

游戏与劳动的辩证法

梁艳萍

(华中师范大学, 湖北省、武汉市, 430079)

摘要: “人的自由全面的发展”是马克思主义哲学、美学的重要命题, 在马克思主义哲学、美学研究中占有重要的地位。劳动是“人的自由全面发展”的前提与途径的过度阐释, 遮蔽了游戏对人的全面发展的意义。本文梳理“劳动”与“游戏”两个范畴内涵的演变, 从美学发展历史的进程中阐释游戏与劳动的辩证法, 以揭示游戏与劳动的内在关系, 进而凸显游戏与劳动的双重变奏对“人的自由全面发展”的意义。

关键词: 劳动 游戏 辩证法 马克思主义 美学)

中图分类号: B83-06

文献标识码: 1001-4799 (2011) 04-0035-06

“人的自由全面的发展”是马克思主义哲学、美学的重要命题之一, 在马克思主义哲学、美学研究中占有重要的地位。以往对马克思的“人的自由全面发展”的研究, 大多将劳动视为主要的前提与途径, 着重观照此一维度, 从而遮蔽了闲暇、游戏与劳动的关系, 割裂了闲暇、游戏与劳动的内在联系, 以及闲暇、游戏对于人的全面发展的意义与价值。

闲暇(σχολή)与游戏是人得以自由发展的重要前提之一, 在人类历史发展进程中起过重要的进步作用。人们在忙碌、紧张的劳动之余, 需要闲暇来调节培育德性、理性与智慧, 需要游戏来消遣、休息。“我们的全部活动的目的是获得闲暇, 劳动与闲暇都是必须的, 但闲暇比劳动更好, 且是劳动的目的所在”(亚里士多德《政治学》1333a41-1333b1)。但由于异化劳动占有了过多的时间, 人难得闲暇。“少数人的闲散不再是发展人的头脑的全部力量的条件”^{[1] 371}。只有彻底消除了异化劳动, “把劳动分配给一切社会成员, 缩短每个人的劳动时间, 使一切人都有足够的空闲时间来参加跟整个社会有关的理论和实际的工作”^{[2] 38}, 才能使人真正得以自由全面的发展。马克思关于人的自由全面发展, 只能在未来世界实现, 创造一个未来的理想的新世界——“自由人的联合体”——共产主义社会, 使得“人终于成为自己的社会结合的主人, 从而也就成为自然界的主人, 成为自身的主人——自由的人……”^{[3] 760}

本文试图将着眼点集中于“游戏”与“劳动”两个范畴, 梳理“劳动”与“游戏”在历史变迁中内涵与外延的变化, 从美学历史的发展进程中阐释游戏与劳动的辩证法, 以揭示游戏与劳动的内在关系, 从而更深入地理解马克思关于劳动与人的自由全面的发展, 理解劳动、自由、闲暇、游戏之间的关系。

一、劳动: 由丰富到简单的嬗变

劳动一词在古希腊语为“ἐργον”, 用作名词, 其词源意义为: 一种不会留下任何实体性的物产能量的支出; 人在负重状态下蹒跚前行的样子。劳动用作动词, 指在田地上的劳作。在古希腊, 劳动与工作、实践、创造、竞赛是同义语, 亦包含了“手工”、“技艺”、“农事”、“纺织”、“女红”等意思。古希腊时代劳动与人类的其他活动、行为处于同一地位且相互包蕴, 密不可分。劳动在以后才演变为泛指各种形式的体力劳动——手工、农耕、打渔、竞赛、行动^{[4] 324}等。在古希腊, 劳动既可以获取衣食住行所必须的生活资料, 也可以放松身心, 参与竞赛, 从事创造。赫西俄德第一次将劳动与财富、与神灵眷顾的荣耀联系起来, 他指出: “人类只有通过劳动, 才能增加羊群和财富, 而且也只有从事劳动才能倍受永生神

灵的眷爱。”^{[5] 10}在某种意义上赫西俄德开启了劳动致富、劳动荣耀之说的先河。

古希腊文里，劳动和工作有所不同，工作写作“*πόνος*”，除苦役外，是惩罚、麻烦的同义词。古拉丁文中，劳动与工作再次出现了语词和语义上的分离，工作写作“*poena*”，来自希腊文，意思是“苦恼”、“悲伤”。由于工作指的是为了制造某种规定的物品或完成某种任务而付出的体力或脑力，因而包含着烦恼和悲伤的成分。德语的工作“*arbeiten*”的原意是“痛苦”、“麻烦”；法语工作“*travail*”的本义是“劳苦”；德语和法语中对于工作的解释，基本保留了希腊文和拉丁文包含劳苦、麻烦、艰辛的意思，鲜明地显现出“工作”与“劳动”内涵上的分野。英语里工作“*work*”指的是人类的活动，据研究认为是衍生于古英语名词“*woerc*”和动词“*wyrcean*”。《韦伯完整版新辞典》对劳动的定义是：从事或制造某事物所付出的心力、劳力，有目的的活动；劳动、苦工。

在古代希伯来，上帝是万物的构造者和创制者，既是创制者，也是工匠（the Artificer）。上帝的创造是一种蕴涵了劳动的神性的创造。上帝的创造中暗含着劳动的因子。“他创造了世界，创造了这个独一无二的世界，就像他自己是独一无二的一样，他始终为他的受造物操心劳神，预虑先谋。”^{[6] 39}人类在被创造后，上帝将他们安置在伊甸园，让其“看守修理”^{[7] 2}，从事劳动并自食其力。由于人背弃了信诺，上帝便毁弃了理想的劳动状态，将人逐出伊甸园，把劳动作为对人的惩戒。“你必汗流满面才得糊口，直到你归了土，因为你是从土而出的。你本是尘土，仍要归于尘土”^{[7] 4}。

从语言内涵的演变可以见出，工作与劳动不同。工作大多是剔除了劳动所蕴含的创造性，单纯作为制造产品或者责罚、奴役来进行固定活动。工作并非劳动，劳动有工作的成分，工作是异化的劳动。随着时代的发展，劳动与工作逐渐融为一体，成为个体的人难以区分的活动，工作即劳动，劳动也是工作。正如李凯尔特阐释的那样，“与现实本身相比，人总是一种简化。”^{[8] 38}

必须强调的是：是劳动创造了人，而不是工作创造了人。在从猿到人的转变过程中，起决定作用的是劳动——制造工具，创生语言。“人类社会区别于猿群的特征在我们看来又是什么呢？是劳动”，“动物仅仅利用外部自然界，简单地通过自身的存在在自然界中引起变化；而人则通过他所作出的改变来使自然界为自己的目的服务，来支配自然界。这便是人同其他动物的最终的、本质的差别，而造成这一差别的又是劳动。”^{[9] 373-386}

马克思继承了西欧近代哲学——康德、席勒、黑格尔——的劳动观念，将劳动作为普遍的人类学的规定，以其丰富的想象力描绘人类未来的理想图景，并发展成为属于马克思的独特的劳动理论：

人以一种全面的方式，也就是说，作为一个完整的人，占有自己的全面的本质。人同世界的任何一种人的关系——视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉、思维、直观、愿望、活动、爱——总之，他的个体的一切器官，正像在形式上直接是社会的器官那样的器官一样，[IVII]是通过自己的对象性关系，即通过自己同对象的关系对对象的占有，对人的现实的占有；这些器官同对象的关系，是人的现实的占有；这些器官同对象的关系，是人的现实的实现。^{[10] 123-124}

“作为完整的人”对于“对象的占有”，具体来说指的就是“人在外化范围之内的，或者作为外化的人的自为的生成”，就是劳动。在马克思那里，“整个所谓世界历史不外是人通过人的劳动而诞生的过程：是自然界对人说来的生成过程”^{[10] 131}。劳动是人区别于其他动物的本质特征。

……诚然，动物也生产。它也为自已营造巢穴或住所，如蜜蜂，海狸，蚂蚁等。但是动物只生产它自己或它的幼仔所直接需要的东西：动物的生产是片面的，而人的生产是全面的，动物只是在直接的肉体需要的支配下进行生产，而人甚至不受肉体需要的支配也进行生产，并且只有不受这种需要的支配时才进行真正的生产：动物只生产自身，而人再生产整个自然界：动物的产品直接同它的肉体相关，而人则自由对待自己的产品^{[10] 96-97}。

能够“不受肉体支配”进行生产，并“自由地对待自己的产品”，自由地将自己的产品作为自己的对象的只有人类。因为只有具有将各种对象作为自己的对象意识，人才成为人，才能“更普遍地”获得“自由”。因此，马克思进一步阐述了他关于劳动的思想与理论：“因此，正是在改造对象世界中，人才真正地证明自己是类存在物。这种生产是人的类生活的对象化：人不仅像在意识中那样在精神上使自己二重化，而且能动地、现实地使自己二重化，从而在他所创造的世界中直观自身”^{[10] 97}，就是说：人类只有通过改造世界与改造自己的劳动，人才能成为人本身。只有劳动——生产活动才是与人相称的、才能成为从事劳动的人的生活。通过这种生产，自然——人的本质力量的对象——成为了人类劳动所改造出来的自然，也成为了人自身的新的世界。因此，创造人之所以为人的生活既是劳动的过程，也是劳动的目的。

马克思在其他著述中将劳动规定为“生命活动，生产活动”和“人的自己生产（繁衍）行为”。无论使用任何一种规定，劳动对于人作为人的存在方式来说，是不可或缺的。赫尔伯特·马尔库塞在《初期马克思研究》中，详细地分析了《1844年经济学哲学手稿》中马克思关于劳动的理论，明确指出，马克思在手稿中揭示了劳动与自由的关系：“劳动是人类自由的现实表现。人类通过劳动实现自由；人类在劳动对象中能够自由地将自己现实化”^{[11] 5}。人类在劳动中如何实现自由，如何使自己现实化，对于我们研究游戏与劳动辩证的关系，极富于启发意义。

二、游戏：人的自由实现

西文的“游戏”一词来源于古希腊文，写作“παίγνια”，拉丁化拼写为“paignia”，有两个义项，一个是游戏（包括制定胜负规则的竞技游戏）；另一个是节日。以后的“游戏”一词——德语的“Spiel”、法语的Jouer、英语的“play”——都源于古希腊文的“παίγνια”。

东方（汉语文化圈）的“游戏”观念源于汉语。古汉语中的“游戏”本来是两个词，“游”通“遊”，但两个词的意思不完全相同。“游”的本字是“旂”。《说文解字》解释“游”说：“游，旂旗之流也。从旂，汙声。”又说：“旂，旂旗之游，旂蹇之兒。从中，曲而下垂，旂相出入也。”可见“游”的本义是饰于旗帜上下垂的飘带。正是从旂旗垂纓的飘动感，“游”引申出了从容悠闲、无拘无束的涵义。“游”又指人或动物在水中行动。《诗·邶风·谷风》：“就其浅兮，泳之游之。”游也指游憩；游玩。《礼记·学记》：“故君子之学也，藏焉，修焉，息焉，游焉。”郑玄注：“游谓闲暇无事之游，然则游者不迫遽之意。”孔子尚游，他将“游”与“学艺”联系起来：“志于道，据于德，依于仁，游于艺”。这里的“游于艺”就像钱穆解释的“人之习于艺，如鱼在水，忘其为水，斯有游泳自如之乐完善自己。”即指忘却外在的功利，从容自如地乐游于“礼、乐、射、御、书、数”六艺之中，成为仁至善美之人。“遊”其一是“出游，游览，遨游”的意思。《诗经·大雅》：“有卷者阿，飘

风自南，岂来君子，来游来歌，以矢其音。”其二是“乐”的意思，嬉戏，玩乐。《书·大禹谟》：“罔遊于逸，罔淫于乐。”《孟子·梁惠王下》：“吾王不遊，吾何以休。”“遊”意味着悠闲自得、从容不迫，超乎功利之外，近乎于一种自由的状态。庄子论述了游与“至美”、“至乐”、“至人”的关系，在《庄子·田子方》中有这样的描述：

孔子曰：“请问游是？”

老聃曰：“夫得是，至美至乐也。得至美而有游乎至乐，谓之至人。”

“戲”《说文解字》的解释是：“戲，三军之偏也。一曰兵也，從戈，上声下豆聲。”原始含义为兵器，但由于该兵器失传，我们至今无法目睹这一名为“戲”的武器。俞樾认为，戲之本义为角力，竞赛体力之强弱。“戲”有时也写作“戯”，二字通用。《国语·晋语》有这样的介说：“少室周为赵简子之右，闻牛谈有力，请与之戲，弗胜，致右焉。”对于“戲”韦昭特别注释：“戲，角力也。”其后，“戲”有开玩笑、嘲弄之意，也有游戏逸乐之意。如《论语·阳货》中的“前言戲之耳”。《史记·孔子世家》云：“孔子为儿嬉戏，常陈肉，设礼容。”

“遊戲”合起来指的是嬉戏娱乐，最早见于《韩非子·难三》：“管仲之所谓言室满室，言堂满堂者，非特谓遊戲饮食之言也，必谓大物也。”《乐府诗集》中亦有“黄牛细犊车，遊戲出孟津”之语。《晋书·王沈传》指出，“将吏子弟，优闲家门，若不教之，必致遊戲……”这里的“遊戲”均主要指玩耍、嬉戏和娱乐。

日文里，“遊戲”与古汉语“遊戲”二字相同，发音为“yugi”。明治维新之后，“遊戲”逐渐与美术艺术结合起来，成为审美的重要对象。

梵文中的“游戏”为“Kridati”，指动物、儿童、成人的游戏，还指人的舞蹈、跳跃等，都有节奏与动感蕴涵其中。

西方从赫拉克利特开始，一直非常重视“游戏”对儿童成长的作用。他们从不同的角度、运用不同的方法阐述游戏的重要性，留下了大量的论著。

赫拉克利特论述命运时指出：“存在的命运就是一个儿童，他正在下棋。这个儿童就是始基”^{[12] 51}。赫拉克利特在此所说的存在是指作为整体的世界，始基则是指世界的开端和根据。“当游戏的儿童是始基的时候，这无非是说，世界是没有根据的，它自身建立自身的根据”^{[13] 40}。

柏拉图在《斐多篇》、《斐德罗篇》、《蒂迈欧篇》、《法篇》、《理想国》中清晰地描述了仪式、舞蹈、音乐、教育与游戏之间的关系，认为诗（文学）的模仿是一种“游戏”，虽然不能揭示真理，但可以“照料人的心魂”，满足观者某种宣泄的需要。悲剧诗的所有目的，“只是为了满足观众，或者使观众愉快而已”^{[14] 395}。柏拉图要把诗人驱逐出他的理想国，是因为诗人创作的作品对青年有巨大的影响——在潜移默化中挑逗人灵魂的情感来败坏灵魂。“柏拉图和诗人之所以都反对虚假的东西，不是因为它是虚假的，而是为了教育的缘故”^{[15] 49}。柏拉图认为：为了把儿童培养成城邦未来合格的公民，必须通过他们喜欢和能够接受的方式进行教育，比较好的办法是游戏。“出于实用的目的，对儿童的教导可以分成两类：一类是身体方面的教养，与身体有关，另一类是音乐，旨在心灵的卓越”^{[16] 551}。同时，必须制定游戏的内容与规则，限制儿童在游戏中的个人意识、好斗心理与粗鄙欲望的膨胀，阻止超越规范的行为。因为在游戏中喜欢创新的孩子，“将来不可避免地会成为与从前时代不同的人，儿童身上的变化会诱使他们去寻求一种不同的生活方式，追求一套不同的体制与法律”^{[16] 555}，会给城邦共同体带来灾难和不幸。人应该在游戏中心度过一生，这些游戏就是献祭、歌

唱、跳舞^{[16] 561}；引导儿童游戏最好的方式是音乐、舞蹈、体育比赛、节日游行等。“把游戏当做教育的工具，引导孩子们的兴趣和爱好，使他们成年以后可以去实现自己的理想”，“要在游戏中有效地引导孩子们的灵魂去热爱他们将来要去成就的事业”^{[16] 389}。柏拉图对于游戏与教育规范的作用，给后来的教育家和美学研究者产生了深刻的影响，对游戏与、艺术、艺术的分析开启了以后贺拉斯“寓教于乐”的思想先河。

亚里士多德继承柏拉图的思想，深入阐释了游戏与闲暇的关系，认为：闲暇是全部人生的唯一本愿，当人的生命处于自由自在的“游戏”可以安享闲暇，获得内在的自由、快乐、愉悦与幸福^{[17] 302-305}。

康德和席勒的探索使西方游戏理论研究取得突破性进展。康德把人规定为“自由活动的存在”（*freihandelnd Wesen*），提出了“模糊表象（*dunkle Vorstellung*）”和“艺术游戏”两个概念。康德认为模糊表象在心灵游戏中扮演着重要的角色。“我们常常拿模糊表象来游戏，并对想象力把我们喜欢或不喜欢的对象遮蔽起来感兴趣；但更常见的是我们成了模糊表象的玩物，我们的理智也不能摆脱那种荒诞”^{[18] 22}。以模糊表象进行游戏，一方面指的是我们的心灵机能——想象力之类——会围绕着这个表象展开活动，这种活动就是心灵的游戏，也是一种审美活动。另一方面模糊表象也拿我们来游戏——被它所迷惑、愚弄去做傻事。艺术游戏则直接将心灵游戏与审美活动联系起来，这种感性假象的艺术游戏——幻想（*Blendwerk*）——是与“自然的”相对的、“有意识的”、“人为的”活动，是令人愉快的有益的活动。

康德美学中想象力与知性的自由游戏是其重要思想支柱。康德认为在审美活动中，知性围绕想象力活动，并在自由的审美表象的固定下与之游戏。在康德那里，艺术的精髓是自由，自由使得艺术与游戏相通。艺术与自然、科学、手工业存在明显区别。“艺术也被区别于手工业；前者称为自由的艺术，后者可以成为赚钱的技艺。人们吧前者看做好像只是一种游戏，这就是一种因其自身而令人愉快的事业，能够和目的的得出结果（成功）；后者则是一种劳动，是自身令人不愉快（困难的）的事业，也就是只能因其结果（例如工钱）而吸引人，因而可能是被迫从事的”^{[19] 554-555}。可见，康德的“游戏”是主观的、纯粹的、自由的、非功利的，在游戏中能享受美感，领略生命的乐趣；而手工艺劳动是被强迫的，因而不是不自由的、不愉快的和功利的。

康德认为：“诗的艺术是思想的一种游戏。当我们不以思想来工作时——在工作时我们的思想必须有一个目的——，我们就以思想来游戏……诗既不以情感也不以直观和理解为目的，而是要把心灵中的一切机能和动力置于游戏之中；它所描写的图景不必有助于对于对象的理解，只应有助于使想象活跃起来。它要有一种内容，因为知性都是有规则、有秩序的，知性的游戏会引起最大的快乐。……诗是一切游戏中最美的游戏，因为我们把一切心灵能力都投入其中”。^{[19] 217-218}。在这样的游戏状态中，审美主体所构造的审美表象由想象力送入知性王国，知性在无概念的状态下活动起来，与想象力自由地游戏，此刻想象力与知性完全不受约束与强制，是愉悦、快乐和舒适的，是合目的性的愉悦。

席勒继承了康德的游戏学说，在《审美教育书简》中，更为广泛和深入地论述了游戏、游戏冲动、游戏与审美、游戏与艺术的关系。席勒认为：在人与世界的关系中，人有两种冲动，一种是感性冲动，另一种是形式冲动，或者是理性冲动。前者要“把我们自身以内的必然的东西转化为现实”，后者要“使我们自身以外的实在的东西服从必然的规律”。但这两者是对立的，它必须依靠第三者亦即游戏冲动才能达到统一。游戏不是强迫，而是自由活动。在游戏里，感性冲动和理性冲动恢复了自由。游戏冲动的对象是，“用一种普通的概念来表示，

可以叫做活的形象（一种有生命的形态）”，“即用以表示现象的一切审美特性，总而言之，用以表示一种最广义的美的概念”。而且，游戏的冲动这一名称是恰如其分的，因为我们通常用游戏一词来表示“一切在主体和客体方面都不是偶然的，而无论从外在方面还是从内在方面都不受强制的东西。”在此，席勒完全拒绝了附着在游戏上的卑俗形象。“我们已经知道，在人的一切状态中，正是游戏而且只有游戏才使人成为完整的人，使人的双重本性一下子发挥出来。那么究竟什么是纯粹的游戏呢？”“因此，理性又做出了裁决，人应该同美仅仅进行游戏，人也应该仅仅同美进行游戏。”总之，“只有当人是完整意义上的人的时候，他才游戏；而只有当人在游戏时，他才是完整的人”^{[20] 32-49}。在审美游戏里，人成为了自由的人和真正的人。

马克思与席勒一样非常重视感性的作用。他将哲学中处于次要的、从属地位的感性能力——直接的、现实的、自然的人的感性能力（视觉、听觉、嗅觉、味觉、爱）——提升到了哲学的层面进行研究。

马克思在《1844年经济学哲学手稿》中分析了感性与对象之间的关系，认为：感性的即是现实的，这就是说，感觉的对象就是感性的对象，因而，拥有自身外部的感性的各种对象，就是拥有自己的感性的各种对象。^{[10] 74-82}这并非是马克思自己独创性、革命性理论，而是他继承与沿袭传统哲学用语来表达自己的思想和观点的一种方式。马克思在《黑格尔的辩证法与一般哲学的批判》中指出：

人直接地是自然存在物。人作为自然存在物，而且作为有生命的自然存在物，一方面具有自然力、生命力，是能动的自然存在物；这些力量作为天赋和才能、作为欲望存在于人身上；另一方面，人作为自然的、肉体的、感性的存在物，和动物和植物一样，是受动的、受制约的和受限制的存在物，也就是说，他的欲望对象是作为不依赖于他对象而存在于他之外的；但这些对象是他需要的对象，是表现和确证他的各种本质力量所不可缺少的、重要的对象……^{[21] 167-168}。

但是，马克思并没有把这种独创性延伸到感性本身的理解上来。“当他着眼于感性，并围绕感性进行思考的过程中，可能是受到康德感性论的影响，把感性复归于康德的哲学范畴之内——使之成为与悟性并列的认识的两大能力。这可能是马克思得以推翻黑格尔理性至上的哲学观点的杀手锏。”^{[22]20}为什么同样将感性作为逻辑展开的依据，马克思所导出的结论与席勒存在明显差别？其根本原因在于，他们对感性的理解方式不同。马克思认为，“感性的就是受苦的”，在某种意义上，人“与动物和植物一样，存在着一种受苦的、受制约、被限制的本质”^{[22]8}，而人的冲动的诸种对象都在他的外部、作为独立于其自身对象而存在着，人要在对象中确证自己的本质力量，对象就成为不可或缺、又不以自身左右的自在的他者。“通过劳动人类获得自由，在劳动的对象中人类自由地实现自己”^{[11]11-12}。席勒则认为：“只有当人在游戏时，他才是完整的人”^{[20] 32-49}。

马克思在《手稿》中所解说的感性与康德所说的感性有相同之处——由来自外界的感觉上的刺激而引发主体的受动的能力。外部世界的压力直接对主体起作用的，是来自于外界的“受苦”、“被制约且被限制”的能力。马克思所强调的人的自由全面的发展不是康德式的合目的性的自由发展，也并非席勒式的游戏自由的发展，而是在劳动中获得的自由和发展。这种自由和发展是在超越异化劳动达到本质力量对象化之后——有闲暇、享自由、能游戏、会创造——的自由发展。

三、游戏与劳动的辩证法

在人类的童年时期，游戏与劳动是和合一体的。“游戏是劳动的产儿，没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作做原型的。不用说，这个工作在时间上是先于游戏的，因为生活的需要迫使人去劳动，而人在劳动中逐渐把自己的力量的实际使用看作一种快乐。”

（冯特《伦理学》）冯特关注游戏与劳动之间的密切关系，强调游戏是从劳动中诞生和形成的。如冯特所察，现在仍在流传的某些传统游戏，最初的起源往往是严肃紧张的劳动活动。一开始这些活动主要目的是为了为了满足人们物质生活的需要，是一种功利性劳动。但随着社会生产的发展，劳动效率提高了，劳动产生了剩余，人们不再需要为物质生活的需要付出自己所有的劳动，由此一些原有的生产劳动形式便开始转化为游戏活动。

游戏与劳动从最初的合一到分离是伴随着人类的成长历史而实现的。在历史的发展进程中，劳动与游戏的辩证关系一直存在着被异化的倾向。关于劳动概念的文献中几乎没有游戏的论述，关于游戏的文献中则有关于从劳动的视角考察游戏的记述，总体研究中重劳动而轻游戏的研究不容忽视。劳动、工作作为人类的正业被强化、美化，游戏作为“无用之用”或无所作为的代名词被弱化、异化。

庄子在《人间世》的结尾写道：“桂可食故伐之。漆可用故割之。人皆知有用之用而莫知无用之用也。”或许庄子已经天才地观察到了无用之用——游戏已经被异化了，有用之用——劳动与游戏的分离业已成当时和未来的定局？因为在庄子哲学与美学中，一切物化都为道所造。“游”与“齐”（道）并重。庄子在《大宗师》有如下的阐释：

子祀、子舆、子犁、子来四人相与语曰：“孰能以无为首，以生为脊，以死为尻，孰知死生存亡之一体者，吾与之友矣。”四人相视而笑，莫逆于心，遂相与为友。

俄而子舆有病，子祀往问之。曰：“伟哉夫造物者，将以予为此拘拘也！曲偻发背，上有五管，颐隐于齐，肩高于顶，句赘指天。”阴阳之气有沴，其心闲而无事，跼蹐而鉴于井，曰：“嗟乎！夫造物者又将以予为此拘拘也！”子祀曰：“女恶之乎！”曰：“亡，予何恶！浸假而化予之左臂以为鸡，予因以求时夜；浸假而化予之右臂以为弹，予因以求鸩炙；浸假而化予之尻以为轮，以神为马，予因以乘之，岂更驾哉！”

如上所述，庄子这里所阐释的“游”便是指接纳当下的自己，并且享受其中，他的这种思想，与后世的西欧哲学家施蒂纳颇有相通之处。

文化人类学的研究者在长期的研究中发现原始民族中游戏与劳动并不通常都是完全相反的行为，游戏与劳动具有一致的可能性。赫伊津哈在《游戏的人》中写道：“人类开始共同生活的时候，在他们伟大的原初行动过程中，自始就交织着游戏。——游戏满足了人们表达意图和共同生活的理想。”^{[22] 17} 赫伊津哈从文化人类学的视角对游戏进行了多方位的研究，但是，赫伊津哈却并没有注意到游戏的可能被异化的情况，而是理想化地夸饰这初民与原始部落游戏中人的快乐愉悦。

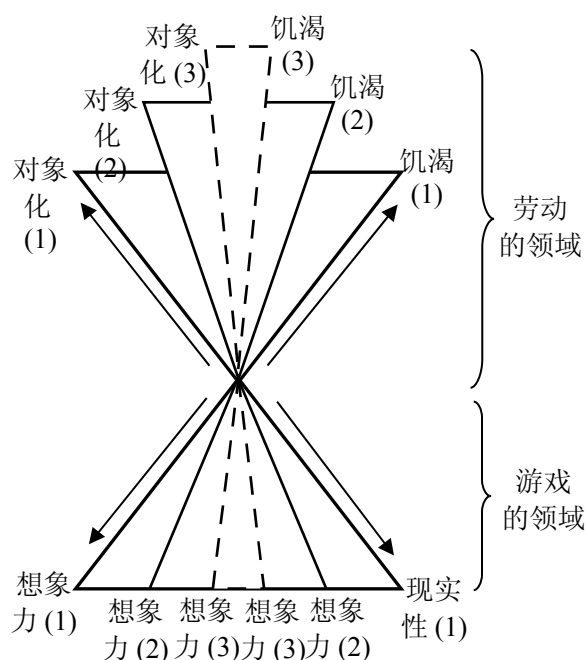
日本学者大泽正道对游戏与劳动的元素进行抽象，试图提取并还原游戏与劳动的指标，以比较、分析其中的异同。

游戏的指标：	想象力	社会的需求	现实性	节奏性
劳动的指标：	饥 渴	社会的需求	对象化	节奏性

通过具体指标的比较可以看出，游戏与劳动完全相同的两项是“社会需求”和“节奏性”，而“想象力”与“饥渴”、“现实性”与“对象化”是不同的。节奏性与社会的需求这两个指标就是游戏与劳动的共同点。但在具体研究中，学术界往往是夸大了不同的一面，而忽视了其相同的一面。

原始时代没有节奏性的游戏难以聚拢氏族群体参与其中，劳动同样如此。因为原始劳动是群体性的，“今夫举大木者，前乎‘邪许’，后亦应之，此举重劝力之歌也”（《淮南子》）当以节奏性为辨识标准时，游戏与劳动明显地趋同。如果要寻找人类活动样态的两个根本性标志的话，只有游戏与劳动。作为社会性需求的具体体现的共同劳动和共同游戏，其同一性不言自明，所谓的“杭吁杭吁派”指的就是这种相近性。当社会性需求得到肯定时，游戏与劳动就可以找到共同的表现形式。如果仅仅关注相同性这一侧面的话，游戏与劳动的确具有相当的一致性。游戏与劳动既有不同的一面，也有相同的一面。“游戏不能权凭游戏存在，劳动也不能权凭劳动存在。当二者相互结合为一个整体时，游戏才开始成其为游戏，劳动也才开始成其为劳动。”^{[23] 176}但是，由于游戏与劳动的组合被任意地肢解，游戏仅为游戏，劳动仅为劳动的时候，无论对于游戏，还是对于劳动，我们都难以接近它们的真正的本质。当游戏与劳动作为一对范畴——“游戏—劳动”来被把握时，它们的特性就会得到完整的揭示——“游戏—劳动”并不是静止的、固定的活动样态，而是有活力的流动的样态。也就是说依据前面所述的六项指标的力量强弱与关系，游戏—劳动在不间断地反复运动。

大泽正道将“游戏—劳动”的活动样态称为游戏与劳动的辩证法，并标以图示。



在这个图中，力量的强弱用线的长度来表示，力量均衡则用线条等长来表示。在这种情况下，游戏的三角形与劳动的三角形是完全相同的。相同表示它们双方保持平衡，平衡就是“游戏—劳动”的基点。但是，这种平衡不可能长久保持下去，如果强化饥渴或对象化的力量的话，想象力与现实性的力量就会消弱，当饥渴或对象化的力量达到极限时，三角形就解消为直线。那时，劳动和游戏均将解体，归于虚无。反之亦然。游戏与劳动就是以这样的平衡为基点，不断地运动，你消我涨，达到平衡的。

可见，游戏与劳动之间存在辩证统一的关系。当完全超越了异化劳动，人类劳动不再被外在目的——工资、生存所拘囿，劳动者投入于劳动之中忘却自我，犹如游戏者进入闲暇一

般。那时，游戏与劳动、艺术与产业、职业与消遣、游戏与艺术的沟壑被填平，人成为完整的人，自由全面发展的人。

在历史进程中，劳动是一个由丰富逐渐走向异化和单面，对人的心身逐渐生发拘囿的过程，而游戏则是一个不断发展、变化，不断被丰富的过程，具有多重向度和丰富内蕴，包蕴着现实、想象、自由、创造、审美等诸多元素。我们在研究游戏与劳动的过程中，要关注游戏自身内部的多样统一性——既要注意到游戏自身的多义性与多维度，也要关注游戏的社会性与共同体性，关注游戏对于人的完整、自由全面发展的重要意义与作用。在当下实存的“现实性劳动”难以完全超越异化的状态下，即使闲暇的游戏以及游戏与劳动共存共融依旧是一个难以实现的乌托邦理想，我们也应该在理性、理念上更多关注作为劳动与游戏者——既是生产的手段也是生产物的——人的身体；更多关注作为劳动工具或游戏工具的技术器具，更多关注作为劳动与游戏的对象的存在世界，是人在劳动与游戏中，真正得以“从自身诞育自己的自身”^{[24] 155}，在平衡——动摇——平衡，或者紧张——松弛——紧张这样进行无限运动的辩证法的关系中，延续人类爱的游戏的生命。

参考文献

- [1] 马克思、恩格斯. 马克思恩格斯论艺术（第一卷）[M]. 北京：中国社会科学出版社，1982.
- [2] 马克思、恩格斯. 马克思恩格斯论艺术（第二卷）[M]. 北京：中国社会科学出版社，1982.
- [3] 马克思、恩格斯. 马克思恩格斯选集（第3卷）[M]. 北京：人民出版社，1995.
- [4] 古川晴風. ギリシヤ語辞典[M]. 東京：大学書林，1989.
- [5] 赫西俄德. 工作与时日[M]. 张竹明、蒋平译，北京：商务印书馆，1991.
- [6] 斐多. 论世界的创造[M]. 参见罗纳尔德·威廉逊. 希腊化世界中的犹太人[M]. 徐开来、林庆华译，北京：华夏出版社，2007.
- [7] 中国基督教协会. 圣经[M]. 北京：中国基督教协会，2003
- [8] 亨利希·李凯尔特. 李凯尔特的历史哲学[M]. 涂纪亮译，北京：北京大学出版社2007, 5
- [9] 恩格斯. 劳动在从猿到人的转变中的作用[M] // 马克思恩格斯选集：（第4卷）. 北京：人民出版社，1995.
- [10] 马克思. 1844年经济学哲学手稿[M]. 马克思恩格斯全集：第42卷[M]. 中国中央马恩列斯著作编译局，译，北京：人民出版社，1979
- [11] マルクーゼ. 『初期マルクス研究：「経済学 哲学手稿」における疎外論』. 良知力，池田優三共訳，東京：未来社，2000.
- [12] 苗力田主编. 古希腊哲学[M]. 北京，中国人民大学出版社，1989.
- [13] 彭富春. 说游戏说[J]. 哲学研究，2003（3）.
- [14] 柏拉图. 高尔吉亚篇[M]. 柏拉图全集：第一卷. 王晓朝译，北京：人民出版社2002.
- [15] 德H·G·伽达默尔. 伽达默尔论柏拉图[M]. 余纪元译，北京：光明日报出版社，1992.
- [16] 柏拉图. 法篇[M] // 柏拉图全集（第三卷）. 王晓朝译，北京：人民出版社2003.
- [17] 参见亚里士多德. 尼各马可伦理学[M]. 廖申白译，北京：商务印书馆，2003.
- [18] 康德. 实用人类学[M]. 汉堡：菲利克斯·麦诺出版社，1980.
- [19] 康德. 康德美学文集[M]. 曹俊峰译，北京：北京师范大学出版社，2003.
- [20] 席勒. 审美教育书简[M]. 张玉能译，南京：译林出版社2009.
- [21] 马克思. 黑格尔的辩证法与一般哲学的批判[M] // 马克思恩格斯全集：第42卷[M]. 北京：人民出版社，1979
- [22] 大沢正道. 「遊戯と労働の弁証法」. 東京：紀伊国屋書店，1975.
- [23] J·ホイジンガ『ホモルーデンス：人類文化と遊戯』. 高橋英夫訳，東京：中央公論社，1971.
- [24] 赫伊津哈. 游戏的人[M]. 多人译，杭州：中国美术学院出版社，1996.

〔25〕ダンク・ゲバウア『労働社会における遊戯——労働と遊戯の関係の変遷』，小松恵一訳，『仙台大学紀要』，1997(28)

作者简介（可选）：梁艳萍（1960-），女，山西大同人，华中师范大学文艺学博士候选人，湖北大学文学院教授，主要从事日本美学、文艺美学与文学批评研究