

doi:10.3969/j.issn.1674-117X.2015.05.014

# 论杨平小说《MUD—黑客事件》的赛伯朋克风格

高亚斌<sup>1</sup>,王卫英<sup>2</sup>

(兰州交通大学 文学院,甘肃 兰州 730070;中国科普研究所,北京 100081)

[摘 要]赛伯朋克是新兴的科幻小说门类,而年轻的科幻作家杨平是我国赛伯朋克的代表作家之一。在杨平的小说《MUD—黑客事件》中,作家通过网络世界对现实世界所造成的冲击和淆乱,对前者进行了有力的消解,实现了对现实世界的回归,同时也是在更深层次上对人性的回归。

[关键词]杨平;《MUD—黑客事件》;赛伯朋克;网络虚拟世界

[中图分类号]I207.42 [文献标识码]A [文章编号]1674-117X(2015)05-0075-05

## On the Cyber Punk Style of Yang Ping’s Fiction *MUD – hacking Incident*

GAO YaBin<sup>1</sup>, WANG Weiyong<sup>2</sup>

(1. School of Literature, Lanzhou Jiaotong University, Lanzhou, 730070 China;  
2. China Research Institute for Science Popularization, Beijing 100081 China)

**Abstract:** Cyber punk is an emerging science fiction category, and the young science fiction writer Yang Ping is one of the representative writers of Cyber punk in China. Yang Ping’s fiction *MUD – hacking Incident* gives an effective digestion to the network world, through the impact and confuse of the network world to the real world, and the virtual nature, even the illusory nature of the network world. Thus, it realizes the return of the real world, at the same time, it realizes the return of the human nature at the deeper level.

**Key words:** Yang Ping; *MUD – hacking Incident*; cyber punk; the network virtualworld

赛伯朋克是 20 世纪 80 年代以后新兴的科幻小说门类。“赛伯朋克”(Cyber punk)一词,是“控制论”(cyber)与“反文化人士”(punk)的合成词,它以计算机或信息技术为主题,通常围绕黑客、人工智能等情节,展开关于社会秩序受到破坏的文学叙事,借以对人类生活的现存文化价值进行嘲弄和反讽。在西方科幻界,出现了诸如美国科幻作家威廉·吉布森和布鲁斯·斯特灵等著名的赛伯朋克

作家。中国的赛伯朋克起步较晚,但方兴未艾,发展很快,已经有了一批才华横溢的作家和优秀作品,年轻的科幻作家杨平就是其中较为出色的一员。

杨平,1973 年 6 月生于北京,1992 年考取南京大学天文学系天体物理专业。大学毕业后,杨平曾经从事过多种职业:1996 年,担任清华大学计算机系 COMPAQ 培训中心教员;2001 年,进入天时北方

收稿日期: 2014-04-05

基金项目: 中国科普研究所“百年中国科幻精品赏析”项目(2012KPS10)

作者简介: 高亚斌(1973-),男,甘肃静宁人,兰州交通大学副教授,博士,研究方向为中国现当代文学;  
王卫英(1971-),女,甘肃陇南人,中国科普研究所副研究员,二站博士后(中国科学研究所任站博士后),研究方向为中国现当代文学、科普创作理论及科幻小说。

(北京)软件公司,担任培训部经理;2003年,受聘于《中国计算机报》杂志社,担任记者和编辑;2006年,担任《中国国家天文》杂志的执行主编,同年底离职。如此复杂的职场经历无疑使杨平获得了丰富的人生阅历,也培养了他在不同领域内的专业技能,所有这些,都成为他日后进行科幻小说创作的重要储备,不断激发和维系着他充沛的艺术想象力和创作灵感,使他在科幻小说创作上游刃有余。

杨平从20世纪90年代起开始科幻小说的创作。1996年,他在《科幻世界》杂志上发表了科幻小说《为了凋谢的花》,此后,他又相继发表了《裂变的木偶》《两极》《深度下潜》《千年虫》《MUD—创世纪》等多篇作品。杨平早期的科幻小说,主要关注的是传统科幻小说中习见的宇宙行星、外星文明以及人类的存在等主题,后来,他的创作重心转移到网络小说题材上来,逐渐形成了自己的写作路向和艺术风格,并且获得了广泛的好评:《为了凋谢的花》获得1996年度银河奖三等奖,《MUD—黑客事件》荣获1998年度第10届银河奖二等奖。目前,杨平已发表/出版有中篇科幻小说《如影随形》(《电脑教育报》1999年7—8月连载)、长篇科幻小说《冰星纪事》<sup>[1]</sup>,以及短篇小说集《火星!火星!》<sup>[2]</sup>等,成为新生代科幻小说作家群中的有生力量,尤其成为中国赛伯朋克的代表性人物。

## 一 赛伯朋克的兴起

随着科学的发展,电脑和计算机技术日益进入人们的日常生活,越来越多的人沉浸在网络世界里,据统计,仅在2004年,中国大陆正式运营的网络游戏就有164款,而在我国8700万网民中,上网娱乐的就占了34.5%,<sup>[3]</sup>可以说,各种各样的网络游戏、网络交际方式和网络场景,成为他们日常生活的重要内容。网络极大地改变了人们传统的生活方式、思维特点和行为习惯,对许多人来说,网络世界所提供的虚拟世界也许比现实世界更加真实和可靠,它正在从一个层面影响着人们的行为方式,构筑着人们的精神世界。在这样的时代语境下,网络题材必然进入文学,成为文学作品尤其是科幻小说所要着力表现的重要题材之一。事实也正是如此。当前,与世界科幻小说的发展同步,我国科幻小说的创作也呈现出微小化、朋克化和奇幻化的发展趋势,标志着我国科幻小说在自身的理论

建构上,已经逐步发展成熟起来了。

科幻小说是近代以来从西方引入的新文体,而赛伯朋克也是源于西方,它在中国的落地生根是在20世纪90年代。1996年,星河在《科幻世界》上发表科幻小说《决斗在网络》(《科幻世界》1996年第3期),开创了中国网络题材科幻小说的先河,并一举获得当年科幻小说“银河奖”特等奖,在科幻界产生了较大影响。此后,相关题材的科幻小说开始大量涌现,仅在1999年,《科幻世界》杂志中就有近一半的作品涉及网络,出现了宋宜昌、刘继安的《网络帝国》、吴岩的《生死第六天》、星河的《带心灵去约会》等著名的网络题材科幻作品,而杨平的《MUD—黑客事件》即为其中的优秀作品之一。这类科幻小说的特点,就是首次把网络题材引入科幻小说,开拓了科幻小说新的表现领域,而且从读者接受的角度来说,这种网络题材科幻小说的兴起,也迎合了当时日益兴盛的网络文化热潮,为科幻小说的发展开拓了更为广阔的艺术空间,赢得了更为庞大的读者群,这在科幻文学的发展历程上,无疑是一件意义深远的大事。

赛伯朋克的重要主题之一,就是围绕电脑黑客展开的叙事。如果把包罗万象的网络世界比做一个庞大的机密库的话,那么,这些黑客就像经验丰富的冒险家一样,乐此不疲地穿梭其间,他们无疑是网络世界中的一种异己力量,窥视、打探、盗窃机密和散布病毒,在对网络世界造成破坏的同时,也迫使人们提防网络系统可能出现的漏洞。因此,在赛伯朋克的世界里,出现了系统的创造者和进行系统攻击的黑客这两种截然不同的角色,存在着建构和解构两个相互矛盾的过程,这就使得网络世界形同一个风谲云诡的江湖,里面充满了善恶、正邪等对立势力之间的较量。《MUD—黑客事件》就是围绕着黑客对系统的入侵展开的,作家对电脑技术和网络世界是熟稔的,里面有许多属于技术细节的东西。小说中提到的MUD(Multiple User Domain)游戏,是一种多用户之间联线的虚拟空间游戏,自1992年进入我国之后,很快就吸引了大量的游戏用户。为了系统的安全和玩家的利益,当时,MUD的玩家们还发布了一份网络宣言:“我们,世界上的MUD玩家,为了构建一个完美的数据库,宣布联合起来,并保证对于任何有能力的人都能得到kill命令的使用权力。而且在网络死掉之前提供一个备

份的 MUD,还要提高提示出现的频率,而且保证我们还有我们的后代有一个安全的站点可以连线。为此,我们宣布并确立这个《真实世界的虚拟城邦宪法》。”杨平敏锐地抓住了这一文化现象,通过《MUD—创世纪》等一系列科幻小说,构建了一个 MUD 的虚拟世界,实现着自己对于未来电脑科技乃至人类生存和发展的种种想象。

《MUD—黑客事件》讲的是一次黑客攻击 MUD 世界的事件:一个叫做“口条”的家伙,骗“我”(小说中的星猩)进入一个预谋好了的游戏网址,使“我”失足坠入太空而“谋杀”了我,之后,他便盗用了“我”的用户帐号,以“我”——一个初级实习巫师的身份,进入 MUD 的管理阶层,利用“我”在系统权限文件中留下的下载记录,侵入了更多高级巫师的注册账号,直到进入 MUD 的高级管理阶层,导致该系统的核心机密泄露,最终使存在了许多年的 MUD 被迫关闭,无数热衷于此的网民顿时失去了一方精神的家园,变得失魂落魄、无所归依。

在通向人类社会未来发展的道路上,必然面临着许多未知的不确定因素,对潜在隐患的敏锐觉察,以防患于未然,可能具有比科技的发展进步本身更为重大深远的意义。正是出于这一创作理念,在《MUD—黑客事件》里,杨平试图通过网络虚拟世界作为镜像,来凸显人们在这一过程中真实的末日体验,这就使得小说具有了终极价值追问的意义。联系在上一个千年快要结束、新的千年来临之际,在新闻媒体上被炒得沸沸扬扬的“千年虫”的问题,这篇小说确实具有极大的现实意义。

## 二 在真实与虚拟之间

自从网络进入人们的生活以后,关于虚拟和真实的问题就一直影响和困扰着人们。我们可以看到,网络以非常逼真的形式,模拟着人们日常生活与行为的方式,构建着人们的存在,它形同一片梦想的土壤和虚拟的乌托邦,实现着人们对平凡人生和庸常现实的某种超越。在赛伯朋克的世界里,电脑和人脑可以相互对接,人们可以在现实世界与网络世界之间无羁地穿梭,这种无限自由、亦真亦幻的状态,正好为人们超越现实、穿越时空的想象力提供了充分的艺术表达空间,极大地推进了科幻小说的发展。

这种情形,在小说《MUD—黑客事件》中也得

到了体现。小说中存在着两个截然不同却又相互联系的世界:真实的现实世界与虚拟的网络世界。MUD 是一个高度仿真的虚拟社区,它几乎包罗万象,拥有从广场到商店、从街道到居室的各种生活场景,这里充斥着从天神和各级巫师到普通人群的各类社会角色,进行着各种各样的社会活动,与我们身处的现实生活几乎毫无二致,堪称现实世界的一种映射。在这里,无论是人们社会活动的方式,还是人们的生命情感甚至商业社会的种种特征,都是无比真实的,正如小说作者所言:“在(网络世界)这里,我们有与外面的世界不同的生活,不同的人生,不同的历史。外面世界有的一切这里都有,他们凭什么判断那个世界是真实的,而这个是虚拟的。”这就在很大程度上对真实的现实世界造成了冲击和消解,使人们淆乱了网络世界与现实生活的界限。

MUD 世界的真实之处,还在于它有着作为主体的人的全身心的投入与参与。可以说,网络世界的确是虚拟的,但由于有了真实的人的参与,它便具有了现实世界的某种特征。从这一角度来说,网络世界本身是亦真亦幻、真假莫辨的,是一种虚实相生的“虚拟实境”,如小说中的牧师所说的:“数据!信息!这些是什么?是无聊的消费品吗?是可有可无的吗?不!现在,在我们生活的时代,这些已成了生活必需品,成了和食物、饮水、房屋、衣服一样的必需品!一个人没有信息是无法生存下去的,正如他不能离开空气!”正因为这样,所以当人们不得不面对 MUD 世界的覆灭时,他们所表现出来的精神危机和信仰恐慌才无比真实。

在《MUD—黑客事件》里,这种真实与虚拟淆乱的情形,还通过一些具体的细节体现出来。比如,作家在小说中这样写道:

深夜,隐隐有凉意。我用手搓了搓脸,收拾好电脑,关上台灯,站起来走到另一间屋子。这里只有一张床和一张桌子,墙上贴着印花墙纸。我向前走了几步,又改了主意,返身来到厕所,进门的时候差点儿被一块剥落的墙皮砸着。镜中是一张形容枯槁的脸。液体下落的弧线非常优美。冲了马桶看水流。我估摸了一下感觉,趴在马桶边缘吐起来,直到再吐不出什么。泪眼模糊。世界在旋转。我漱了漱口,回到卧室,盯着床发了会呆,慢慢爬上去。她背对我躺着,已经睡着了。她不像是真的,

虽然这里是真彩色。我放弃了想起她是谁的努力,伸出双臂从后面抱住她,听着她轻柔的呼吸,把她埋在她的发间。

她的身体光滑柔软,充满芳香。<sup>[4]</sup>

我们可以看到,在小说中,网络世界的虚拟情景显得无比清晰和真实,相反,在小说中作为家的存在形式的“屋子”,以及与主人公再亲密不过的“她”(爱人),反而变得模糊不清和暧昧不明,明显地从前台淡化出去,退居幕后,只是不时地显山露水一下,犹如网络世界的一个模糊背景。直到网络世界彻底瓦解之后,它才开始无比真实生动地呈现了出来;

我们默然无语,相互凝视。她的目光越来越柔和,最后粲然一笑,坐在我身边:“好吧,我们看看街景。”

她把头靠在我肩上,散发出诱人的温暖气息。我伸出一只手搂住她:“我以前怎么没发现外面的世界这么美?”<sup>[5]</sup>

通过这类颇有意味的叙述,小说形象地揭示出:由于对网络世界的依赖,人们已经疏远了现实生活,呈现出一种文化和心理上的病象,用小说中的话说就是所谓的“MUD综合征”。这里就关涉到许多科幻小说的一个共同主题,即科技的发展对人类自身产生异化的问题,可以说,在MUD的世界里,人们也不同程度地被异化了,无论是网络世界的建构者,还是作为破坏者的黑客,他们都企图用虚拟的网络世界代替纷繁丰富的现实世界,结果都不可避免地成为了虚拟世界的悲剧性人物甚至牺牲品。可以说,网络一方面为人们找到了一种诗意的栖居,但在另一方面,网络却又销蚀消解着人的存在,这是无数网民们的一个困惑,也是网络世界中一个难以克服的悖论。

### 三 颠覆与回归

作为一部网络题材的小说,《MUD—黑客事件》对网络世界进行了颠覆性的叙事。小说中的“我”寄居于网络,几乎与现实世界产生了完全的隔绝,仿佛一旦离开网络根本就无法生存。但当MUD无可挽回地走向末日时,“我”却并没有在精神上彻底坍塌,相反,这一事件反而促成了“我”对现实世界的重新发现,这便从根本上宣告了对网络虚拟世界的颠覆。可见,游戏毕竟只是游戏,而真

正的生活具有远比游戏更为鲜活、更为多彩的内容,这就对网络世界的存在予以了有力的消解。

由于对MUD网络世界大肆铺张的叙写,导致了现实世界的愈益淡化。在小说中,作为爱情尤其是家庭伦理象征的“她”成为了一个影子般的存在,竟然“不像是真的”,直到MUD系统关闭,而“我”的复仇行动又宣告破产之后,“她”的存在才变得清晰起来,“我”也才感受到了“她”的身体“散发出诱人的温暖气息”。这种对“她”身体存在的感知与确认,在象征的意义上,也就是对现实生活的认同和对传统伦理的回归,并且,在更深的层次上,这更是对人性的复归。在这一回归的过程中,现实世界与虚拟世界终于发生了根本的逆转,现实的世界变得明朗起来,网络世界遭到了无情的解构和颠覆。

这种对网络世界的颠覆,还体现在对于复仇事件的处理方式上。在小说结尾,“我”满怀着复仇的悲壮热情,走出终日盘踞其中的房子,来到久已生疏的现实世界。这时,在网络世界显得优裕从容的“我”,在现实中却显得异常蹩脚:

我不断给自己打气,使劲按下电梯的键,但什么也没发生。是不是需要先找到什么钥匙?我四处瞧着,马上就笑起来。这是真实世界,没有固定规则的。这时我才发现电梯已经坏了,门上贴着告示。“见鬼!”我骂了一声,向楼梯走去。

灯坏了。我看着黑洞洞的楼道,心里直发怵。这里边不会是太空吧?……<sup>[5]</sup>

这种在网络世界中所表现出来的干练和在现实生活中的无能,形成了一种反讽的效果,这在很大程度上对网络虚拟世界造成了颠覆。

网络世界里的“我”被“谋杀”了,我决意向“谋杀”我的黑客复仇。但当“我”费力地穿越表征着现实生活的种种场景,终于找到那个不可一世的黑客时,才发现他竟然局促在一个龌龊简陋的环境里:一扇发出刺耳的吱吱声的栅栏门、破旧不堪的楼梯、地上睡着乞丐的楼道……而他所居住的房间呢:“地上胡乱丢着纸片、脏衣服,窗户都被层层窗帘遮住。”这样的情形,同栖居在卧室里只有“一张床和一张桌子”的“破落的房间”,厕所墙壁剥落,“进门的时候差点儿被一块剥落的墙皮砸着”的“我”的窘迫处境何其相似……原来,这些在网络世界里驰骋纵横无所羁绊的“瘾君子”,其现实的生存境况居然如此不堪!这时,“我”已经把枪口对准了

他的后脑,眼看由虚拟世界引发的一场冲突就要变成现实世界的血腥事件,就在这一瞬间,“我”却又在近乎悲伤的情绪中放弃了复仇的行动,在毫不知情的黑客背后收起了枪机,直到“独自站在楼道里的时候,我才哭出声来”。“我”之所以放弃复仇而且“哭出声来”,也许是因为“我”从黑客的身上也看到了自己的影子:卑微、孤独、对自己的现状无能为力……而落寞到只剩下了陶醉于网络世界虚幻的喜乐,这就使“我”对他产生了惺惺相惜甚至同病相怜的悲悯情感;也许还因为在某种意义上,黑客们苦心孤诣所要破坏的网络世界,与真实的现实世界相比,是没有太大的意义可言的(所以在这时,连沉浸于胜利的音乐声中的黑客也发出了一声既含着同情又深感无聊的叹息)。从这个角度来看,黑客在网络世界里充满智慧谋略而又游刃有余的技术手段,就变得滑稽可笑了,这正像小说中提到的毛毛虫,即使它体内的器官在半透明的皮肤下显得无比精细,也只不过是一种微不足道的雕虫小技罢了。原本,作者由复仇行动掀起了小说的一个高潮,而这个高潮,却以复仇行动的取消作为收束,小说叙事由此显示出强大的张力。

在当下,由于网络游戏的风行,致使许多社会人群尤其是青少年沉迷于此,流连忘返,荒废时日,贻误学业,更有甚者,还有的人在网络中迷失了本性,走上犯罪的道路,由此造成了许多社会问题乃至人生悲剧。尤其是小说中提到的大学生群体,他们在网络中沉迷流连,“在一定程度上体现了当今大学生的精神缺失”<sup>[6]</sup>。杨平的这篇小说创作于20世纪90年代,其时网络游戏还没有大规模流行,因网络所引发的各种社会问题也还并不尖锐,但作家已经深谋远虑地意识到了这一点,并通过血肉丰满的文学形象诉诸笔墨,体现了一个作家的远见卓识和敏锐直觉,这也是小说的现实意义所在。

在杨平的《MUD—创世纪》等多篇科幻小说中,都出现了神的形象,它代表一种精神力量,一种信仰,甚至是超自然的力量,但在《MUD—黑客事件》中,神或者上帝都没有出现,没有任何英雄的出现,在人们的信仰坍塌之际,他们只有依靠自身

的醒悟和对网络世界的超越,才能实现对自己的拯救,这在很大程度上同样也是对网络世界的一种颠覆。

另外,小说还关涉到现代人的身份、隐私和信仰,乃至日常伦理和人性等问题。网络黑客的入侵,不仅侵犯了网民们的个人隐私,导致了“我”的身份丧失,被放逐出自己拥有的虚拟世界,成为网络世界中一个失去身份、幽灵般的可疑存在。在这一过程中,“我”如同一个迷失了自我的游魂,一直处于寻求身份的焦虑之中,这种情形,跟身处现代社会的涡流而在身份迷失、角色混乱中挣扎的现代人没有两样。身份问题是困扰现代人的一个重要问题,而杨平在他的赛伯朋克小说里,对这一问题也展开了自己的思考。

在更宽泛的意义上,小说《MUD—黑客事件》是关于人类存在的一个寓言,寄托着作家的存在之思。人之存在是历来思想家们永恒思索的一个哲学命题,我国自古就有庄周梦蝶的故事,有南柯梦、黄粱梦之类的故事,在这类故事中,人之存在的真实性时时受到追问和考量。可以说,在现时代的文化语境中,赛伯朋克之类的科幻小说又把这一问题以另一种形式提了出来,从而在一个新的层面上引发人们对于人之存在的新思考,这也许正是赛伯朋克的文学价值和意义所在。

#### 参考文献:

- [1] 杨平. 冰星纪事[M]. 成都:四川少儿出版社,1999.
- [2] 杨平. 火星! 火星![M]. 桂林:广西师范大学出版社,2005.
- [3] 凌晨. 比特空间的生存——中国百年科幻之回顾:电脑、网络和游戏[DB/OL]. [2012-05-24]. [http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_489e6e48010111nm.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_489e6e48010111nm.html).
- [4] 杨平. MUD—黑客事件[J]. 科学时代,1998(10):25-29.
- [5] 杨平. MUD—黑客事件[J]. 科学时代,1998(S1):34-38.
- [6] 张林英. 当代大学生追捧网络明星的心理分析[J]. 湖南工业大学学报:社会科学版,2008(3):135-136.

责任编辑:黄声波