



存在与感知： 日本动漫在中国的跨文化影响

Cunxai yu Ganzhi

吴新兰◎著



知识产权出版社
全国百佳图书出版单位

存在与感知

——日本动漫在中国的跨文化影响

吴新兰 著



知识产权出版社
全国百佳图书出版单位

内容提要

日本动漫文化的影响是近年来社会关注的热点和焦点。如何认识日本动漫文化在中国的跨文化影响以及未来的走势,不仅需要理论层面的解读,也是事关国家经济文化安全的重要问题。本书结合了这一热点课题,运用多种形式的文献资料以及大量的调查、访谈等一手资料,把日本动漫在中国的跨文化影响作为一个社会学个案,研究了中国当前社会转型时期民族文化的生存景况、新型文化结构的域化特征、作为新文化主导的青年文化的外化形态、中国社会生活“新景观”与世界他国的可比性、日本动漫在中国影响的负效应、国家在话语权和权利资本争夺战中的策略等问题。

责任编辑:贺小霞

图书在版编目(CIP)数据

存在与感知——日本动漫在中国的跨文化影响/吴新兰著.

—北京:知识产权出版社,2012.6

ISBN 978-7-5130-1285-0

I. ①存… II. ①吴… III. ①日本—动漫—艺术—影响—

中华文化—研究 IV. ①J218.7②K203

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 078109 号

存在与感知——日本动漫在中国的跨文化影响

CUNZAI YU GANZHI——RIBEN DONGMAN ZAI ZHONGGUO DE KUAWENHUA YINGXIANG

吴新兰 著

出版发行:知识产权出版社

社 址:北京市海淀区马甸南村 1 号

网 址: <http://www.ipph.cn>

发行电话:010-82000860 转 8101/8102

责编电话:010-82000860 转 8129

印 刷:知识产权出版社电子制印中心

开 本:787mm×1092mm 1/16

版 次:2012 年 6 月第 1 版

字 数:300 千字

ISBN 978-7-5130-1285-0/J·037 (4158)

邮 编:100088

邮 箱:bjb@cnipr.com

传 真:010-82005070/82000893

责编邮箱:HeXiaoXia@cnipr.com

经 销:新华书店及相关销售网点

印 张:17.5

印 次:2012 年 6 月第 1 次印刷

定 价:49.00 元

出版版权专有 侵权必究

如有印装质量问题,本社负责调换。

目 录

绪论	(1)
第一章 日本动漫文化：一个动漫大国的崛起	(27)
第一节 日本动漫的演化及分类	(27)
第二节 日本动漫的文化特征	(42)
第三节 日本动漫的全球化影响	(50)
第二章 “立体式”扩张：产业介入与文化侵蚀	(58)
第一节 集聚与扩散：动漫生产的“产业化”	(58)
第二节 企划与运营：动漫营销的“立体化”	(69)
第三节 操纵与推进：政府动漫政策的“文化策略”	(77)
第三章 生活的“嵌入性影响”：文化的稀释	(85)
第一节 宣泄：读图时代感性的“快餐文化”	(85)
第二节 失语：动漫文化的“去阶层”化	(100)
第三节 异化：动漫文化的“功利性”	(107)
第四章 寄托与沟通：青年文化的“结域化”	(113)
第一节 寄托：内涵丰富的个人心理安慰	(113)
第二节 沟通：同辈群体的影响与交流	(129)
第三节 青春情结：动漫传播形成的群体价值观	(141)
第五章 表现：“自我”、“他我”的青春之舞	(147)
第一节 Cosplay：异装“角色扮演”的狂热	(147)
第二节 Creole：漫友“新语言”的生成	(157)



第三节 恍然若梦：漫友生活日常行为的“艺术化”	(163)
第六章 区隔：“代际差异大于跨文化差异”	(171)
第一节 全球共同的“文化经验”的表象	(171)
第二节 代际差异的形成与分化	(179)
第三节 代际内小群体化的形成	(188)
第七章 危机：日本动漫跨文化传播的负效应	(195)
第一节 民族文化认同感的弱化	(195)
第二节 “利”、“艺”之争下艺术庸俗化	(201)
第三节 中国“文化资本积累”的困境	(211)
第八章 思考：争夺经济资本及国际文化传播的话语权	(224)
第一节 引起关注：经济发展与文化安全	(224)
第二节 创新成果：动漫本土化进程	(231)
第三节 走向世界：主动型的动漫攻略	(239)
结论：研判与认知	(248)
参考文献	(252)
附录一：访谈记录案例	(263)
附录二：动漫文化对青少年成长的影响调查问卷	(269)

绪 论

一、研究的目的与意义

在世界的特色流行文化中，日本动漫无疑是一个越来越引人注目的亮点。“目前全球播放的动漫作品 60% 产自日本，在欧洲，日本动漫则高达 80% 以上。”^① 在因特网上搜索一下，与日本动漫相关网页可以说数以千万计（Google 搜索约有 9 190 000 项符合日本动漫的查询结果）。浏览一下内容，你会感觉到它是一个很热门且很有争议的词语。网上日本动漫的相关文章内容无外乎三类：对日本动漫产业的成功加以赞许；对日本动漫中的糟粕进行批判；还有就是漫迷们对自己热爱的动漫作品的追捧。可以说，日本动漫在中国已经处在了一个非常有趣的境地：有人倾羡动漫产业在日本国民经济中的支柱地位，有人担心日本动漫可能造成的“文化侵略”、“思想毒害”，更有广大青年对日本动漫趋之若鹜，热情万丈。

本书要探索的问题是：虽然现代青年文化的发源地是在欧美而不是在日本，而且中国人在文化上一向是崇拜西方甚于喜欢日本的。为什么今天中国的青少年那么喜欢日本的青年文化样式呢？在南京这个与日本人冤仇深重的城市里，日本动漫漫友与其他城市的漫友有不同吗？面对日本动漫在中国的跨文化传播，中国人为什么有多种立场，有多重的矛盾心境？每种立场背后的动因何在，在动漫文化场域都进行了怎样的斗争？面对日本动漫的“强势”，谁在欢喜，谁在忧虑，谁在寻求对策？中国年轻人对日本动漫的爱恋、评论是否和日本青年，美国青年有一致性，是否就是现代社会生活的常态？关于日本动漫在中国的传播，与中国学术界的立场、青年的立场、国家的政策之间有何关联？

本文把日本动漫在中国的跨文化影响作为一个社会学个案，运用在南京进行的访谈等资料，研究中国当前社会转型时期民族文化的生存景况与传统生活

① 刘轶，张琰．中国新时期动漫产业与动漫营销 [M]．北京：中国戏剧出版社，2005：67．



方式的承压性、新型文化结构的域化特征、作为新文化主导的青年文化的外化形态、中国社会生活“新景观”与世界他国的可比性、日本动漫在中国影响的负效应、国家在话语权和权利资本争夺战中的策略等问题。这些相互关联、层层深入、步步推进的研究要点将全面勾画出我国社会在新世纪初年对诸多问题的焦虑与希冀。本书对日本动漫在中国的跨文化影响研究具有以下宽泛的意义：

首先，场域理论的运用可以促进国内学界对皮埃尔·布尔迪厄（Pierre Bourdieu）社会学思想的理解。布尔迪厄是继福柯之后，法国又一具有世界影响的社会学大师，其思想和著述在国际学界广受重视，他和英国的吉登斯、德国的哈贝马斯一起被认为是当前欧洲社会学界的三大代表人物。20世纪90年代中期以来，国内学界开始关注布尔迪厄的理论，近年来翻译了其部分原著，专门的介绍性论述集中解读其理论中的惯习、场域、资本等核心概念^①。作为社会学大家，布尔迪厄的社会学中融入了人类学、教育学、哲学、艺术、语言学、历史、文化学等诸学科的内容。一般认为，场域理论是布尔迪厄的基本理论，不仅是社会学理论的概念，也是他从事社会学研究的分析单位，在其社会学思想体系中占有最重要的地位。由于包容丰富、错综复杂，更由于发人深思，省人心神，布尔迪厄理论被运用于分析许多社会领域的现象^②。

其次，研究日本动漫在中国的影响将拓展中国学界正在进行的“城市发展”以及“城市文化”研究的领域。随着动漫产业成为日本的支柱性产业，在经济利益的驱动下，中国城市文化产业建设中，与动漫产业相关的各种建设不仅呼声越来越高，而且很多城市都发展起了“动漫产业基地”或“动漫产业园”，各大高校纷纷建立动漫学院或动漫专业。在城市中动漫爱好者也越来越多，动漫文化丰富城市人的业余生活，并促使新的生活方式产生，如兴起于日本的“Cosplay”以及“御宅族”（OTAKU）现象已经遍及全世界。此外，动漫文化的兴盛还有塑造城市文化的功能。特别是在中国的一些大中城市中，

① 可参见朱国华. 场域与实践：略论布迪厄的主要概念工具（上）、（下）[J]. 东南大学学报（哲学社会科学版），2004；李全生. 布迪厄场域理论简析[J]. 烟台大学学报（哲学社会科学版），2002；毕天云. 布迪厄的“场域-惯习”论[J]. 学术探索，2004（1）；陈宇光. 论布尔迪厄社会实践理论的三个核心概念[J]. 南通职业大学学报，2003；洪进. 《论布迪厄社会学中的几个核心概念》[J]. 安徽广播电视大学学报，2000（4）。

② 笔者在Ebsco资源数据库上输入Pierre Bourdieu这个关键词，就检索出了不少英语国家学者运用布迪厄理论的个案，如种族研究、教育研究，甚至欧洲各国的对外政策的分析等。

“Cosplay”已经成为一种时尚和流行文化。因此，研究动漫文化，对城市文化建设的研究以及城市文化产业的发展有一定的理论指导意义。

再次，日本动漫文化的影响研究必然涉及跨文化的影响以及青少年文化、青少年文化建设的范围，有助于加深对青少年社会化等成长过程中动漫文化等流行文化的影响和意义的理论认识。青少年是社会的特殊群体，具有与其他群体不同的特点，我们青少年的精神面貌如何，世界观、人生观、价值观如何，将决定着21世纪中国的面貌、前途和命运。日本动漫文化在青少年中的影响模式是什么？是否会造成社会变迁？动漫文化的影响有哪些潜在的功能和作用？这些问题有助于我们理解日本动漫文化现象对中国青少年的濡化影响以及青少年对日本动漫文化的认同与接受，并从中得到现实和理论的启迪。

第四，对动漫文化的影响研究可以为大众文化、消费文化、流行文化研究提供一定的比较文化认知模式。“研究社会的文化现象，研究社会文化在社会结构中的作用及其与社会发展的相互关系是社会学的重要任务之一。”^①从社会学角度解读动漫文化是一种探索性尝试，在汲取动漫文化带给我们的愉悦的同时，回过头审视一下，中日两国文化曾经在动漫画文艺史上最初的相遇点、诸多殊途同归的共性以及相悖的差异性。可以帮助我们揭开大众文化、消费文化、流行文化范围中最重要的影响因子和了解各种关系相互作用的方式。

最后，研究日本动漫文化的影响必然要涉及日本动漫文化发展的状况和历史，这将拓宽中国学界正在进行的“日本研究”的领域，深化对日本社会和文化的认识。动漫在日本被视为继茶道、艺伎、相扑之后的第四大国宝，是一种既具独特性又具代表性特色的日本文化现象。动漫包含了日本人的历史观、价值观和审美情趣，从著名的《铁臂阿童木》、《聪明的一休》到《机器猫》、《灌篮高手》、《名侦探柯南》等，一部部动漫作品风格各异、色彩纷呈，把这个岛国的众多侧面、其文化的一点一滴，在精巧的包装和粉饰下传达给各国观众，对日本动漫的研究不失为了解日本社会和文化的切入点。

可以说，对日本动漫在中国的跨文化影响研究有社会学的意义和价值，对一些具体的相关领域也有所裨益。

① 吴增基，现代社会学[M]，上海：上海人民出版社，2005：1。



二、相关研究回顾与综述

国内外有关日本动漫的研究都是最近十年左右才兴起的。总体上看，国内外有分量的专著数量都很有限，而文章的范围和视野则广阔得多。

国外有关动漫的专著，笔者收集研究了日语和英语的两个种类。日语的专著主要请日本朋友帮助收集和南京大学日本研中心图书馆、国家图书馆日语书库查阅。日本学者清水勲的《漫画的历史》^①、加藤周一的《日本的心与形》^②、大塚英志的《作为教养的“漫画·动画”》^③、“日本动画协会”的专务理事、事务局长山口康男的《日本动画全史》^④都是从美术史、艺术史的角度进行的整理与归纳。津坚信之在《日本动画的力量》^⑤中，从动画制作的角度，对日本动画被广泛接受和喜爱的原因作了分析和说明。而宫原浩二郎、萩野昌弘在《漫画社会学》^⑥一书中对日本的漫画文化研究的各个视角作了整理和分析，如“漫画读者论的再思考”，“漫画与漫画批评”，“分身——少女漫画中的‘另一个我’”等。将日本的动漫文化引入西方时尚的村上隆在《艺术起业论》^⑦中也谈到了日本动漫艺术走向世界的原因。《御宅族市场的研究》^⑧是野村综合研究所在2004年针对日本的“御宅族”在消费市场中的作用做了定量的、经济性的研究和分析，其中对“御宅族”形象的描绘以及消费影响因素的分析对本文有一定的帮助。中村伊知哉的《日本的流行力量》^⑨以发端于日本的漫画、动画、游戏等“流行文化”引起了世界的关注为出发点，阐述了如何抓住这一力量，来发展产业和经济。中野晴行的《动漫创意产业

① 清水勲. 漫画の歴史 [M]. 東京, 岩波書店, 1991.

② 加藤周一. 日本その心とかたち [M]. 東京, 徳間書店, 2005.

③ 大塚英志. 教養としての〈まんが・アニメ〉 [M]. 東京, 講談社, 2001.

④ 山口康男. 日本のアニメ全史—世界を制した日本アニメの奇跡 [M]. 東京, テン・ブックス, 2004.

⑤ 津堅信之. 日本アニメーションのカー 85 年の歴史を貫く 2つの軸 [M]. 東京: NTT 出版, 2004.

⑥ 宮原浩二郎, 萩野昌弘. マンガの社会学 [M]. 京都, 世界思想社, 2001.

⑦ 村上隆. 芸術起業論 [M]. 東京, 幻冬舎, 2006.

⑧ 野村総合研究所オタク市場予測チーム. オタク市場の研究 [M]. 東京, 東洋経済新報社, 2005.

⑨ 中村伊知哉. 日本のポップパワー——世界を変えるコンテンツの実像 [M]. 東京, 日本経済新聞出版社, 2006.

论》^①一书围绕日本的漫画产业展开论述,以漫画出版为中心,考察了动漫产业对符号形象产业、游戏娱乐产业以及版权相关产业的牵引作用。

美国出版的有关日本动漫研究的专著笔者也仅查得数本。Frederik L. Schodt 在《日本梦境:当代漫画论》^②(日文译本为《日本漫画论》)一书中对日本漫画的文化表现、日本的漫画杂志、漫画作品、漫画之神手冢治虫以及日本漫画在英语圈国家的影响都作了分析和描述。该书被称为“从国际视野出发,对漫画文化的考察,是现代日本人必读的一本书。”^③Gilles Poitras 出版了两本词典形式的动漫解读,1999 年的《动漫伴侣:日本动漫中的日本性是什么?》^④和《动漫伴侣 2:更多……日本动漫中的日本性是什么?》^⑤两本书都信息量大,介绍了日本文化和社会的各个侧面,包括食品、服装、宗教、艺术、地名等,每个词条都有漫画或者是动漫的出处;第二卷增加了动漫所涉及的更多日本历史及其历史人物的介绍。Helen McCarthy 也写了两本关于日本动漫的书,《日本动漫片片通》^⑥介绍日本动漫名著的来龙去脉,《日本动漫大师宫崎骏》^⑦则是为了“配合十月在美国上映的宫崎骏动漫电影”^⑧而在九月推出的动漫画家传记。Antonia Levi 的《来自外空的武士:理解日本动漫》探讨了日本动漫中英雄的形象,以及这种形象的历史渊源问题。^⑨另外 Frenchy Lunning 主编的《技传媒 1:漫画和动画的新兴世界》^⑩计划以后每年一卷,这

① 中野晴行. 动漫创意产业论 [M]. 甄西译. 北京:国际文化出版公司,2007.

② Frederik L. Schodt. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* [M]. Berkeley: Stone Bridge P, 1996.

③ フレデリックL. ショット. ニッポンマンガ論——日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論 [M]. 東京: マール社, 1998: 日译本封里.

④ Gilles Poitras, *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?* [M]. Berkeley: Stone Bridge P, 1999.

⑤ Gilles Poitras, *The Anime Companion 2: More... What's Japanese in Japanese Animation?* [M]. Berkeley: Stone Bridge P, 2005.

⑥ Helen McCarthy. *The Anime! Movie Guide: Movie-by-Movie Guide to Japanese Animation*. [M]. Woodstock: Overlook P, 1997.

⑦ Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry*. Berkeley [M]. Stone Bridge P, 1999.

⑧ Quinn, Juddy. "No Ennui for Japanese Anime," [J]. *Publishers Weekly*, 12/13/99, Vol. 246 Issue 50, p. 23, 1/3p, 2c.

⑨ Antonia Levi, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation* [M]. Chicago: Open Court, 1996.

⑩ Frenchy Lunning. (ed.). *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga* [M]. Univ. of Minnesota. 2006.



本是首卷，是从学术层面上对动漫、漫画的研究。漫画部分说明了漫画的全球化问题，还发掘出 20 世纪 50 年代的一个创作者，其他话题涉及 Cosplay (costume play) 的由来，游戏设计，日本艺术家村上隆的美学观。该著作很想放下学术的高姿态，打开首页是诗配图，用读图的方式来说明主旨，企图与漫友们、普通读者拉近距离。然而，有些文章对普通的读者来讲还比较深奥，读者最好理解的部分是“综述和评论”，还有人进行了 Girl Utena. (中文译名《少女革命》) 的主题分析。

可以看出，国外动漫研究集中在美术史或艺术史，以及日本的文化、动漫产业等方面。国内的研究专著也具有相似性。

台湾地区动漫画文化研究者陈仲伟作为一个动漫画爱好与研究者，在《日本动漫画的全球化与迷的文化》^①一书中，从日本动漫画的历史文化与产业发展出发，结合近年来日本动漫画的全球化现象，指出动漫画文本、动漫画文化参与者（同好）与生活实践的结合，正是日本动漫画文化发展的根基。正如书名所述，主要的论题是日本动漫的“全球化”现象的具体表现，而“迷的文化”是指“fan culture”，集中在讨论 OTAKU（御宅族）文化上。台湾地区学者萧文湘所做的研究著作《漫画研究：传播观点的检视》主要侧重于日本漫画在台湾地区的传播效果、传播过程的分析，目的是“漫画传播研究的现况定位”，勾画“为漫画传播研究的未来扩张版图”^②。由于区位情况以及历史原因的限制，以上两本书的作者研究的都是日本动漫在台湾地区的影响情况，没有涉及大陆的具体情况，只能说对本文有一定的参考价值。

如果说台湾地区的两本著作还可以称得上是动漫文化研究方向的著作，大陆的著作更倾向于动漫艺术、动漫产业研究方向。陈奇佳的《日本动漫艺术概论》^③属于动漫艺术理论专著，比较全面地介绍了日本动漫的发展情况，对日本动漫的基本艺术特征、创作手法、美学内涵作了比较深入的评析，并探讨了中国动画的艺术创新以及相关文化产业的发展问题。刘健的《映画传奇——当代日本卡通纵览》^④也属于这种动漫艺术理论类的书籍。杨伟《少女漫画·女作家·日本人》一书就是“通过研究少女漫画的变迁，对日本当代

① 陈仲伟. 日本动漫画的全球化与迷的文化 [M]. 台北：唐山出版社，2004.

② 萧文湘. 漫画研究：传播观点的检视 [M]. 台北：五南图书出版有限公司，2002：5.

③ 陈奇佳. 日本动漫艺术概论 [M]. 上海：上海交通大学出版社，2006.

④ 刘健. 映画传奇——当代日本卡通纵览 [M]. 天津：百花文艺出版社，2003.

女流文学的发展和变革进行一次跨学科的解读。通过对日本少女漫画从成长期到黄金期,进而由衰退从成年女性漫画的历史回顾,特别是某些具体的少女漫画作品,来解读当代女性所置身的社会变革,以及随之发生的社会价值观与女性自身意识的剧烈变化。因为围绕着‘恋爱’‘性’‘家庭’等女性所必须直面的重大问题,少女漫画的变迁足以折射出近30年来女性的价值观,抑或女性文化的蜕变。”^① 白晓煌的《日本动漫》^②一书主要目标在于借鉴日本动漫成功经验,因此多流于对日本动漫文化的发展进程描绘,很少见分析探索性学术研究。谭玲、殷俊编著的《动漫产业》一书,对动漫产业内涵、现状、发展模式和动因做了分析和研究,并认为“动漫形象构成一种与音乐类似的世界通行的文化语言,有着超越国际、超越种族的巨大力量。因而,动漫文化是一种先天具有强大全球渗透力的世界共享的文化。”^③虽然书中提及,“从社会角度来看,动漫产业不仅具有经济方面的意义,还具有重要的社会价值。”^④但却没有社会价值方面的研究与探讨。其他还有《动漫行销》、《中国新时期动漫产业与动漫营销》、《世界动漫艺术概论》、《动漫的历史》都提到了日本动漫产业的成功案例,也更集中探讨动漫营销的模式和手段等问题。

以上可以看出,国内的日本动漫研究专著特征也比较明显:一是出版年代都较新,即使是台湾地区的动漫文化研究也多集中于近10年内,而大陆的动漫文化研究就更新,多集中于最近的三五年内。这说明动漫产业的兴起和传播是近年来随着第四媒介的发展而兴盛起来的,随着动漫文化的传播和兴盛也引起了人们越来越多的关注。二是中国大陆受日本动漫文化的影响要晚于台湾地区,因此动漫研究的兴起也比较晚,而且大陆的日本动漫研究更多的是由于经济利益的吸引力而引发的研究兴趣,大陆的日本动漫研究更注重其对中国动漫的影响以及可以带来的经济利益,注重动漫文化的经济功能,而较少关注动漫文化的社会功能,这不能不说是当前学界对日本动漫文化研究的一个缺憾。

国内外关于日本动漫的相关文章,从时间上看以21世纪以来的居多,从数量上看篇幅甚众,从选题上看内容多样。

① 杨伟. 少女漫画·女作家·日本人 [M]. 银川:宁夏人民出版社,2005:9.

② 白晓煌. 日本动漫 [M]. 北京:中国旅游出版社,2006.

③ 谭玲,殷俊. 动漫产业 [M]. 成都:四川大学出版社,2006:2.

④ 谭玲,殷俊. 动漫产业 [M]. 成都:四川大学出版社,2006:13.



日语的关于日本动漫的研究文章有很多。如日本的漫画学会从2002年开始每年两次（春秋）发行1期漫画研究综合杂志《漫画研究》^①，而日本财团支持的日本动漫画的研究成果也非常丰富，2002年出了一本《漫画研讨会“知识教育与形象教育的并存”》报告书，2006年出了一本《漫画·动画学术研讨会报告书》^②。其中弘兼宪史《从漫画文化考察的日本人论》、高桥秀元的《漫画性的……日本》、中野晴行的《战后日本漫画市场的独特性》、斋藤环的《漫画空间是“日本性的”吗？》、布施英利的《语言与空间、形与光》等研究论文涉及日本动漫的文化背景、文化影响、市场特征等各个方面，对本文具有重要的参考价值。

英语的关于日本动漫的文章有不少，笔者在全球最大的期刊电子资源数据库EBSCO上搜索出好几百篇，但粗略地浏览后发现，文章类型不外就是描述日本动漫对欧美市场的占领和动漫产品的经营，如《盗版能促销》^③、《青春期的动漫》^④、《它啊……赚钱啊》^⑤；比较日美动漫的异同，如《最认真的恭维》^⑥；惊叹日本动漫的独特魅力，如《并非迪斯尼》^⑦；探索日本动漫带来的文化现象，如《美国的Cosplay》^⑧；更有如何欣赏日本动漫的介绍，如《上网看去》^⑨、《日本动漫爱不完》^⑩、《千禧年有几光年远：日本最好的动漫之一》^⑪等。只有一篇是学术性的论文，《来自外星的卡通：日本动漫的跨文化交流》^⑫。

① 参见日本漫画学会网 [EB/OL]. [2007-04-15] <http://www.yumani.co.jp>

② 参见日本财团图书馆 [J/OL]. [2007-04-15] <http://nippon.zaidan.info>

③ Henry Jenkins, "When Piracy Becomes Promotion," [J]. *Reason*, Dec2006, Vol. 38 Issue 7, p78-79, 2p, 1c.

④ Ian Rowley, & Chester Dawson, Hiroko Tashiro and Moon Ihlwan, "THE ANIME BIZ: STILL AN ADOLESCENT," [J]. *Business Week*, 6/27/2005 Issue 3939, p50-52, 3p, 1 chart, 4c.

⑤ Daniel Roth, "It's...Profitmón!" [J]. *Fortune*, 12/12/2005, Vol. 152 Issue 12, p100-110, 7p, 11c.

⑥ "The Sincerest Form of Flattery," [J]. *Business Week*, 6/27/2005 Issue 3939, p52-52, 1/2p, 4c.

⑦ John Canemaker, "Un Disney," *Print*, May/Jun2000, Vol. 54 Issue 3, p120, 6p, 10c.

⑧ R. Patrick Benesh-Liu, "ANIME Cosplay IN AMERICA," [J]. *Ornament*, 2007, Vol. 31 Issue 1, p44-49, 6p, 10c.

⑨ Vivienne Sales, "WEB WATCH," [J]. *Library Journal*, 2/1/2003, Vol. 128 Issue 2, p32, 2p, 3c.

⑩ Juddy Quinn, "No Ennui for Japanese Anime," [J]. *Publishers Weekly*, 12/13/99, Vol. 246 Issue 50, p23, 1/3p, 2c.

⑪ Natasha Grant, "'Millennium' is light years away, one of anime's best." [J]. *New York Amsterdam News*, 9/11/2003, Vol. 94 Issue 37, p23, 2p, 1bw.

⑫ Shinobu Price, "Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication," [J]. *Journal of American & Comparative Cultures*, Spring/Summer2001, Vol. 24 Issue 1/2, p153-169, 17p.

论述日本动漫在美国跨文化传播的意义,动漫在电视播放中的不同类型,日美动漫类型类比,日本动漫在西方艺术世界中的地位。这篇文章对本文有借鉴意义。

国内与动漫相关的研究论文主要出现在近两年。从动漫产业视角作研究的学位论文最多,如《加快我国动漫产业发展的研究》(邓明华,2007年天津工业大学硕士学位论文)、《论中国动漫产业链条始端到中端的合理发展过程》(周舟,2006年四川大学硕士学位论文)、《动漫产业营销传播研究》(熊洁芬,2006年武汉理工大学硕士学位论文)、《中国动漫产业落后原因分析及解决方法探讨》(2005年四川大学硕士学位论文)、《日本动漫产业的发展及其启示》(胡旻,2006年吉林大学硕士学位论文)、《厦门市动漫产业发展对策研究》(郭肖华,2006年厦门大学硕士学位论文)、《日本动漫的特性及其对中国动漫的启示》(冯硕,2005年对外经济贸易大学硕士学位论文)。其次,是动漫艺术研究的视角,如《动漫文化投射下的电影》(俞李华,2006年上海戏剧学院硕士学位论文)、《动漫艺术的美学品格研究》(王春明,2005年东南大学硕士学位论文)、《现代动漫艺术及其主要流派》(2003年四川大学硕士学位论文)、《关于日本动漫文本模式化的研究》(袁铨,2007年中国传媒大学);社会学人类学视角,如《中国漫迷群体研究》(靳泰然,2005年华中师范大学硕士论文)、《叛逆与快乐——解析漫迷生活方式的意义》(谷亮,2007年中央民族大学硕士论文)、《上海市历城中学动漫社团发展研究》(钱东兴,2006年华东师范大学硕士论文)。从以上的动漫相关论文的研究可以看出,提到动漫产业的成功,必然会提日本动漫产业的发展模式,国内学界对日本动漫产业的发展模式可以说是推崇备至。硕士生学位论文研究动漫文化的情况如此突出,也说明了不仅是日本动漫文化的经济效益引发了国人对它的社会价值的思考,而且日本动漫文化的确浸入到了中国新一代年轻人的生活,已经成为一种引人关注的生活方式。

比起专著和博硕士论文,对于日本动漫文化的期刊文章研究的范围和视野似乎更宽阔一些。笔者对期刊文章研究的方向总结如下:

(1) 通过文本到文化的解读来研究日本动漫文化

张文宏在《漫画世界中的日本文化探析》一文中从日本漫画中探析了日本民族的岛国根性、集团意识、耻感文化、强者崇拜等文化因素。^①李红梅在

① 张文宏:《漫画世界中的日本文化探析》[J]. 洛阳师范学院学报,2006(4).



《浅谈日本文化在漫画发展中的作用》一文中提到,近年来,日本漫画已在以亚洲为主的一些国家和地区普及,并且得以发展。这些都与日本文化在漫画发展中的作用分不开。而且,日本文化在漫画的取材范围,人物设计,审美观念等方面起到了积极的作用。日本文化在漫画中的作用主要体现在取材范围的扩大,人物推出的都是集团英雄,审美观念带有病态的忧郁美三个方面。^①

(2) 从传播学的角度来分析日本动漫文化在中国传播的阶段和特点

陈强、腾莺莺在《日本动漫在中国大陆传播分析》中集中对日本动漫在大陆传播的三个阶段和特点进行了分析:自20世纪80年代起,日本动漫开始进入中国大陆,并且在短短二十多年的时间里对中国大陆动漫市场产生了强大的冲击。该文以日本动漫在中国内地的发展过程为切入点,对日本动漫在不同阶段的传播特点进行分析,力图寻求蕴藏其间的内在推动力量。根据传播者的不同,文章将日本动漫在中国内地的传播进程大致划分为三个阶段:官方大众传媒传播时期、盗版商人掌控时期和爱好者群体传播时期。纵览日本动漫在中国内地的整个发展过程,可以发现总体呈现以下特点:媒介技术对传播有着极大的影响;呈现一个非正常的传播过程;日本动漫的取材定位培养了忠实受众;反馈是最为有力的推动者。^② 李常庆在《日本现代漫画出版研究》一文中对日本漫画的出版历史、现状、特色、问题及其影响作了描述。认为日本是漫画的出版大国,其漫画出版的影响已经大大超越了本国的范围。漫画的输出,其实也是一种文化的输出。日本漫画的输出在世界范围内产生了一定的影响,尤其对亚洲国家,特别是对中国的青少年产生了不小的影响。今天,尽管日本的现代漫画取得了惊人的发展,但由于在题材上反映暴力、早恋、色情、犯罪以及美化侵略战争等的内容很多,对青少年产生了许多不良的影响。因此,我们有必要对日本的现代漫画进行全面而又深入的研究。^③

(3) 借鉴日本动漫文化的发展并对中国动漫的本土化和国际化提出建议

雷珣麟、傅智操在《浅谈动漫艺术与本土文化》中提出:动漫艺术的发展离不开本土文化。本土文化推动着动漫艺术的发展;本土文化也影响着动漫

① 李红梅. 浅谈日本文化在漫画发展中的作用 [J]. 鞍山师范学院学报, 2004 - 10. 6 (5): 94 - 95.

② 陈强, 腾莺莺. 日本动漫在中国大陆传播分析 [J]. 现代传播, 2006 (4): 78 - 81.

③ 李常庆. 日本现代漫画出版研究 [J]. 北京大学学报 (哲学社会科学版), 1999 (5): 138 - 143.

艺术的发展。因此,动漫工作者必须切实把握本土文化的实质要领,领悟其核心精髓,打造以“中国故事、中国形象、中国风格、中国精神”为主要特点的动漫作品,尽快地建立起我国的以本土文化为核心的原创动漫产业,将我国的动漫艺术推向一个新的平台。^①王华威在《中国动画片的民族化与国际化》一文中以日本动漫的发展为对比,提出了中国动画应该坚持民族化风格,但中国动画也要深入探索改革途径,使民族的精神特质符合国际社会审美意识,真正融合在国际化的语境中。^②

(4) 从青少年教育的角度对日本动漫进行批判

这类文章主要侧重于日本动漫对青少年思想“侵蚀”的担忧,提出青少年的教育要加强引导的作用。如《论动画对青少年社会化的影响》一文中提到:动画片作为青少年非常喜爱的一种图形形式,对青少年的人际交往、生活习惯、价值观、友情观、言语等方面产生了影响,为促进动画片的积极意义,提出了家长和儿童要及时交流,要正确引导青少年的兴趣发展,文化部门要注意引进健康的动画片等几个建议。^③张建生,王秋梅在《漫画:时尚文化中的一族——再论时尚文化与素质教育》一文中主要分析研究漫画对青少年产生的影响,探寻时尚文化在青少年素质教育中的作用,把时尚文化与素质教育紧密结合起来。^④

(5) 从文化产业的角度,对中国动漫文化发展如何借鉴日本提出建议

刘洋在《中国与日本动画与漫画产业的比较与思考》一文中认为:在日本,动画与漫画是作为一种文化产业而不断发展的,有其自身的一套完整有效的“产供销”运作机制,而这正是中国动漫产业发展所欠缺的,是中国动漫产业发展的“死穴”。^⑤刘斌在《全球化背景下中国成人动画竞争战略》一文分析了中国成人动画发展现状及其存在的定位不明、产出不足以及战略制定失当等方面的不足之处。从产业经济学角度入手,屏清当下中国成人

① 雷珺麟,傅智操.浅谈动漫艺术与本土文化[J].湖南大众传媒职业技术学院学报,2006(4):62-64.

② 王华威.中国动画片的民族化与国际化[J].安阳工学院学报,2006(1):151-153.

③ 阳柳青,韩振华.论动画对青少年社会化的影响[J].青年探索,2006(1):9-12.

④ 张建生,王秋梅.漫画:时尚文化中的一族——再论时尚文化与素质教育[J].2003(4):119-122.

⑤ 刘洋.中国与日本动画与漫画产业的比较与思考[J].齐鲁艺苑(山东艺术学院学报),2003(3):21-23.



动画发展过程中出现的一些错误观念与行为,提出了中国成人动画发展应采取的路径——市场细分化、功能娱乐化、生产低成本化、产品差异化与内容写实化。通过对中国成人动画从理念、内涵到生产进行较为彻底地更换,铸就一个成熟与健康的中国动画产业,积极参与国际竞争,重现中国动画昔日的辉煌。^①

以上我们可以看到,无论是从文化思考的角度,还是从产业经济发展的角度,近几年对日本动漫文化的关注和思考是日益增多,日益丰富的。对日本动漫的文化产业视角研究仍是目前大陆最流行的研究方式,研究的重点与关注的焦点依然更多地停留在动漫的表层,即如何创造动画经济效益,如何形成动画产业链等,无论是文化社会学视角的研究,还是传播学视角的研究,都要提到日本动漫创造的财富、市场的占有规模与其产业链,以及对中国动漫产业发展的启示这几个方面。但对造成这些现象如日本动漫文化得以传播和能有如此之大影响的各种因素的关系研究甚少。虽然有文章从文化角度对动漫进行了研究,但是由于篇幅的限制不够深入,或者由于视角的方向和本论有很多不同。

因此,笔者认为,对日本动漫文化在中国青少年中的流行和影响的研究有必要从社会学的角度出发,来考察各种关系的互动,以达到更全面了解和总结日本动漫文化的目的。

三、研究视角与相关理论

1. 关于场域理论

本文以场域理论的视角为切入点。

首先,场域空间是一个运动的、相互争夺的空间,场域中位置的占据者利用种种策略来保证或改善他们在场域中的位置,不断在场域中展开斗争。“场域不是一个死的结构,不是空的场所,而是一个游戏空间,那些相信并追求其所能提供奖励的个体参加了这种游戏。”^②动漫文化有一种特别的氛围,进入其中的人都会被感染,参与这个游戏,形成特有的角色认同感,因此,本文认为,它是作为一种特别的文化场域而存在的。

① 刘斌. 全球化背景下中国成人动画竞争战略 [J]. 现代传播, 2006 (4): 98 - 102.

② 刘中一. 场域、惯习与农民生育行为: 布迪厄实践理论视角下农民生育行为 [J/OL]. [2006 - 10 - 18], 社会学人类学中国网.