

此游戏论非彼游戏论

——就《竞技本质非游戏论》与刘欣然老师商榷

陈璐, 张强, 陈帅

(东北师范大学 体育学院, 吉林 长春 130024)

摘要: 玩耍与游戏是理解竞技的基础。研究从玩耍与游戏的区别入手, 指出我国学者对两个概念混用, 不了解国外的研究现状, 从而提出了一些不能与国际接轨的学术观点。指出应区分玩耍与游戏; 动物可以玩耍, 只有人类才参加游戏; 胡伊青加的游戏论不足以反驳竞技本质游戏论。反本质主义的立场已经受到多人的驳斥, 不足以成为竞技本质研究的绊脚石。最后介绍了西方学者对玩耍和游戏研究的成果, 指出游戏转化为竞技的条件。

关键词: 体育原理; 体育本质; 玩耍; 游戏; 竞技

中图分类号: G80 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-7116(2014)03-0008-05

This game theory is not that game theory

——A discussion with teacher LIU Xin-ran about The essence of competition is not what is described in “the game theory”

CHEN Lu, ZHANG Qiang, CHEN Shuai

(School of Physical Education, Northeast Normal University, Changchun 130024, China)

Abstract: Play and game are the basics to understand competition. Starting with the difference between play and game, the authors pointed out that scholars in China had mixed up these two concepts, failed to know about the current state of oversea research, thus put forward some academic viewpoints which were internationally incompatible. The authors pointed out the followings: play and game should be differentiated: animals can play, but only human being can play a game; Huizinga's game theory was inadequate to rebut the theory of “the essence of competition is game”; the standpoint of anti-essentialism had been refuted by many people, was inadequate to become a stumbling block in the study of the essence of competition. Finally, the authors introduced achievements made by western scholars in play and game research, and pointed out the conditions for a game to turn into a competition.

Key words: sports principle; essence of sport; play; game; competition

《体育学刊》2011年第3期刊登刘欣然等^[1]的文章《竞技本质“非游戏论”——就本质主义立场与军献兄商榷》(以下简称“刘文”), 质疑张军献等^[2]的“竞技本质游戏论”的立场。两篇文章各有各的道理, 但是纵观全文颇有“关公战秦琼”的感觉, 一篇是讲游戏(game)而另一篇在讲游戏(play), 根本构不成真正的交手。即便如此, 在当前缺乏学术争鸣的氛围的情况下, 敢于质疑仍不失为吹来一股清新之风。《体育学刊》

敢于刊登观点迥异的文章, 让不同作者发表各自的观点, 也体现出刊物革旧鼎新、引导思维碰撞的学术追求。但是文章发表两年有余并未引起回应, 难道“竞技本质游戏论”那么不堪一击?

1 play 与 game 都被译为游戏

《游戏的人》是胡伊青加的代表作。该书阐述了游戏的性质、意义、定义、观念和功能, 阐述游戏与

收稿日期: 2013-06-22

基金项目: 国家社会科学基金项目(13CTY101)。

作者简介: 陈璐(1979-), 女, 讲师, 博士研究生, 研究方向: 体育教育训练学。通讯作者: 张强教授。E-mail: 16427430@qq.com

诸多社会文化现象之间的关系，历来受到体育界人士的推崇。因为游戏与体育运动有着天然的联系，游戏被视为体育运动的起源，游戏被视为竞技的本质。

刘欣然等^[1]曾系统总结胡伊青加文化游戏论的体育哲学线索，在文章中作者援引董虫草^[4]的论述：“西方语言中(以英语为例)用来表达游戏的词主要有两个：一个是 play，一个是 game。play 泛指游戏(在更宽泛的意义上，作为名词的 play 甚至可以指活动，相当于 activity)；而 game 则仅指社会性的(因而有组织、有规则并通常具有竞争性的)游戏。”刘欣然的引用是没有错误的，并且也的确围绕“社会性活动”展开自己对胡伊青加游戏理论的论述。但是，需要指明的是，董虫草对胡伊青加的游戏理论不是 play theory 而应该是 game theory 的推测是错误的。

由 game 仅指社会性(有组织、有规则、通常具有竞争性)游戏，董虫草推测胡伊青加的游戏理论实际上主要是 game theory，而不是具有普遍意义的 play theory。这种推理无疑犯了“肯定后件”(affirming the consequent)的逻辑错误。实质上胡伊青加的著作通篇都是在探讨作为文化或者文明的 play。

胡伊青加《游戏的人》被译成中文，起码有3个版本，或许只有何道宽版将中英文目录同时列出。让我们了解到书中所提到的：语言中的游戏观念、发挥教化功能的游戏和竞赛，以及游戏与法律、游戏与战争、游戏与知识、游戏与诗歌、神话形成于游戏、哲学中的游戏形式等，都是 play 而非 game。对此，另一位游戏与玩耍领域的著名学者、法国人凯洛易^[5](Roger Caillois, 1913-1978)指出：胡伊青加在玩耍的领域取得了无人可以匹敌的成就，即便他在其他人从未研究的领域中发现了游戏，但是他故意忽略对游戏(Game)的描述和分类研究，而玩耍与游戏都是反映了人们类似的需求，同样都没有资格方面的限制，以及同样心理学方面的态度。他的作品不是对游戏的研究，而是对文化领域游戏原则的创造性品质的研究，或许更准确的说，对竞争性游戏中起规则作用的精神研究。

早在100年前 Graves 就在《竞技哲学(a philosophy of sport)》一文中感慨，英文中有一些词如竞技，有着丰富的词义。这个论断如今仍然适用，并且还可以扩展到更多词汇，如“游戏”(game)和“玩耍”(play)^[6]。但是中国人在对英文经典的翻译过程中，将 play 和 game 都译成了游戏，使得两概念之间的区别被人为抹平，导致对两个概念的理解与西方产生差异。

2 动物可以游戏(play)，唯有人“盖慕”(game)

为了否定“竞技是身体活动性游戏”的观点，刘

文列举出了“动物之间追逐的游戏”作为论据。认为“游戏是天生就具有的身体活动能力，它源自体内最为原始的冲动。它只为了满足身体的某种需要，再也没有别的什么目的，游戏的意义就在于游戏本身。”“游戏产生于古老的原始因素，因为，幼童的玩耍和动物的嬉戏都源自于身体本能的先天因素。这种游戏活动产生于自身的身体需要，它满足着身体力量的发泄、释放、迸发和消遣。”结合刘欣然等^[7]一贯的学术主张：游戏活动是儿童或动物出生后就具备的本能行为，玩耍和追逐是陶醉于情景之中的身体行为。不难看出刘文将幼童的玩耍(play)和动物的嬉戏(play)理解为游戏，而这与张军献文中所指称的游戏(game)根本不是一回事。生物学家和生理学家眼中，游戏(play)是生物和人的本能，认为游戏是过剩生命力的释放，是源于动物的模仿的本能，也是身心放松的需求，同时还是幼龄动物为准备应付生活而进行的训练，也是个体学习自我克制所必需的演习，游戏满足了人和动物身心的宣泄等。从社会学、文化学的角度，从来不会仅从本能出发来研究人类的玩耍与游戏行为。

作为一名文化学家，胡伊青加^{[8][9]}是批判“本能说”的：“很久以前，席勒就提出了固有的‘游戏本能说’……把阿尔塔米拉的洞穴画归结为胡乱的涂鸦，似乎十分荒谬——如果将其归结为‘游戏本能’，那就更荒谬了。至于建筑，‘游戏本能’的假设只能说是完全荒谬的，审美冲动在那里绝不占主导地位，蜜蜂和海獭筑巢修坝的习性就是证明，他们不是为了美。游戏作为文化因素的重要性固然是本书的重要主题，但我们依然坚持，虽然游戏的本能是先天固有的，我们还是不能用本能说来解释艺术的起源。”当我们把艺术替换为竞技运动时，就不难发现刘文的错误了。胡伊青加认为游戏是文化现象，而不是生物学家、心理学家和行为学家认为的刺激——反应，或者换句话说“本能”。

虽然小猫小狗会嬉戏玩耍，“它们用认真的态度和体态，邀请对方一起玩耍。它们谨守规矩：谁也不许咬，至少是不能使劲摇，同胞兄弟的耳朵是不能咬的……这样的喧闹大都仅仅是动物游戏的比较简单的形式。还有更加复杂而高度发达的形式：正规的竞赛和美丽的表演，在场的观众则以钦佩的态度仔细观摩”^[8]。动物也会游戏(play)，但是动物的游戏是属于比较简单的形式，我们称之为玩耍。人类的游戏可以高度复杂，各种比赛和竞技、表演和展览、舞蹈和音乐、盛装游行、化妆舞会、锦标赛等等。这些都构成了社会游戏的特征，也成为人类社会独有的文化形式。

人类游戏与动物嬉戏最本质区别就是对活动的自

我认识性,人们可以选择游戏的方式、制定游戏规则。与动物不同的是,人类有可能在自我意识的指导下进行这些活动,动物只能局限地继承和演练那些自认为比较高级的技巧,而不能在高级智能影响下拓展这些技巧。如果把动物的嬉戏、打闹归结为一种本能冲动的活动,那么人类的游戏则是一种有目的、有意识的活动^[9]。

3 胡伊青加的游戏是 play

刘欣然^[3]将游戏的特征概括为:“第一,一切游戏都是一种自愿的活动;第二,游戏不是日常的或真实的生活;第三,它的封闭性、它的限定性;第四,它创造秩序,它就是秩序;第五,游戏的紧张因素;第六,恪守游戏的规则;第七,游戏一贯喜欢用某种神秘的气氛包裹自身。”

胡伊青加^[8]从概念入手,寻找表现在语言里的游戏观念。他说:“大多数欧洲语言都有和英语 play 对应的单词,他们的意义略有差别,但大体相同。我们觉得,用以下词汇来界定游戏的意义似乎是相当不错的:游戏是一种自愿的活动或消遣,在特定的时空里进行,遵循自由接受但具有约束力的规则,游戏自有其目的,伴有紧张、欢乐的情感,游戏的人具有明确‘不同于’‘平常生活’的自我意识。如果用这样一个定义,游戏这个概念似乎能包容动物、儿童和成人中一切所谓的‘游戏’:力量和技能的较量、创新性游戏、猜谜游戏、舞蹈游戏、各种展览和表演都可以囊括进去。我们可以断言,‘游戏’这个范畴是生活里最重要的范畴。”将刘文引用的游戏定义稍微向前延伸阅读,不难看出胡伊青加的游戏理论是对英文中 play 的研究,而非对 game 的研究。以此作为论据来反驳“竞技本质游戏论”不具说服力。

笔者还曾翻阅了约翰·胡伊青加著,由英国 Routledge & Kegan Paul 出版社出版的 1950 年英文版的《Homo Ludens》。上述刘文对游戏特征的总结原文为:“we have the first main characteristic of play: that is free, is in fact freedom. A second characteristic is closely connected with this, namely that play is not ‘ordinary’ or ‘real’ life.”“Play is distinct from ‘ordinary’ life both as to locality and duration. This is the third main characteristic of play: its secludedness, its limitedness.”从胡伊青加 play 特征的概括、对 play 的界定可以看出胡伊青加的游戏理论是 play 而非 game。

刘文引用了胡伊青加的话:“游戏是生命的一种功能,但却不可从逻辑上、生物学上或美学上加以准确界定。游戏概念必须总是有别于我们借以表述精神与社会生活结构的一切其他思想形式。”来说明游戏是不可界

定的,“而将游戏归结为竞技的本质,等于什么都没有说,因为在胡伊青加眼中,游戏比文化更为古老,这使得原本很复杂的竞技本质概念引向更为泥泞的思想深渊。”国内学者不求甚解引入西方的游戏理论,忽视作为 sport 概念基础的 play 与 game 研究,对二者不加区分胡乱翻译,必将导致竞技和游戏研究更加混乱。

4 不能忽视游戏与玩耍的区别

将英文中的玩耍(play)译为游戏,导致英文中真正的游戏——game 无法与中文对应,最后被迫将其翻译为“比赛”、“竞赛”、“运动会”。张文之所以引来商榷,跟其将竞技的本质对应的 game 翻译为游戏不无关系。当 game 有着多种指代,更多时候被等同于竞赛和比赛而非游戏的时候,提出“竞技本质游戏论”难免会引出不同意见。

周爱光^[10]在《竞技运动异化论》一书中,为了准确把握竞技的本质属性而对游戏进行了详细的介绍。但是介绍胡伊青加学说时,周教授未区分 play 与 game 直接使用“游戏”。在介绍凯洛易学说时,也直接使用“游戏论”。笔者查找了凯洛易关于“游戏”的原文,发现周教授归纳的凯洛易游戏本质属性,准确的说法是玩耍的特征。凯洛易^[5]的原文如下:“First, play is free; that is, individuals freely choose to engage in particular activities, and the duration of their engagement in them is also a matter of voluntary choice. Separateness, the second characteristic, refers to limitation in space and time. Unlike sport, play is not restricted to a specific spatial milieu……Third, play is uncertain—the course, end result, or outcome cannot be predetermined……Fourth, play is unproductive or nonutilitarian in both process and product……Finally, play contains a make-believe component.”凯洛易将社会结构称为人为设置的游戏,而将人类的行为称为一种形式的玩耍。play、game 是两个内涵不同的概念,对应不同的中文,用游戏概念表示是不妥的,应该将两者区别开来。

如果说胡伊青加仅仅论述了玩耍与文化之间的交互关系,那么凯洛易则是超越了胡伊青加对玩耍的论述,对玩耍和游戏都进行了详尽的研究。其中对游戏分类的研究影响尤其深远。他将游戏分为 4 类:第一,竞争游戏。既包括脑力的竞争又包括体力的竞争,在规则允许的范围內战胜对手。第二,机遇游戏。运气和机会在获胜中起主要作用,如扑克牌、掷筛子。第三,模拟游戏。参与者扮演特定角色,是他们社会化的重要组成部分。第四,眩晕游戏。人们在活动中失去了对身体的控制感。如公园里面的旋转木马、过山

车等。当然由于理解不同，凯路易把滑雪、舞蹈、游泳等都归到眩晕类游戏。虽然他将竞技主要归于竞争游戏，但是其他类型的游戏中也存在竞技成分。

美国体育社会学家 Wilbert Marcellus Leonard II^[11] 曾经对游戏特征概括为：首先，游戏是非隔离性质的，因为对于参与者来说参与的目标通常在游戏之外。目的可能是为了获得声誉、他人的认可，身份地位，或者是以上原因的结合。其次，游戏是建立在规则的基础上，规则可以是正式的，也可能是非正式的，但是所有参与者都必须遵守。最后，游戏是严肃的，取胜是关键，并且通常具有集体的特征。游戏并不自由，规则规定了什么时间开始、什么时间结束。游戏的严肃性——为了获得胜利使游戏比玩耍要严肃得多，许多人必须为了参加游戏进行长期的训练准备。

5 反本质主义被批驳，游戏(play)可以定义

为说明本质主义立场的不合理性，刘文扛起反本质主义的大旗。介绍维特根斯坦、海德格尔等一批西方后现代哲学先贤的观点，否认本质的存在，认为追求事物的本质是在追求幻影。尤其是引用维特根斯坦关于“语言游戏”、“游戏”的论述，证明游戏本身具有家族相似性，文化中的任何现象都可以看成“游戏”，“其丰富的语意表达和虚无的概念内涵，使得稳定、普遍的‘本质’无法呈现”。

如果作者的立场是后现代、反本质主义的，为什么还要引用胡伊青加对游戏的界定？为什么在论文的结尾处给出了自己本质主义立场对竞技的定义——竞技是身体性运动竞争的技艺。将“竞”解释为“竞争”、将“技”解释为“技艺”。而这种下定义的方法是否符合定义的规范？是否犯了同语反复的逻辑错误？仅仅将身体性运动作为与其他竞争的技艺区别是否能将竞技运动与“中国好声音”、“星跳水立方”、“舞出我人生”区别开来？

游戏(game)难道真的不能定义吗？事实上玩耍、游戏、竞技都是一些自明的概念，但是当我们尝试给他们下定义时会发现非常困难。许多概念在日常生活中混乱使用，如美国人常将竞技和游戏替换使用，中国人不区分玩耍与游戏。外行人将棋牌类游戏列入了体育竞赛之中，再加上媒体的误用，更导致谬种流传。对于普通人来说，缺乏足够的理解是很难区别哪些是竞技、哪些是游戏。竞技和游戏的概念都是人为制造、用于交流和沟通的符号。作为社会符号，不同区域、不同社会的人对其理解存在差异。即便是美国人，对于什么是竞技的认识就存在较大的差异^[12]。竞技虽然是一个文化现象，具有世界普遍性，但是具体到各个

国家、地区、民族都有自己独具特色的竞技运动文化。将我国民族、民间的身体活动性游戏都称为竞技的话，竞技形式足有近千种。

张文介绍的美国哲学家、体育学家舒茨给游戏下的定义比较经典。玩游戏是自愿尝试去克服人为设置的不必要的障碍。游戏通常都是现实生活中没有的，甚至所使用到的技能在日常生活中也是没有用处的。它需要人们超越普通的标准，或者是要克服人为设置的障碍。在现实生活中，人为设置的障碍是一个自相矛盾的表述。生活中都是本着省力的原则，人类发明了各种工具；游戏中却要人为设置一些障碍，在克服这些障碍的过程中体验游戏的乐趣。

即便是胡伊青加认为不可界定的玩耍，国外的学者也在尝试为它下定义。凯路易^{[5]9-10}将玩耍定义为：玩耍是一种自由、与日常生活分离、不确定性、非生产性、由规则控制并且虚拟性的活动(an activity that is free, separate, uncertain, unproductive, governed by rules and make-believe)。自由指的是不能被强迫，否则就失去了玩耍的特质；分离是有特定的时间和空间，与日常生活隔离；不确定是玩耍的结果事先不能确定；非生产性指不产生产品或者财富；由规则控制说明了为实现目标必须采取适当的途径；虚构性则说明了参与者的态度，接纳这个人设置为设置的游戏时空。

美国学者 Edwards^[13]将玩耍定义为：自愿参与的明显不同的活动，活动在任意的时间和空间领域中进行，与日常生活的角色、关心的事项、影响相隔离，对于参与者来说除了沉浸在活动的范围和内容之外具有非严肃性、没有目的、没有意义、没有目标的特征。

6 游戏成为竞技的条件

张文将竞技界定为身体活动性游戏，但是事实上很难以明确标准区别哪些游戏有身体活动性、哪些游戏没有身体活动性。而刘文则将身体性直接引导到了身体与精神方面，还列举竞技中“身体性”的主体地位受到挑战的例子。虽然最终的结论是身体退为次要的地位，人的意识却成为主要因素，但是人的身体性的主体地位没有动摇。虽然两位作者能够在身体性上达成一些共识，但是事实上张文则对身体性的理解与刘文不同。

以象棋为例，下象棋是需要棋手抬起手臂移动棋子，这是身体的活动。但是随着科技的发展，棋类也可以在电脑上或者互联网上进行。移动棋子这样的动作完全可以由机器完成。象棋成为了完全不需要身体运动的一个项目。当然人的意识仍然要发挥作用，即便如此，象棋仍然只是一种游戏，而非身体活动性游

戏。对此,梅耶^[5]说:在象棋、桥牌和其他的游戏中,动作的灵敏性或者说身体的技能并不能对比赛的结果产生直接的影响。参加这类游戏时参与者根本不需要必须的动作和运动。

根据张文,所有的竞技都是游戏,但是并非所有的游戏都是竞技。只有那些身体活动性的游戏才可能成为竞技项目。正是身体活动的技能使竞技项目与棋类、牌类区别开来。虽然棋牌类游戏有小肌肉的运动,但是在取胜过程中起决定作用的是智力和运气等因素,而非身体活动的能力。棋牌类游戏几乎具备所有成为竞技的因素,除了他们不是身体技能起决定作用的。这些项目也都需要一定的技能、需要遵循既定的规则;有着大量的参与人群,逐渐形成了自己的传统,有了国际性的比赛,出现了专门的教师、教练、参与者等等。它们与竞技项目相比,几乎什么都不缺,独缺身体活动性。

游戏是竞技的本质,按照种差加临近属概念的定义法则,竞技可以定义为身体活动性游戏。这样的话,竞技就与其他类型的游戏区别开来。但是身体活动性游戏要想成为竞技项目,还要具备一些条件。游戏要有足够的稳定性,能够持续足够长的时间并且形成了自己的历史。短期出现的游戏项目可能转瞬即逝,只有十几年或者几十年的历史,那么这样的项目生命力不强,最终也不过是竞技历史长河中的一朵浪花,不能发展成为竞技项目。

无论是胡伊青加还是凯洛易,作为玩耍和游戏理论的先驱,其贡献是不可诋毁的。但是他们都把玩耍的概念过于泛化,使之扩展到了人类生活的方方面面。他们的确识别出游戏(play)与语言、宗教、战争、艺术等之间的联系,但是将这些都视为游戏的话也将游戏等同于文化了。如果一个人想清晰地理解玩耍的概念,光看胡伊青加的论述是不够的。相对来说,凯洛易的著作更有帮助,因为凯洛易^[6]意识到了胡伊青加游戏理论的不足,认为“他的著作不是关于游戏的研究,而是关于文化领域里游戏的精神创造性的研究。更准确地说,是关于某一特定种类的游戏,也就是说,是关于具有规则性竞技的精神创造性的研究”。凯洛易认

为胡伊青加对玩耍的定义“过于宽泛,同时又过于狭隘(too broad and too narrow)”。凯洛易的著作是对玩耍进行的综合性研究,详尽论述玩耍与社会和文化之间的关系,对于正确理解玩耍、游戏、竞技以及它们与社会之间的互动关系很有帮助。

参考文献:

- [1] 刘欣然, 作晓玲. 竞技本质非“游戏论”——就本质主义立场与军献兄商榷[J]. 体育学刊, 2011, 18(3): 7-13.
- [2] 张军献, 沈丽玲. 竞技本质游戏论——本质主义的视角[J]. 体育学刊, 2010, 17(11): 1-8.
- [3] 刘欣然, 李亮. 游戏的体育: 胡伊青加文化游戏论的体育哲学线索[J]. 体育科学, 2010, 30(4): 69-76.
- [4] 董虫草. 胡伊青加的游戏理论[J]. 浙江大学学报: 人文社会科学版, 2005, 35(3): 48-55.
- [5] Roger Caillois. Man, play and games[M]. New York: The Free Press, 1961: 4.
- [6] Klaus V Meier. Triad Trickery: Playing with Sport and Games[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1988: 11-30.
- [7] 刘欣然, 张学衡. 基于游戏理论的体育哲学考察[J]. 上海体育学院学报, 2010, 34(4): 39-34.
- [8] 赫伊津哈. 游戏的人[M]. 何道宽, 译. 广州: 花城出版社, 2007.
- [9] 王苏杭. 体育哲学导论[M]. 北京: 中国戏剧出版社, 2007: 179-185.
- [10] 周爱光. 竞技运动异化论[M]. 广州: 广东高等教育出版社, 1999: 88
- [11] Leonard II W M. A sociological perspective of sport[M]. Mineapolis: Bunnegs Publishing Company, 1984: 10.
- [12] Gregory P Stone. Some Meanings of American Sport: An Extended View[R]. Chicago: The Athletic Institute, 1979: 5-27.
- [13] Harry Edwards. Sociology of sport[M]. Homewood, Ill: Dorsey, 1973: 90.