



# 玄骨侠心安家国

——评阎ZK的网文创作

□ 琥若冰



阎ZK，“95后”网络作家，曾入选2022年度中国网络文学影响力榜·新人榜。代表作有《镇妖博物馆》《我为长生仙》《太平令》等。其中，《我为长生仙》获第三届石榴杯征文大赛·优秀作品奖、《太平令》获2024阅文IP盛典·年度新锐作品。



随着Z世代的强势入场，网络文学正迈入“后类型化”时代。跨类型的解构叙事与萌化审美，逐渐成为Z世代网文的显著特征。然而，在形式创新臻于成熟之后，以阎ZK为代表的“95后”网络作家们逐渐将创作重心转向内容的深度挖掘。

2021年，阎ZK凭借悬疑志怪小说《镇妖博物馆》荣获阅文“十二天王”称号，次年顺利晋升“大神”。2025年7月，阅文集团公布原创文学新晋“白金大神”名单，阎ZK赫然在列。他的“封神”之路，不仅展示了Z世代新生力量的崛起，更是其独特思维方式在当下读者中广受欢迎的体现。网络文学不应仅仅停留于形式与审美的表层建构，而应深入挖掘思想内涵。从西方奇幻到东方玄幻，从类型化到后类型化，阎ZK以玄幻为骨、侠心为核，超脱个人主义叙事，昂扬自信地展示出Z世代对历史、国家与社会的思考，为新一代网络文学增添了新风采。

## 中国古典资源的复归

随着网络文学从古典时代迈入二次元时代，萌化和游戏化成为新特征。玄幻类网文多聚焦“凡人流”“家族流”等升级路径，强调游戏化成长带来的爽感体验。

阎ZK的首作《小游戏系统》便以“切水果”游戏为核心设定，讲述主角通过小游戏系统修炼剑术的故事。该作品以西方奇幻世界为主地图，不断切换异世界副本，但节奏不一，较为生硬。其中武侠副本着墨较多，语言优于主线情节，为其后续创作埋下伏笔。大四毕业时，阎ZK开始连载诸天无限题材作品《巡狩万界》，融合无限流、位面穿梭与超自然元素，与《小游戏系统》相比，更接近西方玄幻的类型写作，游戏性更强，获得两千多均订。

第三部网文《我的师父很多》后，阎ZK的创作逐渐类型化。该作颇有金庸武侠遗风，男女主设定酷似郭靖和黄蓉，语言流畅，朝堂与江湖交织，格局宏大。此后，阎ZK继续深耕东方玄幻体裁。幕后流作品《我在幕后调教大佬》以中国远古神话体系吸引一众读者，获得“万订”成绩，标志着其作品开始系统吸纳中国古代神话资源。古典仙侠小说《我为长生仙》隐隐有魏晋修仙小说之风，诸如“玉枕头梦浮生”等情节富含典故与原型，语言飘逸，营造出幻梦般的东方美学氛围。

中国传统文化资源在早期玄幻网文中多以“直接引用”方式出现，如《诛仙》《开山录》等作品中的异兽直接取材于《山海经》《博物志》，或以神话人物为主角，赋予其人性情感，如《曾许诺》《长相思》等。阎ZK则更进一步，将中华优秀传统文化与游戏化叙事深度融合，并嵌入中华民族发展的宏大叙事中。例如，《镇妖博物馆》以“卧虎腰牌”为线索，主角在与妖鬼神怪的纠缠中不断推动腰牌升级，形成游戏化的成长体验。作品非线性地讲述中华民族五千年历史，通过神话与历史的重构，强化文化认同与集体记忆。新作《真君驾到》以唐代为背景，描绘安史之乱时期的社会百态，主角凭借神秘玉册修炼成“泰山真君”，守护百姓。

作为“95后”作家，阎ZK的创作经历了从游戏化到古典化、从西方奇幻到东方玄幻的转型。这一变化既体现了其个人才华的演进，也反映出古典文化对Z世代的深层感召。近年来，《黑神话：悟空》《江南百景图》等游戏的热销，亦表明Z世代在追求游戏化体验的同时，愈发迷恋中国古典美学。

## 侠义精神的延续

网络文学进入“后类型化”时代，表现为以跨类、兼类、反类等叙事策略的融合与反叛。这一进程同样适用于阎ZK的创作之路。

阎ZK的早期创作尚未完全类型化，处于探索阶段。到中期，《我的师父很多》《我为长生仙》两部作品不仅深得类型文学的精髓，更确立了成熟的创作典范。此后，阎ZK的创作逐渐转向后类型化，《镇妖博物馆》以悬疑为主，兼具志

怪、历史等其他类型。《太平令》以高武玄幻与争霸并重，内核却具有反类型的特征。玄幻叙事多强调出世修行、个体超脱，聚焦个人境界的提升，争霸则以入世建功、建立王朝为核目标。阎ZK将两者结合，实际上解构了玄幻修行的传统模式。

学界对后类型化的研究，主要聚焦其对叙事体验的拓展与创新。阎ZK的后类型化写作不只为叙事的创新，更是为了传承侠义精神，安放家国情怀。玄幻小说从武侠小说脱胎，保存了宗门比拼等情节，却忽视了武侠小说中“路见不平，拔刀相助”的侠义精神。“凡人流”“咸鱼流”等玄幻小说干脆以“苟住”为核心生存策略，主角专注自我的隐匿成长与稳健发展，体现出谨慎利己的叙事倾向。阎ZK则进一步追问：个体力量的增强，对他人、社会与国家意味着何种责任与影响？他的答案是，个体的变强是为了惩恶扬善，追求天下太平。

从《我的师父很多》到《镇妖博物馆》，从《太平令》到《真君驾到》，阎ZK的8部小说皆为玄幻小说。无论题材如何变化，其主旨始终是侠义精神的延续。侠义精神起源于汉代，游侠儿秉持以武犯禁的原则，在法律无法惩恶之时，通过武力实现道德的判决。阎ZK的小说主角颇具汉代游侠儿的风采，推崇以武止戈。但游侠只能救眼前人，解决眼前事，金庸的武侠小说拓展了侠义精神的内涵，“侠之大者，为国为民”是侠义精神与家国情怀的完美结合。

阎ZK深受金庸影响，无论是架空的玄幻世界，还是有史可依的玄幻世界，他始终不忘家国情怀与责任担当。《镇

妖博物馆》中的山君与主角作对，却也强调中华民族的整体观。《太平令》主角争霸的目的是改变士族门阀制度，救天下人。《真君驾到》则力在改变饿殍遍野、菜人以食的社会现象。

如果说猫腻是“80后”网络作家中“以爽感写情怀”的代表，那么阎ZK则是Z世代网络作家中“以杀气写侠心”的代表。前者心存仁心，不忍见百姓流离。后者心存侠心，不怕杀千万恶人，文风更加锋芒毕露。其笔下角色不仅具备超凡能力，更兼具济世安民的侠肝义胆与舍我其谁的责任意识，具有鲜明的主人翁意识。此种侠义精神烛照全文，铸就了远超一般玄幻小说的宏大格局与深刻主题。

## Z世代的家国想象

用萌元素解构宏大叙事，是Z世代网文的特征之一。但事实上，Z世代群体不仅擅长于萌元素的拼贴，其内里更蕴藏着不容小觑的锐利锋芒。随着国家实力的增强，Z世代的家国想象逐渐从萌化转向霸气化。阎ZK的网文以玄幻故事为主线，或通过历史故事的再现，梳理中华文明几千年的精神传承，或通过主角政治理想的抒发，表达对“华夏大一统”的渴望和对中华文明的高度认同。老虎的象征和二虎争霸的境遇，是阎ZK网文中反复出现的设定。《镇妖博物馆》主角卫渊传承卧虎腰牌、寻找千年记忆的过程，如同中华民族的隐喻。《太平令》以兵家思想为器，践行仁义王道，虽为虚构，却隐含着逐鹿中原的历史原型和统一天下的豪情壮志。此前民间多将“龙”视为中华正统，争霸文中主角的异象多与龙有关，暗示其争霸的正当性。白虎虽为天之四灵之一，但大多肩负着辅佐职能，为将不为帝。阎ZK让主角先后具备四灵法相，并着重描述“白虎”法相的重要性，意在突出“白虎”执兵驱邪的功能。

“兔子”和“老虎”形象的选择，与国际政治环境的变化和Z世代群体的家国情感相关。2011年恰逢兔年，温和、聪明、机敏的“兔子”便被用于指代中国。以萌态可掬的兔子为代表的的文化符号，与Z世代建立了强烈的情感共情，更有效地激发了年轻群体的守护欲，一种“养成式”的家国热爱油然而生。“兔子”代表了向内的、现代的、网生代的民族自我认知。

为什么不沿用“龙”作为主角的象征，而是用“老虎”的意象？在中国传统文化中，老虎代表勇气、权力和力量。阎ZK对老虎意象的使用，意在强调驱逐邪恶、以武力守护正义的强军思想，暗示军事实力的强大是国家兴盛的依据。“兔子”是对国家形象的传统认知，“老虎”表明Z世代守卫家国的决心，愿化身为白虎，以个人之力守护家国。从“兔子”到“老虎”，是从萌化到霸气化的过程，Z世代的爱国之心愈显澎湃。

阎ZK的网文创作，再次证明了日本学者东浩纪所言的“宏大叙事的消解”并不适用于中国。Z世代群体同样对历史、社会和国家有着深刻的思考，反映出青年群体的家国想象。在复杂的现实语境中，阎ZK的作品不断提醒我们：真正强大，不仅在于个体的跃升，更在于以这份力量守护弱者、照亮国家。

（作者系上海大学文学学院博士研究生）

网络小说经过了二十多年的发展，现在已经逐渐成熟，成为新时代重要的文学类型。那么，网络小说要写什么呢？是“爽文”。这个名称曾在一段时期构成网络小说的经典评判和称谓，“爽文”即意味着爽快，给阅读者带来愉悦。

写作者之间有一个说法，如果能让读者因为你的文字哭出来，那么这本书就成了。而能让读者产生情绪波动，随着人物的喜而喜，因为人物的遭遇而悲伤，则需要“代入”。“代入感”很重要，如果没有这一点，写的故事就像是隔壁邻居的吵闹声。

写得不错，可是和读者、和“我”有什么关系呢？如果读者无法沉浸其中，一切变化都是无意义的。那么，如何增强或者说拥有代入感，我认为，最经典的“代入”方式，就是一个被大家觉得太“大路货”的设定——“穿越者”。

网络小说是相当商业化的文学体裁。当一个设定广泛地被创作者选择，背后的原因很简单：它有效果，或者说，作者本能地觉得这个比起单纯的角色更好。

网络小说的穿越者，和漫画、轻小说的异世界重生者，彼此之间的共同点都是发现了“穿越”这个基础设定的好处。为什么“代入”的设定会极大地增加爽感，因为“这个穿越者有可能是主角”“主角和读者有共同的背景来历”。

代入感的要求，是读者觉得这个角色无比熟悉，甚至和自己有太多的相似感，阅读的时候会产生一种“如果我在这个情况下，也会做出和他一样选择”的感觉。这会让读者对故事的变化、角色的冒险而牵动内心。

在这里，我想以一个经典的角色为例——《龙族》的路明非。很多人会说这个角色是一个怂货，怎么会让大家有代入感？路明非虽然是怂货，但他也有难对付的亲戚，有暗恋而不可得的女生，有学习上的困扰，他比不上其他优秀的同龄男生。在现实世界里，家庭冲突、更优秀的同龄人、青春期的自卑感、暗恋不可得的女生……这些元素汇聚起来，几乎是九成以上的中学生共同的困扰。再加上，路明非的身上还带着“游戏天才”“成绩虽然不好但其实也不差”等标签。以与大部分人有共鸣的东西作为代入感的基石，让大家代入其中；再以一些小小的“天赋”亮点让这个角色有亮点；最后以其性格的软弱压抑天性，让绝大多数读者都能与之共情。如此，一个完美的、让人觉得不争气又会有代入感的角色，就这样诞生了。以此类推，找到和绝大多数读者有共鸣的点，哪怕只有一个，这个角色也会立住。

这就是为什么最高级的网络文学日常文的评价是这样的——“哪怕看着他们在故事里生活也足够了”。如果有多个能让读者有代入感的角色，小说就足以形成群像。

形态，为腰部、尾部作者提供更多发展机遇。

中国艺术研究院马文所副研究员王玉玉认为，网络文学具有创作成本低、主流化程度低、媒介适配性高、作者与读者互动密切等特点，这些特点使其能够敏锐地捕捉社会风向与大众心理，从而以最快速度完成叙事迭代。相比之下，影视剧制作成本高、主流化程度高，因此必须面向大众市场。这导致影视剧改编速度赶不上网文迭代速度，不过这一差距正在缩小：过去，改编往往滞后于创作5至10年，如今这一时间差可缩短至1至3年。“这意味着影视行业也在完成自身的媒介转型，从电视、电影等传统大众传媒领域逐步转向网络平台领域。”

阅文集团影视精品小说负责人张磊谈到，当下影视行业对“精品剧集”（6至12集）有着持续增长的需求，但文学网站在匹配这类需求时仍显“茫然”。为此他建议，网文行业未来两三年需引导作者调整创作设定、叙事节奏等，主动提供适配影视需求的内容。同时，他提到影视行业对IP的评估标准已从看数据转向看内容，更关注网文作品与影视形态的适配性及创作团队的专业能力。建议推动作者与编剧的双向交流，通过论坛、工作坊等形式，更好地完成网文作品的影视改编。

“短影视”时代，长叙事会消亡吗？中国作协网络文学中心传播处助理研究员贾国梁给出了否定答案。在他看来，影视艺术的形态演变呈现“由短变长再变短”的特征：早期影视多为短片段，后发展为长电影、电视剧，移动互联网时代又催生了微短剧。竖屏的兴起带来了影视美学变革：竖屏聚焦个体，更易打造个人IP，且镜头语言常呈现动态、带有侵略性的特征，反映出观众接受心态从静态观察到主动介入的转变。从审美层面出发，他对短叙事存在忧虑，认为短叙事常删除“过渡性细节”，可能导致艺术表达的萎缩，为此呼吁平台坚持打造精品长篇叙事内容。

网络文学影视改编已从“野蛮生长”进入“精耕细作”阶段。未来，行业需在技术赋能与内容深耕间找到平衡：既要借助AI、微短剧等新形态拓宽发展边界，也要坚守讲好故事、传递价值的核心，让网络文学不仅成为影视创作的内容源头，更成为中华文化传播的重要载体。

# “短影视”时代，长叙事会消亡吗？

□本报记者 刘鹏波

## ■ 关注

### 专家热议“网络文学影视改编的趋势与进路”——

#### 聚焦专业与真实，贴合时代需求

为什么清华学生纷纷从网文、游戏研究转向了微短剧研究？薛静通过观察分析，核心原因在于当前微短剧的精品化，摆脱了单纯“提纯爽点”的模式和单一价值观的复写，开始融入情绪留白、生活细节与多元价值表达。这既满足了大众对爽感的需求，也让观众从剧情蕴含的家国情怀与个人奋斗中获得激励与成长。显然，“微短剧仅吸引银发群体”的偏见亟待修正。事实上，很多由网文IP改编的微短剧，已从单纯制造

焦虑转向提供精神慰藉，通过故事与人物传递多元的幸福观、价值观，承担起更深远的文化使命。

这一观点与网络作家柠檬羽嫣的看法不谋而合：“网络文学的影视化已步入更加注重专业内涵、技术赋能与形态创新的阶段。”她以自身作品《治愈者》的改编为例，说明了专业性与真实性在网文IP影视改编中的关键作用。她认为，2025年，长剧与短剧在精品化道路上的相互借鉴愈发明显：长剧吸收短剧的节奏感，叙事越发紧凑；短剧则放缓节奏，着力追求细腻的情感表达与人物刻画，这一趋势推动了网文IP在长、两种形态间的共享。

影视剧“短化”趋势，已然成为行业共识。“短影视抗拒低效叙事，追求高叙事效率与直给式情感表达，既反映出观众对快速获取内容的需求，也意味着影视作品逐渐具备公共性的魅力，与网络文学突破狭窄趣味、实现格局外扩的发展路径高度一致。”中国作协网络文学中心研究处助理研究员王秋实表示，当前影视行业对现实的重视程度显著提升，对社会热点议题的反应更为迅速。这一变化既体现了观众对作品真实性的要求，也反映出大众期待艺术品能对个体有所关切与重视，折射出普通人渴望“被看见”的深层诉求。

优质内容向来是网络文学影视改编的核心竞争力。网络作家、《少年歌行》原著作周木楠结合自身十年影视从业经历与网文创作实践谈到，2025年爆火的《生万物》《许我耀眼》均改编自公开出版的纸质图书。他认为，网络文学若想更好

地实现影视化，需在文本层面向出版文学靠拢，核心是塑造“极致情绪”：“爽感并非只有‘逆袭’‘暴富’，将痛、苦、恨等情绪推至极致，同样是一种爽感”。同时，他判断电视剧将从“全民产品”转变为“有门槛的细分产品”，IP改编可尝试季播化、系列化等方式持续输出，让角色“像老朋友般陪伴观众”。

对于本身就是短篇的网文，是否更适配短剧改编？知乎盐言故事品牌&版权业务负责人郭嘉给出了自己的观点：“内容内核重于形态”。无论是长剧还是短剧，能引发观众共情、传递向上向善价值的内容才是关键。知乎盐言故事在授权短剧改编时，会为作者挑选注重文学价值与艺术价值的精品化合作方，并要求对方提供内容策划方案。“短剧的精品化让默默无闻的短篇作者被更多人看见，鼓舞更多人参与文学创作。”

#### 探索改编路径，平衡长叙事与短容量

在内容深耕的基础上，如何让网络文学与影视形态更高效适配、在技术革新中守住艺术底线，成为与会者探讨的重点。阅文集团漫剧授权负责人吴丹丹通过分析近20年表现突出的网文作品，总结出三大明显变化：一是男频中曾广泛流行的逆袭类作品占比大幅下降；二是能为读者生活带来“小确幸”的普通人为主角的作品更受青睐；三是网络小说的“游戏感”不断增强。谈及AI技术，她认为漫剧有望成为新的内容

# 如何让网络小说具有代入感

□ 阎ZK