



# 游戏的人

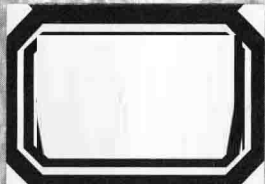
文化的游戏要素研究

*Homo Ludens:  
A Study of  
The Play-Element  
in Culture*

[荷] 约翰·赫伊津哈 著  
傅存良 译



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS



# 游戏的人

文化的游戏要素研究

*Homo Ludens:  
A Study of  
The Play-Element  
in Culture*

[荷] 约翰·赫伊津哈 著  
傅存良 译



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS

## 图书在版编目(CIP)数据

游戏的人:文化的游戏要素研究/(荷)赫伊津哈(Huizinga,J.)著;傅存良译. —北京:北京大学出版社,2014.10

ISBN 978-7-301-24910-9

I. ①游… II. ①赫…②傅… III. ①游戏—研究 IV. ①G898

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第228602号

HOMO LUDENS: A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE

Johan Huizinga. Trans. by R. F. C. Hull. Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949.

书 名: 游戏的人——文化的游戏要素研究

著作责任者: [荷]约翰·赫伊津哈 著 傅存良 译

责任编辑: 刘 军

标准书号: ISBN 978-7-301-24910-9/K · 1066

出版发行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路205号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 新浪官方微博: @北京大学出版社

电子信箱: [zyl@pup.pku.edu.cn](mailto:zyl@pup.pku.edu.cn)

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62757346

出版部 62754962

印 刷 者: 三河市北燕印装有限公司

经 销 者: 新华书店

650毫米×980毫米 16开本 20.75印张 250千字

2014年10月第1版 2014年10月第1次印刷

定 价: 48.00元



未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024 电子信箱: [fd@pup.pku.edu.cn](mailto:fd@pup.pku.edu.cn)

# 中译者说明

- 本书注释除注明外,均为中译者所加。
- 原书注释为脚注,本书除“英译者识”和“作者前言”外,均改为每章尾注。
- 边码为原书页码。

# 英译者识

这个译本参考了1944年瑞士出版的德译本以及作者本人临终前不久完成的英译本。比较这两个版本,不一致之处较多,风格也明显不同。但愿这个后出的英译本能恰如其分地综合两者之长。

理查德·弗朗西斯·卡林顿·胡尔<sup>①</sup>

---

<sup>①</sup> 理查德·弗朗西斯·卡林顿·胡尔(Richard Francis Carrington Hull, 1913—1974),美国学者、翻译家,曾将德国心理学家荣格的全部作品译为英文。

# 作者前言

有个比当代更乐观的时代，曾不惮于把我们人类称作 *Homo Sapiens* (理性之人)。时光荏苒，我们渐渐认识到，人类压根儿就不像十八世纪(那个崇尚理性、乐观得幼稚的世纪)认为的那么有理性，于是当下流行的观点便是倾向于把我们人类命名为 *Homo Faber* :造物之人 (Man the Maker)。虽说 *faber* (会制造) 不像 *sapiens* (有理性) 那么不靠谱，但如果专门用来定义人类的话，却更不贴切，因为很多动物也会制造。不过还有第三种功能，对人类生活和动物生活同样适用，且其重要性不亚于“有理性” (reasoning) 和“会制造” (making)，这种功能就是“玩游戏” (playing)。在我看来，继 *Homo Faber* (造物之人) 提出之后，*Homo Ludens*，即“游戏的人” (Man the Player)，或许与 *Homo Sapiens* (理性之人) 不相上下，在我们的术语中当有一席之地。

把人类一切活动统称为“游戏”，这是上古的智慧，不过这种智慧也稍嫌蹩脚。情愿满足于此类玄乎结论的，还是不读本书为妙。尽管如此，游戏概念是世人生活中很特别、极重要的因素，我们没理由弃之不顾。历经多年，我日益坚信，文明是在游戏中并作为游戏产生发展起来的。该观点见诸 1903 年以来本人的著述。1933 年，我任莱顿大学校长时所作的年度演讲即以此为主题，后来在苏黎世、维也纳和伦敦也就此做过演讲，最近那次演讲的题目是：“文化的游戏要素” (The Play Element of Culture)。每次演讲，主持人都想把题目改成“文化

‘中’的”(“in” Culture),而我每次都表示反对,并坚持使用所有格形式<sup>①</sup>,因为我的目的不是想确定游戏在各种文化形态中的地位,而是想弄明白文化本身究竟具有怎样的游戏特点。眼下这一篇幅适中的研究旨在将游戏概念努力融入文化概念。因此,本书所说的游戏不应理解为生物现象,而应理解为文化现象;本书对游戏的研究是历史研究,而非科学研究。读者会看到,我几乎不从心理学角度解释游戏,无论这种解释有多重要;同时,我使用人类学术语和注解也慎之又慎,即便不得已援引人种学证据时亦然。读者会发现,我没有提及诸如魔法(*mana*)之类的东西,也几乎没有提到任何巫术。倘若一定要以论断的形式简要说明我的理由,其一就是:迄今为止,人类学及其姊妹学科太不重视游戏概念,太不关注游戏因素对文明的极端重要性了。

读者不要指望本书一字一词都详加说明。探讨泛文化课题,往往须得在自己尚未彻底扫荡过的疆域里攻营掠寨。动笔前就预先填满本人知识领域的所有空白,对我来说实在勉为其难。我必须现在就写,不然就根本不会下笔了。而我很想写出来。

1938年6月于莱顿

---

<sup>①</sup> 当然,逻辑上看,赫伊津哈没错,但英语介词并不是由逻辑支配的。我在本书副题中仍沿用了更顺口的离格。——英译者

所有格(*genitive*),又称“属格”,表示属性。

离格(*ablative*),又称“从格”、“夺格”,表示来源。

# 目 录

中译者说明 1

英译者识 1

作者前言 1

第一章 游戏这种文化现象的性质和意义 1

第二章 用语言表达的游戏概念 32

第三章 游戏和竞赛的教化功能 54

第四章 游戏和法律 95

第五章 游戏和战争 114

第六章 游戏和知识 139

第七章 游戏和诗歌 163

第八章 神话创作的要素 185

第九章 哲学的游戏形式 202

第十章 艺术的游戏形式 221

第十一章 游戏视野下的西方文明 247

第十二章 当代文明的游戏要素 284

索引 307



## 第一章

# 游戏这种文化现象的性质和意义

游戏早于文化。对文化的定义很难面面俱到,但无论怎样定义,文化总是以人类社会的存在为前提,动物则用不着等人来教就会自己玩游戏。我们甚至可以有把握地断言,就一般意义上的游戏来说,人类文明并未添加任何不可或缺的特征。动物玩游戏,恰如人类。只需观察小狗就会发现,人类游戏的一切要素,都体现在它们欢快的嬉闹中了。它们以某种仪式化的姿势和动作相邀玩游戏;它们讲规矩,不咬同伴的耳朵或不用力去咬;它们会装出怒不可遏的样子;而最重要的是,在所有这些行为中,它们显然兴致勃勃,乐此不疲。小狗嬉闹只是较简单的动物游戏。另有更为成熟的形式——以正规竞赛和精彩表演博得公众喝彩。

现在我们立刻就能得出一个非常重要的观点:即便是动物层面的形式最简单的游戏,也绝不只是生理现象或心理反应。它超出单纯的身体运动和单纯的生物活动范围。游戏是一种有用意的(*significant*)功能——也就是说,它具有某种意义。游戏中,某种超越生命直接需求并赋予行动意义的东西“在活动”(at play)。一切游戏都有某种意义。倘若我们把构成游戏本质的有效成分称作“本能”,那等于什么也没解释;假如称之为“思想”或“意志”,又不免过度诠释。无论我们如何看待它,“游戏有意义”这一事实,都必然意味着游戏本身具有非物质特征。

1 心理学和生理学对动物游戏、儿童游戏以及成年人游戏进行观察、描述和解释,试图阐明游戏的性质和意义,确定游戏在生命进程中的地位。它们普遍认为,这一地位理所当然极其重要,游戏这种功能理所当然必不可少或至少非常实用,这也构成了所有此类科研活动的出发点。界定游戏生物学功能的诸多尝试明显各执一词。一些理论认为,游戏的起源和本质是过剩生命力的宣泄,另一些理论认为是某种“模仿本能”的满足,还有理论认为不过是对消遣的“需求”。照一种理论看来,游戏相当于对年幼生命体进行的训练,以适应日后生活中离不开的严肃工作;而根据另一种理论,游戏则充当演习,以对个体进行必要的约束。有些理论从发挥某种才能的先天冲动或支配欲、争斗欲中发现了游戏原理;而另有理论把游戏视为一种“发泄”——释放有害冲动;或认为游戏是对单方活动后所耗精力的必要恢复,或认为是“愿望的满足”,或认为是意在维系个体价值感的幌子,不一而足。<sup>(1)</sup>

所有这些猜想都有一个共同点:它们的出发点均假设,游戏必定在为某种不是游戏的东西服务,假设游戏必定有着某种生物学目的。这些猜想全在探究游戏的缘由。它们给出的种种答案,与其说会互不兼容,还不如说会部分雷同。认同上述所有解释,而不会真的陷入任何思想混乱——这完全有可能,但离真正理解游戏概念也不会更近。这些解释都不过片面解答了问题。假如其中任何一种解释真的可以一锤定音,那它应该要么排斥所有其他解释,要么囊括那些解释,在更高层面上达成一致。这类解释大多只是附带谈及游戏本身是什么,以及它对游戏者意味着什么。它们直接运用实验科学的量化方法对付游戏,却未首先关注游戏深刻的美学特征。通常,它们几乎不触及游戏本身的主要特征。对上述每个“解释”都可以如此反驳:“就算这样吧,那游戏的乐趣到底是怎么回事?为什么婴儿开怀欢叫?何以赌徒狂

热得难以自拔？怎么一场足球赛就能颠倒众生？”游戏的这种紧张刺激和玩游戏时的全神贯注，用生物学是解释不通的。而正是在这种紧张刺激、全神贯注和令人迷狂的力量中，隐藏着游戏的本质，隐藏着游戏的原始特征。理性思维告诉我们，大自然本可以轻而易举地以纯粹机械练习或机械反应的方式，将“释放过剩精力”、“劳碌之后放松”、“生活技能培训”、“补偿落空的期盼”等所有这些有用功能赠与她的孩子——可大自然并未这么做。她给了我们游戏，给了我们游戏的紧张、游戏的欢笑，还有游戏的乐趣。

请注意，最后提及的要素——玩游戏的乐趣(*fun*)，令一切分析、一切逻辑解释束手无策。作为概念，乐趣不能被归纳为任何别的心理范畴。我所了解的现代语言中，还没哪个词与英语中的“*fun*”完全对应。也许荷兰语的“*aardigheid*”与之最为接近(该词源于“*aard*”，意思相当于德语中的“*Art*”和“*Wesen*”<sup>(2)</sup>)，这也许就证明乐趣概念无法再简化了)。我们可以顺带指出，“*fun*”(乐趣)一词当前通用的含义是新近才出现的。很奇怪，法语里根本就没有对应的词语；德语中的“*Spass*”(趣味)和“*Witz*”(玩笑)凑在一起才勉强与之相当。然而，正是乐趣这一要素体现了游戏的本质。我们眼下面对的是最基本的生活范畴，人人都很熟悉，一眼就看得出来，下至动物亦然。我们蛮可以把游戏视为“整体”(totality)，现代意义上的“整体”，我们必须努力把游戏当做一个“整体”去理解和评价。

既然游戏实际上超出了人类生活领域，它也就不可能以任何理性关系为基础，否则便会限于人类专有了。游戏的产生与任何特定阶段的文明或世界观无关。大凡能思考的人一眼就会看出，游戏就是游戏，哪怕其语言中找不到公认的概念去表达它。游戏的存在不容否认。换句话说，你可以否认真、善、美、正义、精神、上帝等几乎所有抽象概念的存在。你可以否认严肃的存在，却无法否认游戏的存在。

而承认了游戏的存在,也就承认了精神的存在,因为不论游戏是什么,它都不会是物质。即便在动物界,游戏也挣脱了物质存在的束缚。如果认为世界完全受盲目力量支配的话,游戏就纯属多余了——只有精神的洪流冲垮了为所欲为的宇宙决定论,游戏才有可能存在,我们才能想象游戏、理解游戏。正因为游戏的存在,人类社会超越逻辑推理的天性才得以不断证实。动物会玩游戏,因此它们必定不只是单纯的机械物体;我们会玩游戏,而且知道自己在玩游戏,因此我们必定不只是单纯的理性生物,因为游戏是无理性的。

我们要着手研究的,不是动物生活和儿童生活中的游戏现象,而是具有真正文化功能的游戏,在这一问题面前,生物学和心理学止步不前。在文化中,我们发现,文化本身存在之前,游戏就已是重要存在,它从初始阶段就伴随着文化,渗透进文化,直至我们当前所处的文明阶段。我们发现,游戏无所不在,具有清晰可辨、有别于“平常”生活的行为特征。我们不必理会科学到底多么成功地把这种特征加以量化——在我们看来,科学并未做到。不管怎样,正是这一特征,我们所谓“游戏”这种如此典型的生活方式,才是最要紧的。游戏,是特殊的行为方式,是“有用意的形式”,是社会功能——这就是我们的研究课题。我们不必探究通常影响游戏的自然冲动和习性,而要研究游戏本身这种社会结构的各种具体形式。我们会尽可能像游戏者本人那样,按游戏的本来面目看待游戏。倘若我们发现,游戏是基于对某些形象、对现实某种“想象”(即把现实转化为形象)的处理,那我们首先要考虑领会这些形象及其“想象”的价值和意义。我们应观察这些形象和“想象”在游戏本身的运作,并由此努力把游戏理解为生活中的文化因素。

人类社会的重要原创活动从一开始就全部渗透着游戏。就拿语言来说吧,语言是人类为了交流、教化和发号施令而首先形成的最重

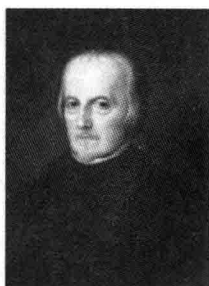
要工具。语言使人类能够区分事物、确认事物、表述事物——简而言之,就是对事物命名,并通过命名将事物提升到精神领域。在言谈和语言的形成过程中,精神在物质和心灵之间持续“放电”,似乎在玩这种神奇的命名技巧游戏。每个抽象表达的背后,都蕴藏着最富想象力的比喻,而每个比喻都是文字游戏。就这样,通过对生活的表述,人类创造了另一个与自然界共存的诗意世界。

或以神话为例。神话也是对外部世界的变形或“想象”,只不过比单个词句的情形更精致、更雕琢。在神话里,原始人试图借助神灵来解释现象世界。神话所有那些天马行空的想象中,总有一种富于幻想的精神在庄谐交界处游戏。最后,再举仪式为例。原始社会举行宗教仪式、祭祀、献祭和秘仪,凡此种种,都是以真正意义上的纯粹游戏精神来保佑这个世界平安幸福。

于是,文明生活的重要原生力量——法律与秩序、商业与利润、工艺与文艺、诗歌、智慧与科学,都源自神话和仪式,都根植于游戏的原始土壤中。



莎士比亚



卡尔德隆



拉辛

本书旨在阐明,把文化归入游戏类别(*sub specie ludi*)绝非只是修辞上的比喻。这种见解一点也不新鲜。曾有一个时代,这种见解被普遍接受,不过是狭义上的,和我们今天所说的大不一样;那是十七世纪,即世界的戏剧时代;从莎士比亚<sup>(3)</sup>、卡尔德隆<sup>(4)</sup>直至拉辛<sup>(5)</sup>,光辉

夺目的人物层出不穷,戏剧艺术当时主宰了西方文学。把世界比作舞台,人人在台上扮演各自角色,这个比喻很时兴;这是否意味着文明的游戏要素那时已广为人知了呢?根本不是。深入研究表明,“把生活比作舞台”,这种时髦比喻不过是风行一时的新柏拉图主义<sup>(6)</sup>的回响,带有明显的说教口吻。它是“万物皆空”(vanity of all things)这个古老主题的变奏。游戏与文化确乎彼此渗透交融,这个事实当时既无人发觉,亦无人点明;而我们的全部意图就是要表明,真正、纯粹的游戏是文明的重要基石之一。

照我们的想法,游戏与严肃完全对立。乍一看,这种对立就像游戏概念本身一样,无法简化成其他范畴。然而,细加研究就会发现,游戏与严肃之间的差异既不足信,也非恒定。我们可能会说,游戏不具备严肃性;但这一见解不仅没有告诉我们游戏的真正性质,而且特别容易被驳倒。一旦我们从“游戏不具备严肃性”推出“游戏是不严肃的”,这种差异就让我们跌了个跟斗,因为有些游戏确实非常严肃。此外,我们还可以马上举出另外几种重要范畴,这些范畴同样可以纳入“不具备严肃性”名下,却跟“游戏”毫不相似。比如,笑在某种意义上与严肃相对立,但与游戏的关系并非真的那么密切。儿童游戏、足球以及象棋玩起来可是相当严肃的,而玩游戏的人压根儿就没打算笑。值得注意的是,“笑”这种纯粹生理行为唯独人类才有,而游戏这种重要功能则系人类与动物共有。亚里士多德用 *animal ridens*(会笑的动物)来界定人的特征以区分人与动物,比用 *homo sapiens*(理性智者)来界定大概更彻底<sup>(7)</sup>。

笑如此,滑稽亦然。滑稽可归入“不具备严肃性”一类,并与笑有所关联——它逗笑。但滑稽与游戏的联系则是次要的。无论对于玩游戏的人来说,还是对于看游戏的观众来说,游戏本身并不滑稽。小动物和儿童的游戏或许有时滑稽可笑,但看到成年犬互相追逐却很难

让我们发笑。我们之所以称一出闹剧或喜剧“滑稽”，与其说是因为表演动作“滑稽”，还不如说是因为所表现的情境或观念“滑稽”。小丑的模仿和逗笑算得上滑稽可笑，但难以称得上是真正的游戏。

无论愚蠢(*folly*)一词表示的是最高贵的含义还是最低贱的含义，滑稽这个范畴都与之密切相关。然而，游戏并不愚蠢。游戏处于智慧对立之外。中世纪晚期倾向于用愚蠢(*folie*)同聪慧(*sense*)的对立来表现游戏与严肃这两种主要生活状态，该做法有些不妥，直到伊拉斯谟<sup>(8)</sup>在其《愚人颂》中才指明这种对立的不足之处。



伊拉斯谟像(Hans Holbein 作)



《愚人颂》第一版书影

游戏、笑、愚蠢、风趣、戏谑、玩笑、滑稽等等，这组概念关系松散，所有这些术语有个共同特征，也就是游戏的特征，即休想简化成其他术语。其根本原因及相互关系必定位于我们心灵活动的更深层面。

我们越是想把所谓“游戏”这一类别同与之明显相关的其他类别区分开来，游戏概念不受限制的独立性就越发显眼。与游戏隔绝的重要对立范畴领域不止那些。游戏处于智慧对立之外，同样也处于真假

对立、善恶对立之外。尽管游戏是非物质活动,但并不具备道德功能。

6 善恶评价对游戏并不适用。

这么一来,如果游戏不能直接归入真或善的范畴,那或许能纳入审美领域吧?此刻我们开始犹豫不定了。因为尽管审美属性并不适用于游戏本身,可游戏往往明显呈现出美感要素。欢乐和优美从一开始就与较原始的游戏形态形影不离;游戏中,运动着的人体之美臻于极致。而较为成熟的游戏形态则充满了节奏与和谐——这是人类已知最重要的美感天赋。游戏与美之间联系丰富,也很紧密。尽管如此,我们也不能说美是游戏本身固有的;所以,我们只能到此为止:游戏是一种生存功能,但不能从逻辑学、生物学或美学上加以精确定义。游戏概念必定始终有别于所有其他用来表述精神生活与社会生活结构的思维形式。所以,我们仅限于描述游戏的主要特征。

既然我们的主题是游戏与文化的关系,那就不必探究所有可能的游戏形式,而仅限于研究其社会表现形式。我们可以称之为高等形式的游戏。比起较原始的婴幼儿游戏和小动物游戏来,这类游戏一般来说更容易描述,因为其形式更明显更清晰,特征更多样更显著;而阐释原始游戏时,我们立刻就会面临单纯嬉戏所具有的无法简约特征,我们认为,这种特征难以深入分析。我们只好谈谈对抗比赛和竞速比赛,谈谈演出和展出,谈谈舞蹈和音乐,谈谈赛会、舞会和比武。我们列举的特征有些是游戏共有的,另一些则是群体游戏特有的。

首先一点,所有游戏都是自愿行为。奉命的游戏不再是游戏:它最多是对游戏的被动模仿。单凭这种自主(freedom)特征,游戏便将自己从自然进程中脱出身来。游戏像是花饰、点缀、外衣,加在自然进程之外并覆盖住自然进程。显然,这里必须从广义上去理解自主,不受决定论这个哲学问题的干扰。有人可能会不同意,认为这种自主对动物和儿童来说并不存在;动物和儿童必须游戏,因为本能驱使他们



游戏,因为游戏有助于开发其身体机能和选择能力。不过,术语“本能”让人不知所云,而从一开始就假设游戏是实用的,则犯了窃取论点(*petitio principii*)的谬误。儿童和动物玩游戏,是因为他们喜欢游戏,而自主恰恰就在于这种“喜欢”。

即便如此,对成年人和有责任能力的人来说,同样可以对游戏功能不理不睬。游戏是多余的。除非喜欢游戏到了少不了的地步,才会迫切需要游戏。游戏可以推迟,可以随时叫停;它从来不会受制于身体需求或道德义务;它从来不是一桩差事(task)。它是闲暇时的活动,用的是“闲工夫”。只有游戏成为仪式、庆典等公认的文化功能,才与义务观念、责任观念挂起钩来。

这么一来,我们就得出了游戏第一个主要特征,即游戏是自由的,是真正自主的。第二个特征与此紧密相关,即游戏不是“平常”生活或“真实”生活。确切地说,它走出了“真实”生活,暂时迈进一片完全由其支配的活动领域。每个孩子都心知肚明他“只是在假装”(only pretending),或者说“只是好玩而已”(only for fun)。以下故事可以生动说明,这种意识在儿童心里究竟有多根深蒂固,这是受调查的一位孩子的父亲告诉我的。这位父亲发现四岁的儿子坐在一排椅子的前端玩“开火车”游戏;他拥抱儿子时,男孩说:“别亲火车头,爸爸,不然车厢就知道它不是真的了。”游戏这种“只是在假装”的特性,暴露出一种认为游戏比“严肃”卑下的观念。这一感受似乎和游戏本身同样古老。然而,正如我们早已指出的,认为游戏“只是在假装”,无论如何也不会妨碍以最严肃的态度、全神贯注地玩游戏,这种专注进而变成迷狂,起码暂时彻底摆脱了“只是在假装”那种恼人感受。任何游戏,无论何时都能一股脑儿地征服玩游戏的人。游戏与严肃之间的对立总是不固定的。游戏的卑下感常常会被相对应的“玩游戏的严肃态度”这种优越感抵消。游戏转为严肃,严肃变成游戏。游戏可以升华至美