

伽达默尔游戏论真理观的内在逻辑

——兼论对其真理观相对主义的质疑

陈太明

摘要:伽达默尔的诠释学真理观无疑为近代以来被自然科学所把持的真理解带来一全新视角。从游戏视角切入真理,可以为之提供一个新的理解思路,并更好揭明其诠释学真理观的内在诉求。将游戏与真理关联,需要明确诠释学异化经验这个基本前提,并经由语言游戏作为中介。如此,诠释学真理便进入语言游戏论域而在语言中获得其普遍化形式,并在语言理解实践中得以呈显。在这层意义上,诠释学真理可以理解为游戏论真理或“真理游戏”,更确切地说是语言游戏论的真理。从游戏进入真理,这也有助于通过游戏的独特性质之界定为其真理观所遭遇的相对主义批评提供一条新的辩护路径。游戏过程是一个自由和责任共存的过程,正是被游戏责任所限制,所以游戏者并不能任意地进行游戏,作为真理游戏参与者的理解者亦不能任意进行理解和解释。

关键词:真理游戏;异化经验;游戏存在论;语言游戏;相对主义

DOI: 10.19836/j.cnki.37-1100/c.2021.05.014

著名现象学专家鲁多夫·贝尔奈特(Rudolf Bernet)在讨论伽达默尔的真理观时,以游戏参与者的合作视角为中心,将之界定为“真理游戏(game of truth)”^①。贝尔奈特的解释方式为我们理解伽达默尔真理观以重要启示,它突破一般意义上仅从现象学传统笼统定位伽达默尔真理观的研究路向,将视角转向被伽达默尔在《真理与方法》中视为“阐释主线”的游戏理论,从而揭示了游戏和诠释学真理的内在关系。但是,这种理解也存在其盲点,它忽略了经由游戏主线如何进入真理的逻辑关联,因而具有论证力不足且根本忽略作为游戏的真理如何可能的合理性根据问题。笔者认为,只有从伽达默尔所着力批判的异化经验这个问题意识开始,以此凸显哲学诠释学所诉求的理解经验,并进展到用以纠正诠释学异化经验的语言游戏理论,作为诠释学阐释主线的游戏概念才经过这样一个逐层递进的推衍进程而使“游戏”与“真理”建立起内在逻辑关系。由此,贝尔奈特以“真理游戏”来界定诠释学的真理观才得以具有充足的论证效力,当然此合理性之核心严格来说应当表述为“真理是有关语言理解的游戏”。

一、理解活动的异化经验

按照伽达默尔对其诠释学任务的规定,其最终目标是“在经验所及并且可以追问其合法性的一

基金项目:教育部人文社会科学研究青年基金项目“对话伦理学的‘应用’转向研究”(20YJC720003)。

作者简介:陈太明,山东财经大学马克思主义学院讲师(济南 250100; 515668349@qq.com)。

① 参见 Rudolf Bernet, “Gadamer on the Subject’s Participation in the Game of Truth”, *The Review of Metaphysics*, 2005(4), pp.785-814.伽达默尔自己的文本中确实也曾将“真理”和“游戏”联结起来使用,比如在《真理与方法》英译本中,谈到真理的游戏属性时,有这样一句话,“我们在遭遇美的经验和理解传承物的意义时,确实具有某种游戏的真理(truth of play)”。(Gadamer, *Truth and Method*, translated and revised by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, London: The Continuum Publishing Group, 2004, p.484.)关于伽达默尔游戏(Spiel)概念的英译问题,有学者认为译为 play 比 game 更为适当,前者突出的是游戏的玩耍性,后者突出游戏的竞赛规则性。但就伽达默尔对游戏的讨论来说,这两者并无本质不同,而且伽达默尔实际上对这两种意义上的游戏都进行了讨论,且赋予其相同的存在论意义。

切地方,去探寻那种超出科学方法论控制范围的对真理的经验”^①。方法论的真理经验是源自笛卡尔的遗产,它所意图的是通过确定、受控制的方法规制经验以寻求客观、确定的真理,而在诠释学内部,这种方法论真理的维护者则主要是以施莱尔马赫为代表的方法论诠释学所坚持的诠释学理论。直到海德格尔才真正开启了被利科尊为诠释学上的“第二次哥白尼式革命”的现代诠释学由方法论向存在论的转向。自此,诠释学某种意义上具有了“断裂”的含义,它不再是诠释者跳出加诸诠释者身上的历史性,超然地构建普遍、客观、可传达的理解技艺的方法论,而是诠释者本身就是生活于不可逃脱的传统中之有限的、历史性的存在者,并在其对存在的澄明中显露存在的真理的存在论。

虽然伽达默尔在继承并创新海德格尔这一带有扭转诠释学历史的理论倾向上提供了颇为复杂的证据,但同样清楚的是,相对于我们的探讨主题,伽达默尔在作为《真理与方法》之“补充”而写就的《诠释学问题的普遍性》中对异化意识的经典讨论,无疑成为建立“游戏”与“真理”逻辑关联的必须借重的前概念。

受经验科学方法论在自然科学领域所取得的成就影响,施莱尔马赫曾把理解界定为避免误解的一种方法论,他认为理解就是借助心理学还原、重现作者彼时彼地进行自由创作的原始意图。因为这种原始意图的客观存在,所以诠释学要做的工作就是通过可控制的方法正确还原作者意图。不难理解,方法论诠释学从经验科学的中立观察者出发,将被理解对象抽象化为外在于理解者的客观对象,但却无法证明或证伪经由移情方法还原而来的是否就是作者的原意,因为随着历史流变形成的时间间距不仅将作者原意淹没,而且在此过程中意义几经辗转形成了多样化的意义解释,更遑论这些解释之间还可能存在相互对立的矛盾。一言以蔽之,作为观察者的理解者意图与作者处于同一层次,造成的结果是将作者和文本一同抽象化为异化于理解者的对象符号,在此,理解者被从生活世界中剥离以适应作者的世界,变成一个背离生存经验的抽象自我意识。

这恰恰是伽达默尔的哲学诠释学设定的最终目标要极力避免的异化经验。为了对理解问题所以进入哲学诠释学的问题意识进行进一步补充,伽达默尔在《诠释学问题的普遍性》一文中谈到三种异化形式:审美意识异化、历史意识异化和诠释学意识异化。就伽达默尔对三种异化意识的分析来说,前两者有相对狭窄的所指,审美领域的异化经验表现为审美意识认为“我们本身具有的判断力将最终决定判断对象的陈述力及其效果”^②,而历史领域的异化经验则表现为将历史的时间性抽离寻找所谓客观历史,其“在接纳过去生活的见证物时保持一种自我批评距离”^③。伽达默尔之所以对这两种异化形式进行分析,与其在《真理与方法》第一卷中系统论证诠释学真理经验具有相同的逻辑,即通过指向艺术的审美意识异化与通过指向历史的历史意识异化,最终揭明诠释学异化这种更为普遍的异化形式,进而为诠释学由方法向哲学的转向提供合法依据。诠释学的异化经验,典型表现在对理解先行结构的误读上。对此,伽达默尔说道:“理解和误解是在我和你之间发生的。然而,‘我和你’这个表述证明了一种令人惊奇的异化”^④。根本不存在“我和你”这种东西,存在的只是作为理解发生的前结构的“对我而言的你说”和“相对于你的我说”这种理解先行承受的理解境遇。

现在的问题是,如何摆脱这种具有普遍性的诠释学异化?答案是现象学的那句著名口号——“回到事情本身”。这就决定了如下事实,即理解只能被视为一个在过程中展开并扬弃自身的整体性活动,而不能在系统论意义上将之理解为抽离各个具体生动的要素之后得到重新组织的一个无时间、无变化的抽象整体。换言之,并非理解者去理解艺术、历史以及其他文本,而是理解者处于效果历史之中并作为文本展现自身的媒介自行发生,理解者甚至不具任何主动的自我意识,更多的是被动地去参

① 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,洪汉鼎译,北京:商务印书馆,2019年,第4页。

② 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,洪汉鼎译,北京:商务印书馆,2019年,第272页。

③ 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,第273页。

④ 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,第276页。

与并在其参与下呈显真理。理解的参与性决定了理解和被理解者谁都不具有明确自身优先性的特殊逻辑定位,甚至严格来说这里根本不存在“被”这个带有明显客体化特征的被动者存在。可以说这就是理解何以可能,以及理解活动如何发生的“事情本身”,回到理解指向的“事情本身”从而让其向我们说话,如此便需要理解者承认自己先行承受的历史关系,承认自身受历史规定的有限性。这意味着每一个理解活动都是在历史中展开自身,理解者作为理解活动的参与者不能从历史中抽身而出,以上帝视角审视受历史制约的我以及他者,因为“历史并不隶属于我们,而是我们隶属于历史”^①。如此,在理解活动中,理解者自身的优先地位以及伴随这种地位而来的发挥先行规定作用的自我意识不复存在,理解活动也不是单独的“我”去理解单独的“你”,而是“你我”一体的共在共生关系,这种共在性不是“你”和“我”同时存在,而是其参与性,如伽达默尔所言:“共在就是参与(Teilhabe)”^②。参与并非从游戏者主观意识出发的个人意愿,而是以存在论视角将之视为某物经由参与得到自我呈现的存在方式。

通过对方法论诠释学的批判性分析,伽达默尔确立起方法论诠释学在理解问题上所存在的主客二元对立的诠释学意识异化之理论缺陷。而我们的分析则将这种异化归为对理解活动的“事情本身”之错误抽象,但根本上理解活动的“事情本身”基于理解的参与性方使其得以作为事情本身而显示自身。理解活动的参与性结构最直接和最常得到体现的是伴随着人类始终的游戏现象,通过对在美学上得到普遍讨论的游戏概念的异化理解之批判,伽达默尔的诠释学逐步接近其所要证成的真理。游戏的参与性使得游戏过程成为一个通过游戏自身的展开而标示的存在论事件,而非被异化意识所支配的意识对象。这样,游戏与理解就具有同构性,从而需要对之作进一步分析。

二、游戏与理解的同构性关系

依康德所见,艺术标示人的精神自由,它没有任何功利、道德以及科学认知的外在目的。在与手工技艺的不同之比较中,康德确立了艺术作为游戏无任何游戏之外目的而仅凭自身就能获得愉悦快适的特性。他认为,艺术与游戏一样是自由的,而手艺则与外在于手艺的雇佣有关。“我们把前者看作好像它只能作为游戏”^③,作为游戏的艺术自身就能获得合乎目的的结果,而手艺作为一种劳动“只是通过它的结果(如报酬)吸引人的事情,因而强制性地加之于人”^④。艺术鉴赏游戏所带来的快适与美,不是对象刺激感官而获得的身体上的愉悦感觉,而是判断力反思的愉悦,“所以审美的艺术作为美的艺术,就是这样一种把反思判断力、而不是把感官感觉作为准绳的艺术”^⑤。同时,在对艺术作品进行审美鉴赏时,没有任何概念和逻辑的规则支配审美判断,因为审美判断不是知性的逻辑推理和概念建构而是“想象力按照形式而与知性法则相一致的游戏”^⑥。这样,审美判断就是想象力和知解力相互协调的一种游戏,人们通过教化,获得了好的趣味,审美判断才有了存在的基础。

显见,康德的游戏理论与伽达默尔所批判的诠释学的异化经验具有同源性,康德从审美主体之主观意识来界定艺术,这必然造成审美意识异化,进而导致诠释学意识异化。为了批判这种观点,伽达默尔在《真理与方法》以“作为存在论阐释主线的游戏”为标题的章节中,开篇就指出了他的游戏概念与康德和席勒那种主观意义上的游戏概念之区别。依伽达默尔所见,艺术作品不是如康德从游戏者出发而界定的自由游戏,不是艺术体验者不受目的约束的纯粹精神愉悦,游戏的主体不是游戏者而是

① 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 392 页。

② 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 183 页。

③ 康德:《判断力批判》,邓晓芒译,北京:人民出版社,2002 年,第 147 页。

④ 康德:《判断力批判》,第 147 页。

⑤ 康德:《判断力批判》,第 149 页。

⑥ 康德:《判断力批判》,第 173 页。

游戏自身,这样理解的游戏“并不指态度……更不是指在游戏活动中所实现的某种主体性的自由”^①,而是游戏采用何种方式、通过何种过程将自身表现为游戏。如此,游戏与理解之间就具有了内在取向上的同构性关系,具体表现为两个方面:

首先,参与者地位上的同构性。从游戏者角度来说,游戏并不是一件严肃的令人不快的事情,也正因如此游戏者才会乐于参与游戏。但是,不管游戏者以何种态度参与游戏,他必然知道游戏有一个属于游戏自身的目的。只有将之看作一件自身具有严肃目的的事情,游戏才得以完全将自身展现为游戏,游戏者要严肃地对待游戏,否则他就破坏了游戏。游戏者不是浮光掠影地观察游戏,而是专心致志以至忘我地参与游戏,所以诠释学的游戏“不探问关于游戏本质的问题,而是去追问这类游戏的存在方式问题”^②。如是,伽达默尔带来了一个相较于康德游戏理论的重要翻转,“游戏的主体不是游戏者,而游戏只是通过游戏者才得以表现”^③。简单来说,不是游戏者主导游戏进程,而是游戏主导游戏者从而表现自身为游戏。只有经过游戏观上的“被动见主动”的意义转换,才能解释艺术作品作为被理解者与理解者的意义互动而来到其存在的方式。在游戏中并不必然存在从事游戏活动的主体,是游戏自身在发生和进行,并以其自身的游戏目的吸引游戏者参与其中,“对伽达默尔来说,游戏的真实经验是:存在者被吸引”^④。

其次,意义展开之参与性上的同构性。既然游戏主体并非游戏者而是游戏自身,游戏就类似于一个自然过程,它本身没有主观目的和客观效果,因而“游戏的存在方式就是自我表现(Selbstdarstellung)”^⑤。所有作为表现而出现的東西除了作为所表现东西的表现而外,还有一种可能性,即它是一种为某人而进行的表现活动。这样,游戏必然溢出自为性而进入参与性,从而呈现出“为……表现着”这样的现象学结构。当然,这里似乎有一个问题,游戏一旦指向带有主观意识的观众,那就会与其存在论特征相悖,那该如何理解这个游戏所指向的“观众”呢?我们以伽达默尔所提及的“流动性艺术(transitorische Künsten)”^⑥为例,这类游戏如戏剧需要表演者向观赏者不断展现,所以这类游戏之自我表现非由游戏者单独承担,准确地说观赏者在此要被视为游戏参与者,且其身份是被游戏自身先行规定了的。惟此,游戏自身的意义整体才能够显现,“在观赏者那里,游戏好像被提升到了它的理想性”^⑦。职是之故,以表现为其本质的游戏获得了“为观赏者而表现着”的表现结构,但观赏者并非游戏所意欲向之表现的特定主体,它恰恰证明游戏并非自为存在的意识对象,而是借由观赏者的参与才得以自我表现。

所以,理解与游戏具有一种根本的同构性关系。如果理解的结构可以表述为“文本-意义-理解者”的三位一体,相应地,游戏亦具有与之对应的“游戏-游戏自身-游戏者”这样一种三合结构。两者根本相同的形式结构揭示了理解成为游戏的可能性,虽然伽达默尔开始讨论游戏时只是试图以游戏存在论揭示艺术存在方式的游戏性,但其理论的进一步推进逐步普遍化了游戏概念的适用范围,尤其是他

① 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 149 页。

② 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 151 页。

③ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 151 页。

④ Jean Grondin, “Play, Festival, and Ritual in Gadamer: On the Theme of the Immemorial in His Later Works”, in *Language and the Linguisticity in Gadamer's Hermeneutics*, Lawrence K. Schmidt(ed.), Lanham (Maryland): Lexington Books, 2001, p.44.

⑤ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 159 页。

⑥ 这类游戏主要包括竞赛、戏剧以及诗歌等,该类游戏借助于表演者和观赏者而不断得到表现,如竞赛会不断进行、戏剧会不断上演以及诗歌会不断诵读,这类游戏具有表演者和观赏者这样一个在意识哲学下的三重主体特征(作者、表演者、观赏者)。另外还有一类非流动游戏,比如绘画、雕塑、建筑艺术等,这类游戏只有两个主体(作者、观赏者)。因流动性艺术这类游戏的特殊的表演者要素,它一方面更直观显现游戏的表现性,一方面更清晰地展现了“为……表现着”这种参与结构,我们在此只讨论这种类型的游戏。

⑦ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 161 页。

意识到“游戏的这种基本规则都和以语言起作用的谈话的规则具有相似的结构”^①之时。可以说,游戏由此才真正与真理产生内在关联,当然这种关联并非直接发生,而是需要一种更具普遍性、与人之理解活动深刻相关并构筑我们世界观念的游戏活动作为中介,即语言游戏(language game)。

三、作为理解普遍性所以可能的语言游戏

保罗·利科曾说:“任何存在者的(ontique)或存在论的(ontologique)理解首先并且总是在语言中得到表现的。”^②伽达默尔的游戏存在论最终通过语言为理解的普遍性找到了表达方式,游戏概念也由之探入更具普遍性的语言游戏。伽达默尔曾直言,为了进一步规定理解的存在论度向,并揭明诠释学的真理经验,“就必须在我业已扩展到语言普遍性的本体论观点中重新召回游戏概念”^③。理解根本上是语言地进行的,因游戏所证成的参与性结构而发生的理解的视域融合也是语言地造就的,游戏自我表现的存在论意义在语言中真正取得其成就。这样,理解问题的存在论在语言中获得普遍性支持。在这层意义上,我们可以说理解就是理解游戏,且语言“就是我们所有人每天都在参与的解释的游戏”^④。

维特根斯坦是第一个提出并详细论证语言游戏学说的哲学家,其在《哲学研究》中引入语言游戏的一个定义:“我将把包含了语言和行动的整体叫做语言游戏”^⑤。语言之为语言,只是因为它不具甚至排斥科学的精确性,却与生活语境鲜活地关联在一起而富有变化性。换言之,语言并不是一个精确计算的类似于数学知识的符号体系,决定语言符号意义的不是语法规则,而是语言的使用。“如果非要为构成符号生命之物命名的话,我们必须说那就是它的用法。”^⑥不同语境形成了不同的语言游戏,也形成了同一语言符号的不同意义,所以语言游戏是无数的。随着语言使用语境的不断变换,语言不断突破语言用法的固有领域而向新的领域开放。当然,维特根斯坦所说的开放性,仅是具体语词因应不同语境而获得不同意义之开放性。而谈到不同语言游戏时,他认为诸语言游戏之间是相互隔离的,如果非要寻找其共同性的话,只能说不同类型的游戏具有“家族相似性”而使之具有模糊的界限。

从游戏的参与性出发,伽达默尔显然不能认同维特根斯坦关于语言游戏相互隔离的观点。依伽达默尔所见,世界经由语言媒介来到其存在,因而语言是我们世界经验的保存者和界限,不存在独立于语言外的自在世界,既然如此也就不存在用语言工具去发现的语言外的世界。语言的言说过程就是语言的真实存在,此间不仅是传统而且是现在都在语言中得到言说,“它包容了过去和现在,并在人与人的交谈中获得语言表达(linguistic articulation)”^⑦。作为在语言中得到表现的传统,随着理解者和其理解对象的前理解的循环不断得到扩大,从而实现意义交融不断扩大其意义域,也使语言游戏的世界经验不断得以扩充。与游戏中无游戏者的主体性思想一脉相承,在语言中言说者也并非语言游戏的主体,也就是说言说者并不握有语言,“我们在此并不说用语言进行的游戏或用向我们诉说的世界经验或传统的内容进行的游戏,相反,我们说的是语言游戏本身”^⑧。如此,关于语言的本性自然指向了对语言工具论的批判上,语言在存在论视域下并非工具,亦非语言意识对之作客体化把握的异化对象。

① 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,第190页。

② 保罗·利科:《解释的冲突》,莫伟民译,北京:商务印书馆,2017年,第11页。

③ 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,第5页。

④ Hans-Georg Gadamer, *Philosophical Hermeneutics*, translated and edited by David E. Linge, California: University of California Press, 1977, p.32.

⑤ 维特根斯坦:《哲学研究》,李步楼译,北京:商务印书馆,2012年,第7页。译文根据英译本有改动。

⑥ Ludwig Wittgenstein, *The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the philosophical Investigations*, translated by G. E. M. Anscombe and G. H. von Wright, Oxford, Cambridge: Blackwell, 1998, p.4.

⑦ Hans-Georg Gadamer, *Philosophical Hermeneutics*, p.25.

⑧ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第688页。

滥觞于亚里士多德思有一致前提下语言对思想的记号功能之语言认知,“没有看到在语言起源的过程中,语言具有开显世界的功能,而只看到语言具有标指事物的工具性作用”^①。工具主义的语言观忽视了自身观察对于语言的依赖,言说者根本无法在经验上设想一种无语言或前语言状态,因为“语言作为决定我们世界观的载体或意义的先天成分,是经验可能的条件”^②。语言与思维如影随形,它不能成为言说者反思的对象,因为“思考本身很大程度上是一个语言的过程”^③,进行反思的思维主体已然在语言中并语言地进行思维。思维和语言的相互涵摄关系就是语言之谜,用伽达默尔的话说:“我们只能在语言中思维,思维寓于语言,这恰是语言带给思维的深奥之谜”^④。把握到语言的这个特性,也就揭示了语言的游戏性质及由此而来的对参与性前提的依赖,从而把握到了语言的“事情本身”。语言首先是理解得以进行的媒介,是一种被动见主动的游戏,在其循环往复的言说过程中进行自我表现。根据伽达默尔,这样一种游戏论的语言观敞明了语言的三个存在论特征^⑤:(1)自我遗忘性(self-forgetfulness)。越是日常使用的活语言越意识不到自身的语词、语法和句法。语言的日常使用就是语言最本真的存在方式,存在蕴含在它所说的东西里,话语则构成了言说者生活于其中的共在世界。(2)无我性(I-lessness)。语言并非作为主体的言说者可以支配的“我”的领域,即它不是经验科学中自我意识的抽象对立物,而是属于“我们”。进入一场对话,就意味着进入一场意义生成的语言游戏,“我”不能随意支配对话进程,而是受对话进程主导。(3)普遍性(universality)。语言并不是一个如维特根斯坦所说的各个孤立的语言游戏,而是内部开放包容一切的。

语言是联系自我和世界的中介,而非可以随目的达成而弃之不用的工具,事物自身的存在来到语言并得以具有可理解性。语言游戏的这一特性是一种典型的在他物中认识自身且同时向自身回返的思辨活动,“诠释学现象在此好像把它自己的普遍性反映在被理解对象的存在状况上,因为它把被理解对象的存在状况在一种普遍的意义上规定为语言”^⑥。通过对语言游戏中语言性质的界定,不难发现,通过语言的普遍性奠基而得到支撑的诠释学理解问题的普遍性,最终指向诠释学真理之普遍性诉求。对意义的理解不是对作者创作作品时由其个性所决定的所思所想之把握,亦不是对其主体间性地达至语言上的一致^⑦,而是“对作品自身真理内容的理解”^⑧,进而是对这种真理在语言游戏中何以获得其普遍性的理解。

四、真理是有关语言理解的游戏

在《真理与方法》临近结尾时,伽达默尔说了这样一段意味深长的话,兹引如下:

在这种情况下什么叫真理,最好还是从游戏概念出发作出规定:我们在理解中所遇到的事物如何使其重点发挥出来,这本身就是一种语言过程,或者说是围绕着所意指内容而用语词进行的

-
- ① 林远泽:《从赫德到米德:迈向共同体的德国古典语言哲学思路》,新北:联经出版事业股份有限公司,2019年,第77页。
- ② Cristina Lafont, *The Linguistic Turn in Hermeneutic Philosophy*, translated by José Medina, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2002, p.24.
- ③ Osman Bilen, *The Historicity of Understanding and The Problem of Relativism in Gadamer's Philosophical Hermeneutics*, Washington: The Council for Research in Values and Philosophy, 2000, p.152.
- ④ Hans-Georg Gadamer, *Philosophical Hermeneutics*, p.62.
- ⑤ 参见 Hans-Georg Gadamer, *Philosophical Hermeneutics*, pp.64-67.
- ⑥ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第667页。
- ⑦ 伽达默尔特别排斥“主体间性”概念,在一次访谈中当提问者将伽达默尔的语言共在性(即参与性)解释为主体间性的理性能力概念时,伽达默尔明确予以反驳,并认为主体间性完全是误导性概念,是“一个加倍了的主观主义”。参见伽达默尔、杜特:《解释学 美学 实践哲学:伽达默尔与杜特对谈录》,金惠敏译,北京:商务印书馆,2018年,第38页。
- ⑧ Georgia Warnke, *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*, Cambridge: Polity Press, 1987, p.56.

一场游戏。所以正是语言的游戏使我们在其中作为学习者——我们何时不是个学习者呢？——而达到对世界的理解。^①

为了揭明游戏存在论为什么合理定位在真理这个目标上以及为什么“真理游戏”需要经过语言游戏而将之界定为“真理是有关语言理解的游戏”这个诠释学真理观，有两个问题需要阐明，分别是：其一，诠释学真理的理论取向究竟是什么？其二，该真理如何通过语言游戏而应该被表述为语言理解游戏？前一个问题是诠释学真理观的理论基质问题，后一个问题是该真理观的自身特质问题。两个问题相互关联，回答了第一个问题，也就为第二个问题的答案辨明了方向。

先来看第一个问题。如本文开篇指明，伽达默尔研究诠释学的总目标是证成一种区别于基于近代自然科学方法论执念而理解的真理观念。按照近代自然科学的方法论理想，所谓真理，无非是通过方法控制获得基于同样方法程序的可重复结果，即结果可验证性的真理。这种真理在科学上以伽利略为模型，在哲学上被笛卡尔所论证。自此以后，哲学都是在面对方法论科学进行自我捍卫过程中进行自我建构的，建构的结果则是实证主义真理越来越成为哲学的目标，“哲学因此陷入历史主义的沼泽，或搁浅于认识论的浅滩上，或在逻辑的死水中来回徘徊”^②。直至现象学的出现，特别是海德格尔令人信服地提出了存在遗忘问题，受近代科学方法论主宰的真理观才发生了根本转变。众所周知，通过回归古希腊真理的原初含义，海德格尔认为 Aletheia(真理)的意义乃是去蔽，真理本性上具有遮蔽性，需要此在在时间性中展开其存在状态从而敞开真理令其显明。然而此在的存在建构同时又包含沉沦，“从前被揭示的东西，同样又沉回伪装和晦蔽之中。因此此在从本质上沉沦着，所以，依照此在的存在建构，此在在‘不真’中”^③。这就意味着，真理经常又在逻各斯(logos)的言说中具有掩饰性特征，从而不断呈现为此在的“真”和“非真”状态。海德格尔的语言晦涩难解，但其“在形而上学批判中展示主体性概念的偏狭”^④却清楚显明，伽达默尔正是沿着海德格尔真理观奠定的基调发展其真理理论的。

按照伽达默尔的分析，逻各斯最初的且一直沿用至今的含义就是言说，逻各斯的言说具有人类语言性所固有的掩饰性特征，语言并不能够总是表达真实，它也充满着虚幻和假象。通过遮蔽性和掩饰性的关系，真理源始性地跟语言绑嵌在一起，然而，随着逻各斯渐趋理性化，保持在话语中的事物本身存在的可理解状态被揭示为事物本身的理性。由此，用话语说话，就是通过话语如其所是地揭露出事物本有的存在状态。关于这点亚里士多德有过经典表述，即“每一事物之真理与各事物之实是必相符合”^⑤。虽然这种符合论真理观因其把真理与陈述命题等同而具有缺陷，但伽达默尔并不似海德格尔般对其持激烈批判态度，因为亚里士多德的符合论真理仍保留言说事物本来存在状态的原初意义。然而，经过近代科学的极端化，通过方法进行控制的确实性理想成为近代以来科学真理判定的圣律。真理的去蔽要求并非只是按照科学方法验证被表述的真理，尤其是在精神科学中那些经常一次性出现的不能命题化的意义理解，恰恰不是能通过具有真假值的陈述命题之可证实性而衡量的。

由此便进入第二个问题。海德格尔的开显论真理观将真理确定为此在的存在展开状态未免具有笼统性和模糊性，这忽略了真理的可表达和可理解的表现形式。为了延续古希腊以来真理跟语言的内生关系以弥补海德格尔在此方面的不足，伽达默尔进而认为真理的具体形式就隐藏在语言游戏的理解活动中，即“能被理解的存在就是语言”^⑥。人具有历史性和有限性，但语言却具有有限语词表

① 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 687 页。

② Hans-Georg Gadamer, *Reason in the Age of Science*, translated by Frederick G. Lawrence, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1998, p.6.

③ 海德格尔：《存在与时间》，陈嘉映、王庆节译，北京：三联书店，2006 年，第 255 页。

④ Hans-Georg Gadamer, *Heidegger's ways*, translated by John W. Stanley, Albany: State University of New York Press, 1994, p.12.

⑤ 亚里士多德：《形而上学》，吴寿彭译，北京：商务印书馆，1996 年，第 33 页。

⑥ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 667 页。

现无限意义的无限性,历史地思维就是在语言的有限性和无限性以及过去语言和现在语言之间的语言融合中实现其意义。这就决定了,之于被有限性所规定的此在而言,并不是所有存在的东西都能够被理解,“能被理解的东西就是进入语言的东西,但当然它总是被当作某种东西,视之为真”^①。在语言游戏中被理解的不是自在的语言,换言之,理解并不简单是在语言的字形、语音、句法上取得共识性的一致意见——虽然这是重要的理解前提,而是理解世界的意义。这里的合法性根据在于,“人类理解总是纠缠于语言之中”^②,以语言进行的理解活动因其与事物的内在相关性而具有真理性。“在谈话中所运用的语言也在自身中具有其自己的真理,这也就是说,语言能让某种东西‘显露出来’(entbirgen)和涌现出来,而这种东西自此才有存在。”^③谈话总是关于某物的谈话,谈话过程使某物显露,这个某物不是具体的、现实的某物,也非自在之物,而是在语言中被预先解释的事物的本然存在,“谈话模式必然包含比主客关系更为复杂的结构。正如我们所看到的,谈话中出现的既有参与者之间的理解,又有关于某物的共识”^④。由是观之,相互谈话者须通过语言媒介进入相互理解的参与结构,但真正使理解成为一个参与事件的却并非语言符号本身,而是经由语言所传达的真理。

同样,文本和理解者之间的谈话也是一样,理解者在此已经是解释者,只有经由解释者,文本才会像一个谈话主体一样向对方说话,文本的文字符号也才会显露其意义。“解释者在面对文本时也有一个不可或缺的前提条件,即他必须参与到文本的意义之中。”^⑤理解的真理,就是理解者向文本发出意义期待,而文本则像一个对话者一样对理解者进行回应从而产生意义交融,真理如此便出现在理解者用语言进行解释的语言游戏中。游戏和真理之间的逻辑关系经过语言游戏而指向真理,这不仅揭示出了诠释学真理的游戏意义,更重要的是阐明了游戏的参与性之于诠释学真理的规范作用。当然,这也进一步带来了需要回应的问题,即对诠释学真理之相对主义或主观主义的质疑。建基于游戏的参与性之上的理解因其作存在论解释而不可避免地导出解释的多样性问题。以游戏论视角对诠释学真理的非相对主义进行辩护,将是本文下一部分要完成的任务。

五、游戏自由与游戏责任:游戏角度对诠释学真理的辩护

关于诠释学真理观的相对主义问题,学界向来置评甚多。哈贝马斯曾经评价伽达默尔的真理观之普遍性诉求为“语言唯心主义(linguistic idealism)”^⑥。虽然沃恩克(Georgia Warnke)并不同意通常加诸伽达默尔真理观之上的那些相对主义指责,但他同样认为诠释学的真理确实“提出了主观主义的幽灵”^⑦。国内著名的诠释学专家潘德荣先生更是认为,存在论角度的诠释学必然带来相对主义问题^⑧。可以说,伽达默尔的真理观甫一诞生便伴随着对其是否是相对主义的质疑。当然也有学者为之进行了辩护,比如何卫平先生就认为,“理解可视为是一种相互理解的事件,一种达到共识的事件,因为只有当对话者取得一致的情况下,对话才能进行下去,并向真理靠近。因此,真正的对话总是排除了主观主义的”^⑨。

① Hans-Georg Gadamer, “Text and Interpretation”, in *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*, Diane P. Michelfelder and Richard E. Palmer(eds.), Albany: State University of New York Press, 1989, p.25.

② Jon Nixon, *Hans-Georg Gadamer: The Hermeneutical Imagination*, Springer, 2017, p.31.

③ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 539 页。

④ Cristina Lafont, *The Linguistic Turn in Hermeneutic Philosophy*, pp.96-97.

⑤ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 545 页。

⑥ Habermas, *On the Logic of the Social Sciences*, translated by Shierry Weber Nicholsen and Jerry A. Stark, Cambridge: Polity Press, 1988, p.174.

⑦ Georgia Warnke, *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*, p.77.

⑧ 参见潘德荣:《论当代诠释学的任务》,《华东师范大学学报(哲学社会科学版)》2015 年第 5 期。

⑨ 何卫平:《通向解释学辩证法之途:伽达默尔哲学思想研究》,上海:上海三联书店,2001 年,第 342 页。

伽达默尔的游戏论的真理观,因继承海德格尔此在在时间性中显露其存在这个基础存在论的基本命题,而使真理内嵌在时间中从而与可变性形影难离。这一点,在《什么是真理?》一文中得到再一次证明,伽达默尔在此解释道:“我们所谓真理的意思,诸如公开性、事物的去蔽等等都有其本身的时间性和历史性”^①。伽达默尔的真理观亦坚持真理的开显或发生论,但绝非绝对意义上的自行发生,而是基于理解者的语言游戏的媒介思辨性地发生。这就带来一个问题,即不同时代的理解者和解释者可能因为其语言、传统、境遇甚至知识结构之不同而先行承受了不同的前见所产生的理解者视角差异问题,“可以这样说,任何切实的回应必须应对这样的事实,即伽达默尔的‘视角主义’使得相对主义的幽灵从未隐去”^②。职是之故,判定伽达默尔真理观是否是相对主义的标准必然不是认识论上是否具有合理性,而是此在因其所从属的诠释学境况而被先行决定了的解释视角是否拥有任意解释权的问题。

关于这一点,伽达默尔早在对游戏自由与游戏责任的讨论中已经有这种自我意识并有效规避了可能存在的任意解释质疑。与一般的游戏之参与性结构一样,人的游戏亦具有被动见主动的特征,存在于游戏中的游戏事件,而不是游戏者。但是,人的游戏也有其独有特征,即“对于人类的游戏来说,富有特征的东西是它游戏某种东西(es etwas spielt)。这就是说,游戏所隶属的活动秩序,具有一种游戏者所‘选择’的规定性”^③。这即是说,人之参与游戏与否是有自己的自由也即选择权的。这种基于选择权而来的游戏自由可以表现在以下两个方面:(1)人能够意识到自己参与游戏的游戏意愿。基于对自己游戏意愿的自我意识,作为游戏者的人能够明确区分自己的游戏行为还是非游戏行为,即伽达默尔所说的这是“采取游戏态度的人类主体性的问题。”^④(2)在意识到自己的游戏意愿前提下,作为游戏者的人可以自由选择参与此游戏还是彼游戏。游戏者此间只是确定了一种可能性与计划,这种可能性与计划是否变成游戏现实完全取决于自己的自由选择,即“他还有这样或那样去择取这一个或那一个可能性的自由”^⑤。可见,在游戏中伽达默尔虽然坚持存在论的态度,但他并未否定人在游戏面前的自由裁量权。正因如此,当这种观点延展入真理问题时,自然会产生基于理解者的个体性视角可能存在的解释任性问题,也会出现基于此种角度的相对主义质疑。

同样不能忽视的还有问题的另一个方面,即游戏责任的问题。赋予游戏参与者以游戏意愿和游戏选择权之后,伽达默尔接着明确这种自由不是任意而为而是伴随着责任的。伽达默尔说:“我们享受一种作出决定的自由,而这种自由同时又是要担风险的,而且是不可收回地被限制的。”^⑥一旦游戏者选择进入游戏,他就进入了游戏所规定的规则秩序,这并不是基于游戏者意愿而随意改变和设定的秩序,而是规范游戏自我表现的结构性要求。而且,就人类游戏所需要的游戏空间来说,这个空间并非自为游戏任意展开的无限空间,而是负有游戏任务因而被任务限制的有限空间。所以,游戏在赋予游戏者自由的同时,也规定了游戏者的责任,“谁为了享有自己作出决定的自由而回避紧迫的决定,或周旋于那种他根本不想严肃对待、因而根本不包含因为选择它而使自己承担受其束缚的风险的可能性,我们就把他称之为游戏过度(Verspielt)的人”^⑦。所谓“游戏过度的人”并非完全沉溺于游戏而失去自我的人,而是完全任意而为,不遵守游戏秩序破坏游戏任务从而忘记自己游戏责任的人。

游戏过程是一个自由和责任共存的过程,正是被游戏责任所限制,所以游戏者并不能任意地进行游戏。游戏处在历史之中,在历史时间中不断被重复,即使游戏的游戏者和游戏环境会不断发生变化,只要

① 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法》,第69页。

② Paul Healy, *Rationality, Hermeneutics and Dialogue: Toward a Viable Postfoundationalist Account of Rationality*, London, New York: Routledge, 2018, p.37.

③ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第157-158页。

④ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第156页。

⑤ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第156页。

⑥ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第156页。

⑦ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第156页。

还有人参与游戏的意愿,游戏就会不断被重演和被理解。正是在这层意义上,贝尔奈特对伽达默尔的游戏论真理观得出了颇为独到的见解:“对伽达默尔来说,理解游戏与真理游戏是同一游戏,不可能区分存在的历史和理解的历史,通过理解的方式,人去回应存在的真理之谜”^①。无限进行的游戏就像不断出现的理解一样,规定着语言理解的真理游戏是对同一事件的不断进行的再生产和再创造。所以,真理游戏并未在伽达默尔那里获得完全自由的解释空间,就像不能任意游戏和不能任意理解一样,语言游戏也不能因其存在的差异和言说者承受的不同效果历史而任意地只凭主观喜好去开显真理。

综上所述,伽达默尔“实际上强调‘作为游戏的艺术’对人类自我认知的贡献,以规避将游戏解释为虚假自由的倾向”^②。游戏者参与游戏的自由和责任规定了伽达默尔诠释学真理观反相对主义的自我意识。作为语言理解游戏的真理,并未赋予解释者完全任性的自由诠释空间,而是受文本意义域规导,即使确实会因解释者因前见所带来的解释视角差异而导致“我们总是以不同的方式在理解”^③,但这并未消除其受事情本身约束的解释责任。因而,在游戏的自由与责任视角下,哲学诠释学的游戏论真理并非相对主义真理观,至少伽达默尔已经通过批评“游戏过度”有意识地否定了“解释过度”的相对主义问题。

Research on the Inner Logic of Truth View of Gadamer's Game Theory —With Reference to the Doubt of the Relativism of His Truth View

Chen Taiming

(School of Marxism, Shandong University of Finance and Economics, Jinan 250100, P.R.China)

Abstract: In terms of the hermeneutic truth view put forward by Gadamer, there is no doubt that a new perspective is brought for the truth understanding under the guidance of natural science since modern times. In the meantime, a new way for the understanding of truth can be provided by starting from the perspective of game, which also reveals the inner demands of hermeneutic truth view in a better way. When it comes to the association between game and truth, it has the necessity to clarify the basic premise of hermeneutic alienation experience, which should also take language game as the intermediary. Based on this, it brings the entry of hermeneutic truth into the field of language game, which can get its universal form in language, and can be embodied in the practice of language understanding. From this point, hermeneutic truth can be regarded as game theory truth or “game of truth”. To be more specific, it can be regarded as the truth of language game theory. To get truth through game can help to provide a new defense path for the exploration of for the relativistic criticism of his truth view in line with the definition of the unique nature of game.

Keywords: Game of truth; Alienation experience; Game ontology; Language game; Relativism

[责任编辑:勇 君]

① Rudolf Bernet, “Gadamer on the Subject's Participation in the Game of Truth”, *The Review of Metaphysics*, 2005(4), p.793.

② Michael Kelly, “A Critique of Gadamer's Aesthetics”, in *Gadamer's Repercussions: Reconsidering Philosophical Hermeneutics*, Bruce Krajewski(ed.), California: University of California Press, 2003, pp.115-116.

③ 伽达默尔:《诠释学I:真理与方法》,第420页。