

## 观察

## 国产漫画如何走出困局

□侯百川

●流水线漫画充斥网络,2020年以后,国内漫画的网络用户据称超过了一亿人。因为急功近利,那些碎片化、无脑霸总、玛丽苏、龙傲天等作品凭借点击率、好数据被漫画网站推荐出来,而那些画风精致、有创造性的作品却因为数据不好被无情淘汰

●漫画公司和漫画平台总是声称他们在用科学的网络大数据判定作品,可以与读者“时时互动”。大数据确实是现代商业的法宝,使得生产和需求紧密贴合。但因为漫画是文艺产品,不是生活必需品,在当今这个文娱产品极为丰富的时代,漫画对大多数人而言是可以取舍的。漫画产业抛弃最可能消费的御宅族、发烧友,亦步亦趋地追求大众的平均口味,事实上舍本逐末了

过去10年,国内网络漫画平台将时人群和大众判定为他们的核心目标,力图造就时髦而大众的漫画产业。然而,他们的生意却从风风火火一步步走向萧条败落,好像坐过山车的节奏。2014年,由于个别漫画作品的成功,资本如发现新大陆一样,蜂拥进入网络漫画产业,漫画作品好似井喷,在网上爆发,纸质漫画杂志竞争不过,纷纷倒闭。因为主观认定漫画的消费者是时髦人群或大众,网络漫画平台摒弃了专业漫画编辑凭经验和文艺标准遴选漫画的办法,转而通过网络大数据筛选漫画,时时与读者互动,紧跟读者的口味。那些“闭门造车”“不与时俱进”的漫画家和编辑被无情抛弃,接替者是一些以前可能没怎么接触过漫画,但熟练掌握大数据算法又自认极富商业头脑的新人。

网络文学、网络游戏等产业的成功经验也被嫁接到漫画领域。漫画的计量单位不再是“作品”,而是体现商业效率的“项目”。在漫画平台看来,网络漫画要引起关注,必须高速更新,每周更新作品都会被认为过分懈怠。为降本增效,漫画项目被外包给流水线似的“加工企业”:有的专门负责主笔,有的专门负责描线,有的专门负责上色,有的专门负责背景处理。流水线漫画充斥网络,2020年以后,国内漫画的网络用户据称超过了一亿人。因为急功近利,那些碎片化、无脑霸总、玛丽苏、龙傲天等作品凭借点击率、好数据被漫画网站推荐出来,而那些画风精致、有创造性的作品却因为数据不好被无情淘汰。

为什么会造成这种局面?根本原因在于漫画生产企业和漫画网络平台没有搞清楚谁是漫画的主力消费者。我在高中时曾拜访过中国连环画出版社社长姜维朴,他谈到连环画的主力消费者是一个固定人群。上世纪80年代,中国连环画市场发生过与当今漫画市场极其相似的事情。改革开放后,中国进入市场经济,出版社凭以往的经验认为连环画最有“钱”途,决定引入更多画家,引入更“接地气”的风格,让更多的群众购买连环画。在这一过程中,原先帝王将相类的连环画被忽视了,连环画迷也不能在市场上找到符合他们口

味的作品。结果到80年代中期,大量连环画积压在仓库里,此后出版社就不再出版连环画了。

在欧美国家,专注漫画的亚文化群体在影视作品中时有呈现,他们与其说时髦,不如说是一些格外安静、内向保守的人。在日本,这个特定的漫画消费群体被称为“御宅族”。中国社科院博士博日吉汗卓娜在日本留学期间,对日本动漫消费群体进行了人类学调查,完成了《我迷故我在:日本动漫御宅族生活方式研究》。博日吉汗卓娜认为,动漫消费群体中存在一个人数较少的超级发烧友群体,即御宅族。御宅族与普通动漫爱好者有很大不同,御宅族在动漫消费上会不惜血本,有着收藏癖和考据癖。而普通动漫爱好者会把动漫等同于休闲方式,“花费的金钱会尽量节省”。在动漫观阅方面,御宅族会表现出高度的持续性、常态性和专一性;普通动漫爱好者则表现出随意性和随机性,观阅数量上明显少于御宅族,“通常不会长期追踪关注某部漫画或某位作家的作品”。

因此,购买漫画的消费者可以笼统地分为两大类:被称为御宅族的漫画发烧友和普通漫画阅读者。御宅族从来都是一个少数群体,他们基于对画面的先天敏感才选择迷恋漫画,他们具有较高的美术鉴赏能力。他们肯花大量金钱,关注作品时间更长,更加注重漫画的作者,甚至崇拜作者。而普通的漫画消费者是更大的群体,他们谨慎地消费漫画,把漫画看作与网文、游戏、短视频等相似的娱乐项目。他们只用碎片化时间看漫画,凭偶然性选择作品,其注意力更容易被其他文娱活动吸引。

国产漫画平台为何会把大众当作网络漫画的目标读者呢?原因有三。首先,漫画并不属于纯艺术,它与网络文学、网络游戏、短视频一起被归为大众文化产品,“大众”这个定语被某些人误解为绝对化的大多数人。其次,与80年代初期推动连环画扩张的出版社心态一样,某些漫画人和资本方以为漫画是可以挣大钱的产业,便凭感性认为新生代里看漫画的人数会越来越大,甚至超过纸书的读者。最后,漫画公司、漫画平台误把漫画的主要消费人群当作所谓时髦之人,根本上说还是视角原因。漫画于上世纪80年代末从欧美、日

本传入中国,首先进入开放较早的大城市。原先国人阅读的画书是连环画,所以在上岁数的人和开放程度落后的人看来,漫画总与年轻人、市民这样的意向联系在一起,久而久之,漫画的主力消费人群也被总结为“时髦的人”。不过,从欧美和日本的一些影视作品中我们可以看到,这些国家喜欢囤积漫画的人并没有被冠以时髦的头衔,他们甚至性格保守内向、缺乏社交能力的人。

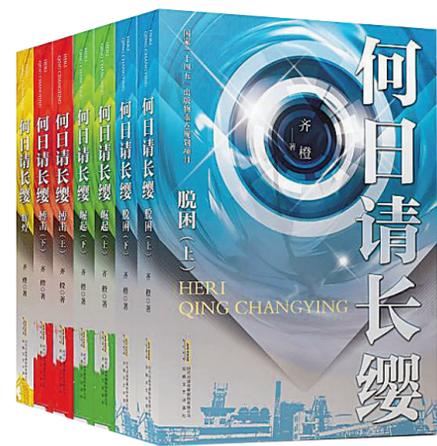
将漫画的主流消费者误作大众后,漫画公司、漫画平台采取了一系列措施去迎合后者。比如努力将当今社会的时髦元素拼凑进漫画,使得漫画的品味越来越平庸和低俗。为了吸引更多不看漫画的人登录网站,培养他们的漫画阅读习惯,漫画平台往往免费开放前十余章。同时,漫画平台以大数据来判断作品,生产风格近似的流水线作品,让鉴赏者感到索然无味。女性网民更喜欢在网络上浏览漫画,她们希望在漫画中欣赏到倩丽的青春形象,于是国产漫画的人物被要求千篇一律地拥有尖尖的下巴和细高身材。大众读者喜欢饱和度高的色彩,于是网络漫画就违背美术审美标准,通篇拼凑绚丽的色彩。如同博日吉汗卓娜所说,普通动漫爱好者不会持续关注漫画,也不关注作者,漫画平台就力推碎片化的故事,不关心作者的风格。

10余年来,面对御宅族和漫画家们的不同意见,漫画公司和漫画平台总是声称他们在用科学的网络大数据判定作品,可以与读者“时时互动”。大数据确实是现代商业的法宝,使得生产和需求紧密贴合。但因为漫画是文艺产品,不是生活必需品,在当今这个文娱产品极为丰富的时代,漫画对大多数人而言是可以取舍的。漫画产业抛弃最可能消费的御宅族、发烧友,亦步亦趋地追求大众的平均口味,事实上舍本逐末了。

好的文艺作品如同同一面高高竖起的旗帜,远近高低的人都会慕名而来。文艺生产绝不能被绳索牵引的宠物,一步不离地乖乖跟在普通读者的后面。一丝不荀地利用大数据去跟随消费者的口味,对于文艺产品而言很可能是削足适履。

(作者系中国艺术研究院艺术人类学专业副研究员)

## 评论



《何日请长缨》,齐橙著,安徽文艺出版社,2023年3月

齐橙一直致力于工业历史的宏大叙事,在回溯与重塑中构建工业叙事伦理的新话语体系。其作品视野宏阔,带着历史的眼光进入工业现场,参与绘制既波澜壮阔又针脚细密的工业发展图景。他的每部作品都聚焦新时期的工业发展史。《工业霸王》《大国重工》分别以改革开放初期的1979年和1980年为起点,观察改革开放浪潮中的重工业发展和壮大,以点带面地描绘重工业国家意志和工业战线上的理想与奋斗。《材料帝国》从1985年写起,讲述以材料业为代表的工业得到重视,新时期的工业开始了全方位的打造。

《何日请长缨》则起始于社会主义市场经济体制确立、全球化来临的1995年,关注的是中国当代工业的新发展,指向了重新崛起的强国梦。齐橙对此有精确的创作阐述:“我创作的几部工业小说主题上各有侧重,《工业霸王》讲述的是工业情怀,《材料帝国》讲述的是科技之美,《大国重工》讲述的是举国体制,而《何日请长缨》讲述的是管理创新,这是经济学和管理学的范畴。”《何日请长缨》重点关注企业在社会环境下的生存之策和发展之道,既是历史性的回望,又映射了当下,是强国建设在工业领域的文学性记录。

故事的开头是老国企临河第一机床厂领导集体腐败,陷入严重亏损,机械部派遣老处长周衡和计划经济学系毕业的大学生唐子风前往任职。作品分为“脱困”“崛起”“搏击”“辉煌”等部分。回望与想象是这部作品的关键词,在想象中回望、在回望中想象,双向互动,建构出既富文学表达又反映历史现实的新工业叙事文本。

就工业题材而言,《何日请长缨》并没有过多地借工业背景书写人物和生活故事,作者重在从工业现场内部探寻工业发展的具体路径,勾勒新时期工业发展的路线图。齐橙显然通晓并看重中国工业发展一路走来者的技术逻辑、产业逻辑、市场逻辑和行为逻辑。作品以坚实的工业逻辑为叙述主线,注重在历史的维度去回望,建构大工业叙事,与当下对话,直指未来。

正如齐橙在《何日请长缨》自序中所言:“20世纪90年代,中国经历了从计划经济体制向社会主义市场经济体制的转轨。历经十年时间,中国实现了华丽的转身……体制转轨的成果是辉煌的,但转轨过程中的阵痛也是刻骨铭心的。”企业在改革中重新启航,面对的首先是有关人的问题。小说开头周衡和唐子风的进驻,为管理层注入新的力量,老处长熟知行业的整体态势,上层的政策以及企业情况,能掌舵、善谋划。而刚毕业的大学生知识储备好,充满激情和勇气,思维活跃、敢想敢拼。这一老一少组合的力量,其实就是改革必备的力量。他们俩到任第一件事就是“讨债”。资金不但关乎企业的生产,更直接影响到工人的生存,工人失去养家糊口的收入,企业就会缺少发展之根本。在改革开放初期,“三角债”当属普遍现象,是企业的“老大难”。所以,想方设法收回的欠款,其中一项用途就是给人发工资,这就是切实关心工人生活,又有助于凝聚人心,重拾奋进的信心。

## 动态

专家研讨纸老虎的《且渡无双》——

## “自渡”更要“渡人”

本报讯 2月13日,由中国作协网络文学中心、江苏省作协和番茄小说联合主办的纸老虎《且渡无双》作品研讨会在线上举行。中国作协网络文学中心主任何弘、江苏省作协党组成员、书记处书记杨发孟,以及专家学者、编辑、读者和网络作家共20余人与会。

《且渡无双》是网络作家纸老虎创作的一部女频仙侠群像小说,自2024年在番茄小说连载以来,凭借新颖の設定、丰富的人物塑造和深刻的主题表达,获得读者的喜爱。纸质图书出版首日预售超过3万册,影视版权也已售出。

何弘表示,《且渡无双》跳出了传统网络文学的“爽文”模式,将修真传统与穿越元素相结合,塑造了丰富的群像,深刻表达了“自渡”“渡人”的理念,提升了网络文学对现实的观照。杨发孟认为,《且渡无双》在网络文学的题材创新、叙事手法和文化内涵上均取得了一定突破,既是一部娱乐性作品,也是一部

心。小说以这样的开篇切中了企业发展的要害,人作为第一因素,开启了其他所有工作的敲门砖。

在《何日请长缨》中,齐橙将其特有的硬核叙事又进行了新的拓展。一是企业发展外部因素的硬核叙事。作为工业流小说,这一点特别重要。齐橙做足了功课,自上世纪90年代以来工业发展的世界态势和中国面貌,以及与此相关的形势、政策、产业和市场,了然于胸。通过他的叙述,这些成为小说本身以及故事的背景,同时也是人物行动的客观原因。二是企业管理和经营的硬核叙事。理论性很强的经营法则与故事的可读性会产生矛盾,容易造成阅读的障碍;同时,如果单纯地注重故事的好看,也容易将管理和经营讲述得过于简单和世俗化,甚至沦为无专业含量的职场生存和商战故事。在这方面,齐橙保持了足够的清醒和警惕,将工业逻辑作为故事推进的第一准则和核心动力。看似在讲人的故事,讲人情世故,用意则是让读者体悟其中的管理经营之道。三是行业专业知识的硬核叙事。齐橙把机床等专业知识经由网络文学讲故事的方式,生成为独特的“爽感”。在小说中,他借唐子风等人反复强调“知识”的重要性,小到机床生产的技术,大到机床行业的自身发展规律和市场定律,都有许多精彩的书写。小说的着力点不仅是描写一个企业“打怪升级”式的成长过程,更是探讨企业如何才能健康成长、持续强社,从而提炼工业发展的基本规律,对现实产生启示意义。

与同类题材网络小说相比,《何日请长缨》更注重书写信念和精神之于企业发展的重要性。小说中不乏日常生活和工作活动,也有人性的刻画以及人与人之间的争斗等,但齐橙这样写并不是为了增加小说的生活气息和人物的丰富性,而是表现在这样的境况和过程中人对企业的作用。

作品中的唐子风虽然是穿越者,但更多是作为在场者和对话者,为我们搭建历史与现实、回望与期待的桥梁,帮助我们进入历史。唐子风其实是写作者和阅读者走入历史的合体。当然,在工业进程中,那些有着未来思维、超常思想和与众不同信念的人,其实就像穿越者。从这个意义上说,穿越者的形象反而增强了《何日请长缨》的现实力量。唐子风没有未来科技和知识等诸多“金手指”,他最大的意义是带来了未来工业的成就。在上世纪90年代,人们确实有疑虑,对工业之路信心不足。从未来而至的唐子风亲身体验到改革的成果和中国工业的荣耀,他把这些转化为自信,以各种方式帮助人们坚定信心、努力向前。在当下,我们的工作、经济建设乃至强国建设,自然会遇到挫折和困难,我们更需要增强信念、铸造信心,相信经过今日之奋斗一定能达到美好的未来之岸。

思维、信念、精神是《何日请长缨》的内核所在,也是我们回到历史现场的真实意义,是我们思考当下、不断前行需要的动力。这种大视野的网络文学书写,既吸纳纯文学工业叙事的成果,又发挥了网络文学自身的独特优势,具有重要的现实意义。

(作者系中国作协网络文学委员会委员)

## 读者来稿

## 破解副本与都市异能流美学

——评卖报小郎君的《灵境行者》

□孙凤山

发异彩。

《灵境行者》之灵境神秘莫测,无处不在却又无影无踪,是隔绝世间独立存在的空间。在卖报小郎君看来,现实如同主世界,灵境如同小世界,行走在灵境的人被称为灵境行者。灵境会随机给现实中的人分配不同的角色卡。人们获得卡片后,即获得一个角色或一种职业,然后进入千奇百怪的灵境之中。破解副本的秘诀在于,灵境会安排各式各样的任务,完成任务承担的风险越大,收获也就越大。应当看到,每个地区的灵境行者,职业不同,地位不同,结果也会不同。《灵境行者》中描摹的职业特性会影响人物的精神与行为,邪恶职业往往极端邪恶、失控,主宰之后通过融合本源之力成为至高。在这个世界,政府成立官方组织来管辖灵境行者,官方灵境行者享有特殊待遇,而邪恶职业者则汇聚成邪恶组织。

《灵境行者》将张元清引入“灵境时代”。金手指是特异能力的“大脑超载”,使用时大脑不受控制地回忆过去,不受控制地采集外界信息。凭借这种异能,张元清顺风顺水,一路考上顶级高校。遗憾的是,该异能对身体负荷极大,每次使用都异常痛苦。在张元清收到死党雷一兵的快递时,黑色的灵感造就了黑色的卡片和信封。这张黑色卡片便是魔君的夜游神角色卡,使用后能成为魔君传人。作家选取这些素材的要旨在于:灵境状态下,一个“小人物”能够链接一群特别的人。男主以这种“灵境”精神切入社会,以个人命运、地域命运融入“余灵隧道”,是命运的必然。这种刻画人物、状写魔幻的方式,感到了烘托人物形象、彰显社会浪潮的效果,使情感更真挚,意义更深刻,意境更深远。

在魔战魔君时,白虎兵(官方组织)众元帅率军重创魔君。魔君是一名堕落的夜游神,也是迄今为止实力最强、潜力最大的夜游神。魔君消失

匿迹,灵境行者们纷纷怀疑魔君陨落,各个组织竭力寻找魔君传人,寻求魔君留下来的宝物。殊不知,夜游神是稀有职业之一,其能力是获得死者记忆、驱使鬼怪,在灵境和现实中都有极大的帮助,因而受到各大组织追捧。作品以各种爆笑梗和脑洞吸引读者,呼应了网络文学“萌要素”式“数据库”写作的理论。而副本破解借鉴中国古代神话叙事传统架构其世界和修炼体系,在映射魔幻世界的同时蕴含家国情怀。《灵境行者》表现的正是在这样一场旷日持久的星海漫游、时空穿梭和机械科技中,现代都市小人物祈盼变革的生存镜像。

《灵境行者》采用随身流的写作方式,这种方式通常意味着主角会随着故事的发展获得各种能力或物品,从而推动情节进展和角色成长。作品以灵动的语言、清新的风格,详细记述了灵境的目标指向与未知的星辰大海。作家通过丰富的想象力构建了一个包含五行盟等组织和众多个性鲜明的角色的复杂世界。这种聚焦小人物、追求未来体验的写作诉求,对“灵境”这一概念的反复提及、运用和探讨,反映了人类对于未知世界的好奇心和探索欲,同时也体现了网络文学在继承传统文化基础上的创新和发展。《灵境行者》着意沉浸式体验未来境界,塑造平民英雄系列,寄托了作家英雄主义的情怀和浪漫主义追求。这种自觉融入家国情怀、向往光明与幸福的艺术,是《灵境行者》的魂。

《灵境行者》突破了以往的创作思考,不再指向多个社会阶层和特定群体,而是沿着虚构的灵境世界,勾画出一幅错落有致的探险群像图。作品融未来高度和现实关怀于一体,从构思到人物、从线索到角度、从谋篇到布局、从主题到形象,体现出都市异能流这类网文作品的精神追求和审美取向。



网络科幻小说《灵境行者》长达418万字,第一卷2024年首发于起点读书,打破20万均订纪录。卖报小郎君成为起点第一位杀进主站20万均订的网络作家。至第二卷结束,均订提升到50万。该作品还以百部网络精品佳作入选上海图书馆

《灵境行者》以都市“小人物”为抒写对象,以破解灵境副本为背景,以人间真情为线索,折射出在社会发展进程中,职业特性影响人物精神与行为的可能性,诠释了灵境性对人性的影响。

松海大学大一新生张元清收到了好友寄来的神秘礼物——一张灵境角色卡,自此额头上多了一个神秘的黑色圆月印记。之后,他出现在传说中奇异、神秘的灵境世界,完成灵境预设任务。通过余灵隧道试炼灵境后,张元清成了一名夜游神,但他的一个无意行为改变了整个灵境世界。《灵境行者》融魔幻笔触与纪实手法于一体,苍凉朴拙调与灵境性情于一炉,集奇诡笔锋与历史进程于一统,合梦想追求与卡片激活于一身。精神上的关联与格局上的扩展,为网络文学写作提供了一个全新的视野。这种“灵境式”的写作艺术、和盘托出式的情感纠葛,伴随着时代的进程而焕