

■ 动漫中国

# 从水墨生灵到国民萌宠

——中国动画里的动物形象

□ 葛 竞

今年，熊大、熊二与光头强，又一次准时出现在大年初一的春节档。电影院里，小朋友笑得前仰后合，父母也忍不住嘴角上扬。对孩子而言，熊兄弟与光头强是朝夕相伴的老朋友；而父母的欢声笑语却藏着另一重温柔的回忆，他们的童年，也有属于自己的“动物伙伴”：找妈妈的小蝌蚪、雪孩子旁边的小白兔、黑猫警长、舒克和贝塔、喜羊羊与灰太狼……为什么每一代孩子，都需要这样一群“动物朋友”？它们从何而来，又为何能跨越漫长岁月，始终守在我们身边？今天，就让我们回望这些“动物朋友”，读懂中国动画里藏着的童年与温情。

20世纪60年代到80年代，是中国动画“学派”成型的黄金时代。这一代动画人肩负着“让中国动画动起来”的艺术使命，他们从水墨、剪纸、皮影等传统民间艺术中汲取养分，创造出独属于东方美学的动画语言。在这样的时代背景下，动画里的动物形象，也带着鲜明的艺术烙印与人文温度。这一时期的动画中的动物形象，像是在自然生灵心中注入了人类的情感与思考，用最朴素、最诗意的的方式，讲述着属于生命与情感的故事。

《小蝌蚪找妈妈》以齐白石式的水墨笔触，勾勒出灵动通透的小蝌蚪形象：大大的脑袋、细长的尾巴，在水中轻轻一摆，便融入一片淡墨色的水波里。水墨的晕染、留白的意境，让每个画面都像一幅流动的国画，将东方美学发挥到了极致。在故事里，“寻找妈妈”是最简单也最动人的线索，牵引着所有情节向前。动画将青蛙从蝌蚪到成体的蜕变过程、动物的生存习性，与“寻找母爱”这一人类共通的情感巧妙融合。没有激烈的冲突，没有复杂的剧情，却用最温柔的方式，让孩子看懂生命的成长，看懂亲情的珍贵。在水墨晕染的画面里，动物最本真的形态与人类最纯粹的情感合二为一，这也是中国动画中动人的诗意。

同一时期的《西游记》则在人与动物的互动关系上做出了新的探索。影片以剪纸动画的形式，描绘了一群猴子与卖帽老人之间充满童趣的较量。猴子们的顽皮，源于动物天生的好奇与活泼，它们模仿老人的动作，偷走帽子，学着喝酒，最后醉倒一地，既符合猴子的天性，又带着人类孩童式的调皮与捣蛋。在《喜羊羊与灰太狼》中，观众在笑声中看到的不只是一群猴子，更是天真淘气、让人又爱又气的孩子。

《雪孩子》的出

现，将动物形象的拟人化推向了新的高度。片中的小白兔，外形上依旧是一只柔软可爱的兔子，但在情感、行为逻辑，已经完全是一个人类小女孩的样子。她依赖妈妈，珍惜朋友，会害怕孤独，也会为失去挚友而伤心落泪。雪白的兔子、漫天飞舞的白雪、纯洁善良的心灵，在视觉与情感上形成呼应。雪孩子为救小白兔义无反顾地扑向火焰的一幕，成为几代人心中童年泪点。小白兔与雪孩子之间的情谊，早已超越动物与雪人之关系，而是人类最真挚的友情。这一形象，也完成了从外在形态到内在灵魂的双重拟人，让动物角色真正拥有了打动人心的力量。

这一时期中国动画里的动物形象，是有温度的生命。它们以最东方、最诗意的的方式，教会第一代观众什么是善良、什么是亲情、什么是勇气。

20世纪80年代后期，电视开始走进千家万户，动画从影院里的艺术短片，变成了家家户户的日常陪伴。动画人将正义、勇敢、奋斗、责任等现代价值观融入动画，让动物伙伴成为孩子们成长路上的精神榜样。

《黑猫警长》塑造了一个帅气果敢的警察形象，构建了一个完整且逻辑自洽的动物社会：新婚的螳螂夫妇、作恶多端的老鼠帮派、恪尽职守的猫警长、憨厚老实的森林居民……故事既保留螳螂食夫、蜜蜂采蜜等真实的动物习性，又融入人类的伦理与情感，兼具科普性与故事性，让电视机前的孩子过目难忘。自然界中猫与鼠天性的对立，化作正义与邪恶的戏剧冲突，成为动物角色里最经典的设定。黑猫警长维护森林和平的坚守，也让“正义终将战胜邪恶”的观念，深深扎根在孩子心中。

《舒克和贝塔》在创作上做出了大胆的创新：将飞行员与坦克手这样帅气、勇敢的身份，赋予了两只“过街老鼠”。这种身份的错位，本身就是绝妙的叙事创新。它们帮助皮皮鲁、拯救同伴、闯荡世界，却又背负着“老鼠”与生俱来的人类的偏见与困境。舒克的温柔善良、贝塔的勇敢仗义，打破了人们对老鼠的刻板印象，让孩子懂得“出身不能定义价值”。如果说《黑猫警长》是以人类视角书写动物世界，那么，《舒克和贝塔》则是以动物之眼，反观与审视人类社会的偏见与规则，让动画拥有了更深层的思想内核。

这一时期的动物伙伴，是有使命的英雄。它们不再是单纯的生灵，而是拥有职业、追求与信仰的角色，用冒险与坚守教会孩子什么是责任、什么是尊重、什么是自我价值。它们陪伴着大批“80后”“90后”度过童年，成为这代人刻在骨子里的时代记忆。

步入千禧年，动画进一步成为一种可触摸、可珍藏的情感符号。电视与网络的全面普及，让动画角色彻底融入童年日常，也为它们赋予了全新的核心意



《雪孩子》



《舒克和贝塔》



《喜羊羊与灰太狼》



《熊出没》

义——陪伴。动物们从被仰望的小英雄，变成坐在孩子身边的好朋友，给成长中的孩子带来满满的确定感。现实世界里，身高在变、学业在变、生活在变，而动画里的朋友永远不变。

2005年夏天，喜羊羊闯入无数中国孩子的童年。机智的喜羊羊、爱美的美羊羊、强壮的沸羊羊、慵懒贪吃的懒羊羊，每一个角色都有着鲜明的性格标签，像极了校园里朝夕相处的同学。羊村的日常，映射着孩子的现实生活，让他们在角色身上找到共鸣，也学会了与同伴相处、共同面对困难。这一时期的动画还有一个温柔的突破：反派不再是纯粹的坏。灰太狼抓羊，只是狼的生存本能；可对红太狼的宠溺、对小灰灰的温柔，还有面对失败永不放弃的那句“我还会回来的”，让它变成了有血有肉、让人心疼的角色。这种对人性多面性的懵懂认知，是动画带给孩子珍贵的成长礼物。

同样以鲜活人设治愈童年的，还有《熊出没》里的熊大与熊二。熊大是沉稳可靠的兄长，遇事冷静、机智勇敢，是孩子心目中理想的保护者原型，让孩子感受到安全感与依靠；熊二憨厚天真、贪吃可爱，偶尔笨拙闹腾，却让小观众在它身上看见自己的影子，学会接纳自己的不完美，与自己的小缺点和解。

《喜羊羊与灰太狼》《熊出没》播出上千集，横跨十余年，孩子从幼儿园走到小学，书包变重，心事变多，可荧幕里的朋友始终没变。打开电视的那一刻，心底就会涌起踏实的温暖，仿佛它们在时光里轻声说：别怕，我们一直都在。

如今，这些动物朋友早已走出荧幕：书包上的喜羊羊、文具盒上的熊大、床头软乎乎的小熊玩偶……毛茸茸的触感、圆溜溜的眼睛，天生就适合被拥抱。市场化让角色成为多姿多彩的文化产品，也让陪伴变得更具体、更可触，让温暖融入生活的每一个角落。

从水墨里游出的蝌蚪，到剪纸间跃出的猴子；从胶片上奔跑的黑猫警长，到大银幕上守护森林的熊兄弟——自动诞生之日，动物就成了我们最亲密的伙伴。它们走过了漫长的岁月，先拥有人的情感，再拥有人的身份，最终走进孩童的内心，成为随时可以倾诉、永远不会离开的朋友。画质在升级，技术在更新，形式在变化，可那份初心与温暖从未改变：黑猫警长仍在追捕一只鼠，舒克贝塔仍在冒险路上，熊大熊二仍守着这片森林，喜羊羊与灰太狼仍在温柔地斗智斗勇。它们守护的不只是一片森林、一座羊村、一个和平的动物世界，更是屏幕前每一个孩子心里对友谊、勇气、温暖与归属感的美好想象。我们永远需要这些毛茸茸的朋友，就像童年需要一盏不灭的小夜灯，它们不会说话，却陪我们度过了千言万语；它们并非真实存在，却承载了我们最真、最柔软、最难忘的童年时光。

所以，下次再遇见这些动物朋友时，不妨轻轻说一句：嘿，老朋友，又见面了。

（作者系北京电影学院动画学院副教授）

■ 数字生活

# 云游玩，看别人打游戏的乐趣

□ 徐洋晨 刘书亮

以操作难度著称的《空洞骑士：丝之歌》不仅摘得了Steam“年度最佳游戏”，更是戏剧性地拿下了“纵使手残仍大爱奖”。似乎有相当一部分玩家——尤其是自嘲为“手残党”的群体，发现观看他人玩游戏所获得的愉悦感，往往比亲自下场操作更为强烈。尽管这种“以看代玩”的方式由来已久，但在直播文化的影响下，它正逐渐演变为与“玩游戏”并行的一种文化消费方式。

对于操作水平有限的玩家，“以看代玩”提供了一种微妙的“虚拟掌控感”。在《丝之歌》这类对反应速度要求极高的游戏中，亲自游玩往往伴随着大量的重复操作与堪称“坐牢”（游戏玩家对因“卡关”而重复同一游戏流程的戏称）的挫败体验。而观看其他玩家行云流水的操作过程，能在一定程度上将玩家的情感体验转向通关的爽感与对游戏美学的欣赏。

云游玩作为一种情绪缓冲方式，可以拓宽玩家的游戏边界。正如“怕鬼又爱看鬼片”的心理，许多青少年虽倾心于恐怖游戏的叙事与剧情，却又畏惧游玩时难以抽离的惊悚氛围和突发的视觉冲击。在直播语境下，实时滚动的弹幕、主播夸张的表演能降低这种紧张感，让观众得以在安全的距离外

围观游戏过程中的危险与刺激。对于身为“网络原住民”的青少年而言，游戏不仅是娱乐手段，更是重要的社交工具。游戏梗、游戏剧情与角色故事是青少年常见的聊天话题，在时间和精力有限的情况下，通过云游玩快速了解这些内容，能帮助他们更快地融入同龄人的社交圈。

至于资深玩家，云游玩更像是游戏价值的“二次开发”。通过置换视角，玩家能够打破个人长久以来的操作惯性和思维定式，寻找更多的可能性。以游戏《植物大战僵尸》为例，每位玩家都有各自的布局偏好，通过观看其他玩家的游戏视频，拆解他人的布局逻辑与防御策略，能够发现新的植物组合模式，再度唤起游戏的兴趣。

受限于硬件配置与课业压力，中学生的“云游玩”行为具有一定的特殊性，更像是在现实约束下的理性妥协与文化折中。从游戏内容看，相较于拥有更多设备自主权的大学生，中学生游戏选择的空间相对狭窄，主要为移动端或低配置需求的PC端作品。他们更倾向于投身具有强社交属性的游戏，如《火影忍者》《王者荣耀》或《光·遇》；抑或是美术风格鲜明、角色立绘精美的游



“以看代玩”正在成为一种新的游戏方式 图片由AI生成

戏，如《第五人格》《重返未来：1999》。这些游戏的皮肤、截图、周边通常也具有更高的展示和社交价值。相比之下，更受大学生青睐的游戏《底特律：变人》《黑神话：悟空》等，则因网络加速需求、高强度的时间投入或严苛的硬件门槛，难以在这一群体中流行。然而，出于对这些“大作”的好奇，“以看

代玩”便成为他们补充游戏体验、了解叙事剧情的路径。

从传播媒介看，云游玩的流行也与家庭内部的设备博弈密切相关。出于对学业的顾虑，家长往往严格控制手机、平板等个人电子设备的使用，甚至在配置电脑时也偏向于选取办公专用的轻薄本。或许是因为电视处于家庭公共空间，其使用状态更易被家长目光注视，电视反而成为监管的薄弱地带。在“云视听小电视”等大屏端应用的推动下，青少年得以接触大量的游戏直播及游戏二创内容。尽管这些内容受算法的影响下存在短视频化、低质化的倾向，但不可否认，它依然成为中学生窥见广阔数字生活的窗口。

视觉美学与运动逻辑本就是游戏设计的核心维度。在游戏直播盛行的当下，观赏性正逐渐成为衡量游戏价值的重要指标。对青少年而言，“以看代玩”虽是现实约束下的折中选择，但其本质并非消极的旁观，而是对数字文化与审美权力的主动追求，是年轻一代通过寻求审美共鸣来建构个人身份的积极尝试。

（作者徐洋晨系中国传媒大学数字艺术学硕士研究生，刘书亮系中国传媒大学动画专业教授）

■ 游戏人文



《苏丹的游戏》“阶梯”仪式操作界面，由玩家对人物作出判决

电子游戏的叙事独特性在何处？

这是游戏研究和叙事学研究都非常关注的一个问题。千禧年前后，国外学界发生了一次“叙事学与游戏学之争”，就电子游戏是否以叙事为本体，进行了长达十年的学术争鸣。随着论争走向温和，两派论点渐渐从电子游戏本体论层面走出，转变为对电子游戏的叙事独特性，以及电子游戏机制层和叙事层关系的探讨。电子游戏如何承载叙事？它的机制层如何参与到叙事层的内容表达？这些问题仍然受到非常广泛的关注和讨论。

2025年3月上线的国产单机独立游戏《苏丹的游戏》（下文简称《苏游》）适合用来讨论这个问题。在发售一年之际回看，也许《苏游》获得的最大成就，不在于拿到了全球性的独立游戏奖项，而在于被大量玩家所认可、喜爱和再演绎，无数二创作品与玩家沸腾的热情形成了近年国产游戏中盛大的同人热潮。2025年的春天属于这款原先被定位为“小众”的独立游戏，这有赖于其强烈的叙事属性。《苏游》自身带有浓厚的文学性，其核心玩法和审美风格直接来源于游戏编剧钻研闲时练笔的一篇短篇小说《一个适合苏丹的游戏》，玩法则是以叙事为核心的桌面角色扮演游戏（TRPG）的一种变体。对于TRPG来说，文本是其最直接的叙事表达层。确实，《苏游》在游戏的文本层，对权力和自由、现实和理想的关系，有较为深刻的思考，并将其埋藏于重重的隐喻中，由此打开了充满弹性、文学性得以蔓生的文本空间。这些文本通常以骰子检定前后的“事件叙述”方式呈现，往往是一个非常短小、情境叙事，而在这些窄小的切面中，《苏游》用精炼的修辞、密度带来的叙述张力，以及克制在溢出边缘的情绪渲染，显示出了类似短篇小说的文体特质与不输于其的文学性。

但以上评论方式都是文学叙事的，而非游戏叙事的。《苏游》叙事的特殊之处，在于在机制层渗透了叙事层。机制层的卡牌经营与策略并不只是玩法，其本身亦构成了某种特殊表达，从而让叙事溢出了文学的层面。

《苏游》讲述了一个非常简单的主线故事：拥有至高无上权力的苏丹出于穷极财富与自由的无聊，接受了前来进献的女术士的折卡游戏，从而让权力受到“规则”这个他者的限制（托托），以再次显现其存在。女术士贡献了四种苏丹卡：奢靡卡、纵欲卡、征服卡、杀戮卡，卡牌名称代表着卡牌的要求，完成即可折断苏丹卡。每种苏丹卡拥有金、银、铜、石四个品级，每个游戏人物亦有对应品级，代表其身份的尊贵程度。在女术士讲解游戏时，正直的大臣阿尔图挺身而出，怒斥苏丹的祸国，苏丹遂让阿尔图代替他抽卡并执行，每张卡以7天为限，直到折断全部28张苏丹卡，否则处死。阿尔图从此被迫深陷于这个痛苦的权力游戏中。

苏丹卡是权力的代指，亦是欲望的代指。这个看似简单的折卡游戏是在拷问折卡在极端情况下能否坚守人性。也许我们在阅读原著小说的时候，对于书中折卡人或轻易或痛苦的抉择，会给予文学式的同情和理解。但当我们真的作为阿尔图，进入拥有实际机制的“苏丹的游戏”之时，当7天倒计时作为红色刀刃高悬头上，阿尔图人生中的亲人、友人、路人、敌人，以金、银、铜、石四种颜色摆在下方卡牌槽中的时候，我们会发现很难控制自己不把这些人以品级分类，摆在苏丹卡的“刀刃”之下权衡和比量。游戏机制迫使我们将进入一种工具理性的思维，将人视为有品级和功能的工具。但与此同时，在这些血肉丰满的人物故事中，我们又会痛苦地意识到，他们都是复杂而独一无二的生命。四种品级颜色何以概览一生？人文情感和工具理性之间的拉扯让玩家犹疑、踌躇，基于经验的自省总是沉重而真实的，我们便能体会到更多复杂的叙事意味，比如权力是双刃剑，善恶更难分明，生命本不该有可以计量的重量，人生也未必存在意义的标准。

大多数玩家的第一个结局都是如约折断28张卡，但也会发现残酷的折卡游戏无法真正终结，而这其实是《苏游》真正的开始。玩家即阿尔图，意识到需要寻找逃脱权力异化的方法，如“革命线”推翻苏丹的王庭，“屠龙线”以丰功伟绩取代苏丹，“逃亡线”逃离苏丹的压迫，“正教线”和“密教线”引入教派的力量加以干预。故事从而迎来更多的展开，众多人物更为复杂的个人故事和性格面向也得以展露。在这个过程中，玩家会最终意识到，苏丹卡是一种资源，而不是一种限制。这就是“经营”和“策略”游戏机制的所指，7日的时限可以用来蒙蔽苏丹，争取谋事的时间，而苏丹卡可以成为谋事的途径和手段，让超出阿尔图权能的设计得以“合理且合法”地实现，用以遮蔽其暗处的理想和计划。玩家这种“了悟”，不仅指向游戏玩法，同时也可能会带来更深的思考：“经营”是一种玩法，同样是一种叙事。在深度的“经营”中，我们会更加依赖苏丹卡赋予的权力，纵然是为了最终的理想去经营和策略，但所经营的终究是他人的命运。我们为了逃离权力的异化而去做“更伟大的事业”，这个过程本身，是否同样在经营并固化这种异化？为了结果正义而磨损程序正义，是否实现了正义本身？我们在何种程度上坚持“理想的原则”，又在何种程度上“现实地变通”？在实际的经营中，这些格外具体又格外宏大、难以回答的问题，会在每一次策略抉择中，在玩家的心底浮起。因此，《苏游》用机制层完成了具身性的叙事，让简单的故事发生出更加复杂、更加立体的意味。

游戏最后，在“革命线”中，这些埋藏心底的问题会在推翻苏丹之后的“阶梯”仪式上，让玩家亲自解答。这是我认为是该游戏最好的机制设计。“阶梯”要让玩家在胜利之后，选择奖赏何人、惩罚何人。这是胜利果实的分配，是权力的再度分配，同时，亦是对实现理想过程中，对“不正义”的判决和自我审视。经历阿尔图漫长的努力（现实游戏时间同样漫长辛苦）后，你会选择怎样的胜利？这是现实拷问内心的时刻，也是用游戏机制提出的叙事问题。我所打出的结局是“罪己”，选择惩罚阿尔图自身，将自我永远流放，这是个非常小众的结局。也有玩家决定接过苏丹之名，继承这份同时带来自由和限制的权力，享受胜利同时背负罪孽，经营更好的明天。不同的结局就像阿尔图在困境中的一次次探索，亦是电子游戏作为遍历叙事所打出的文本潜能。“苏丹的游戏”这个故事，通过“进入游戏”，得到了更加充分的演绎，诸多叙事的可能性也只有通过机制层的“介入”方可实现，这区别于间隔距离的“阅读”和“观看”行为。

在这个意义上，电子游戏远不止于叙事的“载体”，它也许可以改变叙事的边界和概念本身。

（作者系中国作协网络文学中心助理研究员）

《苏丹的游戏》

# 电子游戏如何实现叙事

□ 王秋实