

# 網文新觀察

北大輕小說  
Vol.6專号



## 陈村：编后碎语

### 讨论 /

翟振明、邵燕君等：为虚拟现实预先注入鲜活的人文理性

——翟振明教授作客北大课堂

邵燕君等：“花城讨论”之一：电子游戏如何讲故事？

王鑫等：轻小说初体验（六篇）

王鑫等：观察与解读（四篇）

周文韬、邵燕君等：深度对话——数据库时代的轻小说

### 轻小说专题 /

导读

周文韬：从日本轻小说到中国轻小说：

一种文化现象的兴起和演变

### 连载 /

中国网络文学大事年表 之五

004 编后碎语 | 陈村

## 讨论

009 为虚拟现实预先注入鲜活的人文理性——翟振明教授作客北大课堂 | 翟振明、邵燕君等

038 花城讨论之一：电子游戏如何讲故事 | 邵燕君等

## 轻小说 专辑

066 导读

070 从日本轻小说到中国轻小说：一种文化现象的兴起和演变 | 周文韬

- 101 轻小说初体验（六篇） | 王鑫等
- 126 观察与解读（四篇） | 王鑫等
- 168 深度对话——数据库时代的轻小说 |  
周文韬、邵燕君等

连载

- 192 中国网络文学大事年表(五)

版权页

004

# 编后碎语

陈村



**陈村**  
作家。现居上海

经过长长的停顿，我们再次推出北大网文研究论坛的新作：轻小说专辑，作为本刊第6期、第7期合刊。

本来，小说中的长篇中篇短篇以及私小说、轻小说分类只是为了统计和营销的方便，对作者来说，小说就是小说，无所谓轻重。但既然有“轻小说”一说，好歹被找出一些特征。它似乎跟现实题材较为疏远，有幻想的意味，青睐异次元，有年轻文化的属性。

专辑中的导读能让我们知道更多关于“轻小说”的消息。而后面的师生和周文韬先生的讨论，更将话题引向“中二病”。我在生活中跟这文化有过一次邂逅。当时在上中学的儿子要我帮他下载《灼眼的夏娜》，下来后我顺便翻看了一下，音乐一起，头就开始发昏，那情节完全不知所云。我还在网上发现，日本的很多动漫视频被好事者们加上了中译。我们基本无感，他们却那么热衷，可见是两种人类，今天的文化确实不再老少咸宜。

本期的另外一个话题更加新潮，谈的是VR。不算上《红楼梦》中的“风月宝鉴”的话，中国普通人接触这般不伦不类题材似乎始于《星球大战》（1977）和《E.T.》（1982），卢卡斯和斯皮尔伯格将我们引入正途还是歧路？外星人来了，机器人也来了，人工智能在炫技。谁能料到原本说着玩玩的宇宙为背景

的故事，玩着玩着就近了。那个看似无厘头的虚拟现实已进入实战，眼看着将更深更广地介入我们的生活，当邻居，当教练，当床伴，当儿女。人类原本就贪图戏剧性，对真假莫辨的事物怀有非常的热情，这下可以过足一把瘾了。只是，永远无法谢绝了。它来了，就一直在了，要滚，只能是人滚。

事情是不是电子游戏惹的祸？是不是可以说，没有游戏就不会有互联网？无论是本期讨论的轻小说还是游戏还是 VR，能看出它们的关联性吗？能认为它们都源于一种冲动吗？

承著名的新科技发烧友严锋教授的好意，我曾有幸戴过几分钟的 VR 眼镜。走过去，转头，有点头晕。脚下也开始不踏实了。今天它尚幼稚，我相信只要忽悠到用户，它会飞快进步。改良后的它更能拉近（同时也是离间）人与人的距离。人们因此也发现，感觉是一种多么不牢靠的东西，存在感那么容易乱真。用 VR 看足球篮球，用它爱爱，用它爬珠峰，甚至直奔金星，种种人类的和非人类的感觉将由它发生。这样，人类过渡到机器人和半机器人是否方便些了？

还是看一遍翟振明和邵燕君等学者、学子的讨论吧。他们很学术，很理性，多见识。摆出旁观者、既得利益者还是受害者的样子，就看你的方便和心情了。天知道将会发生什么，天

知道是否算一个鬼故事。喜从天降还是大祸临头？即便那是宿命不可违，我们先朝那个方向看一眼也好啊。

感谢北大网文研究论坛的老师和同学，感谢他们的嘉宾。在这个不安定的世界，我们将信将疑地忐忑不安地还心存幻想地被轻小说，被 VR。

天佑我等，阿门！

- 009 为虚拟现实预先注入鲜活的人文理性——翟振明  
教授作客北大课堂  
翟振明、邵燕君等
- 038 “花城讨论”之一：电子游戏如何讲故事？  
邵燕君等



讨论

# 为虚拟现实预先注入鲜活的人文理性

## ——翟振明教授作客北大课堂

翟振明 邵燕君 秦兰珺 傅善超 陈子丰 戴凌青 吉云飞



**翟振明**  
学者。现居广州



**邵燕君**  
学者。现居北京

## 背景知识

### 【虚拟现实 /VR/AR】（秦兰珺编撰）

所谓“虚拟现实”(Virtual Reality, 简称 VR), 本质上是一种沉浸性、互动性的经验, 制造这种经验的途径可以是认知的、艺术的、或者技术的, 或者这三者的结合, 只要这种被制造出来经验可以在一定范围内达到与现实相混淆的地步, 就都可广义地称为“虚拟现实”。狭义的虚拟现实则特指以数字技术制造的虚拟现实经验, 就是利用计算机图形技术, 创造出一种逼真的可交互的虚拟三维环境, 能生成视、听、触、嗅觉等感觉, 通过适当装置让你沉浸于这个虚拟环境中对其体验和交互, 仿佛处在现实世界中一样。它最先作为一种国防科技诞生, 后来才在民用化过程中逐渐和教育、医疗、科研、娱乐等各个领域结合。通常我们说“虚拟现实”的时候则多用来指代狭义的虚拟现实。

与虚拟现实经常一起出现的另一个概念是增强现实 (Augmented Reality, 简称 AR)。这个有些“奇怪”的表述来自计算机发展史中的一篇纲领性文献: 1962年恩格尔巴特(Douglas Engelbart)写下《增强人类心智》(Augmenting Human Intellect)。事实证明, 信息技术也的确沿着巴特指出的方向发展。例如 Word 让我们更好地书写, PowerPoints 让我们更好地演讲, 互联网让我们更好地传输信息。目前增强现实的定义和其实现形式与应用领域一样五花八门, 但通俗上来讲, 增强现实将“虚拟”信息叠加到“现实”世界, 为的是“增强”我们对“现实”的感知和互动; 而在虚拟现实中, 我们互动和感知的往往是虚拟信息所建构的世界本身。一句话, 在增强现实中, 虚拟信息是手段, 现实才是目的和意义。在虚拟现实中, 虚拟本身就是目的和意义。

广义的虚拟现实古已有之，最早试图对其进行描述的是哲学家，他们提出了认知性的虚拟现实。柏拉图在《国家篇》中提出了著名的“洞穴比喻”：人类在山洞中面壁生活，“实在”就发生在人类背后，可由于被缚而无法转身，人类只能看到外界的“实在”投射在洞壁上的幻影。类似地，笛卡尔在《第一哲学沉思录》中提出了被称作“笛卡尔的恶魔”的思想实验：如果一个无所不能的恶魔在人不知道的时候对他的大脑做了手脚，从此之后，他感知到的世界都是歪曲颠倒的，这个时候他能够不去怀疑的还剩下什么？

柏拉图的“洞穴比喻”和“笛卡尔的恶魔”给出了虚拟现实的认识论意义，而后世众多认知性的虚拟现实都是“洞穴”和“恶魔”的继承和发扬者，其中最著名的当属《黑客帝国》——对“脑后插管”（术语叫做：“脑机接口”）的想象。

另一种历史悠久的虚拟现实是艺术性的虚拟现实。从根源上说，艺术和虚拟现实共享着这样两个维度：对现实的再现和超越。虽然广义上所有的艺术都在某种意义上是虚拟现实的，但人们在追溯虚拟现实的起源时，往往提到的是那些更具沉浸性、综合性和超越性的艺术体验，例如：希腊剧场中的净化体验、哥特教堂中的神圣体验等。这些体验在音乐家瓦格纳那里得到了总结和发展，最终形成了“总体艺术”（德语：dasGesamtkunstwerk）的概念。总体艺术使用一切艺术手段制造另一种现实，为的是悬置现实，用“可能”去替代“如此”。虽然瓦格纳自己的总体艺术实践仅仅限于戏剧，但后世的众多艺术实践——沉浸式戏剧、4D电影、电子游戏——都沿着瓦格纳的这一畅想发展。其中特别要提到的是，莫顿·海里希（Morton Heilig）在1950年代提出，电影不是一种视听艺术，而应该是一种可诉诸各种感官的“经验剧场”，从而最终电影不仅仅是一种经验的艺术，还将是一种“意识的艺术”。这一想法的直接结

果就是 1960 年代的全感官电影播放装置“Sensorama”的诞生。虽然 Sensorama 常常被认为是现代虚拟现实技术的先驱，但电影画面毕竟还是预先制作好的，它还缺少真正意义上的虚拟现实所离不开“即时互动”技术。追根溯源地说，寻求“即时互动”是人类乃至许多动物的天性，有时候，我们也会管这种天性叫做“玩耍的天性”。另一方面，“即时互动性”也是人和工具的关系中所包含的一项根本需求，只不过当工具由“锤子”变成计算机，互动方式复杂了许多倍，对沉浸性的要求也为技术设定了更为苛刻的条件。只有当图形交互方式和即时图形技术的发展成熟起来，我们才有了当下通用的人机交互方式，而这些技术的发明者，在发明图形交互技术的时候就率先设想并提出了未来的人机交互方式——这也就是现在虚拟现实技术的两个先驱：VIEW（Virtual Interactive Environment Workstation，虚拟互动环境工作站）和 CAVE（Cave Automatic Virtual Enviroment，洞穴式自动化虚拟环境）。

1960 年代，即时图形技术的先驱伊万·萨瑟兰（Ivan Sutherland）在《终极显示》（The Ultimate Display）中提出，计算机将可以控制“那个”世界中的各种存在，椅子是可以坐的，子弹是致命的——这就是所谓的“终极显示”。1970 年代，萨瑟兰在犹他大学制作出了第一个虚拟现实头显（头盔显示器）设备。由于该设备极其笨重，且要架设在使用者的肩头，所以被戏称为“达摩克利斯之剑”。

第一个相对成熟的虚拟现实系统要等到 1980 年代，司各特·费舍尔（Scott Fisher）在 NASA-Ames 研究中心制造了 VIEW，VIEW 包含头显、数据手套、声音识别、立体声等子系统，主要用于宇航局的宇航员训练。费舍尔也提出了“遥在（telepresence）”的概念，认为虚拟现实可以把使用者“传送”到另一个世界，进而和那个世

界进行远程互动。到了 1990 年代，丹尼尔·桑廷（Daniel Sandin）又发明了 CAVE。与 VIEW 不同，CAVE 不需戴头显，计算机图形被投射在一个类似洞穴的空间，用户可以直接和包围他的图形进行互动，这种方式让人们再次回想起柏拉图的洞穴。不过桑廷称，他将这个系统命名为 CAVE，并不是为了像柏拉图那样提醒感官的可疑，而是想像艺术家那样告诉人们，世界是可以从理念中诞生的。不夸张地说，在桑廷的 CAVE 中，认知性、艺术性和技术性的虚拟现实本就结合在一起，不可分割。简而言之，VIEW 和 CAVE 开创了两种不同方向的虚拟现实系统：头盔式系统和投影式系统。之后各种虚拟现实系统都是这两种系统的发展或结合。

对电子游戏来说，沉浸性和互动性同样是其基本的内在属性，所以虚拟现实和游戏有着天然的亲缘关系，并且电子游戏通常来说也是一种“总体艺术”。可以说，一个构造虚拟世界并努力制造代入感的游戏就是一种综合了认知、艺术、与技术要素的虚拟现实，所以不难想见，虚拟现实在技术和概念上的发展都会深切地影响到电子游戏。

例句：

今年又号称是“VR 元年”，可实际上能改变日常生活的技术离我们还有点远。

——在虚拟的世界中寻找真实感的人一定都是脑子有病的吧？

——等 VR 普及了，大家就会觉得你这样才是脑子有

时间：2016 年 5 月 29 日

地点：北京大学人文学苑 6 号楼

主持人：邵燕君（北京大学中文系副教授）

主讲嘉宾：翟振明（中山大学哲学系教授，中大人机互联实验

室主任（创建人），《有无之间：虚拟实在的哲学探险》一书作者）  
参加者：“北京大学网络文学研究论坛”成员



严锋教授（右二）指导朋友欣赏 VR 景色

**邵燕君（以下简称邵）：**2016 年号称 VR 元年，不过，我们对虚拟现实的关注，并且进行哲学层面的思考是从两年前阅读翟振明老师的论著《有无之间：虚拟实在的哲学探险》开始的。这部著作是 1998 年在美国出版的，书名是 *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*，2007 年由北京大学出版社出版了中文版。两年前，秦兰珺博士把这本书介绍给我们。读了以后有一种石破天惊之感，而且是一种整体上的、世界观的冲击。

我们这个团体本来是做网络文学研究的，又从网络文学研究进入到新媒体研究。在相关课程中，我们仔细阅读过麦克卢汉有关媒介变革的理论，也讨论过罗兰·巴特有关“文本”的概念，最近正在讨论福柯提出的“异托邦”概念。我们发现，这些大师级的思想

家们有一个共同的特点，就是当他们提出一个全新理论的时候，描述的并不只是一个总体性框架，而是非常具体的，充满了细节。也就是说，他们的思维早已撑破了时代局限性，所预见的那个未来世界在他们的想象里几乎是可触摸的。当那个时代还没有到来的时候，我们听不懂他们在说什么，而且很不耐烦。而当时代降临的时候，我们才发现，他们真是先知啊，他们的理论一点也不晦涩，一下子全懂了！读翟老师的《有无之间》时，我们也有这样的感觉。应该说，这本书虽然艰深，但读起来真是很好看，像科幻小说一样，拿起来根本放不下。不过，还有很多似懂非懂之处。所幸的是，我们能将翟老师的“真身”请来，给我们面授，回答我们的提问。让我们欢迎翟老师。

## 一、虚拟现实探讨的是哲学上的老问题

**翟振明（以下简称翟）：**《有无之间》是一本哲学书，最简单的理解法就是这是笛卡尔《沉思录》的电子时代版。笛卡尔提出 Evil Genius（邪恶的精灵）创造出一个新世界。而当我们戴上 VR 设备的头盔，现有的世界没有了，新的世界出现了，这个新世界是我们自己造的，邪恶的精灵欺骗我们不再是一个猜测了。这就引出了一个哲学问题，我们创造的这个世界和原本的世界在本体论上到底有没有什么差别？我们探讨 VR 就是探讨最原本、最传统的哲学问题，根本不是新的哲学问题——当然，这个话题很新。

由于虚拟现实的出现，我们与技术的关系发生了剧烈的转变。同先前的所有技术相反，虚拟现实颠覆了整个过程的逻辑。

一旦我们进入虚拟现实的世界，虚拟现实技术将重新配置整个经验世界的框架，我们把技术当作一个独立物体——或“工具”的感觉就消失了。这样一个浸蕴状态，使得我们第一次能够在本体层次上直接重构我们自己的存在框架。当所谓的“客观世界”只是无限数目的可能世界中的一个时，感知和意识的所谓“主观性”或曰“构成的主体性”（Constitutive Subjectivity）就显露了它原本的普遍必然性之源的真面目。

在这里我们要防范两种常见的自然主义的错误。一个是，将主体性等同于以个人偏好为转移的意见的主观性；一个是，将心灵等同于作为身体部分的头脑。要记住，我们能够理解为什么自然实在和虚拟现实同等地“真实”或“虚幻”，是就它们同等地依赖于我们的给定感知框架而言的。但是，如果虚拟实在同自然实在是对等的，为什么我们还要费心去创造虚拟现实呢？当然，明显的不同是，自然实在是强加于我们的，而虚拟实在是我们自己创造的。

所以在这本书里，我做出了两个断言并为之辩护——

第一，虚拟实在和自然实在之间不存在本体论的差别；

第二，作为虚拟世界的集体创造者，我们——作为整体的人类——第一次开始可以过上一种系统的意义主导的生活。

**邵：**正是您这两个断言让我们有石破惊天之感。它给我带来的最大的狂喜是，我突然觉得人类永生的愿望可能以另一种方式实现了——永生是生命无限的长，虚拟世界却可以让人在有生之年体验无限的多。然而，也带来恐慌。当人类的感知框架可以无穷改变时，不变的是什么？人类还有没有一个锚定点？

**翟：**我这本书里的第一、二章首先讨论的就是这个问题。



我在这里证明的是，无论感知框架如何转换，经历此转换的人的自我认证始终不会打乱。此不变的参照点根植于人的整一感知经验的给定结构中。

这里首先要讨论的是关于人格同一性（Personal Identity）问题，其中新引入了“地域同一性”（Locality Identity）的概念。如果要证明一个非人的物体和另一个物体是同一个物体，最终标准就是有没有时空的连续性。比如一棵小树长成了一棵大树以后，被移到其他地方去，两棵树还是同一棵树，同一性的得出有赖于时空连续性，因为从小树到大树到移植，一直是时空连续的。在这里，时空是非常重要的。但是在讨论“人”时，会有观点认为人不仅仅是身体，谈“时空”没什么必要；但也有观点认为回避“身体”的问题会找不到同一性（Identity），否认它又不行。像佛学的观念内就没有同一性——其实预想中还是有，只是这种观点会被表明为，同一个自我是不存在的，每一个瞬间都是新的自我。但说这话的人又非常明确地知道自己是在和同一个人在说话，而不是不同的人。“刚才的你不是现在的你”，这句话中，有个“你”字被跨过来了。虽然会说“每个瞬间都是新的你”，但这句话中已经设想了一个恒定的“你”，而不是随便凑一个东西，把一本书、一个杯子和“你”这个人凑在一起。因此，当指定一个东西，说“这不是你”时，这个判断已经预设了一个同一性，这同一性是什么呢？古希腊有忒休斯之船的问题：忒修斯之船被雅典的人留下来作为纪念碑，随着时间过去，船坏了，木材腐朽了，于是雅典的人更换新的木头来替代。最后，这艘船的每根木头都被换过了。因此古希腊的哲学家们就开始提问：“这艘船还是原本的那艘忒修斯之船吗？”同一性的问题就这样。其实我们看起来这里边没

有什么神秘的东西，只是概念不知道怎么用而已。对于虚拟现实的哲学探讨，我想进入实质性的讨论，它可以有结果，而不仅是概念的存在。我论证的两个基本原理是：

第一，人的外感官受到刺激后得到的对世界时空结构及其内容的把握，只与刺激发生界面的物理生理事件及随后的信号处理过程直接相关，而与刺激界面之外的任何东西没有直接相关。

第二，只要我们按照对物理时空结构和因果关系的正确理解来编程协调不同外感官的刺激源，我们将获得每个人都共处在同一个物理空间中相互交往的沉浸式体验，这种人工生成的体验在原则上与自然体验不可分别。

**邵：**您这本书英文版出版是在 1998 年，早于全球 VR 热几乎 20 年。您为什么这么早关注这个问题呢？

**翟：**说起研究 VR 的动机，对我而言，这其实是找到新机会，来讨论传统上最原始的、最硬核的哲学问题；用一个新的手段，提供新的洞见、新的答案。这其中有两个方面的问题：第一个，可以理解虚拟现实在最后会成为什么东西；另外，附带的问题是——这个附带的问题是现在我最关心的，当时是附带的——这种世界造出来之后，对人类文明的影响到底是什么？后者和传统的哲学问题没有硬核性的关系，属于文化批评，以及涉及其他学科的范畴。其实最关心这问题的，大部分集中到中文系；在世界范围内集中在英语系、德语系，法语系，等等。

**邵：**为什么呢？

**翟：**因为很多人做学问，觉得价值判断跟他们没有关系。

而中文系等语言文学系的研究者，因为他们可以将感受性和学术性都放在自己的述说中，研究 VR 既做理论又做价值判断比较无拘束。这是一个观察，我不知道对不对。就是说，除了做哲学的人、小部分研究伦理学的人，大多数理论研究者，都认为价值判断是不能被理性讨论的，属情感的或传统习惯的范畴，所以他们就采取中立态度；做社会科学的人也都是中立的吧——他们本来就应该中立。因此按排除法，只有非常少数的人，研究政治哲学的一部分人，做伦理学的一部分人会认为如果 VR 关系到人类文明、前途好坏，自己有做价值判断的责任。当然，对所有研究者而言，附带的，也讨论这个问题。倘若 VR 真的建成，对人类生活、文明底层的影响、实际生活的价值的定向等这些问题也是附带可以讨论的。而部分语言文学类的学者、一些文化批评家们在理论与情感以及传统习惯之间游移，做出某些理论洞察和一些情怀阐发，都可以被人接受，价值判断到底属于理性还是情感，他们也不会太过计较，也就不会太过忌讳进入新的话语语境。然而现在我做 VR 实验室，却是理性的反思和建构先行，先从理性出发厘清形而上学和价值伦理基础问题。现在 VR 时代真的来临了，这一切就不只是这个形而上的问题了，而是真的会影响甚至颠覆我们的生活。我是哲学教授，是伦理学的教授，这是我的责任——要在虚拟现实到来之前预先注入鲜活的人文理性。

对于哲学，我要澄清的一点是，我这里说的哲学不是一般泛指的生活态度，而是严格的学术，需要作出判断，需要证明自己的命题是真命题，与相反的命题不相容。像苏格拉底那个时候，每说一句话都要证明那是对的，不妥的东西你要收回。苏格拉底的追问法，看着很散，没有像现在的数学那样一步一

步地证明，但是他的手段是这样，他最终的结果是要说明你是错的，我不说你错，而是一步一步引导，一步一步按逻辑推，最后不用我说，你自己知道你是错的。所以一般学生问我一些哲学问题要找答案的时候，我也是这种态度：你要的话，就和我坐下来慢慢讨论，一来一回，一点一点道来。你直接问我结论是毫无哲学意义的，你需要自己把道理想清楚了。

所以《有无之间》第一、第二章根本不是谈虚拟现实，而是为了做思想实验，把讨论虚拟现实的前设、基本原则在不是虚拟现实的地方把它们找出来，然后再在虚拟现实中才有说服力。我先借着一般性的原则弄清“什么是实”“什么不是实”，“人在哪里”等问题，在虚拟现实之中，它们怎么对等？VR世界的空间是从一个电脑里造出的。有人说电脑这么小，造出一个空间和无限大的宇宙空间对等难道不是悖论吗？我要证明它不是悖论就要从悖论本质说起，从空间结构——康德的空间观等等说起。这本书没有专门提到康德，但其实里面有康德的空间观。我写完了以后非常后悔，没有多费点笔墨写康德哲学的关联，事实上他是我最重要的资源。空间本来就不是在外边的，空间是我们心灵的框架，理解外界的所有经验的一个框架。以前康德老被批判，被唯物主义批判。但假设一个正常的人，他从小被关在一个狭窄的房间里面不允许出去，那么他对无限空间的理解和我们的理解有没有差别？他和我这个全世界跑过的人，其实是没有区别的。只要有视觉的感觉，他就会想，我能看到的空间外边一定还有空间，窗外一定还有世界，他会和我们一样纳闷，如果整个宇宙有边的话，是否外面还会有宇宙。这种空间的观念，和你实际体验过多大的体积是没有实质关系的，它不是经验得来的，不是外边的东西输入我们的，我们任

何人见到过的空间，与可能的空间广度和深度相比都微不足道，从这么点经验推出关于整个宇宙的见解，那是不可能的。如果是外界给你空间感的话，你不可能由此得出一个“宇宙观”，只有你的心灵去理解世界的结构，才有可能有效的。我不能说，我看到一个人长着两只眼睛，全世界的人一定都有两只眼睛。即使这个论断碰巧是对的，但这样推理也是错的。但是对于空间的性质，我们却可以将个案推向普遍而完全有效。经验判断和先天综合判断，是康德式的范畴，这个要分开来，有些东西不需要经验归纳就可以判断，有关空间及其性质的判断就属于先天综合判断。

**邵：**翟老师，看《有无之间》的时候我觉得您给我们思维最大的冲击是，我们的人体不过也是一套装备，也是一套感知框架，也就是说它是可替代的感知框架。虚拟世界和我们所感知的“现实世界”之间的关系是平行关系而非衍生关系。如果感知框架是可以选择的，那么什么是不可以选择的？您说的是心灵，有的时候是您也说是“道”。在这里您想表达的是什么？这是不是有点神秘主义的意思？

**翟：**这里指的就是心 - 物统一体。你说心身也可以，心和物最终并不是分开来的两个东西。不能说是心，也不能说是物，所以只能找个词，我用的是“道”。

**秦兰珺（北京大学中文系比较文学博士，中国文联文艺资源中心应用与推广部干部）：**翟老师，我补充一下，我想，邵老师可能想问的是，您有某种宗教情结吗？

**翟：**我没有宗教情结，可以说我没有宗教信仰。这本书里的内容是讲道理讲出来的，不需要相信故事，不需要相信传说，

也不需要相信有个“人格神”的存在。另外，讲到“人格神”，那是什么东西？我们也不知道，起码，它既不是心也不是物。

## 二、不管有没有造物主，我们都可以是自己“小写的上帝”

**邵：**一谈到虚拟现实，我们特别容易想象到《黑客帝国》的脑后插管啊，《美丽新世界》的快乐剂……我们曾经所有关于恶托邦（dystopia）的想象都是往这个方面去的，您这本书里也讨论了这个问题。

**翟：**对，第五章，专门讲这个。

**邵：**“恶托邦”的想象虽然有着极其重要的警示意义，但是不是有点太悲观了？因为都是基于极权主义和资本主义大工业生产背景的，受众也是作为被动的接受者被想象的——这也是法兰克福学派的惯常思维。需要问的是，我们恐惧的到底是VR还是极权？在这一点上，正是我们目前所做的网络文学研究和您的研究结合的最紧密的地方。网络文学和传统精英文学有一个很重要的分界点——五四以来的新文学基本上是以现实主义为主导的，而网络文学大部分是幻想性文学，其实是虚拟现实的。在这里，我们触及到了这样一个问题，就是在这样一个虚拟现实之中如何重新架构一个世界？您在《有无之间》里谈到的一个观点给了我们非常大的启发——不管这个世界有没有造物主，我们都可以，也应该是自己的“小写的上帝”，也就是在一个有限范围内操控自己的命运把握自己的未来。

不过，我们真能成为自己的上帝吗？那个虚拟的世界会不

会更容易被某种极权的人、危险的人控制？然后最后我们自身就变成了那个脑后插管的人？您在书里边特别谈到了这个疑虑，在第五章您说，“尽管许多评论者对未来电子革命的其他方面评价不一，但他们几乎一致认为虚拟现实和赛博空间，同赫胥黎所描述的《美丽新世界》正好相反，它将前所未有地激发人类创造力，并且分散社会的权力。”（第 116 页）如果说 VR 能够前所未有地激发人类的创造力，并且分散社会权力，这可能跟电子革命这种媒介革命有直接的关系。现在，在网络空间内部，已经形成了一个又一个的粉丝部落文化群体。这些粉丝部落文化群体是有机的，粉丝们不再是法兰克福学派描述下的那些个被动的、孤立的原子，他们靠“趣缘”凝聚在一起，有着共同的、具体的生活。在他们的部落中他们有着某种程度的立法权，理想状态下每个“小宇宙”的规则由“趣缘群体”成员通过协商来设定。这样的一种可能性和媒介革命是息息相关的。正因为有了网络空间，普通人才有了组织有机的网络部落的可能性，他们才有可能获得某种虚拟的新世界的立法权。所以我们也特别希望您能再讨论一下，首先，您对这样的未来乐观吗？在媒介革命之后，人们自愿形成的“趣缘群体”可能分散社会权力吗？

**翟：**这个是一般性问题。我先造一个问题来让大家反思一下，你这个特殊问题的答案，估计会显露出来。比如说，虚拟现实在美国发展，同样的，它也可以在朝鲜发展。你觉得它们的走向会一样吗？肯定不一样。所以，在技术上 VR 会发生，但是对我们人类生活怎么关联的话，这就由原来所有的制度、文化、民族心理共同决定。因此在我看来，最值得讨论的并非虚拟现实来了以后“我们该怎么办”，而是我们开始研究虚拟现实时就要想清楚“我们该怎么做”。这两个问题是完全不一样的，一个就是被

动式的，另一个则是主动做的。

**邵：**那您打算怎么做呢？

**翟：**现在就是在做呀。我也不想成立组织什么的，我就是来北大讲讲，到这里讲一讲，再到那里讲一讲。最后，写一写，让人看看实验室，告诉大家这样的未来快要到了，在问一问：我们怎么办？

我不能干多少，需要大家一起干。《有无之间》里并没有主要讲这些，但第五章关于人类《美丽新世界》的内容是与之有所关联的。诺齐克（美国哈佛大学教授，二战后至今最重要的古典自由主义的代表人物）做了一个思想实验：我们生活的目的是什么？有人说是快乐。诺奇克反驳说真的吗？如果是这样，那么和《美丽新世界》差不多，把人接上一个快乐机器，刺激你快乐，你愿意把你自己接上去吗？大多数人回答说“不愿意”。不是说人的生活的目的是快乐吗？干嘛不接进去？这不是自相矛盾吗？这时我们就要反思了。快乐是重要的价值，但是我们真正的最高价值，叫尊严。虚拟世界不是有多少快乐的问题——当然主流意识形态反对快乐也是非常让人头疼的问题——新一代年轻人追求快乐的方式，只要是掌握话语权的年长者们不理解的，就说是邪恶的，这是糟糕的一件事情。每一代人都这样，现在的年轻人说父母不懂就说是邪恶，他自己下象棋，我玩游戏就邪恶。这样的逻辑延续下去的话，年轻的父母玩乐高，孩子玩“我的世界”——邪恶。父母玩Iphone，孩子玩VR头盔——你怎么玩头盔？邪恶！一代一代的人就是这样子的，每一代人都觉得下一代人是在堕落。觉得自己不懂的东西是坏的东西，这样的恐慌来自于害怕自己控制不住，一失控就觉得是邪恶的。但是我们人类的目的就是要自



己控制自己，而不是被别人控制。我们都有控制别人的愿望，但是我们要反思：这是错的、恶的，要让善冒出来。权力意识、性独占意识，谁没有啊？这有可能产生邪恶？爱美之心，爱爽之心，享乐之心呢？谁都有，没有就糟了，除了尊严之外，这些都是生活里最应该有的正面内容，只要人为了获得这些内容不发生争斗，都是正价值。要防止争斗，就需要理性。但是理性之心，有强有弱。最重要的，就是在可能的范围内自己决定自己的命运，这基本就是人类尊严的核心含义。虚拟现实也好、人工智能也好，这个问题是极其重要的。

### 三、所有的东西都可改变，唯独意识不可改变

傅善超（北京大学中文系硕士研究生）：我的问题是细节的问题，我大概说一下我的理解吧。因为我学过理科，所以《有无之间》全书，尤其是前几章非常非常数学化的方式，我觉得可能大家不太熟悉，我是觉得非常亲切的。翟老师在书中也提到他为什么要思考虚拟现实，是因为我们需要在技术来临的时候以主动的姿态思考我们能做什么。我的理解是，前面的那一些非常数学化、非常证明式的东西，与后部分连接起来，这本书实际上说的是我们可以有虚拟现实的技术，它可以改变一些东西，但仍然有些东西是不会被这个技术改变的。说得比较保守一些，最不可改变的，是类似于胡塞尔先验主体性的这种东西，它不会被技术改变。可能在虚拟现实技术出现之后，比如说，头盔，像是我们在虚拟世界里面的眼睛；紧身衣，好像是在虚拟世界里面有另外一套身体……尽管是这样，但是我们的

主体性是没有改变的，更准确的说，先验主体性没有变。当我们进到虚拟世界之中，很多经验的东西是会改变的，而且非常容易被操控；但是当我们在思考的时候，那些和主体性相关问题，它们仍然是存在的，而且是关系越紧密，可能就改变的越少。我觉得这可能就是我们人文学科在思考技术的时候的一个比较好的起点，比较好的思路。

**翟：**你讲的非常好，这就是第四章说的，所有的东西都是可改变的（optional），唯独意识（consciousness）的先验结构是真正不可改变的。有人问我，人与人之间接触，不是我们用物理、信息可以说清楚的，比如一见如故，两个陌生人之间好像很有亲切感，这样的感觉，虚拟现实能做到吗？我说，好吧，有这样一种东西，是超物理的，我不知道有没有，设想它有的话，如果是超物理的，只要它原来在，那么它现在照样在，虚拟现实没有碰到那一块；如果它不是超物理的，那么它就可以被做出来。这个貌似复杂的问题，一下就解决了。所以当时我就有一句话，宣传这本书：人工智能不可完成，但是宇宙可以被再造（It's impossible to realize AI, but it's possible to remake the whole universe）。制造整个宇宙，大家觉得不可思议。但是，这里的制造并非一砖一瓦的建构，而是从根底上改变空间的关系，出现整个新的世界。这样的话，一开始的“物理”规则、伦理原则等，现在都要由我们自己来定，所以我说需要一个叫做“造世伦理学”的新学术领域。很多人认为伦理规则是从这个世界总结出来的，但其实无论怎么总结，对外在经验的描述不可能导出规范性的规则，经验主义的道德哲学在规范上是不可能的，普遍有效的规范，源于人的理性的自我要求，或曰，

源于目的王国中的自由理性人的自我立法。

**邵：**作为一个学文科的，我想问您一个问题，可能不一定合逻辑。从我们需要的角度出发，其实您刚才说的这个虚拟世界，对我们这些人来讲，对我们的最大的诱惑恰恰是各种主义。比如，我们能不能在虚拟空间建一个女性主义空间？

**翟：**女性主义的空间，什么主义都可以的。这无关正确与否，只要是空间都可以，关键是不能以此强加于他人。

**邵：**就是我们这一些人，有这样一种主义，然后我们用这个方式去设定这个世界。

**翟：**对，这不是最高层面的主义。女性主义，把一个性别当主义，一定是过渡性质的，不可能有永久的女性主义。因为男性太过强大，女性及其同盟想要纠正过来。这很正当，隶属于一般的正义原则之下。“我们要来了！”是这个意思。当然，你要有说服力，要有理论建构，要有价值诉求了。如果，只是为了女性而搞这样的主义，作为社会行为都好，但作为最后的哲学学术就不行，学术不能预定立场的。有人宣称所有的学术问题，都可以化归为意识形态问题、话语权问题或立场问题，这是智性堕落的表现，我坚决抵制。

**邵：**我觉得我们需要警惕一种精英霸权。让我再把姿态放低一点，我们想要建构的那个世界可能没有完整的理论逻辑，只是我们这个小群体的意愿，我们就是想要在虚拟世界立法的权力。我觉得在虚拟世界里要抗拒“极权设定”不能靠知识精英发明一个更完美的设定，建构一个乌托邦，而是要靠多如牛

毛的小团体建构自己的异托邦——它们可能是不完美的，甚至是“变态”的，但却是自愿自足的。因为我们不愿意在现实世界服从于权力秩序的逻辑，在一个虚拟的世界还要服从于精英的逻辑。

**翟：**不愿意，就因为“人是目的”嘛，不是吗？

**邵：**所谓人是目的，应该是每个人都是目的。所以，这个设定权不能让渡给任何一个别人，不管他是占有了知识，还是占有了财富。而且，我觉得在今日和未来的社会，反抗专制的有效方式不是对抗而是分散，而且，在整个社会进入犬儒状态的今天，恐怕每个人只愿意为了捍卫自己的生活方式而战斗，如果还会战斗的话。

**翟：**非常对，每个人都是目的，即康德说的，每个人都是目的王国中的平等成员。你说到底还是在坚持这样的一条原则，说这条原则不能被去除。

**邵：**这点我同意，如果您说的基本原则是人的主体性的话。

**翟：**对，最抽象的、最基本原则，要遵守。中文系和哲学系的思维不一样，哲学要把思想的整体用逻辑组织起来，在分析能过关后才来综合，先要找毛病，挑错，然后再把相容的东西加以综合；中文系，文艺批评呀，这个主义那个主义呀，就是要松动人的习惯，特别是不良习惯，发明新词汇，用语言来冲击既有秩序。

**邵：**刚才我有一句话没听懂。您说再造宇宙是可能的，那么怎么造？我是不是可以这么理解，并不是造宇宙，而是我自

己造一个装置，通过这个装置，就看见了一个新的宇宙。恰恰是因为有了这样的一个网络空间，才有可能让更多的人有可能去造他那小宇宙。我不知道这样的理解对不对？

**翟：**说“造宇宙”还不如说“造世界”，这个世界是时空框架中的经验的集合，不是规律的集合，规律是不能造的。而通过虚拟现实，和我们感觉发生作用的那个界面，所有的东西都是可以造出来的。

#### 四、没有主体意识的人工智能是“僵尸”

**陈子丰(北京大学中文系直博生)：**我有两个问题。首先，《有无之间》第四章比较着重地谈到，唯一我们被给定的从而不可以选择的的就是意识本身。我想知道的是，您设定的这个前提是，您是否相信我们有，或者没有这种手段，可以通过在物理空间层面的操作去影响到我们的意识？第二个问题是，在大家都可以创造自己的小世界的时候，到最后，我们都会创造一个自己的世界，世界外剩下所有的东西于我们都是“僵尸”(zombie)。您的书里也提到“他者心灵”这样的问题。在这种情况下，如何去理解一个人和一个人的“僵尸”的关系？他们在社会中的地位 and 位置，以及对于我个人的主体性的差异呢？

**翟：**第一个问题，虽然意识是独立的，但是否在物理空间的操作影响它？当然是。现在，我跟你说话，就是因为能影响你，我才说。但是这不能说明，我能把你的意识给做出来。有些计算主义者觉得人脑就是电脑，神经元的激发无需相互作用凑在一起，就有意识。这样的想法，我专门发表过论文，证明它是

谬误。计算机的运算速度快了就有意识了？这是很傻的想法。快慢跟意识没有关系，把算盘都摆在一起，不可能有一点点意识的种子。中山大学校园内有个超级计算中心，全世界最牛的计算机“天河二号”就在中山大学的校园里边。普通的电脑就是四个核、八个核，它有几百万个核，凑在一起协调。这就有意识了吗？两个没有，五个就有了吗？一百个没有，两百个就有意识了吗？这是不可能的。但是用量子力学设计，量子计算机就有可能不是这样子的，量子力学的对象不一定是物质也不一定是意识，它是中性的，叫“道”也可以——这个我们先不谈。关于第二个问题：在很多被做出来的世界里，有很多人工智能造出来的对象，在虚拟世界中有些人是真正的人，有些则不是，我叫它“人摹”。这个“僵尸”问题，其实不是新的问题，在我们进入虚拟世界之前，在这个自然世界中，“僵尸”就是人工智能驱动的拟人机器人（其实我称其为“人偶”），做到最后，我们怎么将它们与真人区别开来？

**陈子丰：**不光是论区分的问题，可能还有更伦理的层面。

**翟：**是的，在一个你自己的世界里，“僵尸”出现时，我想怎样就怎样。大部分人是没有戴头盔的，只有我一个人戴着头盔，其他都是我造出来的，这是我自己的世界。在这样的世界里，道德问题是不存在的，尽管单纯的价值问题也还存在。道德问题起码要有两个或两个以上的主体。价值问题不一样，纯价值的问题没有交互主体关系也可以讨论。至于“僵尸”，我们区分不出来，他们看起来和真的一样，按定义也分不出来，这是问题的症结所在。在我们现在所在的这个世界，机器人造的很像，但是它本身没有人格。一个像人的机器还是机器，我

损害它，损害的就是物体而已。现在很多搞实证科学的人觉得，“僵尸”和人的区别是不存在的，我们就是“僵尸”。Daniel Dennett 就持这个想法，他是认知科学家和哲学家，在西方搞心灵哲学的圈子里边很出名。但也有人，比如澳大利亚哲学家 David Chalmers，他把心灵问题区分为“困难问题”（hard problem）和“简单问题”（easy problem）。困难的问题解释意识是什么，简单问题就是解释在神经元的对应项上，它会发生什么反应，那是某种对应关系，但不是意识本身的内容。以 Dennett 为代表的前者觉得没有这种区分，简单问题到最后等同于取消了困难问题，这代表了学术界大多数人支持的观点，这个大趋势被称为自然主义哲学或者叫自然主义认知科学。按照这一说法，虚拟现实是不存在的，因为电脑的运行和人的观察是一样的，VR 头盔不需要存在的，因为说到最后，把头盔挂在两个摄像头跟前和戴在眼前没什么区别。这种运行简单计算机就等于是虚拟世界的说法，是谬误，我坚决反对。虚拟世界的概念一开始就不能把人的心灵等同于计算机，不然一开机，没人去感受就有虚拟世界了，这很荒谬。意识与计算机一定要被区分开来，才能谈论虚拟现实。但是，这里即刻就会有判别僵局出现，就是他者心灵问题，这在我们这个世界也是个僵局。比如说，邵老师如果有个机器人替身，看起来完全和你一样，用经验观察完全无法区别，我怎么知道她是没心灵的？完美的拟人僵尸和有自我意识的真人之间，如何从第三人称视角作出判断，似乎是不可能的事情。但是，从第一人称出发，自己自我判断才知道，我在书中论证过，不过旁人对一个人的人格同一性的认同产生了多大的混乱，这个人的自我同一性的认同一点都不会受影响。这个从第三人称对第一人称的认同的有效

判据的却是问题，叫他者心灵问题，是传统哲学的形而上学核心问题之一，与虚拟现实没有什么特殊的关联。Dennett 说意识是一种“幻觉”，但“幻觉”概念本身就预设了意识的存在啊。单纯的物理过程中，“幻觉”是啥意思？非意识性的“幻觉”是不可能的。说自我意识是一个幻觉，这是自相矛盾的。

**邵：**翟老师您能不能更清晰地来表述一下，您觉得虚拟现实和人工智能有什么区别？

**翟：**它们一点关系都没有。人工智能把机器造得像人，可以干人的体力劳动、脑力劳动，那叫机器人（robot）。虚拟现实里没有那种意义上的“智能”，智能在人类自身身上。在虚拟世界中我戴上头盔进入虚拟世界，我是在线的，我有个 avatar，我译为“人替”，在线的人以人体的方式相互交往，这时就有了网络化的“虚拟世界”，这里不需要人工智能。只有当我不在线想冒充在线，就可以用到人工智能和大数据等等其他东西，这就是“人替模”的概念。当然还可以有独立的人工智能驱动的拟人对象，就像现在游戏中被射杀用的“敌人”，这叫“人摹”。由此看来，人工智能可以存在于虚拟现实中，但是这和虚拟现实没有必然的联系。所以我们的主从机，是无智能的。上次讨论 Alpha Go 时，我说我认为人工智能能造出最强大的工具代替我们的脑力劳动，这是迟早都要发生的事情。人工智能下棋打赢人，这是必然的，这就是我们的技术进步的要义，没有任何新问题。任何技术都可以代替我们的劳动，做我们的工具。在我的网络化虚拟现实与物联网整合起来形成扩展现实的构想中，执行遥距操作时需要用到一种“无智能机器人”，就是像电影《阿凡达》中的那种主从机器人，在远方，



你的机器人替身按照你的意愿做动作，是你的“人体替”，没有独立的智能。

**邵：**从麦克卢汉的“媒介即延伸”的概念来讲的话，原来的工具（比如锤子、汽车）是我们四肢的延伸，互联网是人的中枢神经的延伸。我可不可以理解为，您刚才讲的，比如说人工智能，是人的智力的延伸？

**翟：**我不叫它延伸，因为智能机器人是与每个人相分离的人造物，使人的劳作性活动越来越少。虚拟现实是延伸，它使我们的生活空间突然扩大，原来的地域障碍几乎完全被消除。人工智能是把人类的世界给做减法了，不是做加法的，延伸是个加法。

**邵：**或者更准确地说，人工智能只是把人的脑力劳动的部分做了延伸？

**翟：**对，是脑力劳动能力的延伸，但劳动不是人本身。你可以不管它，脑力劳动自动化了，和你脱离关系。

**戴凌青（原《科幻世界》编辑）：**翟老师，我们作为第一视角是没有办法区分虚拟现实和自然现实的，但是像《黑客帝国》里面，它会有一个第三视角，或者说，上帝视角，他会告诉人们你现在就是在虚拟现实里面。那么您认为，在未来我们可不可能出现这样的上帝呢？

**翟：**牛津大学有一位哲学家 Nick Bostrom。他说我们本身的意识就是计算机计算出来的，如果是这样的话，我们本身到底是否是真正存在？他宣称，几乎可以确定的是，我们的意识和自我意识是假的。但是他这个命题本身的预设是错误的，因

为他假设，意识本身从第一人称的角度就可以有“真”和“假”之分。什么叫真意识，什么叫假意识？我们知道我们的意识是真的吧，但他说我们的意识有极大的概率是假的，那真的是什么东西呢？物件要区分真假比较好办，但意识及其内容怎么分真假呢？真假的区分没有被交代，也不可能被交代，他的哲学思维是半拉子的。

## 五、VR 时代可能让人类第一次过上意义为本的生活

**吉云飞（北京大学中文系硕士研究生）：**您在书中谈到 VR 时代的到来会让我们人类作为整体而言第一次过上一种意义生活。但什么样的生活才是有意义的呢？谁又有权力和能力来为我们绘制 VR 世界的蓝图呢？于网络文学而言，这种意义本身可能会变成在文学的场域内要汇集亿万网民的“集体智慧”去探讨的、去奋斗的、去斗争的。您认为现在的文学和文艺是不是就在为成为那个意义世界而斗争？

**翟：**你提到了“意义”，这个很值得讲。在本体论中物质和意义是可以分开讲的，而在平时的生活过程中，和物质相反的概念就是意义，二者无法摆脱对方单独存在，它们是思想矛盾的两个对立项。人家经常抱怨啥啥“没意义”的时候，指的就是赤裸裸的物质，石头沙子还没被用来做材料，就是“毫无意义”的。但是现在，虚拟现实来了，很多人觉得看到的物体其实后边没有什么硬邦邦的材料，只是信息流，就出尔反尔地抱怨这是幻觉的世界，后边没有“物质”支撑，是“没有意义”的。按说，没有物质又能感知到，就只剩意义了，为何觉得意

义非要由物质来支撑？这种自相矛盾的心态，很多人都有。

**吉云飞：**对，到我们这个世界只剩下文学的时候，我们就不知道这个东西是文学，以及文学有什么意义？如果说到了只有诗和远方的时候，诗和远方是什么？

**翟：**要回答你的问题，我们不讲虚拟世界，先厘清我们自己。我们的生活要追求什么？一定不是工具。我们不想只做工具，谁都不想，不管是柏拉图还是孔仲尼，是汪峰还是那英。我不想当工具，也不会想把你当工具，但有不少人都有把他人当工具的冲动。但物质性，它的实用性就是因为它的工具性。而我们讲的物欲横流，分析一下会很有意思。物欲横流，真的是存在吗，有这种人存在吗？有这种社会吗？没有。我们把金钱叫做物吧，这是错的。金钱最不是物，是符号，连纸都不是。真的物，房子、还有食物是物的。但是就那一点点食物，大家是在追求这个吗？讲物欲横流的人，都是指责已经很多钱的人，还继续追求钱。但钱本身是不是物呀，它和物的关联是，它可以换到任何的产品或服务，市场上流通的任何想要的东西。把钱叫做物是最大的误导。黄金它看起来有价值，可以当项链，为什么当项链那么贵呢？我们现在用合成的方法做出来的项链很像真的，为什么人们不让其完全代替金项链呢？因为项链的值钱不是其项链的功能，而是因为其符号的功能。因为黄金本来没有什么其他的用途但非常适合当货币，它就成了通用的记账符号，人家想把自己与货币的某种关联展示出来还要一点其他借口（“饰”），黄金就变成项链的材料了，似乎很“有用”了。所以，仅从这一点上，我们就知道，这里，“意义”概念是先行的，是其符号性的“意义”是本来无用的物质材料变得似乎很“有用”。

这样的话，我们还可以试问，游戏重要还是工作重要？工作是工具啊，工作，或者更准确些说“劳作”，按照定义，就是为了其他有价值的目的才需要做的事情，干这种事情，并没有独立的意义。可以说，劳作无意义，除非其导向的目标有意义。盖楼是地基重要，还是楼房里的空间重要啊？从操作意义上讲，地基重要，因为地基没打好就是豆腐渣工程，风吹就倒。但是从价值意义上讲，空间重要，地基一点都不重要，地基是为上面的生活空间服务垫底的。太空站，因为摆脱了地心引力，就无需“打地基”。我们要得到的真正的价值。是与生活的内在价值最靠近的那些东西，是在空中，而不是在那个地基上。

**邵：**那我可不可以简单一点说，有了虚拟世界以后，实现意义可以不搭物质地基了，变得便宜了，容易了？

**翟：**对，大大方便了！现在不是有共享工具吗？直接共享就不是标准的经济行为，所以“经济主义”的时代也许要过去了，用“资本主义”或“社会主义”这些经济主导的社会标签来描述这样的新世界，是万万不能的。比如说，我分享图片，或在“我的世界”（Minecraft，一款游戏，已被微软收购）里面建造房子让你住进来，这也不是经济活动。很多现在正在改变的东西，大部分不属于经济领域市场化的活动，而是把分享直接当成生活内容的一部分，而不是“谋生”的行为，这其实是对现有人类生活模式的颠覆。所谓经济主义，就是几乎所有人类活动都以经济活动为中心，其它东西都变成无所谓。这是本末倒置的一种社会，是人类在现有自然空间不得不采取的一种生活方式。有了虚拟世界，事情可能就会发生根本的变化。当然，我最担心的是，权力在手的人把虚拟世界的“人联网”当成他们操作“物

联网”的工具，最后也就是少数寡头把大多数其他人当作实现他们权力意志的工具，这就是灾难了。我设计建造的中山大学人机互联实验室，就是要展示虚拟现实与物联网整合后会是什么样的一个世界，我把它叫做“扩展现实”（Expanded Reality, 或 ER），以作警示。

**邵：**所以就是您这里讲的，人类第一次可能过上有系统的有目的有意义的生活，当然，这也取决于人类是否能预先为虚拟世界注入鲜活的人文理性，使人类在自然世界生存阶段以无数灾难和死亡积累的文明成果发挥良性作用。非常感谢翟老师！我们在最后一分钟，走到了问题的核心，达到了思想的狂欢！

（整理者 陆正韵 金思惠）

讨论

# “花城讨论”之一：电子游戏如何讲故事？

邵燕君、傅善超、秦兰珺、林品、郑熙青、李耽等



邵燕君  
学者。现居北京

会谈时间：2016年3月25日15:00-18:00

会谈地点：北京大学人文学苑6号楼149室

与会人员：

邵燕君，北京大学中文系副教授，主持人。

傅善超，北京大学中文系创意写作方向硕士生。

秦兰珺，北京大学中文系比较文学博士。中国文联文艺资源中心应用与推广部干部。

林品，北京大学中文系博士研究生。

郑熙青，2002级北京大学中文系毕业生，华盛顿大学比较文学系博士生。

李耽，北京大学哲学系外国哲学博士生。

王玉王，北京大学中文系博士生。

吉云飞，北京大学中文系创意写作方向硕士生。

薛静，北京大学中文系博士生。

叶栩乔，北京大学中文系硕士生。

肖映萱，北京大学中文系硕士生。

高寒凝，北京大学中文系博士生。

**邵燕君：**

应《花城》之邀，我们在这个专栏里聊一聊电子游戏。

进入网络时代，我们这些来自印刷文明的人突然发现，真正要面临的挑战还不是网络文学——那毕竟还是“文字的艺术”——而是网络文艺。并且，最受宠的文艺样式甚至都不是能全方位调动人体感官的影视动漫，而是更能让人进入“浸蕴”状态、更能进行参与性互动的电子游戏。在互联网出现之前，文学已经受到影视的冲击，但仍能凭强大的惯性居于文艺的主

导地位。影视作品虽有很多原创之作，但还是在很大程度上被认为是根据文学改编的——其实很多“原创”的作品在思维模式上也是“改编”的。但电子游戏不再是改编，它是从思维模式上的原创。可以预见，在大资本的运作下，未来居于主导位置的文艺形式很可能是电子游戏，而文学，作为更低成本、个人化的创作，恐怕将主要以电子游戏“同人文本”的方式存在。

于是，我们要讨论电子游戏如何讲故事？如果说电子游戏是人类的第九种艺术的话，它和前八种艺术形式——绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌（文学）、舞蹈、戏剧、电影（影视艺术）——有什么不一样？有什么变了，有什么没有变？“第九艺术”的视野其实已经让我们跳出了印刷文明的局限，但事实上，我们却不能低估其内在的规定性影响。如果说我这样的“网络移民”是印刷文明的“遗腹子”的话，诸位年轻的“网络原住民”们也是两栖人。而这样一种“媒介融合”状态，其实更有利于我们在参照对比中讨论电子游戏特殊的叙述方式。

这一组讨论的话题主要是傅善超和秦兰珺策划的，就请你们二位先来谈一谈吧。

## 一、线性叙事与互动叙事——以《仙剑奇侠传》为例

**傅善超：**游戏被认为是一种互动，是玩家与程序、与玩家、甚至是与设计师（发现一些关卡里的秘密、解读游戏传达的意义）的互动，它要求玩家保持高度专注，完成任务和挑战。很多时候我们会担心，在这种高强度、高专注度的互动中，游戏还能否保持讲故事的能力。事实上从游戏诞生的上世纪八十年代以



来，“游玩”与“讲故事”之间就多少存在着矛盾。不过近几年，许多欧美游戏探索了“在互动中讲故事”的新方式，可见两者也有并行的可能，所以下面我希望大家能够交流一下，在个人切身的游戏体验中，我们曾经玩到过哪些故事？这些讲故事的方式，与其他的艺术门类有什么不同？在分享之后，我们再看从这个体验中能否进一步地深入。我估计在座的很多都玩过《仙剑奇侠传》（以下简称《仙剑》），我觉得可以从它开始谈，因为它是一个很好的参照。如果完全把它以剧本形式写下来的话，它应该算是个仙侠小说，和武侠和言情都有密切的关系，所以我们可以从这儿开始谈谈《仙剑》这个游戏，它在哪些方面上偏离了武侠和言情。而且选择以《仙剑》开始也是因为它对我们这一代游戏玩家的影响力非常大。甚至在美国非常有名的一个华人的游戏设计师，陈星汉，他拿过很多游戏设计的奖，他也谈《仙剑》，他甚至说，《仙剑》让他变成了一个更好的人。

**秦兰珺：**但是我觉得读金庸小说也能让我变成一个更好的人。刚刚善超提出的问题是：《仙剑》和传统叙事有什么不一样的地方。我的感觉恰恰是挺像，《仙剑》情节你可以用普洛普的叙事单元来分析：一个英雄接受一个任务，拯救一个公主，遇到一个导师，然后他开始这个任务，克服很多困难，最后找到boss。这些基本上都是传统的东西，但可能正是这样的 Cliché（陈词滥调）让我觉得很舒服，让故事成为一种在娱乐状态下可以玩儿的游戏，而不是在工作的状态下需要分析的对象。

如果说《仙剑》和传统叙事比起来，有什么不一样的地方，我觉得就是互动。当我在操作的时候，我发现李逍遥在动，我直接就对李逍遥进行了第一视角的认同，我觉得他就是我，我操作他的动作，与他共喜共悲，这个可能在文学当中，进入会

慢一点。其实在小朋友最早建立自我意识的时候，也是照着镜子，TA 拍手，镜子中的影像就拍手，才产生了“我”这个概念。所以我觉得，从传统叙述学第一人称视角这个角度上讲，游戏更能强化第一人称的效果，让你迅速和人物发生认同。

除此之外，《仙剑》其他互动，基本上都无关紧要，不影响故事的走向。我打个怪，走个迷宫，和 NPC（非玩家控制角色）聊不聊天，走不走支线情节，很多其实对于故事主体都无所谓。总而言之，我觉得它为了让故事在互动中还能进行下去，所有的互动都是不影响情节和人物的互动。它和后来的分叉故事结构的比较强大的互动游戏叙事实际上还是不太一样。所以我认为它还是一个基于传统的叙事学或者是传统文字叙事的游戏。也因此让我们这种“80后”的“老人”比较容易接受。彩衣死的时候，林月如死的时候我很难受，甚至还哭过，说明我沉浸到故事中去了，故事的叙事效果很成功。所以，在我看来《仙剑》是传统叙事到互动叙事的过渡。

**邵燕君：**你是说《剑三》还处于小说叙述和游戏叙述中的过渡阶段？上学期游戏课我们讨论《剑三》的时候，就有好几位同学说，半夜偷偷打游戏，哭得死去活来，比看小说哭得还厉害。

**秦兰珺：**因为在传统小说当中，时间是线性不可逆的。所以类似“死亡”这样的事物的意义会比较重大。当你觉得一切可以在某个分叉处重新选择，重来一遍时，好像就会把死亡本身也当作“游戏”，就不会产生那么大的沉浸效果。所以我觉得《仙剑》还是挺传统的。它唯一不传统的地方，就是让我迅速地跟李逍遥认同。

当然，我说《仙剑》不够互动，比较传统，但很可能互动

叙事更加传统，在口传时代，讲故事的过程就是根据听者的反应即兴发挥的过程。我在想，如果有一个会讲故事的 Alpha go（阿尔法狗），他一定会根据用户的反应编故事，它最好的表现也不过是“好似”善于讲故事的老人，在这个意义上，口传时代和数字时代是一样的。为什么口传故事会有这么多的版本？就是因为它是在互动当中产生的，会根据受众的情况改编故事。

**李耽：**可是传统的媒介，除了动画还有漫画，你足够了解它的类型的话，也可以相当互动地去看。你完全知道接下来那种支线是什么，甚至可以直接跳过。而且我觉得文字叙事，画面叙事（动漫的还有电影的），还有游戏的叙事主要是流行的大众产品，在叙事上挺像的。在我看来金庸的叙事方法，和大仲马，和现在的动漫还有好莱坞大片，几乎是一样的。那种快节奏，那种剪辑，遇见 boss 之前的各种渲染、悬念的设定，非常非常像。它和严肃作品很大的差别在于，它不断吊着你的注意力，5 秒钟一过就出来一个新的噱头。但是经典类型的，或者严肃精英类型的作品，可能需要你一直跟着一条线走比较长的时间。它只是这个差别，我看不出来在叙事上真正有多大的差别。

**薛静：**我觉得游戏的迷人之处是，如果一条支线非常吸引人，即使做得很粗糙，玩家也会自己去填充，创作很多同人作品出来。其实最传统的小说里，也有很多人会去爱某个出现了一两次的名字，但却不像现在会有这么多与之互动的途径。现在比如说橙光游戏，我们用很简单的逻辑和素材，做出另一个版本的游戏，来补充、形成一个庞大的世界。从游戏提供的世界观和数据库中，我们可以自己生产出新的、属于自己的逻辑和世界。

**傅善超：**电子游戏一个与众不同的特点是可以构建一个虚构世界，并且用视听媒介的形式将这个世界呈现出来。通常文

学里会关注情节、人物、心理、气氛等等要素，却似乎很少把“世界”作为一个单独的审美对象提出，我们应该如何看待故事和世界的关系？

游戏的一种互动方式就是选择与反馈，玩家会做出选择，游戏会对自己做出反馈。《生命线》这种非常传统的文字冒险的游戏，还有恋爱的游戏，这两种游戏其实是两种选择。《生命线》的选择其实是道德的选择，后果非常严重，有时候会有情感效果，就是我跟这个人做某件事儿最后他就死掉了，很伤心。另外一种选择像《高考恋爱一百天》，是审美选择，跟道德关系没有那么大。我们基于选择看到了更多的可能性，如果我们再继续的话，就可以看到世界。

我再稍微深入一点。因为我们前面讲到的是不同的选择，如果只是考虑有限多的选择的话，其实是有点没有意思，就是一个人做出来的东西。但实际体验的时候，大家看到有限多的选择的时候，会去想象一个更大的世界，一个可能性的世界，虽然我们能够实际经历的可能性是有限的，但我们想象的这个世界是可以有更多可能性的。

再回到体验。顺着刚才提到的三个游戏《仙剑》、《生命线》、《高考恋爱一百天》，粗略地说一下我自己的体验。

比如说《仙剑》，它在叙事学上确实非常线性，只有一个小小的支线分叉。但是对我来说，它的体验却更多是一种气氛。它在那个时代的画面是比较好的画面，但是又因为那个时代的局限，不可能现在用 32 位色，它应该用的是 256 色，色调也偏黯淡，配合了整个故事的悲剧基调。玩过很多年后，有时候再想起来的，不是那个具体的故事，反而是它里面的美术风格。比如我操纵了李逍遥在迷宫里，或者在城镇里瞎转的时候，比

如我看到的房子、树，比如说那个锁妖塔……所以它给我留下来的是那种“世界感”。我可以沉浸在这种感觉里。

《生命线》。从选择和后果这样的设计来说，其实它设计得太简单了。我都能看出来，它有非常虚假的选择，没有什么后果的选择。但我确实会去想象，在遥远的太空，另外一个奇怪的星球上会发生一些事情，出现的氛围是什么样子。这个时候确实还是会出现“世界感”。

《高考恋爱一百天》我就打了几个小时，给我最核心的体验就是高考和恋爱的矛盾。你要花精力学习，就没有时间和女朋友聊天，你要聊天聊太多，你就变成了学渣，你需要在这两方面不断平衡。这个平衡是维持这个游戏叙事张力最重要的一点。而这一点，多少也构建了一个小的世界，就是中学生的生活世界。所以从我的体验来说，选择、可能性、故事还有世界是有这样连接起来的方式的。

**秦兰珺：**咱们所理解的世界是一个丰富的世界；刚才说的网游公司的世界，完全是贴着标签的数据库。这会对玩家产生什么样的影响呢？让我们来假如，我的气质中既有土豪的因素也有非土豪的因素，我玩儿一个为土豪设计的游戏，我感觉特别爽，这就加强了我的土豪特征，直到有一天，我那点非土豪的种子可能就要完全休眠了。照这样发展，如果所有人都玩儿这种贴标签式的、建立在对用户行为贴标签的基础上的游戏，一个极端的可能就是我们这个真实的世界的人，有可能变成按照标签设计的人。

## 二、玩家、用户与数据库消费

**林品：**同一个主体，通常会有两个不同的称呼，一个叫玩家，一个叫用户，我觉得这一点很重要。称之为玩家的话，我们是在说这个主体面对的对象是游戏；用户的话，则是一个界面，通过这个界面，用户和系统之间发生信息交互。通过信息交互，用户各种各样的行为会成为数据，被系统所收集，系统根据这些数据展开分析，再依据特定的算法进行智能化的推送。

对于网游来说，这些数据还会成为游戏设计者的重要参考，因为网游背后有一个不断对其进行更新和修正的公司。我觉得这个问题可能比较重要。我们以前都使用“受众”这个称呼，但是现在的文化产业从业者会更多地称之为“用户”。用户强调的是通过电子媒介所构建出来的这样一个界面，使得他不仅仅是个消费者，而且是个参与者。当我们在谈游戏者主体的时候，玩家和用户是其一体两面。

但是如果讲到数据库的话，我觉得东浩纪讲的“数据库消费”主要还是在动漫和轻小说领域，跟游戏的关系不大。但是我们可以借用“数据库消费”这个概念。

**郑熙青：**我觉得东浩纪的理论用到这个方面的主要的问题在于，他是把叙事排除在数据库之外的。

**林品：**所以我们只是借用数据库消费这个概念，用户面对的其实是一种数据库，用户自身的媒介使用行为和媒介接触行为，也会成为这个数据库中的一部分。

**邵燕君：**叙事模式变成数据库的一部分。

**林品：**对，不仅仅是在消费一个产品。它之所以是数据库，他之所以是用户，二者的关系就不仅仅是消费，各种使用行为

本身会成为数据库当中的新数据。

**秦兰珺：**刚才他说东浩纪，我想到马诺维齐。他说今后我们创造艺术的方法就是数据库。但是他和东浩纪不太一样，他说的是从数据库来找素材，然后像电影剪辑那样排列组合出一个故事来。他说这就是今后我们创作的方法。

**林品：**对。东浩纪说的那个数据库消费的方法最适合刚刚讲到的同人。一个作品，不管是游戏也好，还是动漫也好，还是电影也好，它们所构筑的世界观设定和角色设计，给用户提供了一个数据库。那些用户可以从这些数据库中提取各种各样的素材，把这些数据库所提供的数据当作为我所用的素材，自己再进行新的制作。像薛静说的那样，游戏最重要的，不一定是提供它的叙事，对用户来说，最重要的是提供世界观设定和角色设计，他们再通过各种各样便利的媒介手段对其进行同人创作。

**秦兰珺：**其实我觉得这个东西很早就有，不一定非得是电子时代。举个例子巴尔扎克，他没钱他就要通过写东西赚钱，他的方法就是从他以前小说“同人”出一个新故事来，弄着弄着就变成了人间喜剧的世界。

**邵燕君：**虽然是这么说，但是我觉得我们在进行这种讨论的时候，经常会发现，在一中媒介发展特别成熟的时期，会有个别天才出现。他很多的设想突破了那个媒介的限制。所以不能用这些人来代表这个媒介。巴尔扎克、罗兰·巴特、麦克卢汉他们给我的感觉是，本来他们生活在三维的世界，其实他们在写四维的事儿，所以他先锋。他有一个很超前的一个想象，但他们当年的想象，在今天看来是很日常的。

**林品：**一般的小说都是线性的，但是博尔赫斯给小说增加

了一个时间维度，他是一个天才，使用文字媒介来做那个媒介所做不到的事情。而那个四维的小说，其实可以看作一个简易的超前的 AVG, 也就是文字冒险游戏。

**邵燕君：**其实他又超前又简陋。

### 三、叙事、叙世与意义

**秦兰珺：**回到善超提的问题，他说的是以前我们是考虑情节、人物、氛围，很少会把世界作为一个单独的审美对象，可能是顺带考虑的。因为媒介变革，世界太重要了，今天当我们把世界作为一个单独的审美对象的时候，世界和故事的关系变成了？

**邵燕君：**在我们原来的文学创作中也存在“文学的世界”，但是那个世界是参照我们现实的世界创作的，所谓某某作家的文学世界，实际上是某某作家的世界观和文学风格。但是游戏变了，游戏公司的世界架构师们真的是以上帝的架势在创造世界。

**郑熙青：**现代奇幻其实从托尔金那个时候开始，就是很有意识地在创造一个世界。某些意义上，它实际上是在反馈或者是重新想象一种远古时代神话的创世。

**邵燕君：**这个跟“上帝已死”有关系吗？

**郑熙青：**很难说，个例归个例。托尔金他是一个非常虔诚的天主教徒，所以他的意义就是所谓第二创作，就是说人类作为上帝的造物再创作第二个世界，实际上还是上帝的一个造物。但是托尔金当时就提出来一个概念，他讲奇幻，其实就是在讲怎样创造一个世界。每一个人作为创作者都往这个世界里面增



添东西，新的创造人从同一个数据库里拿东西，再继续写再继续放进去，让后人不断地再拿出来再写。他认为这是神学上的问题，但是我们可以看到，这个事情跟神话学关系很深。是不是当代的流行文化就是古代的民俗文化？有什么样的关系？当然，很复杂，也很难说。

**吉云飞：**我就想回到自己的游戏体验上来说。其实我们今天谈论的世界，就是一个没有故事的世界。我们之前谈的游戏都比较古老。从最近的谈起。比如说《部落冲突》，我最开始玩儿它的时候非常慌张，因为虽然我一直玩的是没有故事的这种游戏世界，但是它的节奏比我以前玩儿的全都快，而且因为它是一个策略战斗类型，不单是出牌，是在几分钟之内，就决定你的胜负。这种速度，是我在之前玩儿的所有游戏当中是最快的。我想说的是，从这个体验上来说，我们在意的并不是故事，这时故事是完全不存在的。再往前推，甚至可以推到街机那儿。虽然那些街机都有一个看似宏大的背景事件摆在那。《三国传记》，比如说《西游射传》，甚至说《拳皇》。它虽然有故事，但是实际上对于玩家来说，这个不重要，一点都不重要。玩家要的就是那一个战斗，就是那个策略。实际上包括现在最流行的，《MOBA》，虽然它也有故事，比如说现在有很多的同人文，但是实际上绝大多数玩家，并不在乎，这个背后有任何故事。

我不谈世界感的时候，在乎的就是这个战斗仪式的过程，某种意义上说实际上自己在演无数个故事。就是说我在这儿失败了，这是一个故事一个人生。我在这儿，今天怎么样成功了，甚至我因为什么样的疏忽，导致这个战斗一下子就输掉了，怎么逆袭，这是无数个故事。玩家每开一个游戏，那是一个新故事。我们在现实世界里面，我们不会觉得这个现实世界天然有故事。

这个故事全是我们去发现的，我们去改造的，我们去编的。这是我认为游戏同人是怎么回事。这个游戏里面就在不断地生产故事，我认为这个故事和世界的关系，就到后来会变成这个样子。

**邵燕君：**也就是说，游戏给你提供一个世界，然后玩儿的人在里面生产故事？

**吉云飞：**你是那个生产故事的主体。当然它也有很大的问题。所以这就是为什么在这类游戏里面，排行榜是如此重要的原因。没有排行榜，这个游戏就做不下去。为了能够保持玩家的动力，游戏要在这个世界之外，设立一个上帝一样的东西，就是那个排行榜。所有的意义归结到这儿。最后大家会变成，比如说我玩《部落冲突》，玩《英雄联盟》，大家最后会在意我的杯数是多少，我的等级是多少。这是一个非常重要的意义来源，这个意义是那个世界本身给不了的。

**邵燕君：**也就是那个世界里的历史意义需要现实世界的排行榜支持？

**吉云飞：**但是那个排行只在他玩儿的时候有意义。你想他已经不玩这个游戏了，这个排行对他也没有意义了。那个排行我觉得类似于在这个创造的世界里面的时候，它天然设置的这样一个形而上的东西，已经给你设置到那儿了，已经规定好了：这个是有意义的。

**邵燕君：**比如说他有一个世界，这个世界有可能在这里发生了一场战斗，这个战斗的过程，可以进入游戏内部的积分系统，由此获得游戏世界的“历史意义”？

**吉云飞：**不光是积分，就是这个战斗它本身最开始是有意义的，因为这个世界一切都是那么的新鲜。但是现在的游戏而言，它的内容很快就被消耗掉。对于绝大多数游戏来说，它虽然不

停地在往里面补充内容，但消耗的速度绝对是非常之快的。

**邵燕君：**就是那个战斗本身没有意义？

**吉云飞：**不，战斗本身有乐趣。

**邵燕君：**我指的是在一个内部有故事的叙述中，你所有的战斗本身，除了胜利、数值之外是否具有意义？比如是否有正义非正义？如果你没有这么一个故事的话，你是不是觉得这个意义就不存在了？变成一个数值的存在？

**吉云飞：**它里面是没有那种正义非正义的东西的，不会设置这种。战斗双方不会道德地设定哪方是邪恶的，哪方是正义的。

**邵燕君：**所以你觉得特别需要这个排行榜来标识这个意义？

**吉云飞：**对，在它的内容消耗完之后。虽然每次都产生新故事，但是这个新故事的新鲜程度是有限的。如果你之前积累了一大段之后，可能对你产生的乐趣也好，或者说意义也好，会越来越有限。它就需要一个外在的标识，这个标识来帮助你，再产生一部分意义。

**秦兰珺：**如果我们今天我们的讨论需要和传统叙述对照，那我问你一个问题，在传统叙事当中，有这样一个现象，某个故事情节你可能非常了解，早就读了 200 遍了，可是当你读了 201 遍的时候你还是很感动，这是为什么？在传统中，一个好的经典的桥段的话，我们为什么不停地消耗，也永远消耗不完。

**邵燕君：**不会消耗不完，你可能消耗到第 202 遍就完了。

**李耽：**没有，第 200 遍看完之后，你隔上两个月有一点忘了，你再看 201 遍就又刺激到痛点，又会再感动。

**秦兰珺：**但是这种东西，我感觉至少在传统的经典当中存在，如果按照你的游戏体验，到底是因为游戏这种机制不可能让“重读继续感动”这种现象存在，还是咱们没有创造出伟大的经典？

**吉云飞：**不是。它也是一直被消耗，一直被重新生长出来。拿《英雄联盟》来说，我今天玩了10把，我已经特别累了，我可能接下来一个月都不想玩了。但是一个月之后，我又特别想玩了。实际上它也是一样的，可能那个经典性没有我们以前认为的那么高，但其实也存在着这种东西的。

**邵燕君：**但它的重复性可能很强的。

**吉云飞：**对，很强。实际上我觉得在我们理解世界和故事的时候，不是说这个世界是一个用故事组成的世界。以前我们理解的，比如说一个书本，一个小说的世界，肯定是一个故事的世界，里面有什么样的故事，然后我们去消耗它。游戏的世界是，你到里面去，大多数都是通过这种战斗，你在里面去生产故事，生成意义。

**邵燕君：**我觉得这个更能模仿我们生活的世界。我们每天在这个世界，实际也在生产不同的故事。但是我们仍然不满足，人类需要一个叙事，把我们所有的这种每天的，带有偶然性的个人的小故事，用一种叙事逻辑，编辑成一个有建构意义的大故事。

**吉云飞：**但是它的那个刺激会更强。比如说游戏里的战斗，很容易你会有一个死亡的结果，这种死亡复活，在我们生活当中，都是非常重大的意义性的事件。在游戏里面，因为媒介的隔绝，意义会被缩小很多。但是它仍然重大——这就是我们为什么会在意美术，在意音效。它会非常直接地刺激你，这些东西都是你认为，曾经认为非常有意义的东西。即使在里面隔了一层媒介，还是会觉得它是有意义的。

**李耽：**你说的那个意思等于日常生活中这样一些事件：比如说我和他打了一把牌，这把牌里面我各种出招，到最后我赢了。

我把它叫做一个故事。但是其实这里面仅仅是乐趣，它没有任何一般意义上讲的真正的故事感。然后你打了很多把，每天都打，每一次可能都不太一样。《英雄联盟》就是把这种乐趣通过美术什么的，给它更沉浸性一点，其实本质上就是这么一些东西，加上宏大叙事的外壳，就是一个噱头而已，对玩家来说，没有什么意义。

**秦兰珺：**这样按照传统文学来讲，我们觉得故事需要有高潮、情节。是不是在这个时代，故事需要被重新定义呢？

吉云飞：像邵老师刚刚说的，以后可能游戏会成为这样一个文艺的中心的形形式，但是文学肯定不会被淘汰掉，而是变成一个补充。

**邵燕君：**我觉得电子游戏就是给你虚构了一个小孩玩打架、过家家的空间。就等于说原来找了一个空地在这里边玩儿，现在等于建构一个电子世界，这是一个更好玩儿的游戏场，全世界的人可以一起玩，成年人、小孩子、男人、女人可以一起玩。

**薛静：**我倒觉得游戏还挺提供“意义”的，只不过这些意义比较碎片化。它会告诉你打完这个战役经验值加了多少，等级升了多少，或者获得了什么勋章。对于人的日常生活上来讲，不可能我做完一项工作，就立刻得知我经验涨了多少，就连相对直观的薪水也是有延迟的。所以游戏之中，为什么要打怪？因为打怪会掉宝啊。掉落的羽毛、盔甲，之后还能做出某种法器。我觉得这样给每一次驱动赋予意义，反而是它那个系统能够直接给我们的。

**邵燕君：**现实生活中也给你奖励系统，但是没有它那么直接。

**薛静：**不像日常生活中需要自己奖励自己嘛，我升职加薪自己买个包，那个包就相当于打完怪掉落的那个甲。

**邵燕君：**它把日常生活中隐藏的奖励，直接用数值给呈现。

**薛静：**他们之前讲的《仙剑》可能是比较传统的叙事模式，对于我来讲，我最早玩的游戏是台湾开发的《虚拟人生》。它把整个人的生命这种感性化的过程，变成一个地图，一个格子一个格子的。人生就是随机丢骰子，看会走到哪里、遇到什么。对于我来说，世界就是两个体系。一个是现实的世界，它是一个连贯的、感性的，没有直接数值的，而另外一个世界是完全随机的，它是一个一个事件拼接而成的，它是数值化的。

#### 四、“竞技快感”与“世界感快感”

**王玉王：**我觉得刚才云飞说的其实主要是指一种竞技的快感，而不是一个来源于“世界感”的快感。快感的来源和游戏的类型是有关系的，如《英雄联盟》本身就是以竞技为主的游戏，所以可能世界在里面只是一个背景。但是对我而言，我所重视的世界建构，更多是靠叙事实现的，而不是图画、音效所带来的背景环境。

我觉得世界建构，总是叙事的冗余，或者叙事的缺位造成的。拿《剑侠情缘网络版叁》当例子。《剑三》里面有很多的任务，你和每一个 NPC 对话，或者接每一个任务，都会得到一些信息。但你会知道，你不可能和所有人对话，不可能接所有任务。这就在暗示你，在这样一个游戏世界里，除了你经历的这些以外，还有无数别的可能性存在，这就是叙事的冗余。

叙事缺位其实是一个相似的东西，比如说你经历了某一个人的一个任务链，但是这只是他生命中的一个部分，这个人的

其他人生经历，乃至这个任务中事件的原因、结果，实际上都是被隐去的。这就暗示你，除了这一段经历之外，他的人生中还有更多别的东西，有很多的复杂的因果在里面。所有的这些都会给玩家造就一种“世界感”。所以我说，世界一定是由叙事在构建的，所谓世界一定不是一个固定的装置和背景，而是无数的事件流。“世界感”也不应该是一个静止的印象，或者观念，而是不断地处于生成之中的一种感觉。所以说世界既是前叙事的，因为它为叙事提供平台和合理性，但是同时它也是一个总体化的叙事，是所有这些故事的总和，以及这些总和给玩家带来的印象。

**李耽：**这个“世界”到底是什么意思？我已经听到有三四种概念了。就分析哲学里面讲的世界，我听着最像的是可能世界，对应游戏里面的分支。分析哲学里面原来用的例子都是我坐在这儿，我现在可以不坐在这儿，我可以直接不来。我的一个选择，造成了一个可能世界，但是所有的可能世界里面，有共同的元素，构成了他们的基础。比如说这个桌子是很硬的，无论在哪个可能世界里面，都是这样的。如果你是想象的这种可能世界，比如说这种奇幻类的，哈利波特或者是忍者世界，或者是武侠世界，它里面是另外一种共通的构成元素。

**叶栩乔：**我自己算是一个同人的写手，是玩《仙剑》的。我认识一个仙剑圈的同人文作家，她将她喜欢的人物，甚至碰到过的每一条支线，都写成一篇同人文，并对这个支线的前因后果进行了完整的闭环。在她的系列创作里，我确实看到了也许比我在游戏世界中，看到的更为广阔的一个世界。

**林品：**我想你们可能需要厘清两个概念。电子游戏和数码游戏。我们说电子游戏的时候，意味着它是通过电子设备进行

的一种可交互的游戏。这就意味着云飞说的第一种快感，就是操作性的快感，它可以通过鼠标、键盘、各种各样的头盔、VR设备实现那样的交互。这样的话，游戏设计者提供的东西是一套操作规则，你可以灵活地利用那一套既定的操作规则，做出非常漂亮的精彩的操作，甚至在游戏的世界中创造传奇。那种传奇就是以弱胜强，或者是在1%的胜率的情况下取得胜利。它本身是一种故事，或者说可以给他带来意义。

另一个是数码游戏，意味着所有我们输入和输出的信号都是数字信号（区别于原来的模拟信号），而系统也是由一系列复杂的二进制代码所构成的，但它反馈给我们的数字信号已经是经由用户界面而变得可视化和可感化了。这样的话，整个游戏规则的设计是基于数字的，它提供另一种意义，就是数字的意义。

我觉得刚才云飞讲了两种意义和快感，一个就是电子游戏的交互行所提供的操作快感；另一个就是数码游戏的数值积累和数值比较所带来的快感。《英雄联盟》是一个网络游戏，通过互联网，不同的玩家、不同的用户可以产生某种社交关系，这就引入了人际关系中的比较。

## 五、叠加意义：游戏 + 电子游戏

**秦兰珺：**其实我觉得还是需要一个更大的世界，或者一个更大的意义去支持游戏行为。举个例子，最早的游戏叫《PONG》，就是一个球在左右两边“当当当”地撞。那个游戏后来就发展成《FIFA》，本质上还是一个球左滚右滚。只是这时候加入了一个特别大的背景，撞球变成了踢足球，而踢足球是世界杯，



你要代表国家赢得容易。就这样，控制小球的操作被放在一个宏大的叙事背景下，便被赋予了一种伟大高尚的意义。

**林品：**对，但叠加的这个意义，不是电子游戏本身提供的，而是前游戏时代就已经形成的一种游戏，叫做足球。关键在于如何通过电子设备和一整套数值化的系统，把足球这个已经存在了好几百年的游戏给变成一款电子游戏。

**吉云飞：**我们说的那个 IP，其实就是叠加意义。

**秦兰珺：**是不是可以说，其实游戏不要故事，完全就可以非常精彩。故事只是我们这些“老人”一厢情愿非得加上，或者是没有招数的时候加上上去的一个东西？

**林品：**它可以产生叠加效应。

**秦兰珺：**但是这样没有这个东西，也可以？

**林品：**它不是电子游戏的本质，或者说必备的东西，但是叠加上去之后，会有几何级数的增大，它的魅力就变得不一样了。

**邵燕君：**林品刚才提到的这个方向很重要。我们现在要讨论的不是总体意义上的游戏，我们必须得区分这个概念。我们要讨论的就是电子游戏、数码游戏和网络游戏。我们必须在它们的比较之中，谈他们的特点。经常出现这个混淆是因为我们对游戏研究本身不充分。比如说我们在谈文学和游戏的比较的时候，我们对文学本身谈的还是挺充分的。但是我们的研究里，对电子时代之前的游戏研究是不充分的，所以容易把两个混在一起。现在我们应该讨论的，更多的是电子时代以后的游戏的特征。

**林品：**但是要讲清楚电子时代以后的游戏的特征，本身意味着要引入一个参照系，就是电子时代以前的游戏。

**邵燕君：**在电子时代以前，我们每一种游戏诉诸的那种技

能是真刀真枪的。比如说我要想跟任何人打架，我就得真跟他打架。我要是踢球，我就真得能踢。但是只有在电子时代，我好像突然可以用一种技能实现其他技能的快感，脑速和手速可以代替其他肢体的技能，还是“知识”直接变成“力量”。

**林品：**在现有的输入输出设备中，操作键盘和鼠标的技能是最重要的。

**李耽：**约架软件怎么算？现在开始要出来约架软件了。我能搜出来旁边的人说“我想打架”，我无所谓你是谁，我就想打架。然后我上传所有的资料，身高体重会什么技能。打完之后，双方给出来评价，这也算积分。它是社交里面用的，引用积分制，是游戏化的，但约见现实生活中的人，不是电子游戏。还有社交软件《Snapchat》也是。你要是发过去一句话，对方说10句，那就是说明你很受欢迎。如果对方的积分很高的话，软件会给你累加上分数。你的积分增加到一定程度之后，新的功能解锁。电子时代可以把我们在虚拟中的人和现实中的人分开，但它还可以融合在一起。

**秦兰珺：**比如说虚拟现实技术。真正的虚拟现实技术是你想在虚拟世界造房子你必须得真的会造房子。因为你戴着虚拟现实用的头套等动作捕捉设备，进入虚拟世界的是你整个身体，你在虚拟世界的技能和真实世界的技能有某种意义上的重合。所以美国会用 American Army 这个游戏来去征兵，是因为你通过这个游戏可以训练出来真的打仗的技能。

**王玉王：**前些天上陈连山老师的民间文学课，陈老师研究民间游戏，他特别排斥电子游戏，他觉得电子游戏不属于游戏。为什么呢？因为陈老师认为民间游戏的重要特征在于游戏的规则是大家互相协商的。比如说有一个孩子特别小，他可能力量

特别弱，我们就会允许对他放宽要求，比如说别人要单脚蹦，但是他可以双脚蹦。这种灵活调整的公平性和自愿性在电子游戏中是没有的。因为电子游戏的规则是被完全先在地规定好了的。

**吉云飞：**我觉得恰恰相反，游戏的公平性是可以实现的，而且能够实现的非常好。比如就竞技类游戏来说，它的前提就是公平性，不管电脑面前是谁。现实生活中，一个NBA球星打球，你只能看着他打，你不可能上场跟他打。但是在电子游戏当中，有这种可能。虽然那些人，可能因为他们打游戏特别多，有一些天赋，他打的可能比你好很多。但是至少他先天所有的数值是一样的，你们有可能较量，甚至你还能打赢他。

**邵燕君：**我觉得像云飞他们说的这个游戏，有点像我们小的时候自己编的那些游戏，像玩儿打仗什么的。我觉得在我们的游戏里边，再往前发展的话，就是叙事。我们小时候也玩角色扮演。比如说们看了一些电影之后，一方面我们按照那个情节 cosplay（角色扮演），同时演着演着可能就开始自己演着玩儿了。这些都挺像同人的。小孩玩的这些东西，它的高级形态就是艺术，就是电影，就是叙述。这是人类的进程，人类可能最初就是这么瞎玩瞎玩，然后最后玩出来一个完整的艺术形态。游戏在后面的时候，还是会建构故事，更完整的更宏大的故事。

**李耽：**需要吗？可能不需要，我听着你讲，因为我刚好觉得说，那应该是技术手段，特别先进之后，它就是纯粹的视听刺激的乐趣，和你想赢的一个乐趣。就可以了。故事真的有必要吗？因为现在美国的超级漫画英雄电影，里面的故事已经越来越没有意义了。而且观众也知道它没意义。观众去看它，就是为了其中的几个大的场面

**郑熙青：**我觉得这里还可以提出来一项，詹金斯在他的《文本盗猎者》提到一个非常重要的性别化叙事。这点虽然有点本质主义，但也可以作为参考。就是说你同样一个故事，给一个男人看和给一个女人看，读者关注的重点是不同的。詹金斯说男人看电影和电视，看的是线性过程，看重的是结果，故事是怎样一步一步走到这个结果的，这个谜是怎样一步一步解开的。而女人看到人和人之间的关系。

关系其实是同人写作中最重要的一点。怎样从这种人物关系中，看出这个人物的个性，他背后的故事和整个世界分别是什么样子。所以说世界观要从这个角度理解。玉王刚才讲到了叙事的冗余，这是非常重要的一点。因为叙事冗余就是告诉你，这里有一些别的东西在，你如果关注的不只是那一个终点的事情，而是关注了整个其他所有的可能性的话，就会从叙事冗余中发掘出一些新东西。

**李耽：**什么叫叙事冗余？对应哪个词？

**郑熙青：**Access。就是你对于最终的目的来说，它并不是一个必要的东西。

**林品：**被定位为侦探推理小说里和侦探破案的那条主线，互不相关的人。

**秦兰珺：**比如说猪八戒是主角，但是他回到高老庄，就可以写一写。

**李耽：**同人一般出发的那个点是把那个我们叫BG型（男女异性恋）的故事给写成BL型（耽美类型中的男男同性恋）的，里面各种的配对很多，就是这种。

## 六、第二世界与虚拟现实

**傅善超：**刚才林品提到，进入电子时代以后，除了玩家以外，人的另外一个身份是“用户”，用户面对电子设备的界面，界面的另一端就是一个另外的世界，或者说人类自己在创造一个第二世界。那么这个界面就是用户可以接触的第二世界的途径，这些电子设备就是人类在这个第二世界里的身体。实际上这个已经在往VR（虚拟现实）的方向走了。VR出现以后，虚构或者是虚拟世界的重要性，会显得比电子游戏时代还要突出。

**秦兰珺：**其实这是三个相互独立的东西，游戏可以没有故事可以没有VR，故事可以没有游戏可以没有VR，VR也可以没有故事也可以没有游戏。不管是VR、游戏、还是故事，它都给我们设置了一个虚拟的世界。既然三个东西，都可以塑造一个和我们现实世界有一定关系的，但是又不太一样的世界。今天搅合在一起意味着什么，我特别关心的是这样一个问题。

其实我最早开始思考这个问题，是看瓦格纳的一篇文章《未来的剧场》。按他的描述，未来的剧场几乎就是一个虚拟现实的世界，但其最终目的，不是感官刺激，而是德意志精神的诞生。感官刺激只是通向精神的途径，换言之，眼耳鼻舌身最终通向的是意。

包括翟振明的《有无之间》也提到一个平行的意义的世界。其实这个虚拟现实的意义世界，你可以通过文字，通过声像，甚至通过冥想都可以达到。

**吉云飞：**用这个概念的时候，我其实更同意翟振明的想法，他觉得这个意义世界，哪怕从最低限度来说，都是更好的。因为它是我们自己创造的，因为我觉得。

**邵燕君：**虚拟现实的世界是更系统的，并且是以你为目的的。

**秦兰珺：**以前我们只是面对一个媒介，现在我们身体一互动就进入这个媒介了，这还是不太一样的。所以我觉得今天咱们聊 VR，聊游戏，聊故事。这三个完全是独立的东西，我们今天搅合到一起聊，最终找到了什么共同点，去聊它什么。

**邵燕君：**这个问题提得特别好，当这三者物合在一起的时候，改变了什么？改变的还真不仅仅是沉浸感的深入，而是它达到了一种我们觉得虚拟世界不再虚拟的感觉。它本身有意义。就像翟振明老师《有无之间——虚拟世界的哲学探险》（北京大学出版社 2007 年）提出的，我们生活的这个世界不再是一个唯一的世界了，它和诸多虚拟世界是平行关系。翟振明先生那么早就提出这样的理论真了不起。我们以后在 VR 的讨论专辑里再深入讨论这本书。

**李耽：**那它还是个寄生。

**邵燕君：**但是它还是有了独立的意义，这就是后来善超谈到的，我们有没有权利生活在虚拟的世界？不是说那个虚拟世界能给我带来什么训练，带来什么好处，怎么支持这个世界的生活，而是说我生命的一部分意义在那个世界上。我在那个世界获得的意义，和在这个世界的生命意义都同等的质量，甚至更为浓缩，更为有系统，有目的性，因为这个世界的设定是以我的愿望为核心的。善超你怎么看这个问题？

**傅善超：**说一个理论一点的视角。昨天的一个公众号推送詹姆斯 2012 年来北大演讲，他讲的是后现代艺术的“空间化”，就是说时间维度让位于空间维度。放在我们这个里面，电子游戏体现的比较明显。就是传统时间性、线性的叙事，变成了空间性的一个“世界”。当然这个说法也比较泛泛，但是这个总

体趋势，是我能够感受到的，这也是我设计这三个话题的思路。

**林品：**我觉得你之前提到的“界面”这个概念很重要，因为我们现在谈界面，一般来说会把它理解成屏幕。但是那个用户界面，不管它怎么制造三维的幻觉，我们都会说电子游戏是“二次元”的三个最重要的媒介形式（ACG）中的其中一种，它的这种空间感，是一种人为制造的三维幻觉，或者是只进行二维美学创造的那样一个二次元。

VR 但 VR (Virtual Reality, 虚拟现实) 和 AR 和 AR (Augmented Reality, 增强现实) 很不一样。会带来很不一样的东西。像《文明》那样《》《》的宏观视角的策略战棋类游戏，现在是通过电脑界面将人类文明史各方面的变迁给二维化和数值化，而到了未来，使用 VR 和 AR 设备的输入输出方式时候，会变成什么样？是不是会变成，在宏观战略层面上是 AR 状态，进行沙盘演练；而到了某次具体战斗的时候，则是 VR 状态，可以产生身临其境的感觉？

《从《文明》》这款游戏也可以谈一谈世界感的问题。《文明》的游戏设计就是把人类文明史这样一个现实世界变成了一个电子游戏里的虚拟世界。好像是在模拟，但它其实是在创造一个新的世界，当把科技、文化、外交、军事等领域都进行数值化之后，我们玩家其实追求的是基于一套复杂算法的数值胜利，但这款游戏又通过用户界面的美术设计，各种各样可视可感的设计，以及关键的交互设计，为它赋予了一种非数值化的拟像。它其实特别能体现游戏世界和我们这个现实世界之间的复杂关系：是那个界面把我们不可能直接去接触的那样一个由 1 和 0 所组成的矩阵世界给可视化、可感化的。

**邵燕君：**今天我们把几个基本问题都谈到了，作为引子，

以后可以再继续深入地聊。

（结束）



- 066 导读
- 070 从日本轻小说到中国轻小说：一种文化现象的  
 兴起和演变  
 周文韬
- 101 轻小说初体验（六篇）  
 王鑫等
- 126 观察与解读（四篇）  
 王鑫等
- 168 深度对话——数据库时代的轻小说  
 周文韬、邵燕君等

## 轻小说专题目录

### 一、 轻小说基本介绍

作者周文韬是国内著名的轻小说网站 SF 轻小说网的副主编，是资深的轻小说读者与作者。他既有实践经验，又有深度思考，这篇文章由北大网络文学研究课堂上的讲座整理而来。主要介绍了轻小说的发展历史，由日本进入中国的发展轨迹。并简单介绍了轻小说作为一种文化现象的兴起和演变。并且谈了轻小说这一文化现象的意义和影响。（跳转 p.070）

### 二、 轻小说阅读初体验

二次元阅读的读者评论相对较少。故本节特意选取了读过轻小说和没有读过轻小说的读者来一起谈谈他们的阅读初体验。读过的，以一种缅怀的方式，谈谈最初的感动；没读过的，以一种陌生的视角来呈现某种“不适感”。在这种对比之中，轻小说的独特性显现出来。

王鑫的《“这是一种能使重力无效化的新的大佬小说【doge】”》，讲的是《一拳超人》的阅读思考，作者从“我秃顶了，也变强了”这样看似玩笑的设定看出了轻小说的“终极密码”。

叶栩乔的《轻小说阅读体验之〈反派 NPC 求生史〉》直接

剧透了这部小说的神奇“脑洞”，然后就开启了“吐槽”模式。好在，作者是紧密围绕着主角叶一鸣来谈的，“有理有据，令人信服”。但字里行间也不难看出，她是真心爱护这部小说的。

项蕾的《当轻小说的笔握在少年人手里》似乎是在回答上一篇栩乔在文末提出的一连串的“何必”“何须”疑问，因为这是一群“少年作者”，他们手中的笔表达他们的所见所想，天真而可爱。项蕾要传达的意思是清晰的：你们那么可爱，说什么都对。

杨采晨的《“世界并不美丽，但也因此美丽无比”》回忆了自己初读《奇诺之旅》的感受，她其实是这群人中间最早接触轻小说的读者，她从初一就接触到了“世界并不美丽，但也因此美丽无比”这句话，将它作为座右铭。轻小说给了她力量，这是资深读者的深情回顾。

谭天的《阅读轻小说初体验》，谈的是对轻小说的整体感觉。谭天有丰富的网络小说阅读经验，也是热爱女性向小说的男读者。从他不时冒出来的“传统网文”“直男”这些词里可以看出来他的“不适感”也是“怪怪的”。

孙凯亮的《“因为喜欢你，所以折腾你”》是《干物妹！小埋》的观剧体验，这部剧也是一些轻小说读者爱看的。看得出来凯亮是一个刚“入坑”的新人，试图条分缕析，一话一话地从中间找出某些点来把握，可能比较“外行”，但这种一本正经的“陌生”也别有趣味。（跳转 p.101）

### 三、 观察与深度解读

对轻小说（捎带的二次元观察）展开观察与解读。多数是建立在观察报告基础上的，比“初体验”要客观而深刻。王鑫和杨采晨是北大网络文学课堂轻小说观察组的成员，前后观察了一个学期。

王鑫的《“国轻”：少年哟，快去创造奇迹！——以“SF轻小说”网站创作为例》是在课堂观察报告的基础上形成的深度解读文章，其中有现象观察，有背后分析，难得的是，她与周文韬在第一部分对轻小说的“科普”形成了一些对话，显示了学院派的风格。

在接下来的《这只萝莉有点毒——评〈这个QQ群绝逼有毒〉》一文中，抓紧“萝莉”进而“有毒”这两点，从文本内部分析了轻小说在处理网络类型小说所处理的命题（人性善恶、丛林法则等）时的特殊策略。

杨采晨的《不退流行的英雄梦——浅析〈英雄？我早就不当了〉》也是一篇深度解读的文章。《英雄？我早就不当了》是一部颇受欢迎同时也很有代表性的轻小说。作为一位较早接触轻小说的读者，采晨没有忘记最初的那份“英雄梦”的感动，在学理分析背后流露了真情，是有温度的解读。

王玉王的《从“B站”看“二次元”：“羁绊”与“次元爱”》是一种更层次的解读，表面谈的是bilibili视频网站（B站），与轻小说无关。实际上，二者在文化的地表之下由一条条“二次元”的暗河连通。“二次元”是轻小说更深层的文化基因。这篇文章没有空谈二次元的概念，而是，似乎是一份“田野报告”。为我们理解轻小说，做了更大视野的“科普”。（跳转 p.126）

#### 四、 深度对话

北大团队与周文韬的对谈，核心是轻小说与网络类型小说的比较。（跳转 p.168）

轻小说专辑

# 从日本轻小说到中国轻小说： 一种文化现象的兴起和演变

周文韬



**周文韬**

SF 轻小说网副主编。现居北京

本文尝试通过介绍、梳理、分析日本轻小说和中国轻小说的发展历史，解析轻小说在受众群体、价值观念、行文语言上的特点，简要回答以下几个问题：

- 1、什么是轻小说？它的特点是什么？
- 2、日本轻小说的演进历史，以及推动其演变的因素
- 3、中国轻小说的出现的的原因，它发展的现状和未来趋势
- 4、轻小说这一文化现象的意义和影响

## 一、日本轻小说：具有一定世界影响力的流行文化现象

轻小说（ライトノベル，和制英语：Light Novel）是一种盛行于日本的通俗文学体裁，可以解释为“可轻松阅读的小说”。<sup>[1]</sup>

轻小说自诞生之日起就受到青少年的喜爱。其题材多样，注重人物塑造，行文风格和主体深受ACG（日本动画、漫画、游戏）文化影响，着重表现内心情感变化，注重围绕少数几个主人公刻画丰富的人物关系。

轻小说注重塑造出可爱的，具有“萌”元素的，吸引读者喜爱的人物；行文风格受到日语影响，多用口语且语气词众多，又受到影视作品影响，不苛求词句完成，却追求信息给出的速度和节奏，注重视觉感；人物内心冲突激烈，是驱动故事的主要冲突；虽然也关注宏大命题，但视角却聚焦在主人公周围的几个人物，从“小世界”来观察联动大历史。

此外，轻小说和ACG中的其它三者联动紧密，本身自带ACG风格的精美卡通插画。

轻小说这一概念出现于90年代初期，起初只是用于归纳描

述那些受到动画、漫画、电影文化影响，完全不同于以往严肃文学的幻想风格作品。后来被追溯为轻小说的《银河英雄传说》《亚尔斯兰战记》更是很早就对国内的文学创作产生了影响。

2000年以后，随着《灼眼的夏娜》《零之使魔》《魔法禁书目录》等轻小说销量大幅增长，写作风格也逐渐成熟。这些作品动画化后大受好评，在日本国内外获得广泛影响。出版社和动画公司据此建立完善了“轻小说-动画”联动的新商业模式。轻小说这一概念也逐渐被广为接受流传，影响力快速扩大。在2003-2013年期间，在日本图书出版低迷的大环境下，轻小说的销量却逆市上扬，不断创出亮眼的新数字。

近年来，日本轻小说已经伴随着日本动画、漫画走出国门，成为了有一定世界影响力的流行文化现象。《魔法禁书目录》《刀剑神域》等作品全球销量在2015年超过了1500万册，更早的《秀逗魔导士》则创下了2000万册的惊人记录，改编的动画作品行销与北美、欧洲、中国、东南亚地区等地，掀起了一波波轻小说的热潮。

在国内，轻小说也有众多忠实粉丝。网络空间中的轻小说爱好者除了散布于ACFUN、bilibili站等大型ACG弹幕网站外，还聚居于百度贴吧、SF轻小说、轻之国度等网站。日本每一季度动画播出后，轻小说改编动画的贴吧都会迎来大量新读者、观众入驻，在整个ACG圈子里激起众多讨论。近年来的热门轻小说作品，例如《路人女主的养成方法》《re0:从零开始的异世界生活》在国内动画、漫画爱好者中引发热烈讨论，一时间由作品衍生出的“金毛败犬”“丢你雷姆”等“梗”随着动漫表情包不断蔓延，引发了病毒般的流行风潮。

小说还创造出了一个独特的现象：“轻小说式标题”。伏



见司所作《我的妹妹不可能这么可爱》开创了使用长标题的先河后，某些轻小说的标题就变得越来越长，有的夹杂了标点，更有甚者在标题中使用标点合成笑脸的“颜文字”。诸如《我的青春恋爱物语果然有问题》《末日时在做什么？有没有空？可以来拯救吗？》《RPG W(·∀·)RLD》等标题也成了一种奇妙的景观。



日本轻小说与游戏、动画、漫画的联动日益紧密，已经成为了我们今天谈论的二次元的重要组成部分，构成二次元的ACG也成为了ACGN，其中的N，即是指轻小说（light novel）。

轻小说改编的游戏、动漫作品影响力广泛。除了前述的动画作品外，国内引进的手机游戏《fate grand order》即是出自轻小说作家、游戏脚本作者奈须蘑菇之手，《扩散性百万亚瑟王》及其续作都出自著名轻小说《魔法禁书目录》的作者镰池和马之手，这些ACG风格手机游戏在国内的营收数字惊人，高峰时

一个季度的充值流水甚至达到数亿人民币。

在国内，包括笔者所在 SF 轻小说在内的许多网站也在发展着中国的原创轻小说。

SF 轻小说频道建站于 2007 年，长期以来一直作为中国原创轻小说唯一的投稿平台存在。同一年，国内最主要的轻小说翻译网站轻之国度建站。轻之国度的建立对于日本轻小说在国内的传播发展至关重要，也间接地催生了第一批原创作者诞生。2010 年，日本最大的轻小说出版集团角川集团登陆中国，建立了合资公司天闻角川，2011 年举办第一届天闻角川原创华文轻小说大赛，引发广泛关注。

随着十余年的发展，如今中国轻小说虽然还在成长期，却以令人瞩目的速度发展，逐渐聚拢起了属于自身的一批作者，培养出了百万级的读者群体，也诞生了以《作弊艺术》《SMS 舍子花》《龙族》等为代表的具有自身特色的作品。随着当前 IP 热潮席卷网络小说界，中国轻小说由于自身先天具有的改编潜力，也日益受到关注。

在开始之前，笔者想先介绍和推论几个行文中提到的基本现象和观点。这些观点主要出自笔者在工作中的观察和思考，限于篇幅和主题，论证过程从略。

1、阅读饥渴的年龄现象：人的阅读饥渴在青春期最为强烈，在人格渐渐成熟确立之后，阅读饥渴相对降低，且阅读类型相对固定，难以接受陌生的新类型的作品。

2、受众年龄下移现象：小说的类型演化是一个历史过程，其中日本轻小说、日本动画、中国网络小说的演化都出现了一个“受众平均年龄层降低”的现象。

3、小说类型的演变过程既受到自身历史脉络影响，也受到

这一历史时期读者群体的影响。这一观点贯穿了笔者对日本轻小说和中国轻小说发展史的梳理分析。

## 二、第一个故事：日本轻小说的诞生与发展

### 1、前轻小说时代：轻小说的诞生

战后日本的经济腾飞始于 20 世纪 60 年代，完成于 20 世纪 80 年代，在这段时间里，日本经济高速发展，先后超越了美国以外的发达资本主义国家，成为“世界第二经济大国”。

同时，电视、电影、漫画、动画等媒体提供了全新的娱乐方式，新媒介带来的影响是多方面的，其中之一就是年轻人对全新精神文化消费品的诉求变化。在接受过《星球大战》等精神娱乐产品洗礼，以及受到《魔戒》等西方通俗文学作品影响后，以往的通俗小说作品有脱离时代之嫌，在质和量上都难以满足日本年轻人精神成长诉求。

正如本文开头的现象 1 提到，年轻人的阅读饥渴勃发于青春期。这一普遍性的阅读饥渴，以及相对的精神文化消费品的不足，成为了催生轻小说诞生的土壤。

另一方面，新时代带来的新题材也大大拓展了作家们的视野，受到西方奇幻文学、科幻电影的影响，日本的作家们结合市场以及日本本土文化，创作出了一系列脍炙人口的作品：

我们今天耳熟能详的《银河英雄传说》写于 1982 年，这是一部太空歌剧类的科幻系作品，明显多处受到了《星球大战》影响，又结合了三国演义式的将帅宿敌对决和东方式的历史观。1988 年《罗德岛战记》是另一部标志性的奇幻作品，这一作品

完全使用西方背景，人物名字和故事情节都带有浓重的西方奇幻小说的味道。《秀逗魔导师》则写于 1989 年，相比于《罗德岛战记》，这一部作品虽然也使用西方奇幻式的设定，却更加具有日本本土特色，也更加娱乐化，比起青年读物，更接近于少年读物，随着 1990 年动画的播出，这部作品获得了世界性的影响。在风靡世界的著名 MOBA 竞技游戏《DOTA》中，《秀逗魔导师》的女主角莉娜·因巴斯也成为了可使用的玩家角色。

《十二国记》写于 1995 年，讲述了一个女高中生穿越到东方风格的异世界后，经历冒险不断成长，终于能承担王的职责。

这一系列作品大获成功，然而它们自身的类型却让评论者和读者都产生了疑惑。它们既不同于以往日本本土的文学作品，和《星球大战》《魔戒》等西方电影、文学相比，又有着某种微妙的不同；它们题材十分多样，涵盖科幻、奇幻、历史、推理等多个类型，同时又兼具某些共性，例如受到视觉艺术影响、充满幻想元素、受众年轻化等等。

因此，为了概括这一类作品，有人制造出了 light novel 这一概念，这是轻小说概念的由来。在诞生之初，这一概念尚不被认可，因为不论是西方奇幻的《罗德岛战记》，科幻色彩的《银河英雄传说》，东方幻想的《十二国记》，都分属于各自的类型。他们之间的共性尚不够强，不如之前将其按题材划分为好理解的类型。

在上世纪 80 年代至 2000 年这一时期的作品，笔者将其称为“轻小说前体”。

这一时期的轻小说实质是受到西方文化和现代电影艺术、动画艺术影响诞生的类型小说，又或者是先前就存在的类型小说，如推理、历史等类型在新时代的延伸。

前轻小说时代这一阶段的发展，受到了新一代年轻读者的影响。由于文化娱乐产品发展相对于经济发展有一个滞后性，原本应该在少年时期就觉醒阅读饥渴的他们，要到青年时期再回去补充营养——这导致了作品大多以青年向为主。

然而，随着日本经济的进一步发展，教育的普及，出生在繁荣时代的读者们面临的环境已经大为不同，新涌入的读者往往具有更小的年龄。

这一“受众年龄下移”现象不断影响着小说的发展，将它们导向一个全新的方向：“轻小说化”

## 2、轻小说的发育过程：多种题材“轻小说化”的历史

在1980年以后诞生的这些作品里表现出了某种奇妙的共同趋势。

从1982年的《银河英雄传说》到1988年的《铁达尼亚》，同样一位作者，在前者中还在意用科幻背景设定，由杨威利和莱因哈特来探讨民主与专制的优劣，银河的过去与未来等的宏大命题。到后一篇作品，则已经聚焦于有魅力人物的刻画。同样是宏大的宇宙命运，本质上却由主人公范·修利和铁达尼亚的无地番王的爱恨情仇决定。

系列科幻小说《星界的纹章》《星界的战旗》同样也是受到众多太空歌剧作品和描写宇宙航行时代硬科幻作品的影响，作品连载于1996年，相对其前辈有一个更深刻的变化：

主人公的年龄由《银河英雄传说》《铁达尼亚》的青年，变成了少年。作者不再以青年人和历史的视角去描写银河大历史的碰撞，而是聚焦少年和少女之间的绮丽邂逅，在大历史的背景下描写两人的关系变化。

尽管这本小说依然力图表现亚维人类和人类之间波澜壮阔的战争，尽管作者为了将世界背景写得尽可能详尽真实，甚至还因此获得了美国科幻和奇幻作家协会颁发的星云奖，然而他和他的前辈之间却有了微妙却深刻的差别。

宏伟的大世界，大叙事中，故事的焦点悄然置换到少年少女之间的情感小世界。

男主角杰特和女主角拉斐尔之间微妙的二人关系，成为了故事发展的中心线索，也让读者们牵肠挂肚。两个人的性格，身份，他们能否在动荡不安的时代里，超过彼此的立场走到一次，最终命运如何，成为了故事最大的悬念。

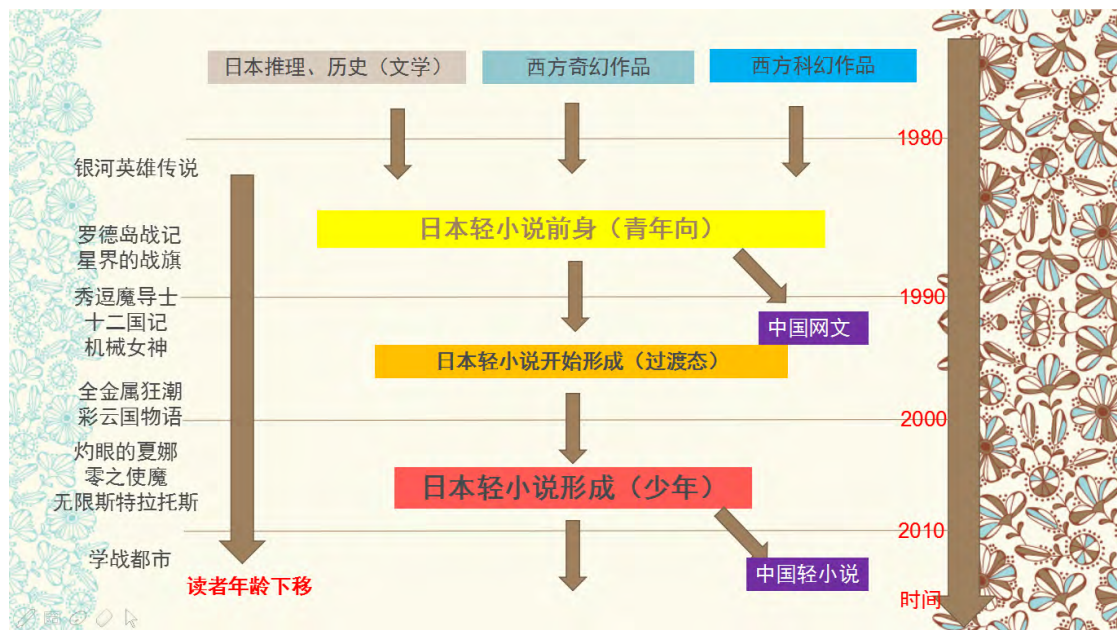
而分分合合的亚维人类帝国与人类统合联盟之间的宏伟战争，则成为了背景。所有有关大时代、大历史的故事，必须通过背靠背，彼此相依的少年少女的视角去展现。

这一决定性的变化，在笔者看来，是“轻小说化”，即从原本的类型小说，逐渐表现出越来越强的轻小说的独有特点，最终演化出完成形态的轻小说。

综上所述，科幻系作品的“轻小说化”，可以从《银河英雄传说》《铁达尼亚》到《星界系列》的变化窥见。

到了更晚的《全金属狂潮》则标志着科幻系作品“轻小说化”的彻底完成。至今，这部作品也被视为最典型的轻小说作品之一。它彻底贯彻了描写男孩遇见女孩（boy meet girl）的主题，围绕几个少年少女主人公之间的关系，通过他们的视角描写一个近未来平行世界的军事冲突，在这样动荡的背景之下讲述这些少年少女之间的感情变化和心路历程。

除了科幻系作品的“轻小说化”，奇幻系作品的轻小说化也在《罗德岛战记》到《秀逗魔导师》的变化过程中有所体现。



如果说《罗德岛战记》是一部力图严肃地描写奇幻世界冒险旅途的硬派作品，那么略晚于它的《秀逗魔导师》则恰恰相反，是一部基调轻松，色彩浓艳的传奇冒险作品，世界设定愈发的娱乐化和游戏化。

而更晚的《零之使魔》则是轻小说时代到来的标志性作品——同样是奇幻设定，它已经沿着前辈们的趋势走到了一个前所未有的位置，开创了商业轻小说的先河，也是用来讨论“轻小说是什么”的时候，常用来举例的作品。

类似的演变脉络在东方类幻想故事中，可以从小野不由美的《十二国记》到雪乃纱衣的《彩云国物语》变化看到。前者深受西方冒险小说影响，通过讲述女主人公在世界受到的磨难历险，展现一个少女成长为英雄和王的过程，然而到了后者，作品则完全聚焦于女主角和她周围的男性配角们，描写他们性格和关系变化。尽管依然有着“家国天下”这样的宏大背景，然而正如笔者前述，大历史、大时代必须通过“小世界”去驱动，

去观察，置于中心的依然是少年少女的“小世界”。

这也是我们在本文开头提到的“受众年龄下移”“轻小说化”是从原本的青年向作品，渐渐演化为少年向作品。

这种演化是在保留原本的类型脉络下，经由新一代的读者诉求形成的大趋势。在经济繁荣时代出生，电影、动画等精神文化消费品日益增多，物质生活也十分富足的少年少女们，他们呼唤着作品类型的变化。

### 3、轻小说时代：爆发与繁荣

2003年的《灼眼的夏娜》是一部里程碑式的作品，它宣告了轻小说时代的到来。

这一部作品的里程碑意义主要在于几点：

1、它将舞台彻底地深入到了高中校园，包括异世界妖魔入侵元素，涉及的生活经验却严格限制在校园。

2、着重刻画高中生主角的性格和内心世界，标题名字就是女主角名字，所有剧情都以刻画人物为第一考虑，每一卷剧情都要解决一个或多个角色的内心矛盾。

3、着重描写高中生主角配角之间的关系，尽管壮烈的大历史冲突遍布全世界，遍布人类上万年的历史，然而全书超过90%的篇幅以几个主角的视角在展示，用“小世界”去观察大历史。而结局两个世界波澜壮阔的宏伟战争，也收束为男主角和女主角两人之间的矛盾。

4、它彻底打通了轻小说和TV动画之间的联系，创造出了一种新的商业模式。之前虽然也有许多小说作品改编成动画，却没有创造出成熟的商业模式。自《灼眼的夏娜》以后，轻小说就TV动画脱不开干系，联系日益紧密。作者高桥弥七郎至今



虽然不再创作新的轻小说，却活跃在业界，主要从事轻小说作品到动画作品的改编。

5、轻小说的概念得到了各界认同，产生了强大的号召力。如果说之前，还有人对于轻小说的概念有所怀疑，还在使用旧的分类去描述自日本市面上的这些作品，那么《灼眼的夏娜》这般特点鲜明的轻小说作品获得巨大商业成功之后，再也没有人怀疑轻小说的活力和感染力。尽管对轻小说的具体学术定义仍存在诸多争议，但所有人看到《灼眼的夏娜》后都毫不怀疑，这就是轻小说。

6、《灼眼的夏娜》掀起了“萌文化”的热潮。“萌”这一说法在更早之前就已经提出，然而真正引起关注则是《灼眼的夏娜》以可爱又“傲娇”的女主角征服观众之后。相伴着动画的热播，出现了奇特的“钉宫理惠热”现象。

2003年-2013年笔者将其成为轻小说时代。

在这一段时间里，轻小说的发展呈现出百花齐放的繁荣景象。许多标志性的作品都出自这一时期。除了我们先前提到的《魔法禁书目录》《凉宫春日的忧郁》，还有《文学少女》《糖果子弹》《神的记事本》《废弃公主》《狼与香辛料》《9S》《境界线上的地平线》《钢壳都市雷吉欧斯》《物语系列》《虫之歌》《无头骑士异闻录》《FATE ZERO》等一系列优秀作品，至今仍为轻小说爱好者津津乐道。这些作品涵盖了从推理、都市、学园到奇幻、科幻等众多题材，其题材广泛到几乎无所不包。

也正是在这一段时期，日本政府扶植ACG文化产业，将动漫和轻小说产品作为向世界大力推广，《凉宫春日的忧郁》等轻小说作品伴随着动画走出日本国门，在中国和欧美、东南亚、中东等地区收获了众多的忠实读者，销量纪录也突破到了千万

级。

轻小说特有的出版模式也是在这段时期形成，使用较小开本的口袋本出版，定价较低，适合拿在手掌上阅读。

写于 2004 年的《零之使魔》则是又一个标志性的作品。我们前面提到，这部作品开创了商业轻小说的先河。作品在贯彻了轻小说本身的特点的情况下，尽可能引入受少年读者欢迎的元素：易于读者代入的少年主角、奇幻背景、总体欢乐明快的基调、众多可爱的女性角色。

这部作品自身素质很高，在秉持娱乐化原则的同时，又打动了读者，主题深刻。后续的作品主要模仿着它开创的商业模板写法，不断演化发展，商业化程度也不断提高。

从 2004 年的《零之使魔》，到 2008 年的《绯弹的亚里亚》《弑神者》，商业化程度大大加深。再到 2009 年的《无限的斯托拉斯特》，这部被轻小说读者戏谑地称为“名作之壁”的作品作品素质低下，人物塑造和故事剧情都难称得上完整，却因为可爱的插画以及动画化的成功，取得优秀的商业成绩。

自此，以《无限的斯托拉斯特》的动画化为标志，商业轻小说的写作体系彻底成熟。2012 年以后，以《星刻的龙骑士》《精灵使的剑舞》《铳皇之无尽的法芙娜》《学战都市》为表带的商业小说大行其道，模板化的故事催生出了大量雷同故事，依靠精良的 ACG 插画和动画化来获取成功。

自此，在轻小说时代，日本轻小说的发展大体分成两支脉络：商业轻小说写作；非类型化写作。

大量投放市场的商业化作品形成了自身的发展脉络。同时，依然有许多轻小说作者坚持着非类型化创作。

例如前文提到的奈须蘑菇，他依靠游戏和轻小说构筑了独

特的“型月世界”世界设定。这一设定催生了许多知名的游戏和小说，也正是在这一背景设定下，他邀请著名游戏脚本家、动画编剧虚渊玄参与创作，写出了《fate zero》这一部影响广泛的作品。又比如因为《GOSICK》一作为国内读者所熟知的樱庭一树，她的《糖果子弹》一书也带有独特的个人风格。后续的创作从轻小说转向文学，先后两次获得了日本推理直木赏。曾经因为《戏言系列》获得梅菲斯特奖的西尾维新因为其独树一帜的个人风格为人称道，他的作品能在保留独特韵味的前提下获得巨大的商业成功。再比如《无头骑士异闻录》《狼与香辛料》《三日间的幸福》《奇诺之旅》《紫色的 qualia》《雨天的爱丽丝》等作品，也同样是“非类型化”创作，却取得成功的典范。

### 三、中场，有关日本轻小说的几个问题

行文至此，我们来初步回答开头的几个问题：

问：什么是轻小说？

答：一种是诞生于 80 年代日本，成熟于 2000 年以后日本的彻底少年向、富含动画、游戏元素、充满幻想风格的流行文学。20 世纪 80 年代多种类型作品在连续变化的读者群体诉求下，长达 30 多年向同一个方向演化，产生共性的结果，即是轻小说。

问：推理小说、奇幻小说、科幻小说和轻小说的差别究竟在哪里？为何《冰菓》这样的推理小说和《狼与香辛料》这样的奇幻冒险小说都能被归为轻小说？

答：推理小说、奇幻小说、科幻小说是按照题材的分类，但如上所说，轻小说由于演化自传统的类型题材，因而包罗万象。

轻小说不以题材而是以写作特点和受众区别于其它作品类型。轻小说中包含许多经过“轻小说化”的奇幻小说、科幻、推理小说。《冰菓》《狼与香辛料》两本书具有同样鲜明的轻小说特征，因此题材不同却能都归为轻小说。

问：早期的青年向《银河英雄传说》与后期的少年向《学战都市》各方面差别巨大，为何都被归为轻小说？

答：轻小说应该视为一个发展的过程。之所以两者都被归为轻小说，是因为两者都处于“轻小说化”这一历史过程的不同时期，且两者的读者群体在时间维度上具有延续性。

问：轻小说是日本动漫的衍生品吗？

答：不是。根据我们上述的分析，轻小说诞生时间远在日本 TV 动画成熟以前，双方各自有发展脉络，尽管有互相影响，也诞生过一些改编作品，但基本属于独立发展。在 2000 年以前，轻小说改编 TV 动画的商业模式成熟前，双方的结合远没有很多人想象的紧密。

## 四、第二个故事：中国轻小说的发展历程与现状

### 1、日本轻小说在国内的传播

轻小说传播至中国的时期，正值日本轻小说发展至高峰之时。随着轻小说翻译网站轻之国度的建立，优秀的日本轻小说作品不断翻译至国内，也激起了众多轻小说爱好者的热情。

2007 年时的中国，移动互联网技术没有今天发达，而网络小说也正处于百花齐放的时期，起点中文网开创的网络付费阅读模式刚刚渡过艰难起步阶段。

这时候，轻小说的种子播撒到了中国。

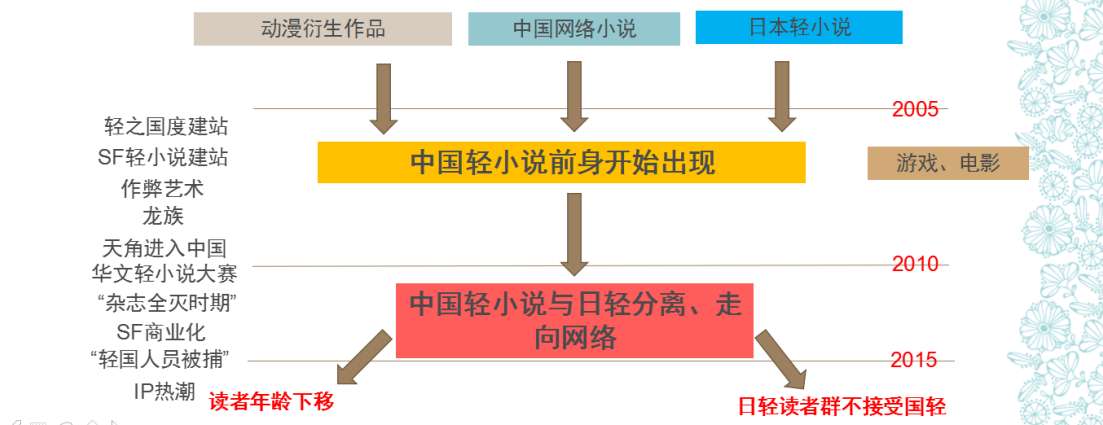
很快，日本轻小说丰满鲜活的人物塑造、对青少年角色内心的深刻刻画引发了中国读者浓厚的兴趣，尽管这些舶来品小说的阅读还存在着翻译、传播等多个环节的障碍，然而，轻小说因为其独特的魅力吸引了越来越多的读者。轻之国度和 SF 轻小说等网站在 2010 年时日均活跃 IP 已经到了数万的级别，这一数字今天看来很不起眼，但在当时已经是较大的发展。

这些读者聚集在百度贴吧、轻之国度论坛等地点讨论喜欢的作品和人物。



## 第二个故事：中国轻小说的发端与演变

- 三条历史脉络的交汇：日本动漫衍生作品，中国网络小说，日本轻小说



## 2、早期的中国轻小说创作

很快，少量读者在阅读日本轻小说之余，也萌生了创作轻小说的愿望。然而当时在国内，轻小说的影响力微弱，仅有少量动画、漫画方面的杂志由于日本动画的影响，对轻小说做一些科普性质的介绍。而创作轻小说的原创作者面临了一没有可发表平台，二没有读者群体的窘境。当时轻之国度的原创区和

SF 轻小说作为仅有的接纳原创轻小说的平台，也聚集了最初的一批作者，其余的作者散步与百度贴吧和其它网络小说书站，艰难地开始了中国轻小说最初的探索。

这一时期中国轻小说的代表作包括《SMS 舍子花》《作弊艺术》，以及后来经常争论是否应该归为轻小说的《龙族》。这些作品虽然汲取了轻小说的概念，例如面向少年读者、注重人物塑造、着重描写人物关系等，却在行文语言、故事情节、价值观等多方面与日本轻小说拉开了一定距离。除此以外，更多人模仿日本轻小说创作出许多作品，得到了一定数量读者的认可。在百度轻小说吧和原创轻小说吧，“写得几乎和日轻作者一样，很难分辨出来”在当时是对作者写作才能的一种高度评价。

在这一阶段，中国轻小说已经和它来自日本的前辈和血裔产生了微妙的差别。有些作者会被忠实的日本轻小说吐槽“太起点文”“太中国化”，而反过来有些刻意模仿日本轻小说行文风格的作者也反过来被批评为“完全模仿日本人说话”。从结果来看，《作弊艺术》《SMS 舍子花》等小说的成功已经暗示，风格不同于日本作品仍然能够收获成功。然而当时日轻在国内已经大行其道，国轻地位处于边缘，加之作者缺乏出版和连载获利出路，这一现象尚未引起重视。

总体而言，此时稚嫩的中国轻小说还远远不能和处于发展高峰的日本轻小说相比。2010年时，在SF轻小说网站上，除了《SMS 舍子花》《魂武纪》等少数例外，国产原创作品收藏数能突破2000大关的寥寥无几，而翻译的日本轻小说收藏数通常在5倍以上。国内的杂志开始接受国人作者的原创轻小说投稿，然而因为政策变化、杂志市场萎靡、资金链断裂等原因，

这些杂志在之后几年不断减少，后来彻底消失。

中国究竟能不能发展轻小说，成为了许多轻小说爱好者时常探讨争论的话题。而“日本轻小说 VS 中国网文”也成为了一大奇景，双方各执一词，在龙的天空、轻之国度和百度贴吧等社区引发了一次又一次争论。

### 3、天闻角川登陆中国——中国轻小说第一次热潮及退潮

日本轻小说在中国的广泛传播终于引起了日本方面的重视。2010年，日本轻小说领域的巨头角川集团登陆中国，在广州成立合资公司天闻角川，一年以后，天闻角川与台湾角川举办了第一届角川华文轻小说大赛，力图开垦中国大陆这一块有潜力的版图。

一时间风波搅动国内整个轻小说圈子，轻之国度、龙的天空、SF轻小说、百度轻小说吧的作者、读者热烈讨论着轻小说在中国发展的可能性。笔者当时正巧在百度轻小说吧见识了这一盛况。《苍发的蜻蜓姬》《棺物语》《无用神力兄弟会》等天角系的获奖及连载作品都成为了热点话题。

轻小说的概念第一次在中国引发了广泛关注。彼时，起点中文网已经确立了在网络小说领域的统治地位，轻小说是否是下一个热点，能否与中国已经树大根深的网络小说分庭抗礼，也引起了诸多猜想。

然而，遗憾的是，此时中国轻小说的传播范围依然有限，受众有相当部分是缺乏消费能力和意愿的学生，天闻角川登陆后发觉实际图书市场有限。再加之天闻角川自身的发展策略问题，导致在中国原创市场收获十分有限。华文轻小说大赛在两届以后不再于大陆举办，而天闻角川最重要的原创平台《天漫

·轻小说》也在一年多以后停刊，仅剩电子杂志。

天闻角川基本放弃中国原创轻小说，自此主要代理日本正版轻小说。这一事实对当时的中国轻小说原创发展产生了严重打击。许多满怀热忱而来的作者因而心灰意冷，放弃了轻小说写作。这是日轻式的国轻创作的挫折，也是实体书市场国轻创作的挫折。自此之后，国轻的发展转向网络。

长久以来轻小说爱好者与网络小说爱好者之间的争论，看起来得出了结论：在中国发展轻小说没有前途，轻小说这一作品类型不适合中国。自此，轻小说的发展在国内进入了严冬。

笔者所在的 SF 轻小说，自 2007 年建站直到 2015 左右是中国网络上唯一的原创轻小说投稿平台。在国内轻小说、动画、漫画杂志相继停刊的情况下，有一段时期竟成为作者唯一的去处。

SF 轻小说在 2013 年举办了第一届 SF 轻小说征文大赛，试图鼓励为数尚少的作者们进行创作，挖掘有潜力的年轻作者，笔者当时作为大赛的组织者和评委与 SF 轻之殿的同事们一道工作。时值天闻角川放弃原创作品，轻小说圈子一片萧索之际，我们的工作虽然取得了一定成绩，然而大环境依然严酷，作者普遍创作水平尚有待提高，创作难以取得稳定收入，出路有限。

#### 4、IP 热、二次元热与中国轻小说的第二次热潮

在 2015 年，随着《十万个冷笑话》电影版获得破亿票房，IP 一词进入了资本和公众的视野。看似画风简陋的漫画，在改编后取得了惊人的票房收益。

而之后众多 ACG 风格浓厚的手游在引进国内后，也取得了惊艳的收益。其中《扩散性百万亚瑟王》的设定和绝大多数文



案正是出自日本著名轻小说作家镰池和马之手。

而轻小说却恰恰处于 IP 热潮和二次元热潮的交集中。

如前所述,2000年以后日本轻小说独创的“轻小说-TV动画”联动商业模式,实质上正是2015年至今国内热炒的IP商业模式。同时,轻小说作为日本ACGN版图中最年轻的部分,正是所谓“二次元”世界不可或缺的部分。这两点全占的轻小说自然也很快成为了资本追逐的宠儿。

资本的涌入为轻小说发展注入了前所未有的动力,动辄千万级的投资也使得这一度荒凉的领域迎来的春雷。短短几年内在资本的浇灌下,打着“二次元”“轻小说”旗号的网站如雨后春笋般不断冒出,先前难以找到投稿平台的轻小说作者也成为各网站争夺的宝贵资源。

长期作为免费网站运营的 SF 轻小说也适逢此时实施商业化转型,建立VIP制度和作者福利制度,试图模仿起点创立的付费阅读商业模式,辅以构建出中国轻小说的网络生态。

同时,最早的作者也终于在几年的历练中渐渐成长起来,创作渐渐圆熟,展露出自身的风格。这一阶段的中国轻小说终于在质和量上有了长足长进。《武林之王的退休生活》《最后的战神者》《因为我是开武器店的大叔》《我是高富帅》《英雄?我早就不当了!》《暗杀失败的他却成为了她的骑士》等一系列作品得到了人气和口碑的双丰收。在 SF 轻小说站内,中国轻小说不但第一次能与日本轻小说分庭抗礼,还更胜一筹。截止2017年8月25日,SF轻小说的大热作品《英雄?我早就不当了》收藏数已经突破了64000,实际读者数量数倍于此,改编的漫画也反响热烈。

国内的日轻读者群体与国轻读者群体出现了显眼的分化,

以前的日轻读者拒斥国轻这一风格特点不同于日轻的作品，而越来越多没有接触过日轻的新读者接受并喜爱上了国轻。

中国轻小说仍处于高速演化的阶段，更为轻松、娱乐化、语言更中国化，它的诞生发展于网络时代，更进一步地贴近年轻读者，拥有网络写作时的交互性。

这些现象标志着中国轻小说正在脱离它的日本前辈的影子，斩头露角，以自身优点获得读者认可。

## 5、中国轻小说的历史脉络与读者群体

中国轻小说所继承的历史脉络主要有三条：

其一，日本轻小说是轻小说这一概念的直接来源，也是与中国轻小说“血缘”最密切的一支。没有日本轻小说的发展和传入中国，不会有今天的中国轻小说。日轻从题材、故事情节、基调、人物塑造等方面启发影响了众多中国的作者。时至今日，国轻的诸多作品身上仍可以看到日轻的影子。

其二，中国轻小说也有中国网络小说的“血缘”，继承了中国网络小说的发展脉络。许多轻小说作者在学生时代大量阅读网络小说，在创作时也不免带入了网络小说的诸多要素。此外，以现在国轻占据主流的网络连载形式和付费阅读机制都直接来自于起点中文网主导推广的网络小说商业模式。以上种种，导致中国轻小说与网络小说之间有着诸多亲缘联系。如《最后的战神者》的作者就受到网络小说《高手寂寞》的诸多影响，在行文风格和主题上也有所体现。

其三，中国轻小说与独立于TV动画诞生发展的日轻不同，在诞生之时日本动画、漫画文化已经成熟并走向世界，对中国轻小说有密切的“血缘”。在一段时间内，日本当季热播的动

画直接影响 SF 轻小说热榜的标题，许多作品套作短期内火热的动画作品；国轻中除了同人作品外依然乱入了许多日本动漫的现成人物形象。

综上所述，日本轻小说、中国网络小说、日本动画漫画作品，这是中国轻小说所有继承的主要三条历史脉络。

今天的中国轻小说诞生于三条历史脉络交汇之处，却渐渐显露出不同于以上三者的特点，与这三条“脐带”做出切割。它既不是日本轻小说，也不是中国网络小说（或者至少不同于其中的主流类型），也不是动漫作品衍生文字产品。相对日轻，它更中国化、本土化；相对网络小说，它又十分地“轻小说”，风格独特；相对于动漫同人，它是完全的原创作品。

而呼唤着中国轻小说演变发展的读者群体又如何呢？

首先，他们是中国少年读者，使用着中国的语言。日本轻小说尽管经过了翻译，出自日本作者之手，瞄准的是日本的读者。使用的语言有着 ACG 环境的共通性，也有许多日本读者才能理解到位的趣味和意蕴，对中国读者有异域风情，阅读上却不够友好。

再者，相对于日本的轻小说读者，以及 1980-1990 年看武侠小说长大的前辈，他们是在中国的泛 ACG 环境中成长起来的年轻人。日本在 2005 年以前，宅文化被主流文化排斥，是一种相对封闭的亚文化。然而在中国，ACG 文化借由贴吧、QQ 群等社交媒体和发达的移动互联网络不断渗入主流文化中。原本带有浓郁宅属性的“萌”一词却从央视新闻节目的播音员口中说出。

今天的中国，不再是封闭的 ACG，而是开放的泛 ACGN。欧美电影、韩国游戏、国产漫画中的卡通元素与日本 ACG 文化

交融在一起，共同构筑了今天新一代读者成长的文化土壤。他们生活的环境中充满各类 ACG 风格的精神娱乐产品。不再像过去的前辈一样，主要依靠武侠小说和都市小说来饕足自身的阅读饥渴，也不像日本的读者，局限于一种封闭的亚文化。

第三，中国当前以及下一代的年轻读者成长于移动互联网时代。他们从懂事起接触的是 IPAD，VR 设备，从小就通过移动设备接受互联网上的信息。与他们要靠纸质书和网吧电脑上网的前辈截然不同，他们从小就是网生一代。

第四，经过了改革开放 30 年的发展，中国的经济社会发展水平已经有了巨大提高，一线城市的生活水平逼近发达国家。成长起来的小读者面临的不再是他们父辈“必须努力改变命运”“奋斗得到物质生活，养活孩子老婆”这样的问题，他们在物质上的缺憾渐渐削弱，而精神上的渴求则日益凸显出来。

综上所述，正在塑造着中国轻小说的年轻小读者将既不同于塑造了日本轻小说发展的日本读者，也不同于塑造了网络小说发展的 70 后、80 后和 90 后。他们与后两者，存在着年龄、语言、文化土壤、技术、经济社会环境的诸多断裂。

中国轻小说的历史脉络交汇于 2007 年以后，在 95 后和 00 后的呼唤下诞生，今后也将在 05 后和 10 后的影响下不断向前发展。

## **五、轻小说的秘密：进入少年读者的世界**

行文至此，我们总结了轻小说演变历史，梳理了其历史脉络和发展背景。

轻小说从其前体，一种青年向的读物，最终演化成熟，具有了自身标志性的特点。

如果要给如今的轻小说下一个定义，笔者会回答，这是写给少年少女的小说。

轻小说在日本经历了长期的演化，变成一种主要瞄准这一人群的作品；在中国，许多轻小说作者们年轻时，甚至现在都是日本轻小说的读者，同样瞄准这一人群。

这里，所谓的少年少女没有明确严格的定义。笔者根据经验将其定义为年龄从14岁-22岁的读者。这一时期的读者处于青春期，正是从儿童过渡成长到成人的阶段，也是他们强化自我意识，形成人格的关键时期。

这一时期的少年情感起伏强烈，成长带来的心理困扰众多。他们内心情感丰富，同时又敏感脆弱；自尊心强烈，渴望得到成人和同龄人认同，又不满于自身的弱小无力，自怨自艾；社会经验匮乏，活动范围狭窄，酷爱幻想，偏好精神活动带来的另类自由；对自己过去的“儿童”阶段持一种大体否定的态度，又对老师、父母所代表的“成人”有复杂的情绪。

其中最后一点尤为重要。

轻小说聚焦于青少年的内心世界。它时常会隐喻地表现“少年与成人世界对抗”。

轻小说鼓励读者们从乖巧温驯的“儿童”走向具有反叛精神和自主意识的“少年”。轻小说即是少年成长的重要精神养料，既帮他们缓解成长和生活中的痛苦，获得快乐和情感经验，同时也用独特的方式帮助他们成长成熟。

轻小说有一个十分奇妙的特点，就是“排斥成人”，这是轻小说完全不同于其它作品的地方，也是本文结尾处会谈到的

与儿童文学所对立的地方。轻小说不是站在成年人的角度，去为少年讲述成人希望他们知道的事，不是去规训、教育他们。相反，轻小说是用少年的视角，去讲述属于他们自己的故事。

### 1、大历史、大世界与温暖的“小世界”

本文第一部分谈到，轻小说有一种奇特的结构，即通过几个少年少女角色，去观察大历史和大世界。

一方面，在所有轻小说中，故事重心都在几个主角之间。他们理解彼此，抱着善意帮助对方，“舔舐着彼此伤口”。这种伤口大多是隐秘痛苦的，在成长的过程中酿成，他人无法理解，也不能轻易言说，却最终可以靠同伴、朋友的热情帮助来解决彼此的心结，共同维系这样一个温暖的小花园。

另一方面，轻小说涉及大历史和大冒险，或者人生的长远规划追求。主角们或者卷入浩大危险的时代洪流中，要面对大国战争和革命的危险，例如《发条精灵战记：天镜的极北之星》中主角一行人作为军人走上战场；或者各自有着美丽的梦想，热爱某一条艺术/体育类的道路，在不断地努力，例如《樱花庄的宠物女孩》中主角们为了成为画师、动画配音演员而奋斗。

这两方面彼此渗透影响，既有限微小，又无限宏大。

宏大历史、宇宙命运可能因为主角们的关系变化而产生影响，例如《灼眼的夏娜》《凉宫春日的忧郁》；反之，战争、革命的洪流，追求梦想的坎坷，也会直接影响几个主角的“小世界”，例如《全金属狂潮》《我的妹妹不可能这么可爱》。

区别于单一主角的中国男频网络小说，轻小说注重描写几个主要人物之间微妙、敏感、欢快、温馨的关系，以及他们每个人成长的心路变化。同时，轻小说的这一结构又区别于《小

时代》和众多女性向网络小说作品。尽管轻小说聚焦于少年少女们的小世界，核心矛盾却不是感情纠葛，而是“主角们在战争和革命中命运如何”“主角们能否实现心中的梦想”。

## 2、成人与少年的形象隐喻

在轻小说的故事中，成人与少年的对立有着具体鲜明的形象来展示。

例如《刀剑神域》中，主角桐人是个沉迷于网络游戏的少年，因为神经接入式网络游戏与女主角富家大小姐亚丝娜结识，在游戏中冒险而后相恋。而反派角色须乡伸之觊觎着亚丝娜的美丽，企图利用职权和女主角父亲的信任赶走桐人来霸占她。

桐人与须乡伸之在故事第三卷的末尾做最后的对决。后者辱骂男主角是“只会玩游戏的小鬼”“劣等垃圾”。而男主角，一个“只会玩游戏的小鬼”当场驳斥了对方的言论，彻底击败了反派，而后送他进了监狱。

这一价值冲突的结果隐喻的内容不难分析：

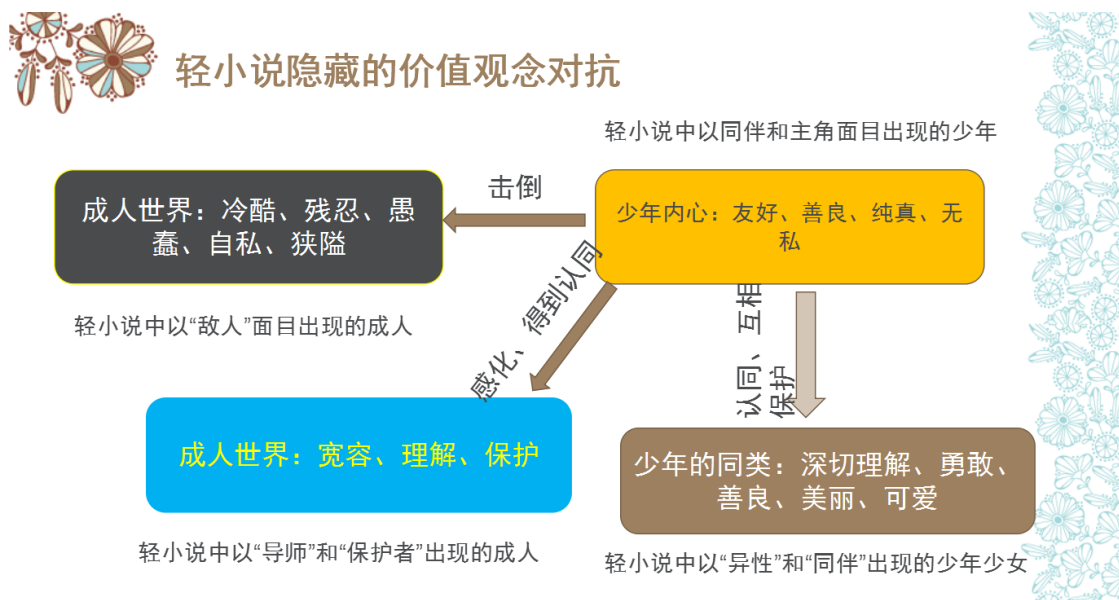
成人与少年的对决以少年的彻底成功告终——不止是现实战斗的胜利，还有精神品格的胜利，信念勇气的胜利。

一方是沉溺网络游戏的高中生少年，孱弱无力，却善良勇敢，不惜牺牲要保护友人，伸张正义；另一方是邪恶疯狂的成年人，拥有足够的权力和资源，丧尽了良知，抢女不成还要杀人灭口。

在这场战斗中，作为主角的少年彰显了自身的诸多优秀、美好的品格，而对立面，反派是一个试图否定少年价值，镇压少年的“坏大人”。

类似的隐喻在大量的轻小说中都有渗透。

轻小说中少年与成人的形象可从下图简单表征：



在轻小说之中，以同伴和主角面目出现的少年大多拥有诸多真、善、美的品质。特别是轻小说中以塑造可爱的角色为宗旨，通常会塑造惹人怜爱的异性同伴。

而作为成人出现的形象则分裂为两种：

“好大人”以“导师”和“保护者”出现的成人，他们理解少年们，以宽容的方式教育、保护他们；另一种则是“坏大人”，也是少年眼中成人世界负面价值的形象，冷酷、自私、狭隘、愚蠢。他们是以敌人的形象出现。

在这一价值对抗体系中，以主角形象出现的少年要理解、保护同样是少年的同伴，得到他们的认同。同时，主角要坚决地和“坏大人”做斗争，争取“好大人”的认可——最好是他们认可赞同自己的理念主张。



### 3、少年少女们的纯净世界

试看轻小说发生的舞台：

《魔法禁书目录》中几百万人的都市，平时禁止成年人入内，都市内高度自动化管理，除了教师和保安外，各类职业都由学生兼职担任。在这个世界里，成人除了扮演教育者和保护者外，并不干涉少年少女们的世界，任由他们自由地发展。这是一个极少有大人的世界，一个几乎只由少年少女构成的“纯净”的世界。

又例如轻小说爱好者常谈论的《虫之歌》这部作品，这一部作品的设定中，少年少女的梦想被吞食，被怪异奇幻的虫所诅咒，则与此对应的是获得了强大的超能力。只有青春期的少年少女们能获得力量，一旦长大就自然地失去梦想，失去力量。所有战斗和支援工作都由遭受诅咒的“附虫者”少年少女们来执行，而代表了整个成人世界的日本政府对于这些男孩女孩的态度是冷漠、利用和警惕。这一世界设定的隐喻意味深长。

如果说这些作品还只是隐喻，那么推理作家樱庭一树的代表作《糖果子弹》则把这一切都推向极端，摆在了明面上。故事中描写了初中生和小学生的校园生活，却隐藏着黑暗——可爱的女孩海野藻屑遭到了父亲的折磨戕害，却依旧靠着幻想和人格面具在同学面前勉强维持着正常的样子，最终她惨死于父亲之手。

孩子之间美好纯粹的小世界被大人以恐怖的方式毁灭。

在这个阴郁又惊悚故事的结尾处，作者用叙述者的悲怆同情口吻写到：

“或许我也会变成那样。

或许我也会装做没有暴力、没有失去、没有痛苦、什么也

没有，在某天辛苦得变成大人吧。把朋友的死当成是年轻时代的勋章，当作满怀同情心在居酒屋喝酒时聊天的话题，我不想变成这种腐败的大人——我有这种预感它将要发生了。但是，我以十三岁的年纪生活在这里，周围也都是拿着拙劣武器、波叩波叩射击着奇怪子弹的战士们。我认为，决不能忘了这里曾经有过存活下来的孩子，以及死去的孩子。”<sup>[1]</sup>

“手持糖果的孩子无法与这个世界对抗。

这点，我心里明白得很。”

在现实中，少年们处处面临着成人世界的强权，随时能感受到家长、老师对自己的权力。成人对他们意味着“保护”“教育”，同时也意味着“镇压”“强迫”，即便少年们想要反抗，却要面对现实：成人是强大的，拥有巨大的权力和力量，而相对的，少年是孱弱的，无助的。

而轻小说的世界，除了《糖果子弹》等极少数作品赤裸揭露外，往往悄然进行了奇妙扭曲：要么少年得到了超能力，能够主导保护成人世界（《虫之歌》）；要么存在一个只有少年少女的纯净舞台，很少有管束人的大人（《魔法禁书目录》）。

#### 4、从自信与勇气，到战斗与反抗

轻小说解决的所有青少年的心结中，最多的莫过于自信和勇气。几乎每一本轻小说中都会存在一些人物，由于童年和少年时的经历留下了严重的心理阴影。而故事的过程大多是他们帮助他人，或者帮助自己重新拾回勇气的过程。

例如《加速世界》的故事中，因为肥胖而自卑的少年为了寻求认同，寻找自己的生活方式而加入终极加速世界战斗。他面对的最大敌人，不止是强大的对手，还有自己内心的自卑。

在与好友和学姐并肩作战的过程中，他一点点发现了自己的价值，找寻到另一种有意义的人生，也找回了自信和勇气。

轻小说中的战斗目的不是为了获得地位、权势、力量、金钱，而是为了克服少年内心的软弱，治愈他们的伤痛，从而走向成长。

## 六、轻小说的可能性

轻小说这一创作的意义可以从诸多方面进行解读。由于篇幅和主题所限，笔者这里仅抛砖引玉，简单提一些观点：

首先，轻小说与其它 ACG 媒体融合成了一个奇特的“二次元”虚构世界，提供了一个“诗意地栖居”的精神家园。对现在的年轻读者来说，虚构的世界中能够给他们带来丰富的情感体验和经历。正如高尔基在《我同年读书的故事》中所提到的那个庇护他灵魂的文学乐园一般，虚构的“二次元”世界，比起现实生活更加重要，更美好，在现实中他们只是工作，活着，而虚构出的世界却能庇护滋养他们的灵魂。

再者，轻小说是一种促成少年脱离“儿童”走向“成人”的精神养料。它在少年的成长中扮演独特的作用。以往的儿童文学虽然时常使用儿童的视角叙述故事，从根本上说，却是用来教育儿童的，讲的是“大人希望孩子听的道理”；轻小说和儿童文学相反，它以少年少女自己的视角，去讲述他们愿意听，渴望听的故事。尽管这包含了一种迎合读者的“作伪”倾向，但这种走入他们内心引发强烈共鸣的写法，对于青春期的读者觉醒自我意识，反抗意识，构筑自我认同，缓解痛苦和困扰，有着儿童文学无法替代的作用。

第三，轻小说还包含了一种奇特的企图。轻小说和其它宅向作品相比，不是在现实之外开辟一个可逃避的世界，而是试图创造出新的话语和视角，反过来重新诠释现实。由于轻小说对少年青春期的独特影响，这种倾向也往往也长久地影响了轻小说读者，他们会从轻小说中学习为人处世，用带有“轻小说式”味道的观点和视角去看待现实生活。随着轻小说影响力的扩大，这一现象将会更为普遍。

## 结语

轻小说在日本的发展已经成熟，而在国内，中国轻小说正处于“野蛮生长”的时期，相比它的日本前辈更加狂飙突进。轻小说作为一种文化现象本身蕴含了许多种可能性和值得研究的特点，也为我们提供了一个观察青少年精神世界的新视角。

轻小说专辑

# 轻小说初体验

王鑫等



王鑫  
硕士在读。现居北京

## “这是一种能使重力无效化的新的大佬小说【doge】”

王鑫

“我变强了，也变秃了”是漫画《一拳超人》（ONE）主人公埼玉的名台词。埼玉老师是世界最强的超级英雄，却隐姓埋名，过着默默无闻的生活。之所以叫“一拳超人”，是因为无论怎样强大的敌人，埼玉老师都能一拳打倒。而他变强的代价，是每天俯卧撑 100 次、仰卧起坐 100 次，下蹲 100 次，跑 10km 长跑（不，是秃顶）。



（“我秃顶了，也变强了”）

这样的设定放在任何现实世界都难以成立，偏偏在《一拳超人》的故事中是如此和谐美妙。因为《一拳超人》并不想讲

述一个英雄的历史，只是想表现一个心灵与肉体都很强大的光头是如何一脸淡定地面对敌人的，只是想展现他无论如何激烈战斗都能一拳解决，然后“挥挥衣袖不带走一丝云彩”的，为了达到这个情感效果，便可以省略掉那些被无数超人电影、热血漫画讲过的故事，无需为他的力量做出逻辑的解释。

阅读轻小说也是相似的历程。几乎每篇小说都存在着“我秃顶了，也变强了”这样看似毫无道理，却能够在书中发挥意想不到功能的设定。它们与世界的连接任意而随性，比如，穿越到异世界的方式有无数种：迷迷糊糊睡着、被电脑游戏卷入的；喝可乐不小心喝下瓶盖噎死、被已故的、真身为神的老妈发配的（信息量超大）；在公交车上被异世界少女带走的……此时，甚至“穿越”本身都不是目的，而是在宣告：新世界的大门就在手边，轻轻一推，就打开了。

轻小说的出现，是完全舍弃了现实世界的重量的，散发着“大佬带你装逼带你飞”的气质。

什么是现实世界的重量呢？最典型的例子大约是《鲁滨逊漂流记》：“主人公从沉船里抢救出来或自己动手去制作的物件都带有‘非凡的重量’”<sup>1</sup>。无论是小麦、面包，还是袜子、铁刀，它们都成为主人公仰仗生存的物质基础，主人公才能荒岛上渐渐开辟一个能够活下来的，适合“人”居住的地点，甚至还拥有了自己的奴隶。每件物件都携带着通向人类文明的可能。

轻小说则与我们看到的所有既有的文学都不相同。如果说，读传统小说可以学习现实世界的知识，也可以将自己的经验放

---

1 卡尔维诺《新千年文学备忘录》

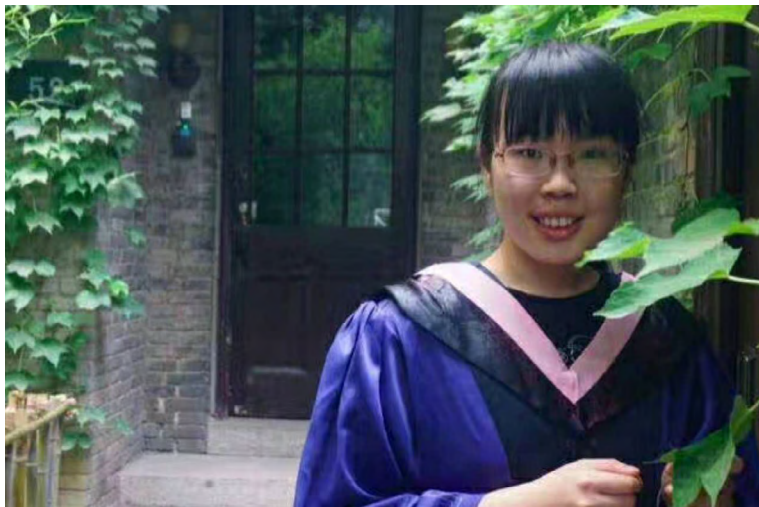
在书中印证。轻小说则完全、果断、激烈地拒绝了这一点。无论是什么故事，首先浮现在脑海的，不是实物、而是无数 ACG 作品构成的图像世界。这些图像的世界有能力摆脱重力的束缚，也一定程度上打开了文字排列的线性顺序，有将趣味点埋在画面的任何一个角落中，仿佛拥有无限的可能性。

轻小说获得了这种可能性。它在努力还原这些放飞了自我的图像。

之前看到天秤座的大佬卡尔维诺说，他觉得轻是一种获得价值的轻的视觉形象，他说的轻，是像鸟儿一样轻盈、极具穿透力，能够以短短的篇幅飞跃整个文学史的场景，比如堂吉诃德的风车。但是也不妨借此来理解轻小说，轻小说用“我秃顶了，也变强了”这样看似玩笑的设定，重新设置了虚拟世界的基本维度，令原有世界的地心引力，在不经意间无效化了。

（我觉得 OK）（doge）





叶栩乔

## 轻小说阅读体验之《反派 NPC 求生史》

叶栩乔

现在，一个主角在第一章诞生了！名字叶一鸣，性别男，年纪大约十五六岁。身份……呃，他穿越到了爽文《大剑门》中，成了一名没活过三集的反派炮灰。

穿书文发展到今天，套路早已成熟。按照一般套路，叶一鸣的路线应该是凭借对作品情节的了解，将原本属于原作男主的灵宝、机缘、后宫（咳）等等收归己有，并对原作男主角展开疯狂打脸，最终确立自己的主角地位。

但叶一鸣却找到了书中世界的主角轩辕奇，并成功抱上大腿，成了轩辕奇的小弟一名。作者经常在章末放出“原作”《大剑门》的小段文字，与《反派 NPC 求生史》（以下简称《反派》）的章节内容相互参照。可以看到，《大剑门》中的“叶一鸣”很早就已经领了便当，但叶一鸣不但活得好好的，还多次顶替了《大剑门》中其他 NPC 的任务，为主角触发支线，寻找机缘……



NPC一般是指游戏中玩家不能操控的角色…他们不像玩家所扮演的主人公死了还能读档重来,而是…



《反派 NPC 求生史》改编漫画第一话对 NPC 在剧情中作用的调侃

字的人，于是叶一鸣推断，其他 NPC 会很快炮灰掉，而叶一鸣自己可能是个身负开启支线任务的 NPC，也就是说会多活两集——于是叶一鸣趁着这一点多出来的时间，成功找到身负主角光环（是真的从头到脚闪闪发光）的轩辕奇——毕竟主角是不死的，而跟在主角身边的小弟原则上也就不那么容易便当。碰到在山路上被抢劫的妹子，别人想的是英雄救美，而叶一鸣却想到，“这是上苍给主角送后宫来了”，果不其然，妹子与轩辕奇两情相悦了。

原因很简单，叶一鸣从一开始就知道自己只是个反派 NPC。反派 NPC 是什么？是送人头的小怪，是主角捷报上的数字，升级路上的垫脚石。叶一鸣不了解《大剑门》的剧情，但却对《大剑门》的剧情套路了如指掌。比如：

“……青衣门所有其他 NPC 都没有称号，大师兄是大师兄，二师兄是二师兄，三师兄是三师兄，小师妹是小师妹，扫地的就叫扫地的，简直感受到了剧情深深的恶意。”

这是叶一鸣的师承关系介绍。在这些一看起名就没走心的 NPC 中，叶一鸣是唯一有名字

叶一鸣的游刃有余，来源于他对各种（狗血）剧情套路的



《反派 NPC 求生史》改编漫画第一话  
对 NPC 在剧情中作用的调侃 2

烂熟于心。三次元向的小说拼命“拟真”，其故事世界搭建原则乃是现实世界的法则；但《反派》中，现实法则并不成立，《大剑门》原本的剧情套路成为《反派》世界的搭建法则。于是叶一鸣看似艰难求生，却仿佛跳出三界六道之外一般轻灵潇洒。他不知道具体剧情，但套路能替他精确地避开各种死亡 FLAG，保证自己在主角光环的笼罩下大难不死。

但叶一鸣虽然是主角，对于整个故事而言，却又似乎是有些游离的。回到每章末尾的那段《大剑门》原文，真正的命运之子轩辕奇自然活得风生水起，甚至连整个书中世界，都是围绕着主角而存在的。而叶一鸣的作用，似乎只是代替了其他 NPC 为主角送上花式助攻，并保证剧情不偏离轩辕奇原本的人生轨道而已。

但又何必一定要对“原作”发生作用呢？这本来是叶一鸣自己的奇幻之旅。作为一个反派 NPC，叶一鸣身上超脱原书剧情的轻盈感，以及明知是套路但有时就是控制不住的深情，使他的求生史已经格外异彩纷呈，又何须多一个主角光环为他加戏呢？



项蕾

## 当轻小说的笔握在少年人手里 ——轻小说阅读体验 项蕾

在我自己非常私人的阅读体验中，轻小说可以被一刀切分为两种：成年人写给少年人看的，以及少年人写给自己看的。前者水准相对较高，描写状态稳定，行文更为成熟，故事的排布经过推敲，情节的节奏把握得更好，且经常有许多花式玩梗令人会心一笑——虽然有些梗历史悠久得一看就产自少年人不熟知的年代。而我更爱看后者，少年人、或者说孩子们写的轻小说，虽然时常遭遇种种的啼笑皆非，但我知道那些稚拙的故事背后有光。

尽管许多成熟作者自己也不是身经百战、见的多了，但比起少年作者，他们的生命经历还是不知道多多少。少年作者写作的轻小说多半能够让人一眼识别，原因也正是在于他们单一的现实生活经验和那种游戏现实主义的理解方式。

以我的阅读体验为例（因为是孩子们的作品，所以书名就全都打码啦）：

A 小说采取了常见的单元剧结构，然而每个单元的情节推动模式都让人只想感叹“毅种循环”：身负反派血统的男主角被无知群众轻视厌恶→主角一行人不服，想要搞个大新闻→主角一行人成功搞出大新闻→无知群众的想法稍微改善，但还是因为反派血统而对男主角心存芥蒂。

B 小说的女主角拥有一个极其洋气的名字，“莉莉丝·希伯来文·哈喽·古德拜”（不是原名，仿照作者起名方式所拟），我一度怀疑这是不是成熟作者反串的人工雷，但在再三确认作者的年龄和认真程度后，我的内心毫无波动，并最多只想说个“也行吧”。

C 小说的题材是科幻！标签是烧脑！少年作者讲故事的能力在同龄人中非常出众！但他在建构世界时，很明显吸收了众多 ACG 作品的设定，并因其笔力仍有不足而显出拼贴的痕迹，如脱胎自《超时空要塞》系列的世界观、和《新世纪福音战士》



《超时空要塞》中的星际战争



《新世纪福音战士》世界观掠影



《仙剑奇侠传六》角色群像海报

中使徒高度相似的异世界生物、与《仙剑奇侠传六》一样借鲲鹏栖身的族群等等。被作者引用的素材有些是公用设定，有些暂时是私人设定，但我相信作者本人并无抄袭的意思，这些用设定拼贴世界的少年人原本便是在设定中成长起来，这是他们理解世界的方式。

D 小说在第四章就意图开车/(//•/ω/•//)/因为高维智慧体的匹配，霸道总裁女主角意图推倒废柴男主角，当然我并没有随着身体的一阵抽搐就觉得这篇小说索然无味……因为作者非常生硬地刹车了。不同于成熟作者得心应手的“杀必死”，

少年作者笔下与性有关的内容朦胧、懵懂、甚至有点可爱……当然也会带有各种令人失笑的奇怪想象。

相对匮乏的现实生活经验、依靠设定理解世界的独特方式、对待以性为代表的一系列问题的眼光，是少年人书写轻小说时，与成年人差距最大的地方。轻小说也好，过去的儿童文学也好，其内容被“大人”垄断，成年人在书写那些他们以为“孩子”爱看的、或者应该看的内容时，“孩子”在哪里呢？幸运的是，少年人已经开始握起笔了。虽然他们拿出的习作差强人意，还远不能达到他们“想看的”标准，但至少，他们已开始书写自己“想说的”东西了。

最后，诚挚地希望，莉莉丝·希伯来文·哈喽·古德拜小姐，长大以后换个名字。



杨采晨

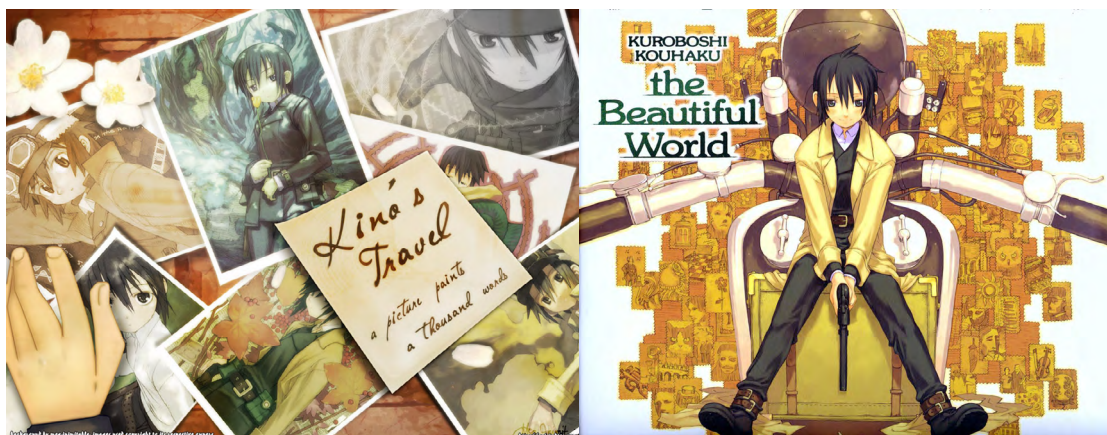
**“世界并不美丽，但也因此美丽无比”**  
**——初读《奇诺之旅》**  
**杨采晨**

最早接触到“轻小说”大约是在初中一年级，当时对于动漫人物的形象，有一种既定的（似乎也略有点中二的）直观印象——男帅女美。帅气的男性角色肯定是黑色或白色的短发、冷峻的眼神、高挑的身形、淡漠的口吻，用现在的词汇来形容就是“高冷”；当时喜欢的是小巧可爱的女性，长发、身穿华丽的洋装（最喜欢的是歌德式洋装）、闪烁的大眼、樱桃小嘴。所以不论挑小说或漫画总是先看封面图片，再看看后面的故事简介，奇幻、非日常系列的故事内容非常对我胃口，尤其若是有吸血鬼、超能力，那更是上乘之选。想想那时的心情实在太少女了，不大重视故事内容，更别说到去探究剧情深度，只讲究封面的画风和人物形象就决定了一本小说的喜好与好坏。

直到初一升初二的那段时期，忘了在哪里看到一句话深深



打中当时幼小脆弱的心灵：“世界并不美丽，但也因此美丽无比”（The world is not beautiful. Therefore it is.）。这句话成了我初中时的座右铭，面对庞大的考试压力、同侪间的尔虞我诈，这句话无疑是写进了当时我的生活中，我立刻去找了这句话的出处，发现出自于时雨泽惠一所撰写的《奇诺之旅 -the Beautiful World-》（キノの旅 -the Beautiful World-）第一集的封面语。



这本书的封面绝不是当时的我第一眼会看上的，黑色短发搭配上雌雄莫辨的脸孔、右手持一把手枪、中性的服装、越野摩托车与深色调的背景，比起其他市面上其他以亮丽的女性为封面角色的轻小说来说，它显得沉稳（甚至可说得上是沉闷），一点儿也不绚丽，可却比其他小说封面人物更有吸引力。台湾角川在网站上给这本书一个副标：不断探索人性的奇异旅程。回想起来，初中年纪的自己怎么可能会理解“探索人性”这四字的意义，可当时中二病不轻的自己肯定是被“奇异旅程”所深深吸引而无法自拔，一口气就跟父母商量买了一套十集（尚未完结）回来。

《奇诺之旅》描述旅人奇诺与会说话的摩托车汉密斯展开



周游列国的旅程，她们在每个国家仅会停留三天的时间，对于在旅途中所见的情景不多加评判与干涉，只是静静的观察并接受。每个小短篇的故事都富含寓意，作者不说多更不说破，他写了些似是而非的故事，让读者自己细细咀嚼，并自行在心中作出价值判断。虚构的国家与荒唐的故事，却无一不像是映照现实社会的一片镜子。每一集的封面语，看似单纯却充满矛盾，它不一定代表了整本书想呈现的理念或含意，可又贯穿了整本小说的气质，让人看完整本书后反复品味这些句子带给人的感受。每篇故事下面都会有一个英文的小标题，作者也许隐藏了某些关键，可惜第一次读这本小说时我并未去深深体会这层涵义。

这本书很神奇，它在某种程度上绝对够“轻”，故事篇幅短小、洗炼的语言描述、不带任何强烈情绪的表达，可也因此，它内里所隐含的深度却一点也不“轻”，每一遍回味，都会有不一样的心情，可萦绕在整本书中淡淡的哀愁与怜悯却是从未变过。台湾角川在简介上最后写道：“这样的故事将引诱你随着她们

一起展开检视自己内心深处的旅程”<sup>2</sup>。随着旅途中的人物与风景，我们在阅读的过程中也同时在发现我们内心深处的风光。

“是的——这个世界既美丽又闪耀。

而且还让我的心灵镇定沉稳。

让我忘记所有的痛苦。

就算我想证明自己的心灵已经有问题，甚至是疯狂失常……即使如此我认为我能这么想是一种幸福，认为能这么想的现在是很重要的。好了——往后我还会继续看下去。

即使除了我以外的世界的人唾弃它的美丽。

即使我觉得世上再也没有任何事情比他们的想法还要错误。

只要我认为它是美丽的，这种想法是不会改变的。”<sup>3</sup>

——出自《奇诺之旅》5 封面简介



2 《奇諾の旅 01-10》，台灣角川 KADOKAWA。（引用 2017.07.26）

[https://www.kadokawa.com.tw/p1-products\\_detail.php?id=9894czKzLCmD0hZgDa-qH2cgaorBSyKLDgHDg1BAMHxC](https://www.kadokawa.com.tw/p1-products_detail.php?id=9894czKzLCmD0hZgDa-qH2cgaorBSyKLDgHDg1BAMHxC)

3 《奇諾之旅》5，博客來網路書城。（引用 2017.07.26）

[http://www.books.com.tw/products/0010277649?loc=P\\_asv\\_002](http://www.books.com.tw/products/0010277649?loc=P_asv_002)



谭天

## 阅读轻小说初体验

谭天

这次阅读轻小说，对于习惯于传统网络文学画风的我来说，是一次奇异的体验。同样是网络文学的一支，轻小说却保持着非常独立的特性。从书名到情节，从角色到文风，都极具辨识度，明眼人能一下子将轻小说从传统网络小说中分辨出来。甚至连SF轻小说站的APP风格都与起点中文网、晋江文学城这类网文大站迥异。

我选取阅读的两部轻小说分别是无聊看看天的《英雄，我早就不当了》与秋米拉的《homeless！来抄作业吧！》。这两部小说的口碑都很好，屡次有人向我推荐。《英雄，我早就不当了》是该站排名前列的大热书籍，《homeless！来抄作业吧！》则偏小众化，一冷一热，代表了两种发展方向。但仔细看来，发现它们拥有许多共性。

先从书名来说，这两本书的名字都非常的口语化。这是传



统网文罕见的。读标题的时候就像有人在你对面亲口说话，甚至连语气与停顿都能根据标点还原出来。而且对话口语，总是要有问有答、有来有回的，这两句标题一抛出来，在对话习惯的影响下，我这样的读者就会下意识开始顺着回问：“什么英雄？为什么不当了？”“无家可归是什么意思？为什么要抄作业？为什么要用这种打鸡血一般的热情来说‘抄作业’这种传统观念上的丢人事？”，这样一来，作者就营造出了悬念，逼得我忍不住想点进去看看究竟。

再来看内容，刚开始看这两本书的时候，我就对里面的情节和人物设定有种古老而熟悉的亲切感，那就是过去看日本动漫时的感觉：一上来就很强大的主角、没有传统意义上的升级或恋爱模式、自带吐槽的文风、不时出现的自言自语、登场的各路角色似乎都有自己的隐痛过去、颓废的男主、略显蛮不讲理的阳光女生……

没错，上述列举的特点跟日本动漫完全吻合。或者说，日

本的ACG文化本就是一家，特点相通。而国产轻小说直接继承了日本轻小说的特色，自然将这些元素也一并承袭过来。

不过细细追究，我发现国产轻小说中对“同性恋”有一种很独特的视角，这种视角不同于日本轻小说，反而更贴近中国传统网络小说。准确的说，是中国传统网络小说的男频。日本ACG文化通常走卖腐路线，也就是不明言男主角与其他男性有爱情，却制造出暧昧感。国内女频的耽美小说，则以一种理想化的虚构方式叙述两位男性爱情。但国内的男频，是以一种直男式的戏谑搞笑的态度来玩弄“搞基”梗。换句话说，直男作者小说中提及的“搞基”“基佬”是本着开玩笑的口气来说的，并不当真，甚至这样不在意地提及本身，就透露着作者的直男视角。而国产轻小说在对此继承的基础上，受ACG文化的影响，将其背后的文化心态进一步复杂化。

国产轻小说玩弄“搞基”梗的背后，蕴含着第一重心态是守旧意识观念对同性恋的蔑视，比如书中类似“我可不是基佬，你离我远点，别这么恶心”的语句，直接隐含价值判断。第二种是一种距离感，即深信自己是直男，并觉得同性恋离自己的生活非常遥远，甚至正因为自己不可能是同性恋，所以才敢大胆与同性好友互称“基友”或者拿“搅基”梗开涮。第三种是性别意识对同性恋的双面态度，体现在ACG文化中的“兄贵”与“这么可爱一定是男孩子”上。同性恋本身蕴含着“征服男人与被男人征服”的两面，能征服男人的男人，变相证明了他比对方更加具有雄性特征，恰好暗合了传统男权文化推崇雄性特征的要点，现实生活中一些男性对健身的狂热，ACG文化中的“兄贵”（年长肌肉男）的盛行，恰好印证了普通男性对于“肌肉”这一雄性特质的崇拜。但反过来，被男人征服的男人，则说明

自己的雄性特质弱，因此将雄性气质弱的男性指为女性，并进一步衍生出刻意误认女装男性为女生（即ACG中的“这么可爱一定是男孩子”，指因为多次将可爱女装男误认为女性而产生的经验教训，而后泛化为梗），以凸显对方雄性特征弱小，恰好能产生自己雄性特征强，更加“直男”的满足感。



因此，直男作者以戏谑态度玩弄“搞基”梗的背后，掩藏着颇为暧昧的文化心态。从传统网络文学到轻小说，这种心态一直存在，只不过到了轻小说里又与ACG文化结合，进一步加剧其复杂性而已。这又体现出轻小说作者比普通网文作者更加二次元化，比起日本轻小说作者更加中国化的特殊位置。

总而言之，网络文学的范围非常广泛，如果仅仅局限于起点中文网、晋江文学城之类的传统主流网站就太狭隘了。真正健康繁荣的文学，是全面发展的文学，也是分工精细的文学。网络轻小说丰富了网络文学的内容与形式，也满足了相对小众的一部分读者需求，还分化出特定的网站与受众群体，其发展是很令人欣喜的现象。



孙凯亮

**“因为喜欢你，所以折腾你”**  
**——《干物妹！小埋》观剧体验**  
**孙凯亮**

对于二次元文化，我多少还是有些了解的，但由于看过的二次元作品很少。我基本上还是以一个传统读者的眼光来观看《干物妹！小埋》这部动画的。



“双面”小埋



从左到右：橘·希尔芬福特、本场切绘、小埋、海老名





”完美高中生“小埋

在动画的开头部分，女主角土间埋在家里和家外性格行为上的“反差萌”，是最吸引我的情节。在家外，小埋是一个敬老爱幼、成绩好、游泳棒、外表美心灵也美的“完美高中生”。在家里，小埋却是一个吃薯片、喝可乐、熬夜打游戏、邋里邋遢却又傲娇任性的宅女。尤其引人注目的是，小埋一出屋门就迅速变成众人瞩目的金发美少女，一进家门却立即恢复傲娇任性小萝莉的“反差萌”设定。这一设定使得小埋行为和性格中的“反差萌”，以异常生动直观的形式表现了出来。在观看动



深夜喝可乐吃薯片的”干物妹“小埋

画的过程，每当看到小埋开门进入室内的瞬间，都会快速地从金光闪闪的美少女，变成一个元气满满的任性小萝莉之时，都会感到内心的兴奋和愉悦。

然而，到了第2话，当我开始自觉代入哥哥（欧尼酱）太平的角色时，我越来越感到，小埋的性格和行为让人难以忍受。吃薯片、喝可乐、熬夜打游戏，这些尚可接受，而吃饭挑剔、打游戏任性、在工作时制造干扰，这样的行为放在现实生活中简直没法忍。所以后面的几集看的略微有些无趣。

但是，看完第6话“小埋的生日”以后，我的看法就改变了。在第6话中先是出现了哥哥太平休息时的内心独白。通过哥哥的独白和“拉帘子、撤帘子”这一精心设置的情节，我逐渐意识到小埋和哥哥之间的关系，并不只是我们一开始看上去的那样简单，除了哥哥对小埋的正向的付出和忍让之外，小埋也在以自己的方式逆向地回报自己的哥哥。这种兄妹之间的情感关系，用《干物妹！小埋》片头曲里的歌词来表达就是：哥哥虽然很严厉 / 但是一定 / 一定 / 会原谅我 / 尽情地任性是喜欢的另一种表达<sup>4</sup>。“傲娇任性”其实是小埋表达自己对哥哥的喜爱的一种独特方式。简单些说，小埋和哥哥之间形成了一种独特的情感表达方式：妹妹傲娇任性（表达喜爱），哥哥宠爱保护。而且这种情感表达方式被严格限定在了兄妹两人之间。

这种独特的兄妹情感模式的实质，就是“因为（真心）喜欢你，所以折腾你”<sup>5</sup>的男女恋爱心理与兄妹情感关系的创造性融合。

4 参见《干物妹！小埋》片头曲：<http://bangumi.bilibili.com/anime/2580/play/#63860>。视频最上方绿色字体为歌词译文。

5 “因为（真心）喜欢你，所以折腾你”，来自于知乎问答帖：<https://www.zhihu.com/question/33798930?sort=created>中，匿名知乎用户对《干物妹！小埋》中兄妹关系设定背后的男女恋爱心理的分析。

这种兄妹之间独特的情感表达方式，为小埋和哥哥提供了一个共同的精神安全空间，并成为小埋和哥哥各自安全感的主要来源之一。分而言之，小埋通过自己傲娇任性的行为最终得到哥哥的包容来确认自己的安全感；哥哥太平则通过为妹妹提供宠爱和保护来获得自身的安全感。哥哥的安全感的获得不依赖于小埋，而依赖于这一共同的精神安全空间。

这一共同的精神安全空间的形成，则有赖于小埋和哥哥之间特有的那种信任和默契。这在第6话的最后部分，哥哥为小埋精心准备生日惊喜和第7话中小埋和哥哥因为“初音手办”而引起的争执中体现的很明显。

随着这种感情的细腻流动，哥哥太平的形象和妹妹小埋的形象，都获得了深化和升华。如果说前几话中的哥哥，还停留在任劳任怨和对妹妹予取予求、无限包容的阶段的话，那么到了这里，哥哥则更多地流露出了细腻体贴、至情至性的一面，哥哥的形象更加真实更加丰满了。而隐藏在小埋傲娇任性的设



小埋与哥哥土间太平



小埋与切绘

定之中的聪明懂事的一面，也通过小埋对哥哥的理解、信任和依赖体现了出来。

第7话主要提出了一条情感线，这就是太平小埋、崩巴切绘、亚力克斯希尔芬福特三对兄妹相互之间的关系。第10话再次出现了小埋和哥哥的情感线。先是通过哥哥发烧，小埋又是打电话帮哥哥请假，又是到超市买辣椒和大葱帮哥哥发汗退烧，忙前忙后，不避辛苦。这两个相继出现的细节，充分证明了小埋和哥哥之间的关系，并不是简单的哥哥为小埋提供宠溺爱护的单向情感流动模式，而是妹妹通过表现自己的傲娇任性，来表达对于哥哥的喜爱，哥哥则对妹妹回报以宠爱保护的双向情感流动模式。

具体些说，哥哥对妹妹的爱的表现形式是“宠爱保护”。情感内容是三次元的“爱”，表现形式也是三次元的，但是融合进了二次元的表现形式。小埋的主要情感接受方式是二次元的，她通过接受“宠爱保护”的二次元情感表现形式，来逐渐

理解哥哥表达出的三次元情感内容（爱）。“傲娇任性”这一爱的情感表现形式，也发挥了相同的情感交流作用。因此，“宠溺保护”和“傲娇任性”，恰恰是生活在三次元世界中的哥哥，同生活在二次元世界之中的妹妹，在共同的理解、信任和默契中，形成的一套对话交流机制。兄妹之间的爱和羁绊，通过这套对话交流机制自由地双向流动。

轻小说专辑

# 观察与解读

王鑫等



王鑫  
硕士在读。现居北京

# “国轻”：少年哟，快去创造奇迹！<sup>1</sup>

## ——以“SF轻小说”网站创作为例

### 王鑫

#### 一、“国轻”、“日轻”与“想象力环境”

《英雄？我早就不当了》《我是高富帅》《武林之王的退隐生活》……点开“SF轻小说”的首页，一幅幅二次元插画与一个个“中二”爆表的名字竞相出现，映入眼帘：从世界第一无敌的我在超级英雄中隐藏真身、默默拯救世界，到奇幻世界的佣兵躲在酒馆里买故事；从想成为异世界的勇者实现英雄梦，却不小心投胎成魔王，到真实的校园生活中发生的暖心日常……这里汇集着最大的脑洞、最奇葩的设定，和这些奇思妙想的生产者与消费者——90后（甚至是95后）、00后的二次元宅们。

“SF轻小说”是国内目前最大的国轻轻小说网站（之一），主要内容为“国轻”。

“国轻”，顾名思义，是指中国的轻小说，与“日轻”（即日本的轻小说）相对。但是究竟什么是轻小说呢？要讨论轻小说，自然绕不开它的母国——日本。轻小说来自日本，在日语中被称为ライトノベル（light novel）。根据字面意思来看，“轻（ライト）”字有不同解法，一种是说，这种小说通常会被出版商做成小巧轻便的携带本，适合放在包里，随时拿出来阅读；还有一种是说，这样的小说使用了贴近口语的、简单明了的文字、

---

1 《新世纪福音战士》（1995）主题曲《残酷天使的行动纲领》歌词。

配合引起强烈视觉效果的封面和插图，达到轻松愉悦地阅读的效果，与注重精妙的文笔、深度的哲学思考的纯文学有巨大区别。

这也只是道出了这种小说部分特征，轻小说究竟是什么，至今也没有定论。2017年7月7日，SF轻小说发表了第五届原创轻小说征文大赛，在附言中说：“于动漫文化中诞生，由无数青少年的幻想和期待所哺育而成的新的小说类型，就是轻小说”，这个定义道出了部分真相。可以确定的是，轻小说的起源、发展与动画、漫画等构成的二次元世界关系密切。“二次元”通常由ACGN组成，N（novel）特指轻小说，与动画（anime）、漫画（comic）、文字冒险游戏（galgame）并肩，占据了一席之地。而“二次元”之所以被称为“二次元”，乃是由于和具有空间感的、有长、宽、高三重维度的现实世界不同，它是屏幕上的二维平面，是由动画、漫画等构成的想象空间。轻小说与二次元的关系，正是可以看做与这个想象空间的关系。

这一点在轻小说的起源处便显露端倪。在广义的轻小说定义中，1970年代由朝日 SONORAMA 漫画文库、COBALT 文库出版的诸如《宇宙战舰大和号》（1974）等系列小说被视为轻小说的奠基之作。《宇宙战舰大和号》小说的诞生晚于动画企划。另一种说法是，由女性作家新井素子与冰室冴子开创的、与读者拉近距离的口语风格写作，是轻小说的滥觞，第一本轻小说为新井素子的《开往星星的船》（1977）。这两种说法分别指向了轻小说“注重幻想”与“轻松阅读”的不同维度。不过，即使是“口语写作”，也难以与二次元幻想世界分割开来。同样是在1970年代，还是高中生的新井素子发出“想要写出《鲁邦三世》那样的小说”的感叹。《鲁邦三世》是当时国民级的漫画作品，作者 Monkey Punch，1967年开始连载，讲述个性



跳脱不羁的大侦探鲁邦的冒险故事。1969年，由吉卜力公司动画化。御宅族研究学者大塚英志敏锐地抓住这一说法，看到了一种新文学的形态。这种文学的主体不再是现代文学史上那样面对自我、具有深度的“我”（私），而是在由漫画、动画构成的次元中，与现实主义式的人物既相仿又不同的“角色”。由此，大塚英志认为轻小说本质上是角色小说。

大塚英志看到了轻小说的中人物实际上为动画、漫画的角色。东浩纪则在《动物化的后现代1：从御宅族看日本社会》中具体分析了这种角色的特点。他提出了“数据库消费”理论，认为角色产生于“数据库”，是由诸如“傲娇”“猫耳”等一个个萌要素积累而成的，御宅族们反复消费这些萌要素，从而获得精神满足。东浩纪借用科耶夫对黑格尔《精神现象学》的分析，指出御宅族这种的生存形态与清高式的后现代主义有着诸多相似。“宅”，可以切断与他人的关联、进而切断在与他人关联中产生的欲望。“欲望”在这里是社会性的，和吃饭睡觉等基本“需求”有着本质区别。“欲望”变为“需求”的背后，是不再能够召唤、动员个人的“宏大叙事”裂为碎片、走下神坛。此时，便出现了“数据库消费”。数据库内构于一个个满足人们心理需求的“萌要素”，外显为由这些“萌要素”堆积而成的角色。“人物萌”成为最重要的标准之一。

《动物化的后现代1》反映了1990年代的社会现实，2007年，他在《动物化的后现代2：游戏性写实主义》中修正了这一观点。之所以动画、漫画的“角色”能够在文学中成立，是因为“角色”背后的“世界”已在不断成形。由于网络媒介的进步，“宅”已经逐步脱离蜷缩在一隅之内、独自与漫画杂志、单机游戏、人物手办相伴的原子形象了，他们相互联结，相互

交流，借由动画、漫画创造的想象空间生存。于是，在现实之外，一个新的世界开始显露端倪。东浩纪结合社会学家稻叶振一郎的“公共性”理论，认为既然“现实”是能够实现高效交流的公共空间，当由动画、漫画等构成的二次元世界足够庞大，它也足以支撑交流、成为不亚于现实空间的另一处“想象的‘共同体’”。此间，人们形成了不同于现实世界的“词汇”“语法”。而轻小说，正是建立在这个想象力环境中的文学。此刻，对轻小说的认识，已经从它的角色特征，扩大到生产它、消费它的二次元环境中去了。

至此，虽然在通行的看法中，轻小说的定义已经松散到了“作者本人说它是轻小说，就是轻小说”，但借助大塚英志与东浩纪两位学者的观点，我们能够看到轻小说在精美的插画、便携的版本、轻松的语言之外，与二次元世界的深层关联。

说回“国轻”，其起源与日本的二次元文化的网络输入有着密切关系。1995年，《秀逗魔导士》（1989）小说改编为动画，大大提升了轻小说这种文学形式的知名度。这种跨媒介改编被称为メディアミクス（media mix），使得原本单一的作品有了丰富的形式。此后，轻小说的跨媒介改编也日趋增多。21世纪初，由轻小说被改编的动画、漫画、电子游戏等顺着网线漂洋过海，大规模进入国内。于是，在国内二次元受众的印象中，“轻小说”这一概念也稍稍远离了“便携”“轻松阅读”等有关纸本或文学性的描述（既无实体出版、亦无日语背景），直接地与诸如《灼眼的夏娜》（小说2002，动画2005）、《凉宫春日的忧郁》（小说2003，动画2006）等改编为动画、漫画的作品联系起来，注重视觉形象、徜徉于日常生活与幻想世界之间，语言上也受到日语翻译风格的影响。

最早的“国轻”作品已难以考证。如果从二次元影响文学的想象力出发，早在2003年起点中文网创立之初，已有少量动画、漫画的同人创作，譬如为高桥留美子的漫画《人鱼伤痕》创作的同名短篇同人（作者：雨晨.QD）等。可以肯定的是，二次元宅们的原创热情从没有中断过。2007年前后，随着上述动画作品大热，一种被宽泛地认为是“轻小说”的幻想文学也逐步兴起，诸如《亲小说》《飞·奇幻世界》等以青少年为目标读者的纸媒杂志上也会刊登部分“轻小说”作品。不过这时候，有把幻想类作品统统归为轻小说的倾向，比如2009年出版的《龙族》（江南）也曾一度被认为是轻小说。此时，轻小说的资深爱好者们选择认同“日轻”，以写得像日本轻小说为优。2010年，湖南天闻动漫传媒公司与日本角川集团成立合资公司——天闻角川，正式登陆中国大陆，同年，天闻角川举办了第一届华文轻小说大赛，一时间，稿件数量上千，可见轻小说创作的潜能不小。随后，天闻角川在2012年开创“天轻文库”，发行刊物《天漫轻小说》。但出于种种原因，这一官方操持下的刊物生存艰难。该刊于2013年改为电子版，此后也逐渐销声匿迹，石沉大海。

与纸质出版物遇冷形成对比，网络空间聚集了轻小说爱好者，规模日渐庞大。2007年2月，“轻之国度”（简称“轻国”）诞生，它曾是最重要的轻小说资源集中地，主要引介、录入、翻译台湾、日本已经出版的轻小说，极大地扩展了轻小说爱好者的阅读范围。但由于版权问题，2015年11月初，四名轻国负责人（包括创始人之一“肥王”）被警方带走。“轻国”受到重创。之后，“轻国”撤下盗版资源，只保留了用以讨论的论坛。

与“轻国”成也资源，败也资源不同，“SF轻小说”（以

下简称“SF” ) 则是凭借“原创”活下来的网站。SF 在 2005 年左右便已建站，创始人 skyfire 与 wiseman 亦是出于兴趣创办了这一网站，希望聚集喜欢轻小说的朋友们。最初，这个轻小说交流论坛的用户却不多（因为“轻小说”毕竟只是二次元世界在文学上的一个分支），但也吸引到一批核心爱好者前来创作。时间一年年过去，最早一批用户从小学生成长为大学生，由读者变为作者，评论员，成为网站的中坚力量。伴随着二次元文化在网络中广泛传播，新一代御宅族也在电子设备的包围下成长起来，轻小说的知名度也越来越高，SF 的规模渐渐庞大，吸引到了 95 后、00 后这些更年轻的御宅族们。这些年轻读者的加入令 SF 看到原创轻小说具有商业化潜能。自 2015 年 5 月起，SF 轻小说开始推广付费阅读模式。此时，这个网站已有十余年的历史，对比业已踏上商业化之旅、逐渐成熟、完善，养活众多作者与读者的几大网络文学站点，“商业化”却才刚刚起步，在温和的收费机制中逐步转轨<sup>2</sup>，希望借助网文经验建立起轻小说生产的生态。目前，SF 轻小说拥有网文圈可谓最年轻的一批作者与读者，用户自发组成评论组织，志愿参与网站管理，形成了作者读者密切交流、利于创作的良好氛围。

回顾轻小说的定义以及轻小说在国内的发展历程，让我们再次回到“国轻”。“国轻”是什么，一直是困扰国内轻小说爱好者的问题。曾经，在翻译的日本轻小说作品占据轻小说阅读高地时，人们判断一部国轻“好不好”的标准，是它“像不像”日本轻小说。现在，伴随着媒介革命，中国的网络文学已具有足够大的规模，中国的二次元文化也经历了 80、90 后的初步

---

2 付费章节会随着时间的推移逐步转为免费；连续签到也可以解锁付费章节。

积累，开始在各个领域渗透，网络空间中产生了一个巨大的“泛二次元”文化圈，这些事实，都在不断塑造着与日本二次元文化不同的文化想象与事实。这种情况下，“国轻”的生产机制，也与“日轻”有着极大的区别。

下面，笔者将就“国轻”目前呈现出的两个重要特点展开论述。它们无法涵盖这种新兴文学的全部样态，但我们可以试图厘清这些事实：一、谁在写？谁在看？这些写作者与读者有什么特殊的地方？二、在他们共同的想象中，有哪些是新奇、有趣，甚至可以说“超越这一时代”<sup>3</sup>的？

## 二、“中二病”写给“中二病”

他们说这是经验之谈 / 可你的路还要自己走完  
 别听他们说 / 这条路多难 / 就转了一个弯  
 别听他们说 / 人情多泛泛 / 就以为自己尝遍了冷暖  
 别听他们说 / 现实多惨淡 / 就投降连做个梦也不敢

——《他们说》<sup>4</sup>

与业已成熟的日本轻小说、中国网络类型文学相比，当下“国轻”的作者、读者以95后、00后为主，可以说是青少年写给青少年看的小说。这种经验是全新的。它意味着青少年在想象世界中自我创造、自我满足。

3 注，这是大塚英志评价《你的名字。》的话。

4 这首歌出自自由网络歌手KBSHINYA与哦漏演唱的专辑《K.O》，曲作PoKeR/哦漏QAQ，词作之子于归\_S。歌曲以“他们说”开始，讲述了少年在面临成人世界的规训时产生的种种困惑与不满，激励少年们不要被既成的规定、期待束缚手脚，不要在意他人的眼光与看法，勇敢地放飞自我，追逐梦想。

“中二”是什么？“人不中二枉少年”。少年时代，也许每个人都幻想过猫头鹰撞上自家窗户，送来霍格沃兹的录取通知书；或是在貌似平凡的日常生活中，和所有人都看不见的异次元的精怪侃大山；或是面对老师同学惊惶、讶异的目光，淡定地飞出窗户，与入侵校园怪兽战斗……这些奇妙的幻想，或多或少都被打上了“中二”的色彩。它们自我意识浓重而又想改变世界，关注现实而又天马行空，时常被认为发生在青春期（尤其是“初中二年级”），因此被称为“中二病”。

“中二”的内涵并不止于自我意识泛滥或是幻想，它之所以充满吸引力，也因为它是脱胎于“反抗现实，实现梦想”这一宏大叙事的要素。《弱者》（up：概念的天使）是一个热血动画混剪视频，在 Bilibili 上拥有 448.7 万的播放量，被誉为“镇站之宝”<sup>5</sup>。视频借用了来自五十余部不同动画的声像，讲述了在强大秩序、规则面前的“弱者”坚守自我的故事。这里的“弱者”，实际上是除了“热血”与“梦想”一无所有的人。他们在利益至上的冰冷世界中依据心意而活，是天然的“弱者”。但正因为他们弱小，他们也是备受压抑的天然的反抗者：随时准备着为友谊、梦想或内心的净土而战。这个视频很好地诠释了“中二”的某种本质：“中二”的主体是理想的强者，但他们渴望成长为行动的强者。正是无数的幻想空间（大量 ACG 作品背后的世界设定），打开了满足这个需求的可能。

SF 上诸多的幻想故事也打开了这个空间。写作策略上，比起单纯的热血，“国轻”还受到“装逼打脸”的爽文套路影响，

---

<sup>5</sup> B 站的“镇站之宝”没有明确的定义，一个常用的指标是单个视频播放量超过百万。“镇站之宝”不止这一个。

产生了一批走“装逼打脸”路线的爽文，诸如《我是高富帅》《武林之王的退隐生活》《英雄？我早就不当了》等等。但读进去后便会发现，这些小说倾向于将主人公塑造为“理想 + 行动的强者”，而非丛林法则的信奉者。“装逼打脸”也不再是叙事的动力，而是被压缩为带来阅读快感的梗<sup>6</sup>。阅读这些小说的“爽”从不在于既定的规则中寻求上升的可能，而是以强者的身份肯定自己作为怀抱着“热血”与“梦想”的少年，与成人世界不同的价值观与情感需求。在这里，幻想世界因心中的理想而生，以少年人内心纯洁的姿态实现理想，是搭建这些世界的最终目的。

《英雄？我早就不当了》（无聊看看天，2016）是 SF 成绩最好的轻小说之一，始终占据 VIP 排行榜前十。这篇小说讲述了一个超级英雄作为职业的世界中、最强英雄林劫无功无名，在全世界都认为他是弱鸡的情况下装逼打脸的故事。它既有《一拳超人》（2009）、《我的英雄学院》（2014）等近年来日本王道热血漫的影子，也融合了漫威超级英雄设定、甚至还从仙侠、玄幻、科幻、奇幻等网络类型小说中提取元素，仿佛一道应有所尽有的“大锅烩”。主人公林劫是这个丰富而复杂的时空的最强者，站在力量的巅峰，但他内心的自我认同仍然是默默无闻、毫不起眼的中学生。

这一点，放到网络类型小说中，估计会因“不成熟”遭到吐槽，但在《英雄？我早就不当了》的读者眼中却非常“天然”（自然不做作）。“最强”是“理想中的自我”在幻想世界中的投射，

---

6 详见《天涯·网络部落词典》“二次元·宅文化”单元。“梗”指某些可以被反复引用、演绎的桥段、典故。

实际上，“我的内心”仍然是拥有者世界和平美好简单愿望的少年。书中实现愿望的方式也是简单直接的：一击打倒敌人，用正能量的“嘴炮”<sup>7</sup>感化敌人。但这并非自上而下的教化，而是中二群体的自我满足，因为作者与读者共享着一套情感结构，共享着“何为强者”“何为（我们应当成为的）理想的大人”的信念。

在幻想世界的另一面，也存在着以现实空间为背景的作品。现实空间不意味着脱离了“中二”富于幻想的情感态度，在这里，幻想世界里的“中二”少年们面对的种种壁垒更加清晰可见。如《绝望男子不需要救赎》《我不想过那么有用的人生》等作品，讲述了现实世界中少年少女们如何直接面对来自学校、家长与社会的压力，极为真诚地处理着成长过程中可能遇到的各种问题。

《Homeless！来抄作业吧！》（秋米拉，2014）是一篇令人惊喜的作品，文笔干净娴熟，叙事轻松明快，画面感很强。在这篇小说中，校园生活的欢笑、个人成长的泪水，都通过学生半地下组织“Homeless部”娓娓道来。“Homeless”这个名字非常有趣。凌云中学是一所以“作业多”闻名的重点中学，学生们为了完成作业苦不堪言。偏偏是这样的压力下，出现了一批努力在放学前完成作业的人，他们从不把作业带回家做，“好像没有家一样”，所以被称为“Homeless”。“Homeless”们提前写完作业后，会上传网络，造福大众。他们组建的社团，是为Homeless部。这篇小说只看名字，会以为是一个关于斗智

---

7 “嘴炮”的本义是以嘴为炮，形容说得声高却难以做到的人。在二次元文化中，“嘴炮”是主人公感化敌人的重要方式，通过宣扬理想、信念等正面价值，令敌人洗心革面，痛改前非。



斗勇“抄作业”的故事，但实际上，它一直在处理青少年成长中遇到的种种问题。小说伊始，转校生顾京城被前副队长段晓晓拉进残破的 Homeless 社，和她一同寻回离开的社员。比如说，NO.3 尹渊是一个存在感极低的人，无论他怎么努力，哪怕是回答问题时手伸得笔直、考试成绩年级第一，都很难被注意到。他回到 Homeless 部的条件是希望“找回一点存在感”。而经过分析，顾京城认为他的低存在感是由于他潜意识里不希望自己被发现，要改变这一现状，必须找到他的心结，然后解开它。于是，少年们完成了内部的互帮互助。这篇小说以 Homeless 部为中心，几乎处理到了友情、羁绊<sup>8</sup>、理想等各方面的问题。

由此，不论是在何种想象的空间中，“中二”的问题是青春的问题，更指向成长的问题。通常，“青春期”被认为是身体快速生长发育、发生变化的阶段，是从“儿童”过渡到“成人”的阶段，有着一整套生理学、医学上的解读。但这一概念的创造，也有着意识形态与消费主义文化形塑的色彩：不同国家的不同法律将它安放在不同的起止点上，各色消费文化召唤着特定的青少年样态。但是，这一召唤出的概念也实实在在地形塑着青少年们的自我想象。一个有别于“成人”与“儿童”的话语空间诞生了，在这个空间中，成人与儿童的界限不再像前现代社会的“成人礼”那般简单直接，有着模糊的年龄分界。因此，“青春期”如何摆脱“儿童”，如何走向遥远的“成人”，会成为困扰处于这一阶段、或自认为处于这一阶段人们的核心问题。

大塚英志在《人身御供论》（1994）的序言中，借用伊利

---

8 详见《天涯·网络部落词典》“二次元·宅文化”单元。“羁绊”为二次元用语，特指人与人之间不忍割舍的情感连接。

亚德（Mircea Eliade）的理论说，在前现代社会，人们有一套完整的成年礼，但现代社会已经没有这样的条件的。与完成某个仪式来判断“成人”与否不同，现代社会中，人们似乎可以将青春期无尽延长，在不断地教育中缩进“学校”这一异托邦内部，以知识的累积代替“成长”这一更为复杂的概念。“成长”的过程被拉长了，“成长”的仪式感也极大减弱，“成人”的阶段却迟迟无法到来。于是，他认为动画、漫画中的人物能够替代读者完成成长所需的仪式：“漫画、动画、轻小说中的人物代替现实中的人流血牺牲，令观众/读者完成成年礼”，这便是“通过仪礼”的内涵，也是在无法割舍“现实世界”前提下，人们“不得不”成长，“不得不”社会化，却又缺乏有效的参与社会历史途径而带来的出口。

对于身处网络时代、课业又颇为繁重的青少年而言，二次元带来的行为模式、话语方式，很有可能是他们步入社会、在接受“现实世界”的教养、驯化之前，接受的第一次“驯化”。这个时候，当他们自己开始动笔写作，在以想象中的一个个“小世界”中表达出自己渴望的现实与未来时，是能从中汲取精神能量的。

对于中国、特别是中产家庭的95后、00后来说，他们是站在独生子女政策尾巴上的一代，不断延长的教育经历规定了他们主要的生活空间是家庭和校园，而一生下来就自觉于网络环境则为他们带来了丰富的网络生活。因此，他们面临着线上线下的双重体验，这同时也是分裂状态：一方面是有参与能力的新媒介使用者，网络环境是他们成长的环境；一方面是仍要退回线下，要面对学业、家庭、友情等问题的个体，而线下的他们，很有可能是没有参与能力的。此时，围绕“成长”这个

相对陈旧的话题，青少年们有着与父母辈不同的经验，也有着特殊的情感需求：如原子化的个人对亲密圈子的需求、在多重身份、多重自我中对存在意义的需求等等。这与大人发现“儿童”，教导儿童的“儿童文学”全然不同。正如这一小节最初引用的歌词，大人的世界是“他们”的世界，而“我们”（青少年）的世界才是重要的，在“我们”的世界中，来自成人的说教是值得辨析与质疑的，“我们”不应在意别人的眼光，为自己立法。

现在，各大商业文学网站都有了“二次元”的分支，譬如“男性向”有“宅文”（如欢乐书客），“女性向”有二次元同人写作（如晋江）。它们虽然都在满足二次元宅们的情感需求，但并不满足青少年。如“宅文”，是将男性向的快感机制在二次元背景中复制，服务于“宅男”、为了“宅男”而创作的，它有着浓重的“男性向”色彩。相比之下，“轻小说”延续了在日本的名称，也延续了它所生发的二次元世界与青少年“中二”的关联。“有什么样的读者，就有什么样的作品”，它的阅读的主力是青少年，解决的情感需要也是青少年的。

### 三、“元”的想象力：成为新世界的卡密<sup>9</sup>

“国轻”与网络经典类型小说有很大区别，不仅仅由于它是二次元想象力环境中产生的作品，更因为它打开了一个新的世界，这个世界与“现实世界”同时存在，同时为真。因此，

---

<sup>9</sup> 卡密，日文“神（かみ）”的音译，在二次元，“成为新世界的卡密”即“成为新世界的神”，是一种“中二”的说法。

以二次元为想象力环境的作者、读者拥有打破单一世界的能力。这一点，在 SF 的作品中展现得淋漓尽致。

上一节提到，SF 上作品的重要特点是“中二”，而它另一个特点是“脑洞大”。“脑洞”最初的含义是“脑袋里面有洞”，指把没有关联的两个事物以奇特的方式连接起来，像精神病一样，如超级英雄用蛋黄酱拯救世界一类，然而，这种奇特的连接方式却渐渐显露自身的魅力，或搞笑、或绝妙、或令人反思思维定势……“脑洞”也从“脑子里有洞”的嘲讽变为了“脑子里有（黑）洞（笔者注：“黑洞”有“宇宙”的意思）”的赞美。“脑洞”打破了原有世界的规则和界限，形成了无法用逻辑中心（或上帝视角）统一的空间。

《变身之后，我与她的狂想曲》（血烟天照，2015）是一篇“脑洞大开”的小说。它讲述了一个具有复数身体的故事。在这篇小说中，主人公“我”穿越异世界后，意外地发现可以同时操控一男一女两副身体，故事也以写一段男生、写一段女性的双线进行着。与传统文学中的双线作品不同，作者并非站在某一个人物的视点上进行观察，或是以上帝的身份居高临下地操控着两个角色，而是将自我意识平均地分散在两个身体上，尽管两具身体分隔在不同的空间，但他们都是“我”，他们的能力是“我”的能力，他们的情感是“我”的情感，他们的经历是“我”的经历。

这一类作品在 SF 上被称为“变身流”，有多种多样的形态。“变身流”的阅读乐趣不在于“变身”之后获得的能力，而是在于“唯一的我”与“复数的身体”间产生的种种矛盾。除了一个人操控两具身体，“变身”的范围也可以跨越性别、种族、甚至跨越生命体与非生命体。“变身”带来的是不同的肉体体验，

在一具不属于自己的肉身中，视其所视、听其所听、感其所感，从而不断反思自己的身份，以达到与“另一类存在”共情的效果：

“然而，这种想想就让人热血沸腾的展开（穿越到异世界），我却是在这里成为了一只哥布林<sup>10</sup>。”

洛普（主人公）驻足在一条森林小溪的旁边，一脸的幽怨和抑郁。

清澈的溪水恬静的流过，把洛普的样子完整无缺的映照在上头。

——暗黄的皮肤，白色的眼睛，突出的尖鼻子，还有那宽长的尖耳朵，极为矮小和孱弱的身材。

并且身下重要的部位，只有一块残旧到足以发霉的破布作为遮掩。

“真是丑到没朋友。”

洛普自叹道。

“没事呀洛普！你还有我加里呢！你看我这绿油油的皮肤，可比你丑陋多了啦。”

不知何时，加里已经是出现在了洛普的身后，然后拍了拍他的肩膀安慰道。

“……”

洛普下意识的，硬生生的露出了一个十分嫌弃的表情。

而加里则仿佛是受到了无形的伤害一般，害怕的缩了缩身子，颤巍巍的退后了半步。

---

10 哥布林（Goblin）是西方神话中的一种低等生物，有时也译为“地精”。在科幻背景的电子游戏中常常出场，多为最弱的NPC。

——（《游戏异界里哥布林居然是最强的！》第二章《天空遗址》）

这一段文字出自《游戏异界里哥布林居然是最强的！》（酒吞虹子，2016）。主人公穿越为一般游戏中等级最低的NPC（Non Player Character，非玩家控制角色）哥布林，他首先面对的就是作为人类难以接受的外表。然而比起难以接受的外表，更无情的现实是，主人公头顶上出现了“绿色的血条”、表示等级的“Lv1”（第一章《黄通通，哥布林》），这些是游戏中的Avatar（玩家控制角色）或NPC才会拥有的标记。此时，他拥有的是一个人类之外的非人身份，甚至是生命之外的非生命身份（作为系统的一部分）。哥布林丑陋的外表，头顶非人类的血条，都成为他在不同的身体中体验到的生命经验。

“变身”的想象可以做多种解读，一种可能的解读是，关于主体性的想象发生了改变。这与网络、电子游戏等新媒介息息相关。

譬如，“哥布林”、“血条”等设定来自游戏不必多言，“拥有两具身体”则与玩游戏时一人操控两个角色的体验有很大的相似性。只不过，作者将“玩家”分割，隐藏为不同的“我”。进一步来说，除了游戏，“你的身体并不决定你是谁”也是网络时代的一大特征。人们在茫茫星海中彼此寻找、相互吸引、发出声音，最终联结在一起，创造出了无数个平行于现实世界的“小世界”，形成各自的“圈子”，“圈子”成为了能够满足公共交流的世界。个人面对众多的“圈子”，是可以有复数的选择，复数的身份的。也许对于“互联网移民”而言，这是一个“扮演”的问题，“我”可以自由地选择在不同的网络环境中扮演不同的角色，不用承担任何“现实的”责任，而“我”

仍然以线下的生活为重心。这种心态之下，必然将“现实”与“网络”二分为“真实”与“虚拟”。但是对于更年轻的95后、00后们而言，他们内在于互联网环境中，习惯于进入不同的圈子、参与它们的历史、拥有不同的身份并认同每一个身份。此时，多重的认同带来了多重自我、多重主体的想象。此时，在众多“小世界”中如何确认自身，不单是“成长”的问题，更有关乎“存在”的哲学思考。

这一事实，在网络类型小说中，是不容易看到的。举个例子，曾经，关于穿越小说有一个经典的说法：“双穿必扑”，指穿越文中不能出现两个或两个以上的穿越者，否则这篇文一定会“扑街”<sup>11</sup>。现在想来，这一说法很有可能意味着在拥有一个上帝（作家），拥有一个世界（世界观）的作品中，很难处理多个主体的问题。生活在现代的作者，通常要认同同为现代人的穿越者。“穿越者”作为主体，把具有前现代特征的异世界当作客体，帮助他们或否定他们，来完成现代人的自我认同，这是启蒙的情怀，也是启蒙的挽歌。这时，如果出现了两位穿越者，这个“现代的认同”必然会在两位穿越者内部发生分裂，不再那么不言自明、无懈可击，于是，一个循着生存、发展线性轨迹进行的故事便难以讲述。

当然，“变身”只是多重世界经验在轻小说中的一种表现形式。除此之外，打破固有的思维定势、打破唯一的时空、变更叙述视角、讲述同一个故事的不同走向等看上去极具实验性的内容，在SF上也广受欢迎。比如，什么？超级英雄的武器居然是等离子去污器（《英雄？我早就不当了》）？现实空

---

11 来自粤语“扑街”，是“死亡”的意思。网文中的“扑街”指这篇文成绩奇差。

间的样态可以被名为“作者”超能力者任意改写（《你我不相容的世界》）？还可以回到过去和自己谈恋爱（《爱上过去的我》）？……这些奇奇怪怪设定，总是让人发出“还有这种操作”的感叹。“脑洞”散见于轻小说的各个部分，对非轻小说读者来说，它们总是出其不意地造成阅读困难，而对于爱好者来说，脑洞大不大，是评估想象力的重要标准。

我愿意称这种想象力为“元”的想象力。之所以这样说，是因为这些想象，都一定程度改变、消解或更新了我们关于“现实”的想象，从而在“现实”的外部重新反思现实。SF一位作者“乱世银娘”曾借书中人物之口提出一组问题：“我们所见的就是真实吗？”“宇宙的外面有什么？”“人类的想象到底有怎样的局限？”这类“哲学思考”在整个二次元世界都极受关注，SF上的作者、读者也愿意进行深入的探讨。为了讨论“现实”，便不得不借助“现实”之外的想象去看清现实。特别是，当他们试图以二次元的想象力环境与“现实”对话时，关于“现实”想象的限制、甚至禁忌便不存在了，“成为新世界的卡密”也不再遥远。

东浩纪在《动物化的后现代》中，使用了“后设（元，meta）叙事”这一概念，用来指打破了作者占据上帝视角、以透视法统领全文的叙事。在《西方现代哲学新编》序言中，赵敦华先生简单明了地从逻辑上为“元”下了一个定义：即事物之间的二阶关系，譬如“关于文学的文学”“关于理论的理论”等等。事实上，并非所有的“二阶关系”都指向哲学命题，但跳出单一的视域，能够反思并尝试突破原有的界限，寻找更多事物间的连接方式与可能性，或许是后现代社会中人们可能普遍拥有的能力。



#### 四、结语：让想象力再飞一会儿

通过上面的论述，我们明白了在不同于现实的想象力环境中，出现了轻小说。轻小说起源于日本，是二次元文化的重要组成部分，但是在中国，它也与青少年文化结合，成为这个群体自我书写、自我表达的媒介。而它的构成方式，与被互联网联结的后现代社会高度相关。某种意义上，轻小说是新的文学，即是年轻一代的造物，也是网络一代的造物。

如果要讨论它的现状，似乎可以看到它的两极：一端是无穷无尽的想象力与创造力；另一端是与“现实”这一公共话语空间失联的书写与表达。目前看来，绝大部分“国轻”作品都称不上“成熟”，更不用说打破“次元壁”，获得更广泛的读者了。一个原因是，作者与读者大部分都为95后、00后，对于很多人来说，写作还是一件新鲜事，想要写得好，需要长期的积累与练习。另一个原因是，他们身处的环境已经允许他们使用二次元内部的词汇、语法，并逐渐生成自己的评价标准。这个标准，是有别于现实空间的。因此，他们的作品设定新奇，脑洞大开，几乎每一段都会插入圈内人的“黑话”，但从词汇到评价标准都令非二次元受众、甚至是有年龄代沟的二次元受众难以进入，也是很正常的事情。

或许，轻小说的评价标准应当首先由轻小说的作者和读者完成。比如，“国轻”注重描写人物关系、主人公的心路历程，也注重文字带来的画面感，围绕这些，产生了一些关于对话、场景、视角等评价标准，与传统类型小说注重文字晓畅、逻辑通顺有很大不同。

在这种情况下，也许让“圈内人”自我发展、自我成熟是

最好的选择。“国轻”中对当下生活敏锐的洞察力与反思性是足够新奇有趣的，让想象力飞一会儿，也极有可能扩展新的天地。

## 这只萝莉有点毒 ——评《这个 QQ 群绝逼有毒》 王鑫

说起“萝莉”，除了这个词大名鼎鼎的来源，自带幼女控属性的《洛丽塔》，最先在脑海中浮现的，自然是不论穿什么都很漂亮，有着大眼睛和萌到流鼻血的小姑娘了。这一设定在二次元同样受欢迎，在天使的纯真外表下，有着或天使或恶魔的内心，附加着或傲娇或无口或暴力的属性，成为征服无数死宅的形象。

正如东浩纪在《动物化的后现代》中说的那样，当宏大叙事渐渐消退，拟宏大叙事与萌要素消费便日益兴起了。前者是借助一个展现“人类进程”的“伪历史故事”，代替无可奈何地蜷缩在小叙事中的人参与历史，在想象世界完成波澜壮阔的成长；后者则勾勒了一个欲望完全消失，人们通过本能来寻求快感“喂饱”情感需求的世界。在这样的世界中，“萌要素”正是一种基本食物，“嗑萌要素”更是获取精神食粮、必不可少的日常。

不过，若是《这个 QQ 群绝逼有毒》的主人公华茹前来问询：“客官，您要嗑点萝莉吗？”事情或许会有些不同。这枚样貌美丽、

自带圣光、一头黑发、出挑犹如公主的萝莉主角，不仅是从一身肥肉的宅男华画龙变身而来，而且在变身后，曾经的“废宅”属性也一扫而空，智商随着颜值拼命上涨，成为“集美貌与才华于一身的女子”。借助“美貌”、“才华”“性别女”这三大外挂，改名为“华茹”的华画龙更是在“无限流”的黑暗森林中杀人越货、作天作地、损人利己的烧脑旅程。

宕开一笔说去，无论是“拟宏大叙事”还是“萌要素消费”，都与“历史的终结”有着极大的渊源，但每一种“要素”的发展、变化也有着内在于宅文化的脉络。“萝莉”这一属性，有着极大的抚慰功能，她们以纯洁无暇疗愈人心，以无限的爱与正义拯救世界。这与长期以来，日本社会经济低靡，这类表述背后，是“昭和不再”、“失落的二十年”等普遍的“退缩”的社会心理：难以参与历史进程、拒绝成长等等具有相关性。而当“日本的想象”从二次元文化进入中国，寄托于“萝莉”这一萌元素背后的情感需求也可以随着实际情况发生变化。“华茹”这一人物也就在这种“似是而非”的混沌状态中，变得多面与立体起来。

按照 DND<sup>12</sup> 的九大阵营体系划分，“华茹”一定是被划进“混乱邪恶”的典型代表。在一次相当无厘头的“QQ8.2 绿色版”安装后，华画龙被卷入了由主神控制的、每隔一段时间就要进入异世界厮杀的 QQ 群。在系统的新手引导界面，他做的第一件事，便是为自己捏造一幅任何一个直男看了都会心跳加速的萝莉肉体，主要目的是为了满足自己的欲望，次要目的则是为了扮猪吃老虎，在非生即死的游戏降低竞争性，提高生存几率。

---

12 DND 全称“龙与地下城”，是一款由 TSR 公司开发的桌上角色扮演游戏。游戏设定中，按照守序、中立、混沌与善良、中立、邪恶两条维度将玩家分为九个阵营。

最初，这还是一个“萝莉身，宅男心”的故事，但随着第一场1000米赛跑结束，没能越过终点线的人在烈日下的跑道上脑浆迸裂，华茹再也不是悠哉游哉过日子的宅男了，她清醒地看到“生死面前无胜负”，她只能赢，只能不择手段地赢。这样，“不得不”智商过人、满身暗能量的“华茹”便诞生了。

完全可以说，这样的人物与网络文学常见的“坏人主角”没什么不同，这样的故事架构也与被写滥了的“无限流”没什么区别，只不过，二次元人设为它套了一层羊皮，让一个美丽可爱的影子成为故事的底色，皮下仍然是在丛林深处游荡的狼。但是，如果不能同时在二次元设定与无限流网络小说两条线索中看待这篇小说，是无法看到羊与狼的交流过程的。

在二次元创作中，由“萌要素”架构的“设定”是角色无法逾越的高墙，因为“设定”推演了其行动的依据与法则，它“自动地”成为行为的内在原因。与此相对的，人物的情感动因既内在于设定，更服务于设定。比如，“妹妹”这一设定内在地服务于“德国骨科”，对“哥哥”有一份天然的爱慕，从而在一个日常可以亲近的角色中满足对女性的情感需求；“傲娇”这一属性表面上为“口是心非”，却很大程度上是“爱你在心口难开”的代名词；而“腹黑”更是“看起来很纯善”的反差萌点，喜欢拆台吐槽搞破坏，是表现亲密的另一种方式，与“邪恶”没有必然关系……角色属性建立起了自律系统，或者说，行为方式，故事也因为角色属性碰撞，有规则有计划地展开着。而越过设定，就意味着产生行为的系统初始值崩坏，角色失控，陷入 OOC<sup>13</sup>。

---

13 OOC: out of character, 指角色做出与设定明显不符的事，导致人设崩坏。

但是在《这个 QQ 群绝逼有毒》中，正因为“设定”不过是一层外皮，“萝莉”这一属性便也只剩下了美丽的空壳，“腹黑”这一属性则多出了自私自利、不择手段的邪恶色彩。华茹假装受到“设定”的限定，并用自己的“设定”欺骗竞争对手，让他们在对设定的刻板印象中放松警惕，对自己多加照顾。然而实际上，华茹并不受制于设定背后“行为规则”，在她眼中，“高墙”从不存在，“系统”也从不运作，正如她的内心本质是男性的华画龙，而并非受到直男追捧的“华茹”那样，她始终没有被人设束缚。这才是她最大的“金手指”。

这一点也恰恰是轻小说读者无法接受的部分。评论区常常讨论“华茹”这一人物，相关帖子热度很高。在许多读者的观点中，作为一个拥有美好外表、过人智慧的“神圣女性”，本应当是完美与光辉的化身，却自甘堕落、不知悔改，在邪恶的泥沼中越陷越深。甚至，部分读者会指认善良、懦弱的男主为本书主角，将华茹降到配角的位置。可见，对于“人性恶”的接纳、乃至认同，并不内在二次元受众的阅读习惯中。

摆脱了设定拘束的华茹不能说是一个站在“动画、漫画现实主义”这一人工环境中的人物，她借助动画漫画现实主义的美丽面孔重新讲述了一个映射现实残酷与激烈的丛林法则的故事。换句话说，它借助有着特定生成原因的萌要素，装点了能够映射现实的黑暗世界，更以“萌点”将内心黑暗的角色审美化。这也令《这个 QQ 群绝逼有毒》与日本动漫、漫画中常见的，在特定游戏规则下、不同角色“自相残杀”的作品有着本质区别，而站在“无限流”这一边，处理的，仍是严酷环境中人性何为这一命题。

于是，我们似乎难以说这是一个旧瓶装新酒，还是新瓶装

旧酒的故事，从二次元和无限流设定来说，这本书相当“老套”；从它情节的“烧脑”程度来看，也只达到及格线，没有给这一经典要素抹黑……但这只披着“萝莉”外皮，实则“有毒”的萝莉，在无情的杀伐，偶尔动情的内心波动中，显得丰富生动，获得了属于自己的肉身。



杨采晨

## 不退流行的英雄梦 ——浅析《英雄？我早就不当了》 杨采晨

2015年《一拳超人》动画版热播后，“无敌英雄”主角的形象一瞬间跃入我们的视野中，这样类型的故事主角不再只是情感上冲动、行动上莽撞的“热血笨蛋”；也不再是这些男孩子们一步步历经磨难、挫败最终成为人上人的传奇冒险。我们的

主角可以只是一名“纯粹为了兴趣使然而去当英雄”的平凡普通人，却身怀杀伐鬼神的绝世能力。



日式轻小说中的主角不外乎热血冲动的笨蛋或是能力高强的无敌强者两种类型。关于后者，最早可从 90 年代的《秀逗魔导师》（スレイヤーズ，Slayers）（1889）看出端倪。而关于近几年轻小说中的“无敌流”，若是挑出其中几部“以男性为主角”的大众熟知无敌强者，我们兴许可以发现这些主角们身上挟带了不一样的使命，在异时空展现特殊高强才能，并分别面对各自不同命运而衍生的种种问题。从大众熟悉的《刀剑神域》（ソードアート・オンライン）（2009）男主角桐谷和人到近几年出现的几部较为有名的轻小说，如《钢壳都市雷吉欧斯》（钢殻のレギオス）（2006）、《魔法科高中的劣等生》（魔法科高校の劣等生）（2008）、《问题儿童都来自异世界？》（問題児たちが異世界から来るそうですよ？）（2011）及《NO GAME NO LIFE 游戏人生》（ノーゲーム・ノーライフ）（2012）

等等，更遑论数不胜数的日本动漫中大量无敌热血男儿们。<sup>14</sup>

在这样的背景下，2016年SF轻小说网上，作者“无聊看看天”连载了一部无敌流小说——《英雄？我早就不当了》（以下简称《英雄不当》）。这部小说长期高居小说网上排名前三，9.4的高分可以看出大家对于这部小说的喜爱与支持。然而就如同一位读者所言：无敌流的小说自古以来比比皆是，然而能使大家印象深刻并出类拔萃的作品却是少之又少。为何这部小说能在众多中成为佼佼者？或许我们可以从故事内容与“无敌流”背景一窥究竟。

甫一翻开此本小说，传奇英雄隐没于市井间的故事就此展开，英雄等级排行与怪人行径无不使人联想到《一拳超人》，也因此众多读者对于此小说的评论多着眼在两部作品之间的差异与相似点。然而再往下读，整部小说行文风格及散发出的气息，却让人彷彿看到2005年台湾红及一时的偶像剧《终极一班》：手持特殊武器（狼牙棒 / 平底锅）、为人正义打抱不平、史上最强（英雄 / 高中生）、英雄阶级排名、集结于主角身边的几位优秀伙伴、虽然疯狂吐槽主角却仍站在自己身边的家人，等等。一时间，似乎又瞧见几位年轻活力、充满干劲的“英雄们”在我们眼前上演一出欢乐的“超现实日常故事”中“无敌”背后的同伴情谊。

当年台湾八大电视台的营销经理曾说：“决定要做《终极》的时候，我们就确定它会是一个很像真人版的动漫，我们要创造一个虚拟世界！”、“当初希望能开创出校园的另外一个风潮，想要让小朋友能更有一个认同度，这戏会有kuso、奇幻的元素，

---

14 以上时间皆为日本最早开始连载或出版时间。



又有同学情谊、共患难的感动……要有够好笑的梗，剧情也不是一般生活的剧情……”<sup>15</sup>。而让大家对于这样的故事有所共鸣，便是因为它发生在我们太过熟悉的现实世界当中，却又带着想象的元素于其中。这样的故事得要够贴近我们熟悉的日常，却又是非一般生活，可这其中却又包含了大量我们熟悉的“梗”，剧情中也少不了亲情、友情、爱情等等的关系。

所以我们阅读《英雄不当》时，前面几章出现了吃辣条的地方令人发笑，或是“等离子去污棒 3001”这种仿佛看到周星驰电影中《凌凌漆大战金枪客》（1994）中出现的奇怪功能道具与恶搞名称<sup>16</sup>，以及满是肌肉形象的三百壮士等等。有时我们似乎也会看到其他英雄故事的影子，作者曾表明过：“最初写真这本书的时候给我灵感的不仅仅是一拳……漫威，DC，一拳，超人幻想，英雄学院，和周星驰，可以说对我的启发同样巨大。”<sup>17</sup>所以单就用《一拳超人》来评断这部小说，便会缺失许多其他东西，关于生活方面的“梗”、英雄的构想与雏形、故事内容架构等等。

投身于无敌流的小说，浸淫在故事剧情所带给我们的氛围。身为读者的我们何曾不想成为游戏世界中的“最强剑客”？或是成为拥有高度理论与演算能力的天才魔法术士？即便面对最难通关的游戏、复杂纠葛的家族纷争甚至是异世界种族之间的混战，我们也都期望自己具有不凡的能力，可以用各种方式一拳打碎这世界的不公不义，甚至是让自己在一个领域范围内留

15 Family: 《3千个日子的坚持！我们为什么要做〈终极〉系列？》，Family 网，2014年7月31日，<https://www.family.tw/archives/15472>

16 电影中达闻西的“超级武器霸王”名为“要你命 3000”。

17 出自《英雄？我早就不当了！》上架感言，SF轻小说网，更新时间：2016年6月30日，<http://book.sfacg.com/Novel/48704/98231/734975/>

下痕迹。可在这些强大的力量面前，我们仍然只是一位“普通的平凡人”，平凡的学生、爱玩游戏的宅男、与妹妹相处和谐的好哥哥。

因此满足了上述这些条件的《英雄不当》也就落入了大家的视野之中。它添加了许多我们所熟知的元素，在我们的日常生活里，林劫成了另一位我们所熟悉的“无敌勇者”，他隐匿于市井之间，当一位自己最想成为的“英雄”。

也许每个孩子从小都会有一个属于自己的“英雄梦”，长大后，当我们面对世界上这些不仁不义之事，再去欣赏市面上的英雄电影、漫画、小说时，脑中浮现出自己心目中的“英雄形象”，是否其中还会有最初那颗单纯的“英雄梦”？我们所期盼的“英雄”应该是什么样子？但不论如何，我们都期盼自己都能朝那样的目标前进。

——也许世界上有许多比你更强的人、无法超越的人，但没人规定明天的你，无法超越今天的自己——



王玉王

## 从“B站”看“二次元”：“羁绊”与“次元爱”

### 王玉王

7月20日上映的电影《闪光少女》在得到了豆瓣7.3、猫眼9.2的高分，远超近年来的几乎所有大陆青春片。除清新可爱的校园风格、励志热血的故事主线外，《闪光少女》中融合的大量二次元元素也是这部电影受到好评的重要原因之一。无论是台词中直接出现的ACG、古风、漫展、手办，还是通过视觉形象展现了的弹幕、Cosplay、lo装、应援、洛天依等等，都是二次元宅们日常生活的常见组成部分，而电影中所包含的对于西洋音乐与民乐、传统音乐与二次元宅曲、网络亚文化与大众主流文化间的交流融合、相互理解的呼吁，也多少道出了在现实生活中不被父母及三次元朋友理解的二次元宅们的心声。

那么究竟什么是二次元，它的魅力在于何处，二次元爱好

者又以何种方式完成自身的亚文化认同呢？本文试图通过对二次元人聚集的弹幕视频网站 bilibili（简称 B 站）的考察说明这些问题。

---

所谓“二次元”，最初是一个日语词汇，含义是“二维世界”。后来，这个词被用来指代日本 A（Anime 动画）C（Comic 漫画）G（Game 游戏）中所创造的二维世界。与之相对的，我们所生活的现实三维世界就被称为“三次元”。后来，“二次元”的词义不断扩大，也可以用来指代喜爱 ACG 文化的人所构成的亚文化社群，以及由 ACG 文化衍生出的、或与 ACG 文化密切相关的其他网络亚文化。二次元文化的爱好者可以被称为“御宅族”，也可简称为宅 / 宅男 / 宅女。“御宅”一词同样源自日本，最初是一个并不常用的尊称，相当于“贵府”，也可引申为对对方个人的尊称，相当于“您”、“阁下”。在 1982 年热播的动画《超时空要塞》中，主人公们以“御宅”互成，因而在二次元文化爱好者间引发热潮，大家互称“御宅”，以确认彼此的同好身份，这个称谓也就渐渐固定下来。在中文语境中，由于“宅”这个字所包含的“住宅”的含义，“御宅族”也开始被误用为“长期待在家里不出门的人”之意，加强了大众对于御宅族们的刻板印象。层累堆叠的刻板印象就这样铸就了一道高高的“次元之壁”，吸引了大量青少年人群的二次元网络亚文化社群实际上在相当长的时间内隔绝于“次元壁”内，不曾在任何主流文化的话语渠道中发出声音。

“次元壁”确实是某种现实存在之物，但同时也是二次元宅们的一种重要的自我想象。事实上，中国的网络二次元亚文化社群恰恰是在与三次元、与主流文化的区隔想象中建构自身的社群认同的。B站是二次元宅们聚集的最重要的网络空间之一，对于这一网站的考察，可以有效地展现出二次元人建立社群认同的方式与效果。

B站创建于2009年，用户可以在B站投稿视频、发送弹幕与评论，配合弹幕观看视频。“弹幕”是一种即时评论功能，在《闪光》少女中，出现在手机、ipad视频播放框中的从右向左飘过，或悬停在视频框底部、底部的即时评论文字就是“弹幕”。世界上最早拥有弹幕功能的视频网站是2006年起在日本运营的niconico。

B站目前共有13个视频分区，依次是动画、番剧、国创、音乐、舞蹈、游戏、科技、生活、鬼畜、时尚、广告、娱乐、影视。从分区排序便可看出，动画是B站视频中最为重要的组



2017bilibili moe 萌战日本动画场宣传图



2017bilibili moe 萌战活动界面

成部分，动画、番剧、国创三个分区均与此相关。其中，动画区实际上是动画作品的衍生、评论区，包括MAD（动画视频音乐，如剪辑动画片段配合音乐的视频等），动漫杂谈、动漫资讯、漫评（动漫评论）等。番剧区可以说是B站的核心分区，包含所有B站完结及正在更新中的正版日本动画作品。“番剧”是借鉴日语词汇“番組”而构建的新词。“番組”在日语中指电视节目，当然也包括电视剧和TV动画（电视动画，在电视上播出的动画作品）。这个词进入国内后衍生出“新番”、“番剧”等词汇，专指日本动画作品。日本的TV动画绝大部分按照每周一集（通常情况下一集约20-25分钟，也有一集仅3-6分钟左

右的动画，这类动画多以四格漫画改编的搞笑短剧居多，被称为“泡面番”）的速度更新，每年的1月、4月、7月、10月开播新一季动画，分别称为一月番/冬季番，4月番/春季番，7月番/夏季番，10月番/秋季番，由于每季约有12周左右，所以日本动画大抵以11-13集为一季，称为季番。如果收益良好，则有可能制作第二季、第三季等。也有一些连续播出半年、甚至一年的动画作品，称为半年番、年番。如2016年秋季番《超自然9人组》于2016年10月8日起播出，每周六23:00播出1话，全12话，至12月25日完结。而2010年1月8日起播出的《无头骑士异闻录》则为24话的半年番，并在2015年1月起播出第二期《无头骑士异闻录×2》，分3季度播放，副标题分别为“承”、“转”、“结”，分别于2015年1月、7月、及2016年1月播出。B站番剧区配有新番时间表，标明一周内每日更新的番剧。B站每季均会大量购买正版动画，且有良好的追番功能，再加上高质量弹幕，使得B站看番成为了几乎每一个二次元人日常生活的重要组成部分。国创区则是国产动画、布袋戏及相关衍生视频分区，目前国产动画也往往按照每周一集的节奏更新，但集数和起更时间并不像日本动画那样固定。今年播出的国产动画《全职高手》引起了高度关注，好评如潮，追番人数达到354万人，远超其他国产动画作品，甚至超过了番剧区追番人数最高的《RE：从零开始的异世界生活》（319.8万人追番）。

萌与燃是动漫中最重要的两个元素，也构成了B站的核心气质。“萌”令人心生喜爱，“燃”令人热血沸腾。各式各样的动画角色们便在萌与燃之间踏上自己的征程，守护爱与正义，也令屏幕外的观众一见倾心、念念不忘。在国内，三次元人常

常存在着“动画就是给小孩子看的”的错误认知，连带产生了“看动画的二次元人很幼稚”等刻板印象。但实际上，在日本，动画被明确区分为子供向（给小孩子看的动画作品）、全年龄向（老少咸宜的动画作品）、成人向（仅在深夜时段播出，可能含有暴力、色情等元素）等类型，产生了很多结构精巧、具有极高艺术性与思想性的作品，如1995年的科幻动画电影《攻壳机动队》在赛博朋克背景下探讨人的本质，至今仍能引人深思。

贯彻了萌与燃之精神的 bilibili moe 动画角色人气大赏（又称萌战）是 B 站每年最重要的活动之一，B 站用户为自己喜欢的动画角色投票，比拼人气，赛程分为海选赛、复活赛、本战和决赛四部分，最终决出优胜角色。人物有爱是为萌，战况激烈是为燃。本届萌战（国产动画场）历时 20 余天刚刚结束，《全职高手》成为最大赢家，男主叶修以 13 万余票高票夺冠，并与其角色苏沐橙、黄少天等共同包揽男子、女子组前三。日本动画场则正在进行之中，共有 1337 名女性角色、1441 名男性角色受到提名进入海选，海选期间每天约投出一百二十余万票（海选期间每人每天最多可投出 16 票，也就是说每日至少有近 8 万用户参与投票）。透过萌战，我们可以约略窥见二次元人在他们喜爱的动漫角色身上投注的强烈情感。

音乐区、舞蹈区，顾名思义，就是音乐、舞蹈视频的投稿区。其中，投稿翻唱视频的 up 主称为“唱见”，投稿舞蹈视频的 up 主称为“舞见”，这两个名称均来自日本 niconico 弹幕视频网站，本意为“唱歌试试 / 跳舞试试”。B 站知名的唱见和舞见会有很高的人气，也常常会参加漫展等二次元展会活动。除翻唱外，音乐区还包括原创歌曲、乐器演奏、VOCALOID 曲等投稿。所谓 VOCALOID，是指 YAMAHA 集团研发的歌声合成技



术以及基于此项技术的软件。VOCALOID 提供使用真人声音录制形成的声音库，软件使用者只要输入音符和歌词，就可以转换为歌声，这样制作出来的歌曲就是 VOCALOID 曲。采录某一人声音源形成声音库，并为之赋予视觉形象及名称，就成为了虚拟歌手。在《闪光少女》中，燃爆全场的那首《权御天下》就是由虚拟歌手洛天依演唱的 VOCALOID 中文曲，而影片中那个时常出现在演出现场的身穿蓝色短裙的 3D 投影虚拟形象就是虚拟歌手洛天依。世界上第一位 VOCALOID 虚拟歌手是诞生于日本的初音未来。这个梳着绿色双马尾的虚拟偶像最初不过是印制在 Vocaloid3 软件封面上的广告形象，却得到了广大二次元人的喜爱，成为了世界上第一个使用全息投影技术举办演唱会的虚拟偶像。二次元的歌舞也称作宅歌、宅舞，形成了与流行音乐全然不同的独特风格，而音频、视频剪辑软件的普及，唱录成本的降低也使得二次元人创作成熟、完整、具有相当艺术水准的宅歌、宅舞作品成为可能。特别是为动漫、游戏等艺术作品创作的同人歌，成为了二次元同人产出中重要的组成部分。

游戏区包含游戏相关的推荐、吐槽、攻略、实况、宣传 PV (Promotion Video, 音乐促销宣传影像)、剧情动画等视频投稿；科技区包含科教纪录片、公开课、数码产品性能实测等视频投稿；生活区包含美食、手作(手工制作)、动物、运动等方面的视频投稿；时尚区包含美妆、服饰、健身等方面的视频投稿。这四个分区与日常生活息息相关，也让我们看到了现实生活被二次元化的种种可能。比如说时尚区常常有身着 Cos 服(Cosplay 服装, Cosplay 由 costume play 缩写而来, 指通过服装、道具、化妆等方式扮演二次元角色)的小姐姐录制 Cos 妆容、发型教程视频，比如手作视频投稿中也常常可以看到 up 主制作具有二



《闪光少年》海报

次元审美风格的手工作品装点日常生活。即使是美食、运动等投稿中，充满了梗与吐槽的弹幕也常常会在视频中挖掘出只有二次元人才能够为之会心一笑的新的意义指向。

鬼畜是指一种将相同视频、音频素材以极具节奏感的方式反复、快速循环组合的视频剪辑流派（参见《破壁书：网络文化关键词》中的“鬼畜”词条，即将出版）。B站的鬼畜区累积了大量魔性、洗脑的鬼畜视频，曾一度称霸B站排行榜。娱乐、影视分区则包含真人综艺、电影、电视剧，以及由这些节目衍生出的剪辑视频等。鬼畜、娱乐、影视区最为鲜明地展现出了二次元亚文化社群对于三次元影像材料的创造性“误用”。比如央视版《三国演义》电视剧中的诸葛亮怒斥王朗的片段、

成龙主演的霸王洗发水广告片段、《帝国的毁灭》中希特勒发现大势已去后，对着手下将帅们怒吼的片段等均为鬼畜经典素材，《帝国的毁灭》中希特勒的台词“Und doch habe ich allein”（“而我仅以一人之力……”）被二次元受众们空耳（故意听错歌词、台词，扭曲其意义）为“我到河北省来”，更是完全改变了原作的意义。影视剧中的弹幕吐槽也常常为一些经典老剧、甚至是粗制滥造的电视剧提供新的笑点与看点，由此产生了许多只有在B站才能看得下去的电视剧。比如2017年1月日剧《夺爱，冬》，是一部以不伦之爱为主题的作品，以剧情狗血、不合逻辑著称，然而当字幕组为之冠以“不伦喜剧”、“全员崩坏喜剧”“全员爆炸喜剧”的标签时，我骤然找到了这部电视剧的“正确打开方式”，在精彩的弹幕吐槽之下，所有槽点都变成了笑点。又如《破壁书：网络文化关键词》（即将出版）中提到的例子：“《甄嬛传》在B站播放时，每当妃子被毯子裹着送进皇帝寝宫，就会出现弹幕‘您点的老北京鸡肉卷到了！’”也产生了强大的喜剧效果。

## 二

如前所说，弹幕文化无疑是B站最有特色的组成部分。弹幕不仅允许用户精准地针对视频中的某一画面、情节做出评论，也造就了一种想象的共时感：某一视频的观众虽然是在不同时间、不同地点观看这一视频、发送弹幕的，但在视频自身时间轴同一位置上发送的弹幕都会同时出现在视频框内，甚至与前后出现的弹幕构成对话，造成一种所有弹幕发送者都在同时、

共同观看视频、吐槽、聊天的幻觉。为加强这种共时感，B站还在视频框右侧的弹幕列表上方时时显示有多少人正在观看这一视频。事实上这些正在观看同一视频的人，有人刚看开头，有人已经看到尾声，对于后者而言，除非他拖动进度条重回开头，否则绝不可能看到前者时时发送的弹幕。这些正在观看同一视频的用户实际上并没有“共同”观看，但弹幕的存在使得他们可以顺利地将彼此想象为“共享”观看时间的伙伴。

这种共享时间的体验又不单纯是一种幻觉。事实上，二次元同好们，确实在共享着同一套文化、同一种时间。让我举个例子来说明这一点：6月1日，对于大部分人而言是充满欢乐气氛的六一儿童节，但对于《银河英雄传说》的粉丝而言，这一天是小说中的同盟国元帅杨威利遇刺身亡的忌日。试想一下，当身边的人都在欢度六一时，一个《银河英雄传说》的忠实粉丝可能正在哀悼那位小说中的英雄。真正与他共度了这个重要日子的，是在网络彼端的那些或许未曾谋面但却同样以种种方式纪念杨威利忌日的二次元同好。随着宏大叙事的解体，原有的以血缘、地缘为依托的共识社群濒临崩解。在这样的情形之下，网络二次元亚文化社群的兴起实际上在建构着一种新的、局部性的共识想象与情感联结，而关于共享时间的想象，无疑是这种新共识、新情感的重要依托。

去年年末在中国上映、并引发观影热潮的现象级日本动画电影《你的名字。》讲述的便是这样一种基于共享时间的新情感，我们一般将之称为“羁绊”。

在《你的名字》中，泷与三叶以交换身体的方式进入了彼此的生活，他们的居住地相隔甚远，两人也并未以肉身的形式面对面相见。但这一段隐秘的互换身份的生活却使他们充分共

享了彼此的生命时光，这种仅属于彼此的、第三者无法理解与介入的时间与经验是泷与三叶之间深厚羁绊的根本来源。

在《你的名字》上映期间，B站举办了一场非常有趣的观影活动。B站包场了12月3日全国47个城市70座万达电影院《你



《你的名字。》海报

你的名字。》的全部场次，并将这共计11万张电影票免费送给B站用户。具体的抢票方法是：所有B站Lv.4级以上用户或大会员均可与另一个符合同样要求的B站用户联结，两人在抢票时间同时登陆B站、完成联结，即可抢到两张电影票。特别的是，这两张电影票是由两个用户分别选取影院地点和场次的，且座

位随机。这就对在现实中是朋友 / 情侣，约定一起抢票的用户非常不友好，因为他们很可能抢不到相邻的座位，甚至抢不到相同的场次。但对于那些本就是在 B 站上结识、生活在不同城市的网友而言，这种抢票方式就显得非常可爱了。他们可以选择在不同的城市、同样的时间观看同一场电影，虽然相隔遥远，却为着同样的故事而热泪盈眶，再一次体认彼此间深深联结的羁绊。另一方面，许多孤身来到影院的观众走进影厅，眼前虽然全是陌生的面孔，但却深知彼此都是 B 站用户，都是二次元同好，甚至很可能曾经在 B 站上看到过对方发的弹幕、上传的视频，于是顿生亲切之感。这种虽然我们未曾谋面，但此刻我们在一起，而且我们实际上一直在一起的感受，正是网络二次元亚文化社群认同的基本形态。

本尼迪克特在《想象的共同体：民族主义的起源与散布》中提到，作为想象的共同体的民族国家之形成，依傍于两个重要条件：线性时间观，共同的语言。网络二次元亚文化社群作为一个文化的想象共同体，其社群认同的构建，实际上并未超出这一框架。

所谓线性时间观，实际上就是在提供一种“我们虽然互不相识，但却在同样的时间做着同样的事情，所以我们属于同一个共同体之中，彼此紧密相连”的想象。而前所提到的名为“羁绊”的情感方式也是在这个意义上构成其情感强度的，弹幕最为典型地提供着这种在二次元亚文化社群之中共享时间的想象空间。

与此同时，弹幕还包含着一套处于快速更新之中的语言系统，层出不穷的“梗”（包含特定二次元典故的词汇与句式）使得弹幕成为了一种语言的狂欢。这些产生于二次元，并在二次元范围内被大量反复使用，常常不为外人所知“梗”，成为

了二次元人的一种身份标识，二次元人通过这些“梗”互相辨认，同时获得强大的社群归属感。比如说经典动漫作品《灌篮高手》中的经典台词“教练，我想打篮球”就是弹幕中一个经久不衰的“梗”，每当动漫影视作品中的主人公展现出某种独特技能时，弹幕总会大量飘过“教练，我想学……”。

虽然总会有些经典老“梗”常用常新，但总体而言，“梗”的更新速度非常之快，“三天不上B站，就看不懂弹幕/梗了”的说法绝非虚言。一些“梗”还会不断增生出新的变体。比如说最近B站常出现“没有××看我要死了”的句式，借以表现对某一部正在更新中的动画作品的极度喜爱。由于日本TV动画采取周更的形式播出，所以这些“没有××看就要死了”的人就被想象为每周更新日复活，爬出棺材看番的吸血鬼形象，进而衍生出了每次更新时“揭棺而起”，更新结束时“扶朕回棺”等说法。

每年bilibili拜年祭（有B站春晚之称的B站拜年视频）的末尾，“哔哩哔哩(°-°)つ口干杯~”、“此生无悔入B站，来世愿托二次元”之类的弹幕总会密集地铺满整个屏幕；《全职高手》动画版每一集都会有人发送“一身信仰为你荣光加冕，你于荣耀巅峰永不落幕”的弹幕，纪念《全职》带给他们的感动；每一季动画的完结篇末尾，大家都会在弹幕里写下“完结撒花”以及自己的观看日期……所有这些带有极强仪式性的弹幕行为将想象性共享的时光变成了一个个充满纪念意义的历史节点，留存在每一个亲历者心里。于是，他们不仅仅是二次元圈里人，而且是二次元历史的见证者、创造者。这种无可取代的参与感强有力地召唤者每一个二次元人对于二次元文化、二次元亚文化社群长久的爱与忠诚。

轻小说专辑

# 深度对话

## ——数据库时代的轻小说

周文韬、邵燕君等



**周文韬**  
SF 轻小说网副主编。现居北京



**邵燕君**  
学者。现居北京



导语：2017年3月7日，国内轻小说最大的原创网站“SF轻小说”年轻帅气的副主编周文韬做客北大网络文学论坛，为大家带来长达三个小时的精彩讲座，讲述了轻小说从日本到中国的发展历程。讲座结束后，他与北大师生深入交流，主要从中国轻小说作者、读者、价值取向、创作观念等几个方面探讨了轻小说的现状与未来。文本为讨论内容实录。

嘉宾：周文韬（SF轻小说副主编）

与会者：邵燕君、吉云飞、高寒凝、肖映萱、李强、叶栩乔

录音整理：杨采晨 王鑫

## 一、 小说类型演化的“政治”

吉云飞（以下简称“吉”）：你说中国轻小说很核心的一点是“少年向”。那么，起点模式的网文有没有可能以它自己的方式完成“少年向”的过渡？中国轻小说从有相对成熟的“少年向”模式的日本轻小说过渡过来是比较顺遂的，那网文有没有可能经过几年比较艰苦的转型，吸收国轻的特点，自己产生“少年化”的趋势呢？

周文韬（以下简称“周”）：对，中国轻小说是完全的“少年向”。至于网络小说有没有可能转型——我认为很难。一个东西做得很成熟了，想改弦更张，已有的读者可能不会接受。类型的演化是连续的过程，是大量读者、大量作者、大量作品在市场和环境影响下逐渐改变方向。有一个类型的读者就有一个类型的作者，只要这个类型的读者还愿意掏钱，这个类型就

不会死。读者的口味不会突变，除非读者越来越少、越来越老、或者干脆不读书了，这个类型才会濒临死亡。读者群、作者群的变化是有可能的，但类型相对固定。你让写轻小说的人转写网络类型小说，他是转不了的。而看网络小说的读者群很大，口味固定，能够给作者们提供大量稳定的收益，缺乏去转变的理由。

**吉：**可不可以这样理解：现存的中国网文模式和现存的中国轻小说模式之间有很大的断裂，实际上是由于读者的断裂带来的，这两种不同的商业文学不可能有直接的过渡？

**周文韬：**我认为不太可能。网络小说的发展，是不同读者群体、不同类型作品历史脉络的“自我纯化”的过程，它与人类历史上党同伐异的政治斗争有相同之处。

回顾网络小说的历史，除了早期网络出现时代的百花齐放，“小白”读者群体和“文青”读者群体很快就变得泾渭分明，而且这种断裂表现为一种相互排斥攻击。从“文青”读者、作者群体，在幻剑书盟时期对“小白”的排斥驱逐，到现在以起点为代表的网络小说书站，大量读者对“文青”类型的作品进行激烈的抨击攻讦，“文青”脉络的灭绝和逃离，“宅文”从网络小说主体分裂出来——都表现出了一种网络小说“血统的自我纯化”现象。可以视为不同类型读者群体对于网络小说主体和解释权的争夺，读者的斗争反馈在作者创作和网站筛选推荐上，就意味着作品类型的纯化。

“一些阶级胜利了，一些阶级消灭了。这就是历史，这就是几千年的文明史。”

我们的网络小说发展，从这样的视角去观察也能得到一个有趣的结论：网络小说的发展历史，就是一些类型被消灭了，

被边缘化了，被驱逐出去了。

今天SF轻小说上的作者，有许多都来自其它网络小说书站。他们反馈的经历则是，小说没人看，不被承认。换而言之，今天中国轻小说，原本就是网络小说排斥，边缘化的类型，流落到了只属于轻小说的平台上，这才逐渐开始建立壮大自身的读者群体。

从根源上来说，他们的阅读和创作，和网络小说的读者和作者几乎划开了界限。这种界限不是他们主动要拉开的，而是身为读者，和过去占据了主流的网络小说读者群体自然拉开，不得不拉开——血统是不同的。

网络小说要转型，就要抛弃过去庞大稳固的读者群体，向一个它驱逐过的边缘化读者群转型——这是得不偿失的，在轻小说和宅文已经站位，逐渐稳固的现在，也是困难的。

## 二、轻小说读者群体形成的“壁垒”

**邵燕君（以下简称“邵”）：**如果日本的轻小说是“少年向”的，那么当少年长大了，他们会去哪？

**周：**他们还会读轻小说。有些会接受“少年向”的设定。

**高寒凝：**他们有自己的方法解决。比如转到“幼女向”，比如看儿童动画。他们看儿童动画不是找里面给儿童看的元素，而是找自己想要的东西，比如萝莉。

**邵：**如果大部分读者找不到的话，是不是要么保持自己的少年心，要么只能离开？

**周：**还会转向文学。因为轻小说本来就有一部分是介乎轻

小说与文学之间的。好比原先读轻小说可能也读推理小说，便可以转向推理小说。日本的文学书的销量特别高，能够满足读者需求。

**邵：**你刚才说，轻小说读者不读网文，背后是价值观的问题，比如要拒绝网文中成年人的价值观。这很像原来文学谱系中的“儿童文学”，即使是大人写给小孩子看的，它也希望一直做到“少年向”。个别人觉得“好玩”一直去看是个别的问题。但把轻小说定位为“中二文学”还是“新文学样式”是完全不同的。如果把轻小说看做一种互联网时代诞生的文学形式的话，就可以考虑它的成长与延伸，以此为基地生发出一种单独的文学类型。

**高：**我想问是如何做出“国内轻小说是排斥网文的”这一论断的。我经常上国内论坛，如 S1，他们常常把轻小说和网文放在一起讨论比较。

**周：**近年来有一部热门作品《为美好世界献上祝福》，它在年轻人中受到的追捧，远不如它在 30 岁宅们中受到的追捧多。像这样的作品是给脱离了中二的、但又想看轻松活泼有宅风格作品的人准备的。但是在中国，这些人很少，暂时不足以支撑国内发展出这样的作品，另一方面，“日轻”已经喂饱他们了，他们的饮食习惯、甚至觅食习惯已经固定了。

这里实质又是刚才我讲的“政治”。口味定型的读者不太需要新的东西，就好比给看武侠的人看轻小说，实际上他们过了消费精神文化产品的年龄，和后面的读者是断裂的。

今天的日轻读者、起点小说读者、宅文小说读者，例如你说的高达吧、NGA 等地方的用户，总是批评“国轻”，说“国轻”总是和中二小学生在一起，幼稚。实际上这不是站在真实

的用户立场在挑剔，而是“划清界限”。国内的人先入宅，会一直保持前期“摄入”日本轻小说、网络小说的“觅食习惯”，很难转化。

看起来只有微妙的区别，但是对读者来说，差别还不小。

**邵：**你刚才一直在讲“壁垒”，在你这里产生壁垒最重要的原因是“少年向”吗？

**周：**还有技术和时代背景，上一代人错过了这个机会。比如 DNF，小学生天天玩；《王者荣耀》，孩子可能小学时候就接触；制作精良的动画，小孩子天天看。这样的机会，对于以往塑造网络小说形态的那一代人，是不存在的。他们中二时期看武侠小说，后来在网吧玩“传奇”，当时的移动互联网技术、TV 动画制作技术、游戏技术都远远落后于现在。而有了新的娱乐方式的孩子，也很难再回头去消费过去的娱乐产品。

技术带来了壁垒，再者时代背景也产生了壁垒。

我们今天一线城市的生活条件正在接近发达国家，接近“第一世界”，中国整体的经济社会环境有了巨大的变化。突出的就是大家有钱了，孩子们的父母有钱了。对成长中的小孩子来说，物质上逐渐富足，改变生活改变命运的动力降低甚至消失——生活已经很好，为何还要挖空心思“成为人上人”？有戏、电影等娱乐产品廉价化普及化，即便收入不高也能玩游戏获得快乐，为何必须“没日没夜地努力拼事业”？

时代背景不同了，价值观不同，生长出的东西自然也不同。

### 三、轻小说的价值观念

**邵：**我还是想问价值观的问题。我们谈到“少年向”、“女性向”这样的问题的时候，会说儿童文学、女性文学，它和新文化运动中“儿童的发现”“女性的发现”是直接相关的。但那样的发现却是以成年人发现儿童，从男性知识分子的角度想象女性。网络文学最大的变化恰恰是女性向和“少年向”都是他们自己做出来的，不是被代言的。这里的“向”和女性向研究一样，都有乌托邦指向。这真的是少年的异托邦，它是中二少年YY的，而且是有强烈的、巨大爆发力的新文学形式，这往往意味着有革命、有赋权。

**周：**说到“革命”我常常和他们说，我们的最高纲领是什么？我们要掀起中国轻小说革命，把广大的生活在水深火热，“两点一线”的中二们解放出来。（笑）

**邵：**他们彼此之间有价值的确认，因此与今天的世界观特别有关系。在这里少年才代表正义、纯洁，成人世界因为要妥协，是污浊和败坏的。

**周：**（笑）一般会有理想形象出现的成人，比如老师，父亲式的精神偶像、人生导师等等。

**邵：**这是少数被你们挑选的形象（笑）。原来儿童文学世界是大人建立的，他期盼两个世界价值观的打通，现在成人世界的价值观崩溃，现实世界没有理想可能性的前提下，它在网文中以另外的方式建立乌托邦，在这里它可能寄托于少年，少年即正义。

**周：**是的，少年幻想中的乌托邦。轻小说的确想要建立这样的精神世界。

**邵：**你刚才说的“爽”和“有趣”是非常有趣的两个概念，“爽”背后是带有成功模式的，轻小说在意的是成长。

**周：**成长某种意义上是少年的成功，他获得了自我认同，获得内心的勇气。

**吉：**为什么起点小说拒斥内心的变化呢？是因为它假设的前提是个人成长已经完成。这时可以把成人世界最精彩，也是最肮脏的部分写出来，但不会再写个人心灵的变化。

**周：**是的。看网文的人会说轻小说“中二”“矫情”。他们认为，成人应该完成成长，不应该天天性格突变，想看的矛盾不在内心层面，如果总是这样会被怀疑人格有问题。网络小说的成人世界中，主角和大部分人物应该是完成了内心成长过程的。

**邵：**这一点非常关键。现实主义小说是成长小说，是人格的成长，成功是外在标识，经过重重历练实际上是价值观的形成过程。网文有特别大的变化，这不是成长小说，因为它完成了成长。像猫腻小说是成人穿越回少年的身体，他的价值观是固定的，完成的是逆袭的过程。轻小说又开始处理成长的问题，少年人需要成长。

**周：**是的。呼唤成长和抗拒成长，轻小说同时兼具有这两种方向，实际上都是在围绕成长这个主题。我们刚才讲的，中二少年阶段相对于儿童是成长，而相对于成人是抗拒成长。

**周：**轻小说里也有不成长的。因为主人公特别强大。从“内心”到“外在”都很完美，没有弱点。读者知道自己是不完美的，但渴望完美，因此看他杀伐果断特别“爽”。这个“爽”里有对自己完美状态的憧憬——实质是迷恋停留在当前的状态，抗拒成长，“不希望以后变得不像现在的我”。

#### 四、“爽”与“有趣”

邵：这个意义上的“有趣”不是和成功相关的“有趣”，而是从“日轻”过来的。

周：对，“日轻”一定要有趣。

邵：在中国可能有变化。

周：我们说“脑洞大”。他们会觉得有的东西新鲜且逗乐，比如玩梗啊，猎奇啊，性转啊，就像看到犀利哥，立刻觉得666，直拍大腿。有时候，主人公在小伙伴的小世界里克服困难，也会有趣，这是为他们量身打造的，但不必然。“有趣”大多数情况下是令人觉得奇葩。比如，网文中通常不能接受主角作为丑角存在，但轻小说中就有人喜欢看主角整天吃瘪。

邵：网文有唐家三少低龄版的屌丝逆袭，也能满足人的快感。有没有可能把轻小说的“有趣”和网文的“爽”融合呢？

周：我们就在融合。我们的编辑常常跟作者说，要写出让读者“爽”的东西。因为中国的读者看过网文，知道“爽”是什么样的，就不能接受不爽。日本最近也在开始“龙傲天”了，这个“爽”的感觉的确是一条路。

邵：我觉得嫁接在一个大的爽的模式上去轻松有趣“少年向”，是不矛盾的呀。

周：是不矛盾。我们网站上成绩好的作品全是这样。还不是一般的升级流爽文，而是一开始主人公就无敌了，但想装作一个普通人，以免一拳打爆地球，打扰人们的正常生活。

吉：“无敌流”一开始也是从起点出来的。而且现在的网文读者也开始转向了。比如你说的生活有趣，这也是老白文中一个重要的支流。但我觉得这又和校园生活有区别。我不知道



国轻有没有局限在校园生活里面？

**周：**没有。校园对他们来说有着双重意义，是舞台、是摇篮，但同时也是监狱。当你往外看，往外走，就走向了学校的反面。由于校园体制的原因，很多人的校园生活并不美好。我曾经在轻小说吧提问，为什么没有人写校园小说呢，他们说，我觉得我高中的校园生活整天做卷子，补课，就像地狱一样，为什么要写校园？

**邵：**所以有玄幻。他们不用一个写实的、半透明的方式，而是直接建构一个异世界，他和小伙伴的关系也会在那样的世界中去处理。

**吉：**就像唐家三少现在在推出自己的“史莱克怪物学院”，某种程度上也在走向“另外的学院生活”。

## 五、“资料库”时代的写作：“人物的价值本质”

**邵：**我还有一个问题。东浩纪说轻小说最重要的是角色，传统小说也有角色，即人物，人物必须靠剧情，没有剧情人物出不来。你觉得角色有多大程度上是被ACG文化的时代，比如说视觉形象塑造的，有了图画，就直接萌了。还是说，也需要剧情。

**周：**我的观点是，轻小说塑造人物也需要剧情，但这个剧情和传统小说有很大的差别。传统有一种观点认为一个人物要有血有肉，有自己背后的故事，有成长经历，才是一个完整的人物。我认为这是有问题的。我们在生活中看到一个人的一个瞬间，就会获得第一印象：这个人是好是坏、是美是丑、是贫

是富，是自由还是受到束缚，是热爱生活还是愤世嫉俗，是认同自己生活态度，还是否定自己的人生……这都是他的“价值”。这个瞬间中我们就能捕捉到他的价值，进而产生亲近或排斥的本能反应。

人物是价值的展现，剧情是展现价值的机会。轻小说把全部剧情都用来展现正面的好的价值，有意识地用大量的价值来堆积“轻小说式的人物”。我觉得这是写作上的进步。

说回“中二”。我想，可能人看轻小说是有年龄界限的，过了一定阶段，就“失去了做梦的资格”，中二一点来说，“不能得到力量”。四五年前，我觉得很多作品看起来太中二，没有意思，就想写一篇作品，讲一个中二病认识到自己的中二，彻底自愈的故事。当时一个轻小说作者对我说，这样写也许会写得很好看，但是肯定没读者看，或者看了也不会高兴，很不爽，恼火。我突然意识到，“中二”的“价值”或许是轻小说的关键。

**邵：**轻小说是角色小说，但我们原来的现实主义作品中也注重典型环境典型人物，而网络小说注重故事，人物是作为符号出现的。但是类型文上乘的作品的人物塑造也非常出色，比如猫腻、愤怒的香蕉的作品。我们就对比典型环境典型人物和轻小说的角色。你说，原有的小说无论人物塑造多么成功，都是世界中的一员，不可能像轻小说一样把人物当中心。能再谈谈这点吗？

**周：**我觉得轻小说提供了我们一个视角，重新审视小说人物。传统写作写人物，至少主角，往往要有血有肉，轻小说更贴近我们现实中观察人的方式。我们看人，第一眼看对方的衣着、打扮、眼神判断对方的工作、出身、生活状态等等。进一步说，他判断的是这一瞬间对方的“价值”。比如有钱代表财富，

气质好代表出身好，我们观察人是通过瞬间捕获价值的。轻小说很独特的一点是，每一个场景不但展现出人物特定的价值，而且努力让读者留下好印象。有一本讲电影的书叫《救猫咪》，讲为了让读者喜欢主角，需要让主角去救猫咪。“救猫咪”展现了主角的真心、善良，显示出他是一个有爱的人。

轻小说的人物也是不断被赋予价值，比如女主人公在第一个场景爱护小孩子，在第二个场景显示她是白富美，第三个场景展现她和父母说话，是个孝顺的女儿。这样，她和男主人公吵架，就能被读者原谅。轻小说一定是按照最能塑造人物的方式编排剧情。

**邵：**我们原来是在典型环境中塑造典型人物，现在是以人物为中心塑造事件，与用典型环境塑造典型人物，是不一样的。

**周：**举例来说，将《骆驼祥子》这样的小说当做对照——先写出生活的艰苦，描绘环境，再塑造底层人物形象。现在我们知道了底层的形象，脑中有了大量素材积累，便可以轻易地用素材拼合一个人物，直接使用。

**邵：**所以说原来的文学重点是世界，而现在，他们已经在想象力环境中，便不用求真，而是求美。

**周：**当然，我的说法也受到电影剧作的影响，有一定局限性。电影剧作的一个方法是“不需要的场景全部去掉”。所有场景都是有用的。从轻小说的角度考虑，就是不能展角色价值的场景不用写。以前，在不以人物为中心的时候，会夹杂很多并不以人物塑造为中心的场景，甚至为人物添加叙事功能。比如想要写女孩子很漂亮，却附加了太多无关内容，与想要塑造的人物失去关联。

**邵：**这里需要区分一个高技巧叙述的作品，和最低层次的、

冗长的叙事。传统叙事写得最好的大师也没有闲笔。在这个前提下，我们可否设想最好的轻小说与最好的传统叙事有什么区别呢？

**周：**首先，轻小说赋予每个人物价值。比如，《名侦探柯南》中的灰原哀，就有着极漂亮的价值赋予。灰原哀平时非常高冷，但是她比主角更能看清主角的命运和性格，比主角还要了解主角，有自我透视的感觉。这是很高的价值。另一点，她已然看透了命运，以释然、顺从的态度面对命运，仿佛拉奥孔雕像一般，看过的人一定会难忘。

**邵：**人物功能性非常强。

**周：**对。如果喜欢正面价值，讨厌负面价值，那么可以把全部正面价值赋予同一个角色，这个角色是无法令人讨厌的，也是读者会喜欢上的。这是轻小说的思路：人物就是他所负荷的价值本身。

**吉：**会变成白莲花吗？

**周：**不会。价值赋予是很复杂的问题。漂亮是美的价值，如果这个人同时喜欢害人，就是漂亮 + 恶的价值。但他又牺牲自己的尊严或者肉体，保卫国家，就有了更高也更复杂的价值。

**邵：**在传统的写作总我们会说这是概念先行。

**肖：**这是需要脑补的。高明的数据库写作能够让读者一眼就脑补出血肉。再比如说“钉宫病”。我们一听到她的声音，立刻能脑补出角色的形象。我们身处数据库太久了。

**邵：**是不是可以说每个人脑中都有一个数据库。在这个数据库中，成功的艺术作品塑造的形象成为人们脑补的来源？

**肖：**不一定，属性可以被直接接受，属性内也可能没有具体的人。

周：（笑）贴属性是个非常难的技术活儿。每个场景都是在贴标签，在场景中展现想要展现的属性。而且贴标签需要社会关系，社会关系越多，就有越多的机会去塑造人物。比如在家是孝顺的女儿，在公司是严厉的上司，在儿子面前是严格的母亲等等，还要处理好这几重关系，达到微妙的价值平衡。标签贴好了，意味着写了很鲜活很深刻的场景。轻小说需要把所有的注意力都放在处理好场景，展现出人物的价值上，令人物成为有侧重有变化的复合体。

## 六、轻小说的“轻”与“厚”

周：我以前看《十字军骑士》，这是典型的自然主义式的作品，充满事无巨细的描写，动作、人物、风俗全写在上面。现在再看，比如说抽象画，为什么画一个人物只有动作没有脸，那是因为我只想表现一个人的动作，如果脸画得特别漂亮，注意力会全在脸上，动作就表现不出来了。但传统写法中都写到了，表现力就没有那么几种。我觉得集中表现是写作中的一个原则，能集中表现的一定要集中表现。

邵：你觉得它非常浓缩是吧？目的性很纯粹。

周：比如《红楼梦》，我只写林黛玉，没有林黛玉的一笔不写。那就是只塑造人物，不是塑造人物的我就不写。

邵：那背后的那个世界呢？

周：世界可以大概写写。因为首先，它的大世界就不那么重要，小世界中人物的关系更重要。

吉：人物关系？

**周：**最早开始看小说时，我也希望，小说都是有一些大世界设定的。我希望它不止写这片大陆，这座城市或是这个班的事。有没有别的班级？有没有别的城市？他们是一个怎样的机构？世界是一个什么样的东西？慢慢看轻小说、写轻小说之后，我觉得我想表现的就是这几个人物关系，其他的我就不想表现，就不考虑了。我特别满意《零之使魔》，它的设定特别宏大，有好几个国家在打仗，有些作者、读者跟我说他特别不满意就是它的后面一直在写几个人之间的事，一直写到结尾。而对更宏大的东西只是在做简单交代。有一个读者还跟我说过，他觉得他看这书本来期待打仗，可能打个天翻地覆，最后都没写，他觉得挺失望的。

轻小说就有这样的倾向，“我要表现的就是这个，别的一概不写”，你写越多，你的企图越大，你能够表现的深度也好，你想表现的力度也好，就会越削弱。虽然轻小说只是一个消费产品，但也它体现了这样一种理念。

**吉：**传统的全景式书写给你的感觉是什么？

**周：**如果我不想看林黛玉，我就想看看这贾府长什么样子，看看这些人怎么磕头问候，我会觉得这样挺好玩的。如果我想看林黛玉，我会直接往后翻：林黛玉在哪儿呢？我要找林黛玉！很多轻小说读者看传统文学都觉得“废话真多”，因为不够聚焦，不够洗练。但这反过来也是轻小说不够厚重，不够全面详实。轻小说是当下数据库资料繁多，精神文化产品丰富之后的产物。

**邵：**轻小说就是“轻”，不用“厚”。

**吉：**轻小说是不是通常不会提供它读者经验以外的东西？

**周：**会，比如它战斗的过程还是写得像模像样，造成一种临场感。还有一种东西属于读者认知边缘，能让读者理解、长

见识，比如主角有时候会说很有道理的话。《进击的巨人》中有一段兵长跟主角的谈话。主角问为什么要这么做？兵长说：“我其实是不知道的，但是我可能相信我只能做这样的判断。这不一定是好的，但有时候你就只能这么判断……”，紧接着兵长发现他的判断失误，队友全部阵亡，这时候主角受到了巨大震撼，相信了兵长跟自己讲的事情。这种时候就是提供在他的认知限度、能力限度之内，但是他还没有认知到的一些见解、知识。

**肖：**这样的话，我可能会用另一种思路去理解为什么女频没有明显的轻小说。对男频来说，他对宏大世界的论述是它之前的文学必有的，轻小说是一种补充。但是女频，比方说“小言”，为什么叫小言，就是因为它只谈这两人之间的恩恩爱爱，只有两人之间的小事情。

**周：**这里有个很有趣的问题。我认为，轻小说，以及它的受众，中二少年，是性别尚未分明，读者性别意识没有充分觉醒时候的产物——介于男频和女频之间。用一种奇妙的方式，将女频的“小言”人物微妙的关系和“小世界”，男孩和女孩的关系，与“大世界”、冒险或者战争，还有人际关系矛盾，做出了联通结构接合在一起。这时候中二少年，其实还包括很多少女(笑)，对各类事物都充满好奇心，既想要前者也想要后者。轻小说的女性读者实际上不少。

**邵：**我想问一下，如果和网文对比，轻小说的有用、没用是什么？

**周：**网文跟轻小说其实很类似，只不过凡是和主角成功的无关，比如内心波动剧烈起伏，怀疑自身等，就全部去掉。生活细节几乎没有意义。

比如玄幻作品如《斗破苍穹》，很少写无关打脸或求打脸

的事，主角吃饭、和长辈聊天、和亲人见面也只谈生死存亡的大事，几乎没有生活。而轻小说式的剧情中，有大量的吃饭睡觉上学的细节，全部都在展现——因为这些对构筑可信、可爱，负荷大量正面价值的“轻小说式人物”十分重要。

**邵：**你说的对，它其实就在对应“屌丝逆袭”这个爽点，有的爽点可能是生活流，它可能就会往日常生活这个方向带。与传统写作作对比，我觉得这涉及“真实”的问题。我想问，轻小说怎么处理“真实”的问题？它跟网文意味的“真实”有没有区别？“真实”在轻小说的位置里是一个什么样的位置？

**周：**您指的是“生活细节的真实”？

**邵：**当以人们的某种欲望为核心来重新规划情节和人物、各种属性时，“真实”在哪里？

**周：**这个非常有意思。我们常规来想，“以属性规划人物”跟“真实人物”一定不一样。但我认为，我们的“真实人物”恰恰是以“属性”去理解的。比如我理解邵老师您，已经“属性化”了，您是一个亲切、和蔼、有学问的好老师。这就是“模型化”，是人类思考中很重要的一部分。

**邵：**我明白你的意思。因为属性是抵达深度的真实的一部分。

**肖：**我觉得这是数据库时代人们接收讯息、理解世界的一种方式。

## **七、轻小说的启示：从小说人物的塑造，到重新审视现实生活**

**邵：**你在讲“属性超过有血有肉的个人”时，用了一个“非



凡性”，那是什么意思？

**周：**是“属性的非凡性”吗？我认为用属性去描述一个人是抵达了一种“本质”。这个道理是我看一本《迷男方法》时理解的。（笑）《迷男方法》讲怎么勾搭女孩子，是本……奇怪但是实用的工具书。核心观点就是要去展现自己的高价值。一般说社交价值高的人主导社交价值低的人。如果你显得自己很有学问，能带给别人愉快，那么对方自然而然地就把对话节奏让给你主导。这个东西就是“价值”，就是“属性”。

当时我正在写小说，看得茅塞顿开，我们想要的是快乐、安全感、愉悦感、成就感，但一般人不会真正意识到我们想要什么。轻小说就是把这些本质逆向考虑，我要提供什么样的本质？我怎么展现它？然后让读者无意识地感受到这些价值，让他喜欢。

**邵：**原来在传统的现实主义概念中，“标签”“脸谱”是低级的，这是我们缺乏抵达原型人物能力的时候采取的下策。我们需要的，是写一个真实的、活生生的人。但这个人是在农业时代的。而“属性”“分类”有点像工业化的精细分工，它经过专业地打磨、细分、积累之后，现在角色小说是“再统合”。

**周：**对，我个人认为，之前的观念没有用“本质的分析”或者是“现代的分析”去理解人和社交的关系。

**邵：**而且你也可以说角色小说就是建立在类型小说之上的。类型小说本身就是一个分门别类化的工程，针对特定类型的爽点，为读者量身打造。它积累了无数桥段、属性，无数形象、技法之后方才成熟。如果加入媒介变化的考量，你刚刚也谈到轻小说的诞生时期，他们从小就接触了大量信息，轻小说会不会是。我们的类型小说，如果从大仲马那时算起到现在其实也

就不到两百年，也许我们人类的小说要到了类型化小说之后才是大工业化生产，就像从手工业到工业，有一个大批量的生产过程。

读者们也是见多识广，在千锤百炼之后熟悉所有的类型，这时候的文学读者就像过去的专家一样。你可以看到就是像过去罗兰巴特他们谈到的《零度写作》等等的，各种各样的，这真是少数贵族专家阅读了太多之后看穿了一切。今天是我们每个人、每个小白读者，都有这个能力。

所以反过来说，你们是否都认为这是某种程度上的“进化”？

**周：**我个人觉得，这是一种进化。比如说一开始我也认为人物应该有血有肉，有属于自己的逻辑，但人物是一种形象而非真人，人物永远都只会是形象，哪怕你虚构他从小到大是怎样，导致他长大变成怎么样，这依然只会是一种形象。你在幻想中复刻了一个有血有肉的人，也是你自己想象的有血有肉。真人到底是怎样的？人的心灵非常复杂。我们所谓“能理解一个人”，很大程度是我们认为他做的事情符合他的社会身份，还有一种是他做的事情很符合我们认为一个人在这种情况下做出的反应，那我们便认为“这个人是这样的”，这个人物“很典型”。然而，这是想象出的真实，这不是真实。而属性的真实在于它触及了真实，比如我朋友用《迷男方法》实践，非常管用。（笑）

**邵：**你试过吗？成功率高不高？

**周：**我只吸收了原理，比如说我现在跟妳们聊天，大家聊得很开心，这就是我训练过的方法。

**邵：**原理是什么呢？

**周：**满足需求。你看机械，你给它输入什么，它就输出什么。人也不例外。人的两大基本需求：生存、繁衍。他从这两个基

本价值推衍而来，比如说女孩对男孩的要求是对方很有才华，或者有钱有权，两人结婚后，有一种生存价值，还有一种繁衍价值，

女孩长的漂亮是生殖价值高，男孩有钱有权是生存价值高，男方是度量衡了自己的生存价值换取繁衍价值，另一边就倒过来。也就是马克思主义价值论的这种交换。我们是追求高价值还是低价值，是让自己升高还是减低？就是《金枝》里面讲的：人一旦接触什么，他就认为自己获得了什么。我们做每一件事都是为了获取一种价值，获得一种对自己生存及繁衍有意义的东西，实现有意义的东西。我们判断一个东西是高价值，就是我们对它有自动的倾向，是因为进化赋予我们生存的本能。反过来，一个东西在小说里可能是虚幻的，但它本能的满足了我们机械式、生物本能式的判定，那我们就对它有好感。

这种价值不止是有钱，长得漂亮，这是基础的，还包括乐观开朗、学识渊博、有人情味、自由洒脱，以及更形而上的“认同自身生活”“自由意志”等等。

从这边来解释轻小说，为什么会受到大家喜欢？因为它身上具有高价值，那些价值在生活中我们用本能去判断它就是好的东西，这是本能的东西，我们在小说中进化出一套语言、文化，我们将这些价值命名为美、正义、道德。那我们从小说里面，我们本能对这些东西产生正面反应，对不好的东西产生负面反应，那我们在小说中自然产生了这些反应。而且因为人自然想追求一些高价值的东西。人物对我来说等于价值，我的观念就是“人物价值论”：人物的本质就是自身负荷价值的总和。

**邵：**我能理解你刚刚说的这些都是一种读者的阅读需求导向？

**周：**不仅仅是小说创作的问题。这里我觉得可以定义为是从“人如何理解人”或“人的生活目的”最后导向创作。轻小说，以及它所代表的ACG文化，我认为不仅仅是对现实生活的摹写变形，不是仅仅创造出一个乌托邦或者异托邦——它还包含了一种反过来的奇特可能：

我们能用新的视角，截然不同的重新去认识现实生活。

今天，看着动画和轻小说长大的孩子越来越多，这种认识生活、成长的过程受到轻小说、ACG文化影响的孩子，他们已经最先体现出了这个可能的现实性。他们用游戏、动画、轻小说的话语、视角去理解现实生活。虽然这种理解往往体现为抗拒长大、幼稚、充满幻想，但是以深思熟虑地考虑的话，对轻小说和ACG文化的分析也能给我们提供有趣的东西。

## 八、类型小说的未来

**邵：**我想到另外一个问题，就是说，如果类型化小说就是针对不同人的需求和欲望，那反过来说，只要是进入到商业阶段，所以的小说都应该是类型小说，因为它分门别类的满足了不同人的类型，那什么时候能够打破类型？

**周：**您说的打破类型是指？

**邵：**我认为类型是常态，因为类型是针对不同人们的欲望模式和习惯的。我说“打破类型”或是“综合跨越类型”才需要一个条件或目的。你刚刚说轻小说中可以综合好多类型，东浩纪也这么说。

**周：**不同类型的轻小说大家依然认为是轻小说，因为它其

中有共同的内核，作者只要把握住这个，其实写的都差不多。背景只是一个框架。轻小说是一个历史过程——在同样的历史条件下，不同类型的小说经历“轻小说化”，向一个方向演进，才形成了轻小说这个东西。同样，网络小说也可以视为过去不同类型小说的“网络小说化”

**吉：**因为类型变成一个更加基础的概念了，对于女性向、男性向、轻小说来说，仙侠文都是仙侠文，奇幻背景都是奇幻背景。

**邵：**但你比如说网文里面，为什么现在大家都还是类型文？

**吉：**可以这样说，这些类型背后就是一个世界的设定，这种背景有一个不同于现实社会的文化资源。

**邵：**也是一个数据库。

**吉：**以前我们只有这些东西，可能以后我们会生产新的，比如无限流，它是新生产的，但是它穿的那些世界都是以前就生产好的。

**肖：**其实同人里面有一个设定叫 PARO，比方说红楼 PARO，我把福尔摩斯的人放到红楼里。

**乔：**不是放，而是用，用红楼的人物关系、故事模型来写。

**肖：**它只是想找一个类型来把这些人物属性放进去。

**乔：**比如说罗密欧与朱丽叶 PARO，就是这两个人一定会设定为敌对仇家，但不一定设定在中世纪。

**邵：**这是一个强人物、强世界观？

**肖：**这不仅仅是一个世界观，它连套路都要用，它就是喜欢这样用。

**乔：**其实 PARO 是故事设定，AU 是世界观，AU 是多元宇宙、平行世界。

**肖：**你看同人的这几种写作就知道，一种套路也有很多人喜欢，一个世界观、两个人物的关系也是有很多人喜欢的，想看的東西不一样，就会选择看不同东西。

**周：**邵老师您说的“打破类型”是一种什么感觉？

**邵：**比如说它在某个类型之下？比如说修仙类型有一部分网文跟表现中二的轻小说，那它是在修仙这个类型之下？还是说轻小说是轻小说，它可能用到各种类型？

**周：**现在演化到日本的轻小说，它已经把其他都融合了，是“轻小说化”的科幻小说、推理小说，内部的题材还是有不同，体现着它自身的历史脉络。

192 中国网络文学大事年表（五）

## 中国网络文学大事年表 之五

### 【2013—2015】

#### 2013年1月

8日，希行在起点女生网连载《名门医女》（2013年10月完结），成为起点女生网“医女”题材的代表作之一。

9日，起点中文网的副总经理、起点中文网创始成员之一罗立（网名“黑暗左手”）宣布从起点中文网离职。

盛大文学授权的经典网络文学作品《鬼吹灯》电影版正式宣布启动，由万达影视投资制作，陈国富监制、乌尔善执导，2013年下半年开拍。

#### 2013年3月

1日，水千丞在晋江文学城连载《寒武再临》（2013年11月正文完结，2014年月外传完结），是较为成熟的耽美“异能文”。

2日，起点中文网核心团队集体请辞，创始人吴文辉和20多名核心中层出走，引发起点高层人事地震。盛大文学CEO侯小强宣布直接接管起点中文网，并写内部信件一封，直斥起点中文网提出辞职的部分员工缺乏职业精神和商业伦理。9日，起点离职团队人员纷纷在“龙的天空·网文江湖版”发言袒露心声，引起网文圈业内人士纷纷围观。11日，盛大集团CEO陈天桥首次回应“起点出走”事件，称侯小强作为CEO“是称职的”，盛大会“全力支持他继续做大做强”。

22日，唐家三少、我吃西红柿、天蚕土豆、骷髅精灵四位作者参加了湖南卫视的《天天向上》节目，这是网络作者跟知



名综艺节目的第一次触电。

### 2013年4月

1日，起点多名核心骨干与创始人吴文辉正式宣布离职，邱文友（盛大集团总裁兼盛大文学董事长）给予了吴文辉极高的赞誉之词，并举行盛大的欢送会。

20日，主题为“创新，个性，品位”的“第二届塔读文学原创作家年会”在北京举行，会议宣告“首届新人王原创小说大赛”正式启动，塔读将致力于探索网络文学未来新风格，大力扶植新人新作，满足更多读者个性化文化品位的追求。

### 2013年5月

7日，来自远方在晋江文学城连载《谨言》，主角穿越到民国，与爱国军阀联手发展实业、提升军备，最终成功抵御外寇，将中国发展为世界强国，彻底改变了历史。这一尝试也引发了读者的诸多争议，并在2014年4月的“净网”行动中遭到举报。

30日，由起点中文网“出走团队”创立的创世中文网正式上线。这一原创文学门户网站与腾讯联手，以网络小说为主要经营内容，提出了“创造（网络文学）新世界”的口号。创世中文网的诞生，意味着中文网络文学创作行业正式进入“战国时代”。有消息称，已经离职的起点中文网创始人之一罗立近日被警方拘留审查，原因是盛大文学举报罗立涉嫌违规经济行为。

### 2013年6月

8日，百度多酷文学网上线。游戏网站7k7k原副总裁孙祖德出任多酷CEO一职。百度多酷文学网上线，意味着互联网巨头百度正式涉足网络文学市场。

中国作家协会对外公示2013年拟发展会员名单，杨振东(辰

东)、王小磊(骷髅精灵)、刘晔(骁骑校)、吴雪岚(流潋紫)、任海燕(桐华)等16位网络作家榜上有名。尽管这并非网络作家首次“入驻”中国作协,但此次“上榜”的人数可观,还是引起诸多关注——网络作家不再是传统观念里的文学“野路子”,他们正越来越得到主流文学界的认可。

### 2013年7月

1日,新浪整合旗下新浪读书、微读书、微漫画和无线读书业务成立新公司,正式进军数字阅读领域;同时,新浪微博读书产品上线,用户可以在微博中直接阅读、购买、收藏在线图书作品;

9日,盛大文学宣布已完成总计1.1亿美元的私募融资,投资方包括高盛旗下投资公司和新加坡投资机构淡马锡,共持有盛大文学不到20%的股份。盛大文学宣布将推出开放战略,以盛大文学旗下起点中文网为承载平台,让作者的作品能够自主上架销售,并享有分成和奖励。另外盛大文学号称要重塑起点中文网作者收益模式,连载订阅销售收入将通过“分成+奖励”的形式,100%返还作者。但实际操作中难以实现。

19日,丁墨在晋江文学城连载《他来了,请闭眼》(2013年10月完结,后转到云起书院),将都市言情与侦探题材相结合。

### 2013年8月

12日,纵横中文网出现了网络文学界第一个“亿盟”(百万打赏),网友“人品贱格”为梦入神机的《星河大帝》打赏了1亿纵横币(价值一百万人民币),创造了网文界以往打赏金额之最。

同月,与《星河大帝》争夺月票的烽火戏诸侯作品《雪中悍刀行》,获得了粉丝集资打赏的文学界第二个“亿盟”。

## 2013年9月

1日，淮上在晋江文学城连载《银河帝国之刃》（2014年4月完结），随后蝶之灵在晋江文学城连载《在校生》（又名《军校生》，2013年11月开始连载，2014年4月完结）。这两部作品将“ABO”设定从同人创作引入到原创耽美当中，成为原创“ABO”的代表作。

10日，在经过了一系列整合之后，备受关注的“腾讯文学”正式亮相，旗下业务包括创世中文网、专注女性原创的云起书院和腾讯数字出版平台畅销图书三大板块，并打通了PC门户、无线门户、QQ阅读以及手机QQ阅读中心等渠道，共同力推文学业务。录事参军的《红色权力》首发于创世中文网，该书上架之后连续六个月成为创世中文网的月票榜冠军。

30日，中国首家培养网络文学原创作者的公益性大学——网络文学大学在京宣告成立。莫言担任名誉校长，石钟山、曾子航等知名作家，酒徒、骁骑校等“网络大神”，被聘为网络文学大学的导师。该校由17K网站筹划建立，17K创始人刘英（血酬）任常务副校长，其在网站连载的小说创作指南《网络文学新人指南》《网络小说写作指南》为重点教材。

## 2013年11月

29日，在中国作协举办的“起点中文网作品研讨会”上，中国作协副主席、书记处书记陈崎嵘呼吁建立网络文学评价体系，推进网络文学研究。这一由中国作协牵头的全国网络文学重点园地联席会议（联络负责人马季），也是首次尝试与文学网站合作举办活动。

## 2013年12月

5日，“2013第八届中国作家富豪榜主榜”由华西都市报

独家发布。36岁的幻想文学作家江南以2550万元的年度版税收入位居榜首，2012年诺贝尔文学奖得主莫言则以2400万元位居第二。这是网络文学作家首次荣登榜首，更加值得注意的是，榜单中大部分是网络文学的作家。

12日，盛大文学发布公告，侯小强由于身体原因，需要较长时间的专心治疗和休养，提出辞职申请。董事会批准侯小强辞去盛大文学CEO的申请，特聘其担任盛大文学高级顾问。

17日，17K小说网与创世中文网签订了战略合作协议。二者的联手囊括了网络文学产业链的各个关键环节，在版权、作者、培养、衍生等方面，在内容和渠道两方面，形成了较为完备的合作体系。

19日，由上海作协和劳动报联合主办的“2013年中国网络文学年度好作品评选活动”发布评选结果，11篇作品获奖。

25日，国内首个网络文学本科专业在上海成立，由盛大文学和上海视觉艺术学院联合创办，致力于培养“学院派”写手，这也首开国内艺术教育网络文学专业本科全日制艺术教育。该本科专业将于2014年2月开始招生，授课老师除了王安忆、叶辛等著名作家外，还有网络作家唐家三少、天蚕土豆、血红等。

27日，完美世界宣布签署一项协议，将完美世界经营的中文在线阅读业务的实体——北京幻想纵横网络技术有限公司出售给百度。至此，百度在网络文学业务的布局逐渐显现——通过纵横中文网、91熊猫读书、多酷文学网、百度文库等产品的多点开花，覆盖PC、平板和手机终端，并将网络文学与视频、游戏、影视、社交等业务结合，在未来打造一条覆盖上下游的生态链。

烈焰琴魔和两个小矮人在LOFTER上连载《原点》（2014

年5月完结)，这是蝴蝶蓝《全职高手》的同人代表作之一。《全职高手》虽是“男性向”作品，却衍生出了数量庞大的“女性向”同人作品，受到广泛欢迎。

CNNIC第33次《中国互联网络发展状况统计报告》称：截止2013年12月底，中国网民规模达到6.18亿人，普及率达到45.8%；手机网民规模达到5亿，年增长率19.1%。

本年度重要网文有：

辰东《完美世界》、烟雨江南《罪恶之城》、子与2《唐砖》、天蚕土豆《大主宰》、月关《醉枕江山》、录事参军《红色权力》、爱潜水的乌贼《奥术神座》、骷髅精灵《星战风暴》、冰临神下《死人经》、贼道三痴《雅骚》、鹅是老五《最强弃少》、来自远方《谨言》、希行《名门医女》、丁墨《他来了，请闭眼》、水千丞《寒武再临》、淮上《银河帝国之刃》、蝶之灵《在校生》等等。

## 2014年1月

2日，百度公司以1.91亿人民币的价格收购原完美世界旗下纵横中文网。

7日，全国第一家省级协会组织——浙江省网络作家协会正式宣告成立。麦家受聘为名誉主席，曹启文当选主席。夏烈、流潋紫、傅晨舟、沧月、曹三公子、烽火戏诸侯、天蚕土豆、陆琪、燕垒生、蒋胜男当选为副主席。

10日，中国数字传媒和阅读产业创新大会在北京举行，中国移动“和阅读”品牌正式亮相，同时公布“和阅读榜中榜”颁奖。月关、若雪三千、天蚕土豆等网络作家获奖。

2月28日，著名网络大神烟雨江南从17K跳槽，携新书《永夜君王》入驻纵横中文网。

### 2014年3月

1日，作客文学网上线。

17日，全国首家地市级网络作家协会“宁波市网络作家协会”宣告成立。

### 2014年4月

11日，因新浪读书频道提供的《极品小村医》、《山村美娇娘》等20部在线阅读互联网作品被举报含有淫秽色情内容，新浪原创文学网部分高管被拘留。12日，由全国“扫黄打非”工作领导小组办公室、国家互联网信息办公室、工业和信息化部、公安部联合发起的“净网2014”行动，引发网文界地震。众多文学网站编辑都在纷纷加班自查，大量书籍被下架、或被查、被封。看书网、凤凰网原创频道、百度多酷文学网、移动都市频道、新浪读书、烟雨红尘小说网等网站受此行动的影响相继闭站。

13日，原塔读文学编辑部创始人猪王正式接手17K文学网，原负责人血酬转战汤圆创作APP。

15日，纵横中文网和起点中文网达成合作，“纵横”的书将会逐步接入“起点”，于腾讯收购盛大文学后逐渐终止合作。

16日，腾讯召开年度大会。“泛娱乐”年度大会上，吴文辉出任腾讯文学CEO，全权负责腾讯文学管理和运营工作。

24日，全国扫黄打非工作领导小组办公室通报称，新浪网涉嫌在其读书频道和视频节目中传播淫秽色情信息，决定拟吊销新浪公司的《互联网出版许可证》和《信息网络传播视听节目许可证》。当晚，新浪网在网站首页发布了《就涉嫌传播色情淫秽信息致歉声明》。

25日，

非天夜翔在晋江文学城连载《金牌助理》（2014年5月完结），耽美创作开始倾向于“娱乐圈”等相对安全的题材。

### 2014年5月

4日，福布斯发布“2014年中国名人榜”，盛大文学白金作家唐家三少首度上榜，他也是唯一入选的中国网络作家。

20日，逐浪网总编孔令旗担任监制和策划的网络剧《谢文东》上线迅雷，谢文东是逐浪大神六道的成名作《坏蛋是怎样炼成的》的主人公。

28日，“起点”著名网络大神猫腻转战腾讯文学，其新书《择天记》开始连载于腾讯文学旗下的创世中文网。29日，在猫腻入驻腾讯文学暨《择天记》新书发布会上，腾讯文学CEO吴文辉表示，腾讯文学将为猫腻启动“作品制作人”制度，围绕猫腻及其作品，开展一系列泛娱乐尝试，其中一项重要的计划是，斥资五千万针对《择天记》作品同步展开动画制作，这意味着《择天记》将成为中国原创文学界首部正式宣布动画化的网文作品。

### 2014年6月

4日，张君宝的作品《超级教师》被改编电视剧，在乐视网进行首播。6日，《谢文东》点击破两亿，一个月内点击破4亿，网络文学改编网络剧成为一时热潮，成功的开拓出了网文版权的一个新形式。

### 2014年7月

2日，中央电视台《新闻联播》通报“净网行动”成果，晋江作者长着翅膀的大灰狼因在定制作品中掺杂大量露骨描写，被以涉嫌贩卖淫秽物品牟利罪被依法刑事拘留。4日，晋江“小粉红”论坛的“完结文库”、“连载文库”、“同人文库”、“边

缘文库”等分区紧急关闭，期间，“随缘居”、“长佩”等论坛成为同人创作更为集中的平台。

8日，根据顾漫《杉杉来吃》（2007年9月在晋江原创网连载）改编的电视剧《杉杉来了》热映，其中男主角封腾“我要让所有人知道，这个鱼塘，被你承包了”的台词，让“霸道总裁爱上我”的模式在进入大众流行文化。

### 2014年7月

3日，上海网络作家协会成立，选举陈村为会长，骷髅精灵、血红、蔡骏、洛水为副会长，臧建民为秘书长。

17日，受晋江论坛“同人文库”关闭的影响，“随缘居”论坛迎来建站为止的访客数峰值，达8900余人。

### 2014年8月

百度文学副总经理、熊猫看书总编千幻冰云出版了业界第一本系统性的写作指导书籍《别说你懂写网文》（黑龙江教育出版社）。

3日，月下桑在晋江文学城连载《原始再来》（2015年2月完结），将穿越的时间放在侏罗纪时期，是晋江耽美“原始穿越”潮流的代表作。

8月4日，纵横知名大神“方想”《不败王座》一字未写，版权即拍卖出810万元人民币。

### 2014年9月

1日，缘何故在晋江文学城连载《御膳人家》（2014年12月完结），开启了耽美“美食”文的新热潮。

24日，蝴蝶蓝的《全职高手》粉丝“盟主”超过千人，《全职高手》因此成为网络文学界第一部“千盟书”。（注：盟主指起点中文网粉丝排行榜的等级，累积10万积分即可成为盟主，



仅打赏则需 1000 元人民币，打赏制度建立于 2009 年 3 月，起初反应平平，直到当年 5 月起点改革月票制度，使打赏成为获得月票的主要途径，打赏制度才日渐兴盛。如今，盟主是起点作品书友的荣誉认证。一部作品是否有盟主，盟主有多少，直接反应了其粉丝规模及受爱戴程度。盟主过千就称为“千盟书”。)

28 日，万达集团投资近亿，打造《斗破苍穹》大电影，电影将主要由韩国导演负责制作。

### 2014 年 10 月

6 日，创世女频并入“云起书院”。

8 日，《仙本无双》女频作者北青萝因长期熬夜写作导致心脏病突发离世，年仅 24 岁，再次引发网友对于网络作家身体健康问题的热议。

15 日，中共总书记习近平在京召开文艺座谈会，72 名文艺人员参与，其中网络文学作家代表有周小平、花千芳，习近平寄语二人要创作更多具有正能量的作品。

23 日，山西网络文学院成立。山西省作家协会副主席、山西文学院院长、著名诗人潞潞兼任山西网络文学院首任院长，网络作家孟超担任特聘副院长。《官仙》作者孟超（笔名陈风笑）、《首席医官》作者谢荣鹏（网名银河九天）、《弹痕》作者董群（网名纷舞妖姬）等 18 位网络知名作家被聘为“山西网络文学院首批在线作家”。

24 日，移动女频“十二星座名家”评选活动落下帷幕，阿彩、桃桃凶猛、西子情、醉疯魔、叶非夜、鱼歌、齐成琨、东方古雪、我是木木、末果、晓云、林依雷，十二位女作家当选。

### 2014 年 11 月

5 日，圈内消息称腾讯敲定了对盛大文学的收购，整体收

购价格在 40 到 50 亿人民币。包括盛大文学运营的网站包括起点中文网、红袖添香网、言情小说吧、晋江文学城、榕树下、小说阅读网、潇湘书院七大原创文学网站及天方听书网和悦读网。另外，盛大文学还拥有华文天下、中智博文和聚石文华三家图书策划出版公司。6 日，起点中文网接入新的战略投资者，但投资者实际为腾讯控股，同时委任盛大文学前首席财务官梁晓东为首席执行官。

27 日，百度文学在北京召开成立大会，方想、柳下挥、月如火等大神齐聚，整合旗下资源，现场与游戏、影视等合作伙伴进行签约，力求打造完整产业链。

27 日，腾讯文学旗下云起书院和创世女频整合完毕，从 12 月起，创世中文网的月票榜单，将不再出现原创世女频作品。

### **2014 年 12 月**

4 日，腾讯文学称盛大文学旗下的起点中文网、创世中文网、云起书院将以第三方渠道的身份纳入腾讯文学。

5 日，起点和创世同时发布公告，互为第三方渠道，稿酬在扣除渠道费之后再五五分成。正式确认了之前腾讯通过第三方资本运作收购起点的传言。

8 日，由腾讯文学主办的“2014 网络文学行业峰会”在深圳举行，唐家三少、天蚕土豆、我吃西红柿、猫腻、风凌天下、辰东等来自不同平台的百余位网络文学行业顶尖作家以及江南、南派三叔、蔡骏等知名作家齐聚一堂，共话移动互联网时代和“泛娱乐”趋势下的网络文学产业的机遇与未来，这是网络文学产业有史以来规模最大、覆盖最广、与会作者含金量最高的一次网络作家大聚会。

17 日，《华西都市报》发布了 2014 年度网络作家富豪榜，

唐家三少以 5000 万的版税收入，再次登临榜首，连续三年成为中国最富有的网络作家。排在第二名和第三名分别是辰东和天蚕土豆。

18 日，国家新闻出版广电总局印发了《关于推动网络文学健康发展的指导意见》，并提出了多项推动网络文学健康发展的保障措施。

年中，“鲜文学网”中断服务。

CNNIC 第 35 次《中国互联网络发展状况统计报告》称：截止 2014 年 12 月底，中国网民规模达到 6.49 亿人，普及率达到 47.9%；手机上网人群占比提高至 85.8%。

本年度重要网文有：

蝴蝶蓝《全职高手》、耳根《我欲封天》、瑞根《官道无疆》、永恒之火《儒道至圣》、辰东《完美世界》、柳下挥《终极教师》、乱《英雄联盟之谁与争锋》、陈词懒调《回到过去变成猫》、月面《我的二战不可能这么萌》、我想吃肉《诗酒趁年华》、月下桑《原始再来》、非天夜翔《金牌助理》、缘何故《御膳人家》等。

## 2015 年 1 月

百度“高干文”贴吧被封禁。

4 日，起点中文网的注册公司“上海玄霆娱乐信息科技有限公司”的法人变更为腾讯文学 CEO，此外，盛大文学旗下多个核心公司已转至腾讯系名下，证实盛大文学最终买家为腾讯

## 文学

9日，全国“扫黄打非”办公室专职副主任周慧琳回答新华社记者提问时说，2015年中国“扫黄打非”工作将以互联网为主战场，在继续开展好“清源2015”“固边2015”“净网2015”“秋风2015”专项行动之外，还将开展“护苗2015”专项行动，打击制售有害和非法少儿出版物及信息违法活动。

10日，《何以笙箫默》改编的电视剧在大陆首播，引发热议。

14日，17K小说网母公司中文在线在创业板正式上市，甫一上市便接连涨停，一时成为股市第一高价股。

15日，中国移动成立咪咕文化科技有限公司，启动“咪咕创星计划”，打造内容原创平台，此前中国移动阅读基地早已是业界第一的第三方无线平台，但一直没有涉足内容原创。

26日，鲁迅文学院第一届网络作家高级研修班结业，在第一届研修班中有52位网络作家参加了学习。

### 2015年2月

4日，邵燕君、庄庸、高寒凝等人的《2014年网络文学：多重博弈下的变局》发表于《文艺报》。该文称2014年在网络文学发展史上是十分关键的一年，声势浩大的“净网行动”和“资本行动”使网络文学从某种意义上的“化外之地”成为政治、经济、文学等多种力量博弈的“文学场”。

15日，首届“和阅读”网文之王评选结果最终揭晓，其中“十二主神”为辰东、烽火戏诸侯、风凌天下、方想、酒徒、柳下挥、猫腻、梦入神机、天蚕土豆、唐家三少、我吃西红柿、月关，“五大至尊”为辰东、猫腻、梦入神机、唐家三少、我吃西红柿，最终“网文之王”称号得主为唐家三少。

### 2015年3月

6日，风流书呆在晋江文学城连载《快穿之打脸狂魔》（2015年8月完结），开启了晋江耽美新一轮的“快穿”、“系统”风潮。

16日，腾讯文学和盛大文学联合成立的新公司阅文集团宣布正式挂牌。

30日，在腾讯互动娱乐2015发布会上，阅文集团联席CEO、原腾讯文学CEO吴文辉在发布会上宣布，腾讯文学与盛大文学已经完成整合，阅文集团正式成立。吴文辉还表示，阅文集团将投入上亿资金扩充内容，重点增加网络文学之外的文学作品。

31日，在北京大学中文系副教授邵燕君、网络文学研究与创作课程特聘教师庄庸博士的倡导下，“北京大学网络文学研究论坛”正式成立。论坛依托于课堂，成员以北大中文系研究生为主体。《北京大学网络文学研究论坛报》于5月14日在自建微信公众号平台媒后台（meihoutaipku）推出。全报分为《男频周报》《女频周报》《原创周报》三个板块。论坛宣称坚守学院立场，在这个政治、资本、文学三方博弈的“文学场”中，坚定不移地站在网文原生力量一边，站在粉丝部落文化一边，在媒介千年之变中引渡文学传统。

## 2015年4月

11日，晋江“小粉红”论坛“同人文库”分区重新开放。

21日，首届中国数字阅读大会在杭州开幕，大会上，咪咕数字传媒有限公司（原中国移动手机阅读基地）发布了“2015数字阅读白皮书”，启动了“2015数字阅读+”计划，并推出了“悦读中国”榜中榜。

23日，阿里巴巴文学成立，将与书旗小说、UC书城组成阿里移动事业群移动阅读业务的主要部分，至此，百度、腾讯、

阿里巴巴三家中国互联网巨头已全部进入网络文学领域。

28日，目前国内最大的手机阅读平台掌阅科技宣布，将投入10亿元人民币，进军网络原创文学领域，旗下子公司掌阅文化、红薯网、杭州趣阅已全面启动签约优秀原创作品，打造适合无线端的高品质原创内容。

30日，电影版《何以笙箫默》上映，获得3.52亿，但电影也因其质量饱受诟病，网络言情影视化飞速上马、飞速圈钱的不良状态也得到反思。

鲁迅文学院教授王祥（笔名康桥）专著《网络文学创作原理》由中国人民大学出版社出版，该书系统地分析了常见的网络小说类型的特点与创作原理、创作方法，是主流学术界第一部系统研究网络文学创作原理的理论著作。

### 2015年5月

15日三江学院（江苏省民办本科高校，1992年建校）文学与新闻传播学院联合中国当代文学研究会新媒体委员会共建“网络文学编辑与写作”本科专业（方向），这是全国高校中首个网络文学编辑本科专业（方向）。

26日，阿里文学首次召开战略发布会，宣布将以移动阅读为突破口，坚持开放版权战略，并与新浪阅读、塔读文学和长江传媒达成深度合作协议。

### 2015年6月

1日，因贩卖淫秽物品盈利罪，晋江作者“长着翅膀的大灰狼”被判处缓刑三年半，她的小说《盛开》（繁体版书名《疼你无可救药》）、《应该》、《谁的等待恰逢花开》，被执法机关认定为淫秽色情小说。

9日，改编自fresh果果的同名小说、由慈文影视传播有限

公司出品的电视剧《花千骨》在湖南卫视播出，成为 2015 暑期档最热门的电视剧。

10 日，四川省网络作家协会成立，周小平任主席，阿来任名誉主席。

12 日，根据南派三叔同名小说改编、由欢瑞世纪影视传媒股份有限公司出品的季播网络剧《盗墓笔记》在爱奇艺播出，在观众和读者中引发热议。

17 日，京东宣布收购社交阅读应用“拇指阅读”，京东此举完成了布局电子书全消费的链条，新版京东阅读上线后，将拥有近 30 万册正版电子书。

17 日，“2015 腾讯书院文学奖”颁发，类型小说奖中“致敬作家”称号授予科幻小说作家刘慈欣，“年度作家”称号由网络作家猫腻以《将夜》摘得。

27 日，“偶家 APP”正式上线，致力于为网络小说作家经营“粉丝经济”和新的盈利模式探索，同时号称旗下所有作品永久免费阅读，要颠覆网文付费阅读时代。

30 日，2015 首届中国互联网文学联赛启动仪式在杭州举行，是中国互联网文学领域目前为止规格最高、参与面最广的大型联赛

本月，山东师范大学网络文学研究中心成立。该中心依托山师文学院，周志雄教授为中心主任。周志雄曾出版《网络文学发展与评判》（人民出版社 2015）《大神的肖像：网络作家访谈录》（山东人民出版社，2015 年）等著。

## 2015 年 7 月

1 日，阅文集团正式将月票榜升级为“福布斯·中国原创文学风云榜”，在这个全新的榜单中将包含阅文集团旗下起点

中文网、起点女生网、创世中文网、云起书院的所有上架销售作品（不含出版类作品），第三方授权作品也将陆续开放入榜。

4日，“欢乐书客”APP上线，主推男频同人作品以及轻小说，作品免费阅读。“起点”长期以来对同人区实行少封推、不上榜、少签约的政策，“欢乐书客”则对同人作者发放补贴，大量“起点”同人作者在其后数月里将作品转至欢乐书客。

6日，根据尼罗的同名小说（2011年9月在晋江文学城连载）改编，由搜狐视频、上海唐人电影制作有限公司出品的季播网络剧《无心法师》在搜狐视频播出，在热播的同时，难得地收获了较多好评。

21日，阅文集团宣布战略投资国内最大音频分享平台喜马拉雅FM，并与喜马拉雅FM签署版权合作协议，就文学作品有声改编和文学IP的衍生发展等内容达成一致。

29日，阅文集团主办的现实主义题材原创文学网络征文大赛启动，阅文集团将结合旗下的众多在线文学平台资源，利用在线征文活动和市场化商业运作手段来培养现实主义题材作者，以百万级的投入来扶持优秀作者和作品。

31日，由全国网络文学重点园地工作联席会议主办、中国作家网承办的2015年第一、二季度中国网络小说排行榜揭晓。酒徒《烽烟尽处》等10部作品入“精品榜”、卧牛真人《修仙四万年》等10部作品入“新作榜”。

## 2015年8月

1日，百度文学和百度贴吧联手打造的百度小说人气榜正式上线，榜单向所有平台的所有作品开放。

16日，第九届茅盾文学奖公布，金宇澄的《繁花》获奖，作者自承《繁花》在弄堂网上连载时多与网络读者交流互动，



得益匪浅，之后才走向纸质发表（《收获》2012年秋冬卷）和出版（上海文艺出版社2014年）。仅从《繁花》的创作方式来看，具有典型的网络性。

23日，刘慈欣《三体》获第73届世界科幻大会颁发的雨果奖最佳长篇小说奖，这是亚洲科幻小说首次获得雨果奖。10月18日，刘慈欣在第六届全球华语科幻星云奖颁奖典礼上获得世界华人科幻协会颁发的华语科幻文学最高成就奖。刘慈欣虽非网络文学作家，但因科幻小说是类型小说，国际大奖的获得有利于提升中国网络类型小说的整体社会评价。

8月，《华语网络文学研究》创刊，浙江省作家协会、浙江省网络作家协会主办，主编曹启文，执行主编夏烈。这是继广东省作协主办《网络文学作家评论》之后，第二个由省作协主办的网络文学研究杂志。

### 2015年9月

11日，中共中央政治局召开会议，总书记习近平发表重要讲话，特别提出“大力发展网络文艺”。

16日，“起点”开始对站内作品进行大规模清理，版权过期、未签约上架的旧作被屏蔽删除，其他作品存在暴恐、色情可能性的章节也被全部隐藏。“起点”同人区大量作品在此次行动中被屏蔽，加速了同人作者的出走。

17日，腾讯动漫发布消息称，原作国王陛下，后由知名漫画家猪画和菌小莫改编的《从前有座灵剑山》推出动画，并将于明年年初在日本东京MX电视台上映，成为首部登陆日本电视台的中国青少年向连载动画。此次合作由腾讯动漫、DEEN社共同出资，绘梦动画参投。中日业界首次在品牌、创作、人员、资本方面都进行了跨境合作，与过往常见的“日方牵头中方加

工”模式大不相同。

19日，改编自海宴的同名小说，山东影视传媒集团出品的古装架空历史电视剧《琅琊榜》在东方卫视、北京卫视开播，获得了超高收视率，并赢得官方传媒、主流观众和网络粉丝的一致好评。

24日，“首届中国网络文学论坛”在沪揭幕，与会者共同探讨了网络文学组织业态现状与发展前景、艺术特性与走向，以及网络文学文本背后所蕴含的写作技巧、艺术价值与社会意义。论坛拟每年举办一次，各地轮流举办。

25日，根据自由行走andrea的同名小说改编、由韩国导演李宰汉执导的电影《第三种爱情》在中国大陆上映，截至2015年10月16日，票房仅获7290万，显示出网络热门言情小说的飞速影视化、质量难有保障等不良现象造成的恶果。

### **2015年10月**

15日，根据丁墨的同名小说改编，由搜狐视频、山东影视集团、SMG尚世影业、正午阳光影业联合出品的电视剧《他来了，请闭眼》在搜狐视频、东方卫视同步播出。

19日，日本三大出版社之一的Libre出版社宣布将出版《全职高手》日文版，第一、二卷预计将在12月24日发售。

22日，南派三叔复出之作《勇者大冒险之黄泉手记》在起点中文网上线，这是南派三叔自2013年封笔以来第一次撰写长篇连载小说。

### **2015年11月**

2日，“首届网络文学双年奖”在慈溪颁奖，猫腻的《将夜》夺得金奖，海宴的《琅琊榜》、沧月的《听雪楼之忘川》、烽火戏诸侯的《雪中悍刀行》获银奖，酒徒的《烽烟尽处》、

骁骑校的《匹夫的逆袭》、宝树的《时间之墟》、周浩晖的《死亡通知单》、桐华的《长相思》、子与2的《唐砖》获铜奖，另有15部作品获优秀奖。

23日，中国作家协会在其官网中国作家网发布公告，成立中国作家协会网络委员会，陈琦嵘任主任，陈村、欧阳友权、杨克、马季、唐家三少、月关、吴文辉、许斌、杨晨、刘旭东、王祥、夏烈、邵燕君等27人成为网络文学委员会委员，网络文学委员会是中国作家协会的第九个专业委员会。

30日，《芈月传》在东方卫视、北京卫视开播，在11月10日《芈月传》原著作者、编剧蒋胜男在微博上发表长文将她与《芈月传》电视剧制作团队的著作权纠纷公之于众。

### 2015年12月

10日，寐语者起诉石天琦抄袭一案胜诉，法院判定石天琦（原名石英）《最好的时光》一文抄袭了寐语者在晋江文学城发表的《苏婧》（2007年），收录《最好的时光》的出版图书《水风空落眼前花》停止出版发行。寐语者于22日在新浪微博公布了此案的判决书，其他被抄袭作者则没有公布维权进度。

13日，根据鲜橙的同名小说（2010年9月至2012年8月在晋江文学城连载）改编，由乐视网发行的网络剧《太子妃升职记》在乐视网播出，因其极端网络化的台词和奇特的拍摄手段，在被观众吐槽为“雷剧”的同时，收获了较高的关注度和好评。

15日，“起点”男频热门历史文《寒门崛起》（2015年，作者朱郎才尽）由于涉嫌抄袭起点女生网《重生小地主》（2012年，作者弱颜）被屏蔽，引起双方粉丝激烈冲突。20日，《寒门崛起》重新上架，修改字数11万字，朱郎才尽发表致歉声明，

承认部分抄袭，但仍然继续创作该作品。大量网文作者在新浪微博、“龙空”声援弱颜，认为网站在处理抄袭方面存在严重不公。网文圈关于“抄袭”与“原创”的讨论愈发激烈。

本年度重要网文有：

猫腻《择天记》、cuslaa《宰执天下》、国王陛下《从前有座灵剑山》、无罪《剑王朝》、烽火戏诸侯《雪中悍刀行》、会潜水的乌贼《一世之尊》、第十个名字《重生潜入梦》、减肥专家《问镜》、祈祷君《木兰无长兄》、御井烹香《制霸好莱坞》、非天夜翔《国家一级注册驱魔师上岗培训通知》、风流书呆《快穿之打脸狂魔》等等。

### 起点历年“月票总冠军”小说

年份	作品	作者	类型
2005	《亵渎》	烟雨江南	奇幻 - 西方奇幻
2006	《兽血沸腾》	静官	玄幻 - 异界大陆
2007	《回到明朝当王爷》	月关	历史 - 架空历史
2008	《恶魔法则》	跳舞	玄幻 - 异界大陆
2009	《斗罗大陆》	唐家三少	玄幻 - 异界大陆
2010	《斗破苍穹》	天蚕土豆	玄幻 - 异界大陆
2011	《吞噬星空》	我吃西红柿	科幻 - 未来世界
2012	《将夜》	猫腻	玄幻 - 东方玄幻
2013	《莽荒纪》	我吃西红柿	仙侠 - 古典仙侠
2014	《完美世界》	辰东	玄幻 - 东方玄幻

## 起点金键盘奖

## 首届（2010年）

2010 年度作家			2010 年度作品		
名次	作者	票数	名次	作品	票数
1	月关	19582 票	1	《间客》	97882 票
2	猫腻	11037 票	2	《凡人修仙传》	69840 票
3	辰东	9943 票	3	《斗破苍穹》	18689 票
4	我吃西红柿	8012 票	4	《吞噬星空》	11894 票
5	唐家三少	7260 票	5	《仙逆》	11722 票
6	忘语	6654 票	6	《迷失在一六二九》	8365 票
7	霞飞双颊	5871 票	7	《异世邪君》	8230 票
8	七十二编	5835 票	8	《重生于康熙末年》	8161 票
9	天蚕土豆	5683 票	9	《搬山》	7799 票
10	撞破南墙	5600 票	10	《仙葫》	7464 票

## 第二届（2011年）

2011 年度作家			2011 年度作品		
名次	作者	票数	名次	作品	票数
1	猫腻	54141 票	1	《锦衣夜行》	80413 票
2	月关	11497 票	2	《仙逆》	41687 票
3	辰东	11029 票	3	《吞噬星空》	15161 票
4	七十二编	10761 票	4	《裁决》	10778 票
5	撞破南墙	10636 票	5	《最终进化》	8868 票
6	豆子惹的祸	10528 票	6	《我的老婆是军阀》	7395 票
7	Deathstate	10424 票	7	《将夜》	7369 票

8	陆双鹤	10225 票	8	《凡人修仙传》	7327 票
9	霞飞双颊	10204 票	9	《医道官途》（后更名《国医高手》）	6981 票
10	雁九	10109 票	10	《大周皇族》	6220 票

### 第三届（2012年）

2012 年度作家			2012 年度作品		
名次	作者	票数	名次	作品	票数
1	七十二编	55183 票	1	《将夜》	30664 票
2	月关	19181 票	2	《裁决》	24666 票
3	唐家三少	18810 票	3	《凡人修仙传》	20372 票
4	黑土冒青烟	18485 票	4	《天才相师》	15294 票
5	徐公子胜治	10343 票	5	《全职高手》	11959 票
6	给力大老虎	10185 票	6	《斗罗大陆 II 绝世唐门》	11871 票
7	骷髅精灵	8603 票	7	《莽荒记》	11849 票
8	我吃西红柿	8552 票	8	《求魔》	11564 票
9	猫腻	7481 票	9	《傲世九重天》	11444 票
10	辰东	7072 票	10	《光明纪元》	11228 票

### 第四届（2013年）

2013 年度作家			2013 年度作品		
名次	作者	票数	名次	作品	票数
1	风凌天下	100223 票	1	《全职高手》	665087 票
2	黑暗荔枝	46348 票	2	《完美世界》	345801 票

3	打眼	42187 票	3	《斗罗大陆 II 绝世唐门》	217901 票
4	七十二编	41427 票	4	《最强弃少》（后更名为《三生道诀》）	107761 票
5	一代名屠	37372 票	5	《宝鉴》	59867 票
6	蝴蝶蓝	37222 票	6	《唐砖》	53516 票
7	天蚕土豆	34874 票	7	《大主宰》	38752 票
8	辰东	34267 票	8	《醉枕江山》	38163 票
9	骷髅精灵	33664 票	9	《奥术神座》	37338 票
10	唐家三少	20405 票	10	《星战风暴》	36567 票

### 第五届（2014 年）

2014 年度作家			2014 年度作品		
名次	作者	票数	名次	作品	票数
1	蝴蝶蓝	24797 票	1	《我欲封天》	51090 票
2	辰机唐红豆	1505 票	2	《天醒之路》	34324 票
3	吉屎	967 票	3	《完美世界》	19964 票
4	雾外江山	643 票	4	《魔天记》	11032 票
5	唐家三少	608 票	5	《大宋的智慧》	9518 票
6	冰临神下	436 票	6	《黑暗血时代》	9199 票
7	李大米	351 票	7	《明扬天下》	9042 票
8	尽欢朝夕	351 票	8	《深渊主宰》	6987 票
9	我吃西红柿	337 票	9	《胖子的韩娱》	6071 票
10	天涯逐梦	324 票	10	《惊悚乐园》	5099 票

注：第五届金键盘奖投票时间为 2014 年 12 月 26 日至 2015 年 1 月 11 日 12 点，因正值业界动荡，投票人数极其有限，榜单未必能反映实际情况，尤其是年度作家有效投票数过低。

起点金键盘奖是起点中文网于 2010 年设立的奖项，旨在年度盘点作品的过程中，与作者、读者进行良好的互动，构建网络文学新坐标，以此引领网络文学创作新风潮。该奖项一年评点一次，由起点用户投票产生，而非专家评选。首届起点金键盘奖分为三个奖项——年度作家奖、年度作品奖、年度盟主奖，分别奖励起点专属 A 级签约作家、起点专属 A 级签约作家、以及用户粉丝等级为盟主以上的读者领袖。第二届（2011 年）增设年度版主奖，特此奖励正在担任该活动参选作品书评区副版主的书友。由于年度盟主奖和年度版主奖，属于读者奖项，本目录暂不收入。

### 晋江年度十大佳作

2003 年十大佳作		
排名	作者	作品
1	明晓溪	《烈火如歌 II》
2	暝色	《白衣传》
3	候已	《宠物饲养法》
4	姬泱	《郑传——破城》
5	明晓溪	《烈火如歌 I》
6	浮生偷欢	《长生传》
7	米兰 Lady	《柔福帝姬》



8	娜娜	《清见月和他的狐狸》
9	水心沙	《尼罗河之鹰 - 雷》
10	浮生偷欢	《韩子高》

2004 年十大佳作		
排名	作者	作品
1	我愿乘风	《狼影呼啸》
2	匪我思存	《寂寞空庭春欲晚》
3	姒姜	《情何以堪》
4	之之	《（望天第二部）将军明若》
5	季风	《竹枝词》
6	倾冷月	《且试天下》
7	施定柔	《迷行记（纸书版）》
8	森林唱游	《在黑暗的河流上》
9	晓月听风	《清宫 情空 净空》
10	金子	《梦回大清，上部》

2005 年十大佳作		
排名	作者	作品
1	流玥	《凤霸天下》
2	葡萄	《青莲记事》
3	大风刮过	《又一春》
4	明晓溪	《泡沫之夏》
5	寐语者	《帝王业》
6	金子	《夜上海》

7	梦过千秋月	《爱江山更爱美男》
8	金子	《梦回大清，中部》
9	桐华	《步步惊心（下）》
10	千年一叹	《爱在何方》

2006 年十大佳作		
排名	作者	作品
1	狂言千笑	《斜阳若影》
2	海飘雪	《木槿花西月锦绣》
3	天夕	《鸾：我的前半生 我的后半生》
4	双鱼座	《停车坐爱枫林晚》
5	狸猫 R	《出云七宗“罪”》
6	宫藤深秀	《四时花开》
7	妖舟	《穿越与反穿越 第一卷》
8	天籁纸鸢	《花容天下》
9	夜安	《归路》
10	南州	《越江吟》

2007 年十大佳作		
排名	作者	作品
1	影照	《午门囿事》
2	谈天音	《皇后策》
3	小春	《不负如来不负卿》
4	四叶铃兰	《江山如画》

5	千夜绯雪	《[网王·火影·死神·猎人]穿梭在动漫世界——流星雨般的爱恋》
6	狂言千笑	《百折而后弯的小黄（净水红莲）》
7	书闲庭	《长生》
8	海青拿天鹅	《双阙》
9	天籁纸鸢	《十里红莲艳酒》
10	卿妃	《月沉吟》

## 2008年十大佳作

排名	作者	作品
1	天籁纸鸢	《月上重火》
2	箫楼	《流水迢迢》
3	平素有酒	《西北》
4	老草吃嫩牛	《乐医》
5	桔子树	《麒麟正传 [军文现代]》
6	Fresh 果果	《仙侠奇缘之花千骨》
7	蜀客	《穿越之天雷一部》
8	梦枕幻花	《因缘妙美人》
9	蜀客	《穿越之武林怪传》
10	顾漫	《微微一笑很倾城》

## 2009年十大佳作

排名	作者	作品
1	妖舟	《不死》

2	吴沉水	《重生之扫墓》
3	小晚	《下堂妻的悠哉日子》
4	蝶之灵	《给我一碗小米粥》
5	爱爬树的鱼	《莫笑我胡为（颠覆妲己）》
6	文艺地金刚芭比	《我靠！被潜了！》
7	多云	《花朝奇事》
8	芙娅	《综漫 无限反派》
9	狂言千笑	《路鸟（强强）》
10	爱神苏西	《云翻雨覆》

2010 年耽美年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	尼罗	《义父》
2	狂上加狂	《狱鬼》
3	焦糖冬瓜	《飞尘》
4	priest	《七爷》
5	颜凉雨	《幻生之手》
6	非天夜翔	《武将观察日记》
7	非天夜翔	《飘洋过海中国船》
8	青罗扇子	《重生之名流巨星》
9	梦溪石	《山河日月》
10	南枝	《穿越种田之棠梨叶落胭脂色》

2010 年同人年度十大佳作		
排名	作者	作品

1	耳雅	《游龙随月》
2	thaty	《黑魔法防御术教授——奇洛》
3	Astronomy Tower	《绝代双骄之怜星》
4	烟波江南	《东方不败之东君归田》
5	deruca	《[综]M.P.D//多重人格II 巡礼》
6	忘却的悠	《[综漫]爸爸，你在哪里》
7	听空	《[暮光、HP]巫师与吸血鬼》
8	沈微之	《荣耀之光 [傲慢与偏见同人]》
9	迟意音	《红楼同人之老书生》
10	八月薇妮	《还珠之凤凰重生》

2011 年现言年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	张鼎鼎	《姐己的任务》
2	钊铮	《相依为病》
3	小孩你过来	《我恨你爱我》
4	校长恨霸王太多	《玛丽在隔壁》
5	欣欣向荣	《婚过去后（高干）》
6	两颗心的百草堂	《我的老公是军阀》
7	千山红叶	《重生之离婚前夕》
8	苏格兰折耳猫	《你好，中校先生》
9	心裳	《你听说了吗？》
10	香朵儿	《小房东（下部）》

2011 年古言年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	看泉听风	《仙家悠闲生活》
2	多木木多	《失落大陆》
3	薄慕颜	《金玉满堂》
4	两颗心的百草堂	《大宋美人传》
5	橘花散里	《将军在上，我在下》
6	两颗心的百草堂	《我的老公是军阀》
7	清歌一片	《钟鸣鼎食》
8	欣欣向荣	《你好，中校先生》
9	八月薇妮	《桃红又是一年春》
10	落叶归途	《废后》

2011 年耽美年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	非天夜翔	《二零一三》
2	酥油饼	《有珠何须椽》
3	犹大的烟	《盗墓之祭品》
4	老草吃嫩牛	《重生夜话》
5	淮上	《提灯看刺刀》
6	朱砂	《我们的灵异生活》
7	焦糖冬瓜	《拆弹精英》
8	抽烟的兔子	《刺客甲》
9	月下金狐	《我的男友是怪物》
10	水千丞	《娘娘腔》

2012 年耽美年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	梦溪石	《天下》
2	犹太的烟	《机甲契约奴隶》
3	老草吃嫩牛	《蚌珠儿》
4	石头与水	《嫡子难为》
5	非天夜翔	《王子病的春天》
6	酥油饼	《误入正途》
7	水千丞	《你却爱着一个傻逼》
8	静舟小妖	《重生职业军人》
9	巫哲	《第九条尾巴》
10	香小陌	《警官，借个胆爱你》

2013 年现言年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	丁墨	《他来了，请闭眼》
2	玖月晞	《黑女配，绿茶女，白莲花》
3	九紫	《白莲花，滚粗！》
4	梦溪石	《天之骄女》
5	随侯珠	《情生意动》
6	金大	《睡住不放》
7	清枫语	《擦身而过》
8	梦里闲人	《虐渣指导手册》
9	欣欣向荣	《缠爱》
10	长着翅膀的大灰狼	《子时》

2013 年古言年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	我想吃肉	《女户》
2	御井烹香	《豪门重生手记》
3	薄慕颜	《顾莲宅斗日记》
4	清歌一片	《大药天香》
5	决绝	《穿越之复仇》
6	一度君华	《灰色国度》
7	天如玉	《这日子没法过了》
8	尤四姐	《宫略》
9	盛世清歌	《重生贵女嫡妻》
10	春温一笑	《绮户流年》

2013 年耽美年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	来自远方	《谨言》
2	priest	《大哥》
3	淮上	《银河帝国之刃》
4	衣落成火	《穿越之修仙》
5	水千丞	《寒武再临》
6	酥油饼	《旁观霸气侧漏》
7	爱看天	《暖阳》
8	梦溪石	《权杖》
9	语笑阑珊	《总裁酷帅狂霸拽》
10	SISIMO	《纯阳》



2013 年百合年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	君 sola	《《[GL 盗墓] 探虚陵现代篇》》
2	凭依慰我	《三万英尺追妻记 (GL) 》
3	绝歌	《不二不幸福 (gl) 》
4	洛倾	《下嫁 (GL) 》
5	余睦瑟	《妖三儿，你色胆包天！ 》
6	宁远	《吸引力 (GL) 》
7	晓暴	《越诗越爱》
8	枫随絮飘	《清平于世 (GL) 》
9	小白 NO1	《为爱赖上你 (GL) 》
10	桑鲤	《鬼医煞 (GL) 》

2014 年度盘点 · 现言 都市青春		
排名	作者	作品
1	红九	《我们住在一起》
2	随侯珠	《相去复几许》
3	玖月晞	《亲爱的弗洛伊德》
4	苏鑫	《薄幸》
5	北倾	《何处暖阳不倾城》
6	狴犴	《影后人生》
7	蓝白色	《谁许情深误浮华？ 》
8	疯子三三	《昏事》
9	师小札	《浅情人不知》
10	酒小七	《隔壁那个饭桶》

2014 年度盘点· 现言 幻想现言		
排名	作者	作品
1	御井烹香	《制霸好莱坞》
2	多木木多	《重回初三》
3	月下金狐	《追男神这点小事》
4	随侯珠	《别那么骄傲》
5	夏听音	《重生之名媛再嫁》
6	伯研	《夺舍成妻》
7	三水小草	《心有不甘》
8	细品	《遭遇二零零一万》
9	两颗心的百草堂	《重生脚踏实地》
10	泪染轻匀	《重生空间之夏晴蕊的华丽人生》

2014 年度盘点· 现言 科幻悬疑网游		
排名	作者	作品
1	欣曳露	《末世女王临世》
2	一曲日水吉	《末世重生之被逼成圣母》
3	雾矢翊	《末世重生之绝对独宠》
4	易人北	《人小鬼大》
5	风起雪域	《末世重生之黑暗女配》
6	大嘴巴	《末世之炮灰的重生》
7	夙夜笙歌	《重生机甲时代》
8	尾鱼	《半妖司藤》
9	山月	《未来之符文镂空师》

10	城里老鼠	《星河光焰》
----	------	--------

2014 年度盘点 · 古言 古代言情		
排名	作者	作品
1	御井烹香	《贵妃起居注》
2	薄慕颜	《皇家儿媳妇》
3	七和香	《鹂语记》
4	杀猪刀的温柔	《狄夫人生活手札》
5	酒小七	《陛下请淡定》
6	春温一笑	《青雀歌》
7	尤四姐	《浮屠塔》
8	笑佳人	《欢喜债》
9	楚寒衣青	《见善》
10	悄然花开	《重生之续弦》

2014 年度盘点 · 古言 古代穿越		
排名	作者	作品
1	多木木多	《清穿日常》
2	我想吃肉	《诗酒趁年华》
3	明月珩	《四季锦》
4	绞刑架下的祈祷	《老身聊发少年狂》
5	石头与水	《千金记》
6	缓归矣	《簪缨世族》
7	飞翼	《富贵锦绣》
8	雾矢翊	《毒妻不好当》

9	梦溪石	《国色》
10	杀猪刀的温柔	《皇妻》

2014 年度盘点 · 古言 玄幻奇幻		
排名	作者	作品
1	揽清月	《修仙带着作弊器》
2	花日绯	《梅夫人的生存日记》
3	一度君华	《主公自重》
4	小冥九	《慢慢奔仙路》
5	易五	《女配，毒帝追妻》
6	葡糖	《未生》
7	月黑杀人夜	《三人行必有我尸》
8	狷狂	《造纸纪》
9	老娘取不出名字了	《修真之尸心不改》
10	绣锦	《龙龙王殿下》

2014 年纯爱年度十大佳作		
排名	作者	作品
1	非天夜翔	《金牌助理》
2	缘何故	《御膳人家》
3	priest	《山河表里》
4	来自远方	《清和》
5	酥油饼	《济世》
6	易人北	《异世流放》
7	语笑阑珊	《巨星手记》

8	SISIMO	《丐世英雄》
9	月下蝶影	《福泽有余 [ 重生 ] 》
10	绿野千鹤	《鲜满宫堂》

注：年度十大佳作是晋江官方发布的排名，不完全是只取决于读者的自然榜，而是参考自然榜及作品影响力排出的人工榜单。每年的榜单分类各不相同，根据当年的情况有所调整，如 2009 年以前是言情、耽美混排的。2009 年之后，由于榜单页面的消失，部分榜单缺失，待查。

### 红袖·艺文志

2005 年		
排名	作者	作品
1	唇药	《黑帮恋人》
2	Blue 安琪儿	《葬雪吟（魔幻之都）》
3	凌眉	《且行且爱恋》
4	罗惜惜	《虚空中一朵梨花》

2006 年		
排名	作者	作品
1	高克芳	《七年之痒》
2	千寻千寻	《停尸房的哭声》
3	怀旧船长	《惊世大海难》
4	吉振宇	《红棺新娘》

5	美丽的水妖	《爱是寂寞撒的谎》
6	北雁	《武林大风歌》
7	郑丰	《多情浪子痴情侠》
8	倾冷月	《且试天下》

2007 年		
排名	作者	作品
1	黛咪咪	《陪嫁丫鬟——紫嫣》
2	寂月皎皎	《梦落大唐：繁花落定》
3	携爱再漂流	《普兰誓言》
4	秦赢儿	《错爱大秦：秦殇》
5	罗莎夜罗	《代嫁王妃》
6	水凝烟	《后宫：落尽梨花春又了》
7	花蕊随风飘	《爱在大清后宫》
8	莫语绢	《痴情只为你》
9	千媚恩姿	《周末女佣》
10	薇络	《契丹王妃》

2008 年		
排名	作者	作品
1	提刀狼顾	《我的美女老板》
2	之上	《家有诡女初长成》
3	北雁	《江湖封侯》
4	寂月皎皎	《幻剑之三世情缘》
5	叶洁辉	《逍遥游》

6	郑城	《狮子山》
7	红娘子	《青丝》

2009 年		
排名	作者	作品
1	涅槃灰	《逃婚俏伴娘》
2	寂月皎皎	《胭脂乱：飞凤翔鸾》
3	莲赋妩	《凰宫：滢歌行》
4	微若洁茹	《云画扇红泪未央》
5	拓拔瑞瑞	《惹上首席总裁》
6	恋月儿	《九岁小妖后》
7	唐莲卡	《捕婚时代（原名：花点心思谈恋爱）》
8	奔跑的诗	《朵朵的格子间爱情》
9	叶萱	《纸婚》
10	寅公	《阳光古道苍凉美》
11	洪湖浪	《牛小米外企打拼记》

2010 年		
排名	作者	作品
1	墨舞碧歌	《再生缘：我的温柔暴君》
2	涅槃灰	《隐婚》
3	王芸	《s 女出没，注意》
4	abbyahy	《妃池中物：不嫁断袖王爷》
5	天琴	《错嫁豪门新娘》

2011 年		
排名	作者	作品
1	唐欣恬	《裸婚》
2	白槿湖	《蜗婚：距离爱情一平米》
3	寂月皎皎	《幸福的黑白法则》
4	纤手破新橙	《前妻来袭》
5	三千宠	《草婚》
6	狐小妹	《空姐日记》
7	吉祥夜	《一念路向北》
8	顾盼琼依	《撒旦危情 I 休掉撒旦总裁》
9	红了容颜	《豪门游戏 III：BOSS，请自重》
10	墨舞碧歌	《非我倾城：王爷要休妃》
11	明珠还	《蔓蔓情陆》

2012 年		
排名	作者	作品
1	柳晨枫	《盛夏晚晴天》
2	墨舞碧歌	《非我倾城：王爷要休妃》
3	吉祥夜	《一念路向北》
4	冰蓝纱 X	《美人谋：妖后无双》
5	尼卡	《一斛珠》
6	芥末绿	《叔途桐归》
7	恍若晨曦	《死神集团③：老公，滚远点》
8	明珠还	《蔓蔓情陆》
9	妖千千	《暖妻：总裁别玩了》



10	江潭映月	《妻子的外遇》
11	天下尘埃	《花语系列之五：苍灵渡》
12	秋雨春燕	《七幅美人图》
13	雍樨	《铜雀春深》

注：“红袖·艺文志”是红袖添香官方发布的排名，收录各年有代表性的红袖作品，包括历届大赛获奖作品、影视改编作品及受到普遍关注的作品。2012年之后的榜单并未补全，待查。

## 西湖·类型文学双年奖

### 第一届（2013年）

类别	作者	篇目
金奖	刘慈欣	《三体》
银奖	张大春	《城邦暴力团》
	流潋紫	《后宫·甄嬛传》
	猫腻	《间客》
	龙一	《借枪》

铜奖	孔二狗	《黑道悲情 1》
	小桥老树	《侯卫东官场笔记》
	桐华	《步步惊心》
	李西闽	《腥》
	李可	《杜拉拉大结局：与理想有关的日子》
	阿越	《新宋》
	唐七公子	《华胥引》
	杨少衡	《两代官》
	蔡骏	《谋杀似水年华》
	赵瑜	《海瑞官场笔记》

西湖·类型文学双年奖是中国首个类型文学奖项，2011年由浙江省作家协会、中国作协《文艺报》社、杭州市委宣传部、杭州师范大学共同创办。该奖项旨在鼓励类型文学的发展，提升类型文学的艺术品质。该奖项实行“双月推荐榜”机制，由双年奖组委会聘请30余位评委，先由每位评委每两个月推荐一部作品，形成“西湖·类型文学推荐榜双月榜单”，在各大媒体公布。至双年年终，预计将汇聚数百部优秀作品，届时再由初评、终评两个程序决出入围名单。

【鸣谢】以上大事年表主要以网友“后世史学家”的《玄幻网站风云录》（网址 <http://www.qdwenxue.com/Book/26106.aspx>）、Weid的《一部标签的丰富史，一则原创小说类型谈——试论二十一世纪以来大陆网络类型小说的兴起与演变》（网址：<http://www.lkong.net/thread-527863-1-1.html>）和欧阳友权的

《网络文学发展史》（中国广播电视出版社 2008 年 12 月）为底本，参考各相关网站说明以及 CNNIC 历次《中国互联网络发展状况统计报告》，并依据整理者多年阅读研究经验完成。作者作品部分主要依据“龙的天空”论坛相关资料，特别是网友“暗黑之川”所撰写的年度总结。年表完成后曾送陈村（“榕树下”首位艺术总监、“躺着读书”版主）、杨晨（起点中文网早期团队成员、现任总编辑、阅文集团总经理）、邪月（原幻剑书盟总编辑、现百度文学总经理）、冰心（晋江文学城创始人、站长）、血酬（原 17K 小说网创始团队成员之一、汤圆创作创始人、网络文学大学常务副校长）审阅，这五位中国网络文学最重要网站元老级创始人、负责人不但进行了精心审读，并且做出大量补正，极大提高了本年表的准确度和权威性，在此深表谢意和敬意！由于网页湮灭，资料查找困难，其中必有错漏颠倒之处，请读者谅解并指正。本表仅初步成果，今后将进一步修订。

（整理者：陈新榜、肖映萱、王恺文、吉云飞、孟德才、李强、叶栩乔 邵燕君）

**【本年表系国家社科基金一般项目“网络文学的经典化与‘主流文学’的重建研究”成果，项目主持人邵燕君，批准号 14BZW150。收入邵燕君著《网络时代的文学引渡》（广西师范大学出版社 2015 年。）】**

参考网址

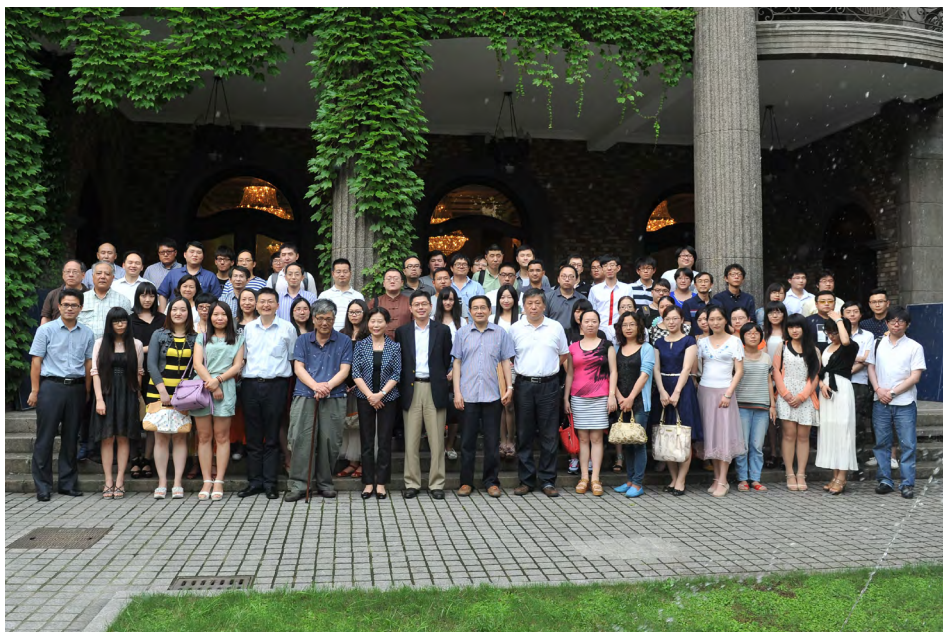
[http://epaper.jhnews.com.cn/site1/jhrb/html/2014-01/19/content\\_1748907.htm](http://epaper.jhnews.com.cn/site1/jhrb/html/2014-01/19/content_1748907.htm)

[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_522597670102ej93.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_522597670102ej93.html)

<http://tieba.baidu.com/p/2780211471>

<http://book.sina.com.cn/news/v/2014-01-09/1757590018.shtml>

<http://www.chinawriter.com.cn/2014/2014-01-17/189076.html>



2014年7月3日，上海网络作家协会成立

## 北京大学网络文学研究论坛师生合影







北大网络文学论坛骨干同学赴日本参加国际学术会议  
(2016年3月)



北大网络文学论坛的主要参与者（2016年10月）



《网文新观察》双月刊  
第6期、第7期合刊 总6期

主管：上海市作家协会  
主办：上海网络作家协会  
协办：上海浩林文化传播股份有限公司  
出版：华语文学网  
编委：蔡骏 陈村 骷髅精灵 洛水 孙甘露  
汪海英 王若虚 李强 血红 杨晨 臧建民  
社长：臧建民  
主编：陈村  
副主编：蔡骏 杨晨  
编辑部主任：李强  
文字编辑：张帆 深红 郑安格  
美术编辑：沐素白

邮政编码：200040  
地址：上海市巨鹿路675号  
电话：021-54047175  
投稿邮箱：wwxgc2016@126.com  
网址：<http://www.shzuo.com/zhuanti/wlzx/index.html>  
新浪微博：上海网络作家协会  
微信公号：网文新观察  
互联网出版许可证：新出网证（沪）字59号  
出版日期：2017年12月20日  
定价：免费赠阅

二维码

