

YOUXIDAOZHIXUE

「游戏」的哲学



CONGHERAKLITODERIDAO

从赫拉克利特到德里达

付立峰 著



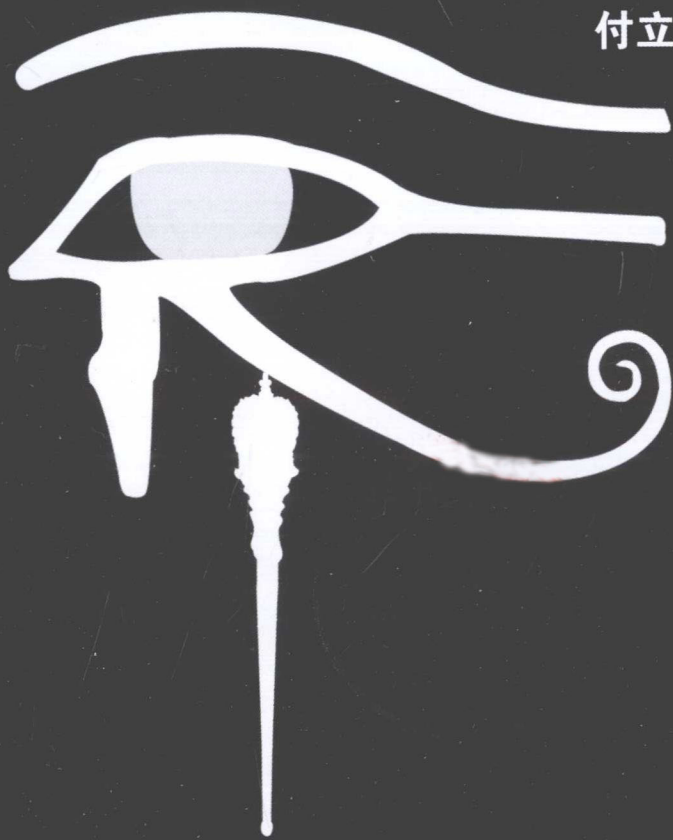
中国社会科学出版社

「游戏」的哲学

CONGHELOKELITREJOOJELIJO

从赫拉克利特到德里达

付立峰 著



中国社会科学出版社

图书在版编目(CIP)数据

“游戏”的哲学：从赫拉克利特到德里达 / 付立峰著.
北京：中国社会科学出版社，2012.3

ISBN 978-7-5161-0574-0

I. ①游… II. ①付… III. ①西方哲学-哲学史-研究 IV. ①B5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 031895 号

“游戏”的哲学 付立峰著

出版人 赵剑英

责任编辑 关桐

责任校对 王俊超

封面设计 智智

技术编辑 王炳图

出版发行 中国社会科学出版社

社址 北京鼓楼西大街甲 158 号 邮编 100720

电话 010-84029451 (编辑) 64058741 (宣传) 64070619 (网站)
010-64030272 (批发) 64046282 (团购) 84029450 (零售)

网址 <http://www.csspw.cn> (中文域名:中国社科网)

经销 新华书店

印刷 北京君升印刷有限公司

装订 廊坊市广阳区广增装订厂

版次 2012年3月第1版

印次 2012年3月第1次印刷

开本 880×1230 1/32

印张 9.625

插页 2

字数 250千字

定价 35.00元

凡购买中国社会科学出版社图书，如有质量问题请与本社发行部联系调换
版权所有 侵权必究

引 言

本书是以“游戏”为索引，围绕着“如何克服虚无主义”的问题对西方哲学史上的某些重要思想及其相互关联做一些力所能及的分析与综述。赫拉克利特是本书所要关注的第一个哲人。“在苏格拉底之前没有一个哲学家能够像赫拉克利特一样，曾对随后许多世代的思想者们有过如此深远的影响。也没有一个思想家可能在整个哲学史中激起过范围如此广泛的不同观念，而全都声称在某一方面是忠实于他的真正精神的……赫拉克利特对以后从柏拉图到海德格尔的历代思想家都一直是一个格外丰富的灵感源泉。”^① 苏格拉底—柏拉图对赫拉克利特的“万物皆流”的说法加以批判，以为这种观点导致了怀疑主义、虚无主义，否定了永恒真理的“存在”，而尼采则不时引述赫拉克利特来化解西方自苏格拉底—柏拉图以来的虚无主义。而赫拉克利特的“宇宙顽童的大游戏”的说法也直接和本文的主题相关。

柏拉图的《申辩》记载了他的老师苏格拉底在法庭上为哲

^① 奥斯本：《赫拉克利特》，见《从开端到柏拉图》，中国人民大学出版社2003年版，第99—100页。

学辩护的言辞。^① 在苏格拉底那里，搞哲学的目的是播撒善和正义的种子，并对生活加以审查。他为哲学辩护的正是这“播撒”和“审查”的权力，也正是由于不愿意放弃哲学的权力而被城邦判处死刑。“假如我说，对于一个人来说最大的善就是天天探讨美德，以及像你们所听到的，同自己和他人交谈并审查，未经审查的生活是不值得过的，你们就更不相信我了。”^② 在《斐多》中，苏格拉底强调说，那些照料自己的灵魂而非服务于肉体的人，不能和那些不知往何处走的人一条道，照料灵魂者必得依哲学行事，追求灵魂的解放和净化。^③ 对于苏格拉底本人来说，搞哲学就是练习死亡（摆脱肉体束缚，净化灵魂之意），肉体的死亡乃是灵魂的新生，俗世的悲剧却是灵魂的节日。

苏格拉底—柏拉图的辩证法指向对“灵魂”秩序的整饬，进而为城邦制定神圣之“法”。能够贯彻善和公义的法并非人的发明创造，而是根源作为最高善的存在的神。由此，在《理想国》中，柏拉图创制了“神学”这个术语，哲学亦被明白地宣示为和旧的神话相对立的新神学。^④ 在柏拉图最后的，也是

① 本书引述柏拉图的“作品”时，篇名一般依从现有较为通行的汉译，至于汉译篇名是否准确不作讨论。

② Plato, *Apology*, 38a, *Plato Complete Works*. Edited with introduction and notes by John M Cooper, Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1997, p. 33. (下文所引柏拉图著作主要是依据 Cooper 版，部分参考了 Loeb 版及 Jowett 版，以及各类中文译本，译文系笔者据英文译出。)

③ Plato, *Phaedo*, 82d, *Plato Complete Works*, Edited with introduction and notes by John M Cooper, Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1997, p. 72.

④ Voegelin, Eric, *The World of the Polis*, Baton Rouge: Louisiana State University Press, 1964, pp. 173 - 174, 参见中译本《城邦的世界》，陈周旺译，凤凰出版传媒集团 2008 年版，第 239 页。

未完成的长篇作品《法律》^①中，提及“神”的次数也是最多的。

在《法律》中，柏拉图确立了“游戏”对于城邦教育的重要价值，并把城邦生活看做是一场由神所主宰的游戏，而人不过是其中的木偶。“人应该如何生活？”柏拉图以“神的游戏”的教诲给出了答案。按照基托的说法，“在基督教教义中，希腊的因素相当可观，而这主要来自于柏拉图……正是希腊哲学，尤其是柏拉图的绝对、永恒的神的观念，为迎接一种普世宗教的到来做好了准备。”^②而著名希伯来文化专家托利弗·伯曼也指出：把希伯来文化“和柏拉图哲学的比较之所以有价值，是因为寄寓其中的宗教精神与《圣经》的宗教精神有最密切的亲缘关系，所以通过前者（指柏拉图哲学，引者注）表述出来的思想与《圣经》思想有最好的可比性”^③。《旧约·箴言》第8章第30节亦有言曰：“那时，我在他那里为工师，日日为他所喜爱，常常在他面前踊跃……”

在柏拉图那里，真正的法乃是神圣逻各斯（至少可以将此

① 柏拉图的“法”和我们今天所谓的“法”大有不同。“对于城邦把自己视作一个理想的整体，还存在另外一种看法和另外一种形式，这是从 Nomos 这个字看出来的，这个字通常包含了法律和政体的含义。Nomos 是一种高级的客观力量，高居于所有的个体存在和意愿之上，不仅仅满足于以缴税和服兵役为代价对公民进行保护，就像现代社会那样，而且还热衷于成为城邦的真正灵魂。作为众神的造物 and 赐予，人们用最崇高的词汇对 Nomos 加以颂扬，称之为城邦的人格……”（参见雅各布·布克哈特《希腊人和希腊文明》，王大庆译，上海世纪出版集团 2008 年版，第 111 页。）“希腊人则将城邦集体的法律 nomoi 视作道德与创造的力量。法律制定出来并不仅是为了维护个别案子的公正，而且是为了灌输正义……”（参见基托《希腊人》，徐卫翔、黄韬译，上海世纪出版集团 2006 年版，第 86 页。）

② 基托：《希腊人》，徐卫翔、黄韬译，上海世纪出版集团 2006 年版，第 198 页。

③ 托利弗·伯曼：《希伯来与希腊思想比较》，吴勇立译，上海书店出版社 2007 年版，第 55 页。

概念回溯到赫拉克利特)，神则是神圣逻各斯的化身，并且神把这个神圣逻各斯刻入了人的灵魂，它构成了灵魂的理性部分。而到了康德这里，这个逻各斯则被拉回到了人的心灵，成为先天之物，与神不复有真正的关联。《纯粹理性界限内的宗教》第一版序言对此有明晰的表述：“既然道德是建立在人这种自由的存在者的概念之上的，人这种存在者又正因为自由而通过自己的理性使自己受无条件的法则制约，那么，道德也就既不是为了认识人的义务而需要另一种在人之上的存在者的理念，也不为了遵循人的义务而不要不同于法则自身的另一种动机。……因此，道德为了自身起见（无论在客观上就意愿而言，还是在主观上就能够而言），绝对不需要宗教，相反，借助于纯粹的实践理性，道德是自给自足的。”^① 道德行为依据于其动机而非结果，但问题是，道德行为的结果又是无法忽略的，如果道德行为不以善作为渴求，没有某种在人之上的存在者的理念作为这种善的保证的话，人们又如何意愿道德的行为？故而康德接着说：“为使这种至善可能，我们必须假定一个更高的、道德的、最圣洁的和全能的存在者，唯有这个存在者才能把至善的两种因素结合起来。但是，这个理念（从实践上看）却不是空洞的，因为它满足了我们的自然需要，即为自己的所作所为在整体上设想某种可以由理性加以辩护的终极目的。”^② “因此，道德不可避免地要导致宗教。这样一来，道德也就延伸到了人之外的一个有权威的道德立法者的理念。”^③ 立法者不再是神（上帝），而是理性。按照尼采的说法，理性启蒙把上帝杀死了。康德为此也招致了很多

① 康德：《康德著作全集》第6卷，李秋零主编，中国人民大学出版社2007年版，第4页。

② 同上书，第6页。

③ 同上书，第7页。

的批判、讥讽。^①

在康德的人学体系中，审美占据着重要的位置。康德把审美的本质视为“游戏”，在审美活动中，想象力无疑是其中的本质要素，正是由于想象力居间调和，“审美”才是一种自由的游戏，它能够将感性引向知性，并最终过渡到理性，从而起到一个桥梁和润滑剂的作用。因此，在康德这里，审美活动在人类的活动中是不可或缺的一部分，甚至可以说，审美游戏渗透在我们的认识活动和道德实践中，由此，理性的自我立法并非是单纯的强制，它也见证了主体的自由，或者说，主体的理性将道德律令转化为自由的行动。

席勒从康德的“审美游戏”论中受到启示，在《审美教育书简》中，一个突出的倾向就是，审美教育承担了宗教的功能（即所谓的“以美育代宗教”）。席勒在其中构建了一个审美的“理想国”，于此国度之中，人作为游戏者从而实现了自身完满的任性，但席勒也明确地意识到这种审美救赎的方案根本没有实施的可能性。同时，席勒也怀疑康德的理性至上论，席勒恰恰是在对理性的启蒙和上帝的拯救都表示失望以后，才抓住了审美这根救命的稻草，但是，这根最后的救命稻草也是不可靠的，不过是美好的幻觉而已。由此，席勒的《审美教育书简》暴露出一个巨大的难题：在基督教的上帝丧失了其拯救者的功能以后，人类自身的理性又不像康德所鼓吹的那样可靠，真正的艺术家挺身而出作为立法者，但凭借审美游戏为人类的心灵立法又是行不通

^① “有这样一种可能性，一个经验的直观形式，没有它的对象也没有它的标志，从我们内在和外在感觉的纯粹的、空无的特性中创造出来，这个可能性同样就是‘给我一个能站立的地方’和‘根本错误’，就是批判性的唯心主义的整块角石，是纯粹理性的塔楼和拱廂的全部奠基石。……分析阐述的不过是时髦的剪裁，组合建构就是一位行会皮匠或裁缝的巧妙缝合。”参见哈曼《纪念苏格拉底——哈曼文选》，刘新利选编，华夏出版社2009年版，第215页。

的，一切方案都遭到否决以后，人类摆脱罪恶状态如何可能呢？

尼采是作为延续了两千多年形而上学传统的叛逆者出现的。在尼采看来，从苏格拉底开始，形而上学不断制造“神圣逻各斯”的谎言。这种“高贵的谎言”非但不能解放生命（如悲剧艺术那样），相反，形而上学的道德说教乃是对生命的囚禁、压迫。基督教的上帝不过是苏格拉底（柏拉图）的新神话的变体，康德所鼓吹的理性是“神圣逻各斯”的变体。形而上学将道德的基石奠基在上帝或者理性，但是，经过理性的启蒙运动以后，谎言大白于天下，虚无主义乃是形而上学的必然后果，要想克服虚无主义，价值、道德的重估变得必须了。只有将生命从形而上学的神学中解放出来，“内疚”和“怨恨”才能从生命中被剔除出去，从而恢复生命清白、无辜的创造本性、游戏本性。所谓的“权力意志”无非是一种创造性的生命意志。尼采的思想是复杂而危险的，尤其是其“永恒轮回”的说法。列奥·施特劳斯甚至说过：“对于战后德国来说，所有的德国哲人（其实也是所有哲人）中影响最大、最该对德国虚无主义的产生负责的，乃是尼采。”^①

“几千年来哲学家们处理过的一切，是概念的木乃伊；没有什么真实的东西生动活泼地出自他们之手。这些概念偶像的侍从，当他们朝拜时，他们在杀戮，他们在制作标本，——当他们朝拜时，对一切的一切造成生命危险。”^② 尼采的这句话应该会引来海德格尔的共鸣。海德格尔的老师胡塞尔认为，欧洲虚无主义的危机实际上就是哲学的危机，而哲学的危机则表现在迄今为

^① 施特劳斯：《苏格拉底问题与现代性》，彭磊、丁耘等译，华夏出版社2008年版，第128页。

^② 尼采：《偶像的黄昏》，卫茂平译，华东师范大学出版社2007年版，第54页。

止哲学还不是一门“严格的科学”，或者说哲学还没有找到一个“原初的自明性的领域”。海德格尔一方面赞同胡塞尔寻求那种“原初的自明性的领域”，但同时他也会用尼采的那句话来质疑胡塞尔，说到底，胡塞尔还是康德式的先验哲学家。海德格尔所从事的工作就是解构两千多年来形而上学“概念的木乃伊”，重新将其激活为“生动活泼”的东西。形而上学没有把真理的基石奠基在那个原初的“虚无”上，而是直接跳过那个不断涌现着（真理）的虚无，否定那个“虚无”，从而将真理奠基在“存在”上，并且形而上学把“存在”（有）把握为“永恒在场者”，这其实是把“存在者”当做了“存在”，而那个最原初的“存在”（作为涌现的“虚无”）本身却被遗忘了。这一“给出”万物，作为万物根据的“给出”的本性乃是“虚无”（不在场的在场，不存在的存在）。形而上学之所以把那个原初的“虚无”当做“不存在”，恰是因为形而上学是在“存在者”的意义上来看待“存在”的，当我们走出形而上学误把“存在者”当作存在的迷途，就会发现那个本原的作为涌现着的或给出着的（有着的）“虚无”。海德格尔给他所谓的“思”所做的奠基就是那个动态化了的“涌现”。虚无和存在在原初的意义上并不是分离的、互相否定的，相反，它们是铰合在一起的。这个给出（有）万物而自身为“虚无”（不在场）的“存在”，海德格尔后来称其为“大道”。当人类作为终有一死者接受大道的庇护，他就能同天、地、神一道构成世界的“四方境域”，也即天、地、神终有一死者的“四方游戏”。唯在“四方”的“游戏”之中，生命的自由（栖居）本性才能得以创建。这个神秘兮兮的大道和苏格拉底、柏拉图式的“神圣逻各斯”当然不同。柏拉图否定了生成和变化，否定了“虚无”，创造了新的神，而柏拉图所谓的神在本质上（按照海德格尔的看法）无非是一个最高的存在者，神圣逻各斯就是这个最高存在者发出的指令。但海德格尔

的“上帝”则不是一个存在者，而是一个动态化的“给出”、“涌现”。海德格尔并没有，也不可能像柏拉图那样制定出各种具体的法，因为海德格尔的哲学其实是一种更为“私人化”的哲学，它要求个体面对、承担生存的那个原初性的“虚无”，从直面“虚无”中领悟存在的使命和意义，直面虚无乃是“向死而生”的真谛所在，生命的游戏（栖居）奠基在直面那个原初性的“虚无”（作为动态化的“涌现”）之上。克服虚无主义的道路就隐藏在对“虚无”之本性的深刻领悟之中，在这点上，海德格尔和尼采走的是同一条道路（参见本书第五章）。

海德格尔在做出克服形而上学的卓绝努力的同时，也构建了20世纪的新神话。很多人欣赏这种带有强烈的神秘气息的“思”，但也有很多人对这种“神秘气息”本身不以为然。毕竟，海德格尔这种带有“欧洲中心主义”甚或是“德意志中心主义”的哲学曾经犯了不小的政治错误。伽达默尔受教于海德格尔，海德格尔对主体哲学、先验哲学的解构为伽达默尔的哲学解释学提供了一个有力的支点。唯物论、实证论的符合论真理观或是观念论的先验形式的真理观都是片面的，缺乏有效性，因为它们都把真理奠基在那个作为“主体”的单子之上。“真理”也并非仅限于自然科学领域，人自身生存的真理（智慧）不是更为根本的吗？伽达默尔为了克服近代思想的那种封闭的“主体性”而鼓吹走向“视阈融合”的“对话游戏”。为了克服近代以来的技术崇拜所造成的片面的真理观，伽达默尔鼓吹“理解”在生活中的基础地位。上述意图构成了伽达默尔“游戏说”的核心意义。伽达默尔把“游戏”理解为一种超越“主体意识”的活动。自启蒙运动以来，“主体意识”、“理性”成为一种坚实的信仰，由于理性的主体拥有绝对自我立法能力，因此它就拥有毋庸置疑的“自由”。但在伽达默尔看来，人自其生命的开端就置身于世界、传统之中，并不是他选择了这个世界，相反，是他所生活的

世界造就了他。既然如此，他的任何作为都不可能是他的“自我”的作为，而是基于早已造就了他的“世界视阈”而作出的。因此，所谓的具有绝对自我立法能力的“主体意识”不过是一种幻觉。这种“主体”幻觉已经造成了“人类中心主义”的后果，其更极端的形式则是“自我中心主义”。人与人之间的冷漠、隔离就是“自我中心主义”造成的，这样的生活当然不是“自由游戏”。伽达默尔认为，真正的自由不是“主体”的自由，相反，“自由”的实现要求超越于“主体意识”。对于真正意义上的游戏来说，游戏者根本不是游戏的“主体”，因为游戏者总是被卷入“游戏”之中的，真正“主体”是“游戏”自身。如此，游戏的根本特征就是对“主体意识”的超越。因为游戏者在游戏中能够交出“自我”，而陶醉于游戏的自由状态之中。在这个意义上，一场真正的对话就是“游戏”，因为真正的对话是“忘我”的，是超越于对话者的“主体意识”的。真正的对话呼吁理解，只有在对话游戏中，一个亲密交往的共同体才能建立起来。生存之“自由”的“尺度”并非是“存在者”（永恒在场者），而是作为效果历史呈现出来的，它发生于视阈融合的过程之中。

“从温克尔曼、列森（莱辛）以及沃斯翻译荷马开始，一种情绪就已经产生了，那就是在希腊精神和德国精神之间存在一种‘神圣的结合’（*hieros gamos*），这是一种没有其他的现代西方人能够分享的独特关系和共鸣。”^①海德格尔的哲学明显地彰显了“神圣的结合”，但这一“神圣结合”的“接点”是什么呢？在德里达看来，那就是“精神”（*Geist*）。显然，海德格尔在解构形而上学的努力中一直避免使用各种形而上学的字眼，包括

^① 雅各布·布克哈特：《希腊人和希腊文明》，王大庆译，上海世纪出版集团2008年版，第55页。

“精神”，当海德格尔不得不使用“精神”这个字眼儿时，他也总要加上引号，但是，这个加上引号的“精神”乃是精神的“幽灵”，“精神”以“幽灵”（不在场的在场）的方式无可避免地在海德格尔的“思”中复归了。“引号的净化把精神从其流俗的、uneigentlich [非本真]，总之是拉丁一笛卡尔式的标记中解放了出来。于是在同一本书的另一端，又开始了一种 [对精神的] 缓慢的重新据有的工作……这种工作将与一种再一德语化 (re-germanisation) 混合在一起。”^① 海德格尔对形而上学的解构并未像他自诩的那样成功，相反，它仍然是“逻各斯中心主义”的某种延续。德里达一直在繁忙地与“逻各斯中心主义”的新老神话作斗争，进行一场“解构游戏”。

德里达的“解构”是最为激进的“启蒙”。德里达无疑会认为18世纪启蒙运动所鼓吹的“理性”也是一种逻各斯中心主义的“神话”^②，但是，启蒙运动的实质就是“反神话”（“反神学”）的，只不过他们反的并不彻底，他们构建了“理性神话”来对抗基督教教会的“神学神话”。德里达对启蒙运动精神的继承就在于这种“反神话”（反神学）的态度。德里达“解构游戏”的良苦用心在于：世界上的暴力、不公正的根源在于各种“神话”的存在（就连“民主”本身也被塑造为一个“神话”），通向自由、公正之路就是不断地对各种“神话”加以“解构”，但完全的民主、自由、公正却只能作为一种不在场的允诺被渴求着，各种“神话”仍然在大量滋生，因此，“解构”也永无完成之日。显然，德里达的“解构”并非

^① 德里达：《论精神——海德格尔与问题》，朱刚译，上海译文出版社2008年版，第32页。

^② 这是一种不准确的说法，泛泛而言，因为在启蒙运动思想家中还存在着异类，诸如卢梭就对启蒙运动的理性持批判态度。但卢梭在德里达那里却是逻各斯中心主义的典型。

纯粹学院式的（诸如对文学艺术、学术制度等的解构），它还包含着激进的关于教育、政治、伦理等诸多方面的诉求。在柏拉图那里，民主、平等、开放等都被评估为负面性的东西，在德里达这里则是被完全肯定的。“解构”只能诞生在民主、自由的制度中，并且是作为“民主、自由”捍卫者出现的。我们也相信，德里达的“解构”如果真能为普通民众所理解并获得认同的话，任何虚假的语言暴力与意识形态的幻觉都必将瓦解，“解构”的确能够促使我们生活的世界变得更具包容性，更开放、更民主、更自由。但问题是，德里达的“解构”如此晦涩，又如何能够影响普通民众呢？“解构”也继承了尼采式的批判精神，也正是这种强烈的批判精神让德里达遭受了普遍的误解。^①德里达无疑试图让他的“解构”具有“公益性”，但是，悖论在于，一种哲学的深刻、尖锐却必须以牺牲其“公益性”为代价。德里达曾带有悲剧意味地指出：存在着两种对游戏的解释，“一种追求破译，梦想破译某种逃脱了游戏和符号秩序的真理或源头，它将解释的必要性当作流亡并靠之生存。另一种则不再转向源头，它肯定游戏并试图超越人与人文主义、超越那个叫做人的存在，而这个存在在整个形而上学或存在神学的历史中梦想着圆满在场，梦想着令人安心的基础，梦想着游戏的源头和终极。”^②前者是形而上学的“游戏”，后者则是“解构”的“游戏”。理查·罗蒂曾经作出这样的评论：德里达是当代最诡异的和最有独创性的哲学家，从尼采到海德格尔再到德里达的思想路线开启了新的私人可能性。假若

^① 将“解构”理解为“否定和消解一切”是一种流行的、粗浅的误解，即便是对德里达的文本作粗略的阅读，也可发现德里达的“解构”从来没有消解诸如“正义”、“信仰”这样的普世价值。

^② 德里达：《书写与差异》，张宁译，三联书店2001年版，第524页，引文略有改动。

我们像哈贝马斯那样将德里达当做公共哲学家来看待，无疑会产生巨大的误解。^① 这是一个很有意味的评论。

由此可见，在探究“如何克服虚无主义”的问题上，哲学家们给出了各种不同的答案，构造出各种不同“游戏”。在这些不同的“游戏”之间存在着内在的关联，也有明显的差异。本书对上述各位哲人作品的解读是以“游戏”之名（视角）进行的，其目的就是探究这些看起来各不相同的“游戏”到底存在着何种差异？又存在着何种关联？

^① 参见罗蒂《哲学的场景》，王俊等译，上海译文出版社2009年版，第182—187页。哈贝马斯对德里达的误读可参见哈贝马斯《现代性的哲学话语》，曹卫东等译，译林出版社2004年版，第187—217页。

目 录

引言	(1)
第一章 “游戏”的开端	(1)
第二章 “游戏”——通往神灵的道路	(30)
一 哲学与城邦政治	(37)
二 灵魂的疾病与治疗	(48)
三 人与神	(70)
第三章 “游戏”——主体的自由交往	(87)
一 想象力与知性的“游戏”	(87)
二 “游戏”冲动与审美假象	(107)
第四章 “游戏”——超越自我的生命创造	(125)
一 上帝之死	(128)
二 虚无主义的历险	(141)
三 永恒轮回	(152)
第五章 “游戏”——栖居之本性	(174)
一 返乡的迷途	(174)
二 物——“世界游戏”的聚集	(189)
三 开启“世界游戏”的诗	(200)
四 泰然任之	(209)
第六章 “游戏”——生存的对话与理解	(218)
一 返回辩证法源头的对话	(218)
二 作为艺术作品存在方式的“游戏”	(228)

三 生存视阈的敞开与融合	(241)
第七章 解构的“游戏”	(251)
一 保守的解构	(251)
二 卢梭遇上德里达	(262)
参考书目	(280)
后记	(294)