

从游戏论的角度看中国武术的奥运历程

刘占鲁, 苏长来

(天津理工学院 体育部, 天津 300191)

摘 要:通过对中西游戏精神的比较, 分析了武术与奥林匹克运动内容的差异: (1) 武术与奥林匹克运动在游戏精神上存在着根本的差异, 主要表现在目的、规则、场地器材的不同, 其中的根本差异还在于对游戏规则的不同理解。 (2) 中国武术的奥林匹克之路任重而道远, 今后应从以增强套路编排的科学性, 提高表演的观赏性, 加强竞赛规则的可操作性与客观、准确性等方面着手, 努力实现进入奥运会的目标。

关 键 词: 中国武术; 奥运会; 游戏

中图分类号: G852 **文献标识码:** A **文章编号:** 1006-7116(2004)01-0062-04

The Study of Chinese Wushu's future to the Olympic Game by the view of game

LIU Zhan-lu, SU Chang-lai

(Department of Physical Education, Tianjin University of Technology, Tianjin 300191, China)

Abstract: Through the way of deduction, this article compared the spirit of Chinese Kong-fu and western game, and got the conclusion as follow: (1) There is essential difference between the spirit of Chinese Kong-fu and the Olympic Games. These difference almost exist in very aspects of the game such as the destination of game, the character of competition rule and the court and equipment. (2) There is a long and hard way for Chinese Kong-fu to be the formal item of the Olympic Game. And the following points should be emphasized in the following days: making the competition content more scientific and the performance more wonderful and the accuracy and impersonality of the competition rule.

Key words: Chinese Wushu; Olympic Games; game

游戏是一种古老的、极为普通的活动,早在两千多年以前,古希腊游戏便已经发展成为古代奥林匹克运动会,即英语中的“the Olympic Games”的原形,game即为“比赛、游戏、竞赛”之意。西方人很早就对游戏进行了研究,柏拉图认为游戏源于一切幼仔(动物的与人的)跳跃的需要;亚里士多德则把游戏视为劳作后的休息和消遣,本身并不是目的。到了近代,康德首先对游戏这一最古老、最平常的现象进行了理论思维,其后,席勒、斯宾塞、拉查鲁思等人对游戏进行了深入研究,并取得了相当的成果。

1 近代西方游戏的发展

自19世纪70年代以来,西方游戏理论研究大致朝3个方向发展:一是心理学、教育学的方向;二是文化学、人类学的方向,三是现象学、阐释学的方向。此外,还有许多作家的理论也涉及游戏现象,甚至还把它作为自己某种理论的一种概括、代称,如语言分析哲学家维特根斯坦后期的语言游戏^[1],海德格尔^[2]在后期著作中也有不少地方谈到游戏,如说“诗是语言的游戏”、“朴素的游戏”等。游戏作为一种重要

的人类现象,随着时间的推移,正受到人们越来越多的重视,人们从不同的角度去研究游戏,都取得了相当丰硕的成果。

1.1 “人,游戏者”命题的提出

在众多研究成果中,荷兰人胡伊青佳^[3]从文化学、人类学的视角,通过对世界不同语言中关于游戏词源的考察,对游戏进行了这样定义:“游戏是一种自愿活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定时空范围内进行的,其规则是由游戏者自由接受的,但又有绝对约束力,游戏以自身为目的而又伴有一种紧张的情感以及对它‘不同于日常生活的意识’。”胡伊青佳认为这样的定义可以囊括人类的一切活动:古希腊的辩论、竞技运动,古罗马的城市建筑、竞技场、剧院,中世纪的比武会、骑士精神与制度,文艺复兴时期的诗歌、绘画、田园生活情趣,17世纪的“巴洛克”风格、服饰、假发,18世纪的古典主义、浪漫主义等,这一切都是“游戏”精神的体现。人类文明是在游戏中产生,并以游戏的形态存在和发展起来的,由此,胡伊青佳提出了“人是游戏者”的命题。

胡伊青佳这种“泛游戏”的理论曾引发了许多争议,例如维特根斯坦从后语言哲学的角度出发,对胡伊青佳的游戏理

论进行了批判,指出了游戏并无确切定义。现在看来,胡伊青佳的游戏理论对中国人的游戏也非常不适用,具体情况将在下文中分析。但是,有一点是肯定的,即胡伊青佳关于游戏精神的论述,尤其对游戏规则保证游戏公平、公正重要意义的论述,阐明了西方文化中“公平竞争精神”的由来,对我们解读奥林匹克精神有很大的启发。所以,本文依据胡伊青佳对游戏精神的论述,对奥林匹克运动精神进行分析,阐述武术与奥林匹克在游戏精神上的差异,论证武术进入奥运会所面临的困难与今后的努力方向。

1.2 游戏精神

(1) 游戏的目的

“和游戏相连的是胜利的概念,什么是胜利?胜利意味着在游戏结局中显示出自己的优越,然而,这种优越的标志很容易赋予获胜者各方面都很优越的假象,就这一点来说,他们比游戏赢得了更多的东西”^[3]。这里所说的“更多的东西”,指的便是获胜后的荣誉感,这种荣誉感属于获胜者本人,也属于他所在团体。

西方人有乐于竞争的民族精神,人们喜欢不同群体之间各种形式的竞争,也喜欢同大自然的竞争。在争取胜利的过程中,人的自我优越感得到体验,心理得到极大的满足。一次竞技比赛、一次辩论大会的取胜,往往使人们感到自己在生活各方面都优于对手,这时候比赛的胜利所带来的心理满足已经不只限于比赛结果本身,而扩散到社会生活的各方面。对胜利的渴望,对胜利后荣耀感的追求,成为了西方文化发展的最主要的动力,也是游戏的最主要目的。

(2) 游戏的原则

不同群体的人想进行游戏,必须共同确认游戏的原则。所谓游戏的原则,有两个:一是平等原则,游戏的双方要承认对方作为一个平等对手资格,而决不把手视为较自己低级的野蛮人、异教徒,这是游戏得以进行的前提。二是公平的原则,公平原则包含以下3点:

1) 游戏规则的接受:必须按双方同意来制定游戏规则,如果不是这样,而是按有利于自己的方向来制定游戏规则并把它强加给对方,那无法确立游戏得以进行的真正基础,其所导致的,必然是一方为所欲为,而另一方却冷漠反感。

2) 游戏规则的遵守:一旦有了双方同意的规则,就必须在游戏过程中加以严格遵守。如果有意破坏规则,或公然改变规则以期有利于自己,那就无法进行有效的游戏,轻则造成大量游戏精力的浪费,重则带来游戏活动的解体。

3) 游戏规则的监督:只要能形成对等的双方,就能进行有效的监督,这属于游戏对立面的互相监督。为了保证游戏的顺利进行,除了双方互相监督以外,从原则上说,还必须要有裁判来进行监督,以确定和纠正双方的违规行为。裁判必须是中立公允的。如果裁判由参加游戏的一方强行指定,或者虽然表面中立但因利益勾连又暗中倾向一方,或者本身就不遵守借以评判的游戏规则,那么,游戏还不是公正的。

2 从游戏精神看奥运精神

作为西方文明一个重要组成部分的奥林匹克运动,其精

神与西方游戏精神紧密相连,通过演绎方法,我们可以推知奥林匹克精神两方面的特征。

(1)“更快、更高、更强”是不断挑战对手、挑战自我、挑战自然的集中体现,竞争取胜是奥运会的永恒主题。

正如上文中对游戏的目的进行论述的那样,参与奥林匹克运动主要目的便是在竞技中取胜,以展示个人的真实本事。注重公平竞争,追求胜利的荣耀,这种精神在“裸体竞技”的古希腊奥林匹克运动会中便已经得到最充分的尊重,一直到今天,奥林匹克运动的发展已经遍及世界各地,在与对手、自我和自然的竞争中取胜仍然是奥运会的主题。奥运会中,人们所乐于欣赏到的是力量与力量的对比、速度与速度的较量,人们把这种最原始的竞赛所产生的美视为最纯真的美,也是最崇高的美。

(2) 比赛规则是保证奥运会公平竞争的先决条件,规则应受到充分的尊重,其本身也应该是简洁、确切的。

“古希腊人喜欢激烈的游戏,拼体力喜狂欢,至情至性全身心投入”^[4]。他们注重竞技比赛结果对他们的意义,所以要求竞赛必须是公平竞争,鄙视竞赛中的欺骗行为。为了保证竞赛的公平,一方面必须保证参赛者地位的平等,从国王到平民都在相同的规则、条件下参赛,使用同样的器械、场地,对场地器械作严格的统一规定。另一方面则必须保证竞赛规则的客观、准确、简洁易懂、便于操作。由此可见,从奥林匹克运动发源之时起,竞赛规则便受到高度的重视,西方人视规则为保证游戏公平性的先决条件。

到了现代奥林匹克运动,由于受西方文化中科学主义、理性主义的影响,奥林匹克规则的客观性、准确性、可操作性越发为人们所重视,激光测量、高速摄影、兴奋剂检测等技术手段的应用,也都是为了保证奥林匹克公平竞争精神不受到侵害。

3 中国人的游戏精神与中国武术

中国有着源远流长的文化史,也有着同样悠久而丰富的游戏史。据统计,中国流传的游戏共有10余类100多种,但对游戏进行的系统研究,在中国却相当晚,而且研究水平也与西方有着较大的差距,更由于中国人所特有的心理品质和思维模式,中国的游戏精神呈现出与西方游戏精神较大的差异。

3.1 中国人游戏的目的

与古希腊文明时期大致相当的先秦时期,中国已经有了丰富多彩的游戏内容。例如在西周时期,“礼射”便已经是当时流行的一种游戏,从这项游戏的特点中,我们可以体验中国人游戏精神的实质。主张“国之大事,在祀与戎”的西周,提倡“尊礼文化”,在当时出现了一些游戏活动,这些活动主要是在朝会、酬宾、宴乐以及祭祀中被采用的。“礼射”便是这些游戏活动中有代表性的一种。“礼射”作为生产和军事技能的射箭与音乐相结合的产物,是根据宴会娱乐需要而产生的,主要分为“大射、宾射、燕射、乡射”4种。“礼射”中,各等级的奴隶主所用的弓、矢、侯、乐节、侍者、礼仪等有严格区别,不得逾越,否则就是“非礼”。“礼射”的主要目的是为了“明

君臣之义、长幼之序”，也就是通过这种游戏，使每个人都明白自己的身份等级并固守这种等级。

由此可见，西周的“礼射”并非像现在的射箭运动一样，以健身和竞争为追求，而是除了一定的娱乐功能以外，主要用于礼乐教化，培养参与者的等级、秩序感。其等级森严、礼仪烦琐，重品德教育而轻竞争。除了“礼射”以外，西周时期的“御”、乐舞、巫舞、和舞、武舞等游戏的主要目的也都是礼乐教化、培养道德，游戏本身的意义只处于从属位置。此后，六艺中“射”、“御”等游戏的主要作用也是礼乐教化，以个人道德修养和社会伦理道德的养成为游戏的基本追求。

所以，中国人的游戏，不是以获取胜利为目的，或者说不以游戏本身为目的，而将游戏的目的置于精神层面，追求的是道德修养。

3.2 中国人游戏的原则

基于中国人的游戏目的，中国人游戏的原则也表现出与西方游戏的不同之处。在许多西方人看来，中国人的历史中存在着许多反游戏精神的现象：成王败寇、以强凌弱、阳奉阴违、尔虞我诈、弄虚作假、营私舞弊、表里不一、内外有别等等。他们认为这些在历史中形成的语言，本身就是这种现象某种程度的表述。

但是，这些语言并不能说明中国人没有游戏，中国人不讲游戏原则，只是由于中国人游戏目的不在于游戏的本身而更多地重视游戏培养道德品质的功能，结果使中国人在一定程度上忽视了游戏规则的确切性，使得游戏规则的客观性、准确性都不强。这种情况在中国绘画、中国武术的评判规则中都有所体现，具体情况将在下文对武术精神的论述中详细阐述。

中国人游戏中这种忽视规则确切性的特点，对于把游戏规则视为公平竞争先决条件的西方人来说，简直是不可容忍的事情。可以这样说，在游戏的精神中，东西方的差异是巨大的：西方人讲竞争，中国人讲“和”，反竞争；西方人讲公平，中国人讲秩序，重等级；西方人视游戏规则为崇高，讲求规则的确切，中国人忽视游戏规则，其规则模糊。而其中最重要的还是对游戏规则确切性的不同认识，造成了中西方游戏精神中最主要的差异，也是西方人难以理解中国人游戏精神的主要原因。

3.3 中国武术的游戏精神

与中国人的游戏精神中轻游戏本身的特点相适应，中国人对武术的认识早已经超过武术动作而达到思想的层面，即不仅仅把武术看成一种技击或表演的技术，而是更多地赋予了武术陶冶情操、培养道德品质的功能。对于武术中的精微，也不只是靠一定程序的学习就能把握，而是要靠练习者的心灵来悟得。所以武术中强调“内功”、“心法”的练习，最高的武术境界是“无招胜有招”，即忘却了具体的动作而由练武者的心灵去随意支配动作，这种特点虽然有时被夸大，但从中依然可以看出武术精神中对属于“心灵”方面内容的重视。

(1)“天人合一”、“中和之道”是中国人追求人与自然和谐、追求个体精神和谐的集中体现，中国武术以道德修养为

游戏的目的。

作为战争中的拼杀技术，初始阶段的武术中竞争因素是非常明显的，但或许是出于后来儒生们的柔弱，或许是出于对“中庸”之道的追求，在发展的过程中，武术中的杀伐斗狠的招法逐渐地淡去，而艺术性却逐渐增强。“在创编和演练套路时，武术家本来虚幻无形的情思、愿望等，要凭借具体动作从他的风标仪态——精、气、神中透露出来，变得具体可感，使武术家的“神”和动作的“形”浑然一体^[5]，武术已经成为表达武术家个人心灵感悟的一种艺术手段，其中对“和谐”与“美”的追求早已经超过对“争”的追求。奥林匹克运动以“竞争”为主题，通过力量与速度来获取胜利的荣耀，以游戏的自身为目的；中国武术以“和谐”为主题，通过具体动作来展示表演者的情感，其游戏的目的早已超过游戏本身而落到道德修养的层面。

(2)门类繁多的武术流派和各种各样的器械使制定统一的竞赛套路和竞赛规则面临着相当的困难，武术的艺术特征使运动员的表演和裁判员的评判都具有相当的主观性。

中国幅员辽阔，不同的地理环境造就了门类丰富的武术流派，各种流派经过数百年乃至上千年的发展，都形成了独具特色的理论体系，各种流派有着自己代表性的拳法以及器械，并有着自己相对完善的评价系统，使中国的传统武术的内容和形式都呈现出相当的复杂性。另外，由于中国武术中所蕴涵的浓厚的人文精神，使同一武术流派中的不同武术练习者所用的器械、服装乃至所学的武术具体内容都有着较大的差异。现代竞技武术要从如此复杂的传统武术中选取有代表性的动作组成标准竞赛套路，并最终形成统一的竞赛规则，其所面临的难题是相当多的。

另外，武术中所蕴涵的艺术特征，使武术比赛的表演、评判具有明显的主观性。武术表演讲求形与神的和谐统一，即“神韵”的表达，不同人对“神”的理解不同，其表演的差异就不可避免地存在着，而裁判也要根据自己对运动员表演体认程度来对运动员进行评分，所以对比赛评判的主观性也不可避免地会影响其评判结果。以前在国际国内比赛中经常出现差别较大的评分，这与裁判规则的主观性特点是有很大大关系的。

4 结论与建议

游戏原则的差异给中国武术的奥运之路带来重重困难。为了早日使中国武术成为奥运会的正式比赛项目，中国的武术工作者已经付出了相当的劳动；按照奥运会正式项目比赛要求，首先实现由传统武术向竞技武术的过渡，创编了国际标准竞赛套路，制定了统一的竞赛规则并逐步对其进行完善，有关人员对于武术的推广与普及也作了大量的工作。从目前的情况来看，虽然有中国作为 2008 年奥运会承办国的优势，但由于国际奥委会的“奥运瘦身计划”以及中西方游戏精神上的本质差异等原因，武术进入北京奥运会正式比赛项目的前途不容乐观。

有关人士曾经对武术进入 2008 年奥运会的前景做出了以下 4 种推断：一是武术成功成为奥运会的正式比赛项目；

二是武术作为地区性特色项目进入2008年奥运会,但到了2012年奥运会的时候,再对其作为奥运会正式比赛项目的资格进行重新评判;三是把武术归为某个大项的小项中;四是把武术作为北京奥运会的表演项目。其中最有可能的是第2、第4种情况,可见武术进入奥运会正式比赛项目之艰难,也足见广大武术工作者的任重道远。

综上所述,提出如下建议:

(1)在保证竞赛套路高、难、新、美的基础上提高整套套路的科学性。目前实行的武术竞赛套路,是在汲取了各种传统武术内容的基础上,按一定的格律和艺术方法组成的程式化练习。但“这样的套路动作组成(尤其是起“画龙点睛”作用的难度动作)缺少或没有依照人体生理机能以及肌体生理水平与能力的测试、分析与实证。也就是说,具体的武术动作对相应肌体的生理水平、能力没有具体要求,具体动作可能到达的极限及对人体的作用和价值也没有精细的判断与说明”^[6],这要求我们加强套路创编的科学化。套路创编的科学化不单要求套路创编的过程要参考生物学、生理学、运动生物化学等方面的知识,而且在套路组成内容的选择上,也要注意其科学性,即选取最能体现该比赛内容特色的内容组成标准竞赛套路,要打破师承门户的限制,做最广泛的收集和“精”的选择,以此充分突出中国武术中的“韵味”。

(2)加强竞赛规则的可操作性与客观、准确性。西方人的游戏精神中游戏原则是最受重视的部分,人们认为这是保证游戏公正、公平最重要条件,游戏(竞赛)规则应该清楚、简洁,可操作性强。而中国人游戏精神的特质偏就赋予了游戏规则以主观性的特点,讲求游戏过程对游戏者精神状态的作用和伦理道德的修养,游戏的目的已不在于游戏的本身,所

以,要实现武术规则的确切化也要克服许多困难。规则方面的差异成为中国武术进入奥运会、实现世界化的最大障碍,武术规则的修改与完善是我们今后要研究的主要课题。

(3)加强国际间武术领域的交流与合作,促进世界人民对武术运动特点的了解。人们通常认为越是民族的就越是世界的,但这种说法对于武术进入奥运会却是不适用。由于中西方在游戏精神上的巨大差异,使西方人在接受与他们思维方式有较大差异的武术运动时,表现出了相当的消极。所以,我们要充分利用各种途径来进行世界范围内武术运动的推广与普及,让世界人民更多理解武术的思想及其运动特点,这对武术成为奥运会的正式比赛项目也有着重要意义。

参考文献:

- [1] 维特根斯坦. 哲学研究(中译本)[M]. 北京:三联出版社, 1992:44.
- [2] 海德格尔. 海德格尔诗学文选[M]. 武汉:华中师范大学出版社, 1992:21.
- [3] 胡依青佳. 人, 游戏者[M]. 贵阳:贵州人民出版社, 1987: 28, 62.
- [4] 刘红星. 先秦与古希腊[M]. 上海:上海古籍出版社, 1999:107.
- [5] 刘占鲁, 苏长来. 武术套路是技击的艺术化[J]. 体育学刊, 2003, 10(2):63.
- [6] 唐波, 林小美. 竞技武术与奥林匹克文化背景比较研究[J]. 体育文化导刊, 2003(3):8.

[编辑:李寿荣]