

<<游戏的人>>

图书基本信息

书名：<<游戏的人>>

13位ISBN编号：9787536050686

10位ISBN编号：7536050682

出版时间：2007年9月

出版时间：花城出版社

作者：（荷兰）约翰·赫伊津哈

页数：262

译者：何道宽

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏的人>>

### 内容概要

本书研究游戏在人类进化和文化发展中的重要作用。

强调指出：游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的、决非偶然的成分。

作者是荷兰最伟大的历史学家、文化学家。

他旗帜鲜明地断言：文明在游戏中诞生，并且以游戏的面目出现。

该书视野广阔，横跨比较语言学、比较神话、比较哲学、文化史等多门学科；纵览并比较了希腊、日耳曼、北欧、印度、中国的游戏概念的表现、异同和演进。

显示游戏对文化近乎全面的影响，游戏是如何塑造文化的。

赫伊津哈有关游戏的观点，为汤因比、索罗金、韦伯、马塞尔乃至加缪的历史阐释奠定了基础。

这是一部一版再版、常读常新的经典之作。

## <<游戏的人>>

### 作者简介

何道宽，深圳大学英语及传播学教授，政府津贴专家，从事文化学、人类学、传播学20余年，著译近700万字。

著作有《中华文明纲要》(汉英双语版)、《创意导游》(英文版)：译作近3部：《思维的训练》、“裸猿”、《文化树》、《超越文化》、《理解媒介》、《麦克卢汉精粹》、《数字麦克卢汉：信息化新纪元指南》、《交流的无奈：传播思想史》、《麦克卢汉：媒介及信使》、《思想无羁：技术时代的认识论》、《传播的偏向》、《帝国与传播》、《手机：挡不住的呼唤》、《真实空间：飞天梦解析》、《麦克卢汉书简》、《传播与社会影响》、《新政治文化》、《麦克卢汉如是说：理解我》、《媒介环境学：思想沿革与多维视野》、《技术垄断：文化向技术投降》、《模仿律》等；长期在学术报刊发表专业论文。

## <<游戏的人>>

### 书籍目录

中译者序 英译者说明 史丹纳序 作者自序 第一章 作为一种文化现象的游戏：性质与意义 第二章 表现在语言里的游戏观念 第三章 发挥教化功能的游戏和竞赛 第四章 游戏和法律 第五章 游戏与战争 第六章 游戏与知识 第七章 游戏与诗歌 第八章 神话的形成与游戏 第九章 哲学的游戏形式 第十章 艺术的游戏形式 第十一章 游戏视野的西方文明 第十二章 当代文明的游戏成分 参考文献 索引 中译者后记

## &lt;&lt;游戏的人&gt;&gt;

## 章节摘录

有关神秘宗教仪式和游戏的密切关系，罗马诺·瓜尔迪尼在《论礼拜仪式的精神》（The Spirit of the Liturgy）（1922）里作了非常精辟的论述，其中的一章“神秘仪式与讲演”尤其精彩。他并没有引用柏拉图的原话，但他的论述神似以上引文。他用我们公认的游戏的一个主要特征来描写圣餐礼，认为在最神圣的情景中，仪式“目的不明但意义隽永”。

柏拉图把游戏和神圣等同起来，称神圣为游戏，这并不玷污神圣，反而使游戏的观念升华到最高尚的精神领域。

一开始我们就说，游戏外在于文化；在一定程度上游戏比文化优越，至少游戏和文化保持着一段距离。在游戏的时候，我们可以在严肃的层次之下活动，儿童就是这样进行词语游戏的；然而我们又可以在严肃的层次之上进行游戏——也就是美好和神圣领域里的游戏。

从这个角度来看问题，现在我们可以比较明确地界定仪式和游戏之间的关系了。

我们不再因为两种形式的相似性而感到震惊。

某一种仪式行为在多大程度上可以归类于游戏，这个问题继续引起我们的注意。

我们发现，游戏最重要的特征之一是它在空间上与平常生活的脱离。

一个封闭的空间有明显的标记，既可能是物质的标记，也可能是想象中的标记，这个封闭空间和日常的环境隔离开来。

游戏在这个空间之内进行，规则在这个空间之内适用。

请注意，标记一个神圣的空间也是每一个神圣仪式的首要特征。

对包括巫术和法律的仪式而言，隔离是必要条件之一，这样的隔离不仅仅是时间的隔离和空间的隔离。

几乎一切神圣仪式和入会仪式都要求主礼人和受礼人施行某种人为的隔离。

如果是宣誓礼或参加教团或兄弟会的入教礼仪，或者是秘密会社的宣誓礼，总是必须要有一个边界清晰的房间。

巫术师、占卜师和祭司总是要在礼仪之前划定自己神圣的空间。

圣餐和圣礼总是以一个神圣的空间为前提。

从形式上说，为神圣的目的划定边界和纯粹为游戏的目的划定边界并没有区别。

赛马场、网球场、棋盘、马路边上“跳房子”的游戏，在形式上和庙堂或巫术圈子并没有区别。

全世界祭礼的相似性说明，祭礼的习俗一定是植根于人脑中最基本、最古老的皮层之中。

一般情况下，人们把文化形式在总体上的这种一致性简化为某种“理性的”、“逻辑的”原因；他们解释说，隔离的需求是一种焦虑，意在保护接受仪式的个人不受到有害的影响；这是因为在受礼的过程中，他特别容易受到鬼魂的毒害，而且他也可能给周围的人带来危险。

这样的解释把智力活动和功利主义目的放在、文化演进过程的首位，这正是弗罗贝尼乌斯正告我们要警惕的倾向。

在这里，虽然我们并没有依赖祭司是宗教发明者的陈腐观念，我们还是在引进一种理性化的因素；这正是我们需要避免的。

与此相反，假如我们接受游戏与仪式本质上同源的思想，我们就可以痛快地承认，圣礼的场地是游戏的场地，“为何与何故”那种使人误入歧途的问题根本就不可能冒出来了。

如果仪式在形式上有别于游戏，就存在这样一个问题：两者的相似性是否超越了纯粹形式上的相似性。

奇怪的是，人类学和比较宗教学几乎没有注意到这样一个问题：在游戏的形式中展开的神圣活动究竟在多大程度上以游戏的态度和情绪展开。

据我所知，连弗罗贝尼乌斯也没有提出这样的问题。

毋庸赘言，一个社群举行和体验神圣仪式时的心态是最神圣、最严肃的。

然而我们必须再次强调指出，真正发自内心的游戏同样可能是非常严肃的。

## <<游戏的人>>

游戏者可以全身心投入游戏，我们可以把“只不过是”一场游戏的意识抛到九霄云外。和游戏难分难解的欢乐不仅变为紧张的情绪，而且可以变为兴高采烈的情绪。轻浮和狂喜就是游戏孪生的两极。

游戏的情绪本质上是容易变化的。

“平常生活”随时都可能张扬自己的权利，从外部影响游戏，打断游戏，也可能以犯规的形式来打乱游戏，亦可能从内部来瓦解游戏。

游戏者的精神崩溃和清醒，游戏者解除痴迷的心态都可能使游戏的兴致荡然无存。

.....

## <<游戏的人>>

### 编辑推荐

《游戏的人：文化中的游戏成分的研究》是一部一版再版、常读常新的经典之作。

<<游戏的人>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>