

学研产一体化 信息资源 选刊

INTEGRATION OF EDUCATION , RESEARCH AND INDUSTRY
INFORMATION RESOURCES SELECTED

大数据 / 行业动态 / 双创视域 / 研究与探索 / 高教管理 / 思政新语 / 文旅生态 / 海外文摘

2024

第3期/总第54期

吉林动画学院 · 图书馆

目录

CONTENTS

■ 大数据

- 01/ 洞察 2024：中国动画制作行业竞争格局及市场份额 来源：前瞻网
03/ Q1 手游玩家报告：全球各地区各品类手游留存率、时长、游戏频次指标 来源：GameLook

■ 行业动态

- 07/ 腾讯云发布三大 AI 大模型引擎 来源：中国科技网
08/ 展现文化产业高质量发展的蓬勃生机 来源：人民日报
11/ 第二届中国国际动漫节将举行 AI 赋能产业成最大看点 来源：中国青年报
12/ 大模型之战谷歌被逼“跳舞”：从“卷模型”到“卷应用”，巨头共舞 来源：腾讯新闻
14/ “游戏陪玩”正规化 赋能游戏产业新质生产能力促就业 来源：中国网

■ 双创视域

- 16/ 教育部开展 2024 届高校毕业生就业“百日冲刺”行动 来源：新华网
17/ 强化供给 优化服务 吉林十项行动促大学生就业创业 来源：中国教育报

■ 研究与探索

- 17/ 以传统艺术技艺构建中国动画新生态 作者：郭婧文
28/ 人工智能赋能动画创作方式的新思考 作者：叶佑天 姜金镇
36/ 新“中国动画学派”传统 IP 电影的突破与重塑 作者：曲朋 杨宝婷
37/ 动画电影中的森林场景构建——以“北京光之森林 798 沉浸式艺术展”为例 作者：尹璐
37/ “交互技术 +AIGC”：元宇宙视野下新时期北欧动画电影的重构与延伸 作者：苗学慧
38/ 以沉浸为核心：国产动画神话宇宙建构的实践进路 作者：蔡悦 葛红兵
38/ “活生生”的艺术：数字媒体艺术的本质形态考察 作者：李栋宁 朱钧宇
39/ 基于视觉传达探索影像视觉元素与纸质包装设计的融合 作者：王惠英
39/ 城市园林景观中的环境艺术设计探析——以“2024 第 15 届广州国际园林景观与美好人居博览会”为例 作者：石洋
40/ 中国非遗产品设计的研究现状与发展趋势 作者：陈东博等
40/ 文化产业虚拟集群对我国省域网络文化软实力的影响 作者：黄蕊 赵子辛
41/ 双循环新发展格局下数字文化产品国际化的驱动因素、适应困局与战略定位——基于国内短剧出海现象的观察 作者：陆朦朦

- 41/ 广告实践中的“真实”困境与伦理反思 作者：郭羽佳 康瑾
42/ 分布式地面微波能量驱动的高空超长航时一体化无人飞行系统设计 作者：米百刚等
43/ 习近平文化思想融入高校思政课教学的四重逻辑 作者：孟珍伟 吴倩

■ 高教管理

- 43/ 以制度优化创新引导规范民办高等教育高质量发展——纪念《民办教育促进法》施行20周年 作者：秦惠民 杨程
44/ 智慧教育背景下高等教育管理变革探究 作者：刘献君
44/ 中国高等教育学40年学科交叉发展态势——基于知识流动的视角 作者：郭建鹏等

■ 思政新语

- 45/ 习语：改革是教育事业发展的根本动力 来源：《习近平总书记教育重要论述讲义》
47/ 思想政治理论课“融入问题”的意义、类型与原则 作者：王习胜 华银峰

■ 文旅生态

- 48/ 2024中国文旅产业发展趋势报告 来源：Mob 研究院
52/ 教旅融合，研学旅行让“学旅双赢” 来源：新华每日电讯

■ 海外文摘

- 53/ 3次元キャラクターにおけるアニメ風髪モーションの自動生成——3D角色动漫风格头发动作的自动生成
53/ イメージの〈出現〉と「私」の変容：大学における絵画・現代美術の制作指導の試み——意象的“出现”与“自我”的变化：大学绘画和现代美术创作指导的尝试
54/ The impact of the metaverse on e-commerce business models—A delphi-based scenario study——元宇宙对电子商务商业模式的影响——基于专家调查法的场景研究

洞察 2024： 中国动画制作行业竞争格局及市场份额

时间：2024-02-29 来源：前瞻网

1. 中国动画制作行业竞争梯队

我国动画制作行业可以结合制作企业的技术实力、资金实力、作品产出情况划分出较为明显的竞争梯队。总体来看，我国动画制作行业的头部企业为光线传媒，作为我国动画制作行业的代表性上市企业，光线传媒依托光线动画与彩条屋开展动画制作业务，当前，光线传媒直接或间接投资了十月文化、凝羽动画、好传动画、彼岸天动画、可可豆等多个子公司，制作出品了《大圣归来》、《大鱼海棠》、《茶啊二中》、《哪吒》、《秦时明月》等多部取得市场热烈反响的作品，因此光线传媒在资金实力、企业布局以及产品制作情况来看，可以被认为是我国动画制作行业的头部企业。

第一梯队则主要包括奥飞娱乐、中国电影、上海美术电影制片厂、追光动画、华强方特等厂商，具备一定的资金实力和动画制作背景，具有动画制作较长时间的行业经验，并取得过一定成绩，当前正处

于企业发展的上升阶段。除此之外，小疯映画、两点十分、艺画开天等企业则位列我国动画制作行业的第二梯队，该部分企业具有一定的技术实力，有少量代表性动画作品产出，同时得到了例如哔哩哔哩、阿里巴巴等具有较强资金实力企业的投资，具备较强的发展潜力。

2. 中国动画制作行业市场份额

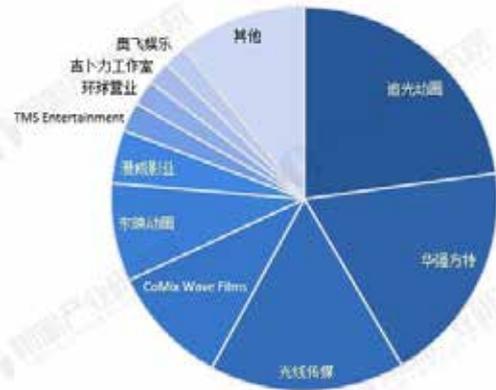
动画制作行业在成果产出上主要包括连续剧形式的动画片，以及动画电影，在我国动画制作企业 2022 年总营收不到 90 亿元的规模的情况下，根据前瞻对 2023 年上映中国大陆动画电影票房的初步统计，我国 2023 年动画电影票房总额约为 79.77 亿元，在一定程度上可以认为我国动画电影制作市场占据更大的营收比重，其市场份额情况能够在一定程度上概括我国动画制作行业的市场份额情况。

具体来看，追光动画、华强方特以及光线传媒所制作的动画作品取得的票房分别占据我国 2023 年动画电影票房的前三位，分别占比 23%、19% 以及 16%。值得注意的是，包括 CoMix Wave Films、东映动画、TMS Entertainment 以及吉卜力工作室等厂商在内的日本动画制作厂商仍占据了我国动画电影较大部分的市场份额，根据前瞻统计，2023 年，我国动画电影市场约 25.53% 的市场份额掌握在日本动画制作厂商的手中。

图表 1：中国动画制作行业竞争梯队



图表2: 2023年中国动画电影制作市场份额结构(按票房统计)(单位: %)



资料来源: 前瞻产业研究院

©前瞻经济学人APP

注: 统计按照动画电影的制作方(即承担项目制作的工作室)进行核算, 因此不涉及发行方。需要强调的是, 在企业实际营收确认上, 市场份额的占比并不能够反映该动画电影制作公司的实际收入, 统计结果仅供参考。

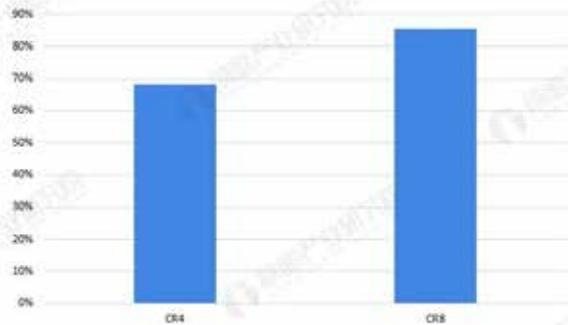
3. 中国动画制作行业市场集中度

结合动画电影票房占比的情况, 可以在一定程度上概括我国动画制作行业当前的发展情况。2023年, 我国动画制作行业市场集中度CR4和CR8分别约为68%和85%, 可见我国动画制作行业的市场集中度较高。

4. 中国动画制作行业企业布局

动画制作行业厂商在现有技术以及作

图表3: 2023年中国动画电影制作市场集中度(单位: %)



资料来源: 前瞻产业研究院

©前瞻经济学人APP

图表4: 2023年中国动画制作企业业务布局(单位: %)(一)

| 公司名称 | 动画制作业务占比 | 重点布局区域 | 动画制作业务概况 |
|------|----------|--------|---|
| 腾讯视频 | 55.12% | 北京 | 公司积极响应国家号召, 重点布局北京、浙江、福建、贵州等地区进行市场拓展, 公司已与腾讯工作室、美水高动画、The Virtual Reality Company (VRC) 等多家业内知名企业合作, 项目制作、播出效果、播出时长均处于行业领先地位。 |
| 优酷动画 | 98.12% | 广东 | 拥有国内六大科技创意研发中心——广州、上海、广州、深圳、成都、武汉, 多个海内外分支机构, 核心团队超过1000人, 累计融资逾10亿元, 多个项目与优酷、腾讯视频、爱奇艺、哔哩哔哩、芒果TV、爱奇艺等平台合作, 提供全流程动画制作服务。 |
| 万兴科技 | 65.12% | 广东 | 在保持传统业务优势的同时, 积极布局北京、杭州、西安、成都、东莞等地, 设立研发中心, 业务覆盖全球200多个国家和地区, 全球累计用户达15亿。 |
| 光线传媒 | 79.55% | 北京 | 公司动画制作业务主要依托光线动画和光线影业进行。 |
| 奥飞娱乐 | 15.70% | 广东 | 公司在洛杉矶、波士顿、伦敦、巴黎、新加坡、首尔、曼谷等地均设有分支机构, 海外业务覆盖超过40个国家或地区, 依托自身深厚的今天奥飞娱乐品牌及资源优势, 积极进行国际化战略布局。 |
| 腾讯动漫 | 60.58% | 北京 | 动画业务主要围绕《斗罗大陆》IP进行布局, 公司整体布局完善, 目前已成功布局了新媒体业务、客户营销、品牌运营等领域, 旗下设立了子公司负责策划、制作、发行、运营、推广、宣传、推广、运营、管理等业务, 为动画产业链提供全方位服务。 |
| 腾讯视频 | 61.54% | 浙江 | 公司拥有业内一流的原创动画制作与制作团队, 具备独立开发原创动画作品的能力, 拥有国际领先的CG动画制作技术, 以及成熟的工业化流程和管理体系, 全方位打造高质量的动画内容, 涵盖动画、动画电影、动画剧集、动画短片及设计制作等运营平台。 |
| 环球影业 | 20.37% | 广东 | 动画业务覆盖中国、丹麦、法国、印度及俄罗斯等地。 |

资料来源: 各公司公告 前瞻产业研究院

©前瞻经济学人APP

品的情况下, 往往通过IP布局、品牌营销等方式, 与相关机构合作, 扩大自身在文化产业领域的影响力, 其中, 奥飞娱乐、上海电影以及汤姆猫等厂商均实现了较为广泛的区域的布局。行业业务布局具体情况如下:

图表5: 2023年中国动画制作企业业务布局(单位: %)(二)

| 公司名称 | 动画制作业务占比 | 重点布局区域 | 动画制作业务概况 |
|------|----------|--------|--|
| 中国动画 | 11.07% | 北京 | 公司主要从事动画制作、发行、放映、科技、教育、出版六大板块, 依托高端动画产业, 依托动画电影制作优势, 动画制作是公司核心业务, 公司拥有专业的动画产业链体系, 包括项目策划、制作、发行、运营、推广等各个环节, 制作内容包括动画、游戏、动漫、网络动画、网络剧等。 |
| 腾讯视频 | 94.17% | 北京 | 公司作为国内领先的数字娱乐平台, 全媒体文化内容提供商, 拥有丰富的内容资源, 拥有专业的制作团队, 提供从策划、制作、发行、运营、推广、宣传、推广、运营、管理等各个环节的全方位服务, 业务覆盖全球200多个国家和地区, 全球累计用户达15亿。 |
| 腾讯视频 | 10.10% | 上海 | 公司是国内领先的数字娱乐平台, 全媒体文化内容提供商, 拥有丰富的内容资源, 拥有专业的制作团队, 提供从策划、制作、发行、运营、推广、宣传、推广、运营、管理等各个环节的全方位服务, 业务覆盖全球200多个国家和地区, 全球累计用户达15亿。 |
| 上海电影 | 30.75% | 上海 | 公司主要从事动画制作、发行、放映、科技、教育、出版六大板块, 依托高端动画产业, 依托动画电影制作优势, 动画制作是公司核心业务, 公司拥有专业的动画产业链体系, 包括项目策划、制作、发行、运营、推广等各个环节, 制作内容包括动画、游戏、动漫、网络动画、网络剧等。 |
| 汤姆猫 | 1.36% | 浙江 | 业务覆盖美国、英国、中国、俄罗斯、巴西、印度等全球大部分国家和地区。 |

资料来源: 各公司公告 前瞻产业研究院

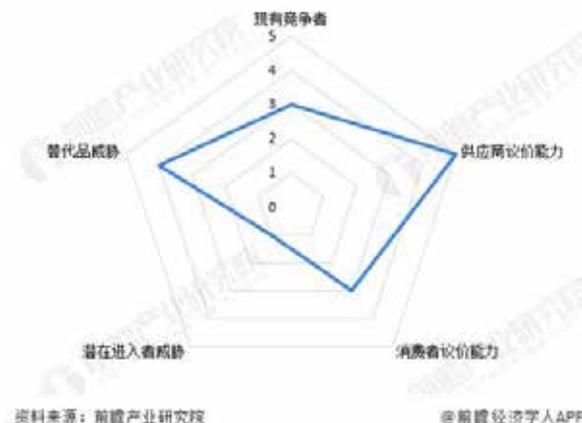
©前瞻经济学人APP

5. 中国动画制作行业竞争状态总结

从动画制作行业现有竞争者情况来看,市场份额多集中于头部厂商,在现有参与者具有一定规模的情况下,存在一定的市场竞争;结合产业链的整体情况,由于我国动画制作厂商多采用海外软件进行动画制作,而国内的动画制作技术底座基础较为薄弱,可用、易用、好用的产品较少,因此供应商的议价能力极强;由于消费者可选择的动画作品较多,因此消费者具备一定的议价能力;由于动画制作行业技术壁垒和资金壁垒逐渐增高,且行业内部存在一定竞争,因此进入者威胁相对较小;

替代品威胁上,中国动画制作行业面临海外动画制作厂商以及国产电视剧等多方面的威胁,因此替代品威胁较大。

图表6: 中国动画制作行业竞争状态总结



Q1 手游玩家报告: 全球各地区各品类手游留存率、时长、 游戏频次指标

02

时间: 2024-05-21 来源: GameLook

虽然关注游戏表现非常重要,但理解玩家偏好和行业标准也同样不容忽视。比如,分析游戏时长变化与留存率的关系,你可以确定优化游戏时长以提升玩家回到游戏的频率,理解游戏时间对留存率的影响,可以帮你在游戏节奏、内容深度和进度机制等方面做出决策。

最近,GameAnalytics发布了《2024Q1手游指标报告》,列出了全球关键市场的手游玩家留存率、游戏次数和游戏时长等关键指标,为同行们提供了对比参照的标准。

以下是Gamelook整理的报告内容:

探索Q1期间的关键指标可以帮助我们探索行业表现,并让你将自己的游戏与行业标准对比。

全球一季度次留中位数为22.91%,七日留存为4.2%,28日留存是0.85%。尽管这些留存率看起来并不算是比较好的留存率,但需要记住的是,那些较高的留存率主要存在于表现超级好的游戏中,而不是平均值。

经典游戏几乎在大部分指标和区域领先榜单,这个类别包括桌游和卡牌游戏、

棋牌游戏与 Trivia, 以及字谜游戏。值得注意的是, 这类游戏在中东市场表现非常好。

特别需要提的是解谜游戏, 尽管其他游戏、尤其是休闲品类的表现不一, 这个品类的所有指标和所有区域表现持续良好。



留存率

较高的留存率意味着玩家认为游戏具有吸引力, 而且很可能会重复回到游戏中。另一方面, 留存率较低则意味着玩法、上手体验或者整体用户体验出现老问题。



在所有区域的休闲品类中, 解谜游戏的七日留存率最高, 经典游戏的次留低于休闲和中度游戏, 但七日留存和28日留存更高。另外, 北美是所有区域中次留、七日留存和28日留存最高的区域。



北美留存率

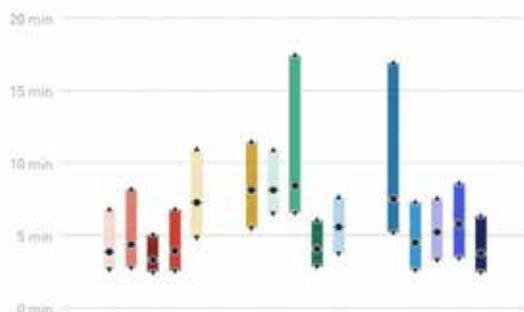
北美的中度游戏次留率最高, 平均达到31.7%, 主要得益于多人游戏特别强势的次日留存表现。值得一提的是, 与其他区域相比, 北美市场的中度游戏日次留存也是最高的。



在欧洲市场, 休闲游戏的次日留存率最高, 达到31.79%。冒险游戏也展示了较高的次日留存, 但日期留存表现不及休闲游戏。另外, 该区域的解谜游戏次日留存与北美市场接近, 其中, 字谜游戏以34%的次留超越了模拟和竞速游戏。

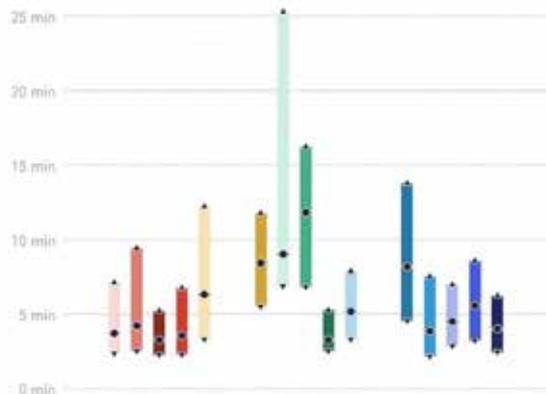
在中东市场, 经典游戏的次留、七日留存和28日留存率都高于所有区域。经典游戏在该区域的表现也超越了休闲和中度游戏, 主要可能是字谜与棋牌游戏的推动, 不过所有细分品类都展示了较高的留存率。虽然其他品类的留存率表现也不差, 但低于北美和欧洲市场。

亚洲留存率



在亚洲市场,与报告统计的市场相比,各个品类的整体留存率都表现最差。然而,经典游戏在亚洲市场的留存率表现较好,尤其是卡牌游戏。

游戏时长



游戏时长衡量的是单次游戏的持续时间,表明玩家每次玩游戏通常投入多久。更长的游戏时长表明了玩家的参与度和喜悦感,而较短的时长则意味着游戏节奏、内容深度或玩家挫败感出现了问题。

被统计 4 个区域所有品类的游戏时长全球中位数为 4.45 分钟。棋牌游戏持续有着不俗的游戏时长,欧洲市场的卡牌游戏表现更高,平均单次游戏时长超过了 25 分钟,是所有品类最长的。值得注意的是,在欧洲发布的游戏是所有区域游戏时长最高的。

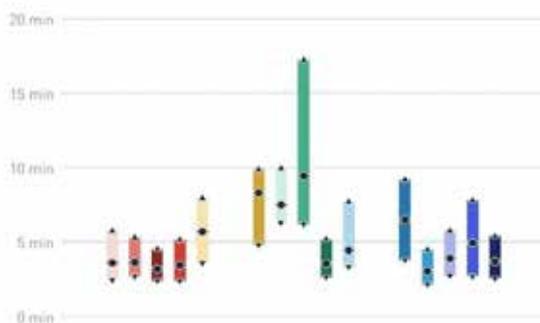
北美市场

在北美市场,多人游戏持续带来最长的游戏时长,哪怕是在底部 25% 的游戏之中。值得注意的是,这个品类,加上棋牌游戏,也是该区域头部 25% 游戏时长超过 15 分钟的唯一二品类。大部分品类在该市场

的游戏时长均在 4 到 9 分钟之间。

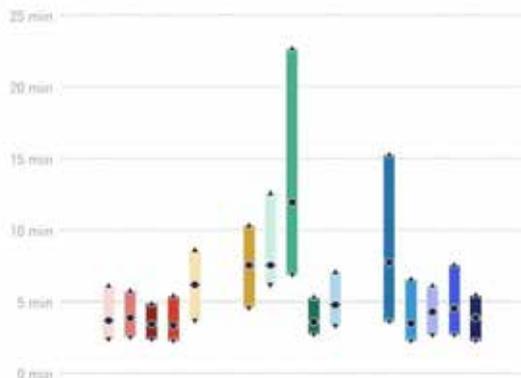
欧洲市场

令人意外的是,棋牌游戏在欧洲市场并没有像在其他区域那样带来最长的游戏时长,在卡牌游戏品类,Top25 的游戏平均游戏时长超过 25 分钟。然而,卡牌游戏的中位游戏时长并没有超过 10 分钟,棋牌游戏仍然以接近 20 分钟的游戏时长稳居冠军。



中东市场

在中东市场,大部分玩家在玩游戏每次投入的时间都不超过 5 分钟。然而,棋牌品类表现最好的游戏单次时长却可以超过 15 分钟。这个趋势与其他区域棋牌游戏整体表现超越其他品类的情况相反。



亚洲市场

在亚洲市场，棋牌游戏是吸引玩家注意力最久的品类表现最好的游戏单次时长接近 23 分钟。另外，多人游戏在该区域的游戏时长表现也更好。然而，与中东一样，大部分游戏品类的平均每次游戏时长都不超过 5 分钟。

为提升游戏时长，整合迷人的玩法机制、清晰的进度和形成玩家互动的社交功能很重要。向挑战关卡、激励成就和动态内容这样具有吸引力的玩法元素，可以保持玩家活跃并有动机继续游戏。提供清晰的目标和里程碑可以鼓励玩家在游戏中的投入更长时间。

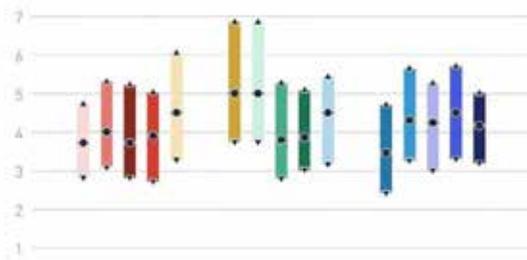
另外，加入多人模式和游戏内聊天社交互动这样的社交功能，可以让游戏体验更开心，鼓励玩家与好友一起玩更久。这一点在各区域的游戏时长平均数可以看到，尤其是在 iOS 游戏中。

通过数据洞察理解玩家行为可以帮助同行有效优化游戏时长。分析漏斗、深挖玩家分类和执行 A/B 测试可以指引游戏机制方面的改善，带来更长的游戏时间。另外，在线运营也可以基于玩家实时反馈和表现数据进行修改。通过监管舆情、参与度数据和游戏市场，可以及时做出更新和推广反应，保持玩家的参与度。这种内容驱动和数据驱动策略的结合可以增强游戏体验，延长游戏时间。

游戏次数

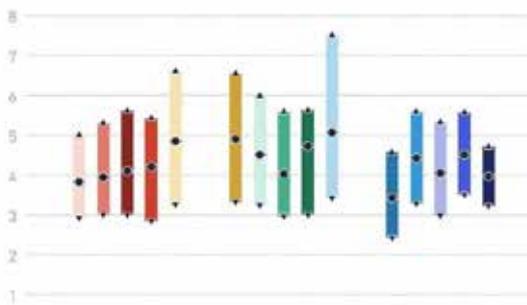
游戏次数较高意味着玩家的参与度较强，而且对游戏感兴趣，如果游戏次数较少则意味着玩家兴趣消失或者在玩家心目中的优先级降低。

在所有市场，大部分游戏（品类中位数）平均每天玩家游戏次数 4-5 次。所有区域中，玩家们与经典游戏的互动高于其他品类；中东玩家的游戏次数最多，尤其喜爱字谜和解谜游戏。



北美

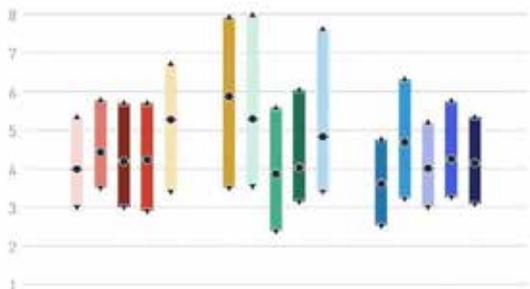
在北美市场，所有品类的手游玩家平均每日游戏次数为 3-5 次，然而，表现最好的解谜、桌游和卡牌游戏则超过了 6 次，接近 7 次。另一方面，北美的多人游戏底部 25% 的游戏平均玩家每日游戏次数低到了 2.4 次。



欧洲

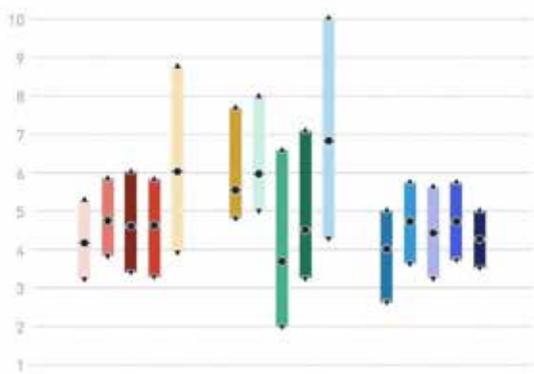
游戏次数方面，欧洲与北美相似，所有品类玩家每日平均游戏次数在 3-5 次。然而，字谜游戏最受欢迎，平均每日游戏次数超过 7 次。此外，欧洲多人游戏底部 25% 的产品平均每日次数也低到了 2.4

次。



中东

中东玩家似乎偏爱解谜和字谜游戏，这两个品类的平均每日玩家游戏次数是所有区域最高的。然而，与此同时，该区域的棋牌品类平均每日游戏次数最低，底部25%游戏甚至平均每日玩家游戏次数只有2次。



亚洲

亚洲市场的桌游、卡牌和字谜游戏头部25%游戏的次数最高，桌游和卡牌游戏平均玩家每日游戏次数接近8次。然而，亚洲其他手游品类的平均每日游戏次数为4.71次，与其他区域相当。

03

腾讯云发布三大 AI 大模型引擎

时间：2024-05-18 来源：中国科技网



腾讯云发布三大 AI 引擎工具，降低模型应用门槛

5月17日，腾讯云生成式人工智能(AI)产业应用峰会在北京召开。会上，腾讯云

发布大模型知识引擎、图像创作引擎、视频创作引擎三大工具，打造大模型时代原生工具链，通过 PaaS（一种云计算服务模式）服务简化数据接入、模型精调、应用开发流程，助力企业更高效、简单地用大模型开发 AI 原生应用，快速接入生产场景。

过去一年，腾讯在服务产业客户的过程中，发现产业对模型的需求不断变化。一方面，随着产业信息的载体多元化，对模型的需求不仅仅是简单处理文字，还需

要处理图片、视频等多种信息。大模型的能力竞争从单一文生文，拓展到文生图、文生视频、图生图、图生视频等多模态能力。另一方面，在降本增效的大环境下，企业对“性价比”的要求不断提高，期待用更简易的大模型工具，加速应用开发，实现快速投产，满足可持续的投入产出比。

为了更好地解决上述需求，腾讯云全新推出大模型原生工具链，以三款 PaaS 产品——“大模型知识引擎”“大模型图像创作引擎”和“大模型视频创作引擎”，助力企业在知识服务、图像和视频创作上提质提效。

其中，大模型知识引擎聚焦企业知识服务场景，以 RAG（检索增强生成）技术架构为基础，整合了文档解析、向量检索、大语言模型、多模态大模型等技术，为企业打造出“低门槛”“高效能”的模型应用开发平台，通过“模块化”的应用模板，企业用自然语言，5分钟就可以开发出一款知识服务应用，并实现快速在客服营销、企业知识社区等各种与人连接的业务场景中落地。

除了大模型知识引擎，图像、视频创作引擎将通过大模型全面提高素材生成效率。基于腾讯混元的自研图像创作底层模型，“图像创作引擎”具有输出高质量的 AI 图像生成和编辑能力，为企业客户提供 AI 写真、线稿生图、图像风格化等。以设计场景为例，企业客户使用“线稿生图”功能，上传产品线稿设计图后，通过提示词和参数设定，该功能可以快速生成实物设计图，大幅缩短创作与生产周期。

“视频创作引擎”基于多模态算法技术，输出高质量的视频生成与处理能力，提供视频转译、视频风格化、画布拓展等多种功能。面对企业出海需求，“视频转译”助力企业客户一键将原视频转译成多种语言视频输出，快速投放海外市场，抢得销售先机。

腾讯云副总裁、腾讯云智能负责人吴运声表示，腾讯云从产业的实际需求出发，打造出大模型时代的原生工具链，依托三大 AI 大模型引擎工具，实现数据工程、模型精调、应用开发的流程简化，助力企业可以更高效、方便地用上大模型。

04

展现文化产业高质量发展的蓬勃生机

时间：2024-05-22 来源：人民日报

以文会友，以展带商。第二十届中国（深圳）国际文化产业博览交易会（以下简称“文博会”）将于5月23日至27日在深圳举办。今年共有6015家政府组团、

文化机构和企业线上线下参展，比上届增加2419家；第十五次实现31个省、自治区、直辖市及港澳台地区全部参展。

自2004年创办以来，文博会一路成

长:展示规模从首届的4.5万平方米扩大到今年的16万平方米,线下展商数量从700多家增加至3076家,参会国家和地区从10个增加至108个。近年来,文博会每年都会吸引国内外超10万种文化创意产品、4000多个文化产业投融资项目在现场进行展示与交易。

历经20年的发展,文博会记录了中国文化产业迈向高质量发展的步伐,成为助推我国文化产业发展的引擎、推动中华文化走出去的重要平台、扩大文化对外开放的重要窗口,被誉为“中国文化产业第一展”。

记者从第二十届文博会新闻发布会获悉:本届盛会将在内容和形式上全面焕新,扩大展会规模、优化展会结构、强化交易功能、提升服务能力,打造一场气势恢宏的文博盛宴,展现文化产业高质量发展的蓬勃生机。

文化产品更丰富 国际“朋友圈”持续扩大

本届文博会主会场设在深圳国际会展中心,分为8个展馆,展览总面积16万平方米。云上文博会平台将按照展馆展区分类展示文化产品和项目。

围绕“国际化、市场化、专业化、数字化”要求,本届展会聚焦文化产业具有市场前景的新产品、新项目,加快企业新产品的推广应用,在活动规模、发布形式、宣传辐射等方面进行优化与创新。记者从文博会公司了解到,截至目前,第二十届文博会确定举办的创新项目与新品发布会、招商会、推介会、订货会等活动已超200场,数量创历史新高。“文博会消费季”、文博会礼物甄选大赛等活动将陆续开展,多家公司将进行“首展”“首发”“首

秀”。

文博会组委会办公室主任、深圳市文化广电旅游体育局局长曾相莱介绍,展会期间,超12万件文化产品和4000多个文化产业投融资项目将现场展示、交易,预计将有国内外超9万名观众现场洽谈订货。

本届文博会的国际化程度再创新高,来自60个国家和地区的302家海外展商线上线下参展,来自108个国家和地区的3万余名海外专业观众线上线下参会、洽谈订货。

此外,本届文博会还首次设立国际文化贸易展,国际展区面积从上届的3000平方米扩大至2万平方米,邀请多家国外贸易机构参展。

在国际合作上拓宽范围,邀请驻华使领馆合作参展,邀请国际友好城市组团参展,加强与境外文化机构、商会的合作。其中,全球规模最大的出版行业展会——德国法兰克福书展将首次携特色图书亮相文博会。

“科技范儿”更足 促进科技充分赋能文化产业

文博会组委会办公室常务副主任、深圳市文化广电旅游体育局副局长李强强介绍,本届展会中文化产业“顶流”和“新势力”将同台竞技、百花齐放。文化产业头部企业参与度再创新高,吸引了全国文化企业30强,以及海内外超220家头部文化企业参展。

雅文传媒、枫叶互动、微游互娱等企业将代表网文、网剧、网游等文化出海“新军”云集现场,展现中国文化国际传播力。

值得一提的是,本届文博会着力为新

质生产力企业、机构搭建展示交易平台，促进业界交流融合，促进科技充分赋能文化产业。光峰科技、丝路视觉、科大讯飞等国内前沿文化科技、文化装备制造、人工智能企业将集中参展。还将设立AI(人工智能)大模型集中发布推广区，华为、盘古等行业领军企业将携重磅产品推广，展现文化领域新质生产力广阔发展前景。

在广东综合展区的“大模型产业应用厅”内，将有8个代表性的AI大模型参展，体现文化科技引领未来生活的新趋势。其中包括中文通用AI大模型鹏城实验室的“鹏城·脑海”、专业AI大模型南方电网大瓦特大模型，以及应用于政务服务领域的云天励飞天书大模型、佳都知行交通大模型、腾讯混元大语言模型等。

办展模式更完善 策划近400项展示交易活动

为强化交易功能，本届展会完善了“综合展+专业展”办展模式，按照专业化发展方向，设置了5个专业展和22个行业专题展区，帮助文化企业精准匹配文化产业细分领域资源。

本届文博会首次设立“文创中国”专题展区，汇聚来自故宫文创、北京工美造办、景德镇青、字在、学古等颇具代表性文创机构的300余件文创产品。该展区将侧重时尚展陈设计与互动体验，讲好中国文创故事，构建有高度、有厚度、有温度的文

化场景。

本届文博会还将组织不少高校参展，并设置中小學生创意设计成果专题展区。

在传统文化产品方面，“非遗·老字号·工艺美术展”区将重点展示中华优秀传统文化传承发展成果，汇集我国入选联合国教科文组织非遗名录的丰富项目，推出非遗传承人现场展演、互动体验、科普教育、虚实结合等多样活动。南越王博物院、三星堆博物馆等博物馆和设计专业展也将精彩亮相。

粤港澳大湾区文化产业创新展将集中展示粤港澳大湾区“9+2”城市群及广东省其他地市文化产业发展和合作成果，突出数字文化、创意设计、文化旅游等创新发展产品和项目；扩容香港、澳门展区，充分呈现港澳特色文化和创意产品。

此外，本届文博会将设52家分会场，策划近400项产业特色鲜明、文化内涵丰富、交易功能突出、公众参与度较高的展示交易活动。

作为创办于深圳的国家级展会，文博会有力带动了深圳文化产业的快速发展。20年来，深圳文化产业年均增长15%以上，文化产业增加值达2750亿元，占全市GDP比重约8%；目前深圳文化企业超10万家，从业人员逾100万；全市共有市级以上文化产业园区80家，入驻企业超1万家，实现税收逾150亿元。

05

第二十届中国国际动漫节将举行 AI 赋能产业成最大看点

时间：2024-05-20 来源：中国青年报

第二十届中国国际动漫节将于5月29日至6月2日在杭州滨江白马湖国际会展中心举行。据悉，“AI 赋能”将是最大亮点。



5月18日，浙江杭州，2024年动漫欢乐大巡游活动。

杭州市委常委、宣传部部长黄海峰表示，本届动漫节将充分发挥杭州数字经济先发优势，集中展示“动漫+科技”新应用新业态新模式，助推动漫产业焕新升级，培育形成新质生产力。

本届动漫节将以“六一”为契机，策划推出系列互动体验活动，力求为青少年提供健康向上的精神食粮。国际动画电影周活动将在以往基础上首次向农村文化礼堂延伸，让动漫欢乐蔓延至乡村。

本届动漫节创新推出“国漫正当时”

人才培育行动，通过学术研讨、专题培训、人才招聘等多种方式，着力加强高层次动漫人才、青年动漫人才等动漫人才梯队的孵化培养，助力夯实动漫产业发展人才支撑。将举办第四届中国青年动漫家成长计划授牌仪式，推出杭州中国动漫博物馆驻馆创作、圆桌交流等系列活动，以“国字号”动漫专业博物馆为平台，深化推进建立青年动漫人才孵化机制。联动知名动漫游戏企业和浙江大学、中国美术学院、浙江传媒学院等杭州三大国家动画教研基地，共同举办动漫人才招聘会、高校毕业生动漫作品展等活动，促进校企合作、人才对接。持续开展中国COSPLAY超级盛典、声优大赛、“天眼杯”中国（杭州）国际少儿漫画大赛等各类品牌赛事活动，发掘培育动漫新生力。

美国皮克斯动画工作室、韩国光州信息文化产业振兴院、俄罗斯动画电影协会组团等来自全球50个国家和地区的动漫企业、机构和业界人士将参展参会参赛。本届动漫节还将首次推出“寰球好物社”“潮品造物家”等主题展，汇聚国际最新热门动漫角色IP，其中约80%的品牌为首次亮相。

大模型之战谷歌被逼“跳舞”： 从“卷模型”到“卷应用”，巨头共舞

时间：2024-05-22 来源：腾讯新闻

按照惯例，每年的5月，微软和谷歌都先后举办开发者大会，这通常是两家科技巨头每年最大的对外公开活动。从去年起，大模型以及与此相关的内容成为开发者大会毫无意外的绝对主角，今年也不例外。但时间仅过去一年，大模型领域又出现了许多新的变化。



去年谷歌 I/O 开发者大会，整体处于一种焦虑蔓延的状态中，彼时微软刚宣布与 OpenAI 的重大合作，高调宣称要逼“谷歌跳舞”，一时间外界担忧谷歌雄霸多年的搜索市场将不保，谷歌在仓促中草草推出的大模型 Palm 却又接连出现事实性差错，全公司上下处于人心惶惶的境地。但仅仅一年过去，谷歌逐渐站稳了阵脚，去年底推出新的大模型 Gemini，将上下文处理能力撑到行业领先的 100 万，同时以原生多模态作为主打，宣布在该领域重新站稳了第一集团的位置。被外界担忧的搜索市场也没有受到多少的实质性威胁，搜索市场份额依然维持在 90% 以上。

微软在第一波凌厉攻势并没有取得明显效果的情况下，开始改变策略，继续稳扎稳打，一方面在业界广泛开展合作，另一方面在公司内部继续积极推进大模型以及与旗下应用的深度结合。

资本市场也给了这两家巨头积极的肯定，谷歌在过去一年股价上涨超过 44%，市值站稳 2 万亿美元，微软同期上涨超过 33%，市值超过 3 万亿美元，继续坐稳全球市值榜首宝座。

如果将过去一年称之为大模型元年，2024 年可能是大模型相关应用真正落地的一年，在这个过程中，以谷歌、微软为代表的大公司依然占据了最有利的优势地位。焦虑感已经逐渐淡化，取而代之的是大公司继续巩固自身业务优势的同时，用 AI 全面巩固优化生态的坚定决心。

上周结束的谷歌 I/O 开发者大会，本周刚进行的微软 Build 开发者大会都向外界证明了这一点。相比去年将重点的精力和资源都放在大模型能力上，对外展示在人工智能方面的资源储备和能力，今年两家巨头则不再局限于大模型能力的继续扩张。

无论是以 OpenAI 为代表的头部闭源大模型，还是谷歌、Meta 为代表的开源大模型，基础能力均到达了阶段性的平台期，模型能力已经远远超过目前大多数应用场景所需要的能力，去年一年大模型刷榜，比拼各项基础能力的时代已经过去。

如何将模型做小,在更有效率、更节约资源和算力的前提下,解决实际应用的问题,成为了进入2024年后整个业界转向的新的方向。

谷歌和微软对旗下应用进行全面AI化

在上周的谷歌I/O开发者大会上,谷歌展示了方方面面的升级和强化,可以说面面俱到。

首先谷歌旗下的大模型Gemini 1.5 Pro将上下文窗口长度从之前的100万进一步扩展至200万,谷歌首席执行官Pichai称这是目前市面上处理上下文长度规模最大的基础大模型,此外,谷歌还发布了轻量版的Gemini flash,处理上下文窗口长度也达到100万。另外让人印象深刻的多模态能力的展示,谷歌称为Project Astra的项目,目标是人工智能助手的打造,在演示中,用户只需要拿着手机,打开摄像头随意获取身处的环境画面,AI能够实时解读,与用户进行对话,并记忆物品位置等,但由于前一天OpenAI已经演示了实时多模态能力,显得谷歌的演示不再惊艳。

其次,对于谷歌来说,在生成式人工智能时代,一大重要策略是将这些底层的人工智能能力,赋予旗下众多的产品,无论是最核心的谷歌搜索、还是用户量庞大的谷歌邮件、谷歌地图、以及生态庞大的移动智能手机系统安卓,谷歌都试图将Gemini大模型的能力注入到这些产品中。例如谷歌图片,在运用Gemini对话理解能力后,用户可以更方便地在海量照片库中找到自己需要的那张照片,在谷歌邮件应用中,通过与人工智能的自

然语言交互,能够找到用户最需要的信息,谷歌在当天发布的AI Overview,则是通过Gemini大模型的底层能力,将搜索结果通过AI进行总结,给用户呈现更直观的结果,而无需再通过点击特定的网页去获取信息。还有融合在原生安卓中的circle to search功能,也是利用了底层AI能力,通过对图片的智能识别,为用户提供更多有用的信息。

除了软件层面,谷歌也在硬件层面为接下来的大举人工智能转型做足准备,当天发布会上谷歌还发布了第六代TPU芯片Trillium,谷歌称该芯片的处理速度是之前的5倍。

在微软本周进行的Build开发者大会上,基本上也同样展示了大公司的资源优势。微软在开发者大会正式开始前一天先发布了最新的微软称之为AI与PC结合的硬件产品Surface Pro,将目前最新的大模型能力融入到Windows系统中,令人印象深刻的功能包括Recall,即大模型能够帮助用户记忆过往的所有浏览记录,帮助用户未来寻找相关的信息,在演示中,大模型助手已经成为日常工作生活中无处不在的智能助手。

在第二天的开发者大会上,微软则更多展示了对开发者提供的人工智能工具,继去年推出的Github copilot后,今年Copilot能力进一步进化,程序员能够通过语音与Copilot实时对话来解决实际工作中的问题,成为一个真正的实时在线和反馈的“助手”,这过程中微软也展现了底层大模型的多模态能力。

在当天的发布会上,微软发布了42亿参数规模的Phi3 Vision开源模型,上下文长度达到12.8万,将文字和图像识别能力结合到一起。与一味追求模型的大

而全不同，微软的开源模型 Phi3 则专注于端侧能力，强调模型的小而快。

谷歌和微软各自巩固优势地位井水不犯河水

相比去年针尖对麦芒的比拼，今年谷歌和微软并没有展现出直取对方要害的凶猛，而是选择在各自的优势领域进一步巩固生态地位。

谷歌公布的所有 AI 化升级，全部是对旗下应用和生态，例如谷歌的搜索、Gmail 应用、谷歌照片以及安卓系统等，重点是将大语言模型能力注入到旗下生态的各个角落。微软实际上也展现了同样的思路，在开发者大会前夕发布的 Copilot+PC，实际上就是将 Windows 系统进行 AI 化变革，接下来的一系列更新和发布，也都是围绕着微软的 PC 系统 Windows 做文章，无论是内签到系统中的 Recall 新功能，还是在工作和生活场景中无处不在 Copilot，都是基于这样的思路。

不难看出，经过去年一年所谓的争锋相对的比拼，谷歌和微软各自发现依然无法撼动对方在各自优势领域的地位，如今

都选择了固守自己的城池，用 AI 来进一步巩固旗下生态和产品能力。

从过去一年这两家科技巨头在资本市场中的表现也可见一斑，微软和谷歌依然身处科技领域第一集团，其中微软股价一年来上涨超过 33%，市值站稳 3 万亿美元，是全球第一大市值上市公司，谷歌股价更是上涨超过 44%，市值站稳 2 万亿美元，由此可见，至少在投资者眼中，这两家公司的业务基本面在中长期并没有产生显著动摇，核心业务依然稳固，在人工智能的加持下，未来依然有增长的潜力和空间。

去年纳德拉在高调公布和 OpenAI 合作后接受采访时所说的那句“要让谷歌跳舞”言犹在耳，一年时间过去，在大公司的积极参与和“互卷”之下，行业确实仍在发生着飞速的变革。

从“卷大模型”到“卷应用”，头部大公司依然遥遥领先，他们有着成熟的商业模式和难以撼动的生态，将创业公司远远甩在身后，无论是大模型创业还是相关应用创业，由于头部公司的“大象起舞”，留给创业者的机会和空间依然十分有限，这大概就是与大模型创业相关的这一轮热潮的现实。

“游戏陪玩”正规化 赋能游戏产业新质生产能力促就业

07

时间：2024-05-17 来源：中国网

“主要围绕一些热门游戏，像《英雄联盟》、《王者荣耀》，每局 15-20 分钟左右，工作时间根据自己的情况安排，

每个月能赚两三千元。”李可是一位兼职游戏陪练师，通过在游戏中帮助玩家组队、上分等获得收入。

随着人们生活水平的提高,对于个性化和娱乐化的消费需求也在增长。优质游戏产品的迭代,以及Z时代年轻人对游戏认知观念的转变,让游戏产业有了更丰富的延展,游戏陪练、陪玩即是其中的代表。业内人士表示,“游戏陪玩”服务作为一种新型的消费方式,满足了消费者对于游戏体验和社交互动的更高要求,游戏陪玩不仅仅是一种娱乐方式,也是满足人们社交需求的一种途径。通过陪玩服务,玩家可以结识新朋友,增加社交互动,提高游戏体验,在促进游戏产业升级带动游戏领域新就业中的关键作用不容小觑。

值得一提的是,过去游戏玩行业走过诸多弯路,同游戏产业发展一样曾遭受诟病,现今的游戏陪玩行业正向正规化发展,尤为显著的是从单纯娱乐的“玩”向更讲究技能提升的“练”发展,在电子竞技领域,以“电子竞技指导员”为新业态代表,率先主导和引领着游戏陪练行业标准化、职业化。

“游戏陪玩”正规化

在游戏产业的垂直赛道里,以电子竞技游戏为切入点,率先实现了从“玩”向“练”的转变。更强调技术能力,团队合作和策略,这样游戏产业的服务业开始升级,游戏陪玩开始像健身教练一样,在专业化发展方向上延展。这让有游戏技能之长的玩家将技能价值发挥到最大,而想训练提升技术水平的玩家通过付费获得陪玩师手把手教学,整个过程是让游戏创造收益过程,也是能形成互相赋能、良性循环的。期间甚至还可以衍生社交需求,无论是商业价值还是社会价值都不容小觑。游戏产业研究专家认为,“游戏陪玩”正在为游戏产业创新注入活水。

如今的游戏陪玩行业正逐步向规范化和专业化发展。从政策制定到市场监管,从头部参与企业到相关从业者,多方面均在努力推动这一行业的健康成长。政府和相关机构已经发布了多项政策和标准,以规范游戏陪玩行业的发展。例如,中国通信工业协会电子竞技分会在2019年发布了《中国电子竞技陪练师标准》,这标志着行业开始接受更加系统的规范和管理。此外,随着监管的加强,不合规的中小平台被淘汰,行业内部也在进行自我洗牌,从而推动了行业的规范化和专业化。

市场规模的增长也反映了游戏陪玩行业的活跃度和潜力。据报道,2021年我国游戏陪玩市场规模已超过25亿元,预计到2025年将达到80.2亿元。这一增长不仅显示了市场需求的增加,也反映了行业内部结构的优化和升级。随着行业的规范化,游戏陪玩师的地位和职业认可度也在提高。例如,有报道指出,通过专业平台认定的游戏陪玩师可以获得专业证书,这有助于提升整个行业的专业水平和社会认可度。

“游戏陪玩”:游戏产业灵活就业的蓄水池

打游戏也可以赚钱。伴随着游戏陪玩行业的发展,游戏爱好者有了新的就业机会,特别是对那些有游戏技能和社交能力的人来说,他们可以通过成为职业陪玩来获得收入。在海外市场,东南亚游戏陪玩平台上,陪玩师平均月入超过300美元,收入水平相当于印尼普通蓝领,头部陪玩师月入上千美元。在国内,一名游戏陪玩师如果每天两到三个小时兼职,每月收入可以超过3000元,全职每天6-8小时甚至可以实现月收入超过8000元,部分头

部从业者收入可以过万。从业者表示,游戏陪练师的技术水平越高,尤其是那些接近或达到职业玩家水平的陪练,通常收入会更高。

当前的就业形势和就业环境仍存在一定压力,有媒体报道指出,对于仍未找到合适工作的青年来说,将游戏陪练师作为暂时缓解就业压力的方式并不抵触。业内专家也指出,游戏陪玩、陪练行业作为新就业形态,将成为劳动者就业增收的重要渠道。据了解,在青年待就业者中,游戏的渗透率较高,对于仍未找到合适工作的青年来说,将游戏陪练师作为暂时缓解就业压力的方式是可取的。2022年年初,人社部下属的中国人事科学研究院指导的《腾讯助力新职业与就业发展报告(2022)》正式发布,报告公布了数字

生态下的147个新职业,其中“游戏陪练师”及“电子竞技运营师”被评估为稳定期数字生态职业,每个职业将为行业相关领域带来约50万—100万的就业岗位。

作为一种新型的消费方式,游戏陪玩服务满足了消费者对于游戏体验和社交互动的更高要求。游戏陪玩不仅仅是一种娱乐方式,也是满足人们社交需求的一种途径。通过陪玩服务,玩家可以结识新朋友,增加社交互动,提高游戏体验。随着陪玩服务的普及,消费者对于购买服务的习惯逐渐形成,这也将有助于培养消费者对于付费服务的接受度,推动整个服务行业的消费升级。作为一种新兴的服务业态,游戏陪玩也推动了服务业的创新和多样化,为服务业的发展注入了新的活力。

教育部开展2024届高校毕业生就业“百日冲刺”行动

08

时间:2024-05-21 来源:新华网

记者5月20日从教育部获悉,为抢抓就业工作冲刺关键期,教育部部署各地各高校于5月至8月开展2024届高校毕业生就业“百日冲刺”行动。

“百日冲刺”行动以“千方百计拓岗位提速增效促就业”为主题。其间,将开展“就业促进周”聚力行动,通过各地各高校集中组织大规模校园招聘、政策宣传、访企拓岗、供需对接等主题活动,加快推动2024届高校毕业生就业工作进程。

此外,行动期间,各地各高校将持续深入开展“高校书记校长访企拓岗促就业专项行动”,有针对性地拓展市场性就业岗位;依托国家大学生就业服务平台集中开展“24365校园招聘服务”系列专场招聘,持续加强就业岗位的互联共享和精准推送,举办“全国中小企业网上百日招聘高校毕业生”“民营企业招聘月”等招聘活动。

根据教育部部署,各地各高校要持续

完善就业帮扶工作机制,对脱贫家庭、低保家庭、零就业家庭、残疾等就业困难毕业生按照“一人一档”“一人一策”建立

帮扶工作台账,做好精准有效帮扶,动态跟踪求职进展。

09

强化供给 优化服务 吉林十项行动促大学生就业创业

时间:2024-05-06 来源:中国教育报

近日,吉林省委、省政府印发《关于促进高校毕业生就业创业若干措施》。《措施》针对吸引集聚高校毕业生留吉回吉来吉就业创业,推出“乐业吉林”援助行动、“筑梦吉林”引航行动、“唱响吉林”扶持行动等10项行动共30条具体措施。

为强化就业岗位供给,《措施》明确稳定政策性岗位和公共部门岗位,持续稳定公务员招考规模,统筹安排事业单位年度招聘计划60%以上招聘高校毕业生,国有企业招聘向应届高校毕业生倾斜。开

发市场化岗位,全省每年拓展、归集就业岗位至少20万个。

为优化就业服务,《措施》提出完善县(市、区)高校毕业生就业创业实训中心服务功能,发挥留吉就业“蓄水池”作用,吸纳本地户籍离校两年内未就业高校毕业生入驻。入驻期限原则上不超过两年。对两年后难以实现就业的,按相关规定予以公益性岗位兜底安置。全省就业创业实训中心每年计划吸纳8000人,给予入驻高校毕业生每人每月补助1500元。

10

以传统艺术技艺构建中国动画新生态

郭靖文

摘要:利用现代技术进行艺术创作时,参照传统艺术技艺是必要的。之所以用“技艺”而非“元素”,是将传统艺术视为有机体而非简单工具化挪移。传统与现代艺术的生态差异是这种学习的根本原因,现代艺术生态的脆弱性要求以具有整体性和普遍性的传统艺术生态作为参考。动画的生态可以从对传统艺术技艺的直接模拟和合理创新两个部分来完成。

生态的构建需要多种群、大体量的作品才能实现,这要求动画创作从空间和时间两个维度上对传统技艺进行参照与积淀。

关键词: 传统艺术; 中国动画; 技艺

生态任何艺术类型雏形的出现、逐步的发展、日臻的成熟、影响的扩大都不是独立完成的,处于历史前段和空间同期的其他门类艺术一直都是“当下”那种艺术生存和发展的相关重要因素。考虑到现代超负荷信息的理解难度,求助于已经内化的熟悉模式就成为一种自觉需求,所以现代技术影响下的艺术创作对传统技艺需求程度可能远超出我们的想象。中国现当代的艺术创作中,对于传统的继承、风格的彰显、审美的维系一直都在进行有意或无意的保留。这种在历史中形成并会在未来作品创作中持续的“惯性”,一方面是精神领域的,即我们通常所说的类似“意境”“气韵”“趣味”等整体氛围的呈现;一方面是形式领域的,即所谓的“构图”“母题”“笔触”,这些“形式领域”的“惯性”大部分是群体无意识的符号凝结,“技艺”作为后一领域的代表,在现代技术影响下的艺术创作中作用更为凸显。

“生态学”的概念在19世纪60年代就被生物学家使用,其目的是研究生物与其生存环境之间的关系。考虑到生物学家给“文化”的定义是“对一个环境的调节性反应”,所以生态学范式提供了一些思考。这一概念随后由雷吉斯·德布雷引入媒传承活动归属于一个复杂的生态环境,信息、技术、媒介、受众、传播者都产生相互的联系。^[1]如果我们将艺术活动看作一个整体的生态,那么不论是从空间上各个艺术门类之间的互动,或是从时间上每一艺术门类的传承发展,都成为一种联动的具有关联性的生命样态。成熟的传

统艺术技艺是这种生命样态的重要组成部分,这种要素既独立存在,又与其他艺术门类的技巧产生关联。动画作为一门现代技术中产生的艺术形式,一方面依靠现代科技的支撑;另一方面也在不断向传统艺术汲取经验。利用传统艺术技艺构建中国动画的自身面貌,是中国动画发展的必经之路,也是下文主要探讨的部分。

一、传统与现代艺术的生态差异

传统艺术的生态是成熟的,具有整体性和普遍性,现代艺术的生长尚在初期,其生态稍显脆弱,所以动画对于传统艺术生态的参照就显得既讨巧又必要。“艺术的创作技艺是人类从实践中摸索和感悟到的,是人类经验的产物。”^[2]传统艺术中的经验具有很强的稳定性,这种稳定性不会随着时代的巨变而产生相应的震荡。不论现代技术如何发展,如何拓宽表达渠道,对于这种经验累积后形成的传统技艺的使用都是必然的。在中国近现代史上,站在传统社会与现代社会断层处的艺术家们,都在用自己的方式尝试探索出一条民族艺术生存之路,使得国家、文化或是艺术可以在断裂之地找到延续之法。在这一过程中一些人向外看,一些人由内找,中国动画的创作之路是属于后者的。

(一) 新艺术生态的脆弱性

现代技术过快的发展,和与这种技术相适应的创作技巧熟练度的不足是冲突的,创作者和受众的审美趣味在这种易变的技术中亦很难稳定。一切感官只是在被技术拉扯、分离,大众很少可以在这些技术影

响下的作品中获取到实质上的审美体验。当代的艺术困境在于,“文化的演化的确很快,但也很脆弱,因为它没有被记录进这个物种的基因组里面”^[3]。在这样的时代背景下,动画艺术生态脆弱性一方面体现在新生态的短暂性,另一方面体现在新生态的单一性。艺术生态的短暂性主要表现在技术的迅速迭代上。对于传统艺术而言,“周边因素的变化在定时期内可以暂时地、相对地稳定在某一范围之内,与此对应,他们所形成的中心的变化也可以暂时地、相对地稳定在某种限度之内”^[4]。但是动画是瞬息万变的现代社会及其不断迭代的工具影响下的产物,其生态容易受到技术的干扰,这就显现出一种脆弱的生态样态。1906年《幻影集》开始使用的停格技术在1908年就被《滑稽脸的幽默相》中逐格拍摄法取代,1915年赛璐珞的使用又全面替换之前传统拍摄方法。随着1937年第一部动画长片的出现,动画电影在20世纪50年代迅猛发展,但是这一趋势随着20世纪60年代动画电视的兴起又急剧下降。1995年诞生的《玩具总动员》标志着又一技术的革新,动画进入到3D技术时代,随后的十年众多动画公司都拥有熟练制作3D动画电影能力,并产生优秀且数量庞大的作品。^[5]技术的发展本是为了作品更好地呈现,但是从另一个角度看,这种快速的发展带来的经验过于稚嫩,导致每个阶段、每种类别形成中的审美能力都不那么可信。转瞬即逝的这种生命样态不能构建一种生命力强大的生态群落。

艺术生态的单一性也是现代艺术受到考验的部分。在全球化的过程中自觉对同质化的抵抗是所有文化的诉求,这种诉求在艺术中更加彰显,艺术的生态应该是丰富的,整个艺术的生存环境应以不同艺术

样态、以群体的方式呈现。新的生态单一性首先表现在创作手法的选择上,看似多样的动画制作软件在工业体系的筛选下,其实产生的审美效果与审美期待较为类似,使用这些软件产生的作品在视听语言差异性表现方面就极为有限。单一性还表现在内容上,考虑到市场回报和受众的接受能力,同一故事的反复阐释成为现代艺术中一个显著现象。中国的动画电影产量并不是很多,但仅是以哪吒为主角创作的动画电影。作品就有1979年版的《哪吒闹海》(如图1)、2019年上映的《哪吒之魔童降世》(如图2)、2021年上映的《新神榜:哪吒重生》(如图3)。这些故事重复的选材从根本上来讲不足以支撑一个艺术新生态的正常发展。其实,现代对于传统的追寻从来都是有迹可循的,“现代世界持续不断地变化、革新,与将现代社会生活中的某些部分构建成不变的、恒定的这一企图形成鲜明对比”^[6]。但是这种企图正在通过不断复制造成生态



图1 1979年版《哪吒闹海》



图2 2019年版《哪吒之魔童降世》

单一的风险。新生事物的规律是无迹可循的,我们无法合理地判断动画艺术未来的走向,但是传统艺术的技艺是稳定。成熟的艺术门类无论作品风格流派怎样,其基本的技艺,以及技艺带来的审美经验是不会变化。这样,正在激烈变化中的艺术对于已经成熟艺术门类的学习就有了合法性。

(二) 传统艺术生态的整体性

传统艺术诞生并成熟于中国农耕社会传统艺术技艺看似是一种独立元素,实则有着对整个传统社会和传统艺术生态深深的依赖。其使用媒材选择、创作规律、审美经验、传播模式都是全面而系统的,艺术创作的各个环节彼此相互关联并形成一种整体感。传统社会虽然已经远离我们,但是关于形式与情感的审美诉求在现代社会仍有延伸,这成为现代艺术生态可以向传统艺术生态靠拢的一个主要依据。对传统艺术生态的整体性借鉴可以体现在两个方面,一个是满足动画创作各风格的需要,一个是满足动画创作各环节的需要。



图3 2021年版《新神榜：哪吒重生》

首先,传统艺术的整体性可以满足动画创作各风格的需要。动画风格需要视听语言来完成,传统艺术中生态种群多样,对于视听语言的风格化使用是有启迪作用的。以传统的中国画艺术为例,其类型多样、种类丰富,材质、笔法、位置布局、



图4 《雾山五行》海报

色彩选择、媒介变化都已经形成既定的规则与法度,受众对其特质的感知并不存在审美壁垒。所以,传统中国画技艺的挪用在中国动画创作中十分频繁,也在一定程度上影响着中国动画的视听表达,促成一种特色鲜明的民族化风格。例如在动画创作呈现心理活动或是进行转场时,视听语言偏向空镜头的使用来表现恬静风格,但是在中国动画中这类空镜头的构图方式会选择文人画空间表达的技巧;在进行平铺直叙的讲述或是背景介绍时,视听语言多选择固定机位拍摄来呈现古朴雅致风格,中国动画中的画风会选择仿古的壁画形式来呈现类似效果;在故事进入高潮或是动作较为激烈时,作品一般采用镜头被分割或是加快剪辑来呈现紧张激烈的情节,但中国动画创作时会直接选择大写意的水墨笔触进行镜头切换,使受众同样可以体会到情绪的紧张。传统技艺本身所具备的多样化风格对于现代技术中诞生的艺术创作具有一种全面且恰当的指导作用。



图5 《雾山五行》动画场景

其次,传统艺术的整体性可以满足动画创作各环节的需要。由于动画本身也具备造型艺术与表演艺术的属性,所以对于传统艺术生态整体性的学习也具有可行性。2020年上映的动画作品《雾山五行》,就是以较大规模对中国传统艺术生态进行参照来展开创作。动画作品虚构雾山这一地点,以五行作为人物派系划分。作品借《山海经》的故事来进行内容构思,主题也向中国武侠小说的命题和价值靠拢。为符合其志怪的叙事风格,画风也更显大胆,作品正常讲述时使用的是工笔画法,较同类作品来看更为细致。遇到重大转折或是激烈打斗时,会放弃普通动画影视作品的蒙太奇手法,画面转而以单纯线条或黑白两色的使用刺激视觉感知(如图4)。特效的制作也有意识地转化成水墨的样式。作品中的场景(如图5)、建筑、服饰都是典型的中国传统艺术样式。音乐的选择不论是歌词的创作还是乐曲的演奏偏向民族风格的选取。除了配合一些较为戏谑的台词,这一作品中剧本、人物造型、动作设计、场景搭建、音乐创作、主题表达等各个环节都向传统艺术靠拢,较一般动画作品来看艺术价值更高。

动画作为一种独立的艺术门类,其表达手段一直都受到电影艺术的影响,故事的讲述主要依靠分镜的制作来完成。中国动画利用传统艺术技艺主导故事的讲述节奏,不仅催生出一批具有民族风格的艺术作品,还证明这是一种有效的并且可以进行持续创作的方式。现代媒介作用下的艺术最大特点就是分割,并将分割的事物进行彼此无意义和无因果逻辑的再组合,这种组合所形成的艺术不再是一个鲜明整体而是一个轮廓,在某种程度上造成形式与内容、作品与受众的割裂。想要弥补这种潜在的割裂,对于传统艺术技艺的参照就

显得极为必要。

(三) 传统艺术生态的普遍性

传统艺术生态具有普遍性,这种普遍性意味着其中的一些规则和标准是普遍适用的,而这种适用性集中体现在技艺的时空传承中。技艺本身不会专注于某一艺术作品,或是某一艺术媒介,它不主动迎合创作者或是受众市场的偏好。传统艺术生态的形成意味着对相关艺术门类创作技艺的普遍适用,以及受众群体对这种技艺能力的普遍认可态度。

传统艺术生态的普遍性首先意味着,动画艺术对于参照传统艺术构建自身生态的可能性是存在的。“技艺本身就是一种普遍对于个别的规定和创制。”^[6]这种普遍性意味着借鉴传统艺术技艺,促进关联艺术创作并获得受众审美认可。在综合的艺术中,直接挪移单独的传统艺术技艺经验更加可行。例如中国早期动画中剪纸动画、水墨动画、木偶动画三大实验动画短片类型就是吸取了传统艺术中的剪纸艺术、皮影艺术、水墨画艺术和木偶艺术的特点。由于动画艺术本身是促使“静止”的事物达到“运动的”状态,所以传统艺术中不论是造型艺术或是表演艺术,其技艺都有可以参照之处。造型艺术诸如书法、绘画的使用,表演艺术诸如戏曲、民歌、舞蹈的借鉴在中国动画初创期就已经成为一种自觉,这种自觉一直贯穿着整个中国动画创作史。2015年《西游记之大圣归来》上映后,国产动画电影市场逐渐乐观,大量优质的作品诞生,对于传统艺术技艺与传统艺术内容的使用也更为大胆与普遍,究其原因终究是传统艺术生态的普遍性与民族身份自觉所催生的结果。

传统艺术生态的普遍性其次意味着,动画对于学习传统艺术构建生态系统也需以适应自身艺术特征为前提。一方面要适



图6《阿基米德王子历险记》

应本民族的传统技艺；另一方面也要适应动画艺术本体的表达方式。同样是剪纸动画，德国动画导演洛特·雷妮格创作的《阿基米德王子历险记》（如图6）与中国的剪纸动画就极为不同，前者的人物关节为曲线，动作力度较小，作品整体以装饰风格为主。这是因为西方创作的剪纸动画只停留在对整体的纸的裁剪，忽略动作表现。中国早期的动画创作者们在剪纸的基础上还加入了传统皮影的技艺，创作者们借鉴皮影中关节的制作，使人物的活动简洁有力，便于故事情节的表达，这是一种杰出的将中国传统的表演艺术和造型艺术技艺相融合的尝试，此类作品的代表作有《渔童》（如图7）、《人参娃娃》《金色的海螺》等。这种创作方法至今在中国



图7《渔童》

动画作品中仍有使用，例如2006年创作的《桃花源记》（如图8）借由基于同样技巧创作出复杂度更高的剪纸动画并斩获国内外多个奖项。由于传统技艺普遍适用、现代技术有效继承，让皮影、剪纸、动画三种光影艺术进行了很好的结合，才促使中国剪纸动画成为世界同类作品中的杰出代表。



图8《桃花源记》

这种学习其实就是将传统艺术技艺视为“生态”的一种方式，单纯将传统艺术某一元素独立出来直接进行的现代艺术创作，往往只得其形，更有可能有损现代与传统艺术双方的价值。只有深刻理解并学习处在复杂关系上的“技艺”，新的生态系统才能更好地在具有普遍价值的生态系统学习基础上构建自身。

二、技艺对动画创作的生态构建

在讨论传统艺术对于现代艺术的影响时，研究者往往将传统艺术分割理解，某一元素继承使用的角度仍旧是对这一事物割裂理解。在文中使用“技艺”一词则是希望用一种新视角对动画未来的发展做出思考。“元素”概念的滥用往往促使具有生态共生关系的传统艺术价值扁平化为一种可复制的符号。但是“技艺”不同于我们抽象化认知的“元素”，技艺是艺术创

作者创作水准、艺术品价值判断、受众群体审美认同的一种综合能力,这种能力脱离了工匠范畴,具有美学价值,同时经过了历史的考验,具有认同价值。这就为我们探讨传统艺术技艺对现代艺术创作的影响留下宽阔的余地,传统艺术技艺对动画创作的生态构建可以从以下两个部分进行探讨。

(一) 对传统技艺的直接模仿

模仿本就是艺术创作中一个必需的过程,谢赫在《古画品录》中提到:“六法者何?一气韵生动是也,二骨法用笔是也,三应物象形是也,四随类赋彩是也,五经营位置是也,六传移模写是也。”其中的最后一点就是对模仿模式的一种认可。任何艺术的呈现都是基于成熟技艺的使用,成熟技艺的明确则需要对其中既定规则反复实践来实现。动画是现代技术参与下的产物,早期的动画创作没有可以参照的规则或标准,后期的动画创作随着技术的发展又延伸出近乎无穷的空间。这样的环境一方面使得动画的呈现极为自由,一方面却凸显动画的技巧有些稚嫩,所以在百余年的中国动画成长史中,对于传统艺术技艺的参照成为其主要生存模式。中国动画中对于艺术技艺的模仿体现在对艺术技艺的直接使用、对技艺呈现效果的尝试还原两个部分。

在对传统技艺的直接使用方面,大多体现在中国动画的初创期和黄金期,时间跨度在20世纪20年代到20世纪70年代之间。初创期的中国动画人并没有可以进行系统学习的资料,也没有专门用于动画创作的设备,甚至连固定的创作场地都不能保障。最初技术上的匮乏却没有阻止杰出作品的问世,就是因为这些艺术家们善于在传统中找到适合的方法去弥补不足。例如1941年上映的《铁扇公主》是

中国第一部动画电影,由万氏兄弟创作。这部作品受1937年迪士尼创作的《白雪公主》影响较大,但是落实到具体风格却呈现出鲜明的民族特性。故事内容的叙事方式是中国文学中典型的“曲笔写意”,以传统故事隐喻时代的革命号召。主角服饰参照京剧武生的戏服,其他角色则糅合多个朝代的服饰特点,民族特色极为突出。在场景设计中,万氏兄弟自然地将山水画技艺用于作品中,这种尝试现在看来较为简陋,但是其将传统艺术视为整体生态去模拟的意识却十分鲜明。对于传统技艺的直接照搬使用,成为之后中国动画创作一个主要方向。从中国动画黄金时期成果来看,对于传统艺术技艺的全面学习,是促使中国动画形成自己风格的决定性因素。例如木偶动画中结合传统木偶制作方式创作的《神笔马良》《曹冲称象》《阿凡提》;剪纸动画参考了皮影艺术中人物的关节设置,同时借鉴民间的窗花艺术完成作品《猪八戒吃西瓜》《渔童》《金色的海螺》,使皮影的动作性和民间剪纸的装饰性得到很好的结合。这种技艺的模拟往往也会与作品风格相一致,《哪吒闹海》整体画风设计颇为雅致,在李靖抚琴的情节中,几位画家对古琴演奏家龚一先生现场表演进行速写,所以动画中李靖抚琴使用指法、身形姿态、画面与音乐的配合都极为真实,这才使得这一片段成为人物刻画的经典。这种视传统为整体生命而非工具的态度,为传统技艺有效参与现代艺术的创作做出了很好的范例。

在对技艺呈现效果的模拟方面,最具时间长度与探索深度的就是水墨动画,水墨动画虽然也直接使用了水墨画的技艺,但是其特殊处在于各个时期的动画创作者们持续用现代技术来尝试呈现水墨“动”起来和晕染的效果。早期的水墨动画利用

赛璐珞分层的方式模拟出墨在宣纸上逐渐延伸的视效,突破当时单线平涂的样式,创作出《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《鹿铃》《山水情》等民族特征鲜明的作品。现代语境下动画技术迅速发展,之前较为原始的技术在后续本土动画创作中被抛弃,但这种模拟意识在一直赓续于中国动画史中。现代技术与传统艺术技艺不同,这些阶段性的技术尝试没有被记录到艺术本体的基因中,新的技术是否具有稳定性,是否可以无限重复都是值得商榷的,但是模拟传统技艺的创作方式却在这一过程中显得更有其价值。2023年上映的动画短片集《中国奇谭》第二集《鹅鹅鹅》虽然使用西方素描的方式,但是呈现出中国传统山水画中特有的线条和韵味,成为这一系列中最为人称赞的作品。使用媒材虽有不同,但是对笔触的趣味选择却较为一致,这种市场领域内的不断尝试与被认可,其实就是对动画创作中继承传统技艺行为最大的支持。

(二) 对传统技艺的合理创新

艺术的流变是在媒介或是材质的转换中来完成的,传统艺术技艺也不是单单依靠复制模仿而完成自身的历史构建,“从模仿到创造的飞跃既是中华传统艺术技艺传承的目标,也是这种传承的基本方法”^[2]。中国动画可以在每一个关键历史阶段都发展出批量的与传统艺术相结合的艺术成果,终究还是因为每一代作者都在有意识地探索对传统艺术技艺的创新使用。在动画领域,艺技创新要从动画艺术本身的规律处着手,从突破传统艺术技艺的展现方式,变换传统艺术技艺的媒材使用两方面进行。这既让传统技艺更好地融入动画创作中去有效传承传统艺术,也促进现代动画更好地发现了自己的本质属性来进行持续生产。

在对传统艺术创新性使用的过程中,可以从需要突破传统艺术技艺的展现方式入手。这种情况对于传统艺术形式基本样态变动较小,对于作品展示方式变动较大。以偶动画为例,木偶作为一种传统艺术,一方面天然地适合动画创作中对于“表演”特质的诉求,另一方面也可以满足动画精美造型的审美期待,这种契合促使偶动画成为中国动画创作中一个杰出的代表类型。在早期的木偶动画创作中,导演们发现通过摄制木偶表演再进行播放的方式,其最终产生的观看效果更接近于木偶剧而非木偶动画。定义木偶动画的关键要素仍旧是“定格”,即以拍摄静态的物体来展示动态的效果。于是创作者们将木偶身上的提线去掉,身体缩小,在各个关节都分别进行连接以便于模型的动作调整,通过定格技术一点一点移动角色的肢体、调换角色的表情,并最终用视听的手段来完成故事的讲述,这才有了我们看到的一系列优秀作品。当动画与其他传统艺术相结合时,以契合动画艺术本身的表达方式作为最终目的,是对现代综合艺术主体特征的一种尊重。早期的我动画创作较为烦琐,使用的成本较大,对于动画长片的制作是有影响的,随着3D打印技术和数字技术的发展,烦琐的工艺有了简化的可能。在满足动画电影对于细节需求的同时也节约动画的创作成本,对于动画电影创新性发展和传统艺术创造性转化都有所助益。

在对传统艺术创新性使用的过程中,可以从转换传统艺术技艺的媒材使用入手,这种情况对于传统艺术形式本身不进行变动,只是对形式的组合及其媒材使用做出调整。有关少数民族的动画作品《火童》(如图9),主要的艺术样式源自云南现代重彩画派,这一艺术派别本身就是传统技艺与现代社会交融后的产物。云

南现代重彩画派中人物的四肢被处理得极为修长，作品善于使用大量的几何图形来勾勒画面。《火童》的美术设计师是云南现代重彩画派创始人之一的刘绍荟先生，在这一画派的技艺基础上，动画师将人物的肢体在粗糙且暗色的纸张上进行绘制，使用鲜明色彩，勾勒线条较粗。随后对肢体每一部分进行拆分绘制，再根据皮影的制作方式，将各个活动关节相连接，通过一点一点地移动逐格拍摄，最终完成动画作品的创作。^[7]这才诞生出这样风格鲜明的艺术作品，“当社会的迅速转型削弱甚或摧毁了那些与‘旧’传统相适宜的社会模式，并产生了旧传统已不再能适应的新社会模式时；当这些旧传统和他们的机构载体与传播者不再具有充分的适应性和灵活性，或是已被消除时”^[8]对于优秀传统技艺自发的保存与发扬就显得极为必要，旧的社会模式或许正在消失，但是作为围绕人的肢体而产生的传统技艺却可以在现代技术中找到一种适合的生存模式，从传统艺术中构建中国动画作品生态，这也应是中国动画发展的目标与方向。



图9 《火童》

三、新生态需多种群构建

生态理念中有一个“种群原则”，究文就是说在研化艺术领域的相关问题时，“不要研究成分、个体，他们总是抽象的，

因为没有任何观念可以独立繁殖、成长、成功。观念都是成群而来的，一个孤立的观念是一个僵化的观念”^[9]。新技术下诞生的艺术作品只有形成一定数量与规模才有研究的价值，而这些艺术的发展也必定是在集合的基础上才可以实现。一方面在研究中国动画的特质时，必须在一定数量和质量的积累中才可以形成。中国动画生态的构建，也绝非寥寥几部作品或是一个时代集中输出的些许成果来完成。新生的艺术形式若要构建自己的风格，构建自身独特的生态体系，对传统艺术技艺成规模成体系的模仿是一种先决条件。另一方面，当我们在研究中国动画时，单个的作品或是某一技术的成功并没有什么重要价值，这些作为个体的例证没有办法完成一个群体的建构、一个生态的生长、一类现象的解读。所以动画利用传统技艺完成本体生态环境的建构，也需要在空间和时间两个维度来进行观察。

(一) 空间上的技艺积累

空间上的积累是指对传统艺术技艺成规模、跨种类的模仿。动画是一门综合艺术，需要各种技术协助完成，这就意味着在动画创作中使用多种传统艺术技艺的可能是存在的。“我们的时代渴望整体把握、移情作用、深度意识，这是电力技术自然而然的附生物。”^[10]这种期待终究落实于对另一个完全体环境挪移才可实现。空间上的这种积累一方面体现在同一时期，大量作品都具有对传统技艺学习的意愿，另一方面也体现在具体作品中尽可能使用多类别的传统技艺。

20世纪60年代到80年代是中国动画史上的黄金时期，和2015年之后中国动画市场的重新振奋期都是中国动画生态表现良好的两个阶段，这两个时期的突出成果皆是凭借对传统技艺的积累来构建的。

早期的上海美术电影制片厂在为自己确定“探民族风格之路，敲喜剧样式之门”的目标后创作作品《骄傲的将军》，这一作品场景的绘制是以工笔重彩的方式呈现，模拟中国古代壁画的绘制特点；人物的造型中，面部参考京剧大花脸和丑角脸谱的画法，服装依据戏曲演员戏服绘制而成；动作的设计以京剧表演为蓝本，在演员下马、踱步、打斗等关键帧部分都参照戏曲中西楚霸王的程式化动作；声音则直接将戏剧中的锣鼓声挪用，并将陈歌辛经典琵琶曲目《十面埋伏》融入电影中。在一个小体量的作品中，完成了对庞大的传统艺术技艺的借鉴，最终创作出一部一目了然的、具有中国风格的作品。这种用传统艺术样态讲述传统故事内容的创作形式很快地批量产出作品，构建出中国动画种群的一大组成部分。《大闹天宫》《哪吒闹海》《宝莲灯》《西游记之大圣归来》《姜子牙》等动画作品都是在这一思路上的作品创作。

对民间风俗这种综合性技艺的学习也是国产动画创作的新趋势，创作人员有意识地关注民俗活动产生的背景环境、地域特征、社会样态、表现手法，力求更加丰富作品的表现能力。这类作品从早期的《火童》《孔雀公主》，到近些年的《小门神》《雄狮少年》都有体现。如《雄狮少年》围绕中国传统民间技艺中的醒狮来展开创作。广东醒狮作为岭南文化的代表，包含的是这一地区人民的共同价值、共同记忆，集中体现了这一地区人们的审美判断和文化共识。在动作设计中，有关舞狮的步伐，跃、扑、扎的程式化动作，过梅花桩、扑向擎天柱的表演都与现实中的动作相契合，足可以看出创作团队对于这一民间技艺的翔实学习。同时，导演对于这一地区在现代化进程中产生的诸多社会

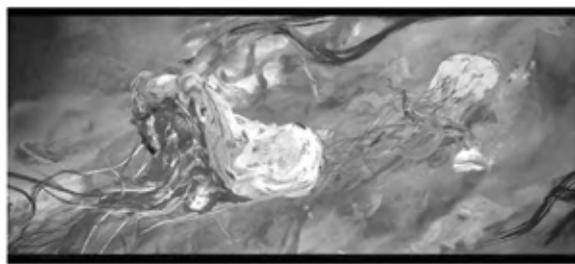


图10 《深海》粒子水墨技术效果



图11 《中国奇谭》之《鹅鹅鹅》素描呈现水墨效果

问题也做出了细腻的探讨。技艺在现代动画中的大量使用不仅为利用现代技术进行艺术创作提供一种思路，同时也为现代社会中产生的困惑给予一些思考，这就为中国动画新的生态生产指出一个更高的思考维度。

（二）时间上的技艺迭代

时间上的种群是指对传统艺术技艺生态的模仿，表现在使一传统技艺在迭代中持续作用于现代艺术。“任何技术都不能给我们自身的价值增加什么是和非的东西。”^[11] 现代艺术创作的价值本不在于技术的发展，技术不会给我们带来任何情感上的增减或是价值上的取舍。各个民族借助现代技术发展出的艺术，最终都会指向各自特点不同的艺术审美经验，借助同一技术展现出的艺术风格终究都会分道扬镳，在自己的文化喜好中找到最终的落脚点。这个落脚点是精神上的，但又需借助有形的东西才可以实现，这种“有形”不是符号或者照搬的复制，是上一种艺术媒介在下一一种媒介中的自然过渡，它必定符

合历史中已经形成的审美观照,也必定符合当下现代技术的要求。

针对某一传统艺术技艺的持续使用,同时在这一过程中不断与现代动画技术发展形成互动,是中国动画生态构成的一个核心要素,尤可以体现这一特点的是水墨动画技术。中国传统中对于笔触之间产生的艺术张力有极为成熟的判断标准,这种技艺不仅体现在诸多的造型艺术之中,也体现在诸如舞蹈、戏曲等表演艺术里,对于毛笔中所体现出来的线条流动之美的追求是中国传统审美意识中重要组成部分。水墨技艺的模拟和数字化呈现是现代中国动画技术生态发展中不断前进的一个方向。在中国动画创作之初,这种主动使用水墨画技艺的意识就极为强烈,是中国动画艺术生态建构中不会忽略的一个环节。

这种意识最开始的只是直接使用在背景创作或是角色造型里,后来逐步尝试以水墨来表现角色动作,甚至直接代替视听语言的功能。近些年随着计算机技术的发展,动画中数字模拟以不同方式趋近水墨笔触表现成为一种可能,水墨风格的使用又回归到动画的制作中,诸如《大护法》《百鸟谷》等动画都是其中代表。2023年上映的动画电影《深海》,将“水墨”与“三维”相结合,打破三维CG动画写实具象的表现困境,尽可能还原水墨质感(如图10)。同样在2023年创作的《中国奇谭》这一系列动画作品大获成功,其中对于水墨技艺的使用也产生出很好的效果(如图11),我们可以直观地感受到在历史的长河中对于某一艺术特质的模仿是一种从技术到心理的需求。《中国奇谭》的创作者们曾表示,“上美影的文化和品质也在潜意识里影响他。……‘奇谭’有向前辈致敬之意,也是中国文化中具有代表性的

概念”^[12]。在整个中国动画史中,这种模仿成为一代代中国动画创作者们不断努力的方向,也正是因为这种持续地模仿,推动中国动画生态的良性形成。这就是种群在时间维度上得以形成的重要证明,他们不仅注意到技艺的使用,促使技艺与叙事风格的吻合,同时视这类技艺为某种必须持续的“使命”,为动画技艺生态注入了活力。

结语

近年来,中国动画的发展在事实上取得了令人侧目的成果,从2015年《西游记之大圣归来》开始,《大鱼海棠》《大护法》《小门神》《雄狮少年》以及雄心勃勃的“封神宇宙”系列等作品都为动画回归浇筑了强烈信心。数量的积累和质量的提升也促使“中国动画”本身又一次成为可以言说的对象。在这些作品中,我们也可以观察到创作者们几乎固执地与传统文化缠绕在一起,这与动画本身的艺术特质相关,也与中国动画史中形成的性格一脉相承,在此不再展开细说。

但是需要说明的是,与传统艺术相互映照的过程中需要严肃对待传统艺术的态度,过于符号化、扁平化的创作或者只是视为宣发中“亮点”来向传统靠拢,反而会严重损伤作品本身。我们不停回望传统艺术,是因为里面有民族生长、独立、自强的全部信息,有民族审美、风格、气质的全部内涵。就像“中国学派”将传统艺术活态化使用于作品的创作中才迎来累累硕果,对于传统艺术技艺的全面了解与整体思考,才可以让动画作品更好地与现代技术相结合,构建出具有生机的中国动画新生态。

【参考文献】

- [1] (法) 雷吉斯·德布雷. 普通媒介学教程 [M]. 陈卫星, 王杨, 译. 北京: 清华大学出版社, 2014: 266.
- [2] 王廷信. 技艺视角下中华传统艺术的当代传承 [J]. 中国文艺评论, 2020 (07): 4-14.
- [3] (法) 雷吉斯·德布雷. 普通媒介学教程 [M]. 陈卫星, 王杨, 译. 北京: 清华大学出版社, 2014: 262.
- [4] 张世英. 哲学导论 (修订版) [M]. 北京: 北京大学出版社, 2008: 309.
- [5] 徐明, 魏颖. 动画电影: 数字技术应用与美学价值 [J]. 电影文学, 2020 (23): 124-127.
- [6] 张硕. 模仿的技艺与理性——辨析理性在亚里士多德《诗学》中的作用 [J]. 世界哲学, 2022 (03): 27-33.
- [7] 田建伟, 冯文静. 中国民族动画对云南现代重彩画的借鉴 [J]. 民族艺术研究, 2011 (24): 131-134.
- [8] (英) E. 霍布斯鲍姆. 传统的发明 [M]. 顾杭, 庞冠群, 译. 南京: 译林出版社, 2004: 5.
- [9] (法) 雷吉斯·德布雷. 普通媒介学教程 [M]. 陈卫星, 王杨, 译. 北京: 清华大学出版社, 2014: 268.
- [10] (加) 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸 [M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2011: 3.
- [11] (加) 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸 [M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2011: 22.
- [12] 葛怡婷. 中国动画人正在形成自己的语言《中国奇谭》会超越传统经典吗? [N]. 第一财经日报, 2023-01-17 (A12).

人工智能赋能动画创作方式的新思考

叶佑天 姜金镇

人工智能, 这一集理论、技术与应用于一体的新兴技术科学, 旨在模仿、拓展与延伸人类的智慧及其智能行为。自1956年在美国达特茅斯学院首次提出“人工智能”概念以来, 人工智能已经走过了70余年的发展历程。^[1]如今, 人工智能技术日益成熟与完善, 其应用领域也在不断扩大。

人工智能之所以能够得到广泛应用, 与其对人类智能行为的模仿与增强能力不无关系, 特别是在那些机械性强、规律性强而创造性弱的任务中, 人工智能的表现尤为突出, 因此, 早期人工智能多用于替代那些重复性高、创造性低的工作。不过, 随着技术的不断进步, 人工智能的应用领域正逐步拓展至涉及情感表达、艺术创新等特征的人文领域, 这一转变标志着人工智能从“弱人工智能”阶段向“强人工智能”阶段迈出崭新步伐。

面对人工智能的崛起, 不少艺术家与学者流露出对其发展的担忧甚至抵触情绪, 他们忧虑这种生成式的创作会侵蚀艺术的独特性和灵魂。然而, 在动画艺术领域, 艺术家对人工智能技术的接纳、探索与应用却呈现出另一番景象。动画作为与科技紧密相连的艺术形式, 历来受到科技革新的深刻影响。科技发展不仅重塑着动画的创作方式, 更改变着其创作观念, 推动着动画产业的不断升级与优化。

如今, 人工智能的浪潮已经席卷动画界乃至艺术界, 动画的创作方式与动画产业实体格局、动画制作方式与动画资源配置、创作人员结构与人才发展导向等多个维度都发生了深刻变革。展望未来, 如何基于人工智能的平台, 构建一个全新的动画创作系统, 已然成为摆在人们面前的一个重要议题。这不仅关系到动画艺术本身的创新与发展方向, 也为艺术与科技深度

融合提供了全新的思考路径。

一、产业实体：创作团体的双轨格局

(一) 效率问题牵动双轨格局

动画,作为一种独特的艺术形式与工业创作的结合体,其创作模式的多样性正是其双重身份的体现。在产业化模式下,动画作品如同经过精心打磨的工艺品,先将动画作品打散成为各个相对独立的创作模块,再通过各部门之间的精细分工与紧密合作完成生产,最终通过统一的“组装”与“合成”完成动画作品。这种模式不仅推动了动画产业的规模化发展,更是对“工业生产”在动画领域的生动诠释。与产业化模式相比,个体化模式虽没有产业化模式的效率与资源,但赋予了动画创作更多的自由度和创作空间,“短小精悍”是个体化创作模式的作品特征。个体化模式下诞生的动画作品,是艺术家在有限的资源和时间内,充分发挥个人的创意和风格创作的、独具审美特征与艺术性的作品。这种模式下,动画作品不仅仅是商品,更是艺术家精神世界的映射。

事实上,无论是产业化还是个体化的创作模式,动画创作的效率问题与其创作模式的特征紧密相关。产业化创作模式倾向于采用类似于工厂的流水线生产方式,其目的在于确保作品质量稳定性的同时,激发创作效率最大化。这种模式下,动画的创作与投放周期缩短,企业的资金周转速度加快,为动画的连续创作提供了保障。另一方面,个体化创作模式因其规模小、成本低,往往形成短小精悍的作品特色。然而,这种模式下,长时间的高强度创作往往难以维持,创作效率成为决定创作成功与否的重要因素。资源管理、团队

协作以及资金流的问题,都可能在大周期的个体化创作中面临挑战。

中国动画产业当前的格局以企业为主导,个体化创作为补充,这种“双轨并行”现象的背后也与创作效率有着深刻的联系。市场导向的环境中,能够快速响应观众需求并完成作品投放的动画制作者,更易获得竞争优势和经济回报。这些回报不仅为动画的再创作提供了保障,也是推动动画产业实现可持续化和规模化发展的核心动力。而要实现观众需求的快速响应,便需要实现动画创作的高效率、短周期。

动画企业凭借资金、设备、技术和专业人才的优势,通过流水线式的分工合作,显著提升了动画创作效率,为企业的发展打开了更多可能,因此,动画企业的产业化创作模式得以成为动画产业的主流。相比之下,个体化创作模式的因资源、人才、团队协作和资金等多重挑战,创作效率无法与企业相媲美,市场竞争力也相对较弱。不过,个体化创作因其独特的艺术品位和创新路径,仍然为中国动画产业的多元化发展提供了重要补充。

(二) 效率提升引发格局变化

动画产业创作团体凭借“以企业为主导、以个体为补充”的“双轨格局”不断前进,为中国动画发展赋能。截至目前,动画产业发展依旧处于平稳阶段。然而,这种格局也存在一些问题,如对商业价值的过分强调与对艺术价值的忽略导致一部分动画企业缺乏动画创作的基础和深度,甚至造成作品的同质化和低智化。长此以往,难免会形成中国动画发展道路上的绊脚石。要改变这一现象,需要推出一批高质量的动画作品,形成市场上的“优胜劣汰”机制,通过提升观众的审美需求割弃同质化、低智化作品。不过,要实现这一

目标,仍然需要提高动画创作的效率,从而为一部分有艺术追求的个体创作团体提供更多展示和发展的机会,甚至促进“双轨格局”的转变,使学术创新成为动画发展的先驱,商业利益成为动画发展的经济支撑。

实现动画创作效率的提升,根源在于两大方面的革新:技术层面的进步和人员能力的提升。动画技术的革新直接推动制作流程的高效化,而动画人员能力的增强则确保了作品质量的提升和创新力的涌现。在这一背景下,人工智能技术的引入为动画创作效率的提升开启了新的篇章。

人工智能作为一种致力于模拟并拓展人类智能及其行为的技术科学,其在动画制作中展现出提升制作效率与创新能力的双重优势。在动画制作的准备阶段,人工智能已经能够协助完成剧本梗概编写、概念场景设计、角色设计以及风格设定等基础工作,ChatGPT、Disco Diffusion、Stable Diffusion等先进的人工智能文本生成和图像生成工具已证明了这一点。在动画创新部分,尽管当前的人工智能尚不能完全理解作者提出的抽象概念与审美偏好,在剧情结构、色彩风格、光影搭配以及造型细节等方面也无法完全生成满足创意提供者的作品,但其在短时间内提供的大量参考的能力仍具有较为显著的价值,可以帮助创作者激发新灵感、实验新风格,提升动画的创新效率。以场景概念图的绘制为例,人工智能能够在短时间内完成与传统设计师数天工作量相当的作品,不仅缩短了制作周期,还为动画创作者预留了更多的迭代和优化空间。

同时,人工智能也在技术层面为动画

制作带来突破。以动捕技术为例,Move.AI已经实现了通过简单设备如相机、手机、摄像头等完成小范围动作捕捉的技术突破且质量可与电影级别相媲美。早在五年前,英国的Olly Hayes便利用Move.AI创作了动画Lolly Studio Showreel(英国,2019),作品中的人物运动、舞蹈与动物运动等场景,无不显示出Move.AI的能力。如今,其已经深入到游戏领域,MetaDOS这款游戏便开始使用Move.AI制作一些角色动画,动作流畅,效果良好。

可以说,人工智能技术的发展为动画创作提供了新的机遇和挑战。对于动画企业而言,人工智能技术可以帮助其提高动画的制作质量和效率,降低动画的制作成本和风险,增强动画的市场竞争力。对于个体创作团体而言,人工智能技术的影响更为深远。在人工智能技术的辅助下,个体创作团体可以突破传统的动画制作限制,实现更高水平、更长时长的动画创作,甚至可以与中型动画企业相抗衡。这样,个体创作团体不仅可以提升自身的创作能力和水平,还可以获得更多的市场机会和资源,为创作出高质量的动画作品奠定基础。

简而言之,人工智能所掀起的时代浪潮正在推动动画创作团体格局进行深刻变革。就目前的动画生产而言,产业化创作方式依旧在动画生产中占据主导,但曾一度受限于动画制作的高昂成本与复杂技术个体化创作方式,如今因人工智能的加入有望打开新的发展局面。而且,受人工智能影响,动画产业也正在迎来内部结构调整,数字资产占比增多,人力资源得到释放,创新空间不断扩大。未来,岗位配比

和创作模块或也将面临重大改革。

二、资源倾向：数字资产与人工智能

(一) 数字资产的内涵与产业意义

“科技的迅猛发展使大量的商业和个人数据以数字形态储存。当下，资产从有形转化为无形的数字以及数字也转化为资产，并存放于密码保护的账户中。”^[2]所谓“数字资产”指的是以数据信息形式存在、由个人或企业所拥有的资产，涵盖网站、媒体、图片、电子文档、游戏账号、软件等多样数据内容，可用于交易或创作，加密货币、数字艺术品等亦属于“数字资产”范畴。

随着社会迈入数字时代，传统的手绘动画、偶动画、剪纸动画等风格，尽管仍然有所保留，却已不再是主导潮流。如今，即便是原本坚守手绘的动画制作者，也趋向于采用电脑绘画技术，通过计算机程序模拟现实笔触，实现风格的转换。这种转变背后受到多重因素的影响，其中制作效率与便捷性无疑是关键所在。然而，更深层次的原因在于时代的变迁。

在信息时代的大背景下，绝大多数影像资料已经实现数字化，以满足传输、制作与放映的多元需求。因此，动画企业普遍进行了数字化转型。而且得益于计算机技术，曾经难以企及的动画效果如今也变得触手可及，动画的表现力得到显著增强。从动画制作的角度看，数字动画在效率、质量及创意实现上均展现出显著优势；从市场接受度来看，数字动画同样占据了主导地位。由此可见，动画制作已进入数字编辑时代。

在这一时代背景下，“数字资产”成为动画产业中不可或缺的核心要素，对产业发展起着举足轻重的作用。这些资产不

仅涵盖了丰富的视觉元素和创意素材，还通过高效的数字化管理和编辑工具，实现了动画制作的流程优化和创新突破。因此，对“数字资产”的深入研究和有效利用，将成为推动动画产业持续发展的重要动力。

在动画产业中，数字资产涵盖了电脑编辑的角色模型、光线布局、场景建设以及道具模型等核心元素。这些资产以数字形式进行储存，不仅便于管理和维护，而且为动画创作提供了显著便利。创作者在作品的制作过程中，可以根据需要调用和修改已有的数字资产，从而避免了重复创建新模型的过程，较大地提高了创作效率。例如笔者创作的诗意动画《岁月从不曾走远》中，一场景中的众多角色自画面左侧向右侧行进，形成一股人流。而主人公却独树一帜，选择逆向而行，自画面右侧向左侧迈进。这种独特的行走方向不仅凸显了主人公与众不同的个性，更象征着他志行高洁、不随波逐流的人生追求。为呈现这一场景，创作团队调用了已有的人物模型和动画，通过批量修改主角的模型和动画数据，成功地营造出大量人物自左向右行进的视觉效果。通过这种技术手段既保留了原有资源的高效利用，又实现了丰富多样的画面表达，提升了艺术表现力。

除此之外，数字资产的概念在为自家动画资源管理与运用提供便利的同时，也为动画企业提供了更加便捷的方式来获取其他公司的数据服务。即便是一些信息量庞大的资料库，也可以通过购买等方式进行使用，例如一些游戏公司或动画公司可以通过对人形动画与通用动画的购买节省开发时间并保证动画流畅度。

人形动画，指的是那些拥有与人类相似骨架结构的动画角色的动画元素，如影

片中的主角及其他人物。相对而言,通用动画则涵盖了动物、车辆、物体等非人类形态的动画元素。Unity资源商店中便有众多人形动画、通用动画以及模型、纹理等资源,而且Unity的Avatar机制能够精准匹配不同的人形模型和动画数据,使得动画资源得以重用和共享,显著提升了动画制作的效率。此外,Unity还引入了Animator Controller这一强大工具,它允许开发者在不同动画之间进行精细的切换和混合,从而创造出流畅且自然的动画效果。基于此,当有需要时,游戏企业与动画公司完全可以通过购买的方式获得那些动画资源与技术的使用权限,方便快捷。这种方式不仅大幅度降低了动画制作的成本,更推动了动画产业的创新与发展,使其步入新的发展阶段。



图1: 诗意动画《岁月从不曾走远》展映海报

(二) 数字资产的比重与未来趋势

在当前的动画制作中,数字资产的地位日益凸显,其占比正逐步提高。这一现象的背后,人工智能的推动起到了至关重

要的作用。事实上,人工智能本身就是一种重要的数字资产。

在动画制作中,人工智能已经全面渗透到各个环节。它利用深度学习和生成对抗网络等技术,自动生成角色和道具,减少手工成本,并助力制作团队快速迭代和优化作品。同时,人工智能还能生成动态场景效果、特殊视效和渲染效果等,增强动画的视觉沉浸感,并解决实时调控的难题。人工智能技术的应用正在为动画创作带来革命性的变化。



图2: 动画《龙门》海报

以中国传媒大学动画与数字艺术学院的DigiLab实验室制作的动画短片《龙门》为例,《龙门》使用原创生成式人工智能(AIGC)技术创作而成,这是国内首部全部以AI技术制作的水墨动画短片。《龙门》的创作团队在动画与数字艺术学院院长王雷教授、段雯锴副教授等人的带领下,通过对开源AIGC技术的二次调整与开发,训练出拥有自主知识产权的人工智能模型“墨池”(Inkstone)。与

传统水墨动画相比，AICG更善于对动画中的笔墨细节进行补充与增强，而经过训练后的“墨池”更是擅长水墨插画风格。由此，《龙门》创作团队打开了新的创作通道，借助“墨池”对风格细节的补充，作品得以获得更强的自由度与表现力，充分展示出水墨动画的轻灵飘逸与中华民族“重诺重义”的精神风采。

人工智能技术的应用，无疑极大地提高了动画创作的效率。正如深圳啡壳文化传媒有限公司创始人兼CEO陈筠衡所说的那样，“传统的动画制作过程通常需要耗费大量的时间和人力，包括角色设计、动作绘制、背景渲染等环节。然而，随着人工智能技术的介入，许多重复繁琐的任务可以交由智能算法来完成，从而释放了创作者的创造力。”此外，人工智能技术的运用还允许我们根据角色的情绪状态来生成相应的动态行为，这种“情感驱动”的动画制作方式显著提升了角色的吸引力和动画整体的观赏度。通过实时分析角色的情感状态，人工智能能够精准地调整角色的动作、表情和声音，使其更加生动、逼真地反映角色的内心世界。这种创新的技术应用极大地丰富了动画的表现形式和内涵，通过结合人工智能与动画创作，能够创作出更具艺术感染力和情感共鸣的作品，为观众带来深度沉浸的观赏体验。

人工智能在动画领域的广泛铺陈再一次加重了数字资产在动画资源中的占比。随着人工智能技术的不断深入应用，动画产业开始呈现出前所未有的变化。人工智能技术在动画制作中的应用不仅仅局限于简单的任务自动化，它的优势更多体现在对创意过程的深度参与和对制作环节的智能优化。例如，通过机器学习算法，可以对历史数据进行分析，预测未来流行趋势，从而指导动画设计的方向。此外，还

有上文中提到的使用人工智能来进行角色动作的捕捉和模拟，可以在极大程度上减少传统动作捕捉的成本和时间，同时提升动画角色的自然度和表现力。

其实，数字资产比重的上升现象已通过动画资金成本结构得到直观体现，因为人工智能实现的智能化控制增强了创作者对人工智能算力的需求，“对AI算力的购买必然会成为预算的主要部分”^[3]。如今，一些前沿动画公司如“追光动画”已在动画创作过程中设立专门用于购买算力的资金预算，这一现象预示着未来的趋势。

概言之，在人工智能的推动下，动画创作正逐渐以数字平台为基础走向自动化、便捷化、智能化。无论是从提升动画视觉质量、剧本创意的角度，还是从提高创作效率、节约人力资源的角度来看，强大的算力支撑与足够的信息资源都是实现这些目标不可或缺的关键因素，因此，数字资产在动画创作中的比重也会迎来提升。这种现象是历史的选择，也昭示着动画资源结构的改变方向。

三、人员结构：人才结构革新与成长方向转向

（一）动画人才的构成结构革新

动画创作推崇创新思维，“具有扎实基本功，具有文化底蕴和创新精神的动画原创人才”^[4]，在动画创作中显得尤为重要。然而，因动画制作流程日益趋向工厂化分工与模块化创作，众多动画人才在产业化环境中往往被局限于某一“专项”领域，其工作内容也多为重复性、机械化的任务。这种分工模式虽然在一定程度上增多了就业机会，但同时也造成人才潜能的浪费。因为在这种工作环境下，动画人

才的艺术创作造诣并非职业核心要求,对某一动画工种的熟练度才是职业需要。

伴随人工智能技术的逐步深入,动画产业中的人才格局正在发生微妙的转变。人工智能所带来的智能化控制,不仅提升了动画制作的创作效率,更在某种程度上对动画制作的流程和需求进行了重新定义。例如,通过深度学习和生成对抗网络(GANs)等尖端技术,人工智能已能够独立完成角色和道具的生成。不过,在当前技术阶段,人工智能在生成内容方面尚无法完全掌握审美与情绪价值的判断,且在细节处理上有所欠缺,经验丰富的动画艺术家以其独特的审美视角仍能在创作效率上超越人工智能。因此,动画艺术家需要与人工智能密切协作,将自己的创意输入到智能系统中,并能够调整和完善人工智能生成的内容。这要求动画师不仅要具备艺术创造力,还需要掌握一定的数据分析和机器学习知识,才能更好地与人工智能合作,创作出更具吸引力的作品。

然而,尽管人工智能为动画创作带来了前所未有的便捷和效率,但其对动画从业者的冲击亦不容忽视。特别是对于那些执行重复性、机械化任务的基层动画从业者,人工智能的广泛应用可能会导致其工作岗位被大规模替代。同时,那些依赖于传统技能的动画工作者也可能因技术变革而面临失业的风险。这种由人工智能引发的行业重塑,不仅会对动画行业造成深刻的影响,还可能会波及整个文娱产业,进而引发广泛的社会讨论。

可以预测,随着人工智能技术在动画制作中的广泛应用,传统的单一技能将难以满足日益多元化的动画市场需求。因此,行业对于人才的引进将更加注重其“技艺双馨”的特质。这里的“技”不是仅指对动画技术的精湛掌握,更是指人才

具备对人工智能技术的深入理解和应用能力。只有同时具备专业动画技能和人工智能技术理解的人才,才能适应未来动画市场的挑战,推动行业的持续创新和发展。因此,动画行业的人才教育与引导也需要紧跟技术变革的步伐,培养具备跨界融合能力的人才,以满足未来市场的需求。

(二) 动画人才的成长方向转变

在未来的动画制作过程中,随着人工智能逐渐取代大部分“非创造性”与“低创造性”工作,动画师的核心职责将从繁重的体力劳动转向脑力劳动,强调以创意为核心,借助人工智能工具实现创新。为了满足这一变革需求,动画产业的人才结构也会向此倾斜,中上层的审美引导型人才将会成为动画创作的中流砥柱。

不过,这种人才结构的变化也会引发一些问题,除了上文中提到的“基层人才失业”问题外,也涉及了中高层人才成长的路径与深度。当人工智能成为动画制作中的核心辅助工具后,中高层审美领导者的角色将愈发凸显。然而,这些具备中高层审美领导能力的个体无一不是经过了基层的深度锤炼与精进后方得到如今的审美能力与艺术素养。随着人工智能对基层岗位的广泛渗透和替代,新生代人才将面临在实践中巩固和提升自身的机会减少的风险,这可能阻碍他们向更高层次人才的顺利转型。若此现象长期持续,无疑将形成人才断层,对动画产业的稳健和可持续发展构成潜在威胁。

为应对人工智能对基层岗位的替代所带来的挑战,产学合作显得尤为重要。针对当前动画产业的人才培养模式,我们亟须对传统模式进行深刻变革,以引导学生从单纯的技能练习转向技术与审美能力的综合培养。在这一转变过程中,学生的学习与成长平台也应从单一的企业环境扩展

至学校教育体系,实现产学协同教育。学校应发挥其教育职能,强化学生的技能基础,并提供丰富的学习资源,使学生在校园内完成技能的积累与提升,为后续的职业转型奠定坚实基础。同时,企业亦需承担起社会责任,积极投入资源,与学校建立紧密的合作关系。企业应提供学生接触先进科技的机会,让他们在实践中锻炼技能,增强应用能力,就如皮克斯工作室与斯坦福大学、加州大学洛杉矶分校那样。皮克斯的“产学协同”的人才培养模式是皮克斯为获得更多动画精英而与各个高校联合实行的人才教育方式,皮克斯工作室意识到单纯的企业内部培训已经无法满足当前的人才需求,便与斯坦福大学、加州大学洛杉矶分校等顶尖学府建立了产学合作关系。在这种模式下,学生在接受传统动画教育的同时,还有机会参与到皮克斯的动画项目中,丰富自己的实践经验与项目阅历。同时,皮克斯也始终为学校提供先进的动画技术支持与动画资源,以确保学生在校内便可接触到动画行业前沿。而且,皮克斯也定期在学校举办研讨会与讲座,为学生带来最新的行业变动与技术发展趋势的讲解,这些活动不仅增强了学生的专业能力与艺术素养,更使他们具备了领先于同龄动画工作者的行业视野与职业规划,最重要的是,这些学生也将具有更强的学习能力和探索精神,使他们可以随时应对各种行业变化。

学校与企业共同构建的成长平台,不仅能够保障学生在实际应用环境中得到锻炼,还能够促进双方资源的优化配置,共同推动动画产业的持续发展。通过这种产学合作模式,皮克斯成功引入大量优秀人才,学校也通过合作得到了行业资源与实践教学经验,教学质量与水平获得显著提升,学生更是自此打下了坚实的职业基

础、广阔思维与学习精神。可以说,这种产学协同模式不仅可以促进动画产业发展,帮助动画人才应对人工智能时代的冲击,还可以为人才培养与学术探索提供新的支持。

最后,值得一提的是,尽管人工智能在工作效率上具有很好的表现,但人类的创造性仍是当前人工智能无法替代的。这种创造性是推动动画艺术持续发展和跳出同质化审美困境的关键动力。因此,尽管动画创作的人才格局在人工智能的影响下可能发生变化,但人类在动画创作中的核心地位仍然稳固。当然,随着人工智能技术的持续发展,我们有理由相信动画生产的智能化水平将会进一步提高。或许在未来,人工智能不仅将成为动画师的助手,还可能成为独立的创作者,引发对动画创作主体性的新的哲学和伦理讨论。这种技术与创意的融合,将不断推动动画产业向更高层次、更大范围的拓展。

结语

从理论上讲,人工智能在动画领域的融入无疑对动画产业会带来深远的冲击,其引发的动画创作方式革新亦非空谈。然而,我们必须清晰地认识到,人工智能本质上仍然是一种工具,与艺术家手中的画笔在并无区别。虽然它在知识储备、生成效率以及风格转换等方面表现出人类难以企及的能力,但人类的主观能动性仍然是其运作的基石。

面对人工智能参与文艺创作的大潮,我们应当采取积极的姿态去应对,而非盲目追随或过度排斥。将人工智能艺术创作视为一种新型的文艺发展形态,进行深入的研究与探索,将有助于我们在这一变革中重新确立人类的文艺地位。以动画艺

术为例,正如盘剑与倪聪在其研究中所指出的,“新动画的中国学派”在创作方面应当广开门路,实现“创作的守正与开放、传统与潮流、世俗与高雅、浅显与深刻”^[5]。通过深入研究,可以引导人工智能动画艺术走向更加全面与多元的发展道路,实现艺术与商业、政治与艺术的和谐共存,甚至融合大众文化与精英文化,打造动画新

形态。

综上所述,人工智能作为人类的延伸,其进入文艺创作领域不仅是必然趋势,而且具有积极的意义。动画创作的革新或许只是这一大潮中的一部分,但正确理解和把握这一变革对于抢占未来文化产业发展先机具有至关重要的作用。

【参考文献】

- [1] 王晋宁,黄心渊,赵伟然.人工智能数字影像的电影化之路——未来影像奇观构建[J].北京电影学院报,2023(11):71-79.
- [2] 陈雪萍.资产的数字化革命和革命的数字资产法[J].上海财经大学学报,2023(06):119-135,152.
- [3] 傅盛,陈洪伟,赵霁,陈昊.向度与趋势:人工智能的发展及其与电影的结合[J].当代电影,2023(08):4-14.
- [4] 张丽.动画原创人才特色培养的思路和举措[J].北京电影学院报,2019(09):103-109.
- [5] 盘剑,倪聪.论“新动画中国学派”的工业美学建构[J].民族艺术研究,2023(05):36-46.

新“中国动画学派”传统IP电影的突破与重塑

作者: 曲册,杨宝婷(辽宁师范大学影视艺术学院)

刊名: 电影文学, **年份:** 2024年

摘要: 中国传统IP动画电影在新“中国动画学派”的推动下,深掘文化内涵,立足中国特色,打破传统的创作思维,使国产动画电影重新回归大众视野,创作者们开始重视传统IP所带来的价值。将中华优秀传统文化资源以动画的形式进行挖掘与利用的方式,不仅传承了传统文化元素,同时也结合了时代特色与审美需求,重塑了传统民族文化的新兴艺术形式。而如何将传统IP进行创造性转化和创新性发展,使其融入现代技术和价值观念,以适应多样化市场需求,是中国传统IP动画电影必须认真思考的问题。

基金项目: 国家社会科学基金项目“中国动画创作发生与跨文化传播史料整理研究(1922—1953)”(项目编号:23BXW020)阶段性成果;辽宁省教育厅项目“从外来杂耍到民族影业:中国动画发生史研究(1897—1923)”(项目编号:JYTMS20231069)阶段性成果。

重要收录: 北大核心

13

动画电影中的森林场景构建 ——以“北京光之森林 798 沉浸式艺术展”为例

作者：尹璐（中原工学院）

刊名：林产工业，**年份：**2024 年

摘要：森林是大自然的一部分，森林场景能够在动画电影中发挥空间建构、景物建构、主题建构的作用。动画电影中的森林场景构建可以说是来自森林文化，探究动画电影中的森林场景构建有助于了解电影美学及其中蕴藏的生态哲学。“北京光之森林 798 沉浸式艺术展”于 2021 年 5 月 18 日至 2022 年 5 月 17 日在 798 艺术区 HANMO 艺术中心展出，展览分为作品互动区、巨型沉浸区、美育课堂区三个区域。此次展览精选梵高（van Gogh）的上百幅作品，在科学技术的支持下让观众沉浸在梵高的光之森林中，与自然共生长，与植物同呼吸。

重要收录：北大核心

14

“交互技术 +AIGC”：元宇宙视野下 新时期北欧动画电影的重构与延伸

作者：苗学慧（西北大学文学院）

刊名：电影文学，**年份：**2024 年

摘要：由于元宇宙的跨行业统合，交互技术与人工智能技术开始持续性地融入北欧动画电影的制作当中。丰富的动画技术表现力、多元的动画审美传播力使北欧动画电影成为北欧宣传国际形象与地域文化的主要艺术形式，全新的北欧动画电影制作模式与影像范式开始产生。跨技术式梳理 2010 年至 2023 年来上映的北欧动画电影及其多重数字技术运用，从人物形象、空间场景等多维视角观照北欧动画电影的技术流变，可为其在数字化浪潮下文化传播、产业结构等方面实现阶段性的延伸与优化。

基金项目：国家社科基金重大招标项目“文化强国进程中中国影视高质量创新发展研究”（项目编号：21ZDA079）阶段性成果。

重要收录：北大核心

15

以沉浸为核心： 国产动画神话宇宙建构的实践进阶

作者：蔡悦，葛红兵（四川电影电视学院新媒体学院，澳门科技大学国际学院，上海大学中国创意写作中心）

刊名：电影文学，**年份：**2023年

摘要：打造国产动画神话宇宙是当前业界、学界共同关注的热点话题。“沉浸感”成为建构宇宙的关键材料。国产动画通过技术赋能“拟真感”，故事催生“代入感”“IP衍生”巩固“沉浸感”。三者形成合力，维系动画神话宇宙的沉浸体验。当前，“新神榜”系列神话宇宙建构时遇到多重障碍，包括炫技过度与叙事乏力；行动元混乱与“萌要素”滥用；“心引力”缺失与“IP力”匮乏。可以通过技术激活、文化重启、营销迭代等方面寻找破局思路。

基金项目：四川省社会科学重点研究基地地方文化资源保护与开发研究中心资助课题项目“融媒环境下国产动画电影对神话资源的大众化重构研究”（项目编号：2022DFWH018）。

重要收录：北大核心

16

“活生生”的艺术： 数字媒体艺术的本质形态考察

作者：李栋宁，朱钧宇（江南大学设计学院）

刊名：南京艺术学院学报（美术与设计），**年份：**2024年

摘要：基由“他者”的介入，数字媒体艺术显露出“因他而在”的“活生生”特性，颠覆了传统艺术“作品与作者”的静态样貌，构建起“作者—亲历者—作品”的数字虚拟世界。考察数字媒体艺术“他者性”“身体场”“诗性”特征，解蔽其“活性”基由、动力机制与形态范式，澄明其本质形态的概念判定，是数字艺术设计理论研究的迫切之需。

基金项目：国家社科基金艺术学一般项目《VR影像理论体系研究》（21BC042）阶段性研究成果。

重要收录：CSSCI，北大核心

17

基于视觉传达探索影像视觉元素 与纸质包装设计的融合

作者: 王惠英(西安理工大学艺术与设计学院)

刊名: 中国造纸, **年份:** 2024年

摘要: 当今社会,视觉传达设计在商品营销中发挥着至关重要的作用。特别是纸质包装设计,其不仅是保护商品的“外衣”,更是商品传达自身价值和特色的重要媒介。影像视觉元素作为视觉传达设计的核心,其与纸质包装设计的融合更是为商品带来了新的生命和价值。本文将围绕影像视觉元素与纸质包装设计融合的有效策略展开论述,旨在为设计师提供新的思路和方法。

重要收录: 北大核心

18

城市园林景观中的环境艺术设计探析 ——以“2024第15届广州国际园林景观 与美好人居博览会”为例

作者: 石洋(郑州科技学院艺术学院)

刊名: 林产工业, **年份:** 2024年

摘要: 随着经济的快速发展,大众更加追求居住质量,逐渐意识到环境艺术设计在优化居住环境、构建良好社会心理方面的重要作用。因此,城市园林景观愈加重视环境艺术设计的运用,通过科学规划和合理设计为大众营造更加舒适、美观的生活环境,让大众更加直观地感受城市环境之美,引导人与自然和谐相处。“2024第15届广州国际园林景观与美好人居博览会”于2024年5月10—12日在广州中国进出口商品交易会展馆举行。该博览会立足“金山银山,不如绿水青山”主题思想,致力于通过园林景观建设助力城市绿色生态建设。

重要收录: 北大核心

中国非遗产品设计的研发现状与发展趋势

作者: 陈东博, 袁洪, 王璐, 李思蒙 (云南财经大学)

刊名: 包装工程, **年份:** 2024 年

摘要: 目的对中国非遗产品设计的研发现状与发展态势进行图谱化和定量式的分析, 以期探索优化非遗产品设计方案创新与实践。方法 基于中国知网 (CNKI) 学术期刊论文作为文献数据来源, 借助 CiteSpace 软件文献计量方法, 对近 20 年来“国内非遗产品设计”研究主题的文献发文量、作者合作、机构合作、研究热点、研发现状、发展趋势等 6 个方面内容进行可视化深描分析。结论 CiteSpace 知识图谱分析发现, 国内学术界持续关注的“非遗产品设计”研究热点集中于文创产品、产品设计、非遗文化、乡村振兴、非遗传承、创新 6 个研究方向, 且主要围绕“非遗保护与开放的平衡关系”“非遗与文化创新融合”“振兴非遗手工艺产业发展”“高校双创人才培养机制”4 个主题展开。建议加强国内学者和机构间的合作与沟通, 在已有研究热点基础上进一步探索与拓展非遗创新领域深度和广度, 达到非遗产品设计理论研究深化、案例借鉴和定量方法创新的目的。

基金项目: 教育部人文社会科学研究青年基金课题资助项目 (20YJC760003)。

重要收录: 北大核心

文化产业虚拟集群对 我国省域网络文化软实力的影响

作者: 黄蕊, 赵子辛 (吉林财经大学金融学院, 长春理工大学经济管理学院)

刊名: 经济问题, **年份:** 2024 年

摘要: 文化产业虚拟集群是文化企业成员基于数字技术, 在信息共享与价值交换理念下形成的网络平台组织。数智时代, 文化产业虚拟集群在数据要素效率倍增的中介作用下, 能够借助展示平台、承载形式、表现方法、传播途径等实现网络文化软实力的提升。为此, 以爱奇艺虚拟集群为例, 选择空间杜宾双重差分模型佐证了上述观点。同时研究还发现, 文化产业虚拟集群对周边省域网络文化软实力的提升存在“虹吸效应”, 且相较于中西部地区, 文化产业虚拟集群对东部地区的网络文化软实力影响更加显著。综上, 我国应努力协调区域间的数字文化资源配置、改良文化软实力传播渠道、强化文化产品的精神属性与文化认同, 从而赓续文化传承, 实现我国文化软实力与影响力的进一步增强。

基金项目: 国家社会科学艺术学基金项目“数字文化产业虚拟集群构建研究”(21CH195)。

重要收录: CSSCI, 北大核心

双循环新发展格局下数字文化产品国际化的驱动因素、适应困局与战略定位 ——基于国内短剧出海现象的观察

21

作者: 陆朦朦(浙江传媒学院新闻与传播学院)

刊名: 出版发行研究, **年份:** 2024年

摘要: 双循环新发展格局强调内循环和外循环之间的相互关系和互动作用, 实现国内市场和全球市场两个市场的更高水平对接、国内市场和全球市场两种资源的优化配置。短剧的全球性流行印证了数字文化产业在双循环新发展格局下的企业实践策略, 同时也展现出数字文化产业的文化输出能力及其所带来的产业辐射能力。文章试图将短剧的全球性流行作为观察窗口, 梳理和分析数字文化产品国际市场机会寻求的驱动因素、适应困局及战略定位, 以期为数字文化企业出海战略决策提供经营与管理启示。

基金项目: 国家社科基金特别委托项目“中国出版业繁荣发展重大理论和实践问题研究”(项目编号: 23@ZH003)的阶段性成果。

重要收录: CSSCI, 北大核心

22

广告实践中的“真实”困境与伦理反思

作者: 郭羽佳, 康瑾(中国传媒大学广告学院)

刊名: 编辑之友, **年份:** 2024年

摘要: 在广告专业化进程中, 真实始终作为核心伦理要求, 对不同时代的失真广告予以规约指引。广告话语失真主要归因于广告活动主体的不当行为: 广告主通过虚假谎言、遗漏回避、混淆歧义、夸大吹嘘等手段有意欺骗误导消费者, 其主张违背客观事实; 消费者由于认识能力局限, 被消费幻象迷惑, 沉浸于“信息茧房”和超真实拟像中, 对广告的理解产生偏差。鉴于此, 在真理共识和对话伦理取径下, 真实话语要求广告主与消费者充

分发挥自身交往理性和交往资质,使用真实、真诚、正当、可理解的话语开展道德主体间对话,以解决失真广告的伦理冲突,达成道德共识,促动广告伦理关系向积极互动、双向动态的方向演进。

基金项目:北京市社会科学基金研究基地项目“首都数字化背景下的广告伦理研究”(16JDXCA009)。

重要收录: CSSCI, 北大核心

分布式地面微波能量驱动的高空超长航时一体化无人飞行系统设计

23

作者: 米百刚, 詹浩, 宋立伟, 秦国栋, 邓阳平(西北工业大学航空学院, 西安电子科技大学机电工程学院, 西安电子科技大学电子工程学院)

刊名: 航空学报, **年份:** 2024年

摘要: 高空超长航时飞行器在宽视域侦察、通信中继、应急救援等领域具有重要的应用价值,为了实现真正意义上的超长航时飞行,充分利用5.8GHz微波远距传输、低衰减等优势,提出了一种基于地面分布式微波能量驱动的高空无人飞行系统。该飞行系统主要包括飞行端(接收整流天线)、分布式发射端、以及天地互联高精度导引跟踪系统。其中,接收整流天线采用共面波导馈电的微带贴片天线,将接收天线和整流电路分别设计在一层介质基板两侧,整流电路基于共面波导的直通滤波器优化设计,形成圆极化整流阵列,数值仿真表明该方案对微波的转换效率可超过50%。接收整流天线以近似复合夹层结构与机体融合,在机身下部平坦区域形成可替代圆形天线区域,平台在该区域使用后加载-平坦下翼面翼型,外翼段使用优化的高升力翼型,保证了一体化平台的整体效能;发射天线采用化整为零的分布式发射阵列由伺服系统驱动跟踪飞行平台,在18km高空形成微波合成覆盖区,仿真证明波束收集效率最高可达80%以上;跟踪导引采用分布式定位策略,融合扩展卡尔曼滤波可以实现高空30m定位误差的超高精度定位。设计完成了1:6.7的缩比系统验证试验,利用缩比飞行平台以8m飞行高度穿越80W单一发射天线微波覆盖区,成功实现能量传输,验证了系统设计原理的可行性。

基金项目: 国家自然科学基金; 航空科学基金。

重要收录: 北大核心

习近平文化思想融入高校思政课教学的四重逻辑

作者: 孟珍伟, 吴倩 (武汉纺织大学马克思主义学院)

刊名: 中南民族大学学报 (人文社会科学版), **年份:** 2024 年

摘要: 习近平文化思想是马克思主义文化理论中国化时代化的最新成果。探寻习近平文化思想贯穿和融入高校思政课教学的理论逻辑、价值逻辑、现实逻辑和实践逻辑, 是提升新时代高校思政课教学质量, 推动习近平文化思想进教材、进课堂、进头脑的内在要求。从理论层面来看, 习近平文化思想对马克思主义文化理论的传承和发展、对中华优秀传统文化的赓续和弘扬, 为高校思政课教学提供了理论支撑和思想资源; 从价值层面来看, 习近平文化思想融入高校思政课教学是培养学生坚定理想信念的重要途径, 是增强学生文化认同的重要环节, 是增进学生文化自信的必要举措; 从现实层面来看, 需要解决课程内容政治性与学理性相互融通、知识传授与价值引领内在契合、理论教学与实践教学彼此耦合的问题。从实践层面来看, 需要以组织体系为依托创设“融入”支撑点、以课堂教学为基础找准“融入”连接点、以教学方式为支撑优化“融入”着力点, 以此推动习近平文化思想与高校思政课教学融会贯通。

基金项目: 湖北省教育厅哲学社会科学思政专项“新时代增强高校思想政治理论课对主流意识形态的引领力研究”(21Z014)。

重要收录: CSSCI, 北大核心

以制度优化创新引导规范 民办高等教育高质量发展 ——纪念《民办教育促进法》施行 20 周年

作者: 秦惠民, 杨程 (北京外国语大学国际教育学院, 国家教育行政学院党政办公室)

刊名: 高等教育研究, **年份:** 2024 年

摘要: 民办高等教育的高质量发展是全面推进中国式现代化的新时代要求, 制度优化与创新是民办高等教育高质量发展的必然选择。当前我国支持民办高等教育高质量发展的制度要素仍不成熟, 多层次制度过程尚未形成, 制度体系仍不完善, 制度执行尚需进一步凝聚共识、形成合力。我国民办高等教育的高质量发展, 应加强党的领导, 全面贯彻党的教育方针, 完善促进高质量发展的政策法规并健全配套制度, 以章程修订为契机完善民办高校内部质量保障制度, 全方位构建制度落实保障体系, 以制度优化创新推进质量文

化建设。

重要收录: CSSCI, 北大核心

26

智慧教育背景下高等教育管理变革探究

作者: 刘献君(华中科技大学教育科学研究院)

刊名: 高校教育管理, **年份:** 2024年

摘要: 教育随着时代的发展、技术的进步而变革和发展。随着数字化技术的发展,教育开始进入智慧教育阶段。智慧教育包括相互融通的学习场景、灵活多元的学习方式和富有弹性的组织管理,是数字化时代教育的新形态。若要有效推进智慧教育,必须实现高等教育管理的转型变革。智慧教育背景下,高等教育管理要创新教育管理观念,重视数字思维、适需服务和人机协同;拓展教育管理内涵,重视数据治理、环境再造和制度设计;完善教育管理的组织结构,不仅要创建矩阵型组织结构,还要将项目组作为新的治理单元,并建立数字化管理机构。

基金项目: 国家社科基金(教育学)一般项目(BIA220089);院校研究文科创新团队建设计划资助——华中科技大学文科“双一流”建设项目。

重要收录: CSSCI, 北大核心

27

中国高等教育学40年学科交叉发展态势 ——基于知识流动的视角

作者: 郭建鹏, 张迅, 朱晨曦(厦门大学教育研究院, 浙江师范大学教师教育学院)

刊名: 高等教育研究, **年份:** 2024年

摘要: 我国高等教育学的学科交叉属性虽然得到普遍认可,但相关研究仍停留在经验与思辨层面,缺乏实证数据支撑。研究表明,伴随40年波澜壮阔的高等教育实践,我国高等教育学学科交叉范围不断扩大,交叉网络日益成型,交叉偏好倾向明显;从初期的有限交叉到中后期不断发展成熟,交叉发展态势日益明显,交叉属性显著提升。未来进一步推动高等教育学与其他学科的交叉融合,需要坚持开放性与独立性统一、应用性与非应用性统一、科学性与人文性统一。

重要收录: CSSCI, 北大核心

习语：改革是教育事业发展的根本动力

来源：《习近平总书记教育重要论述讲义》

深化教育领域综合改革，是党和国家立足新时代，着眼“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布局，对教育改革提出的新要求。习近平总书记在北京市八一学校考察时指出：要深化办学体制、管理体制、经费投入体制、考试招生及就业制度等方面的改革，深化学校内部管理制度、人事薪酬制度、教学管理制度等方面的改革，深化人才培养模式、教学内容及方式方法等方面的改革。在全国教育大会上，习近平总书记进一步强调，要扭转不科学的教育评价导向，从根本上解决教育评价指挥棒问题。要深化办学体制和教育管理改革，充分激发教育事业发展的生机活力。要着重培养创新型、复合型、应用型人才，提升教育服务经济社会发展能力。要着眼于“教好”“学好”和“管好”，深化教育体制改革，提高教育质量。这些新思想新论断，为深化教育领域综合改革指明了方向。

1. 推进人才培养模式创新

国以才立，政以才治，业以才兴。人才是创新的根基创新之道，唯在得人。习近平总书记2013年在十八届中共中央政治局第九次集体学习时强调，要深化教育改革，推进素质教育，创新教育方法，提高人才培养质量，努力形成有利于创新人才成长的育人环境。这就是说，深化教育改革创新，重点是要加快形成有利于人才成长的培养机制。

树立正确的人才培养观念。新时代的人才培养要树立全面发展观念，努力构建德智体美劳全面培养的教育体系：要树立人人成才观念，有教无类，促进学生成长成才；要树立多样化人才观念，因材施教，不拘一格培养人才；要树立终身学习观念，为持续发展奠定基础；要树立系统培养观念，推进小学、中学、大学有机衔接，教学、科研、实践紧密结合，学校、家庭、政府、社会密切配合，加强学校之间、校企之间、学校与科研机构之间合作以及中外合作等多种联合培养方式，形成体系开放、机制灵活、渠道互通、选择多样的人才培养体制。创新教育教学方法，提高人才培养质量。要注重因材施教。就像世界上没有两片完全相同的树叶一样，老师面对的是一个性格爱好、脾气秉性、兴趣特长、家庭情况、学习状况不一的学生，必须精心加以引导和培育，平等对待每一个学生。要注重学思结合。无论在学校还是在社会，都要把学习同思考、观察同思考、实践同思考紧密结合起来，保持对新事物的敏锐，学会用正确的立场观点方法分析问题，培养学生解决问题的意识与能力。要注重知行合一。学到的东西不能停留在书本上，不能只装在脑袋里，而应该落实到行动上，做到知行合一、以知促行、以行求知。要注重理论与实践相结合，坚持教育教学与生产劳动和社会实践相结合。

2. 深化办学体制和教育管理改革

我国有着全世界最大规模的教育体系,但情况非常复杂城乡区域发展不平衡,人民群众教育需求存在很大差异。习近平总书记指出:“要运行好、发展好这样庞大而复杂的教育事业,必须针对学校自我约束和自我发展机制不健全、政府管理越位缺位错位不到位、社会参与不足等问题,深化办学体制和教育管理改革,推进教育领域治理能力和水平现代化。”目前,教育改革进入攻坚期,教育管理体制机制问题成为改革的硬骨头,诸如政府、学校、社会之间的关系还有待进一步理顺,学校办学的积极性和社会参与的积极性有待进一步激发;不同层级政府之间的教育权责还有待进一步明确;教育管理方式有待进一步科学化;等等。有针对性地破解这些问题,需要从完善和发展中国特色社会主义教育制度、推进教育治理体系和治理能力现代化这一目标出发,深化办学体制和管理体制改革。

深化教育领域“放管服”改革,构建政府、学校、社会之间的新型关系,是深化管理体制改革的的重要内容。要推进政府管理改革,加快转变职能,尊重教育规律,以为教育提供优质服务为导向,进一步简政放权。要尽可能把资源配置、经费使用、考评管理等放给学校,尊重学校办学主体地位。要完善学校内部治理结构,形成自我约束、自我规范的内部管理体制和监督制约机制。要督促基层和学校完善办学制度,强化从严治校机制,不断健全教育管理服务体系。要在尊重教育发展规律的基础上,积极鼓励社会力量依法兴办教育,充分发挥各级各类学校办学主体作用,大幅减少各类检查、评估、评价,加强对办学方向、标准、质量的规范引导,为学校潜心治校办学创造良好环境。

深化办学体制改革,激发学校活力。调动全社会参与的积极性,进一步激发教育活力,满足人民群众多层次、多样化的教育需求,是深化办学体制改革的重要目标。办学体制改革以学校持续健康发展为导向,才能激发学校作为教育“细胞”的活力。要坚持面向社会、服务社会,不断提高服务意识、服务能力、服务水平,学校才能实现持续健康发展。

教育改革与依法治教如车之两轮、鸟之双翼。在整个改革过程中,都要高度重视运用法治思维和法治方式,发挥法治的引领和推动作用。改革事关全局,不仅要破除制约教育事业科学发展的体制机制障碍,还要与经济、政治、文化、社会、生态文明建设等改革相互配合、协同推进,必须于法有据、有法可依。坚持依法治教、依法办学、依法治校。教育改革进入攻坚期和深水区,如何更好地发挥立法的引领和推动作用,关系改革能否顺利推进,更关系改革的成果能否巩固和持久。依法治教要形成系统完备、层次合理、科学规范、运行有效的教育法律制度体系,形成政府依法行政,学校依法办学,教师依法执教,社会依法评价、支持和监督教育发展的教育法治实施机制和监督体系。

3. 从根本上解决教育评价指挥棒问题

有什么样的评价指挥棒,就有什么样的办学导向。习近平总书记指出:“教育的指挥棒在中小学实际上是考试分数和升学率,在高校主要是科研论文,关于德育、素质教育的应有地位和科学评价体系没有真正确立起来。这是一个必须解决的老大难问题。”要改革对学校、教师、学生、教育工作的评价体系,改变以考分排名评老师、以考试成绩评学生、以升学

率评学校的简单化做法。要坚决改变以升学率奖优罚劣的做法,坚决破除把升学率与各种资源分配挂钩的行为。要依法管理校外培训机构,使校外教育培训回归育人正常轨道。

以深化考试招生制度改革作为解决教育评价指挥棒问题的突破口。考试招生制度是国家基本教育制度,关系亿万青少年的前途命运,关系国家人才队伍建设和国家的发展大计,是教育改革“牵一发而动全身”的重点领域和关键环节。总体上看,我国考试招生制度符合国情,同时也存在学生学习负担过重,区域、城乡入学机会存在差距,义务教育阶段公办校择

校现象较为突出等问题。要通过深化改革,促进教育公平、提高人才选拔水平,适应培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人的要求。

深化考试招生制度改革要形成分类考试、综合评价、多元录取的考试招生模式。要健全促进公平、科学选才、监督有力的体制机制,构建衔接沟通各级各类教育、认可多种学习成果的终身学习立交桥。考试招生制度改革已经在充分论证、顶层设计的基础上,试点先行,分步实施,有序推进。要全面总结已有试点经验,在实践中不断完善考试招生制度改革方案,解决好改革中遇到的新情况、新问题。

思想政治理论课“融入问题”的意义、类型与原则

29

作者: 王习胜, 华银峰(安徽师范大学马克思主义学院)

刊名: 思想理论教育, **年份:** 2024年

摘要: “大思政课”建设的核心旨趣是要挖掘与运用社会资源,弥补学校思想政治理论课的短板,合力提升思政课的教育教学效果,培育并激发教育对象心系“国之大事”的情怀,锻造投身强国建设、民族复兴伟业的奋斗者。关涉“大思政课”建设的社会资源丰富多样,应该以党在新时代的中心任务为指向,以弥补学校思政课教学中存在的与社会现实联系不紧、对实践问题解释不力、对教育对象情怀激发不够等短板为着力点,以思想政治教育的现实任务及其实现的可能性和可行性为标准,利用社会资源分层设级有序延展,以期全面提升思政课的教育教学效能。

重要收录: CSSCI, 北大核心

2024 中国文旅产业发展趋势报告

时间：2024-05-06 来源：Mob 研究院



本报告核心观点

- 产业端：五大驱动力推动文旅新时代来临，文旅产业进入高质量发展期**
 - 政策引领+经济支撑+社会赋能+科技驱动+品牌塑造，文旅产业高速增长
 - 新消费场景驱动新业态的涌现，为满足消费升级个性化、深度化需求，新业态百花齐放，众多新兴业态竞相涌现
- 消费端：文旅玩法花样百出，吸引多样化人群，产业增长势头锐不可当**
 - “亲子家庭”、“特种兵”、“银发游客”、“女性游客”成为文旅消费新势力，他们大多来自一线城市，拥有一线城市、高消费能力的同时更加注重性价比
 - 主题乐园、研学旅行、冰雪旅游、自驾游、邮轮旅游层出不穷，旅行者们热情高涨
- 运营端：产业联动、科技创新、精细运营**
 - 产业联动：“文旅+”成为产业升级“加速器”
 - 科技创新：文旅产业深度融合与创新发展
 - 精细运营：大数据助力精准营销，数字科技赋能智慧文旅

政策引领：高质量发展成国家及地方政策的指导重心

随着疫情时代文旅消费基础后，从国家层面到地方政府，纷纷以促进文旅的高质量发展为核心，推出了加速旅游宣传推广，丰富优质旅游供给等30项主要任务



目录

- 01 产业端：中国文旅产业发展新趋势
- 02 消费端：中国文旅产业消费新气象
- 03 运营端：中国文旅产业运营新动向

经济支撑：GDP及第三产业总量持续回升，同比增速进一步提高

2023年全年国内生产总值1260582亿元，按不变价计算，比上年增长4.6%，分产业看，第三产业增加值688238亿元，增长7.1%



01

Part one

产业端：中国文旅产业发展新趋势

社会赋能：消费需求多样化，乡村振兴有望进一步激发消费潜力

2023年全国及城乡居民人均可支配收入稳步提升，农村居民收入增加明显，实际增速达7.6%；消费支出构成中，食品烟酒、教育文化娱乐等增长明显，消费需求呈现多样化



科技赋能：数据和科技创新发力，推动文旅产业新质生产力形成

文旅产业以数字技术为依托，形成了数字旅游产品、数字服务内容、数字监管系统和平台，在满足新消费需求的同时，增强旅游业的发动力能



Source: 公开资料, 中国旅游研究院整理

追求差异，体验多元，去不同的地方感受不一样的人间烟火

“南北互换”旅游带来了新的商机和活力，北方冰雪游以南方游客游者有特色，“南方小土豆”点燃“火不过的尔滨”；北方“候鸟老人”成群结队“飞”往海南



Source: 中国旅游研究院, 文化和旅游部数据中心年度产业报告(2023), 中国旅游研究院整理

流量赋能：重构品牌传播，新媒体迭代传播与运营带来“泼天富贵”

文旅传播新媒体呈现百花齐放的良好局面，各地纷纷布局新媒体宣传矩阵，强化新媒体带来的流量赋能，助推文旅深度融合，形成规模效应，塑造更为鲜活的文旅形象



Source: 公开资料, 中国旅游研究院整理

“演出+旅游”消费爆发，成为旅游业加快复苏的重要推动力

2023年国内演出市场与旅游市场的融合亮点纷呈，“演出+旅游”衍生出了诸多文旅消费新场景，成为旅游业加快复苏的重要推动力，也展示了文旅融合的巨大潜力



Source: 中国旅游研究院, 文化和旅游部数据中心年度产业报告(2023), 中国旅游研究院整理



以文旅体验项目为依托，推动乡村振兴与文化旅游深度融合

通过打造富有地方特色的文旅体验项目，吸引游客深入乡村，享受沉浸式休闲和文化之旅，促进传统与现代文化的交融



Source: 公开资料, 中国旅游研究院整理

百花齐放，多赛道崛起，满足出行多样化需求

为满足旅游市场个性化、深度化的需求，新业态百花齐放，露营、研学、乡村旅游、夜间旅游等新兴旅游赛道崛起，迭代速率不断加快



Source: 公开资料, 中国旅游研究院整理

出境游市场加速恢复，旅行者重返世界

出境游迎来有序复苏的良好态势，港澳台成为出境游目的地的首选，占比约80%，其中，选择澳门的游客占比超过一半



Source: 中国旅游研究院, 文化和旅游部数据中心年度产业报告(2023), 中国旅游研究院整理

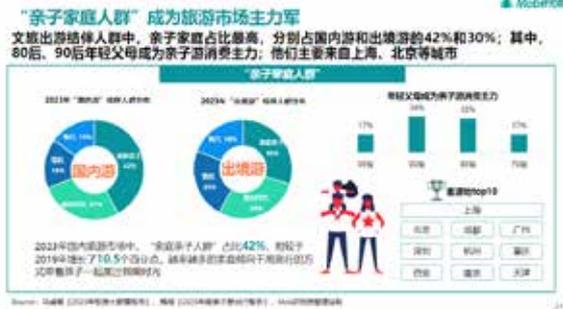
科技赋能文旅深度融合，沉浸式文旅成发展新业态

互联网娱乐和数字文化IP孕育着庞大内容流量，借助虚拟科技手段，打造具有沉浸式体验的新兴文旅项目，将形成全新的“IP+文旅+科技”三位一体沉浸式体验发展新模式



Source: 公开资料, 中国旅游研究院整理





教旅融合，研学旅行让“学旅双赢”

时间：2024-05-21 来源：新华每日电讯

新华社北京电（记者张云龙）立夏之后，暑气渐显，在孔子的故乡山东曲阜，日最高气温已升至30摄氏度以上。在文化旅游度假区“尼山圣境”导学孔令梅看来，夏季来临意味着景区开始进入研学旺季。

“导学”兼有“导游”“讲师”之意。在尼山圣境的“大学堂”，以“仁、义、礼、智、信”分别命名的五厅气势恢宏，彩绘、木雕、藻井等精致典雅。孔令梅为来自各地的研学团队讲解这五厅的特点，引导学员从建筑和艺术语言中感悟儒家智慧，走进古圣先贤的精神世界。

研学旅行作为一种“教育+旅游”的新模式，让学生走出课堂、走向户外，开展体验式教育和研究性学习，受到中小学生和家長欢迎。当下，我国的研学旅行热潮持续高涨。专家指出，这有利于推动素质教育，亦为文旅消费注入新动力，推动教育与旅游的双赢发展。

随着国内文旅消费回暖，研学旅行迅速升温。以曲阜为例，当地文物局数据显示，2024年1月1日至5月12日“三孔”景区——孔庙、孔府、孔林，共接待游客367.9万人次，与2023年同期相比增长13.9%。尼山圣境运营方提供的数据显示，该景区2023年接待研学游人次37.58万，较2019年增长73%。

曲阜孔庙原藏汉魏碑刻负有盛名。“通过今天的拓片制作体验，我了解到书法历史，学习了非遗拓片技艺，还亲手制作了一幅‘金榜题名’的拓片，带回家激励

自己好好学习。”一名来自青岛的小学生“五一”假期在此研学时说道。

全国旅游标准化技术委员会旅游国际标准化专家委员胡咏君认为，在研学旅行中，学生可以领略名山大川、了解历史变迁、感受文化瑰宝，在满足求知欲同时接受优秀传统文化熏陶。

在曲阜以西约2400公里，河西走廊的西端，静卧于大漠戈壁之中的敦煌莫高窟仿如一盏丝绸之路上的明灯，照亮了千年的文明交融。这里的壁画、塑像等艺术之美令人惊叹。敦煌研究院依托世界文化遗产莫高窟和学术资源打造“莫高学堂”研学品牌，根据敦煌石窟艺术和壁画修复、草方格治沙等相关保护利用技术的特点开发出10余个研学体验课程。2023年，其研学产品体验人数达3.08万人次。

敦煌研究院文化弘扬部副部长、莫高学堂负责人柴启林说，研学项目旨在让青少年学习、传承敦煌文化和中华优秀传统文化，进而达到“传千年敦煌艺术芬芳，承历史不朽动人流光”的目标。

在东南沿海，位于福建省福州市马尾区的中国船政文化博物馆亦是研学旅行的热门目的地。19世纪60年代起，清政府在马尾创办船政，一个由造船工厂、船政学堂和福建水师构成的海军系统，在此逐步建立起来。这里成为我国近代造船工业的发祥地、近代海军的摇篮。

“船政是近代中国人民探索复兴之路的重要实践。”马尾船政文化研究会会长陈悦指出，中国船政文化博物馆的研学项

目始终以“爱国、科学、创新、图强”的船政精神为文化内涵，“尤其注重文化自信的塑造和自强精神的培育”。

陈悦介绍，除专注船政历史的主题研学课程外，博物馆也在根据船政造舰和开启中国航空业的历史，设计古今船文化、航空等“亚主题”课程。

“在某种意义上，研学旅行成为渴望新知的学生与传统文化资源之间的双向奔赴，市场前景广阔。”胡咏君说。文化和旅游部发布的数据显示，2023年国内出游人次48.91亿，较前一年增长93.3%。

3次元キャラクターにおけるアニメ風髪モーションの自動生成

3D角色动漫风格头发动作的自动生成

32

摘要：在日本动画制作过程中，三维计算机图形（3DCG）在降低成本和提高质量方面发挥着重要作用。然而，由于日本动画有其独特的动作风格，要制作出动漫风格的3D角色动作并不容易。特别是制作3D角色的头发动作，基于物理的计算常常会产生不理想的结果。本研究的目的是使创作者能够自动生成符合日本动漫风格的头发动作。我们基于传统日本动画中常用的技巧来公式化这种动漫风格的头发运动。

イメージの〈出現〉と「私」の変容： 大学における絵画・現代美術の制作指導の試み 意象的“出现”与“自我”的变化： 大学绘画和现代美术创作指导的尝试

33

摘要：在大学绘画和现代美术的创作指导中，如何实现意象的“出现”与“自我”的转变是一项重要的探索课题，引导学生们体验超越自我。这些课程不仅仅关注作品的外在审美价值，更重视创作过程中对学生内在世界的触及与转变。学生们在课程中经历了强烈的情感体验，这些体验往往是他们在日常生活中难以感受到的。例如，他们可能会遇到让自己难以置信的奇异意象，感受到对意象奔流的恐惧，发现隐藏已久的情感，或者在创作

瓶颈中感到痛苦,突然开阔视野带来的畅快感等。这些经历帮助学生在多重自我之间穿梭,深化了对自我的洞察,拓展了对他人的理解,甚至改变了他们的生活方式。

通过与学生的沟通以及学生的随笔表明,仅从审美角度看待作品的外在形态,无法看到创作体验的内在实质。事实上,有些学生在获得学分后仍多次选修这门课程,表明他们对深入体验这种现象的强烈需求。

因此,通过大学绘画和现代美术的创作指导,培养学生们体验意象的“出现”,不仅有助于他们艺术创作的进步,更能促进他们的内在成长和自我转变。这种教学方法,不仅是艺术教育的一种创新尝试,也为学生们提供了一种深刻的内在体验和发展途径。

The impact of the metaverse on e-commerce business models —A delphi-based scenario study 元宇宙对电子商务商业模式的影响 ——基于专家调查法的场景研究

34

摘要: 尽管目前元宇宙备受关注,但其发展尚不明确,存在较大的模糊性,导致难以预测未来趋势。更深入地理解元宇宙生态系统对于促进与之息息相关的电子商务部门商业模式的长期规划和动态适应至关重要。因此,本文的主要目的是探讨元宇宙如何影响电子商务商业模式。为了实现这一目标,26名参与专家进行了两轮基于专家调查法的情景研究(时间范围2035)。根据专家的看法,20个预测被分为3种可能的未来场景:(1)沉浸式体验及情感式商业,(2)改变的数字景观,(3)游戏规则的改变者。这些场景表明,元宇宙的发展将在客户界面和核心战略上对电子商务商业模式产生巨大影响。新的商业模式将会出现,现有的商业模式将应用元宇宙技术作为一个额外的渠道。随着数字产品越来越重要,未满足新客户的要求,数字环境将发生变化。尽管到2035年不太可能,但改变游戏规则的场景需要完全过渡到数字产品,元宇宙商业模式将取代现有的电子商务商业模式。

主 办：吉林动画学院图书馆

主 编：海 涛

执行主编：王春月

责任主编：门 琪 王智迪 常天琪 张媛媛

版式设计指导教师：任 旭

版式设计：丁秋洋