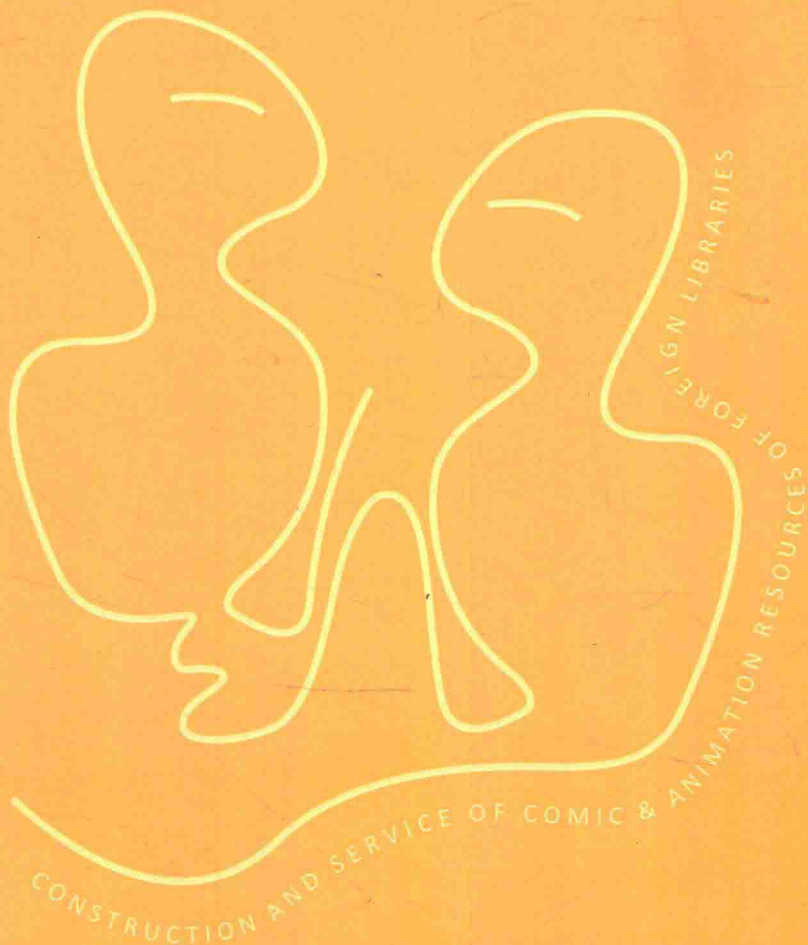


动漫文献研究丛书

东莞漫画图书馆 主编



国外图书馆动漫资源 建设与服务

黄如花 冯 玲 主编



中国出版集团
世界图书出版公司

东莞图书馆与武汉大学信息管理学院合作科研项目

国外图书馆动漫资源建设与服务

主编 黄如花 冯 玲

参编 刘 龙 饶雪瑜 李英子 陈 萌
胡逸芳 李白杨 吴思宇

中国出版集团
世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目 (CIP) 数据

国外图书馆动漫资源建设与服务 / 黄如花, 冯玲主编. — 广州: 世界图书出版广东有限公司, 2015.8
ISBN 978-7-5192-0175-3

I. ①国… II. ①黄… ②冯… III. ①动画—图书馆工作—资源建设—研究—国外②动画—图书馆服务—研究—国外 IV. ①J218.7-289

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 215592 号

国外图书馆动漫资源建设与服务

策划编辑 赵 泓
责任编辑 汪再祥
出版发行 世界图书出版广东有限公司
地 址 广州市新港西路大江冲 25 号
电 话 020-84459702
印 刷 广州星河印刷有限公司
规 格 787mm×1092mm 1/16
印 张 11.5
字 数 190 千
版 次 2015 年 8 月第 1 版 2015 年 8 月第 1 次印刷
I S B N 978-7-5192-0175-3/G·1946
定 价 38.00 元

总序

漫画图书馆的守正之路在于动漫文献研究

2002年9月，东莞图书馆新馆破土动工。在进行新馆业务规划时，我们一直在思考：新世纪图书馆正面临着社会发展和需求的诸多变化，图书馆的工作内容和业务管理应当如何应对，才能以人为本，与社会同步，寻找更多更好的生长空间。在新馆建设和发展过程中，我们将对这种变革的认识及其相应的对策贯穿落地，在推行总分馆制实现城市图书馆集群管理、以读者为中心建立城市中心图书馆建设模式、发挥图书馆优势推动城市阅读等方面进行了艰苦而富有成效的探索。漫画图书馆的建设和服务也是其中一个鲜活的实践成果。

我们关注到，读图时代的到来，漫画以其轻松、夸张的内容受到越来越多读者的喜爱，漫画阅读逐步兴起；而伴随动漫产业的进一步发展，从漫画、动画、游戏到动漫衍生品，深刻影响和改变着人们的生活方式，进一步催生了更多的动漫阅读需求和交流需求。经过大量的对政策、出版、需求等方面的调研，2003年10月，我们决定立项筹建漫画图书馆，打破以往图书馆按载体分隔布局的模式而转为以内容为主立馆，致力于漫画专题文献资源的收藏和服务。2004年7月，漫画图书馆开馆，这是中国大陆第一家漫画专题图书馆，由于捕捉到动漫发展热潮和公众漫画阅读的需求，读者和媒体的反应非常热烈。2005年9月28日，漫画图书馆搬迁至新馆，在600平方米的馆舍面积内，集中收藏了漫画图书、报刊、电子书、动画视频、动漫资讯等文献资源，

营造出漫画特色环境氛围，并开展多种服务，为动漫爱好者、动漫原创者、动漫企业和动漫玩家搭建互动交流的平台。

漫画图书馆开馆十年多来，确立了动漫文献信息中心、创意活动场所、产业服务基地、发展研究平台的四个定位，探索出资源+活动，公众+产业，推广+研究的服务模式。我们大力加强动漫文献信息资源建设，漫画图书馆目前拥有欧美、日韩、大陆及港台各类漫画10万余册，漫画报刊70余种，电子漫画书8000余册，率先建立了漫画文献采选、分类、排架、布局等文献组织管理方法，建有漫画图书馆网站和漫画专题数据库，形成了涵盖图书、期刊、视听资料和数字资源的动漫文献体系，馆藏系统日趋完备；我们积极推广动漫服务和活动，将静态文献与动态活动结合起来，提供漫画阅览、动画欣赏、创作学习、作品或产品展示、动漫文化活动等系列服务。漫画图书馆于2006年5月组织举办了首届东莞动漫节，此后一年一届，成为东莞城市的动漫盛事。与此同时，我们不断探索动漫产业服务，注重与动漫企业互动，积累动漫产业资料，先后成为东莞市动漫行业协会副会长单位、中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会分会场，是动漫产业推广的重要阵地。

更重要的是，在图书馆与新文化业态结合发展的过程中，我们清醒地认识到，文献是工作的基础，研究是发展的支撑。作为先行者，因为漫画图书馆的建设缺少案例可循，加之我国动漫文献出版数量庞杂分散，我们在构建动漫馆藏体系、组织和揭示动漫专题文献、收集和开发动漫资料、整合社会资源、推广动漫文化和产业服务、提升专题馆服务层次等方面付出了许多努力和探索，积累了宝贵的实践经验。因此，我们有基础、也有责任进行总结和研究，为社会和行业关注动漫文献研究、为图书馆开展动漫专题服务做些工作。

2013年，为迎接东莞漫画图书馆建馆十周年，反映漫画文献积累、实践和研究的初步成果，我们集中策划了两个项目。一个是组织编辑《漫画文献总览》，发挥本馆专业馆员优势，对漫画、动画、连环画等文献书目信息进行广泛的收集和系统整理，开展书目编辑工作，力图较全面地反映中文漫画专题文献的概貌。一个是组织编辑本套“动漫文献研究”丛书，引进高校力量，与北京大学信息管理系、武汉大学信息管理学院、华南师范大学信息管理系合作，首批分别确定《公共图书馆动漫服务研究》《国外图书馆动漫资源建设与服务》《欧美漫画文献的出版与发行》3个选题，共同推启行业动漫文献

研究的新领域。

经过一年多的努力,《漫画文献总览》已经付梓出版,收录从1949年至2013年的漫画专题中文文献书目3万余条。全书按内容主题分为中国漫画卷、日韩漫画卷、欧美漫画卷、连环画卷、动画卷、综合卷全6卷12册,是我国第一部漫画专题类书目汇总。“动漫文献研究”丛书也交出了厚重的成果。

《公共图书馆动漫服务研究》围绕公共图书馆为什么要开展动漫服务、怎样创建以及如何推广等问题展开,可以说是国内图书馆界指导动漫服务实践的第一本教科书;《国外图书馆动漫资源建设与服务》全面介绍了美国、日本、澳大利亚、英国和加拿大等5个国家的图书馆动漫资源建设与服务情况,对动漫相关术语及其界定进行了系统阐述,提供了可资借鉴、颇具价值的第一手资料;《欧美漫画文献的出版与发行》从文献出版研究的角度,系统地展示了英国、法国、德国、意大利和美国等5个国家漫画文献的出版、发行历史和现状,是漫画文献收藏和研究不可多得的参考工具书。

漫画图书馆的根基在于动漫文献的积累与建设,在于动漫文献的揭示和利用,也在于动漫文献的研究,这是图书馆服务之正途。在当今纷纷扰扰、热热闹闹的各种动漫活动中,动漫文献建设与研究将为图书馆的动漫服务增添厚重的专业底色。我们也寄希望在守正的基础上,汇集图书馆行业的合力,共同策划有重大影响的动漫项目,以达出奇之效。

东莞漫画图书馆正在迈向下一个十年,漫画文献书目编辑、漫画文献和服务系列研究代表着一个新的开始。感谢北京大学信息管理系李常庆教授、武汉大学信息管理学院黄如花教授、华南师范大学信息管理系高波教授和他们的研究团队,感谢东莞图书馆参与工作和研究的各位同事,相信我们开垦的这片园地会结出越来越多丰硕的果实。

李东来

2015年8月

前言

“动漫”是指动画和漫画的合称与缩写，随着现代传媒技术的发展，漫画和动画两者联系日趋紧密，也就有了现在中文里对“动漫”的统一称呼。在数字化的今天，动漫不仅包括传统的漫画和动画形式，也包括广义的 Flash 动画、三维动画、全息动画等崭新的动漫形式。

动漫产业涵盖了动画、漫画、游戏、制造业等诸多行业，2013 年全球动漫产业产值高达 7228 亿美元^[1]，业内人士认为，动漫产业被称为 21 世纪知识经济核心产业，是 IT 业之后的又一个经济增长点。在国外发达国家，尤其是美国、日本、韩国及欧洲等国家和地区，动漫产业已经成为重要的支柱产业。调查显示，中国动漫市场容量至少有 1000 亿元的潜在价值空间^[2]。因此，我国“十二五”规划已经确定大力扶植国产动漫的发展，加大对动漫产业的政策扶持与资金支持，催生产业基地的崛起和聚集。

动漫图文并茂、内容情节丰富，且具有可快速阅读的特点，有助于满足人们对信息获取短、平、快的要求；《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》提出要“加大优秀动漫产品扶持推广力度”和“完善公共技术服务支撑体系”，明确了“十二五”时期我国动漫产业发展思路、目标、主要任务和保障措施。国家文化部已经确定：力争在未来 5 至 10 年内，跻身世界动漫大国和强国行列。相信会进一步推动我国动漫产业的发展。

[1] 中国动漫产业网. 全球动漫产业产值达 7228 亿美元 [EB/OL]. [2015-04-15]. <http://www.cccnews.com.cn/2012/0717/9829.shtml>.

[2] 中国动漫产业网. 中国动漫产业开始蓬勃发展 [EB/OL]. [2015-04-05]. <http://www.cccnews.com.cn/2014/0208/44735.shtml>.

动漫产业的快速发展需要动漫信息资源建设与服务的支撑。作为文化事业的重要组成部分，图书馆在信息资源收藏和服务方面有着不可取代的优势和地位，有必要建设高质量的动漫馆藏、提供优质的动漫服务，为促进我国动漫产业发展提供智力支持。

东莞漫画图书馆是中国大陆公共图书馆中第一家为漫画爱好者服务的特色馆，也是大陆首家漫画图书馆，漫画馆藏是目前国内馆藏系统最完备的，其利用率也很高。10余年来，东莞漫画图书馆经过不懈努力，取得了不少成绩。

但就总体而言，我国图书馆（尤其是大陆地区的图书馆）在动漫的收藏与服务方面还处于起步阶段，缺少相关经验，存在许多不足。虽然我国图书馆界开始重视动漫馆藏的建设工作，但国内绝大多数图书馆尚未将动漫作品纳入馆藏范围，动漫资源的收藏主要集中在少儿图书馆和为数甚少的动漫图书馆，动漫资源建设大多缺乏系统性、专业性；动漫有关的服务离读者日益增长的需求与动漫产业发展所需的保障尚有很大的差距。

“他山之石，可以攻玉”。为了了解国外图书馆的动漫收藏与服务情况，为我国图书馆动漫资源建设与服务提供可资借鉴的第一手资料，武汉大学信息管理学院与东莞图书馆自2012年12月始酝酿并启动了合作项目“国外图书馆动漫资源建设与服务现状调研”，于2014年7月完成了30余万字的调研报告；在《图书与情报》2015年第2期与第3期组织专题稿件7篇。我们对国内外动漫资源建设与服务相关的理论研究成果进行的文献普查表明，国内尚未出版系统地介绍多个国家动漫资源建设或服务的专著，也从另一个侧面说明了本书撰写的难度——几乎没有现成的资料可供参考。基于上述调研报告与系列论文，我们于2015年3月申报世界图书出版公司的选题并获批。

为了使本书的内容尽可能全面细致，我们调查了动漫产业较为发达的美国、日本、英国、澳大利亚和加拿大（选择这几个国家的原因请参见各国开始部分，韩国的动漫这几年发展较快，但限于时间与精力，本次暂未调研；法国虽被称为世界三大漫画强国之一^[1]，但其影响远不及美国和日本，且因为语言问题，没有调研）5个国家的图书馆动漫资源建设与服务的实践。在这5个国家中，我们又以美国和日本为重点，主要原因有：美国是世界动漫产业的开山鼻祖，是全世界公认的动画产业链最完整、形成最早和最发达的国家；日本是动漫产业的第一大国，截至2012年底，日本动漫占据全球份额的70%

[1] 张弓, 汪洋. 动漫艺术教程 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2002: 7.

以上^[1]。本书的资料搜集，主要是依靠网络调查和实际使用，对于重要的图书馆，逐一登录他们的网站，通过对该馆的介绍、馆藏的检索、提供的服务、栏目的设置、以及实际使用等途径获取信息，整合成稿。

全书大纲由黄如花和冯玲提出、审定，黄如花统稿，冯玲对初稿多次提出修改建议，黄如花、冯玲共同审读校对稿；本人指导的博士研究生李白杨，硕士研究生饶雪瑜、刘龙、李英子、陈萌、胡逸芳以及本科生吴思宇、龙泊霖、刘炯琦、李佳申和冯鹏伟均做出了不同的贡献。各章（节）的责任者依次为：第一章黄如花，其中，吴思宇参编第1节和第3节；第二、三、四、五、六章分别由饶雪瑜、李英子、陈萌、刘龙、胡逸芳在本人指导下撰写并修改，李白杨参编第二章第3节，吴思宇参编第二章第1、2、3节；第七章第一、二、三、四、五节分别由饶雪瑜、李英子、陈萌、刘龙、胡逸芳撰写，黄如花提修改意见；第八章刘龙撰写，黄如花、冯玲提修改意见；附录1，2，4，5，6，7由饶雪瑜和吴思宇整理，附录3由刘龙整理，附录8由陈萌整理。

全书正文约20万字，图28幅，表格25个，另有附录8个。本书中所有图片均注明来源，版权归原作者。对于未能和版权所有人联系上的图片，本书使用的依据是《中华人民共和国著作权法》（2010年第二次修正）第四节，第二十二条：“在下列情况下使用作品，可以不经著作权人许可，不向其支付报酬，但应当指明作者姓名、作品名称，并且不得侵犯著作权人依照本法享有的其他权利：……（二）为介绍、评论某一作品或者说明某一问题，在作品中适当引用他人已经发表的作品。”在此，本人对所有图片作者及所属网站表示感谢。

本书的问世得到了东莞图书馆馆长、研究馆员李东来的大力支持，在选题的酝酿、撰写过程中该馆漫画图书馆赵爱杰先生和熊剑锐女士提出了许多宝贵建议，世界图书出版公司的策划编辑赵泓先生付出了辛勤的劳动，在此谨表谢忱！本人及指导的学生只是近两年才关注该选题，积累不够，且出版时间紧迫，书中难免不完善乃至错误之处，恳请专家、同行与广大读者批评指正！

黄如花谨识

2015年6月1日于武昌珞珈山

[1] 吴悦佳. 国产动漫盈利模式与植入式广告[J]. 沧州师范学院学报, 2014(12):97-100.

目 录

总序

漫画图书馆的守正之路在于动漫文献研究 / 李东来1

前言1

第一章 动漫有关的术语及其界定1

第一节 动漫1

第二节 漫画3

第三节 动画5

第四节 连环画8

第五节 图像小说（绘本小说）11

第六节 插画13

第七节 动漫产业13

第八节 小结14

第二章 美国图书馆动漫资源建设与服务16

第一节 美国图书馆动漫资源建设概况18

第二节 美国图书馆动漫服务概况27

第三节 美国图书馆动漫资源建设与服务案例分析33

第三章 日本图书馆动漫资源建设与服务	53
第一节 日本图书馆动漫资源建设概况	54
第二节 日本图书馆动漫服务概况	58
第三节 日本图书馆动漫资源建设与服务案例分析	68
第四章 澳大利亚图书馆动漫资源建设与服务	76
第一节 澳大利亚图书馆动漫资源建设概况	77
第二节 澳大利亚图书馆动漫服务概况	79
第三节 澳大利亚图书馆动漫资源建设与服务案例分析	81
第五章 英国图书馆动漫资源建设与服务	91
第一节 英国图书馆动漫资源建设概况	92
第二节 英国图书馆动漫服务概况	94
第三节 英国图书馆动漫资源建设与服务案例分析	96
第六章 加拿大图书馆动漫资源建设与服务	108
第一节 加拿大图书馆动漫资源建设概况	109
第二节 加拿大图书馆动漫服务概况	116
第三节 加拿大图书馆动漫资源建设与服务案例分析	122
第七章 各国图书馆动漫信息资源建设与服务总结	126
第一节 美国图书馆动漫资源建设与服务总结	126
第二节 日本图书馆动漫资源建设与服务总结	130
第三节 澳大利亚图书馆动漫资源建设与服务总结	140
第四节 英国图书馆动漫资源建设与服务总结	141
第五节 加拿大图书馆动漫资源建设与服务总结	142
第八章 国外图书馆动漫资源建设与服务对我国的启示	144
第一节 提高适合成年人阅读的动漫资源比例	145
第二节 注重本土动漫资源的收藏	146
第三节 重视动漫资源的组织与揭示	146

第四节 重视动漫阅读推广	147
第五节 开展动漫教育与研究	148
第六节 拓宽动漫馆藏资源建设来源渠道	149
附录 1 美国图书馆协会提供的 49 家发行图像小说的出版商	150
附录 2 美国图书馆协会提供的 6 家发行日本漫画的出版商	152
附录 3 美国图书馆协会提供的 94 家发行图画书的出版商	153
附录 4 2015 年美国图书馆协会推荐的 66 本优秀图像小说和前 10 名的图像小说	157
附录 5 2015 年美国图书馆协会暑期阅读计划推荐的动漫书籍	160
附录 6 美国《图书馆杂志》动漫专栏作者推荐的动漫书单	161
附录 7 纽约公共图书馆漫画书单针对青少年读者的前十名图像小说 ...	162
附录 8 澳大利亚的漫画出版商	164

表目录

表 2-1 美国馆藏排名前十的图书馆动漫馆藏检索结果	19
表 2-2 美国国会图书馆的动漫收藏等级设置	37
表 3-1 日本各地区代表性图书馆动漫馆藏相关分类号或关键词检索统计	55
表 3-2 动漫馆藏规模居前十位的日本大学图书馆	56
表 3-3 日本专业动漫图书馆的资源建设简况	57
表 3-4 京都国际漫画博物馆(图书馆)漫画世博会角的日本漫画外语译本数量	59
表 3-5 京都国际漫画博物馆(图书馆)漫画世博会角的各国漫画数量	59
表 3-6 京都国际漫画博物馆(图书馆)商店产品	67
表 3-7 日本动漫图书馆的资源建设与服务简况	68
表 4-1 澳大利亚图书馆动漫资源关键词检索统计	77
表 4-2 澳大利亚国家图书馆的漫画作品集	81
表 4-3 澳大利亚国家图书馆不同类型动漫资源所占比例	82
表 4-4 新南威尔士州立图书馆的动漫作品集	84
表 4-5 新南威尔士州立图书馆不同动漫资源类型所占比例	84
表 4-6 维多利亚州立图书馆不同表现形式动漫资源所占比例	87
表 4-7 维多利亚州立图书馆不同载体动漫资源所占比例	87
表 4-8 昆士兰州立图书馆不同动漫资源类型所占比例	89
表 5-1 英国主要的动漫收藏机构动漫馆藏简况	92
表 6-1 加拿大公共图书馆动漫服务简况	110
表 6-2 加拿大公共图书馆动漫资源关键词检索统计	111
表 6-3 多伦多公共图书馆各类型动漫资源	123
表 6-4 里贾纳公共图书馆各类型动漫资源	124
表 7-1 东京国际漫画图书馆馆藏来源	132
表 7-2 广岛市立漫画图书馆 2001—2012 年度预算(单位:万日元)	133
表 7-3 广岛市立漫画图书馆与广岛市立图书馆成员馆平均借阅率比较	137

图目录

图 3-1 广岛市立漫画图书馆编制的原子弹与和平问题书目	60
图 3-2 米泽嘉博纪念图书馆的电子馆报	61
图 3-3 横山隆一纪念漫画馆的微信二维码	62
图 3-4 京都国际漫画博物馆（图书馆）的连环画剧小屋	63
图 3-5 京都国际漫画博物馆（图书馆）的吉祥物“マミュー”	74
图 3-6 京都国际漫画博物馆（图书馆）的肖像画角	75
图 4-1 PANDORA 保存的动漫网页	83
图 4-2 新南威尔士州立图书馆儿童项目	86
图 4-3 维多利亚州立图书馆 2014 年儿童书节	88
图 4-4 昆士兰州立图书馆“我们的梦想之动画王国”系列活动	90
图 5-1 伯明翰图书馆以 comic 为关键词的检索结果	97
图 5-2 伯明翰图书馆的贺卡图集	98
图 5-3 伯明翰图书馆帕克馆藏的部分资源	99
图 5-4 伯明翰图书馆移动应用下载	100
图 5-5 英国卡通档案馆在线销售的部分商品及价格	102
图 5-6 英国卡通博物馆：青少年漫画家竞赛的获奖者	104
图 5-7 英国卡通博物馆：成人课程	105
图 5-8 英国卡通博物馆：家庭漫画活动	106
图 5-9 英国卡通博物馆：接待服务	107
图 6-1 加拿大翻滚的书（TUMBLE BOOK）数据库	112
图 6-2 加拿大动漫网站 No Flying, No Tights	113
图 6-3 加拿大动漫网站：10 个步骤画出漫画人物	114
图 6-4 2014 年多伦多艺术节现场	119
图 6-5 多伦多艺术节展览	120
图 6-6 多伦多参考图书馆漫画杂志展览	121
图 6-7 加拿大《破碎的铅笔》canzine 宣传海报	122
图 7-1 2011 年度广岛市立漫画图书馆借阅者年龄构成分布	131
图 7-2 日本漫画 2005—2012 年销售额（单位：亿日元）	138

第一章

动漫有关的术语及其界定

我们在文献调研中发现，动漫的含义很广，且国内外对动漫有关的表述很多，为了使后面几章各国图书馆动漫资源建设与服务的调查范围更为明晰，本章对动漫有关的术语及其界定进行了梳理。

第一节 动漫

动漫是动画和漫画的合称与缩写，两者之间存在密切的联系，中文里一般将两者并在一起称为“动漫”。“动漫”一词在1998年以前在中国大陆并没有出现这个统一的概念，二者是分立而互有联系^[1]。

“动漫”一词的出处为1993年创办的动漫出版同业协进会。该词的推广则源于1998年创刊的动漫资讯类月刊《动漫时代》（*Anime Comic Time*），后经由《漫友》杂志传开，因概括性强在大陆地区的使用开始普及起来^[2]。因此“动漫”一词才得以出现并慢慢深入人心，成为全中国动漫迷常用的词汇

[1] 方兴东. 动漫的定义 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://www.techcn.com.cn/index.php?doc-view-136147.html>.

[2] 百度百科. 动漫 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://baike.baidu.com/view/2294.htm>.

和动画与漫画的总称^[1]。

随着现代传媒技术的发展,动画(animation或anime,其中anime一般多指“日本动画”)和漫画(comics,manga;特别指故事性漫画)之间联系日趋紧密,两者常被合而为一称为“动漫”。我们在检索哈佛大学图书馆、密西根大学图书馆、英国卡通档案馆和英国Punch卡通图书馆的馆藏时发现,使用animation和anime两个不同的检索词,得到的检索结果记录数是相同的,可见,在英文中,这两个词有时是没有区分的。关于这两个词的区别,我们会在本章第三节“动画的含义”部分详述。

关于动漫的惯用说法有“动漫爱好者”、“动漫展览会”、“动漫产业”等等。中国大陆还有以“动漫志”为名的杂志,把这个新生词推广到整个社会,尤其在青少年中甚为常用^[2]。中国的“动漫”不是日本漫画的翻版,作为一种大众文化载体,其含义更加广泛,不仅包括静态的漫画杂志、书籍、卡片,还包括动态的漫画音像制品,甚至还包括漫画的周边产品和模仿秀(cosplay)之类。从欧美的animation,comic,到日本的“アニメ”、“漫画”、“コミック”,再到中国的“动漫”,这种风靡世界的大众文化在传播过程中不断丰富内涵^[3]。

“动漫”一词在其他语言相当少用。日本的漫画(マンガ)与动画(アニメ)有时被并称为漫画·动画,相当于中国的动漫。西方国家习惯性将动画(anime)、漫画(comic)、游戏(game)三者合称为ACG,或加上轻小说(novel)合称为ACGN^[4]。英文词cartoon的中文音译“卡通”,也是漫画与动画的合称,但被用来特指美国动画^[5]。

我国文化部主管的国家级文化类核心期刊——《文化月刊—动漫·游戏》^[6]

[1] 方兴东. 动漫的定义 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://www.techcn.com.cn/index.php?doc-view-136147.html>.

[2] 影视传媒学院. 我们通常提到的“动漫”的含义是什么? [EB/OL]. [2015-02-12]. http://www.sdkj-syu.net/yingshichuanmei/rjgt/2010-05-13/Article_1461.shtml.

[3] 方兴东. 动漫的定义 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://www.techcn.com.cn/index.php?doc-view-136147.html>.

[4] 百度百科. 动漫 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://baike.baidu.com/view/2294.htm>.

[5] 方兴东. 动漫的定义 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://www.techcn.com.cn/index.php?doc-view-136147.html>.

[6] 新浪微博. 文化月刊 - 动漫游戏的微博 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://weibo.com/acg2010>.

可从另一个角度说明，国内也认可动漫与游戏关系密切。

第二节 漫画

一、关于漫画对应的英文单词

在英语中，有3个词可以被翻译成“漫画”，分别是 cartoon, caricature 和 comic。

1. cartoon

“cartoon”一词源自意大利文“cartone”，原意是“绘画速写用的厚纸”。它诞生于1671年，是3个表示“漫画”的词中最早产生的一个。速写绘画往往是简练而夸张的，而漫画的特点即是简练且夸张，“cartoon”一词因此便具有了漫画的含义。这个词的意义相当广泛，既可以表示有讽刺、幽默意味的单幅漫画，也可以代表任何经过简化、夸张和变形之后的漫画形象，如果在前面加上“animated”一词，则表示动画。事实上，“cartoon”可以作为“animated cartoon”的简称而单独使用，也能表示动画，在迪士尼早期为自己公司打出的广告中可以看到，迪士尼称自己的公司可以制作“cartoon”，即指动画之意。

“cartoon”作为漫画，可以指那些以讽刺为目的的漫画，也可以指故事漫画中的任何一格画面，还可以代表任何一个在漫画中出现的形象，可谓动漫领域里的“万能”单词。“cartoon”音译到中文便是“卡通”一词，这个词也同时可以代表动画和漫画。

2. caricature

“caricature”一词源自意大利文“caricare”，原意是“装满”、“使之负担”、“过重”，即有夸张、强化之意。它产生于1712年，大抵是欧洲漫画兴起的时代。和“cartoon”一词的“万能”用途相比，“caricature”的意义显得要单一许多，它专指讽刺漫画，一般为在报刊杂志上发表的针砭时弊、对某人某事发表看法的单幅漫画^[1]。

[1] 百度百科. 动漫 [EB/OL]. [2015-02-12]. <http://baike.baidu.com/view/2294.htm>.