

September 2014

Beyond the "Adaptation Paradigm": The "Spreadable Literature" and Its Contemporary Characteristics

Lulu Zhou

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>



Part of the [Chinese Studies Commons](#)

Recommended Citation

Zhou, Lulu. 2014. "Beyond the "Adaptation Paradigm": The "Spreadable Literature" and Its Contemporary Characteristics." *Theoretical Studies in Literature and Art* 34, (5): pp.205-211.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol34/iss5/4>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

超越“改编模式”：“扩散性文学”的当代特征

周潞鹭

摘要：面对日益多变的多媒体时代，文学性及其存在和传播方式的问题需要新的理论取径。在对中外实例的观察基础之上，本文提出“扩散性文学”的概念，以超越占主流地位的“改编模式”的理论视野，致力于讨论文学改编电影/电视剧的“改编模式”执着于线性传播逻辑，既忽视了古代民间文学强大的扩散性传统，又难以阐释在当下复杂的、本文新提出的“扩散性文学”的跨媒体叙事结构。从文学形式来看，“扩散性文学”力求建构一个另类世界，让人物和故事在其中得到不断创造和改写；在流通模式上，“扩散性文学”不再必然以小说为中心，越来越强大的游戏工业占据了新一轮文学扩散的龙头地位。“扩散性文学”不是也不应该是当下文学性存在和传播的唯一样式，但它提供的网状的、全局观的思维模式，可以超越案例而成为理论取径的范式可能。

关键词：扩散性文学；跨媒体叙事；文学性；另类世界；游戏工业

作者简介：周潞鹭，香港教育学院人文学院文学及文化学系讲师，香港中文大学文化研究博士候选人，研究兴趣为流行文化、观众与接受研究、电影电视研究、全球化与香港研究。电子邮箱：egretchow@gmail.com

Title: Beyond the “Adaptation Paradigm”: The “Spreadable Literature” and Its Contemporary Characteristics

Abstract: In the era of fast changing multimedia environment, the problem of the literariness and its formats of existence and communication require new theoretical approaches. On the basis of empirical observations of some concrete cases in mainland China and abroad, this paper proposes the concept of “spreadable literature” to expand the theoretical vision of the mainstreamed “adaptation paradigm.” The “adaptation paradigm” focuses on the studies of film and televisual screen adaptations of literary works and follows the linear communication logic, which not only eschews the strong tradition of the spreadability of ancient folk literature but also fails to help us understand the complex transmedia narrative structure termed as “spreadable literature” in this paper. In terms of literary forms, “spreadable literature” aims to construct an alternative world that may provide a space for multiple characters and stories to be developed and rewritten. In terms of circulation conditions, “spreadable literature” may displace the centered status of the fiction, giving way to the game industry for its increasingly pivotal role in the creative process of story development. While “spreadable literature” is not and could not be the only form of the existence and communication of literariness, the netted holistic mode of thinking it provides can be a new theoretical approach.

Key words: spreadable literature; transmedia narrative; literariness; alternative world; game industry

Author: Zhou Lulu is a lecturer in the Department of Literature and Cultural Studies, Faculty of Humanities, Hong Kong Institute of Education (Hong Kong 999077, China), a Ph.D. candidate in Cultural Studies at The Chinese University of Hong Kong. Her research interests include popular culture, audience and reception studies, film and television, globalization and the Hong Kong studies. Email: egretchow@gmail.com

前言

文学性的存在方式及其扩散和传播的形式,在当下不断涌出新的实例,从而需要扩展原有的研究视野,提出新的理论构想。本文从经验主义的观察出发,概括出一种日益重要的文学实例,再联系西方理论并结合中国语境,提出一个新名词——“扩散性文学”(spreadable literature),它上承古代民间文学的扩散性传统,又在消费主义、视觉文化、多媒体共存的当下社会中发展出新的形式、内容和意义。“扩散性文学”促使我们从理论上超越“文学改编”模式的认知视野,构想一种网状的、全局的理论模式,以更好地把握文学性在当下的存在及传播特征。那么,作为一种重要的文学存在和传播形式,“扩散性文学”的历史和现状如何?其文本特征是什么?流通条件怎样?如何对其进行评价?

一、扩散性文学:实例及其定义

在西方,英国 BBC 的《神秘博士》(Doctor Who)自从 1963 年第一部电视剧播出以来,这个巨型科幻故事就在图书、唱片、广播剧、电视剧、电影、网络视频、手机短片、电脑和手机游戏等各种媒体上扩散开来,成为经久不衰的经典。其中,粉丝制造的草根作品既填补了作品间隔,又保存了 BBC 损毁的电视剧集,后来被 BBC 召回修补使用。文化工业和草根民众一起打造了这个英国当代流行文化标志性的成分(Perryman 21-39; Booth 27-28)。从 1999 年第一部电影《黑客帝国》(The Matrix)开始,美国导演沃卓斯基兄弟将这个科幻故事在各种媒体中扩散,其中,鲍德里亚的学术著作《仿真与拟像》、九部动画短片、数不清的网络漫画、多种单机/网络/网页和手机游戏,2003 年推出的另外两部续集电影,一起构成这个庞大故事互相联系的肌体。如果《神秘博士》的叙事宇宙由不同作者集体创造,那么,《黑客帝国》故事是沃卓斯基兄弟亲自策划,有预谋地在跨媒体平台上推出,把扩散性推向了极致——美国学者亨利·詹金斯(Henry Jenkins)认为,观众如果只消费其中一种媒体,无法轻易理解整个故事的复杂内涵(“Convergence” 93-130)。

当代西方的扩散性故事大多是科幻题材,中国亦有武侠小说可以相提并论。《笑傲江湖》,一个被改编成影视作品几十次的金庸武侠故事,在 2013 年掀起媒体奇观:年初在湖南卫视首播的同名电视剧不仅在电视平台上收视斐然,网络点击也在 1 个月内超过 10 亿,剧集将原著中的配角东方不败的性别置换为女人,借鉴了粉丝小说的改编技巧,突破之大引发高度争议。^①而后,完美世界网络公司看中陈乔恩因饰演东方不败而积聚的高人气,邀请她代言同名网络游戏《笑傲江湖 OL》,并同步推出微电影

《笑傲江湖之东方不败外传》。同名电视剧、网游、微电影均在 2013 年上半年推出不是巧合,不仅电视剧文本呈现电子游戏风格,网游也借用了电视剧的影响力。^②电视剧编剧和完美世界总裁在第十一届中国国际数码互动娱乐展览会上联手报告承认彼此的互相影响,还计划进一步深化合作。^③此外,原著读者、电视剧观众和游戏玩家生产的评论、视频、小说等作品层出不穷,创意流动,其中,《东方一家子》绘图和《进击的东方》视频进一步将东方不败创造性地拆分成四种人格,丰富了整个叙事的人物塑造,结合日本动漫文化以草根制作的姿态引发主流媒体关注。^④“笑傲江湖”叙事宇宙的跨媒体重建和扩散性爆发,堪称 2013 年上半年华语流行文化的突出案例。

在实例中可以看到,作为一种新的文学形式,“扩散性文学”(spreadable literature)在当下已经颇具规模:它让故事跨越不同的媒体,在小说、广播、电影、电视剧、游戏、动漫等各种体裁中独立又相连地叙述,并邀请和吸纳民众特别是活跃的粉丝群体的参与和传播,在水平和垂直两种方向上形成文学性的散布和流通,成一种以扩散为标志的文学新形式。我们可以想象这种文学就一种好像八爪鱼、蒲公英式的空间形态,随着时空的转移不断向四周扩散。英语动词 spread 的意思是“伸开;展开;(使)传播;(使)散布”,本文把这种文学形式称为“扩散性文学”,是受到詹金斯、福特和格林联合提出的“扩散性媒体”(spreadable media)概念的启发(Jenkins, Ford and Green 1)。“扩散”(spread)在他们的理论中是一种心态(mentality),强调普通民众的介入和推动。由于主要从文学研究的角度切入,本文将之改写为“扩散性文学”。

其实,对于《神秘博士》、《黑客帝国》这种文学形式,除了詹金斯代表的媒体研究之外,其他学科(特别是经济学、传播学、广告学、市场营销学)已经从不同角度切入,创造了多种名词来描述,比如“跨媒体娱乐”、“跨媒体叙事”、“跨媒体营销”、“产业链”、“衍生”、“特许经营”、“全媒体”……如果要从这些不同的新旧媒体、各种艺术体裁中找到一种共性的话,有的研究强调的企业寻求利益的最大化从而进行垂直垄断的跨媒体经营,有的研究强调观众寻求消费愉悦的持续性从而参与跨媒体再生产,本文综合这两种立场,在它们的基础之上,从文学研究的角度提出问题:文化工业和草根民众的如此互动,制造了怎样的新的文学形式的可能?我们的研究目的,不应仅考虑帮助企业怎样赚钱、帮助消费者怎样享乐,更应关注文学形式的发展变化:有没有更丰富和更有意义的故事被叙述出来,整个社会的创意文化有没有实现推进?

二、历史和现状:更新民俗传统,超越改编模式

随着电子媒体的兴起,各种新旧媒体竞争和共生,我

们当下的时代走向了文学性在多种媒体体裁中流动的情景,同一个故事往往有不同的表述方式,吸引着不同的读者和观众。这种情况,在文学研究中催生了一种流派的繁荣——姑且把它称之为“改编模式”。长期以来,改编模式主导了我们对文学性存在和传播的认知视野,文学改编电影、文学改编电视剧、文学改编动漫、游戏等论文层出不穷,主导了文学研究的议程。不管是哀叹于改编成电子媒介后文学的贬值或者沦陷,还是欣慰于文学性通过改编得到持存和扩散,“改编模式”在电影、电视剧、动漫、游戏诞生初期,的确有不可否认的理论价值:新媒体若要讲故事,往往是站在纸张文学的肩膀之上,而文学领域出身的学者,在面对新媒体崛起的时候,运用“改编模式”可以较好地缓解文学性危机带来的不确定性焦虑。但是,“改编模式”以纸张文学为中心和出发点,追寻文学性的线性发展历史,却不知不觉囿于狭窄的视野,局限性日益明显:其一,它遮盖了历史上民俗文化、民间文学的扩散性传统;其二,它不能解释好像《神秘博士》、《黑客帝国》、《笑傲江湖》这样的更复杂和多变的文学扩散方式。所以,本文提出超越“改编模式”,从“扩散性文学”的概念来接续传统,烛照现状,提出新的思考方式。

“扩散性文学”不是全新的文学存在和传播的方式,它继承和提升了古代农耕文明中历史悠久的民间文学的扩散传统。比如,欧洲古代文学中列那狐故事、小红帽的传说,以及中国四大民间文学传统(梁山伯与祝英台、孟姜女哭长城、白蛇传和牛郎织女)等,早已在传播中出现了文学的扩散现象,而且也成为跨媒体的叙事题材。“改编模式”一直以来都无法处理这种案例,因为民间文学的源头一般不可考,暴露了“改编模式”的线性思维方式的盲点:执着于某个固定的、通常被认为是“本真”和“权威”的起始文本。“扩散性文学”的思维可以带给这类古代民间文学在当下的扩散一些新的角度:这不仅是在中心化的文学扩散,也是草根民众大量参与的跨媒体叙事。也就是说,纸张文学根本不必然是文学扩散和文学研究的中心。比如,我们若想研究电影《白蛇传说》(2011),根本不可能回到任何“原初”的纸张文本去考察二者的差异,即使是现存最早最完整的冯梦龙的版本《白娘子永镇雷峰塔》也根本不是源头,而必须把这个故事放在古往今来的一张巨大的网状扩散结构中去探寻,在这张网中,清晰的一点到一点的传播(比如从小说到电影)已经不可见了,但彼此之间都可以拿来对照阅读,既有唐人笔记,又有宋人话本,还有田汉的京剧、张恨水、李碧华的小说、台剧《新白娘子传奇》(1992)、电脑游戏《白蛇传OL》,甚至还包括成百上千部粉丝同人小说《从白蛇传开始》、《白蛇传之重生胡媚娘》等,网友制作的恶搞MV《坑爹的法海》、《金山寺夜店》……

由此可见,“扩散性文学”提倡一种更全局、更复杂的网状思考模式,来代替“文学改编”的局部的、较为简单的

线性思考模式。“扩散性文学”从水平和垂直两方面都挑战了“改编模式”:在水平方面,没有一个必然的中心,不必然以纸张文学为尊,媒体到媒体、体裁到体裁之间的关系不再遵循因果联系,更加复杂多变,比如,很多时候,这些不同的文本都是事先计划好的同步运营(如《黑客帝国》),或没有联系的独立创意(如《神秘博士》)。所以,诸如“是否忠实于原著”这种研究问题显得笨重而无生产力,其实,民间文学研究的热点一直都在于文学形式如何依据语境而流变,比如讨论小红帽如何从天真女孩变成女性主义者(Orenstein);在垂直层面,“扩散性文学”肯定草根民众的参与和贡献,认为生产者和消费者之间的协商和互动十分重要。在这一点上,民间文学的传统得到了重新伸张:民间文学根本没有作者和读者的严格分野,文学从这里流传到那里,中介的人既是读者也是作者,可是到了20世纪分工日益专业化,观众在大多数情况下只能较为被动地接受媒体的信息。不过,在网络2.0时代,我们再次发现了“用户制造内容”(user generated contents)的重要性,概念从观众走向了用户、产消者(prosumer)。无论如何,加入读者的创意,就突破了“改编模式”拘泥于水平层面——执着于作家文学而忽视读者参与的理论视野。所以,2013年的《笑傲江湖》现象,表面上是改编自金庸小说,但对它的研究必须超越“改编模式”,我们既要在无数种网状的同源故事结构中去考察单个作品和整个大故事的意义,也要加入草根民众的创意角度,才能更全局地、更清晰地把握住这种文学新形式的内涵、外延及其意义。

三、文本特征:另类世界的建构和呈现

虽然继承了民间文学的传统,但是时代的迥异赋予当下的“扩散性文学”不同的文本形式。“民间故事一般而言总是直线发展,不会倒叙、插叙,故事线条简单明了。这种特性来自单线故事讲述容易记住,并且讲述者和听众容易因此互动”(胡万川 70-77)。无论是小红帽还是白蛇传,都可以用一两句话简单总结,但当下的“扩散性文学”却复杂得多。比如,《黑客帝国》甚至要求读者体验完不同媒介,联合其他读者一起讨论和推理,才能更好地理解故事内容——其难度甚至在于,詹金斯指出,电影中的一个镜头背景中的广告牌上,记载了解破游戏升级的密码(Jenkins “Convergence” 99),而2013年《笑傲江湖》爆发的叙事热潮也远非用一两句话组成的情节可以简单概括,次要角色田伯光、蓝凤凰的意外走红也增加了故事的吸引力和丰富性。如果说民间文学要求简洁明了,当下的“扩散性文学”却走向了复杂暧昧。什么样的文学形式在当下最容易走向跨媒体扩散?“扩散性文学”一般是虚构的叙事文学,它一般建构了一个另类世界(alternative world),才能支持大量的人物形象,催生缤纷多彩的故事,

在不同的媒体体裁上扩散开来。

建构另类世界的雄心让“扩散性文学”成为线索繁复、叙事庞杂的大型故事文本。理论上,任何故事都虚构了一个世界,有人说小说家干的是上帝第八天的工作,很多作家通过自己的笔去创造一个世界,使读者也使作者在这个世界中得到漫游、享受和教益,这是小说“创世的可能性”(王蒙 255-56)。魔幻、童话、神话在这方面的魅力最大。“扩散性文学”在这方面走得比较极端,成功扩散性的文本通常不是传统意义上的现实主义和日常生活题材,它更趋向于带领我们回到过去或者奔向未来,或者是进入平行异质时空,着力于建构一个和当下处境具有较大差异的世界。不一定要架空历史,但最好要充满弹性,在那里,有另类的价值观、世界观、人生观和生存法则,过日子的平淡生活让位于激烈爆发的戏剧冲突。西方的科幻和中国的武侠,就是两种最为常见的“扩散性文学”的类型。中国网络文学中,作品最多、最受欢迎的是玄幻类和武侠类(禹建湘 23);中国网络游戏(特别是大型客户端游戏)积极建构另类世界,由标题可见一斑,好多游戏直接以“世界”、“时空”、“时代”、“境”、“域”这种具有强烈的另类宇宙暗示的字眼命名:如魔兽世界、奇迹世界、完美世界、完美时空、石器时代、幻想世界、神魔仙界、魔域等。在中国,作家创造一个与现实的世界既有联系又有区别的世界的愿望是我们的文学评论中很少深入研究的,而一个课题(王蒙 259),但是在西方,这种想象世界(imaginary worlds)已经成为一个跨学科研究的新热点,学者认为,从《荷马史诗》奥德赛中的虚构小岛到现在,想象世界已经存在了三千年,而当代流行文化正在日益朝着越来越多和丰富的想象世界的建构发展(Wolf 68)。

只要这个另类世界搭建起来,就可以安排多个人物形象和故事内容,而且,不同的人可以在阅读的基础上再创造,从而充分发挥“扩散性文学”的流传功能。比如,詹金斯指出,粉丝小说一大类型就是“个人化”,粉丝作者因为对某个另类世界的酷爱,产生了移民和栖居的冲动,把自己写入喜欢的故事之中(Jenkins “Textual Poacher” 171)。现在网络小说中流行的穿越和重生题材则是这种“个人化”的两种表现形式。经久不衰的鲜明人物形象固然重要,曲折婉转悬念丛生的故事亦缺一不可,但是,只要搭好了框架,架设好了另类世界,无论是人物还是故事都有机会得到持续的创作、改写和激活。到了比较极端的例子,比如电脑游戏中,每个玩家都是以探索者的姿态介入一个另类世界,去探索未知、开创旅途,自己就是那个核心人物,自己决定自己将要发生怎样的故事。

四、流通条件:文学性的去中心化浮动

文本特征需要被置放在一定的流通语境之中来结合理解,所以,跨媒体扩散既取决于文学形式,也取决于商

业运营。本文是在资本主义和消费社会的语境中来谈文学性的流通条件的。很多中国学者片面运用法兰克福学派理论,先验性地否定文学的商业化,这种观点的批判性立场值得尊敬,但是它所怀念/向往的文学形式必须在推翻资本主义的宏大而遥远的革命目标上达成。其实,现在西方学界越来越倾向于更务实地从内部来改造消费社会的走向,而不是不切实际地拒斥一切商业化,本文亦采取这样一种更积极介入现实的态度。全局性地看,“扩散性文学”几乎涵盖和调动了文化创意产业的各个部门,特别是核心文化产业:广告及行销、广播产业、电影产业、网际网路产业、印刷及电子出版产业、影视及电脑游戏产业(Hesmondhalgh 12)。那么,各部门的权力关系如何?文学性是在怎样的环境中得到流通的?

前文已经提到,“扩散性文学”以网状结构实现了去中心化的文学性存在方式。“网络社会”理论的思维模式在此甚有助益:“信息时代的历史趋势、主导型功能和过程越来越围绕着网络结构来组织”(Castells 500)——这种思维模式最大的特征是去中心化、全局观,从而超越中心边缘模式、二元对立模式和线性思维。原著小说不再是文学性的源头,文学性可以诞生于这个网状结构的任何“触点”(touch point),小说可能只居于中间或末端,或者是可以被绕开的一点。比如,除了原著,《笑傲江湖》的叙事宇宙包括从1964年以来所有各种媒体形式的改编作品,及其粉丝再生产作品,无数个它们都构成了既自足又互相联系的入口,读者可以从任何入口进来,又可以追踪体验全部宏大的叙事宇宙,创意流动在每一个入口之间。比如,九零后的一位女性观众可能根本没有看过原著,不了解这个故事,她无意中被《东方一家子》的手机视频吸引,去看了电视剧,进而顺藤摸瓜开始玩起网游,然而原著对她来说不是必需的。又比如,原创性的电影、电视剧、网游催生的小说版本,已经把传统文学形式置于产业链的末端,已经有相当数量的影视制作的艺术性不亚于同时代的纸张文学作品。文学研究的学者不必对此过于嗟叹,“移走”不等于“取代”,传统的文学性表达形式仍然是“扩散性文学”不可分割的一部分,只是不必然是源头活水,不必然是龙头老大,但是,却成为最方便、门槛最低的文学性创作形式:如果说文化产业投资越来越大,普通民众难以参与创意过程,那我们还可以仅凭一人之力,以较低成本以小说的形式创造故事、贡献叙事宇宙,至少可以先从粉丝小说的写作磨练开始,这种基于传统文学的民间的创意仍然是当下文化发展的重要力量。

我们再来看“扩散性文学”内部各部门之间权力关系问题。网络社会不是一种绝对平等共生的乌托邦想象,而是有等级之分。在当前的历史语境中,可能我们还没有完全注意到的是,“扩散性文学”流通的最大动力,可能并不是可见性较强的电影、电视产业,而是还没有受到学者重视、但已经深受大众喜爱的游戏产业。这既源于游

戏产业的强大经济效益,也源于其还在新兴探索期的创意潜能。首先,游戏产业是中国文化创意产业中最赚钱的。2012年,中国网络游戏市场收入规模达601亿元,中国电影总票房170亿元,中国电视剧总交易额100亿元(也有说98亿),^⑤中国文学产业产值数据不可考,但占据网络文学市场90%份额的盛大文学被估计年收入也才十几亿元左右(禹建湘59),作为产业形式,传统文学不占经济优势,新兴的游戏成为中国最蓬勃发展的创意产业。其次,创意越来越多地靠游戏产业来贡献,这种倾向推动着整个文化生态的发展。不能小看游戏,一个大制作的网游需要数十人甚至上百人的构思和智慧,以及堪比好莱坞大电影级别的投资预算,和平均两到三年的制作时间,一些设计优秀的游戏动画“引擎”甚至成为电影特技制作的工具,出现了“引擎电影”(Machinima)这种通过游戏动画引擎制造出的电影(Sotamaa 383)。有学者认为,网游需要商家和玩家都耗费大量的心力去投入,因为学起来复杂,玩起来辛苦,所以设计也必须跟上要求,如此形成较高要求的良性循环,吸引更多的心智和创意投入到游戏行业,从而推动整个文化产业的发展——游戏产业不仅是电脑、数码、手机技术的推动者,还提升了电视的高清播出水准,促进了网站设计更加丰富和互动,甚至推动了民航业的发展(Ruggill, et al. 303)。

这牵涉到各种媒体艺术的文化地位问题:当下,在“扩散性文学”的各部门中,小说的地位最稳固,电影已经在多年后取得了艺术承认,电视剧、动漫作品还受到偏见和歧视,更不要说屡屡被污名化、被诟病充斥色情、暴力和教坏小孩的游戏了。本文没有空间讨论游戏是否可以被看成为一种艺术,但却看好游戏有潜质发展为一种艺术。中国文学史上,小说长期被视为低级文学形式,是到了20世纪才跃升文学殿堂;传播史上,每一种新媒体的发展初期,“媒介效果”研究都会担忧其暴力色情对观众的影响,但几十年的研究都没有发现有力的证据——包括游戏研究(Bryce and Rutter 205)。小说和电影在历史上的不得志地位,已经说明了文化地位问题是社会语境制约下的观念问题,而非本质问题。至少,可以从两个方面看到游戏已经提供的创意贡献:其一,游戏改编的电影和电视剧现在已经有多种尝试,如台湾大宇游戏公司的《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》和上海唐人电影公司的合作,在建构另类世界的丰富性、甚至在人物塑造方面,影视作品表现力可以说是不如游戏。游戏改编给本文的启示,正是文学性和创意也可以从游戏产业诞生。其二,游戏产业天然亲近用户,重视和用户培养长期的互动关系,很多公司招聘人才甚至要求应聘者最好有玩游戏经验,“传受关系”(传媒生产者和接受者之间的关系)(McQuail 109)在游戏产业中是最亲近的——比起其他形式,游戏文本是最邀请用户参与的,用户有较大的自由去参与、讲述和书写。游戏还相当年轻,无论如何,中国的“扩散性文学”

的未来一部分取决于这个经济主导、创意涌现的新兴节点。

五、文化意义：“扩散性文学”的忧与乐

“扩散性文学”已经日益成为当下文学性流通的重要形式。它的发生、发展和成熟,是受到商家追逐经济利益的驱动,以及用户要求消费愉悦的深化,在二者不断协商、斗争和合谋的“传受关系”中不断发展,结果是,文学性得到了水平和垂直两方面的涌现、传播和重塑。如何评价它的意义?

“扩散性文学”不是(也不应该是)当下唯一的文学形式,它的运作也会不是无往而不胜,也不是每一个读者都喜欢这种更具参与性和互动性的文学体验。前文说过,“扩散性文学”不太热衷于开发现实主义和日常生活题材,它的边界决定了它的优缺点。如果“不扩散,就会死”(Jenkins, Ford and Green 1),那么,“扩散性文学”的胜利,可能是对非“扩散性文学”的灾难。如美剧《胜利之光》(Friday Night Lights)讲述小镇上的橄榄球队故事,没有致力于另类世界建构,没有进行跨媒体营销,号称“坚决维护界限,提炼美学,定义日常生活和本真性”(Jenkins, Ford and Green 141),其短命处境引发评论人的担忧:极端发展的“扩散性文学”会带领我们频频造访充满神魔仙侠、飞行船外星人的另类宇宙,而压榨了其他文学形式的发展空间吗?回答这个问题需要更耐心的观察,不能盲目下结论,毕竟,“扩散性文学”现在还没有形成垄断趋势,而且在现在的中国,它还是一种新兴的文学形式。而且,不是每一种跨媒体营销都能成功,比如,《神秘博士》的手机剧就失败了,人们对于哪些作品有资格进入《神秘博士》叙事宇宙,也有不同的定论。而且,喜欢“扩散性文学”的观众,是那种主动的、游牧的、参与的观众,特别是观众中最活跃的一群——粉丝,其余观众,或因为主观上不喜欢,或因为客观上无条件,造成了“参与沟”(participation gap)的存在,这也削弱了“扩散性文学”的在微观政治方面的民主意义(Jenkins, Ford and Green 284-90)。

即便如此,“扩散性文学”的积极启示是不可否认的,至少,它重新定义了《镜与灯》中艾布拉姆斯提出的艺术的四个要素及其之间的关系——世界、作品、艺术家、欣赏者(Abrams 6)。文学研究不能只关注文本特征,四个要素缺一不可,其中,世界是一个决定性的变量,代表了历史主义的语境条件,在当下,主要表现为电子媒介、视觉文化和消费社会的兴起,世界的变化刺激文学性的重塑。中国很多学者执着于作家的迷思,认为新时代中国文学的发展系于作家的坚守和主导(刘梦溪8;黄书泉47;徐巍187),没能把握住历史语境对文学性的形塑:越来越明显的特征是,话语权正在逐渐从艺术家手中转向欣赏者

手中,这既符合粉丝文化及其研究日渐从边缘性走向主流的情况,也呼应了游戏日益成为“扩散性文学”各部门中最具活力的龙头老大的目前趋势,因为游戏产业是最重视读者,最强调互动性参与的媒体形式。世界的变化引发另外三项因素及其关系的重新定义,可见的方向,必然是打破艺术家和欣赏者的传统界限,日益提升欣赏者的地位,共同塑造更有意义的文学经验。

结 论

文学形式的存在和传播,在当下出现了很多新的形式,其中,“扩散性文学”是越来越强大的一种。“扩散性文学”不仅是客观存在,也是一种看待文学性及其扩散的理解方式。通过对“扩散性文学”实例的观察和思考,本文指出了这种当代现象和古代的民间文学传统的接续和断裂,提出在其基础上要构想一种更具全局观的理论模式,以超越当下占据主流地位的“改编模式”的认知视野:不管是水平层面的复杂多变,还是垂直层面的草根力量的重新被认可,“扩散性文学”都比“改编模式”显示出更具生产力的思维方式。本文从文学的内部研究和外部研究两方面去定义“扩散性文学”:在形式内容方面,它的文本特征趋向于复杂暧昧,往往以另类世界的建构为目标,一旦达成,鲜明的人物形象和曲折的故事情节可以不断得到创造、改写和激活;在流通条件层面,“扩散性文学”调动了当代文化产业的所有核心部门,以去中心化的流动方式实现跨媒体叙事,其中,小说不再必然是文学扩散的原点和动力,游戏工业日益扮演了重要的龙头角色。

“扩散性文学”是一种大型、复杂的文化现象,已经引发了跨学科的热议和不同的研究尝试,特别是产业研究和观众研究最为活跃。本文另辟蹊径,既在已有的跨学科讨论中引入文学研究的观点来贡献“跨媒体叙事”的研究论争,关注的是文学形式的演变、创意文化的流传问题。研究证明,文学研究和文学性的思考对当代流行文化现象仍有阐释力,流行文化案例也给文学性研究提供了实例和进一步理论化的可能性。在多媒介竞争和共生的时代,文学当然没有死,文学性的存在和流通方式,早已超越了“改编”模式的视野。如果我们运用全局观的思维,跨学科地去切入,其中一个路向就是当下跨越时空和媒介的“扩散性文学”,它不是唯一的可能,却是最有活力的实例。

在其最好的发展方向上,每个有兴趣的人都可以在虚构的叙事宇宙中旅行并发声,与其他创意者协商,共建一个极具超越性的巨型文本——传统小说可能更吸引文学爱好者,电视剧着力召唤女性、儿童和年长的观众,电影可能更吸引都市观众,游戏带来中青年男性玩家……每一个“触点”都可以独立自足地存在,但整合起来却是日益丰富的创意遨游之旅。创意者之间有不同的追求和

利益,但文学性可能就诞生和扩散于这种冲突和合谋的协商之中。这个扩散性本身,已经代表了文学可以超越历史条件而扩散和持存下去的独特魅力,而这种跨时空的永久魅力,一直被视为文学性的本质可能之一。

注释[Notes]

①《笑傲江湖》(2013)在湖南卫视首播,腾讯视频同步推出,之后蔓延到其他省级、地市级和中央电视台,以及其他视频网站,形成“台网互动”的多平台播出,直到现在,仍然吸引着新观众的加入。因为东方不败人物重塑的颠覆性,被认为是编剧借鉴了粉丝小说的写作方式,这部电视剧已经不能简单地看成是对原著小说的影视改编,这些观点已经扩散到主流媒体,也证明了下文所说的扩散性文学的实例已经超越了“改编”模式的水平视野,在垂直层面收编和吸纳了粉丝文化的习惯。详情请见《上半年电视剧收视排行出炉》,新华网, http://news.xinhuanet.com/ent/2013-07/22/c_125043422.htm, 2013年07月22日;《电视剧10亿俱乐部汇总》,纬岭文化, <http://www.vlinkage.com/news/2222>, 2013年4月28日;《新〈笑傲江湖〉:翻拍失败了,拍成了成功同人剧》,腾讯娱乐, <http://ent.qq.com/a/20130305/000027.htm>, 2013年3月5日。

②电视剧不仅被认为在特技场面、片头设计、动作打斗方面借鉴了网游风格,就连插曲也由一贯为网游献唱的董贞操刀,而网游受到电视剧影响也十分明显:最初网游中的东方不败形象是按照林青霞电影版的造型设计,后来迅速力邀其陈乔恩代言,还把她在剧中的配音演员季冠霖请到游戏和微电影之中,而且,除了“东方不败”之外,还设计了两个与其相关的非玩家角色“东方姑娘”和“陈乔恩”,还为陈乔恩的剧迷提供了“萌恩礼包”,吸引了很多本来不玩网游的女性剧迷。详情请见谢闾地《评新〈笑傲江湖〉:游戏文本的胜利》,中国新闻网, <http://www.chinanews.com/yl/2013/03-13/4640394.shtml>, 2013年3月13日;《神同步!新笑傲江湖电视剧被指抄袭网游版CG》,腾讯游戏, <http://games.qq.com/a/20130222/000011.htm>, 2013年2月22日。

③《于正称〈笑傲江湖〉受完美世界游戏影响极大》,新华网, http://news.xinhuanet.com/info/2013-07/24/c_132569454.htm, 2013年7月24日。

④“胡渣二人组”(网名为“肠路九曲十八弯”和“乔见糕糕”的粉丝网友)创造性地利用电视剧中东方不败跨性别的多套服饰装扮,把这个人物形象细分为至少四种人格:“该家族成员包括霸气侧漏大姐东方不败,文采斐然二哥董方伯,傲娇属性三妹东方白,邪魅小生四弟董伯方,饰演演员分别为陈乔恩、陈乔恩、陈乔恩和陈乔恩。”电视剧将原著中只有甚少篇幅的东方不败提升为女一号并置换性别,已经是对这个故事的突破性诠释,粉丝创作进一步扩展了电视剧的人物内涵,也是对《笑傲江湖》故事的创意贡

献。http://www.tudou.com/programs/view/WNyBty5blKM/?resourceId=0_06_02_99

⑤ 资料搜集于中国政府网 辅以商业调查公司数据 《文化部发布〈2012 中国网络游戏市场年度报告〉》, 中国政府网, http://www.gov.cn/gzdt/2013-05/03/content_2395361.htm 2013 年 05 月 03 日; 《中国广播电影电视发展报告(2013) 4 日发布》, 中国政府网, http://www.gov.cn/jrzq/2013-07/05/content_2440784.htm, 2013 年 7 月 5 日; 《2012—2013 年中国电视剧市场研究报告(简版)》, 艺恩资讯, http://www.entgroup.cn/reports/f/0817022.shtml 2013 年 7 月 8 日; 《中国两岸三地文化产业研究报告 2013》, 德勤, http://www.deloitte.com/assets/Dcom-China/Local%20Assets/Documents/Industries/Technology,%20media%20and%20telecommunications/cn(zh-cn)_tmt_chinamediareport_170413.pdf 2013 年 4 月。

引用作品 [Works Cited]

- Abrams, M. H. . *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. London; New York: Oxford University Press, 1971.
- Booth, Paul. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang, 2010.
- Bryce, Jo and Jason Rutter. "Digital Games and the Violence Debate." *Understanding Digital Games*. Eds. Bryce, Jo and Rutter Jason. London; Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2006.
- Castells, Manuel. *The Rise of the Network Society: Second Edition with a New Preface*. Chichester, West Sussex; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010.
- Hesmondhalgh, David. *The Cultural Industries*. London: SAGE, 2002.
- 黄书泉:《文学转型与小说嬗变》。合肥:安徽教育出版社 2004 年。
- [Huang, Shuquan. *The Transformation of Literature and the Metamorphosis of the Novel*. Hefei: Anhui Education Publishing House, 2004.]
- 胡万川:《民间文学的理论与实际》。台北:里仁书局, 2010 年。
- [Hu, Wanchuan. *Theories and Practice of Folk Literature*. Taipei: Learn Book, 2010.]
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York and London: Routledge, 2012.

- . *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, and Joshua Green. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press, 2013.
- 刘梦溪:《文学的思索》。北京:中国文联出版公司, 1985 年。
- [Liu, Mengxi. *Thinking About Literature*. Beijing: Chinese Wenlian Publishing Company, 1985.]
- McQuail, Denis. *Audience Analysis*. Thousand Oaks, Calif.: Sage, 1997.
- Orenstein, Catherine. *Little Red Riding Hood Uncloaked: Sex, Morality, and the Evolution of A Fairy Tale*. New York: Basic Books, 2003.
- Perryman, Neil. "Doctor Who and the Convergence of Media: A Case Study in 'Transmedia Storytelling'." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 14.1(2008):21-39.
- Ruggill, J. E., K. S. McAllister and D. Menchaca. "The Gamework." *Communication and Critical/Cultural Studies* 1.4(2004):297-312.
- Sotamaa, Oil. "Let Me Take You to the Movies: Productive Players, Commodification and Transformative Play." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13.4(2007):383-401.
- 王蒙:《中国文学怎么了》。北京:人民文学出版社, 2003 年。
- [Wang, Meng. *What's Wrong with Chinese Literature?* Beijing: People's Literature Publishing House, 2003.]
- 禹建湘:《网络文学产业论》。北京:中国社会科学出版社 2011 年。
- [Yu, Jianxiang. *On Network Literature Industry*. Beijing: Chinese Social Science Press, 2011.]
- Wolf, Mark J. P. . *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge, 2012.
- 徐巍:《视觉时代的小说空间——视觉文化与中国当代小说演变研究》。上海:上海世纪出版公司, 2008 年。
- [Xu, Wei. *The Space of the Novel in the Age of the Visual: A Study of the Transformation of Visual Culture and Chinese Contemporary Novels*. Shanghai: Shanghai Century Publishing Company, 2008.]

(责任编辑:王嘉军)