

基于大别山精神与红色文化的爱国主义动画传播研究： 以《那年那兔那些事儿》为例

程千龙

韩瑞大学艺术学院, 韩国 瑞山 31962

摘要：本研究以《那年那兔那些事儿》为案例，探讨了大别山精神与红色文化在爱国主义动画中的传播途径及效果。通过对动画内容的剖析，研究发现，作品通过拟人化叙事和新媒体传播，成功激发了年轻观众的爱国情怀，并增强了他们对中国近现代历史的理解。该研究旨在为红色文化传播及爱国主义教育提供新的视角和参考，表明新媒体在传递红色文化方面具有重要的潜力和价值。

关键词：大别山精神；红色文化；爱国主义动画；《那年那兔那些事儿》

Research on patriotic animation communication based on Dabie Mountain spirit and red culture: take "The Rabbit Events of That Year" as an example

Cheng Qianlong

Hanseo University academy of arts, Seosan, Republic of Korea 31962

Abstract : This study takes "The Rabbit of That Year" as the case, and discusses the transmission way and effect of the Dabie Mountain spirit and the red culture in the patriotic animation. Through the analysis of the animation content, the research found that the work has successfully stimulated the patriotic feelings of young audiences and the enhancement of their understanding of modern and modern Chinese history. The study aims to provide new perspectives and reference for the dissemination of red culture and patriotism education, and shows that the new media has important potential and value in transmitting red culture.

Keywords : Dabie Mountain spirit; red culture; patriotism animation; "The Rabbit Events of That Year"

引言

大别山精神产生于大别山区28年浴血奋战的革命斗争历史中，是我们党宝贵的精神财富。^[1]在长达28年的历史征程中，大别山革命先辈用鲜血和生命凝结了以“信念坚定、对党忠诚、胸怀大局、勇于担当”为核心内容的大别山精神。^[2]这些精神在中国革命的胜利以及新中国的建设过程中发挥了重要作用。

随着新媒体技术的进步，动画作为一种新兴的文化传播媒介，凭借其生动的表现形式和强大的传播力，逐渐成为红色文化与爱国主义教育的重要载体。近年来，国产动画《那年那兔那些事儿》（以下简称《那年》）凭借诙谐幽默的形式再现中国革命史和现代化历程，成功将红色文化融入大众文化，赢得了年轻观众的广泛关注和讨论。尽管红色文化传播的研究已有一定成果，但针对动画媒介的研究仍相对较少，尤其是关于如何通过动画传播大别山精神这一具体内容的研究存在一定空白。因此，本研究以《那年》为例，探讨动画这一新兴媒介在传播大别山精神和红色文化方面的有效性，旨在为红色文化的现代化传播提供新的视角与方法。

一、大别山精神的内涵与传播

大别山位于中国中部，是中国革命的重要根据地之一。大别山精神诞生于中国共产党领导的新民主主义革命时期。英雄的大别山军民在党的领导下，克服各种艰难险阻，始终坚持革命斗争，从1921年中国共产党成立到1949年新中国诞生的二十八年

作者简介：程千龙（1995—），男，安徽六安人，博士研究生在读，研究方向：影视动画。

间，革命红旗在大别山上屹立不倒，高高飘扬。^[3]28年大别山军民的革命斗争和不怕牺牲、浴血奋战的伟大实践，孕育了坚守信念、胸怀全局、团结奋进、勇当前锋的大别山精神，形成了大别山精神的内涵、特征，哺育着大别山精神的形成发展。^[4]

大别山精神体现的核心价值观包括爱国主义、集体主义和革命英雄主义。这些价值观不仅在革命战争年代激励无数中国人奋

勇前行，在当今社会中仍然具有重要现实意义。在当代，大别山精神不仅是革命传统的继承，更是社会主义核心价值观的重要组成部分。^[5]在推动新时代中国特色社会主义事业的过程中，大别山精神为我们提供了宝贵的精神资源。面对新时代的复杂挑战，发扬大别山精神有助于增强民族凝聚力，激发全社会的奋斗热情，为实现中华民族的伟大复兴提供强大精神动力。^[6]

二、红色动画的兴起与发展

动画片是青少年喜闻乐见的一种媒介表达形式，尤其是主旋律动画片更有利于民族历史与文化的传承。^[7]随着影视产业的发展和动画技术的进步，动画作为文化传播和教育的媒介，越来越受到重视。在中国，爱国主义动画作为一种特殊的文化产品，已成为弘扬爱国精神和传承革命传统的重要手段。自20世纪末以来，爱国主义动画逐渐兴起，并在近年来得到了快速发展和广泛传播。

红色动画是指以中国革命历史、社会主义核心价值观、爱国主义为主题的动画作品。红色动画以独特的民族特色和时代特征，展现出中华民族伟大的革命精神和不屈不挠的拼搏精神。^[8]根据内容，爱国主义动画可分为历史题材、革命题材、现实题材等；根据目标受众，可分为青少年向、成人向等；根据传播媒介，可分为电视动画、电影动画、网络动画等。

关于爱国主义动画的研究主要集中在以下几个方面：研究者通过对爱国主义动画的文本分析，探讨其承载的历史文化内涵，如革命精神、民族独立和国家统一等主题。例如，许多学者深入剖析了《那年》《红星闪闪》等动画，指出其在弘扬红色文化方面的独特贡献。

一些研究关注爱国主义动画在不同受众群体中的传播效果，探讨其在青少年爱国主义教育中的作用。研究发现，爱国主义动画能够有效增强青少年的民族认同感和爱国热情。

随着数字媒体的崛起，如何利用新媒体技术提升爱国主义动画的传播效果也成为研究热点。特别是利用VR、AR等新技术增强观众的沉浸体验，已成为研究的重要方向。

尽管国内外对爱国主义动画的研究已有一定积累，但仍存在一些局限性：

当前研究多集中于文本分析和定量调查，缺乏对观众心理和情感反应的深入质性研究。大多数研究关注的动画作品较为集中，主要以《那年》《红星闪闪》等为主，而对其他爱国主义动画作品的研究较少，存在研究内容单一的现象。目前研究多以传播学、文化研究为主，较少涉及心理学、教育学等其他学科的视角，限制了研究的广度和深度。

研究者可以扩展对更多爱国主义动画作品的研究，创新发展的新时代爱国主义的创作主题，^[9]特别是对近年来新涌现的作品进行系统分析，以丰富对爱国主义动画的整体认识。

三、案例分析：《那年那兔那些事儿》

《那年》是一部由中国网络作家逆光飞行（林超）创作，并

由绘梦动画制作的国产动画。《那兔》将各个国家比喻成不同的动物，并对其进行拟人化处理，使其具有各自不同的特征；再用这些性格化的动物主角之间发生的事儿来讲述近代重大历史事件。^[10]该系列动画将世界各国拟为动物，“中国”“化身为兔”，讲述了一群怀有大国梦的兔子，从一穷二白时开始不断奋斗打拼，在和鹰酱（美国）、脚盆鸡（日本）、毛熊（苏联）等不同动物的不断斗争中，逐渐建立起一个富强、温暖的种花家的故事。^[11]自2015年上线以来，这部动画以其独特的表达方式和深刻的历史寓意在网络上迅速走红，广泛影响了年轻观众。

《那年》的创作动机源自作者对中国近现代历史的浓厚兴趣及对国家发展的关注。动画的创作背景与当时中国文化复兴、国民自信心增强以及对外部世界认知深化的时代背景密切相关。通过拟人化手法，动画将复杂的历史和国际关系简化为易于理解的形式，不仅吸引了大量年轻观众，也引发了广泛的社会讨论。

《那年》本身以轻快幽默的方式讲诉了中国近代史，具有鲜明的红色内核。^[12]动画的情节多基于中国现代史上的重要事件，如抗日战争、解放战争、朝鲜战争、改革开放等。每集通过动物角色的互动，生动再现了这些历史事件。

《那年》本质上是一部包含红色精神、红色文化、红色历史的二次元作品，它通过二次元可爱的卡通形象和网络化语言的叙事风格来讲述这些严肃的历史内容。^[13]通过拟人化手法，动画赋予历史事件中的国家以鲜明的个性化形象，如兔子的坚韧不拔、鹰的强势、熊的豪放等。这种手法使得历史事件不再只是教科书上的内容，而成为有血有肉的故事，从而有效增强了观众的情感共鸣和对国家历史的认同感。

该动画采用了非线性叙事结构，结合倒叙和平行叙事的方法，将不同历史时期的事件交错展现。例如，动画常常通过对比不同历史阶段的中美关系，展示中国的艰难崛起历程。这种叙事风格不仅增强了故事的层次感，也使观众更易理解这些复杂的历史过程。同时，动画通过幽默、讽刺和感人的情节表达了浓烈的爱国主义情感，唤起了观众的情感共鸣。

《那年》主要通过网络平台（如Bilibili、优酷等）和社交媒体传播。这些平台不仅扩大了动画的传播范围，动漫场景与现实之间的符号互动、动漫文本与观众之间的符号互动、观众与观众之间的符号互动，每种互动类型均为受众带来了不同的互动体验。^[14]观众普遍对动画表示高度认可，认为其不仅生动有趣，还具有深刻的教育意义，特别是在年轻观众群体中，该动画被视为学习中国近现代史和理解国家发展的重要作品。

新媒体技术在《那年》的传播中发挥了关键作用。但是近年来互联网的开放与便利，大大加速了二次元文化的传播和扩散，不仅使其内容更易为受众所获得，而且让受众之间以及创作生产者与受众的交流变得更为便捷通畅。^[15]

《那年》通过生动的故事和拟人化角色，成功将严肃的爱国主义教育内容转化为观众乐于接受的娱乐形式。这种寓教于乐的方式不仅激发了年轻观众的爱国情感，也增强了他们对国家历史和国际关系的理解。动画在某种程度上填补了传统教育模式的不足，使爱国主义教育更加生动和具象化。

此外，该动画在塑造社会价值观方面也发挥了重要作用。通过描绘中国的崛起历程，动画强化了集体主义精神和国家认同感，鼓励观众以积极态度面对挑战，共同为国家的未来奋斗。同时，动画展现的国际关系和历史事件，引导观众思考中国在全球化背景下的定位与责任，进一步提升了国家自信心和使命感。

综上所述，《那年》通过独特的叙事手法、深刻的历史寓意和广泛的新媒体传播，成功弘扬了爱国主义精神，并在年轻观众中产生了深远影响。作为爱国主义动画的典型案例，它为未来的文化传播和教育创新提供了宝贵的经验和参考。通过对这一案例的分析，研究者不仅可以深入理解爱国主义动画的传播机制和社会影响，还可以为相关领域的进一步研究提供重要的理论与实践支持。

四、讨论

本研究通过对《那年》的深入分析，揭示了该动画如何巧妙利用拟人化手法和新媒体传播途径，有效传播红色文化和爱国主

义精神。研究表明，动画中的情感表达和叙事策略显著增强了观众对历史事件的认同感和爱国主义情感，尤其在年轻观众中表现突出。

与以往关于爱国主义动画的研究一致，本研究也发现拟人化手法在增强观众情感共鸣方面起到了重要作用。然而，与部分研究主要关注传统媒体的传播效果不同，本研究进一步揭示了新媒体在爱国主义动画传播中的独特优势。通过社交媒体的二次传播，该动画显著扩大了受众范围，并提升了社会影响力。

值得注意的是，本研究发现《那年》在年轻观众中的影响力远超其他同类动画，可能与其巧妙运用互联网平台、贴合年轻人文化消费习惯密切相关。这一发现与部分研究认为爱国主义动画难以吸引年轻观众的结论有所不同，表明随着传播媒介的变化，爱国主义动画在年轻一代中依然具有强大的传播潜力。

本研究不仅丰富了爱国主义动画传播的理论框架，还通过案例分析扩展了在新媒体环境下红色文化传播的研究视角。通过揭示拟人化叙事和情感表达在动画传播中的作用，本研究为理解红色文化的现代化传播提供了新的理论支持。

参考文献

- [1] 何云峰, 徐慧雯. 大别山精神的文化解读 [J]. 黄冈师范学院学报, 2024, 44(04):71-75.
- [2] “传承红色基因 弘扬大别山精神”研讨会综述摘编 (一) _大别山精神大家谈_大别山精神研究_河南大别山干部学院 (celad.org.cn)
- [3] 余维祥, 王蓝青. 大别山精神的生成及内涵 [J]. 黄冈职业技术学院学报, 2023, 25(04):1-4.
- [4] 张肇俊. 大别山精神在湖北的传承与发展 [J]. 党政干部论坛, 2022, (02):31-35.
- [5] 韩桥生, 张陈奇. 新时代青年爱国主义教育: 价值、机遇与路径 [J]. 东华理工大学学报 (社会科学版), 2021, 40(04):367-372+378.
- [6] 王易, 王凡. 《新时代爱国主义教育实施纲要》的理论创新与路径优化 [J]. 思想理论教育导刊, 2020, (07):57-63.DOI:10.16580/j.sxlljydk.2020.07.012.
- [7] 谢桥. 新时代背景下军旅题材动画片的传播策略分析——以《那年那兔那些事儿》为例 [J]. 视听, 2021, (06):113-114.DOI:10.19395/j.cnki.1674-246x.2021.06.050.
- [8] 焦思思. 红色动画的女性英雄角色设计研究 [D]. 武汉纺织大学, 2023.DOI:10.27698/d.cnki.gwhxj.2023.000190.
- [9] 王方雨. 新时代爱国主义主题动画创新研究 [D]. 四川美术学院, 2021.DOI:10.27344/d.cnki.gscmc.2021.000236.p10
- [10] 鲍文虎. 爱国主义精神的年轻化传播新样态——以《那年那兔那些事儿》为例 [J]. 传媒论坛, 2021, 4(14):117-118.
- [11] 段蓉. 《那年那兔那些事儿》的传播策略研究 [D]. 西南大学, 2018.
- [12] 杨懿源. 红色动漫《那年那兔那些事儿》融入思想政治教育的可行性研究 [J]. 人生与伴侣, 2023, (22):94-96.
- [13] 邢原, 高登辉. 从《那年那兔那些事儿》说青少年爱国主义教育 [J]. 黑龙江工业学院学报 (综合版), 2023, 23(02):33-36.DOI:10.16792/j.cnki.1672-6758.2023.02.008.
- [14] 邹宇轩. 符号互动论下主旋律动漫《那年那兔那些事儿》的认同建构 [D]. 东北财经大学, 2021.DOI:10.27006/d.cnki.gdbcu.2021.001000.
- [15] 查理思闻. 历史题材网络动漫的二次元叙事研究 [D]. 江西师范大学, 2018.