

# 论作为一种游戏现象的文学

——文学发生、性质与功能的一个方面

汪 正 龙

**内容提要** 游戏是一种将与人生经验有关的内心的幻想世界借助某种异于现实的方式加以模拟的显现活动,具有消遣性、模拟性和超越性。文学在其发生、性质与功能上都带有游戏因素,文学活动与游戏活动在结构上也有相似性。文学中的游戏因素既体现在各种谐音、谐趣、消遣、讽刺、戏仿类的文本中,也体现在文学创作、文学阅读中作家、读者的角色分化与表演中,负载了从文字戏谑、感官娱乐到自我认识与超越等不同层次的社会文化功能。文学中的游戏因素应当是一种有节制的游戏现象,即放纵与严肃、娱乐与责任的统一体。

**关键词** 文学 游戏 模拟 表演 文本游戏

人类很早便有游戏活动,小自戏耍、模拟、表演,大到节庆、竞赛、狂欢等。可以说,游戏是人类社会生活的一种基本职能,人类文化的发展伴随着游戏因素。文学活动是人类最重要的精神现象之一,无论就其发生,还是就其性质与功能来说,都充满着游戏因素。尤其重要的是,游戏活动与文学活动在结构上也具有相似性。本文拟从人类游戏与文学游戏、文学创作与文本游戏、文学阅读与读者游戏三个方面,对文学活动中的游戏因素做一番考察。

## 人类游戏与文学游戏

西方自古希腊起便关注游戏问题。这时候游戏的模拟性、消遣性及其与文学艺术的关系便引起了人们的兴趣。柏拉图注意到游戏的模拟性,把游戏当作锻炼未来生存技能的一种方式。他在《法律篇》中说:“谁想做一个好农夫,他就必须做耕耘的游戏,一个想做好的建筑师的人,必须把他的游戏时间花在搭玩具房屋上……我们应该尝试利用孩子们的去激发他们的兴趣和活动的期望。而这些活动是他们长大成人时不得不去从事的。”在这里柏拉图将孩童时的模拟性的游戏表演与成年人的相应活动联系起来。此外,柏拉图也注意到游戏具有消遣性,这一点体现在一部分文学艺术活动中。他说,“一件艺术品可以不提供某种用处,或真实性,或逼真的重现,当然也不产生伤害,但它却可以单独产生通常伴随其他要素的要素:吸引力”。这种具有吸引力的“无害的快乐”就叫做“游戏”<sup>①</sup>。在他眼中,歌唱与舞蹈尤其是富于消遣的娱乐。柏拉图在这里所说的“无害的快乐”是指由艺术品较少负载社会文化价值的形式、节奏等因素给读者观众带来的愉快,推及到文学上,它应该是指文学由语言形式及其组织结构所引发的较为单纯的快乐。需要指出的是,柏拉图尽管对艺术品较少负载社会文化价值的形式、节奏因素引起的快乐表示了宽容,他本人却又是个非常看重文学艺术的道德意义的思想家,他将所谓与心灵的低贱部分打交道的放纵感官娱乐的艺术家及艺术品驱逐出他的理想国。亚里士多德也注意到游戏的消遣性,他在《政治学》中写道,游戏作为工作的调剂,能“使紧张的生活得到弛懈之感”<sup>②</sup>。在柏拉图之后,文艺复兴时期意大利的马佐尼将游戏与文学活动明确地联系在一起,最早提出文学是一种游戏。他

说：“如果把诗看作游戏，它的目的就在娱乐。”<sup>③</sup>他这里所说的游戏主要是指诗（文学）消遣性内容所引起的快乐。

有趣的是，我国古代有关文学娱情悦性的理论较多地着眼于文学的消遣性，与柏拉图及马佐尼有关文学艺术游戏性的观点有相似之处。例如倡导过“以文明道”的韩愈，也提出了“以文为戏”的命题。他在《重答张籍书》中说：“昔者夫子犹有所戏。《诗》不云乎‘善戏谑兮，不为虐兮。’”这实际上等于承认，文学除了载道教化，另有消遣娱乐功能。可见中西方古代理论家对文学艺术消遣娱乐的一面有着大致相近的认识，但在他们眼中，消遣娱乐与道德感化是文学艺术存在方式的两个极端，水火难容。

从理论上讲，近代以来出现的审美游戏理论，是启蒙理性企图将游戏的生命解放性质与人的存在的理性与道德诉求相契合，在文学容易走向油滑或道德教谕的两端之间寻找一个新的平衡点。随着以无功利为中心的审美原则的确立，德国古典美学的代表人物康德和席勒谈到了游戏的另一重要性质：自由性与超越性。康德在《判断力批判》中曾经对文学艺术与手工艺作了区分，指出文学艺术活动的本质是自由的游戏：“艺术……人看作好像只是游戏，这就是一种工作，它是对自身愉快的，能够合目的地成功。”<sup>④</sup>依照康德的看法，文学艺术的游戏不仅带有自由表现性，还能将想像力与知性的严肃事情相联系，故能给人以许多启示。席勒进一步将审美与游戏与人的自由和全面发展相联系：“只有当人在充分意义上是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才是完整的人。”<sup>⑤</sup>席勒把审美的游戏冲动当成人性解放的前提，它超越了内在和外在于事物的强制，将规律与需要结合起来，因而是自由的显现。审美的游戏活动能将理性的道德规范内化为想像力的自由表现。席勒试图以此来统辖与协调审美活动及文学艺术的娱乐消遣与理性教化。

20世纪关于文学与游戏关系的讨论大体沿袭康德和席勒的思路，但更多地注意到游戏自由的生命表现性以及语言性。荷兰学者胡伊青加甚至将游戏视为人类一种与生俱来的文化现象，认为人是在游戏中生成的。他说：“只有当心灵的激流冲破了宇宙的绝对控制的时候，游戏才成为可能，才成为可思议的、可理解的东西。不断对人类境况的超逻辑性质加以肯定的，正是游戏的存在。”<sup>⑥</sup>文学艺术就是这样一种游戏。德国哲学家伽达默尔认为，有生命的东西能够在自身中具有运动的动力，自行运动是一般有生命之物的基本特性。游戏便是一种自行运动，它并不谋求明确的目的和目标，而是生命存在的自我表现。他认为把艺术游戏同语言游戏相联系，能使人更容易地按照游戏模式去考虑我们世界经验的普遍语言性。

而在后结构主义与解构主义者那里，文学游戏理论又有回归单纯语言游戏的娱乐的趋势，他们从语言的话语建构潜能方面突显文学的游戏本性。在罗兰·巴特所看重的追求写作快乐的“可写的文本”中，“整体语言结构碎了……让自身迷上次等终极性的游戏：魅力，展示，对立，话语，炫耀，等等。”<sup>⑦</sup>张扬书写的德里达则提出了文字的“延异”（différance）概念，“将每一赋意过程看作为一种差异的形式游戏，那也是一种踪迹的形式游戏”<sup>⑧</sup>。德里达认为写作只是单纯的语言活动，一种符号之间的相互作用，更多地由能指本身的性质所支配，文学语言的陈述过程是一种空的过程，是多种写作相互对话、相互戏仿、相互争执而成，作家成了抄写员。这事实上将文学当作一种文字游戏，有失偏颇。但无可否认，如同柏拉图早就看到的，文学在一定意义上的确具有后结构主义与解构主义所说的消遣甚至文字游戏性质。

文学中的游戏现象是一个十分复杂的问题，需要从文学与游戏的发生、性质与功能等多个角度加以透视。在早期原始状态的文学中，生命的自由表现性与相应的社会文化功能的负载是相辅相成的，只是在后来的文学发展中，二者逐渐发生了分化，部分文学流于感官放纵与文字游戏，另一部分文学则板起面孔宣教布道。因此我们应当站在一个新的高度重新审视艺术审美游戏论的特殊意义：它保留了游戏的消遣与狂欢，又提示人们超越当下的生存状态，使感觉与情感同理性的观念和谐一致，既把情感释放在娱乐和游戏的虚拟情境中，消除理性规律的道德强制性，也把情感释放在实际生活中，使理性的观念与感性的兴趣相调和，启迪和诱导人们的行为方式。这样看来，文学作为一种游戏，应当是一种有节制的游戏，即放纵与严肃、娱乐与责任的统一体。这种文学游戏通过消遣发生作用，可以使人获得身心自

由,产生特有的文化整合功能。

上面谈到了文学与游戏在发生、性质与功能上的关联。其实,文学与游戏在结构上还有很多共通之处,这是更需要引起我们注意的地方。朱光潜先生总结了游戏与文学艺术的四个最为重要的相似之处:意象的客观化——在现实世界之外另创造世界,意造世界时都兼用创造和模仿,意造世界时二者都暂时忘去物我的分别,二者都是无实用目的的自由活动<sup>①</sup>。朱光潜先生在这里指出了文学活动与游戏活动最重要的相似之处:将与人生经验有关的内心的幻想世界借助某种异于现实的方式加以模拟性的显现。文学活动与游戏活动这种结构上的相似,印证了二者精神上的相通。

## 文学创作与文本游戏

在一定意义上,文学创作是一种文本游戏活动。从外部层面看,文学创作具有语言游戏性质,因为在文学中能指与所指常常是分离的,是以语言来谈论语言,带有明显的娱乐性,即柏拉图所指的由形式节奏的安排所产生的吸引力,或马佐尼所指的消遣戏谑。胡伊青加写道:“从原初的文化创造力看,诗是在游戏中并作为游戏而产生出来的……它也总是倾向于放肆、戏谑与快乐……纯粹的诗之要素在于隐喻、突然闪光的观念、双关或只是词语本身的声音……只能根据游戏来加以描述和理解。”<sup>②</sup>虽然其他文学样式也可以或多或少具有上述特性,但以诗歌尤为突出。

其一是由诗歌的押韵、平仄、反复等所形成的语音游戏类文本。诗词与散曲中的不少作品能够潇洒自如地戴着镣铐跳舞,以其语言修辞上的造诣,穿透了语义与格律的屏障,表现了作家的机巧与情趣。双关就是一种将语音与语义相调和的游戏。古诗中的不少名句如“春蚕到死丝方尽”(李商隐《锦瑟》)、“道是无晴却有晴”(刘禹锡《竹枝词》)均运用了谐音双关。其他如连珠、反复、重句等都具语音游戏效果。笔者以为在这方面元曲做得较为突出。元曲中的不少作品音韵和谐,纤徐委曲,精于修辞,适于演唱。虽然也注意与意义结合,却主要是一种语音游戏。兹举几例加以说明。连珠:无名氏《越调·小桃红》“断肠人寄断肠词,词写心间事。事到头来不由自。自寻思,思量往日真诚志。忠诚是有,有情谁似,似俺那人儿!”反复:刘庭信《双调·水仙子·相思》“恨重叠、重叠恨、恨绵绵、恨晚妆楼,愁积聚、积聚愁、愁切切、斟碧玉瓿,懒梳妆、梳妆懒、懒设设、懒熏黄兽,泪珠弹、弹珠泪、泪汪汪、汪不住流,病身躯、身躯病、病恹恹、病在我心头,花儿见、我见花、花应憔悴,月对咱、咱对月、月更羞,与天说、说与天、天也还愁。”重句:汤式《蟾宫曲》“冷清清人在西厢,叫一声张郎,骂一声张郎。乱纷纷花落东墙,问一会红娘,絮一会红娘。枕儿余,衾儿剩,温一半绣床,闲一半绣床。月儿斜,风儿细,开一扇纱窗,掩一扇纱窗。荡悠悠梦绕高唐,萦一寸柔肠,断一寸柔肠。”这类作品有一定的社会文化内涵,但从整体上看遣词造句的语言功夫胜于其社会意义的表达。

其二是由拟人、嵌字等手法形成的谐趣之作。这类作品并无多少社会意义,主要表达作者的谐趣与语言功力。如辛弃疾的词《西江月·遣兴》:“昨夜松边醉倒,问松:我醉何如?只疑松动要来扶,以手推松曰:去。”元曲与杂剧中有不少用遣词造句方面的技巧,从而显示其“机趣”味。如贯云石《清江引·立春》:“金钗影摇春燕斜,木杪生春叶,水塘春始波,火候春初热,土牛儿载将春到也。”此曲暗含金、木、水、火、土五个嵌字。郑光祖《倩女离魂》第三折“元来是一枕南柯梦里,和二三人文翰相知,他访四科习五常典礼,通六艺有七步才识,凭八韵赋纵横大笔,九天上得遂风雷。”“想十年身到凤凰池,和九卿相八元辅劝金杯,则他那七言诗六合里少人及,端的个五福全四气备占伦魁,震三月春雷,双亲行先报喜,都为这一纸登科记。”此两段暗嵌了一、二、三、四、五、六、七、八、九(后一段还包括十)这些数目字。谐趣之作较之语音游戏类文本更偏于戏谑,类似于文字游戏。

其三是娱乐、消遣甚至滑稽之作。王国维在《人间嗜好之研究》中说:“且吾人内界之思想感情,平时不能语诸人或不能以庄语表之者,于文学中以与我一定关系之故,故得倾倒而出之。易言以明之,吾人之势力所不能于实际表出者,得以游戏表出之是也。”<sup>③</sup>唐朝文坛无所避讳,一时尚俗之风尤盛,出现

了张打油、寒山子等通俗诗人。张打油的诗多用俚语,故作诙谐,如《雪诗》云:“江上一灯笼,井上黑窟窿。黄狗身上白,白狗身上肿。”将下雪后水井、黄狗、白狗所发生的形态变化描写得趣味盎然,栩栩如生。寒山子的诗则用幽默、通俗的语言反映民众的贫困和自己对他们的同情,表现了相当高的技巧,其诗《贫驴欠一尺》写道:“贫驴欠一尺,富狗剩三寸。若分贫不平,中半富与困。始取驴饱足,却令狗饥顿。为汝熟思量,令我也愁闷。”这首诗引人注目之处是将数量词运用到对贫驴、富狗的描写中,以生动的形象刻画和尖刻的议论,在娱乐消遣中抒发对社会不平的抗议。这类作品通常有一定的社会文化内涵,但以轻松、诙谐的形式来表现。

从文学活动的结构层面看,文学创作或隐或显地积淀与保留了超越现实、反抗权威、模拟表象等游戏因素与游戏精神,这是我们将文学创作称为文本游戏的第二层意思。按照巴赫金的说法,民间的节庆与狂欢文化具有强烈的游戏成分,其对秩序的颠倒,对自身存在方式的自由展示,组成了大众以诙谐形式出现的原生状态的生活,显示了生活与艺术、艺术与游戏原初的一体性。虽然这些游戏因素在崇尚典雅与等级的古典美学中未得到应有的重视与论证,但即便在后来的纯文学传统中也还是依稀可辨:“使虚构的自由不可动摇,使异类结合,化远为近,帮助摆脱看世界的正统观点,摆脱各种陈规虚礼,摆脱通行的真理,摆脱普通的、习见的、众所公认的观点,使之能以新的方式看世界,感受到一切现存的事物的相对性和有出现完全改观的世界秩序的可能性。”<sup>⑫</sup>这些正是文学与游戏得以结合的结构因素。我们可以在为数众多的讽刺、戏仿之作那里窥见这类游戏现象。

先来看讽刺之作。如在阿里斯托芬的喜剧《云》中,有在太空车中研究太阳的苏格拉底,在《骑士》中有与香肠贩子相互辱骂争斗的煽动家克瑞翁,作者用这些形象讽刺花花公子与无聊政客。即便在一些比较严肃的创作中也常有这样游戏性的讽刺文字。契诃夫的《变色龙》以夸张、漫画式的手法刻画了势利者的嘴脸。鲁迅作品中也不乏这样的事例,如在莫测高深的外表下,不断地将“屁塞”放到鼻前嗅一嗅的七大人(《离婚》);道貌岸然的四铭,看到街上衣衫褴褛的女乞丐,却一个劲地回想着,如果能用肥皂将她咯吱咯吱地洗一洗,该女子还是很好看的(《肥皂》)等。讽刺之作虽然负载了较多的社会文化功能,但在精神上比较接近于游戏。

戏仿之作也带有浓厚的游戏意味。这类作品在西方中世纪狂欢文化中一度较为发达,但后来相对沉寂。20世纪后半期以来又较多出现,带有后现代的解构特征。戏仿是通过扭曲和夸张进行模仿,是仿文对原文的戏谑性仿拟,戏仿文本不是局部地“再现”原文,而是对原文的逆反、异化和戏谑。原文及其主人公一般具有某种神圣性或崇高性,戏仿之作巧妙地利用人们对原文的历史文化记忆,以滑稽的模仿来颠覆原文的崇高性。比如美国作家巴塞尔姆的《白雪公主》是对格林童话中同名作品的戏仿。主人公与原先人们所熟知的单纯善良的白雪公主大异其趣,而是个性感的都市女郎,粗鲁不堪,同时与七个男人同居。而七个小矮人也不再淳朴自然,而是彼此勾心斗角,满嘴陈词滥调。小说以当代的生活场景解构童话的传统价值。我国近年所出现的小说《沙家浜》情况与之类似,它是对革命现代京剧《沙家浜》的戏仿。

从文本的内在构成上看,诗歌意象的选择、小说情节的安排与形象的创造也具有较强的游戏性。俄国形式主义认为诗歌语言是对日常语言有意识的背反,这种背反中就包含了语词与意象的游戏成分,如为他们所大加推崇的马雅可夫斯基的诗句“穿裤子的云”就是如此。而小说的叙述无论从时序上看,还是从情节本身看,都在很大程度上偏离了“现实”的成分,包含了游戏的因素。以《西游记》为例,鲁迅称《西游记》“实不过出于作者之游戏,只因为他受了三教同源的影响,所以释迦,老君,观音,真性,元神之类,无所不有,使无论什么教徒,皆可随便附会而已”<sup>⑬</sup>。在古典小说中夸张、对比很容易造成幽默滑稽的游戏效果,如《堂吉珂德》中堂吉珂德与风车作战,《红楼梦》中土得掉渣的刘姥姥出现在与其身份地位作风做派极不相同的大观园里所遭遇到的种种尴尬等。

从文学活动的社会心理层面上说,创作过程存在着作家社会角色的分化与表演现象,这是自古以来游戏活动中一直存在的模拟性在文学写作中的延伸与变异形态,也体现了文学活动的自由性与超越性。

因而是文学与游戏深层次的联结点——这是我们称文学创作为文本游戏的更深层原因。弗洛伊德发现,作家创作小说时是“用自我观察的方法将他的‘自我’分裂成许多‘部分的自我’,结果就使他自己精神中冲突的思想在几个主角身上得到体现。”<sup>⑭</sup>伊瑟尔在其近著《虚构与想象》中运用了“文本游戏”(textual game)和“表演”(performance)两个概念用以分析文学创作活动以及这个活动中作者所发生的角色分化现象。由于文本中能指与所指的离异性,所描写的“现实”是虚拟性的,伊瑟尔称之为文本游戏。但伊瑟尔认为,对于作者来说文本游戏就是一种表演:作者要扮演各种可能的角色和读者期待的角色。文学游戏中所进行的这种表演具有深刻的社会学内涵:在现实中,人们不能真实、多样地展现自我,只有文学才能从多方面彻底地表演自我,毫无羁绊地利用多种文化手段全景式地展现人的各种可能性。因为在这里无论怎样表演自己,任何一种可能形式都不会对我们发挥真实的作用。因此,伊瑟尔把文本中的表演游戏看作一种世界经验的动态的呈现方式,是人类通过语言所做的自我扩张。<sup>⑮</sup>文学创作中作者身上所发生的自我角色的分化与表演,是文学活动与游戏活动内在的契合点。

### 文学阅读与读者游戏

伽达默尔认为“只有观众才实现了游戏作为游戏的东西。”<sup>⑯</sup>所以读者或观众的参与与互动是游戏的内在组成部分。不仅文学创作与文学作品中存在着游戏因素,文学阅读也包含了游戏因素。这种游戏因素可以是柏拉图所指的由文学艺术的形式或语词安排造成的吸引力,也可以是不谋求深层文化内涵的娱乐性写作所引起的感官快乐。在欣赏语音游戏类文本以及谐趣、消遣类文本时就会产生这样的效果。如果我们把上述消遣性阅读称为读者游戏的话,它属于游戏的低级形态。

一个显而易见的事实是,对于负载了一定社会文化内涵的文学作品的阅读与表演或观演有着相近之处。不少文学作品提供了一个虚拟性的艺术世界,读者既可以置身其中类似于演员的角色表演,也可以置身于外类似于观众的观演,这种主体与对象的交融以及角色的选择与转换与模拟性游戏活动非常相似,可谓读者游戏的高级形态。

读者沉溺于阅读时,常常情不自禁地参与到文学所创造的虚拟情境之中,陷入类似儿时游戏时的天真、童趣与痴迷,所以英国学者克默德说,“我们读小说就是让自己扮演小孩”<sup>⑰</sup>。但细细推究起来,文学阅读已经包含了不少社会诉求与价值目标,不能仅凭孩童时相对单纯的游戏或表演就可以解释。康德说,文学作为想像力的假相游戏,是由知性的合目的性来调控的,“诗的艺术随意的用假相游戏着,而不是用这个来欺骗人,因它自己声明它的事是单纯的游戏,虽然这游戏也能被悟性在它的工作里合目的地运用着。”并且,文学的游戏作为知性与想像力量的自由运动,能够使快乐上升到激情,“希望、恐怖、喜悦、愤怒、轻蔑等感情在这里活动着,每一瞬间交换着它们的角色,是那樣的活泼,好像通过它们作为内面的运动促进了身体内全部的生活机能”<sup>⑱</sup>。在这里,康德别出心裁地将社会学上的“角色”概念运用到文学解读活动中,以“瞬间交换着它们的角色”来形容文学文本的无穷魅力和读者阅读文学作品时所产生的无穷乐趣,对我们理解文学阅读的游戏性极具启发性。

如果我们也用社会角色及其表演来观察文学阅读,那么文学阅读可以说是一种读者依托于文本展开的表演游戏。首先,现实生活中,我们每个人所充当的角色是有限的并且是相对固定的,无法呈现自己多样的可能性。在这个意义上,文学作品中多样的角色演示为读者提供了一个模拟与表演的舞台,文学阅读恰好是对读者自身匮乏性的一种补充。这种表演是全方位的。读者在此可以体验各种情感样态,各种生活方式,人生的各个发展阶段。更为重要的是,在文学阅读的游戏读者可以产生角色转换,尽情扮演各种角色,体会他们的心绪情感,陪伴他们或者欢乐或者悲伤,从而释放个人的无限潜能。其次,我们又要看到,尽管读者通常通过扮演角色的方式走进阅读,但是,一方面,作者在文本游戏中并不是平均用力,而是在角色的安排上有其重心和取向,读者所担当的角色要受到这重心和取向的限制;另一方面,读者也有着自己的兴趣与取向,文学阅读常常是在角色选择中突出某个对象,是一种借助假想

的角色来发泄与排遣自己的感情的过程,即按照自己所中意的某个形象来表演与游戏。清代乐钧《耳食录》卷七《痴女子》曾记载了一女子将自己扮作黛玉,如醉如痴地阅读《红楼梦》的事:“初,女子从其兄案头搜得《红楼梦》,废寝食读之。读之佳处,往往辍卷冥想,继之以泪。复自前读之,反复数十百遍,卒未尝终卷,乃病矣。父母觉之,急取书付火。女子乃呼曰:‘奈何焚宝玉黛玉?’自是笑啼失常,言语无伦次,梦寐之间未尝不呼宝玉也。延巫医杂治,百弗效。一夕顿视床头灯,连语曰:‘宝玉,宝玉,在此耶。’遂饮泣而瞑。”<sup>⑩</sup>该女子在阅读中不知不觉将自己幻化为黛玉,与之同患难共呼吸,陷入与宝玉的爱情冥想中不能自己,最终酿成了个人悲剧。这当然是一个极端的例子。文学阅读中的读者游戏与表演既可能在某种程度上像上文所叙述的女子那样“入乎其内”,是一种参与式的扮演或表演,也可以“出乎其外”,作为观众来观看或欣赏文本游戏,进而与文本形成某种差异性的互动关系。文本挪用了现实的一些元素,但又对之进行超拔与间离,使我们在阅读时可以与对象保持距离,读者欣赏的是文学中所表现出的人类生命与情感活动的种种形式。这就是文学阅读与观演活动的一致之处,也是读者游戏的另一种方式。

应当说,读者对不同类型的文学文本的阅读其游戏展开的方式也是不一样的。面对抒情性文本,读者更容易走进抒情主人公营造的情境中沉潜体味,实际是将抒情主人公与自我合一。而对于叙事性文本,读者更容易产生多种角色的选择与扮演现象。

综上所述,文学活动与游戏活动存在许多共通之处。文学无论就其发生、性质,还是就其功能来说都带有游戏性,文学中的游戏因素也有着诸多表现形态,并承担了从文字戏谑、感官娱乐到自我认识与超越等不同层次的社会文化功能。但是我们也要看到,作为一种复杂的精神活动,文学所涉及的领域以及它所负载的社会文化功能是多方面的,又不能仅仅以游戏所能概括,因此本文所论及的文学的游戏性只是文学存在方式的一个方面。

#### 注释:

- ① 柏拉图:《法律篇》张智仁、何勤华译,上海人民出版社,2001年版,第58—59页、第58—59页。
- ② 亚里士多德:《政治学》吴寿彭译,商务印书馆,1996年版,第410页。
- ③ 马佐尼:《神曲的辩护》见《欧美作家论现实主义和浪漫主义》一,中国社会科学出版社,1980年版,第131页。
- ④⑩ 康德:《判断力批判》上册,宗白华译,商务印书馆,1964年版,第149页,第173—174页,第179页。
- ⑤ 席勒:《美育书简》徐恒醇译,中国文联出版公司,1984年版,第90页,第85页。
- ⑥⑩ 胡伊青加:《人:游戏者》成穷译,贵州人民出版社,1998年版,第4页,第154—156页。
- ⑦ 罗兰·巴特:《文之悦》屠友祥译,上海人民出版社,2002年版,第63—64页。译文略有改动。
- ⑧ 德里达:《书写与差异》下册,张宁译,三联书店,2001年版,第524页。
- ⑨ 朱光潜:《文艺心理学》见《朱光潜美学文集》第一卷,上海文艺出版社,1982年版,第187页。
- ⑪ 王国维:《人间嗜好之研究》见周锡山编《王国维文

- 学美学论著集》北岳文艺出版社,1988年版,第45页。
- ⑫ 巴赫金:《拉伯雷的创作与中世纪和文艺复兴时期的民间文化》见钱中文主编《巴赫金全集》第六卷,李兆林、夏忠宪等译,河北教育出版社,1998年版,第40—41页。
- ⑬ 鲁迅:《中国小说的历史的变迁》,《鲁迅全集》第9卷,人民文学出版社,1982年版,第328页。
- ⑭ 弗洛伊德:《创作家与白日梦》见伍蠡甫、胡经之主编:《西方文艺理论名著选编》下卷,北京大学出版社,1987年版,第8页。
- ⑮ See Wolfgang Iser: *Fiction and Imagination—Charting Literary Anthropology* Baltimore: The Johns Hopkins University Press 1993 pp. 235—236
- ⑯ 伽达默尔:《真理与方法》上卷,洪汉鼎译,上海译文出版社,1999年版,第141页。
- ⑰ 克默德:《结尾的意义》,刘建华译,辽宁教育出版社,1998年版,第47页。
- ⑱ 乐钧:《耳食录》,时代文艺出版社,1987年版,第284页。

作者单位:南京大学中文系  
责任编辑:王卓