

## “虚拟现实”时代传统写作如何自处？

张向荣 梁嘉茹

**提 要：**虚拟现实（VR）<sup>①</sup>技术一经出现，便成为社会热点话题。它以极强的科技感颠覆了社会各领域的进化方式，对写作而言，虚拟现实带来的是对传统生产方式的彻底挑战。虚拟现实赋予传统写作以全新的视野、身份的焦虑，以及自我发展的异化等，这一方面为写作者提供了利用虚拟现实科技的便利，但也由此产生了诸多问题：如何解码写作困局、如何适应后人类社会生活方式等。由问题而探讨虚拟现实，它必将促进传统写作构建“形式走新，内容更要走心”的未来发展路径，与此同时，虚拟现实背景下的写作世界也应循序传统的伦理秩序与价值意义。

**关键词：**虚拟现实(VR)；传统写作；自处

### Embracing innovative Forms while Emphasizing Emotionally Resonant Content: How Traditional Writing Navigates the "Virtual Reality" Era?

Zhang Xiangrong Liang Jiuru

**Abstract:** Virtual Reality (VR) technology has captured widespread attention in society since its emergence, fundamentally altering various societal domains with its technological prowess. For traditional writing, VR presents a profound challenge to conventional production methods. It endows traditional writing with a fresh perspective, identity anxieties, and self-alienation. While providing writers with the convenience of technological utilization, VR also raises critical questions: How to decode writing dilemmas and adapt to post-human social contexts. Exploring these issues, VR not only encourages traditional writing to forge a future development path characterized by "innovative forms and emotionally resonant content," but also emphasizes the importance of upholding traditional ethical standards and value principles in the VR-enabled writing environment.

**Key word:** Virtual Reality (VR); traditional writing; live

## 引言 虚拟现实与时代

21 世纪是信息技术的时代，虚拟现实（VR）技术更是成为当今时代背景下的热点。当然，虚拟现实所带来的绝不限于科技领域，而是更多。

1984 年，美国视觉艺术家杰伦·拉尼尔(Jaron Lanier)提出了“Virtual

Reality” (虚拟现实)概念。这是“以计算机技术为核心，结合相关科学技术，生成与一定范围真实环境在视、听、触感等方面高度近似的数字化环境”<sup>(1)2</sup>。虚拟现实正式成为人类科技的一匹黑马，拉尼尔也因此被誉为“虚拟现实之父”。2017 年，拉尼尔推出新书，其中写道：

“作为当今时代的一种前沿科学、哲学和技术，VR 是一种创造全面幻想的手段”<sup>(2)2</sup>，“是一种人们感悟美好和体验恐惧的最强大的媒介”<sup>(2)2</sup>。早在 1996 年，我国学者汪成为、高文、王行仁就出版了《灵境（虚拟现实）技术的理论》，这是我国第一部关于虚拟现实（VR）的著作。随后，赵沁平、怀进鹏、李波、沈旭昂发表了综述文章《虚拟现实研究概况》，对虚拟现实（VR）技术研究状况进行了系统探索。喻国明学者（2021）的

《未来媒介的进化逻辑：“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来》，将元宇宙话题作为虚拟现实的切入点，探讨了未来媒介的演进逻辑：正逐步实现“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的虚拟与现实的双向跨越。

虚拟现实的横空出世，标志着即便在波诡云谲的科技变幻时代中，它同样具有其巨大的思考和探索空间。那么，虚拟现实能给人类带来彰显个体的情感价值与理想追求吗？“当下的虚拟现实技术的核心是建立在计算机模拟基础上的人机交互系统，但是这种技术的背后有着巨大的人性动力和久远的文化积累”<sup>(3)2</sup>，显然，在虚拟现实时代，科技与人文之间注定应发生联系。笔者认为，虚拟现实虽然来自人类的某种想象，但其中寄寓着人类对理想世界的终极期待。“一部人类文明史，就是人的生存的虚拟性与实在性相互建构的历史”<sup>(4)18</sup>。因此，虚拟现实，就是人类在追求理想世界过程中表现出的那种勇于改变、富于创新精神的生命能量。换句话而言，“虚拟现实”实际上是“人类精神投射的另一个空间”<sup>(5)93</sup>，指的是人类思想活动自诞生活跃以来，就自带某种



图1：“传统写作与虚拟现实文学的差异”展示图

“虚拟幻想”的品质。

人类文明史有多久，人类的幻想就有多久，只因为技术的发展，让人类对虚拟现实的建构跃上了更加高阶的层级。

对人类的精神创造而言，虚拟现实正给传统的写作世界带来颠覆式的影响，这种情况下，传统写作该何去何从呢？时代又该做出怎样的回应呢？笔者以“虚拟现实”作为切入点，探讨传统写作在虚拟现实背景下，它所面临的挑战和机遇，以及传统写作如何自处的问题，这是本文的应有之义。

## 一、虚拟现实与传统写作

虚拟现实对传统写作而言，意味着一场巨变的到来。“讲故事的人也在被讲述”<sup>(6)23</sup>，这一句话足以道明虚拟现实技术让传统写作发生了反转，差异如图1所示。从创造故事看，传统写作大多基于作家个人的经验，以纯虚构的故事来链接社会的真实情况，缺乏对读者需求的关注。而虚拟现实之下的写作，则主张融合创作者与读者两方的经历，凸出以沉浸式、体验式、模拟式的要求来建构文学世界，旨在真正打破真实与虚拟的绝对界限；从讲述故事上看，传统写作注重生活到意识的正向表达，而反观虚拟现实的叙事，则是“从意识反向追踪生活，通过意识重构来实现虚拟生活与真实生活的拼贴和改写”<sup>(6)26</sup>。

被虚拟现实代入的文学创作与传统写作呈现出不同的特点，但实际上两者仍存在密不可分的关系。首先，虚拟现实是人类想象智慧的对象化，传统的小说家过去一直具备以想象方式描摹未来世界图景的传统，中国的远古神话《山海经》世

界、魏晋时期的志怪小说，直至唐传奇文学，小说家们一直有意塑造虚拟与现实交叉又平行的文学空间，这也与其最突出的特点“虚拟与现实相结合”所契合；其次，在现阶段，虚拟仿真技术，一定程度上为原本架空于文本中的文学世界提供了变为现实的技术可能；再次，依托文学这一载体，未来的虚拟现实（VR）技术甚至可能创造出更高维度的文明形态，这将与传统写作形成合力，打造出可视化、可感知、可移动、可穿越的沉浸体验式文学世界。

综合而言，传统写作与时下热议的虚拟现实存在密切的关联，并呈现出双方应通力合作的未来趋势。然而，虚拟现实技术的来袭也令传统写作经历着一个关键节点：即如何应对该技术对文学创作提出的崭新挑战、机遇，乃至新命题？

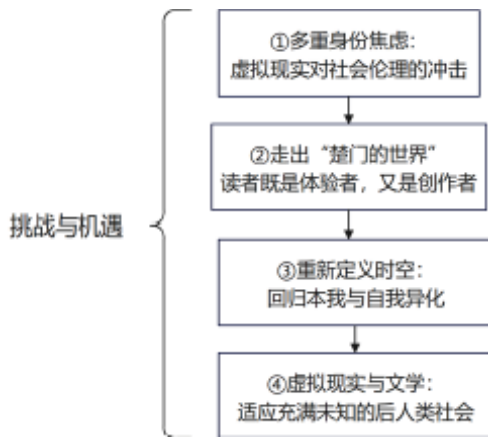


图2 虚拟现实视域下传统写作所面临的挑战与机遇

## 二、虚拟现实背景下传统写作的挑战与机遇

通过比较，发现了虚拟现实技术对传统写作的冲击力，显然，在虚拟现实技术

支撑的时代之下，传统写作正面临着一定的挑战与机遇，如图 2 所示，虚拟现实对传统写作主要构成了四方面的发展态势：一为当代人激烈地感受到伦理冲击下所产生的身份焦虑；二为创作者迫切想要找到打破“楚门的世界”困局的密码；三为人们正陷入回归本我与自我异化的选择泥沼；四为如何适应充满未知的后人类社会。这些挑战与机遇，彼此之间呈现出层层递进、逐层深入的逻辑意义。

### （一）多重身份焦虑：虚拟现实对社会伦理的冲击

我们不妨设想这样一个场景，人们倘若可以自由穿梭在虚拟技术构成的各个平行时空中，并在多重情境下进行不同身份转换的时候，是否会面临多身份并存的矛盾危机呢？比如在阅读和创造传统文学作品过程中，“我们可以既是阿 Q 又是假洋鬼子、又是吴妈，我们通过这种虚构文本，体验到不同角色的人生，确立自我意识，在真实生活中寻找生活的意义”<sup>(7)</sup>。但在虚拟现实技术支撑下的写作，当你在这一虚拟文学世界中既是阿 Q，又是假洋鬼子，当这两个对立的角色同时并存，能否真正带来审美体验，这仍然存疑。且究竟哪个自我能够带来身份认同？是否还存在满足各时空圈层规则的统一自我呢？这些都是虚拟技术所衍生的关键问题，作者也必将面临着创作中的多重身份焦虑、甚至异化难题。因此，当传统写作与虚拟现实时代发生链接时，我们会深刻感受到虚拟世界的到来，会对个人身份、社会伦理及时代格局产生巨大冲击，也就不可避免地出现诸多不适应的症状。

针对这一可能，学者认为：“技术进步本身并无对错，需要反复考量和审慎对待的，是技术包含的伦理风险及道德底线”<sup>(6)24</sup>。现阶段的虚拟现实技术尚未形成有意识的周密的思维体系，未来仍需持续的技术支持及各界的广泛认可，方能真正趋向、靠近和实现“完全现实化”的理想目标。而在此之前，虚拟现实世界之于写作的影响，虽可能呈现一派繁荣发展的创作表象，但势必会有潜隐的冲突存在，比如对社会伦理的冲击。目前人们给出的答案还停留在难以实现的乌托邦写作神话之中，至于如何界定伦理准则，从而避免伦理问题，如何在众多身份切换中保持本我，仍需要一个未雨绸缪的学界大讨论。

### （二）走出“楚门的世界”：读者既是体验者，又是创造者

在虚拟现实时代，文学创作者能将虚拟技术运用到文学世界的构建和呈现上，给参与者带来一种“身临其境”的阅读体验，达到“读者既是体验者，又是创造者”的理想目标。传统的文学创作者会架空一个虚伪的空间，让读者机械跟从故事走向，如同电影《楚门的世界》中被蒙在骗局的主人公“楚门”，很难达到沉浸式体验的效果。而真正的文学作为人类历史的追踪器，是对现实人们关注焦点的书写，更是打开现实中“楚门的世界”的密码，虚拟现实支撑下的文学便致力于打造这串解码的钥匙。而对阅读虚拟现实文学的读者，并不局限在创作者构建的单一虚拟空间中，而是化身各个时空的旅行者，主动与作者进行互动交谈，参与到故事的构建过程。阅读于是成了一种崭新的探险、游戏和沉浸式体验，比如“在同人

文学中，读者早已化身为作者，根据自己的口味对作品进行各式各样的改写。电子游戏从诞生的那一天起，就以交互性为其天职和拿手好戏”<sup>(5)96</sup>，“玩家们‘登堂入室’，用键盘、鼠标和游戏杆创造剧情”<sup>(5)96</sup>。总之，写作者正致力于将脑子的文学世界变得可视化，邀请读者进入自己的虚拟与现实交互的空间，最终成功形成一个作者与读者良性互动的过程。

但我们需要预想到，在虚拟现实概念构建下的完全开放文本中，作家的想象力及主观能动性相较以往的传统写作有所弱化，他们的全知全能视角被打破，从故事的主导者变为构建故事的部分参与者，这对作家创作的思想高度提出了更高的要求：他们需要在写作中凸显虚拟的优势，同时也应彰显出人类独一无二的情感内核和审美意趣，方能将虚拟与传统写作融合的功用最大化，让读者以最真实体验的方式去感知自我、世界和生活。

### （三）重新定义时空：回归本我与自我异化

“虚拟技术重新定义了时空距离，人在回归本我和自我异化的两个端点上来回摆荡”<sup>(6)23</sup>。一方面，虚拟现实技术下的个体具备绝对的主体性，能在虚拟与现实之间来回穿梭，甚至任意扮演不同的身份，体验无边界、无限制的各式人生。这样的文学创作，传递出整个人类群体对自由的向往及对新社会的构想，意味着虚拟现实最终解决的还是“人是目的、人应回归本我”的问题。而这一写作初心，也与古希腊先贤苏格拉底的千古绝句“人是万物的尺度”、“认识你自己”有着异曲同工之妙。

另一方面，随着信息技术的不断发展

与突破，现实与虚拟世界的边界不断被打破，人们逐渐丧失对原本自然、社会、自我、人与人之间关系的信任，逐渐走向人的对立面——自我的异化。倘若人类仍渴望维系自身的运转正常，在虚拟时代，建立全新的运行秩序便是当务之急，即“必须通过文字刻画出整个虚拟世界的运行逻辑，否则将会导致虚拟世界的崩塌”<sup>(8)17</sup>。但我们需要明白，虚拟现实世界所建构的新价值体系或秩序规则，其意义起点仍要回到现实基础中去寻找。

我们不妨设想一下，倘若进入虚拟现实世界，各种文明的生存竞争都遵循着约定俗成的法则——例如任何暴露自身位置的部落文明，都将走向毁灭，这会驱使着虚拟世界中的每类个体都遵项这一生存逻辑，每个部落群体也以研究新型隐形技术，来达到隐匿自身、谋求安全的目的。如此一来，无论是个体亦或集体，每个人都各司其职，都寻觅到回归本我的正确人生轨迹，都朝着“隐匿部落方位”的共同目标而奋进，这同样也符合当下现实社会的运行秩序，印证了虚拟世界的意义起点仍需源于现实世界传统原则的合理性。

总而言之，“技术能带来人的异化，也能帮人走出异化，带来新的解放”<sup>(5)95</sup>。如何善用、巧用、活用技术来真正解决以人为落脚点的现实问题呢？笔者认为，关键在于技术发展应与人文关怀应进行更为有机紧密的结合，唯有这样，才能真正改善技术给人类带来的各种连锁消极效应。

### （四）虚拟现实与文学：适应充满未知的后人类社会

虚拟现实时代下，文学探讨的不仅仅

是社会真实的人，更囊括未知的后人类社会群体。在虚拟世界的主体，可以是生物学的人，但同时也包括电子人、虚拟数字人、信息人，形成所谓的“后人类”<sup>(9)64</sup>群体。<sup>[2]</sup>文学创作者需关注到现代人与他们所创造的虚拟数字人，二者正在形成一种崭新的社会关系和情感联系，且在虚拟大陆上构建出具备一定规模的“后人类社会”。这启示创作者要将笔触放在人类与无生命的部分后人类群体的“共存关系”中，方能更深刻揭示出人类正面临变幻莫测的未知处境。

然而，值得注意的是，虚拟现实与文学正处在不对等的探讨关系。当我们谈论文学时，我们探讨的是作家与技术共同构建的“文学虚拟空间”。然而，当我们反过来谈论虚拟现实时，我们聚焦的并不单纯是文学，甚至不是人的文学，更对无生命“虚拟人”群体的未来展开了深入预测。如刘慈欣在其作品《三体》中，描摹出了虚拟群体“三体人”大规模侵入地球的场景，以汪淼、叶文洁博士为首的人类始终寻找地球人在“虚拟三体空间”的未来皈依走向。由此可知，挖掘人们对“真实人与虚拟人并存”的态度，正成为文学创作者新的写作命题。

### 三、虚拟现实时代下传统写作如何自处？

德国著名哲学家哈贝马斯曾言：“印刷媒体的出现扩大了读者的范围，数字媒体的出现则进一步扩大了作者的范围”<sup>(10)227</sup>，因此，虚拟现实不可避免地给文学创作者带来了一定的挑战与机遇。当然，我们需要明晰的是，虚拟技术逻辑构建出的所谓近似于人的文学，仍与真正的

文学书写和艺术创作存在较大差距，这表明人类本身的丰富想象力有着技术难以替代的价值功用，至少目前如此。这也启示着我们，未来文学与信息技术应始终达成通力合作的友好关系，方能取长补短，推动双方朝向共赢互惠的友好发展态势。然而，“在一个越来越追求视觉、听觉和其他感官刺激的时代，文学的价值和发展动力在哪里？这里要解决的是一些相互冲突的问题：如何在沉浸中清醒，在交互中叙事，在虚拟中现实”<sup>(3)16</sup>。

因此，摆在未来创作者面前的是，虚拟现实背景下的创作，其所传达的核心内容还是不是技术赋能下不断创新的文学呈现形式呢？目前能够把握的是，形式“走新”+内容“走心”，这是推动文学创作更好地融入迅速发展的虚拟现实时代的有效方式。

#### （一）形式要“走新”：以IP为抓手

“IP即Intellectual Property，是‘知识产权’的意思，最初它是一个法律概念，主要由著作权、专利权和商标权等三个部分组成”<sup>(11)94</sup>。近年来，IP也日益成为文学、影视、动漫、游戏等文化产业于开发运营、生产推广等领域中，讲好自身品牌故事的重要载体。

文学是所有艺术形式的脚本。我们应该敏锐捕捉到的是，文学创作对于艺术灵感、影视剧产业、虚拟现实具有得天独厚的优势。因此，写作者在创作过程中要具备强烈的IP意识，在形式上的走新更应以IP为抓手，为未来写作者的衍生创作做好先行准备。本文主要从地域IP、影视IP、情境IP三部分逐步深入对IP这一形式的创新，发展逻辑框架如下图3所示。

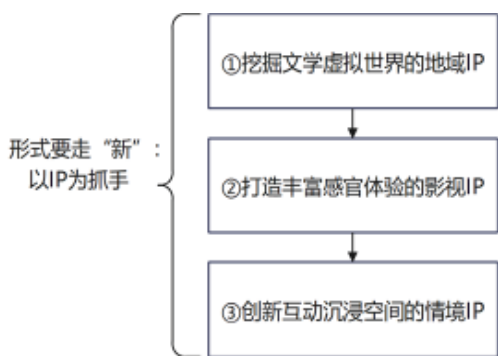


图3 “如何以IP为抓手”的发展逻辑框架图

### 1. 挖掘文学虚拟世界的地域IP

创造者应从地域IP为切口，打造艺术加工的虚拟地域世界，从而唤醒读者内心深处的寻根文化基因。地域特色明显的文学作品，能描摹出独一无二的自然景观、民族文化及风土人情，承载起该地区下厚重的文化底蕴，比如萧红《呼兰河传》笔下的东北“后花园”，张爱玲《半生缘》和王安忆《长恨歌》笔下的“上海弄堂”，贾平凹笔下的“商州古城”及莫言《生死疲劳》笔下的“高密东北乡”。

不难发现，传统写作的地域书写，往往根据创作者的居住体验或虚拟想象进行构建，但由于作家个人的地域体验有限，其文本所勾勒出的地域世界仅仅聚焦某个侧面，不能给读者带来对该地区宏观立体的观感。而随着虚拟技术的发展，我们能将定格的家乡记忆、静止的地域建筑“动态立体化”，呈现出多维度、高还原的地区场景。“虚拟现实的真正精华在于：可创造令人信服的感官输入和一个逼真的感觉，这个逼真的感觉是指操作者自身的动作和行为可以以一种现实的、令人信服的方式影响虚拟世界。简单地说，我们必须能够与这个虚拟世界交互作用”<sup>(12)4-5</sup>。如此，传

统文本中的乡土地域体验转化为虚拟世界的地域IP，读者能有机会在场景再现中亲临童年记忆中的家乡；创作者同时也能发挥自身的地域想象，对虚拟的地域IP进行再艺术加工和虚构，甚至是基于现代化的视角下书写特定地域的时代沧桑巨变，彰显地方传统与现代文明之间的冲突与张力，挖掘出地域文学于时代新变下的生命力和创造力。

### 2. 打造丰富感官体验的影视IP

传统文本中的语言文字表达固然生动，但在具象、立体、可视化的影像符号面前，也会显得逊色不少。由此可见，打造文学世界影视IP的重要性。传统的影视剧和游戏只注重于从文字、图片到音频、视频的单一感官革新，其创新领域过于单一，未能突破用户感官体验不足的市场局限。因此，在各种数字虚拟技术赋能下的信息时代，唯有推出高度仿真、满足视觉、味觉、嗅觉、听觉等各种感官体验诉求的新形式，方能够以席卷的方式迅速迎合受众需求。而创作者如何用文字符号来实现丰富感官体验的影视IP，从而达到沉浸式共情和虚实相融的效果呢？“相比于其他数字文学作品，虚拟现实影响下的数字文学呈现出更强的互动性和参与性，使读者获得身临其境的阅读感受，从被动参与转变为主动参与，形成独特的沉浸式阅读体验”<sup>(13)140</sup>。

当然，创作者的创作意图也需要明确，文字应为设计拟真场景、带来丰富感官体验所服务，具体影视IP的打造步骤如下图4所示。首先，小说应如同一个分镜头影视剧本，以大量的人物对白及心理活动进行推进，减少多余的铺垫，凸出作品的画面感和镜头感。其次，应埋下众多人

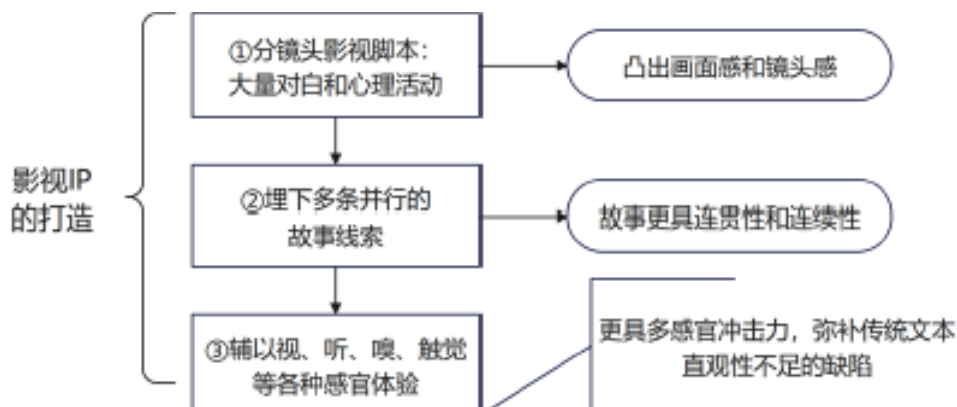


图4 “丰富感官体验影视IP”的打造

物、多头故事并行的故事线索，让故事整体更具连贯性和持续性。再次，辅以刺激逼真的视觉画面、节奏紧张的台词听觉、灵敏的气味嗅觉及真实可感的物体触觉，如此一来，不仅设置了众多逻辑严密的悬念，且使得图像化效果更具有多感官冲击力。将多感官体验融入到文字当中，已然成为打造丰富感官体验影视IP的最佳选择，同时也是对直观性不足的传统文学文本进行了一定的完善。

### 3. 创新互动沉浸空间的情境IP

信息技术日新月异，前脚 ChatGPT

出现不久，后脚 SORA 视频生成技术就已横空出世，这些更迭宕代的技术都在敦促文学创作的形式、文本内容的彻底翻新，当然，也势必令读者的体验品味也跃升层级。因此，在虚拟现实时代下的读者，有望在文学世界中“身临其境”，这也是情境IP空间的打造初心。创新互动沉浸空间的情境IP，创作者应在创作中融合更多可代入、可交互、可建立情感链接的元素，具体情境IP的创设如下图5所示。

创作者可采用对话式交互的互动剧，使参与者能够在阅读过程中与作者进行互动对话，增强作者与读者的直接交互。与此同

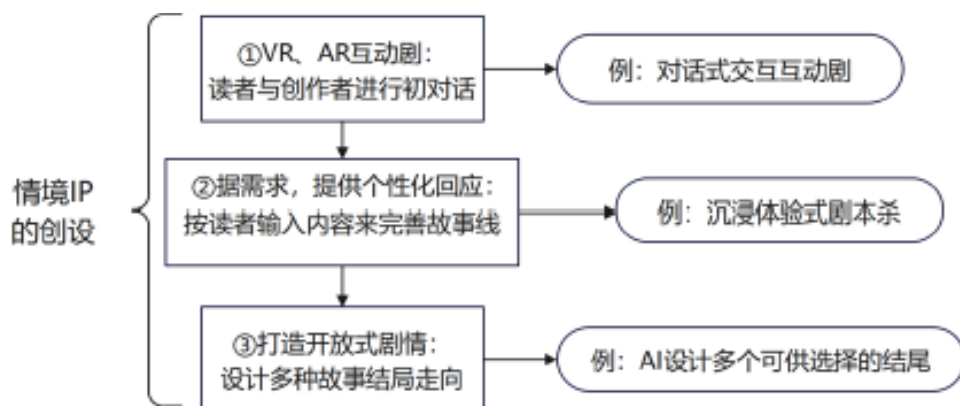


图5 “互动沉浸空间情境IP”的创设



时，根据参与者的输入内容，创作者应及时提供个性化的回应及对未来故事线走向进行完善，最终打磨出更尽善尽美的文学作品。比如将传统的剧本转化为沉浸式的线上剧本杀，但又不同于一味追求解开迷雾的传统方式，而是利用人工智能全流程设计开放式剧情，依据读者选择为其匹配专属情节，打造一个完全开放、互动沉浸的情境 IP，赋予 IP 更旺盛和长久的生命力。

“VR 及 AR 技术的应用是用户主体性的日渐彰显，说明了数字化产业越来越关注受众的体验和感受”<sup>(11)92</sup>。而现阶段互动剧的面世，恰恰与情境 IP 渴望增强与观众的互动初心相吻合。在当今观众为王的崭新时代，互动剧正处于文娱产业的风口浪尖，2019 年也被誉为“中国互动剧的元年”<sup>(11)92</sup>。各媒体平台开始陆续推出衍生的系列互动剧作品，如腾讯所推出的《拳拳四重奏》，则以交叉网状的叙事结构来承载起更丰富的多线并行剧情，即四个男主人公分别演绎出四种人生的“重奏”。该互动剧的凸出特征在于：受众在观看完首选的男主人公剧情走向后，仍可回到命运分叉的起点，重新选择其他主人公的故

事线，从而做出真正满足自身情感倾向的行为选择。

## （二）内容更要“走心”：以创意为导向

形式“走新”固为重要，但搭建宏观创新的虚拟现实故事世界才是文学创作者长远的终极奋斗目标。韩国研究者金相均、申炳浩在《解码元宇宙：未来经济与投资》一书中所提出：“不要过分重视致力于实现真实感的 VR、AR 设备，这些技术设备如果没有好的叙事，也只不过是单纯的设备罢了”<sup>(14)69</sup>。这预示着信息技术下的内容领域将是一片沃土，除了科技加持外，创作者更应以创意为导向，探索出讲好故事的策略，在“全民皆为创作者”的新时代下，科幻对叙事的影响，恰恰在于其更加彰显了人类的丰富的创意想象、情感内涵及审美愿景。

### 1. 用科幻情节书写人的精神思考

虚拟现实的科幻文本，已然成为了超越现实世界、展现精神思考、彰显人文情怀的核心载体。“迈克尔·海姆在《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》一书中提出‘虚拟现实主义（virtual realism）’，其认为真实并非仅是指具有

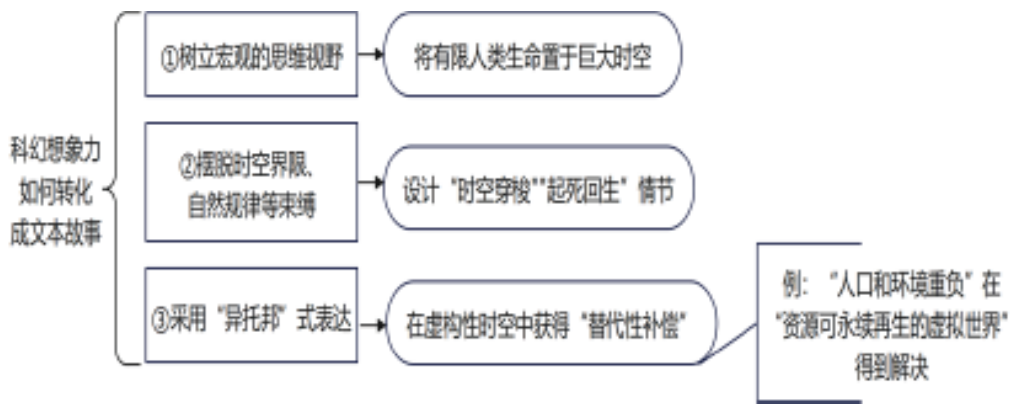


图 6 “如何将科幻想象力转化为文本故事”的设想

物质基础的事物，更包括那些由文化、语言符号所建构而来的事物”<sup>(15)135</sup>。创作者应善用人类世界这一真实载体，致力于虚拟空间未来景象的构建，用科幻情节来书写人的精神思考。传统写作或多或少局限于眼前现实处境，取材于平行世界的日常生活，缺乏洞察和预见未来的敏感性。而随着虚拟世界能够为科幻文本提供更多拟真的实践场域，各种题材的科幻小说和影片接连面世。它们以科幻情节唤醒人们内心深处的精神思考，为读者和受众勾勒出一副相对完整的、未来的虚拟世界与现实世界交互存在的图景。

因此，科幻文本的创作者需要有宏大的想象力，从繁复的生活表象中察觉出技术对未来可能产生的影响，且将这种想象力转化为文本故事，表达出人类对自身的

精神思考。

如何用科幻情节，将人抽象的精神思考形象化？具体设想如下图6所示。首先，创作者应树立宏观的思维视野，将渺小的人类生命置于巨大的时空维度，展示人类改造世界时“既充满激情，又忧心忡忡”的矛盾心理，凸出人类对现代科技社会的敬畏与担忧，但最终指向仍为于反差中凸显人类自身的主体性。其次，创作者应摆脱时空、自然规律等束缚，设计一些“时空穿梭”、“起死回生”等超越现实生活逻辑的情节，这些科幻情节的设计一定程度上反映出人类渴望逃离现实、对抗秩序、打破伦理、模糊真假的愿望。最后，创作者还可以采用“异托邦”式表达，描摹出另一个超越现实的时空，让读者能在

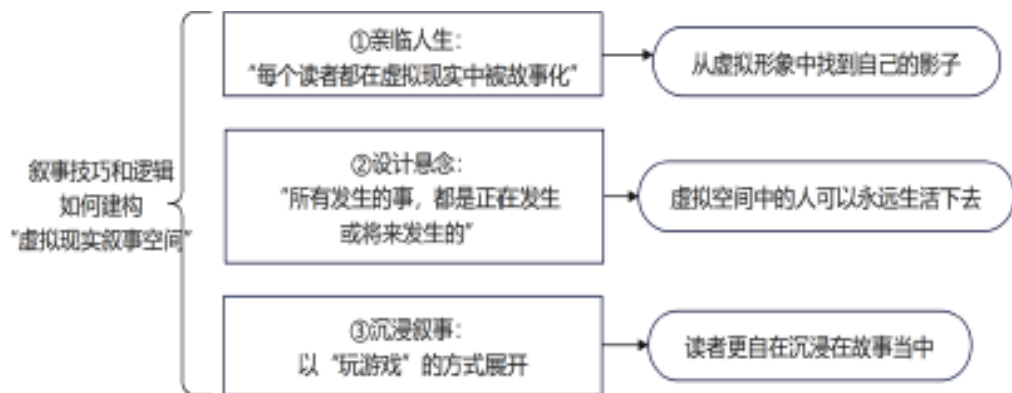


图7 “如何用叙事技巧和逻辑建构虚拟现实叙事空间”的设想

虚构性的图景中获得一种替代性补偿，如“未来地球无法承受人口和环境的重负”的难题能在“资源可永续再生的虚拟世界”中得到解决，书写出人类对环境保护的精神思考。

我们需要意识到的是，目前科幻小说、影片大多以“乌托邦式”的大团圆

结局作为拯救人类精神危机的路径，一定程度上迎合了观众对于正义胜利的心理预期。但我们不能将人类未来迎接的挑战设想得过于理想化，仍需前瞻性地思考：倘若科幻电影中的灾难场景成为了现实中的真实画面，人类应该如何实现自我拯救？如何在科技发展为先的时

代凸出人类个体的优势？这将是留给写作者永恒的命题。

## 2. 用叙事技巧建构人的故事空间

乔布斯曾经说过：“世界上最强大的人，是会讲故事的人”<sup>(16)23</sup>。故事本位仍是未来虚拟时代的大势所趋，数字技术必须依托好的故事，才能在技术赋能的帮助下，构筑出更多富有想象力的虚拟文学空间。传统写作的叙事秩序一般为线性结构，仅以时间发展顺序来推进情节发展，又用闭合结构来仓促实现故事的终结，致使故事结局与前面情节呈现出一种极端断裂的违和感。而虚拟现实的文学创作，则极力规避这种断裂感，旨在建构各种人（生物人、虚拟人）、各种故事及各种欲求交织的“虚拟现实叙事空间”<sup>(17)1</sup>，让故事表达更为连贯自然，故创作者的叙事技巧和逻辑显得尤为重要。

如何用叙事技巧和逻辑，将故事中的“虚拟现实叙事空间”得以顺利建构？具体建构如下图 7 所示。首先，写作者应使“每个小人物都在虚拟现实中被故事化”<sup>(17)5</sup>，即通过塑造多面立体的角色主体，每位读者能从所构建的虚拟形象中找到自己的影子，再通过穿戴设备“亲临”故事场景中，仿佛在亲历自己的人生。其次，要打破传统写作的固有结构，实现时间叙事向空间叙事的范式转换，令沉浸在虚拟现实空间的人可以永远生活下去，规避传统写作中结局生硬的弊端，达到一种“所有发生的事，都是正在发生或将来发生的事”的悬念设计。最后，故事应以“游戏”的方式进行讲述，叙事以“玩游戏”作为线索或主轴展开，让读者以更自在的玩耍姿

态沉浸在故事当中。

## 结语

科幻小说家刘慈欣在一次演讲中谈到：“人类面前有两条路，一条向外，通往星辰大海；一条内向，通往虚拟现实。”虚拟现实带来了人类更加广阔的思维空间，尤其是对富有创意性的精神活动而言，它正给传统写作带来崭新的思维愿景，成为传统写作焕发“新生”的一个契机。虚拟现实不仅为故事文本的科幻情节提供了更多拟真的实践场域，打造出极具沉浸感、体验式、交互性的文学空间，成功打破了写作中真实与虚拟的边界。与此同时，虚拟世界与现实世界的交互还给传统写作者留下创新文学形式及挖掘写作命题的全新考验，它模糊了读者与作者的身份，令读者也化身为构建故事的参与者，使传统写作更热切关注人类作为主体的丰富想象和写作需求。

作为回应，传统写作也赋予信息技术以人的温度、伦理道德与反思精神，为虚拟现实带来人性真善美的价值内涵。文学通过创作虚拟故事来传递情感与价值观，这一人文担当借助虚拟现实加以传承和发扬，彰显了人性的温度。创作者建立能同时满足虚拟空间与现实空间互通的伦理规范，指引着虚拟现实时代下的文学人物也遵循正义向善的行为准则，打造更为圆满、和谐的未来社会形态。传统写作又以数字技术为工具，于科幻情节中寄寓人类对理想世界的终极期待，凸显人类对未来生活的批判反思意识。综合而言，传统写作致力于为虚拟世界创造更多附加值，从而成为虚拟现实的文艺作品思想高度及艺术价值的护航者。

归根结底，传统写作与虚拟现实不是针锋相对的对立关系，恰恰相反，传统写作与虚拟仿真技术的结合，即实现了跨越式、超越性的新写作发展——塑造出沉浸体验式的文学空间，同时更能探索出一

条崭新的“形式走新，内容更要走心”的创新发展路径。放眼未来，传统写作与虚拟现实这种通力合作的“友好”态势，必将推动文学界涌现出更多高阶赓续的文艺作品。

### 注释：

- [1] 遵循中文阅读习惯，本文所涉及 VR，统一名为“虚拟现实”，必要时以“虚拟现实（VR）”标明。
- [2] 美国后现代主义学者唐娜·哈拉维将这一现象定义为“后人类群体与社会”，也有学者将其命名为‘赛博格’，“后人类群体”在未来世界中将行走于生物体和机器之中，是虚拟和现实之间的新形态人类。

### 参考文献：

- (1) 赵沁平《虚拟现实综述》《中国科学》（F辑:信息科学），2009年39卷第1期，2-46页。
- (2) 宋旭红《虚拟现实与元宇宙文学》《文艺理论研究》，2023年，43卷第1期1-11页。
- (3) 严锋《假作真时真亦假:虚拟现实视野下的《红楼梦》》《中国比较文学》，2020年第2期2-17页。
- (4) 夏德元，严锋，邓建国《虚拟性与实在性相互建构的历史、现状和未来——关于文学、艺术、传媒与元宇宙的对话》《文化艺术研究》，2022年，15卷第2期18-33+112页。
- (5) 严锋《从文学到元宇宙》《上海文化》，2022年，第4期91-97页。
- (6) 张艳梅《对现实的突破与想象重置——元宇宙时代的叙事拓展》《传媒观察》，2022年第6期22-28页。
- (7) 李洱《当我们谈论元宇宙时，我们谈的是文学吗？》《纯粹名家》，2022年03月30日。[EB/OL].[2022年-03-30].[https://mp.weixin.qq.com/s/Qccfu0ys\\_7m\\_i0ZYRyHlGQ](https://mp.weixin.qq.com/s/Qccfu0ys_7m_i0ZYRyHlGQ).
- (8) 方凌智，翁智澄，吴笑悦《元宇宙研究：虚拟世界的再升级》《未来传播》，2022年，29卷第1期10-18页。
- (9) 张冀，苏坤，梅鹏超《未来视角下元宇宙治理的逻辑起点、风险挑战和路径选择》《北京邮电大学学报》（社会科学版），2023年，25卷第6期59-69页。
- (10) 哈贝马斯《公共领域的结构转型》，曹卫东，王晓珏，刘北城，译.上海:学林出版社，1999年。
- (11) 陈睿，刘怡《IP衍生与转化：国产互动剧的突围之道》《未来传播》，2023年，30卷第6期92-100页。
- (12) 理查德·布赖斯《多媒体与虚拟现实工程》史萍，译.北京:中国电影出版社，2000年。
- (13) 李斌《数字技术、虚拟现实与网络功能——数字文学的审美新变化与发展新趋势》《当代外国文学》，2021年，42卷第1期，134-141页。

- (14) 金相均, 申炳浩《解码元宇宙: 未来经济与投资》, 黄艳涛, 孔军, 译.北京:中译出版社, 2022年。
- (15) 妥建清, 吴英文《虚拟现实艺术中的时空维度与身体重塑》《思想战线》, 2021年, 47卷第6期135-142页。
- (16) 乔布斯《乔布斯2005年在斯坦福大学毕业典礼上的演讲》《中学生博览》, 2023年第8期23-24页。
- (17) 周志强《“小故事”的时代——元宇宙与虚拟现实叙事的沉浸逻辑》《文化艺术研究》, 2022年, 15卷第2期1-8+111页。

(作者单位: 广东外语外贸大学中文学院)