

■对 话

写作是作者与故事慢慢建立起来的情谊

■李唐 向萍



李唐,1992年生于北京。高中写诗,大学开始小说创作。最新出版小说集《神的游戏》

神的存在,每年有数百万信徒参与表演,核心信念是:当演员装扮表演时,他们实际上成为了神。

当然,在我的小说里,“神”并不是某种宗教体验,而是“神性”。就像小说里讲的那样,人是兽性和神性的结合,至于偏向哪边,其实是自己的选择,这也像是世间的某种“游戏”。另外,“神的游戏”还有一种不确定感,因为我们没办法预料到下一秒会发生什么,很多事突然就降临了,不管好坏,似乎并无规律可言,仿佛有双冥冥之手在操纵一样,所谓“无常”。这五篇小说里,就充满了“无常”——偶然的相遇,展开一段非凡的故事,最终又被迫分别。“神的游戏”可以说很好地概括了这五篇故事的主题。

偶然的相遇与非凡的故事

向萍:李唐你好!能介绍一下《神的游戏》这部小说集的情况吗?你怎么总结这部小说集的主题?

李唐:我觉得小说集最好是像音乐专辑一样,有主题或是情绪、观点的表达,甚至篇目的顺序也是经过一定考量的。我还记得在最初学习小说时,读《卡夫卡日记》,他对小说篇目的顺序有许多自己独到的见解,并且多次向出版商写信要求更改顺序。这样的理念让我印象深刻。

《神的游戏》这本小说集,还是有一定主题和“理念”的。最明显的是前三篇,我写作时就有意识地将它们写成一个“伪自传三部曲”。它们都是第一人称,并且虚实结合,以回忆的口吻叙述,其中代入了一些我真实的成长环境,也有虚构的故事。

前两天有一个播客的录制,主题是“分别”。我突然发现这本书每个故事里都有“分别”,这确实是无意识的,但也很有意思。

向萍:“神”和“游戏”会让人联想到偶然、必然和不确定性,自带一种神秘色彩和哲学思辨的意味。有评价说,这本小说集是一场在虚实裂缝中寻找生命坐标的哲学探险和神性漫游,这其中是否潜藏着你对生命、生活的某些感知与思考?把小说集定名为《神的游戏》,是基于怎样的考虑?

李唐:《神的游戏》其实是其中一篇中篇小说的题目。“神的游戏”这个概念起源于印度教,基本含义是“神圣的嬉戏”,指神灵创造、维系和毁灭世界的活动,指的是一种“自发、无目的、充满快乐的创造力”。据说过去的人通过长达31天的戏剧表演,可以让演员与观众体验



李唐最新的短篇小说集《神的游戏》共收录5篇作品,分别为《神的游戏》《存在之虹》《星辰坐标》《等待》与《边境》。小说集延续了李唐前作对个体境遇及个体与世界关联的关注,同时也有新的风貌与思考:以成长为主题,通过类似“括号文学”的写作方式,对“存在”进行自我证明与召唤。

在这部小说集里,“怎么写”出现了和之前作品不同的、有意味的变化:在句子后面加括号,括号里的内容才是表达重点。以开篇小说《神的游戏》为例,近5万字的文本中共添加了56个括号。在句子后面加括号的表达方式始于网络,是一种流行于网络的社交语言,被称为“括号文学”。

为什么李唐执着于在文本中添加括号?正如他在《星辰坐标》中写下的:“我觉得自己是个‘空’。”这个“空”是一个需要被不断填充的无底洞:在生理上需要不断吃饭喝水,在精神上则是对意义的持续追寻,隐含着一种深深的焦虑。首先是自我对他人的焦虑:小说中的“我”处在互联网冲击下的时代,被称为“互联网时代之前的最后一代人”。就像《等待》中所写的,“平日里,他们极少在微信聊天,每次见面却很熟络。他们都不是能言善辩的人,朋友圈几乎从不更新。面对屏幕,他眼前会浮现出她的脸,可打字又是另一回事。冷冰冰的文字总是令他紧张。他猜想她也是一样”,现实中与他人的交往方式被打破,用以确认自我的他人与世界发生改变。其次是自我对世界的焦虑:互联网的发展带动了数字媒介的

发展,《星辰坐标》中的“新陆”网络论坛,《存在之虹》中小和尚痴迷的超级马里奥游戏……“它们不断冲击现实世界的界限,与它们的受众合谋,企图推翻现实的壁垒”,虚拟与现实的界限不断模糊。这种环境下的自我是撕裂的,犹如拉康语境下照镜子的孩子,分不清现实与虚拟,分不清自我为何。

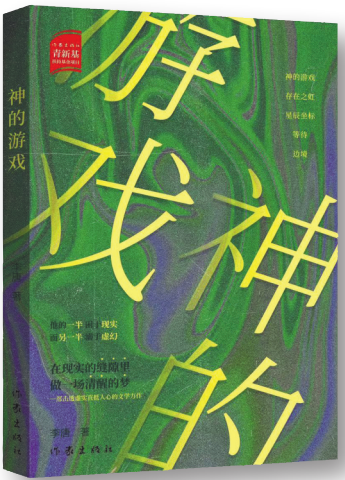
基于此,李唐从文本叙述中跳脱出来,用一种“自证”的方式,以加括号的形式向读者解释补充。与网络上的“括号文学”不同,李唐以一种回忆录式的方法,将不同时空的“我”统一到文本中,通过现在的“我”的视角,或是解释当时具体的心理活动,例如《等待》中,“有个男生慷慨激昂地说着他根本听不懂的话(不过他还是能听明白,男生是在夸这个电影)”,或是补充更为具体的细节,例如《边境》中的描述,“有五六个穿着绿色制服(我不确定是不是军装)的男人正在列队走向一个白房子”。李唐在括号里不断解释和补充,在不确定中进行自我证明,本质是让他人了解自我,了解自我背后的世界与历史,以此确认



《热带》,李唐著,北京十月文艺出版社,2019年10月



《上京》,李唐著,中信出版集团,2023年1月



《神的游戏》,李唐著,作家出版社,2025年10月

在还开着,只不过规模小得多了。记得我在小学和初中时期,最喜欢做的事情之一就是去“小批”溜达。里面不仅有精美的玩具和文具,更重要的是开了数家卖游戏卡的店。

不知道有多少人小时候玩过红白机?恐怕这是“80后”“90后”的共同童年回忆吧。那时才刚刚有家庭电脑,大小孩子们还是喜欢玩那种插卡、用电视玩的游戏机。“小批”里卖游戏卡的店像是一个个游戏机厅,孩子们只要交钱,就可以在店里玩。

那种壮观的场景我现在还记得——数十个孩子围在一台电视前,看着玩游戏的人。现在想来仅是观看就很幸福。写《存在之虹》时,一个喜欢玩游戏机的小和尚的形象突然冒了出来。他意味着

什么?连我自己也不能完全明了。或许他代表了一种“异质”的世界,因为小说中的“我”面临着烦恼,这烦恼来自成长过程中渐渐接触到的那个光怪陆离的世界。小和尚就是那个逐渐逼近的世界的一员,只不过,他也是一个出口,让“我”得以明白一些事情并获得成长。这么说来,小和尚其实也挺像游戏中的人物——游戏就是这样,它的吸引力之一就在于我们可以不断见到许多崭新的形象。我甚至认为“爱丽丝”的故事可以被视作所有电子游戏的母题。

向萍:《存在之虹》中的“我”和小和尚,是否带有你自己在成长过程中不同时期的心影?玩游戏和文学创作有什么联系和异同吗?

李唐:我自己也偶尔玩游戏,而且总是不停地玩某一两种游戏,但我更喜欢看别人玩游戏。我曾经听到过一种说法,就是电子游戏能够取代文学。也许某种程度上二者确实有些接近——都是幻想的产物,而游戏无疑更加身临其境。在最近的一篇小说里,我想象了一种“文学影院”,在此抄录一段:

“很多年以后,这里将被改造成一座可以提供‘沉浸式场景’的‘文学影院’。利用愈发先进的AI技术,文学影院完美地呈现了各种经典小说里的场景。比如说,当你戴上VR设备,你将立刻置身于布恩迪亚上校‘见识冰块的那个遥远的下午’,你将看到一切无比逼真的场景——每一条河,每一个人;你也可以进到大观园,看到那里的一草一木;你当然也可以跟随那位名叫圣地亚哥的老渔夫,看着他与大海和大鱼搏斗的全过程……文学创造了无穷无尽的‘场景’,这些场景将成为未来取之不尽的矿藏。”

当然,我认为游戏无法取代文学,因为文学利用的是大脑的想象,而真正无上的快感其实是大脑的想象带来的。只要你经历过一次文学带给大脑的快感,你就会变成文学的爱好者,这是短视频和游戏都无法替代的,尽管这样的快感得来并不容易,尤其在今天。

向萍:你的文字自带一种诗性,同时散发着一股沉静的气息,但其中涉及的内容,以及作品相对集中的成长主题,又带有明显的青春气息。“沉静气”与“青春气”,看似矛盾的关系却毫不违和地融于作品中。这是一种创作风格上的尝试与实践,还是受个人性格和审美趣味的影

响?李唐:我喜欢“静”一些的文字,这纯粹是个人趣味。至于说青春气息,可能有些写作者非常警惕,唯恐别人觉得自己笔下的文字有青春气。我个人认为,中国文学的主流还是推崇“老气”的,文字越深沉老练,就越容易让人觉得厉害。这并不是说“老气”是错的,但确实有太多作者,故作深沉老练。我觉得最好的写作还是与自己本身的性情贴合为妙,也与小说的主题和叙事方式有关。我不觉得深沉老练的文字就是好的,也不认为青春气的文字就代表稚嫩,最好的状态永远是“浑然天成”。

用自己的声音说话

向萍:读这本小说集,感觉你是带着一种淡淡的困惑和感伤在探寻着什么,不知道这种印象是否符合你创作时的心境?

李唐:最初写作时,我一度想成为那种很“酷”的小说家或者诗人,他们看起来什么也不在乎,潇洒而睿智。但我

渐渐地发现,自己成为不了那样的创作者,我总会被很多事情困扰,又非常念旧。许多困扰我的事听起来都有点可笑,比如,我想不通为什么时间会流逝,尤其是许多美好的事物,为什么终会逝去,甚至会被遗忘,凡此种种。

所幸有写作,可以让我用文字永远停留在某一刻,我的所思所想都在里面,可以尽量抵抗时间。这就是我为什么更喜欢纸质书的原因。电子的东西受制于平台,一旦平台不在了,文字也随之消逝,如同曾经的BBS。可是纸质书不一样,它可以流传下去。最朴素的往往也是最坚固的。

向萍:从《我们终将被遗忘》《热带》《菜市场里的老虎》到《神的游戏》,与之前的作品相比,《神的游戏》有哪些不同之处?

李唐:不同之处还是很明显的。前三部小说集,我愿意将它们归类为“学走路”阶段,从风格上来说会有许多前辈的影子,比如卡夫卡、贝克特等我迷恋的现代主义、后现代主义作家。学习几乎是每个写作者的必经之路,不排除有天才作家从一开始就确立了自己的风格,但毕竟是少数。即使是卡夫卡,他写作之初也有福楼拜等人的影子。而后世学习、模仿卡夫卡的作家就更多了。

一个作家,只有确立了自我的风格,才算是真正走出属于自己的路。我正是从《神的游戏》这本书开始,不再顾虑以前我所区别的“好坏”之分。我开始更多地用自己的声音说话,即使听起来笨拙、稚嫩、奇怪,可那也是属于我的语言、我的叙述方式,有什么可隐藏的呢?我觉得从这部小说集开始,我才真正触到了一点小说的门槛。

向萍:“表达是自我与他人的连接,误解在所难免但有趣。”这句话中的“表达”,更多指向现实的人际交流,还是文学写作?有人说,文学创作既可以是抵御虚无的武器,也会暴露语言局限性,你怎么看待这种说法?

李唐:语言肯定会有局限性,这种局限性也正是“表达”的原因之一。现今是网络时代,表达变得尤为重要,而我们做得并不好。虽然我们看似每天都在表达,但却越来越封闭。写作是一种“敞开”的过程,借助一个个故事和人物,我们看到与自己相同或完全不同的人,这本身就有意义。

我认为这也是虚构的意义所在。虚构体现了作者看待世界与人的方式,故事是虚构的,但语言传递出来的情感却是最真实的。因此,文学越多元才越有趣,越有意义。托尔斯泰、曹雪芹要存在,卡夫卡也要存在,文学没有正确答案也没有固定标准。

向萍:你认为短篇和长篇写作各自的难度是什么?

李唐:我刚刚完成一部长篇小说,叫《秉烛游》,刊发于《江南》杂志2025年第6期。小说讲的是魏晋时期的故事,主角是“竹林七贤”,算是一部有些另类的历史小说。

短篇小说像是诗歌,需要每一句、每一段的精准,语言密度更大。长篇小说则像打造一个家园,作者要事事躬亲,挖地基、盖房子、建围墙,还要请众多人物到来。这是一个力气活,考验作者的精神力与心态。但长篇的写作乐趣也是短篇无法比拟的,那是一段你与角色和故事慢慢建立起来的情谊。

(向萍系作家出版社编辑)

一场有关“存在”的自我召唤——评李唐短篇小说集《神的游戏》

■房子吟

自我的存在,如同《神的游戏》的题记所言,“就像在我内部/有另一个微弱的我/在呼喊/在召唤/召唤他自己”。正是这种看似戏谑的自我召唤,精准道出了“自证”背后个体在时代中的境遇。

海德格尔认为,只有在存在的敞亮中,才能看清对象。换言之,存在者要理解存在、理解自身,就要超出存在者之外。这就是“加括号”的作用与意义:从存在者之外认识自我。但是,自我能否被真正认识?自我召唤的方式能否真正认识自我?在《神的游戏》中,作者提出问题:究竟是什么成为了现在的我?人到底是神性的还是兽性的?他借灵河和海生之口回答了这一问题:“人是动物和神的混合物。人既有兽性的一面,也有神的一面,就看哪面更吸引我们……没有人会是‘神’或是‘兽’,但我们所做的事物有可能是‘神的’或是‘兽的’。”由此观之,在李唐看来,自我是混沌的,我们永远无法完全认识自我,只能从自我的动作,从自我与他人、与世界的关系中看到蛛丝马迹。如同《神的游戏》中带上假发套的“我”,我的世界分成两部分,而那顶假发成了联通两个世界

刻”,自我因此感受到存在。至于与自我存在相关联的他人和世界,或者说与自我产生联系的一切,李唐的理解充满哲思。在《星辰坐标》中,“我”认为在表达中“必然会出现误解、错位甚至南辕北辙。但又有什么关系呢?这很有趣。看到自己的表达传达到他人那里会产生什么结果就足够了”。在《边境》中,“我”和妹妹不断成长,不断认识并理解世界。“任时间流淌,仿佛世界终有一日会向我们揭示它全部的奥秘。”自我与他人会产生误解,世界对于自我的揭示也是缓慢的,但正是在这样的“不完全”中,属于自我存在的时刻被联系起来,让自我成为自我。

或许这才是李唐在《神的游戏》里“加括号”的真正含义:在不断的自我召唤下,在与他人、与世界的联系中,过去属于自我呈现的时刻被唤起,现实与虚拟的界限被打破,自我的存在得以完成。就像李唐所说的:“我或许穷尽一生也无法得到答案,而我唯一能做的就是记住那种感觉,那个感受到自我存在的瞬间。我相信那个瞬间是无比真实的。”(作者系青年作家)

