

体育动漫对体育传播的影响 ——以动漫《强风吹拂》和中长跑运动为例

倪潇 姚佳豪 申亮

西南民族大学 外国语言文学学院 四川 成都 610039

摘要：体育动漫是融合娱乐性和专业性的新生体育传播载体，在当前体育传播中所发挥的作用越来越重要。针对日本体育动漫《强风吹拂》及其中长跑运动的相关内容展开论述，采用案例分析法对体育动漫如何实现对体育项目的娱乐性、专业性的赋能、如何将体育的精神与价值进行传递以及如何相关运动题材中体现体育赛事业务的普及及推广等做了初步的探讨，发现《强风吹拂》利用情感叙事的故事呈现、运动场景的还原处理和青春成长的文本内核激发了观众对于中长跑项目的选择和参与热情、提高了如箱根驿传等赛事的社会关注度和推动了体育消费的增长，开拓了体育文化发展的新途径，为中国发展本土体育动漫、推进体育文化传播及产业融合提供了实践参考意义。

关键词：体育动漫；体育传播；中长跑；《强风吹拂》；体育文化

引言

随着体育文化多元化发展和媒介形态的革新，体育动漫凭借其独特的艺术表现力和感染力，成为推动体育运动普及与传播的重要力量。根据《中国公路跑步赛事白皮书2025》数据显示，2024年中国路跑赛事强劲复苏，全年举办赛事749场，参赛总人次突破700万，同比增长16.5%，其中云南曲靖罗平马拉松以7.8万参赛规模领跑。^[1]在这一热潮中，日本体育动漫《强风吹拂》被广泛认为是激发众多年轻人，特别是年轻跑者参与兴趣的重要因素之一。既有研究，如曹婉筠（2019）对《冰上的尤里》与花样滑冰的研究，已关注到体育动漫对冷门项目普及的推动作用^[2]。魏樊琦（2015）《日本体育动漫的传播发展对我国篮球文化传播的启示》中则是为探讨篮球文化传播，从大到小进行研究。准确的分析了我国体育动漫发展弱的现状，但是最终点落在了对篮球文化的传播之中。^[3]孙芊芊（2019）《跨文化传播视角下的文化认知与选择性接受——以日本热血动漫为例》这一文中以前人研究为基本，以热血类体育动漫代表对整个动漫传播进行了分析。^[4]本文聚焦于受众基础相对广泛的中长跑运动，以现象级作品《强风吹拂》为典型案例，旨在系统分析体育动漫在体育传播各环节（大众认知、竞技体育、体育产业）产生的具体影响与作用机制，以及为我国体育动漫创作与体育文化传播实践提供借鉴。

作者简介：倪潇（2004-），男，汉族，四川省乐至人，本科，学生，主要研究方向：日本文学及日语语言学；姚佳豪（2002-），男，侗族，四川省盐亭人，本科，学生，主要研究方向：日本文学及日语语言学。

1 概念界定

1.1 体育动漫

体育动漫是将体育运动项目、体育竞技和运动员的成长经历等内容作为题材，并通过动画（Animation）和漫画（Comic）的表现方式来描绘体育精神、展现运动魅力、再现赛事过程以及讲述有关人物的故事的一种文艺作品类型，集娱乐性、教育性及审美价值于一身的现代体育文化传播的新载体。^[5]

1.2 《强风吹拂》

《强风吹拂》（風が強く吹いている）是由日本Production I.G公司制作的电视动画，改编自三浦紫苑的同名小说。作品讲述了十名背景、性格与跑步能力各异的大学生，在队长清濑灰二的感召与带领下，克服各自困境，团结协作，最终挑战日本历史悠久、水平极高的大学长跑接力赛事——箱根驿传的青春励志故事。

2 体育动漫对大众体育传播的影响

2.1 情感叙事：增强体育的吸引力与认同感

《强风吹拂》这部小说把中长跑运动作为一部青春成长文和人物自我突破的核心，一大群不是专业的“杂牌军”，有沉迷漫画的“王子”，也有留级生尼古……他们从没有任何体育基础的苦逼“人人胜者”转型为一股浩荡的激流。由此便诞生了“跑步可以改变人”“坚持就是胜利”这些大道理，并且真的让它化为了小说主要人物的一种宗教式的信条。由于将那些只有坚持到最后才能产生的感动一股脑儿奉献给了观众，所以这条人生哲理就容易变得过分平易，似乎很容易地就可以使观众被服膺于内，易于引起共鸣，产生了对于跑步这项运动

的兴趣,好感以及情感的认同感。

2.2 知识嵌入:普及中长跑运动专业知识

若撇开紧张精彩故事情节,几乎所有日本运动题材动漫都是一部不可多得的“体育教科书”。^[6]该作品在剧情推进中穿插大量专业性十足的中长跑训练知识与技巧,比如通过画面逐步介绍了长距离跑(LSD)、间歇训练(Interval Training)、节奏跑(Tempo Run)、配速(Pace)、跑姿修正、运动伤害防护(如脚踝或者膝盖问题)、运动中营养补充和运动后的恢复等一系列知识,但并不是枯燥无味地“填鸭式”教学,而是通过主人公平时的训练,遇到的各种相关人物来展示这些知识,具有一定的可观赏性和科普性,同时也是最好的教学方式。除了“王子”原本就是体育课挂科专业外,绝大多数人看到主人公体育之路的契机就是因为友情所燃起希望之火。长久下去是奉献般的付出换来的,在途中还会有无数次、若干次被同伴抛弃,但是在那么一瞬间完爆其他队员走上领奖台,对于观众而言瞬间冲击到了心底最柔软的地方。而且是让观众看明白了“普通人也可以通过科学的训练取得好的成绩”。

2.3 价值传递:弘扬体育精神与健康理念

《强风吹拂》这部作品的中心思想就是即使是一个普通人,只要有努力和毅力也能把极限给拉下来,“奋斗”“坚持”“超越”“团结”正是体育所提倡的精神,其中所表现的青年人遭遇各种打击、重拾信心、不断突破的过程以及“你知道对长跑选手来说最好的赞赏是什么吗?是强,只靠速度是不能完成长跑的,无论局面多艰苦,也要坚持向前跑下去。”中经典语录很好地反映出了长跑也即是体育的精神内核——永不言败,一味争强和坚韧顽强的精神力量。用这样正面的内容去影响青少年,对于青少年的心理发展及体育价值观都有着潜移默化的作用,在传达了奥林匹克精神的“卓越、友谊、尊重”的同时鼓励更多的人加入进来,助推优秀运动员不断将自身水平发挥到极致。

3 体育动漫对竞技体育的促进作用

3.1 提升赛事知名度与吸引力

《强风吹拂》是以日本最具代表性的大学间长跑正式赛事“箱根驿传”作为故事的出发点以及目的地带,立足于半业余的状态下为专业观众展示了赛制、背景、气氛、竞争强度、所承载的青春气息、流汗的努力还有梦想,是针对了一般人无法接触的专业赛事做血气方刚的故事化表现。据网友以及网路热度观察到,《强风吹拂》上映之后,在中国的“箱根驿传”搜索指数和微博的热络度有很大幅度提升,还有很多人是在看完这部

动漫后才知道有关“箱根驿传”,在这部动漫《强风吹拂》热映过程中,有很多人询问“箱根驿传是什么”、“现实中真的有这个比赛”、“现实中的箱根驿传到底是怎么样的”。有数不清的网友都在弹幕、评论区、微博、论坛(贴吧、知乎、豆瓣小组等)上表示这部动漫是自己第一次知道箱根驿传的。动漫的成功把比赛的专业竞技体育与一般大众间的距离缩小了,同时也加深了不少民众对于这项赛事的关注度及喜爱度。

3.2 深化对运动员的理解与认同

作品以不同队员不同的家庭,不同的入队原因,不同的短板,不同人的心理难题(比如害怕失败,迷茫、不知目标为何),甚至是不同人的成长经历,为我们还原了完整的人物群像。除了向我们勾勒出一群普通的(业余或专业)运动员形象外,每个队员背后的努力与艰辛也是真实存在的。作为队长兼导师的清濑灰二作为全队领袖发挥了不可磨灭的作用,他的图谋、在筹划当中有上有的魄力。但另一方面,他也是以前的专业运动员,在受伤退役后依旧为了自己的梦想而努力付出并组建团队,可以看出他对“过程”比任何人的“结果”看得更为重要。正是因为这个,我们才能从这部电影中收获更多对人的仰望之情。

4 体育动漫对体育产业的带动效应

4.1 刺激体育装备与衍生品消费

郑和明(2019)《社会传播学视域下青少年媒体消费促进体育行为的成因研究——以灌篮高手为例》文章通过灌篮高手动漫影响青少年媒体消费的行为,结合不同的研究方法,研究动漫《灌篮高手》对青少年的消费行为的影响,并且在文末得出针对动漫周边产品的设计。同时这种动漫衍生产品的二次传播对青少年再次造成了强烈的视觉冲击,将体育文化意识渗入年轻人心中。^[7]如《强风吹拂》广为流传便诱发跑鞋服装等相关装备销量上升,在动漫中经常被剧中人物穿着的品牌(例如:Asics),还有好几次特写镜头曝光的角色穿的产品(比如Asics运动手表、压缩腿套、运动服饰等),通过这些产品的穿着,无疑给观众留下深刻印象,对销量起到了直接的作用,实现了隐形的营销目的。动漫的人物、动漫的经典场景以及符合立意特征的动漫台词(“强”)等元素,在T恤、帽子、钥匙扣、海报、手办等周边文创产品上均有出现。而有更大的影响的便是诞生于2023年7月乔丹体育(Jordan Brand)与《强风吹拂》联名款“强风SE”跑鞋,该联名款限量发行一万余双,并且融入了联名款动漫元素和性能科技,也引发了消费者的疯狂抢购潮。除此之外还有更多联名款运动服

装、运动短裤等多种系列产品也被创造出来。

4.2 拓展赛事经济与体育旅游

《强风吹拂》大力促进了“箱根驿传”自身品牌以及文化内核的塑造,也使举办地乃至沿途其他城市的经济发展获得了新增长点。在日本,《强风吹拂》动画作品中呈现的训练场地(例如清水静训营)、比赛线路(例如芦之湖、花之二区等),都吸引了大量的动漫粉丝来进行“圣地巡礼”,由此生发出许多以日本“体育赛事+动漫IP+文化旅游”相结合为主题的旅游产品,且有不少游客是动漫粉丝到现场观赛。有数据表明,在动漫的作用下,专门在元旦期间赴日本观赏箱根驿传比赛的中国人很多。可见,“体育赛事+动漫IP+文化旅游”融合发展模式可以成为中国各高校开展自身长跑类高联赛品牌的打造、长跑文化的培养,吸引更多的参赛者/观众的一种新的发展思路,有利于推进赛事经济与体育旅游的发展。

5 结语

《强风吹拂》在很大程度上是体育动漫中作品的艺术感染力和运动的专业性的较好结合,该动漫借由饱含温情的情感叙事展现出积极的体育精神;通过描绘比赛过程中专业且精彩的运动画面提高大众对中长跑项目的认知水平及兴趣爱好;此外通过对诸如箱根驿传等大型赛会的大力宣传推广,提高了箱根驿传的赛事知名度,带动相关体育器材以及体育旅游等相关产业的发展。从强风吹拂来看优质的体育动漫存在巨大的潜力。再者,相较于日本对体育的忠诚程度,在我国体育发展的道路上缺少专业运动员的发展路径,像甲子园、箱根驿传这样大赛都有庞大的观众群体,并且广受赞誉,但是社会对于运动员的整体重视程度仍有待提高,不同于国内将大部分精力集中在课程教育上面,只在体育方面投入极少的部分,长久以来体育都是青少年成长问题中比较重要的环节之一,包括国内社会把两者剥离了开来,所以很多少年儿童都有这样的误区:体育课是为了锻炼,篮球足球是为了娱乐,只有上学才是正事,如果想成功就要

认真学习而不是靠打球。^[9]对我国而言,在本土体育动漫产业建设方面,可以立足我国体育特色来发展本土体育动漫产业,比如发展以武术、龙舟、围棋等为代表的中国体育项目与以马拉松热潮、校园体育为代表的中国体育赛事产业相融合的特色体育动漫产业,打造兼有中国传统文化底蕴、时代气息的原创IP。结合《强风吹拂》经验,加强情感叙事和专业叙述相融合,积极探索动漫与体育赛事、教育培训、装备制造、文化旅游等行业相结合的融通路径,努力提升体育文化传播实效,大力弘扬体育精神,促进体育产业高质量发展,提高我国体育软实力。

参考文献

- [1]Fastdata极数.2025年中国公路跑步赛事白皮书[EB/OL].取自:https://data.eastmoney.com/report/zw_industry.jshtml?encodeUrl=XRFjVrsZdBfhp4gYpi/p9NbDoJIwS4tn7nVM/3cNEns=.
- [2]曹琬筠.体育动漫对体育传播的影响——以动漫《冰上的尤里》和花样滑冰项目为例[J].新媒体研究,2019,5(20):13-15+20.
- [3]魏樊琦.日本体育动漫的传播发展对我国篮球文化传播的启示[D].郑州大学,2015.
- [4]孙芊芊.跨文化传播视角下的文化认知与选择性接受——以日本热血动漫为例[J].云南师范大学学报(哲学社会科学版),2019,51(06):94-103.
- [5]宋璞良.日本体育动漫在中国跨文化传播及其对我国体育动漫发展的启示[D].西安:西安体育学院,2022.
- [6]张晶鑫.知识·梦想·意志·友情——日本运动题材动漫的关键词[J].世界文化,2021(03):25-28.
- [7]郑和明;俞林.社会传播学视域下青少年媒体消费促进体育行为的成因研究——以灌篮高手为例[J].体育科研,2019(05):36-42+50.
- [8]李童.视觉符号学视阈下日本体育动画分析[D].北京:北京体育大学,2020