

游戏的人

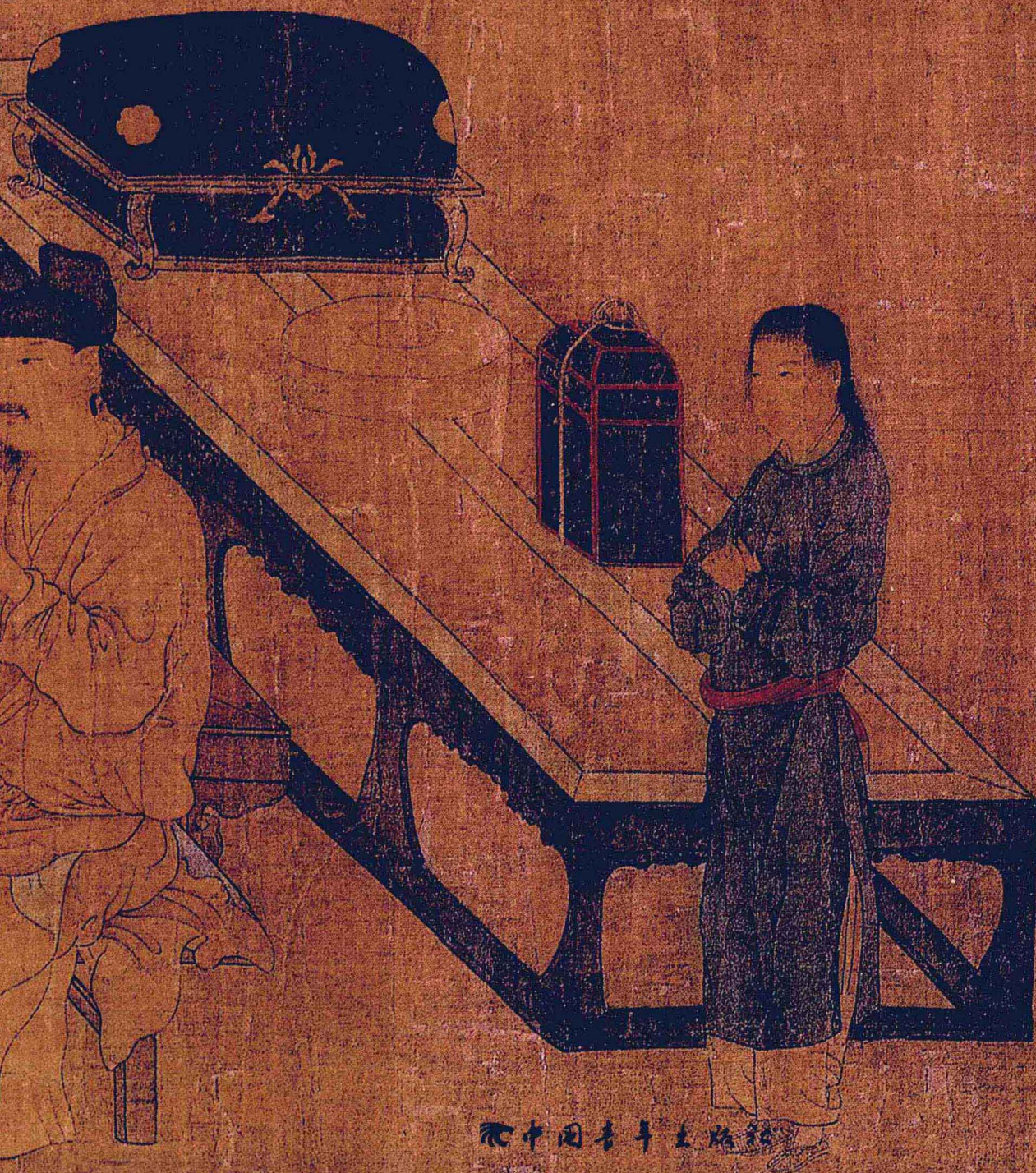
徐累 主编

經
CLASSICS
典



游戏的人

徐累 主编



图书在版编目 (CIP) 数据

经典：游戏的人/徐累主编. —北京：中国青年出版社，
2008

ISBN 978-7-5006-8373-5

I. 经... II. 徐... III. 游戏—通俗读物 IV. G898-49

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第112210号

学术顾问

阿城 陈村 陈丹青 范迪安 顾铮 江宏伟 李陀 刘丹 陆蓉之
吕敬人 孙甘露 谭平 王鲁湘 王受之 许江 止庵 朱朱

出品策划：今日美术馆

项目总监：张子康 胡守文

游戏的人 You Xi De Ren

主编：徐累

执行编辑：刘丽朵

责任编辑：李文华

装帧设计：王海鲸

电子邮箱：classics2006@sina.com

图片摄影：今日美术馆影像艺术中心

编辑室电话：010-58760011-608

出版发行：中国青年出版社

社址：北京市东四十二条21号 (100708)

印制：北京雅昌彩色印刷有限公司

开本：210mm × 285mm 1/16

印张：9

版次：2008年8月第1版

印次：2008年8月第1次印刷

定价：38.00元

如发现印刷装订问题，请直接与印刷厂联系调换

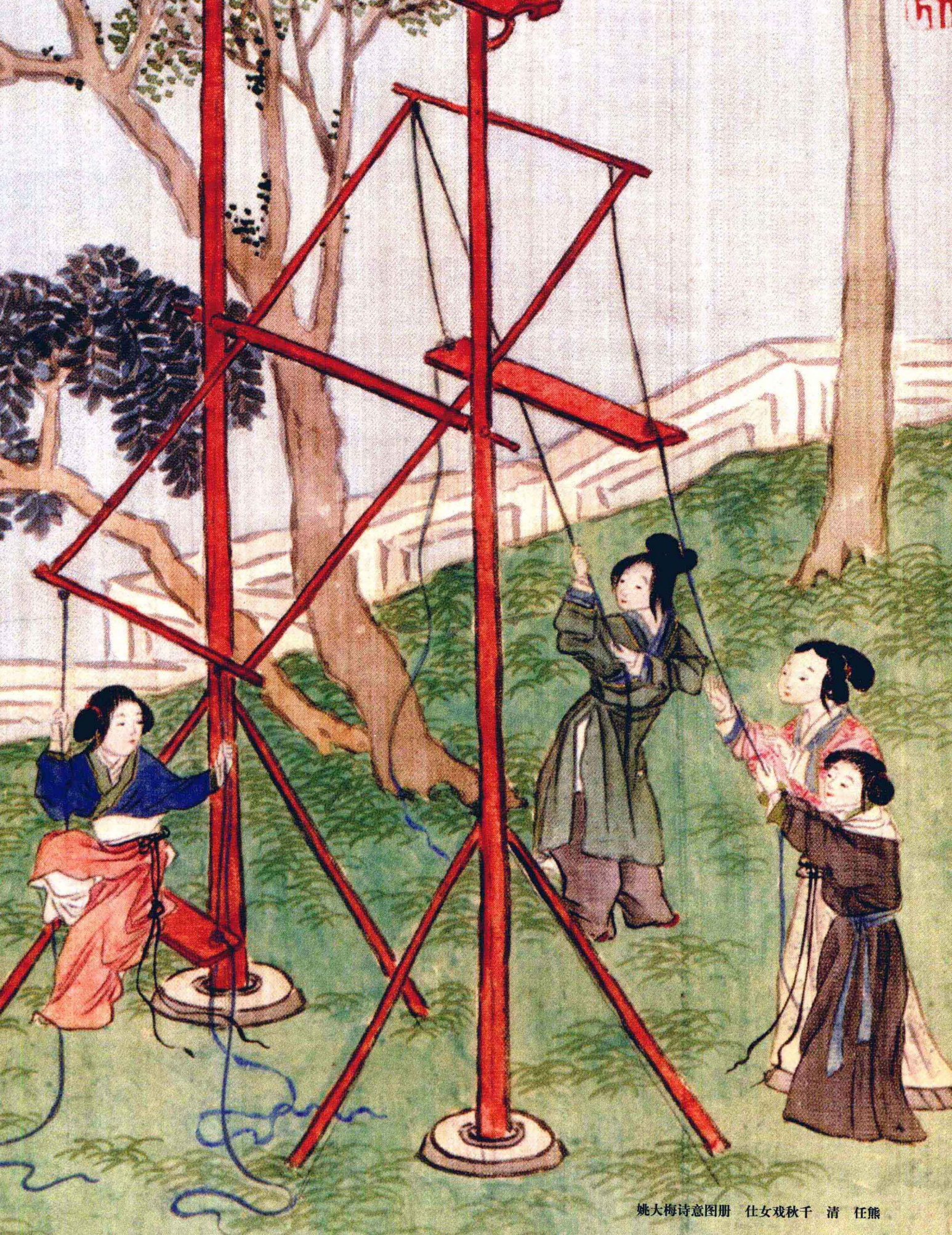
地址/北京市天竺空港工业A区天纬四街

邮编/101312

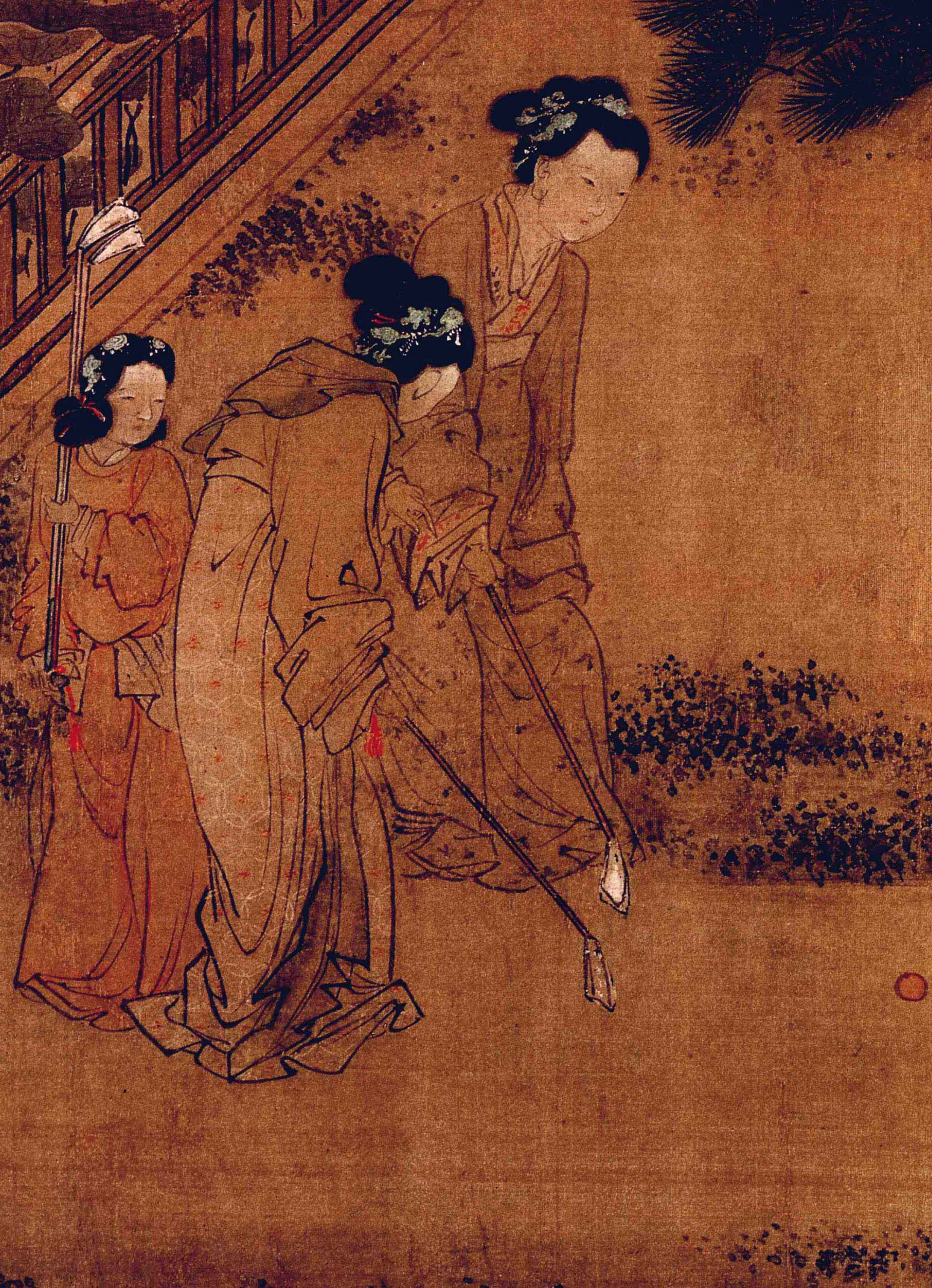
电话/010-80486788

联系人/陈诗汇





姚大梅诗意图册 仕女戏秋千 清 任熊



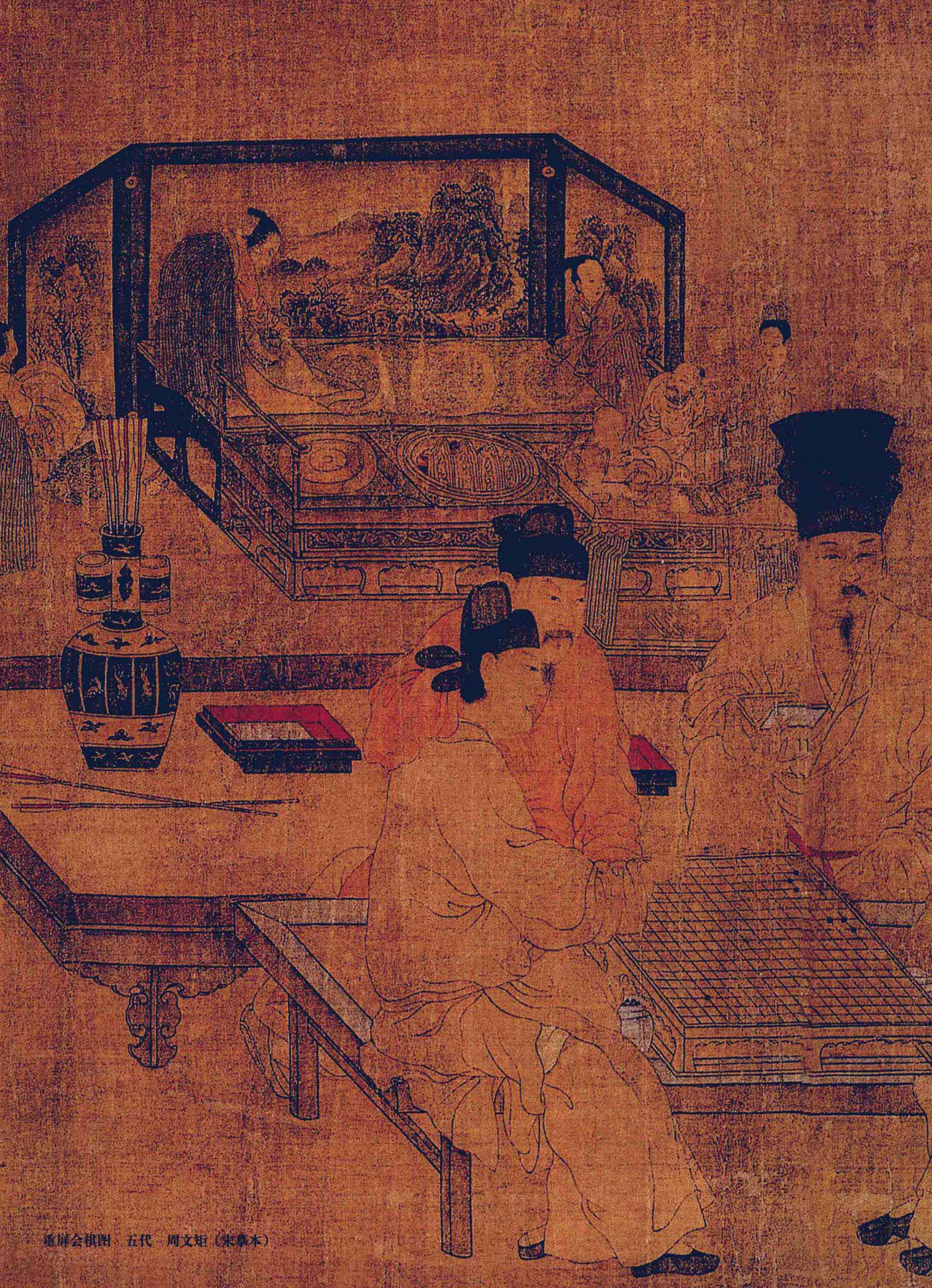


宫中图卷（局部之一）明 杜堇 绢本设色





宫中图卷（局部之二）明 杜堉 绢本设色



重屏会棋图 五代 周文矩（宋摹本）



偶人游戏 戈雅 壁毯画稿

生活，或者生命，就是一场游戏。

目录



游戏

- 1 游戏中不能忽略之真 王海洲
11 毁坏与游戏 阎海东
21 竞技，古希腊神话力量的迸发 李秋实
29 游戏的前生 且说中国古代游戏 贾欣
39 蹴鞠：王朝的操练与欢娱 马陌上
49 手谈黑白，坐隐天地 马诤
59 下棋的杜尚 王瑞芸
69 月份牌上的时髦游戏 何潇
77 终极游戏 严锋



异志

- 85 透过皮囊的想象 小白
95 宿命的照片 蒙克与摄影 董丽慧



传韵

- 103 一篮花香 孟晖
111 傲岸不群乘龟人 倪亦斌



朝花

- 117 曹涵美画《金瓶梅》序 胡兰成



笔记

- 121 随烟飘散的思絮 江弱水
126 看画记 止庵

- 132 五环与五色 向现代奥林匹克运动致敬



生活，或者生命，就是一场游戏，这应该是对游戏最为广阔的定义。不过，对之我毫无评断之力，因为我还年轻，虽然经历过一些事情，但还不足称曾经沧海。所以，我只能谈谈“原教旨意义”上的游戏，简而言之就是人类社会中那些不以生产和再生产为主要目的的闲暇活动。如果此定义略嫌古板拗口，那么再简单一点来说就是“玩”，或者借用亚里士多德的话，是“为了休息之故”进行的活动。对于大多数人而言，身处游戏之中如听一曲轻松欢快的华尔兹，比如踢球，是玩物但不至丧志；比如下棋，分胜负但没有仇恨；比如斗鸡，有伤亡但无谓凶残。这些游戏漂浮在日常生活之中，带着种种锦上添花的注释，在其最为显著的位置上贴着一张写有“娱乐”二字的标签。

娱乐的确是游戏的一个基本特征，当这一特征变得淡薄时，游戏就会发生变化。孩子们在草坪上奔跑是游戏，刘翔在跑道上奔跑是运动；三五好友聚会打牌是游戏，牌局之中筹码交错是赌博；围场中斗杀公牛是游戏，祠堂中宰杀牺牲是祭祀……当人们对游戏产生一种痴狂和迷恋之后，游戏则会变化得更加厉害，随之而来的有杀戮，有战争，有权利之辩，有善恶之分——这时，游戏就是一种政治。

极权与民主：不同的游戏，一样的权力

穴居的原始人即使难以填饱肚皮，也会抽空找点颜料美化一下家居环境。因此，在物质生活并不丰富的年代，文化生活也不是我们所想象的那样贫乏。据史料记载，在中国春秋时期，蹴鞠游戏就已经相当风行了，尤其在齐国备受追捧，上至国君贵族，下至平民百姓，无不以此为乐。孔孟皆是山东人，相信在设摊讲学、指教

诸侯之余也会下场松松筋骨，试试身手。对于提倡六艺、讲求德智体美劳的孔子而言，不玩游戏者定然属于四体不勤的非君子。孟子估计体能不及孔子，对游戏保持了一定的理性，常直谏诸侯，劝他们少玩点游戏，因为“上有所好，下必甚焉”，你齐宣王爱踢球，下面的王公大臣能好好办事么？老百姓们能好好种田么？当然，这些道理事实上人人都懂，但施行起来则有些不近人情。占据统治地位的大哲们在绞尽脑汁设计经典言论的时候都喜欢拿娱乐开刀，因为娱乐够普泛、够肤浅。其实孔孟的“子率以正”、“上行下效”的劝谏还是挺温和的，柏拉图干脆号召把具有娱乐特质的诗人赶出理想国，游戏？压根就没有为任何政治角色设定游戏的功能。

经典的归经典，庸俗的归庸俗。极权社会一边高举神圣道德的旗帜，一边将游戏进行到底。在正常情况下，游戏是无可厚非的，不过有时人们的确玩得有些过头。还是说蹴鞠吧，《史记·扁鹊仓公列传》介绍了个疯狂球迷，此人名为项处，身患疾病不能劳累，名医淳于意叮嘱他老实在家呆着，但他还是忍不住想踢球，结果吐血身亡。这种视死如归的顶级游戏精神并不是出自他个人的“修养”，而是与当时社会背景有着极为紧密的联系：在西汉时，斗鸡和蹴鞠游戏具有坚实的“上层建筑”支持，汉高祖刘邦给他爹老刘头仿造老家建了一座城，赶了一堆人进去整天斗鸡踢球供他解闷；汉武帝经常在宫中举办“鸡鞠之会”，因此很多大臣家里都会养些球星门客。与汉相比，唐宋的游戏之风更甚，唐代 22 个皇帝中 18 个是多种游戏爱好者，甚至有两个还玩马球送了命。他们中的某些人在游戏技术上达到超一流选手的水平，比如爱玩马球的唐宣宗能“运鞠于空中，连击数百下而马驰不止”。



道光皇帝绮春园射柳图（局部） 佚名

看到这些皇帝，我们也就多少理解一下贾似道和高俅了吧，后人鄙视二者靠游戏“博上位”，有点类似于现在小明星一脱成名的意思。二人的确在各自的游戏领域中是行家里手，爱斗蟋蟀的贾太师写出了第一本论蟋蟀的专著《促织经》，在斗蟋蟀界是正儿八经的祖师爷。不过人们更加津津乐道的是在忽必烈大军压境时，他还和一群美女在西湖边的豪宅里斗蟋蟀，军国大事与之相比次之。高太尉大家更熟悉了，这位苏东坡的小秘书陪著名的艺术家兼球星宋徽宗踢球踢成了正部级。这些看似是玩物丧志的故事，也很好地将极权社会中自上而下的权力运作轨迹呈现出来。“楚王好细腰，宫中多饿死”，当所有的政治合法性都集中在君主身上时，对权力支配者的依赖和信仰就是理所当然之事。因此，贾似道们并非是一种有害于极权社会结构的反面因素，反而是维系极权社会的重要力量，正是这种对“上”的主动迎合，将一个完整的权力系统构建起来——现在再讲贾似道们的另一面就更有助于明白此理了。贾似道并不是只会斗蟋蟀的人，他主持国政时严禁宦官干政、外戚专权，并

施行公田法，遏制大地主的扩张，充实国库，以挽救摇摇欲坠的南宋；同样疯狂爱斗蟋蟀的明宣宗也并非是一个昏君，在治理国家上他亦有可圈可点之处；就连高俅也曾驻守边疆率兵退敌。

其实这些靠鸡犬升天的主们并不是极权社会的特例，在我们这个所谓民主社会中也有很多类似的故事。游戏虽然变了，但规则一样存在，即权力的合法性轨迹从自上而下变成了自下而上，人民成了君主，乌合之众替代了王公贵族。因此，在古代，在游戏中赢得君主之心的人能够获得权力；在现代，在游戏中赢得人民之心的人也能够获得权力，甚至能够获得更多。高俅最多位极人臣，马拉多纳如果参选总统说不定可以到达权力顶峰，当年他说要参加总统竞选队伍时，民意呼声之高远胜当时总统。在民主社会中，大众们的娱乐英雄更具广泛的魅力，更少潜在的敌人。人们会怀疑斗蟋蟀斗得好的太师贾似道能够治国安邦，却相信演得好的州长施瓦辛格就是终结者，棋下得好的卡斯帕罗夫竞选总统支持者也不少。

游戏虽然变了，但规则一样存在。



查理五世的猎手（局部） 鲁卡斯兄弟 1544年

政治化了的的游戏，其实就是一种意识操纵的工具，游戏中人不疯魔，不成活。它背弃了伽达默尔提出的游戏应该具有指向自我的轻松和愉悦，但扩展了边沁“深层游戏”的概念，身家性命和道德理想都可付之一搏。

战争与和平：失之东隅，收之桑榆

很多游戏都具有和战争相似的特征：对抗。在汉唐，蹴鞠被用来训练军队，一来可以锻炼士兵的身体，二来可以提升士兵的士气，三来在集体对抗之中还贯彻了很多排兵布阵的战术。据班固在《汉书》里记载，当时有人写了《蹴鞠二十五篇》，现在看来是第一部体育类专著，在古代则被归入军事训练的教科书类。不过由于皇宫和民间的蹴鞠游戏发展得过于迅猛，娱乐的旨趣掩盖了军训的目的。以至于到了明代时，朱元璋下令禁止士兵蹴鞠，防止军队玩物丧志。

在现代军队里，赢得战争的技术已经超越了游戏所能提供的内容，但并不意味着游戏从战争中彻底消失了。当失利的一方将游戏视为斯科特所言的“弱者的反抗”

时，战争的降临也就为时不远了。摩西·齐默尔曼讲过一个故事：在一次争夺英国托管的巴勒斯坦地区冠军杯的足球决赛中，比赛临结束时，特拉维夫马卡比队——即犹太人队——勉强领先于英国警察队。裁判员在吹哨结束比赛之前，判英国警察队罚点球。当时马卡比队的守门员是有“点球杀手”之称的维利·贝格尔。这时一名警察对他发出威胁，说他要是接住这个点球，就当场枪毙他。贝格尔无视这种威胁，扑住了点球。那名英国警察随后真的拔出手枪，把贝格尔当场击毙了。以色列人喜欢讲这个故事，因为他们总是站在弱者的地位上反抗强权，他们喜欢这种反抗中暗示出的逻辑结构。而这一事件发生后不久，以色列人很快取得了对英国托管当局和阿拉伯斗争的胜利，并于1948年建国。

游戏不仅是战争的激励，有时候也是一种安慰，相信阿根廷人对此深有体会。在英阿马岛之战中，英国人取得了战争的胜利，这令阿根廷人感到无比耻辱——对于民族主义心态而言，没有再比国家战败更令人沮丧的事情了。但是几年之后的英国和阿根廷在世界杯球场上

很多游戏都具有和战争相似的特征：对抗。



荷兰水道上的溜冰者 蒙杰斯·卡尔瓦豪斯 1872年

相遇了，这一次阿根廷的球星马拉多纳扬起上帝之手狠狠地扇了英国一记响亮的耳光，那一粒进球的威力和效果不啻于任何英军所有的导弹。或许有人会认为阿根廷人自欺欺人，但反求诸己，我们会发现阿根廷人还是幸福的，他们输掉了战争，但赢得了游戏。

对于游戏而言，作为战争的激励和安慰多少还是有点有趣的成分在内，毕竟总有一方胜利了，当它成为战争的借口时才是真正令人悲哀的事情。这一幕出现在萨尔瓦多和洪都拉斯之间，两国本来就因为经济问题剑拔弩张，在1969年6月27日那天，两个队踢了一场世界杯外围赛，最终萨尔瓦多靠加时赛的进球赢得了比赛，双方球迷发生了大规模的斗殴。当天两国宣布断交，随后陈兵边境大打出手。这场战争持续了6天，双方伤亡数千人。很多人都认为这是游戏伤感情的极端例子，其实游戏只是个借口，但不管怎样，它在那一历史时刻也的确承担起了导火索的作用，没有它或许历史也的确会有其他选择。相比这两个国家而言，中美之间的乒乓外交算是正面的例子：一场游戏消融了紧张对抗，开启了

一个新的国际政治格局。

游戏的对抗结构对于政治生活而言，是一种极具亲和力的隐喻，它们能够被广泛而迅速地运用到生活的方方面面。就此而言，游戏理论尤其是博弈论（其英文Game Theory本意就是游戏理论）甚至成为一种极为重要的分析世界的方法，当我们力图简化复杂政治，揭示其主要脉络时，也常常将其建模为一种游戏方式。它告诉我们，游戏是这么玩的，政治也是这么玩的。只是战争这种游戏玩得有点过火了，成为一种两败俱伤的零和博弈，而和平才是游戏规则的最终目标，在某种程度上达到了纳什均衡。

杀戮与保护：牛不可跪着死，人难以站着生

演化心理学的创始人林达·柯斯玛依达和约翰·托比夫妇下了如此断言：现代人的头骨里装着一副石器时代的大脑。也就是说，我们的一些最为基础性的思维结构在万年之中没有什么明显的更变，从生物进化的角度而言，一万年只是一个相当短暂的时间。由此，对一些

游戏的对抗结构对于政治生活而言，是一种极具亲和力的隐喻。



打球 山西洪洞广胜寺水神庙明应王殿 元代壁画

早期的游戏我们在现代依然继承得很好，尤其是一些杀戮性的游戏，比如斗牛、猎狐和斗鸡等，历久弥新、长盛不衰，对这些游戏的喜好或许就植根于我们大脑皮层的某个区域。

杀戮游戏从根本上而言并不是一种缺乏人性特质的野蛮行为，并不是在人间再现丛林法则的残酷，而是一种血祭行为的变种，一种战争场景的重现，以及一种认识到人的生命更加高贵的“人本”思维。在杀戮游戏中，勇猛、谋略和娱乐混合着动物和人的血肉充斥在一个限定性的时空环境里，人对自然的认知和征服就体现在每一次攻击和躲避中。事实上，在西方杀戮游戏的历史演变中，倒是在一定程度上体现出人对自然的畏惧：从面对猛兽，到面对公牛，再到面对狐狸，对手一个比一个脆弱，自身的防护一个比一个健全，也正是因为向更高安全系数的提升使得现代社会中将斗牛和猎狐保留了下来。那些反对者的理由也从不会落到“游戏伤人”之上，于是西班牙斗牛士和英国绅士们的表现与其说是一种勇敢，不如说是一种娱乐：前者娱乐大众，后者自娱自乐。

斗牛和猎狐的存废之争，与其说是关于动物权利的争论，不如说是利益关系的争论。反对者们由于自身的弱小不得不将争论的焦点集中到最高的价值层面，因为这一层面如同一道普照的光，毫无遮掩地在我们头顶。关于它的争论就会如同讨论现在是白天还是黑夜一样，不仅更多的人容易被卷入争论漩涡中，而且身处其中的人们还必须作出惟一的选择。反对者们认为，牛不能跪着死，它们应该被仁慈的现代的工业化手段“转换”成牛肉罐头，而不是被一群人轮番砍杀，在极尽嘲弄之能事后刺断双膝着地的公牛的中枢神经。那些更为弱小的狐狸更加悲惨，不仅要躲避凶猛的猎狗，还要躲避全副武装骑着高头大马的人类的追杀，自生自灭对它们而言不啻是最值得向往的生活方式。

不过拥护斗牛和猎狐的人们也能够找到足够的理由，甚至一样能够从价值层中寻找对策。他们避开牛是否能跪着死的问题，而是立论于人难以站着生之上。斗牛和猎狐创造了众多的就业岗位，带来了相当可观的经济收益，禁止斗牛和猎狐保护了可怜的动物，那么谁来保

现代人的头骨里装着一副石器时代的大脑。