

蒸汽朋克科幻小说与后现代主义批评

摘要：近年来，随着以赛博朋克为代表的科幻小说在全世界范围内掀起热潮，科幻文学研究逐渐成为近年来欧美文学文化研究领域的热点之一。“蒸汽朋克科幻（Steampunk Science Fiction）”是时下欧美科幻小说研究领域中的新前沿。科幻小说一直带有鲜明的文学政治批评属性，是技术叙事与人文叙事的结合体。蒸汽朋克小说对后现代生存境况的呈现不仅关涉技术发展问题，也关涉文化问题、政治问题、技术伦理问题。从蒸汽朋克科幻小说入手研究后现代社会中的诸多问题和危机是运用文学视角关照当下现实的实践。通过研究其中蕴含的多重现代性主题和文化意涵，最终目的在于阐明蒸汽朋克科幻对于我们深入认识和理解技术历史对人类社会的作用，以及历史重构文本所反映出的我们这个时代的文化价值、文化偏好和文化期待。这些文化价值、文化期待和文化偏好广泛存在于我们日常生活的技术环境中，并且广泛地为我们每一个人所接受，这印证了科幻小说的人文精神关照内核。

关键词：蒸汽朋克科幻小说；复古怀旧；平行历史；技术想象；后现代主义

如今，我们可以在诸多媒介和场合看到“蒸汽朋克”的字眼，诸如蒸汽朋克科幻、蒸汽朋克风格的美术作品、流行服饰、绘画、音乐、影视作品乃至亚文化活动等等。蒸汽朋克作为科幻文类一直在欧美科幻文学圈中占据举足轻重的地位。从字面上分析，“蒸汽朋克”这个名词是由“蒸汽+朋克”构成的。在西方文化意象中，“蒸汽（steam）”一词本身带有明确的时代印记和怀旧情绪，是一个文化意象尤其鲜明的词，指向 19 世纪前期以水力等机械动力为主的前工业化时代以及从乡村田园生活向城市化生活转变的历史，尤其让人联想起维多利亚时代蒸汽的氤氲意象；而“朋克（punk）”一词源自 20 世纪 30 年代在英国兴起、50、60 年代风靡欧美的“反文化（counter culture）”亚文化运动，它通常与“破坏”和“反叛”的意象联系在一起，表达一种对主流价值和僵化认知的怀疑精神。两种意象的巧妙组合，赋予“蒸汽朋克”一词极强的历史与现实碰撞与冲突的张力。

一、 蒸汽朋克科幻小说概况

真正的蒸汽朋克小说是美国科幻文学发展黄金时期的产物。现代科幻小说的发展益于美国科幻文学创作，而且美国还以杂志出版的方式促成了现代科幻文学市场繁荣。雨果·根斯巴克(Hugo Gernsback)在1926年创办的科幻杂志《惊异故事》(*Amazing Stories*)开启了美国科幻小说的类型化创作、大众化传播之路。根斯巴克认为，“科幻小说指称的是凡尔纳、威尔斯以及爱伦·坡所写的那一类故事，一种融合了科学事实和未来预言的浪漫故事”(Gernsback 2017: 12)。根斯巴克还在《惊异故事》的创刊词中将这类小说称为“Scientifiction”，根斯巴克创造的这个词成为了现在普遍使用的“科幻小说”(science fiction)一词的直接来源。此后，美国科幻小说的发展出现了三次浪潮，分别为美国科幻的“黄金时代”、新浪潮科幻以及80年代后兴起以“赛博朋克”小说为代表的当代欧美科幻。

第一次浪潮是指从20世纪30年代末期到50年代，这一时期美国科幻小说的特征是侧重于对太空旅行、宇宙飞船的想象，展了一种不断向外扩张的野心，许多作品都属于突出扩张主义的、人类中心主义的(经常是男权中心主义的)的硬科幻小说，这也是典型的硬科幻小说。在此之后，“新浪潮”科幻诞生，美国科幻小说出现了第二次浪潮。从20世纪60年代开始，新浪潮科幻作家的小说创作撼动了硬科幻小说在科幻文坛的主导地位。阿尔弗雷德·贝斯特(Alfred Bester)、菲利普·迪克(Philip K. Dick)、哈兰·埃里森(Harlan Ellison)、罗杰·泽拉兹尼(Roger Zelazny)、塞缪尔·德拉尼(Samuel Delany)、厄修拉·勒古恩(Ursula K. Le Guin)等人是美国新浪潮科幻作家中的代表。他们的创作加强了科幻小说与社会现实之间的关联性。之后到了20世纪60年代到70年代，彼时美国在冷战格局中处于劣势，面对着核武器的威胁，并且陷入越南战争的泥潭，爱德华·詹姆斯(2018: 129)指出，“正是当时的混乱造就了新浪潮”，美国新浪潮科幻小说的反映了美国人在60、70年代的时代情绪。相较于黄金时代硬科幻小说，新浪潮科幻作家更关注小说的文学性，并有意向主流文学靠拢，这也造成对科技的回避，甚至偏离了科幻文学的轨道，最终新浪潮科幻在短暂的爆发期后退潮。

进入80年代后，第三次科幻浪潮以“赛博朋克”科幻在美国科幻领域一枝独秀为特征。70年代后欧美技术与科学理论的飞跃性发展为彼时科幻小说的发展提供了大背景和素材来源。彼时，未来主义(futurism)在欧美科幻领域盛极一时，在信息技术和控制论(cybernetics)的影响下，科幻领域出现了赛博朋克科幻。这些作品都以描写虚拟现实、人类社会荒漠、人工智能反叛为主题，作品基调冷峻、压抑。著名

科幻作家菲利普·K·迪克（Philip K. Dick）的《仿生人会梦见电子羊吗》（*Do Androids Dream of Electric Sheep?* 1978）、威廉·吉布森（William Gibson）的《神经漫游者》（*Neuromancer*, 1984）、布鲁斯·斯特林的《人造孩子》（*The Artificial Kid*, 1980）和《分裂矩阵》（*Schismatrix*, 1985）等都是赛博朋克科幻名篇，其影响延续至今。

正是在这样的科幻发展背景下，蒸汽朋克小说诞生了。亚当·罗伯茨（Adam Roberts）在其所著的《科幻小说史》（*The History of Science Fiction*）（2010）中指出，“蒸汽朋克是作为赛博朋克的变体出现的”（500），因此从时间上看，蒸汽朋克是在赛博朋克发展的繁荣时期出现的，二者诞生的时代背景比较相似。但是从题材上，尽管二者都是科幻小说，两种科幻文类存在诸多鲜明差异。首先，赛博朋克科幻侧重对未来技术进行科学推演，而蒸汽朋克中的技术是那些曾经在历史上被视为伪科学或者未能实现的技术；其次，蒸汽朋克科幻与赛博朋克科幻对待技术的态度和理念是不同的，从本源来讲，它们分别继承了西方人文传统面对技术进步的矛盾情结。赛博朋克呼应了这种悲观情绪，具有强烈的反技术未来、反乌托邦色彩；与赛博朋克专注勾画凄凉的未来世界相反，蒸汽朋克专注技术进步，具有技术乐观主义、乌托邦主义倾向。最后，赛博朋克与蒸汽朋克的差别还体现在作品中烘托得情绪上。在科幻爱好者圈内，“赛博朋克”被称为“硬科幻（Hard sci-fi）”，而“蒸汽朋克”属于“软科幻（Soft sci-fi）”。二者分别代表了西方二十世纪以来科幻文学发展的两种路径。蒸汽朋克小说中有对技术理性、唯理性主义和主体性的后现代式反思。19 世纪维多利亚时代产生了许多科幻小说名作，它们大多数都是为了反映日益凸显的科学技术在社会大众间引发的普遍性焦虑。因此，蒸汽朋克科幻小说为人们提供了一个审视历史与当下时代问题的绝佳素材。尽管科学的发展不断更改着当下人的生存体验和境遇，各种高科技成果使人有了更广阔的想象空间，但是在某种程度上我们当下人并未拜托历史当下性对我们的固有限制。我们仍然时常有重新想象过去的冲动，试图发现更多历史上被忽略的细节，期待以此获得解释当下时代中诸多问题的启示。尽管当前技术现实在日新月异，但我们发现自己的怀旧情绪愈发地强烈，这无疑暗示了我们中不少人已经对无法确信的未來失去了兴趣。我们难以摆脱技术的渗透和控制，人的主体性消解、人与物的关系被技术所异化，在这些后人类的状况下，我们需要面对人类中心主义人文传统的失效，我们必须面对后人类时代下的主体性危机。于是，我们发现复古怀旧是对抗未来危机叙事的有效手段。与维多利亚时代科幻强调人与技术的分离、人与人之间关系的撕裂、

人与自然的对立关系相异，蒸汽朋克科幻尽管与维多利亚时代为背景，其视角下的维多利亚历史却表现出了更侧重人与技术之间的不平衡、模棱两可、界限模糊的认知方式。

早期蒸汽朋克科幻基本都以 19 世纪的欧美为地域背景，主要讲述殖民时代的欧美历史，作品普遍透露出 19 世纪殖民扩张时期的帝国扩张意识及个人英雄主义情怀。譬如，早期蒸汽朋克小说的主人公通常被塑造成一位具有超能力、桀骜不驯的、不流于世俗的，单枪匹马对抗整个腐坏体制的英雄，渲染西方个人英雄主义精神，将技术视为实现人类终极自由和创造乌托邦社会的工具。然而，这些早期蒸汽朋克科幻总是一边强调西方文明的科学性、进步性，一边贬低西方地域以外地区的知识经验，用殖民主义视角将“他者”的知识经验描述成是超自然的、愚昧的。例如，杰特尔的早期蒸汽朋克作品《莫洛克之夜》（*Morlock Night*, 1979）。该小说故事情节承接 H.G.威尔斯的科幻小说《时间机器》（*Time Machine*, 1895），讲述了威尔斯小说中一种潜藏在地底的物种莫洛克（Morlock）试图毁灭维多利亚时代的伦敦的故事。小说中，主人公在紧急时刻利用现代技术击败了莫洛克的入侵，拯救了英国。小说传递了一种人是技术的主宰，机器是人类的仆从的意识。而且小说将外来生物入侵描写成无目的、无缘由的毁坏行为，是非文明野蛮族群对文明体的入侵。这无疑带有明显的殖民主义色彩。

两千年后的蒸汽朋克作品慢慢摆脱了维多利亚时代背景的限制，“维多利亚风格”所指代的时期也越来越泛化。越来越多的蒸汽朋克作品采用架空时代背景，然后在其中堆砌 19 世纪怀旧元素。学者范德米尔指出，目前‘维多利亚风格’这个词太过宽泛，导致它的用法早已超出了它的历史边际。他还认为，“蒸汽朋克可以讲述乔治时代、爱德华时代或者笼统地指代整个一二次工业革命时期。”（Vandemeer, 9）除此之外，近年来不少流行蒸汽朋克作品不再严格遵从技术历史，在故事中融入各个时代的技术发明，譬如在 19 世纪故事背景中加入文艺复兴时代技术、18 世纪技术或者 20 世纪技术。与早期蒸汽朋克大致以蒸汽机、内燃机等 19 世纪工业革命技术作为技术误置范本相比，目前关于“哪些技术是蒸汽朋克式技术”是没有定论的。这种做法具备一定的合理性，原因在于技术发展史其实是不能清晰地按照人类社会发展的年代划定的，某项技术的诞生可能早于人类社会很多年，只不过囿于人的认知水平无法大范围掌握。因此，如果严格按照人类社会历史规定技术发明的诞生，会忽略历史上

的一些颇具传奇色彩、因客观条件被埋没的偶然科学发现。比如，将蒸汽朋克科幻中的技术等同于蒸汽技术，就是在无视同时代的其它技术进步，譬如英国发明家查尔斯·巴贝奇早在 1834 年就发明了计算机的制造原理，只不过由于当时制造精度水平落后而没有造出来。执着于历史上的“整体技术水平”会扼制蒸汽朋克科幻的想象力和创造力，这属于对技术进步史的狭隘认识。2000 年之后的很多蒸汽朋克作品中出现了原子能、仿生技术，甚至人工智能。

越来越多的蒸汽朋克作品聚焦工业革命中心以外的地区，或者殖民时代欧美以外的地域。这种变化一方面与后殖民主义研究热潮有关，另一方面在于从历史中心以外的视角去描写 19 世纪，可以为技术虚构以及历史偶然提供更多的可能性。这些作品侧重描写殖民时代的少数族裔、女性等“他者”形象，重写帝国殖民历史和技术霸权对少数族群和落后地区造成的破坏性后果。例如，美国科幻小说家凯特琳·基尔南（Caitlin R. Kiernan）创作的一系列美国西部蒸汽朋克小说。基尔南的作品摒弃了传统科幻小说中的“伟光正”白人男主形象，主要以印第安人和女性角色为主。此外，与早期蒸汽朋克作品美化工业化进程的做法形成对比，基尔南的科幻作品大多讲述野蛮的、离奇怪诞的蒸汽朋克风格美国西部拓荒史，突出了技术对人性的扭曲及对美国西部自然和人文环境带来的灾难性后果。目前还有以拉丁美洲、亚洲为时代背景的蒸汽朋克科幻作品。比如，蒸汽朋克科幻漫画《灵魂警察》（*Policia del Karma*, 2011）的作品将场景置于 19 世纪末拉丁美洲的智利。小说中虚构了一种生物技术，可以将人的身体与机器进行结合。为了实施极权统治，将人类警察改造成一种名为 *Policia del Karma* 的机械警察，该作品设想了人类肉体与精神被机器占有并吞噬的情景，从技术伦理的角度探讨了技术对人主体性造成威胁的问题。此外，日本导演大友克洋（Otomo Katsuhiro）执导的蒸汽朋克风格的动画长篇《蒸汽男孩》（*The Steam Boy*）（2004）、著名动画导演宫崎骏（Hayao Miyasaki）的《哈尔的移动城堡》（*Howl's Moving Castle*）（2004）等以 19 世纪末和一战时期的亚洲为背景，讲述了战争中主人公追寻身份认同、个人成长并守卫家园的故事。

在 2000 年后的蒸汽朋克小说发展中，美国的蒸汽朋克小说的创作和传播在该流派中处于领先地位，美国本土的蒸汽朋克文化发展程度远远超过欧洲、亚洲、澳大利亚和美洲的其它国家。在英语国家之外，受美国文化影响，日本的蒸汽朋克文化也比较繁荣，加上高度发达的 ACG 文化，日本的蒸汽朋克文化几乎与美国不相上下。在

蒸汽朋克小说在美国出现之后，该科幻文学体裁迅速在日本形成巨大影响力，日本的科幻杂志《早川科幻》(*Hayakawa's SF Magazine*)曾经出版过蒸汽朋克小说专题刊物。在蒸汽朋克还率先在日本发展出漫画、影视卡通类产业，这足以说明蒸汽朋克在日本受欢迎的程度，它极大地促进了日本本土的二次元和影视行业的发展。除此之外，蒸汽朋克小说在 2000 年左右在拉美地区也形成过影响力，至今仍然可以在社交媒体上看到拉美国家创作的蒸汽朋克插画作品。毫无疑问，蒸汽朋克已经成了一种全球性的流行文化现象，这是网络媒介和交互式社交媒体快速发展在文学领域造成的影响。

从 60、70 年代的酝酿时期，到 80、90 年代的成熟和繁荣时期，再到 2000 年代转向亚文化和影视领域，蒸汽朋克科幻一直在断断续续的低潮和复兴中不断地发展。自 2010 年之后蒸汽朋克文学进入了新一轮的无序发展，大众对蒸汽朋克科幻的兴趣主要通过各种网络亚文化和科幻影视作品得以体现。“蒸汽朋克”具备的打破各类边界的文化特性使其成为我们研究后现代文化的重要对象。如今，蒸汽朋克小说和派生文化的内容和形式变得无比纷繁复杂。科幻文类与绘画、音乐、设计、装饰、建筑及流行文化等相互交融、相互影响。描述主义看似占了上风，但实际上二者的争论时至今日也没有定论，而且在未来也很难有定论。其原因在于，无论是规范式定义，还是描述性定义都有其自身缺陷。规范性定义的缺陷是使蒸汽朋克丧失包容性和生命力。蒸汽朋克以科幻文学形式诞生，但实质上它可以更多地表现为生活方式、行为艺术、风格品味和一种追求标新立异政治性话语。描述性定义方式也存在缺陷，因为它只注重描述，这会让蒸汽朋克的精髓逐渐被稀释化、泛化，最后只剩下表面元素的堆砌，流于浅层次的表现，最终同样丧失生命力。

二、 蒸汽朋克科幻小说研究述评

2.1 国外研究状况综述

蒸汽朋克通过重组历史事实 (facts)，以年代错置技术 (anachronistic technology) 推动情节发展，促成历史偶然性 (historical contingency)，构建历史真相 (truth)，这表明它自诞生就兼具历史真实与新维多利亚主义历史重构两种属性。蒸汽朋克科幻惯用的“架空历史”手法总是有意识地虚构历史，这是一种经典的后现代叙事手法。由于蒸汽朋克的架空历史中总是充满维多利亚时代意象，因此它算是科幻小说中新维多利亚主义风潮的一种表征。从新历史主义研究角度看，“蒸汽朋克”这种文化现象是

将“19 世纪历史”视为一种“元叙事”文本，即一种可以用各种符号和象征解读的“能指”。所有的“蒸汽朋克”文本和意象都是对 19 世纪文化意象和某种历史同一性的后现代式重构。在《新维多利亚主义：21 世纪的维多利亚人》（Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century）（2010）一书的前言中，著名学者安妮·海尔曼（Ann Heilmann）和马克·卢埃林（Mark Llewellyn）指出，19 世纪的经典小说不仅仅反映了维多利亚时代的诸多价值观，而且反过来塑造当下人对 19 世纪价值观的印象；诸多小说中对美德的赞颂将维多利亚时代打造成了一个讴歌平等互助、反对谋求私利和权势的时代；然而在如今的文化语境下，维多利亚时代的小说作品根本无法代表一个社会的整体经验，因此出现了当代人对过去时代的重新审视，新维多利亚小说正是“有意识地去重新阐释、重新发现并重新想象维多利亚时代”的作品。在蒸汽朋克小说中，我们可以看到西方人对 19 世纪人文和技术历史的总体价值的多样化评判，以及当代西方人对待作为集体记忆的 19 世纪的情感和态度：从剧烈排斥到略带嘲讽，再到怀旧推崇；或是强调其与维多利亚时代人之间的差距，或是彰显与之的相近。历史以及文化意义的形成总是以关系的发生为前提，由此与其说是维多利亚时代的意义与形象变动不居，不如说由于当代所处时空位置的不断游移而与过去结成不同的错位关系，由此重叠不同的时间与空间内容，呈现多样化甚至矛盾化的情感着色。因此，以新维多利亚研究视角看，蒸汽朋克小说针对过去所展示的矛盾态度并非当下即时性的文学奇观，而是历经漫长思想演变与文化累积的历史化过程，而后于 20 世纪 80 年代的科幻文学创作中密集地展现出来。

蒸汽朋克小说涉及对 19 世纪（特别是维多利亚时代）的文学书写、理论批评、建筑设计、文化、政治景观等众多领域的回归和重写。从新维多利亚文学孜孜不倦重写和探索历史，是为了让过去的人回归当下并发出过去被抑制的声音。20 世纪初期基本消失又于半个世纪后重新兴起不仅仅是窥见过去，还是审视自身、站在现在定位调解过去的过程。历史重写下的文本现实必然是时间错位的，这种时间错位结构能够为表达现代性的漂移性、流动性提供一种方式，它能向我们展示过去的当代“余生”以其在过去的多种可能处境来面对当前，不断修正我们对于过去的传统阅读，同时揭示当代本身的不稳定状态。在认识论和方法论层面，新维多利亚小说中的时间错位展示生活在当代的西方人如何认识过去和当代范畴，又是如何在历史中找寻和定位自身的。

在《奇幻小说百科全书》（*The Encyclopedia of Fantasy*）（1996）中，蒸汽朋克被

定义为“一种背景设定在过去的、技术误置（technological anachronism）的奇幻小说（fantasy）”。（895）作家兼评论家杰夫·范德米尔（Jeff VanderMeer）既是一位蒸汽朋克小说作家，也是宣传蒸汽朋克的重要旗手。他出版了第一部蒸汽朋克短篇小说选集和评论文选《蒸汽朋克圣经》（*Steampunk Bible*）（2011）。在该选集中，范德米尔汇编了吉布森、汤姆·马多克斯（Tom Maddox）、帕特·卡迪根、鲁迪·拉克（Rudy Rucker）、马克·莱德劳（Marc Laidlaw）、詹姆斯·凯利（James Patrick Kelly）、格雷格·贝尔（Greg Bear）刘易斯·希纳、约翰·谢利（John Shirley）保罗·迪菲利波（Paul Di Filippo）与他本人，共 11 位作家创作的 12 篇短篇小说。随后他还又出版了 2 部蒸汽朋克小说作品选，《蒸汽朋克再现》（*Steampunk Reloaded*）和《蒸汽朋克 III》（*Steampunk III*）。

范德米尔在《蒸汽朋克圣经》中论述了 2000 年以后的“蒸汽朋克”的定义和形式问题。蒸汽朋克畅销书作家凯瑟琳·M·瓦伦蒂（Catherynne M. Valente）就曾在她的网站上写道：“没有蒸汽就没有蒸汽朋克”。但是，范德米尔却认为，“‘维多利亚风格’这个词太过宽泛，以致于它的用法早已超出了它的历史边际。蒸汽朋克可以讲述爱德华时代或者笼统地指代整个工业革命时期。”（Vandermeer and Chamber, 2011:9）不少流行蒸汽朋克作家将符合“蒸汽朋克美学”的技术理解为蒸汽机的技术，但范德米尔在其专著中写道，蒸汽朋克“首先在本质上，它同时具有复古性和关注未来的特征；其次，它催生一种冒险和发现的感受；第三，它将独特的技术视为探讨未来的手段”（Vandermeer, 9）。蒸汽朋克科幻习惯选择 19 世纪作为时代背景，是因为维多利亚时代的各种科学技术进步成最能贴合蒸汽朋克所追求地发现、冒险和进步主题。从西方文化角度看，蒸汽朋克的“蒸汽”是一个文化意象尤其鲜明的词，蒸汽的氤氲意象经常与 19 世纪西方工业化进程联系在一起。要强调的是，蒸汽朋克的怀旧不是单纯想要回到过去，它侧重的是通过审视技术与人的关系反映现代社会的去人性化弊端。

在美国学者迈克·波钦（Mike Perschon）看来，（蒸汽朋克）是一系列视觉符号的复杂堆砌和层次性叠加，这些符号被组合起来构成了种种相似的感受，这种感受“即便没有实体形式，仍然普遍被视为是蒸汽朋克的”（2010: 128）。蒸汽朋克本质上是一种复古未来主义。伊丽莎白·古菲（Elizabeth Guffrey）在专著（2006: 434）中指出，未来主义是探讨我们对未来的预测，而复古未来主义则是描述我们曾经如何看待未来。蒸汽朋克小说所描写的是历史上的人如何基于自身所处时代想象自己所处时代的技术在未来的形态。史蒂芬妮·佛利尼（Stefanie Forlini）（2010: 72）认为，蒸汽朋克力求通过复兴过去几个世纪中被忽略的技术和设计元素，“使现代技术体验变得人性

化”。劳勃·兰瑟姆（Rob Latham）编著的《牛津科幻小说手册》（*The Oxford Handbook of Science Fiction*）（2014）中认为：“（蒸汽朋克）这个词可以概括一个不断壮大的在叙事中插入维多利亚时代机器的作家群体。”（441）作为 20 世纪科幻文学的一个分支，蒸汽朋克科幻对 18 世纪末以来的西方科幻文学传统既有继承，又有发展。它一方面继承了维多利亚科幻文学中的技术批判和人文主义精神，另一方面有更超前的技术想象、伦理思辨和意识形态包容性。在《科幻小说史》（2010）中，亚当·罗伯茨接着提到，“赛博朋克的故事背景在未来世界，而蒸汽朋克的故事背景是架空的 19 世纪，并被配备了诸如计算机、通信技术、交通工具等高科技。”（500）如此可见，尽管蒸汽朋克是作为赛博朋克科幻的变体出现的，二者有联系，但二者有更多的不同。比如，赛博朋克科幻总是以人类社会当前的技术水平为基础对未来技术进行想象和虚构，而蒸汽朋克中的技术是那些曾经在历史上被视为伪科学或者未能实现的技术。另外，蒸汽朋克科幻与赛博朋克科幻对待技术的态度和理念是相背离的。从本源来讲，它们分别继承了西方人文传统面对技术进步的矛盾情结。

目前，越来越多的研究将蒸汽朋克当成一种可以适用于各种题材中的审美体系和文化运动。这样一方面避免了各执一词有失偏颇地去看蒸汽朋克，同时拓宽了蒸汽朋克的研究视角。维多利亚研究学者瑞贝卡·奥宁（Rebecca Onion）认为，执着于对蒸汽朋克下一个具体定义或者说对蒸汽朋克作任何规范性定义都是无意义的，因为目前蒸汽朋克“唯一确定的共同点应该是视觉审美层面的”（2011：138）。还有学者认为，蒸汽朋克不是指某种具体的形式，而是一系列视觉符号的叠加，这些符号被组合起来构成了种种视觉感受，这种感受即便没有实体形式，仍然普遍被视为是蒸汽朋克的（Perschon：128）。著名维多利亚研究学者杰斯·奈韦斯（Jess Nevins）（2011）对蒸汽朋克诞生以来模糊不清的定义进行了梳理。他认为可以用“规范性（prescriptive）”和“描述性（descriptive）”的分歧来描述蒸汽朋克小说内部关于定义的争论。“规范性”观点认为，只有蒸汽朋克发展早期的作品才是真正的蒸汽朋克小说；而“描述性”观点认为蒸汽朋克小说是文本营造出的特定“感受”。Nevins 认为广义的蒸汽朋克是一个笼统的术语（catch-all term），缺乏一个人所共识的定义，缺乏严谨的学术批评价值”，蒸汽朋克的学术价值体现在文学文本之中。

此外，学者卡罗琳·巴瑞特（Caroline Cason Barratt）（2010：167）同样认为，蒸汽朋克是“通过年代错位的过去元素，透过一种棕黄色调的、超越时间的滤镜看待未来”。作家布鲁斯·斯特灵（Bruce Sterling）曾在一篇名为 User's guide to steampunk 的

文章中写道：“蒸汽朋克之所以流行是因为它不仅仅是小说，还是一场国际化的设计和技术尝试。蒸汽朋克是一场伪装成 21 世纪的反文化艺术和手工运动。”(Sterling, 33) Solange Kiehlbauch 的论文 (2015) 分析了蒸汽朋克小说的起源、发展和后现代表征，以此来发掘蒸汽朋克流行的原因。文章表明蒸汽朋克引发了读者对第一工业革命的情感和回忆，这种情感和回忆恰恰是当下社会所欠缺的。当下社会就像维多利亚时代一样充满了对一切“祛魅”的冲动，反而缺乏“复魅”的神秘感和宗教性，于是科学技术变得沉闷而无趣。蒸汽朋克反映了人与机器之间一种另类关系，这种关系让技术看上去是浪漫主义的，象征着一个进步时代。

塔米.米尔克 (Tammy L. Mielke) 和珍妮.拉赫 (Jeanne M. LaHaie) (2015) 分析了斯各特.韦斯特菲尔德 (Scott Westerfeld) 的青年小说 (Youth Adult fiction) 《利维坦》 (Leviathan)。他们将这部小说归类为蒸汽朋克科幻，指出该作品中的维多利亚历史、文化记忆和技术虚构完美呈现了蒸汽朋克这种文类的主要特征。马丁.达纳海 (Martin Danahay) (2016) 指出，蒸汽朋克利用维多利亚工业具备的“质量感”和“空间感”意象来反抗新技术越来越简化和便携轻便的属性。蒸汽朋克是利用层次感和时间积累来反抗“失重感”(‘weightlessness’)。蒸汽朋克用“历史崇拜(historical fetishism)”替代了马克思主义笔下的“商品崇拜 (commodity fetishism)”，将 19 世纪工业化时代的产品视为娱乐和休闲的象征；蒸汽朋克美学更重视美观而不是社会功用，与当下的虚拟技术对比，蒸汽朋克赋予 19 世纪工业时代浪漫主义的气质。伊欧兰达.拉莫斯 (Iolanda Ramos) (2017) 的文章利用平行历史的手法分析维多利亚世界，并探讨蒸汽朋克与新维多利亚文学文化特征的关系。该文章对英帝国和帝国主义历史进行了当下性的重构，是对维多利亚时代英国社会和海外殖民历史的后现代解读。另外，拉莫斯的另一篇文章 (2020) 对比了威廉.吉布森和布鲁斯.斯特灵的小说《差分机》和勒恩.戴夫顿 (Len Deighton) 的柴油朋克 (dieselpunk) 小说中的平行历史惊悚小说《SS-GB》(1978)，目的在于探讨科幻小说流派之间的模糊边界，并探讨两部作品中的复古未来主义和复古痴迷感 (retrophilia)。这篇论文提供了分析奇幻小说、科幻小说和神秘情节之间体裁融合的现象，认为这种混合正是平行历史小说的典型特征。

海伦娜.艾瑟 (Helena Esser) 的论文《神秘复古未来主义和都市他者性：作为蒸汽朋克赛博城市的维多利亚伦敦》 (Uncanny Retrofuturism and Urban Otherness: Victorian London as Steampunk Cyber-City) (2019) 分析了吉布森和斯特灵小说中的“超级维多利亚伦敦 (a fantastic hyper-Victorian London)”的想象。她认为，这部小说将

伦敦这个城市视为一种赛博格时代隐喻，城市中人类的空间生产活动代表了大卫·哈维所说的“人类与城市化进行较量的能动性”（Harvey 2012: 5）。她还在吉布森和斯特灵小说中发现一种“反乌托邦（dystopian）”情绪，认为这体现了人对赛博城市空间的“他者性”的忧虑。城市环境和技术是人活动的结果，但是它们保有一定的主体性和不可知性。它们仍然是不可或缺的“他者”，可以帮助我们认识自身。正如大卫·哈维所说的，“我们想要什么样的城市取决于我们想要成为什么样的人”（Harvey 2012: 4）。艾瑟（2021）的另一篇研究论文研究了“蒸汽朋克”作为一种媒体叙事在影视游戏领域的影响力。她指出，蒸汽朋克塑造文化记忆的能力在媒体研究中未得到足够的重视。她的研究指出，蒸汽朋克游戏中存在一种模拟时空图景，这是一种城市文本，可以让玩家在空间体验中感受“异托邦”，从而重新思索我们对虚拟城市和维多利亚历史的想象。卡特尼·克仑兹（Courtney Krentz）等（2022）的研究认为，福柯的思想建构了一种“流动的”“异托邦（heterotopia）”理想，而蒸汽朋克意象所代表的纵向和横向的流动性是这种以危机（crisis）和异常（deviance）为主要特征的“异托邦”的完美体现手段。当下时代的青年奇幻小说中的“异托邦”理想是通过描写不确定世界中的危机，实现对当下社会中与阶层、性别和身份有关的既定边界的挑战。马希耶·基诺夫斯基（Maciej Janowski）的文章《蒸汽朋克爱国主义》（*Steampunk Nationalism*）（2019）提供了从话语角度分析蒸汽朋克小说传递的文化价值的视角。在英国脱欧运动背景下，她的研究在当下复古未来主义的小说与 19 世纪的小说中发现了一些相似的民族主义口号。她认为，在一些社会运动中，民族主义的盛行并不能解决实际问题。激化中心群体与边缘群体的鲜明二元对立，现代性与落后性的对立并不能解决社会问题，因为世界是流动的、不稳定的。复古未来主义的视角让我们回溯历史，以此来想象和建构一种普适的社会框架。

卡翠奥纳·米尔斯（Catriona Mills）和乔弗里·洪都达斯基（Geoffrey Hondroudakis）（2018）分析了蒸汽朋克小说对现代性问题的表现方式。研究指出蒸汽朋克提供了一种叙事框架和审美话语，能够阐述我们当下人对现代性的复杂想象。在他们的研究中分析了蒸汽朋克小说中的欧洲中心殖民想象，认为当下的蒸汽朋克小说创作面临着且无法避免被殖民主义意识和话语侵蚀的危机。从这中危机出发，我们得以反思历史和当下社会问题，从而批判性地认识现代性。珍妮·桑登（Jenny Sundén）（2013）的论文分析了蒸汽朋克小说中的后人类主义意识。该文章认为，蒸汽朋克小说作为一种新维多利亚形式的小说，它对技术社会现实的反映是娱乐性的、富有感染力的并且带有

文化政治批评意味的。桑登利用德勒兹对斯宾诺莎影响（Affect）理论的解读分析了19世纪的维多利亚文学以及以后其它文学作品中存在的“身体-技术（soma-technology）”二元关系主题。桑登引用斯宾诺莎的理论时，认为斯宾诺莎没有对自然和人工物进行区分，这意味着斯宾诺莎并没有否认人类与非人类之间的双向影响关系是可能的。桑登还对蒸汽朋克中的后殖民议题进行了相关研究。她的另外一篇论文（Sundín, 2014）聚焦蒸汽朋克对过去和历史的灵活的、具身化的理解，在此基础上考察了蒸汽朋克对种族、性别问题的呈现，剖析了其中鲜明的帝国主义意识形态。

泰瑞·多蒂（Terri Doughty）（2015）的研究分析了蒸汽朋克小说中的多重童话主题。通过对比分析多部童话作品中蒸汽朋克式的“灰姑娘”形象，多蒂认为蒸汽朋克对经典童话的改写主要侧重意识形态层面，而不是审美层面。例如，罗德·爱斯宾诺莎（Rod Espinosa）的小说《蒸汽朋克灰姑娘》（*Steampunk Cinderella*, 2013），多蒂对认为这部经典童话的改编作品，突出了元童话主题中所欠缺的女性意识觉醒主题。与传统童话中女性角色要借助女性特质来伪装自己的欲望和追求形成对比，《蒸汽朋克灰姑娘》中的“赛博格”灰姑娘建构了一种新女性形象。小说将灰姑娘塑造成“赛博格”形象的仿生人，让女性意识的形成突破了女性身体的束缚，让女性以一种更加直接的、积极正面的态度追求自我。克里斯蒂·佛格森（Christine Ferguson）比较早地发现了蒸汽朋克小说对技术、帝国、性别和种族伦理问题的探讨。她的研究论文（2011）从亚文化研究角度出发，以一系列蒸汽朋克视觉作品、文学作品和表演文本为对象，分析了其中的新维多利亚主义亚文化审美和意识形态。佛格森认为蒸汽朋克绝不是对19世纪历史的单纯怀念，蒸汽朋克亚文化之所以兴起在于其对维多利亚时代的社会、经济、帝国政治问题的后现代式探讨。塞西尔·克里斯托法瑞（Cécile Cristofari）和马修·居顿（Matthieu J. Guitton）（2014）研究了网络亚文化虚拟群体中的身份意识形成和建构问题。他们的研究以国外网络蒸汽朋克亚文化群体为研究对象，通过搜集该亚文化群体内部的活动数据分析基于审美趣味结成的虚拟社交群体中的互动模式。蒸汽朋克亚文化的社交，与传统线下社交不同，是不稳定的、流动性的。文章最后得出结论，虚拟亚文化社交群体是通过不同媒介上的蒸汽朋克文化产品的生产和亚文化的表演性（performativity）来实现身份建构。

詹姆斯·戈霍（James Goho）（2018）以文本分析的方法研究了作家 Caitlín R. Kiernan 的五篇蒸汽朋克短篇小说作品，突出了蒸汽朋克“技术奇幻”和“历史重构”

这两种关键元素。Goho 认为蒸汽朋克小说对女性地位、工业化、技术和殖民主义四种主题的想象性重构，揭示了美国西进运动历史的另一面。克里斯蒂·布莱尔（Kirstie Blair）（2010）的论文以维多利亚早期的流行歌谣为研究对象，发掘歌谣中透露出的社会历史问题以及当时的社会文本对这些问题的反映。Kirstie 认为这些研究对我们理解当下世界的相关问题具有启发性。在“Steam arm”这首“前蒸汽朋克（proto-steampunk）”式的歌谣表现了维多利亚文学对待技术进步所表现出的焦虑与好奇心共存的矛盾心态。杰森·琼斯（Jason B. Jones）的文章《被时间背叛：阿兰·莫尔小说〈非凡绅士联盟〉与〈消失的女孩〉蒸汽朋克与新维多利亚主义》（*Betrayed by Time: Steampunk & the Neo-Victorian in Alan Moore's Lost Girls and The League of Extraordinary Gentlemen*）（2010）分析了阿兰·莫尔漫画作品中对时间、叙事和历史的表达手法，尤其是《非凡绅士联盟》中的蒸汽朋克元素如何突出了作品的“历史想象”。阿兰作品中的“历史想象”认为技术进步和自由是一种冲突的关系，从而打破了我们以往“进步意味着自由”的固定认知。同样地，Alison Halsall 的文章《猎奇游行：作为新维多利亚拼贴的阿兰·莫尔小说〈非凡绅士联盟〉与〈消失的女孩〉》（*A Parade of Curiosities: Alan Moore's The League of Extraordinary Gentlemen and Lost Girls as Neo-Victorian Pastiches*）（2015）

爱德华·金（Edward King）和乔安娜·佩吉（Joanna Page）在专著《后人类主义与拉丁美洲的绘本小说》（*Posthumanism and the graphic novel in Latin America*）（2017）中的《蒸汽朋克、赛博朋克和具身化伦理》（*Steampunk, Cyberpunk and the Ethics of Embodiment*）一文里认为，蒸汽朋克挑战了赛博文化中的身份概念，强调了人类经验和体验中的具身化的重要性。蒸汽朋克元素在复古技术审美中融合身份伦理思辨，促使我们从具身化的视角去理解人性本质；任何超越物质世界的超验式感受都是人类的一种虚幻错觉，或者说是“人类可以战胜自然”的美好理想。

学者伊丽莎白·古菲（Elizabeth Guffey）（2006：387）讨论了“复古”风潮与蒸汽朋克的历史渊源。“复古”这个词源自 20 世纪 70 年代的英国，它总是和“狂欢节式的（carnavalesque）”、“个体的（individualized）”、“时代错误的（anachronistic）”等字眼联系起来。将“复古”定义为一种重要的“先锋设计手法（avant-garde art and design practice）”。我们可以看到，这些观点都没有在说蒸汽朋克应该是什么，而是在强调它所呈现的视觉印象和感受。Guffey 的另一篇文章（2014）理清了复古未来主义和蒸汽朋克之间的概念混淆问题。尽管两种风格都涉及对过去和未来的视觉阐释，但二者

的生产模式存在鲜明区分。她认为，蒸汽朋克是对西方“动手（tinkering）”文化的浅显表现，是对已经逝去的“进步理想（the lost belief in progress）”的怀旧；然而，相对复古未来主义，蒸汽朋克缺乏自反性和深刻的理论思辨。戴安娜.M.弗欧（Diana M. Pho）的文章侧重研究蒸汽朋克艺术中蕴含的身份政治、种族主义和民族主义主题。虽然大众从这些“表演”中看到的主要是娱乐价值，它们仍然包含一种高度的自我意识元素，这主要通过每个独立的“表演”都在某种程度地反抗它们所模仿的那段压抑历史。（Pho, 120）因此，“蒸汽朋克”对历史的文学性和文化性“表演”并非完全对历史“事实（fact）”的复原。每一次“表演”结果都产生不一致性，这种不一致性营造了不可靠的历史叙事声音，于是让我们意识到“过去（past）”是由一个个独立的个体的生存经验组成的，从而让我们意识到，维多利亚人不再是一个平面化的形象，他们具备如我们当下人一样复杂而多变的情感和经验，对当下人提供一种宣泄当下性焦虑的可能性渠道。她通过对比不通过国家背景的蒸汽朋克文化，将英国的 chap-hop 音乐艺术、非裔美国的蒸汽朋克艺术以及多文化融合背景下的蒸汽朋克粉丝文化进行比较分析，发现这些不同形式的蒸汽朋克流行文化从不同的立场出发对 19 世纪殖民和被殖民的历史进行了美化 and 修饰。从被殖民者的立场出发，非裔和亚裔群体的蒸汽朋克作品强调对本土文化和艺术的再发现，追求真实地、清晰地再现被压迫族裔的文化，力求改变并摆脱被历史上的宗主国的文化所同化的倾向。

丽莎 雅泽克（Lisa Yaszek）（2010）的论文梳理了女性作家的科幻小说创作的四个阶段，她以人机结合的赛博格为想象的原点，探索科技与性、性别的关系；并且她的论文以蒸汽朋克小说作家 Paul Di Filippo 的新维多利亚主义小说《蒸汽朋克三部曲》（*The Steampunk Trilogy*）为研究对象，探究了蒸汽朋克作为一种文学审美现象在流行文化中的发展和经典形象，肯定了蒸汽朋克小说对更新和发展维多利亚文学传统的贡献。

著名的维多利亚时代研究学者赫伯特.萨斯曼（Herbert Sussman）是最早关注蒸汽朋克科幻研究的学者之一。在他 1994 年发表在著名期刊《维多利亚时代研究》（*Victorian Studies*）上的一篇文章《赛博朋克遇到查尔斯.巴比奇：作为维多利亚平行历史的<差分机>》（*Cyberpunk Meets Charles Babbage: "The Difference Engine" as Alternative Victorian History*）中，他分析了经典蒸汽朋克科幻《差分机》中的平行历史（alternative history）主题。文章中，他指出了存在于当代人对维多利亚时代技术与人关系的理解误区，认为当前时代的“技术焦虑”与“人与机器区隔”的保守人文

主义思想主要是基于维多利亚主流作家和文学作品得来的。文学语境下对技术与人关系的描述，与维多利亚时代科学文献和社会评论对“技术与人的关系”的描述存在着差异。这种差异是被真实历史所遗忘的，《差分机》恰恰抓住了这一点，大胆地想象了一个人与技术走向融合的时代，让我们认识到维多利亚人对待技术和科学的态度多面性和矛盾性。Sussman 后来在其 2009 年出版的专著《维多利亚时代的技术发明、创新和机器的崛起》(Victorian Technology Invention, Innovation, and the Rise of the Machine, 2009)中对 19 世纪人与技术在对抗中寻求融合的历史进行了更加详细而深入的研究。这部著作阐述的技术乐观主义、乌托邦主义和复古未来主义等新式维多利亚主义科幻小说的特征在蒸汽朋克科幻中都有所体现。然而，我们可以看到，Sussman 对蒸汽朋克科幻的研究是从维多利亚研究出发，侧重的是蒸汽朋克科幻中所呈现的维多利亚时代，他的研究并没有将蒸汽朋克作为一种独立的文学体裁。他的所有研究都基于蒸汽朋克小说是维多利亚主义小说的延申。因此，可以说 Sussman 对蒸汽朋克的研究具有重要意义，但是并没有让学术界发现蒸汽朋克文学的独立研究价值。

蒸汽朋克科幻所具备的极强的适应性或者说包容性，使它能够提供一种全新的认识技术发展与人的进化以及人类社会诸多方面之间关系的手段。就如维多利亚研究学者大卫·派克 (David L. Pike) 所说的“弹性 (elasticity)”，他撰文称：“这种弹性使我想将蒸汽朋克定义为一种模式 (mode)，而不是严格地限定为一种体裁 (genre) 或者一场运动。这种模式可以用来理解、阐释和改变 (transmuted) 任何文本或文化表征。” (Pike, 4) 与其他科幻小说专注于硬核技术推演和技术逻辑不同的是，蒸汽朋克科幻的吸引力和批评潜力掩藏在小说中的那些被压缩在有限时空与光怪陆离的维多利亚奇景中，蕴含在文本的叙事张力中。

“蒸汽朋克”亚文化和影视作品中的“蒸汽朋克”意象泛滥代表了当下社会对历史商品化和复古式的再造。新维多利亚主义文学和文化探究了当下时代的复古流行风气，意识形态和文化传统的再造，乃至后现代文化与维多利亚文化之间的连结与融合。学者 (Alexia L. Bowler and Jessica Cox) 所认为的，当 19 世纪以全新的形式被改写、被改变、被重新探索时，新维多利亚作品挑战了历史叙事的霸权，“给予我们一种空间，在这个空间里我们可以与新的危机抗争，在这个过程中探究我们的后现代身份” (Bowler and Cox 2009: 3)。学者克里斯汀·佛格森 (Christine Ferguson) (2011) 的论文侧重研究蒸汽朋克小说中的“表演性 (performativity)”。她认为真正让“蒸汽朋克”流行文学实践与维多利亚时代文学区别开的是，蒸汽朋克让“以视觉化的方式引用维

多利亚时期 (“to visually quote the Victorian period”），但与此同时无需大量地照搬、重复和仿效那个时代的“陈词滥调一样的意识形态 (“ cliché d ideological significations”)” (72)。艾米·兰瑟姆 (Amy J. Ransom) 的论文《扭曲的时间》(Warping time) (2010) 认为，蒸汽朋克小说代表了当代人的时空体验模式，即一种“后现代时间错置 (postmodern uchronia)”体验。她的研究认为当前的蒸汽朋克小说的主要特征不在于元素和题材上的一致性，而在于作品中描绘的时间体验模式上。蒸汽朋克小说中的时空是过去、现在与未来并存的虚拟时空，突出了文本中的文学空间的共时性特征。时间错置体验模糊了因果关系链条，于是这种阅读体验让读者不再限于僵化的体裁，体验到更多想象过去和未来时空的自由。无独有偶，Marie Louise Kohlke 的研究 (2018) 认为蒸汽朋克小说中的叙事是一种过去、现在和未来同时存在的“三角叙事模式 (triangulated narrative)”。作为新维多利亚主义小说的一种，蒸汽朋克利用历史怀旧的外壳传递了强烈的“当下性模式 (presentism agenda)”。蒸汽朋克小说讲述历史，但是它否认对历史进行天真的、毫无自我反思性的消费。

安托尼亚·普利莫瑞克 (Antonija Primorac) 和莫妮卡·弗朗哥 (Monika Pietrzak-Franger) 一同为《新维多利亚研究》杂志“新维多利亚主义与全球化 (Neo-Victorianism and Globalisation)”特辑 (2015) 所撰写的引言《什么是全球新维多利亚主义》(What is global neo-Victorianism?) 中提到，随着越来越多的人重新提起对 19 世纪历史的兴趣，新维多利亚研究已经成为一种全球性的、具有普遍适用性的和文学改编价值的文学文化现象。新维多利亚主义研究打开了文学、翻译和世界文学等人文学科之间的跨学科交流。

除了论文以外，多部专著从新维多利亚研究角度分析了蒸汽朋克小说。伊丽莎白·霍 (Elizabeth Ho) 的专著《新维多利亚主义与帝国记忆》(Neo-Victorianism and the Memory of Empire) (2012) 从后殖民视角对新维多利亚小说进行了深入且详细的批评分析，其中她提及了 William Gibson、Bruce Sterling、Brain Aldiss 等科幻小说作家写的以维多利亚时代为背景的科幻小说。她认为，新维多利亚主义小说的流行并非意味着消极怀旧情绪，不是“回忆的病态 (‘pathology’ of memory)”；相反地，是一种文化历史冲突意识下的全球性文化批评话语 (a global politics)。她的研究专著启发了不少学者对新维多利亚小说中的后殖民主义、种族主义、女性主义等问题进行研究。

巴瑞·布鲁迈特 (Barry Brummett) 编著的论文集《发条修辞：蒸汽朋克的语言和风格》(Clockwork rhetoric : the language and style of steampunk, 2014) 一书，汇编了

从意识形态、叙事书写和符号学角度分析蒸汽朋克小说和其它表现形式的 10 篇论文。这部论文集的第一部分引言；第二部分收录了 3 篇论文研究蒸汽朋克小说中的技术复魅意识、后殖民意识形态以及蒸汽朋克小说中的“伪女权（false feminism）”意识；第三部分收录了 3 篇分析蒸汽朋克文化现象中的反现代主义意象和符号、空间意象和后马克思主义精神；第四部分的 3 篇文章分析了蒸汽朋克中的平行历史叙事、身份叙事以及个人英雄主义叙事。该论文集是近年来讲蒸汽朋克作为一种文化形态进行研究的突出成果，是一部将蒸汽朋克作品中的后现代性分析的较为透彻的作品。这本著作首次研究了蒸汽朋克自身独特的审美和文化属性，阐明了蒸汽朋克巨大吸引力的成因。在该著作中，Brummett 明确指出，蒸汽朋克是植根于维多利亚时代的审美风格。除了尽力在外表层面还原维多利亚时代以外，最鲜明的特征在于对维多利亚时代基于蒸汽机和机械动力的机器美学的还原。本书中还对当下的诸多蒸汽朋克变体进行了分析，例如在年轻人群体内，蒸汽朋克风格发展成一种与哥特风格相类似的审美；在欧美地区以外，蒸汽朋克风格发展成一种类似技术东方主义意识形态的表现形式。这本书地指出当前蒸汽朋克是一种非常流行的后现代修辞和批评话语。蒸汽朋克修辞话语和意识形态直接印象了当下年轻群体对社会问题的认识和看法。在 Brummett 之后，随着蒸汽朋克研究的不断发展和不断深入，更多的科幻作家和研究者开始关注蒸汽朋克作为严肃文学作品和文化现象所具备的历史性、社会性和文化性价值。亚历山德拉·泰涅卡（Aleksandra Tryniecka）（2015）分析了维多利亚小说和新维多利亚小说二者间的双向互动关系，认为历史想象小说是发掘历史事实的一种手段。Aleksandra 援用巴赫金的话语双重结构理论分析维多利亚小说涉及社会阶级、家庭价值、工业化、焦虑和危机、信仰缺失、伦理问题、婚姻、视觉化等等问题，指出这些问题仍然在当下社会中广泛存在，因此它们仍然值得当下人的关注，以此来突出历史重构对分析现实的重要意义。

文化批评学者安德鲁·罗斯（Andrew Ross）的观点认为，从科学的文化分析中得到的可行策略要达到一种能够激发个体对科学的责任感和掌控欲望，这样的欲望会让非专家的普通人意识到科学知识与社会和物质世界的互动在日常生活中的扮演的角色。于是，在后现代主义眼中，科幻不再是一种推断世界如何发展方法，而成为了一种观察当下世界的方法。目前，蒸汽朋克小说的文化研究涉及多个领域，总体来看，对蒸汽朋克小说中的后现代表征、性别、种族问题的研究较为集中。雷切尔·鲍瑟尔（Rachel A. Bowser）、布赖恩·克洛克斯尔（Brian Croxall）合编的论文集《发条器：

蒸汽朋克过去、现在与未来》(Like clockwork : steampunk pasts, presents, and futures, 2016) 梳理了蒸汽朋克作为一种后现代文化现象在 21 世纪前十年不断蓬勃发展的过程。该论文集汇编了以蒸汽朋克小说、影视、电子游戏为研究对象的 10 篇论文。这部论文集的第一部分引言；第二部分收录了 9 篇借助不同的文化理论研究蒸汽朋克小说的论文，论文研究的主题包括蒸汽朋克与多维宇宙 (multi-universe)、蒸汽朋克与数字人文 (Digital humanities)、蒸汽朋克与城市、蒸汽朋克与人造假肢 (Protheses)、蒸汽朋克中的当代美学 (Aesthete)、蒸汽朋克中的他者与民族性、蒸汽朋克的发端、作为阅读实践的蒸汽朋克书写、蒸汽朋克中的技术。从题目可见，这些论文从 9 个不同视角挖掘蒸汽朋克的后现代文化内涵。在这本书中，Bowser 和 Croxall 集合了蒸汽朋克研究的前沿性研究，阐述了蒸汽朋克如何兴起、它的表征形式和为什么它值得引起我们的关注。这本书的重要价值在于它从多个角度展示了蒸汽朋克的历史以及它在当前现代主义文化乃至后现代文化中的位置，为什么在 21 世纪的今天出现了这种风格的文学体裁。正如论文集的编者在论文集的导论《关于时间：阅读蒸汽朋克的兴起和源头》(It's about Time: Reading Steampunk's Rise and Roots) 一文中指出的，21 世纪是“技术文化时代”(techno-cultural age)，而将蒸汽朋克作为一种文化形态，成为探究“技术文化时代”的后现代复杂性的方式。

朱莉.塔蒂欧 (Julie Anne Taddeo) 和辛西娅.米勒 (Cynthia J. Miller) 编著的论文集《飘入维多利亚未来：蒸汽朋克选集》(*Steaming into a Victorian future : a steampunk anthology*, 2013) 汇编了以蒸汽朋克小说、影视、电子游戏为研究对象的 14 篇论文。这部论文集分为 3 部分。第一部分侧重探讨蒸汽朋克小说中人物的社会关系、信仰、主体意识的重构；第二部分侧重分析蒸汽朋克小说中的时空重构，涉及到的议题对时空的科学探索 (scientific exploration)、维多利亚科幻小说中的空间、奇幻地理边界 (fantastic frontiers)。第三部分研究了蒸汽朋克文化文学作品中对维多利亚“物”文化的重构。这部分的论文阐明了技术所代表的物质文化是如何塑造维多利亚人对过去、现在和未来的想象。特别是凯瑟琳.西耶曼 (Catherine Siemann) 的论文《关于蒸汽朋克社会问题小说》(Some Notes on the Steampunk Social Problem Novel)，通过研究 William Gibson 和 China Miéville 的作品来分析蒸汽朋克中的城市与社会问题。她认为，蒸汽朋克世界中的城市景观是对当前后现代社会中的城市危机和城市社会问题的影射，我们可以通过将这些问题移植到一个虚构的历史空间中，跳出自身时代的限制去思考这些后现代问题的解决方法。

除以上的论文集之外，美国维多利亚研究杂志（*Victorian Studies*）在 2010 年第 4 期设置蒸汽朋克文学文化研究专栏收录了从马克思主义、女权主义、后现代主义、酷儿理论四个角度分析蒸汽朋克科幻小说的数篇文章，对蒸汽朋克小说的研究也具有重要的启发意义。上述视角的出现反映了后现代视域下的蒸汽朋克小说研究成果的多样性，及其文化内涵的复杂性。

在国外蒸汽朋克相关文献中，部分研究成果在问题的阐发上将多种文化理论杂糅，在对后现代语境下文化、性别、种族问题以及后人类主义的探讨。后现代语境下，蒸汽朋克小说可以被视为一种后现代科幻小说类型。美国学者弗雷德里克·詹姆逊在《后现代，或晚期资本主义的文化逻辑》（*Postmodernism, Or, The Cultural Logic of late Capitalism*, 1991）一书中指出，科幻小说是后现代主义在文学上的一种显现，是晚期资本主义阶段历史感、未来感丧失的例证，科幻小说“是后现代主义、晚期资本主义的最高级的文学表达”。詹姆逊还在《未来考古学》（*Archaeologies of the Future*, 2014）一书中分析了迪克、吉布森、斯特林等人的科幻小说，认为菲利普·迪克小说中近未来设想消除了历史、现在与未来的区分，威廉·吉布森的长篇小说《神经漫游者》与《模式识别》中则弥漫着人们在后现代社会中的恐惧与厌恶情绪，赛博朋克小说中的未来图景成为“晚期资本主义的病态表征”。该书中《全球化与赛博朋克》一文以赛博朋克小说为研究对象，探究了全球化问题在赛博朋克小说中的反映。在这篇论文中，詹姆逊说明了科幻小说是全球化与后现代状态的文学的原因：（科幻小说）既是一张地图，同时又是一个症候：它不仅仅投射出全球未来的图景，这个图景往往只是现在各种倾向的扩大；它还通过自身的形式表达了那个现在的结构；因此，我将这样一种丰富的文学证据作为全球化和后现代双重语境下的一个重要的研究客体，就不会让人大惊小怪了。

达科·苏恩文（Suvín, 1983）在论文《维多利亚科幻小说 1871-1885：平行历史历史亚风格的诞生》（*Victorian Science Fiction, 1871-85: The Rise of the Alternative History Sub-Genre*）中分析了科幻小说中的平行历史叙事手法如何继承并发展了维多利亚时代小说中的叙事手法。之后，他的著作《科幻小说面面观》（2011）一书将 20 世纪 70 年代的科幻小说视为“科幻小说的后现代开端”，在其中详细分析了 20 世纪美国科幻小说中的后现代思想。同时，苏恩文的另一部著作《科幻小说变形记》（2011）从文化研究的角度对 20 世纪 80 年代后的科幻小说的流变进行了阐述。

人类与科技的关系重新定义了人类的生存状况，蒸汽朋克小说可以被理解为对后

现代状况下的人与机器的身份政治的描述，带有后人类的视角。学者伊赛亚·拉温德尔（Isiah Lavender）在《美国科幻小说中的种族》（*Race in American Science Fiction*, 2011）一书中聚焦于美国科幻小说中的种族问题，他的研究对于蒸汽朋克小说中的“人造人”和赛博格形象的研究也具有参考价值。他在论及赛博朋克小说时指出，后人类、人工智能的出现诞生了一种新的种族结构，“赛博格是一种种族景观的表现”，它关涉人类身体、城市空间与赛博空间，构成了赛博朋克小说中的种族景观（ethnoscapes）。

布赖恩·麦克黑尔（Brian McHale）的《建构后现代主义》（*Constructing postmodernism*）（1992）一书探究了科幻小说的后现代艺术特征。科幻小说作品具备一定历史真实性，表现在刻画人物的形象、心理活动、言谈举止以及小说中的生活情景、活动空间时都高度还原历史上的维多利亚人，体现出对维多利亚传统的继承；同时，这些作品还充满恰当想象力，在情节设定、人物心理描写、叙事手法等方面体现出现代人对历史的个性化解读。

国外学界对蒸汽朋克小说中的性别问题的研究，主要集中在新维多利亚研究领域。女性科幻作家相较于男性科幻作家更关注性别问题。在对女性主义蒸汽朋克的研究中，cartlin 较有代表性。她的短篇小说聚焦于蒸汽朋克小说的女性身体问题。她认为相对于以吉布森代表的赛博朋克作家，蒸汽朋克小说更倾向女性肉身和身体对自我意识塑造的重要性，而非科技带来的去身化。

不少学者通过蒸汽朋克小说中的平行历史（alternative history）、虚构现实（virtual reality）以及反事实（counter-factual）元素对阶级、资本和权力结构等现代化进程中的重要主题进行后现代性解读，认为蒸汽朋克小说是随着欧美后现代社会中经济、社会、文化、环境等问题造成的逃避主义（escapism）情绪出现的。由于对社会现实的不满，众多的文学作品转向描写以蒸汽和电力为动力的早期工业社会。但这些作品中的维多利亚时代与历史小说存在区别。学者 Gavriel Rosenfeld 认为（2002），历史小说（historical fiction）与架空小说的区别在于，针对促成某一历史事件的一系列变量中任何一个变量的变化会不会颠覆整个历史走向。他用“point of divergence（偏离点）”一词来概括这种细节决定全局发展的现象（4-5）。在蒸汽朋克小说中，这个“偏离点”就是时代误置技术。随着技术的不断发展进步，未来的不确定性在增加，当下人们愈发感到无法预料未来世界中人类所扮演的角色。与传统的维多利亚小说对待技术的描述充满了警惕和忧虑不同，蒸汽朋克小说对待技术的态度是一种杂糅了憧憬与困惑的复杂情感。蒸汽朋克科幻中的平行历史强调的是，跳出自身时代的认知局限性看到人

类在这个越来越强调异质性和多元化的历史进程中可能扮演的角色。

还有观点认为，蒸汽朋克科幻所使用的平行历史，让原本被视为封闭的、完结了的历史有了新的活力，这种重新发现历史的方式，犹如穿越时空这种叙事手法发现了未来，都是创造历史的手段。在 Mark Bould 编著的《The Routledge Companion to Science Fiction》一书中，James Kneale 指出，用“复魅”的视角看待和想象这个世界，重点在认识世界的手段，而不是认识世界的结果；重点在想象世界的过程，而不是想象这个世界的终点是什么样的。在后现代理性的牢笼中，任何打开可能性的改变都是神奇的，即便这种改变并不能造成什么进步性的结果。（425）

“蒸汽朋克”与维多利亚时代的改写还体现二者都重视探讨人与机器的关系。Brian McHale 提到（2012），科幻小说是一种本体论题材（ontological genre），是在探讨世界是怎样形成的，它的历史想象是与探讨人的生存境况、人是如何在时间和空间中建构自身联系在一起的。著名后人类学者唐纳·哈拉维（Donna Haraway）曾用激进的笔触写到，所有的科学在最开始的阶段都是科幻，“在一个除了利用想象之外无法建构历史真实的当下世界中，所有当下历史不过是对过去的再现”。曾经将人类导向现代性的科学技术已经发展到盘旋上升般飞快的病态自我复制状态。现代工厂实现了物质生活的极大丰富和生活水平的提升，但工厂不断地复制，出产同质化的产品，带价是人与技术原本亲密的关系的割裂，技术变得越来越冰冷，越来越难以为人所理解。机器原本是人的力量和创造力的延伸，现在人反而被大机器工厂化的生产方式牢牢地束缚了创造力。蒸汽朋克的流行呼应了后现代主义的同质化之下个体对多元化和个性的追求。蒸汽朋克科幻集合了对技术和机器本身的热爱，同时对大规模生产的工厂的憎恶。

蒸汽朋克科幻与维多利亚科幻的渊源还体现在对维多利亚时代元素的大量运用和场景的再现上。前面提到，蒸汽朋克科幻的精神内核视为是对现代主义从精神和外化形式上的挑战和反叛。正如蒸汽朋克科幻作家丽莎·雅泽克（Lisa Yaszek）所说：“真切地远离当下世界中的现代主义者”。（Yaszek, 192）。蒸汽朋克科幻对维多利亚元素的借鉴不是对维多利亚元素的现代主义复刻，而是后现代主义改造。这意味，我们所看到的蒸汽朋克科幻中的维多利亚元素有着非常大的想象和创意自由度，这种自由让蒸汽朋克有了极强的表现力。Erico Guizzo 的文章《蒸汽朋克设计》（*Steampunk Contraptors*）（2008）首次详细地介绍了美国蒸汽朋克亚文化的发展状况。学者 Mike Perschon（2010: 128）在论文肯定了当下欧美流行领域的维多利亚美学复兴，并指出

“蒸汽朋克是视觉审美”，是“一系列被普遍接纳的视觉集合，这些集合体现为多样的表征，包括文学、音乐和视觉艺术，或者是具体的物品，例如服装、有戏和艺术品等”。Joseph Good (2010) 的研究分析了第一部蒸汽朋克漫画作品《*Sebastian O*》。该研究认为该漫画确定了新维多利亚蒸汽朋克的标志性特征，它一方面继承了维多利亚堕落审美 (Decadence Aesthetics)，同时用现代人的社会态度重新思索维多利亚时代的文学遗产。这部作品还从视觉和美学研究角度肯定了堕落美学在蒸汽朋克漫画作品中的重要性。

Cherry, Brigid, and Maria Mellins 的论文 (2011) 通过分析蒸汽朋克的网络话语和对自我的表现，表明蒸汽朋克已经演化成风格鲜明的表演性亚文化。他们的研究尤其关注流行和音乐中的蒸汽朋克，分析它如何表现与性别和阶级相关的复杂话语。论文中还将蒸汽朋克视为一种现代生活方式，其特征不在于对当下后现代生活方式和社会习俗的拒绝，向往一种纯真的、手工技术主导的技术。对手工的痴迷是对教条、混乱的现代虚拟技术的抗拒态度，蒸汽朋克群体的活动不仅与朋克文化形式进行互动，还与其它亚文化和粉丝文化实现了互动。Katherine Gleason 编著的亚文化及艺术作品集《蒸汽朋克解剖：维多利亚未来主义时尚》(*Anatomy of steampunk: The fashion of Victorian futurism*. Race Point Publishing, 2013) 罗列了大量当下欧美流行领域的蒸汽朋克元素，并且对蒸汽朋克的多种分支也做了生动的介绍，例如 Edisonpunk、Diselpunk、Edwardianpunk 等。詹姆斯·卡罗特 (James Carrott) 和布赖恩·约翰逊 (Brian Johnson) 同样出版了流行文化图册《复古未来：蒸汽朋克下朝向技术未来的历史和未来旅程》(*Vintage tomorrows: A historian and a futurist journey through Steampunk into the future of technology*, 2013) 布兰迪·希雷斯 (Brandy Schillace) 出版的与蒸汽朋克亚文化有关的百科全书《发条器未来：蒸汽朋克科学与现代世界的再发现》(*Clockwork Futures: The Science of Steampunk and the Reinvention of the Modern World*. Simon and Schuster, 2017) 其中汇编了 15 位来自世界各地的蒸汽朋克艺术家们创作的道具、绘画、雕塑、服装和艺术品。

2.2 国内研究状况综述

国内最早认识“蒸汽朋克”是从它的美学风格开始的。在知网上检索可知，时至今日，有关蒸汽朋克的美学风格的研究仍然占据比较重要的地位。相比科幻小说这种形式，“蒸汽朋克”在当下的商品社会中主要以流行文化和影视娱乐产品的形式存在。“蒸

汽朋克”甚至演变成一种对抗同质化和极简文化和生活方式的行为艺术。“蒸汽朋克”元素在时尚设计和影视形象中随处可见。国内的各大美术研究机构和影视行业从业者对“蒸汽朋克”美学的关注比较多。

秦铭悦的《日本动画电影中的“蒸汽朋克”幻想》是国内最早研究“蒸汽朋克”的文章。该文章从日本动画电影中的“蒸汽朋克”式幻想手段终极探索的科技与人类的关系、人类未来的社会走向等一系列主题。文章首次在国内引入了“蒸汽朋克”式的幻想机械和故事背景怀旧的概念,同时借助日本动画电影展现了蒸汽朋克迥异于其它美学风格的显著特征。奥格蒙岱的文章《蒸汽朋克精神内涵在金属艺术中的体现》分析了蒸汽朋克这种风格与金属媒介的密切关系,但是该文章对蒸汽朋克与朋克艺术的关系的研究却十分有限。相比而言,于露的文章《蒸汽朋克的源流》除了对“蒸汽朋克”的诞生和发展做出整体性的研究,还从视觉艺术和美学风格方面分析了蒸汽朋克美学中的复古美学,同时认为蒸汽朋克与当下国内流行的洛丽塔时尚、复古贵族风格和哥特审美风等存在历史和文化源流上的关系。李兴恩和博颖的文章《蒸汽朋克动画中“东方故事”的新神话主义奇幻演绎》分析了蒸汽朋克风格在科幻文学中独树一帜的美学效果,并且研究了蒸汽朋克在服装、设计、影视等多元领域的演变。该文章认为,蒸汽朋克风格在众多动画作品和 ACG 文化产品中的火爆突出了蒸汽朋克与蕴含神秘东方色彩的神话、魔法等元素的契合度,给予我国当代新神话主义的全新演绎以有益启发。田维钢和刘倩的文章《蒸汽朋克电影视听美学研究》分析了国产电影中的蒸汽朋克风格。该文章以科幻片为案例,分析发现蒸汽朋克作为一种鲜明独特的自我风格可以融入多种类型电影当中。该文章对蒸汽朋克的来源和概念进行了梳理,还着重解析这类影片整体呈现出的先锋视听美学,并且总结了其对于电影艺术的意义所在。李文宁和徐如钰的文章《从游戏到动画:IP 改编的成功探索——评析动画<英雄联盟:双城之战>》经研究认为,蒸汽朋克是一种后现代动画视听影像风格。在影视 IP 中融入蒸汽朋克意象可以有效地进行“游影联动”,这样可以突破 IP 泛娱乐化的壁垒,为行业带来优质的创新内容。

在论文方面,李松的文章《海外赛博朋克研究前沿问题追踪》首次从科幻文学角度介绍了蒸汽朋克小说。他从赛博朋克作为切入点,认为“新浪潮”科幻之后的科幻开启了对高科技语境下人性的关注的传统。李松认为,与传统科幻小说不同的是,蒸汽朋克叙述的科学技术是已经发生的,同时有些技术是本应该发生的。蒸汽朋克在回溯和重构人类可能的生活的同时,从人文精神角度对人机生活的诸多问题进行了反乌托

邦式的反思。李锋的文章《从<差分机>看蒸汽朋克的写作特点与历史观念》介绍了蒸汽朋克作为一种后现代的文化形态的同时,解读了蒸汽朋克中的真假虚实、混杂而矛盾的历史碎片、后福特主义的社会寓言、历史的偶然性与随机性,通过案例分析把握了蒸汽朋克的写作特点与历史观念。吕广钊的文章《复古未来主义与蒸汽朋克:<差分机>中的后现代主义戏仿》从文学批评视角分析了《差分机》中的“复古”与“未来”主题。该文章揭示了蒸汽朋克对维多利亚历史的后现代重构,认为蒸汽朋克有效地“戏仿”了历史。同时,该文章还分析了《差分机》中的“时代错置”特征,对当下“符号化”社会进行了批判性思考。苗青的《虚拟实境 亦真亦幻——尼尔·斯蒂芬森及其新作<瑞密德>评介》一文对斯蒂芬森的《瑞密德》及他的其他赛博朋克小进行了评述,期间提到了蒸汽朋克科幻文类。另外,王敏、胡桂丽在《科幻小说流派“赛博朋克”解读》一文中同时提到了赛博朋克和蒸汽朋克是在“新浪潮”科幻之后出现的重要科幻小说流派。苗思萌的文章《未完成的主体——<仿生人会梦见电子羊吗?>中的移情与主体建构问题》分析了赛博科幻小说中的移情心理与赛博格的主体性建构问题,她认为在后人类时代人与赛博格之间的区别将永远处于未完成的、不稳定的状态。

国内流行文化的蓬勃发展让青年群体的审美包容性增强,并且审美多元化诉求越来越突显。借助互联网和社交媒体,“蒸汽朋克”小说和影视作品等“舶来品”有了越来越多的青少年受众,于是“蒸汽朋克”在国内引起一些研究青年网络文化现象的学者的关注。朱旭在《从<龙与地下铁>看蒸汽朋克的本土化创作》中将蒸汽朋克的或然历史阐释为亚文化专属的“叛逆”特质,指明这种特质表现了青年群体对当下生活的个性化观照和思考。杨媛的《浅谈西方蒸汽朋克风格的数字化演绎》分析了蒸汽朋克借助动漫、游戏、影视平台的到大量年轻人的原因。文章阐明蒸汽朋克吸取了科幻和奇幻元素,满足了年轻人在虚拟网络空间追求创新性的需求;此外,蒸汽朋克贴合了年轻人对前卫设计观感的追求。张晓青的《蒸汽朋克玩偶艺术造型设计》以市面上的蒸汽朋克玩偶为研究对象,分析这种亚文化商品被众多年轻人竞相购买并收藏的原因。文章分析了蒸汽朋克元素所营造的独特性视觉效果,认为这是年轻人喜爱科技、幻想与力量的缩影。可以说该文章从造型、工艺、可动性设计等角度入手总结了蒸汽朋克亚文化的艺术特征及其价值。

参考文献

英文文献:

1. Abbott, Carl. "Cyberpunk Cities: Science Fiction Meets Urban theory." *Journal of Planning Education and Research* 27 (2007): 122-131.
2. Arata, Stephen. *Fictions of loss in the Victorian fin de siècle: Identity and empire*. Cambridge University Press, 1996.
3. Anderson, Kay. "Mind over matter? On decentering the human in Human Geography." *cultural geographies* 21.1 (2014): 3-18.
4. Austin, Allan W., ed. *Space and time: Essays on visions of history in science fiction and fantasy television*. McFarland, 2010.
5. Badmington, Neil. "Theorizing Posthumanism." *Cultural Critique* 53 (2003): 10-27.
6. Barfield, S. and Colebrook, M. Revitalizing the old machine of a neo-Victorian London: reading the cultural transformations of steampunk and Victoriana. In Barfield, S. and Cox, K. ed., *Critical perspectives on Philip Pullman's His dark materials: essays on the novels, the film and the stage productions* Jefferson. North Carolina McFarland & Co. Publishers. (2011) , 75-93.
7. Barratt, Caroline Cason. "Time Machines: Steampunk in Contemporary Art." *Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 167-188.
8. Baumeister, Andrea T., and John Horton, eds. *Literature and the political imagination*. Routledge, 2013.
9. Bell, Alice R. "The anachronistic fantastic: Science, progress and the child in post-nostalgic culture." *International Journal of Cultural Studies* 12.1 (2009): 5-22.
10. Blair, Kirstie. "'The Steam Arm': Proto-Steam Punk Themes in a Victorian Popular Song." *Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 196-207.
11. Boehm-Schnitker, Nadine, and Susanne Gruss, eds. *Neo-Victorian Literature and Culture: Immersions and Revisitations*. Routledge, 2014.
12. Bould, Mark, et al., eds. *The Routledge companion to science fiction*. London: Routledge, 2009.

13. Bowser, Rachel A. and Brian Croxall. "Introduction: Industrial Evolution." *Neo-Victorian Studies, Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo) Victorian Technologies* 3:1 (2010), 1-45.
14. Bowser, Rachel A., and Brian Croxall, eds. *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents, and Futures*. U of Minnesota Press, 2016.
15. Bray, Joe, Alison Gibbons, and Brian McHale, eds. *The Routledge companion to experimental literature*. London: Routledge, 2012.
16. Brummett, Barry. *Clockwork rhetoric: the language and style of steampunk*. University Press of Mississippi, 2014.
17. Carrott, James H., and Brian David Johnson. *Vintage Tomorrows: A Historian and A Futurist Journey Through Steampunk into The Future of Technology*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.
18. Catană, Elisabeta Simona. "Rewriting the Past as a Snapshot and Story. A Postmodernist Vision on the Concept of Truth and the Present in Julian Barnes's *Staring at the Sun*", *Romanian Journal of English Studies*, vol.18, no.1, 2021, pp.63-69.
19. Cherry, Brigid, and Maria Mellins. "Negotiating the punk in steampunk: subculture, fashion & performative identity." *Punk & Post-Punk* 1.1 (2011): 5-25.
20. Cooper, Frederick, and Ann Laura Stoler, eds. *Tensions of Empire: Colonial Cultures in a Bourgeois World*. Berkeley: University of California Press, 1997.
21. Cristofari, Cécile, and Matthieu J. Guitton. "Mapping virtual communities by their visual productions: The example of the Second Life Steampunk community." *Computers in Human Behavior* 41 (2014): 374-383.
22. Cruz, Décio Torres. *Postmodern Metanarratives: Blade Runner and Literature in the Age of Image*. Springer, 2014.
23. Danahay, Martin. "Steampunk as a Postindustrial Aesthetic:" All that is solid melts in air"." *Neo-Victorian Studies* 8.2 (2016):28-56.
24. De Groot, Jerome. *Remaking history: The past in contemporary historical fictions*. Routledge, 2015.
25. Doughty, Terri. "Putting the Punk in a Steampunk Cinderella: Marissa Meyer's" *Lunar Chronicles*". *Filoteknos* vol. 5 (2015): 46-58.

26. Edwards, Sarah, and Jonathan Charley, eds. *Writing the modern city: Literature, architecture, modernity*. Routledge, 2012.
27. Esser, Helena. "Re-Calibrating Steampunk London: Heterotopia and Spatial Imaginaries in Assassins Creed: Syndicate and The Order 1886." *Humanities* 10.1 (2021): 56.
28. Esser, Helena. "Uncanny Retrofuturism and Urban Otherness Victorian London as Steampunk Cyber-City." *Otherness: Essays and Studies* 7 (2019): 143-69.
29. Ferguson, Christine. "Surface Tension: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style." *Neo-Victorian Studies* 4:2 (2011). 66-90.
30. Forlini, Stefania. 'Technology and Morality: The Stuff of Steampunk'. *Neo-Victorian Studies, Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* (2010) 3:1:72-98.
31. Freedman, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. 2000. Wesleyan University Press.
32. Gabardi, Wayne. "The Modern-Postmodern Debate and Its Legacy." *Negotiating Postmodernism*, New edition ed., University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001, 3–16.
33. Gay, Penny, and Judith Johnston, eds. *Victorian Turns, Neo-Victorian Returns: Essays on Fiction and Culture*. Cambridge Scholars Publishing, 2009.
34. Gibson, Matthew, and Sabine Lenore Müller. *Bram Stoker and the Late Victorian World*. Clemson University, 2018.
35. Gleason, Katherine. *Anatomy of steampunk: The fashion of Victorian futurism*. Race Point Publishing, 2013.
36. Goho, James. "Retruthing Steampunk: Caitlín R. Kiernan Rewrites American West Steampunk." *Extrapolation*. 59.2 (2018): 163-184.
37. Good, Joseph. "'God Save the Queen, for Someone Must!': Sebastian O and the Steampunk Aesthetic." *Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 208-215.
38. Guffey, Elizabeth. "Crafting yesterday's tomorrows: Retro-futurism, steampunk, and the problem of making in the twenty-first century." *The Journal of Modern Craft* 7.3 (2014): 249-266.
39. Guffey, Elizabeth E. *Retro: The culture of revival*. Reaktion Books, 2006.
40. Guizzo, Eric. "The steampunk contraptors." *IEEE Spectrum* 45.10 (2008): 48-55.

41. Thornton, Sarah, and Ken Gelder. *The subcultures reader*. Psychology Press, 1997.
42. Hadley, Louisa. *Neo-Victorian fiction and historical narrative: the Victorians and us*. Springer, 2010.
43. Halsall, Alison. "A Parade of Curiosities": Alan Moore's *The League of Extraordinary Gentlemen* and *Lost Girls* as Neo - Victorian Pastiches. *The Journal of Popular Culture* 48.2 (2015): 252-268.
44. Haney, William S. *Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman*. Vol. 2. Rodopi, 2006.
45. Haraway, Donna. "A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s." *Australian Feminist Studies* 2.4 (1987): 1-42.
46. Haraway, Donna. *The Haraway Reader*. New York: Routledge, 2004.
47. Harrison, Mark. "Science and the British empire." *Isis* 96.1 (2005): 56-63.
48. Harvey, David. *Rebel cities: From the right to the city to the urban revolution*. Verso books, 2012.
49. Hebdige, Dick. *Subculture: The meaning of style*. Routledge, 2012.
50. Heilmann, Ann, and Mark Llewellyn. *Neo-Victorianism: the Victorians in the twenty-first century, 1999-2009*. Springer, 2010.
51. Himmelfarb, Gertrude. *Victorian minds: A study of intellectuals in crisis and ideologies in transition*. Ivan R. Dee, 1995.
52. Ho, Elizabeth. *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*. Bloomsbury Publishing, 2012.
53. Hollinger, Veronica. "Posthumanism and Cyborg Theory." *The Routledge Companion to Science Fiction*. Ed. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, and Sherryl Vint. New York: Routledge, 2009. 267-278.
54. Holmes, Frederick Michael. *The Historical Imagination: Postmodernism and the Treatment of the Past in Contemporary British Fiction*. University of Victoria, 1997.
55. Hutcheon, Linda. *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. New York & London: Routledge, 1988.
56. Huq, Rupa. *Beyond subculture: Pop, youth and identity in a postcolonial world*. Routledge, 2007.

57. Iggers, Georg G. *Historiography in the Twentieth Century: From Scientific Objectivity to the Postmodern Challenge*. Hanover and London: Wesleyan University Press, 1997.
58. Jagoda, Patrick. "Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape." *Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 46-71.
59. Janowski, Maciej. "Steampunk Nationalism." *Contemporary European History* 28.1 (2019): 53-56.
60. Jarfe, Gunther. "Experimental Short Fiction in Britain Since 1945." *A Companion to the British and Irish Short Story*, John Wiley & Sons, Inc., 2008.
61. Jeter, K. W. "'Dear Locus:': Letter to Faren Miller." *Locus: The Magazine of The Science Fiction & Fantasy Field*, April 1987. reproduced at 'Letters of Note', Rollins 279 <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>.
62. Jones, Timothy Willem, and Lucinda Matthews-Jones, eds. *Material religion in modern Britain: the spirit of things*. Springer, 2016.
63. Jones, Jason B. "Betrayed by Time: Steampunk & the Neo-Victorian in Alan Moore's *Lost Girls* and *The League of Extraordinary Gentlemen*." *Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 99-126.
64. Kaplan, Cora. *Victoriana-Histories, Fictions, Criticism*. Edinburgh University Press, 2007.
65. Ketabgian, Tamara. *The Lives of Machines: The Industrial Imaginary in Victorian Literature and Culture*.
66. Kerslake, Patricia. *Science fiction and empire*. Liverpool University Press, 2007.
67. Khair, T. *The Gothic, Postcolonialism and Otherness: Ghosts from Elsewhere*. Springer, 2009.
68. Kiehlbauch, Solange. "Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomeon." *The Forum: Journal of History*. Vol. 7. No. 1. 2015.
69. King, Edward, and Joanna Page. Steampunk, Cyberpunk and the Ethics of Embodiment. in *Posthumanism and the graphic novel in Latin America*. UCL Press, 2017: 109-136.
70. Kirchknopf, Andrea. *Rewriting the Victorians: Modes of Literary Engagement with the 19th Century*. McFarland, 2013.

71. Kohlke, Marie - Luise. "The lures of neo - Victorianism presentism (with a feminist case study of Penny Dreadful)." *Literature Compass* 15.7 (2018):1-14(online).
72. Krentz, Courtney, Mike Perschon, and Amy St Amand. "Their Own Devices: Steampunk Airships as Heterotopias of Crisis and Deviance." *Humanities* 11.1 (2022): 14.
73. Kucich, John, and Dianne F. Sadoff. *Victorian afterlife: Postmodern culture rewrites the nineteenth century*. University of Minnesota Press, 2000.
74. Latham, Rob, ed. *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford Handbooks, 2014.
75. Latour, Bruno, and Couze Venn. "Morality and technology." *Theory, culture & society* 19.5-6 (2002): 247-260.
76. Lavender, Isiah. *Race in American science fiction*. Indiana University Press, 2011.
77. Luckhurst, Roger. "Science fiction and cultural history." *Science Fiction Studies* 37.1 (2010): 3-15.
78. McHale, Brian. *Constructing postmodernism*. Routledge, 1992.
79. Mielke, Tammy L., and Jeanne M. LaHaie. "Theorizing Steampunk in Scott Westerfeld's YA Series Leviathan." *Children's Literature in Education* 46.3 (2015): 242-256.
80. Mills, Catriona, and Geoffrey Hondroudakis. "The Ends of Empire: Australian Steampunk and the Reimagining of Euro-Modernity." *Australian Literary Studies* (2018):1-18.
81. Munslow, Alun. *Deconstructing History*. London and New York: Routledge, 1997.
82. Nally, Claire. *Steampunk: Gender, Subculture and the Neo-Victorian*. Bloomsbury Academic, 2019.
83. Nevins, Jess. "Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk." (2011): 513-518.
84. Onion, Rebecca. "Reclaiming the machine: An introductory look at steampunk in everyday practice." *Neo-Victorian Studies* 1.1 (2008): 138-163.
85. Parker, Simon. *Urban theory and the urban experience: Encountering the city*. Routledge, 2015.
86. Perschon, Mike. "Steam Wars." *Neo-Victorian Studies Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo) Victorian Technologies* 3:1 (2010), 127-166.
87. Pho, Diana M. Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time. *Neo-Victorian Studies*, 2019 11(2): 118–152.
88. Pike, David L. "Afterimages of the Victorian City." *Journal of Victorian Culture* 15.2

- (2010): 254-267.
89. Primorac, Antonija, and Monika Pietrzak-Franger. "Introduction: What is global neo-Victorianism?" *Neo-Victorian Studies* 8.1 (2015): 1-16.
 90. Ramos, Iolanda. "RF BURTON Revisited: Alternate History, Steampunk and the Neo-Victorian Imagination." *Open Cultural Studies* 1.1 (2017): 591-603.
 91. Ramos, Iolanda. "Alternate World Building." *Anglo-Saxónica* 17.1 (2020): 1-7.
 92. Ransom, Amy J. "Warping Time: Alternate History, Historical Fantasy, and the Postmodern Uchronie Quebecoise." *Extrapolation* 51.2 (Summer 2010): 258-280.
 93. Rosenfeld, Gavriel. "Why Do We Ask 'What If?' Reflections on the Function of Alternate History." *History and Theory* 41.4 (2002): 90-103.
 94. Sayer, Karen and John Moore, ed. *Science fiction, critical frontiers*. Springer, 2016.
 95. Schillace, Brandy. *Clockwork Futures: The Science of Steampunk and the Reinvention of the Modern World*. Simon and Schuster, 2017.
 96. Spencer, Nicholas. "Rethinking Ambivalence: Technopolitics and the Luddites in William Gibson and Bruce Sterling's 'The Difference Engine'." *Contemporary Literature* 40.3 (1999): 403-429.
 97. Sussman, Herbert L. *Victorian Technology: Invention, Innovation, and the Rise of the Machine*. ABC-CLIO, 2009.
 98. Sund éi, Jenny. "Corporeal anachronisms: Notes on affect, relationality, and power in steampunk." *Somatechnics* 3.2 (2013): 369-386.
 99. Sund éi, Jenny. "Steampunk Practices: Time, Tactility, and a Racial Politics of Touch." *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 5 (2014):1-22.
 100. Sussman, Herbert. "Cyberpunk Meets Charles Babbage:" The Difference Engine" as Alternative Victorian History." *Victorian Studies* 38.1 (1994): 1-23.
 101. Suvin, Darko. "Victorian Science Fiction, 1871-85: The Rise of the Alternative History Sub-Genre." *Science Fiction Studies* (1983): 148-169.
 102. Sweet, Matthew. *Inventing the Victorians: What We Think We Know About Them and Why We're Wrong*. Macmillan, 2001.
 103. Tryniecka, Aleksandra. "The Revisionary Influence: Neo-Victorian Fiction and the Past Redeemed." *Athens Journal of Philology*, Vol. 2, Issue 4(2015): 255-264.

104. Taddeo, Julie Anne and Cynthia J. Miller, eds. *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. Lanham: Scarecrow Press, Inc. 2013.
105. White, Hayden. *Meta-history: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore & London: The John Hopkins University Press, 1973.
106. Wolfe, Cary. *What is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
107. Yaszek, Lisa. "Democratising the Past to Improve the Future: An Interview with Steampunk Godfather Paul Di Filippo." *Neo-Victorian Studies Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo) Victorian Technologies* 3:1 (2010). 189-195.
108. Yates, Louisa. "'But it's only a novel, Dorian': Neo-Victorian Fiction and the Process of Re Vision." *Neo-Victorian Studies* 2.2 (2010): 186-211.
109. 李锋.从《差分机》看蒸汽朋克的写作特点与历史观念[J].英美文学研究论丛,2020(01):140-150.
110. 李松.海外赛博朋克研究前沿问题追踪[J].电子科技大学学报(社科版),2011,13(02):58-62.
111. 李文宁,徐如钰.从游戏到动画:IP改编的成功探索——评析动画《英雄联盟:双城之战》[J].中国电视,2022(05):108-112.
112. 李兴,恩博颖.蒸汽朋克动画中“东方故事”的新神话主义奇幻演绎[J].电影文学,2020(16):116-118.
113. [意]罗西·布拉伊多蒂.后人类[M].宋根成译.郑州:河南大学出版社,2016年.
114. 吕广钊.复古未来主义与蒸汽朋克:《差分机》中的后现代主义戏仿[J].探索与批评,2021(01):45-60.
115. 林秀琴.后人类主义、主体性与技术政治——人与技术的再叙事[J].文艺理论研究,2020(4):159-170.
116. 马克·柯里.后现代叙事理论[M].宁一中译.北京:北京大学出版社,2003.
117. 苗思萌.未完成的主体——<仿生人会梦见电子羊吗?>中的移情与主体建构问题[J].文艺理论研究,2016(1):104-111.
118. [英]穆尔·吉尔伯特 编著.后殖民批评[M].杨乃乔 毛荣运 刘须明译.北京:北京大学出版社,2001.
119. 秦铭悦.日本动画电影中的“蒸汽朋克”幻想[J].电影文学,2011(05):60-61.
120. [法]让·弗朗索瓦·利奥塔.后现代状态:关于知识的报告[M].车槿山译.北京:

- 生活·读书·新知三联书店，1997。
121. 束辉. 赛博朋克小说的后现代主义特质[J]. 社会科学家, 2013(9): 119-121。
122. [美]唐娜·哈拉维. 类人猿、赛博格和女人——自然的重塑[M]. 陈静译. 河南: 河南大学出版社, 2016。
123. 田维钢, 刘倩. 蒸汽朋克电影视听美学研究[J]. 北京电影学院学报, 2021(07): 28-35。
124. [英]亚当·罗伯茨. 科幻小说史[M]. 马小悟 译. 北京: 北京大学出版社, 2010 年。
125. 杨媛. 浅谈西方蒸汽朋克风格的数字化演绎[J]. 戏剧之家, 2014(16): 144。
126. 于露, 朱琳. “蒸汽朋克”的源流[J]. 公共艺术, 2013(02): 49-54。
127. 于萌. 电影艺术中文学性的解构与重塑[J]. 电影文学, 2016(08): 55-57。
128. [美]弗雷德里克·詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑[M]. 陈清侨 严 锋译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2013。
129. [美]弗里德里克·詹姆逊. 未来考古学: 乌托邦欲望和其他科幻小说[M]. 吴静译. 北京: 译林出版社, 2014。
130. 张俊华. “新历史主义”的理论来源及其效应——以福柯、威廉斯、阿尔都塞为例[J]. 山东社会科学, 2020(03): 104-110。
131. 张晓青. 蒸汽朋克玩偶艺术造型设计[J]. 西北美术, 2015(03): 119-121。
132. 朱旭. 龙与地下铁: 看蒸汽朋克的本土化创作 [J]. 安徽文学 (下半月), 2017(09): 28-29+34。