



学科导航4.0暨统一检索解决方案研讨会

是文学，还是文学性的“网络游戏”？

<http://www.fristlight.cn> 2007-08-16

[作者] 王汶成

[单位] 山东大学文艺美学研究中心

[摘要] 眼下许多人都在讨论网络文学的问题，有拍手叫好的，也有喝倒彩的。叫好的，无非是说网络文学比起传统的纸介文学更有优势，诸如自由、共享、“即时性”、“超文本”、“多链接”、“互动性”等等，因而前途无量；喝倒彩的则认为网络文学质量低下，多属文字垃圾之类，自生自灭，无法与出版的纸介文学等量齐观。

[关键词] 山东大学文艺美学研究中心;网络文学;文学;美学

眼下许多人都在讨论网络文学的问题，有拍手叫好的，也有喝倒彩的。叫好的，无非是说网络文学比起传统的纸介文学更有优势，诸如自由、共享、“即时性”、“超文本”、“多链接”、“互动性”等等，因而前途无量；喝倒彩的则认为网络文学质量低下，多属文字垃圾之类，自生自灭，无法与出版的纸介文学等量齐观。应该说，无论是肯定派的观点还是否定派的观点，都有一定的道理，都对我们认识网络文学有一定的参照价值。但这两派观点又似乎隐含着共同的前提，这就是它们都把网络文学看作是一种文学，即使是否定派，也没有否认网络文学是一种文学，只不过强调它是一种不好的文学而已。可是，我们不禁要追问，网络文学真的是一种文学吗？关于文学的概念，当然可以“智者见智，仁者见仁”，历史上也确实产生过各种不同的说法。但有一点恐怕是不好变的，这就是文学是一种技艺性较强的活动，写作文学作品至少需要一定的文化知识和语言表达能力，并不是任何人都能写出文学作品的。与这一点相关的是，文学作者必须先创作出一个相对确定的文本，然后才可能有读者的阅读和欣赏。尽管正如接受美学所强调的，读者的阅读和欣赏也是对作品的积极的再创造，但是作者和读者、创作和欣赏、文本和对文本的解读之间的界限，却依然是泾渭分明、不容混淆的。如果我们还承认这些都是文学之所以是文学的最起码的标准，我们就会发现，目前所说的网络文学的绝大部分其实并不是真的文学。首先，网络的共享性决定了在网上文字发表的自由性，任何一个进入网络的人，只要他愿意，都可以把他写的自认为是文学的文字贴到某一网页上，不管这个人对于文学多么一窍不通，甚至是一个精神不健全的人，也不管他所写的文字多么不合章法，甚至逻辑混乱，语法不通。因为所有这些人，一旦进入网络，都拥有了同样的身份和平等的权利，都可以享用网络的便利随心所欲地发表文字。我们平时常说，文学是自由的，这话当然不错。但自由不等于毫无限定。试想一段文字自由到连基本的章法也不顾以致到了胡言乱语的地步，还能算作文学吗？过多的限制固然会窒息了文学的生命，而过分的自由也同样会使文学丧失掉起码的文学性。而使网络文学变得不再是文学的正是网络的这种过度的自由。其次，网络上的交流往往是素不相识的人们之间的不见面的交流，这种情景很容易诱使人们扮演某种想象的角色，并在这种想象中与对方交流，使得交流的双方很难确定对方到底是男性还是女性，是老年还是少年，是政府官员还是下岗工人，是百万富翁还是一文不名的穷光蛋？就像化妆舞会所造成的效果一样，网上交流的乐趣恰恰在于这种“蒙面性”和虚拟性。我们也承认，作者和读者之间的互动性的加强确是有利于文学活动的展开和提高的，但网络中的“写家”和“点击者”之间的这种互动，诸如所谓“超链接”、“超文本”、“即时对应”、“文字接龙”之类，实际上是一种“角色扮演”的、虚拟性的互动。这样的活动与其称为文学，毋宁称为“网上游戏”，或者称为具有文学性的“网上游戏”，与“网上聊天”、“网上交友”、各式各样的在线的“交互性游戏”、以及“网上同居”等等各种“虚拟社区”的活动，并没有本质上的差别。所以，我个人坚持认为，由于不合起码的标准，所谓的网络文学根本就不是一种文学（当然也不是一种较差的文学），而是一种文学性的网上游戏。为了避免误解，我的这个论点尚需做以下补充说明：第一，我并不认为这种文学性的网上游戏是毫无价值的。这种文学性的网上游戏以其特殊的趣味性吸引了广大网民参与其中，通过这种游戏至少可以起到逐步提高广大网民的文字表达能力和艺术想象能力的作用，这样，不仅能为文学创作训练了大批的后备军，也能为文学在更大范围内的普及铺垫了一个重要根基。第二，我也不认为网络文学全部是网络游戏，确有少数“写家”已具备了一定的文学修养，创作出符合基本标准的较为定型的文本，在网上将其发表和传播，并受到了广大网民的积极回应和普遍欢迎。这样的在网上传播的原创性文本当然就跟其他大量存在的所谓网络文学有区别，它们已不再具有网络游戏的性质，而属于利用网络进行的正规文学创作了。例如“痞子蔡”的《第一次亲密接触》、邢育森的

《活得像个人》、“安妮宝贝”的《告别薇安》等等，就是这种在网络上原创的文学作品的典型代表。可惜的是，像这样的作品在网络文学的“大海”里实在太少了，可谓“海中几粟”而已，不足以改变网络文学总体上的游戏性。而且，值得我们注意的是，几乎所有这一类的网络文学作品，一旦在网上出名后，都毫无例外地被出版社所招揽，而被转换成印刷文本的形式流行于世。只有到这时，这些网络“写手”才被正式公认为是文学作家，他们的网络作品也才被正式公认为是文学作品。这种情况也反证了，网络文学总体上不过是一种特殊的网络游戏，很难作为真正的文学来看待。你可以说它多少具有些文学性，但还不是真正的文学。即使其中少数文学性最强的作品，也只有被接纳到纸介文本的系统中，才能获得公认的、合法的“文学身份”。所以，我们经常可以发现，有些网络“作家”在终于获得了这种“文学身份”之后，就会从他过去津津乐道的网上文学游戏中淡出，而去起劲地创作由出版社发行的纸介文本了。这表明，在所谓的网络文学大量涌现后，出版发行的纸介文本依然是进入文学殿堂的唯一凭证。第三，当我说网络文学不过是一种特殊的网上游戏时，绝没有任何贬低互联网所代表的科技进步的意思，更不是说互联网与文学之间是两股道上跑的车，毫不相干。相反，正如我认为互联网的开发利用正在和将要给人类的生活带来不可估量的革命性影响一样，我认为互联网对文学的影响也是极为重大、极为深远的。这个问题涉及到文学与传播媒介的关系。在人类尚没有发明文字之前，文学只能是口口相传，自生自灭的，既没有固定的作者，也无法形成确定的文本，这种情况对文学的发展显然是极为不利的。文字的发明使文学第一次产生了有作者署名的较为确定的文本，文学随之进入了稳步发展的时期，东西方古典文学的繁荣正是以这个基础为依托出现的。随着科技的进展，新的传播媒介不断被创造出来，而新的传播媒介由于科技含量越来越多，对文学的影响也就越来越大。首先是造纸术和印刷术的发明使得原创文本可以以比原来低得多的成本大量复制，这就为大篇幅的文本（主要是小说）的产生和文学在更大时空范围内的传播提供了技术上的保证。而近代以后，大众传媒的迅速发展对文学的影响就更有目共睹了。文学的发展变化越来越受制于大众传媒的发展变化。互联网作为数字化、交互性的最先进的电子传媒，同旧式的报纸、广播、电影、电视等大众传媒形式相比，对文学造成的影响似乎更为复杂。从积极的方面说，互联网所具有的全球性的即时传播技术导致信息交流完全摆脱了空间距离的限制，这样一来，所有的纸介文本都可以转换成电子文本，利用互联网的高科技优势在全球范围内广泛传播。从目前情况看，众多的文学网站或数字图书馆已经把大批的古典文学名著和现当代文学佳作输入互联网，以供世界各地的网民下载或在线阅读。又加之电子文本所具有的“超文本链接”、“即时反馈”等技术性能，使得读者与作者的联系更加密切，读者参与文本再创造的主动性和深度大大加强。毫无疑问，这一切都给文学的当代发展以积极的推动作用。另外，由于互联网的发展的确造成了人类生活方式的某些改变，已经有人提出了所谓“数字化生存”、“网络生活”的概念，人类生活的这些历史性的变化也必将为当代的文学创作提供前所未有的新灵感、新内容和新形式。当然，从另一方面看，互联网像报纸、电视等其他的大众传媒一样，也对传统的文学范式构成了严重的冲击。现代人在有限的闲暇时间内更热衷于娱乐性的浏览和游戏（包括网络文学），更追求一种震撼性的视觉感受和虚幻性的心理满足，而对传统的思考性的文本阅读越来越丧失兴趣。这是一个带有全局性的极为严重的问题。我认为，文学的未来命运很可能就取决于我们是否能合理地解答和正确地处理这一问题。

[我要入编](#) | [本站介绍](#) | [网站地图](#) | [京ICP证030426号](#) | [公司介绍](#) | [联系方式](#) | [我要投稿](#)

北京雷速科技有限公司 Copyright © 2003-2008 Email: leisun@firstlight.cn

