

■动漫中国

# 跨文明对话的破界与探索

## ——动画片《我的哪吒与变形金刚》的叙事创新与成长空间

□丁珂文

在全球化浪潮深度卷入文化工业的当下，文化IP的跨界融合已不再是简单的元素堆砌，而演变为连接不同文明、重构叙事逻辑的重要实践。2025年，由央视动漫集团与美国孩之宝公司联合打造的52集动画大片《我的哪吒与变形金刚》，以一种近乎“奇观化”的叙事姿态，将东方神话的精神图腾与西方科幻的工业符号置于同一维度进行创造性重构。这不仅是一次视觉上的大胆“拼贴”，更是在“神话+科幻”的框架下，对跨文化实践深度与广度的一次尝试。置于当代艺术评论与文化产业发展的双重视域下，该片在开创中外IP共创模式、为中国动画出海提供样本的同时，也折射出跨文明对话中那些亟待磨合的深层课题。

### 文明对话的范式革新：从单向输出到价值共创

中国动画的国际化进程曾主要处于以产品输出为主的探索阶段。在这一时期，受限于跨文化语境差异，部分传统文化题材在海外传播中存在一定的隔膜；同时，早期的版权合作多侧重于发行渠道的拓展，在深层次的内容共创与生态联动上仍有较大的提升空间。学者王一川曾在其研究专著《艺术学原理》中谈到艺术的“兴辞”之美，《我的哪吒与变形金刚》的合作模式，可视为在全球语境下进行的一次宏大的“兴辞”实验。这表明，新时代中国动画出海已经从被动地被看见转向了主动地参与构建，实现了从单向输出向价值共创的质变。

这种范式革新的内核在于双向赋能，它突破了过往中外IP合作中的文化偏见。作为西方工业文明语境下的幻想结晶，变形金刚凭借其独特的机械美学与对科技力量的极致想象，构建了一套跨越国界的视觉符号体系。其叙事中蕴含的英雄主义色彩，在不同文化土壤中引发了关于正义、牺牲与责任的多元共鸣，从而演变为全球流行文化中极具影响力的现象级IP。以此为“船”，哪吒这一承载着东方逆天改命精神、成长哲学与独特美学传统的古典神话符号，获得了进入西方叙事场域的路径。哪吒的介入为变形金刚的“钢铁对抗”框架注入了灵性的东方色彩，使其在暴力美学之外，获得了中国式情感温度与哲学厚度的延展。这种融合正如总导演蔡志军所提出的“开枝散叶”理念：以中国文化之“根”，汲取世界文明之“养”，在保持民族主体性的同时，实现文化的互补共生。

在具体的叙事策略上，作品巧妙地使用了“梦境”这一极具浪漫主义色彩的媒介。当代中国少年“小吒”的梦境，不仅为神话题材与科幻宇宙的对接提供了逻辑自洽的可能，更构建了一个能够让全球青少年产生共情的心理空间。学者尹鸿在探讨电影叙事时常论及“共同价值”的提取，该动画片中小吒从“渴求铠甲”到“主动卸甲”的心理流变，精准捕捉哪吒“破茧成蝶”的精神蜕变与变形金刚“守护正义”的核心信条之间的“最大公约数”。这种“代入式成长”避免了居高临下的道德说教，使文化碰撞在潜移默化中转化为一种情感契约。

文化符号的转化展现出创作团队的匠心。作品并未止步于文化元素的堆叠与罗列，而是将东方智慧内化为推动情节的底层驱动力。譬如，小吒与汽车人协作化解溃坝危机，本质上是对“愚公移山”集体主义精神的现代转译；而以“中国结”唤醒迷失的伙伴，则生动诠释了东方文化中“情义”对技术理性的某种超越。在视觉层面，“三维制作+二维渲染”的技法不仅还原了变形金刚充满力量感的机械张力，亦保留了哪吒混天绫那如水墨般流动的写意韵律，这种技术与美学的融合，象征着不同文明在审美层面的相互接纳。

■数字生活



### 跨文化融合的探索：有待磨合的叙事语境

作为一次前所未有的“破界”尝试，《我的哪吒与变形金刚》在赢得关注的同时，也必然遭遇文明差异带来的天然张力。多名学者曾论及艺术跨国流变中的“文化误读”，在深度的跨文化IP共创中，这种误读更多体现为一种叙事逻辑上的“水土不服”。

首先是叙事节奏与哲学底色的摩擦。东方神话体系植根于“天人合一”的整体观与“道法自然”的玄思，其叙事往往追求意境的留白与情感的绵延；而变形金刚则是一部建立在工业化、线性逻辑与冲突升级之上的“钢铁交响曲”。当二者被推入同一叙事跑道时，难免会出现节奏上的顿挫感。部分战斗场景虽在视觉奇观上满足了儿童受众的期待，但在角色行为的逻辑一致性上，有时为了照顾科幻的快节奏而牺牲了神话角色的性格深度。

其次，文化表达的深度在追求“全球通约性”的过程中受到了挑战。为了降低跨文化传播的认知门槛，主创团队在一定程度上对中国传统文化进行了“降维处理”。譬如，将哪吒寻找的神石简化为西方式的“四大元素”，而非更具中国哲学体系感的“五行”逻辑，这种处理虽有利于西方受众的理解，却也在无形中磨损了中华优秀传统文化的独特性。同时，哪吒形象的“温和化”改造，虽是为了与变形金刚的秩序感达成和谐，但其最动人的“叛逆内核”被消解，使得经典形象的辨识度在跨文化适配中显得有些游移。

此外，价值表达的连贯性与受众定位亦是作品面临的成长课题。小吒“主动卸下铠甲”虽是点睛之笔，但在叙事铺垫上略显仓促，导致某种精神高度的实现缺乏足够的戏剧张力。同时，作品试图同时捕捉儿童的猎奇心、青少年的热血感以及成年人的情怀记忆，这种多元诉求的叠加，使得作品在叙事深度上时而显得“过于直白”，时而又显得“过度沉重”。这种定位的摇摆也在社会反馈中得到了直观体现。

### 跨文明传播的未来路径：在坚守中实现美美与共

中国动画要走向世界，必须在普遍性与独特性之间寻找平衡。《我的哪吒与变形金刚》的探索为中国动



画的未来路径提供了重要参考。

未来跨文化创作的根基，必须锚定在对本土文化内核的深度挖掘与坚守之上。文化传播本质上是价值观的交流。哪吒系列动画影片之所以能成为经久不衰的经典，不仅在于想象的瑰丽与法术的奇诡，更在于其背后那股不向宿命低头的反抗意志与深沉的家国情怀。跨文化创作不应为了迎合他者而随意解构，而应像《哪吒之魔童闹海》等已成功出海的动画作品那样，将文化精髓巧妙地编织进全球共用的叙事织锦中。

深化叙事融合是关键所在。跨文化融合不应仅停留在“你打你的法术，我变我的形状”的物理拼贴层面，而应在更深层的主题逻辑、角色互补以及不同文明之间的对话中寻找结构性的张力。让东方神话与西方科幻在互动中展现出“和而不同”的魅力，使“美美与共”不再是一个宏大口号，而是自然生发的结果。同时，精准的受众画像与技术艺术的协同创新是成功的保障。在保持视觉技术水准的同时，应针对不同年龄段的观众设计多维度的价值入口。对于跨文化的动画IP合作来说，视觉语言的融合只是“皮相”，能让不同文明背景下的观众在同一个故事里流下同样的泪水，才是文艺作品最核心的筋骨所在。

《我的哪吒与变形金刚》虽有磨合的阵痛，但它展现出的共创逻辑、美学融合以及对共同价值的追求，标志着中国文化在参与全球文明对话时，正变得越来越自信与包容。这部作品是中国动画不断成长的生动例证。它启示我们：在通向世界文明之林的征途中，只有保持对自身文化的温情与敬意，辅以对世界潮流的深刻洞察，中国动画方能以更加昂扬的姿态，为构建人类命运共同体贡献出独特的审美力量。

（作者系北京语言大学首都国际文化研究基地讲师）

■游戏人文

在工业社会的钢铁丛林中，现代人正日益患上一种“自然缺失症”——不仅与山川草木疏离，更在日复一日的线性规划中，丧失了混沌中重建秩序的勇气。“灵境”是钱学森在1990年为Virtual Reality提出的中文译名，核心是用技术构建可沉浸、可交互的“虚拟之境”，强调人机深度融合与感知扩展。这种极具东方韵味的命名方式，体现的是一种能让人沉浸其中、似真非真的“心灵境界”。彼时，钱老敏锐预见沉浸式体验将带来人类感知的革命，而今，游戏真的发展成为一种具有治愈功能的自然灵境：它不仅由代码构筑的沉浸空间，更是一个让工业社会中的人重新建立与自然秩序连接的有机场域。

要理解自然灵境何以产生治愈作用，须先看清它与传统叙事媒介的根本差异。如果说电影是一种依靠蒙太奇组织的时间性叙事媒介，那么电子游戏则是一种以空间为主的叙事媒介。游戏研究者亨利·詹金斯(Henry Jenkins)提出的“环境叙事”(Environmental Storytelling)，恰可说明这种差异：故事不单纯通过角色的命运来讲述，而是被布置在风化的墙壁、枯死的植被与散落的文明碎片之间，等行者的脚步去激活。这就是数字游戏的空间诗学——世界先于情节，空间先于事件，玩家通过行动来参与意义的生成。

这种空间诗学的演进，一直是游戏研究的潜流。我在研究游戏中的德鲁伊(Druid)时曾提出“第2.5自然”的概念，特指有意识地模仿人工塑造的“第二自然”，但在数字空间自成一体的一种新的自然样态。早期的“第2.5自然”，如《魔兽世界》的艾泽拉斯大陆，环境叙事直白到几乎构成一种生态伦理：保护自然是善，破坏自然是恶。在西部荒野与泥潭沼泽，海岸排污口的油污直接导致海洋生物变异为红色名字的主动攻击的怪物，而未受污染水域的同种生物则保持中立的黄色名字，在自然中任意徜徉。造成这一切污染的是“风险投资公司”及其雇员。这种环境中隐含的生态批判，是对工业文明破坏力的直观审判，也是最早的数字游戏中“自然灵境”的沉重底色——它提醒人们，自然会对人类的剥削给出残酷的反击。

相较于这种宏大的悲剧叙事，《集合啦！动物森友会》提供了一种“第2.5自然”的微观样本。玩家在无人岛上进行的建设，实际上是在构建一个理想化的、低熵的生态系统。花开叶落与现实时间同步，玩家的劳动不会破坏自然，只会优化岛屿的建设。这里的自然灵境是淡化政治色彩的田园牧歌，是对“自然缺失症”的一剂温柔缓释药。当你钓起的鱼放置在水族馆里，向观众展示它真正生活的环境时，“收藏”的逻辑也被还原到了正确的自然秩序中。《集合啦！动物森友会》以一种温柔平缓的方式，在人与自然之间建立起个人化的联系，成为自洽的自然教育入口。

而今年和《集合啦！动物森友会》(简称“动森”)《朋友聚会：梦想生活》(简称“人森”)齐名的《Pokopia》(简称“宝森”)则将这一命题推向了后人类时代的隐忧。游戏设定在人类消失后的关都地区，百变怪与宝可梦试图通过模仿人类的行为来重建秩序：草系催熟作物，火系锻造金属，水系清理海滩淤塞与垃圾。表面上看，这是一幅众生合力修复家园的感人图景，是“第2.5自然”的高度再现。

然而，细究其逻辑，这恰恰可能暗示了生态危机的原因，又进一步导向新的危机。当火系像昔日的工人一样去冶炼矿石，当草系反复催熟满地乱种的庄稼，它们实际上就是在复刻导致人类灭亡的那种“改造自然”的高能耗、高干预模式。人类当初或许也是出于好意去建设、去清理、去发展，才最终透支了这颗星球。在《Pokopia》的“自然灵境”中，宝可梦对人类行为的模仿，不再仅仅是温情的致敬，而是一面照向未来的镜子——如果重建秩序的手段依然是工业化的、对抗自然的，那么所谓的“治愈”很可能是下一次崩溃的倒计时。

从《魔兽世界》的生态伦理，到《集合啦！动物森友会》的避世田园，再到《Pokopia》隐含在自然灵境中的人类中心叙事，游戏叙事正在经历范式的升级。人们不仅在意“这个故事讲了什么”，而且开始思考“这个世界允许我做什么”以及“我的行动将导向何方”。环境叙事将故事从角色的桎梏中解放，将“第2.5自然”开放成为新的叙事家园。当玩家在游戏中种下一棵树，数月后回到同一地点看到它开花并偶遇归来栖息的生灵时，心中涌起的正是与这个“自然灵境”共同生成的、充满温暖意味的记忆。

这种记忆之所以珍贵，是因为它构成了对现实工业逻辑的一种超前演练。在现实中，面对气候危机与生态崩溃，个体往往感到微不足道与无能为力；而在“第2.5自然”中，每一次挥动锄头、每一次清理油污，都得到了即时且可视的回馈。游戏空间为人类提供了一种充满存在主义精神的“行动诗学”。我们在这里反复演练修复，并非为了逃避，而是为了在代码的庇护下，重新积蓄面对真实荒原的勇气。

在这一意义上，游戏不仅是“第九艺术”，更是工业时代经济与自然的双重危机下重要的疗愈入口：它重塑的不仅是一个个可供灵性栖居的自然灵境，更是一面照向人类自身的镜子。从《魔兽世界》中“红名”怪物的怒吼，到《Pokopia》中“类生物”令人心酸的模仿行为，沉默的自然一直在说话。它们警示我们，生态危机需要的从来不是简单的清理与重建，而是对人类中心主义的深刻反省。对于当下的文艺创作而言，理解这种空间诗学叙事，不仅是理解一种新的媒介语法，更是理解数字时代人类如何在虚拟的废墟中，寻找那条失落的、通往真正自然的回家之路。

（作者系游戏研究学者、游戏的人档案馆馆长，北京师范大学艺术与传媒学院教师）



《集合啦！动物森友会》游戏画面

# 寻找通往自然的回家之路

——数字游戏的空间诗学叙事

□刘梦霏

# “面对面确认同好”

## ——“CP展”热潮中的青少年情感共同体

□周璐瑶

机制既体现出社群内部的自我保护，也反映出其文化身份认同的强化。

从表面看，CP展是一种高成本的文化消费活动，但其核心吸引力并不止于消费同人文化本身，更在于通过线下空间实现情感连接与社群认同。在展会现场，参与者通过交换“无料”(非卖品同人制品)、互赠小礼物、向“太太”(同人作品的创作者)表达感谢等方式建立关系网络。同时，各类视觉符号与“圈内黑话”在现场流通，使展会形成一种基于兴趣识别的共享语境，共同构成一个以情感为核心的交流系统。

因此，CP展的吸引力不仅在于同人消费属性，更在于它提供了一个寻找同类的情感空间。首先，在同人聚会这种场所，其交流互动关系往往会更加深入和直接。美国传播与媒介研究学者亨利·詹金斯的“参与式文化”强调，文化生产者与消费者的边界正在被打破，用户同时也是内容的创造者与传播者。CP展正是这种“产消者”模式的集中体现。在展会上，参会者可以同时以创作者和消费者的身份进入关系网络，在身份的流动中强化互动关系。

法国社会学家米歇尔·马费索利提出的“新部落”理论认为，在后现代社会中，个体不再稳定地隶属于

单一社会群体，而是围绕兴趣、情感与生活方式形成流动性的临时共同体，这些共同体具有强烈的情感黏性，但并不依赖传统意义上的制度性结构。在这种情况下，青少年群体基于文化身份的消费也变得更加流动与复合，不再被单一标签所固定，而是在多重文化体系之间不断切换与重组，形成混杂性的审美结构与身份认同，也让基于文化消费而流动的青少年群体能够接触到更多的同好对象。CP展正是这样一种“新部落空间”，它通过兴趣编码与文化符号，使分散在网络空间中的个体在现实中短暂聚合。在高度数字化的媒介环境中，社交关系虽然更加便捷，却也更趋向碎片化与流动化。

日常生活中的情感连接往往被算法化、平台化，而CP展提供了一种罕见的“面对面确认同好”的机会，使兴趣从虚拟关系转化为现实中的可连接态。因此，CP展的吸引力不仅在于文化消费，更在于它提供了一个可以暂时进入的情感空间。这种空间的意义在于在短时间内被理解、被识别，通过共同兴趣建立的短暂却高强度的社群关系，从而获得短暂但稳定的情感归属感。

（作者系中国传媒大学动画艺术学硕士研究生）