

试论中国科幻小说的几种“故乡”类型

郭雅馨

(拉曼大学中文系博士生)

摘要：“故乡”是地缘书写中的常见主题。在中国科幻文学创作中，“故乡”的类型随着科幻作家的探索不断衍生，例如以常规的地理坐标为原点，对城市空间进行历史重构与未来推演，或在与宇宙层面上，母舰、母星亦能成为新的故乡空间，等等。本文尝试以中国新浪潮科幻作家的创作为蓝本，从外在地理层面和内在精神层面出发，分析中国科幻小说中“故乡”的几种书写范式。

关键词：中国科幻；故乡书写；时空观

故乡是文学创作的常见主题，相较于传统文学，科幻小说中故乡的概念在时间、空间、情感方面都有了较大的拓展。传统文学中关于故乡的时间线索以线性时间较为常见，在科幻小说中，时间叙事方式出现了更多的创造性变化：例如量子力学、拓扑学等现代科学理论的引入，故乡的时间变得可逆，从而能够使叙事跳出单一时间线，拥有多种时间维度上的可能性。较为典型的例子如时间机器这类发明，使人物可以回溯到过去以重塑未来，从而也就改变了故乡的呈现状态。

时间的多维性质同时也带来了空间的陌生化。在传统文学中，故乡往往具备创作者本人熟悉的环境特征，这种熟悉感通常是乡愁的情感来源，但是在科幻小说中，如果过去是可以被改变的，那么过去的环境也就未必是创作者熟悉的环境，时间的多维性质造就了空间的多种呈现可能。

空间的陌生化导致情感的异化。传统文学中故乡往往是回忆性的，是美好的，在科幻小说中，由于时空的多维性质，故乡在过去、现在、未来的维度上都具备演绎可能，因此关于故乡的情感可以是前瞻性的，忧虑的，甚至是虚拟的。以科幻小说中常见的“赛博空间”

(Cyberspace)为例，赛博空间是一种由计算机网络和神经系统构成的虚拟空间，人类可以通过神经接口进入这一空间进行交互。凭借交互过程中带来的身份认同和情感归属，赛博空间也可以成为某种故乡，但这种故乡是完全虚拟的，从中产生的情感具有去地理化、去血缘化、个体化、数字化等性质，具备后人类特点。

科幻小说发源于西方，自十九世纪末传入中国，历经数个发展时期，从二十世纪九十年代开始，中国科幻小说创作进入“新浪潮”阶段。“新浪潮”的命名源自宋明炜，与西方科幻发展史上的“新浪潮时代”不同（这一时期特指1960-70西方科幻小说在二战后特殊发展的十

年)，宋明炜提出的“新浪潮”特指自上世纪九十年代形成，蓬勃发展至今的中国科幻文学。

“新浪潮”科幻与当代文化精神息息相关，它在血统上与现当代中国文学具有同源性，但同时又拥有自成一格的文学品格。¹

在中国新浪潮科幻作家的创作中，以故乡为题材的作品并不少见，故乡的类型也在随着作家们的探索不断衍生。例如以常规的地理坐标为原点，对城市空间进行历史重构与未来推演，或者在与宇宙层面上，母舰、母星亦能成为新的故乡空间，等等。本文尝试以中国新浪潮科幻作家的创作为蓝本，从外在地理层面和内在精神层面出发，分析中国科幻小说中“故乡”的几种书写范式。

一、外在地理层面

(1) 地理城市：以常规地理城市为坐标

在中国科幻新浪潮关于故乡的书写中，最常见的类型就是以地理城市作为描写原点，类似于传统文学中的故乡概念，都是围绕某一地缘区域进行展开。本文尝试从时间、空间、情感的角度出发，将这种故乡类型分为单向时空观和可逆时空观。

1. 单向时空观

以刘慈欣的小说《地火》(2000)为例：主人公刘欣出身于一个煤矿工人家庭，童年在矿山度过，父亲因肺病去世，临终嘱托他“不要下井”。带着这份嘱托，他逃离了矿井，努力求学，最终成为一名博士，从事煤炭工业的变革研究。二十五年后，他带着改变煤矿工人命运的理想回到故乡，提出“地下煤汽化”计划，试图用技术消灭危险的矿井开采方式。然而，实验因地质异常失控，引发大规模地火，吞噬了整个矿区。

在《地火》一文中，故乡作为故事发生的主要地点，承载着作者的叙述核心。从时空维度出发，本文的时空线索是单向的，遵循了从过去到现在这种单一的时间演进方式。值得注意的是，本文的时空线索与中国东北煤矿发展史高度契合，基本分为三个阶段：计划经济时期的繁荣、市场经济初期的调整、能源转型与产业现代化。

新中国建国之初，煤炭作为中国最重要的能源之一，是工业化的核心动力。东北地区因其丰富的煤炭资源，成为中国能源和重工业的基地。因此主人公年幼的时候，煤矿工人的地位极高，文中说：“……我们的父辈是多么骄傲的一群人，伟大的煤矿工人是多么骄傲的一群！就说我父亲吧，他是八级工，一个月能挣一百二十元！毛泽东时代的一百二十元啊！”²

到1980-1990年代，改革开放初期，中国开始从计划经济向市场经济转型，国有煤矿逐渐受到市场挑战，煤矿工人的光环逐渐褪去。小说中对矿区工人生活困境的描写，正是这一时期东北煤炭行业面临的问题，正如刘欣的好友李民生所说：“矿上有半年发不出工资了，工人们

¹ 宋明炜，《中国科幻新浪潮》（上海：上海文艺出版社，2020），页67。

² 刘慈欣，《带上她的眼睛》（成都：四川科学技术出版社，2016），页49。

在靜坐……這行業就这么個東西，我看誰也沒辦法。”³

進入 21 世紀，隨著清潔能源的崛起、國家能源政策的調整、以及東北資源枯竭城市的衰落，煤炭行業面臨更嚴峻的挑戰。主人公劉欣在二十五年後回到故鄉，帶來地下煤汽化計劃，試圖用技術消滅危險的礦井開採方式，本質上是一種清潔能源轉型的嘗試，呼應着這一階段國家對煤炭產業進行現代化改造的努力。

《地火》中的故鄉雖然沒有具體的名稱，但無疑象徵着中國東北老工業區，具有鮮明的時代氣質，同時，本文的時空敘事呈現出某種循環性。主人公劉欣少年時逃離故鄉，成年後又回歸故鄉，試圖用科技給故鄉的夕陽產業帶來新生，但最終，故鄉卻因他的實驗走向毀滅。這種逃離與復歸、重生與毀滅的循環體現了一種宿命感，也傳達出作者對科技的反思：在劉欣實行地下煤汽化技術之前，曾有人阻止過他，告訴他“在地火面前，你只是個孩子”。⁴但劉欣執意進行實驗，導致地下煤層的燃燒失控，毀掉了整個故鄉，也毀掉了主人公自己。劉欣的父親因採煤導致的肺病而死，劉欣本人也死於煤礦導致的大火，這種悲劇的循環正是對人類過度自信的警示——科技並非凌駕於自然之上，人類無法馴服自然，而是在順應自然的基礎上尋求可持續的平衡。

《地火》中的時空觀除了具備時代性與循環性之外，最富有科幻特色的，是文末的一段關於“一百二十年後”的描述。這段描述以一個初中生的日記展開，在一百二十年後，老師帶着學生們參觀了當年的煤礦產業，日記中寫到劉欣當年因汽化煤技術問題引發的煤礦火災用了十八年才撲滅，但是這項技術經過不斷研發和改進，最終成為了未來世界的新能源，隨着中微子傳感器、引力波雷達、激光鉆機等一系列新技術的出現，煤炭產業終於再次煥發新生。

傳統文學中關於故鄉的時空描述往往更側重於回溯性，最多着眼於當下，但是在《地火》一文中，故鄉的時空突破了“過去-現在”的類型敘事，將時空範圍擴大到未來世界。未來的故鄉是否還能稱為故鄉？答案是肯定的。因為“未來的故鄉”不僅僅只是一個時空概念，更是一種情感的投射，作者通過對未來的故鄉場景的創想，寄託了對故土的願景，這種基於故鄉又超越故鄉的重構，將時間、空間、人連接在一起，呈現出更為立體的故鄉構建。

時空範圍的擴大同時延伸了作者的情感表達。在《地火》文末“一百二十年後”的描述中，作者寫道：“我們不必留戀所謂過去的好時光，那個時候生活充滿艱難危險和迷惘；我們也不必為今天的時代過分沮喪，因為今天，也總有一天會被人們稱做是——過去的好時光。”⁵和劉欣實驗失敗時帶來的技術反思不同，在一百二十年後，人們最終受益於汽化煤技術，這就使文中的情感從烏托邦的幻滅升華至烏托邦的重建，小說以未來的希望收尾，展現了科技與自然在經歷衝突後最終達成和解的可能性，最終呈現出一種技術樂觀主義。

這種技術樂觀主義精神符合科幻小說早期的情感傾向，科幻小說發展至今，已經擁有近兩百年歷史，科幻作品中對技術的態度逐漸從積極轉向反思，甚至於幻滅，認為技術最終將帶領

³ 劉慈欣，《帶上她的眼睛》，頁 49。

⁴ 劉慈欣，《帶上她的眼睛》，頁 62。

⁵ 劉慈欣，《帶上她的眼睛》，頁 75。

人类走向灭亡。刘慈欣的《地火》作为中国科幻新浪潮时期的作品，其中抱持的技术乐观主义精神在新浪潮作家群中是不多见的，或许正是因为故乡这一主题带有的怀旧色彩，帮助作者实现了古典精神的复归。

2. 可逆时空观

《地火》中故乡的发展遵循了从过去到未来这一单线程的时空叙述方式，而韩松的作品《一九三八年上海记忆》（2005）则从更加多维的角度重构了故乡的时空。在《一九三八年上海记忆》中，上海的时空是流动的，人们可以从现在回到过去，从而造就未来的多种可能性。

《一九三八年上海记忆》讲述了战时上海的一名青年，在一间碟屋中发现了一张能够让时间倒流、人生重启的影碟。这张碟片吸引着那些对现实绝望的客人，许多人渴望借此改变命运，随着碟片流通，越来越多的人消失，连军队、银行乃至整个社会结构都因此崩塌，而这一切源于一名曾试图拯救中国的物理学家，他因政府拒绝使用影碟而转向民间销售，试图用概率论改变历史，最终，故事展现了两个平行的未来——中国战败沦陷或胜利重建。

与《地火》中展现的从过去到未来这一单向时空不同，《一九三八年上海记忆》中展现的时空是可以回溯的，借助影碟这一工具，可以让放映人回到过去，正如卖给主人公影碟的女老板所说：“客人在正式使用时，如果同时按下选择键，则它就可以把观看者本人带回到过去，让人生和历史重新开始，是轮回，是任意多次的轮回，而每一次轮回又都是全新的经历。”⁶

这就造就了时空的可逆性，值得注意的是，放映人虽然可以借助放映影碟回到过去，但回到什么样的过去却是不确定的：“这要冒一定的风险，比如，这个新形成的河水，可能就没有旧时的美丽，而客人们回到过去，再次开始他们的人生，也有可能进入更糟糕的乱世，真的还不如现在呢。”⁷回到过去之后，会造就什么样的未来，同样充满了随机性。

因此，在《一九三八年上海记忆》中呈现出的流动的时空，并不是一个充满英雄情结的“回到过去以创造更美好的未来”的故事，人们固然可以选择回到过去，过去同样会导致全新的未来，这未来可能是好的，也可能更坏。这种随机性和不确定性与物理学中的量子理论类似，量子理论的随机性意味着微观粒子的行为无法被完全预测，而是由概率决定。在经典物理中，物体的未来轨迹是确定的，但在量子世界中，粒子在被测量前可以处于多个状态的叠加，只有当测量发生时，它才会“随机”塌缩到某个确定状态。这种不确定性不是由于测量工具的限制，而是宇宙本质上的特性，即同样的初始条件可能导致不同的结果，因此，量子力学并不预测单个事件的必然发生，而是给出各种可能性的概率分布。

《一九三八年上海记忆》中有一名类似“赌徒”的角色，赌徒希望使用影碟，让足够多的人回到过去以改变未来，虽然回到过去后会造就什么样的未来是不确定的，但是根据概率，只要“骰子掷的次数足够多，最后，赢的几率便会达到百分之五十。因此，如果使用‘时光碟’，让一切重新开始，让历史走上千百个来回，中国在此过程中获胜的机会，便会与列强一

⁶ 宝树，《科幻中的中国历史》（上海：生活·读书·新知三联书店，2017），页139。

⁷ 宝树，《科幻中的中国历史》，页139。

样，各占百分之五十”。⁸赌徒所提倡的“掷骰子理论”与量子力学中的概率论不谋而合，各自百分之五十的概率使得小说中的时空在“确定性”和“随机性”之间形成了一种张力——历史看似随机，个人的选择似乎能改变一切，但最终，时代的巨轮仍然按照某种不可逆的轨迹前进，形成了一种悲剧性的宿命感。这种量子理论与宏观历史的结合，使本文的时空观既带有现代科学思维，又保留了一种对人类命运的哲学式探讨。

《一九三八年上海记忆》中的故乡可以解释为上海，也可以解释为整个战时中国，在战争年代，有的人眷恋故乡、有的人逃避故乡、还有的人希望改变故乡，但是对于主人公而言，他更像一个故乡的“旁观者”，主人公售卖影碟，看着无数人买走影碟，有人离开现在的故乡，有人回到过去的故乡，有人希冀着能够改变未来的故乡。主人公却始终没有使用影碟，他没有参与到对故乡的改造中，只是旁观并等待着未来的出现，他身边熟悉的人越来越少，直到结局到来的那一刻，人群里已经没有主人公所熟悉的活人。

这种旁观者心态介于积极与消极之间，但是作为一篇科幻作品，笔者认为作者在其中蕴含的情感更接近于科幻小说特有的“冷酷”。在刘慈欣发表的科幻评论文章《超越自恋——科幻给文学的机会》中，他提出传统文学更倾向于人的自恋，一切文本以人为中心，科幻文学则超越了这种自恋，因为科幻的语境不是人文的，而是科学和逻辑的，人类的道德标准在宇宙中毫无意义，一切客观存在以科学的法则运行，不以人的意志为转移。⁹

这种科幻特有的“冷酷”与《一九三八年上海记忆》中主人公的旁观者视角形成了一种富有张力的呼应。主人公并不希求改变故乡，始终停留在同一个时空中，静静等待结局的到来，战争结束后，主人公终于在种种情感驱动下终于使用了光碟，然而令人毛骨悚然的事情发生了——主人公发现光碟并不能带他回到过去以改变未来，未来成了一种注定。

文章的第十一部分被命名为“注定”，作者在文中写道：“命运是注定的。使用它，或不使用它，国家的结局都是这样。这就是骰子掷到最后的結果吗？”¹⁰文章开端出现的可以回到过去的光碟，看似给人一种能够改变未来的希望感，实则作者最核心的情感从最初就已经埋下：光碟固然可以使人回到过去，但这种回溯遵循的是量子力学中的概率理论，从概率论出发，如果掷骰子的次数足够多，那么最终的结局也就成为了注定，因此未来也就是注定的。从始至终，作者在文中都严格遵循着科学逻辑的推演，“故乡”从一个充满人文色彩的概念成为了某种冷酷的既定事实，在传统文学中，故乡因人而存在，但是在科幻小说中，真正主导故乡的是科学法则，而非人文社会。

(2) 宇宙层级：地球之外的新型故乡空间

除了以地理城市作为描写原点外，科幻小说中还有一种独特的故乡类型存在，即宇宙层面上的故乡概念。在传统文学中，故事发生地点大多以地球作为主要场景，鲜少涉及地外空间，

⁸ 宝树，《科幻中的中国历史》，页 140。

⁹ 刘慈欣，《刘慈欣科幻评论随笔集》（四川：四川科学技术出版社，2016），页 175。

¹⁰ 宝树，《科幻中的中国历史》，页 141。

但是在科幻小说中，地外空间是一个极其常见的概念，当人类的行迹拓展到整个宇宙，故乡的概念也会随之发生改变。本文尝试分析其中的两个类型：母星故乡与舰队故乡。

1. 母星故乡

在宇宙层级上，传统文学中将某一城一地作为故乡的方式难免显得狭窄，“母星故乡”的概念由此诞生，即将整个星球或星系作为一个故乡整体来看待。在中国科幻新浪潮中，较具有代表性的关于“母星故乡”的作品是刘慈欣的《流浪地球》（2000）。

《流浪地球》讲述了一个“全人类带着整个地球去流浪”的故事：由于未来太阳即将衰变，整个太阳系面临毁灭性的危机。为了延续文明，人类决定建造巨大的地球发动机，推动地球脱离太阳系，向比邻星进发，以寻找新的生存空间。地球停止自转后，全球气候发生剧烈变化，人类不得不迁居至地下城市。在漫长的旅途中，地球遭遇极端天气、小行星撞击、木星引力的影响等一系列挑战。同时，人类社会内部也爆发了冲突，一部分人企图让地球返回太阳系，但最终未能成功。经历重重考验后，地球终于挣脱太阳的引力，迈向前往比邻星的流浪之旅。

在全人类的整个流浪过程中，地球作为一颗恒星，成为了一个完整的故乡概念，即母星故乡。首先，由于全球环境巨变，人类被迫离开地表，全体迁入数个地下城市，在这一全人类的移居过程中，国别概念被消解，地域差异被打破，全人类在生存危机面前具有了一种整体性，在这种整体性面前，故乡的概念被扩大，地球开始作为全人类的故乡形象出现。

其次，地球在宇宙中的流浪之旅升级了传统的流浪概念。在文学创作中，故乡这一概念往往和背井离乡的经历一同出现，因为有了时间和空间上的距离感，故乡才显得有意义。因此，故乡和流浪具备共生关系。在《流浪地球》中，作者升级了传统的流浪概念，流浪不再是一时一地的背井离乡，而是全人类赌上生存命运的迁移之旅。在这场流浪过程中，时间和空间的意义都被放大数倍，人类需要跨越的空间是数光年，需要消耗的时间是数十代人，在这种宇宙级别的时空范围中，传统文学中以一城一地作为故乡的概念便显得不对称了，人们必须以星球作为尺度，才能使自己的存在不那么渺小，从而进一步找到生存的意义，因此，地球成为了宇宙尺度中的故乡形象。

同时，在《流浪地球》描述的流浪过程中，地球作为一个整体性的故乡形象，其内部空间和外部空间形成了一种对比。在某种意义上，人类并没有失去传统文学中的故乡概念，传统文学中的故乡大都意味着地球上的某个空间，《流浪地球》中人类带着地球去流浪，那么作为地球内部空间而存在的某个故乡地点必然被保留了，人类失去的故乡是地球外部的一个空间，即太阳系。人类为了生存必须驾驶地球离开太阳系，到数光年外的比邻星寻找新的宜居地，地球的内部空间被保留，外部空间却不得不改变，因此故乡的概念从地内空间拓展至地外空间，太阳系作为一个人类无法再复归的家园，成为了新的乡愁对象。

新的乡愁对象的出现，体现了《流浪地球》作为一篇科幻小说，其中蕴含的情感富有科幻特色，这是科幻小说对于传统文学的创新。但是《流浪地球》中蕴含的故乡情感，除了创新的部分，也有对于中国现当代文学思潮的继承。在中国科幻发展史中，故乡与科幻文学最初的勾

连可以追溯到鲁迅，鲁迅既是乡土文学最早的阐释人，也是将科幻这一文体介绍到中国的翻译者，在鲁迅的乡土思想中，乡土环境是麻木的温床，具有扼杀民族生命力的危险性质，这与《流浪地球》中的“叛军”形象形成了一种呼应：叛军认为太阳衰变的消息不可信，太阳系不会毁灭，因此叛军反对流浪地球计划，他们的目标是推翻联合政府，控制地球发动机，将地球开回太阳系，重新回到故土生活。

叛军执着于回到太阳系，认为故乡仍然如昔，他们的存在与鲁迅乡土文学中的麻木者如阿Q、祥林嫂相似，深陷对旧世界的怀念，无法接受现实的改变，最终沦为历史的落后者。叛军固守在太阳系这一“铁屋”中，不愿意突破铁屋继续前进，因此必然被历史淘汰，在文章的最后，叛军的反叛最终失败，地球驶离太阳系这一故土，前往新的家园。叛军的失败标志着旧世界的终结，也是对鲁迅“打破铁屋”的呼应。

2. 母舰故乡

母舰故乡指在太空航行中，人类长时间住在太空舰这一空间中，久而久之，太空舰便成为故乡的类型。以《三体》（2008）中的“星舰地球”为例：在人类与三体人的对抗中，地球军组成的太空舰队几乎全军覆没，其中有五艘舰队逃离战场，这五艘舰队认为人类无法抵抗三体文明的入侵，因此地球上的人类文明是再无希望的，为了人类的存续，五艘舰队决定永远离开地球，在宇宙中开启远航，人类文明将在五艘舰队中延续下去。作为文明的新的载体，五艘舰队将自己命名为“星舰地球”。

“星舰地球”构建了一种以太空舰为作为故乡空间的类型，和《流浪地球》中的母星故乡不同，两者之间的差异除了一个将星球作为生存空间，一个将母舰作为生存空间外，还有值得注意的一点：《流浪地球》中虽然全人类带着地球去流浪，但流浪是有终点的，数千年后，人类将驾驶地球抵达比邻星，那里有一个固定的宜居地，适合作为人类新的家园。而在《三体》中，星舰地球在宇宙中的航行没有尽头，文中这样写道：地球之所以如此适合人类生存，并不是巧合，更不是什么人择原理的作用，而是地球生物圈与自然环境长期相互作用的结果，这种结果，在其他遥远恒星的行星上不太可能完全重复……可生存世界可能永远也找不到，新的人类文明将是永远在航行之中的星舰文明。¹¹

“新的人类文明将是永远在航行之中的星舰文明”这句话意味着人类的生存空间从此完全摆脱了星球的限制，在传统的故乡构建中，故乡空间往往由自然环境和人文环境组成，但是在母舰故乡中，故乡空间彻底被人文环境占据，因为作为故乡载体的太空舰完全是人造的。唯一与太空舰关联的自然环境就是太空舰之外的宇宙，而宇宙的范围过于浩大，人类情感很难在如此广阔的范围中找到锚点，因此宇宙作为自然环境，只能独立存在于故乡空间之外，作为和“故乡”对立的“他乡”存在。

母舰故乡所蕴含的情感与前几种类型都有所不同，具有强烈的后人类倾向。在本文举例的前几种故乡类型中，无论时空如何跳跃，人类始终生存在地球上，但是在母舰空间中，人类彻

¹¹ 刘慈欣，《三体 2·黑暗森林》（成都：四川科学技术出版社，2016），页 188。

底与“地球”这一最古老的家园断开了联系：“……我们这五艘飞船与任何世界都没有联系，我们周围除了太空深渊，什么都没有了。这是人类从未面对过的心理环境……在这种环境下，人将变成非人。”¹²

地球这一原始家园的失去导致人性情感的更迭，很多事情“在地球上可以做，但是在母舰上不可以”，比如“交流”：这种交流不是单纯的人与人之间的交流，它涉及到人性的根本，即生存问题。在《三体》的星舰地球上，五艘舰队最终不得不面对一个生死考验：舰队的燃料不够了，必须有人牺牲，将五艘舰队的燃料集中在一艘舰队上，只有一个舰队的人能够活下来。如果坚持道德法则，不做出牺牲，那么星舰地球唯一的下场就是毁灭，这种毁灭不仅仅代表着五艘舰队的死亡，星舰地球作为地球文明的延续，一旦集体毁灭，很可能意味着人类将从此从宇宙中彻底消失。

五艘舰队因此陷入了无尽的猜疑链中，没有人知道其他人怎么想，是主动牺牲自己？还是做先杀死别人的人？作者这样写道：“怎么样打断这条猜疑链呢？交流？在地球上可以，但在太空中不行。一部分人死，或者所有人死。这是太空为星舰地球设定的生存死局，一堵不可逾越的墙，在它面前，交流没有任何意义。”¹³

最终，五艘舰队中的其中一艘“蓝色空间号”率先向其他舰队发出了导弹，导致其余四艘舰队上的人全部死亡，但是这四艘舰队上的资源被保留了下来，这些资源能够满足蓝色空间号的生存需求，因为多数人的牺牲，少数人得以存活，人类文明得以延续。

这种少数人的存活显然不符合传统道德价值观，但是传统道德诞生于地球，在母舰故乡中，“新的文明在诞生，新的道德也在形成”。¹⁴不如说这种杀死多数以存活少数的做法才是道德的，它符合母舰故乡中的道德，因为母舰故乡以宇宙作为基点，在宇宙中，生存才是第一法则。由此可见，母舰故乡中孕育的情感是一种非人情感，或者说，后人类情感，它超出了传统道德，但是符合宇宙道德，它甚至是先进的，是科幻对未来人类情感基调的寓言。

二、内在精神层面

内在精神层面的故乡指的并不仅仅是精神意义上的故乡，在科幻小说中，随着神经科学和网络技术的进步，精神世界图景逐渐具备可视化功能，较具有代表性的如“赛博空间”这一概念：赛博空间是由神经网络和互联网技术构建的虚拟空间，它既是人类意识的延伸，也是数字世界的集合体，在赛博空间中，人们通过脑机接口实现意识上传，人与信息、人与人之间的互动不必再受物理空间的限制，可以直接在神经网络构成的空间中进行交流。因此，本文提出的“内在精神层面”的故乡并不是一个完全私人化的感受，而是将人的意识视为一种可以共享的精神空间，尝试分析其中蕴含的故乡类型。

当个体的意识和感知成为一种可以共享的空间形态时，空间中必然有他者的参与，这就实

¹² 刘慈欣，《三体 2·黑暗森林》，页 192。

¹³ 刘慈欣，《三体 2·黑暗森林》，页 193。

¹⁴ 刘慈欣，《三体 2·黑暗森林》，页 194。

现了人与人之间的交流，本文尝试将这种精神空间中的交流分为两种：有限群体和无限交互。

（一）有限群体

有限群体指在精神空间中的进行交流的群体和交流内容都是有限的。以中国新浪潮科幻小说家慕明的作品《谁能拥有月亮》（2022）为例：主人公何小林出生在一个普通的工人家庭，通过自学数字建模成为了一名底层建模师，她的生活因此得到了一些改善，但她的自我依然被埋藏在最底层的工业流水线上，她参与制作的游戏和电影并不能写上她的名字，也不能被她所体验。通过自身的经历，何小林决定建立一个所有人都可以自由组合、拼贴、思考的虚拟空间，这个空间会打破人与人之间的隔阂，任何人都可以将空间中的事物拼贴组合。

和前文分析的外在地理层面的空间不同，梦盒构建出的空间超越了常规时空观，可以随时随地存在，任何人都可以在梦盒中进行创作，空间中的景观具有更大的流动性，甚至每时每刻都在改变。因此较之于前文的故乡类型，梦盒蕴含的故乡情感对环境的依赖较弱，更加强调一种情感上的维系，这种情感是多层次的。

首先，梦盒能够带给人们一种“原初体验”——梦盒带给我们的，正是所谓的原初体验，正如孩子面对新世界时所感受到的……突如其来的光线、色彩、形状、声音、气味等等信息涌入我们的脑中……我们渐渐发现了，或者自以为发现了事物之间的规律和联系，形成了概念，推演出规则，获得了对世界和自我的理解。¹⁵这种“原初体验”可以被解释为一种故乡情感，当我们还是孩子时，更容易对周围的环境产生极其深刻的体验，在我们长大成人后，见到类似的环境时依然会引起强烈的情感共鸣，即故乡情感。梦盒作为一个虚拟空间，其中的一切事物都是可拆解重组的，每个人都可以按照自己的心意将其改变，外来者每一次进入空间中，空间中的环境都是全新的、陌生的，这种陌生感似乎淡化了人在梦盒空间中的归属感，但作者认为，正是这种陌生感让我们重返童年，重新以孩子的眼光看待一切。因为当我们还是孩子的时候，世界于我们而言就是全然陌生的，梦盒空间营造出的陌生环境让我们从习以为常的认知体验中抽离出来，再度感受童年时的“原初体验”，所以在认知意义上，梦盒是一场对童年的复归，是情感上的重返故乡。由此可见，梦盒带给人的原初体验，使这一虚拟空间具备了故乡情感特征。

其次，因为梦盒空间的开源性，任何人都可以在空间中自由组合、拼贴、思考，“来自外界的影响与变形随处可见，但又以奇妙的方式重新组合，引发观者的思考与触动，就像信息网本身，或者我们的大脑一样。”¹⁶梦盒像一个共享大脑，每个人将自己的情感寄托在空间中，经过变形和组合，再投射出去。故乡情感作为人类的原始情感之一，必然也包含在投射内容之中，引起后来者的思考和触动，从而进一步生发出后来者对故乡的联想。在《谁能拥有月亮》一文中，主人公何小林曾经看到过一本影集，影集中大多是上世纪80年代最日常的生活景象：橱窗里的塑胶模特凝着那个年代的幸福微笑，旁边摆放着蜡制的装饰水果；乡村电影院竖着准许放映的外国片广告，前景是一头猪，悠闲地走向空旷的影院门口。还有各种各样的人：

¹⁵ 慕明，《宛转环》（上海：上海文艺出版社，2023年），页217。

¹⁶ 慕明，《宛转环》，页224。

在洒满了梧桐树漏下的光斑的国营门市部的招牌底下忙碌的店员……¹⁷这些场景何小林并没有亲身经历过，但是影集中的场景却能让她反反复复地去想、去看，甚至联想到了“小时候自己曾经拥有过的一个盒子”。这种情感的联想路径和梦盒带给人的怀旧感、故乡感类似，在陌生的环境中，人与人可以通过情感的链接实现交流，梦盒的空间形态虽然是不固定的，但其中蕴含的情感为所有人所共有。

最后，随着参与者的不断扩大，社群开始产生，梦盒的参与者之间会形成特有的情感归属和身份认同，构建出一种虚拟空间中的故乡地域。这种故乡类型超出了常规时空限制，依靠人与人之间的精神交流来维系，在精神交流中，各种文化形态和意识倾向彼此交融，随着梦盒的演化，它可能进一步形成具有治理结构的虚拟领地，与现实世界的经济、文化和政治体系产生互动，最终成为一种新型的数字文明形态，从而造就赛博意义上的地缘性质。

(二) 无限交互

在无限交互类型中，精神空间的范围被无限扩大，在精神空间中进行交流的群体不再是有限的，而是包括了所有的人，精神空间成为全人类共有的意识集合体，具备人类意义上的最大共同体性质，因而实现了“无限”。

以慕明的小说《沙与星》(2018)为例，在文章中，作者构建了一个恒星级计算机：每个人会以计算化的形式在星系中永生。恒星的光热将被球壳捕捉，转化为源源不断的电能。亿万灵魂将在电路板下起舞，无数生命将在比特流中跃升。星系就是大脑，大脑化为恒星。¹⁸这台恒星计算机包含了所有的人类生命，是所有人类意识的集合体，自然而然地，这台计算机也是所有人类的精神故乡。和前文所述的所有的故乡类型都不同，大部分故乡情感都建立在一种排他感之上，因为有他乡的对比，故乡才显得有意义，因此排他感造就了归属感，但《沙与星》中的恒星计算机容纳了人类已知的一切情感，在这里没有“他”的存在，一切都是“我”——这或许是一种最宏大的故乡概念，也是只有在科幻小说中才能实现的故乡类型。

恒星计算机实现了从群体到个体，从有限到无限的转化。人类摆脱了肉体的禁锢，所有人类的意识被计算化，通过电能导入计算机中，因此所有的人类意识在计算机中实现了融合，计算机成为了整个人类群体本身。如果说故乡是人与人之间打破隔阂、建立情感的桥梁，那么在恒星计算机中，这种情感链接得到了最彻底的一种实现——如果能在计算化的世界中拥有血肉之躯永远无法拥有的巨大空间、亲密交流，摆脱无尽的匮乏、仇恨，享有一直以来追求的自由、平等与幸福，又为什么要抱着老旧的身体与观念呢？¹⁹但是这种从多到一的融合并不意味着意识与情感的单一化，文章中一直强调，宇宙本身就是一套简单规则生成的复杂现象，一定有一条可以衍生万物的简单规则，因此恒星计算机中从群体到个体的转化，其实是将有限群体转化为了通往无限的终极规律，这个终极规律是宇宙最初的原点，是所有生命最初的来源。

¹⁷ 慕明，《宛转环》，页 224。

¹⁸ 慕明，《宛转环》，页 374。

¹⁹ 慕明，《宛转环》，页 374。

在这个层面上，这种对故乡的复归是一种宇宙层面的复归，故乡不再是相对于人的概念，而是对于宇宙所有生命的概念。

这种宇宙层面的故乡概念带来了一种神话性质。故乡叙事是神话的叙事母题之一，例如凯尔特神话中的阿瓦隆、希腊神话中的奥德赛、中国神话中的昆仑山，等等。故乡常常在神话中代表着人类最初的乐园，因为某些原因造成故乡的失落，人们背井离乡，又踏上寻乡归乡的旅途。在《沙与星》一文中，智者伊卡通过不段地求索，最终找到了通往造物主终极规律的途径，即建造恒星计算机，这整个过程其实就是神话叙事中失乡-流浪-归乡的完整演绎：人类从规律中诞生，而后在宇宙中流浪，最后通过对知识的不断求索，复现了那个最初也是最终的规律，回到了人类诞生的原点。而此时，人也就成为了神。

结 語

中国科幻小说中的“故乡”概念在新浪潮作家的探索下，已经超越了传统文学中的时空观与情感界限，呈现出更为多元的形态。从外在地理层面出发，故乡的书写不再仅限于单一的城市空间，而是发展出了母星故乡、母舰故乡等具有宏观叙事特征的新类型。从内在精神层面出发，故乡的形态则进一步去物理化，赛博空间、共享意识甚至恒星计算机成为了新的故乡类型，使得故乡的概念从个体逐步扩展至人类整体乃至宇宙层面的思考。

总体而言，中国科幻小说对“故乡”概念的探索，既有对传统文学故乡书写的继承，又有现代科技语境下的创新。随着中国科幻新浪潮的进一步发展，故乡的书写仍将继续演进，或许在未来的科幻语体中，故乡将不再只是一个具体的地点，而是成为某种精神象征，承载着人类对于自我、文明、乃至宇宙终极命运的思考。

参考文献

- 宝树，《科幻中的中国历史》，上海：生活·读书·新知三联书店，2017。
- 刘慈欣，《刘慈欣科幻评论随笔集》，四川：四川科学技术出版社，2016。
- 刘慈欣，《带上她的眼睛》，成都：四川科学技术出版社，2016。
- 刘慈欣，《三体2·黑暗森林》，成都：四川科学技术出版社，2016。
- 慕明，《宛转环》，上海：上海文艺出版社，2023年。
- 宋明炜，《中国科幻新浪潮》，上海：上海文艺出版社，2020。