

## 朝鮮時代「遊」概念與知識分子的山水觀

### 一 東亞細亞藝術上起作用的「遊」概念相關試論\*

俞俊英

摘要整理 • 翻譯 李定恩\*\*

Lee, Jung Eun

朝鮮時代知識分子擁有遊的概念，這也影響了他們的遠遊、旅行、紀行等活動以及相關藝術創作。作者關注朝鮮時代士大夫知識分子的遊概念，究竟與西方發展出來之遊戲的普遍概念有什麼樣的不同，如何成為東亞獨特的文化現象等問題。<sup>1</sup>作者在本篇文章中，介紹西方遊戲概念與相關理論，在西方遊戲概念的對照之下，探討東亞的遊概念的不同文化脈絡，以及十七、十八世紀朝鮮士大夫的遊概念發展和對山水觀的影響。

首先，作者在西方理論概觀章節中，分為遊戲的發現與遊戲的現象學之兩個部份，介紹西方遊戲理論的發展歷史：<sup>2</sup>十六、十七世紀在荷蘭發展的風俗畫，以一般市民與農民的日常生活為題材，遊戲成為生活中的重要場面，常被描繪在畫面中。人們對日常世俗生活的關注，代表過去以神為中心的思考轉移至人，也意味著近代人本精神與自我觀念開始發展。遊戲雖然從原始時代以來一直存在著，但古代社會中，遊戲是一般世俗生活的一環，沒有受到特別的重視或成為被關注的對象。到了十七世紀出現「兒童時期」的特別概念，人們開始關注兒童時

---

\* 유준영, 〈조선시대 「遊」 개념과 지식인들의 山水觀－동아시아 예술에 작용하는 「遊」 개념에 관한 試論〉, 《美術史學報》, 11 (1998), 頁 89-113。

\*\* 台灣大學藝術史研究所博士生。

<sup>1</sup> 譯註：作者表示本篇文章發展自作者在一九九八年參加日本廣島縣立美術館所舉辦的韓日美學研究會研討會中的發表內容。作者在原文中介紹當時他所發表的講義，其主要內容為如下：一，儒、道的遊之概念差異；二，魏晉南北朝時代的中國文學與自然美學上顯示的遊覽；三，新儒學與遊；四，日本的の俳句と遊，詩と畫の世界；五，朝鮮時代黨爭（士禍）和流放及隱遁；六，臥遊——搬移至繪畫中的山水（時空間）；七，成為遊的 WANDELN, WANDERN 與王維的《長江雪霽圖》上的遊；八，鄭敦的松幹描線和詩的格律。請參考原文，頁 91-93。

<sup>2</sup> 譯註：作者為了探究東亞的遊概念，試圖了解作為普遍概念的「Spiel, play, jeu」相關西方理論，本文西方理論概觀的章節，整理介紹了西村清和《遊びの現象學》（東京：勁草書房，1997）頁 1-19 的內容。參考原文頁 94 之原註 1。

期遊戲的意義與效果，出現以好的遊戲來教育兒童的觀念。這跟文藝復興以來的紳士教育傳統有關，英國哲學家約翰·洛克（John Locke, 1632-1707）認為兒童的遊戲是成為紳士的提前準備，因此著重兒童遊戲的教育效果。所謂紳士的概念是自文藝復興以來的人本主義傳統中發展出來，近代的自我觀念確立之後，成為以人類精神的自立與自由為基礎的理想的近代人。<sup>3</sup>紳士教育和其結果產生的趣味觀念，到了十八世紀的美學思想中重新與遊戲概念結合，關係到審美與藝術領域。其中，以康德（Immanuel Kant, 1724-1804）的近代美學為代表，康德把認識判斷作為推論能力的悟性活動（Geschaeft），將對審美對象起作用的趣味的內部狀態，以悟性與想像力之間的「自由遊戲」和其結果而產生的「快」來說明。席勒（F. Schiller, 1759-1805）更進一步主張審美與創造的遊戲，「遊戲衝動」是人類固有的，並認為「人只有在是人的時候，才遊戲；也只有遊戲的時候，才是人」。

接著，作者介紹在遊戲的現象學：十九世紀後半為實證科學的時代，注重用科學精神來觀察事實，探究其因果關係。人們開始問「人類為什麼遊戲」或「人類為了什麼遊戲」的目的因，並從生物學、心理—生理學的角度去探究遊戲。<sup>4</sup>其中弗洛伊德（S. Freud, 1856-1939）的精神分析提供具有深度的解釋。弗洛伊德認為跟人類的其他行為一樣，遊戲是無意識中被壓制的 Libido 的解放或補償，現實中不愉快的經驗和壓制，透過心理上遊戲的快感化解它，透過其過程，來達成淨化之作用。除此之外，遊戲到了二十世紀成為文化理論或文化人類學、社會學的研究對象。此領域中遊戲論的基本架構由惠欽格（J. Huizinga, 1872-1945）完成。他提出所謂「遊戲人（Homo Ludens）」的命題，主張「人類的文化是從遊戲，藉遊戲以成立發展的」。凱洛斯（R. Caillois, 1913-1978）對惠欽格的理論加以補充，並將遊戲定義為四個範疇：競爭、機會、模仿、暈眩。其針對遊戲本質加以提問，因為所謂遊戲的現象形式非常多樣，難以將之統稱為一種行動領域或行動形式來加以歸納，反而對「遊戲當事人來說遊戲究竟是什麼？」的提問應

<sup>3</sup> 譯註：紳士的重要品德包括「趣味」，法國道德主義者們認為趣味跟社會生活中的審美有關，具有好趣味的教養的人叫做「紳士 Honnete homme」。此種觀念到了十八世紀，英國經驗論者沙夫茨伯里（A. Shaftesbury, 1671-1713）和哈奇森（F. Hutcheson, 1694-1746），將之納入「道德感官論」，趣味成為審美判斷能力。參考原文，頁 96。

<sup>4</sup> 譯註：其中，史賓塞（H. Spencer, 1820-1903）認為遊戲行為是「精力的剩餘」，指出人類以運動或下棋等遊戲模仿戰鬥，透過休閒活動的遊戲來調節勞動而疲勞的身心，並以神經中樞的生理學反應來加以說明。另外，施耐德和哈德森等主張以遺傳形質中被記憶的再現來說明遊戲，認為孩子們玩的捉蝴蝶等遊戲，來自其祖先原始打獵生活的記憶。格羅斯（Karl Groos, 1861-1946）等心理哲學者認為遊戲是從生存本能引發的自我開發與自我訓練，進一步主張幼年期是為了遊戲而存在。參考原文，頁 98-99。

該更為重要。就班凡尼斯特（E. Benveniste, 1902-1976）所啓示的「遊戲不是從特殊行動，而是從人類諸行動所採取的某種樣態（modalite）來」思考而言，遊戲應該被視為世界上人類生活中所產生的獨特的存在方式，是人類最基本之存在樣態的一種，作為面對他者和世界的基本關係中一環來定位之。

接著，作者探討中國文化中遊與游的概念，及其對朝鮮知識分子的影響。作者指出朝鮮時代的知識分子（指士人與士大夫），使用漢字、受到中國古典的影響，生活在中國文化圈的知識體系中，他們的世界觀以儒教為基礎，也同時涉略道家與佛教哲學與思想。作者認為東亞文化圈中，人與大自然間的互動關係，跟西方支配自然的觀念不同，強調親近自然的層面，其中可以儒教的「自然的人間化」與道教的「人間的自然化」觀念為代表。作者認為韓國人的文化意識中，對自然的態度上，最根深蒂固的概念就是「山水」，這形成了跟西方「Landscape」截然不同的文化概念，其造成原因在於「遊、游、逍遙」等的觀念。其中，「遊」概念的代表例子可舉莊子「逍遙遊」和屈原「遠遊」。作者指出莊子的遊是心理上的遊，一種悠然自得的狀態。莊子的遊與逍遙遊，意味著莊子對精神上自由的追求和憧憬。作者認為這一點上，莊子的遊也許可以用班凡尼斯特所說的「遊戲者在某種形式中所採取的一種獨特的存在樣態」或「支撐此存在樣態的某種結構關係」來解釋它。另外，作者引用李澤厚的研究，指出莊子的逍遙遊是一種「審美的人生態度」。莊子以自由飛翔和飛翔的自由來比喻精神上快樂與心靈的解放，透過逍遙遊之天樂概念的超越感覺與心情，在無為的狀態之下感應天地與宇宙自然合一的狀態。<sup>5</sup>

作者指出莊子哲學在中國主要針對士大夫知識分子階層發揮影響力，此同樣引起朝鮮士大夫知識分子的響應。作者形容朝鮮士大夫們總有一個可以逃避現實束縛的另一處洞天，「逍遙遊」的世界是其中一則。朝鮮士大夫的遊概念和人類普遍的遊戲概念在本質上類同，但朝鮮士大夫的遊中，中國文化氣息非常濃厚。孔門子弟曾點所提出之「不關心的滿足」（浴乎沂、風乎舞雩、詠而歸）的審美態度，透過朱熹《集註》得到認可之後，受到宋明理學影響的知識分子，認為它是人生至高至美的境界。尤其，十七、十八世紀朝鮮知識分子持有性理學世界觀，追求實現王道政治，但他們又得面臨士大夫間的理念鬥爭和黨爭，以及外勢的侵略等苦難，往往遭遇流放或逼不得已隱遁的不幸。

---

<sup>5</sup> 原註 6：李澤厚，《華夏美學》，頁 112-116。參考原文，頁 104-105。

作者以金壽增（1724-1701）為例，探討十七世紀後半一個士大夫生涯中，遊的概念如何扮演重要角色。金壽增是肅宗（1674-1720 在位）時期西人的中樞勢力金尙憲（1570-1652）的曾孫，每次遇到黨爭他均得目睹兄弟與侄子們被犧牲的慘像。作者指出金壽增在一六九〇年四十歲時任職成川府使，他於現在的江原道華川郡之史內面影堂洞蓋建精舍隱居。作者指出這跟當時多數士人在生活中心的首爾附近，挑選景觀好的地方蓋建第二卜居地或精舍的慣例不同。作者認為金壽增刻意模仿朱子在家鄉福建省崇安經營精舍與武夷九曲之事，在偏遠的華川地區蓋的籠水精舍，沿著龍潭川溪水指定「谷雲九曲」，又讓職業畫家曹世傑（1636-1706）畫《谷雲九曲圖》。尤其，他的精舍構造最能代表他的精神世界，目睹政變中家人與友人們被犧牲的慘況，加上中原被清人佔據等事實，使他將此時判斷為「陰」來臨的時代。作者認為金壽增將北宋五大哲學者之一邵雍（1011-1077）之所謂「陰陽消息觀」的宇宙循環與自然法則性觀念，經營在精舍建築構造與圖像中，此實踐乃是為化解暗淡之現實所做的努力。除此之外，金壽增曾遊覽金剛山等名山，寫下《楓嶽日記》、《遊花月山記》等遊記。作者指出，這時代的隱居者雖然遭遇不幸，但他們將關注點轉移到自然與文學的世界積極活動，並認為其背後有超越現實苦惱而遠行的遊精神。作者認為雖然這看似人類普遍的行動，但其行為模式跟來自經過漫長歲月傳承的中國知識分子的文化樣態有關。

作者指出金壽增的遊思想與隱居者的面貌影響了弟弟金壽恒（1629-1689）、侄子金昌翁（1653-1722）和金昌協（1651-1708）。尤其，金昌翁與伯父金壽增交流頻繁又密切，他具有幾如流浪一般的山水癖，曾多次離開首爾遊覽各地，深愛幽靜的山水，其喜好一輩子不曾改變。<sup>6</sup>作者認為其中可發現莊子風的逍遙遊，且隱居與山水遊覽的經驗反應在金昌翁的詩歌文學中。作者指出金昌翁的兄長金昌協也喜好山水，不僅將山水的喜好理論化，發展出紀行文學，這兩位兄弟在文學方面的觀念也影響了西人老論派以及少論和南人士大夫們，培養出所謂的「白岳詞壇」，即英祖時期（1725-1776 在位）主導詩、畫壇的李秉淵（1671-1751）、鄭敵（1676-1759）、李夏坤（1677-1724）及趙榮祐（1686-1761）等門下弟子，成就這群具有劃時代意義的士大夫知識分子。

綜上所述，西方的遊戲理論在西方的歷史與學術脈絡中發展，作者認為朝鮮

6 原註 18：李鍾虎，〈三淵 金昌翁의 삶과 學問 [三淵金昌翁的生涯與學問]〉，《安東漢文學論集》，3（1993），頁 79-80。

時期士大夫的遊概念，基本上繼承自中國文化傳統。尤其到了十七、十八世紀，朝鮮時代士大夫們面臨黨爭等現實中的困境，遊概念成爲他們能夠逃脫現實，得到精神上自由的一種精神力量，也影響了他們的山水觀以及相關藝術創作。