

694天不断更书写《诸神愚戏》 一月九十秋：从程序员到“神作”创作者

有艺思

当敲下《诸神愚戏》的最后一个句号，一月九十秋，这位年轻的作者，如同每一次连载完结一样放下了敲键盘的手。“没有特别的庆祝举动”，这一次他“真的松了一口气”。694天的全勤更新，他为读者创造了一场关于信仰与自由的“大戏”。1月16日，《诸神愚戏》的最后一章与读者见面。如何看待主角程实？结局究竟是“BE”(bad ending, 即悲剧结局)还是“OE”(open ending, 即开放结局)? 意犹未尽的读者在网络中持续热议。

3月20日，接受华西都市报、封面新闻记者专访时，一月九十秋谈及了这位备受争议的角色。在小说中，程实是利用规则、寻找漏洞的破局者，也是“欺诈之神”的信徒，但是他一生都在利用谎言，追求真的价值；最终也以自我牺牲为代价，从“破局者”成为了“规则制定者”。身为《诸神愚戏》这个世界中的“造物主”，一月九十秋毫不掩饰自己对程实的喜欢，并在谈到这个角色时说：“我认为程实真正地活着，并且满怀希望。”



一月九十秋

跳出爽文框架 用独特内核打造共鸣密码

与大众对网文的认知不同，《诸神愚戏》一开始就没有走“爽文”路子。虽然故事以虚构为背景，用游戏的形式展开，但是究其本质，却是另一种形式对现实的“再现”。

一月九十秋有一个特殊的身份——前程序员。《诸神愚戏》的故事设定，例如“对立神明”“‘觐见之梯’排名”等，明显来自游戏。一月九十秋在采访中揭秘：“起初，我是在玩游戏的时候突然想到神明与信仰之间的对抗或许会很有意思，所以就动笔做了这个故事框架。”但他也说到，故事中对信仰的探讨、对人本身的描述叙述和表达，却是来自现实：“这些灵感偏向于来自生活，是对生活观察与个人感悟的合集。”这种“游戏外壳+现实关怀”的融合，铸就了《诸神愚戏》最独特的内核，成为了最能够引起读者共鸣的内容。



《诸神愚戏》

694天全勤日更 一场关于时间的创作坚守

截至完结，《诸神愚戏》的字数达到了368万字，比最初预计的多出了百万字左右，关键的节点在“一场有关‘时间’的试炼”这一情节。在写到这一章节时，一月九十秋有了新的灵感，引入了“切片宇宙”与“真实宇宙”的概念，将独立的一场“宇宙实验”视角扩展到了无数场“宇宙实验”，让故事也“拔高了一个维度”。

人物的多面性，是“程实”这个人物的魅力所在。一月九十秋在塑造人物之前，只会做好部分设定，“给一个核心，但不圈死”，甚至这种“核心”也并不是角色最终的核心。更重要的，是随着故事展开，角色出场次数增多，作者个人对角色的理解加深，渐渐补全角色。

全勤694天更新，这是一件难以想象的事情。“创作这件事很吃灵感，不敢打包票说一定能不断更。”8点左右起床，上午写一章，然后午休；下午2点到3点开始再写一章，晚上则用来改文和查漏补缺；有加更需求或者

出差就再多写一章备用。这应当不是程序员职业留下的“肌肉记忆”，而是他在高强度创作中摸索出的最优生存模式。

而当灵感卡壳了，存稿便是关键。在创作过程中，一月九十秋会积累一个7天左右的存稿池，每天写新章节的同时，上传以前的章节。“有这个缓冲垫在，是能全勤下来的关键。”写到中期的时候，他便开始有意识地追求这种“从开始到结束从无断更”的成就感。

作为一部涉及16种信仰、具有庞大世界观的小说，日更对于《诸神愚戏》的逻辑严密性来说也是一种挑战。“尤其小说涉及非常多角色，每个角色接受的信息量，或者说对读者展示的信息量是不同的，主角也是一个游走在众多角色之中吃信息差的人。”一月九十秋说，“每次写文都要翻看之前的对话，看很久甚至追溯到几个月前的内容……”

在没有假期的694天里，他完成了从程序员到写作者的身份转换。

网友称其“神作” 16个月蝉联连载平台榜首

关于《诸神愚戏》，一月九十秋依旧有未尽之感和遗憾。受限于灵感的展开和篇幅，许多还能延伸的故事线，断在了中间。而在他的想象中，原本完美的完结时间是2025年12月20日，因为从最初连载的2024年2月21日到这一天，“首尾交接完成闭环”；又或者是2026年2月21日，意味着“宇宙周而复始，时间往复循环”。

实际上，在网文铺天盖地的情况下，类似于《诸神愚戏》这种游戏设定、无限流规则、逻辑烧脑的作品并不少，

但恰恰是这一部小说“突出重围”，16个月蝉联连载平台榜首，评论近400万条，被网友们戏称为“六大名著之一”的“神作”。

《诸神愚戏》完结后，一月九十秋给自己放了个假，是为了休息，也是为了更好地寻找灵感。关于下一部作品，他向记者透露道：“已有些想法，正在完善中，也在不断寻找灵感，积累沉淀。”

华西都市报-封面新闻记者 刘可欣

图据受访者