

网游、网游小说、网络文学： 游戏视角下的文学叙事

葛 娟

摘 要：用游戏视角下的文学叙事观照网游、网游小说以及网络文学，可以发现三者之间的内在联结及相互渗透。开放式空间叙事凸显了网游的虚拟性、交互性和艺术性等特征，在将小说、故事等艺术资源引入游戏故事时，网游显示了自身的符号创意。网游小说在叙事上集合了游戏与小说双重特质，表征着虚拟和虚构融合的文本形态。在赋予游戏者角色化和形象化意义过程中，虚构和想象使小说超越了游戏法则。网游作为网络小说的叙事范式，隐含在小说的世界构建、情节组织以及人物形象塑造等方面，规制着小说游戏化文本形态，为游戏与文学关系的解释注入了时代特质。

关键词：网游；网游小说；网络文学；叙事

作者简介：葛娟，女，教授。（浙江传媒学院 文学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：I059.99 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2017) 02-0117-07

根据小说制作游戏，或由游戏改编小说，网络游戏与网络文学相互搭桥带来的互惠互利有目共睹。二者联姻催生的网游小说，更从文本层面宣告游戏化文本的成立。无论是游戏成为了小说，还是小说转化为游戏，都表明游戏与文学二者存在着共通性，这就是它们的文本中都有一个基本的叙事形态。叙事不仅属于文学，也属于游戏，但当游戏相交于文学时，叙事显然就具有游戏和文学的双重特质，让人们得以看到游戏中的文学身影，或小说中的游戏因子。故我们用游戏视角下的文学叙事来观照网游、网游小说、网络文学之间的关系以及各自的文本特征，从叙事层面理解网游何以一方面吸收文学尤其是网络文学的题材创意，一方面又将游戏的精神内核和结构形式渗透于网络小说创作中，使网络文学初显游戏化倾向。事实上，在娱乐文化盛行的网络时代，网游正成为一种叙事范式，建构网络小说的游戏化文本形态。本文拟对此作解读。

一、网游，开放式的空间叙事

网游（又称网络角色扮演类游戏）是伴随网络技术发展而兴起的数字化游戏形式。在这类游戏中，玩家扮演一个或多个角色，通过提升等级、发展剧情等来推进或完成游戏。就叙事而言，它是由游戏者共同参与讲述故事的叙事文本，动画、音乐、角色造型、场景设置、地图描绘等等都由叙事将之组织成一个有机整体。因为叙事，游戏的虚拟感、交互性、艺术性等更为凸显，传统游戏模式也因此被改写。当然这与计算机技术不无关系，正如英国游戏学者 Jesper Junj 所言：“电脑游戏也像其他游戏一样以规则为基础，同时电脑游戏修正了传统游戏模式，是以计算机作为规则支持的。这大大增加了电脑游戏的灵活性，允许更负责的游戏规则，将玩家从被迫接受规则的困境中解放出来，不了解规则的玩家也可以进行游戏。”^[1]精细的电脑数据和完善的游戏规则的配合，为网游更为灵活复杂的叙事提供了可能性条件。它使叙事文本在构成一种物理空间形式的同时表征为复杂的网状关系，显现出叙事的空间化设置和想象性建构，游戏世界的虚拟感也随之而出。且看业内人士对游戏空间的构想：“首先根据创意的想象轮廓，用美术、编程等各种技术，造出一个网络虚拟梦境，最终让玩家通过游戏客户端进

入这个梦境,然后大家一起在这个梦境中种植、买地、建房、狩猎、交朋友、结婚,探索龙脉宝藏等。虚拟世界非常庞大,玩家的吃穿住行,全部都需要设定和细化。一款游戏就是一个梦工厂,梦境只有真实到一定程度,才可能获得玩家情感上的认同。”^[2]可见“网游梦工厂”的营造不仅需要计算机技术的支持,更需要富有创意的故事来承载。没有了丰满的故事,网游的虚拟世界就少了灵魂,也不成为其角色扮演类游戏。如被奉为国产游戏经典的《仙剑奇侠传》系列,在玩家看来,“最大魅力莫过于每一部游戏都为玩家讲述着一个独特的故事。”^[3]以《仙剑奇侠传1》来说,在当时制作技术受到限制,游戏画面和玩法都比较单调的情况下,它的成功就在于将中国古代的仙侠传说融入到游戏中,以故事的形式表现爱情的力量、拯救苍生的重任和牺牲自我的伟大。而玩家作为游戏中的角色,有着较为强烈的代入感,在故事情境中体验爱恨情仇。这种情感上的投入就是游戏通过叙事而产生的虚拟感所致。仙侠故事的成功融入,使得该款游戏成为一代经典。

一般来讲,网游都有一个相对核心的主线故事,如根据流行小说《琅琊榜》改编的网游,主线任务设计了“梦回梅岭”、“金陵暗涌”、“剑试琅琊”、“龙隐密窟”、“药王魔影”、“南境战神”、“猛龙过江”等环节,讲述“麒麟才子”——得之可得天下的故事。在这个主线故事下,再铺展一系列任务包括游戏副本里的任务,细化和丰富游戏情节,以此建构一个丰富复杂的故事框架及其内容。但作为大型多角色扮演类游戏,游戏主角的“缺席”决定了叙事路径以及游戏结果的多样性和不确定性。网游中每个玩家都是一个“自我的主角”,而且有的玩家同时可以扮演多个角色。由众多角色参与的游戏,就像一个大型的树冠,各自伸展的枝干,演绎故事的不同走向和结果,共同构成一个立体的和开放的网状游戏空间。就拿游戏任务来说,新手任务、师门任务、主线任务、场景任务或其他任务等名目繁多,这些任务之于不同的角色可以同时展开。而对于同一个角色来说,他又可以自由选择不同门派,执行不同任务。任务系统的繁复丰富,自由多变,使得叙事的多重路径开展以及交叉进行也成为必然。比如《仙剑奇侠传3》设置了5种结局,分别为:紫萱结局、花楸结局、雪见结局、龙葵结局和完美团圆结局。不同结局取决于玩家对游戏情节发展可能性的选择。游戏的交互性就体现在玩家对游戏任务自主执行上。从叙事讲来,是玩家参与了游戏故事的讲述。美国大型角色扮演游戏《魔兽世界》之所以十多年长盛不衰,拥有上千万全球游戏玩家,除了该款游戏宏大的世界设定和故事架构,还在于它留给了玩家足够的叙事空间。换言之,玩家可以通过自己的游戏行为参与故事再创。比如有一个广为传播的“最后的国王护卫者”故事:当洛萨的部落玩家一路势如破竹杀到铁炉堡国王的王座前,联盟方由于玩家稀少无心抗战。面对潮水般涌来的部落军团,一位名为“Plapla”联盟圣骑士手持一把名为“国王护卫者”的剑,顶着头上靶子似的标记,喊出了《指环王》中甘道夫一人面对炎魔时的那句台词:“You shall not be passed!”之后,Plapla被称为“最后的国王护卫者”。就开放性的游戏文本而言,这个由玩家叙述的故事就拓展了《魔兽世界》的叙事。

网游综合了多种媒介艺术符号,不仅集美术、音乐、文字、动画、影视等艺术元素于一体,而且以叙事的形式将文学、历史、故事、传说、神话等艺术资源引入到游戏中,加强了游戏的文化内涵和艺术表现。正是在这个意义上,网游被视作数字化艺术形式。^①不过,这一艺术形式在美国学者大卫·赫斯蒙德夫看来,更多地表现在符号创意上。他曾提出用“符号创意”来取代文化产业中的“艺术”一词,因为“艺术”一词意指所有与个人天赋相关的意涵,而诠释、编译或改写故事、歌曲和图像等行为实践,更偏向于符号创作。^[4]如《魔兽世界》中的故事素材很多来自于《挑战者》《大白鲨》《魔戒》

① 2011年5月,美国联邦政府下属的美国艺术基金会(简称NEA),将“电视广播艺术”改为“媒体艺术”,新的分类除了包括电视、电影、广播等艺术外,还加入了互联网传播的媒体艺术如网络视频短片、短片电影、电子游戏等。见 <http://play.163.com/11/0509/00/73IQSTF700314K95.html>

《肖申克的救赎》《爱丽丝漫游奇境》《堂吉诃德》《哈利波特》《皇帝的新衣》等电影、小说和童话中的内容。在《魔兽世界·大地的裂变》这一版本中，玩家会在安戈洛环形山上附近找到一名骑士，这位骑士交给玩家的任务是和他一起“屠龙”。骑士的疯狂表现如把恐龙当巨龙，把男人当女人，把鹦鹉当凤凰等，以及他一边骑马一边脱盔甲，要玩家把盔甲往龙身上扔的举动，则是《堂吉诃德》中骑士形象的投射。正因为游戏具有叙事意义上的符号创意，故它会与文学产生交互影响。一方面，文学作品往往会成为网络游戏的改编资料库。从三国题材到武侠、仙侠类小说，乃至当下影响较大的网络文学作品都是国产游戏故事创意的源头。另一方面，游戏内容和叙事方式也渗透在网络小说创作中。网游小说就是直接的受益对象，游戏为其创作打开了便捷通道，正如一网游小说作家所言：“其实根据网游写小说是很讨巧的，因为网游一般都有很宏大的世界观，从根本上给我写小说设置好了背景世界，网游里又有丰富的职业分类和装备技能种类等等，都可以拿来利用，更不要说在网游里会发生许多光怪陆离的故事，会遇到许多心思怪异的玩家……”^[5]网游小说作家多为网游玩家，从游戏体验中获得创作灵感，然后诉诸于文字，是网游衍化为小说的直接动因。

二、网游小说，虚拟与虚构的叙事融合

顾名思义，网游小说可以理解为一篇小说或小说的游戏。侧重点有所不同，前者强调的是小说的游戏内容，后者突出的是游戏的小说形态。无论怎样理解，网游小说都是网络游戏与网络小说在互联网时代相互融合的产物，它是网络文学游戏化最直接的成果。从玩“泥巴”（早期网络游戏，英文简称MUD，意为多用户虚拟空间游戏）开始，小说与游戏一路如影随形，到今天网游小说以一种独立类型跻身于网络文学，小说对游戏的接纳到了照单全收的程度。在文本形态上，网游小说显现了游戏与小说的相互嵌入以及虚拟与虚构的叙事融合。

作为游戏的小说，网游小说以虚拟游戏的形式诉求文本的游戏形态。无论是虚拟网游，还是游戏生涯或游戏异界，都强调游戏在小说中的文本地位。尤其是虚拟网游，可看成是真正意义的文字游戏。用文字仿拟和再现网络游戏的情境，让读者体验阅读（欣赏）游戏的乐趣，文字的符号功能及意义在此得以充分体现。如果说，虚拟网游主要从游戏世界的设定、游戏任务的设计以及角色的设置三个方面，建构了相对完整意义的游戏文本，那么，叙事的功能就体现在对游戏文本的动态性复制上。它以游戏的进行作为小说的叙事逻辑，并以游戏系统的建立作为叙事的内在架构。网游是由游戏门派、职业、角色、技能、装备、属性、NPC、社交关系、任务、怪物、游戏PK、地图等诸项要素及其规则组成的系统。系统要素在小说中是通过叙事一一展现的，比如《蜀山》中对游戏规则的表述：“若是看到谁身上的宝贝不错，想要杀人越货，一定要引逗对方先行攻击。被迫还击的玩家，死亡时会按照系统判定掉落最最便宜，最最垃圾的物品。而先行攻击一方，若是被人家反击挂掉，却会被系统判定掉落最高价值的装备。”^①这一规则在游戏情境中产生，以主角心理活动的形式出现，是小说情节的有机组成。可以说，是叙事建构了游戏规则，也是叙事铺展了网游小说的游戏系统。尽管系统要素在小说中比较零散，远不如网游那样完整和详尽，但游戏作为潜在的虚拟对象，通过叙事给读者创造了想象的格式塔，成就了读者心目中的游戏世界。从游戏系统到游戏世界，小说叙事完成了二者的转进。

进入了游戏世界，网游小说开始了另一层意义的虚拟，那就是仿拟现实或幻想世界，使游戏活动具有情境性和现实感。游戏虽然超离于现实，但在某种程度上它又是对现实世界的模仿。西方学者从斯宾塞的“高等动物在剩余精力下的对生命体器官活动的模仿”，到胡伊青加所说的“每一个儿童都知道游戏‘只是假装的’”等，都是对游戏虚拟性的相关论述。网游作为多角色扮演类游戏，更是越来越

① 流浪的蛤蟆：《蜀山》（第2卷第2回），<http://www.qidian.com/Book/57431.aspx>

追求游戏情境的逼真效果,不断提高游戏画面、地图、动画效果以及各种人体感应等的仿真技术。到了网游小说这里,为了叙事的需要,作者又将网游的虚拟性转化为一种叙事策略,即将游戏世界当作一个类似现实的世界来描述,且看《蜀山》中的一段打怪描写:

我啥也没干,我就是把黑狗钉偷偷地钉在了独角蛇王那根漂亮的尾巴上,每秒伤害22-28对这位老大来说,只是个小意思。我心安理得清理那些容易欺负的蛇怪,尽量不让独角蛇王的直属小弟们,去骚扰哼哼哈哈、月神之契约者他们跟蛇王亲热。

越了十级杀怪,虽然有些冒险,但是只要大家配合得当,齐心合力,还是很有希望的。当我拍下第十八颗补血丹,蛇王终于愤怒的尖嘶一声,化作黄光飞去。地上只留下一粒碗口大小,碧绿盈盈的珠子。哼哼哈哈一挥手把蛇珠收入了乾坤袋,大家缓过神来,开始了对野人庙蛇窝的大清洗。^①

上述文字假如不出现一些诸如“每秒伤害22-28”、“越了十级杀怪”以及“哼哼哈哈”这些游戏术语和角色名称,这场野人庙清洗蛇窝以及大战蛇王的场景,与现实情形殊无二致。此段游戏描写从小说讲来,其虚拟效果更胜于网游所追求的现实感。可以认为,没有如上这般对现实世界或幻想世界的虚拟,网游小说的故事性就难以充分体现。实际上,无论是小说虚拟游戏,还是游戏虚拟现实,都属于小说创作中的虚构行为。只不过为了突出游戏自身虚拟性的特征,本文将虚拟看作为一种叙事方式。

作为小说的游戏,网游小说通过虚构的方式表现了对游戏的想象性建构。如果说虚拟也是一种想象,那主要是基于对游戏的仿拟和再现,而虚构则更多地谋求小说文本对游戏建制的突破和超越。从叙事性来讲,虚构的功能在于它的故事想象超越了游戏自身。尽管网游自身也诉求故事形态,但那仅是游戏的框架性内容。而小说是将游戏置于故事叙述之中,故我们能看到以玩家游戏生活为内容的游戏生涯小说,也能看到游戏移植到另一世界的游戏异界小说,还能读到那些带有生活化情形的游戏内容,如下引述:

“死小鬼,你没‘失恋’?一会你到我那再嘴硬。”姐姐捏着我的脸把我拉近她,低声的对我说。

“嗯?什,什么?”姐姐不是要找个没人的地方修理我一顿泄愤吧?虽然这不是真实的世界,但还是有痛觉的。

“我才没那么无聊,死小鬼,我不是要修理你,是有重要的事情找你。先把大哥夫妻俩送走。”姐姐明显看出了我的心里在想什么。

“哦,那我的房门怎么办?这回连门框都得修啊……”我看出“敞亮”的门口,心疼的抱怨。^②

这是发生在游戏世界里的一个场景。姐弟和夫妻等人物关系,房门毁坏和修理,“我”挨打及疼痛感,包括人物的对话以及心理活动,都是日常生活情形,与现实世界几无差别。此处却呈现为游戏形态。虚构既是对现实生活的仿拟,又扩充和丰富了以打怪升级为主的游戏内容。

将游戏衍化为故事,不仅意味着游戏内容的情节化,即将游戏系统各要素组合在游戏情境中或情节发展的链条上,以故事的形式来描述游戏的开展,而且赋予游戏者角色化和形象化的意义。游戏者具有双重身份,既是现实中的玩家,又是游戏中的角色。所谓角色化,即玩家进入到游戏中,不仅具有角色的职业、技能、装备、属性等特征,而且以出色的扮演(游戏中的表现)为玩家贴上另一重身

① 流浪的蛤蟆.蜀山(第2卷第1回),<http://www.qidian.com/Book/57431.aspx>

② 天使的12音阶.游戏狂想曲(序章第5章),<http://www.bxwx.org/b/22/22347/3931214.html>

份（角色）的标签。如《全职高手》中的“一叶之秋”，《蜀山》中的“醉酒青牛”都是颇有声誉的角色名号。所谓形象化，就是小说中的人物作为玩家或角色，在拥有游戏技能之外，还有他人生形态的呈现和精神世界的建构，他的个性、情感、欲望和理想等使其具有艺术化的人格魅力，如《全职高手》的小说主角叶修。作为职业选手，他曾为他的战队夺得巅峰战绩，但因种种原因离开职业圈成了一家网吧的工作人员。但他一天也没放弃游戏，在网游“荣耀”中，重新开启他的游戏生涯。凭借教科书级别的全职高手技能，再创游戏人生辉煌。游戏，作为叶修的人生形式，演绎他“目标—坚持—成功”的人生要义，游戏也赋予了人物的形象意义。

小说中游戏主角的出现，改写了网络游戏中主角缺席的状态，也改写了网络游戏的叙事方式。本来网游中每个角色都是“自我的主角”，对游戏公司来说，角色之间无主无次，不会厚此薄彼，因为公平是游戏的法则。游戏的叙事路径也由各个角色自己掌控，各自演绎不同的游戏故事。而网游小说中叙事的焦点就是那个作为游戏主角的玩家。《全职高手》的叶修是小说的主角，也是游戏的主角，他的游戏生涯自然成为小说叙事的主线。小说的虚构性表现在作为全职高手，他在游戏中创造的一个又一个神话。一般而言，只要是主角，特别的待遇，特殊的技能、装备、属性等都将集于一身，或轻易地获得隐藏职业、隐藏任务和极品装备等，在游戏中几乎无人企及的梦想，在小说中都可以实现。虚构和想象使小说叙事超越了游戏层面进入到更开放的世界中。

三、网络文学，游戏作为一种叙事范式

网游对网络文学的文本渗透可以从三个层面上解读。一是以游戏作为小说的叙事对象，如上文所述的虚拟网游小说。二是游戏成为小说的结构性元素，如在游戏异界小说中，要么是游戏主角将游戏中的装备或技能带入到另一世界，让游戏中的金手指继续发挥威力；要么将小说所写故事移植到游戏世界的设定中，主角成为游戏系统控制的对象。这两种情形写的都是游戏对另一世界的植入和重构。游戏与异界的融合，意味着玄幻、奇幻、科幻、仙侠、武侠、都市、历史等小说只要纳入游戏框架中，或加入游戏元素，都可以成为游戏小说。诸如《异界全职业大师》《异界三国君主》《梦起武侠世界》《重生在仙游世界》《虫族帝国》等游戏小说，实际上就是网游对其他小说类型的改头换面，亦即游戏异界是以游戏的名义，将其他小说收编到网游小说中。三是网游作为网络小说的叙事范式，隐含在小说的世界构建、情节组织以及人物形象塑造等方面，规制着小说游戏化文本形态。在这一层面上，网游对网络文学的影响力更具有广泛意义，它在一定程度上表征网络文学游戏化趋向，文章在这里将作简析。

在时空设定上，网络小说所写的题材背景大都是异世大陆、远古神话、魔法校园和星际宇宙等。回避现实世界和真实性原则，在虚拟时空中编织白日梦想，是网络文学构建幻想王国的自觉追求，这一创作取向不仅体现于玄幻、奇幻、科幻、武侠、仙侠等具有浓郁幻想色彩的小说类型，而且表现在历史、军事、都市、言情等类型中所写的历史和现实空间被“异时空”化，诸如《异时空之华夏传奇》《异时空之我是土八路》《异时空之红色间谍》《异时空纵横三国梦》等。异时空并不是科幻小说中的“平行世界”，而是小说用架空、穿越或重生等手法创作出来的与现实世界对应的亦真亦幻的另一时空。“异时空”的冠名，表明在此之下，历史可以架空，现实可以改装，小说找到了一种貌似合法性的掩护。所谓合法性，只能从游戏角度来解释。游戏世界亦是从现实世界抽离出来的一个充满想象性的独立空间。“游戏不是‘日常的’或‘真实地’生活，相反，它从‘真实的’生活跨入了一种短暂但却完全由其主宰的活动领域，每一个儿童都清楚地知道，他‘只是假装的’，或者这‘只是为了好玩’。”^[6]弗洛伊德亦如是说：“游戏的对立面不是真正的工作，而是现实。”^[7]人们之所以喜欢游戏，就是因为游戏让其暂时逃离现实的藩篱，进到一个完全自由和自主的世界。网络小说中的幻想世界或异

时空,与游戏世界的假定性不谋而合。但二者相仿却并不意味着游戏世界是小说时空建构的必然参照,对此必须深入到游戏与文学的关系内部来考察。“事实上,poiesis[诗]就是一种游戏方式。它运作于心灵的游戏场地之内,即运作于心灵为它创造出来的世界之中。这个世界中的事物具有一种与‘日常生活’中的事物很不相同的特征,是由连缀[ties]而不是逻辑与因果律结合起来的。……诗歌在严肃之外,居于更原始、更本源的层面,栖于梦想、迷醉、狂喜、欢笑の领域。”^{[6](115)}这为认识文学与游戏的关系,提供了本源性解释。我们也可以说,网络文学就是一种游戏形式,远在现实和严肃的世界之外,以幻想和臆想的方式建构了一个假定性世界。

“打怪升级”是网游常见的内容和结构形式,网络小说在情节组织上也常常隐形执行这一游戏模式。玄幻、奇幻、武侠和仙侠等小说都有一个叙事套路,即主角起初都是凡尘俗子,得武功和修身秘笈,借护身法宝之助,循练功或修身境界,历经艰险突破层层关隘,最后大获成功。小说情节大都围绕着争斗、练功和修身而展开,循环往复并不断变化演进。如《诛仙》中的张小凡,作为资质一般的农家少年,投靠青云门后,佛道双修,即同时修炼天音寺大梵般若功法和青云门太极玄清道。大梵般若功法以“天书五卷”为载体,太极玄清道分为玉清、太清、上清三重境界。小说将练功境界的提升以及“天书五卷”的寻获作为人物成长和铺展情节的叙事经脉。这种串珠式的结构形式,也被称为“小白文”的升级模式,是对游戏打怪升级模式的化用。《诛仙》《星辰变》《盘龙》《飘邈之旅》等小说之所以纷纷被改编为游戏,一个重要的因素就是小说中存在着游戏化叙事模式。从结构上讲,打怪升级是一个不断重复和变化的过程,对此,胡伊青加解释:“游戏旋即表现为一种文化现象的固定形式。……它可以在任何时候被重复,……在这种重复能力中,就蛰伏着游戏的一个最重要的特征。这种特征不仅对作为整体的游戏适用,而且也适用于游戏的内在结构。在几乎所有较高的游戏形式中,重复与变化的因素(正如叠句中的情形一样)就像织物中的经线和纬线。”^{[6](9)}正因如此,升级模式得到网络小说作者和读者的普遍认可,“所有人都觉得那个模式是最好的……‘串珠式’是后来发现真的是读者骨子里面都能接受的东西。”^[8]因为一个较长篇制的网络小说,为了吸引读者,必须在每个章节都要设置“看点”即要“打怪”,如西天取经,九九八十一怪,才使唐僧师徒四人一路走来,惊险迭出,精彩连连。“快餐式阅读”不再允许故事从“发生、发展、高潮”那样写起的缓慢叙事节奏,也不需要复杂的矛盾关系和冗长的心理描写,需要的是紧张、刺激的阅读体验以及精神愉悦,因为“游戏的‘紧张’因素,起着特别重要的作用。紧张意味着不确定、危急;意味着一种要做出决断并从而结束游戏的努力。游戏者希望某种东西‘进展’‘得出结果’,它希望通过他自己的操作‘取得成功’”。^{[6](10)}紧张、努力、进展和成功构成了打怪升级的内在机制,也顺理成章地成为小说的基本叙事逻辑。

网络小说中的主要人物,与网游以及网游小说中的角色一样,具有角色扮演意味,“在这里,游戏的‘超日常’性质表现得淋漓尽致。乔装或戴面具的个人‘扮演’另外的角色、另外的存在物。乔装者就是这另外的存在物。童年的恐惧、单纯的快乐、神秘的幻想,以及神圣的敬畏,都不可分割地融汇到这种面具与乔装的奇事之中了。”^{[6](12)}游戏这一性质也通过角色扮演传达到网络小说中,这就是穿越手法在小说中的广泛运用。从人物形象塑造来讲,穿越就是一种乔装和扮演行为。现实生活中极其普通的人物,穿越到一个特定时代(一般是古代),便成为出色的王侯公子、贤才俊杰或公主美女等,拥有得天独厚的资质,然后左右逢源、旗开得胜,权力、金钱、爱情、欲望和梦想等都纷纷而至。网络小说为什么风行穿越?就因为凭借穿越可以人为地创造一个游戏王国,在那里上演幻想和梦想大戏,穿越者就是这个游戏王国的主角。如果说,穿越者的角色装扮是一种乔装行为,其虚假性不言而喻,那么,为什么这种乔装能得到大众读者的认同和接受呢?对此,“心理学家有可能以如下方式来解决这一问题,即把这种表演称为一种补偿,一种替代,‘一种鉴于不可能当真实施而采取的表现行为。’竟

是表演者在欺骗呢，抑或表演者在受欺骗？人类学家的任务是要理解人们心中怀有的‘想象’意义。”^{[6](14)}可以说，角色承载了游戏者和穿越者新的身份认同，通过扮演，游戏者或穿越者完成了主体自我价值的想象性建构，表现了超越自我和完善自我的追求，这也是我们要追寻的“想象”意义。推而及之，架空、重生和修真等小说中的主角都具有角色扮演意味。正是在这个意义上，网游与网络文学达成了同谋，并产生了深度的交融和叠合。

四、结 语

网游与网络文学的相互渗透和影响，在新的意义上诠释了文学与游戏的关系。尽管艺术包括文学是一种游戏的观点由来已久，如朗格在解说艺术的本质时说过：“由于艺术是一种幻觉活动，此外艺术本身就具有游戏的全部一般特性，假如我们直接把艺术称作一种游戏，一种精致的、心灵化的幻觉游戏，这么说也并非言过其实。”所谓艺术包含游戏的一般特性，是指艺术与游戏在“娱乐性、无目的性、自觉性和自愿性”以及“竞赛热情、技艺精湛和摹仿”^[9]等方面都是一致的。但是，这种理论也仅仅着眼于二者之间的相似性和一致性的特征，是从本质意义上对艺术的游戏性质所作的阐释，但先哲们没有料到游戏与文学艺术的关系在当今发生的巨大变化。网络媒体的兴起以及大众娱乐文化的盛行，不仅推动网络游戏和网络文学的迅猛发展，而且也使游戏与文学以及其他艺术产生深度的融合，正如王晓明先生所说：“玩着网游长大的一代或两代人，用不了十年，就会成为文学无论网上网下的主要读者群和可能最大的作者群之一。网游对未来文学影响之大，也就不必说了。事实上，今天已经出现了不少主要以网游作品而非文学经典为样板的文学、图像甚至建筑作品，各种文体和媒介类型的互相渗透，真是渗入肌理了。”^[7]而网游小说的出现，以及游戏的精神内核和表现手法在网络文学中的植入和传播，使网络文学游戏化倾向成为不容回避的现实，为艺术是一种游戏的解释注入了时代特质。应该看到，今天的大众读者在网络文学中诉求的游戏功能，和网络游戏中表达的文学情怀，也从一个方面表明，网络文学在游戏化过程中还保留着文学原初的形态及魅力，正因此，叙事无论作为艺术手法还是内容呈现都显得尤为重要。

参考文献：

- [1] [英] Jesper Junl. 游戏、玩家、世界：对游戏本质的探讨 [J]. 文化艺术研究, 2009 (3): 220-230.
- [2] 李舫. 中国网游向成熟期过渡：一款游戏就是一个梦工厂 [EB/OL]. <http://gd.people.com.cn/GB/14458364.html>, 2011-4-22.
- [3] 杨予宁, 陶路, 施雷. 浅析《仙剑奇侠传》游戏系列的故事性与制作技术性 [J]. 艺术科技, 2015 (2): 292.
- [4] [美] 大卫·赫斯蒙德夫. 文化产业 [M]. 张菲娜译. 北京：中国人民大学出版社, 2007: 5.
- [5] 紫薇木槿. 当作家遇到了网游 [J]. 武侠故事, 2013 (11): 3-4.
- [6] [荷] J. 胡伊青加. 人：游戏者 [M]. 成穷译. 贵阳：贵州人民出版社, 2007: 8.
- [7] [奥地利] 弗洛伊德. 论创造力与无意识 [M]. 孙恺祥译. 北京：中国展望出版社, 1987: 42.
- [8] 邵燕君. 以“爽文”写情怀——专访著名网络文学作家猫腻 [J]. 南方文坛, 2015 (5): 92-97.
- [9] [美] 苏珊·朗格. 艺术的本质 [A]. 蒋孔阳. 十九世纪西方美学名著选（德国卷）[M]. 上海：复旦大学出版社, 1990: 630-631.
- [10] 王晓明. “网络” or “纸面”：今天的文学阅读 [J]. 新华文摘, 2011 (22): 89-91.

Online Games , Online Game Novels and Cyber-literature : Literary Narrative from a Gaming Perspective

Ge Juan

Using literary narrative to look at online games, online game novels and cyber-literature from a gaming perspective, it can be observed that the three are interrelated and mutually permeating. The open space narrative in online games can highlight characteristics such as virtuality, interactivity, and artistry, bringing the resources of the novel and story-telling to the game, while also manifesting symbolic creativity of its own. The narrative of online game novels combines the characteristics of games and novels, representing a textual form that is integrated with virtuality and imagination. In the process of assigning the role and visual representation to the gamer, fiction and imagination transcend the rules of the game. Online games, representing the narrative paradigm of online game novels, are implied in the construction of world, plot organization and characterization, and regulate the textual form of online game novels, instilling epoch characteristics for the interpretation of the relationship between games and literature.