



“嬉戏性”：中国当代文化想象力的转变

杨骏骁

【内容摘要】 当代中国青年的精神普遍趋向“小器化”，也即失去了对于“现实”的超越性想象。但同时可以看到以提供替代性现实为目的之游戏文化和产业的普遍化，以及作为超越性想象文学类型的科幻文学的崛起。通过对文化和媒介状况的分析可以发现，在当代中国文化中，游戏作为一种存在方式所蕴含的“嬉戏性”逻辑，已经重新定义了“超越性”。深层性或者说结构性的超越，转变成一种以潜在为基础的超越。而作为存在模式的“嬉戏性”通过弹幕、社交媒体等新媒体的基础设施渗透到当代中国青年生活的所有角落，由此带来文化想象力的转变。

【关键词】 游戏 嬉戏性 元现实主义 科幻 新媒介

【作者】 杨骏骁，日本早稻田大学文学学术院非常勤讲师、综合人文科学研究中心招聘研究员。

“现实对立性”的文化逻辑

① 参见王晓明『「小器化」の時代に——今日の大陸中国における文化研究』，杨骏骁、千野拓政訳，千野拓政編：『越境する東アジアの文化を問う：新世紀の文化研究』，ひつじ書房，2019年。

在中国，作为一种观念的“现实”在近20年获得了某种绝对性的地位。王晓明认为，政治、文化等系统全都以经济系统为中心组织起来，由此产生的“城市式居家”作为支配性的生活系统，规制着人们的文化想象力。生活系统对想象力的压制导致了“现实太强大以至无法改变”这种规避“大器化”的思考，“小器化”心性变得广泛且深度渗透于生活。^①“城市式居家”作为一种绝对性的目标和生活构成了人们对现实的想象，它不断告诉我们：“除此之外没有任何其他生活方式，你只能安住于其中。”这种对改变现实的绝望意识或曰文化想象力，正在中国发挥着强大的作用。

代表“80后”世代的作家郝景芳在“自传体”小说《生于一九八四》中所描写的，正是由这种“城市式居家”及其生产的现实所构成的反乌托邦世界。例如，在关于学校生活场景的描述里，作者精致地描写了本应向多种可能性开放的青春时代，如何变成可能性的“屠杀场”，以及由此而来的绝望。这也象征着“80后”所面临的苦境。



微信公众号

放假前的总结会上，老师又说：“小升初是最最重要的一次考试，定终身的考试，比高考可能还关键，考得上好初中才能上好高中，考得上好高中才能上好大学；上不了好中学以后上大学的比例就很低，上不了大学就找不到好工作，所以说小升初决定人的一辈子，大家一定要好好做作业，千万不要掉以轻心。”^①

命运从前方压下来，我闭上眼睛能看到自己的人生被钉在窗框上：嘿，这就是你的位置，你的未来，这就是坐在教室里和周围这一切的意义。^②

在这里，“现实”的出口、“现实”的对立面乃至打开新道路的方法，全部缺席了。“80后”世代在享受自由的同时，又各自跑进了新的牢笼。

那么，超越“现实”的想象力完全不存在了吗？本文的目的便是通过对2000年以后“小器化”的文化领域的分析，重新勾勒出其中潜在的企图超越“现实”的想象力的轮廓，并思考其可能性。日本社会学家见田宗介和大泽真幸通过分析“现实”这一概念在不同时期的三个对立词——“理想”“梦想”“虚构”，整理了第二次世界大战后日本青年精神状况的转变。^③这一对比方式对于思考当下中国也有一定启发。在“小器化”的文化中，“理想”和“梦想”这种“大器化”的思考已不再可能。那么，“虚构”起着什么作用呢？现在，作为一种娱乐的“虚构”显然已成为“现实”圆滑且严格地贯彻其逻辑的手段之一，不过我们注意到，在虚构之中也存在着被认为能够威胁“现实”地位的领域，那便是游戏。^④

虽然目前游戏行业已经成为一个巨大的产业，但是在2000年左右，中国到处弥漫着“游戏威胁现实”的话语。例如网吧成了因玩网络游戏而从学校和社会脱离的年轻人的容身之地，甚至因此成为一个严重的社会问题。当时，游戏被看作一种腐蚀“现实”的毒物。正如代表“90后”的作家蒋方舟在其散文集中所描写的，对于当时的年轻人，网吧成了一种从郝景芳所描绘的反乌托邦世界逃离后的避难所：

网络提供了一个脆弱的高台，更彻底地抽身于现实生活，它提供了一种局外人的目光，教会我们更批判地看待我们成长起来的世界和社会习俗。来自于陌生人的热烈非凡的喝彩和同仇敌愾，教会我们更残忍、更不留情面地撕去老师或父母身上任何虚伪的外衣。站在岌岌可危的高台上，居高临下地扫视，让我们获得了巨大的满足。盲人的国度里，独眼人就能称王，因为他拥有了自由。^⑤

因此，某种程度上可以说，游戏让年轻人们从“现实”的压迫中逃离，并孕育了一种可能破坏现实的“想象力”的场域。

“游戏”(game)，或者说更加宽泛意义上的“玩”(play)，在中国的语境中作为一种改变现实的手段的表象而存在，并发挥着一定作用。这既与中国的语境有关，也涉及“玩”的原理本身。现在游戏作为一个巨大的产业，已经在很大程度上构成了年轻人生活的一部分，并逐渐发展为娱乐活动的代表，由此来看，游戏不仅没有改变现实、超越现实，反而成了王晓明所说的“城市式居家”的象征之一。但是，考虑到当今的游戏产业仍然是一个受到严格规制的文化领域，以及社会对于“玩”这一行为模式的敌对心理，可以说“现实”依然对游戏的对立性保持着高度警惕。游戏并非本质上就是现实肯定性的文化活动，其目前展现的肯定性是被“现实”扭曲的结果。

在游戏受到规制的同时，出现了另一种与“现实”对立并试图超越“现实”的文化领域——科幻文学。以刘慈欣2015年获雨果奖为契机，科幻文学在中国迅速扩展其影响力，现已成为最有人气的文学类型之一。在科幻这一文类中，个人、社会、人类、世界、太阳系、银河甚至宇宙

①② 郝景芳：《生于一九八四》，北京：电子工业出版社，2016年，第233页。

③ 见田宗介『现代日本の感覚と思想』講談社学術文庫、1995年。大澤真幸『増補 虚構の時代の果て』ちくま学芸文庫、2009年。

④ 当然，游戏并不等同于虚构(fiction)，这里只是暂时性地将游戏包含在虚构领域。关于游戏和虚构的差异和重合参见 Jesper Juul, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press, 2005。

⑤ 蒋方舟：《我承认我不曾历经沧桑》，广西桂林：广西师范大学出版社，2013年，第6页。



① 关于游戏表象与下述的游戏现实主义的关联,参见杨骏骧:《游戏的“思想”——作为方法的日本游戏表象》,《文学与文化》2017年第3期。

② 参见东浩纪『動物化するポストモダン:オタクから見た日本社会』,講談社現代新書,2001年。東浩紀『ゲームのリアリズムの誕生:動物化するポストモダン2』,講談社現代新書,2007年。

③ 吉田认为,游戏这一媒介与“视角越界”(metalepsis)的文学技法有着很强的亲和性。视角越界指叙述者出现在自己所创造的世界,或者故事世界内的人物闯入叙述。“元小说”(meta-fiction)的很大一部分便依赖这一技法。游戏玩家始终身处虚构世界维度、代码维度、规则维度、现实维度等多层性之间,视角越界在游戏中并不是超出常规的例外行为,而是游戏本身的基础,也即游戏从本质上说便是“元游戏”。吉田寛『メタゲームのリアリズム——批評のプラットフォームとしてのデジタルゲーム』,東浩紀編『ゲンロン8——ゲームの時代』,ゲンロン,2018年。

本身都成为超越与相对化的对象,可以说,当代中国科幻存在着明确的试图超越现实的趋向。但是,如果说美国的“黄金时代”科幻是一种以“理想”为特征的文类,“小器化”时代出现的中国科幻不管受到其多大影响,也不得不说是从与“理想”完全不同的原理和语境中出现的。

游戏(或曰“玩”)与科幻是在2000年以后,也就是“小器化”最为普遍化以及最具支配性的时代里兴起的文化领域和想象力,而这个时代也是新媒介成为生活和文化环境的时代。网吧不仅仅是玩游戏的场所,同时也是从事以新媒介为基础的社交与创作等多样媒介实践的场域。游戏、新媒介、科幻作为各自独立自主的领域,分别以独特的方式扩展和进化。但由“现实对立性”这一宏观视角,可以明显地看到三者被共同的文化逻辑贯通并联结起来。

“嬉戏性”:打开“元现实”的游戏原理

解析这种文化逻辑,首先需要分析,游戏是一种什么样的媒介?它有着怎样的可能性?更重要的是,为什么它在21世纪初的中国构成了一种广泛的“现实对立性”想象?

作为一种渗透到我们文化生活所有角落的无处不在(ubiquitous)的媒介,游戏所带来的不仅仅是娱乐生活的变化,而且是如何面对现实、处理现实以及思考现实的视点和感性的变化。通过游戏的表象,我们可以看到自己所身处的现实其实只是诸多可能的现实形态之一。在这个意义上,游戏是一种打开“元现实”的媒介。^①

日本哲学家东浩纪将游戏的这一“元现实”特性加以理论化。他将游戏的“元现实”维度命名为“游戏现实主义”。^②东浩纪认为,后现代的彻底渗透使以前的自然主义式的现实认知成为不可能,因此现实的认知本身变得多样且缺少统一性。也就是说,我们生活在一个无法断言“这就是现实”的世界,至少这种断言无法获得普遍支持。游戏作为一种生成复数故事的系统,可以说正是一种“元故事”的媒介。在当下的世界里宏大叙事衰退,游戏这种元故事性的想象力——即不断分歧产生新的小叙事的事态——变得普遍化。所谓“游戏现实主义”,便表现了这种世界里出现的关于现实性的新的想象力。日本游戏研究者吉田宽近年对东浩纪的游戏现实主义概念进行了重新解读,指出其本质上是一种文学论,是一种关于以游戏为代表的元故事性想象力与现实的关系,即如何表现和思考后现代性的生存这一问题的讨论,而不仅仅是一种游戏论。^③游戏现实主义这一概念的重要性也在于此,它指出游戏不仅仅是一种娱乐,而且提供了一种表现并思考我们在后现代社会中的生存境况——现实多层次化、主体被置于一种“元”(meta)性的位置上——的方法。但是,这并不是在将游戏这一媒介特权化,相反,后现代性本身在召唤游戏这种元故事性的媒介,并使其成为普遍的媒介。后现代使宏大叙事解体,作为代替,出现了无数的叙事和无数的现实。游戏作为一种跨越多个故事并不断生成新的故事的元故事性媒介,象征着后现代的生存境况。我们在这一现实本身多样化、不断生成新的现实的世界中生活。而通过游戏来观看现实、思考现实、表现现实等行为本身,便是将现实作为一种本质上与游戏一样的、偶然的、任意的存在来对待,并认识和体验现实的流动性和可替代性。

这正是我们在中国语境中将游戏看作现实对象性想象的中心领域的根据。不过,这里还存在待解决的问题。诸多游戏研究认为,游戏是一种在特定规则内部的自我目的性行为,与外部世界没有任何关联。这种游戏定义看似与上面讨论的游戏现实主义不合甚至对立。因为如果说游戏在一个被隔离的规则内部进行、与外部没有关联,那么游戏与现实的关系性本身便是被隔断的,游戏现实主

义便是一种自相矛盾的概念。游戏现实主义与现实的关联最多只是停留在一种比喻的层次上，与所谓的后现代境况有着很大距离。游戏与现实对立并超越现实的逻辑是不是就无法成立了呢？

为了解决这些问题，将游戏与现实以更加紧密的方式连接起来，以此来思考中国语境中游戏的现实对立性的意义，我们不能仅仅思考游戏 (game)，还要导入思考“玩” (play) 与“嬉戏性” (playfulness) 的理论。丹麦的游戏研究者米格尔·西卡尔批判了只强调游戏而忽视玩和嬉戏性的风潮。西卡尔认为，“玩与语言、思想、信仰、理性、神话等一样，是一种存在于世界中的模式”。^①对他来说，游戏是一种创造性的存在模式和表现模式。基于这种“浪漫主义式”的游戏观，他主张将思考方向从强调游戏的“规则”转向“玩”。“玩”被定位成一种比被规则所束缚的游戏更加原理性的模式。从其性质上说，玩可以相对化规则本身，在沉浸于其中的同时，也可以清楚地意识到规则的随意性和可变性，也就是说，玩是一种“元行为”。前文讨论了游戏的多层性，而使入可以与这种多层性进行嬉戏的正是“玩”这一存在模式。^②

那么“玩”具体有着什么样的性质和作用呢？首先，“玩”依赖于语境。只有特定的语境能使游戏成立，而这种语境也是通过玩来建构和设计的。这里所说的语境并不仅限于游戏规则，而是包含人、事物、空间、文化等在内的各种要素复杂纠缠所形成的网络。但“玩”所建构的对象同样会涉及建构语境的要素本身，并以此改变或破坏游戏规则，所以它也是创造与破坏、秩序与混沌之间的运动，在这一点上它又体现出巴赫金所说的“狂欢性”。^③而支持这一狂欢性的原理，便是其对语境的盗用和挪用，如占有某个有着独自语境的现实空间——比如办公室，对其脉络进行挪用，使其变成一个游戏空间。最简单的例子便是捉迷藏，此时办公室的价值取决于它是否适合藏身而不是办公。这也导致了“玩”对现有秩序的扰乱性——反过来说便是一种创造性。

西卡尔将“玩”这一行为扩展到存在于这个世界的一种创造性的“模式”或者说“态度”，将其称为“嬉戏性” (playfulness)，并将这种通过语境的操作来实现的创造性模式称为“世界的再多义化” (reambiguous)：“嬉戏性会将世界再多义化，也就是说，它通过玩的特性将世界变成更加没有被形式化的、更加没有被解释的存在，以此来解读世界，将对其产生惊讶，操作世界的可能性开放出来。发挥嬉戏性意味着为世界附加多义性的同时，与这种多义性嬉戏。”^④

我们通过玩来建构或者破坏语境，并在这个过程中扰乱已有的秩序和现实，盗用既有的空间、事物、规则等，将其向更加多样的可能性开放，同时将它们重新组织起来，创造出新的现实——这种现实不是“选 A 或选 B”带来的世界分歧，而是拥有完全不同框架和体系的世界。

通过引入“嬉戏性”理论，我们就可以解决“游戏现实主义”与真实现实之间的距离问题。游戏现实主义与现实的关系并不仅仅是某种比喻，而是一种面对现实的存在模式。在这种存在模式下，我们所感受的真实性 (reality) 并不是沉浸在某个特定的现实中，而是在多个可能的现实之间。在 21 世纪初的中国，电子游戏的现实对立性，某种程度上正来源于这种嬉戏性所带来的存在于多种现实之间的真实性感觉。也就是说，电子游戏在当时的语境中是一种“元现实性”的媒介。蒋方舟所说的“脆弱的高台”由此可以解读为一种“元现实”的平台，它使游戏所提供的现实和社会现实这两种（或者更多）现实的共存和对比成为可能。

新媒介环境中嬉戏性的普遍化

作为一种多个现实之间的存在模式的“嬉戏性”，是否只存在于拥有巨大文化影响力的电子

①④ Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2014, p.16, p.54.

② 这相当于詹姆斯·纽曼所说的“玩游戏” (play games) 与“用游戏玩” (play with games) 的区别，前者只是沉浸在游戏里，而后者则是在多样的语境和层次之间使用、操作它。参见 James Newman, *Playing with Videogames*, London: Routledge, 2008.

③ 这里所说的“狂欢性”与现在在很多论者批判大众文化、网络文化时所使用的“狂欢性”内涵有所不同，甚至完全相反。西卡尔明确指出，狂欢性是近代具有批判性思考的个人能够出现的条件之一，而不是批判性思考的解体。



游戏领域中呢？答案当然是否定的。现今，游戏受到愈加严格的监管和排斥，而游戏公司也按照资本的逻辑对游戏进行驯化，导致其越来越难以成为“嬉戏性”的载体。然而，2000年代后期以及新媒介更加普及后的2010年代，承载着现实对立性的“嬉戏性”从游戏扩散到了整个新媒介环境之中，并在其中孕育了一种以“潜在性”为中心的现实超越性。

正如前文所述，游戏本身就已经是一种存在于媒介之间的“元媒介”性的存在，而最大限度地体现游戏元媒介性的正是我们所说的嬉戏性原理。作为一种原理或存在模式的嬉戏性，同样可以存在于多样的媒介之间。列夫·马诺维奇认为，以电脑、网络、电子游戏等形式为代表的“新媒介”也是一种与之前媒介完全不同的“元媒介”。而使其成为元媒介的最重要特征之一便是“模块性”（Modularity）。^①如在同一网页上并列的各种要素（图像、声音、文字等）即“模块”，而每一个模块又可以是一种媒介。这些模块即便相互结合，也同时保持着独立性，可随时分离并与其他语境中的要素重新结合。也就是说，新媒体获得了前所未有的高度可变更性或可扩展性。

新媒介不仅将各种媒介和模块在电脑上再媒介化，同时通过异类媒介和模块的并列与连接，使其获得新的属性（property）。^②图像模块和文字模块的连接、文字模块和视频模块的连接成为可能，每个模块在这种连接和结合中产生了新的语境，获得了新的意义，而这种语境和意义是在传统媒介中无法获得的。同时，每个用户都拥有了操作这些模块结合的能力，也就是说，每个人都能在这个过程中生产和传播新的模块组合和意义。比如，新闻资讯的文章与评论模块的结合，使文章成为大家讨论和交流的媒介。在这个意义上，新媒介就是不断生产媒介的“元媒介”。

那么新媒介的这种性质与作为存在模式的“嬉戏性”有着怎样的关联呢？就结论而言，新媒介正是使“嬉戏性”最大限度发挥其作用的媒介。正如上一节所讨论的，“嬉戏性”会将世界再多义化，使现实的绝对性解体，使其变化并向其他的可能性开放。AR（Augmented Reality，增强现实）便是一种代表性技术。以比较有象征性的《宝可梦GO》为例，这款游戏通过AR技术，使电子宠物宝可梦能在现实世界里被发现和捕捉，从而为现实空间添加了另外一个层次，使其发生变化。“皮卡丘”出没的公园已经不再是人们日常所熟悉的公园。新媒介通过摄像头将现实空间数据化的同时，使宝可梦这种不可能在物理空间产生的数据性存在于现实中出现，这个空间既不是现实也不是虚构，而是一种新的意义空间，玩家还可以与其进行交互、获得反馈，所以它不仅仅是带来认知上的变化，也会改变人们的行为模式。物理空间、虚构性角色以及人的行为、思考与交流等属于不同语境和媒介的事物，在同一平面中相遇，由此制造出一种此前无法想象的充满多义性和潜在性的空间。各种异质媒介的相遇中，世界在去语境化的同时被再语境化。

新媒介的行为中充满了这种去语境化和再语境化的操作。比如对于表情包，我们可以通过为原图添加文字或其他视觉要素，将其连接到完全不同的语境中。而这种对原本语境的改变和新语境的生产已经成为一种普遍的游戏行为，正是在这一点上，它是一种以“嬉戏性”为原理的行为。再如“弹幕”，其在中国的媒介环境中发挥了巨大影响，已经渗透到视频、电影、电视剧、小说、动漫、音乐等各类媒介中，形成了一种独特的文化。弹幕将新媒介的模块性发挥得最为明显，虽然它的功能看似只是将评论覆盖在视频上，但这种软件结构促使用户关注影像作品的细节，并使其可以从原作品的语境中分离而与其他语境相结合。模块化的要素在各种交流语境中不断传播循环，并在此过程中获得了之前完全没有预想到的意义。^③弹幕内容可以与作品本身的故事和语境无关，但也可以在解读作品后，对其进行去语境化和再语境化的操作。与作品的哪个层次相连接或者说以何种规模（scale）分割模块是完全自由的。在这个意义上，弹幕与表情包、P图、AR等

① Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Leonardo, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002, p. 51.

② Manovich, Lev, *Software Takes Command*, London, WC, GBR: Bloomsbury Academic, 2013, p. 44.

③ 杨骏骁：《“弹幕”论——软件结构的权力与模块化的文化》，《热风学术》2016年第1期。

形式相同，位于深层和表层对立的外部，可以与对象的结构和其自身语境、深度保持距离。正如树木自身形成了独特的生态系（即语境），但通过与人类这一完全异质性的存在相遇，其获得了前所未有的属性，如成为建筑材料的特质。作为建材的树木，与其原本的生态系和语境完全无关，却能获得新的特质，这并不是因为其生态和结构本身，而是因其潜在的能力。

在新媒介中，各种异质的要素——文字、图像、声音、影像等被并列在同一平面上，使这种潜在性现实化（actualize），并加速和扩展了这一进程。需要注意的是，游戏并不仅仅是被包含在新媒介中的一种媒介，游戏所召唤的“玩”的行为以及更深沉的嬉戏性原理，作为一种独立且自律的领域，在新媒介所创造的环境中获得了前所未有的力量。嬉戏性利用以上所讨论的新媒介的特质，将包括现实在内的各种对象去语境化和再语境化，对世界进行再多义化。也就是说，新媒介在这里作为一种嬉戏性的媒介发挥着作用，也是将作为存在模式的嬉戏性普遍化的装置。当新媒介已经成为支撑现实生活的“环境”时，这种嬉戏性的发挥也必然会被应用到我们的生活、世界观以及“现实”本身。新媒介在这个意义上可以说是一种生产嬉戏化的（伽塔利意义上的）“主体性”（subjectivity）^①的环境，这种新的“主体性”使新的“想象力”结构成为可能。

新媒介并不必然导致嬉戏性的普遍化，而嬉戏性也并不会必然地成为人们对待现实的存在模式，上述现象是一种在中国语境中被强化和普遍化的结果。比如，弹幕在其诞生地日本远不如中国广泛普及，表情包文化在其他国家也从来没有像中国这样日常化。在中国，使嬉戏性这一存在模式在游戏和新媒介中扩散、渗透的，正是社会的“小器化”与现实对立性想象的张力关系，以及在这种关系中诞生的主体性和想象力。

作为“元现实主义”文学的中国科幻

通过以上讨论，我们看到，在中国这个特定的文化语境中，嬉戏性已经超越所谓游戏现实主义的范畴，扩散到新媒介这一环境中并普遍化，因此也成为一种人们思考和想象世界的模式，一种超出单一现实的、更加普遍的存在模式，由此生产了一种存在于现实和现实之间的主体性和想象力。在这个意义上，可以说它构成了某种“元现实主义”。

东浩纪原本想通过“游戏现实主义”这一概念讨论的也正是这种元现实主义，是游戏所象征的元现实性的想象力“环境”：“我们都生活在特定的想象力的环境中。前近代的讲述者生活在神话和民话的积累中，近代的作家—读者—市民生活在自然主义中，而后现代的御宅族们则生活在角色的数据库中，这些环境决定了作家的表现方式以及作品的消费形态。”^②

东浩纪在讨论了游戏并抽出“游戏现实主义”这一概念后，重新回到文学分析，并由此扩展到想象力环境的问题上。环境对于文学的想象力来说是不可忽视的存在。反过来，文学也是人思考身处环境特质的绝好形式。虽然东浩纪将后现代的代表性环境定位为御宅族的角色数据库，但同时他也强调：“我们所说的‘动漫现实主义’，或许是在自然主义衰退之后，后现代的世界所创造出来的多种多样的人工环境的现实主义中，在日本所发展的一种形式。”^③也就是说，在不同的语境中，会发展出不同的人工环境的（元）现实主义形式。

在中国的语境中，这种（元）现实主义的想象力定位在“嬉戏性”上，而新媒体的原理及其在中国的快速发展和渗透（弹幕和图文交流的普遍程度大大超过日本、欧美）为其提供了发挥作用的环境。我们接下来将嬉戏性理论应用于对中国语境中所发展出的“文学”和想象力的分析，

① 关于伽塔利的“主体性”概念的特征，参见上野俊哉『四つのエコロジー：フェリックス・ガタリの思考』、河出書房新社、2016年。为了突出与“主动性”等意义的不同，日译本将其译为“主体感”和“主观性”。

②③ 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生：動物化するポストモダン2』、64頁、72頁。



并以此勾勒具有中国特色的“游戏现实主义”或“元现实主义”。

在中国最能体现上述特点的，便是2015年之后获得了巨大关注和人气的科幻文学（这种科幻文学的突发性崛起也是一种具有中国特色的现象），而科幻文学正是一种以超越现实和日常为根本目标的文学类型。不过真正的问题是，这里的“超越”，具体是哪一种超越，有着怎样的内涵？

刘慈欣的《三体》系列无疑是最为典型的当代中国科幻。而《三体》所描写的对“现实”的超越，与“黄金时代”的美国科幻有着明显不同。《三体》主要不是通过科技来重组社会的深层结构、在物理层次上改变现实，而是采取了一种语境主义式的改变方式。比如，在《三体》系列的第一部中，人类在物理上和身体上没有发生任何变化，但随着新语境的到来，所有事物和意义都与之前不同了。“三体”的存在告诉我们，人类认知的现实根本不是现实，而只是一种“虚拟世界”。关于这一点，作品中的“射手/农场主”假说最具象征性：

“射手”假说：有一名神枪手，在一个靶子上每隔十厘米打一个洞。设想这个靶子的平面上生活着一种二维智能生物，它们中的科学家在对自己的宇宙进行观察后，发现了一个伟大的定律：“宇宙每隔十厘米，必然会有一个洞。”它们把这个神枪手一时兴起的随意行为，看成了自己宇宙中的铁律。

“农场主假说”则有一层令人不安的恐怖色彩：一个农场里有一群火鸡，农场主每天中午十一点来给它们喂食。火鸡中的一名科学家观察这个现象，一直观察了近一年都没有例外，于是它也发现了自己宇宙中的伟大定律：“每天上午十一点，就有食物降临。”它在感恩节早晨向火鸡们公布了这个定律，但这天上午十一点食物没有降临，农场主进来把它们都捉去杀了。^①

在上面的例子中，二维智能生物与火鸡的生活本身并没有发生任何改变，但将其放在“射手”和“农场主”这两种新的语境中时，它们生活的图景发生了巨大变化，之前的现实也分崩离析。刘慈欣将这种语境原理应用到全人类甚至整个宇宙尺度上，带来了完全不同的现实认知的可能性。人类在物理上有着完全连续性，但人类文明的意义却与之前完全断裂。人类文明只是一种偶然，现在的宇宙也只是一种偶然，甚至物理规则本身也是一种偶然，因此我们认为是绝对的、不可能改变的“现实”，也只是一种偶然而已。在这种认识中，以“城市式居家”为中心的小器化的绝对性“现实”顿时变得毫无意义。因此，可以说21世纪的中国科幻的超越性与“黄金时代”的美国科幻属于完全不同的想象力。实际上，“黑暗森林法则”“歌者”“黑域计划”等《三体》系列的设定，都体现出了一种对语境的思考。用一句话来形容，《三体》传达出的思想就是：没有什么绝对现实，可以通过语境的操作来轻易地改变世界的意义和价值。

“人类历史本身便是一种偶然”的认识，在《三体》中是以“VR游戏”为表象的。我们有必要从更加根本的意义上理解“虚拟现实”(virtual reality)这一概念。在这里，“virtual”并不意味着“虚拟”，而是“潜在”。皮埃尔·利维认为，“潜在化”意味着从此时此处的逃离，也就是从某个特定环境或语境的脱离，同时与其他完全异类的语境相连接，因此是形成“异源发生”(heterogenesis)的根本条件。他举例说，种子并不是明确地了解树的全貌，而是要与环境一起重新发明树。^②也就是说，种子作为一种潜在性的存在，根据不同的环境和语境重新定义并发明自己，这是一种完全动态的过程。从这个角度来看，可以说，利用人类历史来模拟三体星系历史的《三体》VR游戏，在某种程度上就是人类的历史（种子）跟三体星系的生态（环境）相结合的、被重新发明的异源发生（树）的一种表象。

在这里，人类对自己的改变和超越与对理想和梦想的追求无关，也不是进步的结果，而是来

① 刘慈欣：《三体》，重庆：重庆出版社，2008年，第20页。

② ピエール・レヴィ『ヴァーチャルとは何か？——デジタル時代におけるリアリティ』昭和堂、2006年。

自与异种的连接和相遇。也正是在此意义上,《三体》并不是传统意义上的、属于“大器”的崇高或超越,而是将两种完全不同语境的对象并列后所产生的变化。如果说以“山峰”为象征的本质性和结构性的崇高是一种“向上”的超越,那么或许可以说,以“种子”为象征的潜在性转变是一种“向下”的超越。^①《宝可梦 GO》通过将宝可梦和现实空间混合,在不实际改变现实空间的前提下完全改变其意义,弹幕在不改变视频内容的前提下,使作品给人的整体印象发生变化,这些都是利用潜在性的“向下”的超越。可以说,这种“向下”超越、在潜在性的层次上重新思考、通过语境的操作和异质要素的组合将世界再多义化的科幻实践和想象力,与作为存在模式的嬉戏性以及最大限度发挥其能力的新媒体,共同构成了与现实对立的、超越现实的想象力。

这一逻辑在其他具有代表性的当代科幻作家作品中也得到体现。宝树的长篇小说《时间之墟》描写的也是一种现实的虚拟化,所有人都以保持记忆的状态不停地重复着同一天,在数万年甚至更多的日复一日中,之前的所有社会和经济结构、人际关系以及价值观等都发生了巨大的改变,可以说,所有人和物的联系都在不停地被分解和重组,这种“重复同一天”的故事也是“游戏现实主义”的代表性设定。在作品的最后,主人公发现自己所在的世界其实是一种虚拟空间中的模拟(simulation),也就是一种类似游戏空间的世界,而人们其实都是虚拟化身(avatar)一样的存在。在这种地球规模的虚拟和潜在性(virtual)实验中,看似坚固的现实全部分崩离析。陈楸帆是“科幻现实主义”的提倡者,如果结合对他的长篇作品《荒潮》的解读来思考这个概念,其所体现的思想也是现实的偶然性以及必然性本身的不可能性。《荒潮》中出场的人物都有着共同的特征,他们为了找回因变化而丧失的事物,将“从异化中走出、找回美好过去”这一幻想作为目标来行动,但越是追逐这种幻想,事态就会越来越无法避免地朝着坏的方向推进。在陈楸帆的笔下,抵抗“变化”这一不可避免的命运被描绘为一种“坏幻想”。因此,陈楸帆所说的“科幻现实主义”或许可以总结为以下思想:我们生活在这样一种世界里,在这里,现实的条件不断因科技这一变数的普遍化而改变;通过个人的力量来抵抗这种变化并找回没有被异化的完美世界是一种不现实的幻想,因此重要的是不被这种幻想束缚,并努力摸索面对这种由于不断变化而无法形成稳固现实的“元现实”的办法。^②郝景芳则在其自传体小说《生于一九八四》中,描绘了一种新的不自由和自由的可能性:如果构成自己的所有要素都是从外部接收的,那么是不是就没有所谓的独特的自我,也没有所谓的自由?而郝景芳的解决方式是这样的:即便构成自己的要素全都是外部的,但自己却以一种独特的方式将其组织起来,形成某种全新图景或者说语境、框架,而这种语境和框架的创造正是自我和自由的体现。因此,重要的不是实际改变世界,而是如何去看世界,在什么图景下解读世界。也只有在这样的自由下,才可以获得创造新世界的可能性。

可以看到,上述三位代表性科幻作家的代表性作品,都体现出一种以“潜在性”为基础的想象力,也正是在这一点上,他们与刘慈欣的思想和《三体》系列有着深层呼应。形成这种呼应并使其成为中国科幻不可忽视的一条主线的原因之一,便是嬉戏性和新媒介所构成的“环境”的存在。通过对嬉戏性原理以及使其加速和普遍化的新媒介环境的分析,可以看到,它已经不仅仅是一种传播信息、提供娱乐的工具,而且是一种构成和引导想象力的形态和方向的存在模式。正如建筑(architecture)的设计会直接影响人们的思考、行为、社会形态以及想象力,新媒介的软件结构(architecture)也会对我们的想象力形成产生巨大的影响。嬉戏性的原理通过新媒介的加速和环境化渗透到我们的存在方式本身。

在这个意义上,可以说中国科幻是一种中国式“游戏现实主义”的强有力的表现形式。在某

①“向上”的超越和“向下”的超越并不对立,诸多以宇宙为主题的科幻作品在表象上必然会成为“向上”的超越,但是当这种超越被推到极限的时候,时常会到达“向下”超越的领域。描绘了宇宙尽头的《三体3:死神永生》以微小的生态球中的金鱼和水草结尾,便很具有象征性,在人类和宇宙跨越了无限向上的次元之旅后,作为一颗“种子”的生态球等待着新世界的诞生。

② 楊駿驍『「荒潮」と中国における「SFのリアリズム」』、『野草』105号,中国文芸研究会編,2020年10月。

程度上甚至可以说，科幻这一文类在与游戏现实主义的想象力的偶然结合中获得了全新属性。通过与游戏现实主义相结合的中国科幻，我们将在潜在的次元中重新思考、重塑现实和世界。

结论：从“深层”到“潜在性”的想象力转变与可能性

综上所述，2000年以降，小器化的文化想象力成为社会文化的中心，这种系统所构成的“现实”也被看成绝对性的对象，改变“现实”的不可能性成为生活的前提。但是，近年来已经出现了三种不断与“现实”对立并企图超越它的文化领域，即游戏、新媒介以及科幻文学。这三种文化领域在本质上提供着思考如何逃离和超越“现实”的想象力，并因此获得支持。它们所贯彻的核心逻辑便是“嬉戏性”，这不是单纯指“玩游戏”行为本身，而是一种将“现实”多义化、使其变化为另外形态的存在模式。新媒体通过其前所未有的特质，为嬉戏性提供了完美的环境，使其得以普遍化。

作为存在模式的“嬉戏性”的普遍化，也带来了新的想象力模式，即通过将对象与属于不同语境的完全异质的存在相连接，使对象的意义完全改变，形成一种断裂，而不是仅仅将对象在物理层次上进行扩张和延长。单纯地讲，后者属于一种以结构性、深层性、必然性为基础的近代文学和主体的模型，而前者则是一种以潜在性和偶然性为基础的完全不同的模式。潜在性一直是人类文明和社会最为基本的条件之一。现在，这种曾经不可视的原理渐渐地成为年轻世代企图超越并改变现实时的世界认知、行为以及想象力前提。从游戏、弹幕、表情包等以“嬉戏性”为基础的日常工作，到新媒介和媒介混合的现实认知操作，再到对人类和世界本身的超越，以潜在性为基础的想象力很明显地在各种层次上不断发挥其现实对立性。在这个意义上，可以说产生了一种从“深层”到“潜在性”的文化想象力的转变。

不过，虽然这种想象力在当下的文化环境中发挥着巨大的作用，但是玩游戏、发弹幕等行为，并没有对生产和巩固现实地位的“小器化”的生活系统造成威胁，甚至还成为其重要的构成因素。思考这种现实对立性的想象力的困境及其可能性，可以参照阿甘本的“渎神”理论。^①阿甘本认为，所谓神圣的事物是被分离了的事物，这种分离使人们无法“使用”（use）它们。与其相反，对神圣的亵渎，即渎神，意味着使被分离的事物重新返还到人们的自由使用之中。玩和游戏（也即“嬉戏性”）从其本质上来说，便是一种渎神性的行为，它使作为神圣事物被分离的事物重新回到人们手中，任人们发明新的使用方式。通过这种方式，“玩”将人类从权威和权力的分离中解放，但不仅仅是废弃权力，而是使新形式的“使用”成为可能。这种新的使用便是前文通过“嬉戏性”和“潜在性”等概念所讨论的世界和现实的再多义化。

由此，我们可以重新理解“城市式居家”的问题。“城市式居家”在中国作为一种分离“渎神”的嬉戏性的形式发挥着强有力的作用。这里虽然充满着理想、梦想、虚构以及嬉戏性的“游乐设施”，但是这个场域本身被从共通的使用中分离，无法让人们发明新的“使用”。因此，以潜在性为基础的想象力，其所提供的与现实对立的可能性恰恰在于，通过对“城市式居家”本身的渎神和盗用，也就是将嬉戏性应用到这种分离的形式本身，将其返还到人们共通的使用之中，通过作为存在模式的嬉戏性和支持它的新媒体环境，以及将其延伸到更普遍的想象力领域的科幻文学等，发明和探索新的生活系统和方式。由此，游戏、新媒体、科幻这三个看似缺乏关联的文化领域，通过并列组合超越了各自的专业领域，带来新的文化想象。

编辑 杨义成

① 参见 Agamben, Giorgio, and Jeff Fort, "In Praise Of Profanation," Log, no. 10, 2007.