

网络小说系统文的戏拟策略探析

管喜燕

西南交通大学人文学院，四川 成都

收稿日期：2026年5月25日；录用日期：2026年7月27日；发布日期：2026年8月7日

摘要

系统文作为中国网络文学的重要类型，其核心的“系统”设定不仅是推动情节的“金手指”，更是成为了一种叙事方式，进而完成对现实世界的颠覆。文章聚焦系统文的戏拟策略，探讨其生成语境、以戏拟解构的机制与文化内涵。系统文的繁荣不仅源于表层的“爽感”，更深层地隐喻了数字时代个体被技术规训的生存状态，以及大众对既有价值体系的怀疑与挣扎。

关键词

网络小说，系统，戏拟

A Study on the Parodic Strategies in Web Novel System Genres

Xiyan Guan

School of Humanities, Southwest Jiaotong University, Chengdu Sichuan

Received: May 25, 2026; accepted: July 27, 2026; published: August 7, 2026

Abstract

As a significant genre of Chinese online literature, system fiction's core "system" setting serves not only as a "cheat code" to drive the plot but also as a narrative mode that ultimately subverts the real world. This paper focuses on the parody strategies of system fiction, exploring its generative context, deconstructive mechanisms, and cultural connotations. The popularity of system fiction is not solely due to its "thrill factor"; from a deeper perspective, its rise metaphorically reflects the survival state of individuals being technologically disciplined in the digital age, as well as the public's skepticism and struggle against established value systems.

Keywords

Online Novel, System, Parody

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

21 世纪, 中国网络文学通过大量的创作、多样的类型以及区别于传统文学的娱乐性获得了庞大的读者群体, 已成为当代文化景观中不可忽视的现象。在众多类型中, 系统文凭借其鲜明的核心设定, 即主角拥有一个全知全能的游戏世界的“系统”, 其具有制定规则、发布任务、奖励兑换等功能, 从而迅速崛起并繁荣至今。系统文的流行不仅源于它为读者所提供的独特体验, 更在于“系统”设定本身蕴含的强大叙事潜能和深刻的时代隐喻性。系统文解构现实世界秩序的特性成为了反映现实社会规则、调侃流行文化乃至反思网络文学自身的利器。“戏拟”(Parody)是一种通过对既有文化元素进行滑稽模仿与重构以赋予新内涵的创作手法, 其含义源流深远。进入后现代语境, “戏仿”从早期单纯的文学技巧上升为一种创作的观念, 琳达·哈琴就对戏仿概念进行了重新定义, 提出戏仿拥有“双重编码的批评性”特征: 既具有自我指涉的内向性, 又具有文化的批判性。网络小说系统文的写作模式就是在类型化的故事模式之上设置一个全知全能的“系统”, 这个“系统”既统摄自己本身的故事, 同时也是对某一故事模式或社会现象的模仿和讽刺。本次探讨期望通过聚焦“戏拟”这一核心视角, 深化对系统文这一重要网络文学类型的理解, 揭示其不仅是满足娱乐需求的“爽文”, 更是承载着解构冲动、狂欢精神与时代焦虑的复杂文化文本, 为理解数字时代的大众心理与文学创作提供新的参考。

2. 文化语境

2.1. 后人类语境

在后人类时代, 技术力量正在慢慢地重构人类世界, “数字技术将人的肉身无用化、单纯地将人的思维上传到数字虚拟空间之中, 从而为每一个人用信息来塑造崭新的虚拟身躯”[1]。后人类(Posthuman)语境不仅是一种理论框架, 更是已经部分实现的现实图景, 在这个现实中, 技术不再仅仅是工具, 而成为了重构人类本质的重要因素。在传统的人文主义视域下, 人的价值根植于身心统一的整体性, 然而, 技术智能正在解构这一认知, 在算法统治的职场中, 人类工作者被迫经历着残酷的“去技术化”过程, 就像工厂里的工人只需要在流水线上做着零碎的工作, 如同十九世纪的工人沦为机器的附属品, 这些工作并不需要思考, 而只是一种机械化的动作。当人在工作中不用再思考的时候或者当人的思考能力能够被所谓的算法所取代时, 我们的“肉身”价值也会大打折扣, 所谓的我们的身体, 不再是一个有着灵魂和思想的独特存在, 而只是成为了社会机器运转中的一个部件。在肉身无用化的同时, 互联网的普及、信息大爆炸, 又使得我们的思想能够在无限广阔的虚拟世界里遨游。我们的肉体可能坐在办公室里, 但意识却可以同时多个虚拟场景中切换流转。技术主导的时代特征使得人们已经习惯了肉体价值的消解和思想的遨游, 因此当“系统”中的主角具备这样的特征, 即思想有自主性甚至能更改世界, 而肉体行为却被“系统”所限制控制时, 这种设定虽然新颖, 但对于在数字信息时代成长起来的年轻一代来说, 反而能够更加迅速地接受且代入, “系统”就像技术一样主导着人们的世界, 有着既承诺解放又实施控

制的双重特质。

2.2. 小说的类型化窠臼

网络小说的类型化“套路”已成为引发读者审美疲劳的核心问题，这种疲劳源于网络文学在大众化的基础上形成的模板化情节、扁平化的人物设定以及工业化生产对文学深度的消解，“系统”的出现就是对这种审美疲劳的回应。网络文学发展二十余年，细分类型虽然十分多样，但内在的模式化困局却逐渐凸显，无论是玄幻题材中的“废柴逆袭”，还是都市文学中的“王子与灰姑娘”，抑或是宫廷斗争文里的“黑化复仇”，其故事内核往往被简化为“升级打怪”或者“情感征服”的单一逻辑。这种套路化、模式化的创作直接导致了角色的扁平化和角色定位的固化，男主角通常都是帅气多金，女主角一定是十分美丽，而配角则承担着展现人性丑陋一面的功能，人性的复杂性与成长性在这种套路化中消失了。套路化的文化产品归根结底是市场化的产物，网络小说的盈利模式依赖流量，这迫使作者为了维持收益而选择大量复制已经被验证了的“爽点”，例如穿越题材几乎千篇一律地让主角利用现代知识在古代社会如鱼得水，而缺乏对异质文化碰撞的深层探讨。这种工业化的文学生产虽能给读者带来直接的娱乐，但也会因为其情感的浅薄与思想的无深度使读者迅速厌倦同质化的内容。而系统文打破一般逻辑的虚幻世界建构则为其反套路机制提供了基础，这种机制的核心在于颠覆读者对小说世界观建构的常规期待，通过逆向逻辑的方式制造戏剧冲突，从而增强作品的吸引力和新鲜感，如颠倒的奖惩机制，在近年来爆火的系统文《黑莲花攻略手册》中，女主作为设定的反派女配，要通过做坏事才能完成通关，达成心愿回到原世界。这种设定超越了读者对一般奖励制度的认知，带来了一种陌生化的阅读效果。这也是为什么近年来系统文大热的原因之一。

3. 以戏拟解构的机制

3.1. 狂欢化的秩序解构

“‘系统’是一种秩序(规则)-想象的双重体”[2]，一方面它是相对地脱离现实秩序制约的自由想象的结果，另一方面“系统”作为作者、读者与人物交互的面板，能够将虚拟世界和现实世界连接起来。在以“系统”为核心设计的虚拟世界中，现实世界的一切秩序都将被颠覆和消解，“系统”设定实际上构建了一个充满狂欢化特质的叙事空间，深刻解构了现实与文学传统中的等级秩序、权威逻辑与严肃叙事。从巴赫金的狂欢化理论视角来看，系统文中的“系统”不仅是一种叙事工具，更是一种数字时代的狂欢节的交互场地。在中世纪，巴赫金在对拉伯雷的作品研究中认为其与狂欢节庆典有紧密的关联，本质上这二者都不仅打破了日常生活的严肃面具，更在戏谑与颠覆中构建了一个“颠倒的世界”，他由此而提出的狂欢化理论则进一步揭示了一种独特的生存状态，那就是当人们戴上滑稽面具，神圣与崇高降格时，一种极度的自由与快感产生了。狂欢化现象解构了等级制度的坚固性，在拉伯雷笔下的民间笑谑文化中，“生活的物质和肉体因素——身体本身、饮食、排泄和性生活——的形象占了绝对压倒的地位”[3]，粗鄙的市井语言消解了官方话语的权威。这种本能的爆发并不是堕落，而是一个尝试，那就是通过将一切拉回物质肉身层面来实现人对自己存在的关注，实现对生存压力的暂时逃逸。

在数字时代，网络上的“鬼畜”视频、“表情包”大战等都延续着古老的狂欢精神，系统文小说也不例外。系统文最显著的狂欢化特征首先在于其对现实社会等级制度的彻底颠覆。在现实世界中的权力、地位与资源分配都遵循着严格的层级结构，而系统文则通过“数值面板”、“任务奖励”等设定，能让主角凭借“系统外挂”，瞬间改变现实社会的某些运行逻辑，例如《亏成首富从游戏开始》中主角通过“反向操作”其“系统”颠覆商业逻辑，不断的使用一些“亏钱”的产业经营方式，如“乱花钱”、希望员工对待工作浑水摸鱼等，反而最后达到了意想不到的效果，成为了首富，这种设定完美复现了狂欢

节中“小丑加冕为王”的仪式，草根主角通过“系统”的任务，飞速成长，进而完成对传统精英的“脱冕”。其次就是系统文对严肃叙事的解构。巴赫金认为狂欢文化通过“怪诞现实主义”将崇高精神降格为肉体欲望，系统文则通过数据赋值的设定将这种降格具象化，实现了对传统叙事严肃性的彻底消解。在系统文的量化逻辑中，一切崇高价值都可以被转化为可计算的数字，例如修仙者的“道心”被量化为了“精神力”数值，侠客的“侠义”变成可以随着事件增减的“道德值”，甚至爱情也被简化为百分百“好感度”的数值。精神体成为了可供计算的数值，数字代表进而成为一个被框定的标准，更加直观和重要，取代崇高本质变成人们更加在意的东西，这意味着崇高的本体被数字的载体不自觉地颠覆了。同时，系统文中的主角由于与“系统”绑定，其身体设定也不再与现实世界中的肉体一样，而变成了一种可以无限重置生命进程的“赛博格”(Cyborg)身体。例如在《黑莲花攻略手册》一文中主角死亡后，时间会回溯，即使主线任务失败，主角死亡，也能无限重生。当主角在进行危险任务的时候，尽管面临着死亡威胁，但主角乃至读者都能够超然地，甚至带着游戏心态来看待本应严肃、残酷的情境，这是因为“系统”能够通过“任务重置”的机制，赋予主角无限次重来的机会直至任务完成，生命的神圣性不复存在。这些设定消解了传统叙事中的神圣性与严肃性，更暴露出了规则本身的荒诞性，“系统”取代现实进而成为了新的规训者，其任务指令比现实规则更加不可违逆，如任务不完成，生命就将被抹杀，因此人物对于生命走线的选择自由度更加受限制，这是“金手指”的必然代价。这种矛盾恰恰印证了狂欢化的双重性，即在解构旧秩序的同时，新秩序已经在笑声中悄然建立。

3.2. 元戏拟的自我解构

在网络系统文的狂欢化叙事中，“元戏拟”作为一种自我指涉的创作策略，不仅解构了传统叙事逻辑，更将批判锋芒转向了其自身。这种自我解构通常是通过呈现“系统”设定的内在矛盾性，从而暴露出类型文学创作的本质困境。系统文的“元戏拟”首先体现在“系统”与主角的对话中，当主角对“系统”发布的任务提出质疑或者与系统“讨价还价”时，“系统”直接地呈现在读者面前，让人无法忽视，这实际上打破了叙事的第四面墙，让创作主体与接受主体同时意识到“系统”作为叙述工具的虚构性和灵活性，这种互动解构了传统“金手指”的无条件权威、暴露出网文套路的人为本质[4]。同时，正如前文所说，“系统”的一般设定是全知全能的，因此当作者有意地设定系统出现漏洞或者故障，如任务逻辑错误、奖励发放异常，以此来制造戏剧冲突、推动情节发展和承担喜剧效果时，系统文也完成了对自身的深度解构，因为这种“故障”本身就是对系统所代表的规则和理性的戏谑性的解构，在趣味性和娱乐性的呈现中揭示了其内在的荒诞本质。最后，部分系统文在后期会揭示“系统”的来源，可能是高等文明的实验场，也有可能是某种来自更高维度的系统设定，以此解构系统文所建立起的秩序，此时，主角通过“系统”而获得的掌控感也变得毫无意义。这种揭秘本身就是一种元叙事行为，它迫使读者去反思“系统”或者“开金手指”本身存在的意义与合理性，由此构成了对网络文学“外挂”模式本身的根本性解构与批判性审视。

4. 文化内涵

4.1. 技术规训的隐喻

系统文的流行不是偶然，关键在于其核心的“系统”设定恰好精准捕捉了当代社会技术规训的本质特征，成为数字时代的一个“水滴”，折射出人们的生存状态困境。在系统文的叙事逻辑中，主角的一举一动都被全方位、无死角地监视着，例如“系统”会持续不断地监视着人物的思想变动、情感波动乃至行为动作。系统文更能引发读者共鸣的在于其对主角人物全部生活进行规划的刻画，“系统”不仅监控，更通过有完成期限的任务指引和奖惩体系精密地规划出主角的成长路径，人物的成长不再是源于内

在的动力，而是由于强制任务的推动。这种设定直指当代青年在升学、就业、婚恋等人生重大节点上遭遇到的“应当如此”的裹挟，当系统文主角抱怨又被任务牵着鼻子走时，现实中的年轻人也在不满着时代洪流的不可抗拒。这种无孔不入的掌控使得主角人物的“身体总是处在权力技术建构的网格之中”[5]，成为了福柯所说的“规训的身体”，只是监管者从实体机器变成了无形的“系统”。这实际上折射出了现代人在日常生活中不可避免地被算法计算所包围着的生存现状，从在职场上的绩效评估再到娱乐短视频的偏好分析，乃至外卖软件的口味推荐，我们的衣食住行几乎都被这些无形的计算所渗透着，并塑造着我们的生存方式和生活状态。我们和“系统”中的人物一样，都是被规训着的。

4.2. “爽”感的追求

“爽”可以说是一种短暂而强烈的生理或心理上的愉悦感和满足感，系统文爆炸式流行的深层动力源于对当代大众在现实高压下对“爽”感的追求。这种文学类型构建的虚拟“系统”，本质上就是通过一系列“爽”感的生产机制，为读者提供现实世界中难以获得的替代性满足。当下，新兴技术的快速更迭让许多事物都在以日新月异的速度发生着改变，人们大多对生活乃至工作中的不确定性深有感触。同时，内卷现象也尤为突出，岗位有限，求职者却源源不断地涌入社会，人们为了更好地生存不得不过度投入精力。这种不确定性和内卷化，让人们承受着巨大的心理和生理压力，因此当青年群体对可控且高反馈的心理代偿机制的渴望，在系统构建的虚拟世界中得到极大满足时，系统文便迎来了繁荣[6]。

“作为一种理想状态的‘爽’，是以肯定/成功而非否定/苦难的方式来实现的，它的完成有赖于设定和金手指”[7]。系统文正是通过即时反馈、“开挂”以及权力颠覆来使读者体验到一种“爽”感。首先，它构建出了一个高度可控的虚拟世界，即通过任务指引来消除预设路径之外的其他可能性，当主角完成已知的任务时，立刻就能得到系统的奖励反馈。于是，当现实中的努力与回报越来越难以成正相关时，系统文中“付出必有回报”的简单逻辑就会给沉浸其中的读者带来极大的心理安慰；其次，系统为主角开“外挂”的设定创造出了一种打破规则、青云直上的快感，补偿了人们在现实竞争中的无力感，未来不再是充满未知和荆棘；最后，系统文还以底层逆袭的叙事模板在虚拟世界之中实现了权力的颠覆，缓解了阶层固化带来的焦虑并完成了对其心理上的反抗。当现实世界的反馈越来越难以看到时，系统文提供的这种强烈的即时性的“爽感”就愈发让人难以抗拒。通过阅读这些文本，读者能够在想象中暂时摆脱现实中的各种压力，并同时体验到掌控的快感。然而这些终究是虚幻的，正如系统文主角永远无法真正摆脱系统的控制一样，当代人在沉迷于“爽感”的同时，也不得不面对一个残酷的事实，即我们越是沉迷于这些虚幻的满足感，就越难以接受真正的现实世界。系统文的悖论正在于，它既是时代病症的表现，又成了缓解这种病症的“镇痛剂”。

5. 结语

系统文作为数字时代孕育出的新型文学范式，其价值体系呈现出鲜明的时代特征。这类作品通过独特的“系统”设定构建了一个既反映现实又超越现实的叙事空间，在娱乐的外壳下包裹着的是对现代人生存境遇的深刻观察[8]。因此，系统文在“爽文”的固化标签之外，有其独特的价值。大量作品中对量化管理的戏仿、对“系统”控制的依赖与反抗，都超越了简单的娱乐功能而成为了批判技术时代的文学先声。然而，系统文的批判维度始终受到娱乐性的制约，作为一种立足于大众的文学类型，它必须遵循已有的范式以满足读者期待，从而在众多的网络文学类型竞争中占据市场，这就导致了其潜在的深刻性往往被简化为粗浅的笑点或是营销噱头。系统文的批判性和娱乐性这两者之间存在着极强的张力，批判会带来反思和不安，而戏谑则消解了这种不安。就系统文小说作为大众文化产品而言，其抚慰功能往往更强大，主角最终总是利用“系统”或反“系统”获得成功，这实际上强化了“个体奋斗”和“系统逻辑”。

辑”的有效性，将更深层次的矛盾转化为个人成长叙事。这或许是网络系统文作为数字时代文化产品的普遍命运，它们生发出批判的触角，又在商业逻辑下将这种批判转化为新一轮消费的动力，暴露出当代人在批判与妥协之间的永恒摇摆——渴望改变，却又无法依靠个人在现实中实现，于是只能在故事中，一次次想象成为系统主人的神话。系统文批判性和娱乐性之间的内在张力使得作品越追求“爽感”，其思想深度就越容易被忽视，而当它试图严肃探讨某个主题时，又可能面临读者流失的风险。这种矛盾性恰恰要求我们要用更加辩证的目光去看待这类文学创作。更为严峻的是，当系统文的“反套路”模式被市场大量模仿与复制时，这种“工业化”生产将极大削弱其陌生化效果，使其逐渐沦为平庸，魅力大减。因此，系统文的真正价值不在于它是不是完成了对某种社会现象的深刻批判，而在于它揭示了数字时代的精神困境，不在于它是否提供了解决方案，而在于它使某些问题得以被看见。

参考文献

- [1] 韩金桥. 后人类主义视阈下网络小说的系统问题研究[D]: [硕士学位论文]. 哈尔滨: 哈尔滨师范大学, 2023.
- [2] 黄蕾. 网络小说中的“系统”: 叙事媒介与现实镜像[J]. 当代文坛, 2024(4): 173-181.
- [3] (俄)巴赫金. 拉伯雷研究[M]. 李兆林, 夏忠宪, 译. 石家庄: 河北教育出版社, 1998: 22.
- [4] 何永川, 李楠. 网络小说中的“金手指”研究——以“系统流”为例[J]. 时代人物, 2023(35): 23-26.
- [5] 李晓兵, 张敬若. 论身体的生产——从马克思的“劳动力的身体”到福柯的“规训的身体” [J]. 马克思主义哲学, 2025(2): 161-167.
- [6] 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(2): 138-146.
- [7] 吉云飞. “爽”及其完成: 网络类型小说的存在方式[J]. 中国文学批评, 2024(2): 127-134.
- [8] 常保青. 以虚写实: 幻想类网络小说的现实观照研究[D]: [硕士学位论文]. 成都: 西华大学, 2024.