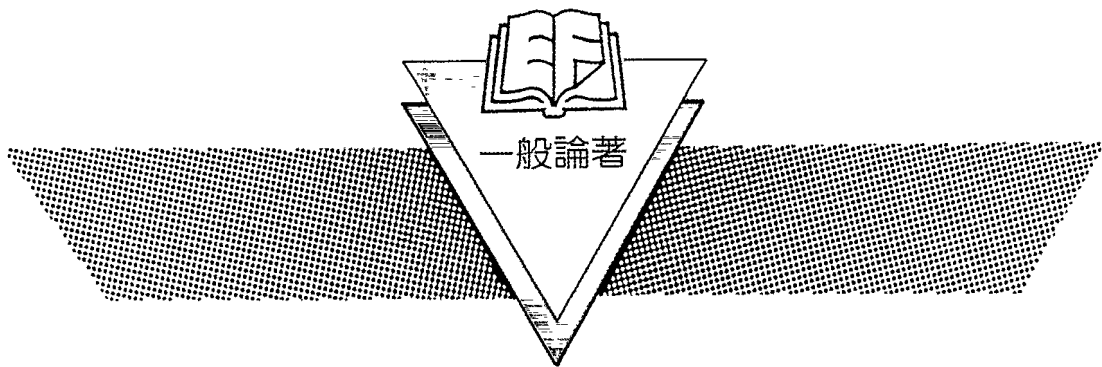




試論「Game」 的中譯

陳中雲／國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所研究生

壹、前言

報章、雜誌、資訊、傳播及視聽媒體的蓬勃發展，已成為引領大眾知識文化的重要媒介，科技的進步，十倍速資訊時代來臨，更加速其流通與延展。然國人對於外來資訊的學術性用語，往往未深究其本質及意義即將之引用，「先翻譯即成為慣用名詞」的觀念，導致許多學術用語上的迷思。

日前拜讀蔡禎雄發表「體育學術用語的再考」一文（註1），內心迴響著震撼與共鳴，對於翻譯的學術用語之遣詞用句，是否符合其本質、真義及適切性，有了深一層的考量並萌生對其重新審視的意念，因而嘗試對「Game」翻譯為「比賽」的適切性加以探討。

本篇針對「Game」的字源及字義、本質與特徵及其分類與功能

四部分加以探究，從其字源、字義、本質與特徵得知「Game」具有遊戲的本質，同時含有競爭、比賽的意涵，因此將「Game」翻譯為「競技遊戲」似乎更為貼切；在其分類與功能方面，探討出「Game」對個人觀念、社會價值、文化傳遞、演進與更迭有深遠的影響，如能審慎考量、選擇與運用，必能延續文化的獨特性並增添其多元與風采。

貳、Game的字源、字義與內涵

一、競技遊戲（Game）的字源：「中古英語」Game(n)，「古英語」Gamen，與古高地德語Gaman（大喜、狂喜）同源，有著歡樂的涵義（註2）。

二、字義：

（一）競技遊戲（Game）中文翻譯：玩耍、遊戲、娛樂、運動、競



技、比賽、競賽、運動會、競技會、賽會、有組織的體育活動、類似競賽的活動、比賽中的一局（盤、場）、比賽的方式、技巧、規則、策略……等。

(二) 中文「競技遊戲」之意義：

1. 「競技」：技術競賽。競賽的中文意義：「競」有角逐、競爭、比賽、爭鬥之意。「賽」是比、比賽之意。「競賽」具競爭比賽、奪取勝利的涵義。

2. 遊戲的中文意義：「遊」有遊樂、遊蕩、放縱、無拘束之意。「戲」是角鬥、開玩笑、嘲弄、逸樂的意思。「遊戲」則是遊樂嬉戲、娛樂活動等活動。

三、競技遊戲 (Game) 的開端：

(一) 就中國而言

我國遠古時代，遊戲乃人類生活中一種自然活動，可考據者，有擊壤遊戲。

1. 藝經「擊壤，古戲也。」堯時有老人擊壤而歌，其戲即起於斯時。帝王世紀「帝堯之世，天下太和，百姓無事，有八九十老人擊壤而歌。」「長四尺，闊三寸，將戲，先側一壤於地，遙於三四十步，以手中擊壤之，中者為上，古野老戲也。」此實為民間遊戲的開端。

2. 周處風土記「壤以木為之，前廣後銳，行如屐，臘節童少以之為戲。」(註3)

由此觀之，擊壤乃太平盛世人民，閒暇之餘，藉由技術的比賽達到遊戲目的的娛樂活動，以競技與

遊戲為主體，蘊含勝負及愉悅的本質。

(二) 就西洋歷史來看

1. 西洋體育史中敘述原始人民藉由宗教禮儀性的競技運動取悅神靈，達到祈雨、豐收、驅魔及治病的目的，日常生活命運歸諸於神的意志並延用到育樂運動方面。(註4)

2. 有史以後的人民從事的三種競技活動：

(1) 碰運氣的比赛 (Game of Chance)：以骰子及棒子為主，是賭博性的活動。

(2) 需要技巧的比赛：包含箭術 (Archery)、雪蛇 (Snow Snake)、擲環 (Hoop and pole)、投圈 (Ring and Pin)、性質以比準度或距離



的競賽。

- (3) 兒童的競技遊戲：與環境有密切關係的狩獵與追逐遊戲，兒童藉由遊戲競賽中的角色扮演學習成年人的事物。(註5)

就西方初始的競技遊戲中可端倪出，人民在餘暇時間，藉由技術性的競賽活動，達到遊樂、祈神、治病及社會化等目的，其內涵仍不失輸贏及歡樂的成分。

- 四、國外學者對Game所下的定義：

(一) Game初期的意義與Play並無太大差異：

Goffman 和一些社會學家常將Game及Play交互運用，將它們視為遊戲的一部份，代表著愉快的、自然的及輕鬆的活動(註6)。

- (二) 社會科學學者將Game及

Play的意義加以區隔：

1. Mead解釋Game比Play有組織、有結構、有規則，Play是自發、自由，而且較孩子氣的。

2. Stone認為Play是小孩子自我的想像，是虛擬的。Game是較大的孩子認真的採用真實的事物及自我。整體而言Game比Play複雜且智慧。(註7)。

- (三) Edginton, Christopher R & Ford, Phyllis M闡述Game是競爭的活動，包含著移動及目標處理或兩者兼具。Game的移動可藉各種方式執行——跑、滑雪、滑翔、自由式游泳、跳……等；目標處理可藉投擲、滾動、踢、打擊或其他方式進行；同時Game包含著策略、選擇及阻礙對手等內容(註8)。

(四) Goffman將Game視為一種連續不斷轉換的互動觀念，認為大部分的Game都包含著秘密性、機會、運氣、虛張聲勢、體能競爭、許多不可預測的組合狀況及臨時改變的規則(註9)。

(五) Game與Sport的分野：

1. Sports 比Game專業化：Sports具有嚴謹繁縟的條文、身體大範圍的活動、藉由專業訓練中獲得技巧且具表演性質，而Game則是較鬆散的條文及可調整變更的規則。

2. E.g., Loy及多數學者認為Sports運用身體的力量、規律的訓練及高度發展的技巧，這些是Game所缺少的(註10)。

綜觀Game的字源、字義及各



家學者的闡述，歸納出Game與Play原意均為愉快輕鬆的活動，經由發展，Game不僅含有愉悅、歡樂、遊戲、娛樂、智慧的本質，同時兼具競爭、比賽、目標（目的）、勝負的機會、運氣、秘密等意涵。

就外在形式而論，Game成為有規則（可改變）、組織、結構、技巧、策略、勝負輸贏結果及追尋目標的競爭性比賽或遊戲活動。

因此譯為「競技遊戲」不僅符合其愉悅的本質，也兼顧競爭及技術的層面，似乎較能彰顯其原意。

參、Game的特徵

國內學者鄭健雄定義「競技遊戲型」(Game)的休閒為，「係指一切有組織的遊戲，它設定了規則、時間長度與場地大小，具有競爭的形式，且有勝負結果的比賽活

動，例如田徑賽、拳擊賽、球賽、奕棋、職業比賽、以及一切爭勝比賽。」(註11)

Gene Bammel & Burrus Bammel 則將「競技遊戲」的特徵區分為共同特徵及個別特徵(註12)：

一、共同特徵：

(一)某種程度的比較與競爭——其吸引力來自輸贏的可能性，發生於兩個人或對立的組別間，隨時代的演進，競爭的形式持續存在，競爭的內容和層次卻有所改變。

(二)規則——明確清楚的比賽規則。

二、個別特徵：

(一)場地——桌子、球場、房間、運動場：等。

(二)器材——藉由球、球棒、球拍等器材進行，器材也產生象徵價值，如馬怪爾破世界記錄之棒球。

(三)特定的時間因素——有以限定

時間的得分數為勝負關鍵，亦有以時間長短定輸贏，也有有開始時間，無結束時間的競賽遊戲。

(四)人為因素——當競技遊戲自工作延伸，人為或扮演的因素就特別明顯，觀眾沖淡了球員賺錢的嚴肅氣氛，真正的趣味來自旁觀者，而非參與者。

(五)為了好玩而玩(最重要特點)——當競技遊戲不好玩時，也就失去其意義，輸雖不是愉悅的事，但過程仍不失其趣味性。(註13)

肆、競技遊戲(Game)的分類

一、克洛依(Roger Callois)

在其著作中將遊戲分成四個類別：

(一)競賽類：包括體能及各種體育運動與各種棋類。

(二)機率類：簡單如猜銅板正反面，並延伸至各種賭博。

(三)模擬類：包含各類模擬的形



態，如戴面具及演戲。

(四)迴旋類：即暈眩之意，包含所有會影響生理平衡的遊戲，如旋轉木馬、滑雪或嗑藥、登山、滑雪等。他同時指出，成人與兒童競技是層次上不同，而非類型上不同（註14）。

心理治療師伯恩（Eric Berne）特別重視模擬類，並提出人類許多行為就是角色扮演，將所有的人際關係都當成「玩競技遊戲」，企圖用來控制別人按你的意思做。這種競技遊戲隨時隨地都可進行，不受時間與器材的限制（註15）。

二、Berne將Game視為多樣化的人際關係，因此必須妥善處理，以達到最終目的，它認為Game包含：

1. 人生遊戲：遊戲像終生的職業，隨時扮演不同角色

2. 婚姻和兩性之間的遊戲：依婚姻和兩性之間的模式進行。

3. 社交遊戲：在社交場合進行。

4. 地獄遊戲：警察與罪犯之間，罪犯玩弄法律，逃避法律責任。

5. 諮詢遊戲：病人與治療者之間進行。

6. 行善遊戲：雖是遊戲，仍做些對他人有益的事（註16）。

三、Lyman and Scott將Game解釋為：

1. 面具遊戲：遊戲進行時，常帶著保護自我的色彩。

2. 剝削遊戲：遊戲過程中，常想獲得比他人更多的權力。

3. 諮詢遊戲：人們常搜尋有關他人的資訊。

4. 關係遊戲：人們不僅建立同時也斷絕部分的關係（註17）。

四、Christopher R. Edginton
Phyllis M. Ford指Game通常依據其效益來分類（如社會發展、心理發展），將其分為九類：

1. 低組織的競技遊戲

(1) 適合所有年齡，常有新規則，僅需簡單技巧，很少或不須與他人合作。

(2) 遊戲者的狀況改變很快（投——躲，跑——追）。

(3) 遊戲能持續進行，直到有新的建議產生。

2. 準備階段的競技遊戲：在參與高技巧、複雜規則及計畫的團隊遊戲前，需先從準備階段的遊戲開始，熟悉後再入門。



3. 團隊的競技遊戲：團隊的參與

與合作比個人重要，通常有複雜的規則，每個人依據其角色及位置執行其功能，有較難之技巧。

4. 桌上競技遊戲：低組織性、準備階段的或團隊的競技遊戲，參與時在桌上或平面（紙牌、骰子……）。

5. 心理競技遊戲：參與者需做選擇（如猜謎……）。

6. 寬廣場地的競技遊戲：活動需要寬廣的場地，如草地、森林。所有活動常有相關主題。

7. 模擬競技遊戲：模擬真實的生活（有明確策略、選擇及干擾），角色扮演、做決策。無贏家或輸家。

8. 新遊戲：合作競賽比贏更重要。

要的觀念。

9. 原始性：繩索活動及冒險性，如同 wide game 及 new game。

原始性活動較重團隊合作重於競爭，繩索活動及冒險性競技遊戲需安全計畫及防制高危險工作的管理計畫。（註18）

由以上分類方式來看，心理學家對競技遊戲（Game）的分類趨向於人際關係的互動及人類社會行為中角色行為的扮演，屬於模擬式的遊戲。社會學家則較注重 Game 的效益，分類著重於參與 Game 的過程中獲得正向積極的體驗及社會化過程中，行為、技巧、態度的培養。克洛依則是以競技遊戲的活動形式及內容分類，其對成人與兒童的競技是層次的不同，而非類型不同的觀點，也頗為筆者認同。

雖然各家分類方法迥異，然卻

都不失競技遊戲（Game）的原味，傳達出 Game 的愉悅、歡樂、競爭、輸贏（勝負）機會等意涵及 Game 是有規則、組織、技巧、策略、勝負輸贏結果的競性比賽或遊戲活動的特質。

伍、競技遊戲（Game）的功能

筆者以為就競技遊戲（Game）特質、意涵及分類而論，其具有宏揚與反映文化、拓展社交及促使社會化、協助自我認同、舒緩情緒及醫療保健等功能，茲詳述如下：

一、導引大眾文化、映照文化藝術

競技遊戲是大眾化的藝術，馬路亨（M. McLuhan）認為競技遊戲是對任一文化的主動或行動的社會集體反動，如棒球之所以成為美國全民消遣活動絕非偶然，而是機



械時代生活狀況的寫照（註19）。

二、宏揚地方文化、傳承鄉土特色

競技遊戲是地方文化特色的寫照，競技前的儀式典禮，代表地區獨特的文化。例如鬥牛純屬於西班牙式的文化，乒乓球賽強調的是個人的耐力與堅毅，則屬東方文化的精神（註20）。

三、促進文化交流、協助文化融合

透過國際間的競技活動，發揚國家文化，同時也接納不同文化的差異性，並學習其優點。

四、舒緩緊張情緒、增益身心健康

（一）遊戲中，自己能成為主策者及競賽者，並看到自己選擇的結果，從單調中解脫到另一個振奮的世界。

（二）脫離社會規範。社會規範使成效

人趨於文明，然競技遊戲中，一切夢想可成真（註21）。

五、輔導個性發展，協助自我認同

（一）透過角色扮演，學習贏家、輸家、溝通及生活技能。

（二）學習與其他角色相處及扮演現實生活中不得不扮演的角色。

（三）獲得解決日常生活中為解決或無解衝突之技巧。

六、拓展社交功能，延伸教育場所

杜威以為競技中學習的內容和形成，即是未來再學的依據（社會基礎）。因此競技過程具有使人社會化的功能，同時藉由參與的過程可習得新的技術、技巧、知識及行為。

七、健全心智發展、擴大醫療

（一）Thomas Szasz——人類學家及精神病醫師。他認為每日大量的實際互動就是遊戲的行為，而心理精神疾病就是從事社交上不適當的活動。

Berne、Szasz及其他觀念相近的學者指出當遊戲停止進行，真實的人際關係及心理健康才會開始浮現。在Szasz的著作中就認為所有的行為都是遊戲的行為，個人從事的行為，其目標與規則對其本身都是有意義的（註22）。

（二）謝政諭提到遊戲治療、音樂治療及舞蹈治療具有預防犯罪及疾病治療的功能（註23）。

陸、結語：

經由研究結果筆者將之歸納為Game的特質、範圍及結構介於Play與Sport之間，不像Play般的鬆



散結構，又不如Sport般的专业，然其又兼具兩者的特性——遊戲與競賽，因此譯為「競技遊戲」似乎較能呈現出其本質與涵義。

個人以為人生不斷著上演著競技遊戲的戲碼，競爭的生活型態與輸贏的可能性，充斥在生命中的各個階段，每個人扮演多重角色，也不斷從事多元的競技遊戲，因此將競技遊戲的涵義拓展延伸其實就是生活內涵的寫照。

值得警醒的是達爾文進化論生物生存法則：適者生存，不適者淘汰。競技存在於自然及社會環境中，雖是促進社會進步及個人成長的動力，相對著也扮演著淘汰者的角色，對於人本主義以人為中心的思想也有相當的衝突，競技遊戲抹殺弱勢族群的生存空間，衍生許多社會問題；因此社會福利政策，個

體的適性教育及發展，成為不可或缺的關鍵。

另外衍生的議題為競技遊戲雖

有助於文化統合，促成世界成為地球村，然也可能造成文化的入侵及傳統文化的流失。盲目的崇拜及迷戀，容易失去對己身文化的認同感及對傳承文化的自尊與自信，導致「文化的失落」，因此雖應本著寬廣的角度，接納與包容多元及多樣文化，然對其導入之優劣品質，實應審慎考慮思量。

註釋

註1 蔡禎雄，「體育學術用語的再

考」，《師大體育》，第39期，

民87年，頁19。

註2 Kando, Thomas M., 「Leisure

and popular culture in transition」, NEW YORK, 1941, 頁32。

註3 吳文忠，『中國體育發展史』，台北市：三民書局，民國70年，頁12。

註4 Hackensmith, C.W. 撰，周侍天譯，『西洋體育史』，台北市：黎明文化，民國60年，頁8-10。

註5 同註4，頁8-10。

註6 同註2，頁32。

註7 同註2，頁32。

註8 Edginton, Christopher R & Ford, Phyllis M. 「Leadership in recreation and leisure service organizations」, New York: Wiley, 1985, 頁406。

註9 同註2，頁33。

註10 Harris, Janet C & Park, Roberta J. 「Play, games, and sports in cultural contexts」, Champaign, Ill.: Human Kinetics Publishers, c1983, 頁3。



註11 鄭健雄，「休閒的哲學理念內

涵暨分類」，『休閒遊憩行

為』，北市：田園城市文化事

業股份有限公司，民86年9

月，頁260。

註12 Gene Bammel & Burrus

Bammel著，涂淑芳譯，『休

閒與人類行為』，1996年1月初

版，頁56-57。

註13 同註12，頁58。

註14 同註12，頁58-59。

註15 同註12，頁56。

註16 同註2，頁33。

註17 同註2，頁34。

註18 同註9，頁406-413。

註19 同註12，頁60。

註20 同註12，頁61。

註21 同註12，頁63。

註22 同註2，頁33。

註23 謝政論，『休閒活動的理論與

實務—民生主義的台灣經驗』。台

北市：幼獅，民78，頁25。

參考書目

● 江良規，『體育學原理新論』，

北市：台灣商務印書館，民57年

7月。

● 謝政論，『休閒活動的理論與實

際』，北市：幼獅文化事業有限

公司，民78年4月。

● Gene Bammel & Burrus Bammel

著，涂淑芳譯，『休閒與人類行

為』，1996年1月初版。

● 鄭健雄，「休閒的哲學理念內涵

暨分類」，『休閒遊憩行為』，

北市：田園城市文化事業股份有

限公司，民86年9月。

● 教育部體育大辭典編訂委員會，

『體育大辭典』，北市：台灣商務

印書館股份有限公司，民73年5

月初版。

● 吳文忠，『中國體育發展史』，

北市：三民書局，民70年。

● 周恃天譯，『西洋體育史』，北

市：黎明文化，民68年。

● 蔡禎雄，「體育學術用語的再

考」，『師大體育』，第39期。民

87年。

● Kando, Thomas M., 『Leisure and

popular culture in transition』，

NEW WORK, 1941。

● Edginton, Christopher R & Ford,

Phyllis M, 『Leadership in

recreation and leisure service

organizations』, New York: Jley,

1985。

● Harris, Janet C & Park, Roberta J,

『Play, games, and sports in cultural

contexts』, Champaign, Ill. :

Human Kinetics Publishers,

c1983。