

《一代宗師》中的武術境界 與遊戲人生

游添燈*

朱禎祥**

摘要

王家衛導演執導的武俠電影《一代宗師》，講述著葉問和武術家交織出的故事，於武術境界、於遊戲人生，他們有著相似的追求，即「見自己、見天地、見眾生」。本文從舒茲「玩遊戲」的角度來觀察葉問、宮寶森、宮二、馬三和一線天等劇中角色人物的武術境界追尋，他們都是「自願去克服非必要的障礙」，遵守著時代的規則、武林的規則，或是自己訂下的規則，逐階踏實、或同時並進去達成屬於自己的武術境界和遊戲人生。研究發現「玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙」這個理論，不僅作為遊戲的定義，亦可作為檢驗《一代宗師》劇中武術追尋的境界考驗。劇中武術家的遊戲態度，正是決定他們一生武術境界定位的關鍵要素。

關鍵詞：一代宗師、舒茲、玩遊戲、遊戲態度

*游添燈，國立臺灣大學體育室教授

**朱禎祥，國立臺灣大學中文學系，Email: jean.85126@gmail.com (通訊作者)

Martial Arts Stages and Game-Playing Life in The Grandmaster

Tien-Deng Yu *

Chen-Hsiang Chu **

Abstract

The Grandmaster, a martial arts film directed by Kar-Wai Wong, narrates the story of Ip Man and other martial arts masters who pursue similar goals in martial arts and lives: the three stages of “being, knowing and doing.” This essay observed how characters such as Ip Man, Gong Yutian, Gong Er, Ma San and Yixiantian pursued the three stages of martial arts on the basis of Game-playing theory from Bernard Suits. To put it more precisely, characters in the film all make “voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” which resembles the core of the theory. They follow the rules of the time, the rules of martial arts or their own rules, step by step or simultaneously reaching the stages of martial arts and life. This research revealed that the statement- playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles- is not merely the definition of Game-playing, but can also be the test of the three stages of martial arts in The Grandmaster. The lusory attitude of the martial arts masters is the key factor to their lifetime status in all martial arts stages.

Keywords: The Grandmaster, Bernard Suits, Game-playing, lusory attitude

*Tien-Deng Yu, Professor, Department of Athletics, National Taiwan University

**Chen-Hsiang Chu, Undergraduate, Department of Chinese Literature, National Taiwan University, Email: jean.85126@gmail.com (Corresponding Author)

一、前言

《一代宗師》，是王家衛電影脈絡中對於廣東香港 30 到 70 年代的眷戀，拍攝前，王家衛到處拜訪民間宗師，問武術絕學。此片不只是武俠電影觀點下「歷經風霜，才見新境」的突破，其追憶著武林，同時帶出的更是那一代下所有「宗師」武藝人生的實踐。¹

電影《一代宗師》中，葉問最後見到宮二，倆人的話題環繞著人生，葉問說人生如戲，又用戲來比喻宮二的一生，說她唱得有板有眼、功架十足，就只差個轉身，隱諱地勸宮二回頭，不要讓自己後悔。但，宮二認為人生若無悔，該有多無趣。葉問回說，人生如棋、落子無悔。這一段對話情景，乃戲中兩位武學男女主角談論縱橫武術一生的回想，如賽局對弈，（武術）人生如戲，戲如人生。²緊接著，倆人又以宮家六十四手為話柄，借宮寶森（宮二的父親）的話，開展出一段反思人生與武術境界的簡短對談。葉問相信「念念不忘，必有迴響」、「有燈就有人」，希望能再見到宮家六十四手，也希望武術能傳承下去。宮二則說她爹認為「習武之人有三個階段：見自己、見天地、見眾生」，³但她見過自己，也算見過天地，可

¹此處參考陳希文，〈王家衛電影時間中的歷史意涵〉，（臺北：國立臺北教育大學藝術與造型設計學系碩士論文，2015），83-92；王家衛、澤東電影公司，《一代宗師（王家衛功夫美學限量珍藏版）》，（香港：新經典文化，2013）；塗翔文，《與電影過招：華語武俠類型電影論》，（桃園：這點文創結社，2018）；香港電影評論學會，《王家衛的映畫世界》，（香港：三聯，2015）。《王家衛的映畫世界》書中集結四篇文章，認為該片是王家衛導演諸片中重要的「地理誌」，追憶武林，也追憶香港功夫片，可參考第 258-295 頁。

²2015 年由徐浩峰所執導的電影《師父》，內容講述詠春拳宗師北上天津開武館的故事，劇中人物就像下棋遊戲一般，棋手依照規則移動棋步來贏得比賽，片中人物也遵循規則採取手段來達成目標，這兩者有其相似性，都是依照自願去克服非必要的障礙的遊戲理論來完成。參見游添燈、吳秉昇，〈Suits 的遊戲理論與《師父》〉，《臺大體育學報》，34（臺北：2018.03）：39-48。

³「習武之人有三個階段：見自己、見天地、見眾生」這一句話是武學的精髓，是傳統武術修煉的話語，在本部電影之前，尚未見到更早的話語出處。這一句話由近及遠，

惜見不到眾生。「見自己、見天地、見眾生」，這句話在電影中雖然就只出現這麼一回，但這一句話是這部電影重要的關鍵語彙，充斥整部戲，道出了《一代宗師》的武術人生，這一句話代表作為一代宗師者的修為境界。宮二借著這句話來總結自己的人生與武術境界，一則透露出自己不能走完的悔憾，二則期望葉問能走完這條路。這九個字道出了武學的經歷、階段與過程，以及武術的精神、文化與傳承，這可以算是《一代宗師》中主要角色共同的武術及人生目標，尋山的葉問是如此，尋對手的一線天是如此，奉道的宮二是如此，甚至，投日的馬三也是如此。但這三者是否具有共同的核心素質？又，以這三者為目標的他們，卻過著截然不同的一生，究竟是什麼因素或態度造成的？是他們的身分使然？抑或是所處的環境導致的？這些造成他們人生和武術境界的差異，所在為何？尋找這個問題的答案是本研究關心的重點之一。

人生如戲、人生如棋，人生亦如一場遊戲。伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits, 1925-2007) 於《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(The Grasshopper: Games, Life, and Utopia, 2005) 一書中提到「每一個活著的生命，其實都在玩著精細複雜的遊戲，但卻同時深信著他們自己正是處理日常事務。」⁴因為「玩一場遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙 (Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles)」。⁵這句話收攏起「遊戲目標」、「遊戲方法」、「建構規則」和「遊戲態度」四項遊戲定義，在設定目標後，必須克服各種障礙，而後自我實現，過程中必包含個體的遊戲

首先是自我技藝、自我工夫的完善，其次是與周遭他人及環境的物我融通，再其次則是生命的圓融。對這一句話的解讀，或許人言言殊，但作者認為這句話就像「大學之道，在明明德，在親民，在止於至善。」以及佛學體證，從自覺、覺他、到覺行圓滿的過程一樣，這些都是先要求成就自己，其次成就他人，最後以尋得圓滿價值為歸宿。

⁴引自伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(The Grasshopper: Games, Life, and Utopia) (胡天玫、周育萍譯)，(臺北：心靈工坊，2016)，63。

⁵引自伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(The Grasshopper: Games, Life, and Utopia) ，103。

意願。其中的關鍵在於「自願」，也就是遊戲者的遊戲態度，宏觀此語，不只玩遊戲是「自願去克服非必要的障礙」，過人生亦然。唱戲者如何唱、下棋者如何下、玩遊戲者如何玩，端看他們的態度。由此我們似乎找到武學「見自己、見天地、見眾生」的支撐理據？這是否說，我們可以透過舒茲的遊戲理論，依著「玩一場遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙」，揭開上述的疑惑，同時借助此理論進行一場文化饗宴，透過舒茲的遊戲哲學，從「玩遊戲」的角度來觀察《一代宗師》中主要角色如何「過人生」、如何完成「見自己、見天地、見眾生」的武術境界，以及揭開存在其間的共同核心素質這一謎題？

二、遊戲與人生

這一節，首先讓我們來認識舒茲的遊戲理論，瞭解其內容要素。其次，探討舒茲遊戲理論：「玩一場遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙」，以此連結武術人生境界，玩遊戲、過人生。

(一)何謂（玩）遊戲

舒茲定義遊戲的理由之一，是針對維根斯坦（Ludwig Wittgenstein）認為「遊戲」無法明確定義的回應。維根斯坦在《哲學探究》（*Philosophical Investigations*）中，以「家族相似性」（family resemblance）來指稱遊戲，舉出許多被稱之為「遊戲」的例子，而後提出這些被稱為遊戲的事物缺乏共通之處或共同性，因此這些事物被稱作遊戲應該在於其家族相似性。⁶但舒茲認為「所有被稱作遊戲的事物是不是有其共通之處，與所有確實是遊戲的事物是不是有其共通之處」，⁷是兩個截然不同的問題，維根斯坦以前

⁶參見伯爾納德·舒茲（Bernard Suits）著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦（*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*）》，297、303、304。

⁷參見伯爾納德·舒茲（Bernard Suits）著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦（*The Grasshopper:*

者為立基點，認為遊戲不可被明確定義；而舒茲以後者為基準，重新檢視了被稱為遊戲的事物，以及不被稱為遊戲的事物，根據這個觀點，找出真正的遊戲與其共通性，而後建構出遊戲的定義。⁸舒茲用「目標」(goal)、「方法」(mean)、「規則」(rules)和「態度」(attitude)四者來定義遊戲。以下將簡單說明此四者。

「目標」大致可分為三種：「前遊戲目標」(prelusory goal)、「遊戲目標」(lusory goal)和「參與遊戲這個目標」(goal of participating)。⁹舒茲以「一種特定的事件達成狀態」(a specific achievable state of affairs)來說明「前遊戲目標」，換言之，「前遊戲目標」是遊戲者希望在遊戲中達到的目標，這目標可先於遊戲出現並描述之，就好比是從事一件事情的初衷。「遊戲目標」是在遊戲內部的目標，以競賽類遊戲為例，「贏」是遊戲者在遊戲過程中的遊戲目標。「參與遊戲這個目標」對舒茲來說，不是遊戲的一部分，但可將之視為生活中的遊戲目標，而非遊戲中的遊戲目標。雖然「目標」分為三，但嚴格來說，應排除「參與遊戲這個目標」，所以屬於遊戲的目標只有「前遊戲目標」和「遊戲目標」二者，而舒茲更強調「前遊戲目標」，也就是玩遊戲企圖達成的特定事態。

「方法」依著「目標」而分為兩種，一是贏得遊戲的方法，準確地說，是完成遊戲目標的方法；另一是達成前遊戲目標的方法，即達到一種特定的事件狀態。舒茲談「目標」時，偏重「前遊戲目標」，因為此目標即便於遊戲開始前或獨立於遊戲之外，仍可描述；但是在遊戲過程中，也不可以忽略「遊戲目標」，因為這是遊戲者在規則下要達成的目標。同樣地，雖然「方法」順著「目標」而分成兩種，但從遊戲本身來看，追求「遊戲

Games, Life, and Utopia)》，289。

⁸參見伯爾納德·舒茲(Bernard Suits)著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦(*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*)》，289、290、291、303、304。

⁹參見伯爾納德·舒茲(Bernard Suits)著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦(*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*)》，96、97。

目標」可能會為了以最有效率的方法達成，而付出終極性的承諾，換句話說，就是用不擇手段的方法去達成「遊戲目標」，是以舒茲談「方法」時，也會牽上與之相扣的「規則」，被規則所允許用來達成前遊戲目標的方法就是「遊戲方法」(lusory mean)，而針對規則來說，這個方法是具有合法性及正當性。¹⁰

「規則」有與前遊戲目標有關的建構規則 (constitutive rules) 和與遊戲目標有關的技術規則 (rule of skill)。「規則」的設立有三項目的：一是幫助達成「目標」，二是限制「方法」，三是回應遊戲的挑戰。規則雖是限制，規範了遊戲者達成目標的方法，但積極去想，規則也提供了遊戲者達成目標的方法。規則除了回應了目標和方法，也回應了遊戲本身及遊戲給出的挑戰，舒茲用迷宮做比喻，玩迷宮的目的不只是處在迷宮外面，而是要用解迷宮的方式走出迷宮，也就是在遵守規則的情況下完成遊戲，這正是在回應遊戲所給出的挑戰。¹¹

「態度」是遊戲能否成立的關鍵，舒茲下的定義是「接受建構規則，只是為了讓因接受規則而成立的活動得以進行」。¹²從這個定義來看，遊戲態度似乎只是為了讓遊戲能順利進行而需要具備的，若從這個層面來說，遊戲態度顯得較消極或被動。但，若從舒茲對玩遊戲的另一種陳述來看，「玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙。」此時，是遊戲者自願去玩遊戲，遊戲態度 (lusory attitude) 也變主動了。

(二)玩遊戲、過人生

「玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙。」舒茲用這句話收攏起

¹⁰參見伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，97、98。

¹¹參見伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，98、99。

¹²引自伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，102。

「前遊戲目標」、「遊戲方法」、「建構規則」和「遊戲態度」四者，非必要的障礙是規則所給的難度，去克服這個障礙是所採取的方法，而障礙之後是所欲達到的目標，也就是玩遊戲企圖達成的特定事態，其中隱藏的主語是遊戲者。玩遊戲的前提，是要有個去玩的遊戲者，而遊戲者的參與可從遊戲態度窺知。沒有遊戲態度，就稱不上是在玩遊戲。少了遊戲態度，遊戲就只是具備目標、方法和規則的空殼子。因此，讓「遊戲」動起來的關鍵在於遊戲態度，遊戲態度連結起人和遊戲，一方面能體現出遊戲者的參與，另一方面也可以檢視遊戲的存在。

總地說，這句話不僅涵括「前遊戲目標」、「遊戲方法」、「遊戲規則」和「遊戲態度」，更凸顯出遊戲者的參與，以及遊戲態度。相較之下，在遊戲中，遊戲態度是遊戲者最能操之在己的一部分，遊戲規則定下了，則框架出可以使用的遊戲方法，而前遊戲目標也導向遊戲規則所訂出的目標，只有遊戲態度是遊戲者在這場遊戲中可以自主決定的。

玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙，人生亦是如此。舒茲於書的第一章提到「夢中說的是，每一個活著的生命，其實都在玩著精細複雜的遊戲，但卻同時深信著他們自己正是處理日常事務。」人生就像遊戲，過人生好似在玩一場遊戲。而這一場人生遊戲中又包含著大大小小的遊戲，如莊子《齊物論》所言，「方其夢也，不知其夢也。夢之中又占其夢，覺而後知其夢也。且有大覺，而後知此其大夢也。」¹³身處夢中之人，不知自己在夢裡，醒來後才知道自己剛經歷了一場大夢；玩遊戲的人，也不知道自己正玩著遊戲，或許是沈浸其中，又或許是未曾察覺。為何人會沈浸於玩遊戲而不自覺？遊戲吸引人的魔力究竟在哪？也許是因為玩遊戲是一種具有內在價值的活動（an intrinsically valuable activity），¹⁴同時，遊

¹³黃錦銘，《新譯莊子讀本》（台北：三民，2003），22。

¹⁴參見伯爾納德·舒茲（Bernard Suits）著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》（*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*），276、279。

戲亦是描繪出存在之理想 (ideal of existence) 的關鍵角色。¹⁵

在如夢似幻的遊戲或人生中，人們往往選擇從事自己認為具有內在價值的活動，試圖透過實踐這樣的活動，來再現那存在之理想。這具有內在價值的活動是以內在為價值衡量的活動，但並沒有排除工具性活動，只要遊戲者能從中發現內在價值，這就是具有內在價值的活動，換種說法來說，遊戲者從事這活動是因為想要做才做，而非是必須做而做。¹⁶而這存在之理想，或如柏拉圖口中的烏托邦，或似陶淵明筆下的桃花源，欲於現實世界、現實人生中，找到存在之理想，這機會是微乎其微的。但，若從遊戲的角度來看，要找到存在之理想，倒也不是完全不可能，因為玩遊戲是一種具有內在價值的活動，舒茲認為「遊戲的特徵處於兩個極端的中間地帶：拒絕所謂的基進自為目的主義 (radical autotelism)，也拒絕基進工具主義 (radical instrumentalism)。¹⁷」換句話說，遊戲是可以帶有工具性，但本質上並非工具，同時，遊戲不僅以自為目的當作唯一的理由，而是允許遊戲者結合各種理由，但舒茲又強調，外在遊戲 (extra-lusory) 目的並非遊戲定義的一部分。¹⁸因此遊戲者玩遊戲可能出自各種理由，但可以說都是因為想要玩而玩，是以玩遊戲是一種具有內在價值的活動，而只要人們從事自己認為具有內在價值的活動，就有可能再現存在之理想。

電影《一代宗師》中的角色也處於遊戲中而不自知，其實他們正以「見自己、見天地、見眾生」為前遊戲目標，這三者亦是存在之理想的指標之一。「見自己、見天地、見眾生」是三項可以單獨看的階段，也是一完整而延續的過程，亦是達到後的境界。遊戲者透過完成這三階段，來達到武

¹⁵參見伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，268。

¹⁶參見伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，278、279。

¹⁷引自伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，239。

¹⁸參見伯爾納德·舒茲 (Bernard Suits) 著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦 (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)》，237。

術的境界；也就是說，遊戲者透過這三階段，來實踐武術的內在價值，延續存在之理想。

三、武術境界與遊戲人生

浮生若夢，武俠電影《一代宗師》中的角色其實也玩著一場人生的遊戲。觀眾所見是一代武林中交織的生命故事，對裡面的角色而言，這是條見自己、見天地、見眾生的漫漫長路。在這一節裡，我們將深入爬梳《一代宗師》中的武術境界與遊戲人生，論述開展脈絡採交互辯證，經由遊戲理論來呈現《一代宗師》的遊戲人生，同時援引《一代宗師》的武術境界來體現遊戲的理論。

葉問與宮二最後一次見面時，宮二道出其父宮寶森所說的習武之人的三個階段：「見自己、見天地、見眾生」。這一句話不僅說出武術修為、鍛鍊的階段，也可以說是武術人生的階段，甚至是武術藝術的境界，當通過一階段，即進入該境界。若從馬斯洛的需求理論來看，這三階段皆是最上層的自我實現需求（self-actualization）；若從舒茲的遊戲理論來看，「見自己、見天地、見眾生」是一場遊戲，這遊戲包含著武術的三個階段，可以將這三階段看成這一場大遊戲中的三個看似獨立的遊戲。具體以遊戲的四個面向來談「見自己、見天地、見眾生」這一場遊戲，遊戲者的前遊戲目標是「見自己、見天地、見眾生」，用電影中的話語進一步說明即「養一身武藝」、「見識高山」和「點一盞燈」，他們所遵守的建構規則是時代下的江湖規矩、武林中各門派的門規、拳術的練習規範等，這些規則一方面可幫助遊戲者達到前遊戲目標，另一方面也限制了遊戲者可採用的方法，而採用的方法也取決於遊戲者的遊戲態度。總括來說，遊戲者皆要「自願去克服非必要的障礙」，將之實踐於武術及人生中。

(一)見自己：自我工夫，養一身武藝

「見自己」，就武術來說，是一場「養一身武藝」的遊戲。在這場遊戲中，拳術的練習規範既是遊戲規則，亦是遊戲方法，若再說仔細點，拳術的練習規範或來自師傅的教導、或來自拳經拳論等前人留下的心得；而遊戲者的前遊戲目標是依著上述的規則和方法將潛能發揮到某種程度，培養出功力，而後將功夫養在身上，簡言之，即是突破自我；至於遊戲態度，則因人而異，因為在這一場「養一身武藝」的遊戲中，每一位遊戲者武術人生的遭遇並不盡相同，而最後達成的境界，也互有崢嶸。

「武藝」一詞，在電影《一代宗師》中出現兩次，一次是帳房先生所言，「宮寶森，一身武藝。馬三得到了他的剛勁，女兒得到了他的柔勁。」另一是宮二對葉問說，「武藝再高，高不過天；資質再厚，厚不過地。」這兩次的「武藝」都可以看做是武術家的功夫寫照。進一步分析，雖然宮二提到武藝，但傳達的意思較接近「見天地」時，知道自己的不足，懂得謙虛去面對一切。前者的「一身武藝」是帳房先生對宮寶森的功夫的評價，並接著言馬三和宮二繼承了其武藝，分別得到了剛勁和柔勁。「見自己」是採用前者的意思，即將武藝煉養在身上。

那在「見自己」這遊戲中，遊戲者為何自願去克服非必要的障礙？這非必要的障礙指的又是什麼？當遊戲者選擇參與這場「見自己」的遊戲時，勢必要花大把的時間、精力，去一次又一次地突破體能和意志力的極限，這些都屬於非必要的障礙。而在他人眼中，遊戲者反覆練習同樣動作或做著一成不變的基本功，這樣的行為是很傻的；可是遊戲者即便身體或精神上承受著痛苦，卻仍堅持不放棄，這遊戲究竟有什麼魔力，使遊戲者自願去迎接這些困難？這些遊戲者或知道在通過這些障礙後，自己能有所成長；或享受練習時，專注於每一刻的真實感；或因其他原因，而願意接受遊戲規則。不管是什麼理由，總地說，遊戲者被「玩遊戲」的內在價值

吸引了，像是武術的內在價值之一：其練習是自為目的（endotelic）的。¹⁹「見自己」的過程在電影中不易見到，而觀眾於電影中所見，往往是遊戲者達到這遊戲階段後的作為。就遊戲者來說，遊戲過程中，勢必要克服種種障礙，但這障礙通常是隱藏在遊戲之中，就像走於迷宮中，只有自己清楚哪裡有障礙。至於是否能走出迷宮、是否「見自己」，自己最清楚，但有時不是自己說了算，而要透過他人證實遊戲者已將武藝煉養上身，確實達到「見自己」這遊戲階段，就如帳房先生評論宮寶森、宮二和馬三，即證實他們已達「見自己」這遊戲階段。

電影中，除了宮寶森、宮二和馬三可以透過他人的評價來證實他們已「見自己」，葉問和一線天亦是如此。打八極拳的一線天，以理髮師的職業來隱藏其真實身份，有人說他是軍統的第一殺手，也有人說他是溥儀的保鏢，他將理髮用的剃刀當作武器，因為他動作極快，所以一般人接不住他的剃刀，不會有兵器相撞的聲響，因此江湖上稱之為「千金難買一聲響」，「千金難買一聲響」即他人對一線天武藝的評價。至於葉問，在宮寶森南方的隱退儀式前，廣東武林推派他與宮寶森搭手，就是認定他有資格代表廣東武林，自然也證明了他已養一身武藝；若從宮寶森的角度來看，隱退儀式前，他曾向身邊的人說過，「葉問是塊好材料，就看他這次能不能出頭」，這也是承認了葉問的武藝，只是葉問能不能藉由這次搭手的機會，再獲得名聲，就看葉問的造化。

除了透過他人評價來證實遊戲者已通過「見自己」的遊戲，如宮寶森、宮二、馬三、一線天及葉問，亦可從遊戲者的言行來觀察他是否「見自己」。

¹⁹參見 Barry Allen, *Striking Beauty -- A Philosophical Look at the Asian Martial Arts* (New York: Columbia University Press, 2015), 118. 寫道：“Endotelic refers to actions that contain their end in their doing, a doing done of the doing of it, without instrumental motivation.”這自為目的主要是舞蹈的特徵，武術並非自為目的，見第 205 頁：“Martial arts techniques are not endotelic, dancelike moves. They are technical instruments, weapons in fact. But the practice of training them can be endotelic, done for the sake of doing it, a source of its own rewards.”雖然武術非自為目的，但武術的練習卻是自為目的的。

片頭，葉問獨白中提到，「風塵之中，必有性情中人。其中，不少是藏身不露的高手。一般人看金樓²⁰是個銷魂處，反過來看，它是一片英雄地。」金樓是遊戲者聚集處，於此，有打八卦掌的三姐、有打形意拳的帳房，有打雜家的勇哥。平時，他們隱身於金樓中，將遊戲過成生活，「見自己」但不張揚；而觀眾得以一窺他們的身手，是因為他們替即將跟宮寶森搭手的葉問祝賀並指路，也就是幫葉問增加與他人交手的經驗。拆過無數祠堂²¹的三姐提醒葉問「八卦手黑」，帳房先生要他別輕敵，因為「過手如登山，一步一重天」，打拳如一串兒炮仗的勇哥告訴他「追風趕月別留情」。他們已經通過「見自己」的遊戲階段，將武藝煉養在身上，而後，將「見自己」的體悟分享給後來的遊戲者。

不管是成了一個門派的面子，²²或是成為一個門派的裡子，抑或是成為那深藏不露的高手，於武藝上，都已「見自己」。再進一步，他們願意向其他遊戲者分享自己「見自己」的歷程與體悟，如三姐、帳房和勇哥跟葉問分享自己的體會；更甚，他們願意協助其他遊戲者「見天地」，像是宮寶森隱退時找晚輩搭手，將名氣送給後輩，讓他們於武術這條路上走得順利些。在這裡可以看到武術家們（遊戲者）的遊戲態度，就是這一遊戲核心素質的態度，讓他們能夠貫徹始終，完成突破自我，煉養一身武藝，達成「見自己」的境界。

在「見自己」這場遊戲中，遊戲者的前遊戲目標是修練自我功夫、養一身武藝，其實也就是「見自己」，而他們的遊戲規則，初步來說是武術練習的規範，像是練拳的規則、前輩留下的拳經拳論等，這些規範會限縮遊戲者可使用的遊戲方法，但也會幫助遊戲者去回應遊戲中的挑戰，如身心的極限，因此，遊戲者需要在遊戲規則的限制與協助下，盡己所能去練

²⁰電影中的金樓是風月場所，也就是妓院。

²¹拆祠堂，是教人絕子絕孫的意思，即武術中攻擊男性生殖器。

²²成為一個門派的面子，是指替該門派掙名氣，也就是在外推廣或宣揚該門派；而成為門派的裡子，是不出頭，在門派中默默做該做的事。

習，這體現出遊戲者的遊戲態度與遊戲方法。如前文所言，電影中的角色多已達到「見自己」的境界，即通過「見自己」這場遊戲，但在人生不斷進步的過程中，自我功夫可以持續突破，「見自己」這場遊戲亦是沒有止盡的。

(二)見天地：尋訪高手，境界再提升

「見天地」，是一場「見識高山」的遊戲。遊戲者尋良師、訪益友，找功夫高之人、境界高之拳，在見識這些「高山」、與之切磋的過程中，一方面能提升自己的武藝和經驗，另一方面也能印證自己是否已擁有「見自己」的實力。在「見天地」這一場遊戲中，遊戲者以當時的江湖規矩和各門派的門規為遊戲規則；遊戲方法是尋師訪友，而後印證所學、提升武藝；前遊戲目標則是提升自我武藝的境界；能完成這場遊戲的遊戲者，其態度多是不卑不亢，兼具自信與謙虛。

「高山」一詞，在電影《一代宗師》中出現四次，都是葉問的台詞，皆有其象徵意義。這四次提到「高山」中，第一次是延續「過手如登山，一步一重天」的脈絡下所言的「見識一下高山」，這裡可以指功夫高之人，若放寬點講，亦可指境界高深之功夫、拳種。第二次是葉問的獨白，「我七歲學拳，四十之前未見到高山。到第一次碰到，發現原來最難越過的是生活。」此處高山乃指艱難、障礙。餘下兩次出現於同一段台詞中，「我打算去東北，因為那邊有一座高山。……宮家六十四手是一座高山，不該就這樣煙消雲散了。」此處的高山，專指宮家六十四手，然未脫開第一次所言之「見識高山」，而是在眾高山中，將目光暫時聚焦於宮家六十四手。而文中用的「高山」取第一種意思，也就是境界高遠之功夫。習武之人往往追尋著那武術的極致境界，期許能夠止於至善，因此以「見識高山」作為「見天地」之註腳。

「見識高山」實無窮盡，「見天地」也是如此。那麼，如何知道或證

明遊戲者已通過「見天地」這一階段呢？當遊戲者成為一座山，且懂得謙遜，知道天有多高、地有多厚，便算是見過天地。就「見自己、見天地、見眾生」這場武術境界的遊戲來說，「見自己」是超越自己的極限；「見天地」是追求武術的極致，但這追尋「高山」與「見識高山」的過程卻是無止盡的，用舒茲的理論來說，「見天地」是場開放式的遊戲，因為這遊戲可以無限延伸，可以一次又一次地「見識高山」，就如遊戲者可以不斷地找尋更高的山頭，繼續提高自身修為，讓自己這座高山更有內涵。

在電影中，宮寶森、宮二、葉問和一線天皆通過了「見天地」這個遊戲階段。像是葉問對宮家六十四手念念不忘，但葉問追尋的不是武術的外形、皮毛，而是其內在價值，這體現於武術的精神和思想。因此，此階段不僅止於武術外顯的動作招式，而已朝更深層的境界追尋，如武術的精神和武術家的想法。像宮寶森隱退時與葉問搭手，不比武功，而是比想法，最後雖自言「輸在想法上」，但他並非未「見天地」，而是已見過天地，但仍繼續追尋。宮寶森曾對女兒宮二說過，「你的脾氣啊，就是爹年輕的時候。眼睛裡只有勝負，沒有人情世故。人要往遠看，過了山，眼界就開闊了。但凡一個人見不得人好，見不得人高明，是沒有容人之心。」宮寶森能放下勝負，是他「見天地」的一例；宮二說過自己也算是見過天地，她從「宮家沒有敗績」，十分在意輸贏，到對葉問說，「說句玩笑話，你可是輸過我的」，雖然嘴上仍說著輸贏，但心中的輸贏已逐漸瓦解，再到「武藝再高，高不過天；資質再厚，厚不過地。人生無常，沒有什麼可惜的」，她已明白天地之間，人有多渺小。又如一線天，與葉問有過一段切磋，一線天聽聞詠春有個號稱「棍無兩響、刀無雙發」的兵器八斬刀，也就是能夠一招制敵；而一線天的剃刀有「千金難買一聲響」的稱號，即他的速度極快，其他兵器根本來不及去接剃刀，他的剃刀就已經劃到對手的身上，一線天說已經十年沒人碰過剃刀了，或許是這十年未遇到值得出手的人，因此不需要動到剃刀。葉問以金屬筷子權當八斬刀，與一線天的剃刀切

磋，最後以「一聲響」結束，葉問取勝。兩人告別時，一線天向葉問說：「有師父，知分寸；有對手，就知高低。知己難求，對手也是一樣。」而後一線天封刀，不再與他人切磋，對他來說，已見識高山，未來也許沒有比葉問更高的山頭了，因此選擇結束這場可以一次又一次「見天地」的開放式遊戲。

然，電影中，亦有見不到天地者，像是馬三。就武術來說，馬三「見自己」了，但未「見天地」。想法上，他太過狹隘；性格上，他太過偏執。從根本說起，馬三作為一個遊戲者，其遊戲態度有問題，我們可從以下的例子得知。馬三雖明白師父宮寶森替他取名的用意，是提醒他要懂得謙虛、要守本分，然馬三並未做到。又，他明白「刀的真意不在殺，在藏」這道理，卻仍選擇鋒芒畢露，甚至說師父宮寶森是藏他的鞘，當時馬三已經接了師父的班，卻仍要師父管著，才能不出亂子。需要被人藏在鞘中的刀，又如何能見到廣袤無垠的天地呢？在一開始，馬三的遊戲態度便出了差錯，練武之人難免有傲骨，但傲心一起，便如下棋落錯了子兒，倘還不知調整補救，便成了一子錯滿盤皆落索，沒有挽回的餘地。後來，馬三選擇投日，宮寶森欲旁敲側擊點醒他，告訴他老猿掛印的關隘是回頭，希望引導他回到遊戲中，達到更高或更遠的境界，可馬三卻回不了頭，跳出了遊戲，甚至破壞了遊戲，從舒茲的遊戲理論來看，馬三可以算是遊戲的破壞者，²³因為他不能遵守遊戲規則，也不認同前遊戲目標，還否定這遊戲及其制度的要求，未能通過「見天地」的階段。

「見天地」，即「見識高山」，遊戲者從聽到高山，到追尋高山，而後見識高山，最後亦成為一座山，這是真實世界與遊戲中眾武術家們一致追求的境界，不僅止於武功的厲害高明，還要提升思想，使之深廣高妙。亦要懂得天高地厚，明白藏的道理，如高山虛掩於雲霧中，不刻意顯露。見

²³參見伯爾納德·舒茲(Bernard Suits)著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*)，111、112。舒茲認為破壞者不認同遊戲規則與前遊戲目標，還從根本否定了遊戲及其制度的要求。

識高山、「見天地」這一場遊戲階段，武術家（遊戲者）處處面對充斥生活中的難處、引誘與困惑，人遊走在天地之間，唯有秉持著玩遊戲，訪高山，見識高山遊戲態度，才能讓遊戲正常運作，有了遊戲態度這一核心素質，才能完成「見識高山」，達到「見天地」的境界。

(三)見眾生：點一盞燈，薪火相傳

「見眾生」，是一場「點一盞燈」的遊戲，遊戲者以傳承武術、文化、精神等為前遊戲目標，規則和方法多延續傳統的傳承，像是入門的儀式、教學的系統等，狹義來說，即各門各派的門規，而遊戲態度是懷著使命和責任感，讓後來的遊戲者能進入「見自己、見天地、見眾生」這場遊戲。

在電影中，宮寶森隱退前的最後一戰是與葉問掰餅，二人比想法。最後，宮寶森輸在了想法，他說：「宮某贏了一輩子，沒有輸在武功上。沒成想，輸在了想法。葉先生，今日我把名聲送給你，往後的路，你是一步一擡臺。希望你像我一樣，憑一口氣，點一盞燈。要知道念念不忘，必有迴響。有燈就有人。」點一盞燈，有薪火相傳的意味，是傳藝、是留後，是以「點一盞燈」作為「見眾生」的註腳。

宮二曾對葉問說過，「我見過自己，也算見過天地，可惜見不到眾生。這條路我沒走完，希望你能把它走下去。」她為了能報殺父之仇、辦了馬三，選擇奉獨行道，一生不能嫁人、不能傳藝、不能有後，以此取得宮家人的身分資格。也許我們會覺得宮二傻，選擇報仇、放棄點燈傳承，若走到最糟的一步，報仇失敗，可能連命都搭上去；但宮二也不是全然意氣用事，她或許衡量過風險，然在她心中，報仇的價值大於奉道的犧牲，又或者，如她對馬三說的「該燒香燒香，該吃飯吃飯，該辦的事，天打雷劈也得辦」。在她的價值判斷裡，「寧可一思進，莫在一思停」，有些選擇必須下、有些事必須做，而且要排除一切障礙、克服一切困難去做。於此，她選擇了報仇，對於自己不能也不可能達到「見眾生」，多少有遺憾，是以

她將前遊戲目標勾勒出來，希望葉問能將這遊戲完成。宮二在武術境界上的遺憾看似是因為過分執著，而使自己陷入困境中；但換個角度思考，宮二奉道的選擇也是為了讓自己對父親宮寶森之死、馬三的背叛不遺憾，因此她放棄武術境界的追求，跳出「見自己、見天地、見眾生」這場遊戲。

如果「見眾生」是「點一盞燈」的傳承，那末通過「見天地」、但有教徒弟的馬三呢？馬三雖有教拳，但「見眾生」不能光從表面的技術傳承判斷，還要考慮文化跟精神的傳承。當馬三投日、背棄師門時，他已斷了傳承的脈，後來，宮二從他那兒拿回宮家的東西，更是坐實了馬三的失根。確實，馬三有教徒弟，但丟了文化、失了精神，這樣的傳承也只是表面的技術，武術的內在價值已不見了！在古代，師父找徒弟，考慮最多的是人品，是否做到「孝」、是否有「忠義禮智信」等，²⁴而馬三於人品有所缺，是以未真正傳承師承。

宮寶森、葉問和一線天是電影中通過「見眾生」這場遊戲的角色。一線天流亡到香港後，開了間理髮店，香港的地痞流氓三江水等人原要找他麻煩，卻被他的武藝折服，因此三江水欲請一線天收他為徒；但，一線天說：「教你，是糟蹋祖宗的東西。」又補上了一句，「我說的也是心底話」。對一線天來說，傳藝是一件很慎重的事，若不傳，即是將祖師爺傳下來的東西斷在自己手上，因此同一年，他開始授徒，將八極拳傳入香港。葉問用一生完成了「見自己、見天地、見眾生」這場遊戲，他小時候拜師時，師父陳華順替他繫上腰帶，「一條腰帶一口氣」，這腰帶代表著師門，亦象徵了武術文化的精神與傳承。電影首尾呼應，電影的結尾是他的徒弟們開拳練習，這一「開拳」，由葉問到葉問徒弟，這樣的口令，如儀式，隱含著文化的代代相傳。

²⁴參看李仲軒（口述）、徐浩峰（撰文），《逝去的武林》（香港：香港聯合書刊物流，2013），158。《一代宗師》的編劇徐浩峰曾撰《逝去的武林》一書，此書紀錄了清末民初幾位武術家的真實事蹟，而電影《一代宗師》亦有部分台詞、人物和情節脫自此書，這裡，借書中對傳承的敘述來補充。

「見自己、見天地、見眾生」是宮寶森所認定的習武之人的三個階段，而他確實也完成了。宮寶森於南北分別辦了隱退儀式，於北，讓大徒弟馬三接班；於南，將名聲送給葉問。他與葉問以掰餅來比想法，宮寶森憑著「拳有南北，國有南北嗎」一語，一方面懷著家國之憂，另一方面想將南拳北傳；而葉問以「天下之大，又何止南北」打破界限，又以「在你眼中在，這塊餅是整個武林，對我來講是一個世界」拉開格局。是以宮寶森說自己「輸在了想法」，把名聲送給葉問，希望葉問能「憑一口氣，點一盞燈」，相信「念念不忘，必有迴響。有燈就有人。」見眾生，正是點一盞燈，好比那燈燈相傳、綿綿無盡，又如《莊子·養生主》中所言：「指窮於為薪，火傳也，不知其盡也。」²⁵薪盡火傳，將技藝一代傳一代，傳承的內涵是技術，也是遊戲者遊戲態度這一核心素質，是一門一派所遵守的規則和精神，使這條武藝的脈絡接續下去。

四、結論

電影《一代宗師》，講述著葉問、宮寶森、宮二、馬三和一線天等劇中角色人物的武術遭遇，及其交織呈現的故事，於武術、於人生，他們有著相似的追求，即「見自己、見天地、見眾生」。本文憑藉舒茲「玩遊戲」的角度來觀察葉問、宮寶森、宮二、馬三和一線天等劇中角色人物的武術境界追尋，根據劇中提出「見自己、見天地、見眾生」這三個武術境界的觀點，「見自己」是養一身武藝，發揮潛能；「見天地」是見識高山，再提升自身；「見眾生」是點一盞燈，傳承文化。電影裡的角色，或以一生完成整場遊戲，如宮寶森、葉問和一線天；或盡力達到可達成的階段，如宮二及金樓裡深藏不露的遊戲者；然亦有跳出遊戲的破壞者，如馬三。而決定遊戲者可以玩到哪一階段的關鍵在於他們體現出的遊戲態度，態度決定

²⁵黃錦鎰，《新譯莊子讀本》，40。

他們的武術高度，態度影響遊戲者的武術作為，根據這個道理，我們可以從中知道他們是否願意遵守遊戲規則，並依此檢視他們是否達成武術的三個階段，或境界。

本文的研究重點不在於從事電影分析，本文只是借助《一代宗師》來玩一場遊戲，借助《一代宗師》作為探討武術和遊戲的文本，透過遊戲的定義，來深入了解《一代宗師》中武術的境界。本文選擇遊戲理論作為研究方法，一方面是因為舒茲的遊戲定義很清楚，能更具體地說明「見自己、見天地、見眾生」的武術境界；另一方面，舒茲亦提到更深層或是心靈方面的解析，像是內在價值、存在之理想等觀念，而這與武術的追求有共通處，因為武術不僅止於表層的外形與技術，還有文化、精神等更深層的目標。同時，以《一代宗師》中各角色的遊戲人生作為舒茲遊戲理論的一例，證實開放式遊戲確實也是遊戲，武術名家也可以是在玩遊戲。這之間的關係是，透過遊戲理論來呈現《一代宗師》的遊戲人生，用《一代宗師》的武術境界來體現遊戲的理論。

「玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙」，舒茲認為，「每一個活著的生命，其實都在玩著精細複雜的遊戲，但卻同時深信著他們自己正是處理日常事務。」遊戲者在設定目標後，必須克服各種障礙，而後自我實現，過程中必包含個體的遊戲意願。其中的關鍵在於「自願」，也就是遊戲者的遊戲態度，我們發現不只玩遊戲是「自願去克服非必要的障礙」，過人生是這樣，學習武術，追逐武術的境界也是如此。唱戲者如何唱、下棋者如何下、玩遊戲者如何玩，端看他們的態度而定，由此我們可以肯認武術「見自己、見天地、見眾生」的支撐理據在於他們的「遊戲態度」。而根據「玩遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙」這個理論，不僅作為遊戲的定義，亦可作為檢驗武俠電影《一代宗師》劇中武術追尋的境界考驗。遊戲者（劇中武術家）的遊戲態度，是決定他們一生武術境界定位的主要核心素質。

引用文獻

- 王家衛（導演）、徐浩峰（編劇），《一代宗師》，香港：銀都機構有限公司、春光映画、澤東電影有限公司，2013。
- 王家衛、澤東電影公司，《一代宗師（王家衛功夫美學限量珍藏版）》，香港：新經典文化，2013。
- 伯爾納德·舒茲（Bernard Suits）著，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦（*The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*）》，（胡天玫、周育萍譯），臺北：心靈工坊，2016。
- 李仲軒（口述）、徐浩峰（撰文），《逝去的武林》，香港：香港聯合書刊，2016。
- 香港電影評論學會，《王家衛的映畫世界》，香港：三聯，2015。
- 陳希文，〈王家衛電影時間中的歷史意涵〉，臺北：國立臺北教育大學藝術與造型設計學系碩士論文，2015。
- 游添燈、吳秉昇，〈Suits 的遊戲理論與《師父》〉，《臺大體育學報》，34（臺北，2018.03）：39-48。
- 黃錦鉉，《新譯莊子讀本》，台北：三民，2003。
- 塗翔文，《與電影過招：華語武俠類型電影論》，桃園：逗點文創結社，2018。
- Allen, Barry, *Striking Beauty: A Philosophical Look at the Asian Martial Arts*, New York: Columbia University Press, 2015.