



理解何以可能

——以伽达默尔“游戏—对话”的隐喻探究理解问题

孙 洁

摘 要：伽达默尔的哲学解释学从根本上说是要从本体论的角度来研究理解的意义并回答“理解何以可能”这一问题。他在对艺术经验进行分析时发现了一种普遍的理解模式，即“游戏—对话”，这种模式适用于对世上一切经验的理解。“游戏—对话”这一重要的隐喻可以帮助我们探究解释学的理解与真理的问题。“游戏—对话”可以阐明理解活动所具有的对话性、超主观性、辩证性、实践性、开放性等特点。在他看来，理解是一种游戏，我们的世界经验具有普遍的语言性。我们是在语言的游戏达到对世界的理解的，真理就产生于自我理解的过程之中。任何一种理解都具有对话的结构，在对话中真理能得以自身显现。解释学经验中具有对话的模式，解释学经验就实现于对话之中。

关键词：伽达默尔；理解；游戏—对话；真理；解释学

对于海德格尔而言，理解是本体论的，是人生活的本性。理解是此在的存在方式和普遍规定性，它支配着人并规定了人的限度，从而决定了世界经验的范围。海德格尔将理解概念深化为生存论意义上的概念，成为一种人的存在范畴的基本规定，这对于伽达默尔来说尤其重要。“伽达默尔所发展的解释学是从海德格尔对理解的分析开始的。”^①伽达默尔继承了海德格尔存在论的思想，认为人的理解活动是一种存在方式，是整个人类世界经验的组成部分。在海德格尔存在论的基础上，伽达默尔的哲学解释学构建起了一种“理解本体论”。他认为，解释学研究的是存在论，解释学的主题是理解与存在，理解问题是一切科学的根本问题，一切真理都是理解的真理。在《真理与方法》中，伽达默尔以艺术经验作为探讨理解和真理问题的切入点，进而研究了真理问题扩大到精神科学里的理解问题，最后通过以语言为主线的解释学本体论转向更深入地阐明了理解与真理的问题，建构起了解释学本体论。伽达默尔的哲学解释学，从根本上说就是要从本体论的角度来研究理解的意义并回答“理解何以可能”这一问题。

对艺术经验的分析是伽达默尔解释学体系展开的出发点，他对艺术经验进行分析的目的就是为了从中引出一种普遍的理解模式，这种模式适用于对世上一切经验的理解。“游戏—对话”就是他所发现的一种普遍的理解模式，它在探究解释学的理解与真理问题的过程中起着至关重要的作用。“伽达默尔对解释学所作的根本贡献在于他努力把讨论的焦点从解释的技术和方法转移到把理解活动阐明为一种就其本性而言是谈话式的并且是超主观的事件。”^②“游戏—对话”这一隐喻阐明了理解活动所具有的对话性、超主观

① 帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊：《伽达默尔》，何卫平译，中华书局 2003 年，第 18 页。

② 伽达默尔：《哲学解释学》编者导言，夏镇平、宋建平译，上海译文出版社 2004 年，第 19 页。

性、辩证性、实践性、开放性等特点。解释学经验中具有对话的模式。任何一种理解都具有对话的结构，在对话中所运用的语言能让其自己的真理从自身中显现出来。在他看来，“理解是一种游戏”^①，“理解和游戏具有共同的结构”^②。艺术与历史统一于语言，我们的世界经验具有普遍的语言性。我们是在语言的游戏达到对世界的理解的，真理就产生于自我理解的过程之中。

一、语言、理解与世界相统一

在伽达默尔看来，艺术与历史最终统一于语言，世界经验是普遍语言性的。语言和世界之间的关系是一种本体论关系，语言是世界的中介，“语言观就是世界观”^③。语言必须表现世界，而世界则在语言中呈现自己。语言是人类的世界经验和人类存在的基本表现。语言不是客观性的工具、符号系统或认识世界的手段，也不是主观性的个人意识，而是主观与客观的统一，“深深根植于人类存在的本体论经验之中”^④，因而语言无所不包。世界在语言中得到表述，这表明了人所理解的世界关系与世界行为在语言中才能得以确定。语言使得人类可以超越自身的生存环境去经验世界，在语言中人类获得了在同世界的关系中的一种自由的态度。语言使得人与世界的关系成为可变的。人是“拥有语言的存在物”，人与动物相区别的根本特征就在于人通过语言而获得了对环境的自由。人的世界经验的语言性意味着，在理解和解释活动中，人和世界的关系通过语言这个媒介获得了重新的规定与统一。

语言是理解者与理解对象之间的中介，“是理解本身得以进行的普遍媒介”^⑤。一切理解的发生与实现必须通过语言这个普遍的媒介。解释学对象是语言性的，事物成为理解对象需要通过语言来获得其自身的存在表现。“在一切‘文本’的抽象的陌生性中却以特有的方式表现出一切语言都属于理解的先行性质”，“传承物的本质通过语言性而得到标志。”^⑥解释学过程也是语言性的，理解与解释的过程是在语言中进行的，“整个理解过程乃是一种语言过程”^⑦。理解的实现方式乃是事物本身得以语言表达，语言是理解得以完成的形式。解释就是通过语言来展现理解的意义，它是理解的进行方式，理解与解释是同一个过程。理解在本质上是语言的，理解与解释始终无法离开语言。

伽达默尔认为，“人类的世界关系绝对是语言性的并因而是可理解的”^⑧。凭借语言这个联系理解者与理解对象的中介，伽达默尔将存在与理解这两者统一起来了。由于人类的世界经验是语言性的，而理解与解释也是语言性的，因此，世界、理解与语言这三者是统一的。“能被理解的存在就是语言”，解释学现象“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，并把它同存在物的关系规定为解释”，“语言现象和理解现象是存在和认识的普遍模式”^⑨。伽达默尔探讨语言与世界的关系是为了使解释学经验的语言性获得恰当的视域。语言是其哲学解释学的归宿。通过将一切理解限制为语言，伽达默尔的解释学实现了其普遍性。伽达默尔的语言是本体化的并具有普遍性，语言的普遍性也就是解释学的普遍性，语言具有解释学本体论视域之意义。

二、“游戏一对话”是普遍的理解模式

伽达默尔的游戏概念是他建立艺术作品本体论的关键概念。他将游戏概念与它在康德与席勒那里所具有的并且支配全部新美学和人类学的那种主观的意义分隔开。他认为，当我们就与艺术经验的关系来谈论游戏时，游戏并不指态度、情绪状态或主体性的自由，并不具有主观的意义，而是艺术作品存在的方式。在伽达默尔看来，艺术具有游戏结构，游戏作为理解艺术作品的意象说明了艺术作品克服主客

① 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，洪汉鼎译，商务印书馆 2007 年，第 660 页。

② 伽达默尔：《诠释学 II：真理与方法——补充和索引》，洪汉鼎译，商务印书馆 2007 年，第 155 页。

③ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 597 页。

④ 严平：《走向解释学的真理》，东方出版社 1998 年，第 147 页。

⑤ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 525 页。

⑥ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 525 页。

⑦ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 518 页。

⑧ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 641 页。

⑨ 伽达默尔：《诠释学 I：真理与方法》，第 639～658 页。

二分的方式。在伽达默尔的著作中,游戏服务于两个目的:“它是理解艺术经验的一个意象;它具体说明了人能认识到主客二分不是理解人的生存的唯一或根本的方式的可能性。”^①在伽达默尔看来,游戏和艺术作品都是建立在主客体相统一的基础上的,都只存在于主体和客体的统一经验中。艺术作品的真正本体是主客体之间的“某种相互作用、相互缘起的活动”^②,“艺术经验是主客体的再结合和再统一”^③,艺术的真理同时属于主体与客体。因此,伽达默尔反对主观主义以及主客观二分的方法。接受美学将读者作为中心,从意识出发来谈理解的多样性与差异性,其做法是主观主义的。伽达默尔的艺术本体论的中心是艺术作品本身,而不是作者或读者,他是从本体出发来解决理解的差异性与多样性的问题,由此他超越了主观主义。

伽达默尔所说的“游戏”与解释(Auslegung)或理解(Verstehen)现象有关,他用“游戏”来比喻解释与被解释对象的关系。游戏的自我表现是游戏与游戏者相互的表现,即游戏通过游戏者的参与来完成自身的表现,同时游戏参与者通过游戏来自由地表现自身。游戏者与游戏相互改变自身,在不断的往返重复运动中更新自身。理解或解释具有这种与“游戏”相同的性质。“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一场游戏。”^④理解或解释的过程与游戏的过程相似,艺术作品与欣赏者之间的关系即游戏与游戏者之间的关系。在艺术经验中艺术作品必须通过理解和解释才能获得其存在和真理性,对艺术作品的理解就实现于艺术作品与欣赏者之间的相互作用的过程之中,所以艺术作品始终是一种动态的存在。欣赏者与艺术作品之间就像游戏一样,作品的意义不是固定的,而是会随着欣赏者的审美情趣的变化而改变,因此,艺术作品并无最终的评价。艺术作品在它成为改变经验者的经验中才获得其真正的存在,保持和坚持什么东西的艺术经验的“主体”是艺术作品本身,而不是经验艺术者。艺术作品本身的意义远比经验艺术者所主观地经验到的意义要多。

同样地,精神科学活动与“游戏”类似,它必须通过融历史的文本和解释者这两者于其间的理解来阐明其存在问题与真理问题。对一切文本的理解都是解释者与解释对象之间发生的无穷尽的来往运动过程,因而对文本并没有最终的理解,而只有在不断发展中的理解。对一个文本的理解不仅是由该文本的性质与特点决定的,同时也是由解释者的生存环境所决定的。权威、传统等前理解的因素以及解释者与文本之间的历史间距都参与着理解。解释者与文本都有其自身的历史性,这使得解释者既无法完全地融入到文本的视域中去,又不能对文本进行任意的解释。但是,解释者与文本同时从属于一个连续的传统,它们之间的对立与差异是在同一个传统内部的,这又使得对文本的理解是可能的。解释者和文本都有各自的视域,理解就是这两个视域的融合。在视域融合(Horizontverschmelzung)中,主体与客体、解释者与文本获得了统一,并且形成和发展了理解。理解是读者与文本的沟通,它需要这两者的相互参与与相互作用。理解是一种创造性的过程,它既是作者的创造,又是读者的创造。理解者与理解对象之间的时间距离是使文本得以不断显现的一种可能性,是理解的创造性的前提,因而具有积极的意义。理解者总是带着自己的前见和视域参与理解活动的,因而在某种意义上一切理解都是自我理解。不过伽达默尔并没有走向主观主义,而是强调理解者方面的因素会一直对理解活动发挥作用。

伽达默尔受柏拉图对话中苏格拉底辩证法的启发,将“对话”概念纳入其解释学体系。他在以对柏拉图为代表的希腊哲学的语言观和基督教神学的语言观的批判与吸收中引出了对话本体论。他理解的本原意义上的语言就是对话,语言在对话中才具有真正的现实性。他指出,“语言只有在谈话中,也就是在相互理解的实行中才有其根本的存在”^⑤。伽达默尔用“对话”这一概念来说明解释者与解释对象之间的关系,该比喻与“游戏”的比喻相同,都是解释学的极好的范例。在他看来,游戏与对话是异质同构

① 帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊:《伽达默尔》,第27页。

② 何卫平:《通向解释学辩证法之途》,上海三联书店2001年,第290页。

③ 洪汉鼎:《理解的真理》,山东人民出版社2001年,第89页。

④ 伽达默尔:《诠释学I:真理与方法》,第659页。

⑤ 伽达默尔:《诠释学I:真理与方法》,第602页。

的,他用游戏来表象对话的本质,因为对话中发生的相互理解就是一种游戏。“每一种谈话的进行方式都可以用游戏概念作出描述。”^①“游戏的基本原则,就是要满足游戏的精神——轻松的精神、自由的精神和成功的喜悦的精神——并满足游戏者。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。”^②谈话具有自己的精神,它将谈话者卷入其中,并使谈话者被谈话所引导。在对话中,对话双方的谈话是围绕着共同话题而展开的,双方都为对话的共同话题本身的规律所决定,而不是由对话者中任何一方的个人意志所决定。对话一旦开始便受到其本身规律的支配与约束,对话主体的规律在对话中引起争议,引出陈述和与之相对的陈述,并在最后使它们相互融合。任何一方的主观意愿都无法决定对话的进程与结果,谈话能否达到相互了解就像是一件不受谈话者意愿支配而降临于他们身上的事件。在此过程中,人成为了语言表达自身的工具,人的主体性已经消失在对话活动之中。

每一次对话都预先假定了某种共同语言的存在,对话者凭借这种共同的语言可以进行相互交流。对话中的语言是“在问和答、给予(Geben)和取得(Nehmen)、相互争论(Aneinandervorbeireden)和达成一致(Miteinanderubereinkommen)的过程中实现那样一种意义沟通(Sinnkommunikation)”^③。谈话具有问与答的结构,对话的过程就是问与答不断交替的过程。如果要使对话顺利地进行,首先要确保对话双方拥有同样的发言权,并且双方都有理解对方的诚意。在伽达默尔看来,对话首先意味着倾听,倾听是一种向新经验敞开的态度,而在倾听的过程中就已包含着提问的各种可能性,对话为问题所引导。在对话中,问题本身已经在方向上为答复预设了某种限制,而回答本身又蕴含着继续提出问题的可能性,于是问与答相互交替并不断向前推进,由此而形成了问答逻辑,亦即问答辩证法。在积极的对话中,对话双方是平等的伙伴式的关系,对话双方的关系具有相互性与开放性,双方都会倾听对方的言说并为对方的话语所引导。由于对话的每一方都拥有自己独特的视域并通过这一视域拥有自己的理解,因而提问与回答不可避免地代表了各自的视域,问和答会在争论和分歧的推动下不断地进行。问答的过程是视域融合的过程,亦即实现相互理解的过程,这种视域融合所产生的新视域超出了对话者原本的视域,达到了更高的层次,并为新的经验提供了可能性。在互问互答的过程中,对话会不断地深入下去,双方的视域都会得以扩展,并且新的融合不断产生,由此新的世界经验也会不断地形成。

三、问答辩证法在理解活动中的体现

伽达默尔从谈话者之间的对话中所提炼出的问答结构需要在一个更为宽泛的意义上被理解,即将对艺术、历史的流传物、文本和传统等的理解也都纳入到对话结构之中。“一切经验都具有问答的结构。”^④解释学现象具有谈话的性质和问答的结构。问答辩证法是事物自身进行的运动,它体现了语言与经验中所无法避免的问题性。在他看来,问题优先于陈述,每一个陈述的意义都是由先于它而存在的问题所赋予的,该陈述就是对这种问题的回答。任何语言的陈述中都具有问答的结构。艺术与观赏者之间、文本与解释者之间以及历史与历史研究者之间都在提问与回答中展开着对话。

世界是普遍语言性的,对艺术作品的理解及其意义的表达都需要语言(指广义上的语言),因而艺术作品具有语言的特性。艺术作品中也具有一种对话关系,试图理解艺术作品的人“向艺术作品提问并且自问,并试图倾听作品的回答”^⑤。艺术作品与其理解者之间进行着问答式的对话,艺术的意义就展现于这种对话之中。艺术作品是现存的、有待于理解的东西,它对理解者的回答就是艺术作品对于理解者所显现的意义,亦即理解者所理解到的东西。任何一种理解都具有对话的结构,观赏者与艺术作品之间存在着一种对话性的理解活动。“自我表现是艺术作品的真正本质。所进行的游戏就是通过其表现与观赏者对话,并且因此,观赏者不管其与游戏者的一切间距而成为游戏的组成部分。”^⑥通过艺术游戏,

① 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法——补充和索引》,第181页。

② 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法——补充和索引》,第182页。

③ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第499页。

④ 严平:《走向解释学的真理》,第139页。

⑤ 伽达默尔:《诠释学Ⅱ:真理与方法——补充和索引》,第7页。

⑥ 伽达默尔:《诠释学Ⅰ:真理与方法》,第164页。

伽达默尔“把解释学经验带向一种(有若交互方式的)交流和互动之关系中”^①。

读者与文本之间的对话亦是如此。当读者在认真地阅读时就会进入文本的内容之中,通过自身使文本说话,从而与文本进行对话与交流。“与文本进行对话的前提是把理解本体论化,把对作品的理解转变为作品对于读者而言所显现的意义,把‘你’(文本)的述说转变为‘我’(读者)所理解到的东西,进而成为构成阅读主体本身的东西。”^②“使文本讲话”并不是我们可以任意为之的,而是“本身就是一个与文本中所期待的回答相关的问题”^③。要理解某一文本,就必须首先理解作者所要回答的问题。理解者总会对文本提出一些问题,而文本就为这些问题提供了答案,读者可以在文本中找到答案。同时,文本也向理解者提问,理解者试图去回答这些问题。问题与回答都是有其境遇的,在问答的过程中,文本的意义会日渐清晰。“谁想寻求理解,谁就必须反过来追问所说的话背后的东西。他必须从一个问题出发把所说的话理解为一种回答,即对这个问题的回答。……我们只有通过取得问题视域才能理解文本的意义。”^④我们所面对的文本向我们提出的问题是“文本应是其回答的问题”^⑤。被重构的问题会超出它原本的视域,因为文本所呈现的历史视域会与解释者的视域相融合。由于视域的变化,被重构的问题与原初的问题会有所不同,我们在文本中所寻求的对问题的回答,亦即我们对于文本意义的理解,也会随之发生改变。“文本是在理解中被构造出来,并通过其被构造而被理解。文本的意义是在诠释中被创造出来的。”^⑥

同样地,理解历史就是与历史对话,当然历史不会自己向我们讲话,它仍需要我们通过重建问题而使之讲话。伽达默尔指出,“真正的历史对象根本就不是对象;而是自己和他者的统一体,或一种关系,在这种关系中同时存在着历史的实在以及历史理解的实在……理解按其本性乃是一种效果历史事件”^⑦。历史是过去与当代相互作用的历史,当代植根于历史,同时历史又参与了当代的形成。在我们与历史对话的过程中,我们的视域和历史的视域相互作用,最终形成了包容了历史与现代的整体视域,在这种整体视域中所获得的理解具有更高的普遍性。

对话辩证法具有主体间性。伽达默尔探讨“理解何以可能”的问题,也就是探讨主体间理解的可能性条件。人与人之间既具有同一性又具有差异性,这使得主体间理解得以可能。如果人与人之间只有差异性,那么就不存在交流与理解的可能;如果人与人之间只有同一性,人们就没有相互理解的需要。正是因为存在着同一性与差异性的矛盾,主体间的对话与理解才会产生。伽达默尔的对话辩证法“最终是要解决人类理解中同一和差别、个别与一般的矛盾”^⑧。

在伽达默尔那里,理解者与理解对象的关系是一种“我一你”关系。伽达默尔所说的“你”包括所有与理解者发生关系的对象,“我”所理解的是“你”向“我”所显现的意义,亦即“你”对“我”的提问的回答。“我一你”关系具有平等性、开放性和相互性,它可以导致对话。“理解的语言性是效果历史意识的具体化”^⑨，“成功的理解可以被描述为问答辩证法的效果历史的具体化”^⑩。效果历史意识表明我们的理解永远是相对的、未完成的,我们永远走在理解的途中,这是由于我们作为历史存在的本质所决定的。“诠释学处境的作用就意味着对于那些我们面对流传物而向自己提出的问题赢得一种正确的问题视域。”^⑪在理解过程中,问题视域会随着理解者的解释学处境的变化而变化,从而对话活动中的问题会发生变化,与之相应的回答,亦即理解者对理解对象的意义的理解,也会发生改变。理解对象总是基于理解者的视域和前见而被理解的,它会在被理解的过程中不断地得以重新构造。“问答辩证法使理解表现为与

① 潘德荣、付长珍:《对话与和谐——伽达默尔诠释学思想研究》,安徽人民出版社2009年,第85页。

② 潘德荣、付长珍:《对话与和谐——伽达默尔诠释学思想研究》,安徽人民出版社2009年,第37页。

③ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第512页。

④ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第501页。

⑤ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第507页。

⑥ 潘德荣、付长珍:《对话与和谐——伽达默尔诠释学思想研究》,第36页。

⑦ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第407~408页。

⑧ 何卫平:《通向解释学辩证法之途》,第380页。

⑨ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第525页。

⑩ 让·格朗丹:《哲学解释学导论》,何卫平译,商务印书馆2009年,第186页。

⑪ 伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第411页。

对话相同的一种相互作用的关系”^①，成功的理解就在于通过解释学对话达到视域融合。理解是“通过对话通向效果历史的运动”^②。解释学经验中具有对话的模式，解释学经验就实现于对话之中。

四、“游戏一对话”对理解与真理问题的解决

伽达默尔认为，在他所处的时代，科学技术所造成的控制意识支配着人们对真理的理解，其结果是真理本身被科学实证意义上的真理所取代，并且所有人文科学的真理性都被否定了。“哲学解释学的任务是使人能够处理异化的经验和反思我们所具有的关于自己的认识。”^③科学主义对科学方法的普遍要求导致了真理的异化，因此，他试图去探寻那种在科学方法论控制范围之外的对真理的经验。这样，能够符合此要求的精神科学就与艺术经验、历史经验和哲学经验这些处于科学之外的种种经验接近了。

伽达默尔提出游戏论就是为了重新探讨主客体之间的关系，揭示艺术作品的存在方式和艺术中的真理问题，建立艺术作品的本体论，以反对以主客二分为基础的传统主体性美学与主体性哲学，并反抗科学方法对整个精神科学的统治和束缚。伽达默尔游戏论的形成最终是为了解决一个康德式的问题——“理解何以可能”。他在《真理与方法》的第二版序言中谈到：“我们一般所探究的不仅是科学及其经验方式的问题——我们所探究的是人的世界经验和生活实践的问题。借用康德的话来说，我们是在探究：理解怎样得以可能？这是一个先于主体性的一切理解行为的问题，也是一个先于理解科学的方法论及其规范和规则的问题。”^④在他看来，“理解是一种游戏”^⑤，“理解和游戏具有共同的结构”^⑥。“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：我们在理解中所遭遇的事物如何使其重点发挥出来，这本身是一种语言过程，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。”^⑦艺术与历史统一于语言，世界经验是普遍语言性的。在语言游戏中，我们达到了对世界的理解，并会在自我理解的过程中遭遇到真理。任何一种理解都具有对话的结构，在对话中所运用的语言能让其自己的真理从自身中显现出来。因此，我们可以从哲学经验、艺术经验和历史经验中以非科学的方式获得真理。伽达默尔反对科学主义，但不反对科学。“游戏一对话”模式适用于一切科学，包括精神科学和自然科学。在自然科学中，科学家们在科学共同体中对真理的探求需要论辩与对话。科学研究中总会有些公理、前提需要他们在语言的交锋过程中确定下来（这种确定是相对的，以后可能发生改变），以此作为进一步探究的基础，也总会有一些结论需要他们在对话过程中变得明晰化、精确化，因而自然科学家们也是在语言游戏中获得真理。

在真理观上，伽达默尔继承了海德格尔的思想，他从存在论入手理解真理问题，并运用存在论现象学的方法来揭示真理。早期海德格尔是在“去蔽”的意义上定义真理的，伽达默尔继承了海德格尔的真理的揭示内涵，把真理看作是揭示和去蔽状态。他认为，当我们进入到艺术作品的世界之中时，我们会通过艺术作品理解我们自己和我们的世界，亦即发展了自我理解，并且在此过程中认识到真理。在伽达默尔那里，艺术是人存在本身的显现与描述，是真理和认识的揭示。真理是在艺术作品中被欣赏者所遭遇到的，在这种遭遇中实现了欣赏者对艺术作品的理解。“艺术以真理被照亮这样一种方式来展露真理，在此真理被揭示出来。”^⑧总之，在理解和解释存在之意义的过程中，我们认识了真理。在对存在进行再理解与再解释的过程中，真理会不断地得以发展。

伽达默尔强调实践，注重参与。他认为，观赏者的观赏是“一种真正的参与方式”，“观赏者的存在是由他‘在那里的同在’（Dabeisein）所规定的”，同在比共在（Mitanwesenheit）所包涵的意思要多，同在于

① 让·格朗丹：《哲学解释学导论》，第186页。

② 潘德荣：《西方诠释学史》，北京大学出版社2013年，第328页。

③ 帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊：《伽达默尔》，第83页。

④ 伽达默尔：《诠释学Ⅱ：真理与方法——补充和索引》，商务印书馆2007年，第533页。

⑤ 伽达默尔：《诠释学Ⅰ：真理与方法》，第660页。

⑥ 伽达默尔：《诠释学Ⅱ：真理与方法——补充和索引》，第155页。

⑦ 伽达默尔：《诠释学Ⅰ：真理与方法》，第659页。

⑧ 帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊：《伽达默尔》，第27页。

某物就是参与(Teilhabe)某物、“专心于某物”(Bei-der-Sa-che-sein)并且对该物原本是怎样的拥有完全的了解^①。“通过观赏者或游戏者的存在,伽达默尔肯定了真理的参与特性。”^②正是由于在游戏支配下的观赏者的参与,由于观赏者与艺术作品之间的“对话”,艺术作品的意义才得以显现,艺术的真理才能得到揭示。这种“对话”是永无止境的,因此,真理是在我们参与艺术游戏的过程中被不断彰显的,它具有开放性。艺术作品的意义是随着欣赏者的审美情趣的变化而改变的,艺术作品并无最终的评价。艺术作品的真理性及其真正存在就蕴涵于对它们所作的理解和解释的无限过程之中。作为构成物的艺术游戏具有未完成性与生长性,这是其开放性的体现。

伽达默尔在《赞美理论》中指出,“对话就是对话双方在一起相互参与着以获得真理”^③。谈话者通过对话就参与到了真理之中。“对话本身就是一种辩证法的实践。”^④一个恰当合理的问题可以敞开讨论,导致对话。回答是不固定的,因而被提问的东西具有开放性。提问就是进行开放(Ins Offene stellen),开放性是问题的本质特征,同时这种开放性是被问题的视域所规定的。问题的视域就是开放,它为理解建立了视域,“开放对人的理解是根本性的”^⑤。理解的过程是无止境的,而经验却是有限的、历史性的和未完成性的,它必须不断地获得,由此决定了经验必须是开放的。开放性和有限性是伽达默尔解释学经验的特征。提问打开了意义的各种可能性,“提问的艺术就是能够进一步提问的艺术——即思想的艺术”^⑥。谈话的艺术就在于使谈话不断地进行下去。对话的目的就在于通过各种思想和观念的碰撞与较量而达到对某一问题的更加深刻与全面的认识。游戏和对话始终处于生长的状态,游戏经历着一次次地转换,对话也经历着不同视域之间的一次次的融合,由此体现出了语言的开放性。语言具有开放性,因为语言是“与我们生活于其中的世界举止一起参与活动的”^⑦。对话是一种开放性的结构,不仅谈话者之间要保持开放,而且要对历史和传统开放。

五、结 语

综上所述,语言、理解与世界这三者是相统一的,语言是理解得以进行的普遍媒介,理解的实现方式是事情本身得以语言表达。“游戏一对话”作为普遍的理解模式说明了理解活动所具有的对话性、超主观性、辩证性、实践性、开放性等特点。“游戏一对话”是伽达默尔解释学的原型。理解、游戏与对话这三者具有相同的结构,理解即游戏。我们的世界经验具有普遍的语言性,我们是在语言的游戏达到对世界的理解的,真理就产生于自我理解的过程之中。理解是通过主体间的对话得以实现的。任何一种理解都具有对话的结构,在对话中所运用的语言能让其自己的真理从自身中显现出来。因此,我们可以从哲学经验、艺术经验和历史经验中以非科学的方式获得真理。解释学经验中具有对话的模式,解释学经验就实现于对话之中。伽达默尔解释学极其强调哲学的对话性与人类生存的对话性,注重国际上的跨文化理解与对话。这种注重相互倾听与相互理解的哲学有助于和谐世界的建构,具有积极的现实意义。

●作者简介:孙 洁,武汉大学哲学学院博士生;湖北 武汉 430072。Email:sunjie1013. happy@163. com。

●责任编辑:涂文迁

①伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 175 页。

②严平:《走向解释学的真理》,第 97 页。

③伽达默尔:《赞美理论》,夏镇平译,上海三联书店 1988 年,第 69 页。

④何卫平:《通向解释学辩证法之途》,第 305 页。

⑤帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊:《伽达默尔》,第 46 页。

⑥帕特里夏·奥坦伯德·约翰逊:《伽达默尔》,第 47 页。

⑦伽达默尔:《诠释学 I:真理与方法》,第 607 页。