

■ 圆桌对话

好故事、好设定、好人物依旧是“网文”的核心

近年来，“网文”成为学界热议话题。一般而言，2020年后免费平台主导、Z世代为主要读者的网文形态被称为“网文”。

“网文”有哪些具体特征？它为新大众文艺研究带来了哪些启示？如何实现大文学观视域下的网络文学精品化乃至经典化？本期圆桌对话邀请三位嘉宾共同探讨这些话题。

嘉宾

李 玮(南京师范大学文学院教授)

汤 俏(中国社会科学院文学研究所副研究员)

谭 天(中国艺术研究院助理研究员)

主持人

刘鹏波(《文艺报》记者)

网文“新”在哪？

传统网文按类型化模式运营，玄幻、言情、历史等类型各自垂直深耕。网文呈现出明显的“元素融合”与“类型变体”趋势，类型边界变得模糊。商业模式上，IP融合成为发展基调，网文价值

不再只看阅读量数据，更要看其能否通过短剧、音频、游戏等形式触达更广泛的人群。审美趋向上，网文结构更加复杂，“无限流”叙事得到突飞猛进的发展，如《诸神愚戏》《神的模仿犯》等作品设定严密的规则系统，叙事逻辑从“打怪升级”转向“规则博弈”。精神内核层面，网文虽然保留“爽感”外壳，但更多开始触及当代年轻人的精神困境与日常经验，主角面临的规则束缚、身份焦虑恰恰隐喻了数字化生存状态下的真实处境。这种对“新经验”的表征，揭示了网络文学正在发生的“思想”层面的变动。

汤 俏：网文与传统网文的差异，体现为媒介迭代驱动下从付费订阅、强爽叙事到免费与付费共存、算法分发、全民共创的转型。商业模式层面，传统网文以付费订阅与打赏为核心，形成头部集中、“大神”垄断的行业格局；网文依托免费阅读、广告变现与IP联动，借助算法推荐实现创作生态的去中心化与大众化，显著拓宽了创作者的生存空间。文学审美维度上，传统网文以超长篇幅、高密度爽点与宏大世界观建构为显著特色，网文转向轻量化、快节奏、强情绪表达，短篇崛起、类型融合成为主流，向“轻载体、重内核”的审美取向发展。叙事逻辑方面，传统网文多偏重线性升级、重生逆袭的经典模式，普遍依靠金手指与主角光环推动外部冲突；网文更多采用非线性、多线交织、游戏化嵌套的叙事结构，弱化绝对主角光环，群像叙事增多，聚焦普通人在规则约束下的成长历程、伦理抉择与价值反思。精神内核层面，传统网文多以逆天改命、阶层跃升为核心，网文更多转向自我认同、精神成长与情感多元的内在探索，立足平民视角观照现实，传递文化认同，追求精神共鸣。

谭 天：主要区别是世界设定的变化，也就是网文构建幻想世界的思路出现了变化。传统网文在世界观上总是带有线性进步的确定性，认定世界的法则稳定有序，主角只需按照既定的路径爽快升级，就能解决一切问题。而网文往往会先承认文中世界的不确定性底色，展现底层逻辑的混乱、诡异、随机，再利用金手指等方式给主角提供程度有限的确定性。但即便这样，主角的成功也不会像过去那样容易了，总是有代价和局限的。不仅如此，主角往往会对自己的成功感到疑虑：“这种好事怎么会落到我头上，是不是背后有隐情？”这样的疑虑在网文主角身上出现得越来越频繁，而传统网文的主角根本不会考虑这一点，普遍有一种“天命在我”的自信心。此外，网文的另一个特征是加速。过去的网文往往两第三章描写一个完整的高潮，现在的网文节奏更快，一章的篇幅内就要有激烈反转或者矛盾爆发，这一点在免费阅读平台上尤其明显。我觉得这一方面受到了短视频叙事节奏的影响，另一方面也是因为新一代网文读者熟悉类型套路，可以跳过一些铺垫和说明。

主持人：很多人认为网文出现了“去爽感”趋势，您怎么看这种叙事转向？

李 玮：与其说是“去爽感”，不如说是“爽感升级”。传统网文的爽感主要来自“为己”，如财富积累、地位攀升、等级突破。而网文的爽感开始从“为己”转向“为他/她/它”，在满足个体欲望的同时引入他者与世界的维度。《诡秘之主》的主角克莱恩通过“扮演法”体验不同身份的生活，行动动力来自队友的牺牲或普通人的苦难。《长夜余火》的主角苏见耀以“拯救全人类”为信念，最终以牺牲自己为结局，读者获得的是理想主义的情感共鸣。《道诡异仙》的主角李火旺挣扎于真假世界的夹缝，迷惘和质疑成为核心特质，读者感受

到的是对存在意义的共同探寻。所以，网文不是不要爽感，而是爽感来源更加丰富和深层。从财富、权力的“量”的积累，转向人性深度、理想信念、他者关系等“质”的维度。

汤 俏：所谓“去爽感”并非否定爽感，而是爽感机制的结构性重构与价值升维，是大文学观倡导雅俗融合、贴近大众审美需求的必然结果。传统网文的爽感多建立在快反馈、强冲突的叙事逻辑之上，依赖逆袭打脸、金手指开挂制造即时快感，易陷入同质化与悬浮化；网文有意推动爽感从感官刺激转向现实共鸣、智识满足与情感认同的复合体验，形成多元新质。这一转向的本质是爽感的内化与深化，使网文从逃避现实的白日梦，转变为观照现实、抚慰心灵、启迪思考的文本，力图实现娱乐性与思想性的辩证统一。

谭 天：因为受众所处的想象力环境变化，他们对于“爽”的感知发生了变化，以前认为不爽的地方可能在当下变成了不爽的爽点。这种变化谈不上谁对谁错，只是不同时代塑造了不同的想象力。而形式和内容不可分离，既然爽感内容发生了变化，那么爽感的表达形式、展现技巧也不得不跟着转变，才能更好地表达新内容。如果以此前的眼光来看，就会认为网文好像不那么爽了，似乎有“去爽感”；但对于网文的读者来说，爽感依然是他们阅读时想要获得、能够获得的情绪体验。

用类型化手法捕捉数字时代的生存经验

网文的现实表达能力提升，不是“写实”对“幻想”的胜利，而是一种更为深刻的转型，即网络文学正在用各种类型化的叙事手段，去捕捉和回应数字时代的真实生存经验。

主持人：游戏正在影响网络文学创作。您认为，游戏化叙事丰富了网文创作，还是让叙事套路化、工具化，弱化了文学的人文质感？

李 玮：游戏化叙事是网络文学越来越呈现数字化特征的自然显现，既不是简单的“丰富”，也不是必然的“弱化”，而是文学在数字文明时代生长出的新样态。从叙事时空看，游戏化叙事打破了线性时间和物理空间的限制。番茄小说猫不秃的《游戏入侵》将游戏机制直接嵌入现实世界，主角需要在游戏规则的压迫下寻找生存空间。现实与游戏的边界彻底消融，叙事在一轮轮内测与正式入侵的时间线中跳跃展开，这正体现了游戏化叙事对传统线性时空的根本性突破。晋江文学城阿拉贡夫人的《囤货，然后活下去》中，主角在末日背景下通过囤货系统求存，她需要精打细算地管理资源、权衡交易，提防其他求生者，这种在系统规则下理性决策、计算利弊的生存方式，恰恰映射了数字化时代个体被系统规训、在算法和规则中寻求最优解的生存状态。从创作方法看，“玩梗”文化形成了一种“反套路”的叙事趣味，阅读变成需要智识参与的互动行为。当然，游戏化叙事如果停留在表层套路的机械重复，确实可能走向工具化。但头部作品恰恰是在游戏化框架中注入了人文关怀的内核，游戏化的外壳并没有消解人文质感，而是为其提供了新的表达载体。

汤 俏：游戏化叙事对网文而言具有双重效应，既是叙事创新的重要动力，也潜藏套路化、工具化与人文弱化的风险，其价值实现取决于是否坚持形式创新服务于人文表达的基本原则，这也是大文学观引导网文创作的核心立场。从积极维度看，游戏化叙事推动网文叙事形态的革新，无限流、规则怪谈、系统任务、角色扮演等设定，天然适配非线性、多视角、强互动的表达形式，契合数字原生代的认知习惯与阅读期待。任务驱动、分支剧情、读者反馈介入设定的互动模式，打破单向阅读格局，强化读者参与感，契合大文学观全民参与、开放共生的理念。同时，游戏世界可以成为现实的隐喻空间，使创作者得以用奇幻笔法折射现实、叩问人性，赋予文本更强的现实穿透力，也可能催生价值扁平与伦理弱化的倾向。

谭 天：首先我们要明确的是，游戏影响网络文学不是一个新鲜事，它是网络文学的文化源流之一，在网文早期发展中就已经发挥了重要作用。游戏不仅为网文创作提供了大量内容素材，还形塑了“升级打怪”“换地图”“下副本”“系统任务”“恋爱攻略”“数据化反馈”等一系列网文常见

叙事模式。游戏与网文如此契合，本质是因为它们共同传递出网络时代的媒介技术经验，展现了一个在技术系统里的人如何生存的境况。我认为，对网络时代下人之处境的关切、反映、思索，正是网络文学独有的人文情怀和精神质感。

主持人：与传统网文相比，网文对现实的书写呈现出哪些特征？是否意味着网络文学的现实表达能力正在提升？

李 玮：网文的现实表达能力正在显著提升，但这种提升并不仅仅表现为现实题材创作的突飞猛进，更重要的是呈现出一种普遍的“现实化倾向”，渗透到各种类型创作之中。在题材层面，现实题材网文的质量和影响力快速提升，《冒牌明星生存指南》《小镇做题家》等作品直面职业困境、阶层流动和生存压力。更值得关注的是，这种现实化倾向已溢出现实题材的边界，渗透到幻想类型的写作中。修仙文开始与当代社会的经济逻辑、生存境遇直接对接；无限流、系统文等高度游戏化的设定，也开始嵌入职场压力、代际关系等现实议题。读者不再满足于单纯的“爽”，而是希望在自己熟悉的生存境遇中找到共鸣。网文的现实表达能力提升，不是“写实”对“幻想”的胜利，而是一种更为深刻的转型，即网络文学正在用各种类型化的叙事手段，去捕捉和回应数字时代的真实生存经验。

汤 俏：网文的现实书写呈现出叙事视角下沉、表达深化、边界融合的鲜明特征，现实表达能力显著提升。当前，网络文学的现实书写更多将叙事视角转向消防员、基层工作者、乡村女性、城市青年等个体，聚焦日常生活、生存境遇与成长难题，群像化、生活化叙事成为主流。创作者以奇幻、悬疑、喜剧为外壳，将网络暴力、科技伦理、城乡发展、职场竞争等现实议题植入叙事，有意识追求娱乐性与思想性的统一，同时以科幻、民俗、神话等元素拓展现实书写的广度与深度，使读者在幻想世界中观照现实、反思自我。近年来，现实题材作品占比持续提升，共情力显著增强、主流价值自然融入，这表明网络文学创作不再回避现实，而是努力做到源于生活、高于生活、回归生活，成为观照当代青年精神图谱与现实诉求的重要载体。

谭 天：在传统网文的幻想中，“爽”与“不爽”是硬币两面，当网文书写关于“爽”的幻想时，实际上是在拒绝某种现实中的“不爽”。这个过程可以类比为贝壳生产珍珠，现实是沙粒，沙粒那一点砾人的不适感促使网文作家用幻想包裹它，制造出美丽的珍珠——传统网文。而网文的特征是把“爽”与“不爽”交织在一起，直接把现实中的痛点当作新的爽点描写出来。如果从表达现实的程度来说，网文确实比传统网文更强。但问题是，一味地“痛并快乐”会让人对痛苦“脱敏”甚至“上瘾”。反映现实的最终目的应该是改善现实，激发一种创造美好生活的行动力。从这个角度来讲，网文的表达现实能力仍有很大提升空间。

与Z世代双向塑造、共生共荣

网文既是青年文化的产物，也在反向塑造着青年文化。它将Z世代的精神状态和价值观念转化为文学表达，成为年轻人确认自我、寻找同类的文化标识。

主持人：网文依托免费阅读、算法推荐，是否打破了传统网文“大神主导”的创作模式？这种新的生产方式为新大众文艺实践带来了哪些启示？

李 玮：首先要说明，打破“大神主导”并不意味着“大神”作家不再重要。像《剑来》的作者烽火戏诸侯、《魔晋》的作者榴弹怕水仍然是精品创作和大型IP开发的重要源头。但另一方面，网文时代确实让创作者构成发生了深刻变化。免费阅读平台降低了创作门槛，算法推荐给了更多新人露出的机会，网文创作成为真正意义上的全民化实践。据统计，当前网文兼职作者的行业分布中，IT互联网从业者、在校大学生、电商新零售从业者等位居前列。更有数百位科研工作者、3000多位大学教师、6000余名外卖骑手、4000多名网约车司机加入创作队伍中。创作者不再局限于文学专业或写作爱好者，而是来自社会生活的各个角落。一位外卖骑手写出的故事，天然带有真实的

生活温度；一位科研工作者构建的世界观，有着严密的逻辑支撑。这种创作者背景的多元性，让网络文学真正做到了扎根生活、贴近大众，成为新大众文艺最鲜活的实践形态。

汤 俏：就网络文学发展历程来看，媒介变革赋能生态重构，技术赋权让文艺创作走向普惠开放，数智化转型驱动新大众文艺勃兴。首先，创作主体回归普通人写给普通人看的文艺本质，非职业创作者、跨行业作者、青年群体与中老年群体共同构成多元创作阵容，其鲜活的生活经验、多元的身份视角、真实的情感体验，有效丰富了网文题材谱系，增强了作品的现实质感，激活了民间的创造力，使文学真正成为大众的文学、人民的文艺。其次，生产机制转向共创化，构建作者、读者、平台、技术协同联动的开放生态，读者通过段评、本章说、打赏、同人创作等方式深度介入文本生产，从被动消费者转变为主动共创者；平台依托低门槛发布、算法推荐、AI辅助创作等降低创作与传播门槛，形成“创作—反馈—优化—再创作”的良性循环，契合大文学观开放动态、多元共生的理念。最后，全民创作带动题材跨界、媒介跨界、产业跨界，网文与微短剧、动漫游戏、文旅产业、非遗传承深度融合，实现IP全产业链开发，既拓展了文艺边界、释放了产业价值、增强了文化传播力，也使新大众文艺成为数字文化产业的重要引擎与中华文化出海的重要载体，充分证明大众不仅是文艺的消费者，更是文艺的创造者、参与者与推动者。

谭 天：新大众文艺很重要的一个特点，是利用新的技术组织起新的生产方式、激发出新的文艺生产力。免费阅读依托字节等大平台的渠道和推荐算法，深入到此前付费平台未能触及之处，充分满足了下沉群体的创作与阅读需求。这样一种制造文艺增量的生产机制确实有可取之处。经由它，网络文学才真正可以说补全了发展的最后一块拼图。但是我们对其限度和弊端也要有清醒的认识。比如，“大神主导”的创作模式被去中心化的推荐算法机制改变，这确实给了更多作者机会，也避免大神躺在功劳簿上吃老本，但平台与算法机制能否给作者足够清晰明确的反馈，以免作者对自己的创作感到迷惑和焦虑？能否避免从“大神主导”变成“平台主导”，是免费阅读平台需要进一步探索的课题。

主持人：网文的受众和创作主体以Z世代为主，深度贴合年轻群体的情感结构与价值观念。网文如何塑造当下的青年文化与时代审美？

李 玮：网文的创作主体和核心受众都是Z世代，这意味着它不再只是“为年轻人写作”，而是“由年轻人写作、在年轻人中生长”。在类型创新上，“反官斗”“反甜宠”“反主角光环”成为新潮流，表达着一种众生平等的价值观念。在人物塑造上，如《蓄意逐风》的主角谢弥被读者评价为“好美丽的精神状态”。《一剑星河渡》的主角叶翹在宗门拒绝内卷，体现了年轻人面对外在巨大压力时实现精神突围的方式。在情感表达上，爱情不再是唯一的叙事核心，如《我在废土世界扫垃圾》着力展现纯真友情和母女情感，说明年轻一代的情感需求正在变得多元。在题材选择上，新一代作家敏锐捕捉了情感新生活，并将其创造性地融入类型创作，如《且渡无双》以拯救宗门“恋爱脑”的故事，使幻想题材与现实议题形成了有效对话。网文既是青年文化的产物，也在反向塑造着青年文化。它将Z世代的精神状态和价值观念转化为文学表达，成为年轻人确认自我、寻找同类的文化标识。

汤 俏：网文与Z世代形成双向塑造、共生共荣的关系，既是Z世代情感结构、价值观念、审美偏好的真实镜像，也是塑造青年文化认同、重构时代审美范式、引领青年价值取向的重要力量。当前的网络文学创作有意表现当代青年的精神特质，主角多为普通青年，直面学业、职场、身份、情感等现实问题，叙事基调偏向治愈温暖、理解包容，为青年提供情绪抚慰与精神慰藉。网文传递自我主体性、情感多元、平等尊重、文化自信的核心价值，将非遗民俗、传统哲学、东方美学、家国情怀自然融入叙事，强化文化认同与民族自豪感，传递守护家园、互助共生的正向理念，推动国风与新潮、传统与现代融合的创新表达，既回应青年现实困惑与情感需求，又以润物无声的方式塑造青年一代的精神文化、价值观念与审美趣味。

谭 天：网文里主角的成功之路越来越不易，总是有代价和局限，一方面要应对现实的痛点、环境的混乱，呈现在我们面前的通常是一个谨慎小心、带有创伤的形象。这样的形象最容易激发读者的怜爱之情。而主角又往往是读者自我代入的投影，这也就意味着读者怜爱主角就是在自我怜爱。这一点也可以从社会文化现象中得到印证，比如，前阵子很火的流行语“爱你，老己”“把自己重新养一遍”，都带着自我怜爱的意味。这种情感结构有值得肯定的一面，自我关切、自我疗愈可以促进个人的成长和完满。但这种趋势的另一面是普遍的现代孤独症。许多年轻读者在现实生活中确实有种深刻的疏离感、孤独感，缺少倾诉烦恼、真诚交流的对象，以至于会出现AI沉溺等现象，因为人工智能可以做到全面肯定一个人并提供最充足的情绪价值。毫无疑问，人与人的交往存在很多不确定性，可能会遭遇挫折与痛苦，但是人终究需要跟另一个真正的人建立起联系，这是人工智能“代餐”所替代不了的。

主持人：您如何预判网文的未来走向？它能否成长为主流大众文艺形态？

李 玮：我一向是网络文学的坚定乐观主义者。网文不仅已经成长为当下大众文艺的主要形态，更将在未来持续产生不可替代的文化能量。短视频、短剧和人工智能的冲击确实给网络文学带来变数，但这种担忧不必过度焦虑。从产业生态看，网络文学的创意仍然是整个文化产业生生不息的重要源头。如《盛夏芬德拉》《冒姓琅琊》等作品正通过AI漫剧、短剧等形式获得IP转化，技术的介入并没有削弱网络文学的价值，反而在放大它的影响力。更重要的是，网络文学的创意生产能力无可替代。无论媒介形态如何变化，好故事、好设定、好人物始终是文化产品的核心。网文在叙事时空上的突破，如时间循环、空间重叠、虚实相生的主体塑造，体现了数字文明时代独有的文学新质。未来的网文，将以更丰富的形式、更多元的渠道、更深厚的内容积淀，成长为新时代的主流大众文艺形态。

汤 俏：在我看来，未来网文将呈现以下几个发展趋势：一是价值持续升维，在其娱乐属性基础上强化思想内涵、文化深度与价值导向，摒弃唯流量论，迈向有温度、有厚度、有深度的精品化阶段；二是类型融合、叙事革新与现实深化，减少悬浮感、增强共情力，逐步向经典化迈进；三是技术深度赋能，依托AI辅助创作、VR/AR沉浸式阅读、分支剧情互动叙事等创新，拓展文学表达边界，提升读者参与感，构建文本与多媒介融合的新形态；四是产业全面融合，推动网文与影视、动漫、游戏、短剧、文旅、周边等领域深度联动，实现IP价值最大化，网文出海从产品输出转向文化输出与全球共创，持续提升中华文化软实力；五是生态不断优化，依托政策引导、平台自律、版权保护、精品扶持与学术研究跟进，实现从流量至上到质量为王、价值优先的转型。尽管仍然面临诸多挑战，网文正沿着精品化、经典化、跨界融合、全球化的路径持续迈进，其庞大的用户规模与全民创作生态使得新网文具备成长为新时代主流大众文艺形态的内在潜力与现实条件。贴合Z世代精神需求、回应时代情绪、承载文化使命、依托技术创新的特质使网文成为数字时代文艺的代表形态。

谭 天：网文的未来走向取决于两点：第一是生产机制的发展，第二是想象力环境的发展。近两年，各个网站平台仍然在探索多元化的生产机制，应对以AI为代表的技术挑战。这包括番茄通过红钻尝试付费之路、整治AI写作，起点推出颇具争议的“流量包”模式等。这些尝试的效果还需要时间来沉淀，暂时不能妄下定论。至于想象力环境，也就是塑造了想象力的社会与媒介技术环境，最重要的变化是人工智能的冲击。网文如何用想象力来理解和转化这一涉及社会各行各业的巨变，目前还不明朗。在技术经验之外，追求情绪价值的社会趋势也会对网文造成持续影响，促使其成为情感经济的重要组成部分，更具针对性地向受众提供差异化情感体验。但新网文能否在情感的疗愈、抚慰之外提供更多建设性效果，让读者获得面对人生、现实的精神力量，是一个需要作者们持续探索的问题。