

科学幻想也需要普及吗

李兴春

科学幻想普及不同于一般的科学普及，它普及的是科学幻想而不是已为实验或实践证明的成熟可靠的科学思想。正因为没有实验或实践的牢固根基，它仿佛在空中搭建楼阁。从这个意义上说，它比科学普及更难，但成功了意义也更大。

科学需要普及是毋庸置疑的。早在爱因斯坦时代，众多专业就已经使他感到有点像“布里丹驴子”一样难以选择了；而现在知识激增，各门学科的旁支更是像神经末梢一样分得越来越细、越来越密，即便有谁再聪明如爱因斯坦者，终其一生，恐怕也只能在一两个狭窄的专业领域内有所贡献。因此，当爱因斯坦后来功成名就，甚至已成为科学和知识的象征，人们问到他不锈钢用什么制成之时，他的回答是：查一查《冶金手册》就可以知道。对科学家尚且需要普及超出他们专业范围内的知识，更遑论置身于科学圣殿或科学象牙塔外的普罗大众了。

但是，科学幻想也需要普及吗？科学幻想不就是以幻想的方式普及科学吗？它本身就应该深入浅出、通俗易懂，就是一种普及的手段。习惯上，人们已经将科学幻想划归到科普旗下，这样一来，还能靠什么方式和手段再来普及科学幻想呢？

科学幻想不是科学，或者说不是成熟可靠的科学；科学幻想普及也不是以幻想的方式普及成熟可靠的科学思想，而是以幻想的方式普及科学幻想。科学幻想具有独立于科学和文学的价值、地位和生命，它是一个单独的门类，

如果非得要给科学幻想下一个定义不可，我们只能说：科学幻想是科学的童年。或者说，科学幻想是一种潜科学，但决不是伪科学。

科学幻想只负责向人们提供一个精彩的科学概念，科学幻想普及则负责把这个概念用文学、艺术或其他手段形象化。至于如何在物质世界实现这个概念，那不是科幻该干的事。或者说，那是长大成熟了的科幻才需要干的事。

科幻没有义务宣传科学，它只提供假设。科幻得不出任何实验数据和工艺流程，它只需要开拓思路。有时候，科幻甚至会提出一个问题，但却给出错误的答案；好的科幻则会提出很尖锐的问题，但不一定给出具体的答案。科学家早有这样的说法：在科学中提出问题比解决问题更重要。

美国科幻小说《巴比伦塔》曾利用圣经故事形象地讲述了一次环宇航行，通天的巴比伦塔通了天，从塔尖再上去无处可去，又只能从塔底的地面钻出来。这种宇宙的形状可能是超环面，或者是超球面，或者像是一个“克莱因瓶”的单曲面，在这种面上绕来绕去，似乎已经绕出了多远，最终却又只能重回老路。

根据爱因斯坦相对论，空间（宇）和时间（宙）是一个不可分割的连续体，不能离开时间来谈空间，也不能离开空间来谈时间，这样，宇宙际航行对空间的探索，还要派生一个有趣的时间航行的副产品。美国科幻小说《你们这些回魂尸》讲述了一种最奇异的时间航行：相当于环宇航行的“环宙航行”。主人公可以任意旅行在过去与未来之间，干涉自己的

收稿日期：2010-12-24

作者简介：李兴春，供职于贵州省毕节市水西大道城市综合执法大队，Email: sid111@163.com。

生活，他和过去的自己相爱，把小时候的自己偷走。就像转世轮回一样，他可以借助环宙航行成为所有人、扮演所有角色。这样，就可以推广设想：我经过环宙航行成为你，你经过环宙航行成为他，他又经过环宙航行成为我，全世界已逝的、活着的，甚至未来的所有人其实都是同一个人。

爱因斯坦说过：“科学对于人类事务的影响有两种方式。第一种方式是大家都熟悉的：科学直接地或者间接地生产出完全改变了人类生活的工具。第二种方式是教育性质的——它作用于心灵。”作用于心灵的目的是激发人的想象力和创造力。它到底有多么重要？爱因斯坦的另一句更有名的话作出了回答：“想象力比知识更重要，因为知识是有限

的，而想象力概括着世界上的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”

这样我们就找到了科幻独立于科学和幻想小说的不可替代的部分：逻辑不可能的设想。科学可以描述甚至尝试实现逻辑可能但物理不可能的设想，幻想小说可以单纯描述不可能的设想，但只有科幻才能精到地描述逻辑不可能的设想。这是专属于科幻的领域，科学无力染指，幻想也难以觊觎。

如何将这种逻辑不可能的设想生动传神地转达给受众，就是本文提出的科学幻想普及的任务了。它可以用科学幻想来普及科学幻想，甚至用科学来普及科学幻想，或用幻想普及科学幻想，但普及的都是科学幻想而非科学，也非幻想。

新闻快递

第五届北京科普动漫创意大赛校园行启动仪式举办

2011年9月14日，由北京市科协主办的“第五届北京科普动漫创意大赛校园行启动仪式”在中国传媒大学动画学院隆重举办。北京科普发展中心主任何丹、中国传媒大学动画设计教研室主任刘大宇出席了启动仪式。此次活动吸引了众多爱好动漫、对科普知识具有浓厚兴趣的同学的热情参与。

北京科普发展中心何丹主任为同学们介绍了“北京科普动漫创意大赛”的活动宗旨、发展历程及特色。她表示：“大赛通过征集喜闻乐见、生动活泼的动画和漫画，挖掘科普动漫创作人才，希望在社会营造科普动漫的创作热情和氛围，并通过大赛数字平台实现科普资源共建共享。”

本次活动也得到了中国传媒大学动画学院全体师生的大力支持。动画设计教研室刘大宇主任希望通过此次活动让同学们对科普、低碳、环保等公益话题投入更多的关注，并表示会亲身参与到赛事中来，带领同学们创作出更多的优秀作品。

此外，本次活动还安排了Cosplay表演、科普知识互动问答以及历届优秀作品展映环节，以此激发同学们的创作热情，并给实际创作带来更多的灵感。希望通过这样一个广阔的平台，让同学们有机会分享创作的心得、传播科学知识，同时展示自己动漫方面的才华。

（来源：中国动漫网）