

國立臺灣大學文學院哲學系

碩士論文

Department of Philosophy

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis

從遊戲概念談 Gadamer 論藝術經驗作為一種知識

Experience of Art as Knowledge

- Gadamer on the Concept of Play



Yi-Hong Lee

指導教授：陳文團 博士

Advisor: Van Doan Tran, Ph.D.

中華民國 98 年 7 月

July, 2009



國立臺灣大學碩士學位論文
口試委員會審定書

從遊戲概念談 Gadamer 論藝術經驗作為一種知識
Gadamer on Experience of Art as Knowledge by Means of
the Concept of Play

本論文係李宜鴻君（學號 R95124001）在國立臺灣大學哲學系完成之碩士學位論文，於民國 98 年 7 月 31 日承下列考試委員審查通過及口試及格，特此證明

口試委員：

陳文圖

（指導教授）

黃俊志

張鼎國

系主任：

孫龍智



「人是個謎；如果必須花一輩子才能找出答案，也不能說是浪費時間。
既然我是個人，那麼我就要解開這道謎！」



Dostoevsky (1821-1881)



謝辭

我有一位學長在出版他的第一本著作時，寫了整整五頁的謝辭，上面列滿了密密麻麻的人名，當時我看到覺得簡直不可思議；但是現在輪到我寫下這段謝辭時，我才發現成就一件事絕非偶然；即使是一篇微不足道的碩士論文，在完成它的過程中，依舊需要仰賴許多人直接或間接的幫助。

首先毫無疑問地，我必須感謝我的指導老師陳文團教授。從升大二的暑假開始，我便開始陸續向他請教學業上的問題；而在成為他的指導學生之後，除了學業上的問題外，在生活上他也一直給我許多真誠的關心與幫助。而他自由的學風在我的課業上一直是我最大的助力，因為每當我主動向老師尋求支援時，老師的幫助從未少過，但是一切必須都是由我主動才行，所以學習的責任由我自己完全負責；然而對我而言，唯有內在對自己的要求而非外在的規範，一切事情才會變得有意義，而他人的信任也每每都能激發我的責任感和向上的動力。也很慶幸我沒有辜負老師的信任，能在期限內順利完成這篇論文；在此必須再次表達最誠摯的感謝，謝謝老師這些年來的幫助指點與提攜。

除此之外也有許多老師是我必須一一感謝的，但是單就這篇論文的完成而言，我必須特別感謝陳榮華老師以及張鼎國老師，因為是他們把我帶進詮釋學的殿堂，並讓這門學問不止成為我的研究領域，同時也內化為我思考事情以及看待人生的方式。因為打從自己在大學時決定重考踏入哲學的領域的那一刻，我便早已下定決心不要讓我的所學和我的人生有所斷裂。而存有學的詮釋學其風格和內涵都能滿足我的這個願景，使得我在畢業之後再辛苦也不會有所遺憾。除此之外也謝謝關永中老師讓我有機會擔任知識論的課程助教，這篇論文的許多論點也是從課堂上得到啟發的；另外林火旺老師在我大學時很有耐心且親切地指導我的學士論文，讓我能夠有磨練自己瞭解自己是否具有基本的研究學術能力，也在此感謝他。

而除了學術上許多老師的提攜以外，許多朋友們的關心和鼓勵也是成就這篇論文不可或缺的元素。請容我細細地訴說，因為正是一些在一起相處時許多再細微不過的事件，使得在我寫下這段文字的當下，你們依舊在我的意識中鮮明地呈現，而讓事件由於再度被期待而不再是封閉而完結的了，它隨時有可能在往後的人生中繼續展開新的一頁。

首先我必須感謝所有曾經對愛樂社認真投入社務，並且真誠而無私地奉獻的所有社員們。因為正是這麼一個地方，它不但是大家同樂以及美好的回憶之處，同時隱然也是人格的試煉場。爲了社團奉獻就像是爲了他人奉獻一樣，其實很有可能根本得不到任何回報，但正是因爲如此，真誠的奉獻本身有其意義和無形的價值。因此我一直以身爲台大愛樂社第三十屆社長爲榮，也很高興能在這邊交到許多值得信賴的朋友。而除此之外我還要感謝小波這些年來在許多事情上給我的幫助、維中在音樂以及課業上的切磋與討論以及陪我徹夜聽音樂促膝長談、和大衛的一些討論也成爲本論文所涉及的問題、凱莉和他的家人在我論文開始前當了兩天的地陪並讓我借住、柏良在我寫論文時送給我可愛的小禮物、一姐品臻軒棻還有燕麥這一年來的關心。

另外當然也要謝謝系上許多好朋友們，畢竟和你們的許多討論與互動，更是直接促成了這本論文的完成。所以我要感謝家茜給我許多鼓勵並在我寫論文寫到吃飯忘記帶錢時先幫我墊錢、小龜在我心情不好時問我要不要載我出去兜風、鈺敏在口試時主動幫我錄音並陪我討論問題還有慶功、和小毛寫論文之餘的討論以及開心地打鬧、和嫵翔在音樂以及哲學上快樂地無所不聊並且一邊聊天一邊彈琴示範旋律給我聽、書玲主動提供我許多論文相關的參考書籍、澤玫學姐在論文細節上許多主動的提醒、湘蕾一直主動關心並提醒我找工作的問題、詠盛這一年來一直給我方便讓我使用研究室座位寫論文、和豪哥旭華敦民哥以及 Q 這幾位學長們彼此之間的討論和請教也使得我獲益匪淺、最後還要感謝知識論課堂上用心的學弟妹所提問的問題和報告因而也對本論文有所幫助。

除了社團和系上這兩個我主要的生活圈以外，一些其他的朋友給我的關心和陪伴我也一直都會記得：元溥哥哥在音樂上的指點以及生活上的彼此分享和關心、和佩玲對音樂電影及配樂甚至建築的許多討論以及字字珠璣以致於開懷大笑、平嘉陪我一起聽音樂聽到沒有捷運可搭主動載我回家、米雪在我心情不好時主動說要幫我規劃旅遊行程、Jimmy 在我寫論文休息時陪我在店裡聊天聽音樂。以上這些事我會一直記得並且好好珍惜。

然而當然還是得感謝我的家人，畢竟沒有他們，我一個人要完成學業一定只有更困難。也感謝他們的諒解和幫助，讓我能夠在人生中課業的部分裡走自己想要走的路。

除此之外還有許多沒有被提及的名字，但是沒有被提及不代表被遺忘，這篇謝辭畢竟多少是從成就這篇論文的角度上去寫的，並不代表沒有被提及的人在我生活的其他層面中就不重要，因此請你們不要太過在意。當我見到你們並對你們表示感謝時，我是真的表達感謝，而非只是在客套而已；而且我也一直學不會客套。

最後我想我必須感謝那些我所熱愛的藝術家和哲學家們，以及他們所創作的那些偉大作品。行文至此並非矯情，而是當有一天我的心情或思緒有所起伏時，腦海中浮現的有時是我所學到的哲學觀點、有時則甚至不是文字而是音樂或鏡頭，我便知道這些作品早已成爲型塑我人格同一性的一部份。我永遠無法忘記當我生病跛腳時聽到 Beethoven 的音樂所給我的鼓勵、高三時一個人在社辦唸書一遍又一遍地聽著 Brahms 第四號交響曲、Dostoevsky 把血淋淋的現實透過作品呈現在我的眼前因而促使我反思希望瞭解現實而走上哲學的道路、以及在我人生最低潮時聽到 Abbado 指揮的 Mahler 第九號交響曲所帶給我的那些見人所不能見、Truffaut 和蔡明亮如何透過鏡頭讓我更深刻體會到那些憂愁的目光、而侯孝賢又如何同樣地透過鏡頭卻讓人感到開闊、更不用提當我讀到 Gadamer 的著作時讚嘆他對藝術的洞見比我擁有更整全的圖象。因此投入藝術哲學的領域我從不後

悔，因為這不只是課業或工作而已，它同時也深刻地成就了我這個人。

用自己的所學作為本篇謝辭的結尾或許是再適合不過的了。在完成這篇論文以後，我便要面對人生中另一個選擇；而這個選擇有許多可能性，你們都是讓這些可能性更鮮明的助緣。之所以說是助緣，是因為存有學的詮釋學很明確地指出一點：人不是被決定的，然而他若要實現自我，仍需仰賴現實中的事物；但是這些現實中的事物正因為也是有限的，所以它既可能是消極的限制，但也有可能是實現自我必備的素材，而這之間的巧妙變化就仰賴個人造化。這任務絕不簡單，但或許正是因為如此，這個任務也才具有挑戰性。或許這正是當我們聽到 Beethoven 最後一首弦樂四重奏，看到最後一個樂章上寫著“Muss es sein?.....Es muss sein!”（非得如此嗎？.....非得如此！）時，這段音樂和文字為何會那麼地讓人感動。



摘要

本文試圖以 Gadamer 的《真理與方法》第一部份「藝術經驗裡真理問題的展現」中作為核心概念的遊戲概念指出：藝術經驗是真的能夠展現出真理，而且遊戲的性格正能反映出藝術作為一種觀賞性遊戲。

筆者以此作為本論文的核心主張，並此展開和其他理論的辯論與調解。在分析遊戲概念之前，筆者首先在第一章先回顧近代哲學的立場是如何把藝術經驗排除在知識的範圍之外，並且進一步地探討近代哲學的立場其缺失及理論上必然的矛盾，而最核心的批判則以 Gadamer 反對美感區分的主張作為立足點。

而第二章則是對 Gadamer 的核心論點，亦即遊戲概念進行闡釋和分析，筆者並且更進一步指出遊戲概念所具有的現象學性格，以強化藝術經驗作為一種知識的主張。

最後一章則是在對遊戲概念做出初步的呈現後，筆者則試圖再進行三個工作：一是援引 Gadamer 本人其他的說法來支持遊戲概念，二是援引其他哲學家的主張來支持遊戲概念，最後則是筆者本人的反思，思考這樣的觀念如何可以延伸到哲學的其他問題上。

關鍵字：Gadamer、Husserl、藝術、遊戲、理解、知識、詮釋學、現象學



目錄

口試委員審定書.....	i
謝辭.....	v
摘要.....	ix
前言.....	1
第一章 反對審美區分.....	6
第一節 浪漫主義其思路背後的問題：審美區分.....	7
第二節 反對審美區分.....	17
第二章 遊戲概念及其基本特徵.....	31
第一節 作為主體的遊戲.....	33
第二節 作為主體的遊戲其衍生特徵.....	38
第三節 藝術作為觀賞性的遊戲.....	47
第三章 對遊戲概念的反思與延伸.....	52
第一節 Gadamer 文本的其他佐證.....	52
第二節 其他哲學家的探討進路.....	64
第三節 筆者的反思.....	67
結論.....	76
哲學詞彙譯名對照表.....	78
參考書目.....	80



前言

一、Gadamer 對藝術經驗的提問

何謂藝術經驗？這不但是許多藝術的愛好者所關心的問題，也是哲學中一個重要的基本問題；也正因為如此，此一問題隨著歷史的演進，因而也累積了許多哲學家或文人的看法的理論。而各種對於這個問題的見解與看法，也由於哲學立場的不同，而被安置在各哲學體系的不同位置，以致於對此一問題往往有了南轅北轍的分析和結論。

Hans-Georg Gadamer (1900-2002) 在他最重要的著作《真理與方法》¹裡，便開宗明義地提到人文科學和自然科學在根本上的不同，因此對 Gadamer 而言，隸屬於人文科學的藝術同樣地也不宜以自然科學的方法為尊。他在該書的第一部份「藝術經驗裡真理問題的展現」一開始就提到：

社會—歷史的世界的經驗不能由自然科學的歸納程序提升為知識

(Wissenschaft)。無論這裡所謂知識是意味什麼，並且即使一切歷史知識都包含普遍經驗對個別研究對象的應用，歷史的研究也不致力於將具體的現象視為某個普遍規則的實例。個別事件並不單純只對那種可以在實踐活動中做出預測的規律性進行證明。歷史研究的理想其實是，在現象的獨特性與歷史的具體關係中去理解現象本身。²

¹ 在此使用的原文版本為 Hans-Georg Gadamer, *Hermeneutik I: Wahrheit und Methode – Grundzüge einer Philosophischen Hermeneutik*, Tübingen: J. C. B. Mohr, 6. Auflage, 1990, 以下簡稱 WM。而引文所參考的中譯本為《真理與方法 I：哲學詮釋學的基本特徵》，洪漢鼎譯，北京：商務印書館，2007 年。以下則簡稱為《真理與方法》，而筆者會衡量兩岸用語的差異，並參照現有的中文翻譯，對引文有細部的修改。

² WM, p. 10；《真理與方法》，第 13 頁；於此筆者視情況將 Wissenschaft 一詞譯為科學或知識，以便更符合中文的語感。

Gadamer 於此直接明瞭地指出：人文科學的建構方式是有別於自然科學的，而差別之一正在於：人文科學所面對的現象是無法透過歸納法得到知識的。此一說法雖然在目前的哲學界中雖然早已經是公認的看法；但此一看法的獲致正是由於 Gadamer 本人的努力，然而在日常生活以及當今的藝術界中，不論是實作上的藝術家、或是單純僅只是或業餘的愛好者（amateurs），這樣的想法卻依舊宰制著許多人的思維。

然而這樣的宰制對哲學的意義何在？雖然日常生活的想法思維不具有系統性，在藝術領域裡也充斥著各種風格和流派，這些風格和流派背後所抱持的也往往是一些簡單的信念，但這並不代表這些非哲學的思維絲毫不能反映任何哲學立場；所以對這些思維只要透過適當的去蕪存菁，便不難發現其背後所隱含的哲學立場。

因此本論文採取這樣的寫作策略：以 Gadamer《真理與方法》的第一部份「藝術經驗裡真理問題的展現」中知識論的部分作為討論的主軸，盡筆者所能地詳盡詮釋 Gadamer 如何依次地對他的哲學立場進行說明和論證。

而之所以會把論述的核心放在知識論的部分是因為：由於 Gadamer 的主張是認為藝術是一種知識，而此一對一般人以及持近代哲學而言非常特別的立場，自然就會認為近代的知識論是錯誤地把藝術排除在知識的範圍以外。所以我們可以追溯這個錯誤，便可以瞭解問題所在。

二、研究步驟

因此，本文一共分為三章。第一章首先以一個最為人所知的藝術流派為例，來指出該流派所預設的錯誤哲學立場：審美區分。而如上所述，審美區分本身又是預設了錯誤的知識論觀點，因此我們便以審美區分作為開頭，回溯到此一錯誤的知識論觀點究竟是出了什麼問題。屆時我們會發現：審美區分的概念本身，正

反應了近代知識論的一個嚴重的錯誤，即對現象不必要的錯誤區分而產生的問題。因此我們有必要進一步論述這樣的區分為何是錯誤的，而 Gadamer 本人也提出了相當充足的論證作為其反駁近代知識論以及進一步論證自身哲學立場的依據。

第二章則是正面地提出為何藝術經驗足以視為是一種知識，這樣的知識其運作方式究竟為何。而 Gadamer 在此提出遊戲概念作為其核心論點，並且認為藝術本身正是作為一種觀賞性的遊戲。而眾所皆知的，Gadamer 視自己的哲學主張是一種「現象學式的詮釋學」，故筆者在對《真理與方法》中的遊戲概念做過文本的分析以後，接下來的工作便是引用 Husserl 的現象學，來對照兩者有無呼應，或是現象學是否真的能證明 Gadamer 的主張真的是現象學式的，因而確實在知識論上有其地位。

而最後一章則是把遊戲概念作出擴大性的解釋，因為既然 Gadamer 反對美感區分，並且指出藝術是一種知識，那麼這種知識便也能妥善地解釋以往近代哲學中所認為的知識對象。因此筆者在這一章的工作有三點：首先是檢視 Gadamer 其他部分的行文，以得知 Gadamer 的遊戲概念是否真的能夠和其他的概念相呼應；再來則是引用其他哲學家的論點來和 Gadamer 的論點有所對談，順便進行再度檢視 Gadamer 哲學的工作；最後則是把遊戲概念做出哲學上的延伸，看看這樣的哲學主張，是否會和其他的哲學主張有所衝突，如果有的話，那麼遊戲概念該如何回應，以表示自己的主張才是如實地地反映了實在。

三、意義的增加：Gadamer 藝術哲學的突破

如前引文所述，Gadamer 一開始把討論的範圍限縮在人文科學中，並以藝術經驗作為範例，刻畫出人文科學有別於自然科學的基本特徵。然而幸運的是：Gadamer 所成功開拓的疆土超過了他的想像。他對人文科學的刻畫，有一部份竟

然也可以應用在自然科學上；筆者認為這必須歸功於 Gadamer 一開始就以寫作一部詮釋學式的現象學哲學著作為目標³，正如他在《真理與方法》第二版的序言裡所提到的：

這一點絲毫不排除現代自然科學的方法在社會領域內也有其運用。……我們所面臨的問題**根本不是方法論的差別**，而只是認識目標的差異。本書提出的問題將使人發現和認識到某種被那場方法論爭論所掩蓋和忽略的東西，某種與其說限制或限定現代科學，不如說**先於現代科學並使之得以可能的東西**。

4

什麼是「先於現代科學並使之可能的東西」？。唯有最為原初的現象可以作為這樣的東西；例如胡賽爾的《純粹現象學通論》中談我們可以找到類似的行文作為佐證：

任何可能的對象，從邏輯上說，**「真述謂判斷的任何可能的主詞」**，在一切述謂思想之先，正好具有它的與表象和直觀的目光交遇的方式，這個目光或許在其「機體的自性」中達到它和「把握」它。⁵

如此一來我們或許可以進行一個大膽但胡賽爾早已從事過的嘗試，亦即援引那些任何足以支持 Gadamer 理論的任何現象，而非僅僅限縮在人文科學的領域

³ Gadamer 雖然並沒有直言他意圖以現象學的方式寫作一部詮釋學的哲學著作，但單就《真理與方法》的導言而言，該文在提到「理解」、「詮釋學」等詞時往往稱之為「理解的現象」、「詮釋學式的理解」，並在導言文末提及「Edmund Husserl (1859-1938) 盡責地使之成為我們的義務的現象學描述」，且全書甚至有一節命名為「透過現象學研究對知識論問題的克服」，該節底下亦有名之為「Husserl 和 Yorck 伯爵的生命概念」及「海德格關於詮釋學現象學的籌劃」，故曰 Gadamer 以寫作一部現象學式的詮釋學著作並不為過。

⁴ *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode – Ergänzungen Register*. Tübingen: J. C. B. Mohr, 2. Auflage, 1993, p. 439. 中譯本為《真理與方法 II：補充與索引》，洪漢鼎等譯，北京：商務印書館，2007 年。此段引文的粗體字為筆者用以強調之。

⁵ 譯文引自 Husserl，《純粹現象學通論》，李幼蒸譯，台北，第 61 頁；其中斜體字為 Husserl 自己所加，而粗體字為筆者所強調。

中，因為一些自然科學中的例證，亦有可能足以作為支持 Gadamer 理論的證據⁶。當然這裡的目的並非試圖以 Gadamer 的理論囊括對自然科學的解釋，要重申的是：Gadamer 雖然一開始鎖定的解釋對象是人文科學，但他所提出的理據其有效性的範圍有可能超出人文科學而進入到自然科學的領域；而這樣的指陳更確切地說應是：Gadamer 提出了一些對現象的正確陳述，以致於該陳述的有效性不僅止於人文科學裡。當然我們仍須注意到胡賽爾對我們的提醒：對現象的描述必須採取「存而不論（epoché）」的方式，儘管他在後期對「生活世界」的看法隱然透露著對此一態度的修正以及反省和批判，但就如同 Gadamer 在《真理與方法》所提示的，為了獲致真理我們必須放下會阻礙我們理解的前見（Vor-urteil）；在對自然科學的現象作描述時只要謹記這一點，對現象的描述此一活動就會是真理的闡明，而非因固執於成見使得現象無法如實地呈現。⁷



四、小結

筆者希望能藉由盡力完成和豐富上述的論述工作及目標，使得此一論文儘管只是對 Gadamer 藝術哲學的詮釋，但此一詮釋卻足以視為是一部藝術哲學的應用小百科，藉由對 Gadamer 所提出的理論的應用，盡其可能地回答身為藝術愛好者的筆者，在藝術經驗中所遭遇以及思考到的種種問題；而同時也希望透過此一回答的過程，能夠完成一篇真正能豐富詮釋學意義的論文。

⁶ 現象學運動在 Husserl 之後的確也採取許多不同的進路，其中 Merleau-Ponty 的著作《知覺現象學》便以許多科學現象來建構他的現象學論述，

⁷ 會有此一構想是由於近來科學哲學自 Thomas Kuhn (1922-1996) 所引發的典範革命，相較於之前的科學哲學，討論的焦點因而從對科學現象的討論上轉移到社群，亦即注意到在認識活動中，主體以致於社群這一端如何參與知識的建構和詮釋；或許也正是因為如此，Gadamer 的學生 J. Grondin 所著的 *Introduction to Philosophical Hermeneutics* 的參考書目中，特別列出了「詮釋學與科學理論」的相關書目，其中當然也包含了孔恩最重要的著作《科學革命的結構》（*The Structure of Scientific Revolutions*）。見 Jean Grondin, *Introduction to Philosophical Hermeneutics*, p. 221-224.

第一章

反對審美區分

可愛的大地到處
在春天綻放，重新又綠
一切一切之上遠方透著藍光
永遠，永遠……⁸

— Gustav Mahler (1860-1911), 〈大地之歌〉(“Das Lied von der Erde”)



我與世界失去了聯繫
為它我曾耗費多少時光
它如此長久沒我消息
可能以為我已經死亡
我也毫不在意
它是否當我已死
對此我也無從抗議
因對世界我的確已死
我死了，對於世界的紛冗
安息在一靜寂之地
獨自活在我的天空
在我愛裡，在我歌裡

— Mahler, 〈我與世界失去了聯繫〉(“Ich bin der Welt abhanden gekommen”)

9

⁸ 原詩譯自王維：〈送別〉

⁹ 以上歌詞譯文引自《發現馬勒》，金慶雲等著譯，望春風文化出版。

第一節 浪漫主義其思路背後的問題：審美區分

一、浪漫主義的思潮及其非哲學性的成因

究竟 Gadamer 的藝術哲學其意義到底為何？筆者希望以對浪漫主義其背後思路探討作為開始，使得這個問題能夠在整部的論文的一開始就立即顯題化。在此 Gadamer 針對浪漫主義作批評並非無的放矢，而以上的所引用的作品也不僅僅只是作為本篇論文的點綴而已。因為浪漫主義可以說是在一般人中最為人熟悉的藝術流派之一；而以上作品作為浪漫主義末期的代表作，其中所透露那極為沈重的龐大負面情緒更是其來有自。對 Gadamer 而言，這樣的情緒實則來自一個錯誤的立場：審美區分（*ästhetische Unterscheidung*）。

在進入對審美區分的介紹之前，筆者希望在此先明確劃分 Gadamer 所針對的浪漫主義究竟所指為何。因為浪漫主義中又有許多不同的風格和派別，而並非所有派別都是 Gadamer 批評的對象。他所批評的對象主要是針對那些像是波西米亞式的（Bohemian）頹廢風格，例如在古典音樂中浪漫樂派後期的許多作品；至於浪漫主義中那些具有田園風格或是具有愛國主義的大部分的作品，由於不具有上述的頹廢風格，因此並非 Gadamer 所要批評的對象。像是在古典音樂中的浪漫樂派中，我們仔細比較前中期和後期，的確也可以發現其中明顯的差異；我們的確也不會認為 Felix Mendelssohn（1809-1847）那些描寫山光水色的交響曲，其中有任何不健康的氣息。

在明確地掌握到 Gadamer 所要批評的對象，接下來我們可以開始拓深釐清審美區分呈現在浪漫主義的作品中的種種癥結。Gadamer 首先交代了促成浪漫主義形成的前因：對委託創作¹⁰的摒棄。所謂的委託創作是指：他人委託藝術家創作作品。以下將以古典音樂作為說明的範例：委託創作最為盛行之時，是在古典

¹⁰ 在原文裡 Gadamer 是用 *Auftragskunst* 一字，筆者在此依中文現有的常用詞彙翻譯成委託創作。

音樂尚未走出宮廷的時候。當時的作曲家由於尚未具有獨立的經濟和社會地位，其創作只能作為有錢有閒的貴族日常生活中眾多休閒活動的一種。這也是為何像是 Johann Sebastian Bach (1685-1750) 的郭德堡變奏曲 (Goldberg Variationen) 這樣今日在音樂廳演奏的正規曲目，在當時竟然只是用來幫助貴族入眠的催眠曲而已。

然而中產階級的興起對委託創作的風氣產生了極大的衝擊。他們其中固然有極力於標榜自己的身份地位者，但也亦有具有良好教養的企業家；無論他們的心態如何，都使得作曲家的贊助來源更為多元，而且相較於以往的貴族，這些中產階級更樂於贊助作曲家進行獨立創作。再來就是自文藝復興以來，藝術便開始走上世俗化的道路，漸漸地從教會走入宮廷，再由宮廷走入中產階級。然而在此一世俗化的過程中，藝術在人們的心目中卻一直沒有卸下它作為祭司的地位，這也是為何即使在貴族委託創作的時期，聖樂卻依舊是重要的作曲類型之一。到了浪漫時期，藝術雖然可以說是徹底的世俗化了，但是更確切地說，藝術有時所扮演的角色其實更像是神職人員走出教會進行佈道的工作。例如以上作品的作曲家 Mahler，他的第二號交響曲甚至就命名為《復活》("Auferstehung")，其中亦引用了 Klopstock 的作品並加以修改，作為終樂章的歌詞。而他本人正是浪漫主義後期的代表之一，以上所引的作品〈大地之歌〉甚至是讓調性音樂進入非調性音樂的前奏。

對於這樣的現象，Gadamer 認為：

浪漫派新神話的要求……給予藝術家及其在世界中的使命以一種新神職的意識。藝術家就如同一個「現世的救世主」(Immermann)，他在塵世中的創作應當造就對沈淪的調解，而這種調解已成為無可救藥的世界所指望的。自此以來，這種要求規定了藝術家在世界中的悲劇，因為這個要求找到的兌

現，始終只是某種個別的兌現。實際上這只意味著對這種要求的否定。¹¹

為何 Gadamer 認為這樣的任務會必然地導致挫敗？上面已經簡略地交代了這樣的浪漫主義的藝術家其使命的歷史性成因，而在進入哲學分析的工作之前，我們還得再瞭解當時對藝術作品的想像，如此才可以更深刻地瞭解到 Gadamer 對審美區分的批判，在藝術領域中究竟有多重要。¹²

誠如以上所述，浪漫時期的藝術作品不但確切地被賦予了宗教性的使命，藝術家們也非常深刻地意識到這件事，並以此進行創作。既然日常生活的經驗永遠都是零碎的個別事件，因此要追尋永恆是不可能在日常生活中尋找的，因為那終究只會是一場徒勞。唯有藝術才能擁抱這個世界，在無所不包的藝術作品中更貼近永恆。Richard Wagner (1813-1883) 所提出的總體藝術 (Gesamtkunstwerk) 概念，其理念便是立足在這樣的想法上；而這也是為何 Mahler 在和另一位重要的國民樂派作曲家 Jean Sibelius (1865-1957) 會面時提到：「不，交響曲必須像這個世界，它必須無所不包。」¹³

一個藝術品如何能夠無所不包？更確切地說：為何藝術家會以為藝術品能夠無所不包？Friedrich Schiller (1759-1805) 的觀點正可以作為說明，而他的觀點正是被 Gadamer 視為是審美區分此一概念的代表人。

二、審美區分

¹¹ WM, p. 93-94; 以下的譯文主要參考自 Gadamer, 《詮釋學 I：真理與方法—哲學詮釋學的基本特徵》，洪漢鼎譯，而必要時如有修改譯文則會在附註中說明之。

¹² 值得額外一提的是：雖然這些想像往往是非哲學性的，其思路往往缺乏嚴謹的邏輯，但它終究已經是一段已發生的史實，並且持續在當今的藝術領域裡在主流中佔據著一席之地。這樣的想法不僅僅是在業餘愛好者中廣為流傳而已，即使在藝術創作者的社群中，儘管他們不斷地許多新潮的作品，但他們之中有許多人其對自我的使命感，卻是在浪漫時期便早已根深蒂固並一直流傳至今的了。故以下的交代意在實踐 Gadamer 認為「文本是用來理解詮釋者當下處境」此一觀點（此一觀點請見《真理與方法》中其第二部分的「詮釋學的應用問題」該節）。

¹³ 見 Edward Seckerson, 《馬勒》，白裕承譯，第 120 頁。

從上面的行文我們可以知道，浪漫主義摒棄日常生活的經驗其個別性及特殊性，並且認為從藝術作品中才可以得到抽象的普遍性。這樣的想法其實是源自於 Schiller 的作品《美育書簡》(*Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*)。

而 Gadamer 在《真理與方法》用了一段的篇幅簡明地陳述了何謂審美區分，首先讓我們來看看他是怎麼描述此一概念的：

所以，我們稱之為藝術作品和審美地加以體驗 (erleben) 的東西，**依據於某種抽象的活動 (einer Leistung der Abstraktion)**。由於撇開了一部作品作為其原始生命關係而生根於其中的一切東西，撇開了一部作品存在於其中並在其中獲得意義的宗教的或世俗的影響，這部作品將作為「純粹的藝術作品」並顯然可見。就此而言，**審美意識 (ästhetische Bewußtsein) 的抽象進行了一種對他自身來說是實證的活動 (eine für es selbst positive Leistung)**。它讓人看到什麼是純粹的藝術作品，並使這東西自為地存有。這種審美意識的活動，我稱之為「**審美區分**」。¹⁴

Gadamer 不但在這一段透過指出審美區分，以陳述 Schiller 以及其所代表的浪漫主義思潮的思路；更進一步地，他還指出審美區分背後所預設的近代哲學立場。浪漫主義認為：依據於某種「抽象的活動」，可以幫助我們將藝術作品以及自身從其所位處的具體脈絡中抽離出來，如此一來我們在欣賞該作品時，便能維持其純粹性、抽象性以致於普遍性。

(一) 形成「**審美區分**」的思路

然而，為何從「抽象的活動」而來的審美經驗內容會具有普遍性？筆者認為，

¹⁴ WM, p. 91; 粗體字為筆者所強調。

Gadamer 在此便是指出：因為支持審美區分的立場的人，在從事藝術活動時既然已經把藝術作品從原本所具有的脈絡中抽離出來，如此一來在觀賞藝術品時，所得到的便只會是單純的審美經驗內容本身。而這樣的想法其實預設了兩個哲學史上的立場：一是 Kant 對客觀知識和審美所帶來的快感這兩者之間的區分、另一則是自 Husserl (1859-1938) 的現象學其成熟期對現象 (Phänomenon) 的概念、以及 Ernst Mach (1838-1916) 的實證論立場、以及 Wilhelm Dilthey (1833-1911) 的體驗 (Erlebnis) 概念。

首先，對 Kant 而言：審美經驗是有別於自然科學式的認知的。其所仰賴的不是知性 (Verstand) 而是判斷力 (Urteilkraft)，因此他才在《判斷力批判》(Kritique der Urteilkraft) 裡提到：「不過，在高層認識能力的家族內卻還有一個處於知性和理性的之間的中間環節。這個中間環節就是就是判斷力……¹⁵」而這樣的想法其實也的確在我們的日常生活中佔據著主流的地位，因為這樣的想法其實背後乃是受到近代科學突飛猛進的影響，因而將可量化的視為事實，並和主觀的價值兩者加以區分；而 Kant 除了試圖為事實的認識可能找出一套先天的認知結構外，他在此所做的只是再將價值領域再細分為審美的和道德的這兩種而已。而這也是為何 Gadamer 會將審美區分稱之為審美「區分」：因為這樣的區分一開始便不自覺地將對自然的認識和審美區分開來了，而之後我們也將看到 Gadamer 對這一點進行反駁。

而審美經驗在 Kant 那裡雖然和自然科學式的認知區分開來了，但是這樣的經驗內容它本身需要是自明的 (self-evident)，因為對抱持審美區分立場的人而言，除此之外我們的經驗內容沒有任何其他的來源。而 Gadamer 注意到在 Husserl 和 Mach 的哲學裡談到的「所予物」其實在此便具有重要的解釋功能。他在「體驗概念」(Der Begriff des Erlenisse) 該節裡便先後提到這兩位哲學家。首先他指出：

¹⁵ 譯文參考自 Kant，《判斷力批判》，鄧曉芒譯，第 11 頁。

這一點將表明—對於 Dilthey 思想來說具有決定性意義的—這個意義統一體作為原始的意識統一體並未被稱之為感覺或感知，有如 Kant 主義以及在十九世紀直至 Ernst Mach 的實證主義認識論中那樣理所當然所稱呼的，狄爾泰把它稱之為體驗。因而狄爾泰就限制了由感覺原子構造知識的結構理想，並以一個更明確的所予物概念與之相對立。體驗統一體（而不是它被分析成的心理要素）表現了所予物的真實統一。所以，某種限制機械論模式的生命概念便在精神科學的知識論中出現了。¹⁶

誠如以上 Gadamer 所指出的，審美區分概念下的體驗概念，其實是以科學哲學中 Mach 所提出的所予物概念為基本構想再加以修正。那麼什麼又是所予物？Husserl 在他的《純粹現象學通論》（*Ideen zur einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*）的第一卷的第 65 節裡提到：

在這裡現象學對自身的本質的相關性通過以下特點顯現出來，即在明晰性、洞見、表達等等名目下的方法論反思中所考察和確定的東西，本身也被包括在現象學領域之內；而且一切反思分析都是現象學的本質分析，以及在其規定中所獲得的方法論洞見本身也與它們擬定的準則相符。因此在新的反思中人們必定能夠隨時相信，在方法論陳述中被陳述的事態可以在完全的明晰中被給予，並相信使用的概念與所予物真實地相符。¹⁷

從以上的引文我們可以發現，所予物其實在近代哲學的知識論中一直被提及，甚至可以說是作為評斷知識的判準，只是在不同的哲學家那邊以不同的詞彙出現，像是感官予料（sense data）等等。正如同這兩個詞的中文翻譯所意指的

¹⁶ WM, p. 71; 粗體字為筆者所強調。

¹⁷ 譯文參考自 Husserl, 《純粹現象學通論》，李幼蒸譯，第 191 頁；粗體字為筆者所強調。

一樣，這個詞所指涉的就是主體在建構知識的第一步時，所被動接收到的那些由外在世界所提供的材料。從近代哲學的角度看來，所予物由於尚未受過認知主體的主觀詮釋或渲染，所以保有絕對的客觀性；因為如果想要建構完全客觀的知識，其內容便必須和所予物的內容完全相符合。

最後，誠如以上附註 16 的引文所提到的，狄爾泰對體驗的概念其實是對所予物的修正，Gadamer 因而提到：「『體驗』這個意義統一體在這裡也是一種目的論的單位。¹⁸」由此我們可以知道，Dilthey 雖然極力於為人文學科建立一套自己的科學，但是其實他仍然受到近代科學的深遠影響，以致於他仍然以一種客觀的原子論去建構他的方法論詮釋學。之所以會說是客觀，是因為對 Dilthey 而言，是因為既然他已經發現了人文科學中的基本單位，那麼只要對這些基本單位進行轉譯，便可以成功地回溯作者的生命歷程。因此 Gadamer 才會說：



由於生命客觀化於意義構成物中，因而一切對意義的理解，就是「一種返回，即由生命的客觀化物返回到它們由之產生的富有生氣的生命性中。」所以體驗概念構成了對客體的一切知識的知識論基礎。¹⁹

（二）審美區分的問題

那麼，站在審美區分區分的立場下，藝術品會被如何看待呢？對 Gadamer 而言，審美區分將會導致幾個問題：一是作品會變得無法接近、二是直接違背了在表演藝術中我們對於詮釋的概念，甚至使得詮釋不可能、三則是審美區分雖然抽離了具體的脈絡，但卻又誤以為藝術品是可以橫跨任何時間的，因而所導致的共時性（Simultaneität）問題。

首先，審美區分既然把藝術品從其所位處的脈絡中抽離出來，等於是將其從

¹⁸ WM, p. 72。

¹⁹ WM, p. 71.

其所位處的世界的位置中抽離出來。然而 Gadamer 站在自 Martin Heidegger (1889-1976) 以來的本體論詮釋學立場指出：這麼一種抽離脈絡的工作根本就不可能成功，因為這根本就違背了事實。既然我們根本無從設想有任何事物是完全獨立於這個世界之外的，那麼這種抽離的作法也就無法如實地反應事物的本性。一旦我們將其從世界的脈絡中抽離出來，欣賞者和藝術品也就失去了原本聯繫的關係，因為欣賞者和藝術品原本的關係正是在於他們都處在同一個世界的脈絡中，因此抽離脈絡的動作亦即否定了任何欣賞者可以理解藝術品的進路。

再者，我們仔細思考此一將藝術品抽離脈絡的動作，根本完全無法解釋表演藝術中（狹義的）文本和對文本的演出這兩者之間的關係。例如當我聆聽 Mahler 的第九號交響曲和閱讀該曲的總譜，我們會說一個演出詮釋了這份總譜，這兩者有其必然的關連，因為如果總譜和演出之間毫無關係，則我們根本無從想像這份演出如何可能。亦即我們更仔細地檢查可以發現，審美區分根本就違反許多作品彼此之間必然的關連，此一概念再度違反了事實，而事實正如上一段所講的：藝術品亦是在這個世界最為廣大的脈絡底下，彼此之間有所關連之物，不論這關係是近是遠；這裡的反駁只是透過指出關係相近的藝術品，以更加凸顯審美區分其問題的癥結而已。就這一點更進一步地我們甚至可以指出，基於同樣的理由，審美區分也無法解釋不同但彼此之間相關的（狹義的）文本之間必然的關係，例如《聖經》和 J. S. Bach 的〈馬太受難曲〉，後者的歌詞完全引自前者，但審美區分在陳述自身的主張時，卻完全忽視了這麼直接的關係，因而抵觸事實而未能達成陳述事實的工作。

而且基於審美區分，不僅藝術品從脈絡中被抽離，欣賞者也被提出同樣的要求，在在欣賞者身上就會發生一個更嚴重的問題：一旦欣賞者被要求從其所位處的脈絡中抽離出來，那麼從審美區分的角度看來，原本在不同時間下的同一個欣賞者，卻會因為這個抽離脈絡的動作，使得欣賞者的完全沒有人格同一性可言，因為該立場根本沒有資格聲稱不同時間點下的欣賞者是同一個人，既然如此我們

也就沒辦法說「有一個」欣賞者在對藝術品進行詮釋。其實說穿了，這個問題只不過是又再度踏入近代哲學最負盛名的懷疑論者 Hume (1711-1776) 所導致的哲學困境而已。

最後關於共時性的問題，若將之放在浪漫主義的思潮下去理解，則更可以理解該問題究竟是如何形成及其旨點。因為在這裡審美區分的概念本身就遇到了理論內部所隱含的矛盾：一方面該概念宣稱真正的審美經驗，必須完全抽離欣賞者和作品所位處的脈絡。另一方面其作為浪漫主義思潮底下的產物，卻又希望該作品能夠在任何時間中都不損其藝術性，甚至是在不同的時間中其藝術性都毫無增減，否則該藝術品就不會是「無所不包」的；但正因為這種認為藝術品應該是無所不包的錯誤信念，使得持審美區分立場者又忽略了一個再明顯不過的事實：位處不同時間的欣賞者，其品味的不同是再自然不過的事；但是審美區分為了堅持藝術品是「無所不包」的，就必須彌平這種品味的差異。於此，Gadamer 說：



但是審美教化意識與此完全不同，它並不把自己理解為這樣一種時代的組合，它自身所特有的這種共時性乃是建基於它所意識到的品味的歷史相對性。只有在簡單地把一種偏離自身「良好」品味視作低劣品味這種基本認識，事實的同時性 (Gleichzeitigkeit) 就轉變成了某種原則的共時性。²⁰

亦即對支持審美區分者而言，那些位處不同時間的欣賞者，如果不能像他一樣感受到藝術品無所不包的「無限性」，那麼也就不能像他一樣真正地理解該藝術品；任何不能體驗到這種「無限性」的欣賞者品味必然都很差。但從 Gadamer 的立場看來，這種想法除了在心態上並不懂得同理他人的想法外，在根本上更是完全忽略了每個人都是有限的此有，因此沒有人可以真正地體驗到無限；而也基於此一有限性 (Endlichkeit)，每個不同的人對同一件藝術品所進行的理解和詮釋

²⁰ WM, p. 92; 粗體字為筆者所強調。

本來也就會是不同的。

(三) 小結

行文至此，我們總算可以回答我們在本文一開始所提出的那個在藝術領域中被廣泛提及的問題：究竟浪漫主義作品中的失落感是從哪裡來的？為何 Gadamer 會聲稱浪漫主義的任務終究會導致挫敗？從以上的哲學分析我們發現：浪漫主義的思潮可以以 Schiller 的審美區分作為代表，而審美區分的概念又可以回溯到近代哲學中 Kant、Mach 及 Husserl、以及 Dilthey 的哲學立場。分析至此我們已經可以發現審美區分立基於錯誤的體驗概念上，以及該概念本身也有上述的問題和矛盾。

浪漫主義一直希望也以為藝術可以擁抱和表達無限，如此一來便完全地錯誤認識自己是一個有限的此有，而藝術品也是這樣的東西。以上以古典音樂為例，其實是一個相當好的範例，因為音樂既然在某種層面上而言是一種不佔據空間而純粹時間性的藝術，其相較於其他類型藝術的抽象性，正是浪漫主義的擁護者可以大書特書之處，而且正好也附和了審美區分概念中的抽象作用（abstraktion）的步驟²¹。在此我們暫且先進入到純藝術的脈絡裡，以民謠採集第一人 Béla Bartók（1881-1945）對 Ludwig van Beethoven（1770-1827）這位浪漫樂派的精神領袖其第六號交響曲〈田園〉的分析，便可以知道浪漫主義問題之所在：

我們知道維也納的古典作曲家們受到民間音樂多麼大的影響。Beethoven 的〈田園交響曲〉第一樂章的第一主題原是一首南斯拉夫舞曲，這位作曲家大概在匈牙利西部聽到過用風笛所吹奏的這首樂曲。這樂章開頭不久有一小節


²¹ 其實說音樂不佔據空間這個說法是有問題的，因為聲波必須在空間中透過介質傳遞，且亦具有方向性。如果說音樂在腦海中可以不佔據空間的方式呈現，那只是混淆了構想內容本來就不佔據實際的空間，便以為構想的內容可以不在空間中呈現卻依然存在。

「固定地」(ostinato) 覆奏了八次²²，這無論如何是受了風笛的影響。²³

因此浪漫主義有時甚至不如說是「爛漫主義」，天真地以為可以從具體有限的材料中創造出蘊含無限的藝術品，卻忽略了有時他們所進行創作的素材來源正是「就地取材」。如果沒有孕育材料的土地 (Erde)，他們也根本無法無中生有進行創作。²⁴

第二節 反對審美區分

一、反對所予物概念



從以上的分析我們可以發現：審美區分的概念實則立基於近代哲學的概念或對其類比之上。因此要反對審美區分，有效的進路之一就是反對近代哲學的一些基本論點。而 Gadamer 便是從此進路著手，他首先便反對以上所提到的所予物概念，認為並不存在這種完全客觀且被主體完全被動接受的東西。於是他在哲學上和心理學上分別提出支持他論點的說法，以下將分別交代之：

(一) 哲學上的論證

首先在哲學上，Gadamer 援引 Aristotle (384 BC-322 BC) 和 Heidegger 的哲

²² 指該樂章第 16-24 小節。—原注

²³ Bartók, 〈農民音樂對現代專業音樂的影響〉，摘自 Bartók, 《巴托克論文書信選》，人民音樂出版社編輯部暨湖北藝術學院作曲系編譯，第 55-56 頁。

²⁴ 筆者在結束本節後，發現相當值得附帶一提的是：從浪漫主義去切入審美區分的問題，其實更能明確地凸顯出審美區分中的共時性問題，因為共時性中對品味的彌平此一動作，透過浪漫主義對「無限性」的追求顯得更容易理解，而或許也是為何 Gadamer 在討論共時性問題之後，緊接著便又接著陳述浪漫主義的問題。之所以會特別在附註中說明是因為：筆者在附註 20 所引用的引文，雖然是參考洪漢鼎教授的譯本，但經過對照後作了一些修正，故在此特別註明以希望有助於對概念的釐清。

學立場。對 Aristotle 而言，當我們感覺到一個東西時，對其我們可以得到許多個別的感官知覺，例如：當我看到一個椅子時，我看到棕色、方形.....等外延，但是我們不會說「我看到棕色、方形……的東西」，而會說「我看到一張椅子」；Aristotle 把「椅子」這麼一個統合各種感官知覺的概念或意義稱之為「共相」，而有別於 Plato（428/427 BC-348/347 BC）的說法。

這樣的說法並非空穴來風。例如當我們說「這是一隻綠色的天線寶寶」時，我們必然是先掌握到「這一隻綠色的天線寶寶」，然後才把綠色的概念從此一具體的對象中抽離出來。也就是說，近代哲學以為是認知者主動替透過構想力把觀念拼湊起來的觀點，其實是把順序搞反了；因為以顏色為例，我們可以發現：顏色必然附著在某些物體上而不可能單獨存在，所以對顏色的概念只可能先掌握到具體的物體中，然後再從中抽離出來，而不可能是相反的步驟。

至於到了 Heidegger 那裡，雖然他的哲學堅決反對傳統哲學以形上學為核心的論述方式，但是他的存有學進路卻也同樣地反對所予物概念。因為對 Heidegger 而言，這個世界上的任何事物其最原初的存在模式應是「存在先於本質」，而所謂的存在對 Heidegger 而言必然會是存在在這個世界上的，因為這是一個再淺白不過的事實，亦即任何事物存在及被理解的前提，再追問下去也只會是問錯了問題。既然任何事物都會是存在在這個世界上，因此任何事物本身在這個世界中都有其獨特的位置，也因而如此一來它和它以外的事物彼此之間也就必然會發生關係，即便是直角座標圖這樣的東西，也必須在先界定哪一點是原點以後，其他的事物也才能夠確定位置，亦即所謂的絕對位置其實也是相對於原點而言的位置而已。

對 Heidegger 而言，這樣的關係必然先行於我們對事物的純粹認知。其實更確切地說：以 Heidegger 的立場來看，所謂的純粹認知其實是根本不存在的。因為就如同上面所學的由 Descartes（1596-1650）所發明的直角座標，即便是科學語言，往往都已經先對要討論的對象有所規定，然而如此一來便早已限制了事物

如何呈現在理解者的面前。這也是為何成熟期的 Husserl 現象學非常講究所謂「本質的觀看」(Wesensschauung)，即便他這樣的主張正是要能夠使我們在此所反對的所予物能夠如實地呈現，但其將所有學科存而不論 (epoché) 的步驟，依然指出了任何學科都必然地帶著一套先入為主的理論預設去規定其所觀看的對象。

既然任何觀看的動作，都必然地會先入為主地用本身已有的知識背景去解釋觀看的對象，因此問題的重點應該從如何客觀地掌握到事物的本質，轉變到如何在每一個理解者都必然具有自己所特有的知識背景下，讓事物能夠被順利地解釋或詮釋卻又同時不至於讓原有的內容被扭曲。既然如此，根本也就沒有所謂「純粹的觀看」，而應該說是「觀看就是劃分」(Sehen heißt aufgliedern.)²⁵。

(二) 心理學上的支持說法

除了哲學上的論證以外，Gadamer 還援引了完形心理學 (Gestalt psychology²⁶) 的說法作為其支持的例證。完形心理學反對任何生理反應都可以被化約為一對一的刺激—反應機制。

例如圖 1.1 就是一個完形心理學常用的例子。一般人在第一次看到這個圖時，只能看到少女或老太婆其中一種圖案；然而在多加以觀察或和看到不同圖案的人討論過後，立即可以發現這個圖的模稜兩可之處。而完形心理學正以此為例證，指出：如果任



圖 1.1：完形心理學的常見圖例之一

²⁵ WM, p. 97；因此必須注意觀看此一動作在現象學上內涵上的轉變；甚至到了 Heidegger 的存有學那裡，甚至透過聆聽此一動作來避免誤解，並以此譬喻理解和語言的深刻連結。

²⁶ Gestalt 一詞在德文中即為形狀的意思。

何外在世界所給予的刺激都只是一對一的，那麼我們根本不可能會對這類的圖形看出不止一種圖案。於此，Gadamer 提到：

其實，新的心理學，尤其是 Scheler 跟隨 W. Koehler, E. Strauss, M. Wertheimer 等人對所謂刺激—反應的純粹知覺概念所進行的尖銳批判，已經指出這個概念²⁷來源於一種**知識論上的獨斷論**。²⁸

我們只要稍微回顧一下上述對形成審美區分的思路之探究，便可以清楚知道 Gadamer 在此所說的「知識論上的獨斷論」所指為何。審美區分的來源之所以會被稱之為是一種「獨斷論」，正是因為其所預設的所予物概念，被賦予了全然的中立性和客觀性；至於所予物為何能夠被賦予如此全然的中立性和客觀性，關鍵便在於近代知識論以為只要是客觀的現象就必然是單義的。然而這樣的預設不僅在哲學上缺乏明確的論證，完形心理學也確實找到了反證：對這類的圖形會有不只一種解釋是很合理的。

然而當然也有人會反對完形心理學的說法，並以天氣石（weatherstone）的例子作為反例：他們認為完形心理學的說法就好像聲稱有一種石頭可以預測天氣一樣，只要把這種石頭擺在戶外，當晴天時天氣石就會熱熱的、雨天的時候天氣石就會濕濕的……等等——但這根本不是預測，而是倒因為果。對反對完形心理學的人而言，心理學要作的工作是瞭解人的認知結構究竟為何，而此一認知結構在當今已幾乎和腦劃上等號，而再以此結構去說明：為何我們對外在世界的認知方式會像是完形心理學所說的那樣子，而並非是僅僅透過幾個簡單的完形心理學實驗，就以這些實驗去說明人的認知結構。

對於這樣的反駁，筆者認為完形心理學的確有上述的問題；因此要維持完形心理學其說明的有效性，便需要嚴格界定其說明的範圍：完形心理學的說法仍然

²⁷ 此概念指的乃是審美意識。

²⁸ WM, p. 96; 粗體字為筆者所強調。

有效地說明了我們在一般情況下認識外在世界的方式，但是這樣的的方式的確並不同於人類的認知結構。我們透過一些較新的心裡學例子或許更可以理解這樣的說法其意義為何：早期的心理學由於和近代哲學一樣，認為情緒和認知兩者是獨立而不互相干涉的，因此當某些患者有情緒障礙時，以往的處理方式之一是直接切除腦部中作為管理情緒的額葉（frontal lobe）。但之後卻發現，雖然只有額葉被切除，但患者從此以後在認知上也會有障礙。透過這樣的實驗我們可以發現：是由於腦部這樣的認知結構，導致我們在面對外在世界時，不可能有近代哲學說的那種純粹不帶情緒的認知；因此完形心理學的說法雖然同樣可以作為反駁近代哲學知識論的佐證，但我們並不能把其解釋的有效範圍推廣到人體認知結構上，因為人體的認知結構才是造成這樣的認識世界的方式的原因，而非相反。

其實我們仔細端詳完形心理學所使用的圖形，可以發現這類的圖形都可以作為反駁近代哲學知識論上的獨斷論的最佳反例。因此，Gadamer 提到：



觀看就是劃分。只要我們還檢視變動不居的劃分形式，或者在這樣的形式之間搖擺不定，如在某種字謎畫（Vexierbild）那裡，我們就還看不到存在的東西。字謎畫彷彿是人為地使這種搖擺永恆化，它是觀看的「痛苦」。²⁹

在上面的圖 1.1 我們已經可以看到這類的圖形作為反駁近代哲學認為所予物必然是單義的此一教條。然而我們仔細檢查其他類型的完形心理學所枚舉的圖形，可以更進一步地發現：還有另一種圖形可以作為反駁「知識論上的獨斷論」中其他教條的例證。從圖 1.2 我們仔細觀察可以發現：如果我們把焦點放在個別點上，便看不出來這個圖形是什麼；但是我們一旦遠觀，不把焦點放在單一的點上，而是放在圖形的整體上，便可以發現：這個圖形是透過點的方式拼湊出知

²⁹ WM, p. 97; 德文的 Vexierbild 一詞筆者尚未想到適當對應的詞，且中文也尚無普遍的譯法，故在此暫且沿用洪漢鼎在中譯本所用的「字謎畫」一詞。雖然完形心理學所設計的圖形並非是利用象形文字和相似的圖形之間的模稜兩可，但兩者都是在玩味同一個圖形可以有不同看法，故此一用詞雖然在字面上意思並不貼近德文的字面上的意思，但卻確切地表達了該字背後的含意。

名女星 Marilyn Monore 的臉。

這個圖形則是反駁了近代知識論的另一個教條：以對原子論的粗糙想像作為構想知識論的基本模型，而認為知識的建構乃是以印象（impression）為最基本的單位，而人被動地接受到這些印象以後，再透過構想力（imagination）把這些最基本的單位組合起來；但對持此一立場者而言，正由於這些組合是透過「主觀的」構

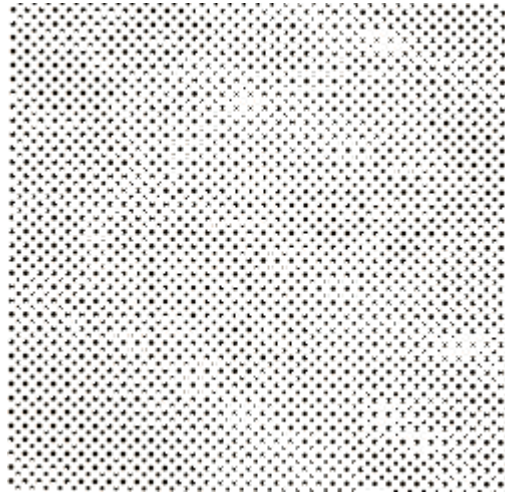


圖 1.2：另一類完形心理學會使用的圖形。

想力，因此這些印象彼此之間的組合並不等於「客觀的」知識。因此最後他們的結論竟然是：透過哲學的探究我們發現人類不可能擁有知識，因此我們在哲學工作完成之後要作的是回歸日常生活。推論至此我們已經可以發現近代哲學所造成的哲學和日常生活的斷裂，亦即哲學並不能妥善地解釋日常生活的現象，而淪為一種空中閣樓的虛幻建構。

（三）Aristotle 與 Merleau-Ponty（1908-1961）的一脈相傳

行文至此筆者不得不額外提及現象學運動中另一名重要成員 Merleau-Ponty 同樣是對「知識論上的獨斷論」所做的反駁。他同樣反對上述把外在世界的現象視為客觀印象並以此作為建構知識的最基本單位，並且以心理學上的聯覺

（synaesthetic perception）為例，反對感官知覺之間的聯繫必然是由構想力去主動有意識促成的。他在他的重要著作《知覺現象學》中提到南美仙人掌毒鹼

（mescaline）可以使人在聽到聲音時同時產生視覺³⁰。僅僅從這麼一個簡單的例子，我們就可以發現近代哲學知識論理論模型的謬誤，因為這樣的聯繫並非透過

³⁰ Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, trans. by Colin Smith, p. 228.

構想力的主動建構而來，而是外在世界所給予的刺激本身就不是一對一的，亦即對應到聽覺的刺激必然只會產生聽覺。

而這種並非一對一的對應關係，除了外在的刺激本身就可能提供不僅只是一種對應的反應外，也存在著由於主體本身的認知結構，使得單一的刺激產生不只一種反應。這樣的情況可能是特例，但也有可能是常例，而在此先說明特例的情況。其實 Merleau-Ponty 所使用的「聯覺」一詞，在心理學中指的應該是以下的情況：即患者由於腦部構造異於常人，使得對單一的刺激會連結到額外的知覺。最有名的例子之一就是古典音樂作曲家 Alexander Scriabin (1872-1915) 及 Olivier Messiaen (1908-1992)。這兩位古典音樂中重要的作曲家，聽到任何聲音都會產生對應的顏色，然而最有趣的是，他們兩人對於同一個音高的音所「看見」的顏色是不一樣的，而梅湘甚至對此認為 Scriabin 的「品味不好」。然而回歸心理學的問題層面，之所以兩個不同的作曲家對於同一個音會有不同的視覺知覺內容，乃是因為他們大腦「出錯的方式」不一樣，因為原本一般人不會有這一類的聽覺和視覺之間的連結，而他們兩人的大腦中雖然有這樣的連結，但正因為這種連結不是普遍而必然的連結，所以他們的接受到的聽覺刺激所連帶產生的視覺內容自然就不會是一樣的。

既然如此，這樣的例外在心理學上甚至在哲學上究竟有何意義？筆者之所以舉這樣的例子，並非只是要濫竽充數填滿版面而已，而是在 Merleau-Ponty 所舉的例子裡，我們比較無法那麼直接地察覺到認知者其大腦對於不同知覺的聯繫，因為他所舉的例子聽起來就像是幻覺一般。而筆者在此所舉的聯覺的例子，一方面是要說明 Merleau-Ponty 所提到的例子並非真的是心理學上所指的聯覺，再者這樣的例子會讓我們更直接地注意到認知者在建構知識時，並非像是近代哲學的知識論所說的那樣完全仰賴構想力，此一建構知識的活動實際上還涉及了認知者本身就容許了不同類別的知覺內容彼此之間有必然的聯繫，只是在聯覺的例子裡這樣的聯繫不是必然的。

所以緊接著我們可以有一個合理的質疑：那麼在認知者那裡是否有著不同知覺之間的必然連結？答案是有的。其實我們仔細檢討 Merleau-Ponty 的例子可以發現：如果認知者在接收到刺激的時候，不同感官之間彼此之間在一般情況下是無法聯繫，而只能靠構想力建立起關連的話，那麼就不會有所謂不同類型的知覺彼此伴隨產生的「幻覺」。因為當我們處在這種幻覺的狀態中時，通常不會主動運用構想力去建立起連結；如果反駁說雖然不是主動但構想力卻依舊發揮著作用，這種說法未免也太過牽強，因為這種連結是必然的，早已違背了 Kant 以前的近代哲學中，其所認定構想力無論是主動或被動都具有的不普遍的主觀性。

當然 Merleau-Ponty 的例子仍有些許問題：。這種不同知覺彼此之間的必然聯繫，其實早在 Aristotle 那裡便早已有所討論，而至今我們也才能從另一個側面更清楚前段所提及他所謂的共相究竟為何。在他的著作《論靈魂》(*De Anima*) 中，他區分「特定對象（或予件）」(special datum or object of a sense)、「偶性對象（或予件）」(data or objects incidentally perceptible) 和「共同屬性」(common attribute) 這三者，其中的「偶性對象」³¹指的是：當我們認識到一個對象時，由於我們會完整地掌握該對象中被我們所察覺到的那些屬性，以致於我們之後在知覺到那些屬性的其中之一時，便能連帶地想到該對象的其他屬性。例如：當我經過椰林大道時，聽到傳鐘的響聲，我出於好奇便停下來仔細撫摸傳鐘的質地，因而感覺到傳鐘相較於其他一般寺廟的鐘顯得比較沒那麼厚重，也因此傳鐘的鐘聲比較沒那麼低沈。下次當我趕課時再度經過傳鐘聽到鐘聲時，我只需聽到鐘聲，便能意識到傳鐘的質地。

對於這個例子，對近代哲學的支持者而言依舊會認為這是構想力使然，但對 Aristotle 而言，其實是統合力 (*sensus communis*) 造就這樣的結果³²。那麼為何是統合力而不是構想力在作用？其實在 Aristotle 那邊，他早已將內感官再分為統

³¹ Aristotle, *De Anima* II, 6, 418^a9-10.

³² 這個詞後人改稱為統覺 (*apperception*)；而 Gadamer 在《真理與方法》亦有涉及對 *sensus communis* 的討論，但含意和 Aristotle 的不同；故之後的行文如有需要會視情況將該詞分別譯為「統合力」或「共通感」。

合力和構想力這兩種作用，而近代哲學所謂的構想力其實並不能完全囊括 Aristotle 理論中內感官的這兩種能力。從 Hume 的例子我們可以發現：對近代哲學而言，構想力可以在不違反思想三律的情況下，任意地將認知得到的印象或觀念（idea）加以結合或拆解，所以對 Hume 而言，雖然我們在現實生活中沒有看過完全由金礦所構成的金山，但我們之所以會有「金山」的概念，正是因為透過構想力，我們可以把我們所看過的青山和金子兩者加以結合，在腦海中構築出想像中並且在邏輯上可能存在的金山。

但 Aristotle 認為這種能力並不能和統合力劃上等號。首先我們可以注意到一點：就是在外在世界中並不存在真正的金山，因此金山的存在固然在邏輯上可能，但其也只能在構想力的作用下才有辦法呈現在腦海中，而且也僅只能呈現於腦海中。但 Aristotle 所謂的統合力，其前提是認知者必須真的經驗到一個完整的對象，這個完整的對象既然是真的存在於外在世界中的，因此它不像構想力所構想出來的事物，只在邏輯上存在而在現實中則不一定，它不論在邏輯上或現實中都是可能的。因此當統合力在運作而感受到一物的偶性對象時，這樣的連結並不是完全主觀而偶然的連結，而是有真實存在的外在世界中的具體事物作為其保證。

行文至此，且容筆者以圖表的方式表示心理學上和 Merleau-Ponty 的聯覺、以及 Aristotle 的偶性對象概念，以使這三者概念的異同更佳清楚：

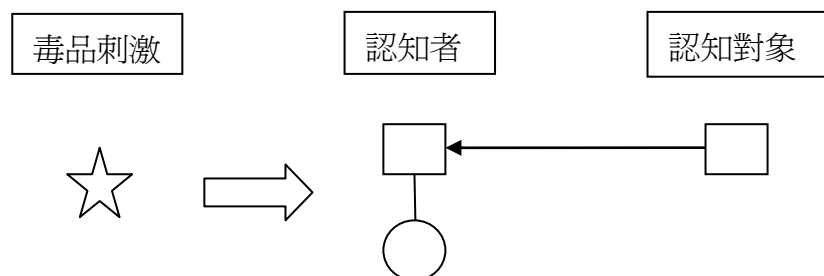


圖 1.3：Merleau-Ponty 所提到的聯覺，認知者在服用南美仙人掌毒鹼後，接收到聽覺會產生視覺；在服用南美仙人掌毒鹼的情況下，這兩種知覺的連結是普遍而必然的。

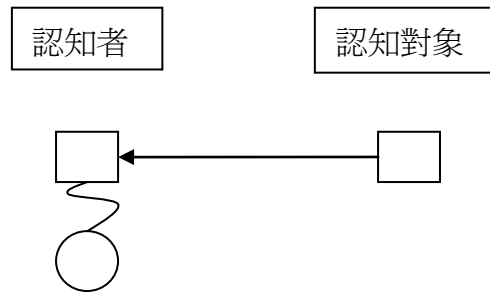


圖 1.4：心理學中所提到的聯覺，認知者由於腦部構造異於常人，故接收到一種知覺後會產生另一種知覺；而這兩種知覺的連結是必然但非普遍的，亦即一般人不會有此一現象。

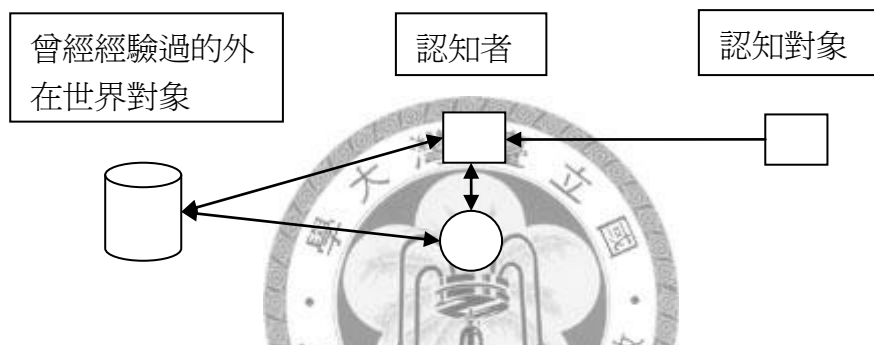


圖 1.5：Aristotle 所提到的偶性對象，一般人由於在以前的經驗中經驗到一個完整的對象，以致於之後在經驗到這個對象中的其中一種屬性時，會自然而然地連帶地透過統合力察覺到該對象的其他屬性；而這兩種知覺的連結是必然且普遍的。

從以上的三個圖示我們可以清楚瞭解到：無論是 Aristotle、Merleau-Ponty 或是心理學所講的，都指出不同的知覺內容之間可能存在著普遍的連結，且此一普遍的連結並非是仰賴認知者的構想力去主動構成的；而 Aristotle 所提出的偶性對象概念則是試圖解釋：此一連結的必然性建立在先前對確切的外在世界的經驗對象上而有其依據。

(四) 反對知識的「異質性」

於此我們回頭重新仔細檢討審美區分究竟「區分」了什麼：首先，審美經驗

和認知被截然地二分了，認知被視為是完全隸屬於自然科學下的活動，和審美經驗毫無相關；再者，在 Schiller 那裡，審美區分又區分了欣賞者和藝術品其所從屬的時空脈絡。

而 Gadamer 以上的論證便是是要指出這些區分是錯誤的。透過以上對所予物的分析，我們可以發現：關鍵就出在近代哲學「知識論的獨斷論」對感官予料或是所予物概念的設定上。在這個立場上，所予物被視為是獨立自存的、不依附在任何脈絡下、而且其意義是自明的。且審美經驗在此落入了一個奇怪的弔詭：雖然一開始審美經驗就被和自然科學式的認知區分開來，但是到了 Schiller 那邊，審美區分又使得藝術品的性質像是所予物那樣而不自知。

因此 Gadamer 的論證策略，首先便是指出：其實根本沒有純粹而自明的知覺。如果這個主張成立的話，那麼首先審美經驗和認知的區分不但是無效的，審美區分其抽離脈絡的動作也就違背了現實。而 Gadamer 透過援引完形心理學以及 Aristotle 和 Heidegger 的哲學主張，都是爲了要反對此一自近代哲學以來對完全客觀的所予物的追求。

而筆者除了再援引 Merleau-Ponty 在《知覺現象學》中的案例，藉此以強化論證並更加凸顯 Aristotle 的主張之外，在此並試圖更進一步指出：Gadamer 之所以反對審美區分，是因為他站在現象學的立場上，必然得反對近代哲學笛卡兒以來的心物二元分割，以及同一思維下所導致的問題。在笛卡兒的心物二元論那裡，終極的難題是：身心如何互動？而和笛卡兒主義同樣位處近代哲學的「知識論的獨斷論」則需面對的難題是：作爲主觀的認知者如何完全無誤地掌握到客觀的感官予料或所予物？

這樣的知識論在知識模型的建構上往往也以基礎論（foundationalism）爲建構的範本，並視自明（self-evident）物爲知識的最基礎，因而在笛卡兒那裡自明物便是我思（Cogito），而在經驗論者那裡則是感官予料或所予物。但基礎論同樣會有類似的問題：在基礎論下，信念被分爲自明和非自明的，非自明的信念若

為真，則必須建立在必然可以由自明的信念導出；但自明的信念則由何者導出？答案是：自明的信念由於是自明的，所以本身就為真，自為基礎而不需仰賴其他的信念。

筆者稱此一區分現象的方式是「異質性」的，而這種異質性的區分，往往先把現象分成不同性質的兩類，結果才被這種區分所衍生的兩種不同性質的事物如何建立關連的問題所困擾。即便是基礎論者訴諸有所謂自明的信念，並將其作為非自明信念的基礎，但認定有所謂自明的信念往往只是一相情願，不同的人對何者為自明的信念其認定往往不同，而這也是為何基礎論者會有那麼大的爭議。更進一步地反思我們可以發現：這種區分方式使得我們無法以一種**整全**的方式去理解這個世界，然而此一訴求卻往往是我們在建構知識時所隱含的判準。

如果我們理解到原來我們對知識有這麼一種整全性的訴求，那麼我們也就不難理解自 Husserl 以來的現象學運動以及 Heidegger 的存有學進路訴求為何。回顧近代哲學「知識論的獨斷論」對知識失敗的構想，Husserl 首先發現到問題的癥結點正是出在意識內容和外在世界的劃分上。雖然 Husserl 依舊固守著對所予物的堅持，但他已看出自 Descartes 以來心物二元論所造成的困境，因此他便指出意識內容和外在世界有其直接性，亦即「意識即意向外物」。Husserl 在《觀念》第一卷的第 33 節裡也提到：

「我」這個現實中的人，是一個實存客體，像自然世界中其他客體一樣。我進行思考，實行在廣義或狹義上的意識行為，而且這些行為由於屬於這個人主體，它們就是在同一自然現實中的事物。³³

其實意向性的概念就像上述對知覺的分析一樣，可以追溯到 Aristotle。他在他的著作《形上學》（*Metaphysics*）裡就提到：

³³ Husserl, 《純粹現象學通論》，李幼蒸譯，第 118 頁；粗體字為筆者所強調。

相關辭語蘊含數目與潛能，因而寓意著事物彼此相關；這是因為其本質包含著一份指向其他事物的本性，而不是因為其他事物對它牽涉一份指向。³⁴

而到了 Heidegger 那裡，除了延續 Husserl 解決心物二元分割所造成的問題的成果外，基於同樣的思考模式，Heidegger 的哲學體系或許可以被詮釋為：希望可以以一個更整全的方式去處理知識建構的問題。因此他拋棄了基礎論的方式去建構知識，而改以融貫論 (coherentism) 的方式看待現象。如此一來一定會有入質疑：那麼 Heidegger 要怎麼處理融貫論所造成的循環論證的問題？然而對他而言，循環論證本身不應該被視為問題，因為我們理解任何事物，本來就會援引該事物以外的其他事物來作為解釋的資源；而且更重要的是，他認為由於知識的範圍不會超出我們所生活的土地 (Erde) 上，因此在此範圍內事物互相解釋本來就是再自然不過的事。而這樣的想法或許也呈現出反對知識的異質性的另一個側面：所謂的理解其實正是事物互相解釋，任何理解皆是如此而無一例外，硬是把這兩者區分為「客觀的理解」和「主觀的詮釋」其實是錯的。因此批評 Heidegger 的哲學有可能只是一種詮釋因而不具有其有效性，其實是依舊沒有掌握到 Heidegger 的重點；對 Heidegger 而言，既然理解就是詮釋，視他的哲學是一種詮釋本來就是再合理不過的事，而且他也能秉持其理論的一貫性，完滿地達成解釋我們所立足於其上的土地、和在這之上我們的一切活動，而他的哲學理所當然地被包含其中，因而能通過理論是否能夠自我指涉的檢視。

然而如此一來要如何解釋「意義的增加」，亦即隨著時間的演進，人類總是理解得比以前更多更豐富這件事？而這就牽涉到「詮釋」這個活動究竟為何，Gadamer 似乎也有意透過以藝術作為範例指出：即便像是藝術這樣被一般人認為是主觀的活動，其實也是一種知識。而回顧之前我們論證沒有純粹知覺的工作，

³⁴ Aristotle, *Metaphysics* V, 15, 1021^a29; 粗體字為筆者所強調。

其實也正是要反對理解過程中的異質性：將理解的步驟區分為純粹知覺的和主觀詮釋的兩階段必然是錯誤的。

如此一來，我們終於可以知道為何 Gadamer 會認為藝術作品可以傳達知識。因為既然知覺或理解必然同時也是詮釋，那麼欣賞藝術時的認知者的主觀涉入本來就是再自然不過的事，問題反而是出在自然科學以為真的可以完全以感官予料或所予物作為絕對的判準。也因此 Gadamer 在該節的尾聲才會說：

這種消極的見解有積極的意義：藝術就是知識，並且藝術作品的經驗就是分享這種知識。³⁵

既然在此反對審美區分的工作已經告一段落，因此接下來我們的任務，便是要仔細端詳這種知識的特性究竟為何。



³⁵ WM, p. 103.

第二章

遊戲概念及其基本特徵

再介紹過以上的概念後，我們接下來的工作是要看 Gadamer 如何去談關於藝術的存有論，而他首先以遊戲概念作為理解藝術的存有其模型。除此之外，既然筆者在上一章引入了知識的同質性概念，此後在論證的各個環節中，會再度適時地帶入作為檢驗或說明。

在正式進入第一節的正文之前，且讓我們看一看 Gadamer 在他的〈在現象學與辯證法之間——一種自我批判的嘗試〉（“Zwischen Phänomenologie und Dialektik – Versuch einer Selbstkritik”）一文中，是如何指出遊戲概念的重要性：

我在該書中先是討論藝術遊戲，然後再考察了與語言遊戲有關的談話的語言基礎。這樣就提出了更寬廣更有決定性的問題，即我到底在多大程度上做到了把詮釋學渡向作為一種自我意識的他在而顯露出來，這就是說，在理解時不是去揚棄他者的他在性，而是保持這種他在性。這樣，我就必須在我業已擴展到語言普遍性的存有學觀點中重新召回遊戲概念。這就使我把語言遊戲同藝術遊戲（我在藝術遊戲中發現了詮釋學典型現象）更緊密地相關聯繫。這樣就顯然容易使我按照遊戲模式去考慮我們世界經驗的普遍語言性。³⁶

亦即 Gadamer 在《真理與方法》中以藝術經驗作為整本書的第一部份並非任意為之，而是由於作為藝術遊戲的藝術經驗，他認為其正是詮釋學典型現象。誠如上一章所提到的，筆者認為 Gadamer 以藝術經驗作為開展詮釋學的範例，

³⁶ Gadamer, *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen Register*. Gesammelte Werke Band 2, p.5; 粗體字為筆者所強調。

可能是因為基於一般人對藝術經驗的想像，認為藝術經驗是一種主觀的經驗而並非是一種知識；且從哲學的角度而言，詮釋學的體驗（*Erlebnis*）概念其實亦受到近代哲學中知識論的影響。因此以藝術經驗出發便可以藉由反駁近代知識論的問題，並進而反對對審美和認知的區分；由此可見遊戲概念其重要性。

對 Gadamer 而言，藝術品和自然各自有其延續自己的方式，現在的問題是：藝術品如何延續自己？他認為是透過遊戲（*Spiel*）進入人的意識之中，而人也可以透過這種方式認識藝術品的意義。值得一提的是，在此要討論的不是人如何遊戲，不是像 Kant 和 Schiller 那樣從作為欣賞者的主體的角度去探討、也不是討論人欣賞藝術品時的內心狀態、亦非討論人在遊戲中的行為為何；總而言之，在此的進路不是像人類學那樣以人為中心的，而是藝術作品延續自身的方式，Gadamer 稱之為「藝術作品本身的存在方式」³⁷。而為何他要特地指出他對問題探討進路有別於近代哲學的差異呢？

關於這個問題，筆者首先想要以透過觀察任一個一般的遊戲作為開頭，例如以棒球為例：從事棒球運動的每個選手，都必須遵守在賽前早已訂定好的棒球規則，而這些規則也決定了棒球比賽中的各個環節，像是棒球的大小、壘線的長度、比賽的進行方式……等等，而且壘線的劃定同時也就決定了選手的活動範圍。

接下來我們透過對這個遊戲的分析，以瞭解遊戲的特性：首先，每個人都能玩棒球，但是前提是他自己要想玩，就好像只要對棒球有興趣的大學生，都可以成為系上棒球隊的一員那樣。但是接下來要注意的是：不論是誰玩棒球，他一定得遵守棒球的比賽規則，否則他根本就不是真的在玩棒球，他也會被視為不是一個好的球員。但在此我們可以發現一件很重要的事：儘管任何棒球選手都必須遵守棒球規則，但這並不代表棒球規則會使得每個打棒球的人都變得一模一樣；規則之下依舊可以容許許多不同的風格，只要這些風格都是不違反規則的。最後，是規則決定了遊戲的場地，就如同棒球規則所決定棒球比賽場地會是什麼樣子，

³⁷ *WM*, p. 107.

而有別於籃球或其他類型運動的比賽場地，但同時值得注意的是：場地在被規則所劃定以後，比賽的場地雖然是讓比賽進行之處，但作為此一功能的場地，並不會就使得該場地因而和界線以外的土地在性質上有所不同，例如：棒球比賽的界內和界外其差別僅只在於該地是在壘線內還是壘線外而野手之所以可以接殺所謂的界外球，正是因為界內和界外除了上述透過規則所訂定出來的差異以外，除此之外並無二致。

第一節 作為主體的遊戲

一、遊戲的主體性

從以上的例子我們可以發現：Gadamer 意圖透過對遊戲的概念分析指出一點以往在美學上往往忽略的重點：不止遊戲者或欣賞者在藝術經驗中作為詮釋的要角，從現象學的詮釋學的角度而言，遊戲或藝術品本身更是藝術經驗中的關鍵。

38

首先有一點值得我們認清的事實是：遊戲並不需要仰賴特定的人才能順利地進行；恰恰相反，既然應該是從事遊戲者必須去遵守遊戲規則，所以對 Gadamer 而言，遊戲的主體根本就在於遊戲本身，而非遊戲者。因此他說：

保持和堅持什麼東西的藝術經驗的「主體」，不是經驗藝術者的主體性，而是藝術作品本身。正是在這一點上遊戲的存在方式顯得非常重要。因為遊戲有一種獨特的本質，它獨立於那些從事遊戲活動的人的意識。所以，凡是在

³⁸ 然而值得特別提醒的是：在這裡所謂遊戲的主體性，已經不再具有近代哲學中對主體所具有的封閉性的認定；Gadamer 於此的說法建立在現象學「意識即意識外物」的前提上，因此這樣的主體，毋寧說是「主角」更為適切。但由於原文中仍然使用 *Subjekt* 一詞，故仍譯為主體，而於附註中特別說明之。

主體性的自為存在沒有限制主體視域的地方，凡是在不存在任何以不認真的態度進行行為的主體的地方，就存在遊戲，而且存在真正的遊戲。³⁹

因此 Gadamer 更進一步地指出一個重要的轉折：作為從事遊戲者或是欣賞藝術品，他當然可以決定要不要投入於某個特定的遊戲或藝術品；但是一旦他投入了該遊戲或藝術品，他就得遵守其內在的規則或理路。然而，如果一個人選擇採取一種不投入的態度，這並無損於遊戲本身。就好像有的人不喜歡打棒球，但這並無損於棒球這項遊戲的進行。

或許有人會問：假如這個世界上沒有人想要打棒球的話，那麼棒球遊戲還有可能存在嗎？換句話說，遊戲是否真如 Gadamer 所言，可以作為一個不需依賴遊戲者的「主體」？這裡我們必須注意到：遊戲的規則本身在構成遊戲時的關鍵地位。例如當我們在玩遊戲機的棒球遊戲時，我們會覺得這款遊戲好玩，正是因為它跟真的棒球遊戲很相像；而它之所以會和真正的棒球遊戲相像，則是由於它完全沿用了真正的棒球遊戲的規則。

而且更進一步地思考我們可以發現：在我們玩遊戲機的時候，遊戲中的選手並不是現實生活中活生生的人，然而儘管如此遊戲卻依舊可以正常進行；就好像我們可以自己跟自己下棋一樣；如此一來，我們發現聲稱遊戲者作為遊戲的主體這樣的說法是有問題的，因為透過以上的例子我們可以發現，是否存在著真正活生生的遊戲者的心靈使得遊戲得以運作這件事，雖然的確是作為使遊戲運作的關鍵；但是更確切地去講，從 Aristotle 的潛能說去談會比較適當的，即：遊戲者的任務其實是要把遊戲規則中所蘊含的可能性實現出來，既然如此，遊戲本身早已隱含了這些實現這些可能性的潛能。

行文至此我們總算可以瞭解到：遊戲本身雖然有待遊戲者去實現，而這並不等於在遊戲中遊戲者乃是位居主宰的位置，而且也不妨礙遊戲本身作為主體，就

³⁹ WM, p. 108; 筆者對譯文稍微作了些修正。

好像光必須被人所看見才能被人所確認，但這並不等於光的存在必須透過人的感知才能獲得保證。這樣的說法就像 Berkeley (1685-1753) 所說的「存在就是被感知」，由於完全只從認知的客體去談認知，所以混淆了「確認對象存在」跟「對象實際上是否存在」這兩件事。

二、作為主體的遊戲其現象學意涵

Gadamer 對遊戲做出如此的分析，其實充滿了相當濃厚的現象學色彩。其實我們回頭閱讀 Husserl 的《觀念》就可以發現他堅決反對這種混淆，他在書中的第一卷第 68 節裡便提到：



一個已經所予的、以現實地被直觀的因素，例如一個音調或一種顏色，可以被給予某種程度的明晰性。讓我們排除一切超出了直觀所予物的把握活動。……在某種不完全明晰性樣式中直觀一種顏色時，我們「意指」那樣的顏色，有如它是「自在的」—即正好是在完全明晰性中所予的顏色。⁴⁰

Husserl 在這一節裡要說明的概念其實非常簡單，亦即延續 Aristotle 對真的看法，指出是者為是、非者為非即為知道一件事情為真。那麼對於那些模糊不清無法判斷真偽的對象呢？如同本文上一章所提到的，Husserl 認為既然知識為真的依據是所予物，那麼主體所要的也就只有「純粹的觀看」，而不任意地添加任何主觀的見解。

由於 Husserl 強調所予物的概念，所以他總是最基本的單位來說明，例如此處提到的顏色或聲音⁴¹，使得他的概念變得比較難理解；因此筆者在此透過提

⁴⁰ Husserl, 《純粹現象學通論》，李幼蒸譯，第 194-195 頁。

⁴¹ 然而值得額外一提的是，Husserl 這樣的立場並非是要完全重蹈 Hume 對前述構想力概念的覆轍，而是希望可以完全呈現所予物的客觀性而免於其受到任何先入為主的態度的渲染。

出比較具體的例子，暫時放下 Husserl 的所予物概念中其本身作為全然客觀的面向，而把重心放在主體極中「純粹的觀看」的面向：例如我現在在一個昏暗的燈光下看到一張桌子，對我而言這張桌子看起來並非完全看不到，但也非完全清楚。在這種情況下對 Husserl 而言，所謂「純粹的觀看」，絕對不會像是 Descartes 方法論的懷疑那樣，把稍微值得懷疑之物便全然地加以否定。因為透過這樣子的方法論的懷疑，有些呈現在意識前的所予物便會被否定掉；但是對 Husserl 而言，既然我們建構知識的絕對依據是所予物，所以 Descartes 這樣的方法論，根本就無從建構真正的知識。這也是為何 Descartes 後來會援引上帝來保證我思以外的知識的有效性，因為在 Descartes 的哲學裡，上帝的任務等於是彌補方法論的懷疑所造成的問題，但在哲學中我們根本就不會接受這樣的補救方式。

所以對成熟期的 Husserl 而言，現象學的態度是要「據實以報」，看到什麼就說什麼：如果我在昏暗的燈光下看到一張桌子，雖然我看得不甚清楚，但是我還是可以盡力描述在我意識中之所見；就好像瞎子摸象一樣，瞎子儘管只能透過觸覺去掌握大象的某些側面，但對 Husserl 而言，瞎子終究是如實地描述他所知道的大象，而且既然他是據實以報，他的陳述也必然如實地呈現了大象的某些側面。

因此就成熟期的 Husserl 現象學立場而言，當我看到一張不甚清楚的桌子時，我就要把我看到的說出來，看不到的就說看不到，而不是像 Descartes 那樣，基於感官知覺「可能」會出錯，就認為透過感官知覺所建構的知識「一定」是錯誤的。這也是為何上述的引文中，Husserl 的論述乍看之下似乎有所矛盾，然而其實他要說的很簡單：如實地陳述所見，即便所見之物不甚明晰，但正是透過這種詳實的陳述方式，才能把所予在意識中所呈現的樣貌如實而明晰地給描述出來。對 Husserl 而言，Descartes 的方法論的懷疑其實是犯了這樣的錯誤：

當超出直觀所予物的把握，把空的把握與實際直觀把握結合起來時，情況將完全不同，因為這時在一種準分級的方式中越來越多的空表象物

(Leervorstellungen) 成為可直觀的，同時反過來說，越來越多的已直觀物可成為空表象的。⁴²

亦即 Descartes 方法論的懷疑，問題正是出在於把「直觀」和「空表象」這兩者混為一談，因為方法論的懷疑其否定外在世界的方式，也就是「睜眼說瞎話」地否定了最直接的直觀內容；以 Husserl 該節的用語來說，就是把否定一切感官知覺的「空表象」，和真正有呈現在意識前的「直觀」給混為一談了。對 Husserl 而言，真正的知識便是要驅逐出這些「空表象」，而僅只保留那些純潔無暇的「直觀」，亦即所予，如此一來才是真正所謂「純粹的觀看」。

行文至此我們總算可以再回到對遊戲的概念分析，並且可以發現：以往近代哲學對於主體的側重，其實問題的癥結正出在此一源自於 Descartes 對「直觀」和「空表象」的混淆，以致於無法達成所謂「純粹的觀看」（在此先姑且不論「純粹的觀看」依然漠視了詮釋者的前理解的問題）。從成熟期的 Husserl 現象學，我們可以看到意識對外在世界的直接接受此一事實；如此一來 Aristotle 的潛能說也就顯得不難理解，因為「確認對象存在」跟「對象實際上是否存在」是兩碼子事。

而回顧上一章筆者所提出的「同質性」概念，我們可以發現：Husserl 這種講究「純粹的觀看」亦可以視為一種合乎同質性的建構知識的方式：因為在他的現象學裡，知識完全以讓所予物如實地呈現為依據。然而 Descartes 其方法論的懷疑，卻因為由於感官知覺的不可靠而將感官予料完全排除在建構知識的過程之外，以致於造成了心物二元分割的困境；從「異質性」一詞的角度觀之，方法論的懷疑由於在建構知識的過程中以絕對的確定性作為標準，在此標準下意識活動就被區分為可以絕對被確定的我思，和由於無法被絕對地確定因而被摒除在知識之外的感官知覺。而如同前面所說的，Descartes 彌補此一裂痕的方式正是援引宗教界的力量，但如此一來他的哲學理論便成了一個有缺陷的系統。

⁴² Ibid., p. 195.

第二節 作為主體的遊戲其衍生特徵

在確定了遊戲可以被視為是主體此一至關重要的概念以後，接下來我們便比較容易瞭解 Gadamer 對遊戲所做的其他分析。因為遊戲的主體性旨在破除近代哲學中的主體性進路所帶來的盲點，一旦我們拋棄了這個盲點，其他的特徵都會容易理解得多。

一、遊戲者在遊戲中的定位

(一) 遊戲者的投入態度

當我們確定了遊戲本身是一個獨立的主體，只是其實現需要仰賴遊戲者時，那麼或許有人會問：遊戲者在遊戲中究竟是發揮著什麼樣的角色？

在此筆者打算從遊戲者從日常生活進入到遊戲中的整個過程完整地描述之。前面我們已經論證了：既然遊戲本身是作為一個主體，因此遊戲者是否願意從事遊戲的意願並不妨礙遊戲本身作為主體，只是如果遊戲者從事遊戲，那麼遊戲便無法實現在遊戲者和觀賞者的意識之中，就好像 Aristotle 在《論靈魂》中提到光必須被人的眼睛所看見才是真正地實現了其潛能，因此值得不厭其煩地一再強調的是：**遊戲者所扮演的角色是促使遊戲實現與否，而非決定遊戲存在與否。**

既然遊戲作為一個主體，則遊戲者得以進入遊戲的先決條件是：他是真的想要玩這個遊戲。此一意欲從日常生活進入到遊戲的態度，正是開啓遊戲得以實現的第一步。而遊戲者這種投入的態度，正是由於他得要應對遊戲本身其獨特的氛圍：因為遊戲規則本身決定了遊戲的運作方式，而任何一個遊戲的遊戲規則都有別於紛擾的日常生活的運作方式，因此如果遊戲者不採取一種投入的態度，也就

等於不接受這些規則，那麼當然也就無法進入遊戲本身。所以當大人以一種不以為然的態度去質疑為何小孩子為何要把遊戲看得那麼認真時，其實是從根本上誤解了遊戲的本性，而只把遊戲視為一種日常生活的點綴而已。

(二) 遊戲者作為遊戲的一部份

針對這個概念，Gadamer 提到：

人的遊戲是一種自然過程。正是因為且就人是自然的一部份而言，其遊戲的意義才是一種純粹的自我呈現。⁴³

筆者意圖藉由此段引文指出：由於「人的遊戲是一種自然過程」，也由於「人是自然的一部份」，所以一旦當遊戲者投入遊戲之後，他就成了遊戲的一部份。

這樣的講法勢必會引起一些質疑，然而這些質疑有些是本文前面已經澄清過的了。筆者將再度援引上一章所提出的「同質性」概念以另一種方式簡要地再次澄清。我們必須謹記：既然近代哲學中那種以異質性的角度切入去看待客體的方式必然會導致挫敗，所以我們不應該再質疑人和遊戲是兩個獨立卻彼此無法交涉的個體了。

或許引用 Heidegger 的說法把上述引文重新改寫一遍，便會使其更容易理解：「人是這個世界的一部份，而人的遊戲便是這個世界中的某個過程」。既然人本來打從一出生座落在這個世界的某個位置，那麼他本來就是這個世界的一部份；去標榜他有別於外在世界等於是自找麻煩，把原本已經存在於他和這個世界的其他部分的關係切斷以後，再來想要怎麼重新建立起關連。

如果還有人有所疑慮，質疑既然遊戲的規則使得遊戲本身有其內在的運作邏

⁴³ WM, p. 111; 粗體字為筆者所強調，並且對譯文稍有修寫。

輯，那麼要如何證明遊戲可以直接視為是一種自然過程。基於這個質疑，筆者在進入分析前的舉例時，才會特別強調規定的訂定並不會使得遊戲的場地因而變質，進而使得和場地以外的空間有根本不同。讓我們再度回顧棒球的例子：任何一個壘手都可以接殺界外球，只要球還沒有落地；規則使得球落在界外以後成為無效球，但從物理性的角度觀之，球落在界內還是界外其實並沒有什麼差別，這也是為何壘手可以不論在界內還是界外都可以進行接殺的動作。所以值得注意的是：遊戲的規則並不會使得遊戲本身和外在世界在性質上截然不同；這些規則只決定了遊戲本身的運作方式，但這並不代表規則會對同屬於自然的場地在性質上有所改變。

行文至此我們總算明白為何遊戲者可以視為是遊戲的一部份。就好像投手本來就是棒球比賽的一部份一樣，是再自然不過的事，其他像是基於心物二元分割或是其他任何基於以異質性為出發點的考量，都顯得多餘而庸人自擾。



二、遊戲的運作模式及其內涵

(一) 來回往返 (Hin und Her) 的運作方式

我們在確定了遊戲作為主體、以及遊戲者基於投入的態度而得以成為遊戲的一部份之後，接下來的問題就是：那麼遊戲是如何運作的？

Gadamer 把遊戲的運作方式稱之為一種「來回往返」的方式。於此他說：

所以，從本質上說，來回往返的運動雖然屬於遊戲，以致於在某種最終的意義上根本不存在任何單純自為的遊戲 (Für-sich-allein-Spielen)。因此遊戲的情形就會是：儘管它無須有一個他者實際地參與遊戲，但它必須始終有一個他者在那裡存在，遊戲者正是與這個他者進行遊戲，而且這個他者用某

種對抗活動來答覆遊戲者從自身出發的活動。⁴⁴

延續以上的分析我們可以發現：由於每個遊戲各自本身都有其規則，而這些規則會發展出一套自身的邏輯，而使得遊戲者得以在遊戲中從事遊戲活動。因此從遊戲的存有論角度觀之，重點不在於遊戲者是和哪個遊戲者進行遊戲，而是遊戲者在從事什麼遊戲；該遊戲的遊戲規則自會決定遊戲者在遊戲活動中的活動方式。即使是只有一個遊戲者的遊戲也是如此，例如；當我一個人無聊在玩報紙上的數獨遊戲時，沒有任何人陪我玩這個遊戲並不會讓我玩不成這個遊戲，因為數獨遊戲本身的遊戲規則，即每一行列中的個位數自然數不得重複，就足以讓這個遊戲順利進行下去直到完成之。

(二) 遊戲的自我呈現

如此一來我們終於可以瞭解註 43 的引文為何會認為：人的遊戲是遊戲的自我呈現而非遊戲者的；因為就如上面所說的，既然遊戲可以被視為是一個主體，而遊戲者在投入遊戲的前提下，也成為遊戲本身的一部份，因此順利進行遊戲時所呈現的是遊戲而非遊戲者。


當然一定還有人會不解地問：那麼遊戲者在遊戲中有辦法自我呈現嗎？例如在棒球遊戲中，先發投手幾乎可以說是比賽的主角，不同的投手也都擁有各自不同的特色；如此一來透過棒球比賽的進行，場上的投手不也呈現出自己有別於其他投手的特質了嗎？

對於這個問題筆者必須強調：關於上述註 43 的引文，我們同時必須也把注意力放在文中「人是自然的一部份」此一概念上，才可以理解為何 Gadamer 會有這樣的主張。因為就如同前面所說的，由於遊戲者在投入遊戲以後，本身亦構

⁴⁴ WM, p. 111.

成遊戲的一部份，所以主張遊戲的自我呈現和遊戲者的自我呈現並不矛盾。而且更進一步地去講，遊戲者如果想要在遊戲中成功地自我呈現，既然我們已經提到他必須抱持著一種投入的態度，那麼這麼一個投入的遊戲者，也就得服膺於該遊戲的遊戲規則之下，並透過從事符合這些遊戲規則的行為來成功地呈現自己。就好像一個投手本來就必須透過棒球比賽來呈現出自己和其他投手的不同，而成功的投手不但完美地藉由比賽呈現出自己，同時也使得該比賽是一場好的比賽。如果一個投手不好好地遵守這些規則，例如在場上頻頻投手犯規或失誤，那麼球賽的觀眾一定會不知道這個投手到底在幹什麼，而且比賽也會因此無法順利進行、或是無法成爲一場撼動人心的好比賽。

(三) 遊戲的任務



因此 Gadamer 認爲遊戲者在從事遊戲活動時，遊戲本身會提供遊戲者一些任務，而遊戲者在遊戲中的所要作的，便是順利地完成這些任務，而任務的完成便會讓遊戲以及從事遊戲活動的遊戲者成功地自我呈現。但是值得注意的一點是：遊戲中的任務有別於我們日常生活中那種有目的性的去達成一件事。於此 Gadamer 提到：

每一種遊戲都給從事遊戲的人提出了一項任務。遊戲的人好像只有透過把自己行為的目的轉化到單純的遊戲任務中去，才能使自己進入呈現自身的自由之中。⁴⁵

在上文我們已經提過大人對於小朋友很認真的玩遊戲感到不以爲然，因而未能正確地掌握到遊戲的本性的問題。在這裡我們終於可以進一步瞭解到，爲何大

⁴⁵ WM, p. 113.

人比起小孩子總是比較不易正確地掌握到遊戲的本性：因為大人往往早已被日常生活中為了追求生計等目的明確的問題給麻痺了，以致於面對遊戲時，不若小朋友能依舊保持敏銳卻又投入的態度去從事遊戲活動，而只會把面對日常生活維持生計的態度錯誤地類比到遊戲活動上。固然遊戲可以視為是一種日常生活中的調劑或點綴，但在從事遊戲活動時仍須全神貫注地投入，才能達到真正的調劑。因此無論如何，對遊戲保持一種漠然或是不以為然的態度，不僅在遊戲中不能領略遊戲的精髓，在日常生活中也無法透過遊戲來暫時遠離喧囂。

（四）遊戲的嚴肅性與輕鬆性

於此，我們總算可以理解到 Gadamer 為何在該節中為何乍看之下矛盾的言論其實並不相悖。首先他以遊戲的嚴肅性指出遊戲者要進入遊戲必須以一種投入的態度：

只有當遊戲者全神貫注於遊戲時，遊戲活動才會實現它所具有的目的。使得遊戲完全成為遊戲的，不是從遊戲中生發出來的與嚴肅的關聯，而只是在遊戲時的嚴肅。⁴⁶

但透過上面的分析，我們已經知道 Gadamer 所說的透過遊戲而達到的放鬆，絕對不是指以一種漫不經心的態度去面對遊戲，而是說透過認真地達成遊戲所提供的任務，因而獲得一種如釋重負的感覺：

顯然，遊戲行為所表現的那種特有的輕快和放鬆依據於任務的特別性質，這種特別性質是與遊戲任務相適應的，而且它形成於遊戲任務的成功解決。⁴⁷

⁴⁶ WM, p. 108.

⁴⁷ WM, p. 113.

(五) 遊戲作為自我更新的過程

既然如上所述，遊戲是不帶目的性的，那麼我們究竟能從遊戲中獲得什麼呢？

對 Gadamer 而言，答案其實很簡單，我們玩遊戲這件事本身就只是為了玩遊戲而已，遊戲本身自為目的；但這決不是說玩完遊戲以後我們一無所獲；只是遊戲帶給我們的並非是肉眼可見的有形之物：透過親身地投入遊戲之中我們可以發現，雖然我們總是在玩一種同樣的遊戲，但這並不代表該遊戲對遊戲者總是一成不變的。例如我們會說一個投手「經驗老到」，這句話背後的意涵其實就完全點出了遊戲本身豐富的不可預測性。如果遊戲本身是一成不變的，那麼任何遊戲本身就會是一次就可以上手了的，那麼也就根本不會有什麼「經驗老到」這樣的說法。而棒球比賽中的確也充滿著永遠不可知的變數，這也是為何在棒球比賽中永遠有破紀錄或看不完的精彩鏡頭這回事。

因此 Gadamer 認為，在遊戲和遊戲者之間的來回往返中，儘管從事遊戲活動的目的即在實現該遊戲本身，但這樣的實現絕對不會是一成不變的，而是一個不斷挖掘該遊戲的新面向的過程；我們對一個遊戲的認識永遠可以更豐富，因而也永遠可以從中獲得趣味。所以 Gadamer 說：

誠屬遊戲的活動決沒有一個使它中止的目的，而只是在不斷的重複中更新自身。來回往返的運動對於遊戲的本質規定來說是如此明顯和根本，以致於誰或什麼東西進行這種運動倒是無關緊要的。⁴⁸

(六) 遊戲中所蘊含的可能性

⁴⁸ WM, p. 109.

而這也更深刻地刻畫了遊戲者在遊戲中的處境。由於遊戲不是一成不變的，所以遊戲者置身於遊戲中時，就得要面臨一種不確定性。如果想要把這個遊戲玩得漂亮，那麼是不可能抱持著一種全身而退的想法的，而一定得要有所冒險。就好像一個投手，他如果想要贏得這場比賽，他便必須揣測主審的好球帶，以及考慮怎麼配球來誘使打者出局；然而主審和打者的意圖是不可能被投手知道的，所以他投出每一球都是在冒險。但是這種冒險不會完全是負面的，而毋寧是說遊戲者必須冒險，才能使得比賽繼續進行下去，而他所冒的險結果會是如何，只有在冒了險以後才知道。所以任何深黯比賽精髓的人，一定都會知道比賽中充滿著變數，亦即充滿著任何**可能性**，而遊戲者便是要實現這些可能性中的其中一個可能，但在沒有冒險之前，誰都不知道確切的結果會是如何。即便像是棒球這種這麼講究數據的運動，也不可能完全預測出投手當下的表現會是如何，只有在他把球投出去以後，我們才會知道這一球是好球還是壞球、是安打還是出局。就是因為這樣，所以 Gadamer 才會說：

這樣我們對某人或許可以說，他是與可能性或計畫進行遊戲。我們以此意指的東西是顯而易見的，即**這個人還沒有被束縛在這樣一種可能性上**，有如束縛在嚴肅的目的上。他還有這樣或那樣去擇取這一個或那一個可能性的自由。但另一方面，這種自由不是不要擔風險的。遊戲本身對於遊戲者來說其實就是一種風險。我們只能與嚴肅的可能性進行遊戲。⁴⁹

（七）遊戲亦即玩味「某物」

透過以上這些漫長的分析，我們總算可以進入到該節裡 Gadamer 或許是最令人費解的概念之一，即他提到：

⁴⁹ WM, p. 111; 粗體字為筆者所強調。

在我看來，相對於這些普遍的規定，對於人類的遊戲來說，富有特徵的東西是它玩味某物 (*es etwas spielt*)。⁵⁰

究竟「某物」意指為何？這段文字乍看之下的確是有點費解，但只要我們仔細回顧上述的分析，尤其是上兩點自我更新和可能性的概念，我們總算可以瞭解到 Gadamer 使用此一模糊的詞彙並非故弄玄虛，而是旨在突顯出遊戲中的可能性和自我更新這兩個特色。既然我們對遊戲永遠可以有新的認識體會和趣味，而這也是因為遊戲中本身就隱含的豐富的可能性，因此雖然我們可以說我們在從事某項遊戲，例如我們可以說王建民在打棒球，但這並不代表他所從事的遊戲有其固定不變的內涵。當然遊戲的規則是固定不變的，但是這並不等於遊戲能夠帶給遊戲者的意義就是固定不變的。因此筆者認為 Gadamer 亦即想要透過「某物」這個詞彙本身就具有的模糊意涵，直接地點出遊戲的本性；甚至「某物」的概念說是 Heidegger 存有 (Sein) 的概念的延伸也並不為過。

三、場域的概念

嚴格來講，場域應該視為是遊戲的一部份；然而在此特別獨立一點出來說明，一方面是基於此一概念在其他學科廣泛的提及，另一方面則是此一概念又再度深入地涉及前一章筆者所提出的「同質性」概念，故特別從上述七點中獨立出來討論之，而且在之後的章節我們也可以看到場域概念的重要性。

場域其實指的就是上述行文中，任何遊戲在進行遊戲活動時所位處的場地。而透過之前的分析，我們可以知道：由於場域的形成是透過遊戲本身的規則所劃分出來的，但由於規則本身是概念性的，而非物理性的破壞，好像用刀子把東西

⁵⁰ WM, p. 112; 斜體字為原作者所標示。

一分爲二那樣，所以透過遊戲規則所訂定出來的場域，其本身提供了遊戲者進行遊戲活動的空間。因此關鍵在於：場域的形成不是由於透過該場域在物理性質上有所變化，而使得場域區隔出一個密閉的空間讓遊戲者在此密閉空間中活動；場域的存廢其實是維繫在既有的規則的劃定上。因此 Gadamer 才會說：

遊戲藉以呈現的遊戲空間，好像是被遊戲本身從內部來量度的，而且這遊戲空間更多地是透過規定遊戲活動的秩序，而很少是透過遊戲活動所及的東西，即透過外在地限制遊戲活動的自由空間界域，來限定自身的。⁵¹

亦即遊戲是透過自身的規則來規範自身，而非由於外力促使規則造成限制，回顧上述提到的例子可以讓我們更簡單地瞭解到這一點；標準比賽場地的設立，其實正是要克服所有先天上的障礙，讓比賽可以順利地進行，所以現實生活中的正式比賽根本就沒有受到外力因素而迫使改變比賽場地的情況。相反的，比賽場地的設立正是依照比賽規則所訂定出來的場地規格所設計的。沒有一個棒球場的界內是會受到場地因素而無法進行比賽的，這個問題一定會爲了使得比賽順利進行而在進行比賽前就先行克服，而讓場地完全符合規則所訂定的規格。

更進一步地思考我們可以發現：基於上述所提到的，規則的訂定是概念性的而非物理性的切割或區隔，以致於遊戲在可以基於其規則所建立起的邏輯而順利運作的同時，對遊戲以外的世界依然保持一種開放性，使得遊戲以外的觀眾得以觀賞遊戲，或是遊戲者可以遊走於場域的之內與之外而毫無困難，例如在棒球比賽中野手可以接殺界外球；這又在在顯示出了遊戲和世界之間的同質性。

第三節 藝術作為觀賞性的遊戲

⁵¹ WM, p. 112; 粗體字由筆者所強調。

在進行完以上的分析以後，接下來要問的是：既然藝術既然在字面上有別於遊戲，那麼雖然遊戲的本質是瞭解藝術的絕佳進路，但兩者之間是不是也有什麼差別，使得它們在一開始在字面上以致於在意義上不完全相同？

對於這個問題，Gadamer 的回答是：兩者之間的差別正在於藝術乃是作為觀賞性的遊戲，而遊戲本身則不以此作為成立的必要條件。例如我們在進行棒球比賽時，只要有足夠且投入的球員即可讓比賽順利進行，是否有觀眾根本不構成影響比賽進行的決定性條件。甚至對 Gadamer 而言，觀眾有時還會干擾比賽的進行，因為觀眾可能會讓比賽變質為一場秀，及選手或裁判為了取悅觀眾，而動搖了其投入的態度，職棒打假球便是受到比賽以外的因素干擾，而使得比賽失去其作為遊戲的本性的最佳範例。在這一點上，遊戲和宗教儀式是一樣的，即兩者都不是為了他人而從事的，而是投入者為了使自己在該活動中順利地和該活動一起完成自我呈現，這也是我們為何會認為真正的虔誠不可能是作給其他人看的原因。

那麼為何藝術在這一點上有別於遊戲和宗教儀式，而是作為一種觀賞性的遊戲呢？對於這個問題，筆者想先以 Gadamer 自己的看法開頭，關於這個問題他提到：

即使在遊戲共同體拒絕一切觀賞者—這或許是因為遊戲共同體反對藝術生活的社會性的團體化—的地方，情況也是如此，例如在所謂要在某種純真的意義上去演奏的室內樂中就是這樣，因為這種室內樂是為演奏者而不是為觀眾進行的。誰以這種方式演奏音樂，實際上他也就力求使音樂更好地「呈現出來 (herauskommt)」，但這也就是說，他正是力求使音樂為某個想傾聽的人存在在那裡。藝術的呈現按其本質就是這樣，即藝術是為某人而存在的，即使沒有一個只是在傾聽或觀看的人存在於那裡。⁵²

⁵² WM, p. 115-116.

Gadamer 在此以室內樂為例展開藝術為何作為觀賞性遊戲的論辯。在古典音樂中，室內樂相較於管弦樂，由於編制相對小很多，適合在一般居家室內演奏，因而被稱為「沙龍音樂」（沙龍即為法文的 *salon*，意指客廳）。這種音樂也基於這樣的特性而被視作為是比較有親密性的，因為演奏時不一定會像管弦樂那樣一定有聽眾在場，以致於室內樂有時會被認為是一種呈現內心獨白的表演形式。基於這一點，乍看之下藝術似乎和之前對遊戲的分析並無二致，但 Gadamer 指出，在這種情況下，室內樂依然是「力求使音樂為某個想傾聽的人存在在那裡」⁵³，為什麼呢？

筆者意圖透過先指出其他類型的藝術的特徵，以使得 Gadamer 的主張比較容易理解，再回頭來檢視室內樂的例子。我們可以設想一個偉大的作家有寫日記的習慣，而這個日記從未公開過，只有他自己一個人閱讀過；在這樣的情況下，這樣的日記本在其私密性上的確很像是室內樂。然而在這個例子中我們可以注意到一點：當這位作家寫完某一天的日記以後，面對這篇日記，他便不但是這篇日記的作者，同時也是這篇日記的讀者；如果他沒有事後修改的習慣的話，那麼他作為讀者的特性會顯得更鮮明，因為該日記在內容上呈現出一種封閉性，其文字就如同遊戲的規則一樣，構成了其內在的邏輯；因此這篇日記也就可以讓每一個在作家死後得以閱讀的讀者，使自己成為像是遊戲中的遊戲者一般，在文本中進行理解和詮釋。在這裡值得特別一提要注意的有兩點，以下將分別論述之。

第一，因此我們可以發現到，藝術中文本的讀者，在性質上有別於遊戲中的觀眾，而比較像是遊戲中的遊戲者。這個說法一定會讓人感到很納悶，為什麼呢？因為我們仔細觀察遊戲和藝術兩者的異同可以發現：從上面的分析我們已經知道，遊戲中的觀眾不但無關於遊戲的進行，而且如果遊戲淪為只是一場秀，有時甚至還會因為影響到遊戲者投入的態度而阻礙到遊戲的進行。

相較之下，藝術作品的欣賞者在面對文本時，就如上一章所提到的，是在同

⁵³ Ibid.

時進行理解與詮釋的工作，因此在這一點上就使得他所扮演的角色有別於遊戲中的觀賞者，而比較像是遊戲者。既然欣賞者是在進行詮釋的工作，他的詮釋可以發現到文本的不同面向，就好像上述遊戲者透過投入遊戲活動使得遊戲玩味某物一樣。於此我們可以明白到一點：遊戲中的觀賞者跟藝術作品的欣賞者這兩者絕對不可以混為一談，因為他們雖然同樣都是在進行觀看的動作，但在本質上有絕對的差異；後者更能呈現出上一章所提到的「觀看便是劃分⁵⁴」的概念，也是因為這樣，理解和詮釋也才得以成為可能，並且並行不悖。

第二，在這裡 Gadamer 指出了藝術作品同時具備了開放性和封閉性，這段乍看之下跟前面所述嚴肅性和輕鬆性的對比頗為相似，那麼於此 Gadamer 到底是在意指什麼呢？我們先看看他是怎麼提到這兩個乍看之下似乎是矛盾的一組概念：



這實際上根本不是缺乏那個能變戲劇為觀賞的第四堵牆。我們寧可說，通向觀眾的公開性共同構成了戲劇的封閉性。只有觀眾才實現了戲劇作為戲劇的東西。⁵⁵

延續上一點的分析我們可以發現：Gadamer 意圖透過強調觀眾完成戲劇的封閉性，試圖指出藝術品本身雖然是作為一個主體，但其仍須仰賴欣賞者的理解和詮釋，才能完成其遊戲的本性。換句話說，Gadamer 於此的分析是要強調藝術欣賞此一活動的另外一個側面，即該活動中欣賞者的重要性；但是這並不代表欣賞者決定了藝術作品其作為主體的存廢，而是欣賞者的存在，欣賞藝術品並發現其詮釋的可能的任務才有可能實現。於此我們發現 Aristotle 的潛能說又發揮了解釋的功效。

至此我們總算可以瞭解到 Gadamer 提到的開放性和封閉性這組概念到底是

⁵⁴ WM, p. 97.

⁵⁵ WM, p. 114-115; 筆者並自行依照脈絡將譯文中的遊戲改為戲劇，好在概念上符合以上的分析。

什麼意思：即藝術品總是向欣賞者開放，使得理解和詮釋是可能的，而也只有在藝術品其隱含的義蘊被欣賞者給詮釋出來，藝術品才是真正地作為一個藝術品，即其「存在就是被詮釋」，然而其未被詮釋時仍然具有其獨立性，如此一來才能隨時等待被欣賞者認識的那一刻，而不需像 Berkeley 那樣在其哲學系統中援引上帝的支援，卻因而淪為一個失敗的哲學系統。

最後筆者在此作個總結：因為如上文所提到的，在藝術中欣賞者的地位其實正如同遊戲中的遊戲者一樣，而並非像是遊戲中的觀賞者，所以藝術才會被稱之為是「觀賞的遊戲」。⁵⁶如此一來我們終於知道為何在註 52 的引文中 Gadamer 會說，即使是在表達情感上具私密性的室內樂也是「力求使音樂為某個想傾聽的人存在在那裡」⁵⁷。



⁵⁶ 然而值得額外一提的是：遊戲中的觀賞者在觀賞遊戲時，所面對的依然是現象，因此遊戲的觀賞者仍然能夠對其進行理解和詮釋；亦即他所觀賞的遊戲在遊戲者的參與下是已經完整的了，但此一完整的遊戲卻依然有可能在他的意識中引起另一個新的遊戲活動。

⁵⁷ WM, p. 116.

第三章

對遊戲概念的反思與延伸

由於遊戲概念是 Gadamer 在《真理與方法》第一部份的核心概念，所以從再多角度去理解進行詮釋都不會多餘。因此筆者試圖在此提出幾個再理解的進路，並將其分之為 Gadamer 其文本的其他佐證、其他哲學家的探討進路、以及筆者的分析這三點，並希望透過此工作實現 Gadamer 在該書第二部分所強調的文本的應用性。

第一節 Gadamer 文本的其他佐證



關於這一點筆者試圖指出：這些佐證還可以再進一步細分，分為他在《真理與方法》第一部份前半所提到的人文概念，其中筆者將以品味概念為例；以及他在第二部份的論證重點之一：歷史效應意識（*wirkungsgeschichtliches Bewußtsein*），然後再回頭檢視他的共通感（*sensus communis*）概念。

一、品味概念作為遊戲概念的佐證

在上一段中我們已經提到：Gadamer 透過指出藝術品的開放性，以點出欣賞者在進行理解藝術品時究竟是位居怎麼樣的地位。筆者在此試圖援引他在這之前所提到的品味概念，並以他提到品味如何在流行中展現為例，來使得此一地位更加顯題化。在該段中他提到：

反之，品味現象可以被規定為精神的一種分辨能力。**品味儘管也是活動於這樣的社會共同體中，但是它不隸屬於這種共同體**——正相反，好的品味是這樣顯示自己的特徵的，即它知道使自己去迎合由流行所代表的趣味潮流，或者相反，它知道使流行所要求的東西去迎合它自身的好的品味。因此品味概念包含著：我們即使在流行中也掌握著尺度，不盲目跟隨流行的變化要求，而是使用我們自己的判斷。人們掌握品味的「風格 (Stil)」，即把流行的要求同他們自己品味所注視的整體聯繫起來，並接受那種與這個整體相適合、相適應的東西。⁵⁸

Gadamer 在此非常有趣地恰巧提出一個合乎時下流行用語的概念：有沒有品味的關鍵在於「有沒有型 (style)」；然而究竟如何判別一個人有沒有型？或者用比較一般的說法，如何判斷一個人有沒有屬於他自己的風格？從流行的角度切入，「有型」並不能和合乎流行完全劃上等號，但有型卻也有可能是合乎流行；因為「有型」對 Gadamer 而言，從來就不是追求一個唯一解，彷彿任何人只要合乎這個唯一解，就是有品味的。

這樣的觀點似乎抵觸了傳統中對於追求均衡美的立場。那些符合黃金比例的古建築、繪畫中對人體身材比例的探究，不都研究出一個確切的唯一解答告訴我們什麼是美的嗎？但 Gadamer 正是要指出：這樣一個解固然是一個正確的答案，但不應該被視為是唯一解，因為這個答案不會適用於每個人。我們會覺得小嬰兒長得可愛，從來就不是因為他長得跟文藝復興時期那些素描圖上的人比例上一模一樣，而是他大大的頭、短短的四肢以及矮矮胖胖的身材，整個組合起來形成了一種「整體感」，而此一整體感並非一個完全外在獨立於某個個體之外的形式標準；這個整體感只能從某個人或某件藝術品中，其內在構成元素彼此之間的關係去尋找，因為我們隨時有可能看到另外一個新生兒或是新創的卡通人物，其身材比例有別於以前所有我們覺得可愛的人物，而卻仍在看到的當下覺得他也是

⁵⁸ WM, p. 44；粗體字為筆者所加用以強調。

可愛的。

值得再次提醒的是 Gadamer 在此要提出的並不是某種藝術上的流派或立場，像是古典音樂中國民樂派的立場是針對浪漫樂派所進行的反動那樣。他要提出的是：究竟什麼是藝術經驗，因此不同的藝術流派或立場，只要是真正的藝術品，都會必然地讓欣賞者或詮釋者擁有這樣的經驗。所以那些傳統中追求均衡美的流派，其錯誤並不在於他們所認定的藝術品其實不是藝術品，而是他們以為只有他們所認定的該類型的藝術品才是藝術品。

既然有沒有品味的關鍵在於整體感，因此如上所述對 Gadamer 而言，有品味的人勢必會對流行有所回應。因為人不是孤伶伶地與世隔絕，他必然座落在某個歷史和社會交錯的脈絡之中，因此他正是這個脈絡的一部份，他如果要作為一個有品味的人，就不可能把自己置身於他所從屬的環境之外。這也是為何我們會說一個人的打扮是否「得體」，往往必須視這個人的衣著是出現在什麼樣的場合，因為沒有哪套服裝必然是不得體的服裝，即便是比較隨性的休閒服，也有可能因為和居住環境相當搭配，因而也成為賦予居家環境整體感的一部份，而令人感到舒適而賞心悅目。

然而值得注意的是：Gadamer 藉由品味概念強調，評判有無品味的依據雖然是整體感，但這並不代表一個人既然是屬於某個整體的一部份，他就必然地被「定型」了。能夠凸顯這個問題癥結的最好範例之一，便是直接指出傳統家庭的價值觀在現實中最常見的一種荒謬：如果家庭真的是一家人都應擁護的核心價值，那麼每個家庭成員同樣都是作為家裡的一份子，理應都會具有相當的地位，而不應把家庭的核心價值直接和長輩的偏好劃上等號。我們現在會覺得以往這個劃上等號的動作之所以是錯誤的，正是因為構成家庭整體的每個成員，都是這個家庭的一部份；該成員的一舉一動都有可能繼續維護或摧毀這個價值，但以為要維護該價值的唯一方法就是規定該成員的行為，便在根本上喪失了這個價值的初衷。如果真要維護這個價值，則實際上應該是：每個家庭成員如何在維護價值的前提下

追求自我實現；或者反過來說，既然每個成員都是家裡的一份子，那麼這些成員追求自我實現本來就是理所當然，但追求自我實現有可能無礙也有可能妨礙此一傳統價值觀的維繫，若想繼續維繫下去，便得要從許多實現自我的可能性中，選擇那些無礙於維繫者。

所以對 Gadamer 而言，從屬於某個歷史和社會脈絡下的個人，本來就具有表達自我的自由，但此一自由並不保證自己必然可以是一個有品味的人；如果想要有品味，就得在該脈絡和表達自我中好好拿捏，找到絕佳的平衡點。而這個平衡點不會只有唯一解，而是端視個人從教化中培養出來的能力，究竟能否見人所不能見，從大千世界中看出事物之間隱含卻未被發掘的新關係。

因此有品味的人可以領導流行，就不再是一個令人費解的現象；如果會覺得費解，那可能是因為誤以為脈絡會決定該脈絡下的每一個人；此一誤解不但混淆了決定和限制的概念，也忽略了脈絡是由構成脈絡的元素所構成，是以只記得詮釋學中整體決定部分的概念，卻遺忘了反過來部分也決定整體。⁵⁹當然，有品味的人也可以順從流行；其實重點並不在於流行，刻意的追求或反抗流行其實不過只是盲目或標新立異。對 Gadamer 而言，重點在於那份整體感，以及個人如何透過良好的品味，敏銳地察覺到自己無時無刻都是某個脈絡下的一部份，因而選擇適當的打扮以呼應當下的環境。值得提醒的是：有品味的人也應該確切認識到自己生下來已經有某些既有的生理條件，這些生理條件既然也是構成整體的一部份，而又往往不容隨心所欲地改變，因此找到適合自己的風格才是重點，這也是為何「東施效顰」不會讓東施變成美人，因為既然他不是西施，模仿西施的舉止本來就無法完全重現西施的神韻，自然只會適得其反。

這樣的說法對一般人而言可能還有一個疑問：個人一定要回應流行才能展現

⁵⁹ 因此筆者認為詮釋學循環更好的說法是：整體限制部分，部分限制整體。因為決定（determination）一詞在語意上往往意味著只有一種可能，而排斥了其他的可能性。但從我們以上的分析看來，流行確實限制了個人如何展現自己的品味，但絕對不是決定，否則處於類似環境下的人品味必然也會相近而毫無例外，但推論至此我們發現這樣的說法早已違背了現實。更進一步地思考我們可以發現：這些所謂的限制，其實正是我們得以仰賴實現一切的前提：例如每個人都有身體，這個身體無法讓我像小鳥一樣飛翔，是擁有人類身體的人所被限制而無法做到的；但如果我沒有身體，我根本就無法存在，有了這個身體，我才有了實現一切的可能。

品味嗎？難道在小眾中就不能樹立自己的風格？筆者對此一問題的詮釋是：
Gadamer 對此討論的對象並非針對小眾，但這不代表他的說法不能解釋小眾在流行中所處的位置。因為仔細端詳上面的引文，我們可以發現：對 Gadamer 而言，重點在於維持自己的風格；而之所以會有這樣的疑問，可能是因為我們依舊一直用一種一翻兩瞪眼的方式去思考這個問題，以為要嘛就全盤接受流行，要嘛就全盤否定，而忽略了我們在樹立自己的風格時，一定是以現實中既有的素材來修飾自己，因此接受是必然的，問題的癥結其實是在於要接受哪些素材。而 Gadamer 也明言了：有品味的人自會在流行之中，選擇那些適合自己的素材，以成就自己的品味。小眾也是相對於大眾而言，追求小眾的人如果真是想要成就自己的品味，而非只是刻意地想要自我標榜而已，那麼他們理應在流行中尋找那些儘管不被大眾所接受，但卻依然可以成就自身品味的素材來裝飾自己，或者是進一步地發揮巧思，讓既有的素材呈現出以往從未被其他人料想到的風貌。所以引文的一開始就指出 Gadamer 認為：品味一定是在一個群體中操作出來的，但這不代表品味必然會屈從於該群體。有品味而非刻意標新立異的小眾，有時也的確能給予流行衝擊和反思，因而影響到流行的發展，因此說是引導了流行並不為過。

最後，Gadamer 在此展開品味概念在人文主義中的意義，並以流行為例，筆者認為背後實則為之後他的藝術哲學的論證埋下了伏筆：於此 Gadamer 對品味在流行中的展現，筆者在此以「整體感」的概念作為解釋，其實整體感正就可以視為 Gadamer 所提出的藝術作品的裝飾性（Dekoration）概念。

至於有品味的個人究竟如何看出事物之中所蘊含的整體感？上面對引文的詮釋彷彿不斷地在進行一種同言反覆，讓人不禁質疑：為何有品味的人自會挑選那些成就自身品味的事物？難道這不是有品味的人只是自己球員兼裁判，自己賦予評斷自己有品味的權力？這個問題牽涉到：觀看是一種能力，每個人對於此一能力的稟負並不相同，而有品味的人是真的能夠見人所不能見，他們也真的能把他們看到的告訴那些看不清的人。因此我們有必要分析此一能力究竟為何，以及

此一能力為何被稱之為是一種能力，而非僅僅只是一種主觀的一己之見而已。

而回顧上一章 Gadamer 所提到的「觀看就是劃分」⁶⁰，我們已經理解到：沒有近代哲學中那種所謂的「純粹的觀看」，「看得懂」的觀看總是涉及了觀看者如何運用其知識背景去解釋作為整體的對象；因而於此我們總算可以更進一步地拓深此一說法以說明這種能力。假設現在有兩個人在聽 Mahler 的第九號交響曲，其中一人對這首曲子比較熟悉，比較知道這首曲子其複雜的聲部如何共同構築出一條漫長而又繁複的旋律線及其相對應的和聲，那麼這個人理應具備了一種潛能，即透過語言去告訴另外一個人他所聽到的東西。他如果能把他所聞適切地轉換成語言，告訴另外一個人說「注意這個樂句的小號！它不但又再度演奏出第三樂章一開頭的音型，而且是在法國號演奏同樣的音型之後出現的，並且同時長號也負責吹奏出和聲」，那麼另外一個人就可能從一堆繁弦急管中，藉由這個人的指示而聽出他之前聽不出來的東西。

於此我們總算成功地把「觀看即是劃分」⁶¹成功地從一般的知覺帶入人文科學的領域中，並且更進一步地指出觀賞者藉由分辨在觀賞活動中究竟握有多少的主導權。首先我們在上一章以心理學的字謎畫（Vexierbild）為例，但仔細想想其實這樣的例子本身早已模糊自然科學和人文科學的界線，即透過圖畫來印證一些知覺上的概念，而足以作為現象學反對任何先入為主的觀念的立場及其進一步所導致的區分，因而可能衍生出的不必要的問題。雖然筆者在此以聽覺為例，但是我們可以注意到：無論是認知或是藝術經驗，一開始必然都始於知覺，只是在此我們必須不斷強調的是，此一知覺要被認知者感知，必然得立基於認知者的實踐態度，才有可能將注意力轉移到知覺對象上；即便是自然科學中所訴求的客觀中立的態度也是一種實踐的態度。在這之後，認知者才有可能把其知識背景投射在對象上，理解也才成為可能的。於此我們反思並發現一件事：這樣的過程根本就是普遍的，而不會因為對象的不同而有所變更。

⁶⁰ WM, p. 97.

⁶¹ Ibid.

而透過筆者以上所提到的聽覺的例子，我們可以發現一點在上一章字謎畫的例子裡無法直接點出的概念：理解者的前理解是那麼地重要，以致於甚至是作為是否能夠成功地達致真正的理解的關鍵。對浪漫派後期作品不熟悉的愛樂者，接觸這些作品時往往是霧裡看花，如果真要消去這層妨礙理解的薄霧，則必須仰賴理解者自身的能力。不同的人聽到一樣的音乐，但由於對音乐的熟悉度不同、或是對藝術的敏感度不同，以致於可以聽到「不一樣的東西」；但是這裡所謂「不一樣的東西」一直都是在「不同的理解」這個層面上去談的，因為沒有人會否認他們聽到的是同樣的音乐。而且一旦比較資深的愛樂者透過語言指點或說明告訴另一個人他在這段音乐中的所聞，後者如果懂得前者所說的，他一定也會承認「原來是他自己之前沒聽出來箇中的奧秘」，而不會說「原來他們聽到的是不同的曲子」。



二、呼應遊戲概念的關鍵概念：歷史效應意識

(一) 對歷史效應意識的概念分析

筆者意圖透過上一段對品味的分析，指出遊戲者在遊戲中所具有的主導性究竟為何；接下來則打算藉著 Gadamer 所提出的「歷史效應意識」的概念，來從另一個側面刻畫出遊戲者座落在遊戲中的詳細位置究竟為何。

其實 Gadamer 也很明確地意識到歷史效應意識作為在欣賞藝術品時的關鍵作用，因而他在《真理與方法》第二部份的「歷史效應原則」(Das Prinzip der Wirkungsgeschichte) 該節中一開始第二段裡就提到：

歷史意識應當意識到，在它用以指向藝術品或流傳物的所謂的直接性中，還

經常包括這另一種探究，即使這種探究還未被認識到，從而未被考慮。⁶²

而仔細閱讀該節我們可以發現：理解一定要在歷史的影響底下進行。因為如果意識內容空無一物，那麼也就是沒有任何觀念或方向來進行理解。正如 Hume 所言，如果只有印象（impression）除此之外別無他物，根本無法對印象進行整理或理解。因此在進行理解之前，必須要有前見（Vorurteil）作為下判斷的資源。反對前見者如 Hume，必然成為懷疑論者；Kant 為了避免落入同樣的結局，才會尋找一個先驗的認知結構，透過這些先驗的認知結構，才能對印象有所整理統合。但對 Kant 所言，這些先驗的認知結構是固定不變的，即時空和十二範疇，而在這些範疇之下建立經驗知識。但事實顯然不是只有自然科學的知識；Kant 的問題在於：用作為主體的人去規定知識的範圍。

Gadamer 承認知識必須透過前見才能產生，但並非只有 Kant 所說的十二範疇。對 Gadamer 而言，那些早已在意識中的觀念，也是建立知識的前見；而這些觀念正是具有歷史性的。這些具有歷史性的觀念是流傳下來而連貫的，其形成傳統而影響著理解的活動。因此空白的意識不但不能進行理解的活動，且其本身根本就不可能。因此，歷史必然會影響到意識，而進一步地影響到理解活動的進行。

正因為我們的理解是從歷史而來，所以不可能會有所謂完全客觀的詮釋。理解必然會在某個特定的觀點（Perspective）之下；但這並不是說我們不可能獲得新的意義，只是所獲得的新意義隨即又成為傳統。由於傳統的內涵在理解時被擴充了，所以又有新理解的可能，因而理解是不可能被窮盡而可以不斷地繼續進行。

（二）歷史效應意識對遊戲概念的刻畫

⁶² WM, p. 305; 粗體字為筆者所強調。

進行完上述的闡釋後，接下來要問的是：那麼歷史效應意識究竟呈現遊戲概念的哪個側面呢？首先我們先引用 Gadamer 在該節的行文作為開頭：

我們總是在希望和恐懼中被最接近我們的東西所影響，並且在這樣一種影響中去接觸過去的見證。因此，反對輕率地把過去看成是我們自己的意義期待（Sinnerwartungen），乃是一項經常的任務。只有這樣，我們才會這樣地傾聽流傳物，好像它能使自己的別的意義成為我們可聽見的。⁶³

Gadamer 於此使用了「傾聽」這個動詞，乃是沿用 Heidegger 的用語；而筆者認為此一用語雖然同樣和「觀看」是為理解者經驗對象的一種能力，但「傾聽」一詞更強調了理解者在接受現象的被動性。當然這裡並不是說，理解者在進行理解時是完全被動的，這點我們在對品味進行分析時已經清楚地瞭解到了；因此筆者認為應該把重點擺在「我們究竟有多被動？」這件事上。

從上一段的分析我們已經知道：我們的意識內容是具歷史性的，而這些意識內容正是我們進行理解的資源。於此我們更進一步地反省可以發現到：既然我們的意識內容是具歷史性的，也就意味著形成這些意識內容的歷史現象，理解者固然參與在其中，但理解者猶如「滄海一粟」般，在其參與的過程中固然發揮其作用，但由於這樣的現象是由許多跟該理解者具有同樣或相當地位的其他理解者所共同組成，因此該理解者所發揮的作用，是絕對存在但卻又不應過度誇大的。

由於筆者使用了「滄海一粟」一詞，而這個詞往往是用來形容個人的渺小與微不足道，而似乎有違上述的說法，因此有必要做出更進一步的解釋。其實歷經本節反覆的分析，我們已經可以知道：「滄海一粟」這個詞其實正是誤把決定論信以為真的情況下所做的抒懷。因為既然滄海是由許多同樣或相當的一粟所構成，如果每個同樣的一粟都是對滄海的變化無能為力或毫無影響的，那麼滄海是

⁶³ WM, p. 310; 粗體字為筆者所強調。

不可能會改變的—但這很明顯違反了事實。其實筆者在之前以家庭為例，正是要把同樣類型的模型規模縮到最小，並且藉由此一日常生活最容易接觸到的面向之一，來凸顯出認為理解者完全是被動的說法的荒謬。

於此我們總算從另一個側面更深刻地瞭解到遊戲者在遊戲中的地位：他就和歷史中的其他人一樣具有同樣或相當的影響力，因而於此說是握有了某個程度上的主導地位並不為過；但我們絕對不可以把這樣的影響力過度放大或過度貶抑。因為一旦過度放大，便又會落入近代哲學完全以主體為出發點而忽略外在世界的錯誤；如果是過度貶抑的話，則會落入決定論者的謬誤。


當然筆者一再強調遊戲者在遊戲中的影響力是「同樣的」或「相當的」，而非必然只是「同樣的」，正是要避免把每個不同理解者彌平為具有完全相同的地位。以棒球為例我們就可以發現：作為遊戲者的投手和作為遊戲者的打擊者，他們的地位一定是不同的，我們的確往往會把投手視為是整場比賽的主角；但這並不代表這一場遊戲就只是一場獨角戲，以為沒有打擊者或是野手，只要作為主角的投手存在，整場比賽就可以依舊進行下去。在某些情況下我們甚至可以看出這些配角亦相當程度影響了主角的行動、或是刻畫了主角的性格：例如投手的各項數據幾乎完全取決於他對決打者的情況的總和，沒有打者的話這些數據根本無法存在；或者即使投手表現優異，但如果野手守備不幫忙，那麼即使是投手從頭到尾都用三振解決打者這樣的情況，都有可能因為捕手的捕逸，而導致所謂不死三振的情況，使得投手依舊有可能會陷入危機。

三、歷史效應意識在空間上的拓深：共通感⁶⁴

透過歷史效應意識的概念，Gadamer 業已把意識的時間性呈現出來，那麼或

⁶⁴ 從以下的分析我們可以發現：Aristotle 的 *sensus communis* 指的是統合不同感官知覺的能力，而在 Gadamer 這裡則是用來指人對其社群的敏感並進而影響其舉止，故雖然兩者是同一個用詞，但筆者將前者稱之為統合力，後者則稱之為共通感。

許我們可以更細緻地進一步追問：意識的形成是否亦有其空間性？其實在之前對品味概念的探討中我們可以發現，Gadamer 其實早已隱約引入了另一個重要的人文概念，即共通感。而歷史效應意識作為 Gadamer 重要的核心概念，雖然在詞彙上並無直接點明意識如何援引所感知到的空間中的其他現象，來作為理解的資源；但這從近代哲學以來就已經不是難題，因為我們的感官知覺必然可以感知到外在空間的存在，問題一直都只是出在對於時間概念的掌握和闡釋而已，而這或許也是為什麼 Gadamer 會以「『歷史』效應意識」作為其哲學關鍵的概念之一，因為如何近代哲學總是忽略了要全面地處理時間的概念，以致於其哲學理論架構上的扭曲。故筆者希望在此以 Gadamer 以幽默感為例，把意識的「空間性」更加明確地呈現出來，以作為歷史效應意識概念的補充。⁶⁵關於這點，Gadamer 提到：



按照 Shaftesbury 的看法，人文主義者把共通感理解為對共同福利的感覺，但也是一種對共同體或社會、自然情感、人性、友善品質的愛。……如果 Shaftesbury 試從這裡（指共同思想力）出發去理解機智和幽默的，那麼他也是跟隨古代羅馬人的想法，即在那種人性裡包含著優美的生活方式、以及那種知道一個笑話並將之告訴他人，因為他察覺到彼此之間有種更深的聯繫的態度。（Shaftesbury 明確地把機智和幽默限制在朋友之間的社會交往上。）⁶⁶

從這段引文我們可以看到 Gadamer 延續了 Aristotle 的潛能說，並且進一步地指出：人性必須在群體中才能真正地實現。正如知識始於感官知覺一樣，人性的發揮亦需有其發揮的素材，而這些素材的來源便是一個人日常生活的經驗，而

⁶⁵ 當然這並不是說共通感是只具有空間性的概念；從 Kant 以來我們便知道：任何知識都必須處在時空之中。這裡只是想要從另一個側面去刻畫遊戲者如何座落在某個特定的時空中，並強調在歷史效應意識概念裡較不明顯的空間概念。

⁶⁶ WM, p. 30; 斜體字為原著所標示，且筆者對譯文稍有修改。

這些經驗又往往和其所從屬的群體有強關連。因此我們可以把群體被理解為是歷史效應意識的經驗性基礎。

而從群體中所培養出來的幽默和機智，則往往是最能見識到一個人在群體中如何展現其敏銳的機智（Takt），而 Gadamer 在此則選擇強調這種人和社會的必然聯繫。我們從脫口秀（talk show）的例子最能明白這一點，因為美國的脫口秀節目主持人往往口若懸河，相當會玩弄文字遊戲，但由於對台灣人而言美語不是母語，因為群體的不同而無法培養出相同的語感，所以當我們在看脫口秀的電視節目時常常看到台下的觀眾笑成一片，而我們卻仍然無法感覺到好笑的地方在哪裡。從這個例子我們可以發現群體概念其重要的特色：群體本身所累積的經驗或文化資產，同時也構成了其知識或社會文化的基礎，例如脫口秀中透過諧音所玩弄的文字遊戲，其趣味來源要嘛是文字本身的內在邏輯、或者藉由諧音另有所指；然而不論有趣的地方是因為前者還是後者，觀眾會覺得這些東西好笑都是因為他們曾經在群體所賦予的經驗上便早已經歷過這兩個不同的經驗內容，而我們會覺得脫口秀的主持人講話好笑，其實正是因為他把兩個不同的經驗內容其潛在的聯繫給呈現出來。於此我們終於知道上述引文中所提到「更深的聯繫」⁶⁷所指為何，這個聯繫是本來就存在的，但有需幽默或機智的人去發現，並將之呈現給他的觀眾。

而且我們更進一步思考群體的概念可以發現：**群體本身雖然呈現了相當的「獨立性」，但是這樣的獨立性並不能被視為是一種「封閉性」**。這是一個非常常見的混淆，值得一而再再而三地強調，千萬不可以和 Gadamer 所提到的藝術欣賞活動的封閉性有所混淆。回到脫口秀的例子就可以使這個概念一目了然。例如台灣的觀眾在觀賞脫口秀的節目時，可能會無法掌握其中的有趣之處，但這並不代表身為台灣人就永遠無法體會脫口秀的有趣之處。我們可以透過翻譯瞭解其有趣之處，或者把英文學好，這些都是看懂脫口秀的辦法。其實這正是遊戲概念中

⁶⁷ Ibid.

場域概念的延伸：遊戲場地界線的劃定因為並非是造成物理性的破壞，所以只要想要成為遊戲者，就有進入遊戲場地內的機會。

第二節 其他哲學家的探討進路

延續以上的說明，我們已經初步地知道遊戲的任務有別於日常生活中那種具有明確目的的許多工作。在此筆者試圖進一步地援引 R. G. Collingwood (1889-1943) 其美學著作《藝術原理》(*The Principles of Art*) 對藝術和技藝 (craft) 的分析中對目的概念的探討，以更進一步地明確指出其中的差異。儘管 Collingwood 的說法可能會有一些和 Gadamer 不相容的部分，但是我們依舊可以挑選出其中正確的洞見，以幫助我們思考為何遊戲本身不具有一般所謂的目的性。

值得附帶一提的是：由於 Gadamer 認為 Collingwood 其「問與答的邏輯」⁶⁸ 的概念對他的詮釋學有所啟發，儘管 Gadamer 對其不是照單全收，但這仍然使我們可以試圖檢視 Collingwood 的其他主張，看看這些主張是否有些仍然可以作為解釋 Gadamer 哲學的資源。而筆者目前的瞭解是：Collingwood 在其美學背後所預設的哲學主張上，依舊是近代哲學的內在論 (internalism) 式的，例如他在《藝術原理》中提到藝術是表達情感，其實是可以視為受到 Hume 的影響，認為人對觀念的連結都是仰賴主動的構想力及情緒；雖然如此，他依舊點出了「表達」此一重要的概念，而對照 Gadamer 的立場，對他而言藝術品說是表達意義的並不為過，如此一來 Collingwood 對「表達」仍有其價值。其實 Collingwood 的確是犯了像是 Descartes 那樣的內在論者常犯的毛病，即忽略了意識內容源自於外在世界；而這樣的錯誤使得他們雖然在哲學基礎上搖搖欲墜，但由於其根本無法摒棄外在世界作為建構知識的材料，以致於造成了他們在應用上其實並非毫無可取之

⁶⁸ Gadamer, *Reason in the Age of Science*, trans. by F. G. Lawrence, p. 46.

處這種有趣的現象。因此，筆者認為這樣的探討進路是值得一試的。

一、 Collingwood 對目的概念的分析

回到之前藝術和技藝的分析：這兩者在目的性的概念上其天壤之別，以致於 Collingwood 在做為簡介的第一章結束後，在第二章立即開門見山地開始進行對藝術和技藝的分析與區分，並於一開始就對技藝的目的性進行分析。而他的分析主要可以分為兩點，茲分別整理如下⁶⁹：

第一，在技藝中，手段（means）和目的（end）有所區分。手段這個字，在比較寬鬆上的意思來講，可以指用來達到目的的東西；嚴格上來講，指的應該是達到目的的行動而非具體的東西，而這些行動在目的達到後便會擱置。而手段又和部分（part）及材料（material）有所不同：部分和整體不可分，可先於整體存在，但整體存在時部份一定存在；然而，當目的實現了，手段也就不再存在。

70

然而在藝術中以詩為例，創作一首詩作為目的，其中並不需要任何的手段，除了詩人的心靈和詩本身除外；然而技藝之所需卻不止於此。至於是否可能以詩為手段，而以促使欣賞者產生某種心靈狀態為目的？假設有一個詩人寫了一首詩，而他正希望如此，但結果欣賞者的心靈狀態卻是不同的，那麼這首詩是不是不好？對於這個問題的看法並不一致，但如果詩是技藝的話，則無疑地，這不是首好詩。

第二，在技藝中，計畫（planning）和實行（execution）也有所區分。結果必須是在完成以前就已預知到的，否則不能算是技藝，而只能算是意外。此外，此一預知得是精確而不含糊的。

⁶⁹ 詳細內容則請見 *The Principles of Art* 的第二章“Art and Craft”的第一節“The Meaning of Craft”及第三節“Break-down of the Theory”。

⁷⁰ 對於材料的概念分析則見後詳述。

在這一點上藝術和技藝則有所交集，有些藝術品固然需要透過計畫和實行，例如建築，但也有些並非如此，例如詩和雕刻。計畫和實行是：一，藝術的消極特徵而非積極的，意即藝術不具備此一特徵亦可；二，它是非強制性的特徵，意即沒有計畫的作品可以是藝術品，但不代表沒有計畫的作品就是藝術品。而對 Collingwood 而言，浪漫主義便是常常犯了此一邏輯上的謬誤。

二、對 Collingwood 目的概念分析的反思

從以上的分析我們可以看到，藝術活動的非目的性在透過和技藝的比較便可以明確地呈現出來。就如 Collingwood 所說的，我們不會因為一首好詩無法給不同的人同樣的意義而懷疑其價值，而從以上的分析我們已經知道：既然不同的人所擁有的前見是不同的，那麼如果他真的瞭解了一件藝術品的意義，必然會然其他的理解有所不同，因為他在進行理解活動時所援引的資源是和別人不同的；也因為每個人都是個別而具有獨立性和他人有差異的人，所以現實生活中存在著兩個前見完全相同的人是根本不可能的。但我們在日常生活中使用一項實用性的產品時卻不是如此，例如：床就是讓人用來睡覺的，如果一張床不能順利地達成這個功能，我們要嘛就會覺得這張床壞掉了無法使用、或者它根本就不應該被視為是一張床。

而 Collingwood 在此進行的分析也很明確地點出一個核心問題，即為何我們總是會把藝術和技藝有所混淆：一來是因為“art”這個字在字源上的關係，它從古希臘開始就和技藝被視為是同義詞，這也是為何現在我們在說一樣東西是人工的、或者很造作時，我們會使用“artificial”這個詞⁷¹；而 Collingwood 更進一步地思考發現，這樣的混淆其來有自，因為這兩個概念的確有所交集但卻又不完全相等。最明顯的例子就是建築，建築不可能完全只是一種觀賞性的藝術品而不具備

⁷¹ 更詳細的說明請見 *The Principles of Art* 第二章“Art and Craft”的第二節“The Technical Theory of Art”。

實用的居住功能，但有時我們也的確僅只實現了其居住的的功能，而完全罔顧其亦有成爲一件藝術品的可能性，例如遍布台灣各地的鐵皮屋便是最好的例子。

然而我們發現，能不能順利實現其居住的功能、和其是否美觀而足以被稱之爲是藝術品，兩者在邏輯上是完全獨立的概念，但在實作上藝術性的呈現則會受到實作的牽制，因爲我們也不可能完全只考慮美觀，而完全不考慮是不是真的蓋得起來，古希臘許多符合比例的建築其實正有其力學上的實用考量。

因此 Collingwood 雖然認爲計畫和實行是藝術品的消極及非強制性特徵，以藉此展示目的性的概念並非是作爲藝術品的必要條件；然而我們透過以上的分析可以進一步地發現：**我們不應該誤以爲不具目的性的事物就不是實在的事物，藝術品終究需要透過現實中的材料來呈現，只是這樣的呈現是非目的性的。**以此在 Collingwood 的分析之上，我們更進一步地分析便可輕易發現到藝術品的實在性，即藝術品一直都是一個實實在在存在於外在世界的具體事物，因此我們對藝術品的理解被視爲是一種知識並不爲過。而 Collingwood 也發現到一點，即浪漫主義往往誤以爲不具目的性的事物就必然是藝術品；而透過筆者上述的分析，我們進一步地思考也可以發現，浪漫主義往往同時也誤以爲藝術品不是一種知識，正是因爲混淆了目的性的概念和是否爲實在物這兩者。

第三節 筆者的反思

延續以上的分析，筆者試圖再提出一些概念和延伸，以試圖呈現出遊戲概念的不同側面：

一、遊戲的非目的性才是反映出真實的人生

從上面我們引用 Collingwood 對藝術和技藝的目的性概念分析，並將之作出延伸而更進一步地掌握到浪漫主義的謬誤，使得我們更深刻地瞭解到：遊戲者的投入態度並不等於讓遊戲成爲一個有目的性的活動，因爲就如上述的分析所提到的，遊戲本身是「在不斷的重複中更新自身」⁷²。

Gadamer 對遊戲概念做出如此的闡釋，其實和 Heidegger 提到人是「趨向死亡的存有」(Sein zum Tode) 有非常緊密的連結。因爲既然人生的終點必然是死亡，那麼把生命中的一切努力視爲是爲了達成死亡之手段便是再荒謬不過的了，因爲死亡本身並不像是技藝的完成品那般是一個具體可見可得之物，而是對主體的解消。因此當我們反思那些對一切都抱有目的性的眼光去看待人生的觀點，便可以發現這樣的思維不僅終將導致失落，在對死亡的認識上也根本地將其和具有目的性的技藝有所混淆了。

於此我們總算可以深刻地理解到爲什麼孔子要說：「飽食終日，無所用心，難矣哉！不有博奕者乎？為之猶賢乎已！」⁷³ 因爲如果對人生抱持著一種放棄或是享樂主義的態度，雖然沒有犯了把死亡視爲目的的荒謬錯誤，但因爲放棄目的性的思維因而也全盤地放棄了人生，終究也只是墮入了另一種錯誤，因而忽略了存在著不具目的性但本身仍然有其意義的活動。遊戲便是如此，人生也是如此。所以孔子才會認爲下棋絕對比無所用心要好得多，因爲透過下棋的遊戲，便有機會可以理解到投入的態度是使得事物有意義的關鍵之一。而瞭解到這一點，哲學也才使得上力—因爲哲學的任務既然是對雜亂的現象賦予一個整全的圖象，而在此過程中進行理解我們所位居的土地的任務，換句話說，**哲學的任務也就是把我們視線所及之處視爲文本進行理解和詮釋，也就是對現象進行觀賞性的遊戲。**因此無所用心者或是抱持著目的性的心態的人，根本也就無法理解哲學研究的工作究竟在做什麼。

⁷² WM, p. 109.

⁷³ 《論語·陽貨》

二、遊戲概念反對決定論

從之前的分析我們可以發現：遊戲概念和「可能性」的概念一直都維繫在一起，並且明確地指出：所謂的可能性一直都是有限的可能性；因為限制往往同時也是實現任何事的前提。正如註 59 所提到的引文一樣，每個人當然會因為覺得身體而受到種種的限制，但如果沒有了身體，則不是沒有了限制，而是什麼都沒有，什麼都無法實現。

但我們絕對不應該從有限的可能性墮入決定論的錯誤思維裡。例如透過棒球比賽的例子我們可以知道，投手站在投手丘上都是各憑本事，他可以拒絕捕手的配球選擇自己想要投的球路，或者是在不受到教練干預的情況下他絕對可以自行選擇是要跟打者對決還是要避開打者。沒有人會說因為投手會的球種是有限的，所以他是被決定的。因為球種本來就是有限的！而且球種的有限並不表示這會決定投手每一球的球該怎麼投。

那麼決定論到底是為何會犯下這樣子的錯誤呢？筆者認為：人類由於是理性的動物，會對事物有所好奇並希望理解之是再自然不過的事；但如果以為對事物的理解只有一個標準答案，那麼就早已在尋找答案的過程中犯了規定答案該是如何的錯誤。這也是為何 Gadamer 會延續自 Husserl 以來的現象學傳統，並且稱自己的詮釋學是現象學式的詮釋學，因為理解的任務是要適切地描述事物，而非規定事物的樣貌。

而抱持著決定論的心態的人在對事物進行歸因時，雖然他們總是可以讓我們理解到事物之所以發生的可能原因，但由於他們往往誤以為因此他們站在必然的結果點上，因而也就未能意識到人的有限性而妄下斷言。因為在邏輯上而言，同樣的原因未必能只能推出現在這個結果，就好像比賽進行到某個環節，而之前的比賽過程並不必然地決定投手下一球的球路一樣；這也是為什麼我們會說有些捕手的配球相當靈活，就是因為他往往能讓打者無法預測到下一球的球路。

站在和決定論相同陣營的人對此常見的反駁方式之一是：任何現象都可以被化約為具有明確因果關係的物理現象；因此那些還沒明確掌握到因果關係的現象，問題只是出在我們對於物理學以及其他相關科學知識還不夠完備而已。但是這樣的說法有一點相當嚴重的錯誤：Heidegger 所強調的有限性以及 Hume 對因果關係的分析都一直強烈地提醒我們，人所建構的知識不可能超出人所能認知的範圍，因此根本不應該以未知的未來作為對知識的保證；而這種訴諸知識還不夠完備所以才還沒明確掌握到因果關係的說法，等於是拿還沒到手的證據來作為其論點的保證，因此在根本上就違反了建構知識時所應遵守的原則。從這個觀點看來，遊戲概念其實也呼應了 Husserl 在《觀念》第一卷第 68 節的論點，即真正的「本質的觀看」正是要「據實以報」，不明晰或是未知的事物本來就不應該用來作為建構知識的素材，否則就跟開空頭支票沒什麼兩樣。⁷⁴

而且這樣的立場有可能只是起於對因果關係在其應用階層上的混淆。例如一個投手不論選擇投好球或壞球，他的一切生理動作，當然都會符合我們對物理學或生理學以及相關學科的知識，因此在這個層面上，不論一個人怎麼行動，他的生理構造都不可能違背物理學或生理學定律的因果關係；但是這並不能推廣到自由意志的層面，而以為自由意志也是被決定的，因為這兩個層面是不同的，亦即例如一個投手可以選擇下一球投出沈球或是直球，而他雖然做出了選擇，但這並不表示他在生理上就違背了任何的生理學或物理學定律。因此這樣的誤推其實也就是混淆了兩個不同層面的概念。同樣的，根據上一段的分析，決定論者唯有能夠精準地預測每一球的球路，才有資格聲稱決定論為真，但很明顯目前決定論根本就無法達到自身所應達到的標準。因為在自然科學中，定律要具有可預測性正是最基本的要求之一。

甚至這樣的觀點有可能只是一種過時的科學觀，即像 Pierre-Simon Laplace (1749-1827) 那樣把世界視為像是一個鐘錶一樣，一切都有明確的因果關係可

⁷⁴ 詳細引文請見上一章的註 40。

循。但自從量子力學理論的發明以來，我們已經發現微觀的世界和巨觀的世界之間的天壤之別。日常生活乍看之下符合因果關係的世界是由微觀下才能觀察到的量子所構成，但量子的世界卻是機率的世界！也就是當我們再進一步追問這個井然有序的世界是如何構成時，答案竟然不是建立在因果關係之上而是機率，如此一來完全從自然科學的角度試圖去證成決定論時，自然科學本身的理論內部早已無法支持決定論的概念，因而證成的任務也必然導致挫敗。因此，決定論其實是立基在對知識的錯誤觀點上。

三、遊戲概念反對規則倫理學

延續上一點分析所提到的那種「據實以報」的態度，致使 Gadamer 在《真理與方法》第二部分的「Aristotle 詮釋學的實現意義」(Die hermeneutische Aktualität des Aristotles) 該節援引 Aristotle 的德行倫理學 (virtue ethics) 作為理解他的詮釋學理論的助緣。筆者在此則接著上一段從人的有限性為出發點作為建構知識的準則，來反思規則倫理學究竟是出了什麼問題，以致於 Gadamer 的詮釋學主張同時也會支持德行倫理學的立場。

因為既然人作為有限之知，這樣的事實也就使得人無法斬釘截鐵地聲稱人能夠發現什麼必然不變的定律或準則；即便是自然科學所公認的定律，其有效性也建立在 Hume 所指出的「自然齊一性」(uniformity of nature) 的假定之上，而且從上述量子力學的例子來看我們發現到兩件事：不僅自然科學本身在微觀上是由機率的世界所構成，而且量子力學對古典力學的回應表示了科學理論也是不斷地在修正，而尚未找到一個最終的結論。

因此我們可以發現近代哲學對絕對客觀知識的訴求，其實只是一個過時的美夢，這個美夢早已在當代不復存在，因為一旦我們一旦反省到上述 Hume 的哲學以及上個世紀自然科學的演變，便可以知道這個訴求所模仿的對象早就已經不存

在了。

因此一切以規則為訴求的倫理學主張，也必然地會導致挫敗。因為規則一旦訂定下來，即使該規則能夠順利地解釋以往所有的道德案例，但卻無法保證未來依舊能夠作有效的解釋；作為有限的人所建立的道德規則所會遭遇到的困難，和聲稱決定論為真時會遇到的困難是一樣的，因為他們都把理論的有效範圍拓展到未知的事物上，亦即以不確定的事物作為建構確切規則的基礎，因而動搖了該規則的穩固性。

那麼 Gadamer 的詮釋學主張是如何引伸出支持德行倫理學的立場呢？首先我們要知道，德行倫理學其強調瞭解在下道德判斷時處境的重要，並不表示德行倫理學會落入相對主義的問題，因為正如我們在分析遊戲概念時所提到的，場域的獨立性並不等於封閉性，而所謂的處境其性質就和遊戲的場域概念是一樣的。再者，德行倫理學會認為道德上正確的行為即是那些有德的人所會從事的行為，這樣的說法同樣也不會落入主觀主義（subjectivism）的困境裡，因為我們回顧 Gadamer 所提到「觀看即是劃分」⁷⁵的主張便可以知道，德行倫理學會聲稱道德上正確的行為即是那些有德的人會從事的行為，並不是因為有德的人本身就是道德的標準；與此相反，是因為有德的人更能敏銳地觀察出道德處境的當下事情的重點何在，因而去選擇那些道德上正確的行為。

既然如此，為何德行倫理學不聲稱處境有其客觀性，而其作為有德的人判斷的依據呢？因為沒有永遠固定不變的處境，處境總是隨著人事的更迭而同時有所改變，因而能仰賴的只有有德者透過對不同經驗的累積，因而培養出來的對道德的敏銳觀察力，這樣的觀察力和我們在前文所提到的「觀看是一種能力」是一樣的。再者，即使假設除了參與道德抉擇者以外的道德處境是完全相同的，但由於抉擇者的不同，所應採取的行為也會有所不同。就好像不同的投手同樣都是想要贏得勝利壓制對方的打線，但由於每個投手所擅長的球路不同，自然也會影響他

⁷⁵ WM, p. 97.

的投球策略；同一個投手的投球策略，在面對不同的打者時也會有所改變。根本不會有人認為可以找到一套固定不變的投球策略，可以用來應付每一個打者；面對不同的戰況也會有不同的戰術。但值得一再強調的是：沒有一套固定不變的投球策略，不代表投手可以在不瞭解打者習性的情況下也能投得好；他的策略是建立在對打者的確切認識，以及對自身能力的掌握，而結合這兩者讓自己去選擇對自己最有利的方式來對決打者。

四、遊戲概念反對錯誤的社群觀

從上面援引 Gadamer 對人文概念的分析我們可以發現：遊戲概念中對場域的界定，堅決反對把群體其相當的獨立性誤以為是封閉性（必須一再注意的是，在此所說的封閉性不是藝術欣賞上的），而完全無法和外界有所聯繫。而且在哲學上的確是真的有人抱持著這樣的錯誤觀點的，即作為最負盛名的科學哲學家之一的 Kuhn。

Kuhn 在他最重要的著作《科學革命的結構》（*The Structure of Scientific Revolution*）對科學社群的描述是：不同科學社群有自己的典範（paradigm），典範之間不可共量；不同的科學社群要解決的問題不同，因而使用的概念也不同，甚至連對觀察到事實解釋也因而不同。而如果有人要從舊典範進入新典範，則他一定要全部捨棄舊典範，不能部分保留，才能接受新典範下的概念。由於 Kuhn 這樣的觀點，使得一般學界對他的評價是一個相對主義者（relativist）；但他本人並不承認這樣的評價，因而這促使了他發表“Objectivity, Value Judgment, and Theory Choice”一文對此有所澄清。先不論該文中究竟如何澄清他的立場，但他的確在文章裡避免使用「社群」而改用「成員」（members）一詞，以免又引來同樣的批評。

然而透過對場域的分析我們可以發現：Kuhn 對社群的概念一開始就是錯誤

的，以致於他到後來不得不避談這個概念。因為他正是誤把群體的獨立性混淆以為具有封閉性，所以才會落入相對主義的問題中。

五、以同質性概念作為分析視域融合（Horizontverschmelzung）的進路

Gadamer 在闡釋歷史效應意識的概念時，也接連帶出一個非常重要的概念：視域融合。而延續上一章筆者提出的同質性概念，在此我們發現可以沿著這個進路掌握到視域融合其概念的不同側面。

回顧知識的同質性概念，我們發現基礎論的概念是有問題的，因為既然理解一件事物必須要有理解的前見，而且既然又沒有所謂自明的信念，自然就會導致事物或知識彼此之間互相解釋釐清的情況。而這種用理解的對象以外的事物理解之的方式，對存有學的詮釋學而言，便是最原初的理解方式。而其實 Gadamer 早在一開始便透過援引人文概念中教化（Bildung）的概念，來說明這個再自然不過的事實。他提到：

構成教化本質的並不是單純的異化，而是理所當然以異化為前提的返回自身（Heimkehr zu sich）。⁷⁶

這句話的道理其實很簡單：受教育的目的本來就是要學習新的東西，而把這些新的東西變成自己的一部份。從這個再淺白不過的道理我們可以發現：教化其實點出了理解最原初的樣貌。最原初的理解一定是去理解理解者原本所不知道的事物。當然我們透過回憶回想起一件我們曾經知道的事物，我們的確也會說這個人知道那件事，但是回憶僅僅是喚起已理解的事物，所以這裡所說的知道並不是

⁷⁶ WM, p. 20.

真的在進行理解，因為我們根本不會說我們終於知道了一件我們早已知道的事。

當我們瞭解到這一點，視域融合的概念也就不是那麼難解了。首先，最原初的理解一定是理解原本並非自身所擁有的知識；接下來則是這些和有別於意識的外在事物如何進入到意識之內，但在現象學那裡這根本不構成問題，因為「意識即意識外物」，沒有外物的話意識必然空無一物；因此區分意識內容與意識以外的事物，要嘛會陷入像是 Husserl 最後晚期所放棄的「超驗自我」的概念，不然就是必須很武斷地決定一個時間點，在這時間點之前進入意識的外物屬於意識內容，之後的則被視為是被阻絕於意識之外的外物。

在這裡我們再次發現到遊戲概念中場域的概念是如何詳實地刻畫出意識內容和外在世界的關係。在遊戲中基於規則所劃定的界線，會使得界線之內的遊戲有其自身運作的邏輯；然而這並不代表場域之內和之外有著必然的鴻溝。回顧我們提到的關於群體的獨立性也是有同樣的情況，只要我們理解到獨立性不應和封閉性有所混淆，便可以理解到藝術遊戲不但是作為詮釋學的典型現象，而且這樣的典型現象，正可以確切地解釋意識和社群的運作方式。而現象學中「意識即意識外物」，其作為視域融合概念的前提，本身也表明了意識內容和外物之間的同質性，使得兩者之間彼此各具有相當的獨立性，但此一獨立性並不妨礙彼此之間的交涉。

結論

透過本文以上的分析我們可以瞭解到：藝術經驗在近代哲學以及日常生活中被排除在知識的範圍以外，是因為其受到近代哲學知識論對認知及感受的錯誤區分的影響，而這樣的區分方式延續到了美學上，其中對於時間概念的忽視以及抽象作用的概念導致了美感區分的錯誤概念。

Gadamer 面對此一美學上的困境，因而反對美感區分概念，並指出藝術經驗的基本性格其實是沒有這種區分的。而從對美感區分的化解我們可以發現，藝術經驗和知識的區分同時也被消除了。對於這種性質上的錯誤區分，筆者受到現象學「意識的直接性」以及 Gadamer 反對美感區分的主張，提出知識的同質性概念，以指出 Gadamer 的主張，其實是延續了現象學的傳統，破除近代哲學心物二元論以及基礎論式的建構知識的方式，因為這些方式的問題正在於先對現象做出不同性質的區分，然後才因而陷入兩種不同性質的事物要如何互動的問題上。

然而既然 Gadamer 提出了藝術是一種知識這麼一種迥異於近代哲學以降影響至日常生活的看法的主張，他便有義務要提出藝術既然同樣也是知識，而且知識並非像是近代哲學所說的那樣，那麼他所說的知識其運作方式究竟是如何？對於這個問題，Gadamer 提出遊戲概念作為藝術經驗的核心概念，並指出藝術經驗和一般遊戲的不同只在於：藝術是一種觀賞性的遊戲，因為參與藝術經驗的欣賞者其實正是扮演著遊戲中遊戲者的角色。

在透過文本的分析以及援引 Husserl 現象學的觀點作為佐證，確定遊戲概念真的足以藝術經驗作為一種知識的範例以後，筆者在最後一章則進行以下三個工作：一是援引 Gadamer 其他的概念來進一步支持遊戲概念；二是援引 Collingwood 的《藝術原理》中對藝術和技藝的分析，作為支持 Gadamer 透過遊戲概念反對把目的性概念帶入藝術經驗中；最後則是筆者個人的反思，透過點出遊戲概念必然會帶出或反駁的觀點，來強化藝術經驗作為一種知識的主張。

透過以上的環節，筆者基於一個有限的存有者，於此提出一個暫時性的結論作為本文的總結：藝術經驗的確是一種知識，而且這種知識的存有學性格以及其衍生的倫理學主張，都一再地提醒我們作為一個有限之知，在面對現象時不但必須「據實以報」才能如實地反映出事物的面貌，同時也需反思注意到事物的理解終究無法脫離理解者的前見，因此這樣的理解方式，本來就只能掌握到現象的某個側面；但是反過來說，也只有這樣的方式才能為我們開啓理解事物的進路。因此知識不會是完全主觀或完全客觀如此顧此失彼的方式，而是建立在理解者和現象之間的獨立而非封閉的關係之上。



哲學詞彙譯名對照表

Abstraktion 抽象作用

ästhetische Bewußtsein 審美意識

ästhetische Unterscheidung 審美區分

Bildung 教化

Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen 《美育書簡》

Cogito 我思

coherentism 融貫論

data or objects incidentally perceptible 偶性對象（或予件）

De Anima 《論靈魂》

Endlichkeit 有限性

epoché 存而不論

Erde 土地

Erlebnis 體驗

foundationalism 基礎論

Gegenbenheit 所予物

Gleichzeitigkeit 同時性

Horizontverschmelzung 視域融合

Idea 觀念

Ideen zur einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie 《純粹

現象學通論》（文中簡稱《觀念》）

imagination 構想力

impression 印象

internalism 內在論



Kritique der Urteilkraft 《判斷力批判》

Phänomenon 現象

Principles of Art, The 《藝術原理》

Sein 存有

self-evident 自明的

sense data 感官予料

sensus communis 統合力 (by Aristotle) 或共通感 (by Gadamer)

Simultaneität 共時性

subjectivism 主觀主義

Verstand 知性

virtue ethics 德行倫理學

Vorurteil 前見

Wesensschauung 本質的觀看

Wirkungsgeschichte 歷史效應

uniformity of nature 自然齊一性

Urteilkraft 判斷力



參考書目

一、高達美著作與論文

(一) 原文部分

Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen

Hermeneutik. Gesammelte Werke, Band 1, Tübingen: J. C. B. Mohr, 1986.

Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen Register. Gesammelte Werke
Band 2. Tübingen: J. C. B. Mohr: 1986.

(二) 英譯部分

Truth and Method. Trans. by Joel Weinsheimer and Donald Marshall. 2nd rev. ed. New
York: Crossroads, 1989.

Reason in the Age of Science. Trans. by F. G. Lawrence. Cambridge, MA: MIT Press,
1981.

The Relevance of the Beautiful and Other Essays. Trans. by Nicholas Walker.
Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

Philosophical Hermeneutics. Trans. by David E. Linge. London: University of California
Press, 2004.

(三) 中譯部分



《詮釋學 I：真理與方法－哲學詮釋學的基本特徵》，洪漢鼎譯，北京：商務印書館，2007 年。

《詮釋學 II：真理與方法－補充與索引》，洪漢鼎等譯，北京：商務印書館，2007 年。

二、其他參考資料

(一) 英文部分

Collingwood, R. G. *The Principles of Art*. Oxford: Clarendon Press, 1955.

Grondin, Jean. *Introduction to Philosophical Hermeneutics*. Trans by Joel Weinsheimer. New Haven : Yale University Press, 1994.

Husserl, Edmund. *Ideas Pertaining to a Pure Phenomenology and to a Phenomenological Philosophy*. Trans. by F. Kersten. The Hague : M. Nijhoff : Distributors for the U.S. and Canada Kluwer Boston, 1982.

Kant, Immanuel. *Critique of the Power of Judgment*. Trans. by Paul Guyer and Eric Matthews. New York: Cambridge University Press, 2000.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Trans. by Colin Smith. London: Routledge & Kegan Paul, 1962.

Palmer, Richard E. *Hermeneutics; Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Evanston: Northwestern University Press, 1969.

Kuhn, Thomas. "Objectivity, Value Judgment, and Theory Choice", in Marc Lange ed., *Philosophy of Science*, (Oxford: Blackwell): 320-339.

(二) 中文部分

Husserl, Edmund. 《純粹現象學通論》，李幼蒸譯。台北：桂冠，1994年。

Kant, Immanuel. 《判斷力批判》，鄧曉芒譯。北京：人民，2002年。

Kuhn, Thomas. 《科學革命的結構》，程樹德等譯。台北：遠流，1985年。

Schiller, Friderich. 《美育書簡》，徐恒醇譯。台北：丹青，1987年。

關永中，《知識論（一）—古典思潮》。台北：五南，2000年。

關永中，《知識論（二）—近世思潮》。台北：五南，2000年。

(三) 非哲學類

金慶雲等，《發現馬勒》。台北：望春風，2004年。

Bartók, Béla. 《巴托克論文書信選》，人民音樂出版社編輯部暨湖北藝術學院作曲系譯。台北：世界文物，1993年。

Seckerson, Edward. 《馬勒》，白裕成譯。台北：智庫，1995年。

