

奋进新征程 建功新时代，党的二十大特刊

网络交互时代的文学景观

□俞向午

包括文学在内的各种艺术形式，都需要存在于特定的交互世界，才能实现其价值和意义。在文学场域，各种交互关系无处不在，交互可以生成新的文学性，并形成文学传统。互联网技术的飞速发展，改变了每一个人的日常生活，也改变了我们获取知识、信息的途径和速度，思想观念层面的变化更是显而易见。网络在日常生活的中心地位逐渐确立，对文学语境的影响更是全方位的，文学随之进入前所未有的交互时代。相较于书籍、期刊、报纸等传统媒介，依靠互联网技术发展起来的网站、QQ（空间）、微博、微信（公众号）、抖音等平台，逐渐成为更加活跃的新媒介。数字化互联技术为今天的网络文学提供了传统写作难以企及的交互可能，媒介越来越成为一种生产要素，新媒介的崛起，将受众的交互性淋漓尽致地释放出来了。

新世纪之初，当普通人刚刚接触互联网的时候，网络文学作为新生事物接踵而至。面对传统的严肃文学，以“异类”和闯入者身份出现的网络文学，投向它的，更多的是怀疑、警惕，甚至是不屑一顾的眼光。网络文学是一个庞杂、包容的生态系统，因为互联网便捷的交互功能，前网络时代的通俗文学，包括类型文学，以及一些便于流行的亚文学，都逐渐转移到了网络媒介。20年已过，这个“异类”已经登堂入室，在大众文学领域取得了丰硕的成果。在此过程中，网络文学已经取得了毋庸置疑的合法性，中国作协成立了与小说、诗歌、散文等文体并列的网络文学委员会之后，又成立了科幻文学委员会。一些大学也陆续成立网络文学研究机构，吸引了越来越多的优秀作家、研究者加入其中。

近些年来，在网络文学的各种文类中，科幻文学受到了文坛更多的关注，不仅因为它是充满生命力与时代感的类型，还因为在严肃文学与网络文学的交互中，科幻文学脱颖而出。有学者认为，科幻天然具有“越界”的生命力，涉及“人类学和宇宙学思想领域”，它最重要的价值在于描绘“可能出现的替代事物”。这样的描绘具备“离间化”与“认知陌生化”的作用，而这构成了科幻文类的本质规定性。当郝景芳、陈楸帆等“80后”科幻小说家从《科幻世界》转场到《收获》《中国作家》《青年文学》《上海文学》《天涯》《芙蓉》等传统的严肃文学期刊，当蒋一谈、王威廉、陈崇正等纯文学作家也开始创作科幻小说的时候，意味着严肃文学与科幻文学的边界已经被打破，两者的交互生成了一个交叉地带，这个交叉地带逐渐有了文坛的关注和认可。

科幻文学成为网络交互时代令人瞩目的景观，也有相应的背景。当下的现实生活已经碎片化、文本化，日常生活的方方面面都有可能被个体的人上传到网络，突发的、传奇的事件随时都有可能被消解成不同视角、不同角度的文本碎片，同质化的文学文本比比皆是，现实题材的文学创作遭遇了前所未有的难度，而面向历史资源的发掘和解构也已走到瓶颈。陌生化的表达，是文学创作的重要功能。科学技术的加速发展以及各种新媒体传播效能的提高，让作者和读者的科学素养同步提升，科幻走向繁荣成为必然。

当然，依然有很多学者在强调文学的主体性，认为网络的交互性堪称是一把双刃剑——既提供了文学生产与消费的便利条件与新的可能，也埋下了稍有不慎便会跌落的艺术陷阱。他们的本意是为了维护严肃文学的“纯粹性”，但我们一定不要低估文坛吐故纳新的能力和自身的纠偏能力。忠于自己文学理想的创作者从来都知道如何取舍。100年前，鸳鸯蝴蝶派盛极一时，现代文学却一直保持了自身的独立性，直至今天。

论及科幻文学，有学者还指出，在探测最细微的人性 with 最宏大的宇宙时，科幻凭借从无到有的“设定”来开展“社会实验”，进而成为陌生化固定认知的思想工具，这是其他当代文学类型，包括主流严肃文学、纯文学难以做到的。它借由“未来”而非“历史”去面对当下。这个观点准确描述了科幻文学在当下的价值。

在文学内部，从来不乏创新的动力，即便严肃文学一再被边缘化，也一定会创作主体立足于当下，超越对已有文学世界的路径依赖，发现文学新的可能性。

近些年来，散文文体显出“疲态”，“非虚构”兴起，散文界面对可能被进一步边缘化的危机，也出现了突围的呼声和探索。当李修文从历史和社会生活中寻找写作资源，并借鉴小说的叙事修辞，使其散文变成叙事散文之时，褒扬之余，各种疑惑的声音也出现了。李修文在他的散文创作过程中，引入了文章学概念。中国文学的文章学传统，面对类似问题显得相对包容，比如《桃花源记》，历史上就未曾有人质疑陶渊明的叙事真实性。而依照现代文学理论对于文体的理解，小说的叙事是以虚构为基础，散文的叙事则是以非虚构为基础，李修文的散文“真正突破了”虚构与非虚构的界限。“问题”就出在这里，散文与小说文体的这种交互是否恰当？在一片争议声中，通过各种新媒介的推波助澜，特别是一些微信公众号的推送，作品广受读者好评，积累的粉丝越来越多，让散文这一文体在读者市场还出现了一定程度的热度。互联网交互技术重塑了年青一代对于现实和虚构的认识，虚构与非虚构的界限变得模糊难辨。李修文的作品，有的读者当散文来读，有的读者当小说阅读，对于作品的理解出现了不同向度，这与时代的发展息息相关。年青一代对这种变化保持了开放的态度，这意味着，在文学内部，曾经认定的边界必然会松动。

与小说一样，散文这一文体对于边界的设定本来就保持了足够的弹性。王尧认为，文体的嬗变，特别是突破原有的框架而产生新的融合，这是文体本身的跨界。所有“跨”的背后，涉及文体融合与分离的循环以及文学性的重建。文体是被定义的，被定义的文体在发展过程中不断突破定义，于是文体又被重新定义。王尧提到的“跨界”，本质上就是文体间的交互。

小说文体的跨界也有迹可循，不仅仅是纯文学作家对科幻的跨界，与其他新兴文类的融合也出现苗头。非虚构文学具有明显的时代特征，这些年迅速被读者所接受。小说与非虚构的交互，将会呈现一种什么样的景观？钟求是的短篇小说《比时间更久》为读者提供了新鲜的文本。作品分为三部分：虚构部分、非虚构部分、结尾。当然，结尾的叙述也是虚构的。作者在文本中直接交代了小说这样结构的缘由，因为小说的情节与张艺谋的电影《一秒钟》中的情节“撞车”了，作为一位严谨的作家，他不能允许自己继续虚构。但“撞车”的情节，在现实生活中确实有原型，何不用非虚构的形式呈现出来？这是一个非常大胆的尝试。当然，小说是一种更加包容的文体，足以容纳这样的尝试。《比时间更久》同样打破了“虚构”与“非虚构”的界限，呈现出的一种不一样的文本景观，虽然作家无意在小说与非虚构之外创造一种新的文体，我们也仍然会将作品定义为小说，但作家在小说文体内部实现“跨界”，小说的文学性也因此有了新的可能性。

软科幻的跨界，散文文体的争鸣，抑或小说文体内部的“跨文体”现象，这些都是网络交互时代背景下文坛出现的新景观，通过这些新景观，我们可以感知当代文学的新变。

在文学内部，不论是文体，还是文本的形式、内容和语言，从来都是不断发展变化的。技术的发展和观念的进步造就了新的物质文化。印刷术是宋代活本兴起的重要推动因素之一。明清时期，社会生产力进一步提高，纸张的生产规模逐步扩大，加上活字印刷术的普及，长篇小说的广泛传播成为可能。清末民初，现代印刷技术让报刊、书籍和通俗小说的流行变得容易，而“五四”新文化运动更是催生了现代文学。上世纪80年代初期，改革开放带来的“知识爆炸”是先锋文学兴起的时代背景，这些都深刻地印证了王康的观点：“一代有一代之文学”。

我们所处的新时代，以网络技术和数字技术为核心的现代化，为让后世惊叹的文学嬗变提供了无与伦比的物质基础。时代快速发展，让我们都遭遇了海量的未知。当下文学何去何从，并没有现成的路径，也暂时无法形成共识，但把时间拉长，以文学史的眼光打量文学现场不断出现的新的文学景观，也许会看得更加清晰。

融媒体语境下网络文学的新形态

——从“文字交互游戏”和“互动阅读体验”谈起

随着互联网技术的进步，网络文学逐渐成为中国当代文学，尤其是新世纪以来的中国当代文学中一个重要的门类。究其实质，网络文学是以娱乐、消费为目标的大众文化，其传播路径和受众群体与传统文学存在着较大不同。正如学者黎杨全所说，传统意义的“经典”往往和“恒常性”“伟大性”相关联，很大程度上是文学“制度化”的结果。

事实上，网络文学之所以为网络文学，意味着“网络”之于“网络文学”的意义并非只是承载物，而是对网络文学之“形”“神”起着形塑作用的组成部分之一。网络文学的发生、发展是和以计算机、互联网为代表的信息技术相伴始终的。随着媒介技术的突飞猛进，多功能、一体化的“融媒体”趋势也开始逐渐影响网络文学，具体表现为音乐、戏剧、游戏（主要是电子游戏等艺术或“二次元”等文化圈层开始和网络文学不同程度、不同形式的融合，使网络文学呈现出跨媒介的样态。严格来说，新世纪的网络文学已经无法局限于“文学文本”，而是也兼容了广播剧、动漫、文字交互游戏等融媒体语境下的跨媒介娱乐形式。同时，媒介形态的差异也使得新世纪的网络文学呈现出种种不同于传统文学的崭新特征，如交叉性、立体性、互动性等。

其中，“文字交互游戏”（或称“文字冒险游戏”，即TAVG），采用文本（字幕）、图像（立绘）、音频（声优）、视频中的一种或多种元素，为传统的文学文本带来全新的阅读体验。之前，也曾有其他的类似尝试，例如“喜马拉雅”的“有声书”和“猫耳FM”的“广播剧”。但文字交互则存在不同。究其实质，文字交互的重要内核是游戏流程（如人物对话以及心理活动）中的互动选项。这种选项的功能有二：一是使树状的剧情跳转至某一分支，从而决定故事的情节叙事；二是增加或降低对某一角色的亲密值，作为衡量结局的标准之一。且二者并不矛盾，一般同时出现于文字交互游戏之中。

传统纸媒的“互动阅读”尝试和局限

其实，新兴的网络媒介被广泛使用之前，传统纸媒就对读者、作者之间的交互做出了部分探索。一种思路是将游戏行为纳入文学之中，以“作品”为桥梁促进“作者—读者”之间的互动。其中，“互动小说”提供了“线性”“非线性”并存的阅读体验，章内遵循“线性”传统，章末则进行选择并跳至相应的部分，也即“非线性”的分支路径，似此循环。通常情况下，互动小说延续了一般纸媒的阅读体验；但互动性方面，互动小说树状结构的叙事剧本则赋予了读者以更大的自由。J·V·艾布拉姆斯和道格·道斯特共同创作的《S》呈现了一次多重文本之间的解谜体验。《S》叙述了素不相识的珍妮、艾瑞克通过空白处的批注、札记等途径对假托V. M. Straka的小说《忒修斯之船》进行交流，试图解开其中谜题。作为“解谜的钥匙”，《S》提供了Straka的小说《忒修斯之船》、夹杂的附件、不同字体的批注对话——包括蓝/黑色字体的支线一、橙/绿色字体的支线二、紫/红色字体的支线三、黑/棕色字体的支线四。抽丝剥茧之后，V. M. Straka作为一个集团（而非一个人）浮出水面——就像“忒修斯悖论”所隐喻的。

然而，纸质媒介的容量固定、受页数、印张的直接限制，因此《S》及其他互动小说大抵遵循一条相对明确的主线而运行。而且不难理解，传统纸媒的框架之下，阅读实践大多是分离的、延迟的，也就意味着作者几乎无法和读者进行任何实时的互动，仅限于作者对读者的预想以及读者对作者的接受，缺乏反向的回应。这一“作者—作品—读者”的单向链条之中，双方关系注定了不平等，其互动不仅是一维的、也是受限的。也就是说，纸质媒介作为文学文本的传统载体，并未蕴含充足的交互空间。因此，即便互动小说采取了树状结构，并通过“非线性”的互动选项以挑战传统的“线性”叙事，却未能根本颠覆“作者—作品—读者”的传统结构。似此，互动小说的互动体验还是存在着重重限制，且其新作，例如2018年出版的《互动解谜游戏》纸质书《谜言·如意琳琅图籍》，也不再是单一的纸媒，而是通过移动端终端的APP以再现景观。那么，传统纸媒所借鉴、融合的信息技术优势何为？

融媒体语境下网络文学的全新趋势

受到传统纸媒的种种限制，又加之2010年前后一系列因素的助推，以文字交互游戏为内核的“互动阅读”热潮应运而生。起初，引领潮流的是“橙光游戏”。橙光游戏的前身是柳柳（柳晓宇）等创立于2005年的66RPG（www.66rpg.com），该论坛是国内影响很大的RM（RPG Maker）平台。所谓RM，即制作RPG（角色扮演游戏）的工具，因此早期的66RPG论坛较多倾向于制作兼具探索、战斗等复杂系统的传统RPG游戏。2012年，重组为“六趣”的66RPG适逢《甄嬛传》《步步惊心》等“大女主”影视剧的流行，依托其“橙光”平台的《清官计》《深宫曲》等一系列游戏大获成功、火热一时。这一热潮带动了不少大型游戏也进入这一领域，如腾讯的“1001”、网易的“易次元”等，除此以外还有众多的平台。较之较早的66RPG，这些平台以“文字交互游戏”取代了传统RPG游戏，开创了一种全新的“互动阅读”体验。

这种“互动阅读”和日本的Galgame存在着一定的关联。不过，较之以文本为主、仅有立绘、声优的Galgame，文字交互游戏所提供的“互动阅读”体验远远超出了这一模式，显得更加丰富、多样。而且，Galgame面向的主要是男性，即“男频”，而文字交互游戏则类似网络文学，“男频”和“女频”并重且更加重视“女频”。文字

互动小说由网友采用平台提供的开发工具自主制作，并由平台代为推广。以2013年的橙光“现象级”游戏《清官计》为例，此作品是以《甄嬛传》为基础的同人文字游戏小说，女主角富察如雅入宫后既可以因其抉择而身跻宠妃之列，也能因其抉择而被打入冷宫、被迫隐居或出家等。另次元的《深宫曲》则更为繁复，为角色增加了容貌、心机等养成要素。其后，文字互动小说的主题愈加丰富，古风、穿越、玄幻、休闲、言情等不同题材也纷纷涌现，如《仙泣》《烬芳华》《潜伏之赤途》《逆袭之星途闪耀》等，可谓包罗万象。

挑战以作者为中心的创作模式

对于网络文学的发展方向，学者欧阳友权认为应以“以人民为中心”，以现实题材、现实手法对曾经以玄幻为主流的网络文学进行调和和纠偏。这一倾向也体现在文字互动游戏领域。2019年，《隐形守护者》甫一出现便在社交平台引发了新的话题。《隐形守护者》将故事搭建在抗战时期的上海，主角肖途作为留日归来的学生，表面身份是“亚辉通讯社”副社长，为日本人卖命，实则是中共地下党员“胡蜂”，暗中为抗日救国提供情报。游戏中，读者/玩家不仅会以有声书的形式“阅读”肖途的传奇经历，而且能在相当程度上控制肖途做出选择，将情节指引至不同的分支中，从而决定故事结局。

从交互性来说，《隐形守护者》可以操控主角同其他人物密切互动。序章末尾，两位上级向肖途寄予厚望：“希望你能在抗战的历史上留下属于你的传奇。”这一双关语既是叙事层面角色之间的交互，也是现实层面制作师同游戏者之间的交互。显然，恰是信息技术的快速进步使得不同层面、不同角度的交互实践更加直接。《隐形守护者》中，一次次的剧情选择和人物互动都会使玩家直接地意识到自己的抉择对叙事的作用，故而游戏者的身份便由被动的“读者”被赋权为故事的“作者”之一。了解到抉择之功能的读者不再被动地接受，而是带着目标去阅读、选择，以此实现想要达成的故事结局。

较之传统纸媒，《隐形守护者》营造的“互动阅读”既有相似的特征，也有不同的体验。游戏过程中，其叙述基本靠文字来实现，即使有照片和配音作为补充，游戏者理解、把握情节的主要途径依然是文字。但是，即使其章回结构和传统相似，文字互动游戏却处处暗示故事情节的“非线性”；换言之，游戏者所处的“现时”虽然是“线性”的，但抉择却暗示了结局的“非线性”或“平行性”。以该作第二章中，肖途作为卧底协助“锄奸队”刺杀吴明达的一段为例，“锄奸队”失败后，玩家需要亲自去执行任务，但吴明达却受到肖途本人善良却站错队伍的学妹顾君如的保护。从玩家开枪击伤吴明达到结束任务，需要面临两至三次选择，其中通过本章的必需条件是击杀顾君如并击杀吴明达。根据选择，肖途会面临四种出路……经由游戏者的选择所诞生的分支不仅反映了玩家的性格，也营造了一种立体、网状的平行结构。

传统纸媒或多或少地也能实现“非线性”结构，而“交互性”则为新媒介所独有。《隐形守护者》的交互性来自主角肖途和其他人物之间的“人际互动”。游戏中，玩家和关键人物之间存在着“亲密值”的数据变化，这种人际互动的具象化、数值化决定了不同的故事走向，故而使玩家的选择更加谨慎，这一数值分为显性和隐性两种。一方面，显性亲密值直观地显示为确切数值，人物对话中的不同选项会增加这一数值，影响人物之间的“关系”，进而会影响角色之后的对话和抉择，并直接影响结局。另一方面，隐性亲密值则不会有确切的数值标记。依旧以顾君如为例，肖途选择“是否要答应顾君如保全她的家人”时会看到“有人听到了你的对话”，这一选择会影响肖途对顾君如的闺蜜苏晓曼的初始印象，之后两人见面时，其态度与台词会随之前的选择不同而发生变化。显、隐性亲密值的实时互动及其对情节的作用使人物的行动更为符合逻辑，不会出现“素不相识的角色用生命拯救肖途”一类的“主角光环”。似此，游戏者自觉认同为情节的制定者和“伏笔”的决定者，作为“作者”协同创造了每一个高潮、每一个转折。

总而言之，此类互动阅读不仅打破了传统的“线性”结构，同时也营造了空前真实的交互体验，故而使游戏者同时扮演了叙事体验者（即“读者”）和创造者（即“作者”）的双重角色，继而向以作者为中心的传统创作模式发出了挑战。

“去中心”及其困难

文字互动小说提供的互动阅读体验挑战了作者为中心的传统模式，使读者能够通过“选择”以影响叙事的进程。文字互动游戏就是“超文本”之一例。泰德·纳尔逊将“超文本”定义为“通过纸面无法轻易表达的，以复杂的方式相互连接的文本或图像的集合”，其本质是通过“超链接”连缀“碎片”以将传统的“线性叙事”转变为交叉的、网状的、四通八达的“非线性”叙事，其物质基础则是网络技术。也就是说，不同空间中的文字、音乐、图像和视频以复杂的方式交互、链接，继而组成了一系列相互独立又相互联系的结构单元。似此，“超文本”小说允许读者从一个单元中通过“选择”进行链接，进入相应的另一单元；如此延伸开去，便编织出了超越“线性”叙事的、立体、网状的“超文本”叙事。“超文本”叙事的模式提供了由超链接连缀的“碎片之网”，其非线性以及交互性等特征也契合了德勒兹提倡的“块茎”结构。“块茎”是向四面八方无限延伸的不定结构，蕴含着一种反抗“逻各斯中心主义”的开放逻辑，也因此提供了一种“生成”的范式。罗兰·巴尔特提出的“作者已死”消解了传统的“作者—作品—读者”权力模式，“文本”的中介之下，主体性

□郭超 全责浦

开始从作者向读者转移。正因如此，巴尔特所提倡的“可写性文本”被赋予了解放意义、解除控制的价值，其不停地固定意义又不断地使之消散。这一“生成”的范式之下，读者既是读者也是作者，他们不仅被动地接受意义，同时也主动地制造意义。具体到文字互动游戏中，读者通过选择，连缀起散落的情节，决定着故事的走向，作为故事的“作者”，行散途之能。

不同的选择也塑造了一系列“互文性”，进而带来了一种全新的阅读体验。信息技术的进步不仅以“超文本”的模式赋予读者以更大的自由，同时也塑造了多主体之间的互动阅读，如通过视频平台的“主播”（或“Up主”）间接进行的阅读。受时间、精力或只是个人喜好的影响，一些“读者”并不直接阅读小说文本，而是通过直播或视频，“旁观”他人的阅读过程。这种实践并非“看直播”或“看视频”那么简单——若按巴尔特说法，主播的互动阅读实践是一种创作，那么观众的参与就是一种“二次创作”，其中的媒介之一则是“弹幕”。弹幕是观众观看视频时从终端输入、随视频移动、以示所有观看这一作品的观众的即时性、评论性字幕，至今在优酷等传统的视频网站已十分普遍。弹幕对于多主体互动阅读的意义有二。一方面，主播直播文字冒险时，往往会积极地和弹幕进行互动。主播或通过弹幕和观众交流其心理，或结合弹幕进行选择，因而是一种实时的交流途径，也即“互动之互动”。另一方面，若是非实时的视频，弹幕则会附着于视频之上，进而形成“超文本”意义单元。不同层次的意义单元以不同方法和受众互动，遂使文本更具多元化（或曰“去中心”）、交互性的特征。换言之，直播和视频不再是单向度的传播载体，而是一个多层次的互动场域。弹幕作为大众批评的模式之一，不同于精英化、职业化的专业批评，其门槛低，且并不基于对文本的全面把握，更多是对一个场景、情节的即时体验。虽然具有简单化、分散化的特征，且不乏盲从心理，但较之精英批评的传统，弹幕批评既将元文本作为批评对象，也将其他弹幕作为批评对象，这种多元化、交互性的“大众批评”，不仅能够进一步淡化作品的“逻各斯中心主义”，而且也丰富了文本的层次。

固然，文字互动游戏的“非线性”和“互动性”预示着传统文学文本之外的立体文本、网状文本的诞生，而毋庸置议，这一“超文本”的延伸性也并非无限的。不同于纳尔逊憧憬的“超链接”网络，互动阅读的“无限性”其实只存在于理论中。究其实质，文字互动营造的仍旧是“导轨式体验”，而非完全的“开放式体验”。虽然其“超文本”模式增加了读者的自由参与度，但其并非“块茎”而是树状结构，其抉择仍旧是受限的，一来直接受制于作者的思想 and 阅历，二来则为了制作经济，不同的抉择也经常指向相同的结局，即“伪分支”。这种情况无疑削弱了互动阅读的“无限性”。若巴尔特希望解构的是文本背后的“结构”，文字互动游戏并未彻底颠覆现实世界的权力关系，其背后一个“中心”或曰“结构”依然若隐若现地漂浮着。

同时，虽然网络文学本质是非经典化、非精英化的，文字互动小说也做出了大众文化意义上的“经典化”努力。不少优秀作品，如《逆袭之星途闪耀》2016年由上海文化出版社出版，2017年改编为网剧《逆袭之星途璀璨》，等等。这种跨平台、跨媒介的改编意味着文字互动小说的部分优秀作品经过平台和大众的共同助推，实现了“经典化”。不过另觅也存在其中，一旦文字互动被资本“经典化”，媒介的改变便会使其回归传统文学的“线性”叙事，消解了其文体的新锐性。其中，最直接的就是代表“超文本”的碎片之网的消失殆尽。如《逆袭之星途闪耀》出版时，基本采用了“段承轩”线，而“言楚非”和“叶琛”线则无法同时体现。

此外，由于其商业化、娱乐化、消费化的“运营—接受”模式，版权问题（主要是屡禁不止的剽窃、抄袭）一直困扰着文字互动游戏。如《清官计》便不仅借鉴了《甄嬛传》的故事单元，而且使用了其演员剧照。作为同人作品，一旦其通过平台的营销走向营利之路，势必会面临版权问题，而今《清官计》已从橙光下架。而且，文字互动的娱乐化、消费化特征也使其深受“饭圈”影响，从而改变了其消费模式。大多数文字互动游戏的消费模式为“游戏内付费”，最初是供时间、精力不足的读者跳过繁重的养成，但其后，若想进入某个“隐藏”结局或解锁某个“隐藏”人物，往往便需付费购买道具，此行为故而被游戏者戏称为“逼氪”。平台也通过组织票选、打榜等活动，以特殊CG、立绘等方式诱导读者给主角投票、送花，而“票”和“花”则需付费购买。这些行为不仅影响了阅读体验，也违背了“互动阅读”的初衷，反过来强化了平台的“中心化”趋势。

总而言之，文字互动游戏是融媒体的趋势之下网络文学的全新尝试，其采用文字、图像、音频、视频等不同元素，建构一种“多媒体”的互动阅读文化，并结合数字技术，以立体、网状、延伸的“非线性”“超文本”挑战传统的“线性”叙事。同时，文字交互游戏还以弹幕的形式，发展出多主体互动阅读的特别模式，呈现出“多元性”“交互性”等特征。因此，文字互动游戏为我们提供了走向“去中心”的文本实践的全新路径。文字交互游戏采用的平台提供工具、用户制作内容的模式提示了一个互联网时代的“去中心”化路径。然而，“商业性”是一把双刃剑，由此引发的版权纠纷也警示我们，向传统“去中心”的同时，“互动阅读”也造就了某种掌握甚至宰制资源、传播等渠道的资本实体，这些资本实体的影响力和控制力也对应着一种新的权力关系。或许不久的将来，Web3.0时代，更加开源、更为“去中心”化的交互模式即将诞生。