

网络文学的数据库形式及其美学转向^{*}

韩模永

摘要 网络文学“新文类”和“类型文”均具有一种数据库的形式特征,“新文类”作品形态各异,其数据库形式整体上发生了从节点到大数据、从链接到算法的转变;而“类型文”数据库形式则主要表现为从数据集走向虚拟设定。网络文学的数据库形式直接催生了一种新的美学范式的产生,即数据库美学。网络文学的数据库美学之所以“美”,更多地源自数据库与叙事的关联,是通过一种数据库的形式来诉诸叙事、表达意义,其本质是一种数据库叙事。因此,网络文学的数据库美学也呈现了数据库和叙事的内在统一,具体表现在“重组诗学”与“意义场域”、“模块化”与“陌生化”以及“游”趣与“灵韵”的统一。

关键词 “新文类”;“类型文”;数据库美学“重组诗学”

中图分类号 I01 文献标识码 A 文章编号 1001-8263(2026)01-0128-10

DOI: 10.15937/j.cnki.issn.1001-8263.2026.01.013

作者简介 韩模永,南京林业大学人文社会科学学院教授、博导 南京 210037

伴随着人工智能时代的到来,作为其核心元素,数据(库)被突显出来。事实上,作为技术的数据库可以追溯到20世纪60年代前后,是计算机科学的一个重要分支,而作为一种理念,甚至可以追溯到纸媒时代。就文学而言,传统的纸质文学呈现的主流形式是以线性秩序构筑的叙事文本,数据库形式则鲜有出现,后现代拼贴作品可以视为纸媒时代的数据库文本,但其数量是少见的。到了网络时代,网络媒介的出现为数据库写作提供了便利的技术条件,数据库成了网络文学创作与文本的另一重要形式,但这并不意味着网络文学的叙事性已被数据库所取代,而是网络文学发生了数据库美学转向,并表现出与传统文学不同的面貌。需要说明的是,本文的网络文学概念包括“新文类”和“类型文”两种形态,而非单一的“类型文”范畴。“新文类”是指只可以在数字/网络媒介上存在的数字文学作品,包括超文本、多媒

体文本、互动文本和机器文本。超文本以超文本小说、多向诗等为代表,多媒体文本以文字造型、语图互文型和多媒体文学等为代表,互动文本以互动小说、接龙小说和文字游戏作品等为代表,而机器文本则包括生成艺术、定位叙事和人工智能作品等^①。“类型文”主要指国内蓬勃发展的、作为网络文学主流的网络原创小说,其类型亦多种多样,包括玄幻、仙侠、奇幻、都市、现实、历史、言情、同人、游戏等等。显然,“新文类”和“类型文”在面貌和特征上均存在很大的差异,前者带有先锋实验的色彩,而后者则走向一种通俗化、大众化的道路,但作为网络时代的独特产物,两者又携带着网络的共同“基因”,数据库形式便体现了两者内在的沟通之处。某种意义上说,网络正是一个庞大的数据库,而网络文学只是这一数据库中的一个部分和特例。只不过,“新文类”的数据库形式更为直接和明显,而“类型文”则因讲故事

^{*} 本文是国家社科基金项目“网络文学的数据库美学及其空间转向研究”(23BZW164)的阶段性成果。

的需要,数据库常常潜隐在叙事之后,隐而不显。

一、网络文学的数据库形式

何谓数据库?从技术上看,“对于转化为数据的大量信息以一定结构汇集起来,其组织和储存的目的是方便快速地通过检索而获得必要的信息。数据库不仅仅是经过采集、分类的个项集合,它还能够依据给定的算法程序不断地自动添加和更新自己。数据库内部结构随其类型(树状、网状等)而异,但被调用的数据通常是根据一定的需要临时组合的”^②。马诺维奇也指出计算机数据库与传统文档集合的几点不同:(1)允许快速存取、排序和重组数百万条记录;(2)可以包含不同的媒体类型;(3)数据具有多重索引特征”^③。简而言之,数据库即是包括各种媒体类型、可扩展的数据集合,具有非线性或多线性的重组特征。我们说的文学的数据库形式是指文本借助数据库技术的结构特征和组织逻辑,突破传统叙事的线性表达,将文本的内容、情节和要素等转化为可重组和扩展的数据单元,是一种带有数据化、模块化、虚拟性、非线性等特征的文学呈现形式。在这个层面上说,网络文学“新文类”和“类型文”均具有一种数据库的形式特征,但又并非彻底的数据库化,其与叙事融合才能生成文学的意义。

(一)从节点到大数据、从链接到算法“新文类”的数据库形式

在“新文类”中,这种数据库形式表现得较为明显和直观。虽然“新文类”形态各异、多种多样,其创作体裁也不仅仅局限于小说,但无论是超文本、多媒体文本、互动文本,还是当下的机器文本,媒介技术性均是“新文类”的突出特征,如果离开网络这种媒介技术,“新文类”就不可能产生,它正是在技术基础之上发展而来的,是艺术和技术的融合。“新文类”的形式呈现也与网络技术的三大核心形式要素的融入和创新息息相关,我们将其称之为形式三要素,即节点、链接与网络,也可视为“新文类”数据库形式的构成要素。节点是存储信息的基本单元,也即是数据库的数据单元,若干个节点便构成了数据集合。一个网页便是由若干节点构成的,可以是文字,也可以是

图像、音频、视频、动画、程序或它们的组合体等。“新文类”之所以能够进行多媒体的呈现,与节点的形式特征是密切相关的,节点是包括各种媒体类型的数据单元,这在多媒体作品中有充分体现;链接是连接不同节点之间的工具和纽带,它表明了节点间的联系,可用图标、下划线、亮化、变色等方式来表示。其本质是改变了传统文本的线性秩序,而呈现为一种非线性的结构特征。超文本最核心的技术特点便是链接的融入,这在超文本小说、多向诗中有清晰体现。超文本事实上正是数据库的一种具体形式,其非线性的结构特点赋予文本自由重组的可能。而网络则是由链接相连接的若干节点组成的网状形态,这种结构在“新文类”中普遍表现为一种多种元素聚集、纵横交错的网络结构。网络结构也正是在节点和链接基础上形成的一种数据库结构,其直接促生了互动文本、生成艺术、文字游戏作品等。人工智能作品在本质上也是一种数据库网络结构,其网络是由一系列庞大的数据库所构成,人工智能作品事实上正是大数据的重组和智能化编码的结果。“人工智能文学又是根据算法对数据库内容的学习和模仿进行创作的,人工智能的任何输出都是在数据库基础上的再组装和再创造。就此而言,人工智能文学也是一种数据库文学。”^④只不过,相对于超文本等“新文类”作品而言,一方面,其背后的数据是海量的,从节点走向了大数据,数据的数量和质量也决定着文本生成的效果和水平;另一方面,其由算法驱动的智能重组取代了常规的、智能化水平较低链接功能,从而具有“类人化”“智能化”的创作特征,人工智能创作也可视为“新文类”的高级形态和高智阶段。

具体看来,这种数据库形式体现在“新文类”各种不同的类型作品之中。只不过,节点(数据)数量有所不同,重组的自由度和智能化程度也存在差异。但相对于传统文学而言,其不再是单一的、静止的线性叙事,而体现为一种动态的、丰富的甚至多媒体化的数据集合,其结构是非线性的。这种非线性的数据集合也使得“新文类”的自由重组变成可能,不同读者在面对同一个文本时,犹如在数据库中遨游和选择,其建构的文本也是不

同的。甚至同一读者在不同时刻阅读文本,选择不同组合的文本也存在差异。应该说,在形态各异的“新文类”作品中,数据库形式的典型代表是超文本小说和人工智能作品。只不过,从较早出现的超文本小说到时的生成式人工智能作品,整体上发生了从节点到大数据、从链接到算法的转变。

大体而言,超文本小说可视为人工智能作品的早期形态,两者在数据集合、非线性重组等数据库理念上均存在相通之处。所谓超文本,纳尔逊早在1965年于《文学机器》(*Literary Machines*)一书中便首次提出并作出明确界定,即“非相续著述,即分叉的、允许读者作出选择、最好在交互屏幕上阅读的文本”^⑤。第一部严肃意义上的超文本小说是1987年由迈克尔·乔伊斯(Michael Joyce)创作的《下午,一个故事》(*Afternoon, a Story*)。据相关统计,其节点(文本片段)有539个,链接有951个。后期的超文本作品节点和链接数量则更为庞大和复杂,节点也常为多媒体文本。如摩斯洛坡(Stuart Moulthrop)的《胜利花园》(*Victory Garden*)、《里根图书馆》(*Reagan Library*)等。但即便如此,其节点与链接数量有限,节点通过链接组合形成的超文本也是有限的。而到当下的人工智能作品,各种数据信息的数量无疑变得海量和巨大,变成一种大数据的支撑。作品的组合也不再是简单的链接关系,而是一种算法生成与“创造”。如2017年出版的由人工智能微软小冰创作的诗集《阳光失了玻璃窗》,其创作是基于对1920年以来519位诗人作品上万次的迭代学习;2024年首发的由华东师范大学王峰教授团队主导创作的国内首部人工智能长篇小说《天命使徒》,则采用“国内大语言模型+提示词工程+人工后期润色”的方式完成,其背后的大语言模型包含数百亿或更多参数,数据采集和训练是巨大的和动态扩展的。其智能化水平虽然与人类水平还存在一定差距,处于网络小说的下游水平,但这种生成与创新“标志着人工智能在长篇文学创作方面迈出重要一步”^⑥。众所周知,人工智能的核心要素包括数据、算法和算力。数据是训练和优化的基础和“食粮”,算法是智能水平和“灵魂”,算

力是技术运行的硬件基础和“动力”,无疑这种数据与大数据技术是紧密相关的。而超文本小说等“新文类”的节点则是小数据,作品是基于链接技术的预设和有限组合,叙事框架仍在作者的设计之中。相较而言,人工智能作品却是在大数据的基础之上,依托算力、算法的智能生成,叙事由数据库算法和用户行为共同决定,其走向和转变也可窥见数据库形式在文学创作中的发展和演变。

(二) 从数据集合到虚拟设定 “类型文”的数据库形式

与“新文类”相比,“类型文”的数据库形式呈现得较为隐晦。如果说“新文类”的数据库侧重于显在的文本结构层面,那么“类型文”则侧重于其内在的数据库写作和思维之上,其文本在表面上仍保持了传统文学的线性叙事,但与传统已然不同。在外在形式上,“类型文”呈现为数据集合的样貌;在媒介特征上,其表现为文本的数据化与虚拟性;而在文本内容上,其设定往往是数据库要素的拼贴和组合的结果。总体而言,“类型文”的数据库形式表现为从数据集合走向虚拟设定。

首先,在外在形式上,“类型文”的数据库形式体现在文本呈现为数据集合的样貌。其一,“类型文”的存储和传播是数据库式的。文本存在于各大网络文学网站平台,网站平台本身就是一个巨大的网文作品的数据库和数据库,“文学网站的作品库基本上是根据‘类型+标签’分类逻辑建立的数据库……作者可以通过类型的正体、变体、兼体等形式开拓网络文学的数据库写作路径”^⑦。文本共存于同一平台,文本之间既各自独立又潜在地互生影响,形成一种以无中心、异质性、非等级为主要特征的“块茎式”的数据库结构。其二,“类型文”的篇幅多为鸿篇巨制,相对于传统文学,也是一种大的数据集合。且这种数据常常是模块化的、可以扩展的,如升级流、无限流、同人创作等,文本可以围绕一个相同的叙事主题和逻辑,通过升级体系、地图更换、无限任务和二次创造等形式自由扩展叙事内容,虽然文本最终以一种面貌呈现,事实上其写作的思维是数据库化的,完本也仅仅是数据库写作的一个现实特例。同时,扩展数据的独立性和模块化,也使得文

本虽体量超大,但数据要素之间往往是并列的、独立存在的关系,从而使文本带有拼贴化、碎片化的特征,在这个意义上说,“类型文”的超长篇和微叙事有内在的一致,这与其潜在的数据库形式是一脉相承的。其三,“类型文”不同于传统文学的关键之处,还在于其存在一个庞大数据集合的互动文本,且互动文本是切实发挥作用的,它影响着作者的创作,也增加了读者的阅读兴趣和黏性,起点中文网的本章说(段评)是其中的代表,如《诡秘之主》《大奉打更人》《大王饶命》等作品的互动数量都是惊人的。互动文本穿插在叙事文本之中,甚至可以视为叙事文本的一个部分,在这个意义上说,“类型文”的文本事实上正是叙事文本与互动文本的集合,而这样的集合也正是典型的数据库结构。

其次,在媒介特征上,“类型文”的数据库形式表现为文本的数据化与虚拟性。“类型文”虽然也是以语言文字作为主要表现符号,但与传统文学不同的是,“类型文”在不同程度上被网络化、数据化了,这与其诞生在具有数据库特质的网络空间紧密相关,“类型文”也因此携带了鲜明的数据库美学气质。“到了数据库美学之中,所有媒介的特殊性最终都消失了,无论是绘画、音乐还是诗歌,最终都无非是数据设计的不同模式而已。”^⑧这种数据化使得“类型文”的创作与数据设计和组合密切相关,从而呈现出明显的虚拟性、游戏化等特点,“类型文”尤其是幻想型网文倾向于想象性的甚至架空性的虚拟世界的书写与展示,其不再恪守现实生活的事理逻辑,在很大程度上正是一种虚拟的数据设计和组合。网文中的穿越、重生、升级、修仙、系统等形式均带有数据虚拟的色彩,其游戏化的阅读体验也与电子游戏体验密切相关,而游戏显然是一种数据库设计或者说是一种数据库艺术,“类型文”的游戏化与数据化亦密切相关。当然,这并不意味着“类型文”就不再写现实,事实上其文本多呈现为一种现实真实与数据虚拟混合并存的复杂面貌,《道诡异仙》主人公李火旺穿梭于现实世界(精神病院)与玄幻修仙世界之间,这正是“类型文”现实书写的恰当隐喻,虚拟现实与客观现实的交融混合才是当下

的“新现实”。只不过,在不同的“类型文”中,对两个现实的书写可能有所侧重,现实题材更多侧重于现实世界,而幻想型网文则更多倾向于虚拟世界,其数据化的特点更为明显,在“二次元网文”中尤为如此,数据化正是“二次元”形成的必要技术条件。学者邵燕君对网文发展史进行“断代史”性质的考察,大体上以2015年为时间界限,2015年之前为“传统网文”,之后则为“二次元网文”。“二次元网文”的主体深受“二次元”文化的影响,具有“数据库动物”的属性,“在以‘吐槽’‘玩梗’为特征的‘二次元’创作中,无论是‘宏大叙事’还是‘拟宏大叙事’都不过是可供拆解、挪用、进行‘二次创作’的数据库素材”^⑨。当然,这并不意味着“传统网文”就不具备数据库的特征,只不过相较而言,“二次元网文”的数据库形式更为突出,其创作背后更多地源自数据驱动,而非切实的现实体验。

最后,在文本内容上,“类型文”的数据库形式表现在文本中常常出现数据库要素的拼贴和组合,网文中的设定往往正是这些要素组合的结果。这一点与数据库的特点有着直接的对应关系,也是“类型文”作为数据库创作的有力印证。只不过,在“类型文”中这种数据库要素普遍地存在于大神、写手们的创作和头脑之中,而非现实的数据库呈现,只是这些要素被反复征用和组合,使得文本具有数据库气质,这与“新文类”背后往往有个现实的数据库有所不同。如在穿越文中,“金手指”是反复使用的核心要素,虽在不同的作品中,其设置有所不同,但均是主角穿越到新世界后逆袭的关键和“爽点”所在。知识类的“金手指”往往是穿越者超越当时的时代,用现代专业知识和经验轻松解决新世界的问题或预测历史事件和趋势。如《大奉打更人》主角警校毕业生许七安穿越后,用现代科学知识破解税银丢失案而自救;《大国重工》则是国家重大装备办处长冯啸辰穿越到20世纪80年代,凭借后世的技术、知识、眼界和经验,解决不断出现的难题,创造了一个又一个奇迹和辉煌。关于数据库要素的拼贴和组合的观点,日本学者东浩纪较早提及。东浩纪在研究20世纪末日本“御宅族系文化”时提到数据库(资

料库)消费的观点,认为“萌要素”数据库化在20世纪90年代的“御宅族系文化”中急速进行,御宅族们从故事消费转向了数据库消费,“包括漫画、动画、游戏、小说、图画、游戏卡、模型等的各种作品或商品,这些作品或商品的深层里并不存在着故事……每个企划都是拟像,在其背后还有由人物角色或设定所构成的资料库”^⑩。也就是说,那些常见的、必备的“为了有效刺激消费者的萌而孕育成的记号”,即“萌要素”存在于数据库之中,御宅族们的创造事实上正是数据库“萌要素”的重新组合,“在御宅族系文化里所流通的‘角色’,与其说是作家的特质所创造的固有设计,倒不如说是将事先登录的要素加以组合,依据每个作品的销售策略所生成的输出结果”^⑪。当然,东浩纪的考察对象是日本的ACG文化,而中国网络文学,尤其是“二次元网文”与此具有内在的相通性。只不过,“类型文”中的数据库要素显然与东浩纪所言的“萌要素”有所不同,大体看来,包括文本中一系列特有的设定,主要有世界观设定、人物设定(人设)和情节设定等,这些设定均具有高度的同质性、模式化和共识度。在 worldview 设定上,网络文学的故事背景、自然法则、世界构成、类型套路、等级划分等均与此相关。在人设上,高寒凝指出由“萌要素”拼贴而成的“‘人设’是网络文学创作中蕴含最多新意的人物形象序列,其内在肌理由一整套高度虚拟化和数据库化的欲望符号构成”^⑫。王玉王在谈到网络文艺“二次元”化时,也谈到角色设定的“萌要素”和数据库特征,并且提出,角色并非若干“萌要素”的简单相加,还有赖于逻辑的整合^⑬。这也可以看出,“类型文”并非完全摒弃传统而成为纯粹意义上的数据库写作,其人物逻辑和叙事逻辑仍然是必要的和重要的;在情节设定上,李强较早把网文的“梗”看作数据库的重要要素,“读者表面上是在消费类型故事,实际上是在消费‘梗’之类的‘数据’。”^⑭贺予飞的分析则更为全面,认为中国网络文学的数据库要素与东浩纪所言的“萌要素”有所不同,“包含了金手指、爽点、虐点、梗等符号聚合种类,它们构成的符号矩阵发源于众多作者的联想、类比创作,所产生的官能快感比‘萌冲动’更为复

杂”^⑮。这些观点都看到了“类型文”所具有的独特数据库设定特点。

二、“重组诗学”与“意义场域”的统一:网络文学数据库美学的底层逻辑

网络文学的数据库形式直接催生了一种新的美学范式的产生,即数据库美学。如果说传统美学是以线性叙事为主导的美学形式,那么以网络文学为代表的数据库美学则以非线性、可重组、碎片化为主要特征,两者呈现出截然不同的差异。马诺维奇甚至将两者视为不同文化形式的对立和争夺,“作为一种文化形式,数据库将世界呈现为一个项目列表,并拒绝为这个列表排序。与此相反,叙述是在一系列看似无序的项目(事件)中创作出一个因果轨迹。因此,数据库和叙述是天敌,它们争夺人类文化的同一领域,每一方都声称拥有在世界上创造意义的专属权利”^⑯。显然,两者的差异是明显的,但这种对立并非绝对,一方面在传统的叙事中,数据库形式的写作也是存在的,如拼贴艺术等;另一方面,数据库形式之所以能够转换为美学,并不意味着叙事的终结,本质上数据库美学也诉诸叙事,有叙事才有意义。诸多学者看到了这种内在的关联,美国学者凯瑟琳·海勒即认为叙事与数据库是一组“天然的共生体”:
“叙事与数据库与其说是天然的敌人,不如说更应被视为天然的共生体……叙事常常消解于数据库之中,但数据库也催化并事实上要求叙事的重现,只要需要意义与阐释。”^⑰克里斯蒂安·保罗也认为数据库作为一种元叙事和文化形态,与叙事并非彼此排斥,“数据库虽可支撑叙事,却不会自然而然地生成叙事。然而,数据库确实便于对信息与叙事进行分类,并可通过筛选来构建关于原始材料的构成方式与文化特质的元叙事”^⑱。或者说,数据库本身并不产生意义,它只提供“原始材料”,叙事才能生产意义。格雷厄姆·温布伦也谈到“数据库本身并不‘呈现’数据;它只是‘包含’数据。数据若要被读取,就总得被排列成某种形式”^⑲。“排列”正是一种叙事,正是排列赋予数据以意义。从这个层面上说,网络文学的数据库美学之所以“美”,更多地源自数据库与叙

事的关联,是通过一种数据库的形式来诉诸叙事、表达意义,其本质是一种数据库叙事。因此,网络文学的数据库美学也呈现了数据库和叙事的内在统一,具体表现在“重组诗学”与“意义场域”、“模块化”与“陌生化”以及“游”趣与“灵韵”的统一,而“重组诗学”与“意义场域”的统一正是网络文学数据库美学的底层逻辑。

我们可以把重组视为数据库美学不同于传统叙事的突出特征,数据库的本质就在于通过种种操作和交互,按照不同的逻辑方式将数据重新排列组合,从而生成不同的叙事和意义。可重组性与数据库本身是一个数据集合的“聚合”关系一脉相承,马诺维奇认为传统文本是按照语词的线性次序完成叙事,表现为一种显性的组合关系,聚合是隐性的;而数据库文本则是显性的聚合关系,组合是隐性的。聚合关系表现为数据元素的非线性并置的空间关系,呈现为一种反叙事的面貌,有待于重组来实现意义。无独有偶,比尔·希曼将重组上升到更为关键的位置,称之为“重组诗学”,显然,数据库美学正是一种极具代表性的“重组诗学”。那么何谓“重组诗学”?希曼作出了如下阐释:“体现重组诗学的艺术作品,其特征是参与者与一种计算机中介机制互动,该机制使参与者得以积极参与由文本、图像、音乐/声音等元素的组合与重组所衍生的体验。作品的功能在一个作者设定的、计算机中介的生成环境中得以运作;正是这一机制的技术功能,使人可直接与数字(或/及模拟)媒体元素交互。这些模块化的文本、图像、音乐/声音等变量,可在多元建构语境中,经由交互过程被体验为意义场域。必须强调:每一件此类作品,皆为探寻‘涌现意义’而专门创作。”^{②0}可见,重组强调“交互”和“涌现意义”,重组需要在交互中产生。只不过在具体的作品中,交互的方式有所不同。在网络文学“新文类”中,这种交互从简单的超文本链接(超文本小说、文字游戏作品)、自动拼贴生成(生成艺术)、蒙太奇(多媒体文本)到算法的智能化组合(人工智能文学),交互的深度和智能化程度越来越高,叙事的能力也越来越强,当然,这些交互需要受制于背后的文本/数据库设计,而创作者和欣赏者的人类智

能仍然处于主体性地位,即便是智能强大的人工智能文学,创作者的提示词和指令仍然是极为关键的。在网络文学“类型文”中,一方面,这种交互来自作者与读者的及时互动,读者互动对作品创作/重组产生重要影响;另一方面,这种重组也来自作者从潜在的网文数据库中进行有意选择和组合,显然,这种组合更偏重于创作者的人类智能,其叙事也更具有逻辑性。也就是说,从“类型文”到“新文类”再到当下的人工智能文学,网络文学的重组经历了从侧重人类智能、人机合作再到人工智能的过程,体现出数据库美学的技术维度,但文学的意义和美学维度仍是重中之重。

这正是希曼所言的“每一件此类作品,皆为探询‘涌现意义’而专门创作”,数据库的美学追求同样如此。只不过,数据库美学与传统叙事所探询的意义可能有所不同,数据库美学通过数据重组来建构和实现一种“意义场域”,从而“涌现意义”。“意义场域”也是由希曼提出的一个概念:“数据库美学最重要的特征之一,是能够调动不同意义场域来服务于意义生产。虚拟世界生成技术为场域探索开辟了一系列令人兴奋的操作可能……其(场域)核心不是形式而是行为;不是单向线性传递信息的模型,而是观者对概率性的质询。”^{②1}简而言之,“意义场域”就是一个由参与者、媒介元素、技术系统、多元语境等要素通过动态交互而共同形成的关系网络,其指向的是“涌现意义”。

首先,数据库和虚拟世界的创造为场域的形成提供了技术基础和条件,场域的概念与数据集合密切相关,数据库和虚拟世界本身正是一个庞大的场域平台。“正是这种维度上的整体属性,将虚拟环境区别于以往的诸多诗性形式。由此,‘场域’的概念显然与‘集合’相关:一系列场域(独立的数据库变量)通过参与者的重组和交互,共同生成一个涌现结果。”^{②2}显而易见,无论是“新文类”还是“类型文”均是一种数据库式的“意义场域”,其诞生在网络平台之上,网络本身正是一个庞大的数据库。“新文类”背后多由或大或小的数据库来支持推动叙事,而各种“类型文”则更是一个庞大的数据平台,这些平台以“类型+标

签”的形式汇聚了海量文本,形成巨大的场域。其次,传统叙事的意义具有线性、单一性和静态性的特征,而数据库美学的“意义场域”则具有一种开放的、相互关联的整体性。数据库把多种元素并置、相互关联、相互影响。“场域概念最核心的观念在于:万物相互关联。……场域式的现实观把对象、事件与观察者视为不可分割地属于同一整体场;在此视角下,每一方的状态,无论影响显著还是微妙,皆受他方状态的牵动。”²³网络文学的“意义场域”也具有开放的、关联的整体性。“新文类”的数据库结构本身就是一个整体,其中的多向叙事相互交织、相互渗透,形成互文结构。而“类型文”虽相对独立,但共处于同一网络平台,难以分割,或“显著”或“微妙”地发生联系,尤其是对类型、设定、套路、金手指、爽点、虐点、梗等要素的反复使用,使得文本之间存在内在关联,“类型文”多呈现一种“似曾相识”的面貌。如网文中常见的废柴逆袭、退婚立誓、打脸虐渣、扮猪吃虎等。最后,传统叙事侧重于“表现”意义,而数据库美学的“意义场域”则致力于“涌现”意义。“表现”面对相对固定的、静态的文本形式,其解读可以是多元的、开放的。而“涌现”则较为复杂,文本生成具有多重性、交互性、动态性、丰富性等特征。涌现是互动“行为”,而不是静态“形式”;是对可能性、丰富性的追寻,而非单一的线性传递。作为一种“意义场域”,网络文学的意义也多为一种“涌现”。网络文学的生成是动态的和交互的,在“新文类”中,离开了与读者的交互,作品就无法完成,甚至可以说读者即作者。在人工智能作品中,创作主体更是一种融合的状态,所谓的原创消失了。“类型文”的交互同样重要,“本章说”即是一例,其意义也在交互中内在地变化与调整。

三、“模块化”与“陌生化”的统一:网络文学数据库美学的面貌特征

在面貌特征上,网络文学数据库美学表现为“模块化”与“陌生化”的统一。“模块化”或者说“模组化”是数据库的重要特征,而“陌生化”则可以视为数据库的美学追求。马诺维奇在阐释新媒

体的法则时,主要谈到五个方面,即数值化呈现、模块化、自动化、多变性和跨码性,这五个方面与数据库美学也密切相关。“模块化”指的是新媒体对象或者说数据库具有模块化结构的特征,数据库的每个部分都是独立的模块,每个独立模块又由更小的独立部分构成。网页也是如此,每个网页都是由独立的媒体元素构成。这决定了读者可以单独访问,也可以重新组合媒体元素²⁴。模块既独立存在,又相互联系,并可以重组为一个整体。模块也具有可检索性、重复使用的特征。因此,“模块化”呈现出模式化、碎片化和类型化的面貌。在“新文类”中,节点就是文本的模块,通过链接和读者交互,节点之间实现复杂多变的重组,从而生成不同的文本。虽然复杂的“新文类”作品重组的路径和可能性较多,但因为“模块”的同一性和创作者的预设结构,读者或者算法组合的作品同样是模式化的。同时也因为“模块化”的叙事逻辑往往是弱化的,作品的碎片化痕迹明显,往往需要读者的“脑补”来完善故事逻辑。在“类型文”中,这种“模块化”的特征同样存在,那些常见的数据库要素在反复调用的过程中,即形成作品的模块,这些模块显然是可以不断扩展的。如网络文学中常见的人物形象有高冷、学霸、深情、呆萌、天才、毒舌等,这些形象也可以通过组合生成更多的人物角色,如“高冷学霸”“深情学霸”“呆萌学霸”“天才学霸”“毒舌学霸”“高冷天才”“深情天才”等,而每一种组合设定都存在大量的同类型的网文作品²⁵。其实这正是一种数据库式的生成,“类型文”的模式和类型也因此得以形成或强化。

应该说类型化、碎片化只是“模块化”的一个方面,更重要的是“模块化”还具有不确定性的一面,这种不确定性甚至导向“陌生化”,或者说某种动态变化的文学创新,这正是数据库的美学追求。显然,模块本身是固定的、僵化的,但模块是可以扩展的,模块之间的组合更是多变的、不确定的。马诺维奇也提到多变性是新媒体(数据库)的重要特征,“模块化”为其多变性提供了可能,媒体元素的数值化呈现和“模块化”特征使得文本元素从固定的模式中解放出来,个体元素都是

相互独立的,对于这些元素或通过程序控制或通过受众选择等方式轻松形成大量的组合序列,也就是可生成诸多个性化文本^{②6}。这种不确定性在“新文类”中有充分的表现,超文本、互动文本、机器文本等均是如此。有学者在谈到人工智能作品时也提到了不确定性,并将其作为第一审美原则。“不确定性是人工智能时代文学的第一审美原则。人工智能可以通过人类编程来揣测学习任何才华横溢的文学艺术家的风格,也可以任意组合各种文学艺术风格。”^{②7}在“类型文”中,这种不确定性同样存在,即便是同一类型之间也存在多种变化和差异。也有学者谈到,在以“类型文”为代表的二次元网络文艺中,这种不确定性与“模块化”叙事密切相关。“我们可以把模块化写作想象成一种类似于计算机程序的写作方式,世界设定、角色设定等构成文本的部件是拆解开来分别被设计的,它们各自拥有自己的初始值和算法。”由于算法的无穷无尽,因此文本的组合也趋于无限,文本“变成了无始无终的无数任务或副本的连缀,人物数值随之不断变动”^{②8}。当然,在当下的“类型文”创作中,“算法”主要来自创作者的大脑,类似但不是真正的计算机程序写作。如在现实题材网文中,近些年来出现了“现实+”等多种变体,如在第九届现实题材网络文学征文大赛获奖作品中,《幸孕面线糊》是“现实+非遗”,《升职之神》是“现实+职场”,《闪门》是“现实+悬疑”等,现实虽是最基本的元素,但现实本身是千变万化的,与其他元素的组合则更是不确定的。

如此,这种由模块化写作所带来的不确定性最终会造成一种什么样的后果呢?从哲学层面看,坚持不确定性的原则事实上正是对“一切皆有可能”的坚持。“一方面,‘一切皆有可能’的信念可以鼓励人们的奋斗和拼搏精神,使人在困境中崛起或挑战人类自身的极限……另一方面,‘一切皆有可能’的命题也许会导致人们产生出‘一切不可设定’、‘一切不可捉摸’的虚无绝望的情绪。”^{②9}对网络文学而言也是如此,新生、创新和虚无、游戏并存,在具体的创作和接受中,后者是需要我们反思和警惕的。当然,这种不确定性可

能也会给文学带来“陌生化”的效果,这里所言的“陌生化”主要强调一种艺术的新生和创新。首先,“陌生化”能够给读者带来一种惊奇和陌生的新鲜感、新奇感。这一点通之于网络文学的实际,我们可以看到,在诸多网文作品中,其结构设计,当然也包括语言符号表达,都会给读者带来新奇的感受。可以说,叙事尤其是现代主义之后的叙事在形式上均追求无止境的创新,但其核心的结构形式仍然是时间性的线性模式,而网络文学则走向了非线性的、纵横交错的、大量元素组合的数据库空间结构,这一点大大突破了读者的日常阅读经验,自然给读者带来“陌生化”的新奇效果。其次,“陌生化”的实质是通过“反常化”的手法、“陌生化”的形式使对象陌生,延长读者感知的时间。在俄国形式主义看来,感知的延长正是美感的延长,延长审美过程比审美结果更重要。“艺术的手法是事物的‘反常化’手法,是复杂化形式的手法,它增加了感受的难度和时延,既然艺术中的领悟过程是以自身为目的的,它就理应延长。”^{③0}显然,“新文类”的复杂结构、自由组合,“类型文”不同于传统小说的数据库写作,大数据海量文本都给阅读带来了困难,阅读过程自然延长,文本甚至始终处于未完成的状态,这种阅读体验与“陌生化”主张正有吻合之处。最后,更为重要的是,“陌生化”可以在一定程度上改变作品的模板化和标准化,产生一种“熟悉的异质感”,创造出具有独特审美价值的文本。如以《诡秘之主》《道诡异仙》等为代表的“中式克苏鲁”作品,便融合了克苏鲁神话和中国历史文化、神话传说等元素,书写了与传统类型文既存在勾连又迥然不同的文学新貌,推动了幻想型网文的艺术探索与创新。有学者指出在AI时代,“陌生化”可以“通过非线性叙事、反逻辑场景或感官异质性刺激等手段实现,使观众能够在技术主导的艺术作品中获得独特的感知体验……技术不仅改变了艺术的呈现形式,更深刻地影响了艺术作品的感知与体验。因此,在AI时代,‘陌生化’不仅不是一个过时的理论,反而成为艺术创新更加迫切的使命”^{③1}。对于网络文学而言,亦是如此。

四、“游”趣与“灵韵”的统一：网络文学数据库美学的效果体验

在审美效果和体验上,网络文学数据库美学既产生了新的特质,即“游”趣体验,也部分保留了传统经典叙事的美学追求,即“灵韵”(或“灵光”“光韵”等),体现了“游”趣与“灵韵”的统一,而这种“游”趣体验与网络文学的数据库结构密切相关。本雅明认为从传统到机械复制时代艺术作品发生了从“灵韵”到“灵韵的丧失”的重要转变。何谓“灵韵”?本雅明赋予了诗性的阐释:“遥远之物的独一显现,虽远,犹如近在眼前。静歇在夏日正午,沿着地平线那方山的弧线,或顺着投影在观者身上的一截树枝——这就是在呼吸那远山、那树枝的灵光。”^②简而言之,“灵韵”也就是传统艺术作品所呈现的那种类似自然物的“灵光”,具有独一无二、神秘莫测、难以言说的令人陶醉和膜拜的魅力,其核心特征是“即时即地性”和“独一无二性”。机械复制技术导致艺术作品“即时即地性”“独一无二性”的消失,“灵韵”也随之丧失。而到网络时代、数据库时代,这与本雅明所言的机械复制又有着本质的不同。穆尔认为,此时数据库构成了艺术作品的本体论模型。“一个数据库可重组的次数几乎是无限的,所以,在数字化重组时代的艺术作品,让光韵回归了。特别是在用户能改变数据库的内容并且在数据库中加入新的成分时,每一次查询都是一次独特的重组。结果,被数字化重组的艺术作品重新获得某种仪式性维度,再次成为感性成分和超感性成分之间的界面。然而,这次超感性成分不再存在于作品的历史中,而存在于它的虚拟性中,即存在于各种可能重组的无形总体性中……然而它是一次变了味的回归:我们所体验到的是一系列‘原作的、光韵的副本’。”^③也就是说,网络文学的数据库美学事实上通过一种“重组诗学”恢复了作品的“独一无二性”,创作了众多的不同面貌的个性化作品,重新获得了某种仪式性的维度,“灵韵”再次回归,这与机械复制时代无数的重复有着根本的差异。概而言之,从传统时代到机械复制时代再到数据库时代,作品发生了从“灵韵—灵韵的丧

失—灵韵的回归”的转变。作为数据库美学的网络文学显然体现了某种“灵韵的回归”,这也显示了网络文学与传统文学的内在勾连,虽存在差异,但并非截然断裂。

但是,这种“灵韵的回归”并非与传统等同,穆尔指出这是一次“变了味的回归”,是一系列“灵韵的副本”,其原因在于数据库时代的作品本质上是一种虚拟重组,作品创作“存在于它的虚拟性中,即存在于各种可能重组的无形总体性中”。与机械复制时代相同,网络文学的数据库美学同样体现了“一中生多”的逻辑,只不过,数据库美学的“多”不是重复,而是重组,其背后同样有“一”的支撑,但这个“一”不是某个作品,而是数据的集合或数据库。“多”是“可见的实现”,“一”是“不可见的数字代码”。“数字复制即便不再有原型和摹本之分,但仍然还是存在着一个二元性的分化,那正是可见的实现与不可见的数字代码……可见的形象在重复中不断增殖和变化,但在这个多样而多变的表面之下,不可见的代码乃至算法却始终保持不变和统一。”^④克里斯蒂安·保罗也提出类似的“前端”和“后端”的看法:“数字媒介的本质并非‘视觉’,而是由‘后端’的算法与数据集(始终隐藏)和‘前端’的可见界面(供观者/用户感知)共同构成,后者由前者派生而成。”^⑤这种数据库美学的“一”和“多”、“不可见的数字代码”和“可见的实现”、“后端”和“前端”的结构,事实上都指向了作品呈现为确定性与不确定性、重复与异质相统一的特征,确定性和重复是由“不可见的数字代码”决定的,而不确定性则为“可见的实现”。

也就是说,数据库美学虽然实现了千变万化的重组和“可见的实现”,但因为其“后端”同一的“不可见的数字代码”,其作品在本质上仍然是同质化的,具体到网络文学之中,这种同质性是非常清晰的。“新文类”的多向链接、互动设计甚至自动化拼贴往往均受制于作者的数据库设计,而且这个数据库的体量虽然复杂,但节点往往是有限的,作品的多样面貌主要来自读者不同的组合顺序,而内容本身的重复和同质化是非常明显的。人工智能作品虽然背后的大模型数量巨大,但因

作品共处于同一个数据库中,同质化倾向也十分突出,如《阳光失了玻璃窗》是风格趋同的现代诗,与大模型的数据内容和算法学习密切相关。使用目前的人工智能大模型创作,输入同样的指令和提示词,大模型通常会创造出不同面貌的作品,但细致阅读会发现这些作品也存在着较高的同质化问题。“类型文”同样有类似的特点,类型本身正是基于作品的模式化、同质化的特征来划分的,同一类型就相当于共存于一个潜在的数据库设计之中,其世界观、人物、情节等设定上均存在高度的同质性,这与传统文学的个性化追求显然不同。可见,网络文学的数据库美学表面上看是多样的异质性呈现,但其本质却是同质化的、甚至是重复的。这在阅读体验上保留了一定的传统文学的“灵韵的回归”,但这一系列的“灵韵的副本”更多地与“游”趣体验密切相关。这里的“游”带有游戏、漫游、愉悦、交互,甚至“游牧”的色彩,“游牧”侧重于无起点和终点的阅读,不寻求作品的终极意义,甚至无法终结,体现为一种“未完成性”,是一种“过程阅读”。数据库网络作为一种“块茎式”的“光滑空间”,与“游牧”的本质也是一脉相承的,这也为“游牧”的实现提供了可能。这种“游”趣体验正是我们阅读网络文学的直接感受,“类型文”的“爽文”特质、游戏化向度、不重逻辑、“故事第一”的阅读追求,“新文类”的漫游交互、游戏、“游牧”体验等均是恰当的印证。当然,需要指出的是,虽然网络文学的数据库叙事给读者带来了“游”趣体验的阅读快感,但在任何时代,“灵韵”式的创作仍然是不可取代的,这亦是文学经典恒久不变的核心追求。

注:

- ①韩模永《从“意识独占”到“感觉独占”——论网络文学“新文类”的存在形态及沉浸式体验的嬗变》,《南京社会科学》2022年第4期。
- ②王柯月《跨界、融合和多重叙述——数据库思维下的新媒体艺术作品》,《北京电影学院学报》2017年第1期。
- ③车琳《马诺维奇的数据库理论》,《北京电影学院学报》2017年第1期。
- ④李国成《人工智能文学及其对现代文学观念的挑战》,《中国社会科学》2024年第7期。
- ⑤转引自 George P. Landow, *hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore and

London: The Johns Hopkins University Press, 1997, p.3.

- ⑥《AI创作出百万字小说,“人人皆能写长篇”不再是梦:华东师范大学教授王峰谈〈天命使徒〉》,《光明日报》2024年7月6日。
- ⑦⑮贺予飞《从符号、装置到生产机制:网络文学数据库写作的变革及限度》,《中国现代文学研究丛刊》2023年第7期。
- ⑧⑳姜宇辉《数字“海洋”中的“崇高”与“创伤”:重思数字美学的三个关键词》,《南京社会科学》2022年第10期。
- ⑨邵燕君《网络文学的“断代史”与“传统网文”的经典化》,《中国现代文学研究丛刊》2019年第2期。
- ⑩⑪东浩纪《动物化的后现代:御宅族如何影响日本社会》,褚炫初译,大鸿艺术股份有限公司2012年版,第81、71页。
- ⑫高寒凝《网络文学人物塑造手法的新变革:以“清穿文”主人公的“人设化”为例》,《当代文坛》2020年第6期。
- ⑬㉓王玉玉《萌要素与数据库写作——网络文艺的“二次元”化》,《文化研究》2020年第1期。
- ⑭李强《从“超文本”到“数据库”:重新想象网络文学的先锋性》,《文艺理论与批评》2017年第3期。
- ⑯⑰⑱列夫·马诺维奇《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社2020年版,第229、30—32、36—44页。
- ⑲N.Katherine Hayles, *Narrative and database: natural symbionts*, *PMLA*, Vol.122, No.5, 2007, pp.1603—1608.
- ⑳㉔Christiane Paul, *The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives*, in Victoria Vesna, eds., *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p.101, p.97.
- ㉑Grahame Weinbren, *Ocean, Database, Recut*, in Victoria Vesna, eds., *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, pp.68—69.
- ㉒㉕㉖Bill Seaman, *Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics*, in Victoria Vesna, eds., *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p.125, p.134, p.135, pp.135—136.
- ㉗禹建湘《网络文学人物设定的新特质》,《中国文学批评》2025年第4期。
- ㉘张斯琦《人工智能时代文学叙事功能与传播演变审思》,《求是学刊》2020年第3期。
- ㉙邱紫华《“不确定性”:后现代主义哲学的纲领和旗帜》,《南京理工大学学报(社会科学版)》2017年第1期。
- ㉚【俄】维克托·什克洛夫斯基《作为手法的艺术》,载维克托·什克洛夫斯基等《俄国形式主义文论选》,方珊等译,生活·读书·新知三联书店1989年版,第6页。
- ㉛曾军《电影“自动机制”的再思考:人工智能时代的文论问题》,《电影艺术》2025年第1期。
- ㉜【德】瓦尔特·本雅明《迎向灵光消逝的年代:本雅明论艺术》,许绮玲、林志明译,广西师范大学出版社2004年版,第63页。
- ㉝约翰·德·穆尔《数字化操控时代的艺术作品》,吕和应译,《学术研究》2008年第10期。

(责任编辑:青末)

(下转第172页)

Under the integration of new-era culture and the empowerment of emerging technologies, the intermedia spectacle-ization narrative of cultural heritage has become a reality, manifesting as an artistic landscape characterized by the interconnected rhetoric of “poetry, dance, music, imagery, and digital media”. The intermedia spectacle-ization narrative of cultural heritage operates on three levels: intermedia storytelling of heritage, spectacle-ization presentation of heritage essence, and the interplay between “ekphrasis” and “iconic poetics”. This narrative is characterized by the fusion and mutual representation of various spectacle, including history and modernity, ecology and humanity, literature and art, body and digital realms. Based on the review and analysis of practical cases, this paper puts forward the cross-media landscape narrative optimization strategy of cultural heritage: to integrate the spirit of Chinese aesthetics and promote the living inheritance of Chinese cultural heritage; tell cultural heritage stories well, and use narratology theory to guide narrative methods; integrate the cultural industry and launch inclusive literary and cultural tourism products; develop social aesthetic education and enhance the public accessibility of cultural heritage.

Key words: cultural heritage revitalization; Chinese excellent traditional culture; spectacle-ization; intermedia art

(上接第 137 页)

The Database Form of Online Literature and Its Aesthetic Turn

Han Moyong

Abstract: Both the “new literary genres” and “genre-based works” in online literature embody the formal characteristics of a database. The database form of “new literary genres” has generally shifted from nodes to big data and from hyperlinks to algorithms. In contrast, that of “genre-based works” is mainly reflected in the evolution from data sets to virtual world construction. The database form of online literature has directly given rise to a new aesthetic paradigm, namely database aesthetics. The aesthetic value of database aesthetics in online literature stems more from the connection between database and narration. It expresses meanings through a database form, and its essence is a kind of database narration. Therefore, the database aesthetics of online literature also presents the inherent unity of database and narration, which is specifically manifested in the integration of “poetics of recombination” and “field of meaning”, “modularization” and “defamiliarization”, as well as “pleasure of wandering” and “aura”.

Key words: new literary genres; genre-based works; database aesthetics; poetics of recombination