



後現代 情境

張國清◎著

C912.67
20052

後現代 情境

張國清◎著



作 者／張國清
出 版 者／揚智文化事業股份有限公司
發 行 人／葉忠賢
總 編 輯／孟 樊
登 記 證／局版北市業字第 1117 號
地 址／台北市新生南路三段 88 號 5 樓之 6
電 話／(02)2366-0309 2366-0313
傳 真／(02)2366-0310
郵撥帳號／14534976 揚智文化事業股份有限公司
印 刷／偉勵彩色印刷股份有限公司
法律顧問／北辰著作權事務所 蕭雄淋律師
初版一刷／2000 年 4 月
定 價／新台幣 220 元

南區總經銷／昱泓圖書有限公司
地 址／嘉義市通化四街 45 號
電 話／(05)231-1949 231-1572
傳 真／(05)231-1002

網址：<http://www.ycrc.com.tw>

☐E-mail：tn605547@ms6.tisnet.net.tw

* 本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回更換 *

ISBN：957-818-101-9

序

今天，中國讀者對「後現代主義」這一西方社會思潮已經不再陌生。隨著傅柯、德希達、李歐塔、羅遜、哈伯瑪斯、哈桑、薩伊德、詹明信、布希亞等西方後現代主義代表人物的思想和著作的被廣泛引介，這股思潮對今天中國學術界和文化界也已產生了相當大的影響。在哲學、藝術、建築、文學等領域，「中國式的」後現代主義似乎也正在悄然形成。

在《中心與邊緣：後現代主義思潮概論》一書中，我試圖對「什麼是後現代主義？」這一問題作出回答。我在其序言中曾經寫道：從分析當代資本主義的社會狀況入手，我首先揭示了後現代主義思潮產生的社會根源，認為後現代主義思潮既是當代資本主義文化發展的必然產物，更是當代資本主義社會內部諸矛盾衝突的必然結果。我接著剖析了當代西方社會的思想狀況，揭示了後現代主義思潮的理論構成。透過對後現代主義思潮在歐陸和北美的不同表現，我們探討了後現代主義思潮發展的多向度（張國清，1998：2）。在那本書中，透過對後現代主義思潮的社會根源、思想來源、理論構成、產生經過、演變軌跡、發展維度、基本特徵等方面的基

礎性探討，我展示了一幅整體性的後現代主義思潮的畫面。我還對後現代主義思潮在當代西方學術中的地位及其在將來的發展趨向提出了自己的見解，並且以專題的形式對後現代主義思潮所涉及的眾多話題，諸如後現代的哲學問題、理性問題、知識問題、文學創作問題、文化問題、學科關係問題等等進行了專門的探討。不過，《中心與邊緣》對後現代主義的問題所作的基本上是一次形而上的、哲學的和觀念的考察。我在那本書中得出了許多理論性結論。因限於篇幅，對後現代社會的許多具體情況未作深入的探討。

爲此，我們試圖能夠彌補這一不足。在本書中，我們試圖探索這樣一些問題：後現代的社會狀況將是一個什麼樣的情境？它在政治、意識形態、經濟、文化、科技、社會結構等方面有哪些具體的表現？爲此，除了繼續介紹和評論作爲一股社會思潮的後現代主義之外，我還將重點探討以下問題：現代性問題、人的問題、後現代的政治狀況、經濟狀況、文化狀況、科技狀況、教育狀況、知識分子狀況、婦女狀況、意識形態狀況、歷史狀況等等。

鑑於後現代主義思潮是一股仍然極具生命力的社會思潮，後現代社會仍然存在著許多不確定的可變因素，我在書中的論述未必妥當。祈望學界同仁的批評和指正。

張國清謹誌

一九九九年四月二十日於杭州

目 錄

序 i

導 論 文明與遊戲：自由的後現代主義 1

一、文明的維度 2

二、生存與遊戲 4

三、遊戲的特點 6

四、泛遊戲時代 7

五、本書的主題 9

第一章 嘈雜的聲音：後現代社會的一般狀況 13

一、初步的界定 14

二、根源之探索 17

三、思想的由來 27

四、產生的經過 38

五、幾點結論 45

第二章 世紀的幽靈：後現代主義的基本策略 49

一、中心的解構 50

二、顛覆現代性 54

三、話語的遊戲	56
四、世紀性轉折	59
五、五彩的世界	66
六、幾點結論	69
第三章 思想的蹤跡：後現代社會的學院狀況	73
一、知識的等級	74
二、序列的解消	78
三、話語的世界	81
四、科學的衰微	86
五、幾點結論	92
第四章 欲望的譜系：後現代的文明狀況	95
一、生存的悖謬	96
二、與孤獨同行	100
三、欲望的輪迴	103
四、心靈的透視	108
五、理性的他者	113
六、愛欲的解放	117
七、微妙的革命	123
八、幾點結論	128
第五章 價值的轉向：後現代社會的道德狀況	131
一、問題的提出	132
二、基本的估價	134
三、道德衰微論	139

四、根源之探索	143
五、多元的姿態	150
六、價值的轉向	154
第六章 觀念的終結：後現代的意識形態狀況	163
一、終結的由來	165
二、觀念的論爭	171
三、論戰的延續	180
四、歷史的終結	186
五、幾點結論	189
第七章 遙遠的回應：後現代社會的東方式構想	195
一、表象的危機	196
二、民主的式微	203
三、後工業社會	206
四、知識的時代	211
五、東方式構想	213
六、權力的眼睛	216
七、幾點結論	223
參考書目	227



導論
文明與遊戲：
自由的後現代主義

一、文明的維度

從理論上講，文明同野蠻相對應，文化同自然相對應。文明的維度就是與野蠻相對應的涉及人類社會生存與發展的基本維度。它主要是生產力與生產關係向度、經濟基礎與上層建築維度、意識形態維度等等。但是，文明和野蠻並不是截然二分的。實際上，文明和野蠻是互相包容的。在人類歷史的發展過程中，野蠻往往孕育著文明，而文明的成就也往往包容了野蠻，或者說，人類文明的進步往往以犧牲其他的人類文明成就為代價。由於新的文明的不斷興起，舊的文明逐漸沒落，最終退出歷史舞臺，成為人類歷史中的一段記憶。

與此相比，文化似乎包容了人類歷史的全部。凡是在人類歷史上存在過的一切事物，無論其真假、善惡、美醜，都可以被納入文化這一範疇中來。

如果說，文明與野蠻相對應，體現的是人類歷史發展的縱向的進步和發展，揭示的是一條人類生生不息的自我發展，自我否定和自我革新的足跡；那麼文化與自然相對應，體現的是人類歷史發展的橫向的多層面的和多元的滲透和輻射。人類文明的發展一直具有一種強烈的前瞻性、工具性和功利性。因此存在著先進與落後，進步與反動之爭。並且當

今的人類文明越來越朝著全球化和一體化的方向趨近。而人類文化的發展則體現為另一番景象。一種死亡的文明往往被看作野蠻的、對後來的文明沒有多少可借鑑或利用的價值的文明。但是一種死亡的文化往往會在某個特定的歷史時刻死灰復燃，並且一再地重新煥發出青春活力。也就是說，文化既具有不可替代性，又具有再生性。一種文明一旦被淘汰，便無法重新複製。但是一種文化在某一民族或某一地區消失之後往往會在另一民族或另一地區出現，或者，在其他地區以新的面貌出現。並且，文化的發展往往具有更多的可能性和不可預見性，即具有更大的選擇餘地。

文明的不同維度各有其特點和功能，不可互相取代。就這一方面而言，美國社會學家丹尼·貝爾（Daniel Bell）的觀點很值得我們借鑑。貝爾認為，一部社會發展史也就是一部人類文明發展史。在這一歷史中，文明的各個維度之間存在著一種廣泛的相互牽制和滲透關係，但是不能用一個簡單的公式來概括人類的文明歷史。因為人類文明史的不同層面遵照的是不同的發展規律。他認為在人類歷史中物質生產和精神生產之間不存在著一種簡單的因果關係或決定與被決定關係。

按照功能論者的觀點，物質世界的基礎結構決定著政治的、法律的和文化的秩序。但是貝爾認為，這種觀點混淆了不同社會歷史水平上的不同變化節奏或規律。在經濟領域或技術領域，由於它們是工具性的，其發展的規律是線性的或

以新陳代謝的形式進行。「假如某個新事物具有更強的效率或更強的生產能力，那麼，從成本上考慮，它將被人們所利用。」但是在文化領域不存在這樣的新陳代謝原理。文化的各門各派要麼受到了傳統的維護，要麼因不同學術觀點的融合而無規則地發生嬗變。因此文化領域的「審美革新並不淘汰以前的形式；它們只是開拓了人類的文化種類」(Bell, 1988: 414)。

二、生存與遊戲

我認為，與人類的文明狀況相適應，人類也存在著一些基本的生存原型：政治、經濟、宗教、藝術等等。在不同的生存原型之間存在著一種此消彼長的關係。生存的原型之間的相互作用構成了文明的基本張力。結果產生了人類在不同層面得以在場和表演的特定的場景和活動空間，也形成了一個相對穩定的等級秩序。

遊戲構成所有生命之生存原型的一個基本本質。遊戲的程度也體現了生命形式的活動廣度和深度。人類文明的進步也體現為人類遊戲的進步。

一方面，遊戲總是向著新的可能性挑戰。遊戲者總是向著古老的權威和規則挑戰。最遵守規則的遊戲者未必是最優秀的遊戲者。另一方面，現代文明存在著對遊戲的排斥。

「如今，隨著運動不斷地系統化和體制化，純粹遊戲品質的某些東西已不可避免地失落了。我們在對業餘和職業的正式區分中（或率直地說成是「紳士和選手」），可以看得非常清楚。這意味著遊戲團體選定那些玩（playing）的人不再是遊戲的，他們比真正的遊戲者低一個層次，但又在能力上高出一截。職業化的精神再也不是真正的遊戲精神，它喪失了自發性和關心投入。古老的遊戲因素歷盡滄桑，幾乎完全萎縮」（赫伊津哈，1997：220-221）。

遊戲的過程也是一個篩選的過程。它依一定的規則來進行，具有很強的人為性和隨意性。哪裡有人類的足跡，哪裡就有遊戲的影子。遊戲總是分為私人化的遊戲和公共化的遊戲。公共化的遊戲代表遊戲的某個團體。私人化的遊戲只代表遊戲者本人。在今天，「商業事務成了遊戲，遊戲成了商業事務」（赫伊津哈，1997：223）。隨著資訊時代的到來，一切事物都具有了形象性，一切事物都可以被呈現在螢幕上。世界成了一個可觀賞的世界，人則成了可觀賞的動物。人的觀賞性成了後現代世界裡對人的價值的一個規定。因此，我們進入了一個泛遊戲化時代。隨著遊戲的範圍的日益擴充，我們在遊戲和自由之間已經很難作出區分。雖然遊戲先於文化，「在文化本身存在之前，遊戲就是一種既定的重要存在，從文化最早的起點一直延伸到我們目前生活其中的文明階段，遊戲伴隨著文化又滲透著文化。遊戲處處表現出一種明顯確定的行動品質，從而有別於『平常』生活」（赫

伊津哈，1997：4）。遊戲的愉悅抵制著對遊戲的所有分析。遊戲反對嚴肅性，遊戲不承擔責任。遊戲只是遊戲。遊戲是非理性的。但是直到今天我們才實現了遊戲和自由的一致。直到今天我們才看到人類社會的偉大原創活動與遊戲的統一。文化處於遊戲的狀態下，為遊戲所包容和籠罩。遊戲構成後現代社會的一種最為本質的情境。

三、遊戲的特點

人類是會笑的動物。嘻笑怒罵皆成遊戲。遊戲與笑、愚、風趣、詼諧、玩笑、滑稽等等有關。但它超出了智慧和愚蠢的對立，也超出了真與假，善與惡的對立。遊戲同審美具有密切的聯繫。

1. 遊戲是自覺自願的行為，也往往不是人的生存所必須的行為。每一個人都離不開遊戲，當人的遊戲部分被取消之後，儘管人還是為人，但是他已經喪失了他可以自我駕御的那部分力量。人既不可能一直都偏離於遊戲狀態，又不可能永遠處於遊戲狀態。但遊戲是自主和自由的。
2. 遊戲不是平常的或真實的生活。遊戲是假裝的。但是它仍然可以具有一種優美感和崇高感。

3. 遊戲的發生需要特定的環境和條件，即受到時空限制的特定的遊戲場所。諸如競技場、牌桌、巫術場、廟宇、舞臺、螢幕、網球場、法庭等等。
4. 遊戲造就一種秩序。這種秩序和遊戲共存亡。「一旦規則被逾越，整個遊戲世界便崩潰了。比賽結束了，裁判的哨聲宣告比賽終了，而『真實』生活又繼續前行」（赫伊津哈，1997：13）。
5. 遊戲使得遊戲的主體和客體都變成了可觀賞的對象。一個事物，一個人，在遊戲的時代裡，其價值首先體現為一種可觀賞的價值。
6. 有遊戲總會有破壞遊戲的人。正如真實的生活中總會有弄虛作假的人一樣。但兩者是不同的。破壞遊戲者被逐出遊戲的場所，但是他恰恰戳穿了遊戲的錯覺，即遊戲的虛假性。

四、泛遊戲時代

「關於人類當代狀況的問題，比以往任何時候都更為緊迫。當代狀況既是過去發展的結果，又顯示了未來的種種可能性。一方面，我們看到了衰落和毀滅的可能性；另一方面，我們也看到了真正的人的生活就要開始的可能性」（雅斯培，1997：13）。這是德國存在主義哲學奠基者卡爾·雅

斯培 1930 年在《時代的精神狀況》一書中所發出的對於全人類的忠告。但是他的忠告仍然阻止不了第二次世界大戰的爆發。

在那部著作中，雅斯培把當時的精神狀況看作是一個「非終極性狀況」。首先，人類失去了自己的家園。他們知道自己生活在一個不過是由歷史決定的、變化著的狀況之中。存在的根基似乎已經坍塌下來。其次，人類生活在某種不確定之中。一切都處於流變之中。人類被投入了「無休止的征服與創造、喪失與獲得的漩渦之中」（雅斯培，1997：2）。第三，人類看到自己的生存的渺小，有一種普遍的虛無主義意識。第四，人類意識到自己正處於一種被拋棄的邊緣的狀態，但是他又無力改變這一狀態。

卡爾·雅斯培指出，上述時代精神意識主要有下面幾個歷史來源：第一，基督教的衰落代表著一個文明時代的終結。第二，對人類現世生活的重新關注。這個關注過程由文藝復興、天文學革命和新大陸的發現等等環節而得到完成。第三，盧梭首先看到了科學進步與道德文明之間的不協調。第四，法國革命的劃時代意義。第五，黑格爾的歷史意識，即歷史已經終結的意識。

在黑格爾之後，人類歷史經歷了一次從前遊戲化時代到泛遊戲化時代的過渡。具體表現為，第一，堅定的理性主義；第二，個體自我的主體性；第三，世界在時間和空間上的終始性。人類全體被注定轉入一場全面的遊戲之中。誰也

不能例外。誰也不能倖免於難。於是，人類社會歷史的發展面臨著一場重大的轉折。

五、本書的主題

基於以上對於文明與野蠻、文化與自然、遊戲與自由的認識，我把後現代社會看作是一個泛遊戲化得到全面實現或完成的時代。我認為，後現代時代的人比任何一個時代的人都具有更多的休閒時間。休閒時間的大量增加意味著人們可以自由支配的空閒時間的大量增加，也就意味著從事遊戲的時間得到了保證。而現代科學技術的發展，尤其是多媒體技術的發展，全球網路系統的建立和迅速擴張，為泛遊戲化時代提供了強有力的科學技術支撐。於是，人類的生存狀態將發生一次本質的轉變。工作在其生活中所佔據的重要性日益減低，對餘暇時間的追求和充分利用成了其生活的重要目標。

但是，在後現代社會裡，人們仍然面臨著一些難以解決的難題和困惑。諸如科學進步與道德淪衰的兩難；物質豐富與精神貧困的兩難；感性過剩與理性匱乏的兩難；手段勝於目的的狀況；等級秩序由立體化走向平面化的狀況等等。這些兩難將是本書想要去探討的主要問題。

在泛遊戲時代裡，人類對於其外表的重視程度超過以往