

# 数字技术视域下的“哪吒觉醒”研究

李向闻<sup>1</sup>, 郑伟力<sup>2</sup>

<sup>1</sup>澳门科技大学社会和文化研究所, 澳门

<sup>2</sup>澳门旅游大学管理及专业发展学院, 澳门

收稿日期: 2026年4月25日; 录用日期: 2026年5月17日; 发布日期: 2026年5月27日

## 摘要

随着《哪吒之魔童闹海》的热映, 数字技术如何介入文化遗产再度引发讨论。文章从该片的本体特征出发, 将剧本改编、主题创新与数字技术置于同一分析框架, 提出数字技术运用于传统文化的三种主要模式——复现、阐释与重构。影片通过对哪吒角色的生成与影像合成技术的创新, 实现了对经典叙事的现代化重构与主题再阐释; 相较之下, 数字博物馆、非遗数据库等案例仍主要依赖复现模式; 而部分国产动画在尝试阐释与重构时, 往往面临文化意涵简化或技术喧宾夺主的问题。进一步分析表明, 《哪吒之魔童闹海》的剧本对传统哪吒故事进行了结构性改编, 其内在的成长伦理与身份追问赋予技术形式以意义支撑, 技术手段则在造型与视效层面将这些主题转化为可感的影像经验, 二者形成互构而非单向决定的关系。数字技术赋能文化遗产创新, 并非纯粹的技术升级, 而是需要与内容层面的创造性转化深度协同; 复现、阐释与重构三种路径各有特点与局限, 须根据文化遗产类型与传播目标加以审慎选择。研究为数字人文视域下传统文化的活态实践提供了一种分析框架与经验参照。

## 关键词

数字技术, 《哪吒之魔童闹海》, 数字化, 文化遗产, 文化创新

## A Study on “Awakening of Ne Zha” from the Perspective of Digital Technology

Xiangwen Li<sup>1</sup>, Weili Zheng<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institute of Social and Cultural Studies, Macau University of Science and Technology, Macau

<sup>2</sup>School of Management and Professional Development, Macau University of Tourism, Macau

Received: April 25, 2026; accepted: May 17, 2026; published: May 27, 2026

## Abstract

With the theatrical release of “Ne Zha 2 (Nezha: Mo Tong Nao Hai)”, the question of how digital

文章引用: 李向闻, 郑伟力. 数字技术视域下的“哪吒觉醒”研究[J]. 艺术研究快报, 2026, 15(2): 305-313.

DOI: 10.12677/arl.2026.152043

technology intervenes in cultural inheritance has once again sparked significant discussion. Proceeding from the ontological characteristics of the film, this paper situates script adaptation, thematic innovation, and digital technology within a unified analytical framework and identifies three principal modes through which digital technology is applied to traditional culture: reproduction, interpretation, and reconstruction. Through innovations in the generation of the Ne Zha character and in image compositing techniques, the film accomplishes a modernized reconstruction of the classical narrative and a reinterpretation of its core themes. By contrast, cases such as digital museums and intangible cultural heritage databases rely predominantly on the mode of reproduction, whereas certain domestic animations that have attempted interpretation and reconstruction frequently confront problems of oversimplified cultural connotations or an imbalance in which technology overshadows the content. The analysis demonstrates that the script of “Ne Zha 2” structurally adapts the traditional Ne Zha narrative; its inherent ethics of personal growth and inquiry into identity endow the technological form with meaningful support, while the technological means at the level of character design and visual effects translate these themes into a perceptible cinematic experience. The two form a mutually constitutive rather than a unilaterally determinative relationship. Empowering cultural inheritance and innovation through digital technology is by no means a mere technological upgrade; instead, it requires deep synergy with creative transformation at the content level. The three pathways—reproduction, interpretation, and reconstruction—each possess distinct characteristics and limitations and must be prudently selected according to the type of cultural heritage and the objectives of dissemination. This study offers both an analytical framework and an empirical reference for the living practice of traditional culture within the digital humanities perspective.

## Keywords

Digital Technology, “Ne Zha 2 (Nezha: Mo Tong Nao Hai)”, Digitization, Cultural Inheritance, Cultural Innovation

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

数字化对传统文化形象的活态演绎与可持续发展作出了重要贡献, 也为当下的视觉盛宴提供了诸多选择与尝试。作为现象级作品, 《哪吒之魔童闹海》(下文皆简称为《哪吒 2》)依托电影艺术的展示特点, 将哪吒从文本中复活, 呼唤人们重新聚焦传统文化与经典形象。该片在技术应用上进行了系统性探索: 于技术演变中实现了人物形象的立体再现, 于传播方式中实现了文化符号的再突破, 最终在数字技术视域下完成了“哪吒觉醒”。本文所讨论的“哪吒觉醒”, 其操作性定义是指在数字技术条件下, 传统文化形象通过视觉呈现的数字化复现、故事内核的当代阐释与意义网络的重构再生, 从静态的文化符号转变为具有当代影响力的动态文化生命体的过程。以《哪吒 2》等众多现象级文创案例为参照, 数字技术融入生活、数字人文的学科介入等诸多现象, 亟需学理层面的总结与原理层面的阐述, 从而回答时代之问、学科之问。数字叙事与发展模式的动态变化, 正是数字技术赋能文化创新的必由之路。

20 世纪 40 年代, 随着电子管计算机 ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer)的问世, 人类文明正式迈入以数字技术为核心驱动力的新纪元。这台基于二进制运算体系的庞然大物, 不仅为计算机科学奠定了学科基础, 更开启了数据驱动社会建构的历史进程[1]。数字技术的演进实现了数据要素的积累、处理与再生产能力的跃升。2024 年度 IDC 行业纵览显示, 产业升级与创新发展成为企业提供了令人

称奇的技术支持和服务保障, 推动了各行业的飞跃式发展, 为社会经济的发展作出巨大贡献[2]。这种爆炸式增长直接推动了人工智能、区块链等技术范式的集群式突破, 使得数据驱动成为现代社会运行的核心机制。

在文化生产领域, 数字技术的渗透催生了数字叙事范式的革命性转型。以国产动画电影《哪吒2》为例, 其创作实践深刻诠释了数据驱动与数字叙事的协同效应。《哪吒2》通过动态捕捉技术采集演员的微表情数据, 结合生成人工智能对传统神话符号进行解构与重组, 实现了叙事文本的智能化生成。而由 Epic Games 公司开发的实时 3D 创作工具 Unreal Engine 5 引擎, 其实时渲染技术, 则依托海量环境光照数据, 构建出 16K 精度的超写实视觉场景, 被广泛运用于游戏开发, 但也应用于影视、建筑可视化、虚拟现实等领域。这一过程印证了 Manovich 在 2013 年提出的“数据库叙事”理论——数字技术通过将文化符号转化为可计算的数据单元, 重构了意义生产的底层逻辑。

数据驱动的文化生产机制目前在国内外已形成多维度的理论阐释。国外研究: 在技术哲学视角下, 具备代表性的“技术具身化”理论揭示了数据采集设备如何延伸人类感知能力, 进而重塑了叙事主体的认知框架。而在信息伦理的视角下, 数据洪流中的意义生成需建立新型责任分配机制。在叙事学领域, 参与式文化理论强调, 数据驱动的交互式叙事正在消解传统线性叙事结构, 形成去中心化的意义共创网络。国内研究: 苏涛、彭兰提出“数字生存”概念[3], 进一步揭示了数据化生存对个体叙事身份的重构效应——用户行为数据不仅成为叙事内容的来源, 更通过算法推荐机制反向塑造文化消费模式。

电影《哪吒2》丰富的技术实践构成了可供分析的典型样本。本文尝试构建一个分析框架, 即数字技术对传统文化的介入存在三种主要模式: 一是“复现”, 指对文化遗存与形象的数字化保存与高精度复原; 二是“阐释”, 指以数字视觉语言和交互方式对文化符号进行情景化呈现与解读; 三是“重构”, 指对传统文化故事内核进行解构、改编与再创作, 生成新的文化意义。同时, 从数字人文视角出发, 试讨论以下问题: 技术创新驱动视觉奇观如何通过电影艺术展示重构数字叙事的符号系统? 数据蓬勃的现状下, 传统文化形象的数字化转型应适应何种发展方式以保障叙事多样性? 这些问题在数字技术、数据驱动与数字叙事三者间的动态作用与机制分析中, 为数字化时代的文化遗产与技术创新提供了理论验证与路径探索。

## 2. 数字奇观与东方美学的双重觉醒: 技术革命与场景创新

### (一) 数字觉醒——角色与场景的数字化探索

《哪吒2》通过数字技术实现了中国传统美学与动画工业的深度融合, 集中体现了“复现”与“阐释”两种模式。影片中绿水青山的场景构建以宋代山水画皴法为原型, 通过三维粒子系统将二维绘画技法转化为动态立体空间, 构建出兼具山水画意象与青城山地貌特征的虚拟影像。这种路径探索不仅突破了传统动画的平面表现局限, 更通过粒子参数化建模实现了山石纹理的数化解析, 使观众沉浸于“可游可居”的数字化山水意境, 这正是数字技术“阐释”传统美学的生动体现。

影片中诸多场景实现了技术与想象的突破, 得到审美与感官的巨大回馈。众多水墨卷轴的动态呈现, 实现了中国水墨动画技术的范式转型。通过构建“水墨动力学引擎”, 将水墨渗透的物理过程解构为流体力学方程与粒子碰撞算法, 精准模拟宣纸纤维的吸墨特性[4]。经公开资料显示, 该引擎可实现单帧画面中超过上百万次的水墨扩散运算, 使得传统水墨的“氤氲之气”在三维空间中形成连续时空轨迹, 这一技术创新既保留了东方美学的写意特征, 又赋予其符合现代视觉认知的动态表达。其中东海龙宫场景的流动水珠特效, 展现了数字粒子技术对动画工业流程的重要贡献: 运用粒子特效创造出了流动水珠场景, 不仅在某个水滴的特写镜头上, 还配合其光线追踪技术形成动态的折射效果, 将能想象的意境转化

为实实在在的视觉奇观, 实现了高精度粒子系统的工业化应用。采用 Houdini 引擎进行拓扑解算, 通过光线追踪技术实现水珠折射率的动态匹配, 单个水滴特写镜头的迭代能达到最佳效果。影片高潮处展现哪吒肉身撕裂的场景在 Houdini 引擎中完成拓扑重构, 千万个独立运算的岩浆粒子传统需要三年的流体解算, 而在框架下的分布式云计算架构, 将传统需耗时 3 年的流体解算周期压缩至 365 天。其核心在于将 SPH (光滑粒子流体力学) 算法并行化处理。正是这些技术的突破实现了动画人物形象的丰富, 细节的技术打磨造就了哪吒的“数字化呈现”。

以影片中“申公豹”的角色设计为例, 除人物形象设计得生动以外, 也在技术维度实现了突破。利用数字技术, 将申公豹的微表情系统引入深度神经网络, 根据语音语调自动生成几十组面部肌肉运动数据。在早期传统手绘动漫时期, 只有几组左右相对明显的面部肌肉运动数据才能表现动画形象喜怒哀乐的基本情绪, 即使是 3D 动漫, 也只能捕捉和运用 30 组左右的面部肌肉运动数据来塑造角色表情。随着数字技术的发展和运用, 在《哪吒 2》这部影片中实现了 68 组面部肌肉数据的采集使用, 能更加精益求精地呈现出申公豹等诸多角色的细腻表情。再加上根据语音语调自动生成的面部肌肉数据, 使角色情感表达更细腻入微、真实可感。《哪吒 2》中的许多流畅动作片段, 例如哪吒闹东海时, 巧妙使用数字技术, 利用 AI 动画生成技术使角色动作自然流畅, 精准捕捉哪吒战斗中的招式并转化为数字角色的动作数据, 让观众感受到哪吒的热血与激情。除此之外, 数字技术通过深度学习和算法, 使得 AI 渲染引擎赋予哪吒在打斗中更加逼真的光影效果。《哪吒 2》中的特效镜头通过贵州省贵安超级计算中心的巨量服务器、数字技术和 AI 渲染技术的同时渲染, 可将制作周期缩短到几个月, 极大地提升了影片的产出效率。而制作效率的提高, 也提升了影片的质量。与数字技术结合的虚拟拍摄系统有了“上帝视角”, 可在数字场景中自由穿梭, 调整机位和光影效果, 使一些复杂镜头的拍摄和呈现更加高效、精准。《哪吒 2》影片中众多数字技术的精彩呈现, 是成为“现象级作品”的最佳注脚。

## (二) 数据下的激流——传播视域下的《哪吒 2》

2025 年大年初一上映的《哪吒 2》以黑马之姿横扫市场。其能以如此大的爆发力吸引关注, 不仅源于精良的制作与东方神话的创新演绎, 还因为通过数字技术的创新引起大众对传统文化形象的关注与对经典故事再现的集体共情<sup>1</sup>。在《哪吒 2》即将播出时, 预告片在多个平台快速引流, 实现了话题的预热。例如, 预告片中哪吒跳“天雷滚滚我好怕怕”的魔性 RAP, 引得许多网友争先恐后的模仿, 甚至对该打油诗进行了二次创作, 并在发布视频时@哪吒之魔童闹海的官方。正是这种前端投放策略, 通过试映环节与预告片投放等手段, 结合数字技术分析社交媒体数据, 精准描绘目标受众画像, 了解观众观影的偏好与期待, 进而对剧情和角色塑造进行针对性调整。例如, 创作团队根据网络数据中观众对土拨鼠内容的喜爱, 遂将其动画形象融入该影片。正式播出后, 借助物联网和数据平台技术, 全国影院的智能检票机、环境传感器、人流监控摄像头等实时监测数据, 实现每分钟更新一次的“票房心电图”, 精准捕捉观影脉冲, 实现了数据下的激流勇进。

技术创新与数据引流, 造就了数字叙事的奇观。传统文化形象的活态传承以故事为载体, 落脚于电影艺术的表现方式, 实现了一定程度的创造性转化、创新性发展, 为数字技术、艺术形式与社会大众三者关系的建构明确了方位, 提供了可能。然而, 仅靠技术奇观化的展示和社交媒体的数据引流, 并不能完全解释《哪吒 2》的成功。下文将阐明, 影片对传统哪吒故事的叙事重构——尤其是剧本与主题层面的

<sup>1</sup>居伊·德波在《景观社会》中鲜明提出当下资本主义社会关系的物化形态, 表现为影像、媒体、商品和消费文化构成的统治系统。真实生活被景观替代, 人与人的关系沦为“被动观看”的特点, 生长于传统文化土壤的传统文化形象(哪吒), 运用现代技术对观众实现了视觉震撼, 是普罗大众自发被技术唤醒, 开始回眸传统文化的魅力? 还是只是昙花一现的信息热度? 特别是在根植于民族文化深厚的地区背景下, 放置于形式与内容等分析关系中, 这种差异化讨论对打破“商品拜物教”的持久迷恋与消费主义下的文化认同更是新的考验与认识。

创新——与技术要素相互耦合, 共同构成了其破圈传播的完整逻辑。

### 3. 数字技术驱动优秀传统文化的现实变革: 范式重构

数字技术与传统文化的融合在技术更新的当下, 已从实用导向的工具应用走向深层价值重构。技术驱动力何为? 驱动向何处? 是必须回答的时代之问。以数字人文为代表的新兴学科为剖析数字技术驱动传统文化发展提供了新的视角与方法。结合《哪吒2》与其他文创现象, 梳理发现, 技术驱动的本质在于重构文化生产链中的符号再生关系, 由外部推力与内生动力相作用, 最终构建出可持续的动态系统: 技术层面的“复现”与“阐释”相互呼应, 系统构建的核心则指向文化的“重构”模式, 即通过人机协同、多主体参与, 实现文化记忆的再组织与再生产。这一系统不仅解决了传统文化在当代传播中的困境, 更以人机协同的方式重塑文化记忆的存储与调用机制, 系统解构数字技术赋能传统文化发展的内在逻辑, 揭示技术如何突破时空限制、激活文化基因, 最终形成可持续的生态化发展路径。

#### (一) 外部推力: 学界赋能理论创新

按照“十四五”文化发展规划、国家文化数字化战略、深化文化体制改革等要求, 有关部门认真研究制定财政政策, 支持推动优秀传统文化传承发展、文化遗产保护[5]。按照顶层设计的规划指引, 由腾讯研究院与中国传媒大学文化产业管理学院共同编写的《中国文化遗产数字化研究报告(2023~2024)》中捕捉到, 2022年以来, 关于以“文化遗产”、“数字技术”为主要关键词。2020年以来, 该领域近五年论文发文量呈现阶梯式增长, 2021年发表56篇, 2022年发表相关论文118篇, 2023年发表相关论文155篇, 2024年发表相关论文达183篇。政策扶持下的论文数量的递增, 体现出学界对该领域热点现象的精准捕捉与科学阐释, 实现了产业发展与科学研究的双向奔赴。

5G、AI、XR、区块链等技术集群突破, 使文化元素的数字化采集、智能化分析与沉浸式呈现成为可能。另一款同样以传统文化现象“孙悟空”为主角的游戏《黑神话: 悟空》, 同样用数字技术的实际效果证明技术创新是必然。《黑神话: 悟空》是在2024年8月20日全球同步上线, 这款游戏取材于《西游记》, 改编成取经之后孙悟空放弃佛位, 引发天庭对其再次征伐的故事设定。游戏画面在全国多处取景, 包括云冈石窟, 悬空寺等。该游戏与数字技术也有着紧密不可分割的关系, 采用虚幻5引擎, 利用虚拟几何技术加载和渲染数十亿个多边形, 让每一片叶子、每一块石头等都能逼真的呈现。例如, 笔者在玩家访谈中了解到, 地下洞窟战斗场景中火星飞溅的画面令受访者印象深刻, 其光影变化尤为自然逼真。该游戏运用全景光线追踪技术, 模拟光线多次反射、折射和散射, 使实时反射中的粒子系统渲染更真实, 不仅如此还使用动作捕捉与动画技术, 由360度拍摄录制将人的动作捕捉成虚拟数据套到虚拟模拟模型上, 经过精修的工作后在游戏中呈现, 使角色动作自然流畅。《黑神话: 悟空》中最让人赞不绝口的就是其三维扫描与建模技术, 利用三维扫描和三维重建技术, 对山西玉皇庙、重庆大足石刻、浙江时思寺等名胜古迹进行高精度的实景扫描, 并转化游戏中的精美场景, 扫描得到的数据包括大的结构及细微的纹理和装饰, 为游戏内的建筑建模提供基础。《黑神话: 悟空》主要展示了数字技术对文化遗迹高精度的“复现”能力, 而《哪吒2》则在此基础上, 更多地走向了符号的“阐释”与故事的“重构”。这意味着当今我国数字技术的日渐成熟和数字文明意识的兴起, 更印证了技术演进对我国传统文化发展与文化产业消费的巨大影响。

成长于数字原生代的年轻群体(也称Z世代), 更倾向通过交互式、情景式、碎片化方式接触文化内容。传统的文本叙述与经典讲述难以引发其情感共鸣, 生长于互联网语境中的他们, 具有挑战权威、解构经典的天然倾向。《哪吒2》中“天雷滚滚我好怕怕, 劈得我浑身掉渣渣”等类似出圈台词, 以及哪吒不修边幅的人物设计, 恰好契合了Z世代的审美取向[6]。然而, 真正触动Z世代的, 并不仅是视觉奇观和口语化台词, 更是影片故事内核与他们精神世界的同频共振。

## (二) 故事新论: 剧本改编与主题创新的并置分析

《哪吒 2》的成功, 根植于其对传统哪吒故事的剧本改编与主题重构, 这是数字技术得以附丽的灵魂, 避免了陷入纯技术驱动的决定论。传统哪吒叙事的内核, 多集中于反抗父权与封建礼教, 而《哪吒》系列电影则将其创造性地转化为“反抗命运”与“身份认同”的现代主题。“我命由我不由天”的口号, 精准回应了 Z 世代在高度竞争与内卷社会环境下, 对个体能动性自我定义权的强烈渴望。

剧本将哪吒与敖丙的宿命纠缠, 从传统的善恶对立, 重构为镜像双生的悲剧与救赎关系。这种改编深度契合了荣格心理学中的“阴影”原型与当代青年对复杂人性的认知。哪吒作为“魔丸”转世, 其被社会孤立、渴望被接纳的成长困境, 具有普遍性意义。影片高潮处, 哪吒并未简单地从“魔”转变为“神”, 而是接纳了魔丸之力, 将其用于守护, 传递出“你是谁, 不由出身定义, 而由你的选择决定”的核心主题。这种以现代个体价值伦理, 对中国传统神话进行创造性“重构”的模式, 是影片与观众建立深刻情感连接、引发集体共情的基石, 其重要性绝不亚于任何一项令人目眩的数字技术。

## (三) 内生动力: 传统文化发展的技术必然性

传统技艺、文物、口述历史的物理载体都面临不同程度的损坏, 数字化“复现”成为应对这一危机的关键路径。以山西应县木塔为例, 通过数字技术丈量, 其塔身结构与高度得以完整记录, 为后续研究和修缮提供可靠的依据; 再如作为四大文明共同交汇点的敦煌莫高窟<sup>[7]</sup>, 其地处地壳活动的区域, 地震等地质运动使崖体产生裂隙, 壁画受震脱落、干裂再加上强风裹挟沙尘磨损壁画表面, 致使壁画色彩暗淡、线条模糊。但利用数字图像处理与建模技术, 对受损的壁画或其他文物进行虚拟修复与重建, 依据周边图案和历史资料, 借助算法修复残缺部分, 使壁画重现原貌。这些案例是数字技术“复现”模式最典型的应用。

众所周知, 对于文物和古建筑最大的困难莫过于存储, 借助数字技术将文化遗产信息以数字形式存储, 能防止实体文物受自然和人为因素损坏, 确保文物以数据化形式长期保存。以上种种尝试, 是传统文化发展的技术使然, 是文化保护必然的内生动力, 文物保护的技术革新用事实回馈了这种动力的必然。

《哪吒 2》充分体现出对多元传统文化元素的采集与运用。影片扎根于中国传统神话, 同时吸纳了以三星堆为代表的古蜀文明符号; 二者皆以厚重的历史底蕴充实中华文化的纵深, 兼具历史属性与神话叙事功能, 互补性极强。《哪吒 2》紧跟年轻化传播趋势, 将三星堆青铜面具、神像等极具辨识度的古蜀符号融入影片奇幻视觉体系, 实现了传统元素与现代美学的有机融合。例如, 结界兽等角色的造型设计巧妙融入三星堆青铜文明符号特征: 其头部设计参考了三星堆青铜面具的纵目特征, 但线条更为简洁, 更符合动画的表现手法与美学需求。这种对三星堆符号的化用, 是典型的“阐释”模式, 即在现代语境下, 通过数字视觉语言对沉寂的文化符号赋予新的叙事功能。

此外, 全球化背景下, 西方文化借助数字媒介形成强势传播, 倒逼传统文化必须通过技术升级重建表达体系与话语体系。在推动传统文化数字化转型的过程中, 以《哪吒 2》为代表的优秀文艺作品用事实证明在全球市场中, 如何以“东方美学 + 数字奇观”构建差异化竞争力, 用行动回应文化发展的主体性诉求。文化特性在全球化浪潮中愈发重要, 例如故宫博物院通过“数字文物库”开放百万件文物高清影像, 日均访问量爆发式增长, 实现了文化传播渠道的多维度拓展。《哪吒 2》中频繁出现的陈塘关风貌、一众角色的服饰高度还原等, 无不体现着中国美学的强大魅力, 也正是这种持久的魅力吸引力, 为作为现象级作品的《哪吒 2》增添了文化底蕴与场景感召。

## (四) 关键点: 技术重构传统文化的核心维度

《哪吒 2》中采用了大量高精度数字化采集功能。制作团队通过观察收集三星堆遗址保护的无人机倾斜摄影与光谱分析技术, 重建祭祀坑三维模型, 发现了肉眼不可见的青铜器纹饰细节, 为制作出结界兽的动画形象提供了细节保证。

当下流行的“交互式观影”实验,将观影边界的消融与第三空间理论置于互联网语境下加以运用。以豆瓣网站《哪吒2》的观影讨论为例,已观影与未观影观众通过移动端进行立场表达与选择,其互动直接影响着影片的评价走向,甚至会出现互相攻击的情况。在传统的动画理论研究中,历史学叙事一直占据主导地位。然而,当线性的、因果决定论的历史叙事遭遇“多点开花”的信息浪潮与拓扑化的叙事结构,《哪吒2》的传播与接受已从传统历史叙事的单向输出,转向可交互的立体网络[8]。电影上映期间,“我的哪吒妆”话题在抖音收获上亿次播放,而背后哪吒IP的商业版图早就超出了传统影视衍生品的范围。电影上映时,多个品牌争先恐后寻求联名授权,衍生品销售额突破上亿,涵盖食品、美妆、3C、服饰等30多个品类。《哪吒2》与某品牌联名推出的手办盲盒、毛绒玩具等周边产品,因太受欢迎,一度出现断货现象;与电影合作推出的联名收藏卡及周边,短时间内就带来了相当可观的收益。

以上现象皆表明,社交媒体的参与式生产带来的能量巨大,也正是这种能量回馈了电影本身,给予了话题的成长空间,给予制作团队锐意创新的创作动力,为解析当下纷繁复杂的文化现象与热点话题开辟思路,提供见解。

当哪吒从莲花中重生,观众看到的不仅是传统文化形象的归来,更是传统文化在数字时代的范式转型。《哪吒2》构建的文化驱动力,作为一个集“复现”、“阐释”、“重构”于一体的综合样本,证明传统文化不是单一的保护论、束之高阁的远视,而是可以在数字原野上自由生长的生命体。这种转生不是对经典的简单复制,而是在人机共生的新语境下,完成的文化基因重组与进化。虚实界面逐渐消融,真正的文化永生,发生在每个观众指尖触碰流转的交互中,在每个创作者参与重构的叙事里,实现技术与人性的频率共振。

#### (五) 驱动系统:技术生态下的文化发展路径

作为数字基础设施支撑体系下的重要保障,国家数据基础设施以数据要素价值释放为导向,向社会提供数据采集、汇聚、传输、加工、流通、利用、运营及安全服务等全流程能力,是集成硬件、软件、模型算法、标准规范与机制设计于一体的有机整体[9]。作为一种公共服务,正对创新发挥更大的影响,使创新主体之间的共生关系更加紧密。动画产业通过借助产业结构升级实现了技术更新与内容生成,也正是由数字基础设施所主导的支撑体系。《哪吒2》良好的外部条件与内部要素的良性互动,作为技术定点的数字基础设施体系功不可没。影片的全球传播凸显数字技术对文化解码的赋能作用。以《哪吒2》为例,通过语义网络分析技术,将个体反抗命运、寻求自我认同的核心命题转化为跨文化语境下的普适性叙事框架。据统计,翻译团队运用NLP(自然语言处理)算法对上百个文化专有项进行动态等效替换,实现中国神话原型与西方英雄叙事的符号耦合,这种技术介入的文化转译机制,使影片成为数字时代文化输出的典型案例。数字内容工业化生产<sup>2</sup>的未来,具象表现便是IP的广泛应用。中信出版社借助《哪吒2》的火热出圈,立即出版了电影原创番外绘本《哪吒·三界往事》,作为电影延伸产品获得了巨大关注。部分品牌就算没有直接拿到官方授权,也通过巧妙借势实现了营销突破。例如,盒马用混天绫重新设计盒马形象,并在手削纯藕粉产品详情页加上“重塑”肉身标签。以上皆表明,正是IP开发的巨大作用,打通了技术循环,释放了创意火花,用行动在事实上实现了技术赋能,产链并举。

#### (六) 数字时代制度保障与文化治理——数字人文的介入

数字人文作为当下学科交叉的最新方向、前沿视角,对数字时代的制度性保障与文化治理提供了思路和方法[10]。本文从三个角度出发,进行探讨。

从文化载体角度出发,不管是轰轰烈烈的“古籍数字化”,还是传统文化形象的活态更新,都是将

<sup>2</sup>数字工业化是否已走向规模化量产,笔者认为还需观察,动画行业的蓬勃发展不一定是数字工业化的完整体现,背后的原理挖掘、技术手段整合与数字中国的联系还需考察总结,在这里为方便讨论,概括为“数字工业化”进行写作论述,特此说明。

文化物理实体转向数字永存, 实现了时间与空间的双向奔赴; 例如, 《哪吒2》中对陈塘关的动画复原, 很大程度就是精准收集古建筑的数据进行建模处理, 实现了“原样上保护、细节上突破”; 从文化传承角度出发, 传统的口传心授、师徒接力传递演变为算法迭代、数字接力, 提升了传承效率, 保障了传统文化不断代、不缺位; 从文化消费角度出发, 固定的单向消费被突破为虚实共生; 《哪吒2》回归本质, 仍然是一部电影作品, 但是所承载的话题度、关注度、影响度已经远远超过一部电影作品所承载的文化属性与传播功能, 在数字时代的爆发式增长下, 虚拟人物与现实感召被打破, 创作火花与外化表达被融合, 数字人文的使命责任更加凸显[11]。

数字技术对传统文化的驱动并非简单的工具替代, 而是通过驱动力、驱动点与驱动系统的协同作用, 完成文化基因的数字化转译与创造性再生。这种转型既需要技术理性的突破, 更离不开人文精神的坚守——唯有在“算力”与“心力”的平衡中, 注入人文价值, 方能实现传统文化的真正发展。

#### 4. 结语

在数字技术奔涌的时代浪潮中, 传统文化正经历着前所未有的创造性转化。《哪吒2》以夺目出圈, 以匠心续航, 成为数字技术激活文化基因的最新样本。影片中, 哪吒的“三头八臂”通过特效呈现动态美感, 传统神话中的“莲花重生”被再造为数字生成的超现实意象, 这种既保留文化内核又突破表达桎梏的创作, 恰是数字技术赋能文化遗产的时代先声。

数字技术正在瓦解传统文化的传播藩篱。当《哪吒2》中的万千场景化为数字元宇宙, 当三星堆青铜面具在动画世界重生, 数字技术正在开启文化遗产的新纪元。这需要构建“内容 + 技术 + 场景”创新生态: 在内容端挖掘传统文化的可活态要素, 在技术端实现传统文化的鲜活演绎, 在场景端打造虚实融合的文化体验空间。这种立足文化生产的场域创新不仅实现了文化符号的精准转译, 更创造出跨越代际的审美对话。借助技术创新, 让哪吒的先锋精神不再拘泥于荧屏, 而是借助科技, 真正实现“飞入寻常百姓家”。

面向未来, 更应明确“科技向善”的价值坐标。技术驱动下的文化何向? 也是我们不可忽视的现象。居伊·德波批判的“景观异化”在数字时代呈加剧之势, 无数粉丝痴迷哪吒人物形象的外在光环, 高度凝结的消费符号遮蔽了形象背后的文化内涵。诚然, 数字技术力图保真复原传统文化的“真善美”, 但受信息茧房与短视频冲击的消费人群, 却难以深入丈量并理解其深层的文化意涵。数字时代人本主义的建构、人文价值的探索也必然会在技术更新的当下成为持久的母题。

在这场数字革命中, 我们既要保持“哪吒闹海”般的风云不惧, 更要怀揣“剔骨还父”的文化自觉。使出“敢于问天”的勇气, 让数字技术成为文化遗产的生命力, 在未来, 书写属于我们这个时代的文化史诗。

#### 参考文献

- [1] 屈婷婷, 刘戟锋. ENIAC——一项颠覆性创新的历史探究[J]. 求索, 2014(2): 84-89.
- [2] 朝槿. 2024 年度 IDC 行业纵览[J]. 互联网周刊, 2025(3): 22-23.
- [3] 苏涛, 彭兰. 虚实混融、人机互动及平台社会趋势下的人与媒介——2021 年新媒体研究综述[J]. 国际新闻界, 2022, 44(1): 44-60.
- [4] Lao Z 观察. 《哪吒2》特效革命: 揭秘“动态水墨引擎”如何让东方美学席卷大银幕[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/xXCKKppxmU8fRweZaxxSOA>, 2025-02-10.
- [5] 国务院关于财政文化资金分配和使用情况的报告[R/OL]. [http://www.npc.gov.cn/c2/c30834/202312/t20231229\\_434002.html](http://www.npc.gov.cn/c2/c30834/202312/t20231229_434002.html), 2023-12-29.
- [6] 张少辉, 尹高舰. 《哪吒2》票房神话揭示营销底层逻辑[J]. 企业管理, 2025(4): 32-35.

- [7] 季羨林. 敦煌学、吐鲁番学在中国文化史上的地位和作用[M]//佛教与中印文化交流. 南昌: 江西人民出版社, 1990: 43.
- [8] 朱巧倩. 第三空间视域下的动画理论研究[J]. 当代动画, 2019(1): 52-57.
- [9] 国家发展改革委 国家数据局 工业和信息化部 关于印发《国家数据基础设施建设指引》的通知[EB/OL]. [https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/202501/content\\_6996487.htm](https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/202501/content_6996487.htm), 2025-01-01.
- [10] 卓今. 数字人文的文学阐释: 情感计算、数字信任及基本实现手段[J]. 湖南师范大学社会科学学报, 2025, 54(2): 141-148.
- [11] 李嘉仪, 李想, 马小柯, 等. 文理融通: AGI 时代的数字人文——第六届中国数字人文年会(CDH2024)会议综述[J]. 数字人文研究, 2025, 5(1): 11-29.