

卡琳·菲尔克的语言 游戏建构主义研究

张 飏

内容提要 随着西方国际关系理论发生“语言学转向”，国际关系学者日益重视语言在国际政治中的重要作用。作为维特根斯坦学派代表人物，卡琳·菲尔克创立了“语言游戏”建构主义理论，她将维特根斯坦的语言游戏概念引入国际关系分析，以此为基础发展出强调规则、理性、虚拟行动等独树一帜的建构主义理论。菲尔克还从命名、类比、比喻、精神创伤、以弱取胜等多个角度，揭示了生活化语言在建构游戏中的重要作用。在由北约东扩引发的国际关系理论论战中，菲尔克既批判了新现实主义和新自由主义的理论解释，也从语言游戏视角出发扩充了建构主义阵营对该事件的分析。菲尔克的语言游戏建构主义已成为融合西方国际关系理论语言学转向、建构主义转向的独特理论。

关键词 国际政治理论 建构主义 卡琳·菲尔克 国际政治语言学 语言游戏 维特根斯坦

* 张飏：中国政法大学政治与公共管理学院讲师。（邮编：100088）

** 笔者感谢卡琳·菲尔克教授解答笔者的若干疑问、薄皓文女士校对本文注释。《国际政治研究》匿名评审专家的意见极为中肯，特别致谢。由于本文建立在笔者对菲尔克理论的理解、比较和批判的基础上，因此全责在笔者。

卡琳·菲尔克(Karin M. Fierke)是英国圣安德鲁斯大学国际关系学教授,著有《变化游戏、变化战略》《跨涧之连:国际关系中的语言与逻辑》《批判类方法论与建构主义》《国际安全研究的批判类方法》,以及《政治献身:国际关系中的施动者、身体与情感》。^① 菲尔克理论的核心概念是“语言游戏”(language game):游戏者使用语言建构游戏,游戏规则赋予行动意义、明确理性战略以引导游戏者行动,而游戏者在行动时既可能继续原游戏,又可能建构新游戏。在菲尔克看来,语言游戏建构主义的终极目标,就是要开辟一条不同于温特但又同样能架通主流理性主义和后结构主义的“中间道路”。一方面,菲尔克赞同温特的观点,认为国际关系理论中的极端化倾向(理性主义/后结构主义、实证主义/反实证主义、解释/阐释^②)需要抑制、中和,因而,建构主义应该开辟一条中间道路以吸取两方各自的优势。但另一方面,菲尔克又认为温特所设想的中间道路无法走通:将客观主义认识论和社会本体论糅合在一起既不稳定,也不可能揭示社会本体存在(文化、观念、语言)对身份与利益的建构作用。^③ 因此,菲尔克反温特其道而行之,尝试从后结构主义中寻找中间道路的可能性。菲尔克认为,维特根斯坦的语言游戏概念最能充当两大极端之间的媒介:一方面,语言游戏的概念发源于后结构主义学说,因而可以说明语言如何建构社会事实、构制规则、塑造身份,并且阐释行动的意义;另一方面,由于语言游戏和博弈论(game theory)都使用游戏(game)、规则、理性和行动等概念分析国际政治,因此又具有接近理性主义理论的解释力。相较于温特被视为传统建构主义的代表人物而言,菲尔克常被欧美学界视为批判类建构主义(语言学方

① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, Manchester: Manchester University Press, 1998; "Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations," *International Studies Quarterly*, Vol. 46, No. 3, 2002, pp. 331-354; "Critical Methodology and Constructivism", in K. M. Fierke and J. E. Jorgensen, eds., *Constructing International Relations*, Armonk: M. E. Sharpe, 2001; *Critical Approaches to International Security*, Cambridge: Polity, 2007; *Political Self Sacrifice: Agency, Body, and Emotion in International Relations*, Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

② Yosef Lapid, "The Third Debate," *International Studies Quarterly*, Vol. 33, No. 3, 1989, pp. 235-254.

③ Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996, pp. 53-57; K. M. Fierke, "Constructivism," in Tim Dunne, et al., *International Relations Theories*, Oxford: Oxford University Press, 2007, pp. 172-174; Friedrich Kratochwil, "Constructing a New Orthodoxy?" *Millennium*, Vol. 29, No. 1, 2000, pp. 88-96; Maja Zehfuss, *Constructivism in International Relations*, Cambridge: Cambridge University Press, 2002, pp. 48-49.

向)的领军人物。^①

本文旨在通过研究菲尔克的著述,对其语言游戏建构主义理论进行综合性评介。尽管近年来国内学界反复提及菲尔克的理论,^②但对语言游戏的概念内涵、组成部分、游戏建构方式、分析特点等具体内容评析较少。本文首先介绍菲尔克对语言游戏的定义,其次探讨规则和理性在语言游戏中的作用,再次评介菲尔克归纳的几种常见的游戏建构方式(命名、类比、比喻、精神创伤、以弱取胜),最后用北约东扩引发的辩论展示语言游戏建构主义最具特色的分析效力。本文末是结论与批判。需注意的是,由于菲尔克的语言游戏建构主义和其他建构主义理论既有联系又有区别,笔者将适时进行对比,以凸显其特色。

一、什么是语言游戏

菲尔克将国际政治定义为语言游戏。那么,什么是语言游戏?

第一,语言游戏是使用语言“在某语境中赋予施动者、行动与客体意义”。^③语言不仅是一面镜子,用以映射现实;语言更重要的作用是建构社会事实、构成游戏者身份、赋予行动和客观物质世界统一的意义。语言就像纺线的线头一般,穿梭于物质世界、行动与施动者之间,将三者编织进同一个社会事实的布料(social fabric)里。^④菲尔克认为,由于语言将物质客体建构成事实,所以国际关系研究的核心问题是游戏者如何使用语言将事实、行动与施动者身份一起建构成社会存在,而非究竟哪一方对事件或行为的描述更贴近于“真相”。例如,在2001年“中美撞机事件”中,美国试图建构一个“遗憾”(regret)的语言

① Barry Buzan and Lene Hansen, *The Evolution of International Securities Studies*, Cambridge: Cambridge University Press, 2009, pp. 198-199; 传统、批判建构主义的区分源于 Ted Hopf, "The Promise of Constructivism in IR Theory," *International Security*, Vol. 23, No. 1, 1998, pp. 181-185。

② 孙吉胜:《语言、身份与国际秩序》,《世界经济与政治》,2008年第5期;《国际关系中语言与意义的建构》,《世界经济与政治》2009年第5期,第34页;《跨学科视域下的国际政治语言学》,《外交评论》2013年第1期,第19页;《话语身份与对外政策:语言与国际关系的后结果主义》,《国际政治研究》2008年第3期。郭树勇:《试论建构主义及其在中国的前途》,《世界经济与政治》2004年第7期,第25页。刘永涛:《语言、社会建构和国际关系》,《现代国际关系》2004年第11期。尉洪池:《博弈论与语言游戏—国际关系研究中两种游戏理论之比较》,《外交评论》2013年第1期,第133—135页。本文在此大多沿用孙吉胜教授的翻译,例如player被译为“游戏者”而非“游戏参与者”或“游戏方”。

③ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 17-18.

④ K. M. Fierke, *Diplomatic Interventions*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005, p. 8.

游戏,中国则建构“道歉”(apology)的语言游戏,^①而最后两国共同建构了一个“致歉”(sorry)的语言游戏。这三种解读不是对同一事实真相的不同阐释,而是使用语言将事实、行动与施动者身份建构成三种截然不同的社会存在。^②对菲尔克而言,语言游戏就是使用语言建构社会事实,是“语言构成了物质可能性”。^③

第二,语言游戏是语言与行动相互构成的游戏。一方面,语言本身就是一种行动:游戏者用语言赋予事实意义,创造、建构社会事实。菲尔克反复引用维特根斯坦的名言,如“语言游戏是语言和行动的交织体”,“使用语言就如在游戏中行动”,以说明语言的施事作用。^④另一方面,行动也构成一种语言。例如,菲尔克将美国对伊拉克动武称为用“武力的语言”(a language of force)进行交流。菲尔克援引英国首相布莱尔的原话,称对伊动武是因为“伊拉克领导人只能理解武力的语言”。^⑤在语言游戏视角下,语言和行动融为一体:游戏者以语言构成行动、行动构成语言的方式进行游戏。反观博弈游戏,语言与行动被二元对立,游戏者的语言廉价,不如行动有效力。^⑥同样以核威慑为例:在博弈论游戏视角下,部署核武器是一种行动,一种比口头语言更有力的动作;而在语言游戏视角下,部署核武器的行动就是在用威慑的语言进行交流。

第三,语言游戏是使用公共语言的主体间游戏。菲尔克认为,游戏者必须使用各方都能听懂的“共同语言”、“主体间语言”(即维特根斯坦的“公共语言”)才能进行沟通、互动。^⑦使用语言是一种社会行为:“语言将我们社会化入其中,而且在这个过程中,我们不仅学会如何使用语言,而且学会如何在世界

① K. M. Fierke, “Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations,” p. 347.

② K. M. Fierke, *Diplomatic Intervention*, p. 8.

③ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 11.

④ Ibid., p. 17; “Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations,” p. 337; K. M. Fierke and Michael Nicholson, “Divided by a Common Language: Formal and Constructivist Approaches to Games,” *Global Society*, Vol. 15, No. 1, 2002, p. 11.

⑤ K. M. Fierke, “Logic of Force and Dialogue: The Iraq/UNSCOM Crisis as Social Interaction,” *European Journal of International Relations*, Vol. 6, No. 3, pp. 338, 335; “Breaking the Silence,” in Francois Debrux, ed., *Language, Agency and Politics in a Constructed World*, Armonk: M. E. Sharpe, 2003, p. 67.

⑥ 最具代表性论述见 Thomas Schelling, *Arms and Influences*, New Heaven: Yale University Press, 1966, p. 137.

⑦ K. M. Fierke, “Critical Methodology,” pp. 131-132; K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 211; cf. Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, Oxford: Blackwell, 1967, § 7, § 22, § 81-89.

中行动——许诺、威胁和撒谎”，或是“生成假说、投票或者部署导弹”。^① 语言游戏强调语言的主体间性、社会性，是其区别于其他后结构主义学说的一大特征。与话语分析的代表人物、英国杜伦大学教授大卫·坎贝尔(David Campbell)不同，语言游戏否定个体施动者的话语对政治行动(结果)的决定作用。例如，语言游戏建构主义反对认为，在波西米亚战争中，美国、俄罗斯、塞尔维亚有各自的话语，而最后波西米亚战争最终被赋予种族屠杀(人道主义危机)的意义是美国话语及其背后权力的胜利。和言语行为理论分析代表人物奥利·维夫(Ole Wæver)不同，语言游戏反对认为单个施动者能通过以言行事的方式建构威胁。^②在语言游戏视角下，政治行动的结果、对指涉客体的安全化，都取决于游戏者的主体间互动。

第四，语言游戏是一种在游戏者行动中不断变换的游戏。^③ 菲尔克常以博弈游戏为对比：在博弈游戏视角下，游戏者在给定的游戏中进行一次或多次博弈；但在语言游戏视角下，游戏者会尝试将一个游戏变换为另一个游戏。菲尔克认为，游戏者在互动过程中会“构成新的可能性”，创造“两场游戏之间的辩证张力”，并制造“游戏变换的动力”以推动游戏的变化。^④ 由于游戏者在互动中创造了游戏的多种可能性，因此，现实游戏与潜在游戏之间“重叠交织”；而游戏一旦开始便会连续转换，不停展开。^⑤ 菲尔克常用的例子是冷战结束：冷战终结并不是一场零和博弈游戏的结束，以美国全胜、苏联完败而收场；相反，冷战终结是美苏在游戏过程中将一场零和博弈游戏共同转变为另一场非零和博弈游戏，而这场非零和博弈的安全游戏又在随后双方互动中被转换为下一

① K. M. Fierke, “Constructivism,” p. 175, 笔者认为，菲尔克应该从概念上刻意区分语言(language)和话语(discourse)、沟通(communication)、言语(speech)乃至语句(words)和叙述(narrative)。2015年1月22日，菲尔克则回应是由于两点考虑并未区分：第一，这些概念之间的关系就像维特根斯坦所言的家族相似(family resemblance)，所以不用细致区分；第二，这些不同概念都可以视为语言不通过语境下的具体应用。话语的文献回顾见 Jennifer Milliken, “Discourse Study,” in Fierke and Jorgensen, eds., *Constructing International Relations*. 国内学者的探讨，参见刘永涛：《语言与国际关系》，《世界经济与政治》2011年第7期。

② David Campbell, *National Deconstruction*, Minnesota: Minnesota University Press, 1998; *Writing Security*, Manchester: Manchester University Press, 1998; Holger Stritzel, “Towards a Theory of Securitization: Copenhagen and Beyond,” *European Journal of International Relations*, Vol. 13, No. 3, pp. 359-362.

③ 笔者在此略去了菲尔克对“诱导逻辑”(abductive logic)的阐述。菲尔克认为，游戏者在游戏开始前，会遵循诱导逻辑进行相互测试以“试出对方是谁以便做出相应的反应”。如果游戏双方在互动前预设另一方的身份与反应在互动中被双双证实，那么游戏双方就会达成主体间共识，开启游戏。参见：Fierke, *Diplomatic Intervention*, p. 14; “Logic of Force and Dialogue,” pp. 342-347; 对比 Nicholas Greenwood Onuf, *World of Our Making*, Columbia: University of South Carolina Press, 1989, pp. 100, 265-266。

④ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 170, 23, 214.

⑤ K. M. Fierke, “Critical Methodology and Constructivism,” p. 129; *Constructivism*, pp. 168, 182.

场游戏,即现今的美俄关系。^① 菲尔克认为,语言游戏的最大特点便是提供了一个解释变化的理论利器,以便追踪、重现或阐明“从一个特定游戏转换为另一个游戏的过程”。^②

菲尔克将国际政治定义为语言游戏,而语言游戏到底是什么? 语言游戏是游戏者使用语言赋予客体、行动(实践)和施动者主体间意义的一种活动。游戏者以语言为行动,在主体间进行游戏,而语言游戏则随着游戏者使用语言的实践产生、发展和变化。语言游戏和博弈游戏都是游戏,但在语言游戏中,游戏者能用语言进行游戏,建构新游戏或改变旧游戏。

二、规则在语言游戏中的作用

游戏者使用语言建构语言游戏,而语言游戏的存在、运行与变化依赖于规则。由于语言游戏具有行动性强、主体间性高和变化快等特点,因此,语言游戏中的规则也相应具有实践性强、主体间性高和转变速度快等特征。在菲尔克看来,这三大特征贯穿于规则的产生、维持与变化的过程之中。

第一,规则产生于游戏者的互动。菲尔克认为,规则“在两方以上的行动与反应的过程中产生”;规则一旦出现,就标志着游戏者已确立主体间共识、明确语境、并以相同的方式赋予客体和行动意义。规则就是游戏者在互动中达成的“关于语言、实践和客体意义的共识”。^③ 菲尔克认为,游戏者在互动中经常会产生多种规则的可能性,而最终选择何种规则建构游戏,取决于游戏者的主体间选择。比如,在波西米亚战争中,米洛舍维奇和西方的互动就产生了可用来建构游戏的多条规则:希特勒式的规则,即米氏在进行种族屠杀,需要干涉;第一次世界大战的规则,即防止南斯拉夫内战升级为另一场大国间战争,因此需要国际谈判;海湾战争的规则,即西方有军事优势、需要快速准确的空中打击以制止米氏;越南战争的规则,即为防止陷入战争泥沼,西方不派遣地

① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 154 ff.

② Ibid., pp. 18, 23, 25; “Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations,” p. 340; 对比 Friedrich Kratochwil, “The Embarrassment of Change,” *Review of International Studies*, Vol. 19, No. 3, 1993, pp. 75-77.

③ K. M. Fierke, “Links across Abyss: Language and Logic in International Relations,” p. 383; “Critical Methodology and Constructivism,” p. 130.

面部队。^① 最终,西方和米洛舍维奇的主体间互动落在种族屠杀的规则上。在语言游戏里,规则是在反复互动中形成并具有主体间性的共识。

第二,游戏者遵循规则使游戏得以运行。^② 菲尔克认为,在语言游戏中,规则会界定理性行为的范畴与内涵,以此引导游戏者向某个特定方向行动,使游戏者遵守规则。由于规则赋予客体和行动意义,因此,规则可以定义何为理性行动。当游戏者身处某些规则中时,这些规则便会赋予行动意义、明确语境和将理性战略具体化,由此框定游戏者“可能行动的范围”“行动目标”“理性计算的空间”“可操控的空间”及其“理性思考的界限”。^③ 对菲尔克而言,语言游戏的一大创举便是保留了理性在国际关系理论话语中的作用:传统的后结构主义学说否定理性在施动者行为中的作用,但语言游戏却和主流理性主义(博弈游戏)同样重视理性在塑造游戏者行动中的影响。^④

第三,规则的变化引发游戏的变化。由于规则只存在于实践之中,因此,游戏者在行动(实践)与互动过程中既可能遵循旧规则、继续原游戏,也可能另立新规则以改变游戏。一旦规则发生变化,原有理性行动的范围与内涵也随之转换。在菲尔克看来,语言游戏、规则、理性在不断变化。例如,美苏于1986年进行的欧洲裁军行动,便是从原有的美苏冷战游戏规则、斗鸡博弈的理性观念转向一个终结冷战的规则、对话协商的理性观念。^⑤ 在语言游戏视角下,规则和理性永远是“变化的规则”“变化的理性”或“变化行动的理性”。^⑥

菲尔克认为,游戏者常以“虚拟行动”(acting as if)的方式改变规则、转换

① K. M. Fierke and Michael Nicholson, "Divided by a Common Language: Formal and Constructivist Approaches to Games."

② 菲尔克的注意力集中于具有主体间性的规则。因此,菲尔克很少像其他建构主义学者一样对规则进行分类,然后根据规则不同的类别来甄别、梳理规则遵循机制,参见 Kratochwil, *Rules, Norms, and Decisions*, Cambridge: Cambridge University Press, 1989, Chs. 3-4; "How Do Norms Matter," in Michael Byers, ed., *The Role of Law in International Politics*, Oxford: Oxford University Press, 2000; Nicholas Greenwood Onuf, *World of Our Making*, Ch. 2.

③ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 51; "Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations," pp. 348-350; K. M. Fierke and Michael Nicholson, "Divided by a Common Language: Formal and Constructivist Approaches to Games," p. 19.

④ 参见 K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 20; "Links the across Abyss: Language and Logic in International Relations," pp. 251-252. 相对于菲尔克而言,很多后结构主义理论家都以批判性的态度看理性, Richard Ashley, "Untying the Sovereign State," *Millennium*, Vol. 17, No. 2, 1988, pp. 230-234; R. B. J. Walker, *Inside/Outside*, Cambridge: Cambridge University Press, 1992, pp. 8-9; Roxanne Doty, *Imperial Encounters*, Minnesota: University of Minnesota Press, 1996, pp. 46, 88. 当然,并非所有后结构主义理论家都排斥理性的概念,例如 Campbell, *Writing Security*, pp. 214-215.

⑤ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 20.

⑥ Ibid., pp. 8, 130-131.

游戏。^① 菲尔克的虚拟行动和温特所设想的自我和他者(ego/alter)通过互动改变身份、利益的过程既有联系也有区别。一方面,和温特的论述类似,菲尔克的虚拟行动是指游戏者在试图改变游戏时,往往会将其行动虚拟在另一个游戏当中,好似对方被假定的身份为真,好似游戏者在进行一个新游戏。^② 菲尔克常用的例子是冷战终结:尽管美苏双方仍处在冷战当中,但在戈尔巴乔夫和里根上台后,两位领导人却以好似对方是值得信赖的朋友的身份去互动,“好似一个基于新规则的新游戏已然就绪”。^③ 通过虚拟行动,戈尔巴乔夫和里根在尝试践行另一个新游戏的规则,创造转换游戏的可能性。但另一方面,相对于温特的理论,菲尔克的游戏者在虚拟行动中改变规则的难度更小,时间更短。以美苏冷战终结为例:温特认为,美苏之所以能摆脱冷战,是因为两国好似合作者的身份能高度制度化,成为坚实的主体间基础(a *firm intersubjective basis*)。^④ 但对菲尔克而言,由于里根和戈尔巴乔夫在从旧的冷战竞赛游戏转向新的合作游戏的过程中,需要克服两个游戏之间的张力,担负起同时进行两个游戏的压力,因此,美苏双方的主体间共识会比温特描述的制度化程度更低一些。此外,温特在其《国际政治的社会理论》中常选取大历史时段事件,诸如“大部分国际历史时期国家都生存在霍布斯文化”或“17 世纪欧洲国家开始创制洛克文化”,以说明文化具有稳定性,会在实践或互动过程中通过“自我寓言的实现”被反复践行、维持甚至是增强。^⑤ 菲尔克则认为,语言游戏的游戏者会在较短的时间内通过虚拟行动创建、改变规则。菲尔克的研究对象,诸如北约东扩、基地组织和美国的反恐战争、从 1991 年到 2003 年的两次伊拉克战争,都是以十年左右为时间限度的语言游戏。总之,相对于温特,菲尔克的游戏者在通过虚拟行动改变游戏规则的过程中难度更低,时间更短。

到目前为止,菲尔克的语言游戏建构主义轮廓已大致清晰。首先,游戏者在互动中使用语言建构一个游戏以赋予行动、客体意义,明确语境。其次,在具体语境下,规则限定理性行动的边界与内涵,塑造推理。最后,游戏者依据

① 对比其他学者相关论述: Nicholas Greenwood Onuf, “Constructivism: A User’s Manual,” in Vendulka Kubalkova, et al., *International Relations in a Constructed World*, Armonk: M. E. Sharpe, pp. 66-67; Kratochwil, *Rules*, pp. 7-8, 131-132.

② K. M. Fierke, “Logic of Force and Dialogue,” p. 343.

③ K. M. Fierke, *Critical Approaches to International Security*, p. 62; Alexander Wendt, “Anarchy Is What States Make of It,” *International Organization*, Vol. 42, No. 4, 1992, p. 421.

④ Alexander Wendt, “Anarchy Is What States Make of It,” p. 422, 强调为笔者所加。

⑤ Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*, pp. 24, 44, 108, 289-290, 314, 316, 331, 334.

规则而行动,在实践中或重复原游戏,或以虚拟行动的方式快速转换到新游戏。

三、语言游戏的常见方式

语言游戏建构主义的一大特色是菲尔克解析了多种建构语言游戏的方式。相较于其他建构主义学者而言——比如,奥努夫认为指导性、指令性和承诺性三种规则及其混合物就可囊括所有建构方式——菲尔克所研究的建构语言游戏形式具有多样性。^①

1. 命名。命名(naming)是使用语言界定某事件的性质。在命名的过程中,游戏者会建构规则、明确语境,划定理性行动的界限。^② 一个典型例子是小布什将9·11恐怖袭击定义为“战争行为”(an act of war)。传统意义上讲,战争是国家之间有组织的暴力侵袭活动。但在9·11之后,小布什将劫机者对世贸大厦的攻击命名为一种“战争行为”,即将非国家行为体(基地组织)对非国家行为体(美国国民)的暴力侵害高规格命名为战争。当把9·11袭击命名为“一场新型敌人发动的新式战争”的时候,小布什就是在建构一场以国家为单位的战争游戏,树立以国家有组织暴力为回应的规则,明确以国家为主导模式的反击理性战略(阿富汗战争)。^③ 另一个典型的例子是“恐怖主义”。在9·11之后,小布什将伊拉克和基地组织联系起来,并且将伊拉克的国家行为降格命名为非国家行为体才能实施的“恐怖主义”。当小布什将伊拉克萨达姆政权的活动命名为“恐怖主义”,就是在建构一种意图伤害美国民众、威胁美国国家安全的规则。^④ 在这种规则下,游戏者的理性战略就是用暴力手段铲除恐怖主义的源泉。

菲尔克认为,当游戏者试图转换游戏时,会用重命名的方式重新建构社会事实。例如,在冷战中,北约曾被命名为“家”(family),象征其对西欧各国的保护作用。但在冷战后,北约被重命名为“俱乐部”(club),以显示其在保护西欧

^① Nicholas Greenwood Onuf, *World of Our Making*, p. 291.

^② K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 28, 另见孙吉胜:《国际关系的语言转向与建构主义的发展》,第42—43页。

^③ K. M. Fierke, *Diplomatic Interventions to International Security*, pp. 95-96. 当然,基地组织也回应美国,随后开始在世界各地陆续升级“战争行为”,并针对美国公民发起更大规模的袭击;而美国则进一步在全世界加强对基地组织的围剿行动……双方进入“战争行为”的语言游戏。

^④ Ibid., p. 128.

各国的同时,能公平、开放地对待不同文化和政治体制的东欧国家。^① 实际上,重命名是在建构新的游戏、身份,以及行动规则。

2. 类比。 类比(analogy)是将新事件放置在一个熟悉的语境中赋予意义。^② 菲尔克本人常用的例子是“希特勒”。^③ 自第二次世界大战以来,很多游戏都被类比于希特勒德国对他国的入侵、对犹太人的屠杀:米洛舍维奇对非塞族人的攻击被西方类比为希特勒的种族屠杀,而萨达姆入侵科威特和对库尔德人的毒气战也被视为希特勒式的种族清洗。^④ 在最近的乌克兰危机中,希拉里将普京类比于希特勒,说普京的说辞听起来耳熟。一旦使用希特勒的类比,游戏者就是在建构一整套以侵略和种族屠杀为中心的语言游戏。这个游戏的规则是侵略与被侵略、屠杀与被屠杀,绥靖与反抗。

另一个例子则是在 9·11 之后,有美国学者将恐怖主义类比为“犯罪行为”。由于犯罪行为需在事后受到惩罚、事前需要预防,而在侵害过程中需要正当防卫以减少危害,因此,这个“犯罪行为”的类比实际上建构了一整套针对恐怖主义的美国国家行动规则。美国对恐怖主义需要事后打击、事前预防,甚至是先发制人以保卫自己。通过这个类比,一个以武力捍卫美国利益和安全的游戏就被建构成事实。^⑤

3. 比喻。 比喻(metaphor)和类比既有联系又有区别:比喻也是将语言游戏放置在熟悉的语境中赋予客体和行动意义,但比喻常用到更生活化、更易理解的日常语言,以及更有“安全感和归属感的乐观情感”的语言去建构国际关系。^⑥

在菲尔克的研究中,有四类比喻最常见。第一是建筑类。北约秘书长约瑟夫·伦斯把北约的威慑实力比作“每个成员安全的基础”。在勃列日涅夫访问捷克时,苏联官方则把苏捷《友好、合作和互助条约》比作“我们兄弟关系的基石”。美国国防部长史莱辛格曾说美苏之间的武装力量对比应处在“同一个

① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 136, 165-167, 148.

② Ibid., pp. 31-32.

③ 菲尔克最推崇的著作是 Yuen Foong Khong, *Analogies at War*, Princeton: Princeton University Press, 1992.

④ K. M. Fierke, *Diplomatic Interventions to International Security*, p. 128; *Changing Games, Changing Strategies*, p. 31.

⑤ Ibid., pp. 97-98.

⑥ K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 32-33, 109, 菲尔克在邮件中(2015 年 2 月 1 日)也承认,有些语言游戏可以同时具有类比和比喻的两大性质,这取决于在何种语境下理解语言游戏。

屋檐下”。^①在这三个比喻中——将威慑实力比喻成地基、苏捷友好条约比喻成两国关系的基石、武力对比比喻成一个屋檐下——游戏者建构了三个以稳定、维持现状为特征的语言游戏。一旦使用建筑类的比喻,游戏者就会树立起保持稳定的规则,将理性行动控制在不破坏现状的范围内。

第二是家庭婚姻类。例如,美国与西欧是一对有40年“婚姻史”的“老夫老妻”,即便在冷战结束后,美国和西欧也不应该“离婚”。这个比喻树立的规则是不可割裂的美国与西欧关系,而理性战略则是维系跨大西洋共同体的合作。^②此外,华尔兹在《国际政治理论》中的经典名言,即多极体系中的联盟具有的灵活性就好似“一个被求爱的国家可能倾向于另一个求婚者”,“一个国家的战略必须讨好一个潜在的伴侣或满足现任伴侣”,也是在用求爱的比喻建构一个多级体系下的国家行动规则。^③

第三是犯罪类。菲尔克常用的例子是在冷战中美国称苏联的核武器对准西欧国家就意味着“绑架”“将欧洲扣为人质”;而苏联则把美国对西欧的核保护比喻成“勒索”,以军事安全为由攫取政治经济上的利益。这两个比喻都是在建构以侵害为规则(勒索、绑架受害者)的语言游戏,而理性战略则是以牺牲受害者为代价榨取利益。^④在其最近的研究中,菲尔克创造了一个比喻,称之为“狱卒困境”(Warden's Dilemma,即博弈游戏中“囚徒困境”的反面)。“狱卒困境”是指,当政治异见者被送入监狱后,会否定自己的囚犯身份、拒不穿囚服,坚称自己的正义性;而只有在当权者(狱卒)使用强制力对其惩罚时才会承认自己的囚犯身份、穿上囚服;但一旦狱卒停止强制性惩罚,囚犯就再次否定自己的身份,如此往复。对菲尔克而言,“狱卒困境”揭示了囚犯如何用“不惩罚就不服从”的方式,败坏当权者声誉、削弱其权威:假若狱卒不惩罚囚徒,狱卒就会削弱自己的权威和合法性,承认囚徒异见者的正当性;但如果当权者反复使用强制性惩罚措施使囚徒就范,也就把自己变为滥用惩罚的暴政。菲尔克通过这个比喻研究了波兰的波皮鲁兹科神父如何支持团结工会以对抗波兰当局的行动,以及爱尔兰共和军反抗英国政府以争取独立的历史。^⑤

第四是宗教类。例如,里根曾将苏联比喻成一个“邪恶帝国”。通过这种

① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 67, 36.

② Ibid., p. 37.

③ Ibid., p. 38.

④ Ibid., p. 39.

⑤ K. M. Fierke, "The Warden's Dilemma: Self-Sacrifice and Compromise in Asymmetric Interactions," *Government and Opposition* Vol. 47, No. 3, 2012, pp. 321-341.

比喻,苏联和东欧国家的关系就变成帝国的压迫与被统治者的反抗,而被压迫者的理性战略则是进行“神圣”的抗争。^①

4. 精神创伤。精神创伤(trauma)是游戏者在互动过程中受到“极度震惊”或“灾难性经历”后表现出的高度警惕、惶恐的一种反应。^② 精神创伤的作用在于建构游戏者的集体身份,而随着集体身份的建构,精神创伤也会内化为“一个语法、一个社会记忆和文化实践”。^③ 菲尔克常用的案例是,在第一次世界大战后,德国的惨败被形容为重度“精神创伤”。在这个“精神创伤”的语言游戏中,德国既不能理解自己的战败,也无法接受在凡尔赛体系下被羞辱的现实:德国的行动规则表现出对外高度警觉、极力挑战现状,理性战略也被塑造为强力改变战后格局。此外,精神创伤的游戏还可以在游戏者间(主体间)相互传递:第一次世界大战中的英法造成了德国的“精神创伤”,并因此使第二次世界大战前夕的德国具有极强的侵略性;受到精神创伤的德国将情绪发泄于犹太人,并在日后发展为希特勒的种族屠杀;而针对犹太人的屠杀使犹太民族受到极大的精神创伤,因此,以色列建国后在面对阿拉伯世界的进攻时无时无刻不保持着极强的警觉性。^④

针对“9·11”事件,小布什政府以精神创伤的方式建构了一个语言游戏。在“基地”组织突袭世贸大厦后,整个美国社会都沉浸在伤害、羞辱与恐吓的氛围中。小布什政府借此时机使用精神创伤的规则——伤害、无法接受现实及复仇——将这次事件建构为针对所有美国人的威胁,并对准伊拉克和“基地”组织展开复仇行动。同样,在美国推翻萨达姆政权并入侵伊拉克之后(特别是美国士兵对伊拉克人的酷刑照片曝光后),伊拉克人亦受到精神创伤并不断反抗美国的统治。在这个美伊战争相互精神创伤的游戏中,伤害、恐惧和复仇成为主体间规则。^⑤

5. 以弱取胜。以弱取胜(besting)是一种虚拟行动:游戏中的弱势方借助虚拟行动的方式,在互动中削弱现存规则的合法性、创造新规则,并扩大转变

① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 125-126, cf. *Critical Approaches*, p. 63.

② K. M. Fierke, *Critical Approaches*, pp. 123, 146.

③ K. M. Fierke, *Critical Approaches to International Security*, p. 142; Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*, pp. 163-164; “Collective Identity Formation,” *American Political Science Review*, Vol. 88, No. 2, 1994, pp. 389-392.

④ K. M. Fierke, *Critical Approaches to International Security*, pp. 132-133, “Where of We Can Speak,” pp. 484-487.

⑤ Ibid., p. 176.

游戏的可能,最终转换游戏。^①以弱取胜有别于博弈游戏中的智胜(outwin):智胜要求游戏者在遵守游戏规则的前提下赢得游戏,^②而以弱取胜却要求弱势方在保证不被强敌击败、主宰的情况下,改变规则,变换游戏。

以弱取胜的一个典型例子就是甘地的非暴力不合作运动。菲尔克认为,甘地的非暴力不合作运动是明显的虚拟行动,即好似非暴力行动比暴力行为能更有效地争取民族独立,好似不诉诸武力英国殖民者就会让步。甘地的虚拟行动导致英国殖民者无法使用武力镇压以维持其统治,因为一旦使用武力对付非暴力的抗议者,英国殖民者就暴露了其“文明”论和“白人的负担论”(The White Men's Burden)的虚伪。通过非暴力不合作的虚拟行动,甘地削弱了英属印度殖民体系的合法性、践行了新的民族独立的规则,不断创造民族独立的可能。此外,萨达姆在1999年前后要求用对话的方式解决伊拉克核查危机,也是一个尝试以弱取胜的经典案例:处于劣势的萨达姆要求以平等方式和英美对话解决问题,好似伊拉克和英美没有实力上的差别、好似三国都是国际社会完全平等的一员,好似核查危机能够在遵循对话的规则、在联合国框架内解决。通过这种方式,伊拉克试图将支持恐怖主义的语言游戏转向非正义战争的语言游戏。

四、语言游戏视角下的北约东扩

类比、比喻、精神创伤与以弱取胜都是游戏者在互动中创制的不同规则,用以建构游戏、具体化语境,明确理性战略以最终引导行动。在北约东扩中,可以看到菲尔克是如何将其理论应用并进行分析的。选取北约东扩作为单一案例是基于两点考虑:其一,近年来引爆欧美国际关系学界大辩论的案例有冷战终结、北约东扩、伊拉克战争和反恐。冷战终结使新现实主义和新自由主义陷于尴尬,两派对此无法加以解释;伊战的政策性论战多于学理论战;反恐没有引发像前两者那样激烈的理论争论;只有北约东扩引发了各理论流派的激

^① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 98, 199; “‘Besting the West,’ Russia’s Machiavella Strategy,” *International Feminist Journal of Politics*, Vol. 1, No. 3, 1999, pp. 409-413. 菲尔克的思想源泉是一本学术圈外的大众(女权主义)著作, Harriet Rubin, *The Princess: Machiavelli for Women*, Bloomsbury: Bloomsbury Publishing, 1998.

^② Anatol Rapoport, *Fights, Games, and Debates*, Michigan: University of Michigan Press, 1960, pp. 9-10.

烈论争,因此,该案例为对比各理论提供了一个公共、公平的平台。^①其二,菲尔克本人频繁以北约东扩为例展示其理论的分析优势。

1. 北约东扩的回顾。从1991—1997年北约东扩经历了一个起伏的过程。^②1991年9月,北约和苏联阵营展开对话,邀请苏联和中东欧11国加入北大西洋合作理事会。同年11月,北约秘书长维尔纳澄清说,北约在“可预见的将来”不会东扩。但一个月后苏联解体。原社会主义阵营国家,如波兰、捷克与匈牙利,要求直接加入北约。俄罗斯对此表示不安,并且希望在欧洲安全与合作组织(CSCE)框架内解决东欧国家的安全保证问题。

1993年8月,叶利钦访问波兰并签署《俄波宣言》。在《宣言》中叶利钦一反常态,表示同意波兰加入北约。叶利钦的表态造成俄罗斯国内民族主义情绪反弹,由此导致北约停止东扩,以防激化俄罗斯反应。面对北约停扩,波兰、捷克和匈牙利一方面对北约东扩的诚意表示质疑,另一方面则转而强调政治援助而非军事联盟的必要性。匈牙利外交部长耶森斯基宣称“后共产主义欧洲(国家)”就像是一个亟待拯救的“病人”需要资本主义和民主的治疗。捷克总统哈维尔则声称,如果捷克作为一个“新生的”民主国家向西方呼唤援助,这些要求是否得到满足决定了“被共产主义所否定的那些价值和原则的命运”。

面对中东欧国家要求加入的压力和俄罗斯的强烈反应,北约决定暂缓东扩,并于1994年1月以北大西洋合作理事会为基础创立一个过渡机构:“和平伙伴关系”计划。和平伙伴关系计划一方面支持中东欧国家的诉求,但另一方面要求准成员国巩固民主制,以便赞暂缓中东欧国家加入北约的速度;针对俄罗斯,此计划要求在欧安组织框架内解决军事安全问题,以缓解俄罗斯的担忧。随后,俄罗斯、中东欧国家都接受了西方提出的和平伙伴关系计划。俄罗斯赞同此计划,并和北约签署高级指挥官互访计划;维尔纳和科济列夫都认为和平伙伴关系计划已经建立起“有效的泛欧洲安全体系”。在和叶利钦的会面中,克林顿说北约能够把“跨大西洋的繁荣与安全”扩展到中东欧乃至俄罗斯。1994年6月,克林顿访问波兰,明确表示北约东扩只是时间问题。同年底,叶利钦和克林顿会谈,商讨北约东扩的下一步计划。

^① Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*, p. 4; John Mearsheimer and Stephen Walt, “An Unnecessary War,” *Foreign Policy*, Vol. 134, No. 1, 2003; Ken Booth and Tim Dunne, eds., *Worlds in Collision*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2001, Chs. 9, 12, 31.

^② K. M. Fierke, “Dialogues of Maoneuvre and Entanglement: NATO, Russia, and the CEECs,” *Millennium* Vol. 28, No. 1, 1999, pp. 37-39.

1995年,北约开始对塞族人实施空中打击。同年8月,尽管叶利钦批评北约干预南斯拉夫内战,但同意派遣俄罗斯武装部队加入北约一起执行维和任务。1996年6月,北约外长会议决定,北约的首要目标不再是军事遏制(俄罗斯),而是转向防止小国内部的冲突,并且开始正式接纳波兰、捷克等国。同时,北约向俄罗斯承诺不会在这些国家部署武器。该年10月,普里马科夫接替外长科济列夫并再三警告北约东扩会威胁俄安全;而俄安全会议秘书雷布金则突然提议建称俄罗斯也应该整合进北约的框架内。12月底,北约外长会议决定和俄罗斯签署正式东扩协定,并再次重申不部署武器承诺。1997年3月,叶利钦和克林顿会晤,普里马科夫和索拉纳在近半年内会谈后称达成“完全相互理解”。1997年,“16+1”会谈开始,克林顿、叶利钦与其他北约15国领导人签署《俄罗斯与北约相互关系、合作与安全的基本文件》。

2. 关于北约东扩的辩论。在苏联解体、华约组织解散之后,北约非但没有解体反而经历了一个复杂的扩张过程,这就和现实主义的解释与预测形成尖锐对比。现实主义者认为,国家为应对威胁而结盟,而威胁一旦消失联盟理应解散。据此,肯尼思·华尔兹在美国政治科学年会上甚至预料说“北约不是时日不多了,只是时年不多了”。然而,北约非但没有随着苏联威胁的消失而消亡,反而在安全威胁消失之后继续扩大。^①以基欧汉(Robert Keohane)为代表的自由主义者指出,现实主义者无法解释北约东扩是因为现实主义者忽视了北约的功能:北约使各国获得了安全合作收益,降低了安全合作的交易成本,建立了一个协调预期聚焦点,并且增强了国家之间的相互性。^②针对自由主义者的解释,建构主义者从多方面进行了批判。克拉托赫威尔(Friedrich Kratochwil)反对自由主义者将北约东扩解释为国际组织的功能。对克氏而言,北约东扩是多边主义的安全原则在整个国际关系中制度化的表现。而在温特看来,北约东扩更像是美俄从敌人到对手,甚至是朋友的身份转化过程。^③随后,华尔兹对自由主义和建构主义两大派别做出回应。华尔兹认为,北约能

① Robert Keohane, "Institutional Theory, Realist Challenge," in David Baldwin, ed., *Neorealism and Neoliberalism*, New York: Columbia University Press, 1993, p. 286; Kenneth Waltz, *Theory of International Politics*, Reading, MA.: Addison-Wesley, 1979, Ch. 8.

② Robert Keohane and Lisa Martin, "The Promise of Institutional Theory," in E. Brown, et al., *Theories of War and Peace*, MIT Press, p. 387; Keohane, "Institutional Theory," p. 287.

③ Friedrich Kratochwil, "Peace, Norms, and Change," *Review of International Studies*, Vol. 24, No. 5, 1998, p. 211 (对比 John Ruggie, *Winning the Peace*, New York: Columbia University Press, 1996, pp. 84-85); Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*, p. 301, "Collective Identity Formation," p. 392. 温特在邮件中(2015年3月17日)一共列出了五种解释,除文中所列之外的其余四种解释和克氏、鲁杰的解释大体相同。

够东扩是因为美国将北约“视为一种维持与延伸美国掌控欧洲国家外交军事政策的手段”：北约在冷战结束后非但没有解体反而东扩，其根本原因是美国取得冷战胜利、无人能敌，所以美国可以任意扩展本国权力。自由主义的错误在于混淆了北约自身的功能和美国以北约为工具进行的权力扩张。建构主义者也犯了同样的错误：北约东扩足以证明美国在欧洲依旧保持强大的影响力，但很难说明多边主义、东欧小国的身份在整个东扩中的因果作用。^①

3. 菲尔克对北约东扩的理论分析。菲尔克从语言游戏建构主义的角度介入了这场辩论。第一，菲尔克认为现实主义和自由主义都忽略了北约东扩的本质，游戏者在互动中改变了旧游戏，建构了一个新游戏。在菲尔克看来，自由主义者错误地把北约东扩视为游戏者在给定博弈游戏下的单次或重复博弈，各国为获取安全合作利益而做出的多次理性选择。相反，菲尔克认为，伴随着冷战结束，美国、俄罗斯和中东欧国家在互动中创造了变换游戏的动力，将一个对抗性的冷战语言游戏变换为另一个合作性的对话语言游戏。美苏双方的身份从敌人转变为和平伙伴。美苏之间不再使用威胁的语言相互交流，而是用合作、伙伴、繁荣、稳定、维和的语言进行沟通。^② 北约的身份从军事安全保卫者变为政治维稳者。北约的语言不再是军事威胁、遏制他国、抵抗入侵，而是政治社会稳定，防止国家内部冲突。^③ 在语言游戏视角下，北约东扩是各国将原有的冷战语言游戏转变为一个新的合作对话型语言游戏。另一方面，菲尔克认为，北约东扩的转变动力不能单纯归结为美国的政治影响力。菲尔克反对华尔兹的观点：北约东扩不应简单归结为美国使用自己的话语影响其他国家，用一种“操控的语言”摆布俄罗斯和东欧。相反，从冷战游戏到对话游戏是一个在游戏者互动中转变的主体间过程：俄罗斯的不安、美国和北约的允诺（对中东欧国家和不部署核武器）、中东欧国家感到俄罗斯的威胁，都是用主体间语言阐明自己的需求。在北约东扩这个“公共的语言游戏”中，是游戏者主体间的公共语言“限定了在特定时间里能说和能做之事”。^④ 北约东扩的进程不是一场以西方获胜、俄罗斯失败告终的游戏，而是在主体间互动中各方

① Kenneth Waltz, "Structural Realism after the Cold War," in *Realism and International Politics*, New York: Routledge, 2008, pp. 207-212.

② K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 170.

③ K. M. Fierke, "Dialogue of Maoeuvre and Entanglement: NATO, Russia, and the CEECs," p. 51; K. M. Fierke and Antje Wiener, "Constructing Institutional Interests: EU and NATO Enlargement," *Journal of European Public Policy*, Vol. 6, No. 5, 2001, pp. 734-736.

④ K. M. Fierke, "Dialogue of Maoeuvre and Entanglement: NATO, Russia, and the CEECs," p. 32; "Constructivism," pp. 180-181.

变换游戏的结果。参与北约东扩的游戏者建构了一个新游戏、变换了赋予客体(及行动)意义的方式,改变了身份、规则,与理性。

第二,从规则的角度看,北约东扩转变了游戏规则。1992—1993年期间,中东欧国家加入北约申请遭推迟后,转而以保障政治、社会安全的语言要求加入北约,而北约恰好以为契机出台了和平伙伴关系计划,将北约东扩的军事议题政治化、社会化,反馈给东扩各方。当俄罗斯、中东欧各国、西方国家都接受此计划时,就标志着和平伙伴关系计划成为新的游戏规则,东扩各方达成了主体间共识,愿意在该规则框定的理性范围内进行军事交流与政治合作。^①值得注意的是,在改变规则的过程中,美国和俄罗斯的虚拟行动至关重要:双方都将对方视为好似合作者,好似北约东扩不会对任何国家造成威胁,好似北约东扩会把集体安全体系扩大到中东欧国家,保障区域政治、军事、社会稳定。相对于克氏的安全制度化发展、温特的身份转换而言,菲尔克的规则不需要内化到一种类似多边主义深度的“组织原则”,或高度制度化到温特所言的朋友集体身份。相反,和平伙伴关系计划是一个在东欧各国的呼声、俄罗斯的反弹,以及北约未完全做好东扩准备的前提下,一个各方都接受的主体间共识。

第三,就规则和理性的关系看,北约东扩的过程改变了理性行动的内涵。在原有的冷战游戏中,游戏者的理性战略是军事对峙、确保本方安全。但是当“和平伙伴关系”计划出现之后,这条新规则便开始引导游戏者在一个全新的理性行动的范畴与内涵内做出决策。新规则指引游戏者在开展军事安全合作的同时,巩固西方民主制度。

第四,东扩各方都尝试用不同的方式改变语言游戏。菲尔克认为,耶森斯基和哈维尔将欧洲后共产主义国家比喻为“病人”和“新生的”民主国家,这是明显地在用比喻方式构建新的语言游戏。一个“病人”的比喻建构了亟待救助、渴望回到常态的规则;一个“新生的”的民主国家则建构了需要外界哺育、否则就会死亡的规则。这两个比喻同时树立了一个要求西方援助的规则,把理性行动的范畴框定在加强和西方的政治社会性合作。另外,菲尔克认为,由于俄罗斯在整个北约东扩过程中处于下风,因此,俄罗斯领导人使用了“以弱取胜”的方式,试图使游戏向自己有利的方向转变。例如,在1993年,叶利钦出乎意料地宣布同意波兰加入北约,好似俄罗斯已完全接受北约东扩的游戏。然而北约方面却没有做好准备接纳波兰,由此,中东欧国家开始质疑西方的诚

^① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, p. 187.

意。再比如,雷布金于1996年出乎所有人意料,要求俄罗斯加入北约。雷布金认为,既然北约决定不遏制俄罗斯,反而是建设一个如克林顿所言的“跨大西洋的繁荣与安全”,那么,俄罗斯为何不能加入北约?通过做出这种好似俄罗斯和西方之间已经完全消除冷战隔阂的行动,雷布金的提议给北约东扩的游戏注入了张力;如果北约同意俄罗斯的加入,那么,北约本身就变为泛欧洲政治稳定和和平安全的支柱,而这也意味着北约作为“跨大西洋联盟”的灭亡。^①

结 语

本文已从语言游戏的定义、规则与理性、语言游戏的常见类型、以北约东扩为例的案例研究四个方面综合评介了菲尔克的语言游戏建构主义。由于本文重在呈现菲尔克最连贯、最系统性的思考,因此,既略去了菲尔克细微的表述差别,也未提及出现频次低的“语法行动”与“生活方式”。^②此外,本文也着力于凸显语言游戏建构主义和其他建构主义理论不同的特色之处。

在笔者看来,菲尔克的语言游戏建构主义有三大出彩之处。第一,菲尔克的语言游戏非常注重语言在建构社会事实中的作用:语言是一种贯穿客体、实践和主体间意义的行动;是语言像纺线般将物质、行动与施动者身份纺织成一个社会事实的布料。相较于其他传统建构主义理论而言,语言游戏建构主义能更能发掘语言在建构事实方面的影响力。以温特的理论为对比:在温特的世界里,自我和他者的互动仅仅依肢体行为进行;两个人见面后,或前进、或后退、或把手放下,或攻击对方。^③施动者被噤声、静音,只能靠动作互动。但在语言游戏的视角下,游戏者不仅能以行动为语言进行互动,更可以以语言为行

^① K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 206-209.

^② “语法行动”(grammatical move)为菲尔克所原创。在维特根斯坦的著述中只有语法规则(grammatical rule)的概念。语法行动是一个比语言游戏级别更高级的单位,是在特定领域内诸多语言游戏(a region of language games)所组成的整体。例如,“威胁使用核武器”是一个使用威胁的语言游戏;而威胁使用核武器、部署核武器、发射核武器,就是一个有关核武器的语法行动。再比如,建立、维持、恢复,与解体冷战游戏组合起来就是一个有关冷战的语法行动。语法行动可以衡量游戏者在游戏中的参与度:如果游戏者共同遵循同一个语法而行动(同时创建、维护、或者同时解散一个游戏)游戏参与度高,反之则低(一方试图维护而另一方则想解散游戏)。比语法行动级别还要高的则是“生活方式”。K. M. Fierke, *Changing Games, Changing Strategies*, pp. 46-47, 66-67, 102; “Links across the Abyss: Language and Logic in International Relations,” p. 345; Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, § 90, § 371.

^③ Alexander Wendt, “Anarchy Is What States Make of It,” p. 404; Maja Zehfuss, *Constructivism in International Relations*, pp. 48-49.

动:游戏者可以用公共语言建构一个游戏、开口说话,相互交流,界定对方的身份,明确所处的语境,争辩行为准则,共同转变游戏。对菲尔克而言,语言游戏建构主义的一大特点,就是要恢复被传统建构主义所忽略的语言建构性。

第二,语言游戏建构主义对理解国际政治中的建构过程有很强的启发性。例如,命名、类比、比喻,这些都是日常生活中常见的语言使用方式;但正是菲尔克的语言游戏理论挖掘出了隐藏在其中的建构作用。

在此笔者举两个例子。一是中国在南海的身份建构。最近,菲律宾将中国在南海的举动类比于纳粹德国:一旦进行这种类比,菲律宾就是在建构中国“侵略者”的身份、用强力“侵略”菲律宾的事实,树立以国际干涉、武力回应,或是彻底绥靖、惨败的规则与行动理性。作为回应,中国可以用其他的类比去威胁化。比如,“海上丝绸之路”就是一个很好的类比(或比喻):把南海类比(或比喻为)海上的丝绸之路,就建构了一个和平相处、繁荣经贸往来的规则;开发者的身份取代了侵略者的身份,经济的理性行为取代了军事的理性行为。^① 对实践者而言,掌握语言的建构方式可在国家形象塑造、身份认同,影响国际舆论等方面迅速获得突破。

第二个例子是关于俄罗斯在乌克兰危机中的表现。从现实主义角度看,俄罗斯的强硬态度带来本国利益上的损失、得不偿失。但是,为什么俄罗斯即使遭受西方的制裁,也要展现出强硬的态度?通过“精神创伤”的语言游戏就可以理解其中的原因:当今的俄罗斯可以说是遭受了冷战失败的“精神创伤”一样,冷战失败和超级大国瞬间崩塌所造成的苦楚、耻辱,似乎已经内化到俄罗斯民族的集体记忆和文化中。由此导致的后果就是俄罗斯对西方的高度警觉,防止被再次伤害、恐吓、羞辱。正因为此,受到精神创伤的俄罗斯才会具有高度的挑战现状的表现。因此,对研究者而言,语言游戏建构主义对理解、解释国际政治具有很强的启发作用。

第三,由于语言游戏建构主义强调游戏、规则与理性战略三者的动态变化,因此,其理论非常适合追踪短期而迅速的变化。当博弈游戏把国际事件(如冷战及其结束)概念化为给定游戏下的一次或多次博弈时,菲尔克却将其视为两个游戏之间的转化。因此,和温特相比,菲尔克对规则的理解具有主体间性低、变化速度快的特点:温特有时强调文化的复制、再生产,但菲尔克反复

^① 近期,菲尔克本人也开始转向中国的“海上丝绸之路”战略,K. M. Fierke and Francisco Alfonso-Antonio, “The Benevolent Has No Enemies: Language, Context, and Time in China’s Proposal for a ‘21st Century Maritime Silk Road’,” working paper.

强调游戏者互动时会构成新的可能,以虚拟行动的方式创建新规则。基于这两大特点,语言游戏建构主义可以敏锐捕捉到规则变化的迹象(或意图改变规则的征兆)。举例而言,1993年,河野洋平将中日关系史定义为“谢罪”的语言游戏,而2015年,安倍晋三却计划在发表纪念第二次世界大战宣言时“不沿用河野讲话关键词”,避开诸如谢罪之类的语言。在语言游戏视角下,日方语言的细微变化有时不仅意味着措辞暧昧、态度隐晦,更意味游戏者试图逐渐松动原有的游戏并且转换规则、变换行动的理性战略,试图建构另一个游戏。

当然,菲尔克的理论也有不足之处,体现在以下几点:

第一,尽管菲尔克强调语言的建构作用,但语言游戏建构主义有时却会忽视口头“言语”(speech)或“话”(words)的作用。由于菲尔克认为语言和行动相互构成,因此,游戏者的行动时常被菲尔克概念化为一种“威慑的语言”“武力的语言”“对话的语言”“操控的语言”,而这些“语言”并不是真正的口头言语(speech或parole)。因而,菲尔克自己也承认,语言游戏理论的行动性似乎过强。^①相较于菲尔克的语言游戏建构主义,其他类似的国际关系语言学理论更看重言语和话的作用:行为体之间可以使用语言沟通、争辩、说服、诋毁、嘲弄、批评;使用修辞学、表象力(representational force)等方式进行上述语言活动。^②对比之下(如哈贝马斯式的沟通理论),菲尔克的语言游戏建构主义反倒是忽略了行为体的“话”在国际政治中的作用:语言游戏所呈现出来的画面非但没有凸显语言的作用,反而是倒退回了博弈论所描述的、游戏者通过行动交互(exchange of moves)进行互动的场景。

第二,尽管菲尔克创造性地研究了多种建构游戏的方式,但其理论在诸多

① 用菲尔克(2015年2月17日)的话讲,其理论和克氏、奥努夫最大区别之处在于语言游戏“更应用”(more applied)。菲尔克(2015年1月22日)认为,这个理论特色应该坚持,否则就丧失了维特根斯坦思想的精华——语言的涵义源于其使用(meaning in use)。

② Harald Muller, "International Relations as Communicative Action," in Fierke and Jorgensen, eds., *Constructing International Relations*, pp. 161-5, 174; Thomas Risse, "Let's Argue!", *International Organization*, Vol. 54, No. 1, 2000, pp. 8 ff.; Marc Lynch, "Why Engage? China and the Logic of Communicative Engagement," *European Journal of International Relations* Vol. 8, No. 2, pp. 187-230; Bjola, "Legitimizing the Use of Force"; Nicholas Greenwood Onuf, *World of Our Making*, pp. 120-121; Ronald Krebs and Patrick Jackson, "Twisting Tongues and Twisting Arms: The Power of Political Rhetoric," *European Journal of International Relations*, Vol. 13, No. 1, pp. 35-66; Francis A. Beer and Robert Hariman, eds., *Post-Realism: The Rhetorical Turn in International Relations*, East Lansing: Michigan State University Press, 1996; Gordon R. Mitchell, "Rhetoric and International Relations," in Andrea A. Lunsford, et al., *Sage Handbook of Rhetorical Studies*, London: Sage, 2009; Janice Mattern, "The Difference that Language-Power Makes," in Debrix, ed., *Language, Agency and Politics*, 另见孙吉胜在《语言、身份与国际秩序》中对麦特恩理论的精彩描述。

方面都需深化、细化。首先,语言游戏建构主义过分强调了主体间性。例如,菲尔克本人承认游戏者之间存在不平等,但是,一旦菲尔克承认了游戏者存在大小强弱的区别,这就会削弱乃至消除,主体间性在游戏中的作用:强大的游戏者往往比弱小者更能创造、维持和改变游戏,因此,游戏的存在与改变就更多依赖于游戏中强者的主观性,而非游戏者之间的主体间性。因而相较于其他后结构主义学说而言,语言游戏建构主义反而忽略了一个要点:权力大的国家更容易使自己的话语占据主导地位。其次,菲尔克对游戏者互动的论述非常模糊。和其他建构主义学家相比(特别是克氏、温特),菲尔克在批判博弈论的同时,并没有吸取其精华之处。^① 例如,序贯博弈(sequential game)和同时博弈(simultaneous game)对博弈游戏的结果影响非常大,但菲尔克有时却很少说明,在语言游戏里究竟是游戏者一步一步地先后决策,还是同时决策。

第三,尽管语言游戏建构主义擅长追踪短期而迅速的变化,但却容易忽视语言游戏所依存的历史社会背景。在菲尔克将维特根斯坦的“语言游戏”引入国际关系理论之前,雷蒙·阿隆与斯坦利·霍夫曼就已经在著作中表达了类似思想:国家之间的游戏不可能局限于一两次博弈,而是在不断展开、持续变化。^② 相较于菲尔克而言,阿隆和霍夫曼更强调深层次历史社会背景对国家间游戏的塑造作用。换言之,阿隆和霍夫曼所设想的游戏是在结构性的历史社会条件下进行的巨型游戏——国际政治中的结构性因素,诸如两级体制、核武器、以意识形态为分界线的阵营,框定了游戏者的行动范围——而菲尔克的语言游戏则是在给定此历史社会结构基础上所进行的小范围内的政策游戏。因此,语言游戏建构主义在使人敏捷把握局部、短期的游戏的同时,却有可能使人丧失对整个国际政治深层性、结构性因素的考察。^③

尽管菲尔克的语言有些建构主义有不足,但是,在挖掘语言的建构性、扑捉游戏的张力与变化等方面,还是具有显著的优势。菲尔克的语言游戏建构主义能否引领建构主义的发展,能否切实成为理性主义和后结构主义之间的中间道路,要待时间检验了。

① Cf. Kratochwil, "Rules, Norms, Values, and the Limits of 'Rationality'," *Archiv für Rechts und Sozialphilosophie* 73, pp. 317-318; Jon Elster, *Explaining Social Behavior*, Cambridge: Cambridge University Press, 2007, p. 312ff.

② Raymond Aron, *Peace and War*, New York: Doubleday, 1966, pp. 771-774; Stanley Hoffmann, *The State of War*, London: Pall Mall, 1965, pp. 134, 140-142, 162-173.

③ 对比 Christian Reus-Smit, *The Moral Purpose of the State*, Princeton: Princeton University Press, 1999.