

中文教育体系的国家，中文以考试的形式被纳入马来西亚国民教育体系中的基础教育阶段。老挝的中文教育规模不大，但是却呈现逐渐壮大的趋势，已拥有从幼儿园到大学的全阶段中文教育体制的学校，中文以课程体系的方式纳入老挝基础教育阶段和高等教育阶段。

中文纳入东盟四国民教育体系主要通过课程体系和考试体系的准入。考试体系作为高级指标，要求建立完善的中文教学体系以及统一的教学评估标准^[1]，但是研究对象中只有马来西亚将中文纳入考试体系。这种局面难以满足对于既懂中文又具备专业素养的复合型人才的需求。为增强中文教学效果和提升中文人才的培养质量，亟须制定统一、标准化的国际中文培养模式，并借由此模式形成良性循环助力各国中文教育实现本土化发展。

2.2 中文媒体传播影响力提升

随着中国与东盟国家媒体合作的加深，中文媒体在东盟地区的传播影响力逐渐提升。然而，由于语言和文化差异，中文媒体在东盟国家的受众群体相对有限。

第一，新闻机构设立但是传播渠道仍然有限。中国的新闻机构在东盟国家设立了分支机构，中文报纸和电视节目在东盟国家也有一定传播。近年来中央电视总台和东盟的六个国家（马来西亚、泰国、柬埔寨、老挝、缅甸、印尼）的主流媒体联合制作了10档电视节目，展示了真实、立体、全面的中国和东盟。广西构建了以东盟为核心的国际传播网络，并与中央电视台携手共建中国—东盟传媒港；广西日报社与38个位于“一带一路”沿线国家和地区的60多家媒体合作；广西广播电视台成立了中国—东盟译制中心以及中国—东盟国际化通用融合传播平台^[2]。这些新闻机构既通过传统媒体传播中国有关新闻和信息，也通过各自的融媒体中心向受众展示真实、立体的中国。然而，西方发达国家的媒体垄断了大部分信息传播资源，中文媒体的覆盖面和传播渠道仍然有限，传播影响力有待提升。

第二，语言壁垒明显，媒体竞争压力较大。东南亚是一个多元文化交织的地区，中文媒体的传播面临着语言壁垒所带来的沟通难题。东盟国家多数使用英语或本地语言作为国际交流的通用语言。该语言环境的特殊性导致了中文媒体在东盟国家的传播受到了极大的限制。同时，英语等其他国际语言的媒体在东盟国家也有一定影响力，占据了东盟媒体市场的重要份额，这无疑也增加了中文媒体在东盟国家的竞争压力。

第三，中文媒体在东盟国家的多样性和权威性有待提高。据统计，东盟国家共有约2亿人口使用汉语进行交流和学学习，其中大部分集中在东南亚地区。然而，目前在中国以外地区的中文媒体数量有限，主要以中国国家媒体为主，缺乏本地化和地方化的特色，加之一些东盟国家对中国媒体的报道进行监管，影响了中文媒体的独立性和权威性。

3 服务东盟命运共同体，优化中文传播策略

中文国际传播需要政府、媒体和高校形成合力，特别是“一湾相挽十一国”的广西，应该发挥其周边优势和主动性，深耕东盟并服务东盟命运共同体，推动东盟国家中文传播，助力中国国家形象建设。

3.1 利用广西区位优势，加强周边传播合作机制建设

立足广西的地缘优势，根植中国与东盟国家之间的周边传播合作机制，加强媒体、教育和文化领域的交流与合作，推动区域一体化进程，为中文传播营造良好的外部环境。

第一，善用当地华媒传播阵地，发挥融媒体优势，推动媒体走出去。

郭熙（2020）指出海外华人三大力量是华人社团、华校和华文媒体，华文教育是海外华人传承自身语言文化的主要途径，而华文媒体则扮演着华人社区信息传递的重要媒介角色，“通过海外华文教育的中转功能开展中文国际传播是可行的”^[3]。东盟国家的华文媒体扎根当地已久，与主流媒体有一定合作且关系融洽，在当地的主流社会中发挥传播作用。因此善用东盟国家华媒的传播阵地功能，讲好中国故事，让东盟国家的民众了解中国。同时以华媒为本土中文学习者中文学习实践平台，促推学以致用，达到巩固学习的效果。利用新媒体突破界限和疆域的优势，能够吸引年轻人的关注，扩大中文的受众范围，给中文带来更多的活力和生命力。因此，可充分利用本土媒介，发挥融媒体的优势，传播当代中国的伟大成就、中国文化和中文学习，助推中文的国际传播。

第二，增强友城人文交流，发挥教育亲和力。

广西应发挥教育亲和力，深化与东盟国家的人文交流，借助友好城市关系开展周边国家交流、推进语言和文化传播。

广西友好城市工作始于1979年，其与东盟8个国家建立了61对友城。这些国际友城在文化、旅游、教育以及体育等多个领域都开展了广泛的合作与交流，提升了广西的文化软实力，促进了友城的民心相通。崇左市于2015年9月与老挝甘蒙省他曲市建立友城关系，并设立市政府奖学金，每年资助5名该市学生攻读广西民族师范学院本科学位。截止至2024年已资助50名老挝甘蒙省他曲市学生，本毕业25人。这些学生是崇左市与他曲市友谊的见证者和亲历者，是中文国际传播的纽带。因此，政府和高校应该利用友好城市建设的成果，深耕东盟讲好新时代中国故事，发挥教育的亲和力，培养“中文+专业的复合型”中文人才，助力一带一路建设，提升中文的国际传播，构建中国国家形象。

第三，依托孔子学院和孔子课堂，打造与东盟国家教育合作新高地。

广西与东盟国家有独特地“三缘”优势即地缘、人缘和文缘。广西的大学牵头设立的孔子学院分布在泰国、越

南、印度尼西亚和老挝四个国家，共7所孔子学院。依托这些作为中文国际传播前沿阵地的孔子学院、孔子课堂和鲁班工坊，推动广西高校与东盟高校间的学术交流、学生互换、联合培养等项目，增进青年一代的相互了解和友谊。

以东盟国家学生实际需求为纲，深化课程体系与教学内容合作。在周边传播视域下，教育资源的共享与优化是实现区域教育均衡发展的重要途径。借助广西高校与东盟高校孔子学院和孔子课堂的平台，可在《国际中文教育中文水平等级标准》下共同开发符合双方需求的教育教学资源 and 课程，实现教学资源的无缝对接和共享。这种合作模式有助于提升双方高校的教学质量和科研水平，同时为学生提供更加多元化和国际化的学习体验。

3.2 探索汉语新形象，制定标准化中文培养模式，助力本土化发展新路径

国际中文教育既是对中国文化的传播，也是中外文化交流的有效途径，其在新中国成立的七十多年中取得了长足的发展和非凡的成就。世界格局的多变，新时代的诸多不确定性，特别是后疫情时代，世界语言文化的传播都面临着各种壁垒，传播格局面临着深刻的变革，我们需要站在构建人类命运共同体的高度上依托人工智能技术探索汉语的新形象，制定统一、标准化的中文培养模式，利用新技术打破国际壁垒，助力中文教育本土化发展路径，推进国际中文教育。

第一，直面“汉语难学”的汉语形象问题，探索汉语新形象。

“汉语难学”一直是汉语的负面形象。李泉、杨志胜（2019）年也指出，把汉语塑造和宣传成一门难学的语言，既不符合汉语的本质，也不符合汉语国际传播的国家战略，也无益于世界各国人民学习汉语的需求和愿望；要加强汉字及其教学的形象规划，呈现汉字的原貌，树立汉语可教可学，甚至易教易学的“亲民”形象，营造与汉语教学、学习、应用国际化相适应的舆论环境，推动汉语的国际化^[4]。因此，我们要借助人工智能时代，利用信息和资源分享不受时间和空间束缚的优势，探索汉语的新形象，推进国际中文教育进而实现汉语的良性国际传播。

第二，制定统一、标准化的国际中文培养模式，增强中文教学效果，提升中文人才培养质量，实现各国中文教育的本土化发展。

①根据学习者的需求和水平，设定包括语言技能、文

化知识、交际能力等方面清晰且具体的教学目标，以确保教学内容的一致性和连贯性，提高中文教学效果。②科学设计涵盖基础阶段和高等教育阶段的课程体系，以确保中文教育的连贯性和层次性；同时注重中文与其他学科的融合，形成“中文+专业”的复合型人才培养模式，进而满足本土社会对中文人才的需求。③融合人工智能的教学模式，创新中文教学方法和手段，如智能语音识别、机器学习等，提供个性化学习路径，激发学习者的学习兴趣和积极性，提高学习效率，培养学习者自主学习和跨文化交际的能力，进而适应全球化时代的挑战。④加强与国际中文教育组织、其他国家中文教育机构等的合作与交流，实现各国中文教育本土化发展，共同推进中文教育的国际化进程。

因此，探索汉语新形象，制定统一、标准化的国际中文培养模式并借由此模式形成良性循环助力各国中文教育实现本土化发展是一个复杂而长期的过程，需要从多个方面着手，不断探索和实践，提高中文教学的质量和效果，培养更多优秀的本土中文人才。

4 结语

当前广西与东盟国家跨文化交流不断深化，政治和经济交往日益频繁，对语言服务的需求提出了更高的要求。东南亚国家民族众多，语言和文化多样，中国与他们进行交流时必然会遇到语言和文化的阻隔。只有在对东盟国家开展更加细致的调研工作基础上，全面了解这些国家对中国国家形象的认知现状，充分了解他们的语言需求、市场、基本的国情文化，进而才能有针对性、科学性地制定中文国际传播的策略，充分发挥汉语构建中国形象的积极和有效作用，同时为全球不同区域中国国家形象的调查和监测提供参考。

参考文献

- [1] 李宝贵,庄瑶瑶.中文纳入“一带一路”沿线国家国民教育体系的特征、挑战与对策[J].语言文字应用,2020(2).
- [2] 《党建》杂志社、广西壮族自治区党委宣传部联合调研组.对外讲好新时代中国故事 增强中华文明传播力影响力——关于新时代面向东盟开展国际传播的调研报告[J].党建,2023,428(8):36-39.
- [3] 郭熙.新时代的海外华文教育与中国国家语言能力的提升[J].语言文字应用,2020(4).
- [4] 李泉,杨志胜.完善教学形象规划 提升汉语国际声誉[N].中国社会科学院报,2019-04-09(003).

Discussion on the Gamification of Online Novels: the Example of “Infinite Stream” Novels

Xinyu Li

Kunshan City Huaqiao Jishan Primary School, Suzhou, Jiangsu, 215300, China

Abstract

In the age of all-media, the relationship between literature and games has changed, with games becoming the media subject that can interact with literature in narrative, and online literature taking on the aesthetic characteristics of gameplay. The numerical character settings, otherworldly environment settings, upgraded spatial structure, and the emergence of auxiliary equipment in online novels fully reflect their gamification. The narrative nature of games is the basis for the gamification of online novels, and the industrial demand of online literature and people's entertainment needs have contributed to the further development of the gamification of online novels. The gamification enables online novels to express personal emotions and social ideals, and also gives online literature a unique playful entertainment aesthetic, which is a reflection of the pluralistic and open nature of literature.

Keywords

online fiction; gamification; infinite stream novels

论网络小说的游戏化——以“无限流”小说为例

李欣宇

昆山市花桥集善小学, 中国·江苏·苏州 215300

摘要

全媒体时代, 文学与游戏的关系发生了变化, 游戏成为了可以和文学进行叙事互动的媒介主体, 网络文学具有了游戏性的审美特征。网络小说中数值化的人物设定、异时空的环境设置、升级式的空间结构、横空出现的辅助装备充分体现其游戏化。游戏的叙事性是网络小说游戏化的基础, 网络文学的产业化需求和人们的娱乐需求促使网络小说游戏化现象进一步发展。游戏化使得网络小说能够宣泄个人情感、抒发社会理想, 也使网络文学拥有了独特的游戏性娱乐审美, 是文学多元开放性的体现。

关键词

网络小说; 游戏化; 无限流小说

1 引言

随着时代的发展, 新型网络游戏出现, 网络小说也迎来新发展。很多网络小说受到电子游戏的影响, 人物、环境设置、情节结构等方面都更接近电子游戏而非传统文学。电子游戏的互动性、包容性、娱乐性等特征都能够在网络小说中得到体现。有直接以游戏为描写内容的网游小说, 有套用游戏升级模式的升级流小说, 还有融入游戏设定和结构的无限流小说, 其中无限流小说的游戏化表现极为突出。

根据邵燕君著《破壁书: 网络文化关键词》, “‘无限流’开启于 zhtty 的《无限恐怖》。这部作品创造了无限流的基本框架: 主角进入神秘的‘轮回空间’, 前往电影、游戏、动漫和小说的副本世界完成任务, 由此获得超凡力量, 但却

不得不在异世界永不停歇地冒险与轮回。无限流的设定框架清晰明了, 拥有极大的拓展空间, 易于在副本世界里容纳各种网文类型与流行文化题材。”无限流小说文本具有明显的游戏特征, 如人物信息的数字化、可变换的环境背景、升级式的人物养成、系统和道具作用明显等。这种文体之所以受到欢迎, 是因为它不仅包含了科幻成分, 还引入各种题材的世界, 解读各种世界人性与人的内心, 包含无限的可能性。

论文根据具体的无限流小说文本, 总结归纳网络小说的游戏化表现。结合游戏和网络小说的发展以及社会层面的需要提炼网络小说游戏化的原因, 并探索此现象对于网络小说功能和审美的影响。

2 网络小说游戏化的表现

电子游戏为网络小说提供了参考, 网络小说游戏化的现象愈演愈烈。无限流小说文本体现出尤为明显的游戏特征: 人物设定通过数值和属性来向玩家展现; 拥有着游戏中

【作者简介】李欣宇(2000-), 女, 中国江苏苏州人, 中小学二级教师, 从事中小学语文教学研究。

的异世界环境背景设定；通过转换空间，来实现人物强度升级；出现了系统和道具这两个游戏中的辅助设备。

2.1 数值化的人物设定

网络小说将数值引入文本之中，人物角色的设定更为接近游戏化。小说作者借鉴战斗类游戏，将数值属性引入网络小说中，使得人物对战和道具评比更直观明了。许多战斗类游戏具有数值属性，如《龙与地下城》《地下城与勇士》，人物和敌人的属性对比十分直观简明，能够帮助玩家进行人物之间的强度比较、人物与怪物之间的战斗数值计算，从而更好地养成角色。无限流小说将人物的力量、敏捷、体质、智力、精神、幸运值都进行了具体的数字化，对于武器、道具、装备也进行数值化处理，甚至直接总结出人物等级评价。《王牌进化》作为数据无限流的代表作，用严谨的手法，通过具体的数字将战斗场面展现给读者。小说中的每一位玩家都有自己的属性：力量、敏捷、体力、精神力。精神力低于2点后，人物即进入昏迷，体力低于2点，则无法行动。力量决定了伤害能力与负重能力，敏捷是人的行动速度与反应能力，体力决定了对异常状态的抗性以及承受伤害的能力，精神力则是智慧、意志力的体现。在人物进入不同的副本时，会得到增益buff，某些属性得到暂时性的提升。《最终进化》中将人物信息数字化，基本属性如下：力量、敏捷、体力、感知、魅力、智慧、精神。其中人物基础防御力等于2点体力，减伤换算公式为： $\text{减少的伤害百分比} = (\text{防御} \times 0.4) / (\text{防御} \times 0.4 + 10)$ 。

同时，网络小说还借鉴养成类游戏，将数值作为人物升级的重要参考依据。在一些养成类的游戏中也会有大量数值，但这些数值并不是用来进行比较、战斗的，而是能更直观地帮助玩家进行加点取舍，玩家可以自由选择希望得到的属性，由属性的高低决定人物后续的发展方向。网络小说借鉴并融合了养成、战斗类游戏数值属性的作用，在数值的设定上有先天和后天的区别，先天属性即进入系统一开始的固定属性，人物可以通过奇遇或是完成任务得到后天属性加成，增强个人实力。无限流小说由于小说类型的需要，对于智力方面的要求更高，主角的初始设定往往是智力较高，能够通过解谜的方式探索事件真相，所以对于主角来说，后续一定会有武力值的提升和发展。如果主角有一个团队，那么每个人的特点和特异功能的侧重点不同，可以进行相互配合，从而完成任务，类似于游戏中的人物组队设定。小说就将游戏中组队的方式巧妙地变成了合作伙伴。这种情况下属性的加点就需要每个人向不同方向发展，各有所长，合作互补。比如《我在无限游戏里封神》就将人物的生命值、体力值、敏捷、攻击、智力、幸运、精神值给出具体的数字，根据人物面板属性点总和进行ABCD等级评定，游戏里的攻击防御伤害也按照给出的数值进行计算。主角团队的每个人都有自己特长，智力值高的人担任战术师，武力值高者担任进攻手，甚至只有幸运值高的人也能够发挥自己的作用。人物可

以通过参与联赛取得胜利，获得增加属性值的权力，根据个人需求对自己原来的属性进行加点，综合实力得到提升。

2.2 异时空的环境设置

无限流小说借鉴了网络游戏的环境设置，将现实世界与虚拟世界融合，形成有别于现行世界的异时空。在游戏中，玩家可以不受时间和空间的限制，凭借存档和读档的特殊机制在现实和游戏世界之间自由穿梭。在网络小说中，人物原本处于现实世界，作者通过不同的设定让人物进入一个个虚拟世界，达到现实世界与虚拟世界的转换。每次进入的虚拟世界背景故事均不相同，由此进行冒险探索或是完成系统交代的任务，得到奖励。比如在小说《死亡万花筒》中，人物基于现实世界背景，通过一扇扇门来连接现实和虚拟世界。本在现实生活中的人，打开突然出现的黑色大门，即会进入门中的世界。这些被门选中的人都是现实世界中的将死之人，成功完成门中的任务，就能在现实中继续存活下去。《致命圆桌》中，游戏会召唤心中拥有某种强烈愿望的人，完成属于他的所有圆桌游戏，可以获得一次万能的许愿机会。进入游戏是十分突然的，在现实中别人的眼里只是发了一会儿呆，完成一次游戏后可自行选择回到现实世界休息或是继续进行下一场游戏。这类小说将现实和虚拟划分得十分清楚，现实就是现实，但虚拟世界发生的事情往往难以用科学解释。

无限流小说又通过巧妙的背景设定和规则，在一个个虚拟世界之间建立起空间联系。网络游戏通过转换地图的方式使玩家进入新的世界，不同背景的环境有不同的新型怪物，能够引起玩家的兴趣，改善游戏体验，并且给出新的任务，推动情节的展开，促进人物的升级。无限流小说也有各不相同的设定，能够自然地切换游戏背景，使主角在不同游戏背景下进行冒险。《我在无限游戏里封神》中，人物处于现实生活中，由于拥有强烈的愿望而被系统选中，随身携带的道具硬币进行登录或登出系统，登录系统后从游戏池内自由挑选游戏进入，每次进入的游戏都不同，由此来达到虚拟世界中背景环境的转换。还有的无限流小说起初是现实世界，但后续经过不停地穿越，进入到一个个具有不同背景的空间，在此过程中不断形成和完善新的世界背景。

2.3 升级式的空间结构

由于无限流小说环境设置的特殊性，作者能够将人物战力的提升分散在一个个空间之中，每个空间的任务使得人物得到逐步提升。从结构的角度来说，角色扮演类游戏的核心特征是玩家操纵一个虚拟角色，在虚构的游戏世界内进行冒险，完成冒险任务，逐渐提升实力获得成长。对比“升级流”小说将一套“升级体系”运用在一个幻想故事中，使个体在既定的世界等级中不断攀升，无限流小说更倾向于个体在不同的空间进行历练，通过转换空间背景，使人物通过一个个世界的磨炼，在过程中经历奇遇得到特殊技能或道具，提升个人实力，从而达到升级的效果。如在《末日乐园》中，

主角林三洒的技能“扁平世界”每天可以将固定数量的物品转存为卡片，在需要的时候提取出来，随着一个个世界的历练，主角身体机能强化，个人技能也得到提升，每天可以转存的物品数量变多，重量也可以变大。

无限流小说这种空间结构模式更接近于游戏中副本的存在。副本在大型游戏中是一个个战斗空间。玩家进入各种副本，在其中完成任务获得经验从而升级。小说中的人物进入副本，往往主角都能死里逃生顺利脱险，并且获得的技能或是道具都会强于其他人，通过这些机遇逐步提升自己的能力和技能，达到“升级式”的效果。小说《无限恐怖》第二个异形世界中主角郑吒与伙伴詹岚不幸和大部队走散后遭遇异形的袭击，就在异形即将要杀死他们时，凭借着保护同伴的信念，在生死一刹那，郑吒开启了第一阶基因锁。基因锁是本书最重要的力量体系，只有在面临生命危险、死亡恐惧时，拥有强大执念的人能够激发出生命的潜在能力并解开基因锁。基因锁与郑吒本身通过第一个世界后获得的能量相辅相成，让他的战斗力直线飙升，成功反杀了异形并获得了奖励点数。在第三个咒怨世界击杀大BOSS 伽椰子的过程中，郑吒开启了第二阶基因锁。之后在死神来了世界中，郑吒在引导者张杰的帮助下解开基因锁三阶。在重回生化世界中，被一大群爬行者围殴的时候，郑吒接近解开四阶，在魔戒世界中终于达到解开基因锁四阶阶段。在猛鬼街世界中，郑吒突破心魔，解开了四阶中段。然后在最终一战中靠赵樱空的帮助达到解开基因锁四阶高段。充分体现了在空间不断转换中人物能力得到升级的特点。

2.4 横空出现的辅助设备

无限流小说将人物置于系统之下，“系统”“道具”这些游戏内的专有名词出现在了网络小说中，使得网络小说更具游戏化色彩。在游戏里，玩家往往会得到系统的帮助顺利地进行游戏，完成任务，得到道具奖励，进而提升人物实力。网络小说作者把“系统”和“道具”融入小说中，游戏化表现更加突出。

系统为小说中的人物宣布了规则，制定了任务，从而推动情节发展。对于网络游戏来说，系统是具有特定功能的有机整体，支撑游戏基本运行功能，又可以涵盖养成、战斗、玩法、经济、社交等功能。相对于游戏，小说的系统没有那么多的功能，主要起到引导人物进行任务的作用。作者通过系统的这个设定，让人物穿越于不同空间进行历练。无限流小说中的人物大多基于现实背景，后因机缘巧合知晓“系统”存在，被“系统”投入某空间完成相应任务，得到奖励或是惩罚，小说中的惩罚往往是真正的死亡。无限流小说中的“系统”也可称之为“主神”“空间掌控者”，是未知的科技数据，具有空间意志，就像游戏中引导玩家的NPC式的存在。《我的主神游戏》中系统的媒介是一个破头盔，主角李林戴上捡的破头盔进入系统空间，面前出现屏幕，通过脑中的想法控制屏幕，选择“系统说明”查看游戏规则。熟悉规则后

又出现系统管理面板，其中写明了使用者、程序功能、使用者当前权限、当前拥有地图、当前可以使用地图、程序提示、当前精神力储备。

另外，网络小说中的道具安排灵活巧妙，和网络游戏道具作用十分相似。游戏中人物在系统随机给出的空间内完成相应任务，任务完成时系统会给出奖励。一般基础奖励是一些积分、金币等游戏内基础交易道具，额外还可能会有特殊道具奖励。无限流小说中的道具和游戏中道具的获得方法类似，一是主线任务道具，是系统给出的专用道具，作用于接下来的任务。这种道具是完成后续任务必不可少的部分；二是完成任务获得游戏货币，玩家用游戏货币自行换购游戏中的道具，这些道具在后续的任务中起到了辅助作用。特殊道具各种各样，作者会根据后续情节需要，提前布置好角色获得道具的时间以及给道具赋予合适的作用，以便于后续情节的顺利发展。

3 网络小说游戏化的原因

网络小说的游戏化是在各个因素的驱动下逐渐形成的结果，游戏的叙事性可以说是网络小说游戏化的基础，网络文学的产业化需求和社会的娱乐需求促使网络小说游戏化现象进一步发展。

3.1 游戏的叙事性发展

游戏最初并没有叙事性，直到20世纪80年代角色扮演类游戏(RPG)的兴起，游戏的叙事性才逐渐进入人们的视野。角色扮演类游戏最早可以追溯到《龙与地下城》(D&D)桌面角色扮演游戏。“游戏中的故事背景来源于托尔金的《魔戒》，游戏系统遵循掷骰子规则：根据力量、敏捷、体质等属性的不同设定不同的游戏角色，根据秩序与混乱、善良与邪恶的不同组合设置了九大阵营。其价值在于D&D系统的衍生性，此后的角色扮演游戏、奇幻小说等艺术形式都不同程度地借用了D&D系统。”这类游戏相比于其他类型的游戏，更早地有一个完整的叙事性背景故事，玩家可根据喜好自行决定接下来的游戏行为，在这个过程中逐渐形成了多样化的游戏叙事。

网络游戏作为一种新的媒介整合了艺术表达和艺术参与，在游戏的同时融入了叙事成分。“在游戏过程中，游戏叙事部分与玩家行为选择部分相互补充、相互连接，共同组成游戏的特殊叙事形态。”网络游戏一般有一个既定的主线剧情，在情节发展过程中，玩家可以跟随主线剧情的走向，自主选择设计者给出的选项，不同选项之间存在的区别就是各种副线故事的展开。游戏设计者设计了完整的游戏故事剧情，在游戏系统的背后，通过团队合作设计游戏设定、背景故事、人物个性、情节走向等，为玩家提供最基础的文本信息，引导玩家把自己当成故事的主角，自由选择剧情的发展方向，展开行为叙事。虽然游戏最后结局的胜负早已被设计者安排明确，但这种由玩家自由选择故事发展的设置不仅拓

展了游戏故事情节,也使得游戏叙事风格更加多样化。游戏化网络小说作者和游戏设计者类似,他们营造人物、情节,使读者自行带入故事的主角,从而展开身临其境的冒险。

游戏里叙事性的发展,使网络小说作者们看到了游戏经验在网络小说中扩散的可能。游戏与文学不再是两个完全无法接触到的领域,游戏通过借鉴文学得到一定的发展和突破,相对的,文学也可以从游戏中借鉴经验进行创作。游戏玩家关注到了游戏的叙事性,并且将游戏体验转化为文学创作的欲望,进一步催生出了以游戏中的内容和要素为叙事重点的游戏化网络小说,从而形成了游戏改编小说热潮。《拳皇异界纵横》以游戏《拳皇》的技能为基础,主角在游戏厅打《拳皇》的过程中机甲爆炸,他带着《拳皇》中角色草薙京的所有绝技穿越到了一个废柴身上,一步步走向成功。网络同人小说的热潮,激起了游戏创作者们对于游戏叙事性的重视,使得游戏和小说的间隙逐渐减小,产生融合,促进了网络小说的游戏化。

3.2 网络文学的产业化发展

近年来,在中国网络文学在发展过程中,主要形成了三种产业化发展模式:“线下出版模式”“在线付费阅读模式”“多平台改编模式”。“线下出版模式”起源于台湾的蔡智恒1997年在网上发表《第一次亲密接触》,后续在大陆出版,是大陆第一本线下出版的网络小说。此后,网络文学作品相继仿照传统图书出版模式进行出版发售,并且有些作品线下的畅销给小说作者带来了巨大的收益。2003年,“起点中文网”开启“在线付费阅读模式”,成功探索出了电子阅读的收费模式,迅速转变为中国商业化最彻底的文学网站。国内许多网络文学网站纷纷开始学习这种付费模式,并有专门的企业在此基础上思考与实践更多新形式,对网络小说进行多元化开发,与不同媒介融合开展“多平台改编”,成功打通产业链的上下游,实现网络小说价值的最大化。网络文学的产业化之路,已日趋成熟。

网络小说在多媒体技术支持下开展的“游戏改编模式”,将小说与游戏深度融合,成为“多平台改编模式”中的重要组成部分。文学和游戏可以通过两种方式进行互动改编:一是将众人皆知的经典文学作品改编成网络游戏,再由玩家根据游戏自行创作出改编小说或是游戏同人小说;二是以网络游戏的经验为基础,创作网络文学作品,然后将网络文学作品改编成网络游戏。网络文学的版权之所以受到游戏市场的欢迎,一方面是由于网络文学作品具有长期更新的特点,可以为游戏剧情的进一步发展提供依据;另一方面,网络小说的游戏改编往往与影视作品结合开发,同步进行,降低成本,充分发挥网络文学作品的经济价值。同时,网络小说文本与游戏在故事情节、叙事节奏、背景结构等方面的同质性,也成为网络文学在游戏市场流行的重要原因。2007年由同名网络小说改编而成的网络游戏《诛仙》成功运营,代表着网络游戏产业寻找到了新型的原创新内容,也代表着在网络

文学产业化过程中“游戏改编”方式的成功探索。

在“多平台改编”的产业模式下,网络文学对电子游戏产生自发迎合现象。网络文学产业化导致了一个以市场为导向的商业机制的建立,大数据对于市场热点的预测为作者的创作方向和产业的市场走向提供了指导。热门的网络小说,如《斗破苍穹》《斗罗大陆》等,拥有数以亿计的读者订阅,并被改编成游戏、影视,多元改编的成功使得网站和作家从中获取了巨大的商业利益。与游戏相关的网络小说在改编上有着明显的优势,其中脑洞开大的游戏化设定与安排为改编游戏提供了良好的基础,也更能吸引投资者和读者的目光。

3.3 社会娱乐的需求

快节奏的社会需要游戏化的网络小说。说到娱乐,人们首先想到的一定是玩游戏。游戏是一种很好的娱乐放松方式,作为社会娱乐的大头,在网络中占据着非常重要的位置,但是人们通过游戏来放松的同时也会消耗一定的精力。人们忙碌于生活和生存,不能够分出足够的精力来玩游戏,阅读这种游戏化的网络小说就减少了精力的耗费,也使得一些不爱玩游戏的网民变相获得了游戏中能得到的快乐,不用进行敏捷的操作和复杂的脑力活动,完全是“喂饭”式地获取游戏中的乐趣。

网络小说的游戏化,使娱乐体验的获得方式更简单。网络作家们把目光指向游戏,将游戏融入阅读之中,使读者通过阅读文字的方式获得游戏中闯关解谜或是竞技获胜的快乐。游戏的快乐因素和他们想要在作品中表现出来的爽点有异曲同工之处。一些网络作家善于创作具有武侠、神魔故事元素的幻想小说。这类幻想小说,在某种程度上借鉴了MUD游戏经验。游戏化网络小说作者使玩家以不同的个人感情和思想代入虚拟角色的故事中,表现出强烈的现实感。这种主观体验与经典文学作品所追求的历史现实主义感有着明显不同,所以能带给人娱乐性的体验。无限流小说更是将一些游戏设定背景直接带入,读者通过文字的阅读能体验到游戏的紧张刺激。一些需要手法技巧或是动脑的游戏操作难度高,玩家想要获得较好的游戏体验比较困难,这种将游戏融入小说的方式就能够打破操作限制,无论是男女老少只要通过阅读都能获得一样的“游戏体验”。

网络文学文本生成的行为方式具有游戏性,也体现了社会娱乐的需求。“文学的话语权属于每一个言说者,人人都可以成为艺术家。”随着互联网的普及,人们可以真正地参与文学创作,并随意与人分享创作乐趣。读者从被动的文学见证者转变为作品的创造者,网络中评论的特殊性甚至可以让读者成为“合作创造者”,读者可以通过回帖的方式自发创作延续故事情节,从而产生了集体创作的互动小说和接龙小说。由此可见,人们在网上的写作已经不由自主地变成了一种与生活本身所结合的娱乐活动,是一种新型的游戏性娱乐形式。网络文学的出现,打破了传统的文学体系,使广大民众拥有自由参与文学创作的权利,是“大众文学”