

# 藝術的概念—開放或者本質地受爭議的？

史偉民\*

## 摘要

哲學的傳統之中，不同的藝術定義被提出，然而卻無一成功。反省此一現象，魏茲主張「藝術」是一個開放概念，而葛利則認為它是一個一個本質地受爭議的概念。本文分析二人的立場，並且論證葛利的觀點更為適於把握藝術的概念。

關鍵字：藝術，開放概念，本質地受爭議的概念

【收稿】2009/11/04；【接受刊登】2010/05/25

---

\* 東海大學哲學系副教授



## 藝術的概念—開放或者本質地受爭議的？

史偉民

尋求概念的定義，是蘇格拉底之後的哲學的工作；是以界定藝術是什麼，向來是藝術哲學的核心。然而正如蘇格拉底在他的對話錄中從來未曾成功地定義一個概念，藝術哲學的歷史，也僅只見證成了一個又一個的藝術的定義被提出，之後又受到另一個定義的挑戰：模仿說、表象論、表現論、形式論等，每一個藝術的定義都驗證了蘇格拉底對於哲學深刻的認識—哲學是對智慧之愛，而不是智慧本身。

在維根斯坦的影響下，有些哲學家質疑蘇格拉底式的哲學計劃在藝術領域中的可行性。魏茨（M. Weitz）是其中的代表人物。他主張藝術哲學的根本錯誤在於嘗試定義藝術，然而，事實上藝術並不能定義，因為「藝術」這個概念是一個開放概念，也就是一個不具有固定的充份及必要條件的概念。既然並沒有充份且並要的條件可以用以決定一個事物是否落在「藝術」這個概念之下，藝術就不能夠被定義。另一方面，葛利（W. B. Gallie）並不認為紛起的藝術定義源自於一項錯誤，卻是反映了「藝術」概念的結構，因為「藝術」是一個本質地受爭議的概念。本文將檢視魏茨與葛利的理論，並且論證葛利的觀點更為適於把握藝術的概念。<sup>1</sup>

### 壹

魏茨開放概念的定義是：「如果一個概念的應用條件可以修訂和改正，它就是開放的」。相反地，如果一個概念具有一組固定的充份及必要條件，它則是封閉的（closed）（Weitz, 1956: 31）。他接受維根斯坦的主張，認為藝術哲學的起點在於考察「藝術」概念的真實使用；而考察的結果指出：在那些被認定為藝術的事物之間，事實上

---

<sup>1</sup> 本文為作者執行國科會研究計劃「黑格爾與開放概念」（NSC96-2411-H-431-004-MY2）的成果的一部份。



並不存在任何共通的性質。魏茨以小說為例，不同時代的小說各自有不同的型態，一部小說和另一部小說有類似之處，也有相異之處，而第二部小說又和第三部小說同樣具有共通與不同的性質，然而前兩者相同之處，並不見得就是後兩者共通的性質；同樣的情況，出現在其他小說的比較之中。這表示並沒有什麼性質是所有的小說所共同擁有的，雖然它們之間各自以不同的方式彼此類似。

魏茨對於小說的觀察，類似於維根斯坦對於「遊戲」概念的描述（Wittgenstein, 1953: 31ff.）。和不同的小說一樣，跳房子、打彈珠、打球、玩紙牌、下棋與線上電腦遊戲等不同的遊戲之間，並沒有什麼普遍的共通點，而只存在著不同的類似性——一種遊戲在某些面向上與別種遊戲類似，而後者又在其他面向上與另一種遊戲相類。維根斯坦認為：正是基於我們發現一項活動與一個已被承認為遊戲的活動之間發現某些類同的地方，我們才把「遊戲」概念應用到這項新的活動之上，而不是因為這項新活動具有那些共通於所有的遊戲的普遍性質。維根斯坦將「遊戲」概念使用的根據，稱為個別遊戲之間的「家族類似性」；一個家族的成員並不一定分享共同的外貌特徵，而更可能是彼此之間在不同的面向上有所類似——一個人可能有父親的眼睛、母親的嘴唇、祖父的下顎、叔叔的耳垂，而這些人之間卻沒有任何共同具有的特徵。

魏茨把概念根據家族類似性而得以應用的性質，稱為這些概念的「開放的質地」（open texture）。<sup>2</sup>正是因為「藝術」概念開放的質地，我們在面對個別的事物時，需要依據它與已被認可的藝術品的相似性決定此一事物是否也是藝術品；如果我們決定它算是藝術品，此一決定同時改變了「藝術」概念的應用條件，使它得以應用在以前並未應用的對象之上。在〈理論在美學中的角色〉一文中，魏茨認為所有的經驗性、描述性的概念和規範性的概念，都不可能具有固定不變的充份與必要條件，因之都是開放概念（Weitz, 1956: 31）。

無論如何，魏茨另外為「藝術」概念的開放性提供了一個不同於其他經驗概念的理據。他認為藝術的特點是它不斷的創新，新的藝術

---

<sup>2</sup> 魏茨使用了這個源自於魏斯曼（F. Weismann）的概念（Weismann, 1945），但是在這裡並不會明確說明它。



形式、新的手法與新的理想由古至今一再出現，也定然會繼續出現，這些創新挑戰既有的藝術規範與既成的信念；然而如果藝術可以定義，這就意味著這些挑戰傳統的創新將由於藝術的概念而被排除在藝術品的領域之外。堅持一組「藝術」概念的應用條件，從而封閉了「藝術」概念，因此將會排除了藝術的創新。既然創造性是藝術活動的特點，「藝術」概念就不能是封閉的（Weitz，1956：32）。

是以魏茨一共提出了兩個論證以支持「藝術」概念的開放性：第一個論證基於他的經驗觀察，確定個別藝術品之間的家族類似性是使得它們共同落在「藝術」概念之下的根據；第二個則是由藝術活動的創造性出發的邏輯推論，指出一個封閉的「藝術」概念與藝術活動的創造性並不相容。

魏茨把藝術哲學理論等同於對於藝術的實在定義的尋求，<sup>3</sup>也就是一組充份且必要的應用條件；既然「藝術」是一個開放概念，從而不可能存在著這樣的定義，藝術理論的可能性就被排除了。藝術哲學的任務，因之不是尋求建立理論，而是闡明藝術的概念的使用方式。

## 貳

魏茨的第一個論證一方面植基於經驗的觀察，另一方面也預設了維根斯坦提出的家族類似性的理論。就經驗的觀察而言，魏茨—和維根斯坦一樣—要求我們「注視與觀看」（look and see），認為我們藉此就能夠發現藝術品間並不存在什麼共通的性質，而僅有家族類似性（Weitz，1956：31）。許多批評者懷疑：魏茨「注視與觀看」的方法，或許蘊涵了他認為要在個別藝術品所具有的可感性質之中找尋「藝術」概念應用的根據（Davies，1991：20）。的確，如果我們在個別藝術品的可感性質之中尋找它們都落在「藝術」概念之下的根據，那麼很容易就能達到魏茨的結論；然而為什麼要在藝術品的可感性質中尋找它們都落在「藝術」概念之下的根據呢？藝術品是否事實

---

<sup>3</sup> 魏茨本人論及的是美學，而不是藝術哲學。然而以今日較為通行的語言使用而言，關切藝術定義的理論與其稱為美學，不如說是藝術哲學。





上具有共同的性質，但是卻不是在魏茨注視與觀看的方向上呢？檢視魏茨所預設的家族類似性的理論，可以支持此一質疑。

曼德爾鮑姆（M. Mandelbaum）質疑家族類似性是否足以解釋一群個體何以落在一個概念之下（Mandelbaum, 1965）。一個家族的成員固然具有家族類似性，然而一個人與一個家族的成員在某一點上類似，卻不足以使他屬於這個家族；血緣的關係，才是判斷一個人是否是某一家族成員的依據。家族類似性並不能解釋一個人何以屬於某一家族，相反地，前者預設了後者；只有當我們知道一個人因為血緣關係而屬於某一家族時，我們才能說他與家族中的其他人具有家族類似性。<sup>4</sup>

或許家族類似性理論的支持者會認為這只是這個理論命名時所根據的家族類比的問題，和理論本身並不相關。然而其實並非如此——正如類似性不足以把一個人歸屬到一個家族之中，類似性也不足以決定一個個體是否落在一個概念之下。這是因為類似性與比較的面向有關，而且並不是所有面向中的類似性都和一個個體是否落在一個概念之下的決定有關。種類繁多的模仿遊戲，可以說明這一點。小孩子用製做得唯妙唯肖的玩具扮家家酒，他們模仿著清洗、切菜、烹煮、沏茶等等活動，除了他們所使用的器物之外，他們所做的一切，都和成人在廚房中的清洗、切菜、烹煮、沏茶等等活動沒有兩樣。然而類似是一種對稱的關係，如果孩童的活動類似於成人，成人的活動同樣類似於孩童。在上述的例子中，兩者的活動十分類似，而且扮家家酒是十分典型的遊戲；但是顯然我們並不會因為成人在廚房中的活動類似孩童扮家家酒，而稱前者為一種遊戲。同樣地，穿著迷彩服、戴著鋼盔、拿著漆彈槍相互射擊，是一種遊戲；同樣穿著迷彩服、戴著鋼盔，拿著形狀類似、然而發射槍彈的槍相互射擊，則絕對不是遊戲。在這兩個例子中，與既經承認的遊戲類似，並不能使得廚房的工作與戰爭成為遊戲。

---

<sup>4</sup> 戴維斯指出有些家族成員並不是因為血緣的紐帶而成為家族的一份子，例如夫妻、連襟之間的關係（Davies, 1991: 11）。然而家族相似性的概念中的家族，應該指的是建基於血緣關係的家族。即使一個被領養的小孩和領養者有若干相似之處，這些相似處也和前者屬於後者的家族無關，從而不能說他與其他人有家族類似性。



丹托 (A. Danto) 式的「知覺上不可區分者」的論證，也適於此一脈絡之中。丹托指出：與一個藝術品知覺上不可區分的東西，並不就因此是藝術品。例如杜象 (M. Duchamp) 的著名作品「噴泉」，其實是一個購自工廠的小便斗，從而和同一工廠的同型小便斗無所區分。然而杜象的小便斗是藝術品，其他則不是。丹托由此推出結論：使得一個事物成為藝術品的，乃是眼睛不能描述的「藝術世界」—藝術理論的氛圍 (Danto, 1964)。然而一個與某一個藝術品知覺上不可區分的東西，當然與它極度地類似。與一個藝術品類似，是以並不使得一個東西是藝術品。

除此之外，世界上每一個東西，都與任何其他的東西在某一種面向下類似；即使是最不相似的兩個東西，就它們都是東西、也就是均為存有物而言，也仍然可以說是彼此類似。如果不限制類似性的範圍，而藉著它來決定一個概念的外延，那麼因為所有的東西都可以說是相互類似，所有的東西因之都可以是此一概念應用的對象。<sup>5</sup>

一個解決此一困難的方法，是引入某些限制，規範類似性的範圍；例如只有在某些特定面向上與已被承認的遊戲類似的活動，才能算是遊戲。然而這種做法，事實上為「遊戲」提出了一個實在定義，或者將它當成了一個叢聚概念 (cluster concept)。如果在所有指定的面向上與已被承認的遊戲類似是一種活動成為遊戲的充份與必要條件，上述的解決方案提出的是「遊戲」的實在定義；如果一種活動僅只需要在足夠多的指定面向上與已被承認的遊戲類似，它就能被視為遊戲，此一解決方案把「遊戲」當成一個叢聚概念。無論在那一種情況之下，「遊戲」概念的應用都不根據家族類似性。因此如果遊戲的概念要能夠有意義地使用，而不致於漫無邊際，那麼除了類似性之外，還要有其他的條件，指定那些類似性才和此一概念的應用有關。

還有一項觀察可以支持家族類似性不足以說明「遊戲」與「藝術」這類概念的應用的主張 (Dickie, 1997: 32f.)。根據家族類似性的理論，一個事物要是遊戲，它必須與某些已被承認的遊戲在某些面向

---

<sup>5</sup> 迪基認為：魏茨未曾區分「藝術」一詞依字面意義的與比喻的使用方式，所以才會認為：基於類似於一個既經承認的藝術品，一個事物就是藝術品。此一主張的結果就是一切的東西都可以是藝術品 (Dickie: 1980, 56)。



上相似；那麼這些已被承認的遊戲又何以被認定為遊戲呢？要解釋這一點，家族類似性的理論只能訴諸這些遊戲與另外一些遊戲的類似性，而後者之所以是遊戲，又是因為它們與其他遊戲的類似；明顯地，這裡開始了一個後退的歷程。家族類似性的理論需要某些原初的遊戲，才能藉著其他活動與它們的家族類似性說明這些活動也是遊戲。那麼這些原初的遊戲之所以是遊戲，就不能基於家族類似性，因為並沒有比它們更原初的遊戲能夠是它們類似的對象。家族類似性的理論因此蘊涵著：除非有其他的條件使得一些活動成為原始的遊戲，否則根本不會有遊戲；此一理論本身就指向不同於家族類似性的概念應用條件。

曼德爾鮑姆批評維根斯坦在討論遊戲的概念時只注意到諸遊戲可以直接感知到的類似性，而忽略了關係性質可能是使得某一種活動成為遊戲的條件（Mandelbaum, 1965: 222）。同樣地，魏茨在「注視與觀看」藝術品之際，或許並沒有在正確的地方注視與觀看，而忽略了藝術品的脈絡性質；魏茨至少未曾明白考慮以下的可能性：一個事物所處在的特定社會、理論或者歷史脈絡，是使得它成為藝術品的條件（Carroll, 2000: 13）。

魏茨的支持者或許會反駁：如果我們「注視與觀」看藝術品的脈絡性質，可以發現並不存在共同於一切藝術品的此類性質。此一反駁是否能夠成立，正如社會、理論或者歷史脈絡是使得一個事物成為藝術品之條件的命題一般，有待檢驗；然而即令這個反駁成立，魏茨的支持者仍然必須面對家族類似性的理論並不能解釋「藝術」概念的應用的困難。

無論如何，魏茨的確提出了另一個支持「藝術」為開放概念的論證，和上述由經驗性的觀察出發不同，此一論證的前提是藝術活動的本性。然而「藝術」概念的開放性的確可以由藝術活動的創造性導出嗎？魏茨認為一個封閉的藝術概念和藝術活動的創造性不相容，但是對於何以如是，卻沒有提出清楚的說明。然而似乎可以推論：魏茨認為一個封閉的藝術概念決定了創作者可以做以及不可以做什麼，從而限制了他的創意。



考慮以下的例子：足球比賽具有清楚的規則，規定除了守門員之外，球員不可以用手碰觸球。這個規則限制了足球比賽時球員可以做的事情；它是否因此同時限制了足球比賽的創意？首先可以同意，此一規則的確限制了球員的創意，舉例而言，它禁止球員抱著球朝著球門跑去；根據一段英式橄欖球運動的傳奇，當艾利斯（William Webb Ellis）1823年在拉格比公學（Rugby school）的一場足球比賽中這麼做時，他催生了以這所學校為名的運動。

然而不可以手碰球的規則扼殺了足球運動的創意嗎？這項運動的歷史清楚地否定了這一點。不同的戰術、不同的陣型、不同的技巧、不同的風格，在足球的歷史上並不缺少；如果有一個時代的球員墨守成規，不曾發展出新的球技，那麼原因是這些球員本身，而不是不可以手碰球的規則。雖然此一規則的確排除了抱著球向球門跑去的創意，這卻是因為這個創意並不屬於「足球運動」；這麼做的人，已經不是在進行足球的運動，而是在創造一種新的運動：橄欖球。

由這個例子可以看出：即使藝術的概念是封閉的，而且這個封閉概念的蘊涵了某些規則，也不見得就會使得藝術失去其創造性；相反地，如果堅持完全不受限制的創造性，卻可能使得「藝術」概念漫無界線，一切的行為都可能成為藝術的活動，正如漫無界線的「足球」概念將會允許在踢足球時抱著球向球門跑去一般。由藝術活動的創造性，因之並不能推論不存在某些界定藝術品的規則，也不能推論「藝術」概念的開放性。

此外，一個封閉的「藝術」概念一定蘊涵某些有關藝術創作活動的特定規則嗎？魏茨承認：如果迪基（G. Dickie）提出的藝術的機構定義成立(1974, 1997)，「藝術」是一個封閉概念（Weitz, 1977: 82）。迪基主張藝術品是一個人造物，並且它所具有的某一組面向，獲得代表某一社會機構——也就是藝術世界——而行動的某一個人或者某些人，賦與了它作為可能的欣賞對象的地位（Dickie, 1974: 34）。<sup>6</sup>如果此一定義成立，那麼藝術品的創新就不會受到任何限制，因為此一定義並不包涵任可有關於藝術品的創作方式的規則。根據任何一種方法所創作出來的作品，既然由於它被創作出來，從而已然是一種人造

---

<sup>6</sup> 這是迪基早期提出的定義，也是魏茨所討論的定義（Weitz, 1977）。





物；只要它的創作者代表藝術世界，並且適切地賦予它藝術品的地位，它就是一件藝術品。固然迪基的定義成立與否，深受爭論，例如魏茨就反對此一定義<sup>7</sup>；但是迪基的理論至少指出：一個封閉的「藝術」概念並不必然蘊涵某些有關藝術創作活動的規則。

上文的討論已然指出：魏茨企圖僅藉著家族類似性的理論說明「藝術」概念的應用，使得如此界定的概念包括過廣，許多並不是藝術品的事物，會根據他的主張成為藝術品。魏茨對於藝術活動的創造性的強調，導致了相同的結果。這並非證明了「藝術」不是開放概念，然而至少指出魏茨並未成功地證成「藝術」的確是一個開放概念。

## 參

除了「藝術」是開放概念的主張之外，魏茨關於開放概念的主張，也受到質疑。在〈理論在美學中的角色〉一文中，魏茨根據一個概念的應用條件能否修訂，界定它是否為開放概念，而與封閉概念相互對立，後者的應用條件可以陳述為一組充份且必要的條件。看起來，魏茨使用兩種不同的方式界定開放概念：一方面，他認為可以修正的概念就是開放的，另一方面，不能藉著一組充份與必要條件加以界定的概念，才是開放概念；然而這兩種界定方式並不一致（Brown，1969）。<sup>8</sup>

<sup>7</sup> 魏茨認為迪基定義中的第一個條件包含的「人造物」概念過於含糊，而第二個條件則會使得一切的東西都可能成為藝術品，因為藝術世界的認定，就可以使一個事物滿足此一條件（Weitz，1977：90）。魏茨的第二項批評值得注意，因為正如前文所述，他自己對於「藝術」概念的說明，招致了類似的批評：如果藝術的概念的確因為魏茨所主張的理由而是一個開放概念，那麼就難以限制藝術品的範圍。

<sup>8</sup> 即使我們以一組充份且必要的應用條件來界定一個概念，這也並不表示我們不會在面臨某些情境時，決定修正此一概念，用另外一組充份且必要的應用條件來取代先前的條件。以天鵝的概念為例：1790年一位英國的自然學家在澳洲發現黑天鵝之前，「天鵝」的概念包含了「白色羽毛」這個必要條件，然而在上述的發現之後，人們決定放棄這個必要條件，從而能夠把新發現的黑色飛禽也視為天鵝。假設原始的「天鵝」概念不僅只具有「白色羽毛」這個必要條件，同時還具有其他必要條件，例如具有某種體態、某些習性等，再假設這些必要條件聯合起來構成了此一概念的充份條件，並且1790年前的歐洲人的確根據這組充份且並要的條件而使用「天鵝」概念；那麼放棄「白色羽毛」這個必要條件，就是用一



上述的批評部份地誤解了魏茨，但是也包含了一個正確的核心。魏茨所謂的封閉概念，實際上指的是具有一組「固定的」充份且必要的應用條件概念。<sup>9</sup>魏茨應當會同意：一個開放概念可以在歷史中的某一個階段中具有穩定的使用方式，在這段時間之內，因為並未出現任何情況足以使人嚴肅地考慮改變其應用條件，所以它的應用條件事實上維持不變；然而這並不表示這個概念不是開放概念。換言之，一個開放概念可以在某一段時間內表現地像一個封閉概念一樣。

康柏爾 (R. Kamber) 批評魏茨，認為後者事際上使用了一個「藝術」概念的本質論來反對有關藝術地位的本質論。魏茨雖然不同意藝術品具有共通的本質，然而仍然主張「藝術」概念具有不變的本性，也就是它的開放性；相反地，固然「藝術」概念在某些時代必須是開放的，它才能具有它在那個時代所具有的功能，這並不能保證此一概念永遠都是開放的 (Kamber, 1998: 39, 40)。

然而依據魏茨，概念的開放性僅只蘊涵它可以被修訂，而並未包含有關此一概念被修訂的時間與頻率的限制；它是否會被修訂，全然取決於歷史的偶然。所以正如上文所指出，一個魏茨意義下的開放概念可以在一段時間中保有固定不變的意義與應用條件，只要原則上可受修訂，它就是開放的。在這一點上，魏茨的立場和康柏爾並沒有什麼差異。

無論如何，由於在〈理論在美學中的角色〉一文中，魏茨的確把概念的開放的質地等同於於它的開放性，並且根據家族類似性的理論解釋概念的開放的質地 (Weitz, 1956: 31)；他似乎排除了以下的可能性：一個開放概念在歷史的某一段時期中，事實上藉著在那段時期有效的一組充份與必要條件而被使用。是以布朗 (L. B. Brown) 認為：「當然某些方式下，此概念〔即藝術的概念—作者〕可以藉著在一段給定的時間中運作的判準而獲得解釋。堅持這一點，並不就是堅

---

組新的充份與必要條件，取代了舊有的條件。根據一組充份與必要條件來界定概念，並不會因此就使得概念不能修正。

<sup>9</sup> 對魏茨而言，既然 1790 年的發現使得「天鵝」概念的應用條件改變了，「天鵝」就不是一個可以藉著一組充份且必要的條件來陳述其應用條件的封閉概念。



持不變的必要與充份條件、或者堅持實在定義」(Brown, 1971: 344)。

10

即使是魏茨自己，在〈理論在美學中的角色〉一文發表之後，也逐漸地意識到開放概念的概念所面對的挑戰，從而逐步地修正此一概念，使之更為細緻。在前述論文中，魏茨主張「悲劇」是一個開放概念，因為它必須能夠允許新的形式的戲劇被歸類成爲悲劇 (Weitz, 1956: 32)。然而除了這個原因之外，日後他指出了另外一個使得「悲劇」成爲開放概念的理由：它的每一個使用的判準總是可能受到質疑與挑戰；例如文學批評家對於究竟《哈姆雷特》何以是一齣悲劇，各有不同的觀點，因為他們各自具有對於悲劇不同的定義。魏茨因此稱「悲劇」是一個永遠可以爭論 (perennially debatable) 的概念；相對地，做爲一個能夠允許新的形式的戲劇被歸類成爲悲劇的概念，他稱「悲劇」爲一個永遠地可變 (perennially flexible) 的概念 (Weitz, 1964: 307-8)。一個永遠地可變的概念允許不可預見的新個例得以納入此一概念之下，然而一個永遠可以爭論的概念拒絕任何一個通行的判準的可能性，相較於前者，後者是更根本地開放的 (Weitz, 1977: 52)。

<sup>10</sup> 斯科拉法尼 (R. J. Sclafani) 認爲：由於魏茨僅只提及「藝術」與「遊戲」概念的類似，他只注意到一種使得概念開放的可能性，也就是基於概念的含糊 (vagueness)。一個含糊的概念並不具有一組可以明確判斷某一個例是否落在它的應用範圍之內的判準，所以此一概念究竟是否可以應用在某一個個例之上，通常是程度的問題；「遊戲」和「山」就是這樣的概念，例如一個突起的地形到底要多高才能夠稱爲是山，而不僅僅是土丘，「山」的概念並不能提供明確的判準。除了這種使得概念開放的方式外，斯科拉法尼另外根據維根斯坦的分析提出了兩種可能性：(1) 一個概念是開放的，因為對它而言，可以預期有具有某些性質的個例，而此一概念的應用條件不能決定它是否可以應用到這些個例上；(2) 一個概念是開放的，因為發現了有些不能夠預期的個例，而此一概念的應用條件不能決定它是否可以應用到這些個例上。「椅子」和「數」分別是第一類和第二類的開放概念。就前者而言，我們可以設想某一個和眼前的椅子一模一樣的東西，然而卻會突然出現而又消失在空間中，「椅子」的概念不能決定這種東西究竟是否仍然可以稱爲椅子；就後者而言，爲負數找尋平方根的需要使得虛數被引入「數」的概念之下，然而在數學家實際面臨此一需要之前，卻不能根據數的概念預期此一需要。雖然魏茨以維根斯坦對於「遊戲」概念的分析做爲他處理「藝術」概念的典範，從而把開放概念等同於含糊的概念，斯科拉法尼認爲：魏茨對於藝術活動創造性的強調，實際上指出了藝術的概念也可以是在上述 (1) 與 (2) 的意義下而成爲開放的，魏茨對於「遊戲」概念的依賴，因此使人誤解了「藝術」何以是開放的 (Sclafani, 1971)。



這兩種開放概念並不相互蘊涵，例如「希臘悲劇」雖然是一個永遠可以爭論的概念，卻不是一個永遠可變的概念，而「遊戲」則是一個永遠可變的概念，卻不是一個永遠可以爭論的概念（Weitz, 1977: 33, 38）。魏茨認為他在〈理論在美學中的角色〉一文犯的錯誤是未曾區分上述兩種開放概念，並且認為二者相互蘊涵，也就是混同了開放概念與開放質地的概念（open-texture concepts）；基於此一錯誤，他當時才主張「希臘悲劇」是一個封閉概念（Weitz, 1977: 52; 1956: 32）。

依據魏茨上述的自我批判，開放質地的概念指的是永遠地可變的概念；既然「希臘悲劇」的外延已然確定，它不能是一個永遠可變的概念，由於魏茨在〈理論在美學中的角色〉一文中以為所有的開放概念都是開放質地的概念，他錯誤地得出「希臘悲劇」是一個封閉概念的結論。

然而「藝術」概念呢？後期的魏茨仍然認為它是一個魏斯曼「開放的質地」意義下的開放概念，也就是一個永遠可變的概念，但是卻不是一個永遠可以爭論的概念。<sup>11</sup>魏茨也認為「遊戲」不是一個永遠可以爭論的概念，因為做為一個永遠可變的概念，它所具有的析取的應用條件包括了娛樂、技巧、競爭等等，它們雖然既不是充份條件，也不是必要條件，然而卻為一項活動之所以是遊戲提供了良好的理據——「『因為x與競爭有關，所以它是一種遊戲』，甚少引起『但是競爭和遊戲有什麼關係？』的質疑」（Weitz, 1977: 38）。相反地，「悲劇」則是一個永遠可以爭論的概念，做為這種概念，任何性質都不能是它不受挑戰、不受質疑的判準：「『 $\Phi$ （不管 $\Phi$ 是什麼）和x之所以是悲劇有什麼關係？』永遠都有意義」（Weitz, 1977: 103）。

看起來，魏茨判斷一個概念 Y 是否永遠可以爭論的判準在於檢視：「 $\Phi$  和 x 之所以是 Y 有什麼關係？」這樣的問題是不是一個開放問題？是不是具有意義？如果  $\Phi$  是 Y 的判準，而且不能質疑一個

<sup>11</sup> 魏茨對於自己最終立場的陳述，並不够明確。他有的時候主張藝術的概念具有一組析取（disjunctive）的條件或判準，「其中沒有一項條件或判準是必要的，也沒有一項是充份的，但是每一項都是不可拒絕，而且每一項都是稱某物是一個藝術品的好理由」（Weitz, 1977: 237）。然而有的時候卻認為：「藝術」概念的條件之中，「某些」是不可拒絕的（Weitz, 1977: 54）。





x 所具有的所有  $\Phi$  性質和 x 之所以是 Y 相關，也就是不能質疑  $\Phi$  是 x 之所以是 Y 的一個理據，那麼概念 Y 就不是一個永遠可以爭論的概念。

魏茨的這個判準，很難令人滿意，因為他並未提出一個判斷「 $\Phi$  和 x 之所以是 Y 有什麼關係？」是否為開放問題的明確標準。事實上，在考察悲劇的概念時，他藉以認定「 $\Phi$  和 x 之所以是悲劇有什麼關係？」永遠有意義的唯一方式，乃是檢視歷史上不同的悲劇理論，從而發現沒有任何的被視為悲劇判準的  $\Phi$  不受質疑（Weitz, 1964；1977：91ff.）。

魏茨認為「藝術」不是一個永遠可以爭論的概念。如果以上的解釋正確，那麼魏茨應當認為對於所有被視為藝術的判準的  $\Phi$ ，「 $\Phi$  和 x 之所以是藝術品有什麼關係？」這個問題沒有意義。此一觀點是否能夠成立？

根據一個古老的傳統，藝術乃是對於自然的模仿。喬托（Giotto di Bondone）在繪畫史上的偉大成就，即在於他擺脫了拜占庭風格，以自然而寫實方式詮釋人體與空間。肖似自然是他的作品具有的藝術價值之一；然而在今日，肖似自然能夠使得一個事物成為藝術品嗎？至遲在照像術產生之後，這個問題的答案就是否定的了：

如果我在家庭野餐時使用攝影機，目的在於把成果所具有的知覺的肖似供人欣賞，這幾乎不會支持我對於我的錄影帶的藝術地位的主張，因為知覺的肖似不再是藝術交流的現行的模式，雖然它一度曾經是（Carroll, 1993：322）。

換句話說：「肖似自然和 x 是藝術品有什麼關係？」這個問題具有意義，因為事實上有人會質疑肖似自然是一個事物成為藝術品的理據。當然，這個問題具有意義，並不表示肖似自然就不是「藝術」概念的析取的、既非充份也非必要的應用條件之一；是以我們不會因為不再把肖似自然當成是把一個作品稱為藝術品的理由，就否定喬托作品具有藝術品的地位。

藝術的模仿說把肖似自然視為藝術的必要條件，然而它所提出的藝術的判準，可能招受質疑；其他的藝術理論的遭遇，並沒有什麼不同。藝術的表現說把情感的表達視為藝術的核心，形式主義者會同意



一個表達情感、但是並未呈現值得注意的形式（significant form）的作品是藝術嗎？

魏茨同樣認為「遊戲」雖然是永遠可以改變的概念，卻不是永遠可以爭論。然而考慮他所舉出的三個判準：娛樂、技巧、競爭。設想以下的主張：所謂競爭性的遊戲之所以是遊戲，並不因為它們含有競爭的元素，而是因為它們提供了娛樂；競爭有時候增加了一項活動的娛樂性，有的時候不然，競爭性的遊戲是那些競爭恰好增加了娛樂性的活動，如果一項活動包含競爭，但是並沒有娛樂性，它就不能算是遊戲。

這個主張拒絕接受競爭為遊戲的判準之一，對它而言，「競爭和遊戲有關嗎？」是一個值得爭論的開放問題。對於技巧這個判準，也可提出類似的論證。雖然娛樂似乎的確是遊戲不可爭論的判準，但是這難道不是因為提供娛樂是遊戲的必要條件嗎？固然有些遊戲不好玩，然而我們之所以說一個遊戲不好玩，正是因為我們期望一個遊戲能提供娛樂，也就是期望它好玩。娛樂因此是遊戲的必要條件，從而「娛樂和遊戲有關嗎？」不是個有意義的問題。

以上對於「藝術」與「遊戲」概念的考察，並未有助於釐清魏茨認為「藝術」與「遊戲」雖然永遠可以改變、但卻不是永遠可以爭論的概念的主張。因為我們一方面似乎有理由拒絕所有被視為「藝術」概念的應用條件的判準，另一方面至少有理由拒絕被視為「遊戲」概念的應用條件的競爭和技巧兩個判準。魏茨的主張，看起來並未得到證成。

魏茨的批評者質疑開放概念的概念不夠清楚，後期魏茨對於此一概念的修正，並不能回應此一批評。雖然魏茨細分出不同的開放概念，<sup>12</sup>但是和他證成某一個概念是開放概念的方式一樣，他藉經驗地檢視有關於某一個概念的討論，決定一個概念是否是永遠可爭論的或是永遠可以改變的。他並未明確說明他如何發現「藝術」與「遊戲」並不是永遠可以爭論的概念，然則除了經驗之外，他並沒有提出任何

<sup>12</sup> 事實上，魏茨還區分其他種類的開放概念：不能化約地含糊的概念，具有析取的充份條件、但是沒有必要條件的概念，以及具有必要條件、但是沒有充份條件的概念。同樣地，魏茨僅只提供了經驗性的描述，以證明這些種類的開放概念的存在。



其他方法。可是經驗足以證成一個概念是否開放、是否永遠可以爭論的、或者是永遠可以改變的嗎？這一點十分值得質疑（Clements, 1980；Stolnitz, 1978）。上文對於「藝術」與「遊戲」是否為永遠可以爭論的概念的討論，更顯示魏茨的經驗方法的不足—即使沒有人曾經用「但是競爭和遊戲有什麼關係？」這個問題質疑「因為x與競爭有關，所以它是一種遊戲」的主張，也並不表示此種質疑不可能。

## 肆

魏茨並未能成功地論證「藝術」是一個開放概念，<sup>13</sup>也未能足夠清楚地說明它的性質。他僅只依賴經驗的普遍化為唯一論證的策略，是重要的原因。批評者要求說明使得「藝術」概念具有一致的使用模式—例如做為開放概念—的「深層結構」（Kamber, 1998：45），認為他必須在經驗的普遍化外找尋概念的開放性的證明（Stolnitz, 1978：220）。此一脈絡之中，葛利的觀點—「藝術」是一個本質地受爭議（essentially contested concept）的概念，可以提供進一步的思想線索。

本質地受爭議的概念乃是如此的概念，「它們的適切使用不可避免地牽涉到出自於它們的使用者的關於其適切使用的無盡的爭議」（Gallie, 1956a：169）。葛利以七個條件界定本質地受爭議的概念：（1）它是評價性的，也就是意指某種成就；（2）此一成就具有複雜的結構，然而其價值卻歸諸於成就的整體；（3）對於此一成就的價值的解釋，必須關聯到它的各部份，並且原則上，就它的各部份對於此一成就的價值的貢獻，可以有不同的認定；（4）在不同的環境下，此一成就允許可觀的改變，也就是說：不同的環境下，可以有不同的事態被視為此一成就。葛利稱此為概念的開放性；（5）一個本質地受爭議的概念的使用者，必須認知自己的使用方式受到以不同方式使

<sup>13</sup> 回顧自己早期的論文時，魏茨知道很少人接受他所提出的「藝術」概念的開放性（Weitz, 1977：54）。



用它的人的挑戰，從而一方面辯護自己的使用方式，另一方面也挑戰其他的使用方式。<sup>14</sup>

由於以上的五個條件還不足以區分本質地受爭議的概念與根本地混淆的概念，葛利又加入了兩個條件：（6）一個本質地受爭議的概念必須由一個原初的範例衍生，此一概念的使用者都同意這個範例的權威；（7）此一概念所引生的爭議能夠使得原初範例的成就得到保存或者發展（Gallie, 1956a；1964：157f.）。葛利稱這兩個條件為「歷史地證成的條件」（Gallie, 1964：177）。<sup>15</sup>

葛利認為「藝術」概念符合這些條件，所以是一個本質地受爭議的概念。他首先指出「藝術」主要是一個評價概念，用來意指一種成就，這種成就具有複雜的結構，允許不同的描述，並且此一成就是開放的——和魏茨一樣，葛利訴諸藝術不可預見的發展，支持「藝術」概念的開放性；再者，這個概念的使用者的確以他們自身的使用方式挑戰其他使用方式，同時也為自身的使用方式辯護。就第六個條件而言，葛利承認藝術的概念並不是由一個原初的範例——也就是一個藝術傳統——所衍生，然而他堅持：任何一個可理解的有關藝術的討論，都

---

<sup>14</sup> 這是為什麼葛利要說本質地受爭議的概念牽涉到「出自於它們的使用者」的關於其適切使用的爭議。（1）到（4）雖然都是本質地受爭議的概念的必條件，但是（5）卻是使得一個概念「本質地受爭議」的條件（Gallie, 1956a：175）。

<sup>15</sup> 關於這七個條件，葛利的立場並不十分清楚。一方面他把（1）到（5）稱為「定義的條件」（Gallie, 1964：177），甚至「形式地定義的條件」（Gallie, 1964：180），認為它們充份地解釋了把一個概念視為本質地受爭議的是什麼意思；另一方面卻又說它們並不包含任何區分本質地受爭議的概念與根本地混淆的概念的規則（Gallie, 1964：168）。然而如果條件（1）到（5）界定了本質地受爭議的概念，那麼就能藉著它們區分本質地受爭議的概念與其他類的概念，葛利上述的兩種說法，故而相互矛盾。葛利似乎並未意識到：他其實使用了廣義與狹義的兩個不同的「本質地受爭議的概念」的概念。條件（1）到（5）界定的是廣義的本質地受爭議的概念，其中包括了他所謂的本地混淆的概念；一個本地混淆的概念雖然本質地受爭議，然而其爭議事實上源自於混淆了不同的概念，從而根本不應該有所爭議（Gallie, 1956：175）。相反地，狹義的本質地受爭議的概念，所牽涉的爭議則具有意義；當葛利說（6）和（7）兩個條件為本質地受爭議的概念的持續使用提供辯護時（Gallie, 1956：176），他所意指的是：滿足這兩個條件的——狹義的——本質地受爭議的概念，所牽涉到的爭議才具有意義，從而可以繼續使用；至於不滿足這兩個條件的那些本質地受爭議的概念，我們則不應當再繼續相關的爭論。





預設了一個或者一組藝術傳統的權威。最後，不同的藝術觀點的競爭，至少可能刺激藝術的發展（Gallie, 1956a: 182-3）。

本質地受爭議的概念，本身同樣有所爭議。關於（1），葛利把本質地受爭議的概念限制為評價性的概念。根據他的看法，給定（2）與（3），可以得到一個容許多重描述的事態，然而一個事態容許多重的描述，卻並不表示我們有理由偏愛其中的某一種描述；相反地，如果所描述的是成就、而非事態，那麼就可以說明何以某一種描述方式受到偏愛，因為成就的認定可以由不同的角度出發。葛利提出的這個論證，意圖在於證明（1）是本質地受爭議的概念的必要條件，也就是要排除本質地受爭議的概念為描述性概念的可能性，明顯地，他不能藉此排除本質地受爭議的概念意指某種失敗或缺失；換言之，他的論證至多能夠證成本質地受爭議的概念是評價性的，但是並不能否定它可能意味負面評價。事實上，也的確有學者主張本質地受爭議的概念可以是負面評價的概念（Collier/ Hidalgo/ Maciuceanu, 2006: 216）。

葛利認為：條件（4）保證了滿足（2）、（3）與（4）的概念所指涉的對象，一方面容許我們偏愛某種對它的描述，然而又不會使得僅只有一種特定的描述受到偏愛；因為（4）使得我們不能預期怎樣的對象會落在此一概念之下，從而不能排除基於新的對象的描述或許更為適合的可能性。原則上，葛利並不反對（4）使得（1）成為多餘；這將會成立，若且唯若存在一個概念，它滿足（2）、（3）與（4），但是又不是評價性的概念。無論如何，他認為事實上並沒有這樣子的概念，然而卻不曾嘗試證成此一主張（Gallie, 1956a: 174, 註2）。不同於葛利，有些學者認為的確有些描述性的概念可以滿足（2）、（3）與（4），例如「遊戲」（Weitz, 1977: 41; Ingram, 1985: 46-7）。<sup>16</sup>

條件（4）意指概念的開放性。雖然大多數學者同意開放性是本質地受爭議的概念的必要條件，英格連（P. Ingram）卻持不同的觀點，

---

<sup>16</sup> 英格連（P. Ingram）認為「遊戲」是一個可以爭議（contestable）的概念，但是目前並不是受爭議的概念。一個可以爭議的概念，會在適當的條件下轉變成為受爭議的概念（Ingram, 1985）。



反對把開放性視為本質地受爭議的概念的充份或者必要的條件。他認為：一個足夠複雜的經驗概念，例如「代議制」，即使是封閉的，仍然可能是本質地受爭議的。因為足夠複雜，代議制度容許多重的描述，而且原則上可以設想：某些人會主張某一種或者某些描述之下的代議制，才是真正的代議制，從而否定其他的描述。開放性因此並不是本質地受爭議的概念的必要條件。

另一方面，一個開放概念並不一定就是一個本質地受爭議的概念；因為後者必須滿足條件（5），也就是此一概念必須被爭議性地使用。有些開放概念並不會導致爭議，例如有關顏色的概念；這些概念是含糊的，因此具有開放性，然而單純的含糊只是使人在面對邊界個例時難以決定，認為某一個色塊是紅色與認為它不是紅色的人，通常會同意他們之間意見的不一致來自於「紅色」概念的含糊，而不會想要反駁對方的認定（Ingram, 1986）。葛利應當會同意這一點，因為他認為條件（5）進一步使得一個滿足（1）到（4）的概念成為本質地受爭議的，而且（5）並不能由（1）到（4）導出。

原則上，一個概念要是本質地受爭議的，相應的現象必須足夠複雜。然而英格連認為即使一個結構相對單純的封閉概念，也可以是本質地受爭議的，例如「電子」，因為即使自然科學家對於此一概念的使用實際上具有共識，仍然可以有實在論與反實在論的爭論——也就是關於「電子」究竟是指涉某種實然的存在、抑或是一項有用的理論工具的爭論（Ingram, 1986: 49）。科學概念的實在論與反實在論的爭議或許的確無止無境，然而此一爭論屬於形上學的領域——英格連似乎同意這一點，所以他指出：有關本質地受爭議的概念的爭論，有時候和它的形上意涵有關（Ingram, 1986: 57）。形上學的議題的領域，遠比科學哲學為廣；不僅是像「電子」這樣的科學概念的形上學意涵受到爭議，最為平凡無奇的概念，也是形上學的範圍。眼前的一張椅子是獨立於心靈之外的客觀存在嗎？抑或僅只是心靈中的觀念？實在論與觀念論的問題，同樣屬於形上學，而且原則上與一切的經驗概念相關。卡那普（R. Carnap）指出：日常生活中，「椅子」這樣子的概念與一定的語言架構相連結，從而能讓我們能在日常生活中使用它。但是接受此一架構，並不蘊涵有關椅子的實在的形上學立場，因



為與「椅子」一詞相連的語言架構，並不包括決定相關的形上學問題的資源（Carnap, 2001）；所以並沒有既經參與爭議者共同接受的架構，可以用以解決形上學的爭議。如果卡那普的觀點成立，形上學的爭議將是無止境的。換言之，可以有關於如同「椅子」這樣子的概念的無止境的爭議。如果形上學的爭議使得「電子」成為本質地受爭議的概念，那麼「椅子」以及類似的經驗概念，也會是本質地受爭議的。如此一來，「本質地受爭議的概念」的概念顯然被過度地擴展，從而失去其意義。事實上，葛利明確地將本質地受爭議的概念關聯到有關其正確使用的爭議，是以把形上學的議題排除在外。如果一個結構相對單純的封閉概念，只有就其相關的形上學議題上，能夠有無止境的爭議，那麼結構相對單純的封閉概念，就不能是葛利所謂的本質地受爭議的概念。

也有學者質疑條件（6），因為一個源初的範例並不總是顯而易見的。葛利自己把「藝術」視為典型的本質地受爭議的概念，然而藝術具有一個源初的典範嗎（Ingram, 1986: 42; Beardsley, 1961: 176）？上文已然提及，雖然葛利自己意識到這個困難，<sup>17</sup>他仍然認為可以回應它，因為有關藝術的討論中，某一些傳統總是被接受的。這個觀點受到一些藝術哲學家的支持，例如列文生（J. Levinson）提出藝術的歷史—意向定義，他主張：使得一個事物成為藝術品的是其創作者的意向，他希冀他人以某種看待前行的藝術品的方式看待他所創造的作品（1979；1989）。根據此一定義，一個事物透過發展前行藝術品的某一面向而成為藝術品，歷史傳統的指涉，因之為藝術不可或缺的一部份。卡洛爾的歷史敘事（historical narrative）理論則主張：證成一個事物為藝術品的方式，在於提供一個歷史敘事，藉以把受到爭議的事物連結到前行的藝術歷史的情境，也就是把此一事物理解為經由藝術歷史中已受認可的實踐方式所產生，從而確立它為藝術品。明顯地，此一進路預設了某些已被承認為藝術的作品與實踐方式，也就是某些藝術傳統（Carroll, 1994；1995）。

<sup>17</sup> 葛利意識到不同而相互獨立的藝術傳統的存在，是以承認並不存在一個獲得共同認可的範例。然而他並不總是強調「一個」範例的存在，而有時候同意歷史上相互獨立的、但卻相似的傳統，可以共同被接為範例（Collier/ Hidalgo/ Maciuceanu, 2006: 219f.）。



## 伍

魏茨的出發點是眾多的藝術定義和它們的失敗，為了解釋此一事態，他主張「藝術」是一個開放概念，因之不能夠被定義；由於把藝術哲學理論等同於對於定義的尋求，魏茨認為藝術哲學的任務不在於構建理論，而在於理解「藝術」概念的使用方式（Weitz, 1956: 33）。然而魏茨強調：他並不因此認為藝術理論不具意義與價值。相反地，傳統的理论各自提出某些性質以界定藝術品，事實上是因為理論家認為這些性質構成了優秀的藝術品，藝術理論用以證成其定義的論證，是以有助於我們把握藝術品值得欣賞的面向；就此而言，理論應該被當成「嚴肅地提出的推薦」，而不是邏輯上注定失敗的定義（Weitz, 1956: 35）。

葛利有類似的觀點。他同樣認為歷史上出現的不同藝術理論，各自貢獻了一種理解藝術的可能角度，各自發掘了藝術品的一種價值——雖然同時也因此。葛利嘗試解釋：何以面對如此多不同的理論，不同藝術理論的支持者，仍然會主張自己的理論所陳述的才是真實的藝術？他的回答可以分為兩個部份。首先，藝術是一個複雜的事態，它的複雜結構，使得由不同的面向進行的描述成為可能；其次，除了結構的複雜之外，競爭性的使用方式，是「藝術」概念的本性（Gallie, 1956b）。由於強調藝術不能夠定義，魏茨只能推論藝術哲學理論必然失敗，他對於這些理論的正面評價，與「藝術」概念本身無關；相反地，葛利對於藝術理論的正面評價，植基於他對於「藝術」概念的本性的理論。

魏茨企圖藉著家族類似性的概念與藝術的不斷創新以證明「藝術」概念的開放性，然而上文已然指出，他的證明並不成功。批評者要求他說明「藝術」概念的開放性所根據的深層結構；葛利所觀察到的藝術的複雜結構，似乎可以回應這個要求。根據葛利的主張，藝術理論之所以紛起，乃是因為藝術本身是一個複雜的、容許多種描述的事態。一個藝術品具有的形式、它所表達的情感、它所傳達的意義、它對於所包含的感性素材的處理，共同構成了這個藝術品；因為觀察的角度與側重的面向的不同，不同的觀察者可能會認定這些性質中的





某一種或者某些種，才是真正使得一個物作成為藝術品的定義特徵，其他的性質，則或者是衍生次要的，甚至是偶有而可有可無的。這些不同的描述，是不同的藝術理論的起點。

葛利自己把開放性視為本質地受爭議的概念的一項必要條件，然而他所謂的開放性和魏茨用以界定開放概念的開放性不同。對於魏茨而言，一個概念是開放的，若且唯若它不具有一組固定的充份且必要條件；對於葛利而言，如果一個概念可以容許在不同的環境下可以應用在新的、不能預期的對象上，它就是開放的。所以對後者而言，概念的開放性並不排除它可以定義。上文第二節檢視魏茨由藝術的創新本性證明藝術概念的開放性的論證時，已然可以看出：即使「藝術」概念有確定的定義，藝術活動仍然可以具有相當程度的創新。此一結論符合葛利關於概念的開放性的觀點。

在〈理論在美學中的角色〉一文中，魏茨認為經驗的概念都是開放的，除非我們任意地決定去封閉它（Weitz, 1956: 31）。那麼我們為什麼不選擇封閉「藝術」概念呢？魏茨或許會訴諸藝術的開放性來回答上述的問題，主張一旦封閉藝術的概念，藝術就會失去其創造性。由於此一論證並不成立，魏茨失去了得以回答上述問題的理論資源。相反地，葛利可以提供一個答案。

要成為一個本質地受爭議的概念，一個概念的對象不僅要是一個複雜的、容許多重的描述的事態，它必須還被競爭性地使用。它的使用者要能夠意識到：他自己的使用方式受到其他人不同的使用方式的挑戰，從而他一方面要為自己的使用方式辯護，同時也因此挑戰了其他的使用方式。固然概念的爭議性的使用以它的複雜結構為必要條件，但是這並不足以使得一個概念成為本質地受爭議的。概念的結構和一個概念與它所描述的世界中的事態有關，然而概念的爭議性卻指向使用此一概念的社群中所存在的不同使用方式，以及這些使用方式之間的競爭關係。藝術理論的歷史中沒有任何一個藝術的定義被一致地接受的事實，並不能證明藝術不能被定義，但是正是這個事實，證實了「藝術」概念的使用方式的確是競爭性的。如果「藝術」概念的使用者一方面面對其他的使用方式，從而為自己的使用方式辯護，另一方面也挑戰他者的使用方式，他的確嘗試固定此一概念的使用；然



而他的努力不過是他人類似努力中的一種，他所做的固定「藝術」概念的使用方式的努力，正好證明了此一概念其實是一個本質地受爭議的概念。

雖然魏茨並不完全否定傳統藝術定義的價值，他仍然認為藝術哲學家應當放棄追問藝術的定義，因為我們事實上並不依賴一個明確的藝術的定義，卻仍然可以分辨什麼是藝術品。相對地，葛利認為：至少某些與藝術有關的活動，例如藝術批評，預設了藝術的概念。如果一個藝術批評家反對為藝術品評定優劣，主張藝術批評的工作僅在於分析藝術品自身，因為藝術品是作者「自由的創造」，從而在其自身中具有自身的標準——那麼明顯地，這個藝術批評家使用了某種藝術的概念。如果其他的藝術批評家不同意此一觀點，他們必須要訴諸他們對於藝術品的了解，換言之，他們必須訴諸他們的「藝術」概念（Gallie, 1956b: 101-4）。對於葛利而言，藝術的定義並不是純粹理論興趣的產物，而與藝術的實踐活動實際有關，即使它們的相關性並不總是明顯的。

魏茨忽略了這一點，因為他僅只注意到「藝術」概念的一個功能：檢別什麼東西才是藝術品。魏茨一再強調：我們不需要藝術理論，因為我們可以藉著既非充份、也非必要的析取的判準論及藝術（1977: 58）。如果魏茨考慮到：有時候人們——明顯地或隱微地——訴諸藝術的概念，做為他們對待藝術品的方式的依據，或許他會修正他對於藝術理論的重要性的觀點。魏茨自己觀察到：傳統的藝術理論所提供的，其實是藝術的評價性定義；然而他並未說明何以如此。傳統的藝術哲學家都犯了錯、混淆了描述性與評價性的定義嗎？葛利的例子指出，或許傳統的藝術哲學家並未犯下混淆描述性與評價性定義的錯誤。他們不得不根據對他們而言「真實的」藝術品來提出藝術的定義；正如同藝術批評預設了某種藝術的概念，正是此一定義，使得他們能夠說明藝術品的價值所在。

一方面，魏茨忽略了「藝術」概念在有關藝術的活動中的重要性，從而認為藝術哲學毋需處理藝術的定義；相對地，葛利正確地看到了「藝術」概念所扮演的實際角色。另一方面，相較於視「藝術」為開放概念的主張所招致的理論困難，把「藝術」視為本質地受爭議的概



念，並不需要否定定義藝術的可能性，卻能夠說明存在著眾多相互競爭的藝術定義的事實。綜上所述，「本質地受爭議的概念」的概念，更好地描述了藝術的概念。



## 參考文獻

- Beardsley, M. C. *The Definitions of the Arts*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 20, 2, 1961, 175-187.
- Brown, L. B. *Definitions and Art Theory*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 27, 4, 1969, 409-415.
- Brown, L. B. *Traditional Aesthetics Revisited*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 29, 3, 1971, 343-351.
- Carnap, R. *Empiricism, Semantics, and Ontology*. In A. P. Martinich & David Sosa (eds.), *Analytical Philosophy: An Anthology*, Oxford: Blackwell Publishers, 2001, 425-435.
- Carroll, N. *Historical Narratives and the Philosophy of Art*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 51, 3, 1993, 313-326.
- Carroll, N. *Identifying Art*. In R. J. Yanal (ed.), *Institutions of Art. Reconsiderations of George Dickie's Philosophy*, University Park, Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 1994, 3-38.
- Carroll, N. (ed.) *Theories of Art Today*. Madison: The University of Wisconsin Press, 2000.
- Clements, T. S. *Review of 'The Opening Mind: A Philosophical Study of Humanistic Concepts' by Morris Weitz*, *Philosophy and Phenomenological Research*, 40, 3, 1980, 449-451.
- Collier, D./ Hidalgo, F. D./ Maciuceanu, A. O. *Essentially Contested Concepts: Debates and Applications*, *Journal of Political Ideologies*, 11, 3, 2006, 211-246.
- Danto, A. *The Artworld*, *The Journal of Philosophy*, 61, 19, 1964, 571-584.
- Davies, S. *Definitions of Art*. Ithaca/ London: Cornell University Press, 1991.
- Dickie, G. *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca/ London: Cornell University Press, 1974.





- Dickie, G. *Review of 'The Opening Mind' by Morris Weitz*, *The Journal of Philosophy*, 77, 1, 1980, 54-56.
- Dickie, G. *The Art Circle. A Theory of Art*. Evanston, Il.: Chicago Spectrum Press, 1997
- Gallie, W. B. *Essentially Contested Concepts*, *Proceedings of the Aristotelian Society*, 56, 1956a, 167-198.
- Gallie, W. B.. *Art as an Essentially Contested Concept*, *The Philosophical Quarterly*, 6, 23, 1956b, 97-114.
- Gallie, W. B. *Philosophy and the Historical Understanding*. London: Chatto & Windus, 1964.
- Ingram, P. *Open Concepts and Contested Concepts*, *Philosophia*, 15, 1-2, 1985, 41-59.
- Kamber, R. *Weitz Reconsidered: A Clearer View of Why Theories of Art Fail*, *The British Journal of Aesthetics*, 38, 1, 1998, 33-46.
- Levinson, J. *Defining Art Historically*, *The British Journal of Aesthetics*, 19, 1979, 232-250.
- Levinson, J. *Refining Art Historically*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47, 1989, 21-33.
- Mandelbaum, M. *Family Resemblances and Generalizations concerning the Arts*, *The American Philosophical Quarterly*, 2, 219-228.
- Sclafani, R. J. 'Art,' Wittgenstein, and Open-Textured Concepts, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 29, 3, 1971, 333-341.
- Stolniz, J. *Review of 'The Opening Mind: A Philosophical Study of Humanistic Concepts' by Morris Weitz*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 37, 2, 1978, 219-221.
- Waismann, F. *Verifiability*, *Proceedings of the Aristotelian Society*, suppl. vol. 19, 1945, 119-50.
- Weitz, M. *The Role of Theory in Aesthetics*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15, 1, 1956, 27-35.
- Weitz, M. *Hamlet and the Philosophy of Literary Criticism*. London: Faber and Faber, 1964.



Weitz, M. *The Opening Mind. A Philosophical Study of Humanistic Concepts*. Chicago/ London: The University of Chicago Press, 1977.

Wittengenstein, L. *Philosophical Investigations*. Trans. G. E. M. Anscombe. Oxford: Blackwell, 1953.



# The Concept of Art— Open or Essentially Contested?

*Weimin Shi* \*

## *Abstract*

In the philosophical tradition, different definitions of art were proposed. Yet none of them ever succeeded. Reflecting on this fact, Weitz maintains that “art” is an open concept, whereas Gallie thinks that it is an essentially contested concept. This paper analyzes both positions and argues that Gallie’s view does a better job in explicating the concept of art.

**Keywords** : art, open concept, essentially contested concept

---

\* Associate Professor, Department of Philosophy, Tunghai University.

