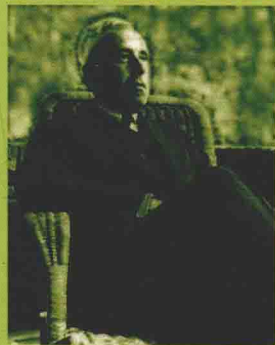




赫伊津哈经典文集
HOMO
LUDENS
Proeve eener
bepaling van het spel
element der cultuur



(荷) 约翰·赫伊津哈 著
Johan Huizinga
何道宽 译

游戏的人

文化中游戏成分的研究

SPM

花城出版社
南方出版传媒



游戏的人

HOMO
LUDENS
Proeve eener
bepaling van het spel
element der cultuur

(荷) 约翰·赫伊津哈 著
Johan Huizinga
何道宽 译

文化
中
游
戏
成
分
的
研
究



SPM

南方出版传媒
花城出版社

中国·广州

图书在版编目(CIP)数据

游戏的人：文化中游戏成分的研究 / (荷) 约翰·赫伊津哈著；何道宽译. — 2版. — 广州：花城出版社，2017. 1

(赫伊津哈经典文集)

ISBN 978-7-5360-8162-8

I. ①游… II. ①约… ②何… III. ①游戏—研究
IV. ①G898

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第324273号

出版人：詹秀敏
策划编辑：林宋瑜
责任编辑：揭莉琳 林 菁
技术编辑：凌春梅
装帧设计：梁丽辉

书 名	游戏的人：文化中游戏成分的研究 YOUXI DE REN; WENHUA ZHONG YOUXI CHENGFEN DE YANJIU
出版发行	花城出版社 (广州市环市东路水荫路11号)
经 销	全国新华书店
印 刷	佛山市浩文彩色印刷有限公司 (广东省佛山市南海区狮山科技工业园A区)
开 本	787毫米×1092毫米 20开
印 张	18.5 1插页
字 数	280,000字
版 次	2007年9月第1版 2017年1月第2版第1次印刷 2017年1月第2版
定 价	46.00元

如发现印装质量问题，请直接与印刷厂联系调换。

购书热线：020-37604658 37602954

花城出版社网站：<http://www.fcph.com.cn>

序

花城出版社决定再版我的译作《游戏的人》，令人十分欣慰。可见：

(1) 这本书值得读、值得出；(2) 赫伊津哈受中国读者欢迎；(3) 我的译本也受到读者和出版社的认可；(4) 在《游戏的人》三个中译本的竞争中，我的译本胜出（详见下文检索的该译本影响）；(5) 尤其令人高兴的是，经过再打磨的第二版传诸后世的可能大大增加了。

为与读者分享我的喜悦，且容我介绍我这个译本第一版在国内的被接受情况。

2007年《游戏的人》印行之前，花城的两位编辑林宋瑜和颜展敏女士破例将我的译者序言推荐给文艺批评重镇《南方文坛》。主编张燕玲女士也对其格外垂青，决定一字不改第一时间发表。应她的要求，我为这篇序加上一个比较长的题名“游戏、文化和文化史——《游戏的人》给当代学者的启示”，强调赫伊津哈及其《游戏的人》的不朽声名和永恒价值。这篇1万余字的长文8月交稿，11月就在《南方文坛》2007年第6期刊出。意外的是，文章刊印之前，编辑部将其遴选为候选优秀论文。经过5位权威学者盲审，这篇文章高票当选，有幸成为《南方文坛》2007年度6大优秀论文之一。12月，《南方文坛》2007年度优秀论文颁奖礼在桂林隆重举行，使我有机会结识一些文坛大腕，包括评委和获奖作者，令人兴奋的颁奖词言犹在耳：

作为赫伊津哈《游戏的人》的译者，本文因具有文化史的宏阔视野，所论不限于该译著的介绍与学术评价，

阐释扎实，论述精当，超越了一般的译者著述。随着当下闲暇时间的增多与生活方式的变化，“游戏”这一文化行为也在发生变化，因此，赫著的译介及类似本文的研究具有重要的意义，它不仅介绍和打开了艺术思维的另一面，而且可能会引发对“游戏”这一文化行为思考的深化，富有相当的启示意义和学术意义。

紧接着，这篇文章又获 2008 年深圳大学社科创新奖三等奖。

《游戏的人》在国内有三个译本。除我这个译本外，其余两本是：《游戏的人》，约翰·赫伊津哈著，多人译，中国美术学院出版社，1996 年；《人，游戏者》，胡伊津哈著，成穷译，贵州人民出版社，1998 年。

相比而言，我的译本被广泛征引，产生较大影响。今天（2016 年 4 月 30 日），承蒙福建工程学院人文学院老师、福建师大英语语言文学在读博士宋晓舟女士惠助，我们在中国知网 CNKI 中检索，结果如下：花城版的《游戏的人》总征引率为 215 次，其中硕博学位论文征引率为 127 次、核心论文征引率为 27 次。^①

兹撷取两篇博士学位论文、一篇学刊论文，引以为证。它们共同的特点是：立论和征引的依据都是我的译本。只摘引三五句，管窥这个译本的影响。

（1）冯炜的论文《游戏与图像：略论赫伊津哈的两个命题》（湖北社会科学 2012 年第 6 期 135 ~ 138 页）倚重的是何道宽翻译的几本赫伊津哈著作。

他写道：“我们注意到，对赫伊津哈多有推崇的艺术史家贡布里希（E. H. Gombrich）认为如果有十个人读完《中世纪的秋

^① 检索承蒙福建师大外国语学院在读博士宋晓舟女士代劳。

天》，只会有一人读完《游戏的人》，尽管后者更广为人知，这并不是说《游戏的人》更加晦涩难懂，实际上该书行文流畅、文笔清新且概念明晰，贡布里希的意思是说，读者并未真正深入了解赫伊津哈的文化游戏说。”

这段文字说明，他参考并征引的是我的译本《中世纪的秋天》（约翰·赫伊津哈著，何道宽译，广西师范大学出版社，2008年），而不是《中世纪的衰落》（约翰·赫伊津哈著，刘军、舒炜等译，中国美术学院出版社，1997年）。

（2）刘铭的博士论文《赫伊津哈文明史观研究》（复旦大学，2012年）显示，他倚重我翻译的赫伊津哈的四部作品。他写道：“就译著的情况而言，《中世纪的秋天》《游戏的人》先后出过两个和三个译本，另有《伊拉斯谟传》《17世纪的荷兰文明》……这些作品有着相当数量的读者人群，不仅是专业学术界人士，往往还包括一般意义上对西方文化史、文化哲学感兴趣的读者，这进一步说明了赫氏作为一名当代西方文化史名家和文化哲学家的身份在国内还是被广泛认可的。”（pp.3-4）

他又说：“何道宽的《游戏、文化和文化史——〈游戏的人〉给当代学者的启示》则简要介绍了自己翻译赫氏作品的情况和赫氏游戏说的文化含义……何道宽是赫氏著作的主要中文译者。”（p.3）

（3）最耐人寻味的是，中央美术学院胡晓岚2014年的博士论文《文化史视野中的美术史：赫伊津哈研究》及其衍生的若干文章所倚重的，并不是中国美术学院出版社的那个“多人”的译本。

在文章《他山之石：从赫伊津哈的文化史研究到艺术史方法》（《美术》，2014年08期）的摘要里，胡晓岚写道：“赫伊津哈的代表作《中世纪的秋天》《游戏的人》《17世纪的荷兰文明》等奠定了他的史学泰斗地位。”这句话所引的三部译作都出自何道宽名下。

我在《游戏的人》第一版的后记里写道：“盼译坛高手、海内贤达不吝赐教，希望有机会再版时弥补不足。”如今，花城委托我修订旧译出第二版，使我有机会弥补不足、完善译文。在此，我由衷地感谢读者和出版社的支持和信赖。

在那篇后记里，我首次做出本人的庄严承诺：“译者的态度应该是‘三负责’，为作者、读者和译者本人负责，否则译作经不起时间的考验。”那是在2006年5月5日。在此后的十年里，我在许多译作的后记里、在媒体的访谈中反复重申这一庄严的承诺，并进一步提出五个“对得起”：译者要对得起作者、对得起读者、对得起出版社、对得起自己、对得起后世，以期把经典的人文社会科学学术著作传诸后世。

何道宽

于深圳大学文化产业研究院
深圳大学传媒与文化发展研究中心

2016年5月5日

中译者

初版

序

一、缘分

我的同事张晓红博士和花城出版社希望由我来翻译荷兰学者约翰·赫伊津哈的《游戏的人》，我欣然从命。虽然手里其他书稿已经忙得够呛，我还是求之不得。为什么呢？因为我和赫伊津哈及《游戏的人》，间接相知已经20来年。20年来，我翻译并研究马歇尔·麦克卢汉及其学派的代表作，屡次读到赫伊津哈其人。比如，麦克卢汉推崇《游戏的人》说：“游戏和娱乐的观念在当代获得了大量新的意义，新意义的源头不仅有约翰·赫伊津哈《游戏的人》之类的经典著作，还有量子力学。赫伊津哈把游戏理论与一切制度的发展联系起来。”^①历史学家、文化学家、语文学家、传播学家、休闲学家可以从不同的角度对《游戏的人》进行诠释。翻译该书的过程，是一个多角度审视文化史、理解游戏在人类演化和文化发展过程中地位和作用的过程，我感觉进入了一个新的天地，正如我十几年前翻译麦克卢汉的感觉一样：消化这本书还需要一个过程。但我愿意把自己的初步体会和读者做一点交流。在翻译该书的过程中，我回头再读麦克卢汉《理解媒介·游戏》那一章，发现两本书交相辉映，相得益彰，确有异曲同工之妙，详见下文。

^① 《麦克卢汉如是说》，马歇尔·麦克卢汉著，何道宽译，中国人民大学出版社，2006年，130页。

二、兴趣

《游戏的人》国内已经有两个译本。^①作为第三个译本无疑要承受巨大的压力。我为什么要知难而上呢？因为我不但想要推出一个比较好的译本，而且很想借此进一步了解荷兰这个文化大国。这个国家地理面积狭小，对人类思想文化和学术进步却做出了很大的贡献。它拥有十几位世界级文化巨人，中国人比较熟悉的博学鸿儒就有：人文学者伊拉斯谟、哲学家斯宾诺莎、历史学家威廉·房龙、数学家克里斯蒂安·惠更斯、国际法先驱雨果·格劳秀斯、大画家伦勃朗和凡·高等等；现今活跃在国际学术界的比较文学大家杜威·佛克马，中国学人也相当熟悉了。

历史何以成就这样一个文化大国呢？这是我有兴趣长期探索的一个问题。限于我目前的研究，主要是这么两个原因：

(1) 1568年荷兰爆发了人类历史上第一场资产阶级革命，1581年荷兰共和国诞生，生产力得到解放。工商业、交通运输、金融业、证券业、印刷业的迅猛发展，加上学术自由的政策，荷兰取代法国而成为西欧的学术中心之一。几百年来，由于它社会发展和学术繁荣齐头并进，这个远方的小国吸引了越来越多的中国学者。

(2) 学术中心转向荷兰。16世纪末，由于专制皇权和宗教思想的压迫，法国的大学者们流亡到学术自由的荷兰。从此直到19世纪，荷兰成为欧洲最重要的学术圣地之一。^②法国启蒙运动的主将和“百科全书”派的许多著作，都是“出口转内销”，先在荷

① 《游戏的人》，约翰·赫伊津哈著，多人译，中国美术学院出版社，1996年。
《人，游戏者》，胡伊津哈著，成穷译，贵州人民出版社，1998年。

② 《传播的偏向》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003年，19页。

兰印刷出版，然后才偷运回法国的。经济的发达促进了学术的繁荣。

“印刷品源源不断地走私到法国。法国对出版自由的压制，成全了处在边缘的自由国家的出版自由。在 19 世纪的法国，对出版审查的逃避，表现在《百科全书》撰写和出版的过程中，反映在伏尔泰和卢梭的著作中。”^①“印刷工人从法国移居到邻国瑞士与荷兰，把书印好后又走私运回法国……荷兰的印刷业取得长足的进展……荷兰首都阿姆斯特丹的地位上升。”^②“法国的国家干预，使纸张供不应求。与此同时，荷兰通过引进却大大促进了造纸工业。法国的难民推出了批判的文学和哲学，培尔和笛卡儿即在其中。”^③

“从 1587 年斯卡利杰移居荷兰莱顿那一天起，法兰西共和国的学术霸权就让位给荷兰人了。”^④“法国一方面限制书的出版，一方面鼓励纸张的生产……给邻国提供生产书籍的物美价廉的原材料，这些书又从邻国走私回法国。”^⑤“莱顿大学成为学术和学习的中心，吸引了许多著名的学者和科学家。”^⑥自此，莱顿大学成为世界著名大学，它已经并将继续吸引许多中国学者。

三、其人其书

约翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga, 1872—1945) 是荷兰历

① 《传播的偏向》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003 年，20～21 页。

② 同上，43～44 页。

③ 同上，44 页。

④ 《帝国与传播》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003 年，158 页。

⑤ 同上，159 页。

⑥ 同上页。

史学家、文化学家。他攻读印欧语—日耳曼语语言学，1897年获博士学位。先后在荷兰和德国的莱顿大学、格罗宁根大学、莱比锡大学等著名大学执教，曾任莱顿大学校长；二战期间对法西斯占领者持严厉批判态度，1945年荷兰解放前夕被迫害致死。

他擅长印欧语文学、欧洲文化史、比较语言学和比较文化，代表作有《中世纪的秋天》《游戏的人》《伊拉斯谟传》《明天即将来临》《文明复活的必要条件》《愤怒的世界》《17世纪的荷兰文化》《文化史的任务》《历史的魅力》《痛苦的世界》等。他在世时已经成为欧洲文化史尤其是荷兰文化史的权威。他的著作经久不衰，《中世纪的秋天》和《游戏的人》均曾在国内出版，而且《游戏的人》已经有三个译本问世。他在中国学界的影响还在上升。

1903年，赫伊津哈就开始研究游戏。1933年，在莱顿大学担任校长的年度演说中，他又回答游戏的母题。1938年，《游戏的人》面世，这似乎是第一部从文化学、文化史学视野多角度、多层次研究游戏的专著，分为12章，阐述游戏的性质、意义、定义、观念和功能，阐述游戏与诸多社会文化现象的关系，主要是游戏和神话、仪式、法律、战争、诗歌、知识、哲学、各种艺术门类的关系。除此之外，作者特别关注的是游戏精神在近代西方的衰落。他为此而忧心忡忡，他对战争阴云表示严重的关切，对法西斯破坏国际法游戏规则极端愤慨，他希望人类社会和文化能在游戏中继续成长，而且希望人能学会更好地利用休闲。他把法西斯和政客叫作国际政治的破坏者和“搅局者”，控诉他们对文明的破坏。

在该书结尾前，他发出了这样的警世名言：“于是经过曲折的道路，我们得出了这样一个结论，在游戏成分或缺的情况下，真正的文明是不可能存在的；这是因为文明的预设条件是对自我

的限制和控制，文明不能将自己的倾向和终极的最高目标混为一谈，而是要意识到，文明是圈定在自愿接受的特定范围内的。在一定的意义上，文明总是要遵守特定游戏规则的，真正的文明总是需要公平的游戏。公平游戏就是游戏条件中表达出来的坚定信念。所以游戏中的欺诈者和搅局人粉碎的是文明本身。”（英文本 238 页，下同）

该书的深度和广度，可以从目录管窥一豹，作为文化现象的游戏：性质与意义 / 表现在语言里的游戏观念 / 发挥教化功能的游戏和竞赛 / 游戏和法律 / 游戏与战争 / 游戏与知识 / 游戏与诗歌 / 神话的形成与游戏 / 哲学中的游戏形式 / 艺术中的游戏形式 / 游戏人视野中的西方文明 / 当代文明中的游戏成分。

这是一本研究文化史的严肃之作，说它是研究休闲学的著作固然不对，但它倡导游戏和严肃并重，不排除嬉戏运动、闲情逸致，还是有道理的。作者说：“亚里士多德认为，休闲比工作更为可取，实际上它正是一切工作的目的……希腊的自由人不需要为谋生而工作，他们有闲暇在有教育意义的高尚消遣中去追求生活的目的……他们的问题是如何利用闲暇。”

因此，爱挑剔的史丹纳在序言里指出：“休闲问题成人们关注的焦点，这个突出的变化远远超过了赫伊津哈的预期。我们陷入了一个新的两难困境，如何分配多余的时间和资源，以使用创造性的、有利于社会的方式去利用闲暇……玩游戏的时候，人处在创造力的巅峰，他完全摆脱了互相仇视的羁绊，他从粗俗的需求中彻底解放出来。”（16 页）与此同时，史丹纳又不惜用阿谀之词肯定该书的权威，他说：“赫伊津哈得出了这样一个权威的结论，文明‘决不脱离游戏，它不像脱离母亲子宫的婴儿。文明来自社会的母体，它在游戏中诞生，并且以游戏的面目出现’。”（12 页）

史丹纳在序文里从两个层面对赫伊津哈提出批判，实际上，他提出了三种批评。第一种批评是，赫伊津哈混淆高雅和猥琐，对当代文明抱悲观的态度。史丹纳借用荷兰历史学家彼得·海耳的文章《赫伊津哈责难他的时代》的观点并且指出：“赫伊津哈骨子里是官僚式的知识分子和精英，浸透了资产阶级高雅文化的理想和闲情逸致。他自始至终以挑剔和怀旧的观点来看待文明……他把整个文明当作游戏的观念固然给人启示，却是一种虚构。在一定程度上可以说，这个观念把最高尚的价值即艺术、法律、哲学和文学放置到最猥琐的审美层次上。”（13页）

第二种批评是，赫伊津哈的许多论述缺乏佐证：“赫伊津哈提出的许多佐证都经不起仔细推敲。许多词源的考据是业余水平。”（14页）由于译者不擅欧洲语言，所以我们不敢完全否定史丹纳的指控，说他是毫无根据的；但我们可以提出异议说：赫伊津哈或许有牵强附会之处，但以他印欧语文学家的背景和严谨的治学态度来判断，他的词源考据不会是“业余水平”。

第三种批评是，赫伊津哈没有吸收最新研究成果，尤其是心理学的成果：“赫伊津哈对心理学和心理分析却采取孤傲的、不屑一顾的态度，这使他无法利用心理学的实验成果……他对社会演化的观察太笼统，他使用‘原始’这个范畴太简单。”（14页）

对于这种批评，赫伊津哈在自序里做了令人信服的答辩。原来他是有意识地使用历史学和文化学的方法，尽可能少用甚至避免使用其他的方法：“我所谓的游戏不能理解为生物现象，只能理解为文化现象。我们研究游戏的方法是历史的方法，不是科学的方法。读者将会发现，我几乎没有使用任何心理学的方法来解释游戏，无论这样的解释是多么重要；我使用了人类学的术语和解释，不过用得相当谨慎，即使不得不引用民族志的材料，我也

是尽量少用。”（17页）

他进一步说明为什么不能从生物学、生理学、心理学的层次去研究游戏：“我们立即得出一个重要的结论，即使在最简单的动物层次上，游戏也不只是纯粹的生理现象和心理反射。它超越了单纯的生理活动和心理活动的范畴。它有一个意义隽永的功能，也就是说它具有特定的意义。在游戏时，有一种东西在起作用，它超越了生活的眼前需要，它给行为注入了特定的意义。一切的游戏都具有特定的意义。倘若我们把构成游戏本质的积极原理叫作‘本能’，我们并没有做出任何解释；倘若我们称之为‘心灵’（mind）或‘意志’（will），我们的解释又太过头。无论我们怎么看待游戏吧，游戏都具有特定的意义，这个事实隐含着游戏本身的非物质属性。”（17页）

赫伊津哈把游戏的重要地位提到前所未有的高度。他在自序里说：“本书旨在把游戏的概念整合进文化的观念之中。”他认为，“文明是在游戏之中成长的，是在游戏之中展开的，文明就是游戏。”（17页）

在国内外的多次讲演中，他“抠字眼”，多次纠正东道主用词不当，以杜绝对他讲题的误解：“我的讲题是‘文化固有的游戏成分’（The Play Element of Culture）（着重号系笔者所加，同下），每一次讲演的时候，东道主都想把我的题目改成‘文化里的游戏成分’（The Play Element in Culture），他们把里面的‘of’改成‘in’。每一次我都提出抗辩，并坚持用‘of’。”（17页）

一字之差，差之毫厘，失之千里！他用“of”的目的是要说明：游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的、绝非偶然的成分，游戏就是文明，文明就是游戏。如果改用“in”，游戏的地位就大大降低了：游戏可能是非本质的、非固有的、可以或缺的、偶然的

文化因子。游戏在文化里的重要地位，我们将在“中译者序”的“定义和本质”与“功能和地位”里做进一步的讨论。

四、定义和本质

不同的学科从不同的角度看游戏。大体上说，生物学家和生理学家容易把游戏看成生物和人的本能，人类学家倾向于把游戏看成是幼儿学习求生本领的过程，社会学家往往把游戏看成是幼儿社会化的必备条件，历史学家容易把游戏看成是文化发展的动因之一。稍细一点说，生理学和心理学的定义往往有以下一些倾向：

(1) 游戏是过剩生命力的释放；(2) 游戏是为了满足“模仿的本能”；(3) 游戏仅仅是为了身心放松的“需求”；(4) 游戏是幼龄动物为准备应付生活而进行的训练；(5) 游戏是为个体学习自我克制所必需的演习；(6) 游戏是身心的宣泄，是为了“满足愿望”；(7) 游戏是一种虚拟的动作，旨在维持个人价值的某种情感。

赫伊津哈批判“本能说”：“很久以前，席勒就提出了固有的‘游戏本能说’……把阿尔塔米拉的洞穴画归结为胡乱的涂鸦，似乎十分荒谬——如果将其归结为“游戏本能”，那就更荒谬了。”(192页)看来，史丹纳在序文中指责赫伊津哈主张“本能说”，是缺乏依据的。我们不知道他的批评根据何在：“然而就是这样一本书提出‘游戏本能’说时，却不加界定。”(14页)

全书多次给游戏下的定义大同小异，但全都能清楚说明游戏的本质、功能、地位和规则。

史丹纳序引用的定义是最重要、最全面的定义：“游戏是在特定的时间和空间中展开的活动，游戏呈现明显的秩序，遵循广

泛接受的规则，没有时势的必需和物质的功利。游戏的情绪是欢天喜地、热情高涨的，随情景而定，或神圣，或喜庆。兴奋和紧张的情绪伴随着手舞足蹈的动作，欢声笑语、心旷神怡随之而起。”（10页）

赫伊津哈非常强调游戏的特征：“让我们再一次列举游戏固有的特征。游戏活动在特定的时空范围内进行，有明显的秩序，遵循自愿接受的规则，远离生活必需的范围或物质的功利。游戏的心情或喜不自禁、或热情奔放，游戏的气氛或神圣、或欢庆，视天时地利而定。高扬的紧张情绪是游戏行为的伴侣，欢声笑语和心旷神怡随之而起。”（154页）

另一个定义在47页：“我们觉得，用以下句子来界定游戏的意义似乎是相当不错的：游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空里进行，遵循自愿接受但绝对具有约束力的规则，游戏自有其目的，伴有紧张、欢乐的情感，游戏的人具有明确‘不同于’‘平常生活’的自我意识。如果用这样一个定义，游戏这个概念似乎能包容动物、儿童和成人中一切所谓的‘游戏’——力量与技能的较量、创新性游戏、猜谜游戏、舞蹈游戏、各种展览和表演都可以囊括进去。我们可以断言，‘游戏’这个范畴是生活里最重要的范畴。”

这个定义是经过反复论证得出的。

“从一开始，人类社会宏大的原型活动就充满了游戏。以语言为例……每一个抽象的表达背后都隐藏着最大胆的暗喻，每一个暗喻都是词语的游戏……再以神话为例……原始社会举行神圣的典礼、牺牲、献祭和神秘仪式，全都是为了确保世界的安宁，这是真正纯粹精神意义上的游戏……在文明生活中，伟大的本能力量滥觞于神话和仪式：法律和秩序、商业和利润、工艺和艺术、

诗歌、智慧和科学全都滥觞于神话和仪式——这一切都扎根在原始游戏的土壤中。”（22 ~ 23 页）

在接下来的几页里，赫伊津哈依次对游戏概念包含的关键词进行讨论。他说：

既然我们的主题是游戏与文化的关系，所以我们不必深入研究游戏的各种形式，而是把自己限定在游戏的社会体现形式之内……我们谈论游戏时，不得不说具体的比赛和竞技、表演和展览、舞蹈和音乐、盛装游行、化装舞会、锦标赛等。我们列举的特征有些是游戏的普遍特征，有些仅仅是社会游戏的特征……首先要说的是，一切游戏都是自愿的活动。服从命令的游戏不再是游戏，这样的游戏不过是强制而为的模仿……在这里，我们看到游戏的第一个主要特征：游戏是自愿的，实际上游戏本身就是自愿的。第二个特征和第一个特征关系密切，游戏并非‘平常的’或‘真实的’生活，它步出了‘真实的’生活，进入一个暂时的活动领域，带有它自己的倾向……人的游戏的一切高级形式肯定是属于节日和仪式的领域——这是神圣的领域……在场地和时段两方面，游戏都和‘平常的’生活截然不同。由此可以看到游戏的第三个特征：其隔离性与局限性……游戏有一个起点，到了某一时刻，它就‘戛然而止’，走向自己的终结……比时间局限更加令人瞩目的是游戏在空间范围内的局限……正如游戏和仪式在形式上没有明显的区别一样，‘神圣的场地’和游戏的场地也没有明确的显著的区别。角斗场、牌桌、魔术圈、神庙、舞台、屏幕、网球场、