

# 竞技本质技艺论的质疑与竞技技艺论的建构

张琪<sup>1</sup>, 夏春<sup>2</sup>, 龚正伟<sup>1</sup>

(1.上海体育学院 体育休闲与艺术学院, 上海 200438; 2.上海体育学院 体育教育训练学院, 上海 200438)

**摘 要:** 采用历史与逻辑相统一的视角对竞技本质技艺论的理论体系提出质疑。提出了4个疑点: “游戏”概念的混乱使用; 经验归纳的研究方法论割裂了客观事实的整体性和连续性; 对竞技本质游戏论的批判未能把握静态和动态两个层面的经验质料; 竞技本质技艺论的立论混淆了技艺和游戏在竞技活动中的层次。研究认为: 应当剔除竞技本质技艺论的本质属性, 以竞技技艺论重新给技艺在竞技活动中定位; 研究竞技本质问题还需依托游戏论作为基础, 而技艺论则应着重关注竞技活动中的技术现象。

**关键词:** 体育哲学; 竞技; 本质; 游戏; 技艺

中图分类号: G80-05 文献标志码: A 文章编号: 1006-7116(2018)02-0009-08

## The questioning of the theory that the nature of competition is skill and the establishing of the theory that competition is skill

ZHANG Qi<sup>1</sup>, XIA Chun<sup>2</sup>, GONG Zheng-wei<sup>1</sup>

(1.School of Leisure Sports and Art, Shanghai Sports University, Shanghai 200438, China;

2.School of Physical Education and Sport Training, Shanghai Sports University, Shanghai 200438, China)

**Abstract:** From the perspective of history and logic unification, the authors questioned the theoretical system of the theory that the nature of competition is skill, and put forward 4 questioning points: the conception of “game” was used chaotically; the research methodology concluded based on experience separated the wholeness and continuity of objective facts; the criticism on the theory that the nature of competition is skill failed to grasp the static and dynamic essence of experience; the establishment of the theory that the nature of competition is skill mixed up the levels of skill and game in competitive activities. The authors drew the following conclusions: the nature attribute of the theory that the nature of competition is skill should be removed, while the orientation of skill in competitive activities should be reestablished based on the theory that competition is skill; studying the issue about the nature of competition still need to be carried out based on the game theory, while the skill theory should focus more on technical phenomena in competitive activities.

**Key words:** sports philosophy; competition; nature; game; skill

《体育学刊》于2010年开始,相继刊登了数篇关于竞技本质游戏论和竞技本质技艺论的文章。竞技本质属性的归属,关系到如何构建体育理论和开展体育实践活动等重要问题。在经历了训练比赛说、活动说、身体活动说、社会实践说、游戏说和双重本质说之后,张军献<sup>[1]</sup>提出“我们仍然需要将竞技的目的与手段统一起来,寻找竞技的本质,而不是停留在双重本质或者

多本质的阶段”。刘欣然<sup>[2]</sup>提出的竞技本质技艺论认为:“在原初的性质上,游戏产生于天性和本能,竞技源自于练习和习惯,这呈现出两个不同性质和方向,两者虽然在某些性质上具有同一性,但却可以确定为不同的事物……”,将竞技本质的讨论由游戏转向了技艺。陈璐<sup>[3]</sup>在与刘欣然的商榷中提出:“国内学者不求甚解引入西方的游戏理论,忽视作为 sport 概念基础的

收稿日期: 2017-08-03

基金项目: 国家社会科学基金项目“大国体育道德责任研究”(12&TYB001)。

作者简介: 张琪(1989-),男,博士研究生,研究方向:体育哲学。E-mail: 520180758@qq.com 通讯作者: 龚正伟教授

play 与 game 研究,对二者不加区分胡乱翻译,必将导致竞技和游戏研究更加混乱。”

竞技本质的争论衍生了相异的竞技内涵。张军献<sup>[1]</sup>提出,人本性、参与性、文化性、身体性4种要素是竞技的主要内涵。人本性规定了竞技活动必须由人来实践;参与性指运动者的直接参与;文化性强调不同文化背景下对竞技属性认识的差异问题;身体性规定了竞技活动专属的大肌肉活动的类型。刘欣然<sup>[4]</sup>提出,竞技的内涵包括彰显人类潜能、遵守竞技规则、体现竞技勇敢。陈璐<sup>[3]</sup>则认为,游戏性和身体性是最能准确表达竞技内涵的两个属性。竞技必然带有游戏的属性;身体性则是社会学家、文化学者研究游戏问题的先决条件。

竞技本质技艺论和游戏论的争论,已经持续了数年之久,但是这些研究成果之间没能产生共同促进竞技理论发展的向心力,一直处于“公说公有理,婆说婆有理”的混乱局面。究其原因,是研究者之间未能框定共识的研究范围和应答域所导致的。陈璐和刘欣然的研究中,都注意到了这个潜在分歧,同时也基于各自的理论立场解释了自身的观点。但是,未能就分歧根源展开讨论,没有形成共识和可争辩的结论,实在让人遗憾。基于此,本研究从方法论和实在论的层面着手分析竞技本质属性的争论问题,采用历史与逻辑相统一的视角审视竞技活动在历时和瞬时的状态,以中立客观的立场考察竞技本质技艺论的理论是否自洽、对游戏论之批判是否合理以及技艺论在竞技理论中的定位问题。

## 1 竞技本质技艺论的质疑

### 1.1 理论体系中“游戏”概念的质疑

第一,张军献<sup>[1]</sup>在提出的“竞技(competition)游戏论”时,实际上是以竞技二字指代了体育,研究的是关于 sport 的问题(“Some games are sport, but some games are not sport”)。在此,能否以 competition(竞技)指代 sport(体育),就成了第一个悬而未决的问题。第二,刘欣然<sup>[5]</sup>在未能跨过这个概念又使用 play、game、文化的游戏、天性的游戏、博弈的游戏、语言的游戏等一系列概念指代“游戏”,力图通过引述繁杂的“游戏”概念,说明其概念内涵与“竞技”的概念之间存在差别,进而证明被指代的 sport 并非游戏。岂不知,暂且搁置这种比较,只是引述的“游戏”概念本身就已经出现意义的断层。这本是一个不证自明的命题,却因为“游戏”概念的乱用,成了第二个悬而未决的问题。倘若竞技的概念或是体育的概念与游戏的概念趋于同一,就词语功能的角度而言,游戏与竞技(体育)

二者之一必然已经失去存在的必要,遑论力图证明体育与一众差异化的游戏概念体系之间的意义断层,可谓同是一个不证自明的常识性问题<sup>[6]</sup>。然而,恰恰是这个常识性问题阻挡了刘欣然对于体育或竞技本质的认知。陈璐<sup>[3]</sup>在讨论中已经提出了 game 和 play 在哲学层面的内涵差异,然而在刘欣然<sup>[4]</sup>的回应中,尚未见对于“游戏”概念的理性认识。而其“将英文‘play’翻译成‘玩耍’,‘game’翻译成‘游戏’”的尝试,则出现了诸多国内研究者在处理外文研究成果时的通病——对于精确翻译概念的不断尝试。正是这种尝试将研究视野不断局限在概念的文字表达,而非探求概念所指的现实意义。第三,事实上,技艺论和游戏论关于竞技本质的争鸣,更加倾向于 athlete 和 sport 之间的一种中间形态。Athlete 是指完全以胜负关系为目的的精英职业体育活动; sport 是指一类从游戏发展而来的体育活动。因为概念和指称对象的严重错位,导致了技艺论和游戏论之间的逻辑混乱。研究对象的不一致,使得难以形成统一的研究结论。第四,由于忽视了竞技本质研究的学术继承和概念演进,“以今论今”式的研究质料放大了形式逻辑的弊端,应当以历史与逻辑的辩证思维方法突破形式逻辑静止、一成不变的思维定式<sup>[7]</sup>。形式逻辑的视角强调客观事物的可划分性,强调将对象细分为若干部分进行观察。然而在竞技本质技艺论的研究中,由于没能正确把握概念的演进过程和区分经验材料的有效性,使得形式逻辑的作用起点和演进路线出现偏差,未能释放方法固有的优势。因为未能准确把握竞技活动产生自现代体育又源于广义的游戏活动的历史关系,所以出现了将现代竞技活动排除在游戏之外的结论。这不仅放弃了观察对象整体的尝试,还人为主观地割裂了各个部分之间的相互联系,更为重要的是不能发现概念在历史发展过程中的演进和变迁,难以从瞬时和历时两个视角观察研究对象<sup>[8-9]</sup>。

研究竞技和游戏的本质问题,就要穷尽其概念的内涵,而所有概念的形成都是一部独特的建构史。因此,考察 game、play、sport 的概念,应当顺应其发展的脉络展开,不应仅停留在发现著作中的指称与描述对象的彼时和现时之间的对应或断裂关系上。关于 play、game、sport 概念的问题,当代体育哲学学者休茨和迈耶进行了长达几十年的论争,其成果对后续关于体育运动本质、体育与艺术关系等重大议题的研究产生了深远影响。争论的焦点主要在于“是否所有的 sport 都是 game”<sup>[10]</sup>。迈耶继承了整体游戏论的观点,认为:今天所有的 sport 都是从 game 发展而来的,而 game 又是从 play 的基础上演变而来的,因此形成了

play-game-sport 的连续体。休茨<sup>[11]</sup>则认为现代竞技活动中存在两类不同的竞争项目,即表现性项目(performance)和游戏(game)项目。表现性项目包括跳水、体操等,它们不应属于 game 的范畴,因为这些竞技活动找不到游戏所特有的前游戏性目标(pre-lusory goal)。在这里引入前游戏性目标的概念是因为诸位学者的争论中没能正确把握作为 game 的游戏的内涵和基本构成要素。那么,何谓前游戏性目标?休茨指出:“人们参加 game 无外有三类不同目标:第一,参加;第二,获胜;第三,比别人更快、更强。其中第三种目标是最基础的,其他两种目标都要以此为基础,可以将其称为一个 game 的“前游戏性目标”,亦或‘事情可达到的特殊状态’。”<sup>[12]</sup>在 game 理论的框架下,不难发现,作为 sport 的竞技活动构成了 game 体系的一部分。

休茨与迈耶的争论恰好击中了技艺论和游戏论争论竞技本质归属的核心问题——“游戏”的指称与对象之间的对应关系,即是否所有的竞技都应具备游戏的要素。正如刘欣然引用维特根斯坦的“语言游戏”概念,在这个问题的讨论中,其论证过程反而进入了语义混乱和概念偷换的循环,使自己的研究不偏不倚地变成了维特根斯坦笔下描述的“语言游戏”<sup>[13]</sup>。以至于,为了解决一个悬而未决的理论问题,需要引入另一套更为复杂难懂的理论<sup>[14]</sup>。学者们的研究过程中都力图遵照形式逻辑的要求,以逻辑经验主义作为立场,孜孜不倦地寻找属概念和种差。面对当前竞技本质研究的歧义,辩证逻辑是解决分歧行之有效的重要方法。于涛<sup>[15]</sup>认为:“有效解决争论的关键之处在于,不能拘泥于形式逻辑看待这类问题。形式逻辑只是一种知性的必要阶段,即坚持规定,并且认为这个规定一成不变。黑格尔曾激烈地批评过这种知性思维方式,主张用辩证法的观点看待形式逻辑的问题,以便得出更深刻、更丰富的意义来。按辩证逻辑的观点,基本范畴都是对立统一的,一个概念的确立是与另一个概念为参照的,此即,在讨论概念的区别时要分开层次,层次与层次之间不能混淆。不能用狭义的游戏概念——‘有规则的活动’,作为分析问题的立足点,得出的结论后无条件地泛化,去涵盖一切游戏;也不能同时混用广义游戏和狭义游戏,造成前后矛盾。”

如若将游戏的概念放置在历史的视野中考察,会发现 play、game、sport 属于同一个范畴的不同名称,都是“用以表示劳动以外的、能给人以愉快的活动”。从词源学的角度考量,game 一词出自古典英语 gamen,指娱乐或者消遣的意思,到中世纪,才指有组织的娱乐或 sport。Sport 源自 disport 一词非重读字首消失的

形式,最早来源于诺尔曼王朝时期流行于英国的法语,是指(将注意力)从严肃的事情中拿开,到 15 世纪开始作为名词出现指代愉快地消遣或娱乐,从 16 世纪以后开始指运动竞争,逐步开始泛指那些户外进行的竞争活动<sup>[16]</sup>。也就是说,它们都指代与严肃工作对立的一类活动,本质上都是属于同一类事物,不存在非此即彼的严格区别。Play 应当作为这一组概念原初意义的游戏,其对应的古英语 plega 表示的是与劳动相对立(opposed to work),而且赫伊津哈、维特根斯坦、伽达默尔、康德、席勒等哲学家论述游戏时对应的都应当是 play 的概念。Game 和 sport 应当作为 play 的不同层次而存在,game 是游戏分类层次上使用的概念,sport 则是游戏 game 分类层次下的更低层次概念,仅指身体活动性的、竞争性的、技术性的游戏。

## 1.2 经验归纳的研究方法论质疑

竞技本质技艺论立论和批判竞技本质游戏论时,采取了以枚举反映整体的经验归纳方法,用以证明竞技本质游戏论概念体系未能涵盖所有竞技活动现象,以期展示竞技本质技艺论体系的优势。方法论和研究方法的选择应当依据研究的问题、研究的对象和研究的目的综合选定,任何方法在运用时都有相应的优势和局限。归纳法重视观察、实验、重视对感性材料进行整理,对自然科学无疑有指导意义,但是一旦上升为研究指称、对象和本质的哲学追问,问题便产生了<sup>[16]</sup>。其一,归纳法是从研究现有的、所能收集的事例中总结出事物现象的共同特征,即结论为事物本质。在面对本质主义的问题时,归纳法只能后验地发现先验存在的客观事物,经验的局限性成为制约探查研究对象全貌的障碍。即便是统计学意义下  $P < 0.01$  的情况,在样本含量足够大的时候,仍然存在不可信结果重复出现 10、100、1 000 次乃至更多的可能。带着经验主义的立场研究哲学问题,难免周而复始地重现“猴子悖论”:让无限只猴子坐在打字机前无限次试错,终有一只猴子能够完成莎士比亚全本的输入,试问这只猴子能否被认为是文学巨匠莎士比亚?倘若不幸将样本含量足够大的不可信结果作为研究素材,那么其归纳的结果就更加难以成为真理。“去伪”的过程是整个竞技本质技艺论研究未能呈现的重要步骤。无法排除伪证的存在,就不能证明结论的为真。在面对非本质主义的问题时,由于这种实在论规定了对象的不可知性,那么研究对象的不可知性与通过经验归纳概括竞技全貌的尝试则更是风马牛不相及的谬误。其二,归纳法重视感性经验,学者们从游戏的各种表现中试图提炼出最大公约数式的共同属性。流于经验表面,是无法探究竞技本质问题的。根据判断事物本质的标准,本质



内部深刻的规定性,它总是借助于外在的东西表现出来,而外在的东西只能称之为非本质特征,因此简单归纳法不可能从经验中归纳出事物的意义<sup>[17]</sup>。

### 1.3 竞技本质技艺论批判游戏论的质疑

竞技本质技艺论在研究竞技与游戏关系的过程中,引述了赫伊津哈、亚里士多德、康德、席勒、罗蒂、维特根斯坦、卡希尔等学者的游戏理论观点,虽然旁征博引了大量文献资料,实则陷入了概念错位对应之陷阱。

其一,既非此游戏也非彼游戏。由于汉语语词词意的多样化,对游戏论中“游戏”概念的批判不断被文化的游戏、天性的游戏、博弈的游戏、语言的游戏等概念所替代,这就造成作为批判武器的“游戏”与批判对象的“游戏”并非指同一对象。使用(天性的)游戏<sup>[18-19]</sup>概念表示游戏与竞技在参与者主动性方面的差异,力图表达游戏是主动的、竞技是被动的,以证明二者的异质性;使用(文化的)游戏<sup>[20]</sup>替换体育的概念,对比体育“是使身体强健的美德习惯和练习结果”这一观念,表达游戏不能强健身体、体育可以强健身体,力图借助健身功能的差异证明二者的异质性;使用(博弈的)游戏<sup>[21-23]</sup>代替商业体育中的经营手段,对比游戏的超功利性特征,表达游戏是超功利的、职业体育是完全功利的,力图借助功利性说明二者的异质性;使用(语言的)游戏<sup>[24]</sup>描述了竞技(体育)活动的不确定性。然而实际上,概念混乱的现象之下隐含的是批判的逻辑扭曲。赫伊津哈的确在著作中论述了游戏和体育的关系,但是这却不能作为将体育代换为赫伊津哈著作中的游戏概念,再将之与其他学者笔下的游戏概念进行横向比较和批判的原因。赫伊津哈所述的文化层面的游戏(play)与博弈论之中的 game 本就不属于同一概念体系,除了两个体系的差异,两组概念也已经在各自的体系中演化出几十种不同的含义。而这之后,再将文化的游戏与维特根斯坦针对冗杂的哲学命题批判时提出的“语言的游戏”进行对比,则根本不具备可对比的前提。“竞赛直接的目的是为了获胜和荣誉,竞赛就是证明强大、力量、勇气和决心”<sup>[25]</sup>,此处的竞赛一词显然对应的是新教伦理视域下的竞赛精神,而且这种所谓的“竞赛直接的目的”却只是休茨三级体育目标中之一。在龚群<sup>[26]</sup>的伦理学理论体系中,将这类外在的追求称之为外部目标,实际上体育竞赛中的外部目标往往难以成为参与者的唯一追求,反而外在目标会伴随着内在目标的达成而弱化为附属收获,与批判中描述的强烈物质追求的竞技目标绝非半点相似。所以说,据此草率地否定竞赛活动的非功利性特征,难免有滥竽充数之嫌。即便是在欧冠足球关键比

赛中(竞技本质技艺论理论体系中的精英职业竞技体育比赛),运动员放弃裁判员错判的点球事件仍然屡见不鲜,而这就与竞赛的目的是在活动内部获胜和荣誉背道而驰了。

其二,竞技与游戏的从属关系。证明竞技本质非游戏的论据有三:第一,游戏已然上升至思想的层面,与身体性作为基础的技艺相比,没有共同的发生基础。这实际上是竞技本质非游戏论者混淆了赫伊津哈论述的前验性游戏、语言游戏、虚拟的游戏与竞技活动之间的关系。电子竞技是典型的身体性消亡之后的游戏活动类型,它将游戏的文化要素放大到无以复加的程度,并且加速了游戏活动的过程。但是这种游戏毕竟只是赫伊津哈、凯洛易论述之游戏的一类变种,将这种去身体化的游戏在文字上强行与身体特征明显的竞技活动对比,得出身体性缺失的结论是有失偏颇的。反而这类原初游戏的变种放大了的文化元素,恰恰是现代竞技活动必不可少的组织构架,因此只能得出结论——去身体化的游戏和竞技活动同属游戏活动,而只是原初的游戏在现代的两种形态罢了<sup>[27-28]</sup>。同时,在竞技本质技艺论的系列研究中,明确表示身体性是承载技艺的基础,这就与去身体化游戏形成对立,在竞技本质技艺论的内部难以做到理论自洽。因此,借用身体性批驳竞技活动的游戏属性,既未能成立,还暴露了技艺论自身的理论冲突。第二,“毫无乐趣”的竞技活动是否可以将竞技从游戏中剥离?首先,乐趣是否可以定义游戏概念的成立与否?显而易见是否定的。游戏指一类活动,而乐趣作为人类情感,必须依托人的存在而存在,两者存在交集,但只是分属于不同领域的两种事物。詹姆斯·卡斯认为,游戏是先于游戏者存在的,游戏的宏观结构是在游戏者加入游戏之前就先验存在的<sup>[29]</sup>;而作为人类情感的乐趣则是后验的,一旦失去了作为载体的人,那么乐趣既无法被体验也不能在个体之间被感受和传递。快乐的感觉往往伴随着目标的达成,而目标不仅存在于游戏和竞技之中,那么用乐趣来否定竞技的游戏属性则是毫无根据的。乐趣对应的是游戏活动中的目标,而非游戏活动本身,游戏活动并不能推导出与乐趣的同一性特征,因此基于乐趣对游戏的批驳是无效的。“快乐体育”转向“苦乐体育”的教学实践,更是说明了快乐情感不能成为定义游戏的工具。因此,用竞技活动中的不快乐证伪竞技的游戏属性是不成立的。其次,竞技活动是否真的毫无乐趣可言?答案显而易见是否定的。刘欣然举例赛跑中的“痛苦”感受,力图证明竞技活动无快乐。然而任何有过运动经验的人都能清楚地认识到,突破“极点”后产生的跑步者高潮、高峰体验等

运动过程中的满足感,都能够说明竞技活动中不仅蕴含快乐的感受,还是一种超越自我后极为独特的乐趣体验,并且难以在去身体化的游戏中予以重现。这就进一步说明,竞技活动是游戏范畴的特殊存在,不能被“游戏”概念简单置换,从而更加证实了刘欣然关于游戏和竞技概念双向替换的错误。再次,竞技活动中本就蕴含着努力争胜和突破自我极限的动力,并且这两种特征在竞技活动中体现出高度的一致性。努力争胜(willing to win)的信念源自前游戏性目标,而为了约束这种信念不至于劣化成恶意打压竞争对手,规则保障了所有竞争者在游戏的框架中通过突破自我极限来努力争胜的竞技过程。在这个过程中,胜利逐渐成为提高自身竞技能力的附带结果。从身体性、乐趣、竞争的维度将竞技活动从游戏中剥离的尝试,是难以证实的。因此,竞技本质技艺论对竞技本质游戏论的批判和对游戏论去本质化的尝试,是难以成立的。

其三,以一成不变的竞技概念考察动态变化着的竞技现象,导致对竞技异化现象的视而不见。如何对待异化了的竞技活动是争论过程中的另一个焦点。异化是指对象的状态发生了改变,在哲学层面用以说明主体与客体的分裂、对立<sup>[30]</sup>。回顾现代奥运百年以来,政治化、职业化、商业化的改革,不可避免地产生了与奥林匹克精神相违背的异化现象<sup>[31]</sup>。正如萨马兰奇所言:“奥林匹克运动还应当看到异化对于现代竞技运动的危害。”<sup>[32]</sup>周爱光<sup>[31]</sup>将竞技体育异化现象总结为6个方面:政治干预的异化、社会舆论的异化、兴奋剂的异化、金钱的异化、暴力的异化、权利的异化。其中,竞技体育的职业化和商业化相较于非功利的经济活动而言,是现代体育异化的主要表现之一。Keating<sup>[33]</sup>也明确指出,职业体育和商业体育的出现扰乱了原有的自然主义体育秩序,对于这两种现象,应当区别于游戏论视野下的自然主义竞技活动,以全新的视角和理论框架进行研究。在这里,一种容易遭受批判的观点是,既然原初意义上的竞技已经异化,那么倒不如彻底将其脱离游戏论的束缚,完全地重新界定竞技活动<sup>[34]</sup>。即,既然已经出现了职业运动员的现象,能否将此类现象放置到职业和劳动的理论体系中进行考察?对于这种疑问,马克思<sup>[35]</sup>在《资本论》中予以解答:钢琴家通过精湛的演奏技艺赚取了收入,而收入并不能表明钢琴家的演奏是经济目的的劳动行为。同理,在职业竞技体育中,职业运动员的确通过自身运动技能赚取了不菲的收入,然而收入却不能将体育比赛转化为劳动,更无法以经济规律代替游戏本质。而刘欣然在对竞技本质游戏论的批判中却没能把握这个关键问题,采用当前异化了的竞技现象作为质

料,以期说明竞技和游戏的非同源性。诚然,现代体育的确呈现出了极强的逐利性和资本特征,然而这却是诸多理论工作者孜孜不倦力图去克制的。为了抗争奥运会和现代竞技体育职业化对竞技活动带来的异化影响,英国甚至在2005年创办了绅士运动会,以去名利化的高尚运动精神回击日益强烈的逐利行为。因此,异化了的竞技现象仍然停留在批判与束缚的限制之中,而不应作为解释现代竞技本质的经验质料,更无法否定现代竞技活动的游戏性特征。

通过分析可以发现,竞技本质技艺论对于竞技本质游戏论的批判存在偷换概念、逻辑混乱和混淆因果关系的问题。这就说明,竞技本质技艺论对竞技本质游戏论的批判是无效的。这首先使得游戏论仍然得以作为解释竞技现象本质的基础理论。其次,由于对批判的考察发现了竞技本质技艺论内部的理论冲突,由此转向考察竞技本质技艺论立论的科学性。

#### 1.4 竞技本质技艺论的立论质疑

竞技本质技艺论是刘欣然长期坚持的主张,认为:“竞技首先是一项人类活动,‘竞’是指运动比赛或竞争,‘技’是指运动技术和技艺,它是依据人类原始生存活动演化而来的身体能力。竞技实际上是一种行动的技艺。竞技是人类生存的一种技能,这种技能体现着知识的总结和经验的积累,成为一种技艺被传承下来。竞技不是先天的行为,而是后天获取的生存技艺。”<sup>[2]</sup>这与卢元镇<sup>[36]</sup>的竞技人类学观点颇有相似之处:“远古时代,人们主要靠自己的身体体力和身体技能与恶劣的自然环境抗衡,这时最受重视的是身体表达的技能。古希腊奥林匹克所进行的竞技正反映这种技能的对抗。”路云亭<sup>[37]</sup>也强调:“竞技的本质是对人类原始本能的模拟。”竞技本质技艺论仍然强调非生产性、规则性、身体性、竞争性的重要作用。

然而,脱胎于游戏的竞技活动是否已经成为新的独立的人类活动?答案是否定的,这成为竞技本质技艺论未能成功立论的根本性问题。首先,竞技活动脱胎于游戏,则其必须遵循游戏的基本规律。竞技和游戏的异同是共性和个性、普遍性和特殊性的问题。在目前所有关于竞技本质的论述中,都难以逃出竞技活动的身体性、规则性、竞争性等基本特征。这些竞技活动的基本特征,恰恰是沿袭原初的游戏活动而来的。诚然,现代科学技术的发展使得当今的游戏越来越多地呈现出虚拟化趋势。作为历史与逻辑的考察,这种游戏更应当被当作原初游戏的分支,而不应该将其与竞技活动对立。这意味着考察竞技活动的归属问题,仍然不能脱离游戏的范畴。其次,竞技活动并非新近出现的事物,在其发展过程中自身也出现了新的特征。



例如,以投入训练时间的性质为标准,可以分为职业竞技活动和业余竞技活动;以活动形式为标准,可以分为体能类竞技活动和表现类竞技活动。然而这些竞技活动的细化,并没有脱离游戏基本性质的范畴,反而其出现的新特点丰富了游戏理论本身。在这里,值得注意的是职业竞技活动。职业竞技活动是指从事竞技活动的收入能够满足所有开销,进而使竞技者可以投入更多时间来练习和完善竞技技能,职业竞技活动的关键所在是时间投入,而非金钱<sup>[38]</sup>。收入来源的变化与游戏活动的非生产性特征产生了直接对立,理应摧毁整个竞技活动的存在。事实并非如此,正是由于竞技活动脱胎于游戏,使得竞技者接受了游戏非生产性的前提,才保护了现代体育没有沦为“零和游戏”的经济学竞争。再次,竞技本质技艺论过分夸大了技艺在竞技活动中的地位。诚然,不论何种形式的竞技活动起源理论,技艺都是其中不可或缺的组成部分。这是因为,作为人类活动的竞技,在属人性和身体性的基础上,外显的技艺必然成为人类自我与他者、自然界建立联系的载体。应当说,任何基于身体性的表达,都需要技能作为载体。不论活动或静止,都是在技艺基础上表现出的身体能力,并没有脱离身体而独立存在的技艺。技艺可以成为基于身体性的游戏活动的重要组成部分,却不能将技艺独立于身体活动之外单独存在于竞技活动之中。竞技本质技艺论实际上是过分夸大了技艺在竞技活动当中的作用。因此,技艺就难以作为竞技活动界定内涵和属性。

## 2 竞技技艺论的建构

### 2.1 剔除竞技本质技艺论的本质属性

划定回答竞技本质追问的领域,是关乎技艺论能否承托起竞技本质研究的关键所在。刘欣然提出的竞技本质技艺论试图规避前人在游戏论范围内回答竞技本质问题的尝试。那么考察技艺论能否框定竞技本质问题的应答域,则需要着重解决两个理论问题:其一,证明游戏论在研究竞技本质问题中的失效;其二,解释技艺论在解决竞技本质问题时的独特优势。但是,通过对竞技本质技艺论的考察不难发现,上述两个基本理论问题并未得到妥善的回答。首先,游戏论旺盛的生命力决定了其仍然是回答竞技本质问题的理论起点。刘欣然对游戏理论的批判中,针对人类游戏特征的身体性、乐趣和竞争性3个方面提出了质疑,希望借此剥离游戏论的基础理论地位。这个尝试与刘欣然在构建竞技本质技艺论时所采用的经验归纳的研究方法论是一脉相承的——希冀于通过纯粹物理学现象或心理学反应证伪竞技的游戏属性。这种方法的弊端在

于忽视了客观世界中不可感知和不可测量的现象以及先于经验而存在客观世界<sup>[39]</sup>。然而,关于这些疑问的讨论超出了竞技本质问题本身,已经进入了哲学研究的领域。直至今日,在脑科学和测量心理学飞速发展的背景下,游戏的本质问题仍然没能得出共识性的研究结论。正如赫伊津哈<sup>[40]</sup>所言:“它(游戏)是一项有意义的功能……在游戏中有某种东西‘在活跃’[‘at play’],它超越了生活的当下需要,并把意义传达给了活动……我们称这种唤起游戏本性的积极原则为‘本能’……游戏有一意味,并对其自身的本质提供了一种非物质的品行。”在尚未厘清游戏本质的前提下,贸然拒绝游戏的先验特征,转而否定游戏理论,这样的逻辑难以支撑游戏论已经失效的结论。其次,技艺论和游戏论分属不同领域的理论体系,两种理论在各自的应用场景中存在诸多交集,但是并不存在优劣之分和可替代性。游戏论的适用范围和涵盖广度明显优于技艺论。“我们面对的游戏问题是指作为文化的一种适当功能的游戏……在文化中,我们发现在文化本身存在之前,游戏就是一种给定的重要存在……游戏作为一种特殊的活动形式,作为一种社会功能,应该考虑多样且具体形式的游戏作为社会构建活动本身”。<sup>[40]</sup>竞技活动作为推动人类社会发展的其中一种力量,恰恰是游戏论在实践中的具体表现。反而,技艺论在解释竞技活动本质时,却只能停留在“以技论理”的器物层面,既未能贯穿竞技活动发展始末以历史的视角审视竞技活动的过往和未来,也没能破除不同竞技活动之间的技术区隔以融贯的手段解读当今竞技活动中关于技术的内部机理。由此认为,竞技本质技艺论未能准确把握竞技活动的本质规律,技艺也绝非解释竞技活动的价值顶点。

### 2.2 建立竞技技艺论重新给技艺定位

尽管竞技本质技艺论存在片面夸大技艺的重要性之嫌,但是竞技技艺论却是研究竞技活动问题不可忽视的重要环节。竞技活动的“技”从何来、又如何表现,的确是竞技体育活动实践与理论交锋的热点话题。例如以我国运动员马艳红命名的体操高低杠动作“马艳红跳”,初次使用时以极高的动作难度征服了世界,然而两年后却因为该动作对运动员有很大的致伤可能性被禁用。这不禁引人深思,竞技运动技能发展的极致应该在何处,究竟应该穷尽之难、之美、之极限,还是另有他路?竞技本质技艺论对这个问题的回答应当是肯定的,若将竞技活动的终点归结于技艺,那么竞技活动终将走向技艺的完美。但是当技艺的发展与某些根本原则发生交锋时(“马艳红跳”以牺牲运动员健康为代价),技艺则不再处于价值秩序的顶点。竞技

技艺论对这一问题的回答则更加有助于解决实践中的困境。

刘欣然<sup>[2]</sup>认为:“技艺模仿自然。”《古希腊语汉语词典》解释为:“一是技艺、技术、技巧,手腕、诡计、奸计,手法、方法;二是手艺、行业、职业;三是工艺品、手工制品。”<sup>[41]</sup>在卢元镇<sup>[36]</sup>的观点看来,竞技活动中的“技”应当首先来自人类生存的需要。例如奔跑、跳跃、保持平衡等通过运动技术表达出的身体能力,都是为了满足最初的生存需要而建立的,以至于随着生存条件的变迁,逐步精细化为长跑、短跑、跳高、跳远,甚至滑冰、滑雪等技能。澳洲的一些部落,甚至至今还保持着以长时间的耐久跑捕捉鸵鸟作为食物的生存技能。起源于搬运炮弹的铅球运动、起源于决斗的飞镖运动、起源于古代狩猎的冬季两项<sup>[42]</sup>,说明许多运动技能的起源都与生活化的技艺和技术息息相关。有学者将现代篮球运动的投篮动作,比作西西弗斯神话中周而复始地“推石行为”<sup>[43]</sup>;更有学者将篮球运动中反复地投篮练习解释为人类最为基本的性冲动的模仿与重现。正是这些源自生存需要的技术和技能,形成了现代竞技运动项目中的运动技术。

较为基础的技术形成了技能较为简单的运动项目(跑步、跳跃),随着人类生产的精细化、专业化,较为复杂的技术又形成了技能复杂的运动项目。满族少数民族项目珍珠球,就是源自古代采珍珠的劳动技术而形成的。这种运动技能复杂化的竞技项目,已经超越了通过竞技活动对生存技能的简单模仿,转而处处显现着人类特有的文化属性。一方面,竞技技能复杂化的项目反映着的本就是加工过的人类文化;另一方面,不同文化背景下的人类群体演化出了不同取向的竞技项目。例如处于“修身养性”背景下的蹴鞠,最终走向了表演性质的难美类项目;而强调生存竞争的古希腊文明,则演化出了以奥林匹克为代表的现代体育项目体系。在这个过程中,技艺和技能承托起了运动项目的繁荣更替。尽管历时的考察会发现不同竞技项目的兴盛繁衰,但是恒久不变的是运动技能和支撑运动技能的身体能力始终贯穿发展始末。因此可以得出结论,技艺的确是竞技活动中的重要组成部分,但却绝对不能将技艺置于竞技活动的本质之位。

通过考察竞技本质技艺论发现,当前的技艺论研究尚不能为追问竞技本质问题提供理论基础和框定有效的应答域,即:理论体系中的核心概念“游戏”存在错位运用的情况;经验归纳的研究方法论割裂了客观事实的整体性和连续性;对竞技本质游戏论的批判流于经验,没能形成有效批判;竞技本质技艺论的立

论混淆了技艺和游戏在竞技活动中的层次,尚未立论成功。竞技本质技艺论研究存在的问题使得探求竞技本质归属仍然需要坚守在游戏论的领域中。但是,技艺作为承托起自然人与竞技活动之间的桥梁,已经显现了技艺在竞技活动中的重要作用,使得对竞技本质技艺论的质疑转向了对竞技活动中技艺的考察,并提出了竞技技艺论。竞技技艺论依托体育人类学和人类动作发展规律等理论,对于认识技术和技艺如何连接人与竞技活动之间的关系有着非常重要的作用。由此认为,研究竞技本质问题还需依托游戏论作为基础,竞技技艺论则应当作为现代体育理论和游戏理论的补充而存在。人类动作发展规律和体育体质人类学知识为竞技技艺论的研究提供了广阔的研究素材和理论建构空间。

### 参考文献:

- [1] 张军献. 竞技本质游戏论——本质主义的视角[J]. 体育学刊, 2010, 17(11): 1-8
- [2] 刘欣然, 罗林. 竞技本质技艺论——基于本体论的考察[J]. 上海体育学院学报, 2013, 37(1): 54-59.
- [3] 陈璐. 此游戏论非彼游戏论——就《竞技本质非游戏论》与刘欣然老师商榷[J]. 体育学刊, 2014, 21(3): 8-12
- [4] 刘欣然. 竞技非此即彼——对陈璐博士《此游戏论非彼游戏论》的回应[J]. 体育学刊, 2015, 22(5): 11-16.
- [5] 刘欣然. 竞技本质非“游戏论”——就本质主义立场与军献兄商榷[J]. 体育学刊, 2011, 18(3): 7-13.
- [6] 郭红卫. Sport 考论[J]. 体育科学, 2009, 29(5): 83-97.
- [7] 雒新艳. 论历史的逻辑与逻辑的历史[J]. 求索, 2013(11): 80-82.
- [8] 李秀林. 辩证唯物主义和历史唯物主义原理[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2015.
- [9] 韩秋红. “西方哲学中国化”历史与逻辑的静态分层与动态更迭[J]. 求是学刊, 2016(4): 30-37.
- [10] BERNARD SUITS. The trick of the disappearing goal[J]. Journal of Philosophy of Sport, 1989(XVI): 1-12.
- [11] BERNARD SUITS. Tricky triad: game play and sport[J]. Journal of Philosophy of Sport, 1988(XV): 1-9.
- [12] 于涛. 关于休茨与迈耶 play、game、sport 三者关系论争的方法论置疑[J]. 体育学刊, 2000, 7(1): 52-57.
- [13] 路德维希·维特根斯坦. 论确定性[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2002.
- [14] 梁漱溟. 东西文化及其哲学[M]. 上海: 上海人民出版社, 2015: 4-39

- [15] CUDDAN J A. The International dictionary of sports and games[M]. New York: Schocken Books, 1979.
- [16] 董春雨. 从经验归纳到数据归纳:特征、机制与意义[J]. 自然辩证法研究, 2016(5): 9-16.
- [17] 唐玉斌. 论奎因自然主义认识论的经验论基础[J]. 自然辩证法研究, 2011(4): 8-13.
- [18] 伊曼努尔·康德. 判断力批判[M]. 北京: 人民出版社, 2008: 170.
- [19] 董虫草. 西方艺术游戏论述评[J]. 浙江师范大学学报, 2006, 31(2): 36-40.
- [20] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1998.
- [21] 任海. “竞技运动”还是“精英运动”?[J]. 南京体育学院学报: 社科版, 2011(6): 1-6.
- [22] 周爱光. 对竞技运动概念的再认识[J]. 中国体育科技, 1999, 35(6): 5-7.
- [23] 陈勇. 竞技运动中的身体变迁[J]. 体育学刊, 2015, 22(6): 19-22.
- [24] 路德维希·维特根斯坦. 哲学研究[M]. 北京: 商务印书馆, 2008.
- [25] 刘欣然. 运动的人: 胡伊青加游戏理论中的体育运动[J]. 天津体育学院学报, 2011, 26(5): 409-411.
- [26] 龚群. 当代西方伦理思想研究[M]. 北京: 北京大学出版社, 2013: 44-65.
- [27] 丁怡萌. 从游戏的对立面考察其内在机制[J]. 社会科学论丛, 2015(11): 245-250.
- [28] 孙玮. 竞技运动中的“游戏精神”[J]. 北京体育大学学报, 2011, 34(9): 8-12.
- [29] 詹姆斯·卡斯. 有限与无限的游戏[M]. 北京: 电子工业出版社, 2013.
- [30] 谭勇. 科技与伦理的断想[J]. 伦理学研究, 2010(2): 78-81.
- [31] 周爱光. 现代竞技运动中异化现象的类型分析[J]. 体育学刊, 2000, 7(5): 19-23.
- [32] 任海. 奥林匹克运动[M]. 北京: 人民体育出版社, 1993.
- [33] KEATING. Wining in sports and athletics[J]. Thought: A Journal of Philosophy, 1963(2): 201-010.
- [34] 王良玉. 论竞技体育腐败概念的科学界定[J]. 北京体育大学学报, 2013, 36(5): 7-10.
- [35] 卡尔·马克思. 资本论[M]. 北京: 北京出版社, 2007: 23-59.
- [36] 卢元镇. 竞技: 人类进步的表征与希望[J]. 天津体育学院学报, 2008, 23(5): 369-372.
- [37] 路云亭. 论竞技本质[J]. 上海体育学院学报, 2007, 31(6): 461-464.
- [38] 阿伦·古德曼. 从仪式到纪录[M]. 北京: 北京体育大学出版社, 2012: 45-78.
- [39] 周建东, 于涛. 体育与知识——基于对知识论体育哲学的考察[J]. 体育学刊, 2017, 24(2): 1-7
- [40] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 1-5.
- [41] 罗念生. 古希腊语汉语词典[M]. 北京: 商务印书馆, 2004: 884.
- [42] 王仁周. 冬季奥林匹克运动[M]. 北京: 人民体育出版社, 2004: 69.
- [43] 周建东. 从西西弗斯神话反思现代体育[J]. 当代体育科技, 2012(17): 95-96.

