

学校编码：10384  
学号：10420081152363

分类号\_\_\_\_\_密级\_\_\_\_\_  
UDC\_\_\_\_\_

廈門大學

硕士学位论文

伽达默尔哲学解释学中的艺术游戏论

Gadamer's Theory of Art Games in His Philosophical  
Hermeneutics

杨秀凤

指导教师姓名：唐清涛 讲师

专业名称：外国哲学

论文提交时间：2011年5月

论文答辩日期：2011年 月

学位授予日期：2011年 月

答辩委员会主席：\_\_\_\_\_

评阅人：\_\_\_\_\_

2011年5月

## 厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下,独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果,均在文中以适当方式明确标明,并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外,该学位论文为( )课题(组)的研究成果,获得( )课题(组)经费或实验室的资助,在( )实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称,未有此项声明内容的,可以不作特别声明。)

声明人(签名):

年 月 日

## 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文（包括纸质版和电子版），允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于 年 月 日解密，解密后适用上述授权。

2. 不保密，适用上述授权。

（请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。）

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学博硕士学位论文摘要库

---

## 摘要

为了探讨伽达默尔哲学解释学中的艺术游戏论，本文首先对伽达默尔之前的哲学家的艺术游戏论进行了简单的梳理，他们要么认为游戏是自由的生命活动；要么认为游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动；要么认为游戏是以自身活动为内在目的的活动；要么认为游戏是人的理想的或本真的存在状态。

接着，本文详细论述了伽达默尔的艺术游戏论的基本性质，全面阐述了他的艺术游戏论。伽达默尔认为，游戏是自我主体的，它具有轻松性与严肃性、封闭性与转化性、再认识性、再创造性与中介性、同时性与同在性。伽达默尔用艺术游戏来说明理解活动，在他的这种理解“游戏”中，排除了主、客二分，主体性被取消了，克服了人们在解释、说明审美活动、理解活动时存在的主观主义倾向。

最后，本文分析了伽达默尔艺术游戏论与其哲学解释学的关系和真理问题，伽达默尔通过游戏到艺术的转换指出艺术作品存在于展现的过程中，并由此导向对真理存在方式的揭示。由此可知，伽达默尔的游戏概念对于他的哲学解释学中的艺术作品本体论的建立至关重要，他的艺术游戏论是其哲学解释学的关键所在。然后，通过比较伽达默尔与其同时代的哲学家的游戏论的异同来阐发他的游戏论在当代哲学中的意义，与伽达默尔相呼应，后现代哲学家开始用“游戏”来代替追求绝对真理的活动，用“游戏”的“规则”取代普遍必然的绝对真理。

**关键词：**伽达默尔 艺术游戏论 哲学解释学

---

## Abstract

To discuss Gadamer's theory of art games in his philosophical hermeneutics, firstly, this article does a simple sort of philosopher's theory of art games that before Gadamer, they either think that the game is the sense of self for the freedom of life activities; or imagine that the game is some virtual activities to help people to meet their aspirations; or consider that the game is based on the purpose of their activities within the activities; or consider that the game is the ideal or true state of man.

Then, this paper discusses the fundamental nature of Gadamer's theory of art games, comprehensively display his theory of art games. Gadamer consider that The game is self-subjectivity, it has easily and seriousness, transformation and closure, recognition, creativity and intermediary, it also has simultaneous and sexual. Gadamer's theory of art games is mainly a play of understanding, in this understanding of his "game", subjectivity is canceled, clear the view that dichotomize subject and object off, overcome the tendency of the subjectification that since Kant's aesthetic consciousness.

Finally, this paper analyzes Gadamer's theory of art games' relationship with his philosophical hermeneutics and the issue of truth. Gadamer through the conversion from the game to the art indicate that works of art exists in the process of unfolding, and thus oriented approach reveals the existence of truth. It can be seen, the game concept in regard to it is essential, promptly the establishment of Gadamer's philosophical hermeneutics to his works of art ontology, his art games is the key to philosophical hermeneutics. Then, by comparing the contemporary philosopher and Hans-Georg Gadamer's similarities and differences of their theory of art games to demonstrate his theory's significance in contemporary philosophy, in order to respond Gadamer, post-modern philosophers began to use "game" instead of pursuing the activities of absolute truth, With the "game" of the "rules" instead of the absolute truth of universal and necessary.

**Keywords:** Gadamer; theory of art games; Philosophical hermeneutics

# 目 录

摘要.....	I
Abstract.....	II
绪论.....	1
1、选题背景和意义 .....	2
2、研究思路与方法 .....	2
第一章 伽达默尔之前的艺术游戏论与解释学.....	4
1.1 康德的自由论游戏论 .....	4
1.2 弗洛伊德的虚拟论游戏论 .....	5
1.3 胡伊青加的内在目的（与内在手段）论的游戏论 .....	6
1.4 席勒的和谐论游戏论 .....	7
1.5 伽达默尔之前的解释学 .....	7
第二章 伽达默尔的艺术游戏论.....	9
2.1 游戏概念与游戏论的划分 .....	9
2.2 游戏的自我主体性 .....	10
2.3 游戏的轻松性与严肃性 .....	13
2.4 游戏的封闭性与转化性 .....	14
2.5 游戏的再认识性、再创造性与中介性 .....	17
2.6 游戏的同时性、同在性与存在方式 .....	19
2.7 艺术游戏与语言游戏 .....	22
第三章 伽达默尔的艺术游戏论在其哲学解释学中的地位及其当代 的意义.....	25
3.1 伽达默尔的艺术游戏论在其哲学解释学中的地位 .....	25
3.2 伽达默尔的艺术游戏论在当代哲学中的意义 .....	32
3.2.1 伽达默尔与其同时代的其他哲学家的游戏论的比较 .....	32
3.2.2 伽达默尔的游戏论在当代哲学中的理论意义 .....	38

---

3.3 游戏理论的现实意义 .....	40
参考文献 .....	42
致谢.....	44

厦门大学博硕士论文摘要库



---

## Contents

<b>Abstract in Chinese.....</b>	<b>I</b>
<b>Abstract in English .....</b>	<b>II</b>
<b>Introduction.....</b>	<b>1</b>
1 Background and significance of topics.....	2
2 Research ideas and methods .....	2
<b>Chapter 1 Before Gadamer’s Theory of Art Games and Hermeneutics.....</b>	<b>4</b>
1.1 Kant’s freedom of Game Theory .....	4
1.2 Freud’s virtual game theory.....	5
1.3 Huizinga’s intrinsic purpose of the game .....	6
1.4 Schiller’s Theory of Harmony of the game.....	7
1.5 Before Gadamer’s hermeneutics .....	7
<b>Chapter 2 Gadamer’s Theory of Art Games.....</b>	<b>9</b>
2.1 Game’s concept and the division of game theory.....	9
2.2 The Self-subjectivity of the game.....	10
2.3 The easily and Seriousness of the game .....	13
2.4 The closure and transformational of the game .....	14
2.5 Recognition, creativity and intermediary of the game .....	17
2.6 Simultaneous, sexual and existence of the game .....	19
2.7 Art games and language games .....	22
<b>Chapter 3 The Position of Gadamer’s Art Games in His Philosophical Hermeneutics and Contemporary Significance .....</b>	<b>25</b>
3.1 The position of Gadamer’s art games in His philosophical hermeneutics .....	25
3.2 The contemporary significance of Philosophy of Gadamer’s art game	

---

<b>theory .....</b>	<b>32</b>
3.2.1 Contrast between Gadamer's game theory and other contemporary philosophers' differences and similarities.....	32
3.2.2 Gadamer's game theory in the contemporary significance of Philosophy.....	38
3.3 The practical significance of the game .....	40
<b>Reference.....</b>	<b>42</b>
<b>Acknowledgement.....</b>	<b>44</b>

厦门大学博士论文摘要库

## 绪论

西方关于“游戏”的思想萌芽于古希腊时期，赫拉克利特是西方第一个讨论游戏的哲学家。赫拉克利特认为“世界就是火的自我游戏”。他说“时间是个玩跳棋的儿童，王权执掌在儿童手中。”柏拉图也指出：个人应该在“游玩”中度过他的一生——祭献、唱歌、跳舞。这样，他才能赢得众神的恩宠，保护自己不受敌人的侵犯，并在战斗中征服他们。到了中世纪，上帝成为游戏思想的主体，学者们认为上帝的创世游戏是为了凸显上帝的全能和自由意志。康德、席勒是近代“游戏”思想的主要代表。康德将美感的产生归结为人的主体心意机能之间的和谐自由的运动，即“想象力与知性的自由游戏”。席勒认为：“只有当人游戏时，他才完全是人。”“在人的各种状态下，正是游戏，只有游戏，才能使人达到完美并同时发展人的双重天性。”在他们这里，游戏既不是世界的游戏，也不是上帝的游戏，而是人性的游戏，它揭示人的自由本质。当他们把审美理解为自由时，游戏便成为美的规定。进入现代，人们对许多现象的探讨转向了存在论维度，海德格尔是这一转向的开创者，伽达默尔秉承了海德格尔的这一思想，并将之用于对游戏的分析、探讨。伽达默尔认为：“游戏最突出的意义就是自我表现。”“游戏活动都是一种被游戏过程。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”。在伽达默尔看来，游戏和对话是异质同构的。他说：“语言在本质上就是对话，而进行对话就像做游戏，意义的理解就存在于一个起作用的语言游戏框架内，它总是以参与语言游戏为前提的。因此，任何一种对话的进行方式都可以用游戏概念加以描述和表征。”伽达默尔在游戏中看到了艺术作品的真正存在，艺术中的真理存在于理解之中，“游戏”在存在中追寻着真理。到了后现代，在德里达的“差异游戏”和利奥塔的“话语游戏”中，传统形而上学的真理被消解了，“游戏”对真理的追寻从反叛走到了虚无。

“游戏”在不同的理论体系中呈现出其意义的不同层面，“游戏”也因此而具有了人格化的精神隐喻意义。本文旨在通过对西方游戏理论的梳理，尤其是对伽达默尔的艺术游戏论的详尽研讨，发现游戏在真理追寻中的作用，找到游戏理论的现实意义。

## 1、选题背景和意义

当今社会，科技日益发达，社会产品日益丰富，人们的生活多姿多彩，物质需求得到了极大的满足，然而，精神生活却日益空虚。有一部分人甚至是完全抛弃了精神生活，从而不再是完整意义上的人，他们只是斗殴打架、寻欢作乐，过着纸醉金迷的生活。这就导致了一系列社会问题的产生。如扰乱了社会秩序，打乱了人们的正常生活。想要改变这种状况，我们需要做的是什么呢？

要解决问题，必须先找到问题的根源所在，才不至于走歪路，徒劳无功。其实，只要仔细分析，我们不难发现：这一切问题的出现都源于精神世界的贫乏、精神生活的空虚。在这个物质大爆炸时代，人们被色彩缤纷的表面现象蒙住了双眼，不再思考，而只是跟着感觉去行动，去获得，直至疲惫也不愿停下脚步，以为只要继续向前，就能为心灵的空缺找到归宿。殊不知，他们完全走向了相反的道路，心灵的空缺越来越大，最终成为无底洞，再也无法填满。

既然找到了问题所在，随后要做的便是对症下药。然而，想要让忙碌于物质生活的人们把精力转移方向恐怕并不容易。但是，我们不能退缩，那么，从哪儿开始呢？我想到的方法是让人们重新寻回对“真、善、美”的追求的热情，学会思考、反思自己的生活，从而能够采取正确的态度对待生活。我认为，伽达默尔的游戏理论是一个很好的切入点。人们常把那些用随便的态度对待生活的人称为“游戏人生”的人，当然，这里的游戏是被作为一个贬义词来使用的。我希望通过本文的介绍能让人们对游戏有更确切的理解，从而学会用真正的游戏的态度对待人生，而不是成为伽达默尔所说的那种“游戏过度”的人。

## 2、研究思路与方法

游戏概念是伽达默尔的本体论阐释的入门概念，对理解伽达默尔的解释学思想非常重要。但一直以来，人们对它的研讨并不多。要较好地完成这个部分的探研，从而得出一些或有价值的成果，需要在对以往的游戏理论进行细致梳理的基础上，通过比较、对比，把握伽达默尔的游戏理论的实质。本文在探析伽达默尔的艺术游戏论时，主要采用了如下几个方面的研究方法：

首先，本文通过对西方近代以来游戏思想的梳理、分类，使我们对游戏理论

的发展脉络有了一个大致地了解。

另外，本文从伽达默尔的游戏理论的背景理论划分，尤其是伽达默尔的游戏概念的基本性质入手，对伽达默尔的游戏概念作了全面、细致、深入的分析、探讨，以期把握伽达默尔游戏思想的本质。

第三，本文通过比较康德与伽达默尔的游戏观，特别是艺术游戏观的异同，实现了对伽达默尔的游戏思想的更精确的把握。

最后，本文进一步探讨了后现代比较著名的几种游戏理论，他们之中有些人承袭了伽达默尔的游戏思想，并且做出了新的发展，是对伽达默尔的游戏理论的很好的补充，因而有助于我们更好地理解伽达默尔的游戏思想。

## 第一章 伽达默尔之前的艺术游戏论与解释学

### 西方的几种主要的艺术游戏论类型

近代以来，西方理论家们对游戏现象的理论探讨日益增多，提出了各种游戏理论。主要可概括为以下四种：一、自由论；二、虚拟论；三、内在目的论；四、和谐论，下面我们将针对这四种理论的典型代表的思想进行简单介绍。

#### 1.1 康德的自由论游戏论

康德是近代西方对游戏作理论思考的第一人。通过对艺术的性质的讨论，他的游戏观点得到了集中体现。根据自由与否，康德把以比较高级和专业的技艺为基础的艺术分为两种，即：以愉快的情感作为直接的意图的“自由的艺术”和以获得报酬为目的的“雇佣的艺术”亦即“不自由的艺术”。<sup>①</sup>康德说：“对于前者，我们把它看作好像它只能作为游戏，即一种本身就使人快适的事情而得出合乎目的的结果；而后者却是这样，即它能够作为劳动——一种本身并不快适（很辛苦）而只是通过它的结果（如报酬）吸引人，因而强制性地加之于人的事情。”<sup>②</sup>由此可见，康德是把游戏与劳动当作相互对立的两个方面来看待的：游戏是为了体验活动本身的乐趣，是自由的；劳动是为了获得活动之外的结果，是被迫的。关于游戏及劳动，康德还说：“人的每一种活动不是一种劳作（有目的的活动），就是一种游戏（有意图而无目的的活动）。”<sup>③</sup>在此，康德又从是否有目的的角度对游戏和劳动作了比较，从中我们可发现：实际上，康德是在用活动的目的来解释活动自由与否的原因，劳动有目的（获得报酬），因而是自由的；游戏无目的，因而是自由的。在此，我们不难看出，康德关于游戏目的的言论中包含着语义上的混乱和矛盾，容易让人困惑不解。经过仔细辨析，我们会发现：当康德说劳动“有目的”，而游戏“无目的”时，他所说的“目的”只是指外在目的，因而，游戏的无外在目的的特性就可以说成是“无目的”；康德说游戏“合乎目的”或

<sup>①</sup>（德）康德著，邓晓芒译：《判断力批判》，北京：人民出版社，2002年，第147页，第149页。

<sup>②</sup>（德）康德著，邓晓芒译：《判断力批判》，北京：人民出版社，2002年，第147页。

<sup>③</sup>曹俊锋：《康德美学引论》，天津：天津教育出版社，1999年，第420页。

“以享受为目的”时所说的“目的”则是指可客观也可主观的内在目的，因此，游戏虽“无外在目的”却又“合内在目的”。康德说游戏“有意图”时所说的“意图”是指主体主观自觉的内在目的（如愉快情感体验等），因而，游戏虽“无外在目的”，却又可以“有意图”。在我们把康德所说的“目的”区分为内在的与外在的、主观的与客观的之后，他的游戏观中所包含的混乱和矛盾就可以得到消除。康德从目的论角度对游戏的看法实际上是：游戏是无外在目的但有内在目的的生命活动。而他对于生命活动自由与否的原因的看法是：内在目的的活动是自由的，外在目的的活动是不自由的。因为，在内在目的活动中，主体是自为（为了自己的内在目的）而非他为（为了自身之外的事物）的，因此，从目的方面看，主体在自为从而不受他者制约的意义上是自由的；在外在目的活动中，主体在他为从而受他者制约的意义上是不自由的。所以，康德在谈论游戏时所说的自由主要应理解为自为意义上的自由。

综上所述，康德的游戏观可表述为：游戏是主体自为的因而在自为的意义上自由的生命活动。

从康德的游戏理论中，我们会发现：他的自由论游戏论与人们关于游戏的公共经验是非常符合的，因而是相当合理的。但由于康德没有以游戏为直接的研究对象，因此，他对游戏的探讨还不够全面、深入，他的游戏理论也还不够完善。

## 1.2 弗洛伊德的虚拟论游戏论

通过对康德的自由论游戏论的分析，我们了解到：康德是把游戏当作劳动的对立面来看待的。与康德不同，弗洛伊德认为：游戏的对立面不是谋求外物的劳动，而是谋求并利用外物来满足自身愿望的整个现实活动。在弗洛伊德看来：游戏与现实活动的最终目的是一致的，区别只在于达到目的的手段或方式上，即：一为虚拟的或想象的，一为现实的。因此，弗洛伊德的游戏观可概括为：游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动。这就是弗洛伊德的“虚拟论”游戏论。

在此，我们应该弄清楚的是：弗洛伊德的“虚拟论”游戏论在普适性上是存在问题的。因为实际上，并不是所有的虚拟活动都是游戏，并且，游戏活动也并不都是虚拟性的。比如，以认识和改造外在世界为目的的模拟性的科学实验活动，相对于实际改造世界的现实活动是虚拟的；然而，这种虚拟活动具有外在目的，

并且需要借助一定的外在手段，因此，这种虚拟活动是一种劳动，而不是游戏。而人的现实活动在某种特定条件下也可以是作为自由活动的游戏。例如，在满足了基本的生存需要之后，人还是可能由于兴趣所在或对自我能力测试的需要而继续从事现实的商业性活动，这种不再以谋求外物为目的的活动具有相当高的自由性，因而也可被看作游戏。可见，虚拟性不等于自由性，虚拟论的游戏论并不具有普适性。

### 1.3 胡伊青加的内在目的（与内在手段）论的游戏论

在康德的自由论的游戏论中已提到过，从自由的原因层面来讲，自由论已经包含着内在目的论和内在手段论。另外，人们也常从目的论和手段论的视角出发来看待生命活动，所以也有一部分人持相对独立的目的论和手段论的游戏论。胡伊青加就是其中的典型代表。

胡伊青加通过特征描述的方式来把握游戏。按照他的描述，游戏具有以下主要特征：一、自愿性或自由性。游戏不是被迫的活动，因而是自愿因而自由的活动。二、虚拟性与非实利性。游戏不是真正的现实生活，而是对现实生活的模拟。游戏的虚拟性带来了非实利性，它不是为了谋生（物质利益）的活动，而是为了满足谋生之外的某些愿望的非实利性的活动。三、封闭性。游戏有特定的场所和规则，这种独特的场所和规则，使它具备了某种意义上的自我封闭性。四、游戏规则的绝对性或权威性。总结上述特征，胡伊青加用描述现象学的方式给游戏下了定义：游戏是一种自由的活动或消遣，这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的，其规则是游戏者自由接受的，但又有绝对的约束力，游戏以自身为目的而又伴有一种愉快紧张的情感以及它不同于日常生活的意识。在这个定义中，胡伊青加从游戏活动的各个方面对游戏作了比较全面的说明。但是这种特征描述式的定义，缺乏较严密的逻辑性。实际上，胡伊青加也是在广狭不等的几个层次上讨论游戏概念的，也可说是他对游戏的一种分类：一般游戏、群体游戏和竞争游戏。胡伊青加主要关注的是具有社会意义的群体游戏，尤其是具有竞争性的游戏。因为：在他看来，与人类文化的起源和发展有关的游戏性质主要是竞争性。在一般游戏概念的基础上，胡伊青加的群体游戏可概括为：某个群体在特定时空按特定规则进行的社会性游戏；竞争游戏是参与者的目的在于追求优越及满



Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库