**江苏省仪征中学2024—2025学年度第一学期高三语文学科提升性练习**

研制人：齐雪 审核人：卞文惠

姓名：\_\_\_\_\_\_\_\_学号：\_\_\_\_\_\_\_\_时间： 10.29作业时长： 30分钟

一、现代文阅读I (本题共4小题,16分)

阅读下面的文字，完成1—5题。

游戏是快乐的，这种快乐在释放用户主体性的数字时代得到充分体现，从人们对文学的消费活动来看，它在很大程度上成了一种基于玩乐心理的游戏。

英国学者威廉·斯蒂芬森主张从游戏范式来理解传播，认为大众传播研究严重忽视游戏元素，应从传统信息理论走向游戏理论。受行为主义心理学影响的传统传播效果研究，将信息刺激与受众反应之间看成线性关系，忽视其个体差异与精神复杂性。在斯蒂芬森看来，用户在传播中是体验快乐的主体，比如人们看报纸，并非必需任务，也无明确目标，而是随心所欲浏览，成为自主性游戏。

斯蒂芬森强调从信息范式走向游戏范式，这种范式转换显然在当下具有很大阐释力。当代社会是闲暇社会，网络兴起后，数字化休闲更是成为人们的日常生活，网络聊天、角色扮演、自拍展示、操控、互动、恶搞、玩梗……网民种种行为都带有游戏性。斯蒂芬森所在的时代还没有网络，传播中的游戏行为主要基于想象，而现在人们可以充分互动、操作，更有参与、行动的游戏感。这也表现在文学上，网民对文学的态度主要基于游戏心理，对文学的阅读、“代入”、戏仿、分享、玩梗、吐槽，以及二次创作，主要是为了“好玩”。需要注意的是，游戏性并不限于娱乐性较强的大众文学的消费活动，而是指整个数字时代的文学，不管是大众文学还是精英文学，只要它在网上消费时，都会出现游戏行为，比如传统经典《红楼梦》，网络上有大量关于它的角色扮演、玩㤤与二次创作，又比如超文本文学、超媒体文学，对它们的阅读与互动本身就带有游戏性。

文学消费活动的游戏化实际上是历史趋势。游戏与艺术、文学的游戏性与社会性早期处于交融状态，此后开始分离，或强调文以载道，或走向感官游戏。书面文化制约了交互的游戏性，不过也有一些文学实验试图突出读者的主动性，尤其是后现代文学让阅读走向游戏化。在理论上，读者反应批评、接受美学、阐释学、后站构主义、解构主义，都将游戏视为开放性文本的原型。数字技术兴起后，人们可以随意操作文本，文学消费进一步凸显了游戏性。

数字时代文学消费的游戏性不只在于读者与文本的关系，还在于主体之间的群体交往。网络阅读与传统阅读的不同在于，论坛环境可以随时交流，社交媒体强化了这种倾向，人们边看故事边讨论，实现了“沉浸”与“交互”两者转换的自由。“文本作为游戏”概括的是后结构主义文本理论及实践，如果说作为“世界”的文本主要是大众化文本，作为“游戏”的文本则是精英化的超文本、视觉诗歌、后现代小说等。然而数字时代并不只是后现代小说、超文本的精英文学，也可能是中国网络文学、日本轻小说这种流行文艺，后者具有二元性：一方面不是精英文学，而是大众化文本；另一方面又非传统“沉浸”式欣赏，而是因社交而不断打破沉浸，具有游戏性。

值得注意的是，中国传统文论也有“以文为戏”的说法，并提供了西方理论之外的思考路径。“以文为戏”的说法源自中唐，韩愈在《毛颖传》中为毛笔写传记，裴度批评了这种游戏写作：“不以文立制，而以文为戏。”经后世学者阐发，“以文为戏”渐成中国文论重要概念。“以文为戏”就是以游戏态度对待阅读与写作。韩愈以史传笔法为毛笔立传，充满戏拟与反讽，读者也心领神会，视其为游戏之作，而韩愈的文人身份与案头化写作，也让“以文为戏”类似于精英化的文本嬉戏。

不过，“以文为戏”还指涉其它情况，被古人用来形容传统文学“跨进跨出”的艺术特征。在《水浒传》第三十回，武松杀了一个丫鬟，另一个见状欲走，却“惊得呆了”。叙述者此时插话：“休道是两个丫鬟，便是说话的见了，也惊得口里半舌不展！”金圣叹评点道：“忽然跳出话外，真是以文为戏。”叙述者的评论打破了沉浸，具有游戏性。脂砚斋在评点《红楼梦》中的“跳出话外”时，同样认为这是文学的游戏化；“又忽作此数语，以幻弄成真，以真弄成幻，真真假假，恣意游戏于笔墨之中。”“跨进跨出”是中国艺术较为突出的特点。中国小说时常有干预叙述，人物视角与说话人视角呈现流动性。这种跨层在中国戏剧、曲艺表演中也相当常见，戏谚“一人多角，跳进跳出”，指的就是这种特点。

中国文学“跨进跨出”的叙述程序，与说唱艺术初始对小说、戏曲的影响有关，这与当下数字媒介重建口头文化经验具有相通性，契合了数字时代社交性、群体性的游戏化消费活动。

（选自黎杨全《“文本作为游戏”：文学的阅读动机与活动机制》，有删改）

1．下列对原文相关内容的理解和分析，不正确的一项是（ ）（3分）

A．文学消费活动的游戏化实际上是历史趋势，在数字时代，人们的文学消费活动很大程度上成了一种基于玩乐心理的游戏。

B．英国学者威廉·斯蒂芬森受行为主义心理学影响，主张从游戏范式来理解传播，认为大众传播研究严重忽视游戏元素。

C．游戏与艺术早期处于交融状态，此后开始分离，接受美学、结构主义等相关理论将游戏视为开放性文本的原型。

D．中国曲艺表演中“一人多角，跳进跳出”与中国小说“跨进跨出”的艺术特点如出一辙的，也契合数字时代社交性、群体性的游戏化消费活动。

2．根据原文内容，下列说法正确的一项是（ ）（3分）

A．数字化时代网络阅读环境可以随时交流，文学消费更显游戏化，而在前数字化时代，书面文学也具备一定的游戏化特征。

B．书面文化制约了交互的游戏性，但数字技术兴起后，人们可以随意操作文本，“以文为戏”不再有制约性。

C．韩愈的《毛颖传》以史传笔法为毛笔立传，充满戏拟与反讽，所以“以文为戏”是一种针对精英文学的文本嬉戏。

D．“以文为戏”是中国文论中的重要概念，最早形成于中唐时期，它提供了西方理论之外的思考路径。

3．关于中国文学艺术中具有的“跨进跨出”的特点，下列各项中最不适合作为典范例证的一项是（ ）（3分）

A．《聊斋志异·画皮》中，一开始是从王生的视角来讲述他遇到美女的经历，后来又转换到道士的视角，揭示了美女的真实面目。

B．《西游记》中，在孙悟空与妖怪打斗的情节中，叙述者会不时地对孙悟空的本领、妖怪的特点等进行介绍和评价。

C．《红楼梦》中有很多人物判词，其中“玉带林中挂，金簪雪里埋”，就暗示了林黛玉和薛宝钗的最终命运和结局。

D．《三国演义》“空城计”情节中，诸葛亮利用司马懿的多疑心理，以冒险的方式成功退敌，带有一种文学的游戏化特征。

4．请结合文本简要概述“数字时代文学消费活动的游戏性”的特征。（4分）

5．根据文本内容，简要分析下列现象印证了材料中的哪些观点。（6分）

近期李少红执导的最新版《红楼梦》电视剧在爱奇艺平台播热，很多观众实时发表弹幕评论，交流观看体验。“刘姥姥进大观园”剧情播出时，网友们更是疯狂输出：

“刘姥姥第一次大闹天宫”，

“刘姥姥进大观园——‘消’老年卡”；

“刘姥姥这是掀起了古代的大革命”．

“妙玉嫌弃得对，刘姥姥用过的杯子得赶紧扔”：

“刘姥姥情商真高，这是高于”；

“鸳鸯这是把刘姥姥当玩具了”。

二、阅读下面的文字，完成下面6—8题。

是不是夏天被钉子**钉**住了？每天都是二十四至三十二摄氏度。不算太热，热得并不极端，但是没有喘息，没有变化，没有哪怕是短暂的缓解。而居然有了转机：今晚有阵雨，转中到大雨。太好了，太好了，下场痛痛快快的大雨吧！便抬头看西北方，有云吗？快来了吧？等了一个夜晚，又一个白天。十点钟的时候来了一阵雨，轻描淡写，点点滴滴，来得麻利，去得轻巧。这样的阵雨好洒脱哟，它似乎代表着一种飘逸、自由、灵巧的风格，它简直是一个梦。这样的阵雨好不负责任哟，它干脆只是走一走过场，它像一个骗局。

此夜星光灿烂，莫非预报了又预报，等待了又等待的中雨大雨又“黄”了？便无奈地躺在床上，体味汗与被褥特别是与枕头结合起来的陈年芳馨。

嗒。

嗒嗒。

嗒——嗒——嗒。

什么？有一本书落到地上了么？

是雨！是雨点声清晰可辨的雨。

嗒嗒嗒嗒嗒……听声音就是大雨点。雨点愈未愈密，雨点愈来愈混成一片一团，而且声音变得响亮和尖厉起来。突然一道青绿色的强光，一声炸雷震响在屋顶上，大雨像敲击重物一样砸在地上，没有节奏，没有间歇，没有轻重缓急，只有夹带着哗啦哗啦的乒乓叮咚。

睡意全无了，只觉得高兴，觉得有趣，觉得老天爷还是有两下子，便光着脊梁去淋雨去了。

6．下列句子中加点字和文中加点字“钉”，用法上不相同的一项是（ ）（3分）

A．现在全县莲塘的生产大发展，莲农们精心培育，把绵绵情意栽种在每一口莲塘里。

B．我到了自家的房外，我的母亲早已迎着出来了，接着便飞出了八岁的侄儿宏儿。

C．春、夏、秋、冬，都是在他们的竹枝扫帚下，一个一个地被扫走了，又被扫来了。

D．他总结失败的教训，把失败接起来，焊上去，作为登山用的尼龙绳子和金属梯子。

7．“这样的阵雨好洒脱哟”“这样的阵雨好不负责任哟”两句中的“哟”字看似随意，实则别有意趣，请简要分析。（3分）

8．文中画横线句子如合并为一段，改成“嗒。嗒嗒。嗒——嗒——嗒。”语义基本相同，但原文独立成段，表达效果更好，为什么？（5分）