那些人人应知的游戏简史 第一期

小伙伴们大家好，“咖啡罐品游戏”又跟大家见面啦！咖啡罐将在接下来的几期内容里一同与大家谈谈游戏的历史。那么小伙伴们就跟随咖啡罐，一块看看今天的精彩内容吧！

说到游戏的历史，那可追溯到很久很久以前。到底多久呢？少则到古代社会，多则到史前文明。人类文化组成少不了游戏的贡献，是人类社交行为里最最古老的形式之一。它让人类在文化上超越想象力，在行为上超越身体活动。游戏的特征特性多种多样，什么结果多样性，规则商定性，竞争性，时间地点特定性等；又含有虚构元素，随机元素，规定的目标元素，以及人人不可或缺的个人享受元素。

游戏呈现的是不同人类时期，不同人类文明的认知观与世界观，并一代一代传承下来。游戏的内容与文化、社会事件紧密结合。既可以作为教学工具训练人类的本领，又可以作为社会地位的象征。好比说皇室与贵族的游戏活动象征着高贵的地位。例如“赛尼特(Senet)”和“中美洲蹴球”（咖啡罐觉得可能是类似于中国国代的“蹴鞠”，“蹴鞠”就是“赤壁”里孙树财（佟大为 饰）踢的那个逗得曹操不要不要的，类似于足球的游戏）则被赋予了不同程度的神话或宗教意义；“蛇与梯子”和“幸福大厦(The Mansion of Happiness)”则常作为精神和道德理念的传授活动；而“波斯象棋”和人们熟知的“围棋”则被广泛用于培养政治统治和军事谋略的一种有效方式。

咖啡罐在学习游戏研究课程时了解到，荷兰文化史学家约翰·赫伊津哈在他1938年出版的“Homo Ludens”一书中提出，游戏是人类文化构成的重要条件之一。赫伊津哈认为：“游戏活动比文明更早先形成。对于游戏的定义并不够充分，人类总是以人类社会文明为前提，但对动物来说，它们并不需要等着人类教它们如何玩耍。” 赫伊津哈把游戏活动看作一个人类复杂活动的初期开始，例如语言交流，法律法规，战争策略，以及哲学和艺术文学等的雏形活动。

看到这里小伙伴们是不是对游戏有了更多不同的认知呢？其实游戏不仅仅是电子游戏那么局限，还包括了桌面游戏，体育比赛，艺术表演等等。在接下来几期里，咖啡罐会继续为大家分享更多的跟游戏有关的历史文化。欢迎小伙伴们多多关注，多多分享！

下期预告：“推动人类文明的古代游戏”。