

以文为戏：数字时代文学的游戏批评范式

黎杨全

【摘要】数字时代的文学让批评面临困境，对此我们不仅要探讨相应的批评方法与评价体系，也要思考批评范式的转换。数字时代的文学呈现游戏转向。读者消费活动基于玩乐心理，表现出游戏化趋势，作家创作走向数据库的重组，遵循游戏的复数故事逻辑，传统“原作—仿作”的关系被“系统—创作”的关系取代，现实中玩游戏的经验也融入了文本中，体现出游戏经验在文学中的再媒介化。对此需针对性地建构文学的游戏批评范式。从游戏批评范式看文学，能较准确地把握数字时代作家与读者的文学活动，看清文学文本的深层变化，也能解释随网络兴起的泛审美、半审美现象。

【关键词】数字时代；游戏批评；以文为戏

【作者简介】黎杨全，华中师范大学文学院。

【原文出处】《文学评论》（京），2023.1.55～63

【基金项目】本文系国家社科基金重点项目“数字资本主义与新媒介文艺的转型研究”（21AZW002）的阶段性研究成果。

数字时代的文学让文学批评面临困境，批评家难以介入媒介场域、缺乏有效的批评方法与评价体系，等等，都是造成困境的原因。不过，缺乏适宜的批评范式也是关键要素，传统批评范式常有言不及物之感。数字时代的文学呈现明显的游戏转向，我们需从游戏角度去理解文学活动，建构文学的游戏批评范式。已有不少成果探讨游戏对数字时代文学的影响，不过主要围绕网络游戏对网络文学文本层面的影响展开，本文的探讨不限于网络游戏、网络文学，也不限于文本层面，而是从作为人类娱乐活动的“游戏”出发，认为游戏化是数字时代文学活动的世界性现象，不仅从文本层面考察游戏经验的再媒介化，也从读者的游戏动机、活动机制与作家创作的游戏逻辑等方面去分析，并在此基础上提出文学的游戏批评范式。目前在文学领域还没有游戏批评的说法，本文讨论数字时代文学的游戏批评范式，是指从游戏的视域对文学展开的批评。

一、“文本作为游戏”：文学的阅读动机与活动机制

游戏是快乐的，这种快乐在释放用户主体性的

数字时代得到充分体现，文学的消费活动在很大程度上成了一种基于玩乐心理的游戏。

英国学者威廉·斯蒂芬森主张从游戏范式来理解传播，认为大众传播研究严重忽视游戏元素，应从传统信息理论走向游戏理论^[1]。传统传播效果研究将信息刺激与受众反应之间看成线性关系，忽视其个体差异与精神复杂性。在斯蒂芬森看来，用户在传播中是体验快乐的主体，比如人们看报纸，并无明确目标，而是随心所欲浏览，成为自主性游戏。游戏一词凸显人的自由意志，斯蒂芬森反对传播研究“社会控制”的效果研究误区，也反思了法兰克福学派的传播批判主义，体现了人本主义精神，媒介与信息成为受众游戏的对象。

斯蒂芬森强调从信息范式走向游戏范式，这种范式转换显然在当下具有很大的阐释力。当代社会是闲暇社会，网络兴起后，数字化休闲更是成为人们的日常生活，网络聊天、角色扮演、自拍展示、操控、互动、恶搞、玩梗……网民种种行为都带有游戏性。赫伊津哈将游戏看成人类文化中本体性的存在，这

种本体性在数字时代得到真正展现。这一特点也表现在文学上,网民对文学的态度主要基于游戏心理,对文学的阅读、“代入”、戏仿、分享、玩梗、吐槽,以及二次创作,主要是为了“好玩”。需要注意的是,游戏性并不限于娱乐性较强的大众文学的消费活动,而是指整个数字时代的文学,不管是大众文学还是精英文学,只要它在网上被消费,都会出现游戏行为。比如传统经典《红楼梦》,网络上有大量关于它的角色扮演、玩梗与二次创作,又比如超文本文学、超媒体文学,对它们的阅读与互动本身就带有游戏性。当然这不是说以前的文学消费活动没有游戏性,而是说在当下游戏性成为一种重要趋势。

文学消费活动的游戏化实际上是历史趋势。游戏与艺术、文学的游戏性与社会性早期处于交融状态,此后开始分离,或强调文以载道,或走向感官游戏。书面文化制约了交互的游戏性,不过也有一些文学实验试图突出读者的主动性,尤其是后现代文学让阅读走向游戏化。在理论上,读者反应批评、接受美学、阐释学、后结构主义、解构主义,都将游戏视为开放性文本的原型。数字技术兴起后,人们可以随意操作文本,文学消费进一步凸显了游戏性,如乔纳森·卡勒所说,“通过种种算法或者程序创造出无数的组合可能性……它们可能会导致这样一种趋势:将文学作品重新想象为某种可以演奏的器具或者是可以玩的游戏”^[2]。

针对20世纪后期以来文艺的这种新变化,瑞安认为文学活动范式正从“文本作为世界”(the text as world)转向“文本作为游戏”(the text as game)^[3]。她发现“虚拟”(virtual)在词源上有“仿品”(fake)与“潜能”(potential)两种含义,文学虚构也呈现相应两极,可分别用“文本作为世界”与“文本作为游戏”这两个根隐喻来理解。借鉴可能世界理论,瑞安认为文本构筑的“世界”具有本体性,读者通过“再中心化”而“沉浸”其中,同时文本也发挥“潜能”作用,如同等待演出的乐谱,成为可操弄的“游戏”。如果说“文本作为世界”强调沉浸,“文本作为游戏”突出的则是自反性,前者在现实主义文学中达到巅峰,后者在后现代小说、超文本文学中占上风,不再是营造世界及其幻

觉,而是打破沉浸,将文本游戏化。

可以发现,瑞安等人的理论主要基于“读者—文本”的关系,强调读者对文本的交互。不过数字时代文学消费的游戏性不只在读者与文本的关系,还在于主体之间的群体交往。网络阅读与传统阅读的不同在于,论坛环境可以随时交流,社交媒体强化了这种倾向,人们边看故事边讨论,并不是瑞安所说的要么沉浸要么交互的状态,而恰好是两者转换的自由。“文本作为游戏”概括的是后结构主义文本理论及实践,如果说作为“世界”的文本主要是大众化文本,那么作为“游戏”的文本则是精英化的超文本、视觉诗歌、后现代小说等^[4]。然而数字时代并不只是后现代小说、超文本的精英文学,也可能是中国网络文学、日本轻小说这种流行文艺,后者具有二元性:一方面不是精英文学,而是大众化文本;另一方面又非传统“沉浸”式欣赏,而是因社交不断打破沉浸,具有游戏性。显然瑞安等人的理论无法完全阐释这类游戏化现象。

值得注意的是,中国传统文论也有“以文为戏”的说法,并提供了西方理论之外的思考路径。裴度曾批评韩愈那种游戏写作倾向:“不以文立制,而以文为戏。”^[5]经后世学者阐发,“以文为戏”渐成中国文论重要概念。“以文为戏”就是以游戏态度对待阅读与写作。韩愈在《毛颖传》中以史传笔法为毛笔立传,充满戏拟与反讽,读者也视其为游戏之作,这与瑞安所说“文本作为游戏”相通,而韩愈的文人身份与案头化写作,也让“以文为戏”类似于精英化的文本嬉戏。

不过,“以文为戏”还指涉其他情况,被古人用来形容传统文学“跨进跨出”的艺术特征。在《水浒传》第三十回,武松杀了一个丫鬟,另一个见状欲走,却“惊得呆了”。叙述者此时插话:“休道是两个丫鬟,便是说话的见了,也惊得口里半舌不展!”金圣叹评点道:“忽然跳出话外,真是以文为戏。”^[6]叙述者的评论打破了沉浸,具有游戏性。脂砚斋在评点《红楼梦》中的“跳出话外”时,同样认为这是文学的游戏化:“又忽作此数语,以幻弄成真,以真弄成幻,真真假假,恣意游戏于笔墨之中。”^[7]“跨进跨出”是中国艺

术较为突出的特点。中国小说时常有干预叙述,人物视角与说话人视角呈现流动性。这种跨层在中国戏剧、曲艺表演中也相当常见,戏谚“一人多角,跳进跳出”,指的就是这种特点。

这种“沉浸—交流”的混淆状态,同样呈现的是“文本作为游戏”,却不同于瑞安所说的精英化文本嬉戏,因为二者基于不同的文学经验。瑞安的理论奠基后结构主义,这仍是一种个人化的、限于文本本身的文学实验。在这一点上,西方学者仍深刻困囿于印刷文化视野。沃尔特·翁曾将德里达等人称为“文本主义者”,认为他们对文本特征的分析闪耀着思想光芒,但耐人寻味的是他们又最受制于文本意识形态。在他看来,出路在于摆脱印刷文化视野,从口语文化去理解^[8]。对瑞安来说也是如此,面对后现代、超文本文学,必然难以从口语文化角度去理解“文本作为游戏”,而中国文学“跨进跨出”的叙述程式,与说唱艺术初始对小说、戏曲的影响有关,这与当下数字媒介重建口头文化经验相通,契合了数字时代社交性、群体性的游戏化消费活动。从“文本作为游戏”延伸到“以文为戏”,表明数字时代文学消费的游戏化呈现多种形式,而中西文论可就此展开对话。

在斯蒂芬森看来,大众传播并非一开始就具有游戏特点,而是消费时代的产物,丰裕社会形成了“他人导向”(other-direction)潮流,人们关注琐碎商品和有限需求,所有这些快乐,没有深刻的承诺^[9]。这类似于日本学者东浩纪所说的后现代动物,人们对人性化的“优越愿望”不再感兴趣,而是像动物般活着,追求快乐、崇尚消费、依赖媒介,结成同好群体。数字媒介强化了这种趋势,对很多读者来说,互动、分享、二次创作……与其说是类似于传统文学阅读那样欣赏文学之美、获取知识、接受教诲,不如说是在游戏。从游戏范式来理解文学消费活动,才能真正看清当下文学状况。

二、数据库写作、故事生成机器与游戏逻辑

数字媒介的兴起使得理论上人人都可以创作了,比如中国网络文学在商业机制刺激下产生了海量的网络作家,网上还有网友大量的二次创作,那么

这种创作遵循何种机制呢?

大塚英志在鲍德里亚的基础上提出“物语消费”的说法。鲍德里亚认为消费成为符号消费,传统政治经济学已然失效,不仅如此,它还成了让我们错失真正批判对象的拟像,因此应走向符号政治经济学。大塚英志认为,在宏大叙事终结后,大叙事的冲动转移到了亚文化之中,一集集剧集背后是作为替代物的“虚构大叙事”,也就是说,消费的不只是文化产品本身,最先消费并赋予这些商品以价值的,是作为背景存在的大叙事或秩序^[10]。在此情况下,符号消费走向了物语消费(故事消费),这是消费社会的新阶段。

所谓虚构的大叙事,并不是指各集碎片联系起来的整个大故事,而是背后的世界观,即各种设定、要素的集合,它是不可见的,是一种元叙事的存在,利奥塔认为大叙事给知识提供合法性,同样,这个元叙事也给碎片化故事提供了衍生根据。大塚英志认为游戏的程序正是这种大叙事。游戏程序是被编码的数据的总和,是不可见的存在,玩家被吸引着不断根据个别剧集的信息、地图或攻略去挖掘这个隐藏的秩序,即虚构的大叙事。

在此基础上,东浩纪又进一步提出“数据库消费”的说法,认为在“没有他者的充足社会”中,人们的态度正在“动物化”^[11],按照“欠缺—满足”模式行事,不仅大叙事终结了,虚构的大叙事也不复存在,只有作为数据库(设定、要素的集合)存在的大型非叙事,消费者对数据库的要素进行组合,生成了一个拟像,这就是二次创作。

大塚英志与东浩纪的观点存在明显差异,后者解构了前者,不过都强调了设定、要素系统的重要性,并认为在此基础上形成了新的创作关系。大塚英志认为物语消费的危险性在于,“如果消费者掌握了大叙事,他们将能够自由地生产自己的小叙事”^[12],掌握了设定、程序之后,消费者就可以借用这种设定再创作了。这种创作并非抄袭,不再是原作与仿作的关系,而是一种有可能动摇传统著作权制度的新生产关系。东浩纪认为,“在后现代当中,拟像和资料库的新对立逐渐抬头,取代了旧有的创作

与复制的对立”^[13]，在他看来，鲍德里亚的拟像理论没有区分拟像与资料库，拟像世界并非毫无秩序地衍生，其背后是数据库的支撑。

也就是说，一边是设定与要素构成的系统、虚构的大叙事(大塚英志)、数据库(东浩纪)，另一边则是将设定与要素不断组合后无数的拟像(二次创作)，由此“系统—创作”的关系取代了传统“原作—仿作”的关系。这种新的创作状况表现的是游戏逻辑，“将它比作电子游戏可能更好理解。在电子游戏中，被编码数据的总体对应着世界观。术语‘程序’可以定义为秩序，理解成存在于某特定电子游戏世界中可被提取的可能性的总和。与此相反，每个单独的情节对应一场游戏。玩家与游戏不同，导致每人玩同一个游戏会有不同的发展”^[14]。换言之，世界观与故事是分离的，现在是由数据库系统及其具体化后的不同版本生成的双层构造。不管是原作还是二次创作，都是基于系统框架之下的不同版本而已，如同玩家们在游戏程序控制下的不同玩法，相互之间已无主次之别。

游戏常被看成是数字媒介兴起后非线性叙事的典型样式，是创造复数故事的系统。有些学者认为游戏并不是叙事，然而这与游戏是不是叙事无关，从生产角度看，游戏构成了故事生产机器，玩家的经历可以有无穷变体，就如同瑞安所说的，假如把“作为规则体系的游戏”与“玩游戏的一次特定实例”进行区分，“游戏的叙事地位就很容易领会了”^[15]。“规则体系”就是上文所说的元叙事、系统、数据库，“玩游戏的一次特定实例”就是系统之下的一种故事版本。在此情况下，作为游戏与叙事重大差异的开放性，反而成了游戏被视为故事生成机器的可能性。显然，游戏的二元结构(系统与个人化版本)深刻地表现了当下创作的原理。

系统与个人化故事的二元构造透露出结构主义的味道，不过生产关系之所以产生质的变化，根源在于数字时代与结构主义语境决定性的不同：现在不只是由作家创作，也是由海量的消费者创作。作品总是被解析并要素化，形成无边无际的数据库，用户则于其中不断重组。以前是先有了原作，然后有仿

作；现在是先有了数据库，然后有了数据库之下通过不同“读取方式”形成的各种个人化叙事。

游戏深层的符号串(程序、系统、元叙事)需要玩家通过操作“玩”出来，呈现为个人化的版本。创作的这种游戏构造契合了网络的深层原理。在印刷文化中，作品与交互界面往往是等同的，而在数字媒介中两者是分离的，决定表层的并不只是深层，还有用户读取顺序的变化。借用阿塞斯的遍历文学(ergodic literature)理论就能明白这一点。“遍历性”(ergodicity)强调受众不是直接接触内容，而是需借助媒介与操作在文本系统中获得信息。信息来源的符号序列(verbal sign)、呈现的媒介(medium)与操作者(operator)共同决定了文本机器(the textual machine)的输出结果^[16]。文本机器即前述“系统”，输出结果即个人化“故事”“拟像”“二次创作”。遍历文本有古老历史，却是在数字时代才真正成为主导文化逻辑。

创作基于游戏逻辑，如同玩家的一种玩法，从游戏世界秩序中抽出一系列要素组合，如果其他人成为作品主角或玩家，也会有无数其他故事存在，这是与抄袭有细微差别的创作状况。不过在这一点上不宜走向极端，数字时代多种文化生产同时并存，著作权与个人独创性仍然有效。但应注意到数字时代的写作的确形成了基于游戏逻辑的不断重组状况。不仅大塚英志、东浩纪所说的动漫、影视或轻小说是如此，中国网络文学同样成为套路的集体生产，网文圈流行“融梗”的说法，即套路、设定成为公共财产，无数网文之间互相借鉴，“融梗”究竟属于抄袭还是借鉴，在网文圈存在巨大争论，这种争论本身表现了新的写作关系的来临。

可以看出，数字时代创作的游戏逻辑类似于口头传统：“在游戏和口头叙事当中，文本都是由诗人/玩家即兴编织。”^[17]不过我们也要看到二者的区别，口头传统是口头吟唱，而游戏更强化了操作、互动的含义，其不断重来的复数故事系统与数字媒介的联系更紧密，更适合用以理解当下的文学生产原理。需要注意的是，创作的游戏逻辑与人们是否运用游戏无关，体现的是游戏的故事生成机器的作用。

在数字时代,人们基于游戏逻辑的二次创作动机不断衍生。世界观与故事的分离,意味着二次元角色本质上是元叙事的,换言之,它是游戏一样的存在,可在不同文本类型中实现生的复数化与死的重置。无数消费者不断改变故事结局,释放其超叙事性。在系统化的元叙事支配下,故事总是以不同版本、不同结局、不同媒介样式展开。在深层次上,游戏逻辑表现的是文学写作在由单向性印刷媒体向非线性数字媒体转向之后的结果。

三、以戏为文:游戏经验在文学中的再媒介化

在数字时代,现实中玩游戏的经验也对文学活动产生了广泛影响,这是游戏经验在文学中的再媒介化。在日本,任天堂“勇者斗恶龙”系列游戏的流行,使得“游戏讲故事”的认知成为玩家间的常识,这对20世纪80年代及其后日本新文学的发展起到了重要的作用^[18]。游戏也渗透进了网络文学、轻小说、科幻文学中。网络土著民的文化背景普遍融入游戏体验,生成游戏式审美体验与想象力。

我们可以把游戏经验的再媒介化称为“以戏为文”,这种倾向非常明显,比如中国网络文学世界地图的架构、人物冲突的营造、升级结构的套用、先抑后扬的情感节奏……都充分借鉴了游戏经验。游戏对文学的这些直接影响一目了然,学界多有讨论,本文不再赘述,而是试图思考其深层影响。在我看来,游戏对文学的影响不只是停留于搬用手法、元素或设定,而在于成为无法摆脱的想象与思维框架,它们往往是无意识与深层化的。对读写双方来说,游戏体验不是在写作或阅读时才出场,而是作为一种心理结构已经先在地起作用了。

从审美经验来看,这种深层化首先体现在文学审美中融入了“玩”的经验。读写双方对这种“玩”是心领神会的,如果不是玩家,是难以感受到这种游戏性审美经验的。日本作家平野启一郎的小说《日蚀》在1999年获得芥川龙之介奖,学者中西进认为小说情节颇为独特,给读者设置了“猥杂的流程”——明明早就可以到达目的地了,却还让读者不停绕远路。大塚英志认为,中西进惊讶于这种写法,但其实读者“很容易进入”,因为读者掌握了“这类慢吞吞”

的“既视感”,而这个“既视感”的原型正是“游戏”:

不管如何考虑,这都是在电视游戏上玩RPG游戏时的感受。总之,尽管已大致了解了探索对象,但是在主角到达目的地之前,还是要绕各种各样的远路,不断遭遇许多莫名其妙的人,在进入村庄之后,又必须走遍村庄的每个角落。因此,好不容易以为可与目标人物碰面了,但在此之前仍要忍受森林与洞穴的折磨。中西进紧接着在刚才引用的部分里将之形容为“延迟”的想象力,但我以为它的原型不就是电视游戏一样的东西吗?^[19]

显然,这里表现的是深层的玩游戏经验对写作的制约。游戏需要不断完成任务,必然设计重重可行的路径,文学描写一般追求简洁,受限于固有文学视野的读者与批评家难以看出来,也难以理解。

这种误读也表现在中国网络文学中。比如与传统文学相比,网络文学对“世界”的虚构引人注目,往往是让人叹为观止的异世大陆、魔法位面。对此人们常以“架空性”笼统称之,并不重视。但只是这样理解是不够的,需要注意到这与“玩”的体验有关。传统武侠的主角更愿意浪荡江湖而不是改造天下,江湖相对庙堂来说,是一个更加自由的他者想象,然而在网络文学中,主角却总有改造世界的野心,在不断变强的过程中,不断改变周围、城市、国家、历史、世界甚至宇宙。对世界的征服与改造,固然是为了满足读者的幻想,但背后呈现的是游戏中对世界的塑造与操控。游戏包括了各种世界设计,玩家的操控决定着游戏世界的生成。网络文学常被理解为想象力的发达,或者脱离现实,但它其实并非传统的纯粹想象,而是更具动作意味,渗透的是操控与改造世界的体验,它也不是纯粹的脱离现实或再现现实,而是建构现实。

又比如,网络文学特别突出“爽”与“代入感”。如果从传统文学视野来看,“爽”“代入感”会被认为不过是迎合网友白日梦的轻薄写法,但实际上,它们融入的是“玩”游戏的体验。玩家依赖第一视角,是玩家“自己”在玩,因此特别强调代入感。“爽”也是源于“玩”的经验,快感的生成与游戏的升级过关紧密相联。我们从中可以看出深受游戏影响的网文快感

与传统大众文学如金庸小说之间的区别:在金庸小说中,一招一式都有某种文化意味;而在网文中,快感更具有直接的视觉性、动作感与身体性。这种变化显然是“操作”的游戏经验带来的,也就是说,它不同于文学固有的体验,而是经过了“玩”经验的中介与过滤。

游戏不仅带来了审美经验的改变,在叙述方式上也融入了深层想象力。游戏的非线性体验也渗透到了文学中,大量穿越、重生、平行世界的描写表现了这一点。此类描写以前也有,但这种想象力在数字时代大规模兴起,与游戏不断重来的超叙事程式密切相关。在重生、穿越小说中,主角重生或穿越后开启人生或历史的其他可能,正是游戏重置经验的投射,或者说,重生、穿越其实是以小说形式表现出故事复数化、非线性这一游戏的本质。在日本轻小说中也有大量类似的写作。一般而言,超文本文学似乎是更能代表数字媒介非线性特征的艺术样式,但非线性也通过游戏经验渗透到了中国网络文学、日本轻小说这些似乎仍是书面文学的文艺样式之中。

同时这不只是一种非线性叙述,也是一种转叙。游戏天然具有转叙功能。相对于游戏中的故事世界来说,玩家既具有看见整个游戏进程的上帝视野,也是游戏中的一名角色,因此可在不同叙述层级间滑动;既是内部力量,又是外部力量,正是由于玩家不断的选择改变了故事进程。这种体验也投射到了数字时代的文学中,比如在穿越小说中,主角穿越过去并重构了历史走向,这属于外部力量改变故事世界的本体型越界。这也生成了网络文学中的奇迹原理,传统文学中生成奇迹的多是天外飞仙,网络文学则经常依靠穿越过来的玩家。日本轻小说同样如此,在故事人物无能无力时,采用的手法常常是“藉由故事外玩家的介入,而得以解决问题”^[20]。显然,数字时代的文学往往包含着外部与内部、现实与虚构的连接性叙述模式。表面上是作为一个对象的静观,实则处处体现着玩家/主角介入故事世界的建构主义,改变了观察者与被观察对象的严格区分,不再是指涉物单纯决定故事内容,而是对故事世界的建构决定了故事的指涉。

游戏经验的再媒介化改变了文学固有的结构,扩张了传统审美体验,生成了独有的叙述方式与想象力。人们不断提出文学终结论的说法,或许夸大其辞,我们既要看到游戏等新兴艺术压抑了文学,造成文学生存的危机,也要看到它扩充了文学,重建了文学的体验,把视觉、行动主义与可玩性逻辑以再媒介化的方式渗入其中。在此意义上,文学并不是衰落了,而是从另一极获得了生命力。

四、走向文学的游戏批评范式

可以看出,对数字时代的文学来说,读者活动、消费动机、作家创作原理、文本手法、深层审美体验、想象力都与游戏关系密切。基于固有文学视野的传统批评范式难以对其进行充分的阐释与评价,应凸显文学批评的游戏向度,建构游戏批评范式。我们可从以下方面入手。

(一)在文学观念上,注意到游戏性、游戏功能在数字时代文学活动中的重要性,这成为人们参与文学的重要动机与活动特征。

人们一般认为文学有认识功能、教育功能、审美功能等,其中审美功能具有基础地位,其他功能都以审美功能为依据与前提,有的学者在此之外又加上娱乐功能,并将审美功能与娱乐功能相区分,往往认为审美高于娱乐,娱乐有可能走向审美,但并非都具有审美因素。一般的文学概论教材较少提到游戏功能,或者笼统地以审美功能、娱乐功能代替。我认为在数字时代应适度强调游戏性与游戏功能。游戏功能不等同于娱乐功能,它当然有娱乐成分,但相比后者,它还凸显了交互、操作、打破沉浸等含义,与数字时代的文学活动更为契合。比如按瑞安的分类来看,“文本作为世界”对应的文学具有娱乐性,人们沉浸其中;“文本作为游戏”对应的文学,比如后现代小说、超文本文学,可读性差,需要读者努力探索,这是一种游戏,但娱乐性不突出,或者说恰好是反娱乐的。娱乐功能暗示了读者的被动性,游戏功能则更能体现主体性、参与感。游戏功能与审美功能有相通之处,都具有自由性、超越性,但相比审美的精英意味,游戏功能又带有世俗性、大众性,可以有效地把数字时代的泛审美、半审美现象涵盖进来。

从文学史传统来看,文学的娱乐功能、游戏功能经常遭到轻视与压抑。随着大众成为参与、互动的主体,数字媒介释放出被遮蔽的游戏性。面对数字时代的文学,用传统认识功能、教育功能、意义阐释、精英态度去理解并不完全适用,忽视了其娱乐性、游戏性,而从传统大众文化、娱乐功能去理解也是不够的,无法完全体现出数字时代的交互性、参与性与行动主义逻辑。游戏功能包含了娱乐、交互、交往等多重面向,比较契合数字时代的文学活动特征,也有助于理解当下文学的审美泛化状况。

游戏批评范式也便于我们辩证地理解游戏性,不去夸大数字时代文学活动的主体性。对文学文本的游戏表现了读者的主体性,不过从数字资本主义的视野来看,这种游戏活动可能又重新沦为了玩劳动。读者的各种游戏化活动既为资本提供了具有广告价值的大数据,也形成了免费的生产、传播劳动,带来了内容生产的源泉。现代社会成为功绩社会,劳动向日常生活扩散。当然情况也许并没有这么悲观,网友仍会生成“玩中之玩”,同时也不能将所有游戏泛化为劳动,不过我们需要注意到政治经济学的这些侧面。

(二)在文学接受场景中,由传统“文本—读者”二元关系走向“文本—表演者—读者”的三元结构。

传统文学接受活动主要是“文本—读者”的关系,而现在由于文学的游戏性,表演的重要性凸显了出来。乔纳森·卡勒认为在电子文本中“表演研究”将具有重要性,不再只是将文本当作阐释的符号,而是将之看作表演^[21]。如前所述,游戏逻辑与口头传统相似,游戏与口头叙事都将表演者置于文本与读者之间,现场表演口头叙事的诗人将隐含读者现实化,同时又是文本和受众之间的中介,而在游戏当中,玩家同样既是表演者,也是受众^[22],这同样说明了表演的重要性。

在此情况下就生成了“文本—表演者—读者”的三元关系。在数字时代的文学活动中,一些读者仍延续传统阅读方式,而一些比较活跃的读者成为表演者,比如热衷发布“本章说”,或者积极传播分享作品,甚至二次创作,成为文本与读者之间的中介。“文

本—表演者—读者”的三元关系体现了新的文学观念,不再将阅读活动理解为“文本—读者”的线性传递关系,而注意到读者对文本的操作、挪用、戏仿、扮演等游戏活动,这有助于我们看清数字时代文学消费活动的复杂性。与此同时,由于突出了表演,数字时代的文学就不能再被理解为一个静态作品,而是变成了游戏或表演的事件,人们的内容体验转向交互体验,因此在传统的内容分析外,也要走向对活动交往的分析。

(三)由表征论走向模拟论,从模拟论角度去理解数字时代的文学。

传统文艺理论关注表征(representation),研究表征对象(世界)、表征者(作家)与表征效应(接受)等关系,千百年来一直追求透明化的表征效果,再现论、现实主义都表达了这种诉求,心智被看成准视觉机能的自然之镜,背后体现的是符合论真理观。表征与模拟(simulation)是对世界的不同描述方式,表征呈现世界的静态侧面,而模拟包含着世界的演化,也就是说,表征预设了故事的先在性,是回顾性的,模拟则具有前瞻性,强调未完成性、生成主义与行动逻辑。从表征论出发,将故事看成已发生事件的时间序列,从模拟论出发,则将故事看成各种可能事态的叠加。与表征相比,模拟在计算机时代获得新的生命,显然游戏是最能呈现模拟性的,在游戏中,故事的生成与“现在”有关,而不是回顾性的,同时展示了故事多线发展的可能,最终的走向取决于玩家在多重可能性中的操作与选择。

深受游戏影响的数字时代的文学显然与模拟论存在更大的契合度,比如超文本文学、超媒体文学,类似于游戏,读者通过对多种可能世界的选择将故事现实化,故事不是预先存在的,而是在活动中具有情境性、具身性的涌现与生成。网络文学、轻小说、科幻文学虽然似乎仍是书面文学样貌,故事只能是已然发生的,但大量穿越、轮回与平行时空的描写,各种人生与历史的重来,与其说是在“反映”或再现,不如说是在模拟各种可能的结果,其中融入的正是游戏式的演化模拟体验。传统叙事关注的是过去发生什么,模拟则关注可能发生什么、怎么发生,变革

是可能的,强调用户对故事世界的生成作用。

模拟论也比较契合数字时代故事的创作机制:“表征乃其中一种可能性的意象,而模拟则是生产引擎,通过常量和变量参数的组合生成许多不同的事件线路。”^[23]表征论关注现实化了的虚构世界的一种可能性,而模拟论容纳了更丰富的虚构世界序列,强调事件面向多种可能性,特定行动引发多种不同后果,这与上述数字时代创作渗透游戏的复数故事逻辑是一致的。

显然模拟论有助于我们去理解后现代的实验性文本、超文本与电子游戏,同时也让我们对受到游戏影响的文学有新的理解与更准确的诗学描述。

(四)从游戏性角度去分析与阐释文学。

阐释功能是文学批评的基本功能。游戏批评范式强调从游戏性角度去阐释文学,比如分析网友在文学中的扮演、戏仿、恶搞、互动、社交等活动的游戏性、心理动机及社会效应,分析作家的游戏生活、游戏文化背景,创作时的游戏机制、游戏心态。对职业作家来说,写作费时费力,可能难称“游戏”,但网上无数的二次创作常常是基于游戏心态的玩乐活动。当然批评最重要的是回到文本上来,对读者活动与作家游戏背景的分析要进入文本层面,可从游戏性角度切入文本思想主题、叙述方式、写作技法、想象力等的分析。这一点我们在上文已有较多涉及。

人们常认为游戏与叙事形成了根本矛盾,叙事预设了线性时间与因果关系,而游戏密布着非线性的分支结构。阿塞斯等游戏研究者坚持认为游戏不是叙事,挑起了游戏学与叙事学之争。但在我们看来,它们并非纯粹对立。有意思的情况是,当游戏的互动、分岔进入传统书面文学样式的文学中,会发生什么?从上文论述来看,这种互动性、超叙事经验投射在了线性叙事中,数字媒体的文化逻辑内化在了书面文化的文本中。对这种情况,我们可称之为游戏性(gameness)对文学性的入侵。

(五)在娱乐时代充分发挥游戏批评的价值导向功能。

文学批评在阐释之外还应有评价,以提高读者

理解现实生活、辨别美丑善恶的能力。游戏批评范式虽然重视文学的游戏向度,但绝非否认批评的价值评判功能。新媒介很大程度上承载了当代文学生活,其社会效应要求文学有更大的责任,应在“以文为戏”中注入“以文为用”的社会参与精神。

游戏性包含了一定的娱乐性,对受众数量的追求也导致它执着于程式化的主题,这就使它有可能走向廉价的娱乐,难有严肃的人文关注。不过游戏也并不必然与严肃性相矛盾。赫伊津哈认为:“在游戏中,我们可以在低于严肃的水平下运作,如儿童所为;但我们也可以活动在高于严肃性的水平上——在美和神圣的王国中。”^[24]游戏模拟的政治学可以实现詹姆逊所说的“认知绘图”功能,以电子游戏《模拟城市》为例,它的建构规则表现了资本主义社会的形成与运转机制,利用游戏情节的重复性,可让玩家掌握规则,洞察其意识形态。

利用游戏性生成人文性的可能也表现在文学中。如前所述,游戏性与娱乐性并不完全相同,传统文学强调寓教于乐,这种快乐主要是一种被动审美体验,而游戏性可以借用游戏的主体性、行动主义逻辑、叙述方式与想象力生成严肃主题。以瑞安对网络互动艺术《我的男友从战场归来》(*My Boyfriend Came Back From the War*)的介绍来看,它正是利用了这一点。在这部“作品”中,屏幕刚开始显示语句“我的男友从战场归来;晚餐后他们离开让我们独处”,随着不断点击,窗口开始分裂,最后演化为17个空间,每个窗口的对话讲述一个故事。于是,“文本阅读成了一种游戏,尽可能多地创建框架,然后擦除其白色内容标记”^[25]。在这种互动游戏中,该“作品”生成了严肃主题,窗口分裂表明,士兵在长期分离后重回女友身边会出现多种可能性,屏幕的连续分裂象征战争带来的分离、恋人心生间隙,以及沟通的失败。只有两条叙事线索是欢乐的结尾,但这是最短的线索,暗示可能是痴心妄想。这思考了战争的残酷、人的命运与感情的悲剧,匠心独运地融入了人文趣味。

如前所述,随着社交媒体的兴起,游戏性也表现

在人们对文本的讨论、交流中,比如火爆的弹幕文化,而这也包含着艺术的创新可能。布莱希特的史诗剧就具有这种游戏性,他将戏剧与论坛相结合,鼓励观众就相关社会、政治问题进行争论。戏剧也成为一种模拟,演示可能会发生什么,让观众思考可能的解决办法,培育其主体意识。目前文艺的生产强调“弹幕思维”,即根据网友弹幕的情况设计剧情,制造话题点,这主要是一种商业行为,实际上文学可以利用话题点的营造,让人们严肃问题进行辩论,实现文学与论坛的结合,在游戏性中实现人文关注。

数字时代的文学也可以借助游戏化的叙述方式实现严肃性。游戏的死亡往往被认为难以生成悲剧主题,因为死亡是可逆的,可以玩弄死亡本身。大塚英志因此否认了游戏重置经验带来的艺术可能性。东浩纪却提出“游戏现实主义”的说法,认为日本轻小说潜藏着这种游戏重置经验,将死亡的残酷性从故事层面(角色)转移到了超叙事层次(玩家),通过“让角色流血”,促成的是“如何让玩家流血”^[12],激起读者的思考与严肃体验。东浩纪所说的游戏现实主义也可以变成一种主动实践,或者说这也是网络文学、轻小说等流行文艺努力的方向。在后现代的消费社会中,由于媒介场域的连接限制,精英文学的影响力日渐衰弱,反而是这些消费化产物包含着积极的可能性,强化数字时代文学创作的“作家性”,通过主动设计,实现人文关注。

利用游戏性促成文学性,也许正是文学面临终结危机后可能的生长空间,它满足了数字时代人们的游戏动机,却也可能因游戏的主动性与行动主义逻辑而强化文学的人文精神,游戏批评范式的重要性在于促成这种结合,发挥批评的价值导向作用,发扬游戏精神,推动数字时代文学的发展,在游戏性中实现人文性。

参考文献:

[1][9] 参见 William Stephenson, *The Play Theory of Mass Communication*, Chicago: The University of Chicago Press, 1967,

p. 3, pp. 89-90.

[2][21] 乔纳森·卡勒:《当今的文学理论》,生安锋译,《外国文学评论》2012年第4期。

[3][4] 参见 Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001, p. 175, pp. 195-199.

[5] 裴度:《寄李翱书》,《中国历代文论选》(上),第465页,木铎出版社1981年版。

[6] 《金圣叹全集》(一),第466页,江苏古籍出版社1985年版。

[7] 《脂砚斋红楼梦辑评》,俞平伯辑,第128页,中华书局1960年版。

[8] 参见沃尔特·翁《口语文化与书面文化:语词的技术化》,何道宽译,第130页,北京大学出版社2008年版。

[10][12][14] ōtsuka Eiji, "World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative", trans. by Marc Steinberg, in *Mechademia*, Vol. 5, (Jan. 2010), pp. 99-116.

[11][13] 东浩纪:《动物化的后现代:御宅族如何影响日本社会》,褚炫初译,第132页,第93页,大鸿艺术股份有限公司2012年版。

[15][23][25] 玛丽-劳尔·瑞安:《故事的变身》,张新军译,第181页,第13页,第146-149页,译林出版社2014年版。

[16] 参见 Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997, p. 21.

[17][22] 戴安娜等:《电脑游戏:文本、叙事与游戏》,丛治辰译,第104页,第104-105页,北京大学出版社2015年版。

[18] 参见邓剑《日本游戏批评思想地图——兼论游戏批评的向度》,《日本学刊》2020年第2期。

[19] 大塚英志:《故事的体操》,转引自吉田宽《游戏中的死亡意味着什么?再访“游戏现实主义问题”》,邓剑译,《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》,邓剑编译,第246页,上海书店出版社2020年版。“原型”一词在原文中为“原形”,疑有错误,改为“原型”。

[20][26] 东浩纪:《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》,黄锦容译,第238页,第180页,唐山出版社2015年版。

[24] 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:关于文化游戏成分的研究》,多人译,第21页,中国美术学院出版社1996年版。