

# 《武林外传》的跨媒介叙事研究

蒋安昊

北京印刷学院新闻传播学院, 北京

收稿日期: 2023年8月1日; 录用日期: 2023年9月3日; 发布日期: 2023年9月13日

## 摘要

《武林外传》作为2006年播出的以同福客栈为主要环境的武侠类情景喜剧, 受到了影视圈内的诸多好评, 逐渐成为了观众们心中的经典佳作, 直到今天仍旧有人在反复观看它的剧情片段。该剧塑造了建立在七侠镇中的同福客栈平日营业时发生的各种事件和出现的各种人物角色, 给不少观众留下了极其深刻的印象, 因此很多影迷在观看后也会对同福客栈的生活产生自己的想象。多年来, 《武林外传》拥有了大量的同人创作作品, 影迷们利用自己丰富的想象力, 为《武林外传》的内容增添了更多的趣味性和发展空间。

## 关键词

《武林外传》, 跨媒介叙事, 同人创作

# A Study on Transmedia Storytelling of "My Own Swordsman"

Anhao Jiang

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

Received: Aug. 1<sup>st</sup>, 2023; accepted: Sep. 3<sup>rd</sup>, 2023; published: Sep. 13<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

As a martial arts sitcom with Tongfu Inn as the main environment broadcast in 2006, "My Own Swordsman" has received a lot of praise in the film and television industry, and has gradually become a classic masterpiece in the hearts of the audience. Until today, some people still watch its plot clips repeatedly. The drama portrays various events and characters that occur during the normal business hours of the Tongfu Inn, built in Qixia Town, leaving a deep impression on many viewers. Therefore, many fans will also have their own imagination of the life of the Tongfu Inn after watching it. Over

the years, “My Own Swordsman” has had a large number of fan fictions, and fans have used their rich imagination to add more fun and development space to the content of “My Own Swordsman”.

## Keywords

“My Own Swordsman”, Transmedia Storytelling, Fan Fictions

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. 前言

### 1.1. 研究背景

现代情景喜剧在很多国家都是很受欢迎的演出形式，我国《武林外传》就是其中一部极其经典的情景类电视剧。情景喜剧主要围绕一个固定场景发展多条故事线，主要登场角色也较为固定，容易给观众留下深刻印象。《武林外传》塑造了一个在江湖之中为旅人提供餐食和住宿的同福客栈，剧情内容以在同福客栈中工作的各位员工和来往住客之间发生的种种故事为主要发展，建立了独属于这部剧中七侠镇的世界观。“剧中使用了大量的中国风格和武侠元素，既讲述了江湖之中的侠义肝胆和儿女情长，也暗涵了现实社会下普通人群生活中的平凡与苦难，这种后现代主义风格的创作方式引发了许多观众的兴趣和喜爱” [1]。而主要人物的各异性格、各式身世也吸引了影迷对角色设定的深度挖掘，开始从原剧剧情中延伸出自己的故事创作和扩展，赋予这些人物以新的生活与结局。同时，导演尚敬也会根据影迷的同人创作和观后影评来继续创作《武林外传》的后续内容，在表现方式上有时会加入摇滚、说唱等现代元素，给观众以耳目一新的创新效果。喜爱《武林外传》的影迷在原作基础上充分发挥自己的想象空间，构建出以佟湘玉、白展堂等为主要角色的故事宇宙，并创作出数量庞大的同人游戏、同人漫画和同人文章。这些同人创作与剧组创作不会形成冲突，而是相辅相成，最终共同构成了《武林外传》整体的武侠世界。

### 1.2. 研究意义

跨媒介叙事并不等同于跨媒介传播，它更强调媒介受众的实际参与和创作，更注重受众群体不仅是单纯的媒介内容的消费者和接受者，同时也是内容叙事的参与者。因此，影迷在创作过程中借用《武林外传》电视剧的原创世界观所延伸出的新故事也是这部剧叙事宇宙的一部分，同人创作的存在也会影响到该剧剧情的未来发展。现代影视剧的编剧往往会通过建立原创的宇宙观念和设定来增强剧情内容的新奇度，从而能够有效吸引观众的好奇心，《武林外传》的武侠元素虽然不是具有独创性的发展背景，但是它将剧情重点缩放在寻常客栈中的普通人群的生活上，这便是《武林外传》的创新所在。这些人物的塑造更能引起观众的共鸣，这种日常生活也更能激发影迷的创作欲望，因此创作者的队伍在这期间会不断扩大，影迷们会在这种强烈的热爱的驱动下继续扩展剧情的未来走向，进而创造出更加完善的叙事宇宙，这就是跨媒介叙事的主体。导演尚敬在处理画面细节时还会在角落中隐藏一些细微的信息，比如吕秀才屋中的字画等，也揭示着人物之间的关系和后续剧情的发展，这些细节通常也是影迷热衷参与的解谜游戏。《武林外传》利用自身优秀的故事剧情和完整的武侠世界观，为观众带来了不少的快乐和感动，也让这些角色的成长命途深深地影响着他们现实中的生活。

## 2. 《武林外传》与跨媒介叙事概述

### 2.1. 《武林外传》概述

《武林外传》是2006年1月由导演尚敬、编剧宁财神在中央电视台电视剧频道推出的章回体武侠类情景喜剧，一经播出便广受好评，收视率超过了其他竞争对手，成为当时最受欢迎的电视剧。虽然此剧不是首次采用武侠、江湖、古代等元素，但相较于同时代的《神雕侠侣》《封神榜》《仙剑奇侠传》等经典电视剧，《武林外传》的打斗场面并不多，剧情内容更多是围绕着同福客栈的日常经营生活，记录了当时武林中一个小小的客栈里发生的各种悲喜事件。当时人们心中对武侠文化的印象更多停留在白衣飘飘的侠客和令人眼花缭乱的剑术武功，向往古代那些侠义肝胆、文武双全的英雄儿女。而《武林外传》的出现却改变了观众一直以来对武侠文化的理解，它用这些武林中普通人的生活来强烈抨击了以暴力场面为主要剧情的武侠电视剧，深刻揭露了在当时的时代背景下人们的无奈与悲哀，以此来映射和批判现代社会中的种种重大问题。剧中的主要人物都有着自己的悲惨身世，吕秀才虽为知府的神童儿子，但迟迟考取不到功名，只得变卖家产为别人打工；郭芙蓉是一代大侠的女儿，从小的理想就是想当称霸武林的绝世女侠，但最终只能留在同福客栈扫地洗衣；佟湘玉本是龙门镖局的千金，嫁给衡山派掌门后丧夫成了寡妇，还得抚养年幼的小姑子。这些命运不幸的角色不仅是作为在同福客栈中出现的人物，也是将现代社会中的人间悲苦展现得淋漓尽致的重要缩影，引发了屏幕前观众们的无尽深思与共鸣。

### 2.2. 《武林外传》的跨媒介叙事

#### 2.2.1. 跨媒介叙事

跨媒介叙事是由亨利·詹金斯提出的一个新传播概念，“他认为不同的媒介因为其所处的环境和所拥有的特点不同，它们在同一个事件上的创作过程也会拥有不同的传播效果”[2]。这些不同维度与平台间的创作效果叠加之后，也会赋予这件事物以全方面的塑造，从而能够带给受众全新的体验。因为国内翻译的问题，跨媒介叙事很容易与跨媒介传播、跨媒体叙事等概念混淆，不少人依旧认为跨媒介叙事只是单纯的由不同媒介平台以不同的形式将事物传播给受众，实际上跨媒介叙事更注重受众群体在这个传播过程中的参与行为。之前的传播研究更多去分析传播媒介对人们思想和行为的引导，然而受众思想和行为的结果也会对传播媒介产生实质性的影响。面对一件事物的传播，受众群体一般可以分为四种：通过某一种媒介接收到信息的受众、能够从多种媒介上获取相关信息的受众、接收信息后对媒介内容产生反馈信息的受众，以及发出的反馈信息对媒介本身产生影响的受众。跨媒介叙事主要强调的就是后两种受众群体，受众的参与叙事在媒介传播过程中是必不可少的重要环节。早期不少影视作品可能会忽视影迷的自发创作对此剧的议论热度和传播效果的巨大影响，而随着这个概念的提出，现在许多剧组开始重视跨媒介叙事的重要性，并且能够从粉丝的个人作品中获取更多原剧内容创作的灵感。

#### 2.2.2. 《武林外传》的跨媒介叙事特色

作为半架空在中国明朝时期的古装情景喜剧，《武林外传》虽然在各个方面都拥有古代设定的服化道和角色设计，但在剧情编写上也完美融入了现代社会的灵魂，在吸引观众观看和产生共鸣的同时，也反映与暗讽了现代社会的种种乱象。“同时结合了布莱希特表演体系中的间离效果，将人物表演突然拉出设定画面、直面观众，用现代化词语和剖析角色内心活动的方式，为观众营造一种脱离虚拟场景的真实感，让观众从与角色面对面的交流过程中更加感受到剧中人物的独特魅力”[3]。间离效果的目的是使观众能够从故事中抽离出来，以旁观者的身份和批判性的思维去观察与思考剧情故事的发展逻辑，更强调观看者独立思维的存在。而正是这种真实感，让许多观众真正喜欢上《武林外传》中的角色，进而转变为拥有二次创作能力的剧迷。这些跳出原剧故事发展的二次创作为《武林外传》增添了新活力，剧组

也会参考了部分剧迷创作内容中的灵感制作出更有创意的剧情走向，在与剧迷的共同创作中积极发挥群体智慧的重要作用。一部喜剧之所以能够成功，不仅要具有幽默风趣的故事与台词，还要让观众在尽情欢笑之后产生自己的思考，在寓教于乐的效果之中体会到喜剧故事背景下的悲剧内核。

### 3. 《武林外传》的跨媒介叙事策略

#### 3.1. 世界观的设定

世界观原本指的是人对这个世界的看法和思考，引申到编剧创作中就变为剧情内容是在什么样的世界中发生的一种新型概念，剧中人物将会在这样的环境下成长和交流，最终形成完整的剧情故事。基于金庸等武侠类小说的初始背景，《武林外传》的江湖设定都是在借鉴五大门派与其他经典的基础上展开的，比如佟湘玉的丈夫是衡山派掌门，白展堂的原型来源于《三侠五义》中的白玉堂和展昭，郭芙蓉的父亲出身于三法司衙门的六扇门等。画面中的场景主要是同福客栈的大堂和后厨，有时候也会出现客栈外的小巷和各个房间的背景，根据角色性格特点的不同以及设定需要，每个人的房间也存在着各异的样子，吕秀才和李大嘴的房间墙壁上就贴满了写有毛笔字的纸张，展现了吕秀才虽身为落魄的客栈账房先生，内心仍然不忘读书和考取功名的志向。“方言作为最能体现一个人的家乡地域的语言特征，表现出人物角色各自不同的跌宕身世”[4]，从而成功呈现出同福客栈中人们来自各个地方，有着各异的悲伤过去，在机缘巧合下聚集在这家客栈后的那些酸甜苦辣的日常场面。世界观设定的完善得以让观众能够将自身代入进剧情内容，理解剧中人物的悲欢离别，深度挖掘角色背后的个人故事，从而唤起他们对《武林外传》的无限遐想与创作。

#### 3.2. 剧中画面的隐藏信息

作为披着喜剧外衣，实则是在同福客栈中发生的种种事情来映射和批评现代社会黑暗面的《武林外传》，在一些剧情与拍摄画面的设置上也会隐晦地向观众传达某些信息。人们在观看电视剧时会偶然察觉到这些隐藏信息，并从中能够获得一些关于当下剧情和角色未来道路的暗示，也有的信息是为了衔接之前故事的“彩蛋”。因为这些隐藏信息可以用来补充和完善人物设定，有的剧迷便从这其中获得创作灵感，继而开始对自己喜爱角色的性格和身世环境进行深度分析，并创作出在原剧背景下人物在体验所处的不同剧情分支后产生的新剧情。同时，这些隐藏信息也深刻揭露了当下社会的丑恶一面，比如在鸡王争霸赛中，同福客栈规定要用非常严格的衡量标准选出百姓手中的鸡王，然而私下却偷偷让赞助商的鸡直接晋级最终比赛，这引起了百姓们的强烈不满。为了平息怒火，白展堂只得给每只鸡都准备了鸡王奖项，挑长处把奖牌往下颁发完毕后百姓们才作罢。这段剧情里不管是争霸赛参赛规则中用极小的字写出的“本次大赛最终解释权归主办方所有”，还是白展堂故意画出的夸张上镜的妆容，“都无一例外地暗讽了社会上的各种比赛背后的邪恶黑幕，表达了对节目组随意操纵比赛结果的鄙夷与不满”[5]。有的剧迷专门做了《武林外传》每集中的隐藏信息总结，这些信息既能向观众传达出了此段剧情内容的主要意义，也为观众理解人物角色的心理变化提供了重要的帮助。

#### 3.3. 粉丝的参与式创作

原剧剧情和剧迷的个人创作相互结合才能完成对《武林外传》叙事宇宙的塑造，因此同人作品的出现对电视剧的后续叙事和传播效果都有着重要的作用。《武林外传》自从2006年开播至今已经收获了无数观众的喜爱，同人作品的数量也极其庞大，涵盖同人游戏、同人漫画和同人文章三大领域，剧中一些经典对白和口头禅俨然成为了网友们心中经久不衰的流行语。同人作品的出现使得《武林外传》的传播不单只是通过电视这一媒介，而是从小说平台、游戏平台、互联网等多媒介方式对人们进行广泛的影响。

《武林外传》的同人作品内容主要分为续写原剧结局和另创新的剧情分支两大部分，剧迷的强大想象力为《武林外传》的人物角色增添了新的魅力，也让观众能够在同人作品中找到自己所希望看到的剧情。并且剧组还可以通过阅读剧迷笔下对剧情内容的分析和期望来继续塑造人物角色的新设定，导演尚敬在2011年将《武林外传》的原班人马搬上了电影荧幕，里面一些设定和人物的结局走向都具有了与电视剧里不同的创新。剧组和剧迷都在自己的创作中塑造了像家一样温暖的同福客栈，主要人物相聚于此、彼此扶持，最终在江湖武林中走向幸福和谐的平淡结局，这便是《武林外传》叙事宇宙创建的初衷。《武林外传》通过跨媒介叙事成功向更多的观众展现了其剧情内容的幽默与内涵，也和剧迷建立起了相辅相成的桥梁，最终共同成就了《武林外传》这部经久不衰的经典武侠电视剧。

## 4. 《武林外传》跨媒介叙事的优点与不足

### 4.1. 《武林外传》跨媒介叙事的优点

情景喜剧的出现让许多观众爱上了这种描述单一场景中平淡生活的电视剧形式，而《武林外传》作为本土化情景喜剧的经典案例，它在对武侠电视剧的剧情设定上完全颠覆了以往的呈现方式。导演尚敬通过描述在江湖中漂泊打拼的几位普通年轻人的生活，虽然身在江湖却无缘武林争霸、门派争斗等侠客奇事，以此强烈讽刺了只顾拍摄暴力打斗场面而忽视江湖真实模样的武侠题材影视剧，他更加注重剧情对当下社会问题的呈现和对在辛酸生活中苦苦挣扎的人们的救赎。观众更容易从角色和剧情中获得共鸣，从某些设定上找到自己身上的影子。片头曲的设计也是别具一格，以 Windows 界面为主题的画面呈现手法与点开文件夹来展示主要人物的表现形式，形成了超越传统文本叙事形式的视觉效果，让人眼前一亮的同时也能够引导观众对剧情进行拼图式想象，在对角色形象展示片段的意义组合和排列过程中完成对《武林外传》的表层理解。在剧情展现上，单元剧的呈现方式看似零散随意，实际每集独立剧情的演绎方式与暗藏信息的线索发展让观众在尽情欢笑后，见证这群年轻人在同福客栈的屋檐下从初识到相知再到梦想成真的全过程，让观众从单纯的观看者升级成陪伴成长的同行者，让剧情画面在观看和理解中不断丰富意义、跨越媒介隔阂。

### 4.2. 《武林外传》跨媒介叙事仍存不足

一部喜剧如何能够做到打动人心，一是要能逗笑观众，二是能真正触碰到观众内心最柔软的地方。《武林外传》虽然对当今社会的各种乱象进行了适当的揭露与批判，但其讽刺程度仅仅只到表面，还不能触及更深层次的思考。人物角色的对白语言有时候也不够细腻，只顾抛包袱满足喜剧效果而忽视了内容要贴近百姓的真实生活，导致观众无法将自身完美代入进剧情内容，也就无法做到真正地理解剧中人物的心理和行为，无法与之感同身受。在后续推出的《武林外传》电影版里，即使导演尚敬开始注意到当今社会的年轻人买房难的重要问题，使用大场面去描绘郭芙蓉和吕秀才花了高价却只买到一间牛棚的艰难处境，“然而在处理细节方面却难以让年轻人真正与其产生共鸣，也就难以激发观众对剧情的思考和后续创作”[6]。中国本土化的情景喜剧还需要更多的发展空间，要重视观众对原剧剧情的反馈与想象，从而共同促进该电视剧的跨平台传播效果和世界观设定的最终完善。

## 5. 结语

《武林外传》作为一部经典的武侠类情景喜剧，曾给无数观众带来了欢笑和泪水，剧中人物的日常互动和故事结局都让人羡慕与动容。“导演尚敬运用幽默的人物语言和独具匠心的各种故事揭示了当今社会的各种不良社会现象，也用这些普通人的生活安抚了在现实困境中挣扎焦虑的人们”[7]。影迷们尤其热爱这部经典的电视剧，时至今日仍旧拥有不低的热度，同人作品数量也很庞大，说明《武林外传》

运用跨媒介叙事的概念真正温暖了一代人的心灵，真正让观众们感受到了同福客栈中那种家一般的温暖。

### 参考文献

- [1] 梁艳. 《武林外传》经久不衰的原因[J]. 艺海, 2020(5): 66-67.
- [2] 石田, 高薇华. 跨媒介故事世界: 融合视域下影视 IP 的进化对策[J]. 电影文学, 2022(2): 10-14.
- [3] 张弛. 浅析中国情景喜剧的戏剧性——以《武林外传》为例[J]. 戏剧之家, 2021(22): 169-170.
- [4] 葛力健, 李铁范. “陌生化”视阈下的《武林外传》语言风格探析[J]. 安徽农业大学学报(社会科学版), 2013, 22(3): 96-100. <https://doi.org/10.19747/j.cnki.1009-2463.2013.03.021>
- [5] 周圣, 艾雪彤. 中外情景喜剧的比较——以《老友记》和《武林外传》为例[J]. 中国地市报人, 2015(7): 94-95.
- [6] 许璐. 浅谈电影版《武林外传》[J]. 名作欣赏, 2016(9): 172-173+176.
- [7] 李尚洋. 经久不衰的《武林外传》: 超前与当下的互相拜访[J]. 百花, 2021(9): 61-63.