

再现、呈现与模拟：论网络文学与现实的三种关系

韩模永

摘要：网络文学与现实的关系主要包括三种，即再现、呈现和模拟。再现是对客观现实的模仿，代表形态为现实题材网络文学。任何网络文学均具有现实性，而现实题材的再现性是现实主义的基本特征。呈现是主观现实的展示，代表形态为幻想型网络文学。呈现对象是依赖屏幕而得以实现的视觉影像，幻想型网络文学发生了明显的空间转向，这与屏幕影像的呈现存在沟通之处。模拟则是虚拟现实的沉浸，代表形态为“新文类”网络文学。模拟借由媒介技术逼真呈现真实感，容易使读者产生“感觉独占”的沉浸式体验。在“新文类”网络文学中，这种沉浸式体验主要通过文本的临场感营造和交互性设计来实现。

关键词：网络文学；现实题材；幻想型；“新文类”

中图分类号：I206 **文献标识码：**A **文章编号：**1003-0751(2023)10-0152-08

文学与现实的关系是文论研究中一个古老而永恒的理论话题，自古希腊的赫拉克利特、德谟克利特、苏格拉底到柏拉图、亚里士多德，就开始了孜孜不倦的探讨。当下，在网络文学从幻想型题材转向现实题材的创作语境之下，文学与现实的关系，尤其是现实题材网络文学的创作，再一次成为学界关注和思考的热点问题。诸多学者提出了颇有创见的观点，代表性的观点有以下几种：“新媒介现实主义”提出虚拟生存、数码化生存是当下数码技术带来的新的生存模式和“新现实”，这种“新现实”正在构成网络文学的深层内容，网络文学的“架空”写作并不全然是对现实的逃避，而是在一定程度上呈现了网络社会的“新现实”^[1]。“及物的现实主义”认为，“文学不管是否属于现实题材，最终都通向可感的活生生的现实，都在写实事，不务虚，都创造出了有血有肉的人物形象，能够让读者更好地理解社会风貌和现实世界，得以感受到真实的生活，体会真情、接近真相、领悟真理”^[2]。“情感现实主义”认为，

“网络小说文本与读者的日常生活经验之间会在‘情感结构’上保持相似性，故读者可从中获得‘情感支持’的力量，这种情感支持力量与读者的现实生活紧密关联在一起。网络小说的现实感，从这个意义上讲，是由读者的阅读生产出来的”^[3]。“玄幻现实主义”则是网络文学现实主义的一种独特形态，论者结合2018年几部相对重要的现实题材网络小说，认为后玄幻时代的“现实主义”主要是现实题材和网络性表现的融合之作，网络性表现包括“穿越”“重生”“金手指”等手法的运用以及紧张的情节和悬疑设置等^[4]。这些看法都注意到了当下现实主义发展的新趋向、新特征，并作出了颇有见地的理论回应。但从某种意义上说，有些观点扩大了现实主义的边界，或者说有些现实主义不是经典现实主义，而是一种“无边的现实主义”。进一步推衍，任何文学似乎都可以宽泛地理解为现实主义，因为文学一定要反映现实。因此，在讨论网络文学与现实的关系之前，需要厘清三个问题，即现实题材、现实

收稿日期：2022-12-06

基金项目：江苏高校哲学社会科学研究重大项目“网络文学的媒介变革及空间转向”（2022SJZD135）；国家艺术基金2022年度青年艺术创作人才项目“马克思主义文论的理论导引与现实题材网络文学评论实践”（2022-A-06-（145）-614）。

作者简介：韩模永，男，文学博士，南京林业大学人文社会科学学院教授（江苏南京 210037）。

性和现实主义。

文学创作题材多种多样,从不同的角度可以作出不同的划分。如以再现客观现实世界为对象的现实题材,也包括表现想象世界的幻想题材,抒发情感的抒情题材等。无论文学使用何种题材创作,哪怕是纯粹的想象,其归根到底都来源于现实,都是现实生活的反映。正如毛泽东同志所说:“作为观念形态的文艺作品,都是一定的社会生活在人类头脑中的反映的产物。”^[5]现实生活“是一切文学艺术的取之不尽、用之不竭的唯一的源泉。这是唯一的源泉,因为只能有这样的源泉,此外不能有第二个源泉”^[5]。在这个意义上可以说,任何文学创作都具有现实性。诸多学者将幻想型网络文学称为现实主义,也大多是从现实性这一层面考虑的。

现实主义则是一个具体的创作方法问题,它有着明确的要求和规定。当然,这里所说的现实主义主要指的是经典现实主义,或者说是马克思主义意义上的现实主义。赵炎秋指出:“经典现实主义创作方法是在19世纪现实主义理论与实践和马克思主义经典作家的现实主义观的基础上归纳、总结出来的,是现实主义发展的最重要阶段。经典现实主义的基本原则,一是真实表现现实生活的本来面貌,包括严格地按照现实生活的本来面貌描写生活,表现生活的真实和强调细节的真实性等方面;二是正确处理主客关系,包括作者的主观思想要服从客观现实,作者的思想应该通过形象间接地流露出来,作者不能以自己的主观思想干扰作品中的生活与人物自身的逻辑等内涵;三是塑造典型环境中的典型人物,包括正确处理共性与个性、典型人物与典型环境的关系、运用好典型化方法等内容。”^[6]进一步说,经典现实主义要求严格按照现实生活本来面貌再现生活,其作品一般不把想象世界、超现实世界作为描写对象,如果要表现超现实内容,也“只能发生在意识和主观的领域,而不应发生在现实、客观的领域”。因此,选择现实题材是现实主义创作的首要要求。现实主义创作的成功之作还要求做到细节真实、处理好主客关系、强调客观冷静、再现典型环境中的典型人物等问题。用这些原则来考量当下的网络文学,我们会发现大多数作品并不是经典的现实主义创作。但当下的网络文学,无论是幻想型还是现实题材和“新文类”,它们归根到底都是对现实的一种反映,或者反映的是一种“新现实”,只是反映的方式不同。大体看来,网络文学与现实的关系主要包括三种,即再现、呈现和模拟。

一、再现:客观现实的模仿

众所周知,所谓再现就是指文学对社会生活和客观现实进行具体、真实的刻画和模仿,这主要侧重于艾布拉姆斯文学四要素理论中的“世界”要素来考察文学活动的本质,其典型的文学思潮即是现实主义。再现与表现不同,表现侧重于“作者”要素,强调文学是对作家思想情感、主观理想等精神活动的表现,其典型的文学思潮为浪漫主义。再现说或模仿说由来已久,这种观念在中西方均普遍存在,尤其成为西方理解文学与现实关系中一种最具影响力和主导地位的理论观点,甚至雄霸西方文论两千年。从柏拉图认为文学是“摹仿的摹仿”“影子的影子”,到亚里士多德主张“文艺是人的行动的摹仿”等,再现说得到了不断的发展和提升。中国古代文论中所主张的“感物说”,在本质上也是一种再现理论。尽管这些理论家、思想家所持的哲学立场、模仿对象、具体观点等存在差异,但均指向文学是对现实的刻画和模仿这一核心观点。马克思主义反映论则是在此基础上发展起来的一种成熟的、科学的理论,即认为文学归根到底来源于现实,是对现实的反映;同时,这种反映具有能动性和创造性,追求的是一种艺术真实,而非生活真实。因此,说文学是一种再现,旨在强调文学要反映现实、面对现实、正视现实,要求文学具有客观性和逼真性。当然,再现也并不意味着文学就不可以虚构,相反,文学正是一种虚构,也即一种艺术创造。乔纳森·卡勒在对文学的本质进行阐发时,也强调“文学是虚构”。只不过,再现说要求这种虚构本质上要合乎现实逻辑和理性逻辑,要“合情合理”。正如亚里士多德所言:“诗人的职责不在于描述已发生的事,而在于描述可能发生的事,即按照可然律或必然律可能发生的事。”^[7]这里所谓的“可然律或必然律”也是艺术真实的应有之义。

正因为再现中包含着虚构,因此作家在再现现实生活的时候,不可能原封不动地、如镜子一般地模仿生活,其中往往渗透着作家的主动性和创造性。作家再现现实时的题材选择、创作方法等也千差万别。我们发现,在网络文学中,尤其自2017年现实题材网络文学创作转向以来,坚守这种再现传统的现实主义作品日益增多,2018年更是现实题材创作的“整体性崛起”。从某种意义上说,现实题材网络文学创作正是再现说在网络时代的一种体现和延

续。当然,这与主流意识形态、各类评奖赛事以及评论话语等的引导也是密不可分的。2015—2019年,国家新闻出版署和中国作家协会联合举办“年度优秀网络文学原创作品推介活动”;自2020年,国家新闻出版署开始组织实施“优秀现实题材和历史题材网络文学出版工程”。这两项活动侧重推选追求真善美、传播正能量的现实题材网络文学作品,在当下的网络文学推优活动中具有标杆意义。2015—2020年共推出优秀网络文学作品121部,其中现实题材类作品为62部,占51.2%。这62部作品的题材内容从各个层面反映、再现客观现实生活,表现出对现实问题的强烈关注。其内容主要集中在以下四个方面:一是展现产业变迁、唱响时代主旋律,如2019年的《大国重工》《大江东去》等;二是观照当下生活的新浪潮和新困惑,如2016年的《南方有乔木》、2018年的《网络英雄传》等;三是摹写基层工作的开展与创新,如2019年的《朝阳警事》等;四是关注特定群体、彰显人文关怀,如2017年的《全职妈妈向前冲》、2020年的《我不是村官》等^[8]。

当前,网络文学创作更加关注现实题材,作品质量得到持续提升。《第49次中国互联网络发展状况统计报告》显示,2021年网络文学创作呈现出鲜明的现实主义特征,正能量题材成为创作潮流,现实主义作品质量不断提高。这种状况突出表现在以下两个方面:一是正能量趋势明显。2021年是中国共产党成立100周年,网络文学中涌现了一批庆祝中国共产党成立100周年、决胜全面建成小康社会、决战脱贫攻坚等题材的作品。二是现实主义作品的质量获得社会认可。《大国重工》《朝阳警事》《大医凌然》和《手术直播间》等现实主义题材作品入选国家图书馆永久典藏名单。《大国重工》荣获第五届中国出版政府奖,这是网络文学作品首次荣获中国出版行业最高奖。这些认可在某种意义上显示了现实题材网络文学所达到的现实主义的水平和高度。这与作品再现生活的深度和真实性密切相关,再现性是现实主义的基本特征。

当然,在现实题材网络文学作品中,也有相当一部分作品表现出“网感”+现实题材的双重特征,我们可简单地称之为网络现实主义。“网感”也正是网络现实主义区别于传统现实主义的独特性之一,有些缺乏鲜明“网感”的作品事实上其创作手法与传统并无根本的差异。这也显示了网络文学与传统经典的合流,网络文学创作是多元化的,这种合流也可能是网络文学未来发展的趋势之一。但就当下网

络文学的创作现状来看,那些富有“网感”的现实题材网文更加凸显网络现实主义的特异性。

“网感”生成的要点是强调汪洋恣肆的想象力、娱乐化的故事讲述,而非逻辑深度的情节构架,通常使用一些独特的故事讲述方法,甚至采用一些非现实主义的手法,比如对悬念、铺陈的钟爱。悬念是电影讲述的惯有技法,铺陈则是设置悬念的重要手段。铺陈着力于对描写事物、对象和故事的反复渲染和夸张。一方面,这种铺陈使得文本的叙述节奏变慢,故事进展延缓,从而使鸿篇巨制成为可能;另一方面,铺陈也延长了故事发生的时间结构,恰当的设置将会使读者在延长的时间结构中体验焦虑或期待,悬念也因此而产生。在诸多网络文学作品中,主人公在较长篇幅之后才隆重出场,正是这种悬念表现的特有方式。

还有一种“网感”生成在现实题材网络文学创作中尤其具有代表性,即在传统的现实题材叙事中加入非现实主义的设置,如穿越手法的运用。代表性作品如齐橙的工业党穿越文《大国重工》《工业霸主》《材料帝国》等,这些作品均有一个相似的故事套路:“一个在当代从事科研或身处相关工业部门的工作者,穿越到1980年代改革之初,借由穿越者自身的科工知识和历史眼界,不断帮助个人、企业和国家解决(重)工业和经济发展中的难题,创造一个又一个奇迹和辉煌。”^[9]这种穿越使得主人公获得了超越其所处时代的思维和见识,这种“金手指”的设置自然也是诸多网文的常见套路。

从总体上看,这些作品虽然使用了一些非现实主义的艺术手法,但作品整体上仍在讲述、再现一个现实故事。如《大国重工》讲述的即是国家重大装备办公室战略处处长冯啸辰穿越到1980年的南江省,与同代人齐头并进,铸就大国重工的故事,因此,作品大体上可以理解为现实主义。正如有学者在谈到现代现实主义时所说:“现代现实主义虽然在经典现实主义的基础上有所偏离,但这种偏离实际上只是在表现手法和艺术技巧上,在对现实的看法与对世界的认识上,在创作方法的基本点上,现代现实主义作家仍是坚持至少基本遵循了经典现实主义的创作方法的。”^[10]现实主义仍然是这类作品中主要的要素,其他非现实要素占次要位置,《大国重工》亦是如此,是一种网络现实主义。但有些现实主义,如超现实主义,虽然表面上仍以现实主义命名,但其创作主张是力图超越现实,而不是按照现实主义原则真实地再现生活,其内涵已发生了重大变异,本质

上已不属于现实主义的范畴。

如果以经典现实主义的要求来看待网络现实主义,后者确实还存在诸多问题,最突出的便是再现现实的真实性程度不够深入。以《大国重工》为例,首先存在的问题是历史真实问题。在《大国重工》的主人公冯啸辰身上,有许多超越改革之初那样一个时代的观念和认识,这使作品的人物与环境、时代之间出现了内在的矛盾。如作品第17章,冯啸辰在和煤炭部资格最老的副部长孟凡泽谈论引进国外先进技术时,孟副部长发出疑问:“人家的技术,凭什么要教给你?人家不怕教会了徒弟饿死师傅吗?”冯啸辰回答道:“我的理由有二。第一,我们是付钱的,我们可以单独为技术付钱,同时把转让技术作为设备引进的前提条件。西方那些厂商想要获得中国市场,就必须拿技术来交换。中国市场是一块很大的蛋糕,不怕他们不动心。”这种市场换技术的观念恐怕也是超越那个时代的。在作品中也有多处直接点明了这种超越,如在第34章:“谢成城当然想不到,所谓外文资料只是冯啸辰的一个幌子,他交给彭海洋的资料里,有许多知识是超越这个时代的。”这种超越本质上并不符合马克思主义的反映论原则。就这一点而言,作为现实主义,《大国重工》这种穿越技法给主人公带来了独特的“金手指”光环,使文本变得更加好看,但其历史真实性却值得怀疑,这也正是穿越类网文普遍存在的问题。

其次是细节真实问题。在《大国重工》中这类问题普遍存在,如在第11章提到20世纪80年代初一盘炒肉丝可以卖到3元钱的生活细节,在“本章说”中激起了热烈的讨论和反响,共99条读者留言,大多集中在对价格太高的怀疑,认为这一细节并不符合当时的实际情况。有评论指出:“一盘肉丝写出了橙子的年代。”在第27章作者又写到,当时在一个旅馆开一个单间,一天的价格是1元多钱。前后对比可以发现,作者对当时的物价缺乏精准的把握,细节的描写不够真实。

最后是情节真实问题。在《大国重工》中有些推动情节发展的“核心事件”并不合情合理,情节发展存在偶然性,“狗血剧情”时有发生。如第61章“海外关系”中,冯啸辰竟然在德国偶遇了自己的奶奶,而在此之前,他甚至不知道奶奶仍在人世。又如,冯啸辰熟悉5门外语,父母却毫不知晓。这些符合穿越逻辑,但并不符合现实逻辑,似乎成为一种强行安排,虽然好看但不真实。总之,这些不真实使得《大国重工》虽然在总体上再现了当时的时代境遇

和现实情况,但离经典现实主义还存在一定的距离。

二、呈现:主观现实的展示

对于幻想型网络文学而言,它与现实之间并不是一种再现和模仿的关系。这类作品体现出的表现性与虚幻性,接近于传统的理想型文学。理想型文学重在表现,这里的表现侧重于对主观理想和情感世界等主观现实的表达和抒发。在一定程度上,幻想型网文着力塑造理想化的人物形象,其中所具有的幻想大胆、情节离奇、表达主观情感等特征,均符合理想型文学的特质,其反映主观现实的方式可以用表现来概括。但这种表现显然与传统的理想型文学不同,幻想型网文的表現更加具有画面感、直观性、去深度等特点,这与呈现突出地表现为视觉化、直接性、真实感等特征密切相关。因此,用呈现来表示这类网络文学作品与现实的关系可能更为恰当。作为网络文学主流的幻想型文学,其反映现实的方式本质上是一种呈现,是对主观现实即幻想世界的展示。

马诺维奇在《新媒体的语言》一书中界定了“呈现”一词。他认为“新媒体对象即文化对象,因此,任何新媒体对象,不管是网站、计算机游戏还是数字影像,都可以被称作一种对于外部所指的呈现或建构”,与模拟相对照,“呈现指的是各种屏幕技术,例如后文艺复兴时期的绘画、电影、雷达和电视。我将屏幕定义为一个呈现虚拟世界的矩形平面,它存在于观众物质世界中,不会对现实视野构成阻断”^{[10]14-15}。由此可见,马诺维奇把呈现作为屏幕、新媒体技术对外部世界的一种反映,与模仿、再现不同,他引用了罗兰·巴特的解释,进一步指出:“呈现并不应该直接定义为模仿:即使一个人摆脱了‘真实’‘逼真’‘复制’的概念,只要一个主体(作者、读者、观看者、窥视者)将凝视投射到某一平面上,以其中的一部分作为三角形的底边,以他的眼睛(或者思想)作为三角形的顶点,那么呈现就仍然存在。”^{[10]103}这里的“平面”指的正是屏幕空间,屏幕建构的是一种被观看的呈现传统。显然,马诺维奇所言的呈现对象是视觉影像,是观看而非阅读的对象,是依赖屏幕得以实现的。

而幻想型网络文学并非如此,对于绝大多数主流的“类型文”而言,其作品很少有视觉影像的展现。就技术而言,这些作品可以在屏幕上传播,也可以以纸媒的形式出版。呈现在表面上似乎与幻想型

网文无关。但进一步探究,我们可以发现,相较于传统文学,幻想型网文甚至包括最广泛意义上的网络文学整体,都发生了明显的空间转向。这种空间转向集中表现在对视觉化、空间性、直观性的追求,这与屏幕影像的呈现存在沟通之处。虽然网络文学可以以纸媒的形式出现,但在屏幕上的创作和阅读则有更鲜活的“网感”体验。网络原创和首发也是网络文学的基本要求,甚至有些阅读、类似于起点中文网的“本章说”一旦离开了网络,则难以实现。可见,没有网络就没有网络文学,屏幕技术对网文而言是必不可少的。因此,在这个意义上说,幻想型网文正是对幻想世界的一种呈现。具体来看,幻想型网络文学中的呈现主要有以下三个方面的特征。

一是视觉化的场景书写。这与呈现的屏幕技术依赖紧密相关。幻想型网文的描写对象虽然是在现实中并不存在的幻想世界,并且通过文字而非影像的方式来刻画,但却充满着鲜活生动的镜头感,如同现实一般呈现出来。其侧重于对空间场景的描写和展示,富有镜头感和画面感,虽然不是真正意义上的影像传达,但从镜头语言到图像符号的转换则容易实现,这与网络文学IP转换的趋向具有内在的一致性。一方面,这种镜头感来源于“场”的空间化的位置书写。穿越、幻想等常见的幻想型网文的艺术手法本身就带有非线性、跳跃性等空间性特征,对于一些致力于游戏改编的作品,其文本很容易勾画出清晰可见的游戏地图。另一方面,这种镜头感还依赖于视觉化的“景”的刻画。幻想型网文虽然同样使用文字来塑造场景和形象,但其图像感、视觉化色彩更加强烈,甚至可以将画面直观地呈现在读者面前。当然,这种“景”并不是真正的视觉影像,但相对于传统作品而言,幻想型网文所呈现的世界更加逼真直观、鲜活生动,图像语言成为表达的常态,创造了众多充满艺术诱惑魅力的图像世界。“这些图像世界或美轮美奂,或神秘古怪,或逼近现实。图像语言占据了写作的话语权,感性直观、即时呈现的‘语图文本’产生出文学的新质性。”^[11]

二是直观性的话语表达。这也是近些年来网络文学的普遍特征。与传统文学追求艺术性、含蓄性的表达不同,网络文学多使用日常化、直观性、剧本化的话语表达,弱化了文本的不确定性和想象空间,着力把故事和场景直观地呈现为“图像”。与此相适应,在网络文学尤其是幻想型网络文学中,动作和对话场景的铺陈、故事性的讲述较为常见,追求语言形式之美和塑造人物性格的心理描写则较为少见。

正如有学者所言:“网络小说的语言表现出较为明显的直观化倾向,它基本不进行人物心理刻画,而是让人物不断地说话和行动,营造出动态的画面感,让行动持续发展。”^[12]当然,少数有经典化倾向的网络文学作品则另当别论。

三是去深度的故事讲述。这种去深度与网络新媒介本身也密切相关,正如斯各特·拉什在《信息批判》中所言:“传统的媒介是再现的媒介……大众媒介与新媒介是呈现的媒介而非再现的媒介……再现本身是一个反思的过程,它需要时间,而在时间与预算的制约之下的呈现,则比再现要更机器性、更像工厂产品。此外,就你需主动走向老式的媒介而新的媒介却主动走向你这一点言之,后者也显然具有机器性。它们不是由交通机器来运送就是直接由信息机器来散播。它们的生产、散播与接收,无论用现实或是用隐喻的说法,统统都具有机器性。”^[13]一方面,相对于传统的再现媒介,新媒介是缺少反思时间的呈现媒介。依赖网络技术的网络文学也是如此,网文表现出普遍的去深度色彩正与此密切相关。跌宕起伏的好看故事是网文呈现的重中之重,深度的思想则是传统纸质文学追求的重点,这种“一看就懂”的创作模式正是文化工业的生产机制。另一方面,就网络新媒介的特质而言,其比传统媒介更具有主动性和机器性,因而也更具有主体性。也就是说,幻想型网文较传统文学更能主动地走向受众,受众的“使用与满足”可以得到充分的实现,网文创作中作者与读者的即时互动、“读者意识”的彰显,则是这一特征的恰当印证。

这种对幻想世界的呈现与本雅明所言的现代艺术的展示功能虽然处于不同的时代语境之下,但在某些方面也有类似之处。本雅明认为,从传统艺术到现代艺术发生了从灵韵到震惊、从膜拜到展示的转变,具体而言,传统艺术具有“即时即地性”“独一无二性”的艺术韵味,会让人产生一种心醉神迷的审美效果和膜拜价值;现代艺术带给人们的则是震惊体验,审美韵味消失了,膜拜价值被展示价值所取代。进一步而言,膜拜作用于心灵,展示诉诸眼睛;膜拜是凝视观照,展示则是消遣接受。“膜拜价值是用心去体验的,而展示价值是用眼睛观看的。这似乎也预示着我们进入了视觉文化时代。”^[14]在这个意义上说,呈现也是一种展示,幻想型网络文学的呈现也正是对幻想世界的视觉化、直观性和去深度的展示。

三、模拟：虚拟现实的沉浸

马诺维奇在《新媒体的语言》中也定义了“模拟”：“模拟指的是通过技术手段使观众完全沉浸于虚拟世界中，包括巴洛克式的耶稣教堂、19世纪的全景画、20世纪的电影院。”^[10]¹⁵显然，在他看来，模拟传统由来已久，今天由数字技术所制造的虚拟现实只不过是模拟传统的延续。在与现实的关系上，模拟传统与呈现传统也存在明显差异：“在模拟传统中，观众存在于一个单一的连续空间中——现实空间与虚拟空间形成了一体；而在呈现传统中，观众具有了双重身份，同时存在于现实空间和呈现空间中。”^[10]¹¹²也就是说，模拟体现了现实世界与虚拟世界之间界限的逐渐消失，读者往往能产生高度真实的在场体验；呈现虽然也容易让读者产生身临其境的感觉，但现实世界与文本呈现世界之间的分隔仍然是清晰的。

相对于马诺维奇对模拟的具体分析，鲍德里亚则更早地对模拟作了更为抽象和理论化的论述，模拟(simulation)也经常翻译成仿真、拟真、虚拟等。在鲍德里亚看来，模拟是受代码支配时代的主要模式，它不是对客观现实的模仿，而是“没有本体的代码”。“传统的现实在今天的拟真世界中全面崩溃了。他说，拟真，‘对真实的精细复制不是从真实本身开始，而是从另一种复制性开始，如广告、照片，等等——从中介到中介，真实化为乌有，变成死亡的讽喻，但它也因为自身的摧毁而得到巩固，变成一种为真实而真实，一种失败的拜物教——它不再是再现的对象，而否定和自身礼仪性毁灭的狂喜：即超真实。’”^[15]显然，模拟不同于对客观现实的模仿，它指的是一种“不以客观现实为基础但又极度真实的符号生产和行为过程”，其物化成果不是传统的形象，而是虚拟的“类像”，即由“‘仿真’行为所产生的那些极度真实但并无根由、无所指涉的符号、形象或图像。”^[16]

这种“类像”与现实关系存在两种不同的形态：“一种‘类像’是对客观世界中真实存在物的逼真再现和精确复制；另一种‘类像’则通过现代科学技术创造出极度真实但客观世界并不存在的虚拟物象和虚拟场景。二者在程度和性质上存在着一些区别，但它们在本质上是相同的。两种‘类像’都是现代高科技特别是现代微电子技术及信息技术迅猛发展的必然产物，共同对传统的真实观念起到彻底的颠

覆作用。”^[16]由此可见，“类像”指向的是一种虚拟世界的建构。从受众维度来看，这种“超真实”自然会带来沉浸性体验。因此，模拟正是虚拟世界的沉浸。

在网络文学与现实的关系之中，“新文类”网络文学作品可以视做这种模拟的代表形态^[17]。在“新文类”中，模拟通过媒介技术逼真地呈现真实感，是虚拟现实中的拟真书写，容易使读者产生“感觉独占”的沉浸式体验。“感觉独占”侧重于感性逼真的沉浸场景、媒介图景构建；“意识独占”则侧重于通过形象塑造形成深度的意识和精神沉浸。“感觉独占”可以通过外在的媒介技术和沉浸环境来实现；“意识独占”则只能通过想象和意识来实现，传统文学由于受到纸媒技术的限制，只能发生“意识独占”的沉浸。当然，与一些新媒体艺术相比，“新文类”的真实感和沉浸性程度还不够强烈，但这种虚拟体验是一脉相承的。具体而言，在“新文类”中，这种虚拟现实中的沉浸体验主要通过两个条件来实现，或者说其模拟主要通过两种方式来完成，即文本的临场感营造和交互性设计。

首先来看临场感营造。文本视觉化和多媒体呈现是临场感形成的基础条件，“新文类”尤其是多媒体文本综合运用文字、声音、图像、光影、动画等要素，类似于“文学的演出”，创造了真实生动的梦幻世界，容易使读者形成逼真的、强烈的沉浸感。如诗人毛翰的多媒体诗集《天籁如斯》，其将文字、音乐和画面完美地融合起来，营造了真实、唯美的临场感，达到了比传统文本更易于产生沉浸体验的美学效果。又如南派三叔根据其作品改编推出的互动多媒体小说《盗墓笔记沙海》，以漫画形式、配合真人发声的对话，将单纯的文字讲述变成声画融合的多媒体效果，将文字建构的想象世界变成了一个可视真实的虚拟世界。加上小说的主人公黎簇将由读者扮演，并与故事中的人物发生对话，这种互动轻松地将读者拉入小说所构建的情境之中，沉浸性体验自然产生。正如南派三叔所言：“自己是在替读者研究一种真实‘穿越’的感觉。这样的尝试只有在触控操作的载体才有可能实现，面向的读者群体和实体图书的读者也并不冲突。反倒是很多熟悉内容的读者已经丧失了买书的习惯，可手上的触控屏并没有给他提供与体验相匹配的内容。”^[18]在“新文类”中，这种临场感的沉浸体验广泛存在，只不过程度有所不同。

其次再看交互性设计。互动是网络媒介不同于

传统媒介的核心特征之一,在超文本、多媒体文本、互动文本和机器文本等“新文类”网络文学中,这种交互性设计也是普遍存在的。“新文类”的交互在创造虚拟世界的基础上,通过设计互动环节,强行将读者拉入作品的虚拟现实之中,从而产生沉浸体验。交互对于沉浸的意义主要体现在两个方面:“一方面,互动有利于真实感的判断……另一方面,互动也可以带来注意力的独占。”^[19]读者不再是一个观看文本的冷静的旁观者,而是成了其中的一个角色或关键要素,其结果是:“他们在沉浸式情境中的一言一行、一思一悟,都可以将艺术作品推向截然不同的方向,故事结构也在受众的每一次‘进场’和‘互动’中产生了分叉的多路径阅读模式,从而衍生出不同的故事结局和中心意义。”^[20]在“新文类”中,这种虚拟世界中的交互体验设计最为突出、最具代表性的无疑是橙光文字游戏作品。一方面,此类作品营造了逼真生动、如梦如幻的虚拟世界;另一方面,读者成为游戏中的一个角色,既是欣赏者,又是表演者,愉悦感和沉浸感油然而生。读者甚至会产生沉迷、成瘾体验。事实上,游戏作品的成瘾机制本质上正是一种深度沉浸。

当然,在“新文类”诸多作品中,生成这种虚拟现实中的沉浸体验,需要同时兼备以上两种条件,既要有临场感营造,又要有交互性设计。在定位叙事作品中,这种虚拟现实甚至走向了增强现实,沉浸感更为强烈。除了视觉化的空间场景的营造之外,定位叙事作品中读者的现实移动和互动成了完成作品必不可少的环节。空间性、移动性、互动性是定位叙事的三个重要特征。定位叙事的空间既包括文本的虚拟空间,又包括读者的现实空间。读者的阅读需要对应特定的现实空间中才真正有效,甚至可以说,如果没有这种现实空间的激发和匹配,文本空间也就无法展示和生成。移动性是定位叙事的新型特征,这是移动互联时代技术与文学巧妙融合的结果。移动与空间、定位均一脉相承,移动自然是空间的移动,有了移动,才有定位技术的发明和运用。在定位叙事中,移动和实时状态成为开启文本的钥匙,读者只有移动、定位到特定的位置时,才能打开文本。如詹尼特·卡迪夫的《逝去的声音》,读者只有在伦敦特定的区域中移动,才可收听和阅读文本。互动性与空间性、移动性密切相关。在定位叙事中,与传统文学不同,读者的互动不是可有可无的存在,如果没有读者的互动,文本则始终处于一种未完成的封闭状态。读者的空间移动既是“阅读”的过程,也是参

与“创作”和互动的过程。在一定程度上可以说,读者的空间移动大体相当于其他类型“新文类”作品中的链接,移动就是链接点的选择过程,定位则是点击、打开链接,作者与读者、读者与文本的交互色彩明显,共同推动着文本的面貌构形和故事进展。

需要指出的是,“新文类”通过模拟所实现的虚拟世界中的沉浸,主要侧重于“感觉独占”的沉浸。这种沉浸如果要进一步实现“意识独占”的沉浸,还有赖于文本内容、艺术技巧、主体状态等各种因素的综合力量,其中文本内容的创造尤其重要。“沉浸传播的形成主要还是通过内容构建达到意识的独占,虚拟现实技术只不过是一种媒介手段,如果不能合理使用,仅凭借简单的故事情节和叙事结构,即使有‘视觉’、‘听觉’等感觉的独占也无法实现虚拟现实媒介使用者的‘意识’的独占。”^[19]在这个意义上说,虽然“新文类”凭借先进的数字技术在感官沉浸的营造上超越了传统文本,但真正要实现深度的内容和意识沉浸,它还需要向优秀的传统文本学习,唯有如此,才能生成身心投入的、充满艺术魅力的沉浸式体验。

结 语

综上所述,网络文学创作是丰富的、多元化的,其与现实的关系也呈现出一种复杂多样的面貌。再现是客观现实的模仿,代表形态为现实题材网络文学;呈现是主观现实的展示,代表形态为幻想型网络文学;模拟则是虚拟现实的沉浸,代表形态为“新文类”网络文学。从现实主义的维度看,再现客观现实世界的网文主要是一些现实题材作品,其有可能达到现实主义的高度。再现是现实主义创作的基本要求,呈现与模拟则与现实主义关联不大。同时,再现、呈现、模拟也不是截然分离、绝对分隔的关系,作为网络空间之中的文本,网络文学作品都存在一定的空间性、虚拟性和媒介技术性特质,具有内在的联系和融合之处。现实题材网络文学尤其是网络现实主义的再现,也携带了一定的视觉性和图像性,具有一定的呈现特征。模拟则是一种更加深入、更加逼真的呈现,模拟的临场感多媒体营造本身就是一种呈现。幻想型网文多呈现想象性的、虚拟性的“架空世界”,其与虚拟世界的模拟也存在一定的关联。

当然,再现、呈现、模拟三者之间也存在着明显的差异。从与现实的距离来看,再现、呈现与模拟表

面上与现实的距离逐渐缩小、真实感不断增强,但本质上则是虚拟性越来越强、真实性越来越弱。从境界刻画上来看,再现、呈现、模拟则是从虚构的形象走向视觉化的图像,甚至是虚拟的“类像”的过程。与此相适应,读者的阅读也从想象联想走向“如在目前”的镜头感和身临其境的在场体验。由此可见,三者的差异事实上是在同一个逻辑上逐步深入和变化的,而这种内在的逻辑演变正是需要我们继续深入思考的话题。

参考文献

- [1] 黎杨全.网络文学:新媒介现实主义的崛起[J].中州学刊,2019(10):147-152.
- [2] 胡疆锋.通向及物的现实主义:论网络文学的现实转向[J].社会科学辑刊,2021(1):173.
- [3] 孟隋.网络小说的“情感现实主义”及其“情感支持”功能[J].贵州社会科学,2022(3):42.
- [4] 闫海田.后玄幻时代的“现实主义”:2018年现实题材网络小说创作综述[J].中国当代文学研究,2019(2):108-115.
- [5] 中共中央文献研究室.毛泽东文艺论集[M].北京:中央文献出版社,2002:63.
- [6] 赵炎秋.经典现实主义及其反思[J].学术研究,2021(6):152-159.
- [7] 伍蠡甫.西方文论选:上卷[M].上海:上海译文出版社,1979:64.
- [8] 谭婧怡.2015—2019“年度优秀网络文学原创作品”中的现实题

- 材作品研究[D].北京:北京印刷学院,2020.
- [9] 林凌.工业党的穿越之梦及其文学追求:以齐橙小说为例[J].文艺理论与批评,2020(2):54-66.
- [10] 马诺维奇.新媒体的语言[M].车琳,译.贵阳:贵州人民出版社,2020.
- [11] 禹建湘.产业化背景下网络文学20年的写作生态嬗变[J].中州学刊,2018(7):151-155.
- [12] 黄发有.媒介融合与网络文学的前景[J].天津社会科学,2017(6):117-125.
- [13] 拉什.信息批判[M].杨德睿,译.北京:北京大学出版社,2009:117.
- [14] 卢文超.艺术事件观下的物性与事性:重读本雅明《机械复制时代的艺术作品》[J].文学评论,2019(4):64-70.
- [15] 张一兵.拟像、拟真与内爆的布尔乔亚世界:鲍德里亚《象征交换与死亡》研究[J].江苏社会科学,2008(6):32-38.
- [16] 支宇.类像[J].外国文学,2005(5):56-63.
- [17] 韩模永.从“意识独占”到“感觉独占”:论网络文学“新文类”的存在形态及沉浸式体验的嬗变[J].南京社会科学,2022(4):115-124.
- [18] 安智市场携手南派三叔力推多媒体阅读[EB/OL].(2013-12-31)[2023-05-12].<http://www.97973.com/n/2013-12-31/1516755362.shtml>.
- [19] 孔少华.从 Immersion 到 Flow experience:“沉浸式传播”的再认识[J].首都师范大学学报(社会科学版),2019(4):74-83.
- [20] 王源,李芊芊.智能传播时代沉浸式媒介的审美体验转向[J].中国电视,2020(1):67-71.

Recreation, Presentation and Simulation: Study on the Three Relationships Between Network Literature and Reality

Han Moyong

Abstract: The relationship between network literature and reality mainly includes three kinds, namely recreation, presentation and simulation. Recreation, whose representative form is network literature with realistic themes, is the imitation of objective reality. Any network literature is realistic, while the recreation of realist themes is the basic feature of realism. Presentation, whose representative form is network literature with fantasy types, is the display of subjective reality. The object of presentation is a visual image that can only be realized by the screen. Network literature with fantasy types has undergone an obvious spatial turn, which is in communication with the presentation of screen images. However, simulation is the immersion of virtual reality, which represents the form of network literature with “new literary category”. By media technology, simulation presents a sense of reality, through which readers are prone to an immersive experience of “sensory exclusivity”. In network literature with “new literary category”, this immersive experience is mainly realized through the construction of the sense of presence creation and interactive design of text.

Key words: network literature; realistic theme; fantasy type; “new literary category”

责任编辑:采薇