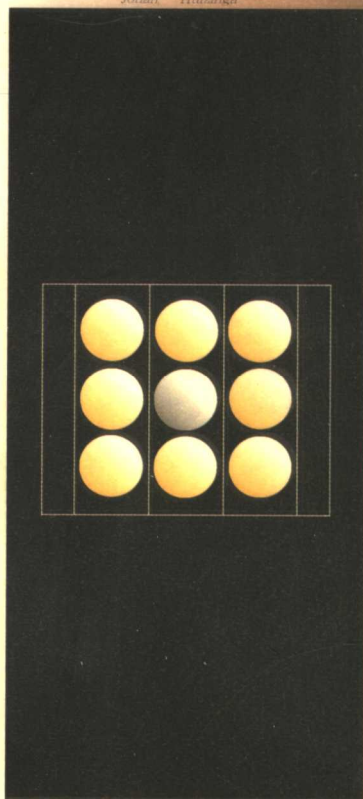


人：游戏者

——对文化中游戏因素的研究

[荷兰] 胡伊青加 / 著

Johan Huizinga



HOMO LUDENS

贵州人民出版社

H

现代社会与人

《现代社会与人》名著译丛

《现代社会与人》名著译丛

H

人：游戏者

Johan Huizinga

——对文化中游戏因素的研究

成 穷/译

王作虹 陈维政/校

贵州人民出版社

[荷兰]胡伊青加/著

HOMO LUDENS

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

〔荷兰〕胡伊青加
成 穷 译 著
王作虹
陈维政 校 译

出版:贵州人民出版社

(贵阳市中华北路 289 号)

经销:新华书店总店北京发行所

印刷:文字六〇三厂

规格:850×1168mm

开本:32 开

印张:10.375

字数:242(千字)

印数:5000

1998 年 1 月第 1 版

1998 年 1 月第 1 次印刷

书号:ISBN7—221—04558—5/C·55

定价:14.90 元

编者的话

现当代西方学术思想的主要特征之一，是注重人的主体性研究。这种以人为中心的研究，意在寻求人类和人类文化所依据的先在的根，由此而重识、重铸人与世界、人与社会的关系。对人的研究是从两方面入手的，一是对人的宏观研究，即着眼于整个人类社会及其各个侧面，如经济、政治、文化、历史、宗教等的研究；一是对人的微观研究，即立足于人的主体性，致力于探索人的深奥莫测的精神世界和千变万化的行为表现。

为了帮助国内学术界及广大读者了解现当代西方学术研究的主潮，以便纵观全局，我们选编翻译了现当代西方著名学者对人进行微观研究的一批有代表性的著作，作为丛书出版。这些著作从各个领域的不同角度对人的本质、人格、本能、潜能、情感、价值、需要、信仰等进行了较深刻的剖析，力图揭示现代人在现代社会中的精神状态，并预测这种精神状态在未来的演变。从中，我们可以看到：一方面，对人的主体性研究已成为许多学科的交汇点，由此形成了哲学人类学、深层心理学、社会生物学、人类行为学等竞相争艳的纷繁格局；另一方面，这些著作在一定程度上较客观地揭示了西方社会所面临的深刻的精神危机。当

然，由于作者固有的资产阶级的局限性，这些著作中存在着一些唯心主义的观点和偏见，也不可能提供解决问题的答案。这就需要我们在阅读时加以分析、鉴别，在马克思主义的指导下，对这些著作进行科学的、实事求是的研究，吸收其中对我们有益的成分，为建设符合我国国情的社会主义精神文明服务。

《现代社会与人》名著译丛编委会

1987年5月

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。早在本世纪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)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

^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)。

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*)^①; 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—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。^②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

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》。

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

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。

与人的)要跳跃的需要。^①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。^②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”、与“科学”、与“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。”^③其后,受康德的启发,人们才开始重视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

① 《法律篇》ii, 653。

② 《尼各马科伦理学》x, 6, 1176 b33。

③ 转引自朱光潜《西方美学史》下册,第383页。

表人物有皮亚杰 (Piaget)、阿德勒 (Adler)、汉德曼 (Handleman)、蒙特梭里 (Montessori)、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，但却涉及到游戏现象，甚至还把它作为自己某种理论的一种概括、一种代称。如所周知，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 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。

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。^①又如帕克(Parker)写过一本书，叫《人的价值》(*Human Values*)，内有一章专门谈游戏。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

^① 见《心理学原理》，第2卷，第9章，纽约，1914。

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，大都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的是席勒，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

^① 见该书，第303页。

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。”^①“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展现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。”^②席勒认为，比起动植物来，人免除匮乏与获得盈余的机会要大得多，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

① 《审美教育书简》（中译本），第140页。

② 同上。

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。游戏中的这种矛盾的心理状态，就是兰格所说的“介于

^① 《心理学原理》，第630页。

信与不信之间的有意识的自欺”。^①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。我看透了这个幻觉，可仍受它的支配。”^②他的“内幕仿”说，乃是沿此方向的一种发展。所谓内幕仿，也即是心灵的游戏（摹仿），它是审美快感的基本来源：“例如一个人看跑马，这时真正的摹仿当然不能实现，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摹仿马的跑动，享受这种内幕仿的快感。这就是一种最简单、最基本也最纯粹的审美欣赏了。”^③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

① 见 M. 兰德尔编的《现代美学文选》（纽约，1947），第21页。

② 同上，第42页。

③ 转引自《西方美学史》下册，第606页。

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、摹仿等）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，其规则是游戏者自由接受的，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