

动画电影再次锁定三国题材

从“星空”到“争洛阳”，解题思路变了吗？



三国题材自带流量密码

作为历史上群雄逐鹿、极具传奇色彩的时代，“三国”一直是影视、游戏、文学等创作领域的热门题材。

1994年剧集版《三国演义》作为经久不衰的经典，至今仍被大众反复品味和二次创作；2010年《新三国》的话题度与收视率，在当年也尤为瞩目。近十年来，《三国机密之潜龙在渊》《大军师司马懿之军师联盟》《风起陇西》等基于三国故事的创新之作，也都收获了不错的市场反馈。即便是仅披着三国元素外衣的架空古偶剧《折腰》，也有大量与三国相关的话题为观众所津津乐道。而在游戏领域，《三国杀》《三国志》等也积累了大量忠实用户。

江苏省社科院文学所副研究员赵伟告诉记者，古往今来的史传与演义，为“三国”的跨媒介改编奠定了无与伦比的“群众基础”——它容纳权谋、家国与英雄命运，情节起伏，人物众多，天然具备多元叙事的沃土。

不过，赵伟也表示，机遇总是与挑战共生。观众的眼界随着知识普及而升级，不少人甚至堪称专业。小到发饰器物、大到宫室規制，皆要求严谨有据。更重要的是，先前的阅读与观影经验，早已在人们心中勾画出一幅“既定图景”。所以，如何调和史实与演绎的“文史之争”，如何在“先入之见”中出新，成了每一部“新三国”作品必须跨越的关隘。

易中天版被诟病的是叙事

平心而论，去年上映的动画电影《三国的星空》，在制作层面上的诚意，几乎无可指摘。学者易中天的加盟保证了作品的学术严谨，创作团队一年内六次实地采风，跨越十五座城市，全片超过1400个动画资产参考了国内外130家博物馆的馆藏文物。从衣冠纹样到器物造型，从市集果品到行道树品种，无一不经严谨考

据。有观众点赞称，足不出户就看尽各大博物馆的馆藏。

影片还大胆采用“以诗带史”的手法，将曹操的《蒿里行》《短歌行》《观沧海》等融入剧情脉络，诗歌节奏与叙事节奏形成独特的韵律共振，得到了亲子社群的肯定。

遗憾的是，上映后的反馈显示，影片始终没有回答“究竟想讲什么”——是“曹操传”？是“官渡之战”？还是借二者透视整个三国？网友直言“重点不明，让人不知所云”。

易中天曾多次强调，创作依据全部来自《三国志》和《后汉书》，而非《三国演义》。他选择曹操、袁绍与汉献帝刘协三人为核心，试图跳出“尊刘贬曹”的传统框架，但正史中复杂晦涩的人物关系与缺乏戏剧张力的叙事节奏，与大众对三国故事的既定认知产生了严重隔阂。最终，影片既没能打动追求历史严谨性的考据派，也未能满足普通观众对商业动画的娱乐期待，两边都不讨好。

此外，人物塑造的争议也很突出。曹操被塑造成坚守忠义的理想化形象，袁绍沦为陪衬，汉献帝成为轻易妥协的符号，人物不够立体，也淡化了权谋的复杂性，甚至消解了曹操作为“奸雄”的经典魅力。

此次“争洛阳”是新切口

即将上映的《三国第一部：争洛阳》，是追光动画“三国”系列的开篇之作。与以往侧重三分天下、群雄逐鹿的经典框架不同，它选择了一个新鲜切口——“争洛阳”，“天下大势，系于洛阳；争洛阳，即是争天下。”

影片将观众带回汉末动荡的原点：曹操、袁绍欲借大将军何进之力制衡宦官、匡扶汉室，不料董卓趁乱进京、图谋废立，乱世棋局由此铺开。袁术、吕布、孙坚、刘关张等群雄相继登场，洛阳风云突变，大汉命运走向十字路口。

从上周开启的点映反馈来看，这

种“不贪大求全”的叙事策略成效初显。节奏明快、线索精炼，曹操与袁绍的对照结构贯穿全片；同有匡扶汉室之志，却因性格迥异而渐行渐远，戏剧张力自然生成。有网友表示，没想到动画也可以做严肃的历史大片。

导演谢君伟透露，影片情节以《三国演义》为基础，人性塑造则参照《三国志》，力求角色立体饱满。观众称赞“人人有弧光不扁平”，即便是袁术等配角也性格鲜明，为后续命运埋下伏笔。

看到各年龄段观众的热烈反响，导演谢君伟深受触动：“三国不是某一代人的记忆，而是每一代人的记忆。”关于续作计划，制片人宋依依则透露，第二部已进入故事创作与前期美术阶段，预计2028年暑期与观众见面；第三部则将收尾于赤壁之战，完整呈现三分天下的格局。

【专家观点】IP是起点，叙事才是关键

“三国”不仅是国民级集体记忆，更是被译成20余种语言、拥有破亿游戏玩家的世界级文化符号。它像一部写尽人情世故的百科全书，在当下依旧共鸣强烈。

赵伟告诉记者，正因为“三国”故事流传已久，其人物性格、事件基调、场景营造早已深入人心，这给“出新”带来很大困难。对于当下的观众而言，“三国”寄托了我们的英雄梦与家国情，其中不止有求真的乐趣，更有求善与求美的领悟，所以它总会是新的故事的源泉。

追光动画此次的尝试证明，对待三国这个“国民IP”，敬畏之心不止于对衣冠器物的考据，更在于对叙事逻辑的深耕与对复杂人性的尊重。只要逻辑自洽，不同视角的叙事都能找到受众，关键在于作品能否提供一种真正有效的新意。史实与史观都不可一味“天马行空”，历史的热度与流量并非靠速成而来，唯有融入当代人文视角，用心打磨文本，这一经典才能在新时代持续焕发魅力。

私闯闺房竟被浪漫化？创作边界岂能如此失守

文化湃

在第六位男主角“教尹”官宣之后，《恋与深空》陷入了自公测以来最严重的信任危机，新角色的剧情、文案接连翻车。6月29日晚，《恋与深空》制作组发布声明，回应了近两日游戏出现的三大争议，并澄清了相关谣言，相关内容迅速引发关注。

这份声明一次性回应了三个重大争议。其中最值得讨论的有两点：

其一，今年四月更新的“和光同尘”剧情中，出现了将“人体试药记录”编号设定为“A-0731”的内容，引发众怒，玩家认为这是对民族情感底线的公然

挑衅，此外教尹的英文名 Valko 读音类似“倭寇”也引起玩家讨论。《恋与深空》制作组的解释是“0731”是无实际意义的虚构占位内容，承认是团队成员敏感性不足、审核有疏漏，已经在声明发布当天完成线上修改。至于教尹的英文名 Valko，制作组解释其源于斯拉夫语的“狼”，相关音译系谣言。

其二是剧情中将私闯独居女性住宅桥段变为浪漫心动的初见面，引起女性玩家极大的不适。对此，官方解释为是结合新男主狼人身份的文案包装，并无其他含义，制作组关注到围绕该文字存在一些争议，为避免影响玩家体验，将调整为“纯爱狼王”。

制作组承认部分成员敏感

度不足，这话一点也没有错，从文案部门到制作部门再到审核部门，竟无一人察觉人体试药剧情和0731这串数字绑定在一起是多么地刺眼，四月底更新的“和光同尘”剧情中出现争议日期，直到六月底因“教尹争议”爆发，官方才接到玩家反馈开始内部核查。“731”从来不是一串毫无意义的随机数，这三个数背后是一段绝对不能忘却的民族惨痛记忆，这不仅是全流程制作审核人员的失守，也暴露了剧情创作中的不走心。

而剧情将“狼人角色深夜翻窗、私闯独居女性住宅”的违法行为，包装成浪漫的“心动邂逅”和调情桥段，将“霸道闯入”与“刺激暧昧”画等号，完全没有共情女性

看到“陌生人深夜破门翻窗”时的本能恐慌；把女性最需要守护的私人住所拿来制造猎奇噱头，将安全焦虑娱乐化消费，严重违背女性情感底层诉求。

从游戏行业层面来看，女性向游戏曾经是不被重视的小众赛道，但因为女性玩家所具有的超强消费力，女性向游戏这几年来渐渐成为了各大游戏厂商的香饽饽，谁都想从女性玩家这里分一杯羹。然而“女性向”标签却并不是总能真正做到尊重、共情女性玩家，制作商将女性向游戏简单化为“美男子+抽卡”模式，用大尺度暧昧互动剧情刺激玩家为奇观消费，将游戏数据流水置于用户情绪体验之上。女性玩家是为情绪价值付费，玩家

们想要在游戏中寻求的是一份情感寄托，想要的是一份势均力敌的、平等的虚拟情感关系，是想在游戏里获得平静治愈的能量。

游戏创作从来不是脱离历史、脱离现实、脱离大众情感的空中楼阁，资本追逐女性玩家市场红利无可厚非，但流量与流水绝不能凌驾于历史底线、女性安全感之上。玩家愿意为温柔、平等、治愈的虚拟情感买单，却绝不会容忍漠视伤痛、消解恐惧的敷衍创作。用精致的人设与暧昧桥段堆砌的流量城墙不是稳固的，一次次触碰大众情感底线，再庞大的玩家基数、再华丽的美术包装，也留不住寒心的玩家，最终只会在自我消耗中彻底失去立足根基。

沈昭