

Johan Huizinga

人：游戏者

[荷兰] J.胡伊青加/著

成 穷/译

贵州出版集团 贵州人民出版社

Johan Huizinga

人：游戏者

[荷兰] J.胡伊青加/著

成 穷/译

王作虹 陈维政/校

贵州出版集团 贵州人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

人:游戏者:对文化中游戏因素的研究 / (荷)J. 胡伊青加著;
成穷译. —2 版. —贵阳:贵州人民出版社,2007. 8

(“现代社会与人”名著译丛)

ISBN 978 - 7 - 221 - 04558 - 4

I. 人... II. ①胡... ②成... III. 游戏 - 关系 - 文化 -
研究 IV. GO

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 102112 号

责任编辑:黄筑荣

装帧设计:曹琼德

人:游戏者

——对文化中游戏因素的研究

[荷]J. 胡伊青加 著

成 穷 译

王作虹 陈维政 校

出版发行:贵州出版集团

贵州人民出版社

(贵阳市中华北路 289 号)

邮 编:550001

经 销:新华书店

印 刷:贵阳科海印务有限公司

开 本:1/16 960 × 660mm

印 张:16.25

字 数:250 千字

版 次:1998 年 1 月第 1 版 1998 年 1 月第 1 次印刷

2007 年 8 月第 2 版 2007 年 8 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978 - 7 - 221 - 04558 - 4/C · 55

定 价:35.00 元

Homo Ludens

Johan Huizinga

主 编/陈维政

副 主 编/陈维纲 刘小枫

编 委（以姓氏笔画为序）

王作虹 冯 川 成 穷 许泽民

周邦宪 林和生 查常平 黄筑荣

责任编辑/陈维政 黄筑荣

编者的话

大约五百年前,随着中世纪的结束和新大陆的发现,人类开始相继进入现代社会。“现代社会”之不同于“古代社会”和“原始社会”,不仅因为时间上更“近”,而且首先是人的生存方式与生活理念的更“新”。就后一方面而言,“现代社会”乃是欧洲人在最近四五百年间特别是最后一百多年来通过对世界的征服而形成的一种社会形态,是一种把“理性主义”、“人的主体性”以及“世界为一客观实在”作为基本生活信念的生存方式。这种理念和方式是前所未有的。

现代社会所取得的成就是巨大的,体现于物质、制度和思想观念诸层面。其中,科学技术的进步所带来的变化尤为触目:自动化的机器生产把人从沉重单调的手工劳动中解放出来;石油、电力和原子能成为新的能源供给者;汽车、火车和飞机代替了过去简陋低效的运输工具;电子通讯(电话、电报、电视、传真等)不仅使人们易于获得信息,而且使遥远的世界近若比邻;农业机械的运用使过去分散的农业变成集约化的工业生产;化肥的使用极大地提高了农作物的产量;生物工程技术的兴起和发展,不仅能按人的需要培养出新的品种,而且使复制生命本身成为现实;现代物理学、天文学已把人们的认识推进到层子(夸克)结构和一百多亿光年的遥远星体;电子计算机的研制和广泛运用,更是在人类生存的各个领域带来革命性的变化……作为这一切的结果,人们的生活变得方便了、舒适了、安全了。至少从总体上来说是如此。

“福兮祸所伏”。现代社会在推动人类文明进步上虽然功不可没,但也同时造成了一系列新的问题:大机器生产和科层化的管理体系使人变成机器和制度的附属物;人口急剧增加,使本已紧张的物质资料生产更加紧张;与此同时则是自然资源的不断减少和生态环境的恶化;贫富悬殊非但没有消除,反而在不断地加剧;战争和冲突依然

存在,特别是两次世界大战给人们的生命和财产带来了空前的灾难;旧的压迫和奴役形式消失了,新又出现了;世界范围内的经济危机、金融风波使最隔离的地区也无法免其害;现代化过程中所滋生的急功近利和唯利是图倾向消解了传统的道德和人生的终极关怀……所有这些,都使人在为现代社会的成就欢呼雀跃的同时又感到莫大的沮丧和困惑。

学术是存在的一面镜子。人与现代社会之关系以及人在其中的生存处境,包括他所取得的成功和所遇到的困难,必然会引起现代思想的关注与反思。西方学术也不例外。事实上,这种关注和反思还特别形成了现代西方学术尤其是人文学科研究的一道亮丽的风景线。其观点之纷呈,学派之林立,实有使人目不暇接之感。其中虽难免片面与错误,但“他山之石,可以攻玉”。为了使中国读者了解西方一百多年来在这方面的研究成果,为了向正处于自身理论建构中的中国思想学术界提供可资借鉴的相关材料,我们编辑了这套“现代社会与人”译丛。译丛围绕现代社会与人这个主题,精选名家名著或有重要影响的著作,分批陆续出版。从1987年至今,译丛已推出三十余种,广涉心理学、社会生物学、哲学人类学、宗教哲学、伦理学、文化哲学、心智哲学等领域,是国内自20世纪80年代以来唯一一套未曾中断过的译丛。译丛过去的成绩固然值得珍视,但还须“更上一层楼”。无论是选题的确立还是译文的质量,都还有需要改进的地方。除了译丛编委会和出版社的努力外,尚需广大读者和学界同仁的支持、建议和批评。

哀我中华,命途多舛。19世纪中叶,西方列强的战舰和炮火,把中国这个古老的帝国卷入了现代社会。在经过长时间的拒斥、犹豫、推就之后,中国终于接受了现代文明的理念(远不完全)。正当她信心十足地奔赴现代化特别是科学技术现代化的时候,现代化给西方社会带来的种种弊端似已尽显,现代西方的有识之士和后现代的思想家们已经早就在反省现代社会的种种问题了。在中国尚需赢获现代社会所有肯定性东西的情况下,中国人能从西方的成就与问题中学到些什么呢?在世界已开始由“现代”向“后现代”的嬗变中,正处在由前现代到现代之转折点上的中国人该如何来把握他们前进的航线呢?在全球已缩为“村落”、经济已一体化的今天,该如何调整我们的行为和观念并在这种调整中坚持那些为个人和人类所需的精神空间呢?要创造性地解决这些问题并非易事。但我们相信,本译丛所列著作,与已翻译过来的其他西方学术著作一样,定能为回答上述问题多少提供一些启发和帮助。

“现代社会与人”译丛编委会

2000年6月25日

中译者序

约翰·胡伊青加(Johan Huizinga)这个名字对于中国读者来说几乎还是陌生的。早在20世纪40年代,他就被公认为当时最伟大的文化学的代表人物了,可我们至今对他还知之甚少。就是在文化讨论最热烈的80年代,也未见到有关的书文提到他的名字、援引他的著作。这很令译者感到意外。这当然也为译者对他的了解带来困难。经查找,除了在百科全书这类辞书中有极简略的介绍外,仅有一篇稍微详细的材料。但就是这点东西也出自英国艺术理论家贡布里希(E. H. Gombrich)之手。^①阅读这些有限的材料之后,译者也只能对他的有关情况作一简扼的介绍。

胡伊青加1872年12月7日生于荷兰的格罗宁根市(Groningen)。父亲是一位医生和教授,兼有宗教虔诚与科学精神。这大概也影响到胡氏本人:胡氏虽未加入任何宗教团体,但却一生都是信从者。另一方面,他又洋溢着尊重事实的科学理性精神。这些都反映在他的著作中。

胡氏青年时代对语言学有着浓厚的兴趣。他在格罗宁根大学学习荷兰语与文学,并在1896年以比较语言的论文(梵文方面的)取得学位。毕业后在哈勒蒙(Haarlem)

^① 贡布里希的这篇纪念性文章名为《游戏的高度严肃性》,载范景中编选的《艺术与人文科学:贡布里希文选》(浙江人民出版社,1983年版)。

教高级中学的历史课。这期间,他出版了第一部也是唯一一部研究古代历史(哈勒蒙的兴起)的著作。随后,通过他的导师,历史学家布洛特(P. J. Blot)的引荐,他于1905年被任命为格罗宁根大学的历史学教授。从1915年起,他开始任莱顿(Leiden)大学教授。后来被任命为莱顿大学校长。以后直至去世都在那里任教。

胡氏论著甚丰。主要有:1905年的就职演讲《历史表现中的审美因素》(*Het aesthetische bestanddeel van geschiedkundige voorstellingen*);1918年为向他的学生介绍美国历史而撰写的《美国的个人与大众》(*Mensch en menigte in Amerika*);1919年的成名作《中世纪的衰落》(*The Waning of the Middle Ages*);1924年的《鹿特丹的伊拉斯谟》(*Erasmus of Rotterdam*);1929年的《文化史的任务》(*De taak der cultuurgeschiedenis*);1932年的《十七世纪的荷兰文化》(*Holländische Kultur des siebzehnten Jahrhunderts*);1935年的《明天即将来临》(*In the Shadow of Tomorrow*);1938年的《游戏的人》(*Homo Ludens*);1942年的《历史学的魅力》(*Im Bann der Geschichte*);1945年的《痛苦的世界》(*Geschonden wereld*);以及于1947年出版的《我的历史学之路》(*Mein Weg zur Geschichte*)。

在这些著作中,最负盛名的有两部。一部就是他的成名作《中世纪的衰落》。研究的是14至15世纪法国与荷兰的生活、思想和艺术的种种形态。胡氏的抱负,是要就中世纪后期的北欧社会生活的结构写出像著名的瑞士艺术史学家布克哈特(J. Burckhard)的《意大利文艺复兴时期的文化》那样的力作。另一部就是现在译出的这部著作——《人:游戏者》。这是一部最奇特、最具原创性的著作。在这本著作中,胡氏对游戏与文化的关系作了惊人的、饶有兴味的论述。该选题的形成,据说可追溯到作者的童年生活经验。但首次作为专题提出来,则是胡氏1933年作为莱顿大学校长发表的年度报告。其后又在苏黎世、维也纳作过相同的讲演。1939年又应弗里茨·萨克斯(Fritz Saxl)的邀请到伦敦瓦尔堡研究院作讲演。据贡布里希回忆,最后这次讲演很成功,与会者反应热烈,给包括回忆者在内的很多人留下了深刻的印象。

同《人:游戏者》这部著作使人感到惊奇一样,胡氏的死也使人颇感意外。胡氏不仅是一位杰出的学者,而且还是一名反法西斯的坚强战士。他热爱民主自由,憎恶现代极权主义的专制独裁。胡氏因反对荷兰国内的纳粹运动而于德军入侵后被捕入狱,后被关押在一个名叫斯特格(Steeg)的小村庄中,受尽了折磨。1945年2月1日,在荷

① 拉丁文直译应如此,但考虑到作为书名其含义完整性不足,故本书译为《人:游戏者》。

② 据他的《我的历史学之路》,这与他在6岁时目睹一场模拟1506年爱沙德伯爵(Count Edzard)进入格罗宁根市的露天表演大有关系。见《艺术与人文科学:贡布里希文选》。

兰解放前夕,终于以不屈不挠的精神英勇就义。^①这使我们在钦佩他的学识之余,又增添了一份对他人的崇敬。

二

游戏是一种极为古老、极为普遍的活动。早在两千多年前,游戏在希腊已发展为大规模的奥林匹克竞技运动。然而,西方对游戏的系统反思却是相当晚近的事。柏拉图和亚里士多德也提到过游戏,但着墨不多。柏拉图认为游戏源于一切幼仔(动物的与人的)要跳跃的需要。^②亚里士多德则把游戏视为劳作后的休息和消遣,本身并不是目的。^③及至近代,特别是到了康德那里,游戏这一最古老、最平常的现象才开始进入理论思维的视野。但康德的游戏论,却是在讨论艺术创作的特征时附带提出来的。康德通过与“自然”、“科学”、“手工艺”的比较来把握艺术创作的特征。正是在后一比较中,康德谈到了游戏,说了一段影响深远的话:“艺术还有别于手工艺,艺术是自由的,手工艺也可叫做挣报酬的艺术。人们把艺术看作仿佛是一种游戏,这是本身就愉快的一种事情,达到了这一点,就算是符合目的;手工艺是一种劳动(工作),这是本身就不愉快的(痛苦)的一种事情,只有通过它的效果(例如报酬),它才有些吸引力,因为它是被强迫的。”^④其后,受康德的启发,人们才开始重视游戏这一现象并进行了较为深入的研究。其中,最为著名的人物有席勒(Schiller)、斯宾塞(Spencer)、拉查鲁斯(Lazarus)、谷鲁斯(Groos)等人。这一时期被称为游戏研究的古典时期。从19世纪70年代以来,游戏理论的研究大致朝三个方向发展:一是心理学-教育学的方向。这一方向对儿童游戏研究较多,如皮亚杰派(关注物件在儿童游戏中的使用以及游戏与探索之间的关系);心理分析派(关注从游戏中表现出来的情感以及如何用游戏来进行心理治疗)、教育派(关注的不是儿童何以游戏,而是游戏被用来做什么),其代表人物有皮亚杰(Piaget)、阿德勒(Adler)、汉德曼(Handleman)、蒙特梭里(Montes-

① 这是《贡布里希文选》中的说法。《近现代哲学社会科学人名资料汇编》(商务,1965)中说他被释放后因身体衰弱而死;而《简明不列颠百科全书》(1985年中文版)中则说他“关押至死”。姑不论到底如何,他因反纳粹而受迫害至死乃是显而易见的。

② 《法律篇》ii, 653。

③ 《尼各马科伦理学》x, 6, 1176 b33。

④ 转引自朱光潜《西方美学史》下册,第383页。

sori)、佩斯塔罗兹(Pestalozzi)等人。二是文化学、人类学的方向。其代表人物有泰勒(E. B. Tylor)、弗洛贝尼乌斯(Frobenius),也包括我们正在介绍的胡伊青加。三是现象学—阐释学的方向。这个方向的代表人物当首推伽达默尔(Gadamer)。此外,还有些重要作家,尽管缺乏正面的、系统的游戏理论,但却涉及游戏现象,甚至还把它作为自己某种理论的一种概括、一种代称。众所周知,语言分析哲学家维特根斯坦后期的“语言游戏”,^①就是从对游戏现象的分析考察中提出来的。至于本世纪西方哲学的另一位代表人物海德格尔,也在后期著作的不少地方谈到游戏,如说“诗是语言的游戏”、“朴素的游戏”,^②说大地、天空、神灵和作为必死者的人(即天地人神)是“四位一体的映射游戏”,^③等等。可见,游戏作为一种重要的人类现象,随着时间的推移,正受到人们越来越多的重视,^④而人们从不同角度去研究游戏,也取得了越来越多的成果。

然而,即使是在这多姿多彩的游戏研究背景中,胡氏的研究也仍然显得十分触目。若究其原因,似有以下特点。

1. 专论专著

西方近现代的游戏研究,绝大多数都是从属性的。所谓从属性的,是指或不把游戏本身作为论旨,或虽作为论旨但却只是体系的一个次要部分。比如上述康德的游戏说,就是在讨论艺术创作特征时附带提出来的,意在为理解艺术提供现象上的方便。席勒的游戏说,主要是在《审美教育书简》中提出来的。该书的主题是人的自由与解放。游戏特别是审美游戏在此被视为克服人性分裂的治愈手段。斯宾塞的游戏说,是他建立“综合哲学”的一部分。“综合哲学”的核心是《第一原理》。他在那里阐述了所谓基本公理即进化与衰灭的假设,由此而推导出力学、物理学、生物学、心理学、社会学、伦理学的原理来。他的游戏说是在他体系之一部即《心理学原理》第九章中提出来的。这一章的标题是“审美情感”,所要讨论的是作为一种独特心理活动的“美感”在意识进化之链中的来源、地位、特征与功能。在此讨论中,他继承了席勒关于艺术、审美与游戏相类的观点,并进而在生命目的的基础上把游戏活动同审美活动统一起来了。^⑤又如帕克(Parker)写过一本书,叫《人的价值》(Human Values),内有一章专门

① 参见维特根斯坦的《哲学研究》(中译本),第44~45页。

② 《荷尔德林与诗的本质》,见《海德格尔诗学文选》(华中师大出版社,1992),第211页。

③ 《物》,同上书,第163页。

④ 包括电子游戏在内的各种运动和游戏的迅猛发展,这与现代生活的紧张和压力的增加是分不开的。

⑤ 见《心理学原理》,第2卷,第9章,纽约,1914。

谈游戏。但帕克的这本书是一本从价值论角度谈伦理学的著作。他把价值分为“真实生活的价值”与“想象的价值”两大类。作为后一类的一个品种,他谈到了游戏的价值:欲望的想象性满足。^①在帕克这里,正如在斯宾塞那里一样,游戏乃是被纳入某个总的体系或总的原则之中来考虑的。在这一点上,伽达默尔也不例外。伽氏的游戏理论,是在《真理与方法》中提出来的。该书的目的是要建立一种关于理解的一般哲学理论。在其中,游戏是作为艺术作品本体论的解释线索而提出来的。换言之,分析游戏是为了更好地理解艺术作品的存在方式。至于本世纪研究游戏的很多论著,大多是从心理健康与人格培养的角度切入游戏的。

当然,专著专论的也并不是没有。如谷鲁斯的《动物的游戏》(*The Play of Animals*)、《人的游戏》(*Die Spiele der Menschen*)、拉查鲁斯的《论游戏的魅力》(*Über die Reize des Spiels*)、布登迪克(Buytendijk)的《游戏的本质与意义》(*Wesen und Sinn des Spiels*)等。但这毕竟是极少数。所以,像胡氏这样把游戏作为“生活的一个最根本的范畴”(英文本第28页,下同)来论述并洋洋洒洒写成一部专著的情况,在西方的游戏研究中也并不多见。

2. 视角新颖

胡氏以前的游戏研究,主要以生物学和心理学的研究为主。开生物学研究风气之先是席勒,而代表人物则是斯宾塞。有的论者认为,席勒的切入角度主要是哲学—反思的,斯宾塞是对席勒观点的庸俗化。其实不尽然。席勒区分了两种游戏:“自然的游戏”与“审美的游戏”。前者为人和一切动植物所共有,后者才为人所专有。席勒为解释前者而提出的基本概念,就是生物学的“盈余”与“匮乏”概念。他指出,动物若暂时摆脱物质上的匮乏而有了精力上的盈余,就有可能进入游戏:“当狮子不受饥饿所迫,无须和其他野兽搏斗时,它的剩余精力就为本身开辟了一个对象,它使雄壮的吼声响彻荒野,它的旺盛的精力就在这无目的的使用中得到享受。”^②“甚至在没有灵魂的自然界中也可看到这种力量的浪费和生命的松弛,就其物质意义来说也可叫做游戏。树木长出无数的、没有长成就凋落了的幼芽,它们为了吸收营养而伸展出比维持个体和种属所需更多的树根和树叶,它们在快乐的运动中浪费掉树木还给大地的大量的没有使用和享受过的东西。”^③席勒认为,比起动植物来,人免除匮乏与获得盈余的

① 见该书,第303页。

② 《审美教育书简》(中译本),第140页。

③ 同上。

机会要大得多,故人也用身体器官来游戏:打口哨、做怪相、跳跃、攀登以及各种体育活动,甚至还包括那些尚未被赋形的散乱的想象活动。席勒的这些看法,虽然不是他游戏理论的重心所在,却不能不说是生物学性质的。斯宾塞只是对此作了强调而已。斯宾塞的解释概念“剩余精力”,是席勒“盈余”概念的继承和发展。其基本内容是:动物处在进化序列中的位置愈高,就愈能因优越的身体或智力而获得较充足的营养,它们的精力和时间就愈不完全用于直接的谋生。这便产生“剩余精力”和“闲暇”。当这种过剩精力不受满足紧迫生存需要的驱迫时,它便很容易转向虚拟的游戏活动:“猫的爪子及附着的肌肉宜于日常捕食,但由于过一种很少捕食的生活,它就会产生练习这些部分的愿望:……伸腿、出爪、拖咬桌布或树皮。”^①作为高等动物的人也是这样。他认为,无论是较多地联系于较低能力的游戏活动,还是较多地联系于较高能力的审美活动,都无非是这种“剩余精力”的表现形式。席勒、斯宾塞的这一理论在西方美学中被称为“席勒-斯宾塞游戏说”,但却不限于美学,还影响到很多领域中的相关研究。

再就是心理学的研究。如果说生物学研究关注的主要是游戏的动因,那么,心理学的研究所偏重的则是游戏者的主观经验及其状态。兰格(K. Lange)和谷鲁斯的研究即是其表现。兰格把游戏分为六类,其中最重要的是“幻觉游戏”。兰格着重论述的也是这一类。这类游戏主要出现在儿童游戏与艺术活动中。兰格解释这一类游戏的关键概念是“有意识的自欺”。其所指的是:游戏者在游戏中要假装相信自己或对象是他们所不是的另外的人或物。这是一种介于信与不信之间的态度:一方面,为要真正进入角色、欣赏角色,自欺是必不可少的;另一方面,这种自欺又不是真正的自欺而只能是佯装的自欺,因为如果是真正的自欺,那么游戏者(儿童或艺术家)就将是真正的疯子和傻子,可他们并不是,而是有相当程度的清醒。游戏中的这种矛盾的心理状态,就是兰格所说的“介于信与不信之间的有意识的自欺”。^②谷鲁斯基本同意兰格的“幻象说”。他把这种有意识的自我欺骗称为“游戏的最深邃的心灵现象”,并用自己的话对这种“非常特殊的心灵状态”作了这样的描述:“我清楚知道我正在观看的瀑布并没有像它似乎表现出来的那样发怒,但我仍然禁不住要这样想:它的确在发怒。我看透了 this 幻觉,可仍受它的支配。”^③他的“内模仿”说,乃是沿此方向的一种发展。所谓内模仿,也即是心灵的游戏(模仿),它是审美快感的基本来源:“例如一个人

① 《心理学原理》,第630页。

② 见M. 兰德尔编的《现代美学文选》(纽约,1947),第21页。

③ 同上,第42页。

看跑马,这时真正的模仿当然不能实现,他不愿放弃座位,而且还有许多其他理由不能跟着马跑,所以他只心领神会地模仿马的跑动,享受这种内模仿的快感。这就是一种最简单、最基本也最纯粹的审美欣赏了。”^①当然,游戏的心理学进路也有种种方向,如上述帕克的“满足”说,就明显受弗洛伊德理论的影响,再如研究游戏与儿童成长的关系,研究游戏与心理健康、心理治疗的关系,也都走在这一心理学的进路上。限于篇幅,兹不赘举。

胡氏的研究视角既不是生物学的,也不是心理学的。关于这一点,他在本书的序言里说得很清楚:“眼下这个详细研究的目的是要力图把游戏的概念整合到文化的概念中去。因此,游戏在此不应作生物现象而应作为文化现象来解释。这是从历史的角度而不是从科学的角度来加以探求的。读者将看到,我对游戏几乎不作心理学的解释,无论这种解释是何等重要,同时,我也很少使用人类学的术语和解释,甚至在我不得不援引人种学的事实时也是如此。”显然,胡氏在这里所取的,是文化-史学的研究进路和方法。这种方法要求阐明游戏与文化之间的关系。由于文化既是时间中的延续,又是空间中的展示,故这种方法就既要深入到历史特别是古代历史之中去把握游戏的特征,又要检视游戏在各种文化形态(法律、政治、战争、神话、认知、文学、艺术、哲学、习俗等)中的表现。这一研究所需的,不是生物学和心理学的眼光和材料,而是对文化和历史方方面面的广泛了解和深入研究。其难度可想而知。这在当时的游戏研究中是绝无仅有的。即使现在来看,这一系统研究也是相当独特的。

说胡氏的方法是文化-历史学的,这是就总体而言。细究起来,也还包含别的成分。如本书第一章所使用的,就颇有几分现象学方法的味道。现象学方法的根本要求,是要回到事情本身。胡氏对作为一种文化现象的游戏的本质的探讨,不是从生物学、心理学的假设(如本能、幻相、模仿等)出发,而是对呈现给我们的游戏活动本身这一现象进行分析厘定。游戏的几个本质特征就是从这一分析中浮现出来的,合起来也即是胡氏关于游戏的定义:“游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的,其规则是游戏者自愿接受的,但又有绝对的约束力,游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及对它‘不同于日常生活’的意识。”(第28页)胡氏认为,这一看法能够囊括我们在动物、儿童和成人那里叫做“游戏”的全部活动。

① 转引自《西方美学史》下册,第606页。

3. 词源考索

发生于本世纪的所谓“语言学转向”，不仅出现在哲学中，而且也出现在其他学科中。胡氏的文化史学研究可说也体现了这一特征。胡氏对游戏用语的考察占了该书的整整一章即第二章。这些考察揭示了游戏在各种语言中的具体含义，有些对理解游戏极具启发意义。兹撮举一二如下。

在谈到希腊语中游戏的种种表达时，胡氏指出，希腊语中表示儿童游戏的方式就是在词尾加 *inda*，如玩球则说 *sphairinda*，玩拔河则说 *halkustinda*，玩投掷则说 *streptinda*，等等。经胡氏考证，*inda* 这个后缀既无语法变化形式，又非从其他词汇派生而来。这说明什么？胡氏认为这似乎反映了希腊人对游戏本身的独特地位的认识。胡氏还进一步对日耳曼语言中表达“玩游戏”的语句 (*play a game, spielen ein Spiel*) 进行语义分析。他发现，包含在名词中的观念必须在动词中加以重复。这一语言现象恰好泄露了游戏的“主体”地位。伽达默尔认为胡氏的这些考证（另一重要考证是胡氏指出了来回、起伏、闪烁、有节奏的急速运动等为游戏一词的最原始最基本的含义）“差不多超越了把游戏视为主观性的观点”，“找到了儿童游戏、动物游戏和‘神圣游戏’之间的联系”。^①

再如，胡氏通过这种词源学的考证，揭示了游戏与竞赛、节庆、神圣仪式的内在联系；揭示了游戏与乐器演奏的特殊联系；揭示了游戏与性爱特别是不正当性行为之间的联系；揭示了游戏与严肃之间的关系，等等。值得一提的是胡氏对汉语中表达“游戏”的三个基本词语的分析。这即是“玩”、“争”、“赛”。胡氏指出：玩是一种“轻度入迷”的要弄某物的行为，争与技能的展示和较量有关，而赛则是为了获取某一奖品而组织起来的争夺。汉语中表“游戏”的词语当然不止三个（“游”、“戏”本身即是），但就这三个字而言，胡氏的解说也还是基本准确的。

语言中积淀着人对世界的体认。通过词源考索去破解人类过去生存的种种情形，不失为一条理解历史的重要途径。胡氏对游戏所作的精彩的词源学考证，是本书的一个鲜明特征，也使本书增色不少。

4. 结论惊人

综观胡氏的论说，有两个结论可说是语出惊人。这两个结论主要与对游戏功能的看法有关。

^① 见《真理与方法》（纽约，1990）第104页。

第一个体现在游戏与人的关系上。一般的研究认为:游戏是人的一种活动;这种活动只是人的诸种活动中的一种;对人具有生物学的、心理学的、人种学的、社会学的或其他的功能。如拉查鲁斯认为,游戏通过改变活动方式而使疲劳得到恢复。霍尔(G. S. Hall)认为“游戏能以概括和简化的方式排练我们祖先过去的习惯和精神”。汉德曼(D. Handleman)认为游戏是人与人之间“元交往的系统方式”。伊萨克(S. Lsaacs)认为“游戏是儿童的生活,也是儿童用以理解他生活于其中的世界的手段”。^①另外,卡波特(R. C. Cabot)认游戏为人生的四大内容(另三个是爱、工作和沉思)之一,^②对游戏的地位和功用不可说不重视。但看得最高的可能还是席勒。席勒认为游戏状态(特别是审美游戏)是一种克服了人的片面和异化的最高的人性状态,是自由与解放的真实体现。他的名言“只有当人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人”,^③可说是德国古典哲学和美学在游戏研究中所能达到的最高点。然而,比起胡氏的结论来,恐怕还要稍逊一筹。因为席勒同时又把游戏看成是通向理性和道德的中间状态和手段。而胡氏则明确宣称:人是游戏者。这一命题显然已达到了西方思想关于人的认识的本体论的高度。胡氏在把它与以往关于人的两个最重要的命题即“人是理性者”和“人是制作者”相比较之后,指出了这两个命题的片面和局限。他认为他提出的“人是游戏者”的命题更为本源,至少可与上两个命题鼎足而立,是对上述片面理解人的重要补充(见作者序)。胡氏一反西方在人和人性理解上的理性主义传统,张扬和强调人的游戏本质(并且还作为本书的书名),这不可不说是惊人之语。

第二个体现在游戏与文化、文明的关系上。一般认为,尽管游戏可追溯到动物那里,但文明的产生却绝不是出于人的游戏本能。人们在追溯人类文明的起源时,提出了很多假设,但却没有一个是归结为游戏的。在人们的眼中,如在维多利亚时代,游戏和休闲不唯不重要,而且还是不正常的、懒惰表现的活动,而工作和严肃才是重要的、正常的。^④在这一点上,胡氏的研究可说是大异其趣。他指出,他的目的“不是要确定游戏在所有别的文化表现中的地位,而是要查明文化本身究竟在多大程度上具有游戏的特征”(作者序)。在对文化的诸形态作广博考察后,胡氏得出的结论是:“仪式产生

① 见《社会科学百科全书》(纽约,1934)第12卷第161~162页上关于“游戏”的条目。

② 《游戏的哲学》,载《哲学入门读本》(纽约,1947)第150页。

③ 见《西方美学史》下册,第450页。

④ 见戴维·柯亨(David Cohen):《游戏的发展》(伦敦,1987),第14页。

于神圣的游戏;诗歌诞生于游戏并繁荣于游戏;音乐和舞蹈则是纯粹的游戏;智慧和哲学在源于宗教性竞赛的词语和形式中找到自己的表达;战争的规则、高尚生活的习惯,都是在各种游戏中被建立起来的。”(第173页)而在对文明诸阶段作纵深考察后,胡氏的结论是:古希腊的论辩、竞技运动,古罗马的城市建筑、竞技场、剧院,中世纪的比武会、骑士精神与制度,文艺复兴时期的诗歌、绘画、田园生活情趣,17世纪的“巴洛克”风格、服饰、假发,18世纪的“罗可可”风格、俱乐部、文学沙龙、艺术团体、音乐表演、古典主义、浪漫主义、感伤主义、政治中对权术的玩弄——这一切都是游戏精神的体现。19世纪以降,科学技术突飞猛进,人们过分注重实际,汲汲于功利,故游戏精神淡化。但即便如此,它也远于绝迹。甚至在商业这一与游戏相悖的严肃活动中也逐渐增大了游戏亦即竞争的因素(尽管体育竞赛这一以往较集中体现游戏的活动却在逐渐商业化)。这样,通过对人类文明的历史和形态这两方面的考察,胡氏便得出一个根本结论:“文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的。”(作者序)在本书的结尾处,胡氏又再次对之作了强调:“真正的文明离开游戏乃是不可能的。在某种意义上,文明将总是根据某些规则来游戏,而真正的文明将总是需要公平游戏的。欺骗或破坏游戏就是摧毁文明本身。”(第210页)这样,虽说游戏与文明、文化是不可分的,但主从关系却倒过来了。

以上特征,特别是后三个特征,加之那些趣味横生的旁征博引,使胡氏的这本著作在西方的整个游戏研究中显得别具一格。即使今天读来,也还使人拍手称奇。

三

游戏作为人类的一个普遍现象和人生的一项基本内容,乃是古今中外概莫能外的。中国人的游戏源远流长、种类繁多。据说一种叫做“蹴鞠”的毬戏为黄帝所创,后来历时不衰,至两宋大盛。陆游曾有诗为证:“少年骑马入咸阳,鹤似身轻蝶似狂,蹴鞠场边万人看,鞦韆旗下一春忙。”《水浒传》据《宣和遗事》记高俅因善踢毬得徽宗宠而贵为太尉,可见这种毬戏在当时受欢迎的程度。再如孔子谈到的博弈,传为出于殷纣之前。至于民间百戏,则更是多姿多彩。今人麻国均氏作《中华传统游戏大全》一书(农村读物出版社,1990年版),积多年收集之功,得古今游戏一百多种,分为角抵类、酒令类、棋类、博类、球类、投掷类、射类、水类、冰雪类、口头文字类、大戏类、鬻养

类、杂类等十余类,使中国人丰富的游戏生活粲然展现于世。然而,同西方相比,中国人对于游戏的系统反思和研究,却大大滞后,至今可说尚未起步。这也许同国人特别是儒生的过于严肃(扬雄尚且称辞赋为“雕虫小技,壮夫不为”,更何况游戏!)有关。当然,这并不是说在我们的传统中没有对于游戏的思考。早在先秦,孔子就不仅以“知之者不如好之者,好之者不如乐之者”、①“成于乐”、“游于艺”②等说法显示了他对游戏态度和审美态度的理解和重视,而且还直接谈到了游戏对生活的调节功能:“饱食终日,无所用心,难矣哉!不有博弈者乎!为人,犹贤乎已。”③其后,论及游戏的亦不乏其人,但大都偏重养心养身的角度。如清人大汕厂翁就从身体健康的角度论述游戏的“适情”功能:“人各有为适情之具,诗、书、六艺而外,以及品茶、饮酒、钩弋、声色、陆博,凡所以引人耳目口体之交者,不一而足。盖血肉之躯,顽然独守,使五官四体,绝不与物接,则气脉郁结不得流利,天机亦将沉滞于枯寂而不复发扬。是则适情之具,外可以运行气脉,内可以发越天机,而为人之助者不少。”④不过,总的来说,这些论述都比较简略粗疏,且多停留在生理心理的层面上,亦未达到现今意义上的学术研究的水平。译者的一个愿望,就是想通过介绍胡氏的这本专著来引起国人对游戏研究的兴趣。

能游戏不等于能体认游戏精神。同样,对游戏的研究也代替不了游戏精神的拥有。译者的再一个愿望,就是祈望国人能多多具有游戏精神。毋庸讳言,中国人的历史性生存中存在许多反游戏精神的现象。成王败寇、以强凌弱、阳奉阴违、尔虞我诈、弄虚作假、营私舞弊、表里不一、内外有别……这些在历史中形成的语言,也许本身就能说明问题。刘康德先生的《阴性文化》一书(上海人民出版社,1995年版),就可视为对中国传统文化中反游戏因素的揭示;而贾鲁生的《无规则游戏》,则以小说的形式对当今现实生活中种种有悖游戏精神的现象作了形象的描绘。译者完全同意胡氏关于真正的文明需要公平游戏的观点。所谓游戏精神,照译者的理解,应有两个主要内容。一是平等原则。游戏的双方要承认对方作为一个平等对手的资格,而决不把对方视为较自己低劣的野蛮人、魔鬼、异教徒、异端和异己(第90页),必欲置之死地而后快。若是后一情形,那就只有你死我活的残酷斗争。二是公平竞争原则。这又内

① 《论语·雍也》。

② 《论语·述而》。

③ 《论语·阳货》。

④ 《海外纪事》卷6。