

[韩] 宋贞和 著



《西游记》与东亚大众文化

——以中国、韩国、日本为中心

凤凰出版传媒集团 凤凰出版社

黄霖先生七秩华诞庆贺文丛

《西游记》与东亚大众文化

——以中国、韩国、日本为中心

❖ [韩] 宋贞和 著

凤凰出版传媒集团 凤凰出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

《西游记》与东亚大众文化 : 以中国、韩国、日本为中心 / (韩) 宋贞和著. — 南京 : 凤凰出版社, 2011. 8

ISBN 978-7-5506-0780-4

I. ①西… II. ①宋… III. ①《西游记》—古典小说评论 IV. ①I207.419

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第188430号

书 名 《西游记》与东亚大众文化——以中国、韩国、日本为中心

著 者 (韩) 宋贞和

责任编辑 王华宝 李艳丽

出版发行 凤凰出版传媒集团

凤凰出版社(原江苏古籍出版社)

南京市中央路165号 邮编 210009

发行部电话 025—83223462

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

照 排 江苏凤凰制版有限公司

印 刷 江苏省句容市排印厂

句容市春城镇南 邮编:212404

开 本 880×1230毫米 1/32

印 张 6.875

字 数 185千字

版 次 2011年8月第1版 2011年8月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5506-0780-4

定 价 25.00元

(本书凡印装错误可向承印厂调换,电话:0511-87871135)

目 录

绪 论	(1)
第一节 研究范围及方法	(3)
一、研究范围	(3)
二、研究方法	(3)
第二节 《西游记》大众文化的东亚研究现状	(4)
一、中国的研究概况	(5)
二、韩国的研究概况	(10)
三、日本的研究概况	(12)
第一章 《西游记》的现代大众文化的要素	(16)
第一节 神话、宗教的世界观	(16)
一、《西游记》的神话、宗教背景	(17)
二、对奇与幻的把握	(23)
三、对生命乌托邦的追求	(34)
第二节 《西游记》儿童文学的特征	(47)
一、幻想世界的追求	(49)
二、儿童教育的功能	(53)
三、游戏精神	(58)
四、英雄心理与反抗心理的表现	(72)
第三节 《西游记》的语言与叙述结构的现代意义	(77)
一、口语性与大众性	(77)
二、成型的叙事结构	(84)

第二章 东亚大众文化中的《西游记》	(89)
第一节 中国大众文化中的《西游记》	(89)
一、电视剧	(92)
二、电影	(95)
三、出版物	(102)
四、网络文学	(109)
第二节 韩国大众文化中的《西游记》	(114)
一、漫画	(115)
二、动画	(121)
三、出版物	(122)
第三节 日本大众文化中的《西游记》	(127)
一、电视剧	(128)
二、电影	(133)
三、动画	(134)
四、漫画	(142)
五、其他出版物	(151)
第三章 东亚大众文化中的《西游记》特征	(157)
第一节 中国大众文化中的《西游记》特征	(157)
一、继承古典及创造新意	(157)
二、丰富的喜剧性	(161)
三、网络文学的盛行	(163)
第二节 韩国大众文化中的《西游记》特征	(167)
一、儿童文学为主的改编	(167)
二、韩国本土文化的反映	(170)
第三节 日本大众文化中的《西游记》特征	(174)
一、女性化的三藏法师	(174)
二、河童化的沙悟净	(186)
结语	(195)
参考文献	(200)
后记	(213)

绪 论

从古至今,《西游记》这部小说对东亚各国的文化及情绪共鸣的形成做出了极大贡献。优秀的文学作品具有不朽生命力。一部作品持续了数百年的生命说明该故事既具有谁都能产生共鸣的普遍内容,同时又具有能够带来深刻感动的力量,即虽然故事轻松有趣,但其中融入了深奥的哲学和思想。《西游记》兼备了娱乐性和哲理性,因此能拥有超越时代的生命力。而《西游记》的现代接受情况不仅是对《西游记》,而且对整个古典文学今后的接受方向也具有很大的启发性。当今高度发达的科学文明中最尖端的影像媒体和电子媒体虽然能满足大众的娱乐需求,但成功的关键并非媒体,而是其中包含的故事内容。即便是以最尖端的技术和影像美来武装,如果故事欠佳则绝对不可能成功。所以挖掘出能使更多人产生共鸣以及美学享受的新的故事比过去更为重要。如果能找出数千年间在众人之间流传的故事,其文化内容产业成功的可能性也随之增大。笔者认为《西游记》这部作品对古典文学与现代大众文化之间的沟通起到的作用最积极。因此《西游记》作为古典小说成功地适应于现代文化的典范,分析其在东亚大众文化中的接受情况是今后各国成功地将古典小说进行现代化改编所必须进行的工作。《西游记》的积极的现代化改编表明当今古典文学潜在着无穷的发展可能性,迎来的将是转机而非危机。

虽然长期以来古典文学为大众提供了丰富的故事,但了解其实际联系情况进行分析的研究尚处于初步阶段。但文化内容产业逐

步以新的古典文学与大众文化的结合形态成为全球性的新的文化产业,已经积累了对该领域的颇多的成果,对该领域的研究等待着研究者的积极探讨。笔者认为该领域的研究应由古典文学研究人员主导推进。对大众文化与古典文学的联系情况的研究,或开发对大众文化有用的古典文学内容等作业,除非是具有人文学素养的古典文学专业人员,很难期待满意的结果。如果缺乏人文学素养,对古典文学不具备深度理解的人进行该领域的作业,其结果只能停留在浅薄的水平。文化内容产业在其特性上与经济逻辑具有不可分割的关系,因此容易出现为了商业性的成果制作出缺乏深度理解的娱乐性为主的浅薄的商品。所以笔者认为有必要从中国古典文学专业人员立场分析《西游记》在现代大众文化中的接受情况。

撰写本书的另一个动机源自《西游记》在东亚各国大众文化中不同的接受情况的好奇心。例如,沙悟净同样来自小说《西游记》,但在日本变形为日本民俗中的妖怪河童,而在韩国变成傻得可笑的形象。如果缺乏对各国文化和民俗的理解,很难理解这些不同的形象。本书从文化角度解释了在东亚大众文化中《西游记》的各种情况,以此防止在接受其他国家作品的过程中可能产生的无礼的改编,有助于理解在其他国家得到本土化改编后的具体内容。因此本书的最终目的在于谋求文化交流中的相互尊重与理解。

随着交通手段和通讯媒体的发展,世界已经形成了一日生活圈。随之自然出现了世界是一个共同体的全球性认识,而这种全球性同时也唤起和突出了地域特征。越是强调全球性,各民族和国家的多样性和个性反而更加得到了重视。因为从根本上来讲世界是各民族和国家的融合体,这是不变的真理。因此真正的全球性要基于世界各国在平等互惠的原则下对民族性和文化的相互尊重才能得到实现。《西游记》相关文化内容事业也是同样,为了开发新的内容,世界各国超越国家和民族的界限搜集应用内容。世界各国对内容开发的竞争今后会愈演愈烈,这一趋势明若观火。在此过程中首要考虑的就是对对方文化的深刻理解和尊重。如果忽视该部分,可能会引起相互之间不必要的误会,也很难期待成功的结果。在强调

全球性的现代社会中更需要从文化角度进行研究正是由于这些原因。而且笔者认为具有人文学素养的古典文学研究人员将来应起到连接古典文学和现代大众文化的桥梁作用,同时东亚各国还应致力于开发能够将东亚共感带推向全球共感带的创造性内容。现在的时代情况将成为人文学的新的机会而非危机,其中古典文学专业人员应起到主导作用。

第一节 研究范围及方法

一、研究范围

本书将研究范围限定在地处东亚的中国、韩国及日本。虽然当今《西游记》已被世界各国进行现代改编,但从历史上深受《西游记》影响的区域是东亚地区。如今东亚地区国家中尤其是中国、韩国、日本的文化产业十分发达,《西游记》的现代化接受也比较活跃,因此本文将此三国作为研究对象。对于时代范围,限定在《西游记》的现代改编正式化的1980年代以后。虽然电影和电视普及的时间在各国都不相同,但大体上在1980年代以后东亚地区的大众文化产业得到了正式化。但需要联系分析资料时灵活援用了1980年代以前的资料。对研究资料的范围,中国限定在电视剧、电影、出版物、网络文学,《西游记》的来源地中国拥有丰富的《西游记》相关资料,特别是《西游记》的网络资料十分庞大,因此单独列出网络文学进行了分析。对韩国资料限定在漫画、动画、出版物,《西游记》相关电视剧未曾制作,因此不在资料范围。对日本资料范围限定在电视剧、电影、动画、漫画及其他出版物。不愧为排名世界第二的文化内容强国,日本生产出了关于《西游记》的庞大的文化产品。尤其是动画及漫画,具有东亚其他国家都无法比拟的巨大的数量。

二、研究方法

本书在进行正式探讨之前对现有的中国、韩国、日本的《西游

记》大众文化的研究情况进行了整理。本书第一章分析了《西游记》所具有的现代大众文化的要素。《西游记》经历了悠长岁月的磨练,如今在各国改编成电影、电视剧、漫画、动画等,仍然得到大众的喜爱。在现代大众文化中《西游记》能够得到积极改编存在许多原因。历史上对东亚大众来说十分熟悉的书籍《西游记》的内容遇到了中国、韩国、日本发达的文化产业的环境,能够被积极地改编成丰富的大众文化商品。但笔者认为这些情况部分来自历史、环境的原因,更为根本的原因在于《西游记》文本本身。因此本书试图从古典文学专业人员的角度从《西游记》文本自身寻找《西游记》所具有的现代文化要素。本书分析了《西游记》所具有的神话、宗教成分、儿童文学特征、口语性及叙事结构如何与现代大众文化相符、沟通。通过如此的分析,表明《西游记》虽是古典文学作品,但仍具有现代大众文化要素,由于这些要素的存在使《西游记》能够超越时空得到现代大众的欢迎。第二章具体整理分析了中国、韩国、日本的东亚大众文化中小说《西游记》的接受情况。通过对东亚各国《西游记》相关电视剧、电影、漫画、动画、出版物等资料的整理分析,了解各国的《西游记》相关作品的内容及特征。第三章分析东亚各国《西游记》相关作品之所以具有不同特征的原因。中国、韩国、日本都对《西游记》进行了现代化接受,但对相同的《西游记》改编而成的大众文化商品却显示出不同的特征。这是由于各国固有文化不同,对《西游记》的所持有的基本立场和态度不同以及文化产业的发展程度不同而产生的。本书将从文化、民俗学角度分析东亚大众文化中出现的《西游记》的不同特征。

第二节 《西游记》大众文化的东亚研究现状

在中国、韩国、日本,将小说《西游记》与现代大众文化联系起来进行学术探讨的研究论文至今仍极少。但由于世界各国都对古典文学在现代文化中的接受情况十分感兴趣,因此在中国、韩国、日本也初步出现与该主题相关的论文。特别是中国正积极研究如何将

包括《西游记》在内的丰富的古典文学资源应用到现代大众文化,对保护和开发本国的文化内容做出积极的关注和努力,与此同时出现了不少相关的研究论文。具体研究小说《西游记》与现代大众文化的硕士论文也存在。与此相比,在韩国和日本的研究中具体以《西游记》为对象的学术论文并不多见。但由于大众文化产业发展较早,对文化内容的利用极其关注,因此古典文学与大众文化相关的论文相当多。但本文未将研究概况的范围扩大到整个文化内容和大众文化产业,而是仅叙述在中国、日本、韩国,以《西游记》为对象的印刷出版资料。

一、中国的研究概况

据黄霖教授主编的《20 世纪中国古代文学研究史》所述,回顾至今在中国所进行的《西游记》的研究,其主题可概括为以下几种:《西游记》的作者,百回本《西游记》的写作年代,《西游记》的版本及先后次序,《西游记》故事的演化,《西游记》性质、主题新说,孙悟空形象原型研究,形象分析、宗教文化研究等。^①即迄今为止的《西游记》研究主题聚焦于《西游记》书籍。但在 21 世纪以后,作为文化内容探究该书的应用价值的尝试最近正在积极地进行。这些变化与当今世界各国将本国以及外国的古典文学、神话传说等故事素材引进并应用到本国的文化产业,以取得文化、经济效益的行为密切相关。虽然中国进入这种大众文化产业的历史不长,但其发展速度非常迅猛,成果也十分耀眼。而且这些研究与科技及各种电子媒体的发展、影像物的制作等具有密切的关系,因此也是期待进行持续研究的领域。但是即便是在中国,对本文的研究主题——《西游记》与大众文化进行集中研究的论文并不多见。邹文武的《论〈西游记〉的影响》、王同坤的《〈西游记〉:从小说向影视的转型》、王瑾的《经典的解构与重建:互文性:名著改写的后现代文本策略——〈大话西游〉

^① 黄霖主编《20 世纪中国古代文学研究史:小说卷》第 294—326 页,东方出版中心,2006 年。

再思考》、孙石磊的《经典的解构：从〈西游记〉到〈西游补〉、〈大话西游〉》、陈奔的《网络时代的〈西游记〉》、潘永辉的《经典诠释与文化背景——以影视版〈西游记〉现象为例》、孙艳的《〈西游记〉现代演绎繁盛的原因浅谈》等是对文学经典与现代大众文化的相互关系进行研究的论文，具体内容如下所述。

孙石磊的《经典的解构：从〈西游记〉到〈西游补〉、〈大话西游〉》^①叙述了在《西游记》众多续作中，明末清初董说创作的《西游补》和周星驰主演的当代香港电影《大话西游》所具有的超越时代、解构经典的独特意义。作者认为《西游补》和《大话西游》从情节安排、主题表达、语言使用等方面解构着《西游记》，但这些作品在反权威、反英雄、反秩序、反束缚方面与原著《西游记》的内在精神具有密切的关系。该论文从接受学的角度把握了《西游记》不断被接受的规律，这一点具有参考价值。

邹文武的《论〈西游记〉的影响》^②主要从后世文学艺术、宗教、现代管理学等三方面论述了《西游记》对后世产生的影响。尤其从中国神魔小说、儿童文学作品、影视、戏剧及民间说唱艺术、世界文学、现代网络艺术方面的影响角度论述了《西游记》对后世文学艺术的影响。

王瑾的《经典的解构与重建：互文性：名著改写的后现代文本策略——〈大话西游〉再思考》^③认为《大话西游》是改编《西游记》的范例，其改编包含着后现代主义和互文性的原则，区别分析了戏拟、滑稽反串、拼贴等《大话西游》中出现的互文性手法。该论文还涉及到了古典《西游记》被改编成电影和网络小说时出现的作品内容的变化以及大众对所谓大话热潮的接受态度。

① 孙石磊《经典的解构：从〈西游记〉到〈西游补〉、〈大话西游〉》，《淮海工学院学报》（人文社会科学版）第2卷第1期，2004年。

② 邹文武《论〈西游记〉的影响》，《电影文学》，2008年11月（下）。

③ 王瑾《经典的解构与重建：互文性：名著改写的后现代文本策略——〈大话西游〉再思考》，《中国比较文学》，2004年第2期。

陈奔的《网络时代的〈西游记〉》^①提出在小说《西游记》被改编成网络文学的过程中广泛运用了互文、复制等后现代的写作手法，还分析了《悟空传》、《西游记》和《大话西游》的影响关系以及《悟空传》、《大话西游》的后现代主义的特征。

潘永辉的《经典诠释与文化背景——以影视版〈西游记〉现象为例》^②分析了小说《西游记》和影视《西游记》对《西游记》的解释的差异。他认为基本上影视版《西游记》以现代人的以人为本主义替代了古代人的人性主义，并认为影视版《西游记》的流变过程即是当代文化的一个缩小版，这可以认为是从理想化、思想化、艺术化到世俗化、感性化、娱乐化的变化。

王同坤的《〈西游记〉：从小说向影视的转型》^③以当今积极进行影视改编的《西游记》为对象，对其改编方式的规律和特有规范进行了梳理和阐释。他将改编方式分为移植式改编、取材式改编、演义式改编，还以具体作品为例说明了《西游记》的各种改编方式。

孙艳的《〈西游记〉现代演绎繁盛的原因浅谈》^④以四大名著中现代演绎最活跃的《西游记》为对象，分为平面媒体、影视媒体、网路媒体，对其具体繁盛情况进行了整理，并且对《西游记》现代演绎繁盛的内在原因和社会现实原因也进行了探讨。该论文中所举的资料丰富具体，对该领域感兴趣的研究人员来说值得阅读。

刘勇强的《作为当代精神文化现象的明清小说：兼论明清小说

① 陈奔《网络时代的〈西游记〉》，《甘肃广播电视大学学报》第14卷第1期，2004年3月。

② 潘永辉《经典诠释与文化背景——以影视版〈西游记〉现象为例》，《电影评价》，2006年第13期。

③ 王同坤《〈西游记〉：从小说向影视的转型》，《山东社会科学》，2006年第8期。

④ 孙艳《〈西游记〉现代演绎繁盛的原因浅谈》，内蒙古大学人文学院中国古代文学专业硕士学位论文，2006年5月。

的阅读与诠释》^①认为 20 世纪是明清小说接受史上的黄金时期。因为在 20 世纪初前后,人们对小说的观念发生了重大变化,开始重视小说且印刷数量也非常之多,而且他还以电视剧《西游记》等为例,主张应不断重新解读文学作品。

此外还有对包括《西游记》在内的明清小说的传播,从成书时期到现代的情况进行历时探讨的研究著作。王平的《明清小说传播研究》^②系统地整理分析了从明清时期到迄今为止,《三国志通俗演义》、《水浒传》、《东周列国志》、《封神演义》、《金瓶梅》、《三言二拍》、《聊斋志异》、《儒林外史》等明清小说的传播情况。特别是对积极进行现代改编的《西游记》,分为文本传播、戏曲及曲艺改编、影视传播、其他传播方式做出了详细的介绍。该书从文学和传播学的角度对古典文学在现代大众文化中的接受情况做出了具有深度的分析,是该方面研究人员必读的书籍。

另外还有专门探讨对小说《西游记》进行现代化改编的电影、网络文学的文章。林华瑜的《英雄的悲剧,戏仿的经典:网络小说〈悟空传〉的深度解读》^③探讨了改编《西游记》的网络小说《悟空传》的文化意义。该文章指出《悟空传》与《西游记》不同,主人公悟空是宿命的悲剧英雄,具有戏仿和文本的颠覆力量。

毓卉的《电子媒介时代的“大话”现象》^④集中研究了随着电影《大话西游》的火爆而产生的所谓大话的文化现象。该文章从美学和文学的角度对大话文本进行了分析,还探讨了比较大众文化与大话文化的内在联系、大话文化与媒介的发展、大话文化与当代青年的关系等社会背景问题。该文章以《大话西游》、《悟空传》、《梦幻西

① 刘勇强《作为当代精神文化现象的明清小说:兼论明清小说的阅读与诠释》,《明清小说研究》第 2 期(总第 60 期),2001 年。

② 王平《明清小说传播研究》,山东大学出版社,2006 年。

③ 林华瑜《英雄的悲剧,戏仿的经典:网络小说〈悟空传〉的深度解读》,《网文点击》,2002 年 4 月。

④ 毓卉《电子媒介时代的“大话”现象》,华东师范大学出版社,2007 年 4 月。

游》为主要文本。

此外,以下著作也是符合本文研究主题的研究成果。这些文章涉及到古典文学与现代大众文化之间的相互关系及《西游记》作为文化内容的应用等,有颇多的启发性。具体内容如下。

李安钢、田炳信的《〈西游记〉是一部信息世界的圣经》^①以李安钢和田炳信二人对话的形式,对《西游记》的作者、文化意义、载体价值等发表了各种看法。特别是指出《西游记》中的形象、使用技术在当今的信息文明时代也能得到验证的部分十分有趣。

竺洪波的《四百年〈西游记〉学术史》^②虽然并未直接提及《西游记》与现代大众文化的相关性,但是对从过去到现在的《西游记》研究史方面涉及内容富有深度,值得参考。特别是在最后一章介绍和批评了当今分析《西游记》的各种文化角度,其中有趣的是对李安钢的《西游记》的文化研究做出了批评并提出了异议。

黄霖的《中国古代小说与当今世界文学》^③对丰富多彩的中国古代小说从过去到现代对世界文学,特别是东亚小说产生的至甚至大的影响进行了概括,还介绍了在现代大众文化中传播、接受的现状,同时还提出中国古代小说在新时代也能保持和发展其无穷的生命力的展望意见。他的论文从穿越古代与现代、文学与大众文化的广泛视角观察中国文学,使读者领悟到在世界化、现代化趋势中的现代大众文化中,中国古代小说应该走的正确道路。

余岱宗的《文学经典:甄选与危机》^④提出真正的文学经典,即使时代变化也应不断被人们所阅读。他认为文学经典被改写、以戏仿的形式被颠覆不是作品的危机,反而是转机。他的论文虽然未重

① 李安钢、田炳信《〈西游记〉是一部信息世界的圣经》,《运城学院学报》第23卷第3期,2005年6月。

② 竺洪波《四百年〈西游记〉学术史》,复旦大学出版社,2006年12月。

③ 黄霖《中国古代小说与当今世界文学》,《文汇报》,2006年8月。

④ 余岱宗《文学经典:甄选与危机》,《东南学术》,2007年第1期。

点探讨《西游记》，但探索了当今文学经典应该走的新的道路，文章在这一点上具有启发性。

刘勇强的《奇特的精神漫游：〈西游记〉新说》^①对《西游记》作者和《西游记》文本的源流和变迁的原论问题以及《西游记》的内容、孙悟空与其他主人公的性格解释等的叙述易懂有趣，而且对《西游记》的喜剧性、想象力、语言、宗教等与《西游记》相关必须提及的重要部分提出了论述。该文章分析了《西游记》的方方面面，有助于读者从多方面理解《西游记》。

二、韩国的研究概况

2000年以文化产业为名称开始的文化内容产业，在如今的韩国已发展成为主导下一代产业的核心领域。韩国认识到文化内容的重要性，为应对随着数字技术的发展而产生的时代的变化，不惜做出国家层次的努力和支持，而且作为其努力和支持的一部分，在2001年8月成立了推进文化内容产业的“文化内容振兴院”。“文化内容振兴院”的成立宗旨是建立能够制作普及具有国际竞争力的高品质的文化内容的核心成长基础，为内容制作及流通产业提供有效的支持，系统地构筑产业体系使基于本国文化的内容产品在世界市场具备高度的竞争力。^②

2005年7月，还发表了“文化强国(C-Korea)”等文化战略。“文化强国2010”是培育未来新的成长动力——文化、观光、休闲体育(3C产业)的综合蓝图，以英文字母C开头的三个关键词，即内容(Contents)、创造性(Creativity)、文化(Culture)为基础，战略性地培育下一代成长动力3C产业，开创人均国民所得达到3万美金的时

① 刘勇强《奇特的精神漫游：〈西游记〉新说》，三联书店，1992年。

② 关于韩国文化内容振兴院(한국문화콘텐츠진흥원)，参考韩国文化内容振兴院主页<http://www.kocca.or.kr>

代战略。^①同时还增设了文化内容相关教育机构及相关学科,因此文化内容相关高等学校达到168所,2—3年制大学117所,四年制大学有137所,研究生院有38所,网络大学有14所,通过这些机构培育出的年度人力规模达到总数一万名。^②这些教育机构传授电影内容、电视剧内容、游戏内容、动画内容、教育游戏内容、图书出版和电子书内容等的相关学术知识和实际制作技术。在国家对文化产业的全方位支持的基础上,加上越来越紧迫的人文学的危机感,对文化内容产业的期待和发展的可能性越来越大。现在文化内容学成为能够使人文学摆脱危机,并为国家创造巨大的经济利润的下一代尖端学问。因此出现了从实用的、现代的角度重新解释古典文学的各种尝试,同时涌现了相关的研究。但在韩国重点培育的仍是韩国文学,对包括《西游记》在内的中国文学的内容作业至今仍无显著成果。而且大部分保守的文学研究人员并不欢迎重视实用价值的文化内容领域与正统文学体裁相联系的研究氛围。因此尚未出现从文化内容学角度研究包括《西游记》在内的中国文学的专门的学术论文。金敏镐和罗善姬的论文虽然将《西游记》与大众文化相联系起来进行探讨,但其研究分量不多或以介绍为主。相关研究成果的内容如下:

金敏镐的《〈西游记〉在韩国》^③是韩国学者金敏镐发表在《明清小说研究》的论文,介绍了《西游记》在韩国流传、翻译、研究的历史和现状,提出了开发《西游记》资源的设想。虽然之前也有探讨在古代韩国的介绍和研究情况的论文发表,但没有像金教授的论文那样还介绍现代情况。该论文涉及的资料比较丰富,值得参考。

① Kang, Hyun-gu(강현구)、Kim, Jong-tae(김종태)、Chang, Eun-seok(장은석)共著《文化内容与人文学的想象力(문화콘텐츠와 인문학적 상상력)》第16页,글누림 2005年12月。

② Kang, Hyun-gu(강현구)等著,同上书,第18页。

③ 金敏镐《〈西游记〉在韩国》,《明清小说研究》,2004年第1期(总第71期)。

罗善姬的《阅读〈西游记〉的快乐,古代中国人的赛博(Cyber)空间》^①从《西游记》作者吴承恩的真伪问题、《西游记》诞生时代明朝的现实状况的原论研究开始探讨,还比较分析了《西游记》与现代的电影《黑客帝国(Matrix)》。文章还关注《西游记》中出现的空间,讲述其共同点,还联系现代的赛博(Cyber)空间的概念进行了论述。将古代与现代联系起来的部分构思新颖有趣,值得阅读。

三、日本的研究概况

在1926年首次将中国小说《西游记》制作成剧场用的动画以来,日本把《西游记》改编成了电影、电视剧、漫画、动画、游戏等丰富的大众文化商品。早就接受西欧近代科学技术的日本以耀眼的经济发展为基础正式投入了大众文化事业。在此过程中引进了不仅是亚洲,还包括西欧的文化内容,特别是积极引进包括《西游记》在内的丰富的中国文学,将其重新解释成适合本土的内容,创造出了新的文化商品。因此自1940年日本著名演员エノケン出演了孙悟空,在1953年《西游记》在日本著名漫画家手冢治虫手中重新制作成了漫画作品《ぼくのそんごくう》。此作品使日本大众非常熟悉《西游记》的内容,包括该书的师徒们。1968年,小说家中岛敦以沙悟净为自己小说的主人公,出版了《悟净出世》、《悟净叹异》两本书。此后《西游记》的取经故事和人物成为日本文化产业中不可或缺的超人气素材,产生了众多大众文化作品。但与对《西游记》的积极的重新解释和商品化相比,在日本大众文化中有关《西游记》的学术论文却并不多见。出现该结果的原因来自日本的以下几个特征。首先,日本对大众文化的商业性接近多于学术性接近,即普遍从商业价值、经济利益、娱乐性角度理解大众文化。因此虽然他们制作出口了大量的《西游记》改编的大众文化商品,但对《西游记》从中国进

^① 罗善姬《阅读〈西游记〉的快乐,古代中国人的赛博(Cyber)空间(서유기 읽기의 즐거움, 고대 중국인의 사이버 스페이스)》,Salim出版社,2005年