《学术界》(月刊)
总第295期,2022.12
ACADEMICS
No.12 Dec. 2022

维特根斯坦的实践涌现论〔*〕

陈常燊

(山西大学　哲学社会学学院,山西　太原　030006)

〔**摘　要**〕语言游戏和棋类游戏是《哲学研究》等后期著作中最常见的两种原始实践,而隐喻论和涌现论是考察维特根斯坦实践哲学的两个重要视角。借助对维特根斯坦的文本分析,以及对安德森"更多意味着不同"的反建构论处理,阐明了游戏是实践的隐喻,游戏从规则中涌现;进而,实践从规则中涌现,从语言游戏和生活游戏的大尺度和复杂性中涌现。总之,"原始语言"以及由此派生的"原始实践"概念有助于我们揭示人类实践的涌现特征。

〔**关键词**〕隐喻;涌现;语言游戏;遵守规则;原始实践

DOI:10.3969/j.issn.1002-1698.2022.12.015

一、从原始语言到原始实践

语言学家乔治·莱考夫(George Lakoff)和哲学家马克·约翰逊(Mark Johnson)指出,人类思维过程在很大程度上是隐喻性的。[1]据此我们认为,不同哲学家对实践的不同理解,体现为实践隐喻上的差异。在维特根斯坦哲学中,游戏是实践的隐喻。后期维特根斯坦所理解的游戏首先是"语言游戏"(language game),语言游戏中的"语言"特指那些"原始语言"(primitive language),这是一种自然的、前理论的语言,如下命令、提问题、讲故事、闲聊,这些就像走路、吃饭、喝水、玩耍一样,都是我们的"自然史"的一部分,它是由语言以及与语言交织在一起的那些行为构成的整体。[2]在他看来,甚至棋类规则也可以被视为人类自然史的命题,它与动物游戏之间具有连续性。[3]因此,人类实践是可理解的,并不具有神秘主义色彩。他要做的就是把诸如"实践"这样的哲学概念从其形而上学用法带回到原始用法上来,因为后者才是其"正确的"或"规范的"用法。[4]

原始语言的反面是理想语言(ideal language)或理论化语言(theorizing language)。相比之下,学术讨论或外交辞令就不算是原始语言游戏。值得澄清的是,原始语言并不是原始社会的语言,而是一个人的母语习得或者孩子学习说话时的那种沉浸式训练;它不是任何一种形式的外语学习,也不会把语音、词汇、语法等方面割裂开来单独学习,更不受制于任何的语言学理论;它

作者简介:陈常燊,哲学博士,山西大学哲学社会学学院教授、博士生导师,研究方向:现代英美哲学、语言哲学。

〔*〕本文系国家社会科学基金后期资助一般项目"维特根斯坦与寂静主义研究"(21FZXB042)的阶段性成果。

把语言和行为密切编织在一起,形成一种水乳交融的关系,同时也是一个人思维方式和原始的世界观的形成过程。[5]表面上,或者孤立地看,行为可以无需语言的参与,实践可以在沉默之中进行。但是本质上,或者系统地看,正如所有的语言都必须被视为一种行为方式,所有的行为也必须被视为某种哲学人类学意义上的语言游戏。就此而言,语言游戏与行为方式之间乃是一体两面的关系。"语言游戏,就是说出某种语言是某种活动或生活形式的一部分。"[6]维特根斯坦特别指出,从这些原始的使用方式入手来研究语言现象,那么迷雾就会消散,因为我们能借此对语词的目的和功能进行清楚地综观(surveying)。我们对人类实践的洞察从语言游戏的隐喻开始。它是受规则约束的行为所构成的整体,时而伴随着原始语言。从维特根斯坦的"原始语言"相对应地延伸出"原始实践"(primitive practice)这个概念。它同样具有原始语言的那些自然的、前理论的特征。它是最基础的生活实践,它同样属于生活形式,而不是任何一种理想的、受柏拉图式的"理念"(idea)约束的实践,也不是任何一种受理论指导的实践。与原始语言的情形类似,原始实践的反面是理想实践(ideal practice)或理论化实践(theorizing practice)。

任何的原始实践都像原始语言一样,都是沉浸式训练的结果,最终被内化为"习惯成自然"状态。正如语言游戏是一种原始游戏一样,原始实践也只是一些原始游戏,在此意义上我们将原始实践视为一种生活游戏(life game)。语言游戏和生活游戏是同构的。语言游戏是语言实践,棋类游戏是棋类实践。任何一种游戏都有一个从简单到复杂的过程。这里存在多种情形:有些简单的游戏是原始的,譬如孩子们玩的"过家家"游戏;有些复杂的游戏也是原始的,比如我们在中国象棋中所看到的游戏;有些复杂游戏并不是原始的,比如哲学游戏,亦即运用概念、判断和推理来进行哲学思辨的语言游戏。

维特根斯坦对人类实践给出了游戏的隐喻。一个棋类游戏有两个构成要素,一是它的初始条件,二是为棋手公认的游戏规则。这一点类似于宇宙的历史由它的初始条件和自然法则所构成。初始条件是既成事实,游戏规则类似于《论确实性》中的"河床"(river - bed)[7],相对于河水(棋形)来说是静态的。"河床"隐喻是说,我们的整个信念系统是一条川流不息的生活之河,那些相对牢固信念(我们常视之为基础信念)则在信念的河流之中扮演着河床的角色,而那些相对不那么牢靠的信念,则相当于信念之流里不断被冲刷、不断变换的泥沙。为了提高竞技性和观赏性,棋类游戏通常最终要分出输赢。然而,分出输赢并不是游戏的本质特征。在中国象棋中,和棋也是常见的。其他部分游戏,比如儿童的"过家家"游戏,只具有娱乐性,无所谓输赢。

二、反对实践的分体论模型

后期维特根斯坦反对他前期《逻辑哲学论》中的下述事实—命题的分体论模型:世界是所有事实的分体论上的和,与之存在同构关系的是,语言是所有命题的分体论上的和;进一步,事实是诸事态或基本事实的分体论上的和,同构地,命题是诸基本命题的分体论上的和;最终,基本事实是诸对象的分体论上的和,同构地,基本命题是诸名称的分体论上的和。[8]这是一个原子论的世界观,对象就类似于世界的"逻辑原子"。用他后期的话说,罗素的"个体"(individuals)和他自己的"对象"(Gegenstände/objects)都是这种原初元素(primary elements)。[9]它们是因其自身(in and of itself)而存在的东西,不存在任何进一步的解释。同构地,名称就是这样的语言实体,所有语言都由它们所构成,但其自身并没有更基础的解释性建构。然而,在《哲学研究》中,维特根斯坦明确地反对自己前期的分体论模型。他首先指出所谓"复合实体"并不是一个清晰的概念。我们说椅子是复合对象,但它在何种意义上是"复合的"?他直言不讳地指出,直接谈论"椅子的简单成分"毫无意义。这里有分体论上的复

合,有属性论上的复合,还有规范性上的复合。就分体论内部而言,情况同样比较复杂,有空间分体论(space mereology)上的复合,如一棵树包括树根、根干、树枝和树叶等部分;还有时间分体论(time mereology)上的复合,如一场足球赛包括上半场、下半场两个阶段。

维特根斯坦看到了分体论模型的不合理之处。例如,中国象棋盘是象棋子活动的场所,象棋子按照规则摆放在棋盘的交叉点上。但是,棋盘并不符合分体论模型。分体论上的"复合性"一词的日常用法充满歧义,我们可以用无数种相互不同而又以各种彼此相关联的方式来使用"复合的"一词。"简单的"一词的日常用法同样如此。这不仅仅是日常语词用法的问题,更是这些语词的指称对象的哲学性质的问题。他的意思是,如果我们在于"复合的""简单的"用法都是模糊而多义的,那么就不要指望它们指称的对象——即复合实体、简单实体——本身会是清晰明确的。借助分体论的模型,最终我们不得不面临一个尴尬局面,当我们说"椅子是复合实体"时,实际上是不知所云。然而,鉴于维特根斯坦的反分体论立场,我们没有理由说,游戏从诸空间部分中涌现(emergence)。我们确实无法在空间分体论上来理解棋类游戏,正是由于棋盘不等于棋类游戏本身。严格来说,没有任何物理对象是棋类游戏本身。不是说棋类游戏不受任何物理定律的约束,而是说仅仅在物理定律的基础上无法建构起整个的棋类游戏。对于牌类游戏、球类游戏、角力游戏等等来说也是如此。"它们都遵循分体论模型"并不是它们的共同之处,就像"它们都必须决出胜负"不是共同之处一样。这里只有一种唯名论的本质主义立场,除了它们都被称作"游戏"之外,没有其他的共同之处了。难道它们不是有相似之处吗?比如它们都具有娱乐性、竞技性等特征。对于这个疑问,维特根斯坦最终祭出"家族相似"(family resemblance)这个经典概念来给予回答:我们只是看到了一张由彼此交叉重叠的相似之处所构成的复杂网络。[10]这意味着,即便从属性分体论(property mereology)角度看,我们在一个游戏中也无法找到其"本质部分",换言之,其中没有一个属性部分是不可或缺的。

维特根斯坦所反对的分体论模型,其典型版本是所谓"古典外延分体论"(classical extension mereology),其核心主张是:首先,部分关系是传递的(如果某物 x 是某物 y 的一部分,并且某物 y 是某物 z 的一部分,那么某物 x 也是某物 z 的一部分);其次,给定某些部分,最多有一个物体由它们组成;最后,给定某些部分,无论它们是多么异质和不同,至少有一件东西是由它们组成的。[11]结合前两个主张,结论是:对于同样的诸部分,有且只有一个分体论上的和。据此,笔者认为,即便所谓古典外延分体论在数学上是对的(考虑到排列、组合和集合),它在物理上仍然可能站不住脚;退一步说,即便它在物理学上是对的,它在哲学上仍然是成问题的,特别是它违背了"整体大于诸部分的分体论之和"这句涌现论格言。一个游戏也有它的诸多"部分",譬如时间部分或者性质部分,它类似于乐高游戏中的积木块。游戏从这些部分之和中涌现出来,但它具有新奇性或一定程度上的自主性,它在本体论上不能被还原为部分,在性质上既不能被其中的一个或几个部分的性质所解释,也不能被它们所预测,即便把它们之关系考虑进来也是如此。

一个游戏的复杂性并不体现在它有众多的部分,而是体现在这些部分的新的排列组合方式。即便一个游戏有数量庞大的部分,如果它只有一种排列组合方式,但它也不算是一种复杂的游戏,甚至不能称之为游戏。涌现过程的奇特之处正在于,表面上看,寥寥几个部分之间的排列组合方式是可能穷尽的,但是随着游戏过程的延长,同样可以涌现出令人惊异的复杂性,就好比"0"和"1"这两个二进制单位,随着字符串位数的叠加,可以表达无限数量的信息。两个群体因规模不同而会有实质上的差异。假设两个国家有相似的制度和传统,但在人口或经济规模上有

所悬殊,这里的规模效应也是一种涌现性质,其复杂性呈指数级增长。这表明规模不是一个群体的外部属性,尽管它仍然要受到其功能属性的限制。

维特根斯坦把语言游戏与棋类游戏进行类比,它们都具有家族相似的特征,且都受到规则的约束。一方面,他反对关于语词意义或游戏规则的柏拉图主义立场,主张它们不是某种抽象的非时空对象。[12]另一方面,他也反对关于语词意义或游戏规则的物理主义立场,主张它们并不是物理对象在分体论上的聚合,也不能仅仅依赖其物理性质而得以解释。他指出,我们在日常生活中谈到命题和词语时,谈论的是时空中的语言现象,而不是一种非时空的抽象物。我们谈论它,就像谈论象棋中的棋子,这时我们给出的是象棋的游戏规则,而不是在描述它们的物理性质。紧接着,他在《哲学研究》中评论道:"一个语词到底是什么?"这个问题就类似于"一个棋子到底是什么?"[13]他更愿意在用法、功能或作用上来理解语词意义或象棋规则。"棋子的意义就是它在游戏中的作用。"[14]这种立场类似于查尔默斯(David Chalmers)所说的功能主义(functionalism),它是一种根据现象所扮演的角色或所起的因果作用来理解现象的观点。譬如,依据颜色功能主义,颜色是被挑选出来的某种起因果作用的东西,亦即颜色与我们的颜色体验之间存在因果关系。[15]据此,语词的意义不是由任何音节或字形上的物理性质决定的,象棋的本质也与棋盘、棋子的物理性质无关,只有它们的功能或作用才是至关重要的:象棋是扮演了某种游戏角色的东西,而象棋规则与棋手的走子行为之间存在因果关系。

三、实践从规则和复杂性中涌现

从功能主义到涌现论的过渡是自然而然的,因为事物的功能属性是它的物理学属性在一定规模或复杂性上的涌现特征。既然无法在分体论上建构起功能,那么语词或棋类游戏的功能就只能坐落于规范性之上了,这里的核心概念是"规则"。语言与游戏的类比在维特根斯坦那里之所以是自然而然的,一个重要原因是他发现了它们都是由规则所约束的。似乎我们终于找到所有的语言和游戏都共享的一个本质,即它们都受规则约束。但这是否意味着,他支持一种关于语言和游戏的"规则本质主义"呢?笔者认为,维特根斯坦的回答是否定的。

我们对于理论化实践可以有很多种理解,其中一种是基于规则的建构论。涌现论的隐喻是物理学家彼得·安德森(Peter Anderson)的格言"更多意味着不同"(more is different):大尺度个体或复杂的基本粒子集合体(如生物有机体)的行为,并不能按照少数基本粒子性质的简单外推来理解——事实上,在复杂性的每一个层次,都会有崭新的性质出现。在他看来,为理解这些新行为所进行的研究,本质上是同样基础性的。[16]

安德森对还原论的理解与哲学家们有所差异。通常认为,涌现论者是属性上的反还原论者。但安德森的还原论是一种实体一元论,也就坚持认为世界在基础层次上只存在物理对象。安德森用"反建构论"来表达哲学家们关于涌现性质的反还原论特征。在他看来,即便在大尺度上和复杂的基本粒子聚集的行为,或者说它们在分体论上的和(mereological sum)可以被还原为基本粒子的性质,这也不等于说,这些大尺度个体或复杂行为(复杂游戏)可以依据它们建构而成。就此而言,他的还原论假设绝没有蕴含建构论假设,换言之,将万物还原为简单基本定律的能力,并不蕴含从这些定律出发重建整个宇宙的能力。一旦面对大尺度和复杂性的双重困难,建构论假设自然会站不住脚。究其缘由是,大型和复杂的基本粒子集合体的行为,并不能按照少数基本粒子性质的简单外推来理解。

安德森在分体论上理解这里的还原与建构。我们可以切换一个考察视角,在规范性上理解这里的还原与建构。可以做简要对照如下:

(1)分体论的还原论:大尺度个体可以

被还原为特定数量的基本粒子;

(2)分体论的建构论:可以基于特定数量的基本粒子建构起大尺度个体;

(3)规范性的还原论:复杂游戏可以被还原为特定数量的简单规则;

(4)规范性的建构论:可以基于特定数量的简单规则建构起复杂游戏。

安德森支持(1),但反对(2)。基于上一节,维特根斯坦对(1)、(2)都表示反对。在(3)、(4)问题上,他俩的观点出奇地一致。安德森没有直接谈到规范性问题,但他的涌现论中隐含了对(3)的支持以及对(4)的反对。维特根斯坦在《哲学研究》的大量段落中直接或间接地谈到了游戏规则问题,从考虑基于规则来定义游戏,直到正式提出"遵守规则的悖论"(paradox of rule - following)达到高潮。当我们说他不是规则的还原论者时,我们是在通常意义上理解还原论的,将之略等同于建构论,在此意义上他是一名反还原论者或涌现论者。[17]但是,站在安德森对还原论的立场上看,维特根斯坦仍然可以被视为一个温和的规则还原论者,理由很简单:毕竟他并不反对根据规则来考察语言游戏或生活游戏。

游戏的动态性通过玩家对规则的运用来体现。在棋类游戏中,则是通过符合规则的走子来实现。走子的过程是棋形从简单发展到复杂的过程。复杂的事物总是从简单的事物中发展出来的。游戏是复杂的、行为是复杂的、实践活动也是复杂的。这种复杂性具有质和量两个方面。以游戏为例,就前者来说,一个游戏可能有很多的玩家、经过漫长的过程、不同的阶段有不同的目的,但支撑游戏的规则可能只有寥寥几条;就后者来说,这几条规则可以演变成各种各样的游戏,其数量往往是无法穷尽的,即便超级计算机也无法穷尽棋类游戏的所有可能棋形。宇宙的复杂性决定了不可能找到一个"最优"理论,甚至像象棋这样的小规模系统,研究了几个世纪都没有最优的对策或必赢的招法。游戏没有本质,好似下棋没有最优解。

象棋游戏有棋盘和棋子,但它们的物理性质对于游戏并非不可或缺。譬如,下盲棋并不依赖棋盘和棋子的物理性质。所以游戏不是从规则加上棋盘、棋子中一起涌现的结果,它只是从规则中涌现。"孰能生巧"是游戏局数或规模的涌现性质,所以技艺精湛的大师游戏在初学者游戏的基础上涌现。大师游戏的复杂程度也远远超过初学者游戏,以至于难以被后者轻松驾驭。大师游戏与初学者游戏的区别不是规则上的,而是规模、尺度和复杂性上的。初学者或资质平庸者也许熟知棋类规则,但他未必能下好棋,也未必能掌握下棋的最正确方法。尼古拉斯·雷舍尔(Nicholas Rescher)指出,对游戏基本规则的了解仅仅是游戏历程中的第一步,它还包括棋局中的战术和策略的种种原则。正是由于支配原则的复杂性,才使得大师和初学者全然不同。[18]大师游戏与初学者游戏,是在目的论层级上两种全然不同的游戏,尽管它们遵循同样的游戏规则。我们从简单的几条规则中无法"建构"出大师的游戏,尽管大师游戏的每一个步骤都严格遵循了那些规则。与初学者游戏相比,大师游戏必定多出了一些重要的性质,这些重要性质并非可有可无,而是构成游戏的内在目的的一部分。这些多出来的部分,被称为涌现性质,它无法简单地被还原为那些规则。从涌现的观点看,人类的游戏活动是由规则构成的一个整体,进而是一个分体论上的具体对象。任何有限数量的具体规则的分体论上的和(mereological sum)都不是游戏的本质,尽管没有规则,游戏也不存在。规则不是游戏的本质,不是因为规则会变。即便规则不变,规则也不是游戏的本质,因为没有任何一条规则对于一个游戏来说是必要的,当然也没有任何一条规则对于一个游戏来说是充分的。"大规则"与"小规则"之间没有明显的界线。所以,不能说对"小规则"改动不会影响游戏的同一性,只有"大规则"的改动才会影响游戏的同一性。若果如此,"大规则"就构成了游戏的本质部分。然而,我们认为没有这样的"大规则"。

四、实践的涌现特征

如前文所言,游戏是实践的隐喻。据此我们将游戏与规则之关系,视作实践与规则之关系。在理论上,关于实践相对于规则的本体论地位,我们可以列出下述备选立场:

(1)唯实践论:实践是真实的,但规则不是真实的;

(2)泛实践论:实践先验地内在于所有规则之中;

(3)规则—实践的实体二元论:实践与规则是两个独立的、并行的实体;

(4)实践涌现论:实践从规则中涌现出来;

(5)实践虚构主义:规则是真实的,实践不是真实的,但可以有关于实践的叙事;

(6)唯规则论的取消主义:规则是真实的,实践不是真实的,也无需关于实践的叙事。

维特根斯坦显然否认了立场(1)、(5)和(6),他认为规则与实践都是真实的生活形式,其真实性也不源于虚构主义的"假装"(pretending)。在他看来,规则是不确定的,遵守规则的活动甚至带有悖谬性质——至少根据某种理智主义观点即是如此。我们无法通过对规则的考察先验地获得关于实践的知识,因此立场(2)是站不住脚的。规则与实践之间并没有本体论上的鸿沟,当我们说实践从规则上涌现时,已经承诺了二者的实体同一性:实践并不具有独立于规则的实体地位。立场(3)过度高估了实践的自主性特征,同时又贬低了它对规则的依赖性,因此也是成问题的。

最终,维特根斯坦选择了立场(4)。在实践涌现论者看来,实践没有因为规则被取消,实践不能还原为规则,所以取消主义和还原论并不适用于规则与实践的关系。从涌现论角度看,这里涌现的是实践的属性而不是实体。但是这里并没有规则与实践的二元论,实践并不是一个与规则平行的实体,尽管实践在属性上是新奇的、不可还原的,但在本体论上仍以规则为基础。强涌现属性的自主性体现为下向因果(down - ward causation),实践可以在因果上导致规则的改变;实践不能在规则层面上被预测,被解释。

规则不是游戏的任何一种"部分",但它共享了上述分体论涌现的某些特征:首先,正如没有任何一个或几个部分(即便是所有部分)可以作为游戏的"本质部分"(essential parts),同样没有一个规则可以作为游戏的"本质规则"(essential rules),即便它是支撑一个游戏的唯一的规则,或者它们是所有规则的总和。其次,涌现是一个自发的过程,这是一个在给定的条件下,无需外界帮助,一经引发即能自动进行的过程。这种自发性同时也意味着它的客观性和非人为性。再次,规则服从于游戏的目的,而非相反。尽管规则是严格的、相对静态的,但正如维特根斯坦所考虑过的河床与河水的关系那样,略微违背直觉、几乎不可思议的是,河床最终仍然是由河水决定的,历次的黄河改道就是一个恰当例子。游戏的娱乐、竞技或其他目的不断促使规则的改进,使得人们可以根据经验来判断哪些规则会使游戏更趋完善。最后,这种涌现是有方向的,热力学第二定律告诉我们,可以从具有特定结构的诸多细胞中涌现出一个有机体,但是反之不然:无法从有机体中涌现出细胞。

通常而言,涌现并不兼容随附性(supervenience):游戏作为整体并不随附于其部分,游戏作为过程也不会随附于其规则。规则的渐进式改变也不会导致游戏同一性的混乱,正如我的身体发肤的局部渐进式改变不会影响我的个人同一性。同样的游戏可以由不同的规则构成吗?或者,同样的规则可以构成类型上不同的游戏?如果对这两个问题的回答都是肯定的,那么可见规则与游戏之间的关系是相当松散的:这里没有强决定论关系。然而,这里仍然存在弱决定论关系。这种非决定论是否与规则的基础性兼容呢?我想回答也是肯定的。游戏是由规则定义的,由那些可能发生渐进式变动的规则所定义的,违背了渐进式原则的不同规则定义了不同的游戏。

这个原则不仅要求两个规则足够相似,还要求它们有空间上的毗邻性和时间上的相继性,就像大卫·休谟(David Hume)对因果关系的要求那样。[19]从涌现层面看,事物的同一性不仅仅符合我们的直觉,游戏的同一性不应该是错觉。个体或事件的同一性在其时—空分体论上的和之上涌现出来。

规则对于游戏的弱决定还体现为游戏过程是游戏玩家受规则约束的互动生成的过程。应该说,棋类游戏对游戏规则和初步状态都极度敏感。从初始状态开始,对弈者的后续走棋要求符合游戏规则,不同的走法导致不同的后续状态。游戏是涌现的隐喻,棋形不可被事先预测,也不能被还原为简单的几条走棋规则。规则是真实存在的,但它们不是对游戏进行还原的结果,它也并非"先验"地决定了棋形的发展。考虑到"嵌套涌现"(nested emergence)的情况,这种决定论只能被进一步弱化。一个涌现性质甚至不能被还原为被它嵌套的涌现性质,更遑论还原为其构成部分的性质。把这里的"部分"换成"规则",情况大抵相同。

也有些人会根据游戏的诸多部分之间的互动关系,或者其诸多规则之间的相互作用来理解作为游戏过程的游戏。但我们仍然要说,游戏不能被还原为诸规则或诸部分之间的互动,我们不能仅凭一个或几个规则,或者它们之间的互动来解释游戏为什么会进步到当下这个样子,也无法对游戏的下一步发展给出准确预测。关于游戏,并不存在一种基于规则的科学解释,换言之,它不能被还原为一条或几个规则,即便穷尽一个游戏的所有规则也无济于事。游戏是一种涌现过程。它不仅从诸部分中涌现,从诸规则中涌现,它还从诸属性中涌现,从诸关系中涌现,但同时又不能还原为部分、规则、属性或关系,即便在这些概念前面加上"本质"这个限定词也于事无补。由此看来,涌现论是一种反还原论,也是一种反本质主义。当然这些特征不等于说涌现过程是一个全然无序的"混沌"系统,相反,它是一种新奇的高阶秩序。这里的"高阶"意味着,我们无法在基础层次上看到一个现象的涌现性质。

游戏也是世界的隐喻,世界本身也可能是由规则支配的,是作为其诸部分的万事万物以及作为其"游戏规则"的自然法则基础上的涌现。在进化论上,世界游戏的玩家是物种。每一步棋都是自然选择的过程,无法适应环境的物种都被淘汰出局了。有了新的物种作为其新的部分,新的世界不断涌现出来。如果世界也是一个高阶秩序,那么大卫·刘易斯(David Lewis)所谓的"世界线"(world - line)是不可能的,因为关于自然法则或世界的游戏规则强决定论没有立足之地,我们无法事先预测世界的发展线索。从规则到游戏的过程是一个时间上展开的实践过程,它依赖于游戏玩家的互动来实现。反过来,从游戏到规则的过程是一个认知上的理论过程,我们借助科学哲学中的"启发式路径"概念(heuristic path)来实现。针对一个正在进行的或已经完成的游戏,我们先试探性地给出一个解释框架,其中包括关于部分和规则的要素,然后用事实(观察和数据)来验证或修正它,这个过程略微类似于卡尔·波普尔(Karl Popper)的"猜想与反驳"的认识论:猜想的过程并非来自归纳,也非来自演绎。[20]涌现的隐喻能使人们的思维在同类事物的不同殊型之间或者不同种类的事物之间进行转换,而涌现的新奇性正是体现为一种维特根斯坦式的"看到新的联系"。从一些单词的聚合中可以涌现出优美的诗篇,美学属性也是一种涌现属性。作为一种创造性活动的诗歌鉴赏,关键在于"看到联系",不仅要看到事物之间的局部联系(local connections),还要看到整个世界的全局联系(global connections)。

五、余　论

综括全文,结合后期维特根斯坦的哲学文本,以及安德森对"更多意味着不同"的反建构论处理,借助语言游戏与生活游戏的维特根斯坦式隐喻,本文提出"实践从规则中涌现"这一核

心主张,其要旨为:游戏是实践的隐喻,游戏从规则中涌现,从大尺度和复杂性中涌现。毋庸讳言,本文仍有许多问题尚未解决。首先,在规则之中,哲学家们经常会区分调节性规则(regulative rules)与构成性规则(constitutive rules)。在第一种情形中,规则调整既存的行为形式,实践随附于调节性规则,规则的改变伴随着实践的改变——这是一个弱涌现(weak emergence)。在第二种情形中,规则使新的行为形式成为可能,构成了它们所调整的现象,构成了行为实践,行为在规则上强涌现(strong emergence)出来。我们还有理由说,结合博弈论,实践从策略中涌现;结合进化论,实践从演化中涌现;在游戏内部,无限游戏(infinite games)从有限游戏(finite games)中涌现。其次,艺术与审美实践也是维特根斯坦实践哲学的应有之义。艺术作品的创作与鉴赏之关系,类似于计算机中的编码与解码之关系。解码所依赖的"看到联系"的能力,同样为编码所需:艺术家的创造活动类似于遵守规则的棋类游戏,艺术作品作为游戏的产品从"创作规则"(一个模糊的概念)和诸多部分中涌现出来。自然演化和文化演化都不是个体训练的结果,但艺术鉴赏和创作无法离开训练。创作过程类似于搭积木,只有对训练的细节(积木块)熟练到根本不必仔细想就能运用自如,才能进入创新的阶段,类似于围棋中所讲的"妙手",因为对局部细节的关注势必妨碍对整体的把握。下棋要有棋感,玩游戏也是如此,棋感是一种统揽全局的感觉。对全局的把握是其局部细节的涌现,在艺术创作上我们称之为灵感。

注释:

〔1〕〔美〕乔治·莱考夫、马克·约翰:《我们赖以生存的隐喻》,何文忠译,杭州:浙江大学出版社,2015年,第3页。

〔2〕〔6〕〔9〕〔10〕〔13〕〔14〕Wittgenstein, L., *Philosophical Investigations*, 4th edition, P. M. S. Hacker and J. Schulte (eds.), G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, and J. Schulte (trans.), Oxford: Blackwell, 2009, pp. 8, 15, 25, 36, 52, 158.

〔3〕〔4〕Wittgenstein, L., "Philosophy", in Wittgenstein, L., *Philosophical Occasions*, Klagge, J. and Nordmaann, A. (eds.), Indianapolis: Hackett Publishing Company, pp. 163, 167.

〔5〕关于语言与世界观的联系,参见〔德〕威廉·冯·洪堡特:《论人类语言结构的差异及其对人类精神发展的影响》,姚小平译,北京:商务印书馆,1999年,第72页。

〔7〕文本依据是Wittgenstein, L., *On Certainty*, G. E. M. Anscombe and G. H. von Wright (eds.), D. Paul and G. E. M. Anscombe (trans.), Oxford: Blackwell, 1975, §96、§97、§99。相关讨论参见陈常燊:《维特根斯坦的河床——〈论确实性〉中的"哥白尼式革命"》,《世界哲学》2012年第5期。

〔8〕Wittgenstein, L., *Tractatus Logico - philosophicus*, trnas. D. Pears and B. McGuinness, 2nd edition, London: Routledge, 1971.

〔11〕Lando, G., *Mereology: A Philosophical Introduction*, London: Bloomsbury Academic, 2017, p. 1.

〔12〕对遵守规则的柏拉图主义的讨论,见〔英〕威廉·恰尔德:《维特根斯坦》,陈常燊译,北京:华夏出版社,2012年,第151-155页。

〔15〕Chalmers, David J., "Finding Space in a Nonspatial World", in *Philosophy Beyond Spacetime*, B. Le Bihan, N. Huggett, and C. Wü thrich (eds.), Oxford: Oxford University Press, 2021, pp. 154-181.

〔16〕Anderson, P., "More Is Different: Broken Symmetry and the Nature of the Hierarchical Structure of Science", *Science*, 177 (4047), pp. 393-396.

〔17〕对遵守规则的建构主义的讨论,见〔英〕威廉·恰尔德:《维特根斯坦》,陈常燊译,北京:华夏出版社,2012年,第155-159页。

〔18〕〔英〕尼古拉斯·雷舍尔:《复杂性:一种哲学概观》,吴彤译,上海:上海科技教育出版社,2007年,第59页。

〔19〕〔美〕大卫·休谟:《人性论》,关文运译,北京:商务印书馆,1997年,第91-93页。

〔20〕〔德〕卡尔·波普尔:《猜想与反驳:科学知识的增长》,傅季重等译,上海:上海译文出版社,2005年。

〔责任编辑:汪家耀〕