

面向“事情本身”的真理

——论伽达默尔诠释学对主体性原则的批判性构建

李维渊

北京第二外国语学院文化与传播学院，北京

收稿日期：2025年7月8日；录用日期：2025年7月28日；发布日期：2025年8月12日

摘要

伽达默尔诠释学理论经常被当作超越认识论主-客关系的证明，一旦解释者的前见瞄准事情本身，事情本身就超越了解释者和解释物的对立成为实体化的真正主体。事情本身作为“无时间性”而又“历史性”，“无时间性”消解了解释物和解释者真理内容的时间距离，带来二者之间的同一性；而事情本身的历史性推动着解释者和解释物之间的“视域融合”过程。视域融合从来不是解释者当代视域和解释物历史视域两个视域的简单叠加，只存在事情本身唯一视域的自我融合过程，事情本身的历史性规定并吸引着我们与解释物的参与。事情本身才是诠释学的真正主体。

关键词

事情本身，游戏，主体性，历史性，视域融合

The Truth towards “The Thing Itself”

—Gadamer’s Hermeneutic Critical Construction of the Subject in Hermeneutics

Weiyuan Li

School of Chinese Culture and Communication, Beijing International Studies University, Beijing

Received: Jul. 8th, 2025; accepted: Jul. 28th, 2025; published: Aug. 12th, 2025

Abstract

Gadamer’s Hermeneutic theory is often regarded as an evidence of the critics to subject-object dichotomy mode. Once the interpreter’s fore-understanding directing toward the “Thing Itself”, the “Thing Itself” surpasses the opposition between interpreter and interpreted object. “The Thing Itself” is the true, materialized subject. As the “Timelessness” embodiment of “Historicity”, “the Thing

Itself” dissolves the Temporal Distance between the interpreter and the interpreted, bringing their unity, propelling the process of “Fusion of Horizons”. This fusion is not a mere superimposition of the interpreter’s contemporary horizon and the interpreted object’s historical horizon. Rather, it is a self-fusion within the singular horizon of the “Thing Itself”. The historicity of the “Thing Itself” determines and draws both interpreter and interpreted object into participation. The “Thing Itself” stands as the true subject of Hermeneutics.

Keywords

The Thing Itself, Game, Subjectivity, Historicity, Horizon Fusion

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

伽达默尔诠释学超越了主 - 客二元对立的认识论模式，在《真理与方法》中主要表现为对施莱尔马赫的超越。潘德荣(2002)认为，施莱尔马赫仍然采取了近代传统认识论的原则来发展诠释学，在承认读者主体性的同时却又深陷于“原意说” [1]，从而造成主 - 客二元对立的认识论困境。简单来说，施莱尔马赫的诠释学方法包括“客观的”语法学重构和“主观的”心理学重构。语法学解释着眼于理解者对文本内容的正确理解与还原，心理学解释更关心理解者对作者心理活动和时代背景的还原。问题在于主体是理解活动的出发点，我们作为理解的主体，而施莱尔马赫却要求我们超越自身的主体性达到对客体的完满认识。主体在自身内，客体在自身外，因此主体和客体具有两种不同的性质，如何说明二者的同一性就成为施莱尔马赫乃至传统认识论的核心难题。因为解释者处于当代世界，解释物总是处于已逝的历史世界，我们始终无法克服时间距离的限制达到完满理解。施莱尔马赫将传统认识论原则运用在诠释学这一行为激起了伽达默尔的不满。在《真理与方法》中，伽达默尔认为传统认识论试图建立起创作者和解释者朴素的“同质性” ([2], p. 440)，反而取消了理解的真理。因为真理总是外在于理解者的，真理与我们自身的存在无关，我们既不参与真理也不分享真理。

因此，《真理与方法》包含了伽达默尔对传统认识论的批判过程，并试图构建面向“事情本身”(Sache selbst)的真理观。这已成为当代学界共识，但伽达默尔一些看似矛盾的论述又使这一批判遭受了学界普遍误解。具体来看，其一，伽达默尔在第一部分艺术真理和第三部分语言真理中明确表达了取消认识论意义主体的要求，但在第二部分历史真理则缺乏这一论证过程，即“事情本身”而非理解者才是诠释学真正的主体；其二，诠释学的真理莫基于“事情本身”，但伽达默尔认为“事情本身”既是“无时间性”的，又不是超“历史性”的。我们一般认为时间性总是表达历史性，无时间性而又历史性怎么可能？其三，伽达默尔一方面认为时间距离对理解具有重要意义([2], p. 418)，另一方面又论证历史诠释学的任务是消除那种分离解释者和文本的时间间距([2], p. 440)。其四，伽达默尔一方面表述“视域融合”是理解者的现在视域和理解物的历史视域融合过程([2], p. 434)，另一方面又认为根本没有自为的历史视域和现在视域([2], p. 433)，只存在唯一的事情本身的历史性视域。笔者认为，这些矛盾和反常之处虽然使学界误解了伽达默尔，并仍然在传统认识论的框架中去理解诠释学。这并不是由伽达默尔的疏忽所致，他的诠释学体系是一以贯之的。对这些矛盾之处的分析既包含了伽达默尔对传统主体的批判和诠释学主体的构建过程，又回答了诠释学的真理何以可能的问题。诠释学的真理总是在这样一种紧张关系中才生发出来。

而所谓的矛盾之处，恰恰也是其理论的张力的体现。因此，笔者将基于伽达默尔诠释学体系对上述提问进行重新解读，从而真正解答伽达默尔诠释学的主体性和真理性问题。

2. 诠释学的主体：“事情本身”的显现

对“事情本身”的探究是现象学的基本方法，真理不是基于主体和客体的同一性，而是事情本身的自我构建和显现过程，伽达默尔则以诠释学的体系重塑了这一方法。根据伽达默尔，“解释理解到它的首要的经常的和最终的任务始终是不让向来就有的前见、前见和前把握以偶发奇想和流俗之见的方式出现，而是从事情本身出发处理这些前见、前见和前把握，从而确保论题的科学性。”([2], p. 378)

“事情本身”在语文学家那里指涉充满意义的文本，而文本本身涉及事情([2], p. 379)。洪汉鼎(2019)解释道，我们一般可以以文本所表现的事理或真理内容来理解事情本身([3], p. 579)。根据上述文本和解读，我们可知：第一，事情本身带来了理解者和理解物的共同性，这种共同性始终基于共同内容的有效性而不是心理活动。第二，“前见”是理解者进行理解活动的先入之见，不仅始终构成理解者当下的视域，而且还能超越当下视域而返回瞄准事情本身的历史视域，似乎事情本身是由理解者的前见激发出来。第三，理解的任务就是不断修正自己错误的前见，使理解者与理解物就事情本身达成一致。伽达默尔的意思似乎是“事情本身”来源于理解者的前见视域，理解者研究的兴趣和动机开启了事情本身的真理，事情本身的显现依赖于理解者，只不过理解者需要不断与文本接触，以修正前见获得正确的事情本身。根据这种解释，理解者就成为了理解的主体，文本是理解的客体，伽达默尔仍然按照主-客二元的认识论框架构造诠释学体系。

伽达默尔的论证似乎证明了这一点。第一，理解从不是“你”对“我”的单方面理解，而是“你”与“我”对事情本身的理解，也就是对共同关心主题的理解。了解首先是相互一致。所以，人们大多是直接地相互理解的，也就是说，他们相互了解直到取得相互一致为止。了解也总是对某物的了解。相互理解就是对某物的相互理解。……只有在任何人都能意指和理解同一事物这种自然生活受到妨碍时，理解才成为特有的任务([2], p. 260)。“我”是不能直接去理解“你”的，因为“我”与“你”都是具体有限的历史性存在，我们被不同的心理活动、社会条件、语言传统等条件限制，超越自身的历史性乃是不可能的。对伽达默尔来说，理解是交往：它或者是关于共同关心东西的共同意义的表现，或是达到这种共同性的尝试([3], p. 183)。双方所谈论“事情”的共同性确保了我们的理解总是基于内容，而不是对方的心理活动。虽然我不能直接理解你，但是共同关心的“事情本身”的意义却向我们一并开放的，我们共同分享着事情本身的意义，这就是我与你之间的共同性。第二，那么“事情本身”是如何显现并被把握的呢？伽达默尔首先通过“完满性前把握”概念给出了说明，“不仅包含了文本应当完全表现其见解这一形式要素，而且也意指文本所说的东西就是完满真理。”([2], p. 417)完满性前把握不仅预先假定了一种内在的意义统一性来指导读者，而且读者的理解也是经常地由先验的意义预期所引导，而这种先验的意义预期来自于与被意指东西的真理的关系。所以，正如一个收信人理解了信中所包含的信息，并首先以写信人所写的东西认为是真的([2], p. 416)。“完满性前把握”即当理解者面对一个陌生的解释物时，理解者必须先验地设定解释物的内容具有内在的意义统一性和连续性，即认为解释物包含事情本身，且事情本身都是真的，理解者才得以与文本分享事情本身的真理，否则就根本无法激起我们的理解兴趣，互相理解就不可能。如在阅读经典文本时，我们的完满性前把握已将文本的内容视为真的和有价值的，而不认为是由文字胡乱拼凑得来的假的无意义的，我们的阅读和研究才是有价值的，才可以试图去分有和文本共有的事情本身。

不仅文本内容要被设想为真的和有意义的，而且读者也必须真切地把握文本本身的内容。伽达默尔通过法学诠释学论证了事情本身真理的典范意义：法官在裁决时必须依照法律文本，法官的判决是对相

应法律条文的应用，而不是超越文本随意的应用。因此文本对法官的判决有一种在前的规范作用，法官隶属于法律的传统之中并重新塑造这个传统。因而，法官必须知道法律文本(事情本身)意指什么，法官的理解不能超越法律文本的制约，这种文本的权威制约着法官的前理解，即判决必须依据文本的事情本身，我们的理解隶属于法律的历史性之中而不在法律之外。因此只有独裁者才不需要文本，他仅需要自己任意的前见就可以做出判决。伽达默尔得出结论，前见始终瞄准事情本身，事情本身总是被理解者预设并把握的，理解者的主体性决定了事情本身的真理性，因此理解者才是诠释学意义上真正的主体。

按照这种理解，伽达默尔和施莱尔马赫的诠释学在本质上没什么不同，理解者都是作为诠释学的主体，只不过伽达默尔用事情本身取代了施莱尔马赫的心理学“移情”。但事实果真如此吗？伽达默尔在历史的真理这一部分没有给出解释，但综观伽达默尔的诠释学体系，可以清晰地看得到他所持的去解释者主体性的信念，并试图构建起新的诠释学主体：一切理解都是事情本身的自我显现过程。《真理与方法》的第一部分“艺术经验里真理问题的展现”论证了“游戏”(Spiel)作为艺术诠释学的存在方式，“如果我们以此(游戏)为出发点，……那么对现代美学具有边缘意义的许多现象就消除了其自身的可疑性。”([2], p. 211)孙周兴(2025)认为这就显示出了伽达默尔的反主体性美学的立场，一般而言就是他的反主体主义立场([4], p. 6)。日常观点来看，只有当游戏者全神贯注于游戏时，游戏活动才会实现它所具有的目的([2], p. 150)。游戏活动相对于游戏者来说总是处于被动地位，因为游戏总是由游戏者创造并施加影响的。伽达默尔认为，这种理解基于游戏者作为经验主体所存在的信念，我们只是这样习惯于把游戏这样的现象与主体性及其行为方式相关联([2], p. 153)，但如果我们把目光从游戏者转移到游戏本身的存在方式，将会得到截然不同的答案。“(游戏)总是指一种不断往返重复的运动，这种运动决不能系在一个使它中止的目的上。……往返重复运动对于游戏的本质规定来说是如此明显和根本，以致谁或什么东西进行这种运动倒是无关紧要的。”([2], p. 152)根据伽达默尔，“游戏”概念有三层含义：第一，游戏较于游戏者具有优先性，游戏者只能参与游戏的过程，但却不能决定游戏的结果。与其说游戏者掌控并推动着游戏，毋宁说是游戏自身的存在方式吸引着游戏者的参与，游戏者是被卷入到游戏进程中的。第二，游戏的存在方式就是自我展现过程，游戏始终表现为重复往返运动。孙周兴(2025)认为，艺术作品的存在方式是游戏的自我表现，无论创作者还是鉴赏者都通过参与游戏而自我表现(Selbstdarstellung) ([4], p. 6)。但这种展现自身的运动并不是简单的从终点到起点的再重复，而是一种不断保存和创造自身的运动。第三，游戏的表现过程不是随意的，游戏存在始终面向事情本身，即游戏必须保证与自身的同一性，否则游戏的运动过程就是线性的。而事情本身的真理意义就是在游戏的自我表现过程中生发出来，以游戏的内容中去意指游戏本身。伽达默尔以猫玩线球为例，玩耍的猫选择一团线球来玩，因为线球参与游戏，球类游戏的永存性就是依据于球的自由周身滚动，球仿佛自身作出了令人惊异的事情([2], p. 156)。这是因为我们总是习惯于把目光集中在传统意义的主体上，我们会认为猫推动了线球的运动，决定了游戏的进程；但如果我们转换视角，何尝不是线球的运动吸引着猫的参与呢？总之游戏作为意义整体被重复地表现着，反复地被理解着，就如同呈现在我们面前的文本一样[5]。

伽达默尔认为，艺术作品的“游戏”存在论已经具有了诠释学意义，艺术只有作为诠释学才有可能。因此，作为诠释学的真理必然也包含对主体性的批判和再构建过程。理解者正如游戏者，表面上看游戏是由游戏者推动，事情本身是由理解者规定的，但实际上游戏和理解的存在只在于自身的运动和展现过程。那么何为理解的展现呢？伽达默尔引入“提问-回答”对话模式给出了答案。首先，事情本身是由理解者和文本之间的对话确认的，正如游戏者首先确立了游戏规则，理解者的前见先行把握事情本身，提出了面向事情本身的要求。此时文本的事情本身就被视为向理解者提出的问题，理解者领悟到了这个问题。这就意味着理解者和文本在事情本身(也称“共同主题”)上达成了共识。“文本理解和谈话中的相互理解之间的主要共同点首先在于，每一种理解和每一种相互理解都涉及到了一个置于其面前的事物。”

([2], p. 534)其次,一旦事情本身被“我”与“你”共同确认,它就超越了双方视域的限制而成为了真正的主体,它的存在方式就是作为自我展现的“问题史”。文本对这个问题的回答就是事情本身在文本视域里的展现;而“我”开始理解文本时,事情本身就正式向我们提出了问题,我的理解就是对所提问题的回答,我与文本回答的是同一个问题,我们继续回答着文本已经回答的问题,也就是在我的视域中继续展现着这个问题。最后,事情本身在文本中的展现总是基于文本所处的历史视域,在“我”中的理解也是基于我现时处于的当代视域。事情本身在历史视域和当代视域的不断展现和交融过程,伽达默尔称这个过程为“视域融合”。

我们可以得出结论,伽达默尔诠释学的主体并不是游戏者和理解者。虽然游戏者制订了游戏规则、理解者预先筹划了事情本身,但游戏和事情本身一旦被确定下来,它就超越了主-客体认识模式的框架成为了某种实体化的主体。越是精彩激烈的游戏,游戏者就越不能决定游戏自身的进程;越是富有成效的对话,对话者就越不能预测对话可能朝向的方向。事情本身的存在方式就是游戏,它们都包含了对主体性原则的批判性构建过程。但我们不禁要继续追问:我们何以认识“事情本身”?既然事情本身是由文本提问给我们的,文本属于已匆匆逝去的历史世界,处于当代的我们又如何能保证事情本身的同一性?换句话说,事情本身作为连续统一的“问题史”又如何可能?

3. “事情本身”的历史性:“无时间性”的效果历史

伽达默尔认为,“事情本身”在不同时代的同一性源于它自身的效果历史原则。“真正的历史对象根本就不是对象,而是自己和他者的统一体,或一种关系,在这种关系中同时存在着历史的实在以及历史理解的实在。……因此我就把所需要的这样一种东西称之为‘效果历史’。”([2], p. 424)“效果历史”(Wirkungsgeschichte)涉及到作用或影响(Wirken)、实现(Verwirklichen)和实在(Wirklichkeit)([3], p. 264)。简而言之,事情本身不仅意指自身且解释自身,它的解释(展现)活动产生了源源不断的效果和后果,它自身的历史性总是处于和它所产生效果的关系之中,事情本身所产生效果的历史就属于它自身的历史性。因此历史是一个效果的实现过程,效果历史并不外在于事情本身,事情本身只有被理解(被展现)为它的后果和效果后才真正存在,事情本身的真理只有在自身的效果历史中才能生发出来。

具体来看,效果历史原则对于事情本身来说就表现为在效果中的自我表现过程,见图1。



Figure 1. The effective history of the “Thing Itself”

图1. “事情本身”的效果历史

其中,箭头方向标识了事情本身的历史运动方向;O代表该事情本身在历史世界的起源;A、B、C分别代表了运动过程中产生的不同效果,也就是不同的理解者对事情本身提问的回答过程。“效果历史……在取得正确提问过程中,它就已经在起着作用。”([2], p. 426)伽达默尔认为,事情本身的历史就是与它效果历史的统一,也就是与它自身理解(表现)的统一。而产生的种种效果A、B、C,不仅不是对事情历史意义的损害,反而是它在新的时代视域下的实现和扩充,事情本身的历史性就表明是一种效果历史。伽达默尔在这里提出了“时间距离”概念,效果历史是由时间距离产生的。“重要的问题在于把时间距离看成是理解的一种积极的创造性的可能性。”([2], p. 421)在没有或缺乏时间距离的地方,我们对于同

时代物很难做出客观公允的评价，因为我们要么参与了它们的形成，要么受到了它们的影响，因此难以把握事情本身的真正内容，而事情本身的展现也是不完全的、有缺陷的。正如我们难以对当代的艺术形式进行客观评价，因为我们就生活在这个时代之中。但是对于充满时间距离尺度的地方，如在当代和遥远的古代之间，事情本身可以完满地在这两个时代中实现中介作用，因为这两个时代具有完全不同的历史条件，我们可以站在更高的历史视角下去重新审视这个事情本身，因此时间距离总是有一种诠释学的创造性意义。如图 1，O 与 A 有着相对较少的时间间距，因此 A 对事情本身产生的效果总是有局限的；O 与 C 有着较多的时间间距，C 对事情本身能产生更大的效果影响。

现在问题的关键就在于如何证明事情本身与它效果之间的连续性和同一性？也就是说每一次产生的效果都属于事情本身如何可能？伽达默尔认为：“这种无时间性乃是历史存在的一种方式。” ([2], p. 410) 无时间性即“从交替变迁时代及其变迁的趣味的差别中取回的东西——它可以以一种直接的方式被我们接触，但不是那种仿佛触电的方式，……实现对某种超出一切有意识期望的意义预感是瞬间地被经验到的。……即一种无时间性的当下存在，这种当下存在对于每一个当代都意味着同时性。” ([2], p. 407) 无时间性说明事情本身虽然起源于遥远的历史世界，但它的真理内容对当代的我们来说仍然是熟悉的、瞬间被经验到的，而不是以某种断裂的、触电的方式。事情本身对每一效果都意味着同时性和当下性，事情本身可以直接和我们进行攀谈，这是因为“时间距离不是一个张着大口的鸿沟，而是由习俗和传统的连续性所填满，正是由于这种连续性，一切传承物才向我们呈现了出来。” ([2], p. 421) 语言和传统的力量保存和传承了事情本身，并通过教化活动延续给我们，因而事情本身对我们始终是熟悉的。理解者和事情本身始终处于传统和当代的交融之地，当代是传统的当代，传统也是当代的传统。理解者处于当代的视域，当代视域受社会条件、语言背景、习俗等现时条件的限制，毕竟与传统视域有所差异；但教化活动通过语言和传统将事情本身延续给了我们，与当代视域一起构成了一个更大的视域；事情本身的历史性始终是效果历史，因为历史已逝的东西总是“僵死的”，它只能在不同解释效果中不断表现和更新自身的真理意义。伽达默尔以“正义”概念为例证，虽然正义并不是我们时代才出现的价值观念，它起源于古希腊遥远的历史时代，但我们今天却并不对这个概念感到陌生和诧异，是因为这个概念的内容已经通过教化和语言活动带给了我们，我们可以直接把握事情本身的传统。“如果没有过去，现在视域根本不能形成。” ([2], p. 433) 但理解者也有自身当下的历史性，也总是无法超越当下的视域，因此我们也总是在当下的视域里去把握这个事情本身。这就完成了一次传统与当代的“视域融合”。

由此我们可以看到一种同一和差异的紧张关系，事情本身要将自身表现于不同时代的效果历史，不同时代都具有自身独特、具体的历史性，也就有不同的视域。但事情本身的经验又是同一的，是通过语言和传统的教化活动克服时间距离源源不断地继承给我们的。因此，“历史诠释学的任务，即它必须深入思考存在于共同事情的同一性和理解这种事情所必须有的变迁境况之间的对立关系。” ([2], p. 437) 伽达默尔既说时间距离是意义的发源地，又说克服时间距离是历史诠释学的任务。因为时间距离的存在体现了事情本身的效果历史，时间距离的拉长意味着效果历史的意义完满充实，事情本身的真理内容才能得到更充分的生发；另一方面，时间距离的存在并不意味着事情本身经验的断裂，因为作为延续传统和习俗的教化活动填满了时间距离的鸿沟，将事情本身直接带给了我们。另外，事情本身的“无时间性”和“历史性”也并不冲突，历史性总表现为效果历史，在历史的视野下才显现出事情本身的意义；无时间性意味着我们把握事情本身的方式，我们不是以某种“触电”的方式接触事情本身，而总是当下直接的把握，事情本身对我们意味着熟悉性和亲密性。由此诠释学的理解才得以可能，每一次理解都表现为一次事情本身效果的显现，而这种显现又与事情本身同一。事情本身的表现过程，伽达默尔称为“视域融合”。

4. 事情本身的效果应用：视域融合

伽达默尔哲学诠释学目的在于实现“视域融合”，每一次视域融合都是诠释学的应用过程。视域融合首先涉及对“视域”的理解，以此来标示思想与其有限规定性的联系以及扩展看视范围的步骤规则([2], p. 428)。伽达默尔对“视域”的定义是“视域就是看视的区域，这个区域囊括和包容了从某个立足点出发所能看到的一切。”([2], p. 428)视域首先确认了理解者自身的历史性，我们自身总是从当代某个具体视觉的立足点去观看事物，“它表现了一种限制视觉可能性的立足点。”([2], p. 427)基于理解者自身的历史性，我们只能生活在自身的视域之内，存在于我们自己的时代之中。其次，获得一种视域意味着我们能在当下视域的限制中看到事物本身的历史视域，能看到事情本身自身的历史性，这就获得一种远视。“不局限于近在眼前的东西，而能够超出这种东西向外去观看。”([2], p. 428)一个具有视域的人意味着他不仅生活在自身当下的当代历史条件中，而且也能看到自身历史条件的界限，并且还能超出自身的历史性视域限制来把握事情本身的历史性。这就是视域融合过程，我们当下的视域和事情的历史视域相融合形成了一个更大的视域。

因此，“视域融合”就表现为历史视域和当代视域的综合过程。周宪(2025)认为，“视域融合”就是在主客两种不同视域的融合中形成了更大的视域，进而摆脱了各自原有的局限性[6]。这种对视域融合的解释是不精确的，伽达默尔始终反对主-客二元论的解释，他始终强调只存在唯一的事情本身的视域。“我们现在把这种视域看作是文本的意义方向得以规定的问题视域。”([2], p. 522)于是，伽达默尔又接着向我们追问，“这里难道有两个彼此不同的视域——一个是进行理解的人自己生存在其中的视域和一个他把自己置入其中的当时的历史视域吗？……一个人自己现在的视域总是这样一种封闭的视域吗？具有如此封闭视域的历史处境可能被我们设想吗？”([2], p. 430)这是因为我们仍然是以主-客体认识论框架来理解视域融合，此时我们的当代视域和事情的历史视域还是彼此分离的，我们的视域与事情本身视域仍然是互相封闭的，将事情本身客观化和外在化的观点证明我们并不分享它们，“这样一种划分办法来自于一种错误的对立，而这种对立是不能通过承认主观性和客观性的辩证关系而被消除的。”([2], p. 440)如果客观化某物意指我们外在于它，我们就不会分享它或必然相信它，那么就不会有任何关于真理的知识；只有与我们分享的东西才能是真的，即事情本身并不是只属于向历史文本提出的问题，它也是向我们这个时代的提问，因而也总是属于我们的。事情本身作为内容的真理，既是历史流传物提出和回答的，也是向我们提出并由我们回答的。我们并不外在于事情之外，文本和我们也都处于这个事情本身的历史性之中。

伽达默尔始终强调，不存在当代视域和历史视域的对立，只存在唯一的问题(事情)的历史性视域，因此视域融合被视为一个历史视域不断生成的过程[7]。见图 2。视域永远是过去和现在的综合，理解总是筹划一种分享事情本身的统一过程中。

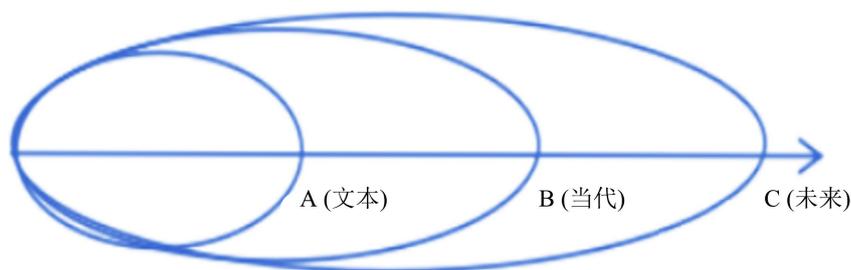


Figure 2. The display process of Horizon Fusion
图 2. 视域融合的展现过程

图 2 是对视域融合过程的正确理解，事情本身才是唯一的、作为实体化的主体。A 的效果产生意味着事情本身向文本提问，而文本对问题的回答实现了文本的视域和事情本身历史性的视域融合，B 的效果产生意味着事情本身向当代的理解者提问，我们对该问题的回答也就继续着事情本身的自我展现过程，实现了我们当代的视域和事情本身历史性的视域融合，同样，C 的效果意味着事情本身向未来理解者的提问，实现了未来理解者和事情本身历史性的视域融合。与其说视域融合是理解者和事情的融合，毋宁说只存在事情本身的历史性的自我融贯和自我展现过程，因此事情本身的真理是不断向过去、现在和未来开放的，视域融合的每一次应用过程、所产生的每一次效果，都是事情本身真理内容的一次展现，事情本身的真理就是它效果历史的真理，视域融合根本没有一个完成的终点。事情本身才是唯一的主体，事情本身的历史性展现就表现为视域融合，理解者和文本就像是游戏者一样，都是被事情本身的历史性展现游戏吸引并参与这个过程之中。

视域融合的意义在于每一次视域融合都是一次效果历史的表现，这两个视域的交融所产生出来的新的意义就是效果历史，效果历史包含了这两个视域相互作用过程，着眼于它们所产生出来的效果关联，问题总是向历史、当代和未来开放的，事情本身总是保持自身意义的同一性。当我们进入历史时，就是带着我们的视域进入历史视域之中，我们的当代视域与历史视域交融成了一个更为广阔的视域，更广阔的视域是包含了历史和当代的整体视域。伽达默尔强调，视域融合既不是一个个性移入到另一个个性中，也不是使另一个人受制于我们自己的标准，而总是意味着向一个更高的普遍性的提升，这种普遍性不仅克服了我们自己的个别性，而且也克服了那个他人的个别性([2], p. 431)。视域融合的意义在于不断扬弃个别视域的特殊性和片面性，无论是历史视域还是当代视域，都是从各自的视角出发来进行单方面的理解，此时理解会受到特定视域的遮蔽，还不能达到理解的普遍性。而视域融合就是将不同的、甚至是相互对立的视角交织综合成一个更大的、普遍的视域，一切特殊都在整体之中被重新审视和修正。

5. 余论

最后，让我们回答本文引言提出的几个问题：其一，伽达默尔证明了“游戏”和“对话”作为艺术真理乃至诠释学真理的存在方式，对主-客二元论的批判促成了事情本身历史性主体的诠释学建构。其二，事情本身既是“历史性”的，又是“无时间性”的。历史性总是一种效果历史，事情在时间距离的长河中才能显现自身的效果真理；无时间性证明了事情本身可以在不同历史时代永远保持自身的同一性，传统和语言的力量保存了事情本身的内容，它永远作为自身而流传而不会变成别的东西，在这个意义上事情本身的时间距离仿佛被克服了。其三，作为事情本身真理展现的应用过程，视域融合始终是事情本身历史视域的自我融合过程，任何理解者都是被融合和吸引到了事情本身的历史性过程之中。真正、唯一的主体只有事情本身。

笔者认为，洪汉鼎(2019)先生对伽达默尔诠释学做出了一个精确的概括和总结：伽达默尔的诠释学是强调文本的事情本身(真理内容或事理)的同一性与我们对它们理解的变异性的辩证法([3], p. 617)。理解需要理解者和文本本身的共同努力，理解者在面向事情本身时也不能丧失自身的立场和观点，而事情也需要借助理解者的理解而实现意义充实。总之，事情本身的同一性源于自身存在的无时间性，理解的变异性源自我表现过程的历史性，事情本身的历史性体现在每一次效果历史的展现过程中，而每一次效果历史的产生都是自身真理性内容的显现。

参考文献

- [1] 潘德荣. 诠释学: 从主客体间性到主体间性[J]. 安徽师范大学学报, 2002(3): 274-275.
- [2] 伽达默尔. 诠释学 I 真理与方法[M]. 洪汉鼎, 译. 北京: 商务印书馆, 2010.

- [3] 洪汉鼎. 真理与方法解读[M]. 北京: 商务印书馆, 2019.
- [4] 孙周兴. 真理美学与图像阐释学[J]. 哲学分析, 2025, 16(1): 3-13+196.
- [5] 潘德荣. 西方诠释学史[M]. 第2版. 北京: 北京大学出版社, 2016: 334.
- [6] 周宪. 人工智能对文学研究有何用及如何用?——一次人机对话的文学批评实验[J]. 清华大学学报, 2025, 40(1): 24-36+260, 261.
- [7] 李艺源. 伽达默尔哲学诠释学的实践特性[J]. 今古文创, 2025(2): 64-66+76.