

重讀佛洛伊德的《超越快樂原則》，最令人印象深刻的，除了他所持續探究的超越快樂原則的根本生命動力問題之外，就是他對於自己思索路徑的自覺。對於他自己提出的假設，佛洛伊德說，這不是相不相信的問題。他並不試圖說服別人相信，自己也不知道自己相信多少，「相信」是帶有感情色彩的狀態，不需要納入考慮。他只是循著純粹的科學好奇心，埋頭于一條思想路線，順著其思路探索到底，「始終一致地探究某種觀點」，這就是他所謂的「思索」(speculation)。

《超越快樂原則》完成於1920年，當時佛洛伊德已經六十歲，距離他四十歲離開腦神經科學而進入具有思索性的精神分析領域，已經過了二十年。在這一部著作中，以及稍早於1915年完成的《論無意識》，《本能及其變化》，稍後撰寫的《群體心理學與自我的分析》(1921)，《自我與本我》(1923)，《受虐狂的節制問題》(1924)，以及《抑制、症狀與焦慮》(1926 [1925])，我們注意到佛洛伊德持續探索自我內在相互矛盾的生命動力，也就是生命本能與死亡本能的並存，以及這種弔詭動力如何在社會文化中展現的問題。

為何人們會強迫性地重複引發令自身痛苦的經驗？這似乎是佛洛伊德這個階段最為根本的問題。佛洛伊德否定了一般人所說的「趨樂避苦」的快樂原則，而指出人們心靈中朝向快樂原則的強烈傾向之外，存在著另外一種相反的力量。佛洛伊德在這部著作中持續探討這個相反的力量，也就是朝向不快樂經驗的動力。這個相反並存的動力，後來持續引發思想者的探索，包括巴岱伊、德希達、拉岡、阿圖塞、克莉絲特娃等，甚至是近年重探佛洛伊德思想政治性的巴里巴以及Mladen Dolar等人，這也是我們這學期要持續探討的問題。

佛洛伊德指出，現實原則所施展的抑制作用可以說明一部分的原因：為了避免面對現實世界時承受過於緊張與危險的狀態，在自我保存本能之下，現實原則要求避開危險以及壓力，延遲滿足，但是卻同時會以漫長而迂迴的路徑實現此滿足。換句話說，自我的自我保存本能促使其對於原發性追逐快樂的衝動被感受為帶有危險性質的不快樂經驗，而根據現實原則排斥此衝動，使得這些先天衝動不被包容於心理結構中較後發展而高度混合的組織。但是，這些被壓抑的衝動仍舊會以不同形式出現，帶有危險預期的緊張感，而重複體驗為引發緊張的不快樂經驗。這就是他在《論無意識》以及《本能及其變化》等著作中發展出的意識系統(CS)與無意識系統(UCS)相互對立的問題，以及《自我與它》(I & it)中論及自我的分裂的問題。<sup>1</sup>

要探討原本具有快樂性質的經驗為何被改變為不快樂的感受，以及促使此分裂的原因，則是一個難以解釋的謎題。佛洛伊德帶有思辨性質的後設心理學(meta-psychology)，是以心理地形學(topography)、動力學(dynamic)以及經濟

---

1

1

交換(economic)的動態結構方式來探討此問題。<sup>2</sup> 以動力學以及經濟交換的模式來理解，心理的地形學配置（我 - 它 - 超我）便絕對不是靜止不變的區域，而是暫時假設的空間關係，所謂「心靈中最隱匿、最不易看透的區域」（《超越快樂原則》中譯本 5）。要進一步說明，便須要先理解佛洛伊德的精神分析(psycho-analysis)所揭示的發生學式的(genetic)思考路徑。他指出，一個具有顯明邊界輪廓而統一獨立的「我」(Iche)只是騙人的假象。我們的自身感受已經可以說明這些內外界限的不穩定。佛洛伊德說，「自我」(Iche)是曾經包括一切，而後來將自己和外界分離的感受結構，是一個防衛性的器官，或是一個退化的器官。

對於自我而言，一個「對象」的第一次出現，是作為某種外界存在的東西，只有某種特殊的活動才能迫使他出現，對自我做進一步的刺激，是它脫離一般感覺群，也就是說，自我認識有一個外在的世界是被那些頻繁出現的，不可避免的和多種多樣的痛苦及不愉快的感覺提供的，仍然行使自由支配權的快樂原則命令自我取消或是避免這些感覺。這種傾向的產生是要使一切能產生痛苦的東西和自我分離，把痛苦驅逐出去，從而產生一種純粹的快樂自我(pleasure-ego)，這是和一個奇怪而又使人恐懼的外部世界形成了對抗的自我。這種原始的快樂自我的局限性無法逃脫通過經驗所作的再調整。個人不願意放棄的許多東西，由於它們能給人帶來快樂，因此不是自我的一部分，而是一個對象的一部分；他希望拋棄的許多痛苦的東西，卻證明和產生於內部根源的自我不能分開。他學會了一種方法，通過小心地指導感覺活動和適當的肌肉運動，他就能分辨內部與外界了——屬於自我的部分和起源於外部世界的東西。以這種方式，他便向引入現實原則邁出了第一步，而現實原則將控制他的進一步發展。他學會的這種分辨能力當然服務於一個實際的目的，這個目的能使他保護自己免遭他所感受到的或威脅著他的不快樂感覺的侵襲。對某些來自內部的不快樂的刺激，自我只好採用抵制外部不快的那種同樣的防禦手段，這就是重要的病理失調的出發點。（《文明及其缺憾》中譯本 167 - 168）<sup>3</sup>

然而，早期發生過程中的殘留物仍然與後來形成的組織並存。我們的心理結構容許我們改變感覺，影響本能衝動，以便逃避或是防止痛苦的感覺。佛洛伊德說，這種類型的防禦是使痛苦「不再和感覺結構有關」，進而「尋求控制我們的需要本身的內部根源。」（《文明及其缺憾》中譯本 175）這就是佛洛伊德所指出具有防衛機制的壓抑。在壓抑與轉移替代之下，對於痛苦的防禦獲得了保證，而卻沒有放棄滿足的目的，可以透過力比多的移置(displacement of libido)，藉由任何替代性的對象而獲得滿足。

“And how could one possibly forget, of all others, **this technique in the art of living?** It is conspicuous for a most remarkable combination of characteristic features. It, too, aims of course at making the subject independent of Fate (as it is best to call it), and to that end it locates satisfaction in internal mental processes, making use, in so doing, of the **displaceability of the libido** of which we have already spoken. But it does not turn away from the external world; on the contrary, **it clings to the objects belonging to that world and obtains happiness from an emotional relationship to them.** Nor is it content to aim at an avoidance of unpleasure—a goal, as we might call it, of weary resignation; it passes this by without heed and **holds fast to the original, passionate striving for a positive fulfillment of happiness.** And perhaps it does in fact come nearer to this goal than any other method.” (Freud, *Civilization and Its Discontents*. SE,

<sup>2</sup> 可見《論無意識》第四節。

<sup>3</sup> Freud, *Civilization and Its Discontents*. SE, XXI, 67-68。這一段相當濃縮的整理，是佛洛伊德在《否定》、《本能及其變化》中所討論的問題。

XXI, 81-82) (《文明及其缺憾》中譯本 176)

《文明及其缺憾》所討論的藝術與科學即是一例，而文明過程中的隱匿性暴力，也是一例。促使文明發展的良心，或是超我，其實最初起源於害怕失去愛的社會性焦慮(social anxiety)，而轉為內投(introjected)並且是內在化(internalized)的攻擊性，也就是罪咎感。主體的攻擊性被超我接收，而向內施展其威力。(《文明及其缺憾》中譯本 207 - 208) 這種透過替代形式而向內攻擊的動力，以及其所施展的各種體制性措施，是最引人深思的問題。

在《超越快樂原則》一文中，佛洛伊德以兒童玩fort-da的遊戲，來說明為何朝向快樂或是穩定性的快樂原則被現實原則所取代，延遲滿足，甚而強迫性地重復經歷創傷經驗的心靈結構。fort-da，消失 - 出現，不僅是母親的消失與再次出現，而同時是兒童演出母親遺棄自己以及母親再度尋回自己的場景。甚至，佛洛伊德指出，這個遊戲對於兒童具有幾個層次的意義：第一層意義似乎是以遊戲反覆演練母親離開的情境，而使自己不至於對於真實事件發生時過於在意；其次，使母親離開 - - fort，是預備母親回來的快樂時刻 - - da - - 的必要先決條件；第三，遊戲中使母親離開的扔擲動作出現的更為頻繁，意味著這個以「主動」的位置反轉原本的「被動」處境，其中攜帶著一種報復，「我不需要你，我要讓你走開」，而帶給兒童更高的快樂感。佛洛伊德說，這似乎是「在心靈中探索某種不可抗拒的體驗，以便使自己能對它加以控制的衝動」。(《超越快樂原則》中譯本 12) 兒童重複著令他不快樂的經驗，然而，這個重複本身卻直接帶給他莫大的快樂，一種控制的快樂。將自身無法抗拒而遭受的對待方式轉移到一個對象身上，以主控的方式讓對方遭受自己的經驗，而似乎是替自己報仇。(《超越快樂原則》中譯本 11 - 13) 兒童以洋娃娃扮演家家酒，或是玩醫師與病人的遊戲，都是這類透過遊戲的主動性，轉移自身被動經驗，而重新經歷並體驗此場景的過程。藝術創作過程，也都是這種替代性對象關係與替代性空間的重建，我們都看到了一種替代性的投注(cathexis)，也看到了一種情感對象轉移的過程(transference)。透過此過程，被壓抑而遺忘的某種關係重新被喚醒而得以面對。

佛洛伊德說，最根本的創傷經驗，來自於幼兒的自卑感與自戀傷痕，而這些幼年創傷以「魔幻般的力量」控制著人們，而在各種不同的關係中以對象轉移的方式(transference)重複施展被拋棄或是被傷害的關係。從被動轉為主動，是脫離自身如同兒童一般的受控位置，透過觀看他人遭遇自身所曾經承受的創傷經驗，以認同方式靠近而重新體驗此衝突，以便更為理解自身曾經遭遇的不可抗拒與無法理解的處境：這種被動轉為主動，以間接方式展演並體驗某種未知而無法命名的生命經驗，是所有藝術創作的動機。這種重複經歷興奮與壓抑之過程，使得主體被壓抑而成為無意識的一部分生活重新被喚起。創作過程中主客位置的互換，施虐 - 受虐關係的輕易轉移，或是遊戲式地任意選取物件作為替代性對象，則是我們在遊戲與創作中時常觀察到的情形。社會行為亦然，只不過主客關係較為僵化，無法遊戲式地自由轉換，也無法脫離自己被害者控訴性的幼兒位置。

藝術與戲劇使觀眾脫離自身位置，而經歷強烈的衝突，是一個重要的美學問題。佛洛伊德在《戲劇中的變態人物》中也曾經指出，悲劇的舞台經驗帶來

的高度快感是一種對於巨大災難以及英雄承受苦難的心理預期，而這種預期帶來極大的興奮感；悲劇經驗正如同犧牲儀式，是一種受難的預期以及實現受難的自虐性滿足的完成。佛洛伊德的說法是，所謂的正常人在成長過程中的自我壓抑十分成功，就難以再次經歷此衝突 (*agon*)。但是，事實上，一般人的壓抑並十分不穩定，正如同具有神經質的人，這些帶有危險性質的興奮隨時在冒出的邊緣，所以需要「不斷重複揮霍壓抑所耗之精力」(a constant renewal of expenditure)。<sup>4</sup>壓抑的重複執行便是重點。具體的說，無意識被壓抑的衝動必須重複再次壓抑，再次被棄絕。重複消耗此壓抑精力的能量，如同浪擲與花費，如同一場又一場的犧牲儀式。佛洛伊德說，劇作家不僅只是要引發衝動釋放的快感，也要促成抗拒本身的快感。這個壓抑的精力耗費(expenditure)，同時是釋放的快感，也是抗拒的快感；換句話說，重複自己處罰自己，壓抑自己被誘發的興奮，帶來了自虐式快感的無意識過程。

---

<sup>4</sup> Freud, "Psychopathic Characters on the Stage", ( 1942 [1905/1906] ), 308-309.