

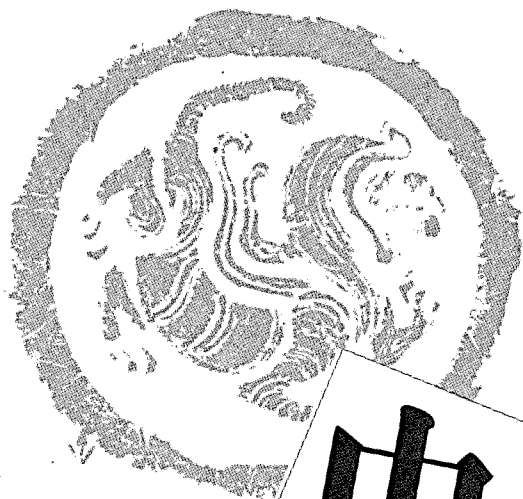
中国诠释学

洪汉鼎 傅永军 主编
山东人民出版社

【第四辑】

中国诠释

中国诠释学
中国诠释学
中国诠释学



中国诠释学

洪汉鼎 傅永军 主编
山东人民出版社

【第四辑】

图书在版编目(CIP)数据

中国诠释学.第4辑/洪汉鼎,傅永军主编. — 济南:
山东人民出版社,2007.9

ISBN 978-7-209-04306-9

I.中... II.①洪...②傅... III.解释学-文集
IV.B089.2-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 139048 号

责任编辑:李怀德

封面设计:武 斌

中国诠释学(第4辑)

洪汉鼎 傅永军 主编

山东出版集团

山东人民出版社出版发行

社 址:济南市经九路胜利大街 39 号 邮 编:250001

网 址:<http://www.sd-book.com.cn>

发行部:(0531)82098027 82098028

新华书店经销

日照报业印刷有限公司印装

规 格 16 开 (170mm×255mm)

印 张 15.75

字 数 300 千字 插页 2

版 次 2007 年 9 月第 1 版

印 次 2007 年 9 月第 1 次

ISBN 978-7-209-04306-9

定 价 35.00 元

如有质量问题,请与印刷厂调换。电话:(0633)8221365

目 录

诠释学总论

- G. 沃内科/文 洪汉鼎/译 诠释学与作者意图 (1)
- J. 格朗丹/文 黄文宏/译 伽达默尔与奥古斯丁
——论“诠释学的普遍性主张”之本源 ... (28)
- H. 博德尔/文 何卫平/译 狄尔泰和海德格尔:论人的历史性 ... (39)

经典诠释与中国解释理论

- 黄俊杰 从中日儒家思想史视野论经典诠释的
“脉络性转换”问题 (50)
- 林忠军 试论《易传》解释学
——方法与哲学之间 (67)
- 丁秀菊 孔子“辞达而已”的语言学解读 (80)

西方诠释学

- 张向东 辛 军 康德历史进步观念论析
——一种基于诠释学立场的理解 (91)
- 江 怡 分析哲学与诠释学的共同话题 (111)



铁省林 以精神分析学为范例的深层诠释学解读 (125)

陈治国 理性、利益与修辞

——霍布斯政治哲学的方法论诠释 (133)

理解、诠释与对话

L. 盖尔德塞茨/文 张 松/译 西方人对佛教思想的理解基础

..... (144)

M. L. 吉尔/文 刘 静 傅永军/译 亚里士多德《形而

上学》再省思 (168)

M. 迈丹/文 杨东东 傅永军/译 马克思:在批判和诠释之间 ... (206)

诠释学与中国

陈治国 2005:诠释学与中国 (224)

书 评

李彦仪 评《解释学·美学·实践哲学:伽达默尔与杜特对话录》

..... (243)

诠释学与作者意图

G. 沃内科*/文 洪汉鼎**/译

历史理解处于历史之中，并且按照伽达默尔的看法，这就意味着历史理解不能被认为是对于行为者意图的客观知识。首先，行为和事件的意义总是超出那些意图。行为具有未意想的后果，即使这种未意想的后果不直接出现的地方，历史行为也总是成为事件和那种超出行为者可能意图或动机的反应联系的部分。其次，历史学家本身也是历史的部分。他们既可能比他们研究的主体更有智慧，因为他们继承这些主体的历史经验；他们又可能比他们的后继者更偏窄，因为后继者可能将事件置于更大的背景中。因为历史理解既是历史性的又是实践蕴涵的，所以它总是带有视角的，它包含根据事件和行为与它们后来的事件和行为的关系来理解事件和行为，处于历史的任何点上的历史学家总是在这种关系中取得兴趣。

关于这种分析我曾提出的两个问题是，第一，它如何应用于文本理解，第二，它是否导致一种狄尔泰所害怕的由实践所造成的对历史的误解。在本书（即《伽达默尔：诠释学，传统与理性》——中译者注）第三章中我将更详尽地说明第二个问题。本章将集中于伽达默尔对第一个问题的回答，即文本理解是否如历史理解那样是具有视角的。我们已经明白，我们有充足的理由论证历史的意义替代行为者的意图——例如，我们对第一次世界大战的理解超出战争中那些人的自我理解，以致我们对于第一次世界大战的意义的说明将随着第二次世界大战的开始而改变。但是，这种理解说明如何应用于文本呢？我们对文本的理解为什么应因我们的历史经验而发生改变呢？它为什么应完全依我们在历史中的位置或我们的实践关注而定呢？至少关于文本理解难道就不能把意义的理解与意图的理解加以等同吗？文本难道不是施莱尔马赫意义上的创造性的产物，理解它们难道不等于重新创造原来产生它们的创造过程？如果文本不可以用它的作者的意图来理解，那么它如何可以被理解呢？

* G. 沃内科 (Georgia Warnke), 美国加利福尼亚大学哲学系教授。本文译自 Georgia Warnke 的《伽达默尔：诠释学，传统与理性》(Polity Press, 1987) 第 2 章。

** 洪汉鼎，山东大学哲学与社会发展学院暨山东大学中国诠释学研究中心特聘教授。

这些问题类似于 E. D. 赫施 (Hirsch) 曾为捍卫施莱尔马赫的文本理解概念而提出的问题。因此在本章中我将简短地考察他的工作,以便说明伽达默尔的相反立场。当然,施莱尔马赫把文本理解与对作者原始意图的理解加以等同,许多年来曾受到诸如新批评论、读者答复理论和解构主义这些不同观点的批判。伽达默尔的诠释学在某些方面同意这些不同的观点,但在另一些方面他又不赞成它们。^[1]但在本章我的目的并不是揭示最近文学理论进展中的类似性和差异性,而是考察伽达默尔自己观点的确实性。因此,我将只涉及赫施论点中对评价伽达默尔分析具有特殊教益的一个方面,然后我将回到伽达默尔对文本理解和一般审美经验的说明。在这样做时,我将更具体地解释伽达默尔在把真理的理解与意图的理解加以对立时究竟意指什么。

一、赫施的意图理论

许多批评家曾指出赫施在把文本的意义与作者的意图加以等同时的含糊性:当赫施把他的论点指向反意图理论时,他与新批评理论相结合,他也似乎赞成新批评理论拒绝意图意义的明显心理学看法。^[2]在把文本的意义与作者的意图加以等同时,赫施并不跟随施莱尔马赫这种做法,即把文本的意义与作者在写该文本时他心灵中所产生的心理活动和经验加以等同。他宁可求助于现象学的“意向性”(intentionality)概念,以表述那种作为各种心理活动的自我等同对象的“语词意义”(verbal meaning)概念。换言之,语词意义就是作者通过某些心理活动所想的意义,而不是那些活动本身。但是,赫施并不认为作者对于他们所意想的的活动可以随他们喜欢作任意意想;他们其实被限制于他们的语词被他们的文化的语言约定所能意指的范围之内。他最初的语词意义定义是“某人曾经想通过某特殊语言符号系列以及这些语言符号所能告知的东西去传达的东西”^[3]。

语词意义的这一最初定义在研讨那种作者可能并不自觉意识到但却是正确解释他或她的意图的部分的意义时,需要进一步澄清。因此在讨论了类型概念之后,赫施作了如下主张:作者的意义可能包含比作者明确所意识的意义更多的东西,因为作者所意图的意义指定了某种特殊类型的事物相对于某特殊心理内容。例如,如果我说“没有什么东西有如贝多芬第三交响乐使我们如此愉悦”,那么我意指没有某一类型的任何东西或没有任何审美的东西使我如此愉

[1] 参看 [美] 戴维·霍伊 (D. Hoy):《批评的循环》,University of California Press, Berkeley, 1978,特别是第3章和第4章。

[2] 参看 Genre, 3 (1) (1968)。

[3] [美] E. D. 赫施:《解释的有效性》,Yale University Press, New Haven, 1967,第31页。

悦。我排除诸如游泳这样的愉悦，但包括某些我并不自觉认为如读勃鲁盖尔（Brueghel）的《雇员》这样的审美愉悦。^{〔4〕}因此，语词意义是这样一种“所想的类型”（willed type），它既阻止解释者读进文本或陈述他们所欲的任何意义，它又可能包括比作者直接关注的东西更多的东西。

这种语词意义定义曾为许多理由所批判。虽然赫施的现象学用法使他对意义的说明区别于心理学的看法，但在考虑他的说明对于文学批评的后果时，他常常似乎在这两者之间犹豫不定。^{〔5〕}而且，因为他也区分了“作者的主观性”与“讲话主体”并主张只有后者才对文本意义是重要的，所以他如何使自己区别于他所攻击的新批评理论，也是不清楚的。^{〔6〕}然而，在我们所关注的赫施关于语词意义的分析中的特殊性却包含他对它的“可分享性”的看法。我们已经看到，赫施不再把意义定义为私有的行为，而是主张它被体现于语言里并被语言习惯所限制。因此，语词意义可通达其他讲话主体并能被他们所分享。但赫施进而又说，如果语词意义是可分享的，那么它必定是“确定的”；这就是说，它必须是自我同一的和不改变的，否则其他主体就不能为它们重新创造作者所意的意义。因此，如果我说“关上门”，按照赫施的观点，我之所以能通过这命令进行交往，只是因为“门”具有一个简单的公共的意义，这种意义可以为我正对之讲话的人通过他们自己的意向性行为为他们重新创造。

这是一种很奇怪的意义可分享性概念，如赫施自己例子所说明的。赫施想象一位诗人既意想写一首传达孤独意义的诗，而又规定只对某些读者传达海是潮湿的，对另一些读者传达黎明是朦胧的。虽然赫施承认新批评理论家在作者的意图与他或她成功实现这种意图之间所强调的区分，但他仍主张在这种情况下孤独的意义是该诗唯一“普遍有效的意义”^{〔7〕}。所以语词意义是与作者的意图相联系，而不管他或她是否成功地传达这种意图。赫施主张这种立场有两个理由。第一，他论证说潮湿的海和朦胧的黎明常常或典型地被用来表现孤独的感觉。因此诗人可能曾经意指孤独的感觉，因为他或她遵循那种试图通过援引这类现象来传达感觉的流行的语言学习习惯。第二，正如我们所看见的，赫施说，如果诗的意义是可以分享的，那么它必定是确定的。如果语词意义本质上是公共的和可达到的，那么一首诗就不能为两个不同的读者群有两种不同的意

〔4〕 [美] E. D. 赫施：《解释的有效性》，Yale University Press, New Haven, 1967，第48～49页。

〔5〕 参看 [美] 戴维·霍伊（D. Hoy）的批判，见戴维·霍伊著：《批评的循环》，University of California Press, Berkeley, 1978，第28页以下。

〔6〕 [美] E. D. 赫施：《解释的有效性》，Yale University Press, New Haven, 1967，第246页以下。

〔7〕 [美] E. D. 赫施：《解释的有效性》，Yale University Press, New Haven, 1967，第12页。

义。按照赫施的观点,这意味着对诗的意义正确解释一定是那种把握任何人都同意的某个单一的意义的解释。但是在试图规定正确解释里所有读者都同意的唯一标准“乃是正确理解作者所意指的东西这一陈腐理想”^[8]。赫施承认,如果他的例子中的诗对任何人所传达的只是黎明是朦胧的感觉,那么“这种无异议的一致同意将是与作者意图实际无关的极端情况”^[9]。然而他怀疑这种无异议是否永远出现并主张解释者必须听从作者的意图,因为这可能是产生同意的唯一标准。在这方面,他说,当解释者都不想为了某些别的读者的解释而抛弃自己喜欢的解释时,至少所有人都需要准备听从作者的解释。

这种论点使我们对赫施关于语词意义的可分享性的强调有些怀疑。他说,在上述例子中孤独的感觉必定是诗的意义,因为意义必须是确定的以便被分享,除了与作者意图相联系的意义外没有任何确定的意义能得到一致的同意。然而,在赫施自己的例子里,孤独的感觉事实上是没有人分享的。我们很可能知道这种感觉是诗的意义,因为我们天生会猜测或诗人告诉我们原始的意图,但这种猜测或告诉似乎暗示一种关于语词意义可分享性的非常无聊的说明。如果我们必须被告知或猜测孤独的感觉是诗的意义,那么以什么方式我们分享这种感觉呢?对于赫施来说,语词意义的可分享性似乎只指两种情况:首先,文本的语词可以被用来传达作者想传达的感觉,其次,解释者可以发现这事实上是他或她想传达的感觉。但情况可能是他们并不一定通过把握作者文本的意义而发现这一关于作者的事实。对于语词意义可分享性所需要的一切乃是无论如何他们确实发现作者所意图的东西并以这种意图阅读文本。意图一定不是直接在文本里可认识的。所以尽管赫施对心理主义进行批判,但他仍把意义的交往视为揭示他人所意想的意义的过程,在这方面,他甚至同意施莱尔马赫这一观点,即某些预期形式或“天才猜测”可能是必须的。^[10]

这种关于语词意义可分享性的定义的狭隘性也可以通过我已经援引的贝多芬的交响乐的例子来说明。赫施写道:

“‘无’替代‘无艺术品’的夸大用法乃是共同的语言外延种类,它能构成任何可交往的语境中的语词意义。我的朋友可能已理解我。但为例子缘故他误解。”^[11]

[8] [美] E. D. 赫施:《解释的有效性》, Yale University Press, New Haven, 1967, 第26页。

[9] [美] E. D. 赫施:《解释的有效性》, Yale University Press, New Haven, 1967, 第12~13页。这种允许似乎指明赫施是想找出所有读者能同意的意义,而不是描绘意义与作者的意图之间的实质联系。在他的《解释的目标》(University of Chicago Press, Chicago, 1976, 第90页以下)里,赫施的论证是不同的(尽管他要求是相反的东西)。在这里他论证说作者意图的规范原则是道德理想的,并确实是无上命令的特殊事例。忽视作者意图不仅是忽视一种能得到普遍赞同的原则,而且也把他或她的语词用为自己的目的,并把作者处理为工具。

[10] [美] E. D. 赫施:《解释的有效性》, Yale University Press, New Haven, 1967, 第203页。

[11] [美] E. D. 赫施:《解释的有效性》, Yale University Press, New Haven, 1967, 第49页。

这里所谓“共同的语言外延种类”，赫施意指我能意指根据流行语言学习习惯我想意指的东西，以及你可能已经分享我的意义，尽管你并未这样做。但这是什么分享的意义呢？当主张“我的朋友可能已经理解我”，如果他不，这如何澄清文本解释的问题呢？我的朋友知道我意想的东西并也许他甚至能明白我如何思考我的语词将传达我意想的意义。但是他确实并不“分享”我的意义；他只是承认这就是我所意想的东西，并且只是在我已经很完全地解释我自己之后承认的。

所以，对于赫施来说，作者的意义就是他或她有意识地或无意识地作为意想类型部分所意想的东西；所谓它的“可分享性”，他意指解释者可能发掘作者所“意想”的东西，所谓这种作为天才猜测以及尔后与流行语言学用法相比较的诠释学方法，他意指非常合适的发掘过程。就此而言，赫施关于语词意义可分享性的说明与传统诠释学的最低纲领主义的和相对独白的观点相符合：我们分享作者的意义是当我们直觉作者的意义，重新在自身内经验作者意图，或只是知道原始意图是什么。如果我们与作者分享某共同的语言语境，那么分享语词意义也将是非常容易的。例如，我们将知道“无物”能够意指“无艺术品”，我们将可能单纯从文化的语言学实践典型的意义运动到作者可能的意图。凡是共同语言学语境和典型意义知识不存在的地方，理解将更为困难。在这种情况下里，在我们能够知道或分享作者所意想的东西之前，我们将必须重新构造相关的文化的、历史的和传记的境遇。

在我看来，使伽达默尔与赫施分开的，除了他们关于分享语词意义的观点外，再没有别的东西了。正如我下面将解释的，对于伽达默尔来说，如果文本的意义被分享，那么这种分享就或者比认识作者的意图是什么更多，或者比重构它们的能力更多；它其实意味着读者分享文本对它的内容的理解。解释者并不只是知道例如诗人想传达孤独感觉；如果诗是关于孤独的，这就意味着在读诗时，读者就可能真正理解黎明和潮湿海何以可能是孤独的方式。在解释者和作者已经分享一种语言语境的地方，对文本内容的一致意见可能容易或更快地产生。然而，诠释学理解并不依赖于以前所分享的语言习惯，而是服务于创造一种语言习惯。而且，在读者与作者并不分享一种语言语境的地方，诠释学过程并不只是重构作者所假定的语言学惯例。宁可说，理解文本的意义包含构造一种共同的语言并因此达到对文本的“真理”的理解。

这种立场反映了我在第一章里所说的前浪漫主义诠释学假定对伽达默尔的重要性。观点不仅使他与赫施相区别，也使他与所谓“接受”理论家（“reception” theorists）和“读者—响应”式的评论家（reader-response critics）相区别。因为，如果文本意义不能被置于作者的意图之内，那么它也不

能与读者的——即使一种有见识的或理想的读者的——经验相等同。^[12] 当文本被理解，它的意义不能被归于作者或读者。文本的意义是一种被分享的语言，分享是这个意思，即它不是某个人所有，而是对主题的一种共同观点。伽达默尔开始通过对游戏的现象学说明和援引亚里士多德关于模仿的说明来捍卫这种立场。下面我将进而分别考察它们。

二、游戏的结构

伽达默尔关于游戏^[13]与读书或经验一般艺术作品之间具有类似性的说法与其说是结论性的，毋宁说是暗示性的。^[14] 因此在本节里我将只说明这些暗示是什么，然后在别的地方再引出伽达默尔对它们的论证。伽达默尔开始于考察游戏和审美经验的一个为人熟悉的方面，即在阅读一本书、观看一幅画或玩一种游戏时我们得以从我们日常存在跳出来的方式。游戏和艺术作品对经验或玩它们的个体具有一种本质上的优先性。在玩游戏时，玩者进入一种全新的领域。的确，这常常是必然的，即进入一个空间——体育馆或游戏场所——为游戏而取消自身。在进入这种空间时，游戏者把他自己的关注和欲望放在一边而臣服于游戏本身的目的。游戏的目的和需要支配和命令游戏者的行为和策略。因此，游戏里的行为主体其实并不是玩游戏的人；此人的行为和热情其实乃是对游戏自身所强加的任务的反应，因此它是游戏的行为，或伽达默尔作为游戏自身的循环往返运动而指出的东西，这就是任何游戏里的决定性元素。正如他所说：

“游戏的魅力，游戏所表现的迷惑力，正在于游戏超越游戏者而成为主宰。即使就人们试图实现自己提出的任务的那种游戏而言，也是一种冒险，即

[12] 例如，可参看斯坦勒·费希：《在这班里有文本吗？》，Harvard University Press, Cambridge, 1980，特别是导论，“读者中的文学：富有感染力的风格”与“在这班时有文本吗”。也可参看费希，George Poulet, Michael Piffaterre 和其他人在 Jane P. Tompkins 编辑出版的《读者响应批评》(Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1980) 的论文。

[13] 这里游戏一词的德文词是 Spiel, Spiel 在英语里既具有 game 又具有 play 的意思，play 是指一种表演的游戏活动，如戏剧，舞蹈等，而 game 是指一种具体的游戏活动，如桥牌，围棋等。Play 是为了表演，而 game 就不是为了表演，如果一场棋赛是为观众而举行，那这场游戏的性质就被扭曲，但戏剧如果不是为观众演出，又有什么意思呢？因此 play 不同于 game，game 不为观众，但 play 却为观众。伽达默尔在论述游戏的本质时，似乎包括这两种不同性质的游戏，但在英语里就困难了，因此本书作者 Georgia Warnke 在此节用 game - playing 来翻译 Spiel。——中译者注。

[14] 可参看 [加拿大] Jean Grondin：《诠释学的真理·汉斯·格奥尔格·伽达默尔的真理概念》，Forum Academicum, Koenigstein/Ts., 1982，第 103 页以下。Grondin 认为游戏概念对理解伽达默尔关于一般“真理的发生”(das Wahrheitsgeschehen) 的说明是重要的。理查德·柏恩斯坦同意这种评价。参看他的《超越客观主义与相对主义》(University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1983)，第 121 ~ 122 页。按照我的看法，游戏对理解的重要性需要进一步解释和证明。

施以游戏魅力的东西是否‘对’，是否‘成功’，是否‘再一次成功’。谁试图这样做，谁实际上就是被试图者。游戏的真正主体（这最明显地表现在那些只有单个游戏者的经验中）不是游戏者，而是游戏本身。”^[15]

这种对游戏的蕴涵所做的分析对于文本和艺术作品的经验具有一种明显的应用，因为我们通常认为艺术作品包容和压倒读者和欣赏者。读一本书、看一戏剧或欣赏一幅画可以被认为具有像玩一种游戏那样的进入一新领域的同样性质。在每一种情况里，游戏者、观看者或读者都从他们自己的生命转入另一个带有其自己关注和目的的实在。但这种对艺术经验的说明并不使伽达默尔的分析与许多其他人的分析有所区别。例如，对于席勒和后康德派美学来说，艺术是一种充塞和征服它的观看者的美的幻觉或梦幻。因此欣赏者就像游戏者一样以同样的方式被推入一个独特的领域；而且他们把他们自己的关注抛在后面而进入艺术作品本身的关注之中。

但是，这种立场与伽达默尔自己立场的根本区别是由伽达默尔强调游戏的规范权威来指明的。玩一游戏不仅包含进入另一不同的实在，而且更重要的，也受制于游戏的规范和要求。游戏包含一组参与者必须要遵守的规则和原则，而这些规则和原则至少部分地规定那些参与者自己的目的和热情。游戏对它的游戏者具有权威甚至规定了适当态度和回答的范围。伽达默尔的看法是，艺术具有同样的规范权威。读者和欣赏者并不只是进入一种新的领域；他们读的书

[15] [德] 汉斯·格奥尔格·伽达默尔：《真理与方法》，第4版（J. C. B. Mohr, Tübingen, 1975），第102页；英译本 Truth and Method（Seabury Press, New York, 1975），第95页。这种游戏特征表明与维特根斯坦的语言游戏概念有明显类似〔伽达默尔自己在《真理与方法》第2版序言里也注意到这一点（第XXIV，注1，英译本，第500页，注12）〕，而且特别与哲学家关于这概念对理解社会实践的用法相类似。在“解释与人的科学”〔见《形而上学评论》，卷25（1971年9月），第3~51页；重印于《理解与研究》，Fred Dallmayr 与 Thomas McCarthy 编（Notte Dame University Press, Notte Dame, 1977），第101~131页〕中，查理·泰勒否认参与社会实践只能用主观态度或参与者的意图来理解。实践其实包含一组行为者为了参与事先就必须服从的规范和原则。例如，协商实践就包括疑虑，信念与假定：成效条件，诚信同意，妥协，个人责任等等概念。这些并不是行为者在协商里可选择有或没有的观念。不管他们对这些概念是否有明确的语言表达，这些概念都被体现在协商的实践本身中。换句话说，正如游戏一样，协商包含接受一组规则，完成某些任务与制定某些战略动机。就更大范围而言，它本身规定那些期望从中获利的行为。泰勒写道：“行为者可能具有所有种类的信念与态度，这些信念与态度可以正确地被认为是他们个人的信念与态度，即使其他人也分享它们；他们可能同意某种政治目标或关于政治的某些理论形式，或者对某些事物感到不满等等。他们把这些带入他们的协商并力求满足它们。但他们确实未带入协商的东西是构成协商本身的那组观念与规范。这些在任何进入协商的人可能有任何疑问之前必须是社会的共同财产。因此它们并无主观的意义，即一人或某个人的财产，而是主体间际的意义，这些意义是构成个人发现自己与行动的社会基质的东西。”（第119页）泰勒用主体间际意义概念来反驳经验主义社会科学。他的观点是，我们不能用“没有理性的材料”（brute data）来理解社会实践，例如，询问个人他们信仰什么，因为他们的信念已经是关于主体间际意义，就是说，实践本身。伽达默尔关于艺术作品作了同样的论证：这里艺术家的意图与观看者或读者的反应都是关于艺术作品本身的意图与反应。

和他们观看的戏剧和绘画其实都有对他们的权威和提出要求。因此，艺术不能被认为是梦幻或幻觉；伽达默尔相反强调艺术对它的观看者的束缚性。艺术不是某种使其观看者从之苏醒并进入他们日常存在领域的事物，而是某种对这种存在表现某种挑战的东西。

当然，像赫施这样的意图论者可能承认这种对审美经验的分析。他可能承认，阅读一本书或观看一戏剧包含不只是进入独特的领域而且也是进入受规范束缚的领域。同时，他可能只是否认这种经验对于有效的文本理解的标准有任何意义。决定文本意义的标准将仍必须依赖于作者意图的发现；事实上，这些意图将真正构成那种规定读者或观看者适当回答范围的权威性。但是，按照伽达默尔的分析，这里的错误乃是类似于后康德派美学所犯的错误。如果这种美学理论无视艺术作品对读者和观者的束缚性，那么赫施的美学就失去它的源泉。艺术作品之所以具有规范权威，不是因为它强迫它的听众去发现它的作者意图，而是因为它提出某种真理要求。以后我们将解释伽达默尔关于这一点的论证。现在，我们必须介绍游戏的第二个重要特征，因为这指明伽达默尔论证将进行的方向。

我们已经看到游戏对游戏者的优先性，因为它们规则和目的支配它们的游戏者。但同时游戏并不只是那种体现在规则中或在一组策略里被反思的东西；它宁可说是被游戏的东西。因此，尽管游戏支配那些玩它的游戏者，但游戏者的玩仍是主要的。为此理由，伽达默尔称游戏为“自我表现”。^[16]一方面，在玩游戏时，游戏者表现它，其意义是他们的行为和反应反映了它的原则，另一方面，游戏必须被表现在游戏者的行为和关注中。所以游戏的特殊性是，一方面它们对它们的参与者有权威性，规定他们的目的和热情，以便游戏进行，而另一方面，它们只通过它们的游戏者的参与才在具体意义上存在。^[17]游戏既规定它的游戏者的行为，而它自身又无非只是这些行为本身。

伽达默尔从游戏的这种自我表现特征推出的要点是，游戏的玩者在某种意义上说就是游戏的创造者。游戏的规则不是被游戏者所创造的；因此构成游戏任何个别事例的个别行为会合并不创造游戏的结构。然而，在游戏的个别事例之外，游戏没有其具体的形式或存在。一方面，游戏对它的游戏者规定了合适的行为和态度的范围；另一方面，游戏实际上只存在于个别的行为和态度中。这种现象意味着，当某种游戏的任何玩就是那种游戏，在一种意义上它只是因为游戏者玩它才是那种游戏。所以游戏者“创造”游戏的个别事例，虽然同

[16] [德] 伽达默尔：《真理与方法》，图宾根，1975年，第103页；英译本，纽约，1975年，第97页。

[17] 参看 R. J. H.：《诠释学的三面向》，University of California Press, Berkeley, 1982，第143页。此书对游戏重要特征也作了类似的描述。

时如果游戏并不已经存在，他们也不能创造或玩游戏。伽达默尔在讨论节日庆典时解释了这种自主性与依赖性之间关系的意义：

“节日庆典活动仅仅由于它被庆祝而存在，但这决不是说，节日庆典活动具有一种主观性的特征，它只是在庆祝者的主观性中才有它的存在。人们庆祝节日，实际上是因为它存于那里。”^{〔18〕}

如果艺术作品与游戏在它们都是作为自我表现这一特征方面是类似的，那么这种类似性表示艺术作品只有在被观看或阅读时才取得具体的存在。所以，虽然艺术作品对观看者和读者有同样的规范优先性，有如游戏对游戏者所具有的那样，但观看者和读者对于艺术作品却仍是本质的，有如游戏者对游戏一样。

伽达默尔从这种分析推出第二个结论：如果游戏仅在被游戏中才取得其具体存在，那么它的具体存在显然就是可改变的。的确，游戏很少能两次以同一方式被玩。正相反，游戏包含不同的个别行为，使用不同的策略，与不同情况和反应相遇以及最后有不同的结果。所以，虽然游戏在某种意义上仍是同一游戏，但它在每次被玩时却可能是完全不同的。如果同样的情况也适合于艺术作品，那么艺术作品也将总是自我同一的但也是经常改变的。的确，按照伽达默尔的看法，关键是事物总是“只以不同的方式存在”^{〔19〕}。

上述两点指出赫施意图论的问题。第一，如果艺术作品仅在被观看或阅读时才以某种具体形式而存在，那么我们很难把它们的意义单与作者的意图相同。正如游戏的内容是在它们的游戏者的行为和态度中被具体化一样，艺术作品的内容或意义也将是在它们的听众的行为和态度中被具体化。第二，如果这种具体化包含所说现象的经常转变，有如游戏的情况一样，那么艺术作品的意义将也不是确定的，有如赫施所主张的，而是随着它的事例的具体情况而改变。事实上，伽达默尔主张，游戏和艺术作品都包含那种一般与具体的关系，正如他在说明亚里士多德的实践智慧所实际想解释的。这点我们将在本书第三章里论述。但在现在这里，伽达默尔在讨论中集中于游戏变成艺术作品的方式。

伽达默尔原来关于艺术作品的说法是混淆了而不是澄清了游戏里的蕴含与审美经验的类似性。他开始于对戏剧的分析，因为按照他的观点，游戏可以被视为对听众呈现的观赏游戏。我们将看到，这种呈现不是不重要的。但是，在从游戏运动到戏剧时，伽达默尔首先关注的不是听众，而是演员。演员与戏剧

〔18〕〔德〕伽达默尔：《真理与方法》，图宾根，1975年，第118页；英译本，纽约，1975年，第110页。

〔19〕〔德〕伽达默尔：《真理与方法》，图宾根，1975年，第117页；英译本，纽约，1975年，第109页。

的关系有如游戏者与游戏的关系一样。首先，戏剧对演员具有优先性，有如游戏对它的参与者具有优先性一样，因为恰当的反应与行为的范围是被戏剧而不是演员所规定的。戏剧有力量支配演员，只要演员是在戏剧中行动，那么戏剧就需要他们抛弃他们自己的目的与他们的同一性。其次，戏剧有其具体“存在”，不是作为一组印刷语词，而是由它的演员所表现的。由此推知，它的演员也是它的创造者，其意义有如游戏者是游戏的创造者一样。演员并不制造戏剧，正如游戏者并不制造游戏一样，然而戏剧必须通过具体个人的具体行为被表现，并且只能通过具体个人的具体行为被表现。

显然，自主性与依赖性之间的这同样的关系至少也适合于一切表演性的艺术。而且，虽然音乐或舞蹈在某种意义存在而不管它是否被表演，然而它要取得具体存在只有在被表演中。正如伽达默尔关于这点所说的：“戏剧只有当它被表演时才实际存在，确实，音乐必须鸣响。”^[20]然而，这种对表演性艺术的分析对于伽达默尔的论证究竟有什么意义，仍是不清楚的。伽达默尔只想论述对一般艺术经验是重要的关系，也就是对那些并不需要被表演的诸如文本、绘画和其他艺术形式的理解。在这些情况里，我们不清楚，为什么对于作品具有具体存在却需要有任何比作品本身更多的东西，以及任何不是原来的作者或艺术家的创造者。

而且，即使伽达默尔想把他的分析限制在表演的艺术家与他们所表演的作品之间的关系，他推出他的正确的结论，也是不清楚的。他说，既然表演者对于作品的再现是本质的，那么他们就能改变它的意义，有如游戏者能改变游戏的特殊内容一样。因此他在《真理与方法》中把许多注意力指向艺术作品每次演出得以阐明该作品不同方面的方式。戏剧的演出、舞蹈的表演或音乐的演奏，没有一个与任何其他的是一样的。的确，规范的创造只是被不断重复的观念与一般表演性艺术的本性正相反对。每次演出其实包含不同的行为、不同的重点和差异，因而将表现不同的结果。但是，赫施派人可能会说，尽管演员对于某些艺术作品的表现是本质的，但被表现的意义仍是与它的作者的意图相联系，因此演员不能被认为是作品的创造者，如果创造者是被允许改变作品的意义的话。的确，这是解释作品对它的表演者、导演、舞蹈家等等的首要性的最明显的方式：后者必须依附作者的意图和意义而不是依附他们的意图和意义。虽然作品取得它的具体形式只有通过它的表演者的活动，虽然他们在此意义上说创造了它，但意图论者可能仍主张，他们至少应创造的东西是作者或艺术家

[20] [德] 伽达默尔：《真理与方法》，图宾根，1975年，第111页；英译本，纽约，1975年，第104页。

所想为它们创造的东西。^[21] 这样，伽达默尔的话至少留下两个问题没有回答：第一，对于作品的表演者与作品之间关系的一般审美经验，什么是重要的？其次，这种关系如何影响作者的意图状态？

伽达默尔在他评论游戏对听众开放在转向戏剧过程中的结果时开始答复这两个问题。正如他所描述的，这种结果是游戏现在具有一种显然是独自的和同一的内容。游戏也可能在听众面前被玩，因而存在这样一种意义，即游戏者在游戏中也能像它的听众一样观看游戏，至少在某种时间之内。但是，当游戏对听众的表现是它的 *raison d'être*（存在之理），当这个听众只是听众时，游戏就成为表演。游戏对它的听众表现为一种自我包含的整体；的确，它经历了伽达默尔所谓“向构成物（Gebilde）的转变”的东西。^[22] 听众就是艺术作品整体对之表现为某种在自身内封闭的东西和某种离开其日常生活的东西。

这种分析构成伽达默尔对上述第一个问题的回答，即关于他对表演性艺术的强调对于一般的审美经验的分析的重要性。上述思考说明了游戏具有意义并成为艺术作品的可能性依赖于它对听众的表现。因此表演性艺术的“具体存在”的条件就是一般艺术的条件；它必须对听众有所表现——不管是被表演、被阅读或被观看。的确，一本书存在而不管它是否被阅读，正如一段音乐存在而不管它是否被演奏；然而，正如“音乐必须鸣响”，书必须被读为它的“自我表现”的部分。换言之，它必须对听众表现，而对此听众它是一独立的结构并因而是有意义的。使得必须被表演的作品与那些直接能够被听众经验的作品之间相区别的东西只在于前者必须经历两种具体化过程。作品首先具体地实现于它的表演之中，其次，具体实现于它的听众的经验中。但是在此两种情况里，听众转而变成对于作品是本质的，好像它的原始创造者一样。对上面提出的第二个问题的回答：既然作品具有它的意义的可能性需要它对听众展现，那么艺术作品的意义就不能单单与它的作者的意图相等同。

但是，这一论证并不足以批判赫施关于文本理解与作者意图理解的等同观点。伽达默尔已经指出，听众对于艺术作品具有某种意义（a meaning）的可能性是本质的，因为只有游戏对听众展现，游戏才表现为一整体并因而得到一种可传达的内容。但这论证并不证明听众对于艺术作品的确定意义（the meaning）是什么是本质的。例如，一本书是否可能有某种意义，读者可能是必要的，或者至少可以说读者对于有一种被传达或把握的意义可能是重要的。然而，赫施派人可能仍主张，读者至少应当试图把握那种作者所意图的意义。

[21] 关于这一分析，游戏制作者想对他或她的产品的不同生产进行某种控制，这种试图是完全合法的。正如我们将看到的，伽达默尔并不直接否认这种权利；他宁可否认它使游戏的意义成为“可确定的”，有如游戏制作者或许会要求的。

[22] [德] 伽达默尔：《真理与方法》，图宾根，1975年，第105页；英译本，纽约，1975年，第99页。

