

当数字媒介重塑阅读与创作生态,时间与空间不再仅仅是故事发生的背景,也是网络小说叙事的核心驱动力。本期三篇文章从不同角度展开探讨:汪杨着眼时空想象的文化意蕴,剖析穿越、重生、循环叙事背后的文明思考与地方文化记忆;江秀廷立足媒介与叙事结构,阐释游戏性时空观念如何改写小说叙事逻辑;李盛涛提炼出镜像现实、阶梯式、缺口式、积木式四类空间叙事类型,梳理不同题材的空间美学与精神隐喻。在虚构的时空外壳之下,网络小说的时空想象融汇传统文学资源与地方历史记忆,潜藏着普通人弥补遗憾、突破现实困境的精神诉求。如何让奔放的时空构想与当下现实产生更紧密的关联,通过瑰丽的艺术想象提升网络文学的艺术品格,推动网络文学精品化、经典化,值得我们持续深入思考。

——主持人:周志雄(安徽大学网络文学研究中心主任)

被解放了的时空想象

□汪 杨

小说中的时空想象反映出作者对于人类社会文明进程的认识与理解,网络小说一方面以重构时空作为方法,让情节不受时空限制自由展开,显示出与传统文学不同的文化想象方式;另一方面又尝试以“非此不可”的标志性时空去讲述地方故事并传承文化记忆,在全球化浪潮中展现出中国文化的特质

当下中国的网络小说正依托日新月异的技术,以其创作者的广泛性与阅读者的参与性,在文艺形式与表达方式上成为新大众文艺的典型范式。在以日更为周期的连载模式下,网络小说中人物的成长线会随着文本的增长而拉长,点击量与订阅率又在客观上拉动或延宕小说的叙事节奏,读者既可以通过评论、投票等实时互动,与写作者在同一赛博空间完成对话,也能够直接参与创作,以“番外”“if”线的平行空间构成对原小说叙事的补充。也因此,网络小说呈现出与传统文本不一样的时空性,这也反映出新大众文艺中接受者心理的特殊性:读者不再沉浸于作者设定的时空,而是以互动的方式假设出叙事中可能存在的故事线,小说叙事时空的唯一性、确定性与封闭性被多元性、可能性与开放性所替代。换言之,可被任意把控和处置的时空,成为网络小说的重要组成部分,甚至是决定性的力量与要素。

被解放了的时空想象,或许是中国当代网络小说最为常见的叙事方式。网络小说的魅力源于创作者自由大胆、无拘无束的想象力,时间与空间不再只是小说的故事背景,而是成为叙事动机与叙述起点。比如,“穿越”“重生”在网络小说中就成为人物展开生命体验的基本形式。猫腻的《庆余年》中重症肌无力的范闲得以新生成天脉者范闲,庆国的时空线成了小说人物另开的人生副本,携带着现代知识记忆的主人公在新的空间重新经历时间,他认出了“物”与英文字母“M”,判断出神庙其实是博物馆。神庙的真相又牵扯出人类意志与技术伦理的关系,范闲意识到算法层面的数据判断接管了人类的文化经验,机器以保护人类整体利益的名义剥夺了人类的个体记忆。范闲的过去、现在与未来形成了时空的莫比乌斯环,在形成戏剧效果的同时,小说也借由范闲的时空轮转完成了有关人类文明进程的史诗叙事。在这里,“时空穿越”不再是需要着重解释的技术手段与异常因素,而是任意驱使的叙述视角。在新的时空中,范闲完成了自我身份的确认。

需要区分的是,网络穿越文是主人公旅行至异时空,近年来被短剧频繁借鉴的重生文则可视小说主人公个体生命线的回溯。一般情况下,赎罪或复仇情节

是无法逆转时间的,比如,海宴的架空小说《琅琊榜》里的林殊,历经磨难后需要假借梅长苏的身份归来,昭雪后仍然留下无尽的遗憾。而网络重生文在时空设定上更进一步,直接否定了时间不可逆,主人公不再需要以追忆或悔恨的姿态讲述“为你千千万万遍”,而是在明了结局的前提下,以时间回流的方式回到节点,在总揽全局的视角之下完成对人生和历史的改写。正如诗人T.S.艾略特所言,“只有通过时间,时间才被征服”。网络小说中的重生文恰是超越日常生活经验,以循环时空的方式改变事件本身。重生可视作故事主人公弥补遗憾、修正因果的修身之旅,与中国民间文学“报恩仇”的朴素正义相呼应。

受制于时空原本是人类生存的典型困境,“君生我未生,我生君已老”的遗憾、“前不见古人,后不见来者”的怆然,无不是源于人类对于时空隔绝的无力感。传统文学往往通过内倾式叙事,以心理时空的无限性来追问“我是谁”“我在何处”,网络小说则利用数字化时代的游戏性进一步强化想象性时空的代入感。祈祷君的《开端》通过循环解密,安排主人公在限定的空间内反复“试错”,时间不再如“逝者如斯夫”般绵延,而是变成了可调取、重读并覆盖的数据,协助人类摆脱宿命。杀虫队队员在《十日终焉》中将“十日”设为重置的限定时间,“终焉之地”为游戏场展开的空间,人物需要通关死亡游戏完成“解题”,小说通过压缩时间营造出紧张感。时空在游戏叙事中变成了有意义的功能项,比如,“人鼠”设计的“仓库寻道”要求游戏参与者在五分钟内找到房间里的“道”,齐夏抓住了游戏规则中“现在这个房间中有一个‘道’”中“现在”一词的表述漏洞,从即将关上门退出房间的游戏设计者上衣口袋里找到了所需的“道”。而在虚拟的叙事场域中,一个游戏的结束又会推动下一个游戏的开始,网络小说循环累进的“无限流”借助时空设置,对人的选择进行了无数次假定性实验,在多重可能性中追问“何以为人”。

网络小说的这一游戏性也体现在盗墓、玄幻等题材的空间设定上。在这类网络文本中,空间是小说中人物需要逐个攻破的探险关卡。仙侠小说中空间转换的叙事逻辑对应人物的修炼级别,空间场域成为人物级别的标记,空间既是身份认同也是对人物通过考验

的奖赏;南派三叔《盗墓笔记》中的七星鲁王宫、西礁海底明代船墓,天下霸唱《鬼吹灯》中的九层妖楼、精绝古城、龙岭迷窟等看似非日常的空间,实际是借鉴中国传统叙事资源而被构筑的,神秘、超验的过去空间对现在的人们发出召唤,类似游戏对玩家发布任务,空间成为人物冒险的理由,人物也借由对空间的认知来确认自我、追索历史。同样是借由空间移动来组织小说结构,网络小说对于空间的认知方式更接近游戏中的通关秘籍,空间才是这类网络小说叙事得以展开的根本缘由。在可蕊的《都市妖奇谈》中,人类与传说中的妖怪共享都市空间,妖与人在时间长度上异质却在空间中同质,妖怪在扮演人类的同时成为人类世界的观察者与记录者。作为人类的另一面,源自中国古籍的妖怪天然地具备了过去与现在的双重视角,妖怪叙事补齐了现实想象的边界,读者在“尽设幻语”中获得了对于世界的多重认知视角。

与网络小说中的“新时空”相关联的,是它带来的新的文化想象。从大众中来、由大众写的网络小说作为一种故事构成方式,其参与形成的当下通俗文化形态亦呈现着与传统文学不同的风貌。网络小说的时空设定并非单纯致力于以虚构来湮灭时空的边界,以幻想为基底的网络小说时空中不乏地方文化记忆。2025年,南京文旅与番茄小说联合举办了“跟着《冒姓琅琊》打卡南京”主题活动,地方空间中的历史遗迹与小说剧情里的场景空间之所以能够形成互动,就在于这部小说以文献考据的方式还原出了南北朝时期的“南京”,穿越成为认识城市的一种古今对照方式。东周公子南在《冒姓琅琊》开篇就让主人公迷失在时间里,不知道自己生活在何时何地,他以中古音和“北谍”判断出自己所处的时空后选择假冒江左琅琊王氏。“冒姓”是他为了求生的破局之举,也客观反映出人与时空的关系。天瑞说符的《我们生活在南京》同样选择真实的地理空间进行时空想象。如果以现实南京为参照,小说中2040年的废墟只会是泛化的末日景观,读者对南京的印象构成了感知小说中虚拟废土世界的基础。时间造成的差异在同一城市空间生机与死寂的比照中具象化,2019年的白杨与2040年的半夏共处一个地理方位,他们在明故宫、秦淮河等南京市文化的代表性空间中展开现在与未来的交流,这场人类自救从本质上而言是为了捍卫共有的家园记忆。

“空间是一种共存的秩序,而时间则是一种连续的秩序”,小说中的时空想象反映出作者对于人类社会文明进程的认识与理解,网络小说一方面以重构时空作为方法,让情节不受时空限制自由展开,显示出与传统文学不同的文化想象方式;另一方面又尝试以“非此不可”的标志性时空去讲述地方故事并传承文化记忆,在全球化浪潮中展现出中国文化的特质。

(作者系安徽大学文学院副教授)

独具魅力的网络小说空间叙事

□李盛涛

从一定意义上讲,网络小说是一种空间叙事文本。它产生与存在的网生性、故事空间作为小说类型的审美标识性、文本故事空间形态的多样性以及当代网络诗学的探索性等,决定着网络小说的空间叙事特性。

审美镜像化的城市和乡村是网络小说在现实维度下的空间形式。对于城市空间,网络小说多视其为生活境遇、欲望之城或爱情奇遇之地。早期网络小说与传统小说颇多相似,如《成都粉子》(最爱金莲)、《爱情路过广州拐角》(梁小无拆)等作品,将主体的生存境遇、爱情悲剧与城市独特的文化标识相结合。但晚近网络小说对人、城关系的悲剧表达失去兴趣。爱情奇遇是城市空间书写的一贯主题,从早期的《第一次亲密接触》(痞子蔡)、《和空姐同居的日子》(三十)到久写不衰的“霸道总裁+爱情”故事便是明证。其中,公司、酒店、酒吧、寓所等小空间场所成为最具标志性的城市空间要素,上演着都市传奇故事。在城市空间中,还有以官场、校园、职场、刑侦、工匠等行业题材的网络小说,使城市空间体验和城市意象呈现出多样性与复杂性。对于乡土空间,网络小说书写乡土世界中能满足读者消费与猎奇心态的题材,成为城市化进程中乡村“礼崩乐坏”的隐喻。

在现实题材网络小说中,《弹痕》(纷舞妖姬)、《佣兵の战争》(如水意)等军事题材作品,通过雨林、沙漠、大山、境外等陌生化场景中的战斗实现了人物形象主体范式的创新。而大国工业题材体现了对现实价值诉求和民族主体性建构的呼应,如齐橙的《大国重工》《材料帝国》、国企、厂房、车间、实验室、实验场地等空间形态成为建构国家形象的空间符号。

“阶梯式空间”是网络玄幻小说中的空间形式。所谓“阶梯式空间”,指作品中由人界、妖界、仙界、神界等不同形态构成的从低级到高级的空间形式。相较于

现实空间的一维性、封闭性,“阶梯式空间”的审美特征具有多维性、开放性。空间形态决定着故事主题的差异性,传统现实空间多产生遭遇主题,即主体在生存空间的悲剧性遭遇;“阶梯式空间”造就了一个成长主题,即主人公往往从凡间少年成长为神界至尊或宇宙创造者,铸就一种宏大而华美的主体文化人格。

在网络玄幻小说中,“阶梯式空间”包含着丰富的空间形式创造。空间对于主体,不再是传统人类学意义上的规训与异化,而是一种工具性、附属性存在,强化着主体改变环境的能动性。玄幻世界如同现实世界一样讲求强者为尊的“丛林法则”,其空间进阶特性与现实社会的等级秩序、社会进化论观念有着深层的结构互文性。

“缺口式空间”是网络穿越小说中的空间形式。所谓“缺口式空间”,指空间疆界存在缺口,以供他域穿越者进出。空间“缺口”改变了原来空间形态的一维性、封闭性、同质性。穿越者的当代记忆、现代技能、诗词文赋、系统空间等,让穿越者在穿越后的世界能改善自身、创造财富、改变环境甚至推动历史发展,缔造一段传奇与神话。穿越者的当代空间记忆和系统空间类似于福柯意义上的“异托邦”,以差异性、异质性存在着,对穿越后的世界构成了降维式改造与打击。

此外,网络同人小说的“缺口式空间”也独具魅力。围绕中国四大名著产生了大量网络同人小说,如《黛玉传奇》(君幻风)、《梦回水泊梁山》(李逍遥)等,这类小说将原来经典小说的故事空间再度审美化、故事化,打破丁了原经典小故事说的空间界限,产生了故事穿插、人物混染、价值重塑的叙事效果,创作出一个崭新的空间性文本。

从某种意义上说,网络小说的“缺口式空间”有着古老的文学原型。中国传统文学《桃花源记》中的“桃

源”、《南柯太守传》《枕中记》中的“梦境”可视为其原型。不过,传统文学中的“桃源”“梦境”具有“乌托邦”性质,而网络穿越小说把古代空间原型置换为具有异托邦形式的“系统空间”或当代空间,这是网络小说空间叙事对当代社会空间最深刻的价值认同。

“积木式空间”是网络盗墓小说中的空间形式。所谓“积木式空间”,即文本中每次历险经历构成一个相对独立的故事单元,而一次次历险就是一个个故事单元的叠加,像极了积木游戏。在网络盗墓小说《鬼吹灯》(天下霸唱)、《盗墓笔记》(南派三叔)中,主人公的盗墓经历有翻新出奇、步步惊心的叙事效果。墓穴提供了一个与日常生活截然不同、处于死亡临界性的空间体验。主人公与墓穴空间的关系,构成了多重象征与隐喻:追求财富而不得的现实反讽;盗墓的惊悚感隐喻着一种文化对主体的威慑与窒息;墓穴探险意味着人类对未知存在的探索。

从理论上说,“积木式空间”决定了网络盗墓小说体量的庞大和无限延展。这种无限延展的空间形态类似于民谣《从前有座山》的嵌套循环叙述。不同在于,“积木式空间”叙事舍弃了民谣的嵌套结构和诙谐趣味,留下无限可能性,并赋予其审美体验的惊悚感。

网络小说对现实空间的体验与想象、指涉与反讽、超越与重建等,构成了独具魅力的空间叙事类型。相较传统小说,网络空间叙事表现出前所未有的创新性,它不仅关联着形象塑造、主题生成、小说类型的审美标识、叙事形式创新等文学本体论内容,还承载着丰富的文化内涵与精神隐喻,体现着当代人关于空间想象独有的浪漫、诗意与智慧。立足中国式现代化发展视域,如何实现网络小说空间叙事与现实空间更深层的价值关联,是当下无法回避的创作命题。

(作者系山东航空学院人文学院副教授)

游戏思维深刻影响着网络作家的时空观念。一方面,在时间维度上,写作者通过穿越、重生等叙事策略改变自然真实时间的演进逻辑;另一方面,在空间维度上,网络作家通过空间转场来设定大纲、通过换地图来打怪升级、通过开副本来拓宽情节场景

20世纪末的互联网革命及由此带来的中国网络小说写作实践,对包括叙事时间、空间在内的经典叙事学理论带来了极大冲击,很多新媒介文艺研究者都在追问以下两个问题:相较于传统印刷媒介,数字媒介形塑了人们怎样的时空观念?这样的时空观念又如何影响到网络小说的结构?

传统印刷媒介时代,武侠、言情、侦探、历史类通俗小说叙事母题和叙事语法虽然存在差异,但基本上都遵循理性因果逻辑的线性叙事。数字媒介改变了人与文学之间的关系,其所搭建的社交化、广场化写作环境(即所谓的数码人工环境),成为创作者与接受者共同的虚拟生存体验空间。在这样的空间里,非理性的意志、情感、想象元素不断提升,非线性、多接口的书写逻辑愈发普遍。在此背景下,动辄百万、千万的码字劳动只是区别于传统类型叙事的表面差异,更为关键的是,数字媒介变革及其带来的虚拟生存体验推动了文学活动游戏思维的不断深化。这种游戏思维深刻影响着网络作家的时空观念。一方面,在时间维度上,写作者通过穿越、重生等叙事策略改变自然真实时间的演进逻辑。在幻想类和历史类网络小说中,现代人打破时间限制返回古代社会,带着后世经验实现降维打击,改变人物命运、拯救民族国家危难乃至扭转历史进程。可以说,正是这种普遍的游戏性思维带来的时间扭转,为长篇网络小说提供了最初的叙事势能,可谓网络叙事的第一推动力。另一方面,在空间维度上,网络作家通过空间转场来设定大纲、通过换地图来打怪升级、通过开副本来拓宽情节场景。这样的叙事操作显然源于人们的游戏经验,游戏、游戏的通关目标、游戏的副本支线经验都移植到故事写作上。此外,这种游戏思维通过影响网络作家的时空观念,进一步改变了网络小说的情节结构。

首先是游戏性时间观念对网络小说结构的影响。如上文所述,穿越与重生为小说叙事提供了最初势能,但这也反映出网络作家区别于传统作家严肃的历史意识。一般而言,作家在创作之前就已经设定好故事发生的历史背景,他所要处理的是穿越故事与历史真实之间的关系,这也是决定小说结构的关键所在。就此类小说的发展趋势而言,除了少部分作者在创世、末世和架空类小说中随意设定,多数作品还是依据历史真实事件来结构故事的。如果将穿越历史的设定视作一种时间叙事的“常态”,那么还存在时间压缩与时间循环两种“变体”,这两种变体对网络小说的结构带来了更加显著的陌生化效果。所谓时间压缩,指将整部小说的故事时间压缩在一天、一个月等较短时间单位。马伯庸可谓时间压缩叙事方面最具代表性的作家之一,其《长安十二时辰》锁死在天宝三载上元节12个时辰,《两京十五日》依据《明史》朱瞻基从南京返京继位15天内的历史,《长安的荔枝》的时间从主人公二月接旨到六月一日杨贵妃生日。这样的时间压缩使得小说叙事节奏颇为紧凑,截止日期使得小说人物和读者产生紧迫感,这种“压缩冗余时间、聚焦限时冲突”为核心的叙事策略给读者带来了极大的陌生化阅读体验。时间循环是另外一种变体,《无限恐怖》《开端》是最具代表性的时间循环叙事作品。前者是阶段性的串联循环,后者是单日固定场景的闭环循环,通过循环寻找真相、反思社会问题。这样的时间循环打破了传统的线性叙事,同样是对游戏性思维的生动体现。

其次是游戏性空间观念对网络小说结构的影响。与网络作家的时间观念相比,网络小说呈现出的空间形态更为复杂多样,对小说结构的影响也更为显著,具体表现为多维空间的层级表达。一是繁复多元的物理空间,很多网络小说往往通过空间移动结构小说、连缀故事。例如,在《雪中悍刀行》中,作者围绕着主角徐凤年在北京、离阳、北莽三大地域空间经历叙述其成长过程,将江湖、庙堂、边塞、市井四层空间互相交织在一起,呈现出一幅波澜壮阔的武侠图景。如果说这种物理世界的空间转移是网络作家结构小说的宏观策略,每一次更新集中在一个空间场景、描述一次打斗冲突或人物对话,那么这样的“新三一律”就是他们结构小说的微观策略,唐家三少、天蚕土豆等玄幻类网络作家的小说创作就具有这种明显的视觉化特征。二是通过随身系统和平行空间结构小说,其形态也是多种多样的。在《斗破苍穹》《斗罗大陆》等小说里,主人公常常拥有戒指、葫芦、玉佩等宝物,这些独立于现实世界的密闭空间具有储物、修炼、培育功能,后来随身事物演化为随身空间、随身系统,具有任务发布、签到打卡、数值兑换等功能。除了随身事物和空间,与现实空间并存的平行空间也值得我们关注。如在一些都市题材网络小说里,主角可以快速地双向互通穿梭在平行世界,利用两个世界的信息差获利。这样的随身空间、平行空间极大地提升了网络小说的叙事容量,其“外挂”“金手指”功能显然也是游戏思维的产物。

除了以上两种空间,还存在一种非常重要的副文本空间,似乎游离于小说故事之外,但对人物成长路径、故事发展走向等起到非常关键的作用,是数字媒介自身价值的体现。所谓副文本空间,指与网络小说共生并存的“章说系统”,由段评、本章说和书友圈等几个层级构成。这一空间虽然并非网络小说本体的直接构成部分,但网络作家在创作的整个过程都会受其影响。其中,广大读者在此空间中发表的言论会深刻干预作者的原初设定,当作家创作思路不清楚时还能够从大众的讨论、建议中获得灵感,大众的同人文、同人图创作也成为原作重要的阐释性补充。副文本空间里的评论文字与中国古典小说、戏曲评点有着相似之处,但前者能够容纳更多的声音,因而很多研究者认为只要副文本空间里的论说不停止,网络小说就会始终处于未完结状态。

当然,我们必须看到,游戏性思维逻辑下的时间和空间观念并不是单独影响网络小说的情节结构,而是共同决定着其叙事走向。如在经典的历史穿越小说中,时间的错位与空间的再造相互混融与嵌合,由此造就了小说结构的丰富多样。但我们也必须看到,游戏性时空观念影响下的网络长篇类型叙事常常带有违反叙事逻辑、拖沓灌水、拼凑缝合等弊端,削弱了作品的艺术价值。因此,只有辩证扬弃这种时空观念及其衍生的叙事结构,才能持续推进网络文学精品化、经典化,中国网络文学才会拥有更长久的生命力。

(作者系西南科技大学副教授)

数字媒介如何推动网络小说结构新变

□江秀廷