

纵览人类历史 追溯体育本意

——《运动通史》作者 Wolfgang Behringer 教授学术访谈录

缪 佳

(上海体育学院 体育休闲与艺术学院,上海 200438)

【摘 要】 Wolfgang Behringer 是德国萨尔大学历史系教授,长期从事历史学研究,一次偶然的机会促使他写一本运动通史,又是很偶然的机会,该书被中国的出版社选中译成了中文,于是就有了《运动通史——从古希腊罗马到 21 世纪》中文版。《运动通史》在 2015 年出版后,先后被多家媒体关注和介绍。该书第一次完整串起体育与人类社会发展史,讲述了各个文明在历史长河中创造的千奇百怪的运动故事,与其背后的文化历史的关系,让人们读到了体育背后丰富的历史。Wolfgang Behringer 教授以史学的视角来解读体育本意、解释体育历史,他启发着我们从另外的角度去思考体育,更启迪着我们用史学方法,把体育史的研究变得“生动”起来。

【关键词】 Wolfgang Behringer;运动通史;古希腊古罗马;游戏娱乐

【中图分类号】 G811.9 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 2096-5656(2019)01-0081-06

Behringer 教授《运动通史——从古希腊罗马到 21 世纪(Kulturgeschichte des Sports—— Vom antiken Olympia bis zur Gegenwart)》,是一部呈现了人类体育文化历史的书。在 5 000 年的人类历史中,体育常被灿烂斑斓、形形色色的因素“裹”得严严实实,以至于人类再也看不清最原始伊甸园游戏的本意。

“体育是竞技还是游戏、体育是赛事还是娱乐、体育是职业还是休闲”? Behringer 教授的《运动通史》运用上千的文献资料,从浩瀚历史长河中,管窥人类身体活动的变迁,探索体育最初的本意。尽管现代体育被赋予太多的价值,但在人类历史上,体育终归是游戏、娱乐和休闲。Behringer 教授对“体育”的解读,能否真正还原体育的本意?为此,笔者于 2018 年 2 月 7 日和 2018 年 8 月 7 日先后两次在德国萨尔大学 Behringer 教授的办公室,对他进行了访谈(M:缪佳,B:Behringer 教授)。

1 引言

M:您是研究历史的,怎么会有兴趣写体育?

B:我是偶然参加了一个游戏杂志成立会后,对体育史产生了兴趣。后来又参加德国史学会召开的关于体育主题会议和担任《现代百科全书》参编工作,这样对体育运动历史的兴趣就更大了。要全面呈现体育运动历史,就要全面地呈现历史文献,而文献包含的内容很多;体育运动是人类生活的基本活动,在人类历史中到处都可以看到人类运动的踪迹。只是研究者在研究体育历史时,似乎没有把更多的历史文献都运用进去。

收稿日期:2018-09-05
基金项目:国家社科基金项目:英法德体育文化对世界竞技体育影响力的启示研究(项目编号:12BTY018)。
作者简介:缪 佳,女,上海人,博士,教授,研究方向:竞技体育与国外体育。

M:您这本书引用的文献量近 1 000,真是“浩浩荡荡”。

B:人类的身体运动伴随着人类历史,灿烂斑斓、形形色色。人类历史有多久,人类身体运动的历史就有多久。历史展现一幅幅人类运动的画面,能不让人为此动容吗?

M:所以您写了运动通史。您的《运动通史》在中国发行得不错。

B:何以见得?

M:中国大学上课,是有教科书的,运动通史不是教科书,而我看到很多学生自己在读你的这本书。那您知道中国的出版社为什么选择您的运动通史翻译成中文呢?

B:我也不清楚,我不了解出本书的中国出版社,也不认识翻译者,是他们出版社和我的出版社联系的。我还有其他书也被中国出版社选中,马上也要出版了。

M:看来中国出版社对您的书很感兴趣。确实,您的运动通史读起来比较有意思,不枯燥。

B:我写得也比较带劲,我感觉是在读历史故事和历史图画,而不是写书。我这本书的目的是供大家愉快阅读和消遣。我没有想打破什么原有体育的定义。只想为大家提供更多的历史中人类运动的信息。

2 何谓体育,体育是游戏?

M:您在本书结尾论何谓体育时给的结语是:尽管体育被赋予很多另外的价值,但归根到底体育就是游戏,对看体育的人来说就是消磨时间。这句话以我的经历和认知范围是不太能接受。我从 14 岁从事体育,体育对于我而言是竞技、是事业。

B:你从事什么项目的?

M:田径短跑。在我们那个年代,运动训练是很艰苦的,支持我十多年艰苦训练的是一种崇高的目标,所以我把体育当作竞技、当作事业,而不是游戏。

B:很久以来人们只崇尚竞技性的体育研究,更快、更高、更强,成为观察体育史一个重要的视角,以奥运会为代表的体育,也成为体育历史的主要部分。但体育不仅仅是竞技,与占媒体更多版面的竞技体育相比,更多的大众性的体育被忽略了,如学校体育、家庭体育、老年体育、残疾人体育、民间体育等等,这些体育难道不是人类历史的一部分吗?体育每时每刻伴随着人类的发展,竞技只是其中的一部分,对此,我们不能视而不见。

原先的体育史学,只把 19 世纪以后的身体活动,看作是体育,而对 19 世纪以前的身体活动,只当作一种带有祭礼性质的宗教礼仪。他们认为,概念要先于事物,但体育却是先于概念。在“体育”(sport)这个词产生之前,人类身体活动已经存在,正是由于分析概念滞后,人类早期的体育运动被大量地遗漏。如果我们读一下其他史料所提供的人类日常生活状态,体育早就呈现在其中了。

从体育(sport)最初的词源来看,源自于玩耍、消遣,而在英语中运动和消遣,都是指人们用运动来打发时间。由于这个词语的解释,早期没有“体育”的词,很长一段时间,人类把体育看成玩和不务正业的消磨时光。一些记载历史的学者也不愿意把统治者喜欢体育的现象记录下来,因为那时候的运动等同游手好闲、不务正业,那是统治者“负面新闻”。当时的人们更希望看到的是一位战斗的英雄,而不是一名在运动场上“不务正业”的运动达人。今天社会的变化,已经把当初所谓的玩耍、娱乐的身体活动,都称之为体育运动。

M:所以您认为体育是游戏。

B:美国社会学家阿伦·古特曼把游戏定义为:有组织的游戏和自发的游戏,而有组织的游戏又分为:竞争类游戏和非竞争类游戏,竞争类游戏又能分为:体力竞争和智力竞争。这种分法在概念上便于人们思考和辨别,但在实践中却是难以区分的。如游戏(plan)、有组织的游戏(games)、竞争类游戏(contests)、体力竞争(sports),这在德语词中难以区别,而在具体运动项目中更难以区分。当然我们不是要讨论其他问题,而是对游戏的理解。

M:如果游戏是人类的共性需求,那为什么对体育、特别是对竞技体育的追溯,都会到古希腊

古罗马,而其他文明圈的体育却很少被提及?

B:在世界体育史的主线上,有较大的空白,其中不少文明圈古老的国家包括中国在内的缺位,使得世界体育史成为欧洲史。其实在早期其他文明圈,体育活动都是存在的,其活动内容也都相似,至少和古希腊人的运动是相似的。只是这些内容没有载入史册。荷兰文化史学家约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga),认为游戏是人类文明的根源。人类的游戏也促使自身的进化和改变,由此创造了更高级的文化成就。古希腊古罗马文化成就使人类追溯他们的体育史,由此成为世界体育史的主线,而其他文明圈的体育史还有待于研究。

M:那古希腊的体育和古罗马体育的区别在那里?

B:古希腊体育是大众的事,而不是少数人的事,民众对体育及赛事都感兴趣。一些历史学家在解释古代奥运会游戏意义时,通常关注古希腊人竞争文化特征,以竞技替代战争,公平公正竞赛。古希腊人的体育有一定的功能性。他们通过个人的胜利,为城邦赢得荣誉,最终让竞技成为古希腊人一项固定的比赛,延续1000多年、举办了293届而被历史所记载。后来古希腊被并入罗马版图,古代奥运会被罗马人加入更多内容,古罗马人既崇拜古希腊文化,又不能接受古希腊的某种形式,所以古代奥运会在罗马人手中终结了。

古罗马体育是少数人的事,体育成了可以围观的游戏。古罗马是中央集权的帝国,阶级等级明显,罗马体育最突出是角斗士的竞技游戏,由于没有平等的概念,角斗士的竞技游戏变得残酷,以至于最终成为杀戮的游戏。

虽然在中世纪的字典里是找不到“体育”,但在游戏的条目中,仍然可以看到“体育”的存在,游戏在基督教的“字典”里一部分变成了有用的游戏和愉快的游戏。14世纪意大利文艺复兴,让一批人文主义教育家引领了体育的发展,他们在设定教育方案时,把体育列为其中,意大利人文主义学者在那个时代提倡年轻人在读书之余要有游戏和玩耍,其主题是游戏,其内容是强健身体的体育运动。随着文艺复兴在欧洲的蔓延,意大利人也把体育及教育传播到欧洲其他地方。

3 何谓体育,体育是娱乐?

M:体育作为娱乐,其功能是存在的,但对观众、对普通体育参与者和对竞技体育参与者是否不一样?古希腊古罗马体育的娱乐性相同吗?

B:古希腊体育是与神同乐,古罗马体育是与人同乐。古罗马人崇尚节庆,体育竞技是罗马节日的核心内容,为了吸引更多人同乐,竞技内容就要“丰富”。古罗马的节日数不胜数,每次节庆搞得越好,第二年就会继续,年复一年。因而体育的竞技成为娱乐的主要内容。翻开古罗马节日,它的节庆几乎都和体育竞技有关,体育竞技是罗马人生活的一个重要组成部分。

M:古罗马体育呈现两个方面,一方面罗马人享受的生活,有温泉澡堂,罗马浴室世界闻名;另一方面是残酷杀戮竞技,罗马的斗兽,同样闻名世界。

B:古罗马人赋予角斗士竞技游戏太多的功能。古罗马社会结构和古希腊不同,古罗马阶级等级明显,角斗士都是由低下阶层及战俘和罪犯组成,角斗竞技游戏是改变他们命运的最佳途径。尽管输家要付出生命代价,但胜利却能使他们摆脱奴隶的地位,虽然这样的概率很小,但也足以鼓励角斗士去“游戏人生”。在古代体育中或者现代体育商业化模式开创之前,古罗马角斗士竞技游戏达到顶点,在这种游戏催生下,古罗马的斗兽场也成了意大利建筑史上的巅峰之作。古罗马斗兽场一直是罗马帝国游戏的观赏地,斗兽场当初的规模已经能容纳5万观众,这是个不小的数字。

M:对,这样的斗兽场在欧洲许多国家都见过。

B:罗马人在征服欧洲时,把他们的生活方式也带过去了。当时罗马文化更为先进,因此欧洲人都是受到罗马人的影响,包括教育、体育。罗马人的作用在历史上是被低估的,体育也如此。古罗马人给予欧洲许多民族包括英国、法国、德国民族留下宝贵的财富,但欧洲人在书写历史时,总是有意无意地跳过罗马,直接连接古希腊。古罗马人的历史贡献,至今仍然是被低估的。

M: 罗马文化是连接古希腊文化和英法德文化的桥梁,他们是“过河拆桥”。

B: 有一点。古罗马角斗士的竞技游戏后来玩得很大,成为了官方庆典活动,同时也成为了民间的一种习俗。罗马角斗士规模的扩大是和组织者有关,他们冲着狂热观众,实际也是为观众提供了娱乐,同时游戏的组织者和观众都在获胜的角斗士身上寻找认同感和归属感。竞争的刺激性是娱乐的根源。即使在今天文明的时代,人们照样爱看那些更刺激、更残酷的杀戮游戏。

M: 是! 今天竞技体育也如此,没有激烈的“生死”较量,没有残酷的“死亡”组,没有所谓的世纪“大战”,也引不起人们关注度和观看欲。

B: 罗马体育是娱乐至上,为吸引民众的眼球和娱乐观众,他们在安排上也颇有讲究,其中有来自不同地方的同类动物厮杀、也有珍贵动物表演(驯兽),角斗士的决斗通常也是分为角斗士间的竞技和被判死刑的囚犯与动物的决战。对囚犯、战俘和奴隶而言,只要从竞技场上走出来,就会有不一样的人生。明星,在那个时代就产生了。

古罗马角斗士竞技游戏达到了无人能撼动的地步,尽管有很多反对的声音,但它的影响力越来越大,几乎到了全民都参与的地步。为了娱乐观众,他们不断更换动物,当然有些动物对运输和变化环境要求较高,代价很大,但为了让民众享受刺激的乐趣,以及要证明罗马帝国的伟大,古罗马帝国是不惜一切代价。

M: 那罗马的角斗竞技游戏是何时衰弱的?

B: 在罗马共和国时代,它的兴衰和竞技、斗兽的规模及动物数量有关,其中动物最多的一次庆典活动,有 11 000 只动物送往竞技场。后来罗马皇帝不得不下令禁止斗兽,但这样的禁令在几十年后才得以实行,可见罗马人娱乐至上的文化特色。

角斗士竞技游戏玩出了血迹斑斑,所以基督教称竞技游戏是魔鬼。德尔图良 Tertullian(Quintus Septimius Florens Tertullianus)是基督教著名的神学家和哲学家。他对基督教义和神学思想上重要的贡献,被誉为拉丁西宗教父和神学鼻祖之一,在其《论游戏》一书中列出所有体育项目和设施,并从历史、神学、道德等角度论证游戏的邪恶和野蛮。当然他的有种观点现在还是有用:人类用不公正的手段评判那些在角斗场和兽进行的“公平”角斗,而那些残忍的角斗却得到那么多人的喝彩。德尔图良和基督教徒们最终结束这样的竞技。

尽管古代奥运会和其他竞技性的活动都被禁止,但人类游戏的本性是改变不了的。在中世纪,骑士比武成为了中世纪的主要体育,骑士比武在中世纪的盛行,就是因为比武重演古代奥运会的竞技性。一些贵族阶层都热衷于参与比武的竞技游戏,由于骑士比武经常伤亡,特别是一些贵族和国王在比武中死亡,引发规则的制定。死亡事件发生后,骑士比武又多次遭到禁止,为了破禁,就必须对骑士比武进行改造,让比武朝着表演的方向发展,把搏杀变成仪式化的表演活动,骑士比武在规则 and 表演的要求下,变得越来越文明了。一些新型的项目由此形成,如射箭、剑术也相继流行起来。尽管这样,一些庆典活动中仍然出现了斗兽和角斗士,仍然有很多人更愿意去观摩充满血腥的角斗士竞技。娱乐是人类的一种自然属性,体育能风靡世界是其娱乐性附带着刺激的特点,越是激烈的竞技比赛,越是能满足人们的心理和观摩欲。

4 何谓体育,体育是休闲?

M: 休闲,通常是现代人的概念,特别是体育作为休闲,好像是在工业革命后的事。

B: 这差不多和体育概念一样,其行为在前,其概念在后。体育作为休闲的行为,应该很早就有,古希腊古罗马的体育都和节日有关,对节日庆祝应该是属于休闲的时间。

人们通常认为中世纪是黑暗的时期,在中世纪没有体育活动,其实,中世纪不是没有体育,而是体育被掩盖了,体育行为被列入游戏、娱乐和消遣中。从一些资料中发现,中世纪社会虽然有很多问题,但它并不黑暗,只是在缓慢发展中。而这种缓慢,反而给予人类更多的消遣时间,根据历史记载,中世纪有很多节日,平均一年除了星期日外,还有 50 ~ 65 天的节假日,一年有三分之一是不工作的。

M:中世纪的节假日比现在中国节假日还要多,那节假日干什么呢?只能将体育当作休闲吗?

B:节假日多本身就可以说明中世纪的生活状态,中世纪并没有人们所说的那么黑暗。节假日多,人们的休闲时间就多了,关于这方面的内容,历史记载得很多,从佛罗伦萨到那不勒斯,从威尼斯到巴塞罗那,基督的节日一波接一波,差不多几天一庆,几日一节,体育的作用,休闲的意义在那时已经有着重要的位置。而且在15世纪欧洲就有休闲、消遣和打发时间词语,而这些休闲、消遣都离不开体育,所以体育休闲应该远远早于工业革命。

其实在“黑暗”的中世纪时,基督教对体育的态度已经开始分化,体育作为游戏、作为日常生活的休闲,得到了部分人的承认,特别是著名大主教大阿尔伯特斯(Albertus Magnus)对体育运动的分类,说明体育已经得到基督教的部分认可。

我曾读过一本很有意思的日记,这是腓特烈四世(Friedrich IV)写的,他是普法尔茨选帝侯(德意志诸侯中有权选举神圣罗马皇帝的诸侯),他的日记几乎和工作无关,天天记着运动情况,“第一天打网球,第二天骑马,第三天射箭”等等,工作的事一字不提,尽管他对德国宗教改革作出过较大贡献。后人在编辑他日记时,不断批评他玩物尚志,事实上他运动着也工作着。记录运动的日记在那个年代还不少,日常的体育活动也是到处可见。

中世纪后期,一些年轻的统治者都崇尚运动,他们把体育作为生活中的消遣内容,像法国国王查理八世、罗马帝国皇帝马克西米力安一世的儿子、西班牙国王腓力一世、西班牙国王查理一世、罗马帝国皇帝查理五世和英国国王亨利八世等,特别是亨利八世,他是运动达人,酷爱打猎射击,他在位时,在伦敦郊外有专门的皇家公园和打猎场。亨利八世爱好广泛,对网球兴趣更大,为此还修建一个网球馆。1520年,法国国王弗朗索瓦一世和英国国王亨利八世工作会晤,也变成一次竞技比武,一个由英法两国相等贵族人数组成的裁判团负责监督比武,最后是英王亨利八世和法王弗朗索瓦一世进行“决赛”。还好,他们的实力旗鼓相当,没有发生更难堪事件。1522年,查理五世访问英国,在那里和英王亨利八世举行一场网球赛,以此替代各种外交的谈判。虽然这些统治者喜欢运动,但也有不少死于比武场所。

M:是否统治者“牺牲”多了,也促使体育规则的出台?

B:有这样的原因。除了统治阶级外,中世纪民间的体育活动也相当活跃,除了劳动之外,运动成为休闲内容的一部分。中世纪的骑士比武,其实就是骑士们在作战间歇中,进行的一些武力性游戏活动。这些活动虽然野蛮,但也能作为一种在休息时间的活动,算是休闲性的形式的一种。中世纪中期,有很多记录一些贵族闲者无聊、不战而伤的事件,这其实就是指他们比武行为,只是后来十字军东征时,骑士比武成为训练的手段,而有了另外的作用。

M:这样看来,如果古希腊体育是游戏,古罗马体育是娱乐,那中世纪体育就是休闲了?

B:中世纪在各方面发展也取得一些重要成就,中世纪孕育人文主义精神和科学思想,并产生城市和大学。非常有意思的是骑士比武连接着现代体育,骑士比武后来演变出许多运动项目:如击剑、马术、射箭等,都成为了现代体育的项目。而恰恰有意思的是希腊人、罗马人似乎对骑士比武不感兴趣,特别是罗马人,他们一有机会就要恢复罗马人的斗兽传统,而法国和英国人对骑士比武表现出更大的兴趣。

M:所以现代体育起源于英国,成长在法国。

B:中世纪社会发展也不能小觑,特别是中世纪城市的诞生和大学的建立有着重要的意义,对体育也如此。一些著名的城市大多是在这个时期形成的,如法国巴黎、英国伦敦,意大利威尼斯、米兰等。城市的建立催生了一些公共场所建造,像市政厅、广场等,公共空间的出现为人们业余时间活动提供场所。在城市出现之前,许多地盘都是私人的、皇家的,而且开始建立的广场并不允许体育之类的游戏活动,因为人们的游戏行为会损坏公共场地,所以后来开辟专门的场地或草坪供人们游戏和娱乐。如草坪的设置,为更多人提供了运动的空间,体育休闲也成为可能。

体育是游戏、娱乐和休闲,这大体是建筑在史料的基础上而提出的,这不是结论,而是史料的

内容。

5 结语

现代体育在各种利益驱动下,已经被赋予太多的价值,以至于像雪球一样越滚越大,让人难以看清原本的体育的本质。Behringer 教授用史料说明体育是游戏、是娱乐、是休闲,其目的并非要打破原来的体育定义,他只想通过《运动通史》的史料,全面展现体育历史。

对 Behringer 教授访谈是非常有意思的事,他不断给我讲故事,讲历史上形形色色与体育有关的事。尽管我们来自两个领域,观点也不尽相同,但我不得不承认,我作为体育圈内的人,自以为很了解体育,其实我们认识的体育,只是体育的“体育”,不是在人类历史中的“体育”。

Behringer 教授和他的《运动通史》,带给我们更多的是观察和认识体育的方法,也启示我们:史学的研究可以做得“生动”和“斑斓璀璨”。

参考文献:

[1] 沃尔夫冈·贝琳格. 运动通史[M]. 丁娜,译. 北京:北京大学出版社,2015:28-35.

[2] Wolfgang Behringer. Kulturgeschichte des Sports——Vom antiken Olympia bis zur Gegenwart [M]. Beck: München,2012:67-70.

[3] Sport Chronik. 5000 Jahre Sportgeschichte[M]. Berlin: Sportverlag,2000:132-140.

[4] 郑渝川. 运动的历史,创造的历程[EB/OL]. [2018-04-01]. <http://blog.tianya.cn/m/post.jsp?postId=84737217>.

[5] 林颐. 运动之火点燃历史血脉[N]. 湖南日报,2016-08-19(14).

[6] 宋磊. 足球运动曾经野蛮而危险[EB/OL]. [2018-06-15]. <http://news.cjn.cn/inews/iksjwtzb/201606/t283644.htm>.

Look at Human History and Trace the Meaning of Sports

——Academic Interviews of Professor Wolfgang Behringer,
Author of *the General History of Sports*

MIAO Jia

(School of Sports, Leisure and Art, Shanghai Sports University, Shanghai 200438, China)

Abstract: Wolfgang Behringer is a professor of history at the university of saarland in Germany. He has been engaged in the study of history for a long time. An accidental opportunity prompted him to write a general history of sports. After its publication in 2015, *the General History of Sports* has been followed and introduced by many media. The book is the first complete string of the history of sports and human society, tells the history of various civilizations in the long history of the creation of a variety of strange sports stories, and its cultural history behind the relationship, let people read the rich history behind sports. Professor Wolfgang Behringer interpreted the meaning of sports and explained the history of sports from the perspective of history. He inspired us to think about sports from another perspective, and even inspired us to use historical methods to make the study of sports history “vivid”.

Key words: Wolfgang Behringer; general history of sports; ancient Greece and Rome; the game is entertainment