



随着“00后”们步入社会，“Z世代”逐渐成为理解当下文学与文化现象的关键切口。多种意义上，《玄鉴仙族》都可称得上“Z世代”网文的代表。首先，也是最显著的一点，其作者季越人是如今起点最成功的“00后”作家之一。他在2022年10月正式开始首部长篇作品《玄鉴仙族》的连载，一年后便凭借此书一举“登神”，成了阅文集团2023年度网络文学榜样作家“十二天王”之一。此事引发的话题甚至一度登上微博热搜。难能可贵的是，《玄鉴仙族》的连载一直保持着高水准，本文完成之时仍是起点仙侠类月票榜第二、总月票榜第五。此书的成功，不仅表明“Z世代”业已成为中国网络文学创作的重要力量，也意味着“Z世代”的趣味正在为广大读者接受，并逐步影响中国网文的题材与风格变迁。

新作者的路总是充满荆棘，为了让作品被更多读者看到，他们必须做出各种妥协，其中很常见的一项，便是要起一个自己并不喜欢但能引起流量的书名。《玄鉴仙族》也不例外，它最开始的名字叫作“家族修仙：开局成为镇族神器”。从这个一眼工作室风格的原始书名便能看到，它与“家族/宗门修仙”题材之间的密切联系。不同于传统的仙侠小说只关注主角个体成长，这类作品同时将目光聚焦于主角所处宗门或家族的发展。也就是说，这类小说在常见的主角从练气小修成长为金丹大能的个体“升级”式发展之外，提供了新的“爽点”——家族/宗门的经营与扩张。值得注意的是，势力经营与个体升仙虽同为此类小说的“爽点”，但这两种叙事风格往往有不可调和的矛盾。

网文编辑常提醒新人作者少尝试“仙侠”题材，因为这类作品的读者往往要求作品展现出“仙味”。何谓“仙味”？在我看来，主要是一种“非世俗化”的风格。在中国传统文化中，修仙得道本就与隐逸生活息息相关。从郭璞的“高蹈风尘外，长揖谢夷齐”，到孙悟空“跳出三界外，不在五行中”，这些美好的愿景无一不表现出仙人生活与世俗生活的差异。然而，门派与家族的经营却总与各种世俗事务纠缠在一起。例如宗门修仙流小说的早期代表作品齐可休的《修仙门派掌门路》，非常现实地记录了主角齐休为了门派发展一心狗苟蝇营的生活。这个底层门派为了挣灵石，甚至要去养猪种草，可谓一点“仙气”也无。

在此意义上，《凡人修仙传》这部经典作品的标题可谓极具张力，暗示了仙人的出尘生活与世俗化的主角之间的根本矛盾。当然，《凡人修仙传》以灵石与灵根为中心的世界设定本就非常世俗化，这也是主能够成功的核心原因，因此大多数家族修仙类作品都沿用了“凡人流”世界观。“凡人流”世俗化的世界设定，往往以各种修练“资源”的争夺为故事展开的中心，这也导致了主角与宗门/家族之间结构性矛盾。大部分“凡人流”仙侠小说中，主角始终处在“资源匮乏”的情景中，例如筑基需要筑基丹，但一枚筑基丹的价值甚至超过尚未筑基的主角的全部资产。“匮乏”几乎构成了“凡人流”的核心叙事动力，主角往往不择手段来获取资源，也决定了此类作品将极端的个体成长放在首位。

《凡人修仙传》主角韩立有两个“名梗”：一

## 数字时代的“仙人之际”——读季越人的《玄鉴仙族》

□王子健



《玄鉴仙族》，季越人著，发布于起点中文网，2022年10月7日开始连载，尚在连载中

为“韩跑跑”，二为“韩立眉头一皱，将众人护至身前”。这两个颇具反讽意味的“梗”都在暗示韩立个人利益可能受受损的情况下，毫不犹豫放弃门派利益。事实上，这种世界观设定中，门派与宗族势力本身也是高等级修炼者的“棋子”，也就意味着门派可以随时放弃个体。《玄鉴仙族》中的迟步梓这一角色，便是此类矛盾典型。一方面，他为了自己冲击金丹，放弃家族与门派的利益，在迟家被主角李家消灭之时，这位老祖未曾管过一分一毫；同时，他也是门派中最强者渚水真君杜青的“棋子”，其金丹之路只是为了试探另一位金丹强者的设计，按照杜青的计划最终必死无疑。

迟步梓的窘境昭示的正是个体成长与宗门叙事中的结构性冲突。在传统的家族修仙流作品中，这种冲突也造成了主角与家族的不均衡发展。在大部分此类作品中，家族的经营与开拓往往在小说初期与主角成长保持同步，但随时间推移，主角从世俗的人逐渐成为脱离红尘的仙，家族与宗门的存在感便会越来越弱。易言之，家族的扩张最后成为主角成长的附属品。由此可见，“仙”与“人”的冲突，正是此类家族修仙流小说的核心问题之一。

面对这一问题，《玄鉴仙族》有了很重要的创新性突破。首先，它将主角陆江仙设定为一面镜子的器灵，并将主角隐于幕后，这使读者代入到主角的视角，并和代入家族成员的主观视角几乎割裂，从而削弱了“仙”与“人”之间的割裂感。更重要的是，与绝大多数此类作品不同，《玄鉴仙族》并没有试图掩盖这种矛盾，而是将“人”与“仙”之间的冲突作为主要表现对象。该书的世界设定，甚至较“凡人流”更为暗黑，是一个真正意义上的“人吃人”的反乌托邦仙侠社会。故事的开头，我们还能感受到李家凭借自己的努力，一步步从胎息家族成长为练气家族，但随着情节的展开，读者将发现李家的成长，不过是一位位高阶修士设计与博弈的结果。即使是李家如今核心的倚仗，即该书在世俗层面最强大的战力之一——“明煌世子”李周巍，也不过如迟步梓一般，其成长也是高阶修士的计划，而且按照那些“大人物”的设计，他与李家

也逃不出灭亡的结局。

如果说传统家族修仙小说始终在描写底层的“人”往高层的“仙”提升的“出世之路”，那么《玄鉴仙族》则着力表现在高阶仙人的算计下底层修士的“求生之路”。这使得它丰富了仙侠小说这一类型文学。具体而言，当大部分仙侠类作品极力表现对“长生”的追求时，《玄鉴仙族》却把“死亡”描写得很是动人。例如小说中著名的“蛟不敢忘”，便是角色李渊蛟一生如履薄冰维护家族的缩写，他用尽诡计，甚至将自己的死亡也计算在内，换取了对手郁慕仙的死亡。又如该书后期的名梗“太阳光明，今不复也”，也是出自人物奎祈死前。这位难得的好人，在南方的太阳道统被北方势力入侵时站了出来，合纵连横手段频出，企图阻止北方修士。然而在南北大战中，他却被太阳道统的高层修士杜青的化身抛弃，死前才明白高层修士既不在意底层修士的死活，也对自己以生命复兴太阳道统的努力无动于衷。伴随着“太阳光明，今不复也”这句无奈的慨叹，太阳道统的势力迅速衰落，《玄鉴仙族》进入下一场其他势力的斗争，更加凸显了奎祈的悲剧性命运与死亡的无力感。

在《行蛟见虹》一卷的总结中，季越人写到，希望可以写出“一种人与金性和命数来指代的他者、命运之间的搏斗”。这句话可以用来形容书中大部分令人印象深刻的“死亡”描写，这也是该书相较于传统爽文的差异之处。事实上，大部分网络小说都会以人与命运之间的搏斗为爽点，《斗破苍穹》的“莫欺少年穷”、《凡人修仙传》的“凡人”模式，皆是如此。《玄鉴仙族》的不同在于，它将描写重心从战胜命运的结果，转向了与命运搏斗的过程。书中各式各样的“死亡”，便是这种史诗般搏斗中的牺牲。《玄鉴仙族》所激起的审美快感，类似于康德的“自然界的力学的崇高”，如康德所言，人常常在“闪电”“飓风”等强力的自然场景中感受自身无力之与对抗，“但只要我们处于安全地带，那么这些景象越可怕，就只会越是吸引人”，因为这种“崇高”会在心灵引出一种“抵抗能力”，以使“我们有勇气能与自然界的这种表面的万能相较量”（《判断力批评》，第100页）。

对死亡与角色悲剧性命运的崇高式书写，造就了《玄鉴仙族》在网络文学中的独特气质，也使得这部作品更接近传统意义上的严肃文学。这一点也体现在整部作品为读者津津乐道的“群像书写”中，这也是它对家族修仙小说的一大发展。近年来，“群像”越来越成为网文读者与作者看重的要素。随着家族修仙类作品中门派、家族的壮大，必然会有新人物加入主角势力，也使得此类作品天然具备“群像”属性。然而，大部分以主角为核

心视角的作品中，“群像”就如同家族势力一般，大多成为主角发展的附属工具。而且仙侠作品又以“长生”为主题，也导致“群像”容易呈现尾大不掉的情况。与之相比，《玄鉴仙族》是一部真正意义的“群像文”，它名义上的主角陆江仙大多时候隐于幕后，而且经常“掉线”，因此其真实的故事观点是随着李家一代代人展开的。加上作者很擅长描写角色的“死亡”，于是便给予了他们完整的故事与鲜明的个性。可以说，这些死去的人物不仅仅赋予整个故事“崇高感”，也在很大程度上缓解了作品“群像”结构上尾大不掉的问题。

无论是表现人与仙之间命运冲突的“崇高感”，还是塑造个性鲜明的“群像”角色，都需要作者高超的笔力。这些美学特质使《玄鉴仙族》相较一般爽文具备更多传统意义上的“文学性”。我想补充的一点是，这种文学性的源头之一或许是一般理解中“非文学”的电子游戏。2019年，一款名为《了不起的修仙模拟器》的游戏横空出世，这款带有明显Roguelike（肉鸽游戏）元素的修仙门派经营游戏一发便引起许多玩家的关注，同时家族修仙类作品也开始大规模流行。《玄鉴仙族》中能看到许多游戏化的因素，例如陆江仙会赐予李氏族人“符种”，赋予他们不同特质；如李曦治的“谷风引火”符种能极大增强他对火焰的控制，并帮助他炼制丹药……“符种”可被视为传统意义上的“金手指”，也与电子游戏中的“词条”相类似。在《了不起的修仙模拟器》中，玩家操控门派中的每一个角色都有属于自己的“词条”，这也决定了角色自身的特点与能够担任的工作。根据这些具有随机性的“词条”，B站著名UP主“怕上火爆王老菊”创作了一系列关于《了不起的修仙模拟器》的游戏视频，也在视频中讲述了关于各个角色不同的“群像故事”。

更为重要的是，我认为《玄鉴仙族》对个体自由与命运定数之间搏斗的想象，也与数字媒介与电子游戏密切相关。加洛韦在《不可计算》一书中，将“可计算”与“不可见算”视为数字媒介发展的核心矛盾。《玄鉴仙族》对个体自由的追求，可以视为“Z世代”对数字媒介的反思。例如，陆江仙经过大量计算推演后发现，李家的结局只能是灭亡，于是便主动进入“变数”，试图从内部瓦解其他高层的计算结果。《玄鉴仙族》对命运的反抗，更类似于一种数字时代的“反乌托邦”主题，其表现了令人向往的仙侠世界背后赤裸的利益关系，与高层修士以“可计算”的方式对底层修士的彻底掌控。正是在此意义上，《玄鉴仙族》对传统家族修仙类型的突破，确乎反映了网络文学在“Z时代”的数字化发展与新变。（作者系南开大学文学院讲师）



我自小看书，网络文学与传统文学都看。网络文学是胜利、快感的文学，我认为它仍处于襁褓之中，或者更年轻一点，处于青少年时期。我对它抱有一种期待的愿景——希望它能走出胜利与快感，看到更多的东西。

它不只需要“玩具”，还需要“文具”。我带给它的第一件“文具”，是死亡。在过去的网络小说中，主角常常是不死的，且一定会赢。赢到最后，兴许故事就结束了，死一死以彰显伟大的情怀。这是一种赢学，一门高深的学问，要把控节奏、制造爽点。这条路已经有很多人登峰造极。

在这场赢学里，他们都在前赴后继地“死”：一边赢一边担惊受怕，提防天、提防地、提防你、提防我，通过种种不公，边赢边愤懑、边赢边悲壮，最后无奈地倒在死亡面前——故事还未结束，死亡就是最大的输。

可是，他们偏偏在赢。这是在过分的光明中响起的惊雷——付出是有意义的悲剧，读者作为他者，固然在胜利，可投诸个体又未免伤怀。固然没法脱离网络文学的这种赢学，可我认为可以往前迈一步，这一步弥足珍贵，胜利和悲剧可以不断兼容。

我带给它的第二件“文具”，是无常。网络文学的重要赢学特征在于逻辑，越符合逻辑，爽感越真实，于是赢学倾尽全力维护逻辑，当然，爽感足够强烈的时候，逻辑也要退让。

逻辑的起点是无常——主角需要机缘和奇遇，这是无常的赢学体现，是一种神圣的无形天命，在这个过程中，无常扮演着一枚正而面的赢学角色，主角通过命运的无常战胜种种敌人，他们代表的常常就是命运的无常。这是一种强烈且让敌人绝望的胜利。

倘若反过来呢？主角通过有限的逻辑与资源战胜敌人的天命，无常的命运时不时用死亡带走他，主角仍然在赢，可这种赢的背后是一种恐惧，是一种永恒的、随时会被命运摧毁的不安——战胜命运仅得一夕安寝，有时甚至不到一夕，命运的反复又在下一个瞬间。

他们偏偏在赢，意义何在？不再是传统网络文学的赢学，最终的审美意义在于呈现，交付了一种关于群体与个体的思考、有常与无常的对抗，在爽感中试图唤醒人的崇高感与罪恶感，思考存在状态与意义指向——这是网络文学除了提供现实爽感之外更高、更必然的使命。

我也是这样做的，《玄鉴仙族》的写作困难、困惑，甚至是痛苦的。它是网络文学树上生长出来的枝叶，不应过分地脱离本体。叙事上强烈的撕裂感带来更强烈的痛苦，更多的市场妥协，能走到什么时候？会结什么样的果？——谁也不知道。

除了「玩具」，网络文学还需要「文具」

□季越人

网络作家狐尾的笔的《道诡异仙》被视为国风幻想网文的新典范，他的成名作《诡秘地海》活用科学幻想元素，是对科学奇幻（science fantasy）类型的继承和革新，令疲于套路化穿越文的读者耳目一新。在科学奇幻的世界里，高科技事物与魔法、超自然因素并存。这种高度开放的文学、影视、游戏创作，在美国、日本已经屡见不鲜。作为“后穿越时代”的穿越文学，《诡秘地海》对超自然世界的诸多类科学（science-like）描绘，既在走向更开放多元的幻想世界，也在触及现代生活体验的幽微之处。

如果从黄易的《寻秦记》算起，穿越类幻想文学的诞生甚至早于网文本身，不过其中精神一以贯之：在另一个世界生存、拓殖、成家立业，最后成就自我、改变社会。《寻秦记》中现代特战技术“降维打击”古人的桥段，当代穿越小说的老饕们大概已尝得腻味。多数网文的特点也仅仅在于，加入许多主角纵欲逐志的“套路”，让读者能不断代入这些“爽点”。即便是穿越末日废土的文网，也很容易在末日求生、救世叙事里面滑进上述路线，陷入从“我在末世有矿”到“我有矿”的窠臼。《诡秘地海》当然也存在一些让读者过瘾的报仇、变强和种田的套路，但它特地把回乡的欲望置于末日求生、救世之前，即便出现“爽点”，主角也从不停滞太久。该书由第三者视角观照国人“高志明”穿越到诡秘地海世界、变成“查尔斯船长”，经营事业、“娶妻生女”的历程。诡秘地海被设定为世界末日之后的地下收容所，还存许多超自然的怪异力量威胁人类生存。主角查尔斯带领船员探索资源，目的是找到返回地表家乡的入口。辛苦找到的宜居之岛，只是回家路上的暂时栖居。不同于常见的异世界、异时空穿越文，诡秘地海并不是“地球人高

### ■读者来稿

## “后穿越时代”的科学奇幻——从狐尾的笔《诡秘地海》说起

□余一泓

志明”满足情欲、实现价值的地方。为了找到地表入口，主角费尽工夫，在深入其间后又九死一生。在此之后，他却恍然发现这其实是通向地心的道路。主角在九死一生之后意识到自己走的还是错路、死路，全书遂迎来了第一个真正的高潮。

另一方面，在诡秘地海里面“走错路”的过程中，主角还是收获了幸福人生的许多要素——即便一路同行者半属“非人”。忠诚的伙伴迪普和莉莉很像主角的投射，他们本身都是拥有正常家庭的人类，不期然从人变成怪物。为保全原有家庭的幸福，他们只能作为怪物在别处继续自己的生活。在主角不断迷途但依然矢志脱离诡秘地海怪异世界的路上，“怪物”船员们的情谊始终坚定。主角的爱人安娜更是穿越者主角的另一半身，她是海中怪物由主角回乡的执念塑造而成，女儿闪闪则是安娜孕生的同种怪异。查尔斯一心“离家回乡”，他和安娜的张力强度保持到了结尾，又呈现出几分微妙。“回到正常”需要舍弃事业，还得割舍现下的友爱和亲情，乃至强行介入那个已经容不下自己的“家乡”。穿越者的困境，是人的价值感、归属感在复杂的地域、工作环境中难以兼顾的映照。主角最后选择长镇诡秘地海，但变出分身，和

“穿回”平行世界中地表的安娜重新生出“闪闪”。由此，安娜、闪闪和主角在这个世界三口团聚、安于天伦。

当代网文的穿越和反穿越，传统武侠的金盆洗手，在《诡秘地海》里有了意外的互动，写出了人生的种种不得已。相比之下，多数穿越网文里的伙伴、爱侣和子女，常常成为主角挂件式的存在，给那些书里面畅想的万世永固的家业、事业增加一些装点。这不仅让读者感到索然无味，还常常影响了小说本身的情节开展。不完美甚至有些“虐”的配角们，无疑是《诡秘地海》成功的关键。

光有明晰的大纲和坚决的笔力，仍然无法撑起全书的规模。小说化用经典科幻要素SCP基金会（收容怪异，保护人类）、克苏鲁（例如旧日支配者，即人类道德、理智之外的神灵）设定所创造的众多配角怪物、群体，跟上述配角一样不可或缺。《诡秘地海》主角在人类社会中的钩心斗角，在文明世界边缘的遗迹探索，无不是和“攀科技树”相关。游戏在人类社会的“怪物”们，某种意义上也是人可以把握的“黑科技”。整个诡秘地海以及主角的命运的几个关键转折点，都是由诡秘地海神灵们“无意”“非理性”的选择所催生的。《诡秘地海》里的配角人（怪）物、群



《诡秘地海》，狐尾的笔著，发布于起点中文网，2020年5月1日开始连载，2021年10月26日完结

体，很多是在用一套自洽的逻辑计划、实践乃至创造自己的命运。负责保护人类、抵抗怪物的基金会迷失成了怪物，其运转逻辑仍有一种怪诞的人本性：“为了下个世代重新繁衍的人类，必须牺牲当下的人。”光明神教徒众所崇拜的引领诡秘地海人回家的光明神，本身是灭亡的上代人类所留下的产物，而支撑其活动的主脑，却藏有与基金会的宗旨相似的代码：“如若诡秘地海人要回去影响地表人的生活，就引他们去地心自毁。”前述主角查尔斯走的“弯路”，正与此有关。作为人类威胁的诡秘地海诸神及其臣民，形象多借鉴自克苏鲁怪谈，其活动也体现出天灾式的、不以人类意志为转移的超然色彩。

在当前网文中，本书对这些幻想元素的创

造性转化，尤其善于保留其中的异人类（non-humanistic）特色。这种异人要素，哪怕以“奇幻”为底色，还是可以与科幻之魂共振。在世纪初的科幻网文经典《寻找人类》里，成功统治了人类的人工智能，正是出于自保的机械律令而暴露了人类反抗者意料之外的弱点。人的自由及其选择结果，包括不圆满的人生结局，都因其有限而倍显珍贵。《诡秘地海》主角查尔斯从正常人变成机械加身的赛博格（Cyborg，机械化有机体），最后成为新的“旧日支配者”，常驻诡秘地海。“做正常人”“回到人间”的念头好似舒曼《曼弗雷德序曲》末尾的笛声，飘入平行世界“虚假”的美满结局里面。“后人类”（post-human）的主角和“后穿越”的美满在此相映。

需要指出的是，频见的语文问题、破碎的情节设定与重复嵌套的配角，多少降低了小说的阅读体验。即便后两者意在营造森严诡奇的氛围，也有待与中文读者的习惯相调适。好在《道诡异仙》《故障乌托邦》对这些问题已有一定改善，立足中文土壤的网络幻想文学创作，不仅需要足够的科学、文化知识来支撑，对个人与社会关系的体认也很重要。中国传统文化的资源无疑能够助益作家在这方面的工作。《诡秘地海》结尾让主角化出身，在符合现实需求的前提下，尽量解决自身理念的种种矛盾。这种处理，令人想到梦入神机《佛本是道》用道家观念“三尸”表述人生执念和解脱的成功尝试。此后《道诡异仙》对自我意识分化的精彩发挥，或许说明作者对此已经有所感受，期待进入写作成熟期后的狐尾的笔，能够奉献更多突破穿越文乃至男频“爽文”套路的幻想小说，丰富读者的精神世界。

（作者系海南大学历史系副研究员）