

戏曲民俗在无限流媒介中的规则化转型研究

黄可今，孔军

陕西师范大学，西安

摘要 | 近年来，戏曲经典频繁进入诡异无限流小说、游戏与短视频，形成“戏曲副本”这一引人注目的创作潮流。本文考察了戏曲民俗在新媒介生态中的功能转型，并指出戏曲与丧葬仪礼的历史纠缠为这一转型提供了民俗基础，戏曲程式化表演所内含的“双重表演性”则在无限流的生存压力下被激活为“扮演即生存”的元表演逻辑，戏曲元素由此从“被展示的文化符号”转变为“驱动叙事的运行机制”。然而，表象之下，戏曲中的朴素伦理观依然深层运作，成为数字时代都市民俗实践与趣缘群体身份认同的重要资源。

关键词 | 戏曲民俗；无限流；表演理论；新大众文艺；跨文化

Copyright © 2026 by the author(s).

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



引言

当下，不少小出品公司、自媒体从业者、网络作家创作的戏曲题材作品逐渐获得民众认可，戏曲经典亦在其中以“新民俗”“新传统”的形象被不断重构、复魅。与此同时，学界虽在戏曲民俗、戏曲传播、无限流叙事等方面已成果颇丰，却鲜有将“戏曲副本”作为跨媒介类型加以系统考察者。有鉴于此，本文将结合新大众文艺、都市民俗学等前沿理论，去深度分析真正作用于戏曲叙事魅力的深层民俗逻辑。

在戏曲民俗、戏曲经典化方面，冯英善指出“还魂”从情节逐渐成为《牡丹亭》的核心符号^[1]，汪晓云提出戏曲“神、鬼、人共同在场”的判断^[2]，肖向

明则进一步强调了戏曲文化中，鬼是人的另一种存在方式^[3]。鲍文锋、戴峰从民俗学角度论证戏曲与民间娱乐、节庆、祭祀、信仰的内在联系^{[4][5]}，胡丽娜则从民俗心理角度解释中国传统戏曲的“多梦”特色^[6]。另一方面，涉及数字媒介作用下的戏曲传播与表演时，高洋比较戏剧演出与电子游戏的“表演性”，指出戏剧扮演基于观演分离与“具身—非具身”的临界转换^[7]，杨子提及国内游戏厂商与戏曲院团的诸多合作，本质上仍是将戏曲元素作为视听“皮肤”^[8]。赵蓉、董欣悦以《纸嫁衣》为例讨论 Z 世代玩家对游戏内容的“二创”^[9]，王琨则结合梦核、阈限理论，指出中式民俗电子游戏已将民俗符号转变为驱动叙事的运行机制和回应时代情感的文化编码^[10]。严茜、黄唯佳讨论戏曲文化“二次元”传播的叙事重构^[11]，胡屹辰通过考察 B 站戏曲类内容的传播与接受，分

作者简介：孔军，陕西师范大学讲师，主要从事非遗学方向研究；黄可今，陕西师范大学在读硕士研究生。

文章引用：孔军，黄可今. 戏曲民俗在无限流媒介中的规则化转型研究[J]. 澄启学刊, 2026, 1 (4) : 147-153.

<https://doi.org/10.68070/q2rwgb47>

析当下趣缘社群的独特网络互动仪式^[12]，白玉兰、黄均椿则指出了汤显祖戏曲文化在数字平台内面临的种种失序事实^[13]。这些研究要么聚焦传统戏曲文本与民俗仪式现场，要么考察游戏、“二次元”、沉浸式剧场等媒介，对无限流作品、微短剧中的跨媒介“戏曲副本”文化生产关注不足。

对于无限流叙事研究，闫梦姣分析无限流小说中“人”与“系统”的复杂关系^[14]，李玮、张珈源提出无限流“生存游戏”的底层逻辑以及对当下社会“功绩主义”的文化隐喻^[15]，字凯芸则指出了无限流“多元世界设定”背后结构松散、人物类型化、副本割裂等问题^[16]。陈艺楠考察无限流叙事从电视剧到微短剧的媒介转化，指出微短剧以“爽感”为核心的情绪反馈机制^[17]，岳文文讨论了无限流网络视听文艺的景观转向^[18]，刘礼婷、何娅枢则以《ENEMY》《吉时已到》等微短剧为例，分析戏曲仪式叙事在短视频生态中的解构与重构，并指出无限流影视作品已将生存博弈升级为价值表达^{[19][20]}。在新大众文艺、都市民俗学研究方面，程鹏讨论都市民俗学与民俗学的现代化指向^[21]，徐赣丽、刘言则通过“国潮”现象讨论当下“新民俗网络”与趣缘群体的形成^[22]。黄永林沿着民间文艺到大众文艺再到新大众文艺的转型脉络，指出媒介技术迭代、社会功能强化、商业目标驱动等内在逻辑^[23]，李震明言新大众文艺中的“狂欢美学”与快感原则^[24]，丁国旗、马千卿则从形态视角界定新大众文艺，指出新大众文艺将作为“共同文化”承载文化共同体建构使命^[25]。这些研究为理解无限流的副本结构、文化隐喻以及“戏曲副本”背后的趣缘社群参与、规则化叙事提供了重要框架，但多数未将戏曲民俗作为作品的核心规则资源加以考察。

上述成果为戏曲民俗的仪式基础和当代跨媒介拓展提供了多维学术参照，然而综合来看，既有研究对“戏曲副本运行机制”的解释仍存在明显不足。因此，本文将《牡丹亭》等戏曲经典在无限流小说、游戏、微短剧中的“戏曲副本”为研究对象，按“诡异化—机制化—理论化”的论证逻辑，拆解戏曲民俗在当代无限流媒介中的规则化转型，以期为戏曲民俗的当代传播与媒介化延伸提供新的指引。值得补充强调的是，下文选取的分析案例包括由“三九音域”所著、2026 年 4 月在“番茄免费小说”完结的无限流网络小说《我不是戏神》^[26]，以及由心动互娱开发、到 2026 年已发行 9 部的中式民俗解谜游戏《纸嫁衣》系列、微短剧《吉时已到》《ENEMY》等。其中 2026 年 4 月 24 日首发于 B 站、由 UP 主“爱黏人的圆子啵___”团队制作的无限流网络电影/微短剧《吉时已到》以昆曲《牡丹亭》为文化内核设置“牡丹亭·喜宴”副本，截至 2026 年 10 月，该视频在 B 站的播放量已超 600 万^[27]，博主因此“涨

粉”超 50 万^[28]；2026 年首发于抖音、由博主煎饼果子、夏天妹妹联合主创的无限流微短剧《ENEMY》则将闯关场景置于民国梨园，戏曲表演、家国叙事共同嵌入副本规则，以单集 5000 元的成本在互联网全平台已获超 10 亿播放量^[29]。这些案例在内容上皆令戏曲民俗承担推动情节、设定规则、塑造人物的重要功能，获得不错受众评价的同时至今也仍拥有相当社群热度，形成了可观测的播放、讨论、社群聚集效应，共同构成了“戏曲副本”跨媒介谱系的代表性样本。

1 戏曲符号的“诡异化”转型

中国戏曲中，神、鬼、人之间从来没有绝对的区隔，从情节上看，人可因仇恨、眷恋而滞留为鬼，也能因卓越的品行飞升为仙，且杜丽娘、李慧娘、焦桂英等女子变为女鬼后，也可较为简单地达成与地府判官等神明的接触，并在神的默认、授意下复归人间实现心愿。从戏剧起源上看，中国戏剧虽在具体起源节点上仍众说纷纭，但不可否认，其与祭祀巫傩、民间信仰仪式之间，存在着紧密的联系，人们一开始以身体力行的祭祀、丧葬、供奉构建着自己与神鬼之间的关系，关系、等级日渐明晰后，便可借助傀儡、歌舞达成人间与神鬼所在世界在“想象的现实”中的交往，戏曲则是人在前者基础上再往前走了一步，以更加鲜明、更为喜闻乐见的世俗性、娱乐性将“想象的现实”转变成了真实的现实^{[2][3]}，可以说，戏曲中神、鬼、人的共同在场具有相当的合理性，毕竟在这一场域中，神鬼的行动实际上受制于人的创造，在封建社会中不自由的人反而在戏曲中实现了绝对自由^[3]。

由上可见，神仙鬼怪这类神秘而具有危险性的存在固然早就存在于戏曲传统之中，但它们大部分情况下只是存在，尚未以戏曲为载体实现诡异意象的彻底转型，即过去，当戏曲与神鬼在人们脑海中同时出现时，人并不会第一时间联想至绝对的危险。毕竟如上所述，来源民间的戏曲作品中，“善恶终有报”“人定胜天”的伦理考量以及功能性的娱乐、仪式净化作用才是第一位的，《牡丹亭》中杜丽娘的“情”可以战胜一切，李慧娘、焦桂英、窦娥等人的复仇鸣冤行为也一定能成功，神鬼在戏曲中多负责主持公道或给声张正义提供“快捷通道”，观众看到鬼差、判官、神使便等同于看到了另一个次元的“清官大老爷”，面对必然导向的如己所愿的“大团圆结局”，畏惧之心又从何谈起？就算有些害怕，那也多来源于“游地狱”等桥段表面上的“唬人”，深入情节后，畏惧感便大大降低。可以说，戏曲民俗和“中式诡异”的深度挂钩是在当代文艺创作中才达成的，大量国产游戏和无限流作品试图以解构式戏曲传统制造卖点、吸引消费者文化认同

的同时，也无形中塑造了一代人的集体记忆和原型印象，反而实现了戏曲符号的功能升级和跨时代、跨文化重构。正如戴锦华曾在演讲中所说，“你消费着这样的文化，你觉得它不过是给你提供快乐，但是，在不知不觉当中构造了你的情感方式，构造了你的价值观念、构造了你的生活方式，构造了你的向往、你的恐惧和你的需求的”^[30]，很多时候，并不是人在打造文化或艺术在模拟人生，而是文化在塑造人，人在模仿艺术。

首先，戏曲“诡异化”转型的民俗基础建立在戏曲与丧葬文化、人生仪礼的历史纠缠上。曹县地区的乡民在“事死如事生”的思维指导下，形成了以戏曲故事题材扎制丧葬明器的风俗传统^[31]，平遥纱阁戏人则在祭祀和葬礼中以纸制戏人唱戏，如此，丧葬仪式便以纸人傀儡为媒介，实践着戏曲的表演性，并在此过程中让傀儡中介获得了某种通灵能力。

另外，《纸嫁衣》《纸人》等国产游戏在设计过程中秉持含蓄的东方美学逻辑，重视空间暗示，即认为未知的、不能被科学解释清楚的神秘最为可怕，人们对具有传奇色彩的诡异现象也最为敬畏^[32]，因此，游戏场景、氛围的打造成了制作组的重中之重。在这一前提下，一方面环境中的各色道具被进一步放置到情节中渲染诡异色彩，纸人、绣花鞋、火盆、符咒等极具中国特色的符号与戏曲情节的直觉联系便愈发紧密。另一方面，极具阈限阐释价值、将人置于不稳定身份状态的婚俗仪式在网络作品中常被有意抽取出“冥婚”意象进行视觉放大呈现。冥婚既为婚俗，又为丧礼，背后是旧社会、封建制度对底层女性的无情压榨，由此，造成陋习的一系列社会、文化根源让玩家“细思极恐”，从氛围上营造了心理上的忐忑。久而久之，玩家一见婚礼、盖着盖头的新娘便觉“大事不妙”，再加上戏曲中杜丽娘、李慧娘、焦桂英、阎婆惜等女鬼生前的不平、冤屈也多和男女关系、未许婚姻相关，故不少创作者在作品中大行经典戏曲“IP”与婚俗场景的粘合、拼贴之事，如游戏《纸嫁衣 2》中设计了名字与梁祝相关的民国线男女主深陷“纸新娘”的悲剧之中，无限流微短剧《吉时已到》则设计了名为“牡丹亭·喜宴”的副本，众人被迫按旧时婚嫁礼仪闯关，如此种种，自然导致了涉及婚嫁的戏曲民俗在网络文艺领域被连带着拥有了日渐鲜明的诡异色彩。

2 双重表演性与无限流副本的规则化机制

其次，戏曲表演本质上的“角色扮演”与长期积累形成的“唱念做打”程式在当下日益泛化的表演理论分析中，遭遇了超出纯粹艺术创造的全方位

行为审视，并在当今数字媒介参与下由展示、观演、交流、社群建构等步骤中诞生了更加复杂的符号、身体、情感互动模式，如此，某种程度上当代的多元文化现象在概念上再造了民俗事象、传统综合艺术的表演规则和策略，也为戏曲在新媒介中可施行的“双重表演性”提供了类似“规则怪谈”的程序合法性，在道具、仪式、环境之外，由深层情节架构和叙事法则层面进一步推动了当代戏曲元素的风格转型。

何为“戏曲在媒介中的双重表演性”？此处第一层指戏曲本身的程式化表演，即戏曲在历朝历代商业化进程中逐步实现了艺术层面的演绎细节升级，不同剧种、行当、门派、角色在表演过程中区别明显，因此在唱念做打细节上必须符合自身所在位置的规则要求，按获得普遍认可的既定程式去演。“程式”的存在由来已久，其对演员还有民间广泛存在的各类故事歌手来说，非但不会造成限制，反而在很长一段时间内给他们现场的随机应变提供了便利，如民间戏班常演“路头戏”，没有固定剧本，演员也未必识字，却总能按大致的流程框架顺利演出，还有少数民族歌手们面对需现场演绎的长篇史诗，死记硬背是不现实的，根据已有程式安排情节的循环“返场”并依观众反应灵活调整，才是长远之道。可以说，当前对戏曲程式“森严规定”的刻板印象以及对演员“戏比天大”“不疯魔不成活”状态的不合理要求，实际上都来源于“双重表演性”的第二层内容，即当代文艺作品致力于塑造的“角色扮演即生存策略”的元表演逻辑。

电影《霸王别姬》的巨大成功和文化影响力使身为罕见“戏痴”的角色程蝶衣成了大众浪漫想象中的理想戏曲演员形象，其极端的性格、流离的命运也具有被不断拓展改编的艺术张力，于是后续大量文艺作品中开始量产“戏疯子”型角色，连带着戏曲本身也似乎成了一项门槛森严、规矩“神圣不可侵犯”的艺术类型，其中的角色扮演也从理所当然的职业行为，演变为关乎生存、声名、命运的决定性策略。无限流小说《七日，回魂》设置了“影棺诡戏梨园”副本，“一叩首”“二开腔”“三煞戏”的规则设计将戏曲的程式化表演转化为强制性的生存法则，忘词者喉中生绢，不合作者则会被票选“永留戏台”。另一部无限流作品《我不是戏神》则干脆在主角脑中植入了一座“无边戏院”，台下挤满了可随时取他性命的未知观众，系统对主角的有限保护建立在扮演规则所具有的神秘力量对观众的原则性行为限制上，主角演出合规精彩则解锁戏曲神通，演出失败则被观众撕碎。理查德·鲍曼认为表演存在于表演者对观众承担展示交流能力的责任，欧文·戈夫曼将表演逻辑泛化至一切行动后，也为观演间的互动交流留出了“前台”“后台”分明的切

换、喘息空间。但在无限流叙事中，戏曲已不再是单纯被观看的对象，“观众”也只是垂涎主角血肉、灵魂的灵体的身份幌子，平等互通的和谐观演关系在结构性压迫的生存压力面前荡然无存，表演行为中的交流被压缩转换为规则中的条条框框，这些只存在于名义上、却传播广泛、具极端情绪色彩的所谓戏曲表演规则，在当下跨文化、跨媒介业态建构中进一步给戏曲民俗增添了诡异成分。

另外，“无限流”这一中国网络原生的独创叙事流派在当下也需在概念层面被予以梳理、介绍。这一叙事流派在载体上无孔不入，影视、文学为它的主要阵地，在题材上则主要分为“科幻末日”与“悬疑诡异”两类，其主要区别在于故事中是否有鬼存在。主角或主角团机缘巧合之下被近乎神明的系统吸纳，若想逃脱系统空间重返现实世界或借助神秘力量实现特定心愿，就必须在多个系统副本中经历闯关磨练，破解谜题、打败副本 Boss 后，逃出生天的主角会获得奖励，反之则命丧副本，毫无“讨价还价”余地。无限流作品具有“生死轮回”和“无限增殖”两大特点，其中轮回属性本质上源于后者，即题材多元又各为独立位面的副本情节为吸引观众的最大因素，创作者便往往会有意识地多安排副本，将故事不断书写、延伸下去，直至写无可写，但在过程中，如上所述主角又要不断经历生死考验，故断不能在长篇连载中让其卒于半路，故常会设定主角从副本出来后身体上所受伤害能瞬间恢复，也会安排类似“神奇助手”“智慧老人”的配角或特殊技能帮助主角在冒险途中次次转危为安。但需要强调的是，此处的“轮回”给主角乃至观众的感觉并不似戏曲“大团圆结局”那般，是令人心安的“殊途同归”，相反，在副本中遭遇的生死危机是真实的，出来后的“转危为安”所带来的短暂安全是不可靠的，主神系统背后的邪恶计划、真实目的又难以知晓，人们在无休止的轮回折磨中感受到的是空前的绝望，因此创作者也常在故事中安排精神崩溃、自我了断的配角出场。

3 戏曲副本的叙事机制与都市民俗实践

在多元副本题材中，戏曲副本是其中的典型代表，相关作品在上文已有提及，下面将主要围绕《吉时已到》《ENEMY》这两部爆火的自制微短剧进行介绍分析。之所以重点分析这两部作品，一是因其均首发于 2026 年，时间近，材料新，热度高，且在账号标题中均鲜明标出“无限流”宣传字样，是有自觉创作意识的标准无限流作品；二是它们选择以微短剧、微电影的形式呈现故事，都只聚焦主角团在一个戏曲副本中的经历而展开叙事，因此运用的戏曲民俗元素较多，具有从戏曲诡异切入剖析的代表性。B 站 UP 主“爱黏人的圆子啵___”团队制作

的《吉时已到》网络电影中，以昆曲《牡丹亭》为文化内核，安排玄鸟小队在队长慕辞与队员尔尔大婚那天被强制拉入副本“牡丹亭·喜宴”，众人努力与鬼怪周旋，遵守旧时婚嫁礼仪与《牡丹亭》本身的戏曲设定，却不幸未能勘破谜题，接连丧命，最后慕辞献出灵魂，换尔尔脱出副本，尔尔却因对爱人和队员们的执念化作 NPC 继续驻守喜宴副本，希望通过副本不断的轮回重置等回自己所牵挂之人，终于在第 1001 次轮回时，世界重置，慕辞苏醒，迎来幸福结局。另一方面，由博主煎饼果子、夏天妹妹联合主创的微短剧《ENEMY》则将无限流闯关置于民国梨园场景中，主角面对两位无法击败的戏班“大 boss”，因用沾染女鬼鲜血的剑划伤男鬼而被拉入二鬼生前记忆之中。梨园双煞从前皆为孤儿，被云霞班师傅收养成为名角，在南京沦陷时期，二人保全无辜百姓以身殉国。

在这两部作品中，戏曲民俗由“被展示的文化符号”转变为真正驱动叙事的运行机制^[10]，真挚的情感刻画再结合无限流特有的残酷环境，便能最大限度唤醒人们的集体记忆乃至引发共情，人们对戏曲元素的部分畏惧心理方便了作品的准入，“中式诡异”中潜藏的个体命运抉择与历史文化记忆则负责在底层逻辑上彻底征服、感染受众。团队“花小钱办大事”所配置的精美服化道和优秀演员，配合上时下极具传播力的短视频载体，首先便能在贴合大众浏览习惯的基础上吸引大多数人的驻足。作为符号的戏曲民俗在此前不少文化产品中都出现过，如电子游戏《王者荣耀》《天涯明月刀》《闪耀暖暖》《逆水寒》中常出现的带戏剧元素的角色皮肤，更不乏稍有用心者请来权威戏曲大家为游戏配乐配音^[8]，但一方面，戏曲只是作为“视觉皮肤”，不触及产品主线真正关键的叙事内核，因此更多时候只是一闪而过，为玩家的日常体验提供“丰容”罢了，另一方面，游戏的社交属性影响范围有限，对于新皮肤、新活动、新角色的讨论主要集中在游戏同好、社区论坛和网络“二创”空间中^[10]，就连深刻研究戏曲民俗、在中式诡异方面钻研颇深的《纸嫁衣》《纸人》《烟火》等游戏，其购买门槛也一定程度上影响了其“破圈”的可能。相比之下，《吉时已到》《ENEMY》的免费短视频形式放低了准入门槛，更以“无限流+戏曲民俗中式诡异”的融合形式吸纳了小说读者、恐游玩家等多元受众群体。在相对短的呈现时间内，故事情感的表达往往更加丰沛，观众虽知屏幕上的角色至多算得上“拟像”，却也不免在从头到尾的生死交锋、“神—鬼—人”对决中模糊真假范畴，去关心这些平行时空中人物的“超真实”命运^[7]。

不难发现，戏曲副本中神、鬼、人仍同时在场，系统乃更高高在上、奉行社会达尔文主义的冷酷“赛

博神”，在无尽的诡异氛围中，人与鬼的形象却近乎重合，《吉时已到》《ENEMY》等作品均倾向于挖掘鬼魂生前的故事，把它们往有血有肉的人方面塑造，也多愿意设置厉鬼了却执念后被温柔感化的桥段，这便和戏曲中众女鬼回凡间只为了却生前冤屈、“冤有头债有主”的行为模式在逻辑上本质类同。且正如《牡丹亭》中“生者可以死，死者可以生”的浪漫想象，杜丽娘在“梦—魂游—冥判—回生”的过程中经历世间百态，在人、鬼状态间切换，《吉时已到》中的尔尔在无限流的轮回制度下，亦信奉死生转换的可能，自己也因执念而从人化作徘徊于副本之中的女鬼，以“人定胜天”之力，将已逝去的亲友爱人唤回，这怎么不算人对神（系统）的战胜呢？杜丽娘“为情而生为情而死”的执念，在无限流中被转化为角色的“意难平”^[4]，在行动上则体现为无限循环中的执念追溯，副本也由此成为了执念的规则化表达空间，此处的规则，已然不仅仅是诡异的化身，还大量融入了在传统戏曲创作屡见不鲜的朴素伦理观，即若副本中的角色违背了鬼神禁忌，却成功奉行了“善有善报”“家国为先”的伦理观的话，创作者会让所谓的禁忌规则短暂让路，要么让为善者、团结者付出一定代价后最终能够实现自身之执念，要么让角色依旧消亡，却在其上场过程中着力刻画它灵魂的闪光之处，如此，便“虽死犹生”，观众记住的，也会是其作为“人”的形象。梦幻伸冤尤其是弱势人物因弱势地位或困境变相伸张的手段，蕴涵了下层民众渴望自我实现的强烈理想追求^[3]，在戏曲民俗、戏曲副本中，鬼其实就是人的另一种存在方式，诡异题材的作品本质上也依然是由人创作的文艺作品，因此深入民间、人心的朴素伦理观依然无处不在且在危急关头颇具影响力。

另外，新兴的都市民俗学一直都很关注民俗在都市语境中的多元转型，这样看来，戏曲民俗的“诡异化”“规则化”转型，以及其背后大行其道的“无限流戏曲副本”风潮，则是让戏曲与曲艺趣缘群体在互联网与粉丝文化背景下，形成了新的组织形态与身份认同^[34]，这也体现了在当今数字时代，跨文化、跨媒介的“新大众文艺”创作行为正在不断催生都市民俗的新景观。无限流对戏曲的消费，可以视为一种数字戏曲趣缘实践。玩家在《纸嫁衣》中解谜，在无限流小说中追更戏台副本，在 B 站、抖音等平台消费《吉时已到》《ENEMY》，并从博主的 vlog 中详细了解作品的创作过程，如戏曲置景背后的考量，乃至主创团队学艺、学戏的过程，这共同构成了一种围绕戏曲符号的都市数字民俗活动。自媒体的创作过程固然艰辛，却也足够自由，这背后也是数字时代表演实践的交流转型。隔着网线，人们观看视频、小说并留下评论、弹幕进行交流，

这一过程中，无需面对面，更是以虚拟身份、匿名机制解构了传统社会身份、民俗事象原本在特定情境中的稳定性，这种不稳定性挑战了表演理论中“表演者/观众”的划分原则^[41]，过去对“民”的定义乃至具身理论等在层出不穷的新文化现象面前，也难免彰显出不适配性，本文对戏曲民俗、中式诡异元素、无限流副本以及短视频载体等的诸多讨论，本质上也彰显了新时代表演研究所面对的具有中国特色的挑战与机遇——在充满流动性、学术概念模糊泛化的时代背景下，一切的不确定性都可构成学者深入研究的现象参考。民俗学的根本关怀，在于理解“人”如何通过传统来认识自身、联结共同体、赋予生活以意义^[40]，它的跨学科属性更是为我们当下分析复杂实例提供了可行的切入途径。

4 结语

从《牡丹亭》到“牡丹亭·喜宴”副本，从戏台到规则结界，戏曲民俗在当代无限流媒介中完成了一次深刻的功能转型。这一转型的本质，是戏曲民俗中“神—鬼—人”共同在场的结构性基因在数字媒介语境下被重新激活并转化为叙事运行机制。戏曲程式从审美规范变为生存法则，“唱错即死”的规则设计使表演从鲍曼意义上“展示交流能力的责任”滑向关乎生死的操演，平等互通的和谐观演关系在结构性压迫面前被压缩为规则中的条条框框。然而，诡异表象之下，戏曲中“善恶终有报”“人定胜天”的朴素伦理观依然深层运作。厉鬼了却执念后被温柔感化的叙事逻辑，与杜丽娘“为情而生为情而死”的执念驱动形成跨时代呼应；副本中为善者、团结者付出代价后终能实现执念的设定，与戏曲“大团圆”的民间伦理期待一脉相承。无限流对戏曲的调用，本质上是一种民间文学式的类型重组，其底层逻辑依旧是民间叙事对超自然力量的想象性处理。

这一转型的民俗学意义在于，它使戏曲民俗成为了赛博空间的规则结界中持续生长的活态传统。都市民俗学视野中的“无限流戏曲副本”风潮，让戏曲与曲艺趣缘群体在互联网与粉丝文化背景下形成了新的组织形态与身份认同：玩家在《纸嫁衣》中解谜，在无限流小说中追更戏台副本，在短视频平台消费《吉时已到》《ENEMY》，并从创作者 vlog 中了解戏曲置景考量与学艺过程，共同构成了一种围绕戏曲符号的都市数字民俗活动。与此同时，虚拟身份与匿名机制解构了传统社会身份与民俗事象在特定情境中的稳定性，使过去对“民”的定义乃至具身理论在新文化现象面前显现出不适配性。民俗学的根本关怀，在于理解“人”如何通过传统来认识自身、联结共同体、赋予生活以意义，无限流对戏曲的调用，恰是这一关怀在数字时代的鲜活注脚。当观众在生死交锋中模糊真假范畴、关心平

行时空中人物的“超真实”命运时，戏曲民俗便已在跨媒介、跨文化的普遍业态中，真切进行着响应时代需要、构建集体记忆的新大众文艺实践。

参考文献

- [1] 冯英善. “还魂记”题名与《牡丹亭》传奇的经典化[J]. 励耘学刊, 2025(2): 160-171.
- [2] 汪晓云. 戏曲:神鬼人的共同在场[J]. 民族艺术, 2003(3): 73-79.
- [3] 肖向明. 穿越沉重的肉身:古代戏曲的“鬼”文化想象略论[J]. 戏曲艺术, 2009(4): 80-84.
- [4] 鲍文锋. 古代戏曲民俗与中国戏剧的渊源——中国艺术和审美意识发生的民俗思考之一[J]. 郑州大学学报(哲学社会科学版), 1994(3): 87-92.
- [5] 戴峰. 论民俗与戏曲的关联[J]. 湖北社会科学, 2007(3): 137-140.
- [6] 胡丽娜. 民俗心理与中国传统戏曲的“多梦”特色[J]. 中华戏曲, 2010(2): 294-302.
- [7] 高洋. 具身感的临界与断裂——“观演性”视域下戏剧演出与电子游戏“表演性”的比较研究[J]. 戏剧艺术, 2022(5): 22-31.
- [8] 杨子. 嵌入、转化与重塑:戏曲与网络游戏的融合与生产[J]. 戏曲艺术, 2024(5): 152-162.
- [9] 赵蓉,董欣悦. Z世代对游戏中传统文化元素的再传播研究——以《纸嫁衣》为例[J]. 新闻爱好者, 2025(6): 89-91.
- [10] 王琨. 中式民俗电子游戏的符号生产与叙事美学[J]. 文化遗产, 2026(3): 127-134.
- [11] 严茜,黄唯佳. 从媒介融合到文化破圈:中国传统戏曲文化二次元传播的叙事重构[J]. 科技传播, 2025(18): 188-191.
- [12] 胡屹辰. 青年在场与符号再造:戏曲艺术在“Z世代”网络群体中的传播——基于B站戏曲类内容的传播和接受考察[J]. 东南传播, 2025(10): 121-126.
- [13] 白玉兰,黄均椿. 数字时代汤显祖戏曲文化的传承与发展[J/OL]. 东华理工大学学报(社会科学版), 1-9[2026-10-29].
- [14] 闫梦姣. 出入之间——无限流小说中的“人”与“系统”关系之辩[J]. 新纪实, 2021(10): 43-45.
- [15] 李玮,张珈源. “功绩主体”的突围——论“无限流”小说的叙事模式和文化隐喻[J]. 中国现代文学论丛, 2025(3): 214-227.
- [16] 字凯芸. 从故事设定与人物形象看无限流小说的体式特征[J]. 长江小说鉴赏, 2023(8): 92-96.
- [17] 陈艺楠. 从电视剧到微短剧:无限流叙事的媒介转化与类型重构[J]. 西部广播电视, 2025(17): 44-48.
- [18] 岳文文. 多重人生:无限流网络视听文艺的反身性[J]. 当代电视, 2025(10): 55-60.
- [19] 刘礼婷. 无限流影视作品的叙事革新与文化赋能——以《ENEMY》《吉时已到》为例[J]. 武汉广播影视, 2026(6): 21-23.
- [20] 何娅枢. 微短剧赋能非遗戏曲仪式叙事传播优化策略——以《吉时已到》为例[J]. 新楚文化, 2026(20): 44-46.
- [21] 程鹏. 从都市民俗学到现代民俗学:上海都市民俗研究的回顾与反思[J]. 上海文化, 2025(2): 117-126.
- [22] 徐赣丽,刘言. “国潮”背后的都市民俗学之思:传统文化的韧性与价值传承[J]. 西北民族研究, 2025(2): 75-87.
- [23] 黄永林. 从民间文艺到大众文艺再到新大众文艺的转型及其逻辑[J]. 三峡大学学报(人文社会科学版), 2026(5): 1-10.
- [24] 李震. 新大众文艺及其媒介哲学与历史文化逻辑[J]. 中国文艺评论, 2025(11): 24-39.
- [25] 丁国旗,马千卿. 新大众文艺内涵研究:形态阐释与理论定位[J]. 中国社会科学院大学学报, 2026(2): 75-90.
- [26] 三九音域. 我不是戏神[EB/OL]. (2026-04-30). https://fanqienovel.com/page/7276384138653862966?enter_from=search.
- [27] 爱黏人的圆子啵____. 无公司, 无投资, 无 AI! 我们手搓了一个原创中恐无限流大电影! ? [EB/OL]. (2026-04-24). https://www.bilibili.com/video/BV16poGBLEbZ/?spm_id_from=333.1387.homepage.video_card.click.
- [28] 吴龙珍. 无公司、无投资、无 AI, 两个女性创作者的《吉时已到》 | 专访[EB/OL]. (2026-05-09). <https://www.bjnews.com.cn/detail/1778318699169579.html>.
- [29] 戴媛媛. “纯手搓”《ENEMY》凭啥超 10 亿播放? 主创亲述背后故事[EB/OL]. (2026-05-15). https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_33178780.
- [30] 赶最后一趟文学的船. 戴锦华: 活的知识——大众文化研究[EB/OL]. (2024-04-25). https://www.bilibili.com/video/BV1Bz421S7Ks/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click.
- [31] 谢良铨,刘国平. 民俗文化视角下的鲁西南仪式美学研究——以曹县地区戏曲纸扎和丧葬民俗文化场景的互动为例[J]. 浙江艺术职业学院学报, 2023(1): 135-142.
- [32] 黄佐琛. 温子仁导演恐怖片风格研究:东方恐怖美学与西方叙事方式的结合[J]. 戏剧之家, 2020(34): 146-148.

[33] 杨子. 嵌入、转化与重塑: 戏曲与网络游戏的融合与生产 [J]. 戏曲艺术, 2024(5): 152-162.

[34] 赖伟鸿. 数字时代的美国民俗学表演理论: 挑战与发展 [J]. 民间文化论坛, 2026(1): 67-79.

The Rule-based Transformation of Opera Folklore in Infinite Flow Media

Huang Kejin, Kong Jun

Shaanxi Normal University, Xi'an

Abstract: In recent years, classical Chinese opera has frequently entered infinite-loop novels, games, and short videos, giving rise to the notable creative trend known as "opera dungeons." This study examines the functional transformation of traditional opera customs in the new media environment, and points out that the historical entanglement between opera and funeral rituals provided the folk basis for this transformation. The "dual performance nature" contained in the stylized performances of opera was activated under the pressure of an endless flow of survival as the meta-performance logic of "acting is survival". Thus, opera elements transformed from "displayed cultural symbols" to "the operational mechanism driving the narrative". However, beneath the surface, the simple ethical concepts in opera still operate deeply, becoming important resources for urban folk practices and identity recognition of affinity groups in the digital age.

Keywords: Opera folklore; infinite-loop; performance theory; new mass culture; Cross-cultural