

跨媒體製作知識產權創作之轉化敘事美學探討*

鄭應峰

(澳門科技大學國際學院助理教授)

摘要：當代跨媒體製作知識產權（以下簡稱「IP」，即 Intellectual Property 縮寫）創作現象使傳統文學批評範式遇到挑戰，主要體現在 IP 創作把文本和商業產品鏈接在一起，文學批評介入後需要面對非文本性的、但卻和文學密切相關的 IP 創作產品。面對新的批評樣式，可以把非文本現象歸納為和文本意義相關的敘事現象。這種非文本敘事現象可以借用「敘演」這一概念。然而「敘演」僅僅概括 IP 鏈條中單一環節的非文本敘事，而要把所有的環節統一起來理解，還需要藉助「敘事事件組合」這一視角接合非文本敘事現象和文本創作。本文在此基礎上提出動態敘事美學設想，這一設想不僅是對 IP 文學創作的批評回應，也帶有對代表新技術趨勢的 AI 藝術創作的前瞻。

關鍵詞：跨媒體製作知識產權、文學批評、敘事、跨媒體

* 收稿日期：2024 年 07 月 20 日；通過日期：2026 年 02 月 10 日。

Exploring the Narrative Aesthetics in the Transformation of Intellectual Property Creation in Cross-Media Production

Zheng, Yingfeng

(Assistant Professor, University International College,
Macau University of Science and Technology)

Abstract: Contemporary cross-media Intellectual Property (IP)-based creative practices have posed significant challenges to traditional paradigms of literary criticism, chiefly because IP creation links textual works with commercial product chains, thereby requiring criticism to confront non-textual yet literature-related creative outputs. In response to these new forms of criticism, non-textual phenomena may be reconceptualized as forms of narrative phenomena that remain semantically affiliated with the textual work. This non-textual narrative phenomenon may be interpreted through the concept of “narrative performance”. However, the concept only summarizes the non-textual narrative of a single segment within an IP production chain. A comprehensive understanding of the entire chain necessitates the perspective of “narrative event combination”, which integrates non-textual narrative processes with textual creation. Building upon this framework, this article proposes the notion of Dynamic Narrative Aesthetic. This idea not only constitutes a critical response to IP literature creation, but also offers a forward-looking reflection on AI-generated art as an emergent technological and aesthetic trend.

Keywords: IP; Literary Criticism; Narrative; Cross Media

一、引言：IP創作與文學指認困境

當代文學創作與傳統創作不同的是常常要考慮到產業市場的下游生成，即在上游其重點是創作有意味的文學作品，並在創作中已經考慮文化消費市場的讀者接受視野，同時這樣的創作還要不失創意，以盡可能地與低質量的通俗作品區別開來。這樣的文學創作，已經具備 IP 轉化的因素，或者其一早就被創作者設計進 IP 轉化的產業鏈條。也就是我們通常所認為的上游 IP 培育，中游 IP 授權及營運介入，再到下游的 IP 產業變現，為議論方便，本文稱其為「跨媒體製作知識產權創作文學，以下簡稱『IP 文學』」。「如今，出版社的文學出版物是影遊改編、藝術展演的主要內容資源，IP (Intellectual Property, 知識產權) 跨媒介衍生，成為文學與藝術互動生產的常態。」¹ IP 文學其創作具有跨業界，多媒介融合和超文本特徵的因素已經成為越來越常見的現象。這一現象的發生同時也給文學理論和文學批評帶來新的挑戰，即如何看待當代 IP 文學所產生的審美泛化。

這種 IP 文學現象可以稱之為 IP 創作現象。當 IP 創作出現之後，從研究的角度，不得不考慮的問題是，如果一種文學現象超越母文本範疇，比如文學進入各樣的虛擬空間和線下實體營運，那麼原來的美學觀照方式是否應該放棄，抑或可以作出新的調整？從文化現象產生的一般過程來說，先有文學後才有 IP 產業轉化，因此傳統的文學批評常常是把文學和產業進行切分，分離 IP 產業甚至無視後者的存在，然而，它在發生一些變化。「它開始走出紙媒文學寫作中心，以創意為衡量作品的價值本位，堅持寫作的人民性立場，高度認可文學的產業屬性，著眼文學創作的生成敘事與生成抒情，鼓勵新的作者與寫作活動的產生。但這個轉型並未完成。」² 這其中的「它」指的就是傳統的文學批評。

隨著多媒介時代的到來和文學產業化的趨勢，人們對文學的接受方式和認知方式發生很大改變，文學的動機和創作的方式也在不同程度地變換著，IP 文學創作稱之為 IP 文學產品似乎更為合適。這裏並無否定 IP 文學產品的意思，如果文學需要

¹ 陳一諾，〈文學 IP「影遊衍生」的三個創新轉向〉，《編輯學刊》，第 4 期（上海：2025.07），32。

² 許道軍，〈當代文學的創意寫作化與文學批評範式的轉型〉，《當代文壇》，第 2 期（成都：2025.02），97。

創意和創新的話，IP 文學是有所體現的，它突出人在整個 IP 環節中的主體性和創造性價值。產品的意思是 IP 文學文本連接著一系列中下游的 IP 產業轉換和變現環節，並且和商業化、品牌化密切相關，我們已難以用原有的文學名詞來對整個創作進行稱謂。

可見，文學稱謂的難度在於 IP 文學創作的產業連接性質。試想一下，當一個文本被創作出來之後，它迅速地通過網路大範圍地傳播，各樣人群從其中找到與不同行業的连接點。文本被改編搬上舞臺，拍成電影，進入社區成為劇本，心理醫生用其故事模式進行療愈複健，影視成功後又可能推出線下游戲，然後一批批的擁躉「粉絲」文化現象生成、發展。甚至這一切又反過來影響原作者的思路，作者修改故事，推出新版。從已有案例來看，文學活動甚至影響整個城市的對外印象，如有世界聲譽的美國文學之都愛荷華，蜚聲海外的中國文學之都南京。「『文學之都』是聯合國『創意城市網路』七大主題之一。聯合國教科文組織曾授予英國愛丁堡、諾利奇、諾丁漢、愛爾蘭都柏林、波蘭卡拉科夫、德國海德堡、澳大利亞墨爾本、美國愛荷華、中國南京等城市為『文學之都』。南京的文學發展源遠流長。」³

從 IP 文學創作來看，這些 IP 非創作文本的文化現象常常是被考慮進去的，這也成為創作者們內在的動力，或者是較大的動力。面對這一現象，文學批評還可以對文本之外的衍生產品熟視無睹嗎？最起碼產業變現也是創作心態的一部分，甚至要考慮到這一心態對其內在創作結構的影響。當然，也不否認沒有意識到 IP 轉化或者對此認識模糊，但後來又取得成功的創作者和創作文本。提到這一點那就要認識到能實現 IP 轉化的文本必然和衍生產品具有某種同質性，是這種同質性驅使它們都朝著一個方向彙聚，利用產業連接形成或鬆散或緊密的文化聯繫現象。這種同質性拋開內部性質不談，從外部觀察來看就是文學的功能。和以往的創作不同，IP 文學文本的成功把消費者納入創作視野，讀者是其顯在或者潛在的結構因素，即讀者的閱讀期待。而之後的 IP 轉換也是由使用者人群和消費市場決定的，文學已由傳統的創作精英者立場轉向買方市場，文學功能的啟蒙性質發生易位，變為外部實用性質。

由此可見，文學功能的實用性是考察整個 IP 產業鏈共有的著眼點，這是最容易理解的。實際上，由於現代傳播介質的多樣化，創作者一開始就會考慮到傳播的方式、速度、範圍，傳播的人群，傳播的可能性影響等，IP 類型的創作已經被融合進

³ 陳薇，〈以文學的思路，建文都的建築〉，《建築學報》，第 665 期（北京：2024.04），43。

傳播語境中，即跨業界語境，因此很少有完全不考慮外界的 IP 文創作品。「IP 的形成需要孵化和醞釀，一般遵循『文本—媒介賦能—IP 生成—IP 價值增值』的過程，在這一過程中，讀者的參與至關重要。」⁴ 傳統文學批評的難處往往就在這裏產生，IP 文創作品不是純文本故事，既不會按照古典作品偏向於審美感性，也不會按照現代或後現代方式進行智性審美。它不是閉環式的，它要面對的是文學作品的外部功能，面對與當代文化市場結合的消費動態需求。

二、非文本中心認知的IP敘事

對於文學功能，孔子提出詩可以「興觀群怨」的說法，對後世文學發展起很大作用。在西方，艾布拉姆斯的《鏡與燈》梳理從柏拉圖、亞裏士多德到十九世紀英國詩人的創作傳統，把歐洲文學的特點概括為模仿說、實用說、表現說和客觀說。中外文論都注意到文學和作者、社會之間的互動聯繫，但是依然離不開文本中心色彩，即文本是審美的開始也是審美的結束，文本還或多或少獲得啟蒙立場的精英視角，「文以載道」就不必說，文學邊緣化的呼聲還聽得少嗎？其實，學界對於文本闡釋的開放性是有所認知的。「對文本的關注一旦走向極端，同樣很容易形成一種意義的獨斷論，從而切斷文本與其他文學要素，甚至與整個社會文化語境的內在關聯。」⁵

在文本詩學理論中，敘事學研究取得非常矚目的成績。第一類是受俄國形式主義、普羅普功能類型說影響的敘事學，主要聚焦故事，探討敘事語法、故事結構、故事類型等；第二類以法國的熱奈特為代表，他注重時間、語式、語態等語法範疇，從結構主義角度對敘事話語展開研究；第三類融合前兩者故事類型和話語技巧理論，被稱為融合性敘事學，以美國的傑拉德·普林斯和西摩·查特曼為代表。80 年代之後，在讀者反應批評、文化研究等學派的影響下，敘事理論越來越關注讀者和故事語境，區別於前面的經典敘事理論，常被稱為後經典敘事學。經典和後經典敘事理論不管角度如何變化，都難以撼動文本中心地位，如果以此理論來面對 IP 文學創作難免捉襟見肘。比如一部作品被改編成影視，如果只關注臺詞和文本，那麼視覺藝術、表

⁴ 王鵬濤、朱赫男，〈文本與媒介融合共生：網路對話體小說 IP 價值鏈構建路徑研究〉，《編輯之友》，第 10 期（太原：2022.10），46。

⁵ 龐弘，〈「闡釋的邊界」與闡釋的文本之維〉，《雲南社會科學》，第 1 期（昆明：2023.01），148。

演藝術就會和故事脫鉤，敘事理論將出現失語現象。但是，沒有敘事的串聯，影視想要表達什麼呢？這就關乎敘事重建。比如概念源自歐美，近十年來引起國內研究者、教育界、心理學界、文藝界注意的「教育戲劇」，其中心則是要引入戲劇參與者，以引導方式而非固定文本的狀態，來激發參與者的自我認知和主體重建，是從自我出發，疏離自我最後又重建自我的過程，重在過程而非展演結果。「華盛頓大學的傑拉爾丁·布萊恩·希克斯認為創造性戲劇最大的獨特性在於『過程』，使孩子們在過程中獲得概念進而在過程中得到發展。」⁶ 更不用說和文本更疏離卻又依賴於文本生態的各種線下游戲，按道理都應該被敘事學研究拋棄，但實際上離開原有敘事，這些 IP 轉化都是不具有獨立意義的，即如果有時光倒流，取消原文本，這些產品都不應該存在。

實際上不是敘事學原理不能處理這些 IP 文化現象，而是敘事理論長期選擇忽略或者視而不見。IP 文化現象自古有之，比如古代戲劇很多都是建立在民間傳說或民間故事的基礎之上，如果說故事是原文本，那麼戲劇就是衍生的 IP，甚至是超級 IP，因為戲劇不僅是藝術，還參與整個民族文化的塑造。隨著媒介與信息技術的發展，戲劇與 IP 的關係越來越顯著。「IP 給戲曲創作帶來巨大變革，如多媒體影像技術的介入，以及舞臺時空對戲劇結構上的突破等。因此，我們須在傳播和創作兩方面，發揮網路傳播優勢和網路對大眾的影響力，促進戲曲藝術在網路時代的多樣化發展。」⁷

返觀當下，以往的敘事理論並沒有將 IP 現象或者跨界文學作為關注的重點，原因在於傳統敘事習慣將敘事和敘事介質即語言捆綁在一起，敘事就局限於語言敘事。把語言作為敘事研究的中心無疑最具直接性，語言作為表意符號如果不是最直接地反映意義那會是什麼？雖然敘事從字面意思理解就是講事情，但敘事的媒介不僅限於語言，因為在文明的進程中，人類就從各種符號系統中獲取資訊，文本不過是自有文字以來人們對連續性語言符號的理解和表述。而敘事學從學科性質角度而言，是在二十世紀六十年代的法國建立的，在多媒介融合的今天，有必要重新厘清敘事學原理。對此有學者指出：「如果說戲劇也是『演故事』的藝術，也可被人看作與敘

⁶ 轉引自劉貞貞、楊溢，〈從「傾聽」到「親歷」：教育戲劇視域下小學教師繼續教育方式的現代轉型〉，《四川戲劇》，第 11 期（成都：2023.11），120。

⁷ 《中國戲劇》記者，〈第二屆中國（金華）李漁戲劇匯「戲曲與 IP」高峰論壇在金華舉辦〉，《中國戲劇》，第 1 期（北京：2021.01），39。

事有關藝術，那麼更應該強調是，戲劇是依靠整體傳播的敘事藝術。」⁸ 這實際上是考慮到藝術的非文本敘事現象，據此，有學者提出摹仿敘事概念。「在摹仿敘事活動中，一切摹仿行動都是為敘事，讓事件關係產生敘事意義的過程就是敘演。」⁹ 在動作表意中，其動作性傾向並非文字表述那麼確定無疑，而是在前者基礎上具有一定的意向性和主觀性，這種動作表意被稱為敘演，敘演中的「演」帶有摹仿行為特徵。如果敘演帶有一種演員本人的敘事理解，那麼動作敘事本身就溢出文本敘事的範疇，從而帶有二度創作的主觀能動性在其中，即「演」也是一種敘事行為。

行動的敘事學意義在 IP 文學的考察中具有重要作用。在所有文學 IP 的轉化中，一個不可缺少的環節就是文化消費市場的參與。文化消費市場的介入讓文本變得複雜起來。除 IP 源頭的文本基礎，其他各環節鮮少出現新文本，更多是對原文本的延伸。如果 IP 環節有重要的文本出現，如電影的成功塑造相對獨立的文本，那麼整個 IP 就有兩頭或多頭文本。只抓住原文本是不現實的，這會失去很多具有動態意義的分析。這時候，如何看待非文本因素就成關鍵，消費群體是一個重要切入點。消費群體，他們的實現就是作為 IP 的參與者與遊戲者身份介入，其從上游的讀者閱讀期待中就被潛在地設定，更顯著地則是體現在下遊的 IP 變現環節中，這時候需要的是他們的介入行動。以往的敘事理論往往在這裏止步，行動不屬於文本。敘演這一概念打開行動的敘事禁錮，讓行動變得有意義。如果把消費群體作為一種沉浸者，即沉浸在 IP 設定的角色中，比如實景遊戲參與，虛擬遊戲參與，角色扮演（cosplay）等各種角色環節，那麼由文學文本所提供的故事將變為一個超文本，將文學與影視、虛擬、實景等各種營運衍生環節有機地統一在一起，即把 IP 環節中的消費者統攝進敘事角色的設定，將他們的行動和敘演聯繫起來，將消費市場變為一個行動敘事觀察場域。相應地，會形成一種跨媒介的含量比原文本更大的動態敘事過程，其過程就是整個敘事的開放式生成，可將這種敘事方式稱為 IP 轉換的動態敘事。

以戲劇為例，在戲劇難以市場化的今天，「一人一故事劇場」卻以道具少，形式靈活，迎合普通人群而有其生存空間。「一人一故事劇場」常常會引導一個隨意參與進來的觀眾，請他（她）講述一件事情，然後根據其講述，有三兩個演員即興將其

⁸ 袁國興，《非文本中心敘事——京劇的「述演」研究》，（廣州：廣東人民出版社，2013年7月第一版），16。

⁹ 袁國興，《摹仿敘事學——用動作表達的敘事問題》，（廣州：華南理工大學出版社，2023年10月第一版），50。

用戲劇方式，尤其是肢體語言將其表演出來。這一表演過程，通常又邀請在場的觀眾一起參加，表演非常輕鬆，按自己的理解表達就行。而講述者本人通過觀看，再發表看法，當換下一位講述者的時候，原來的講述者又成表演者之一，如此輪替。在這個戲劇過程中，觀眾成為講述者意味著「故事」的生成，而通過觀看演員和其他觀眾的即興表演，「故事」就帶有敘演性質，重心放在「演」。在下一個環節中，講述者又成新的敘演者。因此側重摹仿行為的動態敘事在這裏就成為考察整個戲劇過程的一個角度。

而在其他遊戲環節也有類似現象。比如各種根據網路文學或經典作品而設計的線上遊戲，遊戲者本人在玩遊戲之先可能已經熟悉或通讀過文本，已經有很強的角色代入感。即使完全沒有閱讀過故事的人，接觸遊戲之後回頭去閱讀故事的可能性也是很大的。種種遊戲人群可以被稱為某一超文本故事的「粉絲」。表面上看來，故事遊戲的推進是隨意的，其規則就是遊戲者本人根據技術和理解力實現遊戲目的。但實際上，遊戲者本身一開始就被鬆散地設定，他們的遊戲進程不過是在完成一次次自主的行為敘事。在 IP 的變現轉換中，必不可少的就是上游的文本創意，不管是古典的還是當代產品，其必然包含某種閱讀的文化期待視野，這和民族、社會結構、當代歷史是密切相關的。「認知美學有這樣的論述：一是由遺傳而獲得的先天性因素……二是由經驗而獲得的後天性因素，其中包括長期的、穩定的社會生活造成的一般文化性因素和由具體社會存在造成的特定社會性因素。」¹⁰

在下遊的 IP 生成中，遊戲參與者將自己代入各種角色，如曹操、絕地武士、哈利波特等等，不過是用自己的行為去推動和建構故事的敘事進程，是原有敘事的延伸。當然這一行為敘事的角色和程式設定是遊戲者（消費者）和所有的原文本和超文本創作者共同完成的，屬於自願的行為。遊戲者也是行動敘事者，其遊戲的風格可以看成敘演行為的有限實現，即在某一遊戲限定主題下的敘演方式，遊戲者本身則是摹仿行為的參與者。關於超文本，有學者歸納其特點為：「一是非線性或多線性；二是能動選擇性；三是文本的不確定性。」這一歸納，適用於包含網路文學在內的跨媒體製作的敘事美學特徵。¹¹

¹⁰ 李葉，〈文學認知的「形式知覺模式」與「期待視野」〉，《齊魯學刊》，第 248 期（山東：2015.09），155。

¹¹ 歐陽友權，《網路文學本體論》，（北京：中國文聯出版社，2004 年 7 月第一版），75。

三、IP敘事事件組合

在文學活動的 IP 轉化中，傳統文本進入跨媒介和營運衍生的環節，原有的文學審美要面對的是超文本、超鏈接的產業環節，原來的審美意識要處理的固定審美關照已轉化為不確定的敘事主體參與關照，並且這種參與是隨機的，還可能是充滿創意的。這時，新的美學批評亟待建立。敘演可以作為 IP 產業轉化過程中審美範式的參考尺規。以敘演這一內涵來看待消費群體的參與過程，則把原來創作和讀者分為兩種研究對象的批評方法，可以統一地整合到超文本生成過程中來。在敘演這一概念的基礎上，筆者嘗試再建立一個「敘事事件組合」概念。即單次敘事事件之間並不是毫無關係的，可以利用共同的超文本和敘事之間的互文關係，把各次敘事事件統攝為同質敘事行為，那麼敘事事件組合後將產生新的敘事意義。由於 IP 生成是跨媒體、跨業界的文化商業現象，必然很難用單一的批評視野和美學標準來統攝整個產品生成過程。如果採用不同理論視角，又容易眾聲喧嘩，自說自話，難以產生故事文本的討論交集，敘事事件組合方式可以解決思路上的困擾。綜合於此，如果把 IP 生成看成一個綜合體，那麼敘事事件的組合促成超文本故事的出現，即推動整個敘事行為的故事生成。動態敘事無疑是把故事的生成當作最為重要的焦點。在故事生成的視野之下，其他審美才具有整體的意義和價值，否則又要回到單打獨鬥的局面中去。

如果把整個文學 IP 看成一個正在生成的文本，把創作者（包括文本和非文本創作者）和消費者的行為看成一種動態敘事過程，那麼動態敘事考慮的是事件組合，各種敘事行為可以看成是一個個互有聯繫的敘事事件。動態敘事最顯著的變化可能是創作主體的生成，在 IP 動態中，不管是寫作、閱讀還是遊戲參與都變得異常有挑戰性，因為個體的介入意味著主體性的生成和自我的重新發現，生產和消費變得模糊，創意和創作主體將在此過程中頻頻出現。IP 文學創作是一個關涉敘事行為的問題，也是一個創意寫作現象。

有關 IP 轉換動態敘事的審美觀照，應該是統攝在「故事」這一前提之下，沒有「故事」則 IP 的鏈條無法形成。因此，IP 轉換生成的觀照方式是指一個整體對象生成的過程，要從整個故事世界來看才是更具有意義的。在新的審美觀照中，故事世界的建構和故事世界的生態模型將是重點考察對象。而在理論上可以無限延伸的 IP

產品將根據其市場化的價值而對故事審美起到增益或者減損的作用。不能將 IP 產品簡單地和通俗產品混為一體，前者除考慮消費群體的閱讀視野，還必然有其受大眾市場歡迎的創意性。在 IP 轉換美學中，事件能統合「故事」以及解釋「故事」的推動過程，對於 IP 來說，除推動「故事」沒有其他。只有推動才能保證消費者的最大參與。這樣原有的 IP 生成就從讀者與文本的主客對立轉化為統一的敘事過程，因為讀者也是推動者，這是 IP 轉換美學生成的關鍵環節。

敘演可以理解為邏輯意義的展開，因為既包含文本敘事，也包含非文本敘事，既有原創者，也有再度創意或者隨意加入的創作者，原有的故事世界在不斷擴充，整個故事的生成依賴於敘事行動，與之相應的即是 IP 轉換的動態敘事審美。在這種美學構架下，首要的特點即是除各個 IP 環節的獨立審美之外，還有一個對於整體故事世界的聯繫性審美考量。IP 轉化的形式多種多樣，可以是小說到影視、線上游戲、動漫、線下游戲、主題樂園、主題餐廳等，當然也可以從其中任何一項開始而後衍生其他。這些 IP 中的任何一類都可以形成獨立的審美對象，而且往往有對應的美學理論。但是，這些 IP 產品不應該看成是分散的作品拼湊，畢竟在其之上有一個統攝的故事世界。故事世界並非可有可無，缺乏統一的故事世界，整個 IP 生態是無法形成的，這個故事世界被看成超文本。超文本包括文字、行動、意義表述，通過事件組合視角，多者共融合力建構故事世界，創作者也不再僅限於獨立的文本寫作者，創作者很有可能中途加入，並以自身的行為或意義事件構成敘事，從而與原有的文本世界形成強大的互文關係。

與動態敘事相對應的即是敘事的考察方式。超文本不同於傳統文本之處在於它是動態的，而且其生成是開放式的，理論上是無限的，這也是為什麼要把故事生成作為超文本考察的重要原因。一個沒有閉環的故事，很難用自洽式的美學邏輯將其全部概括出來，換而言之 IP 敘事美學即是動態敘事美學，敘事的形成在於敘事事件組合，其中包含文本敘事和非文本敘事過程。既然知道 IP 故事是無限生成的，那麼其美學維度必然要從以往的靜態外部觀察轉入內在的創作思考。以「哈利波特世界」為例。「哈利波特」已經生成從漫畫、電影、遊戲、文創產品、小說等一系列的「哈利波特」生態世界，而且還在擴張中。「《哈利·波特》作為一個品牌……其價值可分為三個層面：首先，影像作品推廣包裝後的廣告和票房；其次，相關內容消費增加，如電影音樂、圖書二次銷售等；三是基於影像和文本的細節，相關衍生品的開

發。」¹²「哈利波特」的一眾「粉絲」們深度介入關於它的故事世界，他們不再滿足於閱讀、觀影，而且把自己代入角色，成立真人扮演節目，設立「粉絲」網站，討論情節進度和表達對人物的看法，或者出資自拍電影，把遊戲參與看成是角色任務的延伸等等。這些行為可以視為以行動繼續著故事的延伸，他們深知這並不是真實的生活，只是出於對故事遊戲的喜愛，這些行為和敘演有美學的相似性，或者乾脆同一，只不過是業餘和專業的區分。在亨利·詹金斯看來，新舊媒體的衝突地帶並不意味著此消彼長，而是形成新的融合文化，超文本故事是其體現。如此看來，故事的生成性就成為 IP 敘事美學的考量維度，可以說商業性 IP 的生命就在於故事的生成。因此，越成功的 IP 其故事生成的可能性和體量往往就越大，同時也意味著其商業價值越大。而從商業價值來捕捉 IP 美學似乎也是可以的，當然這只是參考，而不能畫等號。

IP 敘事美學的任務不在於給商業價值打分，而是從內部找到其美學衡量標準。IP 的延續有賴於創意的生成，沒有創意即沒有 IP，這是較容易理解的。而 IP 創意說白就是消費者最喜歡的期待視角，這一期待視角有大眾性，但不限於大眾性，否則容易掉入審美疲勞的陷阱。從創作的角度去拆解故事，無疑會獲得外部閱讀所不能獲知的資訊，敘事美學的機理在於考察動態生成，或者和動態生成相關的規律。比如如何樹立故事動機，語言用何種風格，視角轉換要怎樣處理等等，這些 IP 創作起點無疑是接近大眾閱讀視野和作家技巧的。如果說創作角度的審視可以看成 IP 內部審美視野的話，這種審美還是相對容易獲得的，因為有現成的產品可以分析。IP 敘事美學難在消費者的敘事生成觀照。消費者的敘事分為 IP 生成前、生成中和生成後的過程。從敘演的角度，IP 生成前的消費者參與故事的行為是潛在的，意象式的，需要創作者加以想像和揣摩，其意指不具有確定性。生成中和生成後消費者的敘事行為是碎片的，易變的。比如消費者參與線上游戲，可以看成是有限度的敘演過程，所謂有限度即消費者借遊戲角色實現角色的任務延伸。但是在遊戲者身上，這一敘演是不固定，他（她）可以同時喜歡有矛盾的角色，或者願意嘗試不同的遊戲人物，或者某天忽然不喜歡這個遊戲都是有可能的。如果使用動態敘事視角，這些消費者的行為就不是毫無美學意義的日常舉止，而是和故事世界有關的敘事事件，從中可

¹² 趙俐華，《〈哈利·波特〉的產業鏈和文化價值分析》，《新聞研究導刊》，第 20 期（重慶：2018.10），112。

以找到故事吸引或者不吸引人的真實原因，在何種意義上故事建構是完善的，或者正在缺失。

動態敘事還可能面對的另一重大問題可能是來自虛擬空間。2021 年中國展開元宇宙討論，VR 虛擬現實技術再次進入熱議視野。在虛擬空間中，角色建立和角色介入的成分越來越大，虛擬已不是技術問題而是身份問題。如果在虛擬空間中建立一種美學視角，那麼它的關涉範圍是否只限於虛擬世界。如果只限於虛擬世界，那麼一個心智不成熟的人卻在虛擬世界活得很好，其美學價值該如何衡量？所以，在虛擬世界裏，是否仍然要對虛擬角色和遊戲介入者進行謹慎的錨定，以確定以人為中心的美學維度？「VR 技術本身帶來的沉浸感、交互性和多感知性也正在改變人們對數字媒體藝術的感知方式，觀眾已經能夠介入敘事，正是對既有審美秩序的革命性影響與顛覆。」¹³ 這時敘演仍然具有現實觀察意義，即敘演之中心仍在「敘」，即關乎人的意義表達，敘事事件則從結果角度考量敘事行為是否已經完成關於「人」的敘事。2023 年，ChatGPT 風靡全球，人工智慧延伸人類的想像，並成為全球發展的技術趨勢。讓人吃驚的是，藝術創作也成為人工智慧大幅度介入的範疇。這給美學視野帶來更大的挑戰，即由 AI（Artificial Intelligence，指人工智慧，下同）創作的藝術品其美學價值如何？在沒有人的感情投入之下，華麗的產品是否依然帶有審美價值？在人工智慧生成情況之下，一位藝術家的 AI 產品生成未必就比一位中學生的產品生成更漂亮更受市場歡迎。由於 AI 的技術成熟，AI 所需要的提示越來越少，智能化程度卻越來越高，這時，考察遊戲參與者的敘事動機越來越難，AI 所生成的作品其歸屬權如何界定呢，虛擬空間的內外觀察該怎樣進行？如果採用動態敘事視角，將繞開 AI 生成的產權歸屬問題，專注於外部事件的生成。如果是單個外部事件，這樣的 AI 生成將只和技術有關，可以在語言學和電腦科學的範疇進行考量。這樣，敘事學就繞過令人困惑的作品歸屬問題而考察產生意義的敘事事件，並能對技術的應用形成更高維度的價值判斷。

¹³ 丁妮、范笑竹，〈VR 影像敘事：虛擬空間創設、情境資訊編碼與受眾身份認同〉，《電影評介》，第 1 期（貴陽：2022.01），12。

四、結語

從敘演到敘事事件組合再到超文本故事生成，無疑具有活躍的動態色彩，借鑒於此，可將 IP 的意義生成統攝為開放式的動態敘事過程，並和以往的敘事美學形成比對式參照。一個有活力的 IP 可不斷生成龐大的消費市場和多媒介、跨文本、跨行業的文化意義世界。如前文所述，如果將 IP 創作歸為媚俗或迎合是不準確的，因為一定的民族、歷史傳統和當代社會結構、消費者市場會存在相應的閱讀期待結構，同時還可能存在一些跨文化的共性，任何成功的 IP 都必然帶有閱讀期待之上的創意生成，而非簡單的美學複製。雖然 IP 有為自己洗白的嫌疑，因為一般看法認為，創意 IP 的故事世界，哪怕是在龐大的超文本世界選取一個局部，也無法像經典文學那樣進行閉環式審美提升，這也是 IP，包括通俗文學難以進入美學批評高維度的原因。如果按照傳統的批評視野，IP 難以和古典的優美有所關聯，也難以和現代或後現代的思考深度發生關係。先拋開 IP 創作能否進入美學高維度的問題，換一個角度，如果傳統批評錨定的是故事文本，那麼 IP 敘事美學關注的應該是思維方式，前者更關注「質地」，後者更關心方式，即思維的形成過程，側重點不同。詩人西川說：「但我本人既不玩拼貼詩，也不玩具體詩。我知道臺灣有詩人跟風玩具體詩，但沒什麼引人注目的成就。這些詩歌的『新』玩法（對我來說也沒有那麼新）對傳達思想有無助益呢？嚴格講，對『傳達』思想可能意義有限，但對激發、活躍思想可能頗有助益。」¹⁴

雖然西川對於詩歌精神的當代深度仍持高度肯定，但也注意到詩歌的遊戲性、平民化、自主化對於創意激發的思維意義，IP 敘事的形式價值不能不受到重視。喬姆斯基創立轉換生成語法理論，把語言研究轉向形式結構分析，探討句法結構的生成過程和規律。喬姆斯基在其《句法結構》中認為：「語言知識就是一個由某種規則和原則構成的有限系統……如果不受時間和注意力的限制，那麼由一個人所獲得的知識系統規定特定形式、結構和意義的句子的數目也將是無限的。」¹⁵ 而 IP 動態敘

¹⁴ 西川、管力，《專訪西川：寫作是精神的獨自開花》，中國作家網，<http://www.chinawriter.com.cn/n1/2023/1103/c405057-40109936.html>。瀏覽日期為 2025 年 6 月 20 日。

¹⁵ 諾姆·喬姆斯基，《句法結構》，陳滿華譯，馮志偉審，（北京：商務印書館出版社，2022），119。

事類似於轉換生成語法的樹形結構關注，具體探討的是由原文本出發的超文本故事的建構和內部世界關係，包括媒介融合、敘事互文、創意閱讀、創作參與等動態進程，並且要找出其規律，建立重寫規則，以此來反觀敘事事件的可能性生成。但兩者並非同一，文學與形式語言學的區別還在於前者不能脫離基本故事單位或情感意義世界，IP 轉換的敘事是包含本土意識和跨文化視野的另一敘事方式。

徵引書目

- [1] 陳一諾，〈文學IP「影遊衍生」的三個創新轉向〉，《編輯學刊》，第4期（上海：2025.07），32。
- [2] 許道軍，〈當代文學的創意寫作化與文學批評範式的轉型〉，《當代文壇》，第2期（成都：2025.02），97。
- [3] 陳薇，〈以文學的思路，建文都的建築〉，《建築學報》，第665期（北京：2024.04），43。
- [4] 王鵬濤、朱赫男，〈文本與媒介融合共生：網路對話體小說IP價值鏈構建路徑研究〉，《編輯之友》，第10期（太原：2022.10），46。
- [5] 龐弘，〈「闡釋的邊界」與闡釋的文本之維〉，《雲南社會科學》，第1期（昆明：2023.01），148。
- [6] 劉貞貞、楊溢，〈從「傾聽」到「親歷」：教育戲劇視域下小學教師繼續教育方式的現代轉型〉，《四川戲劇》，第11期（成都：2023.11），120。
- [7] 《中國戲劇》記者，〈第二屆中國（金華）李漁戲劇匯「戲曲與IP」高峰論壇在金華舉辦〉，《中國戲劇》，第1期（北京：2021.01），39。
- [8] 袁國興，《非文本中心敘事——京劇的「述演」研究》，廣州：廣東人民出版社，2013。
- [9] 袁國興，《摹仿敘事學——用動作表達的敘事問題》，廣州：華南理工大學出版社，2023。
- [10] 李葉，〈文學認知的「形式知覺模式」與「期待視野」〉，《齊魯學刊》，第248期（山東：2015.09），155。
- [11] 歐陽友權，《網路文學本體論》，北京：中國文聯出版社，2004。
- [12] 趙俐葦，〈〈哈利·波特〉的產業鏈和文化價值分析〉，《新聞研究導刊》，第20期（重慶：2018.10），112。
- [13] 丁妮、范笑竹，〈VR影像敘事：虛擬空間創設、情境資訊編碼與受眾身份認同〉，《電影評介》，第1期（貴陽：2022.01），12。
- [14] 西川、管力，《專訪西川：寫作是精神的獨自開花》，中國作家網，<http://www.chinawriter.com.cn/n1/2023/1103/c405057-40109936.html>，瀏覽日期為

2025年6月20日。

- [15] 諾姆·喬姆斯基，《句法結構》，陳滿華譯，馮志偉審，北京：商務印書館出版社，2022。

作者簡介

鄭應峰，澳門科技大學國際學院助理教授，研究領域為戲劇、創意寫作

通訊地址：澳門科技大學國際學院 R 座 707 室

通訊電郵：yfzheng@must.edu.mo