



华语网络文学智库丛书

庄庸 杨丽君 | 主编  
王秀庭 吴金梅

# 爽点宇宙

## 中国网络文学阅读潮流研究

(第2季)

华语国际编剧节组委会  
临沂大学中国文艺评论基地  
中国青年智库论坛  
中国青年阅读指数  
中国网络文学网生评论家委员会

联合  
编撰

中国青年出版社

庄庸 杨丽君  
王秀庭 吴金梅

主编

# 爽点宇宙

(第2季)

## 中国网络文学阅读潮流研究

华语国际编剧节组委会  
临沂大学中国文艺评论基地  
中国青年智库论坛  
中国青年阅读指数  
中国网络文学网生评论家委员会

联合  
编  
撰

中国青年出版社

图书在版编目 ( CIP ) 数据

爽点宇宙. 第2季, 中国网络文学阅读潮流研究 / 庄庸等主编. -- 北京: 中国青年出版社, 2020.6

ISBN 978-7-5153-6028-7

I. ①爽… II. ①庄… III. ①网络文学 - 文学研究 - 中国 IV. ①I207.999

中国版本图书馆CIP数据核字 ( 2020 ) 第 082778 号

---

书 名: 爽点宇宙: 中国网络文学阅读潮流研究 ( 第 2 季 )

主 编: 庄 庸 杨丽君

王秀庭 吴金梅

责任编辑: 陈 静 张佳莹

特约策划: 张瑞霞 无萱草

插 图: 118 幅

出版发行: 中国青年出版社

社 址: 北京东四十二条 21 号

邮 编: 100708

网 址: [www.cyp.com.cn](http://www.cyp.com.cn)

门 市 部: ( 010 ) 57350370

印 刷: 北京欣睿虹彩印刷有限公司

经 销: 新华书店

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

印 张: 26.25

字 数: 400 千字

版 次: 2020 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2020 年 9 月北京第 1 次印刷

印 数: 0,001~5,000 册

定 价: 118.00 元

本图书如有印装质量问题, 请凭购书发票与质检部联系调换。

联系电话: ( 010 ) 57350337

## 导 论

### 爽点宇宙：

#### 从故事爽点建基人生宇宙

- 第一节 定义爽点：从“神经元”到“接触点”和“引爆点” / 005
- 第二节 生命树：从“爽点之原”建基“爽文化”生态系统 / 008
- 第三节 连接世界：从“ONE TO one”到“壹一1” / 011
- 第四节 金毛线球：从“故事迷宫”到“魔幻迷宫” / 015
- 第五节 爽点宇宙：从“故事大爽点”到“人生小宇宙” / 018

## 第一章

### 见字如墨：

#### 笔落惊风雨，墨成化风去

- 第一节 等人来：山雨欲来风满楼，黑云压城城欲摧 / 025
- 第二节 品人品城：数风流人物，还看今朝 / 028
- 第三节 那人那仇：从“言归正传”到“请君一战” / 034
- 第四节 主角来了：从“侧面描写”到“姗姗出场” / 038

## 第二章

### 与我何干：

穿过千军万马（穿街过巷）来相见

- 第一节 精心巧遇：真是漂亮啊 / 047
- 第二节 IP化之改：我就是打香油的 / 051
- 第三节 与我何干：白天不懂夜晚的黑 / 056
- 第四节 原来看你：穿过千军万马（穿街过巷）来相见 / 059

## 第三章

### 身份（自我）的悬念：

从“那人的传人”到“那个人”？

- 第一节 第一重悬念：他是“传人”或“那个人”？ / 067
- 第二节 第二重悬念：丁宁“是/不是”那个人？ / 071
- 第三节 第三重悬念：丁宁“是/不是”主角？ / 076

## 第四章

### 故事迷宫：

史上最黑暗/最神奇的三年

- 第一节 三年与永恒：从“混沌囚笼”到“吐丝结茧” / 087
- 第二节 黑暗与创世：从“人生寻常日”到“七日创世纪” / 091
- 第三节 羞辱与打脸：从“种子天才测试日”到“暗黑废柴三年” / 095
- 第四节 毁灭与新生：从“生死子宫”到“生命之舟” / 099

■ 选文悦读 无罪《剑王朝》：酒铺少年—天下剑首重生之谜 / 103

## 第五章

### 奇迹男孩：

#### 从《将夜》到《哈利·波特》

- 第一节 看了一眼：史上最令人恐惧的黑线 / 125
- 第二节 生死门：史上最不寻常的事件 / 128
- 第三节 几层楼：史上最牛掰的吃货 / 130
- 第四节 将夜：史上最黑暗的预景 / 134
- 第五节 参照系：史上最奇迹的哈利·波特 / 136
- 第六节 非常模型：史上最经典的“××一天” / 140
- 第七节 奇迹男孩：史上最缺爱的非阳光少年 / 143
- 第八节 解读模式：从“讲故事的技术”到“时代创作理念” / 146

## 第六章

### 美好生活论：

#### 从“伪王子复仇记”到“蚂蚁哲学”

- 第一节 出身驱动论：从“王子”到“伪王子”复仇记 / 153
  - 第二节 身份决定论：从“门房之子”到“草根少年”崛起记 / 156
  - 第三节 身份（自我）的悬念：从“冥王之子”到“昊天天尊”择天记 / 159
  - 第四节 爽点迁移：从“复仇流”到“鄙视链” / 162
  - 第五节 活着主题：从“蚂蚁哲学”到“故事迷宫” / 167
- 选文悦读 猫腻《将夜》：生而如蚁美如神 / 171

## 第七章

### 金字塔结构：

身份（自我）的悬念、大复仇情结、阴谋/圈套论

（大迷局OR大格局论）

- 第一节 爽感建构论：从“大情节”到“大爽点” / 193
- 第二节 大复仇情结：从“围诛大逆”到“逆旅复仇” / 196
- 第三节 阴谋/圈套论：从“情义背叛”到“谋局天下” / 202
- 第四节 身份（自我）的悬念：从“复仇少年”到“王者归来” / 206

## 第八章

### 人设二重奏：

从“酒铺少年”到“天下剑首”

- 第一节 明暗双调：从“酒铺日常”到“天下风云” / 213
- 第二节 共融同存：巅峰强者和普通弱者“奇特少年”组合 / 215
- 第三节 前世今生：酒铺少年丁宁—天下剑首王惊梦 / 217
- 第四节 对称之美：从“起首一战”到“终极一战” / 219
- 第五节 刀笔剑道：从“炼字传意”到“寻路问道” / 221
- 第六节 剑首君道：从“家国天下大一统”到“盛世善治剑王朝” / 228

## 第九章

### 世界观设定：

从“剑王朝 1.0”到“剑宇宙 3.0”

- 第一节 金三角格局：从“变法新政”到“天下大一统” / 235
- 第二节 双龙争珠：从“强者时代”到“剑道PK皇权” / 237
- 第三节 剑王朝时代：从“修行者迭代”到“剑道君王加冕” / 239

第四节 建基拷问：从“权力制衡”到“最高权益限制” / 243

第五节 剑道·世界观：从“道高于剑”到“谁的道”？ / 245

## 第十章

### 宝盖头思维：

从“剑即权杖”到“伞骨三脚架”

第一节 原型新范式：解读、诠释和建构“剑王朝” / 255

第二节 深沉执念：从“破境执念”到“复仇偏执狂” / 261

第三节 双核驱动：从“炙热的爱”到“灼痛的恨”情感核 / 265

## 第十一章

### 猫腻《择天记》：

从“废柴退婚”到“啪啪打脸”

第一节 废柴退婚：从“仰望星空”到“脚踏实地” / 275

第二节 主角画像：那个谁谁谁是个什么样的人？ / 279

第三节 雕刻人物：普通人如何写得不普通 / 284

第四节 局外人说：不合适的人和不匹配的婚姻 / 287

## 第十二章

### 有情剑世界：

从“顺心由己”到“逆天改命”

第一节 悔婚打脸：社会现实、心理需求和文化机制体制 / 297

第二节 爽点机制：从“YY（幻想）复仇”到“人生的逆袭” / 302

第三节 逆天改命：从“抗命运”到“顺心意” / 305

第四节 有情剑来：从“万剑归宗”到“我有一剑可问天” / 308

■ 选文悦读 猫腻《择天记》：从“剑海”到“万剑归来” / 313

## 第十三章

### 代主角论：

“跑龙套团”如何跑出“主角光环”

- 第一节 配角之姿：从“非核心角色”到“她就是跑龙套的” / 333
- 第二节 阅读逆转：从“金手指安排”到“本色演出” / 337
- 第三节 代主角光环：从“自主选择”到“我就是主角” / 343

## 第十四章

### 强大自我：

从越境“悬殊战”到反超“悬念战”

- 第一节 大漩涡：从“金字塔层级结构”到“螺旋式升级体系” / 353
- 第二节 不对称：从“正向悬殊战”到“逆向悬念战” / 358
- 第三节 逆转机制：从“越境反超战”到“内心强大的人设” / 365

## 第十五章

### 第三只眼：

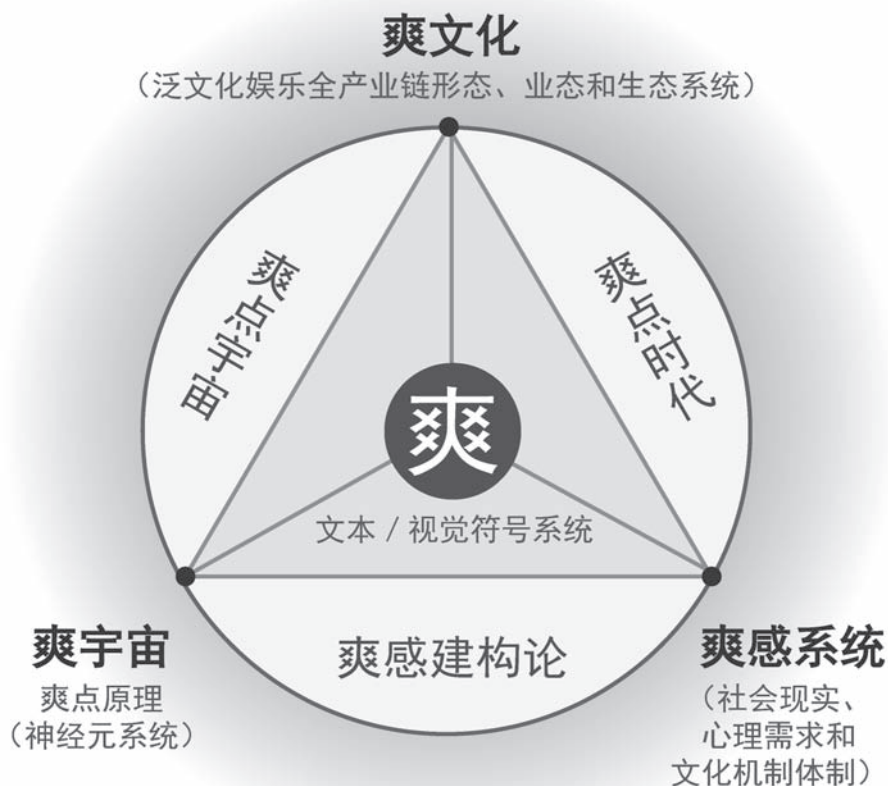
从“旁观者体系”到“专业评论员角色”

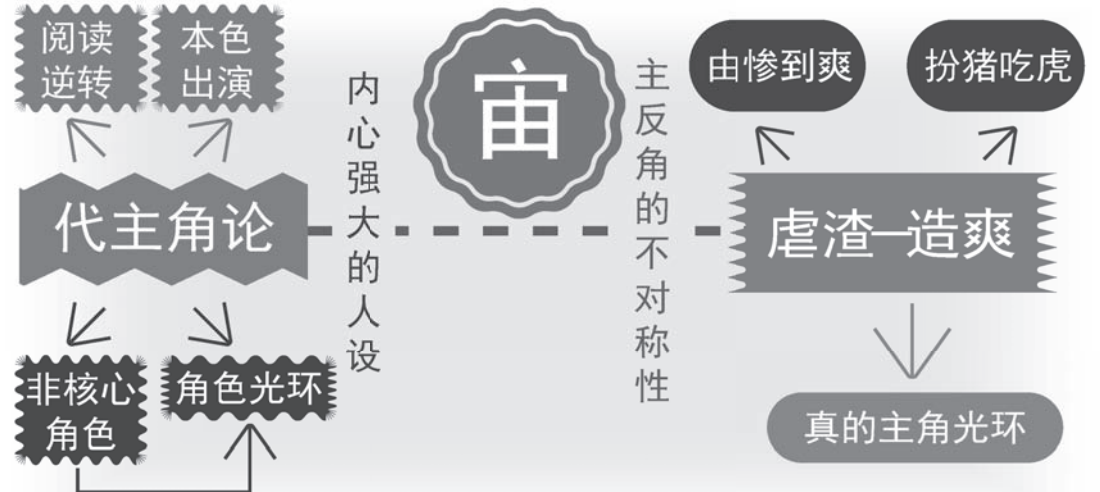
- 第一节 旁观者：最亲近的人最不了解你 / 373
- 第二节 误判与迷局：从“旁观者迷”到“当局者清” / 377
- 第三节 两大专业评论员：从“作者叙述”到“现场解说” / 380
- 第四节 聚焦读者：从“知其然”到“知其所以然” / 384

## 第十六章

### “虐渣—造爽”模型： 从“爽点IP原理”到“故事迷宫原型”

- 第一节 爽点原理：从黑白“卖惨”到彩凤“虐渣”双飞翼 / 393
- 第二节 爽感杠杆：把“反角”虐成一条狗的“渣角” / 396
- 第三节 双生之虹：从“爽感V”虚实之形到“神爽√”变体之翼 / 399
- 第四节 高抛光属性：从“伪主角光环”到“真主角光环” / 402
- 第五节 爽品建模：从“虐渣—造爽”IP指南到“故事迷宫”原型系统 / 405





导 论

# 爽点宇宙

从故事爽点建基人生宇宙

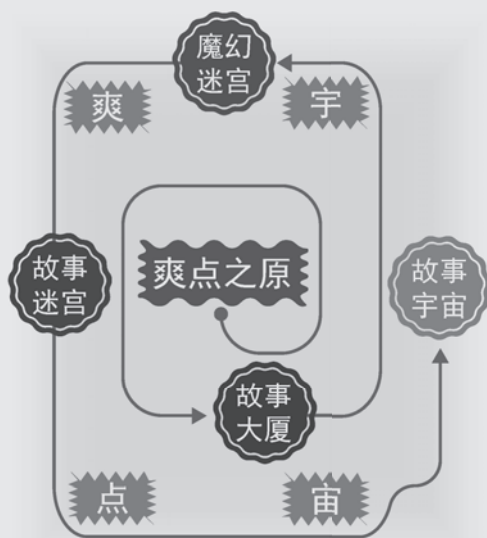




网络文学，特别是大多数讲故事写爽文的网文，都是以“爽点”为原点，来建构自己的故事建筑——从“故事大厦”到“魔幻迷宫”，从而形成所谓的“故事迷宫”<sup>①</sup>——甚至是“故事宇宙”。

一切事情、事件和事实都从“原点”而来；一切真相、秘密和隐秘的意图与动机，也是以“原点”为旋转的轴心；整个故事大厦、故事迷宫和故事宇宙都是用“原点”来建基的。

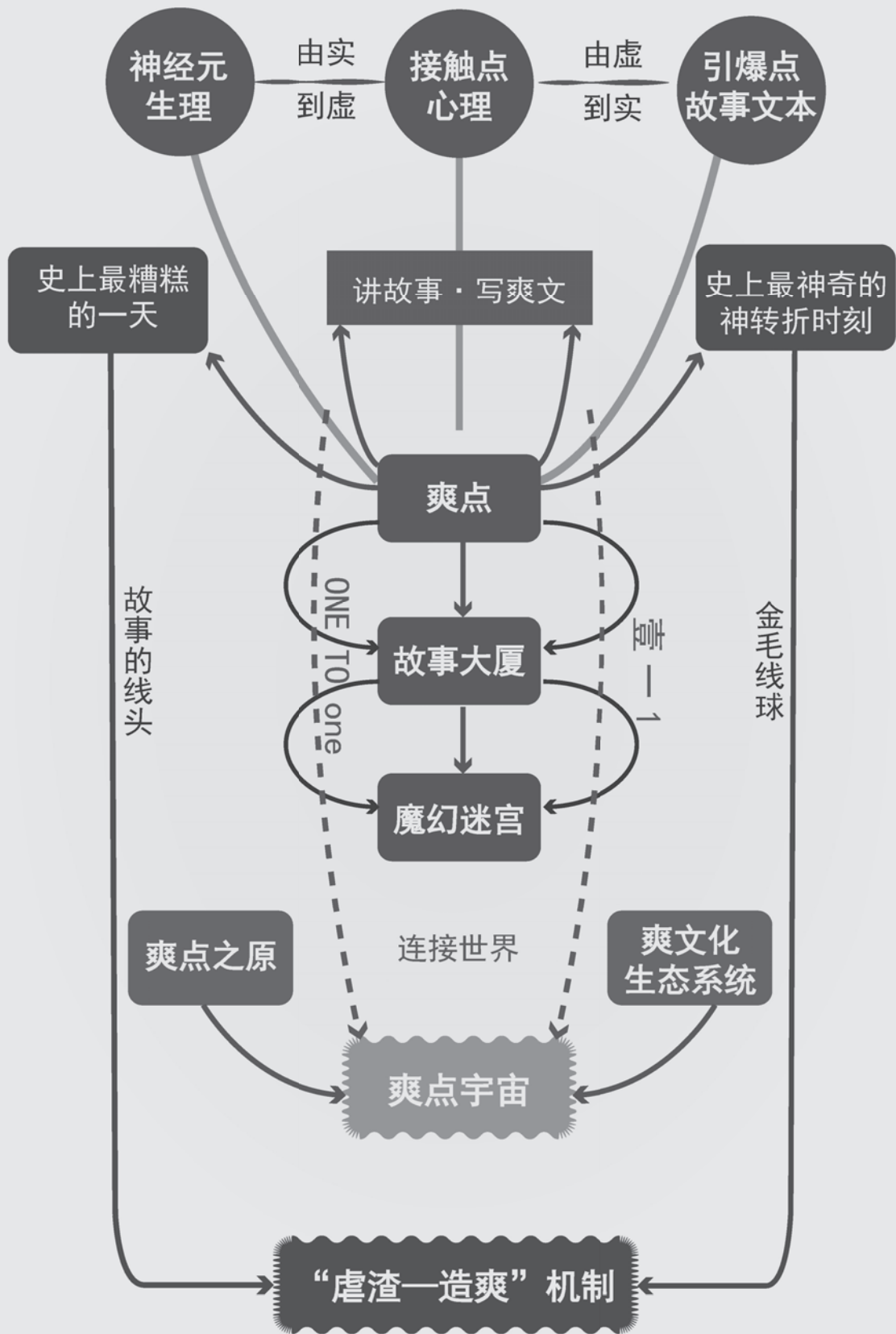
在讲故事写爽文的网络文学之中，这种故事建筑或者故事宇宙的建基原点，就被替换成了“爽点”。爽文的故事，就是以“爽点”为原点，建基自己的“故事宇宙”的。



这是一个从故事建筑到魔幻迷宫（故事迷宫）、从点线面立体到多场景、多维度、多界域建构的多重爽点系统和爽感生态。它甚至可以解读、诠释和建构从爽文到爽片/爽剧，从爽漫到爽游，从爽文创新集群到爽文化社会现实、心理需求和文化机制体制的形态、业态与生态系统——这是“IP宇宙”设定之故事基点与原点。

因此，我们把它解读、诠释和建构为一个新的造词、理论与方法论模型：爽点宇宙。

<sup>①</sup> 在汉语网络文学智库丛书里，故事建筑、故事大厦、魔幻迷宫、故事迷宫这几个“造词”我们经常混用，或者重组使用，并没有严格遵循所谓的词组类属和逻辑。这是因为我们很难严格界定这些词语的精准定义与范畴。我们在具体使用时，也很难明确描述不同内涵与外延的微妙语境与语感——这不是语句层面的问题，亦不仅仅是语法层面的问题，而是事关语感层面的问题。因此，读者诸君在不同的场合读到这些词语的混用时，请自行体会其中的微妙差异。但无论如何混用、混淆和重组使用，我们解读、诠释和建构这个序列的网络文学造词、理论与方法论原型，都是试图言说、描述“网络文学讲故事写爽文有自身的建筑、结构和逻辑”。从庖丁解牛故事文本，到IP化魔改影视剧集，第一需要洞悉、掌握和精控的，就是这种“故事建筑”甚至“故事迷宫”的平面解剖图和多维虚拟图。因为，同样是“故事小木屋”，所建筑的故事之屋，因为场景、维度、界域甚至时空结构的不同，可能有着本质上的区别：究竟像“小木屋”一样，一眼可以看到底；还是像“时空旋转枢纽”一样，这个外表看似不起眼的白色小木屋（小白文），居然是一个通向不同平行世界和多重宇宙的魔幻迷宫。



## 第一节 定义爽点：

### 从“神经元”到“接触点”和“引爆点”

“爽点”是什么？

爽点就是让人“爽”的感官与知觉、感受与体验的点。它是在萌点、雷点、燃点、槽点、毒点等一系列“×点”造词运动之中，造出来的最能代表（或者说“最被代表”）网文特别是爽文的一个流行词。

顾名思义，爽点就是让人很爽的点——从“爽歪歪”到“神清气爽”，爽点可以说是生理与心理、感官与精神共生共建的接触点和引爆点：从快感到畅快，从兴奋到愉悦，从心流到高峰体验。

一方面，它就像快感和高峰体验所产生的“G点”，或者大脑控制欲望与快感娱乐机制的多巴胺等神经元一样，“真实”存在于人的身体与生理结构之中——或许我们的大脑和身体之中，真的存在着这样一种控制我们爽感体验的神经元或生理器官。这一点虽然尚未完全得到证实，但按照科学已有的发现和机制，理应成立。

另一方面，它就像弗洛伊德所提出的“力比多”概念一样，存在于心理甚至是大脑的想象和猜测之中，不完全是生理机制，而是心理驱动和精神愉悦的“虚拟性体验”。

但是，从生理到心理、从感官到精神，爽点作为爽感的接触点、触发点和引爆点，似乎又存于具体的文本和作品形态之中，比如爽文、爽剧、爽片、爽游戏……这些作品形态与业态之中。

也就是说，在我们所说的爽文、爽剧、爽片、爽游戏等爽品的故事文本之中，存在以文字、图片和影像等艺术物质材料所建构出来的“爽点”——比如，在字词句、段篇章、场景、情节、人物等之中，似乎存在着一个既附着于它们之上、又独立存在的“爽点”；就像“细胞”一样，一旦触发，就可以快速膨胀、

加速生长，引爆从眼球到身心的愉悦体验。

因此，如果非要界定“爽点”，或许我们需要建构一个生理（身体与大脑神经系统）、心理（欲望与精神）和故事文本（作品、产品和竞品的形态、业态与生态系统）的金三角，将其搁置于其正三角中心点之上来聚焦和穿透，才能看穿所谓的“爽点”其实是这三者合力而贯穿到底的“焦点”和“原点”。

它就像是一个更高维度、更大界域、更新场景的“顶点”，就像柏拉图学说中代表着世界存在本源的理念，垂悬于多维时空的中枢按钮之中，向下方正三维体（正金字塔型）进行辐射与投影：存在于文本之中的故事爽点，存在于作者、读者等人身体和大脑之中的生理（神经元）爽点，以及存在于阅读体验与传播历程之中的精神（心理）爽点……其实都不过是这种“本源之点”的影子和复制器。

这就像大江大河之中波光荡漾的明月，诗词之中“春江海潮升明月”的明月，以及“在人的悲欢离合之中阴晴圆缺”的明月，其实都不是天上那一轮真正的明月——但它们都是明月的“影子”和“意象”，又将我们的目光、身心和想象都指向明月。

因此，爽文要让人“看起来很爽”，有一个至关重要的决定性因素，就是要寻找“接触点”并戳中那个“需求的爽点”（或痛点），从而将其引爆成一种普遍的情绪潮流，并且引发同理共情的“共鸣”：从需求暗流引爆成爽感的高峰体验，

