



人民日报学术文库

动漫文化的 思想教育功能

胡燕◎著

人民日报
出版

人民日报学术文库

动漫文化的 思想教育功能

胡燕◎著

人民日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫文化的思想教育功能 / 胡燕著. —北京:

人民日报出版社, 2017. 8

ISBN 978-7-5115-4848-1

I. ①动… II. ①胡… III. ①动画—作用—思想政治
教育—研究—中国 IV. ①D64

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 190138 号

书 名: 动漫文化的思想教育功能

著 者: 胡 燕

出 版 人: 董 伟

责任编辑: 马苏娜

封面设计: 中联学林

出版发行: 人民日报出版社

社 址: 北京金台西路2号

邮政编码: 100733

发行热线: (010) 65369527 65369846 65369509 65369510

邮购热线: (010) 65369530 65363527

编辑热线: (010) 65369522

网 址: www.peopledaily.com.cn

经 销: 新华书店

印 刷: 三河市华东印刷有限公司

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

字 数: 190 千字

印 张: 12.5

印 次: 2017 年 8 月第 1 版 2017 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5115-4848-1

定 价: 68.00 元

前言

以漫画、动画、游戏为核心的动漫已经席卷全球，覆盖了传统和新兴媒体，形成了完整系统的产业链，还被广泛应用到社会各个领域，体现出了无与伦比的价值，成为世界性的流行文化。极具影响力的动漫文化内涵深刻，思想教育是其不可忽视的功能。因此，深入分析并正确定位动漫文化的思想教育功能以及探寻有效发挥思想教育功能的路径对于我国弘扬民族优秀传统文化，传递民族精神和正确价值观，提升动漫文化的影响力具有极其重要的意义。

本书分六个章节对动漫文化思想教育功能的相关问题进行了深入解读。第一章阐述了动漫文化思想教育功能的研究背景、研究意义，以及国内外相关的理论研究情况。第二章对于动漫及动漫文化的概述是本书的基础，着重阐述了动漫文化的一般理论问题，包括动漫、动漫产业、动漫文化的基本内涵、主要特征、主要功能、发展历史和未来趋势等，通过细致的理论分析得出动漫文化具有娱乐消遣、经济价值、文化传承、艺术审美、思想教育五大功能的结论。第三章探讨了动漫文化思想教育功能的内涵、特征和主要理论依据，具有潜在性、多元性、社会性、长期性和发展性的动漫文化思想教育功能，其主要理论依据包括社会学、传播学和思想政治教育学的相关内容。第四章重点论述了动漫文化思想教育功能的主要内容，详细阐述了包罗万象的动漫文化具有导向功能、凝聚功能、激励功能和调节功能。第五章分析了动漫文化思想教育功能的影响因素。具体论述了文化资源、政府政策、动漫产业、动漫受众、传播媒介分别是动漫文化思想教育功能的发挥作用的基础因素、保障因素、动力因素、

主体因素、纽带因素。第六章论述了提升中国动漫文化的思想教育功能有效性的路径。在借鉴动漫强国美国、日本、韩国的经验和分析我国国情的基础上，从开发和吸收动漫文化资源、扩展和深化政府角色、优化和升级产业结构、拓展和培养动漫受众、规范和引导媒体五个方面进行改进，以提升动漫文化的思想教育功能的有效性。

目 录

CONTENTS

绪 论	1
-----------	---

第一节 相关背景及意义	1
-------------	---

第二节 相关研究现状	5
------------	---

一、国内外有关动漫文化的基础理论研究	5
--------------------	---

二、国内外有关动漫文化影响力的论述	11
-------------------	----

三、国内外有关动漫文化与思想教育关系的论述	16
-----------------------	----

四、目前研究存在的问题	20
-------------	----

第三节 研究目的、内容及方法	21
----------------	----

第一章 动漫及动漫文化概述	23
---------------------	----

第一节 动漫概述	23
----------	----

一、动漫的基本内涵	23
-----------	----

二、动漫产业概述	26
----------	----

第二节 动漫文化概述	36
------------	----

一、动漫文化的内涵及特征	36
--------------	----

二、动漫文化的功能	39
-----------	----

三、动漫文化的发展历史及趋势	44
----------------	----

第二章 动漫文化思想教育功能的内涵分析及理论依据	57
第一节 动漫文化思想教育功能的内涵	57
第二节 动漫文化思想教育功能的特征	59
第三节 动漫文化思想教育功能的理论依据	60
一、社会学依据	61
二、传播学依据	63
三、思想政治教育学依据	67
第三章 动漫文化思想教育功能的主要内容	71
第一节 导向功能	72
第二节 凝聚功能	78
第三节 激励功能	82
第四节 调节功能	85
第四章 动漫文化思想教育功能的影响因素	91
第一节 基础——动漫文化资源	92
第二节 保障——政府政策	96
第三节 动力——动漫产业	99
第四节 主体——动漫受众	102
第五节 纽带——传播媒介	106
第五章 提升动漫文化的思想教育功能有效性的路径	110
第一节 动漫文化思想教育功能的国际比较与借鉴	110
一、美日韩动漫文化教育功能的特点	110
二、国外动漫文化教育功能对中国的借鉴	115
第二节 提升中国动漫文化思想教育功能的路径	120
一、开发和吸收文化资源，强化动漫文化思想教育功能的基础	120
二、扩展和深化政府职能，优化动漫文化思想教育功能的环境	126

- 三、优化和升级产业结构,拓展动漫文化思想教育功能的空间 131
- 四、拓展和培养动漫受众,坚持动漫文化思想教育功能主体原则 141
- 五、规范和引导大众传媒,丰富动漫文化思想教育功能的载体 146

结 语	151
-----------	-----

附 录 动漫文化、动漫产业的相关政策法规	154
----------------------------	-----

附录一 《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》	154
-------------------------	-----

附录二 《关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》	159
-------------------------	-----

附录三 《关于推进文化创意和设计服务与 相关产业融合发展的若干意见》	164
---------------------------------------	-----

附录四 国家级文化产业创新实验区相关发展规划	173
------------------------	-----

参考文献	175
------------	-----

后 记	188
-----------	-----

绪 论

第一节 相关背景及意义

当今世界，文化实力在综合国力竞争中的地位和作用愈加显现。文化是民族凝聚力和创造力的重要源泉，是社会经济发展的重要支撑，也是维护国家文化安全任务、增强国家文化软实力、提升中华文化国际影响力的重要因素。党的十七届六中全会通过的《中共中央关于深化文化体制改革 推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，作为指导我国文化发展的纲领性文件，深刻影响着中国文化的未来发展方向。作为文化创意产业的领跑者，动漫无疑将会在深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣中起到十分重要的作用，成为文化建设新高潮的重要支柱。

自 20 世纪 80 年代走进繁盛期以来，影响力大、辐射性强的动漫浪潮逐渐席卷社会各个领域，不仅覆盖了书报、电视、电影、手机、网络等媒体，还衍生出与之相关的文具、玩具、服装、主题餐厅、博物馆、博览会、游乐园等产业，此外还被广泛应用到教育、广告、庆典礼仪、体育运动、心理治疗、科学研究、视觉模拟、环境规划、国防建设等领域中。由此可见，动漫是当今社会一种具有普遍传播力和接受力的文化认知方式，它的视觉化语言符号的国际通

用性,克服了有声语言的理解障碍。^①时至今日,动漫的受众十分广泛,几乎达到全龄化的程度,成为一种世界性的流行文化。

动漫,作为一种艺术,是传统漫画艺术与现代动画技术的结合,是一种兼顾技术含量和文化含量的现代艺术;作为一种文化,是一种传统与创新交融的文化形式,既是传统文化的文化载体,又是新兴文化的时尚潮流。作为一种产业,是当代文化产业的一支生力军,是现代经济社会发展中不可或缺的力量。^②动漫如今已经发展成为一种生活方式,超越了作为一种科技产品、文化作品或者产业经济的单纯意义,成为集娱乐、经济、知识传承、艺术审美、教育等功能于一体的强大流行文化,这种文化是由包括动漫作品本身在内的动漫产业和动漫受众所共同创造和拥有的。正因如此,除了商业效应外,动漫文化对受众的思想观念、价值标准、思维方式、行为模式、个性心理乃至民族文化、国家安全均产生了一系列的重要影响。

作为文化创意产业的重要组成部分,动漫产业成功地跨越了年龄、性别、种族、语言、地区的鸿沟,体现出了无与伦比的价值,拥有十分广阔的发展空间。以动漫产业为依托的动漫文化涉及符号学、美学、经济学、心理学、传播学及文化研究等多种学科,具有娱乐消遣、经济价值、文化传承、艺术审美、思想教育等多种价值,这其中以娱乐价值为首要目的,经济价值是动漫文化的发展动力,艺术价值和文化遗产价值是动漫文化发挥作用的重要载体。应当承认,任何一种文化产品都承载着一个国家的文化形态和价值取向,并且体现着不同的意识形态方式。文化的传播和接受,实际上也是价值观传播和接受的过程。动漫文化包含了哲学、伦理学、艺术学、心理学、社会学、美学、政治学,甚至是宗教的内容,所传达的积极的或消极的观念自然而然会对受众的世界观、人生观、价值观产生潜移默化的影响。因此,思想教育是动漫文化不可忽视的价值。

众所周知,中国动漫在经历了20世纪六七十年代的短暂辉煌之后,逐渐走

① 马世昌,刘利.动漫:假面舞会的狂欢——青少年迷恋动漫的心理解析[J].电影评介,2008(8):20.

② 王赞,刘晓程.动漫与民族文化[J].新闻世界,2009(6):160-161.

向沉寂，精工细作的传统制作模式逐渐失去竞争力，在日本、美国等动漫强国的产业化模式的冲击之下，中国动漫产业一度陷入以代加工为主的困境。从2004年开始，在国家政策的大力扶持下，中国动漫产业开始了“跃进式”发展，动漫作品的数量大幅增加，质量有所提升，产业链不断延伸，受众群体逐渐扩大。到2010年，我国已经成为动漫产量世界第一大国。在持续增长的产业规模基础上，从2012年开始，中国动漫进入转型提质增效的发展阶段，在市场和政策的双重作用下，开始呈现理性回归的态势，从原来依赖政府补贴以量取胜的增长模式逐渐转变为以优质内容为核心的追求质量的模式上来。^① 整个动漫产业产业链实现突破式延伸，商业模式逐步走向成熟。但观念滞后、创新性弱、人才结构性匮乏、市场机制不顺畅等老问题依然存在，还出现了“快餐文化”带来的负面效应，如极端恶搞、色情暴力、变态反动等放弃社会责任和审美偏激化的新问题。特别是教育目标的定位偏差和教育功能的效果缺失，已成为中国动漫发展的最大隐忧。一直以来，“高台教化”是中国文化艺术的传统，浸染其中的中国动漫其显著特点就是“主题健康向上，寓教于乐”，定位的首要目标是对受众进行思想教育，以世界观、人生观、价值观为主要内容进行“灌输式”教育。但不可否认的是，对教育意义的追求是以动漫文化的思想性为基础的，而浅薄的文化内涵和僵硬的教育方式导致动漫文化教育效果的缺失，这正是中国动漫欠缺深层次影响力的根源，几乎成为中国动漫文化发展的死结。与此同时，在中国动漫飞速发展的几年中，又出现了矫枉过正的倾向，在“娱乐至上”理念大行其道的背景下，思想教育功能在很大程度上被忽视。其实，动漫文化在带来视觉盛宴、创意盛宴的同时，也应当是一场思想盛宴，思想教育是动漫文化诸项功能中的重要内容，应当被高度重视，但是不能强迫受众接受所谓的教育意义，只能采取启发的方式，让受众自发地去感悟。优秀的动漫文化能够以娱乐的方式传递知识，但娱乐才是动漫的初衷和归宿，“学习”和“教育”只是附属性的效果。文化作品的思想性、知识性、艺术性、观赏性是相

① 卢斌，郑玉明，牛兴俊：《中国动漫产业发展报告（2014）》[M]，北京：社会科学文献出版社，2014：60。

统一的,处理好动漫文化的各项功能的关系,才能最大程度地实现动漫文化的价值。因此,如何正确定位动漫文化的思想教育功能以及探寻有效发挥教育功能的路径是中国动漫亟待解决的问题。

动漫文化以其独特的魅力和吸引力征服了全球,认真分析并把握动漫文化的思想教育功能,能够起到丰富动漫文化的表现形式、推动动漫产业优化升级、提升动漫文化影响力的作用,特别是对于刚刚走过起步期,在世界动漫版图中寻求自身位置的中国动漫具有十分重要的意义。具体而言,其研究意义主要包括理论和实践两个方面:

其一,对动漫文化思想教育功能进行研究具有理论层面的意义。有关动漫文化的理论和实践在不断地丰富和发展,研究与此相关的理论,并以此为基础解决实践中的各种问题,是理论研究的一个重要课题,无疑具有极重要的意义。但是与如火如荼的动漫产业相比,关于动漫文化理论的研究一直处于滞后状态。特别是关于动漫文化的基础理论研究目前较为薄弱,理论体系并不完备,应当深入研究,在大量搜集科学数据的基础上,总结规律,概括出较为完整、系统、科学的理论,为动漫文化发挥其思想教育功能提供坚实的理论支撑。本书首先通过对动漫文化思想教育功能的内涵、特征、主要内容等进行提炼和梳理,以此为基础,将思想教育功能是动漫文化应具备的基本功能与推动具有中国特色的动漫文化发展过程中的问题做关联性探究,从中找寻有价值的理论参考和实践指南,因此具有理论指导意义。

其二,对动漫文化思想教育功能进行研究也具有现实意义。这些年来,许多学者进行了很多有益的探讨,法律、市场、政府也有了一些回应,初步建立了动漫文化的基础理论体系。但仍存在定位模糊、内容生涩、教育效果与目标相距甚远等问题。在市场快速变化的背景下,中国动漫文化的影响力并不具有优势,其思想教育功能仍然未能有效发挥,定位存在偏差,现行的运行机制不能完全符合现实生活的要求,因此应当在吸收借鉴其他国家相关机制的基础上,对其重新审视和规划。探讨与此相关的问题,找寻更合理的解决方法,无疑会对动漫文化的相关实践活动有一定的帮助。

对动漫文化的解读、探讨和研究,其意义和驱动因素都是来自于多方面的。

毋庸赘言,动漫文化在现代社会扮演着重要的角色,社会发展日新月异,与动漫文化的思想教育功能相关的理论和实践也在时刻发生着变化,因此,有必要对此问题不断地进行深入探究。美国、日本、韩国等动漫强国的巨大影响力以及我国动漫文化发展的强烈需求,对我国动漫产业及其滋养的动漫文化提出了很高的要求,理论研究能够以一种无形的力量浸润动漫文化本身,让其拥有更加光明的前景,还能以一种更为宽广的文化视角,丰富人们的精神生活。因此,在动漫文化中弘扬中国传统文化,传承民族精神,高效发挥动漫文化的思想教育功能是此项研究最重要的意义。

第二节 相关研究现状

动漫作为一种艺术作品,在20世纪初就获得了很大的发展,并逐渐成为流行文化的重要构成部分。但动漫制作技术的显著进步、作品内涵的日益深刻、文化疆域的不断拓展并没有带来广泛而深刻的理论研究热潮,关于动漫的学术理论研究一直较为沉寂。直到20世纪60年代,随着美国迪斯尼动漫的繁荣和日本动漫的兴盛,学术界才开始对动漫及动漫文化进行真正意义上的学理性研究,并逐步涉及哲学、史学、批评学、心理学、美学、符号学、政治学、传播学等方面,跨学科的交叉研究也使得动漫文化的相关理论得到了极大的拓展和深化。目前对于动漫文化的研究主要采取两种方式:一是采用社会学、心理学、经济学等社会科学方法对动漫的产业机制、传播效果、受众影响等显性因素进行调查分析;二是利用哲学、政治学、伦理学、美学等人文学科方法对动漫文化所传达的信息在社会中的角色、作用、意义等隐性因素进行分析、解读和阐释。本书将有关文献归纳为以下四个方面。

一、国内外有关动漫文化的基础理论研究

20世纪60年代,伴随着美国迪斯尼动画的繁荣,国外才开始了对动漫的学理性研究,并逐步与史学、批评学、美学交叉融合。20世纪70年代以后,动漫

文化才开始作为大众文化的子类型被纳入文化研究的领域。20 世纪 80 年代后,西方学者对于动漫理论的研究数量才逐渐增多,但关注点仍集中于动漫历史、动漫美学分析和文化研究方面。国内对于动漫文化基础理论的相关学术研究开始得更晚,20 世纪 90 年代末才开始出现真正意义上的研究成果。2004 年,随着国家对动漫产业一系列的扶持政策出台,动漫产业开始受到社会各界的关注,对动漫的相关研究也逐渐多起来。尤其是最近几年来,见于各类学术期刊杂志的相关研究论文明显增多,关注点也更为发散。对于动漫文化的基础理论研究主要集中于以下三个方面:

第一,对动漫、动漫文化基本内涵的研究。

“动漫”其实是我国原创的词汇,20 世纪 90 年代中期,一本名为《动漫时代》的杂志出版发行,从此“动漫”一词开始被中国内地的受众所了解和熟悉,并被广泛运用。依据字面意思,动漫就是动画(Animation)与漫画(Comic)的合称,广义来讲,还涵盖了游戏(Game)的概念,因此动漫也被称为“ACG”。其中,漫画和动画构成了动漫的基础内容,动漫形象则成为核心部分。

根据《2008 中国动漫产业发展报告》课题组的研究,漫画的名称最早起源于中国北宋,北宋学者、画家晁以道的著作《景迂生集》中提到:“黄河多淘河之属,有曰漫画者,常以嘴画水求鱼。”他用漫画者来形容一种捕鱼的水鸟,因为在捕鱼过程中像是在水上作画一样。现在对漫画的定义大多为含有讽刺、幽默、教育意义的简笔画。漫画作为绘画的一种,一般采用夸张、比喻、象征、影射等方法,对现象进行描绘,构成了幽默诙谐的画面组。而动画则是建立在漫画的基础上,首先把人物或形象的表情、动作、变化等分段画成许多画幅,再用摄影机连续拍摄而成的。形象的说法是,动画就是动态的漫画,是造型艺术和影视艺术相结合的产物。^①查国伟在《国产动漫的突围之路》中也认为,动漫中的漫画,已不再是中国传统观念上的带有讽刺幽默意喻的四格漫画或民族故事为主的连环画,传统的漫画多是画面和夸张的语言手法创作的单幅或多

^① 《2008 中国动漫产业发展报告》课题组主编. 2008 中国动漫产业发展报告 [M]. 合肥: 安徽美术出版社, 2008: 114 - 119.

幅画面；新漫画与传统讽刺漫画相比，故事情节更丰富、形象更鲜明、语言更具影视化风格。日本当代漫画就是动漫中新漫画的代表者。动漫中的动画，发展成为了影视艺术的重要组成，是指“以绘画或其它造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段”的艺术。动画的英文为 animation，在词典中的解释是“赋予生命”的意思，从这个意义上来讲它是一种手段，使得本来没有生命的形象活动起来。^①

崔茜在其学位论文《中国动漫产业的传播效果研究》（2010）中认为，随着社会实践的发展，漫画和动画迅速走向融合，形成相互依存、彼此支撑的态势，而这种融合就形成了现在所说的“动漫”。由此可见，在经历了长期的发展后，“动漫”已经成为一个拥有丰富内涵和庞大体系的卡通艺术现象，而不再只是简单的漫画与动画词义的叠加，还衍生出其他相关的内容，逐渐成为一个集成概念。目前国内得到普遍认同的是乔东亮在《动漫概论》（2007）中的定义：动漫是以动画和漫画为主体内容的图形、图像、音像作品以及与此相关的衍生产品的统称。

国外学者对于动画和漫画内涵的研究成果也有不少。1989年，爱德华·斯茂（Edward. Small）和尤金·李文森（Eugene Levinson）在《动画理论》（*Toward A Theory of Animation*）的论文中，将动画定义为“一种单格摄影的技术”。而莫瑞恩·弗内斯（Maureen Furniss）在其著作《动感的艺术：动画美学》（*Art in Motion: animation aesthetics*）（1998）中表示：“有个针对动画思考的办法，就是和真人实景演出的手法做比较。运用无生命的物体，以及逐格的拍摄技巧，就表示是动画。”现在被广泛认同的定义是由加拿大实验电影和动画电影大师诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）提出来的：“动画不是会动的画的艺术，而是画出来的运动的艺术。每个画面彼此之间所产生的效果，比起每个画面本身的效果更为重要。因此，动画是针对暗藏于画面之间的空隙加以操控的艺术。”国际动画组织（IAFA）的定义也是：“动画艺术是指除使用真实的人或物造成动画方法外，使用各种技术所创造出的活动影像，即以人工方式创造的动态影像。

① 查国伟. 国产动漫的突围之路 [J]. 传媒, 2005 (1): 18-21.

所以,动画不是‘会动的画’的艺术,而是‘画出来的运动’的艺术。”

相较“动漫”的概念,对于动漫文化内涵的研究则较少。现在认同度较高的动漫文化的概念是由谭玲、殷俊在《动漫产业》(2006)一书中提出的,动漫文化是指视觉消费时代以动漫形象为基础、以现代传媒为支撑的大众文化。柳辛在《动漫文化语境下青少年思想政治教育创新研究》中也认同此种观点:动漫文化是一种大众化、社会型的文化形态。^① 它的内涵有三:其一,它是以动漫形象为基础;其二,它是一种消费性的大众文化;其三,动漫文化以现代传媒为支撑。动漫文化是以动画、漫画、游戏为核心,其外延涉及所有带有动漫形象的事物及文化现象。

第二,动漫史的研究。

梳理历史是一门学科研究的起点,也是学科理论研究得以拓展广度和深度的基础,所以作为理论研究基点的动漫史的研究在学界也受到相应的重视。

从广义来讲,国外对动漫的相关研究最早可追溯到20世纪之前对绘画艺术方面的研究。而真正理论意义上的动漫史研究始于20世纪,是伴随着现代意义上的动漫产业开始的。尤其到了20世纪60年代以后,许多学者开始将研究视角转向动漫史。比如被誉为业界研究经典的《世界电影史》,作者乔治·萨杜尔(Georges Sadoul)将动画文本、主创人员等按谱系进行文类整理,论述了动画片的起源和分类,并按国别介绍了动画的概况,涉及的国家有美国、法国、英国、日本、中国等。这是有关世界动画史的首次文字描述,开世界动漫史研究的先河,具有里程碑的意义。需要指出的是,这个阶段的动漫史研究只是作为电影史研究的附属,乔治·萨杜尔对动画的研究也是归属于电影的子门类。

从20世纪70年代后期开始,动漫研究逐渐从电影研究中脱离出来,有了自己的独立研究空间。有关动漫史研究的专门书籍开始现世,从此国外对动漫史的研究进入了一个新阶段,出现了莱纳德·马丁(Leonard Maltin)的《美国动画史》(1980)、查里斯·所罗门(Charisse Solomon)的《动画史:一种迷人

^① 柳辛,动漫文化语境下青少年思想政治教育创新研究[J],吉林广播电视大学学报,2010(1):60-62.

绘画样式的历史》(1994)和贾纳尔伯托·本达兹(Gialinalberto Bendazzi)的《卡通:一百年以来的动画电影》(1995)等著述和文集。美国的莱纳德·马丁(Leonard Maltin)出版的专著《美国动画史》(1980)以历史时期为轴,通过交叉分析的方法,对美国动画的发展状况进行了详细的描述。意大利学者贾纳尔伯托·本达兹(Gialinalberto Bendazzi)的《卡通:一百年以来的动画电影》从宏观角度对动画历史进行了学理性的分期,对1888年到1990年间世界范围内的动画进行了百科全书式的罗列,但由于年代较早,所以只有对动画电影的相关研究。

2001年,几位来自于亚洲不同国家、分属于不同学术研究领域的作者通力合作,完成了一项具有世界性意义的动画理论研究成果,即由约翰·A. 兰特主编出版的《亚太动画》,这部以大量资料见长的专著全面介绍了亚太地区动画电影、动画电视片的整体状况,客观呈现出东方动画形象的全貌。内容包含中国、日本、马来西亚、新加坡、菲律宾、泰国、越南等7个国家动画发展的历史和现状;8个亚洲动画先驱的工作和生活情况;日本动画在国外(美国、英国、法国、其他亚洲国家及拉丁美洲)播映的情况和产生的影响;发展中的亚洲动画;亚洲国家为北美、欧洲和日本进行动画加工等。^①

日本学者山口康男编著的《日本动画全史》(2008)不仅较为详细、具体地描述了日本动画产业的发展轨迹,而且讲述了动漫文化、娱乐的背后潜藏着的日本文化和艺术的精神和思想。

国内学者也对此问题进行了相关研究,祝普文于2003年出版的《世界动画史(1879—2002)》是中国第一部全面系统介绍世界动画历史和现状的专著。此后几年中,中国陆续出版了多部研究世界或中国动漫史的专著,如2004年张慧临出版的《二十世纪中国动画艺术史》,颜慧和索亚斌于2005年出版的《中国动画电影史》。作为第一本论述中国动画历史的专著,《二十世纪中国动画艺术史》具有较高的史料价值。该书回顾了中国动画艺术的历史进程,将中国动画

① 李涛. 美日百年动漫形象研究(博士学位论文)[D]. 蒋晓丽, 指导. 成都: 四川大学, 2007.