



南京大學

本科畢業論文

院 系 历史学院

专 业 历史学

题 目 潜能的游戏——重思游戏
的哲学话语

年 级 2014 学 号 141020053

学生姓名 叶梓涛

指导教师 蓝江 职 称 教授

提交日期 2018 年 6 月

南京大学本科生毕业论文（设计、作品）中文摘要

题目：潜能的游戏——重思游戏的哲学话语

院系：历史学院（跨哲学系完成毕业论文与答辩）

专业：历史学

本科生姓名：叶梓涛

指导教师：蓝江 教授

摘要：本文试图从游戏在西方美学话语中被掩盖的线索出发，重新定位电子游戏/游戏与艺术之间的关联，并梳理出游戏/艺术的神圣本体论意义，而从此引向游戏/艺术的潜能，展露出近现代哲学话语中对游戏之“渎神”意味的本体论渊源，力图重思出哲学与游戏研究面对电子游戏这一当代现象所需要的基础。

关键词：电子游戏；游戏；伽达默尔；阿甘本

南京大学本科生毕业论文（设计、作品）英文摘要

THESIS: The Potential Game : Rethinking The Philosophical Discourse of Game

DEPARTMENT: School of History

SPECIALIZATION: History

UNDERGRADUATE: YE Zitao

MENTOR: Lan Jiang, Professor

ABSTRACT:

By discovering of the hidden clue of Game in the Western aesthetic, the relationship between the game,video game,and art can be redefined. We can then clarify the sacred ontological meaning of game/art to explore the *potenza* of game, through recalling the ontological source of profanity of game,we can reconsider the philosophical foundation of philosophy and Game Studies toward this special contemporary phenomena.

KEY WORDS: Video Game; Game; Gadamer; Agmben

目录

第一章 引言.....	1
第二章 美学“游戏”的抽象与分离.....	4
第三章 游戏（Play）名为游戏之物（Game）.....	8
第四章 游戏-神圣-本体论.....	12
第五章 游戏-读神-转化.....	18
第六章 结语.....	21
参考文献.....	23
致谢.....	25

第一章 引言

电子游戏在逐渐成为难以忽视的一个社会文化现象。

早在十多年前，国外游戏学科便通过自我声明，试图与传媒研究、叙事研究等划清界限，将电子游戏作为独特的研究对象¹。而今日中国，电子游戏文化产业的膨胀迅速²、其正飞速渗透进年轻人及下一代的日常生活与社交维度，日趋重要，不能视而不见。

在这个智能手机与微信等社交软件全面“侵入”生活中的语境下，电子游戏作为其中重要的主角，绝不再能只是以“资本主义批判”、“电子海洛因”的姿态简单打发。“游戏”这个话语随着电子游戏的兴起、技术的发展、政策的改变、成为新闻与舆论，开发者与玩家，家庭与社交，网络与现实之间的各种复杂力交织的场所。

但此文并不想论证电子游戏作为一个需要被学术界正视的关照对象之重要性。因为这是迟早会被意识到的实事，相关的学术研究已在逐渐开展，而国外在电子游戏的讨论上已有了极为丰富地论述³。

与单纯强调电子游戏的历史性独特性，或当下的迫切性不同，本文认为：电子游戏不应将其全然作为一个新鲜事物而标榜出自身独特的历史性，而急忙切断其与传统话语中“游戏”的联系。相反，应该去追溯这一文化现象的兴起背后，作为其“同名物”的、在美学、哲学概念中的“游戏”。从哲学中已有的那些资源，尝试反思“游戏”的概念以及话语本身，清理出较为清晰的游戏谱系并勾勒

¹ Espen Aarseth: *Computer Game Studies*, Year One, *Game Studies*, 2001, volume 1, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. 论战可见 Frasca G.: *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands. DBLP, 2003.

² 据中国音数协游戏工委（GPC）的 2017 年游戏产业报告，十九大精神以及各类宏观政策皆展现出对游戏市场发展的利好，2017 年中国游戏市场销售收入达到 2036.1 亿，与十年前增长十多倍，中国游戏用户规模达到 5.83 亿人，而十年前只有 0.67 亿。

³ 如 Jesper Juul: *half-real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005. Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* MIT Press, 2004 以及 MIT Press 已有一整套正在不断更新的 PlayfulThinking 系列，见 <http://www.playfulthinking.net/>。

出较为完整的游戏图景，是为本文的出发点。

这样的清理与思索有着对游戏研究及哲学本身的双重价值。

对于前者，这有助于为思考电子游戏清理历史与哲学之渊源，接续上已有的美学、本体论层面的讨论；而对于后者，哲学中充斥的“游戏”话语，本身大部分也缺乏贯通性地思索。许多哲学家使用游戏一词作为比喻或形容，而遗漏足够透彻地反思，或说，是在一种对“游戏”的先行领会中去使用的。

故做出一个这样对概念的反思与贯通之路的清理有十分的必要。否则就如维特根斯坦将语言的运作称为“语言游戏”，而又只能以亲缘相似来解释语言中的“游戏”一样——用“游戏”来解释“游戏”，这就仿佛在玩语词游戏。¹

本文试图在引言部分提出这样一些问题。

首先，游戏为何会作为一个破碎的话语，被使用于电子游戏、扑克牌游戏、政治游戏等日常语言中，并且不断地在哲学、美学中作为重要概念出现，像是近现代哲学话语中的幻影。游戏自身的谱系学是怎样的？

其次，这些哲学话语中的“游戏”本身是比喻，还是另有所指？被作为理论最重要之物，却同时与现实中的具体游戏有如此鸿沟，在甚至在对电子游戏的消费主义批判那里，以“游戏”的阐释学、美学基础解释的艺术欣赏，与现实中的电子游戏，被全然对立起来。² 哲学意义上的游戏，与通常日常生活意义上的游戏、甚至现今的电子游戏，是否是可贯通思考？

最后，我们是否能在这样的思索之中，看到电子游戏中潜能的游戏精神，并重新将其放置在一个新的可能性中去思索电子游戏的艺术、伦理实践的可能，还原一个具有本体论意义上的游戏精神？这是本文最终的展望。

当然，对于“游戏”，国内早有一系列不同视角博士级别论文的讨论³。但

¹ 维特根斯坦：《哲学研究》北京：商务印书馆，2015年，第7、66、68、69、100等节。

² 斯蒂格勒 杨建国译：《反精神贫困的时代——后消费主义文化中的艺术与艺术教育》《文化研究》2015年第3期：177-188。以及其中提及的 海尔斯：《过度注意力与深度注意力：认知模式的代沟》《文化研究》第19辑，2014年，第4-20页。

³ 关于将游戏作为某种对抗虚无主义的哲学史梳理见（南京大学文艺学）付立峰：《“游戏”的哲学：从赫拉克利特到德里达》北京：中国社会科学出版社，2012年。（浙江大学符号学）宗争：《游戏学：符号叙述学研究》成都：四川大学出版社，2014年。（中国美术学

是不得不说，由于学科的拆分与专业化趋向，大部分对于游戏的讨论只能单独在美学、符号学、文艺学、甚至休闲学、体育哲学的意义上展开，难以跨越学科分野而有足够深度全面的思索。克服某种学科分类学的束缚，而直接面向“游戏”本身，乃是此文努力的方向。

院艺术学）张未：《游戏的本性：从游戏语法到游戏学的基本问题》上海：上海三联书店，2018年。（浙江大学历史学）唐运冠：《11-17世纪的法国中世纪游戏》博士学位论文，2016年等。

第二章 美学“游戏”的抽象与分离

不同于拉伯雷《巨人传》、伊拉斯谟《愚人颂》、薄伽丘《十日谈》对具体游戏带着人文主义解放意味的使用与描述；也不同于中世纪与文艺复兴的欧洲社会生活，重要而甚至连接成“共同体”的节庆游戏；随着“艺术的终结”，艺术变得需要用被证明、辩护，而游戏，亦也开始逐渐变为一抽象概念之表述。

但即便是抽象的概念表述，康德也不是用“比喻”的方式来使用游戏的。他确实地表述了其对具体游戏的看法¹。与其说他在用游戏概念来比喻，不如说，在他看来，相较于赌博游戏，想象之游戏、造形、“感觉”之游戏更加重要，只是随着美学发展，众人渐渐遗忘了那些名为“游戏”的游戏，只剩下作为不同游戏的名词形式——艺术，直到伽达默尔再次言明：“艺术的存在方式就是游戏”。

值得注意的是，此处的游戏式的审美判断力，绝不是可有可无之物，而是应被解释为为前两个批判奠基的，一种预设式的基础性之物²，而从这样的思路向前，我们才能理解在席勒那里，游戏近乎是作为天国一样的高贵之物。

但是就正如海德格尔所言明的“康德表达其美学思想的著作《判断力批判》一直都只是在误解基础上起作用的。这乃是哲学史上的一个事件。唯有席勒唯一地把握到了康德关于美和艺术的学说中的某种本质性的东西；不过，连席勒的认识也被十九世纪的美学学说掩埋掉了。”³而席勒自己当时亦有所感“对于在康德体系的实践部分中占支配地位的那些思想，只有哲学家们的看法不一致，但是，我自信能够证明，一般人从来就是意见一致的。”⁴，故正如席勒自己承认的一样，他对游戏的大肆夸赞而提高到本体论、甚至关涉到了政治层面的论述，“大部分是以康德的原则为根据的”⁵。

¹ 康德：《康德美学文集》曹俊峰译，北京：北京师范大学，2003年，第193、217页。以及康德：《康德：判断力之批判上》牟宗三译，吉林：吉林出版集团，2013年，第292-298。

² 吉尔·德勒兹：《〈荒岛〉及其他文本：文本与访谈（1953-1974）》董树宝、胡新宇、曹伟嘉译，南京：南京大学出版社，2018年，第83页。

³ 海德格尔：《尼采》孙周兴译，北京：商务印书馆，2015年，第126页。

⁴ 席勒：《审美教育书简》张玉能译，南京：译林出版社2012年版，第2页。

⁵ 同上，第2页，其对于本体论层面的讨论举例第43页、第47页，有关国家、政治层面的讨论见第19页，第95页等。

但是随着一种由康德席勒的“审美区分”而长成的艺术自主性¹，拉开了审美的“游戏”与现实中游戏的距离。甚至被用在法兰克福学派对于社会的反批判上，以“游戏”为奠基的艺术成了高高在上，批判并有着“摆脱直接性实践和拒绝玩弄世俗游戏的重要姿态”²。艺术在今日被反过来而批判社会上的游戏、电子游戏，甚至有学者竟然直接完全否认了康德美学中游戏的现实来源，而这种自以为事的态度依旧长远地存留在今³。

而随着电子游戏与新媒体的兴起，游戏与艺术的关系被重新讨论。

就如同乔托·卡努杜著名的文章以及安德烈·巴赞大大方方地把第七艺术的头衔挂在了电影之上⁴，1997 吴冠军为 6 月号的《新潮电子》供稿《第九艺术》一文，都充满了开天辟地的力量感。

但是这种充满生命感与历史性自觉的艺术宣言，更像是艺术史事件，而并不能作为一种哲学之思。且不论“艺术是否有标准，艺术的各个门类是否有本质”，让我们直指到艺术哲学背后的这种对象化思考以及这样的艺术类型学背后隐藏的本质主义与物质主义⁵，我们就会发现，电子游戏/游戏与艺术的关系，决不能仅作为某类新的艺术门类而论的，而格林伯格所谓的现代艺术不同门类的批判思

¹ 周宪：《艺术的自主性：一个现代性问题》《外国文学评论》，2004 年第 2 期，第 5-15 页。

² 阿多诺：《美学理论》王柯平译，四川：四川人民出版社，1998 年，第 21 页。

³ 英国表现论美学家柯林武德曾批评的那样：“人们常常把艺术和游戏加以比较，有时甚至把它们混淆起来，他们从未对艺术的兴致多加阐明，因为这些作比较的人们不可费力想一想，他们所说的游戏意指什么。”，从而将游戏作为比喻与游戏作为游戏而区分。而阿恩海姆则说过，“游戏”一词是对一种生活情境中那些愉快的方面的借用，充其量表达了一种否定性的评价，当他说“现代派艺术是一种形式主义的游戏”时，事实上这种艺术已不再真正拥有艺术实质，而成了一种徒有艺术之名的东西。见徐岱：《审美者与游戏人》《杭州师范学院学报》2006 年（此文认为游戏远不如艺术，游戏只是消遣而与艺术的精神实质大相径庭，“真正的审美者与标准的游戏人貌合神离，艺术活动只是借游戏之名行人文关怀之实”）真怀疑其是否真的读过康德的著作。

⁴ Ricciotto Canudo: *la Naissance d'un sixième art - Essai sur le cinématographe*. 及 André Bazin: *Qu'est-ce que le cinéma*, Les Editions du Cerf, 2011.

⁵ 迈克尔·弗雷德：《格林伯格现代主义绘画的还原论批判》沈语冰译，《浙江大学学报（人文社会科学版）》，2010 年，第 40 期第 2 版，第 53-58 页。其他批评可见卡斯比特：《重温艺术中精神》见康定斯基：《艺术中的精神》余敏玲译，重庆：重庆大学出版社，2017 年，第 12-13 页。

路，更是建立在对康德的简单理解与错用上的¹，有其历史叙述的含义，但也绝不能简单迁移到哲学上。

所以我们对游戏和艺术的反思，甚或需要一种对于传统现代主义艺术思路的完全颠倒，即艺术应该回到一种非对象化、非本质化的存在。艺术应成为一种在人身上得以实现自身的发生学，就像海德格尔的《艺术作品的本源》尝试做的那样，“想要从原则上克服主体和客体、自我和对象的对立”²。

倘若我们回到海德格尔所指出的，康德或席勒的本义，亦或者，顺着海德格尔学生伽达默尔对游戏的重新阐释，我们可以看到，这一条被美学/艺术史论发展遮蔽的游戏之思。

而最终在伽达默尔那里，这条对艺术作品的阐释学思考被历史性地再度完成，康德-席勒的“游戏”概念重新被拾起激活。“游戏”，作为艺术作品的存在方式，不再是一个对象化的客体，而是一种卷入游戏者的，一种被动式而含有主动性的意义(der mediale sinn)³，为了强调艺术作品所打开的那个游戏空间，伽达默尔甚至将游戏/艺术称作主体，而将戏剧的游戏活动称为文学作品本身进入此在的活动(das Ins-Dasein-Treten der Dichtung selbst)⁴，而这种渴望卷入观者，而在游戏中完成自身的艺术，与让阿甘本与阿比瓦堡所着迷的那渴望交媾的宁芙意象，不谋而合。⁵

而由此，从康德所说的不同具体艺术的“游戏的发生”、或伽达默尔“作为艺术存在方式的游戏”的论述之中，我们可以意识到，他们实际上向我们展现出了两个不同的“游戏”的区别使用：

一是作为艺术在人身上发生的，动词性的“游戏”(Play)；二是在日常语言中被我们称呼，有了“游戏之名”的名词性的“游戏”(Game)，而他们所指的审美游戏，往往是前者，这是一个“后者可以以前者方式发生，而前者的可能性亦蕴藏在后者之中”的关系，而不是简单的比喻。

¹ 格林伯格：《现代主义绘画》周宪译，《世界美术》，1992年第3期，第50页。

² 伽达默尔：《美的现实性》张志扬等译，北京：三联书店，1991年，第105页。

³ 伽达默尔：《真理与方法》洪汉鼎译，北京：商务印书馆，2009年，第153页。

⁴ 同上，第172页。

⁵ 吉奥乔·阿甘本：《宁芙》蓝江译，重庆：重庆大学出版社，2016年，第62页。

而现阶段对于电子游戏的讨论正是多在这种“游戏”之差异化的运动中被展开而来回推移的，对此的讨论和阐述对于我们推进游戏的理解必不可少，而要想展开对游戏本体论的更加深入的理解，亦需要在此动词化的语境中展开。

第三章 游戏 (Play) 名为游戏之物 (Game)

展示这样的作为艺术发生学的游戏(Play),与作为被命名之物的游戏(Game)的最好的例子,或许就是赌博游戏。而此亦可囊括对“使人沉迷”的电子游戏厘清与讨论。

一般这类游戏皆会有一个目标,有规则决定的利害关系。但正如康德所说,“机遇之游戏(邓译本为“博彩游戏”¹)是需要有一利害关心之兴趣的,不管这一利害关心之兴趣是空虚无益的,抑或是自我图谋的,但它总远不是那位于所采用的‘取得或达成之’模式中那种利害关心之兴趣。²”而在康德《实用人类学》一书中亦有提及“为什么游戏(首先是赌博的游戏)会如此具有吸引力,如果不是太过惟利是图的话,在长期殚精竭虑的思考之后它还是最好的消遣。³”

而值得注意的是,康德的人类学意义上的消遣并非贬义,而是一种褒义的欺骗,是对于“安逸本能的意向”的欺骗叫做消遣(tempus fallere),而正如他所说“这种说法暗示着这样的意图,就是说,当用的美的艺术使心灵得到游戏般的娱乐,甚至只是在某种平静的比赛中通过单纯的、本身无目的的游戏而造成心灵起码的教养时,就是在对向往无所事事的安宁这种意向本身进行欺骗。相反的情况就可以称之为浪费时间。⁴”

即作为艺术发生学的游戏与消遣,并不是我们通常所以为的是浪费时间,而正是恰恰是与无聊和浪费时间相对的。

此类赌博游戏的所展现出的作为发生学的游戏(Play)与名为游戏之物的游戏(Game)的差异,对游戏目标的一种独特的严肃性,亦可以在人类学的田野志中清晰地表现出来。

在格尔茨所记载的著名的巴厘岛斗鸡游戏有非常丰富的赌博玩法,但是对于当地居民来说,那些汲汲于赌博的金钱的赌徒,“被‘真正的斗鸡者’指责为完

¹ 康德:《判断力批判》邓晓芒译,北京:人民出版社,2004年,第177页。

² 康德:《康德:判断力之批判上》牟宗三译,吉林:吉林出版集团,2013年,第292页。

³ 康德:《康德美学文集》曹俊峰译,北京:北京师范大学,2003年,第193页。

⁴ 康德:《实用人类学》邓晓芒译,上海:上海人民出版社,2005年,第34页。

全不理解这项运动的傻瓜和完全不得要领的暴发户”，而并没有真正理解这一游戏¹，因为让这项斗鸡游戏变得深刻的并不是钱本身，而是金钱所导致的后果，即真正懂得游戏的人，并不在于金钱的利益，而在于这种投入带来的意义本身，强调的是让斗鸡游戏“游戏”式的发生，而并非因为过于追求利益和目标而让这个游戏变得不像“游戏”。

而倘若对游戏目标利益追求的扩大而反过来定义游戏，实则完全背离了游戏的精神。而正如海德格尔指出的，“后世美学家对康德与席勒的误解，便是从对于无功利、合目的的无目的性的误解开始的。”²而就功利性而言，另一话语于游戏话语的施压和使用亦透露出这种误解——资本主义经济学中的博弈论(Game Theory)。这一用数学模型来计算在理性人之间决策的研究，完全依照地一种纯功利性的方式展开，也给游戏(Game)添加上了新的一层话语。游戏，通过对赌博游戏的功利博弈性目标的扩张与强调使用，完全站到了艺术的反面。

而有些学者并不希望把纯功利性与运气的赌博游戏当做游戏。而亦有某些针对这样的胜负分明你争我抢的零和游戏(zero-sum)的反运动，如1966年开始的新游戏运动(New Game Movement)³。

所以就此区分，我们可以开启“审美无功利性”的讨论。电子游戏中的任务目标的设置，就如同赌博游戏中的金钱和功利目标——只是或许电子游戏中的反馈是纯然“虚幻”的，而不是像赌博一样，“至少还可以赚钱，有利可图”。

但是这些皆不重要，因为这种功利/无功利性的实用主义回报考量本来就不是游戏和艺术的重点。游戏中的“利害关系”只是为了艺术的发生而进行的自我欺骗，所以游戏切不可当真，但是亦需要“严肃地”参与到游戏中，我们才可以让艺术或电子游戏在我们身上“游戏”地发生。

此或许是为“无功利性”与游戏的真意。

它既非与资本逻辑相对应的“非功利性”而成的艺术自主性，亦非是叔本华误解下的“意志的脱落，一切欲求的平息，在冷漠无趣状态中的纯粹漂浮。”⁴。

¹ 克利福德·格里茨：《文化的解释》韩莉译，南京：译林出版社，2015年，第511页。

² 海德格尔：《尼采》孙周兴译，北京：商务印书馆，2015年，第126页。

³ Turner F: *Why Study New Games?*, Games & Culture, 2006, 1(1):107-110.

⁴ 海德格尔：《尼采》孙周兴译，北京：商务印书馆，2015年，第126-127页。

它更倾向于海德格尔所言的“让与我们照面的事物本身纯粹地作为它自身，以它本身的等级和地位出现在我们面前¹”，并且是通过形式(forma)（“具有包围作用的界限和边界，它把某个存在者带入和置入它所是的东西之中，使得这个存在者站立于自身，此即形态(Gestalt),”也即为游戏规则/目的性)而开启这种“与存在者的关联的直接性关联本身”，在节庆状态中，存在者本身在其本质中得到庆祝，并且因此才首次被置入敞开域(das Offene)中。²

所以作为艺术/游戏发生学的“游戏”，与作为名词的游戏的区分，便可让“电子游戏的沉迷”这一论题得到清晰的说明。即电子游戏与生活中那些名为游戏之物(Game)，与其他一切艺术形式一样，皆需要被“游戏”(Play)地发生，才可以真正地成为“游戏”，而不只是带着游戏之名，行毒品之事，故正如同斯蒂格勒将技术称作“药”(pharmakon)一样，我们需要的并不是将电子游戏一票打死，而是应让其以恰当方式发生，如同当代艺术在我们身上发生的那样。

对于电子游戏的网瘾——“电子海洛因”这一说法，或许可以引述米尔歇·于兰《野性的神秘主义》中提及的吸食毒品与真正的神秘体验的不同，因为吸食毒品带来的是“让个体陷入一种非真实的印象，陷入绝望、焦虑，因此，最终不如说是一些毁灭性的体验。³”这就如同是沉迷游戏的人回到现实的某种空虚和破灭感。

但是倘若游戏可以“游戏式”地发生，那么当游戏关闭的时候，当一切化为乌有的时候，我们得到的并不是空虚，而是一种“化归于一无所有”的笑，是那种“由于一种紧张的期待突然转变成虚无而来的激情。⁴”，这才是康德席勒所试图演说的游戏，所以对游戏的定义与划分，或许应该以发生学的角度思考而非以本质主义的角度进行。

¹ 同上，第 128 页。

² 同上，第 141 页。

³ 阿多：《作为生活方式的哲学》姜丹丹译，上海：上海译文出版社，2014 年，第 93 页。

⁴ 康德：《判断力批判》邓晓芒译，北京：人民出版社，2004 年，第 179 页。

但是倘若我们更往前一步，或许我们可以发现，实际上日常我们在指称游戏的时候，皆为模糊的，而动词性的“游戏”（玩）（Play）、与名词性的游戏（Game）只是我们强行分开的结果。

我们试图用名词“扑克牌游戏”所指的，并不是那“54张牌”的物，也不只是具体明确的“规则”。不妨感受下，当我们使用游戏（Game）作名词时，我们似乎将游戏看作一个稳固的结构，一个存在的静态对象物，此时“玩家作为游戏者”的部分似乎就被遮蔽了；而当我们只说“玩”（Play）作为动词时，玩家出现，但是似乎只勾勒出了一“态度”，而对在玩什么一无所知。

故玩（Play）与游戏（Game）在语言中的背离或许是精神分裂而呈现出的结果。语言学大师赫伊津哈早有此意识，“为了表达这种活动的性质，名词中所包含的观念须在动词中重复…游戏不是普通意义上的‘做’（doing），你不可能像是捕鱼、打猎、跳莫利斯舞、做木工那样‘做’游戏（‘do’ a game），你是在‘玩’游戏¹”。而在哲学反思上亦认为“一切游戏活动都是一种被游戏过程（alles Spilen ist ein Gespieltwerden）”²，而或许在今天，它被表述为“一种只能在个人身上发生的，绝不在任何其他地方的”当代艺术的发生学³。音乐与音乐的演奏，游戏与被游戏，艺术品与艺术的发生，这本就是一件是。

而倘若我们顺着这一角度追寻，那么随着海德格尔对艺术品的思索而来的伽达默尔对于游戏的思考，就如它们所通达的就不仅仅是美学意义上对艺术的重思，而是切入真理-本体论的维度之中。

¹ 赫伊津哈：《游戏的人》傅存良译，北京：北京大学出版社，2014年，第41-42页。

² 伽达默尔：《真理与方法》洪汉鼎译，北京：商务印书馆，2009年，第156-157页

³ 陆兴华：《当代艺术做什么？》上海：上海锦绣文章出版社，2012年，第3页。

第四章 游戏-神圣-本体论

即便伽达默尔始终顺着游戏这一线索进行阐述，但在叙述最后达及的一种“将我们卷入而在自身得到完成语言游戏”¹的本体论叙述之时，他早已在很大程度上远离了日常意义上的游戏，甚至我们再难以想象我们手上的电子游戏与他所说的整个世界的“游戏”之间有任何的关联，即便其后在 1974 讲座中试图用“游戏”来强调传统艺术与现代艺术的连续性之时举了许多例子，但其依旧以诸如诗歌的朗诵、音乐的演奏、最多是对“青年人所喜爱的时髦音乐”的认可来述说的²。当然这决不能苛责一位年逾 70 的老人，因为即便在电子游戏文化横行今天，我们依旧很难把作为哲学概念的游戏与现实中的电子游戏关联，况且当时的家用游戏机才刚发行不久，但在电子游戏已经出现了六十年的今天，谈及游戏而却不提及电子游戏，倒是显得奇怪起来。

在前文美学上的游戏概念与游戏的分离的简要叙述中，我们能看到这作为哲学史事件而失落的游戏。但倘若说康德-席勒的“游戏”在美学中逐渐失落，我们可以看到，“游戏”一词重新在尼采那里出现了：

“不断苏醒的游戏冲动，召唤另外的世界进入了生活。孩子无忧无虑的玩耍，摧毁自己的沙堆，不断重新开始这游戏，但是只要他在建造，他就按照内在秩序合乎规律地进行编结、连接和塑造。”³

“只有审美的人才能这样看世界，他从艺术家身上和艺术品的产生过程中体会到，‘多’的斗争本身如何终究能包含着法则和规律，艺术家如何既以静观的态度凌驾于艺术品之上，又能动地置身于艺术品之中，必然与游戏、冲突与和谐如何必然交媾而生育出艺术品来”⁴

¹ 伽达默尔：《真理与方法》洪汉鼎译，北京：商务印书馆，2009 年，第 688 页。

² 伽达默尔：《美的现实性》张志扬等译，北京：三联书店，1991 年，第 65-85 页。

³ 弗里德里希·尼采：《希腊悲剧时代的哲学》周国平译，北京：北京联合出版公司，2014 年，第 74 页。

⁴ 同上，第 80 页。

尼采极尽赞美之词而推崇赫拉克利特的“游戏”本体论，这条拒绝单一的一或多，而走出的第三条道路——一同时就是多。

而 20 世纪最伟大的两位尼采的诠释者皆接续了这样的“游戏”本体论。

首先，我们注意到在海德格尔 1935 年/1936 年写下了《艺术作品的本源》后，在 1936-1940 年在弗莱堡大学所作的关于《尼采》的讲座。而伽达默尔对《本源》的重视¹，其以艺术作为“游戏”存在线索而论述的真理的思路，也有人早已清晰地指出，是“海德格尔《艺术作品的本源》的新版本”，并且“将艺术游戏把握为本源真理的做法同样是海德格尔式的”²，而从《尼采》一书所强调的“对权力意志的核心部分的解释恰恰必须从艺术开始”³中也可得到例证。

那么在对尼采的研究之中，海德格尔发现了在尼采那“作为虚无主义的反运动的艺术和作为一种生理学（生物学[bios]）美学的对象的艺术是共属一体的。⁴”这种悲剧艺术中切实的审美陶醉感与虚无主义的反运动，作为古希腊日常的悲剧艺术与酒神的节日与游戏，让我们有了重新在思索中连接“形而上”之游戏与日常生活中的“游戏”的可能。

而悲剧也是“一种”游戏，与其它游戏或艺术并无多大的区别，包括电子游戏，甚至对于悲剧，我们不应该再区分游戏者与观众。而这一论证，在尼采那已初露端倪——观众的施魔(Verzauberung)与陶醉状态，而这种对美与艺术陶醉感的思考是与康德把握的“美的决定性因素的本质”是一致的，正如海德格尔所说，尼采所批评的康德，是被叔本华误解的康德⁵。

所以紧接着海德格尔的思路，伽达默尔重新抓住了“游戏”概念，构造艺术阐释学，故而传统到现代、音乐到戏剧、宗教仪式等等都是“游戏”——即艺术的存在方式以“游戏”的方式发生，通过游戏，而彻底取消了游戏者和观赏者的差别，“通向观众的公在(Offensein)共同构成了游戏的封闭性。只有观众才

¹ 伽达默尔：《美的现实性》张志扬等译，北京：三联书店 1991 年版，第 90 页。

² 付立峰：《“游戏”的哲学：从赫拉克利特到德里达》北京：中国社会科学出版社，2012 年，第 240 页。

³ 海德格尔：《尼采》孙周兴译，北京商务印书馆 2015 年版，第 76 页。

⁴ 同上，第 149 页。

⁵ 同上，第 130 页。

实现了游戏作为游戏的东西¹”，即“游戏是指艺术作品本身的存在方式”²。

“不同的艺术皆是游戏”，这绝不仅仅只是哲学家概念上的替换与论证，在艺术史领域亦有这种根源性地反思。正如阿甘本谈起阿比瓦堡“在我们的文化中区分诗与哲学、艺术与科学、‘歌唱’的词语和‘记忆’的词语的那种断裂，不过是瓦堡在狂喜的宁芙与忧郁的河神之极化中辨认出的，西方文化精神分裂的一个方面罢了。”³而曾在瓦堡研究院学习的艺术史家贡布里希其一篇著名的短文中，便是以从一根被作为木马而被游戏的木棍探究来所有艺术形式的根源的。⁴

故此文试图进行的是一种作为概念的“游戏”与现实中的游戏重新对接，而或许这样的连接早已经在尼采、海德格尔、伽达默尔那里历史性地完成过了。但是在这个电子游戏作为主要的“游戏”意指对象的今天，我们必须再进行一次对游戏认识的逆转，不仅应重新寻回海德格尔-伽达默尔传统中“艺术的存在方式是游戏”，而且今天的电子游戏，也在这样的问题域中，重新成为与其他艺术一样的“一种游戏”，并且展现出创生与逆熵的可能性。

倘若我们顺着尼采对悲剧的思考，对古希腊时期的游戏(包括戏剧/游戏/仪式)等进行考察，我们能看到，游戏与神圣的关系曾是如此紧密。

我们试图谱系学式地返回到游戏的根源(Herkunft)处，一种尚未区分神圣领域与世俗领域的史前史(Urgeschichte)阶段⁵，即可发现，希腊人艺术/游戏与神圣关联之紧密。狄俄尼索斯酒神形象的出现，就带着某种迷狂而神圣的两重性；而希腊的奥林匹克运动会就是直接扮演着太阳神争斗的游戏，竞技者绕圆形跑道奔跑时，头上扎着黄带，模仿太阳神驾车一日一周所经过的圆形黄道带。⁶甚至如赫拉克利特所言“但哈德斯与狄奥尼索斯，在酒神节为之狂热的颂扬，都是

¹ 伽达默尔：《真理与方法》洪汉鼎译，北京：商务印书馆 2009 年，第 161 页。

² 同上，第 149 页。

³ 吉奥乔·阿甘本：《潜能》王立秋等译，桂林：漓江出版社，2014 年，第 145 页。

⁴ 贡布里希《木马沉思录：论艺术形式的根源》曾四凯译，桂林：广西美术出版社，2015 年，第 22 页。

⁵ 吉奥乔·阿甘本《万物的签名：论方法》尉光吉译，北京：中央编译出版社，2017 年，第 104-112 页。

⁶ 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》何道宽译，南京：译林出版社，第 269 页。

一回事（残篇 15）”，死亡的严肃与游戏的欢愉并举，《伊利亚特》中阿克琉斯在朋友尸体前呼唤着他的灵魂，悲痛之情突然就被赛车、拳击、摔跤和剑术比赛爆发出来的欢愉与热情替代了¹。

在赫拉克利特时代，人们的神灵信仰不再虔诚，所谓酒神节蜕变成一种娱乐活动，所以他指责“倘若他们不是以狄奥尼索斯之名举行赛会和阳具崇拜的活动，那就是极为可耻的。（残篇 15）”²，而柏拉图也有明确地表示，“老年人玩游戏和祈祷的时候，应该立刻祈请狄奥尼索斯降临，因为那是狄奥尼索斯给人类消除上了年纪的急躁情绪的礼物。”³

而在这样的神圣游戏中，游戏与教育、甚至政治、伦理维度的密切关系被显露了出来。

游戏首先被当做教育的方式，“请不要强迫孩子们学习，要用做游戏的方法，你可以在游戏中更好地了解他们每个人的天性。”⁴但是这一种教育绝不是将其当做纯粹地玩乐，因为教育与儿童游戏亦是共同体稳定的源泉“提到儿童的游戏，我认为我们的共同体对此陷入了一种普遍的无知状态，看不到它对我们已经制定的法律能否永久保存起着决定性的影响。”⁵。

故对于希腊人来说，游戏应该是神圣的，故有“城邦生活是一场由神所主宰的游戏”，而值得提及的是“游戏与教育是我们这样的生灵最严肃的工作，因此，我们应该在和平中度过一生中的大部分时间，而且要过得幸福。正确方法是什么？我们要在玩游戏中度过我们的一生——我指的是某些游戏，亦即献祭、唱歌、跳舞——由此获得上苍的恩宠。”⁶

或许也只有在这样的重新引入神圣维度的意义上游戏，我们才可以把握住海德格尔在 1949 至 1950 年关于“物”的系列演讲中，出现的“四方游戏”——“四

¹ 吉奥乔·阿甘本《幼年与历史：经验的毁灭》尉光吉译，郑州：河南大学出版社，2016 年，第 118 页。

² 付立峰：《“游戏”的哲学：从赫拉克利特到德里达》北京：中国社会科学出版社，2012 年，第 7 页。

³ 柏拉图：《法律篇》张志仁、何勤华译，上海：上海人民出版社，2001 年，第 56 页。

⁴ 柏拉图：《理想国》郭斌和、张竹明译，北京：商务印书馆，1986 年，第 304-305 页。

⁵ 柏拉图：《柏拉图全集第 3 卷》王晓朝译，北京：人民出版社，2003 年，第 553 页。

⁶ 同上，第 561 页。

方中没有哪一方会固执于它自己的游离开来的独特性。而毋宁说，四方中的每一方都在它们的转让之内，为进入某个本己而失去本己。…而这样天、地、人、神之纯一性的居有着的映射游戏，我们称之为世界（Welt）。¹”这种充满了康德-席勒-尼采-伽达默尔游戏美学式的相互转让应和之纯一性的美学式的表达，我们可以看到《本源》一文的痕迹，“争执者相互归属的亲密性”²，而在这里，就如同海德格尔所认同的尼采从艺术切入权力意志，他一样从艺术之本源切入了真理，在“据有之圆舞”中，达到的时间——游戏——空间的“世界游戏”³。

海德格尔是偏爱使用游戏（Spiel）的，他讨论时间之时所用的，“时间三维的统一性在于各维之间的传送（Zuspiel）。这种传送证明自身为本真的、在时间之本己因素中游戏的端呈，就仿佛是第四维…本真的时间是四维的。”⁴而作为海德格尔艺术论述的继承者，伽达默尔则同样在作为游戏的艺术作品，“艺术作品特有的时间性是从沉沦的历史时间中超升出来的‘完整时间’”，他通过对于节庆的叙述中把握到了这种游戏属己的、面向死亡的本真的时间⁵。

而游戏与神圣、与教育的紧密关系，绝不仅是在希腊才有。对于中国传统六艺中的射礼投壶之“游于艺”，而驱傩活动，赶鬼之时必然伴随着欢笑而有“风乎舞雩，咏而归”之感⁶；而从族群认同一方切入，从格尔茨巴厘岛的斗鸡的民族志中，巴厘岛人对他的接纳，正是在他参与了斗鸡游戏后才发生的⁷，而这就像当有人学会了希腊传统游戏后，希腊人对他说“你现在是个希腊人了”⁸。

¹ 海德格尔：《演讲与论文集》孙周兴译，北京：三联书店，2005年，第188页。

² 海德格尔：《林中路》孙周兴译，北京：商务印书馆，2017年，第54页。

³ 付立峰：《“游戏”的哲学：从赫拉克利特到德里达》北京：中国社会科学出版社，2012年，第188页。

⁴ 海德格尔：《面向思的事情》陈小文、孙周兴译，北京：商务印书馆，2015年，第23页。

⁵ 伽达默尔：《美的现实性》张志扬等译，北京：三联书店，1991年，第70页、第114-126页。

⁶ 中国的游戏可见蔡丰明：《游戏史》上海：上海文艺出版社，2007年；宗教活动与娱乐之间的关联可见 杨庆堃：《中国社会中的宗教》范丽珠等译，上海：上海人民出版社，2007年，第89页。

⁷ 克利福德·格里茨：《文化的解释》韩莉译，南京：译林出版社，2015年，第484-489页。

⁸ Thomas Malaby, “Beyond Play: A New Approach to Games,” Games and Culture 2, no. 2 (2007): 95-103. 转引自 Greg Costikyan: Uncertainty in Games, MIT Press, 2013, p102.

此处应该被察觉的是古希腊的教育与今天意义的教育不同,其是为“拜德雅”*paideia* (παῖδεῖα), 乃一德雅兼蓄之学, 亦或是福柯、贾格尔意义上总体性的人文学¹, 而这也颇与阿比瓦堡所追寻的这种克服人文学科以及艺术品与人文科学(*studia humaniora*)分离的无名之学暗合²。

而作为总体人文学“拜德雅”(*paideia*), 其与“游戏”(*paidia*)的关联再明显不过。“教育”这个词在希腊文中本身就含有轻松和儿童游戏的意思³。而实际上这种受到教育的儿童, 更像是一种隐喻, 而不是指一个固定的年龄日期, 因为希腊时代的教育往往是终身进行⁴, 而在尼采的著作之中, 艺术家与孩童作为某类形象反复出现, 构造出“游戏者-艺术家-儿童, 宙斯-儿童”⁵的本体论关联性。

这也是为何游戏的完整潜能(*potenza*)总难以在某单独的学科中展开的缘故, 游戏必须在一贯通的人文学的意义上被伸展, 才可显露出它本有的面貌。

所以正如法国历史学家阿利埃斯(Phillippe Aries)所说的那样“游戏史是游戏由庄重变为浅薄的历史”⁶。在现代社会中, 节庆和游戏变得难以进行和开展, 游戏变得浅薄与逐利或过于严肃, 艺术变得神秘和费解。而资本与科技, 作为电子游戏所诞生的土壤与推动其发展的主要力量发展之中, 却同样孕育了全新的创生的可能。

¹ 吉奥乔·阿甘本:《宁芙》蓝江译, 重庆:重庆大学出版社, 2016年, 第1-10页。

² 吉奥乔·阿甘本:《潜能》王立秋等译, 桂林:漓江出版社, 2014年, 第145页。

³ 伽达默尔:《赞美理论》夏镇平译, 上海:上海三联书店, 1988年, 第11页。关于词源学上的考察“希腊人表达儿童游戏的方式是在词尾加-inda, 是词缀而给一些单词添上“玩”的意思。而 *παῖδά*-*paidia*, 其词源意味“儿童的或与儿童有关的”, 其派生词 *παίξιν*(游戏)、*παῖγμα* 和 *παῖγιον*(玩具), 可以用来表示各种游戏, 甚至是柏拉图《法律篇》最高等最神圣的游戏, 整组词似乎都带有轻松愉悦, 快乐舒畅的味道。和 *παῖδά* 想比, 另外表示游戏的词 *ἀδύρω ἄδνρμα* 则远非那么常用, 它略含“微不足道”、“徒劳无益”的意思” 见赫伊津哈:《游戏的人》傅存良译, 北京:北京大学出版社, 第34页。

⁴ Michel Foucault: *L' Herméneutique Du Sujet: Cours au Collège de France, 1981-1982*, Paris, Gallimard, 2001, p84-85.

⁵ 吉尔·德勒兹:《尼采与哲学》周颖、刘玉宇译, 郑州:河南大学出版社, 2016年, 第53-54页。

⁶ 唐运冠:《游戏, 11-17世纪的法国游戏》, 浙江大学, 博士学位论文, 2016年。

第五章 游戏-渎神-转化¹

游戏的审美-神圣-本体论的线索并不能展现游戏全貌，如果我们只停留在这一点，那只能展现出了游戏作为妥协的一面，就如阿多诺批评席勒的那样“由于对资产阶级忠心耿耿，并受到当时哲学的影响，席勒宣称压抑就是自由，因为游戏与世俗实践活动的关系远比《美育书简》中的要复杂得多²”。

文章在这里需要掉转方向，我们要从本体论回返一种创造的实践哲学，就像触碰到了批判哲学的界限，而需要面向人类学式的可能性的创造（genesis）³。正如奈格里写给阿甘本的信中说的那样，“存在的概念是空虚，不如说是潜能（potenza）”，穿过海德格尔打开的空虚，面向到来之物（l’ en-avant）的眩晕，而将情感化为行动——“决断的唯物伦理学”，在此，康德审美游戏中的崇高被超越，“摆脱市场机器，打破无意义的循环”。⁴

阿多诺敏锐地注意到了游戏作为一种向童年的回归（regression）的可能，“使艺术超越直接经济实践与目的性行为的正是游戏契机（moment of play）”，是一种怀抱敌意的反艺术的特性，“根据死亡本能类推，游戏作为一种心理现象把服从解释为幸福。艺术中断游戏从一开始就是纪律，强化了对礼仪模仿来表现的禁忌。”而“每当艺术完全成为游戏活动时，表现方式就会遭到抛弃”，他在对赫伊津哈的严肃/游戏的辩证法加以肯定，并认为同样适用于艺术，但他准确地批评了赫伊津哈所认为的“游戏遁世性（hermetic quality of play）”，这正是因为他将“游戏-童年-批判”与“艺术-成年-重复”的做了对立，阿多诺看到了游戏的双重属性——“沉浸服从的审美体验”，与“回归的批判解放可

¹ 在伽达默尔的理论中，也暗含游戏-艺术，艺术-游戏这样的转化，“转化”一词亦被伽达默尔用在人类游戏真正完成其艺术的转化并称之为“构成物的转化”（Verwandlung ins Gebilde）但其并未着重强调一种创生与渎神的反向维度。

² 阿多诺：《美学理论》王柯平译，四川：四川人民出版社，1998年，第553页。

³ 姜宇辉：《当下考古与时间魅像——跟随阿甘本重思》第28页，见吉奥乔·阿甘本《万物的签名：论方法》尉光吉译，北京：中央编译出版社，2017年。米歇尔·福柯：《什么是启蒙》李康译，见 *Dits et Ecrits*, vol. IV., pp. 562-578, ‘Qu’ est-ce que les Lumières?’ , Paris, Gallimard, 1994.

⁴ 安东尼奥·奈格里：《艺术与诸众：论艺术的九封信》尉光吉译，重庆：重庆大学出版社，2016年，第26-28页。

能”¹，这是十分准确的。

这种对于童年的回归让人不禁想起吉奥乔·阿甘本对“幼年”的强调，而在阿甘本的著作之中，“游戏”被让人印象深刻的“神圣人”的形象掩盖，但是倘若从游戏概念入手，或许我们可以看到另一个阿甘本的展开。

与阿多诺、麦克卢汉²异曲同工，阿甘本从列维·施特劳斯那里借用了思路开始阐述“游戏”：仪式将事件转化为结构，游戏将结构转化为事件。故在阿甘本看来，不同于仪式“调节神话的过去与现在的矛盾，废除了把二者分隔开的时间间隔，再次将所有事件吸收到共时的结构之中，游戏提供了对称的对立行为：它试图打破过去与现在的联系，将整个结构打破而分解成事件。”³在这篇充满了理论与古典学气味的文章中，我们看到了阿甘本如同海德格尔，回返到了赫拉克利特那，将“本源性的时间(aiōn)”的词源追溯到“生命”，而将时间表述为“掷骰子玩游戏的孩子”，所以在阿甘本看来，历史在这样的历时共时转换的机器之下，变成了仪式与游戏不断生产的历时能指和共时能指关系的“游戏”。

4

在另外一篇《渎神礼赞》(Elogio della profanazione)中，阿甘本将其在施特劳斯那所思的游戏与历史的关系放置在了一个更加容易理解的位置上，好似回复了奈格里对其发出的呼喊。阿甘本从词源的辨析 Religio(宗教)这个术语后，将其界定为确保人、神两者不同的东西，而宗教的对立面是“玩忽”(negligenza)，是一种在事物面前自由的、分心的状态。所以游戏就成为了那个“把人类从神圣之物的领域中解放出来、使人类从那个领域分心，同时又不是单纯地废弃那个领域”，这与阿甘本的“神圣”与“褻渎”的思路一以贯之⁵。

¹ 阿多诺：《美学理论》王柯平译，四川：四川人民出版社，1998年，第532-535页。

² 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》何道宽译，南京：译林出版社，2011年，第266-277页。麦克卢汉将游戏/艺术看作一种经验转换器，将熟悉的经验转化为新颖的形式，使事物黯淡和模糊的一面放出光辉；是前代人的社会习俗的遗留，又是一种与工业化、专门化、机械化相对的矫正器。“没有艺术的人，没有游戏这种大众艺术的人，往往像毫无意识的自动机器。”更多论述限于篇幅原因恕不展开。

³ 吉奥乔·阿甘本：《幼年与历史：经验的毁灭》尹星译，郑州：河南大学出版社，2016年，第106页。

⁴ 同上，第104-105，111页。

⁵ 吴冠军：《阿甘本论神圣与褻渎》《国外理论动态》，2014年第3期，第44-53页。

而这里强调的游戏正是作为亵渎的手段，作为神圣到俗世的通道，一种衰弱的亵渎之器官（organo），故阿甘本有些悲观地认为，人们已经不知道如何游戏了，而在之后的对博物馆与资本主义化的艺术的批判中，他一再地说“把游戏的纯粹的亵渎召命归还游戏、亵渎不可亵渎之物是将来一代人的政治任务”¹。

游戏那释放生命的“渎神”意味并非阿甘本的独创，在薄伽丘《十日谈》中，作为重新打碎宗教的虚伪，返回真实生命的人性的谈话，便是从一个“轮流扮演谈话首领的讲故事游戏”开始的，而在被中世纪的愚人节的狂欢之中，就可清晰地看到那能够将各级教士在内的，将神圣“亵渎”，而所有成员一同包裹在内的“共同体”，而后的深重的社会危机动摇了传统的教会和社会体系，教会开始把愚人节活动驱逐出教堂，进而禁止教士参加公共游戏活动。这些演变导致中世纪的“共同体”开始解体，并造成愚人节在16世纪中叶全面衰落。²正如前文所述，游戏与神脱钩，失去了将神圣迎回生命之中的能力。

在此维度下展开的游戏，呈现出伟大的尼采阐释者，德勒兹眼中的游戏的另一“渎神”的面向。“召唤新世界的并非被视为有罪的渎神行为，而是被重新唤醒的永不间断的游戏冲动”³，在尼采眼中本来与游戏相对立的渎神概念，在阿甘本这里，完成了转化，它不再是基督教式的负罪与怨恨，而是一种能动的快乐与创造，是将神圣由封闭的形而上神学而重新带回游戏者的生命之中的行为，渎神的人，由赫拉克利特指责的人，变成了赫拉克利特自己。

这一种以游戏态度的态度而“渎神”重新带来的生命感，就如同柏格森的“笑”：“性格、精神甚至身体的任何僵硬都是社会所需要提防的，因为这可能表示有一部分活力在沉睡，有一部分活力孤立起来了…社会只是面临着使它产生不安的什么东西，而这也不过是一种症候而已，说是威胁都还勉强，至多智能算得上是一种姿态罢了。因此社会只能用一种姿态来对付它。笑就应该是这样一种东西，就应该是一种社会姿态。”⁴

¹ 吉奥乔·阿甘本：《渎神》王立秋译，北京：北京大学出版社，2017年，第124-160页。

² 沈坚，唐运冠，ShenJian，等：《节庆游戏与“共同体”生活——法国中世纪的愚人节研究》《浙江大学学报(人文社会科学版)》，2013年第43版，第171-180页。

³ 吉尔·德勒兹：《尼采与哲学》周颖、刘玉宇译，郑州：河南大学出版社，2016年，第54-55，80-84页。

⁴ 柏格森：《笑》徐继曾译，北京：北京十月文艺出版社，2005年，第13页。

第六章 结语

行文至此，整体的思路大概已经构筑成型，身体维度以及社会学留待他时¹。

故在此文试图彻底清理电子游戏与艺术/游戏关系的哲学问题，并且重新在今已经风靡全球，并且在未来将成为不可忽视生活维度现象的电子游戏，将其看做斯蒂格勒意义上的药（pharmakon）的可能，展开其一样作为艺术/游戏的可能性与实践的潜能。

作为艺术存在方式的游戏以及作为“游戏之一”的电子游戏/日常游戏，在启蒙后美学话语的失落，博弈论的入侵，艺术的神圣化等因素下已经丧失太久了，艺术失去了游戏是艺术的僵化与老死。故需重连艺术/游戏，让艺术从成熟回返幼年，重新泛发出游戏的快乐；就如同奈格里所说的那样“把它的普遍性揭示为个体和独一无二经验之诸众的享乐（jouissance）²”。

而也只有有这样不断批判而内爆的艺术游戏中，席勒所说的“完美表现出来的人，应该是在如潮似涌的变化之中本身永远固定不变，保持恒定的统一体。³”，齐泽克那样的作为抽象掉确定性内容同时又在确定化的领域中获得确定存在的独体（singularity）才能被展开。

正如奈格里无比重视与本体论的连接，游戏的人，不同于反动派，游戏的人是革命者。“革命者致力于本体论，面对空虚加以肯定，践行一种对世界的批判，而他们的游戏，有一种同存在的真正关系”（同存在四方游戏）。他们的游戏艺术作品的独一性，“既不是中介，也不是可交换性，而不如说是绝对者的可再生产性”，“它基于存在，改造存在，生产存在，并再生产存在，想象力与实践几乎是同义的。”故有“艺术行为，以一种和伦理行为完全一样的方式，可被定义

¹ 需要被指出的是，梅洛庞蒂的身体现象学打开的艺术/哲学的双重维度对游戏/艺术的思考有重要意义，以及作为梅洛庞蒂在社会学继承人的布尔迪厄，游戏是场域的运作，而体育语言中的“游戏意识”是实践感最具示范性的样式。见布迪厄、华康德：《反思社会学导引》李猛、李康译，北京：商务印书馆，2015年，第16-19页、第66-67页。皮埃尔·布迪厄：《实践感》蒋梓骅译，南京：译林出版社，2012年，第93-106页。

² 安东尼奥·奈格里：《艺术与诸众：论艺术的九封信》尉光吉译，重庆：重庆大学出版社，2016年，第29页。

³ 席勒：《审美教育书简》张玉能译，南京：译林出版社2012年版，第33-34页。

为诸众(multitude)”¹ 而在这样的反市场的价格唯一性的(unicité)与独一性(singularité)的诸众身上，“只有当人在游戏时，他才是完整的人”席勒的游戏王国才可以被打开。

迎着当代艺术而上，混杂着资本运作与科技的卑微血统出身的电子游戏，现在却吸引卷入了无数的人，在其中，沉迷的是少数，就如同斯皮尔伯格的电影《头号玩家》，多数人在游戏中追求的是意义，其获得的感动与快乐无以伦比。而在现实中，作为游戏创新的独立游戏开发者在不断探寻游戏的边界，与当代艺术的交汇日趋紧密，互联网巨头与政府开始重新反思游戏的社会意义。在这个科技与资本裹挟虚拟现实而来的历史节点，游戏的潜能亦伴随而来，抛弃了病态的求真意志的人们，或许游戏将成为新时代的希腊神话，正如尼采说的那样“对众神的创造是一种艺术创造，它与那种创造出艺术的本能相对应，真理与能让我们活下去的幻象是不可分离的。”² 在游戏的想象与孩童们欢乐的笑声之中，我听到了伊西斯的声音：“我是那一切的曾在、现在和未来。”

¹ 安东尼奥·奈格里：《艺术与诸众：论艺术的九封信》尉光吉译，重庆：重庆大学出版社，2016年，第24-29页。

² 皮埃尔·阿多：《伊西斯的面纱：自然的观念史随笔》张卜天译，上海：华东师范大学出版社，2015年，第320页。

参考文献

- André Bazin: *Qu' est-ce que le cinéma*, Les Editions du Cerf, 2011.
- Espen Aarseth: *Computer Game Studies*, Year One, 2001.
- Michel Foucault: *L' Herméneutique Du Sujet: Cours au Collège de France, 1981-1982*, Paris, Gallimard, 2001.
- Michel Foucault: *Dits et Ecrits, vol. IV.*, pp. 562-578, 'Qu' est-ce que les Lumières?', Paris, Gallimard, 1994.
- Turner F: *Why Study New Games?*, Games & Culture, 2006.
- Thomas Malaby, "Beyond Play: A New Approach to Games," Games and Culture 2, no. 2 (2007): 95 - 103. 转引自 Greg Costikyan: *Uncertainty in Games*, Cambridge, MIT Press, 2013.
- 安东尼奥·奈格里:《艺术与诸众:论艺术的九封信》尉光吉译,重庆:重庆大学出版社,2016年。
- 阿多诺:《美学理论》王柯平译,四川:四川人民出版社,1998年。
- 柏格森:《笑》徐继曾译,北京:北京十月文艺出版社,2005年。
- 柏拉图:《理想国》郭斌和、张竹明译,北京:商务印书馆,1986年。
- 柏拉图:《法律篇》张志仁、何勤华译,上海:上海人民出版社,2001年。
- 柏拉图:《柏拉图全集第3卷》王晓朝译,北京:人民出版社,2003年。
- 蔡丰明:《游戏史》上海:上海文艺出版社,2007年。
- 弗里德里希·尼采:《希腊悲剧时代的哲学》周国平译,北京:北京联合出版公司,2014年。
- 付立峰:《“游戏”的哲学:从赫拉克利特到德里达》北京:中国社会科学出版社,2012年。
- 贡布里希《木马沉思录:论艺术形式的根源》曾四凯译,桂林:广西美术出版社,2015年。
- 海德格尔:《演讲与论文集》孙周兴译,北京:北京三联书店,2005年。
- 海德格尔:《面向思的事情》陈小文、孙周兴译,北京:商务印书馆,2015年。
- 海德格尔:《尼采》孙周兴译,北京:商务印书馆,2015年。
- 海德格尔:《林中路》孙周兴译,北京:商务印书馆,2017年。
- 赫伊津哈:《游戏的人》傅存良译,北京:北京大学出版社。
- 吉奥乔·阿甘本:《潜能》王立秋译,桂林:漓江出版社,2014年。
- 吉奥乔·阿甘本:《宁芙》蓝江译,重庆:重庆大学出版社,2016年。
- 吉奥乔·阿甘本《幼年与历史:经验的毁灭》郑州:河南大学出版社,2016年。
- 吉奥乔·阿甘本:《渎神》王立秋译,北京:北京大学出版社,2017年。
- 吉奥乔·阿甘本《万物的签名:论方法》尉光吉译,北京:中央编译出版社,2017年。
- 吉尔·德勒兹:《尼采与哲学》郑州:河南大学出版社,2016年。
- 吉尔·德勒兹:《〈荒岛〉及其他文本:文本与访谈(1953-1974)》董树宝,胡新宇,曹伟嘉译,南京:南京大学出版社,2018年。
- 伽达默尔:《赞美理论》夏镇平译,北京:三联书店,1988年。
- 伽达默尔:《美的现实性》张志扬等译,北京:三联书店1991年。

伽达默尔：《真理与方法》洪汉鼎译，北京：商务印书馆 2009 年。
康德：《康德美学文集》曹俊峰译，北京：北京师范大学，2003 年。
康德：《康德：判断力之批判》牟宗三译，吉林：吉林出版集团，2013 年。
康德：《判断力批判》邓晓芒译，北京：人民出版社，2004 年。
康定斯基：《艺术中的精神》余敏玲译，重庆：重庆大学出版社，2017 年
克利福德·格里茨：《文化的解释》韩莉译，南京：译林出版社，2015 年。
陆兴华：《当代艺术做什么？》上海：上海锦绣文章出版社，2012 年，
马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》何道宽译，南京：译林出版社。
皮埃尔·布迪厄、华康德：《反思社会学导引》李猛、李康译，北京：商务印书馆，2015 年。
皮埃尔·布迪厄：《实践感》蒋梓骅译，南京：译林出版社，2012 年。
皮埃尔·阿多：《伊西斯的面纱：自然的观念史随笔》张卜天译，上海：华东师范大学出版社，2015 年。
维特根斯坦：《哲学研究》韩林合译，北京：商务印书馆，2015 年。
席勒：《审美教育书简》张玉能译，南京：译林出版社，2012 年。
杨庆堃：《中国社会中的宗教》范丽珠等译，上海：上海人民出版社，2007 年。

海尔斯：《过度注意力与深度注意力：认知模式的代沟》《文化研究》，2014 年第 19 辑。
姜宇辉：《当下考古与时间魅像——跟随阿甘本重思》第 28 页，见吉奥乔·阿甘本《万物的签名：论方法》，北京：中央编译出版社，2017 年。
克莱门特·格林伯格：《现代主义绘画》周宪译，《世界美术》，1992 年第 3 期，第 50-52 页。
迈克尔·弗雷德：《格林伯格现代主义绘画的还原论批判》沈语冰译，《浙江大学学报(人文社会科学版)》，2010 年，第 40 期第 2 版，第 53-58 页。
斯蒂格勒 杨建国译：《反精神贫困的时代——后消费主义文化中的艺术与艺术教育》《文化研究》2015 年第 3 期，第 177-188 页。
沈坚，唐运冠等：《节庆游戏与“共同体”生活——法国中世纪的愚人节研究》《浙江大学学报(人文社会科学版)》，2013 年第 43 版，第 171-180 页。
唐运冠：《游戏，11-17 世纪的法国游戏》，浙江大学，博士学位论文。
吴冠军：《阿甘本论神圣与褻渎》《国外理论动态》，2014 年第 3 期，第 44-53 页。

致谢

当我作为一位历史系学生而选择撰写哲学系的毕业论文时，这就意味着，这是一次非常个人且坚定地尝试，甚至将自己大学毕业这一重要之事也押了上去。

但是我依旧这样做了。

键盘敲打能最终到此，时光如练中，有很多人进入了我的生命，即便他们时代纵贯并无勾连，但是他们就这样闪亮着，在我的时间中交错展开着。初高中法语老师王经玮，为我埋下了哲学之思的种子；福柯和康德，当我在巴黎七大交换而迷惘阅读时深深地打动了我；哲学系的学长张程业，他与他介绍予我的牟宗三先生，让我抓住了中国哲学智慧的闪现，更重要的是，在他们身上我看到了哲学的生命感；邱志杰老师，他对当代艺术的实践以及方法论的反思影响了我；皮埃尔阿多，他将哲学作为一种生活方式的姿态，以及他所引荐的梅洛庞蒂、柏格森，一叶三千、绿意盎然，就像一座生机勃勃的大花园。

我特别要感谢我的毕业论文指导老师蓝江老师，不嫌弃我非科班的出身，给了我最大的写作自由，且多次与我讨论论文的书写与结构，即便是我前后写了三份论文初稿，转变了几次叙述角度，亦无厌烦，还多次为我提供相关的资料，他与吴冠军老师身上透出的哲学的现实关切以及生命感令我感动。

而我亦十分感谢南京大学哲学系的周嘉昕老师、王恒老师、马迎辉老师、张义修老师、傅新毅老师等。听老师的课，与老师们关于论文写作以及哲学思考的交流皆给了我许多启发与方向，感谢与你们的相遇，让我在度过了一个哲学系学生般的大四，今后必将受益匪浅。

在哲学之外，我要感谢我的好友肖一驰以及吴今，与我一同进行业余的艺术实践与独立游戏开发，要感谢沙鹰老师和我的部门 Next Studio，允许我请很长的实习假期回学校专心撰写毕业论文。

要感谢我的父母，要感谢大学中、生命中出现的一切人。

我的生命从二十多年前开始，向着全然独特的方向绵延至今，这一切的磨难、惊喜、成功、失败都是我。独一之我，在不断选择中改变、思索、放弃和坚持的我，懦弱的我，勇敢的我，每时每刻的我，如大河奔袭汹涌于当下，然后再向未来四散开去。故我亦要感谢我。