

欢迎按以下格式引用:谭佳,许雨婷.文学人类学视域下的网络文学研究——以综神话现象为例[J].长江大学学报(社会科学版),2022,45(1):24-33.

文学人类学视域下的网络文学研究

——以综神话现象为例

谭佳 许雨婷

(中国社会科学院 文学研究所,北京 100732;中国社会科学院 比较文学研究中心,北京 100732)

摘要:从文明发展和人类文化构建角度考察,以综神话现象为代表,中国网络文学之生成、形态和特征具有当下文明阶段的普遍性,又有中国文化的独特性,带给中国文学人类学前所未有的知识整合和开辟新视域的契机。综神话由数字媒介时代的亚文化所形塑,与中国特殊的网络文学操作策略有关,受综漫影响而形成了数据库写作和电子游戏化写作模式;具有或诉诸本土化的民族主义强化功能,或与大叙事间隔的文化补偿功能。以综神话的形成、发展特点及态势为线索,可以探寻文学人类学在网络文学研究中的诸多空间和可能性。

关键词:文学人类学;网络文学;神话学;综神话;大叙事

分类号:B932 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395 (2022)01-0024-10

在人类文明演进的每一个关键处,旧有学科、材料,惯有研究视角和方法,都会随物质水平、社会组织形式的飞跃发展而改变:有如从狩猎采集到农耕文明,天文、礼乐祭祀和博物知识随之建立;从口传到书写文化,文本观念和抽象哲思推演、阐释体系建立;从农业社会到工业革命,所有现代学科和教育制度成型建立;从工业社会到后工业社会,从能源革命到媒介革命,思维方式、表达模式、阐释路径改变。当代西方学界集结了所有人文学科,探讨从口传到书写过渡之所以然,至今余波尚存。譬如当下中国学界围绕早期经典稳定性与构建性的热烈争论,便是一景。何谓文明?文明发展与文本和文化观念的关系是什么?对上一次文明演进的探讨还在进行中,我们已然迎来新一轮质变——以电子媒介为核,在数字时代和人工智能冲击下,人类自我表达和交流方式的飞跃。面对这次飞跃,学界已有很多媒介学、人类学和民俗学的探讨。比如美国媒介理论家沃尔特·翁(Walter J. Ong)从与“原生口语文化”(primary orality)相对的“次生口语文化”(secondary orality)来理解“数字口语时代”(The Digital Era)。

口头传统研究国际学会(ISSOT)发起人约翰·迈尔斯·弗里(John Miles Foley),在遗著《口头传统与互联网:思维通道》中系统探讨了口头传统与互联网的共通性。

网络文学为理解正在发生的这次变化提供了绝好的观察途径。网络文学,意即网络世界的文学创作与阅读。目前的研究或侧重网络性,从媒介特点和接受、传播角度探讨;或侧重文学性,从文学创作和批评角度探讨。人类的文学行为(或被《人类简史》作者赫拉利称为智人所特有的“虚构事物的能力”)最鲜明地承载并形塑着文明发展的不同样态。若把网络本身视为载体,将其置于长时段历时考察,在文化大传统视野下,研究其呈现(不同地域和文化下的)人类讲故事或创造艺术的规律和方式、与社会形态之间的关系、接受者进入途径及研究方式(民族志)等问题,则网络文学也是文学人类学的研究对

收稿日期:2021-12-15

第一作者简介:谭佳(1978-),女,云南大理人,研究员,博士生导师,主要从事文学人类学、比较神话学、早期中国思想史研究。

象。在此视域下,网络与口传,与苏美人的泥板,古埃及人的莎草纸,华夏先民的甲骨、青铜或简帛、竹简一样,作为形式端口制约着表达的内容,又制造和发展了内容本身。在中国,根据中国互联网信息中心(CNNIC)第47次《中国互联网络发展状况统计报告》,截至2020年12月,网络文学用户规模较2020年3月增长475万,占网民整体的46.5%。据艾媒咨询测算,2021年,中国数字阅读市场将达416亿元,网络文学市场规模稳步增长。^①相对海外市场,中国网络文学的产生背景“与新中国以来特殊的文化出版体制直接相关。简单地说,我们在印刷文明时代,商业类型小说不发达,没有建立起一整套生产机制,没有培养起一支创作力旺盛的类型小说作家队伍,没有培育起一个庞大的读者群,更没有形成一个充分细分、精准定位的市场渠道”^[1]。纯文学影响力渐趋衰弱,中国进入消费社会,网络文学网站的商业化运行、欧美和日本流行文化、西方类型文学等各方面因素逐层叠加之下,产生本文所聚焦的综神话^②现象。

一、综神话的登场与特征

综神话现象伴随中国网络文学相对独有的兴起、转型、盛行而发生,它与美日流行文化的强势影响有关。同时,由于中国现代神话学的转型是以与传统悖离以及与他者嫁接而完成,中国古代神话在现当代纸媒经典重述中,呈现出重返传统却无枝可依,书写者主体性渐消的轨迹,这也决定了早期网文中的神话重述有着与纸媒同类文学相似的特征。随着数字化发展和文化政策影响,综神话更具商业性和媒介特质,已经区别于早期网文的生成模式和文化功能。

以中国最早的文学网站“榕树下”采用的投稿制度为代表,中国较早的网络文学网站最初与当代文学期刊用稿形似。加之当时互联网不发达,专门在网上读小说是以年轻人(尤其是大学生)为主的新颖时髦事情,许多作品具有文青性质,如邢育森的《活得像个人样》、宁财神的《缘分的天空》。他们描写现实生活,有着较强的现实参照。倘若以吉云飞的

观点来看,至少以1997年的《风姿物语》为起点^[2](该文完结于2006年),中国网络文学已经与神话发生了千丝万缕的联系。不过,这时期尚属资源性转化运用,尚未出现综神话现象。在一定的政策法规背景下,综神话出现是深受综漫、电子游戏等亚文化浸染的结果,也由中国独有的网络文学商业化动机促成。

2002年是极为特殊的年份。这一年,“九州”系列创作拉开序幕。在玄幻与修真的繁盛之余,科幻和奇幻小说开始发展,网络文学“三大奇书”中的《飘邈之旅》与《诛仙》相继问世。这些作品的具体类型各有界定,比如,“玄幻和修真是网络文学界的专有名词,特指运用传统玄学的思想资源来构建世界观的幻想题材作品。科幻和奇幻,则是运用科技元素和(被人类学民族志方法收编的)西方神话传说元素来构建世界观”。自此,各种与神话元素相关的想象类作品剧增,经久不衰,“带领着网络文学走向幻想时代”^[3]。譬如以《蜀山剑侠传》为模仿对象而增添修仙元素的武侠类型,即仙侠类网文,在起点中文网便有23万余部。这类作品不仅在IP热潮中被影视化改编,还被引入网游、漫画等泛娱乐行业进行衍生品开发。早期仙侠类经典网文《诛仙》在完结后被改编成端游与手游,更甚者,在完结13年后被改编成电影,并一举夺得2019年中秋档院线电影票房冠军。^③在这股网文热中,神话、史诗、传说、童话、科幻、奇幻、穿越等诸多具有想象性的创作,成为新世纪网络文学的一大表现。

新世纪以来,中国网络文学兴起的付费制度和网站商业化运营策略,使得订阅制度成为中国原创的网络文学生产和消费制度(当然,在商业化的文学网站之外,中文的互联网上仍然存在大量文学写作)。在资本面前,网络小说要模仿和致敬高盈利高口碑作品,势必要从其他各种资源中获益,发挥想象力,引导和促发读者不断追更,创造效益。从共性看,这类创作天马行空,五花八门,作者们从创作需求出发,将神话从原生语境(文本的、口传的或仪式的)中抽离出来,抓取所需情节或人物片段做新故事线扩充,分解成可供拆解组装的数据库要素,再放置在全新设定中组合成新故事。

① 见中国文学网《2020年度中国网络文学发展报告》, http://literature.cssn.cn/wlwhywx_2173/202103/t20210317_5319242.shtml。

② 本文基于历时考察,把有别于传统网文的对神话的运用现象称为综神话。

③ 中国电影报道《中秋档电影票房》, <https://weibo.com/1261788454/I7bqcAdNC>, 引用日期:2021年11月18日。

“综”系列最早见于同人写手的综漫创作。“同人”一词意为在已经成型的文本(一般是流行文化文本)基础上,借用原本已有的人物形象、人物关系、故事情节和世界观设定的二次创作。2004 年起,部分同人写手开始在被设定了不同世界观的动漫作品中,找寻各种相互勾连的细节和线索,将某些流传度较广的梗和人物角色,从原生文本环境中剥离出来,再依据自己的喜好,强化对这些元素的情感投射和创作。这类创作已经与原著脱离关系,作者将那些对自己和同类爱好者具有强烈吸引力的萌元素统合到同一个文本中,阅读者仅是对原有故事的片段、情节或人物进行消费。这类网络小说被划分为综漫类型。

从学理上看,“综 XX”是晋江文学城独有的现象,并且是其衍生/轻小说区独有的现象。晋江是一个可以付费订阅的商业文学网站,但其衍生区发表的都是同人作品,容易引起版权纠纷,所以晋江对此版块的作品有严格规定。例如,对于还在版权期内的作品,不允许以该作品为单一原型创作同人文,只能将多部作品融合起来。这可能是晋江衍生区综漫创作风行的根本原因。笔者认为,从时间和创作关系上考察,综神话又是对综漫类型的衍生。二者的区别在于,创作者抽取的数据库元素由漫画变化为各种神话故事和人物资源包。如此便不难理解,为何“综神话”这一名字,在网络文学中正式出现于晋江文学城。2011 年,作者苏紫亚创作了《传说中的夫人的传说[综漫、综神话、综影视]》,它深受综漫的命名思路与创作模式影响。

结合上述幻想类题材特点以及综漫现象,本文使用的“综神话”与之相关,类似神话学意义上的广义神话概念。依据袁珂先生的定义,广义的中国神话包含“神话”“传说”“历史”“仙话”“怪异”“带有童话意味的民间传说”“源自佛经的神话人物和神话故事”“关于节日、法术、宝物、风习和地方风物的神话传说”“少数民族的神话传说”^[4]。目前出现在网络文学中的综神话,即是以广义神话为取材背景,但又与神话资源的普通运用(例如非遗或纸媒)有所不同。综神话带有明显的次文化痕迹,以角色消费为主导,以数据库写作和电子模式创作为基本形态,具有匹配大叙事或与其保持间隔的文化功能。

以曾经大热的《悟空传》做对比分析,我们能更好地观察综神话的出场和特点。《悟空传》既使用了《西游记》的资源,具有(广义)神话的一些要素,体现了神话资源的转化现象,但又没有综合其他的神话

体系,尚不能算作真正意义上的综神话。换言之,《悟空传》本身还是一种大叙事范式下的类型演变,和综神话的脉络尚有距离。

在网络文学萌发期最有影响力的原创论坛“金庸客栈”中,今何在 2000 年开始连载的网络小说《悟空传》可视为对西游神话的同人创作。其实,《西游记》一直在被改编中。1986 年央视播出的剧版《西游记》就是基于吴承恩《西游记》进行的影视化改编,淡化了佛学旨趣,突出唐僧师徒取经历程中的奇幻故事情节,西游神话中的各色神仙妖魔在电视屏幕上呈现出一种历险小说式的奇特景观。1995 年上映的电影《大话西游》,则对经历考验取得真经的大叙事进行解构,取经证道的信念与崇高,让位于对爱情的诗意向往,当一切存在之法则受到诘问与怀疑时,至少爱情仍是牢不可破的最终信仰。今何在的创作突破了前面两种模式的既有框架,《悟空传》虽然借用《西游记》师徒五人取经证道的神话,但家国大义与个人理想的底色已经从文本中淡去,取而代之的是对现代社会中个人命运的叩问。《悟空传》中所谓的西游,只是“一个骗局”:

最后四个人成了佛,成佛以后呢? 没有了,什么都没有了。以前活生生的有血有肉有感情有梦想的四个人,一成了佛,就完全消失在这个世界上。佛是什么? 佛就是虚无,四大皆空。什么都没有了,没有感情没有欲望没有思想,当你放弃这些,你就不会痛苦了。但问题是,放弃了这些,人还剩下什么? 什么都没了,直接就死了。所以成佛就是消亡,西天就是寂灭,西游就是一场被精心安排成自杀的谋杀。^{[5](p2)}

曾经震撼过天地的孙悟空终于屈服于层层压迫的权力体系,演化成选择妥协与自我放逐的角色,只因“一切不过是宿命,一切不过是轮回,一切愤怒和挣扎都是徒劳的”。今何在用《西游记》中早已为大众所熟知的神话素材,完成了对现代性进程中主体命运归往何处的探讨。作为一部思想性与艺术性俱佳的网络文学作品,《悟空传》触碰到这个时代读者的心理痛点,在连载后获得了很高的人气,并在之后的网络文学相关奖项评选中取得了优秀的成绩,跻身于网络文学经典作品的行列。

《悟空传》对西游神话改写引发的轰动效应,并没有撼动 21 纪初的网文创作对西方奇幻类作品的仿制和移植。这恰说明了综神话有其自在状态,不完全受主流和传统文化的桎梏。作为重要过渡,《悟空传》不仅开启了网络文学中西游记神话创作潮流,

而且促动了更多神话题材出现。在笔者看来,《悟空传》的思考路径和叙事模式,与纸媒的纯文学作品尚有一定相似性。《悟空传》明显有着对纯文学传统的嫁接倾向,神话在文本中仍然指涉现实。此时,网络文学对神话的接受仍在整体故事层面。区别于此,新世纪网文中的综神话走向了与《悟空传》不同的分径:前者取消了对完整的故事的消费,即使在国家政策的提倡下,有些综神话创作出现了现实主义转向,但内核仍然是对角色和人设的消费,有其自身特点和生成模式。

二、综神话的特点和生成模式

基于上述,综神话现象实则伴随传统网文的发展变化而出现。邵燕君教授将“传统网文”定义为:“以‘起点’模式为主导、以‘拟宏大叙事’为主题基调与叙述架构、以传统文学为主要借鉴资源、以‘起点’模式为基本形态的‘追更’型升级式爽文。”按邵燕君教授的观点,在 2017 年左右,传统网文的“拟宏大叙事”的意义生成模式与叙事结构逐渐被读者群体中流行的“梗文”“二次元网文”所取代。^[6] 无论是否取代,后两种类型的网文创作常以二次元 ACGN 文化^①中被粉丝所熟知的经典桥段为写作素材,表现出一系列零散事件的散布状态,文本角色和情节处于松散的联系之中,完整的叙事结构(被深度阐释的可能性)被“梗”的堆砌所取代。相应的,这类作品成为承载和表达了类似“萌要素”的集合,而非指向深度阅读、具有共同社会价值感的文本。“萌要素”也是 ACGN 用语,指一个角色所具有的带有萌点的特殊属性,其意义类似又不同于传统意义的可爱。萌要素强调一种只要拥有特定粉丝群公认的特殊萌点即可的特殊需求。

据笔者 2021 年 11 月 12 日统计,目前晋江以“综神话”为题创作的作品共 261 篇,排名前 10 的作品中有 8 部于 2017 年传统网文向二次元网文转型后创作完成。^② 这类综神话小说不仅受到综漫类型的影响,也受到 RPG(Role-playing Game,角色扮演

游戏)文化的影响,文本的生产逻辑加入了电子游戏的思维模式。相比较而言,传统网文时期的创作有一种与宏大叙事复调应和的诉求。所谓“复调”,意即面对中国社会一直根深蒂固发展的大叙事基调,或阐释或反思,或充沛或解构,而非简单的解构或替换大叙事。传统网文时期的作家,擅长搜罗具有神圣性奠基意义的神话故事,将其降格、组合成现实世界的“拟像性”存在,神话成为扁平符号,旨在符合读者对故事消费的期待性阅读心理。但是,到了二次元网文盛行期,也即综神话登场的时期,“大型非叙事”取代了“拟宏大叙事”创作,神话的使用模式发生了变化。自此,综神话的特征不仅仅是神话被降维和变形,它更是在数字时代成熟的当下,数据库模式和电子游戏模式创作全面扩散的结果及其呈现。

(一)综漫型的数据库模式

“数据库要素”借鉴了日本学者东浩纪的概念。东浩纪对日本当代御宅族现象和动漫、游戏、轻小说进行研究,认为消费者在其消费过程中不再以追求作品背后的深层含义为目的。可能某种故事宏大的、理想主义的模式还在,但真正吸引消费者的却是具体人物和特定细节的萌要素,诸如美少女的性感兔耳、女仆装或是美少年的优美锁骨。体现在小说中,萌要素可能是勃发着少年意气和青春情绪的新潮词汇,炫人眼目的语言拼贴、图文呼应。这些拼贴和组合元素就像数据库要素,也类似属性资料库(database)。各种被拆解的符号像“小工具”(gadget),与漫画、动画、轻小说、特摄电影一起,成为能被随机组合成科幻性、奇幻性的道具。类似于对综漫的消费,在二次元网文中,读者不再单纯地消费作品(小故事),也不会单纯为作品背后的大叙事而感动。悬置粉丝仪式性介入和经济行为不论,真正引起读者兴趣的不是某个神话故事或人物本身,而是数据库组合下的新故事及其萌点,与这个故事本身是否是神话并没有关系。

以前文提及的最早以综神话为题材创作的《传说中的夫人的传说[综漫、综神话、综影视]》为例,略

① ACGN 是“由 Animation(动画)、Comic(漫画)、Game(游戏)、Novel(小说)这几个英文单词的首字母缩写组合而成,是日本御宅族中最具代表性的几种文化产品的统称”。这一解释出自邵燕君主编《破壁书:网络文化关键词》,生活书店出版有限公司 2018 年版,第 7 页。

② 按作品积分排序,排名前 10 的作品由高到低依次是:《听说月神性别男[综神话]》《我有美颜盛世[综神话]》《死神的自我修养[综神话]》《正太是世界的瑰宝[综神话]》《昆仑仙家学院[综神话]》《小龙女游记[综神话]》《[综神话]我不想和你搞对象》《[综神话]花哥教书中》《综神话之董永之女》《[综神话十五]西海仙女的日常》。晋江文学城:<https://www.jjwxc.net/search.php?kw=%D7%DB%C9%F1%BB%B0&t=1&ord=novelscore>。引用日期:2021 年 11 月 12 日。

作分析。作者在给小说命名时,已经自觉地使用手动标签的方式将自己的创作归类为“综”系列。小说讲述了希腊神话中的珀耳塞福涅转世成理事长夫人,与日本著名动漫《圣斗士星矢冥王篇》《银魂》《灌篮高手》《火影忍者》《死神》中的男性角色相遇并收获爱情的故事。作者将来自不同世界观设定的动漫角色,与神话人物并置在同一个文本中,抛下单个作品中的情节与故事逻辑,从原文本中盗猎出具有萌要素的角色进行二次创作,最终呈现的已不再是一部单独的具有完整世界观、丰富细节、深刻主题的作品,而是数据库拆解素材的狂欢性舞台。在每一章的“作者有话说”部分,苏紫亚都会对出场人物进行介绍,溯源本章中出场角色的原文本,为读者提供背景解说。

从评论区发言来看,部分读者即使没有事先了解出场人物,也能对角色自身突出的萌点心领神会。再以文本中出现频率较高的男性角色“哈迪斯”和“米诺斯”为例。哈迪斯是希腊神话体系中的冥王,小说对哈迪斯在希腊神话谱系中的地位略而不谈,将笔墨集中于塑造哈迪斯自身风流韵事不断,却因为妻子珀耳塞福涅的罗曼史而吃醋生气的反差萌人设。米诺斯则是动漫《圣斗士星矢》中第一地狱的最高主宰者,拥有强大的实力与至高无上的权力,小说中的米诺斯保留武力值强大这一特点,但身份已从冥界掌权人降为理事长夫人的保护者与秘密情人。作者将希腊神话中的冥王哈迪斯与动漫作品中的冥界巨头米诺斯从各自的原生环境中抽离到一个全新的文本世界中,角色仍然保留原生环境中生成的某些性格特质与行为模式,但角色背后隐藏的历史维度与意义结构已然被弃置。读者在阅读小说过程中,不必观照原神话的张力和寓意,文本以角色为中心,情节则可以依据人物设定的需求任意发挥甚至敷衍。“故事在这里被当作角色设定或图画(非故事)的添加物,说穿了就是多余的东西”^{[7](P69)},读者渴求的是“人物萌”与程式化的个体愉悦模式。

(二)电子游戏模式

本文使用“电子游戏模式”,意在强调创作者与

接受者之间的游戏性关系,尤其是创作者被接受者控制的新创作状态。按已故美国评论大家罗杰·埃伯特(Roger Joseph Ebert)的观点,电子游戏的本质是倚靠“玩家选择,这与严肃电影和文学的策略相反,后者需要作者控制”^①。英国艺术评论家乔纳森·琼斯(Jonathan Jones)也曾论述,“电子游戏创造的世界更像是游乐场,体验是由玩家和程序之间的互动创造的。玩家无法将个人的生活愿景加于游戏,而游戏的创造者也放弃了这一责任。没有人拥有游戏,因此没有艺术家,因此也没有艺术作品。”^②传统网文叙事的展开与故事的走向依赖于作者对文本的掌控力,而在电子游戏模式下,综神话文本成为敞开的游乐园,作者依据读者的喜好调取资料库中的萌要素组装成各式各样的小叙事,故事的面貌是在作者和读者的共谋与互动下创造完成的。

以前文所列排名第一的《听说月神性别男[综神话]》为例。小说讲述现代人叶归迟因车祸穿越至希腊神话世界中,成为十二主神之一的月神阿尔忒弥斯,在希腊神话世界与巴比伦神话体系中穿梭,通过完成“系统”^③分配的任务提升自己的等级与实力,最终为母亲暗夜女神勒罗复仇,为现代社会中的兄长争取生存机会的故事。由于被系统分配了救赎不同世界位面的任务,小说刻画了主角履行神明的职责,下界历练并拯救众生的情节。《听说月神性别男[综神话]》的情节模式与传统网文时期的圣经式的英雄成长文本,或至高神灵对人类救赎的叙事模式有很大差异。二者最主要的区别表现在,传统网文时期的英雄角色实现自我成长的前提是,世界有一套公认的价值体系,个人可以通过努力在价值体系中获得成就与认可。可是,在这部小说中,主角降临到不同世界拯救众生并非出于崇高价值的训海,也不是意在成为众人敬仰的英雄。无论是联合日神阿波罗对抗宙斯的统治,还是进入巴比伦神话之城历险,主角采取行动的主要原因都是为了完成系统下达的指令。在游戏思维影响下,主角不断进入新的地图冒险,轮番面对不同挑战,作者和读者都能在“接受任务-完成任务”的游戏思维中完成小说的情

① Roger Ebert.(2005, December 08).The Art of the Game 2.[Web log post].Retrieved from <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/the-art-of-the-game-2>.

② Jonathan Jones.(2012, November 30).Sorry MoMA, video games are not art.The Guardian.<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.

③ 网络小说中的系统类似于世界位面的最高主神或者网络游戏的服务器。

节主线。从网文发展历史看,电子游戏模式的“系统文”起源于“无限流”。根据邵燕君主编的《破壁书:网络文化关键词》中的定义,“‘无限流’开启于 zhhtty 的《无限恐怖》(2007年)。这部作品创造了无限流的基本框架,即主角进入神秘的‘轮回空间’……由此获得超凡力量,但却不得不在异世界永不停歇地冒险与轮回。无限流的设定框架清晰明了,拥有极大的拓展空间,易于在副本世界里容纳各种网文类型与流行文化题材。”^[8](P294~296)

《听说月神性别男[综神话]》这部小说虽然采取了无限流的类型创作模式,但这本小说较之于最初的无限流经典作品已经有了很大不同,主角虽然依旧是在不同的小世界中来回穿梭与历险,但故事情节的逻辑并不是遵循着一种线性的力量提升模式,主角的历险给读者带来的阅读快感在于一种解谜式的游历而非个人能力的快速升级,在犹如电子游戏换地图一般的情节发展中,作者通过将主角置于分解成不同萌要素的神话世界,达成了与读者的萌点互动。同理,在综神话网络文学中,远古神话接踵亮相,但它们承载的不再是宏大叙事的功能,也不是神话故事本身,而只是一个符号片段,是对当下流行文化元素的角色扮演式重现。历史与社会的秩序在综神话中被视若无物,携带着民族文化基因的神话被取消了深度,也不指涉客观现实。神话被分解成特定的要素存留于数据库中,以便在需要时能被作者依照喜好调取,组装为能给读者快速带来“爽感”的方程式,进行文本中带有游戏性质的戏仿实践。

三、综神话的功能与意义

前文已有论述,中国网络文学是文学由印刷媒介向新媒介引渡的产物,不仅受到纯文学的影响,还在全球化进程中受到日本 ACGN 二次元文化与后工业消费文化的影响。相应的,对其功能与意义的分析不仅要依托于具体文本,分析具体神话元素进入网络文学的生产机制与呈现效果,还需要结合文本背后的社会语境与时代文化进行动态解析。本文借用一些后现代思潮的概念进行分析。

综神话高度凝聚了当代中国流行文化与“大叙事”的复杂关系。“大叙事”(Grand narratives)也就

是关于历史意义、经验或知识的元叙事。^①利奥塔尔将大叙事视作现代性的标志,它负责对启蒙运动后人类社会关于“永恒真理”和“人类解放”的信念给予论证并赋予合法性。大叙事带有政治功能和文化上的总体性、普遍性诉求。打个比方,大叙事像树状的主干,用一种形而上的方式植入时代和意识形态深层,而后现代则像块状“根茎”(Rhizome)^②。不同于西方传统哲学中的“树状”概念,“根茎”有着非中心、无规则、多元化和动态生成特征,冲破了由地域位置构造的中心和边缘。前文所引的东浩纪的研究,其实就是对后现代知识的套用。毋庸置疑,互联网思维具有根茎模型特征,网络文学的非中心、多元化和动态生成也与根茎特性高度吻合。然而,与后现代描述有所不同的是,时下的中国社会仍然有其强劲

的树状文化结构,大叙事并未失效且被不断阐发,仍是一种深层主轴。尤其是在强规范和政策引导下,综神话的怪力乱神特征和企图打散大叙事的生产模式,使得它与机械现实主义观念愈发违和,对其功能意义的分析也就格外复杂,尚无成型成果可参照。所以,本文尝试对标大叙事,来分析综神话的功能。

(一)匹配家国大叙事的民族主义强化功能

世界范围内的神话题材是综神话的来源,然而,中国的综神话网文在数据库模式中既高度借用各种外来元素,又高度本土化。在网络文学发展初期,主流作品大多是受欧美奇幻文学的影响而创作。新世纪以来,开启了由欧美奇幻向本土奇幻转变的过程。在这一过程中,一部分奇幻文学仍然延续欧美奇幻文学的基础设定,对原本世界观设定稍作改良与增补,加入本土化元素,这类作品在文学网站中被归类为“西幻”;另外一部分则推翻原有设定,承接《飘渺之旅》与《诛仙》开创的风格,将神话作为中国本土话语资源大规模引入创作,构建内含国族认同与民族文化身份的东方幻想世界,这部分作品后来成为网络类型文学中影响力最大的“玄幻”与“修真”。^[3]

在一篇2014年发布于“龙的天空”论坛,被广泛转载的帖子中,作者在梳理仙侠小说创作流变史时说:“在网文最早的时候,男性内容基本上是奇幻。在2002~2003年的时候,天才的《飘渺之旅》和《诛

① 法国哲学大师利奥塔尔在《后现代状态:关于知识的报告》(北京三联书店1997年版)中界定了“大叙事”。

② 由法国著名哲学家德勒兹和加塔利在合著文本《千高原》(A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia)中提出。详见尤金·W.霍兰德《导读德勒兹与加塔利〈千高原〉》,重庆大学出版社2016年版。

仙》，宣告了仙侠题材的君临天下。”^①2002～2003年，《飘邈之旅》与《诛仙》这两部网络文学史上里程碑式的作品先后问世，前者化用道教修真体系与西方科学中的天文学知识，搭建起逻辑严密、设定严谨、具有中国本土性的架空世界，成为被后来者竞相追随的修真类型小说的鼻祖；后者则受到俗文学中的神魔小说与武侠小说的滋养，以普通农人子弟张小凡的求仙经历讲述凡人飞升的英雄之旅，审视正邪二元对立价值观中隐藏的复杂人性，开辟出网络文学的仙侠类型。

仔细考究，在由欧美奇幻文学向本土奇幻文学转变的过程中，“九州”架空世界具有较大的影响力。2002年开始，以今何在、江南等人为代表的一批网络作家决心诉诸本土神话资源，开创一个能与西方“龙与地下城”相抗衡的具有东方特色的架空世界。九州系列文本共享同一个完整的世界观^②设定，通过从不同门派、种族的视角切入九州，对世界设定进行不断的丰富与完善，进而让故事更有完整性和历史真实感。从创世神话（两位至高神“墟”与“荒”）、天文地理（三陆九州、十二主星）、历史（八大王朝）、种族（人族、夸父、蛟族）等背景设定中，明显可以看出创作者通过借用中国神话的基本框架与象征意象，来制造具有文化记忆地标的尝试。九州系列文本的创作，始于这批作家内心在面对全球化挑战时萌发的民族认同感与家国情怀。这些故事围绕姬野、吕归尘、项空月、羽然、龙襄、西门也静的六人同盟，讲述乱世中的末路王朝与诸侯争霸，具有史诗般的质感。正是因为怀有这样的价值取向，九州文本呈现出一种匹配大叙事的民族主义强化功能。

（二）与大叙事间隔的文化补偿功能

随着中国建立特色社会主义市场经济体制，迈出加入世贸组织的步伐，在全球化大背景下，北上广等一线城市的社会文化已经高度呈现消费文化和数字媒介化特征，但仍有相当一部分地方还处于不均质发展中。无论如何，古今中国，不同类型的大叙事一直存在，但不同地区不同阶层的作者和接受者对大叙事的距离感有所不同。面对现实，部分人群感到虚无或怀疑，困惑或茫然，嘻哈或叛逆，诸此种种

都容易使其转向虚拟世界，在网络文学中寻找爽感。综神话的创作和阅读都有着很强的后现代性，并表现出与当下现实保持间隔，在虚拟现实投射自我的特征，有些类似于东浩纪所说的“文化补偿功能”。

如果说日本的流行文化是把垃圾般的次文化当成原料，在大叙事凋零的背景下，为了掩埋这个空白而登场的行为模式，^{[7](P48~49)}那么，与“大叙事的凋零”特征迥异，中国的大叙事并没有凋零，只是在不同地域不同代际之间，有不同的接受状况。反映在综神话中，九州系列文本及网络文学前期作品，还有意运用神话元素在虚拟空间中再造世界，创造出现实主义叙事的替代品——“拟宏大叙事”，将神话形象转换为文本中的拟像，借此搭建出投射国族认同与成功学价值观的虚拟世界，用这个架空世界承载作者/读者对大叙事的态度。随着网站商业化加剧和阅读追更形式的普及，九州之后的作品，则更多地走向了具有增殖与丰富象征性拟像的发展方向。这一阶段的文本将更多的注意力放在对文本具体事物赖以存在的虚拟宇宙进行详尽阐述，或用次文化的想象力对虚拟宇宙的设定进行创新。神话可能仍然是构成虚拟世界意义和合法性的基础，但其根本目的是为读者提供在网络空间中能够以假乱真的虚拟体验。在现实与虚拟的模糊下，综神话可以提供与大叙事持有间隔距离的可能，所以这类创作和阅读有着一种文化补偿功能。

以网络作家忘语创作的《凡人修仙传》为例。该作品在网络文学中引起较大反响，它虽然依旧延续《飘邈之旅》运用广义神话建构世界观的模式，但这本书中对修真等级的界定更加明确与严格，吸取了更多的神话元素，对文本进行细节上的填充。作者从神话中源源不断地汲取素材，转换成虚拟世界中的修行符号，对主人公韩立升级打怪路上遭遇的各种仙魔鬼怪、服食的各式灵芝仙草、使用的各色宝器灵兽等要素进行细致的刻画，给虚构的架空世界以最大程度的真实性描绘。《凡人修仙传》更新周期一共五年，这在网络文学的创作中较为罕见，而促使数量庞大的粉丝群持之以恒追更的动力，则是主人公韩立所在的世界与现实所在一样真实，甚至相比现实生

① 青衣牧云《网络仙侠小说七年流变——道火不息，仙侠不死！》，“龙的天空”论坛，<https://www.lkong.com/thread/1063118>，发布日期：2014年9月20日。

② “世界观”一词指代在“动画、游戏和漫画领域……使虚构世界假想现实化而形成的具体的信息总量”。这一解释出自大塚英志《“御宅族”的精神史：1980年代论》，周以量译，北京大学出版社2015年版，第163页。

活中的物质世界能够提供更鲜活的生存体验^①。

究其根本，作者或读者对架空世界的设定如此沉迷，重视虚构更甚于社会现实，并不是因为读者分不清虚拟与现实之间的差异，而是对他们而言，社会价值规范的机能无法完全顺利运作，对大叙事的距离感促使他们进入虚拟空间，享受数据库模式或电子游戏模式生产出来的带有爽感的综神话文本。需要注意的是，运用综神话建构拟宏大叙事或大型非叙事，都是将神话元素转换为文本中增殖的拟像，以此作为与大叙事保持一定间隔的标志或填补，它与国外的同类现象有相似，更有差异。具体的比较性研究有待以后深入进行。

（三）综神话的发展态势

以西方和日本后现代思潮所阐释的大叙事、根茎结构为参照，结合当下中国现实，我们能从另一个角度看到综神话的发展特点。日本政府大力支持发展动漫、游戏等主流文化工业，日本的御宅族们在“没有饥饿也没有斗争，但也没有哲学”的高度消费化社会中失去了参与政治的欲望，只剩下被工业社会全然满足的娱乐需求。东浩纪曾形容，“战后失去了任何政治感觉的科耶夫式动物，但他们却想要重建政治赝品。结果是，他们分享多种多样的文化表征堆积物，比如电影、音乐、动画等，以此替代了宏大叙事并当成他们准政治交流的基础或平台。一句话，他们（至少在我写完那本书之前）制造了另一种政治，在真实的日本国家中制造了另一种‘国族’，不谈真实的政治问题，只交流动画、游戏和各种御宅族表征。重点是，御宅物替代了政治物。”^②彼时的研究对象是网络文学尚未普及时的日本，既与今日的日本亚文化有一定差距，其描述现象的时代大语境与今日中国网络文学，尤其是综神话网文也有很大差异。

与日本动物化的御宅族文化现象下发展的数据库写作不同，作为中国新兴主流文化产业的网络文学，虽然在创作中也有将一切社会现实要素“萌化”的倾向，但自2014年起，文化管理部门开始介入到网络文学的生产中。上至国家政策，下至网站运营者，都运用各种引导手段激励网络文学中的现实主义创作，设置相关奖项，鼓励网络文学中向主旋律文

学生产方向靠拢的作品。仅晋江文学城就已经从2019年8月起，举办每两个月一期的“科技兴国”主题征文大赛，在文言、现言、纯爱、衍生四类作品中各评选出一部优秀的现实向作品给予奖励。这里需要廓清的是，网络文学中的现实向作品不一定意味着严格意义上对现实题材进行观察与描写的作品。“及物的现实主义文学不管是否属于现实题材，最终都通向可感的活生生的现实，都在写实事，不务虚，都创造出了有血有肉的人物形象，能够让读者更好地理解社会风貌和现实世界，得以感受到真实的生活，体会真情、接近真相、领悟真理。”^③自然而然，综神话创作也出现了指向现实主义，重新召唤大叙事的作品。

以萌萌心2018年发表在晋江文学城的作品《[综神话]嫦娥》为例。现代社会中的17岁少女穿越回远古洪荒成为嫦娥，在巫妖人三族对立的世界中，历经天崩地裂、女娲补天等灾劫事件后，进入地狱黄泉查探造成天道阴阳不平衡的原因，并以嫦娥的身份投身封神演义、西游记等神话世界中寻找解决办法，最终牺牲自己的生命，拯救了洪荒世界，弥合了巫妖人三族的矛盾。从表面看，这部作品糅合了穿越元素与众多神话传说，属于典型的幻想类文学，但小说在对众多神话人物做“萌化”处理的同时，最核心探讨的问题却是普通人在毁天灭地的灾难面前，是舍己为公不惧牺牲，还是为一己私利选择苟活。在小说尾声，洪荒世界面临毁灭之际，嫦娥将自己的精血与功力注入琴音之中，弹琴九九八十一天，直到气血衰竭生机凋谢：

她在听到自己会身死道消魂飞魄散的时候，自然是震惊的，不过奇怪的是竟然没有多大的抗拒，以自己一人的性命换整个洪荒生灵的安危，她觉着很划算，自然是愿意的，只是多了几分不舍和遗憾：不舍在洪荒认识的那么多的朋友和小孩子，遗憾自己到底是没能回家看一眼。^④

嫦娥身死道消，但决意舍弃小我成全大我的却是寄居在嫦娥体内年仅17岁的现代女孩，当传统意义上的弱势群体在灾难面前以不屈的意志坚守立场，舍弃生命只为帮人类度过浩劫，这样的叙事即使使用了大量的神话类幻想元素，也依旧显示着人文

① 暮色的世界《真实的虚构——〈凡人修仙传〉的仙侠世界与社会映像！》，“凡人修仙传”贴吧，<https://tieba.baidu.com/p/1534531252?pid=18983502582&cid=0#18983502582>，发布日期：2012年4月20日。

② 萌萌心《[综神话]嫦娥》，http://my.jjwxc.net/onebook_vip.php?novelid=3482174&chapterid=128，引用日期：2021年11月12日。

关怀,具有观照现实的属性。

目前,现实主义转向的综神话作品在这一类型中虽然只是少数派,但仍能窥见,综神话的发展与二次元网文无涉世界观和寓意的后现代基调,可能愈发会有距离。新媒介、数字与信息技术为文学构建了一个新的生产与传播空间,已然使网络文学的生态迥异于传统纸质文学的生产模式,但在大叙事仍然强健有效的中国当下,综神话的意义尤其复杂。新世纪以来,神话进入网络文学的生产机制在不断变化,从传统网文时期作为嫁接纯文学传统的批判性素材,到建构拟宏大叙事的虚构性填补材料,到二次元网文时期抛弃社会属性的综神话网文,再到被要求介入现实的综神话创作,网络文学中神话面貌的变化,反映了不同历史时期的网络文学生产机制与社会文化环境的动态关系,折射出神话的多元功能与绵绵不绝回应现实的生命力。本文只是初步提出网络文学中的综神话现象,更进一步的生产模式调查、网络民族志分析、针对现实与虚构的文学新理论及其批评话语的建立,这些大量工作有待深入进行。

四、余论

物质世界和生产关系的代际变化,总会带来人类知识生产方式的变化,以及超过百年的知识谱系重塑、范式变形过程。从 20 世纪中期开始出现的后现代思想尚未充分过渡,“碎片化”“原子化”的知识生产尚在寻路之途,媒介革命、智能革命带来的冲击迫使人类在虚拟世界和智能生物,甚至(未来的)外星文明面前建构新的文化话语。如果说,史前倚靠自然“他者”予以人类文明发展的承诺,古典文化倚靠神性或圣人予以文明承诺,现代社会依靠人类理性和科学物质性予以文明发展的承诺;那么,以网络文学和数字化联接为文化表征的当代,人类创造出比自身更理性和科学的新“智人”,打造出唾手可得的大数据和 VR 化虚拟现实,我们更远离自然与神(或圣)之时,人类还能倚靠什么给予自身以文明昌盛、福佑后代的承诺呢?时代已然在呼唤另一种整体性,呼唤新的大叙事生产来面对各种震荡。神话,作为人类文明的根基性叙事,作为曾经信仰的真实,在这次文明转型中将发挥什么样的作用?从文明发展和人类文化构建层面,探讨神话的当代意义和资源转化便不可或缺。具体到网络文学,以综神话现象为代表,中国的网络文学之生成、形态和特征具有当下文明阶段的普遍性,也具有中国文化的独特性。所谓“普遍性”,如本文所描述的生产模式一般,独特

性则包含相对大叙事凋零的他者,综神话的文化功能和发展态势有着鲜明的中国特色。也正是在这个层面,中国文学人类学面临前所未有的知识整合与视域定位。

早在文学人类学鼻祖伊瑟尔的《虚构与想象:文学人类学疆界》中,文学就是讨论人之本质性存在问题的载体。作者从符号学和哲学角度,阐发文学与人类学的连接方式。^[11]在欧美学界,与历史人类学、艺术人类学、医疗人类学等跨学科的发展有所不同,伊瑟尔以及同行对文学人类学的讨论并未引发太大学术效应。归根结底,这恐怕由现代以降的文学观和文学性规约训诫所导致。换言之,经典纸媒文学和由此构建的文学史就是现代性大叙事链条的有机部分,文学人类学虽然在经典文学观上嫁接了人类学,却难以有效参与以解构大叙事为己任的后现代风潮中。反观,则不难理解文学人类学在当代中国学术土壤的自在和自洽。

结合中国文学人类学呈现出的蓬勃景象^[12],在媒介革命进行中不断发展的中国网络文学,完全可以成为新的研究对象。中国文学人类学也许能提供一些新的理解思路,比如:中华文明的大叙事,虽然经历了从追求“三代”礼乐理想国到未来理性自足的进步解放论的质变,现今也仍以大叙事为主导和凝结,但是,以网络文学为代表的当代文化样态又高度显示出后现代特征。相比日本的次文化构建过滤了美国当代消费文化而形成战后民族性景观,包括网络文学在内的中国次文化生成则包含了欧美、日韩、当下、古今等各种复杂维度。国内已经有学者敏锐指出,网络文学在中国当代是独有的,“中国网络文学实际上很难在其他文化中找到合适对应范畴或现象”。在这个独有的复杂场域,研究综神话被衬托得很必要:从文化内核考察,综神话现象体现了中国现代神话学界“去圣存真”的价值重估过程,以及仿效他者建立神人关系的途径、张力与困境;同时,也体现出大叙事的主客观影响和某种程度的无能为力;还体现出经典纸媒推崇的神话批评的无效,提醒文学人类学的研究者们探索新方法。举个例子,经典想象性文学(包括好莱坞大片)的情节模式,甚至传统网文时期的神话小说都可以用圣经式的英雄成长轨迹,即坎贝尔的“英雄之旅”理论去诠释。这类至高神灵对人类救赎的叙事模式与古典中国神话内核本身就有很大差异,在综神话网文里,其有效性更是式微,新的梳理与批评模式有待进行。“每一部小说的社区都形成了虚拟的‘说话场’,写手的写作、留

言,读者的跟帖,脑补党、合理党的预测与争执,与其他粉丝群的口水战……众声喧哗的说话场在规模上超过了历史上任何时期,也远超之前的论坛时代。”^[13]由此,经典人类学田野方式的网络再生,即网络民族志的方法、网络文学的社群性研究,来日可期。

总之,在媒介革命爆发性发生的当下,以综神话现象为一斑,网络文学这根大管将引领文学人类学界从文明形态、文学观念、创作模式、批评话语、诗学构建等各方面进行深耕细作。此非一人之责一时之事,而是一个群体为之不断披荆斩棘的正在进行时态。

参考文献：

[1]李敬泽,邵燕君,陈晓明.网络时代的文学[J].中国现代文学研究丛刊,2016(8).
[2]吉云飞.为什么大神共推《风姿物语》为网文开山作[N].文艺报,2020-11-30(3).
[3]陈晓明,彭超.想象的变异与解放——奇幻、玄幻与魔幻之辨[J].探索与争鸣,2017(3).

[4]袁珂.从狭义的神话到广义的神话——《中国神话传说词典》序(节选)[J].社会科学战线,1982(4).
[5]今何在.序:在路上[A].今何在.悟空传(完美纪念版)[M].长沙:湖南文艺出版社,2011.
[6]邵燕君.网络文学的“断代史”与“传统网文”的经典化[J].中国现代文学研究丛刊,2019(2).
[7](日)东浩纪.动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会[M].褚炫初,译.台北:大鸿艺术股份有限公司,2012.
[8]邵燕君.破壁书:网络文化关键词[M].北京:生活书店出版有限公司,2018.
[9]东浩纪,卢睿洋.不是政治动物,而是资料库动物——朝向一个政治的半透明界面[J].新美术,2017(6).
[10]胡疆锋.通向及物的现实主义——论网络文学的现实转向[J].社会科学辑刊,2021(1).
[11](德)沃尔夫冈·伊瑟尔.虚构与想象:文学人类学疆界[M].陈定家,汪正龙,等,译.长春:吉林人民出版社,2003.
[12]谭佳.整合与创新:中国文学人类学研究七十年[J].中国文学批评,2019(3).
[13]黎杨全.走向活文学观:中国网络文学与次生口语文化[J].探索与争鸣,2021(10).

特约编辑 孙正国
责任编辑 强 琛 E-mail:qiangchen42@163.com

The Study of Internet Literature from the Perspective of Literary Anthropology
——Taking the Example of the Integrated Myth Phenomenon
Tan Jia Xu Yuting

(Institute of Literature, Chinese Academy of Social Sciences, Beijing 100732; Research Center for Comparative Literature, Chinese Academy of Social Sciences, Beijing 100732)

Abstract: From the perspective of civilization development and human culture construction, Chinese internet literature, especially the phenomenon of integrated myth, has the universality of the current civilization stage and the uniqueness of Chinese culture in its generation, pattern and characteristics. Thus, it brings an unprecedented opportunity for Chinese literary anthropology to integrate knowledge and open up a new horizon. Integrated myth is shaped by the subculture of the digital media era, and is related to the special operation strategy of Chinese internet literature. Under the influence of the integrated manga, the database writing and the electronic game writing patterns are accordingly formed. Integrated myth has either a nationalistic reinforcing function by resorting to localization or a cultural compensating function by spacing with the grand narratives. Taking the formation, development characteristics and trend of integrated myth as a clue, we can explore many spaces and possibilities of literary anthropology in the study of internet literature.

Key words: literary anthropology; internet literature; mythology; integrated myth; grand narratives