

从脑文本到电子文本：论西游故事的文本衍变

蔡 俊

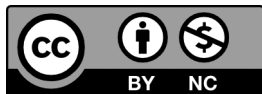
摘 要 | 文学伦理学批评认为所有的文学都有文本，并根据载体和物质形态的不同，将文学文本分为了脑文本、纸质文本和电子文本。论文从文本的角度考察西游故事在人类叙事史中的衍变过程。西游故事从口耳相传的脑文本生发而来，至今已成为独立存在且仍在自我繁衍的文本体系，它所依托的载体又回到了脑文本的形态，只不过此时已不再是生理学的“脑”，而是以计算机数字媒体为实体的“全球脑”。在地球村时代如何讲好中国故事，西游故事的跨媒介叙事与传播给了我们很多启示。

关键词 | 西游故事；脑文本；跨媒介；全球脑

Copyright © 2022 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



伟大的故事都是被不断讲述的故事。

在中国文学发展的悠久历史中有一个被讲述最多的故事文本——西游故事。对其的讲述不但跨越了历史、文化、年龄且跨越了媒介。以往对西游故事跨媒介改编的研究多从改编理论或媒介学的角度出发，把影视、动漫、游戏、网络等媒介的兴起看作是对传统文学作品传播方式的改变，认为这些新媒介形式开拓了跨媒介传播经典文学作品的新路径。本文试从脑文本的角度来考察西游故事在人类叙事史中不断生长与衍化的过程。西游故事从口耳相传的脑文本生发而来，到了21世纪的今天，它已经成为独立存在且仍在自我繁衍的文本体系，它所依托的载体又回到了脑文本的形式，只不过此时已不再是生理学的“脑”，而是以计算机数字媒体为实体的“全球

脑”。在地球村时代，西游故事的跨媒介叙事与传播在如何讲好中国故事这一问题上给了我们很多启示。

一、西游故事溯源：从脑文本到纸质文本

文学伦理学批评认为所有的文学都有文本，根据载体和物质形态的不同，又将文学文本分为了脑文本、纸质文本和电子文本三个类别。西游故事最经典的纸质文本是由吴承恩写定的《西游记》，它不仅是我国古代第一部章回体长篇神魔小说，也是世界文学史上的一部杰作。但我们如果往前追溯，吴承恩版的《西游记》只是西游故事纸质文本形态中的一种，在它之前便存在多种脑文本的文学形态。

脑文本指的是“存储在人的大脑中的记忆……

就介质而言，脑文本是一种特殊的生物形态。脑文本也是文本的第一种形态……它只能通过口耳相传而不能遗传”^[1]。西游故事的核心“玄奘取经”就是一个通过口耳相传的脑文本。“玄奘取经”原是唐朝的真实历史事件，在西游故事文字文本的定型和衍化历程中，有一个不断将其神话的过程。贞观三年，玄奘从长安出发一路西行，历时17年到达佛教发源地印度取回梵文大小乘经论律657部，开辟了中国译经史上的新时代。回国之后，玄奘将自己的沿途见闻口述出来，由门徒辨机辑录成了《大唐西域记》。这一口述辑录的过程，也是将西游故事脑文本转化为文字文本的过程。后来玄奘的弟子慧立、彦惊撰写《大唐大慈恩寺三藏法师传》，在该系列故事中加入了夸张、神话的笔调，加上取经路途遥远、艰险重重，这些故事在民间流传的过程中就逐渐演化得更具神秘色彩，并且还衍生出了许多具有传奇色彩的文字文本，“唐代末年的一些笔记如《独异志》《大唐新语》等，就记录了玄奘取经的神奇故事”^[2]，宋代刊行的《太平广记》也搜集和记录了玄奘取经的轶事。

西游故事中另一核心的人物——孙悟空又是如何加入文本中的呢？上古神话中就有不少关于“猴”的神话和猴精故事，民间传说也有大量与“石生母题”“真假母题”“感生母题”“变形母题”等相关的传说故事。这些神话故事和民间传说往往以口头文学的方式流传，脑文本就是其文本形态。北宋的《大唐三藏取经诗话》是较早有据可考的文字文本，其中就有孙悟空的雏形。“诗话”被学者们认为是一种说经话本，^[3]某种意义上也是对脑文本的物质保存形态。在此之后，猴行者这一角色就加入了取经队伍，并逐渐取得了人们的认可和喜爱，甚至成为了西游故事中最重要角色。随后，西游故事的宗教色彩渐渐减弱，唐僧、孙悟空、猪八戒、沙僧师徒四人西天取经的故事也逐渐在元代定型。

因为民间文学集体创作的特点及口头文学传播的不稳定性，西游故事从一开始就存在多个版本，所以《西游记》的最后写定者是谁，^[4]至今仍无定论。这一点和西方的荷马史诗有些类似，荷马史诗不是个人创作，而是一群游吟诗人对一个共同文本的复述，但可以确定的是

他们都以一个共同的脑文本为基础。《西游记》的成书情况与此类似，现在一般认为吴承恩在《大唐西域记》和民间传说等的基础上，集之前的各种版本于一体，将“玄奘取经”的故事加以完善，最终定稿为长篇神魔小说《西游记》。但吴承恩的《西游记》也并非西游故事文字文本的终结。《西游记》之后，相关的续书、仿作、节本以及与之相配套的系列丛书就不断出现，在明朝就有人创作了一部长达100回的《续西游记》，另外还有《西游补》16回，仿作《东游记》等。时至今日，西游故事的文字文本还在衍生，越来越多的人通过对脑文本的回忆和复述，重新讲述着西游故事，它的衍生出版物层出不穷，既有评点版、改编版，更有大量针对青少年读者的青少版、插图版、注音版，这也使以西游故事为主题的书籍成为了最受当代读者喜爱的传统文学相关书籍。

二、西游故事的跨媒介传播：从舞台到银幕

如果我们从文学文本的角度来探讨西游故事，不妨把戏剧、影视和电视放在同一条支线上。关于戏剧、影视剧与文学的关系在不同领域都有探讨，在讨论文本形态时，我们认为“文字文本是文学区别于其他艺术形式的本质特征。戏剧和电影最能说明这个区别。戏剧的演出和电影的放映属于艺术表现，因此演出的戏剧和放映的电影属于艺术。但是，供戏剧演出和拍摄电影用的文字文本则可能属于文学”^[5]，古典名著的成书本就与传统戏曲有千丝万缕的联系，二者之间存在一种共生关系。西游故事从脑文本到文字文本的发展过程，戏剧艺术功不可没。宋元南戏中就有《陈光蕊江流和尚》等剧本，

[1] 聂珍钊：《文学伦理学批评导论》，北京大学出版社，2014，第17页。

[2] 袁行霈主编《中国文学史·第四卷》，高等教育出版社，1999，第150页。

[3] 袁行霈主编《中国文学史·第四卷》，高等教育出版社，1999，第164页。

[4] 袁行霈主编《中国文学史·第四卷》，高等教育出版社，1999，第151页。

[5] 聂珍钊：《文学伦理学批评导论》，北京大学出版社，2014，第21页。

“作为文学作品，猪八戒首次出现是在元末明初人杨景贤所作的杂剧《西游记》中。在此剧中，深沙神页改成了沙和尚。”^[1]西游戏遍布杂剧、京剧、豫剧、歌舞剧、舞台剧等，即使在当下，相关戏曲艺术也一直在传承发展中，甚至影响了影视剧的制作和传播。

影视和戏剧作品一样有表演艺术的需要，但同时也需要文学为它们提供剧本支撑。和戏剧不同的是，影视作为一种媒介，能够将麦克卢汉所说的“媒介是人的延伸”^[2]的特性发挥到极致。西游故事的舞台化和影视化形态大致可以分为三个类型：

（一）故事素材型。即将西游故事作为戏剧影视作品的素材库，选用其中一个或几个较经典且富戏剧性的故事进行改编，最早的舞台化和影视化呈现基本上都是这样一种形式。例如京剧电影《闹天宫》等直接将表演从舞台复制到大荧幕上，最早的西游题材电影《盘丝洞》（1927）也是这种改编类型。

（二）全面借鉴型。即全景式地将小说内容影视化，由于电视剧相对独立又彼此联系的叙事单元和以情节线性发展为中心的叙事结构与长篇章回体小说十分相似，因此这种改编多以电视剧为主，代表作当属中央电视台的《西游记》（1986）电视连续剧。

（三）衍生故事型。即只是将文字文本作为影视创作的蓝本，重新塑造人物形象，叙述故事情节，衍生出新的故事。这一类型受后现代主义思潮影响，以90年代香港电影《大话西游》为典范，并开创了一个颠覆经典、话语狂欢的时代，从此之后“大话”类的西游影视剧层出不穷。

随着视觉时代的到来，纸质文本阅读习惯逐渐视觉媒介所取代，成为人们获取信息的主要渠道。从近几年的票房数据来看，《西游降魔篇》（2013）票房12.5亿元，《西游记之大闹天宫》（2014）票房10.45亿，动画电影《大圣归来》（2015）票房9.56亿，《西游伏妖篇》（2017）票房16.56亿，6年9部西游电影总票房高达84亿多。^[3]甚至可以说，在视觉时代，也许不是每个人都看过《西游记》的文字文本，但每个人都知道甚至是熟悉西游故事。通过文本的不断重塑和跨媒介的传播，西游故事作为中华民族宝贵的精神文化财富，已存在于中国人

的文化基因之中。

三、作为全球脑文本的西游故事

“人类文明进入科学时代尤其是电子时代和数字时代后，出现了一种新的科学文本形式：电子文本（Electronic Text）……在电子时代，任何生物形态的文本如脑文本或物质形态的书写文本等，都可以借助输入设备转换成电子文本，存储在电子设备中”^[4]，在电子技术普及的数字化时代，以互联网和手机等为工具，实现了更大范围的信息距离的即时传播。以西游故事为代表的具有强大生命力的伟大故事，不但没有随着时代更迭而消散，反而如生物体般不断生长，生发出新的魅力。

西游故事从脑文本变为了全球脑文本。在前电子时代，人类对知识或者信息的传承，多表现为个人对单一脑文本或文字文本的链接。1983年，彼得·罗素提出了“全球脑”概念。他认为，“全球脑极大地延伸了每一个个体的认知能力，在‘全球脑’的辅助下，个体的认知发展彻底突破了原有的空间地理的、民族国家的局限。无数思维的个体可以从千千万万个智慧的大脑哪里吸收自我发展的养料，分享全球巨大的知识信息库”^[5]。以西游故事为例，这一变化具体表现为西游故事的大规模跨媒介、跨文化传播，日本多次将西游故事改编为电影和动画，成为西游文化产品输入和输出大国。英美国家也参与拍摄了许多以西游故事为主题的作品，如《The Lost Empire》（《美版西游记》）、《Dragonball Evolution》（《龙珠：进化》）等。从某种意义上说，西游故事如今已不仅是中国故

[1] 袁行霈主编《中国文学史·第四卷》，高等教育出版社，1999，第151页。

[2] [加拿大] 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸》，何道宽译，译林出版社，2019，第3-7页。

[3] 电影界：《6年9部“西游”题材电影总票房84亿，这一IP还能炒多久？》https://www.sohu.com/a/224635950_124772，访问日期：2021年12月24日。

[4] 聂珍钊：《脑文本和闹概念的形成机制与文学伦理学批评》，《外国文学研究》2017年第5期。

[5] 赵涛：《超文本·全球脑·内爆——网络世代思想生产的社会学考察》，《社会科学战线》2006年第6期。

事，也是东方故事和世界故事，成了全人类的“集体知识”。^[1]

西游文本从被阅读的文本变成了交互性的超文本。在数字时代，任何文本都可以被链接到数量几乎无限的其他文本，与之共同构成了超文本。因为人类个体思维能力的有限性，人类个体的脑文本也都是有限的，传统的文本形式更多地关注文本本身，将不同的文本作为相对独立的存在，但在全球脑的时代，超文本所关注的却是文本之间的关联，电子技术将人类所有的文化和故事连缀成了一部大书。网络的出现不仅是载体的变化，更是读者与信息的关系发生了变化，读者不但能对信息进行更及时的反馈，甚至还能改动信息，使得文本之间的流动和衍化跨越时空，不但每个读者都能成为文本的传播者，甚至可以成为文本的创造者。西游故事经过一代代流传，已经变为了一个人都熟知且可以参与再造的文本。西游主题的网络文学自不必说，另一种西游故事的互动文本即游戏文本，大量西游主题游戏，如《乱斗西游》《大话西游》《梦幻西游》等的涌现说明了西游故事的可互动性。游戏脚本可以看作是文学文本来研究，在游戏互动的场景中，作为参与者的游戏玩家，在某种意义上也正在进行文本的创作。此外，各种西游主题公园的出现更是将只存在于文本世界的西游故事，从二次元变为真实的生活。文学文本与真实世界的界限正在逐渐消弭。

人类需要故事。“一个人的思想和行为是由脑文本决定的，一个人的伦理和道德也是由脑文本决定的。因此，什么样的脑文本就决定什么样的思想与行为，或者说，什么样的脑文本决定什么样的人”^[2]，我们通过故事不断改变、塑造我们的脑文本，从而改变世界。在地球村时代，我们每天都被海量的文本冲刷，大量文本被生产出来随

后立刻被遗忘，没有在世界留下一丝痕迹，在这样的时代背景下，那些在历史的长河中始终闪光且不断被讲述的故事就具有了更大的意义。西游故事衍生于一个口耳相传的真实事件，并通过个人的回忆和另一个人的书写在纸张上被保存下来，一代代流传至今。它从一千多年前的一个人类个体对自己经历的回忆开始，逐渐演变成了一场集体记忆，不仅关系到了中华民族的历史与文化记忆，甚至变成了一个全人类的故事，关系到了人类文明在漫长的历史长河中所经历的冲刷、沉淀与更迭。正如《光明日报》评论员文章《立足中国大地讲好中国故事》指出的：“五千年文明的厚重悠长，都是广大文艺工作者取之不尽、用之不竭的艺术源泉……作为世界上举足轻重的大国，中国故事不仅中国人阅读，在全世界也不乏受众……广大文艺工作者要以文载道、以文传声、以文化人，向世界阐释推介更多具有中国特色、体现中国精神、蕴藏中国智慧的优秀文化作品。通过优秀的文艺作品，吸引全世界的读者更加客观、全面地看待中国、理解中国。”^[3]在数字时代，我们要“立足中国大地，讲好中国故事，塑造更多为世界所认知的中华文化形象”^[3]，西游故事的跨媒介跨文化写作和传播，给了我们很多启示。

（本文为湖北省教育科学规划2021年度一般课题“乡村振兴战略下湖北乡村儿童阅读推广策略研究”【2021GB008】，中南财经政法大学2020年中央高校基本科研业务费青年教师创新项目“中国儿童文学的阅读推广与国际传播研究”【2722020JCG042】阶段性研究成果。）

〔蔡俊 中南财经政法大学新闻与文化传播学院〕

〔1〕大卫·克里斯蒂安：《起源：万物大历史》，中信出版社，2019。

〔2〕聂珍钊：《脑文本和脑概念的形成机制与文学伦理学批评》，《外国文学研究》2017年第5期。

〔3〕光明日报评论员：《立足中国大地，讲好中国故事——四论贯彻落实习近平总书记在文联十一大、中国作协十大开幕式上的重要讲话》，<https://m.gmw.cn/baijia/2021-12/19/35390409.html>，访问日期：2021年12月26日。