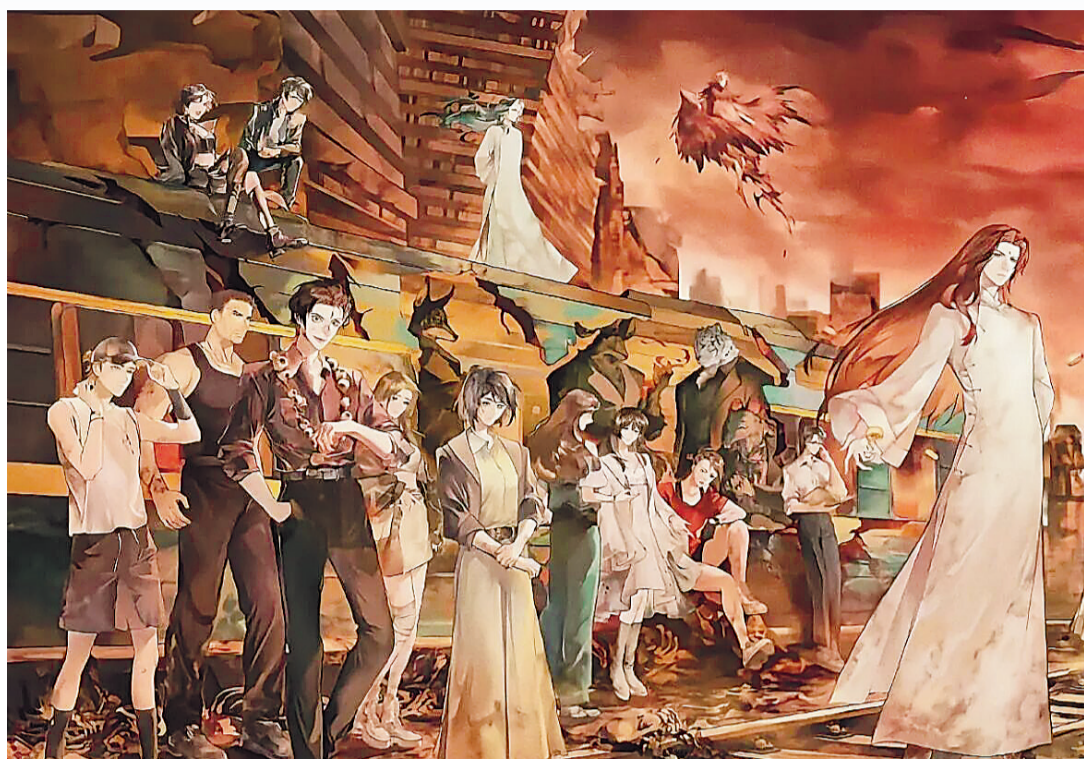


重点关注

勇敢而有力的“我们”与“世界”

——评杀虫队队员《十日终焉》

□王秋实



《十日终焉》插图

“不后宫，不套路，不无敌，不系统，不无脑，不爽文，介意者慎入。”

这是《十日终焉》“有名”的简介，在网络文学界甚至已被玩梗。在这部小说已然成为现象级作品的今天，我们重新回顾这个“反网文”的简介，似乎可以获得一个切人的思路。《十日终焉》为什么能带来如此广泛的感动，我想其中一个关键点在于，它为网络文学界一个长久且重要的问题给出了不一样的解答，而这个问题也关乎时代心理，关乎人生困惑。这个问题是：我们怎样面对世界？

网络文学始终是拥有强力的主体的，简介中否定的那些网文常见中心词，无敌、系统、爽……都在某种程度上确证着主体的力量。长久以来，网络文学是一种“获得”和“胜利”的文学，它是可控的，经验一定能带来升级，冒险一定会获得馈赠，努力一定会让人变强。行动和反馈甚至不是对等的，而是倒向主体的失衡，行动换来的远超读者期待，这也是爽感的来源。有力的主体对应着强烈的能动性，网络文学的主角是要“改变世界”的。在这个认知基础上，“世界”便宛如游戏中的“迷宫”，敌人是关卡，经验是战利品，支线是宝箱路径。于是，“世界”简化成了“地图”，主角在此施展野心与抱负，“世界”变成了被施加力量的对象——“我”是可以掌控“世界”的。这成就了网络文学的速度感，顺滑且爽利的阅读体验，因为力量纵贯而下，胜利长驱直入。我们打开网络小说，沉浸在这种力量和速度之中，我们是有力的主体，我们仍有力量拾起改变世界的梦想，治愈我们现实中的无力和匮乏。

但改变世界终究是困难的。在“我”与“世界”的博弈中，力往往是“世界”向“我”挤压，而非“我”向“世界”挥洒。改变的往往不是“世界”，而是“我们”。在这个力的反压中，幻想进入了现实，游戏变成了人生。就像经历苦难的瘦弱之人，在皮肤上露出沧桑的肋骨凸痕。一旦开始写人生，网络文学中的“文学”骨骼便凸显出来。都说《十日终焉》是一部游戏化的小说，它确实写下了诸多精彩的游戏，但在我看来，它完全不是一部游戏逻辑的网络小说，而是秉持了纯粹的文学逻辑，是一部勇敢的、有温度的作品。它勇敢地写下了一个严酷的、有力的“世界”，又勇敢地写下众多无法设防的、无力的“我们”，然后在残酷的困境中去审视这个问题：我们怎样面对世界？又或者，我们如何度过人生？

二

《十日终焉》中的世界不可谓不现实。无论是每十天湮灭的终焉之地、生肖和参与者的群体身份设置、“寻道”与进行生死游戏的（表层）主线，还是血肉城市的构造、强大的名为“回响”的异能与其充满想象力的运用，都让《十日终焉》的“世界”看起来跟“现实”相去甚远。但无意义的“道”在群体层级之间的隐秘运转，“生肖序列”的样貌又映照出现实运行的某种机制。神兽、生肖、参与者（反抗者），对应着建立（维护）规则、顺从规则、打破规则这三类群体。群体身份的转换或者说“晋升”的过程，成为“削减自我”的过程：参与者“戴上面具”变成生肖，生肖“植入眼球”变成神兽，这个过程离“人”越来越远，像人级生肖戴着“动物面具”，地级生肖会长出真的“动物头”，这些设定均带有一定的现实隐喻。“道”用来维护规则的运转，但实际上这只是规则建立者为了便于管理而设置“注入意义”的空虚符号而已。这部小说虽然不是现实题材，却对现实世界人的境况有精准的洞悉、宽广的悲悯和巧妙的讽喻，它有现实主义的底色和品格。

这个世界因“现实”而有力，它完好地运行着现实的逻辑，

所有人物被迫卷入终焉之地，被迫接受规则，被迫将人性和天真放在绝境中炙烤，抉择然后失去，像我们无选择地降临在世界，被社会规则磨蚀，变成“大人”。书中的江若雪说：“十八岁那年，我不应该奔跑着冲出高考的考场的，因为接下来的人生路实在是太难走了。”江若雪是在终焉之地说的这话，但何尝不是在说每一个普通的人生。人生是有憾的，书中每一个获得“回响”的人物都有难解的人生执念，这执念形成了“回响”的形态。与其说终焉之地里住满了“罪人”，不如说人间写满了“憾事”。作者在小说中以第一人称写过很多人物小传，它们看似与主线脱离，却与终焉之地互为表里。李尚武当不成好警察，章晨泽逃不出山村，乔家劲拥有打穿钵兰街的拳头，却说出“想要活在这个世上真的好难”，有力的现实不只在强大的机制，更在于生活的磨损。这种磨损是认知到自身的无力，不得接受，也是承认自己的软弱，屈服于自身的有限性。无论是李警官、乔家劲这样的硬汉，还是极具能动性的章晨泽、齐夏、楚天秋，所有看上去强力的个体，在生活和现实面前，仍然暴露出无力而软弱的面向。因为个体终是无法撼动秩序的，“我”终是无法掌握“世界”的。因此，《十日终焉》是一部勇敢的小说。此前的网络文学较少触及无力和软弱，因为在生活的磨损中，我们总会失去珍贵的东西，再难复返。作者也很难把握这种失控和滑落，现实逻辑过于强大，难以扭转人物的命运。但是优秀的作品总会关注并追逐这种滑落，作家也总是迷恋残缺。

但是解答终究还要写下，无力的“我们”将怎样面对有力的“世界”呢？《十日终焉》给出了一个温柔且悲伤的答案。这要从小说的一个核心设定说起，便是“何以为我”？小说中最重要的“回响”是主角齐夏的“生生不息”，这是一个复制人类的能力。这个设定不能回避的便是“是什么给予了主体性”这一问题，对此小说的回答是“记忆”。在十天湮灭的“终焉之地”，每一次湮灭都是重新开始，过短的经历不足以掌握“信息”，在此地最需要的是“记忆的延续”。这是整个故事最核心之物，齐夏整个谋划由此而生，他将多人的关系甚至自己的计划，用“记忆”完成封闭和解锁，在管理者的监视下最终完成计划。在故事中，能力与记忆有着强关联的关系，甚至设定为“回响”便可以保存记忆。这便与众多作品有了不同：让人强大的不是个体的能力，不

是“升级”，而是记忆的找回，是“关系”的找回，是与他人的“再联结”。再强大的身体也仅为工具，记忆的回归才是主体。像“天堂口”的操场上可以堆满几百个乔家劲，但失去所有队员的首领钱五一一定要带着猫队的记忆活下去，从而让这些战士“有家可回”。于是，在小说中，“我”是经验性的，而非先验，是“我”的经历、与他人的关系塑造了“我”，是这种“感情”塑造了“我”。

三

当代人流行说“智者不入爱河”，因为动情总会受伤，但《十日终焉》作出了不同的选择。小说结尾黑羊和天虎的战斗中，天虎提到了一个词，即“心弱”，指拥有善意、感情和自我枷锁的人，终会在这个残酷的世界伤痕累累。齐夏、楚天秋，甚至玄武，每一个看似强大的主体都确实经受了巨大的苦痛，因为将身体工具化，他们不同程度地疯癫，但他们又不是或不取真的疯癫，他们不能也不愿放弃“我之为我”的感情，他们用“非人”的方式战斗，因为终归想活得像个“人”。

于是，我们发现全书的语调和它作出的解答一样，都是温柔又有情的。很少有网络小说的最终决战一点“燃感”都没有，毕竟那往往是“最终胜利”。《十日终焉》的最终战是一场酝酿全书的全员赴死，全部势力都在不完全知晓计划的情况下选择相信，然后走向自己的终焉。主角齐夏在经历了“永恒”的孤独后，选择人的残缺，将自己逼至绝境，而在他最终流露出软弱和留恋的那一刻，全书情绪终于爆发。作者杀虫队队员在完结感言中说：“我的文字在经历‘永恒’时，我忍不住地每日大哭。”最终战长达200章，作者和400万读者像书中人物一样暴露出毫不设防的软弱内心，接受伤痛。决然是因为相信，温柔也是因为相信，相信这个有力的世界，同时也相信有情的人间。

所以，《十日终焉》的解答是什么？这个解答不是网络文学式的“改变世界”，不是“畏惧并退缩”，也非“接受并对抗”，《十日终焉》选择了“接受并容纳”，接受自我的选择，容纳世界的改变。它用书中的人物，无声地宣示这个时代年轻人的决意，接纳他人的决意，度过人生的决意。（作者系中国作协网络文学中心助理研究员）

出版社：2025年9月
《十日终焉·钟鸣》，杀虫队队员著，江苏凤凰文艺



《十日终焉》已经完结一阵子了，回想当时的创作经历，几乎全凭情绪与直觉推动，如今已经寻不到那时的心境，与其说是“创作谈”，倒不如说是在完结之后，纵观这一路的苦与甜。

直到现在，我也会偶尔回头翻看《十日终焉》，不管从哪里开始，我都会顺着那章一直看下去，直到结局感言。我不仅会想起那段日子自己一个人在屏幕前默默码字的心情，也会反复评估每一段剧情的质量。不得不承认我的思路、想法、文笔、写作技巧，甚至情绪递进、人物塑造，后期都是明显强于前期的。

浏览评论时，我也经常会看到读者说“作者的笔又进步了”，可我并不认为这是一种“进步”，毕竟我至今为止的两部作品几乎都有同样的“后期强于前期”的情况。我仔细归纳了原因，从一个作者的层面看来，只能说在中后期的时候，我和我的角色更熟悉了。

从角色出发，无论是思路、情绪递进，还是衍生出来的环境、氛围描写，几乎都在和角色熟悉了之后，逐渐形成风格，并且随着章节的增多越发强化。我感觉这个想法格外有趣。

明明是我的故事，明明是我创造出的角色，可我却需要一个漫长的时间来和他们“相认”。有时我也会想，若我写的是二三十万字的作品，是否我压根就不会认识他们？我们彼此都会是过客，我请他们短暂出演，而他们也在我的作品里匆匆走过。大家客气地合作一场，最后又一拍两散。

但好在我创作的是百万字以上的长篇小说，这不仅会让我们逐渐相识相知，更会变成知心的朋友。

刚开始时，我们并不熟悉。他们在我的作品里说话克制、做事小心，而我也中规中矩地记录下他们的行径，用词谨慎，描写客观，生怕行差踏错。

后来，他们开始有了些许自己的想法，开始说出我预料之外却又合乎情理的台词，我也开始逐渐敞开心扉，任由他们在我的作品之中喜怒哀乐。

到了后期，角色一个个都活了起来，他们甚至会坐到我身边，轻声告诉我们下一步想要做什么。

而我会本着对朋友负责的态度，给每个人安排好最适合他们的结局，他们对我来说已经不是匆匆来往的过客，而是应该被认真对待的伙伴。

此时，所谓的思路、想法、文笔、写作技巧，甚至情绪递进、人物塑造都已经不再重要，它们会自己跃然纸上，成为一个真实的故事。

每一部书在我敲下“全书完”这三个字时，我通常会感觉怅然若失，也会感觉到前所未有的孤独。长达一两年的时间内，这些被我创作出来的朋友一直都在陪伴着我，可他们会伴随着“全书完”三个字彻底地留在作品之中。

我创造了他们，我认识了他们，我和他们相知相伴，度过了一段难熬的日子，最后他们活在了我为他们创造的世界里，甚至活得比我的寿命还要长久。

或许，这才是一个创作者最欣慰的时刻吧。

角色不是匆匆来往的过客

□杀虫队队员

文艺作品未必要讨个“火”字

□侯百川

最近，某古装偶像剧疑似流量造假引发热议。网络平台投流，本质是付费购买流量，依托平台算法将内容精准推送给目标受众。平台普遍认为，若文艺作品生产方不进行投流，便难以实现流量起量。在同行普遍投流的情况下，若自身投流力度不足，作品便难以触达用户，盈利更是无从谈起。

网络文艺生产企业执着于购买流量甚至伪造数据，核心动机便是追逐所谓的“火”。时至今日，“火”已然成为评判网络文艺作品成败的主要乃至唯一标准。这里的“火”，指文艺作品的浏览量、关注度、包含平台点击率、收藏量、粉丝数量、打赏金额、月票数量等。据部分网络文艺平台负责人透露，高流量、高热度是投资方植入的硬性考核指标；流量越高，平台估值越高，更容易完成融资、吸纳广告营收。由此可见，追逐“热度”已成为网络文艺生产企业的普遍目标。

传统文艺作品的评判，向来以经典性为核心，兼顾文艺价值与思想内涵。“火”是文艺作品通过各类手段达成的外在热度，而经典性才是文艺作品的内在属性。但在当下的行业环境中，从业者普遍认为，文艺价值的评判体系适用于专业评论家，大众文艺市场归属于商业赛道，只需打造能够火爆出圈的作品即可。

文艺价值、思想内涵是否仅为小众圈层的评判标准，大众只需通俗直白的爽感故事？答案是否定的。诸多优秀大众文艺作品兼具文学质感与思想深度，不少严肃文学作品也兼有通俗性与可读性。普通读者依托通俗流畅的故事，

依旧能够感知作品的思想底蕴与文艺内核。由此可见，大众具备接纳优秀文艺作品的审美能力。此外，文艺价值、艺术质感往往体现为创作者独有的创作特质，即“光晕”；以及独特的艺术表现形式，即“陌生化”，这类特质更易让受众长久铭记作品。

2021年8月3日，中央宣传部等五部门联合印发《关于加强新时代文艺评论工作的指导意见》，明确要求“不唯流量是从，不能用简单的商业标准取代艺术标准”。将流量等同于商业评判标准，本身便是片面的认知。流量本质是网络文艺行业非对称竞争的手段，而非评判尺度。在全民投流的行业现状下，作品能否获得流量、破圈传播，既取决于大众的审美选择，更依托出品方的资金实力。即便作品质量上乘，若无资金加持，也会被流量的洪流掩盖。在此情况下，优秀作品难以自然而然脱颖而出，影响到文艺行业的口碑，真实受众持续流失。

一部经典文艺作品，往往依托艺术创新开辟全新的审美赛道，引领大众形成新的文化审美取向，并催生相应的文化消费需求。随后，同质化作品扎堆涌现，形成固化品类赛道，赛道随之趋近存量市场，受众审美热情逐步衰退。而后，具备专业素养的文艺编辑筛选优质新作，打破同质化僵局。新的优秀作品问世初期，往往需要受众突破固有审美习惯，口碑与流量循序渐进攀升，逐步取代旧品类，成为全新的消费热点。纸媒时代便是如此，编辑依托专业素养筛选潜力作品，保障大众文艺市场公平竞争，优秀作品顺

势出圈、扩大影响力，持续激发文化消费活力；而套路化、缺乏创新的粗制作品自然会被市场淘汰。

良性循环下，网络文艺行业可以精品频出，既收获本土受众认可，也能打通海外市场。但实际上，由于缺乏专业编辑审核机制、过度依赖人为操控的大数据筛选，创作逐渐陷入同质化、套路化。文艺受众的审美耐力有限，长期观看同质作品极易产生审美疲劳，一旦失去兴趣，便会彻底放弃消费。

如今，网络文艺内容生产企业过于看重出圈热度，为达成这一目标，在存量赛道抢占份额，放松了对作品质量的把控，致使部分创作内容浅显直白、缺乏深度、底线松弛。同时，平台善于拿捏受众消费心理：历史正剧观看门槛高、爽剧解压易消遣，便舍弃正剧专攻爽剧；长剧集耗时费力，便扎堆制作微短剧；传统动画制作周期长、成本高，便涌入制作门槛更低、传播更便捷的AI漫剧。

行业风口频繁更迭，业内业外创作者盲目跟风扎堆，妄图借风口实现流量爆发。但现实残酷，绝大多数文艺作品难以出圈，不少投资方血本无归，多数企业无法实现盈利，反而沦为行业资本博弈的牺牲品。与此同时，泛滥的同质化内容不断透支行业的消费潜力，出品方只得依托新技术开辟新赛道。伴随受众流失、市场萎缩，最终折损的将是生产主体长远的发展前景。

构建良性网络文艺市场、实现长效商业增收，必须贴合文艺产品的独有属性，搭建科学完善的行业制度与发展规

划。文艺本质是精神文化活动，规则是行业良性运转的关键。创作、播出的各方需摒弃以短期流量判定作品价值的单一标准，聚焦平台长期的社会效益与经济效益。当前，商品供给充足，文艺生产传播效率大幅提升，大众并不缺少通俗娱乐作品，真正稀缺的是高品质文艺精品。受众存在性别、年龄、地域差异，且知识储备、生活阅历、审美偏好、闲暇时间各不相同。若所有作品都一味追求全民流量、迎合市场热度，不同圈层的个性化审美需求便无法得到满足。

改善行业现状的最优路径，是对受众进行分层分群，针对不同圈层定制创作内容，搭建适配各圈层的文艺评价体系；组建专业文艺编辑团队，结合市场反馈主推精品，摒弃流量至上的作品筛选机制。精品能够持续挖掘新的市场需求，塑造网络文艺行业口碑，吸纳海内外文艺爱好者的持续消费。英国社会学家维多利亚·D·亚历山大在《艺术社会学》中阐述英国文化产业核心运营理念：同质化产品无法拓宽市场，资本垄断企业亦无法将自身审美强加给大众。当下文化产业发展正面向受众精准细化细分转向，为不同审美偏好的群体定制差异化作品。这一发展思路亦可为网络文艺行业转变提供有益借鉴。

优秀的文艺作品离不开成熟的创作逻辑与深刻的思想内核，其影响力跨越地域与时间，生命周期远超转瞬即逝的流量爽文、爽剧。尊重受众的审美规律、精准产出精品的模式，既能减少行业资源浪费，激发全社会创新创造活力，也能为不同受众推送适配其审美需求的精良作品，实现行业、创作者、受众三方共赢。

（作者系中国艺术研究院艺术学研究所副研究员）

