

青观察

读书实践在媒介融合走向纵深的时代场景中,迸发出了焕然一新的文化动力、生命活力、精神张力——

展开文学与直播的“双向奔赴”

■张蕾 鲁昱晖

近年来,在“深化全民阅读活动”的顶层设计统领下,“书香中国”的氛围愈发浓厚,读书的方式及载体随之发生显著变化,呈现出两种重要表征:

一是读书类文化节目如火如荼,从“一股清流”走向“全面开花”。近几年来,《朗读者》《一本好书》《一本书一座城》《典籍里的中国》《我在岛屿读书》《文学馆之夜》等一批类型不同、题材各异的优质节目在此起彼伏中潜移默化地创造了阅读的新场景与新体验。

二是多样化阅读行为方兴未艾。尤其是数字阅读日趋常态化,短视频、直播、Vlog、播客等新媒体表达形式纷纷与书结缘,图书带货达人、读书内容博主等新文化身份与新群体标签逐渐被认可。读书作为一种实践活动,在媒介融合纵深推进的时代场景中迸发出了焕然一新的文化动力、生命活力、精神张力。在这个动态过程中,文学阅读形式及传播模式的跨界表达与“破圈生长”既成为客观事实,也亟待继续探索。

文学治愈移动互联网时代的个体焦虑

相较于文学对时代的需要,时代变迁更需要文学,这是推动文学“破圈”的逻辑起点

互联网的全面崛起,激发了媒介语态及传播模式的深刻变革,生成了“万物皆媒”为表征、“以人为媒”为内核的新范式。同时,互联网的无远弗届与无微不至也导致社会表达机制、信息生产成本、个体话语权力被无限扩大。美国作家尼古拉斯·卡尔在《浅薄:互联网如何毒化了我们的大脑》中论述了数字技术进步给人类思维方式造成的负面效应,提醒读者警惕碎片化、同质化、机械化、扁平化的网络信息传播弊端,以及规避数字成瘾。此外,互联网虽然给工作及生活带来了实时沟通的可行性与随时联系的便捷性,但也反向放大了个人内心世界的疏离感、紧张感、孤独感,追求“断连”成为一种“奢望”。

在移动互联网时代,“人”即用户,用户即传播的起点、节点、终点。然而作为个体的用户,很容易在信息超载及知识漂浮的“倦怠社会”里陷入身份认同困境与价值虚无主义相互缠绕的焦虑症候。面对技术现代性与社会现代性滋生的精神匮乏,审美现代性的浸润功能与纠偏作用愈发重要。文学,是最能体现和最能传达审美现代性的载体,可以有效防止“人的异化”。

事实上,文学的意义,不仅是文学研究者试图归纳总结的问题,更是常谈常新、因人而异、内涵丰盈的大众议题。文学精品既是作家个人情感及生活经验的镌刻,也是对于集体记忆与家国情怀的展示,具有消闲娱乐、知识传播、审美浸润、启智增慧的文化功能,也承担着凝聚共识、折射现实、记录时代、传承文明的社会意义。同时,读者在与人物共情和与故事共鸣的过程中,能更全面地凝视自我、更细腻地体悟生活、更勇敢地发现世界,以及在困顿无助、暗淡逼仄的时刻收获忠实陪伴与温暖抚慰,找寻人生的坐标与方向。

显然,文学的存在,能以文本式的想象机制治愈个体焦虑、修正社会文化症候。这无疑是在移动互联网时代创造审美现代性的稀缺要素。相较于文学对时代的需要,时代变迁其实更需要文学。这或许是为何要推动文学“破圈”的逻辑起点,即以美学价值与“无功利性”让“人”成为更好的自己。

直播让好作品和好作家被更多人知晓

毫无疑问,文学因直播而获得“破圈”传播的强大引擎,直播因文学而拥有“化人养心”的美学力量

2016年至今,网络直播从“元年”走向“巅峰”,已成为高普及率、高活跃度的数字文化业态。“万物可直播、人人皆主播”的生动场景也成熟初显。虽然与电商、游戏、才艺等传统元素相比,文学是直播的新内容与新赛道,但文学与直播的融合在相

2017年2月,一个现象级的独立游戏诞生,这就是《空洞骑士》。它被评选为2017年最佳游戏以及2018年最佳任天堂Switch游戏,可玩性不逊于同时期发行的《塞尔达传说:荒野之息》。这款游戏是由独立游戏工作室 Team Cherry 制作,它具有三个显著特征:“类银河恶魔城”式自由度高、玩法精致、华美的美术风格,以及引人入胜的游戏碎片化叙事。

“类银河恶魔城”是一个由《银河战士》和《恶魔城》两大游戏系列合成的自创词汇。在早期的游戏中,游戏地图中常常采用线性和开放式的探索模式,如《超级马里奥》中,马里奥居于画左,玩家只能按照设计一直朝右行进,在线性行进的过程中攻克难关;在塞尔达这样的开放世界游戏中,玩家在了解新手教程后,便获得了自由探索世界的可能性。而在“类银河恶魔城”类型的游戏中,玩家在游戏中最初似乎遵循线性路线,但会在路途中遇到无法通过的障碍和无法互动的机关。这迫使玩家必须探索地图的其他区域,学习新技能以解锁之前无法到达的地方。这种来回探索学习技能和解谜的过程是这类游戏的核心特征,不仅提供了令玩家感到极具成就感的挑战和丰富的探索性玩法,还有通过自我学习完成游戏解密而获得的沉浸感。

在《空洞骑士》中,游戏开始只允许玩家挥动骨钉攻击和跳跃,因此玩家在探索过程中会遇到无法跃上的高台以及无法收集的要素。随后,玩家需要跳下一个极高的悬崖来到新手村,但当他们试图返回时,发现已无法攀爬来时的高峰。这样难以跳跃的高度在游戏中比比皆是,促使玩家产生疑问并继续探索。所有这些探索过程使玩家能够灵活运用已学到的技能来解开游戏中的所有谜题,对游戏地图的设计留下深刻印象,实现了“类银河恶魔城”特有的“带着答案寻找问题”的游戏体验。

除了玩法以外,美术风格也是《空洞骑士》取得成功的关键因素之一。游戏的美术风格受到日本动画电影《天使之卵》的深刻影响。游戏中的场景充满了阴暗、压抑和孤独的氛围,背景通常呈低亮度的深色。当主角挥动骨钉攻击敌人时,敌



辅相成中产生了深刻的“化学反应”。

不论是作家协会打造的文化IP“中国文学盛典”展开的一系列促进文学传播的优质直播活动,抑或是人民文学出版社举办的公益直播“百位名人迎新领读——2023 文学中国跨年盛典”对文学和节日之互动感及仪式感的有效增强,都见证了文学的感染力与号召力在直播中的扩散,以及直播因文学而变得更有意义和更有质感。毫无疑问,文学因直播而获得“破圈”传播的强大引擎,直播因文学而拥有“化人养心”的美学力量。在直播样态的多元化演进中,读书类直播节目应运而生,与文学相关的内容生产更是其细分领域与关键要素。

举办发布会、见面会、分享会等线下活动是沟通读者与作家的传统方式,但受制于时空、场地等因素,能容纳的人数十分有限。然而,借助直播这一高覆盖率与强辐射力的数字媒介,读书类节目以互动性、即时性、参与性、伴随性、移动性为特质,以观点分享、情绪共振、价值传达、情感认同、文化生产为内核的线上阅读空间,不仅促使作家、作品、读者、用户之间的交流场景有效丰富、沟通距离无限缩短,又凭借主持人、作家、嘉宾在各自职业领域内积累的影响力吸引不同圈层用户群体观看,进而拓宽作品辐射面、提升作家影响力、增强读者参与性、沉淀用户认同感。

比如读书类直播节目《书行者》,它聚焦高水平作家的深度访谈,以及高质量的文学作品分享,在2023年播出的第一季以“生活主角”为定位,打造了《对话徐则臣:一个人与一座城》《对话范安:爱,就是不怕》《对话阿来:行走的力量》《对话陈彦:普通人的生命局限与超越》《对话濮存昕:生命中的不期而遇》《对话李洱、潘凯雄:假如没有文学》《对话毕飞宇:理性的对立面究竟站着什么?》等主题各异、思想多元的优质内容,推荐了或屡获殊荣、影响深远或备受期待、新近付梓的多本匠心力作,单期观看规模最高达到364.4万人,总体观看规模超过1000万人,累计获得超过5500万的全网曝光。显然,《书行者》是“文学破圈”传播的有益尝试,呈现了文学爱好者在社交媒体场域的高活跃度及转化潜力。可以说,努力让好作品和好作家被更多人知晓,用心让写作背后的故事被更多人听见,是《书行者》质朴的创作诉求。

青推荐

网状结构使游戏叙事保持新鲜

■孙仪凤

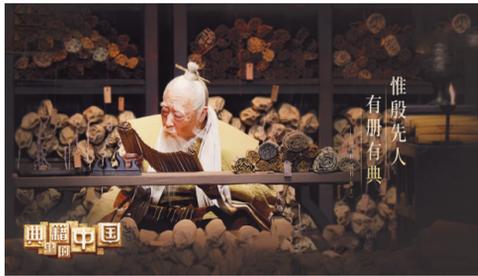


《空洞骑士》

人会释放出鲜橙色的瘴疫,这种鲜明的对比色迅速警示玩家面临危险,同时也成为新的叙事线索。

虽然是一个2D游戏,《空洞骑士》却不让人感到扁平 and 单调。游戏利用景深原理,巧妙地区分了前中后景,营造了深度和层次感,前景通常采用黑色并且模糊处理,中景呈现精致的细节和华丽的设计,而后景则常常采用低对比度或大面积留白的方式呈现,并且不同景别中的粒子效果和动态物体的运动速度也不尽相同。

为了营造这种景深关系,许多房间的制作甚至达到了几十层图层。在野兽巢穴中,前景呈现模糊的黑色蜘蛛网,其中巨大的黑色蜘蛛快速穿越镜头。中景则以精细之笔刻画了黏



《典籍里的中国》剧照



《我在岛屿读书》(第二季)剧照



《一本好书》(第二季)剧照



《书行者》(第二季)主理人张蕾对谈艺术家濮存昕

拓展阅读形态 扩充传播路径 提升审美价值

读书类直播节目通常需要遵循PUGC模式,以确保思想性与观赏性的平衡、艺术性与大众性的兼容,以及一定的知识生产性质

任何读书类节目都无法代替阅读本身,因为前者存在的

根本意义,是形塑有效的展示窗口与有力的传播渠道,更好地引导大众关注阅读、回归书本、保持思考。当然,这并不意味着读书类直播节目是快餐化、浅表化、扁平化、娱乐化的一种消费形式,反而对其“准入门槛”提出更高要求。所以,读书类直播节目的制作逻辑通常需要遵循PUGC(Professional User-Generated Content,专家生产内容)模式,以确保思想性与观赏性的平衡、艺术性与大众性的兼容,以及一定的知识生产性质。《书行者》以主理人张蕾的个人IP为着力点与链接点,坚守主流媒体价值导向的同时,运用直播的媒介基因与表现形式,拓展了文学阅读形态,扩充了文学传播路径,探寻了文学审美价值。

文学的传统阅读是一种融合了私密性与排他性的个人行为,纸媒的单向性也隔离了读者与作家的直接沟通,读者无法完全透析作品背后的故事,难以了解创作的心路历程。但在直播情境中,以弹幕为枢纽,读者、用户能与作家及主理人实时互动,彼此进行话题的分享讨论,以阅读关怀和体验传播为黏合剂的“拟态环境”随之生成。《书行者》的每一场直播都根植于主理人对作品的细读、体悟与思考之上。唯有如此,才能在不设采访提纲的情况下,以作品为起点,以人生阅历为底色,借由真诚对话与真实表达获悉文字背后的意蕴,启发作家畅谈世界观、人生观、价值观,为用户带来思想浸润与心灵疏导。在这个过程中,直抒胸臆与真情流露往往成为吸引注意力的“流量密码”;另外,有的作家或从未参与过直播,或很少在镜头前直接呈现自我,他们既因此拥有了新体验,也赋予节目未知的惊喜瞬间。

进一步而言,无脚本、零剪辑的直播访谈不仅可以作家的写作心得、生活感悟、社会经验、人生积淀在真切、及时、流动的对话空间中得以直观揭示与同步显露,还会引导读者、用户在“中心场景”里洞悉作家的真实与多面、感受作家的情感与思想,了解作家的人格与经历,增进对作品及作家的理解与尊重,建立精神联系与情感共鸣,创设以文学为中心的虚拟趣缘社区,释放文学的意义。

读书养浩然之气,文学能春风化雨。好的读书节目可以规避短平快的信息输出,追求在文学中感悟生活,在对话中治愈焦虑,在互动中观察社会,打造温度与深度共融的好节目,既折射数字公共阅读形态的涌动绵延与使命担当,也助力网络直播文化生产的守正创新与向善向美。

提升数字消费品位 营造清朗网络视听空间

推进读书类直播节目的精品化供给,是文学“破圈”的必经之路,更是输送优质网络文化产品、提升数字消费品位、营造清朗网络视听空间的题中之意

毋庸置疑,现在那些好的读书节目既是文学与直播的“双向奔赴”,也是对读书类直播节目创作的积极探索。面对“加快数字中国建设”的迫切需要,推进读书类直播节目的精品化供给,是“文学”破圈的必经之路,更是输送优质网络文化产品、提升数字消费品位、营造清朗网络视听空间的题中之意。优化直播内容生态,一直是网络空间治理重点。读书类直播节目的向上向好与繁荣发展,对提升用户素养、引领直播导向、净化直播业态、赋能美好生活具有重要作用。生逢其时、重任在肩的读书类直播节目亟待不断追求内涵式发展,在扩充用户群体、提升用户黏性的过程中深化建构数字阅读的动态格局与浓厚氛围,以读书濡染直播行业,以书香浸润网络空间,助力建设爱读书、读好书、善读书的文明景观与社会风尚。

[张蕾系《书行者》主理人、鲁昱晖系清华大学博士生,本文系2023年度北京市教育委员会社科计划一般项目“网络视听新形态对‘Z世代’群体的引领策略研究”(SM202310050001)阶段性成果]

角色的故事和世界历史细分成多个小片段,这些片段展现在或隐藏在与非玩家角色的对话、图鉴的解释、道具的注解,甚至某些游戏场景的背后。

就故事情节而言,《空洞骑士》整个故事可以简化为一句话:“一位小骑士进入了一个陷入衰败的王国,然后展开对这个王国历史的探索。”然而故事的重点在于,揭示出王国为何走向衰败的问题,大量与此相关的细节信息都被游戏团队以点滴方式埋藏在世界各个角落。这其中,游戏的背景承担着非常重要的作用。此外,游戏中为数不多的文字元素也发挥了重要的叙事作用。在探索地图时,玩家会遇到自大而傲慢的骑士左特,尽管玩家多次冒生命危险拯救他,他却并没有表示感激,反而口出狂言。然而,如果玩家多次选择宽恕并拯救他,左特将出现在新手村的椅子旁,重复着自己的57条生命戒律。通过这些碎片化的戒律和行为,玩家能够深入了解左特并非完全邪恶,而他的傲慢常常是出于对自己过去的内疚,这一情节丰富了角色形象,使其更为复杂和立体,也使得整个世界更加完整。

网状的叙事结构使得故事变得有更多解读的可能性,因为触发事件的时间和顺序不同,每个玩家都会产生自己独特的理解,无数的可能性使得故事深刻而且保持新鲜。时至今日,仍有玩家通过左特的戒律和行为来分析他的身世,不同的结论都有理有据,这充分展示了碎片化叙事具有激发玩家深思的能力。

《空洞骑士》的吸引力当然远不止于此。其令人难以忘怀的音乐、生动的角色刻画、深刻的故事发展、极高难度的游戏关卡以及卓越的交互反馈也为其无法替代的地位提供了坚实支持。一个小小的井口,一个默默无语的骑士,一个“表面之下”极富多彩的王国,激发了无数玩家的好奇心,引导他们进行深刻思考、探索、挑战自我,也让玩家感受到游戏切实地作为一种艺术形式存在着。

圣巢之外,丝之歌的全新旅途已然奏响。(作者系中国传媒大学在读研究生)