

论《西游记》之“赌赛”叙事及其审美意趣

李桂奎

(山东大学 文艺美学研究中心, 山东 济南 250100)

摘要:基于经久不衰的“赌赛”风气,《西游记》善于将各种争强好胜的预测打赌与武力打斗以及心智斗法等游戏性较量纳入“赌赛”命题加以叙述。在这些“赌赛”叙事中,孙悟空与各路神仙、妖魔不是为了赢钱争物,而是以“赌输赢”“决胜负”为意。小说既借预测结果的“赌赛”叙述增强小说文本的悬疑性;又借武斗竞技“赌赛”叙述满足读者寻求惊险刺激的审美心理。各种“赌赛”叙事还将争强好胜的“心魔”蕴含其中,既使得神魔小说饱含世俗性,又有效地服务于“游戏中暗传密谛”创作主旨。从“赌赛”叙事维度看,《西游记》是一部“游戏”小说,蕴含着悬疑、惊险以及庄谐交织等多元审美意趣。

关键词:赌赛;悬疑;惊险;谐趣;心魔;游戏

中图分类号:I206.2 **文献标志码:**A **文章编号:**1009-1505(2020)04-0051-09

DOI:10.14134/j.cnki.cn33-1337/c.2020.04.005

“赌”,本是古往今来流行于民间的一种预测未来事态真相或通过抵押、赌注以角逐胜负、较量输赢的活动,包括赌博、赌猜、赌输赢、赌斗、赌咒等等,花样繁多,无奇不有。在必胜信念与胜败不期心理作用下,许多人会陷入嗜赌成性的迷津,于是“赌赛”游戏在经济、政治、军事以及日常生活诸领域经常发生。《西游记》在借叙述神魔故事以映射世态人情过程中,将侥幸、投机心魔及其支配下的“决输赢”“赌斗”“赌神通”“赌手段”“赌赛神通”等“赌赛”行为多次展现。此所谓“赌赛”,主要是指采取猜测真相打赌与武力较量以决输赢、定胜负的行为,不包括也有别于《大明律》规定惩治的“用财物赌赛以决胜负者”的“赌博”游戏。在这部小说的艺术世界里,不仅争强好胜的孙悟空常常成为“赌赛”叙事的主角,而且佛祖、道祖、菩萨等各路神仙以及给取经队伍制造磨难的各种妖魔,也经常参与到赌赛活动中来,不同程度地卷入赌赛较量,形成大大小小不下几十场系列化的“赌赛”叙事。各种各样的“赌赛”叙事既映现出驱动赌赛的各色世人心魔,又创造出悬疑、惊险、庄谐兼备等审美意趣。

一、赌赛“预测”与《西游记》叙事之悬疑性

在传统社会里,由“好赌之性”“喜赌之心”引发的以预测真相为动势的赌赛现象早已泛滥于民

收稿日期:2020-01-14

基金项目:国家社会科学基金重大项目“中国古代小说理论术语考释与谱系建构研究”(19ZDA247)

作者简介:李桂奎,男,山东大学文艺美学研究中心、文学院教授,博士生导师,文学博士,主要从事中国古代小说及理论研究。

间,由此形成的拿一件事情的真相如何或能否实现来赌输赢的活动不同程度地被写入各种小说戏曲中。元代康进之杂剧《李逵负荆》就曾以打赌叙述为戏,开创了这类故事叙述谐趣审美的先例。大概成书于明代前期的《三国志演义》第一百回也曾叙述曹真因与司马懿赌赛蜀汉兵是否来袭,曹真赌输了,在遭到兵败后,羞惭成病而死,已偶涉赌赛“预测”之事。至明代中后期的《西游记》,小说家方得心应手地将各种“赌赛”行为广泛纳入小说叙事,并善于通过各种花样的“赌赛”叙述,以映射世态人情和争强好胜、冒险急躁、投机取巧等世人心魔。需要强调的是,这部小说所写那些赌输赢的“赌赛”,不同于以输赢钱财为目的的“赌博”。

《西游记》所叙打赌决输赢故事,给人印象颇为深刻的是第六至七回所叙发生在如来与悟空之间的关于悟空能否跳出如来掌心之赌。故事大致由来是,悟空与二郎神斗法败阵被控制后,被押赴天庭推入八卦炉中。孙悟空逃出太上老君的八卦炉,继续危及天庭。玉帝不得已只好请求西天如来佛祖帮助惩治这个无法无天的猴妖。在《西游记》杂剧中,收伏妖猴的是李天王、哪吒太子和眉山大圣,小说却转而戏剧性地以如来的一段“赌局”展开:佛祖如来一见悟空便心平气和地提出要与他“打个赌赛”,并约定了游戏规则:“你若有本事,一筋斗打出我这右手掌中,算你赢,再不用动刀兵苦争战,就请玉帝到西方居住,把天宫让你;若不能打出手掌,你还下界为妖,再修几劫,却来争吵。”如来竟然拿玉帝的位子做赌注来跟孙悟空赌,这赌注不可谓不高。孙悟空凭着自己一筋斗十万八千里的绝技,自然觉得稳操胜券,不免在几分骄狂心态的作用下,毫不犹豫地满口答应下来。打赌开始,孙悟空猴急地纵身一跳,毫不费力就来到了五根擎天大柱下。随后,作者抓住孙悟空有恃无恐、得意忘形的性格弱点做文章,热情洋溢地运用戏笔写道:“大圣行时,忽见有五根肉红柱子,撑着一股青气。他道:‘此间乃尽头路了。这番回去,如来作证,灵霄宫定是我坐也。’又思量说:‘且住:等我留下些记号,方好与如来说话。’拔下一根毫毛,吹口仙气,叫‘变’,变作一管浓墨双毫笔,在那中间柱子上写一行大字云:‘齐天大圣到此一游。’写毕,收了毫毛。又不庄尊,却在第一根柱子根下撒了一泡猴尿……”这段文字写孙悟空自认为跳得够远了,不免得意忘形起来。为了留下记录,他带着俗界旅游者一样的恶习,在五根擎天大柱上题字。字题完后,还意犹未尽地在周围撒了泡猴尿,做了另一个记号,方才信心满满地一筋斗云折回。读了如此叙事文本,你不免会开口一笑。当孙悟空翻转筋斗云径回本处,要叫玉皇让天宫时,如来告诉他:“你还不曾离开我掌。悟空当然不信,睁圆火眼金睛看时,原来如来右手中指上明白写着那八个大字,而且大指丫里,还有些猴尿臊气,五根擎天大柱原来只不过是如来手指。这时,孙悟空才发现自己竟然没有跳出如来手掌。待他企图逃出如来手掌时,已措手不及地被如来翻掌压到五行山下。作者写这场赌赛,真是妙趣横生:一方面写孙悟空如何过于自信,不断地进行着各种自以为是的小动作表演;另一方面写如来佛祖如何操纵这场游戏,如何洞若观火地操控全局。一件决定天界皇位归属的大事,却取决于两个神魔的赌赛,作者叙述庄谐相映、雅俗共赏。关于这场赌赛,稳操胜券的如来事后也不免几分自鸣得意。第八回写他跟玉帝交差说:“我与他打了个赌赛,他出不得我手,却将他一把抓住,指化五行山,封压他在那里。”后来,悟空对这次“赌输”也不得心服口服地认账。第五十二回写他自述履历时说过:“其实如来多法力,果然智慧广无量。手中赌赛翻筋斗,将山压我不能强。”在《西游记》这部小说的整体布局中,关于如来佛祖所提出的这场“赌赛”叙述既带有扣人心弦的悬疑性,还具有事关西游故事全局的关目性。

非但如此,在接下来所展开的“取经缘起”部分,“赌赛”叙事仍然被《西游记》作者当作重头戏,一再搬演。首先是第九回所写的“袁守诚妙算无私曲,老龙王拙计犯天条”环节。这一环节基本沿袭了《永乐大典》的“送”字韵“梦”字条收录的一段残文《梦斩泾河龙》,语意基本类同一般话本小说,而且也只是以“甘罚五十两银”几笔带过,将赌赛落到钱财上^{[1]115}。《西游记》则不仅明确了龙王与袁守诚之间的较量是“我与他打了个赌赛”,将其纳入带有“赌赛”性质的博弈,而且除了罚银之外,还添加了“打坏

你的门面,扯碎你的招牌,即时赶出长安,不许在此惑众”这样的赌赛结果约定。按照小说细述,泾河龙王不料那天玉帝突然临时下诏,让龙王行雨,而且下雨时辰和雨量竟然完全合于袁守诚所言。不甘失败的龙王为了赢取赌赛,在鲋军师的鼓动下,不惜明知故犯地“行雨时差了时辰,少些点数”,冒险改变降雨时辰与数量。结果,他虽暂时赢了赌赛,却因改了时辰,克了点数,违了玉帝敕旨,被天庭论罪处斩。由此便连锁性地生发出“魏征梦游斩龙”“唐皇魂游地府”“观音显圣派三藏西天取经”等一系列故事。正是借助这样一场异乎寻常的“赌赛”,作者不仅将劈空而来的“取经缘起”故事讲得因果清晰,次序井然,而且也映现了发生在当事龙王身上的各种大作怪的“心魔”。泾河龙王与相士袁守诚这场赌赛也告诉世人:只要争强好胜的“心魔”作怪,即使赌赢了,也会付出惨重代价。

当然,在“西游”世界里,作者时而若不经意地将“赌赛”之事顺笔插入行文之中。如第二十五回写孙悟空在偷吃人参果后,被清风和明月两个小童骂了一顿,自知闯下大祸,便决定趁着夜色逃跑。为了不让他们发现,“腰里有带的瞌睡虫儿,原来在东天门与增长天王猜枚耍子赢的。他摸出两个来,瞞窗眼儿弹将进去,径奔到那童子脸上,鼾鼾沉睡,再莫想得醒”。作者以如此几句文字的交代,就将孙悟空得到瞌睡虫的事提起一遍。原来是他刚上天庭没多久,曾在东天门和增长天王猜枚耍子赌赛。赌赛的内容就是摇骰子猜大小。要知道孙悟空可是有七十二变的,他偷偷地变化一番,进去改了点数,就这样靠作弊赢了,还顺带赢了一个宝贝瞌睡虫儿。后来在取经路上,赌来的瞌睡虫多次被派上用场。第七十七回叙述师徒经过狮驼岭一段,开头有诗道:“六恶六根缘六欲,六门六道赌输赢。三十六宫春自在,六六形色恨有名。”在把这个故事定性为“赌输赢”较量的基础上,正文写师徒四人被狮王、象王、大鹏三个毒魔俘获,准备蒸了吃,危急时刻,变身逃脱的孙悟空再次“忽想起:‘我当初做大圣时,曾在北天门与护国天王猜枚耍子,赢得他瞌睡虫儿,还有几个,送了他罢。’即往腰间顺带里摸摸,还有十二个。送他十个,还留两个做种。于是将虫儿抛了去,散在十个小妖脸上,钻入鼻孔,渐渐打盹,都睡倒了。”使得几个烧火的小妖睡去,师徒方得以暂时脱身。这里所说的瞌睡虫是赢了护国天王而得,与前文不符。但无论如何,作者运用这种“草蛇灰线”法,一再提及、勾连往年赌赛之事。

另外,《西游记》中还有些许没有充分展开的“赌赛”叙事片段,如第二十六回写孙悟空因毁坏了五庄观人生果树而被拖住,镇元大仙跟孙悟空打赌要是能医活人参果树就跟孙悟空结八拜之交兄弟,并放唐僧师徒西行,孙悟空到处寻求灵丹妙药,却始终找不到。只好去找观音菩萨帮忙,观音菩萨满口答应说能救活人参果树,并向悟空介绍自己手持的净瓶具有“起死回生”的功能:“当年太上老君曾与我赌胜,他把我的杨柳枝拔了去,放在炼丹炉里,炙得焦干,送来还我。是我拿了插在瓶中,一昼夜,复得青枝绿叶,与旧相同。”作者根据需要,只将这场神仙和神仙之间的“赌赛”往事通过观音之口叙出,没有具体展开。至于老君和观音赌她的玉净瓶能否救活烧焦了的杨柳枝,赌注就是在朱紫国出现的观音的好色坐骑赛太岁。这个赛太岁就是观音菩萨通过这个赌局赢得的老君的金毛犼。类似附带提及的打赌定输赢的叙事还有,第八十三回写孙悟空因李天王的干女儿下界为妖,要去找李天王理论。李天王矢口否认有在下界为妖的女儿,将孙悟空捆绑起来治诬陷之罪。孙悟空却成竹在胸地说:“老孙的买卖,原是这等做,一定先输后赢。”将商人的“先输后赢”生意经也一股脑儿都搬弄出来了。

在《西游记》中,不仅各色人物会脱口提出“打个赌赛”“赌输赢”“赌一赌”这样的富有挑战性、挑逗性的赌赛提议,而且赌赛双方的每一次较量、争斗都被作者修辞化为“赌赛”,并映射出世人不量力、过于自信等“心魔”。

二、赌赛“斗法”与《西游记》叙事之惊险性

胜败兵家事不期,与人赌斗,总会有输赢胜负,各种赌赛之事大多颇具风险性,而且风险系数难以

估量。在《西游记》中,孙悟空被赋予争强好胜、生气凛然等秉性,且“一生受不得气”。由于“赌斗”本身固有“赌气”“斗气”等成分,因此,就孙悟空的英雄主义而言,为争一口气,他往往不顾生死悬于一线,甘愿冒险赌一把,可谓成也在善赌,败也在好赌;而对妖魔而言,他们为了眼前利益,往往不惜代价。这就使得在《西游记》作者所热衷的各种“赌赛”叙事中,险象环生的惊险刺激成为其突出的审美追求和效果。

《西游记》第六回“小圣施威降大圣”写二郎神与孙悟空斗法时“赌变化”,既有事前口头约定,又有具体的行动角逐,堪称精彩绝伦的“第一次赌”。大致是,二郎神受玉帝差遣增派去擒拿妖猴,与孙悟空大战三百回合难分胜负,于是便与四大天王、李天王商议,决意孤身前往“赌赛”,具体内容是赌斗“变化”。赌斗变化伊始,悟空变麻雀,二郎即神变鹰;悟空变大鹞老,二郎神即变海鹤;悟空变鱼,二郎神即变鱼鹰;悟空变水蛇,二郎神即变灰鹤。孙悟空变化多端,二郎神善于识破,真是道高一尺,魔高一丈。紧锣密鼓,好戏连台。后来,孙悟空变花鸨,“二郎见他变得低贱……故此不去拢傍,即现原身,走将去,取过弹弓拽满,一弹子把他打个蛰踵。”至此,争强好胜的孙悟空为了快速赌赢,确有点不择手段;而二郎神在不屑与之赌下去的时候,也违规现出原形,凭着恶性暴力,暂时占了上风。孙悟空见大事不好,眼疾手快,使出最后的解数,利用自己的器官变作土地庙,企图蒙混过关。只是由于慌乱之间,将不好收拾的尾巴变化为旗杆,放在庙后,还是被二郎神看出破绽。二郎神随即要采取捣毁窗棂、剔破门扇行动,孙悟空害怕自己的牙和眼睛受到伤害,赶紧来了一个急跳,躲避开来。在这场各显神通的赌赛中,孙悟空虽显得机灵乖巧,但又节节处于劣势,不时地陷入被动境地,已注定这场大闹天宫的败局。这段故事虽然在元代无名氏所作《二郎神锁齐天大圣》杂剧以及明代杨景贤《西游记》杂剧中皆有所涉及,并能够借以渲染降妖伏魔者的超强本领,但还是大体轮廓性的,且处于平铺直叙、简单粗糙层次。而《西游记》作者通过创造性地将某种“赌赛”心理融入,使得故事一波三折、跌宕起伏。不仅实现了脱胎换骨,而且还余漾不断,使这场未显胜负的赌赛,日后屡屡从孙悟空嘴里提及,造成小说叙事的“草蛇灰线”之妙。第十七回写悟空在向黑风山熊罴妖自我介绍时说:“显圣真君能变化,老孙硬赌跌平交。”意思是二郎神真君善于变化,我老孙硬性赌斗,终获险胜。第五十二回又写孙悟空自诉道:“威逼玉皇传旨意,灌江小圣把兵扬。相持七十单二变,各弄精神个个强。”他认为灌江口二郎神之所以耀武扬威,不过是因为要挟玉皇大帝不得不传旨搬来救兵。在那场强强相持赌斗中,自己施展七十二般变化本领。小说反复写孙悟空提及这段往事,表明他不仅从来不肯承认这场失败,而且反倒当作光辉履历炫耀。除了第五十二回写争强好胜的孙悟空也为自己被控制找到了理由:自己当时不小心才被太上老君用金刚琢打中天灵,导致被二郎神的狗咬伤腿而跌倒,并非真正惨败,第七十一回又写他再次解释说:“恶斗一场无胜败,观音推荐二郎来。两家对敌分高下,他有梅山兄弟侪。各逞英雄施变化,天门三圣拨云开。老君丢了金钢套,众神擒我到金阶。”当然,作者反复借孙悟空之口提起这场妙趣横生的赌赛,也是别具匠心的,至少足以见出孙悟空对这次赌赛还是刻骨铭心的,同时也给读者一种强化,正如戏剧所设一大关目,旨在不断巩固这次赌赛在人们心目中的印象。

取经队伍组成过程中的每一次遇险,都免不了一场场赌输赢性质的打斗与决斗。尽管这些赌斗未必有事前口头约定,与前述俗称的“打赌”有所不同,但作者仍将其定性为“赌赛”。且看取经队伍组建过程中的两场叙述,伴随的是“赌斗”。第十五回写“悟空赌斗小白龙”一节有这么几句:“那条龙张牙舞爪来抓。他两个在涧边前这一场赌斗,果是骁雄。”小白龙斗不过悟空,潜入水中。行者无可奈何,只得回来见三藏抱怨:“师父,这个怪被老孙骂将出来,他与我赌斗多时,怯战而走,只躲在水中间,再不出来了。”此处就将一场惊心动魄的恶战,修辞化为“赌斗”,将你死我活的血腥化为颇具惊险感的审美游戏。再看,第十九回叙述“悟空收服猪八戒”一节,用了下列几句话:“行者怎肯容情,举起棒,当头就打。他两个在那半山之中黑夜里赌斗。”惊险而不失粗暴,同样平添了几分兴味。再就是第二十二回写

大战流沙河收沙僧时,悟空又忙里偷闲地与八戒谈起了他的“买卖经”：“若论赌手段,凭你在高山云里,干甚么蹊跷异样事儿,老孙都会;只是水里的买卖,有些儿狼狽。”这里所暗含的“买卖经”就是扬长避短,表明孙悟空拥有处事沉着机智,不冒失莽撞等英雄本色。

相比而言,《西游记》所叙取经队伍与各种妖魔的赌斗更是显得惨烈惊险、令人惊心动魄。先看,第二十回叙述“黄风岭八戒斗妖”一节,行文如下:“那妖精那容分说,急近步,丢一个架子,望八戒劈脸来抓。这八戒忙闪过,轮钯就筑。那怪手无兵器,下头就走,八戒随后赶来。那怪到了山坡下乱石丛中,取出两口赤铜刀,急轮起转身来迎。两个在这坡前,一往一来,一冲一撞的赌斗。”善恶之间本来是一场不讲章法和规矩的大战,但作者为增强叙述中的“有惊有险”美感,也将其纳入“赌斗”叙事系列。再看,第三十二至三十六回叙述“平顶山莲花洞与金角大王、银角大王斗法”,更是一场“一翻二复赌输赢,三转四回施武艺”的“冒险”好戏:平顶山莲花洞金角大王、银角大王凭着手中的葫芦、净瓶、宝剑、扇子、魔绳五件宝器,神通广大。孙悟空想尽办法把妖怪宝贝骗到手的过程,实际上是与两个魔王苦赌而遍历惊险的过程。悟空每次将宝贝搞到手,却又由于不会使用,而得而复失。在打斗过程中,又先后被绳子捆住、葫芦装入,幸得每次都逃脱。几次交锋,千惊万险。整个赌斗情节是那么“惊险”“奇幻”,着实让读者替悟空出生入死捏一把汗。对此叙述效果,明代李贽曾评曰:“转转变化,人以为奇矣、幻矣,不知人心之变化实不止此也!人试思之,定当哑然而笑。”^{[1]260}这种千变万化、令人目不暇接的“赌输赢”叙述,既基于人心之变幻莫测,也符合人们猎奇的审美期待。

接下来,第四十一回写孙悟空大战红孩儿,也用如下一段文字将这场争斗修辞化为“赌输赢”行动:“这一场赌斗,比前不同,好杀:怒发泼妖魔,恼急猴王将。这一个专救取经僧,那一个要吃唐三藏。心变没亲情,情疏无义让。这个恨不得捉住活剥皮,那个恨不得拿来生蘸酱,真个忒英雄,果然多猛壮。棒来枪架赌输赢,枪去棒迎争下上。举手相轮二十回,两家本事一般样。”各施手段,各尽神通。红孩儿与孙悟空大战二十回合,见得不能取胜,虚晃一枪,抽身从鼻子喷出火来。孙悟空请求龙王用水喷火,可这是三昧真火,灭不了。悟空来不及躲避被烧成重伤昏迷,幸亏八戒用按摩法将他救醒。同样,第五十五回写悟空、八戒大战蝎子精,也被修辞化为一场“赌输赢”恶战:“各逞雄才恨苦争。惊天动地来相战,只杀得日月无光星斗更。三个斗罢多时,不分胜负。”小说总是先写遇险中的争输赢,继而写孙悟空等猝不及防地吃点小亏,最终借助外界力量战胜妖魔。

还有,第七十五回写在狮驼岭和青毛狮子怪斗法,孙悟空让青狮砍脑袋三刀。第一刀砍在头上纹丝不动,第二刀把孙悟空劈成两半。这时,青毛狮子怪叫道:“你这猴儿,你只会分身,不会收身。你若有本事收作一个,打我一棍去罢。”孙悟空道:“不许说谎,你要砍三刀,只砍了我两刀;教我打一棍,若打了棍半,就不姓孙!”然后孙悟空收了身,就要打青狮,青狮知道金箍棒的厉害,怕被打,就要赖用刀架住,情急之中,张开大口把孙悟空吞进肚里。如此赌斗,作者叙来亦令人惊心动魄。

总体看,《西游记》中每一场“赌赛”叙事无不是层层追险,扣人心弦。在作者的叙事谋略中,“惊险”效果与“赌赛”故事与生俱来。关于“惊险”式的叙事对读者构成的“惊吓”,清代金圣叹在评《水浒传》时曾多次阐发过:“夫天下险能生妙,非天下妙能生险也。险故妙,险绝故妙绝;不险不能妙,不险绝不能妙绝也。”^{[2]268}拿来评说《西游记》如此惊险迭起的“赌赛”叙事的惊险性审美效果,也颇为恰当。

三、赌赛“心智”与《西游记》叙事之哲理性

“赌赛”活动所固有的冒险因素和刺激感,容易让人忘乎所以,甚至迷失方向,种种心魔油然而生。清代世事洞明的纪晓岚曾有两句诗道:“局中局外两沉吟,犹是人间胜负心。”面对各种赌赛活动所预设的“局”,各色参与赌赛者望赢、必赢“心性”容易被诱发起来,不惜铤而走险。《西游记》所叙赌赛不

以赢取钱财为意,而主要用以承载诸多心理刺激和心理考验。

前述小说第七回所写佛祖一赌固然是为了尽快收服天不怕地不怕的孙悟空,令其修心成人,但这场“赌赛”叙事中,又隐含着孙悟空的掉以轻心、如来佛祖的胸有成竹等因素;第九回所叙泾河龙王与袁守诚一赌,主要为了推动取经行动而设,但也写出了龙王的争强好胜,任情使性。大致说,“赌赛”受心魔驱动,赌输是心魔使然,这些“心魔”包括好奇与不服输、投机与侥幸、得意忘形、过于自信或刚愎自用、爱面子等等人性缺陷。明代周臣曾对博弈有如此评说:“博与弈,乃贪心、杀心、痴心、嗔心之变理也。于事虽小,害道则大。人家不肖子孙,堕其窟窿,至于败荡家业、丧失身命者,要皆一念贪痴之心,有以溺之耳。少年之人,尤宜警戒。故曰:世人不省事,日日弈与博。赢得转头空,何须论高着?”^[3]此贪心、杀心、痴心、嗔心等都是赌徒们容易生发的心魔,这些心魔害人无算。各种赌赛大多起因于参赌者胜负心作怪,急不可耐地通过某种赌赛尽快了却眼前事往往成为事发初衷。

在《西游记》中,赌输者往往是由于妄自尊大、欲速不达、急于求成、轻率大意等心魔作怪。一旦陷入输局,代价往往惨重,甚至付出生命,其人生教训是深重的。比较突出的“赌赛”叙事尚有第四十五回至第四十六回“车迟国猴王显法”一节,堪称一场精彩绝伦的“连环”豪赌。虽然早在古代朝鲜的汉语教科书《朴通事谚解》就有大致故事轮廓,但其叙事重心似乎在“斗法”,是“车迟国斗圣”。而《西游记》所述则主要围绕孙悟空操纵的赌赛展开,作者不惜动用了万多字的篇幅,分别为“赌胜求雨”“赌坐禅”“赌法力”,将唐僧和虎力、鹿力、羊力三位大仙的三场“豪赌”,以及悟空如何帮唐僧赌胜三位大仙的全过程一一叙来,洋洋洒洒的笔墨中充斥着胆战人惊的音符。且细看此连台好戏:一开始写“赌求雨”,那虎力大仙上坛,发号施令:一声令牌响,风来;二声响,云起;三声响,雷闪齐鸣;四声响,雨至;五声响,云散雨收。五声令牌响本来分别对应风来、云起、雷闪齐鸣、雨至、云散雨收,却不承想被悟空偷偷做了手脚,令牌响过,风来后便停,云来后便散,更无雷无电无雨。让国王和大臣观看验证。悟空在每个环节到天上阻止风婆、雷公、电母,国师求雨不得。轮到唐僧登坛,也不打令牌,也不烧符檄,凭着台下悟空挥着金箍棒遥控,便达到了呼风唤雨,雨散云消的效果。赢得国王满心欢喜,文武官皆称赞。接下去写的是“赌坐禅”,鹿力大仙为助师兄,拔根短发,变作臭虫,弹上禅台,咬得唐僧扭肩缩颈,疼痒难禁,就着衣襟擦痒。悟空见状,捻下臭虫,给师父挠痒,又摇身变作一条七寸长的蜈蚣,径朝虎力大仙鼻凹里叮了一口。虎力大仙就坐不稳,一个筋斗,翻将下去,险些丧了性命。再接下去叙写的是赌隔板猜物。本来朱红漆柜内明明是放进了山河社稷袄、乾坤地理裙,结果被悟空施了法术,偷梁换柱。鹿力大仙必然猜错。后来又在柜内放了一个有碗来大小的仙桃,竟被从板缝儿钻进柜中的悟空啃得个干干净净,留下个桃核。羊力大仙又猜错了。最后在柜子里藏个道童,又被悟空暗里给剃了个光头,换了衣服,变作敲着木鱼、念着佛的小和尚。如果说唐僧师徒与三位号称国师大仙上半段赌什么求雨、猜枚、坐禅之类尚且比较斯文,那么,下半段面对屡赌屡输的局势,三个大仙求胜心切,恼羞成怒,越赌越起劲越上瘾,竟然转而提出“赌砍头、赌挖心、下油锅”,风险系数越来越高,显然已达到赌气、生死豪赌了。虎力大仙按照处罚规则被刽子手砍了,被悟空拔根毫毛变作黄犬,衔去了头,丢到御水河边现出原形,乃是一只无头的黄毛虎;鹿力大仙赌剖腹剜心也因此丧命,原来是一只白毛角鹿;羊力大仙最后也落得个“骨蜕皮焦肉烂”。作者叙述这场豪赌,从和风细雨到电闪雷鸣,每每是孙悟空有惊无险,稳操胜券;而三位大仙却步步陷入困境,白白地丢了性命。三位大仙虽然属于反派角色,不值得同情。但就事理看,他们本来道术高,却因为过于自信,反倒容易陷入圈套。期望越是不能实现,就会越高筹码;越希望挽回败局,就输得越惨,甚至不惜孤注一掷,铤而走险,企图通过险棋扳回,这正是赌徒“心魔”大作怪的恶果。如此下去,三位大仙终于把命给赌上了。若从三位大仙角度立论,那么可以说,车迟国一赌的惨败既可归因于三位大仙为了保住地位和颜面,更包含着他们争强好胜、不甘示弱、乘人之危等心魔作乱滋祸的因果。

无独有偶,第六十五回所写小西天小雷音寺的黄眉老佛口口声声“要和你打个赌赛”,向悟空发出挑战,声称:“如若斗得过我,饶你师徒,让汝等成个正果;如若不能,将汝等打死,等我去见如来取经,果正中华也。”对此,悟空镇定自若地笑道:“妖精不必海口,既要赌,快上来领棒!”那黄眉不识深浅,竟然喜滋滋,使狼牙棒抵住。小说所叙小雷音寺一赌既包含着妖魔为了不劳而获地取代取经团队的投机心理,也包含着急于求成等阴暗心理展示等。而孙悟空也受到冒失心魔左右,急不可耐,未能知己知彼就索性一赌。不料,被黄眉出手压在金铙下面,吃了大亏。最后幸得弥勒把黄眉怪收走,厄难才得以解除。

当然,《西游记》之“赌赛”叙事也从赢家那里更是提供了不少正面教益。大致说,赌赛之成败胜负,实质上不仅是武力较量,还是智慧的角逐,即所谓“斗智斗勇”兼具。直至第九十九回,作者还乐此不疲地在写观音菩萨在数落师徒四人所经过的灾难时,将其概括为“大赌输赢三十四难”。既为“大赌”,必有“大险”,名副其实。孙悟空之所以赢得豪赌,主要靠的是暗箱操作,幻形求助,本来这是违规的,但由于其动机正义,故而被当作美化孙悟空的机智来叙述。“十赌九骗”,得胜者靠的是从中作祟,请君入瓮,作者赋予这些巧设赌局者以人生智慧。

《西游记》所叙“赌赛”之事之所以不专注于叙述“赌博”活动,而乐此不疲地叙述“赌赛”斗法,主要是为了映现世人“心魔”,而非为了映现物质利益,颇具游戏色彩。同时,其叙事要理在于,巧妙地抓住人物的某些劣根性或心理缺陷做文章,不乏挖苦、调侃等笔调。阅读这部小说,不时地联想一下“胜败不期”人间至道以及嗜赌成性心魔,还会感觉到它于谐笔中往往含有庄重的人生哲理。

四、从“赌赛”叙事看《西游记》之游戏性

关于《西游记》这部小说的文本性质,以往或从主旨维度谓其为修行之书、寓言小说、哲理小说、滑稽小说、政治小说等说法,或从题材维度谓其为神怪小说、神话小说、神魔小说、童话故事、仙话小说、人生小说,或从体裁维度将其说成是游记体小说、记事体小说等等,可谓众说纷纭。而从作者津津乐道的“赌赛”叙事系列来看,《西游记》则是一部善叙游戏且笔法戏谑的双重游戏之作。

从小说命名上看,自唐传奇以来,中国小说形成了偏重叙事的“记”体与偏重写人的“传”体。与同为写梦的《枕中记》《南柯太守传》之不同,我们可以分辨出二体的差异。在章回小说中,《水浒传》是“传”体的代表,而《西游记》则属于“记”体的代表。从这个意义上说,《西游记》是西游之“记”,而非西行之“游记”。一言以蔽之,它是一部“杂记”类小说,而非记录游赏风景的“游记”之作。在中国古代小说文体意义上,“杂记”体小说一开始有其特殊所指,是以《西京杂记》《酉阳杂俎》等笔记小说为代表的,其主要的文体特征性为形式短小,记事简明,后来大凡带有杂录性的作品皆可称为“杂记体”,《西游记》属于后一种情况。关于百回本《西游记》的作者问题,质疑“吴承恩”说的学者认为,最原始的资料是清代人撰写的《天启淮安府志》,该书在著录“吴承恩《射阳集□卷》四册,《春秋列传序》,《西游记》”时并未注明此《西游记》是一部什么性质的著述;而清初黄虞稷《千顷堂书目》却把吴承恩《西游记》纳入“舆地类”,表明吴承恩的《西游记》是一部地理游记性质的著作。如果吴承恩《西游记》果属像《徐霞客游记》那样的游记性质的著作,那么它就可能与现行小说《西游记》不可同日而语,吴承恩自然也就不是小说作者。然而,现存《西游记》是“记”体,尚未发现另一部“游记”体的。天启《淮安府志·艺文志》提到,吴承恩著有《西游记》一书。另外,这部府志的《人物志》又说,吴承恩“性敏而多慧,博极群书,为诗文下笔立成,清雅流丽,有秦少游之风。复善谐剧,所著杂记几种,名震一时”^{[1]164}。所谓“清雅流丽”“谐剧”“杂记”云云,与现存《西游记》的格调又基本吻合。因而也不断有人怀疑《千顷堂书目》乃是误判。在没有两部不同性质的《西游记》并出的情况下,我们宁肯将这部绝无仅有的“杂记”体

《西游记》归到吴承恩名下。

清人任蛟《西游记叙言》曾指出：“《西游记》天书也，奥妙奇方，无般不载，泄诸经之所未泄。《黄庭》乃道德真言，此记加以誓愿宏深，庄严净土，殆本诸琅嬛玉册。特以道传久晦，如果明言直指，却不容全盘托出，虽欲面命耳提，又转恐骇惊凡目，故以戏言寓诸幻笔，使无知愚贤不肖，皆能寓目以为逍遥游，得有大智慧大因缘人，参以修之悟之，登此慈航，实及至人说法，一片度世慈悲心也，即所谓忠恕心也。海之淳淳，俱系妙谛，一任听之藐藐，例诸稗官小说为戏言矣。”^{[1]360}指出其固有的“姑妄言之姑听之”的“逍遥游”特点，以及“戏言寓诸幻笔”的叙事妙谛，而非那种脚踏实地地游赏风光、风情的“游记”。鲁迅曾经指出：“然作者虽儒生，此书则实出于游戏，亦非语道，故全书仅偶见五行生克之常谈，尤未学佛，故未回至有荒唐无稽之经目，特缘混同之教，流行来久，故其著作，乃亦释迦与老君同流，真性与元神杂出，使三教之徒，皆得随宜附会而已。”^[4]同样是将《西游记》定性为一部充满人生之道的游戏小说，而未强调其跨越时空的“游记”性。

在中国文化传统中，“游”是一个内蕴非常丰富的概念。从“游泳”到“旅游”，再到“游戏”，“游”之意关涉到好玩、休闲、娱乐、审美、嬉闹、喜剧、身游、心游、神游、逍遥游等方方面面。孔子所谓的“游于艺”和庄子所谓的“逍遥游”“乘物以游心”奠定了“游”文艺思想的审美与哲学基础。《西游记》以“游心”“神游”为思想内核，以“游戏”其表以明乎理为主旨，以“赌赛”等“游戏”方式为叙事内容也是其“游”的具体体现。鲁迅先生所谓的“但觉好玩”，胡适先生所谓的“开口一笑”，正道出了《西游记》这部小说的意趣。这其中包含着游戏故事与游戏笔调的内在精神关联。

打赌靠猜，胜者基于运筹帷幄、神机妙算，败者缘于过于自信、过于狂妄。由于“赌赛”本身是一种事关输赢的游戏，因而《西游记》中的“赌赛”故事又天然地含有游戏意趣。此前，元代康进之杂剧《李逵负荆》即以喜剧效果取胜，写李逵偶闻宋江强占民女的讹言，火冒三丈，回来嘲弄宋江，并行凶滋事。莫名其妙的宋江只好选择与李逵以杀头打赌。粗鲁的李逵最终输了，却凭着耍赖，甘愿挨打而保住头颅。尽管在“西游”故事的传承和演变过程中，诸多民间传说、说话艺术以及“西游”杂剧使得其主要的人物、情节、结构等已基本成型，但直到《西游记》，作者才在借鉴和传承的基础上驰骋才思，夺胎换骨，融入了自己独特的创造，从而开创了以神魔映现世人心魔的小说创作先河。《西游记》的独特之处在于，通过这些“赌赛”叙事，作者将各类庄严肃穆的神佛妖魔拉下神坛，让他们扮演世俗社会的各种充满人情、人性趣味的角色。

《西游记》前前后后，“三言”“两拍”也每每涉笔赌赛，且彼此之间存在某些文本相似迹象。如《警世通言》第四十卷《旌阳宫铁树镇妖》有这么一段文字写南海龙王的三太子提出与许逊真君“赌赛一阵，才晓得我的本事”，虽然赌的是砍杀武功，但叙事笔调和《西游记》“赌赛”叙事较为仿佛；《醒世恒言》第二十二卷《吕洞宾飞剑斩黄龙》也写长老与和尚约定“赌赛输赢，不赌金珠富贵”，与《西游记》所叙赌赛性质也大致相类似。再如，《二刻拍案惊奇》卷二《小道人一着饶天下 女棋童两局注终身》写村童周国能棋艺高超，“那不伏气甘折本的小二哥与他赌赛，十两五两输与他的”，赌赛的输赢是要靠钱财来支付的，与《西游记》所叙赌赛有所不同。当然，“三言”“二拍”所叙赌博或赌赛相对数量也较少，规模不大，难以与《西游记》所叙富含悬疑、惊险以及庄谐等审美意趣的赌赛故事相媲美。

《西游记》长于以诙谐幽默甚至滑稽性的游戏笔墨叙事，而叙事中又不乏具体的“赌赛”游戏片段。明代李卓吾评本第二回总批曰：“游戏中暗传密谛。”^{[1]251}正道出了这部小说的叙事诀窍及其文本意义。《聊斋志异》的作者蒲松龄传承了这种笔法，它曾在《同毕怡庵绰然堂谈狐》一诗中发出这样的浩然长叹：“人生大半不称意，放言岂必皆游戏。”通常，“游戏”仅仅被理解为滑稽、不严肃非庄重的笔调，而《西游记》与《聊斋志异》还经常将这种游戏叙事坐实为“赌赛”游戏，后者中的作品如《双灯》所写“赌猜枚”游戏，《戏谑》写邑人某年少无赖为博得途径少妇一笑，竟然“约赌作筵”，不惜表演“梁干

自经”,熟料真的吊死其上,只是这些游戏叙事更多蕴涵着某种人生哲理。《赌符》最后的“异史氏曰”道出了“赌赛”心魔是何等危险:“天下之倾家者莫速于博,天下之败德者亦莫甚于博。入其中者如沉迷海,将不知所底矣。”赌博诚为社会恶行,但小说却常常凭着“赌赛”叙事传达谐趣,并映射出嗜赌成瘾的“心魔”。这也就决定了《西游记》和《聊斋志异》等小说的文本性质。

概而言之,无论从所叙“赌赛”等游戏故事本身来说,还是从其诙谐幽默的游戏笔墨来看,《西游记》属于以叙事见长的“记体”性质的“游戏小说”,而非以写人见长的“传体”小说,也非《徐霞客游记》之所谓“游记”意义上的“游记小说”。作为一部特殊的满载“游戏性”的小说,《西游记》又并非为游戏而游戏,而是发扬“以文为戏”传统,既游戏其表,运用了幽默诙谐笔调;又游戏其里,热衷于叙述“赌赛”等游戏。其“赌赛”叙事属于游戏叙事,不仅以悬疑、惊险、谐趣取胜,而且映射出饱含丰富人生得失成败的哲理。

参考文献:

- [1]朱一玄.西游记资料汇编[M].天津:南开大学出版社,2012.
 [2]朱一玄.水浒传资料汇编[M].天津:南开大学出版社,2012.
 [3]周臣.厚生训纂[M].北京:中国中医药出版社,2016:46.
 [4]鲁迅.中国小说史略[M].北京:人民文学出版社,2006:170.

On the Narrative and Aesthetic Interest of “Gambling Match” in *Journey to the West*

LI Guikui

(Research Center of Literature and Art Aesthetics, Shandong University, Jinan 250100, China)

Abstract: Based on the long-standing “gambling game” trend, *Journey to the West* is good at describing various competitive games such as pre-guessing bet, fighting by force and mental fighting into the “gambling game” proposition. In these “gambling game” narratives, Monkey King and all kinds of immortals and demons do not fight for money, but for “gambling win” and “decisive win”. The novel not only enhances the suspense of the novel text by the “gambling match” narration of the prediction result, but also satisfies the readers’ aesthetic psychology of seeking thrill and stimulation by the “gambling match” narration of the martial arts competition. All kinds of “gambling game” narratives also contain the competitive “mind devil”, which not only brings secularity to the God and devil novel, but also effectively serves the creative theme of “secret essence in the game”. From the perspective of the narrative dimension of “gambling match”, *Journey to the West* is a novel of “game”, which contains multiple aesthetic interests such as suspense, thrill, solemnity and humor.

Key words: gambling; suspense; thrill; fun; mind demon; game



(责任编辑 杨文欢)