

○专题研究

编者按: 语言哲学的热点和前沿在西方, 因此引进与诠释成为我国学术研究的主流。然而, 如何在引进与诠释基础上实施创新, 进而产生具有我国学者自主知识产权的语言哲学研究成果, 这一问题已经凸显出来。本栏目的3篇文章正是在这一理解基础上进行的一次尝试。范波语言游戏在于对话, 张俊杰解释也是对话, 余斌对话是主要交际形式以及对话交际形式的形式化, 都可以视为维特根斯坦语言游戏观的合理发展。

## 维特根斯坦语言游戏说反思

范波

(西南科技大学, 绵阳 621010)

**摘要:** 维特根斯坦的语言游戏说无论对语用学还是语言哲学都具有重要价值。本文首先考察语言游戏的概念, 然后提炼出语言游戏的主要特点——家族相似性、生活形式、语言形式的多样性、用法和规则。在此基础上, 提出语言游戏即语言对话这一观点。

**关键词:** 维特根斯坦; 语言游戏; 语言游戏说; 对话

中图分类号: B089

文献标识码: A

文章编号: 1000-0100(2013)04-0088-4

### Reflection on Wittgenstein's Game Theory

Fan Bo

(Southwest University of Science and Technology, Mianyang 621010, China)

Wittgenstein's Game Theory is a theory of great value to both pragmatics and philosophy of language. This article investigates the concept of language game in the first place, and then refines the outstanding characteristics of language game as "family resemblance, life form, diversity of language forms, usages and rules". On these bases, this research puts forward the opinion that language game is equivalent to language conversation.

**Key words:** Wittgenstein; language game; game theory; conversation

#### 1 引言

尽管维特根斯坦的语言游戏说已经得到了大量研究, 而且成果喜人, 但是它依然具有研究空间和价值。本文的主要内容包括3部分: 第一, 语言游戏和语言游戏说的概念; 第二, 语言游戏的基本特点; 第三, 揭示语言游戏的本质——对话性。

#### 2 维特根斯坦的语言游戏说

##### 2.1 语言游戏的概念

语言游戏(Sprachspiel)并不是一个传统概念, 最早出现在《蓝皮书》里, 是由“语言”(Sprache)和“游戏”(Spiel)两个要素组合而成, 所以它并不是简单的具体概念。对此, 维特根斯坦的解释如

下: “语言游戏是比我们使用我们的高度复杂的日常语言的符号的方式简单得多的使用符号的方式。它们是这样的语言形式: 一个小孩就是经由它们而开始使用语词的。对语言游戏的研究就是对语言的原始形式或者原始语言的研究”(韩林合 1996: 56)。由此不难看出, 上述定义具有以下特点: 第一, 语言游戏的基础是人们孩提时代使用语词的方法和用语言进行表达的最初形态; 第二, 同日常交际中的语言比较, 语言游戏具有简单性特点。

维特根斯坦曾经将语言看成以图画描绘世界、表现世界的手段。他的图像论将语言与世界视为一种逻辑建构一致的平行关系。而语言游戏

说则是将语言视为与行为相统一的活动。这取决于语言与现实生活之间密切相联、无法分割的关系。“当我们学习和运用语言时,必须懂得各种语言游戏的玩法。”(涂纪亮 2007: 20) 维特根斯坦用儿童学习语言时的游戏来说明何为语言游戏: 当大人用手指着钢笔、花瓶等物体并喊出语词的时候,孩子就学会钢笔、花瓶这两个词。在这个过程中,语词和行为被孩子作为一个整体吸收、学习。儿童在做游戏的时候念着童谣编花篮、丢手绢,每一个指令词语都对应一个顺序、一个动作。然而,无论何种游戏都遵循它的游戏规则,无论是棋牌游戏、球类游戏还是其他各式各样的游戏,都必须在遵循规则的前提下完成。语言游戏也是如此。他认为语言游戏也有属于自己的规则,比如词语的组合、排列、运用等。由于语言游戏的规则是人创造的,并且不是一成不变而是具有随意性和不确定性,所以人们在特定的情境中只有遵守这种游戏在特定时刻的规则,才能正确地使用这种语言,从而更好地学习和研究语言。

那么,人们是如何进行表达的呢? 由于最初的语言是在人类活动中产生的,人们在各种情境中运用语言表达和阐释这些活动,但我们并非先进行一个行为然后对其进行描述和解释,而是人们的言、行往往同时发生。此时,实现言、行之间的同一性,必然遵循一定的规律。于是,维特根斯坦认为这更像一种游戏过程。“语言游戏说”的提出形象地体现了人们运用语言的过程正是人们日常的活动形式,是人们生活中的一个重要部分。而只有当我们把它放置在我们的生活中时,它才能够被理解和使用。相反,想要了解和运用“语言游戏”说,也只能将其置于我们的生活之中。它更像是一种形式,一种生活游戏的形式。

在将语言与游戏看成一个整体时,游戏就包含语言的运用、规则、形式和与之对应的活动。就像“棋类游戏”一样,词语本身已经涵盖这种棋类在何种规则下怎样玩。陈嘉映对语言游戏做出了最简短的概括: 没有目的的自由活动(陈嘉映 2003)。

## 2.2 语言游戏的基本特点

### 2.2.1 家族相似性

人们在玩游戏的时候必须遵循游戏规则,才可以参与游戏、掌握游戏。但语言游戏并非一种单一的游戏模式,而是由人们制定和变换规则的自由游戏。正因为语言游戏的多样性,人们在语言游戏中无法总结出一个能够通行的规则,以便遵守。为了了解和掌握这种游戏,仍旧需要考察

不同语言游戏之间存在的关联。维特根斯坦通过对各类语言游戏的研究发现,各类语言虽然表达方式迥异,但却存在一定的相似性。他将各种游戏之间的这种关系称为“家族相似”(family resemblance)。可以这样解释: 在语言游戏这个大家族中,各种语言游戏都可以看成这个家族的一份子,如果我们挑出其中的某些成员进行比对,就会发现它们之间虽然并不相同,但却存在许多相似之处。正如人类社会中某一个家族不同成员之间那些基于血脉相连而呈现出的某些相似点,维特根斯坦认为,“我想不出比家族相似更好的词来表达这些相似之处的特征; 因为家族成员之间各种各样的相似之处,如身材、相貌、眼睛的颜色、步态、性情等等,也以同样的方式重叠和交叉”(涂纪亮 2007: 20)。维特根斯坦用“家族相似性”解决“语言游戏”之间是否存在共同之处的问题。

虽然所有的语言游戏之间都具有相似的特征,但这种相似性在任意的家族成员中并不是同一的。虽然它必然存在,但并不能够代表所有家族成员的本质特征。维特根斯坦否认本质说,他认为人们在观察语言游戏时,并不能看到这些活动如出一辙,但会发现它们彼此间有一些共同的类似于血缘关系的特点,让你能够看出它们的相似。他认为事物之间并不存在相同的本质,因此我们无法用某一概念或者某一理论去定义,对事物的考察应当脱离纯理性思维,而在现实生活中去观察去看。只有这样,我们才会发现语言游戏并不存在一成不变的本质,而是存在家族性的相似。就像一张张编织繁缛的大网,网与网之间有着各种大致精巧的相似。

家族相似性是语言游戏的一种重要属性。相似性不仅存在于语言游戏中,而且可以存在于任何事物、现象、事件之间。但是,就语言游戏而言,家族相似性是其标志性特征。具体来说,在一个家族内部,儿子像父亲,父亲像爷爷,爷爷像爷爷的父亲; 但是,一旦将这一具有家族相似性的链条的中间环节去掉,那么链条的两极之间就未必具有明显的相似特点。这是理解维特根斯坦“家族相似性”的关键。据此,相邻种类的语言游戏之间同样存在相似性特点; 距离越远,相似性越弱。

### 2.2.2 生活形式

由于语言游戏具有多样性,这种多样性源于生活千姿百态的形式,因此“语言游戏”必然与“生活形式”密切交错。之所以这样解释“语言游戏”,是因为表达活动与语言同步存在。于是,“语言游戏”就相当于“生活形式”,是一种行为与

内容统一的活动,属于生活形式的一部分,这些活动或者实践使语言符号具有意义或“生命”(Hilmy 1987: 180)。在研究语言游戏的过程中,了解“生活形式”成为一个不可或缺的一环,生活形式就是对语言游戏的反映。维特根斯坦认为,语言并非是由单纯描画或描述事实的命题组成的单一构造物,而是由丰富多彩、功能多样的语言游戏组成的异质类聚物;同样,世界也并非是由单纯的事实组成的单一构造物,而是由丰富多彩、作用各异的生活形式组成的异质类聚物(韩林合 1996: 107)。不置可否的是,人的一切语言和行为都源自于现实生活,不同的生活形式赋予实践活动不同的意义,语言作为人类特有的一种表述手段,不但与人类的实践活动紧密联系,而且贯穿于人类日常生活形式的始终。作为构成世界活动的基本成分,生活形式由人类各种实践活动构成,在其特定的历史背景、历史条件下,以特定的方式继承在各种文化传统影响下的人们的思维形式和表达形式中。“一个语词在实践中的用法就是它的意义。”(Wittgenstein 1964: 17)人们如何使用语言,表达何种意义,均取决于他们当时的生活形式。“一个语词的意义真的只是它的用法吗,难道它不是这个用法嵌入生活的方式吗,难道它的用法不是我们的生活的一部分吗?”(McGuinness 1984: 116 - 117)一连串的反问告诉我们:对语言的研究不能脱离生活,因为它扎根于生活,从而获得源源不断的生命力。不难看出,自维特根斯坦提出该概念以来,“生活形式”虽然从来就没有一个固定的界定,但它被学者们被赋予了更加丰富的内涵和宽泛的外延,对于这个词义的理解恰恰契合人类各种各样的日常生活方式。语言作为一种社会现象,它正是在这各种各样的生活方式中为人们理解和掌握。人们依靠何种生活形式生活,决定人们使用何种语言。因此,“生活形式”生动地诠释了我们将语言称为“语言游戏”的理据和价值。

### 2.23 语言形式的多样性

维特根斯坦在《逻辑哲学论》中致力于论证一种统一的理想语言所必须具备的条件,主张语言的唯一功能就是描述事态。然而,他在《哲学研究》中则采取了一种与此截然相反的态度:不是去建立一种新的语言,而是观察和描述已经存在的语言。维特根斯坦的后期哲学在一定意义上是对他的前期哲学的批判甚至否定。他发现,现实生活中的语言各式各样,并没有一个统一的体系,而是相互交叉的,与自己的生活形式和目的联

系在一起。它们彼此联系,但并不统一;它们的功能也是多种多样的,同一表达式在不同的语境中会有不同的含义。而且语言处于开放的状态,因此有的语言游戏产生了,有的语言游戏却消亡了;有些语言用法过时了,而另一些语言用法却成为新的时尚。因此,人们一生都处在语言游戏的发展、变化中。他写道:

- 下达命令,以及服从命令——
- 描述一个对象的外观,或者给出它的测量——
- 通过一种描述(一幅图像)来构造一个对象——
- 报告一个事件——
- 推测一个事件——
- 形成并检验一个假说——
- 用图表来说明某个实验的结果——
- 编一个故事,然后讲这个故事——
- 演戏——
- 唱一段歌曲——
- 猜谜——
- 编笑话,讲笑话——
- 解决应用算数中的问题——
- 把一种语言翻译成另一种语言——
- 提问、感谢、诅咒、问候、祈祷。

——把语言中的工具以及这些工具使用方式的多样性,把词和句子种类的多样性,与逻辑学家们(包括《逻辑哲学论》的作者)关于语言结构所说的话加以比较,这是很有趣的。(维特根斯坦 2009: 20)

用电脑中的工具项对上述 word 文档进行统计,引文部分共计 225 个汉字。就在这 200 多个汉字中,就包含着“下达命令”、“服从命令”、“描述对象外观”等 24 个语言游戏。几乎句句都是语言游戏!可见,语言游戏无处不在,无时不有。

### 2.24 用法和规则

前期维特根斯坦所持的语言图像理论认为,一个词的意义在于它所代表或指称的对象,一个句子的含义在于它所描述的事态。后期维特根斯坦发现,语言使用的实际情况并非如此简单。我们试想一下玩扑克牌:同一张扑克牌在不同的扑克牌游戏中,它的作用是不同的,你要玩牌,就不仅应认识各种牌,而且还要懂得各种玩牌的规则,每张扑克牌的作用是由玩牌的规则决定的。在不同的规则中,它的作用是不一样的。因此,你要正确地交流,你就不仅应认识各种词语,而且还必须懂得使用这些语词的规则,否则就会产生歧义。

经常提到棋类游戏、扑克牌类游戏。下棋是有规则的,玩扑克牌是有规则的,语言游戏也同样是有规则的。没有一定的规则,一个词的用法就没有遵循的东西,也就失去了意义,语言游戏也就无法进行。规则使一种语言游戏成为人们共同的一种活动所必需的,语言的用法是否正确,在于是否遵守规则。遵守规则是一种社会实践,而且规则本身也是植根于生活形式中。(赵敦华 2003: 166) 游戏规则并不是处处对游戏作出限制,就如同没有任何规则限制人们应该把排球打多高或打多重,并且规则也是易变的。规则的确定具有约定性、随意性,而一经确定则具有相对稳定性,但不等于说规则是一成不变的。而我们不是有时也一边玩,一边制定规则?而且甚至还有我们一边玩、一边修改规则的情况(维特根斯坦 2009: 59)。如果我们改变了规则,一个词就会有另外的意义。改变规则实际上就是改变了这个词的用法。所以,我们既没有必要固守已有的规则,也没有必要排斥新的规则,“我们称之为符号、词、语句的东西有无数种不同的用法。而这种多样性并不是什么固定的,一成不变地给定了的东西;可以说新的语言用法产生了,旧的语言用法暂且不用了。此外,维特根斯坦强调规则不能私自遵守。维特根斯坦不仅反对私人语言,而且也反对私自遵守规则。游戏规则具有社会性,我们的语言本身是约定的,人们必须按照同样的方式使用语言,我们的语言游戏才能发挥作用。维特根斯坦关于语言游戏的遵守规则性的论述有两点值得我们注意:第一,遵守规则的过程是“盲目的”。“当我遵守规则时,我不选择。我盲目地遵守规则。”(维特根斯坦 2009: 126) 他所说的“盲目地遵守规则”是指无需引导、自然而然的行为。第二,遵守规则是一种习惯。“遵守规则,作报告,打球,下棋都是习惯(习俗,制度)。”(维特根斯坦 2009: 119) 这里所说的“习惯”指的是某种不断重复、有规则的行为。总之,维特根斯坦认为,语言并不一定反映实在,它与实在没有必然的对应关系。语词和语句的意义是内在于语言游戏规则的。它们不固定,即随着语言游戏规则的变化而变化。

概括起来讲,根据后期维特根斯坦的观点,语言游戏具有规则性特点,语言的意义在于使用,在于按照规则在游戏中的使用。至于用法和规则,

其主要思想可以概括如下:第一,语言游戏具有规则;第二,规则具有相对稳定性,但不等一成不变;第三,规则一旦发生变化,意义就会随之发生变化;第四,语言游戏规则具有社会性;第五,语言表达式与意义不是一一对应关系,往往具有一对多、多对一的关系。

### 3 维特根斯坦语言游戏说反思

维特根斯坦语言游戏说的核心思想是:第一,语言是一种活动;第二,语言活动具有规则性;第三,语言活动多种多样,各种游戏之间具有家族相似性;第四,语言游戏与生活形式密切联系,甚至二者之间具有同一关系。

其实,我们的研究表明,语言游戏在本质上是一种对话,一种由不同参与者进行的对话;无论是独白、两人参与的对话还是多人参与的对话,都蕴含着游戏内核。须要指出,之所以认为独白也是一种对话,是因为一旦出现这种交际方式,说话人就会发生裂变,结果变成本我和他我两个人,前者依然行使说话人功能,后者则行使听话人功能。

#### 参考文献

- 陈嘉映. 语言哲学[M]. 北京大学出版社, 2003.
- 韩林合. 维特根斯坦论“语言游戏”和“生活形式”[J]. 北京大学学报(哲学社会科学版), 1996(1).
- 涂纪亮. 维特根斯坦后期哲学思想研究[M]. 武汉: 武汉大学出版社, 2007.
- 现代西方哲学十五讲[M]. 北京: 北京大学出版社, 2003.
- 维特根斯坦. 哲学研究[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005.
- 维特根斯坦. 哲学研究[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2009.
- Hilmy, S. S. *The Later Wittgenstein* [M]. London: Oxford University Press, 1987.
- McGuinness, B. Vorwort des Herausgebers [A]. Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis. *Ludwig Wittgenstein: Werkausgabe in 8 Bänden, Band 3* [C]. Frankfurt: Suhrkamp, 1984.
- Wittgenstein, L. *The Blue and Brown Book* [M]. Oxford: Oxford press, 1964.