

■动漫中国

# 东方有灵：中国动画里的神兽

□刘衿熠

你曾经在脑海中幻想过龙的样子吗？在儿时听爷爷念叨“龙生九子”的老故事时，在庙会上看见舞龙的长队穿街走巷时，在一个寻常的夏日午后，坐在电视机前，看动画片《大闹天宫》里金龙腾云驾雾，看《哪吒闹海》里哪吒与龙王在东海斗得翻江倒海时，神兽就这样活灵活现地从神话传说中走到了你的面前。

## 神兽也是有生命的

神兽来自上古的图腾崇拜，来自民间的口耳相传。它们是壁画与年画里的神秘形象，更是动画银幕上的鲜活角色。现在，就让我们翻开属于动画神兽的图册，看看它们在光影里如何一次次被唤醒、被重塑，绽放出新的生命。

20世纪中叶，上海美术电影制片厂开创了举世瞩目的“中国动画学派”。水墨氤氲、剪纸灵动、木偶质朴，这一代的动画人从敦煌壁画、民间年画、京剧脸谱中采撷灵感，让神兽在银幕上第一次真正“活”了过来。

张光宇在《大闹天宫》中将青铜器纹样的古朴与戏曲舞台上龙的灵动融为一体，创造出一条盘旋于凌霄宝殿之上的金龙。它不怒自威，鳞爪张扬，既是天庭秩序的象征，也是中国传统美学的体现。《九色鹿》则根据敦煌壁画《鹿王本生》中的形象塑造了至善至美的神兽。当落水者背信弃义、引兵来犯时，九色鹿以神圣之光昭示真相，令忘恩负义之人自食其果。神兽成为道义的守护者，承载着感恩、宽恕、正义等具有普遍意义的审美价值。这些神兽共同织就了一个庄严绚烂的神境，承担起“造境”的功能。没有它们，天庭便只是一个空壳；有了它们，神话世界才有了呼吸。到了动画《哪吒闹海》中，神兽的功能发生了质变。创作者从敦煌榆林窟的龙纹中汲取灵感，将东海龙王敖广塑造造成一个凶狠狡诈性格鲜明的角色。四海龙王各有不同：东海龙王威严残酷，西海龙王阴诈奸猾，南海龙王暴躁易怒，北海龙王老谋深算。它们不再是“龙”这个图腾符号，而成了推动剧情的关键角色。正是龙王对哪吒的步步紧逼把剧情推向“削骨还父、削肉还母”的悲怆高潮；也正是龙王的压迫，让哪吒从一个顽童蜕变为反抗命运的英雄。而动画《天书奇谭》中的狐狸精，更是有了人性的丰富。老狐狸精虽贪婪狡诈，可还有几分市井妇人的活泼样；小狐狸精在善恶中摇摆，也显出些许少女的天真。它们在片中搅动风云、制造冲突，让观众看到神兽身上折射出的人性复杂。

这一时期的神兽从沉睡的符号中苏醒，在银幕上跳跃、嘶鸣、怒号、悲泣。观众第一次真切地感受到，它们是有生命的。

## 神兽角色的多样化及人格化

一个新的问题随之浮现：神兽能否不再依附于经典神话，而是成为故事真正的主角？就这样，在20世纪90年代，当中国动画踏上新的征途，神兽角色逐渐走向多样化及人格化的进程。

这种转变在动画《宝莲灯》中已见端倪。哮天犬虽为配角，却因对二郎神的赤胆忠心而立体。哮天犬的形象源于中国古代神话中的神犬。在中国传统文化中，犬被视为忠诚的象征。这种绝对忠诚既是美德，也是一种伦理困境，忠诚本身不问对象，忠于事主而非忠于道义。在《宝莲灯》里，这种文化基因转化为具体的叙事功能，剧情中哮天犬扮演着急迫的追捕者的角色，它凭借敏锐的嗅觉追踪沉香，推动剧情步步紧逼。但影片并未将这份忠诚简单处理为反派的帮凶属性，而是保留了其“忠”的本质：哮天犬对二郎神的效忠不计得失、不问对错，甚至带有某种悲壮的执拗。这种纯粹的忠诚，让观众在反派阵营中也看到了令人动容的人性微光。

在《哪吒传奇》中，动画创作者将龙族塑造得更为丰满。龙在中国传统文化中具有双重属性。一方面，它是祥瑞与王权的象征，司掌兴云布雨；另一方面，民间传说与神魔小说中也有存在恶龙作乱的传统。《哪吒传奇》保留了《封神演义》

中龙王暴戾易怒的性格底色。他的暴戾之下藏着对龙族命运的忧思。当石矶娘娘的阴谋浮出水面，龙王最终选择了与哪吒等正义力量站在一起。传统文化中龙的双重性在此被转化为角色的成长弧线。而小龙女则被塑造为哪吒的挚友。龙司掌水域、能潜能升使其天然具有跨越边界的能力。小龙女在故事里架起了一座桥梁，她用与哪吒的友谊告诉观众异类之间亦可彼此懂得。这种桥梁的功能，让神兽从敌人变成了可理解、可共情的存在。

从扁平到立体，这一时期的神兽从英雄的身后走出，完成了从配角到主角的身份升级。

## 从神话走向人心

千禧年之后，中国动画迎来前所未有的蓬勃生机，神兽形象如雨后春笋般涌现，神兽们成为现代人情感的投射之所。

动画电影《西游记之大圣归来》中的“混沌”最早见于《山海经》。“状如黄囊，赤如丹火，六足四翼，浑敦无面目。”在上古传说中，混沌位列四大凶兽，象征着蒙昧与无序。《庄子·应帝王》中“凿七窍而混沌死”的寓言，更赋予了它一层哲学意蕴。它既是蒙昧的化身，也隐喻未被浸染的本真。影片将“状如黄囊”的模糊描述，重塑为具有暗黑美学冲击力的巨兽，面部裂开如深渊，身体由黏稠的黑雾与岩浆构成，六足四翼的设定被保留但扭曲为可怖的形态。“混沌”不再是古

籍中抽象的凶兽，而是孙悟空被封印五百年间所滋生的恐惧、愤怒与自我怀疑的化身。影片中“混沌”一直在追逐、吞噬、毁灭，它代表了孙悟空体内那股未被驯服的原始力量。正如《庄子》中“混沌”被凿七窍而死，暗示开窍是以牺牲本真为代价的。孙悟空的困境恰恰在于他被压在五行山下五百年，法力被封印，曾经的桀骜被磨去棱角，这无异于一场漫长的“凿七窍”。当他变得“懂事”、学会隐忍，他离那个大闹天宫的自己便越来越远。混沌的存在，正是对那个被压抑的、原始的、本真的孙悟空的召唤。当银幕上的孙悟空选择与“混沌”共存而非消灭它，观众看到的不仅是一个神话英雄的觉醒，更是一种关于自我接纳的现代寓言。

动画电影《哪吒之魔童闹海》中的结界兽，则展示了神兽的另一重可能。结界兽的原型是三千年前三星堆的青铜神像，纵目、阔口、高鼻，原本是古蜀人用于祭祀的庄严礼器，象征着沟通天地的神力。它们那个时代的守护者，肃穆、威严、不可侵犯。但在影片中，动画师将这些青铜面具化身成傻萌可爱的“铁憨憨”。它们负责看守结界，却总是笨手笨脚、互相拌嘴，甚至被主角轻易戏弄。正是这种不完美让结界兽走进了观众心里。它们不再是高高在上、不可冒犯的神灵，而成了有缺点、有脾气的伙伴。观众被结界兽逗得会心一笑时，也在不知不觉中与三千年前的先民产生了奇妙的联结。结界兽从严肃穆的祭器到憨态可掬的银幕角色，传统唯有在不断被重新诠释中，才能成为有生命力的情感寄托。

“混沌”与结界兽只是两个缩影。在更多当代动画中，神兽正以各种方式成为我们的镜像。动画电影《山海经之再见怪兽》将神兽与现代情感直接嫁接：白泽本应是“知天下万物”祥瑞，却成了一个不被赞许、努力打拼的“打工人”，

# 在数字中寻找秩序

□徐洋晨 刘书亮

世界探索、精英养成与策略对战等玩法，则让它跳出低龄游戏的局限，使之具备了吸引成年玩家的魅力。

但相比玩法，让用户保持黏性的原因或许在于游戏带来的陪伴感。相比主线剧情，不少玩家更留恋游戏建构的精英世界。通过动作、表情和动画演出设计，这些精英被赋予了性格与情感特征。玩家通过与它们的互动，获得反馈，并建立情感连接，体验“云养宠物”的乐趣。加之，在开放世界的游戏框架下，日常任务与周期性的打卡奖励为玩家提供了一套明确的行为指引。上线完成日活任务、探索地图，或进行几场对战，能够逐渐演变成为一种固定的休闲模式，帮助玩家对冲学业、工作等现实生活中的压力与不确定性。

精英养成与社交互动所带来的陪伴感，促使玩家持续返回游戏。在返回游戏的过程中，玩家自然而然地会去打卡、完成日活。两者相互作用，使玩家形成稳定的行为模式，并演化成为一种日常



苦山神长着三个脑袋，面对事情观点难统一、容易造成内耗，好比我们失眠时脑袋里打架的小人，火凤的躁怒、麒麟的愁闷、九尾狐的伶俐，都是现代人心理困境的反映，神兽从来都不会是他者，而是我们内心世界向外的拓展。

纵览当代动画中的神兽，它们正一步步从神话走向人心。它们从神圣不可侵犯的存在，化身为亲切的伙伴，却依然保有那份超越日常的力量。当大圣归来、白龙出水，当哪吒重生、如凤凰涅槃，我们依然能感受到那份来自远古的震撼。

从神话到动画，从图腾到角色，神兽们走过了很远的路，才终于来到我们面前。这是中国动画人从传统文化中采收火种的来路，也是古老文明在光影里重新苏醒的归程。古人用青铜铸神面守护祭祀的庄严，刻四灵于石中祈愿吉祥与永生，在话本里说白蛇与狐仙的故事，让神兽走入市井日常；动画人以光影打造幻梦，让结界兽保障封印的安宁，让二十八星宿在荧幕上发光。我们与三千年前的先人都做着同样的事情，把最高的敬畏、最本真的向往，寄托在这些古老生灵的身上。

祥龙腾云，让我们相信总有一片天空可以抵达；凤凰涅槃，让我们相信绝境之后自会重生。神兽并不存在于现实中，可它们所负载的勇气、希望、仁爱，却直抵人心。这些古老身影会在中国动画中一次次苏醒，穿越时空而来，把千年之前的梦，轻轻放在我们这一代人的手心里。

(作者系北京电影学院动画学院硕士研究生)

生活秩序。究其根本，玩家迷恋的未必是游戏内容本身，而是它所提供的确定性，以及依托这份确定性搭建起来的情感秩序。

但在现实生活中通过长期交往和实践逐渐建立起来的秩序不同，这些数字媒介提供的秩序感和掌控感多依赖于平台设定的规则和即时反馈。当兴趣转移、平台更替或出现新的娱乐形式时，这种秩序也可能迅速瓦解或转移。游戏、短视频、网络文学、社交媒体等不同类型的数字娱乐产品都在争夺用户的注意力与时间，重塑大众获得秩序与掌控感的方式。

当下，越来越多的年轻人习惯借助数字空间安放情绪、寻找生活节奏。我们或许也应该思考，在现实生活中还能有哪些方式，帮助我们搭建更长久且稳固的生活秩序。

(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、硕士生导师)

## ■游戏人文

用知名的、缺乏叙事的策略游戏《杀戮尖塔》来谈论叙事，似乎显得有点离经叛道，却是一个非常有趣且有挖掘空间的角度。

2026年3月，Mega Crit Games开发的卡牌策略冒险游戏《杀戮尖塔2》开启EA(Early Access,即试玩测试阶段)阶段，短时间内便迅速成为Steam平台最具热度的作品之一。作为一款核心团队仅有两人的独立游戏，《杀戮尖塔》系列并没有走独立游戏惯常容易取巧的风格化叙事路径，而走向近乎纯粹的玩法创新。毋庸置疑，这是一款好玩的游戏。自2017年《杀戮尖塔1》开始EA以来，它几乎定义了近十年来roguelike(音译为“肉鸽”，一种以生成随机性为核心玩法的游戏类型)卡牌的基本范式。它将roguelike游戏的随机性纳入DBG(卡牌构筑)游戏的策略中，解决了其后期囤积和枯燥的问题，在运气成分带来的刺激之外，更加考验玩家的策略选择，多了一层“在随机中寻找可控空间”的策略维度。今天，我们谈论卡牌构筑、随机地图、遗物道具、费用曲线、无限连等设计时，都很难绕开《杀戮尖塔》系列。国产的《月圆之夜》《明日方舟》中的roguelike玩法“集成战略”，国外的《欺诈之地》《怪物火车》等游戏，都模仿了《杀戮尖塔》的设计框架，甚至衍生出“类尖塔游戏”这个子类型。

□王秋实

# 以玩法塑造角色

——《杀戮尖塔》的机制叙事

## 玩法：叙事的发生

但是，这样一部几乎奠定了一个游戏品类标准的作品，却极少有人讨论它的叙事。游戏社区大量帖子讨论卡牌评级、构筑策略，却几乎没有讨论角色设计、世界观设定的内容。想来原因也并不复杂，《杀戮尖塔》没有为“叙事模块”留下单独的游戏空间。游戏框架很简单：玩家操纵不同角色，自塔底一路向上，经历三个区域，每个区域随机生成路线，遭遇战斗、事件、商店与篝火，最终的挑战塔顶的敌人。一代在击败三层首领、收集三把钥匙之后，可以进入隐藏区域，对抗真正的最终的BOSS“腐化之心”；二代目前仍处于EA阶段，最终区域尚未开放，只留下关于高塔与疑似BOSS“建筑师”的若干伏笔。除去这些框架性的设定，游戏中几乎没有叙事的空间，没有动画演出和剧情对话。显性叙事几乎只存在于事件的短小文本、遗物的二十字描述，以及极少数卡面背景图之中。而玩家的大部分时间都在忙着策略，比如计算费用、规划路线、观察怪物意图，也几乎没有动力停下来阅读这些零碎的叙事文本，去思考故事本身。

然而，这并不意味着《杀戮尖塔》缺乏叙事。每一位《杀戮尖塔》的玩家都能准确地说出这些角色是什么样的人：战士的暴烈、疯狂、一往无前的牺牲和悲情；猎人的灵巧、冷静、周密计算；故障机器人缺乏人类思维的程序感；观者漠然与强大的神性，等等，这些角色特质甚至成为非常出圈的梗，在社区中以“玩梗”而非讨论剧情的方式流传着。这是一个非常有趣的现象。一个几乎没有给叙事预留空间的作品，是如何完成如此深入人心的叙事的？这个答案非常具有电子游戏的特质，玩家是靠“玩”来完成叙事层面的理解的。游戏通过精妙的机制设计，将角色的人物逻辑变成玩家的决策逻辑。叙事文本隐没，机制层开始承担叙事层的表达功能，玩家对角色和世界的理解，是在一次次决策和操作中成形的。叙事不发生在剧情文本或者其他影像的所谓“叙述模块”中，叙事发生在玩游戏的过程中。

## 具身体验：让玩家进入叙事

以铁甲战士和故障机器人为例，我们略作分析。关于铁甲战士的背景，游戏只给出了寥寥数语：铁甲军团残留下士兵，他出卖了自己的灵魂，获得了恶魔的力量。传统叙事一般会围绕这段设定展开一个有头有尾的故事，关于欲望、力量与堕落的种种，但《杀戮尖塔》不是，这些叙事都将在卡牌机制里完成。

铁甲战士的打法核心，无论是力量流、卖血流，还是烧牌，实际构筑中都有一个隐形的“代价交换”元素存在。生命可以作为资源交换力量，交换抽牌、费用、防御与爆发；卡牌作为已拥有的资源，同样可以被不断消耗。围绕“消耗”机制，游戏设计了大量联动的卡牌，让“烧牌”本身获得各项收益，也可以用来精简卡组，打出“小循环”乃至“无限连”。但新手玩家面对抽象的“烧牌”，这种消耗自己资源的机制，总会非常茫然：“牌烧完了我打什么？”这也变成《杀戮尖塔》最“出圈”的梗之一。在这些惯常的策略思路之后，是习焉不察的一种近乎残酷的资源观：没有什么是不能付出的，生命可以牺牲，卡牌可以焚毁，今天可以透支给明天，只要能够换来更强大的力量。不能说，每一次策略实际上都在叙述着战士和恶魔是签下怎样的“燃烧契约”(这同样是一张战士卡牌的)。

在代价之外，还有一个隐藏的设计，便是“失控”。战士的大量卡牌都带有一种难以驾驭的不确定性。“破灭”会直接打出牌顶的一张牌，并将其消耗；“坚毅”随机消耗一张手牌，换取格挡；还有一些卡牌能够随机消耗手牌，或者让玩家失去对行动顺序的精确控制。它们看起来都极其强力，却始终存在一种不自主性，就像战士虽然强大，但总是处于失控边缘，他战斗的一生并不自由。这种设计与战士的角色设定高度统一。后来我们在零碎的“剧情文本”中会获知，战士虽然得到了恶魔契约的力量，却失去了对自己的掌控(理性)，他为了挽救军团而出发，却最终杀害了军团全部的成员，成为军团的罪人。恶魔的力量从来不是一件能够完全驾驭的武器，它不断诱惑着玩家接受更多的代价，也不断侵蚀玩家对于局面的控制能力(自我)。玩家在亲自体验中，会渐渐理解这种代价和失控。起初玩家还会认真计算每一步操作，但后来会发现，很多事情无法计算和预测。而在强大的收益面前，玩家会渐渐迷失，付出越来越多的代价，最终无可挽回，就像很多老手玩家有时也会忍不住死于卖血过多。这种策略方式和思维会成为一种习惯，而在此时，我们会真正进入铁甲战士，进入他的痛苦和迷茫。

这种体验具有一种文学或者影像艺术难以实现的具身性。游戏并没有“演绎”疯狂，也没有“叙述”铁甲战士的人生故事，但玩家自己会进入它，在策略过程中接受、运用他的价值逻辑，体验力量的诱惑如何一步步改变一个人的行为方式。机制由此进入叙事层。

## 机制叙事：文学、影视之外的可能

战士的卡牌机制让玩家感受到充沛的“人性”，他的挣扎和堕落。故障机器人则相反，它的卡牌机制充分体现它作为一个“计算机程序”的特质。四位初始角色中，故障机器人拥有最独特的玩法。它的大量核心卡牌都是“能力牌”。牌种分为三类，其中“攻击牌”和“技能牌”可以经过洗牌多次打出，其卡牌效果作用于单次“操作行为”，如进行一次攻击/防御、增加一次费用、开启一次状态。而“能力牌”只需打出一次，它作用于“游戏规则”本身。如“机器学习”卡牌效果为在回合开始时额外抽一张牌，“创造性AI”为在回合开始时，增加一张随机能力牌等。因此在实际游玩体验中，其他三个角色的打牌思路往往都是对单次操作行为进行策略谋划，可以预期和计算，相对“心中有数”。但机器人打法迥异，通常是在将非常多的能力牌全部打出后，在规则的相互作用下，引发远超人脑计算量和预期的连锁反应，产生“还能这么赢/输？”的惊奇体验。

因此，机器人玩家最“出圈”的一个梗是“我已启动/等我启动”。启动指的是将“能力牌”开完的状态，规则不断叠加、扩大、增幅，脱离人的计算，产生难以计数的效果。机器人的玩法，实际上就模拟了计算机这个复杂系统的“涌现”体验，让玩家体验了程序的运行方式。围绕着“能力牌”的玩法设计，竟然也成了叙事表达的一部分。

让机制进入叙事层，也许这是《杀戮尖塔》在出众的玩法之外，在叙事上值得讨论的地方。很多人习惯于把游戏叙事理解为文学叙事、影视叙事进入电子游戏后的延伸，剧情、美术、演出等“叙事模块”承担着主要表达功能，玩法机制更多负责游戏性。但在游戏艺术中，也许二者没那么各司其职，也不应那么区隔分明。这种分工思路，往往是游戏工业管线出于“岗位任务”的某种反向塑造，值得我们警醒和反思。《杀戮尖塔》的机制叙事，对于今天国内大量卡牌游戏来说，也格外具有启发意义。近年来，国内的二次元卡牌手游不断强化角色塑造，在立绘、配音、动画、剧情上竞赛，投入越发高昂，但角色塑造依然主要依赖游戏外部的叙事模块，进入玩法之后，角色往往退化为没有性格的数值，玩法与角色之间存在明显割裂。游戏独一无二的叙事方式在何处呢？《杀戮尖塔》给我们提供了一些启发，角色可以在玩法中讲述一生，叙事也可以在机制中巧妙完成。当玩家在“玩”的行为中，在策略谋划和操作中，理解了一个人物和他的世界之时，电子游戏便真正展现了其他媒介无法替代的叙事能力。

(作者系中国作协网络文学中心助理研究员)