

# 国内作品的跨媒介叙事探究

## ——以《三生三世十里桃花》为例

严冰冰

北京印刷学院新闻传播学院，北京

收稿日期：2023年4月14日；录用日期：2023年5月31日；发布日期：2023年6月9日

### 摘要

在詹金斯“融合文化”的影响下，跨媒介叙事已经成为电影、剧作的一种模式，国内近几年的电影、电视剧也在向跨媒介叙事的方向发展。本文选取了《三生三世十里桃花》作为研究对象，探究其跨媒介叙事的策略，并由此提出国内跨媒介叙事存在的问题，初探解决这些问题的措施。

### 关键词

跨媒介叙事，粉丝参与，融合文化

# Study on the Transmedia Storytelling of Chinese Film and Television Work

## —Taking the *Eternal Love* as an Example

Bingbing Yan

School of Journalism and Communication, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: Apr. 14<sup>th</sup>, 2023; accepted: May 31<sup>st</sup>, 2023; published: Jun. 9<sup>th</sup>, 2023

### Abstract

Under the influence of Jenkins' "Convergence Culture", transmedia storytelling has become a mode for films and plays, and domestic films and TV dramas have also been moving towards the direction of transmedia storytelling in recent years. This paper selects *Eternal Love* as a research object to explore its transmedia storytelling strategy and to identify the problems that exist in domestic transmedia storytelling. Finally, this research suggests measures to address these issues.

## Keywords

### Transmedia Storytelling, Fan's Participation, Convergence Culture

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

跨媒介叙事是由美国学者亨利·詹金斯(Henry Jenkins)在 2003 年提出的概念。在他的构想中,跨媒介叙事应该是每一种媒体出色地各司其职,各尽其责,让内容横跨多种媒体平台展现出来,其中每一个新文本都对整个故事作出了独特而有价值的贡献[1]。虽然跨媒介叙事在西方出现的时间较早,影响力较大,但是中国近些年也发展了一批优秀的跨媒介叙事作品。本文将《三生三世十里桃花》作为研究对象,探析它的跨媒介叙事方法,以期提供给国内其他作品跨媒介叙事思路。

## 2. 跨媒介叙事概述

### 2.1. 跨媒介叙事的概念

亨利·詹金斯(Henry Jenkins)在《融合文化:新媒体和旧媒体的冲突地带》中首次提出了“跨媒介叙事”的概念,“跨媒介叙事应该是每一种媒体出色地各司其职”是他对“跨媒介叙事”的高度概括。换一种通俗的说法就是,一个具有跨媒介叙事特点的作品,在一部电影中完成了作品开头部分的讲述,在电视剧中完成了作品主体部分的讲述,在小说中完成了作品的延伸。在这整个过程中,作品根据不同媒介平台特点分配作品内容,各司其职。同时,新的平台、新的文本也增色了整个作品内容,环环相扣,最终形成故事宇宙。总的来说,跨媒介叙事是一种特殊的叙事方式,不同的语言符号和媒介组合在一起,共同完成故事的叙述。

跨媒介叙事是一种理想的讲故事方式,这种方式实现了开发者、媒介经营者的利益最大化,同时也让受众参与到整个故事中来,一举多得。强 IP 下的跨媒介叙事不仅可以将原有作品逐步发展完善,还可以通过影视作品等输出文化、价值、观点,国外《黑客帝国》《哈利波特》等文化作品通过这种跨媒介叙事的方式对我国部分粉丝群体形成了较大的影响。因此,从文化输出这个方面来看,我国的影视作品也是可以借鉴这种叙事逻辑的。

### 2.2. 跨媒介叙事的要素

跨媒介叙事中必不可少的三个元素是:跨平台、参与创作者的扩充、故事的延展[2]。这三个要素不是孤立的,而是相互辅助而存在的。

2000 年,根据网络小说《第一次的亲密接触》改编而成的同名电影在中国台湾上映,虽然该部影片的评价一般,但却是中国网络小说改编电影的开始[3]。虽然在现在,观众对于小说改编电视剧、电影并不陌生,但是跨媒介叙事并不是只有改编这么简单。将小说改编成电影、电视剧,这种叙事方法只是跨媒介叙事中的一环,将作品故事通过书籍、电影、电视剧等不同渠道地出版传播,这是一种跨平台传播行为。

如果只有创作者、受众参与故事创作,这也不是跨媒介叙事。在许多跨媒介叙事的案例中,受众既

是消费者，也是创作者，而这种粉丝参与能成为跨媒介叙事不是因为他们续写了多少故事，或者在多少平台上发表，而是因为他们参与了故事的重构、生产关系的重构。

在原有作品的基础上进行扩展，建立原有小说宇宙，这也是目前比较常见的叙事方式，但这只是跨媒介叙事中的一部分。对原有作品进行扩展的案例有许多，国外的案例比如《漫威》系列、《速度与激情》系列、《变形金刚》系列等，国内案例比如《盗墓笔记》系列、《鬼吹灯》系列等都在原有的故事线上进行了扩展创作，这其中不少作品都属于跨媒介叙事的优秀作品，因为这些作品并没有只停留在故事续写上。

以上三个部分都不能说是错误的，跨媒介叙事的确需要多种平台传播，的确需要参与创作者参与叙事，也的确需要将原有故事进行扩展延伸，它们都是构成跨媒介叙事不可忽略的要素。反之，如果用个别要素来定义跨媒介叙事，这显然是有失偏颇的。

### 3. 《三生三世十里桃花》的跨媒介叙事逻辑

虽然观众对于《三生三世十里桃花》的评价褒贬不一，但是它跨媒介叙事的策略方法是值得其他影片借鉴的。本文将从跨媒介叙事的要素，即从跨平台、参与者和创作者的扩充、故事的延展三个方面来探析《三生三世十里桃花》的跨媒介叙事方法。

#### 3.1. 跨平台传播

##### 3.1.1. 原作小说叙事

《三生三世十里桃花》最早以网络小说的形式发布在晋江文学城，2009年首次出版，实体书销量超过500万册，在线阅读点击率超过10亿次，拥有大批忠实书粉[4]。《三生三世十里桃花》的网络小说作者是唐七公子，故事讲述了青丘帝姬白浅与天族太子夜华三生三世的爱恨纠葛故事，由于其诙谐轻松的语言、精彩的剧情，《三生三世十里桃花》在文字传播阶段就有衍生其他作品的趋势。小说以白浅化身凡胎素人素素渡劫作为开篇，以渡劫结束后回到白浅上神的经历作为主线，将白浅第一世的司音神君经历作为回忆穿插呈现。

##### 3.1.2. 电视剧叙事

2017年1月30日，《三生三世十里桃花》同名电视剧上映，并且在2月跨屏电视剧收视排行榜中钩位列第一。《三生三世十里桃花》同名电视剧并没有采取原作的写作手法，而是以白浅第一世的司音身份开始，首先讲述第一世司音在墨渊门下拜师，第二世化为凡人素素渡劫，最后回到第三世白浅上神的故事。电视剧改编原作的叙事顺序主要是由电视剧的特点决定的，电视剧的受众更广，受众体量远远超过小说粉丝，因此想要让大多数人都能明白电视剧的故事情节，就要做到故事的连贯性，层层推进，逐渐将故事的发展推到最高潮，吸引观众步步紧跟剧情。除此之外，电视剧从第三人称视角讲述故事，推翻原有小说的第一人称视角，更符合大部分电视剧的人称习惯。

##### 3.1.3. 电影叙事

2017年8月，《三生三世十里桃花》电影上映，在这部100分钟的电影里，叙事的结构和小说大体相似，但是更加注重视觉上的体验效果。电影的服道化都和电视剧不同，它借助先进的技术，向观众展现了精美的“十里桃林”，给观众带来了极致的视听效果。由于电影的时长限制，想要将《三生三世十里桃花》这样一本长篇小说完全讲清楚就需要有所取舍，因此《三生三世十里桃花》的电影版并不是首先推出的，而是在已有小说和电视剧的铺垫下才上映了电影，这样大大减少了叙事不清的问题。

围绕《三生三世十里桃花》小说，衍生出了各种多媒体产品，除了电视剧、电影，还有书籍、漫画、

游戏等。自《三生三世十里桃花》推出以来，各语种版本销量已经超过了 110 万册，是行业平均销量的 183 倍[5]。

### 3.2. 参与创作者的扩充

参与创作者的扩充是跨媒介叙事的主体，既包括了故事原作者、出版方，还包括消费者和粉丝。这部分将主要谈一谈粉丝参与对《三生三世十里桃花》跨媒介叙事的影响。

#### 3.2.1. 粉丝同人小说

同人小说的创作基础应该是小说或者其他以虚构为前提的作品[6]。在《三生三世十里桃花》小说大火之后，许多粉丝参与到同人小说的创作中。有的以原作小说的主人公白浅和夜华为蓝本，创作新的故事情节；有的以小说中其他人物例如连宋、成玉为主角扩充新的故事；有的以原作小说中的四海八荒为宇宙，建立其他人物和故事线。但不管是什么题材，什么类型，这种同人小说的创作都在一定程度上反映了粉丝对原作的关注和认可，并且以这种途径将《三生三世十里桃花》的热度从十多年前延续至今。粉丝同人小说是跨媒介叙事中最常见的一环。

#### 3.2.2. 粉丝成为故事中的人

詹金斯在《文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化》中提到：“对粉丝群体既无直接知识也无社群内的感情投入，却将他们心目中对大众文化危险的恐惧、不安和幻想投射在粉丝圈上，这种远距离的视角阻碍了传统学者理解粉丝文化这一复杂现象。”[7]粉丝并不是全都不理智的，《三生三世十里桃花》在跨媒介叙事上采用了许多粉丝的建议，粉丝也成为了故事中的人。微博账号“青春剧未央”在《三生三世十里桃花》电影开拍前向粉丝征集白浅和夜华的演员人选。该微博仅仅发布了半个月，转发将近 1 万次，评论达到 4 万多条，点赞量超过 2 万次[4]。最终经过制片方的多方考虑，选定杨洋为夜华人选，刘亦菲为白浅人选，许多粉丝对该结果表示满意，并且为能看到自己喜欢的演员参演自己喜欢的故事而高兴。这种选角方式为后期的宣发奠定了粉丝画像和基础，提供了流量上的保证。粉丝为自己支持的演员、小说、电影宣传更加利于扩大电影的知名度。

粉丝作为受众群体中最积极的一群人，对于作品的宣传具有积极作用。由于《三生三世十里桃花》电影在正式上线之前是对外保密的，出版方想要宣传该电影就需要制作其他海报进行宣传。但是男主角的参演者杨洋的粉丝在出版方没有进行宣传时，就已经在内部进行了海报征集，并选择了粉丝投票数最高的海报进行宣发，而后期电影官方也对该做法表示认可和赞同，转发了粉丝制作的海报。这一方面提高了电影的知名度，一方面让粉丝拥有了参与感。

### 3.3. 故事的延展

在跨媒体叙事系统中，依托幻想世界“地图”所完成的世界数据库叙事是“故事世界”背后的真相[8]。《三生三世十里桃花》的跨媒介叙事还体现在原作者创造了一个“四海八荒”的宇宙。在跨媒介叙事中，能否激发受众的讨论对维持故事的寿命至关重要。“四海八荒”的上古世界给受众带来了奇妙的仙侠体验，针对故事中的不同地界，受众之间进行了不同的探讨。这也是《三生三世十里桃花》的成功之处，通过不同的故事延展，创造出了一个宇宙。除此之外，唐七公子完成了《三生三世枕上书》的创作，这本小说并不是《三生三世十里桃花》的续写，而是一条新的故事线。主人公是《三生三世十里桃花》中略略提及的东华帝君和凤九。同时，这部小说也完成了电视剧的制作及开播，由迪丽热巴和高伟光主演，在腾讯视频 IP 电视剧排行榜排名第 19。值得一提的是，在电视剧中穿插了《三生三世十里桃花》没有完成的白浅大婚情节，该剧集一度登上微博热搜榜。除此之外，唐七公子还创作了《三生三世步生

莲》，描写了连送和成玉的故事，以及《三生三世菩提劫》等小说。这些小说，都是三生三世系列跨媒介叙事不可分割的一部分，积累了大量的粉丝。

## 4. 国内跨媒介叙事存在的问题

### 4.1. 多平台传播重复现象明显

正如上文所说，单一地将小说改编为电视剧不是真正的跨媒介叙事，但在国内，一些大 IP 的小说，例如《全职高手》《雪中悍刀行》《花千骨》等小说拥有大批的书粉，这些小说粉对于书改剧的要求极度严苛，甚至有小说粉对改编电视剧进行了抵制。《三生三世十里桃花》电视剧虽然从小说改编而来，但是在台词上几乎没有变动，满足了一些小说粉的要求。这看似满足了“尊重原作”，但是从另外一个角度来说是一种重复劳动现象。而同名电影在整个故事叙事结构上更是几乎照搬小说，更像是将文字转化了一种表现方式——视频。这种现象在国内的影视剧制作中并不罕见，例如《微微一笑很倾城》的电视剧版本，用粉丝的话说是“高度还原”，而对于没有看过小说的受众来说，他们对这种四平八稳的剧情并不感冒，电视剧中的书面化台词在剧中略显木讷。

### 4.2. 建构宇宙问题

跨媒介叙事需要建立起一个宇宙，但国内对这种“宇宙”的理解并不深刻。对于架空的剧作来说，建立起一个宇宙似乎并不难，例如九州系列、仙剑系列，都将故事宇宙呈现得清楚明白。但是近几年国内的神话系列基于的中国神话宇宙却较为混乱。一方面中国几千年来神话故事没有一个较为完整的体系，那么作品就会呈现出碎片化的特点。另一方面，由于中国的神话是中华民族共同的宝库，人人都可以使用，这就造成了创作主体不明确的问题，版本较多。<sup>[9]</sup>各种故事线之间联系不大，难成一套。国内有许多关于孙悟空的优秀作品，但由于创作者的不同，各个故事之间即使设置了“彩蛋”，也容易造成观众“对不上号”的状况。这种神话宇宙更类似于结合现有的 IP，把主体人物放在现有的宇宙下。

### 4.3. IP 与象征对象不对应

象征性商品具有一种双面现实，它既是一个商品，又是一个象征对象。<sup>[10]</sup>布尔迪亚的文化场域理论也说明艺术品只有在被人们认识和识别的情况下才能作为象征性对象存在。也就是说，如果跨媒介叙事只停留在在同一个 IP 层面，而不是同一个象征对象中，观众对作品的理解会大打折扣。在《三生三世枕上书》中，主要人物成玉元君的扮演者和《三生三世十里桃花》的扮演者不同，除此之外，许多其他演员也进行了更换，但观众并不想原班人马更换，这就是 IP 与象征性对象不对应。又例如我国的《鬼吹灯》系列，主角胡八一至少有六位演员先后出演，虽然经济利益没有受到侵害，但象征性对象会带给观众“宇宙世界”上的混乱。

## 5. 应对策略初探

### 5.1. 增强作品与平台的契合度

跨媒介叙事的作品应当根据平台、媒介的特点将作品进行改编及创作，让作品更加贴合平台的传播特点，提高传播效果，减少重复劳动。如果将小说改编为电视剧，更应该强调故事的完整性，注重剧情化，弱化书面语言，改编台词里呆板木讷的内容。同时，由于电视剧时长的优势，在电视剧里适当添加小说里没有的人物线也可以作为电视剧的爆点。如果将漫画改编为电影，则更应该注重讲故事的方式，把漫画里最值得关注的內容放在大荧幕上，适量削减“二次元”、“中二”等属性，优化受众的观影体验。在作品改编叙事的过程中，不仅制作方要发力，原作粉丝也应当提升自己的宽容度，对于增色部分



可以试着去接纳，不囿于原作小说的台词。

## 5.2. 注重宇宙统一性

中国神话系列跨媒介叙事作品应当建立完整的神话谱系以应对各种版本神话故事的问题。一方面，要注重故事的连贯性，提升作品的持续影响力，让大多数受众衔接上新的故事和旧的故事，逐渐在受众的世界观中建立起一个独立于其他 IP 作品的中国神话宇宙。另一方面，要增强作品的辨识度，形成品牌效应，让受众看到某个作品就会联想到某个特定宇宙。漫威系列作品给受众创造了一个漫威宇宙，关键在于它的故事内容以及人物 IP，甚至每部电影开头的红色底色 logo 也是它的标志属性。最后，不管是哪吒封神宇宙，还是狄仁杰神探宇宙，国内目前的神话宇宙都应当横向、纵向相结合发展，既要保证续写，也要矩阵式填充内容，给受众以沉浸式体验。

## 5.3. 提高 IP 和象征对象的匹配度

目前我国跨媒介叙事作品 IP 和象征对象匹配度不高的原因在于，IP 的象征对象——演员不能持续出演某个角色。这主要有两个方面的原因，一是跨媒介叙事作品的影响力较小，作品本身不够优秀，演员本身觉得后续作品与自己的预期不契合；二是演员档期、片酬、理念等与作品不匹配。提高 IP 与象征对象的匹配度需要多方合力，作品原创者、编剧、导演、制片人等要严格把关作品质量，为作品预留创作的空间和可能性；IP 的象征对象要克服“唯片酬是图”的思想，为好的作品预留档期，为中国影视作品的跨媒介叙事贡献一部分力量。

## 6. 结语

我国的影视行业已经在跨媒介叙事中尝到了甜头，但想要将故事讲得完美，走出国门，在全世界都起到影响，还需要多改进和学习，要将商业利益和文化价值相结合，创作出更多有意义的作品。

## 参考文献

- [1] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带[M]. 杜永明, 译. 北京: 商务印书馆, 2012: 157.
- [2] 于成, 李丽萍. 何谓跨媒介叙事[EB/OL]. 2021-11-16.  
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1716550169898489060&wfr=spider&for=pc>, 2023-01-10.
- [3] 潘桦, 李艳. 网络小说改编电影的跨媒体叙事解读——从《鬼吹灯》系列电影改编说开去[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2016, 38(12): 86-89.
- [4] 胡畅. 新媒体条件下粉丝参与电影生产的机制研究——以电影《三生三世十里桃花》为例[J]. 东南传播, 2019(12): 110-115.
- [5] 陈容. 《三生三世十里桃花》的跨媒体叙事特点研究[J]. 西部广播电视, 2018(11): 67-68.
- [6] 王喜明. 同人小说的前世今生[J]. 书屋, 2017(10): 9-17.
- [7] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者: 电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青, 译. 北京: 北京大学出版社, 2016: 5.
- [8] 潘智欣. 跨媒体叙事的编码与解码[J]. 视听, 2022(4): 181-184.
- [9] 杨成, 宁魏蓉. 跨媒体叙事视域下中国“神话电影宇宙”的开发[J]. 电影文学, 2021(8): 92-96.
- [10] Bourdieu, P. (1993) *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press, Columbia, 113.