

論遊戲者的主體性

——高達美詮釋學與運動技術學習過程的辯證

蔡承祐*

摘 要

本研究旨在探討遊戲者的主體性於遊戲過程中的作用，進而論證其正當性。體育學界普遍認為，遊戲不容破壞，因而遊戲者的主體性應當服從於遊戲；高達美（Hans-Georg Gadamer）哲學詮釋學中的遊戲理論似乎亦持類似看法，其最為耳熟能詳的主張正是：「遊戲的主體不是遊戲者，而是遊戲本身。」然而，循著高氏的理論對理解過程進行深入的考查後，本研究將指出，其實，我們總是同時身處於眾多的理解遊戲當中，每一個在當下和我們交往著的對象、與每一個我們視域中相關的部分之間，都存在遊戲的可能性。但我們並不可能完成全部的遊戲。事實上，為了有效地完成某一特定的遊戲，我們往往必須對所有其他相關的遊戲採取主體性行為，換句話說，我們總是在挑選、在拒絕、在影響著遊戲。

關鍵詞：遊戲、主體性、詮釋學、高達美、施萊爾馬赫

* 蔡承祐，國立臺灣師範大學體育學系博士班研究生，E-mail: tsaitsai1983@hotmail.com

On the Subjectivity of the Player: The Dialectic of Gadamer's Hermeneutics and the Learning Process of Sport Techniques

*Cheng-Yu Tsai**

Abstract

The purpose of this study is to analyze that how the subjectivity of the player works within a game, and then, to rehabilitate the legitimacy of it. It is widely believed in Physical Education (PE) scholars that a game should never be ruined; meanwhile, the subjectivity of the player should always comply with the rule of the game. Basically, H. Gadamer shared the same opinion. In his theory of Hermeneutics, Gadamer declared that the subject of the play should be the play itself rather than the player. But, after analyzing the process of understanding based on the framework of Gadamer's theory of play, I would like to suggest that we are always involved in plenty of understanding games, which exist between every object coming to us and every related part in our horizon. Such understanding games are too many to be completed. In fact, in order to complete one specific understanding game, we usually have to play the role of the subject, and treat the other games as objects. To be clarified, we're always picking, refusing, and influencing most of the games.

Keywords: game, subjectivity, Hermeneutics, Gadamer, Schleiermacher

* Cheng-Yu Tsai, Ph. D. student, Department of Physical Education, National Taiwan Normal University.

一、前言

長久以來，遊戲被視為競技運動（sports）的基本元素¹，是故，如何定義遊戲、如何正確地玩遊戲，可謂體育學界的根本問題。

事實上，每當談及政治與體育、經濟與體育的關係，或是許多戰術、戰略的道德議題時，我們常會聽到這樣的論調：「這是不被允許的，因為它破壞了遊戲！」此一強而有力的指控，往往被作為一段論辯的總結，這裡，我們不難察覺隱含在其中的強烈預設：「遊戲是無論如何不容被破壞的！凡與遊戲抵觸者無效！」然而，遊戲真的在任何情況下都是那麼神聖不可違抗的嗎？這正是本研究欲探討的問題。

上個世紀中葉，詮釋學大師高達美（Hans-Georg Gadamer）在考察理解的現象後所提出的遊戲理論，基本上，與體育學界對遊戲的想像相當雷同。他認為，遊戲的主體不是遊戲者，而是遊戲本身；遊戲者不是凌駕於遊戲之上，去玩遊戲，相反的，是被捲入遊戲之中，為遊戲所玩。由此出發，本研究將循高達美的理路，對運動技術的理解（學習）過程做一深入的考察，並試圖指出，事實上，在理解（學習）的過程中，我們不可避免地，總是在對許多遊戲採取主體性的行為。

第二節中，筆者試著先以高達美的遊戲理論為基底，並以高氏的先驅施萊爾馬赫（Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher）所提出的詮釋學循環為輔助，試圖以步驟化、圖像化的方式，將高氏理論中理解的過程呈現出來。這裡，我們將看到，對某一複雜文本的理解過程，乃一系列不斷循環進行的遊戲。

1 ICSPE（International Council of Sport and Physical Education）於1964年對sport的定義如下：凡具有遊戲特質而出之於與他人比賽或自我奮鬥形式之一切身體活動，稱為sport。轉譯自許義雄，《體育學原理》（台北：文景，1977）。

第三節中，將這樣的循環遊戲，與運動技術的學習過程相對照之後，我們將發現，後者中，循環的情況比先前理論層面的推論還要複雜。事實上，這些理解的遊戲是在至少三個不同的面向上循環的。這裡，筆者試圖表達的是，無論是理解的對象，或是理解者本身，都不是那麼單純而固定的。

在第四節，筆者將從自身的經驗出發，轉而討論一個高達美鮮少論及的、處於另一個極端的現象，即「無法理解」的情況。透過對該現象的考查，筆者將指出，我們總是身處在不可勝數的理解遊戲之中，然而無奈的是，試圖完成所有的遊戲是不可能的。是故，為了達成「最有效」的理解，我們似乎只能選擇進入其中幾個遊戲之中，並忍痛放棄其他的遊戲。

然而事實上，這樣一種凌駕於遊戲之上的主體性行為，原本就存在體育、運動界之中。第五節中，筆者將指出，有經驗的教練、教師和運動員，是如何敢於遊戲、拒絕遊戲，甚至影響遊戲。在這些策略性的、主體性的行動背後，我們可以清楚地看見這樣一個顛覆性的概念：為了能夠確實進入某一個遊戲、確實理解某一對象，遊戲者勢必要對其他同時出現的遊戲採取主體性的行動。

最後，結語的部分，除了簡要回顧前述的推理過程，並重新給予遊戲者的主體性一個正當的位置之外，也試著從這樣一種新的遊戲觀點出發，點出一些值得重新思考的、與遊戲有關的道德性問題。

而在正式進入論證之前，有幾個關鍵的詞彙必須先作一番定義與釐清。由於本文是循著高達美詮釋學的理路，透過對理解過程的考查，來探討遊戲的本質，是故，「遊戲」與「理解」這兩個概念雖然乍看之下沒什麼相關，卻因為具有相同的結構，在本研究中將被視為同一回事。同樣的，一般而言，對運動技術知識性的「理解」與身體性的「學習」屬於兩種不同的層次，不能一概而論。然而本研究所著重的，乃運動理解（學習）過程中主體與客體遊戲、融合的過程，就此而言，理解與學習應具有相同的

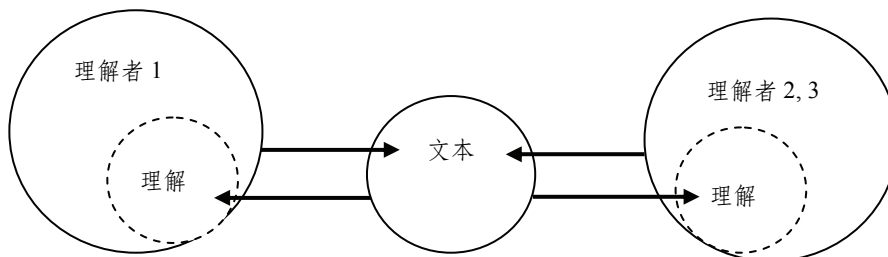
機制。總而言之，在本文中，雖然依語境的不同而時有「遊戲」、「理解」與「學習」交錯出現的情況，然而三者所意指的對象其實可視為同一件事。

二、理解乃不斷循環的遊戲

「遊戲」是高達美詮釋學的核心概念之一。

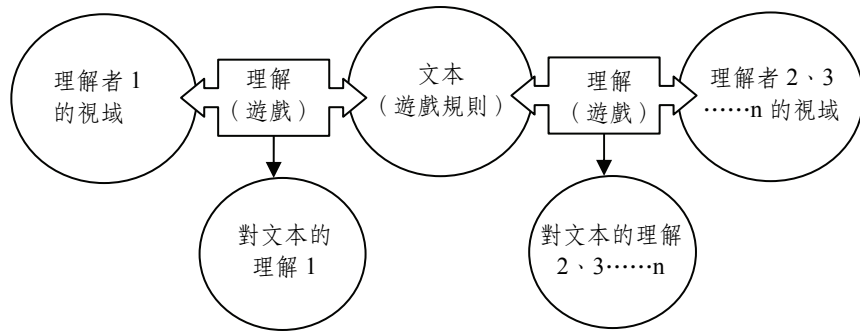
在高達美之前，理解的過程被視為「遵循一個客觀的方法，以追求某個特定的、固定的答案。」因此，不論理解者是誰、不論在何種時空背景之下，正確的理解都應該只有一個（如圖一）。

但是，高達美並不同意這點。在他看來，理解是一場遊戲，一場理解者的視域²和理解對象的遊戲。具體而言，理解應該是理解者視域和理解對象二者融合的結果。因此，顯而易見的，不同的遊戲者（理解者）必定會得到不同的理解——因為每個人的視域都不同。然而，更重要的是，所有這些不同的理解，對於個別的理解者而言，都應被視為是正確的（如圖二）。



圖一 高達美之前的詮釋學家對理解現象的理解

² 「視域」之德文為 Horizont，英譯為 horizon，就字面上解釋乃地平線之意，即某人站在某個立足點上所能看得見的所有範圍。高達美認為，這正是表達理解者處境的最佳概念。請參閱：高達美（Hans George Gadamer）著，《真理與方法：詮釋學的基本特徵》（*Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*）（洪漢鼎譯）（北京：商務出版社，2007），411；Gadamer, *Truth and Method* (London, New York: Continuum, 2004), 301.



圖二 高達美的遊戲理論 —— 不同理解者與不同的理解

然而，相信每個人都有這樣的經驗，當我們試著去理解某個複雜的東西時（不論是哲學理論或運動技術），我們通常必須一再地修正我們的理解。問題來了，如果各式各樣的理解都可以被認可，那麼，又怎麼會需要再被修正呢？對於這樣一種現象，高達美並未詳細描述或分析之，只是概略地表示，同意「不斷循環、不斷修正」的這樣一種過程。因此，我們有必要再回過頭去，考查這位被高達美所批判的前輩——施萊爾馬赫所提出的「詮釋學循環」。

施氏相信，對於文本個別部分的理解，應該以對整體的理解為基礎；然而相對的，對整體的理解又必須建立在對每個個別部分的理解的基礎之上。因此，在施氏看來，理解的過程就像是在部分與整體間不斷循環、不斷修正的過程。換句話說，對某個複雜東西的理解很難在一開始就被固定，相反的，每當理解者接觸到對象的一個新的部分時，往往就必須再修正一次對整體的理解。

這裡，我們可以發現，施氏所謂的「在整體中理解部分」和高達美的遊戲理論其實有著異曲同工之妙，因為後者亦強調：對象應在理解者的視域中被理解。持平而論，高達美與施萊爾馬赫最主要的分歧，是在於「客

觀重構」與「主觀參與」的對立，至於「部分與整體的循環」這個概念，高達美是相當贊同的。

的確，高達美也同意，不合適的理解可以被更合適的理解所代替，然而如何判斷該理解合適與否？又如何產生新的理解並取代之？高達美說道：「誰想理解文本，誰就準備讓文本告訴他什麼。因此，一個受過詮釋學訓練的意識從一開始就必須對文本的另一種存在有敏感。」³又說：「實際上存在著一種熟悉性和陌生性的兩極對立，而詮釋學的任務就是建立在這種兩極對立上。」⁴言下之意，似乎除了我已理解的文本之外，還存在著另外一個文本，那麼，這個文本又是什麼？它從何而來？與我現有的理解又有何不同？事實上，文本的「整體」是不可能直接被理解的，我們總是只能先從文本的某個「部分」著手，然後再陸續接觸其他的部分，並逐步拼湊出其整體，因此，即使面對的是同一文本，在理解的過程中，也仍然必須持續針對不同的部分進行理解。這些未理解的部分，或許正是高達美所謂的「另一文本」。

那麼，新的部分為什麼能夠刺激、修正之前對整體的理解？我們必須要注意到，所謂「拼湊出整體」，並非只是單純的把未理解部分的和已理解的整體擺在一起而已，而是要讓兩者重新融合為一個統一的整體。高達美指出：「只有真正表現出完全意義統一體的才是可理解的。」⁵換句話說，只有在這個新的部分與已理解的整體遊戲、融合，並形成一個新的、融貫的意義統一體時，我才算是重新理解了文本。相反的，倘若兩者之間存在矛盾而無法融貫，那麼對於我而言，這個新的部分就是不可理解的。

這讓我們回想起施萊爾馬赫的詮釋學循環。前已述及，所謂「部分應

³ 高達美(Hans-Georg Gadamer)著，《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》(*Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*)，367。

⁴ 高達美(Hans-Georg Gadamer)著，《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》(*Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*)，401。

⁵ 高達美(Hans Georg Gadamer)著，《真理與方法：補充和索引》(*Wahrheit und Methode ergänzungen register*) (洪漢鼎譯) (北京：商務印書館，2007)，73。

該放在整體當中去理解」，其實正意味著理解者主觀因素的參與，而現在，我們正好可以將它與高達美的遊戲理論結合起來。因此，兩者的主張可以被綜合表述為：「對某部分的理解，是現階段對整體的理解與該部分遊戲的結果；而現階段對整體的理解，又是已理解的各部分間遊戲的結果。」高達美所謂：「整體和部分循環的內容意義是所有理解的基礎。⁶」或許正是在這個意義上說的。

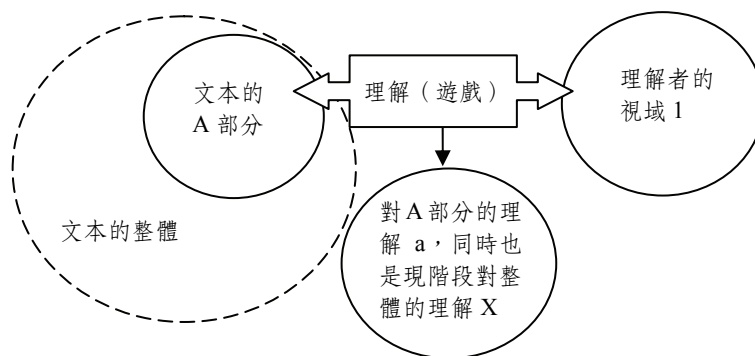
由此觀之，施氏的詮釋學循環與高達美的遊戲理論其實是相輔相成的，前者說明了後者的活動是必須不斷反覆進行的，後者則說明了前者的本質是承認主觀因素之作用的。透過這樣一種部分與整體的循環遊戲，理解者便得以隨著與文本不同部分的接觸而不斷產生對整體的不同理解。

在融合了施氏和高氏的詮釋學理論之後，以下筆者將試著以步驟化、圖像化的方式，將此一「不斷循環的遊戲」展示出來⁷：

階段一：首次接觸文本時，理解者從既有的視域 1 出發，與接觸到的 A 部分進行遊戲，並得出對該部分的理解 a。值得注意的是，對此時的理解者而言，這個理解同時也是對文本整體的理解 X，因為 a 部分就是他到目前為止所接觸到的整體。

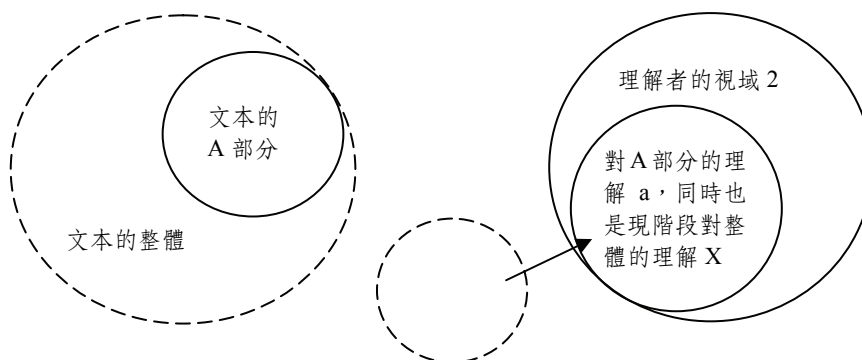
⁶ 高達美 (Hans Georg Gadamer) 著，《真理與方法：補充和索引》(Wahrheit und Methode ergänzungen register)，73。

⁷ 茲針對接下來一系列的圖示做簡要的說明如下：(1)以虛線表示文本的整體，是因為除了現階段接觸到的 A 部分之外，其餘都是未知的。(2)將理解（遊戲）標示在視域和文本之間，而非僅存在於理解者的視域中，是因為高達美仍強調：「理解總是關於某物的理解。」並試圖與一種「任意的主觀主義」保持距離。請參閱：洪漢鼎，《詮釋學史》（臺北：桂冠，2002），iii、206。(3)將遊戲所得的理解 a 標示於理解者的視域之外，其實是不不得不的權宜之計。其實，所產生的理解當然自始至終都應存在於理解者的視域之中，然而，在圖 2 與圖 3 這兩個連續的圖示中，為了突顯出理解者的視域從 1 轉變到 2 的動態過程，只好先將賴以產生理解 a 的視域標示為 1，並將理解 a 標示於其外，接著，再將融入了理解 a 的視域重新標示為視域 2。



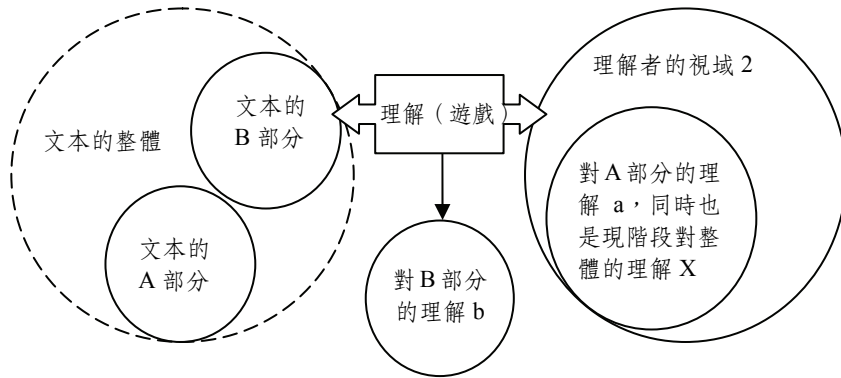
圖三 理解的循環遊戲（階段一）

階段二：對 A 部分的理解 a，即現階段對文本的理解 X，同時也將融入原先的視域 1 中，使其擴大成為視域 2。



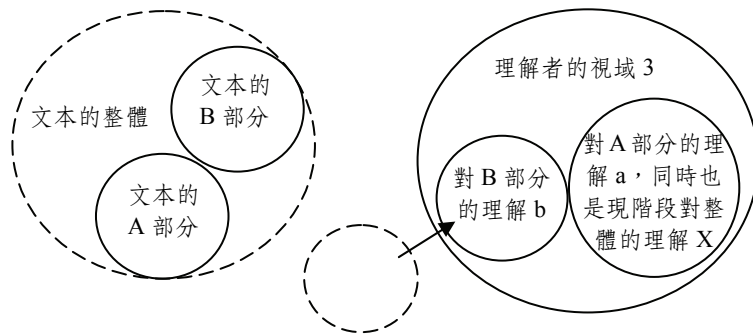
圖四 理解的循環遊戲（階段二）

階段三：當理解者接觸到同一文本的 B 部分時，乃重覆步驟一，從現有的視域 2 出發與該部分進行遊戲，並得出對該部分的理解 b。



圖五 理解的循環遊戲（階段三）

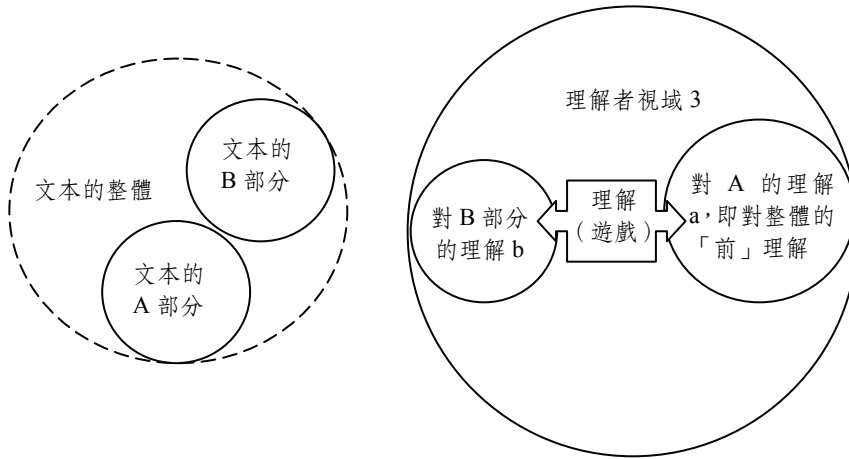
階段四：當然，正如同在步驟二發生的情況一樣，這個對 B 部分的理解 b 也將融入並改變理解者原先的視域 2，形成理解者的視域 3。



圖六 理解的循環遊戲（階段四）

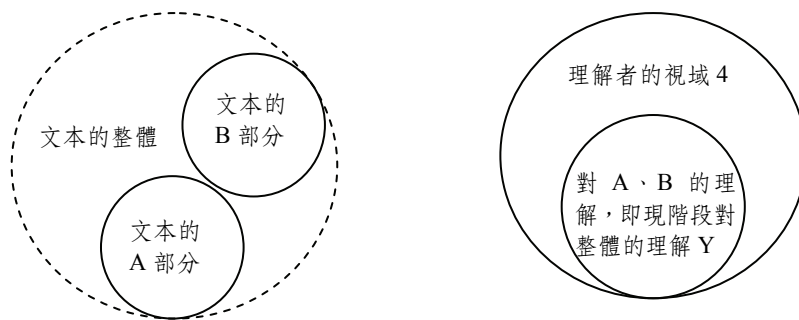
階段五：重頭戲來了，施氏所謂部分與整體的遊戲就在這裡產生。畢竟 A、B 乃屬於同一文本的不同部分，理當要能夠融貫成一個意義統一體，因此，對於理解者而言，有必要在自己的視域中，讓理解 a 與 b 重新進行一次遊戲。這裡，因為 a 是遊戲前我們對文本整體的理解，故在這場遊戲中，

我們可以將它稱為對該文本的「前理解」，這是相對於遊戲後將產生的新理解而言。



圖七 理解的循環遊戲（階段五）

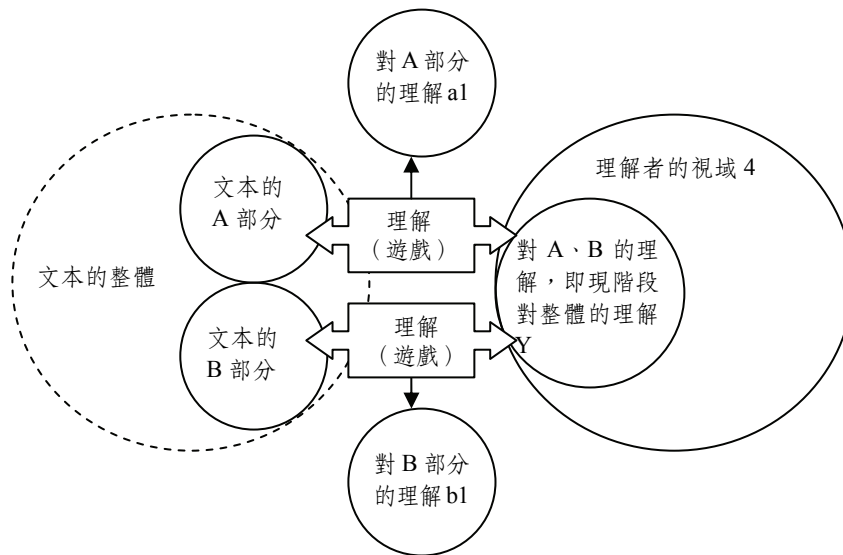
階段六：遊戲過後，原本對 A、B 部分的個別理解 a 與 b，融合成一個融貫的、對文本整體的理解 Y。這個理解 Y 因為同時適用於文本的 A、B 部分，因而較先前的理解 X 更為周延，也就是所謂取代前理解的「更合適的理解」。而於此同時，原本的視域 3 也因為新理解的產生而再度被重組為視域 4。



圖八 理解的循環遊戲（階段六）

像這樣，每當接觸到屬於同一文本的不同部分時，上述步驟便會再次進行，讓對該部分的理解與對整體的前理解進行遊戲，並產生出一個更好的理解，如此不斷循環下去，更多更合適的理解也將不斷被產生。然而這同時也說明了，我們所達成的每一個理解，在文本的另一個部分出現之前，都是對該文本正確且唯一的理解。

此外，我們仍需注意到，施萊爾馬赫的詮釋學循環強調：「部分應該放到整體中去理解。」這說明了當我們對「整體」的理解有所改變之後，對於先前已理解的「部分」也將可能產生不同的理解。如圖九所示，從理解者的視域 4 或是對文本整體的理解 Y 出發，重新去理解文本的 A 部分與 B 部分，所得出的理解將不同於過去的 a 與 b，而是 a1 與 b1。



圖九 理解的循環遊戲（階段七）

然而值得注意的是，由此而產生的 a1 與 b1 將不會再次改變理解者的視域或是其對文本整體的理解，因為 a1 與 b1 原本就是 a 與 b 兩者相互驗

證、修正後的結果，也正是與「對整體的理解 Y」與「理解者視域 4」相融貫的部分。

至此，我們已經完整地演示了一次所謂的詮釋學循環。然而在實際的理解過程中，這樣的循環往往不會只上演一次，而是會隨著與文本中每一個陌生部分的接觸，而不斷被重新開啟。在融合了高達美的遊戲理論與施萊爾馬赫的詮釋學循環後，我們已清楚地看到，對於每一個複雜文本的理解過程就是像這樣，理解的遊戲不斷地在新接觸的部分與已理解的整體之間反覆進行著，直到所有的部分都已被理解、被納入一個融貫的整體為止。

三、理解乃多向度的循環遊戲

關於「循環」與「遊戲」的申論雖然已告一段落，然而畢竟兩位詮釋學家的理論，都只是以文字性的文本為探討對象，能否將其應用於運動技術的理解現象，仍然有待進一步的討論。具體而言，施氏認為詮釋學循環應在「語法的」與「心理的」兩個層面上進行⁸，那麼，運動技術理解的循環遊戲又是在哪些層面上進行的呢？筆者反省自身學習各種運動技術的經驗，並嘗試與前述「循環遊戲」的概念做結合，最後發現，理解運動技術的過程，往往是由下列三個層面的循環遊戲組合而成。

首先，對應於施氏所提出的兩種循環，在反省自身學習各種運動技術的經驗後，筆者認為，運動技術的理解過程，應該也存在著「單一技術的部分與整體間」以及「不同運動技術間」的循環遊戲。此外，由於運動技術終究必須透過身體方能確實理解，是故，理解過程中也應該存在著「認知與體知間」的循環遊戲。最後，正如施氏所謂「文法的」與「心理的」

⁸ 陳榮華，〈詮釋學循環：史萊瑪赫、海德格和高達美〉，《臺大哲學論評》，23（臺北，2001.1）：97-135。

兩種詮釋學循環必須相互驗證，上述三種循環亦非各自獨立運作，而是在彼此之間也進行著詮釋學循環，直到最後達成融貫，理解者才終於達成對該運動技術的理解。茲將各層面的循環遊戲分別詳述如下：

(一)部分——整體間的循環遊戲

與文本的理解相同，運動技術的理解過程也總是一個在部分—整體間不斷循環的遊戲，其中，個別的動作要領必須在技術整體中被理解，而技術整體則是由各個動作要領所組成。

以蛙泳為例，我們是如何學習蛙式划水的呢？是不是在教練的講解與示範後，我們就能將那個划水動作複製到自己身上，並達到同樣的效果？在施氏與高氏看來，這是不太可能的。畢竟在一套完整的蛙式動作中，各個動作、各個環節之間的連結必定相當緊密，彼此環環相扣、互為因果，因此，不論其中的任何一部分被抽離出來，恐怕都是無法獨立運作的，更遑論將其複製到另一個完全不同的技術整體中。

具體而言，教練所示範的划水動作，必須要與踢腿、換氣的動作相互配合，並且在特定的速度與節奏中才能發揮最大的功效。是故，對於不具備相同條件的學生而言，教練的划水動作不見得適用，唯有每個學習者從自己既有的技術整體出發，去和這個新接觸的動作要領遊戲，最後重新形成一個新的、融貫的技術整體，這才算是真正理解了該划水動作。

然而，對學習者而言，這個對划水動作的理解也並非固定不變的。下一次，當接觸到踢腿、換氣、或是其他動作要領時，為了要理解它，學習者必須從既有的技術整體出發，去和它遊戲。在遊戲的過程中，為了和新加入的動作要領結合成一個融貫的整體，先前對技術整體的理解也必須有所調整，這當然也包含剛學會的划水動作在內。於是，在一次又一次與不同動作要領的理解遊戲當中，我們不斷修正先前對技術整體的理解，使其不斷擴大；同時也不斷修正對各個動作要領的理解，使其與其他動作要領

趨於融貫。這樣的理解遊戲將持續進行下去，直到學習者將教練所教的所有動作要領都納入自己的技術整體中為止，由此觀之，運動技術的學習過程，是在部分與整體間不斷循環的遊戲，其理至明。

(二)不同技術間的循環遊戲

在施萊爾馬赫看來，除了文本內部分與整體的循環之外，文本與作者心理、創作背景的循環⁹辯證也同樣重要，這一點在運動技術的理解也應當同樣適用。筆者認為，「不同運動技術之間」的循環遊戲，不但是前述部分與整體間循環遊戲得以開始的基礎，同時也為接下來的遊戲開啟了更多的可能性。

試想，當首次接觸某項運動技術時，在沒有任何基礎的情況下，我們如何可能和任何動作要領進行遊戲呢？事實上，初學者並非真的「沒有任何基礎」，在我們既有的視域中，所有和該運動技術與動作要領沾得上一點邊的，都可以作為理解遊戲的「整體」。

以網球為例，當老師示範正拍擊球時，具備羽球背景的學生一定能夠敏銳的觀察到，老師的動作「比羽球的正拍」有更明顯的拉拍動作，揮動時則運用了較多的腰力並且減少了手腕的甩動。這裡，對「羽球的正拍動作」的理解便是這位同學得以理解「網球的正拍動作」的基礎，亦即扮演了理解遊戲中「整體」的角色。同樣的，具備其他運動背景的人也可以從自己的「整體」出發，藉以建構他對網球的認識，即使是沒有任何運動背景的學生，至少也可以從最單純的「手臂由後往前揮」出發，再配合老師的指示（例如：開一點、快一點、小一點……）逐步調整、刻劃出老師所要求動作。

由此可見，所謂部分與整體間的遊戲，並非僅存在於單一運動技術的各個動作要領間，而是更廣義地存在於學習者的視域與正在學習的動作要

⁹ 洪漢鼎，《詮釋學史》，74。

領間。在學習一個新的運動項目時，學習者賴以理解的整體，即視域中所有和該運動項目相關的部分，也產生了不同的理解。原本對「羽球正拍動作」的理解，如今得以從「網球正拍動作」的角度被重新詮釋：腰力使用較少、羽球的手腕甩動較大、拉拍動作也較小。

這同時也提供學習者一個反省的機會：「過去我對羽球的理解是正確的嗎？腰力的使用、手腕的甩動、拉拍的幅度，是否恰到好處？抑或該有所調整？網球真是這樣、羽球又真是那樣嗎？如何適切地定位兩者、區辨兩者，並且發展出最有效的技術？」在高達美看來，諸如此類的問題應該都沒有標準答案。在思辨中，學習者視域中的不同運動項目的技術間彼此遊戲、融合，對於同一運動技術的不同理解也應運而生。並且，這種理解遊戲將隨著學習者不斷接觸新的動作要領而反覆進行，是故，我們對任何一套運動技術的任何一個動作要領的理解，總是在與不同運動技術的循環遊戲中不斷被更新。

(三) 認知與體知間的循環遊戲

眾所皆知，運動技術的理解與文本的理解間最大的不同點，就是前者必須透過理解者的身體來實踐。換句話說，僅僅思辨層次上的融貫是不夠的，在學習運動技術的過程中，學習者總是同時進行著「認知與體知間」的循環遊戲。

就運動技術而言，理解的循環中最重要的「整體」似乎非「身體」莫屬。當我們試圖理解某個動作要領時，當然，我們可以在純粹思辨的層面上進行循環遊戲，就好像在運算力學的公式一般。然而，假如我們真的想「學會」該動作要領並且試圖讓它派上用場的話，相信絕大多數人都至少會命令自己的身體，按照剛才想像的動作比劃比劃。

這裡，由我們的身體所比劃出來的動作，其實正是作為整體的身體與作為部分的該動作要領遊戲的結果。換句話說，這個實際展演出來的動

作，往往已經不同於先前自己在思辨層面上所理解的動作要領，而是該「想像」與我們身體既有的條件、經驗或習慣相互融合，亦即在另一個整體中被重新詮釋而得的成果。

例如，初學者在練習投擲標槍時，雖然知道腳步應該要跨大一些、上半身應該要後仰並呈現拉弓狀，但因自身肌力的限制，只好將上述要領「縮小」，小到自己的身體足以負荷的程度。又如，雖然明知道在標槍離手前要加上一點甩的動作，但因為先前受過傷，肩膀和手肘隱隱作痛，怎麼樣也不敢敞開心去甩。¹⁰諸如此類對運動員而言相當熟悉的「調整」，都讓我們清楚體會到，作為整體的身體對於作為部分的動作要領所產生的作用。

當然，作為整體的身體並非固定不變的，隨著每一次理解的進行、每一個動作的執行，我們的身體也不斷被改造。這不僅是就肌力、心肺功能等生理條件而言，更重要的是，身體在一次又一次的練習中逐漸形成的協調性。而這些被雕塑出的身體條件，又將在下一次的理解中發揮作用，形成另一個專屬於該身體的運動技術。由此觀之，運動技術的學習，也可以說是一種在「不斷變動的身體」與「不斷來到面前的動作要領」之間不斷循環進行的遊戲。

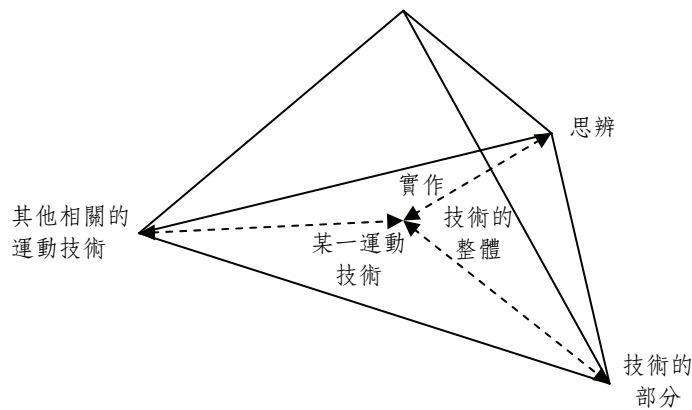
(四) 遊戲間的循環遊戲

透過上述分析，我們可以更加確定高達美的論點。詮釋學循環中，所謂的「部分」與「整體」這兩個相對的概念，其實並非如施萊爾馬赫所提出的那樣，只存在於客觀的理解對象與情境之中，而是分別等同於理解對象與理解者的視域。

此外，我們也不難想像，上述三個層面的循環遊戲其實並非各自獨立

¹⁰ 蔡承祐，〈運動技術的理解遊戲——一段標槍學習過程的詮釋學省思〉（臺北：國立臺灣師範大學體育學系碩士論文，2007），44-53。

運作，相反的，這三者間總是錯綜複雜的進行著理解的循環遊戲。如果我們想要徹底地理解的話，每一個新接觸的、陌生的動作要領，當然不能夠只在單一的面向上與整體進行遊戲，而是必須在三個層面上都融貫了，我們才能說是徹底理解了它。換句話說，運動技術的理解遊戲就像三角錐一樣（如圖十），就底面來看，其重心和三個頂點的連線代表著遊戲循環的三個向度，三個頂點代表著各向度的部分，重心呢？則同時代表各向度的整體。由此觀之，每當有一個待理解的部分出現，它總是或多或少地，同時在這三個向度上和整體遊戲著。



圖十

(五)小結

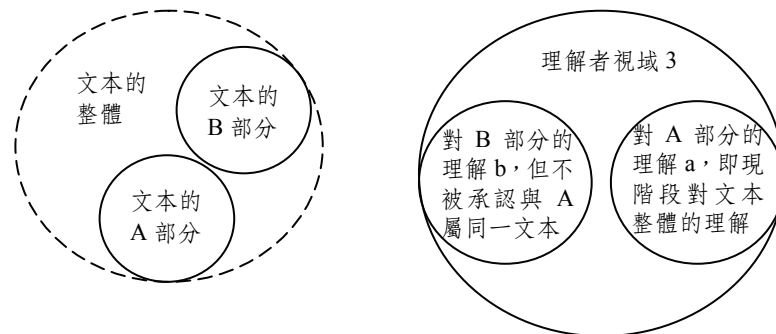
透過對運動技術學習過程的考查，我們發現，部分一整體間的詮釋學循環，並非只是單純地存在於單一向度的兩個極端間，而是存在於三個層面之中。這裡，筆者相信，經驗豐富的教練或運動員可能已經浮現下面的疑問：理解的層面難道只有三個嗎？有沒有可能更多？再者，難道必須在這麼多的層面上「都」達成融貫了，才能算是真正理解了嗎？真有可能做

到這樣嗎？如果未能完成所有層面的遊戲，那又會是怎樣的一種情況？接下來，我將再一次回到理解遊戲的理論層面，並試著代入本節考查的結果——遊戲乃存在於不同的層面之中。我們將發現，理解者視域很可能並不若我們先前所想像的那樣單純……。

四、理解者視域的複雜性與理解的限制

運動技術的理解遊戲，是否真的只會在前述的三個層面上進行？如果答案是肯定的，我們又該如何解釋「無法理解」的狀況呢？如果任何一個新接觸的運動技術的部分，都可以毫無疑慮地「直接」被置放到那三個循環的層面上，那麼，這一個已經被置放到循環中的東西，又怎麼會無法繼續循環下去呢？

究竟何謂「無法理解」？循著先前對理解過程的分析，或許我們可以暫時這樣假定：因為理解者對該文本整體的前理解無法與某個新接觸的部分進行遊戲。換句話說，我們從一開始就無法將它置入上述的任一循環之中，因而將它排除在外。若以步驟圖表示之，我們不妨從圖七出發，想像該遊戲的另一種結果：



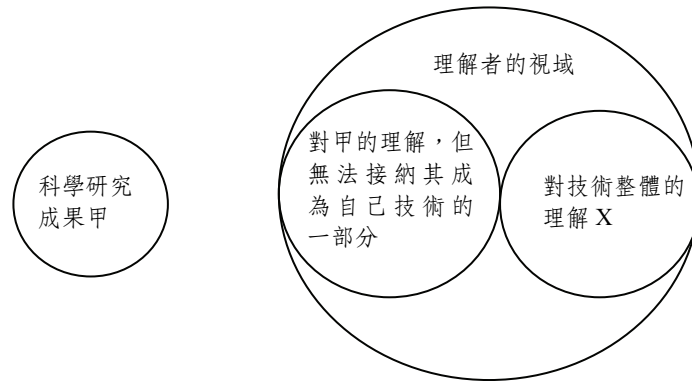
圖十一 無法達成理解的遊戲（狀況一）

在這種情形裡，理解者對 B 部分的理解 b 與對文本整體的前理解無法融貫成一個意義統一體，那麼在理解者的視域 3 中，B 將無法被理解為與 A 屬於同一文本，或者即使屬於同一文本，卻也是相互矛盾的兩個部分。有些時候，我們無法理解或是認同教練所介紹的某些新觀念或新要領，並認為其與教練之前所教的有所矛盾，或許正是屬於這種情況。

然而許多時候，當我們面對「第一次」接觸的文本（而不是同一文本的另一部分）時，仍然可能覺得難以理解，這又是為什麼呢？高達美告訴我們，所謂部分與整體的循環並不只存在於客觀的文本、作者意圖與時代背景之間，更重要的是，存在於理解者的視域與客觀的對象之間。是故，即使是從未接觸過的文本，我們仍然必須從當下的視域中，找出某個（些）整體，與其進行遊戲並形成一個融貫的整體，才算是達成了所謂的理解。反之，如果最終是無法融貫的，那麼，對於這個（些）整體而言，該文本就是不可理解的。

以運動科學研究的結果為例，當我看到，「標槍出手時，最佳的體角速度為 11.5 deg/s」時，其實我是理解它的，只不過這個理解是存在於我對「力學運算」的理解整體當中，而非我對既有動作整體的理解中，更不在我對身體知覺的理解整體中（如圖十一所示）。由此可知，所有來到我面前的、能夠被我識別、命名的對象，至少都已經在我視域中的某個整體裡被理解了，然而就運動技術的理解而言，該對象必須要能在具體的情境中，由我的身體展示出來，才能稱得上是真正被我所理解了。是故，所謂「理解」，必須要放在理解者視域中某個特定的整體裡來說才有意義。

透過這樣的考查，我們可以發現一個重要的事實：對運動技術的理解，並非僅僅被侷限於那三個層面之中。事實上，遊戲可能發生的層面遠超過我們所能想像，所有我們視域中既有的各式各樣的理解（包含各個知識體系、技術體系、生命體驗……）都有可能和任何新接觸到的運動技術進行遊戲。



圖十二 無法達成理解的遊戲（狀況二）

更重要的是，一旦我們理解了這個新的部分，而這個理解又能和我們既有的對於運動技術的理解相融貫，那麼，它就將有助於促進我們對既有技術的理解。相反的，倘若這個新的部分無法和既有的技術連貫，亦即無法被接納成為自己技術的一部分，那麼，先前試圖理解該部分時所做的努力，很可能就都是徒勞的。

至此，我們似乎漸漸清楚了，理解者的處境是多麼的複雜而難以掌握。當一個單純的理解對象來到我們面前時，很可能便同時展開了許許多多的理解遊戲，其中有些得以不斷地循環下去，最後也可能得以融貫；然而情況也可能沒有這麼順利，說不定，這個新對象在被視域中的某個整體理解後，便無法繼續在適當的體系中繼續循環、融貫下去。這裡，我們不禁要暫時打住「試圖完成所有遊戲」的念頭，停下來想一想，是否我們應該先判斷一下、取捨一下，是否只要選擇那些較有可能繼續循環下去的對象來遊戲就好了呢？

除此之外，我們不妨再退一步想想，即便在最理想的狀況中（這個新的部分很有可能和既有的體系在許多面向上融合），我們又是否真有那樣的時間和精力，去完成這所有的遊戲？倘若答案不是那麼的肯定，那麼，

我們是否也該從中挑選一些較關鍵的遊戲或面向就好了呢？

考察、分析、推論至此，我們已經漸漸察覺，在進入一個遊戲之前，我們似乎的確需要對遊戲採取一些主體性的行為。這樣一種主體性的行為，在詮釋學的氛圍中，似乎總是籠罩著不光明的色彩，然而接下來，筆者將試著指出，其實，這樣一種主體性行為並不可怕，而且它始終存在著。

五、面對理解遊戲的主體性行為

本節將回到體育、運動的實踐場域，對學生、教師、運動員、教練和運動技術理解遊戲的關係做一番考查。我們將看到，其實，作為一個成功的遊戲者，我們一直是這樣在「對待」遊戲的。

在反省、整理自身學習運動技術的經驗之後，我認為，面對運動技術的理解遊戲時，至少有三種態度可供理解者「選擇」，分別是敢於遊戲、拒絕遊戲、以及設計遊戲。首先，在學習的過程中，運動員必須在不同的層面、不同的對象間挑選適合自己者，並與之遊戲，方能不斷擴大自己對該技術整體的理解。然而，當學習告一段落，必須站到運動場上展現成果時，運動員卻必須「拒絕」與難以理解的對象遊戲，以免原本融貫的整體被突然加入的部分給破壞了，導致表現失常。最後，為了提升比賽成績，運動教練或運動員往往不只是被動地決定玩不玩遊戲，相反的，我們甚至會主動「破壞」遊戲，亦即，給予對手難以理解的遊戲對象，並誘使其從事這個難以完成的遊戲，從而破壞對手的既有融貫的理解，以追求己方的勝利。

(一)敢於遊戲以促進理解

很明顯的，為了加深對某一對象的理解，我們所應努力的方向，便不

應被侷限於某個特定的對象上，而是要敢於在更多的層面上，與更多的對象進行遊戲，方能形成更融貫、更周延的理解。事實上，我們也不難發現，運動場上也存在著許多類似的做法。為了加深對某一特定技術的理解，教練與運動員經常在「視域中的不同層面」或是「不同的對象」之中，挑選其中較適當者，並與之進行遊戲。茲分述如下：

■在視域中選擇適當的層面來進行遊戲

一般而言，我們往往在完成「某技術的部分與整體間」以及「認知與身體間」的循環遊戲後，亦即，在理解各動作要領間的因果關係，並且確實能用自己的身體呈現出來之後，就認定自己已經「完成」了某項運動技術的理解。然而依照前文的分析，理解應該是永無止境的。倘若我們能從當下的視域中對「其他門派」或「其他運動項目」的理解出發，和該技術多遊戲幾次，或許就能在融貫的過程中，更進一步指出彼此的異同，從而釐清該技術的定位。由此觀之，敢於在視域中的不同層面上遊戲，將有助於加深對運動技術的理解；參與遊戲的層面愈多，理解也就愈深入、愈周延。正如前文已述及的，在學習網球的正手拍時，具其他持拍運動背景的學習者，自然會「選擇」從此一近似的經驗出發，去和這個新要領進行遊戲，其理至明。

■選擇適當的對象以進行遊戲

既然理解的程度取決於遊戲層面的多寡，可想而知，理解者視域的深度與廣度將直接影響到理解程度的上限。那麼，如何才能擴大理解者的視域呢？想來也只有倚賴不斷與不同的對象遊戲了。

前已述及，每一次的理解都將改變我們的視域，而我們既有的理解也很有可能因此而被改變，因此，除了我們試圖理解的運動技術以外，與其他相關的事物遊戲也很可能是有幫助的。曾經有位「角力隊」的教練，為了加強學生的平衡感以及對重心的掌握，有位教練將「籃球」也納入訓練

活動之中，為的就是讓學生在「卡位」的過程中，從另一角度去感覺自己的身體，並學著去應付來自對方身體的力量。這可謂是「挑選遊戲對象」的最佳例證。

當然，除了不同運動項目之外，運動員也應該主動地，和不同門派、不同的場地器材、以及自己的身體遊戲。一旦我們對這些層面上的事物有更深入的掌握，我們賴以理解某運動技術的視域也就更加豐富，想當然爾，所形成的理解也就會愈周延。

(二) 拒絕遊戲以保持理解

在討論運動技術的理解遊戲時，很顯然的，之所以要對不同的對象保持開放，最終目的都是希望能「完成」與它們的遊戲，方能加深自己對該技術的理解，進而提升運動表現。然而在某些特別的情況下，當我們不確定自己是否能夠即時完成與某對象的遊戲時，是否仍應該對它開放，可就有待商榷了。

用博藍尼¹¹的話來說，當新的對象出現時，為了理解它、熟悉它，我們勢必要把「焦點意識」放在它身上，然而於此同時，原先焦點意識所在的整體卻不再是焦點了，而原本運作順暢的整體也可能因此而分崩離析。¹²換句話說，新加入的部分和原有的整體，在本質上是相互衝突的，如果沒把握能即時讓兩者融貫成一個新的整體，就貿然進入遊戲，對於理解非但沒有幫助，反而可能把既有的整體給破壞掉了，最後導致表現失常，可就得不償失了！

因此筆者認為，為了確保對運動技術的理解，適時「拒絕遊戲」是必

¹¹ 博藍尼 (Michael Polanyi, 1891-1976)：為猶太裔物理學家與化學家，先後於奧匈帝國與德國進行研究。二次大戰期間因受納粹迫害而逃到英國，學術關懷也因而從自然科學轉移到人文社會，1958年出版的《個人知識》(Personal Knowledge)就是他從哲學的角度反省自然科學所得的成果。

¹² 博藍尼 (Michael Polanyi) 著，《個人知識》(Personal Knowledge) (許澤民譯) (臺北：商周，2004)，71-73。

要的。相信不少人有過這樣的經驗，正式比賽時，為了在激烈的競爭中脫穎而出，我們常常試圖比平常練習時再多做些什麼（很多人也的確這麼做了），然而結果卻證明了，這個突如其來的想法（或做法）對於成績的影響往往是負面的。我必須承認，如 Fosbury¹³般在比賽場上即時改良動作的天才的確存在，但我們應該不難想像，對多數人而言，戰前換將的下場會是如何。原本連貫的動作很可能就此崩離析，成績也往往不如預期，甚至還冒著極大的受傷風險。可見，在許多情況下，拒絕與臨時出現的對象遊戲是有必要的，這也就是為什麼我們常聽到教練說：「不要想太多，保持平常心就好。」

然而，我們不免碰到這樣一個現實的問題：當這些遊戲活生生的擺在眼前，甚至排山倒海的向自己撲來時，我們如何能夠站穩陣腳、徹底拒絕呢？我想，求助於「儀式動作」是個不錯的方法。劉一民¹⁴認為，儀式動作能幫助我們排除剛才發生的心理事件，並且迅速進入狀況，開啟某個已經滾瓜爛熟的動作鏈。換句話說，儀式動作可以幫助我們隔絕不必要的遊戲對象，將自己封閉在早已融貫的理解當中。

事實上，除了儀式動作之外，相信不少教練或運動員也都有自己的一套方法，幫助自己在瞬息萬變的比賽場上，穩定自己的心、不為各式各樣來到面前的遊戲對象所動，以求能盡可能發揮平常的水準。這裡，我想要強調的是，所有這些自我安定的心法，其實正是我們經常在「拒絕遊戲」的最佳例證！

¹³ 1968年奧運，Fosbury以自創的「背向式」跳法，一舉奪下跳高金牌。據稱，這是他在某次較小型的比賽當中，為了讓自己的成績再往上突破一些，才臨時將原先習慣的剪刀式跳法做了一番改良，背向式的雛形於焉誕生，Fosbury也因而獲得該比賽的金牌。

¹⁴ 劉一民，《運動哲學研究——遊戲、運動與人生》（臺北：師苑，1991），65-82。

(三)破壞遊戲以影響對手表現

為了追求更好的競賽成績，教練與運動員除了「被動的」挑選或拒絕遊戲之外，其實，在運動場上，也經常主動出擊，試圖破壞對手的遊戲，藉以影響其運動表現。為了壓制對手，運動員必須洞析對手的前理解，並且拋出對手所無法即時融貫的理解對象，也就是說，把比賽的現場營造成一個對手不敢玩、玩了就會錯亂的遊戲。羽球比賽中，用不同的球路破壞對手的習慣，就是很好的例子¹⁵。

更有趣的是，除了運動場上，身體、技術的比拼之外，我們一定也時常耳聞到這樣的策略：在網球比賽中，第一盤結束、第二盤即將開打前，冷不防的給對手來一句「嘿，喬治，今天你是怎麼搞的，正拍打得這麼漂亮？」¹⁶聽到這麼一句評論，較缺乏經驗的對手，在接下來的比賽中，說不定就會因此而把思緒都放在自己的正手拍上，若真如此，原本融貫的技術整體便失去了協調性，其表現也很可能因此而大受影響。諸如此類我們經常採行的策略，不正是「破壞遊戲」的最佳例證嗎？

六、結語

為了探討遊戲者的主體性之作用，並探討其正當性，本研究從高達美詮釋學的遊戲理論出發，與運動技術的學習過程反覆對照，最後以三種我們在運動場上經常對遊戲採取的主體性行為作結束。總結以上的探討，首先，筆者將試著在「哲學詮釋學」的層面上，給予本研究的主張一個更明確的定位；其次，筆者將在「運動實務」的層面上，提出具體的建議，並

¹⁵ 鍾芝憶，〈說不出的知道：運動默會知識的體驗〉（臺北：國立臺灣師範大學體育學系碩士論文，2006），57-59。

¹⁶ 劉一民，〈運動哲學研究——遊戲、運動與人生〉，220。

指出未來可行的研究方向。

(一) 遊戲者主體性的澄清

一般而言，高達美所提出遊戲的概念，常常被放在以施萊爾馬赫為代表的，以客觀的理解為依歸、以理解者為主體的主張的對立面。在高氏看來，理解並非理解者依循某一特定方法去探索某一對象的主體性行為，而是受限於遊戲規則，在特定範圍內的自由表現罷了。如此一來，理解遊戲的主體是對象本身，任何試圖凌駕其上的主體性行為都是對遊戲的破壞，其理至明。

然而經過本文對運動技術理解過程的分析，我們已經清楚看到，理解一套運動技術（筆者相信也同樣適用於文本）的過程，並非只是單一視域和單一對象之間，單純的、一對一的遊戲而已，而是在許多層面上，持續不斷進行的、錯綜複雜的、不可能徹底完成的循環遊戲。因此，理解的過程也總是一種「取捨」的過程，理解者必須在眾多遊戲間選擇他要玩的，並拒絕其他的遊戲。顯而易見的，這裡所謂的取捨，正是一種理解者的主體性行為。

這樣一種主張，乍看之下，似乎挑戰了高達美的理論、似乎有意拉抬遊戲者主體性的正當性與必要性，甚至可能落入一種任意的主觀主義之中。然而事實上，筆者認為，此說與高氏的遊戲理論並未抵觸，相反的，只是在其架構下，試圖將某些隱晦不明的理解過程闡釋清楚而已。

本研究所欲強調者，乃理解遊戲的複雜性，以及理解者主體性的運作方式。其實，正如高達美所主張的：「遊戲只是透過遊戲者才得以展現。」¹⁷這裡，遊戲者在遊戲中依自由意志所做的決定和表現，其實也總是對某個對象的支配，因此，對於這些對象來說，遊戲者和它們之間的關係（相

¹⁷ 高達美著，《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》(*Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*)，145。

信高達美會同意，這些也都是遊戲）便不再是被捲入其中、受其支配，而是一種主體性的、超越遊戲的行為。

由此觀之，假如我們真如高達美所言，被「捲入」某一場遊戲之中的話，為了服從它的規則、追求其所設定的目標，我們往往必須超越與其他對象的遊戲。一個真正的遊戲者，並非對所有來到面前的遊戲對象都來者不拒，而是應該在確認自己所投入的遊戲之後，讓主體性服從於它；同時也以此為據，充分發揮主體性，對其他遊戲採取明確的立場。超越其他的遊戲，來滿足正在玩的遊戲，這樣，才能達成遊戲所設定的目標，也才能真正稱得上是這個遊戲的遊戲者。

(二)待重新省思的議題

如果，遊戲是可以被選擇、被破壞的，那麼，某些運動場上耳熟能詳的道德議題——被指控為「破壞遊戲」的行為，其正當性或許就值得重新思考。諸如犯規戰術的執行、循環賽中故意放水的戰略……等，是否也是為了完成另一個層面的、同樣具正當性的遊戲，因而不得不對某一遊戲採行的主體性行為呢？從這個角度看，這樣的主體性行為是否能夠被接受呢？或許有重新思考的空間。

參考文獻

洪漢鼎，《詮釋學史》，臺北：桂冠，2002。

高達美（Hans Georg Gadamer）著，《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》（*Wahrheit und Methode. Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik*）（洪漢鼎譯），北京：商務印書館，2007。

高達美（Hans Georg Gadamer）著，《真理與方法：補充和索引》（*Wahrheit*

und Methode. ergänzungen, register) (洪漢鼎譯), 北京: 商務印書館, 2007。

許義雄,《體育學原理》, 臺北: 文景, 1977。

博藍尼 (Michael Polanyi) 著,《個人知識》(*Personal Knowledge*) (許澤民譯), 臺北: 商周, 2004。

陳榮華,〈詮釋學循環: 史萊瑪赫、海德格和高達美〉,《臺大哲學論評》, 23 (臺北, 2001.1): 97-135。

劉一民,《運動哲學研究——遊戲、運動與人生》, 臺北: 師大書苑, 1991。

鍾芝憶,〈說不出的知道: 運動默會知識的體驗〉, 臺北: 國立臺灣師範大學體育學系碩士論文, 2006。

蔡承祐,〈運動技術的理解遊戲——一段標槍學習過程的詮釋學省思〉, 臺北: 國立臺灣師範大學體育學系碩士論文, 2007。

Hans George Gadamer, *Truth and Method (Wahrheit und Methode)*, London, New York: Continuum, 2004.