

分歧与整合 :公共考古学基本理论问题的探讨

魏峭巍

(山东 济南 250100)

中图分类号 :K851

文献标识码 :A

文章编号 :1001-0327(2011)02-0039-06

一、导言

随着“后现代主义哲学思潮”(Postmodernism)席卷全球,科学的合法性问题(Legitimacy of Science)受到了普遍质疑^[1],以“理性”为本位的宏大理论构建已经无法满足人类对于世界的认识^[2],现代科学自身的保守性和功利性已经阻碍了科学的发展。后现代主义对科学的方法进行了解构,对权威话语的逻各斯(Logos)的中心主义进行了颠覆^[3],人本主义、人文关怀成为后现代主义的主要诉求之一。正如奥塔提出的,任何关于规则的“共识”都必须局部的(local)^[4]。

考古学存在的合法性,特别是文化历史考古学将(考古学)文化看做是一批典型物质遗存的集合的思维模式,受到了后现代主义的批判^[5]。考古学界开始尝试在考古学科之外研究考古学及其存在的价值^[6],特别是将政治学、社会学等其他学科的基本理论和方法引入考古学的研究中。同时,考古学家为防止历史资源(Historical Resource)进一步被破坏,将更广泛的社会力量引入考古遗址和文化资源保护的过程中,以此为背景,公共考古学的理念也应运而生。经过数年间不断的发展和创造,公共考古学所倡导的民众、行政部门和考古学家通过合作来保护历史资源的理念得到了广泛认同。公共考古学对以往那种由专业学者和行政官员来“替”民众管理文化资源模式的反思,理论层面上对民众在历史资源管理的作用进

行重新定位^[7]。

公共考古学区别于传统考古学的关键,在于公共考古学的视野较传统考古学更加宽泛,研究的主体更加多元。值得注意的是,公共考古学的研究大多围绕“考古资源”(Archaeological Resource)的性质及其利益分配的问题展开。由于公共考古学涉及到主体的多元化、资源本身的特殊性等问题,公共考古学的基本理论问题尚未达成一致意见。公共考古学的主体:民众、行政部门和考古学家,三者之间关系定位的问题,成为当前公共考古学亟待解决的关键问题之一。从目前的研究现状入手,公共考古学的基本理论问题主要包括两个方面:首先是民众、行政部门和考古学家等公共考古学三个主体之间的如何看待“考古资源”的问题;其次是考古资源及其利益如何在三者之间进行分配的问题。

二、分歧 :公共考古学的内涵与外延

不论对考古学家,还是对行政部门或民众来讲,考古资源是人类了解过去的主要途径。公共考古学核心理念是为了更有效的利用、开发和保护考古资源。但是,考古资源是一个极为复杂的概念,在不同科学领域内具有不同的性质。公共考古学的三个主体,考古学家、行政部门和民众都从不同的学科角度解读考古资源。简言之,考古资源对于不同的人,或者在不同的社会条件下,所反应的问题以及表现

收稿日期 :2010-11-10

作者简介 :魏峭巍(1981-),男,山东淄博人,山东大学历史文化学院博士研究生。

表一

不同学科范式下考古资源的多重维度^[13]

学科	考古学	政治学	社会学
主体	考古学家	行政部门	民众
对象	考古资料	历史文化资源	历史文化遗产
意义	文化差异性	不可再生资源	历史文化的表征
用途	考古研究	遗产保护	参观与学习
使用方式	利用考古学理论和方法进行研究	依据国家法律法规进行保护	依据法律法规参观与学习
性质	证据	资源	文化传统
选择方式	学术意义	价值	对理解自身过去的重要性
关注的重点	过去	未来	现在

形式都可能是不相同的^[8]。

传统考古学将考古资源看做是考古资料 (archaeology record), 是考古学家认识古代社会、解读古代人类生存方式的重要材料。对于考古学材料, 不论是历史文化考古学, 过程主义考古学, 甚至是后过程主义考古学, 考古学家所关注和强调的考古资料所反映的信息, 以及许多隐含在考古资料背后的关系^[9]。考古材料的意义在于其反映出的文化差异性, 以及据此建立起来的人类物质文化发展的时空框架。随着考古学理论的发展, 考古学强调的重点也在不断变化, 从历史文化考古学强调的考古学文化辨识, 到新考古学强调的文化进化及系统论, 到过程主义考古学强调的功能主义, 再到后过程主义考古学强调的解释考古学。但是, 不论考古学理论如何发展, 考古资料的使用都是以考古学理论本体为基础的, 是考古学家研究问题的重要依据。考古资料的选取标准, 及其能否具有学术意义, 是考古学家了解人类过去的主要方式。

行政部门对考古资源的理解, 完全不同于考古学家。不论是各级政府, 还是文物主管部门, 或是文化部门等等, 都是依据法律、法规、规章等制度对考古资源进行管理。由于法律制度的自身限制, 行政部门通常以一种狭义视角对考古资源进行限定。处于制度架构之外的考古资源, 也就不能成为行政部门管理和保护的对象。进一步说, 行政部门根据法律法规

的相关规定, 将抽象的考古资源转化为实体性的历史文化资源 (History Cultural Resource)。法律意义上的历史文化资源最显著的特征, 在于其不可再生性 (Non-renewable) 和有限性 (Finite)。行政部门依据法律法规, 对考古资源的价值进行评估, 对具有保护价值的考古资源进行管理和保护, 实现“民众了解自身过去的公共权力”, 了解合作对于人类社会的重要性, 加快个体的社会化过程 (Socialization)^[10]。民众将考古资源作为历史文化遗产, 是古人遗留下来的某种精神财富。考古资源就是民族、国家的历史文化表征。一般而言, 历史文化资源存放于博物馆或者其他相关行政职能部门中, 通过向公众开放参观、学习, 可以了解某些文化传统, 并可以加深公众对自身历史的理解。

在考古学、政治学和社会学等学科背景下, 考古资源可以概括为以下三个维度, 如表一所示。公共考古学所倡导的公众、政府和考古学家通过合作来保护历史资源的理念, 首先需要解决三个维度存在的分歧, 这是公共考古学的基本理论问题之一。三个维度具有相同的基本组成元素—考古资源, 考古学家、行政部门和民众根据不同学科视野, 对于考古资源产生不同理解。

随着人类社会的不断发展, 上述问题可以借助托马斯·库恩在《科学革命的结构》提出的“范式”理论^[11]得到解读。每一个科学发展阶段都有特殊的内在结构, 这种结构的模型即

“范式”(Paradigm), 范式通过一个具体的科学理论为范例, 表示一个科学发展阶段的模式。简单来说, 范式是一个特定社团的成员共同接受的信仰、公认的价值和技术的总和^[12]。根据范式理论, 考古资源在不同主体之间出现的不同维度, 由不同学科自身的范式造成的。不论是考古资料、历史文化资源还是历史文化遗产, 由于考古资源在不同学科强调的内容不同, 但三者具有相同的基本元素——考古资源。因此, 三个维度可以相互转化, 而且必须相互转化。

三、整合: 考古资源的合理配置

公共考古学的实践过程就是调和分歧, 实现资源与利益的相互转化和重新分配的过程, 核心问题就是将考古资源按照不同维度的特点进行整合, 区分出考古资料、历史文化资源和历史文化遗产等研究对象, 以满足不同主体对资源的需求。整合考古资源, 实现资源合理配置的过程, 就是考古学家、行政部门和民众进行相互博弈的过程^[14]。对上述三个主体的利益需求做出准确分析, 提出公共考古学的实践架构, 必须预见可能出现的博弈困境, 避免考古资源的配置进入到低效率的“锁定”状态^[15]。在考古资源的配置中, 有两个博弈过程及策略选择: 即行政部门和考古学家、考古学家与民众的博弈关系。

(一) “讨价还价模式” 行政部门与考古学家之间的博弈

公共考古学理念的提出, 初衷是探讨利用包括政府、非盈利组织(NGO)等社会资源进行考古资源整合的可行性, 扩大考古资源保护的资金来源, 并完善考古资源保护的立法工作^[16]。公共考古学提倡的政府介入考古遗址管理和保护过程, 实际上就是考古学家与行政部门两者之间的博弈过程。要实现公共考古学既定的价值目标, 必须完成集合内部的一对一转变。对行政部门来讲, 要建立和完善考古资源相关法律法规的条文, 并建立相关管理机构; 对考古学家来讲, 要转变原有的思维模式, 将

考古学放置到更广泛的社会背景, 特别是政治背景下考虑问题, 像 Susan Kane 提出的, “20 世纪后期考古学的实践, 已经不可避免的与种族、文化认同、民族主义等政治因素紧密结合在一起。”^[17]

公共考古学强调的行政部门介入到考古资源的管理和保护的过程, 从本质上是一种博弈过程, 博弈的局中人是考古学家和行政部门^[18]。博弈的最初阶段为法律法规的制定过程, 考古学家和行政部门都倾向于表达自己的利益诉求, 毕竟考古学家与行政部门之间利益考虑的重点、时段和范围不同。它们围绕法律法规的制定和利益分配进行讨价还价, 在此基础上形成公共考古学的实践框架。在法律法规制定阶段, 考虑到考古资源自身的独特性, 考古学家利用信息优势, 进行逆向选择^[19], 从而将自己的利益诉求以法律形式得以确立, 这个过程即“讨价还价模式”。

从博弈过程看, 在第一阶段, 考古学家提出考古资源管理和保护的初步设想, 对于考古资源管理和保护的的范围、方式和措施, 行政部门可以接受或不接受。一方面, 如使行政部门对于考古资源有足够认知, 认为考古资源以某种方式进行管理和保护会带来较好的管理绩效, 从而接受考古学家提出的方案, 则博弈过程结束; 另一方面, 行政部门缺乏对考古资源性质的知识储备, 对考古资源管理和保护后产生的效用和不确定性无法把握, 对考古资源管理和保护过程投入资金与回报对比存在疑虑, 从而拒绝考古学家提出的方案, 则博弈开始下一个阶段。

在下一个阶段中, 考古学家修改方案, 行政部门可以选择接受或拒绝。以此类推, 考古学家和行政机构讨价还价博弈重复进行下去, 直到双方对彼此有了比较接近的认知水平, 在投入收益的取向上达成了妥协, 并最终制定出相关的法律法规, 则博弈结束。“讨价还价模式”可以用图一表示。美国国会 1974 年通过的文物保护法 (Archaeological and Historic Preservation Act) 和 1979 年通过的考古资源保

护法(Archaeological Resource Protection Act)的过程,就可以看做是一个“讨价还价模式”的博弈过程。

(二)“互动策略模式”：考古学家与民众之间的博弈

行政部门完成了考古资源保护与管理的各项法律法规的制定以后,考古学家和民众之间的博弈,就成为公共考古学实践过程的核心环节。面对考古资源,考古学家和民众的利益需求不同,只有两者对于考古资源的共同利益达到高度认同,即认为考古资源的保护和管理可以为其带来巨大收益,公共考古学才能实现“民众导向”的价值取向。然而,在达到这一认同之前,必然会在利益博弈,这是由于原有利益格局被打破,并进行重塑的过程。借助“互动策略模式”,可以分析考古学家与民众之间的博弈过程,了解双方达到利益均衡的基本条件。

“互动策略模式”认为,在考古学家和民众共同参与到公共考古学实践中,双方都是各自的利益主体,有独立的利益意识,而且均可以视为“理性人”^[20]。在公共考古的实践中,双方都按照各自的利益需求,以自身效用最大化作



图一 “讨价还价”模式

	考古学家	
	合作	不合作
民 合作	10, 10	3, 8
众 不合作	8, 3	6, 6

图二 收益矩阵

为实践的最终取向。

假定在公共考古的实践过程中,各方都以区域共同利益为重进行合作,则双方各自会得到10个单位的收益。如果考古学家和民众双方仍囿于自身利益,进行不合作博弈,则各自收益不变,为6个单位。如果一方选择合作博弈策略,而另一方选择不合作,并因此得以分享对方的原有利益,则选择合作策略的一方将损失3个单位的利益,不合作一方将因分割对方利益而得到2个单位的收益。

依据上述模型的假定,可以形成有关考古学家和民众的策略选择博弈的收益矩阵(图二)。在上述“互动策略模式”中存在两个最佳策略组合,可以达到“纳什均衡”解:[合作、合作][不合作、不合作]。如果考古学家和民众都采取合作态度,那么结果即为理想状态—双赢。但是,由于博弈的参与者考古学家和民众都是理性人,在博弈中采取的任何策略都是建立在各自可预测基础上的,因此,双方如果无法准确判断对方博弈策略,那么各自最优策略必然选择不合作。因为不合作的最坏结果也是保持原有收益不变^[21]。

当然,我们不能仅仅根据“互动策略模式”认定考古学家和民众不存在达成合作共识的可能性。“互动策略模式”中状态的变化具有以下几个约束条件:(1)是否存在共同利益;(2)是否存在外力作用;(3)是否有相应的组织推动^[22]。由于行政部门的存在,为考古学家和民众达到最优解—纳什均衡提供了可能。

四、结论

由公共考古学的基本问题可以看出,公共考古学一方面要解决考古学置于广泛的社会背景下所产生的问题,另一方面要解决的是在政治、经济、社会的多重系统架构下,考古学家、行政部门和民众等不同利益主体在博弈过程出现的问题。由于现代科学的学科分野,造成了考古资源在考古学、政治学和社会学等学科领域形成三个不同的维度。通过“范式”理论可以将上述三个维度关联起来。关联的前提是,三个维度拥有共同的基本组成元素--考古资源。

从实践层面看,公共考古学的三个主体--考古学家、行政部门和民众,围绕着考古资源的最优配置展开了一系列的博弈过程。考古学家为了使行政部门介入到考古资源的管理和保护中,通过推动行政部门的制度供给,以达到建立和完善考古资源管理和保护的相关法律法规的目的。国内外公共考古的实践案例证明,法律法规的建立和完善为民众参与公共考古的实践活动提供了有力的制度支撑和保证;另一方面,考古学家和民众的博弈过程,只有行政部门有效的干预,才能保证博弈过程出现“纳什均衡”的最优解,即考古学家和民众通过合作,完成考古遗址的保护和管理。

当前,我国已经建立对考古资源保护与管理的各项法律法规,但是相应的公共考古实践尚处于初始阶段。由于各级行政主管部门对公共考古实践中的不确定性,以及对相应的考古学知识储备不足,迄今仅有个别省份开展了公共考古的实践探索,而难以在全国范围内普遍开展公共考古的实践活动。同时,考古专业人员考虑到公共考古实践中投入产出问题,特别是缺少来自各方的有效支持,对于开展公共考古实践活动也缺乏动力。而公共考古教育(Public Archaeology Education)环节的缺失,也是造成民众缺乏参与考古资源的管理和保护相关信息的储备^[23]。上述因素造成了我国公共考古的实践活动影响力普遍较低。目前我

国公共考古学的研究重点,应是建立和完善具有我国特色的公共考古实践架构,开展具有中国特色的公共考古实践活动,将考古资源真正打造成为中华民族共有的精神财富,提高全国人民的自豪感和凝聚力。

致谢:在探讨公共考古学理论的过程中,得到山东大学方辉教授和北京大学李水城教授的指导,在此表示感谢!

注释:

[1] Edward Shills, "Faith, Utility, and the Legitimacy of Science", *Daedalus*, Vol. 103, No. 3 (Summer, 1974), pp. 1-15.

[2] Hans-Georg Gadamer, Joel Weinsheimer, "Truth and Method", London: The Continuum Publishing Group, 1975, pp8

[3] Jacques Derrida, "Of Grammatology", Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1974, pp. 10-17.

[4] Jean Francois Lyotard, "The Postmodern Condition", Manchester: Manchester University Press, 1984, pp4.

[5] 后过程主义考古学的主要观点,如反对实证主义的科学观和把理论与资料对立起来的看法,认为资料永远都载负理论(theory-laden);所谓“事实”,乃是考古学家的解释等等,这些观点的理论出发点,都采用了后现代主义哲学的方法论。

[6] Akira Mastuda, "The concept of 'the public' and the aims of public archaeology", *Public Archaeology*, Vol.15 (2004), pp66-76

[7] 方辉《<公共考古学的多样性与非调性>译文阅读》,《南方文物》2007年第2期,第106页。

[8] John Carman, "Archaeology and Heritage: an Introduction", London: Continuum Press, 2002, pp12.

[9] 栾丰实、方辉、靳桂云著《考古学:理论、方法、技术》,文物出版社,2002年版,第8~9页。

[10] Helga Nowotny, Peter Scott, Michael Gibbons, "Re-thinking science: knowledge and the public in an age of uncertainty", Cambridge: Polity Press, 2002, pp6.

[11] [美]托马斯·库恩著《科学革命的结构》,李宝恒、纪树立译,上海科学技术出版社,1980年版,第24页。

[12] 埃德加·莫兰在《方法:思想观念--生境、生命、习性与组织》(秦海鹰译,北京大学出版社2002年版)一书中进一步指出,范式是指导、统治、控制着个人推理的组织,而那些遵循范式的观念系统的组织。我国理论界总结认为,范式就是某一科学家集团在某一专业或学科中所具有的共同信念,这种信念规定了他们共同的基本理论、基本观点和基本方法,为他们提供了共同的理论模型和解决问题的框架,从而成为该学科的一种共同的传统,并为该学科的发展规定了共同的方向。(夏基松著《现代西方哲学教程新编》(上),高等教育出版社1998年版,第252页。)

[13] 表一的部分内容来源于 John Carman, "Archaeol-

ogy and Heritage: an Introduction”, London: Continuum Press, 2002, p18, Table 1.3. John Carman 在 Table 1.3 中讨论如何区分考古资料、考古资源和遗产三者之间的关系。但是作者并没有将考古资料、资源和遗产的主体区分清楚。特别是 John Carman 没有区分出考古资料与考古资源所属主体有何区别。在 John Carman 讨论的基础上, 笔者进一步讨论了考古资源的所有者并非考古学家, 而是根据有关法律的规定而成为考古资源所有者的行政部门。

[14] 博弈论是指某个人或是组织, 面对一定的环境条件, 在一定的规则约束下, 依靠所掌握的信息, 从各自选择的行为或是策略进行选择并加以实施, 并从各自取得相应结果或收益的过程。在经济学上博弈论是个非常重要的理论概念。对公共考古学三个主体之间利益分配问题的分析, 博弈论有其自身优势。

[15] 按照阿瑟的解释, “锁定”是指下述情况: 初试状态下的偶然情况, 由于系统的自我增值机制、学习效应等因素的影响, 最终成为博弈过程中的普遍选择。See Arthur. W. Brian, “Increasing Returns and Path Dependence in the Economy”, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.

[16] 魏峭巍:《国外公共考古学研究现状综述》《南方文物》2010年第3期, 第110~114页。

[17] Susan Kane, “The Politics of Archaeology and Identity in a Global Context”, in Susan Kane eds., “The Politics of Archaeology and Identity in a Global Context”, Boston: the Archaeological Institute of America, 2003, p1.

[18] 这里需要扩展说明的是, 行政部门参与博弈源于布雷顿强调的竞争型政府(competitive government)概念。行政部门包括中央政府、地方政府、政府相关职能部门等。

[19] 逆向选择(Adverse Selection)通常是指在信息不对称状态下, 被评估方掌握关键信息并且利用评估方缺乏信息的特点而使对方不利, 从而使评估过程偏离评估方的愿望。参见谢识予《经济博弈论》(第二版), 第三章, 复旦大学出版社, 2002年。

[20] 关于理性人的探讨, 参见何大安《行为经济人有限理性的实现程度》,《中国社会科学》2004年第4期。民众面对考古资源, 可以看做是在“不完全信息”套件下“有限理性”人。有些民众虽然对考古资源这类问题特别感兴趣, 即愿意付出足够高的信息成本, 就可以视为“理性”人。但是问题的关键, 在于民众对于考古资源的信息能够加工, 能否去伪存真, 去粗取精。

[21] 双方均采取不合作策略, 是一种典型的非合作博弈, 这种必然的博弈结果成为“囚徒困境”。有关“囚徒困境”的讨论参见麦凯恩(Roger McCain)著, 原毅军等译,《博弈论: 战略分析入门》机械工业出版社, 2006年版, 第273页。

[22] 互动决策模式的约束条件的讨论参见麦凯恩(Roger McCain)著, 原毅军等译,《博弈论: 战略分析入门》机械工业出版社, 2006年版。本文根据考古学家和民众进行博弈的特点入手, 仅挑选出有代表性的3个约束条件。

[23] 关于国外公共考古教育的理论研究以及在中国开展公共考古教育的可行性问题, 已有国内学者进行了初步的讨论, 详见崔玉范《美国的公共考古教育--实现文化遗产保护的一个途径》《南京社会科》2007年第8期, 第123~128页。

(责任编辑、校对:陈丽新)