

潮玩:

把你的灵魂装进去

□刘俊 陈佳慧

每一个潮玩在被摆上货架之前,设计者已经为其铺设了叙事底座——这是潮玩与消费者建立情感连接的第一层故事,也是其精神的原始依托。

Crybaby(哭娃)是继Labubu之后,泡泡玛特旗下的又一爆款IP,其形象是一个脸颊边挂着两颗巨大泪珠的小朋友。它的设计者Molly表示,她希望人们通过Crybaby的陪伴释放情绪,打破“眼泪羞耻”,传递“哭泣是一种表达情绪再寻常不过的方式,是每个人的权利,亦能成为一种力量”的设计理念。Crybaby的收藏者认为,每当看到这个小家伙,它便已经代替自己流走了不开心的眼泪,坏心情也得到了治愈。

可见,大众喜闻乐见的潮玩形象并不在于无限趋近于“完美”的IP设定,人们反而更易被玩偶背后契合人们当下情感痛点的故事性所打动;消费者们更愿意包容这份“不完美”,连同自己那份不愿表露的脆弱与平庸一起,融入这个“丑萌”的小身体里。

潮玩IP的官方叙事大多不具备完整的故事链条,也正因如此,消费者才有了更多发散思维的空间,不同的个体可能会因为不同的人生阅历与心理状态而产生独一无二的情感联动,他们不再满足于潮玩IP的“出厂设置”,而是积极介入并主动成为每一个玩偶背景故事的“编剧”和“策展人”,通过场景摆放、社交媒体分享、短视频创作、形象改造等方式,重新赋予潮玩与自身体验高度契合的独特解读。

目前,潮玩IP的二次创作已形成相对完整的产业链,相关服务与衍生品类不断更新,“二创”文化也在持续活跃与繁荣。比如,玩家会根据不同活动场景、节日主题为自己心爱的“潮娃”搭配相应的“娃衣”或道具,也会为其购置收纳盒、展示架或打造微缩场景模型,以此营造出更具个性化和故事感的潮玩展示效果,或是为其拍摄写真、创作表情包或随身携带并记录与其出游的日常。

可见,玩家并未将潮玩视为流水线加工出的标准化产品,而是可以实现心灵交流的伙伴,他们愿意真正参与到潮玩创作中来,为其注入个人审美取向与价值理念,使其成为自我精神的替代与投射。这股行为热潮的背后,是玩家渴望通过与所爱潮玩建立起双向互动的共创关系,主动表达自己对待生活的态度,展示自己想被外界感知的情绪,安放和梳理自己的某种心境和状态。

至此,我们要追问:为何对于青年一代而言,潮玩这种过家家般“幼稚”的玩具,反而能触达他们的内心深处呢?

首先,在高度数字化的时代,人们的生活日益向虚拟世界转移,无论是社交娱乐还是信息传递都愈发依赖互联网的虚拟空间,人与人、人与物在现实中的关系反而变得疏离和陌生;而潮玩的出现,恰恰为青年一代提供了一个可以安放情绪与感知物质载体。随处可见的摆放在办公桌上的萌娃手办、背包上的可爱挂件、柔软亲肤的安抚玩具,这些都是玩家的情绪依托物,也可以是默默相伴的忠实好友,为玩家提供流动、浮躁、瞬息万变的繁华世界里,提供某种看得见摸得着的确定性和安全感。同时,玩家们还可以通过相同的玩偶,识别出处于同一社群的潮玩爱好者,快速打破社交障碍,找到富有归属感的兴趣



泡泡玛特旗下潮玩IP Crybaby(哭娃)

共同体。

其次,潮玩可以作为复杂情绪的“安全出口”。潮玩的选择大多是通过抽取盲盒的形式实现,而“抽盲盒”是一种在一切未知的前提下怀揣期待的刺激冒险,玩家可以不必情绪稳定,可以肆无忌惮地向它倾诉痛苦、表露脆弱,将完整、真实的自己彻底交付予它。泡泡玛特创始人王宁曾这样形容潮玩:“它把自己掏空,就可以把你的灵魂装进去,这就是潮玩。”

最后,追捧潮玩及其故事背后的某种“幼稚化”状态,其实也是一种情绪输出方式。适当的“幼稚化”并不代表消极和逃避,而是一种软性自我疗愈——通过适度回归童真,缓解现实压力带来的紧迫感,从而积蓄力量、获得勇气。心理学家温尼科特曾提出“过渡性客体”的概念,是指儿童会不自觉地对某种物品产生依赖以缓解与母亲分离的焦虑。今天的潮玩,或许便是成年人之

于社会的“过渡性客体”——它帮助个体在高压的成人世界中,找到一个可以短暂卸下伪装的缝隙,以减缓麻木、慰藉心灵。

在今天,潮玩那些鲜明而又独特的符号特征与角色魅力,以一种幽默而又戏谑的方式转述了青年一代的心声;同时,其碎片化的IP设定,又为玩家保留了自主赋予其意义的权利和无限的遐想空间。不可否认的是,潮玩为其受众提供了一种包容且开放的情感容器,然而,热潮之下,我们仍需保持一份清醒,偶尔回归童真虽然有助于调节情绪,但若玩家沉溺于玩偶世界而逃避现实、拒绝成长,反而会加剧人与人的隔阂,削弱其参与日常社会活动的的能力,丧失探索新天地的勇气。

(作者刘俊系中国传媒大学艺术研究院教授,《现代传播》编辑部主任;陈佳慧系中国传媒大学传媒艺术学专业博士研究生)

影像:

「会讲故事的人,更珍贵了」

□周星

人工智能的快速发展,为影像创作带来了新的可能。许多技术主义者或AI的拥护者乐观地认为,AI比人更高效,更会讲故事,以后可以让AI生成各类影像,而不需要或极少需要人的参与——但美国硅谷给出的答案是:会讲故事的人,更珍贵了。

据《华尔街日报》报道,截至2025年11月底,著名招聘网站领英上以“故事讲述者(Storyteller)”为标签的招聘职位数量,一年内翻了一番。写作与叙事的能力,突然成了求职市场上的硬通货。诸如Netflix等流媒体平台、OpenAI等科技公司,都纷纷开出高薪,争抢那些会讲故事、会写文章的“顶级沟通者”。

美国硅谷斥巨资抢夺讲故事高手的现象,恰恰印证了“人”在影像叙事中的不可替代性。技术可以成为影像创作的工具,却无法替代人对人性的思考和对情感的感知。影像在本质上是人的情感与思想的外化,再先进的技术也无法凭空创造出触动人心的故事。AI可以生成情节,却无法体会人性的复杂;算法可以推荐内容,却无法精准捕捉人内心深处的隐秘渴望。影像叙事的未来,终究是技术与人文的融合,核心便是“人”与“人的故事”。

不管形式如何变化、技术怎样革新,艺术作为人类表达情感的载体,其核心从未改变——讲述人的故事,讲述人的遭际与悲欢、渴望与挣扎,讲述人与社会和自然的碰撞与联结。讲述人的故事,是艺术叙事扎根的土壤,也是其能够跨越时空、触动人心的根本。

影像作为一种较为晚近的艺术形式,其诞生与发展也是人们为了更好地表达自我、观照世界:早期的电影,以慢节奏的镜头语言铺展人物的命运轨迹;电视媒介的普及,让影像叙事走进日常,以更贴近生活的视角讲述普通人的故事。

在人工智能快速发展、互联网兴盛的年代,“如何讲好故事”似乎成为一个被有意搁置的话题。对于创作者而言,要实现阅看回报、适应市场需要,意味着可以忽略创作内容;对于批评家而言,也时常不由自主地关注作品的热度,舆论性成为他们评论的重要维度;观众似乎也更多追求娱乐性,创作内容深浅与否似乎并不重要。我们必须正视这样的问题,探讨新的媒介形态讲述何种故事、如何讲好故事。

如今,短视频已然成为一种深受大众喜爱的娱乐形式,它的异军突起更是冲击了传统影像的叙事范式。技术的进步让影像创作与传播的门槛大幅降低,也让叙事方式适配了当下快节奏的生活与人们的即时性心理需求。短视频不再执着于前因后果的完整铺垫,而是直截了当地抛出冲突、推向高潮,将恩怨情仇、悲欢离合浓缩于几十秒的镜头中;它也不拘泥于现实的逻辑,以梦幻化的表达满足人们对摆脱现实烦恼、实现自我期待的心理渴望。从本质上讲,短视频依然是讲述人的故事,它依然是创作者对人的心理需求的捕捉,是人与人之间跨越屏幕的情感联结,只是表现方式与审美范式上,短视频产生了相异的变化。互联网时代,人们已经越来越不满长视频那种冗长而又延宕的叙事模式,与之相比,短视频的情节发展迅速、转折密集,故事叙述省去前言后语,极大地满足了观众的情感需求。

短视频的叙述方式,改变了传统长视频叙事悠长缓慢的调性,契合当下人们在急促变化的时间和心理上的瞬间期待。长视频能让观众慢慢融入其中感知故事,看到生活的细枝末节及其蕴含的意味,短视频则直截了当地叙述人的遭际;长视频有条不紊地将我



们拖入叙事中,短视频却让我们附着于心灵上确认自己心地。二者虽在叙事节奏、表现手法上截然不同,却都以人的情感为纽带,以人的需求为导向,以人的故事为根本。

影像的意义,从来都不在于技术有多先进,而在于它能否讲述动人的故事,能否让观众在其中看见自己、观照世界。无论是过去的胶片电影、电视长剧,还是当下的短视频、AI影像,只要影像依然是人类表达自我、联结彼此的载体,就永远会以“人”为核讲述人的故事。这是影像叙事不变的本质,也是技术万变之中,影像能够始终拥有生命力的根本。

(作者系北京师范大学艺术与传媒学院教授,中国电影评论学会副会长)

在一个有着完善世界设定的奇幻文学背景之下,玩家们建立自己的角色,决定游戏角色的行为,在与主持人和其他玩家的互动之中,即时生成新的故事以完成游戏。这是桌上角色扮演游戏《龙与地下城》的玩法规则。这类游戏建立在一个特定的故事世界之上,通过规则与玩法,让玩家与主持人通过互相讲故事的方式来创造独一无二的游戏体验。它们以既有的故事世界为基础,让玩家在游戏过程中讲述新的故事。

当然,今天提及游戏,我们首先想到的往往还是电子游戏而非桌上角色扮演游戏。如果说20世纪80年代以前的电子游戏由于技术限制,多表现为规则与玩法的单纯呈现,那么从80年代开始,创作者们则逐渐开始思考把电子游戏作为故事载体的可能性。到了90年代,这种创作思路随着计算机技术的发展与私人电脑的普及,已经扎根在彼时的电子游戏之中。虽然一些游戏创作者认为,故事对于游戏只是作为添头吸引受众,但也有着相当多的游戏其主旨便是讲述故事。与桌上角色扮演游戏可以通过玩家与主持人的互动生成故事不同,彼时的电子游戏,虽然可能呈现了多种选项与故事分支,但本质上都是呈现创作者已经完成的故事让玩家去体验。

早期的电子游戏与桌上角色扮演游戏有着相当近的亲缘关系。以著名游戏公司暴雪为例,它在90年代中期发布了两大游戏系列《魔兽》与《暗黑破坏神》,虽然暴雪为他们设计了原创的世界设定,但他们的底层构架依旧来源于《龙与地下城》,这两个游戏系列时至今日依旧拥趸众多。至于《无冬之夜》《博德之门》等系列更是直接借用了《龙与地下城》的世界观。这些游戏有着极大的文本量,不少作品甚至超过了百万词的量级,讲述了复杂、庞大乃至难以遍历的故事。

相较于桌上角色扮演游戏,彼时的电子游



游戏《黑神话:悟空》

游戏: 数字时代的叙事新境

□闫毅航



电脑游戏《仙剑奇侠传》中的剧情对话

戏并没有真正提供一个可以由玩家亲自主导、即时生成故事的环境,但是他们提供了玩家一种幻觉,也即“我并非如读小说一样在阅读他人的故事,而是在亲自做出决定来体验自己的故事”——虽然这个故事早已写定。但这种体验也正是电子游戏与诸如文学、电影等艺术形式讲述故事的根本不同。时至今日,这种传统在电子游戏中依旧盛行,并且佳作频出,《辐射:新维加斯》《极乐迪斯科》《博德之门3》等作品在发售之时被人评论“这是文学巨著”。不过,

这种讲述一个完整故事的形式显然无法满足所有玩家,以国产武侠游戏《太吾绘卷》为例,这款以随机生成部分游戏内容、高自由度为卖点的游戏吸引了诸多本不玩游戏的武侠迷们。他们认为,以往的武侠游戏虽然提供了种种选择,但终究与阅读小说的体验没有太大差异,无非是多提供了一些故事线而已,但这款游戏则切实地让玩家在书写自己的武侠故事——这对于武侠迷们有着莫大的吸引力。虽然迄今为止的绝大多数电子游戏的故事副本理论上都是可以穷

尽,但是当量级足够大至玩家以人力不可能穷尽时,那么它便的确提供了一个相对自由的环境,让玩家们可以在其中做出复杂且多样化的选择。在这个意义上,当下的电子游戏提供了一种与以往媒介形式不同的故事形态,或许玩家们共享一个相同的主线故事,但与此同时由于细节的选择不同,每一个玩家,甚至同一个玩家多次游玩同一个游戏时,都会获得定制化的“私人故事”。在这些游戏中,玩家通过与他人互动,便可以独自生成故事。

也因此,“玩家是否具有能动性”一直是游戏研究中的重要话题。有学者认为,玩家的能动性是一种幻觉,但此时此刻,这种幻觉也足以乱真。不过在多人游戏中,故事的发生则又是另一种可能。从20世纪90年代的MUD游戏(多用户虚拟空间游戏)开始,在赛博空间共同游玩便成了游戏发展的另一条主轴,而随着互联网的发展与普及,从21世纪开始,大型多人在线游戏也成为无数玩家赖以娱乐乃至生活的重要空间。类似《魔兽世界》的角色扮演游戏,依旧通过游戏主体讲述一个持续更新如连载小说般的主线故事,而玩家在完成剧情任务之外,更多的则是在这个赛博空间中与其他玩家交流,在这时,游戏本身则变成了故事发生的空间。但从本质上讲,这种故事属于“玩家的故

事”,而非“游戏的故事”——就如现实生活中所发生的一切一样。另一方面,游戏为这些“玩家的故事”提供了土壤,也即这些故事大多会发生在游戏之中,因为游戏提供了现实所未有之物。譬如,在武侠题材的多人游戏《剑网3》中,人们可以用轻功结伴而行,游荡山河湖川;又或切磋武功,快意江湖……这些在现实中并不可能发生。因此,这些故事虽非某一位创作者的作品,也非玩家们由于游戏目的而去共同创作的,但的确是独属于游戏的故事。

我们或许可以这样说:游戏,也是讲述“故事”的绝佳载体。仅就中国游戏而言,诞生于90年代的《轩辕剑》与《仙剑奇侠传》系列,承自中国文学传统中的神魔、武侠题材,演绎出了影响一代人的经典故事,并且为后来的中国网络文学提供了诸多文化资源。正是基于这个原因,在邵燕君、李强所编的《中国网络文学编年简史》中,也将当下诸多网络文学的源头追溯到电子游戏。而2024年发布的《黑神话:悟空》则以一流的制作水准,标志着中国文化工业具有完整而成熟的技术能力。其叙事资源源自两条脉络,一是从《西游记》原著到央视版电视剧的传统话语;二是从《大话西游》到《悟空传》再到《斗战神》的解构叙事。二者相辅相成,加之电子游戏在当下极强的影响力,共同成就了《黑神话:悟空》这一重要的文化现象。

无论何种文化,处于哪个时代,游戏与故事都贯穿于人类的生活。人类从来都爱讲故事,也爱听故事;人类也从来热衷于游戏。因此,将游戏与故事融为一体,是人类文明的必然。在今天这个时代,用游戏来讲故事,已经成为某种常态——游戏固然不是故事,游戏也可以不去讲故事;但游戏足以讲好一个故事,并且有些故事,只有游戏才能来讲。

(作者系青年评论家)