

Deep Play

美国亚马逊年度好书

阿克曼“自然与我”系列

DIANE
ACKERMAN

游戏是演化的基础 界定我们是谁
并唤醒内在的创造力与快乐

心灵深戏

[美]

戴安娜·阿克曼 著

庄安祺 译

中信出版集团

DIANE ACKERMAN

Deep Play

心灵深戏

[美]

戴安娜·阿克曼 著

庄安祺 译

图书在版编目 (CIP) 数据

心灵深戏 / (美) 戴安娜 · 阿克曼著 ; 庄安祺译

. -- 北京 : 中信出版社 , 2017.4

书名原文 : Deep Play

ISBN 978-7-5086-7066-9

I. ①心… II. ①戴… ②庄… III. ①随笔 - 作品集
- 美国 - 现代 IV. ①I712.65

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 290460 号

Copyright ©1999 by Diane Ackerman This translation published by arrangement with Random House, an imprint of The Random House Publishing Group, a division of Random House LLC.

Simplified Chinese translation copyright © 2017 by CITIC Press Corporation

ALL RIGHTS RESERVED

本书仅限中国大陆地区发行销售

本书中文译稿由时报文化出版企业股份有限公司授权使用

心灵深戏

著 者 : [美] 戴安娜 · 阿克曼

译 者 : 庄安祺

出版发行 : 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲 4 号富盛大厦 2 座 邮编 100029)

承 印 者 : 北京诚信伟业印刷有限公司

开 本 : 880mm × 1230mm 1/32

印 张 : 7 字 数 : 141 千字

版 次 : 2017 年 4 月第 1 版

印 次 : 2017 年 4 月第 1 次印刷

京权图字 : 01-2014-0951

广告经营许可证 : 京朝工商广字第 8087 号

书 号 : ISBN 978-7-5086-7066-9

定 价 : 42.00 元

版权所有 · 侵权必究

如有印刷、装订问题, 本公司负责调换。

服务热线 : 400-600-8099

投稿邮箱 : author@citicpub.com

序

孤独鹄立在已知世界之缘，它们像身穿鲜艳制服的哨兵一般挺立，凝望大海。横越狂风疾吹的白色沙漠和万马奔腾的靛蓝巨浪，它们究竟在守候什么？经历长久的海上漂泊，它们还记得什么样的路标引领它们回家？是海湾的水色，潮流的方言，抑或泛着光亮岩石的熟悉的急促乡音？回到成千上万猬集的企鹅群里，它们能否认出伴侣凹凸有致的脸庞？它们会做梦吗？企鹅会做什么样的梦？食物和饥荒、浮冰，抑或是埋伏一旁的豹斑海豹？

迎着南极咆哮的劲风，整个企鹅城邦在我身畔喧嚣地打转，一切都让我惊异不止——沙哑喊声化成了尖锐交响乐的难以计数的企鹅，蛮横钻入我外套的刺骨酷寒；我着迷于企鹅会如何看待自己的生命；出乎意料的瑰奇景色。我一向以为企鹅居住在一片单调的白色冰宫里，如

今却发现它们的世界奇幻绚丽。一望无际的雪白包含色彩万千，远比雨林更缤纷；而在这样的酷寒下，我仿佛获得了天启，的确见到幻化多变的色彩。尖利的风宛若手术刀那般锋锐，在这样严寒的空气中云朵无法成形。然而猛然之间，由明灿碧蓝的虚空之中，雪闪耀如钻似尘，像彩纸一般飘落，我正站在万花筒里。这些帝企鹅怎么看这些雪？我不禁疑惑；或者，它们怎么看我？毕竟它们的世界一半是魔兽，一半属于它们自己。这些成群结队腿短身长的生物在雪中缓步前进，从不用腹部滑下坡，攀爬险坡既不用喙作冰斧，坠入海水里也不会迅速泅游。我们拖着、驾着、穿着、带着无穷无尽的物品，我为自己所带的东西感到羞惭——虽说有些是供求生之用，但其他的物品仅仅只是为了要和已知的世界有一联系，象征性地代表我的过去。随着自我认同向外延伸，当我感同身受地面对企鹅，我才明白它们是最苦的苦行僧，是四大皆空的生物：家徒四壁，巢中空空，无物可供交易，除了幼儿之外，什么也不带。

远离家园，毫无挂碍，它们让我想起我抛在身后的缤纷束缚——都市和诱惑，形形色色的物质、美丽的风景、家人的关怀和日常的琐事，以及社交礼仪等繁杂规则。可眼前的企鹅看起来宛如服务生一般中规中矩，又像村里的图腾柱那般代表庄严，它们踏着卓别林般的步伐，像（印第安人）霍皮族象征旷野之灵的克奇纳神（kachinas，霍皮族人崇拜的雨神，相传为其祖先的神）的雕刻那般闪闪发光，它们像洋娃娃般站着，两腿贴住尾巴。它们天生就是直立的生物，长得大而魁梧，足以潜入冰冷的海水，大啖乌贼。我任心思驰骋，把它们想象成睥睨一切的

君王，乘着浮冰的马车，身披紫袍，而这紫并非源自海螺，而是来自大气本身，就着夜幕披在它们身上。

我的心思脱离身体，如钻尘一般轻盈，无拘无束地在浮冰上漫游，贪婪地品赏每一分每一刻，抛却过去或未来的任何痕迹。我的视线平静地由企鹅脚下的冰，向上溜滑到它们鱼雷般的身体，淡柠檬黄的前胸逐渐化为颈部的璀璨金黄，接着是它们金橙的头顶和淡紫的喙，最后是镶着明星的夜空。它们走的路必然污秽泥泞，耗费体力，但它们头上却有神圣的光环。或许是因为它们在那严酷冰原的守夜，它们是活生生的烽火，为这星球上的荒凉之地带来生气，让我不由得想生命多么强健、多么持久。生命可以在最深海沟火山口边演化，生命亦可在山之颠大气流急速变化的高处繁荣生长，即使在地球边际，生命依然可以饱受眷顾地生存下来。帝企鹅从不上陆地，它们终生都站在冰礁上守望。我痴痴地凝视它们，一如它们痴痴地凝视海洋，我一连数小时赞叹它们的精力和生机。它们头顶着蓝色的晕轮，把天空扛在肩上，它们孑然一身，顶着夜空，立于大地。

那个新世界的细节记录在我的感官之上，魅惑着我。为什么我对企鹅那么着迷，竟可以殚精竭虑博览群书，到海洋世界养育企鹅宝宝，跋涉整个大陆，不顾身体的辛苦，穿越惊涛骇浪，只为了见到它们和那灿烂夺目的遥远风光？我为它们保护家园的热忱所感，它们是慈爱的父母，甚至连冷冻或毁坏的蛋，也会捡来设法孵化，有时还会尝试孵育石头或已死的小企鹅。它们冒着严寒，在风雪和巨浪之中，一心一意养育长相如猫头鹰般毛茸茸的幼雏。想到温血生物能够以聪明的方法适应并

统御寒冰的世界，让我不禁悠然神往。没有体内熊熊的营火，帝企鹅就会冻成冰块，然而冷却不如热那般使它们苦恼。它们在一层厚厚的鲸脂包覆下，宛若披着防水、气密的羽绒被般温暖舒适，只是这层被子永远无法抛开。在地表最寒冷之处，在时速两百英里的狂风和零下一百华氏度的低温下，看到企鹅因热而脸红、气喘、振羽、肚子朝天躺在地上、露出腋窝，是多么奇特的经历。我为这难能可贵、未经凿斧的生物着迷。再没有比这更脆弱、把自己更加袒露于变化无常的生命和恶劣气候之中的动物了。它们在冰礁上，一览无遗，不像林间的鸟儿惊鸿一瞥，飞翔远去，只留下树木掩映下的身影。企鹅在水中飞翔的美姿令我傻眼——如此流畅利落、浑然天成，在我仅能揣测的天地里滑行。原来它们魅惑我，是因为它们是添了羽翼的奥秘。

如果有人可以破解那神奇一天的魔咒，我会倾囊尽出。可我却将慢慢地回归熟悉的世界，仿佛在深海潜游之后，缓缓冒出水面，或是在地球轨道中绕行一圈之后，降落地表。若有需要——当我对一件事感受非同寻常、有把握或讯息充分的情况下——我可以坚决迅速地行动。我知晓且遵守游戏的规则——天气和动物的规则、时间的规则、危险的规则，以及和船友在一起的社交规则。我保持警觉，但也因狂喜而恍惚。我的心情掺杂了清澄、狂热、全神贯注和惊叹。在这清醒的恍惚中，我其实正享受震撼心灵的这种游戏，这是我终生所喜好的，同时也是我常常记录在册的游戏。多年来，我越来越清楚那些游戏——尤其是深戏，对我以及对我们大家的意义。我们渴望它的高潮，虽然有些人经常体验到它，其他人则必须学习才能了解，但每一个人都觉得这样的经验滋

润了心灵。深戏的机会俯拾皆是，在它的权控下，我们幻化为理想中的自己。深戏在我生活中扮演重要的角色，让我不由得探索它的训示和奥秘。我会先以探究游戏整体的意义及游戏塑造我们人类的方式为始，接着再探查深戏的意义，因为它的种种态度和变化界定了我们是谁，以及我们想成为什么样的人。

目录

序	V
第一章 深戏	001
第二章 赎罪	027
第三章 神圣的境域	049
第四章 深入绝境	081
第五章 当前的福音	103
第六章 创造的心灵	121
第七章 天真的仪式	143

第八章 大自然的治疗力量	157
--------------------	-----

第九章 彩色深度空间	175
------------------	-----

第十章 彗星之夜	191
----------------	-----

第一章

深戏

深：圈①最浓烈或极端的部分；②非常投入；③测量深度的距离。

——《美国传统大辞典》第三版

(*The American Heritage Dictionary of the English Language*)

戏：在某个限度的时间和空间内，依序且按规则进行的活动，非属必要，亦不合功利。游戏的情绪是欣喜热烈的，并且配合神圣或欢乐的场合。随行动而来的是意气飞扬和紧张刺激。

——赫伊津哈 (Johan Huizinga, 荷兰历史学者) 《游戏的人》(*Homo Ludens*)

人人都明白什么叫游戏。徜徉公园之际，有小女孩邀我掷豆袋为戏，如果我迟缓笨拙，她可能就会觉得无趣——就像玩“捡回猎物”游戏的狗因无聊而另觅玩伴去了。但究竟为什么游戏？人类传奇故事的每一个环节，都需要游戏。我们经由游戏演化，我们的文化借着游戏繁荣，例如，求偶的过程就包括游戏的高度的戏剧性、仪式性和礼节性；创意和点子就是心灵游戏的回响；语言原是文字的游戏，最后却能代表具体的事物，表达抽象的观念。

动物的游戏有许多功能，可能是成年生活的彩排，如幼小的哺乳动物玩追逐的游戏、战争的游戏、社交的游戏和运动技能游戏。幼小的海豹在碧波间打斗，小老虎飞扑玩伴你撕我咬，全是为了磨炼将来能救命的技巧。游戏远比人类的历史还久远，它和我们太熟稔，和我们的童年密不可分，因此我们视之为当然。但不妨想想：蚂蚁并不游戏，因为无此需要。它们天生就知道要做某些事情，自动自发，由出生开始。反复

磨炼和发挥聪明才智，对它们而言毫无必要。越需要学习方能生存的动物，就越需要游戏；它拥有的闲暇越多，就可以玩得越久。某些高等生物——如海豚和黑猩猩——之所以和我们玩，是因为它们有幸生为拥有余暇的智慧生物，抑或是因为它们和小老虎一样活泼好玩？就我们所知，我们所称的“智慧”可能是灵长目独有的特色，或许未必是生物发展的顶峰，只是知的一种形式，是我们恰巧能掌握并且喜欢的形式。各种动物都会游戏，因为这有助于解决问题，让生物测试自己的极限，想出因应的策略。在千变万化的危险世界里，唯有灵巧活泼者方能生存，而闲散懒惰者只有遭淘汰的份儿。或许我们以为游戏是无关紧要的活动，其实它是演化的基础。没有游戏，人类和其他许多动物就会衰亡毁灭。

动物游戏的部分原因，是要保持活泼，以适应环境。灵长目动物的探索游戏让它们得以收集关于环境和食物来源的信息，马的奔逃游戏让它们随时为逃跑做好准备。社交游戏能够建立高下尊卑的等级，帮助求偶，必要时也促成合作。中枢神经系统需要定量的刺激，而游戏可能使动物的官能保持清明警醒。对精力充沛的生物而言，单调沉闷是难以忍受的。幼小的动物不知道何者为轻，孰者为重，它们缺少新奇的经验，官能急待新的刺激，又高度敏感，因此游戏影响深远。

甚至连乌鸦也会游戏。我骑车时，经常看见翼上戴着塑料标签的乌鸦，这是附近鸟类学实验室的学者为它们贴的。我不禁疑惑，这些色彩缤纷的标签是否使它们在乌鸦社群中拥有特别地位？至少这使得学者们容易研究乌鸦。学者们已经发现它们其实非常合群，而且全心奉献给家

庭。五岁大的幼鸟，在繁殖期依然会在父母的巢附近帮忙，而当它们自己求偶时，也会选在靠近父母家处，和伴侣做一生一世的夫妻。它们会协助养育甥侄，也常成群出外觅食，还会玩各种各样的游戏。两只幼鸦会用树枝玩拉扯游戏，或者成群结队戏弄落单的猫。乌鸦会像猴子一样在树枝攀上爬下，或是戏耍细树枝——再向下疾飞衔住它。曾有学者见到乌鸦发明滚木游戏，在塑料杯上保持身体的平衡，一路滚下小坡，它的手足见到这样滑稽的把戏，也如法炮制。我的邻居有一天下午也惊见乌鸦站在她家天窗的架缘上，朝玻璃抛小石头，看石头四散为乐。

其他动物同样也有玩心。贝瑞（Wendell Berry）就曾如此描述鸟儿游戏的情况：

一个夏夜，我正端坐着，却见一只大苍鹭由山顶直降山谷，它以一种不慌不忙、从容的速度往下飞，雍容华贵一如平常，就像显要人物下楼一般。接着就在河上方正中突如其来地在空中朝后翻了一圈，下降的速度并无改变。或许这纯是热情、欢愉的表示——是它在诉说夜晚的感受、一天的成就和即将回家的快乐。它只做了那一次的翻腾，接着朝远处谷底沼地，飞出我的视线之外。它的动作美得令人难以置信，既庄严又欢喜，对夜幕、对河流、对我，都是一种恩赐。这似乎证实了非人类的动物的确会欢喜。

对人类而言，游戏是脱离日常生活的避难所，是心灵的圣堂，让人免于人生的种种习惯、规律和裁判。游戏总在神圣的场地发生——某种形式的游乐场，通常都有清楚的界限，以便和现实的场所有所区别。这

个场地或许是间教室，是座体育馆，是个舞台、法庭、珊瑚礁、车库里的长凳、教堂或庙宇或是一块众人可以在新月之下携手的场地。游戏有时间的限制，可能是一段热切却稍纵即逝的时间，如棒球赛可长可短的一局，或是一节心理治疗的固定时间。有时这时间的限制是预先安排好的，有时则唯有回顾才能辨识出来。游戏让你纵情丰富的世界，可以施诡计，可以试策略，可以任你改头换面。在自我封闭的游戏世界，没有渴求，游戏的目的就是游戏本身，而它也以非常令人满意的方式达成。游戏有它自己的礼仪规范和绝对的规则。赫伊津哈在其研究游戏与文化的经典之作《游戏的人》中写道，游戏“创造了秩序，它就是秩序本身。在不完美的世界和一片混沌的人生中，它带来了暂时而有限度的完美。只要有一丁点儿的偏离，就会破坏游戏”。这是所有游戏形式的基本规则，不过游戏亦各有其独特的心理。

最重要的是，游戏需要自由。我们是出于自由意志，自行选择参加游戏的。游戏的规则或许是强制执行，但游戏本身却和人生其他的戏码不同，它发生在日常生活之外，必须自由。就算是出于本能而游戏的动物，它们也是因为能由此得到乐趣，乘兴之所至自发或获其他动物之邀加入游戏。只是仅仅自由未必能确保会有欢愉的结果；人虽自行选择工作，但并非人人都有幸视工作如游戏。游戏者喜欢揣想虚拟世界、更美好的结果、弥补现实不足的方法，或是自我的其他面貌。假装是游戏的核心，也是工作的核心。让我们假想自己可以把火箭发射到月球上。

许多形式的游戏都涉及以自己或他人为对手的竞争，借此来测验自己的技巧、才智或勇气。我们甚至可以说，所有的游戏都是某种形式的

竞赛，对手或许是一座山、一台会下棋的计算机，或是恶魔的化身。游戏即冒险，冒险即游戏。其实“争斗”（fight）这个词，就是源自“游戏”（play）这个词。中世纪骑士的马上比赛是恪守严格规则的战斗仪式，角力、拳击和击剑赛亦然。暴力的仪式——在一个神圣的场地，穿着特别的服装，遵守时间的限制，依循规则，举行典礼，动作紧张刺激，而结果未知——是游戏的元素。

但若我们再朝更深处溯源，就会发现游戏的原义其实截然不同，是更急切而更抽象的活动。在印欧语系，“plegan”意思是冒险、尝试、孤注一掷。誓约（pledge）是游戏中不可或缺的一环，就如危险（peril、plight 是同根词）一样。游戏原始的目的，是冒个人生命危险向某人或某物立誓约。究竟某人是谁，或某物是什么呢？答案有各种可能，可能是某位亲人，是部族领袖、神明，或是拥有如荣誉、勇气等道德特性的人物。“plegan”基本上与道德或宗教价值密不可分，也包含了紧紧地束缚或深深地投入这样的想法。后来“plegan”就和进行神圣的行为或主持正义相关，而且经常出现在典礼之中。稍后我会再谈这些典礼的重要性。

不过并非所有和道德相关的游戏都需要冒险或赌运气。例如我认识的一位小学教师通过小区服务的方式教道德，启发学童们由行善中获得乐趣。十月底的一个阴天，她带了上百名学童及其父母到当地的救济院栽种球茎植物。先前孩子们已经知道救济院是什么样的机构，也谈论过这些花朵对救济院中的住客会有多大的意义，这可能是这些住客有生之年最后见到的花朵，因此孩子们明白自己行为的价值。他们欢欢喜喜地拔除了经霜枯死的大波斯菊和其他一年生草本植物，挖了 2000 个洞，