

當赫伊津哈遇上貢布里希： 有關遊戲之遊戲性與嚴肅性

陳美杏¹

摘要

本文旨在透過比較方式檢視恩斯特·漢斯·貢布里希(Ernst Hans Gombrich)與約翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)二人分別於《遊戲的高度嚴肅性》和《遊戲的人》等論著裡道出之遊戲觀，以利掌握前者對遊戲所作的詮釋及相關問題。全文共分為四節：第一節扼要說明本論文的主要內容及其宗旨；第二節簡釋赫伊津哈於《遊戲的人》一書中呈現的遊戲理論；第三節透過貢布里希的遊戲觀來評析赫氏的論點，並凸顯「掃興者」此角色來呈現具自由心智的遊戲者才是文化形成的原初動力，而非先驗的遊戲規則；最後一節則試圖建立遊戲與嚴謹態度之間的關係，並說明為何遊戲活動本身具有遊戲性與嚴肅性等雙重特質。

關鍵字：貢布里希、赫伊津哈、遊戲、文化遊戲、藝術創作

¹實踐大學工業產品設計學系專任助理教授。

When Huizinga Meets Gombrich: On Playfulness and Seriousness of Play

Mei-Hsin Chen¹

Abstract

The main purpose of this paper is to review the theory of play mentioned by Ernst Hans Gombrich and Johan Huizinga in «The High Seriousness of Play» and «*Homo ludens*» respectively, through the comparative method, in order to comprehend the interpretation made by Gombrich about the play and other related issues. The article consists of four sections. The first section briefly describes the essential content and the purpose of this paper. The second section summarizes and interprets the theory of play formulated by Huizinga in «*Homo ludens*». The third section evaluates Huizinga's thought through Gombrich's opinion on play and emphasizes the role of the "spoilsport" in order to reveal that, instead of the game rule *a priori*, the player with the free mind and will is the true efficient cause of culture making. The last section attempts to build the relation between play and serious attitude, as well as to explain why the activity of play may contain the dual character of playfulness and seriousness.

Key words: Gombrich, Huizinga, play, cultural play, art making

¹ Assistant Professor, Department of Industrial Design, Shih-Chien University.

壹、前言

「遊戲」(play, 其拉丁文為*ludus*)經常被用來瞭解藝術創作的最佳類比或範例之一；例如說，在英文裡用來描寫戲劇表演動詞是*to play*，其字義恰好與遊戲一詞有直接的關聯。人類學家羅傑·凱洛斯(Roger Caillois, 1913-1978)發展了文化史學者約翰·赫伊津哈(Johan Huizinga, 1872-1945)之遊戲理論，把遊玩行為分為四大類別，其為：「比賽」(*Agon*)，「賭注」(*Alea*)，「喬裝」(*Mimicry*)與「暈眩」(*Ilinx*)，其中，「演戲」一詞之意即與「喬裝」意思密不可分。¹

二十世紀重要的藝術史學家之一恩斯特·漢斯·貢布里希(Ernst Hans Gombrich, 1909-2001)亦對此課題深感興趣。他認為遊戲之概念不但影響藝術創作與風格的沿變，同時還與靜觀活動(*contemplation*)息息相關。²貢布里希會對遊戲此課題如是關切，赫伊津哈功不可沒。赫伊津哈撰述《遊戲的人》(*Homo ludens*)一書，至今仍被認為是探討遊戲理論的重要著作之一；每當貢布里希引用遊戲類比時，即經常涉及該書展現之理念。³

西元 1972 年，葛洛寧根大學(University of Groningen)舉行赫伊津哈百年誕辰紀念典禮，並邀請貢布里希致詞。他以〈遊戲的高度嚴肅性〉(*The high seriousness of play*)為講題，來重思《遊戲的人》一書傳達的論點。⁴那是一篇相當精采的演講，其旨在探討「文化的遊戲成分」(*ludic elements of the culture*)，而非「文化中之遊戲成分」(*ludic elements in the culture*)；這點是與赫伊津哈相同的。⁵貢布里希於該文中檢視赫氏提出幾項與遊戲意涵相關的見解，其中主要包括：遊戲之本質、遊戲規則、社會競賽與文化形成等課題，並藉由它們證明遊戲與嚴肅這兩項概念並非持對峙的立場。

以下各節將基於《遊戲的人》與〈遊戲的高度嚴肅性〉這兩篇論著來說明赫伊津哈與貢布里希的遊戲觀，並透過比較方法呈現其間的異同，以期更能掌握貢氏對遊戲所作的詮釋，以及它與文化推動的關係。首先，我們將簡述《遊戲的人》一書的核心觀點，接著闡釋貢布里希個人對遊戲之意的認知，之後分析他對赫氏遊戲觀作出的評論，進而指出遊戲是一項有助人類和平共處的德行，並藉由「掃興」之論點揭露具自由心智的遊戲者才是文化形成的原初動力，而非先驗的遊戲規則(*game rule a priori*)。最後，本文作者分析存於遊戲與嚴肅之間的順位及微妙關係，並說明「遊戲性」(*playfulness*)與「嚴肅性」(*seriousness*)如何共存於遊戲活動之中。

¹ Roger Caillois, *Man, play and game* (New York: Free Press of Glencoe, 1961). 文內的「暈眩」一詞意指想要把自己放在恐懼、失序中的渴望。約翰·赫伊津哈(J. Huizinga), 《遊戲的人：關於文化的遊戲成分的研究》(杭州市：中國美術學院出版社，1996年)，頁 1-258。

² Joaquín Lorda Iñarra, *Gombrich: una teoría del arte* (Barcelona: EIUNSA, 1991), 105. 另外，有關靜觀與遊戲之間的關連，請閱Ricardo Yepes Stork, and Javier Aranguren Echevarría, eds., *Fundamentos antropológicos: un ideal de la excelencia human* (Pamplona: EUNSA, 1998), 165-167。

³ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 1-258。

⁴ Ernst Hans Gombrich, "The High seriousness of play," *Tributes* (Oxford: Phaidon, 1984), 139-163. 這場演講的中文翻譯收錄於由中國美術學院出版社出版的《遊戲的人》一書之附錄。

⁵ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 2 (前言) & 261。

貳、赫伊津哈與《遊戲的人》

毫無疑問地，《遊戲的人》是部難得的著作。作者闡述為何可以藉助遊戲觀念來了解文化，以及解釋為什麼遊戲是文化的主要成因。⁶赫氏嘗試透過文字讓讀者體會到，此書並非以即興態度寫成的，也亦非修辭學之習作；他的意願僅是「寫」遊戲的本質和意義，只想認真地撈出蘊藏於遊戲地中海內的寶藏。⁷基本上而言，赫伊津哈對於遊戲之意的看法是多元的，我們將其整理歸納出幾項，之後再嘗試以綜合交錯之方式詮析赫氏提出這些特質的背後因素。

大致上說來，赫伊津哈對於遊戲的詮釋如下：

- 遊戲是一項自由活動：被強迫玩的遊戲不是遊戲。
- 遊戲是有別於日常生活的：它有特有的空間限制與時間限制。
- 遊戲是不具利益性質的：它不會產生財富；遊戲的基準在於「質」；遊戲目的就在它自身之中：它是快樂的同義詞。⁸
- 遊戲是不確定的：如果遊戲者已事先知道結果的話，遊戲即不存在。
- 遊戲是有規則可循的：「遊戲規則」是一切文化活動的基準點。
- 遊戲是虛構的：它不屬於真實的生命。
- 遊戲是不嚴肅的：它的本質真義與嚴肅相悖。
- 社會化的遊戲(social play)，或稱社會競賽(social game)是文化形成的主因。
- 遊戲是隱藏危險性的：它有可能受困於邏輯枷鎖，唯有訴諸道德良知，才得以跳出邏輯的桎梏。

一、「遊戲」的定義與定位

赫伊津哈試著證明遊戲乃是文化現象，是一種與生物學現象完全無關的現象。在他看來，遊戲必須是自由的、無目的的；然而，與生物現象相關的遊戲並非如此，因為它們總是有滿足某種生物功能的意向。基於此，他並未借助心理學或動物行為學(ethology)來協助闡釋遊戲的行為及現象，更甚的是，他還刻意避免運用這兩門科學提供的知識，因為他覺得採用這些方法皆無法解釋遊戲的主要特質，那即是「愉悅」(fun)：全神貫注地玩，甚至於玩到昏了頭。大自然賜予我們的即是遊戲，它是有激情、有歡笑、有愉悅的。換句話來說，這個愉悅特質抵制著所有的分析和邏輯剖析。⁹

赫伊津哈向讀者表明他是基於文化及社會範疇來談論遊戲的；換言之，此處的遊戲定位是異於非理性的遊戲，是與生物功能相連的遊戲無關，或者更直截了當地說，他否認彼此間可能存有貫連。¹⁰他寫道：「我們面對的遊戲問題是指作為文化的一種適當功能的遊戲，而非表現在動物或兒童生活中的遊戲，我們是在生物學和心理學停止處起步。」

⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 10 & 17。

⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 1 & 6。

⁸ 有關遊戲與快樂之間的關係，請閱 Yebes Stork, *Fundamentos*, 166 & 308。

⁹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 3。

¹⁰ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 4 & 8。

¹¹對他而言，兒童般的遊戲是近乎動物遊戲的，二者均為較低等的遊戲形式，並不具理性，亦無任何建設性。換句話說，有助於文化形成和發展的遊戲應該是理性的，應是具有較高等的形式，異於前述的低等遊戲形式。事實上，赫氏在定位「兒童般的遊戲形式」時，他面臨了矛盾狀態：一方面視其為較低等的遊戲形式，是完全有別於文化的遊戲；另一方面則說我們必須保有「如兒童的靈魂」，才能了解「詩」，因為對他來說，詩是遊戲的最高形式，是文化遊戲的核心。有關此論點，我們將於本章的第二節內進一步地解釋。

此外，赫伊津哈亦道出遊戲是異於「平常」生活的，而這種「不平常性」或「非真實性」正是遊戲的主要特徵之一。¹²根據赫氏的想法，或許我們可替「遊戲」一詞作出以下的簡單的定義：遊戲是遊戲者自由地走出真實生活而進入一個暫時與別具一格的活動範疇；換言之，遊戲者於遊戲中融入了某個異於現實的特定時空範疇。

赫伊津哈為遊戲下定論的基準在於「質」。他認為「遊戲處處表現出一種明顯確定的行動品質」，一種不能以量秤來評量的品質。¹³他強調遊戲是一種特殊的活動形式，是一種「有意義的形式」，它推動社會團體的形成。遊戲具有「社會功能」或「文化功能」，透過它的表現，種種的公有理想得以滿足。基於此，遊戲是必要的，它服務的目標是超出當下物質利益或個人生物需要的滿足的。遊戲是一項神聖的活動，它當然有益於團體的興盛，但是卻孑然不同於生活必需品的獲得。赫氏鼓勵我們「不必去尋找天性刺激和習慣如何支配遊戲，而應該考慮多樣且富具體形式的遊戲作為社會建構活動本身」，此外，應如遊戲者本人看待遊戲那樣，「在原初的意義上來面對遊戲」。¹⁴

雖然赫伊津哈承認各類遊戲擁有不同的特質，然而他僅選擇從社會遊戲的角度來探討遊戲的本質，因為他認為「個人遊戲」是異於「社會遊戲」的，而且前者的影響力是無法與後者在文化創造中造成的影響力相提並論的。在他看來，社會遊戲之所以是較高等的遊戲形式，原因在於它們比孩童和動物的原初遊戲更具有明確和清晰的形式，而其特徵也更多樣和顯著。再者，這類較高形式的遊戲呈現更緊密的重複因素，其內在的結構性也更強，如同緊密交錯的編織物。¹⁵

赫伊津哈也指出社會遊戲和「競賽」(game或competition)之間存有顯著的關連。他提到一般的社會遊戲多半是以「再現」(representation)或「競賽」等面貌出現；而恰好那種似如遊戲的文化正是以宗教儀式，或者以含帶「好勝」意義(*agonal*)的節日慶典方式來展現。¹⁶他陸續地把這個理念和其它與文化相關的元素結合，例如：遊戲與法律、戰爭、學識、詩、哲學與藝術。¹⁷

¹¹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁4。

¹² 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁9 & 11。赫伊津哈明指遊戲有三項主要特徵：(一)遊戲是自主的，或自由的；(二)遊戲是異於「平常的」或「真實的」生活；(三)遊戲具有「隔離性」和「有限性」，它在特定範圍的時空中「演出」。

¹³ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁4。

¹⁴ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁5, 10, 11 & 15。

¹⁵ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁11。

¹⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁57-81。「好勝」(*agonal*)來自於希臘文的競技(*agon*)一詞。這詞主要指與運動相關的競賽，可以是個人，也可以是團體的。

¹⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁1(目錄)。

二、藝術創作中的遊戲與嚴肅

從書內有關藝術之章節當中，我們發現赫伊津哈偏好「謬斯的藝術」(musical arts)。對他來說，「謬斯的藝術」包括了詩歌、音樂和舞蹈。詩，是《遊戲的人》一書之核心。赫伊津哈說道，創作詩的本質「是任何對於遊戲與文化之間關係之討論的核心，因為在社會更加高度組織化的形式中，宗教、科學、法律、戰爭與政治逐步失去了同遊戲的接觸，那種接觸在更早的階段中曾如此顯著，而詩的功能在它得以降生的遊戲空間裡，卻仍舊保存著。詩(*Poiesis*)實際上就是一種遊戲功能。它在心智的遊戲場、在心智為了詩所創造的自身世界中展開(…)。為了理解詩，我們必須要能夠保有兒童的靈魂(…)。」¹⁸換言之，按照赫伊津哈的觀點，詩是遊戲，甚於滿足對美的渴望。¹⁹

另外，他認為神話亦屬於詩。在他看來，在神話裡「純然想像式的」與「全然不可能的」這兩者的界限尚未明確劃分，而詩恰巧也有類似的特質：詩，常旋繞於可想像與不可想像之間，常穿梭於神秘的信仰與幽默之間。²⁰他還說，在詩裡，文字與意象相遇；詩用文體安置意象，並將神秘注入其中，從而使得每個意象均蘊含著對於奧秘的答案。「為什麼要使詞語臣服於節奏、韻律和節拍？從美或情感的角度來回答是不著邊際的。而如果我們回答：人創作詩歌是因為他們感到有某種社會遊戲的需要，我們才算接近了問題的本質。」²¹此外，赫伊津哈認為音樂和舞蹈是如同詩歌一般，均誕生於遊戲之中，是於產生(彈奏或舞動)過程中遊戲；在此過程中，音樂家和舞者本身即是遊戲必不可少的組成部分。²²換言之，就時間之層面來說，作品的具現與展現作品者之間，還存有一種親密、相互依存之微妙的同步化關係。

至於其他如建築、雕塑、繪畫、工藝等造型藝術之創作方式，在赫伊津哈看來，是有別於遊戲的創作方式。其原因主要有二：造型藝術得依附於物質，這阻礙了遊戲的自由程度；另一個原因則是屬於一種情感效果上的、操作上的區別。他寫道：「建築師、雕塑家、畫家、繪圖員、製陶工、裝飾工一般都通過辛勞的勞動將某種審美的衝動固定在物質中。他們的作品能以物質形態長期保存，任何時候都可以見到。其情感效果或操作並不像音樂那樣依賴於別人或藝術家的自己的表演(…)。造型藝術被欣賞，展示的時候缺乏公眾的『行動』這一點似乎使其無法具有遊戲的因素，不管造型藝術家多麼地為其創作衝動所陶醉，他卻不得不像匠人那樣嚴肅而一絲不苟地工作，不斷地檢查並改正自己的錯誤(…)。」²³矛盾的是，在本書的末章裡，他卻又說道：「(…)在創造或生產藝術作品的過程中，決不缺乏某種遊戲特質(…)。在造型藝術中，我們發現遊戲感與裝飾的所有形式密切相關，換句話說，遊戲功能引起作用，心靈和手都自由地運作著(…)。」²⁴綜觀上述文字，吾人認為赫氏如此排除遊戲的物質性的原因之一，很可能在於他忽略了

¹⁸ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 131。

¹⁹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 132。

²⁰ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 143。

²¹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 157。

²² 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 176-182 & 184。

²³ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 185-186 & 224。

²⁴ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 224。此想法深深地影響了貢布里希的遊戲觀和競賽論點。

希臘文中 *poiesis* 一詞亦傳達「製作」(to make或to produce)之意，它涵蓋一切透過構思與安排產生異於主體的實物之藝術活動。²⁵

對赫伊津哈而言，任何一項井然有序的工作，或是需以嚴謹的工作態度來完成作品之活動，均不能被視為遊戲。他堅持遊戲是一項自由活動，是一種「不嚴肅的東西」，是一種與物質性或物質利益無關的活動；在他看來，遊戲應完全有別於嚴肅的工作，唯有在那種帶有強烈的直覺屬性與無目的性或無憂無慮的工作裡，遊戲的特質較能被突顯。²⁶ 由此看來，赫氏肯定人類會自發或本能地展開裝飾活動，並且將這種本能以「遊戲功能」稱之；然而，赫伊津哈卻認為此項遊戲功能是一種較低等的遊戲形式。他於〈藝術的遊戲形式〉章節中說道：「這種功能對於那些手拿一支鉛筆參加枯燥無味的董事會的人而言是非常熟悉的。他們幾乎是無意識地在紙上亂畫一些線條、方塊、曲線。然後，從這種亂塗亂畫中出現了奇怪的圖案，奇怪的動物和人形。我們可以讓心理學家去決定這種出於厭煩和空虛而產生的『超級藝術』究竟是出於一種什麼樣的無意識『衝動』。但不可否認的是，這是一種低等的遊戲功能形式，與小孩在其生命初期的遊戲相近，這時有組織的、更高等的遊戲結構尚未形成。」²⁷

換句話說，赫伊津哈認為遊戲因素在造型藝術中不如在「謬斯的藝術」中明顯，因為前者的創作方式較嚴謹，較不自由。唯有當人們從藝術創作本身轉換至社會接受藝術的方式之角度時，方能察覺造型藝術創作內的遊戲特質，而那是一種與競賽概念相連的遊戲特質。赫氏認為藝術創作經常是處於社會競賽的狀態，而這可謂遊戲的高潮，並提及帶著競賽特質的藝術技能在藝術與技術的實際發展中引起非常明顯的作用。由此可知，對赫伊津哈而言，造型藝術必須是在競賽當中或透過競賽才得以獲得發展，是在競賽中發掘新的創意；同時，由於造型藝術被視成一種社會競賽的科目，它才得以和人類擁有的其他能力享有同樣高的地位。²⁸ 例如說，正因競賽的存在，西元十五世紀的義大利建築師布魯內萊斯基(Filippo Brunelleschi, 1377-1446)才能在一次設計佛羅倫斯的聖瑪利亞大教堂穹頂的比賽裡，於十四位參賽者中脫穎而出。這段文字敘述不外乎影射布魯內萊斯基所設計的教堂穹頂，是無法僅以功能滿足的觀點釋之的。²⁹

總而言之，在赫伊津哈的想法裡，真正的遊戲不應該是嚴肅的。倘若有嚴肅的活動被視成遊戲，那是因為它的定位改變了：它進入了社會層面，與帶有「社會性質」的遊戲相結合(亦即社會競賽)，並因而有機會展現其建構文化之潛力。唯有在這類含有文化

²⁵ Richard Buchanan, "Human-centered Design: Changing Perspectives on Design Education in the East and West," *Design Issues* 20.1 (2004): 33. 亦請參閱：亞里斯多德，《詩學》(陳中梅譯註)(台北市：臺灣商務印書館，2001年)，頁241。

²⁶ 矛盾的是，赫氏在不久之後卻又寫道：「真實自發的遊戲也會是深為嚴肅的。遊戲者能忘卻身心地遊戲，這『僅僅』是一種遊戲的意識被擲入背景。與遊戲緊密相連的興致不只是捲入緊張，也進入高昂。」請閱：赫伊津哈，《遊戲的人》，頁15 & 23。

²⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁187。

²⁸ 綜觀當代國內外的藝術和設計活動，不少贊助者透過舉辦競賽的方式來刺激創意，藉此向藝術家、設計師和社會拋磚引玉。這不但可活化整體的創作環境，亦有助於創作品質的提昇，儘管吾人認為這絕非是改善創作品質或環境的唯一途徑或絕對性因素。請參閱官政能：《產品物徑：設計創意之生成、發展與應用》(台北市：藝術家出版社，1995年)，頁193-194。

²⁹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁188-192。Giorgio Vasari, *Vasari's lives of the painters, sculptors and architects* Vol. 1 (New York: Alfred A. Knopf, 1996), 330-340.

形成特質的遊戲裡，「遊戲性」與「嚴肅性」才有並存的可能，才有和諧共處的空間。照這樣看來，赫氏似乎認為「競賽」才是文化推展的動力，才是文化構成的主因。

三、遊戲的真義與道德

接著，赫伊津哈於《遊戲的人》的第十一章裡探討西方文明的發展與遊戲層面之間的關係，尤其是對古希臘文明和法國洛可可風格作了一番較為深入的剖析。而未章則是探討當代文化的遊戲成分，並在此提到當代人對於「嚴肅」和「遊戲」兩個概念混淆不清，也因而導致「幼稚行為」(puerilism)的產生，而這種「幼稚的遊戲」事實上是一種虛假的遊戲。幼稚遊戲的玩者或許擁有高人一等的能力，他們玩弄技倆，以利自我宣傳；但是，就精神層次而言，卻比真正的遊戲者低一等級，因為他們並不具有真正的遊戲精神：他們喪失了自發性和關心投入，他們既不遊戲，又不正經。³⁰

最後，赫伊津哈試著說明如何在人類生命中替遊戲定位，因為他深覺真正的文化不能缺少遊戲此因素。繼隨柏拉圖(Plato, 429-347 B. C. E.)的想法，赫伊津哈把人視為神的玩物，取悅神的玩具。他說：人的生活應當如同遊戲，玩確定的遊戲，獻祭、歌唱、舞蹈，這樣才能慰藉眾神，確立自身。他從這個想法得到「一切皆是遊戲」之結論；爾後，還把此想法與聖經〈箴言〉道出的遊戲概念相比擬。然而，吾人認為這個比擬並不妥當，因為在〈箴言〉的「智慧頌」裡，人並非神的玩物，而是神與人同在，同人遊戲，神人共享遊戲的喜樂；是一種植於智慧(Wisdom)的靜觀活動；是一種親子之愛的表現，父親與孩子之間的玩耍，是一種玩味永恆的遊戲。³¹這裡並沒有牽制人內在自由之處；在這項靜觀遊戲裡，遊戲者自覺體會到仁愛之中的一種既豐富又緊張的經驗。³²

對赫伊津哈而言，文化即是遊戲，文化的目的就在它自身之中，儘管他曾提及文化並非一切，文化必須承認自身的侷限，文化也並不是宇宙萬物中最傑出之事物。根據他的想法，若想發現文化的有限性，及其有限性為何，我們則得先試著靜觀人類精神的寶藏。他堅持遊戲本身即意味著發展人的本能、條件，而且是人類唯一的行為方式，唯一創造文化的方式。因此，遊戲值得受到尊重，值得珍惜；換言之，人必須以純粹的、公正的態度來親身參與文化遊戲。此外，人類還得遵守遊戲規則，不作弊。不然的話，文化會因而走向毀滅之路。赫氏強調若欲使遊戲成為必然的文化創造力量，「這一遊戲成分必須是純粹的，它不能是虛假的表面之物，不能是以真實遊戲形式的錯覺作為面具的政治企圖」。³³事實上，他賦予文化對於人的價值頗似當代哲學家高達美(Hans-George Gadamer, 1900-2002)的觀點；他提到，文化應屬「一種更為高尚、更為內在的，屬於心靈的態度，透過理智和道德的努力而產生之知識與感受，並貫注於感性和品格之中」。³⁴

³⁰ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 218-237。

³¹ 請參閱〈箴言〉，《聖經》(台北市：思高聖經學會，2000年)，第8章，22-31節，頁1017，以及Josemaria Escrivá de Balaguer, *Friends of God* (London: Scepter, 1981), n° 152。

³² 基督宗教的信仰顯示出其終極信仰的對象一方面既是超越的，另一方面又內在於萬物和萬民之中。上主雖為全知全能，但絲毫不會妨害人內在的自由。換言之，這裡並無把遊戲者「工具化」或「媒介化」的意圖，無將人視為玩偶之意圖。

³³ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 235。

³⁴ 引自沈清松教授之著作：沈清松，《解除世界的魔咒—科技對文化的衝擊與展望》(台北市：時報文化出版公司，1984年)，頁 216-217。

基於此，我們察覺到這兩位學者均認為文化意指一種陶冶、形塑的過程，是人性的形塑和實現的歷程。

在肯定文化遊戲價值的同時，赫伊津哈意識到遊戲蘊含著變成鎖鏈的可能，一種具理性邏輯特質或是非理性的枷鎖。被戴上遊戲鎖鏈的人，唯有藉由道德良知，才能擺脫那個源自遊戲的邏輯枷鎖。遊戲就其自身而言，它既非善亦非惡；遊戲者必須求助於其良知才能辨別他可不可以玩此遊戲。道德良知賦予了遊戲真義。赫伊津哈寫道：「人類精神只有在朝向終極目標時，才會擺脫遊戲的魔圈。」³⁵

然而，何謂遊戲？何謂嚴肅？究竟如何區辨其間的差異或建立其間的關連？。赫伊津哈仍舊無法回答這些問題。他認為解決之道應該在倫理學的領域中尋求，才能找到邏輯思維所無能為力的定點。正如我們之前所述，遊戲在倫理範疇之外，就其自身而言，它並無善惡之別。「但是一赫氏說道—如果我們必須辨別受意志驅使的行為究竟是嚴肅的還是合法的遊戲，道德良心就會立即樹起標準。一旦真理與正義、同情與寬恕影響了我們行動的決心，我們焦慮的問題就失去了全部意義。一滴憐憫從正義信仰、神恩和道德良知意識中湧出，就足以使我們越過理智的辨析，那自始至終困擾我們的問題就將淹沒無聲。」³⁶

若從人本的社會文化角度來看，吾人認為赫氏的前述的論點是值得被肯定的，值得被提醒的。當遊戲是被置於文化活動中探討時，遊戲者不能忽視遊戲的社會向度，而這個向度或多或少勢必會涉及道德面向的。遊戲者亦是文化人。他之所以是文化人，其原因在於他擁有透過外加形式來改變物質面貌的能力，擁有藉由源自於內心世界之意義來轉化物質的能力。藉由文化，人類的遊戲活動可傳遞與人之理智、意志和情感相關的訊息，而這的確與倫理學的面向相關。³⁷

參、貢布里希評論《遊戲的人》

在簡扼介紹赫伊津哈的《遊戲的人》之後，接著我們將檢析貢布里希對該著作提出的看法。貢布里希於《遊戲的高度嚴肅性》這篇短文中指出赫氏不應僅以先驗(*a priori*)的觀點來談論遊戲與文化的關係，並提到他不同意赫氏只從文學、藝術和歷史的角度來談論遊戲，同時對赫氏完全拒用心理學來協助闡釋遊戲此行為的態度稍有異議，亦不贊同赫氏為遊戲和嚴肅作出那種「非此即彼」之概念區別。然而，他同時強調，儘管其人對於赫氏之《遊戲之人》稍有異議，但絕不因此否認那是一本極具啟發價值的良書。³⁸

吾人認為貢布里希主要想強調下列幾個想法：

- 應從人的本質來探討遊戲之真義，而非以先驗的「本質主義」(essentialism)來定論它。³⁹

³⁵ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 236。

³⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 237。

³⁷ 潘諾夫斯基(Erwin Panofsky)，《造型藝術的意義》(台北市：遠流出版社，1997年)，頁 4-5。亦請閱：Yepes Stork, *Fundamentos*, 243-244.

³⁸ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 259-262，291-292。

³⁹ 文內提及的「本質主義」或「唯心主義」主要意指一種強調本質(essence or the mode of being)

- 適當地運用各類合理的科學方法，是有助於了解遊戲之本質。
- 遊戲中存有規則：社會遊戲的規則即是社會盟約(social compact)。
- 「掃興的人」(Spoilsport)是理解遊戲真義的關鍵。
- 遊戲與嚴肅之間的區隔是可消弭的；遊戲並非嚴肅的反義詞。

一、對先驗本質主義的遊戲觀批判

貢布里希指出赫伊津哈不應立足於先驗的本質論來探討遊戲的本質。就遊戲之宗教層面而言，他瞭解赫氏想透過《遊戲的人》來呈現文化與宗教之間的關係，唯他不認同赫氏把遊戲和人類文化先驗地置於某種特定的思想背景上來研究，並提到他不贊同赫伊津哈以「遊戲一定是不嚴肅的」之先驗觀念出發來闡述遊戲思想，而非從那具個人向度及社會向度之遊戲者為探索起點。⁴⁰在貢布里希看來，赫伊津哈似乎過分受制於先驗的遊戲觀，因而始終無法理解為什麼任何具嚴肅性質的活動既不能成為一項崇高的遊戲。⁴¹對赫氏而言，那道存於「遊戲」與「嚴肅」之間的先驗分界線似乎是無法跨越的，是不容消弭的。

貢布里希堅信，欲了解文化的遊戲成分即不應該只注重「由上而下」的單一取向，或僅是盲目地套用觀念或規則。然而貢布里希絕無否定遊戲規則的存在價值之意圖，相反地，他予以肯定，並認同赫氏提出的另一項觀點：尊重遊戲規則的前提在於擁有「誠意」。⁴²吾人認為貢氏的主要用意在於突顯文化形成中之「由下而上」的向度，以及遊戲者擁有的自由本質。赫伊津哈持有的先驗觀點可能源於他僅在乎是否能使其自身的信仰成為一種合理的文化，忽略了信仰是如同一項邀請，是一種受邀人對邀請者所作的個人回應，而非一種文化企圖或文化系統。⁴³相對於赫氏的觀點，貢布里希期待的是一種從遊戲者的內在本質出發，引至自覺，逐步擴而充之的過程，而非相反的步驟。吾人認為這不外乎與中國傳統哲學所提供的智慧相契合；例如，孟子在盡心篇中所言：「盡其心者，知其性也。知其性，則知天矣。存其心，養其性，所以事天也。」此段文字之要義在於顯示人內心中有超越的動力，而人必須對內在所含的超越動力有所自覺，才能下學上達，

先於存有(act of being)之哲學論點。本文作者認為，這項論點似乎忽略了本質只存在於「個體化」的存有內(the essence of beings exists only in an individuated way)，而非「一般的」(general or universal)或「抽象式」(abstract)的存在。請參閱：Tomás Alvira, *et al. Metaphysics*. Trans. Fr. Luis Supan (Manila: Sinag-Tala, 1991), 89-105。

⁴⁰ 貢布里希並絕無把宗教信仰排除於文化之外的意圖，也從未否認文化形成與宗教之間實存的密切關係；相反地，他數度透過藝術作品積極肯定其間的互動。請閱：Ernst Hans Gombrich, 《藝術的故事》(台北市：聯經，2000)。

⁴¹ 這項論述可從貢布里希敘述的一段話裡頭得知；他說道：「他(赫伊津哈)在演講中告訴我們，他有一次向一位同事解釋完《遊戲的人》的觀念之後，這位同事直截了當地問赫伊津哈，他是否認為自己的工作是一種崇高的遊戲？『這個問題把我問呆了。我心不在焉地回答說，“是的”，可是我的內心深處卻大聲叫著“不是”。』這一苦惱的叫聲顯示了赫伊津哈矛盾的內心(...)。」請閱：赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 263。

⁴² 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 283-284。

⁴³ 赫伊津哈提及：「文化最終的目的必須是形而上的，否則將不成其文化。」請閱：赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 276。

完成仁德。⁴⁴關於貢布里希與赫伊津哈兩位學者的觀點，吾人認為應於其間尋出和諧之處，那即是：由遊戲者而達於天，繼而由天而達於遊戲者及其行(遊戲)；由人之心智達於天，再活出已被接受之天。然而，這並不是一種如電路流程的必然循環，因為遊戲者擁有自由心智。⁴⁵

總之，貢布里希認為赫氏的論述落入了「本質主義」的陷阱，因為他「先驗地」將遊戲本質全盤定義為一項絕對異於生物性的活動。⁴⁶赫伊津哈寫道：「(…)這裡我們就有必要提出一個完全而首要的生活範疇，使我們一眼就能看出它(遊戲)貼近每一個人而完全有別於動物水平。我們也許應該稱遊戲為一種『總體性』(totality)，以該詞的現代意思而言。遊戲正應作為一種總體性來理解和評估。」⁴⁷他試著把這個總體抽象化的遊戲概念套用至文化的各種層面，進而提出先驗的遊戲規則，用以代替「喬裝」(pretending)之概念，儘管他始終未能合理地把喬裝成份自文化遊戲成分中抽離。⁴⁸在遊戲範疇裡，規則並不是喬裝的替代物，兩者的意涵是不一樣的，亦沒有前後的區別。簡單地說，喬裝僅是一項行為方式，而規則可謂前項行為途徑的指標；二者是可以並存的，可以互相呼應的。這個可能性不但取決於遊戲的形式和類別，亦取決於遊戲的人。

二、遊戲的生理與心理層面

我們之前提及，由於赫伊津哈不願陷入所謂的「簡化論」(reductionism)潮流，因而拒絕從心理學的角度來解析遊戲觀。⁴⁹他之所以逃避「簡化論」，主要是因為當時一些歐美的心理學家嘗試以進化論及心理學法則來研究歷史、藝術、文化和宗教等課題，擬藉此將這些學科變成「科學的」學門。事實上赫伊津哈影射的是「佛洛伊德主義」(Freudian theories)，那種試圖以從「幼兒慾望」衍生之觀點來解釋一切文化和藝術的起源。赫伊津哈認為這類的簡化歸納法是一項危險事物，因此他採取了近乎獨裁主義的方法來加以抵抗，那即是躲入類似哥德(Johann Wolfgang Goethe, 1749-1832)的「原型堡壘」(其原文為*Urphänomen*)以抵擋心理學和動物行為學研究的猛烈衝擊。⁵⁰

吾人認為赫伊津哈的這番考量是不容忽視的。的確，若想全面深入了解文化與藝術的根源，單用佛洛伊德的精神分析理論作為遊戲理論的基準、闡述與探索是不足夠的；

⁴⁴ 沈清松，《解除世界的魔咒》，頁 164。

⁴⁵ Gombrich, *Tributes*, 62-63.

⁴⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 283-284。

⁴⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 3-4。

⁴⁸ 赫伊津哈(Huizinga, Johan)(劉軍等譯)：《中世紀的衰落：十四和十五世紀法蘭西，尼德蘭的生活方式，思想及藝術的研究》(The Waning of the Middle Ages: a study of the forms of life, thought, and art in France and the Netherlands in the XIVth and XVth centuries)(杭州市：中國美術學院出版社，1997)。赫伊津哈於該書內探討「喬裝」的概念。

⁴⁹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 284。舉例而言：赫伊津哈拒絕把「愛情遊戲」(love-play)納入於其遊戲觀念中。貢布里希認為其間的原因主要在於許多語言傾向把「愛情遊戲」放在與色慾相關之議題與場合裡討論，或把這類遊戲玩全「動物化」。這種種使得赫伊津哈感到十分失望，也因此，赫氏覺得愛情遊戲應該純為比喻，而不應該包括在遊戲定義中。另外，大陸中譯者把love-play翻譯為「性愛遊戲」；然而本文作者認為其應以「愛情遊戲」譯之較為妥善，因為「愛情」(Love)與「性愛」(Eros)二詞之間的意涵是不盡相同的。

⁵⁰ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 268, 274, 276 & 284-286。

再者這也有可能導致「人文智障」，因為遊戲者的自由意志與理智思維遭抹煞了。基本而言，貢布里希是反對這類簡化論點的；他提醒：欲理解赫伊津哈探討的遊戲本質和定義，我們不能期待透過閱讀精神分析學家關於精神病本質的種種辯論，即可完全掌握其真義，因為一般的心理學家及精神分析學家關於遊戲的討論，是與赫氏真正關心的遊戲問題毫無關連。⁵¹簡而言之，赫伊津哈與貢布里希這兩位學者均不同意那種只用潛意識說來解釋所有遊戲和藝術之源起。

不同於赫伊津哈，貢布里希不否認遊戲者會受潛意識的影響，同時也認為人確實具有遊戲的本能。⁵²我們可以透過觀察小嬰兒的生活予以佐證；例如：他最喜歡的事情是「食」，當他一旦滿足了這項基本的生物需求後，他即想「玩」、「遊戲」。這樣的狀況會持續幾年。在這段時間內，他生活的核心是「玩具」。隨著年齡的增長，他或許會更換玩物，可是，無論如何，他總是會想找東西玩。這不正意味著人是天生的玩家嗎？他似乎未曾停止過「玩什麼」；未曾停止過「想玩什麼」；未曾停止「遊戲」。⁵³

貢布里希贊成赫伊津哈不採用佛洛伊德主義來詮釋文化與藝術創作，唯他認為赫氏不應受到精神分析理論的影響即全盤否定適當地運用心理學門是有助於了解遊戲之本質的。的確，就藝術創作遊戲之層面來說，佛洛伊德的理論並無法全面闡述美之本質，無法解釋藝術的價值問題，更無法說明藝術與技巧之間的關係，儘管這項理論確實替創作遊戲開闢新的發展空間，例如說：它提出了藝術作品與夢的類比是有助於了解藝術創作及藝術家創造象徵影像的部分原始動機。⁵⁴然而，藝術遊戲除了含有個人心理成分之外，它還具有社會文化向度，帶有傳統慣例的成分。以佛洛伊德的精神分析理論來看待遊戲觀之缺點在於忽略了藝術遊戲者所具有的自由心智，並將藝術創作遊戲自社會與歷史座標脫離。⁵⁵

至此我們可說，赫伊津哈有關遊戲因素存於文化與藝術裡的想法是受到貢布里希認同的。貢氏說道：「我們都通過內省和觀察知道，這本書(《遊戲的人》)可能闡明了人類生活和文化中的一個重要方面，因為我們確實玩遊戲，也確實表演、裝假(…)。像赫伊津哈一樣，我們也常常搞不清楚我們到底是嚴肅認真的，還是純粹在玩遊戲。」⁵⁶他認為人類生活中的確有許多活動是可被視為如遊戲般之活動的，其中之一即是所謂的「競賽」(game)，意指那種基於互相尊重和某些判斷標準的競爭遊戲，而競賽的展開要求某項目的之存在。⁵⁷競賽一定是為了某件事，為了取得某種明確的、可以論定的成就，例

⁵¹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 291。之前已提及赫伊津哈主要是從文化角度切入談論遊戲此議題的。

⁵² 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 187-188。

⁵³ Lorda Iñarra, *Gombrich*, 179.

⁵⁴ Arnold Hauser, *Introducción a la historia del arte* (Madrid: Guadarrama, 1961), 107. 並非所有的影像均含有象徵意涵，藝術家也有僅於其創作影像中再現現實而已，而並無任何象徵意義；再者這些象徵影像也不一定與藝術家個人受抑制的暴力傾向或性傾向有關聯。

⁵⁵ 貢布里希於〈精神分析與藝術史〉(Psycho-analysis and the history of art)這篇短文中，除了道出精神分析理論對於藝術史研究的正面價值之外，亦清楚地指明其缺陷。這篇文章收錄於前述之《木馬沉思錄》一書之中。Ernst Hans Gombrich, *Meditation on a hobby horse and other essays on the theory of art* (London: Phaidon, 1985), 30-44.

⁵⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 262。

⁵⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 280。

如：把人送上月球或參與設計競圖。問題的關鍵在於：必須事先確定「賽什麼」。⁵⁸貢氏指出，以競賽的觀點來詮釋一切活動並非難事：做事有目標是件合理的事；如果此目標確實存在的話，我們即能很容易地從「競賽」的角度來詮釋「參賽者」之與事態度。反之，若是以赫伊津哈的「喬裝」概念，或者是以那近乎孩童般之「遊戲感」(at play)之概念為出發點，來詮釋那些具有目標的活動時，我們既可能無法獲得一個較為合理的答案。

上節末段曾略提赫伊津哈刻意忽視文化遊戲中的「喬裝」成分，並企圖把它自其中抽離，進而以先驗的概化「遊戲規則」代之。相對於赫伊津哈，貢布里希並未否定「喬裝」的存在價值，反而說明它於文化遊戲中扮有的角色是異於遊戲規則的，儘管他指出以喬裝的概念來詮釋所謂的社會競賽是不合適的。為了使競賽不失公平，遊戲規則有存在的必要，而妥善的規則應是經過考量參賽者的屬性而制定的。至於喬裝或假裝之意，則指與人的基本生理與心理層面息息相關的生活態度。貢氏即於《遊戲的高度嚴肅性》該文裡寫道：「『假裝』顯然深深地植根於我們對感情生活的需要。學會玩遊戲其實就是學會能夠這樣安全建立一些發洩感情的渠道。」⁵⁹

事實上，貢布里希的遊戲概念與中世紀哲人聖多瑪斯·亞奎納(Saint Thomas Aquinas, 1225/7-1274)的遊戲觀之間存有些許相似之處；例如：二者均嘗試從人的本質出發來談論遊戲的意義。亞奎納認為，遊戲亦即消遣(recreation)，而遊戲本是源自人類內在本質的需要。他說道：「對人類社交生命而言，遊戲是必須的」(*Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae*，其英譯為：Play is necessary for the conversation and social activity of human life)；換言之，欲過人性化的生活，遊戲是不可或缺的。人追求快樂，而人在遊戲中找到快樂。人會疲憊，他需要休憩，需要那種可使人的身體和心靈休息的活動，人藉由它恢復體力和心力。聖多瑪斯視遊戲是那種具幽默感或可令人發笑的活動，透過文字或行為引發愉悅感的活動，會使生命更愉快的活動。這裡強調的是「遊戲」，例如：文字遊戲、猜謎、行為影射、演喜劇等活動中引發出來的愉悅。此外他亦稱遊戲是一種具有社會意義並帶有崇高意涵的活動，因為它可幫助人類適當地宣洩情感，提供人與人之間談話及相處的機會，如此一來，人們可取得心靈的和諧，進而得與鄰人和平共處。⁶⁰

三、「社會盟約」與「掃興的人」

繼解釋競賽、遊戲規則與喬裝的意涵之後，我們將基於貢布里希的論點來分析社會競賽與文化構成其間的關連，並透過「掃興者」與「社會盟約」之間的對話說明為何貢氏認為文化形成不應以先驗的遊戲規則釋之。

之前我們提到，赫伊津哈視「社會競賽」是文化形成的主因。在赫氏的想法裡，「社會競賽」是一種較有組織、較高等的遊戲，並進而以「社會遊戲」一詞稱之。這個想法對貢布里希來說，不失為一項重要的論點。不論是貢布里希或是赫伊津哈，兩者皆視藝

⁵⁸ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 287。

⁵⁹ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 287-288。

⁶⁰ St. Thomas Aquinas, *Summa Theologica* (New York: Benziger Bros., 1948), II-II, q. 168, a. 3, ad 3.

術宛如一場社會競賽，而此想法即是把「競賽」之概念置於藝術創作舞台的前景。貢布里希甚至說道，透過競賽較易使人領會「藝術精通」(artistic mastery)的概念，而此處的「精通」意味著創作技巧的純熟度。「精通」的概念經常出現於《理想與偶像》這本書之中；貢氏喜歡引用該辭，並視其為「遊戲」的代名詞。⁶¹

雖然我們並未在貢氏〈名利場邏輯〉那篇探討競賽如藝術創作原動力的散文裡察見「遊戲的人」此字眼，然而該篇文章的確反映出赫氏遊戲理論的影響。⁶²舉例而言，貢布里希引用印地安部落的「波特來奇」(Potlatch)與十八世紀各式假髮之變化等例子，實際上是源於《遊戲的人》一書。⁶³當我們細觀貢布里希的思想時，我們發覺，每逢他以精通的理念來詮釋藝術價值，或從遊戲情境的角度來談論精通課題之時，赫氏那「遊戲的人」之旋律總是環繞於字裡行間；或者當貢布里希談及藝術沿革之因的時候，他總是說競賽是藝術風格變革眾多緣由裡的要因之一。⁶⁴除了視藝術宛如社會競賽之外，貢布里希與赫伊津哈這兩位學者之間還存有另一個共通點，那即是：兩人均認為「掃興的人」是了解遊戲真義的關鍵。⁶⁵

何謂「掃興的人」？赫伊津哈稱「掃興的人」為「破壞遊戲的人」，因為他觸犯了遊戲規則。⁶⁶破壞遊戲規則的人是不同於弄假欺騙的人。後者是假裝參加遊戲，表面上看來，他明白「遊戲」是幻術之所。一般說來，社會對破壞遊戲者的苛刻程度似乎甚於弄假欺騙者；這是因為破壞遊戲的人粉碎了遊戲世界本身。赫氏認為掃興者因為破壞遊戲規則而被勒令退出遊戲，不外乎「顯示出那一度令人投身其中之遊戲世界的相對性和脆弱性」；換言之，掃興者揭穿了遊戲的錯覺。赫伊津哈提到掃興的人必須被罰出場，「因為他損害了遊戲共同體的存在」。⁶⁷在反覆思考這位學者的想法之後，我們發現掃興的人不外乎證明了文化世界中存有許多既定的行為方式，而證明這項事實的方式之一卻是「不接受這些既定的行為方式」。這項說法道出文化是構築於「認同」之上的。而「認同」一詞即意味著某種共通事物的存在，某種行事規範的存在，某種共同規則的存在。換個角度來看，透過掃興者之否認行為，那些被眾人視為「理所當然」的事物得以重現於思維

⁶¹ Ernst Hans Gombrich, *Ideals and idols: essays on values in history and in art* (Oxford: Phaidon, 1979).

⁶² Gombrich, *Ideals and idols*, 60-92.

⁶³ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 62-66 & 262-263。

⁶⁴ Ernst Hans Gombrich, "Style," *International Encyclopedia of the Social Science* (D. L. Sills, ed.), vol. 15 (New York: Macmillan, 1968), 354. 值得提醒的是，儘管貢布里希認為社會競賽是藝術變革的外力之一，他絕未視其為僅存的因素。他強調真正的變革因素實在於藝術創作者和觀眾的判斷力與自由抉擇能力。另外，他還提到競賽的確有助於改善藝術作品之質，但亦指出藝術家創作技巧的精通、創造力與價值觀才是成就大師與否的關鍵因素；社會競賽只不過是有助於營造追求卓越的氣氛罷了。請閱：Vid., *The sense of order: A study in the psychology of decorative art* (London: Phaidon, 1993), 209; vid., *Gombrich on the Renaissance. Volume 3: The Heritage of Apelles* (London: Phaidon, 1993), 115-120.

⁶⁵ 赫伊津哈，《遊戲的人》，288。

⁶⁶ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 13 & 265。對於一些含有倫理價值之「掃興」或「破壞遊戲規則」的行為，必須從相關遊戲之目的、內容及遊戲方法(即手段)等面向考量，才能完整地得知這項掃興行為之意義價值所在。

⁶⁷ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 13。錯覺這個字，在此意謂處於「遊戲之中」(in play)。

之光芒下。⁶⁸

舉個例子來說，少有人會對以握手或點頭打招呼的方式質疑；但是，若有人想否定此禮俗，那麼我們似乎無法以具說服力之說辭來勸服他打消該念頭。理由很簡單：因為我們極可能會找不著可說服他的理由。或許我們只會回答：我們一直都是這麼做，這個動作對我們而言已成了一項基本的問好途徑。類似的情形亦發生於藝術創作的世界之中。雖然藝術世界充滿了「創意」，但仍需要某些「禮俗」以利傳達、溝通；例如說，音樂藝術世界中的禮俗是通過音階、旋律、和弦、樂器與各類曲式等形物來表達。這些禮俗是極具效益的，它們可被比喻為藝術世界裡「應對進退」的形式。然而我們也觀察到，這些「藝術禮俗」隱含著脆弱的一面，如節慶時所使用的精緻玻璃杯一般，那樣地易碎；同時，它們亦擁有相當高的可塑性，千變萬化，隨著形式或材質的差異而有急緩不一的轉化週期，它們可呈現出各樣的面貌。⁶⁹藝術規則之所以脆弱並具可塑性，主要是因為其始源是與藝術創作者的自由及溝通本質息息相關：由於創作者擁有自由抉擇的特質，他擁有延續或更動既存藝術禮俗的潛能，有能力打破已僵化且無意義之創作規則。

「掃興的人」威脅著存於遊戲團體間的既定盟約，威脅著「遊戲規則」。不論如何，總是會存有某個團體，誠屬於此團體的團員不但會接受團體規章，並且也會理所當然地認同它們，但是這同時也意味著：任何破壞規則的行為均會遭受同團成員之排拒。倘若「遊戲規則」深懼「掃興的人」，那是因為規則本身是相當脆弱的。我們別忘了所有的文化元素皆具有可觀的個體自由意志之成分和歷史性：也就是說，現存的文化現象可以是不一樣的。然而，正因為規則的脆弱特質，所有的文化或文化產物需要規範，需要「承諾」(commitment)：承諾遵守規章，而貢布里希把「承諾遵守規章」稱為「社會盟約」。對貢布里希而言，「社會盟約」構成了藝術、文化遊戲殿堂的支柱之一，它是遊戲的特有本質，甚至於提到參與一場遊戲就意味著「要毫無疑問地接受規則，如果你不接受規則，你就是赫伊津哈嚴肅而又敏銳地批評過的那種掃興的人」。⁷⁰

「社會盟約」排斥「掃興的人」，因為後者對團體內的遊戲規則持有具體的不信任感及反叛態度，他極可能會「破壞遊戲的錯覺」。⁷¹掃興的人曾屬於遊戲團體；當遊戲開始時，他暫且同其他人處在遊戲的世界裡，唯後來決定退出遊戲，這不外乎顯示出遊戲世界的脆弱特質。掃興者使遊戲失去了錯覺感，所以他被遊戲團體視為危險人物，並加以排擠。⁷²

綜言之，貢布里希認為社會遊戲或文化遊戲是具嚴肅性的，是項認真的遊戲，因為這裡涉及了承諾，牽連到規範，以及文化的延續與保存。因此，一旦出現可能破壞此遊戲運作的人，相關的遊戲團體立即會有所反應。

⁶⁸ "Ernst Gombrich discusses the Concept of Cultural History with Peter Burke" *The Listener* 27 December 1972: 882.

⁶⁹ Dennis P. Doordan, "On Materials" *Design Issues* 19.4 (2003): 3-8.

⁷⁰ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 278。Richard Langton Gregory, and Ernst Hans Gombrich (eds), *Illusion and Nature in Art* (London: Duckworth 1973).

⁷¹ Langton Gregory, and Gombrich, *Illusion and Nature in Art*, 227.

⁷² 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁 279。

肆、結論：「遊戲」與「嚴肅」間之順位與關係

在比較赫伊津哈與貢布里希對「遊戲」本質的認知之後，我們發現兩位學者仍未清楚地解釋存於遊戲和嚴肅之間的關聯。赫伊津哈滯留於困惑的狀態；而貢布里希則是以不否定兩個元素間存有互通的方式，默認了其間之連貫，單就《遊戲的高度嚴肅性》一文之標題，即反映出此想法。吾人認為，若想替遊戲與嚴肅之間的關聯作辯護的話，赫氏強調的「在自由的遊戲中追尋愉悅」，以及貢氏的「靜觀」概念和「以人的本質為基準」之看法，應可為合適的探索起點。

遊戲的人追求快樂，或亦可說：參與文化形成遊戲的人尋求快樂；而快樂即是達至滿全，是樂於靜觀我們所愛的，是「愛的靜觀」之成全。⁷³但是，靜觀並非停留於靜態的狀況，並非被所愛之美桎梏而癱瘓不前；反之，靜觀是發生於遊戲之中，發生於活動之中，譬如說：引吭高歌，唱出內心的喜樂。遊戲不單是消遣或打發時間，亦可能蘊含著更豐富的意義，例如：遊戲是慶祝滿全的獲得，或者更進一步地說，慶祝本身即是遊戲。我們喜歡遊戲，因為我們尋求快樂，而遊戲本身即是產生喜悅的活動。

基於上述的遊戲意義，我們可說「遊戲」是人享有滿全之時所表現的態度，是當人獲取欲求之物時而產生的狀態，是當人達成目標和擁有快樂時會顯現的態度。「節慶」即是表達此狀態的方式之一：人們慶祝喜事，慶祝一切「值得」的事情，一切具正面價值的事情。正是在慶祝活動裡，我們找到了嚴肅和遊戲的交融處。⁷⁴這是一種特別的交融，因為生命經驗告訴我們，我們特別會為了那些我們認為是最值得和最嚴肅的事情慶祝，故「遊戲」可謂「嚴肅」的終點或目標，而「嚴肅」是因「遊戲」才有正面的存在價值；換言之，「嚴肅」蘊藏著「遊戲」的種子。

「『嚴肅』蘊藏著『遊戲』的種子」。這個圖像尤是突顯於具社會或文化建構的遊戲活動當中，而此類活動即屬於赫伊津哈與貢布里希所稱的「社會競賽」。舉辦社會遊戲或社會競賽，是為了達成某種目標，是具目的性質的。至於競賽價值的高低，則取決於目標包含的意義。參賽者均知道這一點：他們清楚為何而賽，因此他們會竭心盡力地善用一切才能以期完滿地達到目標，在達到終點前，他們不停地工作，不歇不息，甚至於樂在其中。待觸及滿全時，先前提及之「遊戲」因而產生。這即是俗語說的「苦盡甘來」，或亦可言：工作是滿全的前奏，嚴肅是為了遊戲、為了靜觀的遊戲。從這個角度來看，「嚴肅工作」交響詩裡的主導動機(*leitmotif*)是遊戲；「嚴肅」賦格裡的持續低音是「遊戲」，是一種與「愛」和「靜觀」融合的遊戲。

此外，「嚴肅」與「遊戲」之間還另存一種微妙的關係，那即是：遊戲可以是嚴肅的。這並不是指以嚴肅的態度玩遊戲，或恪守遊戲規則之意，而是意味著遊戲本身即是嚴肅之物，遊戲是高度嚴肅的。我們通常不願輕易放棄對我們是好的人或事物；也就是

⁷³ 亞里斯多德：《倫理學》(台北縣：知書房，2001年)，1094a 20。Yepes Stork, *Fundamentos*, 151-153.

⁷⁴ 赫伊津哈，《遊戲的人》，頁65。這裡提出的「節慶」概念是有別於赫伊津哈提出的「波特來奇」。赫氏認為「波特來奇」是源於人類的競爭天性；然而，吾人於文內描述的「節慶」是基於人對滿全與快樂的渴求。Yepes Stork, *Fundamentos*, 307.

說，我們對這人或事物很認真，該人或事物對我們而言是位「值得的人」，是件「嚴肅之物」。當人們認真地看待某人，或認為值得為某件珍貴事物努力時，他們即會坦然地面對在獲取過程中可能會出現的限制、挫折、工作和辛苦。⁷⁵對這些不辭辛勞、或已疲憊不堪的人而言，這個「具意義之人」或「具價值之物」賦予工作意義，它是快樂的緣由。易言之，願意在人類活動中誠然地接受「嚴肅」，即是體驗「遊戲」的開始。這是遊戲活動的一體兩面：「遊戲特質」與「嚴肅特質」，同時亦顯示「遊戲」與「嚴肅」之間的順位。

參考書目：

中文部分：

- 沈清松，《解除世界的魔咒—科技對文化的衝擊與展望》，台北市：時報文化出版公司，1984年。
- 亞里斯多德，《詩學》(陳中梅譯註)，台北市：臺灣商務印書館，2001年。
- ，《倫理學》(苗力田譯註)，台北縣：知書房，2001年。
- 官政能，《產品物徑：設計創意之生成、發展與應用》，台北市：藝術家出版社，1995年。
- 約翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)(多人譯)，《遊戲的人：關於文化的遊戲成分的研究》，杭州市：中國美術學院出版社，1996年。
- ，《中世紀的衰落：十四和十五世紀法蘭西，尼德蘭的生活方式，思想及藝術的研究》，杭州市：中國美術學院出版社，1997。
- 《聖經》，台北市：思高聖經學會，2000年。
- 潘諾夫斯基(Erwin Panofsky)，《造型藝術的意義》，台北市：遠流出版社，1997年。

西文部分：

- “Ernst Gombrich discusses the Concept of Cultural History with Peter Burke.” *The Listener* 27 December 1972: 881-883.
- Alvira, Tomás, et al. *Metaphysics*. Trans. Fr. Luis Supan. Manila: Sinag-Tala, 1991.
- Aquinas, St. Thomas. *Summa Theologica*. II-III. New York: Benziger Bros., 1948.
- Buchanan, Richard. “Human-centered Design: Changing Perspectives on Design Education in the East and West.” *Design Issues* 20.1 (2004): 30-39.
- Caillois, Roger. *Man, play and games*. New York: Free Press of Glencoe, 1961.
- Doordan, Dennis P. “On Materials.” *Design Issues* 19.4 (2003): 3-8.
- Escrivá de Balaguer, Josemaría. *Friends of God*. London: Scepter, 1981.
- Gombrich, Ernst Hans. *Ideals and idols: Essays on values in history and in art*. London: Phaidon, 1994.
- . *Gombrich on the Renaissance. Volume 3: The Heritage of Apelles*. London: Phaidon, 1993.

⁷⁵ Yepes Stork, *Fundamentos*, 305.

- . *Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art*. London: Phaidon, 1985.
- . "Style." *International Encyclopedia of the Social Science* (D. L. Sills, ed.). Vol. 15. New York: Macmillan, 1968.
- . *The sense of order: A study in the psychology of decorative art*. London: Phaidon, 1993.
- . *Tributes*. Oxford: Phaidon, 1984.
- Hauser, Arnold. *Introducción a la historia del arte*. Madrid: 1961.
- Langton Gregory, Richard, and Gombrich, Ernst Hans, eds. *Illusion and Nature in Art*. London: Duckworth, 1973.
- Lorda Iñarra, Joaquín. *Gombrich: una teoría del arte*. Barcelona: EIUNSA, 1991.
- Vasari, Giorrgio. *Lives of the painters, sculptors and architects*. Vol. 1. New York: Alfred A. Knopf, 1996.
- Yepes Stork, Ricardo, and Aranguren Echevarría, Javier, eds. *Fundamentos antropológicos: un ideal de la excelencia human*. Pamplona: EUNSA, 1998.