分类号：　　密　　级：

学　号：20202004013　　单位代码：10759

石河子大学

硕士学位论文

网络系统流小说的叙事研究

学位申请人	连川
指导教师	毛颖辉 副教授
申请学位门类级别	文学硕士
学科、专业名称	中国语言文学
研究方向	文艺学
所在学院	文学艺术学院

中国·新疆·石河子

2023 年 6 月

分类号：　　密　　级：
学　号：20202004013　　单位代码：10759

石河子大学

硕 士 学 位 论 文

网络系统流小说的叙事研究

学 位 申 请 人　连川
指 导 教 师　毛颖辉 副教授
申请学位门类级别　文学硕士
学科、专业名称　中国语言文学
研 究 方 向　文艺学
所 在 学 院　文学艺术学院

中国·新疆·石河子

2023 年 6 月

A Study On The Narration Of Internet Network system stream novel

A Dissertation Submitted to

Shihezi University

In Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

Master of Literature

By

Lian Chuan

(Chinese Language and Literature)

Dissertation Supervisor：Prof. Mao Yinghui

June,2023

石河子大学学位论文独创性声明及使用授权声明

学位论文独创性声明

本人所呈交的学位论文是在我导师的指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含其他个人已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中作了明确的说明并表示谢意。

研究生签名： 时间：2023 年 6 月 1 日

使用授权声明

本人完全了解石河子大学有关保留、使用学位论文的规定，学校有权保留学位论文并向国家主管部门或指定机构送交论文的电子版和纸质版。有权将学位论文在学校图书馆保存并允许被查阅。有权自行或许可他人将学位论文编入有关数据库提供检索服务。有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

研究生签名： 时间：2023 年 6 月 1 日

导师签名： 时间：2023 年 6 月 1 日

摘要

网络系统流小说是在互联网上诞生并发展起来的一种新型网络原创小说类型，又称“系统文”或“系统流”，乍一亮相就凭借着新颖有趣的系统设定和独特的叙事模式在网络小说中异军突起。面对近些年才登上网络小说舞台的系统流小说，在对其展开叙事研究之前首先要回答一个基本问题：“何为网络系统流小说”。在对网络系统流小说的概念进行界定后，对其“系统”的含义进行了分析，指出网络系统流小说的“系统”既是一个游戏世界的系统，又具有“金手指”的功能。此外，“无限流”和“系统流”都具备系统这一核心叙事元素，因此，从“系统”的归属、小说叙事线索与系统任务目的、人物与“系统”的关系这三个方面对二者进行辨析，避免将二者混为一谈。在完成了相关概念界定、明确研究对象之后，对网络系统流小说的发展脉络进行梳理，将其分为萌芽期、过渡期、最终成型三个阶段。网络系统流小说的系统设定纷繁多样，根据内部共性从整体上划分为游戏类系统和生活类系统。其中游戏类系统又包括电竞类系统和升级类系统，而升级类系统又可分为打怪升级类系统和培训升级类系统；生活类系统则分为直播系统、神豪系统、聊天系统、异性攻略系统等。

继网络系统流小说的产生与发展后，对网络系统流小说的叙事策略进行了分析。在叙事时间上，网络系统流小说采用顺序的时序与概述、省略和停顿式的时距。在叙事主体上，“心理性”主人公和“功能性”次要人物是小说的显性叙事主体，即小说的公开叙述者；而逆袭打脸、做事成长和攻略异性的母题则隐含在小说叙事之中，是小说的隐性叙事主体，即小说的隐蔽叙述者。在叙事视角上，网络系统流小说作者往往额外添置“系统”这一非聚焦视角，让读者更好地明晰故事的进程和走向，并通过人物的内聚焦视角传达出人物的心理活动，拉近人物与读者的距离。叙事特征的分析是研究网络系统流小说不可缺少的一环，从数值化的叙事方式、体系完备的叙事设定、口语幽默的叙事语言三个方面进行探析，可以对网络系统流小说的叙事特征有一个较为全面的把握。最后，从表现层与再现层的双层代入结构和开拓期待视野这两个方面探寻了网络系统流小说的叙事价值。

关键词：网络系统流小说；叙事策略；叙事特征；叙事价值

Abstract

Network system stream novel is a new type of network original novel born and developed on the Internet, also known as "system text" or "system stream", which has risen to prominence in network novels with its novel and interesting system setting and unique narrative mode. In the face of the systematic stream novels which have just appeared on the stage of network novels in recent years, a basic question must be answered before the narrative research on it: "What is the network systematic stream novels". After defining the concept of network system flow novel, this thesis analyzes the meaning of its "system", and points out that the "system" of network system flow novel is not only the system of a game world, but also has the function of "goldfinger". In addition, both "infinite flow" and "system flow" have the core narrative element of system. Therefore, the two are analyzed from three aspects: the attribution of "system", the narrative clues and the task purpose of the system, and the relationship between characters and "system", so as to avoid mixing them together. After defining the relevant concepts and clarifying the research objects, the development of network system stream novels is sorted out, which is divided into three stages: germination, transition and final formation. The system Settings of network system stream novels are varied, which can be divided into game system and life system according to the internal commonalities. The game system includes esports system and upgrade system, and upgrade system can be divided into fighting monsters upgrade system and training upgrade system; Life system is divided into live system, Shenhao system, chat system, opposite sex strategy system.

After the emergence and development of network system stream novels, this thesis analyzes the narrative strategy of network system stream novels. In terms of narrative time, network system flow novels adopt sequential timing and time interval of summary, ellipsis and pause. In terms of narrative subject, the "psychological" protagonist and the "functional" secondary character are the dominant narrative subject, that is, the public narrator of the novel. While the mote of attacking the face, growing up and conquering the opposite sex is hidden in the narrative of the novel, which is the recessive narrative subject of the novel, that is, the hidden narrator of the novel. In terms of narrative perspective, the authors of network system novels often add the non-focused perspective of "system", so that the readers can better understand the process and direction of the story, and convey the psychological activities of the characters through the inner focusing perspective, so as to narrow the distance between the characters and the readers. The analysis of narrative characteristics is an indispensable part of the study of network system stream novels. By analyzing the three aspects of numerical narrative mode, systematic narrative setting and oral humor

narrative language, we can have a more comprehensive grasp of the narrative characteristics of network system stream novels. Finally, this thesis explores the narrative value of network system stream novels from two aspects: the structure of representation layer and representation layer and the expansion of expectation field.

Key words: Network system stream novel; Narrative characteristics; Narrative strategy; Narrative value

目录

摘要 I
Abstract II
绪论 1
一.研究背景 1
二.研究现状 3
三.研究意义 6
四.研究视角与方法 6
第 1 章 网络系统流小说的产生与发展 7
1.1 网络系统流小说的相关概念界定 7
1.1.1 什么是网络系统流小说 7
1.1.2 网络系统流小说的“系统”是什么 8
1.1.3 辨析“系统流”与“无限流” 12
1.2 网络系统流小说的发展过程 13
1.2.1 萌芽期 14
1.2.2 过渡期 15
1.2.3 最终成型 17
1.3“系统”的常见类型 18
1.3.1 游戏类系统 18
1.3.2 生活类系统 19
第 2 章 网络系统流小说的叙事策略 20
2.1 叙事时间：顺序的时序与时距的组合 20
2.1.1 顺序为主的时序 20
2.1.2 概述、省略和停顿式的时距 23
2.2 叙事主体：公开叙述的人物与隐蔽叙述的母题 27
2.2.1“心理性”主人公与“功能性”次要人物 28
2.2.2 新颖的母题设定 31
2.3 叙事视角：“系统”的非聚焦与人物的内聚焦 33
2.3.1“系统”的非聚焦型视角 33
2.3.2 人物的内聚焦型视角 34
第 3 章 网络系统流小说的叙事特征 37

3.1 数值化的叙事方式 37
3.2 体系完备的叙事设定 39
3.3 口语幽默的叙事语言 42
第 4 章 网络系统流小说的叙事价值 47
4.1 建立了表现与再现的代入感双层结构 47
4.2 期待视野的开拓重塑想象空间 51
结语 54
参考文献 56
致谢 60
作者简介 61
石河子大学硕士研究生学位论文导师评阅表 62

绪论

一.研究背景

麦克卢汉在《理解媒介》一书中，通过印刷、文字、广播、交通工具等例子反复强调“媒介即人的延伸”这一观点。“媒介与人的关系是相对独立的，反过来对于人的感知有强烈的影响”[①]，身处在技术日新月异时代的我们，更切身体会着媒介对内容生产的重要影响。当网络作为一种媒介工具作用于文学时，传统文学的创作、传播与接受被媒介裹挟着更新，同时也诞生了网络文学这一新的文学形态。自 1998 年痞子蔡在互联网上发表《第一次亲密接触》以来，我国网络文学历经二十多年的发展，文本数量持续增长、故事类型越发多样、读者群体不断扩大、产业形态日趋成熟，“已经从文学边缘走进网络文化舞台的中央，改写了当代文学的总体格局，充分彰显出不可限量的文化声威，构成新时代文学发展重要的历史节点。”[②]网络文学的繁荣发展不但对我国文学发展格局和文学文本形态有着重要影响，而且凭借着发表便捷自由、设定奇幻瑰丽、语言平易直白、类型创新丰富等特点深受广大网络文学爱好者追捧。时至今日，网络文学已然融入到大众生活之中，成为了全民阅读的重要组成部分：根据中国社会科学网最新的《中国网络文学发展研究报告》显示[③]，2021 年我国网络文学用户为 5.02 亿，同比增加了 4145 万，占 2021 年网民总人数的 48.6%。到了 2022 年，中国网络文学用户规模再次刷新纪录，高达到 5.35 亿人[④]，网络文学受众规模的扩大反映出网络文学具有极强的吸引力。庞大的网络文学用户群体又推动了网络文学文本数量的增长，网络文学以其惊人的文本数量展现出磅礴的生命力：根据共研网发布的《2023-2029 年中国网络文学行业深度调查与未来发展趋势报告》显示[⑤]，2022 年中国网络文学作品累计数量为 3516.1 万部，较 2021 年增长 311.1 万部，同比增长 9.7%，这说明了网络文学的创作活力依然旺盛，侧面反映出网络文学的多样性和丰富性。此外，中国网络文学市场有很大的潜力和发展空间，市场规模呈现出高速增长的态势：从共研网发布的《报告》中可以得知[⑥]，

①[加拿大]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸[M].何道宽译.南京:译林出版社,2019:03.
②欧阳友权,邓祯.我国网络文学的热点、局限和趋势[J].湖南科技大学学报(社会科学版),2019,22(02):132.
③社科院文学所网络文学发展研究报告课题组.2021 中国网络文学发展研究报告
[EB/OL].http://www.cssn.cn/wx/xslh/202212/t20221231_5576959.shtml
④共研网.2023-2029 年中国网络文学行业深度调查与未来发展趋势报告
[EB/OL].https://www.sohu.com/a/640288125_121388268
⑤共研网.2023-2029 年中国网络文学行业深度调查与未来发展趋势报告
[EB/OL].https://www.sohu.com/a/640288125_121388268
⑥共研网.2023-2029 年中国网络文学行业深度调查与未来发展趋势报告
[EB/OL].https://www.sohu.com/a/640288125_121388268

2022 年中国网络文学市场规模从 2016 年的 95.6 亿元增长至 414.6 亿元，同比增长率为 333%、年均复合增长率是 44%。这夸张的增长规模证明了网络文学在文化市场的空前繁荣。

网络文学的繁荣促使了网络小说的类型多样化。随着网络文学的兴盛，各大网络小说网站对浩如烟海的网络小说按照小说题材进行了分类，以起点中文网为例，其将网络小说分为 14 类，分别为玄幻、奇幻、武侠、仙侠、都市、现实、军事、历史、游戏、体育、科幻、诸天无限、悬疑、轻小说。但是随着网络小说的进一步发展，网络小说除了题材之外又出现了更为细分的新的特点，这些特点是网络小说叙事的核心元素或叙事的基本前提，例如穿越、盗墓、种田、召唤、洪荒、无限、系统、重生等。这些特点标志着以往按题材分类的方式已经不足以对文本数量庞大的网络小说进行更为精准细致的区分，于是以起点中文网为代表的网络小说网站将这些新的特点作为标签，对网络小说进行了标签式分类，而系统流小说正是按照标签分类的一种网络小说。

在蓬勃发展的网络文学中，网络系统流小说凭借着新颖有趣的系统设定和独特的叙事模式在网络小说中异军突起。通过考察作家在网络系统流小说的创作实践和读者对网络系统流小说的阅读接受，可以发现，在对网络系统流小说的认识上，一个显著的特点就是作者和读者都把目光聚焦在系统来源、系统功能、系统任务、系统规则、系统目标等一系列关于系统的设定上，并把围绕系统设定做文章或故事中出现“系统”的小说大而广之地统称为系统流小说。但是，如果对系统流小说的认识就止步于此的话，那么有一本书将横亘在作家和读者心头。Zhttty 在起点中文网发布的《无限恐怖》讲述了一个主人公在“主神空间”根据“系统”的要求在各个世界不断穿越并完成任务的故事。然而有趣的是，不论是作者还是读者，甚至在起点中文网的标签分类中，《无限恐怖》被归类为了“无限流”范畴。边宇晗《无限流小说的叙事模式研究》[①]和闫梦姣在《出入之间——无限流小说中的“人”与“系统”关系之辩》[②]也将《无限恐怖》归类为“无限流”。《无限恐怖》不论是对“系统”的使用，还是围绕“系统”所做的设定，都符合了大众对“系统”这一元素的认识，但是却都将其认知为无限流小说。此外，对系统流小说还存在另一种认知，那就是把“系统”看成一个“金手指”或游戏“外挂”，例如杨晨《网络文学的类型核心分析法》中认为“穿越也好，天赋异禀也好，随身老爷爷也好……本质上都是主角的金手指，使主角变强……系统也不例外，它同样是一种金手指。”[③]如果把“系统”看成是一个纯粹的“金手指”或游戏“外挂”，那么就忽略了“系统”与主人公的交互属性，因为“系统”除了给主人公“开挂”之外，还承担着发布任务、考核任务、发放奖励的功能。

①边宇晗. 无限流小说的叙事模式研究[J]. 新纪实, 2022(09):41-44.
②闫梦姣. 出入之间——无限流小说中的“人”与“系统”关系之辩[J]. 新纪实, 2021(10):43-45.
③杨晨. 网络文学的类型核心分析法[J]. 网络文学评论, 2019(01):30.

综上所述，目前对于什么是系统流小说、什么是系统流小说的“系统”这两方面的认识较为模糊，大众对系统流小说的认知尚处于感性认知层面。因此，本文拟从网络系统流小说的相关概念切入，对网络系统流小说的概念进行界定、考察“系统”的内涵、梳理网络系统流的发展脉络并从整体上对“系统”的常见类型归类。之后对网络系统流小说叙事策略、叙事特征、叙事价值进行分析，以期对当下网络系统流小说的叙事研究有一个比较全面的把握。

二.研究现状

网络系统流小说是网络小说的一个新兴分支，最近几年才登上网络小说舞台，故而关于网络系统流小说的研究相对较少，对其研究尚未系统地开展，虽有涉及，但大多是零散的，不自觉的。根据本文的研究需要，大致可以将与本文相关的文献分为以下几类：

（一）关于以“系统流”为标签的研究

张志扬《我国当代网络小说性别意识研究》、胡影怡《网络小说的叙事诗学构建与研究》、宁毅《网络文学类型化的生成机制研究》、常方舟《网络文学类型化问题研究》、贺予飞，欧阳友权《网络类型小说热的思考》、乔丽《互联网视域下网络文学生产及传播策略研究》均认为“系统流”是一个附着在网络小说类型上的标签，除了“系统流”外，还有“软饭流”“异兽流”“洪荒流”“学院流”“练功流”“召唤流”“无限流”“凡人流”等等。“系统流”作为一种标签体现了网络小说类型细分的倾向，意味着网络小说的发展日趋成熟，网络小说的类型之繁多、文本数量之庞大无不在昭示着其勃勃的生命力。这种贴标签的方式使网络文学拥有了最醒目的特色。便于读者挑选符合其阅读趣味的网络小说，同时通过标签为网络小说作者提供一个写作的角度或思路甚至是套路，对类型化的创作、传播与接收提供了方便。在标签的提示下，读者在阅读文本之前就形成了一种期待视野，便于读者沉浸在小说故事之中。

（二）关于网络系统流小说“系统”的研究

邵燕君在《网络文学》和其主编的《破壁书：网络文化关键词》中认为网络小说的“系统”概念从网络游戏中来，狭义上“系统”是“金手指”的一种，也就是网络游戏中的“外挂”。主角通过“系统”可以获得各种道具，进而增强自己的实力。此外，她

认为广义上，“系统”可以“泛指一切可以被主角携带的具有指南性质的外挂”[①]，例如《斗破苍穹》萧炎戒指中的药老也属于广义上的“系统”。邵燕君从狭义上对“系统”的定义被后来的研究者所赞同，蒋卡春《新世纪架空历史小说叙事策略研究》、闫海田《寻找“现实主义”的“网络形式”》均认为“系统”即“金手指”。邵燕君从广义和狭义两方面对“系统”进行阐释的分析模式拓宽了关于“系统”研究的范畴，但是她在广义上对“系统”的认识尚未跳出“金手指”概念本身。

王金芝在《2019 年中国网络文学创作与 IP 改编的常与变》一文中对系统流小说下了一个定义：系统流小说是主人公拥有一个不为他人所知的系统，通过完成系统发布的任务来获得奖励的网络小说，并且他认为“系统”是一个类似游戏平台的隐蔽物。王金芝对网络系统流小说的定义模糊粗略，没有根据系统流小说的叙事情节、叙事线索、叙事内容、叙事目的等方面对“系统”进行严谨定义。他对于“系统”的认知被游戏平台所束缚，没有把“系统”这一叙事元素独立出来，没有意识到“系统”是主人公、系统任务、相关者（与系统任务相关的人物或事物）状态之间的相互关系与流向，但是对“系统”广义上的泛指跳出了“金手指”这一概念。王金芝在文中对系统流小说的认识虽然存在局限，但为后来的网络系统流小说研究者与爱好者提供了一个基本参考。

李玉翠在《网络科幻小说的审美艺术分析》中把“系统”视为一种叙事元素，科幻小说和“系统”这一叙事元素的结合增强了小说的趣味性；李强《作为数字人文思维的“网文算法”——以“明穿”小说为例》在研究“明穿”小说时，认为“系统”是构成“明穿”小说的一种元素。李玉翠和李强从叙事元素的角度来看待“系统”，冲破了游戏元素对“系统”的束缚。

（三）关于网络系统流小说的叙事模式研究

周冰在《网络小说叙事的图像化倾向》一文中从图像化叙事的角度切入系统流小说，分析了网络系统流小说通过游戏图像系统将空间时间化和更换主人公活动场景的蒙太奇式手法，完成对故事事件的结构。汤哲声、黄杨的论文《网络小说折叠叙事的文化传承与海外传播》从折叠叙事的角度分析系统流小说的叙事模式，他们认为系统流小说可以通过功能性模块不断进行拼接组合，通过一个个模块化的叙事单元连缀成一部超长篇作品。黎杨全在《中国网络玄幻小说的叙事语法》一文中从经典叙事学着手，用格雷马斯的符号方阵理论研究系统流小说的叙事语法。尤庆在论文《网络文学发展的文学生态学考察》中认为系统流小说是一种套路化的模板小说，是一种脚本模式，为后来者提供了一个创作模板。孙勇在《唐家三少网络小说中奇幻叙事研究》一文中认为系统流小说

①邵燕君, 吉云飞, 李强, 高寒凝. 网络文学[J]. 天涯, 2016(06):181.

的叙事模式受到了电子游戏的影响，是电子游戏叙事模式的另类呈现。欧阳友权《新世纪网络文学创作的四大走向》、贺予飞《我国网络小说创作的四大走向》、苏安娜《学院派网络文学批评研究》、章子怡《网络文学评奖机制的生成与问题研究》均通过“流派”分析系统流小说的叙事模式。欧阳友权、贺予飞和苏安娜认为系统流小说本身就是一种流派风格；而章子怡认为“‘流派’的含义不仅指思想倾向、创作方法、表现风格上的相近，还包含了对于世界观和情节架构的模仿借鉴，二者叠加重组又可以诞生出各种新的流派。”[①]“系统流”是构成“流派”的要件，意思是系统流小说叙事模式与别的世界观相结合就可以出现新的流派，例如“系统流”和现代都市世界相结合后就构成了都市系统流小说。曲俐俐在《文字传奇与媒介狂欢的受众想象》一文中认为系统流小说是按照网游的“主线升级、副线日常”的方式进行叙事设定，通过数据化的方式将主人公的等级和成长直观地展现出来。

（四）关于网络系统流小说的审美研究

闫海田在《中国网络文学“先锋性”问题新论》一文从审美范式的角度探讨网络系统流小说的先锋性。网络系统流小说作为一种审美范式，其先锋性在于：它虽然是一种通俗文学，但却对本世纪去整体化、去结构化的动向最早作出整体而全面的反应。刘延霞在《网络红色小说的叙事研究》通过快感的形成机制探析网络系统流小说的审美特征，认为网络系统流小说是一种爽文，是读者内心的某种欲望在小说故事的想象性满足。毛一平在《游戏经验的扩散与媒介的游戏化》分析了网络系统流小说被游戏化的原因，网络系统流小说是游戏经验的扩散导致叙事媒介游戏化的文本。网络系统流小说的游戏化是电子游戏的审美经验被亚文化社群带入了网文的结果。

综上，目前学界对网络系统流小说的研究主要体现在“系统流”作为标签的功能、“系统”含义、系统流小说叙事模式、系统流小说审美范式特征这四个方面。但是目前对网络系统流小说本身的研究和叙事研究还有不足之处，一方面，没有对网络系统流小说的概念进行清晰的界定，缺乏对网络系统流小说发展脉络的梳理。对“系统”的认识仅停留在具象化的游戏层面，认为“系统”是游戏平台或“金手指”，而对“系统”本身的属性与特征尚未进行深入研究，忽略了对常见系统类型的归类；另一方面，纵览已有的研究成果可以看出，对系统流小说的叙事特征尚未形成一个清晰的认识，对网络系统流小说的叙事模式只是进行旁敲侧击式探讨，缺乏立足于文本之上的叙事策略分析和叙事特征探讨，对网络系统流小说的叙事价值研究略显单薄不够丰富。

①章子怡.网络文学评奖机制的生成与问题研究[D].浙江大学,2021:29.

三.研究意义

（一）理论意义

从理论研究的角度出发，对网络系统流小说的相关概念、叙事策略、叙事特征和叙事价值进行分析，有以下两方面的理论意义：一是通过叙事学的方法分析网络系统流小说，为当代网络文学的学术探讨提供了新的视角，为其发展背景提供了新的内容。二是通过此次对网络系统流小说的叙事分析过程，为以后可能出现的新样式网络小说的研究提供研究思路和角度。

（二）现实意义

从现实实践的角度出发，对网络系统流小说的叙事研究有以下两方面的现实意义：一是通过把握网络系统流小说的叙事特质，为网络小说作者的创作创新提供某种思路。二是通过对网络系统流小说的叙事研究，了解网络系统流小说区别于其他网络类型小说的核心特质，进而尝试探寻网络小说的未来发展动向和创新规律。

四.研究视角与方法

本文参考了申丹、米克·巴尔、西摩·查特曼、热拉尔·热奈特等叙事理论研究成果，以叙事学为核心研究视角。同时借鉴了亨利·詹金斯、马歇尔·麦克卢汉的媒介理论。

文献研究法。通过查找叙事学理论、网络小说、网络系统流小说的研究文献，将搜集到的相关文献资料筛选整理后进行阅读分析，梳理出发展脉络，完成研究综述，从而为网络系统流小说的相关概念、叙事特征、叙事策略和叙事价值的研究打下基础，便于后续的分析论述工作。

文本分析法。通过对比和分析网络系统流小说自身之间的文本差异、网络系统流小说与其他网络类型小说的文本差异，总结出网络系统流小说的叙事特质和创作方法，力求从多个角度和各个层面进行全面的探讨。

第 1 章 网络系统流小说的产生与发展

网络系统流小说是在互联网上逐渐发展起来的一种新型网络原创小说类型，属于网络小说的一个分支。随着网络小说的快速发展，“系统流”小说凭借着令人眼前一亮的新颖创意以及庞大的读者群体在浩如烟海、纷繁复杂的网络小说中别树一帜。网络系统流小说大多以主人公激活系统并成为系统的“宿主”后，围绕系统发布的任务提升实力、增加资源、探索世界。在网络系统流小说发展之初，“系统”只是作为一种故事元素夹在别的类型的网络小说中。近年来，随着“系统”的内容逐渐丰富、“系统”设定不断完善，加上网络系统流小说作者对“系统”叙事的不断探索以及读者对该设定的接受，网络系统流小说如今已然成为网络小说中不可忽视的擎天一柱，是网络小说中具有极大发展潜力的重要分支。

每一种文学类型的繁荣发展都有其根源，通过对网络系统流小说的溯源可以更好地发现其内容特质。本章首先对网络系统流小说的相关概念进行界定，讨论了什么是网络系统流小说，分析了网络系统流小说的“系统”概念，并对和“系统流”相似的“无限流”小说进行二者之间辨析。然后从整体上概述网络系统流小说的产生和发展，梳理网络系统流小说的发展脉络并对系统的类型进行简要划分，为接下来对网络系统流小说的进一步探究建立基础。

1.1 网络系统流小说的相关概念界定

1.1.1 什么是网络系统流小说

网络系统流小说是网络小说的一个分支，简称为“系统文”或“系统流”，是作家在互联网上首发连载、在小说主人公激活或绑定系统后，一般以系统任务来推进叙事情节、以“系统发布任务——人物完成任务——系统发放奖励”为一个周期并不断进行循环为叙事线索、以主人公对系统任务的介入过程（主人公为什么完成任务、完成什么任务、怎样完成任务、完成任务后发放什么奖励）为主要叙事内容、以系统辅助主人公提升自我或实现目标为叙事目的的网络小说。

以近些年热度火爆的《王者荣耀》这一手机游戏为例，当我们完成游戏中系统发布的每日任务后，会获得任务奖励的金币、经验和活跃度等。在网络系统流小说中，主人公在故事开始之初就会激活或绑定一个系统，主人公像现实玩家玩某款电子游戏一样，可以接到自身所拥有的“系统”的任务，享受系统的便利并通过完成系统发布的任务获

得各种资源和奖励，从而实现自己的欲望和目标。需要强调的是，主人公完成任务后除了会获得某些限定的或稀有的奖励外，一般还会获得“系统货币”。系统货币的具体名称千奇百怪，夸张地说，有多少种系统就有多少种系统货币，例如不屈青铜在《三国：曹营谋主，朝九晚五》中将系统货币称为自律点，会说话的肘子在《大王饶命》中将系统货币称为情绪值，臃子拌面在《开局满级爆射，梅西求我入阿根廷》中将系统货币称为训练值。不论系统货币叫什么，其核心功能就是兑换：或可兑换“系统商店”里的物品，或可兑换人物属性，或可兑换实用技能，由于可兑换的种类纷繁多样，这里不一一列举。

1.1.2 网络系统流小说的“系统”是什么

网络系统流小说中的“系统”并不是指某种具体的物品。从广义上说，网络系统流小说的“系统”指的是游戏系统；从狭义上说，网络系统流小说的“系统”指的是“金手指”。

首先，作为游戏系统的“系统”。广义上说，网络系统流小说的“系统”是一个游戏系统。在讨论游戏系统为何物之前，需得简要论述一下什么是系统。路德维希·冯·贝塔兰菲在《一般系统论：基础·发展·应用》中将系统定义为“相互关联的元素的集”[①]，他认为系统具有整体性、有机关联性、动态性、有序性[②]；费军、余丽华从泛系的角度看待系统这一概念，认为“泛系的概念更为宽泛，它包容了系统的概念”[③]；德内拉·梅多斯认为系统是“一个由一组相互连接的要素构成的、能够实现某个目标的整体。任何一个系统都包括三种构成要件：要素、连接、功能或目标。”[④]即系统是元素本身和元素间关系的集成。他将元素和元素之间的相互关系定义为资源类型和资源的流向与正负关系。简单来说，系统就是元素与元素之间的相互关系，是资源的循环与数据的流向。系统的循环模式有两种，一种是平衡型循环，一种是增强型循环。

平衡型循环指的是两种资源虽然在相互流动时有正有负，但总体上处于一个可接受的范围并始终保持着一种动态平衡，“这一类反馈回路具有保持存量稳定、趋向一个目标进行调节或校正的作用。”[⑤]举例来说，以老虎和山羊为两种资源，当山羊数量增加时，老虎的数量也会增加，因此山羊对老虎而言是正流向；当老虎增多时，山羊的数量会减少，因此老虎对山羊而言是负流向。老虎以山羊为食物，山羊越多则可养活的老虎就越多；但老虎越多则山羊的数量就会越少，而山羊的减少最终又会导致老虎的减少，

①[奥]路德维希·冯·贝塔兰菲.一般系统论:基础·发展·应用[M].秋同,袁嘉新译.北京:社会科学文献出版社,1987:46.
②侯英英.试论贝塔朗菲的一般系统论[J].长江丛刊,2018(21):107.
③费军,余丽华.泛系理论与一般系统论比较研究[J].系统辩证学学报,1997(04):72.
④[美]德内拉·梅多斯.系统之美[M].邱昭良译.浙江:浙江人民出版社,2012:18.
⑤[美]德内拉·梅多斯.系统之美[M].邱昭良译.浙江:浙江人民出版社,2012:42.

老虎为了避免食无可食，会控制种群数量，由此构成一个平衡型循环。老虎和山羊两种资源在流向上有正有负，但最终维持着一种动态的平衡。

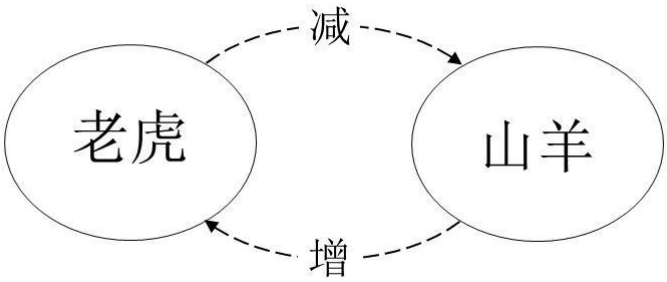


图 1-1 老虎与山羊的平衡型循环结构

增强型循环是与平衡型循环相对应的概念，指的是在两种或两种以上资源之间均以正流向流动，“作用是不断放大、增强原有的发展态势，自我复制，像‘滚雪球’一样”[①]，增强型循环会加强系统原有的变化趋势，导致资源的不断扩张和增加。最直观的例子就是银行存款：本金生成利息，利息增加本金，本金增加后会得到更多的利息，由此循环往复，不断增强，构成一个增强型循环。

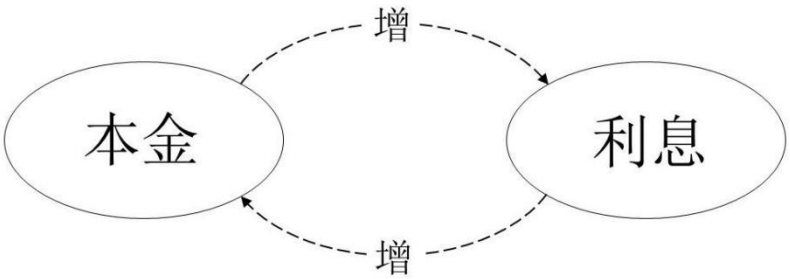


图 1-2 本金与利息的增强型循环结构

网络系统流小说的“系统”就是平衡型循环与增强型循环的嵌套组合。系统发布的任务越多，主人公完成任务的次数也就越多，得到的奖励也就越多，这是增强型循环。为了避免带给读者毫无波澜的线性阅读体验，作家往往要在该增强型循环中嵌套一个平衡型循环。随着系统发布任务越来越多，主人公面临的困难和挑战也越来越大，主人公完成任务的速度会变慢，从而系统会减缓发布的任务数量。可以看出，网络系统流小说作者在设计小说“系统”时，以系统任务为核心资源来调节两种循环。作者通过这两种循环为读者带来主人公快速发展的畅爽快感和主人公面临困难挑战的快感停顿，使读者沉浸在故事之中。

①[美]德内拉•梅多斯.系统之美[M].邱昭良译.浙江:浙江人民出版社,2012:45.



图 1-3 平衡型循环与增强型循环的嵌套组合

那么，什么是游戏系统呢？游戏系统即游戏世界中的系统。游戏系统是游戏素材状态之间的相互关系与流向，也就是说，游戏系统的核心由游戏素材状态和流向两部分构成。游戏素材的状态就是系统的元素，游戏素材状态之间的关系就是元素之间的相互关系。换而言之，“资源类型”是游戏素材的状态，“资源的流向与正负关系”是游戏素材状态之间相互连接的方式。游戏素材指的是构成一款游戏的必要成分，例如角色、场景、游戏规则等；游戏素材状态具体来说就是人物的状态（人物是生病还是健康、弱小还是强大、掌握哪些技能等）、场景的状态（场景有什么特色、是否具有某种功能等）、游戏规则的运行状态等。

一种游戏素材状态的变动，会引起另一种游戏素材状态的变动，进而再导致另一种游戏素材状态的变动。游戏素材状态之间的环环相扣，构成了游戏世界中的系统。举个例子，在网络游戏《地下城与勇士》（又名《DNF》）的树精丛林副本中有这么一个规则可以将这些概念衔接起来。

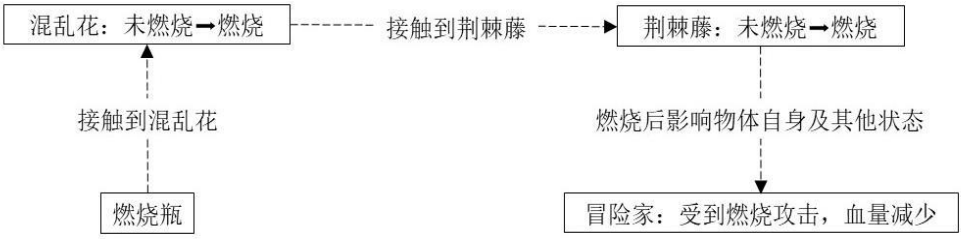


图 1-4 燃烧瓶、混乱花、荆棘藤和冒险家之间的状态变化

只要混乱花是可以燃烧的，那么它就一定能被燃烧瓶点燃并导致相邻的荆棘藤也燃烧，进而导致处于混乱花和荆棘藤环境的冒险家受到燃烧伤害。当“可燃”且“已被点燃”的物品与“可燃”但“尚未被点燃”的物品发生接触时，后者的状态会改变至“被点燃”，并且这个状态会进而影响自身状态和其他游戏素材的状态。在游戏世界中，当一种游戏素材能够使另一种游戏素材的状态发生改变时，玩家在游戏世界的真实感和自由感将会大大增强。

网络系统流小说的“系统”汲取了游戏系统这一概念。在网络系统流小说中，“系统”是主人公、系统任务、相关者（与系统任务相关的人物或事物）之间的相互关系与流向。只要系统发布的任务是可以被完成的，那么它就一定能被主人公完成并导致任务

对象的状态发生变化，进而导致与这一任务对象有关的人物或事物的变化。

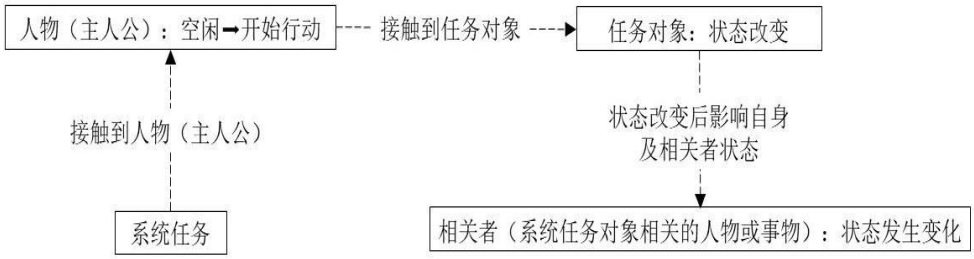


图 1-5 系统任务、人物、任务对象和相关者之间的状态变化

例如在酒剑仙人的《开局账号被盗，反手充值一百万》一书中，有一个主人公通过完成系统任务让账号找回者付出代价的故事。主人公周毅在交易狗平台购买了一个名为《原魔》的游戏账号，之后的某一天该账号却被原号主刘旭找回，由此系统发布了让原号主痛哭流涕并深刻忏悔的任务。周毅接到任务后首先反手往游戏账号里充值了一百万元并把前后起因录制成视频发布在自媒体平台，然后去公安局报警，请警方立案调查，并雇佣了方许境律师来处理这个事件。在警方调查并核实证据后，刘旭最终因盗窃罪受到了法律的制裁，而刘旭的父母因为刘旭的违法犯罪行为歇斯底里后痛哭流涕，原本平静幸福的家庭氛围也被打破。在这个故事中，系统发布任务后，主人公周毅开始了围绕任务的一系列行动，改变了任务对象刘旭的状态，使其由自由状态变成锒铛入狱，并影响了相关者：刘旭父母原本平静体面的生活被打破，方许境律师由一个接大案要案的律师自此变成了专门接奇葩案子的律师。让对方忏悔的任务、主人公周毅、任务对象刘旭、相关者刘旭父母和方许境律师，这几方之间的相互关系与状态变化，充分说明网络系统流小说的“系统”对游戏系统概念的吸纳。

其次，作为“金手指”的“系统”。狭义上说，网络系统流小说的“系统”是一个“金手指”。“金手指”又名“外挂”“作弊器”“辅助器”等，泛指通过对游戏数据进行修改而增加玩家在游戏世界的收益或降低游戏难度的修改程序。玩家通过“金手指”篡改游戏世界的规则，提高游戏角色技能强度、增加游戏道具，从而体会到轻松通关的畅快感。对于文学中的“金手指”概念，不同的研究者有不同的理解。疯狂小强认为“金手指”是“主角所拥有的，有别于常人的，对主角有帮助的一切”[①]；杜杰认为“金手指”是小说主人公力量的一种体现，“通过作家的艺术想象，主人公通常具备一些超自然力量，这种力量是网络小说中经常使用的手法，即‘金手指’”[②]；刘辉和刘润泽认为小说中的“金手指”含义是从“金手指”这一游戏程序中演变而来，指“主角通过一

①疯狂小强.零基础教你写网文[M].沈阳:沈阳出版社,2018:137.
②杜杰.现实题材网络小说的现实书写研究[D].湖北师范大学,2022:04.

些在现实生活中发生概率极低的际遇，获得比普通人更多的优势。”[①]邵燕君在其主编的《破壁书：网络文化关键词》一书中认为系统是“金手指”的一种，是一种被主人公随身携带且具有指南功能的高级外挂，“系统是一种主要的开挂方式，系统相比于一般的外挂更加高级，能够为主角提供一整套作弊服务而非某种简单的机缘。”[②]综上所述，网络系统流小说中的“系统”具有“金手指”的功能，是一个设定新颖的“外挂”，是作家赋予主人公的独一无二的特殊程序，是主人公快速成长的秘诀，也是主人公与文中其他角色的重要区别。

作为“金手指”的系统给网络系统流小说带来的最大的核心优势就是设定极其开放自由，作家可以凭借“金手指”的便利在小说中呈现自己与常理相悖的幻想。网络小说作者的“脑洞”五花八门，但不论作家如何逸兴遄飞、恣意纵横，总要遵守基本常识。在“系统”这一“金手指”出现后，作家就可以在很大程度上摆脱既有规则的限制，把系统任务、人物与相关者（与系统任务相关的人物或事物）轻松连接起来。比如网络系统流小说作者可以设定一个花钱系统，正常情况下钱越花越少，那么系统就设定成钱越花越多。然后花钱系统发布任务促使主人公花钱，主人公在花钱的过程中使小说里的异性角色爱上自己或者通过花钱创立了一个有影响力的公司等等，诸如琉璃湾的《从网络神豪开始》、青衫取醉的《亏成首富从游戏开始》等都是基于“花钱系统”这一“金手指”而建立的设定。网络系统流小说凭借“系统”的“金手指”功能，在违反常理之下轻松实现了系统任务、人物与相关者的相互关系连接。

1.1.3 辨析“系统流”与“无限流”

“无限流”的字面含义是指有很多种流派、元素和世界观，在网络小说中则是一种特定故事类型的统称。2007 年 4 月，Zhttty 于起点中文网创作的《无限恐怖》横空出世，开创了无限流小说的先河，因此把与《无限恐怖》叙事框架相似的这一类小说称为“无限流”。无限流小说是“主角被召唤到某个拥有超自然力量的‘主神空间’中接受任务，然后不断进入各个世界将其完成，自身获得成长的故事。”[③]《无限恐怖》奠定了无限流小说的叙事框架：“主角进入神秘的‘轮回空间’，前往电影、游戏、动漫和小说的副本世界完成任务，由此获得超凡力量，但却不得不在异世界永不停歇地冒险与轮回。”[④]《无限恐怖》一书标志着“无限流”正式登上网络小说舞台。

“无限流”和“系统流”就像一对双胞胎兄弟，表面看似一样，实则大不相同。虽然无限流小说在故事之中有“系统”这一元素，但是与系统流小说存在明显差异。首先

①刘辉,刘润泽.论网络言情小说中的“金手指”元素[J].大众文艺,2016(06):34.
②邵燕君主编.破壁书:网络文化关键词[M].北京:生活书店出版有限公司,2018:256-257.
③庄庸,安迪斯晨风.浅析网络文学中的二次元要素[J].网络文学评论,2018(04):83.
④邵燕君主编.破壁书:网络文化关键词[M].北京:生活书店出版有限公司,2018:294.

是“系统”的归属及人物对“系统”的感知程度存在差异。在系统流小说中，“系统”在故事之初就与主人公进行了绑定或者被主人公激活，“系统”只能被主人公使用，主人公是“系统”的拥有者，且系统本身或系统功能往往要对小说中的其他人物进行隐瞒。在无限流小说中，系统在故事之初就以独立形象出现，不为某一个人所有，并且人物隶属于系统。无限流小说的“系统”类似于公开的神明，被全员共知共享。小说的角色们进入“主神空间”后就能够知道“系统”的存在。

其次是叙事线索和任务目的的差异。系统流小说的叙事线索是“系统发布任务——人物完成任务——系统发放奖励”的重复循环，而无限流小说的叙事线索是“系统发布任务——人物穿越到新世界——人物完成或未完成任务——系统结算奖惩”的重复循环。从上面的叙事线索结构中可以看出，系统流小说不以主人公在不同世界穿梭作为主要叙事线索，叙事重点在于主人公完成系统任务的过程；而无限流小说叙事线索的核心是主人公在多个世界进行穿越，叙事重点是主人公在不同世界穿越的缘由、所处的主世界意志让主人公不断穿越的目的、每一次穿越的世界里隐藏着怎样的秘密。在系统流小说中，“系统”发布的任务难度会根据主人公的当前情况来判断，类似于人工智能，主人公往往可以完成系统任务，就算任务失败也一般不会危及人身安全。“系统”发布任务的目的在于找一个对读者而言合理恰当的借口来给主人公发放奖励；在无限流小说中，“系统”会根据人物完成任务的情况对人物进行奖励或惩罚，“系统”发布任务的目的往往是任务本身，且发布任务的难度一般是有挑战性的，存在人物无法完成任务的情况，甚至任务失败会有身家性命之虞。

最后是人物与“系统”关系的差异。“无限流小说与其他同样含有游戏元素的网络小说的最显著区别在于其对‘人’与‘系统’之关系的处理。”[①]在系统流小说中，主人公与“系统”的关系就像如鱼得水，十分融洽，二者是相辅相成、相互依存的关系。“系统”为主人公提供必要的帮助，主人公也主动遵守“系统”的规范，主人公与“系统”共同构成了一个主体；在无限流小说中，“人物处于被动、不自由的状态”[②]，人物与“系统”的关系剑拔弩张甚至势同水火，对峙和反抗构成了人物与“系统”之间关系的底色。正因为小说人物明确知道有一个外在的“系统”来引导自己的行动，所以人物与“系统”就变成了两个独立的主体，对人物而言“系统”就是带给自己外在风险和压力的客体。因此，人物对系统制定的规则是条件性遵守的，一旦人物发现可以与系统对峙的方式，就会停止妥协并进行抗争，最终目的是消灭系统。

1.2 网络系统流小说的发展过程

①闫梦姣. 出入之间——无限流小说中的“人”与“系统”关系之辩[J]. 新纪实, 2021(10):43.
②边宇晗. 无限流小说的叙事模式研究[J]. 新纪实, 2022(09):43.

网络系统流小说从出现到如今，经历了多次发展，主要分为萌芽期、过渡期和最终成型这三个阶段。

1.2.1 萌芽期

2003 年到 2006 年可以说是网络系统流小说的萌芽期。杨晨在《网络文学的类型核心分析法》一文中认为网络系统流小说来自“描写玩家打虚拟游戏的作品。”[①]而“描写玩家打虚拟游戏的作品”指的就是网络游戏小说。早期的网游小说是网络系统流小说的滥觞。网络游戏小说（以下简称为网游小说）是在互联网上发表的、以游戏为背景、以小说主人公或玩家从现实世界进入游戏世界后的行为活动和心理活动为叙事内容的网络小说，小说里的游戏既可以是现实中真实存在的电子游戏，也可以是作者根据电子游戏元素所自己建构的游戏世界。在网游小说中，核心叙事元素是游戏世界，而网络系统流小说中“系统”这一意象就脱胎于游戏世界。

2003 年 7 月，陈凌（笔名“X”）所著的《梦幻魔界王》在起点中文网首发，这是第一部真正意义上的以游戏为题材、以虚拟现实为内核的网络游戏小说。网游小说一经发布就与以往仅仅局限于打怪升级的网络小说形成了鲜明对比，并于 2005 年呈井喷之势。2004 年 4 月，傲无常以游戏为题材在起点中文网连载网游小说《女娲界》；5 月，骷髅精灵在起点中文网发布《猛龙过江》。2005 年开始，网游小说创作进入繁荣时期，出现了网游小说热这一现象。2005 年 2 月，雷云风暴的《从零开始》、3 月，蝴蝶蓝的《独闯天涯》、6 月，隐为者的《网游之天地》、8 月，兰帝魅晨的《高手寂寞》、10 月，静官的《兽血沸腾》均在起点中文网连载发布；2006 年 3 月，流浪的蛤蟆在起点中文网开始连载《蜀山》。以上都是网游小说的早期代表作。在这一阶段，网游小说作者不再以人物不可退出游戏世界、人物游戏世界死亡和现实死亡同步作为常用设定，把笔墨更多地专注于主角在游戏世界与现实世界之间来回跨越的双重冒险故事。网游小说作者在游戏世界中赞扬着人物之间的情谊、认可人物在游戏世界活动的价值和成就，这一理念被后来的网络系统流小说所继承。

因为网游小说所虚构的游戏世界有真实的利益纠葛、恩怨情仇，所以网游小说的游戏世界是现实的镜像；又因为小说人物知道这只是个虚拟的游戏世界，所以更容易剖露心迹、以真心换真心。网游小说作者一方面不遗余力地把游戏世界建构成一个细致入微、丰富生动的真实世界，把人物在游戏世界里的友谊、爱情描写得真挚感人；另一方面，作者在文本中或隐或现地指出游戏世界只是虚拟世界，人物在游戏世界中无论怎样为对方付出都不用担心自身有真实的人身危险，最多就是角色降级或丢装备。因此人物付出真心的风险低，所以人物在游戏世界里获得的情谊就带有了虚幻的不真实感。这种现实

①杨晨. 网络文学的类型核心分析法[J]. 网络文学评论, 2019(01):30.

与虚拟的交错导致网游小说给读者造成强烈的矛盾感：这一切是如此的真实，这一切都不必当真。这种阅读情感上的撕裂体验一定程度上导致网游小说在经历数年繁荣后便失去了网络小说的头把交椅。

1.2.2 过渡期

既然早期的网游小说在现实世界和游戏世界的交错中让读者体会到了文本真实的矛盾感和阅读接受的撕裂感，那么如何取消现实世界和游戏世界的交杂就成为了网络小说作家们需要思考的问题。于是网络作家们把穿越元素和游戏世界相结合，进行了一个充满创意的大胆尝试：让游戏世界独立出来作为一个真实的世界，把这个参考游戏世界而架构的文本中的现实世界（即文本世界）称之为异世界，主人公不再以玩家的身份在游戏世界和现实世界之间来回切换，而是直接带着游戏技能穿越到异世界中，主人公在异世界生活并通过穿越时带来的游戏技能在异世界闯出名堂。

2007 年 4 月，Zhttty 创作的《无限恐怖》在起点中文网开始连载，这本横空出世的网络小说开创了“无限流”小说的先河。小说讲述了主人公郑吒对失去恋人后的现代生活感到厌倦，在颓废度日中接到了电脑的邀请并进入到了主神空间。主神空间是一个恐怖片的轮回世界，是一个制定轮回规则、根据轮回场景发布具体任务的“系统”，参与轮回的人被称为轮回者。郑吒开始了以十天为间隔的恐怖片电影世界轮回，在轮回世界存活并完成任务后可获得奖励积分，任务未完成则扣除奖励积分，当轮回者的奖励积分累计为负分时将失去轮回资格并被主神抹杀。郑吒在一次又一次的轮回中冒险挣扎、历经绝望，最终发现了主神空间的秘密，完成了自我蜕变，成为了主神空间的最强轮回者。《无限恐怖》将“系统”从网游小说中解放出来，使其脱离了网游小说的桎梏。《无限恐怖》的流行证明了用“系统”统御不同位面世界或“系统”存在于现实世界的这种设定对读者而言是可以接受的。自此之后，“系统”这一概念被后来的网络小说作者所吸纳，成为了一种叙事元素，毫不遮掩地直接出现在读者面前。另外，《无限恐怖》中复杂详细的规则设计也被后来的网络系统流小说作家借鉴，作家在小说文本中设计出一套复杂完备的体系成为了读者间的一种共识。

2008 年 4 月，天蚕土豆在起点中文网发布的《魔兽剑圣异界纵横》正是对早期网游小说一次大刀阔斧的创新。小说讲述了一个普通平凡的男主角刘枫在网吧玩游戏时，因网吧停电导致电脑爆炸而阴差阳错之下穿越到了一个与游戏设定一致的异世界的故事。夜阑大陆是一个剑与魔法并存的世界，刘枫经过不断的刻苦练功，终于凭借对中华内功的领悟获得了《魔兽争霸》游戏角色“剑圣”的技能传承。刘枫拼搏进取，在一次次深入险境、与各方势力斗争的过程中逐渐成为异世界的巅峰强者。《魔兽剑圣异界纵横》把游戏系统、主人公、异界三者有机结合在一起，构成了一个充满趣味性的异界冒险故

事，只不过此时的游戏系统还是一个粗糙的、没有完备设定的“系统”。小说中虽然没有系统发布的任务，没有体系的数值设定，但是“人物+游戏系统+异界”就是系统流小说“人物+系统+世界”的前身，可以说《魔兽剑圣异界纵横》是网络系统流小说的雏形，为系统流小说的基本架构奠定了基础。

2009 年 4 月，天蚕土豆创作的现象级作品《斗破苍穹》开始连载。《斗破苍穹》继承了《魔兽剑圣异界纵横》中主人公自带游戏系统进入异世界的叙事元素，并且拥有十分完备的设定体系。《斗破苍穹》所处的异世界叫作斗气大陆，力量体系的核心是斗气，修炼斗气的人称为斗者。斗气、功法和斗技均分为天、地、玄、黄四阶，其中斗气每阶又分初级、中级、高级。斗者根据修炼水平又被划分为斗之气、斗者、斗师、大斗师、斗灵、斗王、斗皇、斗宗、斗尊、斗圣（半圣）、斗帝、斗冥、斗磐、斗神。斗尊九星之后还有九转，然后是半圣，半圣又分低级、中级、高级、巅峰，然后是斗圣，斗帝九星到斗冥，其中虚磐又分为低级、中级和高级、巅峰，最后是斗神。这些复杂完备的设定体现了该小说仍带有网游小说的游戏元素，规范了小说的力量体系，其追求设定体系化、齐全化的精神被网络系统流小说所继承，网络系统流小说在建构文本世界和“系统”规范时力求设定完备，尽量避免因设定漏洞导致读者对文本世界真实性产生怀疑。

此外，主人公萧炎随着实力的变化而在不同的地域进行活动（俗称“换地图”），这是作者把游戏世界的副本元素融入小说的体现，被后来的网络小说作者广为借鉴，最后发展成一套“升级+换地图”的叙事模式。这一叙事模式的意义在于取消了故事长度的上限，小说的长度取决于作者想把“升级+换地图”这一模式循环的次数。某种意义上来说，小说的故事可以无限地持续进行。而之所以能实现故事的无限循环，是因为以“升级+换地图”为主要叙事模式的小说有一个可以稳定且持续运行的世界系统。既然世界系统可以稳定持续运行，那么故事也可以不断进行发生。“升级+换地图”带来的升级感和这一稳定且可以持续运行的世界系统被后来的网络系统流小说所吸纳，“系统”作为叙事主体成为了这一稳定且可以持续运行的世界系统。通过不断地给系统绑定者发布任务，小说的故事就能够持续进行。

《斗破苍穹》除了完备的设定和可持续运行的世界系统之外，还有一个人物对网络系统流小说的影响更为深远。小说主人公萧炎的母亲所遗留的戒指中寄宿着药尘的灵魂，而药尘作为斗气大陆的顶级炼药师，不但开阔了萧炎的眼界，更辅助着萧炎成长。通读小说可以发现，药尘表面上是一个失去肉体的灵魂，但实际上就是系统流小说中“系统”的具象化。他向萧炎发布修炼任务，指导萧炎修炼功法和斗技，提供必要的事件信息，给予合适的修炼丹药等。这是纯粹异世界小说第一次出现“系统”这一功能要素，只不过作者将其进行了人格化以方便读者理解和接受。后来随着含有“系统”这一功能要素的作品越来越多，读者的接受程度越来越高，最终在网络系统流小说中“系统”无须再

进行人格化处理，而是直接以类似程序的样式出现在读者面前，作者对系统的设定也愈发充满了奇幻大胆的想象，系统的种类也越来越丰富。

1.2.3 最终成型

网络系统流小说的过渡期完成了把一个纯粹的游戏世界变为与游戏设定一致的异世界这一转换，实现了把游戏世界的技能元素、装备元素、副本元素融入到异世界中，已基本具备了网络系统小说的雏形。但是对“系统”这一功能要素尚未完全开发，“为什么主角不能在现实世界里也能做任务、得到经验、提升等级、购买装备道具呢？”[①]

2012 年 5 月，黑土冒青烟在起点中文网开始连载《八零后少林方丈》，标志着网络系统流小说的正式成型。小说讲述了八零后大学毕业生霍元真穿越成和尚一戒并激活方丈系统后在武侠世界成长的故事。霍元真一心想还俗，却在方丈系统的约束和辅助下，年纪轻轻就成为了武林泰山北斗般的人物，最终执武林牛耳。这本小说之所以说是标志着网络系统流小说的成型，主要有以下两个方面的原因。

其一，这本小说的力量提升体系细致周全。小说将人物等级划分先天和后天两个大的境界，每个大境界又分为初期、中期、后期、圆满四个小境界，每提高一个小境界实力也会随之相应提高，并增加新的能力，后天圆满后可晋升至先天初期。细致周全的升级体系意味着“系统”可以根据人物的实力变化和晋升需要发布相应的任务、给予必要的资源和技能，“系统”这一功能在小说中就有了合法性和必要性。

其二，这本小说突出了系统的作用，确定了系统的权利和义务，把“系统”的设定从游戏式样板化中解脱出来，丰富了“系统”的内容和内涵，从文本功能上把“系统”这一叙事元素变成了叙事主体。在这本小说出现之前，“系统”常常被理解为一个游戏系统，“系统”设定充满了直观的游戏元素，比如任务框、技能栏、宠物栏、人物属性、背包空间等，而《八零后少林方丈》对系统的设定则不拘一格。主人公霍元真绑定的方丈系统是一个系统的集合，其中包括抽奖系统、赌博系统、情劫系统、弟子系统、幻境系统。而每一个子系统又进行了不同的设定：在抽奖系统中，主人公霍元真每月末以及节日可以抽取武学、佛经、法器、神通、建筑令牌、草木生灵等奖励；赌博系统是在主人公抽取奖励后由本人选择是否运行，运行后会出现两种有相同概率的情况：额外获得同类型奖励或奖励归零；情劫系统是当主人公动情时，需要以自身掌握的一门高级武学做抵押，在单位时间内让动情对象爱上自己，成功则武学归还，失败则武学消失；弟子系统可以让主人公通过直接灌输功力的方式提升弟子的实力，且主人公每次收徒都会获得一次法器加强的奖励；幻境系统只有在主人公步入先天境界后方可激活，分为六道轮回幻境、十八地狱幻境等。由诸种假象构成的幻境或用于消磨对方意志、干扰对方精神，

①杨晨. 网络文学的类型核心分析法[J]. 网络文学评论, 2019(01):30.

或让对方崇敬，或让对方忏悔，或让对方迷失。

《八零后少林方丈》中，“系统”由作为无限兑换和网游数据面板的衍生产物变成了影响故事走向的重要功能角色，从文本功能上把“系统”这一叙事元素变成了叙事主体。小说在继承网游小说的游戏元素基础上，实现了对游戏样板化系统设定的超越，丰富了“系统”的内容，打开了对“系统”设定的想象。在吸纳了“人物+系统+世界”的叙事套路、融入了由“升级+换地图”带来的升级感后，借由以“系统”为稳定且可以持续运行的世界系统，不断产生新故事，给读者带来持续不断、酣畅淋漓的阅读快感，标志着网络系统流小说正式登上网络小说舞台。

1.3“系统”的常见类型

随着网络系统流小说快速发展，作家对“系统”设定不断想象，网络系统流小说的系统类型越发多样。对于“系统”的类型，可以说是只有读者想不到，没有作者写不出。下面将简要地把常见的系统类型分为游戏类和生活类两个大项。

1.3.1 游戏类系统

游戏类系统是指与游戏相关的或者具有“升级”倾向的这一类系统类型。游戏类系统可分为电竞类系统和升级类系统。电竞类系统是指在系统的帮助下，主人公玩电子游戏的水平获得了提高，并通过游玩小说中的电子游戏而实现自己目标的系统，例如《LOL：这个男人太强了！》（一片苏叶著）的 LOL 老神系统、《联盟：我真没有摆烂啊！》（幽影夜神著）的逆转系统、《LOL：我真是联盟职业选手》（绝望从小很绝望著）的摸鱼系统等。

升级类系统又可分为“打怪”升级类系统和“培训”升级类系统，指主人公通过系统发布的任务进行“升级”，包括系统给主人公提供必要的修行帮助、帮助主人公提升实力、提高技能等。

首先是“打怪”升级类系统。通俗地说，“打怪”系统就是通过提升己方实力来达到消灭对手目的的系统，常见于武侠、玄幻、仙侠题材，例如《武侠：开局奖励满级神功》（落魄的小纯洁著）的押镖系统、《我的徒弟都是大反派》（谋生任转蓬著）的功德系统、《我只想安静的做个苟道中人》（爆炸小拿铁著）的全智能修真系统等。

其次是“培训”升级类系统。“培训”系统指的是帮助主人公提升知识、提高技能、克服学习困难、实现人生理想和追求的系统，常见于体育、都市题材，例如《开局满级爆射，梅西求我入阿根廷》（臊子拌面著）中用于提升主人公苏白足球技能和身体素质的实况足球系统、《学霸的黑科技系统》（晨星 LL 著）中主人公陆舟拥有的可以提升

地球文明等级的黑科技系统、《大医凌然》（志鸟村著）中可以提升主人公凌然外科手术技能的医术系统、《全球影帝》（黑心火柴著）中可以提升主人公陆泽演技的影帝系统等。

1.3.2 生活类系统

生活类系统是指具有现实生活元素的、不以提升自身实力为主要目的的系统类型。生活类系统可分为直播系统、神豪系统、聊天系统、异性攻略系统等。

首先是直播系统。直播系统的设计灵感从现在蒸蒸日上的直播行业中来，直播内容大多数为现实社会中不常见到的，例如《直播之荒野挑战》（土土土著）中陈旭用荒野直播系统进行荒野直播。也有主人公借助直播间系统穿越到异世界去直播，例如《仙界网络直播间》（38 大虾著）中的张小东。

其次是神豪系统。神豪小说的开山之作是《重生之神级败家子》（辰机唐红豆著），虽然这本书没有出现系统，但是后来的神豪小说往往要有一个系统，通过系统提供的金钱供主人公花销。神豪系统指的是通过几近于零成本的方式为主人公提供大量的金钱以供主人公花费的系统，例如《生活系男神》（起酥面包著）中汪言通过生活系神豪系统实现了财富自由。

再次是聊天系统。自从圣骑士的传说创作的《修真聊天群》（又名《聊天群的日常生活》）以闲聊胡扯为看点的叙事模式火爆后，网络系统流小说作家借鉴其中的精华，创作出了聊天系统，主角可以通过聊天系统交流信息或收集自己所需要的东西。聊天系统以影视、动漫世界或原创世界为活动场地，打破了空间的界限，使故事世界不局限于一城一地，例如不要尬舞的《诸天万界反派聊天群》中，刘锋借助聊天系统创建了诸天万界反派交流群，并借助这个交流群从绝境中走了出来。

最后是异性攻略系统。异性攻略系统是以帮助主人公提升异性好感度为目的、以让异性喜欢上自己为目标的系统。该系统会为主人公提供攻略异性时所需要的资金、技能、场景等，例如《东京第一深情》（我的大树出无尽著）的约会系统、《恋爱要在模拟后》（归来细雨中著）的恋爱模拟系统、《我的恋爱指数要满仓》（鱼鱼快动著）的恋爱炒股系统等。

第 2 章 网络系统流小说的叙事策略

网络小说由一开始按题材分类到现在按小说核心叙事模式进行分类的变化，是网络文学创作日趋成熟的一个表征。网络小说的商业化写作促成了小说的商品化叙事，对网络系统流小说作者而言，把故事讲得有趣要优于把故事讲得美育。网络系统流小说设定新颖、语言通俗、爽点密集，有着广泛的读者基础，这与其独特的叙事策略密不可分。本章从叙事时间、叙事主体、叙事视角三个方面对网络系统流小说的叙事策略进行分析。

2.1 叙事时间：顺序的时序与时距的组合

关于叙事时间的研究一直以来都是叙事学中的重要研究范畴，叙事时间是小说叙事中不可或缺的一部分并始终牢牢地贯穿整个文本，其形成机制及其作用方式都受到学界研究者的关注。当前叙事学家们在进行叙事时间的研究中，主要从“故事时间”和“话语时间”这两个维度进行切入，寻找两者之间的区别与联系。所谓“故事时间”是指故事中事件连续发生过程呈现的时间顺序，而“话语时间”是指用于叙述故事事件的时间。从热内特对叙事时间的定义中，可以十分清晰地看出叙事时间具有双重性质：“故事时间”是指文本的内部时间，是这一故事事件从开始到完全结束的实际发生时间而不是指的现实时间，一般又称为自然时间；而“话语时间”是指讲述该故事事件所用的时间，一般又称为文本时间，往往体现在文本的篇幅上或者读者阅读该文本所消耗的时间上。网络系统流小说作为小说的一种，虽然也具有叙事时间的双重性质，但网络作家们有时会出于章节架构、情节发展、制造悬念、描绘场景等目的，随意调整故事时间、延展话语时间。有时网络作者为了躲避审查，会对敏感话题与场景的描绘进行话语时间的缩减与故事时间的跳跃，通过留白的方式引发读者想象；有时网络作者为了对某个人物角色的性格形象进行塑造，对人物心理活动进行大篇幅的描述，造成情节的停滞；有时网络作者为了延续故事、更新主角活动的地图，会对新“副本”进行全景录像式的描述。因此，有必要通过热内特提出的“时序”和“时距”理论来研究网络系统流小说在时间视域下的叙事建构。

2.1.1 顺序为主的时序

时序是指叙事的时间顺序，根据热奈特的说法，“研究叙事的时间顺序，就是对照

事件或时间段在叙述话语中的排列顺序和这些事件或者时间段在故事中的接续顺序”[①]，时序主要包括顺叙、插叙、倒叙和预叙。虽然从叙事的本质上来说，故事事件的时间往往早于话语时间（即作家写作的时间），当作者叙述故事时总要先从脑海中构思然后再进行叙述，但是可以把故事事件中明确的时间作为故事的开始时间。因此，不论是顺叙、插叙、倒叙和预叙，本质上都是以故事事件中明确的某个时间作为故事的开端，并由此按照既定的叙事顺序来建构情节，推进故事发展，最终实现对一个故事的完整叙述。而在情节的构建过程中，“对时间的忠诚是必须的：没有哪一部小说可以抛弃这一点”[②]也就是说，时序是构成故事逻辑和故事发展的充分必要条件，若没有时序贯穿始终，那么故事就会变得松散混乱，像断了线的珍珠项链，这会导致读者在阅读故事时变得迷惘：单个故事事件内的因果联系或许能够理解，但是很难把握故事中一个个事件之间的前后关联。而且，由于缺乏时序这一秩序，故事事件之间有可能会因读者理解不同而组合成不同的含义，导致作者意图和读者意图相背离。网络系统流小说因为“系统”这一元素，所以在小说故事情节叙事时采用的时序也会有以下几个方面的特点。

首先，网络系统流小说在情节建构与故事推进上采取顺序的时序方式，由一个故事事件到另一个故事事件，这种依次递进、由浅入深的时间脉络与系统流小说中主人公循序渐进的成长相契合。网络系统流小说故事开端一般是故事主人公尚处于弱小时期，出于紧凑情节、快速推进故事发展的需要，系统会在主人公需要成长或帮助时出场并快速给主人公发放第一次系统奖励。这种系统奖励或通过主人公完成比较简单的任务后发放，或通过主人公做成某些简单的事情后发放，而且这些系统奖励往往能立刻改变主人公的现状，让主人公走上快速发展的道路，然后作者会以此作为故事起点，沿着时间的脉络顺序向后发展。在《从斗罗开始打卡》一书中，作者开篇并没有交代主人公王枫在原世界的身份、如何穿越到斗罗大陆世界、是否伴随着系统，而是按照顺序时序把主人公王枫和重要配角唐三同时放在圣魂村之中。在素云涛将要来圣魂村给村里孩子们觉醒武魂、斗罗大陆剧情即将正式展开、主人公需要快速成长之际，“打卡”系统激活了，主人公王枫通过“打卡”获得了道具流星泪，得到了快速成长的第一桶金。《从斗罗开始打卡》一书通过主人公王枫与唐三的互动为全书打下一个“有系统加持的穿越者比斗罗世界土著成长更快”的基调。

其次，按顺序时序进行叙事能带给读者稳妥的阅读体验。要强调的是，网络系统流小说往往在网络上采取长期连载的方式，动辄数十万甚至数百万字，而且网络系统流小说的读者也不会只读一本网络小说。在浩如烟海的网络小说中，能在读者脑海中长时间存留的网络小说终归是少数。读者在阅读一本或几本新的网络小说后会忘记之前看过的

①[法]热拉尔·热奈特.叙事话语:新叙事话语[M].王文融译.北京:中国社会科学出版社,1990:14.
②[法]爱德华·摩根·福斯特.小说面面观[M].杨叔华译.北京:人民文学出版社,2021:21.

小说内容，这时候如果读者读的这本网络小说大量采用倒叙时序叙述，那么读者可能会忘记之前看过的内容，并产生一种熟悉的陌生感。这种熟悉的陌生感有时非但不会促使读者从头梳理这本小说的故事情节，反而会导致读者“弃书”，不再继续阅读这本小说。

关键的地方在于，网络系统流小说的核心元素是“系统”，而“系统”这一要素就要求作者要进行线性叙事，通过系统来帮助主角成长，因此必然是遵循顺序的时序进行叙事才能实现在主角微末之时、危难之际给予帮助这一逻辑的完整，否则就会“系统紊乱”，导致整个小说的故事架构崩塌、战力设定失能、情节推进失效，严重影响读者阅读体验。

顺序时序叙述不仅稳妥地保证读者阅读体验的连续性，还能引发读者共鸣、满足读者的定向期待，在阅读时给读者带来连续畅快的“爽感”。定向期待是读者在阅读文本时一种内心隐含的期望，是“一种从作品中首先得到一个隐含答案得以确认的愿望……一种将作品世界同化为自我世界的需求和动力。”[①]姚斯认为，读者在阅读初始就已经通过他的定向期待视野决定了他所得出的阅读结果，即“对每一部作品的独特意向——一种高于心理反应、也高于个别读者主观理解的意向。”[②]《斗罗大陆》原著中，唐三六岁时不但成为百年来第三个觉醒双生武魂的人，而且还是觉醒的两个稀有武魂：昊天锤和蓝银皇。唐三通过灵活运用这两个武魂，不断加强自己的实力，最后完成海神九考，获得海神神格。既然《斗罗大陆》中唐三如此成功，那么以《斗罗大陆》为原型衍生出的网络系统流小说《从斗罗开始打卡》一书的主角在系统的辅助下，要比唐三的天赋更高、“开挂”更猛，这样才符合读者对这本书的定向期待心理。在《从斗罗开始打卡》中，主人公王枫不仅拥有了系统奖励的双生武魂，而且还是极品混沌青莲和黑暗天使武魂。在系统辅助下，主人公王枫不但成长速度比唐三更快，而且战力也更为强大。这些设定通过顺序时序的叙述给读者带来一波未平一波又起的阅读高潮，让读者在顺序时序的叙事中体会到快感。

再次，顺序叙述有利于网络系统流小说的作者不断梳理和调整小说的故事大纲，利于作者围绕主线故事建构出一个个促进主线故事发展的支线故事事件，明确叙事的目标性。作者非常明白，网络系统流小说吸引读者的一点在于明确的目标性与奖励的丰厚性。通过主人公不断完成系统任务给予主人公以丰厚的、一般具有唯一性的奖励。而且网络系统流小说的目标性一般体现为将短期目标镶嵌进主人公越来越强大的长期目标之中，通过顺序时序的叙述，主人公通过完成一个个短期目标，不断实现量变到质变的飞跃。因为有了连续明确的目标性，所以读者会不断地产生强烈的阅读欲望，通过阅读小说主人公实现目标的经历，自己也拥有了实现目标的成就感。而倒叙会打断情节发展的连续

①刘思阳.接受美学中的“期待视野”理论研究[D].青海师范大学,2018:25.
②朱立元著.接受美学导论[M].合肥:安徽教育出版社,2004:63.

性，使明确的目标变得模糊，使流畅的故事情节变得沉滞，这对以情节晓畅、目标明晰见长的网络系统流小说而言，无疑是致命的，所以相比而言，以顺序时序叙述更能保证情节的节奏感，让情节在故事中波澜起伏、一路高歌。

2.1.2 概述、省略和停顿式的时距

网络系统流小说的作者有时候会用较长篇幅来叙述故事时间极短的情节，比如主人公在战斗时得到系统奖励后产生的变化；有时候会以寥寥数笔就交代了一段故事时间，常见的有几天后、数年后。“小说家同长度不等的篇幅，这就是叙述时距的主要特征。”[①]关于时距的基本含义，热奈特认为时距即故事时长与文本篇幅之间的关系。热奈特根据故事时间与话语时间的长度对比结果提出了四种时距，分别是概述、场景、省略和停顿。网络系统流小说在叙事时主要具有概述、省略和停顿这三种时距特点。

其一是概述式时距。

概述式时距即“叙述时间短于故事时间构成概述”[②]，也就是故事时间大于话语时间，即故事发生的实际时间大于作家写作、读者阅读该故事所消耗的时间。概述是对故事事件中的某一部分多少讲一点，只是讲得笼统罢了。在网络系统流小说中，作者对概述式时距的运用常见于对故事的背景、系统的来历、系统的使用进行交代，或对情节的发展有一定推动作用的事件进行概述，目的是便于读者了解故事信息、接受相关设定，同时为故事事件发展的连续性提供基本保障，使读者在阅读时不至于有很强的跳跃感和割裂感。

当网络系统流小说的故事开端出现概述式叙事时，一般是为了引出主人公、介绍小说设定和故事背景，继而推动情节走向。小说《我组建了最强剑客集团》开篇第一章就有一段关于主人公秦登穿越到日本安政七年后的现世身份描述：

——我这是在哪？

秦登转动着茫然的目光，扫视着周围。

——我这是……在古代日本？

……

就在秦登的情绪稍稍变得平静了些时，一个个记忆片段突然在秦登的脑海中跳出——

他叫橘青登。

今年 18 岁。

是江户的北町奉行所的定町回同心之一。

①申丹，王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010:119.
②申丹，王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010:120.

北町奉行所：也简称为“北番所”，可以理解成江户的市政府。

定町回：专门负责维持城市治安的部门。

而同心，则是官职名，地位在与力之下，是官府里的基层人员。

所谓的“北町奉行所定町回同心”，便是负责城市治安的基层人员，可以理解成基层警察。

他的母亲在他还年幼时就因病去世。

他的父亲原本也是江户的同心,但在半年前不幸病死,随后他承袭了他父亲的位置,成了北町奉行所的新的同心。

此时此刻，他正准备和其他同僚冲进一伙自号“仁义众”的盗匪集团的老窝，将这群盗匪一网打尽。①

从这段节选内容看，作者开篇就交代了主人公秦登已经完成穿越，并概述了他穿越到日本安政七年后的名字、职业和家庭情况。短短几百字，浓缩了橘青登十八年的人生，这种概述式时距的运用能立刻让读者提炼出三个关键性的信息。第一是主人公是中国人，无意之间穿越到了日本安政七年。第二，主人公虽然已经完成了穿越，但是家庭成员凋零，只剩下他一个人，读者无须担心主人公穿越后被原身亲密者发现其灵魂已被替换这一事实。第三，文中以简洁高效的方式向读者科普主人公的职业背景，便于读者快速把自身带入故事之中；同时，一句话概括了故事事件接下来要发生的内容，紧凑了情节，制造了戏剧冲突。从上述例子可以看出，在故事开端采用概述这一时距进行叙事时，虽然没有面面俱到地描写细节，但是起到了“拧干水分，只剩干货”的效果，概述内容所蕴含的信息简洁明快地交代了人物设定和故事背景，推动了故事发展。

当网络系统流小说的故事事件之间出现概述式叙事时，一般是对上一个故事事件进行总结、对下一个故事事件进行衔接，这样既能使故事事件得到完善和补充，又不会使故事叙事出现迟滞，而且这种概述式叙事一般与“系统”这一要素有关。网络系统流小说中的主人公根据要求完成任务后，系统会发放奖励，任务奖励会提升主人公实力并促使主人公继续完成任务，情节的发展亦是依靠系统发布的任务或系统给予的奖励去推进，实现“系统发布任务——主人公完成任务并获得奖励——主人公变强——系统继续发布任务——主人公继续完成任务”的循环。主人公若要完成系统发布的任务，就必须与任务对象进行互动，或是打败，或是击杀，或是收服，或是收集材料等。在任务结算和下一次任务发布之间，作者一般会用概述式叙事交代主人公获得的任务奖励、该奖励对主人公的影响以及下一次任务的要求。

其二是省略式时距。

①漱梦实.我组建了最强剑客集团[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/51164/25999513.html

省略式时距是指“叙述时间为零，故事时间无穷大。”[①]即作者在书写故事时，有意对某些故事事件略过不写，但读者又能通过上下文理解作者所要表达的内容。当作者运用省略式叙事时会产生留白的效果，给读者留下一定的想象空间。热奈特把省略分为明确省略和隐含省略，明确省略指“非常简练的概述，如‘几年过去了’，这个说明构成作为不完全等于零的文本段的省略；或完全省略（省略文本等于零），并说明到叙事重新开始过去了多长时间，例如‘两年后’的类型。”[②]明确省略通常由故事外叙述者进行概述，告知读者时间的流逝并通过混不清的时间概念展开故事接下来时间的叙述。隐含省略是指“文本中没有声明其存在、读者只能通过某个年代空白或叙述中断推论出来的省略。”[③]在吸取热奈特对明确省略和隐含省略区分的基础上，将网络系统流小说中出现的省略分为敏感性省略和结构性省略。

网络系统流小说中的敏感性省略又可理解为作者自我审查性省略，指小说作者出于保护作品、避免举报、防止违规的需要而对叙述内容进行省略，一般见于场景描绘、价值观表露和细节表述等情况。其中有两种情况常用敏感性省略，一种是情色描写，一种是政治描写。早些年网络小说的监管环境较为宽松，一些网络小说作者为了引人眼球、增加流量、提高点击率，对男女感情的描写尺度较大，甚至出现了对男女欢爱场面的情色描写。自 2012 年开始，“净网”行动开始和“扫黄打非”行动联系在一起，对网络淫秽色情信息进行专项治理，各大网站也逐渐建立了网络内容审核机制。净网行动有效遏制了网络文学的情色描写之风。经过净网行动整治后，网络作者们在描写男女感情时，涉及情色的部分会直接略过不写，抑或是出于丰满人物形象、迎合读者的需要，网络小说作者们在不得不描绘男女欢爱的场面时，往往是以点带面、点到为止，用规避敏感的省略式叙述给读者制造一个充满遐想的想象空间。在网络系统流小说中，出于规避情色问题而导致的敏感性省略不仅包含上述部分，还见于“系统”的拟人化塑造被作者省略，系统的“萌妹子”属性逐渐退潮。网络系统流小说作者普遍把系统设定为一个没有人格的机器或一种不断运行的程序，对异性的人物形象塑造也仅是为了情节的发展。一些系统流小说直接把女性数值化，比如身材数据、好感度等，在系统的“滤镜”下，女性角色在男主人公眼里成为了一个个数据的集合，男主人公对该女性角色数值的关注度超过了该女性角色本身，这种从源头上进行的敏感性省略在如今的网络系统流小说叙事中屡见不鲜。

敏感性省略使用的另一种情况常见于涉及现实政治内容的描写。卢卡奇认为，“叙事与意识形态之间是复杂的方式和目的关系。一方面，意识形态使有效的叙事成为可

①申丹,王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010:119.
②[法]热拉尔·热奈特.叙事话语:新叙事话语[M].王文融译.北京:中国社会科学出版社,1990:68.
③[法]热拉尔·热奈特.叙事话语:新叙事话语[M].王文融译.北京:中国社会科学出版社,1990:69.

能……另一方面，卢卡奇认为，叙事是话语‘意识形态’的表现。”[①]在网络系统流小说中，涉及现实政治生活或影射现实政治的内容，作者一般选择省略，避而不谈，非谈不可就尽量少谈。都市题材的系统流小说一般会因政治因素而常用省略。在都市题材的系统流小说中，主人公得到系统辅助后一般会选择赚钱、开公司、谈恋爱和体验豪奢的生活，或是学习技能、提升自身能力，鲜有通过系统走仕途道路的故事叙述。此外，如果出于剧情需要，绕不开某些政府机构或者政府官员，那么作者在写作时往往也是用缩写、代称及其指涉性称呼，并且相应地会加快相关内容的叙事节奏，尽量避免触雷。虽然作者在创作时尽可能地减少现实政治内容的文本篇幅，但是其相关内容已蕴含在了故事事件之中。

网络系统流小说中的结构性省略是指在一些有必要提及但无须赘述的内容上，出于凸显系统流小说叙事的目标性、情节的连续性而采用的一种叙述方式。结构性省略并非省略了故事情节，而是省略了小说文本的话语时间。“一旦任何异乎寻常的场面露了头……我们就将不惜笔墨地将它尽量向我们的读者展示；但是，如果逝去的大量岁月没有产生任何值得注意之事，我们也不怕在我们的历史中出现空白。”[②]这句话指出，网络系统流小说作者在进行情节建构时，应优先把故事事件的发展放在首位，文本的话语时间可根据故事时间进行灵活合理的裁切，对一些冗余或致使情节黏滞的话语时间应大胆果决地进行省略和跳跃。在网络系统流小说中，结构性省略有时会出现在当主人公使用系统功能时，小说文本会省略主人公使用的过程而直接呈现使用后的结果。比如在《人族镇守使》中，主人公沈长青拥有一个斩杀诡怪就能获得杀戮值的系统，通过消耗系统内的杀戮值，沈长清可以直接把自身武学从入门提升至圆满，并自动获得相应的习武经验。而作者在写作时省略了主人公一点一滴提升习武经验的叙述，直接把主人公提升的最后结果告知读者。综上所述，省略可以灵活裁剪话语时间、规避内容风险、制造想象空间，是网络系统流小说一种重要的叙述方式。

其三是停顿式时距。

停顿式时距即“叙述时间无穷大，故事时间为零”[③]，也就是指在故事时间中是一刹那发生的事情，但是作者为了描述这一刹那的事情而用了远超这一刹那的时间。热奈特指出，“叙述者抛开故事的进展（或在开始讲故事之前），仅仅为了告知读者，以他本人的名义来描写一个严格说来在故事的这一点上与任何人都不相干的场景。”[④]也就是说，停顿是故事外的叙述者从自己的视角而非人物的视角向读者提供某些信息时，对人物外貌或故事场景等进行描绘，从而暂时停止故事世界里实际发生的连续过程。从热

①[美]海登·怀特.叙事的虚构性[M].马丽莉,马云,孙晶姝译.南京:南京大学出版社,2019:345-346.
②[美]华莱士·马丁.当代叙事学[M].伍晓明译.北京:北京大学出版社,2005:121.
③申丹,王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010:119.
④[法]热拉尔·热奈特.叙事话语:新叙事话语[M].王文融译.北京:中国社会科学出版社,1990:64.

奈特对停顿的描述中可以得知：构成停顿的要素有二，要素一是叙述者在对某个对象进行描述，要素二是在要素一的基础上，故事时间没有向前继续发展。在网络系统流小说里，停顿常出现在战斗时主人公与系统交流的过程中。当故事主人公与对手战斗却出现战力不足时，系统会参与到辅助当中，要么询问主人公是否需要帮助，要么直接对帮助条件进行描述。而在主人公与系统对话期间，故事时间会出现暂停，故事情节亦没有向前继续发展，等到二者对话完成后，故事时间才再次启动。网络系统流小说里的停顿式叙述可以放缓叙事速度、补充叙事内容、调整叙事节奏，对即将到来的战斗高潮打下底色。

2.2 叙事主体：公开叙述的人物与隐蔽叙述的母题

叙事主体既可以指创作文本的作家，也可以是文本内故事事件的叙述者，这里讨论的是后者。叙述者是叙事艺术的核心要素之一，作家在文本创作时对文本故事事件的叙述离不开叙述者，作家往往要借助叙述者来掌握故事创作过程中的话事权，并通过叙述者在文本结构内部发出叙事信息。米克·巴尔认为，“我们应该将叙述者理解为一个语言学范畴的主语。”[①]也就是说，文本一旦离开了叙述者，那么受述者这个“语言学范畴的宾语”就会变得无所适从，文本也就无法完成一次完整的叙事交流。叙述者上承作者意图下启读者接受，可以说没有叙述者就无法构成叙事文学。

叙事者以公开或隐蔽这两种方式存在于故事文本之中并推动着叙事过程。美国著名叙事学家西摩·查特曼在 1978 年发表的著作《故事与话语：小说和电影的叙事结构》中，根据读者在阅读活动中对叙述者的感知程度将叙述者分为“公开叙述者”和“隐蔽叙述者”。[②]“公开叙述者”可以是小说中的人物，也可以是文本的叙述者。“公开叙述者”容易被读者感知，读者可以直接了解到叙述者的态度、听到叙述者的声音、感受到叙述者对人物和事件表显露出的情感倾向。“隐蔽叙述者”即叙述声音的主人隐蔽在话语背后，在叙述过程中，叙述者有意降低自己的存在感，如盐在水隐身于整体叙事的价值序列，不着痕迹地暗藏在文本之中，“让人物和事件自行呈现，以消解叙事作品的虚构性和人为性，从而制造一种逼真的效果。”[③]本文“隐蔽叙述者”指的是文学作品的母题。

叙事文本是叙事主体对叙事内容合乎规律的呈现，无论叙事主体以公开叙述者的形象在文本中出现，还是以隐蔽的方式潜伏于文本之中，读者都能感知到在叙事活动中，叙事主体的意识形态对文本的渗透和控制。叙事主体在叙事学上占有极其重要的地位，

①申丹,王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010:79.
②[美]西摩·查特曼.故事与话语:小说和电影的叙事结构[M].徐强译.北京:中国人民大学出版社,2013:180-248.
③程倩.守望自我:叙事主体意识的变幻[J].外国文学,2008(05):69.

是叙事学研究无法绕过的重要部分，叙事主体的意识形态基调直接影响着叙事文本的价值输出。网络系统流小说的创作者为了确保小说的独特性，在创作中对人物塑造和母题设定这两个叙事主体进行了显性与隐性的套路化处理。

2.2.1“心理性”主人公与“功能性”次要人物

人物是文本的显性叙事主体，即“公开叙述者”。人物在传达叙述者情感立场的同时也反映了当下时代人们对于自我形象的认知和对理想形象的关照，人物“在它们被派定的特征的基础上，每一个都以不同的方式对读者起作用。”[①]申丹在《叙述学与小说文体学研究》一书中认为叙述学的人物观分为“功能性”的人物观与“心理性”的人物观。[②]“系统流”小说作为一种新兴的网络文学类型，小说叙事具有独特特征，通过对“心理性”主人公和“功能性”次要人物二者的形象塑造的深入研究，可以更好地探析其后背蕴含的叙事艺术。

其一是“心理性”人物观的小人物逆袭型主人公形象。

网络系统流小说的主人公一般是“心理性”人物，小说主人公的心理或性格具有独立存在的意义，“作品中的人物是具有心理可信性或心理实质的（逼真的）‘人’，而不是‘功能’。”[③]网络系统流小说的主人公形象一般以小人物在系统帮助下实现身份和资质的逆袭，这里称之为小人物逆袭型人物形象。在小人物逆袭型中，小人物指的是主人公的身份低微，而逆袭指的是主人公的资质得到增强，最终改变了自己的命运。这里的资质和天赋意义等同，关于天赋的争讨一直以来都是热点话题，但“无论是传统天赋论还是现当代天赋理论，尽管理论形式多样，尽管学者们对天赋本身的理解不尽相同，但无一不承认有天赋。”[④]网络系统流小说对传统认知里的狭义天赋观进行了拓展，天赋不但具象为不同的样式和意义，而且以资质的形式存在于网络系统流小说之中，并且根据小说设定的变化来进行相应的特殊性调整，使其不但包括传统认知里的智商和性情，也包括了体质、武技、气血、运气、元素亲和力等等。在网络系统流小说中，主人公的资质通常有提升空间并且会不断提升，而且资质的提升与身份的提升相伴相随。

人物的身份往往和人物的出身相匹配，出身低，身份就低；出身高，身份就高。在网络系统流小说中，主人公因出身不好导致初始身份地位比较低的情况有两种基本设定。一种是出身于平民阶层甚至是难民阶层，主人公一开始就背负着身份低下的包袱，社会地位低微，这是先天就带有明确低微的身份。在小说《三国：曹营谋主，朝九晚五》中，主人公徐臻穿越到东汉末年，穿越初始只是一个流亡百姓，后来加入到曹操势力成为一

①[荷]米克·巴尔.叙述学:叙事理论导论[M].谭君强译.北京:北京师范大学出版社,2015:106.
②申丹.叙述学与小说文体学研究[M].北京:北京大学出版社,2019:42-61.
③申丹.叙述学与小说文体学研究[M].北京:北京大学出版社,2019:52.
④李艳鸽.天赋理论最新发展研究[D].华中师范大学,2013:15.

名普通兵卒。主人公徐臻拥有了自律系统，只要自律就能获得自律值并可以兑换武力、智慧、寿命、技能等。靠自律系统的奖励加持，在不断兑换后逐步提升自己的战斗实力与政治地位，实现了身份和资质上的逆袭。在小说《亏成首富从游戏开始》中，主人公裴谦在穿越前只是一个普通的社畜，一觉醒来重回 2009 年并绑定了财富转换系统。财富转换系统会给裴谦一定的金钱额度供其创业和投资，虽然系统给的额度不能提现，但只要出现亏损就会按亏损比例给予裴谦金钱奖励。在系统帮助下，裴谦抱着亏钱的目的在不断地创业、投资中锻炼自己的商业头脑，戏剧性创建了估值达千亿级别的腾达集团，而裴谦实现了由普通社畜到绝世好老板、投资奇才、天才游戏制作人的身份与资质的逆袭。

还有一种情况是“伪豪门”，人物身份处于相比较之下的“低”，即主人公虽然出身于名门贵胄之家，但是无法享受家族资源与身份；或者主人公虽然出身于名门，但所属势力逐渐式微甚至几乎没落，主人公所属势力既没有资源又没有与实力相符合的身份或名望。近些年，网络系统流小说的创作者在平贱民阶层和伪豪门这两种设定的基础上，衍生出了许多身份设定，比如主人公是某个家族的世子，但是由于他是某个婢女所生，所以从小就不受重视，遭受别人的歧视，地位也比别的少爷低，甚至家里的下人也看不起他。在小说《系统的超级宗门》一书中，主人公温平是修行资质平平无奇的现任不朽宗宗主，但曾经的 2 星宗门、屹立在方圆数百里的霸主，现在仅剩下温平这个 8 岁的宗主，以及杂役老头王伯和他的那条赶山犬哈哈。温平虽然出身是宗主，但却不具备宗主对应的实力和身份。直到温平激活超级宗门系统，在超级宗门系统的帮助下，温平复兴了宗门并成为了强者，实现了身份与修行资质的逆袭。

小人物贴合现实生活中普通读者的身份。由于主人公在身份和天赋上处于低位，所以在叙事之初就先天营造了一种“抑”，为后期的“扬”做了一个很自然的铺垫。同时，小人物的成功逆袭能引发读者对自身超越的想象。读者在阅读相关作品时，能够抛开生活中的不愉快，与主人公在虚拟幻想的世界里形成一种共鸣，并从中获取一种心灵的快慰。

其二是“功能性”人物观的次要人物形象。

“依故事情节设置，除主要人物（主人公、对立人物）外的人物皆为次要人物。”[①]人是社会性动物，人在社会中生存、发展、实现自己的价值，都离不开与他人的互动和联系。人正是在与别人的交往中完善自己、丰富自我。“马克思交往理论指出，普遍交往是实现个人全面发展的重要基础。人是一切社会关系的总和，交往是‘现实的人’的发展基础。社会关系决定着一个人的发展程度，人只有在交往中才能充分发挥自身能

①孟盛. 故事中的次要人物研究[D]. 上海大学, 2017:05.

力。”[①]正是因为人与人之间的交往如此重要，所以网络系统流小说作者在进行创作时，除了对主人公进行精心刻画之外，还会对围绕主人公的人物进行恰到好处的描绘来勾勒出作品人物群像，通过人物之间的交往互动来展现作品中丰富的社会关系。由此，人物的性格特征和人物内心世界的变化在这个庞大的社会关系中得以凸显，使作品人物变得生动丰满。

网络系统流小说的次要人物一般是“功能性”人物，“‘功能性’的人物观将人物视为从属于情节或行动的‘行动者’或‘行动素’。情节是首要的，人物是次要的，人物的作用仅仅在于推动情节的发展。”[②]在网络系统流小说中，次要人物主要有两类，一是系统任务对象，二是龙套人物。对次要人物的划分有助于读者迅速理解人物功能并厘清人物关系，快速沉浸到故事内容中。

首先是系统任务对象。系统任务对象的概念比较广泛，是系统发布任务时所针对的那个人，既包括主人公的竞争者、敌人，也包括主人公的朋友和伙伴，但一般指的是对手。在网络系统流小说中，主人公对手的特征有二：一是主人公需要他们作为完成系统任务的条件，二是他们的行为给主人公造成了麻烦和困扰。“缺少合适的敌人，也就缺少激烈对抗的情节，缺少高潮，乃至于整个作品的构成就缺少支撑。”[③]设置对手的意义是为了制造故事中的矛盾冲突，通过给主人公制造困难和麻烦，使主人公在系统的帮助下成长。可以说，对手既是主人公成长路上的绊脚石，也是主人公提升自己的磨刀石。对手的存在就是系统发布任务和主人公提升的催化剂，他们往往通过嘲讽、攻击、争抢资源的方式与主人公发生矛盾冲突，使主人公绑定的系统发布任务，主人公在系统的帮助下最后打败或击杀对方。对手缺席时，系统发布的任务就失去了合理性，导致情节迟滞，这对以晓畅明快见长的网络系统流小说来说是致命的。同时，对手的数量和质量决定了小说情节的发展方向和小说矛盾冲突的强度，更决定了小说世界的广度和小说自身的长度。在小说《人族镇守使》中，主人公沈长青作为大秦镇魔司的一员，因职责所在，他的对手就是一个个妖魔，通过击杀妖魔，系统就能给予杀戮值这一奖励，沈长清可以通过击杀不同等级的妖魔从而获得不同数量的杀戮值，并通过获得的杀戮值来提升自己的功法和实力。

其次是龙套人物。龙套人物的共同特点是“以集体‘上下场’的形式出现，表现的是同一类型的人，体现一个‘群体’的行动……起到点明、渲染环境、营造戏剧气氛、衬托主要人物形象等作用。”[④]在网络系统流小说中，龙套人物一般不与主人公发生利益冲突，也不是系统发布任务的目标对象，龙套人物不影响小说故事情节的走向，仅仅

①段妍.马克思社会交往理论的基本判断及方法论意义[J].理论探讨,2019(05):108.
②申丹.叙述学与小说文体学研究[M].北京:北京大学出版社,2019:42.
③王祥.网络文学创作原理[M].北京:中国人民出版社,2017:163.
④阎骏.“龙套艺术”与“群体调度”[J].戏曲艺术,2008(03):58.

是作为故事情节发展的旁观者。龙套人物在小说故事情节中最重要的功能就是提供故事背景、穿引线索，比起这些路人角色的来路和经历，读者更多关注的是情节发展的背景和线索，这些龙套角色在交代完故事情节的背景和线索后便会从文本中淡出。在小说《当系统泛滥成灾》中，主人公项北飞的系统觉醒除了情节发展的必然要求之外，还有一个不可忽视的原因就是班主任老师的现身说法。小说中，每个人物都有属于自己的系统，但是每个人只能看到自己所觉醒的系统，除了自己以外，别人对自己的系统是不可见的。班主任告诉大家一定要对自己的系统保密，不准向任何人透露自己的系统。班主任在告知大家基本事项之后，还带领项北飞及同学们参加“系统觉醒仪式”。之后主人公项北飞发现自己不但可以看到别人的系统，而且自己觉醒的系统具有复合性。可以说，正是在班主任的带领下，项北飞才觉醒了自己的系统并且拥有了独一无二的能力。由此看出，班主任这个龙套人物本质上就是一个激活小说设定和情节发展的钥匙，通过班主任对故事背景的交代和线索的穿引，主人公才得以激活系统。在班主任完成故事背景的交代和线索穿引后，班主任这个龙套角色也就实现了自己的功能，慢慢淡出文本。除了交代背景和穿引线索之外，龙套人物有时候也有铺垫情节的功能。例如在小说《当系统泛滥成灾》中，主人公项北飞爷爷的系统坏了，变成了一片雪花，而爷爷系统损坏的原因和域外荒境有关，这就为主人公项北飞接下来在域外荒境的特殊经历做了铺垫。

2.2.2 新颖的母题设定

母题是文本的隐性叙事主体，即“隐蔽叙述者”。母题一词最早在 1765 年狄德罗主编的《百科全书中》中出现，意为在乐曲中反复出现的一组音符。从文学研究的维度来看，“把母题与故事情节及叙事单位相联系始于俄国文学理论家维谢洛夫斯基和俄国形式主义。”[①]母题是叙事文学中最小的情节结构，是叙事文本的共性因素。母题既可以单独存在于文本中，也可以由一部作品跨越到另一部作品。母题也可以在各种文体或文化产品中，通过不同的方式重新组合后得以再现。国内学者孙文宪沿袭形式主义脉络，重视母题的结构与功能要素，把母题视为一种结构或形式，他认为：“民俗学家用母题来指称一种反复出现的、与叙事类型化特征相关的因素，是为了揭示和描述民间叙事作品存在着各种类型化现象而形成的一个术语。”[②]

需要说明的是，在具体的文学领域研究中，有的学者认为母题与主题密切相关，例如乐黛云认为可以把母题纳入到比较文学或比较诗学的主题学视野中，“指的是文学作品中反复出现的人类的基本行为、精神现象及人类关于周围世界的概念，诸如生、死、

①汪正龙.文学母题:含义分化与本土应用[J].学术研究,2022(10):170.
②孙文宪.作为结构形式的母题分析——语言批评方法论之二[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2001(06):69-70.

离别、爱、时间、空间、季节、海洋、山脉、黑夜，等等”。[①]显然，这里就把母题视为了主题。

但是从理论上讲，主题包含着母题。母题是对文本故事情节进行精练、客观的概括，而主题则需要在把握故事情节的基础上作出价值判断；母题是叙事文学中不可分解的、最小的叙事单位，从数量来说是有限的，而主题是无限的。母题可以以不同的方式在不同的小说情节中多次出现，掌握这一类型文学的叙事母题，也就等于掌握了这一类型文学的创作的思路和情节架构。从网络小说的创作角度看，作家们一旦熟悉了网络文学中常见的一些母题，就可以很方便地根据这些母题形成一套行文套路，然后应付自如地创作出结构完整的作品。

虽然网络系统流小说的故事情节纷繁多样、对于系统的设定也是五花八门，但归纳起来其主要的创作母题有三种：逆袭打脸、做事成长、攻略异性。第一种是以逆袭打脸为母题的网络系统流小说。何为逆袭打脸？就是在别人都看不起主人公的情况下，主人公“扶大厦于将倾，挽狂澜于既倒”，大发神威，实现让自己嚣张显摆的同时让对方陷入尴尬的情境。有些以逆袭打脸为母题的网络系统流小说从名字就能体现出来，例如小腰乱扭的《斗破：开局打脸萧炎，熏儿要杀我》、绪风辰的《开局一个打脸系统》、知墨老哥的《洪荒打脸系统》等，都讲述了主人公被人轻视、嘲讽后，在系统奖励的支持下对轻视自己的人进行了令对方尴尬的反击，并在系统的推动下朝着嚣张显摆的道路上愈走愈远的打脸逆袭故事。在新丰所著的《无敌真寂寞》中，主人公林凡一觉醒来后来到了异界，开始只是一名可以被人随时殴打且有生命之危的普通弟子，在激活系统后抽中了不死之身这一永恒级 BUFF，从此走上了被对手轻视、嘲讽、攻杀后，凭借系统奖励和不死之身 BUFF 反杀的故事。

第二种是以做事成长为母题的网络系统流小说。这类母题的网络系统流小说叙述的内容大体都是主人公在激活系统后认真完成系统任务，从一个任务的发布、完成、结算到另一个任务的发布、完成、结算的奖励中逐步提升自己的实力与地位。在臧福生所著的《医路坦途》中，主人公张凡得到了来自未来世界的可以快速提升医生治疗水平的超级辅助系统。超级辅助系统检测并鉴定出张凡目前仅为医学实习生，因此在张凡未获得执业医师之前，只能从内科、外科、妇科、儿科中选择一个科目进行学习。在张凡选择了外科后，系统提示张凡可以从外科临床康复和外科临床治疗两方面入手。但是张凡若想学习外科临床治的骨科，得首先学习外科基础。就这样，在系统的一步步引导下，张凡进入了外科基础学习，开启了自己的医生之路，在系统的引领与奖励下，最终成为了一名世界闻名的名医。

第三种是以攻略异性为母题的网络系统流小说。在这类母题的网络系统流小说中，

①乐黛云.中西比较文学教程[M].北京:高等教育出版社,1988:189.

系统发布任务的目的就是攻略当前女性，系统任务的设置推动男主人公步步为营、稳中求进，系统任务结算时的奖励一般能对男主人公攻略当前异性有所帮助。在这类母题中，男主人公与其说是在主动追求异性，不如说是在系统的驱动下接近异性，在男女双方接触的过程中，男主人公逐渐让对方喜欢上自己，最终实现大团圆的结局。在掠过的乌鸦所著的《我的女友是恶劣大小姐》一书中，男主人公渡边澈的系统被激活后，系统要求渡边澈只有在与高质量异性达成友善及以上的关系时才能获得系统积分奖励，而系统积分可以在系统商城内购买作用于异性身上的道具，比如对异性扫描一下就可以知道异性情报的“探测器”。同时为了推动渡边彻的行动力度，系统会不定时发布临时任务，渡边彻完成临时任务后可以在系统商店购买能提升异性好感度或推动攻略进度的特殊物品。系统甚至还有点黑色幽默地提醒男主人公：“合理安排时间，注意自我保护；谨防上当受骗，真心实意交友……远离柴刀（涂黑）。”①

2.3 叙事视角：“系统”的非聚焦与人物的内聚焦

叙事视角指在文本叙事过程中对故事内容、叙事情节进行观察、描述的角度。叙事视角也称作叙述聚焦，是小说叙述层面非常重要的部分。叙事视角的分类并不唯一，不同的叙事学研究者有不同的分类。罗钢在《叙事学导论》中将 20 世纪以来西方文论界对叙事角度问题的讨论概括为三种：全知视角、内在角度和外在角度。②热奈特借由光学领域的“聚焦”概念，在《叙述话语》中将叙事视角划分为三类：非聚焦型、内聚焦型、外聚焦型。文本的视点会影响叙事的关注点，不同类型的视角会产生不同的叙事效果，给读者带来不同的理解与感受。在网络系统流小说中，常见的叙事视角类型有两种，一种是系统的非聚焦型，另一种是人物的内聚焦型。

2.3.1“系统”的非聚焦型视角

“非聚焦又称为零度聚焦，这是一种传统的、无所不知的视角类型。”③文本叙述者可以自由地选择观察故事的角度，任意地进行视角的移动转换，既可以在高处俯察故事情节，亦可以进入角色内心窥见人物的意识思想，全知全能且完全不受任何限制和影响，既可以呈现不同的时间，又可以展现不同的空间。在非聚焦视角下，叙述者知道的信息要比小说中任何人物知道的都多，因此，这种视角也被称为上帝视角，或“上帝之眼”。在非聚焦型视角文本中，叙述者一般以讲述的方式把所见所闻直接呈现给读者；叙述者有时会以直接或间接的方式对某一人物或某一事件进行价值判断或道德评价；叙

①掠过的乌鸦.我的女友是恶劣大小姐[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/131278/61270558.html
②罗钢.叙事学导论[M].昆明:云南人民出版社,1994:159-160.
③胡亚敏.叙事学[M].武汉:华中师范大学出版社,1994:24.

述者还能够通过灵活移动切换聚焦点将人物的所思所想、人物内心的矛盾与冲突直观地展示到读者面前。

网络系统流小说字数动辄几百万，而非聚焦视角恰恰适用于描写场景多变、场面宏大、人物关系繁杂、叙事线索交错的文本。因此，在网络系统流小说中，非聚焦型视角是常用的一种视角类型，大部分网络系统流小说都添置了“系统”这一额外的非聚焦型视角。网络系统流小说的“系统”，指的是作品人物在故事开始之初就被激活的由数值面板、专属商店、任务发布、结算规则、奖惩发放、名望成就所构成的一套交互系统，“系统”以任务发布、完成、结算为一个周期，并不断循环。“系统”既有具备帮助人物成长、提升实力的辅助功能，又有事件委派、结算奖励的功能。举例来说的话，“系统”类似于一个完整的游戏世界，主人公类似于游戏世界的玩家，别的角色类似于游戏世界的 NPC。系统绑定者（又称为“宿主”）完成“系统”发布的任务就会获得奖励，完不成“系统”发布的任务就会受到惩罚，但“宿主”一般都能完成任务，即使完不成任务遭受了处罚，后面“系统”也会通过发布新的任务帮助“宿主”补救回来。一般在一部网络系统流小说中，人物往往只激活或绑定一个系统，这个系统将伴随“宿主”从始至终经历完所有的事件直至故事完结，而这个系统同时又代表着上帝视角，在告知“宿主”任务的同时也让读者明晰故事的进程和走向。网络系统流小说的作者通过设置“系统”拓宽了全知全能的视角效用，而“系统”的复杂性、运动性一方面使非聚焦视角导致留给读者想象空间缩小的弊端得到了弱化，另一方面减少了非聚焦视角在作品阅读时产生的干预感和距离感。在广度上，非聚焦型视角下的“系统”通过不断地发布任务延展了叙事内容、丰富了叙事情节，减少了常规套路带给读者的乏味感；在深度上，非聚焦型视角下的“系统”能深入小说人物的内心世界，并将人物的心理活动和情感以自然呈现的方式剖白到读者眼前。

在刹车很及时所著的《第一百次相亲当天，逮捕相亲对象》一书中，男主人公陈言是一名警察，在完成 100 次相亲后成功激活了最强警察养成系统。在激活最强警察养成系统的同时，系统开启了陈言的嗅觉基因锁作为他抓捕网络招嫖犯罪团伙主犯的奖励。系统激活后，最强警察养成系统作为非聚焦视角可以让读者在阅读后续案件的时候能把案情线索有效串联起来，对小说中的案情发展保持一种清醒的认识。最强警察养成系统第一次发放的奖励是超级嗅觉，紧接着就是梁太太失踪案，陈言通过超级嗅觉嗅出了现场残留的极其微小的血腥味，再结合文中的金毛犬和梁先生客厅里两具石膏制作的骨架，读者就意识到梁太太的尸骨就在这石膏制作的骨架之中，而尸体在金毛犬的肚子里。正是由于作者安排了“系统”这一附加的非聚焦视角，将这些看似复杂的案件线索编排有度地串联在一起，让读者清楚知道案件进展的始末。

2.3.2 人物的内聚焦型视角

内聚焦型视角是根据文本人物的角度对其所见所闻进行展示。在内聚焦型视角中，“每件事都严格地按照一个人或几个人的感受和意识来呈现。”[①]叙述者只能从某一人物或几个人物的视角来讲述其所知道的内容，且叙述者所掌握的信息与人物所知道的信息往往保持一致。内聚焦视角通过限制人物的视野，只呈现人物所知道的、熟悉的事件或场景，不提及任何外貌、背景和环境等信息，对人物的内心活动或思绪进行恰到好处的展现，以此增进读者对人物内心世界的理解、引起读者的共鸣。此外，由于叙述者视野受限，致使读者对视野之外的人物所发生的事情无从知晓，作者利用这种视野受限来引发读者的好奇心，激发读者的想象力。在内聚焦视角下，叙述者所讲述的内容局限于某一个或几个人物的视觉、活动、心理、思想范围之内，会存在叙述立场不够客观的问题。

相较于非聚焦型视角，网络系统流小说采用人物内聚焦视角进行叙述会更容易拉近与读者的距离，便于读者自发地代入到人物角色。以人物的内聚焦视角着笔可以合宜细腻地表达人物的所见所闻与所思所想，便于人物真实感情的抒发，避免由非聚焦视角造成的对叙事真实性的怀疑，既促进了小说叙事脉络的整肃，也使小说叙事更具真实性和故事性。网络系统流小说的作者通过采用人物的内聚焦型视角进行创作，不但可以合适细致地讲述小说人物在故事中的经历，由此反映出小说文本世界观的架构和“系统”运行的方式及功能，而且可以迅速传达出人物的内心活动，读者可以通过人物直接了解外部情境和次要人物的变化。

在爆炸小拿铁所著的《我只想安静的做个苟道中人》中，主人公裴凌的视角贯穿全篇小说。在这种视角下，读者能清晰感受到裴凌在面对智能修真系统时的心情变化。一开始裴凌打算做一个稳健惜命的人，激活系统后慢慢变强，这时裴凌面对系统的心情是激动的：

“系统！”进了自己独居的小院，裴凌立刻反锁门户，在严格检查了所有门窗紧闭、确认室内没有人进来过、也没有任何窃听监视后，他暗松口气，按捺着激动的心情，在意念之中呼唤，“我已经凑够了启动所需的灵石，现在立刻激活。”[②]

裴凌用攒下来的三百颗下品灵激活智能修真系统后，系统告知裴凌有一键托管、智能升级、全自动修炼的功能。因为小说以裴凌的视角切入，所以在阅读过程中，读者的阅读视野受限，不知道“一键托管、智能升级、全自动修炼”这个三个功能到底意味着什么，仅从字面意义上看会觉得这些功能很贴心。继续跟随裴凌的视角，在裴凌第一次使用系统功能修炼时，智能修真系统的一键托管、智能升级、全自动修炼这三个功能终于露出端倪。智能修真系统检测裴凌到缺少修炼丹药淬骨丹，于是系统控制他的身体去

①胡亚敏.叙事学[M].武汉:华中师范大学出版社,1994:27.
②爆炸小拿铁.我只想安静的做个苟道中人[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43263/17937090.html

魔道巨擘重溟宗弟子郑荆山所住的碧梧院去领取丹药，这时候文本主人公和读者才意识到裴凌在系统帮助下修炼时会失去对自己身体的控制，而且系统在帮裴凌完成修炼条件时，不考虑裴凌除修炼之外的安全问题：

下一刻，裴凌眼睁睁地看着自己一脚踢开了郑荆山房间的大门，然后大摇大摆地走了进去。他疯狂地转动念头，希望能够夺回身体控制权，但系统无动于衷，而他的挣扎显然毫无作用。这一刻，裴凌回想起了前世被各路人工智障支配的恐惧。①

在《我只想安静的做个苟道中人》中，人物的内聚焦视角不但使小说叙事更具真实性和故事性，而且对主人公的内心活动在第一时间进行了传达，使读者能清晰感受到裴凌在面对身体不可控时的心理活动：

就在此刻，裴凌也忘记了厉仙子，正感受着新功法规规矩矩的修炼方式时，蓦然，系统“叮咚”了一声：“检测到无名功法为双修功法，需要道侣才能继续修炼……”

裴凌：“？！”

“叮咚！”系统机械道，“检测宿主缺少道侣，系统将免费赠送一名道侣……”

下一刻，裴凌眼睁睁看着自己的身体停下修炼，一把抄起旁边的弹丸，然后站起身，大步流星地走过去打开门，以远超自己现在修为的速度，狂奔而出。

“系统？？”裴凌快炸了，他在意念之中不住地怒吼，“你特么快给老子停下！你特么知道这是哪里吗？这里能给老子当道侣的，不是老子的姐妹就是老子兄弟叔伯的女人！”②

通过上面的小说片段可以看出，人物的内聚焦视角可以带给读者最大限度的身临其境之感，缩短了人物与读者之间的距离。此外，人物的内聚焦视角因视野受限，所以会在叙述中留有空白，而这些空白则使小说故事获得了某种意蕴。正是因为裴凌的视角不全知，所以使用智能修真系统造成身体失控的情况无法提前预知，由此导致阴差阳错的后果，增加了小说的新奇性和趣味性，让小说拥有了一种喜剧感。

①爆炸小拿铁.我只想安静的做个苟道中人[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43263/17937092.html
②爆炸小拿铁.我只想安静的做个苟道中人[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43263/17937106_3.html

第 3 章 网络系统流小说的叙事特征

类型小说是某些小说内部构成要素具有相同共性的集合体，小说类型化标志着小说发展日益成熟，“同一类型的小说，题材相同、旨趣相近”。[①]类型小说在对叙事内容和叙事方法的处理上具有相似性，在叙事套路上相沿成习，作家可以根据这个约定俗成的套路进行程式化创作，而程式化创作可以减轻读者对小说文本的陌生化认识，降低文本的娱乐性门槛，给读者带来畅快的阅读体验。作家通过程式化写作与读者形成了去陌生化的默契，通过不断重复出现的表现形式和套路固定的叙事模式引发读者对于类似文本的记忆，迎合大众的心理期待。

网络系统流小说是一种类型文本，以系统发布任务、人物完成任务、系统结算为一个周期，以周期的不停循环为核心套路，形成了一套属于自己的程式。本章分析了网络系统流小说数值化的叙事方式、体系完备的叙事设定、口语幽默的叙事语言这三个叙事特征，通过对网络系统流小说的叙事特征进行深入研究，有助于发掘其潜藏于幕后的叙事艺术。

3.1 数值化的叙事方式

麦克卢汉在《理解媒介》一书中提出了“媒介即人的延伸”这一观点，即媒介技术对人体和人体感官比例的影响方式。他认为交通工具延伸了人的脚，电子媒介和网络延伸了人的脑，音乐广播延伸了人的听觉，衣服延伸了人的皮肤，文字延伸了人的视觉，数字延伸了人的触觉，他强调：“孤立地去看数字，数字像文字一样神秘莫测。如果被视为人体的延伸，数字就完全可以理解了。正如文字是我们最公允，最客观的感觉（即视觉）的延伸和分离一样，数字是我们最亲密的、相互关系最密切的活动（即触觉）的延伸和分离。”[②]

麦克卢汉认为“货币和数字确实是拓展触觉功能和抓握功能的技术”[③]，在网络系统流小说中，作者会常常用数字来描述当前状况，也会用数字来表述人物成长的经过，增加读者对人物的“触觉”——主人公的能力数值变高，意味着主人公实力随之提高。数值变化不仅是系统流小说文本叙事里的一条核心线索，更是读者获得阅读快感的一个重要来源。不屈青铜所著《三国：曹营谋主，朝九晚五》讲述了徐臻在曹操阵营出谋划

①周志雄.网络文学的发展与评判[M].北京:人民出版社,2015:45.
②[加拿大]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸[M].何道宽译.南京:译林出版社,2019:137.
③[加拿大]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸[M].何道宽译.南京:译林出版社,2019:147.

策、恪尽职守却只为刷自律值的历程。主人公徐臻在自律值系统的辅助下，走上了一条自律就能变强、自律就能提升地位的阳光大道。小说在故事初始就是数值化叙事。

徐臻，字伯文

23 岁

武力：61

智力：59

统率：60

魅力：66

……

自律点：100 点

徐臻打开了系统界面，将自律点兑换成了 1 点武力。

武力提升后，随即身体气力增加了不少，气血则是大幅度增加，不过积累许久的自律点，就自然消耗一空了。

“当了小校，每天的自律点会加速获得，但还是很少，想要升官，献策应当更好。”

徐臻感叹了一句，关闭了系统。

……

如今，是 193 年，也就是初平四年。

曹操平定了境内兖州蛾贼。顺势收了三十万降卒，得百万人口入兖州之境。声名大噪！

穿越到汉末已经三年有余，徐臻从流亡百姓，到入营为兵卒，最近因为战功，成为小校。全靠这个系统的奖励加持。

徐臻只要保持自律，保持恪尽职守，不断积累向上，就可以得到自律点奖励。

所得奖励除了会随机提升各项属性之中的“1”点外，还可以将点数储藏起来进行兑换。

所以他在不断的提升和兑换之后，勉强到达了三流武将的水准。[①]

这是小说第一章的开头部分，对于传统读者而言，这种平铺直叙的数值化叙事有些平淡寡味，会觉得生硬枯燥。但是对于系统流小说的读者来说，“还是这熟悉的配方、还是这熟悉的味道”“味儿太对了”。小说主人公徐臻穿越到东汉末年并激活了自律系统，按系统规则，徐臻只有完成系统任务或者专注地去做一件事时才能获得自律值奖励。读者通过自律值的变化，既可以知道徐臻因何种行为受到奖励、因何种行为造成奖励中断，又可以知道主人公徐臻的实力变动详情，从而对主人公的每一个行动作出及时反应。比如，当徐臻完成了系统发布的帮助曹操阵营统一北方并让百姓富裕的高难度任务时，

①不屈青铜.三国:曹营谋主,朝九晚五[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/144212/67487484.html

读者会兴奋不已，因为在逐渐完成任务克服困难的同时，主人公获得了系统给予的高额奖励；当徐臻在并州和幽州戍边牧民导致任务进度推进缓慢时，读者会暗自心急，因为只有完成这个任务才意味着徐臻势力发展成熟，继而实现一统三国的目标。小说通过数值及数值变动的数值化叙事给读者塑造了一个充满想象的文本空间，在增加故事趣味性的同时，又使读者从“触觉”上加深了对主人公徐臻的了解。在网络系统流小说中，数值化的叙事方式仅凭数字本身也可以成为审美对象和欲望对象，比如《三国：曹营谋主，朝九晚五》中随着主人公徐臻的魅力值不断爬升，读者对主人公的审美想象也在不断变化。

网络系统流小说的数值化叙事不仅在小说内容上有直观的呈现，而且还暗含在小说人物与世界的关系之中。在网络系统流小说中，一部世界架构稳定完善、设定系统完备的作品离不开数值。低数值向高数值的变化，既是主人公融入世界的程度，也是主人公成长的空间。主人公一旦拥有了过量的资源或超额的能力，就会导致小说世界的建构失去了意义，数值设定的崩坏会导致整个小说世界架构的垮塌。如果小说主人公在故事开始就在实力和地位上处于世界之巅，那么小说故事就没办法继续往下进行，主人公激活系统的合理性就不存在了。由此会导致小说世界架构和系统完备的设定失去了意义，因为小说主人公已经在这个世界中失去了成长空间，主人公已经无须在系统的任务下进行活动。所以网络系统流小说的作家要控制主人公的发展速度，逐步提升主人公的能力数值，做到系统发布的任务与人物的成长相结合。另外，网络系统流小说作者在进行文本世界架构时，所追求的不是“现实”，不是为了让文本中这个充满了虚构与幻想的世界如现实世界一般令读者相信，而是使用数值化叙事的方式维持“系统发布任务——人物完成任务——系统进行任务结算”这一模式的稳定循环。也就是说，在网络系统流小说中，小说世界建构得好坏不取决于对现实世界或现实社会是否进行了真实的模仿，而是取决于小说作者能不能用数值化的叙事方式使小说世界流畅运行。

3.2 体系完备的叙事设定

网络系统流小说的叙事设定指的是作者与读者的一种基础性共识，即作者和读者都知道小说中的人物、“系统”及其规则、文本世界是虚构的，但是在小说叙事内容上则将其认定为真。网络系统流小说叙事设定的核心之一是“系统”，读者在故事开始之初就默认“系统”存在并接受“系统”规则，所有故事都将在“系统”存在的基础上发生，读者对系统流小说中的“系统”本身只需接受而无须讨论。网络系统流小说拥有“系统”这一设定在逻辑上先于小说文本本身，作者和读者通过“系统”这一设定在文本中构建了一个充满可能性的想象世界。

首先，网络系统流小说完备的叙事设定体现在复杂的系统规则上。在网络系统流小说中，“系统”毫不遮掩地出现在读者面前并把规则通知给读者，而复杂的系统规则既是作者想象力的展现，也让读者好奇主人公如何依据系统规则进行活动。这里以青衫取醉著作的《亏成首富从游戏开始》一书为例。

【财富转换系统正在绑定宿主】

【绑定成功】

【宿主：裴谦】

【请宿主阅读本系统的使用须知。】

……

【财富转换系统】

【盈余和亏损转化比：待定】

【系统资金：50000】

【个人财产：443】

这是通用模板。

在通用模板下方，专门有一个类似对话框的区域，用来显示一些动态信息，应该就是“使用须知”了。

【财富转换规则：】

【每隔一段时间，系统都将为宿主提供一定数量的系统资金，该资金仅可用于公司正常的商业活动，不可挥霍。】

【一段时间后将进行结算，相对于系统资金的盈余或亏损部分，将各自按照一定比例，转换为您可自由支配的个人财产。】

【下一步：查看详细规则】

裴谦瞬间理解了这个系统的功能。这里的“系统资金”和“个人财产”，虽然都是“钱”，但却是两种完全不同的概念。显示个人财产 443，是说裴谦现在身上的钱加在一起只有 443 块钱，这些都是他可以自由支配的钱。那 5 万块，是系统的资金。按照系统的说法，这些钱只能用来进行商业活动，比如开公司。而一段时间后，不管赚钱还是亏钱，相对应的部分都会按照一定比例转化为个人财产，到时候裴谦就可以随便花了！

裴谦继续点击光幕查看。

【宿主必须从事正常、合理、合法、有一定技术含量的商业活动。】

【以下行为均属违规行为，请注意。】

【盈余类：】

【1.大规模购置房产、炒房。】

【2.购买数字货币、参与庞氏骗局、非法集资等违法行为。】

【3.投机倒把、倒卖物资、扰乱市场秩序。】

【……（点击展开剩余的 97 条违规行为）】

【亏损类】

【1.做慈善，或将公司财产转赠他人。】

【2.以远高于市场价的标准采购、雇佣员工、租用办公地点、购买办公用品。】

【3.消极怠工，效率过于低下，长时间内未能创造任何价值。】

【（点击展开剩余的 97 条违规行为）】

【补充条款：宿主不可向任何人、以任何方式透露或暗示系统本身或该挑战的存在。】

【系统对违规行为的定义拥有最终解释权。】

【下一步：随机生成盈亏转化比例】

“规则还真严谨。”

【盈余转化比例为 100:1，亏损转化比例为 1:1】[①]

网络系统流小说经常用方括号来表现系统发布的信息。财富转换系统的规则为故事内部逻辑提供保证的同时，也会对主人公裴谦接下来的行为产生直接影响。本来裴谦打算通过系统资金进行创业来实现财富自由，但他发现亏损转换比例与盈余转化比例之间的差距极大，前者是后者的一百倍。由此裴谦领悟到只要自己努力地去创业失败、不断亏钱，就能增加自己的个人财产，毕竟亏钱比赚钱容易多了。

在网络系统流小说中，明确的系统规则在促进读者理解故事的同时，也给读者带来了广阔的想象空间。读者会好奇主人公要完成什么样的系统任务、怎样完成任务、完成任务有何种奖励等。这既是读者对故事的阅读期待，也是读者对作者“脑洞”的想象期待。新颖的系统规则、清晰的任务目标、恰当的结算奖励，这些都是构成网络系统流小说趣味性的重要部分。

其次，网络系统流小说完备的叙事设定体现在系统绑定者或系统拥有者（这里简称为“宿主”）对系统规范的主动遵守上。亨利·詹金斯在劳伦斯·莱西格的研究基础上将“规则”拆分成了法律和规范两部分，他认为“法律是一种社会论断：一个人尽可以去触犯法律，尽管如果这么做的话会受到惩罚。而规范是技术数据：程式设定使得人们不可能违反利用方面的限制规定（即使实践中这些限制超越了合理的法律要求）。”[②]在网络系统流小说中，“系统”对“宿主”所设定的基础规则是不可协商的，是小说文本的“自然规律”。系统流小说的“宿主”在完成系统发布的任务之后会得到系统发放的任务奖励，这些结算奖励或提升“宿主”的实力，或提升“宿主”的地位，或补充“宿主”的资源。若我们将其理解成“宿主”在系统的威逼之下不得不进行某种活动、被迫

①青衫取醉.亏成首富从游戏开始[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43263/17937106_3.html

②[美]亨利·詹金斯.融合文化:新媒体和旧媒体的冲突地带[M].杜永明译.北京:商务印书馆,2012:248.

遵守系统规范，或者理解成“宿主”控制不住对系统奖励的渴望、被自己的欲望奴役而强迫自己按照系统的指令行事，那么我们将面临这样一个难以回答的问题：一个充满了胁迫的、异化的世界，一个被外界强力所压迫的人物，二者结合所构成的故事又怎么能让读者如痴如醉地沉浸其中呢？

因此，与其说“宿主”因为系统规范和系统奖励而被迫按照系统的指令行事，不如理解为“宿主”通过合理使用系统实现了自己的目标，且这个目标符合了读者的心理诉求，读者通过“宿主”目标的实现，仿佛自己心里的某种想法得到了确证。“宿主”虽然完成的是系统发布的任务，但是这个任务和“宿主”心理预期相符合，是“宿主”也想或者也要这么做，只不过是借“系统”之手发布了出来。在不断地完成系统任务过程中，“宿主”充分理解了系统的规范，并领略到通过系统任务实现自己成长的乐趣，读者的“爽点”也在于此。系统通过不断发布的任务向“宿主”和读者暗示了一个故事中必然存在的远方，尽管当下还无法触及，但其吸引力已足够让“宿主”和读者去不断探索和想象。

3.3 口语幽默的叙事语言

口语化的语言特点与幽默诙谐的语言风格构成了网络系统流小说的语言特色，使网络系统流小说的叙事具有了独特的语言特征和艺术上的审美价值。首先是叙事语言口语化。网络系统流小说的语言表达方式与传统文学的语言表达方式不同。传统文学语言是对日常生活语言的二次创作，追求的是通过艺术性重塑给读者建构一个审美想象空间。传统作家在对日常生活语言进行艺术加工时，往往以审美性为目的而非以实用性为目的。而网络系统流小说显著的语言特点就是通俗化、口语化，“不注重社会环境描写与心理分析，而重在场面描写和人物对话”[①]。网络系统流小说作者往往追求直白通俗的语言，在提高写作速度的同时，避免了因语言的佶屈聱牙造成读者阅读快感的迟滞。这种语言上直白通俗的口语化在小说的名字中就有直观体现，例如《我，女帝相父，开局指鹿为马》《我真的很想扑街啊》《我只能和 S 级女神谈恋爱》《重生后，我对古玩价值了如指掌》等，这些系统流小说的名字充满了生活化意味，小说作者直接以口语化的句子作为小说题目，与传统小说作者追求题目的审美性和概括性截然不同。这种带有玩梗意味的口语化题目会给读者带来“原来题目还能这样写”的震惊情绪体验，在抓住读者眼球的同时让读者一眼就能明白小说的大致内容、题材和叙事风格，进而把读者诱捕进小说世界，使读者在口语化的语言叙事中沉浸。

此外，网络系统流小说的口语化还体现在句子中出现玩梗行为或使用网络用语、俚

①李盛涛. 论网络小说叙事中的日常生活图景[J]. 中国文学研究, 2013(03):106.

语等，这是网络系统流小说体现趣味性和差异化的一种方式，是对陌生化手法的另类使用。陌生化是“使艺术作品增加可感觉性的各种手法的统称，又是使文学作品具备文学性的手段”[①]，最早由维克多·什克洛夫斯基提出。陌生化作为文学经典技法一直被作家们所使用，传统作家一般使描写对象及其形式变得陌生、复杂，增加读者对陌生化对象的注意程度和情感投入，延长读者的审美感受时间，最终达到审美目的；而网络系统流小说作者在运用这一技法时，通过玩梗或使用网络新词，不断给读者带来新奇感，使得读者摆脱旧有的认知模式并刷新读者的阅读经验，以此实现陌生化的效果，最终达到审美目的。例如太上布衣的《最强反套路系统》里面就多次出现玩梗行为。

引文一：

挖墙？真是天真，就凭你这台挖掘机？起码得挖上两个时辰！

火皇与众多大臣顿时冷笑。

然而，徐缺却转过了身，面对众多修士。

在众多愕然的目光下，他双手叉腰，张口就大声吆喝了起来：“诸位走过路过别错过，炸天帮蓝翔挖掘机培训班开课了，现场教学，名师指导，免费试用，报名从速了喂！”[②]

引文二：

“不可能，没有灵石的话，你这神驹如何驱使？而且连凡人都能使用？这绝对是不可能的！”

“嘿嘿，不信呀？来，上车，老司机带你们领略下真正的车技！”

徐缺咧嘴一笑，拉开了车门。

沉默了片刻后，其中一名女子，终于忍不住再次开口问道：“敢问少侠尊姓大名？不知贵帮派可否考虑与我们灵宝阁合作？”

徐缺嘴角一扬，淡淡应道：“在下炸天帮藤原拓海，秋名山车神，外号老司机！”[③]

引文三：

“狗皇帝，还记得大明湖畔的徐缺么？老子回来取你狗命了！”

全场所有人彻底惊呆了！

每个人几乎都张大了嘴巴，难以置信，满脸震撼！

可是……大明湖畔的徐缺，又是谁？[④]

引文一是对山东蓝翔高级技工学校的广告化用，唐国强气势雄浑、语调铿锵地在广

①王先霈,王又平主编.文学理论批评术语汇释[M].北京:高等教育出版社,2006:315.
②太上布衣.最强反套路系统[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43687/18313284_3.html
③太上布衣.最强反套路系统[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43687/18313318.html
④太上布衣.最强反套路系统[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43687/18313173_2.html

告中说“挖掘机技术哪家强？中国山东找蓝翔”，经过狂轰滥炸的广告投放后被深刻印在了人的脑海中。当读者看到“炸天帮蓝翔挖掘机培训班”时，脑海里会浮现出唐国强的广告声和竖大拇指的魔性场面，这种让读者自己回想的引导性玩梗，增强了读者视觉和听觉的可感性；引文二中“老司机”的梗出自于云南山歌《老司机带带我》，这首歌以魔性的曲调、令人浮想联翩的歌词为“老司机”一词附加了有性意味的指涉。藤原拓海是《头文字 D》中秋名山的下山车神，以车技高超著称，小说通过玩梗行为以另类的方式告诉读者主人公的车技十分优秀，比起来直接描述主人公的车技水平，玩赛车梗能让读者自己脑补徐缺开车的操作方式，带给读者新奇感，从形式上起到了陌生化的效果；在引文三中，“大明湖畔的徐缺”是对《还珠格格》夏紫薇“皇上，您还记得十八年前大明湖畔的夏雨荷么”这句话的化用。夏紫薇对皇上说的这句话后来被网友恶搞成“某某，您还记得那年大明湖畔的夏雨荷吗？”并成为一个网络流行梗，小说对这个网络流行梗的灵活运用给读者带来了“他乡遇故知”的新奇感，也是小说语言口语化的体现。此外，引文三的“狗皇帝”“狗命”“老子”都是传统文学中尽力回避的粗俗词语，“在网络文学中我们看到了另一种语言风景，即对于传统文学禁忌话语和大量生活粗俗话语的放肆使用”[①]，此处语言的粗俗化正是网络系统流小说叙事语言口语化的体现。

比起来传统文学通过对语言的精雕细琢带给读者充满韵味的独特体验，网络系统流小说以口语化的语言增强了故事的趣味性并给读者带来接连不断的阅读快感。网络系统流小说凭借口语化语言表意的直观性和灵活性，冲击了传统创作对严谨推敲的追求，打破了传统文学创作所遵循的旧有规范，挑战了传统文学中追求美学韵味和阐释多义的语言表达方式，形成了通俗平易、浅白清晰的口语化语言表达模式，给读者带来直接的快感满足。

其次是幽默诙谐的语言风格。语言风格是指文学作品所使用的语言的特点和表现方式，是作家在创作时，依据自己的思想动态和价值取向，并加之以外界环境的影响而选择的语言表达方式和表现手段，从而在作品中展现出对语言材料的运用格调与组合效果，进而形成作品的独特风格。作品风格与语言风格密切相关，语言风格是作家对语言运用的结果，文本语言所表现出的特点则构成了语言风格的基础。网络系统流小说整体上通过口语化的语言呈现出幽默诙谐的语言风格。小说作者在进行口语化叙事时，通过巧妙运用比喻、借代、夸张、反讽等修辞手法，使语言具有妙趣横生、引人发笑的效果，由此形成了幽默诙谐的语言风格。幽默诙谐的语言可以活跃文本气氛、带给读者轻松愉悦的阅读感、增加小说的吸引力和感染力，使单调的叙述变得生动活泼。同时，幽默诙谐的语言风格也是作者写作创新能力的体现，作者通过幽默诙谐的语言把枯燥的哲理如盐在水般融入到小说叙事之中，增加了文本的“厚重感”，使读者在舒适放松的阅读中给

①聂庆璞.网络叙事学[M].北京:中国文联出版社,2004:213.

予其意味深长的沉思。

在网络系统流小说中，幽默诙谐的语言风格一般通过以下两种模式展现。其一，利用系统的设定和功能来发布各种奇怪荒诞的任务，让主人公陷入尴尬甚至危险的境地，从而引发笑料。例如在《我修的可能是假仙》中，战神系统经常给主人公安林发布一些稀奇古怪且带有荒诞意味的任务，比如让他学狗叫：

语言载入失败……

请宿主以不低于七十分贝的声音，学狗“汪汪”叫两声。

什么！安林心下一惊，这是什么鬼！

为什么要我学狗叫，这有何意义？

安林内心咆哮不已，而系统界面却没有了任何的反应……

“汪汪。”安林低声说道。

系统再次传来信息：检测到宿主的声音为二十分贝，音量不足，无法载入。

神仙姐姐有些奇怪地看着安林，她貌似听到了安林刚刚发出的声音……

然后那个漂亮的女子继续说着一些他听不懂的话，看他的眼神也有了改变。

是的，她现在已经是在用一种看神经病的眼神在看安林了。

安林实在是受不了了，他大声叫道：“汪！汪！”

因为声音实在太大，路上有几名路过的人，都纷纷将目光投向安林。①

选段中，战神系统让主人公学狗叫的行为和主人公行动之后旁人“看傻子”的态度令读者忍俊不禁，通过带有某种荒诞意味的任务把主人公置于尴尬境地，体现了语言风格的幽默诙谐。此外，读者在捧腹笑过之后会思考一个问题：主人公只有完成系统任务才能获得奖励，即使这个任务是那么的荒诞、那么的不合理，主人公都要在任务奖励的驱动下去完成任务。那么，身处在这个社会中的我们，是不是也会遇到不想做且没道理做但又不得不做的事情呢？我们是否和主人公一样，在完成任务后就能获得应有的奖励呢？小说通过幽默诙谐的语言风格带给读者对现实问题的深刻思考，从而使小说具有了审美批判性。

其二，网络系统流小说幽默诙谐的语言风格还体现在主人公使用网络流行语进行调侃或采用幽默的语气来叙述主人公不按常理出牌的行为或思想，展现小说人物奇葩的脑回路，从而营造出一种轻松愉快的氛围，令读者哈哈大笑。例如在《大王饶命》中，主人公吕树大早上在早餐铺子周围卖非常臭的臭豆腐。

到了以往摆摊的地方，吕树打开箱子，正在卖早餐的李国阳忽然身形一顿，旁边不少卖早餐的大叔大哥大姐大婶都凝固了一下……

这个味道……有点特么的辣眼睛啊！

①明月地上霜.我修的可能是假仙[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/1889/1481382.html

“来自李国阳的负面情绪值，+5+2+1+7……”

“来自……”

随着空气的流动，臭豆腐的味道在大家鼻子前面时浓时淡，负面情绪值也时高时低……

不仅仅是吕树身边的早餐店老板李国阳给吕树提供了持久的负面情绪值，周边十几家小商贩，甭管是卖菜角的、卖麻球的、卖油条油饼的、卖煎饼果子的、卖包子的，所有人都忽然有一种窒息感……①

选段描写的是主人公吕树在摆摊卖臭豆腐时遭到周围早餐店老板的厌恶，并从他们身上获得负面情绪值的情景。通过反差和夸张的语言描写，突出了臭豆腐的臭味对周围人的影响，并将臭豆腐的味道与空气流动、负面情绪值相联系，生动形象地描写出臭豆腐对周围人所造成的强烈冲击感。作者借助吕树能看到负面情绪值这一设定，将周围人对臭豆腐的反应转化为具体可量化的数据，通过“来自……”这种简洁句式的表述，增加了语言的节奏感和趣味性。作者还通过列举周围十几家小商贩所卖不同种类的早餐这一细节，勾勒出一个热闹生动的生活场景，与主人公卖臭豆腐这一格格不入的行为形成鲜明对比，从而增加了喜剧效果，小说幽默诙谐的语言风格也在此展现。因此，口语化的叙事语言可以使网络系统流小说更接近生活、贴近读者，增强了小说的真实感和亲切感；幽默诙谐的叙事语言可以使网络系统流小说富有创意、更有趣味，增强了小说的娱乐性和启发性。

①会说话的肘子.大王饶命[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/75/102833_3.html

第 4 章 网络系统流小说的叙事价值

在浩如烟海的网络小说文本与种类繁多的网络小说类型中，网络系统流小说作为网络小说的一个重要分支展现了作者和读者对时代的想象力，对自我提升和超越的渴望，以及对多元世界观和价值观的探索，反映了网络文学创作和阅读的新趋势。网络系统流小说凭借着数值化的叙事方式、体系完备的叙事设定、口语幽默的叙事语言打破了读者旧有的阅读经验，通过表现层与再现层的双层代入结构实现了对传统小说代入感建立的突破，减缓了读者在阅读其他同质化网络小说后所形成的审美疲劳，开拓了读者的期待视野，重塑了网络小说的审美想象空间。

4.1 建立了表现与再现的代入感双层结构

“代入感”是文艺学中的一个常见术语，经常被用于文学研究和文学批评领域。通俗地说，代入感是指读者在阅读文本时与文本中的人物产生了心理上的共情，是把自身的情感代入到文本人物的一种移情现象，读者快乐人物的快乐，忧愁人物的忧愁，悲伤人物的悲伤。

在网络小说蓬勃发展后，网络小说批评家使用“代入感”作为分析小说的工具，探讨读者在阅读网络小说时比阅读传统严肃文学更沉浸的原因；网络小说的研究者以心理学的共情理论来研究网络小说“代入感”，分析读者在阅读网络小说时的快感成因和面对文学中的虚构人物时，所能展现出来的心理状态。由此，“代入感”频繁出现在网络文学研究领域。黄发有认为网络小说的“代入感”是弗洛伊德白日梦理论的一种新形式，“网络类型文学作为时尚的白日梦，川流不息的‘新’事物持续不断地取代那些曾经‘新’而如今‘旧’的事物”；[①]刘剑认为代入感是网络小说读者在阅读文本时对自身主体性的认同，“故事里，游戏玩家也和 21 世纪以前的文学青年一样，找到了一种久违的代入感，或曰主体性”[②]；康桥认为“代入感”与诺曼·N.霍兰德提出的“摄入”概念有密不可分的关系，“当摄入者遇合文艺作品中的主人公，当彼此因为拥有同样的愿望与动机，或情感与伦理倾向，摄入者把自己代入主人公，一起行动，一起经受挫折考验，一起实现人生愿望，把主人公的成功体验融合为自身体验”[③]；周兴杰认为“代入感”是“阅读主体在欲望驱动下，移情、共情和幻想等心理机制综合作用而产生的阅读心态。”

①黄发有. 消费寂寞——网络文学的游戏化趋向[J]. 南方文坛, 2011(06):19.
②刘剑. 梦想的延伸与背叛——新媒介时代网络游戏与文学的关系[J]. 名作欣赏, 2015(04):66.
③康桥. 网络文学中的愿望—情感共同体——读者接受反应研究之一[J]. 南方文坛, 2013(04):50.

①

通过上面这些学者的研究可以看出，他们把“代入感”视为读者在小说虚构世界中内心欲望的实现，其对“代入感”的研究都有合理性，但是这种观点却没办法解释下面的一些现象，例如有的小说读者现实生活中喜欢异性，对同性恋现象无法接受，但却喜欢读耽美小说；有的读者在现实世界中渴望甜甜的恋爱，但却沉浸在虐恋文的故事中难以自拔；诸如此类，这里不再逐一列举。另外，上述对“代入感”的研究实际上讨论的是读者把自己成功代入角色之后的心理体验，也就是为什么读者能通过作品人物获得快感，缺少了对“代入”这一行为发生动机的讨论。

王宇景借助费肖尔父子的“移情作用”理论，把“代入感”分成三个阶段，提出小说读者与文本人物之间的阶段有三，分别是间离、暗合、再次间离，“一部好的文学作品，开始时作品气氛和人物心理需要和读者的一般预期有一定的差异……随着情节的发展，读者逐渐开始与书中人物的所思所感同步起来……这也是大家平时所指的代入阶段；最后一个阶段虽然是‘分离’的阶段，但却包含更深的代入心理，此时故事中的人物也许还在争吵在欢笑，而读者或许已经掩卷沉思……读者的内心更深入地进入到了故事营造的气氛中。”②

王宇景通过费肖尔父子的“移情作用”理论对网络小说“代入感”产生的动因方面进行了研究，但是对于网络系统流小说来说，仍旧存在一个问题。在酒剑仙人所著小说《开局账号被盗，反手充值一百万》中，故事一开始就讲述主人公周毅正在抽游戏卡包，正当周毅犹豫是不是要继续氪金充值的时候，他发现自己的游戏账号被找回了，在联系交易平台维权无效之后，周毅赶忙拨打号主电话试图找回游戏账号，但仍旧维权失败，这时周毅的系统被激活，并且给了周毅一百万元用以维权，后面讲述了周毅依靠系统进行维权的过程。这里很清楚地可以发现，作者在故事开始就没有交代故事背景、世界观设定、人物性格和经历，而是直接开始对主人公的行为进行描述并引出被激活的系统。作者能这么写，说明主人公是什么样的人、有什么样的经历、所处在什么样的世界对整个故事的发展并不重要，对能否给读者造成“代入感”也不重要，重要的是主人公激活了系统并被读者“替换”。

那么，面对这个缥缈含糊的符号化主人公，读者又怎么可能拥有与其相似的人生经验和价值观念呢？又怎么可能产生“代入感”呢？实际上，这种主人公就是一个没有灵魂的空壳，读者不可能对一个空壳角色产生共情。读者不在乎文本故事发生之前的主人公究竟是什么样的，读者要做的不是“代入”主人公，而是把自己的“灵魂”替换成主人公。网络系统流小说的主人公是一个充满空白意味的空壳角色，读者要用自己的人生

①周兴杰.网络小说阅读的“代入感”:心理机制、配置系统[J].湖南科技大学学报(社会科学版),2019,22(02):138.
②王宇景.对网络小说代入感的叙事分析[D].华东师范大学,2012:12.

经历对其进行填充。在网络系统流小说中，读者的自我存在先于读者的阅读情感，也就是读者先以娱乐虚拟的方式进入文本，把文本人物（一般是主人公）替换为自身，然后在读者成为小说的主人公并激活系统后，读者才会把自身的思想和情感代入到人物，也就是“身体”先于“情感”被代入到所替换的角色上，由此形成了双层代入结构：读者首先把自己的经验“替换”进激活了系统的主人公，这是表现层的代入；然后随着故事情节的发展，主人公在文本世界活动并结识了一些人，读者再次对主人公所结识的人和所在的世界产生共情、移情或投射，这是再现层的代入。

传统的具有现实主义特征的小说的“代入感”，一般是单层代入结构。传统具有现实主义特征小说的代入感产生于读者——现实世界、主人公——文本世界二者的想象性重合。小说的作者与读者都处于现实社会中，经历着相同的宏大叙事。读者在文本中阅读着与现实相似的宏大叙事故事，经历故事人物的经历，由此，读者认知、想象的自己与世界的关系就与故事主人公与故事世界的关系实现了艺术性重合，于是产生了代入感。

可以用一个公式来表达网络系统流小说的代入感与传统的具有现实主义特征小说的代入感的区别。传统的具有现实主义特征小说的“代入感”生成模式是：读者接触了解文本人物——读者共情或移情文本人物——读者代入文本人物——形成代入感。



图 4-1 传统的具有现实主义特征小说的“代入感”生成模式

而网络系统流小说的“代入感”生成模式是：读者把自身替换成文本人物——读者作为文本人物激活系统——读者共情或移情该人物——读者代入该人物——形成代入感。传统小说的“代入感”生成是从接触了解文本人物开始，而网络系统流小说的“代入感”生成是从读者替换人物并激活系统后开始。读者自身只有替换成为了“主角+系统”后，读者才算进入了故事，达成了共情的前置条件。也就是说，在网络系统流小说双层代入结构的第一层中，“代入”的第一步是“替换”，即读者先把自己的“灵魂”注入到文本角色的“空壳”之中；第二步是“激活”，即系统激活后，读者才进入角色。

阅读网络系统流小说的读者分两次代入，第一次是读者成为角色和系统，这是表现层的代入；第二次是读者共情或移情文本角色，这是再现层的代入。读者有意识地把自己认为是“主角+系统”的集合，而不是单单是主角本身。在身份替换完成后，读者才开始进入故事文本，根据“主人公+系统”产生的情节逐渐产生共情。

这里有必要说明的是，不论是网络系统流小说的“代入感”，还是传统的具有现实主义特征小说的“代入感”，它们都是审美移情的一种形式，只是“代入感”的生成方

式不同。

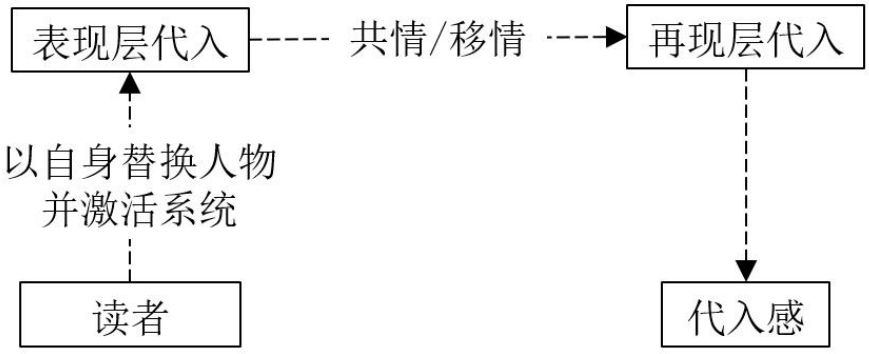


图 4-2 网络系统流小说的“代入感”生成模式

在网络系统流小说中，人物（一般指的是主人公）被符号化，他仅仅是作为“人物”这一文学符号本身，不具备“人物”的喜怒哀乐、个人经验。在阅读文本时，读者首先下意识要做的就是把自己“穿越”到人物身上，把自己的人生观和价值观灌注到人物中去，这是表现层的代入。换句话说，读者要做的第一步就是要“杀掉”在故事发生之前就有可能充满个性的“人物”的灵魂，继而让这个被“杀掉”的、作为文本功能符号的“人物”成为自己在文本中的投影，在文本世界中进行活动。而这个在故事开始之前就被读者“杀掉”的人物，才是文本中的元人物，只不过在读者阅读之初就把他的“灵魂”替换掉了，变成了“人物+系统”这一组合的文本功能符号，之后读者才随着情节发展对“人物+系统”这一组合产生共情，进而产生代入感，这是再现层的代入。这就是网络系统流小说“代入感”的双层结构，这也是网络系统流小说区别于传统的具有现实主义特征的小说的原因，即作为“文本功能符号的人物”与作为“人物的人物”。

最后来梳理一下读者在阅读网络系统流小说时获得代入感的过程。假设有一名读者叫小王。小王点开这本小说，看到第一章有一个人物 X，这个 X 大概是个主角，但是 X 是谁、是什么性格这些都不重要（就好像小王在一局王者荣耀游戏中选择了蔡文姬这一人物一样，蔡文姬本人是谁并不重要，她只是游戏角色这一符号。对小王而言，蔡文姬的伴随技能才重要），重要的是人物 X 激活的系统和即将发布的系统任务。小王把 X 视为和他一样的文本参与者，只不过 X 在文本世界中有了合法身份，是自己在文本世界的代行者，至此小王就完成了产生代入感的第一步，即把自己替换成 X。这是网络系统流小说让读者产生代入感最基础也是非常关键的一步，可以说是读者产生代入感的前置条件。它体现了读者与角色对文本世界有着相同的认识，保证了读者与人物在文本世界中目标的一致性。在 X 激活了系统后，小王知道 X 要用系统的功能和系统发布的任务提升自己。当 X 完成系统任务获得系统奖励的时候小王就会感到喜悦，当 X 在系统帮

助下成长后小王也会觉得自己获得了成长，当 X 借助系统完成小人物的逆袭并提升自己的地位后，小王会觉得爽爆了。随着情节发展和故事推进，小王会觉得有时候自己就是这个 X，X 就是自身在小说虚拟文本世界的映现，甚至 X 所处的世界就是自己理想中的世界。这就是小王产生代入感的过程框架，这就是网络系统流小说代入感的表现层与再现层的双层代入结构。

4.2 期待视野的开拓重塑想象空间

20 世纪 60 年代中后期，接受美学在联邦德国兴起，对接受理论产生了意义深远的影响，姚斯是接受美学的重要代表人物之一。接受美学研究的核心是读者与文本接受。在作者、作品与读者这三者的交互关系中，读者以其阅读的主动性、创造性占据了主导地位，读者在阅读作品时不是处于被动灌输的状态，而是对文本意义进行着探索性创造。只有经过读者的阅读实践，作品才从词与句子的集合中被赋予了现实意义。因此，一部作品之所以成为文学作品，不在于作者创作完成之时，而在于读者阅读接受之后，读者对作品接受的过程就是创造意义的过程，是文学作品最终得以完成并拥有具体意义的过程。在具体的阅读理解领域，姚斯用“期待视野”解释读者在阅读活动中是如何生成意义的。

期待视野是读者“阅读文本的既定心理图式”[①]，即读者在阅读文本前已经存在的思维定向或先在结构，是读者根据自身的生活经历、阅读经验、审美趣味等，对文学作品的形式和内容产生的鉴赏性预估和审美性期待，“读者的期待视野不仅源于已有的文学阅读，包括了已有的文学主题与文学形式的记忆，同时，这种期待视野还隐含了全部历史文化的记忆。”[②]期待视野总体上可以划分为文体期待、形象期待和意蕴期待。在阅读实践过程中，作品会对读者的期待产生强烈的反馈和有力影响：读者的期待可能会一成不变，也可能会彻底颠覆。阅读期待和阅读实践之间的矛盾与差异会产生巨大的张力，身处在这个巨大张力中的读者会随着对作品认识的深入，不断调整、拓宽自己的期待视野。

时代潮流浩浩荡荡，物质的丰富和理念的多样化使得人们对文学的创新要求不断提高，传统的文学类型、题材和内容不再能满足当代所有人的文学需求。读者的期待视野虽然是立足于过去阅读实践形成的审美期待，对新形式和新理念的文学文本缺乏直接的鉴赏经验，但随着读者一次次对新的阅读鉴赏活动的参与，其固有的认知会被刷新，旧有的期待视野会被重塑。自痞子蔡的《第一次的亲密接触》问世以来，网络小说已经经历了二十多年的发展，网络小说的读者在阅读一部网络小说时，对符合自己期待视野的

①童庆炳.文学理论教程[M].北京:高等教育出版社,2015:350.
②任卫东.西方文论关键词:接受美学[J].外国文学,2022(04):117.

作品兴致盎然，“那些真正富于创新意义与艺术魅力的作品，在阅读过程中，常常会伴随着期待指向的受挫。”[①]网络系统流小说作为一种新兴的文学类型，不在读者既有的期待视野之内，因而受到了广大读者的青睐。网络小说的读者对新颖的题材、新颖的叙事方式、新颖的体系设定、新颖的语言风格有着如饥似渴的追求，而网络系统流小说以其新颖易懂的系统设定、数值化的叙事方式、凭借系统任务不讲道理的叙事特点和口语幽默的叙事语言打破了读者旧有的阅读经验，减缓了读者在阅读其他同质化网络小说后所形成的审美疲劳，开拓了读者的期待视野，重塑了网络小说的审美想象空间。

米克·巴尔认为“文本分析的目的不在于说明写作过程，而在于说明接受过程的状况。”[②]青衫取醉的《亏成首富从游戏开始》就是开拓读者期待视野的一部具有代表性的网络系统流小说。首先是小说的题目就打破读者的旧有认知：“首富”是钱多的含义，而“亏”是钱少的含义，为什么首富是亏出来的呢？这不符合旧有的认知逻辑。带着这个疑问进入到文本中，发现主人公裴谦绑定了鼓励他去创业的财富转换系统。到这里，读者可能会认为接下来就是俗套的系统给主人公发放高额金钱并供其任意支配的老套路，把题目解读为“通过不断地亏钱玩游戏就能成为首富”。但接下来财富转换系统的盈亏转化比例再次打破了读者固有的认知。常理来看，盈亏转化的比例应该是盈利大于亏损，也就是主人公盈利则系统会增加发放的金钱，亏损则系统会减少发放的金钱。然而财富转换系统将盈余转化比例设定为 100：1，亏损转化比例设定为 1：1，意思是主人公用系统资金创业盈利 100 块钱，自身就会额外获得 1 块钱的奖励，而每亏损 1 块钱，也能额外获得 1 块钱的奖励。也就是亏钱越多，系统结算时给主人公发放的金钱也就越多，这再次打破了读者固有的期待视野：按常理来说，系统鼓励创业应该是希望主人公能通过创业挣钱，但是这个系统的盈亏转化比例明显是鼓励主人公亏钱。到这里，读者根据旧有的期待视野，认为这本小说讲述的应该是主人公裴谦不断创业失败并最终依靠系统奖励轻轻松松成为首富的故事，毕竟创业挣钱很难，但是创业亏钱很简单。然而作者不走寻常路，主人公越是想要某个项目亏钱，结果往往越是赚得盆满钵满，主人公就在抱着一定要亏钱的创业态度中建立了一个估值达千亿级别的腾达集团。这本小说多次打破了读者旧有的期待视野，小说内容和读者期待之间的强烈反差使阅读过程灵活生动，读者在与小说不断交流对话的过程中，持续修改、拓展自己的期待视野。

这本小说在开拓了读者期待视野的同时，还重塑了读者的想象空间。小说主人公裴谦抱着不挣钱的目的尽可能地给公司员工发放各种补贴，还对员工加班的行为进行了严格的限制，严禁员工下班时间工作，鼓励员工带薪探索自己的兴趣爱好；此外，小说主人公裴谦还专门做投资金额大、回报时间长、投资项目奇葩、投资风险高的项目，例如

①童庆炳.文学理论教程[M].北京:高等教育出版社,2015:364.
②[荷]米克·巴尔.叙述学:叙事理论导论[M].谭君强,译.北京:北京师范大学出版社,2015:70.

摸鱼外卖、托管健身等等，但无一例外都获得了成功。小说在对读者期待视野开拓的同时，在书中隐晦地抛出了一个颇有深意的问题：以员工幸福为目的而非以增加利润为准绳的公司，能不能存活？以高品质的平价服务为目的而非纯粹追求利润的公司，能不能成功？作者在书中给出了肯定的答案，认为资本对人的异化是可以消除的，打破了资本异化是不可避免的固有认识，建构了一个高度肯定人的价值、不以利润论成败的审美乌托邦，重塑了读者对美好世界“应然”与“或然”的想象。

结语

网络系统流小说构筑了一个充满奇幻与想象的世界，在作家的笔耕不辍和读者的热捧追读之下，网络系统流小说以不计其数的文本体量和庞大的读者群体开拓了网络小说的类型创作模式。通过对已有的研究现状进行分析，我们对于网络系统流小说的认识，应首先从网络系统流小说的概念着手，并认识到网络系统流小说的“系统”既是游戏系统，又具有“金手指”的功能。同时应注意到，虽然无限流小说与系统流小说都具有“系统”这一核心叙事元素，但是二者在文本叙事线索、系统任务目的以及人与“系统”的关系等方面存在差异。

一代有一代之文学，网络系统流小说在这个网络小说蓬勃发展的时代中应运而生，其发展过程无不打上了时代的烙印。从早期的网络游戏小说到作家把游戏世界的技能元素、装备元素、副本元素融入到异世界中创立一个让主人公活动的异世界，再到作家对“系统”这一功能要素完全开发最终形成系统流小说，网络系统流小说产生与发展的过程，也是科技快速发展、网络文学兴盛、人对技术不断深入理解的过程。在各种充满创意与想象的系统设定中，通过某些共性可以将系统类型整体上分为游戏类系统和生活类系统。此外，网络系统流小说在叙事时间、叙事主体、叙事视角上也有自身独特的叙事策略。在叙事时间上，网络系统流小说采用顺序的时序与概述、省略和停顿式的时距；在叙事主体上，公开叙述的人物与隐蔽叙述的母题构成叙事主体的显隐位面；在叙事视角上，采用“系统”的非聚焦型视角与人物的内聚焦型视角。网络系统流小说以数值化的叙事方式、体系完备的叙事设定、口语幽默的叙事语言展现了其独特的叙事特征，建立了表现层与再现层的双层代入结构，开拓了网络小说读者固有的期待视野并重塑了想象空间，在满足读者审美需求的同时使其从中得到精神上的浸润与慰藉。

作为一种网络文学类型的网络系统流小说，其叙事结构受媒介技术影响最为深刻，例如游戏技术、即时通讯技术等都在文本中有明显的体现。网络系统流小说在当下以数字媒介技术为背景的时代中迅猛发展，与之伴随的是对深刻意义的解构以及对浅显阅读快感的追求，这不由得引发了人们对现阶段文学前景与发展走向的思考。从媒介的角度看，文学发展与媒介变化紧密相关，从口头说唱到书写印刷再到 20 世纪末出现的数字媒介，每一次文学的发展都与不同的媒介载体和传播技术的发展密切联系在一起，从这个角度上说，文学的发展历史也是媒介技术的发展历史。随着数字媒介的深入发展，文学必然出现新的形式，网络小说也必然出现新的小说类型，网络系统流小说的诞生是媒介技术发展的结果。文学即人学。文学是浸润人心的一种重要方式，是人们获得慰藉的

港湾，现代社会中普遍存在的焦虑感和无力感是当下人们精神匮乏的表征，而网络系统流小说的“文学性”体现在能使读者的心灵得到安慰并从精神上获得超越，满足了读者对于成长和探索的心理需求。

任何一种新兴的文学类型都不可能完美无缺，当下的网络系统流小说还存在着一些问题，比如对现实生活的割裂或遮蔽、叙事套路逐渐趋同、对传统价值观念的忽视或冲击、小说对文学艺术追求的松懈等。对于这些问题，我们应该认识到，网络系统流小说作为一个新兴的网络小说类型，其产生和发展是一个不断迭代的过程，是作家不断探索改良的过程，是读者不断批评反馈的过程。对于还在不断迭代的网络系统流小说，与其求全责备，不如以发展的眼光看待其研究价值，把目光聚焦在它深受读者喜爱的缘由，探讨它在叙事上的策略和特征对当代文学是否具有普遍意义上的参考价值。研究者要做的是以包容的态度、发展的眼光、批判的精神、实践的方式去引导它、规范它，使其成为新时代能满足人民日益增长的美好生活需要的文学作品。

参考文献

一. 专著

[1][奥]路德维希·冯·贝塔兰菲.一般系统论:基础·发展·应用[M].秋同,袁嘉新译.北京:社会科学文献出版社,1987.

[2]乐黛云.中西比较文学教程[M].北京:高等教育出版社,1988.

[3][法]热拉尔·热奈特.叙事话语:新叙事话语[M].王文融译.北京:中国社会科学出版社,1990.

[4]胡亚敏.叙事学[M].武汉:华中师范大学出版社,1994.

[5]罗钢.叙事学导论[M].昆明:云南人民出版社,1994.

[6]朱立元.接受美学导论[M].合肥:安徽教育出版社,2004.

[7]聂庆璞.网络叙事学[M].北京:中国文联出版社,2004.

[8][美]华莱士·马丁.当代叙事学[M].伍晓明译.北京:北京大学出版社,2005.

[9]王先霈,王又平主编.文学理论批评术语汇释[M].北京:高等教育出版社,2006.

[10]申丹,王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010.

[11][美]德内拉•梅多斯.系统之美[M].邱昭良译.浙江:浙江人民出版社,2012.

[12][美]西摩 •查特曼.故事与话语:小说和电影的叙事结构[M].徐强译.北京:中国人民大学出版社,2013.

[13][美]亨利 •詹金斯.融合文化:新媒体和旧媒体的冲突地带[M].杜永明译.北京:商务印书馆,2012.

[14][荷]米克·巴尔.叙述学:叙事理论导论[M].谭君强译.北京:北京师范大学出版社,2015.

[15]周志雄.网络文学的发展与评判[M].北京:人民出版社,2015.

[16]童庆炳.文学理论教程[M].北京:高等教育出版社,2015.

[17]王祥.网络文学创作原理[M].北京:中国人民出版社,2017.

[18]疯狂小强.零基础教你写网文[M].沈阳:沈阳出版社,2018.

[19]邵燕君主编.破壁书:网络文化关键词[M].北京:生活书店出版有限公司,2018.

[20]申丹.叙述学与小说文体学研究[M].北京:北京大学出版社,2019.

[21][加拿大]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸[M].何道宽译.南京:译林出版社,2019.

[22][美]海登·怀特.叙事的虚构性[M].马丽莉,马云,孙晶姝译.南京:南京大学出版社,2019.

[23][法]爱德华·摩根·福斯特.小说面面观[M].杨叔华译.北京:人民文学出版社,2021.

二. 期刊

[1]费军,余丽华.泛系理论与一般系统论比较研究[J].系统辩证学学报,1997(04):71-74.

[2]孙文宪.作为结构形式的母题分析——语言批评方法论之二[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2001(06):68-76.

[3]阎骏.“龙套艺术”与“群体调度”[J].戏曲艺术,2008(03):57-63.

[4]程倩.守望自我:叙事主体意识的变幻[J].外国文学,2008(05):65-73+127.

[5]孔帅.数字媒介技术下文学现状的几点思考[J].中国社会科学院研究生院学报,2009(05):144.

[6]王咏梅.媒介技术演进与文学形态变革[J].廊坊师范学院学报(社会科学版),2010,26(05):11-14.

[7]黄发有.消费寂寞——网络文学的游戏化趋向[J].南方文坛,2011(06):19-25.

[8]李盛涛.论网络小说叙事中的日常生活图景[J].中国文学研究,2013(03):104-108.

[9]康桥.网络文学中的愿望—情感共同体——读者接受反应研究之一[J].南方文坛,2013(04):49-54.

[10]贺予飞,欧阳友权.网络类型小说热的思考[J].时代文学(上半月),2015(03):198-203.

[11]刘剑.梦想的延伸与背叛——新媒介时代网络游戏与文学的关系[J].名作欣赏,2015(04):65-69.

[12]刘辉,刘润泽.论网络言情小说中的“金手指”元素[J].大众文艺,2016(06):34.

[13]邵燕君,吉云飞,李强,高寒凝.网络文学[J].天涯,2016(06):176-190.

[14]黎杨全,何榴.中国网络玄幻小说的叙事语法[J].中国文学批评,2018(03):102-111+159.

[15]庄庸,安迪斯晨风.浅析网络文学中的二次元要素[J].网络文学评论,2018(04):80-91.

[16]常方舟.网络文学类型化问题研究[J].上海文化,2018(06):47-58+124+126.

[17]侯英英.试论贝塔朗菲的一般系统论[J].长江丛刊,2018(21):107.

[18]杨晨.网络文学的类型核心分析法[J].网络文学评论,2019(01):29-37.

[19]欧阳友权,邓祯.我国网络文学的热点、局限和趋势[J].湖南科技大学学报(社会科学版),2019,22(02):132-137.

[20]周兴杰.网络小说阅读的“代入感”:心理机制、配置系统[J].湖南科技大学学报(社会科学版),2019,22(02):138-146.

[21]欧阳友权,贺予飞.网络文学研究的几个学术热点[J].文艺理论研究,2019,39(03):174-183.

[22]段妍.马克思社会交往理论的基本判断及方法论意义[J].理论探讨,2019(05):104-109.

[23]王金芝.2019 年中国网络文学创作与 IP 改编的常与变[J].中国当代文学研究,2020(02):135-144.

[24]闫海田.寻找“现实主义”的“网络形式”——2019 年现实题材网络小说创作综述[J].

当代作家评论,2020(04):17-22.
[25]欧阳友权.新世纪网络文学创作的四大走向[J].学习与探索,2020(08):139-148.
[26]李强.作为数字人文思维的“网文算法”——以“明穿”小说为例[J].中国现代文学研究丛刊,2020(08):188-200.
[27]周冰.网络小说叙事的图像化倾向[J].中国文学批评,2021(02):90-99+159.
[28]闫海田.中国网络文学“先锋性”问题新论——“关键词”或“新概念”生成[J].当代作家评论,2021(06):19-28.
[29]汤哲声,黄杨.网络小说折叠叙事的文化传承与海外传播[J].甘肃社会科学,2021(06):79-86.
[30]闫梦姣.出入之间——无限流小说中的“人”与“系统”关系之辩[J].新纪实,2021(10):43-45.
[31]贺予飞.我国网络小说创作的四大走向[J].当代作家评论,2022(02):26-31.
[32]任卫东.西方文论关键词：接受美学[J].外国文学,2022(04):108-118.
[33]边宇晗.无限流小说的叙事模式研究[J].新纪实,2022(09):41-44.
[34]汪正龙.文学母题：含义分化与本土应用[J].学术研究,2022(10):170-176+178.

三. 学位论文

[1]王宇景.对网络小说代入感的叙事分析[D].华东师范大学,2012.
[2]李艳鸽.天赋理论最新发展研究[D].华中师范大学,2013.
[3]孟盛.故事中的次要人物研究[D].上海大学,2017.
[4]张志扬.我国当代网络小说性别意识研究[D].山东艺术学院,2017.
[5]胡影怡.网络小说的叙事诗学构建与研究[D].苏州大学,2018.
[6]宁毅.网络文学类型化的生成机制研究[D].广西师范大学,2018.
[7]刘思阳.接受美学中的“期待视野”理论研究[D].青海师范大学,2018.
[8]李玉翠.网络科幻小说的审美艺术分析[D].山东师范大学,2019.
[9]毛一平.游戏经验的扩散与媒介的游戏化[D].华中师范大学,2020.
[10]孙勇.唐家三少网络小说中奇幻叙事研究[D].江西师范大学,2020.
[11]章子怡.网络文学评奖机制的生成与问题研究[D].浙江大学,2021.
[12]苏安娜.学院派网络文学批评研究[D].沈阳师范大学,2021.
[13]杜杰.现实题材网络小说的现实书写研究[D].湖北师范大学,2022.
[14]尤庆.网络文学发展的文学生态学考察[D].长江大学,2022.
[15]刘延霞.网络红色小说的叙事研究[D].广西大学,2022.
[16]曲俐俐.文字传奇与媒介狂欢的受众想象[D].东北师范大学,2022.
[17]乔丽.互联网视域下网络文学生产及传播策略研究[D].沈阳师范大学,2022.
[18]蒋卡春.新世纪架空历史小说叙事策略研究[D].江南大学,2022.

四. 电子资源

[1]社科院文学所网络文学发展研究报告课题组.2021 中国网络文学发展研究报告[EB/OL].http://www.cssn.cn/wx/xslh/202212/t20221231_5576959.shtml

[2]共研网.2023-2029 年中国网络文学行业深度调查与未来发展趋势报告[EB/OL].https://www.sohu.com/a/640288125_121388268

[3]不屈青铜.三国:曹营谋主,朝九晚五[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/144212.html

[4]青衫取醉.亏成首富从游戏开始[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/4366.html

[5]漱梦实.我组建了最强剑客集团[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/51164.html

[6]掠过的乌鸦.我的女友是恶劣大小姐[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/131278.html

[7]爆炸小拿铁.我只想安静的做个苟道中人[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43263.html

[8]太上布衣.最强反套路系统[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/43687.html

[9]明月地上霜.我修的可能是假仙[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/1889.html

[10]会说话的肘子.大王饶命[DB/OL].https://www.citsyg.com/xiaoshuo/75.html

致谢

时光总是在不经意间悄然流逝，在白驹过隙的一瞬，这已是我来到石河子大学的第三个春天。还记得三年前杨向奎老师打电话恭喜我被石河子大学录取时内心的欢呼雀跃，眨眼间就到了该向石河子大学道别的时候，心里充满了无限的不舍。在自习室读书写作的场景、向老师请教学习困惑的场景、在寝室谈论文学问题的场景、与同学们聚餐畅聊的场景等，这一幕幕难忘的回忆深深地刻在我的心头，成为了我精神世界的珍贵宝藏。

在石大求学的这三年，我何其有幸能跟随毛颖辉老师进行学习与研究！毛颖辉老师在我三年的学习过程中给予了诸多宝贵的指导意见。当我怀着不自信的忐忑心情向毛老师分享我的研究兴趣时，毛老师用鼓励的话语、丰富的研究资料、渊博的学识、拨云见日般的指导不断支持着我。毛老师严谨的治学态度，精益求精的工作作风，诲人不倦的高尚师德，严于律己、宽以待人的崇高风范，朴实无华、平易近人的人格魅力深深地感染和激励着我。毛颖辉老师！由衷地感谢您！感谢您对我学习困惑的点拨！感谢您对我读书方法的纠正！感谢您对我论文仔细认真地修改！感谢您在生活中对我的关心！我敬爱的毛颖辉导师！谢谢您！在此向您致以最诚挚的谢意和崇高的敬意！祝愿您平安喜乐，万事胜意！

感谢张凡老师对我学习上的启发和鼓励，张凡老师对学术前沿的关注和对学术问题的真知灼见，打开了我的视野并启发了我的灵感。感谢杨向奎老师、王怀春老师、李赋老师、胡新华老师、李江杰老师、吴新锋老师、苗德成老师、牟学苑老师对我学习困惑的解答，感谢庞琦、王红星、杨盛瑞等老师对我生活上的帮助。还要感谢我的朋友胜归华，在我身体不适的时候帮我修改了论文的格式排版和一些易错的格式问题。感谢我的家人对我求学的支持与鼓励，感谢薛栋师兄、杨雯钤师姐、何丽君师姐和王苗苗师姐对我生活上的帮助和学习上的指点，感谢密士力、李巴特、王建功、冯彗星、武志红等同学和赖阳彬师弟、王晨师妹对我学习及生活上的关心和帮助。新的阶段即将开始，我将带上对未来的希望与憧憬奋力前行。

作者简介

连川，男，生于 1997 年 3 月，籍贯河南。2019 年毕业于河南理工大学汉语言文学专业，获文学学士学位。2020 年 9 月起在石河子大学文学艺术学院攻读硕士学位，研究方向为中国语言文学。

石河子大学硕士研究生学位论文导师评阅表

研究生姓名	连川	学制	三年
专业	中国语言文学	研究方向	文艺学

学术评语：

连川硕士毕业论文《网络系统流小说的叙事研究》选题新颖，具有较好的理论价值和实践意义。文中相关叙事学理论与研究对象结合较为贴切，论述中不乏理论洞见和对材料解读的敏锐性。全文逻辑结构合理，顺畅，行文规范，符合硕士学位论文要求。

指导教师签字：

2023 年 6 月 1 日