

广州大学数字媒体艺术系主任周鲒： 拉布布是今天的中国 对全球贡献的一款“大玩具”

在中国古代文化中，“玩”常被视为“玩物丧志”，受儒家思想影响，玩具文化并不发达，但文玩却体现了文人雅士的“玩”的心态。古代玩具多为手工制作，承载着亲情链接与民间工艺的温情，并兼具祈福寓意和教育意义。相比之下，现代玩具受西方工业化生产影响，缺乏传统文化内涵，更多是资本驱动的产物，今天的电玩和盲盒，相较于古代玩具虽形式复杂，却限制了玩家的想象力。

广州大学数字媒体艺术系主任周鲒指出，玩具的本质是人类幻想的延伸，古代玩具注重身心投入，而现代玩具则往往流于短暂的新鲜感。他以拉布布为例，认为中国在商业模式上的创新使其成为全球顶流玩具，展现了独特的流行文化属性。他说，“拉布布是今天的中国对全球贡献的一款‘大玩具’”。



■6月12日，在深圳市福田区一家泡泡玛特门店拍摄的LABUBU玩偶。新华社发

在文人眼中 有部分文物是可以把玩的

收藏周刊：我们古代的“玩具文化”似乎并不怎样明显？

周鲒：在中国古代文化里，“玩”并不是一个褒义词，总被认为“玩物丧志”。尤其儒家思想“修身齐家治国平天下”教育观念的影响下，在大多数文人士大夫的观念里，并不认为孩子的天性是可以玩的，因此，在古代，我们的玩具文化并不发达。但“玩”的心态也不少见，比如在传统文化中，有一种很特别的品类就是文玩，在文人眼中，有部分文物是可以把玩的，包括砚台、奇石、串珠等，明清画家还喜欢画“清玩”或者清供，清供最早为香花蔬果，后来渐渐发展成为包括金石、书画、古器、盆景在内的一切可供案头赏玩的文物雅品。

收藏周刊：我们认知的“玩具”主要是受西方文化的影响？

周鲒：从近现代的玩具发展来看，国外很多玩具都是依附于动画、漫画的流行。民国时期的不少玩具主要是学习西方的，那时候的市场流行玩具跟工业生产有关，大部分都是批量生产出来的。这一点，我们很长一段时间跟在别人后面，也一直在琢磨如何“弯道超车”。但“弯道”在哪里，这一点也摸索了很久，伴随动漫行业的发展而衍生出来的手办玩具，这反映的又是另一种新兴的粉丝文化，甚至直接催生了手办盲盒的流行。我年初在巴黎街头，就看到过很多来自国内的手办店。

类似拉布布这样的产品，在以往的逻辑里，它是不太可能这么火的。因为它既没有故事，又没有动画片，更没有新颖的世界观，按照动漫IP的开放逻



■20世纪50年代 两鸡争米玩具

辑，这不太可能是爆款，可现实却相反。这似乎也在说明，中国人在探索商业模式方面，已经找到属于我们的流行文化属性。

因此，在我看来，拉布布是中国对全世界贡献最大的一款玩具。尽管拉布布的本身元素不是中国的，但正是这种跨文化属性，使得它能够成为全球顶流。

古代不少玩具还具有祈福的含义 或者始终会有某种寓意

收藏周刊：回望历史也可以发现，在传统民间中，也会有一些玩具的身影。

周鲒：古代和现代的划分，其中有一个关键因素就是手工业生产与机器大规模生产。古代的玩具都是手工作品，甚至是自己家人做的，多半具有温情色彩，是长辈与后代亲情链接的载体。因为在古代的商品买卖与消费文化并不强烈，因此，在习惯认知中，玩具几乎都是长辈亲自动手做的，比如一些木马凳子、陀螺等等。

因此，古代玩具还有一个明显的特点就是跟民间工艺密切关联，十几年前，在中国美术馆举办过一次民间玩具展，叫《大器“玩”成》。当时他们主要是把很多非遗的作品融进来了，包括一些布老虎、布娃娃等。因而，在古代不少玩具还具有祈福的含义，或者始终会有某种寓意。

我们传统的玩具，其实有一个特点，就是“简单的器物复杂的玩法”，可以给孩子想象的空间很大。我们历代都会喜欢把玩具或者游戏跟教育联系在一起，有些甚至上升到哲学层面，其中最著名的当数围棋，简单到只有黑白两种颜色的棋子，却下出了天地哲理。

收藏周刊：跟传统的对比，现代的玩具具有怎样的特点？

周鲒：现代的玩具不需要太多文化含义，既不是亲情的链接，又没有特别是说法，孩子喜欢什么，就直接买，这里仅仅是满足了孩子的一时需要，而玩具本身的制作以及玩法，跟大人关系已经不大了。从而也形成了今天孩子与大人容易形成对立感的原因之一。

此外，现在的玩具是“复杂的东西简

单的玩法”，比如今天最大的玩具其实就是电玩，设置构思这些游戏本身会很复杂，但给到玩家的想象空间并不大，它有很多规矩和条框，它只需要玩的人通关，每一关都已经设置好，只需要投入时间，够买装备或者充值，本质上是一种资本的游戏。

讨论玩具的焦点应该是 能够引起多少人的共情与共鸣

收藏周刊：有时候在想，“玩具”作为物品，它最大的属性可能是给我们提供情绪价值，让我们在某些时刻可以通过它去释放。

周鲒：自古以来，玩具其实都是人类身体的延伸，这种延伸是让我们的幻想得到满足。比如带着老虎头套模仿老虎的凶猛，这也是我们最早的cosplay，比如拿着木偶人做出飞翔的动作，也是因为我们本身不会飞，就希望玩具能够满足我们对飞翔的想象。年龄越小的孩子，越有这样的欲望，随着年龄越大，认知能力越强了之后，慢慢对玩具的依赖一般就变得越来越弱。

古代的玩具不管是做的过程，还是玩的过程，似乎都是让人能够充分地参与，身心投入，而现在成品化的玩具，就剩下短暂的新鲜感，可持续性就弱了很多。

而且古代在制作玩具的过程，可能小孩就开始参与了，他们往往也是玩具诞生的见证者。

收藏周刊：玩具、动漫、游戏感觉三者既有递进的关系，又有各自的分工，但本质似乎是一样的？

周鲒：玩具也好，游戏也好，背后追求的都是一种趣味，趣味也是好奇心的一种反映。我们可以把玩的心态、趣味性的追求以及好奇心的猎奇归纳总结为一种玩具精神或者游戏精神，实际上，这也是一种人生态度。所以，我们讨论玩具的焦点应该是，这个玩具能够引起多少人的共情与共鸣，能够引起多少人一起参与进来玩，这里面体现的是一群人的游戏精神，也是构成社会多元生态的一部分。

人物介绍



周鲒

广州大学数字媒体艺术系主任、广东省动漫艺术家协会学术委员会主任、广东省美协动漫艺委会委员，著名的动画导演，动漫文化研究者，策展人。曾导演超过200集动画，近年来陆续出版《动画电影分析》《动画导演》《启蒙中国：广东百年漫画史》《广州非遗精选》等著作。

长者在制作鸪车的同时 注入着呵护幼者的感情

据杭州宋代玉器博物馆介绍，鸪车造型灵感来自两个方面，首先是对当时车辆的模仿。春秋战国时期流行的战车逐渐被更迅速轻快的骑兵所替代，至汉时车辆多不服务于战事，而用以代步、载物，既省力又敏捷。对年幼儿童而言，车辆是有很大吸引力的。其次鸪的形象出现在玩具车上。为什么鸪车上有鸪？这正体现了鸪所反映的尊老爱幼的文化涵意。毛氏《左传》提到：“鸪之养其子，朝从上下，暮从下上，平均如一。”反映了鸪在养子时的舐犊之情。鸪车制作也是如此，长者在制作鸪车的同时，也注入着长者呵护幼者的感情。

观复博物馆介绍，鸪车反映了当时人们安居乐业、非常安逸的一种生活状态，是我们农耕文化的具体体现。游牧民族肯定对这种拉着跑的玩具没有兴趣，他们本来就天天跑，烦了；只有我们这种农耕民族，当生活富足的时候，孩子们的玩具、玩具就显得非常有人情味。不过这件玉器不是实际应用的，只是一个摆件。



▲宋 青玉鸪车
观复博物馆藏



▲宋 白玉鸪车
宋代玉器艺术馆藏