

数智化转型下中国动画的传播机制与管理模式重构

——基于平台化生产与数据导向视角

邵国航（东北大学艺术学院硕士研究生）

摘要：在人工智能、大数据与平台技术加速融合的数智化背景下，中国动画的艺术生产与传播机制正经历深刻转型。不同于早期以数字工具应用为主的发展阶段，当前数智化转型更深层地介入动画艺术的组织方式、传播路径与产业管理逻辑，对动画创作的运行结构与价值实现产生系统性影响。数智化管理在提升动画产业协同效率与传播效果的同时，也通过项目制、平台化与数据导向决策重塑艺术判断的形成机制。动画艺术在数智化转型中能否保持持续的创造活力，关键取决于管理机制对艺术目标的制度性回应与调适能力。

关键词：数智化转型；中国动画；平台化生产；数据导向

一、引言

随着人工智能、大数据、云计算等数智技术的持续渗透，艺术生产与传播方式正经历深刻转型。相较于早期数字化阶段以工具替代和效率提升为主要特征，当前的数智化转型更加突出数据驱动、智能协同与平台整合，其影响已延伸至艺术创作的组织结构、传播路径与产业管理机制中。十四届全国人大四次会议通过的《中华人民共和国国民经济和社会发展第十五个五年规划纲要》指出，“改造提升传统文化业态，推进文化和科技融合，推动文化建设数智化赋能、信息化转型”。动画作为高度依赖技术条件与协作体系的综合艺术形态，在数智化背景下呈现出尤为显著的结构变化，例如实时渲染技术缩短了制作周期，虚拟制片降低了场景搭建成本，而 AI 辅助设计则丰富了角色造型的可能性。

近年来，中国动画产业在市场规模与社会影响力不断扩大的同时，其艺术生产方式日益呈现出工业化、平台化与系统化特征。数智技术的引入不仅重构了动画创作流程，也通过算法推荐、平台运营与数据化管理，深刻影响着动画作品的

传播方式与价值实现路径。然而，已有多数成果从技术运用或产业发展方面切入论述，鲜有基于艺术传播与管理融合的角度，深入剖析数智化转型给动画艺术运作模式带来的深层变革。未来动画市场在产业上会形成以国内大循环为主体、国内外双循环相互促进的新发展格局，在技术层面上依托各种数智化新科技推动动画全产业链实现根本性革新^[1]。由此，本文提供了一个基本的理论切入点：数智技术对动画生产中的话语权、传播模式以及管理模式带来的影响。

基于此，本文立足艺术传播与管理研究框架，结合中国动画产业的数智化实践，考察数智技术介入下动画艺术生产、传播与管理机制的结构变化，揭示数智化转型在提升产业运行效率的同时所引发的艺术传播逻辑与管理模式调整问题，以期为中国动画在数智化背景下实现艺术价值与产业的协同发展提供理论参考。

二、数智化转型与动画艺术传播管理的理论基础

（一）数智化的内涵及其在艺术传播领域的意义
数智化内涵丰富，既包含以数字化、网络化、

智能化为代表的不同技术范式的迭代演进^[2-3]，也包含这些新兴技术在产业系统中的广泛扩散和应用过程^[4]。在文化产业研究语境中，“数智化转型”并非单纯指数字技术在既有流程中的应用升级，而是指以数据为核心资源、以智能算法为关键支撑，对文化生产与传播体系进行系统性重塑的过程。

相较于早期以信息化、数字化为特征的发展阶段，数智化更强调系统协同、动态反馈与决策智能，其本质在于通过技术逻辑重构组织方式与运行机制。在艺术传播领域，这一转型表现为艺术生产从相对松散的创作实践，逐步转向依托平台系统、数据分析与流程管理的高度组织化形态。

从艺术学视角看，数智化不仅是外在技术条件的变化，更是深刻介入艺术活动内部结构的关键变量。一方面，数智技术为艺术作品的生产、复制与传播提供了前所未有的效率与规模，使艺术内容能够在更短时间内实现跨平台、多场景传播；另一方面，技术系统在提升传播效率的同时，也借助算法筛选、数据评估与平台规则，影响艺术创作与传播过程施加。这种影响并非直接作用于艺术形式本身，而是通过管理机制与传播结构，间接塑造艺术实践的运行逻辑。

在此意义上，数智化转型应被理解作为一种“技术—组织—传播”协同演进的过程。艺术不再是简单地基于创作者个体的美学判断，而是内置于由技术体系、组织制度及传播媒介所构成的复杂网络中。这也给动画艺术传播与管理的研究提出了一个新视角，即有必要将技术变量引入艺术产业组织与传播模式的综合分析视野中，而非仅将其视为中性的工具条件，需深入考察技术特性如何与艺术创作规律、产业组织架构及传播生态相互作用，进而影响动画艺术的价值实现与文化影响力。

（二）动画艺术的传播特性与产业组织特征

动画作为一种综合性艺术形态，在传播方式

与产业组织结构上具有鲜明特征。动画的技术化程度较高，同时参与动画作品创作的人员较多，一般包括编剧、原画、剪辑、配音等，需要在较长时间内进行大量集体创作；这样的性质使动画自然地成为一种可以规模化生产的产品，并适合于项目制管理，但此更容易受制于管理机制和技术系统。

在传播层面，动画大多依赖于平台进行扩散，包括影院、电视、网络以及手机等。动画在不同平台上的传播都涉及媒介技术与平台法则的问题；而随着以网络为主的平台在内容传播中占据绝对优势后，动画的艺术传播便呈现出去中心化与高度数据化的特点。平台通过对用户的行为数据和算法模型，对动画的内容进行过滤、推荐和再次发布，在无形中重塑了受众结构与传播节奏。

从产业组织角度看，动画艺术具有显著的IP属性，且其商业价值的实现往往依赖于长线开发策略。动画作品不仅作为单一艺术文本存在，而是一套涵盖剧集、游戏以及衍生品的文化产品群，其间需要协调好创意生产、形象塑造与营销之间的关系，这也让动画业的管理逻辑比起其他的艺术门类更加错综复杂。上述特征决定了动画艺术在数智化转型背景下，既是技术应用最为集中的领域之一，也是艺术传播和管理问题最为突出的艺术门类之一。

在数智化转型的持续深化下，动画艺术的传播与组织特征进一步催生了平台与IP之间的深度耦合。一方面，算法驱动的传播环境使动画内容的生产逻辑发生转变，创作者与制作方越来越需要在前端创意阶段就预判平台的推荐机制与用户的数据反馈，从而导致叙事节奏、角色设定乃至视觉风格在一定程度上面向“可计算性”进行调适。另一方面，动画IP的长线开发也逐步嵌入智能化的管理系统中，从受众画像分析、衍生品设计到跨媒介内容的协同排期，均依赖数据中台与项目管理工具的支持。

（三）相关研究述评与问题提出

围绕动画产业与数字技术的关系，国内外学界已积累了一定研究成果。相关研究主要包括两个方面，一是从产业经济或者文化产业的角度讨论数字技术如何影响动画产业规模、商业模式以及市场结构等问题；二是从技术使用角度讨论数字工具、人工智能等技术如何影响动画作品生产过程以及视觉呈现等问题。

然而，从艺术传播与管理的研究视角看，现有成果仍存在一定局限性。一方面，部分研究把技术作为艺术产业发展的中性要素来理解，在注重提高效率、扩大产能的同时，并没有充分考虑到技术介入给艺术生产的组织形态以及传播格局带来的变化；另一方面，对于平台化传播环境中管理机制如何影响动画艺术的创作决策、传播路径与价值判断，尚缺乏系统性分析。这种研究视角上的缺失，使得动画艺术在数智化条件下的运行逻辑未能得到充分揭示。

因此，有必要在既往研究的基础上，把动画产业数智转型纳入艺术传播及管理的视野中，审视技术、组织以及传播的关系。通过考察动画艺术在生产流程、传播路径与管理机制层面的结构性变化，把握动画数智转型对动画艺术实践所带来的深层次、系统性变革，这亦是本文后续展开讨论的前提。

三、数智化条件下中国动画艺术生产与传播结构的变化

在数智技术的深度渗透下，中国的动画艺术已突破传统生产与传播的线性割裂状态，而是演变为一个融合技术赋能、平台支撑及规则适配的动态有机整体。这种结构性变化不仅体现在制作环节的智能化升级与传播渠道的即时化拓展上，更从根本上重塑了动画艺术的创作范式、传播时序以及艺术价值的多元实现路径，推动行业从经验驱动向数据驱动、从单一创作向协同创新转型。

（一）动画艺术生产方式的系统化与流程重构

随着数智技术的应用，动画艺术生产的重心也逐渐由以个体经验为主的创作实践，转向基于协作关系的流程式生产。在传统意义上的动画生产中，创作过程主要依靠导演或主创人员来把握整体节奏，在各个环节上虽然有不同分工，但是更多的还是依靠经验进行人为协调。而进入数智化的环境后，云协作平台、数字资产管理平台以及数据化项目管理平台深度介入生产全链条，使创作过程被拆解为高度标准化的生产单元，并通过技术系统实现对任务分配、进度追踪、质量校验的全流程统筹，确保各环节高效协同与数据实时互通。

这一变化在近年来的国产动画实践中表现得尤为明显。以动画电影《哪吒之魔童闹海》为例，该影片集结了 138 家本土动画公司、4000 余名制作人员，构建起包含 26 个模块云端生产体系，各团队通过云端协作平台实现资源共享与实时渲染的国产化工业化协作模式，从而在保障进度与质量可控的前提下完成复杂协作。这种生产方式显著提升了动画艺术的完成效率，也降低了跨团队协作的沟通成本。然而，流程化与标准化在提高生产效率的同时，也在一定程度上压缩了个体创作者在创作过程中的自主调整空间，使艺术判断更多地嵌入项目管理与技术参数中。

从艺术传播与管理的视角看，动画艺术生产方式的系统化并非一种单向度的“进步”，而是一段伴随权力结构变化的过程。电影生产应“秉承电影产业观念与类型生产原则，游走于电影工业生产的体制之内”；导演需成为“体制内作者”，服膺于“制片人中心制”，在理性、标准化的工作流程中寻求艺术表达^[5]。这一逻辑在动画领域催生了一个显著悖论——“管理权上移，创作权分散”，尤其是在动画的模块化生产中更为突出^[6]。技术系统在整合资源的同时，也逐渐成为协调乃至约束创作活动的重要载体。这要求管理主体在

追求效率与规模的同时，必须重新思考如何在流程化生产中为艺术创造保留必要的弹性空间，为个体创作者保留必要的灵感发挥空间，避免技术理性对艺术感性的过度挤压。

（二）平台主导下动画艺术传播路径的重组

与生产方式变化相伴随的，是动画艺术传播结构的显著重组。随着网络平台在内容分发中的主导地位不断强化，动画作品的传播路径逐渐从以作品为中心的线性传播，转向以平台为核心的算法分发模式^[7-8]。在这一模式下，动画艺术的传播不再完全依赖创作者或发行方的主动推广，而是受平台算法、用户数据与商业策略的共同影响。

平台基于用户的收视、评论及喜好等情况，有针对性地将动画作品推送给用户，从而在客观上提升了传播效率与受众覆盖范围。然而，这种传播机制也对动画艺术的创作取向产生了反向影响。动画创作者及制作者为了达到良好的传播效果，在动画选题、表现节奏及风格等方面会迎合平台需求。由此造成部分动画作品在表现上趋向雷同化。

例如，近几年兴起的短剧以及 AI 动画短视频，它们主要依靠平台推送，能否被反复播放更多地取决于点击量等数据，并非基于作品的艺术质量本身的评判^[9-10]。在这种注重数据统计的传播模式下，动画作品的社会影响力的判定标准发生变化，传统的侧重于审美和艺术上的评判标准将受到冲击，甚至可能让部分创作者忽视艺术本体的打磨。

（三）跨媒介传播与动画 IP 运行结构的变化

在数智化条件下，动画艺术的传播不再局限于单一媒介形态，而是通过跨媒介整合形成可持续发展的 IP 运行结构。动画作品通常作为 IP 体系的起点，再以电影、剧集、游戏、短视频以及衍生品等多种方式进行传播。这种跨媒介传播模式在扩大动画艺术影响力的同时，也对管理机制提出了更高要求。

跨媒介传播意味着要在不同平台、不同受众和不同内容形态中维持艺术风格与价值内核的相对一致性，这就使得动画艺术的管理不再是单个项目的运营问题，而是一个长线规划与品牌形象维护的问题。数智化管理手段可以在一定程度上提高 IP 运营的协调效率，但如果没有明确的艺术立场及传播目标，跨媒介扩展也可能导致艺术表达的碎片化，甚至稀释原作的情感共鸣与文化深度。

跨媒介 IP 运行的结构体现了数智化转型对动画艺术传播形态的深层影响。动画艺术不再仅以“作品完成”为终点，而是被纳入持续传播与价值再生产的循环之中。这也就意味着，在这个循环过程中，管理者将面临如何在技术、市场与艺术之间进行巧妙权衡的问题，以避免动画艺术在过分商业化的潮流中和过度传播的压力下丢失其艺术性。

四、数智化转型中的中国动画产业管理机制分析

在数智化转型背景下，中国动画产业的管理机制正经历从经验转向数据、从松散到系统的变迁过程。相对于生产流程和传播结构来说，管理机制的变化更为隐秘且复杂，却在很大程度上决定了动画艺术生产与传播的实际运行边界和效能上限。

（一）项目制与平台化管理模式的形成

动画产业长期以来均以项目制为基本运作方式，但在数智化进程中，项目制管理开始呈现出明显的平台化趋势。数字化管理系统、云协作平台与流程监控工具的引入，使得动画项目的管理不再是个人主观判断的结果，而是一个程序化和量化的过程。项目进度、成本控制与质量评估均可通过数据系统实现实时监测，从而增强了管理的可控性与透明度。

同时，平台对动画产业的影响逐渐增强。在内容生产平台、内容传播平台以及两者兼备的内容综合平台上，平台方都在以规则提供者及资源

调配者的身份介入动画项目的运作中，并通过把控作品播出时间及播放量等方式，实现对作品价值的衡量。这种平台化的管理模式虽然提升了整合资源的效率，但也使得动画的艺术生产在某种程度上被平台逻辑所支配。就管理模式而言，“项目制+平台化”模式打破了动画生产中传统的单一中心管理模式，原本掌握在制片主体手中的管理权限进一步分散到平台和技术中，在这种情况下，艺术创作者的艺术表达自由度也受到了挑战。如何在保障艺术表达独特性与创新活力的前提下，构建兼顾行业规范、市场效率与创作自由的有效管理体系，成为当前中国动画创作实践与产业管理面临的新课题。

（二）数据导向决策对动画艺术创作的影响

数智化管理的重要特征之一，是数据在决策过程中的核心地位不断上升。在对受众反应、市场动向及传播状况进行长期跟踪分析的基础上，动画制作项目的管理与策划由往期的直觉、经验式转变为了科学的数据驱动型模式。这种转变不仅有效降低了项目在资金投入、时间周期等方面的潜在风险，更显著提升了项目各环节的可预测性和整体可控性，使资源分配更加合理高效。

然而，以数据为依据进行决策的方式也会带来一些新问题。由于艺术创作本身充满了很大的不确定性，在一开始很难用数据来衡量其价值。一旦过分追求数据，管理者的决策就容易陷入“风险最小”的思路中，只愿意重复那些已经被证明成功的类型、形式，进而全面压缩了艺术创造的可能性。数据应该是服务于艺术判断的手段，而不是代替艺术判断的尺度。数据分析与艺术判断之间的关系，在管理层面如何界定二者边界，避免数据逻辑过度主导创作自由，也是数智化转型下动画产业发展所面临的问题之一。

（三）创作主体角色的转变与管理协调问题

在数智化管理下，动画的艺术创作主体结构也发生了变化。传统意义上以导演或核心艺术家

为中心的创作模式，逐渐被多角色协同的团队化模式所取代。技术人员、数据分析人员以及项目管理人员参与到创作过程中，使得动画的艺术生产更加具有组织性。一方面，这一转变带来了更高的协同合作需求；另一方面也会因为行政思维过多干预创作行为而将审美判断变成一个个可以计算的标准单元。相反，如果缺乏有效管理协调，复杂的创作团队又容易产生沟通成本过高、创作方向分散的问题。

因此，数智化背景下的动画产业管理机制的重点不是加强管控，而是形成能够促进艺术创作协作的协调方式，即管理者既要懂得技术系统的工作原理，也要熟悉艺术创作的运作规则，并在二者间寻求适当的平衡点，确保管理服务于创作而非限制创作。

（四）管理机制数智化转型中的结构性风险

尽管数智化管理为动画产业带来了效率提升与规模扩展的可能，但其潜在风险亦不容忽视。首先，中小动画团队在数智化管理体系中面临更高的进入门槛，技术与管理成本的上升可能加剧产业内部的不平衡。其次，平台主导的管理模式容易形成对创作资源与传播渠道的集中控制，从而压缩多样化艺术实践的生存空间。最后，在将数据和技术系统作为管理依据的过程中，容易导致动画艺术的评判走向标准化和量化模式，从而忽略了动画的文化内涵及其艺术表现力的发展潜力，可能使创作陷入同质化困境。因此，为了防止出现这样的情况，有必要在推进数智化转型的同时，对动画产业管理机制进行持续反思与调适，避免技术理性对艺术价值的过度挤压，保障艺术创作的自主性与多样性。

综上所述，数智化转型重构了中国动画产业的管理思维模式，不仅带来了效率增长及规模扩张的影响，而且深刻地改变了艺术生产和传播的内部结构。未来，如何在数智化管理体系中平衡技术创新与艺术价值，构建兼顾数据驱动与人文

关怀的管理框架,实现对艺术价值的有效保护与引导,将直接关系到中国动画产业未来的发展质量。

五、结语

随着数智化进程的推进,中国动画正处于艺术表达方式、传播结构与管理机制同步重构的关键阶段。数智化转型并未简单地改变动画制作的技术手段,而是通过系统化生产、平台化传播与数据导向的管理,从整体上重塑了动画艺术的运行结构。在生产层面,数智化管理有效提升了动画项目的协同效率与风险可控性,为大型动画作品的完成提供了现实条件;在传播层面,平台机制与算法分发在一定程度上改变了动画艺术的传播路径,使作品社会影响力的评估方式更加依赖数据反馈;在管理层面,项目制与平台化管理的结合,促使动画艺术创作逐渐嵌入制度化、系统化的框架,艺术判断与管理决策之间的关系也随之发生调整。

在此基础上,数智化管理并不意味着会削弱动画艺术的创造力,其关键在于管理机制能否围绕艺术目标进行合理设计。当管理系统更多地承担支持与协调功能,而非取代艺术判断时,数智化手段反而有助于保障动画艺术的整体完成度与传播效果。反之,若过度强调数据指标与平台偏好,则可能导致动画作品在题材选择与表达方式上的同质化现象加剧,进而削弱动画艺术的思想深度与创新潜力。

需要指出的是,数智化转型并非一个已完成的过程,其对动画艺术的影响仍在持续演变。平台权力集中、数据逻辑主导与中小创作主体生存空间压缩等问题,还有待在未来的研究中进一步深入探讨。后续研究可结合更为具体的动画产业数据与案例分析,对数智化管理与艺术价值之间的张力展开长期跟踪分析,通过构建兼顾技术特性与艺术规律的理论框架,为中国动画在技术迭代与艺术坚守之间寻求动态平衡,最终为实现可持续的高质量发展提供持续的智力支持与实

践指导。

参考文献

- [1] 苏锋.论中国动画产业发展模式的双重转型[J].同济大学学报(社会科学版),2022,33(1):33-43.
- [2] ZHOU J, ZHOU Y H, WANG B C, et al. Human-cyber-physical systems (HCPSs) in the context of new-generation intelligent manufacturing[J]. Engineering, 2019, 5(4): 624-636.
- [3] ZHOU J, LI P G, ZHOU Y H, et al. Toward new-generation intelligent manufacturing[J]. Engineering, 2018, 4(1): 11-20.
- [4] ZHOU Y, ZANG J Y, MIAO Z Z, et al. Upgrading pathways of intelligent manufacturing in China: Transitioning across technological paradigms[J]. Engineering, 2019,5(4): 691-701.
- [5] 陈旭光,李岩.论“体制内作者”的电影工业美学原则与《哪吒之魔童闹海》的成功之道[J].长安大学学报(社会科学版),2025,27(3):77-89.
- [6] 陈一奔,陈璐明.模块化、超链接与生长性:数据库形态的“国漫电影宇宙”——基于动画电影《我们的冬奥》的研究[J].动漫研究,2025,(2):147-152.
- [7] 王康.灵韵的嬗变:本雅明技术复制理论视域下的AIGC时代动画艺术[J].艺术大观,2026,(1):117-120.
- [8] 陈爽.从“手绘表意”到“算法生成”:动画电影艺术语言的范式转型[J].新疆新闻出版广电,2026,(4):131-133.
- [9] 范晓婷.基于VR与AI技术的动画短视频创作与发展[J].新潮电子,2024,(9):16-18.
- [10] 贾明娅.短视频平台微短剧的传播逻辑及未来突破[J].河北画报,2022,(4):129-131.