

國立政治大學文學院哲學系

碩士學位論文

從遊戲概念看尼采哲學與形上學：啟發自海德

格《尼采》書的研究

Nietzsche's Philosophy and Metaphysics through the Concept of

Play : an Investigation Inspired by Heidegger's *Nietzsche*

指導教授：羅麗君 博士

研究生：李榕時 撰

中華民國 110 年 7 月

## 謝辭

回頭看整個論文的創作過程，才發覺到原來寫作是如此困難的一件事。從許久以前開始，如何好好描述一個事件的經過、怎麼如實表達內心的情感、如何安排足以說服他人的理據……諸如種種的寫作問題其實一直隱約的困擾著我，自己試圖用文字抓取腦袋裡各種東西時，就像一個人笨手笨腳的在水邊撈魚，即使費盡力氣抓到了一條，其他受到驚嚇的魚也會瞬間溜走，留下一片混濁不堪的泥水。在論文寫作的過程中，原本隱約感受到的困擾，自然變成每天不得不面對的難題，幸好一路上獲得許多人的支持與幫助，才能在跌跌撞撞的摸索中達到目前的成果。

首先要感謝的當然是我的指導教授羅麗君老師，若沒有老師的幫助，這篇論文或許連最基本的雛型都難以產生。老師在嚴謹的學術要求同時，又在思想上給予我極為自由的發揮空間，並且總是能敏銳而清晰的注意到我字裡行間尚未表達清楚的核心概念，使得論文中許多重要的發展方向，不至於因為自身尚未成熟的思考與表述方式胎死腹中，而有機會更加清楚、明確的表達自己的想法。老師如此的教導方式，對於並不是特別擅長於文字表達的我來說幫助極大，也讓我因此得到很好的學術訓練。在為數不少的討論過程中，我其實常訝異於老師總是能快速的、去蕪存菁的抓到我的思想要點，並給出各種不同的寫作方向與建議，這也讓我更明確的意識到，自己和老師之間的思考與學術能力，果然是有著不小的差距。

再來要感謝口試委員劉滄龍老師以及孫雲平老師對這篇論文的包容與指教，讓我得以看到此篇論文的長處與侷限，雖然因為時間的關係，論文最終版本恐怕難以回應老師們的意見與批評，但透過老師們的評論，讓我較清楚的了解到，在尼采哲學的研究上，我有甚麼不足的部份以及可以發展的方向。

還有在整個論文創作過程中，要感謝我的父母親提供我經濟及生活上的幫助，讓我在論文寫作期間得以減輕研究以外的許多負擔。以及感謝研究所的學長姐及同學們，尤其是劉又仁學長願意撥空和我討論對於德希達、高達美等哲學家的理解，並給予我許多建議；還有郭大維學長及薛雅心同學在論文寫作過程中的支持鼓勵與經驗交流。最後在論文完成的階段，還要感謝王華老師給予論文英文題目的建議，以及感謝王尚學長的英文大綱修改建議。

就像前面所說，這篇論文還只是充滿遺漏與侷限的初步成果，是我摸索著尼采彷彿舞蹈一般飄忽而凌亂的足跡，對那個想像中舞蹈與遊戲之姿態的笨拙嘗試，甚至正如德希達宣稱寫作終究不是舞蹈那樣，我也總是一面寫作，一面懷疑著尼采哲學中那種舞蹈與遊戲的可能。自己將來在寫作、在生命的實踐當中，能夠像尼采那樣輕快而自由的跳起舞來嗎？我想我還沒有個明確的答案，但可以確定的是，要感謝這些哲學家所留下的符號與痕跡，讓我知道在思想的旅途上有無限可能的路程。

## 摘要

尼采哲學的詮釋始終具有許多爭議，其中重要的爭議點之一，在於部分詮釋者認為，尼采哲學其實應該歸屬於一種形上學，並因此無法脫離其自身強烈批判的虛無主義困境。在本文中，筆者將藉由遊戲概念的詮釋反對這種看法，說明尼采哲學的思想體系與傳統形上學脈絡有所不同，並以此證明尼采哲學自身已經提供了避免虛無主義困局的路徑。

本文首先會從海德格於《尼采》書中對尼采哲學的詮釋出發。海德格於書中明確的主張尼采哲學屬於一種形上學，並認為權力意志概念作為尼采哲學的核心，所展現出的意義是人類對一切存有者無條件的宰制。接著以海德格對尼采哲學的分析脈絡為對比，筆者則會以遊戲概念為主軸的詮釋為尼采哲學辯護。筆者將進一步主張，藉由對遊戲概念的探討，可以發現尼采其實在其哲學思考中，重新釐清「存有」、「主體」等傳統形上學當中的核心概念，並且讓傳統形上學中存有與生成、主體與行動的二元對立關係，在遊戲當中被解消，而得以共同開展出具體生命在世存有的意義。

**關鍵字:**尼采、遊戲、形上學、虛無主義

## Abstract

The interpretations of Nietzsche's philosophy always have a lot of controversy. Some interpreters read Nietzsche's philosophy as a form of traditional metaphysics, which Nietzsche himself strongly criticizes as nihilistic. In this thesis, I argue against such a reading by suggesting a different interpretation of Nietzsche's philosophy that focuses on the concept of play. This interpretation shows the difference between Nietzsche's philosophy and the traditional metaphysics, proving that Nietzsche's philosophy provides a unique way to avoid the problem of nihilism.

I begin by first reviewing Heidegger's interpretation of Nietzsche in his work *Nietzsche*. Heidegger suggests Nietzsche's philosophy is metaphysics because the concept of will to power, as the core of Nietzsche's philosophy, exhibits the meaning of Man's unconditional dominion over all beings. I then argue that this is problematic and introduce my interpretation of Nietzsche that focuses on the concept of play. This interpretation shows how Nietzsche redefined the core concepts of traditional metaphysics such as "being" and "subject" in his thinking. Further, I argue that, with the concept of play, Nietzsche's philosophy can dissolve the traditional metaphysical dichotomies of being and becoming, and of subject and action, and unfold the meaning of concrete life that is being in the world.

**Keywords: Nietzsche, play, Metaphysics, Nihilism**

# 目錄

謝辭.....	I
摘要.....	II
目錄.....	IV
導論.....	1
第一節 問題意識.....	1
第二節 論文結構說明.....	3
第一章 海德格對尼采哲學之詮釋.....	7
第二章 對海德格之尼采詮釋的反省與批判.....	16
第一節 支持海德格批評的論述.....	16
第二節 反對海德格批評的論述.....	19
第三節 尼采哲學詮釋的不同進路：遊戲概念.....	26
第四節 從遊戲概念出發對海德格詮釋的批判與比較.....	30
第三章 尼采的遊戲概念：哲學史的比對與探究.....	35
第一節 遊戲概念的起源：赫拉克利圖斯的第 52 條斷簡及其詮釋.....	35
第二節 遊戲：二元論或一元論.....	37
(一) 康德與席勒的遊戲概念.....	38
(二) 康德、席勒與尼采的遊戲概念比較.....	41
(三) 席勒與尼采的遊戲概念之分析.....	42
第三節 遊戲與遊戲者的關係：遊戲與主體的問題.....	45
第四節 遊戲與形上學：遊戲活動與意義結構的關係.....	52
第五節 小結.....	58
第四章 以遊戲概念為核心對尼采哲學的再詮釋.....	61
第一節 虛無主義與永恆回歸.....	61
(一) 歷史與生命：面對意義建構問題的兩種模式.....	63
(二) 意義建構中的變化與持存.....	66
(三) 虛無主義與永恆回歸的遊戲.....	68
(四) 小結.....	71
第二節 主體與權力意志.....	72
(一) 尼采對傳統形上學的自由意志、主體概念之批判.....	74
(二) 主體與行動：權力意志作為主體.....	78
(三) 遊戲、永恆回歸與權力意志.....	81
第三節 生命、意義建構與遊戲.....	84

(一)具體生命作為主體：遊戲與酒神精神 .....	85
(二)生命與詮釋：意義建構活動作為一種遊戲 .....	87
(三)小結 .....	91
第五章 結論：尼采哲學——作為遊戲的生命哲學 .....	93
參考文獻.....	98



# 導論

## 第一節 問題意識

從 19 世紀末至今，尼采哲學始終具有不可忽視的影響力，一方面是由於尼采(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844-1900)對傳統神學、形上學的批判開啟了當代哲學新的發展方向，另一方面則是因為眾多後世哲學家的詮釋展開了尼采哲學多樣的面貌，使尼采哲學得以在不同哲學流派、不同觀點中發展其可能性。不過也因為眾多不同的詮釋方向，尼采哲學與傳統形上學之間的關係始終沒有得到定論：雖然尼采面對形上學採取明確而清楚的批判態度，但有許多詮釋者認為，尼采自身發展出的哲學概念仍未脫離其所批判的形上學脈絡，因此即使尼采的批判啟發了當代哲學對形上學系統的反思，其所提出的權力意志(*der Wille zur Macht*; *the Will to Power*)、永恆回歸(*die ewige Wiederkehr*; *eternal recurrence*)等概念仍應該被歸屬於一種形上學。而後世對尼采哲學之所以會有如此的理解，有很大程度要歸因於海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)的尼采詮釋之影響。在諸多尼采哲學的詮釋當中，海德格因其深入而完整的研究，具有相當程度的影響力，但同時也帶出了許多贊成、反對意見的爭論。在海德格於 1936-1940 年所教授的尼采講座之前，尼采雖已獲得諸如狄爾泰(Wilhelm Dilthey, 1833-1911)、謝勒(Max Scheler, 1874-1928)、雅斯培(Karl Theodor Jaspers, 1883-1969)等哲學家的關注，但其哲學仍未獲得較為整全而系統性的理解，海德格首先以權力意志概念為核心，對尼采做了系統性的詮釋，並認為尼采所關切的問題其實是兩千多年以來哲學家不斷追尋的共同問題，即：「甚麼是存有者(*das Seiende*; *being*)？」透過此問題，尼采哲學被帶入形上學與存有學的領域，在此領域中，海德格與尼采面對相同的哲學難題：如何批判、面對形上學問題？以及如何面對西方虛無主義歷史？海德格將尼采的權力意志學說視為嘗試超克形上學、虛無主義的企圖，並認為尼采面對柏拉圖(Plato, 428/427-424/423 BC)以來的形上學思考做出重大的變革，以權力意志概念化解了超感性世界與感性世界的區分，成為一切存有者的規定來源。然而，此結論使海德格認定，尼采仍停留在對存有者的討論，而未思考到真正迫切的存有(*Sein*; *Being*)問題，因此尼采的哲學仍屬於一種形上學，尼采也沒有成功克服其不斷挑戰的虛無主義；形上學與虛無主義的問題，則需透過海德格哲學對存有的討論才有突破的可能。海德格對尼采的詮釋就停留在這個結論中沒有進一步的發展，即使到 1961 年這一系列講座的講稿出版成《尼采》書時，其對尼采的解讀似乎也沒有太大的改變。由此看來，海德格認為尼采的確有一套以權力意志為核心的系統性思想，但這套思想仍未脫離傳統形上學的思考模式。這個結論成為尼采哲學重要的爭議點之一，使之後的尼采詮釋者不得不思考尼采在揭示了傳統形上學的困境之後，其思想能帶領哲學走向甚麼不同的可能性？

本文的目的，就是藉由對尼采哲學重新理解與分析，回應海德格對尼采哲

學的批判，說明尼采所提出的哲學概念具有不同於傳統形上學脈絡的發展可能。當然至今早已有許多詮釋方向，與海德格的看法相反，指出尼采哲學不同於形上學系統的思想特質。筆者並不打算重述這些理論，而希望藉由目前較少詮釋者注意到的遊戲(Spiel; play)概念，作為重新理解、詮釋尼采哲學的核心，說明自身對尼采哲學特性的不同看法。之所以以遊戲概念為主軸，則來自於以下兩個動機：

首先是因為在尼采的文本中，遊戲概念不時會伴隨著權力意志、永恆回歸等思考出現，用以描述這些關鍵思想的特性，尼采時常以舞蹈、遊戲來肯定自身哲學思想歡快的特質，對反於形上學沉重、衰落的思考方式，如尼采的早期著作《希臘悲劇時代的哲學》(*Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, 1873)當中對赫拉克利圖斯(Heraclitus of Ephesus, c. 535-c. 475 BC)的研究，以及中期《查拉圖斯特如是說》(*Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen*, 1883-1885)等作品、晚期的筆記，都有與遊戲相關的敘述，可以看到尼采始終都對遊戲概念有所關注。筆者認為，遊戲概念作為尼采整體思想特質的描述，其實關係到權力意志、永恆回歸等主要概念之所以不同於形上學系統的根本差異，只是由於尼采自身並未深入分析、說明其哲學當中，遊戲概念所顯示出的意涵，使得遊戲概念乍看之下，似乎只是尼采用以美化其文章的裝飾性譬喻。然而當我們仔細分析遊戲概念，可以發現遊戲概念不但有其獨特的哲學意涵，還與尼采哲學的核心思想具有密切的關聯；筆者在此先簡單列舉出三點遊戲概念的哲學特性，即其與尼采哲學的關係：第一點，遊戲具有不斷循環、無目的性的特質，尼采以遊戲概念描述生成世界，得以強調世界具有不斷生成變化、反覆循環的無目的性，與形上學系統下，世界總是必須朝向永恆、完滿之理念的終極目標形成對比。第二點則是，遊戲活動具有自由、無宰制的特性，從尼采哲學當中遊戲與權力意志的聯繫可以看出，權力意志作為遊戲，其運作方式應有別於海德格詮釋下，權力意志對一切存有者的規定與宰制。最後一點，遊戲概念總是與其活動不可分離，必須透過活動才得以彰顯自身的存有；以遊戲概念來說明尼采哲學，得以凸顯出由權力意志所構成的一元世界體系，不同於傳統形上學架構下，永恆存有的超感性世界，與不斷生成變化的感性世界之間，兩方的截然分裂與對立。當我們將權力意志視為一種遊戲，則作為存有的意義結構，與作為生成的意義創造活動，有機會在權力意志的運作中，成為彼此相互依賴才得以彰顯的整體，發展出與傳統形上學二元對立結構不同的，對世界整體意義的理解方式。

第二點動機則是，對遊戲概念的重視不僅是筆者的個人意見，其實已經有不少哲學家、詮釋者在對尼采的詮釋中，注意到遊戲概念的重要性，只是大多都未對此詮釋方向進行詳細的論述；如德希達(Jacques Derrida, 1930-2004)在其文章〈人文科學論述中的結構、符號與遊戲〉(*La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*, 1967)當中，就認為尼采哲學當中所具有遊戲的特質，使得尼采哲學對意義結構、符號的思考得以有別於傳統形上學脈絡，但無論是對遊戲的定義，或是發展以遊戲為主軸對尼采哲學的詮釋，都難以在德希達後續的著作中找到連貫而詳細的討論；又如芬克(Eugen Fink, 1905-1975)雖然對遊

戲概念有所研究，也在其著作《尼采哲學》(*Nietzsches Philosophie*, 1960)及其他論文當中，提到尼采在其哲學中運用遊戲概念，創造出不同於傳統形上學的思考而取得可以免於海德格之批判的可能性，但關於如何以遊戲出發對尼采哲學進行詳細的詮釋，則缺乏詳細、完整的說明；同樣的情況也出現在 John D. Caputo (1940-) 的論文中，遊戲概念與尼采哲學詮釋之間的連結總是有待更加整全的分析。而相關的詮釋方向，在台灣的碩博士論文研究中則更加少見。<sup>1</sup>筆者由此認為，遊戲概念在尼采哲學的詮釋領域，是個具有發展潛力，仍有許多討論空間的思考方向，值得從中出發，探詢尼采哲學與形上學、虛無主義之間的關係。

筆者因此想在本文中嘗試指出，藉由從遊戲概念出發對尼采哲學的詮釋，得以回應由海德格所開啟對於尼采哲學的爭議，也就是尼采哲學是否受限於傳統形上學的脈絡的問題。

## 第二節 論文結構說明

本論文將分為三個部分，來說明海德格如何開啟了尼采哲學詮釋的爭議與問題，並主張在遊戲概念中，尼采哲學與形上學、虛無主義之間的關係得以被重新思考，以此回應海德格對尼采的詮釋。

第一部分的目標，是分析海德格對尼采的詮釋，整理諸學者對海德格之尼采詮釋的看法，並回顧尼采哲學的重要文獻，以釐清尼采哲學與傳統形上學之間的關聯，以及相關詮釋的爭議點所在；而藉由以上的討論，也可以點出遊戲概念為何在尼采哲學的詮釋上，得以面對海德格所開啟的批判與爭議，提供尼采哲學不同的詮釋路徑。因此在第一章當中，筆者會先梳理海德格詮釋尼采哲學的脈絡，釐清海德格將尼采哲學歸為傳統形上學的具體原因。接著則於第二章的一、二節，分別整理支持與反對海德格詮釋的觀點，並透過反對方的批判，帶出以遊戲概念詮釋尼采哲學的可能性。接著則回到尼采的著作與筆記，檢視遊戲概念在尼采哲學中被使用的脈絡，整理出遊戲概念在尼采哲學的各個不同時期所扮演的角色；只有在確立了遊戲概念在尼采哲學的詮釋方向、及尼采自身的文本內容當中，都有發展的可能性與重要性，我們才能宣稱遊戲概念作為詮釋尼采哲學的不同路徑，能夠與海德格對尼采的理解做出區別，並得以回應在尼采哲學的諸種詮釋當中，與傳統形上學問題相關的爭議。而在第四節當中，筆者則希望藉由目前的資料整理、文獻回顧，簡單描繪出遊戲概念的詮釋之下尼采哲學的特徵，並將之與海德格對尼采哲學的詮釋相比較，大致分別兩種詮釋方向的不同，以此說明遊戲概念除了在尼采哲學中具有重要性與詮釋的潛力之外，更能提供我們重新理解尼采哲

<sup>1</sup> 筆者所找到的碩博士論文資料中，與遊戲概念、尼采哲學相關的論文，有王昱法所著〈酒神的教育：論遊戲作為本真存有及其教育意涵〉(國立臺灣師範大學教育學系，2017)，但如提所示，此篇論文是以教育為主軸，並非單純於哲學領域的討論。另外在哲學領域關於遊戲概念的研究，則有陳玖杏所著〈遊戲的存有論—海德格、芬克與伽達瑪〉(私立東海大學哲學研究所，1994)，以及黃勢雄所著〈論遊戲的教化功能〉(私立東海大學哲學研究所，2019)兩篇論文，但都不是以尼采哲學作為研究的主軸。

學與形上學之間關係的機會，讓尼采哲學的詮釋不必受限於形上學脈絡之中。

第二部分則是要著重於分析尼采哲學中，遊戲概念本身所具有的意涵；為達此目的，有必要梳理遊戲概念在哲學史上的使用脈絡，整理並比較遊戲概念的哲學特性，藉以彰顯出尼采哲學中的遊戲概念，與哲學史中，不同哲學家對遊戲概念之理解有何差異。在第一節，筆者將從對赫拉克利圖斯斷簡的詮釋開始；赫拉克利圖斯不僅是哲學史上首先對遊戲概念有所重視的哲學家，也是尼采思想的重要啟發者，從尼采的文本中，更可以發現尼采早期對遊戲概念的重視，就是來自於對赫拉克利圖斯斷簡的詮釋。透過對赫拉克利圖斯哲學中遊戲概念的研究，可以發現遊戲概念作為生成世界的特質描述，對尼采哲學有著不小的影響。接著在第二節中，筆者則會著手分析康德(Immanuel Kant, 1724-1804)與席勒(Johann Christoph Friedrich von Schiller, 1759-1805)兩位哲學家對遊戲概念的思考；遊戲概念在哲學史上並非總是受到重視，在赫拉克利圖斯之後，遊戲概念雖然多少可見於不同哲學理論，但一直到康德哲學中才獲得較大的注意。康德對遊戲概念的思考，則被席勒所繼承，並將遊戲提升為其哲學中的核心概念之一，兩位哲學家因此都是在談及遊戲概念時不得不討論的人物。然而同時，兩位哲學家所處的哲學脈絡，卻又屬於尼采極力批判的形上學、主體性哲學體系。在此就有必要釐清，尼采對遊戲概念的理解，與兩位哲學家有何異同。其中筆者將主張，兩方最大的差異在於：康德與席勒皆是在超感性世界與感性世界二元對立的狀態中，賦予遊戲概念作用與功能，而尼采則是在權力意志的一元世界架構下，將遊戲視為世界的運作特徵；兩方雖然對遊戲概念多少有類似的理解，但二元世界與一元世界的架構差異，則會讓遊戲概念發揮的作用有決定性的不同。

接著，於第三、第四節，筆者則會談及在尼采之後，高達美與德希達兩位哲學家對遊戲概念的思考：首先，筆者希望藉由第三節對高達美哲學中遊戲概念的分析，說明遊戲與主體概念之間的關係。筆者雖然已經於上一節，經由尼采與康德、席勒哲學中遊戲概念的比較，說明了尼采對遊戲概念的理解，與傳統形上學、主體性哲學體系有所不同，但到此為止的分析仍不足指出遊戲概念與傳統形上學思考的決定性差異。因為在一般思考下，我們總是會將遊戲理解為一種單純從屬於人之主體的活動，如此遊戲概念自然無法脫離形上學、主體性哲學的脈絡，亦無法為尼采哲學的詮釋提供新的路徑；而高達美對遊戲概念的理解，則正好彰顯了遊戲概念其實具有跳說出主體脈絡的特質。藉由對高達美與尼采哲學中遊戲概念的比較分析，筆者想指出，和高達美一樣，尼采也注意到遊戲活動總是具有超出遊戲者之掌控的面向，因此尼采不是在主體性哲學的範疇下使用遊戲概念，遊戲概念反而為尼采提供了超出主體性哲學掌控的哲學思考方向。在說明了遊戲概念與主體性哲學之間的差異後，筆者則會於第四小節，分析德希達對遊戲概念的思考，以此說明遊戲概念與傳統形上學之間的關係。德希達是率先注意到尼采哲學具有遊戲之特性的哲學家，並認為尼采哲學當中具有遊戲特性的運作模式，不同於形上學運作下，總是使意義結構整體流於僵化的思考方式；我們因此有必要詳細了解其中意義結構、形上學真理與遊戲活動之間的關係，了解遊戲活動的運

作如何避免形上學當中意義結構僵化的困局，以確立遊戲的特性得以為意義建構活動提供不同於形上學思考的選擇，讓我們得以開啟尼采哲學不同於形上學脈絡的詮釋。

釐清了遊戲概念在哲學史當中具有的意涵，也就為以遊戲概念詮釋尼采哲學的工作做好了準備。因此筆者於本文第四章將會以遊戲概念出發，著手重新理解尼采哲學。而既然本文的目標在於藉由重新理解尼采哲學，指出尼采哲學以不同的路徑面對形上學所導致的虛無主義問題，就有必要先理解尼采眼中所謂虛無主義的意涵。於第四章第一節中，筆者將會著重於分析尼采對虛無主義的思考，及其與形上學歷史之間的關係；並提出虛無主義問題的重點，在於形上學僵化的意義結構遠離了生成世界中不斷變化的生命，這種意義結構與生命之間的分裂，導致了意義自身喪失其價值的虛無狀態。面對虛無主義的問題，尼采的回應則以永恆回歸概念為核心，討論在永恆回歸的思考下，人如何走出一切事物皆無意義的困局。筆者於此小節中的詮釋重點，便是強調若要克服虛無主義的困局，永恆回歸與遊戲概念的合作是不可或缺的；遊戲歡快的肯定態度，是尼采哲學得以通過永恆回歸的試煉，而與形上學思考方式徹底分離的關鍵之一。

然而，僅僅以永恆回歸概念為主軸詮釋尼采哲學，仍不足以回應尼采哲學是否為一種形上學的質疑。因為包括海德格在內的許多詮釋者，之所以將尼采哲學視為一種形上學的關鍵，其實在於他們將權力意志概念視為一種主體性哲學的表現。因此，筆者將於第二小節進一步強調的，就是在遊戲概念的詮釋下，尼采哲學中的權力意志與主體概念，也能獲得不同於傳統形上學、主體性哲學脈絡的思考。筆者會從尼采對傳統形上學當中主體概念的批判開始，說明尼采認為形上學系統下，對主體概念的思考會出現甚麼樣的謬誤；接著則分析，當尼采將權力意志視為一種主體時，這種主體的意涵與形上學脈絡下的主體有何差距；筆者將主張兩者之間最大的不同，在於形上學思考下，主體與其行動、表現呈現為分裂的因果關係，相對地，尼采的權力意志概念則展現出主體與其行動、效果不可相分離的緊密關聯。這種主體與行動、存有與生成共屬一體的特性，正是在遊戲概念當中才得以彰顯。從遊戲出發重新理解尼采哲學中主體、存有等概念，可以發現這些概念不再是形上學中，對某種永恆固定之狀態、意義結構的表述，也不再是對不斷變動之生命的否定；在遊戲中，主體、權力意志反而得以避免意義結構固定、僵化的狀態，成為對生命整體的肯定之展現。

最後，在以遊戲概念重新釐清永恆回歸與權力意志的意涵之後，筆者會於第三小節統整遊戲概念於尼采哲學中彰顯的意義，指出尼采之所以批判形上學、提出虛無主義的問題，其目的在於重新理解哲學思考中，意義建構活動與意義體系之間的關係，讓意義、符號體系回到展現具體生命之力量的原初功能。形上學體系之所以導致虛無主義的問題，在於形上學過度重視意義結構的固定性，而否定、貶抑了意義建構活動變化和創造的特質；經由遊戲概念對意義建構活動與體系之間的重新理解，則可以發現兩者之間的關係在權力意志的運作中，並不相互排斥，反而得以共同展現出具體生命在生成世界當中不斷變動的豐富意涵。

以遊戲為中心的尼采詮釋，可以藉由以上說明大致展示出其整體的樣貌。在結論中，筆者會先綜合整理本篇論文的觀點，說明在海德格詮釋下，尼采哲學作為形上學所面對的問題，以及在遊戲概念的詮釋下，尼采哲學如何跳脫形上學的限制，發展出不同於形上學著重固定意義體系的思考特性。接著，筆者則會進一步指出，其實在海德格後期對存有問題的研究中，也有發展出對遊戲概念的思考，遊戲作為存有在場與不在場、開顯與遮蔽的活動，使存有在遊戲當中所開展的意義，與形上學強制、固定的意義體系有所不同，得以在不斷遊戲的活動過程中彰顯意義源源不絕、不斷變化的豐富性。以此相比較，在尼采哲學中，遊戲作為生命意義不斷變化的展現，雖然與海德格哲學的思考脈絡不盡相同，但也表現出與海德格眼中存有的遊戲相似的結構，可以看出兩者各自皆以不同的方式，試圖面對形上學體系所產生的問題，讓整體意義結構不至於被人之主體單方面支配，並進一步導致意義結構成為固定、僵化之體系的困局。我們由此得以宣稱，藉由遊戲概念所展開，對於尼采哲學的理解與詮釋，能夠發展出一條不同於海德格之批判的路徑，顯現出尼采哲學具有一套面對形上學、意義建構問題獨特的思考方向。並且透過對遊戲概念的討論，筆者想進一步主張，尼采哲學作為一種生命哲學，既非企圖建構出一套規範一切存有者的普遍規則，亦非讓一切存有者之價值，在人之主體盲目的擴張當中淪落為徹底相對、無意義的狀態，而是在絕對客觀的普遍規定，與絕對主觀的無條件宰制之間，讓個體生命得以在其生存的具體環境中，與他者共同藉由遊戲的方式，開展出符合於自身生命的獨特意義。

## 第一章 海德格對尼采哲學之詮釋

海德格於《尼采》(Nietzsche, 1961)書中一開始便將權力意志、永恆回歸與價值重估三個概念一起視為尼采哲學中不可分割的哲學整體，並主張：尼采晚期漸漸發展成熟的權力意志概念不僅沒有與其早期的哲學思考產生矛盾，還應該被視為其整體哲學思想的集大成。然而，就像尼采生前寫作《權力意志》(*Der Will zur Macht*)<sup>2</sup>一書的企圖從未完成一樣，尼采希望由權力意志所表達出的哲學體系也尚未被後人所察覺；而海德格撰寫《尼采》書的目的，也就是企圖完整表達尼采自身未明確道出的這個以權力意志為核心的哲學體系。在海德格的理解下，所謂權力意志是指存有者之為存有者的規定；這種規定首先關涉到具有固定、持存意義的存有(being)與不斷變化的生成(becoming)之間的統一。海德格認為，一方面尼采以權力意志概念統合存有與生成，而永恆回歸的概念就在權力意志中表現為「生成世界向存有世界的極度接近」<sup>3</sup>；另一方面，權力意志作為一種規定所關涉到的就是價值問題，尼采將權力意志作為對存有者的新規定，也就意味著他必須打破以往的傳統價值設定，進行一切價值的重估，因此，永恆回歸與價值重估兩大概念顯現為權力意志的不同側面，共同構築出權力意志的整體意涵，規定一切存有者的本質與運作方式。

另外海德格指出，尼采之所以要發展出一套以權力意志為中心的哲學體系也有其明確的目的，就是要克服從柏拉圖(Plato, 428/427-348/347B.C.)以來傳統形上學的問題。在尼采對形上學的批評中，傳統形上學將世界一分為二，一層是被視為超感性(supersensuous)的、永恆不變的、真正存有的理念(idea)世界，另一層則是被視為感性的(sensuous)、變化不居的幻象、非存有的生成(becoming)世界；在這種二元世界的區分中，兩個世界之間的分裂一方面造成感性世界的意義被否定、貶低，淪為超感性世界的模仿與幻象，另一方面則使超感性世界漸漸遠離了感性世界活生生的生命力量，造成作為真實存有的超感性世界成為不可認識、不可抵

<sup>2</sup> 尼采生前有計畫出版一本名為權力意志的著作，但此計畫最終沒有實現，其妹妹伊莉莎白(Elisabeth Förster-Nietzsche)在尼采死後整理其手稿出版成書，並命名為《權力意志》，與尼采生前的出版計畫並無直接關聯，此書於1901年出版，1906年第二版將尼采的手稿內容擴充到1067條，為現在較為常見的《權力意志》版本。然而此書對尼采手稿的選擇與編排具有諸多爭議，因此以尼采手稿的考證之完整、客觀性來看，目前學界公認的並非《權力意志》一書，而是由Giorgio Colli和Mazzino Montinari兩位學者所編纂的尼采全集(Nietzsche, Friedrich (1980). *Sämliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Hrsg. von G. Colli und M. Montinari. München/Berlin/New York: Walter de Gruyter & Co.)，其中收錄的尼采手稿較完整、具權威性。本文則為了對照於海德格所使用的《權力意志》一書，以同樣收錄1067條筆記，經由Kaufmann考證與翻譯的英譯本為參考(Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*. Trans by Walter Kaufmann. New York: Random House.)。

<sup>3</sup> 關於本文引用尼采著作的標示，由於筆者在翻譯方面主要仍是參考英譯本，而非直接從尼采全集的原文翻譯而得，所以標示方式與一般論文在尼采引用上的慣例略有差異；在本文中，筆者會以註釋的方式註明英譯本的出處，並附上引文的章節段落及英譯本頁數，標示方式如下：Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*. Trans by Walter Kaufmann. New York: Random House, §617, p.330.

達、模糊而空洞的觀念；傳統形上學貶低感性世界的存有價值，並認為超感性世界才具有真正的、最高的價值，但此最高價值卻又因為遠離生命實際存活於世的生成變化狀態，而漸漸衰落、僵化，無法作為最高的規定約束生命與感性世界。於是在形上學架構下，無論感性世界或超感性世界都終究會落入無價值、無意義的狀態。尼采把這種過程理解為「最高價值的自我貶黜」<sup>4</sup>的虛無主義歷史，虛無主義在此指稱形上學中最高價值淪為無價值、意義淪為無意義的困境。海德格根據尼采對虛無主義的理解與克服虛無主義的企圖來詮釋尼采，指出權力意志概念之所以要統合存有與生成，就是為了要面對虛無主義的問題。相對於傳統哲學，尼采哲學的權力意志概念，首先呈現為柏拉圖主義的倒轉，這種倒轉不是單純的將感性世界視為真實存有，並將超感性世界視為非存有，而是從根本上取消二元世界的區分，除去真實與虛假之間的差異，讓價值判斷在權力意志的運作當中，顯現出的是對一切價值的重估。而在解除了二元世界的對立之後，權力意志必須面對不斷生成變化的世界，不再將生成變化視為非存有，而是賦予其存有的意義，這種將生成賦予存有意義的活動，則關係到永恆回歸的運作，權力意志要藉由在永恆回歸當中不斷的返回自身、肯定自身，才能賦予生成變化存有的意義。<sup>5</sup>

簡單來說，在尼采對柏拉圖主義的倒轉中，超感性世界與感性世界兩者之間的分別被取消，不再有甚麼超越於存有者之外的神或理念世界，感性事物的生成變化也不再被視為非存有或幻象，餘下的只有作為存有者之規定的權力意志，權力意志因此成為一切價值與規定的來源。而既然沒有超越於權力意志的存有，它也就沒有任何外在的目標，僅僅是為了自身盲目的持存、提昇與增長來活動。正是在這個意義下，藝術與真理皆是服務於權力意志，真理的作用在於固定化、對象化，使權力意志得以維持自身的視角、使自身持存，而藝術的作用則在於創造與毀滅，使權力意志能不斷超越固定、持存的自身以達到權力的增長與提升。<sup>6</sup>這種持存與生成變化的過程會不斷巡迴交替，由此構成了權力意志的存有方式一也就是永恆回歸，永恆回歸說明了權力意志的創造與生成並不會被視為非存有或假象，反之，永恆回歸每次的創造都是返回自身、對自身的肯定，作為生成者的權力意志由此得以存有，這裡我們也可以看到原本相互對立的二元世界，永恆不變的理念存有與不斷生滅變化的感性非存有，在永恆回歸的描述中一同被歸為權力意志的特質，權力意志成為得以不斷生成變化的存有者之基礎。<sup>7</sup>

綜上所述，海德格指出，權力意志的體系看似圓滿解決了形上學當中二元世界對立所造成的問題，然而事實上，權力意志體系並沒有克服傳統的形上學，反而應該被視為形上學的完成，尼采也因此沒有成功克服虛無主義，而是自己落入了極端虛無主義的困境，這個問題的關鍵在於：尼采並沒有注意到存有者(*das Seiende; being*)與存有(*Sein; Being*)本身的分別，因而只停留在對存有者的思考而

<sup>4</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §2, p.9.

<sup>5</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 1*. Trans.by David F. Krell. New York: Harper & Row, §4-5.

<sup>6</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 1*, §24-25.

<sup>7</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 2*, part 1, §26.

造成了對存有最徹底的遺忘；換句話說，尼采以權力意志概念建立起統合存有與生成的存有者世界，存有問題也就在此體系中失去其位置。<sup>8</sup>

我們接下來的目標便是要釐清：海德格對尼采的詮釋為何會導向此結論？為何在海德格眼中，看似克服形上學困局的尼采哲學最終卻仍被視為一套形上學體系？面對這些疑問，有必要先了解海德格如何理解形上學，以及其之所以批判形上學的理由。海德格對形上學的批判與其對存有者與存有兩概念的理解有關。海德格認為，所謂存有概念最初在古希臘的意義與「自然(physis)」有關；自然指的就是敞開自身、讓自身顯現出來的活動，事物自身顯現、湧現出來而達到在場狀態就是所謂的存有(ousia)，只有這種自行敞開、進入在場狀態的存有活動先行發生，作為個別事物的存有者才能被我們所感知、觀察到，存有在此意義下具有先天性(a priori)，先於存有者，成為存有者之所以能夠存有的基礎。<sup>9</sup>同時，既然有所謂的在場狀態，也就意味著有尚未敞開的、不在場的狀態，我們之所以能夠宣稱一物在場顯現，正是因為事物總是有從其存有被遮蔽的非存有、不在場的狀態，轉換為在場狀態的過程；在存有的原初意義中，在場與不在場、遮蔽與顯現並非互不相容、截然矛盾的概念，存有自身的展現，反而需要在場與不在場這組對比關係循環交替的合作；這種在場與不在場、敞開與遮蔽之間不斷循環變換的過程，也就成為海德格後期致力研究的課題。對海德格來說，從存有的敞開與遮蔽如何發生來進行探討，並試圖貼近這種最原初的經驗，才是就存有本身來談論存有問題，也只有從此出發，我們才能了解作為個別事物的存有者，其意義如何在存有敞開與遮蔽的過程中不斷變換、不斷產生。海德格認為這套對存有的原初思考方式從古希臘開始，尤其是在先蘇時期哲學家——如巴曼尼德斯(Parmenides of Elea, c.515-450B.C.)、赫拉克利圖斯等人——的哲學當中可以發現。柏拉圖對存有概念也有類似的理解，也就是說將存有理解為一種在場狀態，但不同的是，柏拉圖進一步將存有規定為理念(idea)；理念作為一切感性事物的典範，規定了感性事物的本質，是使得一切事物得以顯現、被人感知的先決條件，換句話說，理念必須是一種先行在場之物，讓感性事物得以符應於理念而有顯現和被感知的可能，這使得理念成為一種永恆在場的、真正的存有者，與之相對的，原本被視為存有者的感性事物反而成為一種「非存有」，感性事物並不是完全的虛無，而是作為模仿真正存有者的表象，成為存有層次上比理念更低的、次等的存有者。柏拉圖將存有理解為理念，因此使存有概念所帶有的先天性之意義產生改變，在此先天性不僅是指稱存有作為在場持存的狀態，先於感性事物、使感性事物得以顯現；更是指稱理念先於一切感性事物，作為感性事物先在的規定，使感性事物能夠以符合於理念的方式而存有。<sup>10</sup>我們可以引用一段海德格的話，來進一步說明柏拉圖哲學中，先天性概念之轉變所帶來的影響：「先天性在其開端和本質中作為一種先在之物(das Vor-herige; the pre-vious)，因此成為一種附加物，在存有者的霸權

<sup>8</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 3*, part 1, §22.

<sup>9</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §24.

<sup>10</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part1, §24-26.

角度之下被允許作為存有者的可能性條件。」<sup>11</sup>也就是說，存有被規定為理念之後，與存有者原本的地位顛倒過來，在某個意義上成為存有者的附加物；原本存有者作為結果奠基於存有的開顯活動之上，其意義來自於存有也依賴於存有，然而當存有成為具有先天性意義的可能性條件，則意味著存有必須作為存有等級上比感性事物更高的存有者，好讓感性事物有機會以此為依據而得以顯現為在場，存有時雖然在存有等級上先於存有者、也高於存有者，但事實上這種觀點卻已經是從存有者的角度出發，讓存有作為存有者得以在場的擔保條件而服務。由此，存有的意義從不斷開顯與遮蔽的變動狀態，轉為規定存有者本質的、永恆不變的條件，也就是變成一種永恆在場的存有者——理念。海德格認為，在柏拉圖的理念概念下，已經隱含了一種從存有者角度觀看的霸權，使得存有的意義被固定、被當成某種永恆在場的存有者，存有原初的意義因此被遮蔽，這種對存有的討論就是一種形上學(meta ta physica)式的討論，形上學將存有理解為超越、先行(meta)於自然之物(physica)的東西，這種東西是永恆在場、意義永不變動的存有者，作為可能性條件使得自然之物的顯現成為可能。

到此對形上學的說明還不足以解釋海德格對尼采的批評，對海德格來說，形上學的歷史到尼采的時代之前還缺少一個重要的環節，也就是從柏拉圖哲學到主體性哲學的轉變；換句話說，海德格認為，尼采之所以沒有克服形上學問題的原因之一，亦在於尼采的權力意志概念，在某個意義上仍屬於一種主體性的思考，因此沒辦法回到古希臘的思考方式上來理解存有概念。筆者認為因此有必要簡單說明：在海德格眼中，主體性哲學作為形上學具有甚麼樣的特色？又與存有問題有何關聯？以下將以笛卡兒(René Descartes, 1596-1650)哲學為代表來進行討論。

柏拉圖哲學將存有視為永恆在場的理念，開啟了對存有的形上學思考方式，而笛卡兒則進一步將這種作為可能性條件的存有概念賦予主體性的意義。海德格認為笛卡兒「我思故我在(Ego cogito, ergo sum.)」的命題具有如下的意義：

這個原則說出思維(cogito)與存有(sum)的連結。它提及：我是那個正在表象著的事物，不只是我的存有於本質上被表象活動所決定，透過我的表象活動作為決定性的表象，也決定了一切被表象事物的當下在場，亦即決定了在表象活動中被意指之物的在場狀態，也就是決定了將此被意指之物的存有視為存有者。<sup>12</sup>

這段話在說明，透過表象(Vorstellung; representation)這個概念，主體成為自身以及一切外在存有者的意義來源，一切存有者的存有保障從理念轉移到主體的意識活動之中。所謂「主體(subiectum)」，原本是指在流變的各種現象之下持存不變之物，此物支撐著流變的現象，使一物能在生成變化當中作為一個固定的存有者而在場持存。在笛卡兒的學說中，結合了自我思維(ego cogito)的概念之後，自我意識便承接了傳統意義上主體的角色，成為使存有者之為存有者的支撐來源，保障存有者作為一個固定不變之物而得以持續在場，這種保障之所以可能，就是透過

<sup>11</sup> Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part1, p.173.

<sup>12</sup> Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part1, p.114.

意識的表象作用，將某個存有者設定為對象而達成的。存有者的存有，也就是存有者之所以能夠持存的根據，來自於自我意識主體的表象活動，這也就是海德格眼中近代主體性哲學的主要特徵。<sup>13</sup>雖然在笛卡兒哲學的結構中，主體作為有限的存有者仍受到上帝的限制，並沒有百分之百的成為主體之外一切存有者的存有根據，但對海德格來說，當存有者的存有意義由主體的表象活動所產生、決定，就已經意味著人這種特殊存有作為意識主體，對其他存有者保有一定程度的支配力，當這種主體性哲學的思考方式走向極端時，人這種主體排除包括上帝在內的一切限制，展開對所有存有者無條件的支配，也是可以預想的結果。

經過對柏拉圖及笛卡兒哲學的簡短討論，我們可以回到尼采哲學，看海德格如何詮釋尼采的權力意志概念。首先筆者將分析權力意志的運作中之真理與藝術兩種模式；筆者在本文先前的段落中有略為提及，真理與藝術兩者的共同運作構成了權力意志的活動，其中真理的作用是固定化與對象化。海德格援引權力意志當中第 515 條來分析尼采哲學中真理概念的意涵；第 515 條的開頭如下：「並不是『認識』而是圖式化(schematize)——為了我們的實踐需要強加給混沌(chaos)如此多的規律與形式。」<sup>14</sup>在分析中，海德格指出這段話透露出尼采對真理概念的理解；所謂真理並不是來自認識，而是出於我們自身生命的實踐需要而進行的圖式化作用，這種圖式化，指的是賦予混沌規律與形式，將其固定化、對象化，好讓人得以用概念來掌握。<sup>15</sup>混沌在此有雙重含義，一方面指的是生成世界整體，另一方面指的是作為生成世界一部分的人之身體。生成世界本身是我們無法掌握的，我們的身體在生成世界之中亦不斷流變，並同時透過感官知覺接收到生成世界稍縱即逝的各種的變化，如果只是維持在這種流變的狀態之中，則我們無法構成具有同一性的個體、無法掌握任何對象，我們的個體生命因此產生了一種實踐需要，需要以圖式化的方式將生成世界固定下來、建構各種對象，使得各種構成自我的雜多內容，得以被把握為一個統一之主體，並且以理性計算掌控一切客體對象，這種計算與掌控所得到的結果也就是真理。<sup>16</sup>到此可以看出尼采的想法在海德格詮釋之下其實相當接近近代主體性哲學對主體的思考方式，不過真理概念並非尼采思想的終點，畢竟這種將事物固定化的思考模式反而遠離了世界原本不斷生成變化的樣貌，這種真理雖然是出於個體持存的必要，但同時也因為不符合生成世界而被視為謬誤，因此需要另一種更高的、更符合於生成世界的模式——這種模式即是藝術。

所謂藝術指的不只是藝術家透過各種媒材進行的創造活動，而是廣義的、人之生命的創造與破壞活動，藝術破壞人之生命被真理固定的狀態，並創造出生命更高的可能性，將人帶向這些可能性之中，使人的生命一方面得以維持其個體性，另一方面又能保持與混沌的生成世界的一致性，不至於停留在真理的固定化當中離生成世界越來越遠，藝術在此意義上具有比真理更重要的地位，

<sup>13</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §17.

<sup>14</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §515, p.278.

<sup>15</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 3*, part 1, §11.

<sup>16</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 3*, part 1, §12.

不過藝術也需要真理的固定化作用，才有得以、破壞、超越的對象，兩者之間的轉換、合作構成人之生命，也就是權力意志的整體運作過程。

海德格因此認為，權力意志概念不能以其字面意義來理解，單純視為一種企圖獲得更多權力以支配其他事物的狂暴意志，而必須以真理與藝術兩者共屬一體的運作來思考，將權力意志視為一種不斷超越自身的命令活動。海德格認為所謂權力是在支配與服從當中展現的能力、力量，意志則是力求超出自身而去控制某物的情緒、命令，兩概念合在一起來理解，也就意味著一種企圖超出自身的支配性命令；然而，在其中權力意志既是支配者、下命令者，同時也是服從者，也就是說權力意志總是以對自身下命令的方式來超越自身，這種活動之所以可能，可以從權力意志的命令活動過程當中理解。<sup>17</sup>權力意志的命令具有兩個面向，第一是維持自身的命令，此命令對應於剛才所提及真理的概念，另一面向則是提高、擴張自身的命令，關係到藝術的概念。權力意志的命令首先涉及自身視角(perspective)的創造與提高，視角關係到權力意志如何設置、表象其對象，如何判斷對象之為對象的價值，這種超出自身原本視角的創造帶有藝術的特質，在設置出新視角之後，則必須建立、維持新視角的結構，與原有的權力意志視角相分離，並且消滅原有的視角，這種創造、維持、消滅的過程會不斷重複下去，構成權力意志的存在方式，權力意志對自身下命令，以此超出自身舊有的視角而達到新的視角，形成不斷超越自身又返回到新的自身的循環，這同時也是永恆回歸的意義。<sup>18</sup>到此我們可以發現，權力意志透過永恆回歸的循環活動，一方面可以在表象活動中維持自身的個體性並且掌握各種對象，另一方面又不被固定化的對象概念所限制，得以不斷更新自身表象活動的意義。就權力意志的整個活動過程仍是一種表象活動而言，尼采哲學在此意義上仍是一種主體性哲學，不過並非傳統主體性哲學當中以理性意識為中心的主體性，理性意識作為權力意志的真理作用，是次等的、不充分的，必須為了藝術而服務，換句話說，理性意識作為固定化與持存化的條件，雖然在傳統主體性哲學當中被視為理論最重要的核心，但在權力意志當中，理性意識的運作必須與藝術的創造、破壞活動相結合，才能展現出權力意志完整的樣貌，也就是一種趨向於混沌的同時仍能使自身持存的個體；前段文章中有提及混沌具有兩個層面的含意，指向身體與生成世界兩概念，而在真理與藝術的結合之下，這種能與生成世界相符合、又能保有自身個體性的混沌，也就是屬於生成世界一部份的身體，因此尼采哲學所展現的主體性，可以說是一種身體的主體性。海德格說：「對尼采來說，主體性之為無條件的，乃是作為身體的主體性，即本能和情緒的主體性，也就是權力意志的主體性。」<sup>19</sup>所謂身體所指稱的不僅僅是物理性的軀體(Körper)，而是物理與精神相結合的個體意涵之下的身體(Leib)，權力意志的意志一詞因此不僅表示某種心靈能力，而是包含著身體本能、情緒的東西。在以理性意識為中心的主體性哲學中，主體的表象活動仍需受限於上帝、道德律等屬於超感性世界的先天條件，然而尼采取消超感性世界與感

<sup>17</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 1*, §8.

<sup>18</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 3*, part1, §21.

<sup>19</sup> Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, p.147.

性世界的二元區分，讓真理與藝術共同歸屬於權力意志的運作，原本屬於超感性世界的限制因此被消除，使身體的主體性成為無條件的主體性。<sup>20</sup>

統整上述海德格對柏拉圖、笛卡兒及尼采哲學的解讀，可以看出對海德格來說，尼采哲學中身體的主體性，同時也是權力意志的主體性，一方面延續了柏拉圖以來的形上學思考，將作為一切存有者根基的存有，視為一種在場持存的存有者，存有的意義因此無法經由開顯與遮蔽的活動本身來思考，而始終來自於某個在場之物的規定，這個在場之物由柏拉圖的理念到尼采的權力意志，其中的思考結構在海德格的分類下仍未脫離形上學體系。另一方面，尼采哲學也承繼了笛卡兒哲學以來主體性哲學的思考方式，權力意志在表象活動中成為表象著的主體，而外在的一切存有者則是被權力意志所表象的客體，其中藝術與真理的共同運作雖然使表象活動有不斷更新的可能，但一切存有者作為權力意志的客體對象，其存有意義仍然必須取決於權力意志主體的活動，甚至更進一步的，由於權力意志成為無條件的主體，一切對象的存有意義便完全由權力意志所決定。海德格認為，在此情況下所謂的存有概念轉變為價值，存有者作為對象只能等待權力意志的估價，評斷這些對象是否有助於權力意志自身的持存與提高，存有者的意義來源也就取決於權力意志的價值判斷。

從此我們可以看出，海德格認為，從柏拉圖到尼采的形上學式思考中，僅僅將存有設想為一種在場持存的存有者是不充足的，這種思考方式使得我們對存有概念的掌握趨於片面和僵化，甚至進一步在主體性哲學當中，將存有者理解為對象，試圖掌控、把握存有者的存有意義，並使其成為供主體所用的工具。然而，所謂存有其實不能以這種方式被把握，或者說存有根本不可能被任何人完全的掌握，因為存有不但使存有者得以在場顯現，同時也能使存有者從在場狀態回歸到虛無(nihil)、不在場(absence)狀態之中，而這種虛無、不在場的狀態，則成為海德格批評形上學的關鍵。當我們從主體出發將一切都把握為在場的對象時，虛無作為在場的對立面正好不能在在場的概念來把握，更不能從主體出發設立為對象來加以控制，因為不在場的狀態不能被對象化，也沒有任何東西能夠讓主體設置、規定，而存有作為存有者之所以在場與不在場的根據，其本身也就因為包含著這種無法被主體把握的層面，而不能以對在場存有者的理解來加以規定，因為這種規定始終是存有自身片面的表現，若我們以偏概全的將對存有者的規定理解為存有本身的真理，存有概念也就隱身在存有者之下，遮蔽住自身而無法被人真正的思考、觸及，這種存有自身的隱蔽才是海德格認為虛無主義的真正根源。<sup>21</sup>當尼采以作為權力意志的主體無條件的支配、規定一切存有者時，存有在其中完全的隱蔽起來，人也由此達到了對存有徹底的遺忘狀態，存有的隱蔽使得一切存有者的意義淪為無意義，僅僅顯示出權力意志對一切盲目的擴張與支配，虛無主義就在此徹底地展開其可能性，達到完成的狀態。<sup>22</sup>這種狀態從尼采哲學開始，進而顯現在當代科學技術的本質中，成為海德格後期哲學中要面對的最大問題——也

<sup>20</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §22.

<sup>21</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §29.

<sup>22</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §8-9.

就是在這種全面的掌控之外，我們該以甚麼方式去思考、面對存有，使存有之真理得以向我們顯現而不再遮蔽自身，重新建立起人作為存有者與存有之間的關係。

由上述說明我們可以整理出在海德格的詮釋之下，海德格與尼采對形上學、虛無主義兩種不同的看法。在尼采針對傳統形上學的批評中，虛無主義主要指的是超越於感性事物之上的理念世界被視為真正的存有，然而這種看不見也摸不著的存有離我們的具體生命越來越遠，最終變得無足輕重而失去其原本所具有的價值，尼采因此主張應該取消這種作為設定的、遠離生命的僵化存有概念，如此的主張也蘊含在尼采的名言：「上帝死了！」之中，上帝作為超越塵世的超感性世界代表已經失去其約束力，無法再作為一切價值、規約的來源、擔保者，其所代表的舊有價值體系也因此漸漸歸於虛無，在舊有的價值體系失去其力量後，我們需要一套新的價值體系、需要重估一切價值。這個新價值不僅僅是舊有價值的替換，比如說以科學或道德取代上帝的位置，而是從根本上改變評估價值的方式，也就是我們先前說明過的，取消超感性世界永恆不變的價值，將價值判斷拉回活生生的存有者身上，也就是由權力意志來成為價值的來源與尺度。然而對海德格來說，權力意志的運作方式仍停留在主體性的、形上學的思考脈絡中，上帝之死與虛無主義的歷史也在作為無條件主體性的權力意志當中達到顛峰，在〈尼采的話：上帝死了〉(Nietzsches Wort: “Gott ist tot”, 1950)一文中，海德格如此寫道：

人上升到主體性使得存有者成為對象。但所謂對象性指的是，通過表象活動被帶向持立。對自在存有者的消除、對上帝的謀殺，是在一種持存保證(Bestandsicherung)當中完成的，人以此保證身體、物質、精神和理智的持存(Bestände)；然而，這是人為了自身而作的保證，其意求對存有者(作為可能對象)的宰制，以求符合於存有者的存有，也就是權力意志。<sup>23</sup>

這段文字說明的是，權力意志理論對超感性世界、對上帝的消除，是以一種極端的主體性來達成的，在這種主體性當中，人為了自身的持存而宰制一切存有者，一切存有者在權力意志的表象活動中成為對象，其存有意義在被宰制的狀態下只能符合於權力意志的活動。換句話說，權力意志所開展出的世界中之一切皆為其所用，價值的計算與創造也顯現為權力意志對其對象的利用與支配。權力意志作為主體對其對象的統治由此達到笛卡兒哲學以來的高峰，更進一步的，這種對存有者的統治的典型必然是人類，尤其是以權力意志作為自身規定的超人(Übermensch)。一切存有者的意義關係到的皆是其是否有助於權力意志的持存與增長，存有者的存有問題在此被化約為價值問題，我們不再需要對存有者自身的意義如何產生提出疑問，只要在權力意志中予以評價、詮釋，海德格所關切的存有問題也就完全的被遮蔽，海德格因此稱尼采的權力意志學說為完成了的、古典的虛無主義，<sup>24</sup>在此虛無主義指的就不是最高價值的自我貶低，而是存有本身的被遺忘狀態，當一切存有者的意義被收納進權力意志的價值判斷，使存有在此

<sup>23</sup> Heidegger, Martin (2002). “Nietzsche's Word: “God is Dead””. In: *Off the Beaten Track*. Ed. and Trans. by Julian Young & Kenneth Haynes. New York: Cambridge University Press, p.195.

<sup>24</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 4*, part 1, §1.

理論中失去其位置，一切存有者之存有也就失去其根基。

在上述內容中，我們從形上學與虛無主義兩個概念著手，以《尼采》書為主軸分析海德格的尼采詮釋，這兩個概念實質上是對同一事件的不同角度，卻也密不可分地表達出一切意義、價值逐漸喪失的西方歷史。海德格與尼采皆認為柏拉圖以來的西方形上學思想史即是意義與價值逐漸淪為無意義、無價值的虛無主義歷史，兩人的哲學目標也因此都包含了對形上學的拆解，以及如何面對虛無主義，也都企圖透過對形上學的批判打開新的哲學進路。但就如同前段所述，海德格認為尼采以權力意志對存有者的解釋，導致存有者(尤其專指人類)取得對一切事物的無條件統治地位，尼采由此成為形上學的完成者，其哲學成為形上學與主體哲學的完成，並導致尼采對存有本身徹底的遺忘而落入極端的虛無主義。尼采的哲學在此顯示出追問存有本身的迫切性，而在海德格後期的哲學轉向中，海德格自身對虛無主義的解決方案即是從這裡出發，也就是論述柏拉圖到尼采的整個西方哲學史對存有的遺忘之發生過程，並試圖突破形上學的限制而找回與存有本身的關聯。



## 第二章 對海德格之尼采詮釋的反省與批判

### 第一節 支持海德格批評的論述

海德格對尼采的批評與其自身的哲學意圖，也可透過其他學者對海德格的研究從不同角度加以補充，例如 Michel Haar 將海德格對尼采權力意志概念的詮釋分為三個時期：第一時期是海德格於 1936-37 年的尼采講座中，以「作為藝術的權力意志」(Der Wille zur Macht als Kunst)為主題的討論，在此權力意志透過藝術的創造性與陶醉(Rausch)的概念而達到存有者對自身的超越。第二時期則是 1940 年的講座「尼采的形上學」(Nietzsches Metaphysik)，其中權力意志被描述為一種內在於存有者本身求意志之意志。第三期則是於 1950 年的論文〈尼采的話：上帝死了〉(Nietzsches Wort: “Gott ist tot”)，海德格在其中總結對尼采的形上學詮釋，認為權力意志是一種計算性的價值思考，這種思考是存有者為了自身而對一切存有進行的技理性宰制，也因此導致了存有者對存有本身的遺忘。<sup>25</sup>當然這三個階段並不是截然分別的，例如海德格將權力意志視為計算性價值的批判，在其講座「作為認識的權力意志」(Der Wille zur Macht als Erkenntnis)及「尼采的形上學」中都有所著墨，只是隨著時間的推移，我們的確能察覺到海德格對尼采的權力意志的詮釋重點有所改變，而隨著這些改變，海德格對尼采的批判態度也漸趨明顯。一開始的詮釋著重於權力意志的藝術創造性，可以說是較為正面的評價，但到 1940 年代，海德格將權力意志視為存有者對一切的技理性宰制時，權力意志則成為徹底遺忘存有的極端虛無主義概念，可以看出其中帶有較強烈的批評態度。這種轉變意味著甚麼呢？Ernst Behler 認為，海德格對尼采的批評與納粹政權以及海德格對自身哲學轉向的需求不無關係；<sup>26</sup>海德格對尼采的研究正值納粹興起與其哲學轉向的時期，對納粹政權的失望和海德格自身以此有(Dasein)為進路的存有學研究在方法學上的侷限性，使其哲學轉向對形上學歷史的解構。在此脈絡下，既然尼采哲學被海德格視形上學史中對存有者絕對優先地位的極端展現，海德格就勢必要透過對尼采的批判來朝向不同的哲學方向發展。當然在此並不是要宣稱海德格的尼采詮釋與其跟納粹政權之間的關係有必然連結；海德格的尼采詮釋是否隱含納粹思想的色彩亦非筆者在此希望討論的重點。

透過 Haar 與 Behler 的看法，筆者希望指出海德格對尼采哲學之詮釋的兩個特點：第一點是海德格對尼采哲學的詮釋，一致的關係到存有問題的討論，只是不同時期側重的面向不同。第二點則是在其哲學轉向的需求中，由於海德格始終將尼采視為規定存有者的哲學家，所以尼采勢必會成為海德格的形上學解構與批判的對象之一；當海德格將尼采哲學視為主張存有者對一切進行技理性宰制的理

<sup>25</sup> Cf. Haar, Michel (1996). “Critical remarks on Heidegger’s Reading of Nietzsche”. In: *Critical Heidegger*. Ed. by Christopher Macann. London/New York: Routledge, pp.124-125.

<sup>26</sup> Cf. Behler, Ernst (1988). *Confrontations: Derrida/Heidegger/Nietzsche*. Trans. by Steven Taubeneck. California: Stanford University Press, pp.38-48.

論時，無論這種理論是否與納粹或者其他政權運作背後的思想型態類似，其中所造成對存有自身的遺忘狀態，都勢必會成為海德格渴望克服的迫切問題。

面對海德格的尼采詮釋，每個哲學家雖然對尼采的理解不盡相同，也不盡然同意海德格的主張，但許多哲學家的詮釋在不同層面上仍然呼應了海德格對尼采的批判，顯現出海德格以此角度詮釋、批判尼采的確有其道理。比如哈伯瑪斯 (Jürgen Habermas, 1929) 在其著作《現代性的哲學話語：十二堂講座》 (*Der Philosophische Diskurs der Moderne: Zwölf Vorlesungen*, 1985) 當中分析了尼采如何面對當時以理性主體為中心的哲學思潮所造成的困局；這種思潮從啟蒙運動之後漸漸發展，並極度仰賴於以自我意識和主體性為中心的理性概念。對尼采來說，當時代強調科學與理性的思想過分信仰一種自身永遠無法達及的客觀性理想，以至於生命中的準則最終失去力量、淪為毫無意義，面對理性的僵化準則造成的虛無主義危機，尼采選擇全盤放棄這套思考方式，並以酒神的美學取而代之。哈伯瑪斯認為，尼采企圖用藝術連結前蘇格拉底 (presocratic) 時代的神話本源，以酒神的美學達到與生命的同一，以此對抗以理性主體為中心的現代思潮；所謂酒神精神指的是「主體性上升到徹底的自我忘卻」，<sup>27</sup> 也就是說，只有當我們從理性的思想與日常的規範中脫離出來，喪失掉我們在日常生活中建構出的自我時，才能達到酒神意義下的審美經驗，在這種經驗中沒有道德命令或真假的判準，也沒有現象與本質的區分，一切都成為超越主體的權力意志在陶醉中的表現。在酒神的美學之下，一切原本被視為普遍有效的命令和規約事實上都是權力意志對於價值評估的要求，理性在其中也被化約為權力意志計算與命令的表現。然而，哈伯瑪斯認為這種理論無法真正克服理性的困局，因為尼采將酒神的審美意識過度的設定在外於理性的權力意志之上，忽略了藝術本身所具有價值重估的批判潛能，這種批判潛能與理性息息相關，哈伯瑪斯因此視尼采哲學為一種藝術家的形上學，導致尼采對傳統形上學的批判必須預設自身權力意志的形上學有效性，放棄理性辯證的批判道路使尼采自身批判的正當性受到質疑，哈伯瑪斯也由此認為尼采並未成功克服傳統形上學以理性主體為思考中心所造成的困局。<sup>28</sup>

另外如高達美 (Hans-Georg Gadamer, 1900-2002) 也贊同海德格對尼采的批評。在他於 1981 年與德希達的論戰之後，針對德希達對海德格之尼采詮釋的質疑，高達美斷斷續續地在幾篇文章中提到他對海德格的尼采詮釋的看法，藉之回應德希達對海德格的批評。雖然這些文章並不是以尼采為討論核心，但可以看出其基本立場，是認同海德格以權力意志為中心對尼采的系統性詮釋。在一封致達梅爾 (Fred Dallmayr) 的書信中，高達美提到：「與海德格一道，我可以說看到了尼采的形上學處於自我解體的過程中，並因而在尋求一座通向新的語言、通向另一種思想的橋樑 (或許根本不存在)。」<sup>29</sup> 海德格將尼采視為形上學的完成者，而形上學

<sup>27</sup> Habermas, Jürgen (1987). *The philosophical discourse of modernity: twelve lectures*. Trans. by Frederick Lawrence. Cambridge: Polity Press., p.93.

<sup>28</sup> Cf. Habermas, Jürgen (1987). *The philosophical discourse of modernity: twelve lectures*, pp.93-97.

<sup>29</sup> Gadamer, Hans-Georg (1989). "Letter to Dallmayr (1985)". In: *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*. Ed. and Trans. by Diane P. Michelfelder & Richard E. Palmer. New York: SUNY Press, p.94.

的完結同時也是新的哲學的開端，因為在尼采哲學中，存有被徹底遺忘的情況使我們察覺到存有問題的迫切性。由上述這段引文中可以看出，尼采在高達美心中也具有同樣的角色，他同意海德格的看法，將尼采視為形上學的終結，同時也是哲學新的可能性的開端，然而尼采本人的哲學始終處於對這種可能性的探索之中，尚未達到一種新的哲學思想，甚至連這種新的思想是否存在都是未知數。在另一篇文章〈拆解與解構〉(Destruktion und Deonstruktion, 1985)中，高達美也指出，海德格早期對此有的存有學的分析，並未能克服胡塞爾(Edmund Husserl, 1859-1938)哲學中主體意識的內在性困境，他因此轉向尼采哲學尋求新的可能性，但這樣的嘗試終歸是失敗的，因為尼采將意義、價值歸於權力意志的運作仍是一種存有者的哲學。<sup>30</sup>對高達美來說，延續海德格轉向之後對語言與存有之間的探討的詮釋學才有發展的可能。當然高達美對存有的論述或許與海德格立場不盡相同，但在此可以說其面對尼采的批判態度是明確的。

與這種看法類似，另外一位學者 Louis P. Blond 雖然沒有明確採取對尼采哲學的批判立場，但在他的分析下也清楚地說明了海德格批判尼采的意圖，Blond 將尼采的哲學視為一種內在性(immanent)的哲學，尼采雖然將人從形上學的既定價值中解放，但其結果是將價值歸為主體活動，意義問題被消解進權力意志的運作當中，使尼采哲學導向內在性與無意義，而海德格對尼采的批判正是要藉由探討虛無(nihil)、探討不顯露自身的存有，以回應西方形上學史意義失落的虛無主義問題，企圖超越內在性而與整全、統一的存有有所連結。<sup>31</sup>還有像 John D. Caputo 與芬克兩位哲學家，他們雖然都試圖給予尼采哲學跳脫出海德格批評的新向度(筆者會在本章第二節提到這兩人給尼采不同於海德格的新詮釋)，但仍對海德格的尼采詮釋有部分的贊同。Caputo 認為海德格對尼采的價值哲學的批判是有道理的，如果我們只從權力意志與價值重估出發來看尼采，那麼尼采對形上學的克服的確有其限制，在此「價值是被主體所添加、是被主體所設置(stellen; posit)的。」<sup>32</sup>以此角度來看，尼采便會落入現代科技所依據的集置(Gestell)概念中，使一切存有都被視為放置於人類主體面前隨時供人類操縱與使用的資源。<sup>33</sup>另一方面，芬克在詮釋尼采哲學時，也和海德格一樣，認為對尼采的詮釋必須由形上學與存有學出發，只有從存有的問題開始，我們才能理解尼采哲學的主要訴求。芬克提到，尼采哲學處於與形上學的掙扎之中，對於尼采到底有沒有擺脫形上學束縛的問題，芬克則認為答案是開放的：依據不同的詮釋方向，尼采的確有超出形上學束縛的可能性，但若和海德格一樣，認為尼采哲學將存有視為一種基於權

<sup>30</sup> Cf. Gadamer, Hans-Georg (1989). "Destruktion and Deconstruction". In: *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*, pp.102-105.

<sup>31</sup> Cf. Blond, Louis P. (2010). *Heidegger and Nietzsche: overcoming metaphysics*. New York: Continuum International Publishing Group, Chapter 6.

<sup>32</sup> Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 67.

<sup>33</sup> Caputo 說明，海德格由此因此認為必須轉向泰然任之(Gelassenheit)的態度，放棄對一切事物的絕對控制，否則存有自身只會在主體的絕對優先地位之中被徹底遺忘。Cf. Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 70-71.

力意志的價值概念，則尼采哲學的確仍被限制於形上學之中。<sup>34</sup>

從上述哲學家的看法中我們可以發現，尼采以權力意志作為批判傳統形上學的根據，最終會使尼采自身無法脫離形上學，這是海德格的詮釋中重要的見地，其關鍵是以權力意志作為存有者的設定並未脫離傳統形上學的範疇，儘管權力意志學說作為柏拉圖主義的顛倒，的確翻轉了人對於存有者的認識與評價的方式，並脫離了以理性主體為中心的思考，但權力意志所進行認識、評價的運作方式仍脫離不了主體性哲學的運作框架，也因此避免不了主體性哲學當中主觀、獨斷的批評。在海德格眼中，尼采克服了舊有的虛無主義，但也因此落入了更徹底的虛無主義，也就是權力意志對一切存有者的價值評估沒有存有的根據，使一切意義淪為無意義。如此看來尼采的思想作為傳統哲學的轉折點雖然至關重要，但尼采自身並沒有為此轉折提供一個令人滿意的答案。

## 第二節 反對海德格批評的論述

然而在諸多尼采詮釋當中，也有與以上結論相反的聲音。當代的尼采詮釋中諸如德勒茲(Gilles Deleuze, 1925-1995)、巴代伊(Georges Bataille, 1897-1962)、德希達等哲學家都試圖為尼采哲學提供不同於海德格觀點的詮釋，而在眾多不同的尼采詮釋之中，筆者希望先從德希達對海德格之尼采詮釋的批評出發，因為藉由德希達的批評，我們可以瞭解到海德格的尼采詮釋的侷限，只有先了解到這點，我們才能進一步探討在海德格的詮釋範圍之外，尼采哲學發展的可能性。具體來說，對海德格詮釋的檢討關涉到以下問題，即：尼采哲學是否僅僅是關涉到存有者的哲學？尼采哲學是否有面對存有問題的可能性？若有的話，尼采哲學是不是在面對存有問題的過程中，同時也展現出面對形上學、虛無主義的不同方式？

德希達的哲學與尼采、海德格對形上學的拆解有深刻的聯繫，海德格對形上學的批判無疑是德希達思想的重要來源之一，但在德希達眼中，尼采並不如海德格所認為的是最後一個形上學家。德希達對海德格的尼采詮釋的看法可明顯見於兩篇文章：一篇是德希達的論文〈馬刺：尼采的風格〉(Éperons: les styles de Nietzsche, 1978)，另一篇則是來自德希達與高達美於 1981 年的著名論戰，其回應高達美的文章〈對簽名的闡釋(尼采/海德格)：兩個問題〉(Interpreting Signatures (Nietzsche/Heidegger): Two Questions, 1981)。除此之外，我們也可以於《書寫與差異》(L'écriture et la différence, 1967)、《論文字學》(De la grammatologie, 1967)、《友誼政治論》(Politiques de l'amitié, 1994)等著作中發現德希達對尼采的解讀。在〈對簽名的闡釋(尼采/海德格)〉一文中，德希達指出，海德格將尼采置於形上學、存有學脈絡的詮釋，的確成功將尼采散亂無系統、有時甚至自相矛盾的文本梳理成一個系統性的整體脈絡，但也由於將尼采哲學統一解釋為權力意志對存有者的規定，海德格錯失了尼采文本中的多樣性。德希達以簽名、署名的討論來質

<sup>34</sup> Cf. Fink, Eugen (1960). *Nietzsche's Philosophy*. Trans. by Goetz Richter. New York: Continuum, pp.164-173.

問：到底誰是尼采？尼采這個名字背後所代表的是甚麼樣的哲學？在海德格的詮釋底下，尼采作為一個重要的思想家是選中者、被簽署者，而選中尼采、簽下尼采之名的不是尼采個人，亦不是尼采所處時代的哲學、藝術背景，而是存有真理的歷史。尼采這個名字作為存有歷史上形上學的頂峰，無論從價值重估還是永恆回歸的角度來看都是一個完整的、完成了的形上學，是存有歷史中一個統一的、必然的轉折點。<sup>35</sup>然而與海德格相反，德希達認為尼采的文本難以用任何形上學式的思想來掌握，他以「尼采們(Nietzsches)」的複數形式來表達尼采哲學始終逃脫系統掌握的多樣性，並且如此認為：

自亞里斯多德以降，至少到柏格森為止，它(形上學)總是一再重複、一再假定思考與言說必定是對某物的思考與言說，這個某物必須是單一的、是一個實事(Sache; matter)。並且不是對單一實事和原則的思考一言說(thinking-saying)就不是思考一言說，而是邏各斯(logos)的喪失。這種邏各斯(logos)的集中(legein)、邏輯(logic)的聚集，或許就是尼采們所質疑的。<sup>36</sup>

德希達認為形上學的邏各斯總是要求思想家面對單一的、唯一的對象來思考、言說，其所得到的也就是一套整體的、邏輯融貫的封閉體系。而以海德格的話來說，所謂形上學唯一的對象便是存有者整體；尼采的哲學由此被海德格詮釋為權力意志對存有者整體的規定。然而德希達卻認為，尼采文本的多樣性正是為了要打破系統整體的統一性；海德格為了挽救尼采各種分歧的思想而賦予尼采這個名字一套統一的思想，反而使尼采打破形上學系統的努力付諸流水。德希達形容海德格的詮釋就像在走鋼索者底下鋪上一張網，走鋼索者因此能夠免於掉落的風險，但走鋼索者的行動意義正好在於他所冒的風險，失去風險的走鋼索者，在掉落在網上之前其實已經無異於死亡。

德希達批評海德格的詮釋無異於抹消了尼采對抗形上學的努力，這也表示有別於海德格，德希達看見尼采哲學中具有超出形上學框架的可能性。在其另外一篇文章〈馬刺：尼采的風格〉當中，德希達從不同角度來說明自己對尼采的解讀，德希達在這篇文章中以「女人」為主題開始他對尼采的詮釋，而之所以以女人為出發點，一方面是因為這篇文章的另一個重點在於批判拉康(Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981)的哲學與精神分析，提出關於閹割情節等問題的討論，但這部分與本文主題較無關聯，因此不列入討論範圍；另一方面則是因為在德希達的解讀中，尼采在談及女人時其實隱藏了一些哲學意涵，這是其他詮釋者未注意到的部分。在尼采的著作《偶像的黃昏》(*Götzen-Dämmerung, oder, Wie man mit dem Hammer philosophiert*, 1888)裡名為〈『真實世界』如何終於成為無稽之談。一個謬誤的歷史〉的章節中，尼采以真理「變成了女人」<sup>37</sup>來形容理念世界離生成世

<sup>35</sup> Derrida, Jacques(1989).“ Interpreting Signatures (Nietzsche/Heidegger): Two Questions”. In: *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*, pp.58-59.

<sup>36</sup> Derrida, Jacques(1989).“ Interpreting Signatures (Nietzsche/Heidegger): Two Questions”. In: *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*, p.68.

<sup>37</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (2005). *Twilight of the Idols*. In: *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols, and Other Writings*. Ed. by Aaron Ridley. Trans. by Judith Norman. Cambridge: Cambridge

界越來越遠、超越於人的真實生活之外，使得人越來越無法接觸、掌握到真理的虛無主義困境。這個章節海德格在《尼采》書也有詳盡的分析，<sup>38</sup>只是海德格忽略了真理變成女人的描述，並未對此多加說明；德希達則認為，海德格沒有注意到女人這個概念在尼采哲學中具有特殊的意義。<sup>39</sup>女人的概念關係到尼采對真理的理解，而在德希達的解釋下，真理(女人)之所以具有誘惑力，關鍵就在於距離，距離像面紗一樣遮蔽了真理(女人)，讓人想要去除距離、揭開面紗，以各種規則來掌握、佔有真理，以為只要去除距離之後我們就可以看見事物的本質，但尼采認為在距離、在面紗之後，其實沒有甚麼事物的本質，沒有甚麼真理(女人)在距離之後等著被掌握，或者說真理(女人)其實就是距離本身，一切事物背後並不存在終極的奠基或規則，真理本身就是不斷變化的謊言與面具。<sup>40</sup>德希達透過對尼采文本中女人概念的討論，說明尼采根本不相信存有者背後有甚麼能被主體掌握的終極規定，所謂真理只不過是可以不斷被改變、置換的詮釋；在此理解下，權力意志的概念自然也不是對一切存有者的掌握與規定，因為尼采很清楚這種終極的真理並不存在。德希達在〈馬刺〉一文中，進一步以尼采的手稿來證實，尼采的思想不能單以權力意志的概念來全盤掌握：在尼采未發表的手稿中有這麼一句話：「我忘了我的傘。」<sup>41</sup>這句話被認為是尼采的筆跡，或許表示尼采真的在甚麼時候忘了他的傘，或許是尼采從甚麼地方抄錄下來的一句話，又或許這句話背後表達了甚麼哲學觀點；但無論是甚麼樣的臆測，其背後的「真相」大概不會再被任何人所知道了。這句話就像許多尼采的斷簡一樣阻止人們對它們徹底的接近與掌握，它可以逃出任何一套融貫封閉的解釋系統，或者只要我們找到好的理由，它也可以反過來嫁接到任何意義脈絡中，在此「解釋學家無能為力，只能在這種遊戲的刺激下手足無措。」<sup>42</sup>就像笨拙的形上學家永遠把握不到真理，「尼采們」也總是能從任何總體性、統一性解釋當中溜走，因而總是保有其開放的可能性。

這種可能性不同於形上學、不同於海德格的詮釋，然而具體來說，尼采能以甚麼樣不同的方式來跳脫出形上學的限制？德希達在其著作《書寫與差異》當中名為〈人文科學論述中的結構、符號與遊戲〉(La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines)的篇章，提示了一個可能的發展方向。在這篇文章中，德希達提到西方的科學與哲學當中各種思想的結構總是被要求要有一個中心，這個中心作為一切事物的奠基有其不容置疑的確定性，總是宰制著整個結構，並

---

University Press, p.171.

<sup>38</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume I*, pp.202-209.

<sup>39</sup> 事實上尼采不只一次做這樣的比喻，在《善惡的彼岸》(Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. 1886)的序言中尼采也將真理比做女人，他認為對教條主義的哲學家來說，真理就像女人一樣，在一定的距離之外誘惑著他們，使他們展開對真理(女人)的追求，然而儘管這些哲學家企圖用各種理論取消自身與真理之間的距離，以此掌握真理、讓真理在自身理論的支配之下為己所用，這些追求的行動卻終究會歸於失敗，真理(女人)總是會在這種笨拙的追求中逃脫。Cf. Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*. Trans. by Walter Kaufmann. New York: Random House, p.2.

<sup>40</sup> Cf. Derrida, Jacques (1979). *Éperons: les styles de Nietzsche= Spurs: Nietzsche's styles*. Trans. by Barbara Harlow. Chicago: The University of Chicago Press, pp.55-61.

<sup>41</sup> Cf. Derrida, Jacques (1979). *Éperons: les styles de Nietzsche= Spurs: Nietzsche's styles*, p.123.

<sup>42</sup> Derrida, Jacques (1979). *Éperons: les styles de Nietzsche= Spurs: Nietzsche's styles*, p.133.

使結構得以穩定，整個西方形上學史就是這個中心不斷變換替代的歷史，諸如本源(arche)、上帝、意識等等概念都作為中心在不同哲學發展中運作，我們甚至可以說在海德格詮釋之下，尼采的權力意志也是一種形上學的中心。然而，德希達在此提出質疑，認為這種中心不斷替換的歷史其實顯示出中心根本不存在，根本沒有甚麼絕對確定的真理來提供一切事物保障，「中心並非一個固定的地點而是一種功能、一種非場所，在這個非場所中無數的替換符號(sign-substitutions)開始活動。」<sup>43</sup>這表示中心僅僅是一種整體結構當中的功能，讓符號不斷替換的遊戲活動得以進行，而不是代表絕對不變的真理。然而，若中心會對整個結構進行確定性和穩固性的全面宰制，則將使得替換遊戲在其中不再可能，每當中心一被確立，結構本身就會限制符號替換遊戲的進行。有些哲學家早已發現形上學中具有這種特性與矛盾，其中一個便是尼采。德希達認為，在尼采對形上學、存有及真理的批判中，「這些概念被遊戲、解釋和符號的概念(即無在場真理的符號)所代替。」<sup>44</sup>尼采發現到形上學的真理其實是符號的遊戲，而所謂中心並不是實際上存有的某物。中心其實是永遠的空缺、不在場，使得符號得以不斷替補進去，符號作為替補物只是暫時的代替空出來的位置，這種替換活動永遠不會停止，這種中心空缺了的結構於是保持其開放性，無止盡地進行不斷變換的解釋遊戲。在這篇文章中，德希達藉由對尼采、海德格、佛洛伊德(Sigmund Schlomo Freud, 1856-1939)和李維史陀(Claude Lévi-Strauss, 1908-2009)的討論來分析這種中心缺失的思想結構，並說明哲學家們有兩種態度來面對這種中心的缺失，一種是盧梭式(Rousseauistic)的否定態度，即面對不在場的中心呈現出悲傷的、懷舊的面向，另一種則是尼采式的肯定態度：

它是對世界的遊戲、生成的無辜的快樂肯定，是對一種符號世界的肯定，在其中沒有錯誤、沒有真理、沒有提供給一種積極詮釋的本源。這種肯定因此決定了不同於中心之缺失的那種非中心。它的運作不需要安全感。因為有一種可靠的遊戲：即限制在給定的、實存的、在場的部分進行替換的那種遊戲……它不再朝向本源，而是肯定遊戲並試圖超越人類與人文主義、超越那個叫做人的存有者(being)，這個存有者在形上學或存有神學的歷史中，換句話說，在他的整個歷史中，總是夢想著圓滿在場、可靠的基礎、本源以及遊戲的終結。<sup>45</sup>

尼采的哲學呈現出面對缺失中心的積極、肯定的態度，這種態度呈現為一種遊戲，它不再去追求缺失的中心，而是轉向面對有限的感性世界，以不斷的價值重估來重新定義、替換事物的意義，中心的缺失反過來成為使替換遊戲得以進行的積極可能性；尼采像走鋼索的人一樣將中心不在場的深淵當作遊樂場，呈現出與形上學截然相反的態度，形上學總是要求中心確定性的保護。在德希達的分析中，尼采絕不是停留在形上學中以權力意志作為其思想的中心，而是以一種遊戲的哲學試圖突破思想體系的封閉性與獨斷性，將存有者從對存有者的絕對規定中解放出

<sup>43</sup> Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*. Trans by Alan Bass. London: Routledge, p.280.

<sup>44</sup> Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.280.

<sup>45</sup> Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.292.

來。

在對海德格與尼采的評論中，德希達批評海德格對尼采的詮釋使尼采封閉在形上學的場域當中，失去發展的可能性，然而實際上尼采的文本展現出的卻是能夠抗拒、逃離這種封閉性的開放可能，德希達以尼采們的複數形式來形容這種開放特質，而筆者藉由〈人文科學論述中的結構、符號與遊戲〉這篇文章即是想帶出德希達自身所提供的其中一種可能性，也就是作為遊戲的尼采哲學。然而，在此所謂遊戲概念(Spiel)與虛無主義、形上學的關係到底為何？德希達論述中的遊戲概念是否有機會提供尼采哲學一個具體的、不同於海德格的詮釋？

事實上在對海德格、尼采、德希達三個哲學家的分析中，遊戲概念與形上學的關係已經獲得一些學者的注意，比如 John D. Caputo 認為，海德格、尼采、德希達三者的學說共同之處在於對形上學的踰越(trangression)，這種踰越皆可視為破壞形上學的穩定與秩序的遊戲，其中德希達的遊戲概念又有別於海德格而較接近於尼采，Caputo 由此將面對形上學的態度分成兩種，一種是海德格式的遊戲，此遊戲的目的是持續拆解形上學並揭露隱藏於其中的存有，在其中思想總是必須保持自身對存有的敞開；而尼采式的遊戲則是酒神的遊戲，是對不斷旋轉變化的生成之輪的肯定，這與德希達的遊戲的主旨極為接近。德希達強調符號不斷變換與撒播(dssemination)的閱讀遊戲；在對符號學的批判之下，德希達對形上學的解構與尼采一樣，皆是對事物意義無止盡更替變換的遊戲，這種遊戲的重點在於時時警惕形上學對一切事物的宰制，藉由動搖、瓦解形上學開啟不同的可能性。<sup>46</sup>這點正好不同於海德格對尼采的批評，就如本文先前所提及的，Caputo 雖然承認海德格對權力意志的批判多少有其道理，其泰然任之(Gelassenheit)的概念也是面對虛無主義的一種方式，但他也認為，將尼采的一切思想都歸於權力意志的做法已經誤解了尼采。尼采哲學不能等同於人對世界的無條件宰制，而海德格未看到尼采哲學的另一個層面；這個層面是以遊戲和歡笑的隱喻為核心，描述對生成的絕對肯定，這種肯定是對命運的熱愛(amor fati)，與海德格所宣稱的那種主體對世界的絕對控制截然不同，在此的討論反而是如何接受不斷變動的生成本身，而價值概念也就不是尼采哲學的重點，價值只是權力意志為了自身存有的擴張而虛構的產物，是必須不斷被更改、推翻的對象，所謂的永恆回歸亦不是一種形上學，而是「對實存、生命、生成的無辜之最高肯定」<sup>47</sup>，尼采對形上學的克服因而顯現在遊戲與舞蹈、歡笑與慶典之中，也就是說尼采並不是企圖以主體宰制一切存有者的意義，藉由酒神的遊戲，尼采反而是在企圖瓦解、逃脫這種全面宰制。此外，Caputo 也進一步支持德希達對尼采的詮釋，宣稱德希達不但將尼采從海德格的解讀中解放，也將尼采從尼采自身中解放，使尼采從對自身虛構的信仰中走出來，這些虛構也就是權力意志、價值概念與主體性。

在對遊戲的討論中，芬克從另一個方面來為尼采哲學辯護，他藉由對尼采遊

<sup>46</sup> Cf. Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 75-77.

<sup>47</sup> Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 65.

戲概念的存有學解釋來面對海德格的形上學批判，認為尼采哲學的遊戲概念具有非形上學的起源；藉由遊戲概念，尼采可以跳脫出海德格的批評而有克服形上學的可能。根據芬克的考察，尼采受到赫拉克利圖斯的影響而開始注重遊戲與生成的概念，其所探討的重點其實是一種生成的存有學，而生成的本質則是遊戲——一種酒神與太陽神的遊戲。<sup>48</sup>

海德格認為，尼采的權力意志概念雖然整合了生成世界與存有世界，將生成賦予存有的印記，也就是說使原本倏忽即逝的生成變化得到了存有的特性，但這種對生成世界的規定始終只是在存有者(*beings*)的思考脈絡下討論，將生成視為具有持存特性的存有者，沒有觸及到存有(*Being*)問題的本質。與此看法相反，芬克認為，尼采所談的生成(*becoming*)本身其實就已經關涉到存有(*Being*)問題。

芬克的分析著重於生成概念在尼采哲學中所帶有的遊戲性質，強調尼采對生成概念的重視，與赫拉克利圖斯的斷簡中對遊戲的討論有關，並從《希臘悲劇時代的哲學》、《悲劇的誕生》(*Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, 1872)等著作中指出尼采受到赫拉克利圖斯啟發，希望以遊戲概念找到在辯證法與理性計算之外的，第三種認識世界的可能性。芬克因此從赫拉克利圖斯哲學出發，開始針對遊戲概念進行討論，並指出，遊戲概念的存有學典範是藝術家與孩童的遊戲，在藝術家與孩童對遊戲、對生成世界的純真肯定當中，世界的遊戲能以最清楚的方式呈現，在此遊戲表現為酒神與太陽神兩股力量相互矛盾的統一，酒神代表著生成活動中時間的遊戲，而太陽神則代表著個體化原則，是在生成活動中被時間的遊戲所作用的對象，無數個體在時間的遊戲中不斷被創造與破壞，就展現出世界作為一種遊戲世界(*Weltspiel; play-world*)的樣貌。<sup>49</sup>芬克如此描述在酒神與太陽神兩股力量中所表現出的遊戲活動：

遊戲是遊戲者的自我遺忘，也是遊戲者在「面具」中的自我隱藏，「面具」指的是在遊戲世界中的角色；並且在遊戲中贏得勝利的是創造與破壞表象(*appearance*)的慾望，慾望以表象為目標，並總是以破壞威脅表象。<sup>50</sup>

在以上對遊戲的描述中，所謂遊戲者可以廣泛理解為一切在場持存的個體，在太陽神的個體化原則下維持自身的個體性，遊戲者所戴的面具則是呈現出個體化的表象。然而在遊戲中贏得勝利的並不是個體，因為個體作為酒神與太陽神兩股力量糾纏的結果，其表象總是脆弱而難以維持的，酒神作為創造與破壞的慾望總是朝著表象而來，遊戲——或者說生成世界——就在這種表象不斷被創造與破壞的過程中得到開展。

可以看出芬克所提出以遊戲概念為中心的尼采詮釋，與海德格以權力意志為中心的解釋，兩者對尼采哲學中存有者概念的詮釋態度不同：海德格強調權力意

<sup>48</sup> Cf. Fink, Eugen (1960). *Nietzsche's Philosophy*, pp.171-172.

<sup>49</sup> Cf. Fink, Eugen (2019). "Nietzsche's Metaphysics of Play(1946)". Trans. by Catherine Homan and Zachary Hamm. In: *Philosophy Today*, Vol. 63(1): 27-29.

<sup>50</sup> Fink, Eugen (2019). "Nietzsche's Metaphysics of Play(1946)". Trans. by Catherine Homan and Zachary Hamm. In: *Philosophy Today*, Vol. 63(1): 28.

志作為最高的存有者，是尼采哲學的核心；芬克則將存有者視為遊戲當中各種不同的角色，這些角色在時間中不斷生滅變化，其存有與消滅的基礎就是來自於生成世界，生成世界作為一個不斷進行的遊戲，在此就帶有海德格眼中所謂存有的意義。我們可以參考另一位學者 Sparious 對芬克之尼采詮釋的理解，他認為芬克的遊戲概念可以跟海德格後期哲學的意圖一起思考：

……世界的遊戲必須與海德格一起理解，視為一種在場(presence)與不在場(absence)的遊戲，在其中存有者一下子像是被點亮一般浮現為在場，一下子又消失到不在場的無底深淵中(不在場也同樣屬於世界的一部分)。<sup>51</sup>

海德格對尼采的批評點之一，在於他認為尼采只注意到在場的存有者，忽略了存有本身與不在場、虛無狀態的關聯，若將作為遊戲的生成世界理解為存有者在場與不在場的變換，也就意味著遊戲概念已經超越單純存有者之間的互動，而表現出存有本身與存有者之間的關係，在此意義下權力意志不外乎是酒神與太陽神力量的展現，而人在其中對生成世界的肯定、對生命的熱愛(amor fati)也就不只限於一種主體性的意義創造和賦予，而是關乎存有、對存有本身的肯定。

總結來說，芬克與 Caputo 兩位學者皆認為，尼采哲學當中遊戲、生成世界的面向在海德格詮釋裡並沒有得到充分的發展，這方面的詮釋也的確有機會讓尼采哲學導向不同於海德格批評的結論。不過兩人的思考方向還是有所不同，芬克對尼采的詮釋仍較貼近於海德格對存有問題的研究，企圖以對尼采哲學的新詮釋來解決海德格所面對的存有問題。根據芬克的詮釋，海德格的尼采詮釋忽略了尼采面對形上學問題的獨創性，尼采的遊戲是酒神與太陽神兩者不斷交錯變換的遊戲，其中顯現出尼采對存有與存有者之間關係的理解，尼采哲學因此不是如海德格所批評那樣單純出於存有者主體的建構。Caputo 則認為海德格雖然以對存有本身的思考來克服形上學的困境，但這並不代表形上學內部的問題只有透過海德格的思考路徑才能解決，德希達與尼采也在各自的哲學中，提出不同於傳統形上學的思考脈絡，而海德格在詮釋尼采時，並沒有注意到尼采哲學不同於形上學的思考面向。筆者面對尼采哲學與遊戲概念的詮釋立場，則不特別傾向於哪一方，而是認為兩位學者分別點出了尼采哲學中，遊戲概念與形上學之間的重要關係：芬克從存有學的角度，說明了尼采哲學並非意圖建構出規定一切存有者的、永恆在場的形上學體系；反之，透過遊戲概念，尼采哲學其實展現出存有自身於在場與不在場之間不斷轉換的遊戲，讓意義得以在其中不斷變化、開展。另一方面，Caputo 則點出尼采哲學藉由遊戲概念，達到對形上學固定的意義體系不斷的拆解、踰越，使得意義體系不至於在形上學的宰制下流於僵化，而能在不斷的變動中，真正的展現生命的力量、達到對生命的肯定。因此在本文第三、四章當中，筆者將會整合上述兩點遊戲概念所展現出的重要特質，綜合說明遊戲概念在尼采哲學中展現的意涵，以及在遊戲概念的詮釋下，尼采哲學與形上學之間的關係。

<sup>51</sup> Spariosu, Mihai I. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. New York: Cornell University Press, p.132.

然而，在詳細的分析之前，筆者希望下一小節當中，先概述遊戲概念在尼采哲學中的脈絡與角色，以證明此詮釋進路於尼采哲學中的可行性與重要性。

### 第三節 尼采哲學詮釋的不同進路：遊戲概念

在德希達與 Caputo 等人對海德格詮釋的批判中，我們發現尼采對遊戲概念的注重是海德格在其詮釋中未注意到的。遊戲與對生成世界的肯定有關，雖然海德格也在其詮釋中強調生成世界在尼采哲學中的地位，但從遊戲角度切入的生成世界概念，或許不見得需要置放於作為主體的權力意志框架下來理解，也就是說，生成世界與權力意志的概念，都有機會獲得不同於傳統之主體概念、形上學面向的詮釋。在此，有必要先梳理尼采文本的脈絡，釐清遊戲概念在尼采哲學中被如何使用，以及在尼采不同時期的哲學中，遊戲概念分別佔據甚麼樣的位置。

在尼采早期作品中，可以發現遊戲概念已經在其哲學中獲得重視，並且跟其對古希臘的研究，尤其是對赫拉克利圖斯的研究息息相關。以尼采 1872 年的著作《悲劇的誕生》以及 1873 年的未完成著作《希臘悲劇時代的哲學》為代表，其中遊戲概念關涉到酒神(Dionysus)與太陽神(Apollo)之間的關係，以及尼采對赫拉克利圖斯生成概念的理解。尼采在《悲劇的誕生》中的一大重點即是描述酒神與太陽神兩股力量如何在古希臘藝術——尤其是古希臘戲劇(Schauspiel)中展現。酒神所代表的是狂喜、陶醉的力量，摧毀個體的個體性使其回歸到自然之中、與自然合而為一。在悲劇當中，合唱團的作用即是藉由音樂將人帶入陶醉的境界，以揭示出個別存有者其實是短暫而有限的，並將人從個體性當中抽離，帶入狂喜狀態、面對充滿力量的自然。與酒神對個體性的摧毀相反，太陽神作為一種夢幻的力量則是對個體的建構，悲劇舞台上戴著面具的演員就是這股力量的表現，悲劇的完成就在於合唱團與演員的相互合作，其中所展現出兩股力量的糾纏其實也是世界的運作方式，這個世界也就是赫拉克利圖斯式的不斷生成變化的世界。尼采說，酒神與太陽神的合作展現出世界中個體不斷建構又消逝的遊戲，就像赫拉克利圖斯「將建構世界的力量比喻為正在玩遊戲的小孩，小孩不斷堆石頭、堆沙丘，為的只是再次推倒他們。」<sup>52</sup>在此尼采提到小孩的比喻，是出於赫拉克利圖斯第 52 條斷簡的內容，可以翻譯如下：「時間(aion/aeon)是孩童在玩著棋盤遊戲，王權在孩童手中。」<sup>53</sup>或是「時間是孩童的遊戲，(孩童)在遊戲中移動籌碼。這個王國從屬於孩童。」<sup>54</sup>赫拉克利圖斯用孩童的遊戲來描述時間，並且這裡的 aion 一詞在古希臘文中所指的不只是一般意義下，包含過去、現在、未來三向度的時間概念(chronos)，aion 還可以被理解為永恆，並與 Logos 的概念有關。這部分筆者會在下一章節做更深入的探討，目前可以先大致說明的是：這條斷簡的內

<sup>52</sup> Nietzsche, Friedrich (1999). *The Birth of Tragedy and Other Writings*. Ed. by Raymond Geuss. Trans. by Ronald Speirs. Cambridge: Cambridge University Press, §24, p.114.

<sup>53</sup> Wheelwright, Philip (1959). *Heraclitus*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, p.29.

<sup>54</sup> Kahn, C. H. (1979). *The Art and Thought of Heraclitus. An edition of the Fragments with translation and commentary*. New York: Cambridge University Press, p.227.

容關係到永劫靈火如何開展出不斷變化的生成世界，這個生成世界是以作為遊戲的時間為基礎的。

我們可以在尼采的早期作品中發現，尼采相當重視赫拉克利圖斯第 52 條斷簡中的比喻，其對赫拉克利圖斯的詮釋時常關係到這條斷簡，這也影響到往後尼采思想中生成世界的意義。在《希臘悲劇時代的哲學》當中，尼采如此描述赫拉克利圖斯的理論：

生成與消逝，建造與毀滅，沒有任何道德偏見，這個世界在永恆的無辜中只是孩童與藝術家的遊戲。而如同孩童與藝術家的遊戲，永劫靈火破壞與建造的遊戲也是無辜的——這是一個時間(aion)與自己玩樂的遊戲。<sup>55</sup>

尼采認為，對赫拉克利圖斯來說，世界作為永遠的生成是一場遊戲，是孩童的遊戲，也是宙斯的遊戲。這也關乎尼采自身對藝術的看法：無論在藝術創作中、在孩童的遊戲中、或是世界本身作為神的遊戲，遊戲概念都顯現為一種無目的的創造與破壞的活動，若我們在遊戲時希望真正的樂在其中，就不能為遊戲設定遊戲之外的任何目的，或者說認真投入到遊戲之中就是遊戲的目的，像孩童一樣撇除任何目的，並全神投入其中的玩樂才是真正的玩樂。遊戲概念也因此表現出對道德、對任何超越於遊戲活動之上的永恆真理的否定。總結來說，遊戲作為生成世界的比喻，也就顯示出尼采心目中生成世界的特質：生成世界是無目的的、自足的，其生滅活動本身就具有充足的意義，不需要任何超越的存有強加於它身上，賦予它意義。遊戲概念在尼采的詮釋下被帶到赫拉克利圖斯理論的中心，成為生成世界的活動特質，孩童的遊戲作為類比表現出永劫靈火破壞與創造的無辜與無目的性，生成世界則在這種永恆的破壞與創造活動之中顯現。赫拉克利圖斯用孩童的遊戲、神的遊戲來描繪生成世界，尼采繼承這樣的思想並將其帶入自身對藝術、戲劇的看法中，更進一步的，或許可以說，我們在此已經能夠經隱隱約約看到尼采中後期思想的發展；遊戲代表的是遊戲者在其中對生成變化活動本身的純粹肯定，是卸下道德、真理等永恆規約的重負而達到的歡樂，這也正是查拉圖斯特拉面對永恆回歸的重擔所希望教導人們的事。

我們因此可以轉向尼采中期的思考，以《查拉圖斯特拉如是說》為代表，遊戲概念在其中變得更多樣化，從對藝術的討論轉向查拉圖斯特拉所關心的永恆回歸、價值重估與超人的問題。首先遊戲與孩童的形象一起出現，在名為〈論三種變形〉(Von den drei Verwandlungen)的段落中，尼采以駱駝、獅子、孩童三種譬喻來描述人超越自身而達到價值重估、創造的過程：駱駝象徵對既定價值沉重的背負，獅子則象徵著對舊有價值說不的能力，但對舊有價值的否定還不足以達到新價值的重估與創造，真正的價值重估是以孩童為象徵的。查拉圖斯特拉說：

孩童是無辜與遺忘、是新的開始、是遊戲、是自己轉動的輪、是最初

<sup>55</sup> Nietzsche, Friedrich (1911). *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*. In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*. Ed. by Oscar Levy. Trans. by Maximilian A. Mügge. New York: The Macmillan Company, p.108.

的行動、是一個神聖的「是」。「是」，為了創造的遊戲，我的兄弟們，一個神聖的「是」是必須的：精神現在意志著自己的意志，而這個失去世界之人(*der Weltverlorene*)現在重新贏得自己的世界。<sup>56</sup>

這個段落表示：一個人若想要擺脫舊有價值對自身的規定，以超越自身而重估一切價值，就必須知道甚麼是孩童與遊戲，價值重估就是遊戲者對遊戲本身說出肯定的「是」。孩童在遊戲中知道如何遺忘舊有的價值束縛而專注在當下的創造活動，全神投入在遊戲中創造的角色與規則，這個孩童也是赫拉克利圖斯所說的孩童，以對生成世界純粹的肯定來對抗超感性世界對生成世界的否定。

另一方面，從駱駝到孩童的轉變之中，一個人若要成為重估一切價值的超人，則必然要先經過永恆回歸的考驗，當我們以悲觀的宿命論角度來看待永恆回歸時，一切都會顯得徒勞而毫無意義，這種悲觀的虛無主義顯現為查拉圖斯特拉肩頭上的重負，它的象徵是侏儒與重力之魂，也是爬進牧羊人嘴中的黑蛇。若要克服永恆回歸的消極意義並積極的肯定一切價值，就要先學會遊戲、舞蹈與歡笑。尼采在《查拉圖斯特拉如是說》的第一章給出克服重力之魂的提示，他說：「殺戮不是來自於憤怒而是來自於歡笑。來吧，讓我們殺掉重力之魂！」<sup>57</sup>查拉圖斯特拉面對最大的重負，他必須去攻擊、殺掉這個重力的來源，也就是悲觀的虛無主義，然而對虛無主義的攻擊不是透過憤怒或怨恨，而是透過遊戲和歡笑，這種歡笑是孩童在遊戲中創造性的肯定與遺忘，只有在遊戲當中肯定新創造的規則，並遺忘舊有的規則，人才可以擺脫悲觀的虛無主義施加在自己身上的規定性，超出這種規定性而成為能重估價值的超人，也是在此意義上對永恆回歸的肯定、價值的重估其實都不外乎是一種遊戲，因此在〈論幻覺與謎〉(*Von Gesicht und Räthsel*)的末尾，牧人咬下黑蛇的頭，並起身大笑時，牧人的笑聲就是遊戲的歡笑，是孩童在遊戲之中肯定的笑，在這裡所肯定的是，對不斷變換的規則的肯定，而生成世界本身就是規則不斷變換的遊戲。<sup>58</sup>

最後當查拉圖斯特拉懂得以遊戲和歡笑的方式去肯定永恆回歸的意義，世界才顯現出其真正的運作方式，也就是說對尼采而言，在他之前的形上學家與虛無主義者都藉由某些超越於世界之外的理念來認識世界，將這些理念視為世界運作的最終目標，使世界被理念的必然性所規定，沒有看見世界作為生成的世界其實是不斷變換的偶然規則，而遊戲與歡笑才是對世界偶然性的肯定。在〈論幻覺與謎〉之後名為〈日出之前〉(*Vor Sonnen-Aufgang*)的章節有這樣一段描述：「『偶然』——那是世界上最古老的貴族，而我將其歸還到一切事物之上：我使它們從目的的束縛中解放出來。」<sup>59</sup>一切超出生成世界之外的永恆理念或規則都是存有者的束縛，而除去了這些束縛的世界被尼采形容為最純淨的、沒有一絲雲朵、沒有蜘蛛網所遮掩的天空，他如此描述去除理念束縛後的世界：「你對我而言是神聖意

<sup>56</sup> Nietzsche, Friedrich (2006). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*. Ed. by Adrian Del Caro and Robert B. Pippin. Trans. by Adrian Del Caro.. Cambridge, U.K./New York: Cambridge University Press, p.17.

<sup>57</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.29.

<sup>58</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.127.

<sup>59</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.132.

外的舞池，你對我而言是神聖的骰子與賭徒的神聖桌子。」<sup>60</sup>遊戲概念在此顯現為賭徒的遊戲，生成世界成為一切偶然變化的場所，一切變化都像骰子的投擲一般是偶然的表現，人參與其中就像賭徒面對一場場賭局，專注在每一場賭局的當下都是對生成世界直接的肯定。

在《查拉圖斯特如是說》當中遊戲表現為人面對世界和世界本身運作的一種新方式，這種方式可以克服虛無主義，並重新達及對生成世界的肯定。而到了尼采哲學的後期，尼采看似著重於對權力意志的思考，較少對遊戲、對赫拉克利圖斯斷簡的談論，但實際上這些概念仍在一定程度上主導者尼采的思想。例如，在由尼采晚期筆記彙編而成的《權力意志》一書當中，我們可以看到，除了將權力意志視為一種主體性哲學的詮釋方向之外，尼采哲學當中同時也具有以遊戲、以生成世界為核心的不同思考路徑。

即使在尼采的晚期以權力意志為重點的思考，與早期受叔本華(Arthur Schopenhauer, 1788-1860)影響下對生命、世界的思考已有所不同，從早期傾向於將生命、世界視為單一的、充滿力量的自然，到晚期轉變為複數的權力意志之間相互消長的衝突狀態，尼采對不斷生成變化之感性世界的酒神式肯定，始終是其哲學的核心態度，這種對感性世界的肯定同時也是孩童在遊戲中的肯定，或者說感性世界的生成活動本身，也可以視為一種遊戲活動的展現。尼采在《權力意志》中將世界理解為複數的、有限的力之間彼此為了擴張自身而互相衝突、互有消長的遊戲，這一場場的遊戲會永恆的持續下去，他說：「世界作為循環運動已經無限地重複自身並且在無限之中遊戲。」<sup>61</sup>「世界……作為力的遊戲與波浪，同時是一也是多，在這裡增長的同時在那裡減少，力在一起洶湧奔流的海洋……這個世界就是權力意志——除此之外甚麼都不是！」<sup>61</sup>從上述引文中可以看出尼采晚期將世界、將一切存有者化約為權力意志的企圖，就如同海德格的分析一樣。但在海德格的詮釋中，沒有特別提及的是權力意志之間的衝突與鬥爭也被尼采視為一種遊戲，海德格將權力意志視為一切存有者的規定，使得生成世界作為權力意志活動的結果只能單方面被權力意志賦予意義、價值，意義也就不會從世界自身當中顯現，以海德格的話來說，存有自身在此意義下隱而不顯，權力意志的全面宰制使得存有的意義被徹底遮蔽。但如果我們從遊戲概念出發，來重新思考生成世界與權力意志的意義，權力意志所帶有的宰制意義就不再如此的絕對，因為遊戲的意義並不依賴於遊戲者的絕對控制，反而是顯現在遊戲者忘我的投入之中，也就是說，當生成世界作為遊戲，其意義不完全是由主體以自身權力意志的增長與否來決定，意義不是出於主體，而在主體之間互動、衝突的過程中產生。一個遊戲之所以為遊戲是在於各個遊戲者在肯定遊戲規則的基礎之下，彼此按照規則互動而產生的領域，沒有互動的遊戲者或沒有遊戲者參與其中的規則都不足以構成遊戲本身，遊戲不能缺乏遊戲者的參與而在其自身存有，遊戲者個人也無法僅依靠自身構成遊戲的完整意義。因此，若以遊戲的角度來理解尼采的權力意志，生

<sup>60</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.132.

<sup>61</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §1067, p.550.

成世界的意義來源，就有機會超出權力意志單方面的宰制而具有其獨立性，權力意志在不斷變化的遊戲中對遊戲的肯定也有機會得以超出形上學，並反過來拆解僵化的形上學規定。

#### 第四節 從遊戲概念出發對海德格詮釋的批判與比較

在簡單陳述了尼采哲學當中遊戲概念的角色之後，我們可以回頭比較海德格對尼采的詮釋，來檢視面對尼采哲學兩種不同思考角度之間的差異。這部分可以分成尼采對柏拉圖主義的翻轉和權力意志在永恆回歸當中的運作兩方面來探討，以這兩個方向說明：在遊戲概念的詮釋之下，尼采哲學既不是只著重於存有者的哲學，也不是單純的主體性哲學。

在對柏拉圖主義的批判與翻轉中，尼采所討論的重點在於藝術與真理之間的關係。在柏拉圖的二元世界區分之下，真理屬於超感性世界，是永恆的理念，而藝術則是對變動不居的感性世界的模仿，感性世界從屬於超感性世界的規定，藝術也從屬於真理。尼采在此的倒轉便是取消感性世界與超感性世界的區分，並賦予藝術比真理更重要的地位。對尼采來說，藝術不僅止於狹義的繪畫、雕刻等創作，而是關係到世界整體運作的議題。尼采認為，肉體、軍隊組織等都可以被視為一種藝術，並進一步宣稱：「世界乃是一件自我生殖的藝術作品。」<sup>62</sup>當尼采將世界本身視為藝術作品，表示藝術超越了藝術家、人類的範疇而擴大為世界整體的基本事件，藝術在此所表現的是存有者不斷創造與毀滅的活動，藝術的生產活動不斷將尚未在場的事物帶入在場狀態中，表現出存有者的生成，但這種生產活動同時也會將舊有的存有者破壞而表現出存有者的毀滅，藝術所展現的生成與毀滅正好表現出權力意志運作的特質、表現出酒神與太陽神之間糾纏的力量，尼采於是以此套藝術所帶來的新價值體系，對抗傳統的宗教、道德、哲學所掌控的舊價值，也就是柏拉圖以來的形上學體系。

針對這套藝術的新價值體系，海德格認為，尼采藉由瓦解超感性世界與感性世界的區分，使權力意志成為了一切存有者的判準，因為在超感性世界失去其作為永恆真理的有效性之後，只有權力意志能賦予事物意義與實在性，而這些實在之物的存有價值則依據其是否有助於權力意志的持存與提高來判斷，而權力意志對事物的判準就在於真理與藝術兩方面，真理使權力意志得以持存，而藝術的破壞與創造則使權力意志得以提高自身，真理作為權力意志固定化的視角雖然有助於權力意志的持存，但這種持存卻妨礙了權力意志超越自身的提高活動。<sup>63</sup>權力意志在海德格的詮釋脈絡下等同於生命概念，生命具有不斷提高的特質，僅僅停留在持存與固定化只會導致生命的衰弱，因此，生命的超越與提高必須在藝術中才得以實現，藝術帶給我們的是某種生產創造的活動狀態，刺激我們的生命而使生命達到自身的超越與提高，比起真理，藝術更符合、更有助於我們的生命，因

<sup>62</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §796, p.419.

<sup>63</sup> Cf. Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume I*, §25.

此藝術比真理更有價值。真理的持存作用雖然也有其必要，若沒有持存的基礎則權力意志本身也沒有可超越的對象，但為了讓權力意志得以完整運作，藝術與真理的相互合作、以及真理對藝術的不斷超越，都是在此結構中不可或缺的。

我們可以看出藝術概念在海德格的詮釋之下成為服務於權力意志之提高的作用，雖然比起真理具有更高的地位，但仍在權力意志的運作當中表現為主體性的、對存有者的規定。然而在尼采的文本中，也可以看到一種不同於傳統主體性脈絡的藝術概念，在此藝術關係到的是遊戲以及對生成世界的肯定。例如在《權力意志》第 816 條中，尼采提到藝術家帶有孩童一般的幼稚性，這種幼稚性顯現在他們對永恆價值的無關心和對遊戲的嚴肅當中，藝術家並不關心超越於感性世界之外的、高高在上的永恆理念，但是對遊戲卻是嚴肅以待、全心投入的。<sup>64</sup>另外《權力意志》第 797 條也有提及：「遊戲，這個無用之物，作為那個力量滿盈者的理想，作為孩童般的純真。孩童一般的神，*pais paizon*(孩童的遊戲)。」<sup>65</sup>於其中，尼采特別用希臘文表示孩童的遊戲，指向赫拉克利圖斯的斷簡中，將生成世界視為神的遊戲、孩童的遊戲，我們可以說，這裡的神的意義較接近於酒神，而酒神在其創造與毀滅的遊戲之中所具有的無辜、無目的性，就可類比為孩童在遊戲中的投入與純真，孩童的遊戲並沒有超乎遊戲之外的目的，在此意義下遊戲是「無用」的。這點在藝術家身上表現為面對生成世界創造與毀滅的遊戲的嚴肅態度，藝術家以嚴肅認真的心情投入遊戲中，撇除一切外在目的，如此才能真正肯定生成世界、真正的享受遊戲。前面提及尼采認為藝術是存有者不斷毀滅及創造的活動，在此可以進一步說，這種存有者的毀滅與創造就是生成的遊戲，而所謂藝術家的定義也可以更廣闊的視為一種面對生成世界的態度，也就是像個孩子般投入其中，肯定生成遊戲當下的意義，藝術在此也就不是只出於權力意志主體的單方面運作，也不是權力意志為了維持、擴展自身而使用的手段，而是個體生命以肯定的態度面對生成世界的創造與毀滅，投入世界之中，與他者共同開展出的意義。

尼采藉由藝術指出不同於傳統形上學看待世界的方式，也就是對作為遊戲的生成世界的直接肯定，這種肯定的活動也關係到如何面對虛無主義，以及永恆回歸的問題，以下就《查拉圖斯特拉如是說》當中〈論幻覺與謎〉的章節來說明在永恆回歸當中如何面對虛無主義，並分析海德格的詮釋與遊戲概念的詮釋之間的差異。

在〈論幻覺與謎〉當中，查拉圖斯特拉說他看見了這樣的幻象：他背負著一個侏儒沿著一條小徑往山上爬，侏儒在他耳邊低語，說查拉圖斯克拉像丟一顆石頭一樣將自己往上拋，但石頭終究會落回原處，和石頭一樣，他所有關於提升與超越的努力終將是徒勞。侏儒代表的是重力之魂，是查拉圖斯特拉肩頭上的重負，不斷將他向下拖向虛無的深淵，查拉圖斯特拉在向上爬升的同時必須與之對抗。在此途中一個謎團向他們顯現，在他們眼前的是一個出入口，上方寫著「瞬間」

<sup>64</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §816, p.432.

<sup>65</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §797, p.419.

(Augenblick; moment)一詞，這個出入口有兩條互不相交、相互對反的小徑，一條通往過去，一條通向未來，兩條小徑都筆直地無限延伸出去，他們眼前這個謎也就是永恆回歸的問題，查拉圖斯特拉問侏儒這兩條道路是否永遠相互對反、沒有交集，侏儒則回答：「所有真理都是彎曲的，時間本身就是一個圓。」<sup>66</sup>侏儒的回答看似正是永恆回歸的思想，一切皆輪迴，眼前看似筆直的道路只不過是永恆回歸的圓圈中的其中一段而已，過去與未來在不斷的重複當中沒有分別。但這個回答卻被查拉圖斯特拉痛斥，因為這個看法雖然表面上符合永恆回歸的學說，但卻是作為一個全然的外部者來看待永恆回歸的結果，以這種方式思考的人忘了自身也寓於世界整體之中，一個人不能在永恆回歸之外純然客觀地看待這個時間之環，這麼做會使人成為單純的宿命論者而認為一切都是徒勞，如此永恆回歸作為一個問題、一項試煉始終沒有被遭遇、被克服，侏儒將問題看得太過簡單，沒有觸碰到問題的核心，若要真正面對這個問題，瞬間這個概念才是其中的關鍵。

人作為一個存有者在思考時間問題時，必須考慮到自身寓於世界之中此一事實，這種關乎有限存有者自身生命的時間是在「當下」這個瞬間中展開的，瞬間之所以是過去與未來兩條道路的出入口，是因為在當下這個瞬間中，過去與未來同時透過回憶與預期等作用獲得思考，透過當下這個瞬間，過去與未來才能在人之中開展，也就是說，時間並不是外在於我們某種客觀計量單位，而是關乎我們意志運作的展現，意志掌握住我們自身的過去並將這一切投向將來的可能性之中，這整個活動的運作就表現為當下這個瞬間，而在此意義下，所謂永恆回歸就是過去與未來透過無數當下瞬間的運作而不斷的輪迴，也只有在這樣的輪迴中，意志才能不斷重新賦予一切意義，使人在其中得以不斷超越自身、打破僵化的舊有價值體系，用不斷更新的意義創造來面對、克服虛無主義。為了更完整的了解虛無主義與永恆回歸的關係，我們可以回頭來看〈論幻覺與謎〉的後半內容。在上述查拉圖斯特拉與侏儒的問答之後，查拉圖斯特拉又問了侏儒第二個問題，他問侏儒眼前所看到的這個瞬間本身是否也會不斷重複，侏儒沒有回答這個問題，因為意志運作當中瞬間的輪迴已經超過侏儒對時間的理解，這個時候另一個幻象在查拉圖斯特拉眼前顯現，在此幻象中，他看到一個牧人痛苦的倒在地上，一隻沉重的黑蛇正要爬進牧人的喉嚨裡，查拉圖斯特拉試圖將黑蛇從牧人身上拉走但徒勞無功，他於是大叫：「咬牠！把牠的頭咬下來！」牧人照著查拉圖斯特拉所說，用力地咬下去，這時牧人身上出現了變化：「他跳起來，不再是個牧人、不再是個人——他改變、閃耀、還大笑著！這個世上沒有人類曾像他那樣的笑！」<sup>67</sup>這條黑蛇就是虛無主義，在此黑蛇則顯現為單調、陰沉而無意義的東西，這種沉重的虛無主義不能藉由任何外力來克服，就像查拉圖斯特拉試圖拉走黑蛇卻徒勞無功，牧人要克服虛無主義必須出於自身的決斷，也就是在瞬間中意志對於過去與未來的重新掌握，在此掌握中克服從前沉重、僵化的理想世界所帶來對生命、對權力意志的箝制，只有藉此，牧人才能從沉重的痛苦轉變為快樂的歡笑，而牧人

<sup>66</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.125.

<sup>67</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.127.

本身也不再是人——他超越了原本作為人的規定而成為超人。

對海德格來說，在永恆回歸中對當下這個瞬間的把握就是權力意志對存有與生成的統合，讓不斷變動的生成得以保有持存的特徵，如此一來不斷變動的生成世界與永恆不變的存有世界就藉此合而為一，權力意志在每一個瞬間的運作中都超越自身同時也肯定自身、賦予自身新的意義，藉由不斷輪迴的瞬間將自身保持為不斷變化生成的存有者，永恆回歸因此被視為權力意志最高的表現，海德格也在《尼采》書中如此說明：

這種使生成者成為存有者的重新壓鑄是甚麼？它就是使生成者按照其最高可能性的重新構成，而在這些作為其尺度和領域的最高可能性中，生成者美化自身並獲得持存……讓生成者成為存有者的重鑄——權力意志的最高型態——在其最深刻的本質中，發生於做為相同者的永恆回歸之「瞬間」。<sup>68</sup>

權力意志在瞬間當中將自身連同其過去帶往未來最高的可能性，這種對自身的超越使權力意志在不斷變化、不斷更新自身意義的同時，不因此失去自身的持存特性，每一次的超越與肯定都是回到自身、對自身的超越與肯定，永恆回歸因此是相同者的永恆回歸，透過永恆回歸，權力意志統合存有與生成、作為在場存有者的規定也更加清楚的被說明。

然而在先前對尼采文本裡面遊戲概念的分析中，我們有提到，若要殺掉重力之魂、虛無主義，需要的便是遊戲與歡笑，這方面是在海德格的分析中所沒有提及的。若將遊戲概念和永恆回歸一起思考，我們可以發現在永恆回歸中對瞬間的肯定，其實也是對遊戲本身的肯定，這種肯定不是權力意志對存有者全盤的掌握，反而是放棄這種掌握與計算的態度，將自身投入充滿自由與可能性的遊戲之中，肯定個體生命在與他者的遊戲過程中，所共同構築出的整體意義。權力意志在遊戲之中的重點不是為了支配其對象，而是藉由不斷創造與破壞的活動來展現遊戲本身的意義，因此永恆回歸的重點不只在於權力意志對自身的肯定，更重要的是，一方面在每一次的回歸中，權力意志都有機會打破固定化的真理，逃脫出企圖以真理概念全盤掌握世界的形上學體系；另一方面，藉由打破舊有的、固定化的真理，並重新創造意義的活動，也彰顯出生成世界不需依賴於任何在其之外的超感性世界，其本身的活動就足以創造充足的意義，因此每一次永恆回歸的運作都可以是對生成世界本身的肯定。

從上述詮釋方向對比於海德格對尼采的批評，可以發現，當我們著重於遊戲概念與生成世界來理解尼采哲學時，尼采哲學不見得會陷於形上學的困局之中，也不見得只能走向存有者對其他存有者的絕對掌控；相反的，存有者有機會作為遊戲者在活動之中開展出意義，生成活動作為遊戲，其本身也有某種可以反過來影響存有者、將存有者捲入遊戲之中的主動性；存有者像被遊戲的魅力吸引一般投入生成世界的活動之中，其目的也就不在於以對象化的方式全盤掌控生成世界，而是透過一次次不斷更替的意義創造活動，肯定作為遊戲的生成世界本身。對尼

<sup>68</sup> Heidegger, *Nietzsche Volume 2*, pp.202-203

采來說，像孩子一樣在一場場遊戲之中徹底的投入才能帶來真正的肯定與歡笑，也因此才能面對形上學與虛無主義帶來的問題。德希達說，形上學以在場真理作為一切意義結構的中心，以此將意義結構固定，關閉了遊戲的可能。<sup>69</sup>以此對應於我們對尼采哲學的遊戲詮釋，即可以說，尼采藉由權力意志的永恆回歸活動瓦解了僵化的意義結構，使得意義置換的遊戲再次成為可能，而生成世界作為遊戲本身，其意義就是在不斷置換變化的過程中得到擴展，變得更加豐富。在此意義就不是如海德格所詮釋那般完全由權力意志主體所規定，而是涉及權力意志與其他存有者、以及生成世界之間的關係，並藉由生成的遊戲活動而得以展現。

以上概述的主要目的，在於說明：不同於海德格的詮釋，尼采哲學與主體性、形上學問題之間的關係，可以從新的角度被重新檢視，而在這種新的詮釋當中，遊戲概念具有重要的意義。因此在接下來的兩個章節中，筆者首先要深入分析遊戲這個概念，釐清遊戲概念的特性與尼采哲學之間的關係，並由此出發，回到尼采的文本來探討，尼采哲學中的重要概念要如何在遊戲的基礎之上重新獲得理解。



---

<sup>69</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.279.

### 第三章 尼采的遊戲概念：哲學史的比對與探究

#### 第一節 遊戲概念的起源：赫拉克利圖斯的第 52 條斷簡及其詮釋

赫拉克利圖斯不僅是最早談及遊戲概念的哲學家，也是尼采哲學中遊戲概念的思想來源，因此若要了解尼采哲學中的遊戲概念具有甚麼特殊之處，勢必要回到對赫拉克利圖斯哲學的分析，了解赫拉克利圖斯在其思想中賦予遊戲概念甚麼樣的位置及意義。然而在目前留存的斷簡裡面，最清楚提到遊戲的只有第 52 條斷簡，除了赫拉克利圖斯哲學本身留存的文獻極為稀少外，筆者也未找到其他古希臘時期的哲學家，特別針對赫拉克利圖斯哲學當中遊戲概念的討論資料。因此在以下討論中，筆者並不打算深入分析赫拉克利圖斯的整體哲學架構，而是著重於第 52 條斷簡，比較尼采與其他哲學家在詮釋此斷簡時，各自的理解與著重之處有何異同。

在前一章第三節也有提及，第 52 條斷簡的內容可以翻譯如下：「aion/aeon 是孩童在玩著棋盤遊戲，王權在孩童手中。」或是「aion 是孩童的遊戲，(孩童)在遊戲中移動籌碼。這個王國從屬於孩童。」在這條斷簡中首先遇到的問題，便是 aion 一詞的意義為何？雖然大部分的譯者都會將 aion 一詞譯為時間，但一般在古希臘文中對應於時間一詞的是 chronos，chronos 和 aion 兩者在通俗用法上皆有時間之意，但在不同哲學家的使用上意義又不盡相同。如柏拉圖在其對話錄《提邁歐斯篇》(Timaeus)當中，較明確的將兩者作出區分，aion 在其中就不能理解為時間，而是關乎永不變動之存有的永恆概念，這種永恆是超越於時間、無時間性的；與此對照的則是關乎生成世界的、具有可計算性的時間(chronos)。<sup>70</sup>然而第 52 條斷簡中，aion 的意義又與柏拉圖所指的永恆有所不同，因為在柏拉圖之前，aion 的意義並沒有明確指向存有超越於生成變化的永恆，其非哲學的用法上也有壽命、生命週期(lifetime)的意涵，<sup>71</sup>所以不同學者對這條斷簡中 aion 的解釋也有許多差異。以下筆者就簡單將第 52 條斷簡中 aion 的詮釋分為兩種，一種是傾向於將其理解為一種永恆，另一種則是理解為生命週期，並分析不同翻譯會帶出第 52 條斷簡甚麼不同的意義。

有些學者將 aion 理解為某種永恆，如 Philip Turetzky 認為 aion 指的是一段很長的時間、綿延(duration)，而同時在赫拉克利圖斯的理解中，時間是沒有起始的，這也就意味著 aion 一詞指的是沒有起始、沒有終結的無盡綿延。<sup>72</sup>另外像 K. Roy 則認為在希臘神話中，aion 作為一位神祇所象徵的就是沒有終點、不斷循環的圓圈，因此 aion 在此的意義是一種不斷循環、回返的永恆。<sup>73</sup>可以看出兩位學

<sup>70</sup> Cf. Peters, F. E. (1967). *Greek philosophical terms: a historical lexicon*. New York: New York University Press, pp.7-8, 31-32.

<sup>71</sup> Cf. Peters, F. E. (1967). *Greek philosophical terms: a historical lexicon*, p.7.

<sup>72</sup> Turetzky, Philip (1998). *Time*. New York: Routledge, p.8.

<sup>73</sup> Roy, K. (2018). "Among the "Presocratics": Heraclitus". In: *The Power of Philosophy: Thought and Redemption*. Cham: Springer International Publishing, Imprint: Palgrave Macmillan, p.160.

者的解釋雖然不盡相同，但都與柏拉圖理解之下關乎存有的永恆概念有所差距；我們可以說，aion 在此的確可以被理解為一種永恆，但這種永恆不是超越於生成世界、不會變動的永恆，而是在生成世界當中，隨著生成活動不斷開展的永恆，這種永恆是沒有起始與終結、無止盡的生成活動，同時也可以是指稱在生成與毀滅之間不斷回返的無限循環。另一方面，一些學者則認為這條斷簡中 aion 應理解為時間，如 C. H. Kahn 認為柏拉圖對 aion 的定義與這條斷簡無直接關係，而照原本的古希臘文意義來看，aion 指的就是人之生命力、活力，並可以引申為生命週期、時間的意涵，因此在這條斷簡中，aion 所指的首先是人之生死週期的循環，並且此週期、時間的意義也可以擴大理解為整個宇宙活動的各種生滅變化週期，所有的生滅週期作為遊戲，不斷輪迴復返的活動著。<sup>74</sup>這種對 aion 的解釋雖然不強調其永恆的意涵，卻可以看出 aion 所指的仍脫離不了生成世界創造與毀滅的輪迴循環；在此意義上，作為生命週期的 aion 與作為永恆的 aion，兩種解釋在這條斷簡中一樣指向生成世界活動的開展，實質上的意涵不但沒有相互衝突，反而能夠相互補充，讓我們對這條斷簡的理解更加完整。

從以上對 aion 的解釋出發，就可以進一步說明孩童的遊戲在此斷簡中的意義。Kahn 認為，孩童的遊戲在此所象徵的並不如一些詮釋者所認為，是指生命週期的變化如孩童在玩遊戲一般，是任意、偶然且無常的；反之，遊戲所指的是這些生滅活動總是照著一定的規則來進行，並且在其中一方的勝利之後遊戲就會從頭再來過，如此反覆循環，而所謂規則就是來自於永劫靈火的 logos。<sup>75</sup>筆者也同意 Kahn 的解釋，因為對赫拉克利圖斯來說，一切生成變化都不是任意、無規則的，而是蘊含著 logos 秩序的活動；並且遊戲如果要成立，就必須依照玩家共同承認的規則來進行，即使是在遊戲中的孩童也必須依循某些規則，雖然對孩童來說，這些規則時常是短暫而易變的。不過，孩童的角色在此解釋下沒有被突顯出來，如果只是要強調生成活動具有某些規則，且會像遊戲一樣不斷輪迴、從頭開始的話，則不需要強調孩童的概念，只要說 aion 是一種遊戲即可。然而在此斷簡中，赫拉克利圖斯不僅強調這種遊戲是孩童的遊戲，還說整個遊戲王國從屬於孩童，可見孩童的概念具有特殊的重要性。筆者認為，這種重要性來自於孩童遊戲時的動機、目的不同於成年人，而有其特殊之處：孩童的遊戲有別於成人的競賽或休閒育樂的遊戲，成人進行遊戲活動時常是為了遊戲以外的目的，如為了贏過對手、為了獲得獎賞、為了在適度放鬆之後讓未來的工作更有效率等等，遊戲被視為達到這些目的的手段，遊戲活動本身不是重點，若有其他活動能達成一樣的效果，則遊戲也能被輕易地取代。然而孩童的遊戲在目的性上和成人有所不同，他們在遊戲當中似乎沒有明確的外在目的，或者說孩童的遊戲目的已經內在於遊戲活動當中，透過遊戲活動的過程得到實現。當孩童想要玩樂，並不是為了提高往後的學習效率或者贏得甚麼額外的好處，而是單純想要為了玩樂而玩樂，對孩

<sup>74</sup> Kahn, C. H. (1979). *The Art and Thought of Heraclitus. An edition of the Fragments with translation and commentary*, p.228.

<sup>75</sup> Kahn, C. H. (1979). *The Art and Thought of Heraclitus. An edition of the Fragments with translation and commentary*, p.227.

童來說，遊戲活動在其自身具有充足而完滿的意義。透過這層解釋，我們就可以進一步將第 52 條斷簡的意義詮釋如下：aion 作為不斷循環的生滅活動，具有孩童的遊戲之特質，也就是說，生滅活動的循環是一套不依賴於外在條件而得以獨立運作的系統，其意義與規則皆內含於活動之中，透過不斷的活動而展現，並且這些活動會毫不厭倦的、周而復始的永遠循環下去。

這種詮釋也與尼采對赫拉克利圖斯的理解極為接近，在上一個章節中，筆者已經大致提及尼采在其早期著作中對赫拉克利圖斯的詮釋，尤其是在《希臘悲劇時代的哲學》當中，可以看到尼采雖然沒有明確的對第 52 條斷簡提出詳細說明，但從其內文中不斷提及孩童的遊戲，以及將永劫靈火的運作視為遊戲等跡象來看，第 52 條斷簡的確在尼采對赫拉克利圖斯的詮釋中占有重要地位。在書中第七小節，尼采提到用以判斷一個人是否了解赫拉克利圖斯思想的試金石，是關於罪惡 (guilt) 的問題：在生成世界當中，一切事物都無法永久留存、皆逃離不了毀滅的命運，這使得人類總是傾向於認為生成世界充滿罪惡、不正義與折磨 (suffering)。然而我們可以因此說，生成世界本身的運作就帶有罪惡與不正義的本質嗎？尼采的回答是：在人有限的觀點之下的確是如此，但如果可以理解永劫靈火的運作，也就是理解生成世界的 logos，就會發現一切生滅活動作為一場場遊戲，都不應該帶有罪惡，而應被視為無辜的 (innocence)。<sup>76</sup> 人之所以在有限觀點之下視生成世界為罪惡，是因為人總是在文法、邏輯思考傾向的影響之下，虛構出靈魂、實體等永恆不變之物，人藉由這些虛構創造出超感性世界，並反過來以此世界作為判準，使得生成世界在此判準下成為錯誤且虛假的世界，因此應該被否定，傳統意義下的道德與形上學就是建立在這樣的思考之上。然而無論對尼采或對赫拉克利圖斯來說，超感性世界的判準並不存在，生成世界是無辜的，即是說生成世界不需依賴於任何超越於自身之物的判準，其活動本身作為遊戲，就有自己不斷變化的運作規則，讓生成活動得以依據這些規則自足的運作；尼采在《希臘悲劇時代的哲學》中因此這樣描述赫拉克利圖斯對生成世界的看法：「赫拉克利圖斯不必被迫 (像萊布尼茲那樣) 去證明這個世界是最好的一個；對他來說它本身就足以是美麗的、無辜的 aion 之遊戲。」<sup>77</sup> 可以看出，生成世界是 aion 的遊戲、神的遊戲，也是永劫靈火的遊戲，在尼采眼中，赫拉克利圖斯將 aion 視為一種遊戲的意義在於：描述生成世界如何從永劫靈火、從永恆的創造與毀滅當中，以一種遊戲的方式開展出來。遊戲概念在尼采的詮釋下因此被帶到赫拉克利圖斯理論的中心，成為生成世界的活動特質，孩童的遊戲作為類比表現出永劫靈火破壞與創造的無辜與無目的性，生成世界則在這種永恆的破壞與創造活動之中顯現。

## 第二節 遊戲：二元論或一元論

<sup>76</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1911). *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*. In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, p.107.

<sup>77</sup> Nietzsche, Friedrich (1911). *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*. In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, p.109.

在赫拉克利圖斯之後，遊戲概念在哲學中雖然也曾被柏拉圖、亞里斯多德等人提及，但都沒有在這些哲學家的理論系統中佔有特殊、重要的地位，也因此看不出遊戲概念在這些理論中的角色，對尼采哲學中的遊戲概念有任何決定性的影響。直到 18 世紀之後，遊戲概念才漸漸獲得哲學界的重視，其中最具代表性的是康德與席勒兩位哲學家關於遊戲的理論。筆者認為有必要在此比較這兩位哲學家與尼采對遊戲概念的理解有何異同，畢竟他們與尼采的時代背景較為接近，而且和尼采一樣，美學與遊戲概念皆可以視為其哲學理論的重點之一，這顯示出若不深究尼采與這兩位哲學家在遊戲概念思想上的區別，則我們無法單從尼采對遊戲及美學的重視上，判斷出尼采對遊戲的思考，究竟是承繼自當時代對遊戲的主流看法，還是其具有不同於當時歐陸傳統思想的創見。

### (一) 康德與席勒的遊戲概念

首先要說明的是康德的遊戲概念，在席勒對遊戲的思考當中，主要的哲學架構也是承繼自康德對遊戲的理解。康德在其《判斷力批判》(*Kritik der Urteilskraft*, 1790) 當中，談到一種審美的、品味的判斷(*Geschmacksurteil*; judgement of taste)，並說明這種判斷是來自於想像力與知性的自由遊戲(*das freie Spiel*; free play)。<sup>78</sup> 所謂的審美判斷，其判準雖然是出於主觀的感性決定，而不是依據理性的先天、普遍形式來運作，但這種判斷卻不會淪落為唯獨我論的、武斷的結果，反而彷彿能符合於理性的普遍性。以日常經驗來說，就是當我覺得某物很美時，我理所當然地會認為其他人也應當覺得此物很美，這種對美的感受就隱含著從個人主觀意見擴展到普遍性的要求。審美判斷的重要性即顯現在這種從主觀、特殊性到普遍性的過渡之中，使某個特殊的對象能在判斷中與普遍的形式相一致，如果審美判斷的運作得以成立，也就證明了充滿各種特殊之物的感性世界能在美當中與超感性世界的普遍形式和諧互動、共存。這種判斷的運作核心是想像力(*Einbildungskraft*; imagination)與知性(*Verstand*; understanding)的互動，想像力指的是主體在感性直觀中，將雜多的表象掌握為一個單一對象的圖式化能力，知性關涉到的則是對普遍概念的應用，在此自由遊戲作為兩者互動的方式，就成為審美判斷之所以成立的關鍵。因為，如果知性只是單純地將概念應用在想像力構成的對象上，則這種活動就只是一般的認知活動，與審美判斷無關，所以在審美活動中，知性並不是單純將概念套用在對象上，而是當主體以想像力將各種表象構成一個對象時，就發現對象本身的構成具有某種形式、法則，這種形式符合於知性的概念，而使主體產生愉悅的情感；換句話說，審美活動中主體之所以會感到快樂，是由於主體感受到了這個特殊的感性對象與普遍的概念之間具有一種和諧的關係，這種關係不是出於知性的規定，反而具有任意的性質，康德稱此關係為自由的遊戲，以遊戲任意、自由的特質來說明：主體在審美判斷中認定一個對象是美的，其標準並不是依賴於概念作為統一標準對對象的規定，而是在知性與想像

<sup>78</sup> Cf. Kant, Immanuel (1914). *Critique of judgment*. Trans. with introduction and notes by J.H. Bernard. London: Macmillan, §9, pp.63-67.

力未預設標準的互動當中，發現特殊對象與普遍概念之間存在著某種和諧一致的關係，這種和諧關係作為判斷結果雖然是出於主體任意的感性活動，但也符合於普遍概念的要求。透過以上說明可以發現，康德眼中的遊戲概念所描述的是一種不依賴於特定判準的自由活動，這種活動帶有中介的性質，讓感性世界與超感性世界、對象與概念、想像力與知性兩方達到和諧一致，所謂和諧同時也就是美的、令人愉悅的狀態。

然而康德在書中並沒有對遊戲概念做進一步的說明，與其說遊戲概念在康德哲學系統中，是一個具有明確定義的專有名詞，不如說康德似乎只是將遊戲作為一個譬喻性的詞彙來使用，以描述審美判斷不受特定概念所拘束的特性；我們因此可以說康德雖然開始對遊戲概念有所重視，但並沒有企圖在其哲學體系當中發展出遊戲概念的完整意義。相較之下，席勒在其美學思想中對遊戲的重視就明顯許多，所以在簡單介紹完席勒哲學當中的遊戲概念後，筆者將著重於比對尼采與席勒兩位哲學家對遊戲概念的理解有何異同。

在席勒的書信《美育書簡》(*Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, 1794) 當中，可以看到席勒發展出遊戲衝動(Spieltrieb; play impulse)的概念，用以中介、統合人的形式與感性衝動兩層面：

感性衝動要求變化，即要求時間要具有內容；形式衝動則要求取消時間，要求沒有變化。因此那一種使兩種衝動在它之中結合起來而運作的新衝動，即遊戲衝動(在我論證其名稱之前，請容許我暫時稱之為遊戲衝動)，其目標就是要在時間當中揚棄時間，使生成與絕對存有相協調、使變化與同一相協調。<sup>79</sup>

所謂感性衝動(*der sinnliche Trieb*)，指的是關乎生成世界、物質層面的衝動，這種衝動要求生滅變化不斷地在時間當中表現出來，構成時間的內容；在感性衝動之中人是被動的，被自然的物質變化所支配。如果一個人光只有感性衝動的話，在席勒的理論下甚至不能被稱為人，因為他在生滅變化中無法維持其不變的人格。另一方面，形式衝動(*Formtrieb*)指的則是人關乎精神層面的、不會變動的理性天性，因為在理性天性所涉及的概念、真理，以及其所下的命令都是絕對的，所以在理性衝動中不存在變化，也就不涉及由生成變化所構成的時間，而處於永恆的領域當中。不過一個人若是只有理性衝動，則這個人的人格無法在時間當中構造出具體內容，只有抽象的概念，亦無法稱其為具體的、活生生的人。可以看出上述席勒對形式與感性衝動的二分，一方面來自於形上學傳統的精神、物質的二元對立，另一方面則是來自於康德對實踐理性與純粹理性的區分，實踐理性關係到的是理性精神以自我立法展現出其絕對的自由，純粹理性則是關乎完全遵照因果法則必然性的物質世界。精神與物質兩世界相互對立，沒有溝通的可能，進一步造成同時具有精神與物質兩層面的人，產生內部分裂的困局；康德試圖以判斷力解決二元世界彼此斷裂的問題，如本文先前所述，判斷力具有遊戲一般的自由特性，以此作為中介可以展現出物質世界其實也符合於理性立法的原則，兩世界以

<sup>79</sup> Schiller, Friedrich (2018)。《美育書簡》。謝宛真譯，台北：商周出版，頁 130。

判斷力的角度來設想，即可以表現出相互配合的和諧狀態。席勒的哲學則延續此一結構，並且更為明確的宣稱：要使二元世界得以和諧共存，並使人能從二元分裂狀態回歸到統一、完整的具體之人，其中的關鍵就在於遊戲衝動。雖然在上述引文中，遊戲衝動只是對結合二元衝動的新衝動的暫時稱呼，但席勒也在後續的文章中論述遊戲一詞的意義，確立「遊戲衝動」這個概念作為第三種衝動的正式名稱，他說：「語言的用法完全證明『遊戲』這個名稱是恰當的，因為『遊戲』這個字通常用來表示一切在主觀上和客觀上都非偶然的事物，既非外在也不在內在進行強制的事物。」<sup>80</sup>這段文字的意思是說，當感性衝動強行主宰一切活動時，理性的自由立法就會成為不必要的、偶然的的存在；反過來，當形式衝動強行以概念規範一切事物時，物質就會成為不必要的存在。無論是二元世界的哪一方強行主宰一切，被壓制的另一方就會失去其存在的必要性，但遊戲這個概念所表現出的意義，正好是不同遊戲者之間彼此不經由壓制對方而達到的和諧互動狀態，單方面的宰制否定了被宰制方參與遊戲的意義，遊戲本身也就無法進行，即使可以進行，這場遊戲無論對哪一方的參與者來說，都失去了能讓自身樂在其中的意義。因此在一場遊戲中，遊戲者彼此之間非宰制性的互動都是必要的，這使得任何一方的遊戲者在這場遊戲中都是非偶然的、必須存在的角色，只有在這種情況中，遊戲才能順利、和諧的進行。從這種對遊戲概念的思考出發，可以看出席勒所使用的遊戲衝動一詞，指的就是在人之中形式衝動與感性衝動和諧、非強制的互動之下所產生的新衝動，在這種衝動中，在時間當中不斷變動的物質世界，得以和永恆不變的概念相互協調，從變動當中發現不變的形式，而從人的理性而來的、永不變動的人格，也能在時間的變化中開展出其具體意義，只有在物質與精神、生成與永恆之間相互協調、合作，人才能不偏重於任何一方，開展出其具體的、完整的本質意義，對席勒來說，這種開展必須在遊戲的互動中才得以達成，這種互動同時也是一種審美狀態，因為席勒對美的思考與康德類似，兩者皆將美視為物質與精神、自然與理性之間的和諧狀態。

可以看出，席勒延續、發展康德在《判斷力批判》中對美學與遊戲的理解，並將遊戲置放於其理論中更關鍵的位置，強調物質與精神任一方都具有其不可或缺的重要性，兩方和諧的互動成為一個人得以完滿發展的關鍵。對席勒來說，作為人之本質核心的人格(Person)，所指的是理性立法之下永恆不變的形式，是屬於超感性世界的純粹精神，以此為基礎，人才得以維持自身的同一性；但僅止於此，則無法構成一個具體的、活生生的人，人之具體生命必須在時間當中開展，也就是說，人不能只停留在抽象的、無時間的永恆形式，還必須在生成變化的過程當中充實自身的內容。人在時間當中不斷變化的內容被席勒稱為狀態(Zustand)，狀態所關涉到的也就是一個人之感性世界、物質的層面。人格與狀態兩方必須並重，才得以構成一個具體、完滿的人之整體，而讓兩方能夠共同和諧發展的關鍵就在於遊戲，席勒因此說：「人只有在他作為完整的人的意義之下才遊戲，且在

<sup>80</sup> Schiller, Friedrich (2018)。《美育書簡》，頁 137。

他遊戲之時才是完整的人。」<sup>81</sup>只有在遊戲當中，原本相互對立的感性與理性、精神與物質兩方作為遊戲者，才得以達到彼此和諧的整體關係，既不會因為彼此性質不同而徹底的分裂、毫不相干，又不會偏重於任何一方而使另一方被徹底宰制，感性與理性在遊戲當中得以達到不犧牲任何一方特性與獨立性的和諧統一，這種統一所展現出的就是一個具體的人之完整樣貌。康德與席勒都將遊戲視為人之思考運作中，一種平衡、協調的功能，使得原本相互分裂的精神與物質兩層面，在遊戲當中有機會達到自由而和諧的互動關係；而筆者認為兩者不同的地方在於：比起康德，席勒似乎更加重視物質、感性層面對人的重要性，強調在遊戲中感性與理性的並重，才是構成一個完整之人的關鍵；而康德對遊戲的討論，則較重視在想像力的自由遊戲中，如何發現感性世界也具有彷彿符合於理性法則的面向，不像席勒那樣，強調必須由感性與理性的合作來構成一個具體、完整之人。

## (二) 康德、席勒與尼采的遊戲概念比較

在此脈絡下，尼采對遊戲概念的理解又與康德、席勒有何異同？筆者認為，首先藉由本章第一節所提及尼采對赫拉克利圖斯的詮釋，可以發現尼采並不認為遊戲的功能在於人之主體內部理性與感性的平衡，也不將遊戲視為理性與感性世界的中介，而是延續赫拉克利圖斯對遊戲的理解，將遊戲視為生成世界運作的基本特徵。由此推斷，尼采哲學中的遊戲概念並非直接承繼自當時代哲學界對遊戲的討論，反而與古希臘先蘇時期有較大的關連性。對於這點也有其他學者持類似看法，如 Spariosu 就在其著作 *Dionysus reborn* 當中就有以下的分析：

尼采式的美學建立在一種古代的、前理性的遊戲概念上，這種遊戲作為力量，或者說作為暴力的、充滿生氣且霸道的生成活動；另一方面，康德與席勒式的美學則起源於理性概念下的遊戲，這種遊戲作為決定好規則的、有秩序且可預測的存有之持存活動。<sup>82</sup>

引文中古代的、前理性的遊戲概念所指的是尼采對先蘇時期古希臘文化的承繼。Spariosu 在這本著作中將古希臘對遊戲概念的理解分為兩個時期，在先蘇時期，遊戲的意涵較像是一種關乎力量、生成的競爭(agon)活動，其中強調的是遊戲當中感性的、帶有暴力與衝突的面向；而在蘇格拉底、柏拉圖之後，由於對理性能力及超感性世界的重視，遊戲當中非理性的意涵便被壓抑下來，對遊戲概念的理解也就轉為一種對超感性世界的模仿；<sup>83</sup>孩童能透過遊戲的模仿功能開始接觸到超感性世界的真理，遊戲在此意義下就帶有從感性世界到超感性世界的中介意涵，其模仿的效果是為了讓人能達到永恆的存有而服務。在此脈絡下，可以說康德與席勒多少承繼了柏拉圖以來對遊戲的理解，強調遊戲與理性的關聯，遊戲作為理性與感性、精神與物質的中介，使二元世界合而為一，但在這種統一之中作為核

<sup>81</sup> Schiller, Friedrich (2018)。《美育書簡》，頁 141。

<sup>82</sup> Spariosu, Mihai I. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*, p.99.

<sup>83</sup> Spariosu, Mihai I. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*, pp.13-18.

心、存有層級較高的仍然是永恆的理性存有。與此相對的，尼采則透過對古希臘悲劇、酒神精神以及赫拉克利圖斯哲學的研究，回到遊戲更原初的意義，開展遊戲概念一直以來被形上學所壓抑的非理性面向。遊戲在尼采哲學中也就不是為了存有的持存活動服務，而是生成世界運作的基本特徵，其意義是力與力的競爭與衝突之展現。

上述理解將康德、席勒與尼采對遊戲的理解簡單分為兩種不同模式，前者屬於理性、超感性世界及存有的脈絡，後者則屬於非理性、感性世界與生成的脈絡。筆者部分同意這種分別，同意的點在於，這種分別凸顯出了尼采的遊戲概念來源和康德、席勒不同，前者是承自赫拉克利圖斯，後者則與柏拉圖的哲學系統有較大關聯。而不同意的點則在於，筆者認為這種分別對雙方的討論都不夠細緻，容易造成以偏概全的誤解。因此，以下將藉由對 Sparious 的反省與批判，說明筆者眼中尼采哲學的遊戲概念之特色，並且由於在康德哲學中遊戲的討論始終不能算是其哲學體系的重點，以下的分析只會著重於尼采與席勒兩位哲學家之間的比較。

### (三) 席勒與尼采的遊戲概念之分析

首先，雖然尼采的遊戲概念的確著重在非理性、生成的面向，但這種分別容易讓人誤以為尼采所肯定的只有二元世界中的感性層面，而席勒則只看中二元世界的精神、超感性層面，如此對兩方的看法都是有所偏頗的。在席勒方面，如同前面段落的討論所提及，遊戲的重點在於其中介作用，也就是說，遊戲真正的重要之處，在於其得以讓席勒的思想體系一方面維持二元世界的架構，另一方面又能讓二元世界不至於相互矛盾，以和諧的方式表現出人與世界整全、統一的樣貌。而在尼采方面，本文的第一章透過海德格對尼采的詮釋，已經指出尼采藉由廢除超感性世界，瓦解了二元世界的結構，因此超感性與感性、精神與物質的分別對尼采來說已經沒有意義，遊戲概念不是特別為二元世界的任何一方來服務，也不是二元世界雙方之間的中介，而是消除二元世界的分別之後所剩下的唯一世界，也就是權力意志所構成的世界本身的運作特徵。筆者因此認為，兩者之間更明確的分別應該可以如此說明：席勒的遊戲概念是一種建立在二元世界結構上的中介活動，在席勒的哲學體系中，遊戲之所以擁有極為重要的地位，正是因為感性與超感性世界彼此之間本質上有著明確的區分，絕不可能相互交流、影響，這種斷裂使得人若要達到身心統一的完整狀態，作為中介活動的遊戲就成為必需的角色。尼采的遊戲則是建立在權力意志所構成的一元世界之上，其意義就顯現為權力意志的運作特徵，也就是說，權力意志的運作活動本身就是以遊戲的方式展現；而對尼采來說，權力意志的超越與提高比持存更重要，在此意義下，遊戲作為權力意志的運作特徵，所表現重點的就是權力意志中不斷超越、更替的生成活動。

其次，Sparious 認為康德與席勒的遊戲概念是一種決定好規則的、有秩序且可預測的活動，筆者則認為，雖然席勒的遊戲概念表現出感性與理性之間的和諧，因此其結果總是會符合於理性概念的規範，但其活動本身卻不盡然是被理性規範好且可預測的，可以完全被規範、預測的遊戲會失去其自由的特質，遊戲的

運作也就無異於理性直接對物質對象的掌控，這會使得作為中介的遊戲概念在席勒的哲學體系中變得可有可無，所以即使遊戲運作的結果符合於理性的原則，也不能以此認定其活動本身已經在理性的種種規則下運行，遊戲的活動應具有一定程度不被理性或感性所限制的自由與任意性。反之，尼采的遊戲概念也不會是徹底非理性、無規則的活動；尼采的確反對主體性哲學中作為主體核心功能的理性概念，但就如赫拉克利圖斯哲學中，一切生成活動都具有內在於其中的 *logos*，作為遊戲的權力意志，其運作也總是具有某些規則；若將此意義下的規則、*logos* 理解為廣義的理性概念，則尼采不會反對這種理性的存在。只是這些規則並不屬於傳統哲學上永恆的存有、理念，也就是說，權力意志的規則不會在力與力的活動之外、先各種力的運作而存有，而是在力的運作過程中逐漸形成，並且會隨著權力意志創造、毀滅的活動而不斷改變、更替為新的規則，由此就不能宣稱權力意志的遊戲是毫無規則的盲目活動，權力意志的遊戲的確有其內在規則，在力與力不斷變化的運作過程中顯現。<sup>84</sup>

最後，雖然席勒與尼采雙方對遊戲的認知在大方向上的確有巨大的差異，但筆者認為席勒對遊戲的理解仍有和尼采相通的部分。其中最重要的特點是，席勒將遊戲理解為一種無論從外在或內在都不具有強制力的活動，無論哪一方的遊戲者宰制整個遊戲，其他遊戲者在這場遊戲中就會變成不必要的存在，遊戲也就無法進行下去。這種觀點乍看之下似乎與尼采相反，因為尼采眼中的遊戲是力與力之間相互衝突、競爭的活動，在衝突中發生其中一方對另一方的宰制是很合理的事，並且在海德格的詮釋中，權力意志就是意圖宰制一切存有者的主體，若權力意志的目標在於對他者的完全掌控，那麼遊戲作為權力意志的活動特徵，似乎也應該要是一種以完全征服、掌控他者為目標的活動。然而在一場遊戲中，宰制意味著一方的勝利，勝利意味著遊戲的結束，權力意志的活動也就隨著遊戲結束而停止，其中力與力彼此之間維持在支配與被支配的固定關係中，缺乏生成變化的活動，權力意志在此狀態下也就只能為了這種固定化的持存狀態而努力，但對於尼采來說，維持在固定的持存狀態中，不再於生成活動中致力於自身的超越與提高，就已經是權力意志衰落的表現，且力與力之間等級關係固定化的持存狀態，終究會與世界作為生成活動的本質相違背，而成為一種謬誤；若權力意志的目的僅在於尋求支配、宰制，則必定落入衰落與謬誤之中，因為其停止了超越與提高的活動，讓自身遠離了生成世界的遊戲。筆者因此認為，即使席勒哲學中感性與理性的遊戲強調和諧互動，與尼采哲學中權力意志的遊戲強調競爭與衝突，兩種遊戲的性質看似截然相反，遊戲概念本身所具有非強制的、自由的特質仍具有共通性。在尼采的遊戲概念中，競爭與衝突之所以可能，正是因為尚未有任何一方的遊戲者擁有絕對的主導權，若其中一方對他者的絕對支配已經發生，則力與力

---

<sup>84</sup> 關於權力意志當中，力的運作與其規則之間關係的說明，筆者於下一節闡述德勒茲對權力意志概念之詮釋的段落，以及第四章第二節對主體概念與權力意志之間關係的討論中，會做更詳細的說明。在此希望先加以強調的，是指出尼采哲學並非試圖描繪出一個徹底無序的世界，筆者認為尼采並打算全面否定理性與規則的存在，而是要透過對傳統形上學的批判，重新審視生成世界的運作下，各種規則的性質與產生方式。

之間的權力關係就會維持在固定狀態，形成固定不變的單一視角，不會產生任何競爭與衝突，遊戲也不會開始。因此，若權力意志要避免落入衰退的狀態，則已經形成的固定化關係就必須被打破，不同的力、不同的視角之間必須回到不受任何一方支配的自由競爭狀態，權力意志作為遊戲，才能在一場場競爭當中不斷展現出自身，這種展現同時是消滅過去固定關係、並且再創造新關係的自我超越。當然這種說法不是要否定權力意志帶有征服、支配他者的特質，筆者希望藉由遊戲概念強調的是，這種特質並非權力意志唯一、最終的目的；回到第一章所討論過真理與藝術之間的關係，我們曾提及尼采認為藝術的價值高於真理，而藝術對應到權力意志的創造與提高，真理則對應到權力意志的持存活動，以此比對目前為止對遊戲概念的描述，可以發現真理既然是權力意志固定化的持存狀態，也就表示所謂真理指的是不同遊戲者在遊戲的競爭中失敗或勝利的結果，彼此之間由此達到支配與被支配的固定化關係，這種關係是固定不變的持存狀態，尼采在此意義下將這種持存狀態稱為真理，真理因而意味著一場遊戲的結束。但對權力意志來說，與真理相比更重要的是藝術，也就是說比起遊戲結果，更重要的是遊戲活動本身；權力意志若要避免自身的衰落，就不能停留在遊戲結果的支配關係當中，而必須離開既定的持存狀態，以身犯險開啟新的遊戲，其真正的價值才能在遊戲活動本身當中展現，遊戲的競爭、衝突活動也就表現為藝術的創造與破壞，對尼采來說，藝術的創造與破壞才真正符合於生成世界的本質。因此權力意志作為遊戲活動本身，其力量並不在於固定的支配關係中，而是在力與力、視角與視角的競爭與衝突中展現。從這點也能呼應上一節對赫拉克利圖斯的討論，說明尼采為何在各種不同的遊戲型態中，特別重視孩童的遊戲：孩童在遊戲中不斷堆疊石頭、建造沙丘，為的卻是再次推倒它們，在這種不斷反覆輪迴、看似毫無意義的遊戲中，可以看出孩童的遊戲目的並不是為了建造甚麼能夠永恆留存的結果，而僅僅是因為在反覆的創造與破壞過程中，能夠感受到遊戲活動本身帶來的愉悅。同理，對權力意志來說，真理在世界永恆不斷的生成活動當中終究會被不斷的更改、破壞，任何形式的支配關係都是暫時性的結果，不可能永遠持續下去，權力意志活動的意圖並不在於維持這種支配關係，而是透過不斷輪迴的衝突與創造來達到對遊戲活動當下的快樂肯定，表現出遊戲不受支配、控制的自由特性。

到此我們可以簡單總結一下尼采哲學中，遊戲概念具有的特殊意義：遊戲不是二元世界彼此之間的中介功能，而是在一元世界當中對生成活動的直接描述，也就是在力與力的衝突活動下所展現出的權力意志；力與力之間的衝突與競爭構成一場場遊戲，遊戲的結果是力與力之間固定的支配關係，同時也就是所謂的真理，不過權力意志不會停留在真理的固定關係中，而會透過破壞僵化的關係架構再度開啟遊戲，對權力意志來說，比真理還要具有價值的是遊戲活動當下的破壞與創造，也就是所謂的藝術，而遊戲本身不受任何遊戲者宰制、支配的自由特質，也藉由權力意志不斷輪迴的活動過程表現出來。以上可以看出，透過對康德和席勒哲學中遊戲概念的分析，尤其是比較席勒和尼采兩位哲學家對遊戲概念的看法，我們得到了尼采哲學中遊戲概念的初步理解，也說明了尼采與其時代對遊戲的思

考有何不同。而在接下來的文章中，筆者則希望透過在尼采之後其他哲學家對遊戲的討論，進一步地勾勒出尼采哲學中遊戲概念的具體輪廓。

### 第三節 遊戲與遊戲者的關係：遊戲與主體的問題

前一節我們透過尼采與康德、席勒的比較，區分出遊戲在哲學中兩種不同的位置，一種以席勒為代表，遊戲在其中被視為主體內部一種統合、中介理性與感性二元世界的功能；另一種則是尼采哲學中，作為權力意志運作特徵的遊戲。然而從上述分別中，仍然無法看出藉由遊戲概念所帶出尼采哲學的意義，是否仍和康德、席勒一樣屬於一種主體性哲學？就如海德格對尼采的批評中，權力意志被視為主體性哲學的完成，即使我們現在將權力意志視為一種遊戲，遊戲概念似乎仍難以脫離與主體的關聯。因此若要宣稱從遊戲概念出發，對尼采的詮釋能得到和海德格不同的結果，就必須釐清遊戲概念與主體的關係，由此來探討權力意志作為遊戲所顯現出的意義，與傳統主體性哲學有何不同？筆者認為這方面的討論，可以藉由高達美對遊戲概念的研究來開始。

雖然在第一章已經提及，高達美對尼采的評價與海德格大致相同，其所探討的遊戲概念也非承繼自尼采哲學，但其對遊戲的研究不但與本文上一節有所關連，也有助於我們釐清遊戲概念與主體之間的問題。在《真理與方法》(*Wahrheit und Methode*, 1960)當中，高達美和康德、席勒一樣，從藝術的角度來探討遊戲的概念，但高達美卻也明確的宣稱，他所要談論的遊戲概念必須與康德、席勒區分開來，遊戲在此並不是讓人之主體得以完滿的主觀功能，而是從存有學角度來看，指稱藝術作品本身的存有方式。<sup>85</sup>文章中，高達美首先反駁大眾對遊戲的一般認知：遊戲通常會被視為遊戲者主觀活動下的產物，遊戲者可以自由決定要玩甚麼遊戲、甚麼時候結束遊戲，遊戲因此和大部分日常行為一樣屬於一種主體的自由活動，完全由遊戲者主體的意志所左右。高達美則認為情況正好相反，遊戲本身實際上有超越於遊戲者意志的獨立性與優先性，這點表現在遊戲本身的嚴肅性以及吸引力上。遊戲本身帶有一種「神聖的嚴肅性」<sup>86</sup>，在遊戲當中，若有遊戲者任意更改、破壞規則，或是因為覺得只不過是個遊戲而不認真的參與其中的話，就會被認為是掃興的遊戲破壞者，遊戲者在遊戲中總是要全神貫注的參與，才能確保遊戲順利的進行，遊戲者也才能在遊戲中感到開心、盡興。因此，遊戲雖然只能藉由遊戲者才得以表現出來，但遊戲本身在這種被動中又呈現出一種主動性，這種主動性在於遊戲總是不完全聽命於遊戲者的意志，反而具有一種讓遊戲者不由自主投入其中的魅力，高達美因此說：

遊戲之所以吸引人、之所以散發魅力，在於遊戲事實上主宰著遊戲者。……遊戲真正的主體(這點尤其顯現在單人遊戲的經驗中)不是遊戲者，而是遊戲本身。遊戲就是那個捉住遊戲者、將他捲入遊戲之中，

<sup>85</sup> Cf. Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*. Trans. by Joel Weinsheimer & Donald G. Marshall. London/New York: Continuum, p.102.

<sup>86</sup> Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*, p.102.

並讓他滯留在遊戲裡面的東西。<sup>87</sup>

表面上來看，似乎總是遊戲者主動的開始一場遊戲，但看似主動的行為當中卻隱含著遊戲的吸引力，使遊戲者不完全按照自身意志而被捲入、被束縛在遊戲當中，這種情況在單人遊戲中表現得最明顯：不同於多人遊戲總是有複數的主體相互競爭、影響，單人遊戲彷彿是單純為了某個主體而存在的，這個主體彷彿可以在遊戲中任意支配一切，充分顯現出自身的主動性。然而只要仔細觀察，就可以發現事實並非如此，即使在單人遊戲中，主體仍然不是絕對自主的，他必須冒著遊戲活動中隨時會失敗的風險，彷彿仍有他者在遊戲中與之對抗，這種無法完全由自身所控制，隨時要面對失敗風險的情況，也正是遊戲吸引人之處，若一場單人遊戲完全由遊戲者主體所控制，主體可以百分之百規定遊戲過程的每一次活動、確定最後自己會贏得勝利，則這種遊戲必定是無聊的、不吸引人的，甚至不能稱之為遊戲。單人遊戲得以最清楚的表現出，遊戲者和遊戲的關係不同於傳統主體性哲學意義下，主體和對象的關係；在遊戲中，遊戲者並不是作為主體去把握遊戲這個對象，對高達美來說情況是相反的，遊戲本身其實才是真正的主體，而遊戲者則是作為使遊戲得以構成的要素被捲入其中。

當高達美將遊戲視為一種主體，主體概念的意涵，就已經不能以傳統哲學上人之主體的意涵來理解；也就是說，遊戲主體並不是某種永恆存有、固定不變之物，不能外於遊戲者的活動而先天、獨立地存有。遊戲必須透過遊戲者的活動才得以存有，透過遊戲者不斷的開始遊戲、結束遊戲，遊戲才能在各自相異的遊戲內容中，藉由各種不同的面向展現自身，在此意義上，遊戲呈現出必須依賴於遊戲者的被動性。然而在遊戲不受遊戲者所控制，又不斷吸引遊戲者反覆投入遊戲之中的面向上，遊戲本身又具有一種主動性，彷彿遊戲自身作為主體，會主動吸引遊戲者展開遊戲活動，藉此不斷彰顯出自身的存有；高達美因此說，遊戲的存有模式是一種「自我表現(Selbstdarstellung; self-presentation)」<sup>88</sup>的模式，透過這個定義，高達美將遊戲概念擴及到更廣泛的層面，宗教祭祀活動(Kultspiel)和戲劇(Schauspiel)在此意義下都屬於一種遊戲(Spiel)。以下就首先以戲劇為例，說明遊戲作為主體所代表的具體意涵：

戲劇不是某種在其自身的存有(being in itself)，也就是說一齣戲在舞台上呈現之前，並不會預先存在於任何地方，戲劇必須要透過演員在舞台上表演給觀眾看，透過劇本、佈景、演員、觀眾整體結合起來，我們才能在表演的整個過程中，說一齣戲正存在於某個舞台上，戲劇的存有模式因此是一種表現。然而，這種表現不只是指稱一齣戲劇的存有被動的被演員呈現出來，更是戲劇的存有自身主動的自我表現；這表示一齣戲的存有，是在某程度上主動的將演員與觀眾一同捲入戲劇獨立的意義脈絡中，演員在演戲時不會單單只把自身的角色視為某個作家虛構而出的產物，觀眾也不會只將戲劇視為虛假的創作情節，而是把這齣戲看作獨立於現實世界之外，更加真實、理想的意義脈絡之展現。在此脈絡下，戲劇本身

<sup>87</sup> Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*, p.106.

<sup>88</sup> Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*, p.108.

並不是存在於演員的行動和台詞當中，而是超出這些行動、台詞而具有更高的真實性與理想性；同樣地，宗教祭祀活動的重點亦不在各種儀式本身，而是藉由各種有限的儀式，來表現出超乎這些儀式的無限存有(也就是神的存有)。高達美由此認為，戲劇、宗教活動作為遊戲，正是藉由這些表現活動達到了一種轉化(Verwandlung; transformation)的效果，也就是說在遊戲的自我表現過程中，遊戲者以及遊戲者的各種活動消失了，轉變成遊戲本身存有意義的表達；遊戲、戲劇因此不再是主體性哲學脈絡下，某個人之主體為其自身的存有(being for itself)活動，而是脫離了個別主體的主觀、偶然性，轉變成為一種新的主體——也就是遊戲主體自身更加真實的本質展現。高達美以模仿概念來描述這種轉化，所謂模仿就是使某人、事、物再現的行動，就像孩子玩扮家家酒，在遊戲中孩童會希望自己真的被辨認為他正在裝扮的角色，而不是被別人指認出他只不過是某個遊戲者；因此，裝扮活動中遊戲者自身的地位變得無足輕重，真正重要的是遊戲者藉由模仿活動，所表現出某個角色的存有本身；這是所有模仿活動共通的特點，所有模仿者都希望通過自身來表現其所模仿的對象，而觀眾欣賞這些模仿活動時，所認識到的也不是模仿者，而是其所模仿的角色本身的存有之顯現，這種從模仿者主體，轉向模仿對象之存有的意義轉變，就是所謂轉化概念的意涵。<sup>89</sup>高達美也藉此詮釋柏拉圖的思想，認為藝術作為模仿的真正意義就在於這種對模仿對象之存有的表現與再認識，藝術作為一種模仿，在此意義下就不會是次等的、非本質性的活動，也不是永恆存有的理念與暫時的摹本之間的關係，反之，藝術的模仿活動本身其實就是存有本質的表現，這點也展現在藝術作為模仿、遊戲所具有的特殊時間結構當中。

對柏拉圖來說，藝術之所以是次等的，在於藝術總是對物質世界的模仿，而有限的、變動不居的物質世界又是對無限、永恆之理念的模仿，藝術作為模仿的模仿因此在存有等級上是低層次、虛假的，離真正的存有極為遙遠。但在高達美的解釋下，模仿、遊戲則不會是這種次等的活動，因為在遊戲當中的時間，並不是模仿永恆理念的暫時性時間，而是一種如同節日、慶典一般的特殊時間結構。節慶總是年復一年重複出現，每次節慶的組成份子、活動內容都不可能完全相同，但其中並沒有哪次節慶比較完美的分別，因為節慶並不是單純對某個過去事件的回憶，同時也不是彼此互不相干的獨立活動，每一次的節慶其實都是一種重返，雖然內容各有不同，但都是同一個節慶不斷的回返、表現自身的本質，節慶所呈現出的時間是一種不斷重返的現在，在年復一年的重複活動中，節慶作為同一的存有，不斷表現出其不同的本質面貌，節慶本身的存有意義，則會透過重返而持續的開展、變得更加豐富。<sup>90</sup>這種時間結構也是模仿、遊戲的特性，在模仿活動中，存有者的角色經過轉化而消失，進而成為存有本身的本質性表現，在此存有並不是如柏拉圖的理念一般永恆不變之物，而具有時間性、歷史性，會在自身不斷重返的表現中，維持同一性同時也改變自身的意義；在遊戲中情況亦同，遊戲

<sup>89</sup> Cf. Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*, pp.110-112.

<sup>90</sup> Cf. Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*, p.121.

者的角色在對遊戲的嚴肅投入之中消失，使得遊戲顯現出一種自我表現的主動性，在一場場遊戲不斷進行的過程中，作為同一種遊戲開展、豐富自身的意義。

接續以上對遊戲、模仿概念的描述，就可以說明為甚麼高達美要將藝術視為一種遊戲。在遊戲中，人之主體作為遊戲者只是一種中介，遊戲本身藉由人的遊戲活動為中介，將遊戲整體的意義轉化為其本質的表現，藉由人的活動，遊戲就在不斷反覆進行的過程中開展其存有的本質；而藝術作為一種遊戲，其中藝術家、藝術作品的素材、以及藝術作品的觀賞者也都是一種中介，高達美要強調藝術作品並不是只依賴於藝術家主體的活動，而是每一次對藝術品的再展示，以及觀賞者對藝術品的觀賞，都可以視為一種再創作的活動，而藝術的本質意義也就藉由一次次的活動不斷開展出來。

我們可以看出，高達美承繼了海德格對存有者與存有問題的思考，並宣稱藝術作為一種遊戲，並不只是屬於存有者、主體性哲學的範疇，而有機會展現為一種存有活動、對存有真理的表達。然而這種遊戲概念是否能與尼采哲學中的遊戲有所呼應？下面就回到對尼采哲學中遊戲概念的分析，來比較高達美、尼采兩者對遊戲概念的思考有何異同？

在此筆者希望先暫時脫離海德格與高達美對存有問題的討論脈絡，單就遊戲概念本身的特性來比較高達美與尼采兩者的哲學，因為這個小節的重點在於分析遊戲是否為一種完全出於遊戲者主體的活動，或者遊戲本身其實具有超出遊戲者的獨立性。筆者認為，尼采對遊戲的看法在這點上和高達美相似，兩者都傾向於將遊戲視為一種超出遊戲者而具有自身獨立性的活動，遊戲總是會展現出將遊戲者不由自主捲入其中、吸引遊戲者的主動性，因此對遊戲者來說，遊戲總是嚴肅而且帶有危險的，我們可以從尼采的兩段文字當中看出他也對遊戲帶有類似的想法，第一段引文出現在《善惡的彼岸》(*Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*, 1886)第 205 條當中，節錄如下：

智慧——對烏合之眾來說是一種逃避，一種讓自己從可怕、惡劣的遊戲中脫身的詭計與手段。但真正的哲學家——至少在我們看來，我的朋友們？——活得「不哲學」且「不智慧」，尤其是不謹慎，並且感受到自己有重擔與義務去面對生命無數的企圖與誘惑——他不斷地以身犯險，他玩著這場可怕的遊戲……<sup>91</sup>

在這段引文之前，尼采說明群眾長期誤解了哲學家，認為哲學家就是那些企圖否定感性世界並沉醉於超感性世界的人，所謂哲學家的智慧也因此就是懂得如何從感性世界、從生命這場遊戲當中逃脫的聰明詭計。可以發現，尼采在使用遊戲概念時，並不將遊戲視為輕鬆、隨意的休閒活動，遊戲反而是可怕、糟糕的(*schlimm*)，遊戲者在參與遊戲時必須冒著巨大的風險，因為當人作為遊戲者投入生命這場遊戲時，會失去其優先、主導的地位，被捲入生命不斷變化的活動之中，而隨時會有自身持存狀態被破壞的可能，人為了確保自身的持存，以及自身作為意識主體的優先性，就必須虛構出永恆不變的理念世界，以此方式掌控一切外在客體，並

<sup>91</sup> Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*, §205, p.125.

否定生命本身總是具有不斷創造與破壞的可能性。對於大眾而言，智慧就是這種對理性意識主體以及永恆理念的擁護與沉醉，然而尼采眼中真正的哲學家正好表現出相反的態度；以大眾對智慧的理解來看，真正的哲學家反而是「不智慧」的、甚至是魯莽的，因為真正的哲學家並不以自身的持存為優先，反而願意冒著自身持存狀態被破壞的危險，投入生命的遊戲當中、肯定並熱愛這場遊戲，對一般大眾來說，這場遊戲是惡劣的，因為在其中必須隨時以自身主體的持存為賭注去冒險，但對真正的哲學家來說，這場遊戲卻充滿誘惑，因為唯有透過在遊戲中對自身主體意義的破壞，我們才有機會重新超越、創造自身，並且在不斷超越與創造的循環中永遠的遊戲。對尼采來說，生命作為遊戲因此帶有神聖而嚴肅的性質，在《瞧！這個人》(*Ecce Homo: Wie man wird, was man ist*, 1908)當中，尼采也說明了自身面對遊戲的態度：「我不知道有甚麼比遊戲更重要的事業：作為偉大的象徵(*Anzeichen der Grösse*)，遊戲是最基本的前提。」<sup>92</sup>可以看出尼采並不只把遊戲當成從屬於遊戲者、用以調劑遊戲者身心的工具，和藝術概念使用範圍的擴大一樣，尼采也將遊戲概念擴大理解為一種最重要、最基本的活動，並且和生命、權力意志的概念結合起來，在此意義下我們或許可以說，遊戲是人之生命意義得以構成的基本條件，我必須冒險將自身投入遊戲之中，使我之所以為我的意義才能被重新創造、構成，並且在遊戲活動當中產生的我之主體總是暫時性的、被建構出的產物，因此不能作為先天的、永恆的條件。在這點上，尼采和高達美一樣，反對傳統形上學定義下的主體概念，其中主體總是作為一切活動先天的原因；對尼采來說，情況或許正好相反，傳統定義下的主體概念，事實上只是遊戲活動的暫時性結果。並且進一步的，兩位哲學家都透過對傳統意義下主體概念的批判，重新定義並使用主體一詞；就如同高達美將遊戲本身視為一種主體，權力意志作為遊戲亦可以被視為一種主體，但在此主體的意含已經與傳統形上學、主體性哲學的賣裸有所不同，權力意志作為主體，既非用來表達作為絕對原因的人之主體，對一切對象的控制，其本身亦不屬於身體性或精神性的人之主體概念，而是呈現為一種力與力之間衝突、互動的原則，這種原則不是先天的、永恆不變的概念，其必須透過力與力之間實際的相互作用活動才得以顯現，並且原則的內容也會隨著不同的互動而不斷改變。權力意志作為力與力之間的原則，只有透過力與力的活動才能夠展現自身的存有，但同時權力意志也不只是全然被動的產物，透過力與力之間的活動，權力意志反而得以超出個別的力之運作，呈現出活動整體的、獨立的意義。權力意志在此所展現的特性，就像方才對高達美哲學當中遊戲概念的說明，遊戲本身雖然依賴於遊戲者的活動，並且每場遊戲都會隨著遊戲者及各種條件的不同，而在內容上有所改變，但遊戲活動的過程本身卻總是超出個別遊戲者的控制，使得整場遊戲的意義，不僅僅表現為某個遊戲者主觀、任意的產物，而是超出個別遊戲者之上有其自身的獨立性。

對於上述權力意志概念的理解，也有其他哲學家持類似的觀點，像德勒茲

---

<sup>92</sup> Nietzsche, Friedrich (2005). *Ecce Homo*. In: *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols, and Other Writings*, p.99.

(Gilles Deleuze, 1925-1995)在其著作《尼采與哲學》(*Nietzsche et la philosophie*, 1962)中，將權力意志視為力與力之間的綜合原則，但這種原則並不超越於個別的力而存在：「權力意志從不脫離特定的力，不脫離它們的量、性質與方向。它不會超出其決定力與力之間關係的方式，它總是可塑並且不斷變化的。」<sup>93</sup>也就是說權力意志作為原則，與力的活動有不可分割的關係，在此所謂原則並不是以預先設立的方式成為力與力之間活動的先天判準，而是藉由活動才得以產生、展現，並且在活動之中不斷被創造、被改變，我們由此可以說權力意志某種程度上內在於力的活動當中，因為權力意志只在力的活動當中顯現，其自身並不作為如柏拉圖的理念一般的超越性存有。這顯現出了權力意志作為原則，與傳統哲學當中超感性世界的理念作為原則的不同之處，傳統哲學的理念作為原則，與這些理念所規定的感性世界截然二分，凸顯出理念作為感性世界的基礎，具有永恆的、絕對的存有地位；權力意志則是內在於感性世界各種力的活動之中的原則，這種原則說明了力與力之間的作用，並非單純的機械式因果關係。對德勒茲而言，尼采想透過權力意志來說明力與力之間的作用，既不是依循著永恆的理念，亦不是單純受到因果法則的被動支配，而是在其活動中就已經隱含著不斷變化的原則。<sup>94</sup>這部份對於權力意志的詳細分析，筆者會在下一章做更完整的說明，在此希望先加以強調的是，上述將權力意志視為力與力相互作用的內在原則的思考，筆者認為正好符合遊戲概念的特性，尤其是在高達美的分析之中，我們可以看到遊戲與遊戲者之間，彼此必須相互依賴才能開展意義的狀況，遊戲只在遊戲者的活動中顯現，並總是會隨著遊戲活動的不同而有所改變，同時遊戲本身又具有超出單純的遊戲者活動之意義，這種意義的顯現不完全受遊戲者的支配，反而得以透過遊戲者的活動來彰顯其多樣的、不斷變換的本質。若我們將同樣的思考帶入尼采對權力意志、對遊戲的描述中，可以發現當尼采將權力意志視為遊戲，權力意志的特性才得以獲得較完整的說明，也就是權力意志既內在於感性世界，其意義又超出感性世界單純的物理活動，並透過感性世界不斷的活動而擴展、變動並顯現自身的意義。<sup>95</sup>以此角度來看，才能夠理解為何尼采會將遊戲視為最重要、偉大的事業，甚至在一般人的理解下，遊戲會是一種惡劣、可怕的活動，兩種對遊戲的描述看似矛盾，實際上則是關涉到面對生命、感性世界的不同態度：對尼采以及所謂真正的哲學家來說，最重要的是親身投入力與力之間的遊戲，以求不斷超越既定的狀態並創造新的規則、意義；對一般人來說，最重要的則是維護自身的

<sup>93</sup> Deleuze, Gilles (1983). *Nietzsche and Philosophy*. Trans. by Hugh Tomlinson. New York: Columbia University Press, p.50.

<sup>94</sup> Cf. Deleuze, Gilles (1983). *Nietzsche and Philosophy*, pp.49-50.

<sup>95</sup> 筆者稱權力意志有超出感性世界的意義，所指的並非權力意志作為超感性之物，與感性世界相分離，而是企圖說明：感性世界並不只是受機械性因果法則所支配的物理運動，單以機械性因果法則不足以解釋力與力之間活生生的競爭與衝突，因為在因果法則的解釋下，力的運作只能全然被動的受因果律支配，缺乏力的運作自身的主動性；而權力意志作為內在原則，正是對力與力之間衝突、運動的內在動力與目的之補充說明。權力意志具有超出單純物理活動之意義，就是指權力意志得以表現出物理因果所無法解釋的，力與力之間內部運作的主動性；換句話說，力與力在衝突活動當中，就已經得以主動構築出彼此互動的內在原則，而超出單純受因果序列所規範的機械式運作之意義。

持存狀態，遊戲總是將遊戲者捲入其中、讓遊戲者忘乎自我，破壞既有狀態並創造新意義的特性，因此被一般人視為極大的危險，即使建構出虛假的永恆世界也要避開投入遊戲當中的可能性。尼采因此不是從傳統的主體哲學出發，將遊戲視為一種出於主體支配、以主體自身利益為目的的活動，反之，尼采的遊戲總是會破壞傳統的主體概念所建構出的本質，這種危險正是遊戲具有魅力之處，也是尼采眼中真正的哲學家之所以不斷將自身投入遊戲之中的原因。

從以上論述中我們可以發現，高達美對遊戲概念的描述，某種程度上可以呼應尼采對遊戲與權力意志概念的思考，使尼采哲學的遊戲概念更清楚的區別於康德、席勒從人之主體出發對遊戲概念的思考方式。高達美與尼采兩位哲學家眼中的遊戲概念都有以下特點，就是遊戲本身具有遊戲者無法控制的獨立性；遊戲的存有雖然必須依賴於遊戲者的活動，但在遊戲活動當中，遊戲意義的開展卻又顯現出遊戲者所無法控制的變化與豐富性，使得遊戲者不由自主地被吸引，甚至冒著自身整體意義被破壞的風險，也要投入其中，在此意義上，遊戲反而才是整個活動中真正的主體。兩位哲學家因此都在自身的哲學中，藉由將遊戲視為一種新的主體，賦予主體概念不同於傳統形上學、主體性哲學脈絡的新意涵，這種新的主體不會作為先天的原因，脫離於自身的行為與內容而存有；而是在自身的存有依賴於各種活動表現的同時，又不至於完全被特定的活動、內容所掌控，而保有其超出整體活動表現的獨立意義。然而也不能因此將兩者所談的遊戲概念相等同，畢竟兩人所使用遊戲概念的脈絡有不小的差別，遊戲概念在各自的哲學中所彰顯的作用與意義必定會有所差異。筆者認為兩方最大的差異在於：當高達美將遊戲視為存有自身真理之展現，似乎使得人作為遊戲者，在遊戲活動過程中的主動性被降至最低，遊戲的自我展現活動，雖然需要遊戲者的參與，卻不依賴於遊戲者的主動創造，而是在不斷反覆循環的活動過程中，藉由每次活動中各種具體條件的差異，逐漸累積、豐富自身的意義。相較之下，尼采哲學中的遊戲，就格外地強調人作為遊戲者的主動參與，遊戲的意義雖然不是全然來自於遊戲者的控制與建構，但遊戲者投入活動之中的主動創造，卻是開展遊戲意義不可或缺的要素。

我們可以說，兩位哲學家對遊戲概念的思考，都跳脫出康德、席勒的主體性哲學脈絡，不再單純以人之主體出發，將遊戲視為一種出於主體的功能與活動；並且進一步的，兩位哲學家也注意到，遊戲具有超越人之主體所能控制的獨立性與主動性，使得遊戲概念本身具有一種新的「主體」之意義。對高達美來說，遊戲作為主體的自展現，就是存有之真理的開展；出於個人的主觀、偶然之行為，在遊戲活動當中，經由不斷的回返重複，會被轉化為客觀、必然之意義，因此遊戲作為主體，比起傳統意義上的人之主體，具有更高的真實性與理想性。而對尼采來說，遊戲作為主體同時也就是權力意志作為主體，這種主體要求人作為遊戲者積極的投入與創造，但這並不意味著權力意志作為主體，就是如同傳統哲學脈絡下，指稱一個人的身體或精神，而是在更廣泛的、超越於個人主觀之範圍下，表現出個體生命在其與環境、與他者的衝突互動當中，面對世界的整體態度。關於尼采哲學當中權力意志、遊戲與主體概念之間的關係，筆者還會於下一章第二

節做出更詳細的詮釋與說明，在此只是先指出，尼采哲學中的遊戲概念，不需要放在形上學、主體性哲學的脈絡下來理解；尼采雖然與高達美不同，較為強調人作為遊戲者在遊戲活動中的重要性，但其對遊戲的討論，已經不是由傳統意義上的人之主體出發，而和高達美哲學一樣，具有超越於人之主體的意義。

#### 第四節 遊戲與形上學：遊戲活動與意義結構的關係

從本章目前為止的討論中，可以看到尼采哲學當中的遊戲概念，並不是單純指稱一種休閒活動，亦不是從人之主體出發，由人之自由意志完全掌握的行為，而是對生成世界運作方式的描述；對尼采來說，生成世界並沒有相對於存有世界的二元區分，世界本身就呈現為權力意志的運作，而權力意志的運作特徵，則可以從遊戲概念來獲得理解。我們由此可以說，在尼采哲學中，遊戲概念對世界整體意義的創造與建構而言，具有相當程度的重要性。然而這是否也意味著，尼采試圖以權力意志、遊戲概念作為一切意義先天的來源與基礎，建立起一套以權力意志為中心的意義體系？若是如此的話，則尼采哲學只是以權力意志、遊戲概念，取代了上帝、理性主體等傳統形上學作為基礎的中心思想，但面對意義結構整體的思維模式，仍與傳統形上學沒有太大區別。筆者在此小節希望進一步追問的，便是尼采哲學中的遊戲概念，在面對世界整體意義建構的問題上，和傳統形上學之間是否具有決定性的差異？針對此問題，筆者想藉由先前章節已經略為提及，德希達對尼采的詮釋著手分析，尤其是從〈人文科學論述中的結構、符號與遊戲〉這篇文章開始，來看對德希達而言，遊戲概念本身有何特性。

在這篇文章中，德希達主要藉由對李維史陀著作的分析，延續《書寫與差異》一書對結構主義、對書寫問題的討論，然而在此筆者並不打算詳細敘述、分析德希達面對結構主義的態度及《書寫與差異》的核心問題，而只就本小節的主題，也就是形上學、意義結構與遊戲之間的討論著手，來簡略的說明德希達對遊戲概念的看法。

德希達首先在文章中提到遊戲、結構與中心的問題，他認為所謂結構，也就是文字符號之間所構成的整體意義脈絡與形式，是古老且難以避免的概念，哲學與科學一直以來都建立在某種結構之上，我們的語言、思想表達似乎也不可能脫離結構而不落入無意義、瘋狂的處境；這種情況下，所謂的遊戲概念，在此指的是文字符號的意義變換、生成活動，也必須在某種結構之中進行。然而人們在結構的運作活動當中又總是習慣賦予結構一個在場的、固定的中心，以保證整體結構運作的融貫性及穩定性，這種中心的概念，在宗教上可以被視為上帝、哲學上則關係到本源(arche)、本質、實體等概念，換到人類學的領域中，則是關乎神話共同的起源、人的共通本性等等，<sup>96</sup>而在筆者對尼采與形上學問題的討論脈絡中，永恆在場的中心則是永恆不變的理念、超感性世界。永恆在場的中心概念支配整個結構，使結構的活動得以穩定，同時也因此限制了遊戲的進行；遊戲當中意義

<sup>96</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, pp.278-279.

的自由創造、變換的特性，使得結構整體總是受到被改變、破壞的威脅，中心的作用則正好用以壓制遊戲對結構的威脅性。德希達如此形容中心概念背後的心理動機：

中心化的結構概念其實是一種建立在根本基礎上的遊戲概念，這種遊戲被建立在固定且可靠的確信之基礎上，這種確信本身則擺脫了遊戲的影響。基於這種確信，焦慮就可以得到控制，因為焦慮總是在遊戲中一些特定模式的結果，也就是被牽涉進遊戲、被遊戲所攫獲、並且一開始就在遊戲當中承擔風險。<sup>97</sup>

就像先前幾小節對遊戲的討論，德希達也認為，遊戲作為文字符號意義的改變與創造活動，會將人的思考、將整體意義結構捲入其中，並使結構冒著自身被破壞、無法維持自身持存狀態的危險性，這種不由自主的被捲入、改變、破壞的威脅，使人面對意義的創造遊戲時總是會產生焦慮，害怕整體意義脈絡因此落入無意義、瘋狂之中。永恆在場的中心於是被創造出來，用以抑制焦慮同時也抑制遊戲的活動。而中心之所以能達成此功能，則是因為中心本身超越於整體結構，不受結構的遊戲活動所影響，中心作為超感性世界、上帝、本源，永遠在場呈現為不變動的真理，以此確信出發，就能保障整體結構在遊戲活動進行時也能維持其穩定、一致性，而在這種中心化的結構當中的遊戲概念，就會是一種被壓抑的遊戲，遊戲在其中始終會受到中心的控制，無法自由創造、變換文字符號的規則與意義。

然而這種由在場中心控制的結構卻也造成兩方面的矛盾。首先是在場中心的概念本身之矛盾，永恆在場的真理既然作為整體結構的中心，理應是結構組成的一部分，應該也會被捲入結構的遊戲之中，使其意義被破壞、替換與創造，但是中心超越的、永恆不變的性質卻又讓其脫離整體結構之外，具有自身不受遊戲影響的獨立性，中心與結構之間於是產生斷裂，成為在結構整體之外的非中心；換句話說，當結構的中心被賦予超越於結構的永恆性質，脫離與結構之間的相互關係，此中心理當不能再被視為結構的一部分，而會失去其作為結構中心的正當性。由此，對結構中心絕對之穩固性的要求，反而會使原本的結構中心不再能作為中心而存有。再者，在場中心與遊戲概念之間也呈現為矛盾的關係，一方面遊戲活動總是需要一定的規則，毫無規則的活動無法被視為一種遊戲，若遊戲要順利進行，就需要作為規則、維持整體結構的中心；然而另一方面，當中心成為固定化的真理，遊戲的規則也就被徹底的限制住，沒有改變的可能，意義變換的遊戲會難以進行下去，結構整體的意義也會因此僵化，只剩下固定的、不變的形式。在這種情況下，就有必要重新檢視中心這個概念，是否如傳統形上學所言，是永恆不變、永遠在場的存有？在場中心這個概念的矛盾性顯示出，所謂的中心，也許不能在在場的形式來思考，不是某種永恆不變的真理，相反的，中心概念僅僅是結構中的一種功能，是確保結構的遊戲得以順利運行的暫時性規則，並且隨著遊戲的運作，中心的符號、意義會不斷地被替換、創造。如此一來，中心就不是一種永恆在場的概念，反而是一種不在場，也就是說並沒有甚麼實體、本源在某處

<sup>97</sup> Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.279.

呈現為永恆的真理；作為一種功能性的角色，中心的不在場，顯現出其自身並沒有絕對的、固定的意義，因而可以不斷地被各種符號所替換，這些符號始終不會指向某個實際存在之物，而只是作為結構的遊戲活動得以運行的必要條件，隨著結構活動的變換而不斷改變自身意義。

德希達認為李維史陀在其人類學研究中，已經注意到上述在場中心造成的問題，也開始反省所謂的中心，或許根本不是某種在場的真理。藉由對《生食與熟食》(*Le Cru et le cuit*, 1964)這部著作的分析，德希達指出李維史陀放棄尋找神話的典型與共同起源：

並不存在神話的統一體或絕對的根源。神話的中心或起源一直都是難以捉摸、無法實現、且一開始就不存在的影子和虛擬。……因此有必要放棄科學或哲學的論述，放棄具有一種絕對要求的認識(*epistēmē*)，這種絕對要求要我們回到起源、回到中心，去找到基礎、原則等等。

98

傳統的哲學、科學研究方法，便是要藉由概念分析，找到使事物如此運作的基礎與根源，然而李維史陀在對神話的研究中，無法找到某個得以作為一切神話之典型、根基的終極神話，或者反過來說，無論選擇哪一個神話作為一切神話的典型，都能獲得其正當性，也就是說作為一切神話中心的、根源性的神話，其實可以不斷更替，無論從哪一個神話出發都能梳理出一套系統、結構，這個神話的中心因此不是唯一的、永恆不變的，自然也就不能用傳統的哲學方法，也就是形上學的思考方式來進行研究。

面對形上學思考方式不再可行的狀況下，德希達認為李維史陀選擇了一種折衷的研究方法，也就是仍保留舊有的概念，但不將舊有的概念直接認定為永恆的真理，而是將其作為工具來使用，一旦發現這些概念不再合適於自身的研究，就將其拋棄並尋找新的、合適於整體結構的概念。<sup>99</sup>李維史陀自己以拼裝、修補術(*bricolage*)來描述這種研究方式，德希達則將其稱為替補性(*supplementarity*)的運動，並進一步說明，當舊有的形上學思維不再適用，同時也就表示原本作為在場中心的能指(*signifier*)符號，並沒有與其對應的所指(*signified*)存在，中心的符號並不是如實對應於世界終極基礎、本源的真理，而僅僅是結構當中的一種功能，是為了結構的運作而必須不斷被更換的替補物。<sup>100</sup>由此來看，所謂結構也就不存在完整的、完美的終極型態，而總是處於意義不斷替補更換的過程中，這種替補的過程就是一種遊戲；在對遊戲的一般性觀察中就可以發現，遊戲的規則會隨著遊戲者所處的時空條件不同而有所改動，並不存在最完滿、理想的遊戲規則，遊戲不會在被創造之初展現其最美好的型態，反之也不會在漫長的歷史發展之後，達到某種不再需要更動的完美規則，遊戲永遠處於可以不斷變換、更動的未完成、不完滿的狀態，這種規則、意義的可替換性因此是可以無限持續下去的。遊戲的這種特性顯現在德希達對結構的說明之中，同時也是德希達眼中李維史陀的人類

<sup>98</sup> Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.286.

<sup>99</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.285.

<sup>100</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, pp.289-290.

學研究態度。

德希達在文章最後將上述遊戲概念，更詳細的區分出兩種面對結構的不同態度，一種是盧梭式的否定態度，另一種則是尼采式的肯定態度。<sup>101</sup>所謂盧梭式的否定，指的是查覺到中心始終是一種不在場，而位於結構中心的符號永遠是暫時性的替補物，於是對這個永遠失落的中心抱持著傷感、懷舊的態度，以否定的方式承認符號意義的暫時性與限定性。另一方面，所謂尼采式的肯定，筆者覺得可以視為一種對失落的中心的積極遺忘，也就是不再去緬懷不可到達的本源，轉而接受符號本身意義不斷變換的不確定性，積極地在結構的限定性中進行無限的、意義替換的遊戲，肯定遊戲本身運作的價值。可以看出，兩種態度都認識到永遠在場中心與完美的結構整體的不可能性，都接受了所謂結構永遠有其限制，不可能達到完成的、固定的理想形式，不過盧梭式的態度，仍多少夢想著某種無法到達的、失落的存有(Being)，雖然接受了存有與結構之間的斷裂，但仍以對存有的嚮往為動力來進行結構的遊戲；尼采的態度，則有意識的離開對存有、本源的追尋，只專注在結構的遊戲上，不將結構的有限性視為相對於本源的不完美與缺失，而是肯定有限的遊戲本身的意義。面對這兩種態度，德希達認為李維史陀並不絕對歸屬於其中一方，德希達也認為沒有必要立即在這兩種態度之間做出選擇，或許對他來說，結構的遊戲可以同時包含這兩種態度，而不一定要偏向哪一方。<sup>102</sup>不過筆者並未打算就德希達所採取的立場做更深入的討論，因為我們已經大致描繪出德希達眼中遊戲概念的意涵，以及遊戲與意義結構、形上學真理(或者說中心)的關係。我們可以用 Caputo 對德希達哲學的遊戲概念之評論，來總結德希達對遊戲的看法：

對德希達而言，所謂的踰越是能指的遊戲，也就是一種無法控制的滑動(slippage)、散播性(disseminative)的漂移，不斷的干擾形上學去建立穩定的、無法撼動之鎖鏈的企圖，而閱讀的工作就是加入這場遊戲並讓它持續開放下去。<sup>103</sup>

引文中所指的踰越是指對形上學的踰越，也就是破壞、超出形上學的封閉性。形上學式的思考確信永恆在場的真理存在，並以此為基礎建立起一套完整、固定且封閉的結構，而德希達對這種封閉性的踰越，便是藉由能指不斷替換、不斷改變其意義的遊戲；只要能指的遊戲還在進行，結構就永遠是開放的、未完成的，遊戲的功能，因此正好與形上學的結構中心之功能相反。形上學真理，或者說在場的中心概念，其存在是為了穩定整體結構，避免意義不斷被破壞與創造所帶來的焦慮；遊戲則是這種創造與破壞活動本身，使得結構在閱讀、詮釋當中能具有無限發展下去的可能。值得注意的是，雖然能指的遊戲與形上學真理，雙方呈現出完全相反的作用，但遊戲活動仍需要結構中心的功能才得以運作，也就是說德希達並沒有打算藉由遊戲概念徹底推翻形上學的架構，遊戲無法在結構系統之外展

<sup>101</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.292.

<sup>102</sup> Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.293.

<sup>103</sup> Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 74.

開，結構本身則無法脫離中心的問題，只是遊戲會不斷鬆動形上學固定的、封閉的狀態，並且隨著遊戲的進行，中心概念不再顯現為永恆真理對遊戲的壓制，而是作為暫時性的替補物，成為遊戲必要條件的一部分。

與高達美相比，德希達並沒有直接宣稱遊戲得以展現存有的真理，至少在〈人文科學論述中的結構、符號與遊戲〉一文中，德希達始終對結構以及遊戲概念是否能達及超越於結構之外的存有，抱持著懷疑的態度。就算德希達承認遊戲中仍有一種盧梭式的態度，也就是在遊戲中緬懷失落的本源、存有，這種對存有的緬懷與追尋恐怕也不會有結果，因為結構與存有之間的斷裂使結構不可能以在場的方式把握存有的真理，只要在結構、在文字符號當中，存有就始終是人無法理解之物，因為存有總是會保持其不在場的特性，不會在結構中顯現，並且無法被文字符號所掌握或表達；而如果一切思考、意義的遊戲都在結構之中的話，想要超出結構、跨越結構與存有之間的斷裂似乎就是不可能的了。

由此，我們可以簡單比較一下高達美、德希達、以及德希達詮釋之下的尼采，三者分別如何看待遊戲與意義結構、與真理的關係。首先要注意的是，真理概念在此討論脈絡之下必須分為兩種意義，一種是傳統形上學中永恆在場、永遠不變動的真理，另一種則是海德格哲學脈絡下，存有經由不斷遮蔽與開顯自身，所展開的那種意義不斷變動，因此具有歷史性發展的存有之真理。面對形上學式的真理，三者基本上都抱持否定的態度，認為傳統形上學所宣稱永恆的真理性質是不存在的，而遊戲概念正好否定了真理永恆不變的宣稱，因為遊戲的運作總是不斷破壞真理原本的意義、威脅真理的持存，形上學式的思考也就無法掌握、甚至往往試圖壓制遊戲的活動。另一方面，面對存有的真理，三者則顯現出各自不同的態度，高達美認為藝術、遊戲活動中不斷變化的意義本身就是存有真理的展現；而對德希達來說，文字、結構始終不能直接掌握到存有的意義，遊戲與存有之間因此只具有間接的關係，或許可以說正是因為存有不以在場的方式顯現，結構的中心才能夠以能指的遊戲去不斷更替這個空缺的意義，存有的不在場使遊戲得以運行，但遊戲的運作本身並不直接等同於存有的真理；相形之下，在德希達詮釋之下的尼采，似乎從來就沒有打算超出生成世界的遊戲之外，去探尋存有之真理，也就是說，德希達認為在尼采哲學的遊戲概念中，並不需要考慮超越結構以外的任何事物，包括存有的問題，因為遊戲本身就具有足夠完滿的價值；當尼采說一切都是詮釋、是遊戲、也是權力意志，並不表示尼采直接將權力意志、遊戲視為一種控制一切事物的基礎原則，以此構成一套封閉的形上學體系，相反的，尼采企圖透過對遊戲的投入與肯定，揭示結構總是具有向外開放、差異化的可能，而人的實存在結構中所要面對的，就不是超越於自身有限性之外的事物，而是如何在有限的結構中肯定差異的無限可能，並將自身投入差異化、創造的遊戲，讓遊戲不斷地持續下去。<sup>104</sup>

回到尼采的文本來看，筆者在上一小節中提到，尼采認為真正的哲學家應該

---

<sup>104</sup> 對於此段落所提及，德希達對尼采哲學中遊戲概念的詮釋，筆者在本文第 21-23 頁當中也曾有大略說明。(Cf. Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, p.292.)

積極地投入生命的遊戲當中，那怕生命的遊戲對人的持存而言是惡劣而危險的，這種面對遊戲的態度也可以藉由上述詮釋方向，也就是形上學真理與遊戲之間的關係，來獲得進一步的理解。在尼采的早期著作〈論非道德意義下的真理與謊言〉(Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn, 1873)當中，他如此描述何謂真理：

所以甚麼是真理？隱喻、轉喻、擬人化的機動軍隊，簡單來說就是一種人類關係的結果，這種關係在詩性與修辭學上被強化、變質、裝飾，並且在長期使用之後固化、典範化並綁定在人們身上：真理是其原貌被人遺忘的假象，是精疲力盡並在感官上變得無力的隱喻，就像失去圖像的硬幣現在不再被視為硬幣，而只是一塊金屬。<sup>105</sup>

所謂真理其實只是隱喻的文字符號，被人用來描述自身與人、與世界的關係，然而經過長期的使用之後，隱喻本身被固定化、被賦予永恆的意義，因此失去了其原本與感性世界活生生的、充滿力量的聯繫，對尼采來說，當文字符號變成真理，並不會因為被抬升到超感性世界而更具有存有價值，反而會因為其原本的作用被人所遺忘，而失去其力量與價值。就像對德希達來說，結構不能因為在場真理而停留在封閉的、完滿的狀態，而要藉由遊戲開放結構、讓結構得以不斷運行，尼采也認為形上學式的永恆真理其實象徵著力量的衰敗，必須藉由遊戲、藝術，也就是價值的破壞與創造，打破符號、概念的固定化狀態，讓生成變化的遊戲得以進行；隱喻的符號之所以有價值，正是因為符號在遊戲中與人的實存生命有活生生的聯繫，為了維持這種聯繫，符號的意義必須在不斷的詮釋當中改變、再造，在此過程中意義永遠是暫時性的，是為了詮釋遊戲的進行而可以不斷被替換的工具。因此當我們提到，在尼采哲學中藝術高於真理，真理某種程度上服務於藝術的創造時，這裡的真理的意涵，已經不等同於形上學式的永恆概念，而是隨時可以為了遊戲、藝術活動而改變的暫時性隱喻，當隱喻從暫時性的狀態變成固定化、永恆的概念時，就表示隱喻作為工具的原初功能被人所遺忘，進而也失去了其原有的力量與價值。以此來看，所謂真正的哲學家自然不能躲在形上學意義下的永恆真理當中，使得詮釋、差異化的活動無法進行，並造成整個結構系統走向固定化與衰落，而應該要親自投入詮釋的遊戲、生命的遊戲，讓符號、意義的結構在差異化與開放當中回復其力量，同時也讓實存生命活生生的意義能在其中展現。

由這種態度出發，也可以對權力意志概念有進一步的理解，我們或許可以說權力意志是對整個詮釋活動、意義建構活動的描述，用來說明人面對結構的不同態度。先前已經討論過，權力意志包含著持存與超越兩種活動，持存指的是權力意志對自身視角的固定化，超越則是藉由破壞與創造，超出原本的固定視角並達到新的視角，兩者雖然相互依賴，但對尼采來說，若只停留在持存活動則代表權力意志的衰落，相對之下超越活動才能顯現出權力意志真正的價值。這兩種活動可以分別對應於先前結構問題的討論，若權力意志只維持在自身的持存活動中，

<sup>105</sup> Nietzsche, Friedrich (1911). "On Truth and Lies in a Nonmoral Sense". In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, p.180.

就相當於形上學面對結構的態度，始終相信在場的真理能讓結構維持在封閉、完滿的固定狀態，結構因為這種固定化限制了能指的遊戲，並且因為封閉、固定而失去原本活生生的力量；與此相對的，權力意志的超越活動則對應於結構中能指的遊戲、詮釋的遊戲，只有透過遊戲的破壞與創造，結構才能在差異化當中顯現其力量與價值。然而就像遊戲必須依賴結構與中心才能進行，權力意志的超越活動也必須建立在持存活動之上，這時持存活動所帶出的固定視角，也就是真理概念，就必須作為暫時性的工具讓超越活動得以進行；因此對尼采而言，真理、中心也是為了讓遊戲進行而得以不斷替換的工具，而尼采對權力意志的超越活動的重視，也由此呼應了在德希達的理解下，尼采面對結構時，對遊戲、差異化顯現出的積極肯定。當然這同時也表示，尼采並不是單純企圖推翻形上學體系，或者用權力意志的概念取代形上學與真理，可以看出在權力意志的運作當中，仍然存在著形上學的結構，但是只要權力意志的超越活動持續運作，這個結構就總是會被遊戲的創造與破壞所變化，因而不會落入傳統形上學的封閉狀態，而保有不斷差異化的可能。

## 第五節 小結

經由以上的討論，我們可以發現尼采所使用的遊戲概念，不同於一般意義下那種個人為了放鬆身心、舒緩情緒，而隨意進行的休閒活動，相反的，遊戲在尼采哲學中成為一種對權力意志活動、對生成世界的描述，這點首先可以從尼采對赫拉克利圖斯哲學中，遊戲概念的詮釋與承繼來發現。以此出發，對遊戲概念的分析，也就關係到我們對尼采哲學整體方向的詮釋可能性。透過本章節的整理與分析，可以簡單將遊戲的特性歸納為以下幾點：

首先是遊戲與遊戲規則的關係。在遊戲當中，規則並不是某種超越於遊戲而先天存在的絕對命令，反而是在遊戲的過程中漸漸構築出來，並且會隨著遊戲活動的環境、內容不同而有所變化，也就是說遊戲規則雖然規定了遊戲者的活動方式，但這種規定並不是自遊戲外部強加於活動之上的形式，而是在遊戲內部，隨著活動進行而達到的暫時性結果，這種結果跟遊戲活動本身保持著微妙的平衡，一方面作為暫時的形式、原則使遊戲者的行動能夠有所依據，另一方面為了不斷變化的活動本身的需要，規則又會持續的被修改，廢除不合用的部分並依照活動需求創造新的部分，以此讓一場場遊戲得以無限的持續下去。因此並不存在所謂最完美的或永遠不變的遊戲規則，若某個遊戲者覺得遊戲規則完美，僅僅是因為此規則剛好合適於目前的遊戲活動，當活動的時空等因素改變，原本看似完美的規則可能就有修改的必要。這種特點在權力意志的運作當中，則凸顯出權力意志為一種一元世界的遊戲，以及權力意志作為力與力之間的原則，並不外於力與力之間的運作而存有；可以看到在前面段落中，當我們談到席勒與尼采哲學的比較，以及對高達美、尼采哲學當中主體概念的討論，都有涉及這方面的分析，也就是權力意志作為遊戲，其規則總是內在於運作過程當中，而非一種先天、外來的強

制力。對尼采來說，權力意志的運作並不像傳統哲學中，感性世界與超感性世界的關係那樣，處於彼此徹底斷裂的二元對立狀態；權力意志作為原則，並不像超感性世界的理念可以獨立並先於感性世界而存在，權力意志只能在力與力的作用當中才能顯現，並且會隨著力之間的活動而不斷變化，兩者之間因此不存在絕對的分裂，而是在一元世界當中保持著彼此相互依賴的微妙張力，權力意志並不完全是力與力運作的被動結果，力的運作也不是徹底受到權力意志支配，而是在遊戲的狀態下，以相互影響的方式，持續處於變化的活動當中。

第二點則是遊戲者在遊戲當中所處的位置。在一般意見下，許多人會認為既然遊戲是出於遊戲者主體的活動，那麼遊戲者應該可以依自身意志完全掌控遊戲活動的進行，遊戲在此狀況下僅僅是遊戲者依自身需求而使用的工具。然而實際上遊戲者在遊戲當中並不完全處於主動的地位，遊戲者在遊戲當中，其實某種程度上是不由自主的。這種不由自主的狀態可以分成兩部分來說明：首先是複數遊戲者彼此之間並不會出現某方絕對主動的宰制狀態，遊戲者彼此在合作與競爭的遊戲過程中，若一方具有絕對主動的宰制權力，則代表遊戲的平衡遭到破壞，或者遊戲的勝敗已經揭曉，但無論結果是哪一種，都表示遊戲已經完結或者無法再持續下去，一方徹底的宰制只會讓遊戲變得讓人掃興，因為遊戲之所以有趣，其中重要的一點便是遊戲者彼此能在其中自由競爭，未到遊戲盡頭都不會有任何一方獲得完全的宰制地位。這部分可以呼應於本章第二節，席勒哲學的遊戲概念中，感性衝動與形式衝動在遊戲當中自由、不相互宰制之關係；而在尼采哲學的遊戲概念，則可以看到權力意志當中力與力之間自由的競爭衝突關係。其次，即使是單人的遊戲活動，遊戲者也不會有完全的主動性，遊戲者的絕對控制會使遊戲失去各種不同的可能性而變得無趣，這種情況下，遊戲的迷人之處正好在於，遊戲具有讓人不由自主參與其中的迷惑力，就像前面所提及，遊戲規則不能絕對的宰制遊戲者，反過來說遊戲者也不能徹底控制遊戲，遊戲者這種在活動中不由自主的狀態，使得遊戲本身不會完全是遊戲者主體的產物，反而能藉由遊戲者的活動展現出自身的意義。這部份則呼應於本章第三節的分析，無論是高達美在《真理與方法》當中，宣稱遊戲具有讓人不由自主投入其中的誘惑力，或是尼采哲學當中所強調遊戲的嚴肅性與危險性，都是對於遊戲者無法完全宰制遊戲，在遊戲當中不由自主之狀態的說明。因此，當我們以遊戲的角度出發來理解權力意志，權力意志就不見得是人為了自身需要而對一切存有者進行的徹底宰制，畢竟在這種單方面的宰制中，沒有遊戲進行的空間；若權力意志可以視為一種遊戲，則無論遊戲者或遊戲規則，都必須離開徹底宰制的意圖，讓遊戲能有自由運行的空間，只有在這種狀態下，權力意志的遊戲才能周而復始的持續下去，不至於陷入徹底僵化的固定關係當中，失去活動、變化的動力。

最後一點，是遊戲具有在不斷重複回返的同時，也不斷衍伸出變化與差異的特質。前面兩點說明的是遊戲者與遊戲規則彼此之間相互影響又不至於相互宰制的情況，在這種情況之下，遊戲就會呈現出周而復始卻又不斷變化的運動；遊戲可以不斷開始並結束、一場接著一場持續下去，並且在其中由於遊戲者與規則、

與時空環境變動等不同影響，導致每一場遊戲都會有所變化，不會出現內容上彼此完全重複的兩場遊戲。這種特質顯現出，遊戲自身具有不斷差異化的可能性；這點是我們在德希達哲學中，對遊戲概念的討論重點。因為遊戲當中不存在絕對固定的原則，也不允許遊戲者絕對優先的地位，所以在整個遊戲結構當中，變化永遠都是可能的，並且這種變化不是出於某個主體的任意控制，而是整體遊戲運作所得到的結果。遊戲永遠具有差異的可能性，也代表著遊戲永遠處於變化、未完成的狀態，除非某種遊戲從今以後不再有人參與，不然遊戲本身所具有不斷改變的可能性不會輕易消失。在尼采哲學中，可以看到遊戲差異化的可能性，同時也就是權力意志運作差異化的可能性；當權力意志被視為力與力之間的遊戲時，表示權力意志本身並不先於感性世界力與力的運作而存在，而是周而復始的在力與力的運作過程中不斷顯現自身，並且也由於權力意志是遊戲，權力意志也就有不斷改變、超越自身的要求，因為僅僅維持在固定的狀態之中即意味著對遊戲的限制，遊戲需要經由不斷的活動來顯現，而遊戲自身的差異則會隨著活動不斷展開，如果不在反覆的活動中創造差異、超越自身原本的狀態，則權力意志的意義會由此衰落、難以彰顯出來。

筆者認為，從對遊戲的討論脈絡中，可以看到尼采不同於傳統形上學的企圖與可能性，也就是放棄了對作為一切事物基礎的、永恆在場的根源的追尋，並轉而對有限的感性世界中，無止盡的差異與變化給予肯定。然而在指出這種可能性後，有必要進一步分析尼采哲學在此詮釋方向上，具體而言如何面對形上學問題，並給出一套對世界整體意義建構過程的新理解？因此於下一章節，筆者會把重心放在尼采文本的詮釋上，說明尼采對權力意志、永恆回歸等概念的思考，來釐清尼采哲學與形上學、虛無主義之間的關係，說明尼采哲學如何批判傳統形上學的意義體系遠離了具體生命的脈絡，其自身又如何開展出具體生命的意義？

## 第四章 以遊戲概念為核心對尼采哲學的再詮釋

在本章中，筆者希望以先前對遊戲概念的分析為基礎，來重新討論尼采哲學與虛無主義、傳統主體性形上學之間的關係。筆者會從對虛無主義的分析開始，藉由尼采對歷史、真理問題的思考，說明永恆回歸概念如何與遊戲概念產生聯繫，以及這種永恆回歸概念如何面對虛無主義的困局；接著則著手分析尼采對主體概念的看法，從尼采對傳統主體概念的批判，了解對尼采而言權力意志概念是否具有主體的意涵，與傳統主體概念有何差距，其中這種對權力意志概念的構想，又與遊戲、永恆回歸概念有何關係？最後則藉由上述兩方向的分析，綜合整理尼采的思考脈絡，來闡述藉由遊戲概念的幫助，尼采哲學如何開展其不同於形上學的思考面向，也就是開展出一套符合於具體生命之運作的生命哲學。

### 第一節 虛無主義與永恆回歸

我們已經在第一章藉由海德格對尼采的分析，得知尼采將所謂虛無主義的意義理解為「最高價值的自我貶黜」<sup>106</sup>，然而在此筆者希望先擱置海德格對尼采的詮釋，回到對尼采文本的分析中，重新理解其對虛無主義的思考，以及尼采哲學回應虛無主義問題的脈絡。對於這部分的討論，筆者會先由尼采的著作《偶像的黃昏》當中名為〈『真實世界』如何終於成為無稽之談。一個謬誤的歷史〉的章節開始，說明尼采如何分析真實世界漸漸衰弱、失去其效力的過程，尼采說：

1. 真實世界是智者、虔信者、有美德者能夠到達的——他生活在其中，他就是真實世界。（理念最古老的形式，是相對來說聰明、簡單、有說服力的。是對於「我，柏拉圖，就是真理。」這句話的描述）
2. 真實世界是眼下達不到的，但已被許諾給智者、虔信者、有美德者（「給那些懺悔的罪人」）。（理念的進程：他變得更加細緻、棘手、不可理解——它變成女人、變成基督教式的…）
3. 真實世界不可達到、不可證明、不可許諾，但即便作為設想，它是一種慰藉、責任、命令。（基本上仍是古老的太陽，但充滿了迷霧與懷疑論；理念變得難以捉摸、是蒼白的、北方的、哥尼斯堡式的。）
4. 真實世界——是不可到達的嗎？至少是未曾到達過。而且既然從未達到過，它也就是未知的。因此它也就不是慰藉性、救贖性、約束性的：某種未知的東西能夠約束我們甚麼呢？（昏暗的早晨。理性的第一聲呵欠。實證主義的拂曉。）
5. 「真實世界」，一個不再有任何用處的理念，甚至也不再有任何約束性；一個無用的、已經變得多餘的理念，因此是一個已經被駁倒的理念：那就讓我們把它廢除！（明亮的白天；早餐；良知(bon sens)與

<sup>106</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §2, p.9.

喜悅的返回；柏拉圖羞慚的臉；所有自由精神的騷動喧嘩。)

6. 我們已經廢除了真實世界：還剩下哪個世界呢？莫非是虛假世界嗎？... 決不是！與真實世界一道，我們也廢除了虛假世界！（正午；影子最短的時刻；人性的至高點；查拉圖斯特拉的起源(INCIPIIT ZARATHUSTRA)。)<sup>107</sup>

在此所謂的真實世界，指的是由理念建構而成的超感性世界，引文中六個不同階段所描述的歷史，則是超感性世界漸漸失去其價值、效力的虛無主義歷史。尼采以柏拉圖作為起頭來說明：當柏拉圖哲學確立了理念超越於感性世界的永恆性質，將超感性世界與感性世界截然二分，並將超感性世界視為真實的、最高的價值時，超感性世界也就注定會在歷史的發展過程中失去其價值。這是由於在如此的架構下，超感性世界與人的意義建構活動，兩者之間必定會處於矛盾的關係當中；一方面，超感性世界作為最高價值，處於意義結構的中心，控制著人們所有的意義建構活動；然而另一方面，超感性世界作為徹底與感性世界分割的、永恆的存有，卻又與人的生命、與人在生成變化當中的意義創造過程完全脫鉤，不受到人類生命活動的絲毫影響。尼采因此提出質疑：超感性世界，作為一種與人在感性世界中的實存生命徹底脫節的存有，又有甚麼力量能反過來約束人的活動？既然人在感性世界的活動中完全無法接觸、認知到超感性世界，超感性世界被形上學設定出來的最高價值，自然也會因為與人毫不相干，而漸漸失去其效力。這種最高價值的設定，於是在歷史當中，首先從柏拉圖的哲學對永恆理念素樸的肯定，轉向基督教對彼岸、對純精神世界的允諾，接著這種允諾則轉向康德哲學中，雖不能接觸、不能認識，但卻必須遵守的先天命令；可以看出在每個歷史的進程中，超感性世界與人之具體生命，兩者之間所顯現出的差距越來越明顯，也正因為如此，超感性世界作為一切意義建構活動中心的約束力，就變得日益薄弱無力。

在形上學的思維架構之下，人類的一切意義創造活動都受到永恆理念所宰制；當永恆理念、超感性世界離生成世界的生命活動越來越遠，這套由理念控制的僵化意義體系，也就不再能反映生命活動活生生的力量，由此產生一切意義皆變得蒼白衰弱、失去價值的虛無主義危機。但對尼采來說，這種危機同時也是讓意義建構活動擺脫形上學束縛的轉機，當我們把已經無用的超感性世界廢除，同時也表示意義建構的方法、態度需要根本性的改變，轉向一種不依賴於終極基礎的詮釋與創造，這種對意義創造活動的新思考模式，即展現在尼采的永恆回歸、權力意志學說中。尼采因此在引文的第六階段，當真實世界被廢除，真實與虛假、理念與假象的區分不再存在時，特別以重點標示出，這個時刻正是查拉圖斯特拉的起源時刻，查拉圖斯特拉作為永恆回歸的教師，是從真實世界消失後、虛無主義的頂峰開始其活動，也就是說查拉圖斯特拉要告訴人們，如何面對一切意義失去其終極根基的局面，並藉由永恆回歸重新思考意義與價值的問題。由上述脈絡來看，我們因此有必要回到對永恆回歸概念的討論上，以理解對尼采來說，面對歷

<sup>107</sup> Nietzsche, Friedrich (2005). *Twilight of the Idols*. In: *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols, and Other Writings*, p.171.

史發展當中虛無主義無可避免的來臨，要如何重新思考價值與意義問題？並且這種以永恆回歸開展出的、對意義結構的新思考模式，與形上學對意義的傳統思考模式，兩者之間又有甚麼樣的關係？

### (一)歷史與生命：面對意義建構問題的兩種模式

筆者認為，尼采對虛無主義、永恆回歸問題的思考，在其早期著作當中已經有跡可循，因此筆者將會藉由尼采早期著作的線索開始，說明永恆回歸概念與意義建構、形上學之間的關係。以尼采收錄於《不合時宜的沉思》(*Unzeitgemässe Betrachtungen*, 1876)一書當中，名為〈論歷史對生命的利與弊〉(*Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben*, 1874)(以下簡稱〈論歷史〉)這篇文章為主軸出發，筆者將會說明尼采在其早期著作中如何看待意義建構的問題，及意義建構過程與時間、歷史的關係。<sup>108</sup>

在〈論歷史〉一文的開頭，尼采首先區別出動物與人不同之處，在於動物總是「非歷史的(*unhistorisch*)」活著，也就是說動物並沒有對過去的意識或對未來的展望，只活在每個當下的瞬間，所有消逝的瞬間都會被遺忘而不再困擾著牠們，當然這並不是說動物完全沒有一般意義下的記憶能力、不會從經驗當中學習，而是指動物不會去回憶、意識到過往事物對自身的意義，或者說不會反思現在與過去之間的關聯，只是依循著自身的本能，對每個當下發生的事件做出反射性的回應，動物因此幾乎可說是生活在「點狀的視域(*punktartige Horizont*)」<sup>109</sup>當中，其意識基本上只集中在當下瞬間，不太會有對過去的回憶或對未來的規劃。對尼采來說，這種狹窄的視域讓動物總是能毫無偽裝的、真誠地活著，並且跟人類比較起來，動物這種能夠遺忘過去、與過去做出明確切割的特性，使其在某種程度上具有人所無法獲得的幸福。

相反的，人缺乏這種徹底遺忘的能力，不可能完全地與過去切割，在每個當下的瞬間，人都無可避免地會對過去有所意識，這種與過去的連結使得人無法像動物一樣只依循本能，反射性地活在點狀的視域當中。人的視域勢必會比動物寬廣許多。然而尼采也指出，假設在極端狀況下，一個人的視域可以拓展到無限，也就是可以意識到每一個瞬間、記住所有生成變化的過程，則會成為極為嚴重的問題：

這個人將不再相信自身的存有，不再相信自己，他會看到一切事物在

---

<sup>108</sup> 關於〈論歷史對生命的利與弊〉這篇文章的分析，也可以參考劉滄龍老師所著之論文〈論尼采價值設定的個體化原理〉，其中不只是對〈論歷史〉一文有詳盡的說明，分析脈絡也與本章節的主旨相似，皆是在探討尼采如何面對虛無主義的問題，讓意義建構活動重新彰顯出個體生命的價值。只是劉老師在文章中強調的是個體如何突破形上學、歷史的限制，建立屬於個體自身的價值與法則，實現自我立法的自由；而本章節希望強調的脈絡，則是形上學靜態、固定的意義結構，與尼采哲學中不斷變化的動態結構之間的差異，其中的重點因此不僅在於個體自身價值、意義，與形上學的普遍意義結構之間的對比，而在於價值、意義的動態創造活動，與靜態的意義體系結構，兩者之間關係的探討。(劉滄龍 (2006)。〈論尼采價值設定的個體化原理〉。《揭諦》11：255-288。)

<sup>109</sup> Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*. Ed. by Daniel Breazeale. Trans. by R.J. Hollingdale. New York: Cambridge University Press, p.63.

運動的點當中流散開來，並且使自己迷失在這個生成之流中：就像赫拉克利圖斯真正的門徒，他最終將連一根手指也不敢抬起。<sup>110</sup>

當一個人百分之百的記住過去，則對他來說一切事物、甚至自身的同一性都將不復存在，因為在世界的生成變化過程中，沒有任何事物能在不同瞬間維持絕對不變的狀態；對過去絕對的記憶，使得這個人無法忽略、遺忘事物微小的不同之處，並將不同瞬間的事物統合為一，進一步的，這個人也會因此無法做出任何行動，因為每個行動都意味著自身的變化，而對這個因為無法遺忘而缺乏統合能力的人來說，變化也就意味著自身同一性的瓦解。可以看出，尼采雖然支持赫拉克利圖斯的主張，認為世界本身就是不斷變動的生成之流，但同時尼采也注意到，人因為自身的限制，在面對生成世界時呈現出兩難的局面，一方面人無法像動物一樣，經由徹底的遺忘而融入生成世界當中，不必思考過去而只活在當下的瞬間；另一方面，徹底的記憶則會使人無法確立、維持自身的同一性，並因此無法有任何作為。所以若人要能夠面對生成世界，並且在生成世界當中有所行動，以展現出自身生命活生生的價值，則首先就必須面對時間、歷史的問題，思考當下瞬間與過去、未來如何產生關連，並在記憶與遺忘中間找到適當的平衡，規劃出一塊限定的視域範圍，讓人可以適度遺忘掉對自身生命、行動不利的部分，讓歷史得以服務於人之具體生命的實踐。

面對人要如何適度的遺忘，好讓歷史有助於生命實踐的問題，尼采舉出了三種面對歷史的方式：第一種是「紀念的(monumentalische)」歷史，也就是藉由面對歷史當中偉大的事件、開創性的里程碑，了解到這些標誌性的創舉曾經存在過，並且有機會再次成為可能，以此激發自身行動的力量；他也相信當自身完成值得紀念的創舉後，自己也會成為紀念性歷史的一部分，標誌著人類某個層面的偉大典型。<sup>111</sup>第二種是「懷古的(antiquarische)」歷史，持這種歷史態度的人，對自身國族、家園的歷史抱持著景仰的心態，發覺到自己的城市、家族在歷史當中不斷流傳的特有精神，並且讓自己成為這種精神的一份子，在其中安居樂業；這種人也就讓懷古的歷史成為自身行動的根據，使其不致於在行動時無所依憑。<sup>112</sup>最後一種則是「批判的(kritische)」歷史，指的是人對過去做出分解與批判，在此批判並不是基於某些善惡或正義的標準，而是基於人之生命當下的需求，將歷史當中有礙於生命實踐、發展的部分加以評斷並排除；對尼采來說這種方式是危險的，因為沒有人能真的完全排除過去，對過去的否定與批判要到何種範圍、程度便是需要拿捏的問題，並且當人們要評斷歷史並創造出新的價值與行動時，必定會產生新舊價值之間的鬥爭，在這種鬥爭中新的價值判準也不見得會獲得勝利。<sup>113</sup>然而生命若要展現其力量，仍然需要在某種程度上拋棄歷史的重負並創造新價值，並且以現今眼光來看的歷史傳統，時常也是在過去時代的鬥爭中勝利的新價值，所以批判的歷史雖然危險，但對人之生命的發展來說，卻也是必要且可能的。

<sup>110</sup> Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, p.62.

<sup>111</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, pp.67-72.

<sup>112</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, pp.72-75.

<sup>113</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, pp.75-77.

從尼采哲學中總是強調檢視過往價值並創造新價值的特性來看，尼采面對歷史的態度較傾向於第三種，但尼采也強調，對歷史服務於生命而言，三種歷史態度都必須在適宜的背景條件下才能發揮作用，並且無論哪一種，在錯誤的使用下都有可能反過來妨礙生命的實踐與發展，因此可以說三種方式並沒有絕對的優劣之別，重點僅在於人在不同環境中要如何拿捏、選擇，才能讓歷史成為展現生命力量的助力。而與這種讓歷史服務於生命的態度相對的，則是尼采撰寫此文的主要批評對象，也就是當時代所流行的，強調客觀性、以科學方法進行研究的歷史學態度，尼采認為科學、客觀性優先的歷史觀忽略了生命的需求，使得歷史不但對生命無所助益，還讓當時代人的生命實踐落入蒼白虛弱的困境。<sup>114</sup>尼采在文中對其批評的學者、理論都有所陳述，但筆者在此並不打算詳加分析所謂科學的歷史觀之理論脈絡，而是希望藉由兩種面對歷史的不同態度，也就是讓歷史服務於生命，或是讓生命被歷史所宰制、壓抑，這兩個方向的說明，來理解尼采早期如何看待意義建構的問題。因為所謂讓生命被歷史所宰制的思考，也就是將過去一切事物視為在其自身具有固定的、永恆的意義，人們當下對意義的創造、以及對未來的規劃，都會被限制在這個以固定意義建立起的體系當中，並無可避免的走向虛無主義的困境；而讓歷史服務於生命的思考，則是藉由對歷史不斷重新的詮釋，讓過去的意義得以不斷更動，使得人們當下的意義創造活動得以不受固定意義結構的限制而能自由發展，反映生命的需求。可以看出後者的思考模式，已經具有永恆回歸概念當中，讓意義打破固定架構而不斷更新的特色，以下就接著詳細說明這兩種對歷史之思考模式的異同。

在〈論歷史〉一文中，尼采將懂得如何適度遺忘，得以在歷史與非歷史之間取得平衡的人稱為「超歷史的(überhistorischen)」人，因為這種人並不受困於過去的歷史當中，而懂得如何超越過去，並讓過去服務於現在；<sup>115</sup>與此相對的則是「歷史的(historischen)」人，這些人並不懂得如何適當的遺忘，而是全盤接受過去的一切，將歷史當作在其自身就具有意義的線性進程，這使得歷史的人總是因為無法將過去化為現在的助力，而在行動、在生命的實踐上顯得無力，只能將意識朝向對美好未來的期盼。這種情況在強調科學方法的歷史研究上尤其明顯，因為在這種研究態度中，一切過去的事件，無論好壞，都被視為客觀的知識而強加給現在，歷史的人面對龐雜的知識，無法將其消化、使其成為對當下生命有益的養分，反而讓自身陷入混亂的意義體系當中，使得自身生命的發展受到阻礙而顯得蒼白衰弱。反之，對於超歷史的人來說，過去本身則處於次要地位，歷史的發展亦沒有在其自身的意義，歷史的意義僅來自於當下生命的賦予，重要的因此是當下的瞬間。尼采在文中提出一個假設性問題：問一個人願不願意將自己過去的十年重活一遍？對此問題，歷史的人與超歷史的人都會給出否定的回答，但歷史的人之所以不想重活一遍，是因為他期望著更好的未來，並相信將來會比過去更為完滿；而超歷史的人則有不同的理由：「對於回答不的超歷史之人來說，他不會在進程

<sup>114</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, pp.77-80.

<sup>115</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, p.65.

當中看見救贖；反之，世界在每個瞬間都已經完成並達到其終點。」<sup>116</sup>在超歷史的觀點之下，歷史並非一種朝向完滿的線性進程，並沒有存在於遙遠未來的救贖，世界在生成變化的每一個瞬間都是完滿的，每個瞬間是起點同時也是終點，超歷史的人對於時間的思考，因此不同於歷史的人。歷史的人將時間視為線性進程，其中當下瞬間的意義建構活動，在過去整體固定化的意義體系中，顯得無足輕重，意義建構活動既不能改變既定的意義體系，還必須依循著這個固定結構的限制，來發展現在及未來的意義脈絡；超歷史的人反而是在不斷出現又消逝的瞬間當中，將過去修改、破壞，以重新納入此刻活生生的存有狀態，透過重新詮釋改變固定的意義結構，使整體歷史得以符合於當下的需求。<sup>117</sup>

從以上兩種面對歷史的態度中，可以看出對歷史的人而言，一切過去的事件都是客觀知識，所謂現在則只不過是龐大的客觀知識當中尚未完成的一小部分；但對尼采來說，歷史不應該僅僅是客觀知識，還更要是一種藝術的創造，因為生命本身並不是知識的聚集、不是固定意義結構下等著被完成的一小部分，而是一種必須不斷練習、不斷實踐的「手藝(Handwerk)」，過去的知識若沒有經過揀選、詮釋並統合成當下可用的資源，就只會是空洞、混亂的概念，所謂生命的手藝，指的也就是一個人「必須透過回想起他真正的需要，來將自身內部的渾沌組織起來。」<sup>118</sup>而要找到真正的需要，則必須專注於現在，思考當下瞬間的生命在自身周遭的各種環境條件中，具有甚麼急迫的需求，需要以甚麼方式(紀念的、懷古的或批判的)來面對過去，並以自身特殊的條件來組織、形塑歷史，讓歷史能夠真正服務於個人生命的實踐需求。若在此回頭看尼采對動物的評價，可以發現超歷史的人對時間的思考似乎和動物類似，又回到了對當下的直接肯定，但不一樣的是：對動物來說，對當下的直接肯定意味著完全不需要思考意義建構的問題，只要透過徹底的遺忘，就能單純的以本能反應面對當下的一切刺激；但人類卻不能回到對過去單純的遺忘，而必須在絕對的遺忘與絕對的記憶之間找到平衡點，以一定程度內的遺忘與記憶，構成限定的視域以保障自身的存在，超歷史之人所要面對的問題因此是：如何讓這個視域、這個意義體系保護自身的同時，又不要讓其陷入僵化的狀態，反過來限制了自身的生命發展？

## (二) 意義建構中的變化與持存

面對這個問題，我們首先必須回到對真理的討論。在〈論非道德意義下的真理與謊言〉當中，尼采說明所謂真理，其實是來自於人以文字符號對世界做出的隱喻，文字概念讓人得以用普遍性規範事物，使人忽略其實一切事物在世界永不

<sup>116</sup> Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, p.66.

<sup>117</sup> 在此讓歷史符合於當下需求的說明，或許會讓人所誤解，以為超歷史之人面對歷史的態度，就是將歷史作為工具加以利用，以滿足自身當下的利益、慾望。然而筆者所希望說明的需求一詞，指的則是生命本身的需求，也就是說，個體生命總是希望突破固定意義體系的限制，在不斷生成變化的時間當中，開展自身意義豐富性，而超歷史之人的面對歷史的態度，也就是不停留在歷史中固定的意義結構之上，並藉由對每個瞬間不斷輪迴的肯定，開展出生命本身在時間的流變之中，不斷變化的豐富性。關於這點筆者會在本章第三節做出更加詳細的說明。

<sup>118</sup> Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*, p.123.

間斷的生成變化當中，每一刻都是不相等同的，人的理智利用概念規範忽略了生成變化所造成的差異，以此確立自身與對象事物的同一性，並保證人在面對世界時，得以維持安全而穩定的關係。<sup>119</sup>這種思考同〈論歷史〉當中所述，人必須創造出限定的視域範圍，以保護自身的存有。人們為了保護自身，創造出文字符號，以規範、限定一切事物的意義內容，只是大多數人都忘記文字概念的這種創造性質，將概念的意義直接等同於事物的本質，由此產生了真理的概念。若連接到尼采對歷史的思考，我們可以說，文字符號的創作也就是人對過去經驗的揀選與詮釋，使得過去得以服務於當下生命的需求，人必須透過文字的隱喻來把握自身與其他事物，排除、忘卻在生成變化過程當中不斷產生的差異，維持自身與各種對象的同一持存，否則人便會難以行動、生存，尼采因此說：

只有當人忘記自身是主體，尤其是一種藝術創造的主體，才能活得寧靜、安全且有一致性。如果他可以突破這種信念的監獄高牆，那怕只有一瞬間，他的「自我意識(Selbstbewusstsein)」也會馬上被摧毀。<sup>120</sup>

真理因此是人所發明的一種保護機制所導致的結果，人因為自身存有方式的限制，無法像動物一樣活在徹底遺忘的狀態中，必須面對生成變化所帶來的過去與現在的差異，如果要在這種不斷產生的差異之中保持自身存有狀態的穩定性，就必須發揮一定限度的遺忘能力，對抗生成變化造成的破壞。尼采將這種機制視為人之主體的藝術性創造，這種創造本身對人之生命是有益且必要的，如果能夠適度的使用，就能在人之生命持存與生成變化之間達到一定的平衡，讓人能夠維持生命動態的力量，不至於因為遠離生成世界而衰弱。反之，若過度仰賴遺忘與創造所帶來的穩定狀態，則會讓人的生命限縮於靜態的意義結構之中，將文字符號的隱喻固定化，遠離生成世界不斷變動的生命力量。我們因此可以說，尼采雖然始終主張世界如赫拉克利圖斯所言，永遠處於不斷變化的狀態，但同時也描述了其對持存狀態的看法。可以看出，尼采並不是只強調生成而貶抑持存狀態對人的重要性，畢竟人的存有狀態始終有如此的需求。尼采所要反對的，則是人極端依賴於持存、固定的狀態而貶抑生成變化的態度；人在對持存狀態的過度依賴中，遺忘了文字符號原本是出於人自身需要的創造，將符號的意義視為先天存在的永恆理念，這種對永恆的信仰也就造成了符號的整體意義結構徹底僵化，無法反映生成世界變化多端的狀態，並且成為限制人之生命變化、發展的牢籠。尼采在〈論歷史〉、〈論非道德意義下的真理與謊言〉等文章中所要做的，便是批判這種對持存狀態的病態依賴，重新釐清人的藝術性創造、遺忘能力的意義，以逃脫出僵化的意義結構，讓生命得以重新展現其動力。生命力量的展現必須依靠人對其創造、遺忘能力的適度使用，當然比起依賴於固定意義結構的生存方式，這種展現生命力量的方式是充滿危險的，因為不斷更動的意義結構容易失去其穩定性，並且就如上述引文所提到，當人的自我是建立在穩固的意義結構之上，改動、掙脫固定

<sup>119</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1911). "On Truth and Lies in a Nonmoral Sense". In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, pp.179-180.

<sup>120</sup> Nietzsche, Friedrich (1911). "On Truth and Lies in a Nonmoral Sense". In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, p.184.

意義結構也就意味著自我被摧毀的危險，也就是說若人要脫離衰弱的固定形式，重新展現自身的生命力量，其代價就是必須隨時處於意義結構、自我不斷被破壞並重新創造的危險過程中。超歷史之人所達到的，就是這種意義結構在變化與持存之間不穩固的動態平衡，其一方面必須理解到，所謂真理並不是來自於事物的本質，而是人類為自身需求所建構的「謊言」，另一方面卻又必須依賴這些謊言所構成的意義體系，並不斷以新的意義取代舊的意義，由此維持自身生命與世界的動態連結。

到此我們可以發現，在尼采早期對歷史、真理問題的討論中，已經對形上學的思考模式有所批判，認為一切歷史、知識的意義皆來自人為了自身需求而進行的創造，人們不應該遺忘意義最初的創造性質，將意義固定化並視為永恆的真理，反過來限制住當下的生命活動。尼采由此提出一種有別於形上學的意義建構模式，也就是回到意義最初被創造的目的，讓一切文字符號的意義重新為了人的實存生命而服務，這種意義結構於是不再具有某種先天、永恆的穩固基礎，一切概念、符號都可以隨著不同的生命需要來替代更換。經由將形上學對意義的思考模式與尼采的新模式，兩者相互對比，可以說傳統形上學的思考發展過程，就是固定意義結構下，價值終將因為遠離生成世界而衰敗的虛無主義歷史。然而，我們是否可以說尼采的新模式就已經是對虛無主義的克服，而虛無主義的問題已經在尼采早期的思想中完成？筆者認為不盡然如此，雖然尼采已經在此刻劃出面對虛無主義問題的大致模式，但筆者認為虛無主義的問題仍然要在永恆回歸概念的討論中，才能獲得完整的開展，以下就接著說明筆者之所以如此思考的理由，並釐清虛無主義與永恆回歸概念之間的關係。

### (三) 虛無主義與永恆回歸的遊戲

對於永恆回歸與虛無主義的討論，筆者認為可以從尼采於〈論歷史〉當中提出的一個假設性問題開始。前面段落也有提及，尼采在文中提出一個問題，問一個人是否會希望自己的人生回頭重來，並認為超歷史之人會給出否定的回答，認為過去不需要重來一次。然而，尼采往後在永恆回歸概念中所強調的，卻認為一個人應該希望過去的一切大小事件不斷重返。為甚麼前後兩種態度會有所矛盾？筆者認為兩者之間之所以看似矛盾，並非因為尼采在永恆回歸的思考上，採取與先前對歷史的討論時完全相反的看法，而是因為兩個問題的著重點有所不同，並且永恆回歸所著重的問題，又比尼采在對歷史的討論時更進一步。在超歷史之人面對過去的態度上，尼采的假設性問題，所指的是：自己的過去是否有所缺憾，需要重來一次，讓自己能夠做得更完美？對於這個問題，超歷史的人給出的答覆是：生成世界的每個瞬間都是完美、完成的狀態，因此沒有重來的必要可言。但尼采提出永恆回歸的問題，其目的似乎並不止於宣稱當下瞬間是完滿的，畢竟從《希臘悲劇時代的哲學》開始，尼采始終認為世界的生成變化自身即具有充足完滿的意義，不需依賴於永恆的理念世界；我們因此可以來看《快樂的科學》(*Die fröhliche Wissenschaft*, 1882)當中，尼采第一次提出永恆回歸概念的段落，以此出

發來比較，永恆回歸概念在單純對當下生成變化的肯定之外，增加了甚麼重要的想法。永恆回歸在書中以一個惡魔之口提出以下的假設性問題：

如果你目前正在經歷、從前曾經歷過的生活，就是你將來不得不重複無數次的生活；其中絕不會出現任何新的東西，而每一種痛苦、每一種歡樂、每一個念頭和嘆息，以及你生命中所有無以言傳的小事與大事，都將回到你身上……<sup>121</sup>

尼采在這節文章的開頭加上了「最大的重負(Das grösste Schwergewicht)」的標題，並且尼采這次所提出的問題沒有是與否的選擇，而是直接將讀者丟入必須不斷重新活一次的輪迴當中，質問讀者：當生命本身就是不斷輪迴重返的過程，你們要用甚麼樣的態度面對生命？筆者認為這個微妙的不同，正好表現出永恆回歸問題所著重的面向，與〈論歷史〉當中問題的差異。

在〈論歷史〉當中所提出的問題，顯示出的是人面對過去與現在的關係所做出的選擇，人在面對過去與現在不可避免的連結時，可以像歷史之人一樣著重於過去，將過去當成確定不變的真理，使得不斷變化的現在受到固定的過去所限制，而顯得無能為力；反之則可以像超歷史之人那樣，將當下生成變化的瞬間視為不需依賴於過去的完滿狀態，並將過去視為服務於現在的資源，以此達到對當下生命不斷的肯定。從之前的討論可以明顯看出，尼采所選擇的是後者，而永恆回歸的問題，顯示出的則是選擇了這種超歷史之人的時間觀之後，所要面對的困難：對超歷史之人來說，每一次對當下的肯定，必定包含著對於過去的揀選與再詮釋，因此每個當下都是一切過去事件與意義體系的重返，每個瞬間都會發生與過去價值的鬥爭，這種不斷輪迴的狀態也就會成為最沉重的負擔；換句話說，超歷史之人不能像歷史之人那樣，躲進固定、永恆的意義結構中，逃避意義建構的問題，所以超歷史之人總是必須依據每個當下的變化所表現出的需求，去重新檢視整體意義結構，這使得每個瞬間對超歷史之人而言，都無可避免地包含了對過去大小事物的重新思考，超歷史之人所經歷的時間結構，就會是這種不斷在下一刻否定、破壞並重新創造前一刻之意義的輪迴循環，每一次建立的意義都注定被將來的自己所否定，在這種狀態下，意義創造活動就像薛西弗斯(Sisyphus)推著石頭一樣，成為一個人徒勞、無意義的重負。一個人面對這種徒勞的輪迴，要如何像尼采所要求的，不但不感到厭倦，還要「渴求這種狀況再來一次並重返無數次」？<sup>122</sup>永恆回歸的問題，因此顯現為：當一個人脫離固定的意義結構，投入對意義結構不斷破壞與創造的動態活動當中時，虛無主義的問題並沒有因此而解決，因為不斷破壞與創造的輪迴，仍然有可能是一種一切意義皆為徒勞、無價值的表現。我們要持甚麼方法、態度，才能將這種虛無主義的重負，轉為肯定每個當下輪迴的快樂與渴望？對於這個問題，則要在《查拉圖斯特拉如是說》當中，才能較清楚的看到尼采如何回應。

<sup>121</sup> Nietzsche, Friedrich (1974). *The Gay Science: with a prelude in rhymes and an appendix of songs*. Trans. by Walter Kaufmann. New York: Vintage Books, §341, p.273.

<sup>122</sup> Nietzsche, Friedrich (1974). *The Gay Science*, §341, p.274.

我們在前面章節也有略為談及，《查拉圖斯特如是說》當中所著重的永恆回歸、價值重估與超人等概念，在此筆者則希望藉由上述的問題脈絡，分析尼采如何回應永恆回歸所帶出的試煉，也就是面對不斷重返的時間觀，應採取甚麼樣的態度。首先，我們曾提及在名為〈論三種變形〉的段落中，尼采談到從駱駝變為獅子，再從獅子變為孩童的三種變化。筆者認為其中獅子與孩童的狀態，可分別呼應於面對永恆回歸的考驗時兩種必要的態度：在對獅子這種狀態的描述中，尼采說獅子在與巨龍鬥爭，這支巨龍名為「你應當(Du-sollst)」，表示一切過去事物作為既定價值、作為永恆的真理，對當下生命發出命令，要當下生命在既定的意義框架下行動；但獅子的精神則要求「我意願(Ich will)」，也就是為了當下生命的需求，起身反對過去的既定價值，選擇與固定意義結構做出鬥爭，破壞過去對現在的束縛，經由不斷重新詮釋，讓過去服務於當下，而轉向當下瞬間不斷重返的時間觀，這也是超歷史之人對過去歷史所做出的鬥爭。經過這種選擇，人才能開始進入永恆回歸之中，面對最沉重的負荷；而要能將如此的負荷轉化為快樂的肯定，則必須進入孩童的隱喻。孩童是最佳的遊戲者、是遊戲狀態的典範，而為了讓永恆回歸這個創造的遊戲得以不斷進行，需要的正是孩童純粹的肯定。換句話說，孩童的遊戲在此成為通過永恆回歸試煉的關鍵，因為從獅子的鬥爭到孩童的遊戲的轉換中，雖然兩者所面對的時間結構大致相同，但著重的部分卻出現微妙的差異：獅子的鬥爭相當於超歷史之人對過去的鬥爭，在這種鬥爭態度中，著重的是如何戰勝過去的價值體系，並建立符合於當下生命需求的新體系，若將這種鬥爭視為競爭的遊戲，則獅子、超歷史之人所在意的僅僅是遊戲的勝敗結果，這種遊戲者不會是個好的遊戲者，因為一場新遊戲的開始往往代表著前一場遊戲結果被歸為虛無，畢竟前一場遊戲的勝敗對下一場遊戲而言毫無意義，當遊戲者太過在意於遊戲的結果，則每場新遊戲對他來說都會是沉重的負擔，他必須看著自己辛苦建立的成果在新的遊戲當中歸零，彷彿一切的努力終究是徒勞一場。同理，當超歷史之人進入永恆回歸的時間觀當中，每個瞬間都將會是對自身辛苦建立的價值體系的破壞，他這個主體作為獨一無二價值創造者，必須在每個瞬間受到自己的否定與質疑，如果停留在這種態度中，永恆回歸必定會成為一個人最沉重的負擔，一切意義的創造都會受到質疑，一個人因而仍然無法脫離一切創造活動彷彿都無價值的虛無主義。在此轉向孩童的遊戲之必要性也就因而出現，尼采說：「孩童是無辜與遺忘、是新的開始、是遊戲、是自己轉動的輪、是最初的行動、是一個神聖的『是』。」<sup>123</sup>這種新的態度意味著從對遊戲勝敗結果的關注，轉向對遊戲過程的沉醉與享受，孩童之所以是理想的遊戲者，在於孩童懂得比超歷史之人更徹底的遺忘，孩童甚至可以遺忘前一場遊戲的勝敗結果，讓每場遊戲都是一個全新的開始，而其純粹的快樂則來自於對遊戲過程的肯定，對孩童來說遊戲過程比結果更加重要，就像正在玩堆沙堡的孩子，為了能享受建造過程的樂趣，孩童能夠毫不猶豫地破壞掉自己建立起的成果，好讓自己從頭再開始；以此來看一切事件永恆重返的時間觀，其中意義不斷被否定、破壞的過程，在一般人看來

<sup>123</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.17.

是宣告一切努力都是徒勞的折磨，但對孩童來說這正是理想中的遊樂場，因為意義創造的遊戲永遠不會有停止的一天，而遊戲之所以不會停止，則是因為符號的意義永遠可以被替換、永遠有差異的可能，孩童對永不停止的遊戲過程之肯定，就是對這種差異本身的肯定。這種態度因此成為面對永恆回歸考驗的關鍵，永恆回歸的沉重在這種在對差異的肯定中，才能夠轉變成輕盈的歡笑，只有透過這種遊戲的歡笑，人才有可能在永恆回歸當中毫不厭倦地展開自身的生命。我們也由此可以理解，在〈論幻覺與謎〉的章節中，查拉圖斯特拉所面對的幻象意義：查拉圖斯特拉面對「瞬間」這個通往過去與未來的出入口，思考這個瞬間本身也會不斷回返、從頭來過的問題時，看見牧人與黑蛇的幻象，黑蛇爬進牧人的嘴中使牧人窒息；尼采則在另一個名為〈痊癒者〉(Der Genesende)的章節中，表明所謂黑蛇，就是認為一切皆為徒勞、無意義的意識，是面對永恆輪迴的徒勞與厭倦：「對人類的極度厭倦——它使我窒息並爬進了我的喉嚨；而預言家如此說：『一切都相同，沒有東西有價值可言，知識使人窒息。』」<sup>124</sup>尼采同時在此章節中表明那個被黑蛇所窒息的牧人，就是查拉圖斯特拉；黑蛇使查拉圖斯特拉生了一場大病，而在幻象中，牧人最後咬斷了黑蛇的頭，發出了前所未見的歡笑，並由人轉變成了超人，也就意味著查拉圖斯特拉戰勝這場疾病並且痊癒。這種轉變說明了查拉圖斯特拉終於進入了兒童的精神階段，將永恆回歸沉重的考驗，轉變為遊戲與歡笑，以此面對虛無主義的困境，並且真正成為了永恆回歸的教師。

#### (四)小結

在本小節中，筆者透過尼采對時間、歷史的思考，說明永恆回歸的時間觀以及人面對永恆回歸的態度，並帶出遊戲對於永恆回歸的重要性。筆者認為，尼采在其早期作品面對歷史、真理問題的態度中，其實已經形成往後永恆回歸所表現出的時間觀與意義建構模式，也就是在每個當下的瞬間，利用適度的遺忘、對意義的藝術性創造，重新詮釋過去、讓過去被收納為當下的一部分，好為當下的生命服務，這種看待時間的方式不是單方向從過去通往未來的線性結構，而是在每個當下瞬間重新把過去納入、不斷重複的迴圈。然而這種迴圈所遇到的困難也就是永恆回歸的考驗，因為不斷重複的循環引發過去一切努力都是徒勞的危機，換句話說，當建立好的意義結構不斷的被破壞、更改，人們就會發現一切意義一方面在其自身毫無價值，另一方面這些意義總是暫時的，不存在意義完全固定的永恆狀態，建立在意義結構之上的主體也就總是面臨著瓦解的危險，這些危機整體顯現出讓人認為一切都是徒勞、一切都毫無價值的虛無主義困境。

我們因此可以將尼采所談的虛無主義困境細分為兩個階段：虛無主義首先呈現為，以永恆理念為中心所構築出的固定意義結構下，因永恆理念本身與生成世界、實存生命的斷裂，而導致永恆理念的力量、約束力漸漸衰弱，進而使整個僵化的意義體系失去其價值的過程。面對這種情況，尼采認為我們應回想起，文字符號、概念最初其實是人為了自身需求而進行的創造，意義結構因此不應該視為

<sup>124</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.176.

先天的、永恆的固定模式，而是在人的創造活動中，呈現為不斷改變、更替的動態模式，已建立起符合於自身獨特的實存生命的意義體系。但是在這種模式中，意義本身仍呈現出無價值的虛無主義困境，因為一切意義都是可改變的、可被否定的，此刻建立起的意義在下一刻終將成為徒勞，這就是虛無主義困境的第二階段，也是尼采藉由永恆回歸所提出的難題。

對於此問題，筆者認為尼采在《查拉圖斯特拉如是說》當中透過遊戲與歡笑的隱喻，給出了較為明確的應對方式。遊戲的隱喻揭示出，若一個人要能夠肯定永恆回歸的意義建構模式，那麼肯定的對象就不能只停留在作為遊戲結果的意義結構之上，還要進一步去肯定讓意義創造的遊戲得以運作的差異本身；過去一切事物之所以能夠以永恆回歸的形式，在每一個當下瞬間不斷重返，就是因為文字符號的意義永遠具有差異化的可能性，這種可能性讓意義結構永遠不會產生一個永恆固定的基礎，而是隨時處於瓦解、變化的危險當中，意義創造的遊戲，也因此不會有最終的結局、不會有停止的一天，而孩童的遊戲所代表的精神，就是在這種無限的詮釋可能性中永不停止地嬉戲。由於遊戲的精神將差異、可能性本身視為主要的肯定對象，虛無主義的問題得以因此在某種程度上解消，因為對意義結構的穩定性與價值保證的追求，已經不是生命活動的目的，遊戲精神的重點，已經從意義結構，轉向使意義得以產生的差異化過程。由此，生成世界、以及不斷變動之人之生命本身，也才得以藉由不斷出現的差異與可能性，彰顯出自身動態的、不斷改變的力量，這種力量是靜態的、固定的意義結構所無法直接展現出的。在永恆回歸當中，如果只注重於作為詮釋結果而被展現出的靜態意義結構，就只會看到意義不斷被破壞、更動，人所賦予意義的價值也就終將成為徒勞；人所要注重、肯定的，因此是讓永恆回歸成為可能的差異本身，只有在差異當中，人才能真正回到對生成世界、生命的直接肯定。

然而需要注意的是，尼采藉由永恆回歸的遊戲，將人們對意義結構穩定性的重視，轉向意義破壞與創造的變化過程，如此的說明容易使人誤以為，尼采只看重意義建構的活動本身，而否定意義內容的存有價值與重要性。但若是如此的話，則在永恆回歸的運作中，意義內容本身喪失其價值、淪為虛無的狀態仍然存在，僅僅改變了面對虛無主義的態度、否定意義內容的存有價值，並無法真正地脫離虛無主義的困境。因此有必要進一步強調的是，尼采並沒有打算全盤否定意義內容、意義結構的重要性，藉由對形上學傳統所依賴的固定意義體系的批判，尼采想達到的，反而是重新釐清意義體系與人之具體生命之間的關係，並在永恆輪迴的遊戲中，不僅肯定遊戲不斷輪迴重返的活動狀態，也一併重新肯定意義結構、內容的價值。這種重新釐清、肯定意義體系的意圖，則可以在尼采對權力意志、主體概念的說明當中，發現較為明確的線索；因此下一小節的目標，就是藉由對尼采哲學當中權力意志、主體概念的分析，來理解意義體系在尼采哲學中具有甚麼樣的位置，以及尼采如何以不同於形上學的方式，肯定意義內容所具有的價值。

## 第二節 主體與權力意志

對於傳統形上學來說，一套穩定的意義體系，必須以上帝、靈魂、實體等永恆不變的理念作為基礎，而在近代主體性哲學的脈絡中，則轉向理性意識主體作為意義建構的出發點，雖然理性意識作為主體的內涵，已經與上帝、靈魂等傳統概念有所差異，但大致上來說，仍脫離不了柏拉圖以來，將理念視為一種先天、永恆不變之存有的思考方式，主體性哲學仍需要將意義體系的基礎建立在永恆不變的主體之上，因此就意義建構的方式來說，並沒有脫離形上學的脈絡。尼采藉由對虛無主義歷史的說明，要批判的就是這種建立在永恆理念上的僵化意義結構，與實際存活於世、不斷變化之生命，兩者之間的分裂；而筆者在這個小節希望進一步探討的問題，則是尼采在批判傳統形上學的意義建構模式之後，其所提出的權力意志概念，是否仍在某種程度上帶有主體的意涵？如果是的話，那麼權力意志作為主體，又與傳統的主體概念有何區別？尼采如何避免權力意志再度落入虛無主義的問題當中，使權力意志不至於與具體存活於世的生命相分裂，而能真正的反映出生命的力量與價值？

在尼采的文本中，其面對主體概念的態度似乎是有歧義與矛盾的。一方面，如前一小節曾提及，尼采宣稱人是一種「創造性主體」，又如尼采總是強調自由的精神、權力意志的主動性創造，主動的創造活動難以脫離某個行動主體，並且自由的概念似乎也與主體概念脫離不了關係；然而另一方面，尼采對主體概念又有如下明確的表態：

一定量的力(Kraft)等同於一定量的欲求、意志、效果，並且不存在外於這些欲求、意志、效果以外的東西，而只有在語言的迷惑之下(還有在語言當中僵化的理性之基本錯誤)，才設想並誤以為所有的效果都必須以製造出效果的原因，也就是主體，作為條件才得以出現。就像大眾會將閃電本身與閃電的光分開，並將後者視為一種行動、效果，出自於那個稱為閃電的主體；大眾的道德也會將強者(Stärke)與強者的表現活動分開，彷彿在一個強者背後有一個中性的底基(ein indifferentes Substrat)，可以自由決定是否要展現力量。然而並不存在如此的底基；在行動、效果、生成變化後面並沒有任何「存有(Sein)」；「行動者(der Täter)」只是被加在行動之上的虛構—行動就是一切。

125

尼采在《道德系譜學》(*Zur Genealogie der Moral: Eine Streitschrift*, 1887)當中的這段文字，表明並不存在造成力、效果、變化等作用的主體，力、效果、變化本身就是一切，所謂主體概念只是因為人在語言的使用上，受到「主詞—謂詞」結構迷惑所造成的幻想；以此來看，尼采似乎明確拒絕了主體的概念，並打算發展一套只有行動、力的表現的哲學思考。然而這種說法似乎又與尼采所支持的權力意志概念，以及價值的主動創造等想法有所牴觸，畢竟在缺乏主體的情況下，要解

<sup>125</sup> Nietzsche, Friedrich (1994). *On the Genealogy of Morality*. Trans. by Carol Diethe. New York: Cambridge University Press, 1st Treatise, §13, p.26.

釋人如何超越現有的固定價值並創造新價值，在理論上恐怕還是有其困難度；而且在尼采對諸如主人與奴隸意志、超人、權力意志等概念的描述中，可以看到尼采仍在某種意義上使用到主體概念。在此對尼采的詮釋因而會面臨兩種選擇，第一種是主張尼采完全拒絕主體概念，以此轉而批判尼采哲學中權力意志等理論，將這些理論中對主體概念的使用，視為尼采尚未完全克服傳統形上學的證據並加以排除；第二種則是重新審視尼采哲學中的主體概念，分析當尼采以肯定的態度使用主體概念時，這種主體概念的意涵為何？與傳統哲學當中的主體概念有何差異？並進一步檢視這種新的主體概念，是否會與尼采所宣稱，沒有主體只有行動、效果的思考相矛盾？在本文中，筆者想主張第二種思考路線是可行的，尼采所肯定的主體概念具有與傳統形上學中主體概念不同的意涵，這種意涵與尼采對主體的批判並不互相矛盾，並且，透過與永恆回歸的遊戲概念相連結，更能凸顯出尼采哲學中新的主體概念之特性。

### (一)尼采對傳統形上學的自由意志、主體概念之批判

要了解尼采對主體概念的思考有甚麼新的發展，就必須先理解尼采對傳統形上學的主體概念的批評；筆者認為首先可以從尼采對自由意志的討論出發，來看其對形上學的主體概念有何看法，因為對尼采來說，傳統形上學的主體概念往往與對自由意志的思考相互關聯。

尼采並非在《道德系譜學》當中才開始反省傳統形上學的主體概念，早在《人性的，太人性的》(*Menschliches, Allzumenschliches*, 1878)一書當中，尼采就已經對傳統形上學中，諸如實體、主體、自由意志等概念有所批判，<sup>126</sup>並且在此書的第二冊第二部分〈漫遊者及其影子〉(*Der Wanderer und sein Schatten*, 1880)，更有對自由意志概念較為詳盡的分析。尼采在〈漫遊者及其影子〉中，首先分析了自由意志概念的起源，認為自由意志其實是「錯誤的將社會—政治領域的經驗轉移到終極形上學領域」<sup>127</sup>的結果。在社會—政治領域中，強者作為統治階層，總是會將其強壯的、充滿活力的生命體驗，視為自身獨立、自由的證明，然而一個人在政治社會上的強大並不同於形上學領域個體的獨立。在社會領域中，所謂自由僅僅意味著，強大的個體有足夠的力量與其他個體相對抗，不至於受到其他個體力量的支配；而形上學領域中的自由獨立，則是指一個個體能夠超然於其所處的歷史、環境脈絡，全然自主、獨立的決定自身行動，也就是說個體行動的唯一

<sup>126</sup> 在《人性的，太人性的》第一卷第 18 節，對形上學的討論當中，尼采也提到語言邏輯所具有的同質性傾向，不僅確立了形上學中實體等概念的出現，也造成了人具有自由意志的錯覺。而在第 39 節中，尼采也有分析自由意志與道德之間的關係，其思考與往後《道德系譜學》中的理論方向大致類似，可以看出尼采在此已經具有批判傳統道德概念的初步構想。這些部分的內容與本文的論述多有重複，故不列入本文的討論範圍。而關於此書第一卷所涉及對於形上學的批判，可以參考孫雲平老師所著之論文：〈尼采《人性的，太人性的》之形上學解構及其意涵〉，其中對尼采批判形上學的思考脈絡有詳盡的分析。(孫雲平 (2011)。〈尼采《人性的，太人性的》之形上學解構及其意涵〉。《國立政治大學哲學學報》26：61—96。)

<sup>127</sup> Nietzsche, Friedrich (1996). *Human, All-Too-Human: a book for free spirits*. Trans. by R.J. Hollingdale. New York: Cambridge University Press, p.305.

原因，只能是出於個體的意志，而不受任何外力所干預。

因此，當一個實際在社會中生活的人宣稱，他有不被任何外力干預的自由，那麼他就是把社會經驗與形上學思考相混淆了，因為在社會經驗中體會到的自由感受，其實並非一種全然不受外力所干擾的經驗。即使是社會中最強大、最具權力之個體的行動，仍是在與各種他者的力量、行動交錯的脈絡下所實行，因此必定會遭遇到各種阻抗、競爭與衝突，不存在一個個體完全自主、不受任何外在影響的孤立狀態，強者表面上看似自由自主的行動，其實都是在社會的競爭衝突中勝利的結果，只是人們總是習慣於忽略其中競爭衝突的過程，而將強者的意志視為這些行動的唯一原因。我們因而可以說，無論是社會上的強者或弱者，都無法真正脫離其所處的環境脈絡，都無可避免的對這些脈絡有所依賴，而當我們感到自由，很可能只是由於我們已經習慣了環境脈絡在我們身上的束縛，遺忘了其中力量、行動之間相互衝突、阻抗的過程，尼采因此說：「『意志的自由(Freiheit des Willens)』事實上只不過意味著我們感受不到新的鎖鏈。」<sup>128</sup>當我們已經習慣於生活周遭各種條件的阻礙與限制，就會忽略掉我們的行動、感受等各種表現作為結果，其實是出於整個社會、歷史脈絡的動態過程，而單純的把結果歸因於一個孤立的個體，這個個體具有全然自主、自由的意志，能夠決定一切行動的誤解也就由此產生。

除了對自身所處的環境、歷史脈絡的遺忘之外，人對自由意志的錯誤想法還來自於另一個原因，就是人在語言、邏輯的使用習慣中，傾向於將各種行動、事件視為孤立的產物，而非視為各種力的生成變化當中的一個環節。關於這點，尼采在〈論非道德意義下的真理與謊言〉當中已經有所批判；就像本文先前所提及，尼采認為人們為了自身的持存、以及與各種事物之間關係的穩定性，創造出文字符號，並用以規範各種現象，在不斷變化的世界當中去異求同，確立自身以及各種對象的固定性。<sup>129</sup>然而，當所有事件都以同一性、固定性的原則，被把握為各個單一的對象，這些事件也就隨著文字概念的使用，被抽離出他們所處的、力與力之間相互影響、生成變化的脈絡，彷彿成為各自孤立、不相關的獨立狀態；而在一個人的生命活動中，當所有行動、感覺都被文字概念規範為孤立的事件，這個人也就會忽略在生成變化的活動中，各種力量的阻礙與衝突對行動的影響，以為一切都只單純的歸因於自身的自由意志。尼采因此認為自由意志學說總是脫離不了以下前提：「它假定一切個別行動都是孤立且不可分割的；這是一種在意志與認識領域中的原子論。」<sup>130</sup>當人將事件的原因歸為行動者的自由意志，往往意味著某個事件與其他事件、與歷史、環境之間的關係被忽略，這種思考方式總是將一切事件視為孤立的原子，最終簡化了整個生成變化活動的複雜過程。

這種誤以為人具有自由意志的思考，在《道德系譜學》當中則進一步被尼采分析為弱者用以對付強者的武器。書中第一卷第 13 節，也就是和本文先前的引

<sup>128</sup> Nietzsche, Friedrich (1996). *Human, All-Too-Human: a book for free spirits*, p.306.

<sup>129</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1911). "On Truth and Lies in a Nonmoral Sense". In: *Early Greek Philosophy & Other Essays*, pp.179-180.

<sup>130</sup> Nietzsche, Friedrich (1996). *Human, All-Too-Human: a book for free spirits*, p.306.

文相同的章節中，尼采以老鷹和羔羊的比喻，來說明弱者如何創造出道德判準，以此對付強者：老鷹依其自然本能，會捕捉羔羊為食，捕食行為對老鷹來說，是自然且必要的行動，無所謂道德的罪責可言；然而當羔羊認定，老鷹是依其自由意志來捕食羔羊時，老鷹就會因此被視為邪惡的存在。<sup>131</sup>其中的理由在於，羔羊所代表的弱者，無法理解所有行為、活動都是在不同力量的生成變化過程中展現的，而習慣於將行為、事件從其生成的脈絡當中抽離出來，並將這些行為歸因於某個持存、孤立之物，這個孤立之物作為行為、事件的原因，就是所謂的主體 (Subjekt)。主體概念在此並不是指一個在具體生命活動中活生生的人，而是在語言邏輯中，作為主詞被抽離出其生成變化的脈絡，所形成空洞、普遍的概念，因此與任何環境、歷史、行動都沒有直接的關聯，而能在語言邏輯的使用上，作為原因被連接到任何行動之中；這種連結的任意性，從主體的角度來看，就表現為主體意志的絕對自由。在羔羊的眼中，老鷹作為抽象普遍的主體，其行為並非出於自然的環境脈絡，而要歸因於其自由意志的選擇，老鷹作為捕食行為的唯一原因，就必須為其行為負完全的責任，罪責與惡的概念，也就在抽象主體與自由意志的思考下產生。尼采因而在書中如此描述弱者與抽象主體、自由意志的關係：

這類人需要相信一種無偏見且能夠任意自由選擇的「主體」，這種信念出於人們自我保存與自我肯定的本能，在其中所有的謊言都被神聖化了。主體(或者更通俗的稱之為靈魂)之所以直到今日還是地球上最好的信條，大概是因為它促進了一種自我欺騙的昇華，多數會衰亡的、弱者及被壓抑的人藉此將自身的軟弱解釋為自由，將自身特定的存有樣態解釋為成就。<sup>132</sup>

藉由對主體以及自由意志的信念，弱者忽略、簡化了自身與強者之間背景條件、力量的差異，將所有行動者一律視為抽象、普遍的主體；以這種普遍化的出發點來看，弱者就得以將強者於鬥爭中的勝利視為其出於自由意志對弱者的壓迫，與此相對，弱者的失敗，則成為自身出於自由意志而選擇不與其它存在鬥爭的美德，道德的善惡判準也就在如此的思考下被建立。

由以上的敘述，可以整理出尼采對弱者的思考方式之批判：之所以稱為弱者，是因為持這種思考方式的人過度依賴於固定、同一性的語言邏輯，以至於將暫時性的意義結構，錯誤的視為永遠同一、持存的理念，使得人原本出於自身需求而創造的暫時性隱喻，被神聖化為超感性世界的真理，這同時也就是傳統形上學的思維模式。基於這種錯誤的信念，具體的人之實存被簡化為抽象的主體概念，而人的生命活動，則被視為單純出於主體自由意志的因果關係。然而，這種將主體結構固定化的思維模式，會使得人忽視、遠離實際生命生成變化的活動過程，成為普遍形式的主體也會由於被抽離出其具體生命脈絡，而缺乏行動、創造價值的力量。弱者更進一步的藉由道德價值的發展，來鞏固這種思維模式，將破壞、更改固定意義體系的價值創造活動，視為出於主體自由意志的罪惡，反之，讓抽象

<sup>131</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1994). *On the Genealogy of Morality*, 1st Treatise, §13, pp.25-26.

<sup>132</sup> Nietzsche, Friedrich (1994). *On the Genealogy of Morality*, 1st Treatise, §13, p.27.

主體限制於缺乏創造、行動能力的固定狀態，以維持意義結構的穩定，則成為美德的表現。可以看出，對尼采來說，抽象主體、自由意志概念都是形上學思考模式下的錯誤信念，實際上並不存在超越於感性世界的永恆理念，也沒有永遠固定的意義結構；永遠固定同一的主體、孤立的事件，以及作為兩者之間因果聯繫的自由意志，都是在形上學的思維之下，為了鞏固整個意義體系而產生的概念。然而在否定了主體與自由意志概念之後，一個人在具體生命中的各種行動、價值創造，又是如何進行的？是否如本節開頭的引文所宣稱，整個活動中並沒有所謂行動者、沒有主體的存在？

筆者認為對這個問題的回應，可以藉助 Robert Pippin 對《道德系譜學》的分析開始。Robert Pippin 在其論文“Agent and Deed in Nietzsche’s Genealogy of Morals”中注意到尼采面對主體問題的矛盾態度，並認為尼采在《道德系譜學》中對主體概念的否定，不是為了全盤推翻主體的作用與意義，他指出如果我們直接接受尼采文中宣稱，只有行動而沒有行動者的想法，則必須放棄尼采關於權力意志與價值創造的大部分理論，畢竟在權力意志的創造活動中，始終帶有某種主體的主動性，而全然拒絕主體概念會使得這種主動性變得難以理解。<sup>133</sup> Pippin 因此主張，尼采在第一章第 13 節敘述中想表達的，並非全然拒絕主體概念，而是對特定脈絡下主體概念的批判：

我們因此需要回到《道德系譜學》I.13 節，並正確地評價，尼采在此並沒有否定行動背後有一個主體；他只是主張主體不能分離、區別於行動本身；主體「內含於(in)」行動之中。他並沒有否認力量能夠藉由活動來「展現自身(*expresses itself*)」。事實上，他只是主張存在如此的**展現活動(*expression*)**，並且似乎要透過這種展現活動，而非意向性的因果關係，來瞭解行動者如何內含於行動之中。<sup>134</sup>

簡單來說，Pippin 認為尼采要批判的主體概念，是與行動、效果的展現相分離的主體，這種主體可以透過自身意向，自由的決定要採取甚麼行動，因此一切行動的原因皆是來自於主體的自由意志。然而尼采主張，實際上我們不能將主體視為一個孤立的、中性的、全然自由的超然之物，把主體從各種行動、效果當中抽離出來，認為一切變化都無法對主體產生影響；相反的，所謂主體其實就是主體的展現活動，兩者不能相互分離，因為主體作為行動者，只能以各種行動的展現來構成自身的具體內容，一個全然沒有展現活動的主體是難以想像的，其存在甚至根本無法被察覺；主體不能超然獨立於其展現活動，並且各種行動、效果的展現又總是會受到其他主體的展現活動所影響，主體於是不能脫離自身所處的歷史、環境脈絡，不會是徹底中性的、不受任何外力影響的抽象、普遍存有。

藉由 Pippin 的分析，我們可以整理出兩種主體概念，第一種是作為行為的原因，與行為相分離的主體，持這種主體觀的人認為，主體有絕對的自由可以決定

<sup>133</sup> Cf. Pippin, Robert (2006). “Agent and Deed in Nietzsche’s Genealogy of Morals”. In: *A companion to Nietzsche*. Ed. by Keith Ansell Pearson. Oxford: Blackwell Pub., pp.376-377.

<sup>134</sup> Pippin, Robert (2006). “Agent and Deed in Nietzsche’s Genealogy of Morals”. In: *A companion to Nietzsche*, p.379.

一切行為活動，而主體作為一切的原因，則具有不受一切外力影響的超然獨立性質；這種主體觀其實就是傳統形上學、基督教所主張的，純精神、理性意識的主體，也是尼采在《道德系譜學》中，藉由對基督教、對奴隸道德的系譜學分析，所要批評的主體概念。第二種主體觀則是無法與行為相分離的主體，主體本身就是由行動的展現，以及對行動意義的各種不同詮釋所構成，這些行動、詮釋都脫離不了自身所處的環境與歷史脈絡，或者說這些行動本身就屬於不斷變化的生成世界、生命的一部分，只有在這個脈絡中展開討論，主體概念才能有其具體的、活生生的意義內容，這種主體觀，則是尼采所支持，並藉由權力意志所展現的想法。然而在此有必要進一步釐清，這種主體既然無可避免的會受到各種環境與行為的影響、限制，主體自由、主動的價值創造又如何可能？這種主體的自由與主動性，又如何不同於形上學、基督教當中主體的自由與主動性？以下筆者因此希望展開對權力意志所代表的主體概念的討論，並進一步說明，遊戲、永恆回歸概念與尼采所主張的權力意志、主體概念之間的關聯。

## (二)主體與行動：權力意志作為主體

相較於《道德系譜學》著重於形上學的主體、自由意志概念在道德發展上的分析與批判，尼采於時間相近的著作《善惡的彼岸》(*Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*, 1886)當中，則對權力意志概念有較詳細的描述，以下筆者就以此書作為說明尼采思考權力意志概念的主要文本。首先在第54節當中，尼采提到了主體與行動之間的關係，只是這次不是宣稱沒有主體只有行動，而是提出兩者關係反轉的可能性：

從前，人們相信「靈魂」，就像人們相信文法及文法上的主詞：他們說「我」是條件，「思」是謂詞、受條件所限制——思考被認為是一種需要主體作為原因來支持的活動。而後則有人以值得敬佩的堅忍與狡詐逃離這張網，並問道是否情況可以顛倒過來：「思」是條件，「我」是被條件所限制者；「我」在此情況下只是由思考所構成的綜合。<sup>135</sup>

尼采嘗試提出一種新的思考方向，將主詞與謂詞的從屬關係顛倒過來，「我」作為主詞不再是一切行動的絕對原因，以自身的自由意志決定謂詞的內容，相反的，活動本身才是決定「我」之具體內涵的關鍵，若沒有行動、沒有思考，自我作為空洞的主詞沒有任何意義可言，在此意義下自我是依賴於行動的展現、與行動不可分離的，是由各種行動、思想所構成的綜合結果。在《道德系譜學》當中尼采宣稱不存在主體、行動者，指的也就是沒有先於行動、與行動分離，而能夠作為行動的原因、條件存在的主體，如果真的要談所謂自我的概念，那麼這個自我應該是與行動相結合、作為行動的綜合結果而顯現的，其內涵、意義會隨著行動的變化而不斷更動，不會只是一個抽象、普遍的文法形式。

自我是一個由各種行動構成的複合概念，而不是作為一切行動基礎的孤立原因，這意味著主體的意志運作其實不是一個單純而明白的過程，從作為原因的自

<sup>135</sup> Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*, §54, p.67.

我出發，直接通向作為結果的行動，意志概念因此必須重新被理解。我們可以看到尼采對意志概念進一步的分析，在第 19 節中，尼采首先強調意志是個複雜、複合的概念，是不同感覺的集合體，這種集合體有以下特色：

意志不僅僅是感覺、思考的複合物，更是一種情緒(Affekt)，特別是一種下命令的情緒。被稱為「自由意志」的東西在本質上，就是面對必須服從的一方時所感受到優越的情緒：「我是自由的，『他』必須服從。」……一個有所意志(will)的人，就是對他自身內部某個服從於他，或者他相信服從於他的事物下命令。……我們同時是命令者和服從者，並且作為服從者，我們查覺到那些總是在命令的行動之後伴隨出現的，強迫、衝動、壓力、抵抗和運動等感覺……<sup>136</sup>

意志是各種感覺、思考、情緒的複合物，這些感覺、情緒涉及到的是一種命令活動，在命令活動中，作為命令的一方所感受到的自由，其實就是自身的力量高於其他力量的優越情緒，相對的，服從的一方則會感受到命令方的強迫與壓力、感受到力與力之間相互對抗的運動。我們在日常生活中以自我、意志概念概括的各種活動，其實都具有這種命令與服從的雙重性，「我」在此作為一個複合概念，同時是命令者也是服從者；只是在概念使用的簡化中，我們往往忽略了所謂意志實際上意味著力與力之間，相互要求命令與服從的對抗過程，而將自我、意志概念直接等同於最後勝利的命令方，因此誤以為自己的意志具有完全的自主獨立的決定權，可以決定任何行動，人具有「自由意志」的想法也就由此產生。

可以看出，尼采並不反對自由、自我、意志等概念，而是要強調自我、意志都不是單純、不可分割的概念，其活動也不能由簡單的因果關係來規範；自我概念作為一個綜合概念，是人這種有機體內部各種力量之間不斷相互衝突、抗衡、協調的產物，甚至可以進一步說，力量的衝突不僅僅限於有機體內部，還必須考慮其所處的環境脈絡中，有甚麼其他力量會對有機體造成影響，也就是說，在自我概念背後，總是已經預設著整體環境脈絡中各種力的衝突。以此來看，所謂意志概念，就是各種力量之間活動、衝突的展現；在活動過程中，不會有哪一方具有絕對自主獨立的選擇權，也不會有哪一方徹底的被限制，尼采因此說：「『不自由的意志』是神話；在現實生命中只關乎意志的強與弱。」<sup>137</sup>尼采不但反對超然、孤立的主體與自由意志概念，也反對一切都被命定的機械式因果觀，其理由就在於力與力之間的競爭活動中，沒有哪一方能脫離其他力量而獨立存在，也沒有哪一方從一開始就被完全限制住，沒有爭取勝利、成為命令者的可能。就像本文前一章分析遊戲活動時曾提及，遊戲者在遊戲之中，並不存在任一方徹底宰制或被宰制的狀態，力與力之間的活動狀態就具有這種遊戲的特性，既非全然自由也不是完全的被宰制，力的活動必定會在某些限制、某些環境脈絡下進行，但在其中，每個參與者也都有機會成為命令者、征服其他力量；而所謂意志的自由，實際上所指的就是力量在征服過程中展現自身、感受到自身與其他力量之間等級差距的

<sup>136</sup> Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*, §19, pp.25-26.

<sup>137</sup> Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*, §21, p.29.

優越情緒，並將這種情緒抽離其活動脈絡，簡單與一個抽象主體相連結，這種錯誤推論的結果。

尼采認為，這種力與力之間的相互衝突競爭，不只限於人這種有機物，也是對其他有機物、甚至無機物之運作的說明；意志概念作為力與力之間命令—服從的關係展現，也就不是狹義的指稱人的某種心靈運作能力，而是用來表達力與力之間的互動關係。意志總是朝向某物的意志，也就是說意志必須在不同事物、不同力量的關係當中才得以發生，意志的運作本身就意味著，力與力之間已經處於彼此相互影響的活動之中；而力在活動之中，總是傾向於藉由征服其他力量來展現、提高自身，因此意志也就總是會顯現為一種求權力、求影響與征服的意志。尼采因此說：

假如最終我們成功地將一切具有衝動的生命(Triebleben)，解釋為意志的一種基本形式的發展與衍生——也就是如我所主張的，一種權力意志；假設一切有機功能都可以追溯到這種權力意志……則我們就能夠將所有起作用的力規定為：權力意志。這個從內部來看的世界，這個根據其「智性的特質(intelligiblen Charakter)」所規定和描述的世界——它就是「權力意志(Wille zur Macht)」，除此之外甚麼也不是。<sup>138</sup>

在此所謂智性的特質是康德哲學的用語，康德在《純粹理性批判》中，區分出主體具有經驗特質(empirische Charakter)與智性特質兩種面向，以解釋各種活動、現象的原因。<sup>139</sup>經驗特質指的是當主體的活動在感性世界中表現為各種現象(Erscheinungen)，則這些現象會依據各種自然規律，而與其他現象有所聯繫，整個現象的序列皆遵守感性世界的機械因果法則；然而除了以感性經驗觀察到的因果法則之外，當我們以智性的角度來理解主體的活動時，就能發現各種現象活動還有超越於現象之外、無法被感性能力所認識的原因，這種原因不受任何感性現象所限制，是屬於物自身(Ding an sich)的原因。康德以前者描述感性世界的因果關係，在其中一切都已經被機械因果序列所決定，從主體外部來看，各種活動表現為可以被感官察覺到的經驗，也就沒有自由可言；而後者作為超感性世界因果關係的描述，則是出於主體內部智性的觀察，顯現出自身具有超越於一切現象，作為各種行動之原因的自由意志；也就是說，康德藉由經驗與智性兩個面向，分別說明了世界在現象與物自身的二元結構下，主體與行動之間兩種不相互衝突、影響的因果法則。

尼采提出權力意志的解釋，正是對這種二元結構的瓦解；也就是說，並沒有某個永恆同一的實體在事物背後作為支撐，讓不斷變化的表象得以呈顯，事物並不是由這種實體—表象的二元結構所組成，表象也不需要超越性的概念作為其原因，表象本身就是力與力之間活動的實際展現，也就是權力意志。在此主體內部與外部的分別不再具有實質意義，所謂從內部來看世界，指的權力意志作為力與

<sup>138</sup> Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*, §36, p.48.

<sup>139</sup> Kant, Immanuel (1914). *Critique of judgment*. Trans. with introduction and notes by J.H. Bernard. London: Macmillan, p.467-468.

力之間的關係描述，規定了所有在競爭衝突當中起作用的力，都具有征服他者、獲得勝利以展現自身權力的內部衝動，這種內部衝動作為原因，只能在感性世界的生成變化活動當中才得以實現。

總結來說，若要說尼采哲學當中具有主體概念的意涵，則這個主體不是作為產生意志之原因的空洞形式，意志作為力與力之間的關係展現，作為力在關係中總是具有征服衝動的內在原則，就已經具有行動、效果與主體的雙重特質；之所以說意志是主體，其原因在於意志代表著力與力之間關係、互動的綜合統一結果，然而意志又只能在力的生成變化活動、在各種現象中顯示其存有，意志作為力之內部衝動的展現，不會在生成變化、在力的衝突競爭之外有其獨立的意義。

### (三) 遊戲、永恆回歸與權力意志

尼采以權力意志來面對傳統主體概念僵化、空洞的問題，權力意志作為新的統一、綜合原則，使得主體得以重新和其行動、效果結合，而能具有不斷變化的豐富意義內容。從這種對主體概念的新思考出發，我們就有機會回應本小節開頭所提出的問題，即權力意志的概念如何得以面對永恆回歸與虛無主義，使得關係到權力意志概念的、新的意義建構模式，不至於像傳統哲學那樣與具體生命相分離，而能真正地展現出生命的力量？

傳統形上學以永恆理念作為基礎的意義建構模式，所追求的是永恆不變的意義體系，也可以說是永恆在場的存有(being)，這種體系在永恆回歸的運作下必定會產生矛盾，因為不斷變化的生成(becoming)遊戲必定會破壞存有永恆在場、永遠不變的性質。若權力意志作為主體，仍然企圖在永恆在場的存有之定義下建構意義體系，則權力意志就必定會與永恆回歸的運作產生矛盾；但就目前為止的分析來看，權力意志所要構築出的意義內容，並不是一套永恆在場、永恆不變的體系，而是隨著各種力的行動而不斷變化的內在原則，若我們要宣稱權力意志的運作所彰顯出的是各種意義內容的存有，存有概念的意涵在此就明顯需要與形上學脈絡做出區別。尼采曾說：「存有——我們無法撇開『生命』來設想這個概念——一個死的事物要如何『存有』呢？」<sup>140</sup>存有這個概念離不開生命，也就是說所謂存有，只有在生命於世界中具體活動的當下才能被設想，存有首先必須在生命、在力與力的活動之中才得以顯現，而不能反過來，作為一切活動的原因與與底基先天的、無條件的在場；因此對尼采而言，即使權力意志概念帶有主體、存有的意涵，這種存有、主體概念也已經不是超然於生成活動之上永恆在場的理念，而是代表著生命整體活動內容所顯現的內在原則。在這種思考下，存有與生成兩者並不會產生絕對的分裂與對立，反而是在權力意志與永恆回歸的運作中，相輔相成的顯現。尼采也因此說：「給生成加上存有特徵的印記——這是最高的權力意志。」<sup>141</sup>「所謂一切皆輪迴，是生成世界向存有世界的極度接近：這是沉思的最高點。」<sup>141</sup>可以看出，無論是權力意志還是永恆回歸，都代表者生成與存有之間的

<sup>140</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §582, p.312.

<sup>141</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §617, p.330.

緊密關係，讓生成印上存有的標記、讓存有與生成兩世界極度接近，所指的就是讓權力意志作為力的內在原則，於力與力之間不斷進行的活動中，一次又一次的展現自身。

權力意志與永恆回歸所共同展示的，也就是存有與生成在尼采哲學的一元世界之下相接近、相結合的狀態，然而這種與生命、生成活動相結合的存有概念，具體來說如何在永恆回歸的運作中成為可能，筆者認為可以借用 Alexander Nehamas 對尼采的詮釋來開始分析。Nehamas 在其作品 *Nietzsche: Life as Literature* (1985) 當中，提到尼采為《瞧！這個人》一書所下的副標題所帶出的特殊意義。此書的副標題為：「人如何成其所是(Wie man wird, was man ist; How One Becomes What One Is)」，也就是說一個人如何透過生成活動，構成屬於自身的具體存有；這句話也時常以不同的形式出現在尼采的其他著作中，<sup>142</sup>可以看出尼采對於這個「構成自身存有」的目標有相當的重視。<sup>143</sup>但是若單純將一個人之所是、一個人之存有，理解為傳統形上學意義下，某種固定不變的永恆在場狀態，則尼采要人「成其所是」的目標，就會明顯地與其對生成、生命的重視相違背，使生成活動終究只是人為了達到某個固定狀態而使用的工具，同時這種定義也不符合我們剛才對存有概念的討論。Nehamas 因而提出以下主張，來重新釐清尼采所指的存有之意義：

我們可以看到，一個人成其所是，指的並不是達到一個新的、特殊的狀態並停止生成活動——這件事與達到某個狀態完全無關。其所指的是一個人將自身的所有行動與自身相等同，發現自己所做的(所成為的)一切就是自己所是。在理想狀態下，這也就是將自身放入一個融貫的整體當中，並渴望成為自己所是的一切：這是將自身的特徵賦予一種風格(style)；存有(to be)，我們可以說，就是生成(becoming)。

<sup>144</sup>

呼應先前 Pippin 的看法，Nehamas 亦認為尼采哲學中，人之主體概念並非指稱某種固定不變之形式、狀態，而是與行動相結合、只能在行動當中顯現，只是 Nehamas 更進一步指出，在這種思考下，存有概念已經不是指稱某種持存、固定的狀態，而是指個體生命將其所處的生成活動脈絡掌握為一個整體，並賦予力與力之間的活動一種風格，也就是給出一種形式、原則，使得力與力之間活動能展現出具體的意義結構與內容；換句話說，成為自身之存有，指的是讓自身生命所處的活動脈絡得以展現其整體的意義內涵，讓自身的行動、關乎自身的各種力之運作，等同於自身的本質、意義內容，這種意義只能在力與力的關係結構中產生，沒有所謂超越於生成活動的永恆理念作為意義的來源，一切都來自於力與力之間的衝突互動、都是權力意志。

<sup>142</sup> 如尼采在《快樂的科學》第 270、335 節，以及《查拉圖斯特拉如是說》第四卷第一節都曾提及「成為自己所是、成為你自身」的想法。

<sup>143</sup> Cf. Nehamas, Alexander (1985). *Nietzsche, life as literature*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, pp.171-172.

<sup>144</sup> Nehamas, Alexander (1985). *Nietzsche, life as literature*, p.191.

筆者認為，從遊戲概念的角度來分析，可以更加清楚的理解尼采哲學中所謂存有、成為自身的意涵，因為當我們說一場遊戲存有，其中的意思不會是指稱一場遊戲先天的、獨立的存有於某處，遊戲這種存有勢必要由其內容，也就是遊戲者之間的互動來彰顯，只有在遊戲活動的當下，我們才能宣稱某場遊戲的存有，遊戲這種概念，必定要藉由無數的遊戲活動不斷的豐富其內容與意義。同樣地，如果說永恆回歸是不斷重返的遊戲，所謂權力意志的內涵，就是不同的力量作為遊戲者，在競爭衝突中展現出的遊戲整體之意義；這也是為甚麼權力意志作為力的綜合原則，不能脫離任何力的運作而獨立存有的原因，無論是命令的力或者服從的力，都是使權力意志得以開展的必要條件，在權力意志當中，所有力的活動都是意義表現之整體不可或缺的一部分。當我們在這種思考脈絡下談論存有的概念，存有指的也就是這種意義活動整體的必然性，尼采說權力意志是讓生成印上存有的印記，就是指權力意志作為力與力整體運作的內部原則，使得一切力的活動在其中展現為融貫的整體，而不會有任何力被視為不需要的、偶然之物；存有的意涵在此不是永恆固定的、與生成相對立的概念，而是生成活動整體意義、原則的展現，權力意志也因此不是指稱某種固定的、永恆在場的意義體系，總是面臨被生成活動破壞的威脅，而是指在意義結構不斷變換的過程中，內容隨之逐漸被豐富的、活生生的整體，就像遊戲的規則、內容得以在一場場具體的遊戲活動當中拓展，隨著越來越多遊戲者的參與，遊戲得以在其內容變得越來越豐富多樣的同時，維持其作為一種遊戲的整體、同一性；尼采哲學要肯定的存有，是這種在生成活動中，藉由變化與差異而得以不斷豐富自身、表現自身的整體，同時也就是指生命、權力意志。

所謂權力意志不會與生命相分離、權力意志就是生命的表現，就可以在此意義上獲得解釋；傳統形上學體系的主體、存有概念之所以會與生命相分離，在於其中以主體、存有為基礎所建構出的，都是一套與生成活動相對抗的固定意義體系，這種體系要求絕對不變的穩定性，因此一切生成活動對意義體系來說都會造成破壞，使意義的建構成為徒勞。但若我們要將權力意志視為一種新的主體、存有概念，則這種主體的意涵僅僅在於：權力意志作為綜合原則，將一切生成活動掌握為一個整體，展現出力與力之間的等級結構，而存有的意涵則在於肯定生成活動作為整體的實在性；當生成活動本身被掌握為實在的整體，意義體系不斷產生的變化與差異，也就不會是對整體存有的威脅，而是如實反應出生成活動活生生的特質，使其作為整體的意義內容更加豐富、不斷的被擴展。永恆回歸對差異的肯定，因此不會與權力意志作為整體的綜合原則相矛盾，反之，正是在永恆回歸的遊戲中對創造過程、對差異的肯定，才能夠確立具體生命中意義、原則不斷變化開展的豐富性。就像筆者在本文第三章第三節曾提及，遊戲、戲劇概念對高達美來說，意味著存有展現自身真理的方式，每一場遊戲、戲劇都會因為時空背景、參與者等不同因素，而具有自身獨一無二的差異，這些由不同差異所構成的內容，並不是對某個永恆固定的理想遊戲概念之拙劣模仿，反之，不斷變化的內容本身就已經是遊戲、戲劇本質意義豐富性的展現，因此遊戲、戲劇能夠透過不

斷輪迴重複的活動來豐富自身的本質意涵。筆者認為尼采哲學中，可以看到永恆回歸與權力意志之間也具有相似的關係，藉由力與力之間不斷反覆進行的競爭遊戲，權力意志的意義才得以在無數的差異、生成活動中，不斷展現自身意義的豐富性，差異因此不是對權力意志之意義體系的否定與破壞，權力意志反而必須藉由永恆回歸不斷進行的生成遊戲，肯定自身具體生命當中不同面向的意義。

回到虛無主義的問題，當我們以上述對權力意志、存有概念的定義出發，就可以發現虛無主義當中，一切意義內容都會因為生成活動的破壞與改造，而淪落為無價值、徒勞的困局，其實是來自於對存有與價值概念的錯誤認識。傳統形上學的二元世界思考模式，視永恆在場的存有為最高價值，並將生成活動貶低為無價值、非存有，使得所謂存有之價值等同於永恆在場、永恆不變的狀態；然而當尼采解消了二元世界的分別，說明永恆在場的存有概念只是文法、邏輯上的虛構，傳統形上學意義下的價值概念，也就隨著對存有概念的重新思考而瓦解，若還要在尼采所設想的一元世界中尋找永恆在場的存有價值，必定會落入徒勞與虛無的結果。因此，伴隨著對存有概念的重新定義，價值概念也有必要重新釐清；當我們將存有概念理解為具體生命中，生成活動作為整體所展現的、不斷變動的意義內容與規則，價值概念也應在此脈絡下，理解為對生成活動整體的肯定，具體生命之意義內容不會隨著生成活動的改變而被否定、喪失其價值，反之，具體生命之價值，正在於其意義具有不斷被創造的豐富性。我們也可以由此了解到，在《查拉圖斯特拉當中》孩童對遊戲的肯定，其實具有兩個層面的意涵：第一個層面的肯定是對永恆回歸的肯定，孩童在遊戲當中忘卻自我、忘卻意義結構的問題，投入遊戲當中享受創造活動的快樂，並肯定差異讓遊戲永遠有重新開啟的可能，渴望遊戲活動得以不斷輪迴的進行下去。但孩童的遺忘，卻不是將自身徹底地融入生成活動之中，放棄自身作為個體生命的具體意涵，因為在第二個層次的肯定中，藉由將創造活動整體掌握為遊戲，孩童又重新獲得了自身作為具體生命的意義內容，這種將遊戲作為活動整體的肯定，也就是對權力意志、對具體生命獨特存有的肯定。尼采如此說明孩童對遊戲的肯定：「『是(Ja)』，為了創造的遊戲，我的兄弟們，一個神聖的『是』是必須的：精神現在意志著自己的意志，而這個失去世界之人(der Weltverlorene)現在重新贏得自己的世界。」<sup>145</sup>可以看到對遊戲的肯定中，具有丟失世界之後又重新獲得世界的過程，其中對遊戲第一個層次的肯定，是忘卻既有的意義體系，也就是丟失目前用來框架、規範自身的世界脈絡，讓自身沉浸於生成活動當中，肯定活動當下的價值；第二個層次的肯定，則是藉由肯定生成活動整體所展現之意義，重新構築出符合於自身特殊活動環境的意義結構、找回屬於自身生命的具體內容，在這種雙重肯定的相互作用之下，具體生命作為不斷輪迴的遊戲，才能開展出屬於自身活生生的「世界」，肯定生命活動整體不斷更新的豐富價值。

### 第三節 生命、意義建構與遊戲

<sup>145</sup> Nietzsche, Friedrich (1978). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*, p.17.

綜合以上對永恆回歸與權力意志的分析，可以說尼采對形上學意義建構模式的批判，以及對虛無主義歷史的描述，其目的是在於：讓意義建構的活動，回到展現個體生命之具體內容與力量的原初功能。人類對固定意義體系過度的依賴，導致存有與生成相互分裂，使存有作為永恆固定的理念，反過來壓制具體生命意義的開展；尼采重新理解存有概念，說存有無非就是生命，就是指意義體系並不是獨立自存的、先天的理念，而是具體生命的展現，當意義體系脫離生命的創造活動，獨自發展為形上學永恆固定的架構，就注定逐漸喪失其表達生命的價值並淪為虛無，而建構固定體系的努力，也會因為面對不斷輪迴的生成活動之破壞，使得對永恆意義結構的追求成為徒勞。而讓意義建構活動回到其原初狀態，指的就是認識到意義整體的結構、內容，與創造、改變意義的活動本身是共屬一體、不可分割的，意義內容只有透過創造活動才得以顯現，沒有在活動之外獨立自存的可能；創造活動也必須透過意義內容，才能表現出力與力之間活動整體所產生的內部原則與秩序。綜合本文第三、第四章對遊戲概念與尼采哲學的分析，可以發現遊戲概念之所以在尼采哲學當中具有特殊地位，正是在於遊戲的特性能夠表現出這種意義建構活動與內容共屬一體的狀態；透過對遊戲特性的分析，才能夠理解在尼采哲學中，存有與生成、主體與行動，這些原本在形上學中分裂對立的概念，如何在一元世界體系之下，共同展現具體生命的價值。以下就分別以生命作為主體、及生命的詮釋活動為主題，綜合說明在尼采哲學中，遊戲概念如何展現出不同於形上學的、對意義建構的思考方式。

### **(一)具體生命作為主體：遊戲與酒神精神**

若要說明意義建構活動如何能展現具體生命的意義，首先需要釐清的便是具體生命、尤其是人之具體生命，作為一種主體所代表的意涵。筆者曾經提及，在海德格的詮釋之下，權力意志作為主體所進行的認識活動，是一種圖式化的過程，也就是賦予混沌的生成活動形式，將生成世界固定化為各種對象，以此掌握、宰制生成世界；然而在我們對尼采哲學的主體概念重新探討之後，可以發現權力意志的確有從混沌的力與力之運作當中，建立起形式與規則的作用，但這種規則的建立並不是權力意志單方向對世界的宰制，而是在遊戲當中，隨著力與力之間的競爭互動而逐漸產生的。遊戲並不是一開始就展現為主體，以其先天的規則支配各種力在遊戲當中的運作，而是力與力在相互限制、衝突的過程中，逐漸建立起彼此互動的綜合規則，其中較強大的命令方，能夠給予服從的一方較大的限制，但無論哪一方都不能脫離彼此之間互動的關係，不同力量之間運作的整體因此會產生特殊的規則、內容，這個統一的規則就是遊戲、權力意志的意涵。因此，權力意志作為主體並不是一個單純、不可分割的概念，而是複數的力量之間的綜合結果；以人為例，當我們說一個人是權力意志主體，其範圍不僅包含了人作為有機體，身體內部各種器官、肌肉活動的關係，還包含人與其周遭環境的互動，與其他力量之間相互影響與被影響的關係，所以，權力意志的意涵與其說是指一個

人的理性意識或者身體存在，不如說是指稱一個人在世界中生存方式的總體表現，在這點上，權力意志並沒有形上學傳統以及海德格的詮釋中，明確的主體與對象之區分關係，其本身就是各種關係之間的綜合原則。可以看出這種主體概念並不是穩定的，隨著各種力量之間的遊戲不斷輪迴，範圍、內容不斷變動的主體概念都會面臨被破壞、瓦解的危險，而對尼采來說，只有在人不畏於變化與破壞的危險，全力投入在世界之中的生存活動、投入力量之間的遊戲，其具體生命的價值才能在不斷變化的視角與詮釋當中，藉由意義持續開展的豐富性而被展現；這種面對自身生命的態度，也就不是為了自身的穩定持存與對世界的宰制，而是像真正的哲學家那樣，一再的冒險投入生命的遊戲之中，以開展自身生命意義層次的多樣性，這種不斷以身犯險投入遊戲的精神，在尼采晚期也時常以酒神作為象徵。

146

所謂酒神精神指的是人面對不斷輪迴重返的遊戲，應要像酒神一樣，即使被摧毀成碎片、失去自身原本作為主體的意義結構，也要能夠不斷重生、重新確立自身生命的意義，這種意義的確立不是為了要達到某種固定不變之狀態，而是在反復重建自身生命意義的過程中，肯定生成活動整體的價值；如尼采於《權力意志》第 1052 條的筆記中，就透過酒神與基督的對比，說明酒神的重生，與其對生成活動、生命之肯定的關係：酒神與基督兩者都是曾死而復生的神祇，但基督的重生，是為了超越生成世界的變化而達到永恆在場的存有狀態，因此這種重生其實是對生命、對生成世界的否定；與此相對，酒神的重生則是對生命的肯定，因為酒神的死亡與重生始終是在生成世界當中，沒有以超越於生成活動的永恆存有作為目標，其重生之意義並不是拋棄、否定生成世界，而是讓自身作為各種生成活動之內在原則，將力的衝突競爭統合為一個自身具有充足、完滿意義的整體。<sup>147</sup>可以看出這種對自身生命意義的確立與肯定，並不是某個孤立的個體主觀的、單方面的將意義強加於自身生命或各種對象之上，生命作為各種力量之綜合的遊

---

<sup>146</sup> 尼采在其晚期著作、筆記中提到的酒神概念，與其在《悲劇的誕生》當中所強調的意涵有所不同，尼采早期以酒神概念說明放縱無節制的、完全沉浸於生成世界當中的陶醉狀態，以此對比於太陽神節制的、個體化的狀態；但尼采在晚期所使用的酒神概念，則強調酒神具有從破碎的狀態當中重生，重新將自身統合為一的個體化力量，得以在生成活動中不斷確立自身的個體性，而不只是沉浸在生成世界中迷失自身。關於酒神概念在尼采著作不同時期的差異已經有許多討論，例如考夫曼就曾在其著作中提及(Kaufmann, Walter Arnold (1974). *Nietzsche, Philosopher, Psychologist, Antichrist*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, p.129)，而關於尼采後期所強調的酒神之意涵，也可參考下一則註釋的說明。

<sup>147</sup> 關於酒神將各種生成活動統合為一的說明，也可以參考 Alan Schrift 對尼采哲學中酒神概念的詮釋。Schrift 將酒神概念與尼采對風格的討論相結合，認為酒神所展現出的是一種「偉大的風格(grosse Stil; grand style)」，也就是說酒神精神象徵著對個體能夠容納各種不同力量的視角與詮釋，控制這些多樣的視角、確立視角彼此之間的等級次序，並將其整體統合為一，酒神精神作為偉大風格的代表，能在生成活動不斷的變化當中，一次又一次的將各種力量之間的混亂視角、詮釋綜合並賦予統一的形式。(Schrift, Alan D. (1990). *Nietzsche and the question of interpretation: between hermeneutics and deconstruction*. New York: Routledge, p.159-160)筆者與 Schrift 的意見略有不同，在 Schrift 對酒神的敘述中，似乎較傾向於將酒神的統合作用視為一種主體的主動能力，筆者則認為各種力的詮釋之間的統一作用，與其說是某個主體單方面的控制，不如說是各種力在遊戲活動之中共同構築出的結果。

戲整體，本身就無法與生成世界的脈絡相分離，生命的意義因此不是來自於某個個體的主觀建構，而是一個具體生命與其所處的生成活動脈絡所共構出的整體意涵，尼采也因此將這種統合、肯定各種生成活動的酒神精神，稱為「命運之愛(amor fati)」：「哲學家可以達到的最高狀態：與實存(Dasein)處於酒神式的關係之中，我對此的公式是命運之愛。」<sup>148</sup>也就是說，所謂酒神式的肯定，所指的是個體生命在活動中，釐清自身和生成世界作為整體存有的綜合關係，統合並描繪出一套自身當下在世界之中的生存方式，並了解到這一套生存、活動的模式，是來自於各種不同的力量活動共同構築出的結果，因此對於當下自身活動意義的肯定，同時也是對自身所處的整個歷史、環境脈絡，也就是對自身之命運的肯定與熱愛。

藉由以上敘述，我們可以發現兩種面對生命、面對生成世界之態度的對比：一種是傳統形上學中，個體生命面對世界的態度，從一個孤立的主體出發，將意義結構強加於生成活動之上，這種態度同時也顯現於海德格的詮釋之下尼采哲學的脈絡，其中人作為無條件的主體宰制一切存有者，將一切事物掌握為可供自身利用、控制的對象與資源，在這種思考下，所有意義內容與活動都只不過是主體為了自身需要而利用的工具。而另一種面對世界的態度，則是遊戲概念所帶出的尼采哲學脈絡，其中具體生命作為一種新的主體，並不意味著孤立的個體，而是處於生成世界之中，與各種力量之活動不可分割的存有，主體的意義內容因此不是來自於個體的主觀意識，而是具體生命面對世界，與各種力量在競爭遊戲當中共同建構而成；對個體生命之意義內容的肯定，因此也包含了對整體生成活動脈絡的肯定，在此意義內容就是對個體生命之生存態度的反映，藉由意義內容、體系不斷的變化與重構，能展現出生命在世界當中活生生的活動過程，所謂價值概念，則是關乎意義體系是否能在不斷變化的過程當中，如實反映個體生命之生存活動所展現的力量，而不至於停滯在某個固定結構中，漸漸失去與生命活動的聯繫。在這種態度之中，對生命、權力意志的肯定與熱愛，就不是肯定某個固定存有狀態的意義結構、內容，或者是肯定人作為主體，對這種意義結構盲目的維持與擴張，而是藉由肯定不斷變化意義內容，展現出生命活動的多樣、豐富內涵；只要生命尚未結束，就總是會處於力與力的遊戲、處於意義創造的活動之中，生命意義內容的變化與擴展也就沒有停止、被限制的一天，而所謂酒神精神，就是在不斷投入遊戲之中的同時，也不斷重建意義結構整體的同一性，讓意義結構與意義的破壞、創造活動之間，達到不相互衝突、宰制的平衡狀態，使意義結構作為生命活動價值的展現，其內容得以不斷的變換、擴展下去。

## (二)生命與詮釋：意義建構活動作為一種遊戲

透過上述說明，可以了解到尼采哲學中，權力意志、主體概念作為意義內容綜合統一的整體，這種整體所展現出的存有之意涵，並非形上學脈絡下孤立的、永恆固定的在場狀態，而是會隨著生成活動不斷變動、整合，以展現出對生命活生生的力量與豐富性之肯定。然而在重新釐清存有、意義內容的面向之後，我們

<sup>148</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §1041, p.536.

也有必要從相反的角度，也就是生成、意義建構活動的角度，重新了解尼采哲學中意義建構活動與生命之間的關係；因為在傳統形上學脈絡下，生成活動、意義建構總是與永恆在場的意義體系脫離不了關係，永恆在場、固定的意義體系作為超越的、具最高價值的存有，是一切意義建構活動客觀、普遍的判準，換成另一個說法，永恆的意義體系可以被視為先天、獨立存有的終極文本，而一切意義建構活動則都是對此文本的不同詮釋。可以看出在這種思考下，意義體系與建構活動兩者因為存有與生成之間的斷裂，而呈現出極端的對反關係：意義體系是先天獨立的、客觀普遍的文本，意義建構則是主觀的、依賴於文本的詮釋活動；如此一來、當尼采批判並取消了永恆在場的意義體系，是否意味著一切意義建構活動在失去了超越、客觀的判準之後，都淪為主觀、相對的狀態？筆者在此段落希望說明的，便是尼采對永恆在場之存有概念的取消，並不意味著宣稱一切意義皆只有主觀、相對的價值，反之，在與遊戲、生命概念的關係當中，我們可以發現尼采的目的其實是希望重新釐清文本與詮釋、意義體系與建構活動之間的關係，說明在兩者共屬一體的狀態下，意義建構活動仍然存在某種客觀的價值判準，但同時也不會使建構、創造活動必須依賴於此判準，被判準預先限制了活動的不同可能性。

尼采在其著作中的許多表述，很容易讓人認為其否定價值的客觀判準，例如尼采曾宣稱沒有事實而只有詮釋，<sup>149</sup>人們時常將此宣稱直接理解為：一切意義都來自於權力意志作為主體，任意、主觀的對各種對象的詮釋，因此一切意義都只具有主觀、相對的價值，不存在終極的文本、客觀的事實作為意義建構活動的依據。然而這種理解仍然是站在傳統形上學中，文本與詮釋的二元分別之下對尼采的分析，無法彰顯尼采作出此宣稱的真正意圖；尼采曾在其筆記中如此說明詮釋活動的意涵：「人們不應該問：『是誰在詮釋？』相反的，詮釋活動作為權力意志的一種形式，其本身就作為一種效果(Affekt)而實存(Dasein)(但不是作為一種『存有(Sein)』；而是作為一種過程、一種生成)」<sup>150</sup>可以看到對尼采來說，所謂詮釋、意義建構活動，並不是某個詮釋者所作出的任意、主觀的行為，權力意志與詮釋活動之間的關係，不是一個孤立主體與行為之間的關係；詮釋活動本身作為一種效果，就是權力意志實存的展現；也就是說，權力意志將具體生命面對世界的生存態度，掌握為一個統一的文本，而這個文本的意義與價值之彰顯，則需要依賴於詮釋活動對意義的建構與創造。尼采在筆記中特別使用實存(Dasein)一詞，區別於傳統形上學當中永恆不變的存有(Sein)之意涵，詮釋活動具有實存的意義，指的就是一種將生成變化活動掌握為整體的肯定態度。如同我們先前對尼采哲學當中存有概念的分析，尼采將權力意志視為存有與生成的接近、結合，指的是權力意志讓各種生成活動得以被掌握為一種具有統一風格的整體，而所謂詮釋活動、意義創造活動，指的則是各種力量之間的運作，從混亂無序的狀態到整體風格產生的過程。在此結構中並不存在形上學的理解下，文本與詮釋截然分別

<sup>149</sup> Cf. Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §481, p.267.

<sup>150</sup> Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*, §556, p.302.

的關係，因為詮釋活動既不是以某個超越、客觀、永恆在場的文本為目標，也不是主體任意的構造；詮釋本身就是具體生命作為主體、作為文本的展現，若缺乏風格與意義的創造，具體生命無法展現為一種統一的存有；相對的，若無法構成統一的意義與風格，則仍然處於力與力之間混亂狀態中的詮釋，也就不會是成功的詮釋。詮釋的成功與否，端看其是否能彰顯出具體生命，或者說權力意志的整體存有；而具體生命作為統一的、整體的文本，則不會先天、獨立的存在於詮釋活動之外，只有仰賴詮釋活動、在詮釋當中，具體生命才能不斷開展其存有之意義。

我們可以看到其他尼采詮釋者，也對尼采哲學中的詮釋、意義建構概念持有類似的看法。如 Sarah Kofman 曾在其著作 *Nietzsche and Metaphor* 當中提及：

存有(being)的唯一文本是那個被不同的詮釋所創造之物，是被簡化、圖式化、近似化的東西。但在詮釋背後並不存在絕對的文本，使人可以為了判斷詮釋的正確性而作為參考。沒有詮釋的文本已經不再是一個文本。<sup>151</sup>

所謂的詮釋，指的是將各種力量之間混亂而複雜的衝突互動簡化，賦予某種形式、風格，並將各種力連結為具有相互關聯的存有整體；但是在這種詮釋活動背後，並不存在超越的、絕對的文本作為詮釋的價值判準，因為文本不可能脫離詮釋活動而獨立存有，詮釋活動就是文本自身的展現，兩者是共屬一體的。然而若缺乏絕對、超越的判準，是否會讓一切詮釋活動落入價值徹底相對的狀態？Sarah Kofman 認為不會有此問題，因為在尼采哲學的思考中，價值的判準仍然存在，只是其判斷來源不再來自於超越的、終極的文本，而是關乎詮釋活動面對生命的態度：

所以詮釋活動在徹底的多元主義，與教條主義中具有明確意義的、獨一無二的文本之間，仍有一種多元主義的空間，其中意義並不是全然等值的——對於等值的判斷並非關聯於存有的真理(……)，而是關聯於詮釋者賦予生命的價值。「好的語言學」給出讓生命得以豐富、美化的詮釋。<sup>152</sup>

也就是說，尼采對詮釋的理解處於兩種極端之間，一端是教條主義態度下，相信作為一切詮釋之判準的絕對文本存在，另一端是極端的多元主義，它們不相信文本的存有，導致一切詮釋都缺乏價值判斷的依據，而沒有客觀價值可言。但對尼采來說，不同詮釋的確具有價值上的差異，此差異的判準也是來自於文本，然而在尼采哲學中的文本，已經不具有超越、獨立於詮釋活動之外的性質；既然詮釋活動本身就是文本、生命的表現，那麼詮釋的好壞，也就端看於此詮釋是否能肯定生命、展現出生命活生生的力量，讓生命作為文本得以不斷的豐富、美化其內容，與此相對的，否定、阻礙生命活動發展的詮釋就是壞的詮釋。

然而具體來說，阻礙生命與肯定生命的詮釋之間又具有甚麼樣的差異？筆者

<sup>151</sup> Kofman, Sarah (1993). *Nietzsche and metaphor*. Trans., with an introduction, additional notes, and a bibliography by Duncan Large. London: Athlone Press, pp.139-140.

<sup>152</sup> Kofman, Sarah (1993). *Nietzsche and metaphor*, p.141.

認為另一位學者 Alan Schrift 在其著作 *Nietzsche and The Question of Interpretation* 當中，對詮釋的好壞判準與生命之間的關係，給出了較為明確的分析：

也就是說，詮釋活動若不終結自身增長、擴散的遊戲，則這種詮釋方法就是可被接受的，並且若詮釋活動限制了賦予不同詮釋選擇的可能性，則這種詮釋方法就要受到批評。尼采的文本透過使生命增進或貧乏的術語，來展現這種後設詮釋原則(meta-interpretive principle)：那些限制視角的多樣性以及詮釋的增長遊戲之詮釋方法，導致了與生命相敵對的詮釋。<sup>153</sup>

尼采哲學中對詮釋好壞的判準關鍵在於生命，然而生命卻不是以先天、超越的方式作為詮釋的判準，而是在詮釋活動發生之後，我們才得以回頭看此詮釋方法是否會造成使意義結構固定化、排除其他詮釋可能的結果，由於生命必須依靠不斷的詮釋活動來展現自身，當意義結構被固定、沒有其他詮釋的可能，則生命不斷生成變化的活動就會受到阻礙，這種詮釋也就是阻礙生命發展的壞詮釋；而與此相對的好詮釋，則是不會封閉意義結構差異化的可能、讓不同詮釋的選擇永遠存在的詮釋方法，只有在這種詮釋當中，生命的意義內容才能在無盡的詮釋中，不斷增加其豐富性。

筆者大致同意兩位學者的看法，但例如 Alan Schrift 雖然提到好的詮釋必須是一種不斷增長的遊戲，卻沒有特別說明遊戲概念的意涵，以及發展遊戲與詮釋活動之間的連結；筆者則認為藉由先前對遊戲概念的分析與說明，讓我們可以從遊戲概念出發，進一步總結並凸顯出尼采哲學中詮釋活動的特性：首先，遊戲的詮釋態度可以明確的區別於傳統形上學的詮釋態度，形上學當中，詮釋活動總是在追求一個先在的、絕對的文本，詮釋的主觀活動與文本的客觀存有之間具有明顯的分別。但在遊戲當中，各個不同瞬間所展開個別、特殊的遊戲活動，從來就不是對某個先天、獨立存有之遊戲的模仿，遊戲活動成功與否的判準，並不來自於某個理想的、作為範本的遊戲；不過這不表示遊戲是一種從遊戲者主體出發，全然依遊戲者的主觀意志而進行的活動，遊戲自身仍有其超出個別遊戲者的客觀、獨立意義，但在此客觀性並不意味著遊戲自身具有一種超然獨立的、永恆在場狀態，而是指遊戲意義的展現，是由不同遊戲者在互動與衝突當中共同構築出的結果，所謂客觀性，則是在遊戲總是超越於個別力量的控制之上來理解的。當我們以此特性來看待詮釋活動，其中的客觀性，也就來自於不同的力、不同的視角作為遊戲者，在遊戲活動的過程中，共同構築出超越個別視角的、綜合統一的整體意涵。再者，既然在遊戲中，詮釋活動與文本呈現為共屬一體的狀態，詮釋好壞的判準，也就不是來自於一種與個別遊戲活動截然分裂的理想遊戲，而是端看遊戲活動是否能開啟下一場遊戲的可能性，讓遊戲作為文本，得以在活動中不斷拓展其意義內容的豐富性。尼采總是以對生命有益或有害作為詮釋活動、意義創造活動的好壞判準，而在上述關於遊戲概念的理解下，對生命的利害關係之判斷，

<sup>153</sup> Schrift, Alan D. (1990). *Nietzsche and the question of interpretation: between hermeneutics and deconstruction*. New York: Routledge, p.186.

就不僅是依據活動是否有助於個體生命作為主體的持存與擴張，還進一步要求活動必須開展出個體生命面對世界時，所展現的生存態度之多樣可能性；也就是說，好的意義創造活動要能不斷打開個體在世界當中各種不同互動遊戲之可能，讓生命作為個體面對世界之互動模式、態度的整體展現，不會因為封閉、僵化的意義體系，而被侷限於無力、固定的狀態之中。我們曾提及孩童作為遊戲者的典範，在於孩童總是能不斷地開啟新的遊戲，讓遊戲在不斷輪迴反覆的循環中擴展其意義的豐富性；當我們將生命視為文本，好的詮釋者就和遊戲的孩童一樣，要讓生命在各種差異與可能性中不斷輪迴循環，使生命作為文本的豐富性得以在不同詮釋中持續展現下去。

經由以上討論，我們可以整理出關於意義建構活動的兩種不同思考方式：第一種思考認為存在一種普遍的、永恆的基礎作為終極的文本，而一切意義建構活動，都是以這個終極文本出發來進行的詮釋，文本代表的是客觀的依據以及價值的判準，意義建構作為對文本的詮釋活動，皆必須以此為標準，其內容才能具有存有的價值；這種思考方式的代表就是傳統形上學，文本在其中顯現為上帝、理念、實體等概念。與此相對的，則是將意義建構活動視為遊戲的思考方式；這種思考並不是否定所謂文本的存有，若缺乏文本作為價值判準的依據，則一切意義建構活動都只對建構者自身而言具有價值，就像海德格詮釋下的尼采哲學，意義的創造、建構活動之價值，僅僅在於其是否有助於權力意志的持存與提高，權力意志作為無條件的主體，排除了一切主體之外客觀價值判準的可能，這種只有在作為主體的工具上有其效用的相對價值，也就成為實際上一切皆無價值的極端虛無主義之展現。然而筆者認為在遊戲概念的思考之下，可以看到尼采的目的並非否定文本的存有，而是要重新理解所謂文本的意義；尼采之所以反對形上學，在於形上學將文本與詮釋活動截然二分，使文本成為永恆固定的、獨立在場的存有；而尼采則認為，並不存在獨立於詮釋活動之外的文本，文本在此所指的就是具體生命，其作為價值判準之依據的整體，只有在詮釋、在遊戲活動當中才得以展現。

### (三)小結

在傳統形上學的二元世界結構當中，理念、上帝等概念作為永恆在場的存有，本身就已經展現為一套獨立、客觀的意義體系，主體的意義建構活動，只是為了達及這套客觀體系而進行的詮釋；而在海德格詮釋之下，尼采哲學則呈現為對形上學的翻轉，取消了超感性世界所代表的一套獨立、超越之意義體系，讓主體作為無條件的、絕對的存有，以其活動規範事物的意義、宰制一切事物。傳統形上學體系會讓意義結構陷入徹底僵化的狀態當中，限制意義建構、創造活動的發展；海德格詮釋之下的尼采哲學，則造成意義結構失去自身的存在價值，成為僅僅為主體服務的工具。兩種看似相互矛盾的極端狀況，其實都是來自於形上學結構下，客觀、超越的意義體系與主體主觀之意義建構活動兩者之間的分裂，使得兩者之間永遠無法達到相互平衡的狀態，對一方的肯定勢必造成對另一方的否定。然而在我們對尼采的重新探討中可以發現，尼采所要求的並不是取消任一方的意義，

而是重新釐清意義體系與其建構活動，兩者在具體生命面對世界的原初狀態下，會具有甚麼樣的特質與相互關係？

在本文的討論脈絡下，尼采哲學中的意義體系與意義建構活動，其特質與關係在遊戲概念中，顯現為生命整體的不同表現面向：首先在永恆回歸當中不斷反覆進行的意義建構與創造，作為遊戲活動本身，既不是完全出於主體的控制，也不是對某種超越客體的模仿，而是不同力量在遊戲活動過程中，共同構築出具體生命面對世界的整體模式、態度，因此這種具有遊戲特性的創造活動本身就是意義體系、具體生命的動態展現，其運作無法和意義體系相互分離；另一方面，主體、權力意志作為遊戲的內容與規則，也只有在力與力之間的遊戲活動過程中才得以充實、彰顯自身的意義，正是由於這種意義體系、結構會隨著活動不斷變化的特性，才得以如實表現出具體生命在生成世界中，豐富而源源不絕的本質內容。如果說孩童在永恆回歸中對遊戲的肯定，是對具體生命的生成活動純粹的肯定，酒神對命運的肯定，則是將具體生命掌握為整體存有的肯定；前者肯定生命的當下，生成活動與差異所展現出活生生的力量，後者則肯定生命作為整體存有之意義，永遠具有不斷開展、不斷重生的豐富性。而無論是孩童或酒神，其面對生命的態度，都顯現出遊戲與歡笑的特性。尼采透過孩童、酒神、遊戲的隱喻，說明了具體生命之運作不同於形上學二元世界的預設：意義體系作為不同於形上學定義下的存有，與建構、創造活動作為生成，兩者其實共屬一體的表現出具體生命不同面向的樣貌，而無論是過度重視於哪一方而否定另一方的價值，都會導致生命之實質意涵無法被彰顯，甚至反過來限制生命本身的活動與發展，導致整個思想體系的價值因為遠離生命、危害於生命而衰落，陷入虛無、無價值的境地。

## 第五章 結論：尼采哲學——作為遊戲的生命哲學

對形上學的批判以及虛無主義的思考，始終是尼采哲學中的一大重點，但尼采自身以權力意志及永恆回歸概念為核心的思考方式，是否能展現出與舊有形上學體系決定性的差異，則是後世對尼采詮釋的爭論重點所在。本文即是以海德格的詮釋為代表出發，釐清尼采哲學為何被歸屬於形上學的思考架構，並透過對海德格詮釋的支持、反對意見之分析，提出筆者自身對此問題的看法：筆者認為透過對尼采哲學中遊戲概念的探討，可以整合、發展出尼采哲學面對形上學問題的不同詮釋面向，並以此比較、回應海德格對尼采的批判，說明尼采哲學在以遊戲概念為核心的理解下，並不會陷入與形上學相同的虛無主義困局。

上述主張可以分為兩部分來總結。首先要綜合說明的是形上學與虛無主義的關係，以及海德格如何以其詮釋，將尼采哲學歸納於形上學歷史之中：從柏拉圖對理念世界的確立開始，各種不同的形上學理論脈絡，皆具有如下相似的特質，也就是認為意義體系必須奠基於永恆在場、固定不變的理念之上，以確保整個體系客觀普遍的性質，在此意義體系是超越於人之有限個體的獨立存有，具有比人之有限生命更高的存有價值，而人之主體的理性思考活動，只不過是通達這些超越的、先在的真理之管道，是對這些真理、文本的詮釋。這種獨立、先天意義體系的存有，到近代主體性哲學的脈絡中，則在以主體概念中心的思考模式下，展現為理性主體內部客觀、普遍的法則；可以看到其中永恆在場的意義體系，具有從作為主體外部的獨立、自在之存有，轉而被收納進主體內部運作的變化過程。而海德格對尼采哲學的理解，就是這個形上學脈絡下最極端的結果：海德格認為尼采藉由權力意志的學說，將近代主體性哲學中具有普遍客觀特質的理性意識主體，轉向個殊的、具體的身體性主體，導致意義建構活動中僅存的客觀、普遍性質被取消，只剩下權力意志這種身體性主體全然主觀的、為了自身的持存和擴張而進行的意義建構活動。整個形上學的意義建構活動，就由最初對客觀意義體系的發現與回憶，轉向主體對意義徹底主觀的創造，尼采哲學也就由此成為形上學歷史中，從絕對客觀到絕對主觀之極端倒轉的結果。而對海德格來說，尼采哲學之所以仍屬於一種形上學，則是因為尼采哲學作為形上學體系的極端倒轉，其活動仍建立在權力意志這個永恆在場的絕對基礎之上；權力意志的運作雖然破壞了意義體系客觀、永恆不變的特質，讓意義內容得以在永恆回歸的過程中不斷更新，但一切意義內容的更新與變化皆以權力意志為基礎，變成了被權力意志所利用、宰制，以滿足自身盲目的擴張與持存之慾望的工具。整個意義內容、結構在權力意志的支配之下，顯現出意義完全出於主觀、在其自身不具有價值的虛無主義狀態，海德格認為這就是權力意志徹底支配存有者(*beings*)，使得存有(*Being*)自身的意義完全被遮蔽的虛無主義極端表現。

然而從遊戲概念出發，我們可以整理出尼采哲學不同於傳統形上學以及海德格之詮釋的三個特性：首先權力意志的運作具有遊戲的特徵，也就是說其運作方

式並非單方面的對一切對象的計算與宰制，就如同遊戲必須在遊戲者之間不相互宰制的自由狀態下才得以進行，權力意志也必須在力與力之間不相互宰制的互動、競爭下，才能夠在永恆輪迴中不斷構築出自身的意義；而如此構築出的、不斷變動的意義體系，自然也就不是某種孤立、固定的主體，而是在主體客體難以明確區分、相互交錯的各種影響下，呈現出具體生命面對世界的整體活動歷程。再者，從第一點當中可以進一步推得，權力意志的意義體系作為具體生命的展現，也就不會等同於傳統形上學意義下，持存固定狀態之存有，而與生成、意義建構活動相矛盾、相對立。在此，作為存有的意義結構內容，與作為生成的意義建構活動，兩者共同展現出具體生命的不同面向：就像遊戲活動與遊戲內容、規則兩方相互依賴，共同構成遊戲整體的意涵，意義的建構、創造活動必須依賴於作為綜合原則的權力意志，統合並肯定力量之間整體的互動關係；而權力意志要能不斷彰顯具體生命意義的豐富性，則須依賴於各種力量在永恆輪迴當中不斷的競爭與遊戲。尼采以權力意志的一元世界觀，取代形上學二元分裂的世界觀，就是要重新釐清存有與生成的意義，並在存有與生成的統合中，讓具體生命得以獲得開展與肯定。最後，綜合以上兩點的分析，權力意志所具有遊戲的特性，使其不能被視為形上學脈絡下，一切意義穩固、永恆在場之基礎與規定，因為遊戲既不先於其活動而存有，也不超越於活動、與活動分離，遊戲規則的存有只有在活動當中才能顯現，並且會隨著活動的變化而更動其內容。形上學總是必須確保其體系中，具有一切意義、活動之基礎，這種基礎一方面必須是一切活動所依循的、先在的原則，另一方面又必須不受到任何活動、變化的影響；形上學對於基礎永恆在場、永恆不變的要求，讓整個意義體系得以處於穩固、可計算的狀態中，但同時也封閉了遊戲、變化的可能性，使體系逐漸僵化；以尼采的批評來說，就是逐漸遠離生命、失去其價值。與此相對的，當我們以遊戲概念來理解權力意志，尼采的理論目的，就不是提供一切活動穩固的基礎，而是試圖肯定活動整體缺乏基礎的狀態，並在缺乏基礎的狀態下冒險與遊戲。權力意志作為內在綜合原則，只在活動當中顯現，並且不存在任何前提，能保證每一次力與力之間活動的綜合統一都必然成功，在此意義下每一次力與力的遊戲競爭都是一場冒險，都有可能落入混沌、無意義的深淵之中，因此對尼采來說遊戲總是危險而嚴肅的，但也只有在這種介於混沌與統一、生成與存有的危險平衡中，具體生命的意義才能如實的展現。

因此，在遊戲概念的詮釋下，筆者會將尼采哲學視為一種生命哲學；在此生命一詞，指的是生成活動當中，各種力量相互交織、影響之下，所顯現出活生生的具體存有意涵。生命作為活生生的存有意義之展現，一方面使存有概念，不必然代表永恆固定的僵化體系，而可以顯現為在生成活動中不斷變化的整體，這種不斷變化的整體存有，可以以遊戲的特性來加以說明。另一方面，生命所顯現出的具體意涵，既不是全然主觀、封閉的相對價值體系，也不是完全抽象、普遍的空洞概念。就像遊戲一樣，生命的展現要求各種力量的參與，所以必然會在生成世界當中受到各種影響，而無法以封閉的方式獨立、超然地存有；但生命在這種相互影響的開放性當中，又能保有自身意涵的獨特性，因為生命總是在各種力量

實際的作用、參與下，共同構築出來的具體內容，所以各種不同的具體生命，都具有其自身的特殊環境脈絡，而不會只是彼此之間缺乏差異的普遍、空洞之形式。

尼采哲學中遊戲與生命之間的關係，因此可以分為兩方面來總結：一方面是透過遊戲活動不斷替換、改變意義體系的結構與內容，意義體系才有機會彰顯出生命活生生的力量，而不是反過來使僵化的體系壓抑生命的發展。另一方面，生命概念不是指稱全然主觀的相對價值體系，亦不是對一切事物全然抽象、普遍的規定，而是在主觀與客觀、普遍與個殊之間，藉由各種力量與因素，共同構築出個體在世存有的具體態度。這種具體生命的展現，正是本文藉由遊戲概念所描繪出的特性：遊戲不是出於遊戲者主觀意志的產物，亦不是來自於普遍的、永恆不變的外在規定；遊戲是不同遊戲者基於各種環境因素，藉由遊戲活動的過程，逐漸構築出的整體意涵，這種意涵會在遊戲反覆輪迴進行的過程中，不斷擴展自身的豐富性。筆者認為，遊戲如此的運作特性，即是尼采哲學中，權力意志在永恆回歸的循環下，不斷重估、創造個體生命之價值與意義的方式。

本文第二章曾提及，德希達在〈對簽名的闡釋(尼采/海德格)〉文章中，以譬喻的方式來描述海德格對尼采的詮釋，或許可以作為本文對尼采哲學之詮釋立場的總體描述：德希達形容，海德格對尼采的詮釋，是在走鋼索的人底下鋪上一張網，以防表演者從鋼索上摔落，但此作為卻無異於宣判表演者的死亡。也就是說，海德格將權力意志概念解釋為一切意義、活動無條件的基礎，讓尼采哲學成為一套穩固的、融貫的形上學體系，但同時權力意志對整個意義體系無條件的計算與支配，卻使其在安全的狀態中封鎖了冒險與遊戲的可能，遊戲自由發展的可能性是與絕對的基礎相牴觸的，在絕對基礎讓力與力之間的整體關係得到確保的同時，力的運作被基礎所支配的狀態，就已經違背了權力意志活動作為遊戲的本質。遊戲要能不斷運作，就必然伴隨著危險與差異，就像若缺少了跌落的風險，則走鋼索者的活動也會失去其原有的價值；這使得以遊戲為特徵的思考方式，正好對反於形上學所要求安穩、固定的目標，海德格沒有察覺到權力意志所帶有遊戲的特性，因而在尼采哲學當中，重新建立起尼采原本企圖排除掉的形上學基礎，使尼采哲學落回其所批判的形上學體系，這也就等同於宣判了尼采哲學的失敗。

然而值得注意的是，海德格在晚期對存有問題的討論中，其實也有注意到遊戲概念的特性，及其與一切活動的基礎、根據之間的關係。在海德格對尼采的詮釋與批判中，可以看到其認為，形上學對一切事物無條件、永恆在場之基礎的確立，反而是存有遮蔽自身的表現；也就是說，若要化解無法觸及存有之真理的虛無主義狀態，我們就必須了解到存有與存有者的不同。海德格認為存有最原初的意涵，應是在開顯與遮蔽、在場與不在場的過程中，作為存有者的基礎讓存有者得以顯現；存有者需依賴存有作為基礎才得以在場，但存有自身作為基礎卻是無基礎的。形上學體系沒有注意到兩者的區別，將存有視為存有者的條件，賦予永恆在場、永不變動的性質，卻忽略了存有本身不在場、無基礎的特質。因此海德格後期研究的重點，就在於如何避免形上學、現代科學技術對存有者單方面的宰制，理解存有本身具有無基礎、不在場的面向，並重新建立起與存有之間的關係。

其中，遊戲雖然不是海德格後期思想的核心概念，但也對理解海德格面對存有的態度具有一定的重要性；例如海德格依其課程講稿出版的著作《論根據的原則》(*Der Satz vom Grund*, 1957)當中，就曾對赫拉克利圖斯第 52 條斷簡作出詮釋，並說明遊戲與存有、根據之間的關係：

赫拉克利圖斯在 *aion* 當中所注意到的，作為世界遊戲(*Weltspieles*)的偉大孩童為何要遊戲？遊戲的原因就在於遊戲本身。

「原因」消失在遊戲之中。遊戲並不需要「為何」，只是為了遊戲而遊戲。(……)

虛無就是沒有根據(*Nichts ist ohne Grund.*)。存有(*Sein*)與根據相等同。存有作為根據，其本身沒有根據；存有作為深淵(*Ab-grund*)在遊戲中遊戲，而遊戲作為命運(*Geschick*)則給予我們存有與根據。<sup>154</sup>

存有是一切存有者之為存有者的根據，但其本身作為根據，則不能被任何根據所規定，存有因此也具有虛無——也就是無根據、深淵(*Ab-grund*)的面向；只有從無根據的狀態出發，存有才能於在場與不在場、開顯與遮蔽的過程中，讓存有者得以顯現；遊戲概念在此也就是用以描述存有在無根據的狀態中活動的特質。遊戲，尤其是孩童的遊戲，其活動不需要原因，或者說遊戲活動本身就是遊戲的原因，這點相同於存有的活動狀態，存有本身就是一切存有者的原因，並不需要任何事物作為其活動開展的基礎，這種無辜的、不斷輪迴的遊戲活動，展現出生成變化的世界，讓存有者得以在場存有，也讓其存有者之在場狀態回歸於不在場、虛無當中。存有遊戲活動的展開，因此也被海德格稱為存有者的命運(*Geschick*)；海德格由此將第 52 條斷簡理解為：「存有者的命運(*Geschick*)，就是孩童的遊戲。」<sup>155</sup>赫拉克利圖斯以 *aion* 一詞說明不斷重複回返的生滅活動，海德格則將其詮釋為一種命運(*Geschick*)，也就是說存有的遊戲作為原因、根據，規定了存有者作為存有者的在場呈顯或回歸於虛無，使存有者生成與消滅的生成變化活動得以不斷進行。遊戲的開展也就是存有者命運的開展，而人這種特殊的存有者，面對存有的態度，也就不能只注重於存有者在場顯現的面向，並單方面規定一切在場存有者的意義，而應該注意到存有於無基礎狀態中遮蔽與開顯的遊戲，才不至於錯失與存有的關聯，而淪落到讓一切意義只為了人類之盲目增長與持存而服務的虛無主義狀態。

雖然對海德格哲學中的遊戲概念只有粗淺的討論，但筆者在結論中想藉此提及的是，當我們以遊戲概念作為切入點來看尼采哲學，會發現或許尼采面對虛無主義問題的思考，與海德格後期對存有歷史、形上學的反思並沒有離得太遠，當然兩者的發展方向仍有相當的差異：海德格對存有與遊戲概念的討論，目的在於面對人類對於一切事物過度宰制的問題，讓人回到沉思與靜默之中，不單方面的對其他存有者施加詮釋的暴力，使存有的遊戲得以自由展現；相對的，尼采面對生命與遊戲的態度，則是希望人積極的投入世界的遊戲當中，這種投入並不是海

<sup>154</sup> Heidegger, Martin (1991). *The principle of reason*. Trans. by Reginald Lilly. Bloomington Ind.: Indiana University Press, p.113.

<sup>155</sup> Heidegger, Martin (1991). *The principle of reason*, p.113.

德格眼中尋求宰制的活動，而是讓人自身作為世界整體的一部分，與其他存有者共同構築、彰顯出生命於遊戲活動之中開展出的意義。尼采只談生命而未注意到海德格眼中存有(Being)的問題，不代表尼采只停留在對存有者的規定之中，未觸及到存有不在場、無根據的面向。從遊戲概念的討論中，反而可以發現，尼采哲學中所謂生命概念，其實就表現了人面對無根基的遊戲狀態，投入其中開展自身意義的態度。筆者由此認為，尼采哲學的確顯現出人面對世界、面對意義建構活動時積極主動的特質，但不同於海德格將這種積極主動的介入，理解為權力意志主體謀求對世界的征服與宰制；權力意志的運作在遊戲中，則顯現出個體勇於拋棄自身穩定的主導、控制權，投入生成變化的過程中，影響他物也接受他物之影響的積極性。如此看來，主體概念雖然在尼采哲學中一直具有相當重要的地位，但經過對遊戲概念的探討，主體在尼采哲學中積極主動的面向，並不表示這些概念仍停留在形上學、主體性哲學的架構中，反而成為尼采瓦解形上學僵化意義結構的工具；因此，就目前的結論而言，我們至少可以宣稱：經由遊戲概念的詮釋，可以看到尼采哲學的確開啟了與傳統形上學結構不同的可能性，讓人得以用一種積極的方式，重新展開與生成世界、與存有的連結，與世界整體共同構築出生命具體而不斷變化的豐富意義。



## 參考文獻

外文部分

Behler, Ernst (1988). *Confrontations: Derrida/Heidegger/Nietzsche*. Trans. by Steven Taubeneck. California: Stanford University Press.

Blond, Louis P. (2010). *Heidegger and Nietzsche: overcoming metaphysics*. New York: Continuum International Publishing Group.

Caputo, John D. (1985). "Three Transgressions: Nietzsche, Heidegger, Derrida". In: *Research in Phenomenology*, 1 January 1985, Vol.15: 61-78.

Deleuze, Gilles (1983). *Nietzsche and Philosophy*. Trans. by Hugh Tomlinson. New York: Columbia University Press.

Derrida, Jacques (1979). *Éperons: les styles de Nietzsche= Spurs: Nietzsche's styles*. Trans. by Barbara Harlow. Chicago: The University of Chicago Press.

Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*. Trans by Alan Bass. London: Routledge.

Derrida, Jacques/Gadamer, Hans-Georg (1989). *Dialogue and Deconstruction: The Gadamer-Derrida Encounter*. Ed. and Trans. by Diane P. Michelfelder & Richard E. Palmer. New York: SUNY Press.

Fink, Eugen (2019). "Nietzsche's Metaphysics of Play(1946)". Trans. by Catherine Homan and Zachary Hamm. In: *Philosophy Today*, Vol. 63(1): 21-33.

Fink, Eugen (1960). *Nietzsche's Philosophy*. Trans. by Goetz Richter. New York: Continuum.

Gadamer, Hans-Georg (2004). *Truth and Method*. Trans. by Joel Weinsheimer & Donald G. Marshall. London/New York: Continuum.

Habermas, Jürgen (1987). *The philosophical discourse of modernity: twelve lectures*. Trans. by Frederick Lawrence. Cambridge: Polity Press.

Haar, Michel (1996). "Critical remarks on Heidegger's Reading of Nietzsche". In:

*Critical Heidegger*. Ed. by Christopher Macann. 121-133. London/New York: Routledge.

Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 1: The Will to Power as Art. Volume 2: The Eternal Recurrence of the Same*. Trans. by David F. Krell. New York: Harper & Row.

Heidegger, Martin (1979). *Nietzsche Volume 3: The Will to Power as Knowledge and as Metaphysics. Volume 4: Nihilism*. Trans. by David F. Krell. New York: Harper & Row.

Heidegger, Martin (2002). "Nietzsche's Word: "God is Dead"". In: *Off the Beaten Track*. Ed. and Trans. by Julian Young & Kenneth Haynes. New York: Cambridge University Press.

Heidegger, Martin (1991). *The principle of reason*. Trans. by Reginald Lilly. Bloomington Ind.: Indiana University Press.

Kahn, C. H. (1979). *The Art and Thought of Heraclitus. An edition of the Fragments with translation and commentary*. New York: Cambridge University Press.

Kant, Immanuel (1914). *Critique of judgment*. Trans. with introduction and notes by J.H. Bernard. London: Macmillan.

Kaufmann, Walter Arnold (1974). *Nietzsche, Philosopher, Psychologist, Antichrist*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

Kofman, Sarah (1993). *Nietzsche and metaphor*. Trans., with an introduction, additional notes, and a bibliography by Duncan Large. London: Athlone Press.

Nehamas, Alexander (1985). *Nietzsche, life as literature*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Nietzsche, Friedrich (2005). *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols, and Other Writings*. Ed. by Aaron Ridley. Trans. by Judith Norman. Cambridge: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (1966). *Beyond Good and Evil*. Trans. by Walter Kaufmann. New

York: Random House.

Nietzsche, Friedrich (1999). *The Birth of Tragedy and Other Writings*. Ed. by Raymond Geuss. Trans. by Ronald Speirs. Cambridge: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (1911). *Early Greek Philosophy & Other Essays*. Ed. by Oscar Levy. Trans. by Maximilian A. Mügge. New York: The Macmillan Company.

Nietzsche, Friedrich (1974). *The Gay Science: with a prelude in rhymes and an appendix of songs*. Trans. by Walter Kaufmann. New York: Vintage Books.

Nietzsche, Friedrich (1994). *On the Genealogy of Morality*. Trans. by Carol Diethe. New York: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (1996). *Human, All-Too-Human: a book for free spirits*. Trans. by R.J. Hollingdale. New York: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (2006). *Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and None*. Ed. by Adrian Del Caro and Robert B. Pippin. Trans. by Adrian Del Caro.. Cambridge, U.K./New York: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (1997). *Untimely Meditations*. Ed. by Daniel Breazeale. Trans. by R.J. Hollingdale. New York: Cambridge University Press.

Nietzsche, Friedrich (1968). *The Will to Power*. Trans by Walter Kaufmann. New York: Random House.

Peters, F. E. (1967). *Greek philosophical terms: a historical lexicon*. New York: New York University Press.

Pippin, Robert (2006). "Agent and Deed in Nietzsche's *Genealogy of Morals*". In: *A companion to Nietzsche*. Ed. by Keith Ansell Pearson, 371-386. Oxford: Blackwell Pub..

Roy, K. (2018). "Among the "Presocratics": Heraclitus". In: *The Power of Philosophy: Thought and Redemption*. 143-170. Cham: Springer International Publishing, Imprint: Palgrave Macmillan.

Schrift, Alan D. (1990). *Nietzsche and the question of interpretation: between hermeneutics and deconstruction*. New York: Routledge.

Spriosu, Mihai I. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. New York: Cornell University Press.

Turetzky, Philip (1998). *Time*. New York: Routledge.

Wheelwright, Philip (1959). *Heraclitus*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

#### 中文部分

Derrida, Jacques (1967)。《書寫與差異》。張寧譯，台北：麥田出版。

Derrida, Jacques/Gadamer, Hans-Georg (2004)。《德法之爭：伽達默爾與德里達的對話》。孫周興、孫善春編/譯，上海：同濟大學。

Heidegger, Martin (1979)。《尼采》。孫周興譯，北京：商務印書館。

Schiller, Friedrich (2018)。《美育書簡》。謝宛真譯，台北：商周出版。

孫雲平 (2011)。〈尼采《人性的，太人性的》之形上學解構及其意涵〉。《國立政治大學哲學學報》26：61—96。

劉滄龍 (2006)。〈論尼采價值設定的個體化原理〉。《揭諦》11：255—288。