

在我们眼前这个奔流不息的年代,影响最为广泛、最容易令人沉迷的大众文艺品类,应是网络小说和短视频。短视频往往只有几分钟长度,一个晚上可以刷上几十个,而网络小说通常是在网络连载的鸿篇巨制,读者会追读一年甚至数年。这么短的视频、这么长的网文,似乎有着很大的差异,但都很容易让人沉浸其中、欲罢不能。这其中的原因值得玩味。

刺激神经网络带来审美快感

人们经常用“爽剧”“爽文”来代称网络剧、网络小说,这一“爽”字就是人们沉迷其中的关键原因。观众和读者之所以感到“爽”,是因为一些神经受到了刺激,一些潜在的心理欲望得到了满足。人类的大脑具有极强的可塑性。大脑有上百亿个神经元,每个神经元又能够与其他成千上万个分布在大脑各个功能区的伙伴们建立连接而形成神经网络。我们的一切想象和实际行动、与他人的情感交流,都会促进不同神经元的连接。一部网络小说中的好故事,一段短视频中的奇闻轶事,都会刺激到神经元连接成不同的神经网络。因为每个人的经历和所受的刺激不同,其大脑各个细小功能区的机能就可能有所差异。

有研究表明,只有建立了足够多的神经网络,人才能变得更加聪明。个人的日常生活很狭窄,能够刺激到的神经元簇群(邻近且功能相似神经元)也相对有限。我们的天性就是,不停地寻求新奇的经验,以把更多神经网络组织起来。当大脑中又多了一些新的神经网络,神经系统就会喷发愉悦物质,制造满足感和快感。人类发展出许多这样的“刺激源”,比如文学艺术,它们总是能够以独特的想象世界和丰富的情感效应,建构和刺激新的神经网络。因此,当我们在追读网络小说、追剧、刷短视频的时候,就会感到快乐、上瘾,有一种获得感。为了延续这种满足感,阅读和追剧的行为就得不断地持续下去。

短视频的三大吸引力

短视频的题材和内容繁多,有旅游、文化、教育、体育、养生等各个方面的内容,有搞笑段子,有精彩的才艺表演……而能够热播的,通常是新奇有趣、富有视听兴奋点的视频节目。通过观看短视频,我们能够体验多方面的获得感。

短视频满足了我们的猎奇心理。当我们拿着手机在互联网上闲逛,我们的猎奇机制就会启动,会搜寻自己感到惊奇的视频。或者,在漫无目的、意识飘飘荡荡的时候,被一些奇特的视听节目抓住了注意力。“猎奇”是我们的生命体在漫长的演化过程中形成的一种信息收集、处理机制,也是一种兴奋机制。在我们的生存环境里,新奇的、运动的、有冲突性的目标或情境出现,通常意味着出现了机遇或危险,是需要优先处理的信息,需要我们身体立即兴奋并行动起来。在人工智能时代,人们将面临更多的影像信息的冲击,需要我们具备更加敏捷的反应能力。短视频中,存在许多迎合观众猎奇心理的作品,它们在情境、角色等方面具有新奇性,具有各种身体动作和角色之间的冲突性,较容易唤醒我们的各种大脑机能。

短视频,特别是那些动作性、冲突性强的短视频,会刺激我们的视觉、听觉系统。我们“见过”的人和事其实不少,但熟悉的地方没有风景,因为我们经常会产生一种自动化的反应。我们的大脑知道,视觉系统、听觉系统还有许多闲置的神经元簇群,渴望新奇的视听景象来加以唤醒。而短视频会把具有丰富视觉、听觉信息的生活场景以及各种不同的自然景观呈现给我们,让我们一饱眼福,进而激活和建构许多神经网络。

我们渴求体验短视频中的各类情境、角色和行为模式。人类的文学艺术作品中,可以总结出几十种基本的情境、角色和行为模式。它们在当代生活情境下,在发达的视觉艺术表达中,又繁衍出各种“新枝”。短视频常常把当代生活中种种难以言传的行为模式,迅速地“演出”给我们看。如此,我们才会在日常生活中把短视频刷个没完——我们的神经系统知道,它们能帮助我们体会另一种人生。

网文的超长篇幅和神奇叙事

那么,鸿篇巨制的网络小说又有哪些吸引力呢?实际上,短视频能够给予我们的,网络小说也能,并且网络小说能够更加系统地刺激我们的大脑。

文学作品是通过文字符号来“转译”艺术世界的。网络小说有许多动作性、冲突性的情节,读者通过阅读和想象,会在大脑中形成具体的情境、角色和行为模式想象,既激活视觉、听觉、触觉等大脑皮层处理区域,也会比视频作品更强烈地激活语言、情感、推理等处理区域。

网络小说有着宏阔的世界架构、纷纭的故事情节、复杂的人物谱系和丰富的行为模式,会让作者与读者在大脑中建立许多交互作用的神经网络,并在长时间的创作和追读过程中,与无数实际生活经验或其他艺术体验关联起来,由此形成纵横交错的全局性神经网络。超长的篇幅,带来持续的刺激。网络小说的鸿篇巨制与这种心理机制有关。

中国网络小说中,能够受到世界各地读者热烈欢迎的往往是玄幻、仙侠、奇幻、科幻等类神奇叙事作品。数千年来,人类的大众文艺,从古代神话到今天的好莱坞电影、美剧、日剧、韩剧和中国的网络小说,都以超现实神奇叙事为主流形态。这是因为:大众文艺的神奇叙事对人类来说“有用”,想象自己“在地面行走”(现实生活故事)与“在空中飞行”(超能力想象),会有不同程度的满足感。在实际生活中,我们总是行走于地面,我们的思维神经局限于大脑皮层特定区域,而网络小说中的那些超现实故事世界、超能力角色体系和超能力行为模式,却能够刺激以往不能触及的大脑区域,刺激众多平时“无所事事”的神经元簇群,让它们也忙碌起来,所以我们才会感到兴奋。

总之,网络小说、短视频有着独特的吸引力。它们的情境、角色、行为模式足够有魅力,会在人们的大脑中刺激不同的神经网络,吸引不同文化背景下的人们争相模仿其角色行为。不同文化产品之间竞争,就看谁提供的“模本”更多更好而已。(作者系鲁迅文学院研究员)

在快节奏的时代,文学通常追求简洁、简短。当下网络世界中一两百字的微文学、一两分钟的短视频基本符合了这种趋向。但我们也看到,很多的网络小说动辄几百万字,而处于忙碌生活中的读者却持续追更,并不嫌长。我们不禁要问:“在快节奏的时代,网络小说为何这么长?”

本期邀请王祥、贺予飞、刘西竹围绕这一问题进行探析。

——编者

超长篇网络小说成为阅读市场“香饽饽”

□贺予飞

辟蹊径的设定为超长篇网络小说打造了“吸睛”效应。

升级体系能让超长篇网络小说获得庞大的体量与阅读的代入感。不论是幻想题材还是现实题材的超长篇之作,都将升级体系奉为圭臬。以《武动乾坤》为例,在纵向升级上,小说设置了一个包括淬体九重、地元境、天元境等九重境界的修炼体系,辅之以五印符师、灵符师、天符师等七层等级的炼符体系;在横向升级上,作者将主角的经历以地图形式扩展,整个故事版图分为东玄域、西玄域、南玄域、北玄域、妖域、异魔域、乱魔海等。主角林动原本是青阳镇一个没落家族的子弟,他通过一步步的修炼和实力提升,足迹从东玄域到异魔域、妖域、西玄域等地,最终成为了武祖和位面之主。正是这种多重升级体系的叠加才足以支撑小说近400万字的篇幅。在《大王饶命》《学霸的黑科技系统》《神医凌然》《亏成首富从游戏开始》等“爆款”网文中,我们看到网络作家还创造了依靠“怒人”而升级的负面情绪值体系、采用“科技树”解锁未来的学习技能升级体系以及通过亏钱而成为富翁的财富转换系统。这些让人“开脑洞”的升级体系是网络作家稳固读者群的重要法宝,故事主角因升级而带来的成就感能迅速吸引读者代入,为超长篇网络小说提供了源源不断的叙事动力。

爽虐结合激发读者的共鸣

其次,超长篇网络小说以引人入胜的故事路线与叙事模式激发共鸣感。复旦大学的青年学者战玉冰曾用大数据文本分析软件对2018年的749部网络小说进行考察,得出以W型、M型、N型、倒N型情节曲线为主的作品占总量的77%,其中W型的作品最多,可见“一波三折”式的情节在网文创作中较为普遍。尤其是对于动辄几百万字的超长篇网络小说,直线型剧情难以引起读者的阅读兴趣,“三章小高潮,十章大高潮”的故事路线成为了网文圈不言自明的通行法则。如果说故事线路作用于阅读的趣味性与持久度,那么叙事模式则作为作品的情感张力。超长篇网络小说将爽点、虐点与叙事节奏融合,形成了爽感叙事与虐感叙事模式。爽点意在令读者产生轻松、痛快、舒适的感觉,虐点用于激发读者的痛苦、纠结、怅惘甚至恐惧等情绪。爽点和虐点并不是无规律地排

列,它们遵循故事路线,在“压制-爆发”节奏下形成了情感的高峰与低谷,当下网络流行的穿越文、重生文、打脸文、赘婿文、多宝文等皆循此道。

譬如,“三生三世”的爱恋模式属于N型故事曲线,这类故事颇受女性网民读者的青睐。我们不妨以《香蜜沉沉烬如霜》为例,小说的第一世女主角锦觅是不通情爱的果子精,男主角火神旭凤对其动心,二人的日常逗趣温暖而甜蜜。第二世锦觅历劫,变为沉稳的圣医族圣女,旭凤下凡成为烟王。两人相爱却依然不能相守。历劫归来,锦觅晋升为上神,因上一辈定下的亲事嫁给夜神润玉。而伤心欲绝的旭凤在抢婚时因种种误会锦觅离开了,他保留最后一丝魂魄堕入魔道,自此开启了第三世相爱相杀模式。最后,男女主以归隐人间的方式修得感情圆满。诸如此类的故事线路与叙事模式还有《三生三世十里桃花》《三生三世枕上书》《重紫》《天妃白若:花开可缓缓归矣》等不胜枚举,作品里的男女主角都有三世情缘,这种爽虐结合的叙事模式能够充分调动读者的情绪。当一部作品的爽点排布较多时则成为了“爽文”,反之则是“虐文”。“爽文”与“虐文”的盛行,实际上反映出现实生活中人们所承受的来自社会、工作、生活等方面的压力。在“佛系”“丧”“躺平”等外衣下隐藏的是大众读者不甘平庸的内心,他们需要有一个造梦的机器来宣泄和弥补现实生活状态的不满,需要一些类似于“求虐”的高压方式才能将体内的负能量排出。这种情感共鸣能让读者获得心理疏导与心灵疗愈的功效。

热评和改编增强读者的互动

再者,超长篇网络小说以群聚功能和跨媒介叙事强化互动感。从文学内容平台来看,超长篇网络小说的群聚功能促进了读者之间的交流频次。以往,文学网站的论坛、贴吧、书评区与社群等是读者们的聚集地。不过在起点中文网等大型网文平台陆续开通“本章说”功能后,超长篇网络小说的互动热度得到了飞跃式提高。比如,爱潜水的乌贼的《诡秘之主》,仅起点中文网的读者就有1亿多人,总评论量超400万条。它的首章仅标题“猩红”二字便引发了4700余条评论,该章共有78处评论点,每处皆形成了一个评

网文长短术

□刘西竹

数越来越多、内容越来越丰富的同时,网络小说的故事节奏、人物形象、背景设定却日趋碎片化、脸谱化、模糊化。从《斗罗大陆》的超级魂力、《诡秘之主》的进阶途径,到无限流的“主神空间”、系统流的“开局签到”……哪怕站在一般读者的角度,我们也能无比清晰地感受到,正是以游戏性取代文学性,将阅读体验变成游戏体验的创作理念,支撑着网文变得既“短”又“长”,既能即时提供情绪的反馈,又能长期培养“追更”的黏性。若非如此,内容充实、故事干练、篇幅有限的《地煞七十二变》,岂会显得这格格不入?

游戏性为何得到这么多关注

“物竞天择,适者生存”,然,“天不变,道亦不变”。一位作家说,以前人们在纸上看报,现在人们在网上“看报”;纸上的版面是有限的,而网上的“版面”是无尽的。同样,网文的“游戏化”,本质上也是网络本身的传播方式,以及随之而来的整套基于网络的生活方式带来的变化。知乎上有人问:“为什么网络小说越来越不像‘故事’了?”有人答:“因为大家只想‘爽’那么几分钟。”然而有意思的是,将年月日時拆分成分分秒秒,再将分分秒秒累积成年月日時,这种减单位增总量,化须弥为芥子的消费理念,不论其对象是游戏还是网络小说,是短视频还是公众号文章,都只能依托于智能手机,也因此并不存在于此前的世界。曾几何时,我们还有双休日,对着大屏幕,成天刷《传奇》;时至今日,我们只有996,捧着小屏幕,偷空打《原神》。同理,当可支配时间只有几分钟,而看书渠道只有手机时,恐怕大多数人都会选择那些过几分钟就有一个爽点的网文而非传统的大部头作品。

传播学者波兹曼说,媒介形态决定内容形态,内容形态决定思维方式。那么,这种变化究竟是“好的”还是“坏的”?在电影领域,“作者性”指的是作者的“视野”与“声音”,即作者通过作品呈现的事实、表达的观点。电影史上最伟大的作品无一不具有强烈的“作者性”。然而不得不承认,“游戏性”过剩、“作者性”稀薄的例子,在如今的国内网文业界比比皆是。哪怕想象诡谲奇幻如《道诡异仙》,在丹阳子升天后,也无法持续原有的扑朔迷离,唯有陷入“高开低走”的困局。归根结底,这是由于电子游戏的“玩法”虽能支撑故事与世界的宏观结构,却无法真正补充情节与人物的内在逻辑。因此,疏于理解、刻画、表达更为复杂、细腻、幽微的情感,已经成为国内男频网文最大的掣肘之一。就像很多漫威电影被学院派讥讽为“主题公园”一样,在不愿花精力研究其背后缘由的普通读者口中,这种空有曲折情节却丧失深层意蕴的阅读观感,总是被概括为一个字——“水”。

只不过,倘若抛开个人情绪,仅凭理性分析,“游戏性”为网文带来的变化,恐怕本身为局外人的我所能了解与猜测的还要复杂千百遍。榴弹怕水在《绍宋》漫画化时表示,即便网文的高强度实时更新对作者的压力,对文学性的损害都不可估量,他也依旧希望,未来的网文产业能够继续朝工业化、商业化的方向发展,唯有如此,才能让越来越多来自各行各业的有志之士都参与到这个几乎“零门槛”的领域中来。换个角度思考,对于那些在传统文化观念下缺乏写作天赋、文学素养的普通人、门外汉来说,这种“游戏化”的写作方式,又何尝不是书写心中的故事、释放隐秘的想法的最佳方式、不二法门呢?



随着数字时代的到来,碎片化阅读现象越来越普遍。在线阅读、有声阅读、短视频阅读等多样化的阅读方式逐渐催生出新生的文艺业态,网络文学便是其中颇具人气与影响力的文艺样式。据中国互联网络信息中心数据显示,目前我国网络文学用户规模达5.02亿,占整体网民的48.6%。值得注意的是,在如此庞大的阅读群体中,许多读者却并没有选择诗歌、散文、短篇小说与微小说等篇幅短小的网文体裁,超长篇网络小说反而成为了阅读市场的“香饽饽”。以大型文学网站17K小说网为例,其人气榜排名前100的小说字数均达100万字以上,排名前10的小说字数均达500万字以上,有9部、1000万字以上有5部。在短平快的网络生态中,为何超长篇网络小说会掀起一股声势浩大的阅读潮流?这主要源于它生成了代入、共鸣、互动为一体的沉浸审美机制。

故事设定与读者的代入感

首先,超长篇网络小说通过故事世界营造代入感。美国叙事学家玛丽·劳尔-瑞安认为,“故事世界就是随着故事里讲述的事件不断向前推进的一个想象的整体”,是一种“增生的美学”。在西方,“哈利·波特”的魔法世界、“魔兽”的游戏世界、“钢铁侠”“复仇者”的漫威宇宙等均是以前故事接续、互文叙事、打造核心角色等方式建构故事世界。而我国的超长篇网络小说则通过个性化的世界设定和升级体系来营造富有代入感的故事世界。从世界设定来看,不少超长篇网络小说的创意花样新奇,令读者津津乐道。譬如,《三体》设立的“黑暗森林法则”为科幻世界赋予了真实感,其运行逻辑具有科学理性与真实隐喻性。《全球高武》在末世即将来临的都市中建构了一个以武者为尊的“高武世界”,堪称“灵气复苏流”小说之典范。《我在精神病院学斩神》开创的“神话生物”体系以及大脑中关押魂灵“精神病院”等设定极具想象力。这些独

“为什么现在的视频越来越短,网文却越来越长?”有人这样问我。其中的原因似乎有些复杂。

网文创作的文学性与游戏性

2022年春节,我看完了《地煞七十二变》。这是一部有些特殊的网文。在我看来,它更像一面镜子,反映的现象、呈现的意义,都远远大于其文本本身。比起一般刻板印象中的当下“网络小说”,《地煞七十二变》更像是一部从以前“穿越”到现在的传统武侠小说、神魔小说。除了全书的中心线索、用来“指定任务boss”,从而划分篇章的“黄皮书”带有些许网文特有的“游戏性”色彩外,不论“升级”“种田”,还是“系统”“抽奖”,都统统与其无缘。但也正因如此,一些主流男性向网文所轻视乃至忽视的因素——人物的性格与抉择、现实的复杂与荒谬、立场的矛盾与冲突——被重新摆到了叙事的中心位置。这样略显“非主流”的叙事手法,搭配作者扎实的文字功底、生动的描写方式,足以让手机屏幕上的文字产生丰富的质感。然而,将《地煞七十二变》置于当下的网文环境下,却又惊讶地发现,它的人气却比那些典型“爽文”低得多。对我而言,这着实令人千头万绪、百感交集。那么,将网络小说“拉长”的原因到底是什么?某种程度上,《地煞七十二变》所映照的“过去”与其所生存语境,给了我回答这一问题的契机。如前文所述,“像实体书”是粉丝圈对《地煞七十二变》最常见的称赞话语之一。换言之,他们仿佛都默认了所谓的“网文”与“实体书”是两个截然不同的物种,就像是猴子变的,但没有猴子能马上变成人。《三体》中说,上了岸的鱼便不再是鱼,出了地球的人也不再是人。假如将传统类型文学到网络文学的嬗变视为一种类生物学的“演化”,那么高度“游戏化”的话语体系、情节逻辑、叙事手法,无疑是后者适应新环境、成为新物种的最突出特征。在篇幅越来越长、字



网文阅读的短期反馈和长期黏性

回到最初的问题:“为什么现在的视频越来越短,网文却越来越长?”我会这样回答,因为有了智能手机,人们一次上网的时间越来越短,累计在线的时间却越来越长。于是,一切基于网络的产品都朝着“短期反馈快,长期黏性强”的方向发展。我们看到,手游的一次任务很短,但一个副本很长;购物的一份买卖很短,但一套服务很长。而网文也一样,一处情节很短,但一部小说很长。可反过来,所有长期的大流程又都由一个个即时的单位组成,不完成每一个小目标,就得不到最后的大结果。说到底,这种“长”与“短”、“小”与“大”的结合,才是这个时代的一切最本质的特征,就像蚂蚁组成蚁群,细胞组成身体。即便如此,那些看上去略显“传统”的作品,在很多读者眼中,依旧散发着别样的光芒,譬如《地煞七十二变》之于我这样的读者。当我试图借助这面“镜子”照见时代的阅读兴趣时,我的目光注定是向后的。但我也要意识到,并非所有的网络小说都那么长,也存在很多相对短的、与传统文学有着复杂纠葛的作品。因此,面对“为什么现在的视频越来越短,网文却越来越长”的问题,每个人或许都会有不一样的回答。(作者系杭州师范大学国际网络文艺研究中心助理研究员)