



在時間裡，散步

**walk**

LOCLUS 語言學院



從遊戲與變幻透視人生  
**有限與無限的遊戲**

FINITE  
AND  
INFINITE GAMES

A Vision of Life as Play and Possibility

James P. Carse  
**詹姆斯·卡斯**

——著

葉家興

——譯

walk 033

有限遊戲與無限遊戲：從遊戲與變幻透視人生

Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility

作者：詹姆斯·卡斯（James P. Carse）

譯者：葉家興 名詞審定：夏蓁泓

責任編輯：張晁銘 校對：李亞臻

美術設計：張巖 內頁排版：陳政佑

出版者：大塊文化出版股份有限公司

台北市 105022 南京東路四段 25 號 11 樓

www.locuspublishing.com

讀者服務專線：0800-006689

TEL：(02) 87123898 FAX：(02)87123897

郵撥帳號：18955675

戶名：大塊文化出版股份有限公司

法律顧問：董安丹律師、顧慕堯律師

版權所有 翻印必究

Complex Chinese Translation copyright ©2024 by Locus Publishing Company

FINITE AND INFINITE GAMES: A Vision of Life as Play and Possibility

Original English Language edition Copyright © 1986 by James P. Carse

All Rights Reserved.

Published by arrangement with the original publisher, Free Press, a Division of Simon & Schuster, Inc.

印務統籌：大製造股份有限公司

總經銷：大和書報圖書股份有限公司

地址：新北市新莊區五工五路 2 號

TEL：(02) 89902588 FAX：(02) 22901658

初版一刷：2024 年 6 月

定價：新台幣 350 元

ISBN：978-626-7483-01-5

Printed in Taiwan



這本書無庸置疑獻給

艾麗莎 (Alisa) 、基恩 (Keene) 與 Jaime (傑米) 。

FOCUS 研氏學院



# 目次

contents



## 第一章

世事遊戲至少兩種

9

*There Are at Least Two Kinds of Games*

## 第二章

沒有人可以獨自參與遊戲

49

*No One Can Play a Game Alone*

## 第三章

我是我自己的天才

85

*I Am the Genius of Myself*

## 第四章

世界中的有限遊戲

109

*A Finite Game Occurs Within a World*

## 第五章

大自然是不可言說的領域

119

*Nature Is the Realm of the Unspeakable*

## 第六章

我們控制大自然是出於社會原因

139

*We Control Nature for Societal Reasons*

## 第七章

神話引發了解釋，但不接受其中的任何解釋

163

*Myth Provokes Explanation but Accepts None of It*

## 譯後記

有點叛逆才好玩／葉家興

177

## 推薦文

在有限的人生中，敢於做無限的夢

185

*Review*

*Afterword*

*Chapter 7*

*Chapter 6*

*Chapter 5*

*Chapter 4*

*Chapter 3*

*Chapter 2*

*Chapter 1*



# 第一章

Chapter 1



## 世事遊戲至少兩種

1 世事遊戲，至少兩種。一種是有限遊戲，一種是無限遊戲。  
有限遊戲以取勝為目的，無限遊戲以延續遊戲為目的。

2 如果某個有限遊戲存在最終贏家，它就必須有個明確的結局。當有人獲勝，遊戲就結束了。  
當玩家們都同意誰是贏家時，我們就知道誰贏了。要確定誰贏得了遊戲，除了參與

者的共識外，沒有其他絕對必要的條件。

決定勝負時，似乎還需要觀眾或裁判的同意。但事實上，如果參與者無法就勝負達成一致共識，遊戲就沒有得出決定性的結論，也沒有滿足遊戲的初衷。即使他們被抬出場外並被強行中斷競賽，他們也不認為遊戲已經結束。

假設參與者都同意了，但觀眾和裁判卻不同意，那又如何呢？除非能說服參與者，他們的共識是錯誤的，否則他們不會繼續遊戲，實際上他們也無法繼續。如果參與者相信遊戲已經結束，他們還會回到場上嗎？

除非參與者自由地選擇參與，否則有限遊戲就不存在。被迫參與的人，無法真正參與遊戲。

不管是有限遊戲還是無限遊戲，都有一個永恆不變的原則：「誰參與，誰就自由地參與。誰必須參與，誰就參與不了。」

3

正如有限遊戲必須有個明確的結局一樣，它也必須有精確的開端。因此我們可以

說，有限遊戲存在時間邊界，而所有參與者都必須同意這一點。此外，玩家們還必須同意建立空間和數量上的邊界。也就是說，遊戲必須在指定的區域內進行，而且必須由指定的玩家參與。

空間界限在每場有限衝突中都顯而易見，從最簡單的棋盤遊戲、球場比賽，到世界大戰皆如此。第二次世界大戰中，交戰雙方同意不轟炸海德堡和巴黎，並宣布瑞士不在衝突範圍之內。當戰爭中的一方造成不必要的過度傷害時，就會產生該方所宣稱的勝利是否合法的問題，甚至懷疑這是場戰爭，還是無端無理的暴力？美國內戰時，北方的薛曼（William Sherman）將軍從亞特蘭大一路燒殺到海邊，他是如此無視空間限制，以至於對許多人來說，北方的聯邦軍（Union Army）並不是合法贏得這場戰爭，因此戰爭也從未結束。

數量上的邊界有很多形式，但總是應用於有限遊戲。人們被選中參與有限遊戲。我們無法在必須參與的情況下參與遊戲，但同樣也無法獨自參與遊戲。因此，在所有遊戲裡我們都必須找到對手，且在多數遊戲裡還需要找到願意一起合作的隊友。不是每個人都能效力紐約洋基隊或與之對抗。同樣，未經潛在同事和競爭對手的認可，即使想靠個

人選擇成爲電機技師或農藝技師也無法如願。

由於有限遊戲玩家無法自行選擇參與，所以絕不會出現無法淘汰出局的情況，其他玩家也可以拒絕與他們進行遊戲。執照並非永遠屬於有執照的人，官職也並非永遠屬於官員。

當然，數量邊界守恆保留了所有參與者就最終贏家達成共識的可能性。無論何時，只要人們可以隨心所欲進入或離開遊戲，就會在參賽者間出現混亂的局面，以致於沒有一個人能夠成爲明確的贏家。例如，誰贏了法國大革命呢？

4

擁有這樣的邊界，就意味著每場有限遊戲的日期、地點和成員資格都是外部定義的。當我們說一場特定的遊戲開始於一九三九年九月一日，我們是從世界時間的角度來說的；亦即以衝突開始前和結束後發生事情的角度看待<sup>1</sup>。地點、和成員也是如此。遊戲是在那個地方和與那些人一起進行的。

世界被競賽的邊界精心地標誌出來，世界上的人們被精細地劃分爲不同的資格。

5

一場有限遊戲只有一個人或一個團隊獲勝，但其他參賽者可能在比賽結束時獲得排名。並非每個人都能成爲公司總裁，不過競爭過這個職位的人，可能成爲副總裁或區域經理。

我們參加的許多遊戲並不指望獲勝，但仍然爲爭取最高的排名而競爭。

6

在某一方面，且僅有這一方面，無限遊戲與有限遊戲相同：對於無限遊戲參與者，我們也可以說，「如果他們參與，他們就自由地參與；如果他們必須參與，他們就參與不了。」

除此之外，二者的對比是極爲明顯的。

無限遊戲參與者無法說出遊戲何時開始，他們也不在乎。他們之所以不在乎，原因

<sup>1</sup>編註：此處作者指出我們使用特定日期作為起點，是因為我們在這個時間點之前與之後，對於事情的看法和理解會有所不同，並基於事件帶來的影響來評估其他事件。



是遊戲不受時間的限制。事實上，無限遊戲的唯一目的就是防止遊戲結束，讓每個人都參與其中。

無限遊戲沒有空間或人數上的邊界。世間任何無限遊戲都不存在障礙，也不存在資格問題，因為任何人都可以參與無限遊戲。

有限遊戲是外部定義的，而無限遊戲是內部定義的。無限遊戲的時間不是世界時間，而是在遊戲本身創造的時間。由於無限遊戲的每次進行都消除了邊界，它為參與者打開了新的時間視野。

因此，我們不可能說一個無限遊戲已經進行了多久，也不可能說還能進行多久，因為持續時間只能從外部來衡量。同樣，我們也不可能說一個無限遊戲是在哪個世界進行的，因為在一個無限遊戲裡面，可以有任意多個世界存在。

7

無限遊戲裡可以進行有限遊戲，但無限遊戲不能在有限遊戲裡進行。

無限玩家將自己在任何有限遊戲裡的勝負，視為無限遊戲裡的片刻。

8

既然有限遊戲必然被外部的時間、空間和數量所限制，那麼它們也必然在玩家彼此之間能夠做什麼有內部的限制。達成對內部限制的共識就是在建立遊戲規則。

每個有限遊戲的規則都不同。實際上，了解規則後我們才知道遊戲的本質是什麼。

規則確定了對玩家的一系列限制：例如，每個玩家必須在白線後開始，或者必須在月底前支付所有債務，或者收費不能超出患者合理的負擔範圍，或者必須沿右車道行駛。

最狹義論，規則不是法律；它們不指定具體的行為，只是限制了玩家的自由，在這些限制內還是提供了相當大的選擇空間。

如果不遵守這些限制，遊戲結果將受到直接威脅。有限遊戲的規則是玩家據以同意贏家誰屬的契約條款。

9

規則必須在遊戲開始之前公開，並且玩家在遊戲開始之前必須同意這些規則。

由此帶來了一個極其重要的觀點：玩家對適用規則的同意，構成了對這些規則的最

規則不是因為參議院通過了它們，或者因為英雄曾經遵守過它們，或者因為上帝透過「摩西或穆罕默德」宣布了它們，而變得有效。它們只有在玩家自由遵守它們的時候才有效。

沒有規則要求我們遵守規則。如果有的話，就必須有一個規則來規定這些規則，以此類推。

10

如果一個有限遊戲的規則是獨有的，那麼顯而易見，規則在遊戲進行過程中是不得改變的——否則就是在進行不同的遊戲。

正是在這一點上，我們找到了有限遊戲和無限遊戲之間最關鍵的區別：無限遊戲的規則必須在遊戲過程中改變。當無限遊戲的玩家一致認為遊戲受到有限結果（即某些玩家的勝利和其他玩家的失敗）的威脅時，規則就會改變。

無限遊戲的規則為防止任何人贏得遊戲，並將盡可能多的人帶入遊戲之中而改變。

如果有限遊戲的規則是「玩家可以同意誰是贏家」的契約條款，那麼無限遊戲的規

則是「玩家同意遊戲繼續」的契約條款。

因此，兩種遊戲的規則具有不同的地位。無限遊戲的規則就像是一門活語言的語法，而有限遊戲的規則像是辯論的規則。在前者中，我們遵守規則是為了繼續彼此的對話；在後者中，我們遵守規則是為了結束另一個人的發言。

一門活語言的規則或語法總是在不斷演變，以確保對話的意義，而辯論的規則必須保持不變。

11

雖然在無限遊戲過程中，規則可以通過協議在任何時刻改變，但這並不意味著任何規則都可以改變。規則可變並不是無限遊戲之為無限的理由。

規則始終是設計來針對遊戲繼續進行時所面臨的特定威脅。無限遊戲的玩家運用規則來管控他們被強加在遊戲內的邊界或限制。

無限遊戲的規則制定能力常常受到強大邊界的限制，例如體力耗竭、物質資源的損失、非玩家的敵意或死亡。

設計規則的課題是允許玩家在遊戲中將這些限制納入，即使死亡是其中之一。正是從這個意義上來說，遊戲是無限的。

這等於說，對無限遊戲不能加以限制。因為限制已被納入遊戲之中，遊戲本身就不受限制。

有限遊戲的玩家在邊界內遊戲；無限遊戲的玩家與邊界共舞。

12

從理論上看，參與有限遊戲的人是自由的，這一點很明顯。然而，在實際情況中，有限遊戲的玩家常常意識不到這種絕對自由，他們會誤以為無論他們做什麼，都是必須去做的。造成這種情況可能有幾個原因：

——我們看到的有限遊戲玩家必須經過挑選。雖然被選中擔任律師、牛仔表演者或昆達里尼（kundalini）瑜伽師之後，沒有人強迫他們繼續擔任這些角色，但每個角色都受到規則約束和他人期望的包圍。人們感到必須保持水準以上的表現，因為參與這些遊戲的許可權可以被取消。雖然我們不能為所欲為而仍是律師或瑜伽師，但除非我們樂

意，我們也無法成為律師或瑜伽師。

——由於有限遊戲是為贏而進行，玩家在遊戲中的每一步都是為了勝利。一切不符合利益的行為都不屬於遊戲的一部分。有限遊戲的玩家始終關注競爭的進展，這可能讓他們認為自己的每一步都是必須的。

——或許會有人認為，贏得勝利的獎品是不可或缺的，否則生活將毫無意義，甚至不堪。當然，有些遊戲的賭注似乎是攸關生死的。例如，在奴隸制度或嚴重的政治壓迫中，拒絕扮演被命令的角色可能要承受可怕的痛苦或死亡的代價。

即使在最後這種極端情況下，我們仍必須承認，無論是誰扮演被命令的角色都是自己願的。當然，拒絕這種角色的代價很高，但是，有一個「代價」表明連壓迫者自己都承認，即使是最弱小的臣民也必須同意被壓迫。如果臣民是順從的傀儡或自動人偶，就不需要威脅，也不需要付出代價——這就是赫胥黎筆下的伽馬人（Gamma）<sup>2</sup>、奧威爾的普羅階級（Proles）<sup>3</sup>和恰佩克（Karel apek）的《羅森的全能機器人》（Rossum's Universal Robots）<sup>4</sup>中，對壓迫者諷刺之所在。

與無限遊戲不同，有限遊戲受到外部限制。但就像無限遊戲一樣，這些限制必須由



玩家自己選擇，因為沒有人有必要參與有限遊戲。遊戲並不強加於我們。因此，有限遊戲的所有限制，都是自我限制。

13

為了解釋兩者之間的巨大差距，亦即有限遊戲玩家實際上擁有能夠隨時離場的自由，而他們也感受到必須留下奮鬥，可以說作為有限遊戲的玩家，我們在某種程度上遮蔽了自己的這種自由。

在所有有限遊戲中都存在某種自我遮蔽的現象。玩家必須有意忘記他們遊戲的內在自願本質，否則所有的競爭努力都將離他們遠去。

在有限遊戲的開始階段，每個角色或位置必須以一定的認真態度來承擔；玩家必須將自己視為老師、輕重量級選手、母親等等。在適當地履行這些角色時，我們堅信自己就是那些角色描繪的人物。更甚者，我們使得其他人相信這些角色的存在。正如蕭伯納（George Bernard Shaw，一八五六至一九五〇，英國劇作家）所說，演戲的本質是我們不能把這個女人看作歐菲莉亞（Ophelia，莎士比亞的悲劇英雄《哈姆雷特》的情人），而

是將歐菲莉亞看作這個女人。

如果女演員技藝高超到我們確實將歐菲莉亞看作這個女人，那麼我們看到的就不再是表演的情感和背誦的台詞，而是一個人真正的感受和言語。在某種程度上，女演員不再視自己為表演者，而是感受到自己表演的情感，並真實地說出背熟的台詞——然而，正是因為這些都是表演，這些言語和情感屬於角色而不屬於女演員。事實上，女演員的其中一項職業要求就是將自己與角色區分開來。她作為一個人的感受與歐菲莉亞無關，不能將之融入角色的演出。

當然，在她的表演中，這個女人絕不會忽略自己在表演。她永遠不會忘記自己已經遮蔽了自己以扮演這個角色，她選擇暫時忘記自己是這個女人，而不是歐菲莉亞。但是，作為觀眾，我們也不會忘記自己是觀眾。即使我們將這個女人看作歐菲莉亞，我們

2 編註：赫胥黎在小說《美麗新世界》中將城市人分為五種階級，伽馬人（Gamma）為平民階級。

3 編註：奧威爾小說《1984》中，故事主要發生地點的大洋國，將國民分為三種階層，普羅階級（Proles）是最底層的無產勞動者。

4 編註：捷克作家卡雷爾·恰佩克於一九二一年發表的科幻舞台劇，本作的成功，將「robot」一詞引入英語與科幻作品之中，造成深遠影響。故事中的機器人是藉由有機合成物製成的，大多數都快樂地服務、順從人類的指示。





從不懷疑她不是歐菲莉亞。我們與她的遮蔽保持默契。我們允許她的表演情感影響我們，可能非常強烈地影響。但我們永遠不會忘記是我們允許其如此。

所有角色都是如此。只有在自由的情況下才能扮演母親的角色。然而，承擔這個角色的人必須用適當的嚴肅態度暫時放棄自己的自由，以符合角色的要求。母親的言行和情感屬於角色，而不屬於個人——儘管有些人可能煞費苦心地遮蔽自己，以至於連自己都相信自己的表演，忽略了母親的情感與自己的情感之間區別。

這裡的問題不在於自我遮蔽是否可以避免，或甚至應該避免。事實上，沒有自我遮蔽，任何有限遊戲都不可能成立。問題是，我們是否願意放下面紗，公開承認，即使只對自己，我們已經自由選擇通過面具來面對世界。想想那位女演員，她的技巧使得歐菲莉亞看起來像她，展示了她能夠清晰地區分角色和自己的能力。當她離開舞台時，她是否可能不放棄演戲，而只是從一個角色換到另一個角色，比如「女演員」的角色——一個被精心編劇和製作的抽象人物，其公衆行為亦是精心編寫的？我們該如何面對這樣一個事實：我們過著一種生活，卻扮演著另一種或其他角色，試圖使我們暫時的遺忘變成真實而持久的遺忘？

這個問題的關鍵不在於戴上面具的道德問題，而是自我遮蔽是一種矛盾的行為——自由地放下我們的自由。我不能忘記我已經遺忘了。也許我使用面紗如此成功，以至於我讓自己相信了我的表演。我可能已經說服自己就是歐菲莉亞。但是可信度永遠不足以消除自我遮蔽的矛盾性。「去相信，是讓自己知道你相信；而讓自己知道你相信，是不相信。」(To believe is to know you believe, and to know you believe is not to believe.)【沙特(Jean-Paul Sartre)，公元一九〇五至一九八〇年，法國哲學家。】

如果再多的遮蔽都無法掩蓋遮蔽本身，那麼問題就在於我們的自我遮蔽要嚴肅以對到什麼地步，以及我們要在多大程度上與他人共謀遮蔽。

14

由於有限遊戲可以在無限遊戲中進行，無限玩家不會避開有限遊戲中的表演角色。相反地，他們以所有適當的能量和自我遮蔽參與有限遊戲，但他們沒有有限玩家的嚴肅性。他們以抽象的方式接受有限遊戲的抽象性質，因此是帶著玩樂的態度，而非嚴肅以對。（這裡的「抽象」一詞是根據黑格爾熟悉的定義，指的是將整體的一部分替換為整





體，而整體是「具體」的。）他們在社交往來中自由地使用面具，但不會對自己和他人隱瞞此事。因此，他們將有限遊戲中的參與者看作是正在扮演角色的人，而不是被某人扮演的角色。【黑格爾（G. W. F. Hegel），公元一七七〇至一八三一年，德國哲學家。】

嚴肅總是與角色或抽象概念相關。當我們看到穿著制服、履行職責的警察時，我們很可能會比看到他們正在換制服來得嚴肅。嚴肅總是與一個預擬好的劇本相關，這個劇本的安排在我們影響範圍之外完成。當我們選擇與他人互動，當無法提前預知彼此關係將會走向何方時——事實上，除了決定繼續關係以外，沒有人能夠對關係強加任何結果——我們就會感到歡樂。

歡樂並不意味著輕薄、輕浮或假裝什麼都不重要。相反，當我們都感到歡樂時，我們以自由人的身份互動，關係充滿了驚喜；發生的每一件事都是有意義的。事實上，正是嚴肅將自己封閉在後果之外，因為嚴肅意味著恐懼不可預知的開放的可能性。嚴肅就是要求得出明確的結論。而歡樂則是允許開放的可能性存在，不惜代價。

然而，有一種熟悉的歡樂常與「免於後果」的情境相聯繫——無論我們做什麼（在某些限制範圍內），都不會有任何實質影響。這不是真正在進行遊戲，而是在敷衍應付，

是對社會約束的無害漠視。雖然這在無限遊戲中也存在，但它並不同於無限遊戲。

無限玩家與他人的關係是出於自身的自由，而不是出於角色的抽象要求。他們是具體的人與具體的人之間的關係。因此，無限遊戲無法抽象化，因為它不是整體的一部分，而是知道自己是整體的整體。我們不能說某人參與了這個或那個無限遊戲，好像遊戲規則與具體環境無關。我們只能說這些人在遊戲互動中，開始了但無法結束。

15

既然有限遊戲是爲了結束而設計，既然它的角色是爲觀眾而撰寫和表演，我們可以將有限遊戲稱爲劇場化的（theatrical）。即使劇本和情節似乎沒有提前寫好，但我們總是能夠回顧獲勝者所走的路徑，說他們確定知道如何行動和該說什麼。

既然無限遊戲的玩家避免任何終局，保持未來的開放，讓所有劇本作廢，我們將無限遊戲稱爲傳奇性的（dramatic）。

選擇成爲一個母親，是傳奇性的；扮演一個母親的角色，則是劇場化的。





人們在有限遊戲中遵從規則，但遊戲不僅僅是遵守規則的行為。

有限遊戲的規則並不同於劇本。劇本根據規則組成，但並不同於規則。劇本是對玩家之間實際交流的記錄，無論是行為還是言語，因此不能事先寫下來。在所有真正的有限遊戲中，劇本是在進行過程中形成的。

這意味著在有限遊戲進行期間，遊戲本身也是傳奇性的，因為結果尚未知曉。結果不可預知是使其成為真正遊戲的原因。至於有限遊戲的劇場化，與其存在結局有關。

有限遊戲的傳奇性只是暫時的。一旦遊戲結束，我們就能回顧過去，看到儘管競爭者可以自由地進行一系列動作，但只能導致這個結局。我們可以看到每個動作如何融入一個序列，使得這個玩家獲得的勝利成為不可避免的結局。

有限遊戲具有暫時傳奇性的事實意味著，每個玩家都試圖使偏好的結局成為必然，從而消除遊戲的傳奇性。有限玩家們都渴望成為大師玩家（Master Player），他們希望在遊戲中表現完美，以至於可以排除意外；他們爐火純青，以至於遊戲的每一步都在神機妙算之中。真正的大師玩家會像遊戲已成過去一樣落子，彷彿每一個細節在遊戲之前就已瞭如指掌。

在大多數有限遊戲中，出其不意是個至關重要的元素。如果我們沒有準備應對對手的每一個可能舉動，輸的機會肯定會增加。

因此，只有出其不意，我們才最有可能獲勝。在有限遊戲中，出奇制勝就是過去戰勝未來。已知如何起手的大師玩家，對於準備不足的玩家具有決定性的優勢。

有限玩家不僅訓練自己預測未來的各種可能性，還訓練自己掌控未來，防止未來改變過去。這是有限玩家處於嚴肅模式下的表現，他們害怕無法預測的後果。

另一方面，無限玩家則在期待驚喜的過程中持續遊戲。如果不再可能有驚喜，所有遊戲就會停止。

出奇制勝結束了有限遊戲；而出乎意料則是無限遊戲繼續進行的原因。

無限遊戲中的出乎意料是未來對過去的勝利。由於無限玩家不認為過去有結果，因此他們無法知道過去已經開始了什麼。每一次出乎意料，過去就展現了一個新的開端。由於未來總是充滿驚喜，過去也總是不斷變化。

由於有限玩家訓練有素，要防止未來改變過去，他們必須隱藏自己未來的舉動。他





我們必須讓沒有準備的對手繼續保持。有限玩家必須表現得與他們本來的樣子不同。他們外表上的一切都必須是隱藏的。顯露即不顯露。有限玩家的每一個舉動都必須具有欺騙性：假動作、分散注意力、虛假信息、誤導、神秘化。

因為無限玩家做好了迎接未來驚喜的準備，所以他們在遊戲中抱持完全開放的態度。這種開放非指坦白，而是脆弱。這不是展露自己一成不變的身份，即一直以來的真實自我；而是展露自己不斷成長的方式，即充滿活力的動態自我。無限玩家不僅僅期望被驚喜所娛樂，而是期望藉此改變自己，因為驚喜改變的不是某個抽象的過去，而是改變自身的經歷。

準備應對驚喜 (prepared against surprise) 意味著接受訓練。準備迎接驚喜 (prepared for surprise) 意味著接受教育。

教育發現過去日益豐富的內涵，因為它看到其中未完成的部分。訓練將過去視為完成，將未來視為待完成。教育引領持續的自我探索；訓練導致最終的自我定義。

訓練，在未來重複一個已經完成的過去。教育，將未完成的過去延續到未來。

18

在有限遊戲中獲勝，贏得的是頭銜。

頭銜是他人對於一個特定遊戲贏家的認可與承認。頭銜是公開的，是供他人注意的。我期望他人根據我的頭銜來稱呼我，但除非我把自己視為他人，否則我不會用頭銜來稱呼自己。頭銜的有效性取決於它的可見度，以及它引人注意的程度。

19

任何有限遊戲都可以多次進行，即使每次遊戲的發生都是獨一無二的。彼時那些玩家所進行過的遊戲，永遠不可能再來一次了。

由於頭銜是永恆的，但只有在得到承認的情況下才存在，因此人們必須找到方法來保障對它們的記憶。已故樞機主教的禮帽被懸掛在大教堂的天花板上，彷彿是永恆的存在；偉大運動員的背號被「退休」或不再參加所有比賽；偉大成就被刻在不朽的石頭上，或者用永恆的火焰來紀念。

有些頭銜可以繼承，但前提是必須建立起血統或與最初贏家的其他有形聯繫，這表





明贏家繼續存在於他們的後代之中。因此，頭銜的繼承人有義務展示相應的象徵：家族徽章、具有辨識度的言談風格、服裝或行爲。

社會的主要功能之一就是確認頭銜的有效性，並確保其得到永久認可。

20

正是由於頭銜的永恆性，我們首次可以看出死亡對有限遊戲和無限遊戲的重要性，以及二者對死亡理解的巨大差異。

有限遊戲的勝負取決於一個終局落子，即在遊戲邊界內確立了不容挑戰贏家的最終行動。換句話說，終局行動導致對手作爲遊戲參與者的死亡。贏家殺死了對手，而輸家在無法進一步對弈的意義上，死亡了。

嚴格說來，有限遊戲的賭注很少是肉體上的生與死。我們所贏得的是一個頭銜；當有限遊戲的輸家被宣布無法繼續參與時，相當於宣布該人完全不具頭銜，他人不需要給予任何關注。在有限遊戲中，死亡是過去對未來的勝利，是一種不可能有驚喜的狀態。

因此，對於有限遊戲的玩家來說，死亡與肉體的消亡無關；它指的並非是肉體的狀態。有兩種情況下，死亡與身體的命運相關：人可以在生前死（dead in life），也可以死後生（alive in death）。

生前死意味著，一個人已經停止了遊戲的所有行動。不再追求任何頭銜，已經放棄與他人的所有競爭行爲。對於有些人來說（儘管不是所有人），生前死是一種不幸，是對失敗者身份的逆來順受，是拒絕爲任何頭銜奮鬥尋求認可。然而，對於另一些人來說，生前死可以被看作是一種成就，是一種精神修煉的結果，旨在消除與世界的所有爭鬥痕跡，從任何頭銜的需求中解脫出來。蘇菲派神秘主義者（Sufi mystics）宣告：「在死之前死去。」

死後生是指那些擁有頭銜的人。他們的頭銜是永恆的，不會因死亡而消失。在這種情況下，永生不是一個獎賞，而是擁有獎賞所必需的條件。贏家永生，不是因爲他們的靈魂不受死亡影響，而是因爲他們的頭銜不被遺忘。

在埃及法老的例子中，進入來世的不僅僅是他們的靈魂，還包括他們完整的職位和角色，以及他們在塵世取得的所有有形的勝利記錄，其中包括被殺的僕人們以陪伴主人進入永恆。對於基督教的聖徒來說，「死亡失去了它的毒刺」，不是因爲人的靈魂本質上





具有不朽性，而是因為他們打了那美好的仗，成功地「向著目標竭力追求，爲了得到那在基督耶穌裡、神至高召喚的獎賞。」【使徒保羅 (Paul the Apostle) <sup>5</sup>】

軍人常常在死亡中實現生命。軍人不是爲了自己的生存戰鬥，而是爲了救國。那些只爲了保護自己而戰的人，事實上被視爲犯下最嚴重的軍事罪行。然而，那些在與敵人戰鬥中犧牲的軍人，則獲贈國家最高榮譽的頭銜：他們被永遠緬懷。即使是無名戰士也會受人紀念，儘管他們的名字已經佚失，但他們的頭銜不會消失。

有限遊戲的贏家獲得的不是真正的「來世之生命」(afterlife)，而是一個「來世之世界」(afterworld)。不是持續的存在，而是他們的頭銜持續得到認可。

21

確實有些遊戲的賭注似乎攸關生死。

極端形式的奴役有時會讓人以遊戲換取活命的特權，而拒絕參與的人會被處死。然而，這種交換方式有些奇怪。奴隸與其說是接受生命 (receive a life)，不如說是給予生命 (give a life)——此生命唯一的作用就是反映主人的優越性。奴隸的生命是主人的財產；奴隸只是作爲主人過往勝利的象徵而存在。

奴隸只能付出生命才能擁有生命。「愛惜自己生命的，就失去生命；在這世上恨惡自己生命的，將保全生命到永生。」【耶穌 (Jesus)，約公元前六年至公元三三年。<sup>6</sup>】

那些爲了治癒致命疾病而採取昂貴醫療策略的人，也許是這種攸關生死的奴役更常見的例子。他們似乎也是爲了重新贏回生命而放棄生命。同樣地，那些遵循特殊飲食或生活模式的人也是如此，他們希望延長青春、盡可能推遲衰老和死亡。他們憎恨此刻的生命，爲的是往後更好的生命。而且就像奴隸一樣，他們所獲得的生命是由他人給予的：醫生、瑜伽師或匿名的崇拜者。

當有限遊戲玩家将生命視爲獎勵時，死亡則成爲失敗的象徵。因此，死亡並非被選擇，而是被強加的。當對抗死亡的奮鬥失敗時，死亡就會降臨到一個人身上。死亡是一種審判、一種恥辱，是某種無可辯駁的軟弱標誌。對有限遊戲者來說，死亡是應得的、

<sup>5</sup> 編註：典出《腓立比書》(Epistle to the Philippians) 第三章十四節，本書聖經譯文均參考全球聖經促進會出版的《中文標準譯本》。

<sup>6</sup> 編註：典出《約翰福音》十二章二十五節。





是搏來的。「罪的工價就是死。」【保羅<sup>7</sup>】

如果輸家已經死亡，那麼死者也是輸家。

這裡確實存在一個矛盾：如果贏得有限遊戲的獎勵是生命，那麼遊戲的參與者並非真正活著。他們在競爭生命。因此，生命並不是遊戲，而是遊戲的結果。有限玩家的參與是為了活著，而不是在遊戲裡生活。因此，生命是應得的、賜予的、擁有的、贏得的，它並不是被真正活出來的。「生命本身只是作為生命的一種手段而出現。」【馬克思 (Karl Marx)，公元一八一八至一八八三年），德國哲學家，馬克斯主義創始人。】

這是有限遊戲共同的矛盾。因為有限遊戲是以其中一方的勝利來結束，所以每個有限遊戲都是為了結束遊戲而進行的。矛盾恰恰在此，所有有限遊戲都在自我對抗。

22

對有限遊戲的參與者來說，死亡是抽象的，而不是具體的。死去的並不是整個人，而只是整體的抽象片段，在生前死或死後生。

同樣地，對有限遊戲的參與者來說，生命也是抽象的。不是整個人在活著。如果生

命本身只是生命的一種手段，我們必須將自己抽象化，只為了贏得一個抽象的目標。

因此，永生就是這種抽象的勝利。它是一種無止境的劇場化狀態。永生的靈魂是一個人無止境地扮演已經劇本化的角色。一個永生的人無法選擇死亡，同樣的原因也無法選擇生存。永生是嚴肅的，絕不是歡樂的。人的行為不會產生超越自身的後果。在來世的世界裡不會有任何驚喜。

當然，靈魂的永生（洗去任何人格痕跡的赤裸靈魂）很少是人們渴望永生的原因。

「關於我的靈魂將永存的消息，對我來說，就像聽到我的闌尾將被永久保存在瓶子裡一樣，沒有什麼值得關注。」【弗盧 (Antony Flew)，公元一九二三至二〇一〇年，英國哲學家。】更常見的是，人們希望保存的是一個公眾角色，一個永久蒙著面紗的自我。永生是一種忘記我們已經忘記的狀態，也就是說，忽略了我們自由決定參與有限遊戲的事實，而這本身是一個歡樂而不嚴肅的決定。

7 編註：典出《羅馬書》第六章二十三節。

8 編註：典出自自馬克思《一八四四年經濟學哲學手稿》(Economic and Philosophical Manuscripts of 1844) 中的〈異化勞動〉(Estranged Labour)。譯文顧及上下文理解而由譯者重新翻譯，讀者亦可參考中共中央編譯局馬恩列斯著作編譯部譯本。





因此，永生是有限遊戲矛盾的最高典範：它是一種人們無法生存於其中的生活。

23

無限遊戲的參與者也會死去。由於死亡的邊界始終是遊戲的一部分，無限遊戲的參與者不是在遊戲結束時死亡，而是在遊戲過程中死去。

無限遊戲參與者的死亡是傳奇性的。這並不意味著遊戲在死亡中結束；相反，無限遊戲參與者將自己的死亡視為延續遊戲的一種方式。出於這個原因，他們不為了自己的生命而加入遊戲，他們是為了自己的遊戲而活著。但由於這個遊戲總是與他人一起進行，顯然無限遊戲參與者既為他人的生命延續而活，也為之而死。

有限遊戲參與者以追求永生為目的，而無限遊戲參與者則以有限的存在遊戲。在無限遊戲中，人們選擇成為有限的存在，因為他們總是傳奇性地遊戲，保持開放、向著天際、向著驚喜的方向，這些無法由劇本所安排。這種遊戲方式要求完全的脆弱。在某種程度上，如果我們對未來有所防備，我們就會建立起邊界，不再與他人遊戲，而是與他人對抗。

在有限遊戲中，死亡是一種失敗。當一個人的邊界崩潰，並被對手擊敗時，死亡就會降臨。有限遊戲的參與者死於另一個人的終結行動之下。

儘管無限遊戲參與者選擇了有限的存在，但他們可能不知道死亡何時降臨。不過，我們總是可以說他們「死得其時。」【尼采（Friedrich Nietzsche），公元一八四四至一九〇〇年，德國哲學家。】

有限遊戲追求生命是嚴肅的，而無限遊戲追求生命是歡樂的。無限遊戲自始至終迴盪著笑聲。這並非嘲笑那些以為自己會走向別處，最終結局卻意想不到的；而是與他人同喜，因為我們發現原先以為即將抵達的終點，竟意外展現出新的可能。我們笑的不是他人出乎意料的不可能，而是那些出乎意料的可能。

24

無限遊戲本質上是弔詭的（paradoxical），正如有限遊戲本質上是矛盾的（contradictory）。因為無限遊戲者的目的是繼續遊戲，所以他們不是為了自己而遊戲。有限遊戲的「矛盾」在於玩家希望自己結束遊戲。無限遊戲的「弔詭」在於玩家希望在他身上繼





續遊戲。這種弔詭恰恰在於，只有在其他人繼續遊戲時，他們才會遊戲。

當無限玩家對遊戲的延續性最無關緊要時，他們的表現最出色。正因如此，他們才會以有限的存在遊戲。

無限遊戲的樂趣和笑聲，在於學會開始我們無法完成的事情。

25

如果有限玩家以贏得遊戲來獲得頭銜，那麼我們必須說，無限玩家除了只有他們的名字之外，一無所有。

名字和頭銜一樣，都是被賦予的。人不能為自己命名，也不能為自己冠上頭銜。然而，不同於頭銜乃是根據一個人所做所為而授予的，名字則是在出生時給予的——那時他什麼都還沒做。頭銜是在遊戲結束時給予的，而名字是在遊戲開始時給予的。

當一個人以頭銜為人所知時，人們關注的是一個已經完成的過去，一個已經結束的遊戲，因此不會再次進行。一個頭銜實際上使一個人退出了遊戲。

當一個人只被以名字稱呼時，他人的注意力集中在未來的開放可能性上。我們無法預知會發生什麼。每當我們用名字相稱，我們無視所有的劇本，使得我們的關係有可能變得深切互惠。我現在無法預測你的未來，而這正使得我的未來變得不可預測。我們的未來相互影響。你我的未來將成為我們的未來。我們為彼此準備好迎接驚喜。

頭銜是抽象的，而名字則總是具體的。

有時候，當人們明確地被認定為贏家時，他們的名字可以具有頭銜的效力。我們有時候會採取行動「洗刷我們的污名」，或者捍衛「家族的良好聲譽」。名字甚至可以成為正式意義上的頭銜，比如「凱撒」(Caesar)、「拿破崙」(Napoleon) 或者「耶穌的名字，超乎萬名之上」(保羅所說)。當耶穌被視為一個頭銜而不是一個名字時，他變成了一個抽象的、劇場化的角色，一個我們無法與之共享未來的人。更確切地說，他是一個大師玩家，我們生活在他早已排好或已經決定的未來中。耶穌在《約翰福音》中說過：「亞伯拉罕存在之前，我就存在了。」





頭銜，因此指向著過去。它們起源於一個不可重複的過去。

頭銜是劇場化的。每個頭銜在稱呼及表現上都有特定的儀式。像是船長、夫人、勳爵、律師 (Esquire)、教授、同志 (Comrade)、神父、副秘書長 (Under Secretary) 等頭銜，不僅表示一種恰當的稱呼方式和應有的敬意，還涉及對話的內容（只有某些話題適合與艦隊上將、地方檢察官或聖母討論），以及應對的舉止（握手、跪拜、俯身或交叉手、致敬、鞠躬、迴避目光或默默肅立）。

稱呼的方式、內容以及行為舉止，是對有頭銜的人在某些領域中無須再競爭的認可。就像無須再與達賴喇嘛 (Dalai Lama) 或重量級世界冠軍競爭是非常明確的，沒有任何行動可以剝奪他們在過往競賽中獲得的頭銜。因此，只要我們承認他們的頭銜，我們就不再與他們在這些領域較量。

被授予頭銜的人具有權力。他們周圍的人必須屈服，撤回反對意見，順從他們的意

志——在他們獲得頭銜的舞台上。

權力的行使總是假設抵抗存在。只有在兩個或多個元素相互對立時，權力才會顯現。哪個元素能撼動另一個元素，它就是更有權力的。如果沒有其他人努力成為菩薩 (Bodhisattva) 或印第安納州花式棒擊冠軍 (Baron Twirling Champion)，這些頭銜就毫無權力——沒人會對其表示敬意。

權力的行使也假設存在一個封閉的範圍和有限的時間單位。我的權力取決於我能在給定的空間和時間限制內排除多少抵抗。問題不在於我是否能舉起十磅重的物品，而在於我是否能在一秒內將十磅重的物品舉到五英尺高的位置——或者在其他精確的時間和空間限制內。確定了這些限制，就有可能知道我的權力相對於其他人而言有多大。

權力始終是以比較來衡量的。實際上，它是一個競爭術語：相對於其他人，我能克服多少阻力？

權力是僅存於有限遊戲的概念。但直到遊戲結束，即指定的時間結束之前，權力才能被正確地衡量。在遊戲進行的過程中，我們無法確定玩家的權力，因為只要是真正的遊戲，結果都是未知的。一個被看似更強大的對手推擠著的玩家，可能在最後關頭展現





出意想不到的活力，並取得勝利。直到一九四八年總統選舉的最後幾個小時，許多美國人都還認為杜魯門（Harry Truman）是比杜威（Thomas Dewey）更弱的候選人。

有意義地談論一個人的權力，就是談論該人在某一個封閉的領域中已經完成的事情。看到權力，就是回顧過去的時間。

由於權力是由遊戲的結果而定的，一個人並不是因有權力而獲勝；而是爲了有權力而爭勝。如果在遊戲開始之前就有足夠權力致勝，那麼接下來的就不再是一場遊戲。

一個人只能通過擁有公認的頭銜（即他人的儀式性尊重）來擁有權力，也就是說，權力從來不屬於自己，從這個角度來看，它顯示了所有有限遊戲中的本質矛盾。我只能藉由不參與遊戲，表明遊戲已經結束，才能獲得權力。因此，我只能擁有別人賦予我的權力。權力是在遊戲結束後由觀眾賦予的。

權力是矛盾的，也是劇場化的。

28

宣稱權力是對頭銜的敬畏，這似乎難以置信。如果說有什麼似乎是現實的永恆特

徵，那就是權力——我們不斷受到來自內外優勢力量的影響。從天氣變化和國家政府的行爲到不可抗拒的本能推動力，乃至衰老的過程，似乎都證實了我們是無助的環境造物——我們是無能爲力的。說權力充其量只是一種劇場化表演，似乎是明顯錯誤的。

然而，權力的劇場化似乎符合先前的原則：「誰必須參與，誰就無法參與」。該原則的直觀理念是，除非我們充分合作，除非我們加入遊戲並力求勝利，否則沒有人能夠讓我們參與競爭。因爲權力只能以比較（也就是競爭）來衡量，它假設了某種合作爲前提。如果我們服從有頭銜的贏家，那只是因爲我們把自己視爲輸家。這樣做就是自由地參與權力的劇場。

確實，有些政府行爲、自然現象或神罰天災超出了我們的抵禦能力，但我們不太可能認爲自己是它們的輸家。我們不會被洪水、遺傳疾病或通貨膨脹擊敗。誠然，這些都是現實存在的，但我們並不與現實作對，而是順應現實。我們不能消除天氣或基因的影響，而是接受它們，將其作爲遊戲環境的現實，即我們在遊戲裡的限制。

如果我接受死亡是不可避免的，我就不會與死亡搏鬥。我以凡人之身而搏鬥。

有限遊戲的所有限制都是自我限制。





權力只存在於有限的遊戲中。它不是傳奇性的，而是劇場化的。那麼無限玩家如何應對權力呢？無限遊戲永遠都是傳奇性的；它的結果是無盡開放的。沒有辦法回顧過去，對此前遊戲的權力或弱點做出明確的評估。無限玩家向前看，不是爲了在未來取得一場勝利，賦予過去永恆的意義；而是爲了遊戲永續，需要不斷重新詮釋過去。無限玩家不反對他人的行爲，而是發起自己的行動，促使其他人也發起行動來回應。

我們需要一個詞語，與「權力」(power) 在有限遊戲中獲得的意義相對照。或許我們可以說，在有限遊戲中，有限玩家是爲了成爲有權力的人，而無限玩家則是爲了成爲有「力量」(strength) 的人。

一個有權力的人會給過去一個結果，解決所有懸而未決的問題。一個有力量的人將過去承載到未來，表明過去的問題無法得到解決。權力關注已經發生的事情；而力量關注尚未發生的事情。權力是有限的，可被衡量的。而力量則無法衡量，因爲它是一種開放而不是封閉的行爲。權力指的是人們在限制內所擁有的自由，而力量則指的是人們與限制共舞的自由。

權力始終只會局限於相對少數的選定人士。但任何人都可以變得有力量而強大。力量是弔詭的。我之所以有力量，不是因爲我可以迫使他人按照我希望的方式行動，而是因爲我可以允許他們按照自己的意願行動。

即使想要參與的人都可以成爲無限玩家，而且任何人都可以具有力量，但我們不能假定權力不會對無限遊戲造成無法挽回的損害。無限遊戲難以預防或消除邪惡。雖然無限玩家是有力量的，但他們不具有權力，也不試圖變得有權力。

邪惡是無限遊戲的終結。它使無限遊戲在無人傾聽的沉默裡終結。

無人傾聽的沉默不一定意味著玩家的死亡。亦不是玩家失去聲音，而是失去了聲音的傾聽者。當生命的劇碼因爲他人的無聽或無知而無法繼續時，這是一種邪惡。

有些沉默可被聽見，即使是來自死者 and 受嚴重壓迫者的沉默。很多事情表面上被遺忘，但都是可以重新找回並復原的。敏感而忠實的歷史學家能夠了解到許多已經失落的東西，因此可以使那些東西得以延續。





然而，有些沉默永遠不會、也無法被聽見。有很多邪惡是超出救贖範圍的。當歐洲人首次登陸北美大陸時，當地人說著多達一萬種不同的語言，每種語言都有自己的詩歌、歷史和神話寶庫，都有自己與自然環境和諧相處的生活方式。如今除了極少數之外，所有這些語言幾乎都已消聲匿跡，他們的文化對我們這些鳩占鵲巢的、無知的人而言，已經永遠失落了。

邪惡不是有限遊戲的終結。有限遊戲的參與者，即使是那些為自己生命而參與的人，也知道他們自由選擇參與的賭注是什麼。

邪惡不是試圖按照公開承認的規則來消除他人競爭，而是無視規則地消除競爭。邪惡不是獲取權力，而是對權力的表達。邪惡是強迫認可一個頭銜——這就是邪惡的矛盾之處，因為認可是不能強迫的。納粹沒有與猶太人爭奪頭銜，而是要求在無競爭的情況下認可頭銜。然而，要做到這一點，只有讓猶太人保持沉默，聽不到他們的任何聲音。連同他們的文化，他們將在沉默中死去，沒有任何人會察覺，甚至那些管理死亡機構和儀式的人也不會察覺。

31

邪惡從來就不是以邪惡為目的。實際上，所有邪惡的矛盾之處在於它源於消除邪惡的渴望。「唯一好的印第安人是死去的印第安人。」

邪惡源於一種光榮的信念，認為可以釐清歷史而得到一個明智的結論。將歷史視作將通往明確終點過程，這是邪惡的。認為唯有將過去與當下關注的問題掛鉤，歷史才會有意義，這也是邪惡的。一個國家認為自己是「地球上最後的、最好的希望」亦是邪惡的。期望歷史終將回歸錫安（Zion）、消弭一切社會階級或所有異教徒終將伊斯蘭化，這全都是邪惡的。

你們的歷史不屬於我。我們彼此生活在共同的歷史中。

無限玩家明白，邪惡是不可避免的。因此，他們不會試圖消除他人的邪惡，因為這樣做本身就是邪惡的衝動，因此是矛盾的。他們只是弔詭地認識到試圖消除別處的邪惡正是他們自身的邪惡。

邪惡不是將有限遊戲納入無限遊戲，而是將所有遊戲限制在某個有限遊戲中。



32

沒有人可以獨自參與遊戲。一個人無法單獨成爲人。沒有群體的地方，就沒有個體之存在。我們不是以自己的身份與他人互動，我們在與他人互動的過程中實現自我。

同時，與我們互動的其他人，本身也是處在互動之中。我們不能與沒有互動的人建立關連。不可避免地，我們的社會存在具有流動性。這不是說我們生活在一個流動的環境中，而是說我們的生活本身就是流動的。正如禪宗所描繪的，我們不是世界之流所流經的石頭，我們就是水流本身。我們將看到，無休止的變化並不意味著不連續與斷裂；相反地，變化本身就是我們作爲人的連續性基礎。只有能夠變化的事物才能繼續下去：

## 第二章

Chapter 2



## 沒有人可以獨自參與遊戲



這是無限玩家賴以生存的原則。

我們社會存在的流動性，也就是個人存在的流動性，是我們基本自由的一種功能。這種自由體驗於「誰必須參與，誰就不能參與」這個法則中。當然，正如我們所見，有限遊戲不可能有流動的邊界，因為如果有流動的邊界，就無法對誰是贏家達成共識。（但因每個玩家都能無拘束選擇進入和繼續遊戲，在這一點上，有限遊戲是浮動的。）因此，有限遊戲偶爾看來存在固定的社會參照。例如，愛國的方式不僅有對有錯，而且愛國本身也是個積極的社會要求。

人性中這種根本的流動性，與有限遊戲的嚴肅不相調和。因此，這種流動性向我們提出了一個無法避免的挑戰：如何在真正的歡樂中容納嚴肅；也就是說，如何將我們所有的有限遊戲放入無限遊戲中。

這一挑戰常被誤解為在有限遊戲中尋找歡樂的空間。這就是前面提到的所謂敷衍應付，一種無關緊要的玩鬧。這就好比娛樂、消遣、調劑、笑料、休閒、放鬆等詞語經常暗示的那種「歡樂」。然而，嚴肅將不可避免地又會回到這種遊戲中。高級主管的假期，就像足球隊的暫停時間一樣，成了讓參賽者恢復體力，準備進入更高層次競爭的手段。

甚至兒童們天真的玩樂也通過有組織的運動、藝術和教育計畫被利用，作為為年輕人準備面對嚴肅成人競爭的手段。

33

當俾斯麥（Otto von Bismarck，公元一八一五至一八九八年，前德國總理）形容政治為可能性的藝術時，他當然是指可能性可以在某些固定的限制內找到，存在於社會現實之中。顯然，他的意思並不是說可能性延伸到這些限制本身。因此，這種政治本身就是嚴肅的，特別是因為幾乎每種意識形態的政治家都將自己描繪成自由的捍衛者，為了擴大可能性的範圍而願意做一切必要甚至不愉快的事情。「我們必須學習戰爭和獨立，使得我們的子女能夠學習建築和工程學，以便他們的子女能夠學習細緻的藝術和繪畫。」

【亞當斯（John Quincy Adams），公元一七六七至一八四八年，美國第六任總統。】

無限玩家對這類特定政治立場幾乎沒有興趣，他們不關心在現實環境中可以得到多少自由，因為這些只是表面上的自由。他們想要展現的是，在為有限遊戲劃定這些特定的邊界時，我們有多自由。無限玩家提醒我們，政治現實不應先於我們人性最根本的流





動性，而是源於這種流動性。

這並不意味著無限遊戲的玩家脫離政治；相反，他們關心政治（be political），但沒有具體政治傾向（having a politics）。這一吊詭的立場，很容易被誤解。擁有具體政治傾向意味著試圖透過一套規則來實現特定的目標。而在此所指的關心政治，意味試圖重新整合規則，消除所有社會性目的，也就是維持人類最根本的流動性。

以無限遊戲的模式關心政治，絕非無視許多人類同胞所生活的惡劣條件。事實上，消除這些惡劣條件是許多特定政治立場所宣稱的目標。我們可以想像無限遊戲的玩家點頭思考盧梭（Jean-Jacques Rousseau，公元一七一一至一七七八年，法國思想家）的名言：「人生而自由，卻無處不在枷鎖之中。」<sup>10</sup>無限玩家可以看到自由的夢想是普遍的，人們為了贏取自由而戰爭，英雄為了保護自由而犧牲，作曲家創作歌曲來紀念自由的實現。在無限玩家看來，政治事務的意向和意願很容易被迫在眉頭需要解決的公共危機所掩蓋。但在他們眼中，這些意向和意願的元素卻顯得格外突出。因此，即使在戰爭和英雄主義中，也能清楚地展現出其自相矛盾之處。在找到另一個能夠同意衝突條件的國家之前，任何國家都無法開戰。因此，任一方都必須與對方有共謀關係：在我有敵人之前，

我必須說服另一方視我為敵人。除非我能找到一個人先威脅我的生命，甚至是要奪去我的生命，否則我無法成為英雄。一旦開始，戰爭和英勇行為都披著不得不然的外衣，但這種外衣不過是一層面紗，掩蓋著敵對雙方為製造衝突而衍生的勾心鬥角。

因此，對於無限遊戲的玩家而言，特定政治傾向是一種劇場化表演。它是在觀眾面前扮演角色，按照一個劇本表演，演員事先知道最後一幕。例如，美國在東南亞沒有輸掉戰爭，而是失去了戰爭的觀眾。毫無疑問，許多士兵的幻滅和痛苦來自於缺少最終場景——凱旋歸來的遊行或隆重的葬禮——對此場景的預期與憧憬，促使許多人奔赴戰場。

正因為特定政治傾向的劇場化本質，無限玩家不會在政治議題上站在某一邊——至少不是真正嚴肅地站在某一邊。反之，他們以傳奇化的方式參與社會衝突，試圖提供一種持續性和開放性的願景，取代英雄式的最終場景。在這樣做的過程中，他們至少需要引起其他政治參與者的注意力，從關注「他們覺得必須做什麼」，轉為關注「為什麼他們覺得必須這樣做」。

10 編註：典出盧梭的《社會契約論》（Du contrat social ou Principes du droit politique）。





在無限玩家的政治參與中，他們將社會和文化作出區別。他們理解社會是在某種公共約束下的關係總和，文化則是在不受約束的選擇下，人與人相互作用的一切。如果說社會是一群人認為自己必須做的一切，那麼文化則是「可變與自由的國度，沒有所謂的普遍適用，權威在這裡也無從置喙」。【布克哈特 (Jacob Burckhardt)，公元一八一八至一八九七年，瑞士歷史學家。】

無限玩家對社會的理解，不能混淆成爲本能行動或其他無意識行動。社會完全是我們的自由選擇，就像有限競爭一樣，無論對玩家來說競爭有多激烈或昂貴，都無法阻止玩家離開比賽場地。僅僅在那些被認爲是必要的領域，社會才體現它的強制性。

就像無限遊戲無法被限制在有限遊戲中一樣，文化如果局限在社會的邊界內就無法真實存在。當然，社會通常會擁抱並將某種文化視爲自己獨有的。這樣界定的文化甚至可能在社會的大力資助和推崇下具有開放性的外觀，但實際上它是爲了方方面面服務於社會利益而設計的——就像蘇維埃藝術的社會主義現實主義一樣。

因此，社會和文化並不是彼此真正的對立面。更確切地說，社會是文化的一種形式，它在自我矛盾中持續存在。社會是自由組織起來的一種努力，試圖隱藏組織者和被組織者的自由，試圖忘記我們有意遺忘自己當初選擇參與或退出某種競爭，並持續下去的決定。

34

如果將社會視爲一群人在必然面紗下所做的一切，那我們也應該將其視爲一個有限遊戲，在它的邊界內，又包含許多較小的遊戲。

一個大型社會將包含各種各樣的遊戲，儘管它們都以某種方式相互關聯，因爲它們對最終的社會排名有影響。學校是一種有限遊戲，因爲它們對那些獲得學位的人授予排名獎項。這些獎項反過來又使畢業生有資格參加更高級的遊戲——例如某些聲望很高的學院，然後是某些專業學校，每個專業領域都有一系列不斷升級的遊戲，依此類推。家庭把自己視爲更廣泛的有限遊戲中的一個競爭單位，並訓練他們的成員爭奪社會公認的頭銜，這種情況並不罕見。

像有限遊戲一樣，一個社會在數量、空間和時間上都是有限的。它的公民身份被明確界定，它的邊界是不可侵犯的，它的過去被奉爲圭臬。





在一個社會中，公民的權力是由進行中的遊戲排名所確定的。一個社會保留著對過去贏家的記憶。記錄保存功能對社會秩序至關重要。大型官僚機構的出現，是出於驗證該社會公民眾多權利之需。

一個社會的權力，是藉由在更大的有限遊戲中戰勝其他社會確立的。它最珍貴的記憶是那些在勝仗中陣亡的英雄。吞了敗仗的英雄幾乎從不被紀念。法國有福煦(Ferdinand Foch，法國陸軍統帥)的紀念碑，但貝當(Philippe Pétain，法國陸軍將領)沒有；美國有林肯的紀念碑，但戴維斯(Jefferson Davis，美國南北戰爭時美利堅聯盟國總統)沒有；俄國有列寧的紀念碑，但托洛斯基(Leon Trotsky)沒有。

一個社會的權力，是自我保證並自我增強的。

只有在整個社會相對於其他社會依然強大的情況下，才能保護公民所獲得的獎項。那些希望其獎項永久存在的人，將努力維持整個社會的永久存在。愛國主義以其眾多形式(沙文主義、種族主義、性別主義、民族主義、地方主義)成爲所有社會遊戲中的一個要素。

因爲權力本身就具有愛國主義的特質，所以有限遊戲玩家的特點就是尋求擴充權力以增加權力。因此，對一個社會來說，鼓勵內部競爭、建立盡可能多的獎項是有益的，因爲獎項持有者最有可能捍衛社會，爲了整個社會而對抗競爭對手。

35

另一方面，文化是個無限遊戲。文化沒有邊界。任何人在任何地方、任何時間都可以成爲文化的參與者。

因爲一個社會保持著謹慎的時間限制，它將自己的過去視爲命運；也就是說，它的歷史進程介於明確的開始(創立社會的鼻祖總是特別得到紀念)和明確的結束之間。(它勝利的本質在官方聲明中反覆預示，如「各取所需，各盡所能」。)

因爲文化本身沒有時間上的限制，文化將自己的過去理解爲歷史，而不是命運，也就是說，它是一段已經開始但指向著無窮無盡的未來的敘事。文化是凡人的事業，他們不屑於保護自己免受意外。他們依憑著遠見生活，避開權力，快樂地悠遊邊界之間。

社會是權力的體現。社會是劇場化的，有一個既定的劇本。一旦有偏離劇本的行爲，馬上就會被明顯看出來。偏離是反社會的，因此在社會中被各種制裁所禁止。爲什





麼要抵制異常行爲，其實很容易理解。如果人們不遵守社會的現行規則，那麼許多規則就會改變，有些甚至會被完全取消。這意味著過去的贏家不再被儀式性地承認其頭銜的價值，因此也失去了權力，就像一九一七年俄國革命後的俄國王公一樣。

社會有一項非常重要的職能，是防止其所涵蓋的許多遊戲規則發生變化。學術認證、行業和職業的執照、教會的神職授任、議會對官方任命確認以及政治領袖的就職典禮，這些程序都是大型社會允許人們在其內部的有限遊戲中競爭而設的儀式。

然而，異常行爲正是文化的本質。僅僅遵從劇本、單純重複過去的人，在文化上是貧乏的。

偏離的性質存在差異；並非所有與過去的偏離都具有文化意義。任何試圖以割斷過去、使其被遺忘的方式改變過去的做法，都沒有什麼文化意義。更有意義的是以嶄新的視角審視傳統，讓熟悉的事物變得陌生，敦促我們對過去的一切——因此也是我們現在的一切——進行新的評價。

文化的偏離不會讓我們回到過去，而是延續了過去開始但尚未完成的事物。另一方面，社會習俗要求在未來完全複製已經結束的過去。社會具有永恆必然的嚴肅；而文化

則迴盪著出乎意料可能性的歡笑。社會是抽象的，文化是具體的。

有限遊戲可以再次進行，可以無限次地進行。確實，遊戲贏家總是在特定的時間內贏得某遊戲的人，但他們頭銜的有效性取決於該遊戲的可重複性。我們紀念早期的美式足球運動的英雄，但如果美式足球運動僅存續短短十年，我們就不會這樣做了。

正如我們所看到的，由於無限遊戲無法結束，因此它也無法重複進行。不可重複性是文化的一個特點。莫扎特 (Mozart) 的《朱比特交響曲》(Jupiter Symphony) 無法再被譜寫，林布蘭 (Rembrandt) 的自畫像也無法再被創作。這些都是文化中無法被重複的獨特作品。社會將這些作品作為在各自領域中取勝者的獎品加以保存。然而，文化不將這些作品視爲一場奮鬥的結果，而視爲一場持續中的奮鬥的某些片刻——這正是文化所代表的奮鬥。文化延續了莫扎特和林布蘭透過作品所延續的東西：對他們所接受的傳統進行或獨創、或離經叛道的塑造，其獨創性足以使其免於他人的複製，反而激勵他人的再創作。

正如無限遊戲有其規則，文化有其傳統。由於無限遊戲中的遊戲規則自由地協商和自由地改變的，文化傳統在被採納的同時也被轉變。



準確地說，文化本身並不擁有某種傳統；文化本身就是一種傳統。

36

對於一個社會的身份認同來說，至關重要的是忽略自己已經忘記社會始終是一種文化形態。社會的公民必須找到方法使自己相信，他們特定的邊界是被強加在他們身上的，而不是他們自由選擇的。例如，個人選擇成為美國人（Americans）是一回事，而選擇成為美國（America）則是完全不同的一回事。社會思維容易接受前者，但永遠不會接受後者。

對於一個公民群體來說，自我說服的其中一個最有效的手段是擁有財產。實際上擁有一個社會的財產，以及財產如何分配，遠不如財產存在這個事實重要。爲了解財產的獨特動力，我們必須回到有限遊戲的一個特點。

有限遊戲的贏家所獲得的是一個頭銜。頭銜是他人承認某人是特定遊戲的贏家。我無法自封頭銜。頭銜是劇場化的，需要觀眾來賜予和尊重。權力與頭銜相關，因爲承認頭銜的人接受了這樣一個事實，即頭銜所代表的競爭不會再次展開。擁有頭銜意味著達成了一項協議，即在該特定遊戲中，競爭永遠結束了。

因此，對於每個頭銜的有效性，它必須是可見的，並在其可見性中，它指向所贏得的那場較量。財產的目的是使我們的頭銜可見。財產是標誌性的，它讓別人記得我們在無庸置疑的領域中獲得的勝利戰果。

財產可能會被偷竊，但偷竊者並不因此擁有財產。所有權永遠不能被偷竊。頭銜是永恆的，財產的所有權也是如此。有時因爲對土地所有權的主張，國家之間發生了長達數個世紀的戰爭。頭銜可以被繼承，彼時，財產將被適當地轉移到繼承人手中——當然，繼承人必須維持使其最初獲得頭銜的適當條件。（透過證明繼承人的無能或失德，經常導致繼承的合法性受到挑戰。）

然而，小偷的目的並不是想要偷取頭銜。小偷並非想攫取屬於他人的東西。他與我爭奪的並不是我擁有所有權的物品，而是爭奪那些物品的所有權。小偷的目的是贏得所有權，認爲我聲稱擁有所有權的東西不屬於任何人，因而可以任意取走。小說《孤雛淚》（*Oliver Twist*）中的小扒手機靈鬼（Artful Dodger）對奧利佛說，「如果你不拿走手絹和金錶，其他人也會拿走。這樣丟東西的人就糟糕了，你也會更糟糕，沒有人拿到好處，





除了那些得到它們的人——你和他們一樣有權擁有它們。」

37

社會之所以存在，原因之一是在賦予和確認財產所有權方面的角色。「因此，人們聯合起來組成國家，並將自己置於政府之下，最主要目的就是為了保護他們的財產。而在自然的狀態下要保護財產有著許多缺陷。」【洛克 (John Locke)，公元一六三二至一七〇四年，英國哲學家。】

當我們詢問一個社會究竟如何保護其公民的財產時，我們可以預料到的回答是：通過使用武力。這個回答引入了一個困境。儘管強制手段可以阻止小偷，但無論使用多少武力，小扒手是無法真正承認紳士對他口袋裡手帕的所有權的。除非這位年輕的惡棍自願地尊重那個頭銜，否則他將仍然是個小偷。推而廣之，這一觀察也適用於整個社會。除非所有對手自由地同意財產頭銜在實際的贏家手中，否則社會內缺乏有效的授權模式。

強制力建立不了這種協議。事實上，情況相反：正是協議建立了強制力。只有那些同意社會約束的人才將其視為約束，作為行動指南，而不是被反對的行動。

那些挑戰社會現有財產模式的人不認為執法人員有權力；他們將他們視為在一場決定誰具有權力的鬥爭中的對手。一個人不是靠權力取勝，而是取勝才會有權力。

只有通過自主的自我遮蔽，人們才會相信他們遵守法律是因為法律有權力；事實上，法律對於人們來說只有在他們遵守法律時才有權力。我們不是因為交通號誌改變而通過交通路口，而是正當交通號誌改變時通過。

這意味著財產所有者面臨一個特殊的負擔。既然只有在他們能夠說服別人遵守法律時，保護他們財產的法律才會有效，他們必須在所有權中引入一種戲劇性 (theatricality)，足夠吸引他們的對手按照其劇本行事。

38

財產的戲劇性實際上有著複雜的結構，財產所有者必須付出相當多的努力來維持它。如果要使財產具有令人信服的象徵意義，也就是說，如果要使人們注意到財產所有者在過去勝利中的頭銜，那麼財產所有者將承受著雙重負擔：

首先，他們必須證明其財產數額與贏得該頭銜時所遇到的困難相匹配。財產必須被





視為補償。

其次，他們必須證明其財產類型與贏得該頭銜的競爭性質相符。財產必須被視為消費品。

39

只要財產所有者可以展示所獲得的與所付出的努力相符，財產就是合理的補償。財產所有者付出的與透過頭銜從他人那裡得到的，必須具有等價性。

若人們無法展示財富與承擔的風險或投入的才能之間呈對應關係，他們的頭銜就會面臨挑戰。富人經常遭受盜竊、徵稅以及希冀他們財富分享的期望，彷彿他們所擁有的不是真正的補償，因此不完全屬於他們自己。

對於為贏得頭銜而在過程中所付出的一切給予充分補償，就意味著恢復到競爭前的狀態。

財產是試圖重返過去的一種嘗試。它使人恢復到競爭前的狀態。人們在競爭中所花費（並因此失去）的時間將得到補償。

儘管如此，這種重返過去的嘗試是一種劇場化的企圖，它只有足夠吸引觀眾注目才能成功。財產必須占據空間。它必須存在於某處，而且是顯而易見的某處。也就是說，它必須以這樣一種形式存在，即其他人看到並注意到它。我們的財產必須干擾他人，阻礙他人，引發他人與之爭議。擁有財產的人通常擁有大片房產和在社會中的行動自由。同時，富人的財產也會擠壓與限制財產較少的人。赤貧者通常被限制在狹小的地理範圍內，被其他人視為異類。

對於財產所有者而言，關鍵不在於財產本身的數量，而在於其能否吸引觀眾，讓他們覺得財產具有適當的象徵意義；也就是說，觀眾認為財產是對所付出努力和技能的合理補償。

40

財產所有者還有第二個劇場化的要求。一旦使人們留意到他們在獲得財產時付出了多少，他們必須消費自己因付出所獲得的。這裡的直覺原則是，擁有自己不需要使用或未計劃使用的東西，是沒有道理的。一個人賺錢並不是僅僅為了存錢，以備可能的未來





使用。

消費被理解為一種有意識的活動。消費財產並不僅僅是簡單地摧毀它——否則燒掉我們賺來的錢就足夠了——而是通過某種方式來使用它。

消費是一種活動，它與贏得頭銜的方式恰恰相反。它必須是一種能讓所有觀察者相信，擁有者對其所有權已無可置疑的活動。

我們認為某人愈有權力，就愈不期望他做什麼，因為其權力只能來自他所已付出的事情。在重要頭銜的運動比賽結束後，觀眾常常會舉起獲勝者簇擁他們遊行，彷彿他們是如此無助，這與他們剛剛展示的技巧和力量形成了最鮮明的對比。君主和神靈經常被抬上禮車；富豪則乘坐豪華車出行。

消費是一種與辛勤勞動截然不同的活動，它以休閒甚至懶散的方式展現出來。我們透過不必做任何事情，來展示過去辛勞所換來的成功。因此，我們愈是多多消費，就愈能顯示自己是過去競爭中的勝利者。「於是，明顯地無須勞動成爲金錢成就的傳統標誌，也成爲聲望的常規指標；反之，由於從事生產勞動是貧困和受制約的標誌，就與社會受尊敬的聲望地位無緣。」【范伯倫 (Thorstein Veblen)，公元一八五七至一九二九年，

美國經濟學家。】

正如補償以占據空間使自己顯眼，消費以持續時間吸引著人們的注意。財產不僅僅需要打擾他人，還必須持續打擾他人。我們擁有的財產數量，可以根據我們保持顯眼的時間來衡量，這要求其他人根據我們的空間存在調整他們的行動自由。富人的共同目標是建立世世代代可見的財富傳承，透過執行遺囑來防止財富的迅速消耗，透過捐贈給具有社會重要性的機構，以及建立以他們名字命名的偉大建築物。那些取得小小勝利、地位較低的人並不具有長期價值的財產；他們將很快耗盡所有。而那些社會希望永遠銘記其勝利的偉人，在首都城市的核心地帶矗立起顯赫且永恆的紀念碑，往往占據相當大的空間，阻擋交通，對隨意散步的人造成阻礙。

對於無限遊戲的玩家來說，財富與其說是擁有，不如說是表演。

41

如果組成共和國的原因之一是保護財產，而財產的保護相較於依賴權力，更依賴戲劇展演，那麼社會就極度依賴他們的藝術家，即柏拉圖所稱的創作者 (poietai)：故事



講述者、發明家、雕塑家、詩人，以及任何原創思想者。【柏拉圖 (Plato)，約公元前四二七年至公元前三四八年，古希臘哲學家。】

當然，如果小扒手「機靈鬼」的手被警官牢牢抓住，他的手就不會突然伸進紳士們的口袋。但任何需要極端的強制約束政策，像是警察去對付每個潛在罪犯，都會使社會迅速陷入混亂。

有些社會發展出這樣一種信念，即通過確保所有成員（包括小偷）擁有一定的財產以消除偷竊行爲——這是許多社會福利立法背後的動機。然而，將一枚硬幣放入小扒手的口袋，並不會使他相信自己不再是爭奪我手中硬幣的合法競爭者。

對一個社會而言，更有效的政策是找到方法說服小偷，放棄他們作爲財產競爭者的角色，轉而成爲財富劇場的觀眾。正因如此，社會仰賴那些創作者的技能，他們能劇場化財產關係及社會內部結構。

社會理論家們明白，這樣的劇場化必須嚴肅以待。如果沒有它，文化將不存在，而沒有文化的社會將變得單調乏味，毫無生氣，是無法忍受的。納粹主義沒有音樂家、平面設計師和舞台設計師，沒有建築師史佩爾 (Albert Speer) 和舞蹈家萊芬斯坦 (Leni

Reifenstahl)，它將會是怎樣的？即使是在柏拉圖 (Plato) 的《理想國》中，在那個專制的硬殼下，還是有「許多不必要的人與物，例如各種獵人和藝術家，其中有人關注形象與色彩，有人關注音樂；還有詩人及其助手、演員、合唱舞者和工作人員；以及製造各種用品的人，包括那些做女性裝飾品的人。」（柏拉圖）。

如果財富和力量展現出來，那麼偉大的財富和偉大的力量更必須燦爛地展現出來。

42

雖然社會思想家不會忽視創作活動 (poetics) 的重要性，但他們也不能低估其危險性，因爲創作者 (poetrai) 最有可能記得已被遺忘的事實，即社會是文化的一種形式。

社會常對創作者存在相當矛盾的態度。蘇聯的統治機構並不認爲所有真正的藝術都必須符合社會主義現實主義的標準，但他們相信總是可以找到與社會主義現實主義相容的真正藝術；因此，那些作品不符合該標準的藝術家可能會受到懲罰，而這不會影響藝術本身的完整性。柏拉圖並不希望藝術家在其藝術上做出妥協，但他確實說過創作者「必須遵循一般的界限來創作故事，他們不能逾越這些界限。」



每個社會最深刻且最重要的鬥爭實際上不是與其他社會鬥爭，而是與社會內部存在的文化——即社會本身的文化。與其他社會的衝突實際上是一個社會約束自己文化的有效方式。有權力的社會不因要發動戰爭而壓制創作者，而是為壓制創作者而進行戰爭。原創思想家可以透過處決和流放受到壓制，也可以重金重禮來鼓勵他們，讓他們頌揚社會的英雄。亞歷山大和拿破崙將他們的詩人和學者帶入戰場，這樣一來他們就省去了壓制的麻煩，同時還擴大了見證他們勝利的觀眾人數。

社會抵禦自身文化的另一種成功方式是，將藝術家視為財產的生產者，給予一席之地，從而提升了消費藝術或擁有藝術的價值。值得注意的是，大量的藝術收藏和世界上所有主要的博物館，都是富豪或強烈民族主義時期社會的作品。例如，紐約的所有主要博物館都與著名富豪的名字相關聯：卡內基（Carnegie）、弗里克（Frick）、洛克菲勒、古根漢（Guggenheim）、惠特尼（Whitney）、摩根、雷曼。

這樣的博物館不是為了保護藝術品免受人民的侵害，而是為了保護人民免受藝術的影響。

43

文化可能在一個社會中勃發，不是當它的創作者開始表達與社會相悖的觀點時，而是當他們開始無視所有界線，並致力於將觀眾重新帶入遊戲——不是某個競爭性的遊戲，而是確認自己是遊戲的遊戲。

讓一個社會手足無措的不是態度嚴肅的反抗，而是全然缺乏嚴肅感。對將軍們來說，他們相對容易忍受以作品反對其戰爭的行為，卻無法接受將戰爭展示為作品。

將藝術用於反對一個社會或其政策時，就放棄了藝術的無限遊戲本質，並追求某個結局。這樣的藝術與那些高度嚴肅地讚美英雄的宣传沒有區別。一旦戰爭或任何其他社會活動被帶入作品的無限遊戲中，使其看起來要麼滑稽可笑、要麼毫無意義（就像美是毫無意義一樣），士兵們就面臨著一個巨大危機，那就是找不到為他們的戰利品歡呼的觀眾，因此也沒有為之奮戰的理由。

44

因為文化本身就是一種作品，它的所有參與者都是創作者——發明家、製作者、藝



術家、故事講述者、神話學家。然而，他們並不是創造現實的人，而是創造可能性的人。文化的創造力沒有結果，沒有結論。它不會產生藝術作品、手工藝品或產品。創造力是一種連續性，會在別人身上不斷自我誕生。「藝術家不是創造物體，而是通過物體來創造。」【蘭克（Otto Rank），公元一八八四至一九三九年，奧地利心理學家。】因此，除非引導觀賞者產生創造力，否則藝術不成為藝術。任何擁有藝術品的人，也並沒有真正擁有藝術。

因為藝術永遠不是擁有，而是可能性，所以任何被擁有的東西都不能成為藝術的象徵。如果藝術不能成為財產，那麼財產本身也永遠不是藝術。財產引人注意的是所有權，它指向一個過去完成的時間。藝術則是傳奇性的，總是向前敞開，著手進行一些永不結束的事物。

由於文化的創造力不是終結性的，而是能夠不斷生成，所以它沒有既定公認的活動目錄。我們之所以成為藝術家，不是因為掌握了某些技能或運用特定的技巧。藝術沒有為表演者提供劇本角色。正因為沒有劇本，所以才是藝術。藝術才華可以在任何地方找到；事實上，只有在任何地方才能找到。人們必須對它感到驚訝。它無法被尋找。我們

不是觀察藝術家在做什麼，而是觀察人們的行為，並在其中發現藝術。

藝術家不能靠訓練而成。一個人不能僅僅透過獲取某些技能或技巧來成為藝術家，儘管在藝術活動中可以使用各種技能和技巧。創造力存在於任何對驚喜做好準備的人身上。這樣的人不能去學校學習成為藝術家，而只能作為藝術家去學校。

因此，詩人無法「融入」社會，不是因為他們沒有位置，而是因為他們沒有認真對待自己的「位置」。他們公然將社會的角色視為劇場化的，將其風格視為舞台姿勢，其衣著為戲服，其規則為俗套的，其危機為被安排的，其衝突視為表演，而其形上學視為意識形態。

45

將社會視為一種文化形式，並不是要推翻或改變社會，而只是要消除人們對其必要性的認識。無限遊戲的參與者也有規則；只是他們不會忘記，規則就是協議的表達，而不是協議的必要條件。

因此，文化不僅僅是失序的。無限遊戲的參與者從不將其文化理解為個人選擇的所





有行爲的組合，而是將之視爲彼此所選擇行爲的一致性。因爲沒有一致性的決定，所有文化的一致性都在不斷修訂。文藝復興開始之時，亦是變化之始。事實上，文藝復興不是脫離其變化的獨立存在。它本身就是某種持續而前後一致的演進過程。

基於這個原因，可以說社會是由其邊界來定義的，而文化則是由其視野（horizon）來定義的。

邊界是一種對立的現象。它是敵對勢力的交匯處。沒有對立的地方，就不會有邊界。人們不可能越過邊界而不受阻擋。

這就是爲什麼愛國主義——也就是爲了增加社會的權力而保護權力的渴望——本質上是好戰的。因爲沒有社會，就不會有獎賞；沒有對手，就不會有社會。愛國者必須在我們尋求保護之前先創造敵人。愛國者只有在邊界明確、敵對和危險的情況下才能茁壯成長。因此，愛國精神常與軍事或其他形式的國際衝突相關。

因爲愛國主義渴望將所有其他有限遊戲納入其內，也就是說，將所有視野都納入單一的邊界之內，所以它從本質上來說是邪惡的。

視野（horizon）來自於眼界（vision）。我們無法注視視野；它是我們無法望及的點。

然而，視野本身不限制眼界，因爲視野對一切所有的眼界開放。限制眼界的反而是眼界本身的不完整。

人永遠無法到達視野之處。視野不是一條線；它沒有位置；它不包圍任何領域；它的位置始終相對於觀看角度而定。朝向視野前進只會帶來新的視野。因此，人永遠無法接近自己的視野，儘管可以有短淺的眼界範圍，即狹窄的視野。

我們從來都無法身於視野的某處，因爲視野會隨著我們的眼界移動。我們只能通過轉身背對視野、通過將眼界變成對立、通過宣稱我們站立的地方是永恆的——一個神聖的區域、一片神聖的土地、一個真理的體系、一套不可侵犯的戒律，來確立我們所在的位置。要確立位置就是使時間、空間和數字絕對化。

每個無限玩家的舉動，都是朝向視野前進。每個有限玩家的舉動，都在某種邊界範圍內。因此，無限遊戲的每一刻都呈現出新的眼界、新的可能性範圍。文藝復興時期，就像所有真正的文化現象一樣，不是爲了推廣某個特定的眼界，而是爲了尋找能夠開啟更多視野的想法。

那些「活著、有視野的人從來不僵固在某處，而是一直在前進的路上。





由於文化富含視野，它不受時間或空間的限制。

只要文藝復興是真正的文化，它就永遠不會結束。任何人都可以進入它的眼界更新模式。但這並不意味著重複過去的行爲。所謂進入一個文化，不是東施效顰，而是與他人一起成就新局。

這就是爲什麼每個新的文化參與者既進入了現有的背景，同時又改變了這個背景。每個新的語言使用者既學習該語言，又改變了該語言。每個傳統的傳承，都使其成爲一個新的傳統。就像新生兒誕生後，這個家庭既是孩子出生前的原家庭，也成了孩子出生後的新家庭一樣。

這種轉變的相互作用不受時間的限制。文藝復興始於十四世紀或十五世紀，這個事實與其改變我們的視野能力無關。這種互動作用既可以向前推進，也可以向後推進。每個受到文藝復興影響的人，都反過來影響了文藝復興的視野。任何持續影響我們眼界的文化，在這種影響中不斷成長。

由於文化不僅僅是個人所做的事情，而是人們彼此之間的交互作用，我們可以說，每當人們選擇成爲一個人群（a people）時，文化就形成了。作爲一個人群，他們彼此安排規則、道德準則和溝通方式。

嚴格來說，文藝復興不是一個時期，而是一個人群，而且是一個沒有界限、因此沒有敵人的的人群。文藝復興並不反對任何人。任何不屬於文藝復興的人都無法站出來反對它，因爲他們只會收到邀請，招攬他們加入文藝復興所代表的人群。

有時候，文化可能會遭到壓制，例如其思想、作品，甚至語言會被壓抑。這是一個社會害怕內部文化成長的常見策略。然而，這個策略註定會失敗，因爲它混淆了創作過程（poiesis）與創作品（poiema）之間的區別。

社會一向將思想與思想者分開，作品與創作者分離。社會將其思想抽象化，似乎將某些思想賦予獨立於思考它們的人之外的存在，即使是最初創造它們的人也是如此。事實上，一個社會往往對自身有著一種觀念，沒有任何思想家可以挑戰或修改。抽象化的思想，即沒有思想者的思想，屬於形上學。一個社會的形上學即是其意識形態：這些論





點自稱是由特定的人們提出或代表特定群體。文藝復興沒有意識形態。

鑑於一個人群沒有形上學，當其表面上的社會受到威脅、改變或甚至摧毀時，該人群並不受到威脅。政府、法律以及一個國家的執法機構被社會內部人士（通過篡奪或濫用權力）或外部人士（在其他國家）操縱，這些都不能影響一群人決定成爲一個人群。

作爲一個整體，一個人群並不需要防衛什麼。同樣地，一個人群不需要攻擊任何東西或任何人。人不能透過反對另一個人而獲得自由。我的自由不取決於你失去自由。相反地，因爲自由從來都不是脫離社會的自由（freedom from society），而是爲社會而自由（freedom for society），我的自由本質上肯定了你的自由。

一個人群沒有敵人。

48

對於一個有邊界、受形上學遮蔽且命運註定的社會來說，敵人是必要的，衝突無可避免，戰爭一觸即發。

戰爭不是無節制殘忍的行爲，而是有界社會或國家之間的宣告競爭。沒有敵人的國

家，也就沒有邊界。爲了保持其定義的清晰，國家必須自己製造危險。在戰爭的不斷威脅下，一個國家的人民對他們社會的有限結構更加警覺和服從：「就像風的吹拂保護大海免受長時間平靜所產生的骯髒一樣，國家的腐敗也是長期和平的結果，更別提是『永久』的和平了。」（黑格爾）

戰爭被視爲自我保護（self-protection）的必要手段，但實際上它是用於自我認同（self-identification）的必要手段。

如果有限玩家的血氣是對其他國家發動戰爭，那無限玩家的使命就是在國家內反對戰爭。

如果一群人作爲無限玩家，不願對另一群人發動戰爭，他們可以在居住的任一國家內反對戰爭本身。在某種程度上，他們反對戰爭的方式與有限玩家相似：兩者都反對國家的存在。但他們反對國家的原因和策略卻截然不同。有限玩家對抗其他國家是因爲它們危及邊界（endanger boundaries）；無限玩家反對國家則是因爲它們製造邊界（engender boundaries）。

有限玩家消滅一個國家的策略，是殺光創造這國家的人群。然而，無限玩家認識到





戰爭是國家之間的衝突，因此得出結論：國家只能以國家為敵人，不能把個人當作敵人。「有時，不殺死一個國家的任何一個成員，也可以消滅一個國家；戰爭所賦予的任何權利，都不是實現其目標所必須的。」（盧梭）對於無限玩家而言，只要可以不殺死一個人而發動戰爭，那麼只有不殺死一個人而發動戰爭才是可能的。

從無限遊戲角度來看，有限玩家對戰爭承諾的最大困難不在於人們被殺害。實際上，有限玩家自己通常對此深感遺憾，並盡可能少殺人。困難在於這種戰爭中存在著所有有限遊戲的矛盾之處。勝仗像敗仗一樣具有破壞性，因為如果邊界失去清晰性，就在決定性勝利中所發生的那樣，國家就會失去其身份。就像亞歷山大在得知沒有更多的敵人可征服時流淚一樣，有限玩家在沒有新的危險挑戰他們的情況下，開始懊悔他們的勝利。在有限遊戲的策略中，為了結束所有戰爭而進行的戰爭只會孕育出普遍性的戰爭。無限玩家的策略是視野遼闊的。他們不以權力和暴力去迎接潛在的敵人，而是用創造和遠見。他們邀請敵人加入一個在過程中人民不斷前進的人群。無限玩家不以武力相應；相反，他們利用笑聲、遠見和驚喜來與國家接觸，讓邊界重新進入遊戲。

意識到我們眼界的限制，才能打破任何邊界。我們的視線受限，但我們所觀察的事物不然。

49

柏拉圖建議將一些詩人驅逐出理想國，因為他們有能力削弱守護者的力量。詩人可以使戰爭無法發生，除非他們講述的故事符合國家制定的「總路線」。沒有形上學的詩人，也沒有政治立場，從而使戰爭變得不可能發生。因為他們有著不可抗拒的能力，向守護者展示所謂必須的其實只是可能的。

對於柏拉圖而言，詩人的危險在於他們能夠模仿得如此逼真，以至於很難辨別出什麼是真實的，什麼只是虛構的。根據柏拉圖的觀點，現實不能被創造，而只能通過理性的運用來發現。因此，所有詩人必須服務於理性。詩人應該用這樣的藝術環繞著理想國的公民，以「不自覺地從童年引導他們愛理性的美、類似理性的美，並與理性的美和諧相應」。

使用「不自覺地」這個詞語顯示了柏拉圖保持完整形而上學帷幕的意圖。那些被引導到理性的人無法意識到這一點，他們必須在不自主的情況下被引導到理性。柏拉圖對詩人們的要求不是創造，而是欺騙。

真正的詩人不會讓任何人不自覺地被引導。詩人，也就是各種形式的創作者，尋求



的正是自覺。他們展示的藝術並不是爲了使其看起來真實；他們以一種揭示真實爲藝術的方式，展示真實。

確實，我們必須提醒自己，柏拉圖本身就是一位藝術家，一位創作者。他的《理想國》(Republic) 是一種創作。形式理論與善的觀念也是如此。由於所有的帷幕遮蔽都是我遮蔽，我們不禁想到，在理性的形上學家之後，哲學的大師玩家柏拉圖的背後，站著一位詩人。他充分意識到整個作品是一種遊戲，是對讀者的一種邀請，不是爲了重現真理，而是讓讀者將他的創作納入他們自己的遊戲中，藉由變化來延續他的藝術。

50

我們可以發現形上學家在思考，但無法在他們的思考中找到形上學家的存在。當我們將形而上學與思考者分開時，我們得到的是一個抽象的概念，一個曾經有生命的行爲的永恆陰影。這不再是有人正在說些什麼，而是有人曾經說過的內容。當形而上學在自身的術語上最爲成功時，它會使聽衆陷入沉默，而不是引起笑聲。

形上學談論真實，但又是抽象的。詩歌創造 (Poiesis) 出真實，是具體的。每當作品 (poiema) 與創作者 (poietes) 分離，它就成了形上學的。當它獨立存在時，而創作者的聲音不再被聆聽，作品就成了被研究的對象，而非學習的行爲。我們無法向對象學習，只能向創造過程或創造的行爲學習。將作品從創作行爲中分離出來，是劇場化的本質所在。

詩人無法殺人；他們會死亡。形上學無法死亡；它會殺人。

(Poets cannot kill; they die. Metaphysics cannot die; it kills.)

