

潮流玩具的设计理念与风格研究

——以原创IP“寻迹001”为例

王泽伟

江南大学设计学院, 江苏 无锡

收稿日期: 2024年9月6日; 录用日期: 2024年10月4日; 发布日期: 2024年10月11日

摘要

本文通过对现有的潮玩类别的视觉元素、艺术风格 and 设计理念进行深入分析, 从国内外研究现状、风格研究、角色设计等多个方面探讨了玩具在不同维度表达上的独特性和创新性。研究采用了视觉分析和设计理论等方法, 系统地剖析了不同潮玩如何通过独特的视觉语言和艺术风格吸引受众, 塑造情感联结和文化意义。结果显示, 潮玩不仅仅是一款产品, 更是通过其独特的艺术设计和文化创新, 成功地传递了特定主题和情感体验。本研究为理解潮玩IP在艺术设计和文化影响中的角色提供了理论探讨和实践指导, 并以原创IP“寻迹001”为例, 从情感性和叙事性的角度探讨如何设计一款潮玩IP形象。

关键词

潮流玩具, IP设计, 平面设计

The Design Concept and Style Study of Trendy Toys

—Taking the Original IP “Tracing 001” as an Example

Zewei Wang

School of Design, Jiangnan University, Wuxi Jiangsu

Received: Sep. 6th, 2024; accepted: Oct. 4th, 2024; published: Oct. 11th, 2024

Abstract

This paper conducts an in-depth analysis of the visual elements, artistic styles, and design concepts of existing collectible toys, exploring their uniqueness and innovation across various dimensions such as domestic and international research status, style studies, and character design. The study

文章引用: 王泽伟. 潮流玩具的设计理念与风格研究[J]. 设计, 2024, 9(5): 347-358.

DOI: 10.12677/design.2024.95567

employs methods such as visual analysis and design theory to systematically examine how different collectible toys attract audiences and shape emotional connections and cultural meanings through unique visual languages and artistic styles. The results indicate that collectible toys are not merely products; they successfully convey specific themes and emotional experiences through their distinctive artistic design and cultural innovation. This research provides theoretical exploration and practical guidance for understanding the role of collectible toy IPs in artistic design and cultural impact. It uses the original IP “Seek Trace 001” as an example to discuss how to design a collectible toy IP character from the perspectives of emotion and narrative.

Keywords

Fashion Toys, IP Design, Graphic Design

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

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



Open Access

1. 引言

潮玩是以流行文化、时尚和艺术为灵感的玩具或收藏品，融入了设计、潮流、绘画、雕塑和 IP 等元素。这些玩具反映了时代的精神，每一代潮玩公仔都或多或少地体现了当时的流行趋势。从对漫画角色的致敬，到动漫人物的衍生，再到艺术家和设计师创作的原创潮玩形象，这些不断演变的潮玩主题支撑着年轻人的文化产业，成为一个又一个经久不衰的经典。不同的潮玩具有独特的设计语言和内涵，本文将通过笔者的实践，探讨潮流玩具的设计理念与风格研究。

2. 潮流玩具国内外发展概况

2.1. 国内研究概况

狭义上的潮玩概念起源于上个世界末的中国香港潮流杂志中的一部原创漫画《Gardener》。这部漫画由香港设计师将街头文化和运动融合在一起所创作。而由这部漫画所带来的周边产品 Gardener 系列人偶一经售出便引起了巨大反响，从此潮流玩具开始出现。香港作为以制作潮玩出名的“造梦之地”，进入新世纪之后也逐渐由“制造玩具”向“创造玩具”转型。据了解，21 世纪初以来，艺术玩具领域中陆续诞生了 Hot Toys、Threezero&ThreeA、How2work 和 Enterbay 等玩具厂牌，也涌现了 Michael Lau、Eric So 等一批设计师品牌，使得香港成为了全世界最活跃的玩具创意基地之一。不光设计师的原创 IP，时下的火热的影视或动漫 IP 也是玩具公司的重要推出对象，如 hottoys 就多次推出漫威、DC、星球大战的 1/6 兵人。国内各类原创潮玩公仔的 MOUNTAIN TOYS，前身正是孵化了时下大热的 DIMOO 和 SKULL-PANDA 的猫唐太鼓工作室。这类原创潮玩公仔小巧、易出片的特质，正好与年轻群体渴望通过社交媒体表现个性的需求契合，除此之外「养娃」现象的普遍，亦反映了潮玩已然成为都市人寄托情感之介质。在他们心中，潮流玩具已经不只是一个好玩、值得收藏的事物，它是一种每个人都可以选择的生活方式，选择购买潮玩释放压力，收藏潮玩表达自我，设计潮玩实现梦想……

中国潮流玩具市场呈现出快速增长的趋势，其中包括了各种类型的潮流玩具，如盲盒、手办、公仔、模型等。潮流玩具消费者群体主要是年轻人，尤其是 90 后和 00 后，他们在消费中更加注重个性化、多元化和高品质的体验。国内潮流玩具品牌众多，其中一些知名品牌包括了 POPMART、FUNKO、玩艺帮等。此外，国内的一些传统玩具品牌也开始进军潮流玩具市场。潮流玩具的制造技术主要包括了 3D 打

印、手工制作、注塑等多种技术。随着技术的不断进步，制造工艺也越来越精湛，产品质量也越来越高。未来，潮流玩具市场将更加注重多元化和个性化，同时也会更加关注环保和可持续性，潮流玩具也将与虚拟现实、增强现实等技术相结合，创造属于玩具的“元宇宙”，带来更加丰富的玩具体验。

2.2. 国外研究概况

国外量产的潮玩市场以另一种形式呈现，大多是以艺术家和设计师的原创设计为主，当艺术开始和玩具结合，各种全新的风格也进入了市场。这类通常也被称作「设计师玩具」或「艺术家玩具」。美国潮玩品牌 Kidrobot 的设计师 Frank Kozik 便是深受艺术影响的代表，他将波普艺术家 Andy Warhol 通过工业技术来实现艺术作品的批量生产与推广的模式，并结合了流行文化与纯艺术的创作理念，融入至潮玩的设计中，创作出大量充满天马行空想法的玩偶形象。还有各类艺术家的专属标志会印在玩偶或雕塑上，极具辨识度，比如村上隆的太阳花，草间弥生的波点，以及藤原浩的闪电等等。

而日本动漫文化产业发达，比如海贼王，火影忍者，七龙珠等等老牌 IP，也有鬼灭之刃，进击的巨人，电锯人等新生代 IP。目前，日本潮流玩具行业内头部 IP 较多，潮流玩具依托日本丰富的动漫影视 IP 以粉丝黏性，建立起庞大的市场体系，这在一定程度上推动潮玩产品创新多样性发展；如景品，扭蛋，手办等潮玩产品是日本潮玩市场首先开始流行。玩具也以还原剧中形象为主，比如万代的 shf 可动人偶系列，megahouse 的 pop 雕像系列……

3. 潮玩 IP 形象的视觉风格研究

在设计过程中，视觉语言起到了至关重要的作用，不仅可以丰富人物形象，还可以提高产品的吸引力和竞争力。此外，潮流玩具的材质决定了其外观体现的不同艺术特性，不同的材质更是将玩具本身的分类更加具体化。伴随着时代的推进，潮流玩具的材质逐渐多样化[1]，例如中国古时的木质玩具、美国上世纪九十年代的铁皮玩具，日本昭和时期的搪胶玩具等等，这些受限于当时年代的制作工艺却成为当时玩具本身除形象外最鲜明的特色，不同的硬表面或软表面会带来漆面的变化和细节的锐利程度，像铁皮玩具利用马口铁材质的可塑性，并结合简单的机械原理，艳丽复古的色彩，多变可爱的造型，使其在当时具备比较高的工业水准，完美诠释“匠心”二字，也启蒙了无数人的童年，促进了人类的科技觉醒[2]。可以说制作工艺也是潮玩本身的视觉语言之一。

潮玩 IP 形象风格主要类别及特征

如今，随着潮流玩具市场近年来的井喷式爆发，潮流玩具市场规模不断扩大，潮流玩具设计的形式也越来越多元化，从起初形式单一的动漫 IP 为主的手办模型到现在的艺术、设计、潮流、动漫等多元化的融合，出现了艺术潮流玩具、盲盒等多种新的潮流玩具形式，并且多种形式可以互相结合、互联互通，体现了潮流玩具领域的包容性[3]，在以下是一些常见的潮玩风格：

1) 卡通风格：卡通风格的潮玩通常以卡通形象为主要设计元素，或是设计师原创，或是漫画家笔下的角色，特点是色彩鲜艳、形象可爱并且姿势生动，给人以轻松愉悦的感觉。这种风格的潮玩通常适合年轻人和儿童收藏。其代表作品包括了哆啦 A 梦(见图 1)、蜡笔小新(见图 2)、阿拉蕾(见图 3)等，这些经典可爱的卡通形象深受年轻人和儿童的喜爱。

2) 独立设计风格：独立设计风格的潮玩通常由一些个人创作或小型团队设计制作，风格多样，注重独特性和创意性。这种风格的潮玩适合那些追求个性化和独特化的收藏者。其中，马来西亚由梁文国和许碧海所组成 1000Tentacles 创作团队，开始成立于 2006 年，以创作玩具、图像和漫画为主，他们非常喜欢古灵精怪和天马行空的题材，创作上自然以怪兽、怪物为主，觉得“怪兽”是个很有想象空间的创作题材，所以亲手制作的作品都带有诡异又可爱的一面，材质大多以软胶为主(见图 4)。而擅长制作废土

风格可动玩具的独立品牌——“煤场黑狗”则大多以“旅途”为题材，或是宇宙旅途，或是公路旅途，制作的玩具配件丰富有趣，受到很多玩具爱好者的收藏(见图 5)。



Figure 1. Doraemon doll
图 1. 哆啦 A 梦公仔^①



Figure 2. Crayon Shin-chan doll
图 2. 蜡笔小新公仔^②



Figure 3. Arale doll
图 3. 阿拉蕾公仔^③



Figure 4. 1000TENTACLES monster toy
图 4. 1000TENTACLES 怪兽玩具^④



Figure 5. Coal Yard Black Dog “Endless Journey”
图 5. 煤场黑狗 “无尽旅途”^⑤

3) 机器风格：机器风格的潮玩通常以机器人为主要设计元素，造型复杂、功能多样，适合那些热爱机器人和科幻题材的收藏者(见图 6)。其中，日本的 Bandai 公司是机器人风格潮玩的代表品牌之一，其代表作品包括了高达、变形金刚、机器人总动员(见图 7)等影视动画题材，除此之外，一些独立设计师也会设计出吸引人的机甲模型，例如日本科幻军事教父横山宏创造的 Ma.k 系列，大多以曲面设计为主(见图 8)，这些机器人形象深受机器人迷和科幻爱好者的喜爱。



Figure 6. Acid Rain war mech model
图 6. 酸雨战争机甲模型^⑥



Figure 7. WALL-E robot model
图 7. 瓦力机器人模型^⑦



Figure 8. Hiroshi Yokoyama model
图 8. 横山宏机甲模型®

4) 动漫风格：游戏风格的潮玩通常以电子游戏为主要设计元素，形象多样、可玩性强，受众多以那些热爱游戏和动漫的收藏者为主。而日本的 Good Smile Company 公司是游戏风格潮玩的代表品牌之一，生产的系列包括了 Nendoroid、figma 等，这些可爱的游戏形象深受游戏迷和动漫爱好者的收集，像初音未来(见图 9)，进击的巨人(见图 10)，鬼灭之刃(见图 11)等。比例上大多为两头身，又名粘土人，且关节孔洞为相同尺寸，因此配件通用，增加了人偶之间的互动。

5) 艺术风格：艺术风格的潮玩通常由艺术家或设计师设计制作，注重创意性和艺术性，适合那些热爱艺术和设计的收藏者。其中，美国的 Kaws 是艺术风格潮玩的代表艺术家之一(见图 12)。还有一些艺术设计师，比如村上隆，草间弥生，奈良美智，Hebru Brantley 等，他们创作的艺术形象也会做成潮玩，其代表作品包括了失眠娃娃(见图 13)，小飞侠(见图 14)等，这些充满创意和艺术性的作品深受艺术爱好者和收藏家的喜爱。



Figure 9. Hatsune Miku nendoroid
图 9. 初音未来粘土人®



Figure 10. Attack on Titan nendoroid
图 10. 进击的巨人粘土人®



Figure 11. Demon Slayer nendoroid
图 11. 鬼灭之刃粘土人^①



Figure 12. KAWS tide play
图 12. KAWS 潮玩^④



Figure 13. Insomnia Doll tide play
图 13. 失眠娃娃潮玩^②



Figure 14. Peter Pan tide play
图 14. 小飞侠潮玩^③

4. 如何打造富有情感设计的潮玩形象

基于情感化设计理论的艺术玩具设计，区别于传统的玩具和玩偶设计方式，需要考虑更多地考虑到情感因素，并在此基础上结合艺术玩具受众群体的情感需求，推导得出艺术玩具的设计方法[4]，所以如何让一个 IP 拥有自己的思想与特点，又该如何赋予其独特且魅力的人格，是潮玩 IP 形象设计的首要问题，而人格的独特则体现在独属于每个 IP 的特性之中。

4.1. IP 形象设计人物设定的五个要素

设计师需要作为受众群体的画笔，设计出最体现他们情感状态的潮流玩具，从而将潮玩作为一种情绪必需品推向市场[5]。而一个优秀的潮玩需要一个出色的形象载体，而在对国外动画电影进行调研后，总结出设计一个出色的人物形象具有以下五个要素：

(一) 独特的外貌特征，无论时代远近，经典人物形象通常都具有记忆点的外貌特征，比如说《玩具总动员》中的巴斯光年就有独特的太空人装备，而三眼仔就有独特的三只外星人眼睛，《小王子》中的人物形象以木刻风格为主，有着几何感和木雕的肌理感。

(二) 鲜明的个性特质：独特的个性是区别于其他人物的重要方式，比如说《海底总动员》中的多莉就是一个非常忘性大发的小丑鱼，而《寻梦环游记》中的米格尔则是一个非常热爱音乐的男孩，《机器人总动员》中的伊娃是一个爱干净的机器人等等，这些人物独特的爱好与特点让每一个角色都独一无二且魅力十足。

(三) 精细的表情设计：合适的面部表情能够表现出各种情绪和内心的感受，让观众更加容易产生共鸣并加深记忆点；一个优秀的面部表情系统甚至具备识别性，单独把人物表情抽离出来进行视觉识别依旧可以辨认，从设计的角度看，表情甚至可以作为一种视觉符号，比如史蒂芬·海伦伯格设计的海绵宝宝，独特的面部特征和夸张的表情令人印象深刻。

(四) 具有人性化的特点，无论是哪一部动画或是角色，引起人们共鸣的核心永远是情感，而皮克斯的人物形象通常都具有人性化的特点，比如说《飞屋环游记》中的卡尔老爷子虽然是一个老人，但是他的内心依然充满了理想和冒险的精神，《机器人总动员》中瓦力虽然是一个捡垃圾的机器人，却爱在废墟中收集藏品以及渴望一个陪伴的朋友，这些充满温暖和柔软的人性光芒在不同角色中熠熠生辉。

(五) 凸显个性的配件，《机器人9号》中的废土世界十分昏暗，而9号机器人的配件则是一个破旧的杖灯，非常符合人物形象以及故事场景，不仅合乎逻辑，更是增加了人物魅力，凸显人物个性，除此之外的很多动画或漫画中的角色都有其“专属配件”，比如章鱼哥的“笛子”，奥特曼的“变身器”，假面骑士的“腰带”，柯南的“领带”等，不仅丰富了角色，也是成就了配件本身，有时配件反而是本体，是主角。

4.2. 原创 IP “寻机 001” 的潮玩设计策略

经过对潮玩结构的分析，进行原创潮玩设计实践，通过对现代情感隐晦世界观再分析，并进行都市青年亚文化与潮流 IP 关系性的探查，以机器人为载体讲述故事并予以情感化表达和叙事性设计，即是通过叙事的方式重新组合了设计中的因素，让因素之间产生关联，让设计的作品能够像文学作品一样向观众讲述故事，将作品背后的意向传达给观众[6]。最终作为 IP 转化(见图 15)，不仅仅为了创造角色，更想给玩家传达一种爱与和平的情感理念，并借此赋予 IP 更深刻的意义：冰冷的机壳下是一颗温暖的心，爱与科幻的交汇点在哪？

设计中运用了科技风格的视觉表现风格，以映衬“未来”这一主题，采用未来感的设计语言进行表达(见图 16)，例如字体设计，场景渲染，版面排列等。在建模中，选择偏复古几何化的方式对机体进行塑

造,运用大量 FFD 和体积建模,使几何体的弧度更柔和更富有温度,这也是本次潮玩情感设计的重要表达形式之一。

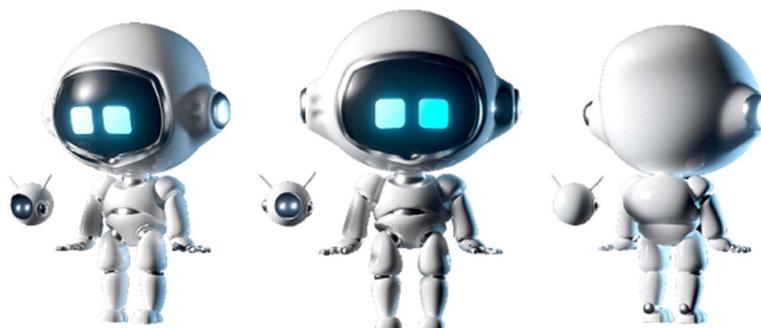


Figure 15. Tracing 001 three views

图 15. 寻迹 001 三视图^⑮



Figure 16. Tracing 001 design collection image

图 16. 寻迹 001 设定集合^⑯

在一个玩具的情节结构设置中,纵向结构与横向结构是共存的,单线结构与复合结构的玩具都存在纵向结构,纵向结构的情节链大多是设计师为玩具造的“梗”或者赋予玩具的精神价值[6]。为了使人物的人格更加完整,故事更加饱满,以相同的风格设计出了 006 这一潮玩形象(见图 17),并以情节结构将二者链系到了一起,做到用玩具“讲故事”:

3009 年,科技达到了前所未有的高度,但宇宙中的生命体征却在逐渐暗淡,仿佛陷入了无尽的寂静。人类文明曾经的辉煌渐渐渐远,星际探索成为了寻找希望的唯一途径,“寻迹计划”应运而生……001 号的任务是在这片荒芜的银河中寻找生命体,在一个被遗弃的星球上,001 号意外地发现了一株蓝草,它微弱的光芒似乎违背了周围黑暗的荒凉。001 突然意识到生命的价值在于珍惜,001 第一次体会到情感的存在,就在它决定要守护这个微弱的希望时,006 发现了这一切……



Figure 17. Tracing 006 design collection image
图 17. 寻迹 006 设定集合^{①6}

为了更好地丰富本次潮玩设计的内容性，还为角色设计了专属标识(见图 18)，和人物专属表情包(见图 19)，这不仅提升了 IP 的辨识度，还增添了互动性。这些专属表情包将成为潮玩与用户之间的重要沟通桥梁，使角色在日常交流中更具亲和力和个性化，同时也为角色的品牌形象建设提供了更加立体的表现手法。通过这些创新元素，我们能更好地吸引目标受众，并在潮玩市场中脱颖而出。



Figure 18. Tide play IP graphic logo design
图 18. 潮玩 IP 平面标识设计^{①6}



Figure 19. Tide play IP meme design
图 19. 潮玩 IP 表情包设计^{①6}

以下是数字潮玩的实物模拟分件、场景和包装展示(见图 20)。玩家可以从虚拟包装中取出模型,并进行模拟拼装,体验与现实玩具类似的乐趣。每个组件都经过精心设计,确保玩家在虚拟环境中能够感受到与实体玩具相仿的把玩体验。模拟场景还提供了丰富的背景和环境设置,让玩家不仅能够拼装模型,还能在虚拟世界中展示和调整自己的作品。这种沉浸式体验不仅增强了玩具的互动性,还拓展了潮玩的表现形式和玩法,提升了玩家的参与感和乐趣。



Figure 20. Digital tide play physical simulation
图 20. 数字潮玩实物模拟^⑥

5. 总结

本文从国内外研究现状、玩具视觉风格及 IP 设计理念等多个角度,对潮玩进行了系统性分析。研究旨在深化玩具领域的理论体系,并结合实际设计实践,创作具有丰富情感内涵的潮玩形象。在分析过程中,笔者探讨了潮玩作为时代潮流的文化产物,如何有效反映现代社会的审美趋向与消费需求。同时,IP (知识产权)作为文化产业发展的核心商业元素,其品牌化和市场化策略对潮玩产品的价值提升起到了关键作用。通过对潮流玩具风格的精细分析和设计理念的归纳总结,本文不仅关注其视觉表现和市场动向,还深入考察了其背后的价值观和情感核心。

潮玩作为一种文化现象,其设计不仅需响应当前的流行趋势,更需体现时代精神和消费者情感。本文期望通过对潮玩各方面的综合研究,提供系统化的设计思路,推动潮玩设计的创新与发展,使其在视觉和情感层面与消费者实现深层次的连接。

注 释

①图 1 来源: 网页引用, https://www.sohu.com/a/375058839_141705

②图 2 来源: 网页引用, https://www.sohu.com/a/386723717_141705

③图 3 来源: 网页引用, <https://www.chaihezi.com/node/194975>

④图 4 来源: 网页引用, <https://www.touzi88.cn/29486.html>

⑤图 5 来源: 网页引用, <https://www.chaihezi.com/node/232780>

③图 6 来源: 网页引用, <https://www.chaihezi.com/node/211288>

⑦图 7 来源: 网页引用, <https://www.chaihezi.com/node/68896>

- ⑧图 8 来源：网页引用，<https://www.chaihezi.com/node/320165>
- ⑨图 9 来源：网页引用，<http://test.ftxia.com/item.htm?id=527385148635>
- ⑩图 10 来源：网页引用，<https://www.goodsmileus.com/>
- ⑪图 11 来源：网页引用，<https://www.goodsmileus.com/>
- ⑫图 12 来源：网页引用，<https://www.goodsmileus.com/>
- ⑬图 13 来源：网页引用，<https://www.163.com/dy/article/DCUDIO8E0511867V.html>
- ⑭图 14 来源：网页引用，<https://www.duitang.com/blog/?id=937579219>
- ⑮图 15 来源：网页引用，<https://www.163.com/dy/article/E52UG89305345C2T.html>
- ⑯图 16~20 来源：作者原创

参考文献

- [1] 侯涵文, 刘珂艳. 探讨不同艺术形式下的潮流玩具[J]. 美术教育研究, 2022(19): 90-92.
- [2] 武莉, 孙春梦, 靳文奎. 面向流行文化的传统玩具再设计[J]. 包装与设计, 2020(4): 112-113.
- [3] 梁骁. 潮流玩具的设计理念在文化创意产品设计中的应用[J]. 工业设计, 2022(6): 52-54.
- [4] 徐泽然. 基于都市青年情感需求的艺术玩具设计研究[D]: [硕士学位论文]. 无锡: 江南大学, 2022.
- [5] 史学峰. 中国潮流玩具的价值分析与发展探究[J]. 现代商业, 2022(11): 67-69.
- [6] 童浩原. “叙事性设计”在潮流玩具设计中的运用研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 四川美术学院, 2021.