

·探索与争鸣·

竞技本质游戏论 ——本质主义的视角

张军献, 沈丽玲

(江西师范大学 体育学院, 江西 南昌 330099)

摘 要: 本质主义与后现代主义是两种主要的哲学观。选择本质主义的视角对竞技的本质进行探讨, 指出当前竞技本质研究虽然硕果累累, 但是许多结论仍然经不住本质主义的检验。在对竞技本质的训练比赛说、活动说、身体活动说、双重本质说等进行评价之后, 以玩耍和游戏理论为基础, 分析竞技与玩耍、游戏之间的关系, 指出竞技源于玩耍, 是逐渐规则化的游戏。最后指出身体活动性是竞技的本质属性, 游戏是竞技的本质。

关 键 词: 竞技; 本质主义; 玩耍; 游戏

中图分类号: G805 **文献标识码:** A **文章编号:** 1006-7116(2010)11-0001-08

On the essence of competition as game playing ——From the perspective of essentialism

ZHANG Jun-xian, SHEN Li-ling

(School of Sport Science, Jiangxi Normal University, Nanchang 330099, China)

Abstract: Essentialism and postmodernism are two primary philosophical views. The authors probed into the essence of competition from the perspective of essentialism, and pointed out that although there are a lot of achievements in the study of the essence of competition nowadays, many conclusions still failed to pass the testing of essentialism. Having evaluated such theories about competition as the theory of training and competition, theory of activity, theory of physical activity, and theory of dual essence, the authors analyzed the relations between competition and playing for fun or game playing, and pointed out that competition, originated from playing for fun, is game playing gradually regularized. Lastly, the authors pointed out that physical activity is the essential attribute of competition, while game playing is the essence of competition.

Key words: competition; essentialism; playing for fun; game playing

在人类的生活中, 有一些概念如“爱”、“幸福”、“时间”、“生活”、“满足感”等等, 是基于个人切身感受和体验的概念, 如果试图给它们下定义, 则会产生许多模棱两可的说法。上述概念毫无疑问都有丰富的内涵, 但是每个人对其理解存在差异。这些差异对于有效的沟通交流基本无碍, 但是并不等于完美无暇。对于学术研究, 概念模糊、定义错误会直接导致理解错误, 产生的争鸣不能推动学术进步。类似例子在体育领域不胜枚举, 体育、竞技本质研究成果丰硕但仍缺乏共识。鉴于当前竞技、竞技运动、竞技体育、体

育竞技、体育运动等概念使用不规范, 本文以“竞技”对应英文中的 sport。援引其他研究成果时忠于原文, 但是仍为本文所指的竞技。

1 本质主义的方法论立场

在追问“竞技是什么”这样的哲学问题前, 我们需要回答自己持什么样的哲学观和方法论。主体性哲学观和后现代哲学观是常常用到的两种哲学观。20 世纪末崛起的后现代主义思潮, 它们的共同点是对现代性的否定——对现代主义一元论、绝对基础、唯一视角、

纯粹理性的否定,对现代个人主义、帝国主义、父权制以及西方文化中心主义的否定^[1]。后现代主义的观点是,我们根本不能为事物下一个精确、能够反映事物共同本质特征或属性的定义^[2]。对体育本质的理解,体育界的语言根本就不具有准确性和精确的定义,根本就没有什么共同的本质特征或属性^[3]。受后现代主义哲学的影响,本质的有无受到质疑。人文学界包括体育学界掀起了反本质主义的思潮。

与此相对,主体性哲学观把世界万物看成是与人彼此处于外在的关系,并且以我为主(体),主体凭着认识事物(客体)的本质、规律性来征服客体,使客体为我所用,从而达到主体与客体的统一。西方哲学把这种关系叫做“主客关系”,又叫“主客两分”。在主体性哲学基础上产生的探索事物本源的思想方法叫做“本质主义”^{[4][27]}。本质主义认为我们能感知的只是事物的外在现象,存在于现象背后的才是真实的存在。本质主义的思维方式认定并相信任何事物都有一个深藏在其外在形态之中的本质,从而把揭示事物的本质视为哲学认识的目的,把反映事物本质的知识称为真知识,而视其他知识为意见或谬误。

概念的含义,也称概念的内涵,是概念所反映的客观事物的特有属性。概念的适用范围叫做概念的外延,即概念所反映的那一类事物。概念必须有明确的内涵和外延,但并不等于说概念的内涵和外延是固定不变的。因为概念是反映客观事物的,客观事物是发展变化的,因而概念的内涵和外延就不是固定不变的。另外,尽管客观事物并没有发生质的变化,而人们的认识是不断深化的,概念的内涵与外延也就随着发展变化了^[5]。竞技项目种类繁多,项目特征存在显著差异,受不同文化背景的影响,甚至可以说竞技概念的外延是开放的而不是封闭的。而一个外延开放的概念,其所指的事实及其特征是无限的。这种流动性使我们很难从一般事实层面(个别现象层面)找到竞技的唯一、不变的共性。但是从特殊事实的层面——目的论、手段论、目的与手段的性质论、目的与手段的关系论、以及价值论或功能论等等——我们则可以找到竞技的一些共性,比如,身体活动性、自愿参与的自由性、内在目的性、游戏性等。因为事物本质的有无并不完全取决于事物自身,还取决于人们看待事物的方式。只有选择让事物呈现统一性的视角,事物的本质才会对人呈现出来。这种对事物内在统一性的把握是人类理性的基础,人总是不断寻找事物背后的共同的属性,对事物现象进行理性的概括和归纳,这就是所谓的理性思维。刘峥等^[6]指出唯理性的本体论倾向的研究思路是我国体育本质研究的主流。受上述观点的影响,运

用形式逻辑的方法来给概念下定义,通过寻找种差(本质属性)和邻近属概念(本质)的方式来给竞技下定义是目前本质主义最常用的方法。

周爱光^[7]认为:“长期以来关于体育的本质问题之所以论而不清,其主要原因之一就是没有严格区分‘本质’与‘本质属性’的区别。”因此,在探讨体育的本质时,明确两概念的含义是非常重要的。一般地说,某事物的本质是指决定这一事物是什么的东西,即某事物的本质决定了该事物就是它自身,而不是其他事物。本质属性则是指该事物所具有的必不可少的特征。关于这一点,亚里士多德在《形而上学》一书中指出:“在事物的说明方式中所包含的第一要素,也就是说,表现那一事物是什么(本质)的东西叫做属概念,而那一事物的诸属性叫做种差。”体育本质的逻辑学思考,对于探索竞技的本质同样有借鉴意义。

实际上,本质主义的立场是理论工作的前提;离开了本质主义的立场,我们就没有必要也没有办法从事理论工作。本质主义作为一种思维方式的确有其局限性,比如,对于某些哲学范畴无法采用种差加邻近属概念的方式进行定义;本质主义只是探索事物内涵的一种逻辑方法,除此之外还有其他的角度来揭示事物的内涵。刘峥等^[6]认为:“体育本质的研究需要有思维方式的变革或者研究范式的转向,来创建体育本质研究的方法论基础。”这为我们使用后现代主义的范式,探索竞技的本质提供了思路。但是竞技基本理论研究同样需要本质主义,如果理论研究不能弄清楚事物的本质,那么理论工作者就没有尽到自己的责任。一切相关的学术研究都是建立在“沙滩之上的建筑”,缺乏牢固的根基。

2 多种竞技本质学说

2.1 训练比赛说

国内的教科书普遍认为:“竞技运动是指最大限度地发挥个人和集团在体格、体能、心理和运动能力等方面的潜力,取得优异成绩而进行的科学、系统的训练和比赛。”^[8]按照形式逻辑给概念下定义的方法,训练和比赛是竞技的邻近属概念,即本质。在竞技产生的早期,人们可能不需要从事训练就可以直接参加竞技活动。到了后期随着人们对胜负看得越来越重,投入赛前准备的时间越来越长,于是出现了专门以竞技为职业的运动员,他们常年训练以在比赛中取得良好的成绩。作为竞技准备的训练归于竞技在国外也有这种观点,但是将竞技等同于竞赛训练无视身体练习、身体锻炼、娱乐活动导致外延缩小化,周爱光^[9]对此有详细的论述。

2.2 活动说

林勇虎^[10]在《体育的社会性探索》中对体育(sport)进行了界定。“由于目前还没有与 sport 相对应、确切的中文词和大家公认的准确表达 sport 的术语, 所以用‘体育’一词来表述, 这种表述虽然并不精确, 但主要是为了使本书的读者避免概念和定义理解上的混淆。在体育社会学领域中, 对体育的较为普遍的定义是: 体育(sport)是指由内、外两种因素的结合而诱发参与动机的个体, 发挥其体能能力或运用相对复杂的身体技巧的制度化的竞争性活动。”按照形式逻辑, “制度化”、“竞争性”、“身体技巧”构成 sport 的本质属性, 而“活动”是本质。但是, 活动是很庞大的概念, 脑力活动是活动, 内脏器官的活动同样是活动。虽然定义中将身体技巧作为一个本质属性, 给人的感觉是需要有大肌肉的参与, 但是相对于身体活动而言, 活动是一个外延更广的概念, 不是竞技的临近属概念。

2.3 身体活动说

另外国内对于 sports 和 sport 缺乏区分, 也是造成概念混淆、本质不清的原因。美国的社会学著作将 Sports 解释为: 胜负取决于一整套标准规则的竞争性身体活动^[11]。(competitive physical activities that base winning and losing on a set of structured rules are sports.) 1992 年颁布的《欧洲竞技宪章》(European Sports Charter)对竞技的界定是指各种各样的身体活动, 可以是有组织的, 也可以是自发的参与。目的可以是自我宣泄, 或者增进身体或者精神的健康, 也可以是增加社交, 还可以从各级各类比赛中获得报酬^[12]。也就是说, 在欧洲的确存在一种将竞技项目界定为“身体活动”的传统。但是需要指出的是作为复数的 sports 与作为单数的 sport 涵义是不同的, 并且欧盟的定义并非是严格按照种差加临近属概念的真实定义的方式进行, 而是一种功能定义。周爱光^[13]将竞技的概念定义为: “一种具有规则性、娱乐性、竞争性、挑战性以及不确定性的身体(身体性)活动。”其中“规则性、娱乐性、竞争性及挑战性和不确定性是竞技运动的本质属性”, 而“身体活动”则是竞技运动的本质。周教授在对体育(physical education)下定义的时候, 身体活动成为体育的手段, 而给竞技运动(sport)下定义的时候, 身体活动则成了临近属概念。

作为身体活动本质说的反对者, 于涛^[14]认为: “依照现代哲学对身体的理解和身体一词的使用来看, 所有的活动都是身体活动, ‘身体性’已不再为体育所独有, 所以把‘身体性’看做体育的本质有点不妥。”再者人的身体活动有很多种, 如种地、拉车、炒菜等等, 这些都不属于我们所说的竞技的范畴, 即便出现过推

车比赛、炒菜比赛等。还有一些人体活动如步行, 在山区或者野外长距离步行同样起到了健身效果, 但是我们通常不视其为竞技。虽然为竞技下定义时使用了很多的限定, 但是我们仍然不能给诸如掷飞镖、打斯诺克这样的身体活动一个明确的归属。因为上述活动对体力的要求太少, 几乎不满足身体活动的标准, 并且有人还都将 physical activity 译为“体力活动”。由此可见身体活动是不适宜作为竞技的临近上位概念。

2.4 社会实践说

肖林鹏^[14]认为: “竞技体育是指运动员以比赛竞争为基本手段, 以满足人们审美享受及刺激等需要的社会实践。”需要说明的, 肖先生将竞技体育(sport)简单理解为了高水平竞技。他援引袁旦的观点, 认为现代体育中形成了一个满足人们通过观赏高水平竞技表演, 获得一种为一切其他表演艺术不能取代的审美享受和刺激的功能特异化的组成部分, 即竞技体育。在西方学者倾向于将类似于工作的职业竞技或者高水平竞技称为 athletics。认为从玩耍到游戏、竞技与高水平竞技(athletics)之间是一个统一的连续体。由于所指的对象不同, 所以对于社会实践说不予评价。对此, 周爱光^[9]认为: “把竞技运动概念只解释为高水平的选手竞技运动是不妥的, 这样就不可能正确地把握竞技运动这一概念的外延。”Keating^[15]认为: “高水平竞技与竞技从根本上说是不同类型的活动, 他们有不同的目的、不同的结果。在高水平竞技中获胜是最重要的, 在竞技中并非如此。”

2.5 游戏说

德国体育学研究者笛姆^[16]认为, “从广义上来说, 竞技运动就是游戏, 从狭义上来说, 竞技运动是有组织的身体性游戏。”美国体育学者托马斯^[17]说: “竞技运动具有游戏的要素, 但在规则、组织性和对结果的评价等方面却超出了游戏的范畴。”日本学者今村浩明^[18]主张, “竞技运动在广义上与游戏同义, 狭义上是游戏的诸形式之一。”以上内容直接引自周爱光《对竞技运动概念再认识》一文。国内学者路云亭^[19]持体育运动源于游戏的观点。李力研^[20]也认为体育运动是“审美游戏”, 更具体的说是比“审美游戏”更高级的“立法游戏”。

郭红卫^[21]采用考证的方法, 对英文词典解释以及收集到的 600 多篇文献进行分析的基础上, 得出 sport 的本义是“乐”和“取乐”, 后来逐渐引申出 10 种相关联的引申义。Sport 最核心、最根本的意义可以用“乐”和“取乐”概括。但是 Stephen^[22]指出乐趣在玩耍中是根本的, 如果缺乏了乐趣玩耍也就终止了。在游戏中即使乐趣消失了, 义务或者责任仍然能确保游戏者的继续参与。而竞技中, 乐趣是人们期盼与渴望

的,却并非是竞技的必要成分。在高水平竞技(athletics)中,乐趣可以说是毫不相干,甚至说在压力下是根本不可能存在的。对此也有西方学者认为竞技必须能带给人快乐,否则就成了工作。

2.6 双重本质说

谭华^[23]在对前人研究做了概括和总结之后,认为体育(sport)具有双重本质:一方面体育是人类的身体活动,是人以自身自然为对象的特殊实践活动;另一方面,体育又是人类的游戏行为,是以身体直接参与和承载为外部表征的游戏行为。身体活动本质更多地体现了体育行为的形式特征,而体育的游戏本质则体现了它的功能性特征,缺乏其中任何一个方面都不称其为体育。双重本质是一种调和、一种折中。这里我们可以把身体活动本质看作是采用手段论的方法、游戏本质看作是采用目的论的方法得出的研究成果。但是,由于生命活动总是由目的与手段两个方面构成的,所以目的或手段单方面的内在性质论不能解释生命活动的整体性质。董虫草^[24]指出所有的生命活动可以按照目的与手段的配合关系分为3种基本类型:(1)以内在手段谋求外在目的的劳动;(2)以外在手段谋求内在目的的消费;(3)以内在手段谋求内在目的的游戏(play)。他将目的与手段的双重内在性定义为自足性,提出了自足论的游戏论。认为游戏是因自足而让人在整体上感到自由的活动。给我们的启示是:我们仍然需要将竞技的目的与手段统一起来,寻找竞技的本质,而不是停留在双重本质或者多本质的阶段。

3 竞技本质研究的焦点及其复杂性

众多学者根据自己对竞技的理解,提出了多种多样的竞技本质学说。身体活动不适合作为竞技的本质前文已有论述,故不再赘述。问题的焦点集中在游戏是竞技的本质还是属性?身体性是否包括动物的身体等问题。

3.1 动物参与的竞技

在西方文化中,存在历史悠久的动物参与竞技的现象。他们称之为 animal sports。主要分为3类:第1类是竞技中人们使用动物来实现运动的卓越,这样的项目有马术、赛马、马球等。第2类是竞技中人直接与动物展开竞争是测试自己的运动技能。这类项目包括狩猎、钓鱼、斗牛等。第3类是竞技中动物之间展开殊死的搏斗,或者通过竞争来区分动物的运动能力。这样的项目有斗鸡、斗狗等。斗鸡在菲律宾是如此的流行,以致于在某些地区还进行电视转播。斗鱼这个项目在泰国也是一个令人痴迷的观赏竞技项目。斗风筝,也就是说放风筝的时候尽力绞断对手的风筝线,

在泰国、印度尼西亚还有马来西亚都十分流行。为了获胜甚至在风筝线上用胶水粘上玻璃碎屑。这里面很多竞技都不是人与人之间展开,而是动物之间的竞争。无可否认,“从体育的角度看,骑马是一项器械运动,就像赛车和滑雪一样:你的力量和灵活性可以通过马得到加强,马变成了可以训练和完善人的身体结构的一部分。骑马可以像足球训练一样把你累得精疲力竭”^[25]。早期的赛马奖励和荣誉归马匹所有者的做法,说明这个项目是动物间的竞技,对人来说是一种游戏和娱乐。在西方的竞技哲学研究中,也存在大量关于动物权利的争论,如何人道地对待参与竞技的动物是西方学者学术探讨的主要内容。

3.2 竞技观赏与竞技参与

竞技与艺术类似,都存在作为观赏的一面和作为参与的一面。其中参与者主要是那些运动员、画家,而观众则构成了另外一部分内容。这个性质使得竞技与另一些社会活动,如外出就餐、会谈、宗教仪式、政治集会、科学研究等存在明显的区别,同时也增加了竞技本质研究的复杂性。即便如此,竞技项目与音乐表演和绘画相比,其最重要的内容仍然是参与^[26]。与参加竞技项目的乐趣相比,观赏的乐趣是非根本性的。如果说最初我们更多强调竞技的参与,那么许多竞技项目发展到现在已经是提供一种观赏服务了。部分项目为了增强观赏性,不断对规则进行修订,如乒乓球直径的增加、排球颜色的改变、运动员服装方面的规定等等。缺乏长期的系统训练,许多竞技项目普通人人都不能参与其中,因此对于竞技的概念是可以并且常常是从参与者的角度来考量的。

正是因为竞技可以从观赏与参与两个不同角度来观察,西方竞技社会学入门教材就声称:并非所有的竞技活动都包括实际的身体参与。很多人都是以观众、球迷的方式参与到竞技之中。有些通过观看电视转播,还有的阅读报纸等方式间接参与到竞技之中^[27]。由于参与性竞技与观赏性竞技存在巨大差异,本文所研究的竞技只局限于参与性的竞技。

3.3 不同文化背景的影响

竞技与游戏是两种无所不在的力量渗透于美国文化之中。它们是社会结构中的基本建构,也是不同种族、不同信仰、不同地域、不同政见的人共享的文化。从本质上看,竞技有着如此多的含义,对竞技下定义是很困难的^[28]。一些国家将动物之间的搏斗称为竞技,另外一些国家的学者则将研究的领域局限在人参加的身体活动领域。Benjamin^[29]在《American Sports:From the age of Folk Games to the Age of Televised Sports》一书前言中写道:有大量的休闲活动我们都称之为竞技,但

是作者仅仅研究了少数人的身体参加的比赛, 这些比赛在一段时间内吸引了大量的观众, 有组织机构来实施和强化各种规则, 并且呈现高度专门化的特征。有些学者倾向于使用一个宏大的概念来指代一切体育活动, 另一些则剖丝入缕, 将竞技与玩耍、游戏、高水平竞技区分开来。由于缺乏语言环境, 中国学者一方面将 athletics 等同与 sport, 另一方面将 sport 和 sports 混同, 这些都成为识别竞技本质的障碍。有西方学者指出单数形式的 sport 可以被视为竞技项目、高水平竞技, 甚至一些竞争性身体活动性游戏的统称^[22]。这也使我们在借鉴西方研究成果时因为缺乏其文化背景对其所指的竞技产生误读。

3.4 身体(身体性)活动

根据日本体育学术界的传统, 他们认为“身体”表现着“人类”的含义, “身体性”一词与“人类性”一词意义接近, 只是在特定的背景下区分使用。因此当我们从参与的角度来看竞技时, 主要指人类参与的竞技活动。竞技运动本身首先是一种身体活动, 是通过身体动作进行的活动, 并有其独特的运动形式。但是动物的游戏是自然游戏是精力过剩的产物, 人的游戏是审美游戏是审美需要的产物。这也是“人类体育与动物游戏的分野”。我们在“看”和“玩”中体验愉悦, 满足人们审美的需要。并且在当前的体育理论研究中, 我们将身体活动限定为人类的身体活动(human movement), 并且排除了非竞技、舞蹈、身体锻炼、游戏、玩耍之外的身体活动, 只将 sport、dance、exercise、games、play 才归于我们专业的研究领域^[30]。也就是说身体活动包括了许多的内容, 如果不对身体活动进行界定的话, 远远超出了大体育所能涵盖的范围。静态的身体活动, 如阅读、听音乐、下象棋等我们通常不称其为竞技; 动态的身体活动, 如杂技、芭蕾、舞蹈等也更多归于身体艺术、表演艺术的范畴。还有许多属于人的本能的行为逐渐演变为物种特有的活动方式, 如跑、攀爬、投掷、悬挂、击打等等。它们构成了人类工作、玩耍、舞蹈的基础。但是对于竞技、玩耍、游戏、舞蹈等专门化的动作来说, 具有个体性的特征, 甚至不同国家、不同地域其运动方式都存在差异。这些专门化的身体动作是精心设计的、是调整过的, 是对物种动作的适应性调整^{[28][52]}。

身体活动是竞技的手段, 通常那些调动大肌肉参与的活动方式才归入竞技, 但是大肌肉参与的身体活动缺乏明确的判断标准, 某些运动项目因为身体活动性不足而争议不断。比如人们将登山视为竞技, 却不将在山谷中徒步视为竞技。因为前者需要付出努力、需要有计划, 甚至遇到危险。即使登山有时不需要特

别的智慧和特殊的技巧, 并非所有人都能够成功登顶。对于在山谷中漫步来说, 基本上没有人会失败, 并且这个活动没有挑战性, 不需要特殊技巧, 甚至不需要特别努力。因此身体技术或者身体的努力程度是判断是或不是竞技的一个重要指标。

4 从玩耍及游戏的角度看竞技的本质

4.1 竞技源于玩耍(play)

许多学者赞同竞技是玩耍的一种表现形式, 是一种制度化的玩耍(sports are institutionalized forms of play)。同时, 玩耍也被视为戏剧、艺术、音乐等的内在驱动。荷兰历史学家豪伊津格^[31]对于玩耍作为人类活动的驱动作用第一次进行了系统的论述。他将玩耍做了如下解释: 是自由的活动, 独立于日常生活之外, 也不是很严肃的活动, 但却完全吸引了参与者。这种活动不产生物质的利益, 人们也不能从参与中获得利润。根据固定的规则, 它的发展有自己的时间和空间的边界。通过共同分享的秘密以及角色扮演等方式强调与世俗生活的区别, 促进社会群体的形成。豪伊津格是玩耍理论的鼻祖, 他认为玩耍是与日常生活相分离的, 与我们日常的工作截然不同。虽然不像工作那样生产产品, 但是却具有强大的吸引力。因此有些人类学家就提出: 玩耍是任何地方的人都共同参与的活动, 不过是形式略有不同。

社会学家罗杰·凯洛易^[32]进一步提炼了豪伊津格对玩耍的定义, 提出玩耍有 6 方面重要的特征。这几个特征被广为引用, 尤其是在研究竞技过程中。(1)玩耍是自由的, 参与者可以自主选择参与的项目、参与的时间, 自主参与其中。(2)与现实生活分离。主要是指在时间和空间上的特征。通过场地划线、绳子、网、球洞等方式区别于日常生活。(3)结果的不确定性。结果是难以预测的, 这是玩耍令人感到刺激的源泉。那些竞争性是重要因素的玩耍活动更是如此, 要通过规则使比赛的双方势均力敌, 这样才能保证比赛的公平, 如果做不到公平竞争, 那么玩耍也将不再是玩耍了。(4)非生产性。整个过程或者结果都不直接指向某种物质产品, 其产品就是活动本身。(5)规则性, 在整个过程中都有规则的约束。(6)玩耍有虚拟或者角色扮演的成分。

通过对玩耍特征的分析, 可以更清楚看出竞技是源于玩耍。上述玩耍的特征都是一个统一连续体, 统一连续体的一端玩耍的成分较多, 另一端玩耍的成分较少。以自由特征为例: 在竞技中通常有时间的限制, 比如什么时间开始、什么时间结束、持续多久等, 竞技的参加者不能像玩耍的参加者那样随时退出比赛。正如从玩耍到游戏、再到竞技是统一连续体, 而不是

截然分开的不同类型,玩耍与竞技在上述 6 个特征方面的差别,更多体现为程度的差别而非截然不同(Daryl Siedentop 著“Introduction to Physical Education, Fitness and Sport”)。

通过上述游戏与竞技特征的分析,可以看出竞技是一种玩耍。但是竞技本身不一定好玩。可以想象有些竞技项目中某些要素只是存在,因此有些竞技项目中甚至不存在玩耍的成分,这样的竞技项目很难持续存在;各种情况表明,如果要想吸引人们参与某种竞技项目,项目中的游戏成分是必不可少的^[33]。尤其是在许多学者的观念中,动物中也普遍存在玩耍,不过是人类将其发挥到了最大限度。玩耍的意义对于人类来说,是生命的一部分,是生活的意义本身。它提供了身体动作的优雅,心理的放松和人格的完善。在玩耍中人们体验到了高峰体验、流畅感觉,在玩耍中人们与大自然融为一体、和谐共存,成为持续发展的源泉。

需要说明的是,凯路易建议我们可以根据自发性程度、秩序程度、规则化程度将玩耍视为一个统一连续体。连续体的一端是儿童的玩耍,通常表现为动荡的、欢快的、自发的、多样化的;连续体的另一端是成年人的竞技:算计的、服从于规则、人为设置、充满仪式^[33]。随着儿童年龄的增长,他们的玩耍逐渐向成年人的游戏过渡。成年人竞技的这一端,表现出来的特征是要不断练习、长期训练、充满仪式、有服装道具、需要技术和战术。这样的玩耍需要更加成熟的人参与,他们能够保持持久的参与动机。

成年人为了增加参与的乐趣,通常会为玩耍设置许多障碍,并在克服障碍的过程中获得愉悦。比如高尔夫球场就人为设置了水坑、沙丘、树木、灌木丛等。人们不断地从球场上寻找新的挑战,克服各种障碍。也正是这些人为设置的障碍,才使得高尔夫运动更有趣、更有挑战性,因为克服障碍而得分,使人们成功体验加倍。

4.2 游戏(games)具有竞技的多种特征

与玩耍相对,游戏的目标则是外在于游戏本身的。如有人为了荣誉参加,有人为了获得身份或者地位参加,还有人是为了获得上述一切而参加。游戏与玩耍的另外一个区别在于游戏是由正式或者非正式的规则支配的。作为游戏的参与者,必须遵守既定的规则。最后游戏与玩耍相比具有严肃性,因为取胜对于参加游戏的人来说至关重要。正是由于上述特征,游戏的参加者必须遵守规则制定的时间安排,何时开始、何时结束。也正是由于结果的严肃性,许多参与者不得不投入大量的时间用于赛前训练准备。因此 Suits^[34]将游戏定义为自愿参与并尝试克服人为设置障碍的活

动。

纵观游戏的多种特征,人为设置的障碍是其主要特征。在达成目标的过程中人们增加了许多困难,使得实现目标的难度增加。但是人们却自愿接受这些使得效率降低的设置,如在高尔夫球中,人们用一个细细的球杆来击球,还要克服设置的各种地形障碍,事实上将球洞做得大一些、将球杆做得粗一些、球场弄得平一些,击球入洞将变得非常快速高效,甚至可以直接用手拿起球走到球洞将球放入其中。但是人们仍自愿选择有这么多障碍的比赛。拳击运动同样如此,其目标是将对手击倒在地 10 秒钟内不能爬起,最简单的办法是用武器击打对方头部。但是拳击比赛却要求双方都带上软的拳击手套,并且只能以规定的姿势或动作击打对手规定部位。这些人为设置的障碍就构成了游戏的规则。任何游戏都受一定的规则支配。起决定作用的规则限定了游戏需要解决的问题,如投篮入篮筐是篮球的主要规则,决定了篮球与其他球类的最大不同。从属的、次要的规则,比如,篮筐的大小、篮板的高度、球场的大小、得分的计算方法等都可以变更,以增加或降低难度,使游戏适合特定的群体。排球运动同样存在主要规则和次要规则,如将球从网上击到对方的场地或者令对方不能有效将球击回构成了排球项目的决定性规则。而球网的高度、场地的大小、球的大小、每方最多几次击球过网等都属于次要规则^[33]。Edwards^[35]将游戏定义为:通过显示身体或者智力方面的能力,遵循正式或者非正式的规则,参与者有着外在的价值如名誉、被承认、影响力等因素的活动。Talamini 和 Page^[36]视游戏为“规则性、竞争性,并且由技术、运气或者二者共同决定输赢的活动。”

Loy^[22]将游戏界定为:任何形式的具有玩耍性质的竞争,竞争的结果由身体技巧、策略或者机遇三者的某一项或者三者的综合所决定。这个定义中蕴含了 3 层意思:首先游戏源于玩耍;其次,游戏中存在竞争;再次,3 种因素决定游戏的结果。正是由于游戏的制胜因素取决于 3 个方面单独或者综合作用,因此游戏包括玩耍中身体活动性都是非必需的,与此相对,竞技和高水平竞技则要求有身体活动的参与。

4.3 竞技(sport)是身体活动性游戏

根据 Suits^[34]的研究,当人们从玩耍移向竞技时,会发生以下一些变化:(1)活动不再从属于个人优先,并且活动的随意性降低。(2)活动的规则化程度越来越高,结构化的角色和位置关系以及与其相应的责任越来越占支配位置。(3)从严酷和充满压力的生活中解脱出来的感觉越来越不明显。(4)强调活动中个人的责任和动作的质量特征。(5)活动的结果不再直接指向活动

本身,个人角色也逐渐扩展到集体或团体的角色。(6)目标多元化、复杂化,更多是与活动之外散发出来的价值相关。(7)因为活动变得越来越严肃,为了做好准备消耗了个人大量的时间和精力。(8)对身体和智力的强调超过了对新鲜感和个人兴趣的获得。前者越来越占据支配地位。由此可见,竞技是游戏中需要身体竞争的那部分。这种竞争可以是对手,或是时间,也可以是非人类的自然。

竞技与游戏都包含身体技术和策略的成分,那些主要依靠或者凭借运气、机遇成分取胜的游戏都不是竞技。即便竞技中也存在机遇,如天气的影响、球场的状况、球的不规则性等,但这些都不是决定性因素。总之,如果游戏中包含了很大程度的策略,而非身体技术成分的话,这些游戏不能归于竞技。这也是为什么棋、牌、麻将等不能归于竞技的主要原因。

卢申(Luschen)将竞技定义为位于工作和玩耍这个统一连续体之间的制度化的竞争性身体活动^[37]。这个定义包含了两层内涵:(1)这些活动是身体性的,因此就排除了那些需要久坐的活动,如象棋、扑克、麻将等。(2)活动强调竞争性。也就是说竞技与玩耍、游戏具有许多共同的特征,但是竞技与游戏的最大的区别是身体活动。有些智力的游戏是不需要大肌肉活动的参与,而大肌肉活动是体育、竞技等必不可少的属性。规则性方面,竞技的组织化程度比游戏强、竞争性更强。游戏中的规则可以被改写,也可以不改,游戏参与者的一致意见可以修改或逾越规则。与游戏松散的规则相比,竞技的规则由专门负责竞技项目的权力组织或机构负责制定和颁布,规则具有相对稳定性。竞技的过程和结果被明确地记录下来,最终成为文化时,游戏就演变成了竞技。

虽然游戏与竞技通常被相互替换使用,但是二者还是有区别的。竞技可以视为正在进行的游戏,但是竞技也可以从其他视角去解读。有些游戏是竞技,有些游戏不是竞技。(Some games are sport, but some games are not sport.)并非所有的游戏都是竞技,但是所有的竞技都是游戏^[33]。举例来说,跑步这样的竞技项目很难被描述为 play a game,但是也符合上述游戏的定义。竞争性是竞技的一个最基本的特征,虽然在体育课上常常出现非竞争性的游戏这样的说法,但是这却是一个自相矛盾的概念,如果缺乏了竞争性,活动就不再是游戏了。

综上所述,世界上可以归于游戏的活动成千上万,但是许多游戏我们并不称其为竞技。新的游戏项目层出不穷,比如飞盘游戏,活动量很大,可以设置许多的规则,但是我们并没有称之为竞技。飞盘也逐渐演

变为制度化的活动,比如出现了“终极飞盘”的项目,慢慢地完善了规则,形成了自身的传统。在逐渐制度化的过程中,飞盘可能从一个非正式的游戏演变为制度化的竞技。要想成为制度化的竞技,必须有共同遵守的标准规则、有主管机构、有自己的文化传统并以此吸引、凝聚众多热心的参与者。

由于惯性思维的顽固,即使主张严格区分“体育”和“竞技”等术语的学者自己论述问题时,也常常无法准确区分这些词语,并且无法准确界定许多体育学科中体育的概念^[23]。面对强大的习惯定势,我们常常会妥协,但是寻求真理也是科学研究的目的,将“竞技”与“体育”区分开来,分别寻找他们的本质,可使我们距离真理更加接近。

作为一种哲学观,本质主义历史悠久并且仍被普遍使用在科学研究之中。由于缺乏基本的哲学研究功底和良好的逻辑素养,本质主义对体育、竞技本质的探讨,始终缺乏被普遍接受的局面。我们也承认后现代哲学对体育、竞技有着独到的见解,但是从本质主义的视角来对竞技的本质进行探讨,仍然是竞技基本理论研究必不可少的内容。采用理性概括的方式,从玩耍和游戏的属性入手来探讨竞技的本质,以期回答竞技本质是什么的问题。通过归纳总结前人的研究成果,认为竞技源于玩耍,是逐渐规则化的游戏。游戏是竞技的本质,是竞技概念界定中临近的属概念。

在从游戏向竞技转化的过程中,最重要的特征是规则性越来越强。规则可以分为首要规则和次要规则两类,其中首要规则是规定了游戏如何进行,如何判断胜负等内容。次要的规则则是为了增加难度或者减小难度而设定。一旦规则设定之后,所有的参与者都要共同遵守。为了强化规则的执行,规则的执行机构通常会随即设立起来。并且随着竞技的发展,与此相联系的传统逐渐变得丰富,最终形成了竞技项目的所谓文化内涵,这也成为了吸引人们参与其中的纽带。正是在制度化的过程中,原始的玩耍、游戏逐渐演变为现代的竞技。因此即便竞技项目类型繁多、特征各异,本质都是一种游戏。在探索竞技本质的过程中,发现诸如愉悦感是否为竞技必需、以什么标准来判断是否为竞技、竞技是源于古代希腊还是源于19世纪欧洲、竞技的外延包括哪些内容等等都悬而未决。本文只是对竞技的临近属概念进行了分析,并没有过多涉及到竞技的本质属性(固有属性或特有属性)。但是竞技与其他类型游戏相比,最大的差别是身体活动性。至于规则性、竞争性、娱乐性都是作为竞技本质的游戏的应有之义,对竞技下定义时无需强调。

简单地说,竞技就是身体活动性游戏。

参考文献:

- [1] 王治河. 后现代主义辞典[M]. 北京: 中央编译出版社, 2004: 10.
- [2] 张华庭, 杨正云, 赫文亭, 等. 再论体育界的语言问题——后现代主义的语言哲学阐释(上)[J]. 体育文化导刊, 2004(2): 27-29.
- [3] 张华庭, 杨正云, 赫文亭, 等. 再论体育界的语言问题——后现代主义的语言哲学阐释(下)[J]. 体育文化导刊, 2004(3): 20-21.
- [4] 于涛. 体育哲学[M]. 北京: 北京体育大学出版社, 2009: 27, 31.
- [5] 杨世长, 爱新觉罗·溥筠, 李象乾. 逻辑基础知识问答[M]. 北京: 中国环境科学出版社, 1986: 10.
- [6] 刘峥, 赵泽群, 唐炎. 关于体育本质研究中的方法论问题[J]. 体育学刊, 2007, 14(2): 121-123.
- [7] 周爱光. 体育本质的逻辑学思考[J]. 武汉体育学院学报, 1999, 33(2): 19-21.
- [8] 体育理论教材编写组. 体育理论[M]. 北京: 高等教育出版社, 1986: 6.
- [9] 周爱光. 试论“竞技体育”的本质属性——从游戏论的观点出发[J]. 体育科学, 1996, 16(5): 4-12.
- [10] 林勇虎. 体育的社会学探索[M]. 吉林: 万卷出版公司, 2005: 1.
- [11] David B B, Lynn K W. Sociology[M]. 2nd ed. St Paul, MN: West publishing company, 1988: 475.
- [12] 欧洲竞技宪章[EB/OL]. http://portal.unesco.org/education/en/ev.php-URL_ID=2221&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html, 2010-03-18.
- [13] 周爱光. 对竞技运动本质的再认识[J]. 中国体育科技, 1999, 35(6): 5-8.
- [14] 肖林鹏. 竞技体育本质及发展逻辑[J]. 体育学刊, 2004, 11(6): 1-3.
- [15] Keating J W. Winning in sport and athletics[J]. Thought, 1963(38): 201-210.
- [16] 笛姆. 竞技运动的本质与基础[M]. 福冈孝行, 译. 日本: 政法大学出版社, 1974: 31.
- [17] 托马斯. 竞技运动哲学[M]. 大桥道雄, 译. 日本: 不昧堂出版社, 1992: 20.
- [18] 今村浩明. 竞技运动文化与人类[M]. 日本: 大修馆出版社, 1979: 28.
- [19] 路云亭. 竞技的本质[J]. 天津体育学院学报, 2007, 22(6): 461-464.
- [20] 李力研. 论体育游戏——透析西方主要游戏理论的体育观[J]. 吉林体育学院学报, 2005, 21(3): 1-5.
- [21] 郭红卫. Sport 考论[J]. 体育科学, 2009, 29(5): 83-97.
- [22] Stephen K F, Gail W. Sport and play: a textbook in the sociology of sport[M]. 3rd ed. Dubuque IA: Brown & Benchmark Publishers, 1995: 10-16.
- [23] 谭华. 体育本质论[M]. 成都: 四川科学技术出版社, 2008: 78.
- [24] 董虫草. 艺术与游戏[M]. 北京: 人民出版社, 2004(7): 207-208.
- [25] 黛安娜·阿克曼[美]. 爱的自然史[M]. 张敏, 译. 广州: 花城出版社, 2008: 250.
- [26] William J M, Klaus V M. Philosophic inquiry in sport[M]. 2nd ed. Champaign: Human Kinetics, 1995: 415.
- [27] Conrad C V, Steephenn E S. The sociology of sport: an introduction[M]. New Jersey: Prentice Hall, 1993: 3, 156.
- [28] Harold M B. Principle of physical education[M]. 3rd ed. Philadelphia: Lea & Febiger, 1983, 52, 307.
- [29] Benjamin G R. American sport: from the age of folk games to the age of televised sports[M]. 2nd ed. New Jersey: Prentice Hall, 1990: X.
- [30] Kretchmar R S. Practical philosophy of sport[M]. Champaign: Human kinetics, 1994: 207-208.
- [31] Huizinga J. Homo Ludens: a study of the play element in culture[M]. Boston: Beacon Press, 1955: 13.
- [32] Darly S. Introduction to physical education, fitness, and sport[M]. 3rd ed. California: Mayfield Publishing Company, 1998: 94.
- [33] Darly S. Introduction to physical education, fitness, and sport[M]. 4th ed. California: Mayfield Publishing Company, 2001: 92-95.
- [34] Bernar Suits. Grasshopper: games, life, and utopia[M]. Boston: David R Godine, 1978: 38.
- [35] Edwards H. Sociology of sport[M]. Homewood: Dorsey Press, 1973: 58-59.
- [36] Talamini J T, Page C H. Sport and society: An anthology[M]. Boston: Little, Brown, 1973: 43.
- [37] Leonard W M. A Sociological perspective of sport[M]. 2nd ed. Minneapolis: Burgess Publishing Company, 1984: 11.