

尊体的暗面:论词体游戏性的发生与消隐^{*}

黑 白

摘 要:词体在不断被推尊的进程中,逐步形成抒情、寄托、格调、人性等多重审美范式,构成了词体演进的明面。与此同时,游戏性作为词体的原生属性之一,在历次审美范式更迭中始终或隐或显地在场,构成词史发展的暗面。既往学界多聚焦词史明面,围绕尊体运动考察各类审美范式的确立、流变与取舍。而转向词史暗面,以游戏性的消长沉浮反观词体观念的变迁,则可突破固化的审美认知,在明暗交织的双重维度中重新打开词体的美学阐释空间。

关键词:尊体;词体;游戏性;范式转移

DOI:10.11714/jssu.sse.202605007

尊体,通常被视作古典文学之向上一路,对应着文体范式逐步成熟的过程。文体的最终确立,背后暗含“优胜劣汰”的进化逻辑,王国维曾言“一代有一代之文学”^①,即是此理。但我们惯常将目光聚焦于尊体进程中胜出的主流形态,考辨文体规范与文体价值的理想范式,却对尊体过程中被淘汰的“边角料”有所忽视。这些边角料恰恰蕴含着文体的原初特质,是文体发生学研究不可或缺的重要内容。以词为例,它在诞生之初就面临严峻的尊体危机。一是文体规范层面,几代词人致力于词牌、词调、词谱等的创制与规范化,这些词体样式的诞生、传播、流行或消亡,自有其层叠累进的历史脉络。二是文体价值层面,在词诞生后的很长一段时间里,它都被贬斥为小道,被冠以卑俗、浮艳之名。直到李煜、苏轼等词家不断拓展词作的情感内核与书写边界,再至常州词派以“寄托说”一举奠定词体的正统地位,这一状况才得到根本扭转^②。在这一尊体过程中,词体不断被纳入抒情、言志、载道的文学大传统,而作为词体小传统的游戏性却遭到持续弱化^③。要言之,词体的游戏性主要体现在四个维度:词人创作的游戏心态、歌伎表演的游戏效果、读者接受的游戏体验和词作文本的游戏形式。词体的这一游戏特质,伴随词体从诞生之初到尊体既成,经历了不断被压抑、被贱斥的过程,乃至最终潜存于文学的“地下世界”。聚焦词体游戏性的发生与消隐,正可从词体发展的历史暗面,反观尊体进程的得失,进而重新激活词体游戏性的审美价值。

^{*} 收稿日期:2026—03—05

作者简介:黑白,安徽师范大学中国诗学研究中心、文学院(芜湖 241002)。

^① 王国维撰,叶长海导读:《宋元戏曲史·自序》,上海:上海古籍出版社,2019年,第1页。

^② 王国维称“词至李后主而眼界始大”,王灼称苏轼为词家“指出向上一路,新天下耳目”,在推尊词体的路上二者都堪为先导。参见王国维著,彭玉平疏证:《人间词话疏证》,北京:中华书局,2014年,第284页;王灼:《碧鸡漫志》,唐圭璋编:《词话丛编》,北京:中华书局,1986年,第85页。

^③ 参见张思桥:《唐宋诗学与“大、小传统”——兼对“唐宋变革论”反思》,《古代文学理论研究》第57辑,2023年。

一、词体的游戏发生与价值危机

在“游戏”一词中,“游”的本义指生物在空间上的位置移动,如“驾言出游,以写我忧”^①“盖优哉游哉,维以卒岁”^②。至于孔子的“游于艺”和庄子的“游乎四海之外”,则不再局限于空间位移,而是指向精神维度,虽仍保持“游”之无目的性,却也符合修身、自由等合目的性。“戏”,则有角力、玩耍、戏弄、表演、剧目等多重意涵,更多是强调技术层面的具体内容。游戏一词,同时蕴含心理与行动两个层面的意思,也就是在自发的行为中获得某种娱乐感、满足感,即王逸所谓“且从容兮自慰,玩琴书兮游戏”^③。与此相对,西方的游戏概念也值得借鉴。柏拉图如此定义游戏:“当它既无害又无益,不值得加以严肃考虑的时候,我对它也使用‘游戏’这个名字。”^④康德将之称为“无利害的和自由的愉悦”^⑤。席勒则提出文学艺术的游戏发生说^⑥,进一步道破二者之间的神秘关联。本文所谓词体的游戏性,从精神与功能讲,亦即无目的的合目的性,或曰不带任何利害的愉悦;从内容与形式讲,则包括谐谑玩乐、宴享歌舞、赌博竞技、闲适消遣等。

词之一体,最初被称为曲子词、长短句、诗余等,无论是民间俗调的敦煌曲子词,还是文人雅化的花间词,二者都与游戏有着千丝万缕的联系。敦煌曲子词保留了很多歌辞的表演形态,凸显“敦煌作品的文本特征乃是其伎艺特征的表现”^⑦。《花间集序》明言词是绣幌佳人在宴会上借以演唱的文本:“绮筵公子,绣幌佳人,递叶叶之花笺,文抽丽锦;举纤纤之玉指,拍按香檀……将使西园英哲,用资羽盖之欢;南国婣娟,休唱莲舟之引。”^⑧可见,词体创生之初,在功能性层面即表现出与伎艺相挽和的游戏属性。具体而言,游戏性在词体发生过程中的功能主要表现为以下几个方面^⑨。

首先是词人创作的游戏心态。宇文所安曾试图为我们还原词家的创作场景,即为欢宴、为歌伎、为一笑而作^⑩。柳永词云:“珊瑚筵上,亲持犀管,旋叠香笺。要索新词,殢人含笑立尊前。”^⑪晏殊词云:“多少襟怀言不尽,写向蛮笺曲调中。此情千万重。”^⑫生动描写了文人制词的情境。晏几道词原序亦言明:“始时沈十二廉叔、陈十君龙家有莲、鸿、蘋、云,品清讴娱客。每得一解,即以草授诸儿,吾三人持酒听之,为一笑乐而。”^⑬欧阳修在《归田录》中说钱惟演“平生惟好读书,坐则读经史,卧则读小说,上厕则阅小辞”^⑭。从“为一笑乐而”“上厕则阅小辞”等语可见,至少在苏轼为词体指出“向上一路”之前,词家在字里

① 朱熹集传:《诗经》,上海:上海古籍出版社,2013年,第49页。

② 司马迁:《史记》卷47《孔子世家》,北京:中华书局,2014年,第2324页。

③ 王逸:《九思》,洪兴祖:《楚辞补注》,北京:中华书局,1983年,第324页。

④ [古希腊]柏拉图著,王晓朝译:《柏拉图全集》第3卷,北京:人民出版社,2017年,第418页。

⑤ [德]康德著,杨祖陶、邓晓芒编译:《康德三大批判精粹》,北京:人民出版社,2001年,第431页。

⑥ 席勒:“只有当人是完全意义上的人,他才游戏,只有当人游戏时,他才完全是人。”见[德]席勒著,冯至、范大灿译:《审美教育书简》,上海:上海人民出版社,2003年,第117页。

⑦ 王小盾:《敦煌文学与唐代讲唱艺术》,《中国社会科学》1994年第3期;张长彬:《敦煌曲子伎艺形态初探》,《曲学》第2卷,2014年。

⑧ 欧阳炯:《花间集序》,赵崇祚编,杨景龙校注:《花间集校注》,北京:中华书局,2014年,第1—2页。

⑨ 相关问题的探讨,可参见乔力:《肇发传统:论花间词的审美理想与功能取向》,《江西社会科学》1997年第6期;沈松勤:《唐宋词社会文化学研究》,杭州:浙江大学出版社,2007年;刘尊明:《试论温庭筠词的艺术成就与审美特色》,《湖北大学学报》2001年第6期;宋秋敏:《论唐宋词的娱乐功能》,《南京师范大学文学院学报》2007年第2期。

⑩ [美]宇文所安著,麦慧君、杜斐然、刘晨译:《只是一首歌:中国11世纪至12世纪初的词》,北京:生活·读书·新知三联书店,2022年,第25—49页。

⑪ 柳永著,薛瑞生校注:《乐章集校注》,北京:中华书局,2012年,第209页。

⑫⑬ 晏殊、晏几道著,张草纫笺注:《二晏词笺注》,上海:上海古籍出版社,2008年,第15,602页。

⑭ 欧阳修著,李逸安点校:《欧阳修全集》,北京:中华书局,2001年,第1931页。

行间,都对“小词”不无轻鄙。但耐人寻味的是,他们一方面非常自觉地轻鄙词体,另一方面却沉湎于词之创作,这恐怕就离不开他们的“游戏冲动”。在正襟危坐的文学殿堂之外,在立身官场的精神紧绷之余,他们仍可通过词的创作,寻求一种相对自由的游戏状态——“在那个更广大的世界里生活和工作的人往往为词所吸引,有时词对他们的吸引力比任何别的东西都要大”^①。从这个层面来说,作词这一游戏提供了一种现象学式的“逗留”,提供了一种留存于想象世界的瞬间式永恒^②。所以说,从创作论层面看,词体天然带有游戏属性,且这一属性对词体发展影响深远。

其次是歌伎表演的游戏效果。陈世修《阳春录序》云:“以金陵盛时,内外无事,朋僚亲旧,或当燕集,多运藻思,为乐府新词,俾歌者倚丝竹而歌之,所以娱宾而遣兴也。”^③词最初是为了配合乐曲来表演的文本,故表演者的重要性不言而喻。实际上,词之起源恰恰来自乐工、歌伎、诗人的多方合作^④。歌伎在表演中需要观察自己的表演效果,再根据表演效果来调整自己的表演,这本身就包括了作品之选择与裁汰,受欢迎的作品更容易流传,而不那么受欢迎的作品则难免随时间而湮没。歌伎由此成为选择歌词、保管歌词、传播歌词的主体之一,并参与到歌本、抄本、刊本三者的生产循环之中。既然是多方合作,那么词人同样在作品中少不了对歌伎的刻画,如“蜡烛泪流羌笛怨。偷整罗衣,欲唱情犹懒”^⑤、“英英妙舞腰肢软”^⑥、“有情未结凤楼欢,无憀爱把歌眉敛”^⑦等。这类描写歌伎身体样貌的词句,在早期词作中比比皆是。虽然文字饱含性别凝视的目光,但也同样记录了词的表演现场与游戏效果。男性文人在对女性歌伎的游戏性想象与塑造中,获得某种程度的自我满足,可谓名副其实地从“游于艺”到“游于戏”“游于词”。

再次是词体文本的游戏形式。前文所论主要围绕词家与歌伎的情感互动,从创作心态到描写内容、表演形式,处处都流露出游戏性的在场。而与情感游戏相对应的,则是智力游戏以及由此衍生出的多种多样的游戏体词,诸如转踏体、回文体、独木桥体、集句体、嵌字体等^⑧。以苏轼《菩萨蛮·回文 秋闺怨》为例,词云:“井桐双照新妆冷,冷妆新照双桐井。羞对井花愁,愁花井对羞。影孤怜夜永,永夜怜孤影。楼上不宜秋,秋宜不上楼。”^⑨该词两句为一组,后一句是前一句的逆序,本质上是一种宛如“数独”般的智力游戏。显而易见,诸如此类的游戏体词,绝非单纯为了表情达意,更多是一种展现自身幽默与才力、智力的手段。以《全宋词》为例,仅在题名、题序中出现“戏赠”“戏作”“戏为”等字眼的词作就接近200首,涵盖戏人、自戏和戏物三种基本类型^⑩。王灼更是记录了北宋游戏性词作的“盛况”——“长短句中,作滑稽无赖语,起于至和。嘉祐之前,犹未盛也。熙丰、元祐间,兖州张山人以诙谐独步京师,时出一两解……彦龄以滑稽语噪河朔。组潦倒无成,作红窗迥及杂曲数百解,闻者绝倒,滑稽无赖之魁也”^⑪。可见,游戏性在词体发展过程之中,其至少有三种表现形式:以游戏的态度为词;将词用于游戏场合;文字游戏般的技巧词。三者虽时有交集,却各有其独特之处。

最后是读者接受的游戏体验。词的读者群体可以分为:直接在场的宴饮主体和面对文本的批评主体。就唐宋之际的宴饮主体而论,已经不再完全是高高在上的贵族沙龙文化,而是遍布宫廷与市井,这

① [美]宇文所安著,麦慧君、杜斐然、刘晨译:《只是一首歌:中国11世纪至12世纪初的词》,第3页。

② 参见王炳钧:《游戏话语的历史转换》,《外国文学》2018年第6期。

③ 施蛰存主编:《词籍序跋萃编》,北京:中国社会科学出版社,1994年,第15页。

④ 参见吴熊和:《唐宋词通论》,上海:上海古籍出版社,2022年,第28—33页。

⑤ 冯延巳:《鹊踏枝》,《李煜词集 附李璟词集冯延巳词集》,上海:上海古籍出版社,2016年,第91页。

⑥ 柳永著,薛瑞生校注:《乐章集校注》,第342页。

⑦ 张先著,吴熊和、沈松勤校注:《张先集编年校注》,上海:上海古籍出版社,2012年,第109页。

⑧ 参见杜艳艳:《宋代游戏体词研究》,河北大学硕士学位论文,2013年。

⑨ 苏轼著,朱孝臧编年,龙榆生校笺,朱怀春标点:《东坡乐府笺》,上海:上海古籍出版社,2018年,第366页。

⑩ 李静:《宋代“戏作”词的体类及其嬗变》,《北京大学学报》2014年第5期。

⑪ 王灼:《碧鸡漫志》,唐圭璋编:《词话丛编》,第84页。

也赋予词体一种雅俗之间的撕裂感^①。在很长的一段时期内,词既要满足大众的游戏需求,又要满足精英的文化认同,从而形成了两重发展路径。但由于精英文化的主导优势,在词体的后续发展中,去游戏化的雅词逐渐占据上风,而大众的游戏体验则与词体的现场表演一道,慢慢隐匿于词体的发展过程之中。与之相较,作为面对文本的批评主体而言,他们最初往往以探求本事、还原现场为主,以游戏心态关注作者的八卦、绯闻,而更加严肃的文学性批评则呈现出相当程度的滞后性,这也构成早期词话的一大文本特征^②。实际上,很多本事都出于游戏性再造,所谓“古今词话不足信”,乃是“随其词牵合为说,殊无根蒂”^③。至于作词的行为本身,更是被批评家当作一种游戏,如胡寅《酒边集后序》云:“文章豪放之士,鲜不寄意于此者,随亦自扫其迹,曰谑浪游戏而已也。”^④

综上所述,游戏性实贯穿于词体发生的每一个环节,可谓早期词体的一大内核。但在古人“立德、立功、立言”的神圣价值观里,通常对游戏有“玩物丧志”的恶评,如何在这样的恶评中以求自保?这构成了词体的一大生存危机。于是,在词体的后续发展过程中,逐步呈现为去游戏化的趋势。那么,在去除游戏性内核的同时,词体该树立什么样新的内核,又该怎样树立?这也就成为彼时词人们急需解决的一大问题。

二、在游戏中抒情与在抒情中游戏

对一事物的命名行为往往蕴藏着秩序之厘定^⑤。词体最初的名称摇摆不定,从“曲子词”“长短句”到“诗余”,名称的凝定过程竟然历经数百年。这恰恰反映出词体早期面临的生存危机,即词体如何在既已生成的文学世界之秩序中,找到属于自己的位置。“曲子词”强调其音乐属性,“诗余”强调其诗学源流,或许只有“长短句”更贴近词体自身特有的形式特征。但在三者之中,“诗余”一说逐步占据了主导地位^⑥。有学者认为,“诗余”是对词体的贬低,诗余说从本质上讲确乎是一种根深蒂固的诗本位论,乃至在一定程度上阻碍了词体自身的发展^⑦。但不可否认,“诗余说”自有其尊体潜能,因为只有将词溯源至诗,才能将词体从“小道”引向“大道”,从而赋予词在文学世界的合法性。伴随尊体观之推进,词体一度获得非常良好的发展土壤,最终从诗之余裔到达诗词并称的位置。学界对词体尊体的演进脉络已有成熟共识,但鲜有研究关注这一推尊进程中词体所流失的固有特质。

在词体推尊的过程之中,词家推崇抒情性的大传统,对游戏性的小传统大多抱持否定态度。如陈廷焯认为“回文、集句、叠韵之类,皆是词中下乘”^⑧,朱存孝更将之称为“贼道”,“回文千首,虽有巧思,终为贼道”^⑨,而词之抒情,才是第一要义。在创作心态和书写内容方面,从李煜对个体命运、家国命运的情感抒发,到苏轼的以诗为词、无所不言,词体渐渐从宴饮娱乐场合中解放出来,进而被赋予抒情言志的重要

① 赵惠俊:《朝野与雅俗:宋真宗至高宗朝词坛生态与词体雅化研究》,上海:复旦大学出版社,2019年,第69页。

② 早期词话如《时贤本事曲子集》《古今词话》均呈现这一特征。

③ 胡仔:《苕溪渔隐词话》,唐圭璋编:《词话丛编》,第177页。

④ 胡寅:《崇正辨斐然集》,北京:中华书局,1993年,第403页。

⑤ 参见[法]米歇尔·福柯著,莫伟民译:《词与物:人文科学的考古学》,上海:上海三联书店,2016年。

⑥ 明人王骥德《曲律·论曲源第一》:“入宋而词始大振,署曰‘诗余’。”王骥德著,陈多、叶长海注释:《曲律注释》,上海:上海古籍出版社,2012年,第20页。清人沈曾植《彊村校词图序》:“词莫盛于宋,而宋人词为小道,名之曰诗余。”沈曾植著,钱仲联编校:《海日楼文集》,广州:广东教育出版社,2019年,第58页。

⑦ 夏承焘:《“诗余”论——宋词批判举例》,《文学评论》1966年第1期;陈水云:《“诗余”说在明代的流行与新变》,《安徽大学学报》2018年第3期。

⑧ 陈廷焯著,杜维沫校点:《白雨斋词话》,北京:人民文学出版社,1959年,第131页。

⑨ 朱存孝:《回文类聚补遗》,《景印文渊阁四库全书》第1351册,台北:台湾商务印书馆,1986年,第823页。

功能。以苏轼为例,刘熙载谓东坡词“无意不可入,无事不可言也”^①,包括长亭送别、伤朋悼妻、政治历史、忧生忧世、道理哲思、田园生活等,苏轼大大拓展了词体之边界。词与诗的历史确有相似之处,二者在某种程度上都是生于民间之游戏,成于精英之改制,最终都面向个人世界,成为抒发个体感情的文体工具^②。词的抒情性便也从“诗缘情”那里继承下来,从游戏到抒情,词的发生场域从宴会移向书斋,这也构成词体审美标准的第一次范式转移。

关于词作之抒情功能,历代词家皆有论述。尹觉《题〈坦庵词〉》:“词,古诗流也。吟咏情性,莫工于词。”^③张炎《词源》:“簸弄风月,陶写性情,词婉于诗。”^④元好问《新轩乐府引》:“坡以来,山谷、晁无咎、陈去非、辛幼安诸公,俱以歌词取称,吟咏情性,留连光景,清壮顿挫,能起人妙思。”^⑤沈际飞《序草堂诗余四集》:“诗余之传,非传诗也,传情也。”^⑥可见,自宋季以来,词的抒情性都在不断被追认为词的本质属性。

然而,如果由此断定伴随抒情性之确立,词体的游戏性便随之消亡,则未免有些草率。事实上,任何一种范式转移都绝非一蹴而就,词体的游戏性虽因尊体需要逐渐蔽而不彰,但也始终是蛰伏于词之发展中的一脉潜流。如上文所述,《全宋词》的词题中含有大量“戏作”字样,至于内容上带有戏谑之意的词作,数量更是不胜枚举。而苏轼、辛弃疾等标杆性词人,游戏之作的数量亦不容小觑,苏轼甚至被人称作“游戏之圣”^⑦。

词家的游戏之作,大致可分为三类:一是游戏的文本形式——转踏体、回文体、独木桥体、集句体、嵌字体等;二是游戏的精神内核——俳谐词^⑧;三是游戏的高级形态——哲理词。前两类分别对应词作形式与内容层面的游戏特征,学界认知较为普遍,而哲理词则很少被归入游戏之作的范畴。实际上,哲理词虽看似重在说理,但更重要的还是理中之趣,包括禅趣、道趣、理趣、物趣等,而纯粹趣味正是游戏之重要属性^⑨。如无名氏《浣溪沙》:“满眼风波多战灼。看山恰似走来迎。子细看山山不动。是船行。”^⑩再如辛弃疾《卜算子·齿落》:“刚者不坚牢,柔底难摧挫。不信张开口角看,舌在牙先堕。”^⑪以趣释理,打通了游戏与哲理之间的通道,拓展了词体的表达空间。而以情释理,则如李煜“自是人生长恨水长东”、苏轼“人有悲欢离合,月有阴晴圆缺,此事古难全”。可见,游戏与抒情两种传统亦同时存在于哲理词中,但后世对以情释理的评价则是远远高于以趣释理,而且对情的关注也远高于理。究其根本,仍是以抒情本位压抑游戏本位。缪钺曾断言词更适合言情写景,“而说理叙事绝非所宜”^⑫,这也代表了相当一部分词家与学者的观点。但后世确立的评判标准,并不足以成为衡量词体的绝对准绳,实则词体的游戏性与抒情性并非天然扞格不入。

先来看一首辛弃疾所作《最高楼·吾拟乞归,犬子以田产未置止我,赋此骂之》:“吾衰矣,须富贵何时。富贵是危机。暂忘设醴抽身去,未曾得米弃官归。穆先生,陶县令,是吾师。待葺个园儿名‘佚老’。更作个亭儿名‘亦好’。闲饮酒,醉吟诗。千年田换八百主,一人口插几张匙。便休休,更说甚,是和非。”^⑬这首词

① 刘熙载著,袁津琥笺释:《艺概笺释》,北京:中华书局,2019年,第534页。

② 参见[美]孙康宜著,李爽学译:《词与文类研究》,北京:北京大学出版社,2004年,第157页。

③ 毛晋辑:《宋六十名家词》,上海:上海古籍出版社,1989年,第264页。

④ 张炎:《词源》,唐圭璋编:《词话丛编》,第263页。

⑤ 元好问著,姚莫中主编:《元好问全集》,太原:三晋出版社,2015年,第653页。

⑥ 顾从敬编,杨万里、海缙恒整理:《新订类编草堂诗余》,上海:上海古籍出版社,2021年,第663页。

⑦ 沈雄:《古今词话》,唐圭璋编:《词话丛编》,第877页。

⑧ “所谓俳谐词,指的是运用隐喻、反讽、嘲谑等手法写成的,以一种游戏调笑的面目来表现诙谐、幽默的词作。”李扬:《“有所寄兴,亦有深意”的两宋俳谐词》,《文史知识》1995年第2期。

⑨ 参见张振谦:《论唐宋哲理词》,《暨南学报》2017年第3期。

⑩ 任半塘编著:《敦煌歌辞总编》,上海:上海古籍出版社,2006年,第499页。

⑪⑫ 辛弃疾著,邓广铭笺注:《稼轩词编年笺注》,上海:上海古籍出版社,2016年,第357,490页。

⑬ 缪钺:《缪钺全集》第3卷《冰茧庵词说》,石家庄:河北教育出版社,2004年,第7页。

作于辛弃疾晚年,自嘲、戏谑、醉酒的游戏之态可谓贯穿全词,但在表面饮酒狂欢的“亦好”之下,却又抒发着休说人间是非的无奈、落寞之情,在游戏飞扬处给人致命一刀。游戏的纯粹、癫狂,反而加深了抒情的厚度、密度,游戏之有助于抒情的一面于此可见。与此相类,很多词人如欧阳修、苏轼、黄庭坚、秦观等都在游戏之作中蕴含别样的情感表达。再如苏轼的两首《如梦令》:

水垢何曾相受,细看两俱无有。寄语揩背人,尽日劳君挥肘。轻手,轻手,居士本来无垢。

自净方能净彼,我自汗流呀气。寄语澡浴人,且共肉身游戏。但洗,但洗,俯为人间一切。

题序“元丰七年十二月十八日,浴泗州雍熙塔下,戏作《如梦令》两阕”^①。是时,苏轼得到宋神宗的重新启用,以和“揩背人”开玩笑的口吻,道出“居士本来无垢”。此中内情,牵涉朝廷与帝王,恐怕非以游戏之语,不能道之。苏轼并未停留在笑我之中,他进一步写“自净方能净彼”,最终升华成“俯为人间一切”的大境界。借游戏之形态,委婉表达某些不能直言之情,这种做法并非词体独有。诸如晚清民国文学史上的诗钟游戏,便蕴含着一种磨砺技艺、传递隐微的“游戏诗学”^②。当然,也确实有很多游戏之作过度追求形式技巧,忽视了情感表达,乃至完全沦为一种空洞无物的填词游戏。但换个角度而言,填词游戏这一行为本身或也可看作是一种情感需求与能量宣泄。总体上看,这些游戏词作的表现功能由浅转深,从初期止于娱乐,到后期娱乐、社交、抒情、说理等多种功能叠加^③。可见游戏与抒情,形成了词体发展进程之中明暗交织的两条创作路径。

三、以游戏反观寄托

以词之尊体的视角来看,由游戏性向抒情性的演进,是词史审美标准的第一次范式转移。任何范式转移都不是非此即彼的彻底替代,往往始终伴随着旧有范式的延续与回潮。例如苏轼标举词体“向上一路”后,词体审美范式已整体转向抒情,但在实际填词实践中,宋人创作仍保留着游戏性特质,明代词坛更呈现出向游戏性回返的明显倾向。换言之,明词历来被视作词学发展的衰落阶段,并非缘于创作数量的匮乏,而是在抒情性成为主流审美范式的语境下,固守词体游戏性的词作难以契合该评价标准,故而被归入不入流之列。无论如何,明人创作向词体游戏性的回返,充分彰显了游戏性所具备的强劲内在驱动力。

清词复兴之际,词史完成了从抒情到寄托的第二次范式转移。以张惠言、周济等人为核心建构的常州词派,一举将“寄托说”推向至尊地位^④。如果说抒情范式是对词体游戏属性的赋能,为游戏之体注入情感内核,那么寄托范式便是对这一情感内核的筛选与征用。经此二度汰洗,词体的游戏性被挤压至愈发边缘的位置。这也与常州派词人对“游词”的批判相呼应:“游词”并不完全等同于“游戏性”,其基本特征乃金应珪在《词选后序》中所谓“哀乐不衷其性,虑叹无与乎情”^⑤,即缺乏真性情,而这里的性情具体指向“儒家诗教情感寄托”^⑥。循是而论,寄托说在抬升词格的同时,既消解了游戏性这一词体原初属性,也窄化了抒情的内涵边界。至此,词体的游戏性被文学的神圣性收编、驯化,最终使词成为与诗文同质的文体,从而跻身正统文学序列。

① 苏轼著,朱孝臧编年,龙榆生校笺,朱怀春标点:《东坡乐府笺》,第223—224页。

② 参见潘静如:《时与变:晚清民国文学史上的诗钟》,《中山大学学报》2017年第4期。

③ 参见李静:《宋代“戏作”词的体类及其嬗变》,《北京大学学报》2014年第5期;徐晶:《辛弃疾谐谑词研究》,江西师范大学硕士学位论文,2012年。

④ 当然,寄托说的形成也并非清人的发明,早在南宋便有以寄托评词的实践。关于寄托说的利弊得失,许多学者已做过周密细致的研究,此处不再赘言。参见张惠民:《论词学中的寄托说成型于南宋——〈南宋词论三题〉之二》,《汕头大学学报》1986年第4期;詹安泰:《论寄托》,《詹安泰全集》第5册,上海:上海古籍出版社,2011年。

⑤ 金应珪:《词选后序》,唐圭璋编:《词话丛编》,第1619页。

⑥ 曹明升:《“游词”的生存与清词的演进》,《文学遗产》2021年第3期。

但是,游戏的本质恰在于对神圣性的颠覆。即便抒情、寄托等范式塑造了词史的主流认知,游戏性仍如执拗的低音,构成词体发展的一条逃逸线。王国维的词学思想,正是这条逃逸线上最具标志性的理论节点。他首先对寄托说展开反思,在《人间词话》中批评张惠言以寄托解词的做法,称“固哉,皋文之为词也!飞卿《菩萨蛮》、永叔《蝶恋花》、子瞻《卜算子》,皆兴到之作,有何命意?皆被皋文深文罗织”^①。他又在《论哲学家与美术家之天职》中指出,既往文学作品“多托于忠君爱国、劝善惩恶之意以自解免,而纯粹美术上之著述,往往受世之迫害,而无人之为之昭雪者也”,并称“若夫忘哲学、美术之神圣,而以为道德政治之手段者,正使其著作无价值者也”^②。王国维的此番言论,锋芒直指传统寄托说的核心——寄托的初始内涵,正根植于“忠君爱国、劝善惩恶”的儒家政教观念。在与传统寄托说的对峙中,王国维的“游戏说”应运而生。

王国维在《人间词话》中说:“诗人视一切外物,皆游戏之材料也。然其游戏,则以热心为之。故诙谐与严重二性质,亦不可缺一也。”^③复又强调“词人观物,须用诗人之眼”^④,即词人亦要将外物视乎“游戏之材料”,而作词也就成为“游戏的事业”之一种。在王国维的语境里,游戏并不是某项具体的人类活动,而是受到康德、席勒等“无功利性”抽象概念的影响,提出“审美之境界,乃不关利害之境界”^⑤,或云“美之性质,一言以蔽之曰:可爱玩而不可利用者是已”^⑥。至于那些谋生、应酬、政教等功利性的作品,则统统被王国维视为“羔雁之具”,缺乏文学审美的独立价值^⑦。诚然,这只是王国维的一家之见,且更多代表其早期的治学观点。但可以确定的是,游戏说的提出,在一定程度上构成了对寄托说的理论反叛,也由此开辟了“为文学而文学”的美学路径。

与此同时,若据此认定寄托类词作“决非真正之文学”^⑧,则又未免矫枉过正。事实上,自周济以来,狭义的政教寄托已拓展为广义的审美寄托,“非寄托不入,专寄托不出”“既成格调,求无寄托”^⑨等命题的提出,使寄托说不再拘泥于政教功利,呈现出向文学本位回归的趋向。再者,王国维本人评词也常采用寄托的视角,如《人间词话》中称:“‘我瞻四方,蹙蹙靡所骋’,诗人之忧生也;‘昨夜西风凋碧树,独上高楼,望尽天涯路’似之。‘终日驰车走,不见所问津’,诗人之忧世也;‘百草千花寒食路。香车系在谁家树’似之。”他对“三重境界”的经典演绎,本质上也是以寄托解词的实践。可见王国维反对的只是依附于谋生、应酬、政教的狭义功利寄托,并不排斥源于赤子之心的广义情感寄托,故而他格外强调“词人者,不失其赤子之心者也”^⑩。据张尔田转述,晚年的王国维更是对常州词派的寄托说持肯定态度^⑪。

游戏和寄托在文学领域并非全无交集,正所谓“诙谐与严重二性质,亦不可缺一”。与王国维同一时期的晚清词学四大家中,王鹏运、况周颐所追求的“重拙大”,正合“严重”之特质;而所谓“诙谐”之性质,则又非游戏莫属。在王国维看来,二者“不可缺一”,共同被纳入其“境界”之内。王国维借“游戏说”的提出,确乎突破了中国传统文艺之功利性的一面,也宣示了文学之独立于政治的可能性。但对文学“无功利性”之标举,却又难免造成对“有功利性”之文学的贬损,一褒一贬的背后,离不开其时其地之个体经验、社会环境与意识形态的剧变。就王国维自身的治学轨迹观之,无论“悔其少作”之说是否属实,其晚年都在实际行动上展现出复归传统道德之决心,而其早年的游戏精神也逐渐让位于充满

①③④⑩ 王国维著,彭玉平疏证:《人间词话疏证》,第222,314,267,308,285页。

② 王国维:《论哲学家与美术家之天职》,谢维扬、房鑫亮主编:《王国维全集》第1卷,杭州:浙江教育出版社,2009年,第132—133页。

⑤ 王国维:《孔子之美育主义》,谢维扬、房鑫亮主编:《王国维全集》第14卷,第16页。

⑥ 王国维:《古雅之在美学上之位置》,谢维扬、房鑫亮主编:《王国维全集》第14卷,第106页。

⑦ 参见朱惠国:《社会转型与晚清民国词学流变》,上海:华东师范大学出版社,2024年,第118—121页。

⑧ 王国维:《文学小言》,谢维扬、房鑫亮主编:《王国维全集》第14卷,第92页。

⑨ 周济辑撰,石任之整理:《宋四家词选 词辨》,北京:中华书局,2022年,第6,166页。

⑪ “晚年绝口不提人间词话,有时盛赞皋文寄托之说。”夏承焘:《天风阁学词日记》,《夏承焘集》第6册,杭州:浙江古籍出版社、浙江教育出版社,1997年,第323页。

功利性的三纲六纪^①。至于王国维晚期的最后三首词作,也在在显露出其对常州词派的靠拢,这一峰回路转着实耐人寻味,其晚期词风的价值不应被早期创作的光芒所遮蔽。最具典型意义者当为《霜花腴·己未用梦窗韵补寿彊村侍郎》:

海澹倦客,是赤明延康,旧日衣冠。坡老黎村,冬郎闽峤,中年陶写应难。醉乡尽宽。更紫萸、黄菊尊前。剩沧江、梦绕觚棱,斗边槎外恨高寒。

回首凤城花事,便玉河烟柳,总带栖蝉。写艳霜边,疏芳篱下,消磨十样蛮笺。载将画船。荡素波、凉月娟娟。倩酈泉、与驻秋容,重来扶醉看。^②

王国维在《人间词话》中对梦窗词的贬抑仍清晰可考:“映梦窗,零乱碧。”何以在晚年竟用梦窗韵作词,甚至选择步韵这种对创作束缚极强的形式?难道仅仅因为赠词对象为朱祖谋而投其所好吗?再者,王国维在《人间词话》中明言“感事、怀古等作当与寿词同为词家所禁”且谓“余填词不喜作长调,尤不喜用人韵”^③。这首晚年词作竟处处流露出对早年词学观念的悖反,极有可能是其刻意为之,以隐微的书写方式寄寓自身词学观念的转变。王国维在步梦窗韵的过程中,用心体悟如何将自身的寄托打并入“应酬文字”。相比于其他同调祝寿词人^④的烟水迷离之致、万不得已之情,王国维的这首词作风格偏于“质实”,乃是一种“显性寄托”。当然,不同于吴文英多数雕绩满眼的恋情词,王国维所步韵的《霜花腴·重阳前一日汎石湖》^⑤并无繁复的修辞与错综的叙事,核心意旨重在抒发“秋光作也都难”“芳节多阴,兰情稀会”等人生怅惘。王国维这首寿词即承此意绪,围绕“旧日衣冠”“沧江梦绕”等主题抒写故国之思与身世飘零之感,“斗边槎外恨高寒”等句契合并触动了遗民群体的集体情绪,而“消磨十样蛮笺”之投身艺术或学术的行为,更是彼时多数遗民的共同人生选择。

与王国维早年那些充满形而上之思的小词相比,这首作品固然从写作手法到语言风格都千差万别,但正所谓“中年陶写应难”,历经世事沧桑巨变后的王国维,写作此词之时已经42岁,早年那些“只应游戏在尘寰”^⑥的忧生忧世之思,在此时的他心中或已有了更质实的生命感触。从词题可知,这首作品乃是“补寿”之作,这一事后补作的行为同样耐人寻味:他的创作已不仅仅是与朱祖谋及其他词人的唱和互动,更是在对早年的词学理念进行“补充”。值得注意的是,王国维词中的“载将画船。荡素波、凉月娟娟”一句,与梦窗原词“更移画船。引佩环、邀下婵娟”从用语到意态都颇为相似,这绝非应酬写作的率意偷懒——以王国维治学之严谨,断不会如此草率。此句或许正是通过与梦窗词的互文,将读者从充满功利因素的事世苍凉暂时超脱出来,引入尾句祝寿之辞的同时,也与境界说在某种程度上达成了契合。可见,王国维的晚期创作试图找寻的是寄托中的游戏、质实中的隐微,这些看似南辕北辙的理念却在他的生命中有着一微妙的共鸣。

这一写作上的转向并非偶然,陈永正评王国维晚期词作《清平乐·庚申况夔笙太守索题〈香南雅集图〉》云:“《人间词话》附录谓蕙风‘题《香南雅集图》诸词,殊觉泛泛,无一言道着’,然王氏此词却语语坐实,转失词味矣。”王国维对词味之“要眇宜修”未尝没有认知,但他偏偏在看似游戏的酬唱文字中,句句坐实“落花时节江南”的故国之思,不啻在质实中传递复归传统道德的隐微之意。其他两首晚期词作《鹧鸪天·己酉除夕和吴伯宛舍人》《百字令·戊午题孙隘庵南窗寄傲图》亦是如此,“可将平日丝纶手,系取今

① 参见王汎森:《一个新学术观点的形成——从王国维的〈殷周制度论〉到傅斯年的〈夷夏东西说〉》,《中国近代思想与学术的系谱》(增订版),上海:上海三联书店,2018年,第331—346页。

②⑥ 王国维著,陈永正笺注:《王国维诗词笺注》,上海:上海古籍出版社,2013年,第574—575,399页。

③ 王国维著,彭玉平疏证:《人间词话疏证》,第108、267、130页。

④ 如况周颐《霜花腴》:“醉扶寿客,近酒边、何知世有沧桑。风雨天涯,燠寒人境,十年顾影情芳。自持晚香,甚岁华、葵麦斜阳。费肠回、旧约东篱,义熙笺管几吟商。”况周颐著,秦玮鸿校注:《况周颐词集校注》,上海:上海古籍出版社,2013年,第463页。

⑤ 吴文英著,吴蓓笺校:《梦窗词汇校笺释集评》,杭州:浙江古籍出版社,2014年,第386页。

宵赴壑蛇”“堪叹招隐图成,赤明龙汉,小劫须臾阅”等直指前清覆灭、传统士人无所适从现实境遇^①。正如陈永正所观察到的,以上所举四首词作都有词题,这又再次与王国维早期词学观点背道而驰。《人间词话》云:“诗词中之意,不独能以题尽之也……诗有题而诗亡,词有题而词亡。”^②可见,这四首晚期之作,可谓处处与王国维的早期词学观点相悖,从这个角度来看,“悔其少作”之说倒显得可信起来。王国维晚年的词作与词论,朗显了从游戏性到功能性的转向——词题、寿词、酬唱、寄托……晚年的王国维似乎意识到纯粹游戏之不可能,他的那些无功利性的美学思想,让位于三纲六纪等伦理道德的实用主义立场^③。当然,王国维观念的转变,脱不开山河动荡、礼崩乐坏的时代波劫。“商女不知亡国恨,隔江犹唱后庭花”,国之将亡,谈何游戏?游戏性在王国维早期词学思想的片刻闪光后,复又转回地下。

本文以词体的游戏性为例,初步探明了游戏性在词之尊体过程中的发生与消隐。一是就词体发生学的角度而言,游戏性贯穿于词体发生的每一个环节,如创作心态、表演效果、文本形式、观众体验等,可谓早期词体发生与发展的一大内核。二是就游戏与抒情的关系而论,词人以游戏态度创作,其实更能够无拘束地流露出性情与襟抱。三是就游戏与寄托的关系而论,词体的游戏性虽然被寄托说的神圣性捕获、收编,但那些用于游戏场合或者借游戏之名创作的词,恰恰更适合用以寄托正式场合不敢言、不便言的情志。故此,以游戏性之浮沉,反观词体审美标准的范式转移,或能进一步明乎词体推尊过程中的显明与遮蔽,也更能跳出某一审美范式的局限性,从而洞察词体发生与发展的历史全景。

The Latent Dimension of Genre Elevation: On the Emergence and Ebb of Playfulness in Ci-Poetry

Hei Bai

Abstract: In the process of being elevated as a genre, Ci-poetry developed multiple aesthetic paradigms—such as lyricism, allegorical expression, stylistic elegance, and human nature—which together constitute the overt dimension of its historical development. At the same time, playfulness, as one of the inherent attributes of Ci-poetry, has remained present, either implicitly or explicitly, throughout the paradigms shifts, thereby forming the latent dimension of the genre's evolution. Previous studies have typically focused on the overt dimension, exploring the movement to elevate the genre—namely, the establishment, transformation, and elimination of aesthetic paradigms. However, shifting the focus to the latent dimension by examining the ebb and flow of playfulness offers a new lens to reflect on shifting concepts of Ci-poetry. This approach breaks away from rigid aesthetic paradigm and reopens the aesthetic interpretation for Ci-poetry within the dynamic interplay between the overt and the latent.

Keywords: genre elevation; Ci-poetry; playfulness; paradigm shift

【责任编辑:张慕华;责任校对:张慕华,全广秀】

① 王国维著,陈永正笺注:《王国维诗词笺注》,上海:上海古籍出版社,2013年,第580、568—571页。

② 王国维著,彭玉平疏证:《人间词话疏证》,第164页。

③ 参见陈赞:《晚年王国维的学术转向及其对中西文化的再认识》,《杭州师范大学学报》2015年第4期。