

分类号:

密 级: 公 开

学 号: 20192004006

单位代码: 10759

# 石河子大学

## 硕 士 学 位 论 文



### 新媒介时代的有声读物研究

——以《鬼吹灯之精绝古城》为例

学 位 申 请 人	王苗苗
指 导 教 师	毛颖辉 副教授
申请学位门类级别	文学硕士
学 科 、 专 业 名 称	中国语言文学
研 究 方 向	文艺学
所 在 学 院	文学艺术学院

中国·新疆·石河子

2022 年 6 月

分类号:

密 级: 公 开

学 号: 20192004006

单位代码: 10759

# 石河子大学

## 硕 士 学 位 论 文



### 新媒介时代的有声读物研究

——以《鬼吹灯之精绝古城》为例

学 位 申 请 人	王苗苗
指 导 教 师	毛颖辉 副教授
申请学位门类级别	文学硕士
学 科 、 专 业 名 称	中国语言文学
研 究 方 向	文艺学
所 在 学 院	文学艺术学院

中国·新疆·石河子

2022 年 6 月

**Research on Audiobooks in the New Media Era**  
**-- Take "Candle in the Tomb" as an example**

A Dissertation Submitted to

**Shihezi University**

In Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

**Master of Literature**

By

**Wang Miaomiao**

**(Chinese Language and Literature)**

Dissertation Supervisor: Prof. Mao Yinghui

June, 2022

# 石河子大学学位论文独创性声明及使用授权声明

## 学位论文独创性声明

本人所提交的学位论文是在我导师的指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含其他个人已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中作了明确的说明并表示谢意。

研究生签名：毛南南

时间：2022年6月1日

## 使用授权声明

本人完全了解石河子大学有关保留、使用学位论文的规定，学校有权保留学位论文并向国家主管部门或指定机构送交论文的电子版和纸质版。有权将学位论文在学校图书馆保存并允许被查阅。有权自行或许可他人将学位论文编入有关数据库提供检索服务。有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

研究生签名：毛南南

时间：2022年6月1日

导师签名：毛颖辉

时间：2022年6月1日

## 摘要

新媒介时代，大众获取知识和信息的方式已然发生了转变。在阅读领域，新的媒介场景塑造了新的阅读方式，产生了不同类型的阅读实践，有声读物就是其中的一种。作为听觉文化的延续与发展，有声读物以其移动性、伴随性、场景化等现代化特征深受读者喜爱。本研究旨在通过文献研究法、文本分析法、访谈法等方法探索新媒介背景下的有声读物是如何为阅读实践活动创造可能性，又是如何建构、转化、联结围绕阅读的诸方面内容，并尝试在这一过程中探索有声读物的文化影响。本文主要分为四部分，分别从新媒介场景中有声读物的兴起、实践视野下的有声读物、《鬼吹灯之精绝古城》的阅读实践、有声读物的文化影响四个范畴展开。

第一部分主要为背景介绍。从“场景”理论入手，探讨媒介场景的演变对人的行为方式的影响，并在此基础上梳理了媒介场景的演变和阅读方式的形成之间的关系，进而引入有声读物的概念。以传播载体为依据，对有声读物的发展阶段进行概述，并详细介绍新媒介背景下有声读物的现代化特征。第二部分主要为理论铺垫。有声读物作为新媒介时代下一种新型的阅读方式，不仅是获取文本信息的手段，更是一种实践。本部分内容聚焦推动新媒介时代有声读物这种新型的阅读实践活动产生的文本、空间、技术、身体等诸方面内容，对这些内容所涉及的“线性特征”“场景”“具身性”等相关概念进行理论阐释，为下文案例分析作铺垫。第三部分为案例分析。以有声小说《鬼吹灯之精绝古城》为研究案例，结合第二部分的理论阐释，通过访谈、评论收集等方法，对围绕声音实践的诸方面内容即文本、空间、技术、身体、意义等所形成的关系类型进行深入分析，全面了解新媒介时代有声读物的运作模式。第四部分是总结与反思。这部分内容作为对全文的归纳，以及对本文的主题——新媒介时代的有声读物研究的总结和延伸，从对视觉文化的补充、对听觉文化的延续与发展、对现代人的感性观照、以及对文本的伤害等四方面探讨了有声读物的文化影响。

**关键词：**有声读物；实践；鬼吹灯之精绝古城；听觉文化

## Abstract

In the new media era, the way people access knowledge and information has changed. In the field of reading, new media scenes shape new ways of reading, giving rise to different types of reading practices, and audiobooks are one of them. As the continuation and development of auditory culture, audiobooks are deeply loved by readers for their modern characteristics such as mobility, accompaniment, and sceneization. This study aims to explore how audio-visual materials in the context of new media create possibilities for reading practice, and how to construct, transform and link various aspects of reading through literature research, text analysis, interviews and other methods, and try to explore the cultural impact of audio-visual materials in this process. This thesis is divided into four parts, respectively, from the rise of audio books in the new media scene, as a practice of audio books, "Candle in the Tomb" reading practice, audiobooks cultural influence four categories.

The first chapter is mainly a background introduction. Starting from the "scene" theory, the influence of the evolution of media scenes on people's behavior is discussed, and on this basis, the relationship between the evolution of media scenes and the formation of reading methods is sorted out, and the concept of audiobooks is introduced. An overview of the stages of the development of audiobooks is provided on the basis of communication carriers and the modern characteristics of audiobooks in the context of new media are detailed. The second chapter is mainly to pave the way for theory. As a new way of reading in the new media era, audiobooks are not only a means of obtaining textual information, but also a practice. This chapter focuses on the text, space, technology, body and other aspects of the text, space, technology, body and other aspects of the new reading practice activities of audiobooks in the new media era, and theoretically explains the relevant concepts such as "linear characteristics", "scenes" and "embodiment" involved in these contents, paving the way for the following case analysis. The third part is case studies. Taking the audio novel "Candle in the Tomb" as a research case, combined with the theoretical interpretation of the second chapter, through interviews, review collection and other methods, the relationship types formed around the various aspects of sound practice, namely text, space, technology, body, meaning, etc., are deeply analyzed, and the operation mode of audiobooks in the new media era is fully understood. The fourth part is the summary and reflection. This part of the content as a summary of the full text, as well as the theme of this article - the summary and extension of the study of audio books in the new media age, from the supplement of visual culture, the continuation and development of auditory culture, the perceptual care of modern people, as well as the damage to the text four aspects to explore the cultural impact of audio books.

**Key words:** Audiobook; Practice; Candle in the Tomb; Auditory culture

# 目录

摘要.....	I
Abstract.....	II
第1章 绪论.....	1
1.1 研究背景.....	1
1.2 研究综述.....	2
1.2.1 文本转向实践的阅读史研究.....	2
1.2.2 关于有声读物的研究.....	3
1.3 研究意义.....	5
1.3.1 理论意义.....	5
1.3.2 现实意义.....	6
1.4 研究方法.....	6
第2章 新媒介场景中有声读物的兴起.....	7
2.1 媒介场景的演变和阅读方式的形成.....	7
2.1.1“场景”的概念演变.....	7
2.1.2 媒介场景中新的阅读方式的形成.....	8
2.2 有声读物的发展概况及现代性.....	9
2.2.1 有声读物的发展概况.....	9
2.2.2 有声读物的现代性.....	11
第3章 实践视野下的有声读物.....	13
3.1 有声读物阅读文本的建构.....	13
3.1.1“能指”的线性特征.....	13
3.1.2 有声读物阅读文本的重塑.....	14
3.2 有声读物阅读空间的营造.....	15
3.2.1 全场景时代的有声读物.....	16
3.2.2 有声读物的虚拟空间.....	17
3.3 有声读物的具身认知.....	18
3.3.1“具身认知”概念的理论阐释.....	18
3.3.2 有声读物的技术具身.....	19
第4章 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读实践.....	22
4.1 《鬼吹灯之精绝古城》阅读文本的重塑.....	22
4.1.1 《鬼吹灯之精绝古城》的现有版本及评价.....	22

4.1.2 《鬼吹灯之精绝古城》的文本重塑 .....	24
4.2 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读空间 .....	28
4.2.1 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读场景 .....	28
4.2.2 《鬼吹灯之精绝古城》虚拟空间的建构 .....	28
4.3 《鬼吹灯之精绝古城》的具身认知和意义建构 .....	31
4.3.1 基于评论与访谈的具身认知 .....	31
4.3.2 《鬼吹灯之精绝古城》的意义建构 .....	34
第 5 章 现代有声读物的文化影响 .....	36
5.1 有声读物对视觉文化的补充 .....	36
5.2 有声读物对听觉文化的延续与发展 .....	37
5.3 有声读物对现代人的感性关照 .....	38
5.4 浅阅读对文本的伤害 .....	40
结语 .....	42
参考文献 .....	43
附录 A: 受访者名单 .....	46
附录 B: 访谈提纲 .....	47
致谢 .....	48
作者简介 .....	49
石河子大学硕士研究生学位论文导师评阅表 .....	50

## 第1章 绪论

### 1.1 研究背景

声音是人们获取知识、分享信息、互动交流的重要载体，也是传播文化、传承文明必不可少的途径。新媒介时代，有声读物这一发迹于二十世纪六七十年代的阅读形态在新兴的数字媒介的持续推动下再次以现代化的形式回归，成为当今社会重要的阅读方式。根据艾媒网 2021 年发布的《中国有声图书市场 2021 年—2022 年专题研究报告》可以看出，2020 年中国有声图书用户达到 5.7 亿，2021 年为 6.3 亿，2022 年甚至会更高，预计突破 6.9 亿，<sup>①</sup>这足以证明我国有声书市场有着巨大的发展潜力，因此对有声读物的研究颇为重要。其次，远古时代，无论国内外，都以口语文化作为最初的传播形态。然而，随着字母表和印刷技术的发展，视觉文化融入了大众生活，“看”的功能被放大，听觉则处于从属地位。电子媒介时代，人们更注重追求视觉的生活体验，电视读书节目和网络书籍备受关注。新媒介背景下，有声读物的繁荣发展有力地挑战了以视觉为主导的阅读方式，与此同时，有声读物作为数字媒介背景下听觉文化的另一种表现形式，是对文化传承的另一种解读，承担了唤醒听觉、弥补情感空缺的使命，因此对有声读物的深入关注和分析尤为重要。

近年来，研究有声读物的文献越来越多，研究角度也多种多样，但是大部分研究都较为宏观，如对有声读物发展现状和发展前景的探讨；对有声读物营销策略的分析；对有声读物用户心理的窥探。当然，也有针对某一角度的分析，如对声音文化知识传播和情感关照的思考；对有声读物形象塑造的研究与探讨；对某一有声作品的文本分析，这些文献都为本文的研究带来了借鉴意义。然而，值得说明的是，有声读物作为新媒介场景下一种新型的阅读方式，首先涉及的是阅读，阅读不是单纯的文本阐释，而是一个包含物质载体、阅读空间、媒介技术、身体认知、阅读意义等方面内容的社会实践活动。实践是以关系为研究对象，论述的核心是“运作的模式”，也就是特定背景下的读物是如何为阅读实践创造可能性，又是如何建构、转化、联结围绕阅读的诸方面内容。那么，研究有声读物亦是如此，但从这个方面对有声读物进行研究的文献则少之又少。鉴于此，本文从实践的角度出发，对有声读物所涉及物质载体、阅读空间、媒介技术、身体认知、阅读意义等方面内容所形成的具体关系类型进行深入分析，并选取热门的盗墓小说

<sup>①</sup>2021 年知识付费行业分析调研报告[R].艾媒数据中心，2021.

《鬼吹灯之精绝古城》为研究案例，展示有声读物的现代性面貌。

## 1.2 研究综述

### 1.2.1 文本转向实践的阅读史研究

阿尔维托·曼古埃尔在他所著的《阅读史》第一章中说道：“阅读，就亦如呼气吸气一般，是我们基本的生活特征。爱侣阅读情人的肌肤，心理医生帮助病人阅读困扰他们的梦，农民透过云层阅读天气……”<sup>①</sup>，从这个意义上来讲，阅读是一个宽泛的概念，对于获取信息，提升认知是十分重要的。正如一句古话“阅世成人”，单单一个“阅”字，道尽了人类对世间万物的探索与创新。在阅读史上，阅读的研究也包括以下两个部分：一是文本为中心的阅读，二是作为实践的阅读。

伴随着符号和文字的出现，人类的阅读行为也自然而然地诞生。此时的阅读与识文断字紧密相连，与文本解读同义，即读者深入文本之中，与文本互动，分析和阐释文本，进而构建自己的知识体系。阅读研究的核心是文本，并且这一路径的阅读还注重探究阅读背后的社会思想、社会政治事件，在阅读内容与社会变革之间建立因果联系。二十世纪六七十年代，以姚斯和伊塞尔为代表的接受美学兴起，将“阅读理解为一个行动和事件，是读者和文本的关系”。<sup>②</sup>该理论认为，阅读不是对文本意义和结构的被动接受，阅读过程中读者还会利用自己的经验进行再创造，这对文本意义的解读具有重要的作用。然而，值得一提的是，接受美学强调读者经验在阅读过程中的重要意义，这种论述还是以符号为中心，研究的焦点还是文本，其后果就是忽视了阅读研究的独立性，“阅读”被空洞化。于是，在“阅读”中就发现不了媒介技术演变带来的文本、空间、认知等方面的关系变化，也发现不了阅读背后的意义，自然而然就看不出阅读的现代性。

达恩顿承袭自接受理论和读者理论，将阅读看作是“在一个交流体系而非文本框架内进行的社会实践活动”。<sup>③</sup>既然将阅读理解为一种实践，那么阅读不仅仅是由读物、读者构成，而是一个在具体时空内，以特定读物为对象，包含自身、他者关系的具身活动。这样说来，研究阅读，就不止是研究文本，而是研究围绕阅读的诸方面所形成的关系类型。德·塞托也有相似的看法，他认为阅读研究最重要的工作就是“分析阅读本身这一行为，它的模态和它的类型”。<sup>④</sup>德·塞托认为，实践的进路则是以关系为基本的研究对象，关系决定了变量而不是变量项决定了关系；更重要的是，实践的论述焦点为“运作的模

①[加]阿尔维托·曼古埃尔.阅读史[M].商务印书馆, 2002: 6-7.

②[德]伊塞尔.阅读活动: 审美反应理论[M].金元浦, 周宁译.北京: 中国社会科学出版社, 1991: 30.

③[美]达恩顿.什么是书籍史[M].陈恒, 耿相译.郑州: 大象出版社, 2013: 144-165.

④[法]米歇尔·德·塞托.日常生活实践: 1.实践的艺术[M].方琳琳, 黄春柳译.南京: 南京大学出版社, 2015: 269-270.

式”或“行动的图示”，而不是行动的创造者或者工具的主体。<sup>①</sup>按此思路，所谓“模态”和“运作的模式”就是阅读活动发生时，围绕阅读的诸方面内容如读物、环境、身体认知、意义是如何建构、转化、联结的。在不同的媒介背景下，媒介的特性早已决定了阅读活动展开的方式，规定了围绕阅读的诸方面关系的位置和联结方式，这也就是德·塞托所说的，关系决定了函数项，而不是函数项决定关系。

## 1.2.2 关于有声读物的研究

### 1.2.2.1 国内研究现状

有声读物作为新媒介时代的阅读方式之一,国内对其的研究主要集中在以下三方面:

一是关于有声读物平台的研究。我国有声读物平台主要分为两类，一类是综合类听书平台，主要代表为喜马拉雅 FM；另一类是垂直类音频平台，以懒人听书、掌阅 APP 等为代表。此外，还包括“为你读书”“十点读书”等微信公众号以及知乎、得到等知识付费类平台。综合类有声读物平台内容多样、受众覆盖面积广，更容易引发读者的研究兴趣，因此在知网中占有更多数量和角度。刘晓天在《喜马拉雅 FM 付费内容运营策略研究》一文中分析了有声读物 APP 的发展现状，并以喜马拉雅 FM 为例探讨了移动音频平台的发展模式和盈利模式，并提出将知识付费和优质内容作为有声读物 APP 的发展方向。唐影以喜马拉雅 FM 为例，分析了有声阅读的发展与创新，并对有声阅读促成的自我投射和情感慰藉进行探讨。彭媛梦从有声读物的现代性入手，探讨了有声读物平台的运营策略和运营过程中存在的问题，并提出了有声读物平台的改进措施。赵冬梅以喜马拉雅 FM 为例，探讨了网络时代有声读物的消费景观和现实重构，并对有声读物的发展前景寄予厚望。研究垂直类平台和知识付费平台、微信平台的文献较少且多集中于内容和用户体验的研究与探讨。湖南师范大学的瞿欧玲以掌阅 APP 为例，分析了垂直类听书平台的发展优势与存在的问题，并基于 4G 营销理论对垂直类听书平台提出优化建议。施勇勤，张玉璞比较了移动听书和移动电台在内容挖掘、营销手段和知识付费方面的差别，指出了懒人听书在内容制作和营销手段等方面的优势，并对移动听书 APP 的发展趋势进行预测。王宇则以懒人听书为例，从内容设计、服务质量、内容授权等角度研究有声书，探讨了影响有声书未来发展的有利因素和不利因素，并对有声书的后续发展提出意见。

二是对有声读物用户群体的研究。李欣在《基于用户体验的学前儿童有声读物设计研究》中，通过实验设计对学龄前儿童关于有声读物 APP 的用户体验进行了调查研究，从而提出利用翻页、画面的转变、故事节奏的把控等手段增加有声读物 APP 的特殊性。

<sup>①</sup>[法]米歇尔·德·塞托.日常生活实践: 1.实践的艺术[M].方琳琳, 黄春柳译.南京: 南京大学出版社, 2015: 269-270.

山西大学的雷晓庆、韩思雨，在《关于高校用户使用有声读物 APP 的调查及分析》一文中以大学生为主要对象，通过问卷调查的方式对其使用有声读物的感受进行分析，并在此基础上提出提高知名度、提升内容质量、增强用户体验、注重版权建设等建议，以便更多大学生收听有声读物 APP。童云、周荣庭在《论有声读物的用户需求及其超媒介生产策略》中采用问卷调查和深度访谈的方式对有声阅读用户需求的变化进行调研，并对用户需求出现的新变化和新特征的分析提出以点线条体为构架、基于认知平衡、产销一体的超媒介音频生产策略。周睿、孙杉、费凌峰从“全民阅读”入手，分析了有声读物的时代特征和用户体验要素，并提出通过从小阅读到小视频、从推荐阅读到多元阅读提升用户体验。

三是关于有声读物发展中存在的问题及策略的研究。有声读物市场经过长时间的发展与完善，已经有了良好的管理经验，也摸索出了一套属于自己的运营策略和盈利模式。然而，万事万物都不可能一帆风顺，有声读物在摸索和前进过程中必然会产生各式各样的问题。经过笔者对相关文献的梳理，发现问题主要集中在内容制作、营销手段、版权管理、盈利模式等四方面。就内容制作而言，内容同质化严重；内容存在低俗、谄媚等现象；内容质量参差不齐。就营销手段而言，平台服务意识不强，难以留住用户；趣味性差，无法激起读者的阅读兴趣；运作过程中商业目的太明显。就版权管理而言，存在盗取他人成果、篡改作品名称且侵权后平台难以妥善处理等问题。就盈利模式而言，宣传手段、宣传模式单一；平台付费机制不完善。针对以上问题，黄浔，段洁，李春梅，李璐曦，王香玉等人提出了相应的优化建议，具体包括：内容方面应用数字技术，打造优质内容、针对用户喜好，进行精准推送；营销手段方面应该提高有声读物的趣味性、增强服务意识、弱化商业性、提高公益性；版权方面应该通过签署合理的授权合同、审查网站运营商、从权利人处获取完整证据、从授权，传播和权利保护的角度规避相应的法律风险；盈利方面应该从创立品牌、利用影响力、开发衍生产品等角度拓宽盈利渠道。

### 1.2.2.2 国外研究现状

相对于国内，国外的有声读物产业起步较早，国外对其的研究主要集中在以下几个方面：

一是有声读物的教育功能和文化传播功能。就教育功能而言，Gene Wolfson 在 *Using Audiobooks to Meet the Needs of Adolescent Readers* 一文中谈到，相比传统的文本阅读，有声书在扩大学生的单词量、提升学生的阅读能力等方面具有明显的优势。Maria Cahill 与 Jennifer Richey 在 2015 年发表的文章 *What Sound Does an Odyssey Make Content Analysis of Award-Winning Audiobooks* 中指出，有声书可以提高学生的听写能力，与此同时，就关于如何推广有声读物提出相关意见。就文化传播功能而言，二战后，美国许多军人的视力受损，有声读物的开发对这部分人群具有重要意义。其次，随着汽车产业、

教育国际化，有声读物的传播途径增多，影响力也进一步提升。

二是从数字移动技术的角度探讨有声读物的新形态。Mary Burkey 在 *Digital shift happen* 一文中指出，移动互联网的发展促使各类产品的物质载体发生改变，并提出这些改变将会对人类社会的发展产生深远的影响。此外，他还指出图书馆管理员的一系列研究对有声读物的繁荣发展起到了关键的作用。

三是从心理学角度分析有声读物对青少年的影响。在 Anna Milani, Maria Luisa Lorusso and Massimo Molteni 合著的文章 *The Effects of Audiobooks on the Psychosocial Adjustment of Pre-adolescents and Adolescents with Dyslexia* 中，从心理学的角度对青少年以及学龄前儿童产生阅读障碍的影响因素进行分析，并通过分组实验对比进行验证，从而得出有声读物能够帮助他们克服阅读障碍的结论。

综上所述，关于有声读物的杰出研究，并不匮乏。这些文献多集中于有声读物技术环境的探索、用户满意度的调查、发展前景的分析、文化传承的探索。但在新的媒介环境下，有声读物这种新型的阅读方式的传播载体、阅读文本、阅读环境、身体介入方式等方面都发生了巨大的变化，形成了新的阅读实践。然而，关于现代有声读物是如何为阅读实践创造可能性的，围绕阅读的诸方面又是如何建构和生成的文献研究少之又少。本文则选取热门小说《鬼吹灯之精绝古城》为研究案例，从实践的角度出发，对新媒介时代有声读物的媒介环境、物质载体、阅读空间、阅读体验等方面所形成的具体关系类型进行分析，探讨有声读物的文化影响。

## 1.3 研究意义

### 1.3.1 理论意义

本文从实践的角度出发，对新媒介背景下有声读物的阅读文本、阅读空间、身体行为、阅读实践活动背后的社会心理以及阅读活动传达的文化意蕴等方面进行分析。如此展开的阅读，具有以下两方面的理论意义：一是通过对有声读物的系统分析，全面深入了解现代有声读物的形成过程和读者的行为方式，进而探寻有声读物在阅读实践中的秩序和规律。二是实践视野的阅读研究，复杂又充满歧义，但这样的审视能够促使尚未被有声读物研究充分整理、探讨的声音、情感、身体以及对文本的伤害等问题逐渐浮现出来，为阅读研究提供新的视角。透过现代社会的阅读现象进行有效的文化阐释，并尝试理论探索，对现有的阅读理论进行补充和完善。

### 1.3.2 现实意义

新媒介时代下的有声读物是传统口语文化的传承与发展。从形式上来说，有声读物不像传统评书单纯的文字演绎，也不像广播、磁带机械地传达信息，而是与音乐、背景音效相结合，最大程度地营造文字所表达的阅读场景，给人以听觉上的享受。从实践的角度对有声读物阅读文本的重塑以及阅读空间的建构等方面的研究在一定程度上会对平台或播讲者的二度创作提供一定的指导意义，也为其他想要从事音频创作的工作人员提供参考。从内容上来说，有声读物的内容丰富多样，且具有移动性、陪伴性、伴随性等特征。有声读物的研究或大范围推广，有利于国民更深入地了解有声读物，通过有声读物获得知识，提升阅读水平，提高文化修养。其次，媒介背景下的浅阅读研究有利于读者或平台反思国内有声读物的发展现状，为未来有声读物的发展提供参考。

### 1.4 研究方法

文献研究法：本文所参考的文献主要来自以下两方面：一是从学校图书馆查询获取的资料，如知网、万方等资源库，二是从艾媒数据中心、豆瓣、喜马拉雅 FM 等渠道获得的相关报告资料，通过收集和分析文献，对有声读物进行研究。

文本分析法：本文以有声小说《鬼吹灯之精绝古城》为研究案例，通过反复收听，对阅读实践活动所涉及的身体、阅读空间、文本的物质载体等方面进行深入分析，进一步窥探有声读物的现代性。此外，本文收集喜马拉雅 FM 关于有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的访谈文本并通过进一步分析，探讨有声阅读的具身认知。

访谈法：本文通过面对面、微信、QQ 等方式对 14 名用户进行访谈，并对访谈的内容进行分析和整理，提取有效的信息作为论文的支撑资料，进一步探究有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的阅读实践和声音意义。

## 第2章 新媒介场景中有声读物的兴起

“媒介即讯息”，强调媒介本体远比媒介内容重要，因为真正对人类行为、社会变革产生影响的并不是媒介所传达的信息，而是被透明化的媒介本身。<sup>①</sup>在进入以“数字媒介”为主导的新媒介时代后，原有的传播环境和感知方式发生了改变，大众的阅读方式也产生了根本性变革，呈现出多元化阅读的新趋势。有声读物作为新媒介场景下兴起的阅读形态之一，既有传统纸质文本的内容要素，又具有移动性、场景化、伴随性等现代化特征，成为继纸质书、电子书、综艺读书之后又一热门的阅读方式。

### 2.1 媒介场景的演变和阅读方式的形成

欧阳友权提到：“媒介的历史性转变改变了人类感悟和体验外界事物的方式，改变了讯息的传播方式，进而产生了新的社会场景和行为方式”。<sup>②</sup>正如电灯的发明，意义不仅在于它能够带来光明，更重要的是它对时空关系的转换。电视的普及，重要的是它所带来的新的社会场景、新的感知结构和新的传播模式，而不是它所传播的信息和图片。由此可见，与媒介所传达的具体内容相比，媒介进化更重要的意义在于社会场景的变化引起的传播方式和思维模式的改变。就阅读而言，媒介进化的意义在于阅读场景的重塑所带来的新的阅读方式。

#### 2.1.1 “场景”的概念演变

“场景”一词最初运用在电影和戏剧中，指的是在特定时间和空间中的人物关系和生活事件，正是这些不同阶段的场景展示构成了完整的生活画面。后来，美国社会学家戈夫曼将“场景”应用于社会生活，并提出“人的行为与场景密切相关”。<sup>③</sup>为了更好地阐释人类行为和特定场景之间的关系，戈夫曼提出了“拟剧理论”。该理论将社会生活场景视作一场戏剧，而社会中的人则是舞台上演出的演员，他们主动地参与到不同的剧幕中，转变不同的角色和身份进行表演。由于每台戏剧都有特定的行为准则，社会成员应该不断学习并遵守这些准则，以便塑造更好的、被人认可的印象。同时，这一系列复杂的表演

①[加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介：论人的延伸[M].何道宽译.北京：商务印书馆，2000：33-37.

②欧阳友权.数字媒介文学转型及其学术理路[J].福建论坛(人文社会科学版)，2008(05)：86-93.

③[美]欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].北京：北京大学出版社，2008：114.

原则也不能阻碍人们在其他戏剧中的理想化形象，这便构成了我们社会交往的复杂图景。此外，戈夫曼认为，任何社会成员在戏剧中的表现都可以分为前台或后台。前台是表演的场所，观众从特定的表演中获取意义，提升自我。在前台，人们所做的一切都是提前设计好的，呈现的行为或者形象也是被他人和社会所认可的。后台是相对于前台而言的，隐蔽性较强，观众不会突然闯入。在后台，表演者可以为前台表演做准备，并且不必像在前台因受到关注而随时随地在意自身形象，表演者所做的一切都是自然与放松的，甚至可以肆意展示那些不被大众认可和接受的行为。当然，前台和后台不是绝对的，而是可以相互转化的，而转化的前提是表演者对自己所处的社会场景的界定。<sup>①</sup>从戈夫曼的理论可以看出，社会场景和人的行为息息相关，社会场景中的规则和秩序对人的行为起限制作用。

然而，由于时代的原因，他并没有深入探究塑造社会场景的主要原因。在这一点上，以麦克卢汉为代表的媒介环境学派则给出了更明确的回答。以麦克卢汉为代表的媒介环境学派，经过多次的理论博弈，最终证明媒介对于塑造社会场景起决定性作用，或者说他们确信媒介就是场景，媒介的演变改变了传播技术和物质结构，进而产生了新的社会场景。

梅罗维茨的媒介场景理论是在媒介环境学和场景理论的基础上发展起来的。戈夫曼认为个人行为受社会场景中存在的行为规范的约束。麦克卢汉认为，“媒介即讯息”，媒介的演变会产生新的社会场景。梅罗维茨则对他们的理论进行了整合，“提出新媒体产生新的社会场景，新的社会场景带来新的行为方式”<sup>②</sup>，形成了自己的媒介场景理论。从媒介场景理论看，场景应该被视作一个信息系统而不是具体的物理空间。因为媒介特别是电子媒介出现以后，信息流动的广度和深度都有了很大的突破，传统的物理场所已经不能涵盖其应有之义。

### 2.1.2 媒介场景中新的阅读方式的形成

梅罗维茨的媒介场景理论提出媒介的产生与发展影响社会场景的形成，社会场景又对人的行为方式产生影响。按此思路，就阅读而言，媒介的演变必然塑造不同的阅读场景，新的阅读场景又会产生新的阅读方式。人类历史上，曾发生了五次具有划时代意义的媒介革命，即口语媒介、文字媒介、印刷媒介、电子媒介、数字媒介。通常我们将报刊、广播、电视等通过某种机械装置向读者传递消息的平台称为传统媒介，而将利用互联网和移动终端为依托的数字媒介称为新媒体。新旧媒介的演变必然会引起阅读场景的转变，进而产生新的阅读方式。

<sup>①</sup>[美]欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].北京:北京大学出版社, 2008: 98.

<sup>②</sup>[美]约书亚·梅罗维茨.消失的地域[M].北京:清华大学出版社, 2002: 58.

无论中西方，口语媒介都是实现信息传播最原始的媒介，人们通过声音与他人进行沟通和交流，获得对世界的感知，形成对世界的理解。因此，面对面沟通为人类阅读的唯一场景，口口相传则成为人类最早阅读方式，并形成了相应的听觉文化。随着文字及印刷革命的出现，一种精致的“书写/印刷文化”发展起来，文字成为大众沟通交流的主要方式。此时，“一人一书”的阅读场景逐渐盛行，人们通过文字阅读获取外界信息、提高个人修养。然而，此时的阅读方式缺乏互动性，是单向的、线性的、受限制的信息传递过程。后来，广播、电视等电子媒体的出现改变了信息流动的模式，阅读突破了时间和空间的限制。新的传播场域中，《读书》《阅读阅美》《一路书香》《开卷八分钟》等形式多样的读书节目以及磁带、有声读物网站等音频节目批量涌现，收获了不俗的收视和口碑，受众的阅读方式也随之发生了转变。新媒体时代，互联网技术和移动终端的繁荣发展，促使信息流动的范围更加广泛，与此同时，媒介技术的发展也塑造了《一本好书》《朗读者》、有声读物、知乎、得到、微信读书等囊括视觉和听觉的多元化阅读形态，尤其是在新兴的数字化媒介不断冲击下，有声读物这一发迹于二十世纪六七十年代的阅读形态依托移动终端和网络互联网平台成为当今社会的重要阅读方式，改变了以视觉为主导的阅读方式，重塑了阅读文本和阅读空间。本文则主要探讨新媒体背景下的有声读物。

## 2.2 有声读物的发展概况及现代性

随着新媒体发展的不断深化，阅读不止于传统的视觉阅读，以有声读物为代表的听觉阅读同样受到欢迎。一方面，全民阅读战略、技术革命迭代以及听觉文化的回归，为有声阅读提供了有利的外在条件；另一方面，有声读物的移动性、场景化、伴随性等现代化特征契合了当前大众碎片化的阅读习惯，有声图书出版如火如荼。从广播、磁带、光盘到有声读物网站、有声读物 APP 等，可以清楚地看到有声读物的媒介载体在不断发生变化。在此背景下，本节通过引入有声读物的概念，着重阐释有声阅读发展状况及新媒体时代有声读物的现代性特征。

### 2.2.1 有声读物的发展概况

有声读物，也被称为有声书，是一种将文本内容转换为声音并通过不同的媒介载体进行呈现，为观众提供阅读的有声产品。美国作为有声读物的孵化基地，起初将有声读物定义为“不少于 51% 的文字内容，以磁带、光盘或单纯数字文件等形式进行售卖的有

声产品”。<sup>①</sup>新媒体背景下，学者们将有声读物重新定义为：以声音为主要传播符号，以互联网为传播渠道，通过有声读物 APP、听书网站或微信公众号等移动终端进行传播的数字音频产品。<sup>②</sup>

有声读物这一类出版物起源 1942 年的美国，当时正值第二次世界大战爆发，美国的许多士兵在经历战争后视力受损，为了方便他们吸收文化知识，国家便将传统纸质文本转化为有声书，满足他们的精神娱乐需求。随后，由于此类型的出版物解放双眼且携带方便受到了许多民众的追捧，美国便抓住时机于 1995 年成立了有声读物出版公司，正式建立了有声书库。2000 年后，由于互联网带来的技术变革，有声书的载体从光盘和广播转向移动终端设备，电子出版逐渐转向数字出版，并开始迅速发展。2013 年，美国 60% 的出版市场就被数字音频占领，《纽约日报》更是称有声书为“发展最快的出版物”。

我国有声读物产业起步较晚，但也已经有很长的发展历程，最早是以评书的形式出现的。评书起源于春秋时期，经过历朝历代的发展，于宋朝时迎来了高光时刻。作为中国古代一种流行的娱乐活动，评书以说者讲述故事，听者聆听叫好的形式呈现。张次溪认为“评者，论也，以古事而今说，再加以评论，谓之评书”，<sup>③</sup>评书形式简单，宣讲灵活，因此从古至今的奇闻异事都可以成为评书的素材。但是，评书是口头传播，影响范围小且转瞬即逝，难以保存，无法传承，算不上真正意义上的有声读物。20 世纪 90 年代，我国才出现有声读物且在媒介技术不断变革的背景下，有声读物的物质载体也在不断发生改变。在我国，有声读物大致可以分为三个发展阶段：一是以光盘和磁带为主的电子播放器阶段，二是以听书网站为主的 PC 端阶段，三是以有声读物 APP 为主的移动端阶段。

二十世纪九十年代，有声读物的物质载体主要为磁带、光盘。这期间，优秀的有声书出版公司和出版作品接踵而至，一度被当作经典的教学案例。1994 年，由高等教育出版社音像中心出版的“世界名著半小时系列”成为我国有声读物的“开山之作”。随后，中国唱片总公司邀请了众多知名的主播，录制并出版了众多经典文学类的有声作品，如《狂人日记》《三国演义》《水浒传》等，成为传播中国经典文化的又一途径，在市场上掀起一股听觉文化热潮。音像公司的加入，进一步扩大了有声读物的开发规模。在市场竞争中，北京鸿达以太文化发展有限公司、湖南电子音像出版社等出版公司迅速脱颖而出，成为行业佼佼者。他们与优秀的专业播音员和权威的投资人深入合作，先后发行了以经典文学作品和诗词专著为模本的有声读物，产品制作精良，深受用户喜爱。

二十一世纪初，有声读物网站在互联网的推动下获得了良好的发展空间。一方面，互联网为普通大众提供了更多与外界接触的机会，拓宽了获取信息的渠道。另一方面，

①杨航.我国“听书”产业在网络下的发展和标杆性策略分析[J].编辑之友, 2011(08): 73-76.

②孔嘉雯.文化传播力视角下有声读物的发展策略研究[D].苏州大学, 2018.

③张次溪.人民首都的天桥[M].北京: 修绶堂书店, 1951: 160.

网络的开放性将大量专业人士聚集在一起，推动了网络发展的进程。政策支持也是有声读物的迅速发展重要因素。2005年国务院发布了《积极发展我国有声读物的建议》，2007年新闻出版总署确定《全国重点“有声读物”选目录》，鼓励社会各界集中力量，共同推动有声读物的发展。在这样的背景下，有声读物网站的发展如火如荼。2003年，北京鸿达以太公司建立的中国第一家有声书网站刚成立，就赢得了大批粉丝。随后，久久听书网、天方听书网等网站也相继崛起，加入了听书网站的行列。此类网站质量上乘且十分便捷，即选择专业的播音员将文字转化为声音呈现在网站上，供大众在线收听。与此同时，大众可以利用互联网将音频内容保存在播放设备上，随时随地进行阅读。在优化产品质量的同时，中国的音频阅读行业也在积极拓展销售渠道。2006年，北京龙杰网大众文化传媒有限公司与汽车公司合作，开创了车载有声读物的先例。

新媒介时代，互联网的发展、一系列移动终端例如智能手机、手机APP、可穿戴设备的开发，为移动音频平台提供了强有力的技术支撑和设备支持，有声读物在有声网站的基础上又多了一项收听渠道。2011年9月，蜻蜓FM作为国内第一家网络音频APP出现在大众视野。此后，懒人听书APP、喜马拉雅FM、蜻蜓FM、荔枝FM等陆续上线，迅速占领了有声读物的市场。有声读物APP大致可以分为两类，第一类是综合类APP，代表平台有喜马拉雅FM、蜻蜓FM、荔枝FM。综合类在线音频平台在内容产品丰富度上更占优势，下游分发渠道以及用户吸引力相较其他类型平台也更为领先。以喜马拉雅FM为例，集声音、图书、相声、音乐、个性化配音于一体，与汽车、家电等智能产品融合拓宽销售渠道，通过“狂欢节”、“浙江卫视跨年晚会”等活动获得大量用户。第二类垂直类有声读物APP，代表平台主要有懒人听书、掌阅APP等，主要以图书、小说为基础进行音频制作。由于此类听书APP专注于各类图书的有声化，产品更有针对性，因此用户粘性很高。其次，除了有声读物APP，移动音频平台还包括微博、微信、得到等，许多有声作品依赖于其传播个性化的声音内容，这些传播手段与智能终端的有声读物APP共同推动了我国有声读物的繁荣。

### 2.2.2 有声读物的现代性

从有声读物的发展阶段可以看出，随着技术变革与行业升级转型，有声读物的传播载体也在因时而变。新媒体场景下的有声读物作为一种现代化的声音产品，更是凭借移动性、场景化、伴随性等特征，成为人们的主流选择。

移动互联网背景下的有声读物与传统说书有所不同。从时间和空间方面来看，传统的评书是单纯的口头演绎，需要受众在场倾听，且听的内容是转瞬即逝的，而现代听书则是经过技术处理的合成声音，可以在虚拟在场中实现交流互动，感兴趣的内容还可以下载储存，反复聆听。其次，虽然有声读物与广播及磁带都属于现代化的产物，但它们

有一定的差别。广播是在固定时间段进行播放，磁带也是需要特定的场景进行播放，这对于时间不自由或场景不便利的受众来说是很不友好的，时间和空间的限制无形中又给读者阅读增加了一层障碍。现代听书的音频内容可以下载到移动终端，随时随地进行倾听，既完美地解决了场景局限性的问题，也促使现代人的碎片化时间得以利用。

除了移动性以外，现代有声读物的另一核心要素就是场景的开发和应用。这里所提到场景和上文提到的媒介场景有所区别，媒介场景指的是媒介演变带来的传播技术和物质结构的变化对社会场景的重塑。有声读物的场景则更多是根据空间与环境、用户心理状态、用户生活习惯以及社交氛围等着手打造的阅读空间。在传统的阅读活动中，读者对阅读环境有着极高的要求，阅读充满仪式感，正襟危坐且全神贯注。现代有声读物的阅读场景，既可以像传统的阅读活动一样，在图书馆、书房、学习室等实体空间中进行，也可以在移动终端、车载音频、智能设备等移动场景中进行，此时的阅读实践活动相对随意且倾向于娱乐。与此同时，平台不断优化升级，根据受众需求进行产品研发，搭配不同的内容、主播、情感表达方式打造了沉浸式场景服务，提升用户的使用体验。移动互联网时代的场景化服务既达到了产品的精准性和人性化要求，也填补了碎片化时间，满足了听众的个性化精神需求。

有声读物在人们的日常生活中还以“背景媒介”的方式出现，即在动态的或静态的场景中，有声读物作为一种背景音“陪伴着人们，缓解孤单。就动态的场景而言，可以分为通勤场景（如开车、骑自行车、乘坐公交车）、家居场景（洗衣服、做饭）、户外场景（如散步、运动）等。以通勤场景为例，现代社会中，开车、乘坐公共汽车等耗费了人们许多时间，等车、交通拥堵等情况又造成了很多“中间时间”，而移动音频或者车载广播则可以陪伴人们度过这段时间。除了通勤场景之外，有声读物的伴随性作用还体现在家居场景和运动场景中，一些女性用户会在做饭的过程中收听移动音频内容，缓解做饭时的单调乏味；一些运动人士也会在运动的时候收听移动音频，改善运节奏、增加运动热情。动态场景中的听觉陪伴通常发生在白天，与其他活动同时进行，而静态场景中的声音陪伴则大多发生在夜晚，是人们孤独时的伴侣。现代社会，人们的工作和生活压力都较大，忧虑、劳累等情绪常常在夜晚爆发，“快速入睡”“情绪垃圾桶”等沉浸式场景的开发有利于人们需要释放情感、自我调试。移动性属性和多样化的场景为有声读物的伴随性服务提供了可能，有利于培养人们一种高效率的听觉方式，展示出一种声音的现代性。<sup>①</sup>

<sup>①</sup>艾米丽·汤普森，王敦，张舒然.声音、现代性和历史[J].文学与文化，2016(02): 95-99.

## 第3章 实践视野下的有声读物

有声读物作为新媒介场景中一种新型的阅读方式，已经是人们所处的生活世界的组成部分。它不仅是获取文本信息的手段，更是一种在具体时空之中，包含着技术、身体关系的，以具有特定的物质形式的读物为对象的实践活动。实践的进路是以关系为基本的研究对象，论述的焦点是“运作的模式”和“行动的图示”，即有声读物是如何为阅读实践创造可能性，又是如何建构、转化、联结围绕阅读的诸方面内容的。鉴于此，本文从实践的角度出发，对声音实践所涉及的文本、空间、技术、身体、意义等方面所形成的具体关系类型进行分析，因为这些层面的关系和彼此的互动共同推动了有声阅读这种现代性阅读实践活动的产生。

### 3.1 有声读物阅读文本的建构

阅读实践一定要面对具体对象，也就是阅读文本。有声读物的阅读文本就是声音，声音不是凭空产生的，而是以图书、小说等文字文本为基础进行制作的。声音和文字虽然都是阅读的手段，但不同的阅读实践，各有各的秩序，声音是时间性的、流动的、文字空间性的、静止的，视觉焦点和听觉焦点是有所区别的。因此，为了突出听觉焦点，更好地展示阅读文本的魅力，有声读物并不是对文字文本简单的复制粘贴，而是会对部分作品的故事内容进行不同程度的改编，从而使整个阅读实践活动的效果达到最优化。

#### 3.1.1 “能指”的线性特征

“能指的线条特征”是显而易见的，但它似乎经常被忽视，这无疑是因为它太简单了。然而，这是一个基本原则，其后果数不清，其重要性等同于第一定律（任意性），整个语言组织都依赖于它。<sup>①</sup>索绪尔的这句话充分说明了能指线性特征的重要性。能指的线性特征，不单单是因为，有声还是默语等声音的呈现，总是时间性的，而且还因为，只要我们将能指用文字展示出来，书写过程中线条的前后相继，也充分体现了能指的线性特征。

克尔凯郭尔和伊德也都注意到了声音和时间的紧密联系。克尔凯郭尔认为语言、音乐和听觉现象在实际形式中主要是时间性的。伊德根据胡塞尔的时间——意识结构，构

<sup>①</sup>[瑞]费尔迪南·德·索绪尔.普通语言学教程[M].高明凯译.北京:商务印书馆,1980:106.

造出声音——时间结构。胡塞尔在关于“前摄—原初印象—滞留”的时间——意识结构中指出，时间对象是延续着的物体，持续着的音响。首先被我们意识到的“原初印象”不是静止不动的，而是处于持续的变化之中，“前摄”地和“滞留”地向前后两个方向绵延。我们的意识会指向那些尚未出现但又即将出现的东西，这种趋势为“前摄”。“前摄”的东西虽还不是当下，但具有一种当下的可能性即成为新的“原初印象”，而刚刚离开了意识的“原初印象”也不会即刻消失，而是滞留在我们的当下意识里，最终会被新的“滞留”所取代直到我们知觉不到。这是一个持续渐进的动态过程，这个动态的过程就是时间——意识结构。<sup>①</sup>伊德则根据胡塞尔的时间——意识结构指出，“当下的声音”是一组“前摄的声音”和“滞留的声音”的集合。“前摄的声音”即将成为“当下的声音”，而刚刚离开的当下的声音不会立即消失，而是在回响或回声的滞留中慢慢流逝，直到超出了人的听觉界限，便消失不见。由此可见，某一特定的不间断的声音场具有一个明显的和突出的“时间性”，在声音的时间性跨度中，生活在世界之中的我们，通常体验到的并非只是单个的声音，而是“当下”“前摄”“滞留”声音的集合，是有厚度的、丰富的一系列声音事件，且具有流动性、同时性和继承性，因而我们可以持续地听到一句话、一段旋律。<sup>②</sup>

文字和声音一样，也具有线性特征，然而，不同于声音呈现时明显的前后相继的时间顺序，文字可以将许多符号同时呈现，更倾向于一种空间性语言。空间是一种体现长度、宽度和深度的三维构成，具有相对稳定的静态性并可以获得实在的界面。正如索绪尔对于语言符号能指功能的阐释：“视觉的能指可以从几个方面同时进行，而听觉的能指却只表现为时间上的一条线，它的元素是相继出现的，进而形成一个链条”。<sup>③</sup>因此，虽然文字和声音本质上都具有线性特征，但声音是时间性的、流动的，而文字是空间性的、静止的，二者并不相同。

### 3.1.2 有声读物阅读文本的重塑

有声读物通过现代技术将文字转化为充满魅力的声音，尽管二者都具备“能指”的线性特征，但文本实践是空间性的、静止的，而声音实践是时间性的、流动的。因此，正如亨利·詹金斯所述，当一个故事由另一个媒体平台展现出来，则应根据媒介的特点对该故事进行不同程度的丰富和补充，并不存在分享完全相同讯息的媒介。<sup>④</sup>同样，以图书、小说等文字文本为基础的有声读物，也根据语言声音的时间性特点对部分作品进行再加工，增加阅读文本魅力。

①[德]胡塞尔.内时间意识现象学[M].倪梁康译.北京:商务印书馆,2009:41.

②李金.伊德的声音现象学研究[D].华南理工大学,2017.

③[瑞]费尔迪南·德·索绪尔.普通语言学教程[M].高明凯译.北京:商务印书馆,1980:106.

④[美]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,2012:156-159.

纵观喜马拉雅 FM, 综合榜前二十的有声作品分别为《鬼吹灯之精绝古城》《完美世界》《我的老千江湖》《斗破苍穹》《三体》等网络小说, 而《三国演义》《红楼梦》《喧哗与骚动》《月亮与六便士》等国内外文学名著的收听率则一般, 这与声音的特性息息相关。文学作品的遣词用句较为严谨且详略有当, 创作多来自于社会生活或作者的亲身经历, 是社会大背景下的产物, 具有强烈的批判、创新和社会关怀精神, 因此阅读过程中更注重其中的意蕴, 即艺术作品内在的含义、意义或意味, 是艺术作品的深层结构。声音具有时间性, 处于流动、变化之中, 动态的环境促使读者难以把握文本的意蕴。因此, 对于文学作品来说, 比起有声书, 读者更愿意阅读纸质文本, 因为文字是一种空间性语言, 具有相对稳定的静态性, 读者可以在实在的界面细细品味文学作品的意蕴。网络小说属于快餐文化, 追求通俗易懂、愉悦身心, 所以用词不会像文学作品一样锱铢必较且作品的内容基本上是天马行空的想象的产物, 不会寄托厚重宏大的主题意蕴, 而是更注重艺术作品整体呈现给欣赏者的艺术境界, 即意境。有声读物将动态的、环绕性的、富有情感的声音元素与艺术家的思想、审美观念、审美理想及客观景物相融合, 沉浸式场景的营造更有利于读者记忆和领会文本所传达的意境。因此, 根据网络小说转化的有声作品更受读者的欢迎。

尽管网络小说的文本特点与声音的时间性特征契合度较高, 更受听众的欢迎。然而, 视觉焦点与听觉焦点还是有所区别的。视觉焦点即视觉的中心, 通俗来说就是可以让我们多看几眼的视觉元素, 可以是一张图片、一个装饰摆件, 也可以是简单的点、线, 延伸到文字文本中, 视觉焦点则表现为跌宕起伏的故事情节、寓意深远的文段以及唯美浪漫的词句。听觉焦点即听觉的中心, 然而听觉焦点具体指什么, 学术界并没有准确的定义。但鉴于声音是时间性的、处于不断变化、流动之中, 只能是通感的, 无法聚焦的, 不像文字文本可以在静态的空间中反复琢磨细节, 品味优美的词句和感受文段的寓意。其次, 听众的耳朵对声音元素的辨别量是有限制的, 也就是说在一定时间内只能接受一定数量的声音符号。因此, 对于有声读物来说, 听觉焦点则更倾向于明朗的故事线和突出的故事情节。于是, 为了突出听觉焦点, 许多根据网络小说转化的有声作品都对阅读文本进行了重塑。就明朗的故事线而言, 有声作品不是一味地堆砌出所有的故事情节, 而是去粗取精, 化繁为简, 如此一来, 故事集中紧凑且主次分明, 有利于听众记忆和感受。就突出的故事情节而言, 比起静态、客观的文字, 动态的、充满情感的声音元素更能突出重点, 恰当好处地表现故事的主题和氛围, 促使听众获得深入人心的阅读体验。

### 3.2 有声读物阅读空间的营造

阅读实践是在具体的空间中展开的。在传统的社会中, 对读书生活的描写是“焚香沐

浴”、“正襟危坐”，因此书房也被称之为“规训之所”，府中的男丁白天应当在这里阅读、吟诵、写作，才不算是虚度光阴。但到明代中后期，伴随着经济的繁荣发展，许多东西逐渐商品化，阅读实践活动不仅仅局限于书房，可以是露台、学堂等。新媒介背景下，互联网技术和移动终端的发展打破了时空的限制，听的活动可以发生在生活世界的任何一个场域。其次，除了现实的阅读空间以外，移动互联网背景下的有声读物还包括语言（人声）、音乐以及音效等声音元素共同营造的私密的虚拟空间。

### 3.2.1 全场景时代的有声读物

从静态到动态、从单一到多元、从纸质到数字、从看书到听书，阅读的方式在互联网技术和移动终端的推动下不断发生改变。新媒介时代，阅读实践活动所发生的时空也不再是书房、教室、读书室、公园、卧室等传统的阅读空间，场景的应用升级还为读者在通勤、家居、运动等动态的场景或睡觉、午休等静态的场景中进行阅读创造了条件。

场景是继内容、形式和社交媒体之后的社交媒体的另一个重要元素。在《即将到来的场景时代》一书中，罗伯特提出了“场景五力”，具体包含移动设备、社交媒体、大数据、传感器和定位系统。<sup>①</sup>作为新媒介背景下一种新型的阅读方式，有声读物的研究离不开场景，因为它是基于场景的听觉服务。在有声阅读场景的构建中，“场景五力”也起到了重要的作用。多元化的移动设备为有声读物提供了载体；社交媒介为有声读物的传播和用户之间的沟通交流提供了场所；大数据可以对用户的需求进行精准捕捉；传感定位系统可以随时追踪用户的位置，进而不断优化场景设置。新媒介时代，有声读物多样的场景变化，提升了听众的阅读体验。场景分为动态场景和静态场景，动态的场景包括通勤、家居、户外运动等，这些场景的开发和应运促使阅读呈现较强的沉浸感、体验感与交互性，为用户开创了全新的阅听体验。其次，随着语音交互技术、虚拟现实技术的创新应用，有声读物平台静态的场景建设已经开始，如喜马拉雅 FM 创建了午间小憩、宝贝哄睡、快速入睡、禅修等多个静态场景，场景内包含了轻音乐、儿童读物、悬疑恐怖小说、佛法等多种书目。以“午间小憩”场景为例，会呈现轻音乐、养生贴士、心灵鸡汤等内容，这样的阅读环境充分契合了听众的心理和身体氛围，在一定程度上能够提高睡眠质量，有效缓解人们的工作和生活压力。除了上述所提到传统的阅读空间、技术打造动态的动态场景或沉浸式场景等真真切切可以感受得到的现实空间，有声读物的阅读空间还包括语言（人声）、音乐和音效营造的虚拟空间，虚拟空间与现实空间有所不同，并不被真实的、特定的物理空间所限制，而是个体意识脱离现实融入虚构的空间中进行阅读和感知。

<sup>①</sup>[美]罗伯特·斯考伯，谢尔·伊斯雷尔.即将到来的场景时代[M].北京：北京联合出版公司，2014：11.

### 3.2.2 有声读物的虚拟空间

无论是传统的阅读空间，还是动态的场景、又或是沉浸式的静态场景，都属于现实空间。然而，有声读物的阅读实践活动不仅仅局限于现实空间，还包括在现实空间中阅读时，充满动态性、情感性、可视化的语言（人声）、氛围感十足的音乐以及真实的音效等声音元素营造的虚拟空间，听众可以在虚拟空间内通过对声音元素的想象感知丰富多彩的故事世界。

语言（人声）是叙事的基础，一部有声小说，如果没有语言，只有音乐和音效，即使演绎得再好，也不能称其为读物。语言（人声）具有动态性、情感性、可视化等特征，对于讲述故事、塑造环境、刻画形象、揭示人物内心情感等具有重要作用。动态性指的是语言（人声）充满无限可能性与变化。有声读物是一个繁杂的体系，里面有众多的情境，每个情境都具有不同的特征且随着环境的不同会发生改变，语言（人声）的动态性有助于主播根据不同的情境调整语言（人声）的起伏，声调、语气和节奏变化，充分表现作品的主题。情感性指的是语言（人声）充满情感且具有与人亲密无间的特性，这种情感属性促使听众专注于有声读物本身且声音与所传达的情感会不自觉的联结，产生共鸣。可视化特征指的是我们通常可以通过语言（人声）来识别物体的形状、材料及内部构造，此时的声音不是毫无意义的、空洞的，而是充满内容的。孔颖达在《礼记正义》说“声音感动于人，令人心想某形状如此”，刘勰曾说“外听之易，弦以手定”和“寻声律而定墨”“窥意象而运斤”，而钱钟书在书中说“耳中见色，眼里闻声”，并且认为视觉和听觉可以联结，声音可以转化为形象，称作为“通感”，可见，声音和视觉密切相关。傅修延则进一步提出视听领域的“通感”可分为“以耳代目”和“听声类形”两类<sup>①</sup>，后者由“以耳代目”发展而来……读者可以通过无限的想象将无形的声音事件转变为充满内容的视觉画面，为声音增添韵味。有声读物通过技术将无声的文字转化为有声的语言（人声），动态性、充满情感的语言（人声）激发了听众对所涉及内容的无限想象，并凭借语言（人声）的可视化特征形成具体的画面。

作为一种有效的艺术手段，音乐也是一种语言，一种用乐理倾诉的语言，是有声读物中最基本、最活跃的元素之一。它可以贯穿全文，起到渲染环境氛围和烘托人物的情绪的作用。在一部有声作品中，有时候表现的是快乐、兴奋，悲伤、难过，恐惧、害怕，轻松、愉快等情绪状态；有时候则表现为一种特定的环境气氛，如热闹或安静，繁荣或是萧瑟，严肃恭敬或活泼热烈等，语言（人声）难以营造这种氛围，而此时背景音乐的参与使场景内人物的情感得到进一步衬托，环境气氛得到进一步的渲染。此外，音乐的充分表达对听众视觉内容的生成起到促进作用，从而达到加深视觉效果，增强有声作品

<sup>①</sup>傅修延.叙事与听觉空间的生产[J].北京师范大学学报(社会科学版), 2020(04): 89-98.

感染力的目的。

音效是为增加场景的真实感、气氛而人工制造的同期声。音效最大的作用是赋值，也就是增加画面的真实性。例如当有声作品中的某个动作的发出者是一个特别的、现实生活中没有的事物，为了让听众对该事物有更加清晰的认知，增加画面的真实性，平台通常会添加音效，从而在剧情发展方面给听众以明确的暗示或心理引导。其次，除了赋值以外，音效还是一种叙事的手段，它的介入使作品的意义更加完整。当画面中的某一动作具有特殊意义或者该动作是剧情发展的重要线索，通过音效设计对这个动作加以强调，促使作品内容更加丰富完整。

### 3.3 有声读物的具身认知

阅读实践不单单只是文本意义的阐释和交流，还是在具体的时空中，运用身体对阅读文本进行感知的具身活动。因此，有声读物作为移动互联网背景下新型的实践活动，自然而然也是具身性，即有声读物不仅仅是一种“抽象的智力活动”，还是“运用身体的活动”，“在具体时空中建立他者与自身的关系”。正如延森所说“身体是第一维度的媒介”，人的身体以及它们在工具之中的延伸——不仅将现实与想象的世界具象化，而且借助技术工具获得知觉体验或具身认知<sup>①</sup>。然而，新媒介背景下的有声读物所获得的具身认知与传统的评书所获得的具身认知有所不同，后者是身体的直接感应，而前者则更多是技术具身。

#### 3.3.1 “具身认知”概念的理论阐释

心灵和身体的二元对立自古有之，柏拉图将世界分为以肉体为代表的感性世界和以灵魂为代表的理性世界，欲望和理性分别为两个世界的特征。在柏拉图的观点里，灵魂的力量大于肉身，理性的逻辑战胜感性的思想。这一理念的影响十分深远且在相当长的一段时间内都占据着统治地位，基督教更是将其作为自己的理论旗帜，宣扬教义。西方近代哲学的开创者笛卡尔在“我思故我在”的命题中，将质疑作为获得真理的方式，这一论点进一步强化了身体与心灵的对立状态，并为后来许多关于身心二元论和离身认知的理论观点奠定了思想基础。然而，后来的一系列实践活动证明忽略身体，将认知归结于大脑对符号加工的离身认知难以站得住脚。于是，20世纪80年代，许多认知心理学家尝试重新回到身体本身，探寻认知的形成过程，至此，“离身认知”转向“具身认知”。“具身性”的概念最早由莱夫·高和约翰逊提出，理论基础为梅洛-庞蒂的身体现象学。此外，

<sup>①</sup>[丹]延森 媒介融合：网络传播、大众传播和人际传播的三重维度[M].刘君译.上海：复旦大学出版社，2015:69.

詹姆斯、皮亚杰等哲学家和心理学家关于“具身性”的研究，也为具身认知理论的形成做出了重要贡献。

“具身性”的概念最早出现在莱夫·高和约翰逊（1999）所著的《哲学在肉体：具象思维与对西方思想的挑战》一书中，作者开篇指出，我们的心灵本来就是“具身性”的，对笛卡尔的“身心二元论”的理论认知发起了挑战。梅洛—庞蒂强调“我的身体是认识世界，获取意义第一媒介”<sup>①</sup>，通过身体介入认知这一现象引出“身体意向性”的概念，打破了纯粹意识的认知，被认为是“延伸了的意向性概念”。他还提出了具身的主体性概念，该概念表明“人在身体与现实世界的交流中实现主体性”。詹姆斯则将论述的核心集中在身体与情绪的关系问题上。在他看来，某种情绪的产生和人当时所处的具体情境密切相关，情绪的释放又导致一系列身体和心理反应，<sup>②</sup>这不是简单的因果关系，而是双向的活动，就如人们看到狼时，由于极度害怕而仓皇逃走，在这个过程中，害怕和逃跑是相对而言的，而不是单独存在的。皮亚杰认为，认知不是理想当然的想象，认知产生于实践，其中身体在认知形成的过程中具有非同寻常的意义。<sup>③</sup>

从上述论述可以得知，具身认知理论具体包括以下三个方面内容：一是概念的形成、思维的培养以及实践活动的创造与身体行为、知觉经验息息相关，身体是形成高级认知的基础。换言之，不存在离开身体的认知行为，身体以及视觉、听觉、触觉等感官的相互作用在人们的认知过程中发挥了重要的作用。二是具身认知是由身体经验、阅读认知以及阅读环境共同提供的，认知产生于身体，身体存在于环境之中。过去，人们的关注点在于媒介所传达的内容和信息，媒介环境与身体的互动对认知的影响则很少谈及。20世纪以来，技术环境飞速变化带来的不同类型的阅读实践直接作用于我们的身体，与我们的身体经验相关联，这促使我们不得不重新思考阅读实践中我们的身体与环境的关系。在这个意义上，阅读认知不仅仅简单是通过身体获取，而是存在于技术、环境与身体的相互作用之中，是身体与技术、环境的意象性建构。

### 3.3.2 有声读物的技术具身

唐·伊德在《技术与生活世界：从伊甸园到尘世》一书中提到了两个重要的论点，即以技术为中介的具身认知和不以技术为中介的具身认知，在伊甸园中，人们对世界的感知并不以技术为中介，在视觉和听觉方面，感官健全的人们都是通过身体直接看或者听，在触觉方面，也是直接去触摸，人们所获得的身体经验或知觉体验都是对当下环境最直接的感受。在非伊甸园社会，技术渗透随处可见，并且转化了当下经验的环境，人们的

①[法]莫里斯·梅洛—庞蒂.知觉现象学[M].姜志辉译.北京：商务印书馆，2001：116.

②叶浩生.身心二元论的困境与具身认知研究的兴起[J].心理科学，2011(04)：999-1005.

③叶浩生.西方心理学中的具身认知研究思潮[J].华中师范大学学报（人文社会科学版），2011(04)：153-160.

身体经验和知觉体验也随之发生了转变。<sup>①</sup>例如在大雪纷飞的冬天,赤裸裸的身体明显可以感受到寒冷,然而,当人们穿上厚实的衣服之后,衣服抵挡了寒风的袭击,人们的身体便感觉到温暖,此时衣服调节了当下的温度,借助衣服(技术)将实践具身化,转化了人们的知觉体验,<sup>②</sup>不管这种技术转化多么细微,都会改变我们的认知。其次,对于受众来说,这种转化是彻底的直观和被给予的,即技术不是作为本体被感知,而是内化到认知中。以几何学为例,在几何学出现以前,人们感受到的“体”是物质性的、客观性的,当几何学出现以后,人们经验的“体”则是脱离物质的、想象的“体”,几何学将充实的物体转化为虚拟的想象,以数学方程式代替真实的物质世界,久而久之,这种转化成为了一种文化习得,是直观的、被给予的,于是人们就忽视了其与真实的物质世界之间的区别。<sup>③</sup>

传统的评书,就如同伊甸园,不以技术为中介,听众所获得的知觉体验或身体经验是对当下环境最直接的感受。其次,评书活动和文本阅读,视觉的中心和终点都是人工物“文本”,受众位于观察对象的外围,通过声音符号和文字符号进行想象和解读,在这种传统的阅读情形中,体现的更多是诠释关系。想象一下,当聆听或阅读“在一个寒冷的冬天”的表述时,受众可以在这种直接的读和听中,借助想象或诠释知道外面很冷,用现象学的术语来说,它是一种已经构造好的直观,但是实际上受众却感觉不到。新媒介背景下有声读物,明显属于人类所有非伊甸园情形中的一种,主播通过语言(人声)讲故事,并借助技术制造寒风音效或飘雪音效渲染寒冷的感觉,声音的情感性特征促使其汹涌地进入听众的身体,受众与听觉对象融合,获得一种具身关系的完全感觉。技术转化了原本的阅读环境,进而带来了知觉体验和身体感觉的改变,虽然不是通过面对面的触觉经验获得的,但从一种虚构或心理的身体感觉来看,听众可以明显感到寒冷。由此可见,没有技术参与的评书活动和文本阅读至多是一个文字、想象性的投影,属于诠释学的知觉体验,而以技术为中介的有声读物则是直观的知觉体验,更多是知觉的透明性。其次,在以听为读的整个阅读实践过程中,技术抽身而去,变成了知觉经验的手段。通俗来讲,就是听众听到的声音就是作品本身,而不是转化后的书籍、小说等文字文本。就像几何学那样的例子表明的那样,这种知觉体验是彻底的直观和被给予的。当然,彻底的直观并不代表以技术为中介的具身认知和以技术为中介的具身认知是相同的,而是具有扩大和缩小,解蔽与遮蔽的效果。<sup>④</sup>以透镜为例,当我们用透镜观察月亮时,月亮的形状和组织结构得以放大,景观深度扩大,但广阔的宇宙背景被遮蔽、观察广度缩小。同样,现代有声读物也具有解蔽与遮蔽、扩展与缩小的具身的效果。在有声阅读中,媒介技术将无声的文字转化为有声的语言,寄身于文本之后的作者以播讲人的方式回归,配合音

①[美]唐·伊德.技术与生活世界:从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京:北京大学出版社,2012:52.

②[美]唐·伊德.技术与生活世界:从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京:北京大学出版社,2012:72.

③[美]唐·伊德.技术与生活世界:从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京:北京大学出版社,2012:40.

④[美]唐·伊德.技术与生活世界:从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京:北京大学出版社,2012:82.

乐、音效为听众演绎别样的故事内容。在整个阅读实践活动中，声音文本天然的流动性和环绕性促使听众始终被声音裹挟，并且平台还会通过动态性、情感性、充满氛围感的声音元素对故事的高潮部分进行强化和放大，促使听众获得直观的知觉体验和身体经验。其次，互联网技术、虚拟现实、人工智能以及移动通信等加剧了有声读物的具身性趋势。互联网电视、智能家电以及车载硬件等智能设备促使有声读物的应用场景不断升级，提高了场景与身体的适配性。语音识别技术、语音合成技术以及 AI 虚拟技术增强了用户与音频的交互性，进一步提升了用户的阅读体验。智能可听戴设备的开发隔绝了除有声读物外的一切内容，确保了有声读物的零障碍播放，从而促使读者在高度适配的虚拟空间中获得沉浸式阅读感受。从 4G 到 5G，移动通信技术的发展为提升有声读物音质和信号稳定性奠定了基础，物联网技术的升级将增强有声读物各方面的沟通协作，进一步深化音频全场景生态，这些都是技术具身带来的解蔽和扩大效果。然而，从另一方面来说，对精彩环节的解蔽或扩大，就是对其他同样重要但没有被突出的环节的遮蔽和缩小。这主要体现在两个方面，一是为了符合声音的时间线性特征，突出听觉焦点，有声读物的阅读文本删减了许多细节，也正是因为如此，遮蔽了多线条的故事链、故事的丰富性难以体现；二是为了促使受众获得直观的知觉体验，有声读物添加了充满氛围感的背景音乐增加场景的适配度，然而，有时过于嘈杂的背景音乐会遮蔽播讲人声音，这无形之中也为听众增加了阅读负担，在某些关键或高潮部分，听众需要认真地聆听和辨别。

## 第4章 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读实践

喜马拉雅作为国内开发最早、规模最大的综合类移动音频平台，集优质内容、社交、个性化配音于一体，自开发以来深受读者的追捧。有声小说作为喜马拉雅FM平台的子单元，同样受到大众的喜爱。相较于经典小说的晦涩难懂和文学的真实性，根据通俗化和天马行空的网络小说改编的有声作品更受读者的青睐，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》更是以其故事性、惊悚感、想象力占据有声小说的榜首。因此，本章则选取有声小说《鬼吹灯之精绝古城》为研究案例，进一步分析有声读物这种新型的阅读实践的运作模式。

### 4.1 《鬼吹灯之精绝古城》阅读文本的重塑

阅读实践必然涉及文本，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》是以网络小说《鬼吹灯之精绝古城》为基础进行制作的。然而，不同的阅读实践，物质载体的特性是不同的，文字是空间性的、静止的，声音是时间性的、流动的，视觉焦点和听觉焦点有所不同。视觉焦点表现为跌宕起伏的故事情节、寓意深远的文段以及唯美浪漫的词句，听觉焦点则更倾向于明朗的故事线和突出的故事情节。因此，为了突出听觉焦点，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》对阅读文本进行了情节以及声音符号的再加工。

#### 4.1.1 《鬼吹灯之精绝古城》的现有版本及评价

《鬼吹灯之精绝古城》是由天下霸唱所著的一部将现实与玄幻相结合的盗墓小说。2006年，发表于天涯论坛，而后起点中文网获得连载版权并被各大出版社相继出版。小说主要描述了盗墓者们惊险刺激的寻宝过程。随着媒介的发展和阅读方式的多样化，网络小说《鬼吹灯之精绝古城》被改编为电视、有声读物等多种形式。每一种媒介形式都具有自身的秩序，因此，不同类型的阅读实践根据媒介自身的特点对阅读文本进行了不同程度的改编。从现象学来说，媒介属于“物自体”<sup>①</sup>，即它们的叙事文本都有自己的显现，并不完全复制文学文本。

电视剧《鬼吹灯之精绝古城》豆瓣评分7.9，豆瓣评论也不尽如人意。根据笔者收集整理的相关剧评大致可以分为四类，一是剧中演员的随笔，二是对演员的追捧，三是对改编的影视作品本身的评价，四是盗墓相关知识的普及。其中，关于作品本身的评价占

<sup>①</sup>[美]唐·伊德.技术与生活世界：从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京：北京大学出版社，2012：165.

比最大且主要集中在以下几方面：一是对剧情的吐槽。原著小说故事情节安排合理，逻辑通顺，充满神秘色彩和恐怖氛围，改编后影视作品剧情拖沓，逻辑混乱，为了故事的合理性加入一些原著中没有的内容，让观众有一种生拉硬扯的不适感。二是对演员和台词的批判。原著中人物的选择有理有据，人物形象丰满，而影视作品挑选的演员严重脱离原著，争议最多的是王胖子，缺少智力感和武力值，演技也让人堪忧。有些演员的台词完全为了说而说，对推动剧情毫无关系，演员对戏时台词过于僵硬，容易跳戏。三是对影视作品的特效和剪辑的讨论。大部分网友认为还原度很高，体现了原著的惊悚感和诡异感，少部分网友则认为一味的打怪，秀特技忽视了原著小说的主题意蕴。从上述评论可以看出，批评多于赞美，之所以会出现这样的情形，主要是因为影视作品的显著特点就是直观性和画面感，因此网络小说改编的影视作品《鬼吹灯之精绝古城》在特效、演员、舞美等方面精雕细琢，极力为观众呈现一场视觉盛宴。然而，正是一味追求画面感而导致逻辑不清，剧情拖沓，破坏了原著的故事内核。

豆瓣没有有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的相关评分或评价，但喜马拉雅 FM 平台对有声小说《鬼吹灯之精绝古城》评分和评价对本文的分析具有借鉴意义。喜马拉雅 FM 平台有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的评分高达 9.4，评论也呈现“欣欣向荣”的局面。喜马拉雅 FM 上的评论大致可以分为五类，一是代入感和画面感。比起网络小说，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》通过动态性、环绕性、可视化、充满情感的声音元素塑造了高度适配的阅读场景，每一个场景都能激发听众对场景内具体画面的建构。与此同时，极具氛围感和真实感的场景和听觉意象也使听众陷入具体情境之中，获得身临其境的阅读体验。二是对主播的表白。喜马拉雅 FM 将网络小说《鬼吹灯之精绝古城》转化为有声小说，寄身于文本之后的作者天下霸以主播周建龙的身份再次回归，他的播讲还原度很高，而且优质的嗓音条件促使其总能在幽默和恐怖之间找到平衡点。于是，听众们纷纷在评论区毫不吝啬地表白主播。三是对故事情节的夸赞。听众认为有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的故事情节紧凑，剧情跌宕起伏，十分引人入胜。四是对背景音乐的争议。部分听众认为有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的背景音乐太大、太吵，掩盖了主播的声音，尤其是主播小声说话的时候，更要认真分辨声音的内容，要不然什么都听不到。然而，有些听众却认为背景音乐是营造氛围感的主要元素，没有背景音乐，整个有声作品就会像一台持续输出语言的机器，略显单调和枯燥，而背景音乐的环绕性却可以将读者紧紧包围，使读者全神贯注沉浸在其营造的故事之中。五是听众对删减内容的讨论。许多有声小说的听众也是原著的挚爱粉，他们对原著的内容了如指掌，因此会对有声小说所删减的部分非常敏感并在讨论区发表自己的观点。其实之所以会出现这样的情况，与上文所提及的视觉焦点与听觉焦点息息相关。网络小说为视觉文本，视觉焦点具体表现为跌宕起伏的故事情节、寓意深远的文段以及唯美浪漫的词句。声音是时间性的、处于不断变化、流动之中，只能是通感的，无法聚焦的，不像文本可以在静态的空间中反复

琢磨，品味优美的词句和感受文段的寓意。那么，对于有声读物来说，听觉焦点则更倾向于明朗的故事线和突出的故事情节。因此，为了突出听觉焦点，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》删减旁枝，强化故事主线，不仅减轻了听众的记忆负担，还增加了阅读文本的魅力。其次，为了突出重点、表现主题，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》还添加了音乐和音效，通过对节奏的把控将故事的起承转合、轻重缓急展现得淋漓尽致，强化了听众的阅读体验。

#### 4.1.2 《鬼吹灯之精绝古城》的文本重塑

文字是空间性的、静态的，声音是时间性的、流动的，因此，不同于文字，可以在静态的环境中反复咀嚼，欣赏文字、研究细节，听觉的焦点更倾向于明朗的故事线和突出的故事情节，本节就从以上两方面对有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的阅读文本进行分析。

就明朗的故事线而言，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》是根据网络小说《鬼吹灯之精绝古城》进行播讲的，文字不具有图像的画面感和直观性，也不能像有声读物一样通过动态的声音元素调动读者的神经，促使读者获得真实的情感体验。于是，为了尽可能地将故事叙述完整，促使读者获得良好的阅读体验，网络小说只能通过大量的细节描写表现故事。然而，文字是空间性的、静态的，读者可以在静态的环境中反复琢磨，梳理故事线、把握主题思想，声音是时间性的、流动的，太多的细节描述会加重读者的记忆负担。于是，为了符合声音的特性，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》删减了部分细节，不仅没有对故事的发展造成影响，还促使故事线更加明朗，突出了听觉焦点。本节将删减最多的章节即第一章、第二章、第十八章用逻辑图表示出来，以便进一步分析有声小说《鬼吹灯之精绝古城》阅读文本的重塑。

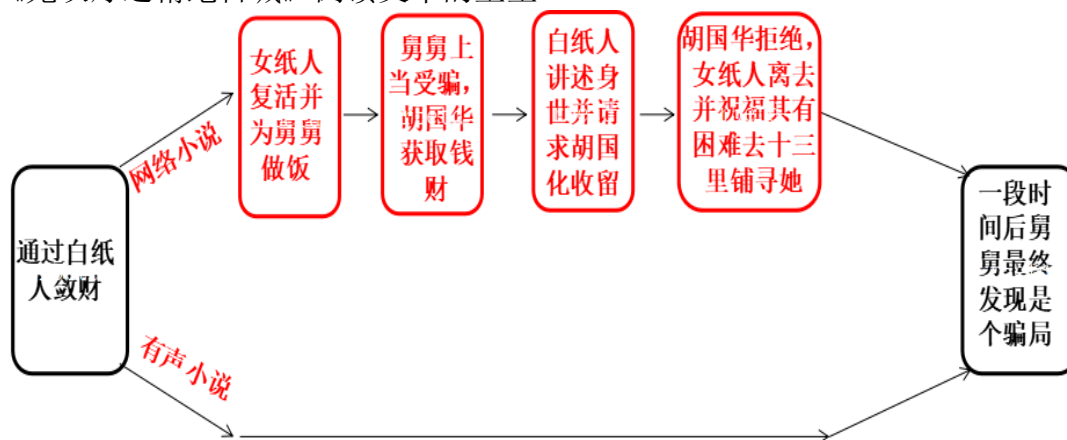


图 4-1 有声小说《鬼吹灯之精绝古城》第一章改编前后对比图

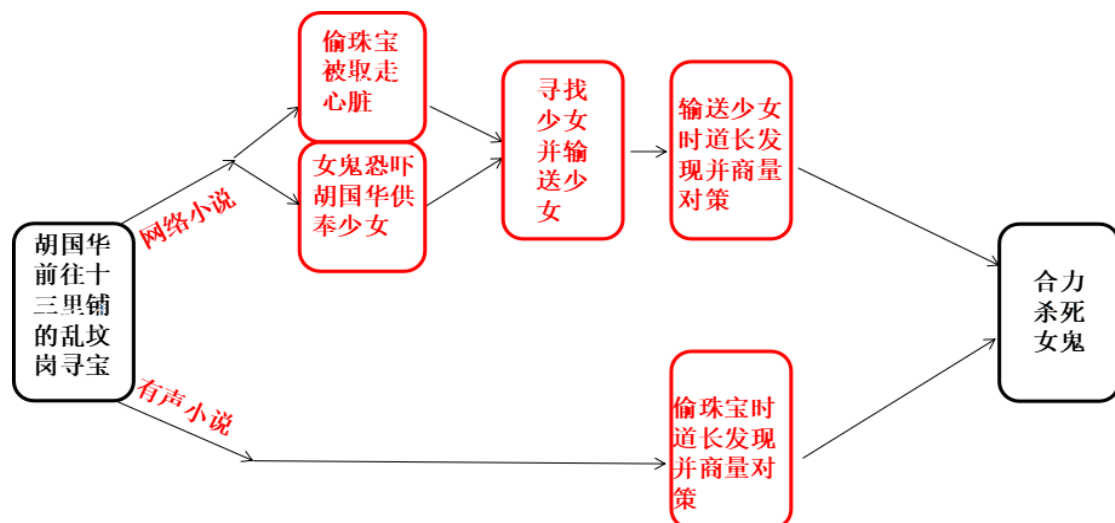


图 4-2 有声小说《鬼吹灯之精绝古城》第二章改编前后对比图

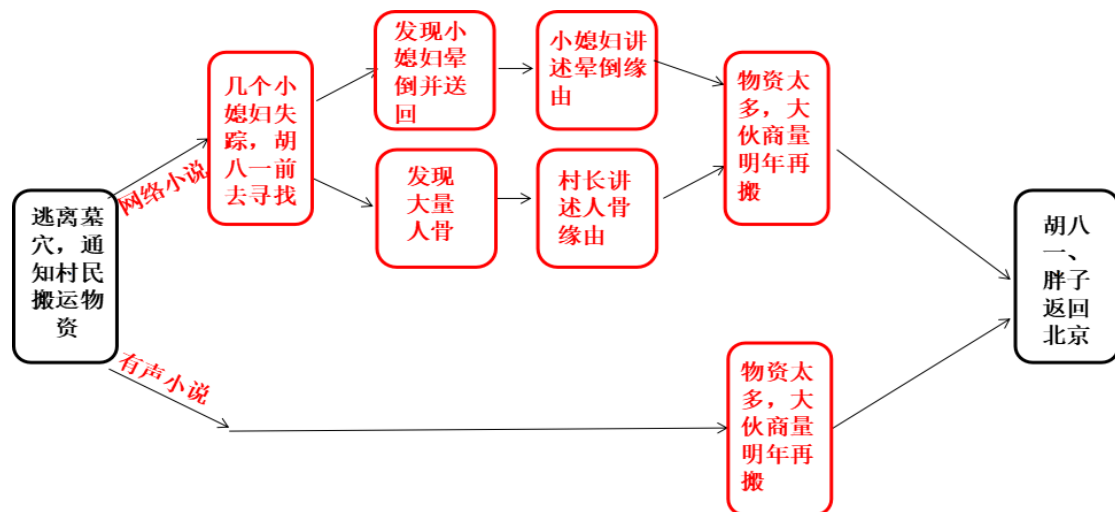


图 4-3 有声小说《鬼吹灯之精绝古城》第十八章改编前后对比图

由图可见，比起有声小说，网络小说《鬼吹灯之精绝古城》的细节更繁杂，情节更加曲折。例如第一章中，胡国华通过白纸人敛财，网络小说描述的是白纸人复活并为舅舅做了一桌美味的饭菜，胡国华也因此得到十块大洋。舅舅走后，胡国华吓得不敢，准备一把火烧了女纸人，女纸人却指责他忘恩负义。随后，女纸人讲述了自己的身世并称愿意与胡国华搭伙过日子，胡国华死活不干。女鬼听后就就此作罢，临走前嘱咐胡国华有困难就去十三里铺外的乱坟岗找她，里面各种金银首饰，足够胡国华后半辈子的了。过了一段时日，舅舅还是发现这是个纸扎的女人。有声小说的内容则是胡国华的舅舅当场发现这是个纸扎的女人。第十八章中，村民前来搬运物资时，网络小说的内容是村支书带着一群小媳妇和孩子前来运送物资，在搬物资的过程中，三个小媳妇失踪了，胡八一在一棵大松下发现了她们，其中有一个人晕了过去，胡八一派人将他们送回去，自己带领剩下的人挖开泥土，在土中发现了大量人骨。回到营地之后，胡八一得知了小媳

妇晕倒的真相，原来是她看到一群人围成一圈，她走过去想一探究竟，却发现他们没有脑袋，她由于受到惊吓而晕厥。其次，支书听了胡八一在林中的遭遇之后，想起了被日军抓去做劳工的弟弟以及有着相同命运的其他中国人，于是决定给这些尸骨立碑并念经超度。最后由于物资太多，大家决定明年春天再搬，之后胡八一、胖子回到了北京。有声小说的内容则删减了小媳妇遇险和考古队被埋的内容，而是由于物资太多，大家决定明年春天再搬，之后胡八一、胖子回到了北京。语言(人声)是流动的，处于变化之中的，不像文字可以在静态的环境中反复梳理故事内容，复杂的内容，曲折的情节反而会加重读者的记忆负担，影响阅读体验。因此，有声小说为了贴合听觉的时间线性特征，删减了部分细节，例如第二章中，删减了胡国华取珠宝时被女鬼取走心脏并要求供奉少女的情节；第十八章中，删减了村民前来搬运物资时小媳妇遇险、为劳工念经超度的过程。这样一来，不仅不会影响故事的基本走向，反而使故事主线更加明朗、轻快，突出了听觉焦点，增添了文本的魅力。

就突出的故事情节而言，比起静态的、客观的文字，动态的、充满感情语言(人声)、音乐和音效等声音元素更具针对性和表现力，具体表现为主播在演绎的过程中着重渲染惊悚恐怖、惊险刺激的故事情节，引起听众身体和心理的反应，获得良好的阅读体验。网络小说《鬼吹灯之精绝古城》主要讲述了当过兵的胡八一和大院长大的王胖子在潘家园“奸商”大金牙的撮合下，加入了陈教授的考古队，前往沙漠寻找失落千年的精绝古城的故事。因此，精绝古城是故事的核心，本文则以在精绝古城中发生的事情为案例进行分析。网络文本对精绝古城的概貌描述是：

“那光芒慢慢又转为玫瑰色、血红色，最后化作万道金光，太阳的弧顶，露了出来，这一刻，无边的沙海像是变成了，上帝熔炉中的黄金。就在这如黄金熔浆般的沙漠中，一座座大的城市展现在众人面前，无数断壁残垣，砖木土石的各种房屋建筑城中塔楼无数，最突出的是一座已经倾斜了的黑色石塔，静静耸立在城中。”<sup>①</sup>

阅读网络文本，也可以获得具体的画面，但读者难以体会到精绝古城的神秘感和阴森感。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》先是通过平铺直叙的语气叙述笼罩在精绝古城的光芒，当介绍精绝古城的概貌时，主播的语气加重，更重要的是，平台通过远古空灵的背景音乐以及若隐若现的鬼怪音效增加了古城的阴森感和神秘感，声音的起承转合、轻重缓急不免让听众脊背发凉，心生恐惧。其次，在精绝古城中，胡八一、胖子等一行人遇到了用来祭奠的童男童女，网络文本的描述是：

“英子用手电筒的光柱扫巨棺的边缘，吓得她大叫：‘哎呀妈呀，就是这小孩！’胖子伸手去拿，我一把按住胖子的手：‘不戴手套千万别碰！这不是假人，可能有毒，你们仔细看这两小孩身上，都是一片片青紫色的斑块，这是水银斑。’胖子戴上手套把其中一个小孩的尸体抱了出来，仔细检查，果然在头顶上、后背、足底等处，发现了几个窟窿。后来

<sup>①</sup>天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:213.

我祖父把这两件事当故事给我讲过，他说这些童男童女都是活着的时候，除了口服水银之外，在头顶、后背、脚心等处还要挖洞，满满地灌进水银，死后再用水银粉抹遍全身，就像做成了标本一样，历经万年，皮肉也不腐烂。这种技术远比古埃及的木乃伊要先进得多，不过两种文明的背景不同，价值取向也有很大差异，而且用灌水银的办法保持尸体的外貌，必须要用活人，死人血液不流通，没法往里灌，所以这种技术从来没用在任何墓主身上，世界上最残忍的事情恐怕就是用活人来殉葬了吧。胖子显然有点紧张，他故作镇定，嘘了口气说道：“以前看过鲁迅写的小说，就有古董上生水银浸的描写，看来那老哥还不是瞎写的，确有其事。”<sup>①</sup>

文字对这一过程进行了详细的描述，然而紧张，恐怖这些具象的氛围感难以体现，有声小说通过急促和颤抖的语气以及节奏感极为强烈的背景音乐着重突出了“哎呀妈呀，就是这小孩”、“不戴手套千万别碰”、“以前看过鲁迅写的小说，就有古董上生水银浸的描写，看来那老哥还不是瞎写的，确有其事”等故事情节，声音的穿透力刺激了受众神经系统，受众在声音的触动下，产生了对阅读场景的高度投射，进而获得紧张的心理体验。

由此可见，比起网络文本，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》更能通过动态、充满情感的声音以及真实的背景音乐和音效表现惊悚恐怖、紧张刺激的故事情节，突出听觉焦点，为听众带来直观的知觉体验。然而，正是因为有声小说致力于渲染惊悚恐怖、紧张刺激的故事情节，听众沉浸于心理和身体感受而忽略了其余情节所表现的具有深度的文采和想象力，也不能认真分析文本所蕴含的深刻含义。同样是精绝古城的概貌，有声小说的重点是通过背景音乐和音效渲染精绝古城的阴森和恐怖，让听众沉浸其中，产生恐怖、紧张等直观的知觉体验。声音是处于不断变化、流动之中且听众的耳朵对声音元素的辨别量是有限制的，因此听众在专注于直观的知觉体验的同时也忽略了作者对精绝古城的地理风貌的描写以及作者在介绍笼罩在精绝古城的光芒时所展现的文采。其次，就童男童女来说，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》也是着重突出胡八一、胖子等人遇见童男童女时人物状态、人物对话的故事情节，引起听众身体和心理的反应，关于童男童女的成因和危害的情节则是平铺直叙，而这些情节却能反映作者广博的知识面。如果更深入一点，细听这些情节，听众还可以感受到文本背后所蕴含的思想，即对人性的反思。除了上述对比所反映的文采、想象力、故事蕴含的深刻含义以外，在精绝古城中，还有许多信息被遮蔽，如厚重的年代感，具体表现为文本所流露出的对毛主席的尊敬与喜爱、对革命生活的向往、对马克思主义理论的应运以及对社会主义的推崇；再如神秘的探险元素，具体表现为关于盗墓的四大门派以及望闻问切的盗墓四诀等。当这些视觉焦点被弱化时，文本的丰富性和多元性也就无从体现。

<sup>①</sup>天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:127-128.

## 4.2 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读空间

阅读实践活动必然是在具体的空间中展开的。网络小说《鬼吹灯之精绝古城》对读者的时间和空间有所限制，在阅读的时候需挑选一个完整的时间段并在一个安静的环境中进行阅读，这对生活在快节奏社会中的读者是很不友好的。喜马拉雅FM通过技术将《鬼吹灯之精绝古城》转化为音频，这些音频能被下载至移动客户端，读者可以不受时空的限制，随时随地进行阅读。更重要的是，语言（人声）、音乐以及音效为听众营造了一个丰富独特的虚拟空间，在这个虚拟空间中，既有人物，也有动物和景物，听众可以通过声音元素的演绎对这些事物的状态进行阅读和感知。

### 4.2.1 《鬼吹灯之精绝古城》的阅读场景

场景的打造是满足用户现实需求，提供优质服务的必然选择。有声读物平台为了让读者获得良好的阅读体验，根据身体与环境的嵌入性和用户的心理氛围打造了看书、午后、夜晚等多个静态的沉浸式阅读场景。结合听众评论和笔者对听友的访谈，我们可以描绘出这样的阅读场景：《鬼吹灯之精绝古城》的听友们一般会在夜晚进行阅读，主要有以下三个原因，一是白天大家都忙于工作，没有时间进行阅读。二是白天多数人处于和别人合作等社会场合中，多数情况下会有很多需要认知参与的事情，比如要学习新知识、要去决策某件事情、要和别人社交，当更多理性思考占据大脑时，情绪参与就会变弱，即使有情绪出现的时候，我们也试图压抑自己的需求、情绪。而夜晚，多数人处于自我独处，或者与家人相处中。白天的理性思考会使人们觉得疲劳，想去休息，且与家人或者自己独处时并不需要很强的理性思考，这时候情绪参与就会变多，声音的情感性特征有利于听众在声音所塑造的世界中进行情感交流。其次，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》恐怖的场景和氛围感有利于听众脱离现实，暂时忘却白天积攒的负面情绪。三是半夜听恐怖小说会有意想不到的刺激效果，例如后背冒冷汗，甚至不敢去上厕所，这种又怕又刺激的感觉正是盗墓小说的魅力所在，而白天听盗墓小说，这种刺激的效果就减弱了，阅读体验欠佳。因此，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的阅读场景一般发生在夜晚。

### 4.2.2 《鬼吹灯之精绝古城》虚拟空间的建构

除了在夜晚场景这种现实空间进行阅读，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的阅读空间还包括在夜晚收听作品时，语言（人声）、音乐以及音效等声音元素营造的虚拟空间。在这个空间中，既有栩栩如生的人物，也有凶猛残暴的动物，还有壮阔的风景，听众可

通过声音元素的想象对这些事物的状态进行阅读和感知。

语言（人声）是有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的基础，具有动态性、情感性、可视化等特征，在讲述故事、塑造自然环境、刻画动物形象、建构人物形象、揭示人物内心情感等方面具有重要作用。

语言（人声）的动态性有利于主播根据不同的人物和不同的情境调整语气和语调，塑造人物形象。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》描述了许多人物形象，如沉着冷静、重情重义的胡八一，憨厚老实、鲁莽冲动的胖子，圆滑奸诈的大金牙，精明能干的 Shirley 杨等。这些人物来自不同的地区，所从事的工作也各不相同，每个人的语言都有独特的地方特色且每个人都有别具一格的性格特征。主播根据不同的人物和不同的情境调整语气和语调，在主播的多变、充满情感的声音塑造之下，每个人物都十分生动形象，栩栩如生。胖子作为小说的主人公之一，虽然给人一种英勇魁梧的印象，但他其实是一个十分有笑点的人。主播在塑造其人物形象时，声音呈现既雄厚有力又不失风趣幽默，使得人物的性格特征更加鲜明。如在精绝古城中，面对堆积如山的珍宝，胖子准备伸手去拿墓穴里的金银财宝而被胡八一制止之后说道：“真他妈怪了，刚刚我这只手不听使唤了，我心里说别动，却偏偏不能控制自己的手。”<sup>①</sup>主播看似平淡实则紧张的语气将胖子的心虚和可爱表达的惟妙惟肖，让听众忍不住发笑。然而，当面临危险情境时，主播则根据环境的改变对王胖子的声音进行了适当的调整。如他看到一个小孩的身影从胡八一背后闪过，主播的气劲减弱了，颤抖声变密了，声音也比平常更尖细了，将胖子因害怕而大惊失色的状态逼真地呈现出来，听众仿佛身临其境。再如，胖子对胡八一说道：“早看丫不像好鸟了，一会我就去潘家园，把丫那颗大金牙掰下来扔茅坑里。”<sup>②</sup>主播漫不经心的语气将胖子流里流气的形象表现得活灵活现，听众阅读体验感极佳。除了主要人物的塑造，小说中的小人物的形象也是惟妙惟肖。小说中有一段战士们起哄胡八一讲故事的片段，这段关于小林、大个子的描述既生动又十分贴合人物形象，如大个子在一旁附和道：“哎呀妈呀我说老胡，我可太稀罕听你唠嗑了，嘎嘎有意思，反正一会儿还得整哈玩意儿班务会，也不能提前休息，先给同志们唠上一段呗。”<sup>③</sup>有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的听众来自不同地域，对于那些不熟悉东北话的人来说，阅读此段确实不能感受其中乐趣，而有声书通过主播惟妙惟肖的声音塑造，让读者充分感受到大个子的幽默又悦耳的东北话，使大个子这个人更加生动活泼。再如二班长的河南腔、安力满的新疆腔、大金牙的镶牙调也都通过主播动态的声音表现的淋漓尽致，听众不禁沉浸其中。

语言（人声）的情感性有利于揭示人物的喜怒哀乐且引起听众的共鸣。胡八一是《鬼吹灯之精绝古城》里的主要人物，他的本性是善良的，这从他在关东要塞宁可牺牲自己

①天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:249.

②天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:74.

③天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:34.

的性命，也要护胖子周全中就可知晓。然而，参军之后，胡八一经历了许多生死，练就了一种沉稳、冷静的性格特征。因此，在军区医院，领导慰问胡八一时，他的表现既不能过于悲伤，也不能毫无情感波动。因此，主播在演绎：“谢谢首长，我还……还还……还……”<sup>①</sup>时，边说边停顿，节奏力度拿捏得当，将胡八一既悲伤又隐忍的情绪完美地呈现出来，情感表达准确无误，听众的内心也是五味杂陈。到达精绝古城之后，郝爱国在与尸香魔芋的对抗中牺牲，陈教授对已经去世的郝爱国说道：“你看看啊，你不是一直想看看这座神秘的古城吗，你快睁开眼看看呀。”<sup>②</sup>周建龙嘶哑、带着哭腔的声音细腻地传达影片人物的主观情绪，让读者的内心充满不舍与无奈。同时，低频率的音乐随之扩展开来，与陈教授哀伤的声音夹杂在一起，悲伤的气氛充斥着听众的整个身心，听众也不由伤心难过。

语言（人声）的可视化则有利于读者根据动态性、情感性的声音建构具体的画面。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中既有昆仑山、塔克拉玛干沙漠、金国大将军墓等景物，也有能迅速烧死人的火瓢虫、凶猛残暴的草原大地懒等异兽，听众可以根据动态性、情感性的声音对其进行建构，获得具体视觉画面。以金国大将军墓为例，它是胡八一等人正式盗发的第一个墓穴，在墓穴中，除了棺椁，还有红犴、草原大地懒、关东军地下要塞的猪脸大蝙蝠等异兽。主播在介绍凶猛残暴、充满神力的红犴、血红怪眼的草原大地懒以及凶性十足的猪脸大蝙蝠等异兽形象时，根据异兽的活动情况适当地调节语气、语调和播讲的节奏，动态的、充满情感的语言（人声）的叙述激发了听众对墓穴内动物的形象、声音、动作以及武力值的全方位建构，形成一种声音的画面感，构成具有意味性的文本表现形式。

音乐作为有声读物重要组成部分，带有强烈的感情色彩。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中音乐的主要作用在于渲染气氛、烘托人物情绪。音乐能够营造总体氛围，也可以渲染局部氛围。对于《鬼吹灯之精绝古城》这种盗墓小说来说，惊悚诡异是其最主要的特点，于是平台通过空灵悠远，若隐若现的音乐为小说奠定了总的基调，从而更好地深化整部作品的主题，增强作品的魅力。其次，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中有许多具体的片段，每个片段所表现的氛围并不相同，平台则通过背景音乐烘托、渲染具体的环境氛围。如讲述胖子与胡八一在老北京街道卖磁带时的故事情节时，怀旧的背景音乐让听众仿佛真正置身于老北京街道。再如，部队进入昆仑山之后，背景音乐转变为藏歌，音调悠长，节奏自由的藏歌迅速将听众带入了雄浑无际的昆仑山脉之中，感受青藏高原的独特魅力。其次，《鬼吹灯之精绝古城》中有形形色色的人物，每个人的内心世界都是丰富、充满情感的。音乐的优势则是能够衬托人物的情感状态、将其内心深处的心理体验表现出来。如胡八一退伍回家与胖子重逢时，温柔细腻的背景音乐将二人的重

①天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:60.

②天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙:湖南文艺出版社,2019:214.

逢的喜悦与感动完美地表现出来，听众也不禁潸然泪下。

音效在有声读物的应运中，兼具叙事与赋值的双重功能。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中的音效，根据不同主体，可以分为环境音效、动物音效、器物音效以及鬼怪音效等。环境音指环境带来的声音，如牛心山大瀑布的声音、水流的声音、昆龙山九层妖楼地下火山发生地震时的声音、雪崩的声音、军队中号角的声音、野人沟簌簌的树叶摇晃声等。动物音效指动物行为触发的音效，如马蜂的嗡嗡声、栗子黄的汪汪声、人熊嗷嗷的狂叫声、獒犬的声音、马的声音、金国大将军墓麻雀煽动翅膀的声音、红吼的叫声等。器物音效则指器物撞击发出的声音，如在牛心山喇嘛沟和人熊对抗时猎枪的声音、在山洞看皮影戏茶杯摔碎的声音、手榴弹的声音、云南战斗时枪战的声音和炸药包的声音、棺槨嘎吱嘎吱的声音、关东军要塞铁门关闭的声音等。鬼怪音效则指悲惨凄厉、阴气习习的鬼嚎声。从叙事方面来说，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中有些事物是无法用语言（人声）呈现，而这个事物又对故事的塑造具有重要作用，如鬼的嚎叫声，音效的使用弥补了这个缺口，使整个有声作品的意义更加完整。从赋值方面来说，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》是一部惊悚诡异的盗墓小说，其中有许多紧张刺激的场面，而单一语言（人声）的叙述难以表达这种氛围感，手榴弹、炸药包等音效的增加，增强了画面的真实性，读者的感受更加真实。

### 4.3 《鬼吹灯之精绝古城》的具身认知和意义建构

具身认知理论明确指出：认知的形成与身体经验和知觉体验的息息相关。从这个意义来说，在有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的阅读实践活动中，听众对声音文本的感知以及阅读体验的形成是基于身体的，只不过比起口头叙述的同时在场，有声阅读的具身认知更具有技术意向性。换言之，在有声阅读中，听众虽没有直接通过身体感知，但技术以特殊的方式融入到听众的身体经验中，听众通过技术来感知，并转化了知觉和身体的感觉，技术连接了听众和读物，借助技术把阅读实践活动具身化。移动互联网、虚拟现实以及人工智能技术加剧了有声阅读的具身性趋势。当然，基于身体的认知不仅包括观念形成、言语表达、认知判断等文本意义的解读，还包括听众的具身认知所形塑的意义。那么，关于数字化背景下有声阅读具身认知的探讨，不仅应该包括建立在技术基础上的具身认知，还应该分析具身认知的意义。

#### 4.3.1 基于评论与访谈的具身认知

喜马拉雅 FM 作为有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的源平台，其评论是听众在收听



众保有一种虚幻的近似间隔,即自己就处于故事发生的真实环境中,技术转化了听众“真实的”或肉身的空间。数字化技术带来的变革不仅仅是时空距离的突破,还转化了听众知觉体验和身体经验。在私密的、个人的虚拟空间中,寄身于文本之后的天下霸唱以主播周建龙的身份再次回归,以充满动态和情感的声音刺激听众的神经中枢,再加之背景音乐和音效的渲染,声音元素天然的流动性和环绕性促使听众的身体沉浸其中,听众通过身体去感知,去阅读,进而获得“恐怖”“紧张”“悲伤”等直观的知觉体验,而不是想象性、诠释性的文字投射。其次,上述内容提到,在有声阅读中,寄身于文本之后的作者以播讲人的身份再次回归,那么,很明显,有声读物的具身认知肯定也关乎(作者)播讲人。正如有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的主播周建龙在声合邦的访谈中谈到,“更多的时候我是在备稿的时候害怕,在前期演播的时候也会因为自己把它太当真了,一边录一边觉得后背发凉,这时候我会想尽一切办法避免自己害怕,或者是把凳子紧紧靠墙、或者把屋里面的灯全部打开,甚至给自己多加两个台灯,就想尽一切办法让自己不害怕,告诉自己是在演戏,这不是真实的,我只需要让听众害怕。”由此可见,作者(主播)也会因为对作品的深入理解和解读产生直观的知觉体验。

第二章中提到,技术具身具有扩展与缩小、遮蔽和解蔽具身的效果,这种效果在有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的评论中也有所体现。就解蔽而言,盗墓小说《鬼吹灯之精绝古城》最大的特征就是惊悚诡异,对于如此惊悚的盗墓小说来说,最佳的阅读效果就是试图刺激读者的感官,让读者产生“恐怖”“紧张”“悲伤”等相应的知觉体验,而从词云图中,我们也可以看到有声小说《鬼吹灯之精绝古城》完美诠释了这一点。其次,笔者选取了表现听众知觉体验的部分评论,这些评论也是很好的证明。

“半夜听,女鬼的那一声惨叫让我瞬间脊背发凉,憋了一晚上都没敢去上厕所。”

——老周喜欢听悬疑小说

“鬼吹灯这部小说其实不吓人,但是主播的播讲和其配乐综合在一起就感到惊魂未定,犹如鬼故事般生动吓人。”

——听友 189308843

“听过无数次了,每次听都很过瘾,很有画面感,有时候声音听得热血沸腾,有时候听的毛骨悚然;胖子与老胡重逢,那一段差点泪水就掉下来了,太煽情了。”

——周周

由此可见,在以技术为中介的有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中,高度适配的背景音乐和各种贴近情节的音效、语言节奏、卡点等声音设计确实可以促使听众陷入具体的情境之中,引起读者身体和心理反应,获得直观的阅读体验。就遮蔽而言,在词云图中,除了“恐怖”“紧张”“悲伤”等直观的知觉体验,我们还可以看到“喧宾夺主”“遗憾”等评论,“喧宾夺主”主要指的是嘈杂的背景音乐,如听众所评论:

“配乐太吵了,有点喧宾夺主。”

“鬼吹灯是鼻祖啦，主播棒棒哒！声音不用说还特别解压很舒服，但配乐有点多有时声音比较大这点有点失误，情节很好，描绘的很真实，身临其境的感觉，整体满意，期待更好的作品。”

而“遗憾”主要指的文本的重塑问题，在评论中具体表现为：

“改的乱七八糟，跟原著不一样。”

“为什么感觉少了好多内容。”

“过于刻意，感觉就是一部鬼片，没有原来的意味了。”

这些关于文本重塑的评论也从另一方面印证了技术具身对有声小说《鬼吹灯之精绝古城》故事的完整度和丰富性的遮蔽。

### 4.3.2 《鬼吹灯之精绝古城》的意义建构

建立在身体基础上的认知行为不仅包括观念形成、言语表达、判断推理，还包括读者的身体经验和知觉体验所形成的意义。同样，关于有声小说《鬼吹灯之精绝古城》的探讨，不仅应该包括听众的身体与声音之间的相互作用与协调所形成的具身认知，还应该讨论不同的声音实践所带来的具身认知对听众的意义。从上述的评论中，我们可以发现，比起文字、想象性的投影，声音所唤起的更倾向于直观的知觉体验，并且这些知觉体验不是思想、观念、理解等理性的东西，而是感性的、情感性的阅读认知。这主要是因声音是有温度的，有色彩的。声音的高低变化、轻重缓急以及音色的弹性调节，能够表现出丰富的情感变化，并进一步刺激听者的感官，促使其获得感性的、充满情感的具身认知。那么，这种生动的、情感化的具身认知对听众的意义何在，就值得我们进一步去研究。在这个问题上，笔者对自己身边忠爱《鬼吹灯之精绝古城》的同学、家人、网友进行了访谈，每个人的人生境遇不同，给出的回答自然而然也不同，但主要集中在以下几个方面：

一：纸质版的《鬼吹灯之精绝古城》也看过，但还是更愿意听书，因为有声书做得越来越真实，有时候听的人直冒冷汗，很刺激。

二：现在工作压力特别大，心情烦闷或者极度不安的时候，就想听书，《鬼吹灯之精绝古城》里面惊险刺激的场面可以让人忘记现实世界的烦恼。

三：《鬼吹灯之精绝古城》讲的是盗墓，从来没有接触过，就想去听一听，因为对现实没有的或者接触不到的事物就很好奇。

四：晚上孤独无聊的时候听一听，排解寂寞。

五：其实半夜听这种题材的小说也会害怕，可是越害怕就越想看，也不知道出于什么心理。

六：其实也不是只喜欢听盗墓小说，各种类型的都涉猎，上班下班路上或者睡前无

聊时就听一听，就当作是一种情感陪伴。

由此可知，这些感性的、充满情感的具身认知对于听众的意义大约集中在三个方面：一是现实生活太无趣，在虚拟世界中寻求刺激。在现实生活中，许多人因为精神和生活的双重压力而失去信心，陷入自我怀疑和愤世嫉俗的怪圈中难以自拔。久而久之，他们会失去生活的希望，对任何事不感兴趣，漫无目的，蹒跚而行，没有情感、没有意识，逐渐空虚。于是，对生活麻木的人们便会去充满恐怖感和惊悚感的虚拟世界寻求刺激。二是当无聊时，或者孤独时，声音可以予以陪伴。现代社会中，开车、乘坐公共汽、等红绿灯、道路堵塞等占用了人们大量的时间，而有声小说《鬼吹灯之精绝古城》这种移动音频成为人们度过这段时间的一种背景音，缓解孤单。其次，每个人对待孤独的态度是不一样的，有的人享受孤独，而有的人却惧怕孤独。那么，在孤独的独处时光里，他们就需要倾诉和陪伴。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》通过声音塑造了许多鲜活的人物，这些人物之间的交流和互动可以缓解听众的孤独感。与此同时，有声小说《鬼吹灯之精绝古城》中的声音元素本身就具有情感性，即充满情感且具有与人亲密无间的特性，这种情感属性可以将故事中人物情绪如感动、伤心、幽默、快乐等传达给听众，让听众产生相应的情感体验，满足人们的情感交流需求。由此可见，声音所建构的虚拟社交，让听众获得了更加真实的存在感。三是脱离现实，释放情绪压力。目前我国正处于高速发展阶段，经济快速增长的同时也为人们带来了更多的生活压力和心理压力，并且许多问题难以得到妥善处理进而引发了各种社会问题和心理问题。正如马泰·卡林内斯库谈到“这是一个情绪负重的年代，社会中的每个人都被各种问题缠绕，社会中的每个人都是如此的忧虑”<sup>①</sup>，这些言论形象地描述了当代社会人们的真实状态。那么，当人们的负担过重，难以调节的时候，他们就需要倾诉烦恼和释放情绪的对象，而当代社会人与人之间的疏离感促使他们不愿意向人敞开心扉，更不愿意在亲人或者朋友面前暴露自己的无助、焦虑和痛苦，于是，他们就把目光投向声音所建构的虚拟空间。有声小说《鬼吹灯之精绝古城》通过声音元素所塑造的恐怖刺激的场景有利于让听众忘记现实世界的烦恼，提供了情绪释放的渠道。

<sup>①</sup>[美]马泰·卡林内斯库.现代性的五副面孔[M].顾爱彬,李瑞华译.北京:商务印书馆,2002:96.

## 第5章 现代有声读物的文化影响

对新媒介场景中有声读物的研究，应当集中在两个层面。第一，现代有声读物是如何为特定的阅读实践创造出可能性，又是如何建构、转化、联结围绕阅读的诸方面内容的。第二，以有声读物为接受方式的阅读实践带来了何种文化影响。首先，现代社会，以视觉为主导的感官偏向严重影响了知觉“整体化”发展，听觉回归是时代应为之事。其次，从古代到现代，从国内到国外，口语文化对丰富文化形态发挥了重要的作用，新媒介时代以移动音频平台为主的听觉转向是对口语文化的传承与发展。再者，在这个高度理性、压力倍增的现代社会，声音给予人们情感表达的空间，为释放情绪提供通道，彰显了听觉文化的精神意义。然而，任何事物都有两面性，有声阅读带来文化价值的同时也对文本造成了一定程度的伤害。

### 5.1 有声读物对视觉文化的补充

印刷技术出现后，纸质文本长期占据主导地位，阅读文字成为人们获取知识的重要手段。后来，电视、电影、移动互联网的出现，促使文字文本逐渐转变为图像文本，文字所表达的内容都可以用图片呈现，这样的阅读方式更为直观形象，深受读者的喜爱。然而，无论是文字还是图像都是以视觉为中心的阅读实践，这种感官的偏向，无疑会影响知觉“整体化”发展，阅读不应只是看，而是集听、说、看、触于一体的文化活动。移动互联网时代下的有声读物是听觉文化的重要回归，这种声音实践是对社会生活中所缺失的“非视觉”话语的补充，有利于现代阅读方式多样全面发展。<sup>①</sup>

首先，有声读物与电影、电视等屏幕阅读比较，具有先天不足的缺憾。有声读物不是光影的艺术，它不能构成一幅真实的视觉画面，听众不能直接看到人物的神情动作、生活的状态以及社会环境等内容，而电影、电视则可以看到人物生存的社会环境，也可以通过演员丰富细腻的面部神态表情达到表现喜、怒、哀、乐的目的。这些其他戏剧形式所能展示出的直观性和画面感是有声读物所不具备的优势。听众只能凭借主播的声音，凭借时空转换所选择的真实音效，以及充满氛围感的背景音乐，了解故事情节、揭示社会场景。然而，就想象空间而言，屏幕阅读受到客观物体的限制，而声音是动态的、开放的，充满无限的可能性。也就是说，屏幕阅读可以给观众带来强烈的视觉冲击，但此

<sup>①</sup>周灵.数字媒介时代听觉文化转向研究[D].华中师范大学, 2019.

时，视觉想象总是受到真实物体的限制，但是听觉想象可以在自身的帮助下实现自由，同时赋予视觉想象的力量。<sup>①</sup>其次，与报纸、电视等媒体相比，有声读物具有转瞬即逝和“只闻其声，不见其人”的弱点，而视觉文本却可以看到散发青春活力的人物形象。但以文字、图片、影像为主的视觉文化是技术操作下的纯客体、固定化、充满距离感的文本，带有冰冷的色彩。即使影像阅读通过人物的演绎传递感情，这种情感也会被同一时空中其它的元素分散，难以获得情感的慰藉。声音具有“与人无间”的亲密特性，声音抑扬顿挫的语调变化可以精准地将人的喜怒哀乐表现出来，刺激有机体的中枢神经系统，使读者不自觉地与声音对象发生联结，进而达到情感的交流。与此同时，视觉文本的距离感和冰冷性，难以给读者身临其境的阅读感受。而声音的环绕性却让读者始终沉浸在声音元素所建构的“虚拟在场”中，从而获得身临其境的阅读体验。再者，视觉文化时期，受众的主要阅读方式就是看，看文本字、看图片、看视频，但长期的注视会导致眼疲劳，有声读物解放了人们的双眼，保护了人们的安全，我们不能边走路边看书，但是可以边走路边听书。

由此可见，听觉文化的出现是对视觉文化的补充和调节，有利于现代阅读方式多样全面发展。正如法国文化史学家科尔班在《大地的钟声》<sup>②</sup>中指出的那样，每一种感知方式都是对世界独特而丰富的感官体验，这些感官体验可以进一步转化为读者对于大千世界的文化想象，有利于促进思维的多元化。听觉文化的回归并不是要代替视觉文化，那些视有声读物为威胁的人，担心的是单一深度的丧失，但实际上，单眼产生的深度是最浅的，深度始于双眼，也就是说，从单一的角度得到的认识往往是浅薄的，角度越多，理解越深。因此，听觉文化的回归并不意味着视觉文化的消失，而是对感知方式的补充和调节，促使人们多层次多维度看问题，加深对事物的理解。

## 5.2 有声读物对听觉文化的延续与发展

从古至今，人们便有大声朗读、诵读的阅读传统。口语文化作为传统文化的一种表现形式，经过长时间的积累和沉淀，形成了深厚的文化底蕴。古老的希腊文明，就是以口语为核心生产力，大到祭祀活动小到公开的民主辩论，都强烈反映了口语文化的力量。回顾我国的文化进程，也无不彰显着口语传播的力量。孔子、孟子等儒家代表人物四处游走，传播儒家思想的“仁爱”；烛之武以一己之力劝退秦国大军；张仪巧言善辩，往来于六国之间；至宋朝开始，评书进入大众的视野，之后光盘、磁带迅速发展，<sup>③</sup>当下，移动音频平台的再度繁荣也充分体现了听觉文化的力量。听觉文化不仅具有很强的历史性

<sup>①</sup>路文彬.论中国文化的听觉审美特质[J].中国文化研究, 2006(03): 126-142.

<sup>②</sup>[法]科尔班.大地的钟声[M].桂林: 广西师范大学出版社, 2003.

<sup>③</sup>李林容, 修伊湄.推动全民阅读: 有声阅读的具身认知与意义建构[J].出版发行研究, 2021(08): 21-27.

和继承性，而且具有鲜明的变异性和创新性。阅读方式、阅读形态与时代变迁、社会变革密不可分。有声读物就是以数字技术为主导的新媒介背景下一种现代性的阅读实践活动，它弥合了阅读史上的位移与断裂，促使听觉艺术以全新的方式进入人们的生活。

就形式而言，移动互联网时代的声音实践不是单纯的口头演绎，而是由语言（人声）、音乐和音效共同构成，技术在文本的形成、空间的建构、阅读体验的生成等过程中发挥了重要的作用，产生了新的阅读实践行为，形成了新的读者群体。就功能而言，有声读物的丰富性、场景化、时代性、移动性等现代化特征，在提高学习效率、满足精神娱乐需求、缓解知识焦虑、提供便利条件等方面有显著的影响。有声读物的内容丰富多样，受众在阅读的过程中可以获取知识，这些知识可以为受众的工作和生活带来启发，提升工作效率；现代社会，人们的生活节奏加快，人们面临的压力越来越大，有声读物所营造的各种各样的场景则成为受众逃离现实、享受生活、释放自己的一片净土，从而达到舒缓身体，愉悦心灵的目的；时代进步太快，每天都会有新的东西出现，内容丰富且紧跟时代的有声读物能帮助人们及时获取信息，不断提升或进步，缓解知识焦虑；在经济飞速发展的时代，人们总是忙于追求更好的物质生活，用来阅读的时间既少又散，现代有声读物的移动性、碎片化等特征以及耳机、网络等硬件条件则有利于受众随时随地阅读，填补碎片化时间，满足自身精神需求。这些功能也在郑丽媛、何桂秀等研究成果中得到验证。他们提出了影响听书行为的8个核心变量（绩效期望、努力期望、社群影响、便利条件、感知成本、感知娱乐、个人创新性、知识焦虑），并通过一系列分析研究得出绩效期望、感知娱乐、知识焦虑、便利条件等对于使用听书APP行为意向有着正向的影响。就阅读效果而言，读者在声音所建构的听觉空间中获取知识、认识世界，声音的环绕性和流动性能够使读者获得身临其境的阅读体验。就阅读范围而言，声音实践的形式降低了公众阅读的门槛，扩大了传播范围，能够进一步促进全民阅读的普及，培养和提高受众的阅读能力。除了形式的便利以外，有声读物平台开发了各种线上线下的活动，拓展传播渠道，增加平台用户，促进有声书的传播。例如喜马拉雅FM开启全民共建“有声图书馆”，并发起了“24小时城市书房”“全民朗读”“423听书节”等阅读活动，这些全民阅读的实践活动能够激发大众的阅读热情，营造良好的社会阅读风气，加快全民阅读和建设书香社会的步伐。

### 5.3 有声读物对现代人的感性关照

沃尔特·翁在《口语文化与书面文化》中写道：“不同的阅读实践内含的逻辑反映了人们的不同生活方式和精神世界”。文字阅读和声音阅读，同样是阅读，所唤起的东西明显不同。“声音始于人体内部且具有情感性，使人得以为人，使人能够充分表现自身的人

格特征，使人相互连接，结为一个整体。”“文字是外化的对象且表现为寂静的客体、冰冷的记号，通常是个体的行为。<sup>①</sup>准此而言，声音唤起的是情感与信仰，会促使听讲的人成为一个整体，形成精神上的共鸣。文本阅读是理性的，所唤起的是思想、逻辑、观点。视觉起分离的作用，而听觉起结合的作用。当然，之所以产生这样截然不同的认知结果，与时空环境息息相关。从时间上看，充足的时间是人们进行深入阅读的重要条件，柏拉图也曾将拥有充裕时间的文学家、艺术家与匆忙赶路或处于紧急情况的人作比较，认为“后者没有时间进行思考”<sup>②</sup>，精度和深度分析与时间密切相关。阅读文字，人们往往选择一个相对集中的时间，有利于其对文字符号进行分析和推理，而听书时，时间往往是破碎的，难以深入思考。其次，思考或分析时往往需要暂停，而声音是处于不断流动之中的，难以及时按下暂停。从空间上看，阅读文字往往会选择一个相对安静的空间，读者可以通过身体与印刷文本或者电子文本的互动进行深入思考，如标注关键词，摘抄好词好句，梳理故事线等。然而，“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书”的状态在听书中难以实现，因为听书往往处于交叠的场景之中。当然，阅读声音文本时也可以进行相应的记录，但难以达到文字阅读时有针对性地做批注的效果。由此可见，看书为深度思考提供了相应的时空条件，听书难以为精读与深度思考提供条件，更多的是听众在沉浸式的“虚拟在场”中获得情感的交流和心灵的陪伴。

现代社会是由工业社会长期积累的物质和精神财富演变而来的，是一个高度理性的社会。在理性的社会中，无论何种选择，都不是单一因素决定的，而是人们综合各方面因素权衡利弊之后采取的。人们会成为“理性人”，制定目标、规划时，保持足够的耐心和冷静，在犯错时惩罚无比严厉，奖励时也无比慷慨，其缺点也比较明显，就是当人们的根本利益发生冲突时，几乎没有太多情感的表达空间。文字是理性的，在情感表达与情感唤起方面相对较弱。移动互联网时代有声阅读的回归打破了视觉文本占据主导性的局面，这样，阅读也因为声音文本的胜利而获得了自治性，先前理性的、外在化的、客观分析的文字阅读也被充满情感的声音阅读所替代，声音所携带的原始信息和输送的情感汹涌地进入听者的身体，拉近了听觉主体与对象之间的距离，同时也冲击了主体的自我意识，进而产生了一种新的情感方式和主体经验的文化实践，弥补了现代社会人们情感的空缺并唤起人类的交流欲望，从而获得愉悦感和满足感。

此外，在钢筋水泥铸就现代社会，人们面临的工作压力、生活压力越来越大，越是这样，人们就越需要倾诉，释放压力，获得情感慰藉。然而，互联网的发展让全球各地的人们相互沟通、相互交流的同时也导致了亲人、朋友相互疏远的局面。长久以往，人们难以找到可以倾诉和陪伴的对象，即使有可倾诉的对象，人们也不愿意敞开心扉诉说，因为他们不愿意将自己软弱或是焦虑的一面呈现出来。这时，有声读物就成为人们的抒

①[美]沃尔特·翁.口语文化与书面文化：词的技术化[M].北京：北京大学出版社，2008：54-56.

②孙玮，王丽好.新闻场解密-读布尔迪厄《关于电视》[J].新闻记者，2006(05)：68-70.

发情感的渠道。有声阅读的主体是声音，口语内化的力量以一种特殊的方式将人与人联结在一起，给予陪伴，并且这种陪伴是随时随地的。其次，声音是有温度、有色彩、充满情感的。声音通过高低、缓急的变化以及音色的弹性调节，能够传达出各种情感，表现出丰富的情感变化，这种情感变化可以与听众的情感产生共鸣，成为人们释放压力、获得情感抚慰的通道。由此可见，声音的魅力和意义提供了“被关注”及交流的可能，这种可能被性对经济快速发展、人与人愈发疏离的现代社会十分重要。

#### 5.4 浅阅读对文本的伤害

所谓浅阅读，是指具有碎片化、大众化特征，以娱乐和实用为目的的阅读方式，新媒介背景下的有声读物正是一种致力于帮助人们重拾碎片化时间进行阅读且阅读门槛较低的新型浅阅读方式。毋庸置疑，在现代社会中，现代有声读物这种以听为读的阅读实践活动平衡了快节奏生活和阅读需求之间的矛盾。然而，在浅阅读环境的影响下，有声读物也导致了一系列无法回避的问题，尤其是对文本的伤害。

浅阅读时代，人们最缺少的就是注意力和时间，受众往往会利用碎片化时间进行阅读，对阅读的态度是“知道”，阅读过程也是倾向于速读和导读。因此，有声读物的文本要十分精炼，才能牢牢地抓住受众。在这个意义上，有声读物会根据大众的需求对阅读文本进行精简。此外，上述内容也提到，声音和文字的特性并不相同，文字是空间性的、静态的，可以反复阅读和分析细节内容，而声音是时间性的、动态的，太多的细节内容会造成听众的记忆负担。因此，为强调故事主线，短时间内吸引受众的注意力，有声读物删减了大量的细节描写、背景文字介绍，一来缩短了听书的时间，二来也突出了听觉焦点，减轻了受众的记忆负担。然而，许多作品的深层意蕴或主题思想就是靠细节和背景文字支撑，有声作品对细节内容和背景介绍的删减也导致了文本失去了原有的思想意蕴和表现力量，这也是经典作品在转化为音频过程中不进行二次加工的重要原因。经典文学作品是作者费尽心思打磨而成的，承载了厚重的文化意蕴和社会力量，对于我们获取知识、传播文化、传承文明具有重要的作用，是民族文化的宝贵财富。如果对其进行重塑，进行片段化呈现，会造成信息的丢失和遗漏，进而影响故事的完整度，造成听众对作品内容的错误理解，有声读物对重点情节的突出也会造成对其它情节的遮蔽，故事的丰富性难以体现，对文本造成伤害。这个现象也从另一方面解释了喜马拉雅 FM 经典文学作品收听率不如网络小说的重要原因，部分网络小说会根据受众的需求进行文本的再加工，经典文学作品即使文本语言晦涩难懂，也很少对文本进行重塑，而是以评书或其他形式出现，受众的兴趣自然而然就会减弱。

再者，比起文本阅读，现代有声读物的阅读门槛相对较低，有声阅读呈现大众化趋

势。除了受众群体的大众化，新媒介时代，有声平台的创作者也更加大众化，通俗化。以前的评书，对演播者的声音品质有着更高的要求。首先，演播者对作品的内容要理解准确，深入文章对语言文字进行揣摩和分析，全方位把握语境和语义。其次，作为一名演播者，声音就是核心生产力，因此演播者的表情达意要准确，要能通过对声音语言的综合应用表达丰富、立体的感受，打动受众、感染受众。然而，目前市场对演播者的准入门槛较低，这从喜马拉雅 FM 的广告标语也可以看出“只要你想学，随时随地加入我们”，这也导致作品水平良莠不齐。好的作品自然不必多说，精准分析、精确投放，对有声读物的发展有着积极的意义。然而，那些注重利益需求而不顾文学价值输出的作品则在一定程度上是对文本的伤害。

由此可见，现代有声读物看似只是阅读的感官发生了变化，但实际上，这种趋向于娱乐、伴随的浅阅读给人带来便利和享受的同时，也对文本造成了伤害。因此，在浅阅读背景下，有声读物表达要回归本源，注重声音文本的高品质传播。

## 结语

在漫长的岁月中，先后出现了口语、文字、图像等阅读方式，为传播文化、传承文明做出了重大贡献。在新媒介背景下，有声读物这一发迹于七八十年代的阅读形态依托于手机、ipad 等移动智能设备再次进入大众的生活，并凭借移动性、场景化、伴随性等现代化特征深受读者喜爱。

如果将有声读物理解为一种实践，那么，阅读就是一个动态的活动，在动态的活动中，所涉及的内容就不止是文本，还包括阅读场景、媒介技术以及读者的身体，对文本的认知是场景、技术、身体共同作用的结果，它们的变量重组形成了新的阅读实践活动。就阅读文本而言，阅读实践肯定涉及物质介质，不同的物质介质有其独特的性质，正如卡斯頓所说“同一作品，纸质文本、电子文本、影视文本有着本质的区别，不能将其看成同一个物体或者同一物体的衍生物，它们是不同的生产方式和运行模式，各自有各自的逻辑”<sup>①</sup>，以此来看有声读物的问题，着眼点应是声音这种物质载体的特性，标识其与文字的断裂之处并对阅读文本进行重塑。就阅读空间而言，当一个社会发生改变时，其空间也在改变。移动互联网下的有声读物的阅读空间既包括传统的、物理的阅读空间，也包括在“场景五力”的推动下所建构的动态的和静态的阅读场景。除了现实的阅读空间，声音元素还为听众营造了一个丰富独特的虚拟空间，听众可以在高度适配的虚拟空间内感知丰富多彩的故事世界。就身体维度而言，有声读物的阅读认知是基于身体的。移动互联网背景下的有声读物通过技术将文字转化为声音，寄身于文本之后的作者以主播的方式再次回归，声音元素塑造了沉浸式的阅读场景，读者通过身体去听、去感受，进而获得具身认知。此外，移动互联网、人工智能技术等加剧了有声读物的具身性。

从实践的角度对有声读物进行研究，所涉及的内容繁杂且阅读会呈现更多问题，但却全面展现了现代有声读物的利与弊。一方面，有声阅读是对传统阅读文化的继承与发展，在新媒介环境下，结合技术走出了一条“声”意盎然的道路。这种“声”意盎然的道路是对非视觉话语的补充和调节，可以让我们多视角看问题，加深对事物的理解。此外，声音的魅力及延伸出的精神意义，提供了倾诉及交流的可能，成为现代社会中人们释放压力、获得情感陪伴的通道。另一方面，在浅阅读的环境下，有声读物仍存在很多不足之处，尤其是对文本的伤害，这个现象也值得人们认真反思和总结。

<sup>①</sup>[美]卡斯頓.莎士比亚与书[M].郝田虎, 冯伟译.北京: 商务印书馆, 2012: 35.

## 参考文献

### 1. 专著

- [1][加]阿尔维托·曼古埃尔.阅读史[M].商务印书馆, 2002.
- [2][美]达恩顿.什么是书籍史[M].陈恒, 耿相.郑州: 大象出版社, 2013.
- [3][瑞]费尔迪南·德·索绪尔.普通语言学教程[M].高明凯译.北京: 商务印书馆, 1980.
- [4][美]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, 2012.
- [5][德]胡塞尔.内时间意识现象学[M].倪梁康译.北京: 商务印书馆, 2009.
- [6][美]卡斯頓.莎士比亚与书[M].郝田虎, 冯伟译.北京: 商务印书馆, 2012.
- [7][法]科尔班.大地的钟声[M].桂林: 广西师范大学出版, 2003.
- [8][美]罗伯特·斯考伯, 谢尔·伊斯雷尔.即将到来的场景时代[M].北京: 北京联合出版公司, 2014.
- [9][美]马泰·卡林内斯库.现代性的五副面孔[M].顾爱彬, 李瑞华译.北京: 商务印书馆, 2002.
- [10][加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介: 论人的延伸[M].何道宽译.北京: 商务印书馆, 2000.
- [11][法]米歇尔·德·塞托.日常生活实践: 1.实践的艺术[M].方琳琳, 黄春柳译.南京: 南京大学出版社, 2015.
- [12][法]莫里斯·梅洛—庞蒂.知觉现象学[M].姜志辉译.北京: 商务印书馆, 2001.
- [13][美]欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].北京: 北京大学出版社, 2008.
- [14][美]唐·伊德.技术与生活世界: 从伊甸园到尘世[M].韩连庆译.北京: 北京大学出版社, 2012.
- [15]天下霸唱.鬼吹灯之精绝古城[M].长沙: 湖南文艺出版社, 2019.
- [16][美]沃尔特·翁.口语文化与书面文化: 词的技术化[M].北京: 北京大学出版社, 2008.
- [17][丹]延森.媒介融合: 网络传播、大众传播和人际传播的三重维度[M].刘君译.上海: 复旦大学出版社, 2015.
- [18][德]伊瑟尔.阅读活动: 审美反应理论[M].金元浦, 周宁译.北京: 中国社会科学出版社, 1991.
- [19][美]约书亚·梅罗维茨.消失的地域[M].北京: 清华大学出版社, 2002.
- [20]张次溪.人民首都的天桥[M].北京: 修绠堂书店, 1951.

### 2. 期刊

中文期刊

- [1]艾米丽·汤普森,王敦,张舒然.声音、现代性和历史[J].文学与文化,2016(02):95-99.
- [2]段洁.我国有声书发展现状、困境及对策研究[J].科技传播,2017(24):160-161.
- [3]傅修延.叙事与听觉空间的生产[J].北京师范大学学报(社会科学版),2020(04):89-98.
- [4]柯佳秀,章小童,邓小昭.新媒体环境下大学生听书行为意向影响因素研究[J].图书情报工作,2017(10):101-109.
- [5]雷晓庆,韩思雨.关于高校用户使用有声读物 APP 的调查及分析[J].晋图学刊,2019(03):65-72.
- [6]李春梅,李璐曦.数字化视域下我国有声读物的发展研究[J].出版广角,2019(06):46-48.
- [7]李林容,修伊湄.推动全民阅读:有声阅读的具身认知与意义建构[J].出版发行研究,2021(08):21-27.
- [8]路文彬.论中国文化的听觉审美特质[J].中国文化研究,2006(03):126-142.
- [9]欧阳友权.数字媒介文学转型及其学术理路[J].福建论坛(人文社会科学版),2008(05):86-93.
- [10]施勇勤,张玉璞.移动听书 APP 现状与发展趋势探析——以“懒人听书”为例[J].出版发行研究,2018(07):12-18.
- [11]孙玮,王丽好.新闻场解密-读布尔迪厄《关于电视》[J].新闻记者,2006(05):68-70.
- [12]童云,周荣庭.有声读物传播形态与模式研究[J].出版发行研究,2018(07):5-7.
- [13]杨航.我国“听书”产业在网络下的发展和标杆性策略分析[J].编辑之友,2011(08):73-76.
- [14]叶浩生.身心二元论的困境与具身认知研究的兴起[J].心理科学,2011(04):999-1005.
- [15]叶浩生.西方心理学中的具身认知研究思潮[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2011(04):153-160.
- [16]赵冬梅.网络音频内容的消费景观与现实重构——以“喜马拉雅 FM”为例[J].中国广播,2019(12):68-70.
- [17]郑丽媛,应武.基于 UTAUT 模型的知识焦虑对听书 APP 使用影响研究[J].出版参考,2021(07):43-47.
- [18]周睿,孙杉,费凌峰.“全民阅读”背景下移动有声阅读的用户体验探析[J].创意设计源,2020(06):16-21.
- [19]诸葛寰宇.我国有声书平台的发展研究——以喜马拉雅 FM 和蜻蜓 FM 对比为例[J].北京印刷学院学报,2017(04):51-53.

英文期刊

- [1] Maria Cahill.What Sound Does an Odyssey Make? Content Analysis of Award-Winning Audiobooks.[J]. Communications,2015(09):371-385.

[2]Anna Milani,Maria Luisa Lorusso,Massimo Molteni.The Effects of Audiobooks on the Psychosocial Adjustment of Pre-adolescents and Adolescents with Dyslexia[J].Dyslexia, 2010(04):672-674.

[3]Mary Burkey.Digital Shift Happens[J].Booklist,2012(03):54-59.

### 3.学位论文

[1]黄浔.4I 理论下我国有声读物营销研究[D].湖南师范大学, 2019.

[2]孔嘉雯.文化传播力视角下有声读物的发展策略研究[D].苏州大学, 2018.

[3]李金.伊德的声音现象学研究[D].华南理工大学, 2017.

[4]李欣.基于用户体验的学前儿童有声读物设计研究[D].陕西科技大学, 2019.

[5]刘晓天.喜马拉雅 FM 付费内容运营策略研究[D].河北大学, 2020.

[6]彭媛梦.喜马拉雅 FM 市场营销策略研究[D].西南石油大学, 2018.

[7]瞿欧玲.基于 4C 理论的阅读类 APP 营销策略研究[D].湖南师范大学, 2017.

[8]唐影.有声阅读:知识传播与情感关照[D].安徽大学, 2021.

[9]王香玉.自媒体时代有声读物的盈利模式研究[D].广西大学, 2018.

[10]周灵.数字媒介时代听觉文化转向研究[D].华中师范大学, 2019.

### 4.研究报告

[1]2021 年知识付费行业分析调研报告[R].艾媒数据中心, 2021.

## 附录 A: 受访者名单

访谈日期	受访者	年龄	访谈方式或地点	基本情况
2022. 1. 27	TJ	26	咖啡厅面对面访谈	备考事业编的往届毕业生, 压力大的时候听书
2022. 2. 15	LJN	28	家中面对面访谈	某保险公司销售职员, 经常上下班途中听书
2021. 11. 8	WYH	27	微信访谈	全职宝妈, 各种内容都涉猎
2021. 12. 7	MXY	23	微信访谈	在校大学生, 盗墓小说的忠实爱好者
2021. 12. 23	JTX	27	微信访谈	婚庆公司主持人
2022. 1. 23	LY	32	QQ 私聊	笔者从听友圈联系到的用户, 是《鬼吹灯》系列的忠实粉丝
2022. 1. 23	LRT	28	QQ 私聊	笔者从听友圈联系到的用户, 是《鬼吹灯》系列的忠实粉丝
2022. 1. 23	CRJ	25	QQ 私聊	笔者从听友圈联系到的用户, 是《鬼吹灯》系列的忠实粉丝
2022. 1. 23	LJ	27	QQ 私聊	笔者从听友圈联系到的用户, 是《鬼吹灯》系列的忠实粉丝
2022. 1. 23	SXH	29	QQ 私聊	笔者从听友圈联系到的用户, 是《鬼吹灯》系列的忠实粉丝
2021. 9. 23	BWT	21	私信访谈	百度贴吧的网友
2021. 12. 7	HY	27	私信访谈	知乎的网友
2021. 9. 7	HES	28	私信访谈	喜马拉雅 FM 的深度用户, 各种内容都涉猎, 有睡前听故事的习惯
2021. 12. 13	WL	26	家中面对面访谈	青岛大学研究生在读, 喜马拉雅 FM 的深度用户

## 附录 B: 访谈提纲

尊敬的受访者，您好！接下来进行的访谈旨在了解用户在使用喜马拉雅 FM 收听《鬼吹灯之精绝古城》时，声音文本会带给听众怎样的阅读体验，这些阅读体验对听众有什么意义等，访谈持续 10 分钟左右。所收集的访谈内容仅用于本次研究，并承诺会对您反馈的内容和个人信息严格保密。希望您可以尽可能详细地谈谈《鬼吹灯之精绝古城》带给您的阅读体验，再次感谢您的参与！

一、被访者个人基本信息：姓名、年龄、职业、基本情况。

二、访谈提纲

1. 您会在什么场景下收听《鬼吹灯之精绝古城》？
2. 收听《鬼吹灯之精绝古城》时，您会获得什么样的阅读体验？
3. 这些阅读体验对您有什么意义或者您是出于什么心理收听《鬼吹灯之精绝古城》？
4. 相比于纸质书阅读，您为什么选择有声阅读？
5. 您只收听《鬼吹灯之精绝古城》这类盗墓小说，还是各方面内容都会涉猎？
6. 您觉得主播的声音能够带给您什么？

（以上是笔者的访谈提纲，但会针对现场访谈情况，随机变动访谈问题。）

## 致谢

人生就是一个关于离别的漫长故事。我的研究生时代，亦是这样的一段故事。

所有故事都会有结局，无论悲喜，无论黑白。纵使身犹在，却在某时，某刻，与过去的时光，过去的自己挥手告别了。撰写论文的这些日子，常常辗转于宿舍和图书馆之间，走在校园里，来来往往的人群，行色匆匆。阳光炽烈，透过校园的树叶，停下脚步，深吸一口气，如此美好。日历跳转到六月，意味着毕业季的来临。

古之学者必有师。师者，传道、授业、解惑也。临表涕零，不知所言。在这三年的研究生时光中，我也结识了我的导师毛颖辉，在后来的学习以及生活中她给了我许多的指导和帮助，在我的人生之路上起了重要的引导作用。这篇论文之所以能够完成，多亏了她的指导，在此请允许我致上最诚挚的感谢，老师，您辛苦了！

除此之外，还要感谢学院的杨向奎老师，胡新华老师，王怀春老师等，在进行学术汇报以及撰写论文时他们也给了我宝贵的意见。其次还要谢谢同门的何丽君师姐，连川师弟以及恒巴提、阿迪拉等研究生同学对我学习及生活上的关心和帮助。最后，我要感谢我的父母，我的父母给了我全部，将来我会好好报答你们，我爱你们。“逝者如斯夫，不舍昼夜”。成长亦复如是，不断的和自己告别，和过去告别，和时间告别。相会是缘，同行是乐，共事是福。

论文写到这里，心里满是不舍。是时候为过去写上一个句点了，就如歌词里所说，“今别离，永相依，且行且珍惜”。

## 作者简介


王苗苗，女性，生于 1995 年 2 月，籍贯陕西。2019 年毕业于陕西理工大学汉语言文学专业。2019 年 9 月起在石河子大学文学艺术学院攻读硕士学位，研究方向为中国语言文学。

获奖情况：

2020-2021 学年，获得石河子大学二等学业奖学金；

2019 年，获得石河子大学三等学业奖学金；

## 石河子大学硕士研究生学位论文导师评阅表

研究生姓名	王苗苗	学制	3 年
专业	中国语言文学	研究方向	文艺学
<p>学术评语:</p> <p>王苗苗同学的论文“新媒介时代的有声读物研究——以《鬼吹灯之精绝古城》为例”通过对典型有声读物文本的比较分析, 尝试探索新媒介背景下的有声读物为阅读实践创造的新的可能性, 讨论了有声读物在建构、转化、联结围绕阅读的诸多关系中的作用, 并尝试在这一过程中探索有声读物的文化影响。该研究选题有新意, 属于新闻传播学与文学交叉领域的前沿热点主题, 该研究具有一定的理论和实践意义, 为未来媒介技术影响下文学阅读的多元发展提供了有价值的思考。全文主题明确、结构完整、资料丰富、行文规范, 符合硕士学位论文要求。</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <p>指导教师签字: </p> <p>2022年6月1日</p> </div>			

