

弗洛伊德眼中的游戏与艺术

董虫草

(浙江大学 人文学院, 浙江 杭州 310027)

摘要: 弗洛伊德的游戏观可以概括为“虚拟”论,即游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动;其艺术观可以概括为“梦幻”论,即艺术是经过改装并符号化了的可供社会成员共享的梦幻。在弗洛伊德看来,艺术是一种符号性、社会性的精神游戏。这就是弗洛伊德眼中的艺术与游戏的关系。由于弗洛伊德考察游戏和艺术现象的视野不够宽广,他的游戏理论和艺术理论的普适性与合理性都是有限的。

关键词: 弗洛伊德; 游戏; 精神游戏; 艺术; 想象; 虚拟论; 梦幻论

中图分类号: I106.4 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-5035(2005)03-0040-06

近现代以来,艺术游戏论或游戏论艺术理论在西方经久不衰。在各种各样的游戏理论和艺术理论中,弗洛伊德的游戏理论和艺术理论都是很有特色的。由于弗洛伊德在世界范围的巨大影响,他的游戏理论和游戏论艺术理论实际上已成为同类理论中的一个重要派别。因此,清理弗洛伊德关于游戏和艺术及其相互关系的思想是一件具有重要意义的学术工作。对弗洛伊德的游戏理论和游戏论艺术理论作出尽可能全面的清理并在此基础上对它们的合理性作出尽可能公正的评估,是本文想要完成的任务。

一、弗洛伊德的游戏理论

游戏现象在儿童生活中最为普遍。弗洛伊德对游戏的探讨也是从儿童游戏入手的。关于儿童游戏,弗洛伊德说:游戏的儿童“在脑子里形成一个与世隔绝的天地”^{[1] (P43)},“游戏的儿童的行为,同一个富于想象力的作家在这一点上是一样的:他创造了一个自己的世界,或者更确切地说,他按照使他中意的新方式,重新安排他的天地里的一切”^{[1] (P42)}。在此,弗洛伊德将儿童游戏看作是儿童凭借想象进行的虚拟活动。至于儿童游戏的动机,弗洛伊德说:“他们所有的游戏都是受到一种愿望的影响,这种愿望始终支配着他们,那就是快快长成大,以便能做大人所能做的事情。”^{[2] (P15)}在弗洛伊德看来:儿童已经具有大人所有的各种欲望,但却尚未具备大人所有的现实地满足这些欲望的能力;因而,儿童最大的愿望就是长成大人,以便能像大人一样生活。儿童在游戏中模仿大人的生活,其实是通过这种既为自身能力所许可也为社会所认可的方式来替代性地满足自身的现实欲望。对于儿童来说,通过虚拟活动获得现实欲望的替代满足这种动机通常都是不自觉的,即潜意识层次的。在显意识的层次上,儿童通常倒是出于快感体验的动机而游戏的,如弗洛伊德所说:“人们对儿童的游戏……作各种不同的理论解释,各种理论力图发现引起儿童作游戏的动机,但是它们却没有把经济的动机,即对作游戏而产生愉快

收稿日期: 2004-09-06

作者简介: 董虫草(1963—),男,浙江建德人,浙江大学人文学院副教授,文学博士。

基金项目: 浙江省哲学社会科学规划课题(N04WX01)。

的考虑放在突出的重要地位。”^{[2] (P11)}可见,在弗洛伊德眼中,快感体验动机在儿童游戏的动机中是占有重要地位的。综合弗洛伊德关于儿童游戏的动机与存在方式两个方面的论述,我们可以将他关于儿童游戏的观点概括为:儿童游戏是儿童借助想象来满足自身愿望的虚拟活动。

游戏现象并不仅仅存在于儿童生活中,也普遍存在于成人的生活中。在弗洛伊德眼中,成人游戏的性质又如何呢?关于成人游戏,弗洛伊德说:“当人长大后,他便停止了游戏。表面看来,他已经丢弃了来自游戏的乐趣。不过,任何知道一点人的精神生活的人都会意识到,要丢弃曾尝试到的乐趣,是再难不过的了。的确,我们丢不掉一切,我们只是以一件事来代替另一件事。有时,我们表面上丢弃了某件事,而我们实际上做的,只是一个替代。因此,当人长大并停止游戏时,他所做的,只不过是丢掉了游戏同实际物体的联系,而开始用幻想来取代游戏而已。他建造海市蜃楼,创造出那种称之为白昼梦的东西。我相信,多数人一直到死都不时幻想。这是人们长期忽略的一个事实。”^{[1] (P43-44)}而关于白昼梦与游戏的关系,弗洛伊德明确地说:“白昼梦……是童年游戏的继续及替代。”^{[1] (P49)}可见,在弗洛伊德眼中,幻想或白日梦就是成人通常所采取的游戏形式。至于成人游戏的动机,单看前面的引文,我们可能会认为,弗洛伊德是将“乐趣”也即快感体验看作这种游戏的主要动机的;但实际上,弗洛伊德对成人幻想的动机的理解要比这深入得多。他说:“我们可以说,幸福的人从不幻想,只有感到不满意的人才幻想。未能满足的愿望,是幻想产生的动力;每个幻想包含着一个愿望的实现……我们很容易就可以把愿望分成两大类。它们要么就是野心,使具有这个野心的人激越;要么就是属于色欲。在年轻妇女身上,几乎无一例外地由色欲愿望控制着幻想,因为一般说来,他们的热望包含于色欲渴望之中,而在年轻男子身上,自我中心以及野心,则同色欲一道,明白无误地表现出来……它们常常结合在一起。”^{[1] (P44-45)}在这段引文中,弗洛伊德阐述了成人幻想的两大内容——性幻想与成功幻想,也指出了这两种幻想的具体动机——性欲望和成功欲望的替代满足。可见,在弗洛伊德眼里,成人游戏的动机同样是多样的。在弗洛伊德着重探讨过的两种游戏动机——现实欲望的替代满足和快感体验中,我们可以说:现实欲望的替代满足这一动机是基础性、深层次的,而快感体验这一动机则是附属性、浅层次的。因为快感不过是欲望得到满足的一种主观标志、一种附属性现象。当然,表层的动机往往是显露的,而深层的动机则往往是潜隐的;因而,在显意识的水平上,人们是可以主要出于快感体验等表层动机而游戏的。将弗洛伊德关于成人游戏与儿童游戏的言论相对照,我们可以发现:这两种游戏的动机在根本上是一致的。当然,弗洛伊德也指出:这两种游戏的表现形态是有所不同的——成人幻想这种游戏是纯粹精神性的,而儿童游戏则通常是身心统一的(儿童精神内部的想象活动通常会通过相应的身体活动表现出来)。至于成人为何通常采用纯粹精神性的游戏方式而不像儿童那样采用身心统一的游戏方式,其原因是容易理解的:“他为自己的幻想是孩子气、是某种应该禁止的东西而感到羞愧。”^{[1] (P44)}具体一点说:成人游戏通常以精神游戏的方式出现的原因主要有二:一是成人羞于从事与自身年龄和社会角色不相称的“儿戏”;二是成人的幻想若表现为实际的身体行为则往往会被社会的道德与法律所不容。

幻想一般被称为白日梦即醒着时的梦,可见幻想与梦的关系之密切。在讨论人的精神游戏时,弗洛伊德也没有忘记真正的梦即睡着时的梦。关于梦与幻想的关系,弗洛伊德说:“对梦与幻想的关系我不能置之不理。我们在夜间所做的梦,不是别的,正是幻想。”^{[1] (P46)}弗洛伊德认为:梦所表现的正是人在清醒的意识状态下被压抑的愿望。当然,即使在梦中,这些愿望实际上也还是在一定程度上受到代表社会规范的“超我”的压抑的,因而也往往只能以扭曲变形的形式表现出来。尽管梦与清醒时的幻想相比,在运作机制上更复杂,在表现形态上更缺乏逻辑性,但从根本上说,“夜间梦同白昼梦完全一样,是欲望的满足。”^{[1] (P47)}可见,在弗洛伊德眼中,梦与幻想一样是人的精神游戏,只是幻想是人在清醒状态下的精神游戏,而梦则是人在睡眠状态下的精神游戏而已。

综合弗洛伊德关于成人游戏的论述,我们可以将他关于成人游戏的观点概括为:(与儿童游戏一样)成人游戏(同样)是成人借助想象(梦与幻想)来满足自身愿望的虚拟活动。只是,儿童游戏通常是身心统一的,而成人游戏通常是纯粹精神性的。

在弗洛伊德之前,西方近代的哲学家们(可以以康德为代表)通常都将游戏看作是劳动相对立的活动。然而,弗洛伊德的看法却与此不同。他认为:“游戏的对立面不是真正的工作,而是——现

实。”^{[1] (P2)} 弗洛伊德为什么这么说呢?这是因为:在他看来,游戏决不像某些理论家所说的是无目的的活动,而是跟现实活动一样有目的的活动;而且,游戏的目的与现实活动的最终目的是一样的,都是为了满足人的需要或(作为需要意识的)愿望;游戏与现实活动之间的差异只是达到目的的手段或方式的不同,游戏中的人通过虚拟活动来虚拟性地满足自身的愿望,而现实生活中的人则通过现实活动来现实地满足自身的愿望。在现实生活中,人必须先谋得所需之物而后才能利用这所需之物来满足自己的需要;因而,人现实地满足自身需要的现实活动是明显地分为谋求所需之物的劳动与接纳所需之物的消费两个阶段的。而在游戏中,人的需要或愿望则是通过游戏本身直接得到满足的;游戏分不出相对独立的劳动与消费两个阶段,但又像由劳动与消费两个阶段组成的现实活动一样满足了主体的需要或愿望,因而,我们可以将游戏看作是虚拟性的劳动与虚拟性的消费相统一的(合二为一的)活动。正因为游戏囊括虚拟性的劳动与消费于一身,而现实的劳动只是人的整个现实活动的一个阶段或方面,弗洛伊德才认为:与游戏相对立的并非作为现实活动的一个阶段或方面的劳动(或工作),而是包括劳动与消费两个阶段或方面的人的整个现实活动。将弗洛伊德的这一观点与某些理论家将游戏看作与劳动相对立的活动的观点相对比并联系我们的生活经验,我们可以发现:弗洛伊德的将游戏看作是与人的整个现实活动相对立的活动的观点是更为符合实际,也是更为全面准确的。

综观弗洛伊德关于游戏的论述,我们可以发现:弗洛伊德心目中的游戏实际上有广义与狭义之分。其中,广义的游戏指人借助想象来满足自身愿望的一切虚拟活动(无论这种想象是否通过身体或其他媒介表现出来,也无论这种活动的主体是儿童还是成人);狭义的游戏则是指人内心的想象活动通过身体活动表现出来的游戏也即身心统一的游戏(以儿童游戏为代表)。按照弗洛伊德的看法:游戏在本质上是精神性的,是人内心的想象活动;这种想象活动是否借助物质媒介得到表现是无所谓的。由此,我们也可以将作为纯粹想象活动的精神游戏看作狭义游戏,而将物化与未物化的精神游戏整体看作广义游戏。

弗洛伊德关于游戏的论述虽然也涉及游戏的类型与层次的划分,但他所着重讨论的还是各种游戏的共性。从各种游戏所具有的共性一面看,我们可以将弗洛伊德的游戏观最终概括为:游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动。由此,弗洛伊德的游戏理论可以说是存在方式或手段论上的“虚拟”论或“想象”说以及动机或目的论上的“愿望的满足”说。

二、弗洛伊德的游戏论艺术理论

弗洛伊德实际上将自己所创立的精神分析学当成了一种文化哲学,并将它应用到了对于各种文化现象的研究之中。弗洛伊德对艺术的基本看法就是近现代西方人所熟悉的表现论和符号论的艺术观,即将艺术看作是人借助媒介来表现精神内容的符号活动。在这一基本艺术观的基础上,弗洛伊德对于艺术的研究主要集中在艺术所表现的精神内容的性质、艺术表现的方式及艺术活动的动力与功能上。下面,就让我们来看一看弗洛伊德关于艺术的具体论述。

弗洛伊德说:“艺术家的创造物——艺术作品——恰如梦一般,是无意识愿望在想象中的满足;艺术作品像梦一样,具有调和的性质,因为它们也不得不避免与压抑的力量发生任何公开的冲突。不过,艺术作品又不像梦中那些以自我为中心的自恋性的产物,因为艺术作品旨在引起他人的共鸣,唤起并满足他人相同的无意识的愿望冲动。”^{[3] (P242)} 他还说:艺术作为“富于想象的创造,正如白昼梦一样,是童年游戏的继续和替代”^{[1] (P49)}。在此,弗洛伊德首先将艺术作品的精神内容定性为梦幻,并将艺术创作和接受活动看作是童年游戏的变种。在他看来,与一般未借助文字等物质媒介得到表现的梦幻一样,艺术作品的精神内容也是人类试图虚拟性地满足自身愿望的想象活动;而且,与一般梦幻的运作机制一样,艺术在表现人的愿望时也需要设法避免与压抑愿望的力量相冲突。然而,弗洛伊德也指出:艺术作品所表现的精神内容与一般的梦幻还是有差异的。这种差异在于:一般的梦幻是个体行为,而流通于社会中的艺术所表现的梦幻则是一种社会现象。一个社会总有它的行为规范,作为社会流传物,艺术作品必须接受社会规范——道德、法律等的约束。另一方面,人的行为的社会性也会影响到并反映在人的心理层面。人面对同一事物的心理反应,在私下场合和在公众场合是有所不同的。比如,一个人私下感觉愉

快的梦幻,如果表达出来、成了公共的,公共场所中的接受者就不一定不会对之感到愉快,就有可能拒绝接受。因此,作为社会共享的梦幻的艺术,如果想要达到较好的接受效果,就必须适应人的社会心理。如弗洛伊德所说:我们听一个普通人讲述他的幻想,一般不会感到愉快,我们可能会无动于衷,甚至感到厌恶;“但是,当一个有文学天才的人描述他的游戏,或叙述在我们看来是他个人的白昼梦时,我们体会到来自很多方面的巨大乐趣”^{[1] (P30)}。作家所描述的梦幻之所以容易让人感到愉快,其中的一个重要原因就是作家能够将自己的梦幻加以改造从而使之与人的社会心理相适应。对于梦幻型的艺术来说,正如弗洛伊德所说的:“最根本的诗艺(arts poetica),在于克服我们对白昼梦的反感所用的技巧。”^{[1] (P30)}弗洛伊德还具体论述过这种克服反感的技巧。他说:“作家通过变化及伪装,使白昼梦的自我中心的特点不那么明显、突出,与此同时,提供了纯粹形式的(即美学的)乐趣,以此使我们买他的帐。……对文学的真正欣赏,来自我们脑子里的紧张状态的松弛。也许,产生这样的结果在很大程度上在于作家将我们置于这样一种境地:我们可以不感到自责或自愧地欣赏我们自己的白昼梦。”^{[1] (P30-31)}在此,弗洛伊德指出:梦幻型艺术的主要创作技巧就是伪装。为了较为全面地了解弗洛伊德关于梦幻型艺术的创作技巧的思想,我们还可以参考弗洛伊德关于梦的运作机制的论述。弗洛伊德指出:梦有四种运作方式,即伪装、转移、形象化和浓缩。伪装是指为了不与社会规范和社会理想以及代表它们的心理结构——“超我”的要求相冲突,梦的内容及其所满足的愿望都是经过乔装打扮的。转移是指为了避免过于直露而采用借代、隐喻等间接的表现手法。实际上,转移也是一种伪装。形象化是指梦中所隐含的抽象内容——欲望、观念等,是以感性形象尤其是视觉形象的方式出现的。实际上,形象化也就是象征。只是,梦中的象征是自动化的,也即不必有意为之的。浓缩是指象征形象的多义性,由此,浓缩也具有伪装的功能。由上述分析可见,梦的运作方式主要有两个,即象征和伪装,或者说,梦的运作机制主要是伪装的象征。而伪装的象征其实也就是梦幻型艺术作品的主要创作技巧。

作为能够为公众所共享的梦幻,艺术作品所表现的梦幻必须能够通过社会检查机制的检查,从而为社会所许可。这样,艺术家在创作作品时就不能完全凭个人的愿望进行,而必须根据社会规范的要求,对表现在作品中的精神内容进行控制或加以改造。实际上,社会中的个体的梦幻也可能受到社会规范的约束;但是否接受这种约束并在何种程度上接受这种约束毕竟是可以由个体自己选择的,因为个体的梦幻还停留在个体的精神世界中而没有进入社会。而流通于社会中的艺术作品则不得不接受社会规范的强制约束。由此,作为个体的梦幻者可以(暂时)只生活在自己的想象世界中,而艺术家则通常必须同时生活在想象与现实两个世界中。弗洛伊德说:“艺术家就像神经症患者一样,他退出无法得到满足的现实世界,进入一种想象的世界;但是,他又不同于神经症患者,他知道如何寻找一条回去的途径,并在现实中获得一个坚实的立足点。”^{[3] (P242)}如果说一般的梦幻者是现实感暂时休眠的纯粹梦幻者的话,那么,艺术家则是半梦半醒的人,他必须同时凭幻想和现实理智进行活动。

关于艺术的功能,弗洛伊德认为:艺术之于人不仅具有使人获得现实欲望的替代满足的补偿功能,还具有现实活动不可能具有的独特功能。他说:“这个想象的诗的世界的不现实性……有着非常重要的作用。因为有很多事情,当其在现实生活中发生时,并不能给人以快感,而在游戏中,却能给人欢乐。这便是说,很多从根本上讲是痛苦的情感[的表现与再体验],可以成为诗人作品的观众或听众的欢乐的源泉之一。”^{[1] (P32)}经验告诉我们:对于痛苦经验的重新体验,给我们带来的最后结果可能是快感。例如:一个成年人对于童年时代因顽皮而被父母打之类的事件的回忆,以及对于悲剧作品的欣赏,等等。这种再体验活动之所以能变苦为乐,就是因为再体验活动是在想象的虚拟世界中进行的。为什么在人的情感体验上想象中的痛苦经历会不同于内容相同的现实经历呢?弗洛伊德对此的解释是:在现实的痛苦事件中,人“处于一种被动的地位——他完全被这种体验压倒了,但是,通过将这种体验当作一场游戏来重复,尽管这是一种不愉快的体验,他却因此取得了主动的地位。这些行为或许是由某种要求控制他人的本能引起的,而这种本能之发生作用是不以记忆本身是否愉快为转移的。……在游戏中重复他的不愉快体验……会产生另一种类型的愉快,但仍然是直接的愉快”^{[2] (P12-14)}。在此,弗洛伊德认为:对于痛苦事件,只要我们变被动为主动,就可以变苦为乐,或由苦生乐。而他对于这种现象的解释是:在主动体验痛苦的活动中,人的“要求控制他人的本能”得到了表现。实际上,弗洛伊德所说的“要求控制

他人的本能”可以更通俗也更准确地表述为“人要求自主的本能”。这样,人主动体验痛苦经历的行为之于人的自主要求之间就具有一种正面的合目的性,而这种正面的合目的性自然会具有正常情感功能的人产生快感体验。其实,这一原理不仅适用于人主动体验痛苦经历的行为,也适用于人主动体验快乐经历的行为;因为无论再体验的经历原本是痛苦的还是快乐的,人主动体验这种经历的行为本身之于人的自主要求都具有一种正面的合目的性,因而都会给人带来正面的二度情感体验。为了便于称呼和引用,且让我们将这一原理命名为“二度体验原理”,并将这一原理正式表述如下:自主的二度体验活动必然因其自主性而具有正面的合目的性从而会给主体带来正面的情感体验,无论主体所体验的事物原来的价值性质如何。我们知道:想象都是对现实事物的复现,无论这种复现的变形性或创造性有多大。由此,相对于对于现实事物的直接体验来说,人对于想象事物的主动体验可以说都是自主的二度体验,因而都具有令人愉快的一面。当人以快感体验为目的并发现想象活动是人获得快感体验的一条最方便也最安全的途径时,人会在其中乐此不疲也就是理所当然的了。当我们借助想象来替代性地满足现实世界中不能满足或不能充分满足的愿望时,我们是在用想象来补偿现实生活的不足;而当我们通过想象来直接满足快感体验的需要时,我们实际上已经在用想象来拓展我们在现实生活之外的新的生存空间。在弗洛伊德眼中:作为符号化、社会化的想象活动及其产物,艺术在人类社会中所起的主要作用正是通过唤起人们的想象来使他们的不如意或不尽如意的现实生活得到补偿,并使他们的心灵在想象所构造的虚拟世界中过上比现实生活更丰富、更精彩的生活。

综上所述,弗洛伊德的艺术观可以概括为:艺术是经过改装并符号化了的可供社会成员共享的社会化的梦幻。作为想象性的精神游戏,艺术的基本功能有二:一是人的现实欲望的替代满足;二是直接以快感体验为目的的人的自由的虚拟性精神生活领域的拓展。

在对于弗洛伊德的游戏理论和艺术理论的上述阐述中,我们已经可以大致清楚弗洛伊德眼中的艺术与游戏的关系,让我们来看一看弗洛伊德本人对于这一问题的论述。弗洛伊德说:“作家正像做游戏的儿童一样,他创造出一个幻想的世界,并认真对待之。这便是说,他倾注了丰富的情感,同时,明确地把想象的世界同现实分离开来。语言保持了儿童的游戏同诗人的创造的这种关系,它把某种与可触知的物体有关、能够表达出来的想象性创造称之为‘游戏’,而做游戏的人则叫做‘游戏者’。”^{[1] (132)}在此我们看到,弗洛伊德看得很清楚,与仅仅停留在精神世界中的纯粹梦幻相比,艺术与以儿童游戏为代表的身心统一的游戏更为一致,因为两者都是以“可触知的物体”为媒介将内心的梦幻在物质世界中表达出来从而可供他人欣赏的符号活动。而如果将符号理解为物质媒介之于精神内容的指代(表达)关系的话(这是符号一词的通常涵义),那么,纯粹精神的梦幻就还不是这一意义上的符号现象。作为符号化的梦幻,艺术与身心统一的游戏的差异只在于两者的媒介有所不同:身心统一的游戏的传达媒介只限于主体自身的身体活动以及主体所能触及的现实世界中的自然物体;而艺术的传达媒介除了在某些方面或某种程度上可与身心统一的游戏的媒介相同外(如舞蹈、戏剧等),还可以是人为的符号系统,如语言文字、乐音、程式化了的身体动作和造型方式等等。总之,在弗洛伊德看来:游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动;而作为社会成员所共享的梦幻的艺术则是一种符号性、社会性的精神游戏。这就是弗洛伊德眼中的艺术与游戏的关系。

三、弗洛伊德的游戏理论和游戏论艺术理论的合理性分析

在对弗洛伊德的游戏理论和游戏论艺术理论作了上述清理后,让我们再来考察一下他的这些理论的合理性问题。

弗洛伊德的游戏理论可以概括为存在方式上的“虚拟”说。应该说,常见的游戏大多是以虚拟活动的方式存在的;由此,虚拟论的游戏论的合理性可以说是相当强的。然而,若以科学理论所应该具有的普遍适用性来要求它的话,那么,我们又可以发现:这种游戏理论在普适性上还是成问题的。因为:事实上,人的现实活动也可能是游戏。比如,一个商人或企业家在完全解决了自己乃至下一代的谋生问题之后,还是有可能继续发展他的事业。这时,他的经营活动还是具有现实的谋利活动的性质。但与为完成谋生任务而进行的经营活动相比,这时的经营活动在目的上已经有了变化;这时的经营活动的目的往

往已经由解决谋生问题转向了主体对自身潜能的发现、测试和发挥。在这种情况下,主体实际上已经把经营活动当成了一种能力的自我测试和自我欣赏活动;相应地,主体对这种活动也会产生与一般游戏极为相似的自由、愉快体验,从而也会根据这种体验把这种活动看作并称为游戏。若是按照某些理论家(如康德)所主张的、同时也为人们所广泛赞同的内在目的论与内在手段论的游戏论来看,这种作为能力的自我测试和自我欣赏的现实活动也是完全可以看作游戏的。可见,游戏不一定非得都是虚拟的,在某些情况下,它也可以是现实的。据此,我们可以认定:与人们实际上认可为游戏的现象相比,弗洛伊德的“虚拟”论游戏论的普适性与合理性还是有限的。

弗洛伊德的艺术观可以概括为存在方式上的“(作为精神游戏的)梦幻”论。与符号艺术的实际存在情况相对照,我们可以肯定:“梦幻”论的艺术论之于浪漫主义艺术是相当合理的。然而,即使在符号艺术的范围内,除了浪漫主义艺术外,还有现实主义、自然主义及其它主义的艺术。以现实主义艺术为例,这种艺术强调真实地反映现实生活而不是表现主体的愿望或合愿望的梦幻;这种艺术,用弗洛伊德的“梦幻”论艺术论是难以解释的。而在符号艺术中,现实主义艺术偏偏是人们所公认的总体成就最高的艺术。可见,与符号艺术的实际存在情况相比,弗洛伊德的“(作为精神游戏的)梦幻”论艺术理论的普适性与合理性也是有限的。

总之,由于弗洛伊德考察游戏和艺术现象的视野不够宽广,他的游戏理论和游戏论艺术理论尽管极具特色并有独到的深刻之处,但它们的普适性和合理性都是有限的,因而还是有待于修正和发展的。

参考文献:

- [1] [奥] 弗洛伊德. 论创造力与无意识[M]. 北京: 中国展望出版社, 1987.
- [2] [奥] 弗洛伊德. 弗洛伊德后期著作选[M]. 上海: 上海译文出版社, 1986.
- [3] 何仲生等. 弗洛伊德: 文明的代价[M]. 沈阳: 辽海出版社, 1999.

Play and Art in Freud's Opinion

DONG Chong.cao

(College of Humanities, Zhejiang University, Hangzhou 310027, China)

Abstract: Freud's view on play can be generalized as the theory of "mimicry", that is to say, play is a virtual activity in which man satisfies his desires by means of imagination. And his view on art can be generalized as the theory of "dream and illusion", namely, art is a transformed and symbolized dream and illusion shared by members of the society. In Freud's opinion, art is a symbolic and social spiritual play. Freud's understanding of the relationship between the two, limited in its theoretical horizon, results inevitably in his failure to make his theories reasonable and universal.

Keywords: Sigmund Freud; Play; Spiritual Play; Art; Imagination; the Theory of Mimicry; the Theory of Dream and Illusion

(责任编辑 周芷汀)