

The Value and Development Trend of Sports Animation in Children's Sports

Fan Yang

School of Leisure Sports, Shanghai Sports University, Shanghai
Email: shangtiyangfan@163.com

Received: Jun. 19th, 2019; accepted: Jul. 2nd, 2019; published: Jul. 9th, 2019

Abstract

This paper discusses the combination of sports animation and children's sports. It is found that sports animation is close to children's life and can improve children's understanding and interest in sports; encourage parents to participate in children's sports activities, and promote children's physical and mental health; carry forward excellent will and character, and promote children's cognition of sports spirit; promote the participation of peers and children's social integration. There are still some deficiencies in the development of sports animation in China. The combination with Chinese excellent traditional sports culture is not enough; intelligent terminal playback brings new problems. Then it is put forward that our country in sports animation should: promote the development of derivative industries to attract children's attention; integrate the traditional art into the sports culture; enrich the children sports form content; upgrade intelligent terminal supervision mode to purify children's network environment.

Keywords

Sports Animation, Children's Sports, Value

体育动画在少儿体育中的价值与发展趋势

杨帆

上海体育学院休闲学院, 上海
Email: shangtiyangfan@163.com

收稿日期: 2019年6月19日; 录用日期: 2019年7月2日; 发布日期: 2019年7月9日

摘要

从体育动画和少儿体育相结合的角度进行探讨。研究发现体育动画贴近少儿生活, 提升少儿对体育认识

和体育兴趣；推动家长共同参与少儿体育活动，共促少儿身心健康；弘扬优秀意志品格，促进少儿认知体育精神；促使同伴共同参与，促进少儿社会融入。我国的体育动画发展还有不足处：节目创新度低；与我国优秀传统体育文化结合不够；智能终端播放带来新问题。提出我国体育动画应该：推动发展衍生产业，吸引少儿关注；将传统艺术形式融入体育文化，丰富少儿体育形式内容；升级智能终端监管方式，净化少儿网络环境。

关键词

体育动画，少儿体育，价值

Copyright © 2019 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

坐在电视机前观看动画片是大部分少儿童年的影子，可以说，动画伴随着每个少年儿童的成长，每个时代的孩子心中有属于他们自己的动画。随着网络以及各种智能设备的普及，少儿们接触动画的方式发生了变化，更多孩子开始通过手机、平板电脑等设备接触着各种动画片和衍生的游戏，在游戏中思索、在观看动画中得到成长。

少儿是人类发展的关键时期，是社会化的重要阶段。在我国普遍把 7 到 17 岁的少年儿童称为少儿。在这一时期，其生理心理都快速发育，是形成良好身体素质的基础阶段。在少儿时期通过体育动漫对少年进行潜移默化的引导，有助于其提升体育意识与体育兴趣，是“终身体育”意识培养的良好时机。

2. 体育动画的特点

体育动画是基于动画片内容为区分标准的前提下，从动画这个总类之中分离出来的，主要是指以体育活动为题材，描绘与体育运动相关的事件、运动中的趣事及超常体育想象的动画作品[1]。体育动画经过多年发展愈加成熟，自身具有非常鲜明的特点：

2.1. 与时俱进，题材广泛

日本作为全球动画产业最发达的国家，其体育动画发展至今已经有不少享誉全球的代表作，从关于足球的《足球小将》、篮球的《灌篮高手》、网球的《网球王子》以及到围棋《棋魂》应有尽有。我国动漫产业起步较晚，不过也有了一些本土风格的作品，例如关于足球题材的《宋代足球小将》、以及在北京奥运会之际应运而生的奥林匹克运动会相关题材的《福娃奥运漫游记》等。可见，体育动画的题材相当丰富，并且具有鲜明的时代特征，人们可以选择自己感兴趣的运动项目的衍生动画，这也是体育动画受众广泛的原因。

2.2. 制作精美，情节生动

随着动画制作技术的日趋成熟，体育动画的制作也变得越加精致。对比 1993 年播出的《灌篮高手》和 2001 年播出的《网球王子》，体育动画在画质上已经有了极大的提升。随着 3D 动画制作技术的应用，越来越多的三维动画诞生，动画中人物细节和场景描绘更加细腻。在故事情节设置上，也越来越跌宕起伏，引人入胜。精美的制作和情节设计，无不让人着迷。

2.3. 内涵丰富，教育意义深刻

现代体育动画融入了丰富的精神文化内涵，具有深刻的教育意义。在国产动画《围棋少年》中，通过描绘江流儿的围棋成长之路，展现了一个勇敢的少年形象。同时，故事中两位中日围棋手从对抗、不了解到通过围棋这一运动缔结深厚友谊的历程也展现了体育运动跨越国家界限的非凡魅力，表现了选手们的爱国情怀。动画《乒乓旋风》，则教育孩子树立热爱集体、团结互助的高尚品格。

3. 体育动画对少儿体育的价值

动画片的功能与游戏相仿，都具有象征性的自我教育意义，动画在充当少儿们娱乐方式的同时，也扮演了另一个重要角色——思想和行为意识的特殊启蒙老师[2]。体育动画作为贴近少儿生活的体育媒介，从多个维度对少儿体育产生影响。

3.1. 贴近少儿生活，提升少儿对体育认识和体育兴趣

大约有 44.3%的孩子在一岁前就已开始看电视，并且绝大多数最喜欢看的是动画片，动画片是伴随少年儿童成长的伙伴，体育动画以其直观的艺术手段替代了传统的说教手段，其描绘的故事都与少儿日常生活息息相关，符合少儿形象、具体、直观的学习特点[3]使少儿在潜移默化中对体育运动有了一个初始的认知。少儿天然的模仿习性会让他们模仿动画中的体育项目，使他们产生亲身参与体育活动的意愿增加。同时通过体育动画引导少儿树立终身体育的意识。

3.2. 推动家长参与少儿体育，共促少儿身心健康

家庭环境是少儿体育生长的土壤，没有父母的陪伴和引导，少儿体育是残缺的，家长是少儿体育的启蒙者、合作者、监督者[4]。在少儿相关的体育动画中大量涉及与家庭体育相关的内容，动画中经常展现家庭户外游戏的场景。在少儿模仿动画中体育内容的时候，家长借此机会可以加入其中，共同完成身体锻炼。体育动画为家庭体育项目提供了更多的选择空间，丰富了家庭体育的形式和内涵，呼唤父母对于少儿身心健康的关注，带来父母和孩子共同的情感体验，共同促进少儿身体的健康成长。

3.3. 弘扬优秀意志品质，促进少儿认知体育精神

体育动画中刻画的人物普遍具有不惧艰难、面对逆境不放弃、乐观向上的态度，少儿在模仿动画人物时，在不知不觉中也会被其精神影响，在其心灵里建立起最初的体育价值观。同时，少儿可以观察媒体中角色行为，从媒体的使用过程中学习解决问题的方法甚至了解外部世界[5]。

动画中受到奖励的行为比受到惩罚的行为更容易被少儿习得[6]。在日本体育动画《棋魂》中就有一段刻画主人公与违反公平竞争精神作斗争的情节，通过描绘对弈中主人公对比赛作弊行为的厌恶和斗争，一方面向观众表明了比赛中应该遵守的道德底线，同时也将主人公正直、勇敢、善良的品格自然地表达出来。正义的行为得到鼓励，错误的行为得到批评，少儿通过观察动画中正反形象对比和行为塑造，分清简单的善与恶、好与坏、美与丑，有助于在其心中建立起正确的人生观和价值观，同时也将代表着坚毅、勇敢、拼搏的体育精神灌注少儿的心灵中。

3.4. 促使同伴共同参与，促进少儿社会融入

少儿处于社会化的重要阶段，在这一时期，少儿开始获得自己的人格、学会参与社会或者群体的方法[7]。体育动画提供了其与玩伴的共同语言，是进入“同辈群体”的媒介，在与他人的社会互动中，少儿开始逐渐学习如何融入集体生活中，强化了群体的团结和价值。同时研究表明，当媒体传递出亲社会

行为时,这种行为更能够被少儿习得,促使其积极进行社会互动、降低攻击行为、消除刻板印象以及进行利他行为,且故事与少儿生活越接近,越容易被其习得。由此,贴近少儿生活的体育动画通过体育元素桥接少儿与集体生活,促进同辈群体共同参与体育活动中,培养其亲社会行为,促进少儿社会融入。

4. 制约体育动画在少儿体育中充分发挥作用的因素

4.1. 模仿现象严重,节目创新度低

中国体育动画作品尚处在发展初期,以《围棋少年》、《福娃奥运漫游记》等为代表的体育类动画作品在受到称赞的同时,也被质疑抄袭。《围棋少年》就被多次指出在场景和台词方面抄袭日本的《棋魂》。同时,国内少儿动画的制作品质良莠不齐,在剧本定位、内容创造、角色造型仍然不足[8]很少出现类似《灌篮高手》、《四驱兄弟》等现象级的作品。随着越来越多的人在越来越小的年纪接触到游戏、电影等娱乐方式,没有创意的体育动画终将会失去他在少儿群体中的阵地。

4.2. 与我国优秀传统文化结合不够

我国动画在发展之初有过辉煌的成就,创作过《大闹天宫》、《小蝌蚪找妈妈》等优秀作品,但在近几年却一直处于较为落后的状态,与体育相关的动画发展也较为缓慢。现有的体育动画的画面制作、情节设计、人物刻画与其他国家动画水平差距较大,也再难出现类似《大闹天宫》等极具中国艺术特色的动画。同时,动画内容也与我国优秀的传统体育文化结合不够,以中国传统体育项目为主题的动画较少,难以将优秀传统体育文化向少儿传播。

4.3. 智能终端播放带来的新问题

如今,在手机、平板电脑上观看自己喜欢的节目已经是大势所趋,越来越多的少儿开始在越来越低的年龄接触和使用电子产品,电子媒体日益成为少儿成长的重要环境变量。对当代少儿来说,互联网和电子媒体使世界以信息方式被展现,给少儿重新设定了活动背景和行动框架[9]。同时,各种研究也表明,这一转变也带来了诸如肥胖、注意缺陷多动障碍等多种少儿健康问题。

智能手机产品是目前造成我国一部分孩子视力低下的因素。少儿若长时间观看动画反而会影响自己的视力以及身体形态的正常发育。依据替代假说,少儿花费在电子产品上的时间将会占用其他对少儿发展有重大意义的活动的时间,例如阅读、亲子沟通,同时也会挤压用来亲身参与运动的时间。

5. 促进体育动画在少儿体育中价值发挥的途径

5.1. 推动发展衍生产业,吸引少儿关注

动画产业,是以“创意”为核心存在的,其发展需依托扶持产业政策和对创作的有效保护,打造以市场为导向的成熟产业链。例如日本动漫产业能够发展为巨大的产业规模的主要原因是其在资本运营的各个环节都贯彻了以市场为导向的原则[10]。制作更多优秀的体育题材的动画片、影片、游戏文具、玩具以吸引少年儿童的关注,让少儿们在日常生活中有更多机会接触到带有体育元素的产品。

5.2. 传统艺术形式融入体育文化,丰富少儿体育形式内容

我国民间拥有各种丰富多彩的艺术表现形式,例如剪纸、皮影、木偶戏、水墨画、泥人、陶艺等等,本身就提供了许多可以深入挖掘的动画形式,结合新的动画制作技术,可以创造出更多吸引人的作品。同时,我国优秀传统体育运动也提供了许多灵感来源,许多传统体育项目都表现出东方体育精神,具有独特的魅力。《功夫熊猫》作为以武术为题材的体育动画,将中国传统体育项目——武术,与最新的电

影动画制作技术相融合，并且充分利用了水墨画、皮影等各种艺术元素，展现了“点到为止”、“以武会友”等多种中华武术独特精神魅力。在西方体育文化强势的今天，我国传统艺术表现形式和体育文化的融合具有巨大的发展空间，有助于将我国优秀体育精神渗透到少儿体育教育中，吸引少儿对体育的关注，丰富少儿体育形式与内容。

5.3. 升级智能终端监管方式，净化少儿网络环境

如今，在手机、平板电脑上观看自己喜欢的节目已经是大势所趋。少儿的童年需要得到保护，智能设备上过多的成人世界的信息推送会模糊孩子与成人世界的界限，影响少儿心灵正常发育。同时少儿在节目观看时存在常曲线效应，每周观看 10 小时对少儿正面效果最佳，不看以及过度观看对少儿发展都有负面影响[11]。

因此，为了控制观看时间和观看节目的质量以及保护少儿身心健康，软件开发者在技术层面上必须给予支持。播放软件需要推出屏幕过近提醒、定时关机、过滤不良信息等功能以保护少年儿童身心健康。

参考文献

- [1] 杰弗瑞戈比. 你生命中的休闲[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2000: 14.
- [2] 于文谦, 徐晋. 体育动画与少年体育意识的发展[J]. 浙江体育科学, 2012, 34(1): 5-8+13.
- [3] 魏怀基. 现代媒体的内涵及对幼儿发展的影响[J]. 甘肃教育, 2018(10): 79.
- [4] 黄循棱, 盛晓丹, 陈芸. 幼儿体育活动中的家长角色定位与参与策略[J]. 闽南师范大学学报(自然科学版), 2018, 31(1): 86-92.
- [5] Filch, S.M. (2014) Children's Learning from Educational Television: Sesame Street and Beyond. Routledge, Abingdon-on-Thames.
- [6] Bandura, A. (2010) Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*, 3, 61-62. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- [7] 戴维·波普诺. 社会学[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2007: 265-266.
- [8] 周威华, 刘培琳. 中国大众体育动漫发展研究[J]. 湖北体育科技, 2013, 32(8): 676-678.
- [9] 杨晓辉, 王振宏, 朱莉琪. 促进低龄儿童发展的电子媒体使用[J]. 学前教育研究, 2016(11): 24-37.
- [10] 胡峰. 论中国特色体育动漫[J]. 北京体育大学学报, 2011, 34(2): 33.
- [11] Williams, P.A. (1982) The Impact of Leisure-Time Television on School Learning: A Research Synthesis. *American Educational Research Journal*, 19, 19-50. <https://doi.org/10.2307/1162367>

Hans 汉斯

知网检索的两种方式:

1. 打开知网首页: <http://cnki.net/>, 点击页面中“外文资源总库 CNKI SCHOLAR”, 跳转至: <http://scholar.cnki.net/new>, 搜索框内直接输入文章标题, 即可查询; 或点击“高级检索”, 下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2169-2556, 即可查询。
2. 通过知网首页 <http://cnki.net/> 顶部“旧版入口”进入知网旧版: <http://www.cnki.net/old/>, 左侧选择“国际文献总库”进入, 搜索框直接输入文章标题, 即可查询。

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: ass@hanspub.org