

非日常与日常：论体育的两重性

赵国炳，杨忠伟

（华南师范大学 体育科学学院，广东 广州 510006）

摘 要：从游戏论出发，对诸多体育理论进行比较研究，得出以下结论：(1)体育具有非日常性和日常性两种属性，两种属性的体育代表两种不同的价值取向，“非日常性”意指非直接生产性与娱乐性，“日常性”则指体育源自日常生活的竞争性及其所引致的体育的“工具化”。(2)体育是竞争性的非日常性身体活动；(3)两种价值取向的互相博弈与牵制，贯穿了整部体育史，“两重性”张力下的生存构成体育的基本生存境遇。

关 键 词：体育社会学；非日常性体育；日常性体育；游戏

中图分类号：G80-05 **文献标识码：**A **文章编号：**1006-7116(2010)12-0006-05

Non daily and daily: On sport duality

ZHAO Guo-bing, YANG Zhong-wei

(School of Physical Education, South China Normal University, Guangzhou 510006, China)

Abstract: Based on the game theory, the author compared and studied various sports theories, and drew the following conclusions: 1) sport is provided with such two attributes as non daily and daily; sport with such two attributes represents two different value orientations; the “non daily” attribute refers to the nature of indirect production and entertainment, while the “daily” attribute refers to sports competition originating from daily life and sports utilitarianism it resulted in; 2) sport is a non daily physical activity of competition; 3) the mutual gaming and containing of the two value orientations have gone through the entire history of sport; subsistence under the tension of “duality” constitutes the basic status of subsistence of sport.

Key words: sport sociology; non daily sport; daily sport; game

检视诸多体育研究，发现存在两个面向：一是论者常以“日常生活的悬挂”、“非日常性的活动”、“与严肃相区别的无意义”、“自由满足”等语词来叙述体育，即看到了体育的非日常性一面；二是论者对体育的“外在”功能或价值的研究也蔚为壮观，体育经济学、体育伦理学、体育法学、体育与政治等学科或主题的广泛开展，体现了研究者对体育与日常生活的紧密关联面的重视。因此对体育属性的研究，容易失之偏颇，或过于强调体育的娱乐性而无视其日常性，或过于看重其外在功能和价值而忽视其非日常性。本文试图从游戏论出发，全面揭示体育本质属性的“两重性”。

1 从游戏论出发

ICSPP(国际竞技、体育协会)的“竞技宣言”中对

竞技运动(也即本文所指的体育)是这样定义的：“凡是含有游戏的属性并与其他人进行竞争以及向自然障碍进行挑战的运动，都是竞技运动。”^{[1]5-6} 对这一定义进行部分缩合，逆向表达出来即是：竞技运动是含有游戏属性的运动。美国学者 K.L.Schmitz^{[2]22} 说：“竞技运动从根本上来讲是游戏的延展，它的基础在于游戏，它的主要价值是从游戏中派生出来的。”游戏经常被认为是“前体育形式(the antecedent to sport)”^{[3]27} 所以，体育与游戏有着深厚的渊源，体育是一种高级的游戏，二者的精神实质是相通的。因之，本文将征引若干游戏理论来展开讨论，甚或在本文中游戏即意指体育。事实上，荷兰文化学家赫伊津哈(Johan Huizinga)^{[4]53} 就认为：“游戏和竞赛本质上是同一的……竞赛具有游戏的一切形式特征，也具有游戏的大多数功能特征。”有论

者也指出“在谈论文化与游戏的关系时，赫伊津哈所用的游戏概念实际上是一种比一般游戏乃至群体游戏都更为狭义的游戏概念：他这时所说的游戏实际上只是指竞争游戏——具有竞争性的群体游戏，也即是他所说的‘竞赛性的游戏’。”^{[5][117-118]}正是由于这个原因，赫氏名作《游戏的人：文化中游戏成分的研究》不仅是游戏理论中的扛鼎之作，亦是体育理论的经典文本。

赫伊津哈^{[4][45, 31]}对游戏下过多个描述性的定义，其中最重要的两个表述为：“游戏活动在特定的时空范围内进行，有明显的秩序，遵循自愿接受的规则，远离生活必需的范围或物质的功利。游戏的心情或喜不自禁、或热情奔放，游戏的气氛或神圣、或欢庆，视天时地利而定。高扬的紧张情绪是游戏行为的伴侣，欢声笑语和心旷神怡随之而起。”“游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空里进行，遵循自由接受但绝对有约束力的规则，游戏自有其目的，伴有紧张、欢乐的情感，游戏的人具有明确的‘不同于’‘平常生活’的自我意识。”从定义中可以对赫氏的游戏理论作如下总结：①游戏是自由的、自愿的；②游戏是在特定时空进行的非真实的虚拟或模仿活动；③游戏具有其内在目的，是非物质的、非功利的；④游戏的人是快乐的，即游戏是娱乐性活动；⑤游戏是有严格规则的活动；⑥游戏是有悬念的竞争性活动。

我们可以把以上6个特点分为两组来比较讨论：

①、②、③、④为第1组；⑤、⑥为第2组。如果把第1组性质的书面词语稍加调整后连接起来，即成为：游戏是一种自由的在特定时空中进行的以追求快乐为目的的非直接生产性活动。第2组进行同样的操作则成为：游戏是在一定规则下进行的有悬念的竞争性活动。就一般而言，人与动物一样，首先需要满足其生理的、物质的欲望，也即是进行生产，唯有如此才能生存，正是在生产实践中诞生了道德、法律、科学等等人类文明，因而生产具有当然的先存性，从事生产劳动乃是人的第一生活、日常生活。生产(劳动、工作)并不以生产者获得精神快乐为目的，而是追求效率和结果的功利性活动，往往带有不得不为的被迫性。反观人的另一种生活，它是非功利性的、自由的，人们沉醉其间，忘却日常生活中的被迫与烦恼，可以说是第二生活、非日常生活。当我们看到自由、快乐等词汇，自然会想到轻松的狂欢、休闲，而当看到规则、竞争等语词，不免联想起严肃的道德、法律、生存竞争，这两种元素恰恰共同构成了游戏和体育。因之，第1组彰显了体育属性中非日常性的一面，第2组凸显了体育属性中日常性的一面，两者背后潜藏着两种迥然相异的价值观，统一于体育本身。

2 体育的非日常性

根据以上讨论和分类，我们可以对非日常性所蕴含的价值观做出一个大致体认：自愿的、非直接生产性(非功利性、非物质性)、以参与者的主观娱乐性为内在目的、过程取向。毫无疑问，这些特质与日常世界所遵循的价值观截然有别，因此，正如K.L.Schmitz^{[2][22]}所说“体育和游戏是日常生活的悬挂(Suspension)。”游戏和体育秉持非日常性的价值观，以参与者内在的快感为目的，不具有功利性，所以游戏和体育都是过程取向的，这与实际工作中寻求不断提高效率，以期尽速达成目的之结果取向恰好相反，人们常希望工作尽快干完，却不喜欢别人催他快地玩。埃利亚斯对猎狐运动的研究也展示了现代体育是过程取向的追求身心愉悦的非功利性活动：“英格兰猎狐活动最明显的特征是满足口腹之欲的动机消失了。猎杀的任务由猎犬完成，追逐本身成为娱乐的主要源泉。最终杀死狐狸，赢得最后胜利，是猎狐的高潮，但并非快乐之源。猎狐活动的主要功能已从获取猎物转化为在狩猎行为、狩猎过程中获得快乐。这比早期狩猎由杀戮与享受美味带来的快感更有意义。”^[6]克拉斯纳和佩普勒提出了一个关于游戏指标的模型，其中一个重要指标即是“积极情感”，指的是游戏的娱乐性，尤其以笑为标志^[7]。

游戏和体育秉持与日常生活相反的价值取向，以个体身心的快乐自足为目的，体育则尤其展现了身体的力量和速度等人性的原生态，David·Anderson^{[3][27]}在定义体育时，就着重强调体育展示了身体的强健有力(vigorous)。反观日常世界，尤其是晚近的现代文明，尼采做出了尖锐的批评：“一步步走入颓废——这是我对现代‘进步’的定义。”^{[8][179]}周国平^{[8][179]}认为尼采的批判是因为现代文明导致了：“第一，生命本能的衰退——颓废；第二，精神生活的贫乏——鄙俗。灵和肉都病了。”与此相反，体育是感性的生命跃动，身心的自由奔放，“一切竞技运动总是最大限度地讴歌人类的力度和灵性”^[9]，体育就具有了矫治文明弊病的“解毒剂”功能。由此，马尔库塞认为“资本主义社会为了防止任何偏离生产劳动中心性的非理性行为，必须限制游戏和快感并认为它们是罪过，因而游戏和性欲具有一种革命潜力。”^[10]日本文化人类学家山口昌南^[11]认为：

“只有人类具有日常和非日常两种生活状态。在日常生活中，人们遵照法律、道德和秩序生活。但是，如果只有这种生活，人们就会窒息，精神就会停滞，社会也会失去活力而进入病态，并且衰退，所以，人类需要‘制造’出推翻这种日常性生活的瞬间。”游戏和体育即是这种非日常性生活的“瞬间”。正是体育属性中的非日常性这一面向使得体育能够以日常世界的

“反动者”和“革命者”自居,并日益显现其独特的存在价值。

3 体育的日常性

游戏是有严格规则的活动,游戏是有悬念的竞争性活动。“规则”与“竞争”明显是属于日常生活世界的要素,人类活动正是在一定规则下的竞争活动。具有非日常性属性的体育何以又潜藏着日常世界的要素呢?因为体育的形式源于日常生活,此论并非是对一切文化皆由生产实践中产生的历史唯物论的简单挪用,而是游戏和体育乃是对日常生活的虚拟或模仿,其核心就在于“规则”和“竞争”。

竞争是人类社会的存在形式,甚至人类文明的重大成果亦由竞争而产生。贫瘠的山地与莫测的海洋是古希腊人的基本生存条件,“与天斗”的生存境遇塑造了古希腊明朗强健的身体文化,古中国相对优越的自然生产条件下,“与人斗”的乱局则孕育了“克己复礼”的儒家伦理身体观,二者都对各自文化中体育的存续具有基础的决定性意义。体育的外在形式完全来自于对日常生活的模仿,巴赫金^[12]说得好:“人们仿佛从游戏的形象中看见了生活和历史过程的普遍道理:吉凶祸福,升降沉浮,荣辱得失。游戏仿佛就是整个生活的微型演出。”西美尔也指出游戏与日常生活的联系:“游戏从生活现实中获取了它的伟大的基本主题,追逐与狡诈;体力与脑力的证实;竞争与对机会的依赖,以及对自己不能左右的强力的偏爱。游戏摆脱了构成生活严肃性的实质性东西,但却获得了它的令人愉悦的轻松和使其区别于纯娱乐的象征性意义。仅仅这一点就能越来越多地表明社会交往的本质……”^[13]是啊,一个体育场就是一个小社会,荣辱得失、兴衰成败每天都在上演。美国学者 Slusher^[14]就认为体育之精神特质是“欲求冲突”(Contention of Interest),体育场就是一个人与人竞争的冲突之地,道德的追求也不过只是体育额外和残存(survival)的结果。其实,Slusher 此说乃是社会学中“冲突论”在体育场上的应用,“冲突论”的代表性人物社会学家拉尔夫·达伦多夫就曾说过:“只有把人类社会看做不断进行着权力和权威而斗争的竞技场才能充分理解人类社会。”^[15]细察“规则”和“竞争”的关系,不难得出,“规则”是附属于“竞争”的,即因为有了竞争性所以才需要规则。体育规则的诞生过程与人类文明秩序的产生轨迹是一致的。中国先哲荀子对“礼”所做出的理性解释,可谓一语道破“规则”本源:“礼起于何也?曰人生而有欲,欲而不得,则不能无求,求而无度量分界,则不能不争,争则乱,乱则穷。先王恶其乱也,故制礼义以分之,以

养人之欲,给人以求。使欲必不穷于物,物必不屈于欲,两者相持而长,是礼之所起也。”(《荀子·礼论》)先有“欲”而后有“礼”,先有“竞争”然后有“规则”,而“礼”说到底就是一系列日常的伦理规范,没有规则便不成其为社会,没有规则也没有体育,体育伦理学就是伦理学。

正是竞争性这一关键因素使得体育与日常生活建立了不可磨灭的联系,体育与日常生活“像”就像在体育的竞争性及其衍生的规则都是对日常生活的模仿,这便是体育日常性的一面。竞争性是体育之日常性的肇因,因此,日常性蕴涵的只能从竞争性中去寻溯。竞争性赋予了体育被道德规训、经济利益追逐、政治博弈利用的可能性,三种日常性的价值(功能)成为体育宿命性的属性。

竞争就是人我冲突,如前所述,竞争与规则相伴生,一如在日常生活中,一个被大家所普遍认可的成功者必须是一个在循规蹈矩的前提下获致成功的人,那些靠违法越轨而取胜者则会被谴责并受到社会惩罚。德性是对每一位共同体成员的一般要求,道德在体育中就是 Sportsmanship。正如维加雷洛^[16]所指出的:“体育建立起一种道德观,从而赋予娱乐合法的身份。它改变了运动的面貌,使其成为一种纯洁的理想计划。它还创造了一种“精神”,一种竞赛和对抗的方式——人人机遇平等,裁判严格公正,尊重对手,行为纯正。体育一下变成了至高无上的运动,一下自立为榜样,甚至去追求舍己利人的目标。”既然体育如此“纯洁”、“至高无上”,那么体育场成为高扬道德理想主义的另一场域也便顺理成章。道德家以竞技场为现实生活外的另一个规训处所,或者说他们根本不认为竞技场可以排除在日常生活之外,所以道德戒律一以贯之,Graham·Mcfee^[17]就把体育称为“一个道德的实验室(a moral laboratory)。”道德家对体育的规训主要是利用体育规则对竞技场上众人的行为进行约束并培养内心的道德自觉,由“他律”达致“自律”。

体育是力量与智慧的竞争,有竞争就有输赢、有成败,由此便产生了不确定性,比赛过程的百折千回,比赛结果的扑朔迷离,使得体育不仅吸引了大量直接参与者,也让追求刺激的普罗大众趋之若鹜,Fans 现象也蔚为壮观。郑也夫^[18]在解释人们参与游戏的动机时就认为游戏其实产生于对刺激和炫耀的追求。一旦某种事物为一定数量的个体所需要和追求,那么在自由市场中,它就具有了一定的商业开发价值,这意味着一部分人可以通过为需要者提供这一产品或服务而获取财富。于是,体育的经济价值便产生了,职业体育的从业者无非就是给观众提供一种享受激情与刺

激的服务，而今奥运会、世界杯所具有的经济魔力归根结底正是拜体育的竞争性所赐。

体育比赛中参与者之间的个体竞争容易使人联想到他们所属的群体间的竞争，政治对体育的利用主要看重了体育所表现的“力”。“超越极限，跨越障碍，打破记录，赶超前辈，这种空间形象清晰可辨，体现了战无不胜的前进步伐。在这方面，体育最具有代表性”^{[16][81]}。所以体育时常被赋予共同体之间的“战争”意味，小到班级、学校之间的对抗赛，大到希特勒利用体育中的“力”来鼓吹其种族优越论；冷战中美苏两大阵营互相敌视，体育场也成了它们角力的一个重要场域，其中也发生了诸多令体育蒙羞的事件。

综上所述，竞争性是体育日常性属性的要旨，由竞争性衍生出了体育被道德规训、经济利益追逐、政治博弈利用的可能性，此3种价值(功能)构成了体育日常性的面向。

4 体育的两重性

董虫草^{[5][94]}颇有见地的一个游戏论模型可以帮助我们更深入理解游戏和体育的两个面向。该模型以目的和手段作为人类活动的考察点，且二者皆有内外之别，由此得到了“作为生存哲学基本范畴的3个概念，即：(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。据此，董氏^{[5][95]}认为：“游戏与非游戏的差异就在于是否具有目的与手段的双重内在性。”就体育的非日常性而言，体育无疑就是以内在手段(个体身心参与)实现内在目的(个体娱乐)的纯粹游戏；然而，根据以上对体育所具有的3个日常性的价值或功能(道德教化价值、经济牟利价值、政治宣传价值)的分析，运用该模型可以看出，它们都是以个体身心参与为手段意图达致外在目的(道德的、经济的、政治的)的“劳动”，因此，体育并不总是纯粹的游戏，这一推论也证明了上文“体育具有日常性”的结论。

至此，体育属性中的两重性已经显而易见，因为非直接生产性和娱乐性而具有非日常性，由于竞争的本性而与日常生活发生无可逃避的联系从而具有日常性。我们不妨应用这一结论对一些游戏和体育理论做出简单分析，或者说用这些理论来验证这一结论的合理性。法国社会学家罗戈·凯洛易(Roger Caillois)^[19]把游戏定义为这样的活动：自由的、分离的、不确定的、非生产性的、有规则的、虚构的。其中，自由的、分离的、非生产性的、虚构的都属于非日常性方面，而不确定的、有规则的都属于日常性方面，二者其实都是竞争性的产物。威斯(Paul·Wiss)的竞技运动概念包

括以下属性：身体性、规则性、竞争性、娱乐性、非生产性^[19]。可以看出，除了身体性是体育的前提性特质外，娱乐性和非生产性属于非日常性，规则性和竞争性归于日常性。Suits^[20]对游戏(game)的定义则颇为精妙：“参与一个游戏就是自愿努力去克服那些非必需的障碍。”其中“非必需的(unnecessary)”显示出了游戏的非日常性，如果去掉这个词则成了：参与一个游戏就是自愿去克服那些障碍，这显然不是游戏，这是人生，是现实的生活本身，我们不就是每天都在克服障碍才不断进步的吗！还有 Kretchmar^[21]在描述游戏时所说的“有趣的悬念(the delicious uncertainty)”和 Fraleigh的“快意的紧张(sweet tension)”都有异曲同工之妙，皆是揭示了体育的两重性。正如郑也夫^{[18][70]}所说：“游戏的特征是什么？一言以蔽之，游戏与实际生活处在像与不像之间。”

在得出体育的两重性这一结论后，也可以顺势对体育进行一个能够全面反映其两重性本质的定义：体育是竞争性的非日常性身体活动。身体活动是体育的外部表现形式，身体性是判断一活动是否是体育的决定性前提，竞争性和非日常性分别反映了体育本质属性的两个面向。日常与非日常，代表着两种异致的价值观，统一于体育。在体育历史上，两种属性的力量配比并非恒久不变，时而非日常性占优，时而日常性主导，体育就在两者之间摆荡而前行，大众体育是前者的代表，职业体育则是后者的例证，两种力量的纠缠与牵制，贯穿了整部体育史。如何使二者协调发展，不至于一家独大，是体育发展面临的关键问题。当然，就历史经验来讲，这一问题实则表现为如何避免日常性成为统制力量，完全压倒非日常性，使得体育丧失娱乐性，脱离游戏，彻底沦为实现外在目的的“工具”。总之，在“两重性”张力下的生存构成了体育的基本生存境遇，而体育未来的发展，也将取决于这两种力量的互动与博弈。

参考文献：

- [1] 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.
- [2] Kenneth L S. Sport and play: suspension of the ordinary[G]//Ellen W G, William J M. Sport and the body: a philosophical symposium. Philadelphia: LEA & FEBIGER, 1979: 22-29.
- [3] David F A, Eric F B, John C P, et al. Foundations of canadian physical education, recreation, and Sports Studies[M]. Madison: Wm C.Brown Communications,

Inc, 1989.

- [4] 赫伊津哈. 游戏的人: 文化中游戏成分的研究[M]. 广州: 花城出版社, 2007.
- [5] 董虫草. 艺术与游戏[M]. 北京: 人民出版社, 2004.
- [6] 沙红兵. 不为美味为“体育”——埃利亚斯笔论英国近代猎狐活动与体育起源[J]. 博览群书, 2008(2): 43.
- [7] 史密斯, 考伊. 理解孩子的成长[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2006: 136.
- [8] 周国平. 尼采——在世纪的转折点上[M]. 北京: 新世界出版社, 2008.
- [9] 李力研. 野蛮的文明: 体育的哲学宣言[M]. 北京: 中国社会出版社, 1998: 395.
- [10] 布莱恩·特纳. 身体与社会[M]. 沈阳: 春风文艺出版社, 2000: 80.
- [11] 栗本慎一郎. 穿裤子的猴子[M]. 北京: 工人出版社, 1988: 44.
- [12] 巴赫金. 巴赫金文论选[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1996: 205.
- [13] 格罗瑞. 趣味社会学[M]. 南京: 南京大学出版社, 2002: 171.
- [14] Slusher H S. Sport and existence: a critical analysis[M]. Philadelphia: LEA & FEBIGER, 1967: 46.
- [15] 刘易斯·A·科瑟. 社会学思想名家[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1990: 659.
- [16] 维加雷洛. 从古老的游戏到体育表演——一个神话的诞生[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2007: 54, 181.
- [17] Graham Mcfee. Sport, rules and values: philosophical investigations into the nature of sport[M]. London: Routledge, 2004: 129.
- [18] 郑也夫. 后物欲时代的来临[M]. 上海: 上海人民出版社, 2006.
- [19] George Torkildsen. Leisure and recreation management[M]. London: E. F.N Spon Ltd, 1986: 141.
- [20] Bernard Suits. What is a game?[G]//Ellen W G, William J M. Sport and the body: a philosophical symposium. Philadelphia: LEA & FEBIGER, 1979: 11-17.
- [21] Kretchmar R S. Practical philosophy of sport and physical activity[M]. Champaign I L: Human Kinetics, 2005: 161.