

《西遊記》之遊與晚明文人士遊戲心態

戴禹靖

論文摘要

《西遊記》中的唐僧師徒從不同層面展現出了“遊”的特徵與內涵。本文試從“遊”的視角探討作為貫穿《西遊記》全書的“遊者”孫悟空、關鍵配角豬八戒、唐僧、沙僧在西遊路上的各種故事情節，及其所蘊含的晚明文人群體的文化心態。吳承恩“復善諧劇”，且擅遊戲幻筆，《西遊記》中往往折射出晚明文人群體融通三教的社會思潮，並以世俗化、通俗化的遊戲心態應對無序朝綱和社會思想之現象。這種追求精神自由的理想，其與晚明“重情、重真”的標誌性人物——李贄“童心說”、《李卓吾先生批評西遊記》批語中的張揚個性，遙相呼應。《西遊記》前七回的典範意義，後九十三回的重疊式插曲的結構，也反映出晚明文人群體所面對的現實問題，既無法實現追求自我、又未能跳脫社會束縛的處境，既有鬥爭亦有妥協，但卻不是晚明文人社會集體遊戲的結局。

關鍵詞：《西遊記》 遊 晚明文人士 遊戲心態

前言

空間是小說構成的要素之一，亦是明代遊記文學藝術價值的重要特徵。明清時期，遊記文學與遊士敘事的發展蔚為大觀，而《西遊記》在空間的構想涵括天府、龍宮、虛構之境三大類，全書的地理空間不論是現實世界或非現實的異界，都已擴展至當時文人構想之極致，可謂明代遊士類文學的集大成者。¹ 吳承恩（1500-1583）《西遊記》中供給孫悟空施展渾身解數的空間，包括前七回的縱向領域（上至三十六重天，下達十八層地府和四方海域），以及後九十三回故事主體的橫向領域（橫跨東土、天竺的異域風情地圖），是明代文人在“世變”中早已失落、不復存在的日常生活狀態的精神寄託。全書前後兩個部份的題旨非但沒有衝突，反而彰顯了晚明文人在面對“世變”而投諸“文變”的前瞻性表現。² 作者藉由孫悟空與唐僧師徒的“遊者”視角，展示出浩瀚無垠的文本空間，讓讀者極盡淋漓暢快之“遊”之能事。

一、“遊者”孫悟空

吳承恩《西遊記》的故事結構，基本上可分作前七回和後九十三回。前七回從石猴誕生、修煉、大鬧各界到收押五指山，是全書中“遊”的終極意義，即精神自由、解脫，刻畫出孫悟空睥睨一切的自我形象和自由自在的個體精神。後九十三回主要是“遭遇妖精、面臨內部分歧和外在挑戰、戰敗、追蹤妖精來歷、請出妖精的主人解圍”模式下的各種插曲，是圍繞在人物角色因情節而生的動作（“遊”之過程）與故事意義（“遊”之精神內涵）形成的基礎結構。我們可將晚明文人群體追求自由和個性解放的文化心態，視為《西遊記》前七回“典範故事”³ 張本的精神基礎，而後九十三回的孫悟空似乎正向象徵著現實世界的仙佛天界“妥協”，但在看似前後矛盾的題旨中，孫悟空仍然融匯在儒釋道三教精神

¹ 孫立清《明清小說“遊士”敘事研究》一文，將明清“遊士”小說敘事的虛幻空間分成“天府、龍宮、虛構之境”三大類。（杭州：浙江師範大學碩士論文，2015，頁71-73）

² 關於中國古代“世變”與“文變”之關聯，參閱李豐楙：《嚴肅與遊戲：六朝詩人的兩種精神面向》，衣若芬等主編《世變與創化——漢唐、唐宋轉換期之文藝現象》，臺北：中央研究院中國文哲研究所籌備處，2000，頁1-57。

³ 高友工認為，小說傳統上以“架構故事”（Frame-tale）或“引跋結構”（Prologue-epilogue Structure）象徵整部小說的技巧，又可稍加修正而改以“典範故事”（Model Story）——通常是一個神話寓言或一部理想人物傳記——作為整部作品的一個暗喻。（《美典：中國文學研究論集》，北京：生活·讀書·新知三聯書店，2008，頁299）

依歸的“遊”——自由，⁴ 蘊含著晚明文人遊戲心態的時代特徵。

孫悟空作為貫穿《西遊記》的“遊者”，正是幻化自明代文化背景下的遊士敘事，其雖不具“遊士”的知識結構與文化水平，但從《西遊記》形塑的孫悟空一角來看，則兼備人性、猴性、神性和佛性的綜合刻畫。例如，《西遊記》第三回天庭招安孫悟空一事，太白金星曰：“上聖三界中，凡有九竅者，皆可修仙，奈此猴乃天地育成之體，日月孕就之身，……他既修成仙道，有降龍伏虎之能，與人何異哉？”⁵ 關於孫悟空的形象來歷，向來無定說。但是，伴隨著西天取經的故事發展，《西遊記》的主角已轉化為孫悟空，而不再是純粹的形象問題，吳承恩則再次強化這一主角的趨勢。⁶ 歷代的作者群體（包括平話本、雜劇、寶卷的集體成就者）皆賦予孫悟空一個“遊者”的角色，貫穿於西遊故事外在層面的遊耍嬉戲和內在層面的精神追求，兼具物遊和神遊的超越性意義。⁷ 本文將孫悟空理解為神幻的“遊者”，並從遊戲的形式與意義對其展開超越性之遊的討論。

在《西遊記》第三十二至三十四回，孫悟空遭遇金銀角二怪；第四十四至四十六回，孫悟空和豬八戒戲弄車遲國三妖道，又與妖道比賽求雨、雲梯禪坐、隔板猜物、斬頭剖腹剜心、下油鍋洗澡等；第七十四至七十七回，孫悟空化成小妖精套出獅駝三妖王底細，又變身小妖精嘲弄妖王。這些敵對搏鬥的情節一再重複，充滿著趣味性和遊戲性的畫面，是作者有意為之的創作手法。在各種遊耍嬉戲的情節中，孫悟空最常使用的戲弄手段——鑽入妖肚，如第十七回孫悟空化作仙丹讓化身凌虛子的菩薩哄黑熊精吃下，然後在其肚裏折騰；第五十九回孫悟空化作茶沫混入羅剎女肚裏戲耍，迫使羅剎女答應以芭蕉扇換取孫悟空離開；第六十六回孫悟空變做一個大瓜讓彌勒喬裝的種瓜人給黃眉妖吃下，讓黃眉妖臣服；第七十五至七十六回，孫悟空假裝被獅駝精吞下肚子，然後在其肚裏一番折騰，逼迫交換讓唐僧安全過山。

⁴ 但是，不少西方譯者認為《西遊記》前七回的齊天大聖才是全書的故事主體，甚至選用“猴子王”（Monkey King）作為譯本書名，而不用“西遊”（Journey）一詞。例如，其中較早吸引廣大西方讀者的1942年威利（Arthur Waley）譯本，書名為“Monkey”（猴王），所譯內容不到原著的三分之一，即是大量刪節後九十三回的故事。

⁵ [明]吳承恩著、李洪甫校注：《最新整理校注本西遊記》，北京：人民出版社，2013，頁27。本文所引《西遊記》原文皆據此書，此後再引僅列頁碼，以免繁瑣。

⁶ 蔡鐵鷹：《〈西遊記〉的誕生》，北京：中華書局，2007，頁165-166。

⁷ 吳培培《論〈西遊記〉之“遊”》稱，西方的遊戲之說偏於審美層面，以辨析和思考的審美體驗，將遊戲看成源流性、原始性的問題；中國之“遊”偏重於人的精神境界，以體悟逍遙的狀態，將“遊”看作動態的、生生不息的文化。（南京：南京師範大學碩士論文，2013，頁9）本文認為，《西遊記》中的“遊耍嬉戲”充滿著戰鬥意味，有如[荷蘭]約翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）對古時遊戲和戰爭的描述：遊戲和戰爭是混融難分的概念，所有在規矩中的戰爭和限制中的遊戲，兩者的特徵相差無幾。我們可將戰爭視為最激烈、最耗體力、最顯而易見且原始的遊戲。（譯自 *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 2007, p. 89）凡此適可作為本文遊戲之說的參考。

從這些“鑽入妖肚”的情節中，不論是情勢緊急或戲弄對手，孫悟空都沒被任何勢力強制鑽入，而是自由自在地鑽入妖肚，讓對方落入自己預設的計謀之中。如果從遊戲理論的視角來看，孫悟空的戲弄手段頗合相關的“特徵要求”。例如，孫悟空“鑽入妖肚”是遊戲特徵要求的“空間區隔”；“救出師父”的時間限制是特徵要求的“時間區隔”；無法預見這個手段的結果，是特徵要求的“不確定性”；鑽入妖肚的情節及其沒有生成任何物質的結果，是特徵要求的“非生產性”；孫悟空跳脫原本的空間，進入異域空間繼續戰鬥，是特徵要求的“假裝”。⁸ 吳承恩於《西遊記》中積極刻畫孫悟空遊耍嬉戲的各種情節與動作，雖為追求超越性之遊的創作題旨，以及折射出晚明文人遊戲心態的社會思潮與時代風貌，但也頗合西方遊戲之說中的“遊戲者”⁹ 角色，具有啟人思考之遐想。

孫悟空在西遊故事中面對唐僧取經團隊內部的角色關係時，始終不改一貫遊耍嬉戲的本色，尤其經常耍弄豬八戒，使其盡出洋相，笑鬧取樂。例如第三十二回，孫悟空派豬八戒巡山，他早知豬八戒會偷懶，便變作啄木蟲兒一路跟隨，還不時啄醒貪睡的豬八戒；後又先一步告知唐僧，豬八戒意圖矇騙的伎倆，待豬八戒說了一半的謊言，孫悟空才說：“你不消說了，後半截我記得真。……朝著石頭唱喏，當做我三人，對他一問一答，可是麼？又說：‘等我編得謊兒停當，哄那弼馬溫去！’可是麼？”（頁 289）第二十三回，黎山老母聯通三位菩薩化身的莫家四母女，以家財和女色測試取經團隊的意志，惟獨豬八戒不堪考驗，露出欲留溫柔鄉之意圖，而孫悟空一句“昨日這家子娘女們，不知是哪裏菩薩，在此顯化我等，想是半夜裏去了，只苦了豬八戒受罪”，顯示早知這局遊戲，但卻不拆穿，讓豬八戒自己出醜。（頁 210）豬八戒在唐僧取經團隊中是象徵著未達“明心見性”前的七情六欲之角色，極容易為錢財美色而動搖心志，吳承恩安排孫悟空對豬八戒百般揶揄嘲弄，看似自家兄弟相互逗事抬槓，卻也顯得輕鬆風趣、嬉玩惹笑，較之同時期某些只偏重於寓教講道說理的小說作品，¹⁰ 無疑更能吸引讀者群體的關注。

⁸ Johan Huizinga 將遊戲理論概括為六個特徵要求：遊戲需要“空間區隔”、有限制遊戲的“時間區隔”、具無法預見結果的“不確定性”、遊戲沒有生成任何物質的結果的“非生產性”、必須遵守參與者認可的“規則”、有“假裝模擬”現實的概念。（*Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. p. 89）這種遊戲理論的特徵要求，頗可用於對比觀照《西遊記》中的孫悟空“鑽入妖肚”之舉，以審視孫悟空的“遊（戲）者”形象。

⁹ Johan Huizinga 的 *Homo Ludens* 一書，中文譯名為“遊戲的人”。此“遊戲的人”一詞與作為對應《西遊記》中的“遊（戲）者”孫悟空，及其相關的故事情節與特徵要求，兩者頗有遙相呼應之巧合與契機。

¹⁰ 劉瓊雲《聖教與戲言——論世本〈西遊記〉中意義的遊戲》一文認為，《西遊記》的遊戲筆法是在嘻笑中重新鋪排、構造典出多方的宗教論述，置經典義理於小說虛構的新語境，而衍生新的意義。（《中國文哲研究集刊》第 36 期（2010 年 3 月），頁 1-43）

此外，孫悟空即便是面對能讓自己頭疼欲裂的師父唐僧，依然不失玩心，尤其在唐僧面對女色誘惑的關鍵時刻，更是趁機借故戲弄。例如第五十四回，西梁女兒國女王要留下“御弟哥哥”匹配夫妻時，孫悟空笑稱“師父不必太謙，請共師娘上輦，快快倒換關文，等我們取經去罷”。（頁 488）第八十回，在黑松林遇到喬裝落難姑娘的白鼠精，孫悟空調笑說：“我笑你時來逢好友，運去遇佳人。”唐僧又問如何處置白鼠精，孫悟空仍不忘作弄道：“抱他，抱上來，和你同騎著馬走罷！”（頁 715）第九十四回，孫悟空調查天竺國真假公主，故意引唐僧到玉兔精化身的假公主拋球招婿活動，唐僧被綉球拋中，不知如何應對，孫悟空戲道：“師父說，先母也是拋打繡球，遇舊緣，成其夫婦。似有慕古之意，老孫才引你去。”又說：“等老孫在旁觀看。若還是個真女人，你就做了駙馬，享用國內之榮華也罷。”結果惹惱了唐僧念緊箍咒懲罰，孫悟空這才認真地回應唐僧脫困的方法。（頁 831）《西遊記》中的緊箍咒象徵著現實世界中既定的條框規矩，禁錮了孫悟空的言行自由，但卻無法束縛其頗似童真初心的遊耍嬉戲心態，這也反映出作為“遊者”的孫悟空而能堅守童心，確是難能可貴之處。

二、唐僧師徒之“遊”

唐僧、豬八戒、沙僧在《西遊記》全書中的“遊”也有著不同意義的能指（Signifier），是《西遊記》“遊戲佈局”中的關鍵配角，其中最具喜劇特色者固非豬八戒莫屬。豬八戒對於外來的妖魔鬼怪，可謂一貫的下手狠，毫無半點從容遊戲之意。例如第三十九回，在辨別烏雞國青毛獅子精變化的假唐僧和真唐僧，遂讓二人念緊箍咒，一聽出假唐僧滿口胡哼就“舉鈇就築”。（頁 353）第四十八回，通天河和孫悟空化身童男童女騙鯉魚大王要被吃時，“現了本相，掣釘耙，劈手一築”。（頁 431）第六十四回，在木仙庵聽聞松樹精、柏樹精、竹子精、杏樹精等一衆成精花木，也“不論好歹，一頓釘耙，三五長嘴，連拱帶築”，把那些只是和唐僧論文吟詩的妖精們耙倒在地。（頁 575）那麼，豬八戒對於漂亮標緻的女妖精，是否下得狠手呢？且看第七十二回，豬八戒推開門看見七個女子蹲在水裏，忍不住笑道：“女菩薩，在這裏洗澡哩，也攜帶我和尚洗洗何如？”便丟了釘耙，脫了衣服，直撲下水，又說：“這夥潑怪當真的不認得我。……妳把我師父吊在洞裏，算計要蒸他受用！我的師父又好蒸吃？快早伸過頭來，各築釘耙，教妳斷根！”（頁 645）由此可見，豬八戒戲耍了七個如花似玉的妖精後，隨即舉鈇亂築，毫無憐香惜玉之心，此與孫悟空戲弄妖精而多未施以打殺的從容遊戲之味，兩者確有不同。

豬八戒在《西遊記》中象徵著桎梏身心欲望的符號，在西遊路上之初，即遇到“四聖”的考驗。例如第二十三回，豬八戒面對富貴美色的誘惑，心癢難撓，忍耐不住，即使唐僧訓斥、師兄嘲弄，他依然不死心。（頁 207-208）豬八戒這種屈從於欲望、意志薄弱的自私心態，在後來的故事情節中一再上演，可見其身心欲望的桎梏之深。另外，當面對強敵來襲時，豬八戒自知沒有勝望，總是第一個拋下夥伴逃離戰場，如第二十九回，在碗子山波月洞，久鬥難敵黃袍老怪，他便拋下沙僧自顧逃命；當時孫悟空已被唐僧趕走，白龍馬圖救唐僧不果，便找豬八戒商量，豬八戒說：“你掙得動，便掙下海去罷。把行李等老豬挑去高老莊上，回爐做女婿去呀。”又說：“不懶惰便怎麼？沙兄弟已被他拿住，我是戰不過他，不趁此散火，還等甚麼？”（頁 261、268-269）第七十五回，豬八戒與孫悟空對戰獅駝城的兩個妖王，孫悟空被青獅精吞進肚裏，豬八戒被嚇跑了，回報唐僧“噩耗”後，就吵著要“散火”，徑直對沙僧說：“分開了，各人散火。你往流沙河，還去吃人；我往高老莊，看看我渾家。將白馬賣了，與師父買個壽器送終。”氣得唐僧呼天大哭。（頁 675）

豬八戒囿於自身欲望所限，無法在精神境界或外在天地中逍遙自在。此其可惡可憎之處，亦其可愛可親之貌。故有論者如此評價：

《西遊記》只是將豬八戒當笑料來描寫，其根本之處也許可以說是戒除色欲的難度之高，……豬八戒的塑造在於展示人性所固有的弱點，……讓讀者在笑聲中作自我反省等等類似的解讀拉開了距離。¹¹

吳承恩通過生動有趣的遊戲筆法，抒寫現實世界中七情六欲的人性缺陷，形塑了藝術性、可讀性極高的豬八戒形象，使其成為《西遊記》中一個絕對不能缺席的配角。在“豬”的外形和習性下，作者將豬八戒置於“人”的位置，賦予了一個正常人、普通人所具有的優點和缺點，是全書中“最有人情味”的角色。¹²《西遊記》中的這類諧趣筆觸，正是“以遊戲的態度把人事和物態的醜拙、鄙陋和乖訛，當作一種有趣的意象去欣賞”¹³，既切合晚明社會的時代思潮，也貼近當時文人和讀者群體的文化心態。

《西遊記》中的唐僧，在西遊路上面臨內外的挑戰時，其鮮明的性格即是“欺善怕惡”。例如上文所舉第二十三回的“四聖”考驗：

¹¹ 陳國學：《本土文化與佛教的矛盾：人文視野下〈西遊記〉中豬八戒和牛魔王家族命運解讀》，收錄於《2013年明代文學國際學術研討會論文集》，南京：鳳凰出版社，2015，頁924。

¹² 夏麗娜：《簡論豬八戒的喜劇性格》，保定：河北大學碩士論文，2009，頁38-40。

¹³ 朱光潛：《詩論》，北京：三聯書店，1984，頁22。

那婦人聞言，大怒道：“這潑和尚無禮！我若不看你東土遠來，就該叱出。……”三藏見他發怒，只得者者謙謙，叫道：“悟空，你在這裏罷。”行者道：“我從小兒不曉得幹那般事，教八戒在這裏罷。”八戒道：“哥呵，不要栽人麼。大家從長計較。”三藏道：“你兩個不肯，便教悟淨在這裏罷。”沙僧道：“你看師父說的話。……寧死也要往西天去，決不幹此欺心之事。”（頁 206-207）

面對黎山老母的“大怒”斥責，唐僧不但沒有堅持拒絕，還把自己的徒弟往外推，全然沒有念及當初觀音菩薩的舉薦和辛苦收服。唐僧在面對強大外敵的威脅時，如每當被妖精鬼怪擒住待烹殺，便動輒掉淚，或者歸咎責怪“潑猴”，這些舉動雖然沒有動搖唐僧取經的初衷，但卻輕易地流露出一其懦弱膽怯的個性。

唐僧與孫悟空、豬八戒的師徒互動，也容易展示出唐僧為偏執蒙蔽而陷入困境，甚至是險境。例如第二十五回，唐僧師徒來到五莊觀，豬八戒饞嘴而唆使孫悟空、沙僧一起偷吃人參果，因此闖下了大禍，曰：

行者見師父說得有理，他就實說道：“師父，不干我事，是八戒隔壁聽見那兩個道童吃甚麼人參果，他想一個兒嘗新，著老孫去打了三個，我兄弟各人各吃了一個。如今吃也吃了，待要怎麼？”……唐僧埋怨行者道：“你這個猴頭，番番撞禍。你偷吃了他的果子，就受他些氣兒，讓他罵幾句便也罷了。”（頁 221-223）

唐僧對於此事，完全沒要責罵挑起事端的豬八戒。唐僧遇到妖精化身的外來挑戰，總是堅持自己所見的表象和堅信的善念，往往選擇聽取豬八戒“顛三倒四”的假話，完全不理會孫悟空所揭示的真相。每當唐僧遇到孫悟空、豬八戒的不睦，經常“見事不明，好歹不分”，更以家長式的固執認為豬八戒“兩個耳朵蓋著眼，愚拙之人也”，處處偏袒豬八戒而苛責孫悟空。¹⁴ 另外，唐僧因受白骨精三次化身的欺騙而第一次趕走孫悟空（第二十七回），受平頂山銀角大王變化的跌傷道士移來大山困住孫悟空（第三十三回），受聖嬰大王紅孩兒喬裝的落難小孩兒的矇騙（第四十回），自以為抵達西天而不聽孫悟空的勸告並堅持參拜小雷音寺（第六十五回）等，這些眾多的西遊情節都集中反映出修行中的唐僧所幻生的障礙，這是堅信善念的唐僧亦無法迴避的偏執。在《西遊記》中沒有賦予唐僧應有的修行者之正面形象，或亦蘊含著作者借藉遊戲筆觸，投映出晚明文人心態中“佛學之玩”或“以佛為遊戲”的社會現象。¹⁵

¹⁴ 張錦池：《論唐僧形象的演化》，《學習與探索》1995年第5期，頁131-132。

¹⁵ 陳寶良：《遊逸嬉玩：晚明的社會流動與文化的轉向》，《浙江學刊》2014年第5期，頁45。

至於沙僧，其於西遊路上雖也偶有遊戲之舉，但都是跟著兩位師兄所為而起舞，如前述五莊觀一起偷吃人參果（第二十四回），在車遲國偷吃三妖道觀的供品被發現後，撒尿假裝聖水賞賜妖精們（第四十五回），在朱紫國奉旨治愈國王，製藥時混入大黃、巴豆、鍋灰、馬尿等物（第六十九回）。沙僧的絕大部份角色只是扮演一個忠誠的追隨者，挑包袱、負行李，甚少搶奪兩位師兄的西“遊”鋒芒，他沒有特別突出之處，不能給人一個強烈的印象，吳承恩對他的遊戲情節著墨太少。唐僧和沙僧的“遊者”形象，遠遠沒有孫悟空和豬八戒來得飽滿有趣，前二者在取經團隊中更多是飾演著“僧”的職責功能，而一般都不會以“僧”來稱呼後二者。關於這一點，或與“前西遊故事”的演進相關：以孫悟空代表社會人的“心”和“命”，以豬八戒代表人生的“欲”望，以唐僧和沙僧代表了人的處身之“誠”。¹⁶ 吳承恩為了讓唐僧和沙僧能夠較好地詮釋西天取經必須具備的宗教意味，遂無法使二者脫離釋迦弟子堅守戒律、守誠修心的角色。如果確認了唐僧與沙僧在《西遊記》中“誠”的定性，則不免減弱了“遊”的個性，二者在全書中的“遊戲”藝術性就不是優先選項，當然也遠不如孫悟空、豬八戒那樣切合晚明文人與讀者群體的文化心理。

三、晚明文人的遊戲心態

魯迅《中國小說史略》評論吳承恩曰：“性敏多慧，博極群書，復善諧劇，著雜記數種，名震一時。”¹⁷ 所謂“復善諧劇”的性格，或可作為探析《西遊記》中遊戲筆端的有趣故事與文人心態之切入點。吳承恩所處的明代中葉，皇帝好戲謔遊玩，士林好作遊戲之文，吳氏家鄉淮安一帶亦盛行戲謔風尚，吳氏友人潘圻（1476-1562）即擅“有乖雅馴”的“委巷之語”。¹⁸ 在這種時代風氣與淮安風尚的文化土壤中，《西遊記》的遊戲筆墨和情趣格調，即是這種藝術個性鮮明的體現。在《西遊記》中絕大部份是虛幻故事，以戲言寓諸幻筆，這種藝術手法之美，使人看似“極幻”卻又感到“極真”。作者將自身對“遊”的寓意寄託於遊戲幻筆，如對西遊路上的妖魔背後有神佛靠山的重複敘述，即是對明代官場虛偽矯飾、黑白猖狂勾結的現象之嘲諷，這與同時代而稍晚的李贄（1527-1602）痛批假道學、追求絕佳純真的“童心”之精神相呼應。

¹⁶ 賈欣：《論小說〈西遊記〉對前西遊故事的演進與超越》，保定：河北大學碩士論文，2003，頁 29-30。

¹⁷ 魯迅撰、郭豫適導讀：《中國小說史略》，上海：上海古籍出版社，1998，頁 110-111。

¹⁸ 李春光：《吳承恩“復善諧劇”性格的形成》，《湖北理工學院學報》（人文社會科學版）2017 年第 3 期，頁 69-75。

吳承恩《西遊記》成書於明代中葉，其書融匯了三教中“遊”的內涵，故事情節中又以戲謔手法刻畫了三教人物的滑稽面貌。例如，佛祖為佛家代表、太上老君為道家代表、玉皇大帝為民間信仰代表，在三者的默許下進行西遊情節，人物關係曲折而又互有淵源，最後終於完成了一場預設的神魔遊戲。試看以下三段文字：

大聖道：“你這老官兒，著實無禮。縱放家屬為邪，該問個鈐屬不嚴的罪名。”老君道：“不干我事，不可錯怪了人。此乃海上菩薩問我借了三次，送他在此托化妖魔，看你師徒可有真心往西去也。”（第三十五回，頁317）

行者道：“菩薩，這是妳坐下的一個青毛獅子，卻怎麼走將來成精，妳就不收服他？”菩薩道：“悟空，他不曾走，他是佛旨差來的。”（第三十九回，頁353）

忽聽得九霄碧漢之間，有人叫道：“大聖，莫動手，莫動手！棍下留情！”……太陰（星君）道：“與你對敵的這個妖邪，是我廣寒宮搗玄霜仙藥之玉兔也。他私自偷開玉關金鎖走出宮來，經今一載。我算他目下有傷命之災，特來救他性命。”（第九十五回，頁841）

上述情節中，不論是托化妖精或奉旨測試，都是湊巧地在妖精快要撐不住遊戲局面時，主人才現身解圍，一一展現了佛道眾仙合作的西遊佈局。吳培培將這種西遊佈局稱之為貌似莊嚴卻又是“徹頭徹尾的遊戲”，其曰：

一切磨難都是菩薩有意為之，是有意看“師徒可有真心往西去”，悟空也明知道是這樣的“遊戲”，但是悟空不會說破機關。……每一次災難都是由菩薩設定好的，從這個意義上說，《西遊記》是一部徹頭徹尾的“遊戲”。¹⁹

唐僧師徒歷經千辛萬苦後，仍被菩薩發現尚未符合九九歸真的八十一難，故要他們再遭一難。這種近乎笑話式的劇情，其幕後則蘊含了操縱遊戲的菩薩，態度既虔誠且嚴肅，堅持一定要將遊戲規則進行到底。

魯迅《中國小說史略》亦指出，《西遊記》的構思之幻大率在八十一難中，變化施為皆極奇恣。又曰：

作者稟性，“復善諧劇”，故雖述變化恍惚之事，亦每雜解頤之言，使神魔皆有人情，精魅亦通世故，而玩世不恭之意寓焉（詳見胡適《西遊記

¹⁹ 吳培培：《論〈西遊記〉之“遊”》，頁11。

考證》)。……或云勸學，或云談禪，或云講道，皆闡明理法，文詞甚繁。然作者雖儒生，此書則實出於遊戲，亦非語道，故全書僅偶見五行生克之常談，尤未學佛，故末回至有荒唐無稽之經目，特緣混同之教，流行來久，故其著作，乃亦釋迦與老君同流，真性與元神雜出，使三教之徒，皆得隨宜附會而已。²⁰

魯迅所言清楚地揭示了作者“出於遊戲，亦非語道”的創作動機，乃因其“混同之教”的緣故。這種文化心態頗能切合明代嘉靖（1522-1566）末年至萬曆（1573-1619）後期的六七十年間，社會上湧現的儒家救世、禪修歸寂、淨土因果、道家修煉等各種思想交錯渾融的混亂現象。²¹而《西遊記》三教合一的“遊”又從不同層面折射出晚明文人群體以融通三教、世俗化、通俗化的遊戲心態，來看待“有希望又沒有希望，想改變又不知如何改變”的無序朝綱和社會思想。²²因此，魯迅所謂晚明文人或三教之徒“皆得隨宜附會”之語，正說明了《西遊記》之“遊”與晚明文人遊戲心態的內在關聯。

明代中葉朝綱敗壞與社會風氣嬗變，文人群體逐漸興起“重情、重真”的文學思潮與遊戲心態，李贄或可視為這種思潮下的標誌性人物。李贄《焚書》“童心說”乃其哲學核心，其謂“絕假純真，最初一念之本心”，“天下之至文，未有不出于童心焉者”，²³意即只有完全未受習俗、私欲影響的“最初童心”、“自我真誠”，才是具有完全良知、絕無矯揉造作的純真之心。²⁴李贄《焚書》又曰：

（某等）所講者未必公之所行，所行者又公之所不講，其與言顧行、行顧言何異乎？以是謂非孔聖之訓可乎？翻思此等，反不如市井小夫，身履是事，口便說是事，……鑿鑿有味，真有德之言，令人聽之忘厭倦矣。²⁵

李贄痛恨、厭惡道學先生的言行之虛假，故而追求市井百姓的自然本真。世傳託名李贄所著《李卓吾先生批評西遊記》（下稱“李評本”），其第五十六、五十七

²⁰ 魯迅：《中國小說史略》，頁 114-115。

²¹ 所謂的“三教合一”運動在晚明之前尚未有清晰的輪廓，直至晚明時期才在不同的地區得到士大夫、商賈、僧道修行者等的廣泛支持。參閱 Liu Ts'un-Yan. "Lin Chao-en (1517-1598), the Master of the Three Teachings." *Selected papers from the Hall of harmonious wind*. Leiden: E. J. Brill, 1976, pp. 149-174.

²² 羅宗強：《明代文學思想史》，北京：中華書局，2013，頁 809。

²³ [明]李贄：《焚書》，《李贄文集》第 1 冊，北京：社會科學文獻出版社，2000，頁 92。

²⁴ 左東嶺認為，若以李贄“童心說”與老莊、禪宗思想比較，李贄的“最特異處”是提出了“自然私心”的觀念。（《李贄與晚明文學思想》，天津：天津人民出版社，1997，頁 160-166）羅宗強認為，李贄的“最初童心”，既非老莊思想般“無欲無知”的絕聖棄智，亦非佛家“心無挂礙”的虛無，更非儒家“聞見道理”的入世。（《明代文學思想史》，頁 695-697）

²⁵ [明]李贄：《焚書》，頁 28。

回的總批“唐三藏甚是腐氣，可厭，可厭”，認為假悟空打唐三藏是“快事。不然，這等腐和尚，不打死他如何？”“天下無一事無假，唐僧、行者、八戒、沙僧、白馬，都假到矣。又何怪乎道學之假？”²⁶ 這些對唐僧骨子裏的假道學的諷刺與批評，都一再顯示其與李贄的“童心說”如出一轍。至於李評本第九十四回總批所云“《西遊》妙處，只是說假如真，令人解頤”（頁 1283），更是呼應了《西遊記》“以戲言寓諸幻筆”的題旨與李贄“童心說”的內在關聯。《西遊記》作者將“遊”的意旨寄託於幻筆，其中對於西遊路上遇到的妖魔背後有神佛靠山的重複敘述，更是一種對於明代官僚虛偽矯飾歪風之盛行、黑白兩道相互勾結現象之猖獗而作出的嘲諷。²⁷

然而，如果從《西遊記》的成書和李贄著作的刊行觀之，兩者題旨雖有異曲同工之妙，但是前者不可能受過後者的啓迪，而是作為一代思潮的明代心學思想影響的結果。²⁸ 李評本第一回的開篇旁批“不能釋厄，不如不讀《西遊》”（頁 1），以及在須菩提祖師居所介紹的、少有的“靈臺方寸山，心也”句間註，旁批點出“一部《西遊》，此是宗旨”（頁 11），兩處皆已點出“心”與“釋厄”。在回末總批則曰：“讀《西遊記》者，不知作者宗旨，定作戲論。”“何以言釋厄？只是能解脫便是。”（頁 15）又如第六回總批：“菩薩只是‘自在’兩字，……此作者之意也。世上只有自在好，千怪萬怪無益也。”（頁 84）李評本所謂“釋厄、解脫”，從佛教角度是指生命個體能夠脫離輪迴及其帶來的各種痛苦，但晚明士人已無法從過去的傳統，尤其是嚴重忽視個性、人性的宋明理學中尋求精神寄託或理想境界，因此，作者藉借《西遊記》批語而闡揚重情、重真和張揚個性的文人心態，澆胸中塊壘。此與前文所述晚明文人融匯三教之“遊”，期以擺脫各種的世俗束縛，追求自由自在的心靈解放，都是同樣相契的時代思潮。

晚明文人在藝術表現上的打破一切，甚至是試圖毀滅的破壞，即如《西遊記》前七回的孫悟空大鬧天宮，都是源自對一切傳統的叛逆，但卻仍未完全擯棄傳統。前七回的典範意義不僅在於為讀者預設閱讀故事的精神框架，更蘊含著其與後九十三回的各種插曲、故事的構成意義，其由孫悟空代表的文人自我與現實

²⁶ [明]吳承恩著、[明]李贄評：《西遊記》，濟南：齊魯書社，1991，頁 780、792。本文後引此書，只列頁碼，以免繁瑣。另據學界考證，李評本雖為晚明葉昼假託之作，但其相關批評的旨趣與李贄思想皆多吻合，大抵能夠反映出晚明文學思潮與文人的遊戲心態。

²⁷ 李豐楙《魔、精把關：〈西遊記〉的過關敘述及其諷喻》一文，從顯、潛的多音交錯，考掘作者借魔、精而寓託，其本來面目乃銘刻著明代社會的政治標記，既將魔、精的佔山為王、公然當（擋）道，影射嘉靖時期的藩王、豪戶，故筆法愈加滑稽諧謔，實即掩飾其諷喻現實的嚴肅。（《政大中文學報》第 31 期（2019 年 6 月），頁 77-128）

²⁸ 宋克夫：《吳承恩與明代心學思潮及〈西遊記〉的著作權問題》，梅新林等主編《二十世紀〈西遊記〉研究》，北京：文化藝術出版社，2008，頁 118。

世界的關聯，就如孫悟空在諸方世界中找到的一個個性化、社會化的定位——鬥戰勝佛。前七回的典範是“從心所欲”，在為後九十三回的“不逾矩”張本，²⁹前後兩部份的題旨非但沒有衝突，反而彰顯了晚明文人在面對“世變”而投諸“文變”的前瞻性表現。孫悟空從花果山到西天取經的兩個時期，反映出其面對現實問題時，既有鬥爭亦有妥協的兩面，作者沒讓孫悟空逃離現實然後去找到一個新世界，就如晚明文人無法為了追求自我個性覺醒而成功逃離現實社會生活，更不可能找到一個新世界。晚明文人的戲言幻筆與叛逆言行，實際上是為了完善傳統而叛離傳統，然在朝綱無序、社會失衡與理想落空的時代處境下，人們缺乏明確的存在價值之參照，遂以漫無邊際的遊戲心態應對無可逃避的日常人生，《西遊記》“皈依成佛”的情節只不過是面對現實的一次妥協，而不是晚明文人社會集體遊戲的結局。

結語

在晚明文人追求精神自由與個性解放的社會思潮下，吳承恩《西遊記》“出於遊戲，亦非語道”的創作動機，以戲言寓諸幻筆，融通三教“遊”的內涵，折射出晚明文人群體以世俗化、通俗化的遊戲心態，應對當時的無序朝綱和社會思想之現象。作為貫穿《西遊記》全書的“遊者”孫悟空，不論是其外在的遊耍嬉戲，抑或內在層面的精神追求，皆兼具物遊和神遊的超越性意義；而作為關鍵配角的豬八戒，則是象徵著桎梏身心欲望的符號，但在作者生動諧趣的遊戲筆法下，形塑了全書中“最有人情味”的“人物”形象，兼具現實社會鮮明的優點和缺點，頗能切合晚明文人和讀者群體的文化心態。孫悟空從花果山到西天取經的兩個時期，反映出其所代表的晚明文人在面對現實社會問題時的心態——既有鬥爭亦有妥協的兩面，追求精神自由、自我覺醒但卻無法逃離現實社會的局限與束縛；晚明文人為了完善傳統而叛離傳統，其所展現的戲言幻筆與駭世言行，反映在無序、無綱的時代背境下，被迫以漫無目的的遊戲心態去應對與妥協。因此，在《西遊記》前七回的典範意義、後九十三回的重疊式插曲的結構中，兩者題旨看似前後矛盾，實則仍然融匯著儒釋道三教精神依歸的“遊”——自由，同時也蘊含著晚明文人遊戲心態的時代特徵。

²⁹ 余國藩曰：“《西遊記》裏的悟空、八戒、悟淨和龍馬而言，他們加入取經行列的決定，正是個人自我開悟的嚆矢，也是他們從心所欲不逾矩的初機。”（余國藩著、李爽學編譯：《〈紅樓夢〉、〈西遊記〉與其他：余國藩論學文選》，北京：生活・讀書・新知三聯書店，2006，頁295）