

■动漫中国

梦入长安：国产动画里的古都重构

□夏天孙达

国产动画的银幕，正在为今人搭建起一场场奔赴长安的幻梦。从《西游记之大圣归来》中一闪而过的长安街巷，到《长安三万里》铺展开的诗意盛唐，再到《大唐妖探》中机关与妖物共生的奇幻之都，同一座“长安”在动画中映照出截然不同的面貌：它是故事中诗情画意的背景，是考据严谨的历史故事，也是展开天马行空的幻想画卷。

眺望、再现、重塑，构成国产动画重构古都长安的三条创作路径。想要读懂银幕上多元的长安形象，需要厘清长安的双重内涵：它既是真实存在过的实体都城，也是沉淀千年的文化精神符号。

历史上，长安即今西安一带。西汉设立长安县，都城由此得名，寄托“长治久安”的期许。西周便在此营建丰、镐二京；隋代修筑大兴城，唐代接续营建



《大唐妖探》中的赛博长安

长安城，以朱雀大街为中轴线，构建起棋盘式的百余里坊格局（后世俗称一百零八坊），实行坊市分离制度，是当时世界规模领先的国际大都会，也是丝绸之路的东方起点。唐末战乱，长安城遭到毁灭性损毁。物理层面的唐长安城就此掩埋于黄土之下。但人们心中的长安并未随废墟消亡，经由唐诗、史书的不断书写渲染，它升华为中国人集体记忆的盛世图腾，是象征着开放、浪漫、意气飞扬的理想国度。现实中，世人再也无法踏足真实的唐都。因此，动画使用影像载观众入梦，完成对长安多维度的想象演绎。

2015年，动画电影《西游记之大圣归来》上映，斩获当年国产动画票房佳绩，影片中挣脱枷锁的孙悟空引人注目，多数观众并未留意故事开篇转瞬即逝的长安。飞檐悬挂红灯笼，石板街上车马往来，江流儿跟随师父穿行于烟火市井。长安仅作为人物启程的故事背景短暂登场。镜头一转，大圣便带着江流儿离开城门奔赴山野，长安就此留在身后，如同一幅匆匆翻过的画卷，尚未充分展开便退场。2022年追光动画推出《新神榜：杨戬》，将赛博朋克的神奇质感与传统水墨相融合，构建出瑰丽缥缈的神界图景。人间长安作为高空俯瞰下的远景一闪而过，故事叙事重心置于天界，城市本身并未参与叙事。这些国产动画电影，止于对长安的惊鸿一瞥，仅以眺望的姿态呈现长安古城的远景。

从眺望到再现：《长安三万里》中的诗意长安

2023年暑期，追光动画推出的动画电影《长安三万里》，为观众铺展开开元、天宝时代的盛唐图景。

现实中，唐长安的地面建筑早已不复存在，后世只能依托诗文典籍、考古遗存展开想象，这部影片，将流传千载的唐诗编织进叙事脉络。鳞次栉比的飞檐、规整笔直的坊墙、纵贯城池的朱雀大街悉数呈现在画面，李白、高适、杜甫、王维等见于文史的文人纷纷也走上银幕。

《长安三万里》对长安的建构，既依靠诗意的想象，也离不开史料的考据。诗篇构成了这座银幕之城的精神骨架。从孩童启蒙的望月小诗，到李白登



《长安三万里》中的长安城盛景

有特殊生理习性，发展出独树一帜的酿酒方式。妖怪不再是深山异闻，而是和人类朝夕相处的街坊。至德女王化凤殉世，城心永动机关等设定，都赋予了这座奇城鲜活的传奇色彩。

与此同时，奇幻外壳之下仍扎根现实文化土壤。永动机关的创意并非凭空臆造，其中可以看见“八水绕长安”的水利智慧、墨家机关术、鲁班锁与榫卯工艺的影子。飞檐楼阁之间架设空中缆车，传统坊市和机械装置相融，长安化身为一座宏大鲜活的机关都市。作品还投射出值得深思的现实社会议题：妖族必须“守人法、着人装”，才能够在人间生存；人类内部，贱籍出身者纵使天赋过人，也难以获得平等安稳的生活。阶层与身份的社会隐喻，让天马行空的奇幻世界没有悬浮于空中。

就在这座细节饱满的奇幻城池之中，故事徐徐展开：贱籍出身的天才民间侦探狄少，与来自深山的狼妖实习捕快阿萨，一人一妖性格反差鲜明，穿梭于坊市街巷与机关建筑追查案件，寻找阿萨失散的人类少女友人。可繁华热闹的长安深处，却潜藏着残酷的巨大阴谋。传说比翼鸟雌雄各生单翼，唯有相依才能够飞翔。三大机关师利用比翼鸟的天性驱动永动机，代价却是大量比翼鸟被炼化，羽翼被永远禁锢在城市的动力核心，永世不得翱翔。整座长安赖以运转的能量，建立在一个族群的牺牲之上，不停转动的齿轮之下掩埋着深重的悲剧。

严谨的史料考据，填充起城市的血肉。初观影片，部分观众会对人物形体比例感到陌生。而这样的设计正是参考了博物馆所藏唐陶俑文物：高适敦实的身形、马匹的鬃毛姿态，都可以在出土器物中找到参照。宴饮场合的叉手礼、舞伎演绎的柘枝舞，还有坊市格局、宫城建制、朱雀大街的尺度，诸多细节均经过推敲。诗意想象与历史考据互为表里，让盛唐长安得以在银幕上站立起来。

作为文化符号，长安承载着国人对于繁盛过往的集体记忆与文化自豪。正如片中台词所言：“只要诗在，书在，长安就在。”长安既是高适、李白一众文人心中的理想归处，也是主创团队用心搭建起的一座银幕上的文化博物馆。

那么，有没有一种可能：我们不只是再现长安，而是重新建构一座长安？

从再现到重塑：《大唐妖探》中的奇城长安

“鸿蒙初开，世间诞生人妖两族，人居于城池，妖隐于山川……”这便是《大唐妖探》所构建的世界观。

故事依托隋末唐初的历史时代轮廓，架空增设妖族设定。隋末乱世，唐国公李渊与妖族首领至德女王缔结盟约共同反隋，至德女王化身如火凤冲撞天火禁制，壮烈赴死。大唐建立之后，统治者恪守约定，于废墟之上，诞生了一座因人妖盟约而生的新城——长安。全城一百零八坊机关密布，城市中心矗立着至德女王雕像，雕像内部安置永动机关，依靠水力向整座城池输送动能。中式传统飞檐之下，齿轮榫卯精密咬合，古建筑被赋予奇幻的机械生命力。

《大唐妖探》中的神话想象与现实底色共同编织出独属于影片的奇幻长安。神话想象为城市注入奇幻生机，城内大量居民脱胎于《山海经》等上古志怪：食梦虺化身为市井间的心灵按摩师，替凡人消解噩梦；百足妖凭借多手的天赋包制馄饨；羊妖拥

有特殊生理习性，发展出独树一帜的酿酒方式。妖怪不再是深山异闻，而是和人类朝夕相处的街坊。至德女王化凤殉世，城心永动机关等设定，都赋予了这座奇城鲜活的传奇色彩。

与此同时，奇幻外壳之下仍扎根现实文化土壤。永动机关的创意并非凭空臆造，其中可以看见“八水绕长安”的水利智慧、墨家机关术、鲁班锁与榫卯工艺的

影子。飞檐楼阁之间架设空中缆车，传统坊市和机械装置相融，长安化身为一座宏大鲜活的机关都市。作品还投射出值得深思的现实社会议题：妖族必须“守人法、着人装”，才能够在人间生存；人类内部，贱籍出身者纵使天赋过人，也难以获得平等安稳的生活。阶层与身份的社会隐喻，让天马行空的奇幻世界没有悬浮于空中。

就在这座细节饱满的奇幻城池之中，故事徐徐展开：贱籍出身的天才民间侦探狄少，与来自深山的狼妖实习捕快阿萨，一人一妖性格反差鲜明，穿梭于坊市街巷与机关建筑追查案件，寻找阿萨失散的人类少女友人。可繁华热闹的长安深处，却潜藏着残酷的巨大阴谋。传说比翼鸟雌雄各生单翼，唯有相依才能够飞翔。三大机关师利用比翼鸟的天性驱动永动机，代价却是大量比翼鸟被炼化，羽翼被永远禁锢在城市的动力核心，永世不得翱翔。整座长安赖以运转的能量，建立在一个族群的牺牲之上，不停转动的齿轮之下掩埋着深重的悲剧。

与此同时，奇幻外壳之下仍扎根现实文化土壤。永动机关的创意并非凭空臆造，其中可以看见“八水绕长安”的水利智慧、墨家机关术、鲁班锁与榫卯工艺的

影子。飞檐楼阁之间架设空中缆车，传统坊市和机械装置相融，长安化身为一座宏大鲜活的机关都市。作品还投射出值得深思的现实社会议题：妖族必须“守人法、着人装”，才能够在人间生存；人类内部，贱籍出身者纵使天赋过人，也难以获得平等安稳的生活。阶层与身份的社会隐喻，让天马行空的奇幻世界没有悬浮于空中。

就在这座细节饱满的奇幻城池之中，故事徐徐展开：贱籍出身的天才民间侦探狄少，与来自深山的狼妖实习捕快阿萨，一人一妖性格反差鲜明，穿梭于坊市街巷与机关建筑追查案件，寻找阿萨失散的人类少女友人。可繁华热闹的长安深处，却潜藏着残酷的巨大阴谋。传说比翼鸟雌雄各生单翼，唯有相依才能够飞翔。三大机关师利用比翼鸟的天性驱动永动机，代价却是大量比翼鸟被炼化，羽翼被永远禁锢在城市的动力核心，永世不得翱翔。整座长安赖以运转的能量，建立在一个族群的牺牲之上，不停转动的齿轮之下掩埋着深重的悲剧。

与此同时，奇幻外壳之下仍扎根现实文化土壤。永动机关的创意并非凭空臆造，其中可以看见“八水绕长安”的水利智慧、墨家机关术、鲁班锁与榫卯工艺的

三重想象：国产动画建构长安的路径回望

从《西游记之大圣归来》到《大唐妖探》，国产动画对于长安的塑造，完成了层层递进的三个创作台阶。

十余年前，《西游记之大圣归来》里的长安只是惊鸿一瞥，仅仅充当故事的起点。《长安三万里》则以近三小时的篇幅，依托史料与唐诗，庄重再现盛唐古都的建筑物、人物风俗。《大唐妖探》立足长安文化记忆，在古典飞檐和坊市烟火之中，加入机械齿轮与怪异妖族，搭建起属于幻想叙事的长安机关城。

“眺望”“再现”“重塑”三种创作方式，拥有同一个前提：真实的唐长安城已在历史战火中毁灭，实体都城只余下考古遗址。真正生生不息的长安，留存于诗词史书之中，始终是后世不断想象加工的精神符号。真实的历史遗存，为动画创作提供了源源不断的素材。以《长安三万里》为代表的“再现”路径，与以《大唐妖探》为代表的“重塑”路径，并非完全对立：再现不等于照搬史实，影片同样存在艺术加工；重塑也没有割裂历史，故事依旧借用唐代社会制度与时代背景。二者只是源自同一文化母体，走向两种不同的叙述方向。用形象化的表达来说，一个属于登高抒怀的诗人，一个属于穿行探索的旅客。

我们自幼诵读唐诗、阅览唐史，曾在脑海中无数次描摹长安的模样。动画创作者以影像重构这座消逝的古都，为当代人编织一场跨越千年的旧梦。当狄少与阿萨奔跑在机关遍布的坊市之间，银幕之前的我们，便是在光影之间，一梦入长安。

（夏天系北京电影学院动画学院副教授、孙达系北京电影学院动画学院硕士研究生）

■游戏人文

8月21日至23日，第十届北京国际桌面游戏展(DICE CON2026)(后文简称DC)在全国农业展览馆举行。作为亚洲最重要的桌游展会之一，DC总是吸引着很多人：携带备受瞩目首发新品的大社，端着绝妙点子、理想以及一些自制模型来寻求交流的独立设计师，更重要的是众多的桌游玩家。在电子游戏已经成为主流游戏样式的今天，我们也许会惊奇于，仍然还有这么多玩家热衷于“古老”的桌游，愿意用自己整个宝贵的周末热情地排队试玩，在一方小小的桌面之上，和素不相识的陌生人建立连接，相互信任，并肩作战。今年是DC举办的第十年。十周年的展会以“见所未见”为主题，让人不禁期待着古老的桌游还会长出怎样的新面貌，我们还会见到哪些“未见”之物？于是，作为一名普通的桌游和跑团玩家，我早早地买了“早鸟票”，早早地跟桌游伙伴约好，淋着小雨，来到了周六的农展馆。

桌游展的核心内容是展销和试玩。一部分玩家在展馆开门前就在门口排起了长队，只为开馆第一时间就冲到心仪的展台前抢购首发“尖货”，或者在试玩局中更早地登记手机号排队。在这个层面，展馆核心区的大社展台无疑是最热闹、最受瞩目的所在。Asmodee、Oink Games、游人码头、柘龙玩具这些老牌大社的试玩区和售卖区被挤得水泄不通，大排长龙。A社的《克苏鲁的呼唤：东方快车惊魂》也成为全场最抢手的新品，开馆没几个小时就挂上了售罄的牌子。这部大盒美式桌游实际上是由跑团模组改编而成，是TRPG经典规则《克苏鲁的呼唤》(COC)在1991年出版的经典模组《东方快车上的恐怖》的桌游版本，用更精美的模型和配件，来还原这趟从伦敦到君士坦丁堡的恐怖列车之旅。桌游在增加叙事性和扮演代入感的同时，又努力用更多的随机事件来还原跑团的风味。在试玩区，这部桌游的巨大列车模型无疑也吸引了更多玩家的目光，它的围观度和排队量也几乎是全场最高的。

更加吸引我的是独立桌游的展区。每个展区几乎只有一张桌子，桌子后面摆着一个简略的易拉宝，来展现自制的游戏海报，站着两两个参展人——他们往往就是这个游戏的设计师本人——吆喝着请每个驻足的玩家来玩上一把。玩家们坐在唯一的桌子面前，用他们自制（甚至个别是自己手绘的）卡牌、版图和token（即桌游指示物），体验他们脑海中那个渐渐成形的游戏。这里的游戏更加有风格、有创意，自身就很带噱头，比如将狼人杀机制和“拉屎”联系在一起的《暴风屎山庄》，在一张桌面上用两副红绿眼镜完成双人合作的《双盲游戏》，设计师因常吃烤肉而根据餐厅的牛肉部位图设计出来的经营类《极品牛肉》，以近期流行的SBTI改编而成的聚会扮演游戏等。独立桌游纵然游戏性可能不那么平衡、美术也许粗糙，但都寄寓着设计师独一无二、经无数夜深人静的思考和推演。它们当中也有可能诞生未来的神作。而我们这些体验的游客，不自觉地成了第一拨玩家。事实上，独立桌游展区的交流氛围更好，这也许是DC对于桌游玩家群体最大的价值之一，一种共同游玩、共同创作的生态。玩家和设计师之间没有什么界限，一个设计师在动态设计之前，一定也是一位热爱桌游的玩家；而玩家对游戏机制的理解，未必逊于游戏设计者。我见到很多独立桌游试玩后，玩家和设计师席地而坐，讨论起游戏的试玩体验和改进可能，玩家侃侃而谈，设计师也有机会跳出深陷其中的设计视角，通过反馈重新回到玩家视角，看待自己游戏机制的缺陷和更多的玩法可能。这种交流的气氛相当好，包括我自己，也与几个游戏的设计师畅聊了关于类型玩法、叙事性的一些想法和建议，这些设计者也毫无保留地分享了他们的设计缘起、思路甚至人生故事。我们不用相识、无须寒暄，之后想必也难再相见，但我们都经历了一场游戏，交付了信任，交换了真诚的生命经验。这是游戏人的相逢。

当然，在一名普通玩家之外，作为一名文学从业者，我更加关注叙事性较强的游戏，并惊喜地看到一些文学主题的游戏，在这些游戏中，文学元素渐渐从表层的题材转移至更为核心的机制当中。前年，以文学赞助人视角设计的文学题材德式轻策游戏《夜莺之歌》被一众文学爱好者关注，游戏将全世界的众多知名作家设计成卡牌，并赋予其符合自身气质的技能，以此进行策略，纵然在策略性和平衡性上稍显不足，但游戏的“文学气质”独树一帜，甚至还出了《巴黎评论》的联名扩展。本届DC有更多的文学主题桌游参展，比如《救救书店》和《月亮和六便士》。经与《救救书店》的设计师聊天得知，其本人也是文学爱好者，对当下书店经营的状况十分了解，出于对《夜莺之歌》的一些遗憾，也为了纪念在书店里一只刚刚去世的“店员”猫咪，他设计了这样一个书店经营的德式轻策游戏，机制核心是引擎构建和版块放置。游戏拥有上百张以真实文学作品设计的“书籍卡”，每张卡的“文学技能”与作品内容或风格息息相关，这种“书籍卡”和“季节”相关的设计，也让人想起今年颇受瞩目的独立电子游戏《小小书店》，忙碌、热闹的经营与孤独、沉静的文学之间，总是形成奇妙的艺术张力。《月亮和六便士》取材于毛姆同名小说，并借用《浮士德》中的“与魔鬼交易”的元素，做成了带有“我切你选”、不公平交易机制的策略游戏。游戏中的诸多设计充满了毛姆式的隐喻，月亮代表理想、水洼代表虚无，便士则象征世俗的幸福生活，三种资源可以在玩家之间通过卡牌进行不公平的置换，来叩问玩家的内心选择。资源的变体更具文学隐喻。象征知识的苹果，在游戏过程中视为理想，在游戏结束的结算时视为虚无；象征爱情的玫瑰，在游戏中视为虚无，在结算中却视为理想。而游戏的最后，在拥有足够便士不至于饿死、拥有适量虚无不至于疯狂的前提下，拥有最多理想的人获得胜利。在这里，文学的隐喻变成了游戏的行动，在每一次的交换中，玩家会通过这些资源的流转来进行一些具身性的、毛姆式的思考：人生的意义是如何被建构的，又该如何对抗其本质性的虚无呢？答案也许“就在那波斯地毯中”。

本届DC还有更多带有中国元素的桌游参展，这些中国符号也渐渐从“国风美术”的表层，逐渐走向机制和世界观的里层。美术精美的国风区控游戏《战国》、在玩法中融入《山海经》和卦象等元素的《滥觞》、Oink的首款中国限定游戏《京城寻宝》，以及近期非常流行的、考验写作和创意的《文字麻将》等，都受到了玩家的欢迎。另外，DC展上还有一些电子游戏和跑团的相关展出，跨媒介的实践更加丰富。展会开辟了一小片独立电子游戏展区，一些厂商同时进行桌游以及以桌游规则开发的电子游戏的展销，如《功夫牌》等。去年著名的国产独立电子游戏《苏丹的游戏》也在本次DC中首次展出其桌游版的成品，引发热潮。DC还有诸多跑团规则的展出，近年来，“匕首之心”等众多原创跑团规则纷纷面世，冲击着COC(《克苏鲁的呼唤》)和DND(《龙与地下城》)的双强格局。我国玩家更是尝试推出了多种武侠题材的跑团规则，《游侠豪客》等正在测试中的武侠跑团也在本次DC中做了交流和玩家招募，削弱数值化繁复的环节，降低进入门槛，更加注重扮演的历程性。跑团或许比桌游更加小众，但核心群体十分具有凝聚性和友好度，陌生的玩家聊上两句就开始讲述上个周末各自所经历的“大成功”和“大失败”故事，并似乎能够随时抛却这嘈杂的现场和庸碌的现实，无比认真地进入一场虚拟世界的伟大冒险。

在这个意义上，也许这就是为什么在电子游戏这么发达的时代，我们仍然愿意围坐在一张桌子旁。有些事情只有在面对面的时刻才能发生。这里没有互联网上的尖锐，离开被公观看、评判的位置，只在这一张小小的桌子面前，用目光和笑容传达友好和真诚。我们未必需要知道彼此是谁，但此时此刻，在一场游戏的相逢中，我们共同拥有一个世界，这让我们不再孤独。

（作者系中国作协网络文学研究中心助理研究员）



第十届北京国际桌面游戏展(DICE CON-2026)现场

一张桌子与一个共同的世界

——第十届北京国际桌面游戏展(DICE CON2026)观展手记

□王秋实

■数字生活

AI漫剧正在挤占国产青少年动画的生态位吗？

□周璐瑶

随着生成式人工智能技术的发展，以AI漫剧为代表的AIGC视听内容逐渐进入日常文化消费，也进入各大流媒体平台的业务布局中。其中，一部分面向青少年受众的AI漫剧，与传统工艺制作的、以网文改编动画为主的青少年动画拥有相似的题材，似乎正在“争夺”青少年用户的观看时长。

当类似的玄幻、成长、逆袭故事能够以更快的速度生产，国产青少年动画的生态位是否正在被AI漫剧挤压？需要说明的是，AI漫剧与青少年动画本身并非同一维度的概念。前者强调技术参与及内容形态，后者主要指向受众定位。这两者能够形成生态位的竞争，主要是因为题材、受众及传播渠道的重叠。

这种重叠和竞争自有其具体的市场背景。在国内部分公众认知中，动画容易被视为“少儿专供”，而面向青少年和成年观众的动画则缺少更细致的分级制度和适龄提示区分。实际的内容消费中，题材标签常常成为辨认受众的依据。事实上，动画分级本应以目标受众观看的适应性界定其内容。以美国的流媒体内容分级为例，它主要结合了美国的电影分级标准与电视家长指南的分级标准，同时

Netflix等平台还会根据具体内容提供年龄标签与内容描述。

而在国内，分级制度和适龄提示的体系不够清晰。当前，以网文改编为代表的三维动画成为面向青少年群体国创内容中较受欢迎的一类。在这种情况下，“面向青少年的动画”也容易被类型化地重新定位为“以叙事卖点为爽点，成长、逆袭的动画作品”。既有的内容分类与消费习惯，为部分AI漫剧进入相近的观看市场提供了条件。同样大量由网文、爽文改编的AI漫剧，以提速的制作和密集的更新，得以争取更多的观看时间与平台曝光。

讨论这个问题，核心是为了关注青少年群体的观看选择本身是否会因这种竞争而受到压缩。

首先，竞争的结果与平台的内容分发机制息息相关。如果平台的推荐机制过度依赖短期点击、互动和数据表现，那么情节刺激密集、更新迅速的作

品，可能更难被观众看见，从而使得青少年群体能够观看的内容变得更同质化。此外，由于发展时间较短但发展速度极快，AI漫剧内容本身不可避免地面临相对缺乏监管的情况。从相关新闻中也会发现，AI漫剧中屡屡出现不良、猎奇内容。剧本的低俗化是一方面，批量生产的AI漫剧容易为了吸引更多人的注意力和流量，滑向流水线的人物塑造甚至是刻奇的画面内容。

青少年观看的动画内容本应更加聚焦友谊、青春期的困惑、日常生活与社会经验等现实问题，但在内容的井喷爆发和无序竞争中，当单一的叙事模式和奇观化的视觉内容不断在争夺流量的竞争中

被强化时，作品的增多反而指示着市场或许面临“劣币驱逐良币”的情况。虽然一些漫剧已经开始直接改编较为成熟的已有IP，然而改编IP并不意味着可以将叙事责任交给原作。平台需要在相应的内容筛选中，通过清晰的分类、适龄提示与推荐机制，帮助青少年群体辨认适龄的优质内容。只有当生产能力的增长转化为观看选择的拓展，技术进步才能真正成为动画生态发展的助力。

（作者系浙江大学未来影像实验室工程师）