



ARTS VOL.13
STUDY

第十三辑

主编：王廷信
EDITOR-IN-CHIEF
WANG TINGXIN



ARTS 艺术学界

STUDY Vol.13

第十三辑

主 办

全国艺术学学会

东南大学艺术学院

顾 问

黄会林 谭霈生 王文章

叶 朗 于润洋 张道一

编委会主任

凌继尧

编 委

陈池瑜 曹意强 陈迎宪 傅 谨 方李莉

方 宁 顾 江 黄 惇 胡 平 贾达群

贾磊磊 姜耕玉 康 尔 刘道广 刘伟冬

蓝 凡 梁 江 梁 玖 凌继尧 刘立滨

廖明君 刘文峰 李心峰 刘 桢 麻国钧

彭吉象 潘耀昌 阮荣春 孙惠柱 陶思炎

王次炤 王廷信 王一川 谢柏梁 谢建明

徐昌俊 许 平 徐子方 于 平 叶松荣

杨永善 仲呈祥 张 法 张 燕 曾繁仁

周华斌 张庆善 郑曙暘 赵塔里木 周武忠

周 星 周 宪 张晓凌

主 编

王廷信

副主编

李倍雷 沈亚丹

编辑部主任

甘 锋 章旭清

图书在版编目(CIP)数据

艺术学界, 第13辑/王廷信主编. —南京: 江苏
凤凰美术出版社, 2015.6
ISBN 978-7-5344-9523-6

I. ①艺… II. ①王… III. ①艺术理论—文集 IV.
①J0-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 168718 号

责任编辑 郑 晓
装帧设计 张志贤
特约编辑 徐慧极
责任监印 朱晓燕
特约校对 曹永琴
徐智本
郭婧文
沈 婷
目录英译 沈亚丹

出版发行 凤凰出版传媒股份有限公司
江苏凤凰美术出版社(南京市中央路 165 号 邮编 210009)
出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>
经 销 凤凰出版传媒股份有限公司
制版印刷 江苏省地质测绘院
开 本 718 mm×1000 mm 1/16
印 张 18.25 插页 4 页
版 次 2015 年 6 月第 1 版 2015 年 6 月第 1 次印刷
标准书号 ISBN 978-7-5344-9523-6
定 价 48.00 元

营销部电话 025-68155677 68155670 营销部地址 南京市中央路 165 号
编辑部电话 025-68155753 68155637 电邮 jsfhmssj@163.com
江苏凤凰美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

学科前沿

- 网络游戏角色扮演的艺术人类学思考 赵周宽[001]

艺史探幽

- 世界艺术史论纲 徐子方[022]

——基于人类艺术发展中的地域性流变

- 傅抱石学术著述年表 万新华[056]

- 秦汉时期的陕西绘画 张 慨 孙萌洋[123]

艺理思索

- 论艺术社会学的双重面相 卢文超[148]

——以霍华德·贝克尔为例

- 西方美学史上的里程碑 吴衍发[162]

——论列夫·托尔斯泰在西方现代美学史上的贡献和地位

- 艺术分类系统术语困惑的症候表现 徐慧极[176]

——以 20 世纪 80 年代中国艺术分类理论为参照

艺俗寻踪

- 辉县平甸玉皇庙非山西会馆说 冯小彦 范春义[186]

艺术批评

- 何谓书法 书法为何 赵凌云[196]

——书法家闵祥德先生的人文追求

- 实事求是 守正出新 孙红侠[201]

——刘文峰先生的学术历程与研究成就

目录

一切都在清晨的水中更新 刘阶耳[211]

——王晓鹏“后乡土”胸襟的伦理关爱

艺术美学

明清女子内衣审美特征浅析 祁春华[234]

艺术传播

《申报》戏曲新闻研究 付德雷[241]

游戏消费行为研究综述 饶 黎[254]

艺术设计

营销沟通视域中关于艺术传达问题的动态及思考 李义娜[259]

新著评论

中国武术理论的新作 王廷信[265]

——马文友博士《中国武术审美文化》序

披沙拣金见真知 楚 默[268]

——评《抗战时期陪都重庆书画艺术年谱》

洛文塔尔批判传播理论的当代回声 孟庆雷[272]

——甘锋《洛文塔尔文学传播理论研究》述评

彩色插页

皮志伟的设计艺术

傅丽莉的绘画艺术

Academic Frontier

A Reflection of Art Anthropology on the Cosplay of Network Game

By Zhao Zhoukuan [001]

Art History

The Outline of the Word Art History: Based on the Regional Changes of Art Development

By Xu Zifang [022]

Fu Baoshi's Academic Writings Chronology

By Wan Xinhua [056]

The Paintings of Shanxi Province in the Qin and Han Dynasties

By Zhang Kai, Sun Mengyang [123]

Art Theory

On Dual Natures of Art Sociology: Take Howard S. Becker for an Instance

By Lu Wenchao [148]

On the Contribution and Role of Lev Tolstoy in History of Modern Western Aesthetics

By Wu Yanfa [162]

An Analysis on the Symptom of Art Terminology Classification

By Xu Huiji [176]

Folk Art

A field Investigation of Huixian Pingdian Yuhuangmiao of Shanxi Province

By Feng Xiaoyan, Fan Chunyi [186]

Art Criticism

A Calligrapher's Humanistic Pursuit: About Mr.Min xiangde

By Zhao Ling yun [196]

目录

一切都在清晨的水中更新

刘阶耳[211]

——王晓鹏“后乡土”胸襟的伦理关爱

艺术美学

明清女子内衣审美特征浅析

祁春华[234]

艺术传播

《申报》戏曲新闻研究

付德雷[241]

游戏消费行为研究综述

饶 黎[254]

艺术设计

营销沟通视域中关于艺术传达问题的动态及思考

李义娜[259]

新著评论

中国武术理论的新作

王廷信[265]

——马文友博士《中国武术审美文化》序

披沙拣金见真知

楚 默[268]

——评《抗战时期陪都重庆书画艺术年谱》

洛文塔尔批判传播理论的当代回声

孟庆雷[272]

——甘锋《洛文塔尔文学传播理论研究》述评

彩色插页

皮志伟的设计艺术

傅丽莉的绘画艺术

网络游戏角色扮演的 艺术人类学思考

■赵周宽

摘要 当代文化工业中灵动而新潮的角色扮演游戏，可以在文化源头的历史远景中找到其形式根源和观念背景。“扮演逻辑”作为与“指示逻辑”并列互补的文化表达方式，贯穿于不同文化形态中，是从远古巫术仪式到当代角色扮演游戏的纷繁多样的文化形态所共同遵循的表述语法。考察“扮演逻辑”的观念背景和操作程序，可以粗略勾勒出一条反思现代形式理性的“技术性路径”。

关键词 角色扮演 扮演逻辑 指示逻辑

引子

古典学家和哲学家尼采将古希腊酒神祭祀仪式中的“羊人剧”确定为希腊悲剧艺术之源。尼采所谓的悲剧，除了指称希腊艺术巅峰期与希腊神话并列的一种特定艺术之外，还在哲学思辨意义上代表着超越悲喜的人生活剧，在尼采看来，生命本身就是一出活的戏剧，是追求规则、形式和定型化的日神精神与追求本能、破坏和生命力勃发的酒神精神两者之间的妥协和动态平衡过程。尼采借助悲剧艺术，阐发其超越悲喜的生命形而上学活剧，其生命本体论的阐释方式，发人深省，艺术与生命的平行互释，揭示出两者之间存在的本体性对应关系，把关乎生命与艺术的重大问题挑到明处：生命戏剧是对艺术的模仿吗？抑或相反，是艺术模仿了生命戏剧？艺术与生命的互释，如果不是隐喻性修辞，而是具有思

作者简介：赵周宽，西安交通大学人文学院在站博士后。

想的深层规定性，我们该如何准确勘定其思想性呢？

在酒神祭仪的“羊人剧”中，走在游行队伍前面的，是头戴羊头面具的歌队长。紧随其后的，是“纵情狂欢”的酒神信徒。^[1]这种狂欢是全民性的，对于希腊人来说，后世艺术原理中所谓的“观众”，是不存在的。^[2]尼采并不是简单地以悲剧艺术和生命两者中的一方来阐释另一方。在他看来，这两者原本就是一体的。“艺术与生命”这一命题中的“与”，已经被酒神祭祀仪式中的狂欢气氛彻底消融了。

在酒神剧中，除了诸多界限的消融和《欢乐颂》般的和解气氛，^[3]引人注目的，是歌队长扮演长有山羊角的萨提尔的形象。“扮演”某一特定角色，这种独特的艺术原初形式，猛然提示我们，在当代文化产业中，似乎还有萨提尔狂欢的侧影。在当代文化工业的产品创新中，悄然兴起了一种可与羊人剧相比较的文化形式，即“角色扮演”。我们能从这里找到艺术发生学的秘密吗？

一、作为文化现象和思想现象的角色扮演

“角色扮演”是当代文化表述和展演中新潮而灵动的一个倩影。在当代文化工业中，“角色扮演”指涉两类本质相关却表现迥异的文化现象。

其一，“角色扮演”是指借助 IT 技术，依托网络环境，通过扮演某一虚拟角色而在电脑终端由一人或多人参与的一种网络游戏，其国际化的名称是 Role-Playing Game，简称 RPG。这种游戏的最早研发和产业化推广，可追溯到 1972 年 Gary Gygax 制作的《龙与地下城》。随着全球化的日益深入，这种借助最先进的科技来满足最原始“游戏冲动”（席勒）的网游，已经成为当代“赛博人”新的精神家园，尤其受青少年的青睐。当代 RPG 已经发展出欧美 RPG 游戏、中国武侠游戏、日本 RPG 游戏、韩国 RPG 游戏等不同国家各有特色的种类，较流行的是大型多人在线角色扮演游戏，英语名是 MMORPG，是 Massive（或 Massively）Multiplayer Online Role-Playing Game 的缩写（图 1）。

其二，“角色扮演”是指在生活中穿着动漫人物的服装，摆 pose 照相或模拟动漫情境进行表演。这种意义上的角色扮演，其国际化的名字叫 cosplay，这是 costumerplay 的简写，字面意为穿着特定角色（多为动漫角色和网游角色）衣服

的游戏,这种角色扮演的游戏者也称 coser。由于这类“角色扮演”在时尚青少年中的流行,扮演所需的服饰、道具类衍生商品蕴含的商机很快被嗅觉灵敏的商家所察觉,对这一商机的精准把握和对相关市场的有意培育便顺理成章了。^[4]

从文化工业的角度来看,这两种“角色扮演”都是文化工业生产线上的新型产品,是当代资本借助最新科技之力,准确把握青少年消费心理,深层开挖欲望富矿,借助交互式网络平台,实现资本扩大再生产的最新形式,是“文化资本炼金术”的展示。从本质上来说,其内在衍生逻辑逃不出马克思的资本增值逻辑、席勒的“游戏



图1 网游《巫师》的宣传画

冲动”理论、德勒兹的“欲望机器”理论、鲍德里亚的“仿象”的真实理论以及杰姆逊的后现代文化工业逻辑。但这里所聚焦的问题,却与以上的关注点都不同。

当代“角色扮演”游戏参与者们通过扮演具有神奇本领的游戏角色,象征性地获得其异能和力量,确定自身的存在感。^[5]这一深层的观念说明,对“角色扮演”游戏,绝对不能仅仅以法兰克福学派式的批判理论将其视为导致异化的技术霸权,在提醒这一游戏对青少年的身心危害性时,也应深刻洞悉其中隐藏的存在论命题与文化表达蕴涵。在萨提尔羊人剧中,现代哲学中所谓的“存在问题”或“存在感”,是以彻底打破疆界的世界性狂欢当下证成的。网游爱好者在“赛博”空间不知朝暮、忘却死生的酣畅激战,^[6]是不是萨提尔羊人剧的后现代“仿象版”复现呢?在界限消泯、“物我混成”的网游世界中,网络英雄的“附体”证成了怎样的后现代性生存观呢?

“扮演”,是羊人剧和现代“角色扮演”游戏的共同形式,这种“基型”式的存在表达形式,或许能为我们提供探索艺术本源和存在秘境的一条通道。^[7]扮演现象,不仅是尼采所示的古希腊悲剧艺术的源头,还普遍存在于许多民族的早期宗教与巫术仪式中。弗雷泽说:“在每个人都认为自己或多或少地具有我们应称之

为超自然力量的社会里，神与人之间的区别显然相当模糊，或者毋宁说几乎没有什么区别……在原始人看来，超自然的力量，如果确实超越于人的力量的话，也超越得不多，因为人可以恐吓和迫使超自然力量按人的意志行事。”^[8]整个巫术都是人类操控超自然力的活动，而扮演具有超常力量和能量的神，可以说是最便捷的操控方式。我们现在所谓的“扮演”，从字面意思就可以看出“扮演者”与“扮演对象”之间的区别。弗雷泽以“化身为人的神”来描述这种扮演现象，并指出其中的思想逻辑：有一种信念认为某些人在某一短暂时期内受到某种神灵的感召从而暂时具有那种神祇的知识和能力。因而，“附身”“扮演”或者人“上升”到神灵这样的表述可能还是没有“命中”远古人的“直接现实”。对“人神同一”观念毋庸置疑的信奉，或许才是“扮演”的最真实的信念背景，这也才解释了巫师的崇高地位及其在世界范围内的普遍性。因为不论文明类型间的差异有多大，文明源起之初的几步幼稚而可爱的步伐总得迈出，凝聚社会思想观念的意识形态建构任务不能回避。掌控世界力量的仪式，需要时时更新，以促成人类的世界的永续。在这样不断仪式化的过程中，巫师的突出地位逐渐衰微了，但族类的力量不能衰竭，全民性的通神活动不能停息。人人都有通神的能力和义务，在模仿世界生成的仪式性竞赛中，全民参与，展示世界力量的勃发，是建构社会机体的基本任务。^[9]通过角色扮演，充当神人之间的中介，掌控世界的物质力量和精神力量，同样也是现代巫师施法的基本任务。^[10]

在巫术仪式中，扮演神灵的巫师形象，有扮成神灵动物的，有穿奇装异服的，有乘龙御风或配备快速移动装置的，有长有双翼的，有人身兽首的，有兽首人身的……但更多的，是其头部的夸张性装饰或异常特征：牛角、羊角、巫师帽、面具、翎饰、多首、长鼻等。这或许是由于神圣力量来自上天的缘故吧。扮演超常形象，并没有随着巫术神话时代的过去而消失。“扮演”这一表达形式，在不同民族的文化艺术史上，一直有着充分而多样化的展示。在表达古代中国人的历史观念方面，傩仪中的角色扮演曾是神圣历史叙事的核心部分。^[11]戏剧艺术的角色扮演特征非常明显，但只有将这种“形式化特征”的根源追溯到远古巫仪，我们才能对这一艺术观念背景有本质的把握。就中国古代祭仪来说，在雩祭、蜡祭、尸祭以及傩仪等祭祀中，“扮演”是最基本的形式元素。^[12]而天人互动、



图2 羌姆舞姿^[13]



图3 博舞

古今一瞬、物我混成的宇宙观，则是这一形式元素的观念背景。通过扮演特定角色而掌控神奇力量与能量，对世界之运行予以掌控，是远古巫仪的观念前提。

华夏各民族的舞蹈艺术，均可追溯到巫术仪式中巫师的角色扮演。下面列举的一些民族舞蹈图片（图2），只是华夏各族万舞翼翼的几个舞姿。^[14]

《安代》是流传在科尔沁草原上的蒙古族古老的集体舞，最早是萨满教巫师为不孕或患相思病的妇女治病的歌舞，后来发展成人数众多的集体歌舞表演，无观者、舞者之分，只要摆开安代场地，人们都可握着手帕或提起蒙古袍下摆进入场内尽情歌舞。舞蹈以各种甩巾、顿足、踏足和圆圈队形为特点。安代多在夏末到秋收间举办。一般从傍晚跳到深夜，甚至通宵达旦。通常一次安代少则7天，多则21天，最长达40天。参加的人数有30至50人不等，有的多达数百人。安代的主持者是“博”（萨满巫师）（图3、图4）。^[15]



图4 不同神灵的“博舞”^[16]

在中国戏剧艺术起源问题上，主“巫觋说”者代不乏人。苏轼《东坡林志》（卷二）谓：“八蜡，三代之戏礼也。岁终聚戏，此人情指所不免也。因附以礼仪。”这是把戏剧与蜡祭联系起来。他还认为在祭祀中由倡优扮演“尸”，是“戏之道也”。明代杨慎提出，“女乐之兴，本由巫觋”（《升庵集》卷四十四）。王国维以为，“后世戏剧，当自巫、优二者出”。^[17]王国维把巫、优并列，有淡化“巫”乃“优”之本源的可能，但二者的并列也凸显了其共有的“形式法则”，即“扮演”。闻一多直接以现代戏剧语言对接巫术仪式性的《九歌》，将其解释为一出大型歌舞剧。^[18]宣扬佛教观念的“目连戏”、宣扬基督教思想的《复活剧》，^[19]是后世宗教观念表述中的角色扮演。另外，源于中国戏曲的日本能剧中，演员表演中佩戴的面具，正是巫师行头的重现。艺术本质上都是角色扮演或对扮演过程的记录。《伊利亚特》开头，诗人吁请女神从“阿基琉斯的忿怒”开始，歌唱神话英雄的故事。^[20]而整理成为文本的《荷马史诗》暗示出，盲诗人荷马在吟唱中扮演的，就是他吁请的“女神”。屈原听到湘夫人的召唤（《九歌·湘夫人》：“闻佳人兮召予，将腾驾兮偕逝。”），驱驾同行，亲身加入到扮演对象的行列。世界各个民族的史诗传唱，都是传唱者将民族文化记忆中的信息通过角色扮演而呈现出来的过程，在高度仪式化的史诗传唱过程中，传唱者本人就扮演着民族历史开创者的角色。文化人类学中的仪式展演理论，对“扮演逻辑”进行了最集中的研究。坦比阿（Tambiah, S.）认为，在展演性的仪式中运作的，是一种与科学完全不同的思维模式。^[21]

音乐艺术也借助乐器声或人声扮演着自然和世界中的声音。作为时间性的艺术，音乐以其时间中的流动把世界自身的时间轮廓刻画出来。康德把时间作为人类知性的先验形式。^[22]这种主体而先验的形式却能准确把握对象，形成知性判断。康德对此作了立足主体的阐明，但音乐艺术也充分说明了这种形式在世界中的客观存在。时间既不是纯客观的空的“容器”，也不是纯粹主体的魔术把戏。时间性的艺术音乐证明了，人类通过扮演自然界发出声响的万物，模仿其声音，把世界之时间性特征呈现出来。中外音乐中有不少以自然物象命名或拟声物象的名曲。同样，造型艺术对世界之空间性的模仿和充实，也是通过艺术家的想象性扮演而实现的。西洋画中的“焦点透视”，把欣赏者也带进世界观察者的角色中

去；而中国画的“散点透视”，则吁请欣赏者进入世界的运动过程中，充当某一动态角色。“时间”和“空间”在哲学家那里是一个繁难的理论问题，但音乐和绘画邀请欣赏者作为情境性角色，参与到世界声色活鲜的过程中去，以“艺术现象学”的方式将时空呈现出来。

文学中“抒情”与“叙事”的区分，实际上不过是“角色扮演”的不同方式。文学家自比于自然事物或现象，托物言志，借景抒情，是以象征性方式对事物与现象的“扮演”。日月星辰之壮阔、草木虫鱼之琐屑、梅兰竹菊之高洁、蝼蚁跳蚤之低微，都能成为艺术作品中的“扮演”对象。我们可以把文学中的“抒情”看作文学家同化到扮演对象之中去的过程。在叙事中，既有与角色同一化的扮演，即第一人称视角，也有通过情节来记录“角色”活动的第三人称视角，而第二人称视角，则把读者作为角色扮演过程的亲历者，带到扮演（即事件的发生）现场。^[23]文学中的“抒情”与“叙事”的区分，在更大范围内，即在艺术原理中，对应着“表现”与“再现”的区分。这两者的区分是以情感性的强弱和客观真实性的高低为标准的。在巫术仪式中，参与者不分物我的迷狂，表现了最炽热的情和最本源的真。在这里不存在“表现”与“再现”的学科化区分。不以严格学科意义作出区分，而是将这一区分转化为激活艺术之发生的张力，可以对文学的思想和观念本源有更深入的理解。文学中的“扮演”不是身体直接投入，而是文学家戴着文学语言的“面具”进行的象征性扮演。参照科学中的仿生学，这种扮演可以说是“艺术仿生学”。这种扮演的另一个特点在于，作为“扮演者”的艺术家并不一定追求与“扮演”对象的一致性。艺术评价的褒贬体现了艺术家与扮演对象的一致或不一致的关系。

狂欢节、假面舞会、社火、舞狮、虎头帽等民俗、民间娱乐，说明角色扮演在日常生活和娱乐中无所不在。影视艺术的扮演特征无须赘述。但只有那些将思想、哲理融入剧情的影视作品，才将这门新兴的“第七艺术”的意识和观念渊源展现出来。当代西方哲学电影，使电影角色以其行动代表某一哲学观念，以剧情的形式展开哲学论辩。电影演员，正是行动的人（actor，actress），这说明电影这门叙事性艺术具备将思想辩证法展现出来的基本条件。柏拉图《《对话录》》借助苏格拉底这个“角色”说出自己的哲学语言和思想，庄子借孔子、老子以及形形

色色的形残之人表达思想，基督教以剧情化的神迹表达宗教观，而卡梅隆则借助纳威人（《阿凡达》）表达了其后现代的生态观。想想如果让尼采来导演一部斯皮尔伯格式的生命大片，他会呈现出怎样激越而热情洋溢的生命辩证法呢？美国影视中的蜘蛛侠、绿箭侠、超人……无不是借本领超常的角色，活现某种思想、精神和观念。当儿童坐在屏幕前目不转睛观看奥特曼时，他内心的那个“我”，即哲学家所谓的“主体”或“自我意识”、心理学家所谓的“人格”，早就披坚执锐，拯救宇宙去了。

角色扮演作为一种后现代文化表达的语言和策略，有赖现代科技的支持和推动，但它却并非网络时代的赛博空间中才有的崭新词汇。在不同文化、不同民族的意义表达领域和学科中，角色扮演的普遍存在，强烈提示出一种文化表达的基本语法。我们可以不太精确地将其称作“扮演逻辑”或“扮演语法”。在对艺术生成、文化表达和存在感的确定这些极端繁难的现代性学科命题的解答中，这种“扮演逻辑”有什么重要价值吗？

二、指示和扮演：互异和/或互益？

要在广阔的问题域中阐明“扮演逻辑”的思想价值，需要对现代思想表达和文化表述中的基本语法作出“极简主义”的勾画。“简”可能意味着“简陋”，但也有其“简洁”的回报；“极”则意味着对思想和文化基本规定性的坚守。

现代知识和思想观念与古典信仰及观念的区别，是现代性研究的基本问题。大多数学者承认现代与古代之间的对立或断裂，^[24]并把“断裂”看作确立现代性特质并进而对现代性作出反思、批判或矫正的前提。就知识、思想和文化观念的表达而言，由于主客二元格局的深层支配，现代性的表述逻辑可以看作是一种“指示性逻辑”。对于知识人来说，文化表达当然是从表达者（人）指向客体化的文化事项；思想不能自己言说，当然要由作为“此在”的人来言说；^[25]历史叙事者可以站在时间“下游”，将有别于陈述者本人之“现在”站位的“过去”作为客体陈述出来。这些对象化知识在将知识表达者和知识区分开来的同时，也将表达工具即语言客体化了。这样，思想、观念、信仰等在知识体系中被表达出来时，自身便已经被分化为作为“能指”的语言和作为“所指”的文化本身。知识

人借助于“能指”，朝向“所指”，实现“所指”的“客观化”，在现代性知识中，是天经地义的。在现代知识视野中，根本不可能对这种“客观化”提出质疑。按照尼采的极端观点，只要是知识，就必然包含着对于言说对象的压迫和破坏。我们不免会问，不借助于语言，不以客位立场来表达思想与文化，我们能做到吗？

在现代性批判的不同路径中，思想家对有别于现代性“指示逻辑”的“他者”进行了展望。巴赫金在诗学理论范围内描述的狂欢场景，神似前现代的巫术式迷狂；^[26]“游牧思想”^[27]着眼于“能指”的不断转换和游移；利奥塔指出，在后现代知识场中，理性知识的客观决定论出现了危机，他提示出一种有别于“指示性游戏”（“知识游戏”）的“规定性游戏”（“行为游戏”）^[28]……

在现代思想文化的领域内对其提出反抗，总难免悖谬性的处境。这种处境如同对那个著名禅宗公案的阐释。《楞严经》卷二载：

佛告阿难：“汝等尚以缘心听法，此法亦缘，非得法性。如人以手，指月示人，彼人因指，当应看月。若复观指，以为月体，此人岂唯亡失月轮，亦亡其指，何以故？以所标指，为明月故。岂唯亡指，亦复不识明之与暗，何以故？即以指体，为月明性，明、暗二性，无所了故。汝亦如是！”^[29]

以手指月而使观者误将“指”认作“月”的危险，是随时存在的。这一典故中蕴含的东方智慧，似可对治现代性思想的“指示性逻辑”迷雾。但这一公案的启示意义不止于此。如同大多数禅宗公案一样，这是一个敞开阐释大门却又拒绝被阐释的公案。当我们将现代性的“指示逻辑”提出批判，指出现代人是误将知识的“指”当作文化和思想的“月”时，我们又把这一公案中的禅意当作“月”了，但它其实还是“指”。关于现代性“指示逻辑”的言说，不管是辩护、继承，还是反思、批判，永远都还处在这一逻辑的密闭空间内。这样，批判似乎也是维护式的批判了。

这种悖谬性是空前的。可以说，自印刷术发明以来，甚至“结绳记事”以来的文化，都有陷入众“指”间不断“互指”的风险。只要没有真正发现“指示逻辑”的“他者”，就不可能对现代性思想文化的表达作出“起底式”的批判。当人类学面对无文字记录族群时，打开“指示逻辑”密闭之门的可能性就出现了。

在人类学兴起的 19 世纪末，现代性的反思与批判尚未成为知识界的普遍自觉。只有现代性发展到反思现代性阶段，西方思想家开始自觉寻找欧洲思想的“他者”时，人类学所提供的文化“他者”，作为思想“他者”之背景和条件的价值才逐渐呈现出来。原住民社群以非文字形式对各自独特文化的传承，真正展现了“人就是文化”“文化就是人”的整体世界。在原住民人与世界的融汇中，尼采所着力渲染的“狂欢”可能未必具有普遍性。但是，将自身融入世界，并参与神圣空间的建构和意义的创造，实现人与世界的和解，却是普遍的。而扮演某一神圣角色，借助其神力，是实现人与世界、圣与俗、生与死等对立面和解的不二法门。角色扮演这种文化表达形式，绝非权机性的偶然选择，这一文化形式与和解统一的一体性世界观念，是非欧洲现代文明一体两面的本质特征。原住民通过角色扮演所呈现和切身性融入其中的艺术、思想、信仰和物质生活整体，将有别于“指示逻辑”的“扮演逻辑”完整展现出来。

在欧洲现代性反思深化过程中，作为西方思想之“他者”的非欧洲思想样态逐渐映现出来。当代海外汉学家对中国思想特质的探索，是这一欧洲思想的“异域发现之旅”逐渐展开过程中的必然环节。抛开各自研究的兴趣点不谈，汉学家们在中国思维特质这一基本问题上达成空前的默契。安乐哲、郝大为、杜维明、李约瑟、于连……几乎没有汉学家不认可中国古代思维与现代性思维的差异性。他们将这种思想“他者”的特质概括为“关联思维”“类比思维”“整体思维”“有机性思维”^[30]等等。而站在相反的角度，立足中国文化本位的学者，则以中华文明“有机连续性”来解释中华文脉连绵不断的特质。如果不以人类学的视域呈现天人和解、生死一如、圣俗无间的一体世界生动画面，这些探讨就依然会陷于“指月”的“指”中，而难免反思现代知识却运用现代性逻辑和语言的尴尬和悖谬。因为，“关联”“类比”“连续”云云，都还是主客二分思维的想象性镜像，只要没有对一体融汇的世界观有切身体会，现代人永远只能站在“他者”之外，或者用梅洛-庞蒂的话说，“没有他人”。^[31]

远古先民在巫术仪式中对“神灵”角色的扮演，是以“具身”“亲在”的形式融入世界整体之中去的不二法门。巫师扮演心目中的超越性神灵，以身体为阶梯，连通圣与俗、生与死、物与人，克服了时间和空间的阻隔，现代思想中的