号过程建构一个想象的叙述框架：他想象男孩回家了，很孤独，他哭了一会儿，然后从罐子中拿出了一些饼干吃，之后就肚子疼了。他可以问男孩儿谁能证实这个故事，或者采取逃避行为并讲一个新的故事。建构叙述或叙述结构是将符号置于语境中的一种方式，以便根据意向来解释符号，并将意图和行为与可能执行的主体联系起来。关于互动和叙述的主题详见第五章。

然而，父亲可以呼叫急救医生，医生带着各种救护设备而来，可以证实是否有阑尾炎的征兆；是一杯甘菊茶或泻药片就能起作用，还是可以彻底排除指向物理疼痛的信号。它可能仅仅是这个男孩的想象，是一种痛苦、疼痛和缺失的叙述，男孩将其告之于自己的身体，随后演绎了这出戏，并且父亲也成为其中的协作者。父亲和男孩可以进一步叙述。相比动物来说，人类的符号能力赋予了我们更多的自由来建构环境和定位自己，但同时也让环境解读具有更大的不稳定性 and 开放性。符号不仅和其他符号共享语境，而且符号的意义、可靠性和有效性，都依赖于许多符号之间实际语境的间接假设。这意味着符号是在文本中建构的。这是第六章的主题。

人类不仅能够像狗和蚊子一样适应自然赐予的环境，还可以将其转变为他们能生存的环境，这似乎是具有符号能力的人类的一个基本特点。在很大程度上我们可以对既定环境进行调整，且在多种情况下，能对这种环境的边界进行拓展。当然，这并非万能；人类这一物种受着生理和心理条件的限制，有的物质环境是我们无法改变的。但是，通过不间断的调整，我们的环境得到了改变并具有历史性。这样一个历史化的动态宇宙就是我们所说的文化。从某种程度上说，文化过程和符号过程是相互联系的，这就是第七章介绍的文化符号学的主题。

这本书讲什么？

本书的目标有三个方面：

1. 向读者介绍，并使其理解人类如何通过符号创造并交换意义。
2. 介绍这个过程所涉及的概念，这能帮助分析来自不同媒介和符号系统的文本。
3. 揭示符号学在我们的文化研究中，是一种特殊的理论和实践。

依照“结构主义”和符号学中一个广为接受的方法——通过“区分”来

推进——强调我们在本书中要着手做的事情，以达到我们的目标，并解释读者在本书中所不能发现的东西，在这一方面，此方法也许非常有用。我们不认为现在的符号学是白板一块，需要从头介绍。现在已有许多书目分别介绍了一些特定的学派，如结构主义、欧洲符号学、美国符号学和后结构主义符号学，还有一些具体领域的开放研究，如理论分析视角中的电影、文学、建筑学、大众传媒、计算机研究、生物学、哲学、语言学等，这其中有些更多地关注符号学的局限而非潜力。很多著作始于20世纪60年代和70年代，目前在其研究领域还起着作用。人们一直持续不断地促进新的讨论。本书就是这样的一个讨论实践。幸运的是，他们的成就很大程度上已经纳入一系列重要的字典和百科全书中，方便我们获取。书目如下：

A. J. Creimas, J. courtés. (1979 and 1805). *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. 2 vols. Paris: Larousse. 1st vol.

A. J. Creimas, J. courtés (1982). *Semiotics and Language: An Analytical Dictionary*. Bloomington: Indiana Univesity Press.

Vicent Colapietro. (1993). *Glossary of Semiotics*. New York: Paragon House.

Thomas Sebeok. (1994). *Encylopedic Dictionary of Semiotics* (2nd edn). 3 vols. Berlin: Mounton de Gruyter.

Roland Posner. (1997). *Semiotik/Semiotics. A Handbook on the Sign - Theoretic Foundation of Nature and Culture*. 3 vols (2 have appeared). Berlin: Mounton de Gruyter.

Paul Bouissac. (1998). *Encyclopedia of Semiotics*. Oxford: Oxford University Press.

Jacob Mey. (1998). *Concise Encyclopedia of Pragmatics*. Oxford: Elsevier.

Winfried Nöth (2000). *Handbuch der Semiotik*. (2nd edn). Stuttgart: Metzler.

Winfried Nöth. (1995). *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana Univesity Press, 1990.

Marcel Danesi. (2000). *Encyclopedia Dictionary of Semiotics, Media and Communications*. Toronto: Toronto University Press.

Paul Cobley. (2001). *Routledge Companion to Semiotics and Linguistics*.

Linguistics. London: Routledge.

本书处于已经存在的符号学景观中，并且像其他领域的大多数导论一样，应该等同于类似手册，可以和丰富的参考书目一起使用。

因此，我们不会仅仅因为已存在的内容就详细地介绍各个具体学派或具体领域。相反，本书通过大多数符号学家共享的已有基本概念来展开基础性的符号学辩论。我们比较关心的是如何使用这些概念来呈现符号学论点，而不是展现所有已存在的理解和用法的变体。本书每章都详述一个概念，并论证可以运用该概念的论点。需要整合现存的符号学理论趋势，才能使论证更加清楚，因此，我们不会复制已印在各手册和百科全书中的众多参考书目，而是提供经过筛选的参考书目。章节展示的顺序使本书成为一个关于符号在人类文化中所扮演的角色的论争，从最抽象、简单的编码到最具体、复杂的文化，均会涉及。我们旨在介绍符号运作的方式。

虽然我们不会再介绍具体的学派或领域，正如之前说的那样，本书跟大多数的导论不同，我们强调连接欧洲符号学和美国符号学的重要性，他们分别基于费迪南·索绪尔（Ferdinand de Saussure）和查尔斯·桑德斯·皮尔斯（Charles Sanders Peirce）的理论。在大多数介绍中，我们仅用少量的分析案例使读者能够归纳这些论争，并嫁接到他们可能正在研究的领域中。因此，本书不仅写给从事语言学、文学和文化研究的人，也写给研究人类文化中一切符号应用类型的人。

我们这样设置本书的目的是，使书中的章节能够逐渐拓展符号学视角。即使如此，每章都会全面展现一个独立的符号学问题，因此读者可以分开阅读每个章节。借助于互相参照、词汇表和作者简介，还可将独立的章节与全书联系起来，使之成为一个完整的体系，并拓宽符号学语境。

现在的符号学导论必须有一个基础的论争结构和一些基本符号学问题作为其出发点。我们关注那些有共同特性的应用符号，并希望读者在使用本书时能够认可我们的观点。

2 符码与结构：从区分到意义

符码和意义

结构符码和过程符码

一名画家正在作画，他从调色板上选择不同的颜色，调在一起，一笔一画涂在油画布上，完成画作后，他签上了自己的名字。在这里我们看到了某些颜色和某些文字被选择、结合和分配的过程——用给定的材料创造一个复杂的文化符号（艺术作品）的过程。

这是个受规则约束的活动，即使规则可能不明确，或者被不知不觉使用。规则控制了元素的选择和组合，这些元素就是所谓的符码。因为不是所有的符码都与符号学相关，符码的定义过于宽泛而难以直接用于符号学，只是仍可以作为探讨这个领域的起点。

想象一下，现有两个彼此独立的现象，如果有可能建立规则来关联两者，那么符码存在的最基本条件已经具备，即符码和规则完全等同。如果这些元素只有一个明显的属性，例如一条直线和一条曲线；如果规则决定其尺寸、距离、可重复性，也决定它们相对于彼此的水平位置和垂直位置，我们就能根据符码来组合元素，然后生成拉丁字母表中的大多数字母。回到绘画，画家在画上签名也是根据类似规则完成的。

若元素有两个或两个以上的属性，情况就要复杂得多。例如，它们可能有形状（直的、弯曲的、开放的、封闭的等，或者同时具备几种形状）和颜色（也可能是混合色）两个属性。这些特征不是符码创造的，因为后者以前者为先行条件。符码真正创造的是它们的关联（也称为相关性）。这些特征有些有关联，有些则没有，符码使我们能够从诸多特征中进行选择。给定元素通过它们相关联的特征获得了特定身份，就此从其他元素中区隔开了。有些情况下，

相关的区别特征可能是颜色，有些情况下则可能是形状。虽然形状和颜色通常在所有情况下都会展现，但是也有可能元素的形状和它的整体特征无关。这意味着所选择特征的相关性（即元素的特征）取决于元素所处的语境，而且建立不同元素的组合也是符码控制的。此外，这些元素常常会有不同的特点，它们在不同规则控制的语境下，可以相互关联，而无须在同一时刻相关。所谓超符码化（overcoding）就是元素可以有不止一种符码方式。日常生活现象就是如此：在冬天，我们基本上选择好穿的旧靴子，是因为它们温暖舒适，而不是单薄冰冷；有时候因为它们黑色而不是白色；偶尔还可能因为它们越野靴而非运动鞋；在某些场合不选择这双鞋子，可能因为它们结实但不优雅。很显然，鞋子的特征由多个而非单一的属性决定，或者以缺失某些属性为特征。完全像正/负、开/关、是/否这样简单二元对立的符码极为少见。

在画家看来，如果唯一相关的组合是一种形状，他就可以创作单词。不论用蓝色、绿色还是红色钢笔，他在合同上的签名都是有效的。如果他选择颜色作为相关属性，符码过程当然就不包括书写，但可能是件形状模糊的艺术品，就像杰克逊·波洛克（Jackson Pollock）的绘画。如果具体的形状和颜色都选择作为基本特征，画家也许会把签名放在角落，或者在画布上画一个特别的细节。

用这些术语描述时，画家的创作天赋似乎和创作过程本身断开了，创作过程似乎被剥夺了艺术价值，遭到贬抑甚至程式化。画家首先选择要用的元素，于是符码功能就自动启用了。这就将画家的作用缩小得和油漆店职员一样，就是使用厂商提供的漆卡操作涂料混合机生产一种特殊的颜色而已。

符码可以分为两类：数字的和模拟的（digital and analog）（Wilden, 1972: ch. VII）。在处理颜色和形状的时候，两种符码都在起作用，但它们的相对优势不同。数字符码基于在选择和组合实体时的区分能力，遵循“二选一”（either-or）的原理。定义红、黄、蓝三原色不需要和其他颜色混合，它们彼此就是独特的，适用于数字符码。例如，油漆店精确测量标准组合中不同颜色的数量，从而使消费者能够满意地将 305 号色带回家，涂在自家墙上。然而，如果油漆店的职员稍微改变某种颜料的数量，最终出来的颜色就不一样了。所有颜色变体都是数字符码基于数值规则选择组合的结果。拉丁字母表包括了数字符码的形状，就像直线和曲线。例如，字母 C 由一条曲线构成，字母 I 由一条直线构成，P 由一条直线和一条曲线构成，B 由一条直线和两条曲线构成，M 由几条直线构成等。

颜色也可以用来模拟符码。这个过程发生在用调色板调颜色的时候。在这

种情况下，符码没有控制颜色间的关系，但是控制它们和画中所表现物体的关系，物体的颜色可以和真实世界的物体呈现的颜色或多或少相同。油画中，绿色可通过混合来接近草的颜色。这里符码是模拟的：遵循“差不多”（more-or-less）原则。虽然签名字母是遵循彼此相对独立的数字符码，因此能分开识别，但伪造的毕加索签名则是大师笔迹的模拟符码。

上面的段落讨论了广义符码、符号学符码等。我们已经看到广义符码是关于预先确定的相关元素属性的选择和组合规则。画家完成其画作时，就已经结合复杂而精细的模拟符码和数字符码开始选择和组合颜色与形状了，借着签名，他创造了一个新的意义客体。这幅画有规约的意义，因为它是一个特殊类型的客体——艺术品。但是作为个人的艺术品，它的意义是开放的，而且反过来能够具有规约性，例如通过在学校里教授给别人，这个规约意义就可以成为公认的解读。通过这个理解过程，用于特定艺术品的符码形成规范，这再次意味着艺术品是规则的一部分。在这一过程中，符码创造了意义，并改变了符号学维度的视野。那么，这里发生了什么？又是如何发生的？

操作符号学符码的基本要求不仅仅包含两个元素，每一个元素都有其独特的特点和控制其组合的规则。O 和 X 根据轮流被选择的规则，排成一列，进行组合，就形成以下的元素串：OXOXOXOXOXOX...，但是并没有为这个组合创造意义。为了创造意义，需要至少两套元素或元素组，这些元素的基本特点是提前选择好的，然后组成符码。例如，X 和 O 根据“彼此可以互相替代”的符码组合，另一组元素是两个人组成，他们的关系以同样的方式编码，这样他们可以轮流选择 O 或 X。通过另一符码来彼此链接这两个组织好的元素，新的情况发生了：第一个将三个连续的元素连成一串的人赢了比赛。两套元素组合的结果是独立的现象，这是一种井字游戏（画圈打叉游戏），在该游戏中，O 和 X 是部件，人是玩家。这个整体成为一个社会活动，受符码规定并可以重复。象棋的结构性符码的组合在图 2.1 中阐明。

游戏参与者必须严格接受游戏所绑定的语境意义，如胜利或失败的规定。独立于个人玩家和他们可能赋予对象的联想意义，棋牌游戏“大富翁”因此可以指代自由市场社会的基本特点。像游戏和比赛这样的社会活动，可以进一步指代成人和儿童、工作和闲暇之间的差别，此差别由文化决定，并且可能被仪式化；在是否具有约束性方面，他们可以表达一些伦理标准；还可以举例说明基本的社会化活动、人类心理的发展阶段。

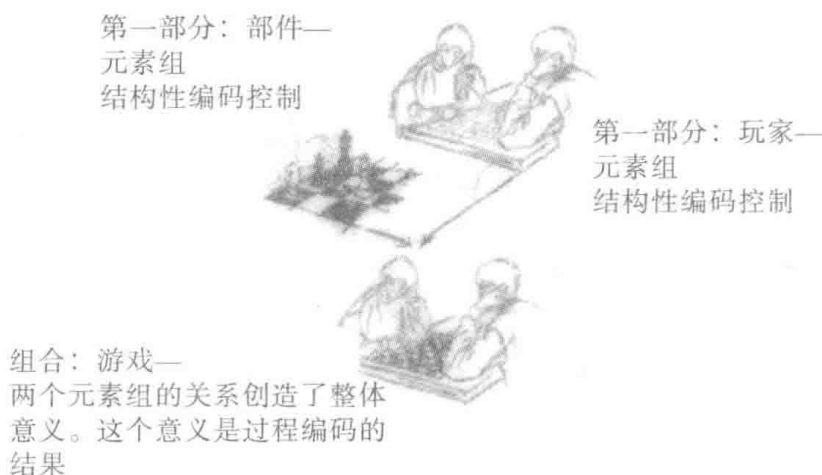


图 2.1 结构和过程符码：象棋游戏

如果再用颜色和形状来规定一套元素，它们可以根据三种颜色（红、黄、绿）的固定顺序符码，规定为交通信号灯元素。于是形成另一套元素，由三个属性决定，形成成对的固定数字符码，并设定为一套和交通参与者相关的元素：运动（停止/通行），动力源（机动的/非机动的）和空间位置（机动车道/人行道）。如果建立一个动力符码来交互联结全套元素，那么交通信号灯三种颜色的系统性变化就会命令交通参与者停止或通行。换句话说：因为这个符码过程是可重复的社会活动，所以它具有意义。对意义可能性的其他条件和现实情形的进一步考察，自然会引发对符号学符码关联性的研究。

如上文所说，符号学通过同时活跃着的两个不同层次的符码运行。在第一层次上，我们拥有将一套元素连接到一个规定好但无须封闭的系统符码——部件和玩家、交通信号灯和交通参与者。在另一层次上，要有连接至少两个系统的符码：第一层被称为结构符码（structural codes）；第二层被称为过程符码（processual codes）（艾柯，1984：164 - 188）。符号学对基于结构符码的系统不甚感兴趣，但符号学通常认为元素集合的存在是理所当然的，这些元素的集合都存在一个或多或少比较清晰的结构，并且能够通过过程符码创造意义——可能是新的意义。过程符码可以被认为是一个结构到另一个结构的转化。O 和 X 可以被转化为人类行为，反之亦然，由此成为一种游戏。三种颜色组合可以转化为互动，由此控制交通流量。过程符码完完全全是符号学符码，因此，接下来将被简称为“符码”。

过程符码的任务就是确立元素层结构，这些元素从预先建立的两个结构中挑选出来。这可能意味着在游戏中，元素可能改变在分层中的位置。这一点和绘画过程是一样的：颜色或形状，或特定颜色和形状的结合，可以从一个次级