■动漫中国

盖世英雄与平凡众生

——西游题材动画作品中的主角形象变迁

□夏 天



西游题材动画中的主角形象

西游母题，是滋养国产动画的不竭文化源泉。从20世纪60年代经典动画《大闹天宫》，到近年层出不穷的动画电影新作，金箍棒、筋斗云，大闹天宫、西天取经的经典叙事，跨越漫长时光，不断被重新演绎。一次次改编的背后，藏着一个值得持续追问的命题：西游故事的主角，是否只能是那个永不落败、几近完美无瑕的英雄？

“盖世英雄”与“平凡众生”，正是理解这一形象变迁的两条线索。

盖世英雄是高悬于“神坛”之上、神通圆满、近乎无懈可击的神话形象，承载着世人仰望的想象；而平凡众生，则是带着困顿与软弱，被烟火世事裹挟，拥有普通人的悲欢与局限的生命。从《大闹天宫》奠定的西游动画经典范式，发展到《西游记之大圣归来》的英雄走下神坛、饱尝失意困顿，再到《浪浪山小妖怪》，镜头俯身观照世间无名的普通人。视线从光芒万丈的英雄身上转向跌落凡尘的强者，再进一步聚焦烟火之中的凡人，这不仅源于创作者的感受与思考，更映射出当代观众审美与内心需求的变化。

盖世英雄的无往不胜与卸下战甲

在国产动画的脉络中，《大闹天宫》塑造了深入人心的盖世英雄范本。这部动画对百回本《西游记》的原著形象进行了艺术提纯：原著里的孙悟空本有急躁鲁莽、求助天庭众神的窘迫时刻，但动画创作剥离了人物的现实困顿，着重放大了他神通广大、反抗权威的特质。火眼金睛、七十二变，十万天兵都难以将他制服，这种无所畏惧的英雄想象，长久影响着后续西游动画改编。这类主角游离于普通人的生存困境之外，人物的魅力根基依托于超凡的力量与近乎完美的品格。故事里一切难关与冲突，都依仗主角强大的武力一一化解。观众期待的是英雄得胜的结局。立于云端的盖世英雄，承载着一个时代的集体期许。人们在银幕之上寻觅一份可以托付的完美形象，确信正义终将凭借强大的力量落地。

如果说《大闹天宫》将孙悟空的英雄光环推至顶峰，那么《西游记之大圣归来》则完成了一次至关重要的转向：英雄的身份并未消散，但那层无往不胜的铠甲却已然脱落，凡人的困顿与柔软进入了战神无坚不摧的身躯。

影片开篇的孙悟空，早已不是意气飞扬的齐天大圣，而是被困于五行山下五百年的囚徒，法印锁住了他的一身神通。被江流儿意外释放之后，他连寻常山妖都难以抗衡；流落市井之间，还要承受旁人的冷眼与呵斥。他性情焦躁倔强，数次想要推脱肩上的责任，每当听见“齐天大圣”四个字的时候，心绪便翻涌难平。

对比原著不难发现二者的差异：原著里孙悟空的磨难，多来自外在的规训——紧箍的约束、妖魔的刁难，是苦难的源头。而在《西游记之大圣归来》中，困住他的最大枷锁，是心底生出的无力。他要抗衡的不再是天庭的威权，而是翻涌不散的挫败与自我怀疑。影片并未安排更为强横的外敌，而是把矛盾的重心安放于人物的内心。故事尾声，江流儿的罹难成为孙悟空蜕变的契机。巨大的悲痛之中，孙悟空冲破法印，完成觉醒。这一刻的奋起，不再依仗神通碾压对手，而是来自一份明知不敌，仍要挺身向前的心意。支撑这个主角的内核，也从超凡神力转向了内在的人格与意志。大圣会胆怯，会落败，会为凡人落下泪水。他卸去无所不能的战神光晕，化作一个带着软肋、能够与人共情的生命。观众不再遥望一尊永不溃败的战神，而是亲眼看见强者坠入低谷时，仍葆有那份不曾熄灭的挣扎与坚守。

归于烟火：平凡众生走到故事中央

《西游记之大圣归来》只是完成英雄人物的凡人化改造，主角依旧是孙悟空；《浪浪山小妖怪》则把这一转向推向更深的维度，将叙事重心转移到底层无名小妖身上，让平凡众生成为故事的主角。在百回本《西游记》的叙事框架之中，小妖只是功能性配角。他们依附妖王而生，作用不过是反衬师徒四人的神通广大，没有独属于自己的命运轨迹，鲜少承载人心的渴盼与煎熬。小猪妖却跳出了这一设定，站上故事的中心。他在浪浪山苦苦求索，一心期盼一份安稳的工作，后来邀约蛤蟆精、黄鼠狼、猩猩怪，凑成一支简陋的队伍，假扮唐僧师徒踏上路途，只为实现当一回英雄的梦想。小雷音寺一战，四个小妖倾尽修为合力一击，换来片刻的得胜，结局却裹挟着荒诞与悲凉。拼尽全力的他们被打回原形，匆匆四散，连彼此的姓名都不知道。

无休止的奔波劳作、无从辩驳的委屈背锅、理想被现实反复碾压的窘迫，这些当代普通人的真实生存困境，被巧妙移植到了西游的神话语境之中。纵使小猪妖拼尽微薄气力，也始终无法挣脱出身的桎梏、改写既定的命运。作品的动人内核，并非俗套的小人物逆袭翻盘，而是角色在洞悉规则不公、认清现实无奈后，依然选择心怀善意、奔赴温柔。即便面对素不相识的苍生，也甘愿倾尽所有、挺身而出。

褪去神话天赋、显赫名号与盖世本领，这个平凡小妖的力量，只源于普通人最纯粹的善良与赤诚，映照出万千平凡世人藏于心底的委屈、不甘与期待。

主角形象变迁背后的观众期待

《大圣归来》与《浪浪山小妖怪》，构成了当代西游题材动画的两种延伸：前者保留故事主角的英雄主体身份，褪去其百战不败的神话外衣，让高高在上的战神直面失败与脆弱；后者消解英雄主义的叙事传统，将镜头下移，让普通个体成为叙事中心。这种形象变迁的背后是当代观众的审美取向与精神诉求发生了转变。

在传统动画作品的审美语境中，“努力即有回响、正义终获胜利”是大众深信不疑的价值逻辑。所向披靡的盖世英雄，正是这一时代信念的具象载体。随着现实生活体验的更迭，这套理想化的叙事模式逐渐被消解。观众不再轻易信服银幕上仅凭力量便可顺遂无忧的完美人设，对于时常经历失意、困境与无力感的当代人而言，永不落败、毫无瑕疵的神话英雄，脱离了现实生活的毛茸茸的质感，难以产生深层的共鸣。这就是《浪浪山小妖怪》能够破圈共情的核心原因。小猪妖的人生境遇，映射着当代普通人的生存百态。如果说《大圣归来》中的孙悟空，让观众看见了自我失意受挫的缩影，那么小猪妖则将当代社会的现实困境嵌入神话叙事之中，让古老的西游故事拥有了浓厚的人间烟火气与现实温度。

过往观众渴望仰望完美英雄，以无所不能的强者作为精神标杆，在正义与胜利中获取安全感与信念支撑。而当代观众的审美重心已经发生了转变，大家不再执着于瞻仰遥不可及的榜样，更期待在角色身上看见真实的自己。新时代的西游题材动画故事主角，不必百战百胜，无需完美无缺，只需如凡人一般，有疲惫、有怯懦、有困顿，却始终心怀善意、步履不停。

可以说，国产动画对西游母题的演绎，是一场持续更迭的审美革新。从盖世英雄到平凡众生，映照出当代大众精神需求的变迁。西游题材动画作品的生生不息，不在于机械复制神话文本，而在于故事母本拥有随时代生长的特性，才能在一次次改编中不断焕发新生，交出贴合时代人心的全新答卷。

（作者系北京电影学院动画学院副教授）

■游戏人文

武功·蒸汽机械·宇宙恐怖：《影之刃零》中武侠故事的现代演绎

□张学谦

如果说2023年侠萌工作室制作的游戏《逸剑风云决》是新武侠文学中各类故事的集成之作，那么灵游坊今年发行的3A大作《影之刃零》则是将古龙式武侠故事与现代多元叙事要素结合起来，拓展了经典武侠文学的叙事范围。

《影之刃零》的前身是梁其伟早年开发的《雨血》系列游戏。《雨血》以独特画面风格与古龙式的悬疑剧情，给玩家带来了与以“国产三剑”（《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《剑侠情缘》）为代表的武侠游戏迥然相异的体验。彼时的玩家在论坛上沉迷地讨论着在“死镇”与“烨城”的故事中展现出的武林现实——无情、残忍、背叛与诡谲。戛然而止的故事结局——时日无多的主角“魂”又将前往名叫“荒城”的地方——同样吸引着玩家。不过，《影之刃零》并没有继续前作的故事，而是重写了《雨血》初代的故事。游戏叙述了一个巨大的武林阴谋，无论是“正道联盟”还是“组织”，让地方商贾与村镇居民都深陷其中。仅有66天寿命的主角“魂”，为了自己，也为了朋友以及庞镇居民，只身闯入迷局之中，寻求破局之法。这是一个很典型的古龙式的武侠小说，甚至从中可以瞥见《血鹦鹉》的影子。不过，作为现代游戏的《影之刃零》将其呈现形式彻底重构了。

武侠动作系统的视觉呈现与交互重构

在当下流行的各种动作角色扮演游戏中，一招一式的基于玩家目押（格斗游戏术语，指的是利用硬直差、按精确节奏输入指令形成的连段，可理解为“看准时机按键”）和背板（游戏术语，意思是记住地图、BOSS攻击套路和机制规律，靠熟练应对来过关）的“弹反”“翻滚”“闪避”等动作交互系统已经成为一大趋势。大量的动作角色扮演游戏都不可避免地使用所谓带有“交互感”或动作“回合制”的方式来实现游戏的动作表现。不过，对国内武侠文学读者与武侠游戏玩家来说，像阿飞的铁片剑、傅红雪的快刀以及赵无极的“鬼手八式”等武功，如果将以如此“笨拙”的系统来呈现的话，其魅力想必会消失殆尽。读者与玩家共同期待的是在视觉效果与游戏体验中，实现武侠小说中那些高手过招的爽快感觉。而这正是《影之刃零》想要做到的。

《影之刃零》将新武侠电影中呈现出的行云流水、以快打快的动作剪辑方式“嫁接”到游戏的动作表现中，以此来尝试建构中式动作游戏的交互体系。虽然在游戏初期，依然有着“类魂”游戏的回合制体验，但一旦将游戏推进到中期，在游戏角色能力的成长以及玩家对系统熟悉的情况下，就彻底颠覆了“类魂”的动作交互理解。游戏以大量带有演出式的动作表现、高节奏的攻防转换过程以及具有学习智能的难以背板的BOSS动作，使玩家逐步放弃纯粹依靠视觉反馈或背板的游戏方式，转而进入到以直觉驱动的压制性的主动出击之中。简单来讲，玩家更需要不断操作角色施展令人眼花缭乱的攻击，全身心地投入到流畅的动作体验之中，就像亲自体验《新龙门客栈》中甄子丹在沙漠中一人打三人的挥洒自如。可以说，新武侠电影式的动作视觉表现不仅给《影之刃零》带来了具有武侠意味的怀旧气息，呈现了现代游戏与经典武侠电影之间的文化赓续，还在此基础之上形成了带有中式美学效果动作交互系统，使武侠类的动作角色扮演游戏有了摆脱“类魂”类或“战神”类游戏交互的可能。

武侠叙事与科幻叙事的“混同”

武侠叙事自身的局限性在于其过度的类型化。这在《逸剑风云决》之中有着明显的表现。各种侠义故事的表现都已经有了足够经典的原型性表达，因此也导致了武侠文学如今的衰落。不过，《影之刃零》就故事的重写，使得武侠文学的叙事有了某种变化的可能。

经典武侠小说中所谓的“内力”“杀气”是什么？为玩家解释这些概念是《影之刃零》拓展武侠叙事的核心思路。《影之刃零》的“影境世界”，不仅是一个有着武林高手与平凡之民的功夫世界，也是一个存在着各种蒸汽机械的世界。这被梁其伟称为“武侠朋克”。不过，在“武侠朋克”的视觉体验背后，还存在着一个基于宇宙恐怖的对抗未知之物的科幻性叙事。

作为“影境世界”武林高手功夫高低衡量标准的“杀气”，不仅是个体情绪的极端表现，更是关系到源自“里武林”（虚空世界）的“浊”。同时，那些蒸汽机械、武林中的奇技淫巧，以及对于“杀气”在武功中的运用，都是源自对来自外宇宙的“天书”的解读。《影之刃零》逐步向玩家揭示了影境在宇宙之中所处的残酷处境，不仅解释了为什么会有武林高手与平凡之民的实在性区别，也将基于个体恩仇的经典侠义故事逐步转变为争夺生存权利与反抗既定规则的现代故事。在这个故事转换的过程中，克苏鲁的未知恐怖、调查员式的疯狂，以及不可名状之物的视觉呈现等各类大众文化的流行要素都被纳入《影之刃零》的武侠叙事中。由此，武侠叙事与科幻叙事之间就出现了交集与混同。

现代叙事中的怀旧

无论是《影之刃零》动作系统的视觉表现，还是其初期的故事叙述，都弥漫着对新武侠小说、香港武侠电影以及香港武侠漫画的浓烈怀旧感。不过，其叙事在游戏流程后期的转变，以及大量流行文化要素的填入，清楚地呈现了武侠叙事的怀旧只是其构成性要素，讲述一个符合现代受众审美的故事，才是其叙事与视觉表现的追求。

玩家往往是基于对武侠游戏的向往才进入游戏的。对玩家来说，作为动作角色扮演类的武侠游戏，其核心乃是动作操控与交互表现。由此，在游戏中，对于武侠叙事的怀旧转变为对当代视听奇观的追求。然而，经典的武侠叙事不足以支撑现代游戏追求的视听奇观表现，玩家不仅需要游戏中流畅的动作表现，更需要能与之匹配的战斗对象。因此，游戏叙事必然会打破经典武侠的叙事界限，重构武侠叙事的边界。《影之刃零》是把怀旧感纳入现代流行的通俗叙事的有益尝试。或许，对于武侠文学来说，过分追求其经典叙事的类型表现，倒不如将其转化为一种带有怀旧感的事物，以此探索自身的革新与存续。

（作者系苏州大学文学院副教授）



《影之刃零》实机演示画面

■数字生活

为游戏氪金能买来什么情绪？

□徐洋晨

人们常把购买虚拟货币、道具或付费权益等游戏充值行为称为“游戏氪金”。相较于传统“买断制”，这种付费机制通常具有持续性，能逐步累积，且更易受到争议。

有些人认为“为游戏花点钱，是为了哄自己开心”；另一些人则旗帜鲜明地反对，认为把钱持续花在“纯虚拟”的东西上缺乏理智。他们通常把氪金花费换算成几顿饭、几件衣服等实际生活用品，以说明这种消费“不值得”。

这些争论表面上是在衡量虚拟道具的价格，背后触及的却是我们如何理解消费、情绪以及虚拟事物的价值。在传统观念里，实体消费似乎比虚拟消费更有价值，因为它们能够满足明确的生活需要。即使这些物品不再带来新鲜感，也可以被保存乃至转卖。游戏道具则不同，它依赖于特定的平台与规则，很难单独流通。一旦游戏停服或玩家退游，这些花费似乎就付诸东流，很难再产生价值。现实生活的压力又强化了这种判断。对于需要承担住房、教育、医疗和养老等现实重任的中年人而言，消费首先要满足基本生活需要，多余部分也应用于存储或增值，以抵御未知的生活风险。当青少年使用父母的金钱为游戏充值时，这种消费行为更容易被理解为“一时上头”“不知生活艰辛”。

然而，虚拟并不等于虚假，游戏作为一种文化消费品也有其价值。正如人们认可旅行、观看电影或演出等体验带来的价值那样，游戏通过叙事、艺术表达与建构世界，成为人们经验世界的另一种方式。优秀的游戏能让玩家体验不同的身份、关系与生活可能。这些独特的感受，并不因为发生在虚拟空间，就天然地低于现实体验。



（图片由AI生成）

不过，不同类型的游戏氪金行为，其背后的情感需要也并不完全相同。对于预算有限或不想投入过多的玩家而言，购买月卡、通行证、一些喜欢的皮肤或专属武器，可以实实在在地优化游戏体验。美观的皮肤能够带来审美享受、展现个性或增加特定游戏属性，也可以单纯用于表达对某些角色的喜爱；购买培养资源，可能是为了减少重复劳动与时间消耗；追求专属武器，也可能包含着提升角色战斗表现、完善配置的需要。在游戏里，这些消费除了情绪满足之外，可能还具有一定的实际用途。

月卡、通行证等付费安排，按游戏内部的资源标价计算，通常具有较高的性价比，但需要持续参与。小月卡需要按日登录领取资源，通行证或大月卡则需要持续地完成特定任务，以解锁奖励。一方面，这些逐步积累的资源和可预期的奖励，可能会成为生活秩序的一部分，但另一方面，持续登录、完成日活，也在客观上造成游玩压力，使“想要获得”的期待，变成“不能错过”的焦虑。

相比之下，氪金抽卡等溢价较高的消费行为，则融入了玩家对运气的期待。玩家通过氪金增加尝试次数，追求心仪的角色或装备时，容易因不断追加的沉没成本而持续投入，乃至最终超出预算。对于部分重氪玩家而言，氪金消费还可能承载着收藏、追求更高配置或展示身份的意图。在那些有展示氪条、有累充记录的游戏里，氪金数量能被转化为可见的身份差异，在一定程度上成为财力与地位的象征。此时，氪金也包含了玩家被认可、被追捧和被尊重的需要。

因此，不能仅用“买了一串数据”来概括这种行为，还需要理解消费背后的情感需要与心理动因。这有助于我们辨认消费何时增添了快乐，何时又成了维持满足感与身份认同的压力。当投入逐渐失衡时，不妨重新审视自己的需求，尝试从日常交往、兴趣活动等现实生活实践中获得更多陪伴、安心与成就感。我们珍惜的体验与关系，可以有更多样的维持方式，而不必每次都靠追加消费来维系。

（作者系中国传媒大学数字艺术学硕士研究生）