

从跨文化到融文化传播：基于《西游记》日本影视改编历程的实证*

沈 宸 / 东南大学经济管理学院

袁曦临 / 东南大学图书馆

摘 要:《西游记》在日本影视作品中的不断改编是我国文化输出的成功案例。通过分析西游文化模因在日本影视作品中的流变过程,可以为中国文化对外输出提供策略参考。文章从人物、情节、环境三个维度对《西游记》中的文化模因进行抽取,对《西游记》改编作品中的遗传和变异现象进行定量分析,对跨度长达90年的日本《西游记》影视改编史进行历时性研究。研究发现,西游文化模因在日本影视改编作品中经历了遗传和变异交互,并最终由遗传向变异过渡的流变过程,表明跨域文化传播应当“我中有你、你中有我”,唯此才能真正促进文化的双向与多向交融。

关键词:《西游记》 模因 跨域文化传播 影视改编 日本文化

一、问题提出

在“一带一路”倡议引领下,世界迈入“新全球化时代”,^①各国之间的文化交流愈发频繁,在国际关系领域,以文化为内核的“软实力”竞争逐渐取代了以军事为基石的“硬实力”较量,^②文化力量在综合国力竞争中的地位日益凸显。根据2018年《中国统计年鉴》,我国的文化产品版权引进输出比为1.3:1,图书、

*本文系国家社会科学基金项目“儿童中文阅读分级标准体系研究”(18BTQ010)阶段性成果。

① 史安斌:《从“跨文化传播”到“转文化传播”》,《国际传播》2018年第5期。

② 赵晖:《跨文化传播语境下文化外交的有效路径——基于日本在拉美开展文化外交的案例分析》,《拉丁美洲研究》2018年第5期。

期刊、报纸的进出口比为1.7:1,音像制品和电子出版物的进出口比为7:1。尽管存在孔子学院等覆盖全球的文化产业,但我国仍处于文化产品贸易逆差格局。面对这一局面,有必要对中华文化在国外的传播过程进行分析,从其成功或失败的经验教训当中调整今后文化输出的策略。

作为我国古典四大名著之一,《西游记》在世界范围的广泛流传有效促进了中华文化对外传播,尤以日本为甚。远在江户时代,日本小说家西田维则就进行了《通俗西游记》的翻译工作。^①改编自《西游记》的影视作品在日本出现得也非常早,1926年日本就拍摄了以《西游记》为题材的动画电影。截止至2016年的电影《珍游记》,日本对《西游记》的影视改编已持续了90年,相关影视作品在日本甚至全球都取得了较好的成绩。《西游记》的在日传播可视为中华文化作品成功输出的典型案例。因此,分析西游文化在日本各影视版本中的流变过程,可以为中华文化作品的跨文化传播提供案例和参考。

二、文献回顾

国内关于《西游记》的跨文化传播研究主要包括以下方面:

1.《西游记》的文本翻译问题。朱明胜探讨了《西游记》英译本对其域外传播的影响。^②王镇探讨了“符号相通”和“文本相通”对《西游记》跨文化传播的意义,认为《西游记》英译本经历了文化符号缺失到文化符号专注的过程。^③

2.《西游记》的传播效果研究。王乙涵从西游题材电影改编角度探讨传统经典文化的海外传播效果。^④朱明胜等人通过检索《纽约时报》对《西游记》的报道,再现西游故事在英语世界的传播。^⑤张丽等人通过对日本1978年版、1993年版和2006年版《西游记》影视作品的分析,探讨其传播影响。^⑥

3.《西游记》域外传播变异研究。通过剖析英国的《东游记》对西游故事的改编,刘君指出了跨文化传播情境下的文化寄生问题。^⑦何树燕从跨语言、跨文

①高晨:《〈西游记〉在日本动画中的变异》,硕士学位论文,贵州师范大学,2008年,第7—8页。

②朱明胜:《〈西游记〉英译本的传播者及传播内容》,《淮海工学院学报》(人文社会科学版)2016年第3期。

③王镇:《从洛特曼文化符号学视阈看文学文本的跨文化传播——以〈西游记〉为例》,《俄罗斯文艺》2018年第1期。

④王乙涵:《从西游题材电影看经典文化的海外传播》,《电影文学》2016年第13期。

⑤朱明胜、范圣宇:《〈西游记〉故事在美国的传播与接受——基于对〈纽约时报〉猴王故事报道的分析》,《中国文化研究》2017年第3期。

⑥张丽、孙鑫:《日本“78版”〈西游记〉的传播与影响》,《长春大学学报》2019年第1期。

⑦刘君:《文化寄生:一种跨文化传播的变异范式——〈西游记〉跨境传播的视觉重构与异域想象》,《东南学术》2010年第6期。

化和跨文明三个层面对美国《西游记》译本进行了分析。^①张丽等人比较了中国央视版和日本富士版《西游记》，发现日本《西游记》的改编存在人物设计上的本土化，背景、环境的中国化和设定上的西方化、现代化。^②阚泽慧则探究了《西游记》在日本影视中的母题变异和艺术形象变异。^③上述关于《西游记》的跨文化传播研究虽已初具规模，但其研究视角仍主要关注一部或几部《西游记》译本或改编作品，或局限于某一历史阶段或时期，无法体现西游文化传播到国外之后的整个过程。因此，本研究选择从时间序列维度，考察西游文化在跨域传播中的流变过程。

三、研究路径与方法

（一）理论依据

在达尔文的进化论中，基因的遗传与变异是生物进化得以发生的微观基础，是生物的基本特征。遗传是指基因能够忠实地复制自己以保证生物代际之间遗传的性状和物种保持相对稳定；变异则是指基因能够突变或变异，从而导致生物种与个体之间的各种差异。模因论是在达尔文生物进化论的基础上产生，用来解释文化进化规律的理论。“模因”概念最早出现在英国生物学家理查德·道金斯的著作《自私的基因》中。^④“模因”(meme)一词模仿“基因”而来，^⑤模因与基因之间是类比关系，^⑥因此模因几乎具有基因的所有特点，^⑦基因是生物信息传递的单位，而模因是文化信息传递的单位。

1. 模因论

《牛津英语词典》将“模因”解释为“文化的基本单位，通过非遗传的方式、特别是模仿而得到传递”。即模因是通过模仿进行自我复制的文化传递单位，是基因之外的第二种进化方式，能对文化进化的过程做出解释。^⑧丹尼尔·丹尼特在《达尔文的危险观念》中提出，文化系统是一个与生物进化相类似的规则系

①何树燕：《传播与变异：〈西游记〉在美国》，硕士学位论文，电子科技大学，2015年。

②张丽、刘宇婷、沈烨纹：《中日〈西游记〉影视传播的异同——中国央视版和日本富士版〈西游记〉传播之比较》，《淮海工学院学报》（人文社会科学版）2017年第11期。

③阚泽慧：《〈西游记〉在日本影视中的传播与变异》，《文学教育》（下）2019年第2期。

④Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, New York: Oxford University Press, 1976.

⑤张晓雨：《语言模因论视域下的网络用语探究》，《衡阳师范学院学报》2017年第5期。

⑥荆筱槐：《技术价值观进化机理探析》，博士学位论文，东北大学，2007年，第37页。

⑦赵军伟：《强势模因的“遗传”与“变异”——论网络流行语的模因工程》，《牡丹江大学学报》2016年第9期。

⑧何自然、何雪林：《模因论与社会语用》，《现代外语》2003年第2期。

统,^①而模因和基因在这两个进化系统中承载着遗传与变异的进化功能。^②模因在复制和传播的过程中也经历遗传和变异,^③模因的遗传即在文化传递过程中信息内容未被改动而进行直接传递,模因的变异即在文化传递过程中信息内容发生了增加、变形、合并、分裂、删减等变化。^④也有学者从模因的遗传和变异现象出发,^⑤将模因分为了“遗传型”模因和“变异型”模因。^⑥

本研究从模因论角度出发,对《西游记》在日本的影视改编作品进行分析,着眼于将《西游记》作为西游文化模因的模因复合体,考察其在日本传播过程中哪些部分发生了遗传和变异。

2. 文化认同观

文化认同理论由美国精神分析学家埃里克松于1950年代初期最早提出。《中华文化词典》将文化认同界定为:文化群体或文化成员承认群内新文化或群外异文化因素的价值效用符合传统文化价值标准的认可态度与方式,经过认同后的新文化或异文化因素将被接受、传播。^⑦乔纳森·弗里德曼在《文化认同与全球性过程》一书中进一步提出了文化认同的形式:种族、现代族群性、传统族群性、生活方式。^⑧其中,种族是以血脉传承为基础的生物性的文化认同,是先天的、最强意义上的文化认同;传统族群的文化认同是生活在某一地理空间范围内的代际之间的认同;现代族群文化认同则不一定是局限在地理空间范围之内,^⑨是拥有共同文化的民族之间的认同;生活方式的文化认同则是日常生活中行为方式上的认同。

文化认同理论有助于解释西游文化模因在日本影视改编作品中发生的传播现象。基于弗里德曼提出的文化认同四维度论,可将模因发生遗传和变异的原因予以类型化细化,形成本研究的分析框架,具体如表1所示。该框架被用于本文对西游文化模因遗传或变异的原因分析。

①Daniel Dennett, *Darwin's Dangerous Idea*, London: Penguin Group, 1995.

②荆筱槐:《技术价值观进化机理探析》,博士学位论文,东北大学,2007年,第37页。

③赵军伟:《强势模因的“遗传”与“变异”——论网络流行语的模因工程》,《牡丹江大学学报》2016年第9期。

④何自然、何雪林:《模因论与社会语用》,《现代外语》2003年第2期。

⑤俞建梁:《模因范畴论》,《外语学刊》2016年第2期;马川英:《遗传和变异——基于模因论的仿拟研究》,《和田师范专科学校学报》2010年第2期;艾婷婷:《文化基因所引导的城市环境设计研究》,硕士学位论文,沈阳航空航天大学,2016年。

⑥赵军伟:《强势模因的“遗传”与“变异”——论网络流行语的模因工程》,《牡丹江大学学报》2016年第9期。

⑦冯天瑜主编:《中华文化辞典》,武汉:武汉大学出版社,2001年,第20页。

⑧J. Friedman, *Cultural Identity and Global Process*, California: Sage Publications, 1994, p. 31.

⑨赵永华、刘娟:《文化认同视角下“一带一路”跨文化传播路径选择》,《国际新闻界》2018年第12期。

表1 四维度文化认同类型框架及其应用举例

文化认同维度		内涵	本文应用举例
生活方式	器物	人们在日常生活中所使用的物品, 具有特定外形、功能等	例: 用于解释“九齿钉耙”这一器物被保留的原因
	习俗	人们在日常生活中通常采取的行为方式	例: 用于解释“猪八戒强娶高翠兰”这一情节被保留的原因
	语言	人们在日常生活中进行沟通的主要言语表达方式	例: 用于解释“孙悟空”这一姓名被音译为“孙悟空”(son'go'ku)的原因
现代族群	宗教文化	社会中某一群体以信仰为核心的文化	例: 用于解释“西行取经”这一情节被保留的原因
	价值取向	某一主体基于自身的价值观在面对矛盾、冲突等时所采取的价值立场	例: 用于解释唐僧和孙悟空之间的关系由“师徒”被改编为“同伴”的原因
	民族文化	某一民族在共同的社会实践中创造出来的具有本民族特点的文化	例: 用于解释沙僧的形象被改编为“河童”的原因
传统族群	历史记忆	某一群体在过去长期共同生活中发生的历史事件和行动	例: 用于解释“唐僧从东土大唐而来”这一人物设定被保留的原因
种族	生物种族	体质形态上具有共同遗传特征的人群	例: 用于解释“唐僧为男性”这一设定被保留的原因

(二)《西游记》原始文本的模因提取

依据小说三要素, 首先从人物、情节、环境三个维度对《西游记》中文化模因进行区分和提取, 共抽取西游文化模因240个。

在人物维度, 提取《西游记》故事主要人物孙悟空、唐僧、猪八戒、沙僧和白龙马的人物模因。进一步细分为:(1)人物基本信息:姓名、性别、种族、出生地、能力、武器;(2)人物外形塑造:外貌、造型;(3)人物性格塑造:主要性格;(4)人物社会关系:人物关系。共获得《西游记》人物模因95个。

在情节维度,《西游记》作为章回体小说, 每个单元故事情节明确, 依据对原文的归纳总结, 共分为52个单元故事及1个主线故事, 主线故事即唐僧一行人西行取经的故事, 单元故事主要包括石猴出世、大闹天宫、三打白骨精、真假美猴王等52个单元故事。共获得《西游记》情节模因53个。

在环境维度, 从自然环境和社会环境两个角度出发, 自然环境即《西游记》故事发生的自然地点, 例如花果山、火焰山等; 社会环境则为《西游记》故事发生的时代背景(如唐朝)、意识形态(如佛教)等。共获得《西游记》环境模因92个。

（三）《西游记》日本影视改编作品分析工具设计

通过在日语维基百科、豆瓣等平台搜索“西游记”“孙悟空”等关键词，共获得日本《西游记》改编电影12部、电视剧7部、TV动画及动画电影16部，共计35部。其中能够获得详细信息的18部，包含4部电影、4部电视剧和10部动画作品。本文即针对这18部日本《西游记》影视改编作品进行调查，记录并统计上述提取出的240个文化模因。其中，改编作品中保留原著内容的模因被视作遗传模因，而将对原著进行改编的模因则视作变异模因。为了更清晰地揭示西游文化模因在影视改编传播中的流变过程，观测其间发生的遗传和变异现象，便于量化分析和统计，本文将日本影视改编作品的遗传指数设计为：

$$\text{遗传指数} = \frac{\text{该作品中遗传模因数量}}{\text{该作品包含《西游记》文化模因数量}}$$

将日本影视改编作品的变异指数设计为：

$$\text{变异指数} = \frac{\text{该作品中变异模因数量}}{\text{该作品包含《西游记》文化模因数量}}$$

四、调查结果分析

最早的改编作品为1926年的《西游记孙悟空物语》，由于战争的影响，直至1940年代才出现第二部《西游记》影视改编作品。《西游记》影视改编作品的数量变化如下图所示。

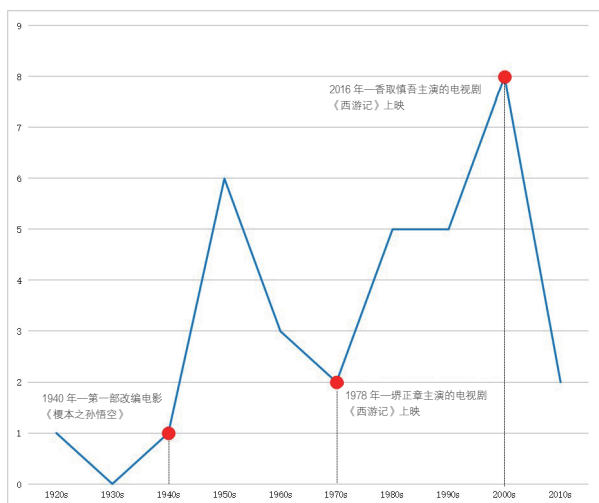


图1 日本《西游记》影视作品数量变化趋势图

由上图可知,1940年的黑白电影《榎本之孙悟空》(《エノケンの孙悟空》)是日本《西游记》影视改编的真正开端,1950年代日本影视作品对于《西游记》题材的改编达到第一次高峰期,《西游记》题材的作品数量较之前显著提升。经过1970年代初短暂的停滞期,1978年由堺正章等人主演的电视剧《西游记》上映,在日本、亚洲乃至英语国家都产生了深远影响,成为1970年代受到狂热追捧的电视剧之一。1980年代至1990年代日本对《西游记》的改编络绎不绝,数量持续增多。此后,2006年版《西游记》在日本国内取得了极高的反响,其收视率是日本《西游记》系列电视剧中最高的。^①2010年之后日本影视改编作品的数量相对减少,《西游记》题材在日本的热度逐渐归于平静。

1940年的《榎本之孙悟空》、1978年版及2006年版的电视剧《西游记》备受关注,影响广泛。这三部标志性作品将《西游记》在日本影视作品中的传播分为三个时期:1940年代至1960年代;1970年代至1990年代;21世纪初至今。从图1可见,这三个时期各自包涵日本《西游记》影视改编作品生产的峰值,具有不同的传播特点。

(一) 早期: 1940年代至1960年代

1945年日本战败之后,美国的文化政策对日本特有的文化形态进行规制,大量输入美国影视剧,灌输美国的思想和行为方式。^②直至1952年恢复主权,日本低迷的影视行业才逐渐恢复元气。这段历史也对早期《西游记》的影视改编造成独特影响。1940年代到1960年代,以《西游记》为题材的日本影视作品共有10部,除1940年的第一部电影《榎本之孙悟空》之外,其余9部均出品于1952年之后。

1. 早期改编作品遗传及变异指数分析

早期日本《西游记》影视改编作品共有4部,分别为《榎本之孙悟空》(1940)、《孙悟空》(1959)、《西游记》(1960)、《悟空之大冒险》(1967)。将这4部影视作品按播出时间先后排列,其遗传和变异指数变化趋势如图2所示。

早期作品的平均变异指数为0.32,平均遗传指数为0.68,平均遗传指数高于平均变异指数。可见,早期作品对于《西游记》原著的改编持较为保守的态度,比较忠实于原著。依据图2可见,尽管早期作品的遗传指数一直高于变异指数,但随着时间发展,遗传指数呈下降趋势,变异指数则呈上升趋势,在1967年的电影《悟空之大冒险》中遗传指数和变异指数持平。

① 张丽、孙鑫:《日本“78版”〈西游记〉的传播与影响》,《长春大学学报》2019年第1期。

② 姜滨:《日本动漫文化的流变与发展》,《当代传播》2011年第4期。

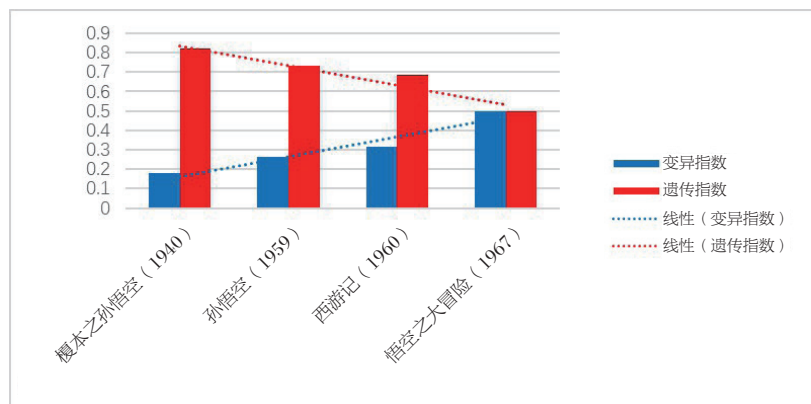


图2 早期日本影视作品遗传及变异指数变化趋势图

2. 早期改编作品遗传模因及其原因分析

上述4部早期作品中，西游文化模因中被遗传2次及以上的模因共56个。按照人物、情节、环境三维度，分类统计这56个模因，并计算其在所属类型模因总数中的占比。其分布如下图3所示。

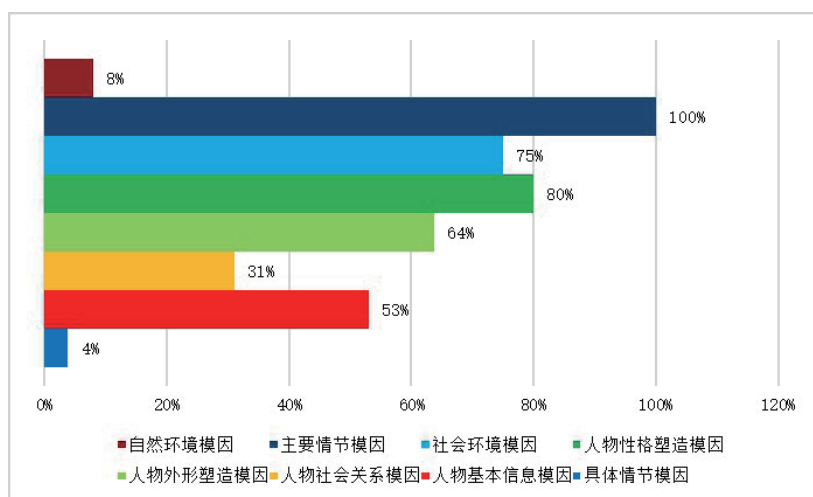


图3 早期日本影视作品遗传模因主要类型分布图

由图3可知，早期作品的遗传模因主要是情节维度中的主要情节模因，人物维度中的人物性格模因和人物外形模因，以及环境维度中的社会环境模因，说明早期作品对《西游记》中的大多数文化模因持普遍认可并接受的态度。

进一步，依据四维度文化认同类型框架进行分析（见表1），可以发现西游

文化模因在早期作品中的遗传原因如下图4所示。

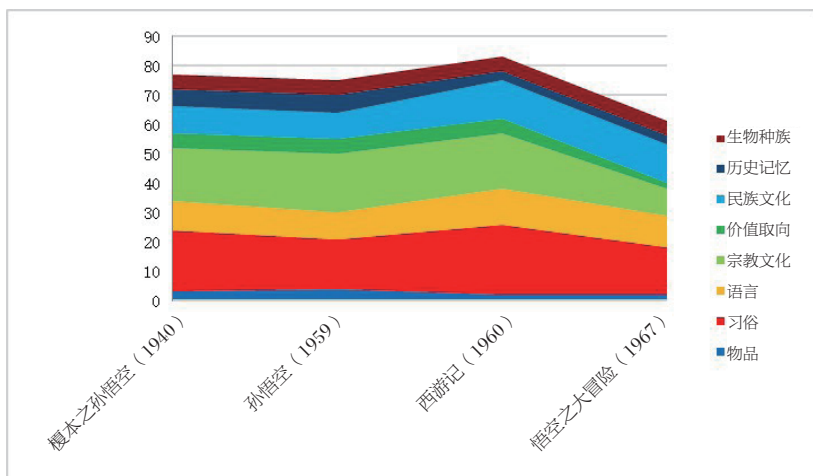


图4 早期日本影视作品的模因遗传原因分布图

西游文化模因在早期作品中得以接受和遗传的原因主要为习俗、宗教文化、民族文化和语言等。《西游记》的人物、情节和环境设定中都包含大量的佛教文化元素，在公元6世纪时，佛教就从中国传至日本，日本的佛教文化已有一千四百余年历史。因此，对于《西游记》中蕴含佛教文化的模因，例如紧箍咒、唐僧所持有的九环锡杖，以及《西游记》“西天取经”的主线故事情节等都有高度认同，并予以保留。另一方面，日本民族文化深受我国文化影响，《西游记》原著故事发生在唐朝，日本曾在唐朝派“遣唐使”到中国学习，对于当时的社会文化及习俗都能理解并认同。因此，《西游记》中的一些在特定社会文化背景中才能产生的人物、情节及社会环境设定，例如唐僧为金蝉子的转世投胎、孙悟空“猴面人身”的妖怪形象在上述作品中也得以遗传。现代日语受古代汉语影响极大，日文中的汉字与我国的繁体字极其类似，因此人物姓名等基本信息模因及地名等自然环境模因也均得以保留。

3. 早期改编作品变异模因及原因分析

同理，发生变异2次及以上的模因共20个。将这20个模因的类型分类统计其占比。结果如图5所示。

从图中可见，变异模因主要是人物外形塑造模因和社会环境模因。除人物及环境模因外，具体情节模因也发生了一定的变异。依据四维度文化认同类型框架，发生变异的原因主要表现在日本的民族文化和价值取向方面，历史记忆这一原因随着时间的前进也日益凸显。如图6所示。

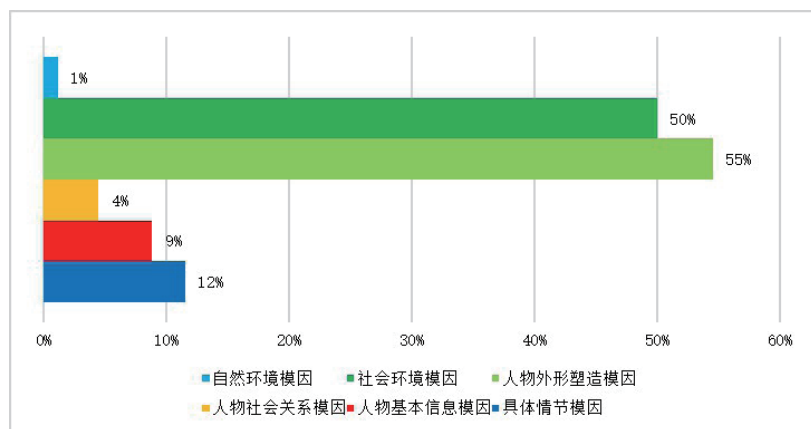


图5 早期日本影视作品变异模因主要类型分布图

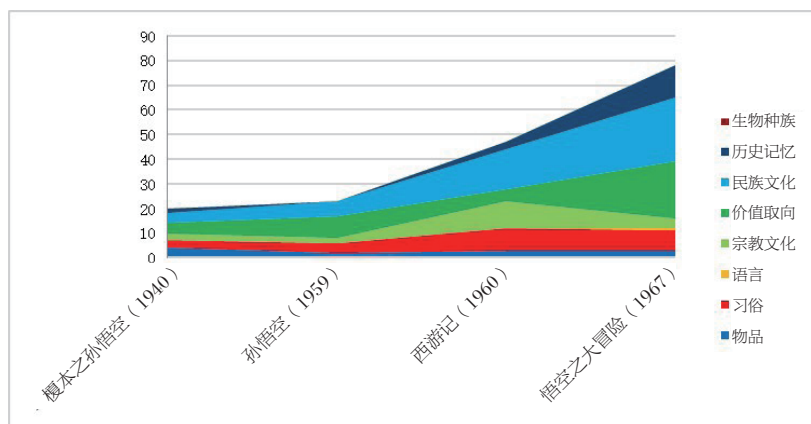


图6 早期日本影视作品的模因变异原因分布图

民族文化方面主要体现在人物形象的塑造上。首先是唐僧外形塑造“女性化”的潮流。从1959年电影《孙悟空》采用女演员来扮演唐僧开始，日本影视作品中的唐僧多以外貌阴柔如女性的男性形象出现。唐僧“女性化”的原因一方面出于日本文化对于原著的理解。原著中的唐僧为善良温柔且需要保护的形像，这与日本民族传统价值观中的女性形象极为近似，使得影视作品采用女演员来扮演唐僧这一行为取得了日本群众的认可。另一方面，日本文化中本就存在女演员扮演男性角色的传统，如1914年创立并延续至今的宝冢歌剧团，表演中的男角一直由女性“反串”。其次是沙僧外形塑造“河童化”的变异。河童是日本传统神话中的河妖形像，沙僧在原著中是在流沙河中作怪的妖怪，因此1940年的《榎本之孙悟空》电影中就结合日本民族文化将沙僧的形像塑造成了河童，之后的改编作品都延续了这一变异。价值取向方面的影响主要是“西化”“现代化”

的变异。例如,1940年的西游电影中出现了大炮、机枪、电梯、薯片等。这一时期日本受美国的管治,其影视作品受到美国文化输出政策影响,《西游记》衍生影视作品中出现大量西方元素,例如在1960年的《西游记》中天庭的仙女就以西方天使的形象出现。

(二) 中期: 1970 年代至 1990 年代

1970年代日本经济发展迅速,日本影视行业开始复苏,动漫产业进入“黄金时代”,^①以偶像剧为代表的爱情题材影视作品引起人们的关注。1970年代至1990年代,日本以《西游记》为题材的影视作品共有12部,由于1978年电视剧《西游记》在日本国内广受好评,此后影视改编作品数量持续增多,西游文化逐渐深入到日本影视文化之中。

1. 中期改编作品遗传及变异指数分析

中期的日本《西游记》影视改编作品,本文所调查的共有7部,分别为《SF西游记》(1978—1979)、《西游记1、2》(1978—1979、1979—1980)、《龙珠》(1986)、《大雄的平行西游记》(1988)、《手塚治虫物语·我是孙悟空》(1989)、《西游记》(1993)、《西游记》(1994)。将这7部影视作品按播出时间先后排列,其遗传和变异指数变化趋势如图7所示。

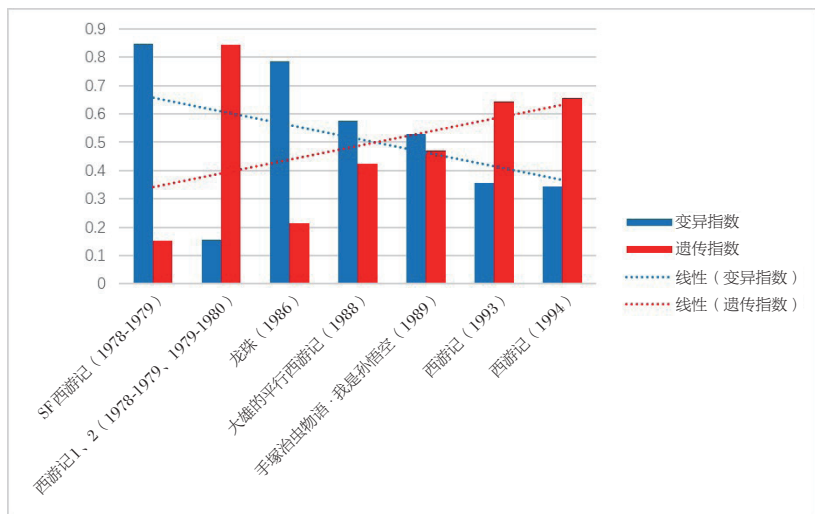


图7 中期日本影视作品遗传及变异指数变化趋势图

① 陈奇佳主编:《日本动漫艺术概论》,上海:上海交通大学出版社,2006年。

中期作品的平均变异指数为0.51,平均遗传指数为0.49,平均遗传指数虽略低于平均变异指数,但两者基本持平。可见这一时期的日本影视作品逐渐抛开原著的束缚,作品包含的变异模因和遗传模因的占比基本相等。这一点尤其体现在中期的动画作品中。《SF西游记》《龙珠》《大雄的平行西游记》《我是孙悟空》这四部动画作品的变异指数均高于遗传指数,例如《SF西游记》将故事背景改为未来星际背景,主线故事情节也大相径庭。在中期7部影视作品中,有2部作品的时代背景设定在未来,5部作品存在科幻背景。与动漫改编不同的是这一时期的电视剧,1978年、1993年和1994年的《西游记》电视剧的遗传指数都高于变异指数。相较这一时期的动画作品来说,电视剧较为保守,更倾向于保留原著模因。总体而言,中期影视作品的遗传指数与变异指数波动幅度较大。

2. 中期改编作品遗传模因及原因分析

方法如前,在7部影视作品中,被遗传4次及以上模因共26个,类型分布情况如下图8所示。

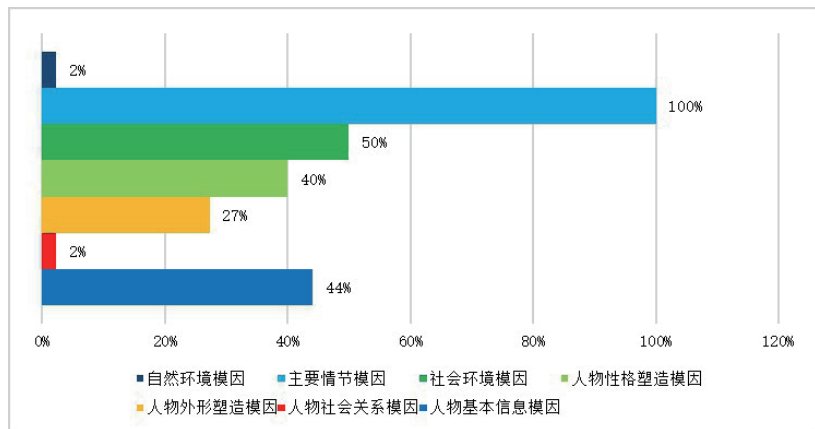


图8 中期日本影视作品遗传模因主要类型分布图

如图所示,中期作品遗传模因类型比较均衡,最突出的仍然是主要情节模因、社会环境模因及人物基本信息和性格塑造模因。西游人物的姓名、性别等基本信息模因以及性格、外形方面的标志性模因,例如孙悟空的金箍棒、筋斗云、七十二变等,均被遗传了下来,成为西游文化不可或缺的元素。

依据四维度文化认同类型框架,《西游记》文化模因在中期作品中被保留遗传的原因如下图9所示。

从图9可见,西游文化模因在中期作品中被遗传的原因仍是习俗、宗教文化、民族文化以及语言,其中习俗为主要原因。这一时期的影视作品大多遗传了

《西游记》主要情节模因，基本保留了“西天取经”这一主线故事，体现了日本对我国佛教文化和社会习俗的认同。但值得注意的是，与早期所有影视作品保留主要情节模因不同之处在于，中期影视作品中三部动画作品对主线故事“西天取经”进行了一定的改编。其次是中期作品对重要的社会环境模因仍予以保留和遗传，主要涉及“中国”和“唐朝”这两个西游故事的社会背景模因。日本对《西游记》原型故事发生在中国唐朝这一历史背景是熟知和接受的。

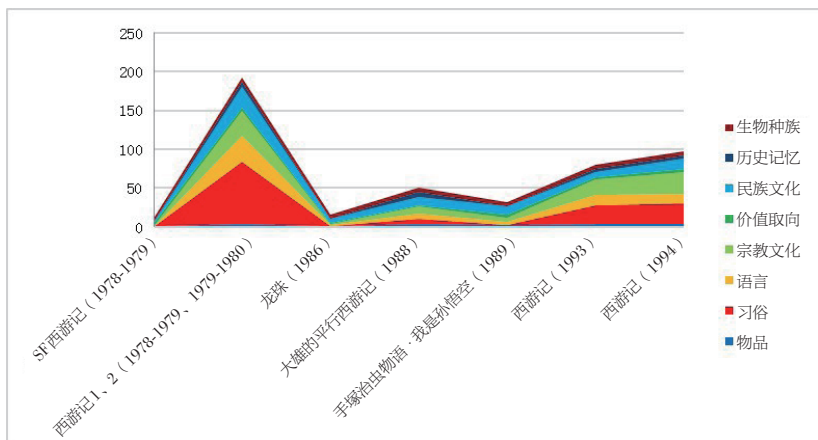


图9 中期日本影视作品的模因遗传原因分布图

3. 中期改编作品变异模因及原因分析

方法如前，变异4次及以上的模因共29个，其类型分布情况如下图10所示。在中期作品中，变异模因主要是人物外形塑造、性格塑造模因和社会环境模因。人物社会关系模因与基本信息模因也有部分产生了变异。其原因如下图11所示。

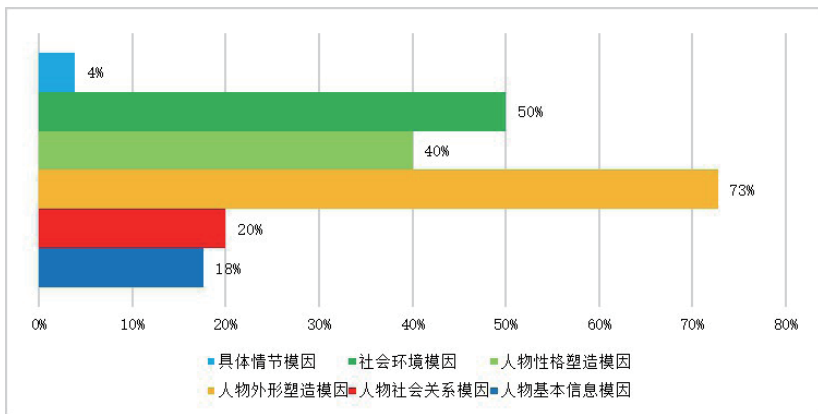


图10 中期日本影视作品变异模因主要类型分布图

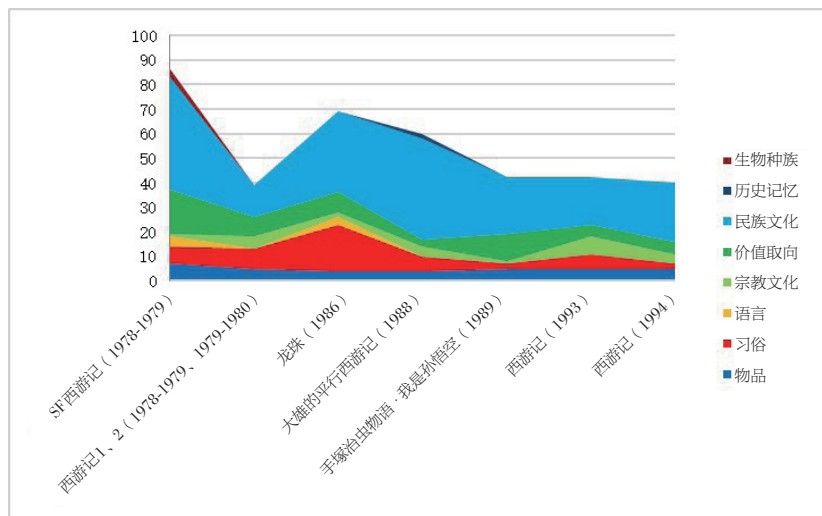


图 11 中期日本影视作品的模因变异原因分布图

从图 11 中可见，中期作品中导致变异的原因主要为民族文化，价值取向也是比较重要的原因。这一时期日本群众的审美取向更倾向于外表端正而非怪异的主角，因此将主角的形象美化有利于提高影片关注度。《西游记》原著中为了突出三人妖怪的身份，其人物外形模因中都具有“非人”的特点，例如孙悟空具有“毛脸”“雷公嘴”“查耳朵”等外形模因。在中期改编作品中，这部分“非人”模因大多发生了变异，人物形象更贴近人类。这种民族文化和价值观不仅体现在人物外貌上，而且还体现在人物性格的塑造上。早期作品中的沙僧已经变异为“河童”形象，到中期，其性格设定逐渐演变成了喜欢收集财宝、善于算计的形象，这也是日本神话中“河童”的性格。孙悟空的性格模因的变异则较为多样化，例如 1993 年版《西游记》涉及到恋爱题材，孙悟空的性格模因开始向风流多情这一方向发生变异。日本社会在 1970 年代兴起个性解放的浪潮，反映在中期作品中就是在原有的西行冒险故事中加入恋爱元素，师徒四人的社会关系中都出现了恋爱关系。中期的 7 部作品中都有感情线，有 2 部甚至是孙悟空与唐僧之间存在暧昧的恋人关系。这一变异也与日本本土佛教文化有关，明治天皇时代日本几乎取缔了佛教的所有戒律，^①破除了佛教对于教徒私生活的限制，其中包括对于和尚娶妻生子的限制。

① 张丽、刘宇婷、沈烨纹：《中日〈西游记〉影视传播的异同——中国央视版和日本富士版〈西游记〉传播之比较》，《淮海工学院学报》（人文社会科学版）2017 年第 11 期。

（三）晚期：2000 年至今

2001 年，日本政府颁布了《文化艺术振兴基本法》，确立了“文化立国”作为国家发展战略的重要地位。日本影视行业在积极的文化政策的支持下蓬勃发展。2000 年到 2010 年，日本《西游记》影视改编作品的生产达到第二次高峰期。2010 年之后，相关影视作品的数量相对减少，《西游记》题材的热度消退。

1. 晚期改编作品遗传及变异指数分析

晚期《西游记》影视改编作品共有 7 部，分别为《爆裂战士》(2000)、《最游记》(2000)、《猴王五九》(2002)、《我的孙悟空》(2003)、《西游记》(2006)、《西游记》(2007)、《珍游记》(2016)。将这 7 部影视作品按播出时间先后排列，其遗传和变异指数变化趋势如图 12 所示。

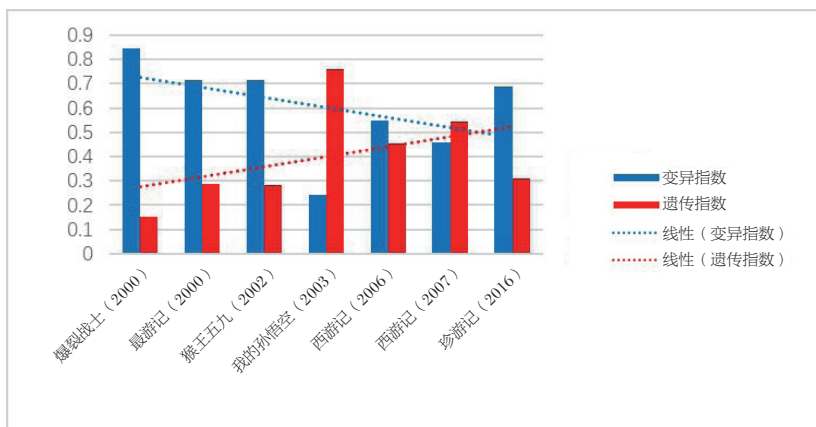


图 12 晚期日本影视作品遗传及变异指数变化趋势图

晚期作品的平均变异指数为 0.60，平均遗传指数为 0.40。从图 12 可见，尽管存在波动起伏，但除了 2003 年的动画电影之外，变异指数均明显高于遗传指数。2003 年的动画电影改编自手塚治虫大师 1952 年的漫画作品，因此其遗传及变异指数与早期作品情况类似。除这一特殊情况外，其他晚期作品明显已经完全抛开原著的束缚，大幅度改编的西游故事逐渐内化为日本本土故事。

2. 晚期改编作品遗传模因及原因分析

方法如前，晚期作品中被遗传 4 次及以上的模因共 21 个。其分布情况如下图 13 所示。

从图 13 可见，晚期作品中的遗传模因主要是主要情节模因、人物基本信息和人物性格塑造模因。例如，孙悟空的金箍棒、猪八戒的懒惰好色、唐僧的紧箍

咒等。晚期作品中模因遗传的原因也与前期、中期相似，仍集中在习俗、宗教文化、民族文化方面。如下图14所示。

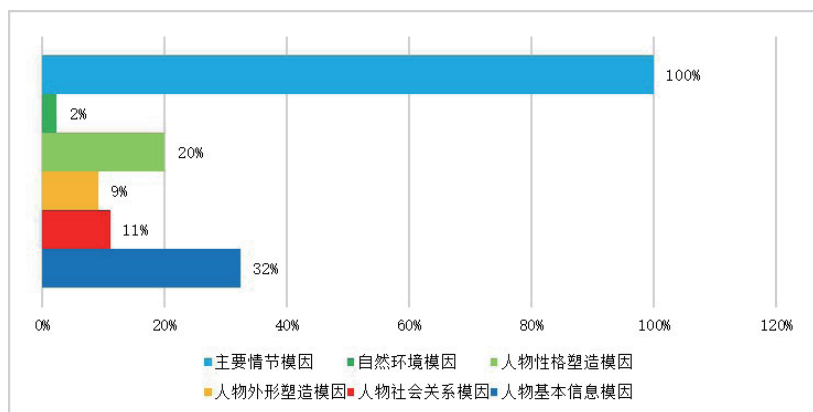


图13 晚期日本影视作品遗传模因主要类型分布图

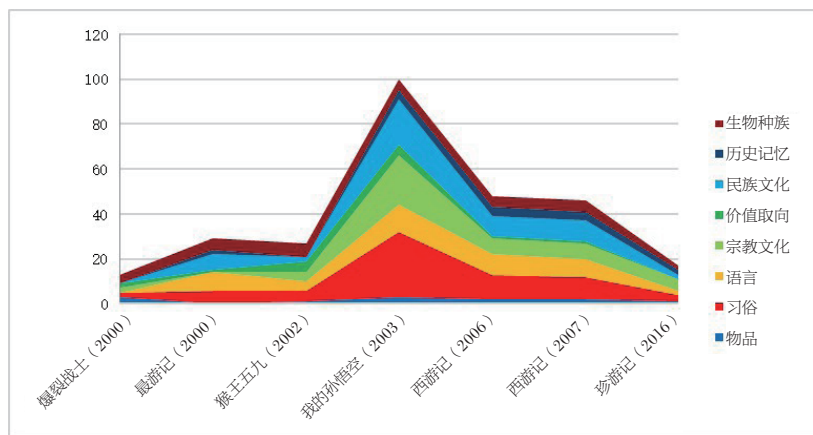


图14 晚期日本影视作品的模因遗传原因分布图

晚期作品对《西游记》原著进行的改编幅度较大，仅保留了主要情节模因和标志性的人物模因，更多表现为借《西游记》的故事框架去表现自己独创的故事。

3. 晚期改编作品变异模因及原因分析

方法如前，晚期作品中变异4次及以上的模因共25个，主要是社会环境模因和人物模因。人物模因中又以性格塑造和外形塑造模因产生变异的比例较大。其类型分布如下图15所示。分析原因，与中期一致，仍为民族文化、习俗和价值取向。具体如图16所示。

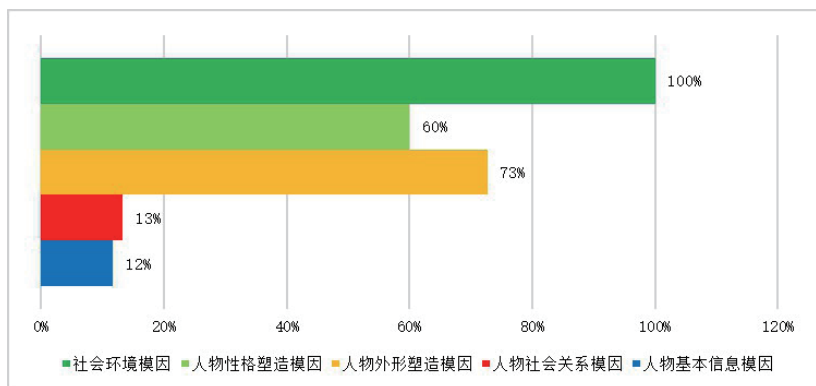


图 15 晚期日本影视作品变异模因主要类型分布图

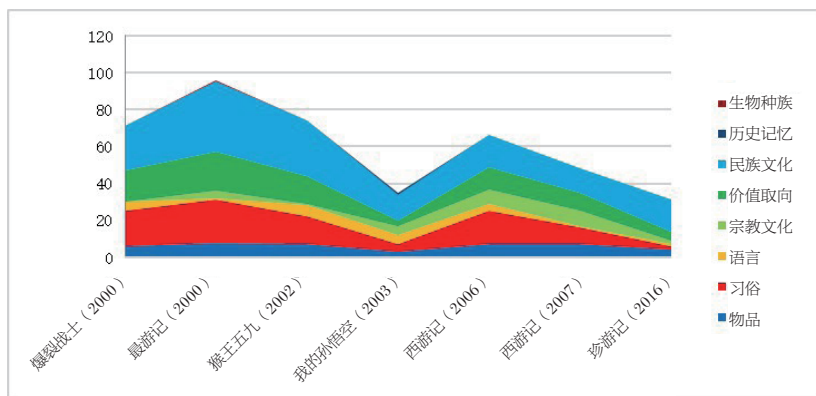


图 16 晚期日本影视作品的模因变异原因分布图

晚期作品人物和环境各方面的模因几乎都发生了变异，情节模因中除了主要情节模因之外其他几乎没有保留下来，人物形象日益“本土化”。以孙悟空为例，在《爆裂战士》中改名为马修拉，在《猴王五九》中改名五九，在《珍游记》中改名山田太郎，其人物设定分别变异为异变人、日本机器人和日本人。除此之外，《西游记》中的人物社会关系模因向“团队化”变异，师徒四人的关系逐渐从师徒发展为同伴关系。这一点在动画作品中体现得尤为明显，在《爆裂战士》《最游记》《猴王五九》中，主角一行人变成共同作战的伙伴，唐僧也从原有被人保护的形象变为团队中具有战斗力的一员。

结 语

《西游记》作为中国文化作品成功输出到日本的典型案例，其所包含的文化模因在日本影视作品中经历了一个遗传和变异交互，并最终由遗传向变异过渡的

流变过程。在其早期的改编作品中，遗传模因占比较变异模因为大。但随着时间前进，遗传指数下降，变异指数上升，发展到中期时遗传模因占比已经基本与变异模因持平。尽管根据作品的表现手法不同，遗传指数和变异指数会有所波动，但这一趋势一直延续到了晚期，晚期变异模因的占比已经明显高于遗传模因。可见，汉文化模因在成功跨域输出到别国之后，会受到他国文化渗透而逐步变异。而在这一过程中，如果两国之间的现代族群文化和生活方式中存在共同点，那蕴含这一共通文化的模因比较容易被接受并传递下来，例如西游文化模因得以遗传的根本原因是宗教习俗与民族文化的文化认同。能够被一直遗传到最后的模因一般是反映习俗与民族文化的主要情节模因和标志性的人物模因。

变异的发生主要出于价值取向等社会环境因素和民族文化因素。就本研究而言，例如西游的社会环境从早期的“西方现代化”变异为中期的“科幻未来化”，并在晚期又发展为“本土化”变异。人物模因的变异则逐渐从外形模因发展到性格模因、社会关系模因。例如，早期唐僧的“女性化”变异、中期人物外形的“人化”变异、社会关系的“恋爱化”变异以及晚期社会关系的“团队化”变异。总之，日本《西游记》影视改编作品在原著的基础上结合本国文化进行了大量的改编，不同版本的日本影视改编作品中所发生的中华文化遗传和变异现象，既反映了西游文化成功输出到国外后的流变历程，也解释了《西游记》在日本经久不衰的原因。

西游文化在日本近百年的传播历程表明，文化是活的，只有与他国文化互动交融之后，才能促进中华文化模因扎根在异国的文化土壤中。中国文化作品的对外输出应秉持“鼓励融合，支持变异”的大方针。即在将中国文化作品传播到他国的过程中，应以标志性模因为核心，加深当地群众对该作品的记忆，着力促成中华文化模因与其社会语境的融合，鼓励发生变异。诚如史安斌教授在《从“跨文化传播”到“转文化传播”》一文中提出的“转文化传播”，在新全球化时代的背景下，“跨”已经不足以概括全球文化的复杂性，“在两种或多种文化的交流和对话中产生了文化的转型和变异，这就是‘转’”。^①国家之间的文化传播，应当“我中有你，你中有我”，唯此才能真正促进文化双向与多向互动交融。

^① 史安斌：《从“跨文化传播”到“转文化传播”》，《国际传播》2018年第5期。

Research on the Evolution of *Journey to the West* Culture Memes in Japanese Screen Adaptation Works

Shen Chen, Yuan Xilin

Abstract: The continuous adaptation of *Journey to the West* in Japanese screen adaptation works is a successful case of China's cultural output. By analyzing the evolution of the cultural memes in Japanese screen adaptation works, it can provide a strategic reference for the export of Chinese culture. Extract the cultural memes in *Journey to the West* from the three dimensions of character, plot and environment, and quantitatively analyze the genetic and variability phenomena in the adaptations of *Journey to the West*; conduct a diachronic study on the Japan's *Journey to the West* screen adaptation history spanning 90 years. *Journey to the West* cultural memes in Japanese screen adaptation works experienced the genetic and variability interaction, and finally the transition from genetic to variability. It shows that cross-domain cultural communication should be mutual inclusive, only then can we promote the two-way and multi-directional blending of culture.

Keywords: *Journey to the West*; Meme; Cross-cultural Communication; Screen Adaptation; Japanese Culture

(编辑: 王波)