

中国符号学丛书

丛书主编 唐小林 赵毅衡



符号与传媒
Semiotics & Media

游戏离不开人的参与，
人类的发展亦离不开游戏的作用。
没有游戏的人生是无趣的，
没有游戏的社会是病态的。
本书是迄今为止第一本从符号学与叙述学的基本原理出发，
系统地对游戏活动的整体进行研究，
探求其普遍规律的著作。

游戏学： 符号叙述学研究

Ludology: A Semio-Narratological Study

宗争 著



四川大学出版社



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

中国符号学丛书 ○ 丛书主编 唐小林 赵毅衡



符号与传媒
Semiotics & Media

游戏离不开人的参与，
人类的发展亦离不开游戏的作用。
没有游戏的人生是无趣的，
没有游戏的社会是病态的。
本书是迄今为止第一本从符号学与叙述学的基本原理出发，
系统地对游戏活动的整体进行研究，
探求其普遍规律的著作。

游戏学： 符号叙述学研究

Ludology: A Semio-Narratological Study

宗争 著



四川大学出版社

责任编辑:王 冰
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

游戏学:符号叙述学研究 / 宗争著. —成都:四川
大学出版社, 2014. 12

(中国符号学丛书 / 唐小林, 赵毅衡主编)

ISBN 978-7-5614-8212-4

I. ①游… II. ①宗… III. ①符号学—叙述学—研究
IV. ①F0②907

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第285577号



书名 游戏学:符号叙述学研究
YOUXIXUE; FUHAOXUSHUXUE YANJIU

著 者 宗 争
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 978-7-5614-8212-4
印 刷 郫县犀浦印刷厂
成品尺寸 170 mm×240 mm
印 张 15.25
字 数 275千字
版 次 2014年12月第1版
印 次 2014年12月第1次印刷
定 价 45.00元

◆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://www.scup.cn>

版权所有◆侵权必究

前言

“游戏”是历史最为古老的人类活动之一，是迄今为止仍然活跃的、意义最为深远的人类活动之一，也是参与人数最多、影响力最大的人类活动之一。

人的一生都离不开游戏，缺少游戏的人生是不完整的。首先，游戏是重要的教育方式，幼儿教育、智力开发、体能增长均离不开游戏的作用；其次，游戏不仅是孩童的娱乐方式，也同样适用于成年人；第三，游戏拥有众多的参与者，也吸引了数以亿计的观众。

游戏作为人类社会一种不可或缺的活动，孕育了人类文明，并形成了与之相关的独特的文化现象。早在上古时期，它就作为一种独立的文化现象，出现在思想家和学者的视野中。然而，因其喜闻乐见，游戏多被研究者当作引证的材料，而绝对对其进行专门的研究，直到 20 世纪初叶，真正独立的游戏研究才刚刚出现。

20 世纪五六十年代，游戏领域出现了两次比较重大的变革。一是体育学的出现。体育运动和竞赛从“游戏”中分离出来，成为独立的研究对象，大学内开设体育类专业，并出现了专门的体育学院。二是电子游戏产业迅速发展，取得了巨大的经济效益和社会效益。这也促使更多的人进入游戏设计与游戏研究领域。各个大学纷纷开办相关专业与课程，如中国传媒大学的“数字游戏设计”专业、浙江大学的“计算机游戏程序设计”课程等。

这两次变革均对游戏研究产生了重大的影响。一是游戏活动自身产生了分裂。体育和电子游戏从“游戏”整体中分离出来，取得了一定的研究成果，但也间接导致了游戏研究的分裂。二是游戏研究的方向随之发生了变化。研究者从各自角度深入挖掘各自领域，几乎没有人再去关注游戏总体的特征。三是人文精神的失落。尤其是电子游戏领域，研究者多从技术角度关注游戏设计问题，而忽略了游戏对人本身的影响和塑造。

今天，当我们尝试弥合这种分裂的局面，会发现面对“游戏”，我们并

不轻松，有诸多疑问亟待解答。

何为游戏，游戏何为？游戏有何特性？传统游戏与电子游戏存在何种关联，又有何异同？为何人类乐此不疲地参与和观看游戏？游戏是否是一种叙述，它与文学、戏剧、电影等艺术形式有何异同？游戏世界与现实世界存在何种关系？……我们有无数的问题可以纳入这个关于游戏的清单。

本书以此为契机，尝试着弥合这种分裂，重新以“游戏总体”为研究对象，进行系统的游戏研究。因此，笔者引入了符号学理论，试图在更宽广的理论层面上寻找众多游戏形式的统一性。本书意在达成如下几个目标：一是游戏定义的确立；二是游戏研究框架的构建；三是游戏内涵与外延的廓清；四是消费社会视域之下的游戏文化批判。

全书共分九章，分别从游戏研究与符号学的关系、游戏的定义、游戏文本的符号结构、游戏的“内涵”与“外延”、游戏性、游戏的叙述机制和“沉迷”游戏的符号学探究等方面展开论述，力图解释游戏的表意机制，提出一个较完整的游戏研究的符号学与叙述学研究架构。

绪论部分首先梳理了游戏研究与符号学理论之间的关联，为游戏学的符号叙述学研究寻找理论上的起点。“游戏”作为符号学理论中最常见的例证，具有明显的符号文本特征；而游戏研究中亦不乏对符号学理论的具体推演和应用。前者主要以简单引证为主，并不是将游戏作为直接的研究对象，论述往往过于简略；后者则往往流于表面，缺少对游戏文本的细致拆解，缺乏对符号学理论的深刻理解。笔者指出了二者在更大范围中相结合的可能性和所能发挥的效果。游戏的符号学研究必须借助当代符号学理论成果，深入研究游戏文本的符号结构及表意机制，建构系统的游戏研究理论，为进一步的游戏文化研究提供基础。

第一章讨论游戏的概念。游戏概念是游戏研究的基础问题，古往今来，众多学者为游戏给出了诸多定义，但多从游戏的动机、效果、意义等出发，很难取得一致。本书检索了西方学者对游戏进行定义的诸种方式，指出了各种定义之间存在的差异和矛盾。本章从游戏的形式特点出发，指出了所有游戏中共有的因素，给出了一个相对比较“严格”的定义，避免了将“游戏”与其他“娱乐活动”相混淆，为进一步的游戏的符号学研究提供了基础。

第二章讨论作为“符号文本”的游戏的内部结构。迄今为止，在具体的游戏研究中，研究者们从未将游戏视为一个符号文本来进行研究，甚至，各种游戏研究的研究对象也因游戏定义的不同而具有不同的范畴。本章首先规

范了游戏研究的对象，并论证了游戏的研究对象乃是一个符号文本。其后，笔者对游戏文本的内部结构进行了细致的拆解，根据游戏文本的形成和传播方式，指出了游戏所特有的“游戏内文本”和“游戏文本”双重文本结构特征，并根据符号学理论指出了游戏文本的“伴随文本”样态及其作用。

第三章详论游戏文本的“外延”。“内涵”与“外延”是符号学研究中的基本问题，涉及游戏的表意能力和表意机制、游戏的分类和游戏定义的边界等多个问题。在这一章中，笔者根据游戏的定义划定了游戏的边界，并据此指出了游戏与其他活动的内部关联，且以“赌博”为例，论证了赌博与游戏的关联和区别。

第四章则对游戏的“内涵”问题进行探讨。根据游戏文本的双重结构，笔者阐释了游戏表意的特点。根据符号学原理，以游戏文本最小单位（动作）的编码为基准，重新为游戏进行了分类。而游戏与其伴随文本的相互关系和作用，则造就了当下体育文化与游戏文化。游戏内涵问题是游戏学的符号学研究的重中之重，笔者尝试给出了进入这一领域的几条路径。

第五章讨论游戏性问题。笔者特别关注了游戏中的“扫兴的人”，而对“扫兴的人”的关注是本文与其他游戏研究的最大区别。通过对这些游走于游戏与现实之中，不具有所谓“游戏精神”的人的分析，笔者重新廓清了游戏所具有的规则性、竞争性、可能性、虚拟性和交互性等特点。这也提供了在更广阔的视野中对游戏进行研究的可能性，避免了将游戏单纯地视为一种“结构”而忽略了游戏中其他成分的弊病。

第六章、七章、八章则集中讨论游戏叙述问题。弗拉斯卡曾撰文《拟真还是叙述——游戏学导论》（Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology）^①，试图在叙述学框架之外寻找阐述游戏的叙述特质的新方法。笔者对弗拉斯卡的论断作出了回应，指出了在广义叙述学的理论框架内对游戏叙述进行研究的可能性与可行性。游戏能够叙述，并且具有非常丰富的叙述方式。进而，笔者指出了作为“演示性叙述”的一种，游戏如何进行叙述，这种叙述应当如何被理解和接收。游戏叙述的特征是互动性，笔者分别对互动叙述的层次和形式做了探究——它们构成了游戏叙述的基本语法。

^① Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" in Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, ed. *Video/Game/Theory*. Routledge, 2003. p. 230. 译文参见：《拟真还是叙述：游戏学导论》，宗争译，见《符号与传媒》第2辑，成都：四川出版集团巴蜀书社，2011年版。

第九章是笔者通过游戏的符号叙述学理论对游戏文化现象进行批评的尝试。游戏所带来的最重要的社会问题之一乃是“沉迷”。笔者并没有从心理学的角度对这个社会问题的根源进行探究，而是通过梳理游戏中的符号“身份”与“自我”之间的关系，根据传统游戏与电子游戏的不同特质，给予“沉迷”问题一个全新的解答。

1999年，乌拉圭籍电子游戏研究者恭扎罗·弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）提出了建立“游戏学”（Ludology）的设想。游戏研究涉及体育学、电子游戏研究、传播学、教育、社会学、美学等多个领域，“游戏学”的建立，必须依靠交叉学科的高度融合和默契配合。本书尝试从符号学与广义叙述学理论入手，构建“游戏学”的基本理论框架和研究途径，其目的也是将“游戏学”引入更为规范的学术研究语境中，使其真正成为一门新鲜且相对独立的学科。当然，游戏研究方兴未艾，符号叙述学也只是进入这一领域的路径之一。

新的游戏层出不穷，相关游戏现象丰富多彩，这意味着，如同其他学科一样，“游戏学”一旦出现，就永远不可能最终完成。作为一个起点，笔者希望这本书完成了这样两件事：一是为游戏（包括体育、电子游戏等）研究提供一种可供参考的理论方法，具有一定的学术研究价值；二是对符号学理论本身有“反哺”作用，具有创造性而非附庸性。

本书能够完成，得到了赵毅衡先生的点拨和帮助，他的学识与涵养令人钦佩。我的爱人李贤娟，在我最困难的时候给予我鼓励和支持，感激之情难以言表。在此对他们致以最崇高的谢意。

宗争 于九眼桥

2014年9月1日

目 录

绪论 游戏符号学：理论地图	(1)
第一节 游戏研究的历史与现状	(1)
第二节 符号学研究中的“游戏”	(9)
第三节 游戏研究中的符号学	(16)
第四节 游戏研究的中国境遇	(20)
第一章 游戏的概念	(23)
第一节 定义游戏的诸种方式	(24)
第二节 游戏的概念	(32)
第三节 游戏研究的对象	(47)
第二章 游戏研究的符号学基础	(51)
第一节 作为符号文本的游戏	(51)
第二节 游戏研究的符号学框架	(62)
第三章 游戏的外延	(83)
第一节 “内涵”与“外延”	(83)
第二节 外延：什么不是游戏？	(84)
第三节 赌博是不是游戏	(89)
第四章 游戏的内涵	(99)
第一节 游戏符号文本的表意	(99)
第二节 游戏的类型	(108)
第三节 游戏的分类	(108)
第四节 游戏文本的伴随文本	(116)
第五章 游戏性	(126)
第一节 游戏中的“扫兴的人”	(126)
第二节 规则、竞争、运气与虚构	(128)

第六章 游戏与叙述	(145)
第一节 作为符号文本的游戏是不是叙述文本.....	(147)
第二节 游戏文本与游戏内文本.....	(149)
第三节 “游戏文本”能否叙述.....	(150)
第四节 “游戏内文本”能否叙述.....	(152)
第七章 游戏叙述机制	(158)
第一节 拟真与叙述.....	(158)
第二节 底本与述本.....	(163)
第三节 演示性叙述.....	(165)
第四节 作为互动叙述的游戏.....	(169)
第八章 游戏叙述语法	(180)
第一节 互动叙述的层次.....	(180)
第二节 互动叙述的形式.....	(194)
第九章 沉迷：游戏文化研究	(202)
第一节 沉迷.....	(202)
第二节 屏幕世界与虚拟世界.....	(207)
第三节 游戏身份与自我.....	(212)
结 论	(221)
参考文献	(224)

绪论 游戏符号学：理论地图

“不要去想，而要去看看！”

这是西方现代语言哲学家维特根斯坦的名言，将这句话放在本书的开篇，是因为其语境与我们今天有关游戏的论题关系密切。这句话，恰是他在建基“语言游戏说”之前所说的。在维特根斯坦看来，游戏活动之间不存在共同的特征，因此也就无法用传统哲学“本质主义”的思路对其进行归纳和研究，据此，他提出了“家族相似性”的观点，来解释不同游戏活动之间的关系，并借此推论：不能用一组共同的语义特征来包含所有的义项，并且其所指范围的边界也是不清楚的、模糊的。

维特根斯坦开创了新的理论研究途径，但最直接也最容易被忽视的影响是：他影响了专门化的“游戏研究”。因为他断言游戏无法定义，所以在游戏研究领域，为游戏寻求一个普遍性“定义”的尝试几乎没有了，而以全部游戏活动作为研究对象的“游戏总体研究”也几乎消失了。

因此，今天我们以游戏总体为对象的游戏符号学研究，必须做好充分的准备：它承认游戏活动的多样性，不可能回转到本质主义和结构主义的传统符号学思路；它也需要在有效的范围内承认游戏活动的同一性，在互动和对话的基础上寻找意义阐释的边界。

绪论部分首先测绘了游戏研究的现状，然后考察游戏研究与符号学理论之间的渊源和关系，对游戏符号学的开启做出准备。

第一节 游戏研究的历史与现状

游戏研究的历史如同游戏活动本身的历史一样久远。早在上古时期，“游戏”就已经进入思想家和学者的视野。

在中国，游戏研究的历史可以追溯至周朝，甚至更早。3000多年前的西周时期，“射礼”成为教育、选拔人才以及平定天下之举国体制，有“大射礼”“宾射礼”“燕射礼”和“乡射礼”等四种主要的射礼范式昌明于世，《礼记·射义》《仪礼·大射礼》等对其均有详述。孔子所推崇的“六艺”之中，射、御皆是非常典型的“游戏”，《论语》中对游戏的形式和教育功能有非常深刻的阐发。

中国古代游戏活动发展较快，各类游戏层出不穷，亦出现了不少可以视为游戏研究的著作。根据其记述的方式，大致可以分为两类：

一是关于某一特定游戏的专论，如三国时期魏国人邯郸淳作《艺经》一卷，其中有《投壶赋》存世；元人宁志撰《丸经》，专说“马球”；历朝历代宫廷、民间均有专门机构讨论围棋、象棋的棋术、技法等，据此形成的棋书、棋谱更是蔚为大观，如明末清初的围棋大家柏龄著《四子谱》二卷……明清两朝类书编纂兴盛，关于游戏的论述被收集整理，置于不同的门类之下，可以视为游戏研究的有意识的汇总。

二是有关游戏活动的描述或散论，多见于史书、文人札记和诗话小说之中。如晋葛洪《西京杂记》记载围棋之俗，我们比较熟悉的《西游记》《水浒传》中都有关于“蹴鞠”的描述，《红楼梦》中有“群芳射覆”、猜谜等，有关游戏的诗词就更是不胜枚举。

当然，因为中西思维与记述方式的不同，中国古代并没有关于游戏活动的明确界定和划分，游戏、玩乐、杂耍、表演之间的界限非常模糊，也没有孕育出明确且系统的游戏理论。但因为“游于艺”的观念统摄，中国古代的游戏多有十分丰富的内涵和指涉意义，甚至也多会明确指出游戏活动的现实意义或教育意义。仅就“投壶”来说，晋傅玄《投壶赋序》称“投壶者，所以矫懈而正心也”，汉王粲《投壶赋序》曰“夫注心统念，自求诸身，投壶是也”，宋司马光在《投壶新格》中甚至称：“是故投壶可以治心，可以修身，可以为国，可以观人。”这无疑是将游戏活动推进到更为复杂的符号阐释体系中，对于游戏符号学的研究来说，游戏活动是非常重要的研究对象。

西方游戏研究的历史则可追溯至古希腊时期，甚至更早。柏拉图（集中在《理想国》与《法律篇》中）、亚里士多德等都对游戏进行过专门的论述。与中国一样，西方的先哲很早就开始思考游戏设计的规范、游戏活动的意义等问题。

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”，他的《判断力批判》中经常出现的关键词“自由活动”（freispiel）本身就有双关的意义。spiel在德语中，既有“活动”之意，又有“游戏”之意，可见“游戏”在康德的哲学思想中的地位。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的和谐，实现自身完善和超越的最重要途径之一。

不过应当注意的是，康德和席勒，包括其后的维特根斯坦，所使用的德语“游戏”（spiel）一词，更侧重于“玩乐”（类似于英文的play）的意义，而非特指有一定组织形式的“游戏”（game）。

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》，认为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的观点，或称为“过剩精力说”。

19世纪，达尔文的进化论逐渐成为彼时一种具有典型意义的世界观和研究视角。作为达尔文的追随者，心理学家霍尔（Hall G. S.）和吉利克（Gulick L.）提出了游戏的“复演说”。他认为，应该把个体心理的发展看作是一系列或多或少复演种系进化历史的理论。他用人类游戏运动与竞技来具体说明他的复演理论。游戏是人类祖先的运动能力和精神通过遗传而保留至今的机能表现。由此运动所引起快感的大小，往往和遗传的时代远近及力量强弱成正比。儿童游戏是祖先运动的复演。

游戏重新被视为一种教育的手段（在柏拉图那里游戏也具有同样的作用），继在哲学和美学领域受到广泛关注之后，它在心理学和教育学领域找到了新的位置。

也恰恰是在18、19世纪，由于西欧资本主义的发展，民族国家的兴起，现代教育理念和模式的逐渐成形，体育健身运动成为青少年学校教育的必修课程。此时，游戏活动被视为教育活动的载体。但值得一提的是，1896年，第一届现代奥林匹克运动会的召开以及奥林匹克运动赛事制度的逐渐确立，可以视为对这种观念的一种反动。现代奥林匹克运动会（Olympic Games）的理念并不指向以身体教育为宗旨的“体育”（physical education），而是要为逝去的“游戏”（game）精神招魂，指向人类精神。鉴于“奥林匹克学”已经成为体育理论中的重要一维，这一问题应当引起重视。

现代奥林匹克运动以及三大球（足球、篮球、排球）运动联赛制度的发

展迎合了“全球化”的趋势，在整合技术手段和结合商业运作方面做出了大胆的尝试，取得了不容小觑的成绩。这也使得游戏研究拓展到其他领域，并与其他学科交叉结合，体育传播学、运动营养学、体育管理学等应运而生，并最终使得“体育学”逐渐成为一门独立的学科。当然，这也导致游戏研究逐渐走向了分裂。

进入 20 世纪，游戏研究的各个领域均有不同程度的发展；然而，有勇气重整旗鼓，进行游戏总体研究的学者却寥寥无几，荷兰人约翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga, 又译为胡伊青加) 是个特例。

1938 年，赫伊津哈撰写了《游戏的人——关于文化的游戏成分的研究》(Homo Ludens) 一书，从文化考古学的角度对“游戏”本身进行了系统的论述，重新拉开了游戏研究的大幕。在书中，赫伊津哈有意将“体育竞技”重新纳入游戏研究的视野，追根溯源地寻找游戏的始基。这本书的副标题为“关于文化的游戏成分的研究”，而不是“文化中”的游戏成分。赫伊津哈本人特别强调，这一课题“不是在种种文化征象中确定出游戏的位置，而是要探明文化自身到底承担了多少游戏的特征”^①。在他看来，游戏比文化更为古老，在某种意义上，正是游戏精神启发了人类文明的进程。

《游戏的人》是现存的、为数不多的对游戏进行系统研究，以及从文化史角度对其进行考察的经典论著，而赫伊津哈在此书中展现出的一丝不苟的治学精神更是令人钦佩。赫伊津哈并没有将游戏研究视为美学、哲学或教育学等的附庸，他的研究对象也极其宽泛，几乎覆盖了游戏的全域。笔者认为，赫伊津哈可以被视为现代游戏研究的奠基人。

罗杰·卡约瓦 (Roger Caillois^②) 的《人、玩乐与游戏》(Man, Play and Games) 出版于 1958 年。卡约瓦个人宣称，此书有向赫伊津哈致敬的意思。

他在书中提议应当建立一门“体育社会学”，“为从体育中发展社会学打下了基础”^③；他本人亦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

^① [荷兰] 约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，多人译，杭州：中国美术学院出版社，1996 年版，第 2 页。

^② 笔者从法文发音译为“罗杰·卡约瓦”，亦有从英文发音译为“罗杰·凯洛伊斯”。

^③ Roger Caillois, *Man, play, and games*, Translated from the French by Meyer Barash, Champaign: University of Illinois Press, 2001, p. 67.

学之父”。

几乎与卡约瓦同时，20世纪60、70年代，西方马克思主义（或称为“新马克思主义”）在人文科学与社会科学领域的崛起也带动了体育社会学的发展。马克思主义者意识到，职业运动员已经失去了“古典”气质，他们并没有将从事体育看作自我表达或自我探索的一种方式，而是顺从市场的安排，成为一种由市场加以塑造的产品。

无论研究者们抱持着何种观念，体育社会学实际上拓展了原有体育研究的范围，是人文社会科学理论在体育领域的一次成功的投射、应用和拓展。至少在卡约瓦那里，游戏（而非仅仅是体育竞技）研究又再次变得完整而系统。对于日趋分裂的游戏研究而言，这可以称得上是一股“分久必合”的“逆流”。不过，相比电子游戏研究领域总想将自己“独立”出去的企图，体育研究领域的宽容度更高，它们默认了这股“逆流”力量的存在，毕竟，没有人能够否认体育竞赛也是游戏（Game）。

20世纪70年代，电子游戏的出现打破了游戏研究原有的平衡。面对这样一种完全新生的事物，旧有的研究体系对它既无暇顾及，也一筹莫展。而唯独对它还有些关注的教育学领域，则视其为扰乱青少年教育的“洪水猛兽”，欲对其加以“清剿”。

这种漠视或不合作的态度令电子游戏界决定另起炉灶，开创属于自己的独立研究。2001年，作为主持人，游戏研究者艾斯本·阿瑟斯（Espen Aarseth）在“电子游戏研究元年”的网络大会上发表檄文：“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）。”^①当代游戏研究的主题是“电子游戏”，而非传统游戏。电子游戏研究者们试图将游戏研究从媒体研究、文化研究中独立出来，他们认为，“好比建筑学包含着艺术史研究但不能归为艺术史，游戏理论也包含了媒介研究、美学、社会学等。它应该作为一个独立的学术架构而存在，因为它实在不能为上述种种理论所简化”^②。

其实，早在两年前，也就是1999年，乌拉圭籍电子游戏研究者恭扎罗·

^① Espen Aarseth, Computer Game Studies, Year One. from: [http://www. gamestudies. org/0101/](http://www.gamestudies.org/0101/).

^② Espen Aarseth, “Computer Game Studies, Year One”. from: <http://www. gamestudies. org/0101/>.

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》 [Ludology Meets Narratology: Similarity and differences between (video) games and narrative]^① 中就提出，希望电子游戏研究能够自立门户，形成一门独立的学科，他将其定名为“游戏学”(Ludology)。他随后独立创办了“游戏学网”(www.ludology.org)，致力于电子游戏理论的拓展与完善。

2001 年被学界称为“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”^②。

也恰恰是在这一年，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。同年 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，“游戏研究网”(www.gamestudies.org) 正式建站，网站主编艾斯本·阿瑟斯作建站宣言。2003 年与 2006 年，马克·沃尔夫 (Mark J. P. Wolf) 与伯纳德·佩伦 (Bernard Perron) 相继合作主编了两卷《电子游戏理论读本》(The Video Game Theory Reader 1, 2)，收纳了各国电子游戏理论研究的最新成果。不难看出，十余年来，电子游戏研究一直在为争取自己的“独立性”而努力。

电子游戏研究进入学界视野与游戏产业所带来的巨大经济利润是密不可分的。仅从中国来看，根据 2012 年游戏产业年会发布的《2012 年中国游戏产业调查报告》数据显示：2012 年，中国客户端网络游戏用户数达到 1.4 亿，同比增长率为 12.5%，网页游戏用户数达到 2.71 亿，同比增长率为 33.4%，移动游戏用户数达到 0.89 亿，同比增长率为 73.7%；网络游戏付费用户数量达到 8959.4 万，同比增长率为 35.1%；2012 年，中国游戏市场实际销售收入 602.8 亿元人民币，同比增长率为 35.1%。^③ 游戏研究迫切希望在文化层面找到自己的立锥之地。不过，这也赋予了今天的电子游戏研究

① Gonzalo Frasca, *Ludology Meets Narratology: Similarity and differences between (video) games and narrative*, from: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

② Espen Aarseth, *Computer Game Studies, Year One*. from: <http://www.gamestudies.org/0101/>.

③ 中国版协游戏工委 (GPC): 《2012 年中国游戏产业报告》，参见: <http://cimg.178.com/yxl/wyy/2012cybg.pdf>.

一种极其“实际”的气质——为产业发展而服务。

这个问题不仅仅出现在当今的中国，西方国家亦然。“国际游戏开发者协会”（IGDA）为当今的大学电子游戏教学提出了系统的“课程结构”，列出了其应该涉及的9个核心主题：游戏评论、分析和历史，游戏与社会，游戏系统与游戏设计，工艺技术、程序与算法，视觉设计，音效设计，对话编辑、写作与脚本，游戏产业，人员和进程管理。我们不难发现，这九大主题几乎全部是与游戏相关的技术性因素和伴随性因素，我们没有看到足以使游戏扛起“起义大旗”的独特力量。作为产业的游戏比作为一种特殊文化现象的游戏走得更快，而电子游戏所使用的技术又全部来自于计算机技术，而单纯将技术因素作为游戏研究的理论基础是不可行的。

1999年，弗拉斯卡提出了建立“游戏学”（Ludology）的设想，但迄今为止，他仍未找到适合于游戏研究的方法论依据。问题在于，游戏的技术性革新与游戏的人文社会学研究无法找到一个沟通的桥梁，或是构建一个更广阔的理论框架，令二者得到有效的对接。而在这个问题上，赫伊津哈作为“游戏学”的开山鼻祖，并没有提供可供参考的建设性的方案——他的时代尚没有出现电子游戏。电子游戏领域包含了太多之前的游戏研究所未涉及过的因素，譬如计算机技术、人机互动技术、人工智能技术、体感技术、模糊运算……也引发了更多关于社会与游戏、虚拟与现实、道德与教育、玩乐与沉迷、存在与感知等方面的问题和思考，电子游戏很难越过既有的游戏研究成果独立成章；同样，游戏研究也不可能回避电子游戏的出现及其所带来的对游戏现象的丰富性和多样性的推进。

那么，问题在于，是否存在这样一种理论，既可以容纳电子游戏的技术性因素（传统游戏基本不存在技术性设计一说），又可以兼顾对游戏文化特征的研究？又能否构建一门对应游戏的学科，它既可以兼收并蓄，吸收既有的研究成果，又能另辟蹊径，令游戏研究真正能够兼容传统游戏研究与电子游戏研究，并为其开创新的愿景呢？也许从符号学出发所构建的“游戏符号学”（Semiotics of Games）可以担此重任。

综上所述，我们可以看出，当代游戏研究包含三个比较活跃的领域：游戏美学（包括游戏教育学等）、体育学（包括运动学、休闲学和营养健康学等）和电子游戏研究（包括电子游戏计算机程序设计、游戏形象设计）。各个领域发展迅速，渐成规模，逐渐形成了各自独特的研究思路和方法。

尽管并不绝对，但涉足三个领域的研究者的身份具有一定的代表性。游

戏美学的研究者多是美学、文学或文化研究的学者，其理论思路延续了柏拉图以降的美学路径，并借此拓展至其他领域。因为具有比较明确的研究对象，体育学的研究者的研究范围比较集中，研究方法却大相径庭。在国内，体育研究者多具有体育竞赛或体育训练的背景；而在国外，研究者的学科背景却非常多样，他们大都是从社会学、法学、医学等领域转投至具体的体育社会学、体育法学、运动医学等领域的，因此，他们也带来了各自不同领域的学术思路。电子游戏研究是近二十年才得到长足发展的，其研究者通常来自两个相关的领域：电子游戏程序设计和游戏设计教学。

不过，这三个领域的划分并不具有分类学上的依据，它们之间有非常紧密的联系和交叉，并且由于游戏活动所涉及的层面和维度众多，从不同角度对游戏现象进行的研究相互之间有所交叉和促进。体育学与电子游戏研究都会使用传播学或媒介学的理论，而游戏美学则同时为体育和电子游戏研究提供哲学和文化学上的理论给养。当然，它们也存在各自的短板，教育学与社会学倾向于游戏效果研究，计算机理论对应电子游戏设计机制研究，而新媒体研究则更侧重游戏的传播途径和效果。

游戏研究在不断吸纳和借重其他理论成果的同时，逐渐缩小自己的对应范围，“游戏”被分割为“体育”“儿童游戏”“电子游戏”（这些分类通常缺乏基本的依据）……它们的研究对象通常是具体的游戏现象，而非游戏全域。

天下大势，分久必合。恰恰是三个领域之间的交叉互补日益密切，才构成了我们建立一门系统、完整的游戏理论的契机。

之所以比较详细地概述西方游戏理论的发展脉络，基于几点考虑：一是现代游戏理论尽管发生了翻天覆地的变化，但仍然无法回避它的理论源头；二是游戏符号学，作为一门以符号学理论重新审视和研究游戏现象与游戏问题的新兴学科，有责任廓清各种游戏研究的思路和脉络，并在游戏符号学理论中给予其合理的定位。

在游戏研究领域，尚未出现一门“游戏符号学”，也没有以系统的符号学理论作为主要研究工具的游戏研究著作。从符号学的基本原理出发，笔者尝试构建“游戏的符号学研究”的初步构架，为游戏研究领域提供一条可资依靠的新路。这是游戏研究与符号学的第一次系统结合，它构成了未来“游戏符号学”的历史起点。

游戏研究能否与符号学理论相融洽，符号学是否适用于游戏研究呢？赵