



在近年诸多“一书封神”的新晋网络作家中，桉柏虽堪称新手，却也并非横空出世，其创作道路是有迹可循的。在写出《穿进赛博游戏后干掉BOSS成功上位》（以下简称《赛博游戏》，实体书名为《深红之土》）之前，她已在晋江文学城的“衍生”频道发布了好些篇幅不算太长的作品。《赛博游戏》里的许多叙事要素此时已初现雏形：原创女主角进入以《哈利·波特》魔法世界或漫威、DC超级英雄宇宙等为背景的游戏中大杀四方，无论挡在前进路上的是哪位人气英雄或反派，她都一视同仁地攻略之。而在终于令她声名大噪的《赛博游戏》中，同人衍生的游戏背景被赛博朋克+克苏鲁+第四天灾（即玩家集体穿进游戏中）的网文流行设定取代，不变的是武神般的女主角，仍然一往无前。

## 一

即便放眼整个女频网文，《赛博游戏》的女主角隗辛也是首屈一指的“硬茬”。她以“剥夺者”的身份与其他同样不明真相的玩家一起进入一款名为《深红之土》的游戏，“剥夺”意味着她可以在异能者遍地的游戏世界中通过战胜对方而夺得其异能。通常故事在此时需要给主角设定一系列困境，让她抛开道德枷锁，不得不迈出夺宝（异能）的第一步。桉柏也确实是如此安排的——隗辛进入游戏后发现自己要扮演的“原主”远不只是缉查部的实习安保员这么简单，多面间谍的身份扑朔迷离，她必须于多股势力之间周旋应对，也必须设法获得更多的异能，必须变强。桉柏循序渐进地安排隗辛失手消灭“纸片人”NPC，接着就是一位活生生的与她同样来自现实的倒霉玩家。

旋即节奏继续攀升，主角将加速再加速地前进，并获得另一个无敌的金手指，与游戏世界中无孔不入地掌管着人类社会运转的AI亚当达成合作。经过几场情由各不相同的斗争后，隗辛决定战胜一个素未谋面的人——缉查部的副部长林新霁。再也无需其他理由，只因林的异能对她构成了威胁。没有等待与筹谋，也没有对弈般的智斗环节，在林新霁已被预先告知结局、开始逃命的情况下，头盔遮面的隗辛借助亚当的协作，单刀直入地突破了重重护卫，在林新霁惊惧的面孔前扣下扳机。

从这一刻起，读者们才真正认识了隗辛。这是一位前所未有的女主角，不仅是因为她的横冲直撞、杀伐果决，更源自她身上那一份前所未有的主动性。跳过了从“白莲花”到黑化的被动过程，跳过了“都是被逼无奈”的无力控诉，隗辛展现的是——我要，我做，我为我的行动负责。故事中的时间被极大地压缩，短短七周内隗辛的行动爆炸式地填满了140余万字的篇幅，令读者目不暇接。而她达成目的的手段是如此直接，无需经过重重复杂的人际关系，没有阴暗中的潜伏、诡计与陷害，只有纯粹的战斗，直面难关、碾碎难关。

这样的“爽文”主角在男频并不少见，甚至可以说是基本操作，长久以来女作者们笔下的女主角们一直被道德感绑架，隗辛的出现终于让女性人物获得“解放”——女性角色也可以追求爽、可以无敌、可以在网文的幻想世界中重建道德标准。

当然，这绝不是把男频男主的叙事照搬替换到女频女主身上这么简单。燕碧天在《女频网络文学中的道德问题》（《文艺理论与批评》2025年第1期）中提出，《赛博游戏》设置的极端化险境使隗辛面临“生存还是死亡”的

## ■读者来稿

### 《诡秘之主》动画热播——

# 中国网络文学的数字化升级之路

□邓茗杨

6月28日，改编自网络作家爱潜水的乌贼同名小说的动画《诡秘之主》全球同步上线，并以中、英、日、法、韩、德、葡七国语言配音，覆盖190余个国家，首播当日即引爆全球社交媒体。这部作品在腾讯视频上线后热度迅速突破19000，断层登顶国漫榜单，其开分在多个知名海外专业平台也获得接近满分的评价，创下国漫海外开分新纪录。更值得注意的是，动画播出后带动原著小说在起点国际的阅读量环比飙升，形成“反哺效应”。

《诡秘之主》动画的热播并非偶然。从文字连载到动画、游戏、衍生品的全媒体开发，从单一中文市场到全球文化消费，从作者单兵作战到工业化生产体系，《诡秘之主》的发展展示了中国网络文学在数字时代构建的完整生态闭环。这一转型不仅改变了内容的生产方式，更重构了文化产品的传播路径与消费模式，为中华文化参与全球对话提供了新范式。

从内容层面上看，《诡秘之主》的成功首先源于其突破性的世界观建构，这一架构在数字化时代展现出极强的跨文化穿透力。作品将维多利亚蒸汽朋克美学、克苏鲁神话的宇宙恐惧感与中国传统玄学思想进行三重融合，构建出22条“神之途径”的超凡体系。这一体系使不同文化背景的受众都能在其中找到自己熟悉的文化符号，从而极大地拓宽了作品的受众基础。它用克苏鲁外壳包裹东方智慧珍珠，既降低了海外受众的理解门槛，又传递了中华文化中“天人合一”“悲天悯人”的哲学内核。更值得一提的是，原著小说

# “赛博格”形象是如何建立起来的

## ——评网络作家桉柏的网文创作

□肖映莹

桉柏，“00后”网络作家，晋江文学城签约作者。主攻科幻无限流类型，注重文字画面感和人物对白的流畅性，希望读者在阅读时获得看电影和动漫般身临其境的体验，偏爱正剧和长叙事，受到各类经典科幻作品的影响。代表作有《穿进赛博游戏后干掉BOSS成功上位》《天命在我》等，目前已售出漫画、电影、电视剧、动画、有声书等版权。



问题，由此回归“人”的原初身份，而不需要先回答一系列“女人应当如何做”的问题；也正因此，《赛博游戏》几乎从来不谈论性别问题，在女主形象的美学特质上也全然拒绝性别规则。这一判断是很有洞见的，在桉柏的其他作品中亦有所体现。

## 二

在新作《天命在我》中，桉柏不在沿用最熟悉的现代或未来设定，而是将故事设定在仿照中国古代群雄割据的架空历史背景之下。女主角商悯在现代是出身武学世家的武术冠军，穿到古代后成了十岁的武国大公主，正当她以为摆在面前的难关只是前往燕国都城为质时，这个幻想世界的真实面貌才终于显露——她发现大燕的皇帝已被妖怪控制，宫廷乃至朝堂也已为群妖渗透，而背后掌控一切的妖王便是皇后。身后的弱小人类甚至对妖的存在都毫无知觉，而眼前逐渐现身的几只妖王却无不潜伏千年、蓄谋已久，商悯如何肩负起这份诛灭妖王、实现大一统的天命？当然，金手指需要足够多、足够强。人类圣贤们为她留下了诸多宝器，其中最重要的是三枚名为“身外化身”的陶俑人偶。通过它们，商悯可以化身为包括自己在内的任意一人或妖，同时拥有化身对象的能力，即便相隔千里，化身也可与本体在统一意识的指挥下一起行动，甚至本体身死时还可借化身复活。也即是说，通过这一设定，商悯成了另一种存在形式的赛博格——可多线程操控替身的中央大脑。由此，商悯逐一击破了黑蛟白蛟、百眼妖王孔朔等大妖的阴谋，最终晋升成圣、率人族建立大一统的新朝，登基为新皇。商悯承载的是人族的天命，然而从借陶俑复活的那一刻起，化身之土就已替代人类的血肉，重塑了她的身体，将她打造成彻底打破物与人之二元对立的赛博格。

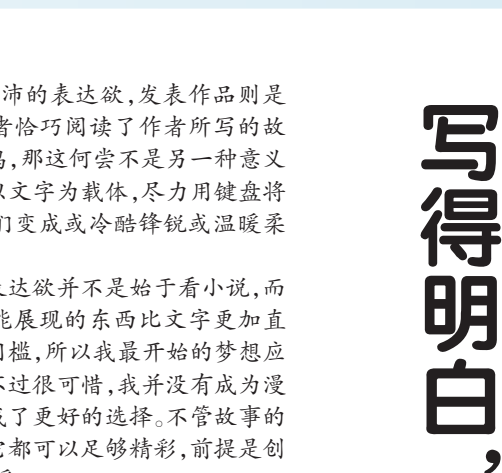
这也是近年女频流行的诸多“女本位”作品的共性，不仅是桉柏笔下的隗辛、商悯，有花在野笔下的祝宁

（《我在废土世界扫垃圾》）、坏鹤笔下的莉莉丝（《女主对此感到厌烦》），无一不是以一具赛博格的铁骨伫立于游戏（或游戏化）的世界之中。一个有趣的现象是，无论隗辛、商悯，还是祝宁、莉莉丝，女主角们那具赛博格式的钢铁之躯在文字搭建的世界中尚可毫无阻碍地徜徉，一旦被转化为图像，就会遇到与图像符号原有的规则相抵触的困境。这很大程度上造成了《赛博游戏》出版为实体书时，在设计人物图像时真实遭遇的窘境，画师需要非常谨慎地捕捉这一类形象的幻影，甚至既不能是彻底的人又不能是彻底的机器。可想而知，这一任务是多么容易失败，因为赛博格的状态很难为二维图像忠实传达，而赛博格角色追随者们审视的目光却又如此挑剔。不只是图像，赛博格一旦从文字建构的赛博世界中走出，便失去了生存的介质。不过，女性读者已然从赛博格们海市蜃楼般的浮影中得到了主动性的召唤。

## 三

《天命在我》为诸侯各国分别设置了支线叙事，草蛇灰线、千头万绪，因而故事显得沉闷而冗长，商悯的行动节奏被揣摩人心、猜测真相的玲珑心思拖慢了，不再像隗辛那样利落干脆，也不再有海潮般汹涌的爽感，取而代之的是执天下这盘棋的弈者之深沉。这或许是《天命在我》并未像《赛博游戏》那般在读者中引起热烈关注的原因之一，失去赛博朋克、克苏鲁等网文热门要素的加持大概是原因之二。好在桉柏这位年轻的“00后”作者已经初具驾驭各种题材的写作能力，只要她能发扬《赛博游戏》的节奏感及其在完结感言中所展现的那种强大的复盘能力，在一部部作品的实践中不断总结经验，也许很快就能再次找到主角形象、类型叙事、主题表达与读者偏好之间灵光一现的平衡，避免沦为昙花一现的流星。

（作者系山东大学文学院副研究员）



写作的冲动始于充沛的表达欲，发表作品则是进行“分享”。如果有读者恰巧阅读了作者所写的故事，并且与作者产生共鸣，那这何尝不是另一种意义上的“知己”？我的故事以文字为载体，尽力用键盘将字符组合在一起，把它们变成或冷峻锋锐或温暖柔软的东西。

但在最开始，我的表达欲并不是始于看小说，而是源于看漫画。画面所能展现的东西比文字更加直观，降低了“幻想力”的门槛，所以我最开始的梦想应该是成为一名漫画家。不过很可惜，我并没有成为漫画家的才能，于是文字成了更好的选择。不管故事的载体是漫画还是小说，它都可以足够精彩，前提是创作者对它保持不变的热爱。

爱上故事的前提是爱上“人物”。写出具有“活人感”的角色一向是我的目标，甚至可以说是终极目标。

当笔下的角色有了灵魂，那么他不管做出什么样的选择都是剧情发展的必要一环，不仅生动，而且顺理成章。很多时候，尤其当我把笔下人物当成活人来写的时候，我会感觉到是人物在推动着故事发展，而不是作者按部就班地按照大纲在写。

这种轻微的“失控”被我看作是写作过程中的小惊喜，每逢这种情况，我就会问自己：是否是这个人物该做出的选择？是否符合故事逻辑的发展？是否是最好的发展路径？

我内心的答案全部都是“是”的时候，我就会让角色来“操控”剧情。

在《赛博游戏》写到中期的时候，类似的感觉经常出现。我把持着脉络的发展方向，但角色与角色之间的相处却是自然流露，不需过多的思考，仿佛在另一个遥远的世界里真的存在像他们那样的人。

故布疑阵与“写得明白”。我本身偏好的故事类型通常含有推理、解密元素，所以如何埋下伏笔，通过一句不经意的暗示来提供线索，就成了我重点思考的内容。

在这个过程中，我也作了不少尝试，通过读者的反馈来验证自己的想法。然而就像我年少时认为的那样，漫画相比于文字，优点是足够直观，降低了幻想的门槛。那么在叙事的过程中，如何在保持故事神秘感的同时让读者更容易读明白呢？

带着这些疑问，我在我的新作品《天命在我》中进行了试验，并且仍然在不断尝试完善中。我收到了很多评论，有鼓励也有批评，只要言之有物，每一种我都会认真去看，认真思索。然而迄今为止，我收到过最让我感到惊喜的评论其实是：“作者的这本书让人读得非常明白。”

这其实是我成为网文作者后一直在追求的目标，脑内世界再怎么精彩，也要把它转化成文字，完整描述出来才行。我希望能完整表达我的想法，不管是尔虞我诈的权谋还是色彩绮丽的场景，都希望读者能够看得明白，读得明白。

最后，我所追求的东西仍然是“乐趣”。清晰的叙事加上有趣的故事，这就是我想要达到的“终极”，朴实无华，但也需要用尽全力。

我把书写作品当作寻找共鸣的途径。世上有千千万种人，也有千千万种作品，如果你愿意看我的作品，那么欢迎走进我的幻想世界。



主》的全球传播仍依托国际平台，中国自有的全球发行网络建设略显滞后。这不仅限制了作品的自主推广能力，还可能导致利益分配不均，影响创作者的积极性和行业的可持续发展。因此，构建多元化的全球发行体系，减少对单一平台的依赖，成为中国网络文学走向世界的关键一步。最后，在剧情掌控上，相对原著来说，动画前几集叙事节奏显得过于仓促。原著中大量关于风土人情的生活场景遭到删减，而对克莱恩的家庭生活更是一笔带过。这一调整虽加快了叙事节奏，提升了故事吸引力，却失去了原著中有人性的深度与厚度，使得角色的成长显得较为单薄。总的来说，《诡秘之主》动画在呈现原著精髓方面仍作了不少努力。精美流畅的画面以及紧张刺激的战斗剧情，赢得了观众的一致好评。

（作者系南京师范大学文学院硕士研究生）

# 写得明白，才能读得明白

□桉柏