

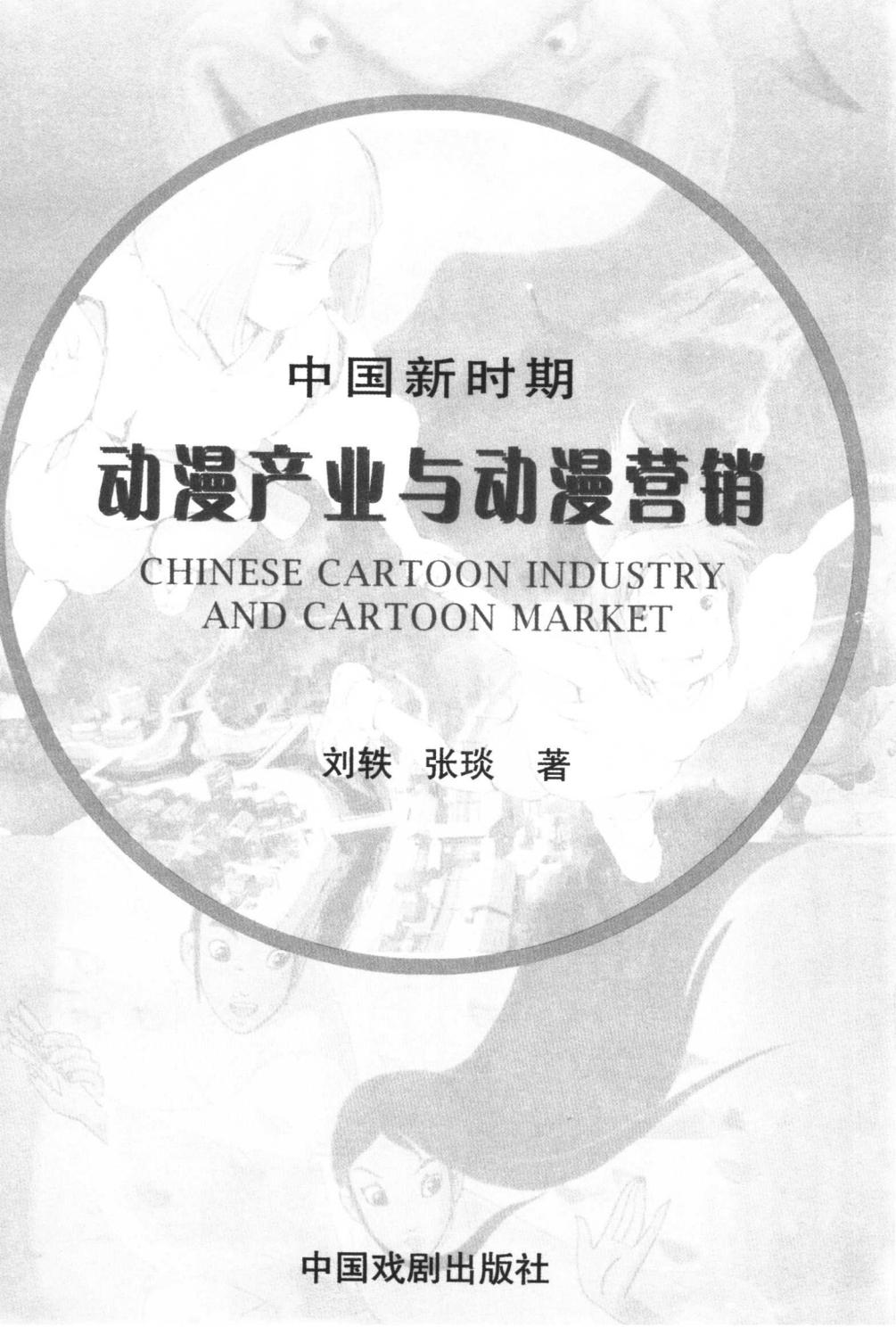
The book cover features a large blue circular frame in the center. Inside the circle, a girl with short blue hair and a white and blue outfit is on the left, looking towards the right. On the right, a girl with brown hair and a white and yellow outfit is flying or falling, holding a yellow object. Below them is a detailed illustration of a city at night with lights and buildings. The background of the entire cover is a warm, golden-yellow color with faint illustrations of anime characters, including a girl with long black hair and another girl with a surprised expression.

中国新时期

# 动漫产业与动漫营销

CHINESE CARTOON INDUSTRY  
AND CARTOON MARKET

刘轶 张琰 著



中国新时期

# 动漫产业与动漫营销

CHINESE CARTOON INDUSTRY  
AND CARTOON MARKET

刘轶 张琰 著

中国戏剧出版社

---

**图书在版编目(CIP)数据**

中国新时期动漫产业与动漫营销/刘轶, 张琰 著.

北京: 中国戏剧出版社, 2005.11

(学术新视野)

ISBN 7-104-02018-7

I. 中... II. ①刘... ②张... III. 动画-市场学-研究-中国 IV. J218.7

---

**中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第129652号**

---

**责任编辑:** 黄艳华

**装帧设计:** 华思远

**责任出版:** 冯志强

**出版发行:** 中国戏剧出版社

**社 址:** 北京市海淀区紫竹院路116号嘉豪国际中心A座10层

**邮政编码:** 100089

**电 话:** 84042552

**传 真:** 84002504

**电子邮箱:** fxb@xj.sina.net (发行部)

**经 销:** 全国新华书店

**印 刷:** 上海肖华印务有限公司印刷

**开 本:** 850 X 1168 1/32

**印 张:** 6.5

**字 数:** 180千

**版 次:** 2005年12月北京第1版第1次印刷

**书 号:** ISBN 7-104-02018-7/I · 804

**定 价:** 250元(本册定价25元)

**版权所有 违者必究**

# 序言

两年多前，出于兴趣和爱好，我们开始着手研究这个领域时，并没有想到，这个领域有着如此大的魅力。尽管我们都并非属于“读图时代”的人，对工工整整的文字有着非常亲近的感觉，但在研究中，动漫世界所带来的别样的激动和倾服，让我们感到了阅读世界中一个新时代的到来。这个时代的表述方式、审美情趣乃至对下一代人价值观念的影响，都远远超出了我们的想象。这让我们觉得，花费这么多的时间在这个新兴领域中进行一些尽管显得有些粗浅的研究，还是值得的。

同样，我们开始着手研究这个领域时，并没有想到，我们将会面临这么多复杂而难以处理的理论和实际问题。

首先，当我们在谈论“动漫”这个词时，似乎都是在谈论一个约定俗成的概念，并没有人去深究，什么是“动漫”？它究竟包含了哪些内容和层次？而且，当我们在谈论这个词时，我们似乎还忘却了，这也应该是个有着时代背景的词语——诸如文学、艺术、宗教、信仰、政治、教育，我们都知道它们在不同的时代有着不同的含义，而对“动漫”，我们今天谈论它时，却含糊了它的时代因素，似乎觉得，它们并不会随着时代的变化而发生多少大的变化。因此，我们面临的第一个问题就是：究竟什么是动漫？动漫要不要、可不可以进行时代分期？假如要、应该分期，它的分期标准又是什么？然而，迄今为止，我们没有任何一本可以参考的该领域理论书籍。没有人能够明白无误地告诉我们，对中国动漫的理论研究，应该以什么领域的理论为标准，是美术？是文学？还是电影？我们只能独自摸索。在这个研究过程中，我们觉得，还是以文学的研究为标准，并参照美术和电影的研究，对中国的动漫进行分析，是比较科学的方法，并通过此，大致总结出了“中国新时期动漫”这样一个概念。这虽然一方面是我们对文学领域更

为熟悉，另一方面，却是中国动漫的实际情况使得它更接近文学研究。我们知道，新中国成立以后，文学艺术领域发生了巨大的变化，尤其是文学，总是不由自主地受到从官方到民间的最大关注，这固然与当代文化传播方式的局限有关，同时，也与中国当代文化政策的倾向有关。它对其他各文化艺术领域都产生着很大的影响，最明显的就是，电影、戏剧、广播剧等形式的作品常常源发于文学作品，动漫也不例外，如60年代的《大闹天空》、《大林和小林》等，都改编自文学作品。到了新时期，这种现象依旧延续着。直到90年代中后期，此种情况才逐步发生了变化。当然，这里想要说明的是，因为并没有参照系，对“中国新时期动漫”这一划分只是研究者个人的看法，对错与否，值得大家研讨，并希望得到诸多行家的进一步深入研究。

另一个面临的困境是，我们究竟是应该重点对动漫理论进行研究，还是应该重点对它的实际状况进行研究？也就是说，我们是需要谈论“动漫理论”本身还是要谈论“动漫实践”？我们通过一段时间的研究，觉得还是将主要力量放在对中国动漫的实际状况的研究上比较好。这并不是说纯粹的动漫理论不重要，而是因为我们自身的学识功底问题。我们认为，这个新兴的学科，应该包含了文学、美术、电影乃至于数字科学等学科的范畴，如果要进行全面、可靠的研究，必须要有这多方面的人参与。仅我们的力量不足以完成此项工作。另外一个原因就是，目前中国动漫产业不容乐观，迫切需要一本能够解决实际问题的著作。面对国外动漫的大举进攻，中国新时期动漫似乎连招架之功都没有，这个现象颇让人担忧。而这种招架之功的缺乏，倒不是理论上的不足，很大一部分倒是因为产业具体操作上的不当。因此，我们觉得将自己一些关于动漫产业和动漫市场的粗浅的看法说出来，尽管不是很精确——也相信有不少漏洞，但对我国动漫产业的发展，应该还是有些许参考意义。

我们在研究中，面临的又一个问题就是我们所采用的理论框架问题。既然我们所谈论的重点是“动漫产业和动漫营销”，就不可避免地主要涉及到产业经济学和营销理论。然而，产业经济和营销管理的理

论并没有过多涉及到“文化”这一概念，而动漫产业无论从发生还是到进入市场，其“文化”因素的影响，非常巨大，几乎是无时无刻不在；在市场营销上，“文化”因素也体现得最为完整。因此我们只能采取折中的方法，一方面参考了产业经济学和营销管理的理论，努力将动漫产业和动漫营销置于产业经济学和营销管理的范畴中进行考察，但同时，也重视动漫本身的文化因素问题，将它的产业行为与文化背景紧密联系起来，从两个几乎完全不同的理论领域来考察。因此，我们常常行走于两个领域之间。这一方面固然能开拓自己的研究视野和思路，但同时也不可避免地出现理论上左右绌支的两难处境。

我们面临的实际困难还在于，目前关于中国动漫产业和动漫营销的资料相当少，而且相当散乱，我们在研究中，只能在尽可能的视野范围中来搜寻和利用这些资料。因此在资料的收集和使用上，肯定有遗漏、不当之处。

从以上各方面来说，这本书应该只是一个开端。从这个开端中，我们发现了一些值得研究的领域，看到了一些现象和问题，也试图去梳理和归纳一些思路，但由于自身学养和积淀，只能做到这个程度。在这里真诚希望在今后的研究中，能得到诸多方家的指导和帮助，来一起对这一新兴领域进行更为广泛和深入的研究。

作者

2005年10月25日

# 目录

---

第一章：中国新时期动漫产业的厘定	1
第二章：影响动漫产业和动漫市场的外在因素	21
第三章：新时期的动漫市场与消费群体	34
第四章：动漫市场的调研与预测	45
第五章：原创力与营销策略	60
第六章：动漫作品的品牌营销	90
第七章：动漫产品上市策略	109
第八章：动漫分销渠道策略	129
第九章：动漫促销策略	139
第十章：动漫产业链的构建	151
第十一章：打造动漫产业链的典型企业案例	165
第十二章：动漫政策	176

## 第一章：中国新时期动漫产业的厘定

世界上第一部动画长片《白雪公主》诞生于1937年，仅仅过了四年，也就是在1941年，我国便推出亚洲第一部动画长片《铁扇公主》。我国五六十年代制作的《三个和尚》、《九色鹿》、《哪吒闹海》等动画片在国际电影节上频频获奖。由万籀鸣先生导演的动画巨片《大闹天宫》则轰动了当时的世界：1962年获第十三届卡罗维发利国际电影节短片特别奖，1963年获第二届电影百花奖最佳美术片奖，1978年获英国第二十二届伦敦国际电影节最佳影片奖，1980年获第二次全国少年儿童文艺创作一等奖，1982年获厄瓜多尔第四届基多国际儿童电影节三等奖，1983年获葡萄牙第十二届菲格拉达福兹国际电影节评委奖。到了八十年代，《黑猫警长》、《葫芦娃》等作品也自成风格。如果再提到漫画作品，我国不但有《三毛流浪记》等长篇漫画作品，《三国演义》、《红楼梦》、《三十六计》等连环画，更有丰子恺老先生等人的充满智慧、童趣和佛义的大作。这说明，我国的本土动漫曾经有过辉煌的时期，也取得过令人骄傲的成绩。但中国本土动漫在20世纪90年代《宝莲灯》、《我为歌狂》等出现之前，电脑绘制的动画片几乎一片空白。并且到今天为止，也没有出现能够在国际上叫得响的品牌，没有具有强大冲击力的杰作。经过六十年代的红极一时，到七十年代、八十年代、九十年代乃至今天的逐步衰退，中国今天的动漫行业不能不面对这样的问题：中国的动漫业已经到了又一次起飞的时刻了，但它究竟如何起飞？朝着哪一个方向而去？这都值得深思。

另一个更为直接的因素是，面对韩国、日本等动漫强国的有力冲击，面对中国越来越成为这些动漫强国“加工厂”这种令人担忧的情况，如何运用营销手段，将中国的动漫发扬光大，打造中国自己的动漫产业，是一个急迫而现实的问题。



除了强调本土动漫的原创性,强调艺术性和民族风格,从文化产业的角度的来讲,动漫行业的起飞,应当是动漫产业的整体起飞,涉及到动漫行业的内容原创、资金运作、产品开发、销售渠道等各方面的内容。要创造一个全新的中国新时期动漫时代,动漫的产业打造和市场营销是一个不可缺少的手段。

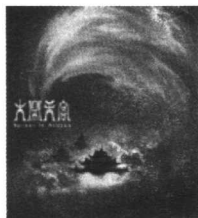
## 一、新时期动漫的基本分类

如果按照传统的分类,动漫主要为两大类,一是动画片,又称之为卡通片,即通过多幅分段画经摄像机连续拍摄后播放的美术片;一是漫画,或称卡通,又分为单幅漫画和多幅漫画。两者虽然有差别,但往往又是结合在一起的:通过故事情节,内在有机相连的多幅漫画(卡通)往往就构成了动画的基础,而从动画中截取单幅或几幅画面,往往也就成为漫画(卡通)。这样的转换在市场运作中更是被发挥到了淋漓尽致。例如在美国迪斯尼公司的动漫产品中,其动画片往往是漫画的衍生产品,而动画片中的经典人物或场景,又往往反过来会成为动漫图书的主要内容。在互联网普及之后,一种新型的动漫形式又出现了,即我们通常称之为“Flash”的网络动画。由于制作此类动漫的人一般被称作“闪客”,在这里,出于与此种叫法相呼应,以及按照“Flash”的含义,按照著者的看法,将该类动漫称之为“闪漫”更为合适。

因此,动画、漫画、闪漫(网络动画)三者构成了今天动漫领域的主要类型。

动画:最典型的例子是我国的《大闹天宫》(电影)、《蓝猫淘气3000问》(连续电视片)、《我为歌狂》(连续电视片)等;日本的《千与千寻》(电影)、《机器猫》(连续电视片)、《樱桃小丸子》(连续电视片)等;美国的《狮子王》(电影)、《埃及王子》(电影)、《怪物公司》(电影)等。

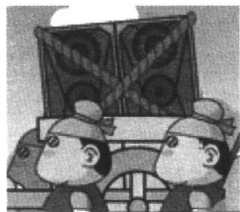
漫画:例如我国早期的《三毛流浪记》、各种连环画、社会讽刺漫画以及近来开始形成的故事情节紧张、人物个性鲜明的漫画风潮,如



在我国，动画片以《大闹天宫》最为出名。万籁鸣大师的孙悟空形象，不但获得了国内的盛誉，也获得了国际上的一致好评。



《三毛流浪记》则是我国早期漫画的代表作。其影响力一直到如今。那只有三根头发的“三毛”，因漫画而出名，并最终从漫画上走了下来，进入到了电影、话剧、儿童剧等艺术形式中。



Flash动画《大话三国》以其滑稽、颇具“解构主义”色彩的风格获得了大众的欢迎，出现之后在网络上迅速流传开来。

《风云》、《蜀山》等。国外的漫画作品数量以日本和韩国居首。

闪漫（网络动漫）：我国以2002年最为流行的《东北人都是活雷锋》、《大话三国》等为代表。

在这三种类型中，漫画的历史最为悠久，表现方式和题材也最广泛。就中国而言，从最初的黑白漫画，到后来的彩色漫画；从单幅漫画到多幅漫画；题材从最初的政治讽刺漫画、社会讽刺漫画、幽默漫画，到逐步产生了故事连环画、情感漫画；从最初的儿童漫画，到现在出现了各种题材和形式的新漫画及成人漫画。

如果按照日本传统的分类方法，漫画大致可以分为少年漫画和少女漫画。少年漫画主要以男性青少年为主要对象的，内容主要是体育、格斗、科幻和历史等，情节紧张激烈。少女漫画本来隶属于少年漫画的一种，可由于巨大的市场需求，以及它本身具有的艺术特色，很快就

与少年漫画并驾齐驱，成为漫画中的重要的一支。少女漫画的内容主要是爱情故事，有纯情的校园故事，也有古代神话爱情传说，情节以浪漫动人为主。由于社会生活的变化以及文化观念的转变，成年人也开始喜欢并习惯于阅读漫画。因此，针对成年人，特别是20—35岁为主的上班族的新型漫画开始出现，其代表是“上班族漫画”，例如日本的《蜡笔小新》，以及台湾朱德庸的“都市情感系列”、几米的“地下铁”等。

对中国大陆地区而言，从20世纪80年代中后期开始，日本动漫通过电视传播和盗版渠道，大量涌入中国市场。这不仅仅从动漫产业链上对中国的原创动漫造成了巨大的冲击，更为重要的是，中国动漫读者和今天的创作者在思维模式、文化积淀、叙述风格、画风感觉等上面，都受到了巨大的影响，无意识中忽视了中国优秀的传统动漫艺术形式，而一味接受了日本风格。最为明显的一个例子就是，中国传统的讽刺漫画和连环画，从此被归入“老漫画”之列，而在日本盛行的以电影分镜头式语言讲述故事的新漫画，成为中国绝大多数青少年读者的新宠，目前大多数画动漫的中国年轻作者，其日本风格之明显，一看便知。在国内举办的各类动漫展上，满目可见充满强烈日本风格的漫画，让中国动漫展俨然成为日本动漫展。本土漫画没有特色，这种现象引起了诸多人士的不满。

动画片从最具中国水墨风骨的《小蝌蚪找妈妈》开始算起，到动画大片《宝莲灯》、《隋唐英雄传》，以传播媒介分类，有动画电影和动画电视连续剧两大类，内容则涉及到了寓言、童话、神话传说、科普教育等等。当然，由于日本等国实际的情况，因为动画市场出现了情色内容，因此参照电影分级制来划分，有限制级动画片和非限制级动画片之分。

闪漫（网络动画）由于起步时间较晚，因此我国的闪漫艺术就原创性而言，并不比国外相差多少。其涉及的题材众多，表现方式各异，但就其主要的特质而言，闪漫主要可分为叙事类、抒情类、幽默搞笑

类。叙事类如《东北人都是活雷锋》，抒情类主要为类似音乐 MTV 的作品，例如《鸭子》等，幽默搞笑类在闪漫中占据了大半壁江山，是最为流行的闪漫内容，典型的例子是《大话三国》、《笑傲江湖》等作品。这里需要特别提到的是，对闪漫（网络漫画）的重视，尤以韩国为甚。据有关报道，韩国网络动漫产业能够成功，关键在于它形成了一个从立项、开发、制作、包装、市场推广在内的一个完整的产业链。这跟政府对发展网络文化产业的支持是分不开的：首先，政府对从事网络动漫的企业给予优惠的税收政策；其次，政府建立了基金对合适的项目提供风险投资，经营成功则政府与企业分享收益，失败则由政府承担<sup>1</sup>。与韩国庞大的网络动漫产业相比，国产网络动漫只能说刚开始起步。国内网络动漫开发目前还处于一个自娱自乐的初级阶段，我们对于其背后的文化价值与巨大的市场需求理解得并不够。

在这里，需要明确的一点是，以往我们比较重视动漫的政治意义和社会意义，而较为忽视它的商业意义和市场价值，因此今天来谈论动漫行业，必须重新认识这一点，那就是相对意识思维，动漫当然是文化艺术，具有美学意义上的价值，具有社会教益和政治宣传等功能，但同时，面对市场经济，动漫也是通过劳动形成的、用于交换的劳动产品，是一种现代社会中的商品。

那么，如何认识动漫的艺术性、思想性和商品性这一关系？我们认为：动漫首先是一种艺术，是一种具备美学意味的艺术形式，然后，它在市场领域具有可交换性质，是商品。但动漫的艺术性使其具有与一般商品不同的特殊性，它是文化产品，是积淀在文化属性较浓厚的基础上的产品，即其艺术性占据了重要地位；但它的艺术性和商品性并不矛盾：经过这些年来的市场运作实践证明，商业价值高，市场运作成功的动漫作品，往往是具有较高艺术价值的作品，而那些市场运作失败的动漫作品，往往则艺术性较差，文化底蕴不浓。一些艺术性不高的作品尽管通过某种方式的炒作可以获得短时间的商业效应，但时间一久，便会被市场抛弃。

当然，一些好的动漫作品，在商业上却没有取得成功——这并不能说明好的动漫作品与市场相背离，而恰恰说明了本书所要证实的一点：在坚持动漫作品的艺术性和思想性的同时，要想取得商业上的成功，动漫产业化和动漫营销是一个必不可少的手段。而在动漫产业的发展过程中，营销将占据非常重要的地位，有时甚至决定着—部动漫作品能否长期流传下去。

## 二、中国新时期动漫概念的厘定

如果从我国五六十年代的动漫作品开始，逐步向近期推延，考察八十年代中后期的连环画作品和今天的动漫作品，无论是动画片《隋唐英雄传》、《宝莲灯》，还是《我为歌狂》和网络上大量的原创漫画，其绘画风格、叙述模式、美学趣味，都已经完全不同。因此，将现在的动漫进行梳理，大致勾勒出新时期中国本土动漫的特质，对我们了解动漫本身以及对其进行产业运作时制定市场营销策略都具有非常重要的意义。

那么，如何厘定中国新时期的动漫呢？也就是说，什么时候开始，中国的动漫才算是进入新时期？

从当代文化和文学的意义上来说，中国的新时期开始应从1978年左右，随着中国改革开放政策的制定，思想领域的大解放，在文化和文学领域展现出了与解放建国以来不同的状态，其内在思想更为开阔，



无论是《隋唐英雄传》等动漫作品还是大量的原创类动漫作品，已经显示出了与八十年代中期之前完全不同的艺术风格，其表现领域、表现形式以及隐藏在作品之中的价值取向，都已经呈现出了中国新时期动漫的内在特征。

表达方式更为丰富多彩。1979年，中国第四次文代会在北京召开，邓小平到会致辞，阐述了党对文学艺术的领导方针，明确提出了“根据文学艺术的特征和发展规律，帮助文艺工作者获得条件来不断繁荣文学艺术事业”<sup>2</sup>。在随后到来的1980年，中央正式提出了“文艺为人民服务，为社会主义服务”的总方针，作为指导文学艺术创作的大方向。从此可以看出，一种比以往宽松、自由的创作氛围开始出现。在整个时代发生巨大变化的时候，艺术展现我们所处的时代的本质、特征和时代精神是一种必然。同时，在整个时代发生转折和变化的时候，人的精神价值也在发生着变化。新时期价值观的变化，直接影响着创作。“文化大革命”结束后，一大批作品迅速崛起，对“文革”非人时代进行控诉和反思。他们大多从自身遭遇开始反省，进而对整个“非人”时期进行控诉、否定和揭发。由于“文革以后，知识分子作为人民群众代言人的身份重新确立起来”<sup>3</sup>，从年长的到年轻的作家，都以极大的政治热情和社会责任感来直面人生，反映和描绘社会的变化和巨大阵痛。进入90年代以后，随着改革开放的不断深入，各种深层次的矛盾和阻碍随之出现，成为新的关注焦点。在创作手法和技巧上，学习和借鉴国外各个文学流派的优点，为己所用。随着改革开放的步伐，中国跨进了一个国际化的文化环境，西方文艺理论思潮和现代主义文学观念随之被引入中国。从早期的象征主义到后现代，各种流派介绍不断的被推入中国，对作家们的文学创作产生了巨大的影响。它不仅仅是一种对文学技巧和式样的模仿，更是一种用新的视角、独特的眼光来看待社会和人生的观念性转变。总体来说，文学和文化观念由封闭走向开放，由传统走向现代。

然而在动漫领域，总体创作情况要比文学领域晚了十多年。在文学领域开始各种创新和探索实践的时候，与此相互对应的是，动漫领域依旧延续着五六十年代以来的风格，以讽刺画和连环画为主，其美学趣味也没有太多的变化。我们回顾一下自五六十年代以来的中国动漫作品，便可认识到这种情况。

中国传统的动漫按照艺术形式方法来分，可以分为几大类型：水

墨、剪纸、木偶及一般的彩色画。其中，具有代表性的水墨动漫有：《小蝌蚪找妈妈》、《山水情》、《牧笛》、《鹿铃》、《鹌蚌相争》、《松鼠美发屋》、《熊猫与金丝猴》；剪纸片有：《火的故事》（画面具有典型的少数民族蜡染的风格）、《猪八戒吃西瓜》、《蝴蝶泉》（中国九十年代以前少有的几部爱情题材动画片之一）、《渔童》、《金色的海螺》、《济公斗蟋蟀》、《张飞审瓜》、《八仙与跳蚤》；木偶（布偶）片有：《曹冲称象》、《孔雀公主》、《不射之射》、《神笔马良》、《小孔雀》、《长发妹》、《促织》、《半夜鸡叫》、《小武松》、《大盗贼》、《阿凡提》、《镜花缘》。其他的还有：《女娲补天》、《哪吒闹海》、《大闹天宫》、《金猴降妖》、《人参果》、《黑猫警长》、《天书奇谭》、《雪孩子》、《小兔淘淘》、《九色鹿》、《三个和尚》、《好猫咪咪》、《没头脑和不高兴》、《熊猫百货商店》、《过猴山》、《猴子捞月》、《等明天》、《猴子钓鱼》、《人参娃娃》、《老狼请客》、《母鸡搬家》、《乌鸦为什么是黑色的》、《丁丁与猴王》、《小小机器人》、《画大象》、《小红脸和小蓝脸》、《红军桥》、《小海豚》、《狐狸打猎人》、《狐狸送葡萄》、《滥竽充数》、《酒祸》、《海力布》、《草原英雄小姊妹》、《邈遏大王奇遇记》、《葫芦兄弟》、《葫芦小金刚》、《琴岛和海尔》、《世说新语》等。当然，这些只是动漫领域中的一部分，主要是在动画领域，还有大量的讽刺漫画、幽默漫画等没有统计在内。

从以上举出的典型的中国动漫作品来看，其文化和思想的内在特质是相当明显的，即与1978年以来的文学作品相比，动漫的艺术风格依旧延续了传统的写实主义手法，保持了现实主义思想的创作原则，其



中国最著名的水墨动画片之一《小蝌蚪找妈妈》，将中国水墨神韵体现得淋漓尽致。其中据说有多幅是国画大师齐白石的原画。

创新性并不多。因此，尽管到了九十年代初期，文学作品已经呈现出了现代主义、后现代主义和现实主义相辉映的局面，风格和流派繁多，而动漫作品依旧延续着以往较为单一的风格。

那么，从什么时候开始，中国的动漫作品才算进入新时期？

这得从日本动漫作品大量进入中国本土，在中国动漫领域形成一种新的审美趣味——特别是作者画风的转变以及读者审美趣味的美国化、日本化——开始算起。

最为典型的算法，应当以日本动漫作品《圣斗士星矢》进入中国算起。《圣斗士星矢》讲的是女神雅典娜和圣斗士的故事，但融合了日本八十年代以来略带夸饰而细腻的画风，以及融合了现代文学意识（特别是具有拉美魔幻文学意识），呈现出了与中国传统动漫完全不一样的内容和形式。具体而言：

一，此类动漫的内容重心从传说、神话、童话、民间故事、古典小说转变到了魔幻故事、传奇、武侠、情爱等内容；并进一步在内容对象上细分为儿童动漫、成人动漫、男性读者动漫、女性读者动漫等等；

二，动漫的画风从传统的重视艺术性、经典性转变到了重视趣味、通俗性上面；

三，开始从关注儿童转变到了关注从十六岁到三十岁的消费群体，其中校园恋情动漫、白领动漫、推理动漫等的滥觞，更是推动了动漫消费者重心的转移；

四，动漫商业化的运作愈发成熟，已经构成了一个新兴的产业和产业模式。

与此同时，还有大量类似的日本动漫传入中国，其中有较大影响的是：《七龙珠》、《乱马二分之一》、《尼罗河的女儿》、《圣战》，以及稍后一些的《名侦探柯南》、《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》、《灌篮高手》、《流星花园》等。

当然，随着日本动漫大师宫崎骏《千与千寻》、《猫的报恩》等



动画片在柏林电影节上获得大奖,即相当于在正统电影界获得了艺术价值上的认可,日本动漫对中国的本土动漫更具有了强大的影响力。

我们能够从一些细微之处开始找到这种影响。例如一些中国本土动漫杂志的风格转变,《我为歌狂》这类具有较多模仿日本动漫痕迹的动画连续剧的出现,以及COSPLAY此类起源于日本和美国而近来在中国大行其道的现象,都表明了中国本土动漫开始了一种与以往大不一样的风格,其转变更显现在“变化”上,而不是在“延续”上。

如果要确认中国新时期的动漫,应当说,以这种变化为界限,以20世纪90年代中后期开始出现的、与以往相比具有更强烈的日本风格的新型动漫为代表,这是比较符合客观情况的。

那么,这种新时期动漫的主要特质表现在哪些方面呢?

我们根据有关杂志、报纸以及电影、电视上所刊发播放的原创动漫作品,特别是专业性刊物和频道所刊发和播放的作品,可以从中归纳出如下特点:

其一,从绘画风格来说,中国新时期动漫已经显现出了与八十年代及以前的那种具有中国传统水墨风骨、笔法严谨的画风大不相同的意趣。例如,《我为歌狂》在绘画风格上,基本上已经扬弃了《大闹天宫》、《天书奇谭》、《九色鹿》、《三个和尚》等作品的绘画风格,更多地学习了日本动漫那种表现手法比较夸张、注重对人物某个特征的细节刻画的风格,特别是学习了曾经风行一时的《灌篮高手》的风格;同时在笔法上,与中国传统丹青的要求相比,也并不十分严谨。



日本动漫作品《圣斗士星矢》进入中国,无疑给中国的动漫带来了极大的冲击力。它的表现方式、题材、极具个性的艺术风格,都暗示着中国新时期动漫的某种变革。