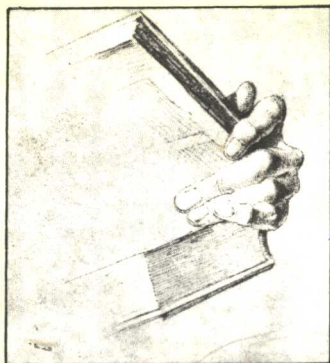


学 院 文 库



179 C365

HOMO LUDENS

游戏的人

HOMO LUDENS

[荷兰] 约翰·赫伊津哈 著

PUBLISHING HOUSE OF CHINA NATIONAL ACADEMY OF FINE ARTS

中国美术学院出版社

博 雅 文 库



HOMO

LUDENS

游戏的人

HOMO LUDENS

[德] 约瑟夫·坎普费尔 著

生活·读书·新知三联书店

学院丛书

游戏的人

关于文化的游戏成分的研究

[荷兰]约翰·赫伊津哈 著

多人 译

中国美术学院出版社

J. HUIZINGA
HOMO LUDENS

Preve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cutuur
First Published in German in Switzerland 1944

学院丛书

游戏的人

[荷兰]约翰·赫伊津哈 著
多人 译

*

中国美术学院出版社出版发行
(杭州市南山路 218 号 邮编:310002)

全国新华书店 经销

杭州云轩印刷有限公司 印刷

ISBN 7-81019-529-8/J·469

*

1996 年 10 月第 1 版 1996 年 10 月第 1 次印刷

开本:850×1168mm 1/32 字数:220 千

印张:10.375 印数:0001·3000

定价:22.50 元

前 言

一个比我们更为愉悦的时代一度不揣冒昧地命名我们这个
人种为：*Homo Sapiens* [理性的人]。在时间的进程中，尤其是
十八世纪带着它对理性的尊崇及其天真的乐观主义来思考我们
之后，我们逐渐意识到我们并不是那么有理性的；因此现代时
尚倾向于把我们这个人种称为 *Homo Faber*，即制造的人。尽管
faber [制造] 并不像 *sapiens* [理性] 那么可疑，但作为人类的
一个特别命名，总不是那么确切，看起来许多动物也是制造者。
无论如何，另有第三个功能对人类及动物生活都很切合，并与
理性、制造同样重要——即游戏 [Playing]。依我看来，紧接着
Homo Faber，以及大致处于同一水平的 *Homo Sapiens* 之后，
Homo Ludens，即游戏的人，在我们的用语里会据有一席之地。

称所有人类活动为“游戏”是古代的智慧，但也有些轻视
的意味。想满足于这种探讨的形而上结论的人不应阅读本书。然
而，游戏的观念作为世界生活及运作的明确且高度重要的因素，
我们也找不到理由漠然置之。历经多年，我逐渐信服文明是在
游戏中并作为游戏兴起并展开的。这一想法的痕迹在我 1903 年
的论著中就可以找到。1933 年，我把它作为莱顿大学校长的年

度讲演的主题，此后还在苏黎世、维也纳和伦敦作了讲座，伦敦那次的标题即为：“文化的游戏成分”。东道主屡次想改为“文化中”，而每次我都力言并坚持所有格形式。^{*}因为我的课题不是在种种文化征象中确定出游戏的位置，而是要探明文化自身到底承担了多少游戏的特征。眼下这一漫长研究的目的就是想全面地搞清楚文化的游戏概念。由此，游戏在这儿是被理解为一文化现象而非生物学现象。这是历史性的考察，而非科学性的。读者会发现我以下所做的于心理学的有关解释毫无用处，尽管那些解释也许挺重要。我使用了人类学的术语和解释，甚至在某些地方还引用人种学的事实，但仍然很谨慎。读者会发现没有提及“巫魅”[mana]之类的东西，几乎不提巫术。我的看法已经安排到论文的形式当中，其一就是人类学及其姐妹学科长期以来忽视了游戏概念和游戏因素对文明的极端重要性。

本书读者不必拘泥于字词的琐碎细节。在对待文化的一般问题时，研究者常常被迫去到自己并未充分探测的知识领地，动手采掠冒犯。对我而言，要填满我目前的知识地图中的空白，已经离题了。时不我待，我要么写，要么根本不写。而我的意愿是写。

1938年6月于莱顿

^{*} 逻辑上说，赫伊津哈当然正确；但英语介词并不由逻辑来设置。我在本书副标题中仍沿用习惯说法。——英译者注 [英语习惯称为“The play-element in culture”；赫氏则强调说他的主旨在于“The play-element of culture”。——中译者注]

目 录

前 言	
第一章	作为一种文化现象的游戏的本质和意义…………… 1
第二章	游戏概念作为语言中的表达 …………… 30
第三章	推动文明进程的游戏和竞赛 …………… 49
第四章	游戏和法律 …………… 82
第五章	游戏与战争 …………… 97
第六章	游戏与学识…………… 117
第七章	游戏与诗…………… 131
第八章	“神话诗”诸要素…………… 151
第九章	哲学的游戏形式…………… 163
第十章	艺术的游戏形式…………… 176
第十一章	游戏状况下的西方文明…………… 193
第十二章	当代文明的游戏成分…………… 218
注 释	…………… 238
附 录	游戏的高度严肃性（贡布里希）…………… 259
索 引	…………… 297
译后记	…………… 322

第一章

作为一种文化现象的游戏的 本质和意义

游戏先于文化，因为总是要先假定人类社会，文化才不充分地确定起来，而动物并不必等人来教它们玩自己的游戏。我们可以毫无顾虑地断言，人类文明并没有给游戏的一般观念加上本质的特点。动物作游戏看起来很像人。我们只要观察一下小狗们在其亲密嬉戏中的表现，就能明白人类游戏所有的特点。它们以略带客套的神态和友好表示邀请对方游戏，它们恪守规则：不许咬哥儿们的耳朵或不许咬得太重。它们假装变得可怕地愤怒。顶重要的是——在这些活动中，它们有条理地表现出极大的兴味和快乐。小狗的这些嬉戏还只是动物游戏中较为简单的形式。还有其他更为发展了的形式：在称赏的公众面前，有一定条规的比赛和精彩的表演。

在此我们可以立刻得出一重要论点：即使在动物水平的最简单形式中，游戏也不仅仅是物理学现象或心理学反应。它超出了纯粹物理或生物学活动的界限。它是一项有意义的功能——也就是说，它有那么点意思。在游戏中有某种东西“在活跃”[“at play”]，它超越了生活的当下需要，并把意义传达给了活动。所有的游戏都意味着某种东西。如果我们称这种唤起

游戏本性的积极原则为“本能”，我们其实没解释什么；称之为“心灵”或“意志”，也没说出更多。无论如何，我们要考虑的正是这个事实，游戏有一意味，并对其自身的本质提供了一种非物质的品性。

心理学和生理学对动物、儿童及成人的游戏进行观察、描述和解释。它们试图确定游戏的本质和意义，并明确游戏在生活框架内的位置。这一位置的高度重要性以及游戏的必要性或至少是有用性都作为一项功能被普遍地预设，并作为所有此类科学研究的起点。大量确定游戏的生物学功能的尝试显出惊人的差异。游戏的起源和原因被某些研究描述为过剩的生命能量的转换，另一些研究则说是某种“模拟本能”的释放，或再简化为放松的一种“需要”。按照某一理论，游戏是对年轻活力的一种训练，是为今后生活所需的严肃工作而设的；另一理论则说是一种对个人的必要克制的练习。一些人发现，游戏的原理是把先天的潜能或支配、竞争的愿望训练成确定的能力；还有一些人认为它是一种“渲泄”——有害冲动的发泄，某一方面活动的废弃能量的转移，“愿望的满足”，个人价值感之维持的虚拟运作，等等。^[1]

这种种假说有一共同之处：它们都出自一种当然之想，游戏必为某“非”游戏之物服务，游戏必有某种生物学的意向。它们都要问游戏的理由和目的。它们给出的种种答案大都相互重复而非相互排斥。要大体上接受这些解释而不导致某种思想混乱倒是极其可能的——只是这就难以更切近对游戏概念的真正理解。它们都只是问题的部分解决。如果其中之一真正具有决定性的话，则不仅要驳斥其他，还应在更高的统一中理解其他。

这些假说中的大多数只是偶而关注游戏本身是什么以及它对游戏者意味着什么的问题。这些假说一开始就是以经验科学的定量分析方法来看待游戏，而不是首先关注游戏的艰深审美品质。它们倒是以远离游戏的这一原初品质为条规，实质上就是没有感受到这种品质。对上述这些“解释”，也许恰可质疑：“你们所说确实了不起，但游戏的愉悦实际是什么呢？为什么婴儿的笑声会显得愉快？为什么赌徒在狂热中难以自己？为什么大量观众会由一场足球赛激动得发狂？”生物学的分析对游戏的这种激动和专注一无所解。而在这种激动、这种专注，这种生气勃勃的力量中，存在的正是本质，游戏的原初品质。而如我们的理性心灵所教训的，大自然不过是给她的孩子们所有这些有用的活动罢了，是以纯机械的练习和运动的形式来转移过多的能量，或是在紧张之余放松放松，或锻炼一下以适应生活的要求，或补偿一下不能满足的愿望，等等。但是绝非如此，大自然给我们的是游戏，是有激情、有欢笑、有愉悦的游戏。

恰是这最后一项，游戏的愉悦 [*fun*]，抵制着所有的分析、所有的逻辑解剖。作为一个概念，它不能归约为任何一个物理范畴。就我所知的现代语言中，似乎没有比英语中的“*fun*”更恰当的了。荷兰语“*aardigheid*”也许最近于它（该词源自“*aard*”，“*aard*”之意近于德语的“*Art*”和“*Wesen*”，^[2]这也许表明事情不能再一步归约。）我们可以忽略“*fun*”因其晚近来源的流行用法。法语，挺奇怪地，竟没有与之对应的说法；德语要由“*Spass*”和“*Witz*”两个来拼合。尽管如此，它仍精确地刻划了愉悦成分——游戏的这一本质。这里我们就有必要提出一个完全而首要的生活范畴，使我们一眼就能看出它贴近每一个人而完全有别于动物水平。我们也许该称游戏为一种“总体

性” [totality]，以该词的现代意思而言。游戏正应作为一种总体性来理解和评估。

由于游戏的实质倾向于超出人类实际生活的圈子，它也就难以在任何理性的关联中有它的基础，因为这会使这只限于人类。游戏的发生率不与任何特定文明阶段或世界观相关。任何有理智的人能很快明白游戏只是游戏，即使他的语言中没有一般概念去表达它。游戏不能承担责任。只要你愿意，你能承担几乎所有的抽象物：正义、美、真、善、心灵、上帝。你能承担严肃性，但游戏不能。

但在了解游戏中你了解心灵，因为不管游戏是什么，它总非无关紧要。甚至在动物界它也超出了物质生存的范围。由一种观点看来，世界整个取决于盲目的力量的运作，游戏总归是多余的。只有当“心灵”的巨流冲破了宇宙的绝对专制主义时，游戏才变得可能，变得可以考虑和理解。游戏的存在一直加固着人类状况的超逻辑本性。动物游戏，它们也就必定不仅仅是机械事物。我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的。

我们面对的游戏问题是指作为文化的一种适当功能的游戏，而非表现在动物或儿童生活中的游戏，我们是在生物学和心理学停止处起步。在文化中，我们发现在文化本身存在之前，游戏就是一种给定的重要存在，从文化最早的起点一直延展到我们目前生活其中的文明阶段，游戏伴随着文化又渗透着文化。我们发现游戏处处表现出一种明显确定的行动品质，从而有别于“平常”生活，我们可以不理睬科学如何成功地把这一品质归约为量性因素。以我们的观点来看，它不能如此。在所有活

动中，这一品质判然有别，它赋予我们称为“游戏”的生活形式以特有的东西。游戏作为一种特殊的活动形式，作为一种“有意义的形式”，作为一种社会功能——正是我们的主题。我们不必去寻找天性刺激和习惯如何支配游戏，而应该考虑多样且具体形式的游戏作为社会建构活动本身。我们还应像游戏者本人看待游戏那样，在原初的意义上来面对游戏。如果我们发现游戏是基于对特定形象的操作，或基于某一特定的有关现实的“想象物”（即，进入想象的转换物），那么我们主要的旨趣就是抓住这些形象和现实“想象物”的价值和意义。我们应观察它们在游戏本身中的活动，并以此去试图理解游戏如何作为生活中的一种文化因素。

人类社会的伟大原创活动自始都渗透着游戏。举语言为例——语言是人类据有的首要工具，用以交流、传授和命令。语言使人可以区分、确认和陈述事物；简言之，命名事物或通过命名使之进入到精神的疆域。在言谈和语言的制作中，精神一直在事物和心灵之间不断地“引发”，或说，以其令人叹服的主动能力在游戏。在每一抽象表达背后都存在着极多鲜明大胆的隐喻，而每一隐喻正是词的游戏。这样，人类在对生活的表达中创造出了一个第二级的、诗的世界来沿合物质的世界。

或者举神话为例。这也是一种转换或说是外在世界的一种“想象物”，只是这个过程较诸个人言词更精细复杂、更华美。在神话中，原始人似乎致力于把现象界奠定在神性的基础上。在所有神话的狂野想象中，一种幻想的精神在诙谐和肃穆的毗邻处游戏，而最终就给我们带来了仪式。原始社会进行它神圣的仪式、祭祀、供奉和秘拜，所有这些都是为了确信这个世界的完好存在，而只有在纯游戏的精神上才可真正理解。

而如今文明生活的伟大直觉力量在神话和仪式中都有其根源，如：法律和秩序、商务和谋利，涂鸦和艺术、诗歌、智慧和科学。所有这些都植根于游戏的原始土壤中。

这篇论文的主题是要表明，把文化看作 *sub specie ludi* [在游戏的状况下] 远不止是一个修辞性的比拟。这种想法古已有之，在某一时期还被普遍接受，尽管是在有异于现在的那么一个有限的意义上：在十七世纪，世界的剧场时代。在西方文学所刻划的意义中，在戏剧里，在从莎士比亚、卡尔德隆到拉辛那样一个获得显赫成就的辉煌时期，那是一种时尚，把世界比拟成每个人扮演自己角色的舞台。这是否就意味着文明的游戏成分就广为人知呢？完全不是这样。对这种把生活比作舞台的时尚比拟细加考察，就会发现这不过是当时流行的新柏拉图主义的模糊回响，还带着浓重的说教口气。这只是自负的古代万有体系的一种变异而已。文化和游戏两者互相交织的事实既没有得到观察也没有得到表述，而我们的全部论点则要表明真正的纯粹的游戏是文明的主要基石之一。

以我们的思维方式来看，游戏是严肃性的直接对立面。粗一看这两个范畴的对立是不可缓和的。但细细想来，游戏和严肃性之间的对峙既非确然也不固定。我们可以说：游戏是非严肃性的 [non-Seriousness]。但除此之外，这一宣称并没有告诉我们游戏的任何肯定质素，反驳它很容易。我们要是把“游戏是非严肃性的”推演到“游戏是不严肃的”，这种对峙就陷我们于难堪了——因为有些游戏确实是非常严肃的。此外我们尚能立刻提出另外一些基本范畴，差不多都与“非严肃性”类似，但却与“游戏”毫不相符。比方说，笑声在某种意义上是与严

肃性相对立的，却完全可以与游戏不搭界。孩子们的游戏、足球和国际象棋是以深沉的严肃性来进行的；游戏者连一点笑的意思也没有。值得注意的是，纯粹生理学行为的笑为人所独有，而游戏的意义和功能对人和动物都是普遍的。亚里士多德派的学者以 *animal ridens* [会笑的动物] 作为人有别于动物的特征，要比 *homo sapiens* [理性的人] 来得更完善一些。

笑的实质也是滑稽 [comic] 的实质。滑稽源自非严肃性的范畴，并和笑确切相关——它引起笑声。但它与游戏的关系还是附属性的。游戏本身对公众或游戏者并非是滑稽的。小动物或小孩的游戏有时会是可笑的，但成年狗互相追逐的情景却几乎不能引我们发笑。当我们称一出闹剧或喜剧为“滑稽”时，只是说其场景或言谈，而关于游戏行为没有说出更多的东西。丑角的模仿和逗笑艺术是滑稽也是可笑的，但这不大能说明普遍的游戏。

滑稽范畴与“愚”这个词或高或低的意义有密切关联。无论如何，游戏不是愚蠢的。它存于智慧与愚蠢的对立之外。中世纪晚期倾向于表达两种主要生活状态——游戏和严肃——略有些不完全地对立起 *folie* [愚蠢] 和 *sense* [聪慧]，直到伊拉斯谟 [Erasmus] 在其《愚行颂》 [*Laus Stultitiae*] 中才指出这一对立的不适当之处。

这组观念松散地联系着，这些术语——游戏、笑、愚、风趣、俳谐、玩笑、滑稽等等——都分担着属于游戏的特征，同时也就要抵制任何试图把某一术语归约为另一术语的尝试。它们的根据和相互关系必定存在于我们心智的极深层。

我们越是把游戏形式和与之显著相关的形式区分开来，游戏概念的彻底独立性也就越是明显。从那些大范畴的对立领域

中把游戏分离出来还是不够的，游戏超出了智慧与愚蠢的对立，同样超出了真与假、善与恶。尽管它是一非物质的活动，但它没有道德功能，优缺点的评估在此也不适用。

既然游戏不与真和善的范畴直接相关，那么它是否可以在美的领域得到总结呢？在此我们判断不免有些动摇。尽管归结为美并不给予游戏更多的说明，游戏却依然不免点染明显的美的成分。欢快和优雅在一开初就与游戏的更原始形式相关。在游戏中人体的美在运动中达到极致，在更高的发展形式中则浸润着韵律与和谐，这是就人的审美知觉而言最可贵的礼物。大量相关的证据都表明美与游戏的联系。即使这样，我们还不能说美在游戏中是天然固有的；我们以为：游戏是一生活的功能，但它对于逻辑、生物学或美学的明确划分并不敏感。游戏概念总是和其他我们用来表示心灵结构与社会生活的思想形式保持着差异。因此，我们不得不限定范围来描述游戏的主要特征。

既然我们的论题是游戏对文化的关系，我们就不必论及游戏的所有可能形式，而只限于其社会迹象即可。我们可称之为游戏的较高形式。与孩子和小动物的更原初游戏相比，它们一般更易于描述，因为它们在形式上更明确、清晰，其特征也更多样和显著。而在解释原始游戏时，我们没有大量的分析，恰会忽略纯游戏性的不可减损的素质。我们将会谈到比赛和竞赛，表演和展示，舞蹈和音乐、庆典、化装、聚会和竞技。我们列举出的特征，其中一些对一般游戏而言是恰当的，另一些则对社会游戏尤为合适。

那么，首要的一点即游戏是自愿的行为。被迫游戏就不再是游戏了：它至多也不过是对游戏的一个强制模拟而已。单凭

这个自由的品质，游戏就将自己从自然进程的行列中标识出来，此外附加和扩展的东西就好比花开、装饰和外套。显然，自由应该在一个抛开了决定论之类哲学问题的更广大的意义上来理解。也许有人会提出，这个自由对动物和儿童来说并不存在；他（它）们必须游戏因为其本能驱使这样做，也因为这样做会发展身体禀赋和选择能力。不管怎么说，“本能”这一用语引出一个未知品性，并预示游戏的效用从起始就是原初渴求 [*petitio principii*] 之罪。儿童和动物游戏是因为他（它）们喜欢游戏，这其中确有他们的自由。

紧接上述，游戏对于成年人和担负责任的人而言是一种功能，由此他可以摆脱孤独。游戏是多余的，只有在游戏创造的快乐成为一种必需、达到某一程度时，对游戏的需要才变得急切。游戏可以被推迟或被任意打断。它并不被赋予物质需要或道德责任。它永远不是一桩任务。它只是在闲暇、在“业余时间”玩一玩。只有当游戏是一项被确认的文化功能时——一项仪式、典礼——它才被置于责任和义务的领域。

在此，我们得出了游戏的第一项主要特征：它是自主的 [free]，实际上是自由的 [freedom]。第二个特征与此密切相关，即游戏不是“平常的”或“真实的”生活。毋宁说它走出“真实”生活而进入一个暂时的别具一格的活动领域。每个小孩都明白地知道他“只是在装假”，或说这“只是玩玩”。这种意识在孩子心中有多深在下面这个故事里得到了生动刻画，这是我调查的一位孩子的父亲告诉我的。他发现他四岁的孩子坐在一排椅子前，玩“火车游戏”，当他拥抱孩子时，孩子说：“我是发动机，别亲我，爸爸，要不火车就不像真的了。”游戏的这一“装假性” [only pretending quality] 与“严肃性”相比，暴露

出它自低一等的意识，一种似乎是游戏与生俱来的某种感受。然而，如我们已经指出的，游戏“只是一种装假”的意识，无论怎样都不妨碍它拓展极端的严肃性，它带有一种专注，一种陷入痴迷的献身，至少一时完全抛开了“只是”之类的感觉困扰。任何游戏总是能完全调动起选手来。游戏与严肃性之间的对立常常是含混的，游戏的自低一等的感觉一直与其严肃的自高一筹的感觉相抵销。游戏可以求助于严肃性而严肃性也求助于游戏。游戏可以升到优美和崇高的高度。而严肃性与这高度远不相称。诸如此类的问题，当我们考察游戏和仪式之间关系时将提出来讨论。

当考虑游戏的形式特点时，所有学者都强调游戏的非功利性。它不作为“平常”生活，而是立于欲望和要求的当下满足之外。实际上它打断了欲望的进程。它作为一个暂时活动添加进来，自娱自了。这至少是一种方式，通过这一方式游戏首先向我们展示了它自己：作为我们日常生活的间歇，作为插曲。总之，作为一种反复出现的关系，它成为伴奏、补充，实际上是一般生活所需的一部分，它装饰生活，扩充生活的范围。就此而言，它是必要的，对个人来说——是一种生活功能，对社会来说，由于游戏包含的意味，它的意义，它的表现价值，它的精神的和社会的协作，简言之，它是一种文化功能。它的表现满足了种种公有的理想。相比于营养、再生产和自我维持等严格生理进程的较高领域，它有它自己的地位。这个断言无疑会遭反驳，游戏或性炫耀在动物生活中，严格说是交配期才是主要的。但只因鸟类的浅唱低吟和高视阔步挺像我们人类的游戏，就不能标举出一个外于纯生理的领域，这是否太可笑？在其所有较高形式中后者无论如何总属于节日和仪式的领域——那神