学研产一体化
信息资源
选刊

THE EDUCATION-RESEARCH-INDUSTRY
INFORMATION RESOURCES SELECTED

大数据 / 行业动态 / 研究与探索 / 思政新语 / 海外文摘 / 资讯速递

2021
第3期/总第36期

吉林动画学院 · 图书馆

目录
CONTENTS

大数据

01/ 2020 年中国在线漫画行业发展现状研究，市场用户呈年轻化趋势 来源：华经情报网
04/ 2021 年中国剧本杀行业发展现状及市场调研分析报告 来源：艾媒网

行业动态

09/ 电影大国迈向电影强国，互联网会送上哪些“神助攻”？ 来源：央视网
11/ 2021 AR/VR 行业蓄势待发，背后都少不了它 来源：新浪 VR
13/ 从 2021 年财报一窥日本众主机游戏厂商经营现状 来源：百度网
16/ 从鸿蒙系统到大疆无人机，中企奋力突破美国技术遏制 来源：环球网
19/ 我国文化行业有望迎来“超级 IP” 来源：法制日报

研究与探索

20/ 人工智能时代下互动电影美学特征探究 作者：宋佳音
26/ 从“低幼化”到“全龄化”：国产动画片的突围之路探析 作者：卢 俊

思政新语

31/ 习语：全面加强和改进教育系统党的建设 来源：《习近平总书记教育重要论述讲义》
34/ 深刻认识全面推进高校课程思政建设的价值目标 作者：徐 蓉

海外文摘

43/ Repetitive Narrative Techniques Depicting Confrontation in Animated Shorts——动画短片中描写对峙情节的重复叙事技巧
43/ The Impact of New Media on Traditional Media——新媒体对传统媒体的冲击
44/ Inbound and Outbound Globalizations in the International Film Industry——国际电影业的出入境全球化

资讯速递

44/ 2021 云上动漫游戏产业交易会正式收官 来源：动漫界
45/ VR 的拐点已现！科技巨头争先入局，布局多年优势明显 来源：环球老虎财经
46/ 在科学游戏中学习百年党史，这场人工智能嘉年华让青少年“体验”了一回长征路 来源：搜狐网

01

2020 年中国在线漫画行业发展现状研究，市场用户呈年轻化趋势

时间：2021-05-20　　来源：华经情报网

一、在线漫画行业综述

1. 相关定义与发展历程

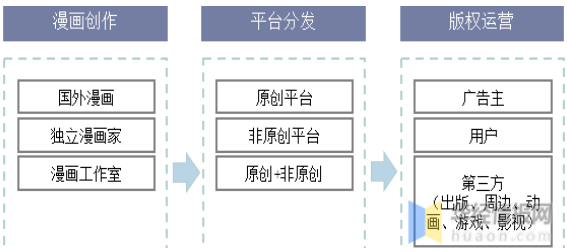
漫画是指用简单而夸张的手法描绘生活或时事的图画，图画与文字相结合，分为在线漫画和纸质漫画。而 2010 年后随着互联网的不断发展，传统纸质漫画逐渐衰退，在线漫画兴起。中国在线漫画行业于 2013 年伊始，经历过三个时期：2013-2014 年的起步期、2015-2017 年的成长期、2018 年至今的高速发展期。

中国在线漫画行业发展历程



2. 在线漫画行业产业链

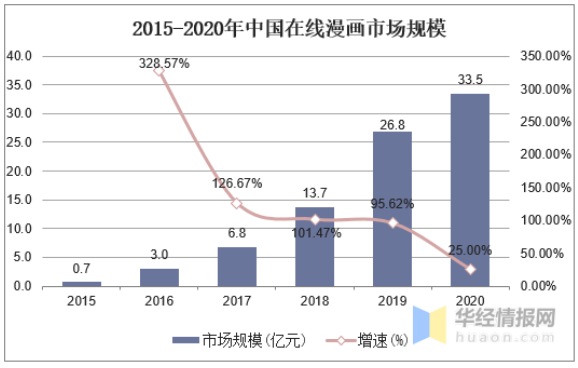
在线漫画产业通过漫画创作、平台分发、版权运营三个环节运转，各环节的企业数量增多、合作紧密，推动行业发展，而在泛娱乐浪潮下，漫画和其他形式的内容合作更加紧密，资本助力下 IP 版权衍生开发（出版纸质品、周边产品售卖、动画化、游戏化、影视化）成为在线漫画行业增长的又一大动力。



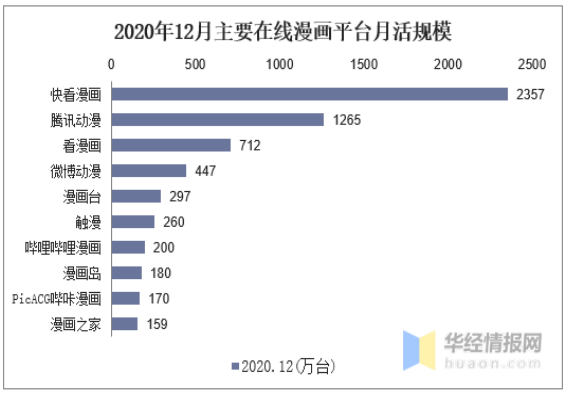
二、在线漫画行业发展现状

1. 在线漫画市场规模

2015 年开始，中国在线漫画产业进入到行业发展早期带来的高速增长期，维持着较高的增长率。2020 年受到疫情冲击和经济大环境的影响，广告主营销预算削减、资本对在线漫画行业的投资热情骤减、用户增长面临瓶颈等对在线漫画产业带来不利影响，但在泛娱乐融合的产业背景下，行业增长的长期面依然向好。



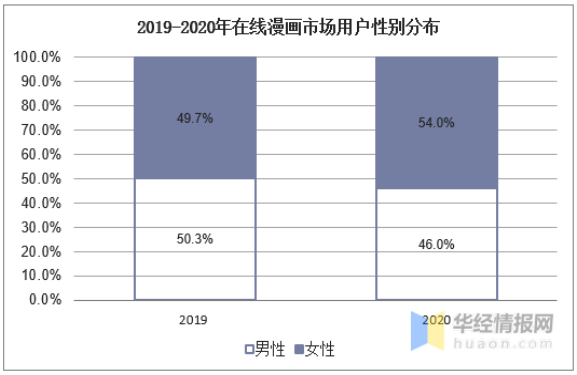
2. 在线漫画市场竞争平台



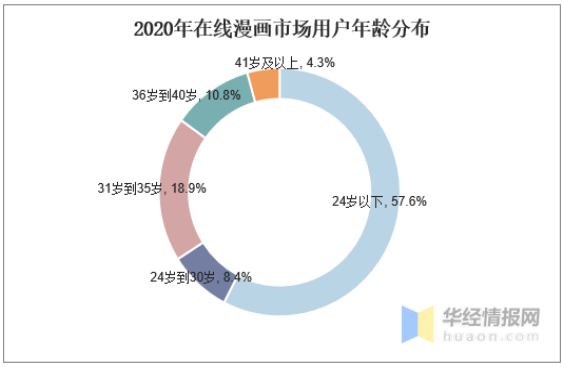
2020 年末，在线漫画领域 APP 中，快看漫画月活设备规模最高，12 月达到 2357 万台，居于行业第一位；腾讯动漫及微博动漫背后均有互联网大厂做支撑，2020 年末月活量分别为 1265 万台和 447 万台，近年微博动漫正在逐步追赶腾讯动漫，其二成为行业第二梯队；小明太极旗下拥有看漫画、知音漫客、漫客栈、漫画台、爱飒漫画、神漫画、爱优漫、酷漫漫画 8 大互联网漫画平台，凭借不同平台间风格各异的内容也占据不容忽视的用户比例，其中的看漫画 12 月月活设备达 712 万台、漫画台为 297 万台，分别位居行业月活第三和第五。

三、在线漫画市场用户分析

1. 用户特征

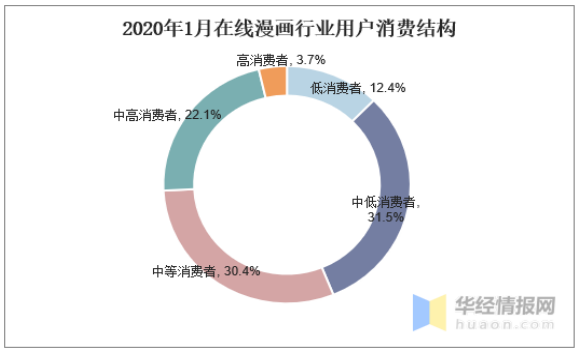


2020 年在线漫画市场男、女用户占比分别为 46%、54%，去年同期男女比例分别为 50.3%、49.7%，用户性别基本保持均衡。而在年龄分布上，57.6% 的漫画用户年龄在 24 岁以下，“95”后、“00”后是漫画市场主要消费者，在线漫画市场用户呈现年轻化。



2. 付费能力

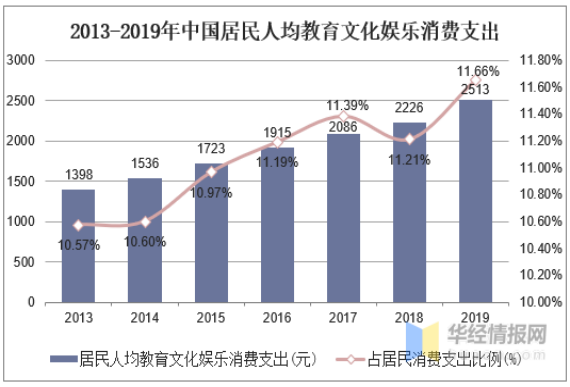
随着用户粘性的不断增强，付费习惯的逐步养成，用户的消费潜力将被进一步挖掘，这一市场将进一步扩大。2020 年 1 月的数据显示在线漫画行业中高消费者和高消费者合计占比超 1/4，如果再加上中等消费者合计占比超一半。



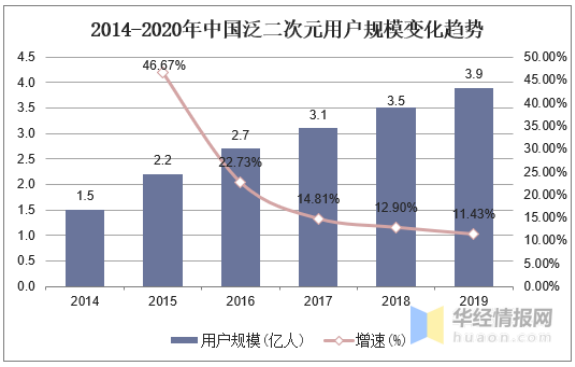
四、中国在线漫画市场的发展环境

1. 可支配收入与文化娱乐消费能力的提高

近年来，随着我国居民人均可支配收入不断提高，我国居民教育文化娱乐的消费金额及其占居民消费支出比例也在逐年上升，文化娱乐消费能力的逐步提升会进一步扩大在线漫画市场的发展空间。

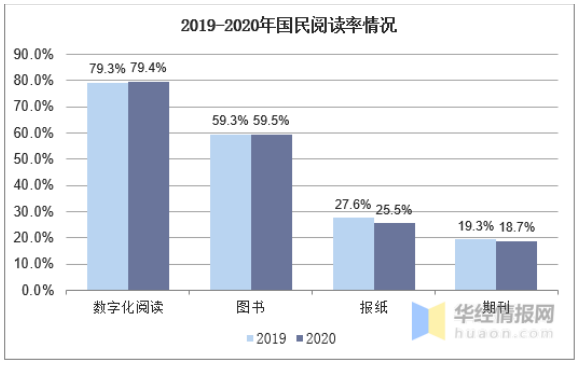


2. 泛二次元用户规模增加

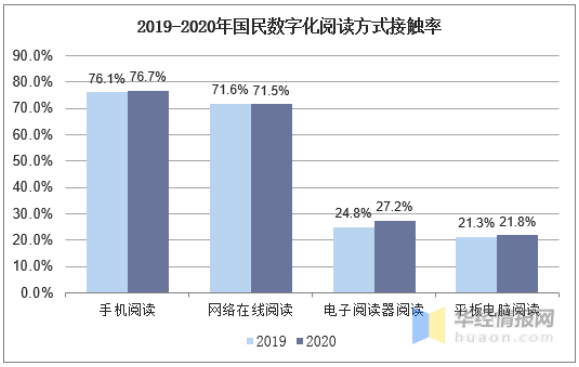


2014-2017 年，伴随着在线漫画平台的兴起以及二次元亚文化在年轻代际群体中的传播，中国泛二次元用户规模迎来高速增长，成为中国在线漫画产业发展的重要利好因素。进入到 2018 年后，互联网流量红利不复存在，但得益于国内外优质动漫作品的涌现，二次元用户规模进入到平稳增长期，并在 2020 年突破 4 亿用户大关。

3. 移动阅读成为国人阅读主要方式



据中国新闻出版研究院第十七和十八次全国国民阅读调查，2020 年国民数字化阅读方式的接触率 79.4%，与 2019 年的 79.3% 相比提升 1 个百分点，数字化在线阅读已经成为主流，其中手机和网页在线阅读接触率分别达 76.7%、71.5%，漫画在线阅读方式的接受度大大提高。

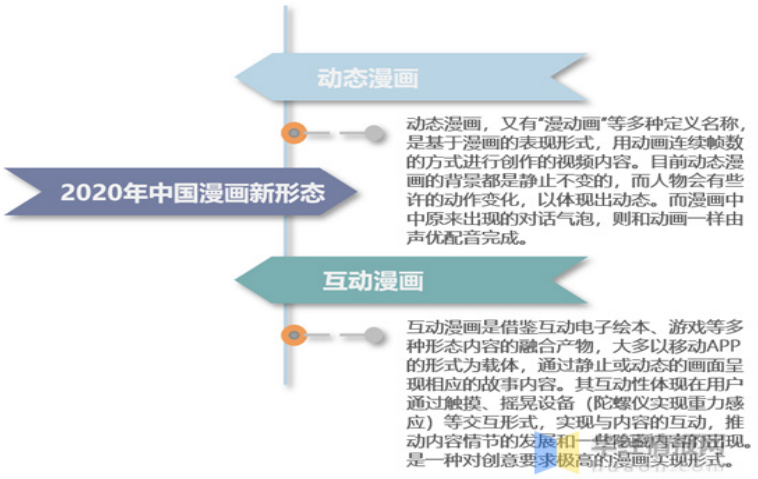


五、中国在线漫画行业的发展趋势

随着移动智能设备的普及和技术实现手段的日新月异，业界也开始不断探索漫画的呈现形态，漫画的形态由纸质出版时代静止的内容向动态的方向探索和创新，并出现了动态漫画和互动漫画两个主要分枝。

目前，国内在线漫画平台都在大力探索动态漫画的内容和呈现形式，而海外公司和创作者都在互动漫画领域不断深耕。

但由于内容上的稀少和模式上的不成熟以及缺乏相应的工业标准，二者目前依然处在尝试和探索的阶段。



02

2021 年中国剧本杀行业发展现状及市场调研分析报告

时间：2021-04-02　　来源：艾媒网

2020 年中国剧本杀市场规模将近 120 亿元

伴随着《明星大侦探》等推理综艺走红，剧本杀游戏也成功出圈，成为年轻消费者偏好的休闲娱乐活动之一。数据显示，2019 年中国剧本杀市场规模超过百亿元，同比增长 68.0%，2020 年受疫情影响，市场规模增至 117.4 亿元，同比增长 7%。如今剧本杀已经形成了一条完整的产业链，剧本创作者、发行商、演员、门店商家、垂直平台等主体的参与将会推动行业规模持续扩张。

46.2% 的受访玩家偏好烧脑推理剧本，超 6 成玩家选择和朋友组局

iiMedia Research（艾媒咨询）数据显示，46.2% 的受访剧本杀玩家偏好烧脑推理剧本，64.9% 的玩家会选择和朋友组局玩剧本杀。艾媒咨询分析师认为，当前年轻人休闲娱乐重度依赖线上，线下社交却缺乏新花样，而剧本杀正是打开了线下社交市场，加上用户付费意愿较高，市场发展前景可期。

剧本杀在全国流行，剧本杀 + 文旅、剧本杀 + 剧场等新业态崛起

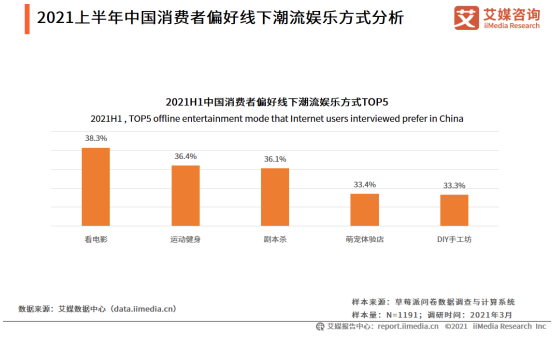
艾媒咨询分析师认为，随着体验经济的发展，人们对剧本杀这种新消费业态接受度比较高，从而推动其在国内的快速发展。在不断升级发展过程中，北京、成都、

长沙等网红城市的剧本杀商家正在做“剧场 + 剧本杀”“文旅 + 剧本杀”等新尝试，与剧本杀相关的新业态正蓄势待发。此外悬疑 IP 与剧本杀的联合开发模式也为游戏、网络文学的发展提供了新的发展思路。

以下为部分报告节选内容：

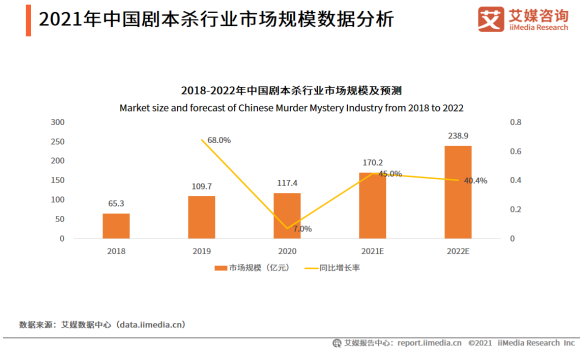
2021 上半年中国消费者偏好线下潮流娱乐方式分析

数据显示，目前剧本杀已经成为主流的线下娱乐方式之一，选择用户占比 36.1%。艾媒咨询分析师认为，在狼人杀等桌牌游戏的前期市场教育下，在剧本杀综艺节目的推动下，剧本杀成为新的娱乐方式。而在科技元素、角色换装、主持人等加持下，剧本杀实景游戏体验以及社交属性，愈发成为吸引并维持用户的重要因素。



2021 年中国剧本杀行业市场规模数据分析

数据显示，2019 年中国剧本杀行业市场规模超过百亿元，同比增长 68.0%，2020 年受疫情影响市场规模依然逆势增长，但增幅回落至 7.0%。艾媒咨询分析师认为，剧本杀的推理性、悬疑性可以满足玩家的推理爱好和表演欲，同时，剧本杀也为有社交需求的玩家提供了平台。在需求推动下，中国剧本杀门店快速扩张，行业市场规模持续壮大，预计到 2021 年中国剧本杀行业市场规模将增至 170.2 亿元。



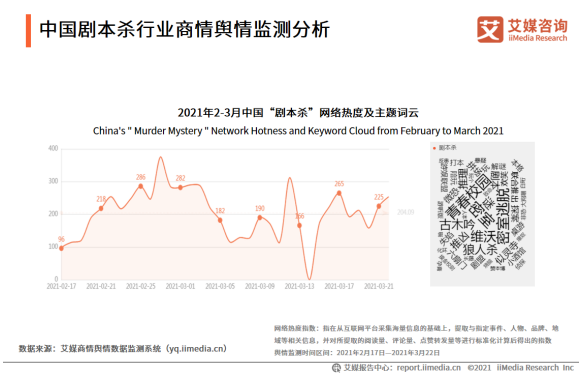
中国线上剧本杀剧本稿酬及投稿方式



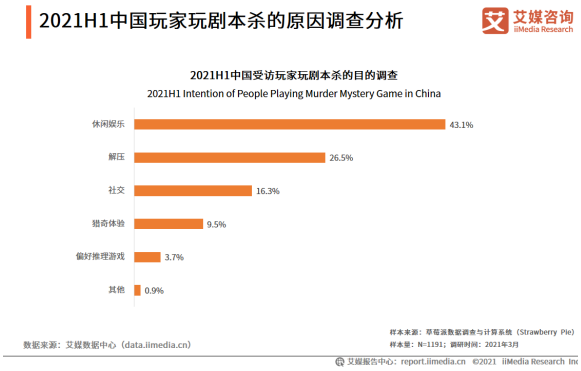
线上剧本杀的单剧本稿酬天花板要比线下剧本杀低得多，除了线上剧本杀 App 用户付费意愿尚未形成外，很大一部分原因是因为线上剧本杀剧本内容体量较小，多在 1-2.5 小时。此外，线上剧本杀创作流程将趋于标准化，加上网文作者的入局，业内或将出现破圈人气作家。艾媒咨询分析师认为，成熟的优质作者是剧本杀圈的稀缺资源，也是发行工作室们争抢的对象，但独立完成剧本创作，也对作者的能力有着极高的要求。

中国剧本杀行业商情舆情监测分析

艾媒商情舆情监测系统数据显示，2021 年 2-3 月期间，剧本杀行业平艾媒商情舆情监测系统数据显示，2021 年 2-3 月期间，剧本杀行业平均热度指数在 204.09，其中 2 月 27 日，剧本杀指数一度达到峰值，主要与《古木吟》等剧本杀热门剧本的玩家热评有较大的关系。从主题词云来看，关注剧本杀的用户也关注密室逃脱、狼人杀，此外探案、推凶、悬疑等是用户比较关注的剧本杀类型。



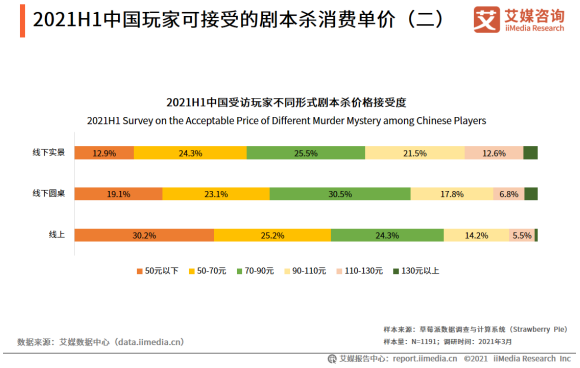
2021H1 中国玩家玩剧本杀的原因调查分析



数据显示，超过 4 成的玩家玩剧本杀主要是为了休闲娱乐，26.5% 的受访玩家是出于解压的目的才玩剧本杀，此外，社交、猎奇体验等也是玩剧本杀的重要原因。艾媒咨询分析师认为，剧本杀让玩家代入某一个角色去思考剧情、推理案件，最后发现真凶，在这个过程中，玩家不仅能得到揭开谜底的获得感，还有在推理中获得的共情、逻辑思维、表达能力的提升，是一项益智的休闲娱乐活动。

2021H1 中国玩家可接受的剧本杀消费单价（二）

数据显示，中国消费者对于不同形式的剧本杀价格接受度也有所区别，整体来说，网民对于剧本杀的价格接受度由高到低排列的顺序是线下实景 > 线下圆桌 > 线上。艾媒咨询分析师认为，线下实景的剧本杀大部分都会带有换装、闯关等环节，布景设置较为复杂，因此消费者价格接受度更高；线下圆桌的成本主要是剧本和场地，消费者的体验主要集中在剧本本身，因此价格接受度与实景相比略低。

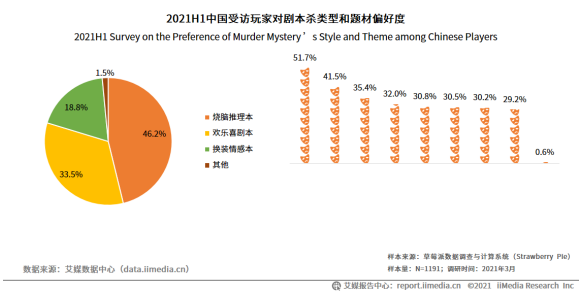


2021 年中国玩家偏好的剧本杀类型和题材调查

调查显示，中国网民对于烧脑推理类型的剧本偏好度较高，其次是欢乐喜剧本；在剧本主题方面，现实逻辑、科幻脑洞和都市情感题材的剧本是网民最青睐的三大题材。艾媒咨询分析师认为，玩家

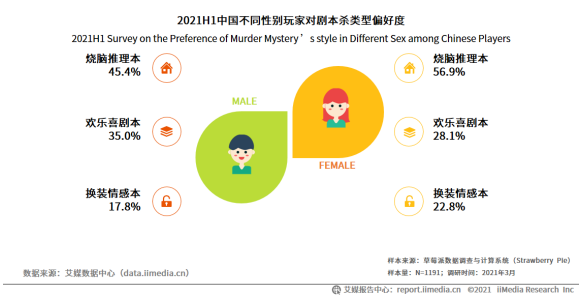
在玩剧本杀的时候比较关注剧本本身能带来的游戏体验，而对于服装道具的要求则相对较低；而逻辑性、思维冲击性强的剧本题材能为玩家带来更好的游戏体验，因此也更受到玩家的青睐。

2021年中国玩家偏好的剧本杀类型和题材调查



2021 年中国男女性玩家偏好剧本杀类型对比

2021年中国男女性玩家偏好剧本杀类型对比

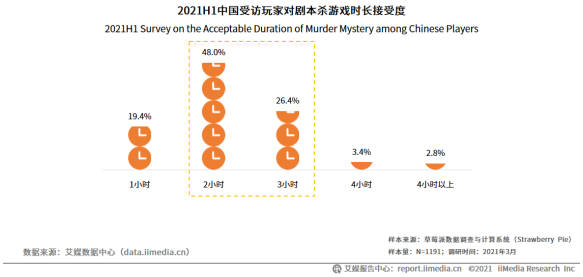


剧本类型偏好的调查显示，女性玩家比男性玩家更偏好需要头脑风暴的烧脑推理本，而男性玩家则更加青睐于轻松减压的欢乐喜剧本，整体来说，男女玩家对于剧本类型的偏好度区别不大，主要是由于目前市场上剧本中，烧脑推理题材的剧本占比较大，而疫情原因也导致了玩家对于换装情感本的热情也有所下降，使得推理和喜剧题材的剧本的选择偏好有所提升。

2021 年中国玩家对剧本杀游戏时长接受度调查

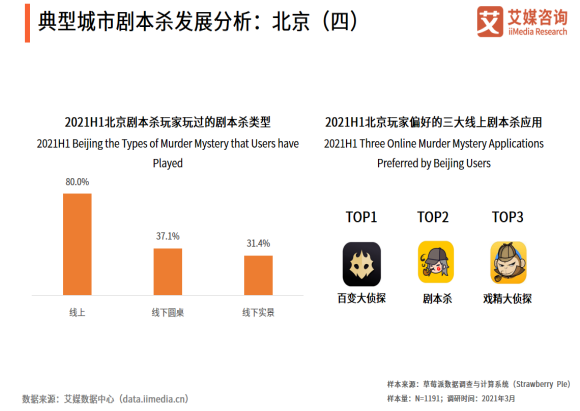
调查显示，48.0% 的中国网民认为每局剧本杀游戏的时长控制在 2 小时左右为最佳，26.4% 的网友则认为 3 小时左右的游戏体验会更优。艾媒咨询分析师认为，剧本杀的游戏时长除了与剧本长度、剧情复杂程度有关之外，主持人对于游戏节奏的把控也是影响时长的重要因素。目前剧本杀行业中还没有一套完整的主持人培训规范，这也导致业内主持人水平参差不齐。建立完善的主持人培训体系有助于大幅提升玩家的游戏体验，这也将是剧本杀行业发展的关键因素。

2021年中国玩家对剧本杀游戏时长接受度调查



典型城市剧本杀发展分析：北京（四）

典型城市剧本杀发展分析：北京（四）



数据显示，8 成的北京剧本杀玩家体验过的线上剧本杀游戏，37.1% 玩过线下圆桌剧本杀，31.4% 的玩家体验过线下实景剧本杀。此外，百变大侦探、剧本杀和戏精大侦探是北京玩家偏好的三大剧本杀应用。艾媒咨询分析师认为，线上剧本杀具有随时随地组局玩游戏的优势，对于生活节奏过快的城市，也是一种娱乐选择。线上剧本杀也可以为线下导流，通过发布新剧本，吸引用户到门店体验沉浸式实景推理。

典型城市剧本杀发展分析：重庆（四）

数据显示，重庆玩家玩剧本杀的主要原因是休闲娱乐和社交聚会，占比均为 31.8%，其次是解压，占比 27.3%。艾媒咨询分析师认为，2020 年重庆居新一线城市排名第一位，经济发展较快，伴随而来的居民更高的价格承受能力，所以对剧本杀等新兴娱乐业态的普遍接受度较高。此外，社交聚会是剧本杀的重要场景，因而商家也可以针对该场景推出更优质的剧本、甚至是定制化的剧本吸引玩家消费。

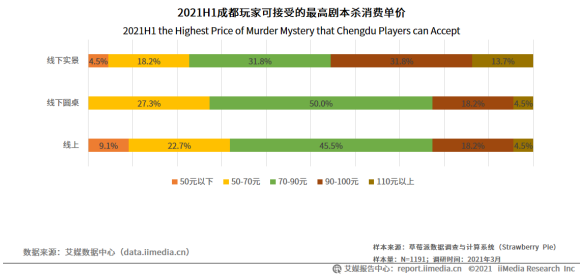
典型城市剧本杀发展分析：重庆（四）



典型城市剧本杀发展分析：成都（四）

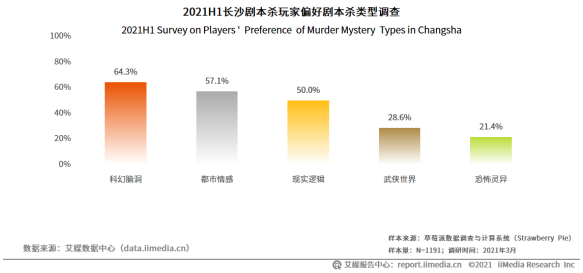
数据显示，成都玩家可接受的线上剧本杀和线下圆桌剧本杀的最高价格，主要在 70-90 元，90 元以上的接受度超过 2 成。相对来说，线下实景剧本杀可接受的单价水平较高，31.8% 的玩家可以接受剧本杀单价在 90-100 元，13.7% 的玩家可以接受价格 110 元以上。艾媒咨询分析师认为，针对线下桌游和线上剧本杀，推出 100 元以上的定价产品。

典型城市剧本杀发展分析：成都（四）



典型城市剧本杀发展分析：长沙（五）

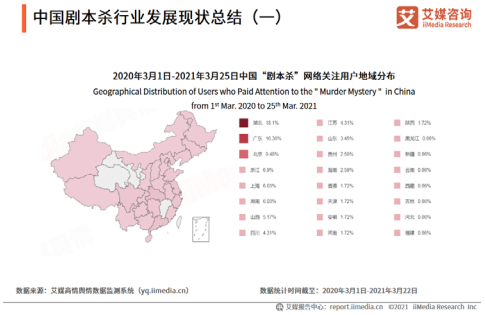
典型城市剧本杀发展分析：长沙（五）



数据显示，在剧本杀类型上，64.3% 的长沙玩家偏好科幻脑洞类，57.1% 偏好都市情感类剧本，一半的玩家喜欢现实逻辑类剧本，此外仅有 2 成多玩家喜欢恐怖灵异类。艾媒咨询分析师认为，科幻脑洞、沉浸恐怖本、城市换装本、爆款情感本等多样化的剧本、沉浸式场景的搭建加上剧

本杀的社交属性，使剧本杀受到众多 90 后、00 后消费者的青睐。

中国剧本杀行业发展现状总结（一）



全国都开始兴起剧本杀。数据显示，剧本杀关注用户不仅分布在国家的东部沿海和东南地区，还分布在东北及西北（除青海、甘肃、宁夏三省）、西南地区，剧本杀在国内兴起。据统计，截至 2019 年 12 月，全国的线下剧本杀店已经由 1 月的 2400 家飙升到 12000 家，一年之间开出一万家门店。不仅是线下，线上的剧本杀也同样火爆，2020 年春节期间，线上剧本杀 APP《我是谜》的用户数骤增 800 万，以致于服务器一度满载。

中国剧本杀行业发展趋势分析（三）
剧本杀线上线下融合模式

剧本杀线上与线下模式存在玩法上的差异，因而也各有优势。具体来看，线上剧本杀不受时空限制，可以同时进行多个场次的游戏，节省了租金成本，加上虚拟 DM，节省了经营费用；线下剧本杀“沉浸式体验”，尤其最近线下流行的换装环节，是线下剧本杀推广的一大助力。但单纯的线上或线下模式可能都不具有可持续性，因而二者可进行融合发展，以线上剧本杀为试用环节，线下剧本杀店铺提供沉浸式体验，通过线上为线下导流，从而收获较高的营业利润。

悬疑 IP 与剧本杀联动开发

优质原创的剧本是吸引玩家的核心，因而一些剧本杀将游戏和影视、小说 IP 一起联动开发，推动优质剧本创作，同时通过打造知名剧本杀 IP 提高门店影响力。比如剧本《古董局中局》，这部作品将小说、影视和游戏串联在一起，以《唐人街探案 3》中的日本“中华街”场景作为线下体验馆的新主题；网易云阅读与剧本杀 App 合作，推出与咬狗的《梦境缉凶》同名的剧本。IP 与剧本杀联动开发的模式将会对游戏、网络文学等市场带来新的发展思路。

03 电影大国迈向电影强国，互联网会送上哪些“神助攻”？

时间：2021-05-21　　来源：央视网

“智媒”融合，把脉未来。5 月 20 日，由中央广播电视总台、江苏省人民政府联

合主办的2021中国国际智能传播论坛在江苏无锡举行。借助论坛搭建平台实现中国与国际的文化交流，共同探讨如何运用智能化手段激发文化创新。

中国电影从“大国”到“强国”的迈进，互联网能带来怎样的想象力？国内电影企业领军人物共聚一堂，分享经验，深入探讨互联网数字技术和人工智能在影视文化产业领域的代表性应用，为未来的文化产业发展创新、重塑构建注入新的活力和动力。

“我们电影行业正在全面拥抱互联网，互联网冲击传统电影行业的同时，也带来了新机遇。”华夏电影发行有限责任公司常务副总经理黄群飞在主论坛演讲时说，正是因为有了互联网，电视节目特别是文艺演出、音乐会和球赛等都可以进入影院，丰富了电影院的内容。而全息沉浸式融合应用，又丰富了影视产品形态。大数据分析则将显著增强电影发行能力，可以定制化生产、精准推送，让电影发行做到个性化、差异化。“以前电影发行用胶片非常笨重，价格昂贵，后来我们用硬盘非常便利。利用网络后，只要在电影院下载就可以了。”

数字技术的发展，让电影的生产更加智能。江苏省电影家协会主席侯勇在分论坛上就分享了虚拟拍摄的技术。他说，以前拍摄是在绿幕前把任务设计的动作拍摄下来，再经过后期制作，植入虚拟场景当中。现在的技术已经完全可以在拍摄时实时看到合成后的画面效果，拍摄和制作的界限已经被模糊化。另外5G、互联网等信息技术的应用让电影生产已经从线下转到线上，实现了跨地域的实时分工协作，再次提升了电影制作效率和灵活性。

数字技术如何促进影视产业升级？华为公司战略部总裁张文林说，4K已经普及，超高清时代来临，AI将贯穿到视频生产全流程，一直到消费端。“数字人”正在呼之欲出，精度越来越高的“数字人”，不仅会替代群众演员，而且会产生主播和演员数字孪生，让他们工作更有效率。

“影视工业化其实就是影视行业的数字化转型。数字化转型本质上是一场业务变革，通过业务对象数字化、流程数字化、规则数字化，再利用云、大数据、AI等技术对业务流程进行再造和改进，对权益和职责进行再分配、再调整，从而提升端到端的效率。”华为中国区传媒业务部总经理蒋中平说，他们打造了影视全产业链服务平台，为影视行业的创作拍摄制作渲染等全链条流程业务提供专业化的云服务，能支持多人异地协同工作，并且实现端到端的质量控制，将影视生产的周期缩短20—30%，让制作成本降低10—30%，从而使影视企业能够以轻盈的姿态轻装上阵。

谈及未来智能化电影技术发展方向，黄群飞认为要以虚拟制片为重点，推动科技与影视融合，让科技和电影成为一种潮流。基于云计算技术，提供影视制作按需服务，采集数据以后主要用于视频剪辑、图像设计、动画制作等业务，引领中国大片的制作。把高分辨率立体投影技术、三维计算机图形技术和音像技术等有机结合在一起，产生一个完全沉浸式的虚拟环境，通过沉浸影院演绎出视听盛宴。

电影是彰显文化自信的重要载体，承担着为时代画像、为时代立传、为时代明德的文化使命。在互联网的加持下，不断发展的电影产业会以更加积极有效的方式推动社会主义文化发展，向世界讲好中国故事。

04

2021 AR/VR 行业蓄势待发，背后都少不了它

时间：2021-05-27　　来源：新浪 VR

5 月的 VR 头显市场可谓充满了惊喜，先是 Pico 在 5 月 10 日正式发布了搭载骁龙 XR2 平台的新品 Pico Neo3，随后 HTC 又在 2021 VIVECON 大会上发布了同样采用了骁龙 XR2 的 Vive Focus 3。新品的不断涌现无疑让广大 VR 爱好者再次蠢蠢欲动，AR/VR 行业在迎来发展新势能的同时，该领域的硬件换代也就此拉开了序幕。

本次所有新品中，无论是 4K、5K 屏幕的出现，还是超高运算能力的惊人表现，亦或是更加准确灵敏的手柄体验，这些新特性都让所有人感到惊喜。毕竟，XR 领域的内容表现，都需要高性能的硬件整合平台作为基础才能实现。也就是说，笔者在前文中提到的骁龙 XR2 正是更加无缝的沉浸式体验的来源。

据了解，上述最新 VR 头显均搭载了业内顶级的高通骁龙 XR2 平台，与骁龙 835 移动平台相比，该平台实现了 2 倍的 CPU 和 GPU 性能提升、6 倍的分辨率提升，以及高达 11 倍的 AI 性能提升。另外，在设备进行多任务处理的同时，骁龙 XR2 平台能支持更多感知和交互算法，为用户带来更具沉浸感的体验。

对于骁龙 XR2 平台，高通技术公司副总裁兼 XR 业务总经理司宏国曾表示，骁龙 XR2 平台不仅充分发挥了高通异构计算架构的优势，包括 GPU、摄像头和显示，还新增了关键的 AI 和 Machine Learning，助力开发者打造下一代应用，为终端用户带来引人入胜的沉浸式体验。Focus 3 的 5K 显示屏之所以能如此出色，正是得力于骁龙 XR2 强劲的图形处理能力。

另外，上述新品所使用的操控手柄均能够支持六自由度（6DoF），基于此带来的卓越交互体验也与骁龙 XR2 的技术支持密不可分。骁龙 XR2 平台引入的七路并行摄像头确保 VR 头显设备在复杂环境下仍实现稳定精准的六自由度（6DoF）追踪，而定制化的计算机视觉处理器为低时延的空间定位、即时定位与地图构建（SLAM）夯实基础。使得 VR 设备更适合游戏的光学追踪范围，像 Pico Neo 3 已经达到 238° * 195° 的光学追踪范围水平，而手柄也因此达到了更高的追踪精度、相对低的追踪延时，以及高速挥动时的更高精度预测。

流畅的网络连接也是 VR 体验的关键一环，以 Pico Neo 3 为例，其利用高通 FastConnect 6800 移动连接系统得以支持顶级 Wi-Fi 6 特性，能够满足广大游戏玩家和消费者对更沉浸、更智能、更互联 VR 体验的期待。

伴随着重磅新品发布，2021 AR/VR 行业迎来了新的发展势能。对此，司宏国先生在 VIVECON 2021 大会上谈到：“高通认为 XR 是下一代移动计算平台，它包括 VR 和 AR。从目前的 2D 显示屏完全过渡到空间计算，仍需要数年时间。但与前几代技术相比，空间计算将对人们的生活产生更加深刻的影响，可以说，人们的世界将变成一台拥有巨型屏幕的电脑。”

秉持这一愿景，高通对于 XR 行业的深耕也持续了多年，众多搭载骁龙平台的设备也陆续崭露头角。它们在给消费者带

来无数惊艳瞬间的同时，也让XR行业得以健康、快速地发展。

事实上，除了平台解决方案外，高通在加速厂商产品商用化进程方面也做出的不少努力，其中值得注意的就是基于各个平台的参考设计。2021年2月，高通正式推出骁龙XR1 AR智能眼镜参考设计，该参考设计基于骁龙XR1平台打造，可提供高性能、沉浸式体验，且具有更低的功耗。该方案可与多种与之相兼容的智能手机、Windows PC和处理单元等设备相连，同时还专门面向搭载高通骁龙移动平台的终端进行了优化。

毫不夸张的说，骁龙XR1 AR智能眼镜参考设计的推出，巨大推动了OEM厂商加速AR产品商用的进程，消费者也能更快、更好地体验到更多高品质的沉浸式AR商品。

另外，为了推动XR生态系统软件、硬件协同发展，进一步加速XR技术普及，高通已连续三年举办“Qualcomm XR创新应用挑战赛”。作为全球XR行业打造的创作交流平台，大赛旨在联合XR产业生态链，整合硬件厂商、开发者生态以及渠道发行等资源，鼓励开发者社区为中国市场创作出更加丰富多样的高质量XR软件应用产品，推动XR产业的发展。目前，已有海量厂商和创作者积极参与，大赛在充分释放其创新潜力的同时，也给中国XR市场带来了全新的活力与希望。

值得一提的是，2021年5G技术在全球遍地开花，而XR+AI+5G的深入融合也必将驱动新一轮的产业变革，助力众多传统产业升级转型。反过来，XR还会进一步促进AI和5G技术的协同发展。目前，AI已助力高通骁龙XR2平台的多个特性实现大幅提升，而5G连接有望开启新一轮的XR创新体验，为要求低时延和超高数据传输速度的XR体验提供支持。



在新浪VR看来，今年刚刚亮相的几款新品只是序曲，在接下来的时间里，不但还会有更多搭载XR2平台的设备亮相，整个行业在巨大势能的推动下必将走向飞速发展的快车道，而以高通为代表的科技厂商所带给我们的，一定会是更加多姿多彩、如梦似幻的“虚拟”未来，让我们拭目以待！

05

从 2021 年财报一窥日本众主机游戏厂商经营现状

时间：2021-06-03　　来源：百度网

日本各大主机游戏厂商 2021 财年（2020 年 4 月 1 日 -2021 年 3 月 31 日）的财报已经在 4-5 月间陆续公开。「疫情风波」、「居家隔离」、次世代主机发售等诸多大事件究竟对它们产生了怎样的影响呢？下文将根据各厂商公布的财报数据，带大家一同回顾游戏行业这不平凡的一年。

索尼：游戏部门营收大幅增长，纯利润超过 1 兆日元

本财年索尼集团的纯利润首次突破 1 兆日元。除游戏部门外，索尼的老本行电子产品部门、金融部门，以及随着《鬼灭之刃：无限列车篇》的大火而崛起的动画部门都做出了卓越的贡献。



具体到游戏与网络部门的话，由于新冠疫情所带来的居家需求，该部门本财年的总营收额大幅上涨 3422 亿日元。其中收入占最大比重的，一方面是《最后生还者 2》和《对马岛之魂》等热门主机大作的销量，另一方面则是 PS+ 会员服务和《命运 / 冠位指定》、《迪士尼扭曲仙境》等线上作品带来的收益。这些软件层面的优异表现很大程度上弥补了去年 11 月发售的新主机 PS5 为控制成本降低定价所造成的损失。

任天堂：超越 Wii 和 NDS，纯利润额创下新纪录

NS 主机本体和对应游戏的销量受到居家隔离政策的影响迎来大幅提升，总营收达到 1 兆 7589 亿日元。此外，本财年任天堂的纯利润也一举刷新了 12 年前 NDS 和 Wii 大热时期的记录，达到 4803 亿 7600 万日元。除了以纪念超级马力欧诞生 35 周年而特别推出的《超级马力欧 3D 收藏辑》外，《集合啦！动物森友会》（2085 万套）和《马力欧卡丁车 8 豪华版》（1062 万套）等 2020 年甚至更早之前推出的作品的持续热销同样做出了巨大贡献。

值得一提的是，本财年任天堂的数字商务部门也表现出色。各数字版作品、《任天堂明星大乱斗特别版》的「斗士通行证 Vol.2」等追加 DLC 内容，以及 Nintendo Switch Online 会员服务等线上营收的总额也创下了 3441 亿日元的新高。



角川：游戏相关的改编动画及发行业务蒸蒸日上

随着游戏、书籍、动画等部门的收益增长，角川的营业利润较去年同比增长了 68.5%。在书籍分类下最畅销的作品为《集合啦！动物森友会完全指南》，而动画部门的收益则主要依托于公司旗下《刀剑神域》等人气 IP 的授权费用。在游戏方面，2020 年 3 月发售的《宝可梦不可思议迷救助队 DX》和《只狼：影逝二度》、《黑暗之魂》系列等作品的销售以及海外发行授权收入占据了营收额的大头。



Capcom：大型新作表现抢眼，营收数据刷新多项记录

Capcom 于 3 月推出的《怪物猎人 崛起》目前已在日本国内市场售出超过 480 万套，另一款大型新作《生化危机 3 重制版》则售出 390 万套，并且前些年推出的《怪物猎人世界：冰原》和《生化危机 2 重制版》等作品依然还在发挥余热。在手游业务方面，目前已在日本国内上线的《洛克人 X DiVE》和与中国企业联合制作推出的《街霸：对决》也贡献了可观的收益。在各部门齐头并进的势头下，2020 年度的 Capcom 目前已经连续四个季度成功刷新各项收益数据的最高纪录。



光荣特库摩：业绩创下历史新高



据本财年公开的财报数据显示，光荣特库摩的总营收、营业利润、毛利润、纯利润等各项指标均创下了历史新高，并且实现了连续 11 年的营收增长。能够完成这一壮举的一大原因，首先是累计出货量达到 370 万套的《塞尔达无双灾厄启示录》的优异表现。此外，从 9 月开始运营，仅

仅一个月便斩获 10 亿元收入的手游《三国志霸道》，以及目前已登陆中国内地，连续 18 个月保持在苹果 App Store 畅销榜前 5 的《三国志战略版》也功不可没。目前本作已紧锣密鼓地在韩国和中国台湾地区上线，总下载次数达到 5000 万次，相信该 IP 未来应该还会再创造更高的价值。

Konami：《桃太郎电铁》与手游业务带动业绩



在过去的一年里，Konami 为我们展现了他们在电竞事业上做出的种种新动作。旗下作品《实况足球 2021》与《游戏王：决斗链接》在全球范围内的火爆成为了带动其营收成绩的重要助力，卡牌游戏《游戏王》也依然受到热烈的追捧。另一方面，《桃太郎电铁昭和平成令和定番》在日本国内已出货 300 万套，手机游戏《职业棒球 Spirits A》和《实况力量棒球》则维持了一直以来的优异表现。因此 Konami 本财年的电子娱乐部门总收益达到了 734 亿 4600 万日元，同比增长 70%，挽救了因疫情而陷入困境的体育和健身部门。

Square Enix：《最终幻想》与《勇者斗恶龙》仍旧强势

本财年 Square Enix 的毛利润相比去年增长近 55.7%，达到 500 亿日元。《最终幻想 7 重制版》、《漫威复仇者》等众多大型作品的推出，以及《勇者斗恶龙 Tact》、《八方旅人大陆的霸者》等手游新作的上线都为此做出了卓越的贡献。此外，《最终幻想 14》、《勇者斗恶龙 10》、《勇者斗恶龙 Walk》等持续运营作品的收益同样不容小觑。在发行方面，「漫画 Up！」和电子书等电子媒介产品的销量也有大幅增长，而受到疫情影响的街机业务收益则明显跳水。



世嘉：游戏软件业务红火，硬件街机业务低迷

在新冠疫情的影响下，世嘉在去年不得不宣布放弃旗下的街机厅业务。不过由于居家隔离的需要和数字下载技术的发展，该财年世嘉游戏软件部门的营业利润依然强势上涨 111.3%。而其中主要的收益大都来自于已发售游戏的后续收入，比如在欧美地区推出的《女神异闻录 5 乱战：魅影攻手》和《如龙 7：光与暗的去向》，以及采用 F2P 模式的《世界计划彩色舞台 feat. 初音未来》。另一方面，正如前文所述，世嘉的街机业务可以说是遭到重创，毛利润亏损高达 113 亿日元。



万代南梦宫：各大人气 IP 贡献卓越

以《机动战士高达》的各式模型为主的万代南梦宫旗下最重要的玩具模型业务依然表现出众。家用主机业务方面，万代南梦宫发行的《小小梦魇 2》总销量已突破 100 万套，《龙珠》系列游戏和《铁拳 7》等作品表现仍旧十分稳定，整体营收额同比增长 19.2%，达到 1181 亿日元。线上内容方面，《龙珠》和《海贼王》在全球范围内的人气高居不下，而在日本国内《偶像大师》系列同样热度不减。唯一美中不足的是在新冠疫情的影响下，娱乐和商用游戏硬件设备的销量受遭受了较大的打击。



06 从鸿蒙系统到大疆无人机，中企奋力突破美国技术遏制

时间：2021-06-04　　来源：环球网

中国坚定地寻求避免科技霸凌，被美国列在制裁黑名单上的中国高科技企业，正在自主创新的路上奋力突围。6 月 2 日晚，华为自主开发的鸿蒙操作系统及手机新品正式亮相，受到外界的强烈关注，被视为中国企业努力摆脱对美技术依赖、并加入与谷歌及苹果操作系统竞争的最新宣言。就在同一天，美国媒体爆料称，五角大楼在对两款中国大疆无人机进行检查后并未发现“恶意代码或意图”，“建议与美军合作的政府实体和部队使用”。尽管不知道这份报告对于仍在致力于封堵追杀中国高科技企业的美国政客们有何影响，但也从一个侧面鼓舞了中国企业掌握更多关键核心技术、突破西方制裁封锁的信心。据美国《洛杉矶时报》3 日报道，大疆公司发言人利斯伯格发表声明称，五角大楼这份报告的摘要是“迄今为止对该公司无人机安全性的最有力确认”。

美国想禁大疆很难

美国《国会山报》网站 6 月 2 日报道说，根据该网站获得的一份标注日期为 5 月 6 日的报告摘要，美国国防部对美国环境和自然资源部使用的两款大疆无人机进行检查后称，没有发现“恶意代码或意图”，“建议与美军合作的政府实体和部队使用”。这篇报道说，报告的其余部分依然保密。报告作者、美国陆军特种作战司令部的二级准尉普拉特拒绝就报告的摘要发表评论。

美国内政部 2019 年 10 月 30 日宣布，除少数紧急情况外，停飞其服役机群中“全部中国产无人机”，使用中国部件的他国无人机，也在停飞名单中。美国《2020 财年国防授权法案》禁止联邦政府部门使用或采购中国制造的无人机系统。今年 1 月，特朗普在即将卸任总统前发布行政命令，要求联邦政府各部门评估并准备停用“敌对国家”制造的无人机。此前，美国商务部已将大疆列入了贸易黑名单。负责美国联邦政府机构和军方采购的联邦总务署说，无人机对政府机构构成“监视、盗窃情报和从事破坏活动”等独特的挑战和安全风险。

美国“The Drive”网站报道说，总部位于中国深圳的大疆公司制造了全球约 80% 的商用无人机，美国政府也曾是热心用户。尽管五角大楼 5 月 6 日的报告淡化了大疆无人机可能构成的潜在威胁，但美国国会仍在考虑禁止外国无人机技术。参议员卢比奥和斯科特在今年 1 月提出“2021 年美国安全无人机法案”，如果获得通过，将禁止美国政府购买中国制造的无人机。不过，报道称，“五角大楼的报告至少应该平息一些担忧”。报道称，鉴于中国大陆与中国台湾制造和掌握着世界上绝大多数的计算机芯片和重要的电信技术，人们经常呼吁美国建立自己的国内微电子制造基地，美国能否摆脱对中国产品的依赖，无疑是中美关系发展的一个重要因素。

《洛杉矶时报》3 日称，大疆无人机因价格和可靠性而受到美国许多地方政府的青睐，美国内政部将数百架大疆无人机用于追踪野火、监测水坝和野生动物。但随着时任总统特朗普对中国发动更广泛的贸易战，中国制造的无人机已停飞一年多了。去年，五角大楼开始推广美国制造的、更昂贵的大疆替代品。美国国防部去年 8 月批准美国、法国等几家公司向联邦机构提供无人机，但这些无人机依然依赖于中国制造的部件。美国无人机扩增公司首席执行官莫尼克说，目前没有太多可负担得起并且可靠的替代方案。内布拉斯加大学林肯分校计算机科学教授德特威勒说，每个人都想使用美国的系统，只是美国的无人机产业在 10 年前被扼杀了，至少需要三四年的时间才能赶上。

世界热议鸿蒙系统

对于鸿蒙系统的正式启用，世界的反应是赞赏和怀疑并存。美国“石英”网站 2 日称，华为正式发布自己的操作系统鸿蒙，距离美国禁止华为手机使用谷歌的官方安卓版本仅仅两年之后。科技观察人士对鸿蒙操作系统能够在中国流行持乐观态度，因为中国政府急于用国产技术取代西方技术。随着美中技术竞争继续，鸿蒙可能成为安卓和苹果操作系统之外更有吸引力的替代选择。但报道称，目前还不清楚鸿蒙是否能在海外成为真正有竞争力的对手，尤其是考虑到美国的制裁仍然阻止华为设备整合谷歌和脸书等美国科技巨头的

流行应用。文章称，鸿蒙在中国以外的市场可能很难销售，因为中国消费者也有可能想要主流的西方应用程序和完整的谷歌应用，其他国家政府也有可能面临来自美国的外交压力，要求他们放弃华为技术。

全球产业分析公司“对位研究”的合伙人沙阿2日在接受美国财经网站CNBC采访时表示，鸿蒙可以“吸引开发者生态系统，迅速增加设备的安装基础。更多开发者将看到好处”。但CNBC网站也预测称，虽然鸿蒙可以在中国本土市场取得成功，但在国际市场可能面临挑战。谷歌的安卓和苹果的iOS仍然主导着移动操作系统市场。沙阿表示，鸿蒙系统短缺的唯一东西是西方大牌的开发人员，而欧洲和非洲可以为华为提供机会。

尽管存在种种阻碍，中国企业奋力突破关键核心技术受制于人的现状，外媒对此也纷纷点赞。新加坡“思想中国”网站称，美国对中国企业和科学家进行的一轮又一轮的折磨、威胁和制裁提醒中国人，在19世纪末和20世纪初作为一个科技落后者的屈辱历史。中国一直对依赖西方提供核心技术持谨慎态度，而现在是自上世纪50年代苏联撤出对中国的支持以来，中国再一次强烈感受到这种不对称关系的危险，“中国正在坚定地寻求避免科技霸凌”。

“北京正在玩一个非常聪明的游戏，将技术创新作为实现其战略目标的一种软途径，而无须诉诸战争”。卡塔尔半岛电视台评论称，近年来，中国为提升全球技术领导地位作出了令人印象深刻的努力。他们投资了数千亿美元开发机器人、人工智能技术、微电子技术和绿色能源等。中国公司目前在全球范围内销售用于5G网络的无线基础设施，利用合成生物学来提高食品产量，并制造更小、更快的芯片。自新冠肺炎疫情暴发以来，中国最大的基因测序供应商华大基因已在国外建立了约50个新实验室，进行新冠病毒的检测。在过去20年中，中国已经从一个“获取”和“模仿”技术的国家，转变为一个改进现有技术并进行更多创新的国家。报道称，中国在全球技术研发支出中的份额从2000年的不到5%增加到2020年的23%以上，如果目前的趋势继续下去，预计到2025年中国的技术支出将超过美国。

媒体呼吁中美良性竞争

据美国“太空”网站6月1日报道，美国航天局（NASA）的新任局长纳尔逊5月19日在美国国会视频听证会上展示了一张由中国“祝融”号火星车拍摄的火星照片。“我想让你们看看这张照片……这是一个非常激进的竞争对手”。前美国宇航员梅尔罗伊5月20日在参议院听证会上列举了中国最近取得的航天成就：“令人印象深刻的不仅有登陆火星，还有之前的登陆月球，当然还有低地球轨道空间站的新建设启动。”“中国已经明确了他们的目标——从美国手中夺走太空优势，”她补充说。

不仅如此，中国的航天成就还总是伴随着“太空碎片危害论”的炒作，美国以各种不公平的遏制和打压手段，应对中国高科技的发展。计划耗资2500亿美元投资美国基础和先进技术，从而强化美国在多项关键领域竞争力与中国抗衡的“美国创新与竞争法案”，即将在美国国会进入表决阶段。

尽管中美高科技竞争的火药味日益浓厚，但仍有媒体呼吁美国理智地看待中国的成长，与中国展开良性而不是互相伤害的竞争。“无论哪个国家的火星漫游车

收集了数据，都是美国和各国科学家可以从中受益的一种方式”，美国“太空”网站对中国火星车的评价显然比美国官方要更加自信和轻松。新加坡亚洲新闻台评论称，美国最新的对华政策将被证明是弄巧成拙。华盛顿对中国超越美国的潜力感到担忧，并试图通过不断升级的“极限施压”运动来削弱中国。结果是美国农民失去了 240 亿美元中国市场的大部分，美国公司不得不接受更低的利润，削减工资和工作岗位，并为美国消费者提高价格。与此同时，中国并没有停止前进，中国即将成为世界上最大的消费市场，它的经济非常具有竞争力。报道称，中国有很多问题，但它用自己的行动在解决这些问题。竞争可以提高参与国的能力，但试图伤害对方的对抗是无益的。报道还呼吁，美国需要与中国合作，改革全球治理，解决共同关心的全球性问题，如环境退化、流行病、核扩散、全球经济和金融不稳定、贫困等，并共同为新技术制定标准。

07 我国文化行业有望迎来“超级 IP”

时间：2021-06-03　　来源：法制日报

6 月 1 日，由中国经济信息社编制的《新华•文化产业 IP 指数报告 (2021)》(以下简称“报告”）在京发布，该报告旨在客观记录中国文化产业 IP 的发展历程，以长线的动态监测归纳行业经验，为 IP 提质增效、扩大优质文化产品供给提供决策参考和持续动力。

报告显示，当前我国互联网原生 IP 崛起，为产业发展注入新活力，同时头部 IP 优势明显，我国文化行业有望迎来“超级 IP”。

在经历了“大 IP 狂欢”“IP 无用”“IP 过时”等起伏之后，文化行业对于 IP 的开发逐渐回归理性，打造鲜明中国特色的文化 IP 需要有一套系统客观的量化体系，报告从用户参与、口碑评价、IP 开发和跨文化拓展四个维度，首期选取了 2019 年 1 月至 2020 年 12 月，电影、网络连续剧、移动游戏、网络文学、网络动画（不含儿童动画）、网络漫画六个领域新发布或仍提供更新、下载等服务，各前 20 名中国当代文化产品共 113 个 IP，最终公布综合表现前 50 位的 IP。

从排名曲线看，“斗罗大陆”“流浪地球”属第一梯队。而在来源类型方面，源自互联网的优质 IP 占比达 75%，较往年有显著增加。互联网原生 IP 经过一定时间的积淀，为文化产业发展注入更多新活力。

报告指出，从指数结果来看，市场已经出现了反响较好的跨领域联动改编，也有题材更加多元的优质作品，这为下一阶段相应内容领域的新赋能以及 IP 资产的二次开发奠定了坚实基础。

TOP50 中，网文原生 IP 占比最高，达 40%；这一占比在 TOP20 中也达到了

40%，较 2017-2018 年结果有较大幅度提升。网络文学 IP 孵化集中地效应加强。

随着围绕网络文学改编的产业链上下游更加通畅，网文影视化模式目前已逐渐趋于成熟。以网文 IP 改编的影视剧《庆余年》为例，在 2019-2020 年播放量总计 105.13 亿，市场热度一度走高。经过动漫、影视等具备更大用户基础的文化形态改编，也进一步放大了网文 IP 的源头价值，不断实现对原生内容的反哺，推动网络文学商业模式不断升级。

报告显示，漫画以 20% 的占比成为数字文化内容的第二大源头，原生国漫 IP 不断成长且整体表现较好。近年来国漫的发展充分依托行业头部平台，极大地提高了曝光度，出现了诸多优质作品。漫改市场也逐渐升温。头部漫画作品经过多年的内容沉淀，同时在动画化和跨界合作的推动下，已具备影视化开发的潜质。

游戏是发展前景广阔的独特 IP 品类。TOP50 中，以游戏为原生形式的 IP 共有 6 个，即“王者荣耀”“和平精英”“欢乐斗地主”“QQ 飞车”“QQ 炫舞”和“开心消消乐”。从分项数据结果来看，较高的用户参与度是上述游戏 IP 跻身前列的核心要素，表明泛用户类型游戏依然在 IP 价值上占据优势。此外，游戏 IP 也在不断强化与传统文化的链接，通过跨界融合、线下布局等尝试，在提升其文化内涵的同时，助力传统文化的弘扬与创新。游戏 IP 正在以不同的方式渐探索出一条数字技术与传统文化的共生之路，推动产业价值和文化价值互相赋能。

要构建优质 IP，需要对其开发模式进行有序规划，并根据形势变化进行相应的迭代升级。此外，对 IP 进行二次创作、积极开发衍生品类并与场景相结合，也是促进 IP 价值衍生的重要一环。报告显示，“文学 + 动画 + 连续剧”“文学 + 电影”“动漫 + 游戏”的组合收效更加显著。跨界联动也将为 IP 带来新势能。尤其是二次元潮流已不再局限于互联网，一些漫画或动画 IP 开始由线上转为线下，加速 IP 的价值转换。

此外，IP 生命力的延续需要围绕 IP 的产业化开发，IP 产业化离不开 IP 运作平台化与良好的协同机制。报告建议，行业内应整合生产关系、协调生产体系，强调共通、共创、共生的 IP 构建模式，共同打造有着统一价值内核，覆盖面广、多元多样的内容矩阵。

08 人工智能时代下互动电影美学特征探究

宋佳音

摘要：互动电影是伴随着人工智能、虚拟现实等新兴科学技术的发展而催生的一种新的电影形式，因叙事方式的多样性、观影方式的独特性、故事结局的开放性翻开了人工智能时代电影艺术的新篇章。本文从互动电影的概念论述出发，分析了人工智能时代互动电

影的特点，从互动电影的游戏风视觉美学、治愈系思维美学、虚实与幻真情境美学等方面，探讨互动电影美学的特征和未来互动电影艺术表现的潜能。

关键词：人工智能；互动电影；电影美学；未来发展

一、互动电影概念论述

（一）互动电影概述

电影艺术的发展离不开科学技术的进步。随着虚拟现实（Virtual Reality）、人工智能（Artificial Intelligence）、增强现实（Augmented Reality）等前沿科学技术的不断兴起，电影艺术的观赏性、体验感、震撼力不断升华。但是电影单向的传播路径、线性的叙事结构这一基本属性没有改变，直到互动电影的出现。

互动电影（INTERACTIVE MOVIE）这一概念在十几年前就已经提出了，但是至今观众对于互动电影的概念界定和认知并不明晰，在主流的院线电影中也很少能够看到其身影。目前对于互动电影的概念释义主要有两种：一种认为，互动电影是游戏与影视的综合体。这种观点更偏向于将互动电影归为视听娱乐，或者说将游戏电影化，通过逼真炫酷的游戏画面、多维度的叙事结构，配合引人入胜的背景音乐，使观众有更为强烈的身临其境的感觉，即用电影艺术的表现手法设计游戏，使观众的参与感和体验感达到更好的效果；另一种以新媒体研究者格罗丽娜·达文波特（Glorianna Davenport）等人为代表，认为互动电影是一个兼具内容与技术的综合体，是一种将电影语言及电影美学进行态度与情感的表达，并与可提供反馈、控制的传播系统整合起来的电影类型[①]。这种观点把互动电影归为电影艺术，只不过在电影的制作方式、叙事方式、内容组织上有了新的变化，观众的观影方式也有了革命性的改变。整部电影的完成需要观众的加入才能推动电影的故事走向，在此过程中，观众不是被动的接受故事情节和情绪感染，他们既是观众又是导演；在思想上，他们还要代入电影中的角色，多种角色的扮演使观众由被动观看转向主动思考，因此互动电影相比传统电影而言更具娱乐性和游戏性，这也可以说互动电影是将电影游戏化。但是，不管是作为游戏的互动电影，还是作为电影的互动电影，电影和游戏的融合发展是一大趋势。随着生活水平的提高，人们的审美意识也在不断发展，互动电影在艺术创作上要遵循艺术美学的普遍规律，才能创作出让消费者满意的作品。

（二）互动电影发展现状

1895 年电影诞生之后，经历了由无声到有声、由黑白到彩色的变革，拍摄和制作方式的变革，使电影具有了更强的艺术表现力。但是这一百多年来，电影单向传播的观看方式没有本质性变化。互动电影是 21 世纪的产物，一经提出，国内外影视行业便做出迅速反映。仅以国内为例，腾讯、爱奇艺、优酷、芒果等头部视频网站纷纷推出自己的互动影像作品，先后发布互动视频标准，构建了国内互动影视产业生态，有效推动了我国的电影艺术产业与国际电影业界的无差异化发展。虽然目前互动电影在我国还处于起步阶段，但是随着数字技术的快速发展，互动电影会成

为视听娱乐行业新的增长点。

二、人工智能时代互动电影的特点

（一）“影”“游”融合，“观”“娱”互动

人工智能中的虚拟现实功能能够通过人类经验的生成与复制重构人类的认知结构[②]。近期又重返大银幕的电影《阿凡达》就很好地诠释了人工智能的这一特点。电影中，人通过科技手段，把人的意识转移到另一物种的身体里，然后被送入到另外一个时空，去反复挑战某一个任务。这在叙事方式上有明显的角色扮演游戏(Role-Playing Game)特征，和电子游戏玩家们的游戏经验极为相似[③]。全片运用了3000多个特效镜头，3D虚拟影像撷取摄影科技让潘多拉星球如梦似幻，却又无比真实。游戏化的叙事结构、逼真的场景设计、震撼的特技效果、宏大的背景音乐，造就了一部史诗级电影。即使是在11年后的今天再次放映，观众看起来依然极为过瘾。

而很多大型网络游戏，运用大量的剧情场景，使游戏电影化，画面的质量按照高清电影的标准，制作精良、场面恢宏，使玩家在娱乐的同时，视觉和听觉上也享受了一场美学盛宴。在人工智能时代，电影和游戏的边界日趋消弭，他们的艺术表现、文化形式正在相互融合，互相渗透。电影要从电子游戏中吸取互动元素以丰富观众的观影体验，电子游戏也要从电影中汲取故事化的感染力丰富观众的情绪体验。在互动电影中，观影和游戏娱乐是一个共同体，哪一方面的缺失都不能构建真正意义上的互动电影。

（二）人工智能增强了互动电影观众的自主权

传统电影总体来讲通过线性的叙事结构、封闭的叙事文本，较为完整地将电影内容传递给观众，使观众产生移情、共情的心理感受[④]。虽然传统电影也试图通过蒙太奇手段，尝试跳出固定的情节，形成开放式的故事结局，但是并没有实现观众和电影真正意义上的交互。比如1998年上映的《罗拉快跑》，运用了三段式的叙事结构，表现了罗拉为了得到10万马克和营救曼尼，在20分钟之内拼命地奔跑，通过三个不同的奔跑过程，出现了三种不同的营救结果。第一次奔跑罗拉没借到钱，罗拉和曼尼抢超市，罗拉被警方击毙。第二次奔跑，罗拉在银行抢到钱，曼尼被急救车撞死。第三次奔跑，罗拉在赌场赢钱，曼尼找回丢失的钱，最后罗拉和曼尼成为富人。虽然作为商业片，该部电影凭借多元化的叙事结构、独特的叙事方式，最后取得了极大的成功。但是观众的参与性和体验感并不强烈，被动观影的模式也未改变。但是如果运用人工智能技术，故事中罗拉的角色赋予人工智能驱动的性格表现，通过设置不同的剧情选项，由观众根据自己的意愿选择故事发展的走向，参与故事的构建，把结局的抉择权交给观众，则能够给观众带来更多的自主权，实现真正意义上的观众和电影的互动。而且观众或者玩家在好奇心理、探究心理的驱使下会反复参与到游戏中，体验和尝试不同的游戏过程和结局。互动电影的观众从电影的“解码者”变成了“编码者”，获得了对角色命运和故事结局的掌控权。

（三）人工智能的发展能够进一步满足互动电影观众个性化的需求

尽管人工智能、虚拟现实等技术受到很多电影制作方和观众玩家的关注和喜爱，但是技术的局限也会限制互动电影的发展。因为每个观影者的性格、爱好不同，所以在选择答案上很难做到统一[⑤]。比如《超凡双生》互动电影游戏剧本就长达 2000 页，拥有庞大的分支剧情，每一个选项都意味着可能导出不同的剧情结果，而每一次的选择都会关联之后的故事情节走向，最终导致结局发生变化。如果在电影院播放，面向不同场景偏好和性格特点的观众，势必会出现意见不一的情况，导致电影无法继续播放。但是网络观影的方式兴起之后，虚拟现实技术完全可以满足个人观影的需求，VR 观影设备能够使观众的即时参与感和沉浸式体验感更为良好，通过交互也能够把个体的喜好代入角色，从而带动剧情的走向，由此观众在观影娱乐过程中的个性化需求得以满足。

三、互动电影的美学特征

（一）互动电影的游戏风视觉美学

随着电影制作技术、媒介传播技术、数字化信息技术等科学技术的快速发展，电影的审美方式和艺术趣味也在发生转变。在数字文化语境下，电影和游戏融合是一种潮流。事实上，当下的很多互动电影类作品中不乏热门网络游戏改编成互动电影或者互动剧的形式，如 2017 年 11 月，腾讯视频联合“新剑侠情缘手游”推出国内首部武侠互动剧《忘忧镇》。也有将在年轻人中流行的电影、电视剧改编成互动电影游戏的形式，如《你的荒野求生电影版：出逃的野兽》（Animals on the Loose:A You vs.Wild Movie）就来源于美国探索频道制作的一档写实电视节目《荒野求生》。在这部互动电影中，主角贝尔荒野求生的成功与否就取决于观众的决定。所以游戏和电影的融合发展是娱乐行业的一大趋势，不论是互动电影游戏化，还是互动游戏电影化，其风格都呈现出较为明显的游戏画风[⑥]。比如前文提到的《超凡双生》以及《忘忧镇》中的打斗场景，都有一种像大型单机游戏过场动画的感觉。而经典大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》、斯皮尔伯格的游戏主题电影《头号玩家》等则呈现典型的网游魔幻写实风格。由中国台湾大宇资讯股份有限公司旗下发行的《仙剑奇侠传》系列，现已衍生出漫画、小说、电视剧、舞台剧、声优剧等，成为该公司重要的知识产权品牌。《仙剑奇侠传》网络游戏有具体的故事情节，玩家可以根据自己的喜好进行角色切换，通过个体的经验和判断去冲破关卡、完成任务，作为以武侠和仙侠为题材的游戏作品在视觉设计上体现了较为鲜明的古风特色。如果在剧情和画面信息的选择上增强用户的互动体验，则该游戏就是一部典型的互动电影游戏。

（二）互动电影的治愈系思维美学

电影是一种艺术形式，也是当下人们一种重要的娱乐手段，兼具艺术性、观赏性、消费性和娱乐性的特点。电影的再现和表现功能能够逼真客观地反映事物，但这种再现不是直接的，是通过一定的艺术加工——依靠蒙太奇等剪辑手法表现电影作品意图，观众在了解电影作品的同时又获得审美上的愉悦。互动电影中的 Interactive 主要表现在剧情互动、角色互动和画面信息互动三个方面。传统电影中的体验美学主要是通过电影创作者的生命体验、生活感悟折射到电影表现中，使观看者产生共情、共鸣的情感体验。但在

互动电影中，观众与剧情互动，是从个体的感受、经验、遭遇出发去表现电影，因为观众的体验、经历不同，电影往往会出现多版本的故事情节和难以预测的结局。观众是以真情实感参与到电影的创作中，而且因为可以代入不同的角色，从而真实地体验不同的人生经历、把握人物的命运走向，在个体不同的思考中领悟生命的意义。比如开创了国内互动电影先河的悬疑犯罪电影《画师》，写尽了城市小人物的悲剧人生，每个人都在努力地活着，但人的欲望会让人迷失本心。该片设有 28 个互动选择点和 4 个不同结局，引导我们普通人对于人性和欲望的反思，从而达到心灵治愈的作用⑦。

互动电影中观众与角色的互动有“镜像”和“反镜像”两种具体的表现。“镜像”互动表现为观众在选择角色时会挑选认同度高的剧中人物就好像在观察镜子中的自我一样。“反镜像”互动则是观众会选择与现实中的自己反差较大的人物去进行角色扮演⑧。通过角色代入，观众可以跳出自己的本体去反观自己，在现实生活中不能达成或者实现的目标、不能表达的情绪、不敢表现得多面性格，在“他我”上得以宣泄，通过观影互动得到更多的获得感、认同感和治愈感。互动电影的魅力在于通过“选择”把观众带到比较高的人生哲学的层面，观影者的“选择”心理是对打破宿命论（即便“选择”错误，也有重新来过的机会）的一种哲学性思考，这是观影者在传统电影或者游戏中所不能获得的。

（三）互动电影的虚实与幻真情境美学

随着消费水平的提高，不管是视听娱乐还是电影艺术，消费者对于审美要求越来越高。互动电影在剧情上需要比普通的电子游戏更具故事性，在画面上要比传统电影更具艺术设计美感，才能满足观众的消费需求和审美需要，从而体现其自身的特点，拥有更强劲的市场竞争力。自电影产生、发展以来，电影美学一直以逼真、写实为主流，在真情实景中将观众带入电影情境，从而引发观众的心理共鸣。即便是科幻电影、魔幻电影，其创作风格和视觉效果仍然以逼真为主，创造一个令人信服的场景，构建一个看似真实的故事。但是互动电影的出现，打破了“虚幻”与“逼真”的壁垒，打造了亦真亦幻、虚实交融、以假乱真的视觉效果。“虚实主义”（fusionism of virtuality and reality）从字面可以理解为“虚幻与真实的融合”，是随着数字特效、虚拟现实、人工智能等信息技术及其在互联网、游戏、动漫领域的发展而建立起来的一种美学思想。电影的创作者只需让观众相信银幕上的所见所闻是“真实”的，因为它们来自“虚实世界”，而非“现实世界”。正如导演斯皮尔伯格所说：“电影分为两种，一种是《阿凡达》之前的，一种是《阿凡达》之后的。”充分说明了《阿凡达》的划时代意义。电影中新的星球、新的物种、构架的故事情节乃至场景的设计等都是虚幻的，而且观众也非常明确地知道这一点。但是因为电影高超的特效技术，向观众展示了一个近乎完美的视觉效果，各种不同形态的植物发着光、声势浩大的瀑布奔流而下、还有色彩艳丽的飞龙等，迷人的场景设计牢牢地抓住观众的审美心理，使观众忘记了这是非真实的存在，并在“忘我”中享受电影带来的审美趣味。

《阿凡达》的虚实和幻真主义美学给全球电影带来深远的影响。在消费时

代，伴随着虚拟现实技术、CG（Computer Graphics）技术等电影特效技术的发展，观众不再满足于类似于《侏罗纪公园》中逼真的恐怖惊悚感，没有悬念、没有遐想，转而追求一种新奇惊异的赏心悦目感。所以，对于互动电影来说，故事情节是否真实、电影场景是否逼真，不会成为影响电影成功与否的主要因素。虚实相生、幻中有真的情境设计、能够烘托气氛的宏大音乐背景、多元的叙事结构，在视觉上、在观众的心理上达到亦真亦幻、虚实融合的效果，观众所追求的沉浸式体验感、代入感、互动性，是互动电影成功的重要指标。

四、人工智能时代互动电影的未来发展

（一）从个人观影向大众观影转变

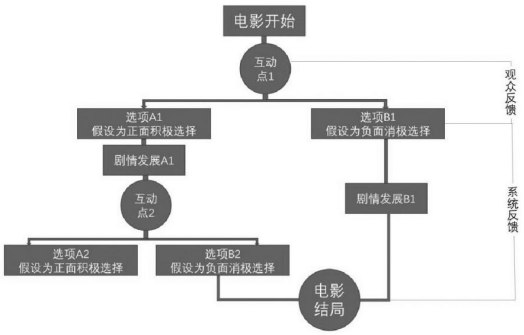
人工智能作为下一个重要的娱乐媒介，会在艺术形象、主题、表达方式等方面有更大胆的探索，对电视、电影等传统媒介带来极大地冲击与变革。[⑨]互动电影具有很强的个性化特征，就目前的技术来说，还不能实现在大银幕上播放，因为不同的参与主体在推动故事情节走向时，个人偏好和个人判断不同,答案并不能统一。但是电影是一种大众观影的娱乐方式，所以未来互动电影的发展走向必须依靠人工智能的进一步发展，将人类的精神世界和意识编程进入虚拟现实，构建宏观的故事内容和数个微观的戏剧冲突，进而衍生出多个平行世界，以满足在公共空间中多人的观影娱乐需求。

（二）更好地叙事互动性和代入感

因为技术的限制，目前的互动电影在脚本选项上内容设置比较简单、为了互动而互动的情况，所以在剧情的走向上观众会感觉突兀、不合理，如《你的荒野求生电影版：出逃的野兽》就有很多网友评论剧情注水、很离谱、贝尔的表现没有《荒野求生》纪录片好等负面评价。究其原因，是观众在互动观影过程中感觉到交互深度不足，沉浸式体验感不佳。作为一种新的观影方式，互动电影确实能满足一部分观众追求新奇的心理，但不能细品考究。进入消费市场的互动电影要明确其竞争优势,需比传统电影有更强的交互娱乐价值、比网络游戏有更合理完整的情节架构，既有观赏性又有思考性，才能凸显其自身特点和价值意义。

（三）构建完善的观影主体与客体的双向反馈机制

传统电影的观影主体与客体是单向的信息传播机制。但是互动电影观影主客



体间的传播方向由单向传播向双向反馈转变。互动电影的观影模式从代入角色－参与电影－根据剧情做出判断－选择分支选项－推动剧情发展－导向故事结局，选择分支选项即是观众与电影互动的一种双向反馈：观众将个人判断反馈给后台脚本，后台做出相应的反馈，从而进入下一节剧情。而该反馈必须是即时性的，才能确保

电影的继续发展。一旦这个交互点设置得不够合理，则直接影响电影的后续发展和观众的互动体验。所以互动电影的创作者在设置分支选项时，既要尽可能覆盖基于观众观影心理会出现的判断选项，又要防止情节过度分岔所造成的叙事内容过载。也就是说在电影在总体线性发展推进的基础上，设置模块化的情节分叉，选项内容上有明确的差异性，观众能够明确理解并且轻松快速地做出选择，确保电影的继续推进。

互动电影融合了传统电影的视听特征及电子游戏的互动特性，将娱乐与观影合二为一，给予观众全新的观影体验，具有广阔的发展空间和市场价值。随着人工智能等科学技术的不断完善，互动电影在角色的代入体验、电影空间的虚实交错、故事情节的叙事颠覆、观影过程的心理治愈等方面，还会表现出更多的潜能。我们有理由相信，人工智能驱动下的互动电影，将推动视听娱乐文化向新的方向发展。

【参考文献】

①数字文化语境下影游融合的叙事学考察．张书端．电影新作．2020.
②论人工智能的双向限度与美学理论的感性回归［J］. 赵耀．西南民族大学学报（人文社科版）.2020(05).
③薛峰．“虚实主义”与“幻真电影”：人工智能时代的电影美学转向［J］. 文艺争鸣，2020（07）：113-120.
④Martin Scorsese.I Said Marvel Movies Aren’t Cinema.Let Me Explain[J].The NewYork Times.2019（4）.
⑤施畅．互动电影崛起：媒介脉络与游戏基因［J］. 当代电影，2020（09）：113-118.
⑥陈颖．拟态狂欢与话语重建：好莱坞魔幻电影的视觉美学策略窥析［J］. 电影新作，2020（06）：140-143.
⑦潘芊芊．叙事的乌托邦——数字媒体时代互动电影的心灵治愈［J］. 电影新作，2020（10）：145-149.
⑧孙静．互动电影：电影与电子游戏的跨媒介融合［J］. 教育传媒研究，2016（05）：78-83.
⑨徐立虹．国内外互动影视内容的生产实践与未来展望［J］. 电影新作，2020（04）：55-61.

09

从“低幼化”到“全龄化”：国产动画片的突围之路探析

卢俊

摘要：近年来，国产动画正在尝试“全龄化”的创作思维转向，以民族传统文化为骨，以现代动漫工业的美学体系为翼，兼顾各年龄段观众的审美偏好与情感诉求。国产动画的“全龄化”策略充分参考了其他动画大国的发展路线，在舶来经验的基础上进行本土化适应，采用向内深掘人物情感和成长故事的方式，契合观众的怀旧情感，并充分利用动画科技以形成精品合力，最终推动我国动画产业的品牌化发展。

关键词：国产动画；低幼化；全龄化；转型突围

早在 20 世纪 20 年代，广告动画短片《舒振东华文打字机》就已成为国产动画的滥觞，及至 1941 年，万氏兄弟创作的动画长片《铁扇公主》于上海上映，标识着真正意义上的国产动画的诞生，由此拉开了我国动画事业蓬勃发展的序幕。新中国成立初期，以上海美术电影制片厂为代表的一批动画片制作单位，陆续推出了《小猫钓鱼》《乌鸦为什么是黑的》等作品，彼时的中国动画在题材架构上以短小精悍的寓言故事为主，多以儿童所熟知的传说人物或特征鲜明的动物为主人公，文化内涵上强调教育性和说理性。近年来，国产动画正在完成从“低幼化”到“全龄化”的重要转向，通过“合家欢”式的赏阅、审美艺术的共振和人文意识的浸润，受众年龄层次不断拓宽，逐步适应了我国动画产业转型升级的需要。

一、国产动画的多元内容导向——“合家欢”式的团圆赏味

动画作为一个内容庞大的艺术形式，其分类标准不一，按照动画收看观众的年龄阶段，《动漫策划概论》一书将其详细分为“低幼动画、儿童动画、少年动画、少女动画、青年动画、成人动画、全年龄动画”等七个类别。[①]不同年龄导向的动画在叙事语言、人物塑造和美术风格上特征不一，全年龄动画作为受众覆盖面最广的一项，拥有最为庞大的潜在观众群落和市场价值。然而，文化品位上的众口难调，注定了“全龄化”动画创作之路的坎坷不易。想让成年人和儿童对同样的叙事文本产生兴趣，动画创作者必须深度体察双方的心理需求，使动画具备情感释放的功能，让被现实重重裹挟的成年人和天真烂漫的孩童，在童心的牵系下实现审美的“破壁”。

（一）“合家欢”模式下的成人引领与亲子陪伴

“合家欢”是指两代或两代以上观众共同观看一部作品的收看模式，在该模式的倡导下，动画媒介已然成为推进家庭成员间亲密关系的重要手段。由于儿童在观看动画作品时，很大一部分时间需要成人陪伴和指引，成人在此过程中必须承担起为儿童选择动画主题内容的职能。换言之，“合家欢”观影一定程度上改变了动画传播的行为模式，将儿童自发性的观看行为，变为成人选题、儿童观影。这一模式下，成人观众最为在意的不是自我观感与评价，而是儿童能否从中获取有价值的内容。这就需要动画创作者具备敏锐的市场触觉，以优质内容叩响成年人的心门。

央视少儿频道播出的《丝路传奇特使张骞》《丝路传奇大海图》，分别以中国古代探险家张骞、汪大渊为主人公，再现了张骞出使西域和海上丝绸之路开通的传奇历程。据这两部动画的豆瓣评论显示，大量观众都是以家长身份带领孩子观看动画。无论张骞不畏艰险远涉西域，为汉朝带来富饶物产与和平的故事，还是占城集市、马六甲海峡、真腊吴哥窟宏伟的人文景观，都具备极为突出的教育价值。在《丝路传奇特使张骞》和《丝路传奇大海图》中，儿童能够看到小奇兄弟的时空穿梭之旅、探险家们和朋友们的深厚情谊；成人观众则能看到更多知识性和逻辑性的内容，如古代东南亚的民俗传统、西域各国的交流往来。两部动画采用寓教于乐的方式，将大量自然地理和人文历史知识融入人物对白之中，在主人公游历四方的旅途中向观众科普知识，将古人“读万卷书，行万里路”的人生哲学传达给观众。

（二）儿童思维与成人思维的相互照鉴

正如童话大王沃尔特·迪士尼所说，他并不只是为孩子们而创作，更是为了保护每个人心中的童真和幻想而拍摄动画作品。动画在某种意义上是成人世界怀旧情结的体现，人们通过对童心、童真、童趣的追溯来找回自我。从这一角度而言，成年观众对动画的欣赏实则是一种感性的文化消费行为。近年来国产动画的突围策略，便是寻找适应全年龄人群观看的产品，通过建构梦幻的童话世界来唤醒成年人的怀旧体验。在怀旧心理的助推下，成年观众得以更加深入地体会动画内容。与早期作品相比，而今的国产动画在台词设计上偏向幽默灵动，引用大量网络用语；美术风格上也更加现代化、奇观化，注重观众的实时反映与情感参与。此外，“合家欢”式的观影模式并不是要竭力消除动画的代际话语边界，而是针对不同人群的审美需求，进行更加精准地定位投放，让成人与儿童在共同观赏中达成代际融合。从故事情节来看，《丝路传奇》系列没有完全遵照“危机出现—正邪对抗—危机解决”的传统结构，而是将儿童动画中常见的正邪二元对抗转化为主人公内心情绪的交困与释放，以此表达主人公化敌为友、将和平带向世界的宏大愿景。“大手拉小手”的观看模式实现了儿童思维与成人思维的互进互助，让观众在动画中找到自身认为有价值的内容。

二、国产动画的市场发展策略——小众产品到全民文化消费

“动画作为一种意识形态的表现，既是一种传播媒介，又是一种文化现象，具有双重属性。”[②]中国动画首先是具有民族文化内涵的文化产品，从画风到情节、从形式到思想，都能够体现华夏民族的文化特色和精神气象。但不可忽视的是，优秀的动画作品也应是一种话语媒介，它承载着大量信息，并通过与观众互动的形式传播文化。对于诞生之初的国产动画，创作者较为重视其教育功能和意识形态宣传功能，彼时国产动画的商业属性并未体现出来，导致国产动画在很长时间内游离在影视市场边缘。大众将其视为给予儿童的教育性消费，导致动画被排斥在成年观众自发形成的消费圈层之外。“全龄化”动画的蓬勃发展让国产动画由小众走向大众，成为全民范围内的文化消费产品。

（一）三维CG技术助推下的内容转向

相较美国、日本等动画大国，我国的动画产业市场化进程起步较晚，经过相当长时间的论证过程，国产动画才逐渐撕掉了“动画仅仅是为少年儿童创作”的刻板标签，而选择致力于为艺术、美学、民族文化躬耕创作。进入21世纪，随着动画数字技术的日趋成熟，国产动画逐渐由2D平面画风向3D立体画风转变。这一趋势改变了我国动画的人物设计风格和美术风格，使其与世界潮流接轨，以更为开放包容的态度融入动画产业的发展浪潮。长篇系列动画片《秦时明月》使用三维CG技术，最大限度还原了现代人对于春秋战国时期的奇幻想象，片中既有大司命、少司命、东皇太一等执掌生死的民间神话人物，也有高渐离、荆轲、墨子、张良等历史上的豪侠先哲，将一个百家争鸣、思潮涌流的时代以动画的形式表现出来，洋溢着浪漫飘逸的色彩。

《秦时明月》不仅有缜密详细的历

史背景考证，更重要的是，这部动画充分利用现代科技完成了画面优化，小到人物的衣着配饰，大到战国时期的城池建制，都能够借助三维 CG 技术使之重现，将厚重的华夏历史通过奇幻动画栩栩如生地复活。动画与技术互为支撑的思路，促进了国产动画的“全龄化”转型，使国产动画衍生出不同于世界其他国家的独特类型。

（二）“内容为王”主导下的精品策略

“经典”是对动画作品最高水准的评价，一部经典动画足以在时代浪潮中逆流而上、历久不衰，被不同年龄的观众所欣赏回味。如优秀国产动画《宝莲灯》凭借艺术魅力而长青，其画风颇具古典美学气韵，片中《天地在我心》《想你的 365 天》等歌曲更是广为传唱。尽管大多数成人观众已然知晓动画的主线情节和结局，却依然能够有充足的热情投入观看。可见，内容为王是我国动画精品化战略的核心。

近年来，我国具有一定市场知名度的动画作品大多体现了创作团队的非凡匠心，无论前期的立项策划、情节的雕琢，还是画面处理、人物对白、配音配乐，其商业化生产链条已渐趋成熟，体现出较高的创作水准。如《秦时明月》的配乐由我国知名动漫音乐人魏小涵亲自操刀，结合古典民乐的风格，原创出《飞雪玉花》《易水两岸》等一系列曲调悠扬、意境深远的配乐，其主题曲《月光》也从动漫音乐的小众圈层成功突围，成为大众耳熟能详的流行歌曲。央视少儿频道播出的《侠岚》等武侠题材动画片，还原了东方古典美学体系下的“江湖”，在主人公外型设定上糅合现代动漫的审美特征和中国古典气质，在场景营造上大量参考国画中的山水建筑，营造出移步换景的匠意美学。与《中华小子》等 21 世纪初的国产武侠动画相比，这部作品还融汇了武侠、仙侠、神话等传统题材，无论在人物造型、招式设计，还是在江湖世界的整体营构上都更为成熟，逐步向成人的审美观念和思维模式靠拢。

三、国产动画的文化传承使命——人文思想的关怀烛照

动画“作为一种集体观赏的艺术形式，对于观众来说，有着强烈的‘集体无意识意味’。通过动画片，受众找到了一种共同‘话语’”[③]。换言之，在观看同一部动画作品的过程中，不同年龄阶段的观众会寻觅到彼此心灵相通的感觉。成年人会在情怀的指引下完成童心的本位回归，儿童能够短暂脱离阅历的束缚，看到现实生活以外的广阔世界。对于国产动画而言，动画作品的价值观也是一个民族思想意识的集中体现，就像美国动画中超级英雄体现出的个人主义，以及日本动画樱花意象所体现的物哀感等。因此，“全龄化”的国产动画首先要拥有的是一个能够通行于神州大地的思想内核，让国人感受到动画作品深厚的人文内涵和民族气韵。

（一）以悲剧叙事寻唤生命体验

相对于幽默戏谑的喜剧，悲剧往往能给人直击灵魂的心灵震撼，许多国产动画作品中都蕴藏着超越年龄限制的人文情怀，这份情怀正是通过悲剧的形式来展现的。系列原创公益动画片《中国唱诗班》以古诗词为载体，演绎古代名人雅士的传奇，其中《相思》一章，讲述了清朝文人王初桐的爱情悲剧。动画片以清丽婉约的

笔调，勾勒出素雅的江南小镇，桐儿和六娘青梅竹马，却因封建婚姻的教条约束无法长相厮守的故事。

《相思》的画风流淌着淡淡哀愁，最终，桐儿与嫁给富商的六娘擦肩而过，乘船离开江南水乡，进京求取功名，动画最终定格在一方绣着红豆的手帕上。动画片借用红豆的古典美学意象，讲述封建婚姻“门当户对”教条下的一桩悲剧。红豆在片中的多次出现，既暗合了王初桐“红豆痴侬”的自号，让历史背景更加真实可信，又渲染了古典美学情境下的哀怨相思。

悲剧在国产动画中的渐次显影，打破了团圆式结局给予儿童的心灵慰藉，让作品转向对生命终极含义的思考。以悲剧表现动画作品的深刻寓意，是国产长篇电视动画对“全龄化”的一次尝试。

（二）以成长叙事勾勒人生历程

一部优秀的动画长片不能缺少的是对主人公世界观养成的叙述。儿童观众主要关注动画片中人物的外型、身份和对白的趣味性，成人观众则能够透过表象，积极主动地探索主人公的内心世界，并通过动画人物剖白来找到现实世界中的自我映照。因此，“全龄化”转型中的国产动画可以借助成长叙事，使主人公拥有更加广阔的内心世界和丰富、复杂的情感，将其人生不同阶段的性格特质串联起来，清晰地勾勒出人物从懵懂无知到独当一面的成长历程。

我国首部军旅题材动画片《聪明的顺溜》讲述了侦察兵李顺溜的成长历程，顺溜从淳朴仗义的山里孩子，历经重重考验成长为顶尖特种兵。动画片细致描述了顺溜和战友们在特战连的训练内容，如跳伞、潜水、孤岛求生、暗夜突袭等，顺溜在通过考验的过程中改变了对“兵王”称号的认知。原本一心追求站在巅峰、成为最强的几位主人公，渐渐意识到师徒情、战友情的可贵，明白人生的舍与得、退与进。本片在主人公无数次的挫败与重生中，展现了“兵王”荣耀背后必经的千锤百炼，向各年龄层次的观众讲述生命百折不挠的勇气与大义。

透过动画这一独具艺术魅力的文化载体，华夏民族的生命观和宇宙观被浓缩在主人公的波折命运中。成长叙事增强了动画的可看性和思想深度，更加适应对动画情节和思想内涵有着较高要求的成年观众。成长叙事让动画在实现其社会教育功能的同时，完成了从“低幼化”到“全龄化”的转变。

结语

国产动画经历近百年的发展，已经逐渐与当代社会的文化消费行为相融合，并转向为兼具商业性与文化性的媒介产品。因此，“全龄化”动画的兴盛，实质上是创作者对受众心理需求的回应。众多优秀电视动画片的出现让人们看到了中国动画的思想内涵与精神品格。在这样的趋势下，国产动画亟需乘胜追击，只有不断放宽眼界、拓展动画的受众边界，才能为国产动画的一再破圈提供可能，同时推动国产动画在艺术价值和人文思想等领域取得更高的造诣。

【参考文献】

①孙立军：《动漫策划概论》，北京联合出版公司 2014 年版，第 7 页。
②葛玉清：《对话虚拟世界：动画电影与跨文化传播》，中国传媒大学出版社 2011 年版，第 26 页。
③周鲒：《动画电影分析》，暨南大学出版社 2007 年版，第 1 页。

10 习语：全面加强和改进教育系统党的建设

《习近平总书记教育重要论述讲义》

打铁必须自身强。党的领导在教育系统能不能有效实现，取决于教育系统党的组织体系是否健全，党的建设抓得好不好。教育系统党建是党的建设新的伟大工程的重要组成部分，具有特殊而重要的地位。各级各类学校党组织要把党建工作作为办学治校的重要工作，把抓好学校党建工作作为办学治校的基本功。

1. 以政治建设为统领，加强教育系统党的建设

新时代党的建设要以党的政治建设为统领，全面推进党的政治建设、思想建设、组织建设、作风建设、纪律建设，把制度建设贯穿其中，深入推进反腐败斗争，不断提高党的建设质量。要以政治建设为根本，以思想建设为基础，全面加强教育系统党的建设，使党对教育系统的领导始终坚强有力。

把党的建设摆在教育系统党的建设首位。习近平总书记强调：“党的政治建设是党的根本性建设，决定党的建设方向和效果。”加强党的政治建设，目的是坚定政治信仰，强化政治领导，提高政治能力，净化政治生态，实现全党团结统一、行动一致。坚定政治信仰，就是要坚持用党的科学理论武装头脑，坚定执行党的政治路线，坚决站稳政治立场。强化党的政治领导，就是要坚决做到“两个维护”，完善党的领导体制，改进党的领导方式。提高政治能力，就是要增强党组织政治功能，彰显教育系统各级部门的政治属性，发挥群团组织政治作用，提高党员干部政治本领。净化政治生态，就是要严肃党内政治生活，严明党的政治纪律和政治规矩，发展积极健康的党内政治文化，突出政治标准选人用人，永葆清正廉洁的政治本色。

把思想建设作为教育系统党的基础性建设。习近平总书记指出，要炼就“金刚不坏之身”，必须用科学理论武装头脑，不断培植我们的精神家园。党的思想建设的首要任务是坚定理想信念。崇高信仰、坚定信仰不会自发产生。教育系统加强党的思想建设，要认真学习马克思主义基本理论，特别是习近平新时代中国特色社会主义思想，学会运用马克思主义立场观点方法观察和解决问题，把理想信念建立在对科学理论的理性认同上，建立在对历史

规律的正确认识上。教育引导广大师生解决好世界观、人生观、价值观这个“总开关”问题，自觉做共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想的坚定信仰者和忠实实践者，立志肩负起中华民族伟大复兴的时代重任。

统筹抓好教育系统党的组织建设、作风建设、纪律建设。党的力量来自组织，党的全面领导、党的全部工作要靠党的加强组织体系去实现。因此，要进一步加强组织建设，其中尤为重要的是选拔培养政治上坚定、业务上优秀、作风上过硬、广大师生认可的好干部。各级党委要把作风建设紧紧抓在手上，强化基础、抓住重点、建立规范、落实责任，真正做到虚功实做，把“软指标”变成“硬约束”，使学校始终充满积极向上的正能量、洋溢蓬勃向上的青春活力、展现改革创新的时代风采。纪律严明是党的光荣传统和独特优势。教育系统要把加强纪律建设作为全面从严治党的治本之策。把党的纪律立起来、严起来，充分发挥纪律建设标本兼治的利器作用，使铁的纪律真正转发为教育系统党员干部的日常习惯和自觉遵循，推动教育系统全面从严治党向纵深发展。

把制度建设贯穿教育系统党的建设始终，深入推进反腐败斗争。习近平总书记强调，推进全面从严治党，既要解决思想问题，也要解决制度问题。党要管党、从严治党，必须有坚强的制度作保证。教育系统各级党组织要认真贯彻党内法规制度，严肃党内政治生活，塑造良好的政治生态，不断提高党的建设科学化水。要引导广大党员干部牢固树立制度意识，形成尊崇制度、遵守制度、捍卫制度的良好氛围。在反腐败斗争中，教育系统党员干部要知敬畏、存戒惧、守底线，习惯在受监督和约束的环境中工作生活。要不断巩固发展反腐败斗争压倒性胜利，形成不敢腐、不想腐的体制机制。

不断加强教育系统党组织的先进性和纯洁性建设，不断提高教育系统党组织的凝聚力和战斗力。习近平总书记在 2019 年 5 月 31 日召开的“不忘初心、牢记使命”主题教育工作会议上指出，开展本次主题教育，要牢记把握“守初心、担使命，找差距、抓落实”的总要求，牢牢把握深入学习贯彻新时代中国特色社会主义思想、锤炼忠诚干净担当的政治品格、团结带领全国全族人民为实现伟大梦想共同奋斗的根本任务，努力实现理论学习有收获、思想政治受洗礼、干事创业敢担当、为民服务解难题、清正廉洁做表率的具体目标。习近平总书记的重要讲话深刻阐述了开展本次主题教育的重大意义，对开展主题教育提出了明确要求，具有很强的政治性、思想性、针对性、指导性，是开展本次主题教育的根本指针，是新时代加强党的建设的纲领性文献。教育系统要认真学会领会，自觉把思想统一到习近平总书记重要讲话精神上来，确保本次主题教育取得扎扎实实的成效。

2. 落实全面从严治党主题责任

办好中国的事情，关键在党，关键在党要管党、从严治党。教育系统要成为自觉坚持党的领导的坚强阵地，把全面从严治党主体责任扛稳、抓牢、做实。

落实全面从严治党主体责任，主要是落实党委的主题责任和纪委的监督责任。党委对学校工作实行全面领导，对学校党的建设全面负责。各级党组织及其负责人都是负责主体，必须担负起从严治党的主体责任。纪委承担从严治党的监督责任，要按照党的十八大以来党中央关于专责监

督的要求，使管党治党真正严起来。教育系统各级党组织要聚精会神抓好党的建设，坚持党建工作和中心工作一起谋划、一起部署、一起考核，切实把党要管党、从严治党的要求落到实处。

把严肃党内政治生活、净化党内政治生态摆在更加突出的位置。各级党组织要切实负起党内监督主体责任，旗帜鲜明地支持纪检部门开展纪律审查工作。各级纪检部门要履行好专责监督机关职责，把监督作为一种约束、一种爱护、一种警戒，使管党治党真正严起来、实起来、硬起来。

始终恪守严的纪律和严的要求，持之以恒正风肃纪。严字当头是党的十八大以来管党治党的一个鲜明特点。党要管党、从严治党，要求必须严明纪律。要坚持从严教育、从严管理、从严自律、从严监督、从严责问。要深入推进作风建设，密切关注形式主义、官僚主义、享乐主义和奢靡之风的新动向，着力发现隐形变异的作风问题，特别要注意整治教育领域形式主义、官僚主义，坚决反对特权思想和特权现象。要紧盯“关键少数”，围绕廉政高风险部位，查找管理漏洞和廉政风险点，着力营造风清气正的良好生态。

3. 加强基层党组织和党员队伍建设

“欲筑室者，先治其基。”“基层党组织是党执政大厦的地基，地基固则大厦坚，地基松则大厦倾。”要强化基层党组织整体功能，扎实做好抓基层、打基础的工作，充分发挥基层党组织的战斗堡垒作用和党员的先锋模范作用。

建立健全各级各类学校党组织。习近平总书记特别强调，越是情况复杂、基础薄弱的地方，越是健全党的组织、做好党的工作，确保全覆盖，固本强基，防止“木桶效应”。教育系统要以提升组织力为重点，健全基层组织，优化组织设置，理顺隶属关系，扩大基层党的组织覆盖和工作覆盖，推动各级各类学校基层党组织全面进步、全面过硬，使基层党组织成为师生最贴心、最信赖的组织依靠，成为学校教书育人的坚强战斗堡垒。要健全高校基层党组织和中小学校党组织，实现学校党的组织和党的工作全覆盖。要把民办高校、中外合作办学院校纳入高校思想政治工作整体布局，完善体制机制，延伸工作手臂，建立健全党组织，全面推行党组织书记选派，确保民办高校党建和思想政治工作全覆盖。

打造高素质党员干部队伍。习近平总书记强调，进行具有许多新的历史特点的伟大斗争，关键在党，关键在人。关键在人，就是要培养造就一支具有铁一般信仰、铁一般信念、铁一般纪律、铁一般担当的干部队伍。教育系统党员干部要时刻用党章、用共产党员标准要求自己，要有“与人不求备，检身苦不及”的精神，时刻自重自省自警自励，努力做到“心不动于微利之诱，目不眩于五色之惑”，老老实实做人，踏踏实实做事，清清白白为官。

充分发挥党员先锋模范作用。一个党员就是一面旗帜，党员做先锋、作示范，群众就会跟上来。要加强党员队伍教育管理，教育引导广大党员坚持更高标准、更严要求，努力走在前列、干在实处、当好表率，把党员身份亮出来，把先进标尺立起来，把先锋形象树起来。广大师生党员要加强党性锻炼，把广大教职员和学生最广泛地凝聚团结起来，做到在党爱党、在党为党，发挥好先锋模范作用。

11

深刻认识全面推进高校课程思政建设的价值目标

徐蓉

摘要：近年来，国产动画正在尝试“全龄化”的创作思维转向，以民族传统文化为骨，以现代动漫工业的美学体系为翼，兼顾各年龄段观众的审美偏好与情感诉求。国产动画的“全龄化”策略充分参考了其他动画大国的发展路线，在舶来经验的基础上进行本土化适应，采用向内深掘人物情感和成长故事的方式，契合观众的怀旧情感，并充分利用动画科技以形成精品合力，最终推动我国动画产业的品牌化发展。

关键词：国产动画；低幼化；全龄化；转型突围

党的十八大以来，党中央高度重视发挥思想政治教育在高校人才培养工作中的作用，通过召开全国高校思想政治工作会议、全国教育大会、学校思想政治理论课教师座谈会等重要会议，颁发《关于深化新时代学校思想政治理论课改革创新的若干意见》《高等学校课程思政建设指导纲要》（以下简称《纲要》）等重要文件，在回答我们应该办什么样的大学、怎样办好大学以及培养什么样的人、怎样培养人、为谁培养人等根本性问题的过程中，逐步把思想政治教育贯穿人才培养体系的要求与办好高校思想政治理论课、全面推进高校课程思政建设结合起来。习近平相继提出，“要坚持把立德树人作为中心环节，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，实现全程育人、全方位育人，努力开创我国高等教育事业发展新局面”[①]，“要用好课堂教学这个主渠道，思想政治理论课要坚持在改进中加强，提升思想政治教育亲和力和针对性，满足学生成长发展需求和期待，其他各门课程都要守好一段渠、种好责任田，使各类课程与思想政治理论课同向同行，形成协同效应”[②]，“要把立德树人融入思想道德教育、文化知识教育、社会实践教育各环节，贯穿基础教育、职业教育、高等教育各领域，学科体系、教学体系、教材体系、管理体系要围绕这个目标来设计，教师要围绕这个目标来教，学生要围绕这个目标来学。凡是不利于实现这个目标的做法都要坚决改过来”[③]。新颁发的《纲要》则就如何全面推进高校课程思政建设作出了国家层面的整体设计和全面部署。全面推进高校课程思政建设，就是要求站在新时代人才培养新格局、教书育人新模式的角度，深刻认识这项工作应实现的价值目标，把好人才培养质量关、课程育人责任关、体制机制运行关，更好地推动思想政治教育贯穿人才培养体系，努力开创我国高校课程育人新局面。

一、从人才培养目标看全面推进高校课程思政建设的本质要求

站在我国高等教育以培养德智体美劳全面发展的社会主义事业建设者和接班

人为根本任务的立场上，立德树人就是人才培养这一核心问题的根本。把思想政治工作贯穿高等教育全过程，把思想政治教育贯穿人才培养体系，充分挖掘各学科、各课程中所蕴含的思想政治教育资源，实现思 想价值对人才培养的引领和对教育教学各环节的统领，寓价值观引导于教育教学过程之中，把价值塑造、知识传授和能力培养融为一体，以不断提高人才培养质量为价值目标，切实解决好专业课与思政课、知识教育与思政教育“两张皮”的问题，促进育人与育才相统一，是全面推进高校课程思政建设的本质要求。我们可以从育人的政治高度、知识宽度、思想深度三个层面来建构全面推进高校课程思政建设中的教育观、教学观和人才观，并由此理解我国高等教育人才培养的价值目标。

（一）站稳教育的政治立场是课程思政建设价值目标的起点

从党和国家事业发展全局来看，当前，我国高等教育的历史使命和国家责任就是直面世界百年未有之大变局，扎实推进为党育人、为国育才，通过把学生培养成为能够引领国家发展、担当民族复兴大任、完成“两个一百年”伟业的人才，来办好人民满意的教育，建设教育强国。由此，全面推进高校课程思政建设就是建立在反思现行课程制度、课程体系的基础上，对高等教育理念开展具有新时代特征的重塑，把课程思政建设作为落实立德树人根本任务的战略性举措和全面提高人才培养质量的重要依托。随着我国各项事业不断发展，高校的教育观也经历了历史性变革与演进，从迫切建设社会主义新中国的实用型人才培养，到崇尚理性和思维的博雅教育，再到思维训练与综合素养并重的通识教育，我国高等教育的理念伴随着对人才培养目标的思考不断调整。从调整的依据来看，一方面，客观上经济社会发展所创造的良好物质基础、和平年代所提供的平稳外部环境，使中国高等教育阶梯式地实现了从精英化到大众化的快速发展；另一方面，主观上人们对高等教育认识和需求的不断进阶，使得人们深入思考高等教育如何在促进人的个体价值与社会价值实现之间找准自身方位的问题。每一种教育观都凸显着其对于人才培养和实现人的价值的根本性看法，标示着特定社会历史发展阶段对人才的需求及其特点。现阶段，“我国高等教育发展方向要同我国发展的现实目标和未来方向紧密联系在一起，为人民服务，为中国共产党治国理政服务，为巩固和发展中国特色社会主义制度服务，为改革开放和社会主义现代化建设服务”[④]，这“四个服务”的提出，为我国高等教育的人才培养指明了基本方向，是对当前高校人才培养目标的新要求、新定位。全面推进高校课程思政建设，就是对重构高校育人理念的新时代回应，把知识教育与立德树人结合起来，以建构具有政治高度的教育观来坚定社会主义办学方向，培养国家长治久安所需要的人才。“教育就是要培养中国特色社会主义事业的建设者和接班人，而不是旁观者和反对派”[⑤]，就是要不断促进学生“树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心”[⑥]。站稳时代立场，提高育人的政治站位，建构具有政治高度的教育观，是全面推进课程思政建设的首要价值目标。

（二）打造教学的知识宽度是课程思政建设的基本价值取向

教学作为教育的重要手段在高校育人中占据特殊地位，如果把教育看作是传承和传递人类文明、促成和改变人类对世界认识的途径，那么教学就突出地表现为学校通过有组织、有计划、有目的地引导学生学习知识和技能，形成特定的情感、态度和价值观的人才培养活动。教师在其中所承担的是传道授业解惑的功能与职责，而通过教学活动把师生连接起来的中介就是课程。课程思政的提出，就是要求把发挥每门课程的育人作用与提高人才培养质量的要求紧密结合起来，尤其是专业课程在为学生提供知识供给的过程中，需要深入考量“知识选择”的问题，遵循特定的教学目标，由浅入深、由点到面、由小见大地建构起微观、中观、宏观三个层面的知识框架。具体而言，在微观层面，使得学生在知识点的积累中构建起一个具有知识生产的“内在主义”特征的系统而有序的知识体系，开启对特定领域的认识之门；在中观层面，认识这门课程的知识体系在其学科、专业内所处的方位及其与其他课程知识体系之间的关系，了解在特定专业范围内这门课程和其他课程之间的相互支撑，并由此拓展到对学科和专业中更多相关知识领域的探究，不断延伸出更加宽广的知识面，形成认识和分析事物的多种角度与方法，架设起从知识到认识再到见识的演进桥梁，从而实现与宏观层面的衔接；在宏观层面，把课程所传达的知识体系放到整个社会体系中进行考察，认识社会系统及其结构对知识体系的影响，探讨其在人类社会发展和变迁中的地位与作用，从而更好地认识人类与自身所处外部环境之间的关系。这样一种知识框架的形成所指向的便是具有知识宽度的教学观的建构，全面推进课程思政建设就需要在这样的教学进程中展开，通过各个层面知识的递进式传输来实现价值观教育内容在教学中的有机分解、巧妙聚合。课程和课堂是高校面向学生而进行知识生产的主渠道、主阵地，微观、中观和宏观三个层面的知识建构也是不断使学生在积累知识中形成智慧的过程，不断历练其运用所学知识去获得观察世界、分析事物、判断抉择能力的过程。智育是德育的前提和基础，而知识的宽度则是学生形成认识穿透力的源泉。课程思政就是在专业课程的知识传输中做好“思行善政”的工作，从而拓展出学生对公共事务的关注、对自身所处社会的关爱、对国家政治生活的关心。以专业课程为基础，建构具有知识宽度的教学观，形成更为广阔的知识视野、更为普遍的社会关怀、更为深厚的家国情怀是课程思政的基本价值取向。

（三）塑造人才的思想深度是课程思政建设的价值旨归

高校人才培养的质与量事关党和国家事业发展大计，“人才是实现民族振兴、赢得国际竞争主动的战略资源”[⑦]，高水平人才培养体系建设的核心是抓住培养什么样的人、怎样培养人这些根本性问题，构建德智体美劳全面培养的教育体系，健全立德树人根本任务的落实机制。全面推进课程思政建设就是从挖掘各门课程本身所具有的思想元素和价值基因入手，通过开展具有政治立场的教育、具有知识宽度的教学，使学生发展理性、提升修养，不断塑造其成为具有思想深度的人才，从而实现高等教育育人、育才、育德的统一。塑造人才的思想深度并非一日之功，课程思政在其中的运行大致可以从两个方面来认识。一方面是课程学理与课程思政之间的相互支撑。把思想价值观念的教育融入

每门课程特有的知识体系及其所蕴含的核心素养之中，并由此建构和改造学生的知识结构，这种养成知识和技能的智性训练，在教育教学中具有普遍的穿透性，既体现在普通高校适应工业化与现代化需求而培养应用型人才的进程中，也包括高水平大学对研究型人才的培养，以及少数顶尖高校以“博雅”方式全面综合挖掘学生思维潜能的“文理学院”模式。思想价值观念的元素嵌入各类学校各门课程的方式可能各不相同，但其共同的目标则是超越人才培养的实用主义、理性主义、要素主义之争，而深入挖掘和开发所有课程的育德功能，在学生的专业知识之外形成综合素养，形成特定的价值观、方法论与思维方式，使学生能够综合运用各类知识解读精深的专业问题、审视复杂的社会现象，以思想的深度做好知识与价值之间的协调，以深度的思想修养站稳家国立场。另一方面是课程思政与学生思想需求之间的相互连接。课程思政的实施应该是价值观融入学生思想需求而不是生硬植入课堂教学的过程因此还须深入研究学生的思想特点与需求特点，特别是认识学生思想的活跃度与可塑性在新媒体环境影响下所形成的认知主义倾向，认识其对个体独立自由的追求以及由此而给“认同教育”带来的难度，通过在各门课程中建设价值同向的知识链，使得对学生思想价值观念的教育引导在思政课程与课程思政之间实现无缝对接，从而启发学生的价值自觉，使我们培养的人才在形成有高度、有宽度、有深度的知识体系同时，能够坚定政治立场、富有家国情怀、乐于改革创新、勇于承担责任、敢于直面风险。课程思政就是通过全景式塑造学生思想修养的深度来体现其价值追求的归宿。

二、从课程建设目标看全面推进高校课程思政建设工作的着力点

在高校课程育人的各个环节，每门课程都有各自应该坚守的价值与责任，都是通向育人责任田的一段水渠。高校思政课作为国家课程，应然地承担了建设和巩固国家主流意识形态、开展社会主义核心价值观教育和中华传统文化教育等使命。课程思政的要义则是推动所有课程与思政课程在思想价值上同向同行，形成协同效应。作为对学生所要学习科目及其进程的安排，“课程”以规划与实施特定的教育目标、教学内容、教学方式等，为学生成长发展铺设了轨道，由各类课程所组成的课程体系便成为高校人才培养的重要载体。课程思政建设就是使教育教学实现从知识传授和能力培养走向知识、能力、价值观三位一体的转型。通过推动课程内涵建设、课程生态建设、课程文化建设来实现课程建设目标，将是全面推进高校课程思政建设工作的着力点。

（一）丰富教学内容促进课程内涵建设

在高校课程思政建设中，“课程”是载体和依托，“思政”是价值引领与精神教化。寓价值引领于知识传授的全过程，是课程思政的核心目标，这一目标的实现需要在课程建设中既注重知识传授又加强价值引领，正确处理好知识与价值之间的关系，这也是课程教学内容的血肉与灵魂之间的关系，直接决定了课程教学内容是否丰富而具有内涵。我国高校课程分布与设置的现状是由历史继承和沿革而来，既包含了对世界各国高等教育课程建设思想与经验的借鉴，也面向教育为国家战略和

经济社会发展提供支撑的历史责任。因此，在受到古典的“经验主义”“理性主义”以及近现代的“实用主义”“科学主义”“实证主义”等多重影响之下，我国高校的课程通常指向对知识和技能的建构、对理性认知能力的开发以及对过程与方法的关注。不少人文类的课程较为注重思维力、思辨力的培养，理工类的课程则更多关注经验与应用，并且普遍以某种程度的“价值中立”遮蔽知识所内涵的价值观。特别是随着“知识经济”这一概念的广泛应用，知识的实际应用及其直接推动经济社会发展的一面被放大，学生参与课程学习活动的功利性也日益扩张，在追求学分和成绩的过程中淹没了对课程价值与社会效应的应有理解。于是，我们就需要深入思考，高校究竟只是教授专业知识和技能、培养职业劳动者的场所，还是需要同时引导学生学会运用所学所知更加深刻地理解社会、认同国家、承担责任？ 显然，只要教育不是社会生活中一个孤立的现象和部门，那么它的公共性、社会性、政治性等属性就需要通过课程或教学等教育活动的核心环节来实现。课程思政建设就是要求各门课程在教学内容设计中不仅仅关注学生知识的建构、智力的开发和能力的培养，而是同时关注学生思想世界和精神境界的成长，使各类课程能够以其丰富的教学内容和知识体系润物无声地帮助学生建构起良好的德性修养。当然，课程思政的价值引领过程应该是有机融入而不是生搬硬套，避免出现“课程”与“思政”之间“两张皮”现象和随意拼接等问题，警惕把文化相对主义、价值相对主义、历史虚无主义等错误思潮溶解在学理分析中，要教育引导学生正确认识世界和中国发展大势、中国特色和国际比较、时代责任和历史使命、远大抱负和脚踏实地，以课程的内涵建设有效回应党的十九大提出的“实现高等教育内涵式发展”的教育使命。

（二）改变课程生态形成系统效应

课程思政的提出与思政课程的建设存在密切渊源。随着思政课在高校课程中日益取得独立地位，思政课建设的“孤岛效应”开始出现，主要表现为思政课所传播的价值理念未能得到其他课程的有效回应，甚至一些课程还在教学中以“学术”的名义抵制思政课所讲的“政治”，高校思政课应有的成效未能得到充分发挥。由此，习近平在全国高校思想政治工作会议上指出，各类课程要与思想政治理论课同向同行、形成协同效应；习近平还在全国教育大会上要求各类教育教学体系坚决改正那些不利于实现立德树人根本任务的环节、内容和做法。直到中央办公厅、国务院办公厅在《关于深化新时代学校思想政治理论课改革创新的若干意见》中首次把“课程思政”作为文件语言使用，提出“整体推进高校课程思政和中小学学科德育”的命题；《纲要》的颁发标志着课程思政已经成为一种成熟的课程建设要求被正式提出。这一历程充分展示了课程思政发生、发展的历史由来，从作为增强高校思政课建设协同效应的探索，到成为加强和改进高校思想政治工作的重要抓手，再到高校课程观的改变与重构，其中所包含的一以贯之的思想理念就是：以立德树人为工作标准，所有高校、所有教师、所有课程都应承担起育人责任，各类课程都应在知识传授与价值引领相统一的进程中，形成与思政课程所传授思想价值观念之间的协同效应，从而在高校范围内构建起全员全程全方位育人大格局[®]。而从课程思政的建设历程来看，从基本理念的形成、概念的

提出、在一定范围内的试行、地区层面的经验总结，到《纲要》的颁发和全面推进高校课程思政建设要求的提出，这一历程充分反映了课程思政从实践中来到实践中去的发展逻辑。由此，从历史由来和发展逻辑来看，思政课程与课程思政相互协同、全方位育人格局的出现，也意味着高校全新课程生态的出现。其突出特点是，强调课程之间的价值同构，强调高校所有课程的整体性、系统性，不孤立地看待任何一门、一类课程。而从价值观建设和价值观教育的基本特点来看一门课程孤掌难鸣，课程协同则有众志成城之效。由此出发，课程思政建设可以在某几门课程先行改革试点，但不应该仅有某几门课程单打独斗，在同一个学科或专业内部，可以建设具有学科专业特点的课程链，提炼具有特定学科专业内涵的课程思政元素，并以课程链牵引课程群的建设，使得同一学科专业相关课程的价值引领能够在课程群内的协同中得到巩固与沉淀，这样，不仅实现了课程思政与思政课程之间的协同，而且还有助于促进所有课程之间的相互协同，并在各个圈层之间的协同中形成系统效应。

（三）教育发展视野下的课程文化建设

课程建设及其进展，是衡量教育发展水平的重要指标。全面推进高校课程思政建设，以教育理念、教学内容、育人方式等的变革直接推动解决了长期以来一直受到重视却未能得到改变的问题。我们党历来高度重视高校思政教育工作及其资源投入，但在教育的具体推进中却也或多或少存在育人、育才、育德之间相脱离的现象。除了在思政课和学生思政工作中独立地提出思想价值观建构要求之外，高校其他课程以及相关的实践活动都一定程度表现为重知识轻价值、重技术轻思想、重学术轻政治、重智育轻德育的问题，尤其是专业教育与思想政治教育之间相互脱节、相互隔离的状况较为明显，专业课教师尚缺乏在课程教学中把知识传授与价值引领相结合的思想自觉和行动能力，学校在课程管理和教学安排上也未能对此提出系统要求，课程教育中思想价值元素的挖掘和价值观的传播通常只是一种自发的、随意的、分散的行动，是否发生则完全取决于教师自身的素养或教学旨趣。因此，课程思政的有效推进，还需要站在教育发展的视野下，大力推进课程文化建设，特别是从制度、行为和精神等层面推动课程文化的良性发展。从制度层面来看，《纲要》的颁布使课程思政正式成为需要各高校认真贯彻执行的一个制度化方案，既从战略高度提出了我国高等教育发展在课程建设层面的基本理念、价值目标、行动要求和推进机制，也在制度建设层面为高校的课程发展和教育发展营造了特定的文化氛围，从而成为课程文化的重要组成内容。从行动层面来看，各高校通过举办讲座与培训、设立研究项目、开展课程核心素养研讨与提炼、具体到每一门课的课程思政方案制作、教学经验的交流与分享等多层次的行动，为扎实推进具体工作、改变教师在课程教学中的行为取向奠定了良好的文化基础。从思想层面来看，课程思政的全面推进，一方面使得高校人才培养的目标更加清晰，即新时代的人才培养必须体现德才兼备、知行合一、知识与价值兼具的个体价值，同时又具备崇尚国家意识、政治认同、社会责任相统一的社会价值；另一方面也使得高校课程建设的目标更加明朗，即德育与智育相统一、知识与价值相统一作为高校立德树人的课程实践，将以思想

和精神文化的存在方式成为推动教育教学改革的着力点。由此，人才培养、课程建设、教育发展就在推进课程文化建设的层面上得以共同实现。

三、从高校治理目标看全面推进高校课程思政建设的贯彻落实

课程思政是一项系统工程，课程所连接的是一个复杂的主客体系统，包括学生、教师和管理。对于更好地为课程建设把好方向、做好价值引领、推进教学方法的改革创新而言，课程思政的价值目标不仅要通过落实人才培养目标来促进学生“学好”、通过落实课程建设目标来促进教师“教好”，还需要通过落实高校治理目标来促进学校“管好”，由此系统推进课程思政建设取得实效。从高校治理体系纵横两个维度来看，纵向体系包括治理的价值理念、制度构建、实践推进等，横向体系则包括行动主体、治理内容、运行机制等，其中制度是治理的核心。高校课程思政建设是一个围绕做好课程价值引领工作而展开的推动课程设计、人员、资源等各方面良好运行的制度安排，使得在高校内部形成一个有助于这一目标实现的有机的、协调的、动态的、整体的制度运行系统。当前条件下，这一运行系统的建构应该在全面、分层、可持续三个方面下功夫。

（一）所有高校所有学科所有课程的全面推进

作为一项战略性举措，全面推进课程思政建设要求“紧紧抓住教师队伍‘主力军’、课程建设‘主战场’、课堂教学‘主渠道’，让所有高校、所有教师、所有课程都承担好育人责任，守好一段渠、种好责任田，使各类课程与思政课程同向同行，将显性教育和隐性教育相统一，形成协同效应，构建全员全程全方位育人大格局”[①]。这项战略任务的推动落实，需要结合高校人才培养目标开展体系化建设，并贯通高校现有人才培养体系的各个子系统，使得学科、专业、科研、课程、教材、教学、管理等体系与思想政治工作体系之间形成有机联动，学校、教师、课程，平台、资源、人员均纳入这个联动体系之中。高校学科体系是人才培养的重要支撑系统，为适应经济社会发展和人的全面发展需要，高校通常把建设高水平的学科体系、运用和发挥学科特色与综合优势作为促进和优化人才培养的重要抓手。高校的学科结构和布局，学科团队建设和科研成果的凝聚与转化，面向重大科学问题、重大理论和实践问题的科研攻关，学生批判思维、创新思维与创新能力的培养，等等，都体现了学科体系在整个高校系统中的牵引性作用。而当高校的学科、科研、专业的建设在与学生相连接时，课程体系就成为重要的中转环节，双向互动地把学科、科研、专业与教学、教师、学生联结起来，盘活了学校的各类平台、资源与人员，从而使得高校内部呈现系统性的变革与转型效应：通过落实课程建设的要求而推动课堂教学变革，通过落实教学改革创新的需求而推动教师教学研究重心的转移，通过教研成果的集聚而推动学科研究领域的丰富与拓展。不难发现，在当前我国高校的育人体系中，课程具有特殊地位，学生大多数有效学习与实践的时间都与课程关联，学科和专业建设、科学研究的成果也以转化为课程设计或课程教学内容为重要目标，并通过课程而推动学科与专业的内涵和外延建设，因此，通常情况下，高校的学科和专业建设水平与课程供给水

平之间是呈正比的，学校的学科和专业建设水平越高，课程体系就越发达、越系统、越完整，而课程体系的建设正是全面推进课程思政工作的活的灵魂。从高校治理目标来看，全面推进课程思政建设是以其对高校内部各类资源的整体性运作与调动而实现资源整合，充分结合教学与科研，从而实现育人的整体性效应。

（二）不同专业不同课程不同内容的分层推进

《纲要》要求，“高校主要负责同志要直接抓人才培养工作，统筹做好各学科专业、各类课程的课程思政建设。要紧紧围绕国家和区域发展需求，结合学校发展定位和人才培养目标，构建全面覆盖、类型丰富、层次递进、相互支撑的课程思政体系”。当前来看，在价值中立、相对主义和知识实用主义思想的影响下，高校的课程建设已经形成了一些固有的习惯和传统，存在较为顽固的知识至上、智育至上、理性至上倾向，课程育人的话语体系中理性主义占据上风，不同学科、专业、课程之间无形之中形成了一个按知识和理性养成的密集程度而排列的等级化价值链，从而也在学生心目中产生了对高校各类课程的特定价值排序，潜移默化之下，使得人们对课程的认识与课程应该承担的育人责任、教育应该承担的社会责任之间出现某种脱钩。这一情形在与当今社会利益格局深刻调整、思想观念深刻变化的外部环境相互叠加后，容易导致学生出现自我判断失真、自我控制能力不稳定以及价值选择混乱等问题，学生较高的知识积累和认识水平未能良好地转化为应有的社会责任，高等教育也由此在知识实用主义和“有效教学”的价值取向中走向了技术化，而这种技术化的倾向与落实立德树人根本任务、办好社会主义大学、培养社会主义建设者和接班人之间存在明显落差。因此，国家战略需求呼唤更加负责任的教育和课程。课程思政就是对课程建设和高校教育提出的一种新的规范性和导向性要求，通过反思过去课程建设中存在的偏颇与不足之处，扭转和改变某些习惯性思维和行动倾向，从而把课程建设与高等教育改革有机结合起来。当然，要改变现状并形成一种新的习惯，不仅要通过思维变革形成理念上的广泛共识，还要针对不同专业不同课程不同内容打好分类推进的攻坚战：公共基础课程、专业教育课程、实践类课程分别具有各自的课程定位与目标，要有针对性地制定课程思政推进方案并形成适当的教学体系；要深入梳理不同专业特征及其课程特点，挖掘课程思政元素后使之有机融入教学；要建立课堂、课程、专业、学科层层递进、步步拔高的育人体系，不断提高课程思政内涵融入课堂教学的水平，把高校所有课程整体价值的实现寄托在各门课程核心素养的建构、不同课程之间的互动协同过程之中，从而呈现育人的层次性效应。

（三）不断提升教师育人水平实现可持续推进

全面推进高校课程思政建设，教师是关键。无论是教学体系的科学设计、教学方法的改革创新，还是对青年学生的教育引导，教师的作用都举足轻重。师者，传道授业解惑。教师在教育教学过程中要把知识传授、品德教化、困惑解答三者并行推进，既向学生传授专业领域的知识、技巧与方法，也为学生的前进道路指明方向，并能在学生困顿和迷茫时为其指点迷津。

教师“传道”的责任高于“授业”和“解惑”，对学生的方向引领比知识传授更为重要。这种责任与使命，要与开展课程建设、开创教育教学改革有机结合起来，要与认识大学生思想需求特点、探索学生成长发展规律和思政教育规律有机结合起来，要把教师育人水平的提高落实到育人意识与育人能力的增强上来，从而使得课程思政建设既充满活力又可持续发展。一方面，要增强教师的育人意识，进一步树立育才与育德相统一、育德为先的教育理念，以“树人为核心”“立德为根本”提炼育德内容，把“明大德”“守公德”“严私德”的思政教育要求与各门课程原有的知识体系结合起来，使得学生能够在面向外部世界时深入理解高等教育发展方向与我国经济社会发展目标之间密切关联、深入理解“四个服务”为高校人才培养所指明的方向，在面向自身成长时深入理解才与德之间的关系，并按照德才兼备、以德为先的要求塑造自己，把个体价值的实现与社会价值的实现相结合，这也是通过教师以德育人实现学生以德铸魂的过程。另一方面，要增强教师的育人能力，要建立工作推进体系，使教师通过参加课程思政相关的培训、交流，加强教学研究和改革创新探索，把握课程思政建设的特点与规律，提高课程教学体系的顶层设计能力，“因事而化、因时而进、因势而新”，达成日常化润物无声的教育效果。“经师易得，人师难求”，教师要“以人格魅力引导学生心灵，以学术造诣开启学生的智慧之门”[⑨]，要能以过硬的政治素质、高尚的师德师风、精湛的业务能力来培养学生、发展自己、服务国家和社会，课程思政建设也就能在教师能力和水平的不断提升中实现育人的可持续效应。

【参考文献】

①②习近平：《努力办好中国特色社会主义高校》，载《人民日报》2016年12月9日。
③习近平：《坚持中国特色社会主义教育发展道路，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人》，载《人民日报》2018年9月11日。
④习近平：《努力办好中国特色社会主义高校》，载《人民日报》2016年12月9日。
⑤习近平：《在会见清华大学经济管理学院顾问委员会海外委员和中方企业家委员时的讲话》，载《人民日报》2017年10月31日。
⑥习近平：《在纪念五四运动100周年大会上的讲话》，载《人民日报》2019年5月1日。
⑦习近平：《决胜全面建成小康社会，夺取新时代中国特色社会主义伟大胜利》，人民出版社 2017年版第64页。
⑧《高等学校课程思政建设指导纲要》，教高［2020］3号。
⑨习近平：《习近平谈治国理政》，外文出版社 2014 年版第175页。

12 Repetitive Narrative Techniques Depicting Confrontation in Animated Shorts
动画短片中描写对峙情节的重复叙事技巧

摘要：在动画短片创作中，对峙是一种常见的情节结构。这是因为冲突可以快速凸显情节重点，并让观众关注事件的演变。重复手法是对峙叙事中不可或缺的一部分。由于在这些情况下往往存在核心对立问题，因此必须通过重复技术来权衡从进化到解决的过程，以达到对立事件的强度和变化。换言之，在有效突出情节重点的同时，重复手法也对其演变和丰富起着重要作用。这也是为什么在动画短片中经常使用重复叙事技巧的原因。鉴于此，重复叙事技巧值得进一步探讨和分析，总结有价值的研究成果。这是本研究的核心目的。本研究通过文本分析和案例分析，明确了对峙情节的形成条件和相互关系，在此基础上，探讨了冲突情节中重复和转折点的运作原因和作用。希望本研究能对动画创作与欣赏有所贡献。

13 The Impact of New Media on Traditional Media
新媒体对传统媒体的冲击

摘要：社交媒体和其他在线新闻来源被称为“新媒体”，已经成为现代社会不可或缺的一部分。新媒体，特别是社交媒体的出现，已经威胁到印刷报纸的存在。这种威胁对印刷报纸的发行量产生了影响，特别是在美国。美国发行量审计局的数据显示，2008 年和 2009 年上季度，美国报纸的日均发行量分别下降了 7%。数据表明，消费者行为的转变导致更多的人在网上获取新闻和信息。然而，新媒体对印刷媒体的影响在印度仍然是可控的。本研究旨在了解新媒体和印刷媒体对印度人口中具有代表性的一部分的影响。这项研究涉及到一个彻底的调查方法和专家访谈，以确定首选的媒体阅读新闻。它还量化了新媒体和用户生成内容的出现所引发的社会变化。我们的研究表明，印刷媒体发行量的下降可归因于印度人口中较年轻的教派，他们更喜欢新媒体的互动性，并减少了他们获取新闻的延迟时间。

14 Inbound and Outbound Globalizations in the International Film Industry
国际电影业的出入境全球化

摘要：由于文化被视为国家支柱，文化产业和政策的主流理念与保护主义和反全球化密切相关。然而，这些举措都源于对全球化的狭隘理解。本文以电影业为重点，探讨了如何理解文化产业全球化这一基本问题。对于这一研究问题，本文区分了入境全球化和出境全球化。入境全球化发生在国内，国内因素和国际因素相互关联，而出境全球化发生在国外。这两种类型的全球化可以是主动的，也可以是被动的，这取决于如何利用它们的优势与劣势。基于这样的分析，本文认为政府应该制定政策，使进出口全球化带来的利益最大化，以增强电影产业的国际竞争力，同时加强其产业基础。

15 2021 云上动漫游戏产业交易会正式收官

时间：2021-05-07　　来源：动漫界

5 月 5 日，“五一”小长假的最后一天，以“数智赋能，动漫创未来”为主题的 2021 云上动漫游戏产业交易会（以下简称“交易会”）正式收官。

据悉，该交易会是去年“动漫之都”杭州顺应疫情防控常态化形势而推出的线上动漫游戏会展，旨在为由春天延期至秋季举行的中国国际动漫节预热引流，今年是第二次举办。本次交易会为期 8 天，开展了包括“云上展览”“云上交易”“云上互动”三大板块和线下分会场的十余项活动，共吸引了 46 个国家和地区的 5981 位商务人士以及世界动画协会等 20 个国际动画节展和海外动漫机构在线参会；累计发布项目 80 余个、涉及金额近 20 亿元，意向成交金额超 1 亿元，比 2020 云上动漫游戏产业交易会的 4000 多万元翻了一番多，取得了社会效益和经济效益双丰收。

值得一提的是，结合正在进行中的“永远跟党走——红色动漫致敬百年风华”主题作品征集展示活动，本次交易会遴选了来自北京、广东、浙江、四川、山东、新疆等多个地区的部分作品，分“红色记忆”“党员本色”“感怀党恩”“红色传承”“奋进追梦”五大篇章在线进行了预展示，并进一步面向全国发起征集邀约。

在“‘初心·逐梦’——看《红船故事》学红船精神、绘科学事迹扬科学精神”

主题发布会专场活动上，新加坡国际电影节董事、亚洲电影局董事 Minli Han 女士通过视频给予高度评价：“漫画表现让人身临其境，气势恢宏，生动地展现了一个国家的伟大历史。”作为国家广播电视总局重点动画项目，杭州友诺动漫创作的献礼建党百年动画剧集《下姜村的绿水青山梦》一登陆 B 站即收获颇多好评。

据统计，本次交易会开展的九场互动直播活动总浏览量达 2796.95 万人次，“国风假日行”线上活动在抖音、微博两大平台话题参与量达 1414.1 万人次。“五一”小长假期间，本次交易会宣传海报和宣传片现身工联巨型天幕 LED 屏、地铁公交电视，向广大市民游客推介了杭州“动漫之都”城市品牌形象。

16 VR 的拐点已现！科技巨头争先入局，布局多年优势明显

时间：2021-05-19　　来源：环球老虎财经

从 1985 年 Stanley Weinbaum 在小说中描述了一款 VR 眼镜到如今，VR 经过五年的技术沉淀和需求的爆发趋势下，拐点已显现。

5 月 17 日，天风证券发布了一份研报《虚拟显示第二春，电子创新新战场》，研报指出，虚拟显示产业如今风起云涌，作为新一代信息技术融合创新的典型领域，虚拟显示在大众消费和垂直行业中应用前景广阔，关键技术日渐成熟，随着科技巨头的加速布局入场，行业将迅速成长并迎来洗牌。

而 2021 年或是 VR 拐点的关键年份，相比 2018—2020 年相对平缓的终端出货量，研报认为 2021 年下半年，全球销量或达到 1000 万台。而 1000 万则是该产品步入新阶段的重要奇点，意味着产品将进入爬坡期。头部 VR 爆款游戏，虚拟社交终端带来的沉浸式体验都将使得产品形式与内容逐渐从单一走向复合，加之全球科技巨头的布局都将带动 VR 需求强劲增长。

VR 设备的销售火爆亦是最好证明。以 Facebook 去年 9 月发布的 VR 产品 Oculus Quest 2 为例，上市后一度出现一机难求的场面。相关数据显示，该产品在去年 4 季度销量超过 100 万台，火爆的需求或将推动中国本地 VR 市场规模化加速。

VR 设备涉及到的产业链十分广泛，硬件层面多，横跨芯片、显示、光学、声学、传感器、空间定位、手势交互、全身动态捕捉等多个领域，硬件需求高。那么面对这新领域的千亿“蛋糕”，谁家在虚拟现实领域“技高一筹”呢？值得一提的是，A 股中有多家公司直接或间接参与 VR/AR 设备的生产。比如该研报中的投资建议中，出现了欧菲光的身影。其实欧菲光很早就做了战略布局。

2016 年欧菲光就通过并购进行了相关投资布局，不止如此，欧菲光还同某大

学开展产研合作，合作研发自由曲面技术等，在深圳成立了 VR/AR 光学研发中心；以色列在 4D 雷达和激光雷达、AR/VR、HUD、传感器领域极具技术优势，早在 2015 年欧菲光就与以色列在智能终端和 VR 等领域开展广泛的合作。

与此同时，欧菲光也开始自建团队，网罗 VR/AR 领域的软硬件人才。一方面着手布局 AR/VR 硬件设备市场，另一方面布局 VR 内容制作与内容运营，朝着制造 + 内容运营的方向进行布局。多方位布局 VA/AR 等镜头新领域镜头业务，借助高速扩大的行业市场规模、良好的客户储备、先进的研发能力获得核心优势。

行业发展离不开政策的支持。国家发改委在昨日举行的新闻发布会上表示，在大力提升实物消费方面，支持发展超高清视频终端、虚拟现实 / 增强现实设备、可穿戴设备等面向消费升级的电子产品，加快推广高效终端用能设备和产品。由此可见，虚拟现实技术应用的全面推广正在加速进行。

面对于一个万亿元市场，技术的成熟需要时间，产业链的完善需要更多的企业参与，欧菲光的领先布局或将在市场爆发时获得技术和需求上的先发优势，从而吃下这一波红利。

17 在科学游戏中学习百年党史，这场人工智能嘉年华让青少年“体验”了一回长征路

时间：2021-06-02　来源：搜狐网

让娃娃们在科学中了解过去的历史，在科学中畅享美好的未来。昨天（6 月 1 日）下午，以“童心向党 科技点亮智慧生活”为主题的第四届徐汇区青少年人工智能嘉年华在徐汇区枫林街道邻里汇举行，孩子们在游戏互动体验中学习百年党史，展望未来的科技征程，不忘初心，牢记使命。你知道中共一大会址纪念馆在哪里吗？你知道那里发生了什么历史大事件吗？一边听着工作人员介绍中共一大，一边拼搭出会址的模型，“开天辟地第一会”就这样印入了他们的心田。

“红军不怕远征难，万水千山只等闲。”对于大小朋友们来说，红军的事迹都不陌生，走过荒草地，翻过大雪山，行程约二万五千里，长征堪称是人类历史上的伟大奇迹。在嘉年华上，孩子们根据指引对机器人进行编程，完成后将机器人放上地图，若机器人能成功按照正确路线走向终点，就意味着成功“体验”了一回长征的感觉。

大疆战车淞沪会战打靶游戏，则是为了让孩子们记住全民抗日的起点——淞沪会战。参加者操作大疆战车沿指定路线前进，并沿途射击出现的靶子；到达指定地点后停下，再原地射击远端的靶子，靶

子击中后会自动计分，在指定时间内获得30 分及以上，就可以获得通关印章。

轻点屏幕，将革命先烈的人物拼图还原成正确的样子，再仔细阅读人物介绍；观察徐汇区的地标建筑，选出正确的建筑名贴在相应的位置上，认识自己的家园；在志愿者老师的指导下，现场学习党建引领科普的趣味编程课……在徐汇区青少年人工智能嘉年华上，孩子们通过与历史大事件的互动了解百年党史，让颗颗童心永向党。

本次主题活动由中国电子学会指导，上海市创展科普发展中心、徐汇区科学技术协会、枫林路街道办事处、徐汇区新时代文明实践中心等主办，枫林街道新时代文明实践分中心、上海青艺童创青少年发展中心承办。

主　　编：海　涛
责任主编 / 校对：门　琪　王春月　杨舒怡
版式设计：孙湘玥