

跨媒介叙事视域下网文IP产业的构成、本质与创新策略

郝思琪^{1*}, 高 亢²

(1.首都经济贸易大学华侨学院, 北京市, 100070;

2.首都经济贸易大学文化与传播学院, 北京市, 100070;

* 通讯作者, hj15667993886@qq.com)

摘 要: 网文IP作为我国文化产业支柱, 凭借丰富的故事内核、庞大的粉丝基础等优势在电影工业美学的影响成为影视叙事主要来源, 并延伸至动漫、广播剧、游戏等领域, 构建起以其为核心的产业结构, 成为驱动我国文化产业发展的关键引擎。近年来, 网络微短剧的兴起为网文IP跨媒介叙事提供了新的方向, 推动了产业结构整合升级。因此, 本文立足对跨媒介叙事的研究, 解构我国网文IP产业的形成逻辑与发展脉络, 剖析其跨媒介叙事实质, 旨在以网络微短剧为突破口, 助力网文IP产业全面升级、打造产业矩阵, 为我国文化产业高质量发展注入新动力。

关键词: 跨媒介叙事; IP产业; 电影工业美学; 场域理论

引言

随着科技的发展, 媒介边界逐渐消解, 传统的单一线性叙事模式走向瓦解, 纸质媒体、视听媒体以及网络媒体之间围绕内容生产进行资源跨界合作的跨媒介叙事成为大势所趋。在跨媒介叙事不断发展的进程中, 网文IP逐渐成为跨媒介叙事的主要叙事来源。2020年国家广播电视台总局在原有的网络剧、网络电影、网络动画片三个类别的重点网络影视剧信息备案的基础上新增网络微短剧栏目, 促成了网络微短剧的爆火。随后网络微短剧与网文IP充分结合, 推出了《权宠刁妃》、《招惹》、《东栏雪》、《执笔》等一系列优质爆款作品, 为网文IP的跨媒介叙事提供了新的路径与活力。

自2015年“IP元年”以来, 网文IP不仅与影视结合, 推出《琅琊榜》、《花千骨》、《匆匆那年》等优秀作品, 也与游戏、漫画、文创产品、有声书、广播剧等积极互动, 创作出一系列IP产品。在网文IP与各类文娱产品的互动中, 一个以IP为核心的产业结构逐渐形成, 共同构建出庞大的IP世界。IP在各类文娱产品间不断进行跨媒介叙事的过程中, 自身产能得以无限开发, 创造出源源不断的IP价值。本文聚焦于网文IP的跨媒介叙事, 解构这一现象的产生, 并基于场域理论解读跨媒介叙事的本质, 旨在为网文IP通过不断进行跨媒介叙事从而打造IP产业矩阵提供创新性策略。

1. 解构网文IP产业的形成——跨媒介叙事与电影工业美学的结合

跨媒介叙事由亨利·詹金斯在《融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带》中提出, 即故事创作的过程通过多种传播途径进行, 以创造出完整的叙事体验; 每一种媒体都可以运用自己的独特优势, 在理想情境中为故事的叙述锦上添花[1]。在网文IP的跨媒介叙事中, 不同的媒介依靠自身媒介特性对同一IP从不同角度进行深入开发解读, 以多重视角助力全方位的打造IP世界, 在实现IP的跨界互动的同时充分释放IP产能。

近年来, 随着电影工业美学的兴起, 越来越强调在电影生产中弱化个性, 进行标准化、规范化的生产。要求在电影艺术创作的同时兼顾商业性, 打造符合大众审美的影视产品[2]。这种工业化的生产逻辑要求影视创作摸索出一个具有标准化特征的生产流程, 借鉴以往作品的成功经验进行复刻创作, 做到稳定产出符合大众审美、具有可预测商业价值的产品。网络文学不仅在长期的发展过程中积累了大量的类型产品, 同时具备一定的粉丝基础, 内容与传统文学相比更加新颖。这些特征不仅天然符合标准化生产的要求, 能够为影视创作提供了稳定的剧本来源的同时, 粉丝经济的转化降低了影视投资的风险, 新颖的故事内容为影视叙事带来

新的活力，因此成为电影工业美学时代下影视创作脚本的优质来源，促进了网文IP跨媒介叙事的繁荣，推动了IP产业的发展。

早期网文IP的跨媒介叙事主要以“网文—影视”的形式呈现。2015年，《琅琊榜》、《花千骨》、《盗墓笔记》等爆款作品的诞生将网文影视化改编推向热潮，创作出大量的IP产品。这些产品继承了原著庞大的粉丝量，在已经取得网文读者广泛认可的作品基础上保留了精彩的故事内核，一经播出便收获了极高的关注度与话题热度。而跨媒介叙事所形成的产品为适应新的媒介环境，在原著的基础上，针对自身媒介特性对IP做出适当改编与拓展，用镜头语言传达出了文字叙述无法达到的感官效果，促成了网文IP与影视结合的繁荣，打造出规模空前的IP产业。随着科技的进步，网文IP跨媒介叙事的产品不再仅满足于影视，逐渐出现了“网文—动漫”、“网文—游戏”、“网文—广播剧”等多方面的产业发展方向，将同一个网文IP置于不同的媒介环境中不断进行新的创作与改编，迸发出前所未有的活力，形成了以IP为核心向多个叙事方向创作的产业结构，扩大了网文IP的产业规模。如今网络微短剧的兴起为产业发展提供了新的方向，在创造出新类型产品的同时促成了产业内部自发进行产品间的整合。如2023年由同名小说改编而来的电视剧《唐朝诡事录》经改编以竖屏微短剧《大唐来的苏无名》的形式在抖音春节档播出，开启了爆款长剧衍生爆款短剧的影视改编之路，打通了“网文—影视—微短剧”的创作模式。跨媒介叙事在同一方向上得到延伸，为打造IP产业链提供了新的创作思路。

在电影工业美学的影响下，网文IP通过跨媒介叙事逐渐形成了具有标准化特征的生产流程，形成了以网文IP为核心的产业结构。网络微短剧的兴起为跨媒介叙事提供了新的创造方向与模式，在扩大产业结构的基础上为深化产业链提供了新的可能，为打造IP产业矩阵提供新的思路。

2. 场域理论下网文IP跨媒介叙事的本质——以“网文—影视”为例

场域理论是法国社会学家布尔迪厄提出的，他强调：一个场域可以被定义为位置间客观关系的一个网络（network）或一个构型（configuration），这些位置是经过客观限定的 [3]。场域间既相互独立又相互影响，并在不断的相互作用下形成一个稳定的平衡状态，再以特定的媒介实现同一事物在不同场域的跨越。每个场域内部以行动者、资本、惯习为核心，三者在不间断的相互作用下既维持着场域内的动态平衡，又推动了不同场域间的互动融合。在“网文—影视”的跨媒介叙事中，两者在各自内部场域中由行动者受资本驱动产生场域间互动的意向，而两者场域间所具有的同构性，即各自场域内部相似的结构，为跨媒介叙事提供了实现的可能，最终搭建起两者间实现跨媒介叙事的桥梁，完成了网文IP从网文场域向影视场域的跨越。因此，“网文—影视”的跨媒介叙事实质是在场域间具有同构性的前提下，由行动者发起的导致场域间相互作用所产生的结果。

IP跨媒介叙事的魅力在于多个以网文IP为源头的跨媒介叙事中，IP受新场域自身特性的影响被不断地从各种视角解读并呈现出相应的可视化产品，形成具有各种风格和视角的叙事。这些不同风格的叙事合力呈现出全方位多维度下的IP故事，最终在各种媒体的演绎下，一个有着高度完备的IP世界得以构建。在这一过程中，IP世界经过了多个维度不断的补充说明，摆脱了单视角下叙事的主观性，赋予其更高的真实性。这不仅有利于受众更好的沉浸在IP世界中，传递出独有IP特色的情感价值，也增强了IP的广度与深度，使其成为一个能够被不断探索的空间。至此，一个完整的IP产业得以成型。在这个巨大的IP产业内，不同媒介对整个故事作出了独特而有价值的贡献。每一种媒体各司其职、各尽其责，共同创建一个IP矩阵，为IP创造出源源不断的活力与生机。

在网文IP的跨媒介叙事中，影视产品是最常见的创作方向。因此本文以“网文—影视”的跨媒介叙事为例探讨在场域理论下网文IP跨媒介叙事的本质。

2.1. 同构性：“网文—影视”跨媒介叙事的先决条件

“网文—影视”的跨媒介叙事指以网文为IP源头转化为传统影视或网络微短剧，即文学场向影视场的场域跨越。然而要实现IP场域跨越的前提需要保证文学场与影视场中IP核心要义的一致性。戴维针对场域理论提出：在各个场域中，个体场域位置的同构性意味着在一个场域中处于被统治地位的人常常在别的场域中也同样处于从属地位 [4]。其中，同构性是指两个结构在形式上不同，但在本质上是相同的或可互换的。在网文场与影视场中，形式既包含叙事方式等主观事物，也包含所需技术等客观现实。场域间的同构性意味着不同场域间具有相似的从属关系与运作逻辑。但又受各自场域特质的影响，在惯习中表现出各自的差异。在这种环境下，IP作为场域内的核心占据主导地位，场域内的一切运转围绕IP展开，不因场域的转化而使场域内IP的主导权被资本所篡取发生IP地位的偏移。这有效的避免了资本逐利过程中为利益最大化，降低市场风险而对IP进行过度商业化的开发，为迎合手中当下审美偏好而造成IP核心要义的偏移。因此，场域间的同构性将直接保证IP在跨媒介叙事过程中IP核心要义的一致性，可以说，IP核心要义的一致性本质是场域间同构性

所产生的必然结果。因此,保证场域间的同构性不仅是IP跨媒介叙事的先决条件,更是IP跨媒介叙事成功与否的关键所在。

在后现代思维下,随着“要素”消费逐渐成为消费的主要方式[5],网文场域与影视场域间的同构性亦通过“要素”得以加深。基于“要素”消费的偏好下,资本促使网文对其写作“要素”进行了重新组合,并发展为各种各样的“元素”,这些“元素”经过重新组合、创作源源不断的生产出各类网文。这些被重新组合出的“元素”往往涉及已取得市场认可的设定、人设、梗、情节、叙事要素等,形成一个庞大的“数据库”。创作者在进行IP的创作时通过从“数据库”中提取某些“元素”进行组合已成为如今网文市场中普遍的写作方式。而网络文学作为影视叙事改编的主要源头,由网络文学改编而来的影视剧不可避免的受其影响同样表现出“元素融合”的特质。随后,部分并非直接改编自网络文学的影视剧受改编剧影响同样出现采用“元素融合”的叙事方式,进一步促进了影视剧与网络文学共享“元素数据库”的现象,并逐渐演化为网文与影视在叙事上的“叙事共生”[6]。二者遵循着相似的叙事特点使得各自场域的叙事边界出现模糊,网文场域内的受众即使没有读过原著亦能很快理解IP剧的世界观。这消除了“网文—影视”的转化过程中因叙事内容不同导致观众面对“元素”时的不理解,赋予了网文影视化改编更高的自由度和认可,网文改编不再为了照顾影视的受众群体对其内容进行大幅改动。而“元素数据库”的建立为受众快速选择感兴趣的题材提供了直观的标签,熟悉两种场域任何一个的受众都能通过标签迅速找到新场域中感兴趣的内容。可以说,在“网文—影视”间不断地跨媒介叙事实践中,两者自发的加深了彼此之间场域的同构性,在不断降低“网文—影视”的跨媒介叙事难度的同时也为跨媒介叙事做足了铺垫。

尽管如此,仍有大量的网文场域并不适合于影视化改编,其本质在于二者场域的同构性较弱。以《雪中悍刀行》为例,同为猫腻的小说,《庆余年》能够成为爆款IP,但《雪中悍刀行》的影视化改编却惨淡收场。这主要由于影视场内的叙事讲究在有限的场景里,以有限的角色讲述一个主线完整,逻辑清晰,起伏明显,矛盾激烈,人物鲜明的故事。而《雪中悍刀行》的小说存在故事内容松散,逻辑不严谨等叙事问题,网文场与影视场叙事方式的差异使得二者间的同构性出现偏差,造成其天然不适合影视化改编的情况。除此之外,《斗破苍穹》、《斗罗大陆》等网文在文学创作中可以无视技术可供性的要求,但影视却难以做到对原著的还原,技术问题造成了二者无法在形式上做到统一,自然也无法产生较强的同构性,因此难以实现“网文—影视”的跨媒介叙事。

2.2. 互动性:“网文—影视”跨媒介叙事的产生

在网文场域与影视场域同构性的探索过程中,影视界掀起了IP剧的热潮,两个场域开始了密切的互动合作。大量的网文IP通过跨媒介叙事被制作成影视产品,从网文场到影视场的探索过程逐渐成熟。部分IP剧的爆火甚至反向带动了网文的阅读量与销量,并随着IP剧的爆火创作出网文的衍生故事实现网文场与影视场的双向互动。可以说,两者在跨媒介叙事的互动中不断激发IP活力,在延长IP产业链的同时源源不断的释放出IP的潜在产能。

以《庆余年》为例。2019年,由小说《庆余年》改编而来的同名电视剧《庆余年》第一季是该IP从网文场跨越至影视场的初次实践,也是两个场域间的首次互动。不同于以往IP剧主攻“元素数据库”的一至两个元素,《庆余年》集宫斗、政变、爱情、科幻、架空、历史于一体,多种元素的融合使其具有广泛的受众群体,加上小说原有的粉丝群体,《庆余年》一经开播迅速风靡全网,成为现象级爆款IP[7]。《庆余年》跨媒介叙事的成功尽可能的遵守了场域间同构性的要求,实现了场域间的互动。随后,2024年播出的《庆余年》第二季补全了故事内容,完成了电视剧的全部叙事,也结束了该IP网文场与影视场的首次互动。在第二季播出同时,原著作者监制的衍生短剧《叶轻眉日记》在起点读书APP同步更新,以日记手稿的形式展现了叶轻眉从神庙时期到京都的生活经历,对原著与电视剧进行补充说明。这一过程实现了“网文—影视”的逆向互动,是在网文场对影视场作用的基础上由影视场通过网文作者对网文场产生的反作用力。不同于以往借助网文番外对IP热度的延续,《庆余年》借助了新兴的网络微短剧,在通过作者实现网文场与影视场互动的同时又实现了影视场内传统影视与微短剧的互动,延长了IP产业链的同时完善了IP世界,提高了IP的整体影响力。同年9月,《庆余年》衍生短剧《庆余年之帝王业》在抖音、星芽短剧播出,以庆帝李云潜的视角讲述了在叶轻眉、五竹等人的帮助下成为千古一帝的故事,被视作《庆余年》的前传。这部短剧的诞生在内容上实现了对IP世界的进一步补充,以短剧为突破口再一次的延长了IP产业,激发了该IP新的活力。

在《庆余年》的跨媒介叙事过程中,起初在资本的运作下由网文场与影视场的互动展开,实现了“网文—影视”的转化。但它并未止步于此,而是借助网络微短剧的力量,两个场域再次进行互动,实现了“网文—影视”的逆向转化,并在多次的转化中不断的完善IP世界,为观众打造出一个逻辑清晰,主线明朗,动机充分的庆余年世界。

总的来说,网文IP的跨媒介叙事以同构性为前提,通过场域间的互动得以实现。网络微短剧的诞生打破了场域间长期维持的单向互动模式,作为对影视和网文的补充实现了逆向互动,促成IP在叙事上的完整,协助构成了一个完备的IP世界。

3. 网文IP跨媒介叙事的优化策略

在IP不断进行跨媒介叙事的过程中，IP的核心要义随着场域的转化得到全方位的展示，基于同一IP构建的场域在彼此之间的互动中实现场域共振，不断的扩大着场域的影响力，丰富完善着IP世界。IP产业涵盖文学、影视、动漫、游戏、音乐及周边商品等多个领域。因此，若想全面开发IP潜能，要充分调动其每个领域的力量形成庞大的IP场域矩阵，通过对IP横向与纵向的双向开发编制成巨大的IP世界网络，场域间通过千丝万缕的联系实现场域互振，进而实现1+1>2的效果，完成IP产业矩阵的搭建。

然而，在具体的实践中，IP跨媒介叙事的背后是大量的资本运作，在搭建IP产业矩阵的过程中，若想保证IP能够不断的进行跨媒介叙事需要保证资本作为互动的核心动力能够获取客观的利润来维持跨媒介叙事的动力与客观条件。因此，在打造IP产业矩阵时需要考虑不同媒介跨越时的成本收益及开发潜质、开发作用，正确的开发顺序能够在探索中不断摸索市场偏好，实现降本增效。结合近年来迅速崛起的网络微短剧，其凭借体量小，成本低的优势迅速获得了市场的喜爱，爆款网络微短剧层出不穷，开创出巨大了蓝海市场。本文结合网络微短剧的优势，构建了如图1所示以网络微短剧为起点，通过合纵连横将各类媒体结合组成产业矩阵的方式，实现对网文IP潜力的全面发挥，构建庞大的IP世界。

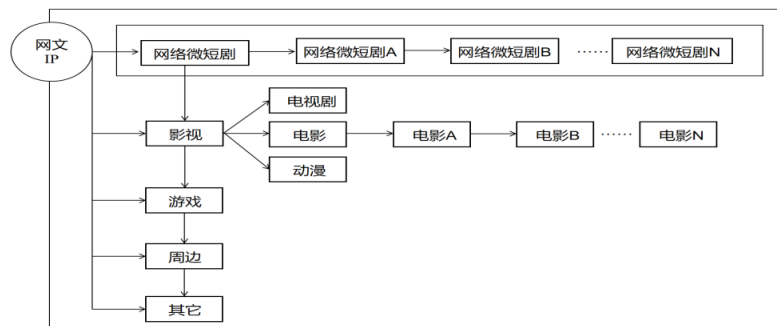


图1 网文IP产业开发矩阵

3.1. IP开发场域——网络微短剧

网络微短剧作为一种新兴的影视媒介已经获得了广泛的受众基础。它所具有的内容精简、时长短、节奏快、制作成本低等特点不仅顺应了如今碎片化的娱乐趋势，也有利于IP初期的开发。参考漫威超级英雄IP的开发过程，漫威IP的原生场域是漫画场。美式漫画中的超级英雄画风写实，与真人、真实环境差异较小，适合影视化开发。而漫画本身是一种经济成本和时间成本较低的工艺，并且可以通过不断的试错与改良使角色和剧情逐渐走向成熟化和系统化 [8]。漫威通过发行六十多部与美国队长相关的漫画作品不断完善这一IP角色的形象，最终四度电影化打造出了一个有着庞大粉丝群团的超级英雄。漫画场作为超级英雄的开发场为漫威英雄世界的成功做出了不朽的贡献。而如今，拥有庞大受众基础的网络微短剧与漫画相比更具有开发IP的优势。它在兼顾漫画场经济成本和时间成本较低的同时，镜头叙事天然比漫画更适合用于影视化改编。除此之外，依靠网络平台播出的网络微短剧不仅有着广阔的受众市场，还能通过后台数据收集了解到真实详细的观众反馈。制作方从评论、弹幕中真实的收集到观众、网文IP粉丝对网文IP影视化改编的建议与看法，也能从后台数据中精准的掌握观众对内容的偏好，从而及时调整制作方向与侧重点，打造出更符合市场偏好的产品。

在网络微短剧内部的竞争中，由IP改编而来的网络微短剧与原创网络微短剧相比，仍具备一定的优势。在网络微短剧，尤其是短剧市场中，向来存在“天价投流”的情况，制作方在剧宣阶段往往需要有大量的资金投入。投流资金远超制作资金的情况屡见不鲜，甚至普遍存在投流费用远超收益的情况。而由网文IP改编而来的网络微短剧继承了网文的粉丝，降低了“天价投流”恶性竞争带来的资金压力，为IP短剧的营销提供了较好的受众基础。网络微短剧的剧情内容受体量限制，多以单一主线叙事为主，角色形象需要通过多个网络微短剧的制作不断完善，在故事线的不断交织下逐渐丰满，最终在观众的不断见证下打造出一个有血有肉的超级角色，完成IP的初步开发。

3.2. IP完善场——传统影视

经历了网络微短剧的不断筛选，一个个成熟的角色形象从网络微短剧场中走出，进入到传统影视场的制作中。传统影视分为电视剧、电影、动漫三大板块。在网文IP向传统影视场跨越时应充分考虑技术可供应，

选择适合的深入开发模式，整合网络微短剧场提供的信息数据，将多条主线交织，构成一个完整的IP世界。与网络微短剧场相比，传统影视的制作成本急速攀升，需要大量的场景建模与特效制作，在制作时就需要更加谨慎。而网文IP跨媒介叙事的关键在于对IP核心要义的把控。通过网络微短剧无数次的试验，网文IP的核心要义被逐步挖掘并得到印证，有效防止了跨媒介叙事时制作方对核心要义的错误判断，有助于剥离出网文IP的所指，实现能指层面的转化。然而，受场域特性的影响，传统影视化的制作在充分运用网络微短剧提供数据的同时要做好内容与自身场域惯习的融合，发挥传统影视场自身优势，在较长的叙事中理清故事脉络，兼顾起网络微短剧中的多条主线，共同搭建起一个完备的IP世界。网文IP也在媒介转化中得以重新激活活力，焕发新的生机。

除此之外，在网文IP的开发阶段，IP在原有的书粉基础上通过网络微短剧再次吸引了部分观众。制作方应充分利用庞大的粉丝资源，通过搭建粉丝社群不断延续IP热度。通过发布剧组花絮、搭建讨论话题、演员与粉丝互动等形式维持流量，稳定IP产业链的受众群体，将现象级爆款转化为有着长期持久热度的稳定爆款，延长IP产业规模的寿命。

3.3. IP延伸场域——游戏及其它

在网文IP不断进行与影视化双向跨越的同时，网文IP产业将进入下一阶段的制作来延长产业链。游戏作为近年来文化符号被广泛传播。有学者提出，作为依靠数字革命而逐渐发展起来的电子游戏，承载并传播着丰富、多元的信息，有着强大的跨文化传播能力，其影响深远[9]。游戏通过搭建游戏世界与玩家产生深度链接，使得玩家沉浸在游戏世界中体验，与游戏IP进行深度互动。具有仙侠、玄幻、盗墓等“元素”的网文IP天然拥有自己独特的IP世界，并在网文叙事中随主人公的成长不断完善。经过网文IP产业矩阵打造过的网文IP更是有着完备的世界观，为游戏制作提供了极好的脚本，是在观感层面做到极致后网文IP的又一步发展方向。与影视场域不同，游戏场域对叙事内容的丰富度进行了削减，增强了对视觉冲击与沉浸式互动的要求。经历过影视场不断打磨后的网文IP业已构建起完善的IP世界，游戏通过自身场域特性帮助受众实现了从观看到参与的跨越，实现了场域与受众的直观互动。

近年来，由IP改编的互动式游戏层出不穷，以现象级爆款游戏《黑神话：悟空》为例，作为中国传统小说《西游记》的改编游戏，《黑神话：悟空》以独特的视角讲述了不一样的西游故事。然而，游戏的爆火并不仅仅依靠对脚本的创新，更是由于技术加持下营造的美学盛宴。《西游记》作为中华优秀传统文化的典型文化符号，在长期的历史发展中不断与各类艺术进行交织，故事中的各类角色、场地都与现实世界的各类文物交相呼应。游戏画面取材于现实世界，还原出一批国家级文物。丰富的视觉体验与传统音乐相结合，共同塑造了一场视听盛宴，成就了《黑神话：悟空》的爆火。

因此，网文IP改编游戏要充分结合影视场构建的视觉效果，在游戏场中进行深度加工。在力争还原的同时结合游戏场的技术可供性搭建起具有美学意义的沉浸式游戏世界。玩家通过游戏沉浸式的体验IP角色的历程，深化IP角色形象的同时与玩家产生深度的精神共鸣，产生情感价值，在实现游戏场域跨越成功的同时再次为IP的进一步开发造势。在情感价值的加持下，网文IP的联名产品、手办、广播剧、主题乐园将网文IP由线上带入到线下的真实世界中，进行新一轮的跨媒介叙事，至此一个庞大的网文IP产业矩阵得以构建。

网文IP作为我国文化产业的重要组成部分通过IP的跨媒介叙事将文化产业的各个组成部分连接起来形成庞大而又复杂的IP世界。科技的发展为IP的跨媒介叙事提供了新的可能与方向，使得网文的跨媒介叙事不再是简单的单项运作开发，而是多方互动、相互联系的IP产业矩阵。在矩阵中各个产品各司其职，从不同维度共同搭建IP世界，实现了线上线下的互动融合，完成了IP产业的升级。顺应时代特色诞生的网络微短剧天然符合当前市场偏好，它与网文IP的互动不仅是一个简单的跨媒介叙事环节，更为网文IP产业以小博大提供了机会。网络微短剧以较小的成本完成对市场的检测，在尽可能降低制作风险的同时与观众进行交流互动，助力制作方与观众携手共同打造出具有较高商业价值的IP世界，为IP产业的构建提供了新的思路和入手点，帮助网文IP在不断进行跨媒介叙事的同时逐步完成了网文IP产业的构建。

4. 结语

跨媒介叙事的兴起为网文IP带来了具有跨时代意义的机遇。在电影工业美学的时代背景下，符合标准化生产流程的网文逐渐成为影视跨媒介叙事的主要来源。在这一过程中，网文IP从原本的文学场域中剥离出来，作为一种核心被广泛应用于各类文化产业，并在产业间的跨界互动中不断得到深化，创造出前所未有的价值。近年来兴起的网络微短剧不仅为网文IP的跨媒介叙事注入了新的活力，提供了新的跨越路径，更凭自身“小巧”的特点为现有路径的整合提供了极大的便利。微短剧作为跨媒介叙事的“试验田”，为制作方把握IP核心提供了试错的场所。通过制作内容简短的微短剧，将各类IP产品联系起来，共同构建起一个巨大、

完备的IP世界。未来，网络微短剧还需不断以跨媒介叙事的形式融入到各类文化创作中，作为媒介打通产业边界，助力构建一个庞大的网文IP产业矩阵，促进IP产业的繁荣发展。

参考文献

- [1] 亨利·詹金斯.融合文化:新媒体和旧媒体的冲突地带 [M].杜永明,译.北京:商务印书馆,2015:225.
- [2] 陈旭光.论“电影工业美学”的现实由来,理论资源与体系建构 [J].上海大学学报(社会科学版),2019,36(1):32-43.
- [3] 布尔迪厄,华康德.实践与反思:反思社会学理论 [M].北京:中央编译出版社,1998:134.
- [4] 戴维·斯沃茨.文化与权力:布尔迪厄的社会学 [M].陶东风,译.上海:上海译文出版社,2006:150.
- [5] 东浩纪.动物化的后现代:御宅族如何影响日本社会 [M].褚炫初,译.台北:大鸿艺术股份有限公司,2012.
- [6] 李玮.跨媒介的“叙事共生”:网文IP影视转化的新变(2020—2022) [J].江西社会科学,2023,43(3):169-178.
- [7] 环球网.《庆余年》第一季点播收官 创2019年度爆款佳作 [N/OL].2020-01-02. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1654593391811315391&wfr=spider&for=pc>.
- [8] 白晓晴.漫画改编电影的IP多场域开发策略——以漫威超级英雄系列电影为例 [J].当代电影,2016,(8):151-153.
- [9] 陈静,周小普.规则与符号的关系:游戏传播的另一个研究视角——以《王者荣耀》为例 [J].当代传播,2018(4)