

【文学与艺术研究】

现代无聊情绪与网络文学的意义危机*

妥建清 魏 蒙

摘要:基于无聊视角,借鉴海德格尔所阐释的三种无聊形式反思网络文学,可以发现,网络文学的“爽”叙事、超长篇幅和欲望逻辑等形态特征,以及平滑畅快的阅读体验都与读者驱散日常无聊的意愿紧密相关。但是,网络文学的爽感阅读过度放大娱乐化效用,难以克服意义缺失这一无聊的根源,持续耽溺其中还会堕入丧失自我的深度无聊情态中。网络文学要摆脱意义危机,必须为自身赋予具有生命内涵的本真意义,以此推动网文作者、作品以及大众群体在内的网络文学生态整体的革新。只有这样,才能促进网络文学的良好发展,使之更好地推动现代人精神世界的建设,同时为走出现代性意义危机提供一种文学拯救方案。

关键词:网络文学;无聊情绪;意义危机;大众文学

中图分类号:I206

文献标识码:A

文章编号:1003-0751(2022)12-0156-10

在经历二十多年的发展后^①,中国网络文学已经成为当代文坛的重要组成部分^②。商业化运作机制所塑造的新生产模式无疑是网络文学快速成长并获得巨大成功的关键因素,但同时也为网络文学自身带来了意义危机。从接受角度看,大众的参与对于文学作品的生命而言是一个重要的、能动的构成^[1]。在无聊成为一种生存常态的现时代,大众将驱散日常无聊情绪的意愿转化为阅读需求。这种状况使得网络文学成为一种以“爽”为核心的娱乐性书写,以此掩盖意义缺失这一无聊的根源。但是“爽”作为一种内涵空洞的非本真意义,难以带来精神层面的意义充实,读者耽溺于这种单向度的阅读体验,容易逐渐堕入深度无聊的消极情态中。我们基于无聊视角,通过借鉴海德格尔所阐释的三种无聊形式^③,不仅可以从发生学意义上揭示出网络文学的形态与大众日常生活的深层关联,而且可以从价值层面对网络文学进行批判性的反思,揭示商业

化运作何以使网络文学陷入意义危机的境遇,从而强调只有为网络文学赋予本真意义,推动包含网文作者、作品以及作为读者的大众群体在内的网络文学生态整体的革新,才能使网络文学走出意义危机,真正成为现时代文学书写的代表以及建设现代人精神世界的重要思想资源。

一、网络文学形态与日常无聊情绪的内在逻辑

网络文学的出现和发展一方面是现代文学在多元化发展趋势下的自觉性追求,另一方面也是商业资本作用于文学生产的结果。商业化运作推动建立网络文学与大众之间的紧密关联,体现在有别于纸质媒介时代以作家为中心的单向型生产模式,网络文学以互联网能够即时传递信息为契机,构建出“作者—读者”双向型交互生产模式。生产的开放性

收稿日期:2022-08-26

* 基金项目:国家社会科学基金项目“数字媒介时代的文艺批评研究”(19ZDA270),国家社会科学基金项目“百年中国文学传播史的书写问题研究”(18AZD032)。

作者简介:妥建清,男,西安交通大学人文学院教授、博士生导师(陕西西安 710049)。

魏蒙,男,西安交通大学人文学院博士生(陕西西安 710049),西安电子科技大学信息科学与认知哲学研究中心研究员(陕西西安 710126)。

通过赋予读者以相当比重的话语权,促成了网络文学自身的繁荣。这种由文学生产边界的模糊乃至消解所带来的大众文学自身的资本增值正是文化现代性的表征^[2]。与此同时,随着现代性在时间上贬低过去、强调创新和未来,以及社会生存形式的日益大众化、标准化,以经验贫乏为标志的“无聊流行病”弥漫于社会各阶层^[3],逐渐演变成为一种普遍性的思想文化证候。感到无聊、驱散无聊成为现代人的生存常态。在此背景下,作为以通俗小说为绝对主力的文学样态,网络文学借由读者阅读需求的介入而与现代无聊情绪发生关系,读者驱散无聊的意愿在很大程度上主导了网络文学形态的发展。诚如网文作家猫腻所言:“普罗大众需要对休闲时间进行‘杀戮’,我们写商业小说,就是要替人们有效率地、喜悦地、情绪起伏尽量大地把业余时间杀掉。”^[4]

尤西林指出,现代性阅读时间与现代文本具有双向制约生成的关系^[5]。这种观点表明阅读时间制约着文本形态的生成,使之契合阅读时间的特性。投身于现代社会的精准生产中,人们获得了两种不同的时间体验:一种是聚精会神、全力以赴的工作时间,另一种则是工作之外的闲暇时间。在第二种时间体验中,人们感觉时间忽然放缓,并且找不到可以充实的意义,陷入了海德格尔所谓的第一种无聊形式。这种无聊源自某一情境之于人们无所吸引,“冗长的,单调的;既不刺激,也不兴奋,无所表现”^[6]¹²⁶,它是日常生活中常见的存在情态,其所体现出的意义缺失使人们焦躁不安甚至感到绝望、愤怒。通过阅读网络文学,人们可以获得一种异于当下的内时间体验,经由阅读意义的充实驱散无聊,放松心情。此种阅读在时间上表现为一种悖论形式:就单次阅读而言,无疑是短暂且碎片化的;就阅读总时长而言,却又是巨量化的。由此促使网络文学在文本形态上呈现出以下两个主要特征。

第一,频繁的爽点构成了网络文学的叙事核心。现代生产背景下的日常无聊时间已经成为“劳动阴影的蔓延”^[7],与工作时间呈现一体两面的关系。即便人们感到无所事事,但时刻会由于对工作的操心 and 挂念而紧张不安。在此情形下,人们只有短时间内获得确实的阅读刺激,才能在情绪、生理等层面驱散无聊以及由其所带来的消极情绪。在此意义上而言,阅读的作品对于人们来说不是无聊乏味的。这一诉求使得网络文学以高频爽点作为其情节叙事

的核心,以至于网络文学又被称为“爽文”。“爽点”意指能够为读者带来爽感,即在心理或价值层面能够满足欲望的情节描写,从其被提出伊始就与“YY”^④旨趣高度捆绑的事实^[4]³⁶⁰可以看出,爽点自身有着近乎零门槛而又高刺激的内涵。

根据叙事逻辑,爽点可在成就感与优越感的区分下分为开金手指、能力升级、扮猪吃虎和卧薪尝胆四类,实质是呈现不切实际或极难出现的理想化成长逻辑。在各类题材的网络文学作品中,爽点可谓比比皆是。例如天蚕土豆的《斗破苍穹》就根据斗气等级的划分构建起一套完整的能力升级体系,主角萧炎以执着的信念从最低的斗之气最终晋升为最高的斗帝,成为大千世界的守护者。围绕萧炎及其他主角的成长历程及战斗经历,《斗破苍穹》密集地设计了一系列从弱到强、战胜邪恶的爽点,在扣人心弦的同时,也使读者感受到努力和隐忍后一举成名的爽感。频繁的爽点契合了读者碎片化的阅读需求,显示出网络文学的价值所在。它使人们在饶有兴致的阅读中获得刺激的充实,尽管此种充实对于人们自身而言难有实质性的意义,不过是一种“最廉价的精神享受”^[8],但至少能够以此驱散日常无聊。否则,在阅读开始后的相当一段时间内,读者如果只看到一些平淡的情节描述,未能捕捉到精彩刺激的爽点,那么此种阅读便会成为一种新的无聊体验,迫使人们转而在其他作品中寻找爽点,或者索性放弃阅读。

第二,网络文学大多有着超长篇幅。由于旨在驱散日常无聊的阅读总时长是巨量的,加之在“普遍化到达”^[9]的加速时代人们惯常以一目十行、跳着看的方式阅读,致使网络文学逐渐向超长篇幅发展。绝大多数传统文学的幅长在一百万字以内,网络文学则动辄几百万字、一两千万字,相比之下,被盛赞为“资本主义社会的百科全书”的《人间喜剧》其八百八十余万字的长度都显得“捉襟见肘”。更有甚者,如明宇的《带着农场混异界》已达到四千多万字,且目前仍处于连载状态,此种创作早已超出了传统文学的理解范围。此外,超长篇幅能够使读者在由爽点所建立的阅读黏性的推动下,持续地为作品贡献流量和付费阅读。网文作者基于利益考量和在网文平台的促逼下,普遍选择了向字数看齐的注水式创作。有网文作者坦言:“我们每个月要写30万字,至少20万,没有20万上不了排行榜,而上不

了榜就意味着没有点击量,没有点击量就会收入堪忧。”^[10]作者通过不断增加新角色、新场景、新主题,甚至不惜使情节反复波折乃至前后雷同,固然可以为作品带来一定的流量,但由此所产生的消极影响便是作品更新至中后期质量明显下降。

在内容上,网络文学以爽为核心的娱乐性书写也揭示出其作为驱散日常无聊的消遣读物的现象。韩炳哲指出:“空闲时间的不断增加以及娱乐随着空闲时间的增加变得越来越重要。今天的娱乐现象的特点在于它远远超越了空闲时间的现象。例如,寓教于乐原本与空闲时间并无关系。娱乐的无处不在表现为娱乐的绝对化,这恰恰消除了工作和空闲时间之间的界限。”^[11]¹⁶⁶网络文学以打发无聊时间为契机,进一步放大了文学作品的娱乐效用,以其前所未有的民主性和草根性把“娱乐性”本身的意义问题提到前台^[4]³⁶。欲望逻辑大于情节逻辑是网络文学的普遍特征,这种现象表明,网络文学并不着力于结构紧凑、逻辑严密的叙事链,而是根据一定的线索将一系列爽点情节串联起来,形成以欲望满足为核心的叙事策略,使读者获得即读即爽的娱乐体验。

这种单一且线性的叙事逻辑使网络文学呈现出“程式化”^[12]的同质倾向,尽管网络文学涉及玄幻类、武侠类、言情类、穿越类、科幻类等众多题材,但同一题材下的诸多作品其情节模式却表现出一定的趋近性,甚至高度雷同。读者依据 A 作品能够大致揣测出 B 作品在开头主角登场后的情节发展乃至结局。例如以下两部言情类作品的开头:“林宛白睁开眼睛,身上陌生的疼痛让她惊觉一切不是梦。身处环境是酒店的套房,晨光朦胧的透进来晕在地毯上,以及一片旖旎的床上,她从里到外的衣服都皱巴巴的狼藉在地上……”^[13]“水晶吊灯在光洁的地板上折射出迷人的光,刺得叶婉晴眼睛发疼。目光微移,叶婉晴看见落地窗上自己只穿着睡袍的模样。十八岁,这是一具年轻的刚刚成熟的身体,还透着青涩的味道,却被她用来做了卑贱的金钱交易。”^[14]除了主角姓名各不相同之外,情节描写几乎如出一辙。如果熟稔此类作品的套路,透过作品标题便不难想象其后续情节,无非是“霸道总裁”男主角登场,随后金风玉露一相逢,男女主角的情缘由此开始。之后二人经受各种考验,最终迎来男主角抱得美人归或女主角飘然离去、只留男主角抱憾终生的

结局。

在各大网文平台上,此类如法炮制的作品数不胜数。只要内容足够“甜”或足够“虐”,即便情节再俗套,作品也能获得惊人的流量。由此,为了刻意增加爽点而强行改变某些情节,致使前后叙事断裂或矛盾都不会对作品的关注度产生实质性的影响。传统文学观念中的“意料之外,情理之中”在网络文学世界则被反转为“情理之外,意料之中”。网文作者的创作如同走迷宫,在写作伊始开头与结尾两端已有雏形,随后只要依次走过由爽点构成的路标,即精准地拿捏住读者的爽感即可。

这种文本特质赋予了网络文学有别于传统文学的阅读方式。传统文学要求沉浸式的阅读,读者只有具备一定的审美鉴赏力,才能透过文本语言窥见本真意义层面的诗意创造,再借由审美想象力的具象化构造,领会语言形式和文本内容的美感。此种阅读需要与形而上的“思”同步进行,但身陷日常无聊中的人们不管从所处情景还是心态而言,都难以展开这种超越性之“思”。反观网络文学,其阅读方式则简易化为获得爽感刺激。作品中通俗的语言、详尽的描写能够使读者随时随地轻松阅读,并且只需一般想象力就能对文本世界展开体验。于此而言,网络文学更像是一种文本媒介的电子游戏,其中预设了一个“宁芙化”的主体,读者在阅读中代入这一虚体将其激活,“唯有与人的相遇,这些无生气的影像才能获得魂,成为真正活的影像”^[15]。由此读者能够在文本世界中自由驰骋,获得来自虚拟世界的爽感体验。因此,网络文学的体验性揭示出读者与文本之间更为亲近的关系,其简单易行、酣畅淋漓的阅读体验也正映射出现时代平滑的数字化之美,“非常平滑,不会有裂缝,其标志是不加任何否定的满足,即我喜欢”^[16]。

综上,网络文学的形态特征紧密关联于人们驱散日常无聊的意愿。通过降低文本进入的语言与审美门槛,人们在由一系列爽点组成的虚拟世界中获得快感刺激,以此悬置起现实世界中的情境及时间流,暂时摆脱作为“一种特有的以停顿的方式遭受拖延着的时间进程”^[6]¹⁴⁷的日常无聊情绪。同时,此种阅读所带来的爽感刺激及自由感舒缓了由无聊所衍生的焦躁与压力感等消极情绪。以欲望满足为核心的爽点阅读成为一种心理学意义上的自我麻痹机制,它通过构造体验空间的方式弥合了理想与现

实之间巨大的鸿沟,使人们平息了在朝向未来时所感觉到的愤懑与恐惧,在体验到前所未有的成就感和优越感后继续专注于工作生产。诚如阿苏利所指出的,资本所建立起的审美愉悦欲望,推动了资本的发展^{[17]160}。

二、无聊的加剧与深度无聊： 网络文学的另一副面孔

就驱散日常无聊情绪而言,网络文学可谓完成了这一使命。但从意义角度看,网络文学的娱乐性书写缺乏“载道”意义上的深刻性,“集体的、透明化的写作只能是堆叠,它无力生成卓尔不群的、独一无二的内容”^{[18]31}。网络文学“汉堡式”的创作方式,即将各种新奇刺激的爽点按序组合成品,决定了其只能为人们带来即读即爽的娱乐消遣,难以实现更高层次的文学品质,难以成为美与思想的“聚合”,难以促进真理的生成与发生以及作为“创作者和保存者的本源,也就是一个民族的历史性此在的本源”^{[19]61}等。相比于传统文学丰富且立体的阅读体验,网络文学只能使人们沉浸其中,跟随作者的设定亦步亦趋地展开阅读,人们理解的自主性范围无法脱离作品的文本视野。

由此,阅读网络文学难以从根本上超越日常无聊情态。读者并未以深刻洞见和反思的姿态参与到阅读当中,通过意义交互与作品建立亲密关系。萨特指出,阅读是知觉和创造的综合^{[20]1293},但在意义封闭的文本面前,读者是疏离的、绝对的他者,是被动的爽感接受者,难以展开其创造性思维。阅读的平滑性意味着读者根本没有投入其中,而只是以漫不经心的状态消耗时间。因而,此种阅读实际上是人们被其所拖住,而非真正的意义充实,“在这延续期间,它听任我们的只是这种身处其中——听任,但并不释放我们,而这种不释放(Nichtentlassen)表明为一种更加原始的被拖住的状态”^{[6]183},这在时间体验层面与日常无聊并无实质差别。

此外,相比于传统文学以人类书写为目的“承担着整个世界的责任”^{[20]1306},网络文学现实关怀的普遍缺失使得读者的所感所得难以转化为现实行动力。爽感阅读只是一种肤浅的欲望满足,除了自娱自乐、自我麻痹之外实无他用。即便以现实治愈为旨趣的作品,例如寒门的《奶爸的文艺人生》中杀

手杨轶穿越到平行世界化身奶爸与女儿曦曦的故事,皆破的《宠物天王》以星海、菲娜、老茶等宠物精灵为主角的都市叙事,也不过是通过一系列惹人疼爱的元素组合成一幅幅美好的生活图景,以此使人们逃避而非面对现实。

网络文学实质性意义的缺失导致人们结束阅读回到现实时,惊觉适才占据相当一段时间的阅读除了转瞬即逝的爽感体验之外,再也找寻不到别的意义,从而不仅对阅读行为感到乏味无趣,还懊恼于在工作之外消磨了过多的时间,“虽说我们身处其中并被占满,却还是感受到某种无所事事”^{[6]182}。由此,在获得短暂的阅读充实感后,人们涌现出了一种程度更深的无聊,即海德格尔所谓的第二种无聊形式:通过那样一种无聊的东西被搞得无聊和在那样一种情况下感到无聊。此种无聊不再关联于对具体情境的体验具有偶然性,而是人们将某一连贯性事件本身视为无聊,例如在线上平台,“无脑”“烂”等成为人们评价某一部网文作品乃至网络文学整体的高频词汇,很难不将此与一种无聊的阅读体验相联系。在时间意义上,这种无聊源于人们在阅读中展开自身但同时又被遮蔽^{[6]182}，“遮蔽”意味着在网络文学世界中,人们遗忘了时间的“向来属我性”，总是以漫不经心的状态来对待此项活动:不知道缘何阅读以及缘何选择这部作品而不是那部作品,作品质量和情节不曾留意与思考,阅读收获也未有反思。这种阅读对于读者自身几乎毫无裨益,只是以此冗长的方式消磨时间,“我们投身了,但没有被吸引,而只是被拖住了”^{[6]130},总之在这种阅读中“我不知其所是”^{[6]179}。

在生存论层面,此种无聊表现出存在论意义上网络文学以均质化为内涵对人们的异化作用。不同于传统文学的意义开放性,在网络文学世界中,一千个读者趋向于形塑出同一个由爽点组成的霸道总裁或者江湖侠客形象。此一特质通过弱化人们的感知与反思能力,使其卸除了生存的重担,成为平面的娱乐化主体^{[11]115},即我娱乐故我在,“首先是在自我放任的意义上,沉湎于此时此地所上演的事物;第二是在把自己丢下的意义上,即丢下真正的本己”^{[6]179}。过度投身于娱乐意味着本己的沦丧,进而揭示出沉沦的日常情态,诸如“常人对文学艺术怎样阅读怎样判断,我们就怎样阅读怎样判断”^{[21]147}。阅读趣味的从众性体现于在网文平台

上作品的流量呈现明显的两极分化,在月票榜、畅销榜上的作品在一定时间内能够收获惊人的流量,那些被平台所力荐的作品还能拥有百万级的总推荐,其余绝大多数作品则在近乎被雪藏的状态下依靠寥寥无几的流量苟活。人们争相追阅那些“爆款”作品,依照大 V 点评人的评价形成看法,唯恐被潮流所遗忘。

此外,在以网文作品为中心的线上讨论组中,人们围绕着某一人物或情节展开热烈讨论,疯狂地点赞、转发、灌水,由此形成一种话语力量,主导着作品的公共评价抑或催促网文作者尽快更新。正如一位网文作者在加入某一讨论组后,面对汹涌而来的消息,他表示“脑子是空白的,只有双手不断回复,不停致谢”^[22]。但在此过程中,人们却鲜于扪心自问:意义何在?根本性的认可与感染的缺失致使“我们根本没有寻求任何其他的东西……我们根本不可能也不想真正地被充实”^{[6]179},因而当莫名的空灵感忽然袭来时人们才发现,常人——那些讨论组内熟悉的陌生人,此刻却隐而不显,意义危机所带来的压迫感无人分忧,个人身陷无聊几乎成为必然的结果。

在此情态下,人们产生深深的孤独感。作为无聊在现代性视域下的一种映照,孤独已不再是一无所有状态的表征,而多是指由于频繁的“震惊”所导致的意义摄取透支后的身体疲乏与精神空幻。网络文学的“爽”以及热烈的线上讨论,其效果如同强力的止痛药,能够立即起效,却也旋即失效,在短时间内通过倾注超量的信息使人们获得满足感,但当信息不再具有新鲜感后,人们感受到的不是刺激而是虚无。此外,超量的刺激势必提高人们的刺激阈值,致使下一次的满足要建立在更多的信息摄取之上。长此以往的后果便是分析与情感能力的钝化,人们与作品之间的隔阂愈发强烈,以至于难以产生情感交互。“心灵就像透明的、没有目光的智能手机屏幕,阻挡了任何向往的渗入。”^{[18]39}

这种证候首先体现在共情能力的弱化。意义虚无化使人们无法感受到他者^{[23]36}。网络文学通过花样繁多的情节叙事塑造了林林总总的角色,但人们习惯于将其视为依靠他物而存在的“它”,而非“无待无限”的“你”^[24],精神交互的缺失导致人们在与其照面时往往感到食之无味。例如在《攻略不下来的男人》第三章开头女主角被打的情节:“被关

在废弃仓库的时候,韩婚姻吃了些苦头,主要就是曹大小姐用语言辱骂她,扯着她头发扇了她几个耳光并踹了她两脚……她被曹大小姐泄愤打耳光,脸颊红肿嘴角淤青。”这无疑是一段女主角的悲惨经历,但透过此作在晋江文学城的评价主流可以看出,多数读者将其视为一种“虐”的事件体验,从中获得爽感,而不是通过韩婚姻这一“陌生人格”^{[25]154}的被给予性,体察其内心世界的波动,进而产生真正的怜悯同情。由于网络文学存在角色塑造能力羸弱的弊端,致使角色普遍沦为一个提线木偶,难以迸发鲜活的生命性,加剧人们对于角色命运的麻木与倦怠。

其次,线上围绕网文作品的讨论组为人们畅所欲言提供了契机,但这种远离生活世界的话语生产却像一部巨大的机器不间断地抽取着参与者的情感,使其逐渐滑向虚无。同时,参与者在人云亦云的讨论中投入越深,就越迫近“主体的非中心化”^{[26]175}这一现代孤独根源。“精神的媒介是寂静”^{[18]32},过度无意义的闲谈对于精神世界毫无裨益,反倒使人们下线后备感落寞与焦虑。此外,耽溺于网络文学之中,还会持续消耗着现实中的精力与财力,使人们更加感到怅然若失,为无聊情绪的涌现提供了更多可能性。在此意义上而言,孤独酝酿了无聊,无聊又加剧了孤独。

如是两种情绪的持续交替最终会将人们带入一种整体虚空的自行拒绝,即本质性窘迫之缺席的情态^{[6]242-244}。其演绎过程为:日常无聊的涌现促使人们阅读网络文学,感到枯燥无趣时便另换一部,虽然这一过程几无意义,但还是重复着阅读循环以期获得对无聊的意义充实,并且此种具有成瘾性的阅读还会僭越至工作时间,久而久之使人们陷入整体性否定阅读却又不得不依赖于此的困境。“前方有无终极意义已不再重要,实质意义只在于依托超越向前的现代性结构保持当下瞬间快感的不间断——至少也可维持翻页之际的期待感。”^[5]此种以消极之势对存在意义的否定揭示出深度无聊的情态,即意义体系整体的坍塌,人们拒绝自身处于敞开状态。“什么也没有改变,什么也没有变动,什么也没有消失,但是一切似乎显得不存在。无聊的‘我’对存在者听之任之,似乎什么也不存在。”^[27]此时,人们以漠然状态面对时间的到来,先是无所适从而后沉沦其中任由摆布,却终究被存在者整体挤出,无法安顿自身。对网络文学的耽溺即是如此,“等待戈多”式

的阅读其意义终点何在以及如何实现,人们并不知晓,也无意探求,只是在与不同作品的“进入—疏离”循环中重复着一种虚无体验,以此消解了一切意义与建构意义的意志。最终,“我们发现我们自身——作为此在——完全被置之不顾,不仅无法沉沦于这个或那个存在者中,此在也无法持存于它自身的这个或那个方面,作为一个整体被遗弃”^{[6]139-140}。深度无聊的个体由于泯灭了肩负其存在重担的反思意识而了无负担,但却在根本意义上否定了自我。

综上,以无聊视角剖析网络文学读者群体的生存论图景,正是对现阶段网络文学意义危机的揭示与反思。网络文学的价值取向存在明显的失衡,即过度强调娱乐性这种非本真意义,致使阅读网络文学只能是无聊的替换而非超越。投身于此种“奶头乐”式的阅读会持续地使人们“让出时间”,使得时间在意义维度上陷入停顿,从而产生“无聊由之得以提升的机缘”^{[6]192},加剧无聊的程度。尤有甚者,商业化运作通过一系列成瘾机制使人们耽溺于阅读当中,在看似更为充实的、“没有时间”的状态中造成更为严重的本己之丢失^{[6]194},最终难以避免走向深度无聊而丧失自我的境地。这一证候揭示出了网络文学作为资本介入的产物“媚俗”^⑤的另一副面孔。因此,网络文学必须摆脱媚俗所带来的“心灵的专制”^[28],给予人们以本真意义的充实,通过“衣带渐宽终不悔”的阅读活动取代“听任自己感到无聊”^{[6]196}的空虚情态,使拖延或停顿着的时间重新如其所是地前行,从而真正走出无聊的循环。

三、开显本真意义:网络文学意义危机的解决之道

“无聊流行病”已经成为现代社会思想文化领域中的显性问题,其实质是意义的缺失。正如波兹曼所指出的那样,人们“不知道自己为什么笑以及为什么不再思考”^{[29]194}。有别于非本真意义肤浅的娱乐性,能够超克无聊的本真意义其深刻性来自于凝思生命。“最高的幸福产生于凝思性地逗留在美好事物那里,这逗留以前被称作是凝视。它的时间意义是持续。它专注于这些事物——它们是恒久不变的,它们完全在自身之中安息。既非美的亦非聪慧的,而仅只是凝思性的对真理的献身,将一个人

带到诸神的近缘之中。”^[30]只有此种有益于提升自我生命力的本真意义才能确实地消解无聊,建构自知的主体。对于网络文学而言,应当在吸纳读者关涉于日常无聊的阅读需求后,通过超越性的文学构思予以蜕变为能够呈现“存在者之无蔽状态的道说”^{[19]57}的作品,而不是如实加工为即读即爽的文学消费品。网络文学要以开显本真意义为契机,通过推动自我转向,带动其文学生态的革新,从而避免走向“赫胥黎式”^{[29]186}的娱乐至死境地。

当前一种为网络文学的媚俗特质辩解的观点甚嚣尘上,认为网络文学的商业性特质使之必然追求凸显消费意识形态的波普价值,即“对新感觉、惬意的享乐主义的追求”^[31]。由此,网络文学成为下里巴人,甚至沾染媚俗的不良倾向便是理所应当,唯有如此读者才能看得爽,网络文学才能成为大众所喜闻乐见的文学。但这种论调忽视了可以反思与提升自我的闲暇时间,在价值层面体现出明显的虚无倾向。读者如果只接受媚俗文化的影响,而缺乏真善美合一的精神建构,必将最终滑向人生虚无的境地。网络文学虽依托于商业化运行,但其本质上仍是一种以语言为载体的文学样态。语言作为“拥有人之存在的最高可能性的本有事件”^[32],本身拥有超越资本逻辑的独立性以及言说存在意义的责任。因此,媚俗绝不是网络文学的本性,网络文学应当走向本真意义的言说,而非止于为大众带来肤浅的消遣娱乐。由于网络文学的交互生产模态使其文学场内的各要素有着紧密关联,致使革新网络文学并非是某一方的责任,而是关涉包括网文作者、作品以及作为读者的大众在内的整体,以使网络文学生态在现有商业化运行机制下焕然一新。

首先,作为文学生产端的网文作者要转变创作观念。为网络文学赋予本真意义意味着网文作者要重新思考“作家何为”,树立创作使命感,而后身体力行地转变创作观念。网文作者往往比传统作家更重视收益回报,从而以更加开放的姿态对待阅读市场需求。多种研究表明,追求强刺激、对单调沉闷的忍耐性极低的浏览式阅读已成为当前阅读生态的主流^[33]。相比于通过精读、沉思获得本真意义,人们更乐于接受非本真的爽感刺激。受此影响,网络文学不断放大其娱乐效用,甚至以IP开发的方式直接与娱乐产业形成联动。然而,浏览式阅读的大行其道本身就是“阅读困境”的标志,是一件值得反思和

警惕,而不是随波逐流的事情。此外,商业化运作并不天然地等于生产过度娱乐化的作品,现代艺术的发展已经证明以资本为助推力同样能够孕育出优秀的、深刻的作品。此中关键在于网文作者要笃信创作最重要的是文学价值,然后才是物质价值,权衡好创作与收益的关系,收益的获得不能以牺牲创作的自律性为前提。所谓自律性,即一切创作的出发点是基于对文学的热爱和崇敬之情,“投入全部身心和灵魂,这份职业给予我启发,赋予我生命的意义”^[34],而不是纯粹的功利考量和玩票心理。如果说语言享有对现实情态的超越性,那么网文作者也应当在思想层面拥有相对于商业从业者的超越性,继承其所集体崇拜的鲁迅先生^[35]³⁷⁹那种为关怀现实、批判现实所呐喊的气魄,以言说本真意义为己任,超越“全民品味平均值”^[17]¹⁰⁶拥护者的形象,真正完成由“写手”向“作家”的蜕变。

此外,从娱乐性到意义性的创作转向促使网文作者要努力提高自身创作水平。有的网文作者以非本真意义与本真意义互不兼容为由,专注于娱乐性书写,实则是掩饰自己由于创作水平所限而常常导致的顾此失彼的失败。优秀的通俗文学诸如以《儒林外史》《聊斋志异》为代表的明清小说是能够做到雅俗共赏、寓教于乐的。猫腻指出,网络文学是可以讲情怀的,每个网文作者也应当为其作品注入情怀^[35]³⁶²。此种情怀即是作者基于对作品的热爱而倾注其中的、具有深刻内涵的文学精神。它不仅是作者的信仰,也是作品本真意义的表达。猫腻在其《朱雀记》中表达出对宿命论现实的反抗,以及对自由的反思与批判,使这部作品一方面够“爽”,另一方面在作者开阔的思维与出色的创作把控下,呈现出教化意义的深刻性。这种本真性的教化意义非但不是作品娱乐效用的累赘,反而提高了娱乐性的层次。参照马斯洛需求理论,任何个体在低级的需求欲望之上,都有着充实精神世界等自我实现的意愿。网文作者通过高水平创作将非本真意义与本真意义圆融一体,正是对读者的全方位满足。

其次,对于网文作品而言,开显本真意义首先意味着呼吁其回归现实,打破以“爽”为核心的叙事逻辑。本真意义以生命关怀超克无聊表明了其现实性特质,即本真意义不能被凭空捏造。现阶段“爽”无疑是评价一部网文作品成功与否的重要准则,但“爽”实质上是一种非现实性的、单一的线性逻辑,

是一个将一切事件的发展简化为从不爽到爽的过程。当众多作品以“爽”为叙事逻辑后,便不免出现自我僵化的证候。例如玄幻类作品以打怪升级、主角的变强成长为固定套路,情感类作品特别是青春爱情题材则基本可统摄为“甜”“虐”两派,由此导致很多读者在熟稔情节套路后深感无趣,评曰“太不真实”。呼吁作品回归现实,并不是要抛弃“爽”的内核以及悉数靠向现实题材,而是作品要与现实之间保持张力关系,现实维度应当成为作品意义表达的“家园般的基地”^[19]¹²⁶,这是网络文学结束其以“爽”致胜的初级发展阶段后,持续获得作品生命力的保证。“真正的艺术没有不是现实主义的”^[36],言说本真意义所要求的开放性与灵活性叙事,可以通过吸收、借鉴现实的多样态,即现象学意义上的偶然性加以解决,“世界的偶然性不应当被理解成存在的不足”,“相反,根本的存在论的偶然性或世界本身的偶然性就是那种一劳永逸地奠基了我们真理观念的东西”^[37]。此种偶然性能够形塑具有生成性的意义基底,使作品源源不断地绽出活力,打破自我僵化。在热门题材之外,亦有诸如《大江东去》《房不胜防的那些年》等作品对特定历史时空的细致刻画。在线性叙事之外,亦有时空跨越、移位拼接等立体叙事,以此为读者带来更为立体饱满的阅读体验。此外,网络文学要成为一种有深刻意义的书写,就势必要通过意义空间的塑造,敞开具有历史性和民族性的天地神人的演绎,这一愿景同样指向了作品的现实维度^[19]⁵⁴。如果脱离了人世间的诸种境况,作品的意义空间也就无从谈起。因此,通过回归现实而言说本真意义,能够为网文作品带来走出危机与超越自身的双重意义。

在回归现实的基础上,还要重塑网文作品的价值导向,将真善美这一本真意义的重要内涵融入其中,以抵抗娱乐性书写所导致的价值虚无。现时代以真善美为核心的价值体系遭到一定程度的质疑与消解,网文中流行这样的话语:“这年头现实太过沉重,在小说里短暂梦一场、小憩一下……只要不走火入魔在现实中梦游,又关卿底事?”^[4]³⁵⁹受此影响,不少网文作品舍弃了真善美的价值建构,通过营造白日梦般的场景,达到麻痹自我的目的。但此种价值观只会加剧人生的无聊化与颓废化,只有真善美这些元价值统一于主体精神世界的建设才是超克价值虚无的根本出路。对于网文作品而言,过度沉湎

于“人生苦短,及时行乐”的叙事基调,会导致内容的庸俗化及内涵的空心化,结果便是容易随时代起、随时代落,无法凝练出永恒的文学价值。这正如紧跟商业潮流、作品几无内涵的波普艺术,在短暂的流行后走向昙花一现的结局,“我的作品根本没有未来……只需几年的时间,我的一切都会毫无意义”^⑥。伟大的文学作品总能以其永恒的价值光芒超越时空界限,“所有重要的文学作品是否都具有永恒且普适的魅力?不必说,这是几个世纪以来衡量价值的重要标准……这些作品描写的是人类生存中永恒的、不可磨灭的特质”^[38],真善美无疑包含于这些特质之内。如果说网络文学以爽感阅读消解了文学的边界,促成文学阅读体验的升级,那么当读者不再对此种升级感到新鲜,而是提出了更高层次的阅读需求(例如通过阅读、反思建立与日常生活的“参与—超越”关系等),真善美的价值内涵将会作为主心骨,继续推动着网络文学朝向经典文学书写前进。

最后,作为文学接受端的大众群体要提升阅读趣味。本真意义的开显不能仅仅寄希望于网文作者的自觉转向与网文作品的质量升级,大众趣味的提升亦发挥着关键作用。大众通过付费阅读、打赏等“货币式投票”展现其趣味选择,以此显示出大众趣味的权力化。这一特质对于网络文学而言具有双重影响:一方面成为网络文学自我解放、自我发展的重要动力,塑造了网络文学的先锋性;另一方面在网络文学过度娱乐化的进程中,大众趣味的享乐主义倾向起到了推波助澜的作用。

有鉴于此,网络文学革新的一个重要前提便是大众趣味通过自身得到提升,能够接受更高品质的网文作品。具体而言,在宏观层面,可以借助官方的介入以及学者、艺术家等文化精英的引导,使大众意识到其耳濡目染的社会文化中充斥着诸多不良思想导向的事实,以具有教育意义的手段,释放全民审美觉醒的创造力,逐渐培育出“人人都是艺术家”^⑦的社会文化氛围,提升大众趣味的层次。在个体层面,每个读者要基于对自我生命的负责与网络文学保持适度的关系。“适度”意味着“掌握分寸,恰到好处”^[39],它主张一种若即若离的“之间性”智慧。“适度”具有两重含义:一是摄入适度。读者既非全盘拒斥网络文学,亦非耽溺其中,在虚拟世界得过且过,丧失自我,而是始终将其视为一种批判接受的休

闲手段,与生产工作时间保持合理的权重。二是“爽”的适度。读者借由爽感阅读驱散日常无聊的同时,还要不遗余力地变消极性休闲为创造性审美,通过阅读、领会优秀作品的本真意义提升自身审美水平。这种自我提升如果扩大为一种群体性的自觉行为,那么大众趣味的层次必将随之提升,更加有助于网络文学的革新。

综上所述,在开显本真意义的使命感召下,网文作者确立起自身创作的文学性,不断提高创作水平,使网文作品兼具娱乐性和现实关怀,以及真善美的价值核心。这样的优秀作品不仅有助于每一位读者精神世界的建设,而且有利于提升大众趣味的层次。在商业化运行机制下,这种提升所呼唤的新的阅读需求将转化为对网文作者的创作激励,成为网络文学再次革新的动力。三者齐头并进,加之国家层面进一步加强对网络文学的引导和规范,以及网文平台基于社会责任感扮演好“理想的经销商道德角色”^[40],必将构建起良好的网络文学生态。

本真意义的开显可以夯实网络文学的价值核心,使其获得立足于文学史的根基。从接受角度看,本真意义为阅读活动赋予了深度,使人们不再被动接受单一的爽感刺激,而是调动起思想的自主性洞悉作品中具有生命韵律的意义空间,正如海德格尔透过农鞋画作看到了“战胜了贫困的无言喜悦”^{[19]54}等景象。这种深度阅读揭窠出一种充实的、积极的意义给予,其中所蕴含的生命关怀还能给予人们以精神层面的庇护,从而超克意义缺失这一消极性的无聊根源。通过领会作品的本真意义,人们对其生存境况有了更为深刻的体认,在一种不期而遇的“恶心”体验中,寻找到摆脱沉沦、走向本己的道路。

结 语

在某种意义上,网络文学与无聊可谓现代性在不同领域的产物。网络文学是现代科技与资本性的文学“生产—传播”机制相融合的结果,而无聊作为一种现代人对其所处情境的反馈和阐释,由于现代生产与休闲的时间性结构而成为基本的生存体验之一,此二者通过网络文学的交互生产模态而产生关联。基于此种亲缘性,网络文学能够将驱散无聊所期许的阅读习性予以结构化、文学化展现,而这一阅

读习性亦直接建构了网络文学的意义表达。正如布尔迪厄所指出的,习性与场域具有互动性的辩证关系,“一方面,习性将场域加以结构化……另一方面,习性有助于建构一个作为有意义之世界的场域”^[41]。尽管网络文学存在由过度娱乐化所导致的意义缺失的问题,但不能因此而全盘否定网络文学,将其视为文学的异端。

从根本上说,网络文学的问题是由集体无聊,即“所有人都是无聊乏味的”^[42]这种现代性意义危机所造成的。无聊的蔓延加速了娱乐至死的步伐,促使追求感性刺激的浏览式阅读占据阅读生态的主流,网络文学的问题只是这种证候的一种后果,而非“罪魁祸首”。因此,为网络文学赋予本真意义,使其在保留娱乐性效用的基础上培育意义性价值,逐渐成为一种经典文学书写,不仅是网络文学走向成熟期后良好发展的保证,更是其文学使命感的彰显。这样不仅能够改善现阶段的阅读生态,而且能够推动现代人精神世界的建设,更能够为走出现代性意义危机提供一种文学拯救方案。

注释

①学界一般将 1998 年视为“网络文学元年”,原因在于两个标志性事件:一是中国第一家大型原创网络文学网站“榕树下”开始商业运营,二是彼时颇具影响力的网文作品《第一次的亲密接触》上线。在 2008 年,由中国作协指导,中文在线旗下的 17K 网站与《长篇小说选刊》联手举办了“网络文学十年盘点”活动。②根据中国社会科学院发布的《2021 中国网络文学发展研究报告》和中国音像与数字出版协会发布的《2021 年度中国数字阅读报告》,截至 2021 年,网络文学已拥有超过 3200 万部作品、5.02 亿读者数量以及近 300 亿的市场规模。③三种无聊形式:第一种是无聊的东西其无聊性,第二种是通过那样一种无聊的东西被搞得无聊和在那样一种情况下感到无聊,第三种是无聊本身。参见海德格尔:《形而上学的基本概念》,第 124 页。本文主要借鉴此三种无聊形式在时间和程度上的关联,在一定程度上悬置了它们在海德格尔文本中的“原意”。这种将基础存在论的分析下沉到存在者层面的做法,某种意义上也是契合了海德格尔在 20 世纪 20 年代后期到 30 年代后期构建“元存在论”时所提出的“回转”,即从对存在的理解,转到存在者层面,甚至回到那种实际的现成存在。尽管海德格尔后来放弃了对“元存在论”的努力,但也保留了从存在理解到存在者的解释此一向下的道路,体现在他对诗、艺术作品以及物等的解释中。参见海德格尔:《从莱布尼茨出发的逻辑学的形而上学始基》,赵卫国译,西北大学出版社 2015 年版,第 222 页;朱清华:《元存在论和海德格尔入世的尝试》,《同济大学学报》(社会科学版)2022 年第 1 期;托马斯·希恩:《理解海德格尔:范式的转变》,邓定译,译林出版社 2022 年版,第 317—318 页。④网络用语,由“意淫”的拼音首字母简化而来。在网络文学中,其含义与“白日梦”相近,多指不切实际的幻想。⑤“Kitsch”又译为庸俗、刻

奇等。根据格林伯格,流行的、商业的艺术和文学、低俗小说等工业革命的产物皆属于庸俗艺术。庸俗艺术的逻辑在于“随着时间的流逝,新颖的东西被更新的‘花样’所取代,而这种‘更新的花样’则被当作庸俗艺术得到稀释和伺候”。参见格林伯格:《艺术与文化》,沈语冰译,广西师范大学出版社 2009 年版,第 8—10 页。⑥出自美国波普艺术家安迪·沃霍尔,参见 Gregory McDonald, Built in Obsolescence: Art by Andy Warhol, Boston Globe, Oct 23, 1966。⑦这是德国艺术家约瑟夫·博伊斯为行为艺术所提出的纲领性口号,意为每一个体都拥有艺术家般的创造潜力。参见 Erika Biddle, Re-Animating Joseph Beuys' "Social Sculpture": Artistic Interventions and the Occupy Movement, Communication and Critical/Cultural Studies, 2014/01 Vol. 11.

参考文献

- [1] 姚斯.接受美学与接受理论[M].周宁,金元浦,译.滕守尧,校.沈阳:辽宁人民出版社,1987:26.
- [2] 周宪.中国当代审美文化研究[M].北京:北京大学出版社,1997:81-86.
- [3] 加德纳.21 世纪的无聊? 列斐伏尔、比弗和符号资本主义转向[J].黄利红,译.新美术,2019(2):30-38.
- [4] 邵燕君.从乌托邦到异托邦:网络文学“爽文学观”对精英文学观的“他者化”[M]//中国作协网络文学研究院编.网络文学论丛(下).杭州:杭州出版社,2019.
- [5] 尤西林.匆忙与耽溺:现代性阅读时间悖论[J].文艺研究,2004(5):23-28.
- [6] 海德格尔.形而上学的基本概念[M].赵卫国,译.北京:商务印书馆,2017.
- [7] 金维尔.解剖无聊[M].王喆,章侗,译.天津:天津人民出版社,2020:36.
- [8] 何瑶,杜梦薇.网书大亨唐家三少的明星 IP,以及他背后的畸形成功[J].智族 GQ,2014(11):15-17.
- [9] 维利里奥.解放的速度[M].陆元昶,译.南京:江苏人民出版社,2004:22.
- [10] 姜妍.麦家狂批网络文学注水,网络文学价值引发关注[N].新京报,2010-04-14(3).
- [11] 韩炳哲.娱乐何为[M].关玉红,译.北京:中信出版集团,2019.
- [12] Michel Hockx. Internet Literature in China[M]. New York: Columbia University Press, 2015:186.
- [13] 北栀.霸道总裁求抱抱[M].掌阅小说网,2019(已完结).http://wap.yc.ireader.com.cn/book/69017/.
- [14] 乔然.霸道总裁爱上我[M].黑岩网,2019(已完结).http://mszfx.com/book/53561/.
- [15] 阿甘本.宁芙[M].蓝江,译.重庆:重庆大学出版社,2016:64.
- [16] 韩炳哲.美的救赎[M].关玉红,译.北京:中信出版集团,2019:33.
- [17] 阿苏利.审美资本主义:品味的工业化[M].黄琰,译.上海:华东师范大学出版社,2013:160.
- [18] 韩炳哲.在群中:数字媒体时代的大众心理学[M].程巍,译.北京:中信出版集团,2019.
- [19] 海德格尔.林中路[M].孙周兴,译.上海:上海译文出版社,2014:61.

- [20] 萨特.什么是文学[M]//沈志明编选.萨特精选集(下).北京:北京燕山出版社,2005.
- [21] 海德格尔.存在与时间[M].陈嘉映,王庆节,译.北京:生活·读书·新知三联书店,2014:147.
- [22] 曹忆蕾.00后的网络文学和商业未来[N].新京报,2017-08-31(4).
- [23] 利波维茨基.空虚时代[M].倪复生,译.沈阳:万卷出版公司,2022:36.
- [24] 布伯.我与你[M].陈维纲,译.北京:生活·读书·新知三联书店,2002:19.
- [25] 施泰因.论移情问题[M].张浩军,译.上海:华东师范大学出版社,2014:154.
- [26] 詹姆逊.后现代主义与文化理论[M].唐小兵,译.北京:北京大学出版社,1997:175.
- [27] MARION J L. Réduction et donation[M].Paris:Presses Universitaires de France,1989.
- [28] 昆德拉.不能承受的生命之轻[M].许均,译.上海:上海译文出版社,2013:299.
- [29] 波兹曼.娱乐至死[M].章艳,译.北京:中信出版集团,2015:194.
- [30] 韩炳哲.时间的味道[M].包向飞,徐基太,译.重庆:重庆大学出版社,2018:180.
- [31] 费瑟斯通.消费文化与后现代主义[M].刘精明,译.南京:译林出版社,2000:114.
- [32] 海德格尔.荷尔德林诗的阐释[M].孙周兴,译.北京:商务印书馆,2014:40.
- [33] 周宪.从“沉浸式”到“浏览式”阅读的转向[J].中国社会科学,2016(11):143-163.
- [34] 凡高手稿[M].57°N艺术小组,译.北京:北京联合出版公司,2015:98.
- [35] 邵燕君.猫腻.中国网络文学大师级作家:一个“学者粉丝”的作家论[M]//中国作协网络文学研究院编.网络文学论丛(下).杭州:杭州出版社,2019.
- [36] 加罗蒂.关于现实主义及其边界的感想[J].现代文艺理论译丛,1965(1):122-136.
- [37] 梅洛-庞蒂.知觉现象学[M].杨大春,等译.北京:商务印书馆,2021:545.
- [38] 伊格尔顿.文学阅读指南[M].范浩,译.开封:河南大学出版社,2015:205.
- [39] 李泽厚.历史本体论·己卯五说[M].北京:生活·读书·新知三联书店,2008:8.
- [40] 亚历山大.艺术社会学[M].章浩,沈杨,译.南京:江苏美术出版社,2013:118.
- [41] BOURDIEU P, Wacquant. An Invitation to Reflexive Sociology [M], Cambridge: Polity Press, 1992: 127.
- [42] 克尔凯郭尔.非此即彼[M].京不特,译.北京:中国社会科学出版社,2009:356.

Modern Boredom and the Meaning Crisis of Network Literature

Tuo Jianqing Wei Meng

Abstract: Based on the perspective of boredom, this paper reflects on the network literature by referring to the three forms of boredom explained by Heidegger. It can be seen that the narrative with “Shuang” as the core, the great length, the logic of desire and other morphological features of network literature, as well as the smooth and carefree reading experience, are closely related to the willingness to dispel the daily boredom. However, the pleasure reading of network literature over-amplifies the entertainment utility, and it is difficult to overcome the lack of meaning, which is the root of boredom. People who continue to indulge in it will fall into the deep boredom of losing their own will. By analyzing this existentialist picture, this paper reveals the significance crisis of network literature at the present stage, and emphasizes that only by giving network literature the true meaning with life connotation, so as to promote the overall innovation of network literature ecology, including network literature authors, works and public groups, can it promote the good development of network literature and make it beneficial to the construction of modern spiritual world. At the same time, it provides a literary rescue plan to solve the significance crisis of modernity.

Key words: network literature; boredom; meaning crisis; popular literature

责任编辑:采薇