



香港教育大學

The Education University
of Hong Kong

2018-2019 年度

中國語文教育榮譽學士課程

學術研究

課業名稱：畢業論文

導師姓名：謝家浩博士

學生姓名：黃卓羚

題目：以今何在的《悟空傳》為主要例子，淺析網絡文學與流行文化的關係

繳交日期：2019 年 4 月 18 日

以今何在的《悟空傳》為主要例子，淺析網絡文學與流行文化的關係

一、引言

隨著網絡科技日益發達，互聯網活動成為絕大多數人日常生活中不可或缺的一部分，且這個現象因著時代不斷的進步、科技設備不斷改善還有持續增加的趨勢，因此，研究與網絡相關的課題顯得具時代意義，從而能更了解當下的世界與人們的生活。而網絡文學正是一種以網絡為載體、從而誕生且流行的新文學，其又因著新媒體的特點而有別於傳統文學。加之隨著互聯網的發展，網絡文學的創作與閱讀亦逐漸融入到人們尤其是青少年群體的生活，並成為他們日常習慣和娛樂。有謂文化從生活中形成¹，故文化是會因著不同時代的生活面貌而有所改變，這點體現在因時間而變異、有較高流動性的流行文化中最為明顯。由於網絡文學正是現今網絡科技發達時代的產物，而流行文化也有著在某時間段盛行、卻因時代環境轉變而善變的特性。由此可見，把網絡文學與流行文化這兩個課題合併研究能貼近現今人們的日常生活，並加深對世界的認識，但由於學界對這兩個課題關注的時間較短，加上它們發展變化的速度略為迅速，使它們並未有太全面的討論，仍存在著可補足的空間。故此，本研究選以這兩個課題來探討，可見當中是蘊含著研究的價值與意義。而由於《悟空傳》有「網絡第一書」之稱²，是為網絡文學的經典，極具代表性，加上它碎片式如電影鏡頭般的敘事手法³及因受電影《大話西遊》影響而誕生的創作背景⁴，可見與流行文化有著密切的關係，而其富思哲的內容亦較同是戲仿西遊的其他小說如《沙僧日記》⁵有深度⁶，使無數讀者能

¹ 陸根書：〈文化、大學文化與通識教育〉，《大學通識》第5期（2009年4月），頁178。

² 石曉：《今何在現象的出版傳播學解讀》（湖南：湖南師範大學碩士論文，2014年），頁7。其中指出《悟空傳》因曾獲第二屆網絡原創文學作品「最佳小說獎」及「最佳人氣小說獎」，故被封為「中國內地網絡文學第一書」；白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，《中國文學批評》第4期（2015年12月），頁112。其中亦稱今何在的《悟空傳》為「網絡第一書」。

³ 趙潔：〈解構與顛覆：《悟空傳》中的後現代主義元素〉，《遵義師範學院學報》第11卷3期（2009年6月），頁39。

⁴ 曾繁亨等著：《網絡文學名篇100》（北京：中央編譯出版社，2014年），頁291。

⁵ 《沙僧日記》（林長治，2002），以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》

為例〉，頁114。

從中看到自己的影子並能獲得感悟與啟發，亦因勾起不少讀者少年時代的記憶與願望而形成強烈的共鳴感⁷，讓不少讀者成為此書的擁戴者，並促成了其 IP⁸的發展，衍生出除書以外的多元化相關的多媒體創作，如漫畫、歌曲、遊戲與電影等，成為了流行文化的養料。由此可見，由於《悟空傳》與流行文化有著密不可分的關係，故是十分適合用以解釋網絡文學與流行文化兩者之間的關係，加上《悟空傳》較為人熟悉，學術界中亦對其作出不少討論，有利本研究以這些前人的研究為基礎作進一步的探索，故而選用它為本研究的主要分析例子。

就著以上的選題原因，本研究將會主要分為幾個部分以對「網絡文學」及「流行文化」進行探討，其中為：一、以《悟空傳》為例子探討網絡文學的特徵並從中分析其如何吻合流行文化的定義，成為流行文化之一；二、探討網絡文學與流行文化兩者間的影響，從而了解這兩個概念間存在的價值與意義；三、對《悟空傳》及實驗例子給予添加多媒體的建議，從而嘗試為網絡文學提供新思路。就著這些研究部分，本研究會以文獻資料法把前人的研究成果成為論點的基礎，也會採用文本分析法及文本對讀以對《悟空傳》的網絡版與實體書進行分析，最後亦會嘗試以實驗例子進行純文本與加入多媒體的版本進行對照，並分析其中效果。

在進入正式探討之前，要先對幾個主要概念作釐清並回顧前人的研究成果。首先是「網絡文學」，綜合李娟花（2010）與楊麗麗（2017）認為，網絡文學源於 20 世紀 90 年代電腦、互聯網普遍地融入人們的日常生活，而互聯網這個開放且便利的展示平台使這種新文學較以往傳統的文學有更高的互動性、更快的更新速度與能有不同變化的

⁶ 曾繁亨等著：《網絡文學名篇 100》，頁 295。其中在講述《沙僧日記》中提到，雖然它與《悟空傳》同屬於網絡戲仿小說，但其卻沒有如《悟空傳》般有崇高意義的追求，也沒有《悟空傳》中對自由的渴望、探索生命的思哲等嚴肅的主題，純粹怎樣好玩、怎樣搞笑就怎樣寫。

⁷ 周冬煒：〈淺析《悟空傳》的少年情懷與戰鬥精神〉，《長江叢刊》第 2 期（2018 年 1 月），頁 47。

⁸ IP 是指 Intellectual Property（知識產權）。以上補充資料參考自香港 01：〈【01 觀察】IP 產業有利影視出版香港為何裹足不前？〉，網址：

<https://www.hk01.com/01%E8%A7%80%E9%BB%9E/165856/01%E8%A7%80%E5%AF%9F-ip%E7%94%A2%E6%A5%AD%E6%9C%89%E5%88%A9%E5%BD%B1%E8%A6%96%E5%87%BA%E7%89%88-%E9%A6%99%E6%B8%AF%E7%82%BA%E4%BD%95%E8%A3%B9%E8%B6%B3%E4%B8%8D%E5%89%8D> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

可能性⁹。曾少武（2014）也對網絡文學作了詳細的研究分析，並指出網絡文學在文學關係、表現形式等幾個方面均與傳統的印刷文學是有別的，從而顯出網絡文學的特點¹⁰。楊麗麗（2017）及徐光淼（2014）亦關注到網絡文學受歡迎的原因，指由於在網絡平台上的創作與閱讀能符合現代人不愛受拘束的思維與習慣，並能從中得到心理上的滿足，故而受到歡迎¹¹。而李娟花（2010）及楊麗麗（2017）則指出，由於網絡文學創作門檻低，人人皆可成為作者，產生創作平民化的優點與作品質量因作者的藝術、知識水準未必足夠而良莠不齊的缺點¹²。學者們也關注到網絡文學的寫作目的，如李娟花（2010）指出其目的是抒發作者自身的感情以滿足心理需求¹³，而徐光淼（2014）則認為是為了點擊率故採以不斷更新的方式來吸引讀者閱讀¹⁴，可見學者們對網絡文學的創作目的有多面的分析，而當中筆者認為這兩種說法之所以不同可能是受到時代、流行文化與消費文化影響所致，從而使網絡作家的寫作目的有所轉變。

其次是「流行文化」，目前學術界中大多以流行文化的音樂¹⁵、影視作品¹⁶等為研究主題，當中亦如陳玲（2011）所言多以青少年為研究對象，探討流行文化對年輕一代的影響¹⁷。就流行文化的定義而言，學術界有豐富的解讀，如李娟花（2010）指流行文化是一種以大眾傳播媒介傳播，且能讓人們日常感情和娛樂需要得到滿足的文化¹⁸；而如陳玲（2011）則認為流行文化有五個特徵：商業性、符號性、娛樂性、易變性與世俗化¹⁹。由此可歸納出學界普遍認為流行文化是指被社會多數人所認同及能滿足他們的需求。

⁹ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，《語文學刊》第11期（2010年6月），頁121-122；楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，《牡丹》第36期（2017年12月），頁55。

¹⁰ 曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》（武漢：湖北人民出版社，2014年），頁20-30。

¹¹ 楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，頁55；徐光淼：〈悖論中的盛景——當代網絡文學發展現狀〉，《山花》第8期（2014年4月），頁157。

¹² 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁121-122；楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，頁55。

¹³ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁121-122。

¹⁴ 徐光淼：〈悖論中的盛景——當代網絡文學發展現狀〉，頁158。

¹⁵ 例如周曉燕：《文化視閥中的中國流行音樂研究》（蘇州：蘇州大學博士論文，2013年）。

¹⁶ 例如溫朝霞：《1980年後日韓影視劇在中國的傳播》（廣州：暨南大學博士論文，2006年）。

¹⁷ 陳玲：《當代流行文化對“90後”價值觀的影響研究》（廣州：廣州大學碩士論文，2011年），頁3。

¹⁸ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁121。

¹⁹ 陳玲：《當代流行文化對“90後”價值觀的影響研究》，頁6-9。其中指出，商業性即把創造視為商品，並以商業手法進行推銷；符號性即具有獨特、獨立的用語及語言系統；娛樂性即能在精神層面滿足社會大眾的需求並能讓他們排解壓力；易變性即會隨時間而發生動態改變；世俗化即與世俗文化中的價值觀吻合，使其得到大

再者是「悟空傳」，目前學界大多著眼於對其文本進行分析，或以各式理論如後現代主義剖析其中內容，從而使能因著這些前人的成果而加深對該文本的理解。《悟空傳》指的是網絡作家今何在²⁰（真名 曾雨）受到電影《大話西遊》影響並在 2000 年於新浪金庸客棧²¹首發的一部網絡小說，其後出版成書²²，並衍生了不少多媒體的創作²³。就其內容而言，就如趙潔（2009）提及，它是一部戲仿中國名著《西遊記》故事主線、卻滲入後現代色彩以作出大幅度更改及顛覆的作品²⁴，使其中的西行如汪弋力（2017）所說由原著《西遊記》的神聖變成一個被眾神設計而「自殺」的騙局²⁵，故可見它既具備了網絡文學中「同人²⁶」的特點，也體現了原創的特點，而這種顛覆性的改動如邵敏（2012）指出使讀者的評價有所分歧，有人認為是玷污原著，卻也有人認為這是體現了當下人們無畏向權威挑戰的精神²⁷。至於就表達手法而言，趙潔（2009）指出其語句簡單卻含思哲色彩，讓讀者能從這些「難懂」中想象思考以致體驗文本²⁸，加上它把三條故事線以零散的方式展示，雖然讓主體性減低，但卻因著這樣的片斷性增強了觀看電影般的視覺體驗²⁹。

²⁰ 今何在，真名曾雨，於 1977 年江西南昌出生，自小天資聰穎，曾在少年時期參加過「製造天才少年的計劃」，但因著該計劃之後的擱淺，使他變回普通少年一樣，要面對高考才能考上大學，過程中使他變得平庸沒自信。而在他大學畢業那年，他在新浪網註冊了「今何在」這個用戶名稱，而之後的第二年，他便入駐新浪文學論壇「金庸客棧」，擔任版主，並開始了寫作《悟空傳》。在 1999 年至 2002 年這段期間，今何在於現實生活中曾任網管、網絡遊戲策劃及電影編劇，而寫作也只是他的兼職。因為有著這樣的背景，故今何在的奇幻作品多是以小人物來展現人在命運中的渺小，但卻注重顯現其中的抗爭，故常以抗爭與宿命為主題。以上補充資料參考自石硯：《今何在現象的出版傳播學解讀》，頁 7-8。

²¹ 新浪金庸客棧是新浪網旗下一個名叫「金庸客棧」的網絡論壇，曾經有不少網絡作家在當中發表文章。以上補充資料參考自百度百科：〈金庸客棧〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E9%87%91%E5%B8%A2%E6%A0%88> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

²² 石硯：《今何在現象的出版傳播學解讀》，頁 1 及 7-9。

²³ 如騰訊網絡遊戲《鬥戰神》、由歌手趙京及 MC 良良所唱的〈鬥戰〉、譚萌以《悟空傳》內容改編的漫畫版悟空傳、由彭于晏主演在 2017 年上映與《悟空傳》同名的改編電影等。

²⁴ 趙潔：〈解構與顛覆：《悟空傳》中的後現代主義元素〉，頁 37-40。

²⁵ 汪弋力：〈從《西遊記》《悟空傳》看“西遊”內涵的變遷〉，《文學教育（上）》第 2 期（2017 年 2 月），頁 120。

²⁶ 「同人」一詞源自日本，用於動漫遊戲文化中解作「同好」，所指的是同好就著原作品的設定、原型（原物或原著的人物或原有的人物）等進行二次創作，即由二次創作者創作的作品。以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 114。

²⁷ 邵敏：〈淺析《悟空傳》中人物的後現代主義精神〉，《牡丹江大學學報》第 21 卷 08 期（2012 年 8 月），頁 51。

²⁸ 趙潔：〈解構與顛覆：《悟空傳》中的後現代主義元素〉，頁 39-40。

²⁹ 趙潔：〈解構與顛覆：《悟空傳》中的後現代主義元素〉，頁 39。

二、網絡文學的特徵與從屬流行文化的原因

2.1 例子《悟空傳》的基本資料

本研究用作主要分析的《悟空傳》是網名今何在（真名為曾雨）筆下的一部小說，其最先是在 2000 年於網絡論壇新浪金庸客棧發表，內容共二十章，據網友閑雲潭影月悠悠（2007）及半醉人間味（2012）的記錄，小說在發表至第十二章後一度出現停止更新的狀況³⁰，而在文章恢復再次更新前，今何在把第十章跟第十二章的內容作了大幅修改，使這兩章出現了「第一稿」及「修訂版」兩個版本。而於今何在停止更新的期間，網友們自發創作各個版本的續寫，其中較為人知的是由網名菩提老祖³¹所作的版本³²。參考附件，截至 2018 年年底，可見《悟空傳》出版了一共有 12 個印刷版本的實體書，它們版本之間的內容也略有出入³³，而差別最大的是成書後的第一版³⁴與其後的修訂版，當中最為明顯的分別是自修訂版以後所有版本再沒有出現悟空復活的結局。至於現存的網絡版³⁵方面，多個網絡小說連載網站均有這部作品，其中的內容主要為修訂版，但也有是完美紀念版和典藏紀念版的，如雲台書屋、全本小說網、努努書坊³⁶、飄天文學的均是修訂版³⁷；卡提諾小說網的是

³⁰ 百度貼吧（半醉人間味）：〈悟空傳成書出版前的網路版本全文整理（一）——金庸客棧版〉（2012 年），網址：<http://c.tieba.baidu.com/p/1357276953?fr=good> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日；百度知道（閑雲潭影月悠悠）：〈悟空傳有多少個版本〉（2007 年），網址：<https://zhidao.baidu.com/question/33057751.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

³¹ 「菩提老祖」這位網友真實身份是誰因著網絡有匿名的特點故已經難以考據，加上如白惠元（2015）在其研究〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉中曾提到由於當時《大話西遊》的熱潮在大學討論區中盛行，清華聊天室中有不少人都會以菩提老祖、紫霞等為網名，而這樣大眾化的網名亦會阻礙找到其資料，因此並未能找到他的真實身份與相關背景資料。

³² 百度知道（閑雲潭影月悠悠）：〈悟空傳有多少個版本〉（2007 年），網址：<https://zhidao.baidu.com/question/33057751.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中指出，該個版本的第 15 章亦收錄在《悟空傳（修訂版）》中。

³³ 其中各版的內容區別參考自百度貼吧（半醉人間味）：〈悟空傳所有版印次介紹（截至 2013 年 7 月）〉（2013 年），網址：<http://c.tieba.baidu.com/p/2463118179?pn=1> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日 及 京東：〈悟空傳（典藏紀念版）〉，網址：<https://e.jd.com/30345537.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

³⁴ 從悟空傳吧的「在吧網盤」中可找到多個版本包括金庸客棧版與書一版的內容，其網址為：<http://jinhezai.ys168.com/?jdfwkey=jmwje2> 檢索日期：2018 年 10 月 22 日，惟當中修訂版的內容與網友半醉人間味曾於 2012 年在百度貼吧發的帖子〈悟空傳修訂版（即天涯書庫版）與之前版本的區別列舉〉（網址：<https://tieba.baidu.com/p/1394314932> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日）中點出修訂版所更改內容不同，而經筆者與實體書比對後發現網盤中的是有誤，其多出了金蟬子與如來賭勝的情節，可能是網友記錄時出現了錯誤。

³⁵ 就著文中提到的「現存網絡版」，它們的最後瀏覽日期為 2019 年 3 月 18 日。

³⁶ 努努書坊的版本大致為修訂版，惟其中跟悟空傳吧網盤中的修訂版一樣出現了多出金蟬子與如來賭勝的情

完美紀念版³⁸；起點中文網的是典藏紀念版³⁹；而落霞小說的是混合了完美紀念版的序及修訂版的正文。

2.2 分析網絡文學的特徵並探討其從屬流行文化的原因

從《悟空傳》這個例子中，可看出幾個網絡文學的特徵。第一，網絡文學具有易變性。從《悟空傳》的金庸客棧版可見，今何在於連載期間曾對其中的第十章與第十二章的內容進行大幅的改動，以致如前文提及出現了兩個版本。由於大多的網絡文學作品是逐個篇章發表更新來呈現給讀者的，不像印刷文學的作品一面世便是已有較周密的佈局與一定數量的章節內容。而不論如李娟花（2010）所說的網絡文學創作是以抒發感情為目的⁴⁰，是較為隨心的寫作，還是如徐光祿（2014）指以吸引點擊率而不斷更新⁴¹，這都可知網絡文學的作者在創作時未必有很完整的規劃，以致小說內容在發展到某個階段時可能需要對前文作出修改，以方便下文的開展。對於這一點，從現存的多個網絡文學發表平台大多都設有讓作者修改已發表文章內容的功能便能證明，在作品連載期間作出內容改動這個狀況並不是《悟空傳》獨有的。而如《悟空傳》在成書後雖然內容細節上仍存在多番修改，但由於它經「印刷」後就只能成為了各個印刷版本之間的内容差別，而消去了即時更改的特性。由此可見，網絡文學的特徵之一是具有容易修改的特性。此外，由於網絡是種具有易變性的新媒體，故以其為載體的網絡文學也同樣沾上這特點，並容易出現內容流失的情況。如從《悟空傳》可見，由於其最先發表的網站新浪金庸客棧現已倒閉，故已無法在原網址追尋它於2000年發表時的實際狀況，只能從其他網站如未名論壇、百度貼吧的網友轉載或記錄中得知其最原先的內容，而且如半醉人間味（2012）的帖子中曾提及其個人欠缺第十三章的內容，惟靠其他有當時文章內容記錄的網友補上

³⁷ 連載於雲台書屋的《悟空傳》，其內容為修訂版，網址：<http://www.b111.net/novel/3/3755/index.html> 檢索日期：2019年4月17日。

³⁸ 連載於卡提諾小說網的《悟空傳》，其內容為完美紀念版，網址：<https://www.108txt.com/ck101/81455/> 檢索日期：2019年4月17日。

³⁹ 連載於起點中文網的《悟空傳》，其內容為典藏紀念版，網址：<https://book.qidian.com/info/1009537680#Catalog> 檢索日期：2019年4月17日。

⁴⁰ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁121-122。

⁴¹ 徐光祿：〈悖論中的盛景——當代網絡文學發展現狀〉，頁158。

⁴²，可見由於網絡的易變性，也增加了網絡文學內容流失的機會。由於網絡文學具有容易更改與消失的特點，故可見得其具有易變性的特徵。

第二，網絡文學具有傳播容易且快捷的特性。除了李娟花（2010）提到網絡文學以點擊傳播能在瞬間發表作品可見其傳播迅速外⁴³，從《悟空傳》這例子還可在讀者角度見得網絡文學傳播容易且快捷的特點。雖然《悟空傳》的原發表網站已關閉，但其最原始的文本內容卻能從其他渠道如論壇與貼吧的帖文、共用網盤⁴⁴或在互動知識問答分享平台救助以容易且快捷地獲得資源，而不追求觀看原始文本的讀者也能隨時隨地到現存多個網絡小說發表平台閱讀這部小說。由此可見，這相較於傳統的印刷文學其傳播不但不受制於書籍發行地的空間界限，而且還能打破時間限制，使想要閱讀該部作品的讀者都享有閱讀機會，故可見得網絡文學傳播容易且快捷的特點。

第三，網絡文學具有摻入多媒體元素的特點。曾少武（2014）指出與以紙張為載體、表現形式較為靜態的印刷文學比較，網絡文學更能立體摻入多媒體元素以為讀者帶來多維感受⁴⁵，而這個觀點在《悟空傳》中也能略見痕跡。今何在曾於《悟空傳》金庸客棧版的第十二章第一稿的結尾中加入《大話西遊》插曲〈一生所愛⁴⁶〉

⁴² 百度貼吧（半醉人間味）：〈悟空傳成書出版前的網路版本全文整理（一）——金庸客棧版〉（2012年），網址：<http://c.tieba.baidu.com/p/1357276953?fr=good> 檢索日期：2019年4月17日。

⁴³ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁122。

⁴⁴ 是讀者群把小說資源集中一同共享的網絡地方。

⁴⁵ 曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》，頁23-24。當中的「多維感受」指的是多感官感受，如視覺、聽覺。

⁴⁶ 《大話西遊》，其由周星馳主演並在1995年上映、當中由《月光寶盒》及《大聖娶親》所組成的電影系列，其中由盧冠廷演唱的〈一生所愛〉便是該兩部電影的插曲，歌詞是講述刻骨的相思在命運下分離所感到的無力感與哀傷。以上補充資料參考自百度百科：〈大話西遊〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8/9640> 檢索日期：2019年4月17日；百度百科：〈大話西遊之月光寶盒〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E4%B9%8B%E6%9C%88%E5%85%89%E5%AE%9D%E7%9B%92/10080691?fromtitle=%E6%9C%88%E5%85%89%E5%AE%9D%E7%9B%92&fromid=33776> 檢索日期：2019年4月17日；百度百科：〈大話西遊之大聖娶親〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E4%B9%8B%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%A8%B6%E4%BA%B2/10080519?fromtitle=%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%A8%B6%E4%BA%B2&fromid=9464113> 檢索日期：2019年4月17日；百度百科：〈一生所愛（電影《大話西遊》系列插曲）〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%80%E7%94%9F%E6%89%80%E7%88%B1/37332> 檢索日期：2019年4月

的歌詞，而從網友 ada（2000）在未名論壇的轉載內容中還可發現附有該首歌曲的超連結⁴⁷。雖然不能確定今何在於新浪金庸客棧發表時有沒有加入這首歌曲的接鏈，但從他把歌詞加入文本中可知他在創作該章節時已有加入多媒體元素的想法，形成如于慧娟（2013）所言使讀者形成直觀感受並增加文章的表達效果⁴⁸。

第四，網絡文學在作者與讀者之間具有較高的互動性。曾少武（2014）認為由於產生方式不同，故網絡文學與印刷文學其中一處分別是文學關係不同，其關係不再是印刷文學的以作者作品為主體的單向把信息流向讀者，而是讓讀者因著交流也介入其中，與作者一同創作⁴⁹。以《悟空傳》為引子可以發現，無論是其最初發表的網絡論壇，或是現存連載著其內容的各大網絡小說發表平台都具備讓讀者發表意見的空間，使讀者能直接發言與作者交流，可見如曾少武（2014）所言該些線上交流使其較印刷文學有更高的互動性⁵⁰。由於這些平台提供了讀者、作者間的交流，筆者認為這會使網絡作者更能知道讀者的愛好，從而直接增加那些受歡迎角色的戲份，這亦吻合了曾少武（2014）指出網絡作者可從而迎合讀者的市場需求，影響其創作讀者關注的內容⁵¹。

第五，網絡文學的創作具有平民化的特點。李娟花（2010）指出在網絡文學中人人都可以進行創作，並能從匿名機制下進入「三無狀態」以自由交流⁵²。從《悟空傳》這例子可見，其作者曾雨在新浪網註冊賬號後便化為「今何在」，並發表他的首部小說《悟空傳》，從中可見網絡平台的門檻相較要經出版社篩查的印刷文學為低。又如前文提到由網友「菩提老祖」所自行創作的幾個「續章」及其他網友自發創作的續寫版本可見，由於網絡文學有著創作平民化的特點，使想要寫作的人們只要申請一個賬號，便能抒寫心中所想，尤其是對自己喜愛的作品續寫或改寫，

⁴⁷ 未名論壇(ada)：〈[轉載]悟空傳(12)〉(2000年)，網址：http://www.mitbbs.com/article_t/AHU/1518309.html 檢索日期：2019年4月17日。其中歌曲接鏈現已失效。

⁴⁸ 于慧娟：〈論流行元素與網絡穿越小說的融合〉，《青年文學家》第9期（2013年3月），頁21。

⁴⁹ 曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》，頁23。

⁵⁰ 曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》，頁23。

⁵¹ 曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》，頁23。

⁵² 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁121。其中的「三無狀態」是指「無身份、無性別、無年齡」。

以生成他們心目中想要的劇情或結局，使心中的渴望與情緒從中得到抒解⁵³。由此衍生，筆者認為網絡文學中出現不少受歡迎作品如原創網絡小說、影視、動漫等的「同人」作品，正是因為網絡文學具有創作平民化的特點，使大眾均能藉此以發揮想象力，抒發對自己鐘愛的角色、作品的喜愛之情。

陳玲（2011）提及流行文化有商業性、世俗化等五大特徵⁵⁴，而從上述分析可見，由於網絡文學本身就具有容易更改及會隨時間流失⁵⁵的特點，再加上傳播便捷，正吻合流行文化有隨時間演變與動態變化的易變性；而網絡文學中能加入多媒體元素，甚至有些會以網絡用語寫成，使它成為獨特、獨立的語言系統，故而吻合了流行文化中的符號性；至於流行文化中的商業性，由於網絡文學讓作者與讀者有較高的互動性，故作者可能受讀者需求與期望影響而改變創作內容以增加點擊率與關注度，使其創作可能會變得傾向商品化，從而體現了流行文化中的商業性；另外，由於網絡文學的創作源於大眾、有平民化的特徵，故使其能滿足人們的心理需求，且多能從中反映當下社會的文化與價值觀，故而吻合了流行文化中須滿足社會大眾精神需求以排解壓力的娛樂性及須符合世俗文化與價值觀的世俗化。就著以上種種原因，故網絡文學會被視為流行文化之一⁵⁶。

三、網絡文學與流行文化兩者間的影響

3.1 流行文化對網絡文學的影響

就著流行文化對網絡文學所產生的影響，筆者認為可以從網絡文學創作的不同階段進行探討。首先，在作品創作前，流行文化會為網絡文學的作品帶來創作靈感。以《悟空傳》為例，白惠元（2015）指出《悟空傳》誕生在電影《大話西遊》熱潮盛行的時期，當時北京高校 BBS 論壇中出現了不少有著「大話風⁵⁷」的作品如《大

⁵³ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁 121-122。

⁵⁴ 陳玲：《當代流行文化對“90 後”價值觀的影響研究》，頁 6-9。

⁵⁵ 如網站關閉、被其他作品淘汰等。

⁵⁶ 李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，頁 121-122。

⁵⁷ 「大話風」所指的是與電影《大話西遊》有著相同或相似風格。

話三顧茅廬》⁵⁸，而今何在（2013）於《西遊：降魔篇》的自序中也提到他崇拜周星馳，亦因為「大話情意結」而把《悟空傳》中的女主角也跟《大話西遊》一樣取名為「紫霞」⁵⁹。由於有著這樣的創作背景，故當中的人物便如王家衛（2012）所指是有著《大話西遊》的影子⁶⁰。從以上可知，由於《悟空傳》誕生的時期正席電影《大話西遊》流行的大背景，故使《大話西遊》成為了今何在的創作靈感，加上受到央視所播的電視劇新版《西遊記》的刺激，故而創作出《悟空傳》⁶¹。從而可知，由於《悟空傳》改編創作自《大話西遊》及《西遊記》⁶²，有受著電影與電視劇影響的創作背景，可見流行文化會為網絡文學提供創作靈感。

其次，在作品的創作過程中，流行文化會為網絡文學的作品建構提供幫助。從《悟空傳》金庸客棧版第十章及第十二章的「第一稿」與「修訂版」可見，這兩章「第一稿」的內容原只講述孫悟空及紫霞在五百年前的愛情，但在「修訂版」中卻改以講述宿命與活著的意義為主。從上述的改變中可見，故事的格局便如白惠元（2015）

⁵⁸ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 112。

⁵⁹ 金石堂網路書店：〈西遊：降魔篇〉，網址：

https://www.kingstone.com.tw/basics/basics.asp?kmcode=2018577326872&lid=book_class_sec_se&actid=WISE 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中指出，今何在（2013）於〈自序：一萬年太久〉的部分中說到：「《悟空傳》後來多次再版，但我一直都沒有做大的修改……所以大家現在還可以從書中看到當年時間的烙印，那個時代的痕跡，很大的一個特徵就是《大話西遊》的影子」、「我把書中故事的女主角取名叫紫霞，雖然她的故事和《大話西遊》中的紫霞已經毫無關係了，但這是那個年代的人都會有的一種大話情結」及「我見到了少時偶像周星馳」。

⁶⁰ BOOKLIfe 圓神書活網：〈悟空傳：一部影響千萬人的神幻大作〉，網址：

https://www.booklife.com.tw/%E6%82%9F%E7%A9%BA%E5%82%B3%E4%B8%80%E9%83%A8%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E5%8D%83%E8%90%AC%E4%BA%BA%E7%9A%84%E7%A5%9E%E5%B9%BB%E5%A4%A7%E4%BD%9C/action-products_detail-lid-1-did-3782.htm 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中的「各界推薦」中可以見到王家衛（2012）曾評論《悟空傳》「我從《悟空傳》裡看到了許多《大話西遊》人物的影子，只不過他們換了形狀」。

⁶¹ 金石堂網路書店：〈西遊：降魔篇〉，網址：

https://www.kingstone.com.tw/basics/basics.asp?kmcode=2018577326872&lid=book_class_sec_se&actid=WISE 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中今何在（2013）於〈自序：一萬年太久〉的部分中說到：「二零零年的時候央視又播了《新西遊記》，於是我一時興起在網上發了自己寫的一個西遊故事《悟空傳》」。而當中的「新西遊記」這名稱是另有所指，經筆者查證後發現可能出現筆誤，其應是今何在（2012）於另一篇序言〈在路上〉所說到的新版《西遊記》，「寫《悟空傳》那一年，是 2000 年的春節。央視開始演新版《西遊記》……」，此資料參考自 BOOKLIfe 圓神書活網：〈悟空傳：一部影響千萬人的神幻大作〉，網址：

https://www.booklife.com.tw/%E6%82%9F%E7%A9%BA%E5%82%B3%E4%B8%80%E9%83%A8%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E5%8D%83%E8%90%AC%E4%BA%BA%E7%9A%84%E7%A5%9E%E5%B9%BB%E5%A4%A7%E4%BD%9C/action-products_detail-lid-1-did-3782.htm 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

⁶² 曾繁亨等著：《網絡文學名篇 100》，頁 291。

所說的變得更大，因其不單是在說愛情，而是把愛情最後歸化為對理想的探討⁶³，筆者認為這跟流行文化也有著密切的關係。白惠元（2015）又指出那代青年大多在心中抱有如何在「小時代」成為「大人物」的疑問⁶⁴，而這種流行的想法便會成為讀者的市場需求。故此，筆者認為，不論當時同為青年的今何在是因置身這種想法的氛圍下使自身也抱有這樣的疑問，還是他察覺到讀者關心這個議題故而進行改寫，都可見得流行文化在此發揮影響力，使故事的格局改變，以致筆下人物更能反映當代年輕人⁶⁵，從而引起不少讀者的共鳴感。由此可見，流行文化會幫助網絡文學建構其主題與格局。此外，如前文提到，今何在曾嘗試把流行曲〈一生所愛〉摻入文本中，使人對愛情的歎息⁶⁶由歌曲勾起後一併帶到文本中，加深故事的氣氛渲染，可見流行文化會在網絡文學建構時幫助營造氣氛，達至增加讀者的閱讀感受。

再者，在創作完成及出版時，流行文化會成為網絡文學的作品內容修改的準則。從比對《悟空傳》金庸客棧版、書一版與修訂版⁶⁷的內容可見，當中可與流行文化扣上關係的差異大概可歸納成三類修改。第一，人物形象的修改。以主角孫悟空為例，如自書一版後便刪去了孫悟空被天界當成笑話的描述⁶⁸，又如從下表孫悟空與阿瑤在花果山⁶⁹的情節比對可見，不同版本對人物的塑造也有所出入：由金庸客棧版中孫悟空雖覺得神仙可惡，但仍十分渴望成為神仙，故而對自己無法控制本質作出反抗行為覺得極其後悔；到書一版時改為只是對作出反抗行為有些後悔；再到修訂版中的思考是否會回去及直言「天宮沒什麼可留戀」，反映了他對成為神仙的渴望大大降低，覺得後悔只是因為曾承諾紫霞會再回去找她。從以上的演化過程可發現，孫悟空的塑造從最初明明厭惡神仙、卻因想要逃避痛苦而極想成神的懦弱、小

⁶³ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 113-114。

⁶⁴ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 113。

⁶⁵ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 113。

⁶⁶ 金石堂網路書店：〈西遊：降魔篇〉，網址：

https://www.kingstone.com.tw/basics/basics.asp?kmcode=2018577326872&lid=book_class_sec_se&actid=WISE 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中今何在（2013）於〈自序：一萬年太久〉的部分中說到：「畢竟當《一生所愛》歌聲響起的時候，人們總忍不住潸然淚下，嘆惋那份相許一萬年卻注定不可能有結果的愛情」。

⁶⁷ 「金庸客棧版」是指在新浪網金庸客棧論壇所發表的網絡版版本，亦即最原初的發表版本；「書一版」是指出版成實體書的第一版；「修訂版」則是指緊接著「書一版」出版的《悟空傳（修訂版）》。

⁶⁸ 詳見金庸客棧版第十一章。

⁶⁹ 其發生在孫悟空大鬧天宮後把仙女阿瑤救至花果山的情節。

人物形象，到之後改成是會後悔、會思考、重承諾的形象，在對比之下更顯得後者像一個有血有肉的英雄。陳昕（2016）提到「孫悟空」在電影改編下形成英雄俠客及有血有肉的人的形象，而參考外國的英雄發現，如人一般有弱點、有情感的英雄人物更受大眾歡迎⁷⁰。故筆者認為在這些塑造上對孫悟空的形象作出修改可能是源於流行文化的影響，使其更趨向當時社會大眾心裡的「英雄」，並滿足讀者的市場需求，從而可見流行文化會在網絡文學作品創作後成為其修改的準則。

⁷⁰ 陳昕：〈從《西遊記》的電影改編談起——當代審美下國產超級英雄的人物塑造〉，《北京電影學院學報》第4期（2016年7月），頁58-63。

不同版本	金庸客棧版	書一版	修訂版
內容對比	“看來我註定是當不了神仙了。我以為我已經把自己變的象（像）個神仙了……可是一看到王母的老臉就湧起強烈的想扁她的欲望……我控制不了自己，這只能怪她！”孫悟空拍著頭說。	“我怎麼了，為什麼一到那時候我就忍不住？我為什麼會說那些話，為什麼一動手就把什麼都忘了，我以為我已經把自己變的象（像）個神仙了……”孫悟空拍著頭說。	“我怎麼了，為什麼一到那時候我就忍不住？我為什麼會說那些話，為什麼一動手就把什麼都忘了，我以為我已經把自己變的象（像）個神仙了……”孫悟空拍著頭說。
	“你後悔了？”阿瑤問。	“你後悔了？”阿瑤問。	“你後悔了？”阿瑤問。
	“也許我命中註定當不了神仙，不過……神仙的事總是說不准的，象上幾次一樣……”	“也許我命中註定當不了神仙，不過……玉帝還不知道這事，也許他還會請我回去，象上幾次一樣……”	“也許我命中註定當不了神仙，玉帝還不知道這事，也許他還會請我回去……我還要回去麼？”孫悟空想著。
	“你還想回去麼？”	“你還想回去麼？”	“你還想回去麼？”
	“你不想麼？”孫悟空說。	“你不想麼？”孫悟空說。	“天宮沒有什麼好留戀，不過我叫人等我，也許應該回去打個招呼……你不想回去麼？”孫悟空說。

《悟空傳》情節對比表：第十三章孫悟空與阿瑤在花果山的片段

第二，意象的修改。以孫悟空頭上的緊箍為例，它是書中一個重要的意象，但它所代表的含義可從版本對比中見到有所改變。從金庸客棧版及書一版的「他一直想看清是誰在念（唸）緊箍咒，現在他終於看清了，太上老君口中念念有詞」⁷¹可見，緊箍在這兩個版本原只是一件束縛孫悟空的法器，是需有人唸咒才能發揮效用的。但是，從修訂版中「你撬不開它的，你也掰不斷它，因為它不是東西，它是你自己的束縛」⁷²、「我不能幫你解下來，我找不到它的所在，有人把束縛種在你心裡，我保證我什麼都沒念」⁷³、「為什麼，我一想打你就……頭痛……我連想想都不行」⁷⁴及「放棄心中慾望，你立刻就安寧了。你要鬥爭你自己的私心雜念，不要懷疑，永遠不要懷疑」⁷⁵等句可見，當中的緊箍變成了來自自身的束縛，無需任何人唸咒，成為限制孫悟空思想的象徵物。白惠元（2015）指出由於剛踏入社會的大學生意識到往日的理想已在現實中消逝，且一旦回想起便覺得疼痛，故這些現實生活的感受使他們在閱讀以「理想」為主題的《悟空傳》時會產生閱讀快感⁷⁶。而從上述改動可發現，緊箍這意象所帶來的痛苦由最初只是帶給書中角色孫悟空，到之後因著其意象的含義被修改而較容易勾起讀者現實生活中的體會，大大拉近了文本與讀者的距離，使讀者更能感受到其中的痛苦。由以上可見，由於修改後其能透過意象更為凸顯出讀者市場所關心的主題，並能勾起讀者以往的記憶來產生共鳴感與閱讀快感，使其符合了讀者對世界的感知，亦讓讀者的娛樂與情感需求從中得到滿足。故此，筆者認為該些修改可能也是源於流行文化的影響，並使流行文化成為其修改的準則。

第三，故事情節的修改。以孫悟空五百年前在天宮遇上赤松山老妖為例，這個情節是到了書一版才增添的，其內容講述孫悟空在天宮大殿的廣場前遇到一個崇拜

⁷¹ 摘錄自金庸客棧版的第九章。

⁷² 今何在：《悟空傳（修訂版）》（北京：光明日報出版社，2001年），第九章，頁71。

⁷³ 今何在：《悟空傳（修訂版）》，第九章，頁71。

⁷⁴ 今何在：《悟空傳（修訂版）》，第九章，頁71。

⁷⁵ 今何在：《悟空傳（修訂版）》，第九章，頁71-72。

⁷⁶ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁114。

自己、因反叛而被天帝斬首的妖精頭顱，當中的對話只突顯了孫悟空強調自己是齊天大聖、是神仙的身份。但到了修訂版，當中再增加了一小段講述自由的對白：

「“要什麼緊，要什麼緊，我不怕，你不怕，我就不怕。我還可以用眼睛瞪他們。”

“眼睛是會被挖走了。”

“那我就用嘴罵他們！”

“嘴是會被封上的。”

“那……那是麻煩一點，不過，我還可以想，只要我還活著，他們總不能禁止我想什麼。”

“是啊……總沒有人能阻止我想什麼？”孫悟空若有所思道。」⁷⁷

從以上可見，這個沒有身軀的妖精頭顱道出，即使身體被限制，仍然有思想的自由、反抗的自由。這不但呼應了本文之前提到緊箍後來給予孫悟空的思想限制，還突出了最後孫悟空無懼神佛設計的陰謀、都要解開緊箍奪回精神自由⁷⁸的反抗精神。綜合邵敏（2012）及汪弋力（2017）所言，《悟空傳》誕生在受後現代主義思潮影響下的時代，而這個時代的人們對事物都抱有懷疑態度，且對傳統、自由等有更深刻的領會⁷⁹。故此，筆者認為上述的修改可能是為了使書中「反抗」的主題更為鮮明，從而符合大眾自身對世間事物思考的習慣，並回應流行文化中人們對自由的理解。另外，又以結局修改為例，從金庸客棧版及書一版的結局可見，當中同是以孫悟空復活並再次與唐僧踏上西行旅途作結。但自修改版以後，這個情節便被刪去，讓西遊一行除沙僧以外雖得償所願⁸⁰，但卻都逃不過死亡的命運，使故事以悲劇結尾。沈妙（2016）指出由於「悲劇」中的主體會發揮最大程度的自我保護，使超常及不悔的反抗精神會顯露得尤其明顯，亦能因悲劇色彩產生的美感而激發人們的正義感和嚴肅的思考，並達到淨化心靈的效果⁸¹。就《悟空傳》而言，筆者認為

⁷⁷ 摘錄自今何在：《悟空傳（修訂版）》，第十二章，頁 98。

⁷⁸ 今何在：《悟空傳（修訂版）》，第十九章，頁 165。

⁷⁹ 邵敏：〈淺析《悟空傳》中人物的後現代主義精神〉，頁 53；汪弋力：〈從《西遊記》《悟空傳》看“西遊”內涵的變遷〉，頁 120。

⁸⁰ 「得償所願」是因為書中孫悟空最後是能掙脫了緊箍、豬八戒最後與阿月能再次相見、唐僧最後是勝過了如來。

⁸¹ 沈妙：《日本動畫創作中悲劇色彩的解構研究》（無錫：江南大學碩士論文，2016 年），頁 5-6。

其結局的修改除了可能是為了營造今何在心中西遊的悲壯風格⁸²外，還可能是為了藉著對角色的愛與憐惜⁸³而引起讀者的正義感和反思，讓讀者代入書中，從而滿足大眾欲宣洩生活中遇到不公的情感需求⁸⁴。而且，因著「悲劇」能使其「反抗」的主題更為明顯，故其可能藉此回應了流行文化中大眾對自由的追求。故此，可見流行文化可能會成為故事情節修改的準則。

從以上可見，流行文化在網絡文學創作的不同階段中都會產生影響，故筆者認為流行文化在網絡文學中主要的價值與意義是為網絡文學帶來創作靈感、協助作品構成，及讓作品內容產生改變。由於流行文化把大眾的情感需求與大眾價值觀呈現，使網絡文學的建構與修訂能有所依從，從而讓網絡文學的作品更容易被社會與大眾所接納。

3.2 網絡文學對流行文化的影響

就網絡文學對流行文化的影響而言，筆者認為大概可歸納為三點。首先，是在網絡文學文壇中形成仿作類近作品的潮流。以《悟空傳》為例，白惠元（2015）指出《悟空傳》在網絡文學文壇中引發創作「後西遊故事」的熱潮，並開發了如《唐僧傳⁸⁵》、《沙僧日記⁸⁶》等的「大話西遊派」與如《重生西遊⁸⁷》、《黑風老妖⁸⁸》

⁸² BOOKLIfe 圓神書活網：〈悟空傳：一部影響千萬人的神幻大作〉，網址：

https://www.booklife.com.tw/%E6%82%9F%E7%A9%BA%E5%82%B3%E4%B8%80%E9%83%A8%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E5%8D%83%E8%90%AC%E4%BA%BA%E7%9A%84%E7%A5%9E%E5%B9%BB%E5%A4%A7%E4%BD%9C/action-products_detail-lid-1-did-3782.htm 檢索日期：2019年4月17日。其中今何在（2012）於序言〈在路上〉中說到：「我覺得我寫的就是那個最真實的西遊，西遊就是一個很悲壯的故事」。

⁸³ 鄧秋：〈淺談亞里士多德詩學理論中的悲劇“淨化”說——以境遇劇《死無葬身之地》為例〉，《青春歲月》第17期（2013年9月），頁34。

⁸⁴ 沈妙：《日本動畫創作中悲劇色彩的解構研究》，頁29。

⁸⁵ 《唐僧傳》（明白人，2001），以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁114。

⁸⁶ 《沙僧日記》（林長治，2002），以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁114。

⁸⁷ 《重生西遊》（宅豬，2008），以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁115。

⁸⁸ 《黑風老妖》（和氣生財，2008），以上補充資料參考自白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁115。

等的「奇幻西遊派」兩大西遊同人光譜⁸⁹。由此可見，網絡文學作品會影響文壇中其他作品相繼模仿其創作主題、風格，以形成熱潮，而由於網絡文學是從屬於流行文化，故網絡文壇中的潮流也會在流行文化中反映，影響大眾的喜好，並從而影響流行文化的走向。

其次，是衍生跨媒體的作品。從《悟空傳》這例子可發現，由於其文本內容受到不少讀者的擁戴，使因其而衍生的跨媒體作品也隨之出現，如譚萌以《悟空傳》內容改編的漫畫版悟空傳、騰訊網絡遊戲《鬥戰神⁹⁰》、由歌手趙京及 MC 良良所唱的〈鬥戰⁹¹〉與尋幽所唱的歌曲〈悟空⁹²〉及和《悟空傳》同名的改編電影等。由此可見，網絡文學作品會形成自身的 IP，並成為流行文化的養料，導致它在流行文化的多個範疇中衍生各式各樣與其相關的跨媒體作品。

再者，是為流行文化的創作注入傳統元素。楊麗麗（2017）指出傳統價值觀會透過網絡文學融入流行文化，使其得以傳承⁹³。而筆者認為，不單是價值觀，其他傳統元素也會透過網絡文學帶入流行文化中，其中大約可分為直接帶入與間接帶入。在直接帶入方面，如楊麗麗（2017）提到海宴的《瑯琊榜⁹⁴》透過對主角梅長蘇的人物塑造而充分體現了傳統價值觀中的「義」⁹⁵，可見其把傳統價值觀直接帶

⁸⁹ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 111 及 114-115。其中的「大話西遊派」是指延續了《大話西遊》的風格，作品主角的人生觀同為愛情至上、不想成佛、只想做凡人；「奇幻西遊派」是指融入了中國奇幻仙俠與西方奇幻魔法，是以西遊的戰鬥與英雄主義為故事重點。

⁹⁰ 白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，頁 115。其中介紹到《鬥戰神》這款騰訊網絡遊戲是以小說《悟空傳》為背景藍本，其世界觀架構師亦正是今何在。

⁹¹ 其為與《悟空傳》相關網絡遊戲《鬥戰神 OL》的插曲。以上補充資料參考自百度百科：〈鬥戰（《鬥戰神 OL》插曲）〉，網址：<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%97%E6%88%98/18011338> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

⁹² 5SING 中國原創音樂基地（尋幽）：〈悟空〉，網址：<http://5sing.kugou.com/yc/734401.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。從歌曲介紹中可見其創作是源於《悟空傳》。

⁹³ 楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，頁 55-56。

⁹⁴ 《瑯琊榜》是由海宴所作，小說共有三部，第一部在 2007 年出版，而最後的第三部則在 2014 年出版。以上補充資料參考自百度百科：〈海宴（中國內地女作家、編劇）〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E5%AE%B4/10572965#viewPageContent> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。《瑯琊榜》的內容大概是講述主角梅長蘇與其軍隊遭人陷害並冠以叛逆之名，故開展了為那些死去的冤魂雪冤的計劃，以討回公道。整個故事是以追求家國大義為主旨的。以上補充資料參考自楊麗麗（2017）及百度百科：〈瑯琊榜（海宴著長篇小說）〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E7%90%85%E7%90%8A%E6%A6%9C/2135131> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

⁹⁵ 楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，頁 56。

入流行文化中。而《悟空傳》也有類似的情況，其透過故事中紫霞與孫悟空、小白龍與唐僧、豬八戒與阿月三條感情線把「愛情」表現為神聖的人性⁹⁶，可見其直接把傳統中忠貞不二的愛情觀直接帶入流行文化中。而在間接帶入方面，如張琳琳（2014）及馬倩（2016）指出《盜墓筆記⁹⁷》中摻入了民間故事⁹⁸，又把傳統宗教文化⁹⁹、歷史人物¹⁰⁰及古代神話《山海經》中的古生物¹⁰¹等作虛實¹⁰²結合，以形成神秘感與歷史感¹⁰³。筆者認為，由於當中的歷史感讓讀者對故事中的情節、人物等的真實性產生懷疑¹⁰⁴，故會勾起讀者的好奇心，使其成為讀者對傳統文化探索的引子，如網友注定的哀（2014）便在百度貼吧發表了一篇名為〈【考據】尋著盜墓筆記長知識——文物篇〉的帖子¹⁰⁵，以嘗試整理出小說中出現器物的文物原型，並受到不少同為《盜墓筆記》「粉絲¹⁰⁶」的網友們歡迎。由此可見，網絡文學會成為讀者探索傳統文化的契機，從而把傳統文化間接帶入流行文化中。又如改編自《西遊記》的《悟空傳》，雖然其內容及核心主題已不同於傳統文學經典的《西遊記》，但它同樣能掀起「西遊」的創作熱潮，甚至能引起讀者閱讀原著《西遊記》的動機，間接把傳統文學作品帶進流行文化中。

⁹⁶ 每日頭條：〈老書蟲薦書：網絡第一神作，《悟空傳》幾人能懂〉，網址：

<https://kknews.cc/zh-mo/culture/vebpayy.html> 檢索日期：2019年4月17日。

⁹⁷ 《盜墓筆記》是由南派三叔所作，小說分八部共九本，在2007至2011年間接連出版。以上補充資料參考自百度百科：〈盜墓筆記（南派三叔著小說）〉，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E7%9B%97%E5%A2%93%E7%AC%94%E8%AE%B0/21859#viewPageContent> 檢索日期：2019年4月17日。

⁹⁸ 馬倩：《消費文化語境下的中國盜墓題材小說研究》（長春：吉林大學碩士論文，2016年），頁13-14。

⁹⁹ 馬倩：《消費文化語境下的中國盜墓題材小說研究》，頁15。其中所指的傳統宗教如道教及當中的西王母傳說。

¹⁰⁰ 張琳琳：〈盜墓文學典範——南派三叔的《盜墓筆記》〉，《青年作家》第18期（2014年9月），頁134。當中指出，如小說中人物汪藏海的原型（「原型」一詞前文已解釋）可能為歷史人物吳中。

¹⁰¹ 馬倩：《消費文化語境下的中國盜墓題材小說研究》，頁19-20。

¹⁰² 馬倩（2016）所指「虛」是作者創作或改編的內容，而「實」則是真實的內容或改編的原型。

¹⁰³ 張琳琳：〈盜墓文學典範——南派三叔的《盜墓筆記》〉，頁134。

¹⁰⁴ 張琳琳：〈盜墓文學典範——南派三叔的《盜墓筆記》〉，頁134。

¹⁰⁵ 百度貼吧（注定的哀）：〈【考據】尋著盜墓筆記長知識——文物篇〉（2014年），網址：

<https://tieba.baidu.com/p/2890552614?pn=1> 檢索日期：2019年4月17日。

¹⁰⁶ 「粉絲」是源自英文「fans」的音譯詞，解作愛好者。以上補充資料參考自百度百科：〈粉絲（追星的人或群體）〉，網址：<https://baike.baidu.com/item/%E7%B2%89%E4%B8%9D/6368045#viewPageContent> 檢索日

從以上可見，網絡文學的作品也會為流行文化帶來影響，故筆者認為網絡文學對流行文化的價值與意義主要是其能掀起大眾對某主題或類型的創作熱潮，並能成為流行文化的養料以帶動跨媒體作品的衍生，而且還能把傳統元素帶進大眾的視野，使傳統融入流行文化，從而增加流行文化中的文化內涵。

四、網絡文學的新思路

4.1 新媒體的特點與網絡文學的應用

就如王貞子及劉志強（2006）所言，數位媒體這種「新媒體」是相對於傳統媒體而言，其「新」在於擁有雙向通信的網路化與互動性的特點，而因著這兩個特點，使在敘事模式上使用者能有更高的參與度¹⁰⁷。雖然這兩位學者的研究是以網絡遊戲為例來分析其中敘事，故其在參與度中提到用戶擁有對故事發展的決定權¹⁰⁸這點可能未必適用於網絡文學中，不過，筆者認為其提到的讓用戶能親身經歷、體驗故事的敘事模式¹⁰⁹或許能透過與多媒體的配合來達到，以致能優化讀者的閱讀感受，從而在網絡文學中增加讀者的參與度。

此外，羅崗（2006）引用外國學者詹明信(Fredric Jameson)的觀點指出電子媒體與當代文化的形成有密不可分的關係，當中除了如詹明信所指是因為「媒體」本身就關乎物質、社會、美學幾個層面¹¹⁰外，還有就是因為電子媒體的技術不斷更新，使其有著極高的可塑性，以致能對溝通的「語法」造成極大的影響¹¹¹。對此，就著新媒體語法可塑性高的特點，筆者認為其可解釋為在網絡文學以文本與多媒體元素結合來傳達資訊，使既能提高藝術美感，也能豐富內容表達，如史麗欣及王立改（2007）提及視覺能獲得 83%的信息、聽覺則能有 11%，而相較於閱讀能讓人記住

¹⁰⁷ 王貞子及劉志強：〈從旁觀到參與——新媒體敘事結構解析〉，《媒體擬想——數碼媒體與科技文化》第4期（2006年9月），頁92-109。

¹⁰⁸ 王貞子及劉志強：〈從旁觀到參與——新媒體敘事結構解析〉，頁105-107。其中提到網絡遊戲《仙劍奇俠傳三》中玩家可按自身的喜好獲取故事中人物的好感及觸發不同的結局。

¹⁰⁹ 王貞子及劉志強：〈從旁觀到參與——新媒體敘事結構解析〉，頁106。

¹¹⁰ Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Culture Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991), pp.67-68.

¹¹¹ 羅崗：〈網路公共空間——可能的與不可能的：中國大陸經驗的檢討〉，《媒體擬想——數碼媒體與科技文化》第4期（2006年9月），頁46。

以今何在的《悟空傳》為主要例子，淺析網絡文學與流行文化的關係的信息量，看與聽的就高出幾倍¹¹²，故此，讓讀者能接收到多感官的訊息，可見能更有效且完整的讓讀者理解作者想傳達的內容。

綜合上述所說，筆者認為網絡文學可透過把多媒體元素加入文本的方式來體現新媒體的特點。然而，在現時大多的網絡小說發表平台¹¹³都未能提供一個讓作者摻入多媒體的友好界面¹¹⁴，使多媒體的融入受到限制；網絡作者們對加入多媒體的意識也普遍不高¹¹⁵，以致即使在一些能允許加入多媒體元素的發表平台如百度貼吧、樂乎、Penana 等網站中也多只以純文字的小說內容為主，可見未有充分善用新媒體的特點於網絡文學中。故此，筆者將會在之後兩部分主要就網絡文學與多媒體的加入作分析及建議，嘗試展現如何在保留文學作品的想象空間的同時，能以多媒體元素豐富傳達給讀者的訊息，以提升他們的參與度，使能獲得更好的閱讀體驗。

4.2 實驗例子

本節筆者將會以自己所作、仍是連載狀態的網絡小說《幸福印跡¹¹⁶》作為實驗例子，而鑒於可行性及有效性的考慮因素，故筆者只選以視覺與聽覺的多媒體元素加入其中，以下將與純文本作對比分析，探討它們所形成的效果。

¹¹² 史麗欣及王立改：〈淺談電影音樂的作用〉，《電影文學》第 8 期（2007 年 4 月），頁 46。

¹¹³ 如晉江文學城、二維秀、未名論壇等。

¹¹⁴ 筆者認為當中主要有兩個可能原因：一、大眾對文學的定型，如從一些知識問答回覆

（<https://www.zhihu.com/question/300380901> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日 及

https://zhidao.baidu.com/question/484184061.html?qbl=relate_question_0 檢索日期：2019 年 4 月 17 日）中可見，不少人認為網絡文學是文學之一，而文學中是不需有插圖等多媒體的。由於這個定型而沒有大眾需求，故各大網絡小說發表平台可能亦因而認為沒需要設置能友好加入多媒體的界面；二、版權問題，由於現時大部分的多媒體素材都是有版權的，未經許可使用該些元素到作品中可能涉及侵權等較複雜的問題，使大多網絡小說發表平台可能因而不設加入多媒體的功能以免除麻煩。

¹¹⁵ 筆者認為當中除了他們對網絡文學的定型、對版權問題不熟悉而怕觸到誤區外，還有就是網絡作家的多媒體製作水平可能不足，如不懂如何使用繪圖軟件繪製插圖、不知道有什麼智能製作多媒體的網站等，使他們無法獲得合適的多媒體元素。

¹¹⁶ 《幸福印跡》是筆者以筆名夢影幻月所作的一部奇幻冒險類小說，於 2016 年在晉江文學城首發，其後在多個網站如百度貼吧、Lofter、Penana、Blogspot、二維秀等均有發佈，而截至 2019 年 4 月，其內容更新至第四十七章，仍處於連載、未完成的狀態。其故事內容大概講述主角花纓鈴機緣巧合下穿越到另一個世界，其後與敖血玫、逆命行、逆風翔、精靈冰菲一同到各地旅行遊歷。本次研究將會比較純文字版與加入多媒體版，其中晉江文學城的會是純文字版，而 Penana 的則會是加入多媒體的版本，其網址分別為（晉江文學城《幸福印跡》）<http://www.jjwxc.net/onebook.php?novelid=2933547> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日；（Penana《幸福印跡》）<https://www.penana.com/story/43296/%E5%B9%B8%E7%A6%8F%E5%8D%B0%E8%B7%A1/toc> 檢索日期：2019

在視覺元素方面，圖像在文本所形成的效果主要有三點。第一，強化人物的情緒、感受。周成虎（2003）指出具人物角色造型的畫面不但顯示了人物的外形，而且還會透過畫面傳遞人物的情緒狀態與背景資料¹¹⁷。如從《幸福印跡》第三章的兩幅插圖¹¹⁸可見，雖然該兩個情節在純文字中也有被清楚的刻畫¹¹⁹，但當插圖與文本情節搭配使用後，讀者便能從畫面中讀到敖血玫的情緒，而且還因著畫面是類似於以主角花纓鈴的視角所畫，故而更能理解及體會主角在故事情節中所產生的感受，從而強化了讀者所接收到人物情緒的訊息。由此可見，插圖不但能增加讀者在小說中的參與度，還能通過畫面接收到較豐富的訊息，以致故事人物的情緒、感受因此而得到強化。

¹¹⁷ 周成虎：《數位多媒體概論》（台北：正中書局，2003年），頁88-89。

¹¹⁸ 見圖1及圖2，這兩幅圖筆者是應用了圖形設計軟體 Adobe Illustrator CS6 以勾畫人物的輪廓，又應用了影像處理軟體 Adobe Photoshop CS6 及線稿自動上色網站 PaintsChainer

（https://paintschainer.preferred.tech/index_zh.html 檢索日期：2019年4月17日）來為圖中的人物及背景上色。而除了筆者以上提到的這些軟體外，繪製這些插圖亦可用其他圖像編輯或繪製軟體達到效果。

¹¹⁹ 「這下纓鈴才回過神來，看到在身側讓紫色髮絲隨風起舞、單手舉著槍的血玫。血玫的赤瞳猶如反映著主人的心情，流露出無比殺氣」、「月光灑落血玫的身上，加上微風的吹拂，被照成淡紫色的長髮隨風散開，血玫看著纓鈴，目無表情的冷冷問道」。



圖 1：《幸福印跡》第三章的插圖
(敖血玫[圖中人]保護主角花櫻鈴的場景)



圖 2：《幸福印跡》第三章的插圖
(敖血玫[圖中人]心情不好、覺得悲傷的場景)

第二，氣氛渲染。張書玉（2013）指出畫面的光線能渲染氣氛，而環境的氣氛能讓觀眾產生不同的心理感受¹²⁰。如從第四十章的插圖¹²¹可見，雖然純文字版已有描述「迷宮通道牆壁上的不同形狀花紋在大門關上後亮起詭異的彩色，充當起照明燈的功用，使狹窄的通道被昏暗的光芒照亮」，但與純文字版本比較，加入插圖後讀者便能因著畫面晦暗的色調以及通道兩旁古怪的彩色光線而更感受到場景中神秘、詭異的氣氛，而且由於插圖同樣以主角視覺繪畫，故會讓讀者的代入感增加，從而也能使整個環境的不安氛圍渲染得較純文本明顯，可見插圖有增加氣氛渲染的效果。

¹²⁰ 張書玉：《論三維動畫燈光照明中的對立統一規律》（石家莊：河北師範大學碩士論文，2013年），頁24。

¹²¹ 見圖3，這幅圖筆者是應用了圖形設計軟體 Adobe Illustrator CS6 以勾畫場景與牆壁上的花紋，及應用影像處理軟體 Adobe Photoshop CS6 進行編輯圖像及上色。而除了筆者以上提到的這些軟體外，繪製這些插圖亦可用其他圖像編輯或繪製軟體達到效果。

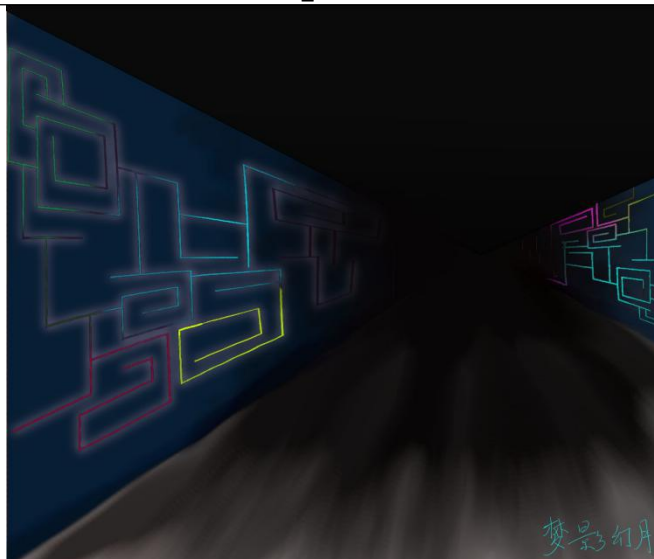


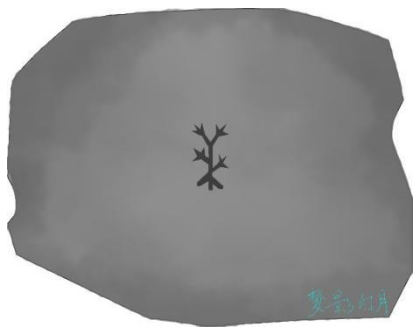
圖 3：《幸福印跡》第四十章的插圖
(主角一行進入深海大型迷宮中的場景)

第三，補充文本內容。沈蘭（2013）提到插畫可以直觀的畫面帶來補足文字表述的視覺訊息¹²²。如從第十章的配圖¹²³可見，相較於純文字對「呈六角形盒子似的東西」的描述，加入配圖後由於其給予讀者更多猜想的線索，故增加了讀者思考哪是什麼物品的可能性，從而提高了讀者的參與度和閱讀樂趣，可見配圖有著補充文本的效果；又如第四十一章，該章節以猜謎解題為主，在純文字版本中只能有限的進行描述如「其形狀枝節繁茂，像樹又像樹枝」及「一橫排零碎的圖案……縷鈴細細的觀察著那些橫、豎、撇、捺、點、橫撇、橫折、豎勾的刻紋，再看看正中心的兩個方格」等句，使讀者因著資訊不多而參與度與閱讀體驗可能亦因而受到影響。但從配圖版可見，由於其中的配圖¹²⁴充分展現了這兩道謎題的內容：古文字的華字與筆畫的排列，故讀者也可在閱讀時一同嘗試解謎，提升讀者的參與度。由此可見，由於配圖補充了文本的內容，故讓讀者能掌握更多的資訊，從而能更投入於文本中，使閱讀的體驗提高。

¹²² 沈蘭：〈互文性理論在插畫藝術中的體現〉，《美苑》第 5 期（2013 年 10 月），頁 96。

¹²³ 見圖 4，這幅圖筆者是應用了圖形設計軟體 Adobe Illustrator CS6 以勾畫物件如手風琴的形狀，再以影像處理軟體 Adobe Photoshop CS6 來編輯圖像及上色。而除了筆者以上提到的這些軟體外，繪製這些插圖亦可用其他圖像編輯或繪製軟體達到效果。

¹²⁴ 見圖 5 及圖 6，這兩幅圖筆者是應用了圖形設計軟體 Adobe Illustrator CS6 以勾畫物件如石壁的形狀，再以影像處理軟體 Adobe Photoshop CS6 來編輯圖像及上色。而除了筆者以上提到的這些軟體外，繪製這些插圖亦可用其他圖像編輯或繪製軟體達到效果。

		
圖 4：《幸福印跡》第十章的插圖 （放在木架上的六角形手風琴）	圖 5：《幸福印跡》第四十一章的插圖 （古文字「華」字）	圖 6：《幸福印跡》第四十一章的插圖 （筆畫排列）

在聽覺元素方面，歌曲在文本形成的效果主要有兩點。第一，氣氛營造以帶動讀者情緒。史麗欣及王立改（2007）指出電影音樂能渲染氣氛，以提高影片的表現力¹²⁵，而王夢瑩（2015）亦指音樂能調動觀眾的注意力、情感以及情緒，使他們更能投入於電影中¹²⁶。對此，筆者認為這點也可遷移到網絡文學上。如從《幸福印跡》第三十七章中主角一行到大型主題樂園遊玩的情節可見，其所描繪的是一個輕鬆愉快的場景，相較於純文本以文字描述夏日的炎熱、到主題公園玩的興奮，筆者認為加入配樂¹²⁷的版本更把場景立體的呈現。由於一般影視作品都有以輕快音樂表示愉快的習慣¹²⁸，故在這個情節加入輕快的配樂便能勾起讀者日常的生活經驗，透過配樂喚起讀者興奮雀躍的情緒，亦更能感受到文本的氛圍中。又如同章節的另一首配樂¹²⁹，其旋律先給人一種懸疑不安的氛圍，之後激昂的樂段形成緊張的感覺，到最後又回歸懸疑，這正好吻合了文本中龍菲菲見彩衣少女有難而追至暗巷一探究竟、最後卻被彩衣少女救走失蹤¹³⁰的情節。相較純文本對僻靜小巷的概述¹³¹，加入配樂

¹²⁵ 史麗欣及王立改：〈淺談電影音樂的作用〉，頁 46。

¹²⁶ 王夢瑩：〈淺談電影的配樂技巧〉，《北方音樂》第 1 期（2015 年 1 月），頁 148。

¹²⁷ 該處加入的配樂是源自日本動畫《暗殺教室》的純音樂，名為〈愉快的暗殺計畫〉。

¹²⁸ 影視工業網：〈適合視頻解說的背景音樂〉，網址：<https://107cine.com/m/mstream/98211/> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。其中提到「俏皮輕快的音樂，明亮歡快，積極的情緒使人振奮不已」。

¹²⁹ 該處加入的配樂是源自日本動畫《暗殺教室》的純音樂，名為〈張りつめた空気〉。

¹³⁰ 詳見第三十七章。

¹³¹ 「眼看一名穿著彩衣、裝扮得漂亮華美、看似弱不禁風的女子被幾個彪形大漢圍住，並被他們往僻靜的小巷方向推拉，菲菲隨即快步跟上」。

後使暗巷僻靜的氛圍更為明顯，並讓讀者從配樂中感覺到即將有事情發生，增加了閱讀文本時的懸念效果，也透過配樂引起了讀者不安與緊張的情緒，增加了讀者多維感官的感受，從而提升了讀者在閱讀文本的參與度。由此可見，配樂能營造氣氛並帶動讀者閱讀時所產生的情緒。第二，表達人物心聲。史麗欣及王立改（2007）又提到電影音樂能塑造人物的形象，並向觀眾表達角色的心理感受¹³²，筆者認為這效果同樣能發揮在加入了歌曲的網絡文學中。如從第五章敖血玫思考離奇出現的花纓鈴到底是不是自己失了蹤的朋友這段情節中可見，相較於文本只描述了她們之間過往的回憶，加入歌曲〈時空之間¹³³〉的版本更能以歌詞與人物的心聲作呼應，像「曾約定的誓言 隨之土崩瓦解」、「記憶中的世界 都灰飛煙滅」、「夢境裡誰的眼 模糊後已看不清 這一切」這幾句歌詞呼應了敖血玫因花纓鈴已不認識自己而迷惘，無法確定那個人是不是自己失蹤的那個朋友的心聲；又像「一瞬間誰聽見 另一面時空 出現」這句則呼應了文本中敖血玫最後認清當下再次出現在自己眼前的依舊是自己過往的那位朋友的想法，使讀者能透過歌曲接收到更豐富的人物心情、心聲，可見在文本中加入插曲能產生表達人物心聲、想法的效果，從而增加了讀者所獲得的訊息，並優化了閱讀體驗。另外，也有些歌曲是能同時發揮以上提到的兩個效果，如第二十七章的配曲〈大事なものは目蓋の裏¹³⁴〉是首曲調柔美卻流露著淡淡哀傷的曲¹³⁵，其正好表達了文本中繁華卻不快樂的白虎鎮，可見是營造出整個城鎮的氛圍並從而勾起讀者的情緒。加上演唱者的唱腔能表現出壓抑呼喊¹³⁶的感覺，既符合了該個城鎮的人們偽裝的笑容下渴望得到幸福的心聲，也吻合了和尚空明當下壓抑傷感的心情，可見該首配曲既能營造氛圍以引起讀者情緒，也能表達人物的想法與心聲。

¹³² 史麗欣及王立改：〈淺談電影音樂的作用〉，頁 46。

¹³³ 由網路歌手女神所唱。

¹³⁴ 其由日本歌手 KOKIA 所唱，是首日語歌。

¹³⁵ 巴哈姆特：〈【音樂分享】「大事なものは目蓋の裏」——生命的警醒之歌〉，網址：

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1489040> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。當中其形容 KOKIA 的歌曲〈大事なものは目蓋の裏〉是首哀傷柔美的抒情曲，即使不懂日文，也能感受到其中哀傷的氣氛。

¹³⁶ 陰陽合圖：〈薄櫻鬼～幕末這個時代&KOKIA「大事なものは目蓋の裏」〉，網址：

<https://abeyasuaki.exblog.jp/11040648/> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。當中其形容 KOKIA 的歌曲〈大事なものは目蓋の裏〉中有種「淡淡的愁悵、被壓抑的吶喊」的感覺。

由以上可見，把多媒體元素摻入網絡文學中既能充分體現了新媒體的特點，也因著不少多媒體元素如歌曲都是流行文化的一部分，故也能見得流行文化注入網絡文學後能增加作品藝術美感的價值與意義。

4.3 對《悟空傳》可加入的多媒體元素作建議

就著上小節對多媒體加入文本的效果所作的分析，可見摻入視覺及聽覺元素能讓讀者接收到較純文本豐富、立體的訊息，並能提高讀者在閱讀時的參與度，以優化閱讀體驗，故本節亦將順著這個思路對《悟空傳》進行建議。

首先，在視覺方面，就《悟空傳》的狀況而言，由於現時它多次出版成實體書後已有不少由畫師所繪畫的插圖，故筆者認為可把該些插圖作為圖源加到文本中。但若就尚未出版而未有該些插圖的情況而言，王貞子及劉志強（2006）提到新媒體下讀者不再只是單純的讀者，他們有機會成為作品製作人¹³⁷，故筆者認為小說的作者可利用網絡的特點來與其他人如網絡畫師、小說的粉絲合作，以製作插圖；又或參考《悟空傳（修訂版）》的插圖風格，以簡單線條概要描繪內容，讓即使是沒什麼繪圖經驗的作者也能粗略以圖畫表達想傳達的訊息。當解決圖源的問題後，以修訂版的插圖安排為例，筆者認為仍有可改善的空間。第一，插圖缺乏色彩。如從圖7可見，修訂版原本的插圖並不具備顏色，使其中想傳遞的訊息如氣氛的營造等未必能充分表達。故筆者認為除了以圖像編輯軟體或圖形製作軟體等需要較多專業技術的軟件繪圖外，也可利用現存網絡上的線稿自動上色網站¹³⁸，用戶只需把線稿上傳，然後簡單指示圖中各部分的顏色¹³⁹，便能生出有層次感的彩色插圖¹⁴⁰，以改善插圖因缺乏顏色而未能讓讀者接收完整訊息的不足。第二，插圖擺放的位置可作出調整。從修訂版擺放插圖的位置可見，其只是把插圖全部放於每個章節的開頭，使讀者未必能把插圖與文本的內容結合，以致插圖的功能未能充分發揮。故筆者認為

¹³⁷ 王貞子及劉志強：〈從旁觀到參與——新媒體敘事結構解析〉，頁99。

¹³⁸ 例如 Paintschainer，網址：https://paintschainer.preferred.tech/index_zh.html 檢索日期：2019年4月17日。

¹³⁹ 上色過程如圖9。

效果如圖8。

以今何在的《悟空傳》為主要例子，淺析網絡文學與流行文化的關係其可根據插圖的內容放進文本的相應位置，使讀者在閱讀到該個段落時同時看到插圖，增加插圖所帶來的視覺效果，以改善插圖功能未能完全發揮的不足。

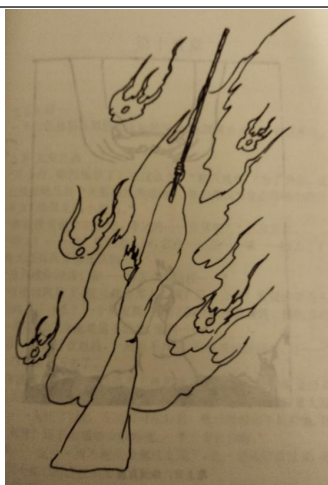


圖 7：悟空傳修訂版原本插圖



圖 8：經自動上色網站上色後的插圖

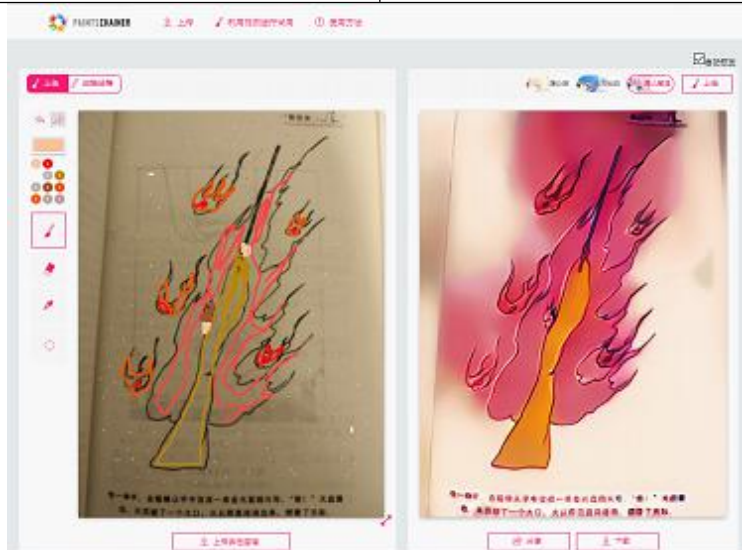


圖 9：在自動上色網站上色的過程（左邊是用戶加指示的部分；右邊是生成效果）

其次，在聽覺方面，筆者認為可就著《悟空傳》主要表達的愛情與反抗兩個主題來加入歌曲。在愛情的部分加入傷感類型的歌曲，以突顯書中幾段愛情的淒美。如在描述天蓬與阿月的段落，尤其是第二十章天蓬以豬八戒的身份與阿月重逢的部分¹⁴¹可配以由韓紅及孫楠所唱的〈美麗的神話¹⁴²〉，因著該首歌曲壯麗的曲風與淒美的歌詞，加上由男女聲合唱，配合文本閱讀更顯得天蓬與阿月的愛情淒美動人、忠

¹⁴¹ 詳見《悟空傳（修訂版）》中的頁 173-176。

¹⁴² 〈美麗的神話〉，演唱者韓紅、孫楠，網址：<https://www.youtube.com/watch?v=n5sjpCQhTDk> 檢索日期：

貞不渝；而如第八章及第九章講述小白龍對唐僧的愛慕的部分¹⁴³，筆者認為可配以由金莎所唱的〈我知道我們不會有結果¹⁴⁴〉，因著其中對單戀的執著，配合文本閱讀後除了吻合書中小白龍對唐僧的相遇、相處的情節外，也能代表小白龍的心聲，從而強化她對愛勇敢執著、癡情的個性；而由貳嬸所唱的〈悟空¹⁴⁵〉歌詞中淡淡的愛情與書中孫悟空和紫霞的關係相似，加上其曲調給人悲壯的感覺，筆者認為很適合加插在孫悟空與紫霞尤其是富有思哲色彩的內容中¹⁴⁶，引起讀者對這段愛情的傷感和惋惜。而在反抗方面，筆者認為可加入熱血風格的歌曲，以突顯不屈不撓的反抗精神。如在第二十章兩個孫悟空的打鬥情節¹⁴⁷可配以由趙京與 MC 良良唱的〈鬥戰¹⁴⁸〉，以急速的節奏引起讀者激昂的情緒，加上歌詞流露著孫悟空原本不羈的性格，不但使人物不肯認輸的形象更突出，打鬥場面中緊張帥氣的氛圍也會更為強烈；又如在第十八、十九章講述孫悟空在須菩提所造的世界找回昔日自己的段落¹⁴⁹可配以由五月天唱的〈倔強¹⁵⁰〉，歌曲輕快的曲調正好表現出孫悟空少年時鬥志旺盛的心境，而歌詞中對理想的執著配合文本閱讀就仿如是孫悟空的心聲，使人物形象能更為立體的展示給讀者。

五、總結

總括而言，從今何在的《悟空傳》這例子可知，由於網絡文學的特徵與流行文化的特徵吻合，故網絡文學是流行文化之一，可見是從屬關係。另外，從《悟空傳》的網絡發表版與實體書的對比分析可發現流行文化為網絡文學帶來靈感，亦會形成讀者需求，從而影響網絡文學的不同創作階段；而網絡文學作品完成後也會影響網絡文壇的創作潮流、衍生出與該作品相關的多媒體創作及為流行文化注入傳統元素，成為流行

¹⁴³ 詳見今何在：《悟空傳（修訂版）》中的頁 60-63 及 66。

¹⁴⁴ 〈我知道我們不會有結果〉，演唱者金莎，網址：<https://www.youtube.com/watch?v=PuwTVTj8IPA> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

¹⁴⁵ 〈悟空〉，演唱者貳嬸，網址：<http://5sing.kugou.com/yc/2673871.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

¹⁴⁶ 如今何在：《悟空傳（修訂版）》中的第十至第十二章，頁 77-103。

¹⁴⁷ 詳見今何在：《悟空傳（修訂版）》中的頁 176-183。

¹⁴⁸ 〈鬥戰〉，演唱者趙京、MC 良良，網址：<http://5sing.kugou.com/yc/2583542.html> 檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

¹⁴⁹ 詳見今何在：《悟空傳（修訂版）》中的頁 145-149 及 155。

¹⁵⁰ 〈倔強〉，演唱者五月天，網址：https://www.youtube.com/watch?v=R2s-H_crYkc 檢索日期：2019 年 4 月

文化的養料，並增加流行文化的文化內涵。由此可見，網絡文學與流行文化是會互相影響的，並為彼此帶來重要的價值與意義，可見是相互影響的關係。而由於網絡文學以新媒體為載體，故其特點也會是影響網絡文學發展的關鍵。故此，本文以對新媒體的特點進行分析，發現新媒體的用戶有較高的參與度及語法可塑性較強的特點在網絡文學中較能以多媒體元素體現，然而現時大多的網絡小說並未有善用這個特點，其中原因可能與大眾對文學的看法、版權問題以及網絡作家的多媒體製作技術水平有關。不過在實驗例子中可見，來自流行文化的多媒體元素如流行曲、動漫配樂在配合文本閱讀後能達到氣氛渲染、表達人物心理狀態等效果，優化讀者閱讀體驗，從而也可見得因著流行文化的注入而提升了網絡文學作品的藝術美感。故筆者認為，網絡文學或者能向包含範圍更廣的「網絡文藝」方向發展，其中應多加重視對多媒體的應用，除了對文字內容的追求外，網絡作者亦應把多媒體與文學創作結合，從而為讀者帶來更豐富的多維感受，這才能算是高質素的網絡文學作品。因此，筆者最後亦對本文的主要分析例子《悟空傳》提出了摻入視覺與聽覺多媒體元素的建議，以希望能藉此建議讓更多人了解在網絡文學中加入多媒體的好處，以及說明多媒體的製作方法其實並不太困難，從而能使日後的網絡文學作品更能發揮新媒體的特點。

六、鳴謝

大學學習生活來到尾聲，感謝學校給予我這個對自己有興趣的課題進行研習探究的機會，使我從中更能感受到進行研究的樂趣之餘亦獲益良多。本研究能順利完成，有賴謝家浩博士的幫助與鼓勵，在此由衷感謝謝博士的悉心指導。

七、參考資料

書籍

今何在：《悟空傳（修訂版）》，北京：光明日報出版社，2001年。

周成虎：《數位多媒體概論》，台北：正中書局，2003年。

曾少武：《虛擬的盛宴——青少年網絡小說閱讀研究》，武漢：湖北人民出版社，2014年。

曾繁亨等著：《網絡文學名篇 100》，北京：中央編譯出版社，2014 年。

碩士、博士論文

石硯：《今何在現象的出版傳播學解讀》，湖南：湖南師範大學碩士論文，2014 年。

沈妙：《日本動畫創作中悲劇色彩的解構研究》，無錫：江南大學碩士論文，2016 年。

周曉燕：《文化視閥中的中國流行音樂研究》，蘇州：蘇州大學博士論文，2013 年。

馬倩：《消費文化語境下的中國盜墓題材小說研究》，長春：吉林大學碩士論文，2016 年。

陳玲：《當代流行文化對“90 後”價值觀的影響研究》，廣州：廣州大學碩士論文，2011 年。

張書玉：《論三維動畫燈光照明中的對立統一規律》，石家莊：河北師範大學碩士論文，2013 年。

溫朝霞：《1980 年後日韓影視劇在中國的傳播》，廣州：暨南大學博士論文，2006 年。

期刊

于慧娟：〈論流行元素與網絡穿越小說的融合〉，《青年文學家》第 9 期，2013 年 3 月，頁 21。

王貞子及劉志強：〈從旁觀到參與——新媒體敘事結構解析〉，《媒體擬想——數碼媒體與科技文化》第 4 期，2006 年 9 月，頁 92-112。

王夢瑩：〈淺談電影的配樂技巧〉，《北方音樂》第 1 期，2015 年 1 月，頁 148。

白惠元：〈西游：青春的羈絆——以今何在《悟空傳》為例〉，《中國文學批評》第 4 期，2015 年 12 月，頁 111-122、128。

史麗欣及王立改：〈淺談電影音樂的作用〉，《電影文學》第 8 期，2007 年 4 月，頁 46。

汪弋力：〈從《西遊記》《悟空傳》看“西遊”內涵的變遷〉，《文學教育（上）》第 2 期，2017 年 2 月，頁 120-122。

李娟花：〈大眾化對網絡文學的影響〉，《語文學刊》第 11 期，2010 年 6 月，頁 121-122。

邵敏：〈淺析《悟空傳》中人物的後現代主義精神〉，《牡丹江大學學報》第 21 卷 08 期，2012 年 8 月，頁 51-53。

沈蘭：〈互文性理論在插畫藝術中的體現〉，《美苑》第5期，2013年10月，頁96-98。

周冬煒：〈淺析《悟空傳》的少年情懷與戰鬥精神〉，《長江叢刊》第2期，2018年1月，頁47。

徐光淼：〈悖論中的盛景——當代網絡文學發展現狀〉，《山花》第8期，2014年4月，頁157-158。

陳昕：〈從《西遊記》的電影改編談起——當代審美下國產超級英雄的人物塑造〉，《北京電影學院學報》第4期，2016年7月，頁58-63。

陸根書：〈文化、大學文化與通識教育〉，《大學通識》第5期，2009年4月，頁175-203。

張琳琳：〈盜墓文學典範——南派三叔的《盜墓筆記》〉，《青年作家》第18期，2014年9月，頁134。

楊麗麗：〈網絡文學對傳統價值觀的影響〉，《牡丹》第36期，2017年12月，頁55-57。

鄧秋：〈淺談亞里士多德詩學理論中的悲劇“淨化”說——以境遇劇《死無葬身之地》為例〉，《青春歲月》第17期，2013年9月，頁33-34。

趙潔：〈解構與顛覆：《悟空傳》中的後現代主義元素〉，《遵義師範學院學報》第11卷3期，2009年6月，頁37-40。

羅崗：〈網路公共空間——可能的與不可能的：中國大陸經驗的檢討〉，《媒體擬想——數碼媒體與科技文化》第4期，2006年9月，頁44-67。

Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Culture Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991), pp. 67-68.

網絡材料

〈一生所愛（電影《大話西遊》系列插曲）〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%80%E7%94%9F%E6%89%80%E7%88%B1/37332>，
檢索日期：2019年4月17日。

〈大話西遊〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8/9640>，
檢索日期：2019年4月17日。

〈大話西遊之大聖娶親〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E4%B9>

%8B%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%A8%B6%E4%BA%B2/10080519?fromtitle=%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%A8%B6%E4%BA%B2&fromid=9464113，檢索日期：2019年4月17日。

〈大話西遊之月光寶盒〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%AF%9D%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E4%B9%8B%E6%9C%88%E5%85%89%E5%AE%9D%E7%9B%92/10080691?fromtitle=%E6%9C%88%E5%85%89%E5%AE%9D%E7%9B%92&fromid=33776>，檢索日期：2019年4月17日。

〈老書蟲薦書：網絡第一神作，《悟空傳》幾人能懂〉，《每日頭條》，網址：
<https://kknews.cc/zh-mo/culture/vebpayy.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈西遊：降魔篇〉，《金石堂網路書店》，網址：
https://www.kingstone.com.tw/basics/basics.asp?kmcode=2018577326872&lid=book_class_sec_se&actid=WISE，檢索日期：2019年4月17日。

〈金庸客棧〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E9%87%91%E5%BA%B8%E5%AE%A2%E6%A0%88>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空〉，《5SING 中國原創音樂基地》，尋幽，網址：
<http://5sing.kugou.com/yc/734401.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳有多少個版本〉，《百度知道》，閑雲潭影月悠悠，發帖年份：2007年，網址：
<https://zhidao.baidu.com/question/33057751.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳成書出版前的網路版本全文整理（一）——金庸客棧版〉，《百度貼吧》，半醉人間味，發帖年份：2012年，網址：
<http://c.tieba.baidu.com/p/1357276953?fr=good>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳所有版印次介紹（截至2013年7月）〉，《百度貼吧》，半醉人間味，發帖年份：2013年，網址：
<http://c.tieba.baidu.com/p/2463118179?pn=1>，檢索日期：2019年4月17日。

〈鬥戰（《鬥戰神OL》插曲）〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%97%E6%88%98/18011338>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳（典藏紀念版）〉，《京東》，網址：
<https://e.jd.com/30345537.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳：一部影響千萬人的神幻大作〉，《BOOKLIfe 圓神書活網》，網址：
<https://www.booklife.com.tw/%E6%82%9F%E7%A9%BA%E5%82%B3%E4%B8%80%E9%83>

%A8%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E5%8D%83%E8%90%AC%E4%BA%BA%E7%9A%84%E7%A5%9E%E5%B9%BB%E5%A4%A7%E4%BD%9C/action-products_detail-lid-1-did-3782.htm ，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈適合視頻解說的背景音樂〉，《影視工業網》，網址：
<https://107cine.com/m/mstream/98211/>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈薄櫻鬼～幕末這個時代&KOKIA「大事なものは目蓋の裏」〉，《陰陽合圖》，網址：
<https://abeyasuaki.exblog.jp/11040648/>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈[轉載]悟空傳(12)〉，《未名論壇》，ada，發帖年份：2000 年，網址：
http://www.mitbbs.com/article_t/AHU/1518309.html，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈【01 觀察】IP 產業有利影視出版 香港為何裹足不前？〉，《香港 01》，網址：
<https://www.hk01.com/01%E8%A7%80%E9%BB%9E/165856/01%E8%A7%80%E5%AF%9F-i%E7%94%A2%E6%A5%AD%E6%9C%89%E5%88%A9%E5%BD%B1%E8%A6%96%E5%87%BA%E7%89%88-%E9%A6%99%E6%B8%AF%E7%82%BA%E4%BD%95%E8%A3%B9%E8%B6%B3%E4%B8%8D%E5%89%8D>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈【考據】尋著盜墓筆記長知識——文物篇〉，《百度貼吧》，注定的哀，發帖年份：2014 年，網址：
<https://tieba.baidu.com/p/2890552614?pn=1>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈【音樂分享】「大事なものは目蓋の裏」——生命的警醒之歌〉，《巴哈姆特》，網址：
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1489040>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

注釋中作補充資料的網站

《在吧網盤》，網址：
<http://jinhezai.ys168.com/?jdfwkey=jmwje2>，檢索日期：2018 年 10 月 22 日。

〈我知道我們不會有結果〉（演唱者金莎），《Youtube》，網址：
<https://www.youtube.com/watch?v=PuwTVTj8lPA>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈幸福印跡〉，《晉江文學城》，網址：
<http://www.jjwxc.net/onebook.php?novelid=2933547>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈幸福印跡〉，《Penana》，網址：
<https://www.penana.com/story/43296/%E5%B9%B8%E7%A6%8F%E5%8D%B0%E8%B7%A1/toc>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈美麗的神話〉（演唱者韓紅、孫楠），《Youtube》，網址：
<https://www.youtube.com/watch?v=n5sjpCQhTDk>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空〉（演唱者貳嬸），《5SING 中國原創音樂基地》，網址：
<http://5sing.kugou.com/yc/2673871.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳〉，《卡提諾小說網》，網址：<https://www.108txt.com/ck101/81455/>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳〉，《雲台書屋》，網址：<http://www.b111.net/novel/3/3755/index.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳修訂版（即天涯書庫版）與之前版本的區別列舉〉，《百度貼吧》，半醉人間味，發帖年份：2012年，網址：<https://tieba.baidu.com/p/1394314932>，檢索日期：2019年4月17日。

〈悟空傳（典藏紀念版）〉，《起點中文網》，網址：
<https://book.qidian.com/info/1009537680#Catalog>，檢索日期：2019年4月17日。

〈海宴（中國內地女作家、編劇）〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E5%AE%B4/10572965#viewPageContent>，檢索日期：2019年4月17日。

〈粉絲（追星的人或群體）〉，《百度百科》，網址：
<https://baike.baidu.com/item/%E7%B2%89%E4%B8%9D/6368045#viewPageContent>，檢索日期：2019年4月17日。

〈倔強〉（演唱者五月天），《Youtube》，網址：
https://www.youtube.com/watch?v=R2s-H_crYkc，檢索日期：2019年4月17日。

〈鬥戰〉（演唱者趙京、MC 良良），《5SING 中國原創音樂基地》，網址：
<http://5sing.kugou.com/yc/2583542.html>，檢索日期：2019年4月17日。

〈起點寫書可以加插圖嗎？〉，《知乎》，網址：
<https://www.zhihu.com/question/300380901>，檢索日期：2019年4月17日。

〈最近起點寫小說為什麼不讓插圖片了？〉，《百度知道》，網址：
https://zhidao.baidu.com/question/484184061.html?qbl=relate_question_0，檢索日期：2019年4月17日。

〈瑯琊榜（海宴著長篇小說）〉，《百度百科》，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E7%90%85%E7%90%8A%E6%A6%9C/2135131>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

〈盜墓筆記（南派三叔著小說）〉，《百度百科》，網址：

<https://baike.baidu.com/item/%E7%9B%97%E5%A2%93%E7%AC%94%E8%AE%B0/21859#viewPageContent>，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

《Paintschainer》，網址：https://paintschainer.preferred.tech/index_zh.html，檢索日期：2019 年 4 月 17 日。

附件

黃卓玲

以今何在的《悟空傳》為主要例子，淺析網絡文學與流行文化的關係

版本名稱	年份	出版社	作者	書封	銷售地區	版本簡介
新浪金庸客棧版	2000 年 2 月	/	今何在	/	/	於 2000 年 2 月 18 日在新浪論壇「金庸客棧」中開始連載，至同年 4 月 5 日完結。章節總數為二十章，當中的第十章與第十二章曾經在連載中進行大幅修訂，故該兩個章節是有兩個版本。 其結局是悟空復活。
第一版	2001 年 2 月	光明日報出版社	今何在 (繪畫：正子)		中國內地	是首次出版成書的版本，當中除了〈悟空傳〉外，還增加了〈百年孤獨〉、〈花果山〉、書評幾個部分。章節總數為二十章，當中改動最大的為第十至十二章，書中第十章採用網絡發表時的重修版，而重修版第十二章取代了網絡發表的第十一章，並重新創作了書中的第十二章。其結局與客棧版相同，同為悟空復活。
修訂版	2001 年 4 月	光明日報出版社	今何在 (繪畫：正子)		中國內地	此為成書後的修訂版，主要構成部分跟第一版相同，章節也同為二十章，惟內容上作出了大量的修改，如對緊箍咒的講述、刪去了某些情節等，而且從這版本開始便刪去了悟空復活的結局。
台一版	2002 年 7 月	紅色文化	今何在 (封面、插畫：蘇博宗)		台灣、香港以及東南亞地區	此為台灣版，採用的是繁體字。其章節分為十章，結局與修訂版相同，刪去了悟空復活的結尾。
漫畫版	2004 年 1 月	中國友誼出版公司	原著：今何在 改編：譚萌 繪畫：屠楠、張梁		中國內地	此為漫畫版，是由譚萌根據今何在的〈悟空傳〉改編，當中內容皆出自今何在的〈悟空傳〉，惟刪減了許多內容情節，結局同為刪去了悟空復活的結尾。



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

全版 (紅版)	2006 年 1 月	二十一世紀出版社	今何在 (插畫：張旺)		中國內地	此版本構成部〈題記〉、〈悟空傳〉、〈百年孤寂〉、〈悟空傳動畫劇本〉、〈尾聲也是開始：花果山〉，其內容與黑版與文集版一樣，其特別之處是有由張旺所繪製的彩色精美插畫。據說〈悟空傳〉正文版本跟第一版相同，但悟空復活的結局仍是被刪去。
全版 (黑版)	2006 年 1 月	二十一世紀出版社	今何在 (插畫：星海琦)		中國內地	與紅版、文集版內容一樣，區別只在於插圖。
全版 (文集版)	2008 年 1 月	二十一世紀出版社	今何在 (插畫：星海琦)		中國內地	與紅版、黑版內容一樣。
完美紀念 版/ 十五年白 金典藏版	2011 年 7 月	湖南文藝出版社	今何在		中國內地	此版本的版次最多，趁著網絡發表〈悟空傳〉十週年而出版（十年時的為完美紀念版，到十五年時的是十五年白金典藏版），其中構成部分包括〈序：在路上〉、〈悟空傳〉，〈花果山〉，〈百年孤寂〉，〈楊戩傳〉，〈哪吒傳〉，並附送〈西遊日記〉試讀本。
斗戰神版 (特別珍 藏版)	2011 年	騰訊	今何在		/	此版本並非正式出版，是為騰訊網絡遊戲「鬥戰神」初測時附送的周邊贈品，有兩個不同的封面，總共只有 500 本，其中內容只含〈悟空傳〉單篇。



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.

台二版	2012 年 9 月	圓神出版社有限公司	今何在		台灣	此版本為紀念〈悟空傳〉出版十週年而在台灣地區發行，字體為繁體字，排版為豎版。
熱血回歸版	2016 年 6 月	北京聯合出版公司	今何在		中國內地	與完美紀念版、十五年白金典藏版內容一樣。
典藏紀念版	2017 年 6 月	北京聯合出版公司	今何在		中國內地	此版本出版早於同名改編電影上映前一個多月，當中的構成部分為：〈第一卷 悟空傳〉、〈第二卷 百年孤寂〉、〈第三卷 花果山〉、〈番外一 楊戩傳〉、〈番外二 哪吒傳〉。
現存網絡版	/	/	今何在	/	/	多個網絡小說連載網站均有這部作品，其中的內容主要為修訂版，但也有是完美紀念版和典藏紀念版的，如雲台書屋、全本小說網、努努書坊、飄天文學的均是修訂版；卡提諾小說網的是完美紀念版；起點中文網的是典藏紀念版；而落霞小說的是混合了完美紀念版的序及修訂版的正文。

以上資料源自 <http://c.tieba.baidu.com/p/2463118179?pn=1> 及 <https://e.jd.com/30345537.html>



The Education University
of Hong Kong Library

For private study or research only.
Not for publication or further reproduction.