

学术研究 2019年第11期

哲学

做伦理学：作为素材和方法的动画

张曦

[摘要]作为一种动态图像叙事技术，动画承载了制作者对“美好生活”样式与可能性的思考。借助亚里士多德的“拯救现象”方法，我们能够把动画作为对象素材纳入伦理学研究之中，以分享某种共同生活形式为基础，通过制作者、探寻者和背景思想者之间的某种“三位一体”对话和协商机制，形成客观、普遍的伦理知识。我们以宫崎骏的《千与千寻》为例所进行的操作性展示，也将具体例示动画作为伦理探寻素材的意义和前景。

[关键词]动画 伦理探寻 伦理知识 拯救现象 宫崎骏

[中图分类号] B82-02 [文献标识码] A [文章编号] 1000-7326 (2019) 11-0008-09

如何择取对象素材，关系到一门学问的论域范围。扩充伦理学研究的论域，是我们提出“做伦理学”设想的目标之一。动画(animation)是一种以动态图像技术为呈现手段的文学叙事方式。^①它能够整合文字性叙事的语词描述(verbal description)方法和动态图像叙事特有的视觉表现(visual representations)技术，从而在叙事能力方面拥有某种优势，能够刻画出更为细腻丰富的思想内容。

好的动画作品往往受众规模庞大，心理影响深刻，辐射覆盖全球，因而高度介入当代人群生活方式和观念意识的塑造过程，深度参与人们对“美好生活”样式及其可能性的探索和思考，培育人群对人、社会与历史的观想之道(the way of looking and thinking)。将动画作为一种对象素材纳入严肃的学术研究中，对以沉思“何谓美好生活”问题为己任的伦理学来说，意义和价值不言自明。

—

一般来说，将叙事文学作品纳入伦理学研究，作为对象素材，从中提取沉思人类命运和伦理处境的有益资源，这并不算是一种十分新颖的方法论推进。比如说，近几十年来，在艾莉丝·默多克(Iris Murdoch)、玛莎·纳斯鲍姆(Martha Nussbaum)等人的努力下，小说早已作为对象素材进入伦理学

作者简介 张曦，厦门大学哲学系教授、博士生导师(福建 厦门，361005)。

①在日常生活世界，很多人以“动漫”来指称此处所讨论的“动画”。我们拘泥于这一用法上的多样化，但考虑到“动画”一词率先进入现代汉语用法之中，在严肃的学术论述中，应提倡以“动画”来指称动态图像叙事技术。真正值得注意的，是要区分动画(animation)和漫画(manga)这两种不同的图像叙事技术。从发生史角度说，“漫画”是“动画”的前身；从构成关系角度说，“漫画”是“动画”的组成要素，“动画”是“会动的漫画”。“会动的漫画”这一动态图像叙事技术的创造者，是美国动画电影大师温瑟·麦凯(Winsor McCay)。因此，某些国外学者认为“动画”特指“日本动画”(anime)，这就误解了“动画”的起源。参见 Susan Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave Macmillan, 2003, chap. 1. 实际上，在二战前，虽然日本的动画制作技术已经达到很高的水平(代表作是政冈宪三的《蜘蛛与郁金香》)，但全球性动画大国当属美国(代表作如迪士尼公司制作的《白雪公主和七个小矮人》和《小鹿斑比》)。自20世纪60年代起，强调“东方风格”“亚洲味”乃至“日本性”的“日本动画”开始崛起，通过推出藤下泰司的《白蛇传》、手塚治虫的《阿童木》等一系列优秀作品，逐渐与美国动画相抗衡。

研究中。^①伯纳德·威廉斯(Bernard Williams)、斯坦利·卡夫尔(Stanley Cavell)等人则通过不同的工作将戏剧纳入了伦理学甚至知识论研究视域。^②但动画还没有这样的学术机运。动画进入学术界的视野相当晚,直到20世纪90年代中后期,才作为一种大众文化现象,逐渐受到“文化产业”“电影评论”等领域学者的关注。对于人文学其他领域,特别是伦理学来说,将动画作为学术研究对象素材的想法迄今还比较鲜见,在具体的学术操作层面上也面临着方法论工具不足的困难。

比起方法论工具不足来说,更大的阻碍因素,还在于某种未经检视的偏见。长期以来,对动画这种文学形式一直存在着一种刻板印象。在严肃的学者眼中,动画免不了被当作一种“低龄化”“欠成熟”的亚文化现象。^③观赏动画,谈论动画,以动画为摹本来理解人、社会和生活,在很大程度上被视为是一个人在心智走向成熟之前才会经历的过渡阶段。^④表面上看,这种刻板印象不乏事实佐证。比如说,很多动画作品在构思和制作上,的确仅仅以感官刺激和浅层“娱乐化”为目的。但就像小说、诗歌、戏剧中同样存在低劣之作和经典之作的区分一样,动画作品中也早已不缺乏经典佳作。经过数十年的发展,在日益发达的数码技术的帮助下,如今的许多动画作品,利用“图像”“言辞”“音乐”三位一体呈现手段,完全有能力去刻画相当繁复、细腻、深刻的思想主题。不少动画作品甚至直接以刻画和沉思带有根本性的人类问题为己任,探索个体和社会在复杂历史处境中的遭遇和出路。^⑤这种直面人类根本问题的运思品格,使得很多动画作品获得了相当高的思想成就。这些思想性艺术性俱佳的动画作品,完全有资格作为人类高等文化(high advanced)的一部分,成为某种意义上的“新经典”(new canon)。

可见,“低龄化”“欠成熟”的刻板印象一叶障目,与实际并不相符。偏见一旦消除,接着我们就要思考,动画何以成为伦理学研究的恰当对象素材?在伦理学研究中,我们究竟应当使用什么样的方法去处理动画?这种方法论的根据又是什么?

提出的问题乍看起来比较新颖,但回答思路也许略显古老。因为我们的建议是回到亚里士多德、回到伦理学最好的样式中去。让我们从《尼各马可伦理学》说起。在第7卷第1章中,亚里士多德说过这样一段话:“我们必须先罗列现象(phainomena),看看围绕这些现象到底有哪些复杂难懂之处(diaporesantas)。以这样一种方式,如果可能的话,对围绕相关经验而形成的所有见解都考察一番;如果做不到,那么最起码也要对其中大部分见解,以及最具有权威性的那部分见解做一番考察。因为,如果那些烦扰人的复杂难懂问题得到了解决,并且既有见解经过考察仍能屹立不倒,那么,我们所关心之事也就得到了恰当解释。”^⑥亚里士多德通过这段话,实际上提出了一项重要的方法论原则——“拯救现象”(saving phainomena)。那么,什么是“拯救现象”呢?为了真正搞清楚这个问题,我们首先要搞清楚“现象”这个词在亚里士多德那里的真正含义。否则,我们也许就会误解亚里士多德“拯救现象”方法的实质,将这一方法轻率地等同于近代以来才兴起的经验/实证方法。

^① Iris Murdoch, *Existentialists and Mystics: Writings on Philosophy and Literature*, Penguin Books, 1999; Martha Nussbaum, *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*, Oxford University Press, 1992.

^② Bernard Williams, *On Opera*, Yale University Press, 2006; Stanley Cavell, *Disowning Knowledge: In Seven Plays of Shakespeare*, Cambridge University Press, 2003.

^③ 要注意的是,即便是“低龄化”“欠成熟”的文学作品,也完全可能具有重要伦理意蕴,以至于成为严肃的伦理学研究对象。这方面的一个代表作,参见 Lisa Sainsbury, *Ethics in British Children's Literature: Unexamined Life*, Bloomsbury Academic, 2013.

^④ 正因此,也许一位严肃的学者会走进电影院观赏宫崎骏的名作《龙猫》,并获得某种精神抚慰和心灵安顿。但这种精神层面的满足并不必然转化为学术研究的动机,使其将动画作品作为探寻“美好生活”之道的对象素材。

^⑤ 比如说,著名动画导演押井守的作品(代表作是《攻壳机动队》)就被称为“左翼思想研讨会”。参见[日]山川贤一等:《宫崎骏和他的世界》,曹逸冰译,北京:中信出版集团,2016年,第7页。另一位著名动画导演高畑勋则被公认为“身上有股马克思主义的余香”。参见[日]铃木敏夫:《吉卜力的风》,黄文娟译,上海:上海译文出版社,2016年,第287页。

^⑥ 此处的翻译综合了两个英译本, Aristotle, *Nicomachean Ethics*, tans. By Roger Crisp, Cambridge University Press, 2014, p.118; Aristotle, *Nicomachean Ethics*, tans. By Robert Bartlett & Susan Collins, University of Chicago Press, 2011, p.136.

从弗兰西斯·培根以来，无论是在科学领域还是在哲学领域，面向事实和经验的实证研究都强调要从搜集数据（collecting data）、观察事实（observing facts）开始。这种研究方法当然是以“现象”为出发点的。但是，这种培根式的“现象”概念，其含义指的是外在于研究者、作为客观世界一部分的“硬事实”（hard facts）。这些“硬事实”既有可能是自然世界的事实（比如物理学研究的对象），也有可能是社会世界的事实（比如人类学研究的对象），但不管怎么样，作为“事实”，都中立于观察者和观察手段。它们“就在那里”。它们的本质特征不取决于研究者的看法和想法。亚里士多德意义上的“现象”在含义上与此完全不同。对于亚里士多德来说，作为研究对象的“现象”从来不是什么“硬事实”，而是人们围绕所关心的特定问题（包括那些“硬事实”）所形成的各种各样的看法和见解，也就是古代哲学家称之为“意见”（opinions）的那些东西。所以，“现象”的概念在亚里士多德那里，指的是“事情显现出来的样子”（things that appear）或“事情看起来的样子”（as it appears to）。^①可见，亚里士多德的“拯救现象”方法的真正要点，在于提倡研究者严肃对待围绕所涉问题而形成的各种见解、看法或意见。

明白了这一点，再去理解上面引用的《尼各马可伦理学》中的话，也就懂得了“拯救现象”方法的操作程序。“拯救现象”方法包含了三个操作步骤：首先，尽可能充分地搜集人们围绕一个特定问题所产生的看法和见解；其次，考察这些看法和见解中复杂难懂和相互矛盾之处，经过充分的权衡和比较，最终消除不同看法和见解之间的冲突和差异，达到某种更为平衡一致的理解；最后，带着这种新的、更为平衡一致的理解，回到“现象”之中，看看能不能更好地对之加以解释。^②

那么，“拯救现象”的方法对于伦理探寻的事业来说，又意味着什么呢？对于只有一次生命的人类存在者来说，搞清楚什么样的生活对人来说才堪称“美好生活”，怎样才能过“美好生活”，这是伦理探寻活动的最根本、最本质的目标。伦理探寻，就是要在各种各样的人类生活样式之中，鉴别和发现“美好生活”之道。“拯救现象”方法的意义和价值，就在于赠予了我们一件威力巨大的探寻工具。

我们知道，围绕“美好生活”之道，不同的人群、不同的民族、不同的文化体，在不同的社会—历史时空背景中，形成了不同的见解和看法。亚里士多德的“拯救现象”方法所提倡的，是鼓励我们将这些见解和看法放在伦理探寻的中心位置，希望我们去建立一种广义的“比较伦理学”，^③将围绕“何谓美好生活”这个问题而形成的各种见解和看法加以审慎整理，对其开展权衡比较，以此为基础，借助内在于人类知性活动的反思和明辨能力，来达到对属人生活理想的发现和认识。这一方法为扩充伦理学研究的素材库提供了重要依据。

见解和看法的常见呈现形式，是诉诸语词、见诸文字，成为文本或文献。这些文本或文献经过充分的讨论、历经时间的磨砺，最终成为典籍和经典。传统的伦理学研究就是择取这其中的经典哲学化文本，通过概念辨析、逻辑论证和文本重构的方法开展研究，从而形成了我们所熟悉的伦理学知识形态——道德哲学（moral philosophy）。^④可是，就像许多学者所发现的那样，人类对“美好生活”的样式和可能性的思考，并不拘泥于哲学化文本这一种体裁形式，相反，比方说，文学作品作为表达人类对“美好生活”的见解和看法的手段，其思想重要性就不仅不低于哲学化文本，而且具有不可替代性。纳斯鲍姆甚至指出，作为一种文学体裁，小说得益于其独特的风格和形式，恰恰能够表达哲学化文本所无法表达的复杂伦理思想。^⑤

① 相关论证，参见 Martha Nussbaum, “Saving Aristotle’s Appearances”, *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy*, Cambridge University Press, 2009, pp.243-245.

② 这个概括来自 Martha Nussbaum, “Saving Aristotle’s Appearances”, *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy*, pp.245-251.

③ 一些学者也利用“拯救现象”方法提出了重建“比较哲学”的设想。参见余纪元、N·布宁：《拯救现象：亚里士多德主义的比较哲学方法》，《世界哲学》2017年第6期。

④ 参见张曦：《“做”伦理学：现代道德哲学及其代价》，《哲学研究》2018年第2期。

⑤ Martha Nussbaum, *Love’s Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*, pp.30-49; pp.148-165.

现在,一旦采纳“拯救现象”的方法,我们就会发现,不仅小说,几乎所有承载了人们对“美好生活”想象的文本或文献,无论诗歌、戏剧还是故事,都应当有机会得以进入伦理学研究之中,成为恰当的对象素材。因为,表达风格和形式的差异并不妨碍表达内容本身的思想质量,而且不同风格和形式之间能够彼此互补,拓展伦理探寻的深度。如果理解了这一点,那么我们就不妨再进一步。人类存在者作为能思、能言、能表达的生灵,对“美好生活”的见解和看法的表达并非只能依赖于文字。实际上,图像技术在记录和表达人类对“美好生活”之道的构思方面,历史要更为悠久、素材要更为广泛。^①由于错综复杂的历史原因,现代伦理学研究才不知不觉地被一种“文字中心主义”或者被德里达称为“逻格斯中心主义”的方法论意识占领。如果我们能摆脱这种“文字中心主义”,正确地将图像(无论是动态还是静态)看作人类表达见解和看法的恰当形式,那么,很显然,亚里士多德的“拯救现象”的方法不仅允许,甚至要求我们将其纳入研究视域之中,当作一种对象素材。^②我们完全可以合理地推想,如果在亚里士多德的时代,主要的思想家有技术手段以动态图像的方式围绕“意志薄弱”(akrasia,这是亚里士多德在上引文本之后着重讨论的问题)等问题表达自己的意见,从而形成上引文本中所说的“权威性见解”,那么,亚里士多德完全有可能严肃地将这部分内容纳入研究并加以审慎处理。

所以,依循“拯救现象”方法,“动画何以成为伦理学研究的对象素材”这个问题就得到了解决。我们也因此找到了在伦理学研究中处理动画素材的根本方法论依据。

二

在具体落实“拯救现象”方法之前,我们还必须清除两种误导性认识。这两种认识都源自“拯救现象”方法所强调的“反复权衡比较不同见解和看法”。

第一种认识,误以为“拯救现象”方法只能导向新的见解和看法,只能导向新的“意见”,而不能产生任何知识或“真理”。这一认识的鼻祖是苏格拉底和柏拉图。遵循这种苏格拉底—柏拉图构想,“意见”和“真理”之间存在截然的界限,“知识”和“真理”独立于、外在于“意见”世界。如果这一认识是准确的,那么利用“拯救现象”方法对动画开展伦理学研究,作为一种知性活动(intellectual activity),在性质上充其量不过就是一种类似于“电影评论”“影视鉴赏”这样的主观审美活动。这种研究报告研究者自己的某种主观见解,并不能产生客观、普遍的伦理知识。第二种认识,误以为运用“拯救现象”方法所考察的各种各样的见解和看法在地位和分量上彼此等同,以至于研究者缺乏任何标准对这些见解和看法的质量做出鉴别和区分。如果这一认识是准确的,那么对动画的伦理探寻,不过是观点、词句之争。“你的观点是一种观点,我的观点也是一种观点,没有标准能区分哪种观点更合理、更恰当”。如此一来,“拯救现象”的方法只能迫使我们在不同见解和看法之间“悬隔判断”,也不能产生客观、普遍的伦理知识。为了消除这两种误解,我们有必要对人类知性活动的本质做一点探讨。

的确,对于亚里士多德来说,知性探求(intellectual inquiry)本质上具有属人特性。相对于“人”而言的“知识”,只能从“人的观点”(human point of view)出发,或者说,只能以人为中心(anthropocentric)才能建立。^③包括哲学在内的一切知性探求活动,都起源于“惊奇”这样一种人类激情(human passion)。离开了人的视角、人的能力和人的限度,就不存在“人类知识”(human

^① 实际上,岩画、笔画、图腾就是先民用以表达生活想象的基本方式。正是因为注意到这一点,罗兰·巴特在《图像修辞学》中才将图像技术视为一种基本叙事方式。此外,我们还要注意避免一个偏见,误以为图像技术只是文字表达的补充,或者只是没有文字表达能力的人才会首先选择的呈现方式。相反,就像孟久丽(Julia K. Murray)在一项研究中所论证的那样,即使在一个由精英文人组成的共同体中,图像技术在呈现思想方面也具有不可替代的主要地位。文字表达和图像表达在重要性方面实际上具有并列关系。Julia K. Murray, *Mirror of Morality: Chinese Narrative Illustration and Confucian Ideology*, University of Hawaii Press, 2007, p.1.

^② 这一观点的根据是上引文本中亚里士多德所说的:如果可能的话,以这样一种方式,对围绕相关经验而形成的所有见解都考察一番。

^③ Martha Nussbaum, "Saving Aristotle's Appearances", *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy*, pp.254-255.

knowledge)。^① 这就意味着，对于人类存在者来说，“知识”和“真理”并不像苏格拉底和柏拉图所设想的那样，存在于一个独立的、外在于人类世界的“理念世界”中，也不可能以独立的、外在于人类生活的“纯粹范畴”形式存在。“知识”和“真理”只能是“人类知识”和“人类真理”，只能以“人的观点”为出发点，从对人的见解、看法和意见的考察中获得。所以，“反复权衡比较不同见解和看法”确实是“拯救现象”方法的精髓和要点所在。但是，这是不是意味着，作为一种见解、看法和意见，“知识”和“真理”因此就不可能拥有客观性和普遍性呢？是不是就意味着无法诉诸任何恰当合理的权威标准，来对不同品质、地位和分量的见解、看法和“意见”做出区分和鉴定呢？

回答这两个问题的关键，仍然在于掌握知性活动的属人本性这一点。如前所说，“人类知识”只能来自人的见解、看法和意见。这就意味着，构成“人类知识”基本内容要素的，是人类存在者通过知性探求活动，在人类生活经验中所形成的信念、观点和态度系统。这些信念、观点和态度，既来自人类生活经验，又受到人类生活经验的限制和约束。由此，“是否存在客观、普遍的‘知识’和‘真理’”的问题，实际上就必须转化为“在什么样的人类生活经验条件下，才能产生客观、普遍的‘知识’和‘真理’”这个新问题。这里，借用路德维奇·维特根斯坦后期哲学中的一个概念，我们可以说，能产生“知识”和“真理”的“人类生活经验条件”，只能是某种被共享的“生活形式”（shared form of life）。维特根斯坦使用“生活形式”这个概念，原来意在强调语言使用、语义表达活动的本质，是一种“语言游戏”。也就是要强调，言说和语言使用本质上是一种共同活动、一种共同生活之道。维特根斯坦告诉我们，只有在一个既定的、能够被共享的“游戏框架”中，言说和语言使用活动才能获得意义、得到理解。在维特根斯坦看来，我们之所以参与到“语言游戏”中而不自知，之所以心怀确定地开展言语活动，恰恰就因为我们生活的根基深深地扎在各种各样的“生活形式”之中。^②

可见，生活于特定的共同生活形式之中，这是人们产生共同困惑和共同问题意识的根本原因。正是在共同生活形式之中，生活于日常经验世界中的人们才能形成某种共同的生活敏感性（sensitivity），才能产生某些共同困扰，并且，这种共同困扰才能有机会成为一种普遍的问题（universally problematize），从而在个体人类心智活动的背景中被凸显出来，成为某种吸引人们去共同反思的问题意识。^③ 同样，也正是依靠共同生活形式作为共同心智生活的框架，我们围绕共同问题意识而产生的见解、看法和意见，依照其各自在理解力、解释力、启发价值方面的差异，其质量、地位和分量才存在高下之别。也正因此，那些具有极大的解释力，能够帮助我们将相关共同问题推进到新的阶段，从而富有巨大启发性的“意见”，就具有了亚里士多德所说的“权威性见解”的地位；而那些在构思和见解上含混不清、频频脱靶、迷惑心智、误导认知的“意见”，则必然会在对“现象”的权衡和比较中获得清理。^④

上述原理体现的是人类知性活动的本质特征，适用于一切人类“知识”和“真理”的生成。作为一种知性探求活动，伦理探寻也遵循这个原理。维特根斯坦关于“生活形式”的观点实际上告诉我们，形成一种共同生活形式（communal form of life），并以此为基础而形成某种带有客观性色彩的“普遍人类生活经验”，是客观、普遍的伦理知识产生的前提条件。这个观点对亚里士多德来说一点也不陌生，它实际上恰恰是“拯救现象”方法所立足的知识论根据。因此，我们就看到，在“拯救现象”方法的视角下，

^① 亚里士多德坚持认为，对于人这种生灵来说，通过知性探求活动而获得的只有“人类知识”。至于说是否如柏拉图所设想的那样，存在独立于人的视角、人的能力和人的限度的“知识”，对于这个问题，亚里士多德所能给出的回答是不知道。Martha Nussbaum, “Saving Aristotle’s Appearances”, *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy*, p.256.

^② 关于维特根斯坦的相关论述，参见 Ludwig Wittgenstein, *On Certainty*, ed. By G. E. M. Anscombe and G. H. von Wright, tran. By Denis Paul and G. E. M. Anscombe, Basil Blackwell, 1969；对维特根斯坦这一思想的一个解读，参见 Anthony Kenny, *Wittgenstein*, Harvard University Press, 1973, p.163.

^③ 类似的一个看法参见 John McDowell, *Mind, Value and Reality*, Harvard University Press, 2002, pp.60-65.

^④ 休谟关于“品位”和“专家”的讨论与此类似，参见张曦：《公共理由、公共推理与政治辩护：休谟主义者如何说明 Public Reason?》，《现代哲学》2013 年第 1 期，特别是第 94-96 页。

伦理探寻活动并不像苏格拉底—柏拉图所说的那样，是去求取某种独立于、外在于人类生活经验的“善的理念”，而是在人类生活经验的限度之内、在特定人群所组成的社会结构和文化风俗框架内（也就是某种被共享了的生活形式），寻求那些能够消解矛盾、克服紧张、促进属人形式的“美好生活”的“中道”（the mean）。这是亚里士多德在他的伦理学著作中反复提醒我们的道理。作为伦理探寻的目标，客观、普遍的伦理知识只能通过“拯救现象”的方法来获取；而这种伦理知识是否可能、具有什么样的内容，从根本上来说，则只取决于特定形式的共同伦理生活是否可能、具有什么样的内容。

这样，我们就最终发现，以动画为对象素材开展伦理探寻，并不等同于一种主观的文学审美活动，也并非就没有可靠标准去鉴别不同见解和看法的地位和分量。作为一种伦理探寻活动，对动画的伦理学研究必须依赖于一种共同生活形式作为背景。只有依靠这个背景，动画的制作者（the maker）和探究者（inquirer）才能获得过某种共同心智生活的基础，才能够通过他们的反思活动，在他们自己的意识世界中凸显出某种共同问题意识，并最终达到对问题的某种共同理解。经过这样一个思想过程，制作者和探究者才能在沉思和探究动画作品时，进入一种指向伦理知识生产（production）的活动，而不至于只是在各自倾诉和表达某种主观感悟。

这里需要特别注意，当我们说对动画的伦理探究是一种在制作者和探究者之间开展的活动时，我们并不是说这种活动只是一种“双边”活动，只发生在制作者和某一个体探究者之间。作为一种大众文化形式，一部动画作品之所以能够表达对共同生活形式的理解，在大众中激起巨大的共鸣，根本的原因在于这种生活形式早已被人群广泛分享，成为一种共同生活形式。因此，此处的“探究者”概念内在地具有复数性。制作者和探究者之间围绕一部动画作品而开展的活动，必然是一种“多边”活动。汉语难以表达一个名词的复数性，这一点不应当遮蔽“探究者”的复数性本质。

这种共同生活形式的形成和塑造，从时间上看，也有一个漫长的社会历史演进过程。它不是在制作或探寻动画的当下才呈现出自己的样态与面貌的。相反，对于思想敏锐、洞察力深刻的那部分人来说，早在它初露端倪、刚刚展露出实践必然性时，可能就已经被敏锐地加以把握并深刻地获得反思了。这部分人，就是像《尼各马可伦理学》《君主论》《社会契约论》《资本论》这样的“大书”（great books）和“正典”（canon）的写作者——思想家。这些思想家往往站在两种共同生活形式的交界时空中，敏感捕捉到了新型共同生活形式的历史后果，从而通过他们的“大书”和“正典”提出他们的洞察和沉思。这些背景思想家的洞见，作为一种探究背景，始终置于制作者和探究者的身后，供制作者和探究者在探究过程中去磋商（negotiation）和对话（conversation）。一部动画作品所试图捕捉的人类问题越是复杂深刻，所试图解决的人类处境和人类困惑越是带有根本性，越是会不可避免地要与这些“大书”与“正典”形成呼应。探寻者对这些动画作品的思考，也越是不可避免地要召唤这些“大书”和“正典”。也正是借助这些“大书”和“正典”，探寻者对动画的伦理探寻在质量上才能获得必要的提升，才能触及必要的深度，从而使这种伦理探寻活动成为真正的知识生产活动。因为，如果借用亚里士多德的话来说，在对动画的伦理探寻中，“大书”和“正典”才恰是“权威性见解”的源头，因此必须被尽可能充分地掌握和考察。

这样，围绕对动画作品的伦理探寻活动，我们就建立了一个由制作者、探究者和背景思想家共同组成的“意见之网”（web of opinions）。在这样一个“意见之网”中，制作者通过设计和组织人物、情节、故事等叙事要素，以动态图像为手段，通过动画作品来表达自己的对某个事关生活遭遇和人类处境的问题的关切。这个问题不仅被制作者关切，而且也被能够理解和分享制作者坐落其中的生活形式的探寻者所关切，从而成为“制作者—探寻者”的共同关切。不仅如此，如果这个问题过于根本，以至于捕捉到人类生活经验和处境中某种至关重要之事，那么，它就在思想上呼应了某个背景思想家曾经做出的探索，从而对“大书”和“正典”发出了邀请乃至召唤，使得背景思想家也得以进入这项探寻活动之中。在由“制作者—探寻者—背景思想家”共同构造的这个“三位一体”探寻机制的运转下，依赖亚里士多德的“拯救现象”方法，通过在探究者、制作者、背景思想家所分别提供的见解和看法中做出尽可能充分的比较

和权衡，最终就能形成更为可靠的伦理知识。这个机制，借用维恩·布斯（Wayne Booth）的术语来说，就是一种指向客观伦理知识生产的“共同引导”（conduct）活动。^①

以上，我们完成了四个方面的论证：阐述了动画何以成为伦理学研究的对象素材；探讨了对动画开展伦理探寻的根本方法论原则；表明这种伦理探寻活动是一种指向知识生产的“研究”，而不是主观审美或评论；刻画了以动画为对象素材、作为一种“研究”的伦理探寻活动的运行机制。通过这四个方面的论证，现在，我们就可以概括一下对动画开展伦理学研究所遵循的具体操作程序了。它包括三个基本步骤：第一步，我们必须明确所要探寻的具体问题。这些具体问题不是探寻者主观设想出来或从外部移植过来的，而是以某种共同生活形式为背景，能够被制作者、探寻者以及背景思想家所共同理解的。第二步，我们必须尽可能充分地罗列出围绕所涉问题而形成的见解、看法和意见。这些见解、看法和意见来自制作者、探寻者和背景思想家三个方面。如果我们不能考察所有的见解、看法和意见，那么最起码也要尽可能多地考察其中的那些“权威性见解”。第三步，通过对比、权衡和取舍，最终将伦理“知识”和“真理”作为考察的结果呈现出来。这种伦理知识本质上也是制作者、探寻者和背景思想家在共同生活形式的背景下，对所涉问题所达成的共同理解。

三

根据上面概括的操作程序，在这一部分，我们来实际开展一次示范性操作。我们择取的动画作品《千与千寻》，来自日本动画大师宫崎骏（Miyazaki Hayao）。宫崎骏早已是经典佳作的代名词。他的作品向来长盛不衰，思想性、艺术性都达到了很高的成就。

《千与千寻》这部作品出手不凡，在宫崎骏的作品中，甚至带有某种集大成的性质。这部作品的一个特点是充满奇幻性。可能有人会说，既然是奇幻故事，那么它就是“假”的。我们怎么能从“假”的故事里，得到客观、普遍的伦理知识呢？对此，我们要略加解释。作为一种世界观（view of the world），奇幻故事本身确实不真实（unreal）。在一部奇幻故事中，天空可能漂浮着国土（《天空之城》），扫帚可能会飞（《魔女宅急便》），爱情王子的城堡大门可能会通向多维世界（《霍尔的移动城堡》）。如果我们以奇幻故事为对象，开展物理学探寻（physical inquiry），那么可能从一开始就找错了对象素材。但是，作为一种伦理观（view of the ethical），奇幻故事却拥有一个突出的优点，那就是它能消除现实世界中不可避免地存在的各种偶然性（contingency），将一切偶然的因素都必然化，使角色的行动和选择变得无可避免，使角色性格和所关涉的人类问题变得更加极化（polarization）、更加典型。^②这种极性或典型性，映射着某种现实世界的普遍性，使得蕴含于其中的伦理知识更容易被探寻者敏锐地感知到（perception）。因此，对于伦理探寻活动来说，故事的奇幻性不仅不是缺点，反而具有自身的优势。

按照前述操作程序，当我们的探寻伴随着这部故事一起开始时，就先要发现到“问题”。

首先，一部像宫崎骏作品这样的大师级动画，在制作之初就会有明确的创作意图。不同的是，某些作品的制作者在作品发表后，会以某种方式明确地谈到自己的某些创作意图。如《千与千寻》就是这样一部作品。^③这些文字材料显然是发现“问题”的重要资源。其次，对于那些制作者没有明确谈论过，或只是语焉不详、非常简略地谈到过创作意图的作品来说，“问题”发现就只能依靠对作品本身的探寻了。比如说，宫崎骏确实对创作《千与千寻》的意图有过阐述，尽管那些阐述极为重要，但同时也是非常概

^① “共同引导”（conduct）是布斯在他的经典之作《与之相伴：一种有关小说的伦理学》中提出的术语，它兼容了拉丁文单词 *co*（together，“共同”）和 *ducere*（to lead，引导）的含义。布斯使用这个术语，意在强调对小说开展的伦理探寻是一项在作者—读者之间展开的“共同事业”（communal enterprise），这种“共同事业”的特征保证了这项探寻活动是指向伦理知识生产的，而不是一种主观审美体验。Wayne C. Booth, *The Company We Keep: An Ethics of Fiction*, University of California Press, p.72. 与布斯不同，我们强调有深度的伦理探寻必须采取“三位一体”结构，强调“背景思想家”对作为一种“共同理解”活动的伦理探寻的不可或缺性。

^② [法] 兹维坦·托多罗夫：《奇幻文学导论》，方芳译，成都：四川大学出版社，2015年，第81页。

^③ Miyazaki Hayao, “Chihiro in a Strange World: The Aim of this Film”, *The Art of Spirited Away*, Studio Ghibli, 2001.

要的。仅凭那些阐述，探寻者完全无法理解作品本身所试图捕捉的“问题”全貌。这时候，作品所揭示的能够被制作者和探寻者所共同理解的某种生活形式，将是揭示“问题”的唯一有效根据。

举例而言，《千与千寻》整部作品虽然充满奇幻，但是，人物、场景和情节的设计却并不令人陌生。作品中涉及的角色，包括主要角色千寻、千寻父母、白龙、汤婆婆、钱婆婆、无脸人；主要场景包括奇幻世界之外的“奥迪车”“郊区别墅”，以及奇幻世界之中的“油屋”“列车”和叫作“沼底”的乡村。沿着故事线索的演进，主要角色不断在行动和选择中展露自己的品格特征和变化方式。作为探寻者，我们从中能够捕捉到许多帮助我们揭示“问题”所在的信息。

一方面，在这部动画中，属于奇幻世界之外，只有荻野千寻一家。这一家人，开奥迪、刷信用卡、住郊区别墅；拥有核心家庭结构，对人处事冷漠，漠视感情，无法让人感受到彼此间存在亲密关系。甚至在故事一开始，从千寻本人的身上我们都能看到现代社会日本青春少女的普遍气质——瘦小懦弱、百无聊赖、无精打采。同时，千寻父母的消费主义气质也十分强劲，讽刺的是，正是对现代信用制度的迷信和滥用，才导致千寻一家与奇幻世界联系在一起。由此，在千寻一家的行动和选择中，我们看到了一些再熟悉不过的生活形式。奇幻世界中，“油屋”充满商业之都气息，对外奉行“来的都是客”原则，以服务换取货币；对内采取科层化公司组织管理，具有高度的劳动纪律。“油屋”老板汤婆婆视财如命、精于算计、冷酷无情，不仅以契约化方式收购千寻的劳动力，而且试图夺取千寻的名字，将千寻无名化为一个与世界脱离联系的原子式存在，从而达到稳固雇佣关系的目的。“油屋”中的劳动者则疲于劳作，辛勤愁苦，以薪酬度日，但也有某种永远无法得到满足的精神需求。在他们的行动和选择中，我们也看到了一些再熟悉不过的生活形式。将千寻父母、钱婆婆、“油屋”劳工联系在一起的，正是那种我们熟悉的生活形式。从历史时间角度看，这种生活形式属于现代资本主义世界；从地缘空间角度看，它是一种全球现象。在动画制作者宫崎骏的刻画下，这种生活形式晦暗、阴郁。正是通过对这种刻画的感知，探寻者就发现了《千与千寻》这个奇幻故事呈现出的一个极点（pole）——对现代资本主义或全球化趋势下人类生活之道的呈现。另一方面，在这部动画中，我们也看到一些与现代资本主义社会下的人类生活之道之间构成“异质性”的东西。尽管获得成长之前的千寻有无精打采的一面，但是她的身上依然具有某种未被现代资本主义的“精神气质”污染的方面。这使得千寻珍视友谊、忠诚于朋友（与以前同学、“小玲”“白龙”的关系）；没有心机，对陌生者友善（与“无脸人”关系）；勇于奉献，有不计利益的集体精神（在“河神造访”事件中的表现）；等等。也正因为这些未受污染的品格特质，千寻才得以历经艰险，最终从那个奇幻世界的魔法中逃脱，从一个体现了社会症候的青春少女，最终成长为少女英雄。

而在奇幻世界中，在“油屋”的生活形式之外，有一个叫“沼底”的乡村作为选项，供奇幻世界中的生灵择取。汤婆婆的孪生姐妹钱婆婆就住在那里，过着一种完全不同的生活方式。在宫崎骏的刻画下，无论是千寻那种未受污染的精神气质，还是钱婆婆及“沼底”的生活方式，都生机勃勃、充满希望。至此，探寻者们就很容易发现故事所呈现的另一个极点——对某种前资本主义人类生活之道的呈现。这种前资本主义人类生活之道，既属于“传统”，也属于“乡村”。这样，探寻者就看到了“问题”的主轴。这个“问题”的本质，是传统与现代之间的对立，是作为乡村的“沼底”所代表的人类生活之道与“奥迪”“郊区别墅”和“油屋”所代表的现代资本主义社会下的人类生活之道之间的对立。围绕这个“问题”主轴，接下来，探寻者就要去尽可能充分地罗列制作者、背景思想家以及其见解、看法和意见了。

一旦明确了“问题”，探寻者的见解当然就很容易表达，而他试图召唤的背景思想家的意见，其实也不难找到。传统与现代的对立、乡村与城市的对立，自“现代性”（modernity）诞生以来，就一直是一个根本性的问题。从英国乡村派、卢梭、马克思、韦伯、赫希曼、阿伦特到舍勒，都提供了大量的见解、看法和意见。所涉及的具体问题，从“乡村与保全人类美德的关系”“传统家政观念下的财产与现代资本主义观念下的财产之间的区别”“作为一种真正的联合的传统社会（concord）和作为一种虚假的联合的现代社会（union）的区别”到“在传统和现代条件下的主观意义建构方式”，如此等等，背景

思想家所思考的许许多多的问题、所给出的许许多多见解和看法，都将根据与动画作品本身的相关性，而作为有待磋商的见解、看法和意见的一部分，罗列在侧，供探寻者去比较权衡。

真正的难度还在于如何征召制作者的见解。如前所述，如果制作者在阐述创作意图时，事无巨细，将自己的看法娓娓道来，那么作品的思想当然就会清澈透明，制作者的见解将举手可得，毫无难度可言。但实际上，这样的动画作品几乎不存在。特别是对于像宫崎骏这样的动画大师来说，许多创作意图存在于自己的潜意识层次中。所涉及的问题之根本、运思水平之深，甚至连他自己都不曾有明确的觉察。^① 这些潜意识层次的见解，只能通过理解动画作品本身来获得。这时候，如何避免主观读解，以免误将探寻者自己的理解等同于制作者的见解，就非常重要了。^②

还是以《千与千寻》为例。对上述“问题”及其解决之道，宫崎骏有过很多思考，或通过表明创作意图，或通过作品本身，都有过刻画和阐释。但是，在这些较为明晰的见解之外，作品中也存在许多彼此矛盾、非常令人困惑的角色和情节。比方说，在《千与千寻》这部作品中，“无脸人”这个角色最为复杂难懂。这个角色的身上，藏着许多属于制作者潜意识的东西。

要揭示出这些潜意识层次的见解，“三位一体”的探索机制就必须再一次发挥作用。一般来讲，探寻者如果理解一个制作者比较明晰地加以阐释过的见解，那么探寻者的理解和制作者的阐释之间是存在“映射”关系的。如果理解能够找到对应的阐释，那么理解就避开了脱靶的危险，并成为对制作者见解的有效揭示。但当探寻者试图去挖掘制作者潜意识中的东西时，这种“映射”关系是很难建立的，因为不管探寻者给出的理解是怎样的，在制作者那里，见解因为是沉潜在潜意识层面的，因而比较含混模糊。这时候，要确证探寻者的理解是否契合制作者的见解，就必须遵循某种“内在确证原则”，将探寻者所提出的各种可能理解逐一带回到整个作品中去，看看它们是否与对作品整体的理解相一致，能不能在全素材的背景中“讲得通”。那些“讲不通”的理解，因为不能吻合制作者的宏观意图，所以不可能是制作者潜意识中的东西。为了使得由探寻者提出但可能属于制作者潜意识中的那种理解被凸显出来，探寻者应当再一次征召“大书”和“正典”。在“大书”和“正典”的对勘下，探寻者所提出的理解将有机会被进一步收窄、得到筛选，从而更加接近制作者的潜意识内容。

最终，当“问题”、围绕问题而形成的见解和看法都得到充分揭示的时候，通过亚里士多德所提倡的比较和权衡，作为探寻结果，一种能够加深我们对“问题”本身的认识，并推进我们对“美好生活”之道的理解的伦理知识最终就将展露出来。

当然，在这篇文章中，我们的讨论始终围绕着“方法”展开。如何运用这些方法，具体而细致地对包括《千与千寻》在内的个案作品开展伦理学研究？在一个具体案例中，“三位一体”探寻机制的具体运作过程又是怎样的？由于篇幅的限制，对这些问题的回答，只能留待另一篇论文展示了。^③

通过本文，我们试图表明这样一个观点：作为素材的动画，同时也是一种方法。这种方法告诉我们，伦理探寻越是面向具体、面向特殊、面向生活世界的复杂性，就越需要丰富的对象和操作工具。好的伦理学研究，无论是问题意识的建立和概念装备的开发，还是理解资源的获取，都必须真正地面向生活世界的具体性本身。这个看法，不仅适用于对动画的伦理学研究，而且也适用于所有致力于从特殊性中提取普遍伦理知识的学术努力，因而具有普遍的方法论意义。

责任编辑：罗 苹

^① 宫崎骏对这一点有过明确的承认，参见 Azuma Hiroki, “Sen to Chihiro”, interview in *Mainichi Shinbun*, December 25, 2001, p.2. 转引自 Susan Napier, “Matter out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki’s ‘Spirited Away’”, *The Journal of Japanese Studies*, vol. 32, no. 2 (Summer, 2006), p.309.

^② 比如说，“无脸人”角色就是这部作品中最为复杂难懂的一个。缺乏本文之前所讲的“三位一体”意识，难免会在理解这个角色的复杂性时陷入主观化解读。一些研究者没有任何分析和根据的情况下，凭感觉宣称“无脸人”是“全球化”的象征。参见[日]渡边雅男：《〈千与千寻〉折射的〈资本论〉意蕴》，《马克思主义研究》2017年第7期。

^③ 具体个案研究参见张曦：《做伦理学：〈千与千寻〉与伦理学》，《哲学动态》2019年第9期。