

伽达默尔哲学视野中的“游戏”探赜

——人在“变迁与重返”中的现代化

刘 磊

安徽大学哲学学院, 安徽 合肥

收稿日期: 2025年8月5日; 录用日期: 2025年8月25日; 发布日期: 2025年9月9日

摘 要

“游戏”是伽达默尔在《真理与方法》中提出来的一个核心概念, 贯穿于他的整个解释学经验。此处的“游戏”表现为一种“事情本身”的显现方式, 它消除了主客二分的传统思维模式, 并克服自笛卡尔以来的主体化倾向。游戏作为艺术作品本体论阐述主线的现象学分析中, 其内蕴含对应开端、中介与终结的三重“变迁与重返”运动, 这对于人作为游戏组成部分的游戏者或观赏者具有理论和实践意义, 尤其是对于中国式现代化视域下以人民为中心的人的现代化具有重要意义。

关键词

“游戏”, 人的现代化, 变迁, 重返

Exploring “Play” in Gadamer’s Philosophical Perspective

—Human Modernization in “Becoming and Return”

Lei Liu

School of Philosophy, Anhui University, Hefei Anhui

Received: Aug. 5th, 2025; accepted: Aug. 25th, 2025; published: Sep. 9th, 2025

Abstract

The concept of “Play”, as articulated by Gadamer in *Truth and Method*, constitutes a pivotal hermeneutic paradigm that permeates his entire philosophy of interpretive experience. Within this framework, “Play” manifests as a mode of “Sache selbst” (the matter itself), dissolving the traditional subject-object dichotomy and transcending the Cartesian subjectivization of consciousness. Phenomenologically

analyzed through the ontological framework of artworks, “Play” inherently embodies a tripartite movement of “Becoming and Return”—corresponding to genesis, mediation, and consummation—that reconfigures the relationality between players/spectators and the play-structure itself. This dialectic holds profound theoretical-practical significance for understanding human modernity, particularly within the Chinese-style modernization paradigm that foregrounds “people-centric becoming” as its ontological nucleus.

Keywords

“Play”, Human Modernity, Becoming, Return

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

游戏作为古老的文化活动已经传承至今，实际性地存在于人类的生活之中。从传统的自然游戏到现代的网络游戏，从身体力行到虚拟现实，游戏的形态与社会含义都发生转变。伽达默尔的游戏概念不同于以往哲学家从文化、教育、社会的视角来分析，而是着眼于本体论和现象学角度探讨游戏本身。他的“游戏”在《真理与方法》中贯穿于“艺术游戏”与“语言游戏”，甚至是“理解游戏”。后期伽达默尔明确指出，“任何一种对话的进行方式都可以用游戏概念做描述。”[1]人的存在发展历程从自我意识与行为(Akt)结果的变迁与重返来看，同样是一种对话的进行方式。因此，以伽达默尔本体论和现象学立场的游戏概念思考中国式现代化进程视域下人的现代化具有鲜明的理论与实践意义。

2. 概念辨析与理论基础

2.1. 中国式现代化视域中人的现代化

“中国式现代化以人的现代化为核心，旨在化解资本主义现代化悖论，消除主体异化，促进新型主体的形成，使人真正成为主体。”[2]中国式现代化的五个特征和本质要求都表明，人在其中的主体地位。中国式现代化视域中人的主体地位不同于笛卡尔以来理性至上的主体地位，而是一种交互主体性的主体。这种主体性质与伽达默尔所强调游戏本身而非游戏者的主体地位有重合之处。

人的现代化亦可分为个人的现代化和人类的现代化，二者是辩证统一的。但在我国，“以人民为中心是中国式现代化的根本遵循”[3]。因此，个人的现代化与人类的现代化在中国式现代化的视域中都始终是以人民为中心向度。从本体论探究人的存在发展历程的现代化进路就是兼顾个人与人类的现代化，在我国就是指向人民，就是以人民的现代化促进中国式现代化的理论与实践指向。伽达默尔在《真理与方法》第二版序言中写道：“像古老的解释学那样作为一门关于理解的‘技艺学’，并不是我的目的。我并不想炮制一套规则体系来描述甚或指导精神科学的方法论程序。我的目的也不是研究精神科学工作的理论基础，以便使获得的知识付诸实践……我本人的真正主张过去是、现在仍是一种哲学的主张：问题不是我们做什么，也不是我们应当做什么，而是什么东西超越我们的愿望和行动与我们一起发生。”([4], p. 559)

因此，从本体论与现象学的视角去汲取伽达默尔“游戏”概念中对人的现代化的意义，不是着眼于如何提升人的素质、能力的方法，而是让事情本身通过游戏揭示出来，让人的现代化过程在游戏的变迁

与重返运动中呈现出来。在这种变迁与重返的运动中，我们对我们的世界进行再认识，最终指向实践哲学，指向人的全面发展对中国式现代化的促进作用。

2.2. 从本体论和现象学出发的“游戏”

“游戏”概念的起源与演变可以追溯到古希腊哲学家赫拉克利特，在他那里“游戏”是其中隐含着的一条隐形线索。赫拉克利特的“活火”是万物变化的始基，世界的一切都是活火的不足和多余之间的生成和消逝，并且循环往复生生不息，在其中就意味着“火的自我游戏”。柏拉图更多是把游戏作为寓教于乐的一种方式，亚里士多德则把游戏认为是一种劳动之余的休息和娱乐活动。中世纪的基督教哲学则将游戏纳入神学体系，直到近代康德和席勒才把游戏拉回人间。在康德看来，人类在艺术审美领域内的“想象力和知性的和谐、自由的运动”就是游戏；对于席勒来说，游戏是一种调和人性的冲动，即调和人最基本的感性冲动和形式冲动。席勒的游戏学说不仅是一种审美活动，更是一种审美教育。现代意义上的“游戏”概念则更多受到赫伊津哈在《游戏的人》中将游戏视为文化的基础，而凯卢瓦则进一步认为游戏不仅是一种社会现象，更是整个社会的缩影，是一种“大”游戏的观念。

但在论述伽达默尔游戏概念之前，值得注意的是，伽达默尔引入游戏概念并且作为本体论阐释的主线，从根本上仍然是要克服西方哲学自笛卡尔、康德以来那种“主体化倾向”的思维方式，在这里表现的是克服审美主体化倾向。在《真理与方法》第二版序言，他提到“我对游戏或对语言的分析应被认为是纯粹现象学的。游戏并不出现于游戏者的意识之中，因此游戏的意义远比某种主观的行为要丰富得多”([4], p. 569)。鉴于此，伽达默尔选择游戏概念，并进行创造式的运用。

在哲学诠释学的理论建构中，伽达默尔所使用的“游戏”(Spiel)概念具有独特的德语语义场域，其内涵显著区别于英语与汉语的对应表述。英语通过“game”(规则主导的竞技活动)与“play”(自由随性的嬉戏展演)的二元分立，以及汉语中“游戏”(程式化娱乐)与“玩”(无目的性消遣)的语义区隔，共同构成了对游戏现象的分割式认知。而德语 Spiel 则通过单一能指统摄了动态过程的整体性——既包含主体沉浸其中的自由创造(如戏剧表演)，又涵盖规则约束下的交互系统(如体育竞赛)，更隐喻着存在者与世界相互牵引的辩证运动(如光线的跃动)。这种本体论维度的语义融合，使 Spiel 超越了日常语言的经验性边界，指向理解活动中主客体界限消弭的“存在事件”。因此，在诠释伽达默尔的游戏理论时，必须警惕将 Spiel 简化为某种具体行为模式，而应把握其作为存在显现方式的根本特质：既是人类自我理解的媒介，又是真理生成的历史性场域。

伽达默尔强调游戏本身而非游戏者为游戏的主体，此种境遇下的游戏者反而获得了一种否定性的积极意义，此种意义就体现为游戏的层次划分与“自我表现”向“为……表现”的过渡、游戏向构成物的转换与彻底的中介、审美存在的时间性中变迁与重返的内在意蕴。最终在对世界的再认识中揭示人的存在自身如同“经典作品一般，产生于过去，发展到现在并走向未来，它处于一种活生生的、充满中介的传统中”([5], p. 40)。由此观之，伽达默尔为克服审美主体化倾向而提出的游戏概念对于我们塑造当代语境下中国式现代化视域中人的现代——人作为“新型主体”，具有借鉴意义。

3. “变迁与重返” 在游戏中的三重显现

3.1. 游戏的层次划分与特征表现

在对游戏进行现象学分析之前，伽达默尔就指出“游戏活动本身就具有一种独特的、甚而是神圣的严肃”，这种严肃性是通向事情本身，游戏是事情本身向我们显现的一种方式。人的存在发展在游戏者的意义上，隶属于游戏(游戏本身)，正是在游戏的往返重复这种变迁、重返运动中，人的存在发展才得到显现。

伽达默尔在文本中的游戏，大致可以划分为三个层次。首先，作为重复运动的自然游戏/世界游戏。伽达默尔消除两种习以为常的看法：游戏就是主体在进行游戏，游戏的主体是游戏者；游戏是一种不严肃的行为，一种随心所欲而不负责任的玩。伽达默尔认为，游戏的主体不是游戏者，游戏独立于那些从事游戏活动的人的意识，并通过转借的意义考察游戏的语词史，例如光线游戏、机械零件游戏、动物游戏、语词游戏等，指出游戏这总是指一种不断往返重复的运动，“其原本意义乃是一种被动式而含有主动性的意义”([6], p. 158)。其次，作为理性规则的人类游戏。“人类游戏的人类性在于，在运动的游戏之中，它的游戏运动自己遵守规则，自己约束自己，好像其中有目的似的”。“在无目的的活动形式中同样包含着规则，这就是理性置放于其中。”[7]按照伽达默尔的观点，对于人类的游戏来说，富有特征的东西是它游戏某种东西，这就是说，游戏所隶属的活动秩序，具有一种游戏者所“选择”的规定性。不过，即使人类游戏有这些不同的特征，但根本上说，人类游戏也不是一种主体的自由活动，因为人类游戏的自由需要承担风险，并且不仅需要游戏者参与其中，而且还要一个他者也参与其中。

最后一个层次，作为“为……表现”的审美/观赏游戏。伽达默尔通过赫伊津哈探讨竞赛的游戏特征，从人类游戏的自我表现逐渐过渡到“为……表现”的论述。他从宗教膜拜游戏、观赏游戏(戏剧 Spiel)去论述这里的游戏不再是对某一安排就绪的活动的单纯自我表现，而是“为……表现着”，“通向观众的公在(Offensein)共同构成了游戏的封闭性，只有观众才实现了游戏作为游戏的东西”([6], p. 166)。伽达默尔认为，游戏本身是由游戏者和观赏者所组成的整体，最真实感受游戏的是观赏游戏的人，观赏者相比游戏者具有更优先的地位，这只是一种方法论上的优先性。“当然，这倒不是说，连游戏者也不可能感受到他于其中起着表现性作用的整体意义。”([6], p. 167)在此，可以发现，伽达默尔虽然强调观赏者和为……表现的重要意义，但并未对游戏者的作用进行抹杀。游戏者在游戏本身中作为组成部分是服从于游戏的秩序，但同时也具有“选择”的能力。

一般游戏、人类游戏到观赏游戏，体现了游戏的三个层次。往返重复运动、理性规则、自我表现到“为……表现”作为游戏的特征对游戏的组成部分——游戏者或观赏者，同样具有变迁与重返运动的适用性。虽然伽达默尔论述游戏首先出现在艺术作品的本体论里，但这种游戏观念是贯穿艺术、理解和语言领域。游戏在本体论和现象学意义上，不是审美的专属，而是具有普遍性，一种指向实践哲学应用的普遍性。此乃“变迁与重返”在游戏中的第一重显现，是作为人的存在发展的开端显现。

3.2. 游戏向构成物的转化与彻底的中介

伽达默尔指出，“我把这种促使人类游戏真正完成其作为艺术的转化称之为向构成物的转化。”([6], p. 168)游戏或戏剧与任何个别主体的分离，就是“向构成物的转化”。向构成物转化就是向真实事物的转化，原先的东西不是真正的存在，只有转化成的东西才是真正的存在，即实在。但是由于转化一直在进行，所以实在也在不断变化，成为了一直面对未来的可能性。

伽达默尔通过援引古希腊柏拉图的模仿概念，强调模仿的真正本质是再认识，不只是对原先认识东西的重新认识，而是一种比原先认识更多的再认识。作品只有在它被表现的地方才是真正存在的，构成物只在每次被展现过程中才达到它的完全存在。为了体会这里面包含的变迁与重返运动，需要考察一下伽达默尔在这里提出的两个命题：“游戏就是构成物”与“构成物也就是游戏”。前者指尽管游戏离不开被游戏即展现的过程，但它作为意义整体能够被反复地表现和理解；后者指尽管构成物有其思想上的统一，但它只有在每次被展现的过程中才能达到真正充分的存在。这表明作品的意义整体与作品的表现是统一的。“虽然艺术作品的存在体现在表现中，而表现是有变异的，但是这种变异绝对不是随意的，而是要受到艺术作品本身的制约。”[8]由此就可以看出，艺术作品的同一性与连续性始终向未来敞开，而变迁与重返就隶属于这同一与连续的关系。

值得关注的还有伽达默尔站在人的有限性立场，提出的告别唯一真理观。他认为人的历史存在是有限的，那种唯一正确的观念或想法基本上是荒谬的、悖谬的。由此，他继承黑格尔的中介理论，提出彻底的中介，即认为作品与中介活动无区分。“伽达默尔将作品转化为构成物，旨在突出‘彻底的中介’，表明‘所有的中介被扬弃于彻底的现在性中’，这个‘中介’表现的是一个获得传统，它产生于过去，发展到现在并走向未来。” ([5], p. 39) 虽然伽达默尔对艺术作品向构成物的转化与彻底的中介理论论述的是游戏本身，但他同样也注意到了其中对游戏者的作用。伽达默尔指出：“尽管这样一种构成物的多种多样的表演或实现还是要返回到游戏者的观点上去——但就连游戏者的观点也不总是封闭于其自认为的意见的主观性中，而是实实在在地存在于这种多种多样地表演或实现之中。” ([6], p. 179) 因此，人的存在发展从游戏者的角色意义上考察，依然是处于构成物的变迁与重返的表现中。此乃“变迁与重返”在游戏中的第二重显现，是作为人的存在发展的中介显现。

3.3. 审美存在的时间性分析

由构成物的“彻底的中介”，伽达默尔进一步引出艺术作品(审美存在)的时间性分析。作品自身存在于所有这些变迁的方面，所有变迁的方面与它又是共时的。伽达默尔的观点是“真正的时间就呈现于历史存在的现象时间之中” ([6], p. 184)，是坚持历史的时间性，是基于人的有限性存在的立场。海德格尔揭示了时间的本质：存在本身只有在时间中方能展现出来，时间是存在得以展现的境域；本真的时间性乃是过去、现在与将来的三位一体。伽达默尔继承了海德格尔的时间性分析，去分析审美存在的时间性。

伽达默尔的出发点是：“艺术作品是游戏，其存在不能与表现相脱离，并且正是在表现中才产生构成物的统一性和同一性。” ([6], p. 185) 表现是有变异或变迁的，但是无论怎么变化都是隶属于它自身的，这种自身性就是一种表现的制约性。伽达默尔以节日庆典活动为例分析时间结构，节日庆典依然属于“游戏”范围内，“只有在变迁和重返过程中它才具有它的存在” ([6], p. 187)。节日从时间性来看就具有了一个非常重要的特点，就是变迁与重返。他认为，存在着时间的两种基本经验，一种是“为了某物的时间”或“属他的时间”，这种时间是空的时间，是需要填充的；另一种是“实现了的时间或叫属己的时间”，这种时间是已经充满和实现了的时间。伽达默尔的节日就是一种“属己的时间”，“节日具有它自己特殊的时间性，本质上是一种反复现象，是一种来回重复的运动，是事物意义理解的持续性的构成” [9]。

这种情况也同样适用于戏剧这样的观赏游戏。观赏者的存在是由他“在那里的共在(Dabeisein)”所规定的，共在不是“同在”(Mitanwesenheit)，而是参与(Teilhabe)。共在在派生的意义上也指某种主体行为的方式，即“专心于某物”。谁共在某物，谁就是参与某物。共在具有外在于自身存在、忘却自身的特性，而且构成观赏者的本质，即忘却自我地投入某个所注视的东西。“共时性”(Gleichzeitigkeit)构成共在的本质，相比于“同时性”(Simultaneität)指不同的审美体验对象在某个意识中的同时存在和同样有效。反之，共时性是指，“某个向我们呈现的单一事物，即使它的起源是如此遥远，但在其表现中却赢得了完全的现在性” ([6], p. 192)。艺术作品永远是过去与现在的中介，从效果历史来看，这就是“视域融合”。总之，不论艺术作品的起源如何遥远，它与它被理解的每一个时代都是完全共时的。我们通过某种我们已经从之返回的某物中再认识我们的世界。艺术作品使我们不是到另一个世界，而是到我们自己的世界。我们的世界只有在再认识和重复中才是可认识的。人的存在发展在游戏的视角中，如同艺术作品般共享这种时间性。这里的问题不在于是否人的存在发展可以被理解为作品或文本的，而在于人的存在发展作为游戏者或观赏者而言的是作品的组成部分。本体论和现象学意义上的人的变迁与重返是在作品的变迁与重返的历史性中显现的。此乃“变迁与重返”在游戏中的第三重显现，是作为人的存在发展的终结显现。

开端问题首先在黑格尔逻辑学提出，海德格尔重新思考开端问题，并提出第二开端。但伽达默尔与

海德格尔不同，他“不仅重视开端，也重视中介和终结”([5], p. 41)。他在《论哲学的开端》中提出开端的三种含义：“历史的 - 时间的含义；开端与终点的自反性含义；无数的可能。”[10]这三种含义不是三种不同的事物，而是同一事物的三个不同层面，不能相互分离。开端就是终结，终结就是开端。意味着，有什么样的开端决定了开端开出来的结果；有什么样的结果决定了有什么样的结果的开端。开端这种自反性正是变迁与重返的生动诠释，但这并不意味着封闭，而是意味着不确定性、未来的维度。“变迁与重返”在游戏中的三重显现，正是开端 - 中介 - 终结的历史性进路，对于人的存在发展具有新的理论视角。

4. “游戏”对于人的现代化的意义探析

4.1. 理论意义：变迁与重返的历史性视域

伽达默尔的游戏是对彻底的主体性的超越。中国式现代化与西方现代化所遵循的逻辑不同，“前者遵循的是人的逻辑，以人民为中心，后者遵循的是资本逻辑，以资本为中心。”[11]尽管西方现代化过程中，文艺复兴、宗教改革、启蒙运动关于人的发现和进步对其具有促进作用，但总体而言，西方现代化与人的现代化是资本的驱动。而中国式现代化与之相反，始终是以人民为中心的现代化。此处论及的“人民”，在伽达默尔游戏概念框架下，指中国式现代化这一“历史性游戏”中的核心参与者(游戏者/观赏者)，即由具体、多元的个体及其在历史传统与社会关系中形成的共同体。他们是现代化的“构成物”(目标、路径、成果)得以展现、中介并被“再认识”的主体，其“共在”与“参与”是现代化进程获得其“游戏”本质和意义连续性的基础。“以人民为中心”体现为对这一群体在现代化“游戏”中的本体论地位和实践核心性的确认。

考察伽达默尔的游戏概念中三重变迁与重返的显现，在于以历史性的眼光看待人的现代化与中国式现代化的辩证关系。人是有限性的，无论是作为个人还是作为人类总体，都无法达到宗教赋予上帝的那种完满性。因此，人的现代化必须放置于历史的眼光中。伽达默尔的艺术游戏从本体论和现象学角度去论述艺术作品，那么人作为游戏的组成部分即游戏者亦或是观赏游戏中的观赏者，就是隶属于游戏作为艺术作品的存在方式，是在历史性时间中的变迁与重返方式的演进。既然任何一种对话的进行方式都可以用游戏概念做描述，那么人的存在发展作为一种自我意识与行为结果(文本)的对话来看待，就具有了可行性。“文本当然可以是某个心理状态、某个个体生活和某个历史情况的表达，但文本同时又是比某个纯粹的表达现象更多的东西。因为它要求说出某种关于它所讲的对象的东西。”[12]这就是事情本身通过游戏的显现所要与我们一同发生的东西。

人在伽达默尔强调游戏本身作为主体的发展过程中作为游戏者或观赏者，非但没有局限人的视野，反而随着游戏的运动方式打开了历史性视野，实现了过去与现在的视域融合，并面向未来的效果历史意识。反映在个体层面，是个体自我意识在属己时间内的变迁与重返，具体来说是在教化中从少年、青年、中年、老年的变迁与重返中通过先前作为游戏者或观赏者参与的事件中逐步达成对自己的再认识。在人类总体层面，则彰显为从古典到现代的变迁与重返，人类在不同时代形成的不同作品或事件不是一成不变的，而是在这种运动中逐步在现实世界中认识人类自身。

4.2. 实践意义：行为中朝向未来的应用指向

伽达默尔指出，“艺术的存在不能被规定为某种审美意识的对象，因为正相反，审美行为远比它对自身的意识要多。审美行为乃是表现活动中出现的存在事件的一部分，而且本质上属于作为游戏的游戏。”([6], p. 177)这表明作品本身是属于它为之表现的世界，不能被归之于我们的主观意识的对象。审美行为本质上属于作为游戏的游戏，这在本体论上说明，作品只在于展现的过程中。人作为游戏者或观赏者伴随作品的展现过程进行运动，指向的就是此在世界。伽达默尔通过游戏想表达的就是“作品永远保持一

种意义连续性，这种连续性把艺术作品与实际存在的世界联系在一起，并且即使教养社会的异化了的意识也从没有完全地摆脱这种意义连续性本身”([6], p. 201)。这种意义连续性通过变迁与重返得以保存，将过去与现在进行中介，并指向未来。同时，这种意义连续性作为主线在对抗异化意识，尤其是现代社会工具、科技理性至上导致的主体异化，形成新型主体有着实践意义。“哈贝马斯与伽达默尔的共同点，即就反对实证主义方法和工具理性而言，(伽达默尔)诠释学理论，尤其是其中的主体间性概念是被哈贝马斯批判理论所认可和倚重的。”[13]在伽达默尔游戏概念视域下，“新型主体”意指一种嵌入于历史传统与主体间关系网络之中，通过参与(作为游戏者或观赏者)到现代化这一“历史性游戏”的“变迁与重返”运动，并在对“事情本身”(如人的全面发展、美好生活)的持续理解与实践动态生成的非主客二分、关系性、实践性的存在者。其“新”在于对工具理性主导的孤立主体和异化状态的超越，在于对交互主体性和历史性维度的本体论回归。

游戏中的变迁与重返，始终是把作品与此在世界相联系，世界不是一成不变的，作品同样如此，人亦如此。中国式现代化视域中人的现代化既要着眼于古典文明与其演进，也要着眼于当下的实际存在的世界变化。变迁与重返对于人的存在而言，不仅强调变迁对于人的存在发展的与时俱进作用，而且更要深刻体会重返对于人的存在发展包含的实践智慧。艺术作品的本质包含对自我表现的依赖性，是在自我表现中才呈现出自身的实际存在。然而，虽然表现是有变异的，但是无论发生什么变化，都是隶属于自身，都有一种制约性。这种制约性与作品本身相关联，并且隶属于正确性的标准或尺度。其内含实践智慧的取向，内含回到具体的生活实践，回到当下的、处境化的行动，从而理解生活世界整体本身。

然而，将伽达默尔强调开放性、自发性和严肃性的游戏概念，应用于具有明确规划性、目标导向性的中国式现代化宏大工程，必然引发深刻的理论张力。

5. 理论张力与反思：游戏与现代化的辩证关系

伽达默尔的“游戏”概念，以其对主客二分的超越、对“事情本身”显现的强调、以及“变迁与重返”的历史性运动，为中国式现代化进程视域下的“人的现代化”提供了一个极具启发性的本体论和现象学视角。然而，将这一源于艺术经验和理解活动的哲学框架，应用于一个具有明确目标导向、宏大社会工程性质的国家现代化进程，不可避免地会引发深刻的理论张力。正视并深入剖析这些张力，并非削弱其立论基础，反而是深化其哲学意蕴、增强其现实解释力的关键步骤。核心张力体现在伽达默尔游戏的本质与中国式现代化的特质之间，具体体现在以下几个方面。

5.1. 游戏的开放性与现代化规划的确定性

伽达默尔的“游戏”核心特质之一是其内在的开放性。游戏是“自为”的运动，其主体是游戏本身而非游戏者。游戏的“构成物”意义是在每一次表现中被“再认识”和生成。游戏的“变迁与重返”运动本身就意味着意义的不断更新和循环往复，而非线性指向一个固定终点。中国式现代化作为具有中国特色的现代化实践，其核心特征(人口规模巨大的现代化、全体人民共同富裕的现代化、物质文明与精神文明相协调的现代化、人与自然和谐共生的现代化、走和平发展道路的现代化)和本质要求具有高度的规划性、目标导向性和相对确定性。它预设了一个关于“现代化”应然状态的蓝图(人的现代化、美好生活、民族复兴等)，并设计了实现这一蓝图的路径(路线、方针、政策等)。现代化规划的“确定性”是否会成为一种外在的、强制性的规则，压抑了游戏自发的、自我规定的运动特性？如何理解规划本身在“变迁与重返”运动中的位置？它仅仅是游戏的“开端”，还是在整个过程中都扮演着主导性的、约束性的角色？

现代化规划可视为“游戏”的“开端”，它设定了初始条件、基本规则和愿景方向(“构成物”的雏形)。但这绝非僵化的教条。规划的生命力在于它必须在“表现”，即在具体的现代化实践中被不断地“再

认识”、检验和调试(“重返”规划本身),从而在“中介”过程中获得其真正的实在性。规划的有效性恰恰依赖于其在“游戏”中被接受、理解和创造性执行的程度,依赖于“游戏者/观赏者”(人民)的“共在”与“参与”。“人的现代化”、“美好生活”等宏大目标,可理解为伽达默尔意义上的“事情本身”。他们并非完全外在于游戏,而是需要通过现代化这个庞大的“历史性游戏”来不断显现自身。其具体内涵并非预先完全给定,而是在“变迁与重返”的实践中,在人民作为参与者的经验、反馈和“再认识”中逐步清晰、深化和丰富。

5.2. 游戏者/观赏者的参与和顶层设计与人民意愿的潜在张力

伽达默尔高度重视观赏者的地位,认为“只有观赏者才实现了游戏作为游戏的东西”。观赏者的“共在”和“参与”是游戏得以完成的必要条件。游戏者虽服从游戏秩序,但也具有“选择”的能力。游戏的意义生成依赖于游戏者与观赏者的互动以及在“为……表现”中的共同作用。这体现了一种深刻的交互主体性和民主意蕴。中国式现代化强调“以人民为中心”,在实际操作层面,它是在一个强有力政党的领导下,通过顶层设计、政策制定和层级执行来推进的宏大工程。“人民”其“意愿”的聚合、表达和实现机制具有独特的制度安排(人民代表大会制度、协商民主、基层民主自治等)。在实践中,顶层设计的集中统一与基层民众多元诉求之间、整体目标与局部利益之间、长远规划与当下需求之间,不可避免地存在张力甚至冲突。当“人民”(作为游戏者/观赏者的集合体)的意愿、诉求或经验与既定的顶层设计(如游戏的“规则”或预设的“构成物”框架)发生分歧或冲突时,伽达默尔的游戏概念如何解释和处理这种冲突?

顶层设计与人民意愿、不同群体诉求之间的张力,不应被视为游戏的失败,而应被看作是游戏内在的、必要的动力机制。伽达默尔强调“理解其实总是这样一些被误认为是独自存在的视域的融合过程。”([6], p. 443)现代化进程中的争论、博弈甚至冲突,正是不同“视域”(政策制定者、执行者、不同阶层民众、传统与现代观念等)的相遇、碰撞过程。关键在于是否存在有效的“对话”机制(可视为一种特殊的“语言游戏”),使这些张力能够转化为对“事情本身”进行更深层次“再认识”的机会,推动规划的优化和实践的调整。伽达默尔理论在此的启示是:正视冲突,将其纳入对话和理解的过程,是“游戏”进行的关键。

5.3. 变迁与重返和“线性进步观”的潜在冲突

“变迁与重返”的核心在于循环性、中介性与历史性。它强调开端、中介、终结的内在联系,过去通过“重返”持续地作用于现在,并共同面向未来。这挑战了现代性叙事中常见的线性、单向度的进步史观,强调传统在理解当下和展望未来中的不可或缺性。现代化话语本身往往内嵌着某种进步主义逻辑,即从传统走向现代,从落后走向先进。这种现代化目标设定本身可能隐含一种指向未来的线性时间观。伽达默尔的“重返”强调对传统的重视和中介作用,这是否会弱化现代化进程所必须的变革勇气和对某些传统的批判性扬弃?如何在“变迁”与“重返”之间维持一种创造性的张力,避免陷入简单的复古主义或激进的断裂论?

中国式现代化对优秀传统文化的强调,正是“重返”的体现。这种“重返”不是回到过去,而是在新的历史条件下,通过现代化的“中介”,重新发现传统中能与当下和未来对话的活的精神资源,实现创造性的转化。“变迁”则是在此基础上,面向未来的创新与突破。伽达默尔的框架有助于我们理解,现代化并非简单的线性延展,而是一种“循环上升”的辩证运动,其中“重返”传统是“变迁”创新的重要根基和来源。阶段性目标的实现,是“游戏”过程中的重要里程碑(“构成物”的阶段性显现),而非游戏的终结,它随即成为新的“开端”。“变迁”与“重返”也是一种诠释学循环,“这种循环在本质上就不是

形式的，它既不是主观的，又不是客观的，而是把理解活动描述为传承物的运动和解释者的运动的一种内在相互作用。” ([6], p. 425)

必须清晰认识到，伽达默尔的游戏概念主要的是提供本体论和现象学的描述框架，它揭示了现代化进程中的存在状态、意义生成方式和历史性维度，它并非是一套政治操作指南和冲突解决方案。它的价值在于强调历史传统对理解当下和塑造未来的根本性作用；指出意义的生成与目标的实现依赖于持续的、开放的“表现”与“再认识”过程；揭示冲突与张力是理解深化和实践调整的内在动力；倡导一种超越主客二分的工具理性、重视整体性与历史性的思维方式。

因此，伽达默尔游戏概念与中国式现代化实践之间的张力，恰恰是理论生命力的体现。它迫使我们去思考：如何在坚持现代化宏伟目标的同时，尊重历史进程的开放性和复杂性(游戏的开放性)？如何在强调集中统一领导的同时，保障人民作为意义生成主体的实质性参与(观赏者/游戏者的共在)？如何在追求发展的同时，保持与传统的联系并实现创造性转化(变迁与重返的辩证关系)？对这些张力进行深刻的哲学反思，不仅无损于中国式现代化的正当性，反而能从本体论层面深化对其独特路径——试图在历史性、整体性和人民主体性中实现一种“规划与开放”、“目标与生成”、“传统与创新”之辩证统一——的理解。

6. 结语

伽达默尔的“游戏”概念，以其对主客二分思维的超越和对“事情本身”显现方式的深刻揭示，为我们理解中国式现代化视域下“人的现代化”提供了一个富有启发的本体论与现象学框架。文中阐发的“变迁与重返”的三重运动，清晰地勾勒出人作为游戏者或观赏者，其存在发展如何在一种非主体中心化、历史性的意义生成过程中得以实现。尤为重要的是，本文并未回避将这一哲学框架应用于一项宏大国家工程时所引发的内在张力——游戏的开放性与规划的确定性、参与的理想与顶层涉及的现实、传统与创新之间，存在着需要我们持续反思的理论地带。正是对这些张力的正视与剖析，彰显了伽达默尔哲学诠释学批判潜力。它启示我们，中国式现代化进程并非一个按图索骥的封闭进程，而更像一个在历史与未来、规划与开放、目标与实现的辩证张力中不断展开的宏大“历史性游戏”。其成功，在于它能否在实践中容纳并驾驭这些张力，使“以人民为中心”不仅仅是一个价值宣言，更成为一种本体论上的实践智慧。在持续的“对话”与“表现”中，让“人的全面发展”这一“事情本身”在不断“重返”传统与“变迁”创新的运动中，向未来无限地敞开和显现。

因此，伽达默尔的“游戏”理论最终提供给我们的并不是一套现成的解决方案，而是一种重要的批判性视角和历史性意识。它提醒我们，中国式现代化及其中“人的现代化”并非是一个预先设定的、静态的终点，而是一个需要全体人民共同参与、在“共在”的“参与”中不断生成、诠释并“再认识”的、正在进行的“构造物”。理解这一点，对于我们在实践中避免新的异化，培育真正的“新型主体”，并迈向未来，具有深远的理论与现实意义。

参考文献

- [1] 伽达默尔. 哲学解释学[M]. 夏镇平, 宋建平, 译. 上海: 上海译文出版社, 1994: 66.
- [2] 李星. 人的现代化: 中国式现代化的主体性超越[J]. 学习论坛, 2024(4): 92-100.
- [3] 王勤瑶, 冀震茂. 中国式现代化视域下人的现代化的特色[J]. 社会主义研究, 2024(4): 79-87.
- [4] 伽达默尔. 诠释学 II: 真理与方法[M]. 洪汉鼎, 译. 北京: 商务印书馆, 2021.
- [5] 何卫平. “偶缘性”的普遍性——对伽达默尔这一术语意义的分析与提升[J]. 学术论坛, 2023, 46(4): 37-48.
- [6] 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, 2021.

-
- [7] 伽达默尔. 美的现实性——作为游戏、象征和节日的艺术[M]. 张志扬, 等, 译. 北京: 三联书店, 1991: 36.
- [8] 何卫平. 伽达默尔的游戏现象学——一个典型案例的分析[J]. 广西大学学报(哲学社会科学版), 2021, 43(4): 71-82.
- [9] 张能为. 经验“节日”, 更好地理解 and 创造存在[N]. 中国社会科学报, 2024-03-04(A04).
- [10] 伽达默尔. 哲学的开端[M]. 赵灿, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2019: 193-195.
- [11] 丰子义. 深刻把握“人的现代化” [N]. 光明日报, 2024-09-23(15).
- [12] 洪汉鼎. 诠释学: 它的历史和当代发展(修订版) [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2018: 168.
- [13] 杰克·门德尔森, 刘明峰. 哈贝马斯-伽达默尔论辩[J]. 德国哲学, 2023(2): 250-281, 309-310.