

# 试论王小波笔下的游戏及迷宫

黄子响

(华南师范大学文学院, 广东 广州 510006)

[摘要] 王小波作品的有趣早已为喜爱他的读者所熟悉和欣赏, 他笔下的那些游戏以及迷宫一般的叙述, 不仅仅是趣味的源泉, 也是其内心深处的一块净土, 他的反抗及遁逃就发生在这块净土之上, 游戏因此具备了极为深刻的存在意义。

[关键词] 王小波 游戏 迷宫 顽趣

[中图分类号] I206

[文献标识码] A

[文章编号] 1673-0046(2007)02-0172-02

初读王小波, 可能会有一种感觉, 就是在他书中到处是胡扯和调笑, 没一点正经, 甚至是淫秽下流, 无论如何都无法成为严肃、理性的文学经典之流中的一道风景线。很多人会有此误读, 致使王小波的作品成为饭后之余的一道甜点和开心果, 读者喜欢它们, 却不重视它们。

喜欢却不重视, 这就是问题的症结。为什么喜欢, 因为它们有趣, 书中到处盈溢的“顽趣”使读者一拿起书就舍不得放下, 人物的疯狂可笑和故事的戏谑离奇使人着迷, 引人入胜; 为什么不重视, 是因为这种“顽趣”太过奇特, 与当下的主流文学作品区别太大, 与严肃作家所提倡的正儿八经和开卷有益似乎大相径庭, 在人们眼里这些文字好像就是仅供解颐。事实上, 王小波并非为有趣而有趣, 它不是一个只供取乐的玩笑, 更不是脱离实际、走向极端的狂欢。这种“有趣”在王小波笔下通过一些游戏及迷宫展现开来, 本身就具备了极为深刻的存在意义。

游戏是每个小孩子最喜欢的活动, 在游戏之中他们可以忘记任何不愉快的事。在游戏之中他们可以享受一个与现实完全不一样的世界, 虽然这个游戏仍然在现实之中, 但意义在于他们是这个小世界的上帝, 是这个小小世界任何秩序的主宰者。正如阿德勒所说权力欲望是人类心中的一种强烈的倾向, 每一个人或多或少都有想要获取权力的想法。但现实中不是人人都可以得到权力, 可以满足自己的欲望, 因此“游戏”就显得非常重要。当我们思考生存的时候, 游戏不再是儿童的专利, 大人也通过游戏来得到乐趣, 而且似乎大人对游戏的需要程度比儿童还要高一些。因为成年人可以用它来抵抗绝望。创作本身即是对生存的一种反抗, 海德格尔说的“历史”和“物质”之间的关系其实也是游戏与现实之间的关系, 二者之间存在着本质的不同, 现实的空间是现成的, 已经被设定好的, 已经从根本上去除了任何创造的可能性, 而游戏则是个人随心所欲、满足欲望以反抗生存之无趣的有效之途。这一点在虐恋游戏中非常明显, 福柯曾经反复地提及在虐恋游戏中权力关系的开放性, 而这种关系正是虐恋关系的魅力之所在: 在现实生活中, 权力关系是固定的, 不可随意转换的; 但是在虐恋活动中, 权力关系是开放的, 主人可以变成奴隶, 奴隶也可以变成主人, 这对于在现实生活中

没有尝过权力滋味和权力过多成为重负的人来说, 都具有极大的吸引力。

可以看出, 权力关系的开放性在游戏之中占据着多么迷人的魅力, 这种开放性也正是王小波的“顽趣”的内在推动力。他曾说过自己还是比较喜欢在一个虚拟的时空中去写的, 那是一种他比较喜欢的状态。我们可以说这个虚拟的时空就是王小波所迷恋的游戏的发生地, 而这种状态就是开放的, 充满顽皮乐趣的状态。在他的小说里游戏的痕迹到处都是, 主要有以下两个方面:

首先是创造发明。创造发明其实是一种游戏精神的反映, 正如儿童玩积木一样, 人们总是对发明自己感兴趣的东西抱着极大的热情, 因为创造的过程就是在经历一场游戏。《万寿寺》里, 薛嵩不仅是一个节度使, 更像一个万能的工匠, 什么都会做, 为了去抢婚, 他就造了一辆非常大的囚车, 这辆车非常奇特, 很高很宽阔, 红线认为这辆囚禁自己的车很舒服, 后来经常自愿地钻到里面去, 还开着它去犁地施肥什么的, 非常稀奇古怪。而老妓女雇刺客杀薛嵩的原因也是因为原来整座寨子的各种设备都是他发明和维修的, 但他迷上红线后就什么都不管不顾了。薛嵩还为红线发明了一个木枷, 后来被她拿去锁那个女刺客, 这个木枷也很好玩, 它看似一体, 实际上分成左右两个部分, 而且两部分之间还可以滑动, 互相可以错开达到四分之三左右, 戴上这东西可以走但跑不掉, 更绝的是手枷也是两部分合成, 中间用轴连接, 可以转动, 戴着它竟然还可以掏耳朵、擤鼻子, 甚至能够搔首弄姿。搞得那个刺客也叹为观止, 赞其美妙。薛嵩的家也被创造成一个机器城堡, 平时在地上, 需要时竟可以通过各种齿轮和轴柱将其撑上天空, 变成一个空中花园。只有王小波才有这样的想象力, 对“有趣”的迷恋使他能够玩出如此别致独特的花样来。《红拂夜奔》中的李靖也一样, 是一个数学家和大发明家, 发明东西多得不得了。最重要的是, 无论是薛嵩, 还是李卫公, 他们发明创造的成果都只是引起一种极好笑有趣的结果, 没有什么一本正经的学术气, 这点也是王小波的顽皮所在。像李卫公发明了鼓风机, 卖给店家用了以后店家就着了火, 后来被皇帝拿去当武器杀人。后来还发明了一些木制的女人, 安装到全国的各个驿站和旅店里, 供那些底层人民取乐。可是这

些木头女人又制作得不够完善妥当,只给了人一点快乐,但却经常把生殖器夹住,还砸得稀巴烂,后来李卫公寻思着在它里面垫毯子什么的,可是人家已经产生恐惧感了。

发明创造其实也就是王小波的工具,他用这些道具来制作笑料,来消解历史人物的某种规定性塑造,破坏人们对历史小说的观感,使读者能够重新回到那个可以从小说中看出“趣味”的年代。

其次是追逐、打斗与性虐。《革命时代的爱情》里,因为一个无聊的误传,老鲁整天追着王二想抓他,但是为什么抓他、抓他以后想干什么却不知道,可决心却挺大的,每天早上总是起绝早去豆腐厂门口等着,但王二一到厂门口就把车子骑得飞快,叫他抓不住。后来老鲁更疯狂了,王二就把车停到隔壁厂,然后翻墙上到塔楼里。老鲁总想要逮住王二,但是总不能成功,王二总有办法能够逃脱。这种追逐的游戏非常荒谬却又无始无终,极为怪诞,很有卡夫卡的味道。后来还写了王二怎样打毡巴,打了他的一只眼,使其又黑又肿,看后觉得只肿了一只很不对称,不好看,就把毡巴的另一只眼睛也给打了。而毡巴又楚楚可怜的,跟王二之间的关系着实可笑。在追逐与打斗中其实也透现着一股性虐的意味,而在《寻找无双》中的鱼玄机和《似水柔情》中的那个女贼,他们的故事则完全是一种性虐游戏。在这类游戏里人物及其主体间性之间完全具有福柯所说的那种开放性,鱼玄机既可以像一个小女孩一样在那些狱卒刽子手之间游走,像尺蠖一样温顺的被男性占有,也可以在受刑时大喊“操你妈”;女贼被抓了后,想逃逃不掉了,后来逃得掉了,却又不愿意逃了,而心甘情愿地被锁在柱子上随着日子的流逝而慢慢地苍老,用王小波自己的话是“被岁月慢慢地掏空了”。

存在之所以会让人失望甚而绝望,完全是因为它的封闭性和不可重复性。存在是封闭的,它给予人的空间极其狭小,人似乎只能屈居于上帝所限定的立锥之地,并非宿命论在此处彰显了它的合理性,但面对这种有限性,人可以抗争,但无法突破自己的极限。同时,存在本身也是不可重复的,因此悲剧不可以挽回,事故不能避免,在一个生命流程之后,人往往只能后悔。

游戏的魅力就在于它的开放性,游戏的世界与存在同在,看起来好像游戏这个世界比现实世界要渺小得多,浅薄得多,但是人在游戏之中宛如上帝,可以任意支配自己的想象,而且一个过程之后可以推倒重新来过。人的权力在这里完全开放,那种在存在之中所遇到的个人的无力现象在这里得以避免。

迷宫也是游戏的一种,准确地说,迷宫是游戏的一个地点和一种方式。对于王小波的“顽趣”来讲,迷宫是个不可多得的胜地。艾晓明说迷宫是王小波小说主人公的基本命运和处境。迷宫是一个自由之地,在里面,王小波可以自由地“玩乐”。在谈及生存的思考与陈述时,雅斯贝尔斯说:“澄明生存的哲学思考中对存在的陈述正与自由的本质相合。这些陈述在超越的思想中说出了从自由能产生出什么东西来。它们的真理标准不是衡量所言内容之正误的准则,也不是一种已有的说明陈述是切题还是离题的现象,勿宁说是意志本身,意志在肯定或排斥。”王小波笔下的迷宫正是他的“顽趣”与“意志”的自由活动地。在这个地方,王小波可以做到不干涉别人,也不受人干涉,可以享受一种“消极

自由”。在他眼中,盲目的“积极自由”毫不可取。他说当时在云南就有很多人整天想着要解救天下三分之二的受苦人,越境去当游击队,结果被人打死了。他哥哥还有个朋友整天把领袖的红皮书拿在手里,还对着占了一墙壁的世界地图思考着怎样解救其他国家的受苦人。

小说《万寿寺》中,叙述者“我”是一个被汽车撞倒导致失忆的人,因此他的叙述懵懵懂懂,杂乱模糊,对自己的讲述毫无把握:“我真的不知道,这个故事会把我引向何处”。王小波就是这样将我们引入他的迷宫,在这个迷宫里,他的“顽趣”游刃于字里行间,他在这里说一下,又在那里说一下,故事中又有故事,故事又在不断地推翻然后重来:1. 薛嵩一个人在湘西红色的土地上;2. 灰色的长安城里,薛嵩花钱买了节度使的头衔,并雇了一群人当兵;3. 薛嵩在长安城受到一个老娼妇的诱惑,渴望到湘西去做节度使,以求建功立业;4. 薛嵩在湘西安营扎寨,并与白蚁作斗争;5. 后来又说薛嵩被刺才是开始……

各式各样的开头使叙述山重雾罩,王小波的从容不迫使得游戏迂回曲折。在这一点上,克尔凯郭尔关于反讽的第二个规定(第一个规定是现象与本质相反)得到了王小波的证实,即主体的消极自由。其大致的内涵是:如果话语的表达者所采取的表达方式明确无误,没有过多修饰,简洁明了,直达语言目的的核心,那么表达者是积极自由的,他采取主动的方式使受话者确认无疑,同时他本身也受到约束,负有责任。王小波在这里则采用了反讽式的“顽趣”,使叙述形同迷宫。另一方面,他在实践卡尔维诺提出的轻逸、繁复等小说要求的同时,有意识破坏了另外几个范式:迅速、易见、确切和连贯,尤其是连贯的破坏,使叙述断裂纠集,可能性被不断地穷尽,同时话语权威也被颠覆,影射了现实生活中“我”遭受一群庸人的挤迫而产生的无奈与绝望,这种绝望又反过来决定了主体消极自由的必然性。

迷宫还有一个特色,就是所指的模糊。《红拂夜奔》里,王小波说:我讲这个故事虽然和中国大陆、大唐朝等等有密切的关系,但并不是全部只能在这里发生。我们可以设想这个故事发生在法国巴黎……不仅地点泛化了,角色也一样:“莫泊桑说:漂亮朋友就是我。王小波说:我们就是奸细、盗墓贼、菜人。我们还可以说:我们就是李靖、红拂、虬髯公。”这种模糊除了虚构特征之外,也印证了王小波自己所说的“巧骂”,为他的“顽趣”增添了一层虚幻色彩。这些迂回的相互折射使得王小波的迷宫得以成为一个人性乐园,他的挣扎与遁逃得以在此处容身,而绝望只能在园外止步。

这就是王小波笔下的游戏与迷宫,作为一个顽皮的大孩子,他对现实中的缺陷极为敏感,敏感的产物就是他的愤怒与绝望,这必然使他常常游弋于挣扎和遁逃之间,可以说,游戏与迷宫就是其间的粘合剂和润滑剂。这样的世界里充满着某些人早已遗忘的乐趣,作为一个虚幻的象征暗示着现实的乏味。

#### 参考文献:

- [1] 马月红. 浅析《边城》中的人性美[J]. 山西广播电视大学学报, 2006, (6).
- [2] 戴锦华. 智者戏虐——阅读王小波[J]. 当代作家评论, 1998, (2).