

doi:10.13582/j.cnki.1672-7835.2020.02.017

# 网络玄幻小说的空间建构

李卫华, 龙凤

(湖南科技大学 人文学院, 湖南 湘潭 411201)

**摘要:**随着批评领域的“空间转向”,文学作品的空间建构、空间叙事和空间隐喻越来越受到重视。网络玄幻小说建构了丰富的空间形式:物质空间、社会空间和游戏空间,这些空间建构具有想象性、奇观性和游戏性的特征。网络玄幻小说对空间的强调与利用使空间承担起更多的叙事效能,网络玄幻小说的空间建构并不是一种乌托邦想象,而是一种“异托邦”隐喻。

**关键词:**网络玄幻小说;空间建构;形式;特征;意义

**中图分类号:**I207.42      **文献标志码:**A      **文章编号:**1672-7835(2020)02-0110-07

当下社会,电视、网络等传播媒介的发展和全球化进程的加速正联手改变着我们对于时间和空间的认知。正如福柯所言,“当今的时代或许应是空间的纪元。我们身处同时性的时代中,处在一个并置的年代,这是远近的年代、比肩的年代、星罗散布的年代。我确信,我们处在这么一刻,其中由时间发展出来的世界经验,远少于联系着不同点与点之间的混乱网络所形成的世界经验。”<sup>①</sup>文学是每一个时代和每一个文化区域的人们,利用自身文化传统和语言特质对外部世界的影响和内心世界的冲动所进行的独特的艺术编码。应该说,现代主义以来的文学作品,如普鲁斯特的《追忆似水年华》和乔伊斯的《尤利西斯》等,在形式上更多的是空间性的,它们通过“并置”这种手段打破叙事的时间顺序,使文学作品获得空间艺术的效果,也就是说,它们用空间的“同时性”取代了时间的“顺序”或“系列”<sup>②</sup>。对于当下网络小说,尤其是网络玄幻小说而言,传统的时间线性叙事已被打破,时间被淡化、模糊化,甚至是背景化,而地点、位置、景观、空间等的叙事效能正获得凸

显。禹建湘就认为:“随着网络文学的兴起,文学批评范式将面临第六次重要‘转向’,这就是‘空间转向’的新范式。”<sup>③</sup>虽然禹建湘是从转喻的意义理解“空间转向”的,但无疑也彰显了网络小说空间建构、空间叙事和空间隐喻等问题越来越受到关注。

## 一 网络玄幻小说空间建构的形式

1945年,约瑟夫·弗兰克在《西旺尼评论》(*Sewanee Review*)上发表了叙事空间理论的滥觞之作——《现代小说中的空间形式》一文。他以朱娜·巴恩斯的小说《夜间的丛林》为例,从语言的空间形式、故事的物理空间和读者的心理空间三方面具体分析了现代小说中的空间形式<sup>④</sup>。约瑟夫·弗兰克对文学作品空间形式的分析深刻地影响了后来的批评家,自他之后,为数众多的学者继续从故事空间、空间形式和读者感知等方面展开对空间问题的探讨。他们提出的空间形式有:物理的、抽象的、心理的、地理的、自然的、社会的、文化的、实际的、感知的、存在的、认知的、静态的

收稿日期:2019-10-15

基金项目:湖南省教育厅科学研究优秀青年项目(15B091)

作者简介:李卫华(1977-),男,湖南邵阳人,博士,讲师,硕士生导师,主要从事网络文学批评研究。

①米歇尔·福柯:《不同空间的正文与上下文》,包亚明主编:《后现代性与地理学的政治》,上海教育出版社2001年版,第18页。

②约瑟夫·弗兰克:《现代小说中的空间形式》,秦林芳编译,北京大学出版社1991年版,第1-49页。

③禹建湘:《空间转向:建构网络文学批评新范式》,《探索与争鸣》2010年第11期。

④约瑟夫·弗兰克:《现代小说中的空间形式》,约瑟夫·弗兰克等:《现代小说中的空间形式》,秦林芳编译,北京大学出版社1991年版,第1-49页。

与动态的、开放的以及封闭的、文本的空间等等<sup>①</sup>。上述空间形式的探讨对本文有相当的启发意义。但本文拟将“空间”一词严格限制在文本呈现的具体空间形态上,即模仿真实的空间而存在于文学作品中重塑的空间维度。这种空间建构可以视为一种抽象的组成,它并不是简单地等同于真实世界的空间,也不完全独立于时间之外,而是依赖文本和人们的阅读行为而存在。从具体的文本呈现来看,网络玄幻小说的空间建构形态可以分为物质空间、社会空间和游戏空间三种类型。

### (一) 物质空间

网络玄幻小说的物质空间是指小说中具有实在形体的场所,是虚构的真实世界。在《凡人修仙传》中,以地点、空间命名的章节有400余章,如“山村小村”“青牛镇”“七玄门”“嘉元城”“潇湘院”“百药园”“岳麓殿”“乌龙潭”“白池山”等等,这些地点不仅有自然地理景观,也有人文地理景观。主人公韩立成长的过程既是依时间的顺序展开的,也是以空间的转移来展开的。主人公从一个空间进入另外一个空间,这种空间的串联结构表征甚至推动着故事情节的发展。也正是在这种意义上,“每一个故事都是旅行的故事——一个空间的实践”<sup>②</sup>。另外,空间与人物性格及由性格所导致的行动之间存在着诸多关联,“任何人类行为都具有空间性。行为‘占据场所’并需要一块或多或少精确定义的空间框架来占据场所”<sup>③</sup>。《诛仙》的终章以陆雪琪的视角,先写草庙村的残垣断壁、萋萋芳草,后写残垣断壁中新立的简陋木屋,飘着轻烟的歪斜烟囱,以及柴堆、风铃、绿色的衣角碎片、黄狗、灰毛猴子。这些空间意象诉说着“粗衣麻裤”的木屋主人曾经辉煌的过往与甘于平淡的现在。张小凡命运多舛,挣扎于爱恨情仇之间,但由于天性纯朴,不贪慕权力荣华、不追求众星捧月的英雄光环,始终未迷失本性,最终回归尘世生活。正因为这样一种天性,这样一种胸怀,才会有从激流漩涡中果断抽身的决断,也

才会有草庙村这样一个空间。“人在空间中最能呈现其生存的状态与意义,所以从空间的角度来观察人的生活与环境,就是理解人的最好的方法。”<sup>④</sup>这样一种描写使得读者把人物性格特征与特定的空间意象结合起来,形成一种具象的、实体般的清晰而强烈的印象。无论是自然地理景观,还是人文地理景观,我们不能将其“仅仅看作物质地貌,而应该把它当作可解读的文本,它们能告诉居民及读者有关某个民族的故事,他们的观念信仰和民族特征”<sup>⑤</sup>。网络玄幻小说的地理空间建构通常植根于中国本土,有着浓郁的中国风格和中国气派。“九州”系列小说中关于殇州、瀚州、宁州、中州、澜州、宛州、越州、雷州、云州等宏大空间的建构,与中国古代“天有九道,地有九州”“天有九部八纪,地有九州八柱”的空间想象是一致的。在细微空间的塑造中,网络玄幻小说也往往体现出中国山水画的意境。如《顾道长生》中对于绿石谷的描绘:“这谷地不大,地势平缓,没有太高的山峰。大小瀑布近百条,溪流缠绕,有水必有石,石块圆润规整,生满厚苔如绿毯覆盖,因此而得名。”(《顾道长生》第632章)网络玄幻小说通过空间意象有意味的组合,形成了一个体现中国传统文化空间审美认知的独特意义疆域。

### (二) 社会空间

网络玄幻小说沿袭了传统武侠小说的“江湖”设定。“江湖”作为“一个远离庙堂,脱离了‘差序格局’的宗法势力范围的社会空间”<sup>⑥</sup>,是网络玄幻小说建构的典型的社会空间之一。在陈平原的论述中,江湖原本是地理名词,指长江与洞庭湖,也可泛指三江五湖,后“从地理名词引申、拓展、转化为文化符号”<sup>⑦</sup>,成为与“庙堂”相对应的文化表征,进而经过无数说书人与小说家的渲染、表现,“演变成为一个带有象征色彩的文学世界”<sup>⑧</sup>。但“社会空间不能以自然(气候与地理形势)历史与‘文化’来解释”<sup>⑨</sup>。作为社会空间的

①程锡麟等:《叙事理论的空间转向——叙事空间理论概述》,《江西社会科学》2007年第11期。

②Michel De Certeau. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984, p.15.

③克里斯蒂安·诺伯格·舒尔茨:《西方建筑的意义》,李路珂、欧阳恬之译,中国建筑工业出版社2005年版,第225页。

④金明求:《虚实空间的移转与流动——宋元话本小说的空间探讨》,大安出版社2004年版,第8页。

⑤迈克·克朗:《文化地理学》,杨淑华、宋慧敏译,南京大学出版社2003年版,第51页。

⑥张乐林:《虚构的真实——武侠小说对江湖世界的想像与叙述》,《河南大学学报(社会科学版)》2005年第3期。

⑦陈平原:《千古文人侠客梦》,新世界出版社2002年版,第140页。

⑧陈平原:《千古文人侠客梦》,新世界出版社2002年版,第145页。

⑨列斐伏尔:《空间:社会产物与使用价值》,包亚明主编:《现代性与空间的生产》,上海教育出版社2003年版,第48页。

“江湖”,首先是网络玄幻小说中社会关系存在、演变的“容器”或“平台”,“空间是社会性的;它牵涉到再生产的社会关系,亦即性别、年龄与特定家庭组织之间的生物-生理关系,也牵涉到生产关系,亦即劳动及其组织的分化”<sup>①</sup>。正如武侠电影《笑傲江湖之东方不败》中任我行所说的:“有人的地方就有恩怨,有恩怨就有江湖,人就是江湖。”在以侠客(修真者)为主体的江湖世界中,“存在着一个与普通人一无所知的人际社会……在其内部按自身的交际原则在发生人与人的交往”<sup>②</sup>,无论是《诛仙》《仙逆》还是《遮天》《星辰变》等等网络玄幻小说中,神突鬼奔的仙侠世界(修真世界)与普通人的现实世界相差甚远,往往有其自身的等级秩序、善恶观念和交往原则。另外,我们也要注意,“社会空间的构造方式,乃是占有相似或邻近位置的行为者,会被放置在相似的状况与限制条件下,并因此很可能有相似的性情与利益,从而产生相似的实践”<sup>③</sup>。《诛仙》中的张小凡徘徊于正邪之间,先是被名门正派青云门收留,后在伤心激愤之余叛出青云门,加入魔教,成为杀人无数、冷漠嗜血的鬼厉。他也与出身名门正派的陆雪琪和出身魔教的碧瑶先后发生感情,碧瑶以牺牲自己为代价,使出痴情咒,为张小凡挡下诛仙剑阵,而陆雪琪也在多番生死患难中与张小凡相爱愈深。可见在网络玄幻小说中,正邪对立、门派纷争、家族情仇、私人恩怨,成为江湖世界最为主要的构造方式。再者,“空间里弥漫着社会关系;它不仅被社会关系支持,也生产社会关系和被社会关系所生产”<sup>④</sup>。江湖人造就了江湖,江湖又反过来成为江湖人的桎梏。在《遮天》中,人族星空古路上有不少难以取得突破的修道者,只能在古路上的某一城市停留下来,进亦不能,退亦不得。一句“人在江湖,身不由己!”(古龙《三少爷的剑》)道尽了江湖人的无可奈何,江湖儿女只能终老江湖。除了江湖以外,网络玄幻小说较为重要的社会空间建构还有猫腻《间客》中的“联邦”与“帝国”。地球毁灭多年之后的宇宙星空,人类依然生活在专制的“帝国”和民主制

的“联邦”的铁幕下,和以世俗逻辑打造的江湖世界一样,猫腻以科幻元素在星际背景下建构的“联邦”与“帝国”的社会空间依然是现实世界的投射,并成为当下复杂现实的某种寓言写照<sup>⑤</sup>。

### (三) 游戏空间

网络玄幻小说有着与网络电子游戏类似的非现实体验,两者之间有着密切的互动关系,“玄幻小说本身就是网络游戏的文学表达,其中所包含的想象方式与想象空间就是游戏的方式与空间”<sup>⑥</sup>。网络游戏的空间设置与空间建构被广泛移植到网络玄幻小说当中。在早期的电脑游戏中,如《暗黑破坏神》等,有随身储物空间的道具设定,在网络玄幻小说中,随身储物空间堪称“居家旅行杀人放火的必备装备”(《都市之地球又更新了》第61章)。如《斗罗大陆》中的“魂导器”,《飘邈之旅》中的“纳芥手镯”等,这种随身储物空间可以是戒指、手镯,也可以是玉佩、腰带等随身小物件,贮藏体积高达数十甚至数千立方米。陈平原曾谈到武侠小说中的江湖侠客从不为生计发愁,究其原因,是“侠客形象的伦理化和理想化”的结果,让侠客为柴米油盐之类日常琐事操劳,何来英风侠骨?而让侠客为生计打家劫舍,则又未免沦为盗贼草寇<sup>⑦</sup>。自然,在玄幻小说中,仙风道骨的修仙者也不可能像农民工一样背着大包小包去游历江湖、寻仙求道,随身储物空间的设定完美地解决了这一问题。在单机游戏《轩辕剑》(贰)中,出现了所谓的上古十大神器之一的“炼妖壶”,壶中另有一奇异的天地世界,称之为“壶中世界”,可视为“随身生态空间”的最初原型。随身生态空间中有着山川河流、花草树木、飞禽走兽,自成一方生态系统。《择天记》中的“周园”原本是周独夫的个人武道空间,除了自然生态系统外,还埋藏当年被周独夫战胜的绝世强者的兵器或者功法秘笈,以及十一座拥有巨大能量的天书碑。主角陈长生最终继承了周独夫的传承,成为“周园”的新主人,并将“周园”纳入一块黑石中随身携带。《仙家有田》(长宫)中的“混元天府”是

①列斐伏尔:《空间:社会产物与使用价值》,包亚明主编:《现代性与空间的生产》,上海教育出版社2003年版,第48页。

②宋巍:《从地下秩序到彼岸世界——论武侠小说中的“江湖”概念》,《前沿》2009年第8期。

③彼埃尔·布尔迪厄:《社会空间与象征权力》,包亚明主编:《后现代性与地理学的政治》,上海教育出版社2001年版,第298页。

④列斐伏尔:《空间:社会产物与使用价值》,包亚明主编:《现代性与空间的生产》,上海教育出版社2003年版,第48页。

⑤邵燕君:《在“异托邦”里建构“个人另类选择”幻象空间——网络文学的意识形态功能之一种》,《文艺研究》2012年第4期。

⑥苏晓芳:《网络与新世纪文学》,中国社会科学出版社2011年版,第249页。

⑦陈平原:《千古文人侠客梦》,新世界出版社2002年版,第150-151页。

一条手链中的自成天地,主人公安蓝将其从一块荒地升级为半亩药田、一座山谷、一方山脉……作为游戏空间在网络文学中的移植,“随身生态空间”体现了文学与游戏结合的娱乐性,也成为推动情节发展的助力。颜凉雨的《丧病大学》建构了一个与现代社会、日常生活相隔离的末日空间。宋斐等人的活动被严格限定在一个“极限境遇”——校园之中,空间依次从教室(考场)转移宿舍楼、超市、快递点、图书馆、食堂等地,在不同空间中收集生存物资(食品、衣物、武器、收音机、汽车等),获取相关信息(外界的救援信息、丧尸的特性知识等),在保证自身安全的同时寻求最终获救的方法。这种空间建构“与其说来源于科幻传统,不如说来源于游戏”<sup>①</sup>,它与密室逃脱游戏在封闭环境中探索不同区域,以生存和逃脱密室为目标收集物资与情报,同时消除敌人或其他危险源的核心玩法是一致的。丧尸横行的校园孤岛就是一个没有系统外壳的密室逃脱游戏,游戏外壳的消失也打破了异世界的边界,原本的游戏空间被并置于现实世界之旁,成为平起平坐、规则殊异的平行世界。

## 二 网络玄幻小说空间建构的特征

### (一) 想象性

网络玄幻小说空间建构最为重要的特征就是其想象性。想象力是网络玄幻小说的第一要素,“网络玄幻小说最突出和吸引人的特点就是奇特的想象力”<sup>②</sup>。正是借以这种汪洋恣肆的想象能力,网络玄幻小说建构了一个不同于现实世界的虚拟世界。同“九州”系列小说一样,沧月、沈樱樱、丽端等在“云荒”系列中也建构了一个有着浓郁东方风格的奇幻世界——云荒,并对其间的天文、地理、种族、国家及超自然力法则进行了细致的设定。玄雨在《梦幻空间》中营构了所谓的“第六空间”,即“我们人类生存的空间被称为第三空间,而平面的东西如图画、电视、文字等被称之为第二空间,第一空间就是我们的意识也就是我们脑海里的想法,第四空间就是宏观的宇宙,第五空间就是黑洞里的空间。除了这五个空间外还有第

六空间,那是一个充满魔法、神、魔、各种种族的空  
间,也是充满各种奇遇的梦幻空间。”(《梦幻空间》第二章)在这个虚拟的世界中,网络玄幻小说作家驰骋自己的想象,让这个世界几乎无所不包、无所不能。这个由想象所建构的奇幻世界也受到了一些批评家的非议,陶东风在《中国文学已经进入装神弄鬼时代?——由“玄幻小说”引发的一点联想》《游戏机一代的架空世界——“玄幻小说”引发的思考》《青春文学、玄幻文学与盗墓文学——“80后写作”举要》等文章中一再批评:《诛仙》等玄幻小说“完全走向为装神弄鬼而装神弄鬼……装神弄鬼作为一种掩盖艺术才华之枯竭的雕虫小技,只有在想像力畸形发展或受到严重误导的情况下才会大量出现”。陶先生进而解释道:“我说的想像力的畸形发展和严重误导,指的是一种完全魔术化、非道德化了、技术化了的想像世界的方式,它与电子游戏中的魔幻世界呈现出极度的相似性。”“他们的想象力不能也不允许指向对现实的批判,而只能指向虚拟的游戏世界。这就难怪他们可以把神出鬼没的魔幻世界描写得场面宏大、色彩绚烂,但最终呈现出来的却是一个缺血苍白的技术世界。”<sup>③</sup>正如一些辩护者所认为的,陶先生是站在现实主义和严肃文学的角度来批评网络玄幻文学的,但“幻想并不意味着罪恶,一代有一代之特点,也自有其面对这种危机的解决方式”<sup>④</sup>,网络玄幻小说建构了一个类似乌托邦的幻景,并“借助这种幻景去阐释和补足日常生活的意义”<sup>⑤</sup>。换言之,网络玄幻小说所建构的虚拟或者说“拟象”世界,并非如陶东风先生所言“缺血、苍白”,它也体现着现实世界的真实投影,“体现了一种与现实世界相互异化的双向互动过程”<sup>⑥</sup>。再者,在当代文学想象力极度匮乏的今天,网络玄幻小说匪夷所思的创造性想象一定程度上代表了当下作家想象力的极致。如果文学还是“想象”和“虚构”的产物,那么意味着突破想象力边界的网络玄幻小说就不是毫无意义的,甚至于可以说,网络玄幻小说重启了当代文学的想象力,为中国文学想象力的全面复苏进行了有益的

①王玉王:《以游戏体验重审现实:游戏化的网络文学》,《文艺理论与批评》2017年第5期。

②苏晓芳:《网络小说论》,中国文史出版社2007年版,第124页。

③陶东风:《中国文学已经进入装神弄鬼时代?——由“玄幻小说”引发的一点联想》,《当代文坛》2006年第5期。

④张群,汤振纲:《被压抑和误解的想象力:论当代玄幻小说——兼与陶东风先生商榷》,《理论与创作》2009年第2期。

⑤马歇尔·麦克卢汉:《理解媒介》,何道宽译,商务印书馆2000年版,第295页。

⑥张群,汤振纲:《被压抑和误解的想象力:论当代玄幻小说——兼与陶东风先生商榷》,《理论与创作》2009年第2期。

尝试。

## (二) 奇观性

居伊·德波认为现代社会在本质上是一种奇观(spectacle)社会,“在现代生产条件蔓延的社会中,其整个的生活都表现为一种巨大的奇观积聚。曾经直接地存在着的所有一切,现在都变成了一种纯粹的象征”<sup>①</sup>。当真实世界沦为影像,影像升格成看似真实的存在,“视觉就自然被提高到以前曾是触觉享有的特别卓越的地位”<sup>②</sup>。视觉成为当下社会现实的主导形式,我们进入到一个“图像时代”,因而,网络玄幻小说空间建构的奇观性首先表现为一种可视性,网络玄幻小说在空间描绘上大量运用具有强烈视觉性的词汇,着力描写空间的形状(线条)、方位、色彩、质地等表层特征。如沧月描绘的云荒大陆就极富画面感:“太阳还没有升起,但是晨曦的微光已经笼罩了大地。站在万仞绝顶之上,俯瞰脚下的土地,神秘的新大陆在黎明中露出真容,呈现出奇异而美丽的色彩:白色、青色、蓝色、紫色、黑色、砂色交错着,宛如一张纵横编织成的巨大毯子,铺向天的尽头。大陆的中心有巨大的湖泊,绵延万里,在晨曦里,宛如被天神撒上了零散的珍珠,发出璀璨的光芒。”(《镜·双城》第2章)这是一种由感性的可观看性建构起来的幻象,它的存在由表象所支撑,以各种不同的影像为其外部显现形式。再如唐家三少在《斗罗大陆》中武魂城的教皇殿,“完全是立柱式结构,穹顶,建筑外立面覆盖着金色的材质,在阳光的照射下烁烁闪光。”(《斗罗大陆》第121章)也是抓住“立柱”“穹顶”“金色”这些具有可视性的空间特征进行描绘。当代媒体的跳跃式发展和高度饱和,已把“景象”或“景观”变成了令人瞠目结舌的“奇观”,可视性被追求吸引眼球的光怪陆离所取代。正是在这种意义上,“奇观”之奇具有惊奇、好奇或者是奇特、奇异之义。在《斗罗大陆》中,唐家三少虚构了一个“冰火两仪眼”的奇幻地理景观:在泉眼内,一眼双生,两仪互克,炽热与极寒交汇,共同孕育出得天独厚的特殊的天然环境,作为天地灵气聚焦之所,各种仙草灵

药、珍稀植物遍地皆是。主人公唐三更是采食位于泉眼中央的八角玄冰草和烈火杏妖疏而达到水火不侵的地步。这个光怪陆离的虚假幻象不是附加于现实世界的无关紧要的装饰或补充,而是现实社会非现实的核心,奇观已经成为当下人们“主导性的生活模式”<sup>③</sup>。

## (三) 游戏性

如果说网络玄幻小说游戏空间的建构主要是指对网络游戏空间设置与空间构造的广泛移植的话,那么网络玄幻小说空间建构的游戏性指向了作为人类文化现象的游戏的最主要的特征或者说本质——自由<sup>④</sup>。网络玄幻小说正是以追求个性自由的“游戏性”为出发点,通过“空间拼贴”与“空间戏仿”的手法,对传统文学空间建构的“合法化”进行颠覆和解构,显示出混乱、破碎、平面化、无中心等特点。在《遮天》的开篇,描绘了宇航员看到了在空间站外的一幅奇异图景:九具龙尸与青铜巨棺被粗长的黑色铁索连结起来,飘浮在黑暗而冰冷的宇宙中,在这里,现代科技的空间站与古老传说的青铜巨棺被拼凑在一起,显得极其震撼。在网络玄幻小说中,现代与古代、东方与西方、文本与游戏等空间意象被无意识的偶然拼贴在一起,形成一个大杂烩,正如萧潜在《飘逸之旅》的前言中也写道:“在书中,也许会看到先进的文明,也许会看到诱人的法宝,也许会看到仙人的遗迹,也许会看到西方中世纪的古堡,也许会看到各种稀奇古怪的野兽,不用奇怪这就是《飘逸之旅》。”这也昭示了在后现代语境下,主体零散成为碎片后,自身的主体意向性被悬搁,零散、片断的东西就是一切。戏仿“是一种通过对原作的游戏式调侃式的摹仿从而构造新文本的符号实践”<sup>⑤</sup>,契合了网络时代的游戏精神,在网络玄幻小说中,人物、情节、语言、空间等都带有明显的戏仿色彩。《斗罗大陆》中的史莱克学院可以视为对《哈利·波特》中霍格沃兹魔法学校的致敬,在这种对经典空间和风格的刻意拟仿中,戏仿者“利用了这些风格的独特性,并且夺取了它们的

<sup>①</sup>Guy Debord. *The Society of the Spectacle*. Translated by Donaid Nicholson-Smith. New York: Zone Books, 1995, p.12. 中文译文参考了居伊·德波:《景观社会》,王昭风译,南京大学出版社2006年版,第3页。但王昭风将“spectacle”一词译为“景观”,笔者选择将其译为更受学界认可的“奇观”之义。

<sup>②</sup>居伊·德波:《景观社会》,王昭风译,南京大学出版社2006年版,第6页。

<sup>③</sup>居伊·德波:《景观社会》,王昭风译,南京大学出版社2006年版,第3页。

<sup>④</sup>约翰·赫伊津哈:《游戏的人》,多人译,中国美术学院出版社1996年版,第9页。

<sup>⑤</sup>胡继华:《戏仿》,汪民安主编:《文化研究关键词》,江苏人民出版社2007年版,第378页。

独特和怪异之处,制造了一种模拟原作的摹仿”<sup>①</sup>。网络玄幻小说通过“戏仿”把经典融于凡俗,制造了一种喜剧性的反讽效果,读者在读到这些戏仿内容时,往往会心一笑。在以《英雄联盟》《魔兽争霸》等经典游戏为背景的网络小说中,既有对原地图、空间、建筑等的沿袭、肯定、认同和致敬,同时也有颠覆、批评、嘲笑和反讽,戏仿对于戏仿对象构成了一种双重关系。正是在这个意义上,“戏仿是后现代主义一个完美的表现形式,因为它自相矛盾,既包含又质疑了其所戏仿的事物”<sup>②</sup>。

### 三 网络玄幻小说空间建构的意义

意义是被表征的实践和“运作”产生出来的,它经由意指实践而得以建构。斯图尔特·霍尔认为文化、意义与表征的运作方式之间存在着两种途径:一种是符号学的,一种是话语方式的。“符号学途径关心表征如何运作,语言如何产生意义——这就是人们所说的‘诗学’;而话语途径更关心表征的后果和影响——即它的‘政治学’。”<sup>③</sup>网络玄幻小说的空间建构因而呈现出“诗学”与“政治学”的双重意义,在诗学层面,网络玄幻小说对空间的强调与利用使空间承担起更多的叙事效能与意义;在意识形态层面,网络玄幻小说的空间建构并不是一种乌托邦想象,而是现实世界的“异质空间”或“他性空间”,是一种“异托邦”的隐喻。

网络玄幻小说空间建构的叙事效能体现在三个方面:在微观上,地点、位置、景观等空间因素的叙事效能愈发凸显;在中观上,网络玄幻小说的空间建构在推动情节发展、刻画人物形象和表达思想主题等方面都有着重要作用,空间已经成为叙事的一种内在力量;在宏观上,网络玄幻小说的空间叙事正从“地点模式”“线性模式”转换为“地图模式”。《诛仙》中采用的是单地图的“地点模式”,以“草庙村”“大孤峰”等几个典型地点为主要叙事空间,在这些典型地点中,总有一个基准点,对地图绘制和地图上所有的点都有重要意义,

这个点往往是作为出生地和生长地的故乡。在《诛仙》中,“草庙村”是故事的起点,也是张小凡的家园,张小凡在历尽沧桑后,最终又回归“草庙村”,在这个意义上,《诛仙》的空间叙事可以理解为以“草庙村”为原点的某种“回归”叙事。《飘逸之旅》《遮天》等采用的是“线性模式”,以某一地点为起点,随着主人公的成长、游历而不断地转换空间,甚至跨越星际,类似于几何学中的“射线”。“地图叙事”区别于“地点模式”的“点”状叙事,也区别“线”性叙事,而是一种平“面”叙事。《星辰变》的“凡界-魔界-神界”三界模式可以说是对“地点模式”和“线性模式”的突破,这种地图模式“与主人公修真升级、突破空间限制的向度是一致的”,它“扩大了小说空间的立体性和层次感”<sup>④</sup>。这种从“凡界”到“魔界”再到“神界”的空间转换被网络小说作家形象地称为“跳地图”。“所谓的跳地图,就是从这个地方杀到那个地方去”<sup>⑤</sup>。“跳地图”不仅需要在情节和逻辑上做好衔接,也需要避免因频繁变换地图而带来的“打怪升级”的情节雷同、文章拖沓等弊端。网络玄幻小说的类型化与同质化倒逼作家通过地图架构的更新重组来创新叙事结构模式。玄幻小说作家宅猪在一次交流会上总结了自己在《牧神记》中架构地图的方法<sup>⑥</sup>,不同于《独步天下》和《帝尊》中提前对两幅地图进行线索串联的“千丝万线法”,《牧神记》中更多地采用了“莲花地图法”和“千层饼地图法”。“莲花地图法”是先确定一个核心地图,犹如莲花的花芯,然后扩散至周围,有如莲花的花瓣,每一个花瓣就是一个附属地图,最终回到中心地图揭开其中的秘密,恰如剥开花芯中的莲子。“千层饼地图法”是在地图上叠加不同的历史时代,《牧神记》中,主人公秦牧所处的时代是延康时代,作者在此基础上还叠加了龙汉、赤明、上皇、开皇四个时代,主人公不断地挖掘上述四个时代的历史,使整本小说在深度和广度上都有所拓展。这种自觉创新的空间转换方式,使得网络玄幻小说的空间叙事越发丰富和精彩。

<sup>①</sup>詹明信:《后现代主义与消费社会》,曾宪冠译,詹明信:《晚期资本主义的文化逻辑》,张旭东编,生活·读书·新知三联书店1997年版,第400页。

<sup>②</sup>琳达·哈琴:《后现代主义诗学:历史·理论·小说》,李杨、李锋译,南京大学出版社2009年版,第14页。

<sup>③</sup>斯图尔特·霍尔:《表征:文化表象与意指实践》,徐亮、陆兴华译,商务印书馆2003年版,第6页。

<sup>④</sup>黄发有:《消费寂寞——网络文学的游戏化趋向》,《南方文坛》2011年第6期。

<sup>⑤</sup>[https://tieba.baidu.com/p/3100658404?red\\_tag=1640528586](https://tieba.baidu.com/p/3100658404?red_tag=1640528586)。

<sup>⑥</sup><http://baijiahao.baidu.com/s?id=1604949024756691640&wfr=spider&for=pc>。

网络玄幻小说“不是要帮助人们认识世界继而改造世界,而是在承认世界不可改造的前提下,帮助人们去应付世界,或者逃向虚拟空间去建构一个新世界”<sup>①</sup>。网络玄幻小说的空间建构事实上是通过想象营造了一个虚拟世界。“虚拟世界和自然世界在同为真实或同为虚幻的意义上是本地地平行的”<sup>②</sup>,在这个意义上,网络玄幻小说所建构的虚拟世界成为现实世界的“异质空间”或“他性空间”,即福柯意义上的“异托邦”。福柯认为:“在所有的文化,所有的文明中可能也有真实的场所——确实存在并且在社会的建立中形成——这些真实的场所像反场所的东西,一种的确实实现了的乌托邦,在这些乌托邦中,真正的场所,所有能够在文化内部被找到的其它真正的场所是被表现出来的,有争议的,同时又是被颠倒的。这种场所在所有场所以外,即使实际上有可能指出它们的位置。因为这些场所与它们所反映的,所谈论的所有场所完全不同,所以与乌托邦对比,我称它们为异托邦。”<sup>③</sup>“乌托邦”是一个虚构的、在现实生活中不存在的、没有真实场所的地方,而“异托邦”是此时此地实质存在的真实场所,同时也是“被表现”和“被颠倒”的现实社会的

倒置性镜像。虽然从总体上来说,“中国的网络文学是一个非常典型的异托邦”<sup>④</sup>,但这主要是基于“网络空间”和“文学空间”的考量。在网络玄幻小说“设定”的虚拟世界中,无论是“云梦”大陆、“斗罗大陆”,还是“九州”世界,亦或是猫腻笔下的“联邦”与“帝国”,读者通过类似网络游戏角色扮演扮演的“代入感”,把自己想象成为“异世界”的强者,去超越平庸、猥琐的现实处境,去宣泄日常生活中被压抑的欲望与情感,现实世界的“搬砖”日常和虚拟世界的“爽”体验平行并存,做为“异托邦”的虚拟世界相较于现实世界的“异质性”更多地体现在其对现实世界“主流逻辑”“不知道、不关心、不care,自己和自己玩”<sup>⑤</sup>。这种惹不起,躲得起的不与主流对抗的边缘存在,成为“异托邦”抵抗“主流逻辑”的基本方式。但并非某些传统批评家所诟病的“犬儒主义”,因为“真实”总是“通过虚拟的他性空间反向建构起来”<sup>⑥</sup>的。网络玄幻小说正是“以故意违背我们常规的‘现实’观念中最基本的规范与事实为其出发点,创造出想象的‘反结构’与‘反规范’”<sup>⑦</sup>,通过建构虚幻神奇的幻想空间,平行投射了当下社会的某些现实。

## On the Spatial Construction of Network Fantasy Novels

LI Wei-hua & LONG Feng

(School of Humanities, Hunan University of Science and Technology, Xiangtan 411201, China)

**Abstract:** With the “space turn” in the field of criticism, the spatial construction, spatial narrative and spatial metaphor of literary works have received more and more attention. The network fantasy novel constructs various spatial forms: material space, social space and game space. These space constructions are characterized by imagination, spectacle and gameplay. The emphasis and use of space in the network fantasy novels make the space bear more narrative effectiveness. The spatial construction of network fantasy novels is not a utopia imagination, but a metaphor of “heterotopia”.

**Key words:** network fantasy novel; space construction; form; feature; meaning

(责任校对 龙四清)

①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”》,《中国现代文学研究丛刊》2016年第8期。

②翟振明:《有无之间:虚拟实在的哲学探险》,孔红艳译,北京大学出版社2007年版,第61-62页。

③福柯:《另类空间》,王喆译,《世界哲学》2006年第6期。

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”》,《中国现代文学研究丛刊》2016年第8期。

⑤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”》,《中国现代文学研究丛刊》2016年第8期。

⑥张一兵:《福柯的异托邦:斜视中的他性空间》,《西南大学学报(社会科学版)》2015年第3期。

⑦S.S.Fredericks.”Problems of Fantasy”.*Science-Fiction Studies*,1978(5).