Interdisciplinary Science Letters 交叉科学快报, 2026, 10(6), 1596-1604
Published Online November 2026 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/isl
https://doi.org/10.12677/isl.2026.106186

Hans汉斯

人工智能生成内容技术辅助壮族蚂拐节故事动画创作与传播路径研究

蓝丹娜，王晓珍*

南宁学院艺术与设计学院，广西 南宁

收稿日期：2026年10月19日；录用日期：2026年11月13日；发布日期：2026年11月24日

摘　要

随着人工智能生成内容(AIGC)技术的发展，非物质文化遗产的数字化传播逐渐受到关注。本文以壮族蚂拐节故事的动画化表达为研究对象，运用文献研究法和案例分析法，梳理蚂拐节的文化内容与现有传播方式，并讨论AIGC辅助动画创作的适用环节与文化风险。公开材料中已有节庆记录与主题动画，但其总体传播效果仍需专门调查。文章结合公开案例对照，以东林与蚂拐传说的动画改编为例，提出文化素材核验、故事与视觉转译、人机协同审校、分平台发布及反馈修订的流程及后续评价方法，为同类非遗故事动画的创作提供可供检验的方案。本文定位为方法论构建与研究设计，核心贡献在于提炼非遗动画AIGC创作的关键原则与核验框架，其有效性有待后续实证研究检验。

关键词

人工智能生成内容，壮族蚂拐节，故事动画，人机协同，数字化传播

AI-Generated Content Technology Assisted Creation and Communication of Zhuang Maguai Festival Story Animation

Danna Lan, Xiaozhen Wang*

School of Art and Design, Nanning University, Nanning Guangxi

Received: October 19, 2026; accepted: November 13, 2026; published: November 24, 2026

Abstract

This paper examines how AI-generated content (AIGC) technology can assist the creation and

*通讯作者。

文章引用: 蓝丹娜, 王晓珍. 人工智能生成内容技术辅助壮族蚂拐节故事动画创作与传播路径研究[J]. 交叉科学快报, 2026, 10(6): 1596-1604. DOI: 10.12677/isl.2026.106186

communication of story animation about the Zhuang Maguai Festival. Using a literature review and case analysis, it compares publicly documented examples in terms of cultural adaptation, technological participation, and communication arrangements. An account of Donglin and the frogs published in Guangxi Minzu Bao is selected as the basis for a proposed short animation. The comparison informs a framework linking cultural sources, generation tasks, and human verification. The proposed workflow covers source verification, narrative and visual adaptation, human-AI review, platform-specific publication, and feedback-based revision. It emphasizes the participation of cultural source communities and specifies options for character consistency and complex movement production. This is a methodology-building and research-design study. Its contribution is an operational verification framework and workflow, whose effectiveness remains to be tested through subsequent production trials and audience research.

Keywords

AI-Generated Content, Zhuang Maguai Festival, Story Animation, Human-AI Collaboration, Digital Communication

Copyright © 2026 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. 绪论

(一) 研究背景

随着互联网技术与数字媒体的发展，非物质文化遗产的数字化传播逐渐成为社会关注的重要内容。随着文化资源数字化采集与开发利用的推进，[1]节庆仪式与口述故事进入数字媒介后，需要重新处理时间较长的仪式过程与短视频观看方式之间的关系。与此同时，AIGC 工具为文本、图像和视频的辅助制作提供了新手段，可用于概念图、分镜与短片素材生成[1]；其制作便利能否转化为准确的文化表达，仍取决于资料核验与人工审校。

壮族蚂拐节是流传于广西西北部红水河流域的民俗活动，以蛙崇拜及祈雨丰收观念为重要内容，主要仪式通常包括找蚂拐、孝蚂拐、葬蚂拐，并伴随蚂拐歌与蚂拐舞。蚂拐舞中的双腿深蹲、撑棍仰身、碎步横行、抬踏颤点等动作，为动画的角色动作设计提供了素材。该项目于 2006 年列入第一批国家级非物质文化遗产名录。[2]关于其旅游展演与传承的研究提示，仪式表达需要兼顾地方文化语境与展示需求[2]。本文关注的不是用动画替代节庆现场，而是探讨如何在保留仪式语境的前提下，以 AIGC 辅助故事动画的制作与传播。

(二) 相关研究现状

国内学者对壮族蚂拐节的研究主要涉及民俗解释、传承与视觉设计。有学者从社会剧场理论出发，讨论蚂拐节的旅游展演与传承机制，指出非遗旅游场域中存在生计转变与代际传承冲突以及文化表达趋于同质化等问题[2]。也有研究从元宇宙视域讨论蚂拐节传承与传播的可能方式[3]。在视觉转化方面，东兰蚂拐节品牌形象研究涉及节庆形象设计与推广[4]。这些研究分别关注仪式语境、数字媒介与视觉表达，可为故事动画提供不同层面的参照。

[1]https://www.gov.cn/zhengce/2022-05/22/content_5691759.htm
[2]https://www.ihchina.cn/project_details/14956/

在人工智能生成内容与非遗动画研究方面，薛峰、李啸寒讨论了 AIGC 动画在非遗文化传播中的应用创新[1]；姚远从技术转译与文化保护的关系讨论非遗传承[5]，本文仅借鉴其关于技术转译需经人工判断的讨论；张萍、李显元以《百苗图》为对象研究智能辅助设计[6]。项立梁等将 AI 技术与非遗动画影片的创作机制、传承问题联系起来讨论[7]。这类研究为文化素材整理、视觉转化与生成工具使用提供了讨论基础。姚国章、姚崇兵则将传播规范、内容同质化及受众差异纳入非遗数字化传播分析[8]，提示动画设计还需衔接发布方式与受众理解，不能仅以图像生成能力推断传播效果。

现有研究为蚂拐节的民俗解释、视觉转化以及 AIGC 非遗动画创作提供了参考，但对“特定仪式故事如何转化为连续的动画叙事”“AI 生成图像怎样接受地方文化核验”“动画片段如何适配不同平台并获得反馈”三个环节的衔接讨论仍可深化。本文以蚂拐节为具体对象，将文化资料、动画制作与传播发布放在同一流程中讨论；由于缺少受众调查与平台效果数据，本文重点提出可实施、可继续验证的创作传播方案。

(三) 研究目的与意义

本文旨在梳理壮族蚂拐节故事与仪式中适合动画转译的要素，辨析 AIGC 在角色、分镜与视频素材制作中的作用及局限，并提出从资料核验到平台发布的创作传播路径。本文定位为方法论构建与研究设计，核心贡献在于提炼非遗动画 AIGC 创作的关键原则与核验框架，并为该领域提供一个强调文化主体性、可操作的工作流程，而非报告一项已完成的全流程实证干预结果。其意义在于为具体非遗故事的动画实践提供步骤与审校依据，也为后续作品制作和受众研究留下可检验的方案。

(四) 研究方法

(1) 文献研究法：通过查阅非遗保护、AIGC、新媒体传播、动画叙事等相关文献、期刊与政策文件，对蚂拐节传播与 AIGC 应用梳理故事来源、仪式语境与技术应用边界；对网页及报道材料记录发布主体、日期和访问地址。

(2) 案例分析法：以《泥咕咕的大梦想》[3]及《绵竹年韵 • 老鼠嫁女》[4]的公开报道、作品展示信息为对照材料，比较文化素材、视觉处理、技术参与和迁移限制，并以南宁师范大学公开发布的《壮族蚂拐节》[5]作为题材参照。分析从文化转译与技术路径、传播方式与效果、对蚂拐节的限制等维度进行系统比较。分析限于材料明确呈现的内容，不对无法取得的完整制作过程或传播效果作推断。

(五) 分析依据

本文借鉴人机协同与文化记忆的相关讨论。Jarrahi 对人和人工智能互补关系的分析[9]，用于区分资料解释、文化审校与辅助生成的责任；文化记忆研究强调记忆、文化形式与群体之间的联系[10]，动画空间中的相关研究[11]则提示，文化意义需要通过具体场景与叙事关系呈现。本文据此采用“文化依据－生成处理－人工核验”的分析框架：先确认故事版本与仪式语境，再规定工具可参与的任务，最后检查名称、动作与画面关系是否符合来源材料。该框架用于组织设计分析，不用于证明文化认同或传播效果已经提升。

(六) 公开案例的对照与适用边界

《泥咕咕的大梦想》的报道呈现了传统泥玩形象拟人化及生成技术参与动态制作的尝试。《绵竹年韵 • 老鼠嫁女》的公开展示信息则介绍了年画色彩、角色造型与婚嫁故事的结合。两者可为视觉转译提供参照，但手工艺图像与节庆仪式的改编边界不同。本文按材料明确呈现的内容进行对照，见表 1。

从文化元素转译看，《泥咕咕的大梦想》把泥塑形象转为拟人角色，同时保留原有辨识特征；其启

[3]https://oversea.huanqiu.com/article/4S7dk2QQYiS
[4]https://ex.chinadaily.com.cn/exchange/partners/82/rss/channel/cn/columns/sz8srm/stories/WS697c1b82a310942cc499d6f1.html
[5]https://dxs.moe.gov.cn/zx/a/gxdt_ssxxjy_gx/211108/1735855.shtml

示是先确定形象中需要保留的部分，再安排表情与行动。相关报道提及 AIGC 参与，但未披露完整工具链和参数，因此不能据此归纳具体生成效率。迁移到蚂拐节时，应先建立角色设定与来源记录，区分艺术化处理和文化身份设定。

Table 1. Publicly documented animation cases and their relevance to the Maguai Festival proposal
表 1. 公开动画案例及其对蚂拐节方案的参照

案例与材料	文化转译与技术路径	传播方式与效果	用于蚂拐节的限制
《泥咕咕的大梦想》公开报道	传统泥塑形象转为拟人角色，保留辨识特征；报道提及 AIGC 参与，未披露完整工具链	公开报道与作品展示提供传播入口；无可比较的单片受众评价数据	可借鉴角色辨识原则；不能由拟人化推定神灵身份，也不能推算效率提升
《绵竹年韵·老鼠嫁女》公开展示信息	用色彩、拟人造型与婚嫁场景组织故事；属公开介绍中的 AIGC 视频作品	借赛事展示及社交媒体传播；赛事整体数据不等于该片效果	可借鉴视觉元素服务叙事的方式；纹样及仪式含义须另据地方资料核对
《壮族蚂拐节》公开发布页面	以节日由来和青蛙女神解释为介绍入口；现有发布信息未披露 AIGC 制作流程	高校出品，在学习平台发布；现有材料未提供可比较的传播数据	作为题材和版本参照；须与东林故事区分，不作为生成技术效果的证据

《绵竹年韵·老鼠嫁女》的公开介绍呈现了色彩、拟人造型和婚嫁场景的配合：角色差异通过线条与色彩表达，场景装饰服务于情节。其可借鉴之处是使视觉元素承担叙事功能，而非单纯堆叠纹样。报道虽涉及 AIGC 赛道及社交媒体传播，却未披露该片的完整制作参数；赛事整体传播数据也不能归为单片效果。因此，对蚂拐节的借鉴应落实到色彩、角色和场景之间的关系，并以地方资料核验约束符号使用。

已有《壮族蚂拐节》的发布页面以节日由来为介绍重点，并采用青蛙女神的传说解释，与本文拟采用的东林故事记述存在差异。其题材价值在于说明节俗可以通过故事入口展开；其对本研究的直接提示则是先确认版本，再组织情节，不能把不同解释合并成一个统一版本。现有发布信息未披露 AIGC 制作流程，故该片作为题材与版本参照，不作为 AIGC 技术效果的证据。

上述比较分别提示了形象辨识、视觉叙事和故事版本三个核验重点。据此，本文将“文化依据–生成处理–人工核验”细化为三个相互衔接的层面：来源层记录版本、地点及素材依据；转译层将角色特征、情节关系与场景要素对应到具体生成任务；核验层由创作者检查造型与镜头连续性，由地方文化知情者核对身份、仪式和符号含义，未通过的内容返回修改。三个案例的发布条件和评价口径不同，因此本文仅从中提炼创作原则，不将宣传性评价或竞赛认可作为方案有效的证据。

2. 研究对象概述

(一) 蚂拐节的发展历史

壮族蚂拐节主要流行于广西西北部红水河流域，因壮语中对青蛙的称呼而得名，也有“蛙婆节”等称谓。关于其起源，民间流传着东林伤害蚂拐后悔过、祭葬的故事；不同地区的讲述和仪式细节可能存在差异，动画改编应注明所依据的口述版本与采集地点。2006 年，该节庆被列入第一批国家级非物质文化遗产名录。从当代传播看，节庆也进入文化展示与文旅活动场景；这些变化与当地稻作文化、生态观念和乡村发展相联系。本文选用《广西民族报》2024 年报道所记述的东林故事作为改编依据；该特定版本以“神仙的鸡”解释蚂拐在传说中的身份。本文仅以此特定公开记述作为改编依据，不与其他材料中的“天女”等其他版本进行拼接。[6]

[6]https://www.guangximinzubao.cn/szb/html/2024-04/19/content_49653.htm

(二) 蚂拐节的文化特点

蚂拐节的仪式性、歌舞性和社群性共同构成其文化特点。找、孝、葬等仪式环节构成连续的节庆过程；蚂拐歌与舞蹈动作提供声音和运动素材；蛙形象与稻作景观关联着当地对自然、雨水和丰收的理解。从动画创作角度看，蛙形动作可转化为角色动作语汇，仪式过程可成为叙事线索，具有明确来源的纹样与器物可用作场景设计。但铜鼓纹样、壮锦色彩或面具造型不能仅因带有笼统的民族标识就直接归入某一村落的蚂拐节视觉系统，使用前应逐项核对来源与含义。

(三) 蚂拐节的发展现状

目前，蚂拐节通过线下节庆、民俗展演、非遗进校园和文化旅游等方式传播。东兰县巴英村是相关报道中的节庆活动场域。部分地方尝试将蚂拐节与旅游活动、文创产品及短视频相结合；关于东兰蚂拐节品牌形象的设计研究，也涉及标志、吉祥物与节庆体验等内容[4]。线上已有新闻片段、活动记录及短视频，但这些材料的数量、类型与持续更新情况，仍须通过明确时间范围的平台样本加以判断。现有资料可为动画创作提供线索，尚不能据此推断整体数字资源的完备程度。

3. 传播与动画转译中的问题分析

(一) 仪式资料分散，动画素材有待核验

蚂拐节的传承与展演依赖具体村落、节庆时间和传承人。已有研究讨论了旅游展演与代际传承等问题[2]。对于动画创作而言，更直接的难点是：口述版本、动作、唱词和仪式程序散见于不同记录，创作者若仅凭零散图像生成内容，容易遗漏情境与地方差异。因此，数字素材整理应先核对地点、讲述者、记录时间和使用权限，再进入动画设计流程。

(二) 主题动画已有尝试，连续叙事仍待深化

公开材料中已有蚂拐节主题动画。南宁师范大学出品的《广西特色文化》系列包含《壮族蚂拐节》，中国大学生在线于 2021 年 11 月 8 日发布了相关页面。[7]这说明动画表达已有尝试。对于后续创作，更具体的问题是如何在较短时长中建立“行为－后果－悔过－节俗延续”的情节关系，使观众理解故事与仪式之间的联系。本文以连续叙事作为设计目标，不据此判断各平台内容的总体质量或运营成效。

(三) 视觉素材与角色系统有待衔接

蛙形动作、节庆器物和红水河流域景观为动画角色与场景设计提供了素材，已有研究也提出蚂拐节品牌视觉形象的设计方案[4]。因此，不能笼统认定蚂拐节“缺乏 IP”；更值得讨论的是，现有设计是否形成能够贯穿多个故事片段的角色设定，以及视觉元素是否保留了明确的文化出处。角色系统可从动作、性格和叙事功能入手，避免仅把蛙纹或铜鼓纹样叠加在通用卡通青蛙身上。

(四) 受众理解与参与机制有待检验

现有材料不足以判断年轻受众对蚂拐节的总体认知水平。对于后续动画传播，可进一步考察受众是否理解故事与仪式的联系、愿意看完整系列，以及愿意通过评论或二次创作参与。将受众理解作为评价维度，有助于避免仅凭视觉吸引力判断文化传播是否有效；不同年龄群体的意见均应纳入作品修订。

(五) AIGC 应用中的文化失真风险与授权问题

AIGC 引入蚂拐节动画创作时，可能出现视觉元素来源不明、纹样拼接不当、仪式语境被简化等文化表达问题。非遗数字化传播研究关注内容同质化与规范问题[8]，技术转译研究也提示文化表达需要人工判断[5]。对蚂拐节而言，风险主要涉及故事版本混用、仪式画面脱离语境以及使用范围不明确。因而，应记录输入或参考素材的来源、生成与修改过程，邀请了解当地仪式的传承人或研究者核对，区分可改编的故事表达与不宜随意重构的仪式内容。

[7]https://dxs.moe.gov.cn/zx/a/gxdt_ssxxjy_gx/211108/1735855.shtml

4. 人工智能生成内容技术辅助创作与传播方案

(一) 视觉素材核验与角色系统构建

在视觉设计方面，可对经过核验的蚂拐节素材进行视觉转译与角色系统构建。具体而言，先从选定故事中的东林、蚂拐及稻作环境确定角色与场景，再依有明确出处的影像核对服饰、器物与动作。蚂拐舞中模拟青蛙的动作，可作为后续动作设计的参照；若无法确认某一动作或道具的地方来源，则不作为仪式复原依据。铜鼓、壮锦和面具应逐项证明与所选版本的关联，避免以笼统的民族风格代替地方素材。角色可采用拟人化表达，但不额外设置未经来源支持的“蛙神”身份。

在内容制作阶段，可借助 AIGC 绘图工具生成角色概念图、场景概念图与色彩方案。视觉元素应依据前文核验的文化素材清单设定，避免使用未经核实的地方符号。生成结果需经人工筛选与风格统一，确保系列画面在角色造型、色调与视觉气质上保持连贯，为后续动画分镜与动态制作提供视觉素材。

(二) 故事版本选择与叙事内容转译

在内容设计方面，可将蚂拐节起源传说转化为具有起承转合的动画故事。本文所选版本以东林伤害蚂拐、旱情出现、询问布洛陀、悔过祭葬为线索，拟通过行为与后果的关联组织情节，表达故事中的护蛙观念。找、孝、葬等仪式程序可在结尾作为延伸说明，避免把传说情节直接等同于某个村落的完整仪式。“天女”“神仙的鸡”等解释属于不同讲述版本，不在同一脚本中合并为统一史实。亲情、家园和人与自然关系可作为叙事主题，但不以预设受众认同代替观看反馈。多媒体学习研究可为文字与画面的配合提供参照[12]，本方案据此拟以简短解说提示情节关系，避免同时堆叠过多字幕与视觉信息；具体理解效果仍需试看片检验。

(三) 资料核验与人工审校相结合的创作流程

AIGC 辅助动画创作可拟按“资料核验－方案生成－人工审校－发布修订”的顺序组织。其中，故事解释与文化取舍由创作者和地方文化知情者负责，工具承担可复核的备选内容生成，生成结果须通过审核后才能使用。自动化分工研究区分信息获取、分析、决策和执行等任务[13]，以人为中心的人工智能研究则强调自动化与人的控制可以同时保留[14]。本文据此将备选生成与文化判断分开，保留人工退回、修改和决定使用范围的环节。

在资料核验环节，拟由创作者与传承人或地方文化知情者配合，记录故事版本、仪式程序及可改编内容，确定素材使用范围。在辅助生成环节，按“文本－图像－视频”的顺序制作概念图、分镜和短镜头备选素材。每次生成记录工具名称与版本、日期、输入资料、提示词、输出结果及人工修改内容；使用同一角色设定表、色彩方案和经许可的参考图，检查连续镜头中的造型与动作一致性。本文尚未完成实际制作，具体模型及参数应由后续测试确定。

在审校环节，拟重点核查人物身份、故事因果、纹样来源、动作与道具关系，并留存审核记录。对未确认的细节返回资料核验环节，不由模型补写。视觉改编涉及传统图像时，可参考已有智能辅助设计研究对特定文化材料的处理思路[6]，但仍须核对本项目的使用许可。知情同意及图样、影像、声音的使用范围应在正式采集时落实；真实人物的声音与形象不因公开可见就默认可以合成使用。

(1) 拟议短片的情节与镜头安排

以《广西民族报》所记述的东林故事为依据，拟制作一条约 90 秒的“东林为何祭葬蚂拐”故事动画。时长是初始设计值，须经试看片调整。片头注明“依据公开记述改编”，片尾说明故事版本及其与节俗的关系。下表给出情节和核验分工(见表 2)，不表示样片已经完成。

镜头制作以角色设定和经核实的场景清单为输入，先完成少量关键帧，再测试相邻镜头的造型、服饰、位置和动作是否连续。生成画面出现错误时，可重画关键帧、缩短镜头或改用人工剪辑，而不以增

加提示词代替文化判断。仪式镜头优先依据获许可的真实资料制作；暂缺可靠依据时，以字幕或示意画面说明，避免呈现为现场复原。

Table 2. Proposed shots and verification tasks for the Donglin story animation
表 2. 东林故事动画的拟议镜头与核验安排

段落与时长	情节及拟用画面	生成工具辅助任务	人工核验要求
起因 0~20 秒	东林守孝，因蛙鸣烦扰而伤害蚂拐；以画外叙述表达行为	人物与场景概念图、解说草案	不表现伤害操作细节；人物动机符合所选版本
后果 20~40 秒	故事中的旱情出现，东林询问布洛陀	分镜、景别与转场备选方案	旱情与神话解释置于传说叙述中，不写成自然因果事实
转折 40~65 秒	东林认识错误，按故事记述悔过祭葬	连续镜头草案、角色一致性参考	不生成未知祭词与仪式动作；不能确认的画面采用叙述或示意
延续 65~90 秒	交代后人举行节俗及护蛙观念，列出故事来源	字幕、片尾及延伸阅读文案	区分故事改编与真实仪式；不拼接不同地方版本

(四) AIGC 文生图与视频工具在非遗动画创作中的优势与局限

工具选择应与任务类型对应。即梦、通义万相等国产图像工具可作为概念图与关键帧的测试选项；可灵、即梦等国产视频工具可用于图生视频测试。可灵官方资料介绍了以同一主体的多张图像辅助生成的参考功能，可为角色跨镜头表达提供技术选项，但不能据此保证文化准确性。对本方案而言，图像生成主要服务于造型和场景探索，视频生成主要用于经过核验的短镜头备选；具体功能须以使用版本为准，并记录版本、日期、参考图和人工修正。[8]

角色一致性首先依赖统一设定表，包括正侧面造型、体态比例、服饰配色及不可改动的特征。在即梦等国产工具中，可先制作经人工核对的角色参考图，再使用实际版本支持的图像编辑或局部修改功能，调整背景、表情与镜头构图，减少对角色固定特征的反复重建。中文提示词应区分需要保留与允许变化的内容，例如“保持参考图角色比例与服饰配色，仅调整人物朝向，不增加纹样或道具”。生成后逐镜头核对角色身份、纹样位置与道具关系；出现偏差时返回参考图与人工修正环节，不以增加提示词代替文化判断。[9]

对纹样和场景图像，可将通义万相的参考图输入与图像编辑功能作为测试选项。制作前，先整理经核验、获许可且与所选故事版本有关联的纹样与器物图像，标明来源、使用部位与可改编范围；生成时以同一参考图组和色彩方案约束画面，记录输入、输出与修改结果。主体特征保持和局部编辑属于辅助能力，不能保证纹样精确复现或判断其文化归属。对要求原样保留的纹样，宜使用经许可的原图素材进行人工贴合与合成；无法确认来源的元素不进入正式镜头。[10]

复杂动作可采用“AIGC 生成关键帧 + 人工补间动画”的混合策略。先依据获许可的动作影像，由人工确定起势、重心变化和结束姿态；再以这些姿态约束关键帧草案，人工修正肢体结构、道具接触及服饰细节；随后通过逐帧绘制或二维骨骼动画补足中间运动，完成节奏和镜头衔接。对蚂拐舞的深蹲、撑棍等动作，需检查重心、脚掌落点和棍棒支撑关系，并请熟悉当地舞蹈的人员核对动作语境。普通眨眼、转头或环境运动可测试图生视频，具有明确仪式含义的动作则不应交由模型自由补全。上述方法构成后续制作的技术选项，其质量与用时仍需通过实际样片记录评价。

(五) 分平台发布与传播反馈

[8]https://ir.kuaishou.com/news-releases/news-release-details/kuaishou-kling-ai-unveils-multi-image-reference-feature-further
[9]https://jimeng.jianying.com/
[10]https://help.aliyun.com/zh/model-studio/wan-image-edit

在传播方面，可利用短视频平台与社交媒体平台，构建多平台传播矩阵。针对蚂拐节动画内容的特性，可先选择一个完整发布平台和一个短片入口平台进行测试：抖音、快手发布竖屏动画切片(30 秒~1 分钟)，设置与所选故事和作品类型一致的话题标签，蚂拐舞的模拟青蛙动作本身具有强烈的视觉节奏感和趣味性，适合作为短视频传播的视觉亮点；B 站发布完整动画系列、创作幕后纪录片与 AIGC 技术解说视频，供对非遗文化和动画创作感兴趣的用户观看；小红书分享蚂拐节动画的角色设定、色彩方案与节庆美学，结合“非遗新表达”“广西旅游”等话题进行图文传播；微信视频号与公众号发布深度内容与系列更新，配合地方文旅账号进行联动传播。上述平台定位与时长属于初始策划设置，发布效果应另行检验；作品简介需注明来源版本、改编范围及 AI 辅助制作情况。

线下联动可考虑节庆导览、学校课程或文化馆展播，但应事先取得场地组织方同意，并核对视频及其中素材的使用范围。公开报道中的非遗动画提供了视觉表达参照，不能据此推断蚂拐节作品也会获得相同反馈。初期宜以一条样片及少量衍生内容验证表达是否清楚，再决定是否扩展系列与平台。

(六) 素材台账与适度互动

动画项目在制作过程中可同步保存经过核验的故事文本、图片、录音、分镜和最终视频。每条素材至少记录讲述者或提供者、采集时间地点、故事版本、文化释义、授权范围与修改情况，以便后续复核。若由地方文化馆、高校或传承人共同使用，还需明确谁负责保管、谁有权更新及哪些资料不宜公开。对本研究而言，先建立服务于一部或一组动画的小规模素材台账，比直接提出完整数字资产库更为可行。

在互动体验方面，可设想通过弹幕互动、二创模板及 AI 角色问答提高用户参与感。需要特别强调的是，互动设计不得由受众改变仪式的核心内容。例如，剧情投票或角色命名应仅限于非核心的叙事细节。此外，AI 角色问答需以经核实的文化材料作为知识来源，并设定人工纠错机制，避免生成偏离文化本意的回答；无法回答时提示转向人工解答。互动设计应尊重非遗的仪式性，对外发布前须明确相关素材的授权范围。《保护非物质文化遗产公约》第十五条强调相关社区、群体与个人的参与 [11]，因此互动内容的选择与修订还应听取文化来源群体的意见。

(七) 后续评价与反馈修订

后续评价拟从文化准确性、观看理解和制作过程三个方面开展。首先，请熟悉所选故事与当地文化的人员核对名称、版本、情节与视觉要素，记录问题及修正依据；其次，在小范围自愿试看片中，以“东林为何悔过”“故事如何联系节俗”“哪些画面属于改编”三个问题检查理解，收集误解与疑问；最后，记录生成次数、人工修改任务及各环节用时，作为后续比较的基础。未经真实测试，不能报告效率提高或认知改善。

平台发布可在同一账号、相同观察窗口记录播放、完播和评论，并对评论中的文化误解作分类整理。不同平台的统计口径及推荐条件有差异，不宜直接用播放量比较成效；小范围自愿试看片也不能代表总体受众。若需要判断 AIGC 的独立作用，后续还应设置题材、时长及发布条件相近的比较材料。反馈优先用于修订作品，再决定是否扩展系列。

5. 结论

本文以壮族蚂拐节为例，结合文献与公开案例，梳理其故事和仪式的动画转译素材，并讨论 AIGC 辅助创作中的文化核验问题。现有资料表明，蚂拐节已有节庆记录、视觉设计和主题动画等传播尝试；这些材料尚不足以概括各平台的总体传播表现或青年受众的认知状况。

据此，文章提出从地方资料核验、角色与叙事设计、人机协同审校，到分平台发布、反馈修订的工作流程，并以一条拟议故事短片细化情节、生成任务与核验要求。该路径将案例比较所提示的形象辨识、

[11] https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts_2024_version_ZH.pdf

视觉叙事与版本区分，转化为来源、转译和核验三个层面的要求，强调传承人或地方文化知情者在故事版本、仪式程序和视觉符号判断中的参与，并通过保留素材来源和生成记录，使动画改编能够接受复核。本文定位为方法论构建与研究设计，核心贡献在于提炼非遗动画 AIGC 创作的关键原则与核验框架，而非证明方案已提高创作效率或传播效果。

本文的局限在于尚未针对蚂拐节动画开展完整制作测试、平台样本观察与受众评估，因此无法证明上述方案已提高创作效率或传播效果，该框架的有效性有待后续实证研究的检验。后续可围绕一个明确的故事版本制作样片，记录生成与人工修改过程，并结合小范围试看片和发布数据检验受众理解、文化准确性及互动情况。

基金项目

2025 年广西壮族自治区第二批青苗人才资助科研项目《广西民族视觉文化的 AIGC 数字转化研究》。

参考文献

[1] 薛峰, 李啸寒. 谈 AIGC 动画在非遗文化传播中的应用创新[J]. 电影评介, 2024(3): 14-23.

[2] 梁福兴, 邱石杏, 汪凤丹. 基于社会剧场理论的节庆类非遗传承与旅游展演研究——以广西纳洞壮族蚂拐节为例[J]. 湖北文理学院学报, 2023, 44(2): 11-17.

[3] 莫冬爱. 元宇宙视域下壮族蚂拐节传承与传播路径探析[J]. 文化创新比较研究, 2023, 7(22): 68-72.

[4] 卢忠威, 姚丹. 文旅融合背景下东兰蚂拐节品牌视觉形象设计推广研究[J]. 山东工艺美术学院学报, 2024(2): 53-59.

[5] 姚远. 技术转译与文化守护: AIGC 视域下非遗活态传承范式创新研究[J]. 艺苑, 2025(4): 74-80.

[6] 张萍, 李显元. 基于 AIGC 的《百苗图》传承与智能辅助设计应用研究[J]. 设计艺术研究, 2025, 15(6): 74-80.

[7] 项立梁, 倪林依, 邱明煜, 等. AI 技术驱动下非遗动画影片的创作机制与传承路径分析[J]. 家庭影院技术, 2025(22): 53-55.

[8] 姚国章, 姚崇兵. 非遗数字化传播: 概念体系、现实困境与实现路径[J]. 西华大学学报(哲学社会科学版), 2024, 43(6): 88-97.

[9] Jarrahi, M.H. (2018) Artificial Intelligence and the Future of Work: Human-AI Symbiosis in Organizational Decision Making. *Business Horizons*, **61**, 577-586. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.03.007

[10] Assmann, J. and Czaplicka, J. (1995) Collective Memory and Cultural Identity. *New German Critique*, No. 65, 125-133. https://doi.org/10.2307/488538

[11] 沈妙, 王贤波. 当代中国动画电影空间中文化记忆的呈现[J]. 金陵科技学院学报(社会科学版), 2024, 38(3): 85-92.

[12] Mayer, R.E. (2009) Multimedia Learning. 2nd Edition, Cambridge University Press.

[13] Parasuraman, R., Sheridan, T.B. and Wickens, C.D. (2000) A Model for Types and Levels of Human Interaction with Automation. *IEEE Transactions on Systems*, *Man*, *and Cybernetics—Part A*: *Systems and Humans*, **30**, 286-297. https://doi.org/10.1109/3468.844354

[14] Shneiderman, B. (2020) Human-Centered Artificial Intelligence: Reliable, Safe & Trustworthy. *International Journal of Human-Computer Interaction*, **36**, 495-504. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118