

交互式技术在动漫叙事设计中的应用探索

王思腾

滁州职业技术学院 安徽 滁州 239000

【摘要】：数字技术不断发展，正在彻底改变动漫产业的叙事方式，交互式技术深度融入之后不但改变了动漫叙事的形式与途径，也使得从静态、线性的讲述转变为动态、互动的体验、单向的信息传达变成立体化的、情感的交流。对它的应用场合以及技术整合的节点加以剖析，有益于冲破传统动漫叙述里的内容雷同与观众参与欠缺局面，加强作品的沉浸效果和流传能力，契合当下的受众多样化趋向。

【关键词】：交互技术；动画叙事手法；沉浸式体验设计；多媒介融合应用

DOI:10.12417/3041-0630.26.05.032

数字文化产业的主要载体是动漫，在文化传承、美学再现以及情感产生上都有着不可小视的作用。它的叙事结构会直接影响到作品所得到的传播效果、市场状况以及竞争能力。传统的动漫多采取线性叙事结构，故事的发展和人物的归宿是由创作者事先规划好的，观众只能被动地接受信息，没有主动参与的余地。这样一种方式很难符合现代受众个性化的体验需要，造成叙事模式固化、内容重复泛化，从而限制产业的发展。

1 交互式技术在动漫叙事设计中的应用价值

1.1 打破传统叙事桎梏，丰富动漫叙事形态

交互式技术冲破了这一固定模式，把受众的叙事决定权交予他们，塑造起一个多层次、非线性情节架构，让受众从一个信息接受者变成情节创建者。依靠多重剧情路线和重要节点安排，观众的选取会直接左右故事情节走向，产生多种走向可能性的结局，进而加强叙事艺术性以及观赏性。将文本、影像、音效等很多种媒介形式融合在一起，在创设情景的时候给观众提供各种各样的感觉，在打破单一视觉表现的模式的同时又拓展了叙事的创新渠道。

1.2 强化受众沉浸体验，提升作品传播粘性

交互式技术借助于模拟现实环境并产生动态反馈的形式，让观众得以进入到叙事中去，从而得到“身临其境”的感受。受众每次的操作都会得到即时的反应，使角色更加贴近于自己的生活，产生与情节、人物的情绪共情，从而加深对作品的认识、感情的认同以及持续的依附关系。互动性刺激用户分享行为，使其自发传播个人化剧情解析和独特观感，促使内容进行裂变式传播，扩大品牌影响力与市场渗透力，产生良好的口碑效应^[1]。

1.3 推动产业转型升级，助力动漫高质量发展

交互式技术已经成为数字技术同动漫创作相融合的主要体现方式，正在对创作、传播以及经营等各个环节进行全方位

的改变。交互式技术借助引入各种各样的思维框架和实践工具，不但有效地降低创作者的操作成本，而且极大地促进着创造能力的发挥，从而使作品由量变向质变的跃迁成为可能，交互式技术依靠新媒体平台的支持，把内容呈现形式由原来的一维变成立体、精确定位的模式，并且大幅度加快了传播速度并加强了用户的互动感受。

2 交互式技术在动漫叙事设计中的方法

2.1 分支式交互技术应用：构建多结局叙事体系

分支式交互技术依靠非线性叙事理论，冲破传统线性叙事的固有束缚，借助情节关键节点上添加多元的选择机制，使得受众依照自身做出的决定来决定故事的发展轨迹，从而产生各种各样的叙事路线和结局。该理论主张冲破时间序列、因果关系的束缚，用多维视角、多层次结构表现事件的发展，给受众赋予个性化的沉浸体会。将二者结合的关键是赋予用户主动性，弱化创作者对于叙事进程的支配地位。

例如，B站推出的新视频《暂停！让我查攻略》用分支式交互的方式创造出多结局的非线性叙事结构，成为了这种新颖技法的典型代表。作品以“主角穿越到虚拟世界完成任务后再回到现实世界”这一核心框架为基础，在重要的情节节点处加入多样的选择机制，观众所作出的选择决定剧情走向以及最后的结果。当观众面临是否放弃主线任务去救同伴的抉择时，如果做出了前者的选择，那么就会触发情感支线，获得隐藏内容并加深了人物关系，但是也会造成进度变慢的风险；反之亦然，即使剧情得以推进，也会存在潜在危机或者导致悲剧的后果。该设计既符合非线性叙事理论的要求，又很好地发挥了分支式交互的独特作用，用加强用户参与的方式使内容的艺术价值和吸引力得到了提高，获得了市场的认可，也为同类创作提供了一定的借鉴意义^[2]。

2.2 沉浸式交互技术应用：打造场景化叙事体验

沉浸式交互技术依靠沉浸理论，依靠虚拟现实（VR）、

增强现实（AR）以及三维建模等先进的科技手段来创建出一种高度拟真、可交互的叙事环境，从而克服了传统媒介所存在的边界限制，让受众置身于动漫创作的世界里。将该理念运用到动漫领域中，可以对场景的细节进行细致的还原，构造出立体化的空间结构，设计出实时的互动机制，使受众由观察者变为参与者，沉浸于剧情的发展当中，体会人物的情绪变化，在感受剧情的同时也体会到了角色的内心世界。

例如，国内首部VR交互式动漫《拾梦老人》中，利用沉浸式交互技术建立场景化的叙事环境，很好地体现出了沉浸理论的主要内容。影片以“寻觅逝去的梦境”为线索，用VR技术创造出虚实交错的艺术空间，观看者要依靠头显设备从各个角度去感受环境的每一个细节，并且和角色一同走进那个虚拟的世界里去探寻它的梦境。在老书店场景里，触动某个书籍会引发一个隐藏的故事，并且得知主人公以前发生过的所有事情，在星河幻境里则是按照轨迹去回忆起家人的往事，在迷宫式的结构当中需要玩家来帮主人公冲破难关从而推进剧情的前进。该种创作手法把技术创新同叙事表达很好地融合起来，让观众有身临其境的感觉，从而达到加强情感共鸣的目的，在业界得到了广泛的认同和支持，为以后的相关研究提供重要的借鉴和参考。

2.3 个性化交互技术应用：实现定制化叙事表达

个性化交互技术依靠用户画像理论，依靠大数据以及人工智能技术去剖析受众的互动数据，观看喜好等加以分析，进而创建起精细化的用户画像模型。在此基础上，它把精准匹配的内容和剧情节奏进行匹配，从而达到个性化的叙事效果。用户画像理论认为人的需求是不同的，通过分析用户的行动数据可以准确找到用户的年龄段和爱好，进而为个性化服务提供基

础。

例如，腾讯动漫推出的《狐妖小红娘·互动版》用创新性的加入个性化的交互技术开创出一种新的定制化叙事的道路。该产品依靠大数据分析以及智能算法创建用户画像，把观影行为（停留时间，喜好倾向，角色看重之处等）作为考虑因素加以综合考量之后再执行内容的精准匹配与分层经营策略。对情感驱动型用户而言加强人物关系的细致表现，就高能场景体验的受众来讲突出战斗段落的体现效果。对新用户进行基本资料的浏览引导，而对于核心会员，则可以得到一些隐藏的内容或者是专享的活动作为回报。这一个实例表现出了按照用户特性开展设计思想的理念，在增进用户体验满意程度的时候，也为行业的数字化革新给予了关键的参照范式^[3]。

3 结语

交互式技术对动漫叙事设计起到的创新性作用，冲破了传统线性叙述的限制，明显改善了叙事的多元化以及沉浸程度，给行业转型和持续发展给予重要的推动力量。分支结构、沉浸体验、个性化定制这三个策略分别依靠非线性叙事理论、虚拟现实/增强现实（VR/AR）、用户行为分析模型这三个核心的框架，用具体的案例来展示技术革新和艺术表现相融合的过程，给创作者、教育工作者赋予了实际操作的参照。伴随着技术不断发展，新的技术诸如5G通信、人工智能等会更加深入地与动漫内容的创作相融合。动漫制作要秉持“以叙事为中心，技术做辅助”的观念，在保持叙事本质的基础上恰当采用新技术，从而达成情感传达与创意表现的协调。经由系统的研究和实践探索，促使二者深度融合，助力动漫产业冲破同质化的束缚，推动高质量的内容生产，达成国际化的发展。

参考文献：

- [1] 梁盈春.数字化交互技术在品牌策划课程中的融合应用[J].纺织科技进展,2026,48(02):77-80.
- [2] 周冰洁.基于人工智能交互技术的友好型智能玩具创新设计研究[J].自动化与仪器仪表,2026,(02):280-284.
- [3] 王怡雯,赵玺.输入输出双视角下的增强现实人机交互技术综述[J].中国图象图形学报,2026,31(02):349-373.