# 玩游戏就是自愿去克服非必要的障碍

## ——伯纳德·舒兹的游戏哲学探骊

张小林

（成都体育学院 历史文化学院，成都　610041）

**摘　要：**伯纳德·舒兹是知名的游戏哲学家，其思想主要体现在其著作《蚱蜢：游戏、生命与乌托邦》中。舒兹的游戏哲学建构了“游戏定义”与“游戏价值”两个向度。就前者而言，游戏是一种“自愿去克服非必要的障碍”的活动；就后者而言，游戏则是一种“人类理想的存在方式”。舒兹从“形式论”出发，通过探寻玩游戏的充分必要条件，明确了游戏的范围，并从过程价值的视角揭示了游戏对于人类美好生活的深远意义。当前，对舒兹学术思想的引介和探讨，不仅有助于我国游戏理论研究的发展，也能为缓解现代社会面临的生活困境、精神焦虑与意义危机提供启示与洞鉴。

**关键词：**伯纳德·舒兹；游戏定义；游戏价值；游戏乌托邦；游戏哲学

**中图分类号：**G80-05　　**文献标志码：**A　　**文章编号：**1008-3596（2024）06-0024-07

## 1　问题的提出

作为西方哲学探讨的热点话题，游戏不仅可见于赫拉克利特等古代先贤的论述之中，亦能在尼采、海德格尔、维特根斯坦、皮亚杰、伽达默尔等现代哲学大师的著作里觅得踪迹。哲学家们在探讨“人应如何生活”这一深刻命题时，不约而同地将目光投向了游戏，视其为解开人类存在之谜的钥匙。随着科技与社会的不断进步，游戏的形式与种类日益繁多，游戏哲学也逐渐发展成为一门显学，甚至被看作哲学研究的“阿基米德点”[1]，通往希望哲学之途[2]。

当前，游戏哲学的研究视角展现出多元与开放的特点。部分学者将游戏视为一种独特的文本[3]，运用叙事学[4]、小说理论[5]和修辞学[6]的研究框架，深入剖析其内在表征与深层含义；另有学者将游戏视作艺术的范畴[7]，围绕游戏创作者[8]、作品本体及其表现形式[9]等深入探讨；还有学者将游戏视为与生活相区别的独立活动，进行专门的讨论[10]。在体育哲学领域，学者们更是将游戏视为一种重要的社会实践和生活形式，重点关注游戏的公平性[11]、观众的审美体验[12]等问题。

尽管研究成果丰硕，但关于游戏究竟是什么，学界仍未达成共识。维特根斯坦曾断言游戏难以定义，认为其本质在于一种无可言说的相似性，一种游戏所拥有的特征在另一种游戏却并不存在，即不同游戏之间存在的“家族相似性”[13]。他告诫哲学家们应“去观察理解是否有共同之处”而不是预设“必然有共同之处”。然

**收稿日期：**2024-06-07

**基金项目：**国家社会科学基金一般项目（22BTY005）；成都体育学院教学改革实验与研究项目（2023YJG40）

**作者简介：**张小林（1982—），男，四川德阳人，教授，博士，研究方向为体育史、体育哲学。

**文本信息：**张小林.玩游戏就是自愿去克服非必要的障碍：伯纳德·舒兹的游戏哲学探骊[J].河北体育学院学报，2024，38（6）：24-30.

而，伯纳德·舒兹（Bernard Suits）则认为，“这是很好的忠告，但维特根斯坦本人并没有做到，他确实观察了，但他在此之前就早已认定游戏无法定义，因此他的目光快速扫描，几乎没有看到什么东西。”“维特根斯坦只触及不同游戏之间的表面差异，是否有娱乐性、是否有竞争性等，但没有思索它们是不是有更深层的共同性。”[14]1967 年，舒兹首次提出了自己对游戏的独到见解，并围绕游戏的定义与价值展开了一系列的深入研究。舒兹的思想主要体现在其著作《蚱蜢：游戏、生命与乌托邦》（*Grasshopper*：*Game*，*Life and Utopia*）之中。库珀（Cooper）等人称该书是任何对游戏有浓厚兴趣的人的案头必备之书[15]。该书巧妙借伊索寓言中大蚱蜢之口风趣幽默地道出了游戏的真谛。在伊索寓言的传统故事中，蚱蜢因只顾玩乐而忽视储备，最终在严冬中丧生；而勤劳的蚂蚁则因未雨绸缪得以安然过冬。然而，在舒兹的书中，主角大蚱蜢摇身一变，成了睿智的哲学家，通过与其追随者之间展开的苏格拉底式对话，以辩证的方式深入探讨了游戏的定义及其价值。该书不仅揭示了游戏的本质特征，还深入探讨了游戏在人类生活中的重要价值，为我们理解游戏哲学提供了宝贵的视角。

## 2　舒兹游戏哲学的核心观点

### 2.1　游戏定义：自愿去克服非必要的障碍

舒兹在游戏哲学领域的重要贡献之一便是为游戏下定义。舒兹没有直接阐述游戏是什么，而是采用了“概念分析”的独特视角，深入剖析了游戏得以进行所必需的充分与必要条件。这些条件一旦满足，即可被认定为游戏。基于此，舒兹提出了四个核心概念：前游戏目标、游戏方法、建构规则和游戏态度。

舒兹认为游戏包含三种不同的目标，即达成特定事件状态（如领先其他参赛者冲过终点线）、获胜、试图获胜的行动（如参加比赛）。其中达成特定事件状态也被称作前游戏目标（the pre-lusory goal of a game），因为这类目标在游戏之前或独立于游戏之外即可被描述和说明。获胜是游戏过程中的“游戏目标”（the lusory goal of a game），而试图获胜的行动或参与游戏本身，并非游戏自身的目标，而是人们生活中寻求消遣、打发时间或寻找乐趣的一种方式。游戏方法指那些合法或正当的、被允许用来达成前游戏目标的手段。当然，这些方法受到游戏规则的严格制约。舒兹进一步将游戏规则细分为建构规则（constitutive rule）和技术规则（rule of skill）两类。建构规则是指那些限制玩家使用最高效方法来达成前游戏目标的规则，而技术规则则是在建构规则所设定的框架内，对技术要求的具体规定。违反技术规则可能被视为游戏表现不佳，但一旦违反了建构规则，游戏便无法进行下去。为了确保游戏的顺利进行，玩家必须自愿接受建构规则，并选择使用效率较低的方法来达成前游戏目标。舒兹将这种自愿接受并遵循建构规则的态度，称为游戏态度（lusory attitude）。

基于这四个核心概念，舒兹将游戏定义为：“玩一场游戏，就是企图去达成一个特定的状态（前游戏目标），过程中只用规则允许的方法（游戏方法），这些规则禁止玩家使用较有效率的方法而鼓励低效率的方法（建构规则），而规则被接受只是因为规则让这项游戏得以进行（游戏态度）。”[14]简而言之，玩游戏就是“自愿去克服非必要的障碍”[14]。

### 2.2　游戏价值：人类理想的存在方式

舒兹游戏哲学的另一重要贡献在于对游戏价值的深入探讨。传统观念中，游戏常被视为促进健康、人格教育、释放过剩精力及休闲娱乐的工具，或是作为表达思想观念[16]、发表政治观点和社会批判[17]的手段。此外，也有学者将游戏视为追求卓越的途径[18-19]。然而，舒兹提出，游戏远不止于此，它揭示了人类存在的一种独特且深刻的方式。他将人类活动划分为工具性活动（旨在实现特定目的）和内在价值活动（为活动本身而进行），并认为玩游戏正是纯粹的“内在价值”活动，是“人类理想的存在方式”[14]。简而言之，游戏超越了工具性活动的功利性和目的性，赋予人们一种纯粹的自由与创造体验。在游戏中，个体得以摆脱日常生活的重压与功利目标的束缚，全身心地沉浸于活动之中，体验一种纯粹的存在状态。

舒兹对游戏价值的讨论建立在一个理想化的前提之上——“科学昌明、物资丰足、无生计之虞的乌托邦世界”。在这个世界中，所有人类需要进行的工具性活动都将消失，一切所需都可以通过心电感应机器来实现。同时，心理治疗与社会科学的进步解决了所有可能的人际关系问题，

使得亲情、认同、关注与钦佩等情感需求变得不再必要。甚至道德原则、艺术创作动机以及科学、哲学等探究活动也失去了原有的意义，因为乌托邦社会已经回答了所有重要问题，连爱情、友谊和性爱等基本需求也似乎失去了存在的理由。在乌托邦世界里，人们无事可做，没什么值得努力，剩下的唯一有意义的活动就是游戏。“在乌托邦中，玩游戏可以使人们保持足够的精力来使生活变得值得生活。”[14]

舒兹强调，在乌托邦世界里，人们只从事那些他们认为具有内在价值的事情，且这些行为完全是出于自愿而非义务。即便是传统上被视为工具性的活动（如建造房屋、砍伐树木），在乌托邦中也可能被赋予内在价值，转化为游戏的形式。正如高尔夫球手可以选择更有效率的方式将球击入洞中，来实现进球的前游戏目标，乌托邦的居民同样可以通过按下心电感应按钮轻松获得房屋，但他们对房屋的兴趣与对高尔夫球的热爱一样，因为实现目标的过程本身比最终结果更为重要。也就是说，两者都涉及克服不必要的障碍，体现了“玩游戏”的本质，即在完全自由与自觉的状态下，享受亚里士多德所言的美学似的愉悦。

## 3 舒兹游戏哲学的意义

### 3.1 承前启后：锚定游戏之范围

在舒兹之前，学术界已对游戏定义展开了广泛探讨。荷兰文化学者赫伊津哈（Huizinga）在其著作《游戏的人》（*Homo Ludens*：*A Study of the Play Element in Culture*）中，将游戏定义为“特定时空范围内进行的一种自愿活动或消遣，遵循自愿接受但又有绝对约束力的原则，以自身为目的，伴随有紧张感、喜悦感，并意识到它不同于日常生活”[20]。赫伊津哈进一步指出，竞赛、法律、战争、诗歌、宗教、哲学艺术等文化现象中均蕴含游戏元素，并坚信“文明是在游戏中产生，并作为游戏而发展起来的”[20]。

法国学者凯洛瓦（Caillois）则认为，赫伊津哈的研究“仅仅是对文化领域中游戏原则之创造性品质的探讨”[21]。他在《人与游戏》（*Man*，*Play*，*and Games*）一书中，将游戏定义为“自由、分离、不确定、非生产性、有规则、虚构的活动”，并将游戏划分为竞争（agon）、偶然（alea）、模拟（mimicry）、眩晕（ilinx）四大类[21]。美国学者威斯（Weiss）则批评赫伊津哈和凯洛瓦的论述过于笼统，指出他们混淆了西语中与游戏相关的 play、game 和 sport 三个概念。威斯认为，尽管这三个概念都具备脱离工作世界的属性，但它们各自拥有明确的内涵，应予以严格区分。play 的涵盖范围最广，包括小猫、小狗、婴儿等生物的本能游戏。而 game 则是在特定规则下，于独特的时间、空间和因果关系中进行的活动。game 由规则主导且遵从惯例，需要忘我精神、适当的技能、大量的训练和练习。在 game 中，人们共同接受考验，向观众展示自己对身体、外部环境、规则及他人的掌控能力。sport 则由一系列偶然的、单一的、即时的 game 组成，game 是 sport 的具体表现形式[18]。

在威斯划分的三个领域中，舒兹的游戏哲学聚焦于 game，特别是深入探讨了玩游戏（playing games）的本质。舒兹的定义超越了词典中“只描述人们如何使用某个词”的层面，而是采用哲学家所称的形式论（formalism）方法，寻求玩游戏的充分必要条件。形式论作为一种分析范式，强调通过寻找必要充分条件来定义概念。这一方法属于内在主义（internalism）定义范式，这与深受马克思主义和结构主义影响，将游戏看作社会现象的反映，认为其本质是由其他社会实践或整个社会的原则所决定的外在主义（externalism）不同。内在主义摒弃了社会文化实践和历史进程的外部因素，注重游戏的独特价值和目的，旨在揭示游戏的内在规范性原则，阐明其非工具性价值[22]。

舒兹的定义不仅反驳了维特根斯坦“游戏无法定义”的断言，更是对赫伊津哈、凯洛瓦及威斯游戏理论的深化。他通过目标、手段、规则和玩家态度这四个共同元素，界定了游戏的概念，即任何满足这四个条件的活动均可视为游戏（game）。在此基础上，舒兹还进一步明晰了 play 和 sport 的定义，指出“当且仅当 $x$ 临时将主要用于工具目的的资源重新分配至自为活动时，$x$ 才是 play”[23]；而 sport 则是“涉及各种人类身体技能（通常与其他技能相结合）的竞赛活动”[24]。他还以直观的方式阐释了 play、game 和 sport 之间既交叉又各有区别的复杂关系，如图 1 所示，他认为区域 1 是单纯的 play，即无关训练和技能的原始本能的游戏；区域 2 是 play 与 game 的重叠部分，指比 play 稍复杂的游戏；

区域 3 是单纯的 game，如职业桥牌和象棋等非体力类游戏；区域 4 是 play 与 sport 的重叠部分，指业余表演；区域 5 是 play 与 game 和 sport 三者重合的类型，指业余游戏；区域 6 是 sport 和 game 的重叠部分，指职业运动类游戏；区域 7 是独立的 sport 活动，指职业竞技表演。

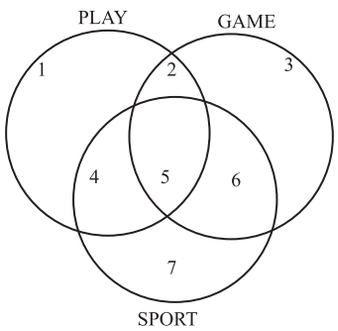


**图 1　舒兹的 play、game 和 sport 关系图**

### 3.2　现实关照：显豁游戏之价值

自古希腊时代起，哲学家们便对游戏的价值赞誉有加。柏拉图将游戏视为“与神毗邻”的社会活动，认为“生活当如游戏”[25]。康德认为游戏具有内在目的，能够自成一体；游戏没有别的企图，只是让人忘却时间的流逝。在审美的游戏中，人方能彻底摆脱外在世界的束缚，在人的物质生活与理性认识基础之上寻求一种超越性的存在，体验真正属于人的自在感受[26]。沿着柏拉图与康德对游戏社会属性与精神内涵的探索之路，德国哲学家席勒更进一步，将游戏的价值推向了新的高度，宣称只有当人是完全意义上的人，他才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人[27]。然而，自 18 世纪以来，游戏精神逐渐式微，文化领域不再视游戏为必需，主流思想甚至对社会生活中的游戏因素抱有敌视态度[20]。

现代快节奏的生活使人们往往只聚焦于目标（即工具价值），而忽视了达成目标过程中的内在价值（即过程价值）。人们似乎正面临内在控制力丧失的危机，指导人们行为与情感的道德界限也日益模糊。无论是儿童学习还是成人工作，一旦离开外在的奖励或惩罚，我们似乎就失去了内在的动力。由于缺乏自由活动的愉悦体验，我们的存在陷入了意义危机。舒兹的游戏哲学正是对现代社会的深刻观照与人文关怀。在他看来，游戏精神是人们迫切需要的“救生筏”，因为“游戏自成目的，是人们在彻底自由的状态下才去做的事情，是非常理想的存在状态”[14]。

虽然舒兹的观点初听起来或许略显夸张，但玩游戏确实是一种内在价值活动，是自由体验的体现。赛跑中越过终点线、将球踢进球门、登上山顶，这些作为前游戏目标本身或许微不足道，但玩游戏的价值需要从达成目标的过程中彰显。马克思在《德意志意识形态》中也曾表达过类似观点，即当物质极大丰富，人类步入“自由王国”时，人们将不再仅仅为了生存而工作，而是会因为生产活动本身的价值而投入其中，对生产目标不再抱有功利性的追求[28]。尼采亦认为，若某活动能将人的欲望整合为一个单一目标，无论该目标为何，该活动都是积极的[29]。

由此可见，生命活动本质上是一种自由自觉的活动，游戏作为内在价值活动，能够赋予人们亚里士多德所描述的美学似的愉悦。内在价值与工具价值之间的区别，并不在于活动本身，而在于参与者的动机。从这个意义上说，以游戏精神面对生活，即便是异化的生活也能复归为人的自由活动，人们的精神“还乡”之路其实并不遥远。另一方面，具有内在价值的活动在指向一个外在目标的同时，也必然会在目标达成的过程中衍生出新的价值。因此，游戏的输赢结果变得不那么重要，重要的是在追求目标过程中克服困难所获得的愉悦与享受。在竞争日益激烈的今天，舒兹所倡导并捍卫的这种“现代过程价值观”[30]，为所有人公平、民主地追求美好生活提供了机会。

## 4　关于舒兹游戏哲学的讨论与发展

### 4.1　舒兹游戏定义之拓展

在给事物下定义的过程中，常会遇到定义过宽或过窄的难题。定义过宽可能导致非游戏活动被错误地纳入游戏范畴，而过窄则可能将本属于游戏的活动排除在外。任何一个反例都足以动摇所下定义的合理性。麦克布莱德（McBride）便以“太阳-地球-月亮”（SEM）角色扮演游戏及马拉松比赛为例，对舒兹的游戏定义进行了深入的合理性探讨[31]。斯温格（Schwengerer）在其论文《玩游戏的认知条件》中指出，若参与者缺乏与玩游戏相关的知识，则不能视其为真正的游戏参与者。他在舒兹游戏定义的基础上，补充了认知条件作为重要元素，即玩家必须对游戏的目标和规则有充分的理解，方能成为合格的参与者[32]。克里奇玛（Kretchmar）认为，舒兹的定义将跳水、体操等活动排除在游戏之外并不恰

当，需要对前游戏目标及游戏方法的表述进行调整[33]。克里奇玛还强调，舒兹的定义应纳入凯洛瓦提出的赌博类机运游戏、秋千及蹦极等眩晕游戏，并应重视竞技游戏中的对抗性[34]。基于此，克里奇玛将舒兹的定义发展为“玩游戏就是试图通过努力或运气，去解决一个自然的或人为设置的问题。游戏方法和游戏目的之间的关系提供了有效的挑战。固定约束（规定性规则）、强制性限制（建构性规则）以及解释理解（主流精神）一起明确规定了游戏目的和允许达成目的的方法。同时，玩家接受这些规范和许可才能使游戏成立（游戏态度），以满足玩家的目的或愉悦玩家”[35]。克里奇玛的定义不仅将机运游戏纳入游戏范畴，还弱化了前游戏目标的必要性，同时丰富了规则的分类，包括规定性规则、建构性规则及主流精神。此外，他还将玩游戏的内涵从单纯克服障碍扩展到了对意义的寻求，从而在一定程度上实现了对舒兹游戏定义的拓展与深化。

### 4.2 舒兹游戏乌托邦之阐释

在舒兹所构想的游戏乌托邦中，所有工具性活动都已消失，人们只会从事具有内在价值的游戏活动。然而，舒兹并未深入阐述游戏乌托邦的合理性，也未明确说明乌托邦中的公民究竟会参与何种类型的游戏。美好的乌托邦构想历来饱受非议，哲学家柏林（Berlin）曾指出“那种所有美好事物并存的完美的终极解决方案不仅是无法实现的，而且在概念上也是矛盾不一致的；一些绝对的美好是无法共存的，这是普遍认同的真理。我们注定要选择，每一个选择都可能造成不可弥补的损失”[36]。巴克（Bäck）亦持相似观点，认为乌托邦本身就已沦为后现代的空洞言辞，因为事物的两面性是共存的，正如没有确定便不会有怀疑。一个纯粹由游戏构成而无工作内容的乌托邦，显然是不可能的[37]。面对这些质疑，弗里亚斯（Frias）对舒兹游戏乌托邦的意义进行了深入阐释，指出其本质上是对现代社会所谓“美好生活”的批判，因为这种生活是由具有工具价值的活动所组成的[38]。克里奇玛也强调，游戏乌托邦是一个缓慢到来的现实，而非业已成熟或子虚乌有的绝对状态[39]。汤普森（Thompson）则进一步探讨了乌托邦世界中游戏的具体形态，认为若将现有游戏（如体育运动）直接作为乌托邦的游戏，其伴随的伤痛、折磨和失望将无法避免，这与乌托邦的本质相悖[40]。霍洛查克（Holowchak）建议将阅读、写作和沉思等自有目的的活动也纳入其中[41]。约克（Yorke）则通过区分两种乌托邦生活状态来拓展舒兹的理论框架：在第一种乌托邦中，个体将已知活动转化为游戏形式；而在第二种乌托邦中，人们则创造未知的游戏，以此为他们提供充分展现自身能力的机会。约克认为，乌托邦人可以通过创建互锁游戏（interlocking games），进入到能给他们带来非乌托邦职业同等兴奋和成就感的第二种乌托邦，从而从永恒的无聊中找到救赎[42]。沃森（Vossen）则从更现实的角度出发，认为工作、娱乐与游戏的相互融合可能是人类理想的生存模式之一。因此，他主张将游戏乌托邦概念化为一种在工作中游戏的行为规范[43]。科勒斯（Kolers）也认为乌托邦主义者必须将生活视为一种游戏、一种更高层次的嵌套游戏、一种“人类命运”协作游戏[44]。这些研究不仅丰富了舒兹游戏乌托邦理论的内涵，也提供了更多元的视角。

## 5 结束语

自20世纪60年代以来，舒兹一直著述不断，阐述其游戏哲学思想。他的影响力非但未随时间流逝而减弱，反而得到进一步的发展。一方面，关于sport（体育）、game（游戏）和play（玩乐）等概念之间的辨析，一直是学术界关注的焦点。舒兹对这些概念的深刻剖析，展现了他作为分析哲学家的洞察力，成为该领域概念分析的经典范例。另一方面，舒兹游戏哲学的勃兴，也折射了现代人所面临的深层生活困境、精神焦虑以及意义危机。在现实生活中，游戏精神的缺失导致了生活的异化，迫使越来越多的人转向虚拟电竞游戏以寻求心灵慰藉。然而，商业资本的过度介入使得电竞游戏本身也已然异化，它将玩家抛入远离自然和真实的地带，玩家的主体性本质也被消解。在程序设计的规则之下，游戏玩家并无多少创造性可言，仅仅是对一系列紧张刺激场景的机械应对，少有机会思考这些行为背后的真正意义。舒兹的游戏哲学为这些问题提供了解决的指南。其一，可以尝试将舒兹所倡导的游戏价值引入现实世界，以弥补当前社会中游戏精神的匮乏。如此一来，人类的工作和学习将不再是痛苦和折磨，而是能够成为充满乐趣和意义的活动，从而改善人的异化生活状态，帮助迷失的个体重拾意义，成为赫伊津哈笔下那种真正的“游

戏的人”。其二，借助舒兹的游戏哲学，还能更好地认识、理解和改造电子游戏，使其不仅仅是一种娱乐方式，而是能够成为人们自由体验生活、追求幸福美好生活的有效途径。

**参考文献：**


[1] 周文杰.游戏:作为哲学研究的阿基米德点[J].学术研究,2011(7):32.

[2] 周文杰.游戏:通往希望哲学之途[J].江海学刊,2011(5):67.

[3] AARSETH E J. Cybertext: perspectives on ergodic literature[M]. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997.

[4] ESKELINEN M. The gaming situation[J]. Game Studies, 2001, 1(1): 68.

[5] TAVINOR G. The art of videogames[M]. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

[6] BOGOST I. Persuasive games: the expressive power of videogames[M]. Cambridge: MIT Press, 2007.

[7] LOPES D M. A philosophy of computer art[M]. New York: Routledge, 2010.

[8] CROWTHER P. Ontology and aesthetics of digital art[J]. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 2008, 66(2): 161.

[9] LEINO O T. Death loop as a feature[J]. Game Studies, 2012, 12(2): 74.

[10] SALEN K, ZIMMERMAN E. Rules of play: game design fundamentals[M]. Cambridge: MIT Press, 2004.

[11] SIMON R L. Fair play: the ethics of sport[M]. 2nd ed. Boulder, CO: Westview Press, 2004.

[12] MUMFORD S. Watching sport: aesthetics, ethics and emotion[M]. London: Routledge, 2012.

[13] 维特根斯坦.哲学研究[M].李步楼,译.北京:商务印书馆,1996.

[14] SUITS B. The grasshopper: games, life, and Utopia[M]. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

[15] COOPER W E. The grasshopper: games, life and Utopia Bernard Suits[J]. Canadian Journal of Philosophy, 1982, 12(2): 409.

[16] KONZACK L. Philosophical game design[M]//PERRON B, WOLF M J P. The video game theory reader 2. New York: Routledge, 2008: 3-44.

[17] FLANAGAN M. Critical play: radical game design[M]. Cambridge: MIT Press, 2009.

[18] WEISS P. Sport: a philosophic inquiry[M]. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1969.

[19] RUSSELL J S. Moral realism in sport[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2004, 31(1): 142.

[20] HUIZINGA J. Homo ludens: a study of the play-element in culture[M]. Boston: Beacon Press, 1955.

[21] CAILLOIS R. Man, play and games[M]. Urbana: University of Illinois Press, 2001.

[22] DEVINE J W, LOPEZ FRIAS F J. Philosophy of sport[EB/OL]. (2020-02-04)[2024-03-21]. https://plato.stanford.edu/entries/sport.

[23] SUITS B. Words on play[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1977, 4(1): 117.

[24] SUITS B. Tricky triad: games, play, and sport[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1988, 15(1): 1.

[25] 柏拉图.法律篇[M].张智仁,何勤华,译.上海:上海人民出版社,2001.

[26] 康德.判断力批判[M].邓晓芒,译.北京:人民出版社,2002.

[27] 席勒.审美教育书简[M].张玉能,译.南京:译林出版社,2009.

[28] 马克思,恩格斯.德意志意识形态(节选本)[M].中共中央马克思、恩格斯、列宁、斯大林著作编译局,译.北京:人民出版社,2003.

[29] 尼采.论道德的谱系[M].周红,译.北京:生活·读书·新知三联书店,1992.

[30] HURKA T, TASIOULAS J. Games and the good[J]. Aristotelian Society Supplementary Volume, 2006, 80: 217.

[31] MCBRIDE F. A critique of Mr. Suits' definition of game playing[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1979, 6(1): 59.

[32] SCHWENGERER L. An epistemic condition for playing a game[J]. Sport, Ethics and Philosophy, 2019, 13(3/4): 293.

[33] KRETCHMAR R S. On beautiful games[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 1989, 16(1): 34.

[34] KRETCHMAR S. Gaming up life: considerations for game expansions[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2008, 35(2): 142.

[35] KRETCHMAR S. A revised definition of games: an analysis of grasshopper errors, omissions, and ambiguities[J]. Sport, Ethics and Philosophy, 2019, 13(3/4): 277.

[36] BERLIN I. The pursuit of the ideal[M]//HARDY H, HAUSHEER R. The proper study of man-

kind: an anthology of essays. London: Pimlico, 1998: 2-16.

[37] BÄCK A. The paper world of Bernard Suits[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2008, 35(2): 156.

[38] LOPEZ FRIAS F J. Bernard Suits' response to the question on the meaning of life as a critique of modernity[J]. Sport, Ethics and Philosophy, 2019, 13(3/4): 406.

[39] KRETCHMAR R S. The intelligibility of Suits's Utopia: the view from anthropological philosophy [J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2006, 33 (1): 67.

[40] THOMPSON K. Sport and Utopia[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2004, 31(1): 60.

[41] HOLOWCHAK M A. Games as pastimes in Suits's Utopia: meaningful living and the "metaphysics of leisure"[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2007, 34(1): 88.

[42] YORKE C C. Endless summer: what kinds of games will Suits' Utopians play? [J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2017, 44(2): 213.

[43] VOSSEN D P. Utopia is intelligible and game-playing is what makes Utopia intelligible[J]. Journal of the Philosophy of Sport, 2016, 43(2): 251.

[44] KOLERS A. Ludic constructivism: or, individual life and the fate of humankind[J]. Sport, Ethics and Philosophy, 2019, 13(3/4): 392.

# Playing a Game is the Voluntary Attempt to Overcome Unnecessary Obstacles

## ——Study on Bernard Suits' Philosophy of Games

ZHANG Xiaolin

(School of History and Culture, Chengdu Sport University, Chengdu 610041, China)

**Abstract**: Bernard Suits is a prestigious game philosopher whose ideas are embodied in his book *Grasshopper: Games, Life and Utopia*. His game philosophy constructs two dimensions of "definition of games" and "value of games". As far as the former is concerned, the game is an activity of "voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles"; in terms of the latter, the game is an "ideal way of existence for human beings". By exploring the necessary and sufficient conditions for playing games, he clarifies the scope of the game from the perspective of "formalism", and reveals the far-reaching significance of the game for the better life of human beings from the perspective of process value. At present, the introduction and discussion of Suits' philosophy of games not only contribute to the development of game theory research in China, but also provide inspiration and insight for alleviating the life dilemma, spiritual anxiety and meaning crisis faced by modern society.

**Key words**: Bernard Suits; definition of games; value of games; game Utopia; game philosophy