



# 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”都在暗示韩立在个人利益可能受损的情况下，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绿水真君杜青的“棋子”，其金丹之路只是为了试探另一位金丹强者的计划，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炼气家族，但随着情节的展开，读者将发现李家的成长，不过是一步步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

季越人，2002年出生于福建。自幼热爱古代文学，高中时深受莫言、路遥等作家影响，并从《百年孤独》中获得极大震撼。2022年10月，季越人开始在起点中文网连载首部网络文学作品《玄鉴仙族》，这部无主角、无系统、反套路的家族修仙群像文，凭借其独特的古典东方奇幻风格和深刻的人物刻画，吸引了大量读者关注，订阅量接近4万。2024年，他凭借该作品获阅文集团2023年网络文学榜样作家“十二天王”，并入选2024年“大神”作家名单。2025年6月，登上2024年度“中国网络文学影响力榜”“新人榜”。

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算计在内，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亮点，《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与之对抗，“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”（《判断力批判》，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状况。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”，因此其真实的故事视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售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，或者更年长一点，处于青少年时期。我对它抱有一种极期待的愿景——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。这是一种文学，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。

在这场文学里，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、边赢边愤怒、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文学，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。网络文学的重要文学特征在于逻辑，越符合逻辑，爽感越真实，于是文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，这是无常的文学体现，是一种神圣的无形天命，在这个过程中，无常扮演着一种正面的文学角色，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文学，最终的审美意义在于现实，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。

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，频见的语义问题、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例相调适。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》结尾让主角化出分身，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孤尾的笔，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）

## 读者来稿

# “后穿越时代”的科学奇幻

——从孤尾的笔《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，在深入其后又是九死一生。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返乡的执念塑造而成，女儿闪闪则是安娜生的同种怪异。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。游弋在人类社会的“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



2020年5月1日开始连载，2021年2月12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殖的人类，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

除了『玩具』，网络文学还需要『文具』