

一、游戏的本质

游戏是一种具有自身独立价值的行为模式。社会上一般的观念却往往把游戏的价值归结到游戏以外的某种东西，这种做法既包含着对于游戏的忽视，也包含着各学科的一管之见。以游戏为本体，建立游戏学自己的游戏概念。阐述游戏的形式特征、基本要素和本质。

(一) 一般游戏概念及其批判

由于游戏行为的广泛存在，以及其社会功能的复杂多样，所以许多学科都将游戏纳入自己的研究领域。游戏通常都包含着各种各样的身体活动，比如 T382 “拍拍手”^① 游戏中手掌和手臂的活动，T605 “踢毽子”游戏中脚和腿的运动等。这些游戏都具有锻炼身体的价值。在西方人的观念中，正式的体育比赛与包含规则的游戏完全是同一种东西。神圣的奥林匹克运动会是“game”，孩子们玩的 T170 “捉迷藏”也是“game”。所以体育学研究游戏。刘一民的《运动哲学研究：

^① 本书将所有民间游戏都进行了统一的分类编号，此处的 T382 就是“第 382 类型”，“拍拍手”是该游戏类型的名字。具体游戏规则以及有关调查资料见第四章。以下提及任何民间游戏类型都将如此处理，不再特别说明。

游戏、运动、人生》就是从体育学的角度研究游戏的。游戏作为动物的行为是有着生物、生理方面的原因的，所以生物学和生理学研究游戏。游戏行为的发动与运行也是有着心理依据和心理意义的，所以游戏心理学的存在也是自然而然的。人类儿童的游戏行为与现实生活之间的某种相似，孩子们在游戏中对于成人社会生活的模仿，使学者们很早就注意到游戏的教育学价值，因而教育学对游戏同样重视。我们的《中国大百科全书》的“心理学卷”和“教育卷”都收录了有关游戏的辞条。在很多的情况下，游戏是两、三个人参加的、甚至是数十人参加的活动。所以，游戏是一种群体性的行为。而且游戏活动倾向于形成自己特有的社会团体，比如不同的游戏往往有着不同的参加者，竞争激烈火爆的游戏（T250“斗拐”、T255“骑马打仗”之类）通常吸引那些男孩子；而技巧性的游戏（T601“跳皮筋”之类）则吸引那些女孩子。这就说明：游戏是一种社会性活动。所以游戏也是社会学的研究对象。复杂的人类游戏行为还具有传承性，作为一种稳定的行为模式广泛传播，形成游戏民俗，所以游戏又是民俗学的研究对象。各门学科根据本学科的特点对于游戏进行着各不相同的研究。凡此种种，必然导致各种各样的、分别适合不同学科性质的游戏概念。例如《简明不列颠百科全书》是从动物学角度来下定义的：

“游戏：动物学术语，指动物在缺乏正常刺激时呈现出的行为，或由正常刺激引起但没有完成全套仪式化模式的行为。游戏行为仅在哺乳动物和鸟类中观察到过。游戏常见于未成年的动物，是学习成年行为过程的一部分。”

而《中国大百科全书·教育卷》对幼儿游戏的定义则是从教育学出发的：

“儿童运用一定的知识和语言，借助各种物品，通过身体运动和心智活动，反映并探索周围世界的一种活动。幼儿游戏

是3~6岁儿童的基本活动形式，它的主要特点是：①在假想的情景中反映周围现实和社会生活，具有社会性。②幼儿自发地、自愿地从事游戏，具有主动性。③形象、动作、语言相结合，在游戏中具有创造性。④游戏中的行为是象征行为，具有概括性。⑤没有外在的目标，是非生产性的，具有趣味性。”

在《中国大百科全书·心理学卷》给游戏所下的定义中，作者强调儿童的心理体验：

“游戏是一种社会性活动。儿童在游戏中反映周围的现实生活，并通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌，同时也理解和体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童和周围现实相联系的特殊形式、特殊活动。”

比较通俗的辞书——《辞海》的游戏概念反映了一般社会大众对于游戏的看法：“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种……游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。”^①这个概念其实是对于前面各种类型的专业游戏概念的大杂烩。

上述游戏概念当然自有其独特价值，都揭示了游戏在某一方面特殊性质。制造上述概念的来自各门学科的学者们分别探索了游戏在某些特殊领域的价值和意义。这对于了解游戏是很有帮助的。但是，如果从游戏学的角度来看，它们都包含着一种错误倾向。那就是：它们都是根据各自学科的特殊性质来研究游戏，都是从游戏对于各自学科基本研究对象的价值与意义来看待游戏。于是，它们普遍地假设游戏的实质意义存在于游戏之外！游戏或者是为了体育锻炼，或者是为了智力发展，或者是为了心理体验，或者是为了发泄心理压力，或者是为了学习未来生活的技能……这样做，当然不可能揭示游戏的真正本质。发现游戏的庐山真面目还要仰赖于游戏学的建立，即：

^① 《辞海》中华书局香港分局，1965年，第1版，第1846页。

把游戏作为一个主体，承认游戏是一种自在自为的活动方式。

(二) 游戏学的游戏概念

广义地说，游戏就是我们通常所说的“玩儿”。英语中的 play 大致也是这样的意思。在这个意义上，“游戏”二字是描述某种行为的词汇。当我们企图了解游戏的本质时，就不得不在这个意义层次上来定义游戏。但是，这个广义的概念在具体研究中又显得有些过分的宽泛，结果有太多的、过分复杂的、难以分类把握的现象都涌进来，让人难以招架，无从下手。所以，在具体研究中我们还得从狭义方面来理解游戏。狭义地说来，游戏专指二人或二人以上参加的，因而也是具有规则约束的那些玩耍。这就是 game。通常它们都包含着竞争，或者争夺胜负，或者展示自己能力的优越。有时则强调参加者之间的协调。

人们的游戏行为是相当复杂的：一方面，它是自由自在、无拘无束的，来也自由，去也自由；另一方面它对于参加者又具有严格的规则，并对所有违犯者进行惩罚。一方面，游戏充满着愉悦，似乎与严肃无缘；另一方面，游戏参加者无不高度认真地努力完成自己角色的要求。一方面，游戏到处都有；另一方面，游戏的具体进行又都限制在某一个特定场合，因为只有在那里游戏的规则才真正具有强制性。一个好的游戏概念应该把游戏的客观特质揭示出来，而不只是描述作者自己心目中对游戏的印象。

在游戏研究领域里，全世界最有影响的学者要数荷兰人约翰·赫伊津哈（1872——1945）了。他对游戏现象的深刻观察与体验，使他得以揭示游戏自身的本质。而他对游戏与文化之间相互关系的研究更可以说是开创性的。他于 1938 年出版的

游戏学著
响。在这
戏是在某
并完全通
受和‘有
非常广泛
而且，这
的意义是
为自己而
总结归纳
戏概念是

1.

一
中国的
著作通
如何进
本质的
类才有
事
界。虽
广泛的
在其他

①

1版，第

游戏学著作《游戏的人》在世界范围里产生了巨大而深远的影响。在这部书中，赫伊津哈曾经用下列术语来定义游戏：“游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全服从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感受和‘有别于平常生活’的意识。”^① 这个游戏概念的涵盖面非常广泛，它囊括了所有动物、人类儿童和成人的游戏活动。而且，这个概念还准确揭示了游戏的特点。这个概念至为重要的意义是，它确定了游戏自身的价值。游戏有“自身的目标”，为自己而存在。显然，赫伊津哈是从游戏现象自身出发来进行总结归纳所得出的概念，而不是为了其他目的。所以，这个游戏概念是游戏学自己的概念，这就奠定了游戏学的基石。

（三）游戏的产生根源

1. 动物的运动本能是游戏产生的基础

一般的游戏著作，都只考虑人类的游戏活动。这种情况在中国的民间游戏研究中更是常见。游戏手册、游戏选集一类的著作通常都是这样的，因为这些著作原本就只是为了指导人们如何进行游戏的，所以它们这样做，无可厚非；但是涉及游戏本质的研究著作这样做，是容易导致认识偏差的，似乎只有人类才有游戏。

事实上，游戏行为不仅存在于人类社会，也存在于动物世界。虽然游戏行为在人类社会中是普遍存在的，并且得到人们广泛的喜爱；但是它并不是人类所特有的行为方式，研究者们在其他哺乳类动物和鸟类中也观察到这种行为。例如，在非洲

^① 约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，多人译，中国美术出版社，1996年，第1版，第30页。

大草原上的小狮子跟在母狮子后面，蹦蹦跳跳地捕捉它母亲的尾巴，这是小狮子爱玩儿的戏；一群小狼崽之间呲牙咧嘴，做出互相攻击的样子，但是它们绝对不会真的咬伤对方，而只是装装样子，模仿老狼攻击猎物的行为而已。野生动物的游戏情况，一般人不大容易直接见到。我们可以观察一下家中豢养的宠物猫。猫是人们经常见到的动物，它们在吃饱喝足又睡够之后喜欢在房间里自顾自地抓个线团啦，抓挠一下沙发套啦什么的。这些正是猫所喜爱的游戏活动。对于猫的这一特性，中国历代画家都给予了相当充分的关注，并形成了国画中捕蝶、抓线团等特殊的画猫题材。根据游戏行为在各种动物中广泛存在的这一基本事实，我们可以十分确定地说：游戏的存在是有着极其深刻的动物学原因的，从事游戏活动是动物与生俱来的一种本能冲动造成的。

和植物就地获取营养的生存战略不同，动物的生存方式是在不断的身体运动过程中去获取生存资料。从积极的方面来说，动物在运动中去获取最适合自己的食物，去占领最舒适的休息场所，并争夺最多或最有魅力的配偶，使自己的生命力得到最大的发展。从消极的方面而论，动物也依靠运动来躲避敌害，保存生命。当动物获得了以上诸多方面的成功以后，或者说当它完全不需要直接地，或者即刻地获得任何实际成功的时候（例如幼年的动物），以上两个方面的外在刺激就失去了对动物的吸引。这时候，动物的运动本能就会促使它进行非实际需要的活动，没有直接目的的活动。动物的运动本能为游戏的产生提供了可能性。

然而，由于这一类非实际需要的活动缺乏、或者完全没有外在的实用价值，没有具体的外在目的，所以它们通常是难以长久进行的。这样也就难以形成固定的行为模式，无法产生真正的游戏形式。但是，其中某些带有无关于实际利益的、纯粹

形式之美的
动物的吸引
外在形式之
在晴暖广阔
如呲牙咧嘴
种形式上的
不疲。于是
产生。

基于游
在于某种动
先于人类、

人类作
果。人类继
能所产生的
战争逃难的
戏。没有游
容抹杀的。
获得长足进
渔，杀鸡取
展，但是人
丧失，并由

2. 人

人类所
生能力，使
类儿童尤其
到18岁甚
想象的），
对于人类产

形式之美的活动则是例外。它们依靠本身的形式美维持了对于动物的吸引力。游戏正是这样的一种活动。它以某种非实用的外在形式之美满足了动物的运动本能。一群吃饱喝足的小狮子在晴暖广阔的草原上彼此打闹，它们通过极度夸张的手法（例如呲牙咧嘴、上窜下跳）使得这些原本无意义的活动具有了某种形式上的美感，从而在打闹之中获得了极大的快感，并乐此不疲。于是就形成固定的一套取乐的动作模式，游戏由此产生。

基于游戏在整个动物世界的广泛存在，以及游戏产生根源在于某种动物本能的事实，我们不难得出结论：游戏的本质是先于人类、更是先于人类文化而存在的。

人类作为灵长类的动物之一，是动物世界长期进化的结果。人类继承了其他动物中早已存在的运动本能，因而运动本能所产生的游戏在人类生活中占据了相当重要的角色。即便在战争逃难的极端困难条件下，孩子们依然设法玩着自己的游戏。没有游戏的生活是不堪想象的，因为人类的天然本性是不容抹杀的。若人们自以为限制了游戏就可以使自己在其他方面获得长足进展，那是违背人类自然天性的，它无异于竭泽而渔，杀鸡取卵。这样做也许可以带来眼前的利益和畸形的发展，但是人类天性被压抑的最终结果必然是灵性枯竭，创造力丧失，并由此导致长期的精神萎靡和社会困顿。

2. 人类游戏具有更加复杂、更加高级的形式之美

人类所特有的智力机能使他获得了远远高于其他动物的谋生能力，使他们能够很容易就赢得基本的生物性生存。其中人类儿童尤其获得了更加长久的被父母抚养的状态（由父母养育到18岁甚至更大，这在人类以外的任何动物中都是完全不可想象的），而无须忧虑衣食。所以，简单的生物性生存的需要对于人类产生的刺激是远不及其他动物的。于是，没有获得实

高度复杂的智力特征，并且是任何其他动物所无法完成的。如 T250 “斗拐”、T252 “抵架”等。至于智力游戏，如 T852 “猜谜语”等，更是人类所独有的，它已经完全不同于身体活动的游戏。在这些游戏活动中，参加者不仅仅是夸张身体动作，使游戏具有外形上的美感；而且夸张地表现了人类的智力活动，使智力活动也具有了形式上的美感。谜语的精巧，猜测谜语的迅速与准确都体现了更加复杂、更加高级的形式美特征。

第三，人类游戏具有丰富、深刻的文化价值。人类游戏包含着非常复杂而严格的各种规则。这些游戏规则的基本共同点是：自由与公正。对抗性游戏分配队员的原则是双方均等，人数、年龄、身体强壮程度等方面都在考虑范围之内；如果觉得太复杂，就实行机会均等。有些游戏还制订附加规则，对先天优势明显的人实行限制，对先天弱势显著者进行鼓励，其目的也是保障机会均等。缺乏公正的游戏是无法进行的，受到不公正待遇的一方会退出游戏，从而使游戏中断，因为来去自由本是游戏的固有本质。即便是某些“小霸王”强迫胆小的其他孩子进行游戏，但是他也绝对无法得到游戏固有的愉悦。游戏所体现的自由与公正对于整个人类社会具有相当深刻的文化意义，即使在特定历史时期，人们一时无法认识到这一点，但是它终究会被我们所认识。游戏的文化价值在不同的游戏种类中有着不同的表现。在某些情况下，游戏是模仿生活的，像 T360 “过家家”、T388 “找朋友”一类的游戏就是这样。对于这些模仿性质的游戏种类来说，是不同的文化生活方式造就了异彩纷呈的游戏方式。年幼的游戏者在愉快的模仿活动中，自觉不自觉地形成了他对成人社会角色的认同以及他个人的生活模式。在这种情况下，游戏的教育学价值是非常突出的。这一类的游戏受到幼儿园和学校老师们的重视是不言而喻的。在另

外的一些情况下，游戏是表现性质的。游戏者充分发挥自己在身体、智力等方面所具有的技能，克服游戏规则对自己施加的限制以获得自己的优势，赢得胜利，甚至赢得其他人的尊敬，最终在游戏团体里获得领导地位。从这些游戏中所获得的技能、经验以及价值判断对于人类社会的其他领域同样具有相当的重要性。

反过来说，人类的游戏本身在很大程度上已经被整合为文化体系的一个组成部分。某些游戏成为教育工具，受到额外的青睐。例如所谓的 T388“找朋友”就是幼儿园中常见的游戏，这显然跟老师和家长的双重提倡有关，目的是培养孩子们的团结协作精神；而另外的一些游戏则被视为赌博手段，倍受歧视，甚至于屡遭禁止。例如，我少年时代常常玩的一种游戏是 T478“砸杏核”。几个孩子各找一些杏核，放在砖头上击打，获胜者得到杏核。由于当时是文化大革命，社会文化生活极端严厉。所以，这种游戏就被老师和家长视为赌博，总是禁止孩子们玩它。于是，原本都是为了取乐的各种游戏就被人为地赋予不同、乃至相反的文化价值。孩子们也逐渐知道哪些是合法游戏，哪些是不合法游戏。因此，人类游戏虽然植根于与生俱来的动物本能，但是在人类智力机制与社会文化体制的作用下，它们最终超越了自然本能，达到了更加高级、同时也更加复杂的文化境界。从这个简单的游戏最终发展成为人类复杂的文化生活一部分的事例，我们不难看出，游戏在人类文化生活中的意义。

说到底，人类文化本身也是一种游戏。赫伊津哈就是这样看待文化与游戏之间的相互关系的：“文化乃是以游戏的形式展现出来，从一开始它就处在游戏当中。……游戏形态赋予社会生活以超越于本能的形式，这一点强调出游戏的价值。正是

通过游戏，人类是人类文化中最法实现的。

人类不仅做的认识，以至于常看到某些人明从而使自己逃月一斑。

正是由于人值，所以它才吸活动而展开。

我们对于游游戏的第一的行为，谁也不戏，那个被强迫务。被强迫者靠游戏的纯粹快乐

当孩子哭向个玩具。这实际不喜欢做游戏的即便家长把玩具些需要几个人共

① 约翰·赫伊津哈《游戏的人》，1版，第49页。

通过游戏，人类社会表达出它对生命和世界的阐释。”^① 游戏是人类文化中最为本质的部分。离开游戏，人类文化生活是无法实现的。

人类不仅做游戏，而且思考游戏，并对于游戏产生了清醒的认识，以至于能够利用游戏去掩饰自己真实的目的。我们经常看到某些人明明是故意攻击他人，却假装是开玩笑是游戏，从而使自己逃脱报复和惩罚。人类游戏的复杂性由此可见一斑。

正是由于人类游戏活动的特殊性——它具有高度的文化价值，所以它才吸引了我的目光。以下论述就专门针对人类游戏活动而展开。

（四）游戏的形式特征

我们对于游戏的了解，首先从它的外在形式特征开始。

游戏的第一个基本特征是自由。做游戏是参加者自觉自愿的行为，谁也不能强迫别人做游戏。如果有人强迫他人做游戏，那个被强迫的人实际上不是在做游戏，而是在完成某种任务。被强迫者毫无乐趣可言，而强迫者除了权力之外也得不到游戏的纯粹快乐。所以，强迫做游戏是不可能成功的。

当孩子哭闹的时候，有不少家长常常强制性地扔给孩子几个玩具。这实际上就是企图强迫孩子做游戏。结果呢？那些并不喜欢做游戏的孩子往往把玩具摔到一边去，根本不加理睬。即便家长把玩具硬塞到孩子手里，孩子也玩不出任何乐趣。那些需要几个人共同参加的游戏类型，就更不可能强迫。一个大

^① 约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，多人译，中国美术出版社，1996年，第1版，第49页。

孩子想做 T250 “斗拐”游戏，但是缺少对手。这时候，来了一个年龄小、体力差的孩子，大孩子怎么办呢？他不是强迫对方参加，而是提议：“我让你‘小鸡抱膀’！”^①就是给对方提供优惠条件，吸引对方参加游戏。游戏的参加者可以根据自愿原则参加游戏，也可以根据意愿随时终止游戏，或退出游戏。对游戏而言，自由是一个原则，一个不可违背的原则。如果这个原则被破坏，那么游戏的生命也就终止了。

游戏的第二个基本特征是虚构。游戏和现实的日常生活是完全不一样的，它既不进行任何生产，也不能解决任何日常生活的实际问题。用一句家长们常常骂孩子贪玩的话来说，就是“不当吃，也不当喝”——不能解决吃饭问题，也不能解决穿衣问题。可是，游戏常常模仿现实，T360“过家家”是最明显的一个例子。孩子们分别扮演爸爸妈妈，兄弟姐妹，并模仿做饭、洗衣服、抱娃娃等行为。游戏不是真正的现实，仅仅是对现实的模仿而已。游戏是虚构的。“过家家”中的一切和舞台上的戏剧表演一样，它们都是虚构的。游戏中的身份是虚构的，使用的道具——炉灶和锅碗瓢勺是假的，所谓的饭菜是沙土和树叶等。

不仅游戏中的人物、道具是虚构的，而且其中所遵循的是非原则也是虚构的，只在游戏中有效的，并不真正代表现实的道德判断。T112“捉贼打贼”是由皇帝、打手与小偷或者警察与小偷等人物构成的。角色的分配，通常都是采用抓阄的办法。扮演小偷角色，或者警察角色并不存在道德评价问题，小偷不卑贱，警察也不高尚。扮演小偷的人在警察抓不到自己时，还会情不自禁地嘲笑警察，激发警察继续做游戏的勇气。

^① 朱淑君：《民间游戏》，海燕出版社，1997年，第1版，第116页。“小鸡抱膀”，T250B。

有的时候，由大，孩子们争“偷韭菜”中，都想当偷东西游戏以后，孩子是游戏中的那不能任意移动差。而小偷角游戏中小偷角游戏本来就是他们理所当然地模仿现实，但是由于游戏的陷于破产的。自然地扮演“人的相似之处。加以隔离。戏间、空间。孩游戏的第的。游戏是为快乐之外，游为了实现这内部规则，从而吸引游戏者，嫉妒、激烈、或者拐”要求游戏者一个三角形，像之间的战斗，就

有的时候，由于反面角色本身的刺激性更强，带来的兴趣更大，孩子们争着当“坏人”。像游戏 T314 “偷瓜”和 T314A “偷韭菜”中，孩子们都不想当其中老实巴交的看守者角色，都想当偷东西的人。孩子们真的想当坏人吗？是不是玩了这种游戏以后，孩子就会喜欢当小偷？当然不是。孩子们喜欢的只是游戏中的那个小偷角色。为什么？在这两个游戏中，看守者不能任意移动，只能被动地坐等其他人来偷袭，其趣味性很差。而小偷角色则可以任意乱跑，任意选择时机偷袭，所以在游戏中小偷角色的主动性特别强，扮演这种角色更有意思。做游戏本来就是为了快乐，谁都喜欢扮演更加有趣的角色。孩子们理所当然地优先选择扮演小偷角色。这说明游戏虽然常常模仿现实，但是游戏所遵循的原则与现实生活的原则是两码事。

由于游戏的虚构性质，所以，它是很容易遭受外力冲击，陷于破产的。比如当真正的父母在旁边的时候，孩子很难表情自然地扮演“过家家”中的人物。这方面，游戏与戏剧有着惊人的相似之处。它们都不能与真正的现实直接接触，必须与之加以隔离。戏剧需要一个舞台，游戏则需要一块相对独立的时间、空间。孩子们利用这个时空构筑自己想像的游戏世界。

游戏的第三个基本特征在于它除了自身之外没有别的目的。游戏是为了自身而存在的，参加者是为了游戏而游戏。除了快乐之外，游戏没有任何其他方面的目的。

为了实现这个不可分割的快乐目的，游戏制定了一系列的内部规则，从而保证游戏活动具有一种形式上的美感，并以此吸引游戏者，娱乐游戏者。例如，游戏规则往往指定一些夸张、激烈、或者可笑的动作，作为游戏内容。游戏 T250 “斗拐”要求游戏者必须单腿站立，另一条腿架起，膝盖向前构成一个三角形，像个巨大的鸡喙，十分引人注目。而各个游戏者之间的战斗，就更是妙趣横生。他们像一群勇敢的斗士，奋勇

冲杀。战斗的激烈程度一定让其父母担惊受怕，但是它所展示出来的英雄气势是每一个观看过的人都永难忘怀。“斗拐”游戏对于参加者的平衡能力、勇敢精神的要求是很高的，展示了游戏者非常高超的技艺！游戏 T302 “木头人”要求全体游戏者在某一时刻突然像木偶一样纹丝不动，连面部表情也不许改变，绝对保持原来的动作。看着一群原本活蹦乱跳的孩子转眼之间一个个呆若木鸡，这本身就已经让人发笑。该游戏还有一条规则：违规者受惩罚。这条规则促使游戏者想方设法让别人先动，其中一个最常用的办法就是摆出一副极端怪诞的表情。反正他自己看不见，正好引诱其他游戏者发笑。所以，“木头人”游戏的美感是十分突出的。它对于人们的吸引力也是有目共睹的。

游戏规则严格规定了游戏的秩序。各人的角色，各个角色的权利与义务，游戏者上场的顺序，彼此轮换的方式，胜利者的奖励，失败者的惩罚都有明确规定。游戏中的一切都是依照严格的秩序，按部就班进行的，有条不紊，整齐而和谐。游戏虽然自由，但是一旦加入进来，游戏者就必须绝对遵循游戏的全部规则。游戏的世界是一个秩序井然，相当完美的世界。它在我们人类社会生活当中创造了一块相对独立、相对公正合理的小天地。这种秩序与和谐是游戏最为吸引人的地方。它提供了任何其他事物都无法替代的美感享受。

游戏没有任何物质内容可以满足人们的现实需要，它完全依靠自身的形式美吸引我们的视线，并且使每一个参加者得到快乐。

（五）游戏的基本要素和本质

竞争与表现是游戏的两个基本因素。

竞争是游戏的伙伴之间的基本关系。一个游戏者发自内心的力量。从简单的 T1 从纯粹的身体游戏游戏，无不包含 T250—T266 “战展到尖锐对抗的游戏”，由于不分胜负竞争并没有从这些不分胜负，分优劣常常看到游戏者互四做得好”等等评起竞争。

竞争的内容各体能的对抗，比赛游戏是游戏者之间掌握的熟练程度；争对象也各有差别外一些时候，是另一个参加者都竭力伙伴中赢得赞誉。时，兴奋不已。她领，证明自己长大在驱动力量。正是游戏竞争之中。

不难看出，竞

竞争是游戏的基本因素之一。这一因素体现的是各个游戏伙伴之间的基本关系。超过对手、击败对手、赢得胜利，是每一个游戏者发自内心的希望，也是他们从事游戏活动的直接动力。从简单的 T1 “剪刀石头布” 到复杂的 T170 “捉迷藏”，从纯粹的身体游戏，到巧妙使用各种玩具的游戏，一直到智力游戏，无不包含着游戏者之间的竞争。那些军事性质的 T250—T266 “战斗游戏” 当然充满了激烈的竞争，甚至于发展到尖锐对抗的程度。那些 T350—T449 “模仿与协调的游戏”，由于不分胜负，所以其中的竞争因素不那么突出。但是竞争并没有从这些游戏中退出，而是转变了一种表现方式——不分胜负，分优劣。在各种模仿现实生活场景的游戏中，我们常常看到游戏者互相评论，常常听到：“张三做得不像”、“李四做得好” 等等评语。每个游戏者都争取完成得更好，这就引起竞争。

竞争的内容各种各样。身体活动的游戏是各个游戏者之间体能的对抗，比赛奔跑速度，比赛力气大小；巧妙使用玩具的游戏是游戏者之间身体技巧的比赛，比赛灵活程度，比赛技艺掌握的熟练程度；智力游戏则是双方大脑之间的能力对抗。竞争对象也各有差别。有的时候，是几个参加者之间的竞争；另外一些时候，是几个团体之间的竞争。

作为游戏的另外一个基本因素是表现。在游戏活动中，每一个参加者都竭力发挥自己的能力和展示自己的才华，在全体伙伴中赢得赞誉。我三岁的女儿在刚刚学会 T1 “剪刀石头布” 时，兴奋不已。她不断地重复这个游戏，以确证自己新学的本领，证明自己长大了。从性质上看，表现也是游戏者的一种内在驱动力量。正是基于表现自我的冲动，游戏者才投身激烈的游戏竞争之中。

不难看出，竞争与表现是同时存在于游戏之中的，它们是

相辅相成的两个不同侧面。游戏者之间的竞争，是他们各自表现自我的机会，获胜者击败了对手，赢得了奖品，将最大限度地表现出自我的价值。而表现自己，实际上就是要超越其他人。因此，一个想要表现自己的人，就一定会与其他人展开竞争。

游戏的本质是使人获得纯粹的、与物质享受无关的快乐。

游戏的目的是快乐，所以游戏是一种娱乐。但是游戏与其他娱乐活动之间存在许多差异，所以游戏并不等同于娱乐。有些娱乐和游戏无关。

首先，游戏的快乐与物质享受式的娱乐无关。游戏的快乐产生于竞争过程之中，在紧张与松弛、兴奋与沮丧的节律变化中获得心理愉悦。即使没有任何物质利益，也丝毫不影响游戏的快乐。绝大多数游戏活动都不涉及物品的输赢。有一些带有赌博色彩的游戏，胜利者可以额外地获取某些物品——洋画儿啦，杏核啦什么的，可是这些东西并不具备经济价值。事实上，那些用来摔打的洋画儿早已经破烂不堪。它们仅仅是胜利的标志而已。而赌博、旅行、饮酒、放鞭炮等娱乐活动则都是物质享受性质的，它们不是游戏。

其次，游戏所带来的快乐是一种人人共享的快乐。游戏规则保证所有参加者都可以通过公平竞争，得到愉悦。游戏中的失败者当然会受挫折，但是他随时可能反败为胜，那是双倍的快乐！但是，商业性的娱乐活动往往是消费者单方面的娱乐。现代社会生活中娱乐业的发达使得快乐无处不在，只要有钱就可以买到各种快乐。这样的快乐当然仅仅是针对花钱的消费者而言的，至于提供快乐的从业人员是否得到了快乐则根本不在考虑之列。从业者为他人提供娱乐享受，目的是得到金钱，用以谋生。

游戏与其他娱乐之间的差异还在于参加者是否有自由参加

和自由退出的权
不能享受他人
参加娱乐活动，
形成鲜明对比。

当前的一股
的相同点，却忽
乐活动混为一谈

和自由退出的权利。参加商业娱乐者必须付钱。没有钱，你是不能享受他人为你提供娱乐服务的；娱乐业从业者为了谋生参加娱乐活动，往往是身不由己的，这和自由参加的游戏活动形成鲜明对比。

当前的一般游戏著作往往只看到游戏与其他娱乐活动之间的相同点，却忽视了游戏与其他娱乐之间的差异，将游戏与娱乐活动混为一谈。这应该引起注意。