

<<游戏的人>>

图书基本信息

书名：<<游戏的人>>

13位ISBN编号：9787810195294

10位ISBN编号：7810195298

出版时间：1996-10

出版时间：中国美术学院出版社

作者：约翰.赫伊津哈(荷兰)

页数：322

译者：多人

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>

## &lt;&lt;游戏的人&gt;&gt;

## 前言

一个比我们更为愉悦的时代一度不揣冒昧地命名我们这个人种为：Homo Sapiens正理性的人工。在时间的进程中，尤其是十八世纪带着它对理性的尊崇及其天真的乐观主义来思考我们之后，我们逐渐意识到我们并不是那么有理性的，因此现代时尚倾向于把我们这个人种称为Homo Faber，即制造的人。

尽管faber[制造]并不像sapiens[理性]那么可疑，但作为人类的一个特别命名，总不是那么确切，看起来许多动物也是制造者。

无论如何，另有第三个功能对人类及动物生活都很切合，并与理性、制造同样重要——即游戏[Playing]。

依我看来，紧接着Homo Faber，以及大致处于同一水平的Homo Sapiens之后，Homo Ludens，即游戏的人，在我们的用语里会据有一席之地。

称所有人类活动为“游戏”是古代的智慧，但也有些轻视的意味。

想满足于这种探讨的形而上结论的人不应阅读本书。

然而，游戏的观念作为世界生活及运作的明确且高度重要的因素，我们也找不到理由漠然置之。

历经多年，我逐渐信服文明是在游戏中并作为游戏兴起并展开的。

这一想法的痕迹在我1903年的论著中就可以找到。

1933年，我把它作为莱顿大学校长的年度讲演的主题，此后还在苏黎世、维也纳和伦敦作了讲座，伦敦那次的标题即为：“文化的游戏成分”。

东道主屡次想改为“文化中”，而每次我都力言并坚持所有格形式。

\*因为我的课题不是在种种文化征象中确定出游戏的位置，而是要探明文化自身到底承担了多少游戏的特征。

眼下这一漫长研究的目的是想全面地搞清楚文化的游戏概念。

由此，游戏在这儿是被理解为一文化现象而非生物学现象。

这是历史性的考察，而非科学性的，读者会发现我以下所做的于心理学的有关解释毫无用处，尽管那些解释也许挺重要。

我使用了人类学的术语和解释甚至在某些地方还引用人种学的事实，但仍然很谨慎。

读者会发现没有提及“巫魅”[mana]之类的东西，几乎不提巫术，我的看法已经安排到论文的形式当中，其一就是人类学及其姐妹学科长期以来忽视了游戏概念和游戏因素对文明的极端重要性。

本书读者不必拘泥于字词的琐碎细节。

在对待文化的一般问题时，研究者常常被迫去到自己并未充分探测的知识领地，动手采掠冒犯。

对我而言，要填满我目前的知识地图中的空白，已经离题了。

时不我待，我要么写，要么根本不写。

而我的意愿是写。

## <<游戏的人>>

### 内容概要

荷兰著名学者约翰·赫伊津哈所著的《游戏的人》，是西方休闲学研究的重要参考书目。该书从游戏的角度阐述了游戏与人的文化进化的相关性。他认为，游戏作为文化的本质和意义对现代文明有着重要的价值。人只有在游戏中才最自由、最本真、最具有创造力，游戏是一个阳光灿烂的世界。

## <<游戏的人>>

### 作者简介

约翰·赫伊津哈1872年12月7日生于荷兰的格罗宁根。

他是一位文化史学家，也是一位天才的语言学家。

当他还在古典语言学校读书时，便掌握了阿拉伯语。

1891年他入格罗宁根大学，改学文学和梵文，并以一篇论述古印度对剧的论文毕业。

1905年他在格罗宁根大学获历史教授的职称，1915年，又在莱顿大学获同样职称。

在《我的历史之路》这篇文章里，赫伊津哈概述了他的思想发展过程、他对纹章学和古钱学的青春般的热情、他的东方研究的失望、以及那本使他闻名于世的《中世纪的衰落》一书的概念，等等。

极权主义思想的出现激发了他在《明天即将来临》一书中挺身捍卫西方文学和艺术，而是《游戏的人》中他又坚持了对先验价值的信念。

1942年，赫伊津哈作为人质被德国占领军扣押，随后被禁闭在一个小村庄里。

1945年，2月1日，在荷兰解放前夕，他以不屈不挠的精神就义。

## <<游戏的人>>

### 书籍目录

前言第一章 作为一种文化现象的游戏的本质和意义第二章 游戏概念作为语言中的表达第三章 推动文明进程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 游戏与学识第七章 游戏与诗第八章 “神话诗” 诸要素第九章 哲学的游戏形式第十章 艺术的游戏形式第十一章 游戏状况下的西方文明第十二章 当代文明的游戏成分注释附录 游戏的高度严肃性（贡布里希）索引译后记

## &lt;&lt;游戏的人&gt;&gt;

## 章节摘录

当一种文化演进时，不管是在进步，还是在倒退，我们所假定的游戏与非游戏之间的初始关系并不是静止不变的，作为通例，游戏成分逐渐退至幕后，大部分被宗教范畴吸收，剩余的则结晶为知识、民间故事、诗歌、哲学或各种司法形式及社会生活。

这样，原始的游戏成分就完全隐藏到文化现象的背后。

但不管何时，即使在一种高度发展的文明中，游戏的天性会再次全力宣称自身的存在，使个人和群体都沉浸于一个巨大游戏的迷醉当中。

很自然，文化和游戏的关系在社会游戏的高级形态中表现得特别明显，这种形式是在一组或对立的两组之间进行的有秩序的活动。

单独的游戏对文化的产生助益有限。

正如我们已经指出的，游戏中的所有基本角色，包括个人和公众，都已表现出动物的特性，即竞争、表演、展览、挑战、夸示、炫耀和自吹、装假和遵守规则。

在种系上和人类相隔很远的鸟类居然也同人类有如此多的相同之处，这一点更是引入注目，丘鹳表演舞蹈，乌鸦进行飞行比赛，林鸟和其他鸟装饰它们的巢穴，会鸣唱的鸟咏唱它们的动人曲调。

所以作为娱乐的竞赛和展览不是从文化中产生，它们实在是产生于文化之前。

“一起游戏”具有一种本质上的对立性。

作为常规，它在两个团体或组队间进行。

当然，一次舞蹈、一场露天表演、一次演出大体上可以没有对手。

此外，对立也不必指斗争和竞赛。

一个四声部合唱、一组合唱、一段小步舞曲、音乐整体的声音、猫游戏[the game of cat's Cradle]——人类学家对它们深感兴趣，因为这些在原始人中发展成了复杂的巫术体系——都是必带有竞争性的对立游戏的例子，虽然有时竞赛也会发生。

一种自制的活动——比如一出戏剧片段或一阙音乐的表演——会因为争夺一份奖品突然转变为从安排到实施都是竞争性的，就像希腊戏剧的情形。

我们把紧张和不确定性列入游戏的一般特征。

有一个问题始终存在：“会成功吗？”即使在我们玩一些比较耐心的游戏时，像拼图游戏、离合诗、填字游戏、空竹等等，这个条件也得到遵从。

对于结果的紧张和不确定性在游戏团体的对立因素真的变成竞争时就大大增加了。

有时获胜的热情可能会抹去那种对游戏是适当的轻率，在这里出现了一个重大的区别，在纯机遇的游戏里，选手所感受到的压力能传到观众身上的微乎其微。

就其本身来说，赌博游戏是文化研究的新奇课题，但是对于文化的发展，我们必须称之为徒劳无获的行为，它们是无益的，不能给人的生活或智力增加任何东西。

当游戏转而要求专心、知识、技巧、勇气和力量时，情况就不同了。

游戏越难，观看者感受到的压力越大。

一场国际象棋的比赛可以使观众着迷，虽然它仍是无益于文化而且缺乏视觉上的吸引力，要是一场比赛看起来很美它的文化价值就很明显；不过这里美学价值对于文化并非必不可少的。

身体上的、智力上的、道义上的和精神上的价值也同样可以使游戏上升到文化的层次。

程度提高得越灵巧，这一个人或团体的强烈生命状态就越容易成为文明的一部分。

宗教性的表演和欢乐的节日竞赛是两个循环不已的过程，文明和游戏都在其中逐步推进。

这时，曾在第一章里出现过的问题又冒出来了：我们有资格无保留地用游戏的概念来断言所有的竞赛吗？

我们看到希腊人是怎样区分                      和                      的，这可能在词源学的范围内得到解释。

由                      一词所唤起的孩子气的情感是如此生动，它不能被用于指称构成古希腊社会生活核心的严肃竞赛。

另一方面，                     这个词则从一个完全不同的观点定义了竞赛。

它的本义好像是“聚集”（比较                      ——“集市”——                      与之有关）。

## &lt;&lt;游戏的人&gt;&gt;

所以，作为一个术语它完全与游戏无关。

然而，游戏和竞赛在本质上的一致性，首先体现在我们所看到的柏拉图用一般的宗教表演。

——指一

大多数希腊竞赛居词来指称考里提斯( α μ )的武装的宗教舞蹈，并用 来指一般的宗教表演。

大多数希腊竞赛居然以至死方休的斗争方式来解决，光凭这一点不足以把竞争和游戏分开，也不足以否认前者具有游戏特征。

竞赛有游戏的一切正规性和大多数关键特征。

荷兰和德国都有一个单词清楚地表明二者的一致性：分别是wedkamp和wettkampf。

它包含有游戏场所(拉丁文campus)的意义和赌注的意义(Wette)。

而且这个词还是该语言中“竞赛”的正规说法。

我们可以再次提到《撒母耳记下》中的显著证据，书中两个组队间一场性命攸关的争斗仍然被叫做“游戏”，这个词是从笑话里转借而来的。

我们看到，在无数希腊花瓶上描绘着配备武器的竞赛场面，演奏长笛的人陪伴在他们旁边。

在奥林匹克运动会上也有到死方休的决斗。

[17在同乌特加达基人[Man of Utgardaloki]的竞赛中，由托尔[Thor]和他的伙伴们完成的强有力的tour de force[角逐]被称为“游戏”——leika。

由于所有这些原因，既然归纳出一个囊括二者的概念的企图遭到多少带有偶然性的失败，那么考虑希腊语中竞赛和游戏两个术语的巨大差别并不是过于鲁莽的。

简言之，关于我们是否有权利把竞赛划归游戏范畴的问题，可以毫不迟疑地作出一个肯定的回答。

像所有其他游戏方式一样，竞赛也十分缺乏目的性。

就是说，它的发生和结束都归于行动本身，结局对比赛者的必然生活进程没有任何助益。

一条关于结果的荷兰俗谚说：“要紧的不是弹子球，却是游戏本身”，对之作了十分明确的阐述。

客观地说，游戏的结果一点也不重要。

一位去英国访问的波斯王被认为拒绝了享受赛马的乐趣，他说他知道得很清楚，哪匹马会比哪匹马跑得快。

从他的角度他是完全正确的，他拒绝参加一种外国的游戏项目而宁可置身于外。

一次游戏或比赛的结果——当然除去为钱财而玩的人——只是对那些身为游戏者或观众参加进去并且接受其规则的人才是有趣的，不论他们是个人的还是地区性的，还是作为广播听众与电视观众。

他们已经选择做游戏的一伙。

对他们来说，是牛津队赢还是剑桥队赢都无所谓。

“事情犹胜败未分”——游戏的本质便包含在这句短语当中。

但这里的。

事情”不是指游戏的形式上的结局，不是球在洞中的简单事实，却是指游戏成功结束的观念事实。

成功给游戏者一种满足感，依情况不同，它可长可短。

这种满足的愉悦感有赖于观众的在场，虽然并不是非如此不可。

有人观看时，一个在耐力比赛中获胜的人会倍感高兴。

选手能够对其他人吹嘘他的成功，这在所有的游戏中都非常重要。

在这一点上，角逐者都属于同一种普遍类型，后面我们还要回过头来谈到这种自我满足感。

和游戏紧密相联的是胜利的概念。

获胜，当然要假定一个合作者或者说对手，单人的游戏没有输赢，达到预定目标在这里不能被叫做获胜。

什么是胜利?什么是获胜?胜利意味着在游戏的结局中显示出自己的优越。

然而，这种优越的标志很容易赋予获胜者一种各方面都很优越的假象。

就这一点来说他赢得了比游戏更多的东西。

## 后记

本书是赫伊津哈晚期代表作。

书后所附贡布里希的文章能帮助读者理解赫氏著作的旨趣。

该文原载于范景中编选的《艺术与人文科学：贡布里希文选》（浙江摄影出版社，1989年）。

翻译的具体分工如下：前言及第一、二章，舒炜译；第三章，吕滇雯译；第四章，俞国强译；第五章，李兆翔译；第六章，王亦蛮译；第七章，宋伟杰译；第八章至第十章，王宇根译；第十一章，戴永沪译；第十二章，舒炜、刘军译。

舒炜通读整理了全书译稿，并编译索引。

由于本书涉及诸多知识领域，考辨各种语词来源，我们虽逐处直译，但恐译文当中错谬之处仍然不少，还望读者批评指正。

陈平先生花费心血，仔细审阅了译稿；王颖女士也为本书的出版付出了劳动。

我们对此表示深深的谢意。

## &lt;&lt;游戏的人&gt;&gt;

## 媒体关注与评论

前言一个比我们更为愉悦的时代一度不揣冒昧地命名我们这个人种为：Homo Sapiens正理性的人工。在时间的进程中，尤其是十八世纪带着它对理性的尊崇及其天真的乐观主义来思考我们之后，我们逐渐意识到我们并不是那么有理性的，因此现代时尚倾向于把我们这个人种称为Homo Faber，即制造的人。

尽管faber[制造]并不像sapiens[理性]那么可疑，但作为人类的一个特别命名，总不是那么确切，看起来许多动物也是制造者。

无论如何，另有第三个功能对人类及动物生活都很切合，并与理性、制造同样重要——即游戏[Playing]。

依我看来，紧接着Homo Faber，以及大致处于同一水平的Homo Sapiens之后，Homo Ludens，即游戏的人，在我们的用语里会据有一席之地。

称所有人类活动为“游戏”是古代的智慧，但也有些轻视的意味。

想满足于这种探讨的形而上结论的人不应阅读本书。

然而，游戏的观念作为世界生活及运作的明确且高度重要的因素，我们也找不到理由漠然置之。

历经多年，我逐渐信服文明是在游戏中并作为游戏兴起并展开的。

这一想法的痕迹在我1903年的论著中就可以找到。

1933年，我把它作为莱顿大学校长的年度讲演的主题，此后还在苏黎世、维也纳和伦敦作了讲座，伦敦那次的标题即为：“文化的游戏成分”。

东道主屡次想改为“文化中”，而每次我都力言并坚持所有格形式。

\*因为我的课题不是在种种文化征象中确定出游戏的位置，而是要探明文化自身到底承担了多少游戏的特征。

眼下这一漫长研究的目的是想全面地搞清楚文化的游戏概念。

由此，游戏在这儿是被理解为一文化现象而非生物学现象。

这是历史性的考察，而非科学性的，读者会发现我以下所做的于心理学的有关解释毫无用处，尽管那些解释也许挺重要。

我使用了人类学的术语和解释甚至在某些地方还引用人种学的事实，但仍然很谨慎。

读者会发现没有提及“巫魅”[mana]之类的东西，几乎不提巫术，我的看法已经安排到论文的形式当中，其一就是人类学及其姐妹学科长期以来忽视了游戏概念和游戏因素对文明的极端重要性。

本书读者不必拘泥于字词的琐碎细节。

在对待文化的一般问题时，研究者常常被迫去到自己并未充分探测的知识领地，动手采掠冒犯。

对我而言，要填满我目前的知识地图中的空白，已经离题了。

时不我待，我要么写，要么根本不写。

而我的意愿是写。

1938年6月于莱顿

<<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>