

Bernard Suits 的游戏哲学及相关争论

郝东方

(北京体育大学 教育学院, 北京 100084)

摘 要: Bernard Suits(伯纳德·苏茨)是美国著名的体育哲学家,一生致力于探究玩耍、游戏、运动等概念及其关系,为游戏哲学的发展做出了巨大贡献。Suits 的游戏哲学主要包括 4 个方面,即玩耍、玩游戏、玩游戏与乌托邦,以及玩耍、游戏与运动的关系。玩耍方面的争论集中在玩耍是否涉及资源重新分配,自有目的是否具有客观性;玩游戏方面的争论集中在游戏是否可定义,定义是否过宽或过窄,定义的内容是否准确;玩游戏与乌托邦方面的争论集中在乌托邦是否完美,游戏乌托邦是否存在;玩耍、游戏和运动关系方面的争论集中在三者是否存在交叉关系,分类依据是否出现类型错误,Suits 的游戏哲学有助于审视当下的体育现象和问题。

关 键 词: 体育哲学;伯纳德·苏茨;游戏;运动

中图分类号: G80-05 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-7116(2020)03-0009-08

Bernard Suits' game philosophy and related debates

HAO Dong-fang

(School of Education, Beijing Sport University, Beijing 100084, China)

Abstract: Bernard Suits was a famous American sports philosopher, who devoted his life to probing into concepts such as playing, game and sport etc., and their relationships, and made tremendous contributions to the development of game philosophy. Suits' game philosophy mainly includes 4 aspects, i.e. playing, game playing, game playing and utopia, and the relationships between playing, game and sport. The debates about playing focused on whether playing involves resource redistribution, and whether the autotelic purpose is objective; the debates about game playing focused on whether the game is definable, whether the definition is too broad or too narrow, and whether the definition content is accurate; the debates about game playing and utopia focused on whether utopia is perfect, and whether game utopia exists; the debates about the relationships between playing, game and sport focused on whether there is a cross relationship between the three, and whether the classification criteria have type errors. Suits' game philosophy is conducive to examining sports phenomena and problems nowadays.

Key words: sports philosophy; Bernard Suits; game; sports

游戏与运动具有紧密的联系,前者常被视为运动的源头和本质。体育训练和教学中游戏有着广泛的应用,不仅是调动学习者积极性和体会体育乐趣的重要方式,更是存在寓教于游戏的无限可能性。回顾游戏哲学研究,尤其是一些具有重大影响的游戏理论,对丰富我国游戏思想、扩展我国游戏应用的空间具有极大价值。Bernard Suits(以下称 Suits)的游戏哲学影响至

今,对反思游戏的本质、游戏与运动的关系、游戏的价值与意义等有广泛影响,本研究将全面呈现其游戏哲学及相关争论,明确其在游戏哲学研究脉络中的地位,并对其理论成果进行评价。

1 Suits 简介

1.1 Suits 的生平

收稿日期: 2019-08-16

基金项目: 国家社科基金重大项目“中外学校体育思想史整理与研究”(17ZDA329); 国家社科基金青年项目“新中国成立 70 周年体育教育理论发展与前景研究”(19CTY009)。

作者简介: 郝东方(1988-),男,讲师,博士,研究方向: 学校体育,体育哲学。E-mail: dongfang.0807@163.com

Suits (1925—2007 年), 出生于美国密歇根州底特律市, 体育哲学家, 研究领域涉及玩耍、游戏、运动等话题。在芝加哥大学获得学士与硕士学位, 并在伊利诺伊大学获得哲学博士学位。1957 年在伊利诺伊大学执教, 1959 年转到普渡大学工作, 1966 年开始在加拿大滑铁卢大学任教, 直至 1994 年退休。在滑铁卢大学工作期间, 曾担任该校哲学系主任、文学院副院长、国际运动哲学学会主席, 并于 1995 年被学校授予荣誉教授称号。同时, Suits 也在布里斯托尔大学和莱斯布里奇大学担任客座教授。其代表作是 1978 年出版的 *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia* (后文简称 *The Grasshopper*), 该书是美国 20 世纪 60 年代末体育哲学从教育领域独立出来后的经典著作。Paddick^[1]在 *The Grasshopper* 出版后不久就写下一篇书评, 其中写道: “有些书很刺激, 有些书很有启发性。有些书很有趣, 而有些书则很优雅。在专业化时期很难在一本书中找到所有这些品质, 也许在一本严肃的哲学书中找到它们更为罕见。然而, Suits 的 *The Grasshopper* 可以用这些词语来描述。它注定要成为经典。”可见当时学界对这本书评价之高。

Suits^[2]自 1967 年开始发文探究游戏问题, 并对玩游戏提出了初步看法, “玩游戏是指参加仅使用特定规则所允许的手段以造成特定事态的活动, 其中规则所允许的手段在范围上比在没有规则的情况下更有限, 并且接受此类限制的唯一理由是使这种活动成为可能。”后来在 *The Grasshopper* 一书中将这一定义做了改进。Suits 曾讨论其定义是否过宽或过窄的问题; 有时是自我调整, 如改变早期将运动视为游戏的看法; 有时是自我扩展, 增加了对游戏中的能力、制度化等的探讨。

1.2 Suits 游戏哲学的理论背景

叔本华^[3]认为: “人生, 像摆钟一样逡巡于痛苦和无聊之间。”人们在无聊时会寻求消遣以打发时间, 但动物却不同, 玩耍在于宣泄过剩精力, 而非出于无聊。Suits 认为人类的玩耍 (play) 不是宣泄过剩精力, 而是夺走匮乏的精力。其实, 人类精力并没有出现过剩, 而是始终处于匮乏的情况。后来 Suits 在对玩耍下定义时将“精力”一词替换为“资源”, 包括的范围也从人的精力扩大到外部物质条件。

维特根斯坦^[4]认为, 游戏没有共同之处, 只是存在家族相似。“看一下我们称之‘游戏’的那个过程……你就不会看到所有游戏的共同点, 你只会看到相似之处和它们的亲缘关系, 以及整整一系列相似之处和亲缘关系。”Suits 认为, 维特根斯坦是从语言角度探究游戏的共同之处, 这是从游戏名称入手, 但他希望从游戏本身寻找共同之处, 这种定义方式已不是维特根

斯坦所反对的本质主义定义, 而是一种接近游戏实践的规范性定义。

赫伊津哈^[5]对游戏的形式特点进行了总结, 主张游戏是一种自由活动; 作为“不严肃的东西”有意识地独立于平常生活; 但同时又热烈彻底地吸引着游戏者; 它是一种与物质利益无关的活动; 按照固定的规则和有序的方式, 它有其自身特定的时空界限。Suits 认为, 赫伊津哈是在日常用法上使用游戏这个词, 导致游戏无处不在, 对其定义缺少限制。同时, Suits 也吸收了赫伊津哈的观点, 如与物质利益无关、遵守规则等也出现在 Suits 对玩游戏的定义中。

Caillois^[6]从玩耍的特性出发对其下定义, 其内容包括 6 个方面, 即自由、分离、不确定、非生产性、遵守规则和虚构。此外, 他还将游戏分为竞争、机会、模仿和眩晕 4 类, 共同构成了一个矩阵, 表现为介于“消遣本能的自发呈现”和“克服无偿的困难”之间的连续变化体。Caillois 的观点虽未见于 Suits 的文章和专著中, 但其中的游戏规则和虚构, 也是 Suits 游戏哲学的重要内容; 若以 Caillois 的观点反观 Suits 的哲学, 可见后者忽视了机会游戏和眩晕游戏, 并且低估了竞争游戏中的对抗性。

Kolnai^[7]主张游戏悖论说, 即为了乐趣的游戏始终以其他人的失败为代价, 这是一个悖论。他以下棋为例, 玩家的首要目标是下棋而不是获胜, 但为了实现首要目标, 玩家必须设定不同的目标, 或者与对手配合, 或者挫败对手。首要目标是共同的, 但隐含目标是对立的, 一个玩家的成功总是与另一位玩家的失败相伴。Kolnai 是 Suits 早期的论辩对手, 对 Suits 的观点形成产生了直接影响。Suits 认为, Kolnai 的观点存在两个缺陷, 一是将游戏悖论视为结尾, 而非起点, 从而满足于使我们处于对游戏的质疑中; 二是悖论其实是容易解决的, 因为游戏的目的会胜过游戏过程中的所有短暂不和。

2 玩耍与相关争论

Suits 认为玩耍与玩游戏是两个逻辑上彼此独立的概念, 玩耍这个词的用法可以分为三种情况, 即表演(拉小提琴)、操作器械(如弹球机)和参加活动(如玩游戏), 玩游戏只是其中一种情况。所以在探讨什么是玩游戏之前, 有必要先明确 Suits 对玩耍的看法。Suits^[8]认为: “有且只有一个人将主要用于工具目的 (instrumental purposes) 的资源临时分配到了自有目的 (autotelic) 的活动中, 这个人才是在玩耍。”

2.1 玩耍是否必然需要重新分配资源

在 Suits 看来, 玩耍涉及两个条件, 一是存在两种

不同的资源分配目的,即工具目的或自有目的;二是必须出现资源分配方式的变更,即由工具目的转向自有目的。Morgan^[9]主张有些玩耍不需要重新分配资源,如在草地上蹦跳。但按照 Suits 的观点,在草地上蹦跳涉及时间资源的重新分配,而时间资源也可以用于其他用途,如工作。但 Morgan 对此持有异议,他以棒球运动为例,按照 Suits 的定义打棒球不是玩耍,但打棒球同样涉及重新分配时间资源,为何打棒球不是玩耍,而草地上蹦跳是玩耍呢?所以,仅仅依据无处不在的时间作为可供重新分配的资源,难免有些牵强和随意。

如若根据 Suits 对玩耍的定义,玩耍的适用范围会非常狭窄, Morgan 更是断言,“玩”游戏意味着破坏游戏。在现实中,玩游戏的目的可能存在诸多情况,如胜利、奖金、荣誉、声望等,这些均是工具目的;但玩耍只能指向自有目的,这些工具目的与玩耍所要求的自有目的之间存在冲突,并且无法并存。其实 Suits 有考虑到这种情况,所以他主张将玩耍和游戏作为两个相对独立的概念,恰恰是为了避免这两个概念发生矛盾。

2.2 自有目的可以具有客观性吗

Suits 认为玩耍自有其目的,但是其目的从何而来呢?如若追问下去,不难发现会陷入主观与客观的争论之中,前者主张目的是人为赋予,这一看法过于主观化,后者则宣称目的由对象特性决定,这又陷入机械论。Morgan^[9]对此提出折中之法,即客观的内在性活动(objective intrinsic activities)。客观的内在性活动包括两个要点,一是关注实践特性,这借鉴了 Rorty^[10]的观点,即“语言实践与社会实践关系紧密,我们对自然和自身的描述都是社会需要在起作用”;二是强调主体相关(主体间),活动价值是主体之间达成共识的人造物。所以,自有目的不仅要结合玩耍的实践特性,而且要在玩耍者之间达成共识。

Morgan 力图通过实践特性和主体间性来论证自有目的的客观性,这一思路类似于哈贝马斯所谓的普遍主义,即“公正的判断和反映普遍利益的同意或协议,即交往中的交互主体性不可能为单主体性所取代”^[11]。但是普遍主义并不能杜绝权力的角逐,内在目的也是如此。所以,尽管诸多学者都对自有目的推崇备至,但何为自有目的并不是自明的问题,而是充满了争执和斗争的权力游戏。但同时,自有目的又如同同一块净土,始终为人们追求纯粹的体育活动提供了遐想的空间。

3 玩游戏与相关争论

Suits^[12]在 1978 年出版 *The Grasshopper* 时,将玩游戏的定义修改为:“玩游戏是试图达成具体事务状态

(玩思前目标, prelusory goal),只采用规则允许的手段(玩思手段, lusory means),规则禁止使用高效手段、要求采用低效手段(构成性规则, constitutive rules),规则被接受是因为这规则使这些活动成为可能(玩思态度, lusory attitude)。简单定义为,玩游戏就是自愿克服不必要的障碍。”相较于 1967 年提出的定义,新定义的体系更为完整,界定也更为准确。

3.1 玩游戏是否可以定义

Suits 对玩游戏的定义随即受到反本质主义论者的批评,他们大多引用维特根斯坦对游戏的看法,即游戏只存在家族相似,并不存在共同之处。Paddick^[11]为 Suits 进行了辩护,下定义(即根据相似与差异对经验进行分类)时需要区分两种问题,即明确的经验问题与理论的科学问题,前者是指通过与日常用法比较,以判断定义是否宽泛或狭窄,后者的意义在于假设和论证,以及重新审视这个世界后的新发现。Paddick 认为, Suits 对玩游戏的定义尽管在第一个问题方面存在不足,但是在第二个问题方面的价值也是毋庸置疑的。

其实,维特根斯坦的定义理论也可以支持 Paddick 的主张。Laas^[13]将维特根斯坦对定义的看法总结为 4 点:定义是多样的;定义与定义者的目的有关;定义并没有抓住事物的本质;定义的意义是语言游戏和理论依赖。维特根斯坦定义理论的优势在于强调定义的价值、实用和政治方面,促使对背景性的哲学直觉进行公开辩论;重视定义中的逻辑是否自恰、经验是否可察觉等方面的内容,而不是强调不可触及的形而上学直觉。所以,尽管 Suits 的定义最终无法确认玩游戏的共性,但这恰恰是多样化定义中的一种,他下定义的目的也是公开的,由此提供了可以辩论的开放空间,有助于丰富和深化对玩游戏的认识。

3.2 定义的范围是否恰当

McBride^[14]认为 Suits 的定义同时存在着定义过窄和定义过宽的问题。SEM(Sun-Earth-Moon)是维特根斯坦与朋友 Norman 及 Norman 妻子开展的一个活动, Norman 的妻子是太阳,在草地上走着, Norman 是地球,并围绕着妻子旋转,维特根斯坦是月球,围绕着 Norman 旋转。SEM 并不符合 Suits 对玩游戏的定义,但维特根斯坦及其朋友都认为是在玩游戏,由此判断 Suits 的定义过窄。在定义过宽方面, McBride 选用马拉松运动作为案例,马拉松在目标、手段、规则和态度方面完全符合 Suits 对玩游戏的定义,但马拉松不属于游戏,而是运动,所以 Suits 的定义又陷入了定义过宽的问题。

Suits^[15]对 McBride 的批评做出了回应,他自创了一个名为 CMO(Circle a Moving Object, 围绕运动物体

转圈)的游戏,然后将 SEM 与 CMO 相比较。SEM 中 Norman 不能停止,因为从游戏的角度来看,停止意味着游戏规则遭到破坏;如果从太阳系的实际情况来说,天体也是不会停止运行。所以,SEM 一旦开始就不能停止,而现实情况则是 SEM 注定要停下来,所以 SEM 不是 CMO,而仅仅是一种消遣活动。Suits 对马拉松是游戏的辩护回到了定义本身,他认为定义不是为了解释游戏这个词的所有用法,而是解释游戏本身是什么,所以用词可能是不合适的,但仍然可以揭示其特性,所以,在缺少更多可辨识的特性时,可以将马拉松视为游戏。最终, Suits 坚持他对玩游戏的定义。

3.3 定义的内容是否准确

Suits 主张玩游戏的本质是克服不必要的障碍,但也有学者反对克服障碍说,如 Kretchmar 提出了问题解决说。Kretchmar^[16]认为,解决问题是人类进化的动力和表现,而玩游戏是人类在拥有闲暇时间后沿用了解决问题的活动方式,所以将解决问题视为玩游戏的本质特征。后来 Kretchmar^[17]对 Suits 的定义逐条进行批判,并提出新的定义,新定义同样包括目标、手段、规则和态度 4 个方面。在目标方面, Kretchmar^[18]加入了机会因素,将机会游戏包括在玩游戏的范畴内;否定了玩思前目标存在的必要,因为玩思前目标只有转变为玩思目标才能对玩游戏产生影响。在手段方面,主张选择手段的依据是目标-手段关系,而不是规则。在规则方面,主张游戏中存在 3 种规则,即规定性规则、构成性规则和主流精神,它们共同对玩游戏产生影响;同时也删除了高效与低效的表述。在态度方面,除了 Suits 所主张的利用游戏,同时也可以享受游戏,由此玩思态度的目的不仅是解决问题,也可以是寻求意义。

Kretchmar 对 Suits 的定义修订保留了 Suits 的基本结构,但将定义的核心要素由克服障碍转变为解决问题,实现了对原有定义的超越。其实,对玩游戏的理解还有很多,从早期的游戏理论(如叔本华的剩余精力说)和精神分析学派的游戏理论,再到当下盛行的认知发展游戏理论和社会历史文化学派的游戏理论^[19-20],游戏理论呈现多样化的发展趋势,但从哲学角度来思考游戏的界定和意义,仍然具有独特的价值,而 Suits 和 Kretchmar 的理论演进恰恰是这方面的典范。

4 玩游戏与乌托邦

体育乌托邦并非是 Suits 的首创,而是早已有之,如 Tommaso Campanella 的《太阳之城》、Henry J. Forrest 的《改造的梦》和 E.J. Martyn 设想的理想爱尔兰^[21]。对 Suits 来说,游戏乌托邦是存在理想(ideal of existence)

的实现之地。Suits^{[12]167-172}如此描述乌托邦:在经济方面,人们不需要工作,因为有自动化机器;居民没有缺点,不需要他人宽恕,所以也不需要爱与尊重;美德也是不存在的,因为没有罪恶或错误会降临到人身上;艺术与人的情绪有关,而乌托邦中人们没有情绪,艺术的形式也被计算机所替代;乌托邦中存在无所不包的知识成果,因此不再存在对科学、哲学的探究;爱情和友谊与分享、支持有关,但是乌托邦中不存在分享、支持,所以爱情与友谊也不存在。总之, Suits 在乌托邦中排除了现实世界中人类的所有需要与工具性活动,而玩游戏是乌托邦中仅存的消遣,也是存在理想的唯一组成部分;只有通过玩游戏人们在乌托邦中才会保持足够努力,才会觉得生活值得过。

4.1 游戏乌托邦是否能够存在

关于乌托邦能否存在的问题古已有之,如老子的小国寡民、陶渊明的世外桃源,均带有朴素的理想主义色彩,一旦与现实世界和人性发生关联,其可行性便备受质疑。Suits 的游戏乌托邦同样如此。Berlin^[22]认为,所有美好共存的完美整体和终极方案在概念上是不一致的;一些绝对的美好不能共存。我们注定要做选择,而每一个选择可能引起不可挽回的损失。完美无法共存是学者们的普遍共识,如 Kretchmar^[16]认为,因为乌托邦中所有的事情都是完备的,人们需要打发时间,这时就会滋生无聊,无法克服的无聊最终会打破乌托邦的美好假象。Bäck^[23]认为乌托邦自身已经毁坏为后现代的胡言乱语,他引用了 Bouwsma 的观点,确定和怀疑是相对的,也是共存的,所以 Suits 所设想的乌托邦中只存在玩耍而不存在工作,显然也是犯了同样的错误。

4.2 玩游戏与乌托邦的关系是否成立

Hollowchak^[24]认为游戏乌托邦在不连贯性(概念和方案的混乱)和约定性(过于自由地使用想象力)两个方面存在问题,前者指 Suits 的乌托邦中不存在挑战,而玩游戏却是要克服不必要的障碍;后者是玩游戏是乌托邦中仅存的自有目的的活动,但其实阅读、写作和沉思等也是自有目的的活动,为何不能出现在乌托邦中呢? Vossen^[25]认为乌托邦会选择近路(高效原则),这是指乌托邦中人类的需要会被快速满足;而玩游戏会选择远路(低效原则)去解决不必要的障碍,两者之间存在矛盾。

另一方面是关于游戏与人的能力发展。Yorke^[26]认为 Suits 设计乌托邦游戏的目的是为了发展人的能力,以帮助人们成为最好的自己,但通过游戏如何获得能力仍存在争议。首先,游戏中的困难是因人而异的,如 Hurka^[27]所谓的惩罚性游戏(punishing games)和

琐碎性游戏(trivial games),前者意味着游戏的结果只会出现惩罚,后者意味着游戏的结果毫无价值,如何在两者之间确立合适的游戏难度并非易事。其次,Suits认为游戏会产生新技能,这点遭到 Yorke 和 Pike 的质疑,Yorke^[26]主张能力不是由游戏而产生,而是由游戏所揭露;Pike^[28]认为是技能产生了规则,而不是规则产生了技能。最后,Suits认为乌托邦游戏者是全知全能的,于是会设计出越来越大的困难,以不断开发人类能力,但这缺少必要的限定,大有拔苗助长之嫌。

4.3 游戏乌托邦对现实世界有意义吗

对该问题的回答有两种截然不同的声音,一种声音认为游戏乌托邦具有对现实世界的启示价值。Kretchmar^[16]从人类学角度对 Suits 的游戏乌托邦进行辩护,认为现代人类正是数万年成功解决问题的产物,当人类开始有闲暇时间的时候,也就是开始处理无聊、玩游戏的时候,Suits 的游戏乌托邦其实是一个正在缓慢出现的现实,而不是一个或者成熟、或者根本不存在的事务状态。Holowchak^[24]也肯定了 Suits 的游戏乌托邦的启发性,游戏乌托邦暗示了技术进步时代的人类未来,而游戏恰恰描述了人类未来的生活情况。Lopez Frias^[29]认为 Suits 的乌托邦其实是对现代社会所谓美好生活的批判,因为这种生活是由具有工具价值的活动(工作)所组成。

另一种声音立足于现实世界,乌托邦中的游戏只为其自身,但现实世界并非如此。Kupfer^[30]认为,得分和获胜是运动的内在目的,并不是外在于、区别于运动自身。Borge^[31]主张竞争和支配是运动的基本目的,这是在运动诞生之前、并独立于运动的人类状况。运动的根本目的是为了满足不同竞争和支配的需要,所以乌托邦的运动并不能对现实世界提供任何指导意义^[32]。尽管有些运动是审美性的,而非对抗性的,但从获胜中获得的快乐是一样的,而且获胜也是一种支配形式。

Suits 的游戏乌托邦为我们提供了一个可靠参考和比照的对象,不停追求愈加完美、纯粹的游戏和体育活动,这不仅能够让我们对工具目的和功利性横行的体育弊病保持清醒,也能为我们坚守体育乐趣和体育信念提供了方向和动力。

5 玩耍、游戏与运动的关系

Suits^[33]曾认为运动的本质是游戏,准确来说是一种技能游戏。游戏满足4个条件即运动,这些条件分别是:游戏是技能游戏、技能是身体技能、有广泛的追随者、追随者具有一定程度的稳定性。

后来 Suits^[34]改变了对游戏和运动关系的看法,主张玩耍、游戏与运动处于相互交叉的关系(见图1),其

中,区域1是玩耍中不与游戏和运动交叉的部分,即原始玩耍,原始玩耍基本上与练习和享有技能无关,而是与引入偶然出现的新经验有关。区域2是玩耍与游戏的重叠部分,指精致玩耍中的游戏案例,如孩子用脚踢易拉罐,这是原始玩耍,而后可能发展出陆上曲棍球、冰上曲棍球,这就是精致玩耍。区域3是游戏中不与玩耍、运动重叠的部分,指的是职业的非运动游戏,其代表项目是职业桥牌和职业扑克。区域4是玩耍与运动相重合的部分,指业余表演。区域5是业余游戏。区域6是职业运动游戏,与区域3相对应。区域7是运动中不与游戏和玩耍重叠的部分,指职业运动表演。

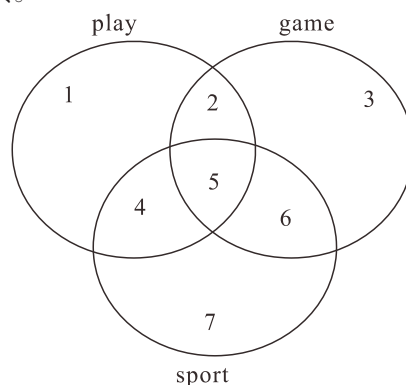


图1 Suits 的玩耍、游戏、运动关系

5.1 游戏与运动之间是否存在从属关系

有学者对 Suits 的划分方式提出了异议,争论集中在游戏与表演性运动项目(如跳水、体操等)的关系。Suits^[34]认为表演性运动项目不是游戏,因为游戏存在有待克服的障碍,而表演性运动项目仅仅设立了有待接近的理想(典范);游戏的核心是规则,而标准是表演性运动项目的核心。但 Meier^[35]认为体操、跳水等表演性项目也是游戏,他以平衡木为例,平衡木仅有4英尺宽,与地面也有一定距离,和在地面上做动作相比可视为不必要的障碍。Meier主张所有的运动都是游戏,但并不是所有的游戏都是运动(见图2)。至于运动的定义,Meier认为首先应包含 Suits 定义游戏的4个特征,此外还应“要求展示身体技能,其结果也是基于参与者所展示的身体技能”。

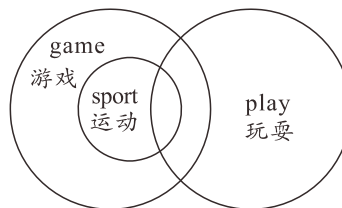


图2 Meier 的玩耍、游戏、运动关系

Suits^[36]对 Meier 的观点进行了回应,他一方面补充了新的论据:跳水的玩思前目标是浸没水中,但是这个目标与手段无关,而且在重力作用下一定会实现;尽管体操运动员从双杠跳下后不能再移动,但这个规则与足球出界的规则不同;在跳水中并不存在禁止性的规则,也就是出现得零分的情况,但在赛跑中犯规就会被取消成绩。所以跳水和体操不是游戏,而是表演。另一方面,他反驳了 Meier 对运动的定义,以帆船(非竞技)为例,帆船涉及身体技能,但是没有玩思前目标、构成性规则和玩思手段,所以是玩耍而非游戏,也就不可能成为 Meier 所定义的运动。Kretchmar^[37]延续了“跳水是否为游戏”的争论,他认为游戏与表演的区别在于从游戏者转变而来的表演者不再接受规则限制,而是为了创造艺术(或其相似者)接受了审美规则。Kretchmar 还虚设了 60° 倾斜的百米跑道,跑者会由于重力必然到达终点,这点与跳水相似,但同时也保留了赛跑中的规则和目标,也仍可称之为游戏,那么跳水为何不是游戏呢?

反观游戏与表演性运动项目的关系之争,根本上来说是游戏与运动的关系之争。Suits 认为游戏与运动是交叉关系,而 Meier 和 Kretchmar 认为两者是包含与被包含的关系。在体操类项目进入现代奥运会时面临着如何量化的困境,导致体操并不被视为“真正的”竞技项目^[38]。但随着评分规则的细化和动作难度系数的确定,评分也向着可量化的方向发展。完善的评分体系也意味着规则体系和技术动作体系的完善,加之已有的目标和态度等要素,将体操类项目视为游戏也完全可行。

5.2 分类依据之争

Schneider^[39]认为 Suits 的关系图存在类型错误。判断游戏和运动的依据在于活动本身,而判断活动是否是玩耍的标准在于玩家态度。以橄榄球为例,有的孩子(只为玩)是在玩耍,有的孩子(为获得彩头)却不是,那么这次比赛是玩耍吗?所以, Schneider 认为 Suits 对玩耍、游戏和运动进行分类、寻找其逻辑关系时,其实是在不同的逻辑层面上进行。但是, Suits^[40]认为 Schneider 犯了更为复杂的类型错误,他以“玩耍是一个活动还是活动方式”为例,其中,“玩耍是活动”简称为 p,“玩耍是活动方式”简称为 q,“玩耍是一个活动还是活动方式”简称为 p or q, 最终的回答可以分为排他性的分离(p or q but not both)和包容性的分离(p or q or both), Schneider 的观点属于前者,但其实也存在后者的可能性。

Suits 与 Schneider 的论证思路是一致的,但两人对个人与集体之间是否可以调和存在分歧。Schneider 认为个人与集体是不可调和的,如游戏态度是个人化

的,无法由个人推出整个项目是否是玩耍,而 Suits 认为尽管游戏态度是个人化的,但是相同的个人态度也可以汇合成为共享的集体感受。两人的看法各有其价值,前者促使我们更注重个人感受,后者承认达成集体感受的可能性。

6 总结与反思

通过梳理 Suits 游戏哲学的内容和相关争论,呈现出其游戏哲学的发展脉络。优秀的理论成果不仅能够学界引发讨论,而且能够为反观和改进体育现实提供新视角。

6.1 追寻玩耍的本质

自有目的是玩耍的本质,类似的表述如赫伊津哈的“与物质利益无关”和 Caillois 的“非功利性”,均阐明要限制工具目的对玩耍的把控。卡斯^[41]区分了有限游戏和无限游戏,前者有输赢,而“有限游戏无论输赢,在无限游戏参与者眼中都只是游戏过程中的瞬间”,无限游戏的目的是将游戏进行下去。但是,当我们用语言描述自有目的时,就已经开始对其进行提取和建构, Morgan 引入社会实践中的人际协商,恰恰是为避免个人建构的主观性,但是这些共识仍然难以摆脱权力的操控和多数人对少数人的暴政,最终反倒构成了对自有目的的破坏。

尽管自有目的难以厘清,但其的确有助于保存个人的玩耍乐趣。当下学校体育中出现“学生喜欢体育却不喜欢体育课”的问题,其根源恰恰在于自有目的的缺失,学生将体育课视为服务于工具目的(如达标、学习任务)的活动,一旦工具目的得以实现,体育活动就变得难以为继,更难以唤醒其积极性与创造性。其实,体育乐趣的实现在于为自有目的提供资源支持,其实现路径可分为两种,一是将工具目的转化为自有目的,这是改变学生过于功利化的体育动机,其方式是对话和协商,而不能是采用强制的方法;二是改变活动组织形式,这是改变资源分配的方式,如“竞技运动教材化”,以增强体育活动的多样性和吸引力。

6.2 确立游戏的基本框架

Suits 从目标、手段、规则和态度 4 个方面提出了对玩游戏的定义,确立了游戏理论的基本框架。通过该理论框架审视当下我国体育游戏的发展状况,可以发现在目的、手段、规则方面已有不少探究,但是在态度方面却有欠缺。游戏态度是什么?在 Suits 看来既是对游戏身份的认同,同时也是将其他要素统合起来的力量,这与博兰尼^[42]所谓的默会致知颇为相似,即细部整合的能力。游戏中的目的、手段和规则是细部,而态度则是整体认知,这不是跳出游戏之外的反观全

局,而是沉浸其中的感知和体会。

刘一民^[43]认为体育态度可以分为科学态度、实用态度和审美态度3种,分别关注体育学术研究、体育理论应用,以及参与和欣赏体育活动,可见体育领域中的体育态度可以存在多种形式,并且对体育科研人员、体育教师和学生等各有价值和意义。所以,关注游戏态度和体育态度,不仅是体育科研和教学的组成部分,更是体育人所需要的具备的基本素养。

6.3 在游戏中实现自我价值

Suits^[44]早年曾将生活视为无意识的游戏,这一方面与赫伊津哈的文化游戏观相呼应,另一方面也暗示游戏与生活相融合的可能性。尽管游戏乌托邦存在诸多缺陷,但其仍可引起人们对当下和未来社会的思考。

在当下体育研究中,于涛^[45]将游戏视为体育学的逻辑起点,从游戏中可以衍生出各式各样的体育活动;吴航^[46]从历史的角度出发,认为游戏与教育经历了直接统一、逐步分化和片面结合3个时期,将游戏视为教育的基本底色。但是,尽管人们认识到游戏的重要性,但是游戏化在教育实践中还是遇到诸多困难。

Suits 强调在游戏中实现人的自我价值,游戏是人的存在方式,这是从本体论的角度解释了游戏的重要性。有学者主张通过帮助学生获得成功来体验快乐体育的魅力^[47],获得成功正是自我实现的一种形式。其实,这里的成功应做宽泛的解读,学生的每一次进步都是成功的表现,即使失败也会成为学生走向成功的宝贵经验。

6.4 玩耍、游戏与运动的界限

Suits 提出玩耍、游戏和运动是彼此交叉的关系,国内学者早已关注到 Suits 与 Meyer 的争论^[48-49],并将 Suits 的观点视为三者形态演变的重要阶段^[50]。Suits 对三者关系的探究有助于破解我国对体育本质的争论。自改革开放以来,关于体育本质问题的探讨先后经历了本体式思维模式阶段、综合辩证分析阶段和社会学思维模式(或发生学思维模式)阶段^[51],这些争论就体育论体育,反倒受到更多局限,如若从其构成(如玩耍、游戏和运动)入手,则更有助于识别体育现象的特性。

具体来说,可以有如下路径:一是搁置对体育本质的争议,从争议较少的玩耍、游戏、运动等概念入手,这些概念的新发展也会反哺体育本质的讨论;二是在理论和现实之间保留一定程度的模糊性,如维特根斯坦的“家族相似”,尽管有理论的不彻底之嫌,但却是理论与现实兼容的常态。所以,理论探究在局部深入进行,同时也有助于在宏观层面理解体育实践。

参考文献:

[1] PADDICK R J. The Grasshopper: Games, life and

utopia[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1979, 6(1): 73-78.

[2] SUITS B. What is a game?[J]. Philosophy of Science, 1967, 34(2): 148-156.

[3] 叔本华. 爱与生的苦恼[M]. 金玲,译. 北京:华龄出版社,1996:8.

[4] 维特根斯坦. 哲学研究[M]//维特根斯坦全集,第8卷. 涂纪亮,译. 石家庄:河北教育出版社,2003:46.

[5] 赫伊津哈. 游戏的人[M]. 多人,译. 杭州:中国美术学院出版社,1996:15.

[6] CAILLOIS R. Man, play, and games[M]. BARASH M, tr. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.

[7] KOLNAI A. Games and aims[C]. Proceedings of the Aristotelian Society for the Systematic Study of Philosophy, 1966(66): 104, 112.

[8] SUITS B. Words on play[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1977, 4(1): 117-131.

[9] MORGAN W J. Some further words on Suits on play[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2008, 35(2): 120-141.

[10] RORTY R. Philosophy and social hope[M]. New York: Penguin Books, 1999: 48.

[11] 龚群. 道德乌托邦的重建——哈贝马斯交往伦理思想研究[M]. 北京:商务印书馆,2003:241.

[12] SUITS B. The Grasshopper: Games, life and utopia[M]. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

[13] LAAS O. On game definitions[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2017, 44(1): 81-94.

[14] MCBRIDE F. A critique of Mr. Suits' definition of game playing, utopia[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1979, 6(1): 59-65.

[15] SUITS B. McBride and Paddick on the Grasshopper[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1981, 8(1): 69-78.

[16] KRETCHMAR R S. The intelligibility of Suits' s utopia: The view from anthropological philosophy[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2006, 33(1): 67-77.

[17] KRETCHMAR R S. A revised definition of games: An analysis of Grasshopper errors, omissions, and ambiguities[J]. Sport, Ethics and Philosophy, 2019, 13(1): 1-16.

[18] KRETCHMAR R S. Gaming up life: Considerations for game expansions[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2008, 35(2): 142-155.

[19] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2008:84-138.

- [20] 于振峰, 赵宗跃, 孟刚, 等. 体育游戏[M]. 北京: 高等教育出版社, 2016: 4-9.
- [21] THOMPSON K. Sport and utopia[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2004, 31(1): 60-63.
- [22] BERLIN I. The pursuit of the ideal[C]//HARDY H, HAUSHEER R. The proper study of mankind. London: Chatto & Windus, 1997: 11.
- [23] BACK A. The paper world of Bernard Suits[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2008, 35(2): 156-174.
- [24] HOLOWCHAK M A. Games as pstimies in Suits' s utopia: Meaningful living and the "Metaphysics of Leisure" [J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2007, 34(1): 88-96.
- [25] VOSSEN D P. The paradoxes of utopian game-playing[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2017, 44(3): 315-328.
- [26] YORKE C C. Bernard Suits on capacities: Games, perfectionism, and utopia[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2018, 45(2): 177-188.
- [27] HURKA T. Games and the good I[C]. *Proceedings of the Aristotelian Society* 2006, 106(1): 217-235.
- [28] PIKE J. Doping, 'Mechanical Doping', and local essentialism in the individuation of sports[C]// MORAN W J. *Ethics in sport*. Windsor: Human Kinetics, 2018: 328.
- [29] LOPEZ FRIAS F J. Bernard Suits' response to the question on the meaning of life as a critique of modernity[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2018: 1-13.
- [30] KUPFER J. Experience as art: Aesthetics in everyday life[M]. Albany: State University of New York Press, 1983: 119, 120.
- [31] BORGE S. Watching sport: Aesthetics, ethics and emotion[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2012, 6(3): 401-406.
- [32] BORGE S. Suits' utopia and human sports[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2019 (13): 1-24.
- [33] SUITS B. The element of sport[C]//ROBERT G. *The philosophy of sport: A collection of original essays*, Springfield: Thomas, 1973: 48-64.
- [34] SUITS B. Tricky triad: Games, play, and sport[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1988, 15(1): 1-9.
- [35] MEIER K V. Triad trickery: Playing with sport and games[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1988, 15(1): 11-30.
- [36] SUITS B. The trick of the disappearing goal[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1989, 16(1): 1-12.
- [37] KRETCHMAR R S. On beautiful games[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1989, 16(1): 34-43.
- [38] 阿伦·古特曼. 从仪式到纪录: 现代体育的本质[M]. 花勇民, 钟小鑫, 蔡芳乐, 译. 北京: 北京体育大学出版社, 2012: 54.
- [39] SCHNEIDER A J. Fruits, apples, and category mistakes: On sport, games, and play[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2001, 28(2): 151-159.
- [40] SUITS B. Venn and the art of category maintenance[J]. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2004, 31(1): 1-14.
- [41] 詹姆斯·卡斯. 有限与无限的游戏——一个哲学家眼中的竞技世界[M]. 马小悟, 余倩, 译. 北京: 电子工业出版社, 2013: 9.
- [42] 博蓝尼. 博蓝尼讲演集[M]. 彭淮栋, 译. 台北: 联经出版事业公司, 1963: 200.
- [43] 刘一民. 运动哲学研究——游戏、运动与人生[M]. 台北: 师大书苑, 2005: 198.
- [44] SUITS B. Is life a game we are playing?[J]. *Ethics*, 1967, 77(3): 209-213.
- [45] 于涛. 体育哲学研究[M]. 北京: 北京体育大学出版社, 2009: 41-44, 80.
- [46] 吴航. 游戏与教育——兼论教育的游戏性[D]. 武汉: 华中师范大学, 2001: 46-60.
- [47] 毛振明, 张媛媛, 叶玲. 论运动乐趣在体育课堂中的迷失与回归[J]. *成都体育学院学报*, 2019, 45(2): 31-37.
- [48] 于涛. 关于休茨与迈耶 play, game, sport 三者关系论争的方法论质疑[J]. *体育学刊*, 2000, 7 (1): 52-54+57.
- [49] 王志勇. PLAY、GAME、SPORT 三者关系学说对当前我国学校体育教学改革的启示[J]. *太原城市职业技术学院学报*, 2012 (12): 82-83.
- [50] 郭振, 刘波. 历史社会学视野下的 PLAY, GAME, SPORT 形态演变分析[J]. *天津体育学院学报*, 2010, 25(1): 73-75+85.
- [51] 秦立凯. 30 年“体育”之争的再审视——以文化再生产理论为视角[J]. *体育学刊*, 2017, 24(6): 16-21.