论游戏的自足本质

春　水
(浙江大学 人文学院, 浙江 杭州 310027)

【摘　要】手段与目的的关系论是研究生命活动性质的根本方法论。按该方法论可区分出生命活动的三种基本类型——劳动、消费和游戏。游戏是手段与目的内在统一的即自足的活动。生命体的游戏,是生命主体以自身活动为内在手段直接达到内在目的的活动,即自足的生存适应活动。

【关键词】游戏;生命活动;自足论
【中图分类号】B025.9　　【文献标识码】A　　【文章编号】1008－942X(1999)05－0033－06

On the Self-contenting Essence of Play

CHUN Shui
(*School of Humanities, Zhejiang University, Hangzhou* 310027, *China*)

Abstract: The theory of the relationship between means and purposes is the principal methodology to make a study of the nature of vital games. In terms of this methodology, we can divide vital games into three primary types: labour, consumption and play. Play is a self-contenting activity with the means and purposes being combined as an inherent unity. Games played by the biological beings are the activities based on inherent means to meet the intrinsic desire directly, that is to say, we may call them self-contenting existing activities for adaptability.

Key words: play; vital games; self-contenting principle

游戏是人类生活不可缺少的组成部分,是动物世界普遍存在的生命现象。生命活动中为什么会出现游戏现象?游戏到底是一种什么性质的活动?

本文将在找到研究生命活动的根本方法论的基础上,提出关于游戏的本质的命题。这一命题将成为一种新的游戏理论的基本框架,它将容纳以往各种有代表性的游戏理论,并以之为血肉,共同构成一个全面展示游戏整体及各层面性质的系统化的游戏理论。

一、手段与目的的关系论是研究生命活动的根本方法论

生命是以系统方式存在的事物。系统的根本特性是组成系统的部分与部分之间的协同作用性,也即各部分之间互为手段和目的并由此产生共同的整体目的的特性。由于协同作用性,系统必然表现为整体性和整体构成的有序性以及整体构成和整体活动的合目的性等特性。如果要给系统下个简洁的定义,可以这样表述:系统是各组成部分之间具有协同作用关系因而具有有序的整体结构和整体目的及整体功能的有机集合体。系统活动的根本目的就是自身稳态存在的维持与发展。作为系统,生命活动的根本特性就是合目的性,而不是非系统事物之活动的机械因果性或随机性。所以,对于生命活动来说,目的与达到目的的手段之间的关系,就决定或直接构成了生命活动的根

[收稿日期]1998－10－05
[作者简介]春　水(1963－),男,浙江建德人,浙江大学人文学院国际文化系讲师,主要从事美学、文艺学的教研。

本性质。由此,手段与目的的关系论就是研究生命活动的根本方法论。

那么,什么是手段和目的呢?在用手段与目的关系论来分析生命活动之前,让我们先对手段与目的这对概念作个明确的界定。在我看来,日常生活中所用的这对概念是含糊不清的,不足以承担科学分析的重任。为达到科学概念的明确性并保证科学分析的准确性,有必要对这对概念下一个明确的定义。我以为,最广义的目的概念可以并且应该理解为:目的是事物对自身或他者的某种存在状态的趋向或保有。这是一个适用于一切事物(包括系统事物和非系统事物)的目的定义。其中:系统事物的客观目的就是自身稳态存在的维持与发展。

这里所定义的目的是客观的。不管事物有无目的意识,它都客观存在着。对于具有目的意识的生命体来说,目的既可以是客观的,亦可以是主观的;两者既可统一,亦可分存。

目的概念明确以后,手段概念就容易界定了:手段是事物用来达到目的的自身或他者的存在状态或活动过程。

二、从手段与目的的关系看生命活动的性质类型

从手段与目的的关系的角度看生命活动,生命活动会呈现出怎样的性质呢?

根据手段与目的所在的事物与主体事物是否同一,手段与目的有内在与外在两种性质类型:内在手段即主体事物自身的存在状态或活动过程;外在手段是主体事物之外的其他事物的存在状态或活动过程。内在目的是主体事物对自身的某种存在状态的趋向或保有;外在目的是主体事物对身外他物的某种存在状态的趋向或保有。

内外在手段与内外在目的共有 4 种组合关系,即:(1)内在手段—内在目的;(2)内在手段—外在目的;(3)外在手段—内在目的;(4)外在手段—外在目的。这 4 种组合关系中,与生命主体直接有关的是前 3 种,而第 4 种实际上是工具事物与主体事物的外在目的之间的关系,它所指代的实际上是工具为主体的活动,而非主体自身直接从事的活动。这样,从手段与目的关系上看,生命主体的活动实际上只有三种性质类型,即:(1)以内在手段达到内在目的的活动,或者说:手段与目的内在统一的活动;(2)以内在手段谋求外在目的活动;(3)以外在手段达到内在目的的活动。

这三种活动,实际上分别就是游戏、劳动和消费活动。只是它们在外延上超出了日常生活中的相应概念所指称的范围。也就是说,这里的游戏、劳动和消费概念已经上升为生存哲学的基本范畴,它们既包含又超出了日常生活中的相应概念。如,这里的劳动不仅指谋取生活资料的生命活动,还包括谋求权力、地位、名声和被他人所肯定等一切外在目的的生命活动;这里的消费也不仅指外在的物质资料的消费,也包括能量和信息资源的利用。而这里的游戏,除了一般所指的以娱乐为目的的活动外,还包括一切以内在手段达到内在目的的活动,如满足内在需要的体育锻炼、文艺创作、宗教信仰、科学发现等活动。

在我看来,生命活动可以分成两大块,即:谋生和游戏。其中,完整的谋生活动是由劳动和消费两个阶段或方面构成的。

三、游戏是自足的活动

从手段与目的关系论的角度分析生命活动,我们得出了一个关于游戏的初步看法,即:游戏是生命主体以内在手段达到内在目的的活动。

那么，这一命题的具体含义是什么呢？让我们先来分析一下构成游戏活动的内在手段和内在目的具体是指什么。

游戏的内在手段，就是生命主体运用自身身心功能的活动。而游戏的内在目的，从客观上说，就是生命主体身心系统的稳态存在与发展。生命系统的稳态存在与发展，是生命系统内在的、客观的、也是根本的目的。这一客观目的的存在，是由生命系统的结构所决定的，与生命主体是否意识到无关。

生命系统的稳态存在与发展，其实不仅是游戏活动的客观内在目的，也是包括谋生活动在内的一切生命活动的最终目的。也就是说，谋生活动与游戏活动的最终目的相同。那么，谋生活动与游戏活动的根本区别何在呢？如果将谋生活动的两个阶段——劳动和消费合起来看，那么，谋生活动也是从内在手段出发最后达到内在目的的活动，也呈现出一种自足性或游戏性。但是，谋生活动整体的自足性只是必然与非自足性同时并存的一个性质方面。也就是说，谋生活动整体除了借助内在手段外还必然要借助外在手段，说得更明确一点，谋生活动是先以内在手段谋求外在手段，然后再转而以外在手段达到内在目的。总之，谋生活动整体的根本性质，是自足性与非自足性的统一。而谋生活动的两个阶段中，劳动是以己为他的活动，消费是以他为己的活动，两者都是非自足的；其中，劳动可以看成是反自足的。

谋生活动的劳动阶段，单从手段上看，也是内在的；谋生活动的消费阶段，单从目的上看，也是内在的。由此可见，如果割断手段与目的的关系，单从手段论或目的论的角度区分生命活动，是不全面、不精确的，实际上是无法真正区分生命活动的性质类型的。例如，单从目的论上看，消费也是内在目的的活动，而且也可与游戏活动一样伴随着快感体验。

前面在给生命的客观目的下定义时，运用了系统论中的‘稳态’概念。所谓稳态，即系统内部或系统与环境之间达到互相适应时系统整体或局部的稳定的存在状态。生命稳态即生命系统的身心平衡状态，也即适应状态，这也就是生命系统最佳的存在状态。适应是生命活动的本质。一切生命活动，归根到底，都是指向生命系统稳态目标的系统内部或系统与环境之间的适应活动。

根据手段与目的是内在统一还是内外分离，生存适应活动可以分为内在适应和内外适应两种基本类型，其中内外适应包括内适外和外适内两种情况。运用适应概念，我们可以对生命活动的基本类型作出如下划分和界定：

游戏是生命主体自身对自身的内在适应活动。劳动是生命主体对外在事物的适应活动。消费是外在事物对生命主体的适应活动。

手段与目的内在统一的生命活动，是生命主体凭借自身身心活动的功能达到自身目的的活动。如果把手段与目的的内在统一定义为自足，那么，游戏的定义可以表达为：游戏是自足的活动。

对游戏的上述分析中所出现的目的都是指客观目的。而事实上，一般游戏者在不知道游戏具有客观内在目的的同时，是可以抱着明确的主观目的进行游戏活动的，如为了获得快感体验等。也就是说，游戏的内在目的有客观和主观的两种。但不管目的是主观的还是客观的，只要目的与手段两者是内在统一的，这种活动就是游戏。

那么，在游戏中，游戏的主观与客观目的之间的关系如何呢？让我们先来看一看游戏的主客观目的的表现形态。游戏的客观目的的表现形态比较简单，即为生命主体身心系统整体或局部的稳态存在的维持或发展。而游戏的主观目的的表现形态则较为多样，它可以是被主体意识到了客观目的即主观化了的客观目的，也可以是正面或负面情感的体验，还可以是主体人格的自我表现、自我认识或自我实现、自我发展，等等。

仔细分析起来，游戏的客观过程及其合目的情况有三种，即：(1)生命存在由非稳态向着原稳态恢复的合客观目的过程；(2)生命存在由原稳态经由非稳态向着新稳态发展的合目的过程；(3)生命

存在由稳态转化为并进而维持或加剧非稳态的不合客观目的过程。

在客观过程表现为以上三种情况的游戏中,游戏者的主观目的是可有可无、可多可少、可此可彼的;游戏过程之于主观目的亦是可合可不合的。这样,游戏的主客观目的之间,在时间上,两者是既可共存亦可单在的;在内容上,两者是既可一致亦可不同的;在实现情况方面,两者是既可实现又可未实现的,两者的实现与未实现又是既可同时又可不同时的。

由此可见,游戏的主观与客观目的之间的关系是复杂多样的。对这两者关系的认识,对于我们较为全面地看清游戏的面目是十分有益的。

在分析了构成游戏的内在手段与内在目的的具体含义后,我们可以得到一个关于游戏的具体、明确的定义,即:游戏是事物以自身活动为内在手段直接达到内在目的的活动。或者简而言之:游戏是手段与目的内在统一的活动,也即自足的活动。对于生命体来说,作为生命活动的游戏,可以更具体明确地定义为:游戏是生命主体以自身活动为内在手段直接达到自身内在目的的活动,也即自足的生存适应活动。其中的内在手段既可是身体的亦可是心理的活动,内在目的既可是主观的亦可是客观的。

通过以上分析,我们发现了游戏活动的根本性质——自足性,也即手段与目的的内在统一性。

四、对有关游戏自足性疑难问题的解答

关于游戏的自足性,可能会有一些疑问,由此会影响到以自足作为游戏的本质的观点的可靠性。为了消除这些疑问,让我们来对它们作一番分析。

第一种可能有的疑问是:生命体常须借游戏设施——工具、场地等才能进行某些游戏,而这些设施是外在于游戏中的生命主体的,可见游戏对生命主体来说亦常有借助外在手段的方面,也即非自足的方面。既然如此,认为自足性是游戏的根本性质的观点是否还站得住脚呢?

对这一问题,我们首先应该看到:对生命主体来说,纯粹自足的游戏即无须借助任何外在手段的游戏,如做梦、幻想、唱歌、跳舞等,是存在的。以自足性作为这类游戏的根本性质,是有事实根据的。即使在须借助外在手段的游戏活动中,生命主体的自足性的一面也是存在的。

游戏活动中的外在手段事物到底应该怎么看待呢?参与到生命体的游戏中去的外在手段事物,在游戏中到底起什么作用并占居什么地位呢?仔细分析内在目的的生命活动中的外在手段事物,我们会发现:游戏中的外在手段事物是非消耗性的,而消费活动中的外在手段事物是消耗性的。生命体的游戏中,外在手段事物虽然参与游戏活动,但活动前后,这种外在手段事物并不发生改变,并不被生命主体所消耗或同化。外在手段事物在生命体的游戏活动中所起的作用,可以看成是一种中介作用,犹如化学反应中的催化剂,这种媒介物虽然参与化学反应过程,使反应得以进行或加速,但其本身在反应前后并不发生质与量上的改变,而仍然保持着自身独立存在的地位。而消费活动中的外在手段事物,是要被生命主体所消耗或同化的;当它被生命主体所同化后,它就丧失了作为独立存在的事物的地位。可见,游戏和消费活动中的外在手段事物在各自的活动中所起的作用和所占的地位是大不相同的。

换一种眼光看,生命体借助外在手段的游戏活动,其活动主体并非只有生命主体一种,其中非消耗性的“外在手段事物”其实同样可以看成是游戏活动的主体之一。而且,在这种游戏活动中,游戏的内在目的也可以看成并非只是关于生命主体的,同时也是关于“外在手段事物”的——正是由于参与了游戏活动,“外在手段事物”才得以成为自身——游戏设施也即游戏中的非生命主体。单从游戏中的生命主体的立场上看,游戏设施是他的外在手段事物;而站在旁观者的立场上看,游戏

设施实际上可以看成是游戏活动中的一种非生命主体，它与游戏中的生命主体之间，实际上是一种互助合作的伙伴关系，也即主体间关系。当我们真正看清游戏设施在游戏中的地位后，我们就会发现：原来，所谓生命主体借助外在手段进行的游戏活动，实际上是生命主体与非生命主体合作进行的游戏活动，是两种主体通过互补达到互足因而造成联合主体的自足的活动。也就是说，从游戏活动的生命与非生命联合主体的立场上看，生命主体借助游戏设施这一非生命主体的合作而进行的游戏活动，也完全是整体的自足的活动。生命主体之间通过互助合作而进行的集体游戏活动，也完全是集体的自足活动。

由此可见，对生命主体来说是外在的手段事物即游戏设施的存在，并不影响自足作为游戏的根本性质的地位。

关于游戏的自足性，第二种可能有的疑问是：竞争游戏是有竞争目标的，而对竞争目标的趋向对于生命主体来说是一种外在目的。由此可见，游戏活动可以具有外在目的，亦即可以具有非自足的一面。这样，自足性作为游戏的根本性质也就是可疑的了。

在回答这一疑问之前，让我们先来分析一下竞争目标在游戏中所占的地位和所起的作用。游戏中的竞争目标，从来源上看，是由游戏中的生命主体自行设立的。生命主体为自己的游戏活动设立竞争目标，其用意或目的何在呢？这种用意或目的大致有以下两种：一是通过设立目标测试、评估并肯定自身的能力，这是生命主体的一种内在目的；二是通过追求目标的竞争活动增加活动的激烈性或刺激性，以便通过运动或刺激补偿达到生命主体身心系统的稳态存在与发展，而这是生命主体的根本内在目的。由此可见，对竞争目标的趋向作为外在目的实际上只是游戏的表面现象，在这种表面现象的背后，对游戏活动起支配作用的依然是游戏主体的内在目的。从竞争目标的来源和它在游戏中所起的作用来看，游戏表面上的外在目的，实际上是生命主体为了达到深层的内在目的而制造出来的一种内在手段。

至此，我们可以明确地回答：由对竞争目标的趋向即向游戏表面上的外在目的所造成的游戏的非自足性，实际上不过是一种假像；游戏中的竞争目标的存在，并不影响游戏根本上的自足性。当然，这里所讨论的游戏，都还是未异化为劳动的游戏。而异化为劳动的游戏，实际上不过是以游戏面貌出现的劳动，已不是游戏。

五、对有关游戏自足论思想的历史回顾

隐含在前人的游戏论中的不明确的自足论思想是存在的。

康德的游戏论是一种目的论的游戏论。他将游戏与劳动作对比，认为：劳动是有目的的活动，而游戏是无目的的活动。[1] 康德在此所说的目的实际上是指主体意识到的外在目的。至于客观内在而未被主体意识到的目的，是被康德排除在目的之外的。这样，那些看不出有明显外在目的的生命活动，就被看成了无目的的活动。在康德的目的论哲学中，其实是包含着客观目的的。以康德的智慧，也不会看不到游戏内在的客观目的。可惜的是，康德并未对游戏作过专门研究；他在谈论游戏时，其实基本上还是停留在常识的水平上，而未对游戏从理论上加以深究。当我们搞清楚康德所说的无目的其实是一种客观内在目的，而游戏活动本身实际上是康德未加以言明的一种内在手段时，隐含在康德的“无目的活动”说中的“自足论”内容，也就显露出来了。

当代德国哲学家伽达默尔在指出游戏没有外在目的的同时，明确肯定游戏具有生命自我表现的内在目的[2]。如果结合游戏活动本身之于生命主体的内在手段性，那么就可以看到：伽达默尔的“内在目的”论的游戏论，实际上是隐含着自足论的思想的。

在中国思想史上,道家鼻祖老子主张:人生的最高境界是"无为"[3]。"无为"非不为,而是无意而为,即:一切顺其自然,做什么事都不要抱着明确的目的有意为之,刻意求之。人的行为既然不抱目的,也就不会为目的所累。这种无所求的"无为"之为,实际上就是"无所为而为"的游戏活动。在此应该指出:老子所说的"所为"即目的,实际上是指外在目的;"无所为"也即无外在目的。由此,老子的"无为"思想,实际上是一种以游戏为生活理想的人生哲学。"无为"说实际上揭示了游戏的无外在目的性,并隐含着游戏的自足性。

庄子的"逍遥游"思想[4],可以说就是中国的游戏哲学思想。"逍遥"即自由;"游"即游戏。"逍遥游"就是自由的游戏,也就是庄子心目中的绝对自由的人生理想境界。庄子认为:人之所以不自由,是因为"有己"和"有待",即受自身欲望的压迫和外在条件的制约。所以,人想要得到自由,就应该消除物我、人己、内外、高下、得失、生死等一切分别,这样人就能达到与万物混一、与天地同在的理想境界,成为在天地间逍遥而游的"真人"。庄子说:若夫乘天地之正,而御六气之变,以游无穷者,彼且何所持哉?故曰:至人无己,神人无功,圣人无名。[5]这种与天地混同合一、无所谓外在功名可求、甚至无所谓自我的境界,就是庄子心目中的理想的生存境界。庄子还借"无用"之"大树"发挥了自己与老子相通的"无为"思想。他说:子有大树,患其无用,何不树之于无何有之乡?广漠之野,彷徨乎无为其侧,逍遥乎寝卧其下,不夭斤斧,物无害者,无所可用,安所困若哉![6]在此,庄子用"无用之树"和"无为之人"的形象,象征性地表达了不求外用、自在自为的人生理想。可见,庄子的以"无为"、"无用"为核心的"逍遥游"思想,实际上就是自足自乐的游戏主义生存哲学思想。

俄国心理学家列昂节夫着重从动机角度对游戏作过研究。他说:游戏不是生产活动,它的动机不在结果上,而是在行为本身:游戏不是要玩出什么来,而只是要玩本身[7]。这就是他关于游戏的"内在动机"论。列昂节夫还以动机的内外在性作为划分游戏和非游戏活动的界线,他说:如果游戏的动机转移到效果上去,游戏就消失了。在成人的游戏里,当其动机不是要玩本身,而是要玩出点什么来的时候,这种游戏实际上已经不是游戏了[8]。列昂节夫的"内在动机"论其实也是一种"内在目的"论,只是他是着眼于行为过程来谈论动机的,而不是从行为主体的目的或需要的角度来谈论动机的。列昂节夫关于游戏的"内在动机"论,实际上是一种从行为过程角度上说的自足论。

通过以上论证,我们可以确信:自足就是游戏的本质或根本性质。自足论的游戏论是成立的。

【参 考 文 献】

[1] [德]康德. 判断力批判(上)[M]. 宗白华译. 北京:商务印书馆,1964.

[2] [德]伽达默尔. 真理与方法[M]. 洪汉鼎译. 上海:上海译文出版社,1992.

[3] [春秋]老聃. 老子[C].

[4] [5] [6] [战国]庄周. 庄子[C].

[7] [8] 杭州大学心理学系. 儿童心理学研究资料(内部资料)[Z]. 1992;杭州大学心理学系. 特殊教育丛书[Z]. 浙江教育出版社,1994.

[责任编辑 庄道鹤]