

文章编号: 1673-1646(2025)05-0086-07

# 人技平衡与多元共创：“技术—平台”驱动下 国产动画的视觉表达与创作模式

赵丽瑾, 赵明鑫

(西北师范大学 传媒学院, 甘肃 兰州 730070)



**摘要:** 在数字化浪潮中, 国产动画正经历深刻变革, 数字技术与平台生态成为驱动其发展的重要力量。数字技术赋能国产动画视觉表达, 助力传统文化的视觉化呈现, 释放视觉语言表现力, 以“微短化”视觉叙事提升传播效果, 但在技术应用上需平衡人文内涵与形式创新; 平台生态通过流量逻辑与用户生产二次元内容模式重塑文本创作, 形成用户共创动画文本, 进行交互动画的超文本探索, 积极参与IP孵化输出产业动力, 但应重视多元共创环境中存在的版权与质量问题。技术与平台协同作用, 推动国产动画成为传承传统文化、对接青年并覆盖全龄、推动亚文化与主流文化交融的创新载体, 未来需坚守“人技平衡”与“多元共创”, 避免技术异化, 实现文化价值与产业效益的统一。

**关键词:** 国产动画; 数字技术; 平台生态; 视觉表达; 文本生产

**中图分类号:** G954 **文献标识码:** A **doi:** 10.62756/xbsk.1673-1646.2025115

**引用格式:** 赵丽瑾, 赵明鑫. 人技平衡与多元共创: “技术—平台”驱动下国产动画的视觉表达与创作模式[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2025, 41(5): 86-92.

## Balance Between Humanities and Technology and Diverse Co-Creation: Visual Expression and Creative Models in Chinese Animation Driven by Technology-Platform

ZHAO Lijin, ZHAO Mingxin

(College of Communication, Northwest Normal University, Lanzhou 730070, China)

**Abstract:** In the wave of digitization, Chinese animation is undergoing profound changes, with digital technology and platform ecology serving as key drivers of its development. Digital technologies empowered the visual expression of Chinese animation, facilitated the visual presentation of traditional culture, unleashed the expressive power of visual language, and enhanced communication effects through “miniaturized” visual narratives. Yet in technological application, there was a need to balance humanistic connotations with formal innovation. Platform ecosystems reshaped text creation through traffic logic and user-generated content models, fostered user-co-created animation texts, explored hyper textual interactive animations, and actively participated in IP incubation to output industrial momentum. However, attention was paid to copyright and quality issues in diverse co-creation environments. Technologies and platforms worked in tandem, propelling domestic animation to become an innovative carrier for inheriting traditional culture, connecting with youth while covering all age groups, and promoting the integration of subculture and mainstream culture. Now, adhering to “balance of humanities and technology” and “diverse co-creation” is essential to avoid technologi-

收稿日期: 2025-05-23

基金项目: 国家社会科学基金一般项目: 算法驱动下网络文艺的智能化创新与社会影响研究(21BZW057)

作者简介: 赵丽瑾(1980—), 女, 教授, 博士, 博士生导师, 从事专业: 电影理论与批评。E-mail: zhaozhaoj@nwnu.edu.cn.

cal alienation and achieve the unity of cultural value and industrial benefits.

**Key words:** Chinese animation; digital technology; platform ecosystem; visual expression; text production

中国动画起步于二十世纪二十年代,最初以广告动画为主。二十世纪五十年代,中国动画以水墨风格和寓教于乐的文化内涵独树一帜,并成就“中国动画学派”。进入二十一世纪,受到美、日等国动画电影的强烈冲击,中国动画面临技术与审美的多重困境。2015年以来,国产动画不断从传统文化资源中寻找艺术灵感,通过视觉风格、文化内涵等方面的深度创新,有效连接当代观众的文化诉求和审美风潮,形成了国产动画艺术与产业发展的新景观,其中媒介技术和网络平台的推动作用至关重要。

数字技术赋能国产动画视觉表现力和创造力,增强动画语言的意义阐释和视觉效果,并在互联网和人工智能技术驱动下,在传统动画电影、动画片、动画短片的形式之外,衍生出互动动画、人工智能生成动画等新形态。依赖互联网普及和平台发展,哔哩哔哩、新浪微博等平台组织“国产动画月”等活动,主流视频平台深度参与国漫投资与创作,并进一步发挥网络用户的创造力,以参与式文化生产与流量逻辑打破了传统动画的创作与传播模式。在“技术—平台”驱动下,国产动画作品质量不断提升,市场及产业发展趋势良好。面向未来,如何更好实现技术与人文的价值平衡,如何更有力激发平台生态下内容生产的多元共创,基于“技术—平台”驱动力寻找国产动画持续发展的理论与实践关键点,亟待关注与研究。

## 1 技术赋能动画视觉表达:诠释能力提升与审美观念更新

国产动画使用数字技术对传统文化内容进行视觉化呈现,提升诠释能力同时植入现代审美;媒介融合趋势与动画、漫画与游戏(Animation、Comics and Games, ACG)技术融合,驱动国产动画视觉语法的整合与创新;新媒体环境涵化观众视觉审美观念,对国产动画的视觉叙事节奏提出新的要求。动画作为“最理想的艺术载体来表现我们当下科技世界的希望和恐惧”<sup>[1]37</sup>,在视觉表达上需要兼顾好技术表现与人文内涵,在新时代展现出新的发展面貌。

### 1.1 数字技术赋能传统文化视觉化呈现

数字动画制作技术的优势在于强大的图形渲

染能力和可视化编码过程,使传统文化中意象化、概念化的描述更好实现视觉具象;国产动画依托数字技术进行视觉创作的过程中,打破传统美学经验的思维局限,将国画美术的水墨写意实现于三维动画空间;传统美学系统中的视觉符号经过数字化编解码,在创作中融入新的意义,催生出符合当下审美的“新国风”视觉风格。

2015年,动画电影《西游记之大圣归来》收获9.6亿元票房<sup>[2]</sup>,拉开“国漫复兴”序幕。主创团队把孙悟空在传统造型美学中“紫金披挂”“毛脸雷公嘴”的形象特征进行取舍,将“青面獠牙”的符号舍弃,转而利用Autodesk Maya技术突出孙悟空毛发的柔性质感。实现了对孙悟空传统形象内在神性、人性与兽性符号在表现优先级上的排序,将其视觉上的“妖兽”特征转化为“萌宠”造型,加强动画角色亲和力的同时削弱其神性,描绘出人性优先兼具动物本真的神话英雄形象。动画电影《深海》(2023年)以独创的粒子水墨技术展现海洋深处的流体质感与情绪弥漫,既吸收了传统美术片视觉叙事中情景交融的美学经验,又对国画美术单线平涂的技法进行了颠覆,为传统美学在现代动画中的创造性应用做出示范。

国产动画通过现代技术将传统文化中高度凝练的形式美学符号进行视觉具象,在营造视觉奇观的同时,为动画文本注入文化内涵。动画电影《新神榜:杨戬》(2022年)将敦煌壁画中的“飞天乐舞”进行数字3D还原,使宗教典故与神话传说之间产生互文,共同架构出惊奇玄幻的世界观;动画电影《白蛇:缘起》(2019年)把道术传说中撒豆成兵、剪纸为人的抽象描述,转化为具有民族舞蹈与典礼仪式特征的视觉情境,既满足了观众的想象,又实现了传统文化的现代改良。当前“新国风”动画的创作实践,普遍基于创作者对历史文化严肃性与现代文化消费间辩证张力的主观认识。由于创作者认识水平的参差,既产出了上述优秀作品,也存在过度形式化的符号堆砌。国产动画创作需要依托技术实现更好的视觉表现,以满足观众在感官上的审美需要,同时也应认识到情感内核与价值内涵的重要性。数字技术对传统文化的解构与再编码,本质上是数字与人文、传统与现代、全球化与在地化博弈的文化实践,现代消费文化虽然为“民族性”表达

提供了传播势能,但也可能导致符号的“空心化”,形成文化表层化危机,引发阿多诺“文化工业”批判中“形式取代内容”的焦虑<sup>[3][214]</sup>。

## 1.2 技术释放动画视觉语言表现力

数字预演、虚拟拍摄、实时特效和高精动捕等前沿技术应用于国产动画创作,显著增强了国产动画视觉语言表现力。技术工具的革新,一方面支撑国产动画吸收借鉴现代影视的镜头调度与镜语体系,形成简明高效的叙事;另一方面凭借视觉技术的灵活性与泛用性,使国产动画的视觉语法创新更好落实。

Blender、Maya等动画制作软件的预可视技术,使分镜师构建3D场景时可以自由探索镜头角度、焦距和运动轨迹,以此规避传统2D分镜在空间想象上的局限性。虚拟摄像技术则实现了实时的虚拟机位调整,通过演算复杂运镜,为后期制作提供精准参考,加强动画空间的确定性。动画电影《雄狮少年》(2021年)最后一场的舞狮段落,明显吸收了香港动作电影镜语体系的丰富经验,以多景别镜头快速组接增强人物动作的速度感与力量感。动画电影《哪吒之魔童降世》(2019年)中的“山河社稷图”场景,通过动态分镜与视觉特效的结合打造“游戏化”的动画空间。数字动画与数字游戏间通过视觉语法的模拟实现“影游联动”,是对传统分镜理念的创新。国产AI动画剧集《千秋诗颂》(2024年),通过人工智能生成内容对经典诗词文本进行视觉化,以水墨国风的画面描绘内容丰富的意象信息,在保持整体风格的同时铺陈细节,呈现出“关键词”叙事的语法逻辑,为国产动画创作者提供了叙事新思路。

辩证来看,新兴技术的应用也导致动画视效“拟像真实”的倾向越发明显,这加重了动画制作的负担,也意味着很大程度上舍弃了动画的夸张性与趣味性,抑制了其天马行空的想象力表现<sup>[4]</sup>。充分发挥动画艺术的独特魅力,不能局限在对传统影视艺术规律的认识和总结上,国产动画的艺术自律需要发挥想象优势而非一味还原现实。技术作为艺术创作的辅助,不能喧宾夺主,成为对国产动画创作者想象力的束缚;国产动画在视觉语法上的创新,不能削足适履,忽略动画本体艺术语言的基本逻辑。

## 1.3 “微短化”视觉叙事提升传播效果

技术对国产动画的视觉表达产生直接影响,同时着眼更宏观的新媒体环境也促使动画作品的微短化和视觉叙事节奏变化。杰伊·大卫·波尔特与

理查德·格鲁辛在《再媒介化:理解新媒介》中强调,再媒介化是“媒介间竞争与合作的双重逻辑”<sup>[5][307]</sup>,既表现为新媒介对旧媒介的替代性挑战,又体现为旧媒介通过新媒介获得重生。国产动画进入新媒体场域,在新媒体环境中进行传播形态的自我调整,这种调整在视觉叙事节奏上进一步延续,形成明显的“短平快”风格。

短视频的普及重塑了大众观看习惯,形成碎片化审美取向。部分国产动画主动适应这一趋势,将长叙事拆解为“视觉奇观+情感共鸣”的单元模块,模仿短视频节奏进行剪辑,并通过图像拼贴与意象指涉实现形态轻量化。抖音连载的《一禅小和尚》(2016年)和哔哩哔哩联合出品的竖屏动画《垂直世界之地中海美少年》(2019年),将平均单集时长控制在5分钟内,成为在“微动画”形态上开拓的典型。动画剧集《刺客五六七》(2018年)以相对同体量作品,庞大的分镜数量提高单集视觉信息承载量,借鉴短视频的视觉叙事节奏在“注意力经济”下保持观众收视黏性。国产动画电影也将短视频作为宣传营销、IP孵化和跨媒介叙事的时代新解。《哪吒之魔童闹海》(2024年)在上映期间通过短视频营销,官方抖音置顶的内容仅是土拨鼠小妖吃饭被哪吒打断时,反应镜头的重复剪辑和竖屏裁切,却收获了1000万以上“喜欢”,事半功倍且成效显著。正片中“天雷滚滚好怕怕”的即兴Rap段落,也可以看出对短视频的风格模仿,影片上映后该片段迅速走红,极大地助力了影片的宣传。

国产动画追求“短平快”的视觉叙事节奏,模仿短视频的视觉风格,从另一角度审视是一种粗糙的“音乐化”,哈特穆特·罗萨在《新异化的诞生:社会加速批判理论大纲》中,将这种充斥生活的“音乐化”现象评价为“晚期现代的共鸣失败的症状”<sup>[6][109]</sup>。但客观来看,虽然这种服务于传播与营销的视觉表达对于动画内容有所损伤,却切实成就了国产动画的市场下沉与宣传破圈。

当技术赋能国产动画的视觉表达,如何寻找技术与人文的价值平衡,不仅是关乎国产动画发展的议题,更是数字时代中国文化现代性转型的缩影。近年来的许多国产动画作品,都在不同层面为这一议题做出了良好的回应,其中不乏艺术质量与市场成绩双收的优秀案例,整体来看“国漫复兴”的前景明朗。但即使在优秀案例中,我们也不难看到局部潜藏的形式大于内容、视觉表达同质化等遗憾与不足,“人技平衡”的发展要求越发明确。

## 2 平台生态重塑文本创作：流量逻辑与UGAC模式

平台是互联网时代内容生产最重要的组织形式，腾讯视频、爱奇艺、哔哩哔哩等网络平台正在建构动画文本生成的崭新生态，其中流量逻辑和用户生产二次元内容(User Generated Artificial Content, UGAC)模式是其核心策略，催生出动画文本尤其是网络动画文本创作的诸多创新路径。相较于传统动画电影的产业模式，网络动画与观众或用户的连接更为紧密，用户的文化和审美诉求直接影响动画文本的内容，用户文娱消费中的流量数据则成为IP孵化的重要依据，构成了网络动画创作的产业规则。平台生态以即时交互连接起用户的文化审美消费趣味和诉求，还建立起集体智慧的文本创作和互动动画的超文本实验。互联网经济下的流量逻辑将动画作品直接纳入注意力竞逐的算法框架，使网络动画的文本价值判断在审美维度的基础上衍生出数据维度。

### 2.1 平台建构用户共创动画文本模式

“UGAC作为大众兴起的‘二次元’内容生产模式，蕴含着打破动漫技术精英化的力量，‘二次元’视听内容生产将不再是专业人士的特权，工艺逻辑退居其位，大众参与内容生产跃居而上。”<sup>[7]</sup>弹幕作为网络平台在线观看中兴起的即时评论交互形式，背后折射出用户的情感宣泄与身份认同，通过对动画文本进行自发诠释并宣告在场，成为观看内容的一部分，也是用户共创下的文本再生产。在平台搭建的新型社交与文化生产场域中，用户随时可以通过上传作品成为创作者，观众随时可以通过弹幕与创作者进行交流讨论，共同推进动画文本的创作。

哔哩哔哩UP主“刘师兄\_liujun”，在无专业团队条件下对《三体》小说进行动画改编，并在创作中与观众互动探讨改编思路，展现出用户共创的文本生产范式。截至2025年4月，“零经费自拍《三体2：黑暗森林》”系列动画剧集仍在连载中，第4集已收获1068万播放量。抖音、快手等平台正在兴起的，以表情包“熊猫人”为形象，使用PPT、Flash等低门槛技术产出的系列短片，通过挪用网络论坛热帖和都市传说配合AI解说，快速生成高时效内容。这类作品画面相对粗糙，却因贴近互联

网文化语境而成为非专业创作者的常用模板。《十万个冷笑话》系列(2012年开始连载)对互联网用户共创的各种“梗”进行拼贴和挪用，将ACG文化社区中兴起的“吐槽文化”配合无厘头的搞笑风格整理出动画文本，改变了文本创作的传统模式和呈现样态。《罗小黑战记》(2011年)则通过精心设计的彩蛋与弹幕互动，赋予观众“协同创作者”身份。观众通过暂停寻找场景中的隐藏细节并在弹幕中讨论，形成“集体凝视”，极大促进了剧集的传播广度，产生长尾效应。

平台支撑动画文本的用户共创推动了创作生态的繁荣与创新，但也暴露出版权保护、质量把控等问题。用户共创经常涉及对文化IP的改编或挪用，“刘师兄\_liujun”的自制动画虽收获观众好评，但其未经授权的改编可能对原著构成侵权。《十万个冷笑话》也曾因“弹幕梗”的挪用和对经典动画电影《葫芦兄弟》(1986年)的恶搞引发法律纠纷。UGAC内容的低创作门槛虽然降低了动画创作的参与壁垒，但也容易导致内容同质化和价值观失焦。视频平台作为内容分发渠道，目前对用户共创和弹幕文化的审核与监管还存在滞后，若平台一味放任造成低质内容泛滥，将挤压精品动画的生存空间。

### 2.2 依托平台的交互动画探索

交互叙事是一种通过用户选择影响剧情走向的叙事形式，核心在于将传统的线性叙事铺展为多线程的“可能性空间”<sup>[8]</sup>。国产互动动画依托平台交互功能，实现了用户从“被动观看”到“主动参与”的转变。“讲故事不一定能建构出一个世界，交互叙事则必然涉及真实与虚幻，往往意味着建构一个虚拟的世界。”<sup>[9]</sup>互动动画的兴起，验证了动画文本的可塑性，参与式文化生产<sup>[10]</sup>的特征更加显著，超文本建构虚拟世界成为可能。

腾讯视频、爱奇艺、哔哩哔哩等主流视频平台，已实现互动内容从创作到播放的技术搭建，并产出类型各异的互动动画作品。UP主“打泥泥”依托哔哩哔哩内置的互动创作平台，制作出一系列兼具思想性与原创性的互动动画短片，其中《冰人文明》(2022年)通过分支选项设计将科幻寓言与哲学思辨相结合，引发用户对文明形态的主动反思，以462万的浏览量证明互动动画的市场前景。UP主“水元子A”创作的互动动画短片以悬疑、惊悚风格见长，既有对经典动画IP的现代解读，也有网络文学符号的化用，文本结构借鉴解密游戏的关卡设

计,以第一人称展开叙述,用户通过选择主角行为收获不同结局。

互动动画打破了传统动画文本的创作和接受模式,通过用户参与的沉浸式体验拓宽对动画文本的感知维度,以选项的隐喻触发对文本内涵的深层讨论,解开了观众被动接受的桎梏。选项和反馈组成文本,选择这一交互行为参与叙事,成为思考存续的象征,营造出笛卡尔“我思故我在”式的在场感<sup>[11]77-106</sup>,既是国产动画在发展中对文本创作的有益探索,也是对影像未来学趋势的深刻把握。在融入平台生态的过程中,国产动画文本创作的潜力被不断挖掘,重视多元共创下的文化民主趋势,在虚实交融的叙事实验中实现文化记忆的深层编码,才能在数字时代创作出具有精神重量的动画文本。

### 2.3 平台IP孵化输出产业动力

在平台资本的运作下,国产动画的IP孵化演变为技术与文化深度互嵌的互联网经济实践,算法推荐构成的注意力分配体系与用户社群的情感劳动网络,推动动画文本的叙事及其延伸化为数据流驱动的符号增值系统。平台通过算法、数据和用户的三元闭环,将流行文化符号的传播效率、用户情感的量化反馈与资本增值的需求精准对接,降低产业投资风险并扩大流量变现,形成IP孵化的定制模式。

哔哩哔哩“国创区”的运作机制体现出平台元结构对亚文化符号的收编策略。作为二次元文化阵地,其算法推荐系统通过对“方言梗”“无厘头”等标签化拆解,完成对抵抗性符号的降维处理,使《刺客伍六七》《请吃红小豆吧!》(2018年)等国产动画剧集中的区域文化和边缘文化元素被纳入流量分发通道,展现出圈层即风格的IP孵化路径。腾讯视频“国漫宇宙”计划的动画剧集《魔道祖师》(2018年)通过各大平台与二次元社区的人气榜单等数据,分析观众对不同角色的喜爱程度,依此推出衍生内容,调整后续IP规划。动画电影依托互联网平台开拓融资渠道。《十万个冷笑话》剧集在网络收获广泛关注后,与哔哩哔哩进行大电影合作,先后在2014年与2017年将两部同名动画电影搬上银幕,将话题度转化为票房反馈。2019年,《罗小黑战记》推出大电影讲述剧集的前传故事,吸引平台粉丝走进院线解锁剧情,还将剧集中的弹幕与彩蛋嵌入电影银幕,组成对核心粉丝群体的“交流暗号”,鼓励多刷。动画电影《大鱼海棠》(2016年)依托平台发起项目众筹,以“草根动画”渴望登上银幕

作为梦想营销,创作团队借助“大鱼海棠”官方网站和主创个人微博等渠道进行宣传,不断放出Demo和原画引发关注和讨论,在理解观众“期待视野”的同时,为影片的后续制作积累资金,实现IP孵化的成功。

主创团队与用户或观众的互动展现着平台经济下的新型数字劳动形态,用户的情感宣泄被转化为可量化的行为数据,创作者则为维持数据表现在网络社区展开社会表演。这种互动行为看似民主化参与,实则是平台通过界面设计中的点赞排名、热评置顶等机制,把用户的无偿情感付出纳入IP增值的再生产循环,进而实现对情感劳动的剥削。平台通过用户画像的跨媒介追踪,构建起多维度的文本消费路径,使文本创作者沦为“四处寻求各种娱乐体验的媒体受众的迁移行为”<sup>[12]30</sup>的承担者。算法推荐组成的“认知滤网”与用户参与打造的“情感引擎”,共同编织出新型文化权力网络。平台生态制造出亚文化破圈的可能性,助力国产动画产业在互联网时代的经济繁荣,也同时影响着动画文化的发展。

## 3 “技术—平台”共振模式下国产动画文化的创新发展

动画深受媒介技术影响,同时有鲜明的艺术独特性。在当下文化语境中,国产动画承担着重要的文化传承与传播功能,连接青年并覆盖全龄提升文化传播力,推动亚文化与主流文化融合创新,开拓出“新国风”动画和“新主流”动画的文化发展路径。动画作为一个不断创新的媒介和艺术体系,正在成为更具创造力和创新性的流行文化样态。

### 3.1 国产动画成为传统文化传承与传播的重要文娛载体

在对国产动画发展经验的总结中,创作者逐渐认为:“中国动画片内容产业的最大核心竞争力就在于中国五千年没有文明断层的悠久历史和独具魅力的东方文化。”<sup>[13]</sup>技术的升级提高了国产动画在文化传承中的内容表现力;平台的垂类激励与专区推送为历史文化题材作品创造了文化传播中的价值落地;“技术—平台”的共振以对技术、资金和传播形成整合优势,推动国产动画实现文化传承与文化传播的双项并举。

主流视频平台积极推动国风动画发展。哔哩

哔哩哔哩与腾讯视频设立“国创区/国漫区”及历史题材分类,通过用户画像与算法推送,助力历史文化题材作品实现流量变现。爱奇艺则通过承办“两创”论坛,专项规划对文化传承类动画的投资孵化,打造兼具娱乐性、文化内涵与时代性的动画作品。《三十六骑》(2023年)由哔哩哔哩、优酷与中影年年联合出品,共同组建技术团队。剧集讲述了班超、耿恭、班昭等历史人物的传奇故事,在服饰建筑建模、人物对白和礼仪上考究还原东汉风貌。上海美术电影制片厂联合哔哩哔哩出品动画剧集《中国奇谭》(2023年),将八个根植于传统文化的独立故事,通过各不相同的视觉风格进行动画演绎,构建出中式奇幻兼顾现实观照的“妖怪”世界,展现出传统文化魅力并收获巨大流量效益,更成功孵化出动画电影《浪浪山小妖怪》(定档2025年8月2日)。

经历过技术迷信和奇观堆砌的迷茫后,国产动画创作表现出对于技术应用的反思,向技术具身化迈进;平台承担起助力文化传承与传播的社会责任,激励国产动画关注对传统文化内容的数字转译。掌握制作技术优势的工作室与具备资源整合能力的主流平台紧密合作,形成技术与平台的共振,推动国产动画文化表达突破符号表层的局限,实现传承中不乏创新、严肃中不失幽默,寓教于乐的“新国风”式文化再生产。

### 3.2 国产动画对接青年并覆盖全龄提升文化传播力

“青年群体由于年龄、经济收入、社会地位等诸多因素的影响,通常处于现有社会结构的边缘,在社会的组织结构和话语结构中缺少基本的权利,包括表达自身的权利、参与社会变革的权利以及文化权利等,尤其是那些身处社会底层的青少年,更是被剥夺了最基本的话语权,成为贝克尔所谓的这个社会的‘局外人’。”<sup>[14]</sup>当下动画的主要受众是青年,动画创作的主力也是青年,社会文化的未来更是青年。互联网普及后,青年在网络社会组建起偏安一隅的文化圈层,动画作为父辈相对陌生的视听系统,成为传达青年态度与诉求的载体。

在艺术发展的更替规律中,掌握新兴技术的青年一代加入国产动画创作,平台作为“产销一体”的文化生产系统也表现出对青年创作者的需求。优酷“一千零一夜”青年动画导演助推计划和腾讯视频中国青年动画导演扶持计划等平台相继推出,鼓励青年参与动画创作。国产动画在叙事和审美上

也主动与青年靠拢,动画剧集《秦时明月》(2007年连载至今)、《火凤燎原》(2023年)以青年对传统的质疑出发,结合野史传说对历史人物和历史典故进行改编,形成具有仿古文学气质的动画文本。番剧《请吃红小豆吧!》《非人哉》(2018年)通过治愈系的画风和日常化的叙事,揭露出“躺平文化”与“丧文化”背后,青年一代对社会身份的集体焦虑。

全龄化方面,近年来“爽文”“爽剧”“爽漫”相互渗透,大众对“爽”的诉求在媒介融合下形成一种社会文化现象:“消费社会语境中消费美学对于生产的弥补,转向赛博空间的虚拟想象对于现实生活的弥补;这种弥补伴随着‘爽’文学弥散为一种爽文化,逐渐从赛博空间延伸到大众文化的场域之中。”<sup>[15]</sup>国产动画在经历过二十世纪九十年代开始的低幼化而造成的市场瓶颈后,敏锐洞察到爽文化的流行趋势,在强化动画主题、挖掘内容深度过程中吸收爽感叙事。《凡人修仙传》(2020年)、《牧神记》(2024年)等网络爽文受到重视,被改编成动画剧集并收获巨大流量,像《哪吒》系列以儿童为主角的动画电影也不再突出教化,叙事重心转向成长逆袭与情感共鸣,以“合家欢”取得空前的票房成绩。对于大众而言,爽感是一种情绪价值的满足和现实缺失的心理代偿,无论是《牧神记》秦牧逆天改命的传奇人生,还是《哪吒》打破偏见与不公的主题,都表现出国产动画对大众理想生活、理想人生的想象与满足。

国产动画在创作与接受的双端对接青年,为动画文化注入了新的生机,反映出对青年社会文化地位的重视;在叙事表达上借鉴爽文作品,为动画产业带来发展机遇,反映出对文化市场规律的把握。然而,爽文化成为流量逻辑的宠儿,大众对现实的思考也因此被简化为情绪代偿的即时狂欢。国产动画的未来,需在与消费文化的动态博弈中坚守文化自觉,既保持对文化市场趋势的观察,又警惕资本对文化意义的侵蚀,才能让国产动画避免成为数据牢笼中的“文化商品”。

### 3.3 国产动画作为亚文化与主流文化交融的创新渠道

亚文化群体与青年群体高度重合,国产动画对接青年的同时也经历亚文化与主流文化的深度融合。主流故事需要借助新技术实现叙事更新以满足时代发展,平台需要承担主流文化推广的社会责任同时兼顾市场效益。于是,这种交融既体现为亚文化符号对主流叙事的创造性转化,也表现为主流价值对亚文化

形式的策略性吸纳,形成了一种“双向破壁”的文化实践,展现出“新主流”动画的发展前景。

《那年那兔那些事儿》(2015年)以动画视角展开中国近现代的创业历程,采用单元剧结构着重描绘重大历史事件。把历史人物形象设计为善良又勇敢的兔子,以“萌文化”拉近观众与严肃历史的心理距离;将中华这一历史文化范围通过“谐音梗”转换为“种花家”,在加强观众文化认同的同时规避宏大叙事的负担。动画剧集《领风者》(2019年)用青春校园动漫的画风讲述共产主义理想的诞生与马克思个人的历史命运,让作品“在被消费的过程中产生意义,形成青少年观众自己的意识形态”<sup>[16]</sup>。通过故事化表达,使抽象的政治理论转化为具体的情感体验,降低了主流意识形态的接受门槛,强化了马克思主义的当代解释力。但是,上述作品中也存在追求情节设计而造成的史实不符、过度追求“爽感”导致理论阐释流于表面等,对历史严肃性的消解。当亚文化成为主流文化的宣讲形式,其核心价值是否无可避免地走向模糊与简单?

要实现亚文化与主流文化的良性互动,拓宽“国漫复兴”中“新主流”动画的创作路径,一方面要善于利用技术增强文化表达的丰富性,另一方面需在依托平台算法关注文化热门现象的同时,警惕算法推荐导致的认知窄化。最重要的是,国产动画要逐渐培养起艺术自律与文化自觉,祛魅于消费主义引导下的文化猎奇,审视亚文化与主流文化交融共进中的主次关系,成为技术时代重构文化认同的创造性主体。

#### 4 结 语

在数字文明重塑文化生产范式的时代背景下,动画发展的风险与机遇并存,国产动画在“技术—平台”驱动下正在书写文化现代化的中国方案。这场转型实践始于视觉表达、成于文本创新、归于文化本体,是对时代机遇的深刻把握,也是中华文化创造性转化、创新性发展的具体表现。当数字技术赋能视觉表达,平台生态重塑文本创作,国产动画文化在交流融合中实现创新,更应重视“人技平衡”的发展观念,避免陷入唯技术论的误区,在多元共

创的环境中持续释放创作潜力。“中国动画要发出自己的声音,是时代的紧迫要求,任重而道远。”<sup>[17]</sup>“国漫复兴”的号角已然吹响,国产动画的未来正在到来,路漫漫其修远兮,吾将上下而求索。

#### 参 考 文 献

- [1] NAPIER S. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Rev. ed. [M]. New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- [2] 姬政鹏. 200亿票房背后的中国电影新力量[N]. 中国电影报, 2023-08-23(03).
- [3] 西奥多·阿多诺. 美学理论[M]. 王柯平, 译. 上海: 上海人民出版社, 2020.
- [4] 张雪, 李栋宁. 想象的“物我化一”: 国产动画空间视知觉完形路径研究[J]. 电影文学, 2024(17): 134-141.
- [5] BOLTER J D, GRUSIN R. Remediation: Understanding New Media [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- [6] 哈特穆特·罗萨. 新异化的诞生: 社会加速批判理论大纲[M]. 郑作彧, 译. 上海: 上海人民出版社, 2018.
- [7] 郭子淳, 焦阳. UGAC: “二次元”视听内容生产模式创新研究[J]. 中国电视, 2022(9): 72-78.
- [8] 於水. 从非线性叙事电影到交互叙事电影[J]. 当代电影, 2012(11): 101-106.
- [9] 孙可佳. 构建故事世界: 作为终极显示的交互叙事电影[J]. 当代电影, 2022(8): 149-155.
- [10] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者: 电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青, 译. 北京: 北京大学出版社, 2016.
- [11] 马丁·海德格尔, 林中路. 世界图像的时代[M]. 孙周兴, 译. 上海: 上海译文出版社, 2004.
- [12] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体与旧媒体的冲突地带[M]. 杜永明, 译. 北京: 商务印书馆, 2012.
- [13] 李朝阳. 论国产动画片传统文化元素的开发[J]. 电影文学, 2010(6): 39-41.
- [14] 马中红. 文化资本: 青年话语权获取的路径分析[J]. 中国青年社会科学, 2016, 35(3): 53-57.
- [15] 高翔. 消费主义视野中的“爽文学观”[J]. 南京社会科学, 2023(9): 133-142.
- [16] 陈旭光. 当下中国“新主流影视剧”的“工业美学”建构与青年文化消费[J]. 电影新作, 2021(3): 5-11.
- [17] 朱清华. 全球化语境下的中国动画[J]. 北京电影学院学报, 2003(4): 57-66.