

# 游 戲

游戏的人：文化中游戏成分的研究

## Homo Ludens Study of the Play-Element in Culture

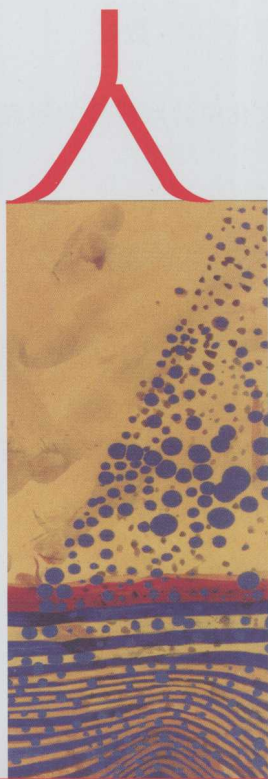
(荷兰) 约翰·赫伊津哈 Johan Huizinga

广东人民出版社  
花城出版社

# 的 人

游戏的

文化中  
游戏成分  
的研究



约翰·赫伊津哈 Johan Huizinga

何道宽 译

广东省出版集团

花城出版社

中国·广州

*First published in Great Britain by Routledge & Kegan Paul Ltd 1949*

Published by Paladin 1970

Copyright © 2005 The Estate of Johan Huizinga

合同登记号：图字 19—2007—026

## 图书在版编目 (CIP) 数据

### 游戏的人：文化中游戏成分的研究

(荷) 赫伊津哈著；何道宽译。

—广州：花城出版社，2007.8

(双狮译丛)

ISBN 978-7-5360-5068-6

I. 游... II. ①赫... ②何... III. 游戏—历史—世界

IV. G898.091

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 092765 号

责任编辑：林宋瑜 颜展敏

技术编辑：薛伟民 装帧设计：梁丽辉

---

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

(南海区狮山科技工业园 A 区)

开 本 965×1270 毫米 32 开

印 张 9.375 1 插页

字 数 240,000 字

版 次 2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷

印 数 6,000 册

定 价 28.00 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 37602819 编辑部电话：020—37592134

版权所有 翻版必究

特别鸣谢：荷兰文学创作与翻译基金会（NLPVF）资助出版



# Johan Huizinga

约  
翰  
·  
赫  
伊  
津  
哈

1872年12月7日生于荷兰的格罗宁根市（Groningen），早在上世纪40年代，就已被公认为当时西方最伟大的文化学代表人物。1905年被任命为格罗宁根大



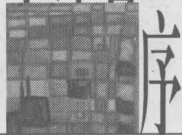
Johan Huizinga

约翰·赫伊津哈

学历史学教授。1915年起，任莱顿（Leiden）大学教授。后被任命为莱顿大学校长。以后直至去世都在那里任教。他不仅是一位杰出的学者，还是一名反法西斯的坚强战士。二战期间，因反对荷兰国内的纳粹运动而于德军入侵后被捕入狱，1945年2月1日，在荷兰解放前夕，英勇就义。主要著述：

《中世纪的衰落》、《十七世纪的荷兰文化》、《痛苦的世界》、《明天即将来临》等；《游戏的人》为其代表作。





## 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。”<sup>①</sup>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。在这个过程中，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。

## 二、兴趣

《游戏的人》国内已经有两个译本。<sup>②</sup>做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。它拥有数以十计的世界级文化巨人，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、大画家伦勃朗和梵高等等；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、交通运输业、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，由于它的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。<sup>③</sup>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。”<sup>④</sup>“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。”<sup>⑤</sup>“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的发展。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。”<sup>⑥</sup>“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。”<sup>⑦</sup>“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。”<sup>⑧</sup>“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。”<sup>⑨</sup>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、英国和德国的莱顿大学、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至死。

他擅长印欧语言文学、欧洲文化史、比较语言学和比较文化，代表作有《中世纪的衰落》、《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，《中世纪的衰落》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、神话、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，他对战争乌云表示严重的关切，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够在游戏中继续成长，而且希望人能够学会更好地利用休闲。他把法西斯和政客叫做国际政治的破坏者和“搅局者”，控诉他们对文明的破坏。

在本书结尾前，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，文明不能够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之内的。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。他说：“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，爱挑剔的史丹纳指出：“休闲问题成为人们关注的焦点，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，以便用创造性的、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：‘初始阶段的文明是游戏的文明。文明不像婴儿出自于母体，它在文明之中诞生，它就是游戏，且决不会离开游戏。’”（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委琐，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委琐的审美层次上。”（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）。由于译者不擅长欧洲语言，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：“我所谓的游戏不能够理解为生物现象，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做‘本能’，我们并没有作出任何解释；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），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、决非偶然的成分，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”里作进一步的讨论。

#### 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）游戏仅仅是身心放松的“需求”；（4）游戏是幼龄动物为准备对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，但全都能够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（着重号系笔者所加）。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，用以下语汇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够包容动物、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、化妆舞会、锦标赛等等。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’，它走向自己的终结……比时间局限更加令人注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、法庭等等，无论在形态上还是功能上都是游戏场地，是禁止外人涉足的、孤立的、或用藩篱圈定的、神圣化的场地，遵守特定规则的场地……在游戏场地内，一种绝对而独特的秩序居主导地位。在这里，我们看到另一个非常积极的游戏特征：游戏创造秩序，游戏就是秩序……我们用来描绘游戏成分的词语，大都属于审美的范畴；我们描绘审美效应的词语有：紧张、均衡、平衡、反差、变易、化解、冲突的解决等等。游戏使我们入迷；游戏‘使人神往’、‘使人神魂颠倒’。游戏具有最崇高的属性，我们能够从事物感受到的属性：节律与和谐……游戏的竞赛性越是强烈，投入游戏的热情就越是高涨。在赌博和竞技运动中，热情就达到巅峰。游戏本身处在善恶判断的范围之外，然而游戏的竞赛性越是强烈，投入游戏的热情就越是高涨。在赌博和竞技运动中，热情就达到巅峰。游戏本身处在善恶判断的范围之外，然而紧张的成分给游戏注入一种伦理价值，因为它是对游戏者技能的考验。游戏是对人的勇气、韧性、才智的考验，最后一种但并非最不重要的考验是对游戏人精神力量即‘公平竞赛精神’的考验。尽管他有强烈的欲望去获胜，但他必需一个遵守游戏的规则……违反规则和不理睬

规则的人是‘搅局’的人。搅局者并非误入游戏场地去作弊的人；因为作弊的人还要假装玩游戏的样子，表面上看，他还承认那个使人着魔的圈子。奇怪的是，社会对欺骗者的宽容大大超过了对搅局者的宽容。这是因为搅局者把游戏世界砸得粉碎……”（23—32页）

以此为基础，赫伊津哈依次考察了神话、仪式、部落争斗、夸富宴、赌博、恶语相向的舌战、法律诉讼、棋类游戏、牌类游戏、古代奥林匹克运动、赛诗、对歌、猜谜、论战、音乐、战争、现代奥林匹克运动等各种社会现象里的游戏精神、游戏成分和游戏表现。

由此可见，赫伊津哈游戏定义里的几个关键词语是：自愿规则，特定的时空范围，不同于平常生活的自我意识，涵盖动物、成人和儿童的范围，表现为竞赛、碰运气的赌博、舌战等形式。

赫伊津哈的游戏概念和定义有泛化的倾向。史丹纳就此作了概括：“从最广阔的视野和活力来看，游戏几乎在文明行为和社会结构的一切方面‘起作用’。游戏惟一的对面就是‘非游戏’这个否定范畴。”（10页）

## 五、功能和地位

游戏太重要了，游戏就是文化、就是文明——赫伊津哈作出这样的论断，史丹纳也肯定了这一个论断：“赫伊津哈发现了一个至关重要的真理：‘真正的、纯粹的游戏是文明的柱础之一’。”（10页）

赫伊津哈说：“我们不能不作出这样的论断：初始阶段的文明是游戏的文明。文明不像婴儿出自于母体，它在文明之中诞生，它就是游戏，且决不会离开游戏。”（着重号系笔者所加，198页）

游戏是人类和动物共有的天性，因为动物也要游戏。游戏的历史比文化悠久，游戏并非人类天赋，但文化是人类独有的财富。

赫伊津哈强调游戏的文化功能，提出游戏研究的文化学方法，指出生物学和心理学研究方法的不足：“我们把游戏当作文化的一种功能来研究，而不是当作动物和儿童身上的一种现象来研究，我们从生物学和心理学停滞不前的地方着手。我们看到，游戏是一种重要的文化现象，但早在文化

之前，游戏就已经存在了……游戏无处不在，游戏是有别于‘平常’生活的、特色鲜明的一种行为。”（22页）

赫伊津哈区别工匠人（*Homo Faber*）、智人（*Homo Sapiens*）和游戏人（*Homo Ludens*），借以说明人类的三种功能。为什么要作这样的区分呢？这是因为制造工具的能力并非仅见于人类，一些动物已经会制造简单的工具；因为理智仅见于人类，而游戏却是人类和动物共有的天性。他说：“还有第三种功能是人和动物都有的；和理智与制造工具一样，游戏也是重要的功能。”（17页）

史丹纳似乎也呼应并肯定赫伊津哈的观点：“在赫伊津哈的笔下，游戏成为人的感知能力的决定性特征。游戏人与工匠人比肩而立……也许，游戏人和智人（*Homo Sapiens*）处在同一个层次。”（10页）

赫伊津哈的主张和中国哲学天人合一的观点有相通之处。他肯定古代神话和仪式的功能是使天人和谐、国泰民安。作者首先以中国为例：“根据古代中国的民间传说，音乐和舞蹈的功能是让世界在正确的轨道上运行，让造化向着有益于人的方向前进。一年的风调雨顺、国泰民安全赖节庆活动中恰如其分的神圣竞技。如果没有这些庆典，庄稼就不会成熟。”（33页）

接着他沿用伟大的德国人类学家利奥·弗罗贝尼乌斯的论述来展示这个天人和谐的思想：“在远古时代，人首先吸收的观念是动植物的兴衰荣枯、然后才构想出时空的观念，然后才形成岁时节令和日月盈亏的思想。于是，人用神圣戏剧的形式表演存在的伟大进程和秩序，通过表演的手段，在表演的过程中，人以新的形式再现或‘再创造’现实世界，创造再现出来的世界，于是在卫护宇宙秩序中，他就尽了一己之力。”（34—35页）

他认为，在远古时代，诗、歌、舞、乐、神话、仪式、竞赛、争斗等等往往是水乳交融的。仅引三段为证：

“按照古人的幻想，世界和万物是众神创造的，是从一个巨人的肢体化生出来的，且这个巨人浩瀚如世界。我们熟悉《梨俱吠陀》和《新埃达》的创生观念。”（159页，可惜作者对中国的盘古创世神话不是很熟悉）

“我曾经围绕一些中世纪的诗人、空想家和神学家的寓言式人物的理想



价值，做了比较详细的探讨……（诗意）的形象实在是太丰富了……哲学神学思想深刻的含意，绝对和这些形象捆绑在一起，是密不可分的。”（162页）

“我们发现，游戏是诗歌固有的成分，每一种形式的诗歌和游戏的结构实在是密不可分、水乳交融。同理，游戏和音乐也密不可分，而且是更高层次上的水乳交融。”（182页）

麦克卢汉关于游戏的功能、规则、意义的描绘和赫伊津哈有异曲同工之妙。兹摘录《理解媒介·游戏》几段话为佐证：

游戏有助于天人和谐：“游戏是我们心灵生活的戏剧模式，给各种具体的紧张情绪提供发泄的机会。它们是集体的通俗艺术形式，具有严格的程式。古代社会和无文字社会自然把游戏看作是活生生的宇宙戏剧模式。希腊的奥林匹克运动会就是直接扮演这种竞赛的游戏，或者说直接扮演太阳神争斗的游戏。竞技者绕圆形跑道奔跑时，头上扎着黄带，模仿太阳神驾车一日一周所经过的圆形黄道带。由于游戏和娱乐是宇宙性争斗的戏剧演出形式，观众的角色显然是带有宗教色彩的。参与这些仪式使宇宙保持在正确的轨道上”<sup>⑩</sup>

游戏对健康生活意义重大：“一个人或一个社会如果没有游戏，就等于堕入了无意识的、行尸走肉般的昏迷状态。艺术和游戏使我们与常规惯例中的物质压力拉开距离，使我们去作这样的观察和询问。作为大众艺术形式的游戏，给一切人提供了充分参与社会生活的直接手段”<sup>⑪</sup>“有些落后社会或部落猝然转换为工业化、专门化、机械化的形态之后，往往难以设计出运动和游戏之类的矫正剂，以便创造出与这一转化抗衡的力量。这些社会陷入迂腐的泥潭。没有艺术的人，没有游戏这种大众艺术的人，往往像毫无意识的自动机器。”<sup>⑫</sup>

游戏有一套自愿接受和遵守的规则：“游戏是一架机器。参加游戏的人要一致同意，愿意当一阵子傀儡时，这架机器才能运转……竞赛结果的不确定性，给我们在游戏规则和游戏程序中的死板严格性，提供了合理的借口。”<sup>⑬</sup>