

January 2014

Multiple Metaphors behind the Playing: An Explanation of Hu Shi's Interpretation of *A Journal to the West*

Hongbo Zhu

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>



Part of the [Chinese Studies Commons](#)

Recommended Citation

Zhu, Hongbo. 2014. "Multiple Metaphors behind the Playing: An Explanation of Hu Shi's Interpretation of *A Journal to the West*." *Theoretical Studies in Literature and Art* 34, (1): pp.196-203.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol34/iss1/10>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

“游戏”背后的多重隐喻

——对胡适《西游记》“游戏”说的新解释

竺洪波

摘要: 20 世纪 20 年代,胡适首倡《西游记》“游戏”说,历经浮沉,几度反复,至今余绪未绝。本文结合当下文艺学认知水平和《西游记》学术背景,对“游戏”说作新的解释,从“第二次天真”、克服对自由的羁绊、人类学游戏结构等不同方面探究《西游记》“游戏”背后的多重性文化蕴涵,从而丰富、革新“游戏”说的理论意义。

关键词: 胡适 《西游记》 “游戏”说 “第二次天真”; 人类学游戏结构

作者简介: 竺洪波,华东师范大学中文系教授,博士生导师,主要从事中国古代小说与小说美学研究。电子邮箱: hzbzhu@zhwx.ecnu.edu.cn 本文系 2013 年上海市社科基金项目“《西游记》学术史研究”[项目编号: 2013BWY003] 中期成果。

Title: Multiple Metaphors behind the “Playing”: An Explanation of Hu Shi’s Interpretation of *A Journal to the West*

Abstract: Hu Shi was the first to interpret Chinese classical novel *A Journal to the West* by taking it as a game play. Since 1920s till now, his interpretation has met with pros and cons, but his interpretive perspective is still worth examining. In the current theoretical context, this paper surveys the academic background of Hu Shi’s interpretive perspective and attempts a new explanation. The paper tries to investigate the multiple cultural implications behind the “play” interpretation of the novel from such angles as the second innocence, freedom from constraints, and anthropological structure of game and hopes to enrich the theoretical significance of Hu Shi’s “play” interpretation.

Key words: Hu Shi; *A Journal to the West*; the “play” interpretive perspective; the second innocence; anthropological structure

Author: Zhu Hongbo is a professor in the Department of Chinese, East China Normal University (Shanghai 200241, China), with main research interests in ancient Chinese novels and the aesthetics of Chinese novels. Email: hzbzhu@zhwx.ecnu.edu.cn

20 世纪 20 年代,胡适以现代学术方法研究《西游记》,先后写成《亚东版〈西游记〉序》、《〈西游记〉考证》等论文。除了论定《西游记》作者是吴承恩^①、梳理长达千年的《西游记》演化轨迹外,一个最重要的学术成果就是力倡《西游记》“游戏”说(以下简称“游戏”说)。近百年来,“游戏”说历经浮沉,几度反复,或视奉为圭臬,或诋斥其虚妄,至今依旧余绪未绝。本文回顾“游戏”说的渊源演变,认为这一学说言简意丰,历时长久而弥新,并且具有理论的包容性和开放性,在当下新的认知水平和学术背景下,胡适“游戏”说需要重新阐释,其背后的多重性隐喻——文化哲学蕴涵尤其值得进一步探究和揭示。

一、“游戏”说今昔

明代万历二十年(1592),最早的《西游记》版本——金陵世德堂《新刻出像官板大字西游记》问世,其陈元之《序》即宣称“余览其意踈弛滑稽之雄,卮言漫衍之为也”(刘荫柏 555)。稍后的李卓吾评本第二回《总批》进一步指出“《西游记》游戏之中暗传密谛”,“读者切勿草草放过”(吴承恩 27)。这无疑是《西游记》“游戏”说的滥觞。

清代儒、释、道各界人士对《西游记》的“游戏”密谛群起阐释,终于“走火入魔”:谈禅、证道、释儒诸说纷纭,且多以“一己之私见”相互诋击。^②借用胡适评论《红楼梦》的话:这些解释都“走错

了路”，不是对《西游记》的考证，而是对《西游记》的附会，其严重的后果是肢解、销蚀了《西游记》固有的思想与价值。

针对这一现状，胡适、鲁迅于“五四”之际联手戮力，奋起横扫“谬说”。胡适断言《西游记》是一部“有趣味的滑稽小说”（923）。鲁迅指出：《西游记》“实出于作者之游戏”（140）。虽然以“游戏”一词评议《西游记》首见于《中国小说史略》，然其立意却源于胡适，鲁迅在相关文字中自注“详见胡适《〈西游记〉考证》”（139）。所以，《西游记》“游戏”说系胡适力倡，鲁迅为羽翼。

胡适的论述如下：

《西游记》被这三四百年来的无数道士和尚秀才弄坏了。道士说，这部书是一部金丹妙诀。和尚说，这部书是禅门心法。秀才说，这部书是一部正心诚意的理学书。这些解说都是《西游记》的大仇敌。现在我们把那些什么悟一子和什么悟元子等等的“真诠”、“原旨”一概删去，还他一个本来面目。这几百年来读《西游记》的人都太聪明了，都不肯领略那极明白的滑稽意味和玩世精神，都要妄想透过纸背去寻那“微言大义”，遂把一部《西游记》罩上了儒释道三教的袍子；因此，我不能不用我的笨眼光，指出《西游记》有了几百年逐渐演化的历史；指出这部书起于民间的传说和神话，并无“微言大义”可说；指出现在的《西游记》小说的作者是一位“放浪诗酒，复善谐剧”的大文豪做的，我们看他的诗，晓得他确有“斩鬼”的清兴，而决无“金丹”的道心；指出这部《西游记》至多不过是一部很有趣味的滑稽小说，神话小说；他并没有什么微妙的意思，他至多不过有一点爱骂人的玩世主义。这点玩世主义也是很明白的；他并不隐藏，我们也不用深求。（923）

这里，胡适延续了当年以如椽之笔横扫“旧红学”的作风：扬清激浊、绝假存真、拨其乱而反诸正。其一，详析旧说之谬；其二，断定《西游记》无“微言大义”，实为“滑稽小说”、“玩世之作”；

其三，倡导用“笨眼光”——即艺术眼光——观察《西游记》。在胡适的痛击下，明清旧说一蹶不振，基本淡出《西游记》论坛。汪澹漪、陈士斌、张书绅之流评点家被讥诮为“戴上一副着色眼镜，在大白天说梦话”（郑振铎 244）。甚至有人斥之为“胡言乱语，不堪卒读”（叶朗 360）。“游戏”说则跃身成为最有影响的《西游记》主题观。

建国以后，伴随中国社会的剧变，《西游记》“游戏”说开始其曲折的命运。在相当长的时期里，由于意识形态性的过度侵入，庸俗社会学研究流行《西游记》论坛，“游戏”说作为所谓的“胡适派唯心论学术思想”遭到批判和废弃，其主流地位由阶级斗争与农民起义观点替而代之。80年代兴起思想解放浪潮，学术复兴，“游戏”说又被重提。1986年11月普陀山第二届全国《西游记》学术讨论会上，有学者在所作报告和提交的论文中直认“《西游记》是游戏之作”，是“游戏笔墨的艺术结晶”，引发会议热烈论争。《浙江日报》（1986.11.29）刊发会议报道《挣脱政治图解式的束缚，〈西游记〉研究重提胡适论点》，《文汇报》（1986.12.6）刊发记者特稿《〈西游记〉研究冲破“紧箍咒”，普陀山学术讨论会动向引人注目》，为“游戏”说重新崛起推波助澜。论文不久又以“《西游记》是游戏之作”为题刊登在素有文学研究风向标之称的《文学评论》杂志1987年第4期。^③“游戏”说重返《西游记》论坛，并且作为新时期《西游记》主题观产生了重大影响。

时至今日，斗转星移，“游戏”说不仅早已过了彬彬之盛，而且时遭非议。其理论的“短板”在于：对于《西游记》这样的小说经典，“游戏”一词不免过于轻飘、简陋，容易忽视、消释作品丰富的社会、文化、文学价值。如徐朔方《明代文学史》指出“胡适在《〈西游记〉考证》中的说法也许失之轻忽，鲁迅在《中国小说的历史变迁》中的观点可能过于简括”（124）。还有学者明确指认“游戏”说有违《西游记》文本实际，“值得商榷”。^④正是对“游戏”说的质疑、批判和扬弃，激发了进一步探究《西游记》主题和文化蕴涵的热情，促使《西游记》主题研究的多元、开放性发展。

从上可看出《西游记》“游戏”说的演化轨迹：肯定、否定、否定之否定，螺旋交替运动。借用黑格尔的辩证逻辑，从低到高，由浅入深，是一个“正反合”的发展过程。还可以看出，在这一发展

过程中,“正-反”二元对立较为激烈,但“合”的环节并不充分,远非成熟,胡适以降,虽经几次反复,然而都尚未完成真正意义上的理论融合和革新。所以,在当下认知水平、时代条件和学术背景下作一次全新的综合与阐释,以丰富、革新其理论蕴涵,是完全可能和必需的。

二、“第二次天真”

游戏与儿童有天然联系,游戏精神正是儿童天性。

马克思对古希腊神话的精辟论断为我们评论《西游记》和“游戏”说提供了方法论范式。他正是从儿童天性来分析古希腊神话,指出古希腊是“人类的童年时代”,而且是“正常的儿童”(有别于迟滞和早熟),发展了儿童“最完美的天性”——天真与健康,因而古希腊神话具有“永久的魅力”。马克思还进一步分析:进入文明时代以后,远古先民借用“幻想-想象”来征服自然力的“神话”已经灭绝,人们欣赏它,其实质就在欣赏已经逝去——“一去不复返”——的儿童时代,渴望“在更高的阶梯上把儿童(自己)的真实再现出来”(《政治经济学》83)。

胡适最先注意到《西游记》的儿童性,他在《〈西游记〉考证》中论述“闹天宫”时说:

美猴王的天宫革命,虽然失败,究竟还是一个虽败犹荣的英雄。这七回的好处全在他的滑稽。著者一定是一个满肚牢骚的人,但他又是一个玩世不恭的人,故这七回虽是骂人,却不是板着脸孔骂人。他骂了你,你还觉得这是一篇极滑稽,极有趣,无论谁看了都要大笑的神话小说。正如英文的《阿梨思梦游奇境记》[*Alice Wonderland*, 现通译《爱丽丝漫游奇境记》],虽然含有很有意味的哲学,仍旧是一部极滑稽的童话故事。(此书已由我的朋友赵元任先生译出,由商务出版。)现在有许多人研究儿童文学,我很郑重的向他们推荐这七回天宫革命的失败英雄《齐天大圣传》。(915)

他看到《西游记》与儿童的关系,创造性地把

《齐天大圣传》界定为“神话小说”、“童话故事”,与西方现代儿童文学等量齐观,从而揭示出《西游记》独特的美学品质,也为后来的《西游记》研究开辟了“神话-童话”这一特殊领域,使《西游记》的学科形态得到前所未有的“美化”与提升。

但胡适不是一个马克思主义者。他没有《政治经济学批判·导言》那样的历史和辩证唯物主义观点,没有看到《西游记》作为再生态神话,传达的是文明时代中华民族的情感、智慧,而并非先民草昧时代的朦胧、天真,其“永久的魅力”正是“在更高的阶梯上把自己的真实再现出来”,作品的游戏精神、儿童天性与自觉的艺术思维融而为一,其中蕴含着中华民族独立于世界的历史和文化内容。没有对《西游记》“儿童性”和游戏精神的正确认识,一味认定它“没有什么微妙的意思”,“游戏”说无疑缺失了灵魂,流于浅尝辄止。

这种游戏精神的艺术境界被现代西方美学家称之为“第二次天真”和“健康的儿童性”。新人本主义的代表马斯洛致力于建立“新感性”——重建现代社会理性与感性的和谐关系,将“自我实现”当作人性解放的标志。他认为:具有自觉艺术思维的作家和诗人“既是非常成熟的,同时又是非常孩子气的”,他们的思维是理性、深刻的,同时保留了儿童时代的感性记忆和情感、情绪的痕迹,是特殊的“游戏方式”,所以文学的纯正是一种“健康的儿童性”,作者的艺术真诚是“第二次天真”,而艺术创作的过程则因为“儿童-成人”这一“双重视角”的存在,恰恰是一种审美的游戏——“健康的倒退”(马斯洛 87)。应该说,马克思与马斯洛都以人为出发点,都追求人性的解放,对艺术创作“儿童性”的认识具有高度的同一性,甚至也可以说,马斯洛“第二次天真”和“健康的儿童性”学说正是对马克思“在更高的阶梯上”再现“儿童天性”思想的发展。^⑤

《西游记》不失为一个体现人类“第二次天真”和艺术游戏精神的活标本。孙悟空就是一个典型的儿童形象,而且是一个典型的顽童——最富生命活力和创造性的儿童——形象。人猴神三维一体的外形,灵活好动的秉性,天真、赤诚的心理、情感轨迹,简单、稚拙的思维和行为方式,以及艰辛而辉煌的成长历程,聚焦为一种文明时代“健康的儿童性”。从艺术形态上说,作为再生态神话的《西游记》,完全符合现代儿童文学的理

念。对此,袁圣时于1948年所作《〈西游记〉研究》一文明确指出“今观《西游记》纵恣谐谑,独逞胸臆,其调诙之所及,至于仙佛同仁,神魔一体,其他神话小说中固未见有此种格调也,故吾曰:‘谓之为世界的一部绝大童话小说,宁非尤宜’”(766)。林庚则结合晚明后蒙浪潮和浪漫文风,对《西游记》的儿童性和游戏精神作了深刻的分析,指出:

它《西游记》以儿童的天真烂漫的情趣讲述着动物世界的奇异故事,以及它所赋予孙悟空的活泼好动、富于想象和轻松游戏的乐观性格,都正暗含着当时社会思潮中寻求精神解放与回到心灵原初状态的普遍向往。《西游记》中的童话性与李贽的“童心说”,分别在文学与哲学的不同领域中体现了这共同的向往。(100)

《西游记》的全部“儿童性”即表现为:以“儿童的眼光”看世界,以“儿童的心理”体验人生,以“儿童的天性与天真”作为展现人物(主要是孙悟空)言行的依据和动因,从而直接赋予了作品游戏的精神——乐观、快乐、灵动的精神情调。孙悟空那种匪夷所思的顽劣行为(如在如来佛祖的手心里撒猴尿之类的恶作剧),无法无天、狂放不羁的性格(如闹三界不服阎罗、玉皇大帝的管束),还有他“从来都有那样好的兴致,那样乐观的心情”,说话做事从来不瞻前顾后,总是一往直前,等等,只有从儿童天性的角度,在童话本体和游戏精神的观照下才能得到合理的解释。即是说,正是这种“健康的儿童性”、“在更高的阶梯上”再现出来的“第二次天真”熔铸了孙悟空的完美形象,构成了《西游记》的现代性游戏精神和童话逻辑。

又及,王德威曾指出:现代性离不开传统的土壤,一切“现代性新知”都是基于“前因后果的逻辑”的“‘后’见之明”(9)。对于现代“儿童性”思想,中国也有悠久的传统、肥沃的土壤、丰富的资源。从孟子“大人者不失赤子之心”到李贽童心论,可谓源远流长,一脉相承,其中尤以老子的论述最富有形上哲理性本体论意义:

常德不离,复归于婴儿。含德之厚,

比于赤子。毒虫不螫,猛兽不据,攫鸟不搏。骨弱筋柔而握固。未知牝牡之合而腴作,精之至也。终日号而不嘎,和之至也。(陈鼓应276)

这是对儿童和儿童性最纵情、最美丽的颂歌。在这里,“童心”不仅是有德君子的象征,而且是整个宇宙的精华,“万物之本源”;“复归于婴儿”一语与“第二次天真”、“健康的儿童性”同气连枝,血脉贯通,惟其独立华夏,穿越千载的“先见之明”,更显出中华文明的早慧和成熟。结合《西游记》,这一宝贵的思想资源,连同马克思、马斯洛的现代儿童性理想,亦当为“游戏”说应有之义。

三、游戏本真:克服对自由的羁绊

晚清以降,西风东渐,现代西方哲学和文学思想大量流入,其中即有席勒“游戏”说。席勒认为“艺术即游戏,游戏即自由。”从形式上,“诗(即艺术)的表现的美就在于自然本性在语言桎梏中自由的自动。”从思想上,艺术的本质在克服异化、实现自由,“让美走在自由之前”(转引自朱光潜442)。

席勒的自由思想来源于“异化”的哲学概念。所谓“异化”,按黑格尔的理解是对本质的疏远化、异己化,费尔巴哈运用“异化”揭示了宗教——基督教的本质,马克思在扬弃黑格尔、费尔巴哈“异化”概念的基础上创立了影响深远的“异化劳动”学说。席勒将“异化”界定为对自由的束缚(桎梏),他的“碎片”说成为从黑格尔的纯粹哲学思辨到马克思社会实践考察的过渡。席勒在《审美教育书简》中指出:

近代社会是一种精巧的钟表机械,其中由无数众多但是都无生命的部分组成一种机械生活的整体,政治与宗教,法律与道德习俗都分裂开来了;欣赏和劳动脱节,努力与报酬脱节。永远束缚在整体中一个孤零零的断片上,人也就把自己变成一个断片了;耳朵里所听到的永远是由他推动的机器轮盘的那种单调无味的嘈杂声音,人就无法发展他的生存的和谐;他不是把人性印刻到他的自

然上去,而是变成他的职业和专门知识的一种标志。就连把个体联系到整体上去的那个微末的断片所依靠的形式也不是自发自觉的,而是由一个公式无情地严格地规定出来的。这种公式就把人的自由智力捆得死死的。死的字母代替了活的知解力,熟练的记忆比天才和感受能起更好的作用。(转引自 朱光潜 445)

面对近代社会的全面异化,特别是人被肢解为“碎片”的现实,席勒给出的疗救方案是艺术和审美,认为艺术和审美的游戏精神是克服异化、实现自由的必由之路。他说“只有当人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人”(转引自 朱光潜 450)。艺术的冲动即游戏冲动,审美的状态即游戏状态,只有在游戏冲动和游戏状态中,才能完成“人性的完满实现”,成为一个自由、完整的人。所以游戏的本真,即是克服对自由的羁绊。

胡适和鲁迅是“五四”新文化旗手,主张“别求新声于异邦”,必然受到席勒以及斯宾塞“游戏”说的影响。然而,虽然两人以“游戏”概括《西游记》的艺术精神,却都没有谈及这一主要的理论来源。揆测缘由,胡适《〈西游记〉考证》主要在匡正谈禅、证道、释儒诸说为搜寻微言大义而“走火入魔”的弊端,与席勒“游戏”说的深层次自由指向似有所抵牾,自然不便提及;鲁迅《中国小说史略》旨在史论,即对《西游记》作文学史定位,且以所论简扼精辟著称,也不会铺排“游戏”说的来历。正因如此,后人理解的《西游记》“游戏”说,都依循他们的本意,集中于作品游戏笔墨的艺术特征和滑稽性美学风格一途,而忽视作必要的理论前溯。

这样的先天不足,就不可避免地挤压了“游戏”说的理论蕴涵,失却“游戏”背后的哲学隐喻,“游戏”就变得苍白和狭隘。胡适初创“游戏”说即已有所困惑,他在《〈西游记〉考证》中说:

我要请问一切读者,如果著者没有一肚子牢骚,他为什么把玉帝写成那样一个大饭桶?为什么把天上写成那样黑暗、腐败、无人?为什么叫一个猴子去把天宫闹得那样稀糟?(915)

《西游记》分明是孤愤之作,“有鉴戒之意寓焉”,那怎么又说“没有什么微妙的意思”,“我们也不用深求”呢?自相矛盾之处显而易见。

如果引入席勒“游戏”说的原初立意——自由,问题就会迎刃而解,观察《西游记》和胡适“游戏”说也会别有洞天。

《西游记》是神魔小说,但究其“游戏”的“命意”,却与自由有本然的联系。“西天取经”的情节母题,如果撇开其历史真相,说到底就是一个追求自由理想的象征。“九九八十一难”则是古代中国人民为实现这一自由理想而不懈奋斗的艰辛历程的形象记录。孙悟空大闹三界,如勾销猴属生死簿,不服阎罗管束,其实质是挣脱自然规律(生老病死)的制约,达到“与天齐寿”的无限境界,追求生命自由。“唐太宗入冥”,在地狱经受精神拷问,反悔在一生征战中残杀无数生灵的罪愆,回阳后钦差“御弟”陈玄奘赴西天取经,名曰“超度亡灵”,其本意是抚慰心灵创伤,实现精神慰藉,实质是追求自身精神解放和心灵自由。“如来造经”,本意在拯救人类,构建社会和谐。“唐僧取经”与“如来造经”遥相呼应,从“自救”与“他救”(也称为“追求”与“拯救”)两个流向构成了追求和谐社会的理想蓝图。从生命自由,到精神自由,再到社会和谐,体现的是由低到高、由片面到全面,从必然王国到自由王国的自由意识。自由,理所当然对《西游记》“游戏”密谛的最佳揭秘之一,游戏笔墨则是《西游记》游戏精神的媒质载体,及浪漫文风的审美体现。^⑥胡适《西游记》“游戏”说与席勒的哲学思想,在“游戏—自由”的环节取得了同构。重新阐释《西游记》“游戏”说,理应“溯其本源,析其成份”,“考其起源,究其流别”,^⑦将席勒的自由指向吸纳进《西游记》广博深邃的哲学蕴涵中去。

四、《西游记》的游戏结构:人类学阐释

现代人类学是研究人类自身本质和历史的综合性学科,包括游戏在内的一切文化现象都将在这一现代性学科框架里受到重新审视。泰勒《原始文化》、弗雷泽《金枝》和卡西尔《人论》等人类学经典著作对游戏都作过探讨。目前较有代表性、较为流行的是由荷兰著名人类学家、文化史学

者约翰·赫伊津哈所作的游戏定义:

游戏是一种自愿的活动或消遣,在特定的时空里进行,遵循自由接受并绝对具有约束力的规则,自有其目的,伴有紧张、欢乐的情感,游戏的人具有明确不同于平常生活的自我意识。这个概念似乎能够包容动物、儿童和成人中一切所谓的“游戏”。可以断言,“游戏”这个范畴是生活里最重要的范畴。(31)

借用这一定义考察《西游记》,《西游记》作为神魔小说所记叙的“西天取经”业已消解掉自身的历史真实——唐代高僧赴印度取法解惑的宗教事件,而构成一个现代人类学意义上的游戏。四百年前的中国小说经典竟然符合现代游戏的基本性质和法则,无论如何是今人诧异的。

首先是游戏的规则。

规则制定者是如来佛祖。“如来造经”的目的是拯救人类:南瞻部洲(影射东土大唐)灾难深重,人民永坠阿鼻地狱,故造三藏真经引渡洪波苦海,又因恐民众愚昧,不识真谛,“怠慢瑜伽正宗”,所以要求人类自我觉醒,“苦历千山,询经万水”,前往灵山求取。这个先验性的总体设计完全反映了宗教的本质,就像马克思指出的那样:它是一种主宰性力量,一种“高高站在他们[这里泛指被动无助和不觉悟的人民——引者注]上面的权威”,“从上面赐给他们雨水和阳光”(693)。为了保证取经游戏的进行,如来以圣哲的身份在造经的同时制定了相应的游戏规则。关于游戏规则的情况如下:

创意设计:如来佛

监督(裁判):观音菩萨

取经人:唐僧师徒

目标:灵山灵鹫峰

过程:九九八十一难

任务:取经

验收:唐王李世民接受真经

嘉奖:取经人得道成真(游戏结束)

从《西游记》的宏伟总体构思来看,作为游戏,取经过程(作品的情节主体)始终遵循这个游戏规则进行,按作品的说法叫“一路西行”。当然,为了加强游戏的生动性和曲折性,作品还设置

了一条“规则与反规则”斗争的副线。孙悟空与取经统帅唐僧发生冲突几度脱离轨道、猪八戒因禅心不定产生动摇意欲退出、六耳猕猴试图颠覆如来的旨意冒名顶替自行取经,都反映出“反规则”的意向。这是作品的独具匠心,增添了无限的艺术魅力。在加入游戏刺激性、复杂性的同时也说明这个规则最终“绝对具有约束力”,不可挑战,不容颠覆。

其次是游戏的特征。

《西游记》的游戏特征也基本符合人类学定义。如“不同于平常生活”的虚拟性、参加者的自愿原则、以攫取快乐为目的等等,《西游记》悉数具备。

取经人加入游戏都出于自愿,包括形式上的自愿即被胁迫的“自愿”。唐僧曾许下“洪誓大愿”:“如不到西天,不得真经,即死也不敢回国,永堕沉沦地狱。”不仅“自愿”,而且是其一生宏志。悟空、八戒、沙僧以及白龙马禅心不一,各怀心机,但他们都曾向观音菩萨表示“愿去”,也通过了菩萨设置的各种考验,并且实际上完成了游戏的全过程,就连猪八戒也是步履蹒跚地走完了十万八千里,所以基本都算自愿。观音(代表如来)寻找取经人,于唐僧师徒都有“点化”之功,从游戏的“自愿原则”来说,就是在游戏之前商定“契约”。

游戏“不同于平常生活”。大凡游戏,其意味全在超越生活常态,具有虚拟性。它越接近生活本真就显得越简单,就越缺乏刺激性和吸引力,如果两者完全等同,那么其游戏性为零;反之,它越远离生活形态,则越有复杂性和难度。当然,如果太过复杂就有可能吓退参加的人,或者使游戏不能进行到底。《西游记》作为神魔小说,具有最大的虚拟性,最大程度地远离了生活,所以是难度最高的游戏。在历史上,唐僧取经的目的只是“问难解惑”,所遇困难不外乎一路上的自然灾害和若干人间盗贼作祟,而在《西游记》,取经却成了“开民智,保大唐”的崇高事业,除了穷山恶水阻路,更有各路妖魔阻挠。猪八戒在取经路上常打退堂鼓,说明他意志不坚,也说明这个游戏太困难。只是,这样的安排不是要证明如来设计上的弊病,而是用来证明这个游戏的复杂和周密。所以如来一方面派遣大量神佛下凡,化身妖魔捣乱搅局,以“九九八十一难”来增加难度,另一方面

又安排观音等神佛力量暗中保护取经人的安全,甚至赐予唐僧一件“百毒不侵”的锦斓袈裟,以确保游戏在艰难中进行,玩的是“一边关门一边开窗”的“上帝式”智慧。

“紧张、欢乐的情感”——愉悦感。诚如约翰·赫伊津哈所说,“游戏是一个阳光灿烂的世界”,其第一要义是愉快,知识和道德教育的目的尚在其次。在《西游记》这个取经游戏里,取经人都在享受着参加游戏的乐趣。唐僧以苦为乐,勇往直前。孙悟空永远兴高采烈,以除妖为最大的快乐。猪八戒一副乐呵呵“阳光灿烂”的样子,整日插科打诨,包袱迭出,是取经路上的一枚可爱的“开心果”。《西游记》情节叙述的模式可以概括为:失败——胜利(困厄——解脱)、紧张——欢乐。前者是事实逻辑,后者是情感逻辑。而《西游记》的艺术真实固定在特有的游戏框架里,各类人物忘情地投入,尽情地表演,疯狂地享受,在物我二忘的境界中体现“自我意识”和自我价值,而历代读者也在对这一游戏的观赏中,也即在与参加者的心理共鸣中感受其艺术魅力,度过“开心”一刻,完成一次次赏心悦目的精神之旅。

再次是游戏背后的隐喻。

把《西游记》当作一个游戏结构,是一种全新的人类学阐释,除了说明其游戏形式,重点理应在阐释隐藏在游戏背后的文化意蕴,否则,“游戏”说就失去了作为文学批评范式的意义。

游戏结构越庞大,其隐含的内容就越丰富。老子说“埏埴以为器,当其无,有器之用”(陈鼓应101)。借用西方文论的术语则是“空白结构”。游戏,是一个“器”,是一个“空白结构”,富有开放性和包容性。只要不去消解它的游戏性质,游戏的进行一定有许多种方法,也一定有许多种不同的阐释。《西游记》也是一个“器”,一个“空白结构”,所以历来阐释纷繁不一,所谓“说不尽的吴承恩”、“说不尽的《西游记》”。它可以是儿童眼里的打妖怪,也可以是儒、释、道各家标榜的高深哲理,其实质都是对游戏设计者(吴承恩通过如来佛)先验性立意的个性化揆度。有学者归结为“原罪——消业——解脱”,其阐释建立在基督教和佛教哲学的基础上。^⑧又有学者视其为一个“远古成年礼”的原型模式,归纳为“儿童犯错——严酷考验——成年命名”的“成年礼仪式”,则是以人类学原型批评理论为依据。^⑨推而

广之,诸如“情理对抗”、“追求自由”、以及“阶级斗争”诸说亦都可作如是观。正是开放性的游戏结构为《西游记》搭建了一个意义平台,众多阐释则组合为《西游记》的象征意义群。

总之,以人类学原理阐释“游戏”说,最可能保持游戏的原生性,从而保持了《西游记》作为文化载体的原生态面貌,任何主题抽绎都会在“游戏”的框架里得到合理的解释。反之,诸如“谈禅”、“证道”一类孤立、单一、固定的主题观都会损害游戏的特征和乐趣,虽然其言炎炎,其势滔滔,也实难射中《西游记》之鹄的。胡适力倡的“游戏”说,有新知,也有疏漏,说《西游记》“没有什么微妙的意思”似乎过于简单疲敝,而说这些意义“并不隐藏,我们也不用深求”(923),倒是不失为允当适宜之论。

注释 [Notes]

①胡适考证《西游记》作者为吴承恩,曾为一时信论。目前对于吴承恩是否为《西游记》之确凿作者,学界又起不同意见。为了行文方便,本文姑且以吴氏作一象征性指代。

②如张书绅《新说西游记总评》指出汪澹漪、陈士斌“谓证仙佛之道,则误矣。”此类批评“则有负此书也多矣。”参见张书绅《新说西游记》(合肥:黄山书社,1992年)11。又,刘一明《西游原旨序》批评汪澹漪《西游证道书》:“澹漪道人汪象旭,未达此义,妄议私猜,仅取一叶半简,以心猿意马,毕其全旨,且注脚每多戏谑之语,狂妄之词。”参见朱一玄编《〈西游记〉资料汇编》(郑州:中州书画社,1983年)245。又,刘廷玑《在园杂志》云《西游证道书》“其批注大半摸索皮毛,即通书之太极、无极,何能一语道破耶?”参见刘荫柏《西游记研究资料》(上海:上海古籍出版社,1990年)690。

③参见吴圣昔《西游新解·后记》(北京:中国文联出版公司,1989年)284-88。

④参见许振东“胡适和鲁迅之《西游记》‘游戏’说值得商榷——从眼泪的悲情视域重新解读《西游记》”,《河北学刊》1(2010):93-97。

⑤倡导“儿童性复归”是现代西方的一种思想潮流,代表人物除了马斯洛,还有乔治·巴塔耶。他认为只有“孩童性”(les particularités de l'enfant)才是人的本质,文学因为“孩童性”而成为“绝对至尊的王国”。参见张生“孩童性,消耗性与至尊性——论巴塔耶眼中的作家与诗人”,《文艺理论研究》3(2012):17-22。

⑥对这一问题,拙文“自由《西游记》主题新说”所论甚

详,可聊备参考《上海大学学报》2(1996):45-50。

⑦陈寅恪《西游记玄奘弟子故事之演变》,原载《国立中央研究院历史语言研究所集刊》1930年二本二分册,收入《金明馆丛稿二编》。转引自刘荫柏编《西游记研究资料》(上海:上海古籍出版社,1990年)714。

⑧参见余国藩“英雄诗《西游记》的另一个观察”,《中国时报》(台北)1973年12月13、14日;梅新林、崔小敬主编《20世纪〈西游记〉研究》(北京:文化艺术出版社,2008年)406-16。

⑨参见方克强“原型模式《西游记》的成年礼”,《文学人类学批评》。上海:上海社会科学出版社,1992年。

引用作品 [Works Cited]

陈鼓应《老子注译及评介》。北京:中华书局,1984年。

[Chen, Guying. *A Critical Commentary of Annotated Laozi*. Beijing: Zhonghua Book Company, 1984.]

胡适《〈西游记〉考证》,《胡适古典文学研究论集》。上海:上海古籍出版社,1988年。

[Hu, Shi. *A Textual Criticism of A Journal to the West. Hu Shi's Critical Essays on Ancient Chinese Literature*. Shanghai: Shanghai Ancient Books Publishing House, 1988.]

约翰·赫伊津哈《游戏的人》,何道宽译。广州:花城出版社,2007年。

[Huijinga, Johan. *Homo Ludens*. Trans. He Daokuan. Guangzhou: Huacheng Publishing House, 2007.]

林庚《西游记漫话》。北京:人民文学出版社,1990年。

[Lin, Geng. *Talks about A Journal to the West*. Beijing: People's Literature Publishing House, 1990.]

刘荫柏《西游记研究资料》。上海:上海古籍出版社,1990年。

[Liu, Yinbai, ed. *Research Materials on A Journal to the West*. Shanghai: Shanghai Ancient Books Publishing House, 1990.]

鲁迅《中国小说史略》。北京:人民文学出版社,1973年。

[Lu, Xun. *A Brief History of Chinese Novels*. Beijing: People's Literature Publishing House, 1973.]

马克思“路易·波拿巴的雾月十八日”,《马克思恩格斯选集》第1卷。北京:人民出版社,1995年。

[Marx, Karl. “18th Brumaire of Louis Bonaparte.” *Selected Works of Marx and Engels*. Vol. 1. Beijing: People's Publishing House, 1995.]

——:“政治经济学批判·导言”,《马克思恩格斯列宁斯大林论文艺》。北京:人民文学出版社,1980年。

[———. “Introduction to A Critique of Political Economy.” *Marx, Engels, Lenin and Stalin on Literature and Art*. Beijing: People's Literature Publishing House, 1980.]

马斯洛《存在心理学探索》,李文滢译。昆明:云南人民出版社,1987年。

[Maslow, Abraham. *Toward a Psychology of Being*. Trans. Li Wentian. Kunming: Yunnan People's Publishing House, 1987.]

王德威“被压抑的现代性——没有晚清,何来‘五四’?”,《想象中国的方法——历史·小说·叙事》。北京:三联书店,1998年。

[Wang, Der-wei. “Repressed Modernity: Without the Late Qing, How Come the May Fourth?” *Methods to Imagining China: History, Novels and Narrative*. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 1998.]

吴承恩《李卓吾评本西游记》,李贽评点。上海:上海古籍出版社,1994年。

[Wu, Chengen. *Li Zhuowu's Annotated A Journal to the West*. Shanghai: Shanghai Ancient Books Publishing House, 1994.]

徐朔方等《明代文学史》。杭州:浙江大学出版社,2006年。

[Xu, Shuofang, et al. *A History of the Ming - Dynasty Literature*. Hangzhou: Zhenjiang University Press, 2006.]

叶朗《中国美学史大纲》。上海:上海人民出版社,1985年。

[Ye, Lang. *An Outline of Chinese Aesthetics History*. Shanghai: Shanghai People's Publishing House, 1985.]

袁圣时“《西游记》研究”,刘荫柏编《西游记研究资料》。上海:上海古籍出版社,1990年。

[Yuan, Shengshi. “A Study of A Journal to the West.” *Research Materials on A Journal to the West*. Ed. Liu Yinbai. Shanghai: Shanghai Ancient Books Publishing House, 1990.]

郑振铎“《西游记》的演化”,《中国文学研究》上册。北京:人民文学出版社,2000年。

[Zheng, Zhenduo. “The Evolution of A Journal to the West.” *Studies in Chinese Literature*. Vol. 1. Beijing: People's Literature Publishing House, 2000.]

朱光潜《西方美学史》。北京:人民文学出版社,1982年。

[Zhu, Guangqian. *A History of Western Aesthetics*. Beijing: People's Literature Publishing House, 1982.]

(责任编辑:王 峰)