

论“后文学”时代传统文学的出路

——从科幻文学、电子游戏与乔伊斯的小说谈起

顾明栋

内容摘要：在电子革命和 STEM（科学、技术、工程、数学）学科的重压之下，全世界的文学系都面临一个惨淡的现实：社会上，阅读文学的人数萎缩，高校里，文学专业的学生锐减。呼应德里达关于文学之死的预言，西方众多学者和思想家反思精英文学的窘境，提出两个实际问题：（1）在 STEM 学科主导大学课程的今天，如何才能重新让文学教学焕发新的活力、吸引更多学生选择文学课程？（2）在新媒体和电信技术占统治地位的全球化时代，如何重振大众对经典文学的阅读兴趣？针对这两个问题，通过审视 C.P. 斯诺的“两种文化”和当前大众对科幻作品的浓厚兴趣，探索电子游戏和诸如乔伊斯的小说这样的经典文学作品的关系，考察科幻作品和电子游戏在大众文学兴趣复兴中的可能作用，思考电讯时代传统文学的出路，提出走向“后文学”时代的“大文学”观念。

关键词：电子游戏；科幻作品；乔伊斯小说；后文学；大文学；两种文化

作者简介：顾明栋，深圳大学外国语学院教授，美国达拉斯德州大学人文艺术学院教授，主要从事文学理论与比较文学研究。

Title: On the Way Out for Traditional Literature in the Post-Literary Era: Science Fiction, Digital Games, and Joycean Novels

Abstract: Under the heavy pressures of digital revolution and STEM (science, technology, engineering, mathematics), literature departments around the globe are facing a bleak reality: the dwindling of reading public and shrinking literature majors in colleges. In response to Derrida's prophecy about the death of literature, numerous scholars and thinkers in the West have contemplated the awkward situation of refined literature and raised two practical questions: (1) In colleges today where STEM courses predominate, how can literary teaching re-energize itself? (2) In the world dominated by new media and telecommunications, how can we revive the public's interest in reading classic literary works? With these two questions in mind, this article, by examining C. P. Snow's idea of "Two Cultures" and the public's strong interest in science fiction, explores the connections between digital games and James Joyce's fiction, investigates the possible function of science fiction and digital games in resuscitating

the public interest in literature, reflects on the way out for traditional literature pressurized by telecommunications, and proposes the concept of “greater literature” in preparation for the coming of a post-literary era.

Key words: digital games; science fiction; Joycean novel; post-literature; greater literature; Two Cultures

Author: Gu Mingdong is professor at School of Foreign Languages in Shenzhen University (Shenzhen 518060, China) and School of Arts and Humanities in The University of Texas at Dallas. Email: mdgu@utdallas.edu

由于正在进行的电子革命和 STEM（科学、技术、工程、数学）学科带来的与日俱增的压力，全世界的文学系都面临一个惨淡的现实：社会上，阅读文学的人数萎缩，高校里，文学专业的学生数量也渐趋减少。无论在东方，还是西方，大众对文学的兴趣越来越淡，以至于出现了一个无奈的现象：在数字和电信时代，文学研究举步维艰，主要是依靠通识教育的文学必修课才得以在全世界多数大学和院校里勉强幸存。社会上的情况更是不容乐观，在公共场合，随处可见专注于苹果手机或者平板电脑的人们，只是没几个在阅读文学作品，无论是诗歌、小说或者戏剧。因此，很多人预测，在不远的将来，与其他体制化的学术研究一样，文学研究将濒临灭绝。德里达就是其中之一，早在 20 世纪八十年代，他就如此预言：“在特定的电信技术体制中（从这个意义上说，政治制度倒在其次），整个所谓的‘文学时代’（即使不是全部）将不复存在。哲学、精神分析学都在劫难逃，甚至连情书也无法幸免”（Derrida 204）。德里达的预言尚未变成现实，但我们不得不承认，人类社会正在进入“后文学”时代（post-literature era）^①，即传统的纯文学因为信息化革命而丧失精英地位处于边缘化的境地。

针对德里达对文学甚至整个人文学科有可能消亡的预言，众多思想家和学者做出了积极的呼应，其中包括阿尔文·凯南、迈克尔·贝鲁比、罗伯特·斯科尔斯、约翰·埃利斯、卡尔·伍德林、爱德华·赛义德、J·希利斯·米勒等^②，他们严肃地反思、探索文学的命运和未来，并提出很多发人深省的问题。这些思考可以概括为两个实际问题：其一、在 STEM 学科主导大学和其他学校课程的今天，我们如何重新让文学教学焕发新的活力？如何吸引更多学生选择文学课程？其二、在新媒体和电信技术占统治地位的全球化时代，如何唤醒大众的文学阅读兴趣？本文中，针对这两个问题，笔者将会探索电子游戏和文学作品的关系，审视当前大众对科幻作品产生的浓厚兴趣，考察科幻作品和电子游戏在大众文学兴趣复兴中的可能作用，以此获得具有实用价值的启发，在思考电讯时代传统文学的出路的同时，提出走向“后文学”时代的“大文学”观念。

科幻小说沟通“两种文化”

英国小说家和科学家斯诺（C. P. Snow）在 1959 年做了一次著名的讲座，讲座内

容后来以《两种文化和科学革命》为题目成书而发表。讲座中，他敏锐地注意到其所处工业化社会的一个发展趋势，继而提出一个著名的论断：西方的知识界分裂为两个相互对立、相互排斥的文化，一个是科学，另一个是人文，这种分裂状态成为解决现代社会问题的障碍（Snow 3）。半个多世纪以来，由于在社会教育体系、新媒体和新的交流技术中 STEM 学科占据的绝对主导地位，斯诺指出的两种文化分裂愈演愈烈，人文和科学的鸿沟越来越大。在努力应对 STEM 学科对文学所带来的挑战时，我们的目标不仅仅是在两种文化之间架设桥梁，而且还要解决一个实际的问题：即我们如何给文学教学重新注入活力，吸引更多的学生来选修文学课程？在最近出版的《文学的洲际思考》（*Thinking Literature across Continents*）一书中，J. 希利斯·米勒和他的合作者谈到了这个问题，并详细探讨了全球科技时代如何彻底改造教学机器，重塑文学研究的本体论和方法论。他们提出的倡议和批评实践是挽救处于 STEM 学科重压之下的文学研究的了不起的、令人钦佩的努力。但是面对科技全球化的大势，他们主要是对全球化和通信时代文学存在的重要性和必要性进行了有力的辩护，而对处于 STEM 课程重压之下的文学复兴并没有提出切实可行的应对策略。该书的后记也承认，两位作者并没有给读者勾勒出文学的未来方向，因为所谓对未来的思考就意味着要在一个根基稳固的水中堆积物上安身立命。而他们的用意并不完全在此。他们所关注的主要是，在文学面临重大危机的当下，如何搅动文学这一池死水，开辟一个让读者自己思考和探索的空间，或许能为文学在全球化的电讯时代面临的挑战和困境闯出一条新路（Ghosh and Miller 260）。他们对文学现状的反思虽然发人深省，但我们不禁要问，他们的理论探索能够重新唤起社会上人们对文学的兴趣并吸引 STEM 学科专业的学生来选修文学课程吗？常识迫使我们对此表示怀疑。笔者以为，我们首先应从与纯文学较为接近、且与科技有联动的文学形式寻找重新激发人们对文学产生兴趣的启示。

本文开篇伊始就交代了致使文学研究的地位岌岌可危的两个基本因素：大学里日益消减的主修文学的人数，社会上日趋萎缩的文学阅读兴趣。我们从大学校园里学术活动的参与度就可以看出：时下来参加文学公开讲座的学生越来越少。如今，在西方大学里要成功组织一场文学公开讲座并非易事。除了一些由名人，如诺贝尔文学奖得主或世界著名文学研究者所做的讲座能吸引众多的听众，大学校园里大部分文学讲座，尽管组织者不遗余力地宣传，参与者依旧不足。听众常常寥寥无几，这让组织者和演讲者总是处于尴尬的境地。但笔者在达拉斯德州大学参加过的一个文学讲座为我们重构教学机器，设计出切实可行的方案来挽救文学研究提供了参考与启示。这个讲座的演讲者既不是享誉世界的大作家，也不是蜚声国际学界的大学者，实际上，他甚至都不是一个专业文学研究者。这是一场由职业为律师，同时又是业余作家和译者的美籍华人刘宇昆所做的关于中国科幻小说的翻译讲座，他的讲座主题是通过翻译成中文的西方作品以及他自己翻译刘慈欣所著的科幻小说《三体》来探索中国科幻小说之源。这个讲座获得了巨大的成功——报告厅里座无虚席，迟来的人只能站在过道上聆听。这个讲座能得到如此多听众的参与有许多原因，但是最大的原因莫过于报告的主题本

身——科幻小说。大部分听众都是在校本科生和研究生。他们来听报告只是因为这个讲座的核心是探讨一部流行的中国科幻小说《三体》，这是中国第一部获得2015年年度雨果奖的“最佳长篇小说”。笔者曾对科幻小说不屑一顾，一直不明白为何地无分东西南北，人无分男女老幼，竟然有那么多人如此痴迷于《星际迷航》(Star Trek)、《侏罗纪公园》(Jurassic Park)、《哈利·波特》(Harry Potter)以及《太空漫游》(Space Odyssey)系列等科幻题材的作品，参加这个讲座完全改变了笔者的偏见，使自己不得不从科幻题材和整个文学本身重新思考科幻小说体裁的重要意义。

无论是从学术还是通俗的观念来看，科幻小说难登大雅之堂，总是有点“不入流”味道，至少从未能与高雅文学相提并论。通常，科幻小说常被视为沉迷于幻想、逃避现实的作品，精英知识分子往往对此不屑一顾，只能吸引教育程度不高的社会阶层来消磨时光。然而在这个全球化和数字化的时代，科幻小说越来越受到社会大众的欢迎，冲击着我们的生活以及我们生活的世界。科幻小说的普及和影响力既有其外因，也有内因。从外部原因来看，科学和技术已经成为我们生活中不可或缺的一部分，无论我们愿不愿意承认，我们都是以这样或那样的方式成了“cyborg”(赛博格，生化电子人，即 cybernetic organism 的缩写)，赛博格不是机器人，而是指包括人在内的生物，这些生物因为结合了一些人工部件而获得一些特殊功能，或依靠高科技技术从而使自生能力得到大大提高。^③在我们的日常生活中，手机和电脑已成了绝大多数人不可或缺的科技产品，几乎成了我们身体的一部分。对一些青少年来说，一天可以不吃饭，但不可以没有手机。不久前读到一个令人震惊的新闻，一位父亲因为儿子玩手机耽误学习，气得把手机摔下高楼，结果儿子竟然随手机跳下高楼而亡。毋庸置疑，虽然科技已经极大提高了我们的生活质量，但是也给我们带来了副作用，让我们陷入了疑虑重重，甚至恐惧的境地。赛博格也是科幻文学中一个重要的角色，这并非偶然。科幻小说触及科技所带来的积极意义和负面影响，让我们思考科技的作用、价值和道德问题，警示其对人类和社会产生的积极影响和负面作用，以想象的方式推导出其发展趋势和长期后果。从内在本质上讲，科幻小说在拓展我们的想象力，探索社会活动的后果，在诸如道德信仰、价值体系和教育政策方面，比任何其它的文学体裁都更有实效。从某种意义上讲，它甚至或许超过了哲学思考。尽管到目前为止，科幻小说还不是一个广受精英文化推崇的文学，但是它在数码时代比其它任何文学体裁都有优势。它不仅是一种文学体裁，也是电视、电影、网络写作和其它包括电子游戏和棋类游戏在内的其它媒介感兴趣的一种文学类型。尽管有人或许将其视为避世文学，然而颇有嘲讽意味的是，这种文学和我们的生活、社会和未来竟然有着最直接的联系。

从人类心理学来看，科幻小说受到所有媒体的青睐或许触及了文学心理学的深层，同时为探索不同文化传统的人类感知、认知、美学和心理学的潜在发展模式提供了启示。在《批评的解剖》(Anatomy of Criticism)一书中，加拿大著名文学理论家诺思洛普·弗莱根据其对亚里士多德《诗学》中人物评估的修正理念以及对西方小说的研究结果，提出了一种文学理论，把欧洲文学的发展看作“英雄人物行动的相对能力”的

五种模式：（1）神话；（2）传奇；（3）高仿模式；（4）低仿模式；（5）反讽模式（Frye, “Historical Criticism” 33-35）。在《弗莱小说理论模式的普遍意义》一文中，本人曾对弗莱的理论与中国理论传统进行了比较研究，认为尽管其与东方传统中有着显著的差异，但弗莱的理论具有超越文化的普遍价值。基于比较研究的结果，我认为弗莱的理论和文学传统的兼容性“似乎证实，弗莱的小说类型理论发展模式也许可以被视为诸如历史、文学、艺术、文明和文化的人类长期活动的一种隐性结构模式”（Gu Mingdong 175）。我也认为弗莱的小说类型形成了一种模式，这种模式或许会以各种不同循环方式而不断重复。现代科幻小说或许可被视为古代神话与传说的现代形式。我在上文中特别提到“美国的《星际旅行》电视系列剧之所以风靡全球，部分原因是它提供了一种途径，使现代人在无意识层面满足了渴望早已丧失的婴幼儿时期那种无所不能的幻想”（Gu Mingdong 174）。这篇文章写于1992年，于2001年首次发表^④。现在，25年过去了，时代的发展趋势似乎证实了笔者对弗莱理论的理解：科幻小说已经成了文学、电视剧、电影、电子游戏和多媒体最受欢迎的体裁。

科幻小说在公众阅读中的流行既是科技发展的结果，也是人类在后现代主义时代意欲掌握世界和其命运的内在驱动力使然。利奥塔（Jean-Francois Lyotard）精辟地将后现代主义定义为“对元叙事的怀疑”，同时他也指出“毫无疑问，这是科学进步的产物”（Lyotard xiv）。特里·伊格尔顿也指出，在后现代主义时代，建立在诸如真理、理性、同一性和客观性等启蒙常规之上的现代性的坚实基础已经从我们脚下悄悄地溜走了（Eagleton, *After Theory* 57-58），代替理性文化的是“文化的风格”，其理念是“无深度、无中心、无依据、自反性、游戏性、派生性、折衷性、多元化的艺术形式，它模糊了艺术和日常体验之间、‘高雅’文化和‘流行’文化之间的界限”（Eagleton, *The Illusions of Postmodernism* vii）。无疑，后现代时期的科幻小说完全反映了后现代主义的特点，完全不同于由玛丽·雪莱、儒勒·凡尔纳、H·G·威尔斯以及其他作家创作的早期科幻小说，不同之处在于其降低理性作用、直面超自然主题、越来越接近传统中的荒诞体裁的特征。从某种意义上来说，也可将其视为神话和传奇的后现代形式，或者将其视为后现代哥特式小说（postmodern Gothic romance）。尽管科幻小说描述的是未来发生的事情，但其与后现代文学和艺术作品都有着共同的特征，即詹明信所说的“在一个已经忘却如何历史地思考的时代试图从历史的角度来思索当下”（Jameson ix）。科幻小说超越了后现代小说，以想象的方式试图思考未来。从美学角度来看，笔者认为，后现代时期的科幻小说正在变得越来越精致，越来越具有文学性，或许这是大部分传统文学的想象力正在迁移至其中的缘故吧。

从内外因素考虑，我们或许可以运用科幻小说这个有效的方式来挽救和复兴文学研究。由于科幻小说受益于科技和人文，笔者认为它或许能有效地充当两种文化之间的桥梁，在STEM向STEAM（即科学、技术、工程、艺术、数学的英语简写）教育的转化上起到至关重要的作用。我们应当重新思考科幻小说的重要性，提高其在所有文学体裁中的地位，呼吁科幻小说作家把公众对想象力的消费需求以及高雅文学的美学

需求融入到他们的文学创作中。我们在重新发明教学机器时，需要考虑开发新的课程，既兼顾人的修养提高和知识获得的教育需求，又顾及公众对娱乐的需求。通过科幻小说的创造性利用，我们或许能够重新发明教学机器，使其在某种程度上既能面对科学技术带来的挑战，又能吸引公众阅读回到文学领域，进而避免文学研究这门学科的可能消亡。

数码游戏：文学的路由器

作为一种文学体裁，科幻小说已经存在了一个多世纪，有人会说它和新媒体和新传播关系也不大，岂能联系文学和数码文化？对于大众而言，毕竟对数码游戏和界面文化的兴趣已经取代了对文学的兴趣。在这个世界上，亿万大众沉湎电子游戏，削弱了人们对文学的兴趣，对文学造成极大伤害。如此说来，数字游戏可以看成文学的首要敌人。不过，我们如果愿意对此现象进行深入思考，我们也许会产生一个有趣的想法：能否让数码游戏成为文学研究的盟友？在数码游戏中，电子游戏最为盛行。与小说和史诗一样，电子游戏具有虚构性和拓展的叙事特征，有着抒情诗般微妙的情感、主题和象征，有着影视剧的故事性特征、移动的形象、鲜明而令人兴奋的音乐暗示和视觉画面。另外，电子游戏具有大多数艺术媒体的优势，却没有它们的局限。对数码游戏进行形式和技术层面的分析，我们甚至可以发现电子游戏和乔伊斯的《尤利西斯》这样的文学巨著之间有着内在联系。我们哀叹电子游戏极大程度上削弱大众对诸如艾略特的《荒原》或者乔伊斯的《尤利西斯》文学经典的兴趣，但似乎没有注意到另一种可能：在我们这个时代，电子游戏和文学也可能成为看起来很不可思议的床伴。审视一下电子游戏和实验性文学作品的内在关系，我们虽然不太可能把电子游戏转变成传统意义上的文学，但却有希望将其改造成像印刷术那样促进文学传播的工具，至少可以使其成为一种文学的路由器（a portal for literature）。

艾略特的诗歌曾经改变了人们的诗观，乔伊斯的小说改变了人们的小说观，确定了小说可能取得的成就。乔伊斯生活于20世纪的前四分之一时期，当时，摄影、电能、内燃机和刚起步的电影是主导科技，电子技术尚未成型，不能带来当下如此高速的信息传播。但是，在当时，这些也足以让他意识到艺术和技术的相互关联，并试图通过创新性地处理内容和形式、媒介和信息之间关系，来发现创作灵感，继而掀起文学创作领域的一场革命。乔伊斯首先意识到内容和形式不可拆分，在《尤利西斯》中，他天才般地践行形式实验，通过形式产生内容。随着《尤利西斯》的面世，可能乔伊斯自己都没有意识到，他已经开始了早期界面文学（interface literature）的创作，把不同方面的文本元素融为一体。事实上，他和达芬奇或者古滕堡这样的技术大师没多大区别。有人甚至觉得可以把他看作一种电脑程序员，在《界面文化》一书中，美国研究界面文化富有盛名的史蒂文·约翰逊（Steven Johnson）提出了一个令人不可思议的问题“1922年，乔伊斯出版了《尤利西斯》，革命性地改变了我们的小说观，小说原来可以是这个样子。在当时，他和古滕堡有什么不同呢？”（Johnson 2）他自己的回答是这样的：“在当时，你看不出来。其实，乔伊斯是位技术高超的能工巧匠，围绕着书本和机器

敲敲打打，创造出了前无古人的作品”（Johnson 2）。乔伊斯时代的和当代的读者都认为他是文学家，是位语言艺术家，但是，约翰逊的看法出人意料之外却在情理之中：“从我们后来者的有利视角来看，他很容易成为一名程序员，在印刷平台上编写程序。古滕堡带来的是硬件，乔伊斯开发的则是软件”（Johnson 3）。与此同时，约翰逊又换个视角审视，认为“古滕堡对当时的手工抄写技术的改进，其原创性和深刻性不亚于《尤利西斯》最后一章中茉莉·布鲁姆的独白”（Johnson 3）。约翰逊如此类比的逻辑是什么呢？他觉得乔伊斯和古滕堡都拥有惊人的想象力，既是艺术家，又是能工巧匠，“古滕堡创造了印刷机器，乔伊斯使用它进行创造性编程，古滕堡谱写了原创的主调，而乔伊斯则演出了雄壮激昂的变奏”（Johnson 3）。事实上，如果我们从计算机生成多平台文本视角出发，审视乔伊斯的小说实验，有理由认为乔伊斯是超文本（hypertext）创作的先驱者，他的实验性创作融合了不同语言、历史事件和形式模板，他的做法与当下艺术和技术相融合的界面设计并没有什么不同。

乔伊斯意识到“怎么写”可以改变或者决定“写什么”，这其实就是表达了麦克卢汉所说的名言：“媒介即信息。”创作中，乔伊斯使用大量语言和语言风格，他的文学语言有一种力量，可以使他的作品近似于计算机技术带来的多平台文学作品。创作《芬尼根守灵》时，乔伊斯像一个界面设计师一样工作，以至于他的研究专家们觉得该小说就是一部巨大的密码本。小说以“十种雷霆”的篇幅，暗暗地融入了整个人类文明史的循环模式。在小说中，每个“雷霆”都由100个字符的合成词构成。设计这些合成词时，乔伊斯所做的实际上就是一个语言游戏，这与计算机编程没有什么不同。有趣的是，麦克卢汉在乔伊斯小说的启发下研究人类史上的战争，展示小说中每篇“雷霆”和技术的关联，而技术决定了人类的历史发展（McLuhan 46）。有关乔伊斯小说中合成词的确切意义，存在很大争议，读者必须拆解这些合成词，分割开来进行解读，问题是，拆分开来的又是来自不同语言的新的合成词。文字层面看，可以说乔伊斯在创造一个文字游戏，这和界面设计师创作的电子游戏没有什么不同。在乔伊斯的小说中，“每句话都有着不同的阐释可能”（Benstock 6）。而且，乔伊斯像电子游戏设计者那样，花费大量的时间在他的小说中设计各种各样的字谜和有待读者去破译的文字游戏，他在文字游戏设计上花费的时间大大超过电子游戏设计者。《芬尼根守灵》的他完成竟用了长达十七年时间，远远超过任何一个电子游戏。电子游戏设计不同层次的玩法，挑战玩家的智商和毅力。乔伊斯的小说也是如此，读者水平越高，花费的时间越多，破译的文字游戏就越多。他曾不无得意地说，他在其小说中编织的字谜和事谜足够让文学研究者忙活上一百年。乔伊斯并不是危言耸听，至少，麦克卢汉父子两代人就为破解乔伊斯的迷宫而花费了大量的时间和才智。因此，不管是字面上，还是引申含义上，乔伊斯的小说都可与电子游戏相提并论。也是出于这个原因，经常有人觉得乔伊斯小说就是文字游戏。

就界面文化而言，我们可以把乔伊斯看作后现代、后人类、后文学、后技术时代知识分子的先驱。但是，如果从传统意义上的文学可能死亡的角度出发思考，乔伊斯

的小说就有些不是那么简单的微妙之处了。数不清的人不吝美言赞颂《尤利西斯》，认为它是杰出的语言艺术作品，可能是人类文字史上最精彩的作品。但是，在评论家对该小说的大肆赞美与读者的阅读和理解的真实经历之间却存在着巨大的鸿沟，这就是问题所在。绝大多数读者承认自己无法读完小说，即便是很多英语文学教授也承认自己没有从头到尾读完。怎么会有一方面赢得高度评价、另一方面没有多少人阅读的窘境呢？答案十分简单，一言以蔽之，因为读者读着读着就会对乔伊斯擅长且乐此不疲的语言游戏感到兴致索然。出于这个原因，也有人批评这部小说，觉得它是一个无聊的语言游戏，这样的文学作品读起来毫无乐趣可言。

乔伊斯的小说和电子游戏都是游戏，但是，效果差异却有天壤之别，前者是华丽的失败，后者是毁灭性的成功。乔伊斯的小说是小说界最精妙的作品，但是，却无法吸引众多读者。电脑游戏毁掉了成千上万男女老少的的生活，但是，在全球范围内，却能吸引了大量玩家，取得了巨大成功。如果乔伊斯所作所为和界面设计师没什么不同，那么，为什么读者会对他的小说敬而远之呢？相反，老老小小的玩家，尤其是年轻人，却不会对电子游戏产生厌恶。我觉得乔伊斯的文字游戏没有获益于界面技术，在他的时代，还没有界面，数字技术在当时属于遥远的未来。如果他活在电信时代，完全有理由认为，他会在小说创作革新时会融入电脑制图、电子游戏和界面文化。乔伊斯的作品可能过于玄奥，让人望而却步，但是，以罗兰·巴特的阅读理论看来，却是可写文本（writerly text）。在后结构主义者看来，理想的文本可以鼓励读者走出被动消费，进入协商式阅读模式，这离不开读者的主动参与和想象力的发挥。在这方面，电子游戏相当有效，可以充分调动了玩家的主动性和想象力。罗兰·巴特把文学文本分为两类：一类是可读文本（readerly text），另一类是可写文本（Barthes 4）。前者鼓励读者被动地消化吸收文本，享受被动的阅读乐趣，毕竟，作者已经编造好一切。后者则鼓励读者积极参与阅读，因此，读者可以成为文本的共同作者和意义的共同建构者。我可以冒昧断言，有着延伸叙事功能的电子游戏是一个可写文本，玩家的乐趣就在于不仅仅可以阅读和玩游戏，而且可以调动自己的想象力和天赋。如果玩家只能被动地玩游戏，那么，游戏就会变得无趣，且难以为继，无法玩下去。与阅读可写文本一样，玩电子游戏的乐趣在于玩家的积极参与。同时，与文学作品一样，电子游戏也可以有道德教化功能，但前提是它得在设计时把经典文学作品的教化功能纳入其中。如果电子游戏开发者有意识地把道德情感注入游戏，那么，就可以强化游戏的教化功能。如果能这样，电子游戏就可以丰富人们生活，做出自己的重要贡献，而不再对大众生活产生毁灭性的威胁。

在日常生活中，电子游戏已经漫不经心地闯入传统文学的领地。过去的十几年时间里，日本、韩国和中国的电子游戏研发者们推出了基于中国流行古典小说《三国演义》的人物和故事的游戏，这些游戏在远东吸引了老老少少成千上万的玩家。目前，电子游戏对文学的吸收非常有限，而且，也仅仅局限于叙事层面，在其他方面，还只是计算机生成的游戏。如此一来，全世界的人都指责电子游戏，认为它祸害了广大年轻人。

但是，我认为，只要电子游戏融入足够的文学叙事，同时，足够关照文学的教化功能，会催生新的界面文学，融合电子游戏、科幻小说和文学杰作，进而取代现在的电子游戏，拯救那些沉湎于电子游戏而不能自拔的玩家们。我很高兴地注意到，互联网上在介绍《三国演义》电子游戏的网站上也介绍有关小说《三国演义》的知识，如《三国演义》的故事，《三国演义》的读后感，甚至还有《三国演义》的全集下载。这一情况似乎证实了笔者的预见，即以文学经典为蓝本的电子游戏会产生爱屋及乌的效果，引导年轻读者对文学经典产生兴趣。西方世界也出现了以经典小说为蓝本的电子游戏，比较流行的有以罗马诗人奥维德（Ovid）的《变形记》（Metamorphosis）改编的电子游戏，而且还出现了以电子游戏为蓝本而写成的通俗小说。这种逆向书写也证明了电子游戏和文学作品并不是水火不相容的敌人。

基于以上原因，我们有理由认为电子游戏有潜力成为这个时代最好的故事载体。在笔者看来，如果我们希望电子游戏成为后文学文本，电子游戏理论需要更新其意识形态和理念。目前，电子游戏有两种理论：游戏论和叙事论。叙事论者认为电子游戏是一种叙事媒介，其叙事功能奠基于网络游戏和互动小说，游戏提供一个虚拟的故事世界，玩家置身其中，应对发生的一切。游戏论者认为电子游戏本质上就是游戏，开发游戏时，必须明白这样一个前提：只能遵循游戏逻辑，聚焦嬉戏和娱乐。尽管游戏论者没有否认人物、情节、事件和其他传统电子游戏元素，他们坚定地认为，对于电子游戏，叙事功能应该排在次要位置，甚至可以看作是附带的。很显然，前者对文学和文学研究友好，而后者则不然。但是，两者都没有关注传统文学叙事的教育和道德教化功能，这些从游戏理论家和学者们的探讨和争辩中明显可以看出，他们完全忽视了历史悠久的文学叙事的教化功能，注意力几乎全部聚焦于游戏的技术层面^⑤，这种忽视直接导致了今天社会上电子游戏带来的种种恶果。

为了让电子游戏成为文学的朋友，设计者们得在开发过程中吸纳更多的经典文学作品，同时，考虑传统文学的道德教化功能。直到现在，只有寥寥几部经典文学作品进入了电子游戏。经典文学作品和电脑游戏的融合引起了学者的忧虑，他们不知道这是经典文学作品的复兴还是无可奈何的沉沦。尽管如此，这样的实践还是可以让文学在STEM学科重压之下有了复兴的机会，因此，探索文学的游戏化是必要的。我相信，如果游戏公司没有完全屈服于资本主义的逐利政策，愿意承担他们的社会责任，那么，数码游戏和文学作品的融合可以带来一种崭新的文学体裁，堪与传统文学作品相提并论。但是，他们是否能够抵制晚期资本主义的逻辑呢？能否自觉抵制无形的市场之手呢？笔者认为，这才是问题的关键所在。

结语：走向大文学时代

在两种文化的分离趋势不断加剧的当下，我们需要树立一种新的文学观念，以便对已经来临的“后文学”（post-literature）时代做好准备。除了传统的涵盖诗歌、小说、戏剧和散文的狭义文学外，我们还应该发展泛指所有形式书写的广义文学观，将影视剧、流行歌曲、网络小说、漫画、博客甚至电子游戏等悉数囊括在内。应当看到，在这样

一个全球化通信时代，扩大文学的范畴，提出广义的文学观念，将一切形式的文学都纳入教学研究体系的做法并不是对传统文学观念的摒弃，而是一种主动调整，以便吸纳多种传统文学的嬗变和创新形式，从而更好地应对技术变革带来的挑战。新的文学概念可以将一切文本（文字与视觉的）分为两个范畴：“小文学”（small literature）和“大文学”（big literature），前者指狭义文学，后者指广义文学。小文学是精英书写的文学作品，“大文学”是广义人文的称谓，可包括数码技术产生的文本在内的一切书写形式。新概念的提出在保留作为精英书写的“小文学”的同时，也许能重新发明教学机器，迎来电讯时代文学的复兴，走向文学的新时代。关于“大文学”和“小文学”的概念，笔者在另一篇文章中做了详细的概念性探讨，在此只是提及其核心思想。本文对科幻小说和电子游戏与两种文化和精英文学之关系的探讨，只是朝着大文学时代迈进的一小步。

注解【Notes】

① “后文学”（post-literature）指的是在后现代和电讯时代有别于传统文学的文形式，这一新概念描述当代文学艺术领域中各种不同创意形式在书写层面的杂糅、融合、共存和变形。

② See Alvin Kernan, *The Death of Literature* (New Haven: Yale UP, 1990); Michael Bérubé, *The Employment of English: Theory, Jobs, and the Future of Literary Studies* (New York: New York UP, 1997); John M. Ellis, *Literature Lost: Social Agendas and the Corruption of the Humanities* (New Haven: Yale UP, 1997); Robert Scholes, *The Rise and Fall of English: Reconstructing English as A Discipline* (New Haven: Yale UP, 1998); Carl Woodring, *Literature: An Embattled Profession* (New York: Columbia UP, 1999); Edward Said, “Restoring Intellectual Coherence,” *MLA Newsletter*, Vol. 31, 1 (Spring 1999); J. Hillis Miller, “Literature Matters Today,” *Substance*, Vol. 42, 2 (2013):12-32; and *Literature Matters* (London: Open Humanities Press, 2016).

③有关 cyborg 的最早定义，参见 D. S. Halacy, *Cyborg: Evolution of the Superman* (New York: Harper and Row Publishers, 1965)。该书作者将 cyborg 定义为使用机器增强自身能力的人，不仅指在体内植入高科技部件的人，也包括使用原始工具的劳动者和使用原子能的科学家。正是基于这个定义，笔者将须臾不可离开手机和电子产品的当代人类视为赛博格。

④ See Gu Ming Dong, “Frye and Psychoanalysis in Literary Studies: The West and China,” Jean O’Grady and Wang Ning, eds., *New Direction in N. Frye Studies* (Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press, 2001) 239-64。改写过的文章以 “The Universal Significance of Frye’s Theory of Fictional Modes” 为题刊登于 Jean O’Grady and Wang Ning, eds., *Northrop Frye: Eastern and Western Perspectives* (Toronto: U of Toronto P, 2003) 162-76。

⑤ See Mark Wolf & Bernard Perron, eds., *The Video Game Theory Reader* (New York & London: Routledge, 2003); 尤其是 Gonzalo Frasca, “Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place,” Marinka Copier & Joost Raessens, eds., *Level-up: Digital Games Research Conference* (Utrecht: Utrecht University, 2003)。

引用作品【Works Cited】

- Barthes, Roland. *S/Z: An Essay*. New York: Hill and Wang, 1974.
- Benstock, Bernard. *Joyce-Again's Wake: An Analysis of Finnegans Wake*. Seattle: U of Washington P, 1965.
- Derrida, Jacques. *The Post Card: From Socrates to Freud and Beyond*. Trans. Alan Bass. Chicago: U of Chicago P, 1987.
- Eagleton, Terry. *After Theory*. New York: Basic Books, 2003.
- . *The Illusions of Postmodernism*. Oxford: Blackwell, 1996.
- Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton: Princeton UP, 1956.
- Ghosh, Ranjan and J. Hillis Miller. *Thinking Literature across Continents*. Durham and London: Duke UP, 2016.
- Gu Mingdong. "The Universal Significance of Frye's Theory of Fictional Modes." *Northrop Frye: Eastern and Western Perspectives*. Ed. Jean Grady and Wang Ning. Toronto: U of Toronto P, 2003. 162-76.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or the Logic of Late Capitalism*. Durham and London: Duke UP, 1991.
- Johnson, Steven A. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create & Communicate*. New York: Basic Books, 1999.
- Lyotard, Jean-Francois. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: U of Minnesota P, 1984.
- McLuhan, Marshall. *War and Peace in the Global Village*. New York: Bantam, 1968.
- Snow, C. P. [1959]. *The Two Cultures*. London: Cambridge UP, 2001.

责任编辑：黄 晖