

迷误之展开

——论阿克塞洛斯游戏说对艺术真理性的重构

王成洲^{1*}, 马继存^{2*}

¹西北大学文学院, 陕西 西安

²西北大学武装部, 陕西 西安

收稿日期: 2025年9月27日; 录用日期: 2025年10月17日; 发布日期: 2025年10月28日

摘 要

在行星性技术主导的“行星时代”，艺术陷入物化的困境，其本真性被技术座架消解，沦为可复制的拟象。针对艺术真理性的迷失，阿克塞洛斯的“世界游戏”理论提出重构路径。阿克塞洛斯指出，艺术作为“世界游戏”的参与者，其价值并非克服异化，而是在迷误与澄明的交织中动态重构真理性。艺术通过接纳行星性场域、突破技术规则、自觉承载异化，以未完成性姿态参与存在的自我解蔽，使真理在差异与多义性中生成。最终，艺术真理性被重构为“事件性”展开：它既非对存在的再现，亦非对真理的占有，而是在“世界游戏”的漫游中持续生成意义。阿克塞洛斯的理论整合了海德格尔的存在之思与马克思的异化批判，为技术时代艺术重拾真理性提供哲学基础，指明艺术需拥抱迷误以超越技术单极统治，在动态实践中成为存在的路标。

关键词

“世界游戏”，艺术真理性，阿克塞洛斯，行星性，技术

The Unfolding of Errancy

—On Axelos' Theory of Game and Its Reconstruction of Artistic Truth

Chengzhou Wang^{1*}, Jicun Ma^{2*}

¹Faculty of Liberal Arts, Northwest University, Xi'an Shaanxi

²Armed Forces Department, Northwest University, Xi'an Shaanxi

Received: September 27, 2025; accepted: October 17, 2025; published: October 28, 2025

Abstract

In the “planetary era” dominated by planetary technology, art falls into the predicament of reification.

*共同第一作者。

文章引用: 王成洲, 马继存. 迷误之展开——论阿克塞洛斯游戏说对艺术真理性的重构[J]. 哲学进展, 2025, 14(10): 296-302. DOI: 10.12677/acpp.2025.1410535

Its authenticity is dissolved by a technological framework, reducing it to reproducible simulacra. To address the loss of artistic truth, Kostas Axelos' theory of "world-game" proposes a path of reconstruction. Axelos argues that as a participant in "world-game," the value of art does not lie in overcoming alienation, but in dynamically reconstructing truth through the interweaving of errancy and unconcealment. By embracing the planetary field, breaking through technological rules, and consciously bearing alienation, art participates in the self-unconcealment of Being with an unfinished posture, allowing truth to emerge amid difference and polysemy. Ultimately, artistic truth is reconstructed as an "eventual" unfolding: it is neither a representation of Being nor a possession of truth, but a continuous generation of meaning in the wandering of world-play. Axelos' theory integrates Heidegger's thinking on Being and Marx's critique of alienation, providing a philosophical foundation for art to reclaim truth in the technological age. It indicates that art must embrace errancy to transcend the unipolar dominance of technology and become a beacon of Being through dynamic practice.

Keywords

"World-Game", Artistic Truth, Kostas Axelos, Planetary Nature, Technology

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

在技术全球化的“行星时代”，海德格尔预言的“技术座架”已全面渗透艺术领域。如赫伊津哈所说：“社会并没有成熟到使技术仅成为它的手段”，[1]技术的扩张使得艺术逐渐被物化、工具化，被置入其中的真理无从得到揭示，艺术逐渐沦为大众的消遣，其作为一种凝神观照的对象不再可能。本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中指出，技术时代的艺术品已丧失其原真性，光韵的凋敝使得艺术作品沦为可无限复制的拟象。艺术品在古希腊被要求具有永恒性，而如今由于真理无可遏制地大量涌现导致这种要求不复可能。当今时代如何在理论上重构艺术真理性，希腊裔法籍哲学家科斯塔斯·阿克塞洛斯的的游戏说或许能给我们带来一些启发。

阿克塞洛斯沿着赫拉克利特至芬克、伽达默尔的路径，在其著作 *The Game of the World* 中提出了“世界游戏”的概念。“‘世界游戏’并非是从人类游戏以及世界中的游戏衍生出的隐喻。”[2]它不是某种具体的游戏类型，更不仅仅是世界中的游戏，它既不是能指，也不是所指，而是一种超越传统形而上学的存在方式，一种“无根基的总体性”，即生成所有差异的本源。在这场“世界游戏”中，世间万物内在力量的所有确定性特征都被褫夺，“迷误”作为这场游戏的显现机制，揭示了存在的不确定性和开放性。游戏作为一个动态的、敞开的、漫游中的生成过程，为我们理解并重构技术时代艺术真理性提供了一个新的路径。

2. 阿克塞洛斯的的游戏说与“迷误”的内涵

2.1. 游戏之行星性展陈

行星性思想是阿克塞洛斯思想的一大重要组成部分，游戏是行星性思想的重要表现形式。在行星性的时代背景下，一切都是游戏。而这场游戏无因无果，它既无关世间万物，也无关乎人，但从存在者的角度观照，反之亦然。每一个人都是游戏的参与者，既制定游戏规则又受限于游戏规则。所有游戏都有

规则, 游戏就是受规则约束的玩法的规则, 它仅仅是描述它的规则的总和。游戏不存在目的, 它本身就是目的。当被除了所有被赋予目的和附着于存在之上的价值后, 只剩下游戏仍然存在, 就像海德格尔承认的那样: “存在的本质就是游戏本身”。

“世界”被阿克塞洛斯界定为“生成为支离破碎的、碎片化的总体性的多维、敞开世界的存在。”[3] 作为“支离破碎的整体性”, 世界既非静态实体, 亦非人类中心主义建构之物, 其本质是“彼”(Cela), 即海德格尔所谓的“世界世界化”, 其指向自在自为的敞开系统。阿克塞洛斯所指出的世界的“行星化生成”, 即作为生成中的存在之碎片化总体而以游戏形式展开的过程, 向我们揭示了我们所游戏的所有游戏以及我们被置于其中的游戏, 总是在世界之中。这就引申出他的另一个重要命题: 世界游戏。“世界游戏”意味着, 世界作为游戏的展开, 它以游戏的形式展开自身, 并通过我们所领悟的游戏性来显现。

“如果世界是游戏的展开, 那么游戏就是世界的展开。”([2], p. 403) 游戏并不是世界的属性, 它不是从事游戏, 它就“是”(is)游戏。“世界游戏”拒绝任何意义, 或者说, 它拒绝被规定, 萨特在《存在与虚无》中说: “任何否定都是规定”, 这就意味着, 否定的发挥亟需一种先在的肯定内容, 而世界这场戏就是“这个”, 它本身之外没有任何意义, 同时又包含了所有意义。世界的游戏与世界中的游戏既相俦又相异, 本体论意义上的存在呈现为游戏的一种形态, 游戏本身同样通过本体论层面的存在者的游戏得以展现。这种本体与本体论的差异, 在一种本体与本体论的无差别状态中相互作用并自我消解。可以看出, 阿克塞洛斯的“世界游戏”乃是“元游戏”, 即“诸游戏之游戏”(Play of Plays), 通过自我指涉消解了主客二分。世界的游戏囊括了存在的游戏以及虚无的游戏, 而其中存在的游戏既包括诸存在者的存在, 也包括世界的存在, 诸存在者的存在是根据存在者的模式来思考的, 而世界的存在则是根据世间之物的模式来思考的。在这个开放且多元维度的世界碎片化的生成过程中, 绝不允许存在的游戏依据任何单一游戏的模式来进行思考。没有任何世间之物的游戏能够支配世界的游戏, 唯有世界具有世界性, 一切存在者都在世界之内。

个体的游戏与世界的游戏是不可分割的, 因为, “人是世界的一个完整碎片。”([2], p. 405) 我们不能从人类生成过程中的存在之游戏出发, 进而抵达世界生成过程中的存在之游戏, 反之亦然, 我们始终存在于人类和世界的共属关系之中, 否则我们将无法思考, 无法行动, 更无法游戏。面对被裹挟并置入的“世界游戏”, 人们并没有选择的余地, 因为选择不游戏其实也是一种游戏。在经过一番无选择的选择之后, 人成为“世界游戏”的参与者。对于既是个体又是物种的人而言, 世界有生有灭, 每个人在“世界游戏”中扮演的仅仅是一个暂存的被借来的游戏中“形象”, 这样一个人的游戏总是会走向尽头, 而世界的游戏会持续并不知走向何处。因此, 当我们谈及“世界游戏”, 我们绝不会在其中发现自身, 我们的在场只是片段, 仅仅依存于一些暂存的关系而在。我们只是“每个孤独的瞬息”。

我们所处的是行星, 在希腊语中, 行星意味着漫游着的星星, 它的特征是游弋, 因此行星化呈现的是一种开放的漫游状态而非恒星巍然不动的中心状态。这种行星化是对全球化的批判性超越, 全球化是“没有世界的世界化”, 而行星化是一种“去中心的漫游”, 亦即世界的世界化。行星思想思考的是世界的游戏, 它使得规则不再显得坚不可摧, 它揭示谜团, 并将自身呈现为谜团。可以说, 游戏并非将我们从必然中解放出来, 而是将我们从自由中解放出来。

2.2. 迷误作为“世界游戏”的显现机制

阿克塞洛斯的“迷误”(Irre)源自海德格尔对于“迷误”的阐释, 但被赋予了新的行星维度, 迷误并非认识论意义上的错误, 而是“世界游戏”的本质显现。“将迷误归为认知缺陷, 如同指责河流偏离河道”。在“世界游戏”的动态过程中, 各个要素的相互作用必然会导致偏差和错位, 这种偏差和错位就是“迷误”。“迷误”不能被理解为不正确、错误或者偏差, “迷误”乃是存在之真理本身的生成方式。正

是因为“迷误”的存在,“世界游戏”才具有了不确定性和开放性,才能不断地生成新的可能性。

在海德格尔那里,迷误是“真理开端性本质的本质性逆显现”,它将自身作为开放之处,敞开为本质性真理的所有对立游戏,是“缺陷”的敞开之所与根据,这里的缺陷指的并不是单个的错误,而是历史中所有迷误活动错综交织的场域。他认为迷误与真理共属一体,在存在者的解蔽与遮蔽的同时性中运作,当存在者整体被解蔽时,其遮蔽也同时发生,它的实现同时也是它的丧失,而这种解蔽与遮蔽的共生状态便是迷误的运作方式。它并非对于正确路径的偏离,而是植根于存在之真理的本质,属于存在历史中不可避免的维度,关联着人类此在在世界中的生存境遇与历史性展开。

阿克塞洛斯在此基础上作了更进一步的阐发,他认为行星此在与人类此在在与存在之真理的迷误发生方式相应和时,会以迷误的方式展开活动,这种活动即迷误活动,亦即“世界游戏”,而存在、行星此在以及人类此在本身均可被视为迷误者。他在《未来思想导论》中引用诺瓦利斯的诗句阐明了真理与迷误的关系,同时也是对于海德格尔的回应:“道说(Sagen)与思想(Denken)、创作(Dichten)与行动(Handeln),乃是某个神秘大树的相邻枝干。它们从世界长出,并几乎伸展至迷误之根源。它们的共同游戏(Zusammenspiel)使人经验到诺瓦利斯就这些活动的共同接榫所磕磕绊绊说出的东西:‘真理乃是一种无缺陷的缺陷(Irrtum)’。”[4]这意味着,真理并非脱离“缺陷”的纯粹形态,反而“缺陷”是真理的本质构成部分。此处的“缺陷”并非否定性的错误,而是真理得以展开的方式。这种“缺陷”并非是对真理的损害,而是真理作为开放的、动态的存在之澄明所固有的特性,因此是“无缺陷的”,即它不被外在的标准评判为有缺陷,而是自身就包含着这种缺陷以作为其本质的一环。总之,在这颗迷误之星上,真理在迷误中动态的生成。

3. 技术时代艺术的困境：真理性的迷失

3.1. 技术对艺术的物化

在技术时代,技术对艺术的物化并不是单纯的工具层面的干预,而是技术本质作为一种“行星性”的存在展现方式,对艺术之本真存在的重构。这种重构植根于马克思所揭示的异化逻辑和海德格尔所说的“座驾”统治的交织,将艺术从其作为“世界会集”的本真状态拽入技术理性的统治之下,沦为可支配、可消耗的“持存物”。阿克塞洛斯业已指出,在行星性技术的支配下,艺术已然被纳入技术生产的体系之中,成为“操作之世界”的一部分。技术化的科学将艺术创作转化为可计算、可复制的生产过程,剥离了其本真的创造性。“技术化的科学和科学性的技术接管并瓦解了艺术、宗教和哲学。”([4], p. 2)

从艺术的存在根基来看,传统艺术作品始终嵌在具体的世界语境当中,是“天、地、神、人”四重性的会集。希腊神庙凝聚着城邦精神的秩序,中世纪的宗教画承载着信徒和上帝的沟通,它们的存在意义源自于特定历史、信仰和生存方式的内在关联。然而,技术时代的艺术首先遭遇的是“对象化”的消解,作品被从世界中抽离,原本的关联性不复存在,沦为博物馆中的展览品或是艺术史研究的样品,使得其成为可供观赏的被制造的审美对象,或将其存在意义简化为可被量化的数据样本。这种对象化的深层机制,正是海德格尔所言的“座驾”作为一种强求性的展现,这种格式化力量促逼艺术堕入量化的视域,迫使作品放弃其作为真理显现的本真使命,转而服从于技术理性的统治。

阿克塞洛斯指出,技术座架的本质是“交换系统的普遍化”,当艺术被纳入行星生产体系中,技术逻辑就取代了“诗意逻各斯”。在创作维度,灵韵的消失深化为对创造性的祛魅。创作主体在技术的不断生产中与作品区隔,形成了一种创作主体与艺术作品的断裂。马克思在分析异化劳动时指出,劳动者的生产活动与其产品相异化,而在技术时代的艺术创作中,这种异化表现为创作者主体性的消解。艺术的灵光在技术流程的可操作性中逐渐黯淡,艺术日益失去了它的内容。这种创作的物化,本质上是马克

思所说的“劳动异化”在艺术领域的延伸, 艺术劳动的产物不再是明证创作者的本质力量, 反而成为支配创作者的异己力量, 正如阿克塞洛斯所指出的, 技术将“所有存在者都变为劳动的材料”, ([4], p. 78) 艺术创作者也随之沦为技术系统之中的“参数调试者”, 其主体性被规训为对技术逻辑的服从。技术将艺术降格为可批量生产的文化商品, 其独特性和批判性被抹平, 成为一种大众消费的如同商标的符号。当艺术创作变成谋生的手段, 作品价值取决于其商品价值, 审美体验被简化为感官刺激, 艺术便不再是通往或是揭示真理的可能, 而是技术理性的附庸。

3.2. 作为意识形态工具的艺术

艺术作为意识形态工具的特质, 始终胶葛在其与社会权力结构及阶级利益的复杂关联之中。美学范畴诞生之初就与现代阶级社会主流意识形态的建构密不可分, 艺术作为美学话语的核心载体, 从一开始就已介入到各阶级争夺政治领导权的斗争之中。它不仅是对艺术自身价值的阐释, 更隐秘地承载着对人类主体性新形式的塑造, 这种主体性既要为其社会秩序提供看似自然的合理证明, 又要符合统治阶级对于被统治者未来的预期。可见, 艺术天生就有意识形态工具的特质, 稍有不慎就会沦为阶级意志的传声筒。

朗西埃认为, 美学就是政治。存在一种“感性的分配”, 令人们在审美享受上一开始就是不平等的, 有些群体天生就拥有比另外一些群体获得更多审美享受的权利, 或者说, 艺术本身就带有等级制, 平等是一个伪命题。这是一条利维主义的途径, 那么若是我们从它的反面出发, 借鉴雷蒙德·威廉斯将文化视为“一种特定生活方式的总和”, [5]即将艺术视为一种特定的形式的总和, 不再是一个特定阶层的专利, 是否能够让艺术避免被解构, 让它重新作为一种独立的、纯粹的领域而存在呢? 答案是否定的。当艺术失去其神圣性时, 也同时失去了它的意义, 此时它仅仅作为一种功能而存在, 这种功能就是对现有权力结构的肯定。

马克思揭示了艺术意识形态的物质根基。在资本主义条件下, 艺术的“自律性”本身就是一种意识形态建构, 它看似独立于功利性的社会关系, 实际上是将艺术视为某些人的特权。资本主义艺术通过强调其非功利性, 来掩盖其背后的剥削本质。艺术在此成为掩盖资本逻辑对人的异化的工具。

从根本上说, 艺术沦为意识形态工具的核心, 在于它将特定阶级的利益转化成普遍人性的体验, 将偶然的 social 秩序装扮成必然的存在。它通过感性的刺激, 让人们在审美愉悦中愉快地接纳意识形态的规训, 既满足了人们对于超出现实压迫的希求, 又悄无声息地巩固着产生压迫的社会结构。它既是统治的手段, 又是解放的幻象, 这正是艺术沦为意识形态工具后最深刻的悖论。因此, 我们需要深入思考并为艺术寻求一种新的存在方式, 这种存在方式既不能在盲目因袭中重塑自身, 也不能在鲁莽激进中耗尽自身。

4. 艺术在“世界游戏”中的重构

4.1. 艺术作为“世界游戏”的参与者

在阿克塞洛斯看来, 艺术作为“世界游戏”的参与者, 始终被囿于存在的历史性展开与行星性技术的张力之中, 它既不是孤立的审美客体, 也不是被技术消解的残余, 而是世界自我解蔽与遮蔽的动态显现。“世界游戏”乃是存在者真理在迷误与澄明中的敞开, 是行星性技术时代里“一之一切”的动态运作, 阿克塞洛斯将艺术置于这一维度中, 尝试揭示其作为参与者的独特性, 即艺术在技术统治的普遍同质化中仍保有异质性的潜能, 它通过断裂、越界与变形的方式回应世界的危机。艺术不再以自律性自居, 而是介入“世界游戏”的运作机制, 它不再只是技术的附庸, 而是技术的参与者, 阿克塞洛斯向我们展示了一种艺术在技术时代的新的可能性, 一种有别于物化的作为“游戏”参与者而存在的可能性。

从希腊源头来看, 艺术本就与自然共属一体, 赫拉克利特将世界看作“游戏着的孩子”, 而艺术作为“制作”, 正是世界自我显现的一种方式。它既解蔽存在者的轮廓, 又在创作中保留遮蔽的神秘, 如同古希腊人眼中的“迷误”并非错误, 而是真理自身的逆现。这种二重性在行星时代依然被延续, 不过被技术的力量重新塑形: 技术看似瓦解了艺术的自主性, 将其拖入工具理性的轨道, 而在阿克塞洛斯看来, 这种瓦解实际上是艺术参与“世界游戏”的新形态。艺术不再局限于展览馆的高墙之内, 而是在技术与存在的胶葛之中成为世界的一面镜子, 它既反射着行星性技术对存在的“挑起”, 又以其诗意的抵抗保留着存在的不可计算性。

马克思对异化劳动的批判为这种理解提供了另一重参照, 在资本主义和技术的统摄下, 艺术一度被视为“意识形态的上层建筑”, [6]其创造性被异化为商品。阿克塞洛斯超越了这种二元对立, 他将艺术的异化本身视为“世界游戏”的一部分, 认为当艺术被纳入技术生产的流程, 异化为可消费的符号之时, 它同时也在消解着这种异化, 它通过被异化的荒诞、破碎的形式, 暴露出技术统治的虚无性。艺术既被“世界游戏”的力量所推动, 又以其独特的迷误姿态搅动着游戏的规则。

最后, 艺术作为“世界游戏”的参与者, 其意义并不在于提供逃离技术的乌托邦, 而在于在迷误与澄明的交织中, 成为历史性展开的“路标”。它为我们证明, “世界游戏”从来不是技术单向度的统治, 而是真理与迷误、解蔽与遮蔽永恒交织的生成过程。

4.2. 艺术真理性在动态显现中重构

阿克塞洛斯从赫拉和克利特的“对立和谐”与“游戏”概念出发, 将世界理解为“一之一切”的生成过程, 而艺术作为这一过程的参与者, 其真理不再局限于地域性或是历史的特殊性, 而是在行星性的意义流动中不断生成。这种行星性意味着艺术不仅要承载地域性的历史经验, 还要在跨文化对话中消解本质主义的界限, 其真理性就体现在对“差异”的容纳与转化之中, 在游戏的开放性中让存在的多义性得以显现。正如荷尔德林所道出的: “我们一无所是; 我们所寻求的, 乃是所有。” ([4], p. 3)

阿克塞洛斯指出, 形而上学的终结并不意味着思想的消亡, 而是转向另一个开端, 艺术同样如此。在行星性时代, 传统美学追求的“作品完整性”已被解构, 艺术的真理不再存在于作品的封闭形式中, 而是存在于其作为碎片参与整体游戏的过程中。柏拉图在《克拉底鲁》篇中说: 真理是神圣的漫游, 艺术在行星时代正是被“世界游戏”裹挟着漫游, 它的真理性就在这一动态的过程中, 在迷误的涌现中生成。这也是阿克塞洛斯游戏说的创新之处, 他将真理视为一种生成而非再现。艺术通过对既有意义的拆解和重组, 让被遮蔽的存在维度在持续生成(迷误)中得以显露。艺术真理的存在方式转化为一种未完成性, 它使得艺术能够持续回应世界的新经验, 在不断自我否定中重构与存在的关联。这样, 它方能避免成为意识形态工具, 拒斥对于当下权力结构的简单肯定, 成为多向度的流动中的意义生成域。

阿克塞洛斯的理论虽然极具启发性, 但也面临潜在的批评。其一, 他的“世界游戏”、“迷误”等概念具有高度抽象性, 可能会被指责定义模糊且缺乏具体的美学判断标准。其二, 与马克思的理论不同, 该理论对于艺术介入现实、改造社会的能动性强调不足, 似乎过于被动地去接受异化状态, 这可能会使得它被束之高阁。对此, 我们可以做出回应: 阿克塞洛斯并非是在提供一套操作指南, 而是在进行存在论层面的范式转换, 他的目标不在于确立新规范, 而在于为艺术在技术时代的合法性重新奠基。拥抱迷误不等于放弃批判, 而是以更根本的方式保持开放和质疑。与后现代主义美学诸如利奥塔、鲍德里亚等人对于解构的痴迷相比, 阿克塞洛斯并未走向彻底的解构与意义消解。后现代主义往往陷入虚无和戏仿, 而阿克塞洛斯通过“世界游戏”保留了存在之真理维度, 尽管它是动态、多义且未完成的。他整合了海德格尔的存在之思与马克思的异化批判, 使其方案既具备后现代对同一性与中心化的批判力度, 又避免了彻底相对主义的困境, 为艺术真理性在行星时代的重构提供了更具建设性的哲学基础。

归结而言, 阿克塞洛斯所揭示的艺术真理性在动态显现中重构的核心机制在于: 艺术作为“世界游戏”的参与者, 通过对异化的自觉、对规则的突破、对行星性场域的接纳, 以及对未完成性的肯定, 将存在之真理从形而上学的囹圄中解放出来, 使其在迷误与解蔽的开放性进程中不断生成。这种真理不再是静态的符合或者显现, 而是艺术与世界共同游戏的“事件”, 其意义永远处于到来之中。

5. 结语

阿克塞洛斯的学说为技术时代的艺术指明了方向: 艺术的真理性既不在技术化的商品逻辑中, 也不在传统形而上学的“永恒本质”中, 而在参与“世界游戏”的动态过程中。“迷误”作为这场游戏的显现机制, 为艺术提供了突破技术统治、重构存在关联的路径。艺术不应畏惧迷误, 而应拥抱迷误, 因为它并非真理的对立面, 而是真理的绽出之域。

从理论层面来看, 这一思路融合了马克思对异化劳动的批判与海德格尔对存在的沉思, 既超越了把艺术真理理解为反映现实的认识论范式, 也突破了将其局限在自律领域的形而上学残余, 为理解艺术与技术、世界、存在的复杂关系提供了更为包容的看法。技术时代的艺术不必去追求对异化的克服, 而应在迷误的自觉中, 以未完成的创作形态参与世界的自我解蔽, 这种参与本身, 就是艺术真理性在行星性时代的显现方式。唯此, 艺术才能在技术时代重拾真理性——它不是对存在的“再现”, 而是存在的“生成”; 不是对真理的“占有”, 而是真理的“展开”。由此而言, 阿克塞洛斯的洞见不仅重构了艺术真理性的内涵, 更向我们展现了一种超越现代性困境的思想, 即在根基的“世界游戏”中, 真理的显现不在于抵达某个确定的终点, 而在于始终作为“在路上”的漫游, 在与世界的持续对话中不断生成新的意义的可能性。尽管他的理论仍然存有一定局限, 比如无法回答如何实际达到技术的圆满、将唯物主义在行星性思想中贬低为实证主义以及对马克思的批判, 但无可否认的是, 阿克塞洛斯的理论对于反思当代艺术的异化状态、重新思考艺术的存在价值, 无疑具有持久的理论与实践意义。

参考文献

- [1] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人——文化的游戏要素研究[M]. 傅存良, 译. 北京: 北京大学出版社, 2014.
- [2] Axelos, K. (2023) *The Game of the World*. Edinburgh University Press.
<https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474449069.001.0001>
- [3] 陶宇杰. 世界、游戏、行星——试析阿克塞洛斯哲学的三大核心概念及其关联[J]. 法国哲学研究, 2023(00): 480-498.
- [4] 科斯塔斯·阿克塞洛斯. 未来思想导论: 关于马克思和海德格尔[M]. 杨栋, 译. 南京: 南京大学出版社, 2020.
- [5] 陆扬. 文化马克思主义[M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2016.
- [6] 科斯塔斯·阿克塞洛斯. 马克思: 技术思想家——从人的异化到征服世界[M]. 张福公, 译. 南京: 南京大学出版社, 2024.