

• 体育人文社会学 •

## 席勒游戏美学初探

杜高山, 周爱光

(华南师范大学 体育科学学院, 广东 广州 510006)

**摘 要:** 游戏说是体育学界探讨体育起源及本质问题的重要理论, 通过对席勒游戏美学的归纳与演绎, 得出以下结论: 席勒游戏美学与其他后世学者在有关“体育与游戏”问题上的见解存在差异, 是对康德美学的继承与发展, 具有先验性和经验性两大特征: 1) 先验性特征带有康德审美理想意味, 这种游戏美将美的形式作为审美判断标准, 认为游戏之美是一种无利害、无目的的自由美; 2) 经验性特征带有席勒审美情愫, 这种游戏美将物质实在作为审美判断标准, 因此, 游戏之美成为一种形式感和生命感充盈的经验美。这种经验美提示: 观看体育比赛或进行体育运动的游戏冲动, 实质上是一种混杂着感性冲动和理性冲动的审美体验, 这种审美体验的不断积淀便构成热爱某项体育运动所必须拥有的审美经验, 这是潜藏在席勒游戏冲动中, 促使体育与游戏关系相互转化的审美内核。

**关键词:** 体育美学; 游戏美学; 感性冲动; 形式冲动; 游戏冲动; 康德; 席勒

**中图分类号:** G80-05 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-7116(2015)06-0014-05

### A study of Schiller's game aesthetics

DU Gao-shan, ZHOU Ai-guang

(School of Physical Education, South China Normal University, Guangzhou 510006, China)

**Abstract:** The game theory is an important theory for the sports circle to probe into issues about sports origin and nature. By inducing and deducing Schiller's game theory, the authors drew the following conclusions: there are significant differences between Schiller's game aesthetics and successor scholars in terms of their opinions on the issue of "sports and games"; Schiller's game aesthetics is the inheritance and development of Kant's aesthetics, provided with priori and empirical characteristics: 1) its priori characteristics have the flavor of Kant's aesthetical ideal, such beauty of games considers the form of beauty as an aesthetical judgment criterion, believes that the beauty of games is a sort of harmless and purposeless beauty of freedom; 2) its empirical characteristics are tinted with the sentiments of Schiller's aesthetics, such beauty of games considers material reality as an aesthetical judgment criterion, therefore, the beauty of games becomes a sort of empirical beauty full of the sense of form and the sense of life. Such empirical beauty prompts: watching a sports game or the impulse to play a sporty game is essentially a sort of aesthetical experience mixed with a perceptual impulse and a rational impulse, the constant deposit of such aesthetical experience constitutes the aesthetical experience that must be owned for loving a certain sport; such aesthetical experience is the aesthetical core that hides in Schiller's game impulse and promotes the mutual transformation of relationship between sports and games.

**Key words:** sports aesthetics; game aesthetics; perceptual impulse; formal impulse; game impulse; Kant; Schiller

人同美只应该是游戏, 人只应该同美游戏<sup>[180]</sup>。自 1795 年“美育之父”席勒在《审美教育书简》中, 明确将游戏作为一种特殊的艺术创造和审美教育形式以

来, “游戏说”便以其独特的视角, 深刻的洞见, 受到国内外体育学者的推崇, 并被视为探讨体育起源及本质问题的重要理论。尤其是近年来, 随着国内学者对

收稿日期: 2015-05-13

基金项目: 广东省哲学社会科学规划资助项目(GD11CTY10)。

作者简介: 杜高山(1985-), 男, 博士研究生, 研究方向: 体育哲学、体育美学。通讯作者: 周爱光教授。E-mail: dugaoshan55@163.com

“体育与游戏关系”问题探讨的进一步深入，基于各种视角的“游戏说”不断涌现，体育与游戏关系问题也再度成为学术界讨论的热点<sup>[2-4]</sup>。通过中国知网、维普、万方等期刊数据库检索发现，仅2010—2014年“体育与游戏”相关文献就达1 879篇，且随着研究的进一步深化，还将继续呈现不断上升的态势。但值得注意的是，作为西方美学史对“游戏”进行专门研究的开端，“席勒游戏说”却很少被国内体育学者论及，从美学角度切入的研究更是凤毛麟角。

游戏是人类生活中最为普遍的现象，它与体育有着诸多关联和难以割舍的意义。作为西方美学史上对“游戏”进行专门研究的第一人，席勒“游戏说”中的“游戏”，却并非“物质世界的游戏”那样简单。席勒<sup>[5]</sup>曾明确指出，我们不能一谈到游戏，就想到现实生活中进行的，只是以非常物质性的对象为目标的那些游戏。游戏的真正意义应当是一种摆脱物质欲望的束缚和道德必然性的强制之后，所从事的真正自由的审美活动。这种审美活动的显著特征在于，它只对事物的纯粹外观(形式)产生兴趣，即只对事物的形象本身无所为而为地进行观赏和玩味。因而席勒“游戏说”与其称之为一种有关游戏的学说，不如说是一种有关游戏的美学理论，且这种游戏美学理论与其他后世学者(如斯宾塞等人)在有关“体育与游戏”论题上存在明显差异，这一差异的根源也正是国内体育学者对席勒游戏说产生认识偏误，如游戏(冲动)是体育的审美本质、体育应当回归游戏等<sup>[6-8]</sup>。因而，亟需对席勒游戏之美的根源性问题予以阐释。基于此，本研究从美学视角出发，以席勒游戏美学的根源性问题“(席勒)游戏之美是一种什么美”为切入点，对“席勒游戏说”的美学本质进行深入探讨，以期丰富和发展体育理论提供有益参考。

## 1 席勒游戏之美是一种自由美

柏拉图说：游戏是一切幼子(动物和人)有意识的模拟活动；亚里士多德说：游戏是劳作后的休息和消遣；赫伯特·斯宾塞说：游戏是人类在完成维持和延续生命的主要任务后，剩余精力的发泄；弗洛伊德说：游戏是被压抑欲望的一种替代<sup>[9]</sup>。作为现代人类社会娱乐休闲不可或缺之物——游戏，尤其是与体育相关的身体性游戏(活动)，不仅拥有着不同的组织形式，也拥有着不同的文化内涵，单就游戏元素的概念而言，就有诸如 play、games、sports、sport、toy、pastime、playgame、physical education、spore、athletics、squail hopscotch, Jeu 等词语<sup>[10]</sup>，其中 play、games、physical education、sport、athletics 更是成为学界对体育概念如

何界定争议不休的由头。但当排除社会文化因素，从美学角度审视游戏时，游戏其实十分简单，无外乎两个特征：一是游戏者以直接获得快感(包括生理和心理)为主要目的，游戏成为一种与实际生活意义无关紧要的玩耍行为，本身缺乏物质世界的功利欲求；二是游戏者直接参与游戏互动全过程，并在不断发展变化的游戏过程中获得快乐体验，游戏成为一种非日常化的体验方式，本身作为无目的的合目的的存在。简而言之，游戏是一种无功利(或无利害)、无目的的自由活动，而这一观点主要来自康德和席勒有关“自由”的游戏美学理念。

康德关注心灵自由，席勒关注人性自由<sup>[11]</sup>。受康德用“想象力和知性的自由游戏”来解读美和美的艺术的影响，席勒将自由分为“非审美自由”和“审美自由”，相应地，游戏也分为“自然的自由游戏”和“审美的自由游戏”。且这种游戏与生俱来，表现为两种形式：一是作为观念自由交替的游戏；二是作为自由形式发生的自由游戏。前者席勒称之为物质的自由游戏(physical play)，后者称之为审美的自由游戏(aesthetic play)。物质的自由游戏是观念自由与实在自由交替的产物，是人类生活的初级活动形式。人作为物质与精神的统一体，必然在观念的实在化与实在的观念化中穿梭，观念自由依托精神力量不断飞升超越，物质实在的肉身则总要将它拖滞不前，因而物质自由游戏势必难以逾越身体运动的限制，最终只能用现实(实在)自由的有限性来规治观念自由的无限性<sup>[12]</sup>。而这在席勒看来，是有所欠缺的，或者是不甚自由的，因而他认为物质自由游戏还不能算是真正意义上的审美活动。要使物质的自由游戏转变为审美的活动，按席勒的说法，就必须经历一次飞跃，这次飞跃就是要将“主体的想象力投入到可变的事物之中，把它的无限性加进感性的事物里”<sup>[13]</sup>，从而使想象力上升为自由形式的审美自由游戏<sup>[12]</sup>。由此可知，席勒的审美自由游戏实质上是将美作为一种手段，把人从感觉引向思维，从物质引向形式，从有限性的物质实在出发，走向无限性的审美自由<sup>[14]</sup>，进而在审美自由游戏里，人成为一种特殊的“实在”。即感性与理性统一、物质与精神统一、形式与内容统一的“活的形象”(living shape)<sup>[12]</sup>。

因此，尽管席勒在《审美教育书简》第27封信中曾明确提出：“如果动物活动……是剩余的生命刺激它进行的活动，那么它是在游戏”的观点，并且这种观点也直接影响后来对“游戏说”进行深入考察的斯宾塞。但席勒游戏美学根植于康德美学先验论之上的人性还原，是具有明显先验主义审美倾向的事实，则明确无误地划清他与斯宾塞等人的界限。对此，德国哲学家恩斯特·卡西尔<sup>[15]</sup>在其著作《人论》中指出：“席

勒游戏说是一种先验和唯心主义的理论,而斯宾塞游戏理论则是生物学和自然主义的。”席勒在《审美教育书简》中,也表达了游戏美学的这种先验主义审美倾向,并认为“在这条先验的道路上,我们必须离开熟悉的现象范围,离开事物活生生的现实。”<sup>[13]</sup>席勒<sup>[14]</sup>曾非常坦诚地在其信件中交代了他的思想框架与康德美学的关联,“尽管我不想对您隐瞒,下述主张部分是以康德的原则为依据的……您的精神(心灵)自由,对我来说是不可侵犯的。您自己的感觉所提供的事实,就是我所根据的事实,您自己的自由的思维所规定的法则,就是我研究时应当遵循的法则。”如同康德在其批判哲学中力图通过审美判断力批判综合经验主义和理性主义一样,席勒的游戏美学也试图通过“游戏冲动”(play impulse)对“感性冲动”(sensuous impulse)和“形式冲动”(formal impulse)进行综合。因此,席勒游戏美学打上了康德美学的深深烙印,并随着席勒“美能使人性完整”理念的不断发散,最终对“人如何才能成为人性完整的、真正的、自由的人”的命题予以解答——通过对人性的先验分析获得有关美的“纯理性概念”,在推论美的“纯理性概念”过程中,去诠释为什么审美能够促进人的感性与理性和谐,这就是席勒审美教育的最终目的——人性的完整和自由,“游戏冲动”则毫无疑问是这一过程中最为重要的环节。

因此,从美学角度审视“游戏”,康德和席勒有关游戏的理论,和我们通常所说的游戏并非一回事。因为严格意义上的游戏说,或许是“斯宾塞游戏说”更为妥贴,而康德和席勒有关游戏的哲学(或美学)观点,则或许称之为“康德-席勒游戏美学”更为合适,因为席勒“审美的游戏”,同康德“自由的游戏”一样,具有无利害,无目的审美倾向,不同之处在于,席勒超越了康德教条的“道德律”束缚,将人的感性欲望恢复,让感性与理性和谐统一,并把人的全面发展作为最终、最高的理想。因而席勒游戏美学中的“游戏”,既与玩耍嬉戏类的活动性游戏存在着差异,也与竞赛对抗类的竞技性游戏有着分歧,它重在说明游戏的纯粹性、审美性,即强调游戏之美是一种无利害、无目的的自由美,而这种“自由之美”就是康德美学在席勒游戏美学中的显现。

但这里的问题是如果“游戏之美是一种无利害的,无目的的自由美”,那么作为集娱乐性、规则性、竞争性、不确定性于一身的体育(sports)<sup>[17]</sup>,真的具有席勒所说的那种无利害,无目的的游戏属性吗?或者换句话说,欣赏、从事、参加的一切与身体有关的体育活动,真的是无利害,无目的的吗?如果是,那么我们所期望的有关从体育中获得的益处(健康、美体等)不

是与之背道而驰吗?如果不是,那么席勒游戏美学之于体育又到底意味着什么?游戏性(或娱乐性)是体育的本质属性之一,这一点毋庸置疑。但也应看到,体育的规则性、竞争性已深入体育的骨髓,以至于没有这两者的存在,所有的体育项目都将陷入混乱与纷争之中,甚至一旦将之抽离,整栋体育大厦都会瞬间倾覆。在认识和掌握运动技能过程中,身体无时无刻不被体育的规则左右,并不由自主的受到体育规则的约束、限制,甚至强迫,以至于我们所得到的自由,只是选择体育内容的自由,而不是运动形式的自由<sup>[17]</sup>。与此同时,以正当性和公平性为基石的竞争性,将体育竞争精神渗透到社会生活的各个领域,在促进社会发展的同时,也引发了诸多不正当竞争现象的发生,如假球、黑哨、暴力事件等均贴上体育恶性竞争的标签。因此,国内体育学者在对游戏与体育研究后认为,体育本质上也是一种无利害、无目的自由活动,甚至提出体育应该回归游戏<sup>[2-4]</sup>的观点应当格外审慎。因为席勒游戏美学所给定的游戏之美是一种无利害、无目的的自由美,之所以称之为自由美,是因为这种美与游戏内容无关,也不包含游戏的任何经验、概念,而只是对游戏形象本身无所为而地进行观赏和玩味,这明显带有康德先验主义审美倾向,它体现了席勒游戏美学的先验性(transzendental)特征。因此,盲目将现实生活中的体育与理想中的自由美划上等号,势必会将体育带向康德理性的迷狂。

## 2 席勒游戏之美是一种经验美

真正美的东西必须一方面跟自然一致,另一方面跟理想一致<sup>[18]</sup>。康德美学认为某一事物是美的,它必然符合以下4个特征:(1)愉悦,但是不带任何利害关系;(2)普遍,但不带任何概念;(3)合目的,但无目的,即无目的的合目的性;(4)主观,却带有必然性。显然,康德的这种有关美的趣味判断标准,带有浓厚的先验色彩和理性至上原则,以至于显得与现实世界格格不入。而席勒审美教育的目的是现实世界人性的自由,这必然导致席勒游戏美学转向关注更为现实的生活。事实上,在多年醉心于康德美学研究后,席勒选择了不再盲目追随而是超越,这在其给朋友费舍里赫的信中表露无遗:“我的关于美学的讲稿使我深入到这个复杂的领域,而为了不再盲目地追随康德,迫使我不得不合理地理解他的理论,我确实趋向于建立一种客观的趣味标准来推翻康德认为这种标准似乎是不可能的观点。”<sup>[19]</sup>席勒游戏美学所给定的游戏之美是一种无利害、无目的的自由美,实质上,这种自由美是康德审美理想——纯粹形式美在席勒游戏美学中的呈现,它

既表明了席勒游戏美学与康德美学的内在联系，也表明席勒游戏美学遵循了康德先验主义审美判断标准的某些原则。由此也很好解释为何在论述体育与游戏之美时，会产生如此巨大的矛盾。因为一旦涉及现实生活的领域，康德美学的某些审美原则往往鞭长莫及，显得苍白无力。其实，如果你继续追溯席勒游戏之美的“无利害、无目的”推论，就会看到康德著名的“美是无目的的合目的形式”（即形式美）命题的影子。即当某事物引起我们美的愉悦时，发生作用的仅仅是事物的形式而与它的内容完全无关。审美鉴赏总是以主体自身的合目的性为依据，虽然它也与对象发生联系，但仅仅涉及对象的形式而不涉及对象的内容。这个形式即是对对象的审美表象。“美是无目的的合目的形式”的命题，其学术价值和实践意义重大，且形式美法则，如对称均衡、单纯齐一、调和对比、比例、节奏韵律和多样统一等至今仍在体育中运用。

这次超越就是让生活经验注入到理想中的自由美（形式美），赋予自由以生活的内容和气息。而这种由先验之美向经验之美的转变，在《审美教育书简》第16封信中有着充分说明。席勒所说的经验中的美，在现代美学意义上应当称之为审美经验的美，即保留在审美主体记忆中、对审美对象以及与审美对象有关的外界事物的印象和感受的总和<sup>[20]</sup>。比如，观赏某项体育赛事（如FIFA World Cup、NBA等），有关这一赛事的所有经验、概念、事实印象都将印入记忆，并随着时间的沉积而变成有关这一赛事的审美经验，且这些审美经验构成体育审美鉴赏能力提升的感性素材，而这些感性材料就是我们在观赏体育赛事时，当下审美体验多次反复的愉悦沉淀，因此，称之为经验美。在席勒看来，经验美具有双重美特性，一方面它具有溶解性（schmelzend），另一方面它又具有振奋性（energisch）。溶解性的美使人精神松弛，心情安逸舒适，而振奋性的美则使人心潮澎湃，充满敬畏恐惧<sup>[13]</sup>。按照席勒<sup>[21]</sup>的观点，溶解性的美对应着感性冲动，而振奋性的美则对应着理性冲动，两种对立的冲动相互作用，便构成了游戏的状态。

经验之美可以感知，易于体验，而理想之美（或自由之美）却只能认知，难以实现。席勒游戏之美是一种具有先验性的自由美，但一旦回到现实生活，就只能由具有双重性的经验美布控，对于这种经验美的审美判断，席勒本人有着自己的个人偏好。对此，从席勒<sup>[13]</sup>所列举的古希腊和古罗马竞技的差异中可管窥一二：

“希腊各民族在奥林匹斯赛会上寻欢，是通过不流血的力量、速度、灵巧的比赛以及更高尚的智力竞赛，而罗马民族则是通过倒在地上的格斗士或狮子来达到

感官的满足。据此可理解，为什么我们不在罗马而在希腊寻找维纳斯·尤诺·阿波罗的理想形象……美的事物不应该是纯粹的生活，不应该是纯粹的形象，而应是活的形象。所以美好的事物应该是因为美强迫人接受绝对的形式性和绝对的实在性这双重法则。”“如果我们（就近代世界而言）把伦敦的赛马，马德里的斗牛，昔日巴黎的马戏，威尼斯的赛船，维也纳的赛兽以及罗马乘车游览等愉快而美好的生活加以比较，不难看出，这些不同民族的民间游戏的趣味彼此也各有差别”。

先验性和经验性是席勒游戏美学的两个重要特征。这两个重要特征，一方面说明席勒游戏美学与其他游戏学说的不同之处，代表着游戏之美的理想王国；另一方面，则体现了席勒游戏美学关注生活、关注现实、关注人性完整的客观事实，代表着游戏之美的生活世界。感性冲动的对象是生活，理性冲动的对象是形象，而游戏冲动的对象则是感性冲动和理性冲动的融合——活的形象<sup>[13]77</sup>。虽然席勒同康德一样把人性分成感性和理性两部分，但康德却把人（自我）设定在遥远的彼岸，成为一种理想、一种期待，而席勒则不满意康德对“自我”的这种消极和静观，因而把人同一定的环境联系起来，从而把人置于“实在”世界之中，让我们的感官和经验为美好的事物开路<sup>[22]</sup>。

### 3 席勒游戏美学的启示

美是一种人生境界，审美是一种人生实践。前面对席勒游戏美学的根源问题“（席勒）游戏之美是一种什么美”进行演绎，并将席勒游戏之美归为两类：一类是带有康德审美理想意味，具有先验性特征的自由美、形式美，抑或席勒所说的理想美，这种游戏美接受康德审美判断的法则，将美的形式作为审美判断的首要原则，认为游戏之美是一种无利害、无目的的自由而纯粹的审美活动，与游戏内容无关；而另一类则是带有明显席勒审美情愫的，具有物质实在性的经验美，亦或双重性的溶解美和振奋美。这种游戏美是席勒美学理想映照现实的真实反映。一方面消解康德先验哲学带给席勒“审美游戏”理念的困扰与压抑，另一方面又通过游戏冲动完成了对康德先验哲学的扬弃，进而使得游戏研究开始从形式走向内容，从理想走进现实，后世学者无论再抱以何种观点审视游戏，游戏之美都将不可逆转地，由原来只对事物的形象本身无所为而地进行观赏和玩味，走向培养健全人格和体验现实世界，由此，体育运动也逐渐走进我们的视界和生活。

席勒游戏美学关于自由美和经验美的阐释，为我们澄清某些学者将游戏视为体育的审美本质，提出体育应当回归游戏的认识偏误。而席勒游戏美学中有关经验

美的论述,则为探讨体育本质问题提供了思维路径。即从美学视角审视经验世界的体育,无论是体育参与者还是观赏者,观看体育比赛或进行体育运动的游戏冲动,实质是一种混杂着感性冲动和理性冲动的审美体验,这种审美体验的不断积淀便构成热爱某项体育运动所必须拥有的审美经验,这是潜藏在席勒游戏冲动论中,促使体育与游戏关系可以相互转化的审美内核,也是席勒游戏美学的精髓,因此,如果从美学角度研究体育与游戏,审美体验(经验)是一个始终绕不开的话题。

人作为感性与理性相统一的生命体,有着两种强烈的冲动,一种是感性冲动,一种是形式冲动(或理性冲动)<sup>[13]</sup>。感性冲动占主导地位,人便会被物质欲求所驱使,给文明贴上野蛮而凶恶的标签;而形式冲动占主导地位,人则会陷入理性的迷狂,给生命带上沉重的脚链。而游戏冲动作为统一人的感性冲动与形式冲动的关键,能够“把形式送入物质之中,消除了感受和热情片面的自由,使之与理性相协调。同时又去除理性法则的强制,使它(游戏冲动)与感官的兴趣相一致”<sup>[23]</sup>。由此可知,游戏冲动体现了人的(审美)自由回归。因为在席勒那里,游戏是自由的创造物,它在自然法则和理性法则间架起桥梁,而游戏冲动则无疑使人“处在法则与需要之间一种恰到好处的中间位置,正因为它处于两者之间,所以它既不受法则的强迫,也摆脱了需要的强制”,成为一种自由体验的游戏美<sup>[24]</sup>。自由体验的游戏之美不仅仅是一种主体可以观赏的纯粹审美形式,还是一种主体可以参与其中,并在运动过程中感受到的审美体验。由此我们可知,席勒游戏美学所给予体育的是一种身心愉悦的审美体验,是一种蓬勃向上的生命感。因而游戏性(或娱乐性)成为体育的本质属性之一。

### 参考文献:

- [1] Friedrich Schiller. On the aesthetic education of man [M]. Oxford: Clarendon Press, 1983.
- [2] 张军献,沈丽玲. 竞技本质游戏论——本质主义的视角[J]. 体育学刊, 2010, 17(11): 1-8.
- [3] 刘欣然,余晓玲. 竞技本质非“游戏论”——就本质主义立场与军献兄商榷[J]. 体育学刊, 2011, 18(3): 7-13.
- [4] 陈璐,张强,陈帅. 此游戏论非彼游戏论——就《竞技本质非游戏论》与刘欣然老师商榷[J]. 体育学刊, 2014, 21(3): 8-12.
- [5] 席勒. 美育书简[M]. 北京:中国文联出版社,1984.
- [6] 杨韵,邹玉玲. 游戏冲动:席勒美学思想观照下体育的审美本质[J]. 体育科学, 2013, 33(1): 89-93.
- [7] 王广进. 文化人类学视野中的游戏、体育与民族传统体育[J]. 体育与科学, 2010, 31(1): 33-39.
- [8] 张红兵. 游戏与体育[J]. 体育文化导刊, 2011, 28(6): 140-142.
- [9] 国轶颖. 席勒“游戏说”美学探析[D]. 呼和浩特:内蒙古师范大学, 2008.
- [10] William H Freeman. Physical education, eExercise, and sport science in a changing society[M]. Canada: Jones & Bartlett Learning, 2012.
- [11] 彭富春. 康德、席勒、马克思的审美哲学[J]. 文艺研究, 1989, 10(1): 39-49.
- [12] 高译. 审美-艺术-自由——论席勒美学思想中人的“完整性”追求[J]. 北京大学学报:哲学社会科学版, 2002, 39(4): 40-46.
- [13] 席勒. 审美教育书简[M]. 冯至, 范大灿, 译. 北京:北京大学出版社, 1985.
- [14] 冯季林. 席勒的审美游戏思想及其对儿童游戏的意义[J]. 湖南第一师范学报, 2008(3): 127-133.
- [15] 卡西尔. 人论[M]. 甘阳, 译. 上海:上海译文出版社, 2004: 227.
- [16] 席勒. 席勒散文选[M]. 张玉能, 译. 天津:百花文艺出版社, 2005: 147.
- [17] 周爱光. 试论竞技体育的本质属性——从游戏论的观点出发[J]. 体育科学, 1996, 16(5): 4-12.
- [18] 张玉能. 《论素朴的诗与感伤的诗》中的美学思想——文学类型论[J]. 青岛科技大学学报:社会科学版, 2014, 30(3): 34-41.
- [19] 黑格尔. 美学(第1卷)[M]. 朱光潜, 译. 北京:商务印书馆, 1979.
- [20] 李文波. 席勒“游戏冲动”的三种解读[D]. 武汉:华中师范大学, 2008.
- [21] 肖鹰. 论美学的现代发生[J]. 中国社会科学, 2001, 21(2): 133-142.
- [22] 马克思. 马克思恩格斯全集(第42卷)[M]. 北京:人民出版社, 1979.
- [23] 李克. 试论席勒对人的思考[J]. 学术论坛, 1994, 16(5): 73-78.
- [24] 凯·埃·吉尔伯特, 赫·库恩. 美学史[M]. 夏乾丰, 译. 上海:上海译文出版社, 1989.