

■动漫中国

历史万花筒：中国动画里的古今对话

□夏 天 徐梓萌

中国动画正在把尘封的历史,变成看得见、能共情的故事。从爆火的《长安三万里》中对大唐盛世的回望,到《三国第一部:争洛阳》以青年曹操为核心视角、双线铺陈汉末洛阳乱局,国产动画正在跳出奇幻的神话叙事舒适区,向更为厚重的历史深处走去。

当神话题材的动画逐渐从大胆创新变成创作主流,创作者们也在思考,在信息高速传递的今天,在观众的兴趣点与审美观念不断变化的现在,该如何开辟新的创作视角和创作版块?就这样,一个新趋势出现了:历史题材正在成为动画创作者们探索的下一个方向。

观众熟悉的三国题材,近期相继涌现了两部动画电影《三国的星空》和《三国第一部:争洛阳》。二者都跳出《三国演义》的通俗叙事,试图向正史深处探寻;但一个拉长时间、追问人物内心,一个收缩视野、复盘乱世开端。两种截然不同的历史讲述路径,展示了当下国产历史动画的两种探索方向:一种是带着学术思辨重构历史人物,一种是以史诗叙事还原时代变局。

反观当下众多的历史题材动画片,面对同一段浩瀚的过往,动画创作者选择了各不相同的讲述方式。既有《戚继光》这类恪守史实、还原历史人物功业的严肃剧集;也有《万国志》《少年锦衣卫》以真实时代为舞台、展开架空叙事的幻想作品;还有《中华五千年》《中国唱诗班》一类轻量化科普短片,用通俗、诗意的方式普及历史。从宏大乱世史诗到文人个体的悲欢,再到面向青少年的趣味科普,国产动画正在以多元姿态,不断拓展讲述中国历史的边界。

史实照当下：千年前的酒杯装今天的酒

以真实历史人物和事件为核心,《三国第一部:争洛阳》便是这条路上最新的坐标。此前,三国的故事已经被翻来覆去讲了很多年。赤壁的火烧了多少回,桃园结义结了多少遍,荧屏上反复呈现的那段历史,几乎是每个中国人最熟悉的国民记忆。然而,电影选取的恰是一个长期被影视改编忽略的小切口:东汉末年洛阳城几次易手的混乱时期。十常侍乱政,董卓带兵入京,曹操与袁绍各怀心思地观望与站队,吕布在权力的缝隙里左右摇摆。这些情节在《三国演义》中不过是前几回的序章,以往的三国题材影视往往一笔带过。但电影锚定这个时间节点,是一切宏大征途启程之前的清晨。在乱世将临而未临时,每个人都不不得不在漩涡中作出选择。

这与《长安三万里》的创作逻辑非常相似:不满足于展示大唐盛世,也不走马观花地呈现数十位历史人物,而是更为关注人物的情感、对历史的沉思与对命运的叩问:光芒万丈的李白一生漂泊,屡遭挫折,默默无闻的高适用数十年“笨功夫”,在乱世中活出了自己的尊严,因而穿越时光击中了当代观众。《三国的星空》同样走在这条路上,它用星空意象串联三国人物的命运,在壮阔与渺小之间寻找一种诗意的平衡。

但这类作品的困境与优势一样明显:对历史的解读该如何找到现实的厚重感与哲学思考的平衡?故事讲述的是历史事件的起伏跌宕,其中往来人物的结局已经写定,创作切入角度就要去剖析人心,重新解读历史中那些尚待挖掘的片段,其中对功过是非的评判、对历史人物的重新塑造难免带有创作者的主观色彩。

《三国的星空》上映时,一大批评要点就在于曹操的塑造与大众对历史人物的认知存在差异,如何重新定义一个千百年间被反复书写的人物?怎样得到观众的认可?这是历史题材作品永远无法绕开的难题。《长安三万里》《三国第一部:争洛阳》等作品提供了一种新的可能:不是推翻旧说,而是将史料作出新的诠释——在史实与演义之间的缝隙里,寻找一种既尊重文本又不被文本束缚的讲述方式。它不编造历史,但可以赋予历史新的回声。

时代的背景板上,展开奇幻的演绎

历史题材的中国动画中,还有另一类创作视角:从那



部分历史题材动画影视作品



些寂寂无闻的普通人出发,在一个真实的历史背景中讲述一群被时代裹挟的“历史背后之人”,融入武侠、权谋甚至奇幻的创作元素。

《中华五千年》《秦时明月》《镖人》《大理寺日志》等动画作品采用真实朝代加虚构主角的构建方式,将武侠、奇幻元素融入其中,是历史题材中较为成熟的商业化模式。历史不提供具体的“故事”,而是提供一个观众熟知却又具有想象空间的舞台,这个舞台本身就充满了戏剧性:乱世出英雄,英雄出故事。

在这样的时代背景下,观众并不需要每一个细节都“符合史实”。这个时代的风貌与形态,以文物或史书传递点滴信息,但留白又给了人们很大的想象空间。时代的背景形成湍流,冲刷出一个又一个后人时代投射的理解与想象。《秦时明月》中墨家机关术的奇观,少年项羽作为配角登场的身份悬念,百家争鸣被转化为奇幻门派之间的对决……这一切在正史中都不存在,但它们都是在用一个更具画面感的方式来呈现战国末期“诸子争鸣”的思想氛围。墨家的兼爱非攻、道家的清静无为,在动画中变成了机关战兽和仙术对决,看起来离经叛道,却反而放大了“百花齐放”的精神内核。《镖人》的故事背景是隋末乱世,一个在主流历史叙事中长期

被唐朝光芒遮蔽的过渡期。刀马客在镖道上行走,真实历史人物如杨广、裴行俨偶尔闪现,但整部作品的灵魂是创作者自己的江湖气——大漠孤烟、快意恩仇,历史在这里是一个粗粝而真实的背景板,衬托出一个属于武者的自由世界。

这些以真实历史朝代为背景创作的动画电影中,最重视的是还原那个时代的风貌和气质,让观众跟随主角一起,在一个气质独特的时代中冒险。在这样的故事里,创作者的想象力获得了最大的延伸空间。历史像是一层外壳,电影借用了历史的背景与矛盾,讲述的却是完全不同的故事,满足了当代人对武侠、对冒险、对过去最淳朴的幻想。

方寸银幕之间,知识与美学握手

在短视频重构注意力的当下,历史题材动画生长出新的方向。严肃内容和轻松形式不仅不矛盾,反而成了最理想的传播组合。在方寸银幕之间,一种全新的媒介形式,构建了历史题材在互联网时代的核心叙事。

《中国唱诗班》系列正是这一类科普创作的代表。譬如《相思》一集,没有逐句讲解王维的诗,也没有罗列红豆在中国文学中的意象变迁,而是讲述少年王初桐与邻家女孩六娘从相识到错过的故事。当最后那句“愿君多采撷,此物最相思”响起时,古诗的意境,已不再需要任何注解。诗歌从试卷上需要背诵的考点,变成跨越时空的中国诗意与细腻情感。《中华五千年》以寓教于乐的方式在穿越时空的设定中进行历史科普,故事严格锚定正史主线,朝代更迭、重大战争、关键历史人物的命运结局绝不虚构,幻想只限定在史书留白的地方——市井画面、人物细微神态、简短对话、内心揣测、日常生活场景。它对文字记载不到的细节进行合乎时代逻辑的推演与可视化想象,用适度幻想填补叙事空隙,把枯燥的通史文本转化为连贯易懂的动画故事,完成面向青少年的历史普及。这种“大事不虚、小事可酌”的创作思路,在严肃考据和通俗讲故事之间找到平衡点,为国产历史题材动画提供了一套兼顾严谨性与观赏性的叙事方案。

历史是写定的“过去”,也是在每个时代中不断被重述的“现在”。不同的理解、不同的视角,如同万花筒般在手中旋转,映现出不同的光影。历史不能重写,但迈向未来的脚步却从未停止。每次回望,都让那些我们在课堂上翻过的故事,又一次变得引人深思,甚至会有新的发现。每个人都可以用当下的经验,重新认识和理解自己从哪里来、该到哪里去。

可以说,历史题材是中国动画人拓展创作思路、扎根本土文化的无尽宝库。动画是一座桥梁,通过这种特殊的形式,今人才可能跨越时光,与千年前的历史再度相逢。

(作者夏天系北京电影学院动画学院副教授,徐梓萌系北京电影学院动画学院动漫策划专业硕士研究生)

■数字生活

赛博命运叙事与青少年的自我认知

□徐洋晨 刘书亮

近期,“AI算命”作为新的网络文化现象出现在小红书等社交媒体平台中。用户只需复制一段关于星盘、生辰八字、紫微斗数……的提示词指令,修改其中的出生年月、性别等个人信息,传给AI解读,几秒钟后便可获得一份看似为自己量身定制的“命运说明书”。由于不同的模型和提示词会使AI生成不同乃至相互矛盾的结果,用户仍需要通过连续对话进行验盘和校准,使最终的结果贴合本人。

赛博命理并不局限于生辰八字、塔罗和占星等传统命理或西式占卜,也包括MBTI、人格测试等当代自我解释工具。尽管它们的知识来源与可信程度并不相同,但在实际使用中,人们经常会混用这些工具,借助AI组织成连贯的自我解释。

对青少年而言,这些叙事尤其具有神秘吸引力。青春期是自我认同形成的时期,人们会不断追问“我是谁”“别人怎么看待我”“我会成为什么样的人”。星座、MBTI为性格描述提供了许多现成、好用的词汇,很多青少年都会使用“风向/火象/水象星座”“I人/E人”等标签介绍自己,或是通过这些来寻找相似的同伴、解释自己与朋友的差异。在日常情景中,这并不是严格意义上的“占卜”或“算命”,而是带有娱乐性质的自我探索和社交游戏。当青少年遭遇考试失利、亲子矛盾,或面临选科、升学和职业方向等问题时,这类自我解释工具又可能承担不同的功能。一些人会将这些信息,结合生辰八字、紫微斗数等传统命理一并交给AI,请它分析性格成因、解释当下处境,并提供有关未来方向的建议。在这种时候,AI扮演的角色可能更近似于“心理医生”。

命理学具有一定的门槛,大众通常也难以判断这些解释是否专业和正确。但怀疑不一定会使人停止询问。一些



赛博命理已成为青少年生活的组成部分 (图片由AI生成)

用户一边质疑AI给出的解释,一边通过更换模型、修改提示词、补充新信息等方式,去追问一个“更像自己”或更愿意接受的答案。可以说,人们其实并不完全相信AI所描绘的未来,但依然需要它提供一个关于自身处境的解释。

美国心理学家丹·麦克亚当斯认为,个体会通过重构过去、串联当下、想象未来的方式,将人生内化成一则不断发展的生命故事,使人生获得一定程度的统一性和目的感。而AI给出的解释也可视为一则“命运叙事”。它把用户给予的信息,用玄学术语组织成一条似乎有因果、有伏笔的故事,并把下面面临的困境解读为阶段性的挑战或时运不济的结果。当用户理解并接受这套叙事时,它便能够进入个体的生命故事,参与自我认同的建构。

■游戏人文

长久以来,业界习惯将国产乙女手游(简称“国乙”手游)笼统归入服务型游戏,却少有人穿透表层的恋爱文本,触及氪金箱(Loot Box)抽卡这一核心机制的精神内核。事实上,这类作品正符合笔者在分析免费下载、道具付费的“消费游戏”时提出的“数字超市”的整体框架。游戏中的世界观布景、战斗玩法、日常任务皆为延长用户停留时间的配套设计;但比起一般的消费游戏,以氪金抽卡为核心的国乙手游实质上构建的不是单纯的“超市服务”体系,而是一种虚拟偶像与粉丝之间的关系。国乙将随机概率的博弈过程浪漫化,催生出一种可被概括为“与天赌缘”的精神实践,最终构筑起一个承载当代人情感代偿的“梦的宇宙”。

要理解国产抽卡游戏的特殊性,首先需要以传统“买断制”游戏作品为参照,厘清两种媒介形态的本质差异。日式乙女游戏拥有成熟的闭合叙事范式:从始祖级IP《安琪莉可》,到国民级作品《心跳回忆女生版》,再到近年口碑出众的《杰克珍妮》,均遵循一次性付费的经济逻辑。玩家购买游戏后,只要付出时间与努力,即可体验到全部世界观、角色分线与情感结局。人物的相遇、相知、相恋是创作者预先完成的文本。这类作品中的角色有完整的叙事弧线,玩家与虚拟角色的缘分是故事既定的设定,不需要额外付出金钱与时间去博弈争取。在这里,恋爱体验是完整交付的成品,受众是稳定的叙事接收者,不存在“赌”的行为空间。

相比之下,国乙手游则拥有较为不同的经济基础与媒介构造。叙事被打散为卡面,所有承载核心情感价值的内容——告白、专属约会、角色私人独白、关键剧情,全部被切割为不同等级的卡片,依靠付费购买氪金箱的方式随机发放。游戏中铺设的宏大架空世界观、轻度战斗闯关、每日签到任务、地图探索支线,不是为了拓展叙事深度或提供核心游玩乐趣,本质上是数字超市拉长用户在线时长,让用户了解不同角色以便作出“本命”选择的橱窗展示。战斗、养成、大世界在这类游戏里都只是外围系统,最终收束至唯一核心循环:投入现实货币兑换抽卡次数,开启氪金箱等待概率判定,换取一段短暂的雙人情感叙事。

这套设计直接将“与心仪的虚拟角色产生深度联结”这件事,转化为一场玩家主动参与的概率博弈。剥离浪漫叙事的外壳,抽卡氪金的底层逻辑是玩家以金钱为筹码,与算法生成的随机概率对峙。这种以物质投入置换稀缺亲密情绪的模式,与“一掷千金,换取青眼一顾”的消费逻辑形成跨时代呼应:二者均依靠持续付费维系短暂的情绪供给,亲密体验无法永久持有,想要延续这份情感联结,就必须不断追加投入。国乙手游消解了氪金箱机制本身的功利与冰冷,为概率博弈赋予了一套完整的浪漫释义——“与天赌缘”正是这套释义的核心概括。

抽卡过程自带的焦灼期待、多次落空的失落、一次命中的狂喜,都被玩家主动转译为恋爱叙事里的宿命感。当玩家耗费大量资源反复冲击同一卡池,数十次抽取无果后的一次成功获取,可能是算法制造的巧合奖励,会被玩家诠释为独属于自己的缘分。这场以氪金箱为媒介、面向随机概率发起的对峙,被重构为“我愿意付出代价,才配与他相逢”的浪漫命题,人与未知命运博弈的原始精神冲动,内化为玩家与虚拟恋人命中注定的羁绊。常规游戏依靠完整主线、关卡挑战、世界观沉浸生成情绪价值,国乙手游的核心情绪来源,恰恰根植于氪金箱自带的博弈张力。概率的不确定性越强,抽中的瞬间释放的情感浓度就越高。这份由博弈催生的心跳感,最终与恋爱的心动画上等号。

这套情感机制能够广泛击中当代受众,根源在于当下个体生存结构带来的选择权收缩。现代人看似拥有消费、社交、娱乐的选择权,但在职场规则、人际交往、生活成本的多重束缚下,真正遵从内心、不计利弊放手一搏的抉择空间较为狭窄。现实人生的重大选择往往裹挟生存压力、他人评判与功过得失,人们很难拥有只为自己情绪、不考虑功利后果的自主行动机会。国乙手游搭建的“梦的宇宙”提供了一处隔绝现实代价的精神缓冲场域,唯一的驱动力只是对温柔亲密关系的渴求。由此,一掷千金抽取限定卡牌,不能简单归为冲动消费。

顺着这套情感逻辑延伸,国乙手游构筑的“梦的宇宙”,与线下的“恋爱”、AI虚拟恋人乃至偶像剧共享同一套情感代偿体系,共同构成数字时代完整的情感消费链条。线下陪伴产业售卖的服务不仅是物理陪伴本身,而是“专属恋爱体验”:玩家付费邀请扮演者复刻游戏角色形象线下约会,本质是将屏幕内依靠概率赌来的短暂亲密,平移至现实空间完成具象化补偿,填补原子化生活中普遍存在的情感空洞。AI技术普及之后,这条情感链条进一步拓宽:AI对话伴侣、定制虚拟人设小程序与国乙手游、线下陪伴彼此互通,层层叠叠搭建起可供普通人栖身的幻想空间。

与此同时,我们必须看见,数字超市的商业逻辑与浪漫幻想叙事之间存在无法消弭的内在张力。这套依靠碎片化卡牌搭建情感的设计,会持续侵蚀虚拟角色的逻辑完整性,构成媒介设计层面难以回避的结构性问题,也是创作层面值得警惕的长期隐患。

为维持流水与用户活跃度,厂商需要迭代全新氪金箱卡池,不断推出限定剧情、新角色、新的人设标签以刺激持续付费。但完整的人物成长线、统一稳定的性格逻辑,需要长期连贯的文本铺垫,两者相互掣肘。为快速制造情绪卖点,创作者不断叠加新的性格标签,很可能让角色失去统一自洽的精神内核。玩家依靠无数碎片化卡牌拼凑出的“专属恋人”,本质上是零散情节片段的拼接,难以形成完整可信的人物弧光。更深层的矛盾在于,“与天赌缘”的浪漫叙事,需要角色维持稳定专一的情感立场,以此支撑“独一无二缘分”的自我认知,但商业运营逻辑要求持续扩充可攻略角色、不断拆分情感资源,稀释原有角色的独特性。二者的内在拉扯,最终会持续损耗“梦的宇宙”赖以成立的根基。

偶像追星、线下同人展会、虚拟陪伴服务均属于同类代偿情感载体,但只有国乙手游搭建了可连续生产情绪价值的情感机制。当我们跳出“卡池氪金是否过度”“角色塑造好坏”这类表层讨论,便能触达机制背后更深层的时代命题:当现实生活中可供个体随心抉择的空间不断坍塌,数字媒介便会演化出对应的代偿载体。国乙手游的氪金箱抽卡体系,正是一面清晰的时代镜子,映照出潜藏在甜宠叙事外壳之下,现代人渴望直面未知、自主掌控命运、寻觅纯粹亲密的底层本能。

所谓“梦的宇宙”,不是脱离消费逻辑的精神净土,而是媒介、资本、时代情绪三者相互缠绕,进而催生的独特情感景观。对于创作者而言,应当清晰认知这套设计的内在矛盾。如何在服务型游戏的商业框架之内,平衡持续运营需求与角色、故事的完整性,如何保有独有的情感力量,同时不损耗梦的宇宙的精神底色,是此类游戏产品创作需要回应的核心命题。

(作者系北京师范大学艺术与传媒学院硕士生导师、“游戏的人”档案馆馆长)

『与天赌缘』：国产游戏的抽卡机制与梦的宇宙

□刘梦霏