

ST-
017

玩遊戲，就是自願去
克服非必要的障礙。

蚱蜢

遊戲、生命
與烏托邦



Bernard Suits

伯爾納德·舒茲

—— 著 ——

遊戲哲學的經典之作

The Grasshopper

Games, Life,
and
Utopia

—— 當代極具影響力的哲學家 ——

湯瑪斯·霍爾卡 Thomas Hurka

深入導讀

胡天玫、周育萍 —— 譯

蚱 蜢

遊戲、生命與烏托邦

The Grasshopper

Games, Life, and Utopia

伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) — 著
胡天玫、周育萍 — 譯

蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦

The Grasshopper: Games, Life, and Utopia

作者—伯爾納德·舒茲 (Bernard Suets) 譯者—胡天玫、周育萍

出版者—心靈工坊文化事業股份有限公司

發行人—王浩威 總編輯—王桂花

特約編輯—陳民傑 責任編輯—徐嘉俊 內文排版—李宜芝

通訊地址—10684台北市大安區信義路四段53巷8號2樓

郵政劃撥—19546215 戶名—心靈工坊文化事業股份有限公司

電話—(02) 2702-9186 傳真—(02) 2702-9286

Email—service@psygarden.com.tw 網址—www.psygarden.com.tw

製版·印刷—中茂分色製版印刷事業股份有限公司

總經銷—大和書報圖書股份有限公司

電話—(02) 8990-2588 傳真—(02) 2290-1658

通訊地址—248新北市新莊區五工五路二號

初版一刷—2016年9月 ISBN—978-986-357-058-5 定價—440元

The Grasshopper: Games, Life, and Utopia

by Bernard Suets(Author), and Frank Newfeld(Illustrator)

Copyright © 2014 by Broadview Press

Complex Chinese Translation Copyright © 2016 by PsyGarden Publishing Company

ALL RIGHTS RESERVED

版權所有·翻印必究。如有缺頁、破損或裝訂錯誤，請寄回更換。

國家圖書館出版品預行編目資料

蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 / 伯爾納德·舒茲(Bernard Suets)著；胡天玫、周育萍譯。-- 初版。--

臺北市：心靈工坊文化，2016.09 面；公分

譯自：The grasshopper：games, life, and utopia

ISBN 978-986-357-058-5(平裝)

1.遊戲 2.運動 3.哲學

S
T
O
R
Y

在奔馳的想像中尋找情感的歸屬
在迷離的經驗中仰望生命的出口
在波動的人性中釐定掙扎的路徑
在卑微的靈魂中趨近深處的起落

目 錄

各方好評	006
【推薦序一】在遊戲的界域上，窺見西方哲學的心靈 / 劉一民	007
【推薦序二】人生如戲、戲如人生 / 許立宏	013
【推薦序三】《蚱蜢》，哲學史上的經典之作 / 威廉·約翰·摩根	016
【譯 序】那些年我們一起追逐的「運動」夢 / 胡天玫	020
【譯 序】走向《蚱蜢》的理解之途 / 周育萍	023
導 讀	029
前 言	050
感謝詞	052
演員表	053
第一章 大蚱蜢之死	055
第二章 追隨者	065
第三章 定義的建構	075
第四章 玩笑者、欺騙者和破壞者	105
第五章 走遠路回家	115
第六章 伊凡與阿布	125

第七章 遊戲與悖論·····	143
第八章 登山·····	157
第九章 反塞球·····	165
第十章 波菲爾尤·史尼克的不凡生涯·····	177
第十一章 巴舍勒密·追哥的病歷·····	199
第十二章 開放式遊戲·····	215
第十三章 業餘、職業與《人間遊戲》·····	231
第十四章 復活記·····	251
第十五章 謎底揭曉·····	265
附錄一 山丘上的傻瓜	287
附錄二 草原上的維根斯坦	307
附錄三 論「玩」	317

蚱蜢

遊戲、生命與烏托邦

The Grasshopper

Games, Life, and Utopia

伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) —— 著
胡天玫、周育萍 —— 譯

S

T

O

R

Y

在奔馳的想像中尋找情感的歸屬
在迷離的經驗中仰望生命的出口
在波動的人性中釐定掙扎的路徑
在卑微的靈魂中趨近深處的起落

目 錄

各方好評	006	
【推薦序一】在遊戲的界域上，窺見西方哲學的心靈 / 劉一民	007	
【推薦序二】人生如戲、戲如人生 / 許立宏	013	
【推薦序三】《蚱蜢》，哲學史上的經典之作 / 威廉·約翰·摩根	016	
【譯 序】那些年我們一起追逐的「運動」夢 / 胡天孜	020	
【譯 序】走向《蚱蜢》的理解之途 / 周育萍	023	
導 讀	029	
前 言	050	
感謝詞	052	
演員表	053	
第一章 大蚱蜢之死	055	
第二章 追隨者	065	
第三章 定義的建構	075	
第四章 玩笑者、欺騙者和破壞者	105	
第五章 走遠路回家	115	
第六章 伊凡與阿布	125	

第七章 遊戲與悖論·····	143
第八章 登山·····	157
第九章 反塞球·····	165
第十章 波菲爾尤·史尼克的不凡生涯·····	177
第十一章 巴舍勒密·追哥的病歷·····	199
第十二章 開放式遊戲·····	215
第十三章 業餘、職業與《人間遊戲》·····	231
第十四章 復活記·····	251
第十五章 謎底揭曉·····	265
附錄一 山丘上的傻瓜	287
附錄二 草原上的維根斯坦	307
附錄三 論「玩」	317

各方好評

「這本獨特的書讓我驚呆了，這是知識的衝擊，也是華麗的文學饗宴。伯爾納德·舒茲讓哲學展現出本該有的歡愉，而且完全兼顧到其中的深長寓意。他在最高層次的論述中處理的不僅僅是維根斯坦的學說，而是人的生命本身；透過這樣一本挑戰哲學正統的著作，他的文字像蜂蜜一般流注。」

——西門·布萊克本（Simon Blackburn，劍橋大學教授、三一學院院士）

「《蚱蜢》是一本令人驚異的書，有淵博的哲學意涵，卻也實在有趣。這本書的主力在於針對遊戲提出一個高度可信的定義，並且為之辯護；但作者同時也在其中觸及了有關生命意義的一些最為深層、難解的問題。這一切都透過大蚱蜢和他的追隨者之間的對話來呈現。你找不到另一本這樣的書。」

——雪萊·卡根（Shelly Kagan，耶魯大學教授、《令人著迷的生與死》作者）

「有趣而深奧。一本令人愉快的書，鮮為人知的經典著作。」

——奈傑爾·沃伯頓（Nigel Warburton，自由哲學家、
Philosophy Bites 網站共同主持人）

【推薦序一】

在遊戲的界域上，窺見西方哲學的心靈

劉一民（國立臺灣師範大學體育系教授）

舒茲（Bernard Suits）的《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》，終於要和華文世界的讀者見面了，可喜可賀。這部書，除了是當代研究遊戲（game）的必讀經典（classic），也是通俗哲學書的代表作，見證西方哲學概念分析特色的絕佳導覽。這是一本可以帶上飛機、放在床頭、吹著海風悠閒閱讀的「哲學書」，我強烈推薦給喜歡遊戲、愛好思想、亟欲探訪西方心靈祕境的朋友，基於以下五個理由：

一、重拾純粹閱讀的快感

玩遊戲（playing games），是大家貼身的經驗，許多哲學家對它抱著濃厚興趣，其中以舒茲在《蚱蜢》一書的說法，最讓人嘖嘖稱奇。他說，如果有那麼一天，人類社會進化成理想烏托邦，一切都能心想事成，所有事務都有機械代勞，跑車、豪宅、大溪地的麵包果都隨時可得，知識、藝術、甚至性愛機會一樣不缺，那麼烏托邦裡的人，剩下唯一能做的事，將是玩遊戲，玩遊戲將變成人類存在理想的全部。不可思議吧！！有沒有道理，讀者要回到書中精緻的推論找答案。當然，經典之所以流傳久遠，

能讓我們不斷回頭，反省自身處境，不會只是語不驚人死不休的特效。閱讀《蚱蜢》，沒有一般哲學書的艱澀、枯燥，更多的是悠遊在蘇格拉底的智慧、新約的教導、莎士比亞的機智、伊索寓言的奇想、現代人的奇聞軼事，以及許多讓人噴飯的想像蔓衍。稍不留神，還會變身蚱蜢、螞蟥、柏拉圖，搭電扶梯登上聖母峰的記者、裝著導航器的高爾夫球、史上最強的間諜……一股腦掉進書中的對話風景，不能自拔。一方面，《蚱蜢》的題材豐富多元，處理手法大膽有趣，讓人驚艷稱奇；另一方面，它又擁有一顆很冷靜的心，包覆著犀利的分析技法。熱鬧與冷靜的交纏，極度挑逗純粹閱讀的快感。

二、培養和大師對話的氣度

《蚱蜢》的論證基礎，在於遊戲既是普遍的文化現象，也牽涉人類根本存在處境，是哲學研究的有效問題，這也是為什麼有許多哲學家，都曾經以它為研究主題的原因。其中最膾炙人口，影響當代遊戲研究最深遠的，莫過於維根斯坦（Ludwig Wittgenstein）在《哲學探究》（*Philosophical Investigations*）一書中，用「語言遊戲」來澄清他的日常語言哲學。強調日常用語如遊戲一詞，是人創造出來的，自成一個複雜系統，很難明確加以定義，就如同打牌、下棋、玩球、比賽，雖然都稱之為遊戲，卻無法找出共同一致的特徵，只能用「家族相似性」（family resemblance）來指稱。維根斯坦認為「遊戲難以定義」的說法，對西方人文及社會科學影響甚大，風吹草偃的結果，許

多概念分析上熱門的話題：什麼是藝術？什麼是教育？什麼是玩（play）？什麼是遊戲？什麼是運動？漸漸悄然噤聲，或轉個大彎另找出路探討。直到舒茲揭竿而起，展現遊戲概念分析的具體成果，做了大師做不到的事，原本失衡的遊戲研究，才起了明顯的變化。使得兩邊勢力，旗鼓相當，彼此有了平等對話的空間。這本書，培養了我們和大師對話的氣度。

三、見識概念分析的精義

維根斯坦繞著遊戲的種類、型態、勝負有無、角色扮演……等外在現象作比較，認為怎麼下定義，都會有所遺漏。舒茲則深入遊戲經驗的內涵，強調遊戲是出自人類的偉大想像，自己創造障礙，創造活動方式，創造活動規則，在實踐團體共同認可的規則內，自我挑戰或與人競爭，目標不是外在工具價值，或俗世認可的求真、求善、求美，而只是為了讓活動順利進行，完成外人看似微不足道的登山攻頂、跨過欄架、球進籃框、官兵捉到強盜、或小雞躲開老鷹的魔爪等。依此，他給了遊戲一個簡明的定義：「玩遊戲意謂自願去克服種種非必要的障礙」。

舒茲為遊戲所進行的概念分析非常精細、完整。他先從遊戲的目標、方法、規則和態度四個要素，澄清語言上的混亂，排除概念上的紛歧，分析要素間的關係，進而擬定遊戲的明確定義；接著為遊戲的各個要素，找出其必要條件與充分條件，作進一步的分析，建立論證（argument），給出正反面理由，判斷其有效性；同時，提出種種反例，包括一些表面上不合定義的遊戲，或

不合定義卻被稱為遊戲的活動，一一進行論證推理；最後，得到遊戲作為存在理想的結論，並對結論再度作有效性的檢證。《蚱蜢》是見識概念分析，貼近西方推理心靈的傑作。

四、開發自己的遊戲想像

我和《蚱蜢》初識，早在上世紀的八〇年代，本書出版的第四年（1982）。當時我在美國普渡大學讀書，修了門課叫「玩的哲學」（Philosophy of Play），研讀二十世紀有關玩（play）與遊戲（game）的經典著作，《蚱蜢》列名其中。有關經典之說，授課老師特別提到，舒茲早在1967年，就開始以他獨到的見解，精緻的論證推理，進行遊戲的概念分析。當時維根斯坦十分火紅，無人能撓其鋒，舒茲的高調挑戰，招來不少筆戰，幾年下來，愈戰愈勇，而且視野更廣闊，推理技巧更卓越，早已公認是遊戲研究的翹楚，稱《蚱蜢》為經典，不過是水到渠成之封冕。那學期的上課經驗，非常特別，黑白與彩色，壁野分明。《蚱蜢》被安排在學期後半，前半學期讀的是傳統遊戲哲學經典，對我那些高頭大馬、一派天真的洋同學而言，就一個「悶」字了得。輪到《蚱蜢》登場，大夥立刻脫了胎、換了骨，興奮直接寫在臉上。課堂上的討論，火光四射，戰線既深且長。

蘇格拉底、莎士比亞、文學、音樂、藝術、運動，如數家珍，妙語如珠。大家爭先恐後，貢獻許多蚱蜢螞蟻的新版本，七嘴八舌談新教倫理的虛與實，也對遊戲作為人類理想的核心價值展開大辯論。大夥除了發言踴躍，而且對自己的說法，都能給出

一套理據，展現深厚的人文素養。那段經驗，給我很大的震撼，也對東西方的為學態度，有更深刻的反省。《蚱蜢》，是激發遊戲想像很好的觸媒。

五、直通未來哲學的堂奧

《蚱蜢》雖然出道甚早，但它的命運乖舛，一直沒能打開市場，讀者群不多，是一本叫好不叫座的書，所以《哲學的未來》（*The Future for Philosophy*, 2006）一書的主編 Brian Leiter 稱它是「二十世紀最被低估的哲學書之一」。歸咎原因，除了舒茲不是名校教授、出版社名氣不大、維根斯坦威力太強、書名看似「不正經」外，也許宣稱「遊戲不能定義」真的比較省事。然而，進入二十一世紀後，《蚱蜢》彷彿通了靈、開了竅，變得越來越炙手可熱，其中也許因為「藝術能否被定義」一直是重要議題，《蚱蜢》成了討論的關鍵案例；也許是近年流行的「遊戲化」（gamefication）議題，經常奉《蚱蜢》為鰲頭；也許和當代哲學大咖如湯瑪斯·霍爾卡（Thomas Hurka）、Simon Blackburn、G. A. Cohen、Shelly Kagan、Nigel Werburton 等人的強力推薦有關；或者也許《蚱蜢》根本就是一本為二十一世紀讀者寫的哲學書。誠如本書「導讀」作者湯瑪斯·霍爾卡所言，《蚱蜢》的遊戲之玩，捍衛的是現代價值觀，和古典價值觀截然不同。如果他所言不虛，這確實是一本直通未來哲學堂奧的書。

本書中譯本，來自 Broadview 出版社2005年出的新版，除了