

■动漫中国

“攻心”为上，奏响强音

——近年来的心理疗愈系国产动漫

□王苗

近些年，随着经济社会的高速发展，科技的日新月异，裹挟其中的人们难免会从“从从容容，游刃有余”变成“匆匆忙忙，连滚带爬”。相应地，“心理疗愈”成为全球热潮。在此过程中，文艺作品发挥着不可替代的作用，越来越多的人愿意为与自己达成情绪共振的作品买单。不少优秀动漫作品吃到了这一“红利”，取得了亮眼的成绩。

2021年，动画短片《李林克的小馆儿》第一季（共10话）上线。作品通过北京CBD胡同里的一个小饭馆，勾连起北京这座国际化大都市的世间百态和烟火人间。传统与现代、都市与乡土、地域与边界等命题都融在普通人的一日三餐、一吸一饮中，种种矛盾在美食诱人的香气中得到解决。2023年，《李林克的小馆儿》第二季（共10话）上线，延续了该系列美食疗愈的主题。《李林克的小馆儿》第一季入选2021年“中国梦”主题原创网络视听优秀作品，并于2025年10月获得第一届北京市广播影视春燕奖（优秀动画片），第二季被国家广播电视总局评为2023年度优秀网络视听作品，可谓崭露头角。

美食在满足人们味蕾的同时，治愈了人们的灵魂。单纯可爱的宠物，更会让人卸下冰冷的“铠甲”，自在袒露出内心最柔软的角落。说到萌宠疗愈，不得不提已经气象斐然的国产动漫IP“罗小黑”。“罗小黑”诞生伊

始，是一只通体纯黑的小猫。它与主人罗小白的互动温馨有爱，精准击中人们的内心。另外，“罗小黑”在萌宠属性中加入自然田园元素，使作品主题更加丰富，艺术疆域更加辽阔。罗小白的爷爷生活在乡村，每次“罗小黑”和罗小白到爷爷家，宁静悠然的田园牧歌都让观众心驰神往。更不用说作为作品“背景板”的大森林、辽阔葱郁，生活着无数妖精，让观众可以惬意安放自己的灵魂。

2021年，动画短片《咸鱼哥》第一季（共10话）上线。2024年，《咸鱼哥》第二季（共13话）上线。作品讲述了咸鱼哥在一个小海岛上收获亲情和友情的故事。咸鱼哥的造型是一只长着鱼头的人，懒散、颓废、吊儿郎当、“自甘堕落”，无疑是“失败者”的写照，但小海岛容纳了他，让他在这里找到了属于自己的幸福。作品传递出允许失败的松弛感和小岛上浓浓的烟火气，也鼓励观众观照自己的内心，接受更真实的自己。

除了动画短片，近些年不少火爆的动漫大电影，亦凭借疗愈属性赢得了观众的认可。2015年上映的《西游记·大圣归来》被誉为国漫迈向精品化的转折点。法力尽失、心情灰暗的齐天大圣，既因“反套路”新颖十足，其“失败者”的身份和“不得已”的处境也极易引起普通人的共

鸣。同样，2025年暑期大爆的《浪浪山小妖怪》又何尝不是这同一条“情感链”上的延续？处在“食物链”最底层、落魄狼狈的四只小妖怪靠假扮取经师徒获得尊严，经历过一番泪与笑兼具的“取经之路”后，他们重新认识和接纳了自己的平凡。

2023年上映的《深海》是一部疗愈属性更加鲜明的大电影。作品获2023年第73届柏林国际电影节新生代儿童单元国际评审团最佳影片提名奖，并代表中国电影冲击奥斯卡金像奖，在法国上映时亦引起较大反响。小女孩参宿父母离异，爸爸另组家庭，妈妈对她不闻不问。参宿变得内向、孤独、抑郁。在一次海上邮轮的旅行中，参宿来到奇异的海洋世界，在“深海大饭店”中遭遇了一系列光怪陆离的事情。这次幻境之旅让参宿感受到温暖和关爱，内心重获力量。

文艺作品本来就是“攻心”，敏锐捕捉到观众的普遍情绪，最大程度地引起他们的心灵共鸣，两相碰撞下，便能奏出震撼心弦的强音。当人们的情感抚慰需求日益强烈，动漫这种老少咸宜的文艺形式便迎来了巨大机会。当下心理疗愈类的动漫作品或许仍显寥寥，仍有进步空间，但相信假以时日，我们会迎来一部又一部佳作。（作者系儿童文学作家、编审）



《深海》



《西游记·大圣归来》



《浪浪山小妖怪》



《李林克的小馆儿》



《咸鱼哥》

■绘本世界

营造科普阅读的“观影”体验

——绘本《常与大象》的视觉叙事

□张志敏

优秀的科普绘本从来不止步于图文搭配，而更追求以视觉叙事来编织触动人心的故事，营造“观影”式阅读体验，实现知识传播与价值传递的双重功能。自越南引进的绘本《常与大象》在这方面进行了有益探索。

《常与大象》取材于越南野生动物保护工作者阮庄的生活纪实，讲述了年轻女孩常和动物保护组织的同事并肩战斗，成功救助一头“4岁开始劳役，60岁仍被迫以老病之躯终日供游客取乐”的亚洲象赫衣的经历。接受精心治疗和生存训练后的赫衣最终回到野外，有尊严地度过了生命中最后的几年，并重新给予人类信任。故事既包含科学话题，更关乎情感与价值，如何通过艺术化的表达传递科学与人文的双重主题成为创作的关键。对此，《常与大象》突破了传统绘本的图解式插画，在简洁的文字叙事之外更以图画构建出电影般的视觉叙事逻辑，将动物救助故事、自然保护知识和人与自然共生的哲思熔于一炉，让读者在翻阅书页的过程中完成沉浸式的“观影”体验。

整个绘本画面风格不拘一格，既写实也写意。绘者吉特·勇秉承“我画的不是图画，是场景、瞬间、情节、时间、节奏、气氛、情感、人物的呼吸、性格和习惯”的创作理念，运用越南传统绘画与漫画相结合的技法表现热带雨林光影效果，同时借鉴漫画分镜来增强叙事节奏感，让画面自带故事张力，仿佛“每一帧都是电影胶片”。例如，故事的序言和开篇，绿意盎然生灵欢歌的野外自然图景为故事



《常与大象》，[越]阮庄著，[越]吉特·勇绘，李想译，接力出版社，2025年10月

展开提供了场域想象；紧随其后的巨幅跨页上，老象赫衣的特写镜头却急速反转，它暗淡忧郁的眼神将生命的沧桑与苦难具象化，如同电影镜头的特写镜头瞬间直击人心。再如，描绘救助过程时，绘者灵活切换全景与近景：全景镜头下，茂密雨林中救助团队的身影渺小而坚定，直观展现出动物保护工作的艰辛与漫长；近景镜头里，驯象师沃特被赫衣接受时的欣喜，赫衣用鼻子揽住沃特的信任

瞬间被细腻捕捉，让跨越物种的温情有了具象载体。这种“镜头”语言的交替让叙事张弛有度，让读者仿佛身临其境，亲历这场生命救赎之旅。

全书的色彩基调随大象赫衣的命运转折而变化，形成鲜明的情感对照。在刻画赫衣被圈养劳作的过往时，画面以灰暗的土黄与压抑的深褐为主色调，如同老电影的褪色片段，隐喻着自由被剥夺的绝望与生命活力的枯萎。当赫衣被成功救助，重回野外与小象“鼻豁子”交朋友时，画面陡然焕发生机，澄澈鲜活的翠绿与黄绿交织铺开，将生命重获自由的喜悦渲染得淋漓尽致。这种色彩的蒙太奇式转场，无需文字赘述，便能让读者直观感受到命运的转变。

此外，“书中书”的设计也赋予《常与大象》的视觉叙事以独特力量。常的手写体“自然笔记”穿插于故事当中，如同电影字幕旁白，既不破坏整体画面的完整性，又巧妙补充了亚洲象的生活习性、丛林生态系统等科普知识。笔记的摆放位置亦经过精心考量。譬如，当主线画面呈现赫衣腰部受伤的场景时，笔记便紧靠画面解析亚洲象的骨骼结构与负重能力的关联。这种将知识嵌入视觉叙事的设计让知识点不再生硬堆砌，而是成为故事的有机组成部分，浑然天成。

《常与大象》的创作实践表明，只要科普绘本妙用视觉叙事，就可以让作品科普与文学功能的发挥相得益彰。

（作者系中国科普研究所研究员）

■数字生活

一切都成了宝可梦吗？

——关于「宝可梦」系列的遐想

□刘书亮

前段时间，我与我的研究生讨论论文选题时，偶然提及“宝可梦”系列IP，这是由Game Freak和Creatures株式会社开发，任天堂发行的游戏Pokémon，也译为“口袋妖怪”（Pocket Monsters）。大众更熟悉的可能是该系列的衍生动画片《宠物小精灵》以及其中活泼可爱的电系“宝可梦”——皮卡丘，甚至还为这个形象起了一个形象的昵称“黄皮电耗子”。2019年，传奇影业、华纳兄弟影片公司联合出品的喜剧电影《大侦探皮卡丘》也可以被视为“宝可梦”系列IP的衍生电影。由此可见，这一IP已经具备了世界范围的影响力。

我发现学生对“宝可梦”有浓厚兴趣，且对该IP的发展史也了解颇多，而我只是个彻头彻尾的门外“小白”。出于对它的好奇，我希望学生可以好好给我“科普”一下，结果她二话没说便借给我一盒《宝可梦：紫》（2022年版，与《宝可梦：朱》互为孪生版本）的游戏卡带，说这一游戏比较适合新手“入坑”，请我好好“学习”。在游戏中，我作为玩家，化身主角在广袤的地图中穿梭探索，捕获“宝可梦”并与其他人对战，同时逐步构建起对游戏故事世界观的认知。我留意到一件对我个人来说很关键的事：那些造型各异、样子可爱的“宝可梦”，好像构成了这个世界里“动物”的全部，仿佛世间

所有动物都以“宝可梦”的形态示人。反过来说，似乎故事中没有“非宝可梦”的动物。我带着这一疑问向学生求证。她的回答是，据她所知，这个体系对“非宝可梦”的动物没有什么明确交代，几乎可以认为所有动物都是“宝可梦”。结合我后来在网上检索的信息，基本能够确认：在“宝可梦”系列故事的世界观内，就算有“非宝可梦”的动物，也被彻底边缘化，隐藏在角落里。同时，学生还提醒我，“宝可梦”的范畴早已突破了动物族群的界限。在IP演进的过程中，还有许多植物类、日常用品与家用电器类的“宝可梦”。她说：“老师，您别忘了，我借您玩的这款《宝可梦：紫》里，主角用的那部手机也是一只‘宝可梦’，叫洛托姆。”

上述事实或许意味着，“宝可梦”世界的逻辑是把世间万物——无论是无生命的动植物，还是无生命的物品——都纳入“宝可梦”的框架，并用精灵球这一载体完成对它们的收纳，使之成为人类的“囊中之物”。

当提到“宝可梦”的世界观时，许多人都会谈到“万物有灵”。然而，与这种评价之间存在巨大张力的却是，这些“宝可梦”被“参数化”处理过：每每捕获一只“宝可梦”，其所有特质都会转化为清晰的参数列表展现在玩家面前，基本数据、等

级、特殊属性——火、水、草等，不一而足。通过这些数据，玩家们便能精准使用这些“万物有灵”去参与竞技。或许可以说，“宝可梦”正是当今时代数字化、数据化趋势的绝佳隐喻。现代社会中，我们试图用技术与理性去探测一切的行为，恰似不断将目标视作“宝可梦”并向它们投掷精灵球的动作——把世间的驳杂对象封装进一个小巧又可控的球体中，使之成为可把握、可量化的存在物。由此，“宝可梦”IP所构建的不仅是一个奇妙的幻境，更折射出人类在数据时代对世界的认知逻辑与掌控欲望。

当然，也别忘了，游戏仍然需要那个宏大的游戏叙事空间做出精彩的场景描绘。所以，当我操纵着主角在草坪、树林里奔跑的时候，心中念念不忘的却是：刚才与我擦肩而过的那棵树，为什么只是一棵普通的树，而不是可捕获的“宝可梦”呢？倘若每棵树、每根草全都是“宝可梦”的话，我兜里的精灵球显然不够用，游戏主机的算力估计也要崩溃。

真希望作家们也能写一个类似“宝可梦”的故事啊！

（作者系中国传媒大学动画与数字艺术学院教授）

■游戏人文



《光与影：33号远征队》实机演示画面

「晦日照残红」——光与影：33号远征队的叙事重奏

□张学谦

不久前，由Sandfall Interactive法国工作室开发的游戏《光与影：33号远征队》（简称《33号远征队》）获得了2025年TGA（The Games Awards游戏大奖）的年度游戏奖，同时还获得了TGA的最佳叙事、最佳角色扮演、最佳配乐等9个奖项，是当之无愧的2025年TGA提名游戏中的最大赢家。不过，《33号远征队》发售之始就在游戏社区引发了关于其叙事与主题的持久争论，有人将其称为回合制角色扮演游戏的革新之作，有人则认为其主题仅聚焦于家庭伦理叙事格局大小，有人视其为充满存在主义哲思的深沉反思之作。不过，在我看来，《33号远征队》不论从叙事层面来看，还是从游戏机制层面来看，都是对角色扮演游戏传统的一次“复魅”。可以说，《33号远征队》让一个早已被如今的开发者们抛弃，被玩家们忘记的经典叙事传统与游戏主题以一种当代人更能理解与接受的美学表现重新回到了游戏开发者及玩家的视野之中。

“美好时代”的虚影：由梦幻视效与浪漫音乐构成电影化叙事

无论是谁，只要踏入《33号远征队》那个明暗鲜明又色彩绚烂的幻想世界——卢明，都会赞叹不已。就像游戏主题曲喻示的那样：“明暗交叠，斑驳涂抹，将弯曲埃菲尔铁塔之脊；明暗交叠，我守护着这幅画，却又独自寻觅她。”然而，这是被称为属于法兰西19世纪末的“美好时代”的虚影，只是对角色扮演游戏视效与音乐传统的一种现代召唤。“美好时代”并非《33号远征队》奇幻世界的独创意境，而是在过去的角色扮演游戏中时常出现的场面。在超级任天堂时代的游戏《最终幻想6》之中，便随处可见对“美好时代”的唤起，以及包含深刻叙事隐喻的主题歌曲——著名的歌剧场景以及《玛利亚的咏叹调》便是典型。

由梦幻视效与浪漫音乐所构成的《33号远征队》的故事表现，20世纪90年代曾在角色扮演游戏领域中非常流行，被称为电影化的游戏叙事设计。在《33号远征队》游戏序章结尾的“抹煞”发生之后，才真正显示出来的“33号远征队”的LOGO，正是对源自于《最终幻想》所确立的叙事表现之承袭。历代《最终幻想》游戏都是玩家完成游戏的序章之后，才会真正呈现出游戏的正式LOGO，这无疑是电影的惯用手法。寻其源头便是《最终幻想》系列游戏制作人的游戏叙事理念——“一起来制作电影般的游戏吧”。随着《最终幻想》的成功，制作最具有电影感的游戏几乎成为20世纪90年代角色扮演游戏叙事设计的黄金标准。从像素美学的集大成之作《最终幻想6》到次时代主机《最终幻想X》，无一例外都遵循了这种叙事表现的需要。绝美且震撼的过场CG以及令人难忘又寓意深刻的主题音乐成为角色扮演游戏必不可少的标准配置。实际上，《33号远征队》的制作者也坦言受到这种游戏叙事的影响。

然而，如此构成的“美丽时代”仅是游戏叙事的一场“虚影”。随着欧美游戏开发商制作的角色扮演游戏在21世纪迅速崛起，由高技术支撑的更具游戏自由度与可玩性的游戏叙事表现让这种专注电影化的单一的叙事游戏理念变得乏善可陈。《博德之门》《上古卷轴》《神鬼传说》等游戏的成功，无疑宣告了游戏应有符合游戏自身的叙事表现，而非一味地追求电影化。不过，《33号远征队》恰恰是基于已被视为陈旧的叙事理念的再次尝试。因此，其成功是对过去的电影化游戏叙事理念的“复魅”，也是对20世纪90年代美好“虚影”的重现。

似新实旧：从机制“复古”到角色“复古”

从游戏设计层面来看，《33号远征队》在回合制的基础上，添加了QTE要素（快速反应事件），驱使玩家在回合战斗中使用弹反、闪避等带有动作游戏要素的操作，从而实行回合制的游戏性提升。

在回合制角色扮演游戏中加入QTE，一般被认为是源自任天堂64主机于2000年发行的游戏《纸片马里奥》。在回合制战斗中加入了诸如精准按键、延时按键等带有QTE性质的操作，提升了回合制战斗的乐趣，也使回合制更具策略性与变化性。不过，回合制中加入QTE系统却有更久远的源头。1993年发行在任天堂红白机上的《龙珠Z外传赛亚人灭绝计划》已在回合制中具备较完善的QTE操作系统。与游戏机制“复古”相伴的，《33号远征队》的叙事也堪称一场大型“复古”演出。这种“复古”重新发掘了角色扮演游戏历史中被淹没的故事核心——以角色为中心的矛盾与成长。角色扮演游戏的这类故事核心可以追溯到《最终幻想》。在1991年发行的《最终幻想4》中，主角塞西尔就是一个必须深刻处理自己内外矛盾的角色，其形象也被设计成光明与黑暗两种，随着游戏进程的推进，塞西尔最终会由暗黑骑士转变为圣骑士。类似的故事同样发生在《最终幻想7》的主角克劳德、《最终幻想9》的比比等角色身上。《33号远征队》的主角从玛埃尔到阿莉西亚的身份与意识的转变，很难不让人联想到塞西尔、克劳德、吉坦等角色的内在自我的冲突与转变。此外，《33号远征队》角色叙事的表现形式同样带有浓厚的复古意味。当游戏进入到最终结局时，阿莉西亚与镜像维尔索的兄妹之战中，作为战斗背景的音乐作为揭示角色行为动机以及故事主题的重要元素，角色行为动机与游戏内在主题都通过强有力的角色音乐表现出来。实际上，这种叙事表现的思路，在当下流行的角色扮演游戏中已经很少使用了。我们很难在《刺客信条》《博德之门》《黑暗之魂》等游戏中，如此认真地聆听某一首BGM，并借此理解游戏叙事本身。

现代游戏与游戏传统的重奏

可以说，《33号远征队》将角色扮演游戏的传统与现代游戏的叙事表现巧妙地融合起来。带有视觉奇观式的游戏视觉风格，重现了那个属于角色扮演游戏的浪漫时代。在奇幻世界的大冒险中，将叙事主题聚焦角色的内在性，将角色的塑造视为游戏叙事的重要核心，这一曾被视为圭臬的叙事传统，在《33号远征队》的现代演出之下，重新回到了玩家的视野之中。《33号远征队》在现代游戏环境中，复魅了角色扮演游戏的传统，彰显了角色扮演游戏所具有的持续的艺术感染力，实现了一场现代与传统的游戏重奏，借此重新呼唤曾被玩家遗忘的“美好时代”。

（作者系苏州大学文学院副教授）