

数字媒体视域下网络文学与动漫游戏互动分析

杜玥玲 何叶玫

西南科技大学 四川绵阳 621000

摘要：聚焦于探索具有交际功能的网络文学作品及其上下游的动漫游戏对于交际双方的创新空间的拓展的积极意义以及未来展望，以网络文学与动漫游戏成功完成双向赋能的具体案例挖掘二者间的赋能路径。

关键词：网络文学；动漫游戏；互动；赋能

随着互联网技术的快速发展和普及，网络文学和动漫游戏作为数字文化产业的的重要组成部分，发展迅猛。数字媒体视域下的动漫游戏与网络文学的互动业已成为文化产业协同发展的新趋势。研究二者间的赋能路径有助于深化对网络文学与动漫游戏互动发展规律的理解，揭示两者之间的内在联系和相互作用机制。通过研究，可以探索网络文学与动漫游戏在内容创作、产业发展、受众接受度等方面的差异和互补性，为两者的融合发展提供理论支撑和实践指导。从而推动网络文学和动漫游戏产业的创新发展，促进文化产业的繁荣和文化软实力的提升。

一、数字媒体的发展及其对动漫游戏产业的影响

（一）数字媒体的定义及其发展历程

数字媒体是指利用数字技术和计算机技术在数字环境中创造、存储、管理、传递和展示信息内容的各种媒体形式，包括文字、图片、音频、视频等。

数字媒体不同于以往的媒体形式，其将技术与艺术相互融合，涵盖了计算机技术、数字信息处理技术、艺术设计、网络技术等多个学科和技术领域。媒体的发展与技术进步息息相关，随着网络技术与数字技术的广泛应用，数字媒体的发展也迎来了属于它的新纪元。

数字媒体的发展经历了从数字化到网络化、从单向传播到互动参与、从小众到大众化的转变。数字媒体的

形式和内容也在不断调整和更新，为人们提供了更加丰富、多样化的信息和娱乐体验。动漫游戏是数字媒体环境中发展迅速、受众广泛的产业之一，在数字媒体生态中具有巨大的发展潜力。

（二）数字媒体促进动漫游戏产业的技术革新与市场扩张

随着人工智能、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等技术的进步，动漫游戏的视觉效果和交互体验得到了极大的提升。这些技术的应用不仅丰富了游戏的内容，也拓宽了动漫的表现形式。动漫游戏产业越来越倾向于跨媒体整合营销，通过漫画、动画、游戏、电影、周边商品等多种形式共同构建和推广IP（知识产权）。这种模式有助于扩大受众基础，提高品牌影响力。数字媒体环境下，传统的单一销售模式逐渐向多元化的内容付费模式转变，包括订阅制、内购、广告支持等。这种模式为用户提供了更多选择，同时也为产业带来了新的盈利途径。

二、动漫游戏与网络文学的互动分析

（一）界定动漫游戏与网络文学的基本概念

动漫游戏与网络文学作为数字文化产业的核心分支，各自拥有独特的定义和特征，同时在现代文化生产和消费中扮演着重要角色。动漫游戏，作为一个融合了动画、漫画与电子游戏的复合型娱乐产品类别，体现了动漫文化在互动娱乐领域的延伸与发展。中国动漫游戏伴随着巨大人口红利的爆发和移动互联网的普及迅速赢得发展先机，正处于从高速增长向高质量发展转变阶段。此类游戏往往依托于已有的动画或漫画作品，通过电子游戏的形式赋予玩家沉浸式的角色扮演体验。动漫游戏以其鲜明的视觉风格、丰富的角色设定及引人入胜故事情节，为玩家提供了超越传统叙事的互动乐趣；

基金项目：四川省社会科学重点研究基地四川网络文学发展中心资助科研项目“数字媒体视域下动漫游戏对网络文学的推行式发展”（WLWX-2023010）

作者简介：杜玥玲（1992.10-），女，汉族，四川绵阳人，西南科技大学，讲师，研究方向：大学生思想政治教育管理和心理健康教育。

网络文学，作为一种新兴的文学形态，主要依托互联网平台进行创作、发布与传播。它打破了传统出版的限制，实现了即时创作与反馈，增强了作者与读者之间的互动性。网络文学涵盖了小说、散文、诗歌、剧本等多种体裁，尤以网络小说为代表，其内容丰富多彩，涉及玄幻、武侠、都市、言情、科幻等多个领域。网络文学凭借其便捷的创作方式和广泛的受众基础，已成为现代文学创作与阅读不可或缺的一部分。

（二）两者在叙事、受众和表现手法上的共通性与差异性

尽管动漫游戏与网络文学在表现形式和创作机制上存在差异，但二者在数字文化产业链中相互渗透与影响。跨媒介改编现象频繁出现，网络文学作品常被移植为动漫游戏，而动漫游戏的故事背景亦可转化为网络文学作品，这种互为补充的关系极大地拓展了原作的文化价值和经济潜能。两者共同塑造了当代数字文化生态，对文化产业的发展趋势和消费者的行为模式产生了深刻影响。动漫游戏和网络文学的受众群体有一定的重叠，主要体现在年轻一代中。这些受众可能会同时关注某一IP的不同表现形式，如先阅读网络小说，再玩相关的游戏，或者反之。这种交叉影响有助于扩大IP的影响力和受众基础。动漫游戏和网络文学在文化价值上也是共生的。它们共同构建了一个多元化的虚拟世界，为人们提供了逃离现实、探索未知的空间。这种文化价值的共生不仅满足了人们的娱乐需求，也在一定程度上影响了现实世界的文化走向。

三、动漫游戏与网络文学互动发展

（一）内容创作的融合促进

数字媒体技术使得动漫游戏与网络文学的内容创作不再孤立，两者相互借鉴，共同创新。动漫游戏领域频繁涌现出富含创意的题材与全新世界观设定，这些新颖元素为网络文学提供了丰富的创作灵感。网络文学作品往往成为动漫和游戏改编的热门IP来源，而成功的动漫游戏作品也会反哺网络文学，激发作者创作基于这些世界观和角色的新故事。这种跨媒体叙事策略拓宽了网络文学的创作空间，促使其内容更加多元化和立体化。《刀剑神域》系列小说推动虚拟现实题材的流行。《刀剑神域》原本是一款日本的轻小说，后来被改编成动漫和游戏。该系列讲述了一群玩家被困在一款虚拟现实MMORPG游戏中的冒险故事。《刀剑神域》的成功在全球范围内引起了对虚拟现实（VR）和增强现实（AR）

题材的兴趣，不少网络作家开始创作类似的科幻小说，探讨虚拟世界与现实世界的关系，以及技术进步的重要性。

游戏行业高度繁荣带来电竞题材网络小说的兴起。国内DOTA（魔兽争霸）、LOL（英雄联盟）、PUGB（绝地求生）等游戏的繁荣发展为网络文学中增添电竞小说一个大类，晋江、番茄、七猫等热门小说阅读平台均设立“电竞”标签分类。漫漫何其多所著小说《AWM绝地求生》截止2024年7月在晋江文学城平台获得235亿的积分以及265万的章节平均点击率，预估收入逾百万。《全职高手》是一部由蝴蝶蓝所著的网络小说，该剧以主角叶修为中心牵引出一个“群像式”的职业电竞战队圈层。由其改编的动漫游戏的爆火反过来又激发了网络文学界对电竞题材的关注。随后的几年里，涌现出了大量以电竞为背景的小说，这些小说往往借鉴了《全职高手》中对游戏细节的刻画和对竞技精神的描绘，至此又形成了网络文学——动漫——网络文学的产业闭环。

（二）叙事视角的创新体验

同时，动漫游戏也助推了网络文学叙事视角的创新，一些网络文学作品会采用类似于游戏地“互动”的叙事方式，让读者通过选择不同选项来展开不同的剧情，增加了作品的趣味性和互动性。例如橙光游戏的文字互动冒险游戏，还有论坛体小说、rpg小说等。动漫游戏惯常运用非线性或分支叙事技巧，玩家的决策直接牵引故事进程与结局。此类叙事策略对网络文学的叙事模式产生了积极影响，促使网络小说探索更为复杂的叙事结构，如多线程并行、读者互动式选择等，以此增强读者的沉浸感与参与度。受动漫游戏交互特性的启发，网络文学不仅“作品”由固态走向动态，作者与读者的界限也日趋消亡，形成了读写群体的主体间性。爱潜水的乌贼所著《诡秘之主》就使用“游戏叙事”创作出了有限视角的第三人称写作的现象级作品。《诡秘之主》讲的是主角克莱恩在一个诡异凶险的蒸汽工业世界冒险探索、对抗邪恶势力的奇幻故事。强调以有限视角的展示而让读者陷入“部分全知”的环境，这对于有着悬疑情节的小说是非常大的改变。不同于传统文学的叙事方式，不是简单的“第一人称”或是“上帝全知视角”，让作者能够更自由地进行小说创作，让网络文学能有更跌宕起伏的故事情节，更具有“反转”的情节设置，更丰富多彩的高潮。

数字媒体技术，特别是增强现实（AR）、虚拟现实

(VR)以及互动小说游戏等,让读者不再是被动接受者,而是可以主动参与到故事中,在一些连载小说的创作过程中,作者也会根据评论区的读者意见来修改文章细节甚至大纲直接影响剧情走向。这种互动叙事方式为网络文学带来了全新的阅读体验,提升了用户的参与度和沉浸感,同时也促使网络文学作者在创作时考虑更多的互动元素和分支情节设计。例如橙光游戏互动小说就是从传统的线性叙事文本,到当下同时包含了线性、非线性和共时叙事的新媒介复合符号文本,叙事活动的重心很大程度上从“故事”与“讲述”转移到了“环境”与“互动”,即叙事生态的培育之上。有人认为“电子游戏是动态的叙事方式的巅峰”,且不论橙光互动阅读的电子游戏特质程度,也不论电子游戏是否就是动态叙事的巅峰,至少橙光互动阅读的兴起说明叙事的文艺现象本身又增加了一种可能。

四、动漫游戏与网络文学互动的未来趋势和困境

(一) 预测数字媒体环境下动漫游戏与网络文学互动的发展趋势

随着技术的发展,动漫游戏与网络文学的互动体验也在不断提升。例如,虚拟现实(VR)和增强现实(AR)技术的应用,使得读者能够更加沉浸式地体验网络文学作品,部分网络文学平台正试验性地融入交互元素,例如“自选冒险”模式,允许读者在阅读进程中作出决策,从而塑造个性化故事走向,这种体验的提升也反过来激发了网络文学的创作热情和创新动力。

由网络文学改编而成的游戏如《诛仙3》(完美世界出品)《仙剑奇侠传4》(腾讯游戏出品)《斗破苍穹:斗帝之路》(腾讯游戏出品),以及由网络文学改编而成的动漫如《斗罗大陆》《斗破苍穹》《诛仙》,均受到年轻群体的热爱。正是因为这份热爱,助推网络文学作品更广泛的社会传播。网络文学作品为动漫游戏提供符号化人物形象。写本中常常以主人公成长经历为主线,这符合读者的阅读模式,但是对应用到动漫游戏的话,这种模式就显得拖沓,所以需要游戏推陈出新,比如“《星辰变》创造性地采用‘升级换地图’的创作模式,随着主人公武功上每一次大的升级,就会改换一个场景,或从人类世界转化到其他星球”,这为操作者提供了极好的体验。动漫也是如此,每一个IP都需要有创新,也就是说IP需

要符号化。改编成动漫的IP在改编之前它就有较大的影响力,所以才更有改编成动漫的优势。例如,一提到《哆啦A梦》就能想到叮当猫,一提到《宝可梦》就能想到皮卡丘。

动漫游戏无疑给网络文学提供了良好的写作思路和创作模式,但是其对网络文学的影响也呈现出消极的一面。“网络文学与游戏之间的互动发展将呈现为相互影响相互渗透的复生关系。”IP的利益最大化无疑是各方利益既得者的最高目标,网络文学在创作过程中也在情节设计、角色关系方面出现了游戏化倾向。这种倾向为读者提供一种独特的游戏化体验,同时又能给他们提供爽感机制。但是也要警惕网络文学走向只服务于爽感机制,失去内核的极端境地。正如前面所说的,IP利益最大化是各方的共同目标,因此网络文学呈现游戏化的倾向,这种倾向甚至有点脱离文学本身,变成一种追逐资本的写照。“网络类型小说和网络游戏在风格上千篇一律,低水平重复现象突出,沉迷于低俗的打怪升级过程中,过度渲染暴力竞技、情色诱惑等商业元素,小说沦为对网络游戏的模仿,也必然导致废话连篇的‘灌水文’和空洞无物的‘小白文’的流行。”这种空洞无物的小白文,只能让那些书迷离作品越来越远,适当的商业追求是可以理解的,但是如果超出一定的限制,那么读者也不会感受到那些原本让他们珍惜的真诚、炽烈与热血,那些原本让他们斗志昂扬的书籍,最终让他们寒心。所以,为了避免出现书迷远离作品的情况,网络文学应该更深度、更深层次地探索动漫游戏与网络文学相融合的正确模式,而非一味地成为动漫游戏的脚本或是简单的文字化套路化动漫游戏。成为“泯然众人矣”的万千书本之一,在网络文学领域产出所谓的“网络垃圾”。

参考文献

- [1]许苗苗.网络文学:互动性、想象力与新媒介中国经验[J].中国社会科学,2023(02):120-139+207.
- [2]王若存.作为超文本艺术的互动阅读游戏:聚焦“橙光”[J].美育学刊,2024,15(02):97-105.DOI:10.20073/j.cnki.2095-0012.2024.02.013.
- [3]陈海燕.动漫游戏语境中的网络文学新变与发展困境[J].网络文学评论,2018,(05):5-14.