



JICS

Journal of Integrated Cultural Studies

JICS Vol. 1, No. 1, 2026, pp.79-92.

Print ISSN: 3105-840X; Online ISSN: 3105-8418

Journal homepage: <https://www.icsjournal.com>

DOI: <https://doi.org/10.64058/JICS.26.1.08>



文学性的“跨媒介共生”：媒介融合、电子游戏与御宅族

尹钊宇 (Yin Fanyu) , 林国伟 (Lim Kok Wai)

摘要：在跨媒介叙事和融合文化的大背景下，文学性在表现形态和深度拓展上具有无限可能。首先，媒介融合深度影响当代文学并使得广义上的文学性成为可能并无处不在，从“未来史”的角度也使得对文学性的界定可以跳出当前认知的局限；进一步地，文学性与游戏性共生于开放世界电子游戏，加之跨媒介叙事和参与性文化的特性，使得故事讲述的方式彻底改变，故事及其背后的叙事也由受众决定；最后，资深御宅族对文本的阐释与“环状可逆”的时间存在方式促成了在现实层面具有无限可能的“婴儿宇宙”的诞生，标志着在跨媒介的共生中，文学性成为独特且永恒的存在，并深刻作用于现实世界，改变过去与未来。

关键词：跨媒介；文学性；电子游戏；御宅族

作者简介：尹钊宇，南京大学中国新文学研究中心 2024 级博士研究生，研究方向：香港文学、中国现当代文学。电邮：yinfanyuea@163.com。林国伟(通讯作者)，香港中文大学文化管理专业应用副教授。研究方向：艺术和文化管理、文化政策、数字文化。电邮：bennylin@cuhk.edu.hk。

Title: The Inter-media Symbiosis of Literariness: Media Convergence, Video Games and Otaku

Abstract: Within the grand framework of inter-media storytelling and convergence culture, literariness exhibits boundless possibilities in terms of expressive morphology and the extension of depth. First, media convergence profoundly influences contemporary literature, enabling a broad sense of literariness. A “future history”

Received: 5 Oct. 2025 / Revised: 27 Feb. 2026 / Accepted: 02 Apr. 2026 / Published online: 30 Apr. 2026 / Print published: 30 May 2026.

perspective allows for the definition of literariness to transcend the limitations of current understanding. Furthermore, literariness and gameplay could coexist symbiotically in open-world video games, coupled with the characteristics of transmedia storytelling and participatory culture, the mode of storytelling undergoes a radical transformation. The story and its underlying narratives are determined by the audience. Finally, the interpretations from otaku, combined with a “circular reversible” mode of temporal existence, facilitate the emergence of an “infant universe” with infinite possibilities in the realm of reality, signaling that within inter-media symbiosis, literariness becomes a unique and enduring presence that profoundly impacts the real world, altering both the past and the future.

Keywords: Inter-media; Literariness; Video Games; Otaku

Author Biographies: Yin Fanyu, Ph.D. Candidate, Center for Modern Chinese Literature, Nanjing University. Research Interests: Hongkong Literature, Modern and contemporary Chinese literature. E-mail: yinfanyuea@163.com. Lim Kok Wai (Corresponding Author), Associate Professor of Practice in Cultural Management, The Chinese University of Hong Kong. Research Interests: Arts and Cultural Management, Cultural Policies, Arts and Social Change, Digital Culture. E-mail: bennyylim@cuhk.edu.hk.

一、媒介融合与文学性的“跨媒介共生”

本文所讨论的媒介融合，首先指的是“跨媒介”而非“多媒介”，也不是新媒介取代旧媒介。跨媒介意味着单一媒介与其他媒介存在着更多交互的可能，“跨”较之“cross-”更侧重于“inter-”，是内在的交融互渗而非表面上的联系对比或是简单累加。其次，“融合”代表着范式的转换，表现在“各种传播体系的相互依赖日益加深，获取媒体内容的方式日益多样化，自下而上的参与文化之间的关系也更为复杂”（Jenkins, 2012, p.353）。再次，“融合”是“变化”而非“革命”，当新的媒介出现，原有媒介可能会改变，但绝不会消失，只是在“作用和地位由于新技术的引入而发生了变化”（Jenkins, 2012, p.45）。最后，“融合”是过程而非终点，媒介融合是无止境的，是一个始终正在形成的过程，与技术的进步和发展无关。

当前学界对“文学性”的界定争执不定，亦有许多期刊开设专栏或是举办会议进行讨论，而本文有关“文学性”的界定则是基于媒介融合的相关理论，从近十余年来大热的“新东北作家群”到2023年的茅奖作品，都有学者从媒介融合的角度进行了研究。这些成果至少能够说明当前中国文学在实践层面都已经与“跨媒介”等概念紧密地联系在一起了。例如，石岸书（2024）从“融合”的角度阐释“新东北文学”，认为班宇、双雪涛等人的创作“在一个新旧媒介高速互动的环境中”“成为高度混融的媒介文化现实的一部分，而作家身份也同样是在网络文学机制、传统文学体制、粉丝文化场域和海量自媒体的频繁互动之中诞生、塑造和转变”；又如，刘大先（2023）指出东西的《回响》在构思与创作时，“有意无意地采

取了适于影视改编的形式结构”，以此减少作品在改编成电视剧时可能遇到的障碍。在媒介融合的大势之下，“文学性”即便“内涵与外延不断地随着历史而浮沉转变”，但“作为精神产品在启蒙智识、启示思维、启迪精神上的作用不可磨灭，也不会在‘边缘化’中消逝”。再如，赵卫东（2024）认为在媒介融合的背景下，“中国文学的自律性与学科规范开始被打破”，在这一过程中“催生出跨媒介现象和新的文学样式”，文学面临着重新定义自身和确认规范的任务。在这一背景下，“融入”是一种对话、和解，而不是争夺和占有，“跨媒介”空间将作为一个开放的文学场域，为文学提供新的可能。

这些例子反映出内地学界的一些共识，而在香港文学的创作与研究中，这一问题则体现得更为普遍。在香港文学中有许多堪称经典的跨媒介叙事案例，例如：关锦鹏将李碧华的《胭脂扣》翻拍为电影大获成功，掀起了一场由资本和市场主导、遵循商业规律的怀旧浪潮，而殊不知李碧华在小说中将结尾设置于邵氏片场这个情节本就“有一层与电影互涉的自觉，更有为电影而写作的商业考虑”（陈丽芬，2000, p.135）；董启章《香港制造》尝试把陈果《香港制造》“的意念用文字重新改写，对文字和影像的沟通作另一形式的探索”（林贺超，2008, p.274），但较之电影更侧重香港新生代胸无大志、自得其乐的心态；许鞍华对张爱玲《倾城之恋》的改编带有“‘去她者化’的意味，淡化了原著里的浓墨重彩，并把原著的抽离观照置换成一种对香港的怀旧，带有自我身份探寻的意味”（何杏枫，2010, p.286）。还有如电视剧集《小说家族》对也斯、亦舒等11位作家短篇小说的影视化改编、刘以鬯的《对倒》与王家卫的电影等跨媒介案例，都有许多精彩的论述。在内地的学者中，凌逾在《跨媒介香港》中对香港跨媒介叙事的论述颇具代表性，她将香港文学的跨媒介叙事拓展到了文学与空间（包括地图、地景、建筑等）、文学与展演艺术/音画视听的整合/图文互涉、文学与网络/赛博/虚拟现实等方面，拓宽了跨媒介叙事的领域和外延，并将跨媒介文化看作是“香港的范式意义”之所在，董启章、潘国灵、谢晓虹、黄碧云等小说家“执着于小说叙事的千变实验，每一部均谋求新的跨界创意，他们都善于将科幻、高新科技、后现代符码写进小说，与时俱进……力求开辟跨媒介叙事的个人王国，逐渐形成了跨媒介文化的整体体系”（凌逾，2015, p.378）。在这个维度下，不仅是一众香港当代作家的大部分作品都可被视作不同程度的跨媒介叙事，事实上香港的电影、戏剧、动画、流行音乐、电子游戏、装置艺术以及各类艺术策展和文化活动也都在论述的底层逻辑上被纳入广义的文学研究的范畴。这是香港文化的客观结果，也是香港文学在七十年代之后的基本形态，上述香港作家的创作实践就已经证明文学形态的多样性和跨媒介性，而正是其中的“文学性”将这些艺术形式统合起来。

由是，有不少学者提出文学本质的扩容阐释，即不仅是“媒介技术成为文学生产传播的潜在场景，贯穿在文学文本从创作到接受的全部过程”，跨媒介也“深度形塑和构架着当今文学实践，具有统合各种文学现象的潜能”。（孟正皓，吴长青，2025, p.164）基于上述共识和已有研究成果，使得从内容和思想层面对文学性进行界定成为可能。董启章在探寻香港的空间特质时，提到过“未来史”的眼光（2011, p.7）：“证据与假设互为表里，事实与想象互相增益。把未来当成已然的事实，把过去变成未发生的可能。并非预早宣布结局的宿命论，它是把结局当成新的创造起点的辩证法。此‘未来’并不是某一个特定的时间，也不会有有一天成为‘现在’或者‘过去’，而是一个永远开放的实现的过程。”这一眼光或可帮助

我们跳出当前科技和认知的局限,在动态开放的视野中去重新认识电子游戏以及其中无处不在的文学性。不妨将视角假定在 22 世纪或 23 世纪,想象那个时候的电子游戏和虚拟现实。当文学创作与研究逐渐转向学院化和专业化,远离大众的关注,许多来自广电传媒和电子游戏行业的创作者和评论者就逐渐承担起旧日文学创作与批评的社会功用。这些领域已经在新的载体中延续了文学最原初的意义,也承担了文学的部分功能。当前的电子游戏以及虚拟现实的载体,就像是欧洲 18、19 世纪努力走进文学世界的小说,现在人们认为电子游戏不属于文学,正如 18 世纪的人们认为小说不登大雅之堂一样。广义的文学,不应当拘泥于具体的载体形式,像小说、漫画、电影、游戏、音乐等,只要是承载着批判、思考和哲理的,都不应当被文学拒之门外。媒介、载体以及具体的呈现形式永远在变,这一过程没有终点,也不可能没有终点。只有其中思维的烛照还显露着些许永恒,文学性即是这思维烛照唯一可被确定的标记。媒介融合背景中的文学性,记录着文学表现形式与媒体关系思维方式的变迁,不仅要摆脱单一媒介和载体的束缚,更要“以跨媒介”甚至是“超媒介”的姿态存在。

综上,本文提出文学性的“跨媒介共生”。“共生”借用了生物学名词 Symbiosis,可作如下说明:首先它强调文学性在媒介融合中与其他载体/主体/母体间互利互惠、缺一不可的平等关系;其次,它强调多个主体在同一个系统中的共存与交织,最终达到多个主体间一种深度融合的存在状态。具体到本文的论述语境,文学性早已渗透到数字媒介的每一个角落,无孔不入甚至难以察觉,电子游戏作为文学的跨媒介表现形式之一,也应包含于广义的文学范畴中。自电影诞生之初,到现在不断进化的电子游戏,文学的诸多现代性反思都无处不在,像一个没有实体的幽灵,牢牢地控制着各种文艺形式终极关怀的导向。旧的文艺形式并没有被替换,仅仅是被包容了。文学也不可能死亡,只是在新的媒介中与游戏性等其他元素和母体共生了。如果说未来的主导是电子游戏以及与虚拟现实相关的“游戏人生”,那么除了极少数的高雅、严肃文学仍会以传统形式(包括纸质书和电子书)出现,普通人将以游戏文本的方式被动接触文学。代表着“通俗”或是“流行”的大众文化在我们这个时代宣告胜利,不仅不意味着文学的消亡,反而意味着文学与作为“第九艺术”的游戏的共生,展现出文学性强大的生命力、包容力和共生能力。

二、如何讲故事:跨媒介叙事、参与性文化与“故事宇宙”

大型多人在线角色扮演游戏(massively multiplayer online roleplaying game, MMORPG)是曾经风靡世界,现在却显得有些“过时”和“古老”的游戏类型,《魔兽世界》无疑是这类游戏的代表。¹《魔兽世界》不单指一款网络游戏,与《星球大战》《指环王》等经典 IP

¹ 单从游戏本身来说,《魔兽世界》即便在当下还保持高频率更新,但确已过时,其引擎、画面、玩法和理念都已与时代脱节。2025 年现象级跨平台 3A 游戏《燕云十六声》(下文简称《燕云》)登陆 steam 平台后,有外网游戏博主将其与《魔兽世界》横加对比,直言《燕云》才是本世代 MMO 应有的样子(《燕云》能否称为 MMO 需另作讨论)。如只考虑游戏的影响力、新颖性、时效性、流行程度等因素,用《原神》《燕云》等已经成功“出海”的国产开放世界游戏为案例确实更为合适,这些游戏中的文学性也的确更为明显(例如《燕云》中以“声”为笔展开对五代十国历史大背景的梦境式呈现、河西章节碎片化慢节奏却又极富诗意和后现代技巧的叙事方式、溱陀章节“芦中曲”侠迹剧情以《诗经·小雅》中戍边将士思乡感念之伤感填补中渡桥战役大叙事的拼图等等)。只是考虑到本文论述所强调的“故事宇宙”以及跨媒介叙事,这些“后来者”还没有能比得上《魔兽世界》的,还远未达到“IP 宇宙”的程度。这一点需要时间的沉淀,我们也不能奢求年轻的 IP 在这一点上超越经典。要强调的是,重点不在《魔兽世界》,而在于“故

以及前些年热门的“漫威宇宙”一样，都是大行其道的流行/大众文化在融合文化浪潮的席卷下完成跨媒介叙事的典范之作，涵盖了小说、影视、电子游戏、主题公园以及粉丝平台的二次创作，构成一个“IP 宇宙”“跨媒介王国”，宣告了大众文化的绝对统治地位。如果突出其中“讲故事”的元素，则不妨称其为故事宇宙。故事宇宙指在一个开放的虚拟世界中由多个叙述主体通过多重叙事而构成的具有多重可能性的虚拟宇宙，文学的存在虽难以被察觉，但又无处不在。当我们作为观众/读者/玩家在阅读/观看/亲身经历一个又一个故事的时候，其实就是在接触文学文本。文学性是故事宇宙成立的关键，也是黏住用户的关键。IP 的吸引力是核心价值所在，是横跨各种媒介之上的“超级叙事”。故事宇宙的形成需依赖至关重要的两点，跨媒介叙事和参与式创作，且这二者是交织在一起的。

《魔兽世界》首先创造了一个“世界”，其次才是讲述了一个“故事”，魔兽的故事建立在宏大且不断丰富和完善的世界观之上，并依据运营数据和玩家反馈不断修补调整，进而决定新的故事走向。¹由于暴雪最初并没有预料到这个 IP 未来几十年的发展规模，也并未像《指环王》那样从一开始就精心设计了一个完满自洽的中土世界（作者托尔金甚至发明了精灵语），导致长期以来的跨媒介叙事问题重重。魔兽经过三十余年的发展，已经成为拥有创世神话和宇宙观，时间跨度超越万年，空间上涵盖不同星系、不同位面（虚与实、过去与现在、亡灵世界与活人世界等），并横跨了包括小说、漫画、交换式卡牌游戏、桌面角色扮演游戏等在内的跨媒介叙事。为了保持故事的一致性和逻辑连续性，暴雪不得不对这个世界的核心叙事、事件和角色保持严格的控制。《魔兽世界》的创意总监、艾泽拉斯整体设计的关键人物克里斯·梅森认为，必须“认真对待构建世界的过程”“确保所有细节都吻合”，让粉丝无论通过何种媒介，都能够“感觉象是一个连贯的体验”（Glas, R. 2016, p.73）。因此，面临着越来越多的矛盾和漏洞，暴雪从 2016 年开始推出《魔兽世界编年史》（三卷本），试图以官方和权威来清理叙事上的混乱，重新梳理艾泽拉斯的历史，新增或删减大量过去未曾提及或存在矛盾的设定，完善世界观、重写魔兽史。编年史的出现虽然意味着暴雪在统一叙事和掌握讲故事权力上的“独裁”，但客观上也吸引了新的粉丝，同时也完成了不同媒介中叙事的整合。正如梅森在编年史的序言中所言（Mason, C. 2016），“魔兽世界的宏观宇宙在过去二十几年的时间里不断壮大且成熟，从最初相对简单的游戏设定变成一个恒久不衰、生机勃勃的世界”，现在就连他自己也需要借助这本编年史“从灿若繁星的故事堆中理出头绪，让这部虚构的历史能够起承清晰地跃然纸上”。

事宇宙”，前者只是案例。

¹ 1994 年即时战略类游戏（RTS）《魔兽争霸：人类与兽人》上线，正式开启了魔兽宇宙的时间线。2003 年该系列第三部的“冰封王座”资料片的地图编辑器催生了 MOBA 类游戏 Dota 的诞生，长期统治国内网吧，是一代人的回忆，魔兽的世界观因此被更多人所熟悉。2004 年 MMORPG《魔兽世界》上线，至今（2026 年 3 月）已更新了 12 个大型资料片，不断更新的内容和设定极大地扩充了游戏文本的丰富性和阐释空间，其中亦有后来的资料片对从前内容及设定的“吃书”。在游戏世界扩充的同时，暴雪从 2000 年开始出版魔兽小说，及至 2012 年共出版了《血与荣耀》《永恒之井》等 19 部小说，小说中描绘了大量在游戏世界中没有出现的或者独立平行于游戏世界的情节和故事背景，进一步拓展了魔兽 IP 的深度。2014 年暴雪根据魔兽的世界观上线了策略卡牌游戏《炉石传说》，突出了艾泽拉斯大陆上的“酒馆”温馨和惬意的一面。2016 年 6 月，电影《魔兽》在国内率先公映，掀起了一波怀旧狂潮。2024 年国服回归后，已上线 11.0“地心之战”和 12.0“至暗之夜”（2026 年 3 月 3 日）两个资料片，与未来将要上线的 13.0“最后的泰坦”共称为“世界之魂三部曲”，表明在长达二十多年的持续更新后，魔兽世界仍有着十足的创新动力以及对史诗叙事的宏大野心。

梅森和《魔兽世界》的努力都印证了跨媒介“打破边界、交叉互联、合作融合、扩容转向，兼容并包”（凌逾，2015, p.1）的基本特征。从游戏《魔兽争霸》《魔兽世界》各部资料片，到魔兽小说以及网络社区的同人文，到最终“定调”的编年史，魔兽故事宇宙的搭建从来就不是单一媒介、单一作者的成果，而是无数玩家和粉丝共同促成的，是玩家和开发者之间“协商”的结果。参与性文化关注受众/读者/粉丝的参与性行为和粉丝社群，后者作为消费者与媒介拥有者之间进行博弈，将媒介消费的经验再创造为新的想法和新的文化生产模式。（Jenkins, 2012, p.357）曾为《星球大战》开发网络游戏的资深游戏设计师拉夫·科斯特认为，MMORPG“不只是一部游戏作品，它还是一种服务，一个世界，一个社群”¹。这一构想成为日后许多同类型游戏的标杆，几乎所有的多人在线游戏都有由玩家建立的社群（公会、战队或是其他类似的组织）。玩家需要在游戏中获得一种对“想象世界的拥有感”，即不被太多规则限制的、具有无限可能性的、可以全身心投入的虚构世界，而不是传统线性的不可更改世界。这一点在2017年发售的开放世界游戏《塞尔达传说：旷野之息》中被展现得淋漓尽致，并被后来众多学习者/模仿者继承和发扬光大。另一位资深的游戏制作人巴特尔从玩家的角度出发（Bartle, R. A, 2005, p.95），认为玩家不是在“扮演”角色，而就是角色本身，玩家最终关心的是自己的“身份识别”，即如何存在于这个虚拟世界中，这是开发虚拟世界的关键和核心。两位杰出的游戏制作人传递出一个共识，同时也是开放世界游戏的核心法则：创造一个由玩家组成的世界并共同完成故事的讲述。玩家不仅参与这个“共有”世界的创造和建设，更意味着动态参与过程的实现和叙事的完成。

梅森在总结魔兽及虚构宇宙的起源时，谈及了他在《龙与地下城》《星球大战》粉丝、漫画迷的环境中长大，并开始尝试“构建一个更加宏大的宇宙，并让人们在不玩游戏的时候也能持续思考它们”（Glas, R. 2016, p.145）。这意味着粉丝文化对梅森以及《魔兽世界》的影响，且暗示在最开始的构想中这就是一个包容开放的世界。尽管用现在的眼光来看这个世界中的互动是过时的，自由是有限的，受限于各种设定、条款和法则，但游戏的丰富性和复杂性加之玩家的深度参与（成为故事发展中的参与者甚至主角）使得玩家产生了极大的情感投入。根据国外学者的定量分析，魔兽世界玩家在网络上更为活跃，超过30%的玩家表示他们每天至少发帖一次或几次，游戏也从“需要参与”变为其本身就是“参与”（participation）。国内最有名的魔兽论坛是“艾泽拉斯国家地理论坛”（现NGA玩家社区，从魔兽世界的单一论坛演变为涵盖所有主流电子游戏的论坛），在鼎盛的巫妖王版本时期（2008年），这个论坛成为无数国内玩家交流开荒心得、讨论故事情节的重要场域。时过境迁，论坛早已不是互联网的主流，玩家网络社区的重心转移到了以抖音为代表的短视频平台和以B站为代表的综合性视频社区上。一些比较有影响力的up主不仅可以为粉丝制作优良的剧情讲解和游戏内容考据视频，当游戏的运营出现问题时甚至可以充当“意见领袖”，

¹ Raph Koster (May 31, 2023): “The Laws of Online World Design”, <https://www.raphkoster.com/games/laws-of-online-world-design/the-laws-of-online-world-design/>.

聚集玩家意见和声音，逼迫游戏官方正视来自玩家的抗议和不满进而做出改变和妥协。¹正如 Rene Glas 所言的“协商战场”（Battlefields of Negotiation），如今，网络社群的地位在任何一个持续更新的游戏中都愈发重要，它不再是“被动”的媒体，玩家和粉丝作为“主动阅听人”（Active audience）拥有解释权，他们并不会“毫不批判地接受文本的意义”，而是依赖已有的在特定的“语言和社会关系背景下”获得的文化能力对意义进行主动再创造。

（Buck. C, 2004, p.332）文本和观众之间变为平等的互动关系，文本不再具有固定且不可更改的意义，而是在与读者想象的不不断摇摆中，获得意义的再创造，一切都变得可以“协商”。玩家不再是被动的意义接受者，而是主动作为积极的读者，从故事中挑选出他们觉得愉快或对他们自己有用的部分，再以新的方式呈现出来，并最终可能改变官方叙事的走向。

文学性基于文学最古老的、甚至是赖以存在的价值之一的“故事性”，在电子游戏中参与创造了故事宇宙。电子游戏得以成为具有无限可能性的故事宇宙，正因文学性与游戏性共生其中并通过跨媒介的形式加以呈现。正如日本漫画作家、民俗学家、评论家大冢英志在《物语消费论》（1989）中提出：御宅族文化当中的每个作品承担的不过是进入“大叙事”入口的功能，消费者真正评价与购买的是其设定以及世界观。（东浩纪，2024，p.54）他将物语/大/小叙事，也就是故事，视作漫画、游戏等“商品”的价值所在，东浩纪则在大冢的基础上，进一步阐释了现代的大叙事的世界图像模式的崩塌，取而代之的则是后现代的没有中心的双层构造模式。“我们”也不再被大叙事的故事所决定，而是通过阅读故事主动地挖掘深层信息（2024, pp.55-57），即不再是故事决定读者，而是读者决定故事。

作为故事宇宙的电子游戏“不仅在现实与虚拟之间不断产生互构的过程中于角色意识等精神层面上实现了自我认同、自我实现，还进一步在物理层面如身体感官知觉体验上影响着玩家的身体认知”²。较之传统的文学载体（尤其是有着大叙事和单一结局的传统小说），开放世界的电子游戏不再是现代意义上整全的大叙事（从这个意义上讲所谓的后现代小说其实一点也不“后现代”，它除了书写的内容之外，在其他方面，比如卖书、买书、读书等过程，都和“前现代”的小说没有任何差别），而是一个受众可以投入情感，根据喜好来各取所需的故事/物语/信息集合体，玩家可以将自己的情感投入到任何一个碎片中，一个角色、一处景观或是一个不起眼的支线任务，甚至可以完全不去理会属于部分“英雄”的史诗剧情。你仍可以为家国情怀、民族主义等现代大叙事而流泪（例如许多《燕云十六声》玩家表示自己是哭着玩完中渡桥战役的），也可以选择完全后现代的路径，玩梗、二创、角色消费，利用官方提供的创作工具来书写自己的故事（例如《逆水寒》的“大宋映画”工具，让玩家自

¹ 近年来这类事件比较有代表性的是《原神》给角色“散兵”洗白所引发的波动，在早期坏事做尽的“散兵”通过修改世界树的方式试图抹去罪行，然后作为玩家可操作的角色进入卡池。这次事件在米游社和B站的原神区都有许多不满的声音，很多玩家也因此退游，导致游戏流水骤降。在后来的纳塔版本中，明显能感受到官方受散兵事件影响，对游戏内容的处理变得更为慎重，比如对另一位愚人众执行官“队长”的处理就高明许多，该版本最终也得到了玩家的认可。这类事件在《魔兽世界》中也出现过，例如在2005年上线的资料篇燃烧的远征中新种族德莱尼的加入在部分玩家群体中引发了不满，认为其乘坐类似宇宙飞船的东西来到艾泽拉斯并加入联盟阵营等设定与最早的魔兽世界设定构成了诸多矛盾和不恰当之处。梅森后来在官方回应中承认了自己的错误，承认自己是“忘记了”某些设定。虽然游戏内容在当时仍按照最初设计上线，但是在2016年的编年史中，暴雪修改了关于德莱尼这一种族以及与之相关的整个宇宙（包括阿古斯、德拉诺世界等）的部分设定，回应了十余年来粉丝关于这一问题的关注。

² 武文娟（2020）：“电子游戏与玩家多重身份的建构——以《魔兽世界》为例”，福建师范大学硕士学位论文。

己当导演，把“四大名捕”玩成古风乙游）。这印证了在大叙事的衰退和人们现实认知多样化的后现代社会中，“多数故事并非依据自然主义性质的现实所建构，而是依据大众文化之属性数据库所形成的人工环境建构创作出来。”（东浩纪，2015，p.99）从这个意义上来说，故事宇宙的结局是被无限延宕的，故事的讲述方式被颠覆，其意义是被读者/玩家所决定的，读者通过对其背后的数据库/集合体中信息的提取及随意排列组合，从而使得作品具有了无限的空间和可能。

三、逆转未来：御宅族与无限可能性的诞生

在今天，御宅族（Otaku）这一概念不仅限于指日本七十年代以来语境下的后现代的亚文化，而是一个在全球语境下的（至少在当代中国是适用的）、逐渐主流化的（至少不再被看作“非主流”，被主流价值观基本认可的），建基在动画、漫画、电子游戏（即ACG，Animation、Comics、Games）、电影、同人小说以及模型手办等公认的二次元（也有许多非二次元）的消费内容之上，但又符合日本一众御宅族学者对其鲜明特征的界定的概念。自认作Otaking（御宅之王）的冈田斗司夫在《御宅学入门》（1996）一书中对御宅族的界定更为明确，御宅族是能够应对发达消费社会文化状况的“新人类”（New type），“粹の眼”“匠の眼”“通の眼”是他们得以理解ACG文本的基本素质，这些素质使得他们对文本的解读能力完全不亚于资深文学评论家。¹由于自身的特征，御宅族为了更加了解他们喜欢的ACG文本，会主动接受、学习各方面的知识。在阅读各类ACG文本时，他们更像是各专业领域中的精英，进行着“情报战”式的阅读和接受。

以2020年上线的《原神》²为例，游戏在越发宏大的叙事中不断扩充、完善着世界观和设定。但游戏中的叙事过度碎片化，普通玩家光是依靠主线任务和必做的开图任务是完全无法理解整个游戏世界观的，甚至难以拼凑出一条完整的故事线。许多关键的重要信息都埋藏在开放大世界中的各个角落里，比如路边一个NPC的自言自语，图书馆里一些残章断句，以及散见于各处的碑文、经书、壁画和解谜线索等等。对普通玩家而言，寻找并拼凑出这些信息是不太可能的。³在这个意义上，《原神》就是一个拥有高度完备世界的、百科全书式的且涉及范围相当广的宇宙观设定的文本，具有相当大的阐释空间，破碎却层层环绕的线索刺激和增强了专业粉丝的认知癖，一些精通相关知识的粉丝得以围绕游戏中各种细节设定来

¹ 根据冈田斗司夫的定义，御宅族是：1.“映像的世纪”中产生的新人种，一种对映像的感受性极端进化的人种；2.有着高度搜索资料能力的人；3.有跨领域的资料搜集能力；4.对创作者所提示的暗号一个也不漏的解读，贪心的鉴赏者；5.拥有永不满足的向上心和自我表现欲。御宅族拥有三种核心技艺分别是“粹の眼”（审美之眼/美感）、“匠の眼”（匠人之眼/伦理，具有对文本本身的技术性的层面跟理论的了解；具有对作品结构、组成、制作手法分析的能力）、“通の眼”（贯通之眼/通晓，可以把文本的内容与意涵和他的生活结合起来，还更能去了解制作者隐含在作品之后的意念及作品与现实环境的连带性）。

² 《原神》的制作公司米哈游最初的口号即是“技术宅拯救世界”（Tech Otakus save the world）。创始人不仅深受御宅族文化影响，也自视为技术宅。游戏的商业逻辑完全服膺日本御宅族学者提出的“角色消费”，以角色抽卡和角色皮肤售卖为唯一氪金点，内容和故事的更新也是围绕新角色和角色复刻来编写的。

³ 《燕云十六声》也采用了类似的叙事方式，将一个充满“活人感”的北宋初年“清明上河图”硬生生拆成了明线和暗线，搜集暗线的线索需要在大世界的各个角落听路人讲话，或是找一些书籍和物件，以此拼凑出主线故事背后的“隐藏剧情”。对于游戏时间不多的普通玩家来说，想要凭自己寥寥的游玩时长弄清楚这些内容是天方夜谭，只能在网络社区寻找资深御宅族的讲解。事实上，根据笔者的游戏体验来看，现在凡是做成开放世界的游戏，都采取了这种叙事方式。

展现他们的专长。(Jenkins, 2012, pp.159-161) 在米哈游的官方互动平台“米游社”以及 B 站中就有许多这样的“专业知识者”，他们是研究“原神学”的御宅族解读专家，即“原学家”。根据冈田斗司夫的理论，这种钻研 ACG 背后诸如哲学、本源问题的人才是御宅族，而其余的充其量只能算是游戏爱好者。

这些“原学家”有的执着于“考据”，有的则致力于猜测游戏未来的故事走向，还有的拥有人文学科背景，对一些形而上的内容感兴趣，而不同的“原学家”根据材料阐释出的结论都不尽相同，都会有各自的支持者，异见者也会在评论区讨论交流。¹这些都反映了 ACG 文本极丰富的阐释空间，虽然官方的“吃书”和新增设定往往会推翻御宅族们的猜测，比如 2025 年 9 月上线的挪德卡莱版本就对世界观“一锤定音”，但这并不重要，在许多官方设定和结论出来之前的时空中，已然出现了无数可能的结局，不同的漏洞恰恰是通向不同全新可能世界的路径。由于文本的复杂性和零散性，类似“原学家”这样的精英玩家同时作为玩家（接受者、阅读者）和故事的阐释者，更像是夹在上帝和信徒间的牧师，将原本吊诡、零散、复杂的文本“翻译”“拼凑”成一般玩家能够看懂的故事。但对文本的理解总是从个人的角度出发，并且牵涉的不仅仅是文本意义的再制，而是读者所阐释的新意义，因此文本的意义是摇摆不定的，提供给读者的只有一些可能的结构和面向。这些经由阐释产生的可能面向，体现出资深御宅族在当下网络文化环境中的深刻作用。

在这充满多重可能性的阐释空间中，ACG 文本的另一客观特征：独特的时间观，则是促使无限可能性诞生的另一关键因素。真木悠介 (1981) 认为，现代人的时间观是由古希腊时间观（不可逆、质性）和希伯来人时间观（可逆、量性）共同构成的一种“不可逆”（Linear）且“量性”（Quantitative）的直线，而“无限轮回的‘环状、可逆’并不纯粹，必须要有‘直线、不可逆’（脱离轮回和观众视点）的‘真实时间’作为基础才能成立”。在传统的观点看来，作为现实的人生只有一次且是不可逆的，因此在拥有“回圈故事”的文本（包括 ACG、电影、电视剧等）中，通过修正错误、弥补遗憾、找出真相，形成了一种“一切重来的感动”²。这种轮回有两种模式，其一是“命定论式的重复”，另一种是“故事走向有变化的重复”，前者凸显了宿命论的悲观，后者则通过“if 线”³的存在来打破这种悲观。后者在游戏中较

¹ 例如用户“银发三千雪满头”，其自我介绍是：神秘学爱好者、理论物理研究者、科普创作者、擅长考据，原学家。该用户在平台上发表过许多“原神学”的文章，其中一篇《米哈游的永恒哲学——从天理、雷神与奥托到存在、自由与必然》（2022 年 2 月 17 日），就涉及到了“米宇宙”世界观中的一些终极问题。文章将游戏世界中各个角落搜罗的材料与尼采、荣格、维特根斯坦等人的哲学观点相结合，佐证关于稻妻“永恒轮回”的论述：“这种生活，如你目前正在经历、往日曾经度过的生活，就是你将来不得不无数次重复的生活”。作者从存在、乌托邦、命运等维度，解读出在“永恒”且时间可穿越的“提瓦特”世界中，未来能够拯救过去，故事将有无限的可能。这篇文章同时也以视频的形式呈现，通过截取游戏内相关动画完成了跨媒介叙事。当然，这只是众多“原学家”对《原神》世界观解释的一种，并不意味着“唯一真理”和一定正确的解读，真相往往是“流动的”。例如另一位原学家 Sinca 的《从三界看原初：第一王座创世的背后》（2022 年 2 月 20 日）一文，根据 2.4 版本新开的地图“渊下宫”以及增设的关于“三界”的设定，提出了关于法涅斯“创世”故事的新解释，推翻了先前许多“原学家”的推理和假设，也为这个世界的走向增添了新的可能性。

² Faker 冒业 (2018 年 3 月 15 日)：“‘无限轮回’的无限轮回”，Medium, <https://medium.com/@mewleaf/无限轮回-的无限轮回-d9b7ec296bf5>。

³ 即如果改变某一条件后故事将会怎样发展。例如在电子游戏《战国无双·编年史 3》中的“if 线”就通过改变某一历史事件中的某一关键因素，为玩家提供了日本战国时代故事发展的多种不同可能，弥补粉丝们心中对日本战国时期的种种遗憾和惋惜，也印证了日本御宅族文化对江户时代的精神追溯。

为常见,即通过改变一些关键节点,使得故事的结局发生改变(通常是按照人们所期望的那样)。另外,一些游戏机制中的“S/L大法”¹也为玩家提供了一种新奇的想象和体验。重点不在于某个特定的结局,而在于可以无限重复的体验,多个同时存在的存档,也即意味着在电子游戏的故事叙述中,存在着多种不可预料的可能性与故事线,它们在理论上是可以无限次重复的。

SE于2017年推出的动作游戏《尼尔:机械纪元》(NieR: Automata,后文简称《尼尔》)非常具有代表性,游戏要探索的是“当无人杀戮——乃至为存在本身赋予意义之时,意义要从何处找寻”²。本文无意探寻游戏深奥的哲思和人性,而是关注其与上述时间观相类似的结局达成模式。游戏本体有A-Z共26个结局,除去各种“失败”的结局,主要的结局有5种,其中E结局被玩家社群认定为“真结局”,达成前提是完成ABCD四个结局。³当玩家经过上百个小时的努力达到他们以为的“真结局”时,只要选择愿意帮助其他玩家的选项,游戏存档就会被直接删除,但是玩家要通关又必须获得来自其他玩家的帮助,玩家于是被纳入叙事,并成为打破轮回的关键。它带给玩家的究竟是“我再努力一下就能改变命运”的乐观,还是彻头彻尾的虚无和无意义,见仁见智。重要的是,经历无数磨难,由玩家联手达成的E结局,是唯一打破轮回的结局,也是唯一被赋予自由选择权利的结局,而其他结局均是重复了6000年的“尤尔哈部队重建→战争→N2干预”的不断循环,是命定论式的重复,而E结局通过玩家干预实现新生,成为故事走向有变化的重复。玩家的参与,尤其是具备御宅族特质的资深玩家,是游戏叙事完成的必要条件。

《尼尔》的叙事方式可以与董启章的三声部小说《时间繁史·哑瓷之光》(2007,后文简称《时间繁史》)作对读。东浩纪在论述“玩家视点的文学”时,就将美少女游戏等“后设性叙事”与传统小说对读,在共通的文学性基础上阐释了不同文本的作者在面对共通的环境时相似的结构转型以及“环境分析”解读之必要。(2015, pp.270-272)《时间繁史》中的婴儿宇宙是通过文字创造的想象世界,不仅可以超越局促的现实生活,更为现实人生开启了可能性的缺口。小说建构了“从身体到文明再到宇宙的知识谱系”,以“叙事无所不及的能量”,书写“想象宇宙生成的隐喻”。(王德威,2010)。小说的第一声部(主声部)“哑瓷之光”发生于2022年(未来),第二声部“恩恩与婴儿宇宙”发生于2005年(现在),

¹ 即 Save: 将特定时间点的状态储存; Load: 回到已储存的时间点,重新游玩。二者来回重复,直至出现满意的结果。

² 张帆的文章对游戏的大概内容和主旨思想有一句精妙的概括:“游戏中对立的双方——代表人类的人造人(Androids)部队,与代表外星侵略者的机械生命体(Living Machines)都早已失去了自己所代表的对象,分别为自欺欺人的骗局和自相矛盾的指令相互厮杀,在造物主缺席的世界上面临着相同的存在危机,而‘成为人类’是双方共同的答案。”游戏中的机械生命体在早已没有人类的地球上产生了细腻的情感,不再按照程序设定敌对和进攻,而是产生了家庭、聚落、政权乃至宗教。张帆(2017年3月25日):“《尼尔机械纪元》剧情结局解析 游戏开发背景与剧情分析”,

<https://www.gamersky.com/handbook/201703/883367.shtml>。

³ 根据玩家社群的统计,该游戏大部分玩家的游玩时长都没超过20小时,这一时长只够解锁前两个结局,远未达到解锁E结局的前置条件;另根据steam等平台的统计,达成“白金”成就(即达成所有成就)的玩家不足5%,远低于其他同类游戏。这些数据表明大部分玩家并不清楚这个游戏究竟讲了什么故事,也无意于深入探索,只是因爽快的战斗体验对游戏浅尝辄止。而能够凭借自己本事、不看攻略就打通游戏的,都至少可以说是较为资深的御宅族了。

第三声部“维珍尼亚的心跳”发生于 2097 年。从小说结构来看，三个声部的章节数都是 12 的倍数，与音乐理论中的十二平均律相对应，正中间的“偏心圆”一章作为全书的平衡点，以“溜冰场”暗喻了三条时间线和婴儿宇宙在此交汇互联，以致在不同线上的世界（2005、2022、2097）发生重叠，通过时间模式的某种互动造成了空间的扭曲并使得过去得以被更改。第一声部中“独裁者”在被维珍尼亚采访时，事实上已经借由与恩恩的书信证实了婴儿宇宙的存在。“独裁者”消失的儿子“花”在第三声部中成为时空穿越者，找到了山中图书馆中以机械时钟为心脏的维珍尼亚（“独裁者”的儿子“果”的女儿，2047 年时由父亲把心脏改造成机械钟，住进图书馆，自此永远维持在十七岁），不仅暗示了婴儿宇宙的成功诞生并在另一个时空中的存在，也证明了婴儿宇宙不仅可以影响现实世界，还可以改变过去和未来。以机械钟表作为心脏的维珍尼亚成为时间的肉身，在被钟表充斥的图书馆空间中，时间变成了可被把握实体，以物质形态得以存在，而对时间的感知则无限膨胀（不可知），代表了未来、过去和轮回，无限轮回且可被更改。“花”穿越到 2097 年寻找维珍尼亚，正是为了追溯事情的源头，重组时间的历史。“花”打破了维珍尼亚五十年如一日的机械重复（即命定论式的重复），带去了新的可能性（即故事走向有变化的重复），并通过小说的中间章“偏心圆”中的溜冰场（作为扭曲交汇的特殊时空），改变了已然发生的过去。《时间繁史》中的山中图书馆与《尼尔》中的白色高塔非常类似（白色高塔中亦有图书馆藏有世界的关键机密），都是改变命定结局、改变过去与未来的关键，且二者都是在无尽的循环中因为某些必要条件之达成才有了关键的突破。董启章的其他小说中也经常可见日本动漫、玩具和影视等细节内容，再联系香港自七十年代经济腾飞，开始广泛受到日本 ACG 和御宅族文化影响的历史事实，就可知小说与游戏的相似并非巧合，都是受到相同的御宅族系文化的影响，进而呈现出类似的表征。

文学性的“跨媒介共生”是御宅族能够纳入本文讨论的基础，资深御宅族的特征则是使文学在媒介融合中拥有无限可能性的前提。东浩纪将以御宅族系为代表的后现代文化消费看作是“数据库”消费（不是故事/作品，不是大叙事/世界观/意识形态，也不是设定与角色消费），（2024，p.85）创作者与受众依赖的也不是“作家的原创性或故事的写实性”，而是“后设叙事性的属性数据库”；（2015，p.38）具体的文本内容“参照属性数据库被创作”，又反过来“不断地滋润丰富属性数据库”。（2015，p.63）这个情况是御宅族系文化和传统的纯文学所共同面对的，原本属于御宅族“内部”的一些表征也必将随着传统文学创作者的感染而传递到御宅族文化圈子之外，逐渐影响并对抗主流话语。东浩纪也因此得出结论，当代的文学史和文学评论必将存在于“后设叙事性之后现代存在主义文学之系谱”（2015，p.298）之中。《尼尔》与《时间繁史》的对读也证明了，御宅族文化与传统文学形式之间的壁垒早已被打破，不同领域的创作者都共处于环绕着的诞生后现代叙事的环境之中。御宅族文化中“后设叙事性的属性数据库”“游戏性写实主义”等特征在以 ACG 为代表的御宅族文本不断由边缘走向中心、不断由亚文化走向流行文化的过程中，逐渐成为影响这个时代的重要文化谱系。深受御宅族系文化影响的文学也由此拥有了改变过去和未来的能量。二者的交织中，本是存在于虚构中的游戏世界借由文学性的想象为现实的人生开启了可能性的缺口，我们的现实人生也终将走到无穷无尽的边缘。最终，婴儿宇宙成为可能并于我们现实生命线中的某

个瞬间诞生。在某个时空扭曲的交汇处，我们终将同时看见过去、现在与未来。

结语

表面上看本文所涉及的内容虽多，但核心仍是关于文学的研究。只是要讨论文学在复杂的媒介融合中诞生的新的可能与多重形态，就必须尽可能多地联系不同的案例和文本。以文学的角度阐释和研究电子游戏早有学者为之，但本文更进一步，捅破了传统文学载体与其他媒介载体间“窗户纸”，统而论之，并由此见出文学在媒介融合背景下的无限可能性以及所能达到的高度。文学性是全文立论的基础，在不同的游戏文本中都展现出不同的侧影和“谜面”，而阐释的过程就是将这些“谜面”揭示出来。三个部分逐层递进，第一部分论证文学的跨媒介叙事早已有之，在前人研究和思考的基础上，提出文学性的“跨媒介共生”，试图以“未来史”的眼光重新界定文学性的外延；第二部分以目前流行的开放世界电子游戏为例，强调的是在当下的文艺环境中，讲述故事的方式发生了根本性的改变，主体从故事背后的大叙事转变为独立个体，丰富的文本内容和近乎无限的选择可能性，让受众可以按照自己的喜好决定一段故事的呈现，而文学性也获得了更多的表征和可能；第三部分引入御宅族系文化的论述，首先强调资深御宅族在当前文化环境中的作用，而在众多具有御宅族特征的 ACG 文本由边缘走向流行的过程中，其文化的诸多特质早已与传统的文学创作所共享，游戏创作者和作家可能在同样的环境中成长，产生相同的思考和体悟。其中有代表性的是 ACG 文本中独特的时间观，这种时间观相信在无限重复的循环中终会出现改变过去与未来的关键力量。类似董启章在《时间繁史》中所构想的诞生于人生的局限与可能、现实与想象之间的婴儿宇宙，开启了文学无限可能性的缺口。

在不可预见的未来，或许文学载体的变迁将无法预料，文学性如何与其他元素或是母体共生也会变得更加扑朔迷离。但文学一定不会消失，文学性中一以贯之的人文关怀，也将穿越过去与未来，成为超然于客观存在的永恒价值。

Funding: This research received no external funding.

Conflicts of Interest: The authors declare no conflict of interest.

ORCID

Yin Fanyu ^{ID} <https://orcid.org/0009-0009-6595-7886>

References

理查德·A·巴特尔 (2005)：《设计虚拟世界》，王波波译。红旗出版社。

[Bartle, R. A. (2005). *Designing Virtual Worlds*. Translated by Wang Bobo. Hong Qi Press.]

克里斯·巴克 (2004)：《文化研究——理论与实践》，罗世宏译。五南图书出版公司。

[Buck, C. (2004). *Cultural Studies: Theory and Practice*. Translated by Luo Shihong. Wu Nan Book Inc.]

陈丽芬 (2000)：“普及文化与历史想象——李碧华的联想”。陈国球主编：《文学香港与李碧华》，台

北麦田出版：119-140。

[Chen, L. F. (2000). "Popular Culture and Historical Imagination: Li Bihua's Associations". In K. K. Leonard CHAN (Ed.) *"Literary Hong Kong" and Lilian Lee*, Rye Field Publishing Co: 119-140.]

董启章 (2007) : 《时间繁史·哑瓷之光》。麦田出版有限公司。

[Dong, Q. Z. (2007). *Histories of Time*. Rye Field Publishing Co.]

董启章 (2011) : 《地图集》。联经出版。

[Dong, Q. Z. (2011). *The Atlas: Archaeology of an Imaginary City*. Linking books.]

东浩纪 (2015) : 《游戏性写实主义的诞生: 动物化的后现代 2》, 黄锦容译。唐山出版社。

[Hiroki Azuma. (2015). *The Birth of Playful Realism: Animalized Postmodern 2*. Translated by Huang Jinrong. Tonsan Publications Inc.]

东浩纪 (2024) : 《动物化的后现代: 从御宅族透析消费社会》, 褚炫初译, 王飞校。上海人民出版社。

[Hiroki Azuma. (2024). *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Chu Xuanchu, Reviewed by Wang Fei. Shanghai People's Publishing House.]

Glas, R. (2012). *Battlefields of negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam University Press.

何杏枫 (2010) : “银灯下, 向张爱玲借来的‘香港传奇’——论许鞍华《倾城之恋》的电影改编”。《都市蜃楼: 香港文学论集》, 香港牛津大学出版社: 271-286。

[He, X. F. (2010). "Under the Silver Screen, Borrowing a 'Hong Kong Legend' from Eileen Chang: On Ann Hui's Film Adaptation of Love in a Fallen City". In *Urban Mirage: A Collection of Essays on Hong Kong Literature*, Oxford University Press: 271-286.]

亨利·詹金斯 (2012) : 《融合文化: 新媒体与旧媒体的冲突地带》, 杜永明译。商务印书馆。

[Jenkins, H. (2012). *Convergence Culture: Where New and Old Media Collide*. Translated by Du Yongming. The Commercial Press.]

林贺超 (2008) : “电影与文学互动的两个侧例——董启章的〈香港制造〉和也斯的〈爱美丽在屯门〉”, 梁秉钧主编: 《书写香港@文学故事》, 香港教育图书中心: 274-279。

[Lin, H. C. (2008). "Two Examples of Film and Literature Interaction: Dong Qizhang's 'Made in Hong Kong' and Also Yih's 'Amelie in Tuen Mun'". In Leung Ping-kwan (Ed.) *Writing Hong Kong @ Literary Stories*, Hong Kong Educational Publishing Co.: 274-279.]

凌逾 (2015) : 《跨媒介香港》。社会科学文献出版社。

[Ling, Y. (2015). *The Cross-media Culture in Hong Kong*. Social Sciences Academic Press.]

刘大先 (2023) : “媒介融合与推理类型文学的增生——从东西《回响》谈起”, 《小说评论》(06): 112-117。

[Liu, D. X. (2023). "Media Convergence and the Proliferation of Detective Fiction: Starting with East West's Echo". *Fiction Review* (06): 112-117.]

克里斯·梅森 (2016) : 《魔兽世界: 编年史》, 刘媛译。新星出版社。

[Mason, C. (2016). *World of Warcraft: Chronicle Volume 1-3*. Translated by Liu Yuan. New Star Press.]

孟正皓, 吴长青 (2025) : “走向文学批评的跨媒介范式——评《跨媒介文学演变及其生产与传播》”,

《文学写作与评价学刊》(01): 161-166。

[Meng, Z. H., & Wu, C. Q. (2025). "Towards a Transmedia Paradigm of Literary Criticism: A Review of The Evolution, Production, and Dissemination of Transmedia Literature". *Journal of Literary Writing and Evaluation* (01): 161-166. DOI: <https://doi.org/10.64058/JLWE.25.20>]

冈田斗司夫 (1996) : 《オタク学入门 御宅学入门》。株式会社太田出版。

[Toshio Okada. (1996). *Introduction to Otakuology*. Ota Publishing.]

大冢英志 (2021) : 《物语消费论——“ビックリマン”の神话学》。株式会社星海社。

[Eiji Ōtsuka. (2021). *Narrative Consumption Theory: The Mythology of "Bikkuriman"*. Seikaisha.]

石岸书 (2024) : “‘融合文学’、伤痕记忆与代际危机——‘新东北文学’与我们的文化经验”, 《当代作家评论》(06) : 24-31。

[Shi, A. S. (2024). "'Fusion Literature', Scarred Memories, and Generational Crisis: 'New Northeast Literature' and Our Cultural Experience". *Contemporary Writers Review* (06): 24-31. DOI: <https://10.16551/j.cnki.1002-1809.2024.06.005>]

王德威 (2013) : “香港另类的奇迹——董启章的书写/行动和《学习年代》”, 《当代作家评论》(03) : 141-150。

[Wang, D. W. (2013). "Hong Kong's Alternative Miracle: Dong Qizhang's Writing/Action and The Age of Learning". *Contemporary Writers Review* (03): 141-150. DOI: <https://10.16551/j.cnki.1002-1809.2013.03.017>]

赵卫东 (2024) : “中国文学跨学科建设的媒介问题与范式重构——兼及文艺学研究的思路与方法”, 《安阳师范学院学报》(06) : 95-100。

[Zhao, W. D. (2024). "The Media Issues and Paradigm Reconstruction of Interdisciplinary Construction of Chinese Literature: Also on the Ideas and Methods of Literary and Art Studies". *Journal of Anyang Normal University* (06): 95-100. DOI: <https://10.16140/j.cnki.1671-5330.2024.06.011>]