

山东财经大学工商管理学者文库

蔡亚南 著

日本 动画产业概论



RIBEN DONGHUA CHANYE GAILUN



学工商管理学者文库

蔡亚南 著

日本 动画产业概论



RIBEN DONGHUA CHANYE GAILUN



图书在版编目 (CIP) 数据

日本动画产业概论/蔡亚南著. —北京: 经济科学出版社, 2013. 12

(山东财经大学工商管理学者文库)

ISBN 978 - 7 - 5141 - 4058 - 3

I. ①日… II. ①蔡… III. ①动画片 - 产业 - 研究 - 日本 IV. ①J954②J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 284850 号

责任编辑: 柳 敏 于潇潇

责任校对: 刘欣欣

版式设计: 齐 杰

责任印制: 李 鹏

日本动画产业概论

蔡亚南 著

经济科学出版社出版、发行 新华书店经销

社址: 北京市海淀区阜成路甲 28 号 邮编: 100142

总编部电话: 010 - 88191217 发行部电话: 010 - 88191522

网址: [www. esp. com. cn](http://www.esp.com.cn)

电子邮件: [esp@ esp. com. cn](mailto:esp@esp.com.cn)

天猫网店: 经济科学出版社旗舰店

网址: [http: //jjkxcbs. tmall. com](http://jjkxcbs.tmall.com)

北京京鲁数码快印有限责任公司印装

710 × 1000 16 开 16 印张 240000 字

2013 年 12 月第 1 版 2013 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 978 - 7 - 5141 - 4058 - 3 定价: 38.00 元

(图书出现印装问题, 本社负责调换。电话: 010 - 88191502)

(版权所有 翻印必究)

总 序

人才历来被看成是社会进步、组织成长的重要竞争力来源，甚至有人将组织的竞争等同于人才之间的竞争。但是，人才不是一个孤立的概念，人才不能脱离组织的目标而独立存在，一个人是否是人才取决于其满足组织需求程度的高低。同样，人才能否满足组织的需要、能否发挥其应有的作用也不是孤立的，它受组织结构、机制、环境等多方面因素的影响。建立人才与组织目标之间的有效联系，使组织目标能够更有效地实现，也使人藉此能够更有效地成为人才，需要科学的管理机制。研究这些管理机制，帮助组织建立这些机制以充分发挥人才的作用和促进人才自身的发展，是管理学院存在的价值和使命。

山东财经大学工商管理学院成立于2011年11月，由原山东经济学院工商管理学院和原山东财政学院工商管理学院合并组建而成。学院历史悠久，其前身可追溯至1958年山东财经学院成立时的商业系。学院拥有本、硕、博三个办学层次，学科主体设置齐全，人才培养体系科学合理。目前，学院设有工商管理、人力资源管理、市场营销、旅游管理、房地产开发与管理、会展经济与管理6个本科专业；拥有工商管理一级学科博士、硕士学位授予权，有企业管理、人力资源管理、旅游管理、技术经济及管理4个二级学科硕士学位授权点。工商管理专业为国家级特色专业，人力资源管理专业为山东省省级特色专业；企业管理学科为“十二五”山东省省级特色重点学科，并拥有该学科“泰山学者”特聘教授岗位。山东财经大学管理创新研究院（山东省人才发展研究中心）、山东财经大学职业生涯教育研究中心挂靠本学院。

山东财经大学工商管理学院是一个研究平台、合作平台、服务平台和成长平台。学术研究是学院的立身之本，合作是开展工作的主要途

径，服务是学院的主要运作方式，教师和学生的成长是学院追求的目标。学院将致力于促使人才发挥其最大价值的管理机制研究，致力于人才成长的科学规律研究，致力于发现人才、培育人才、使用人才的有效途径研究，开展与国内外高校、研究机构、政府部门、企事业单位的广泛合作，以合作聚集研究力量，以合作提升研究水平，以合作推广研究成果；学院将致力于管理与服务，以服务繁荣学术研究，以服务协助政府决策、以服务促进企事业单位的发展、以服务成就人才，最大限度地促进教师和学生的成长，充分发挥学院的价值作用。

为鼓励学院教师积极从事高水平科研工作，促进学院学科建设水平，提高科技创新水平和服务社会能力，扩大学院在国内外的学术影响，依据《山东财经大学工商管理学院学术专著出版资助管理办法》，对学院在职在岗的中青年教师提供专著出版资助，并委托经济科学出版社出版。在此感谢经济科学出版社吕萍女士的支持和辛苦工作！

让我们共同努力，以创新务实的工作态度、勤奋刻苦的工作作风、团结协作的工作方式，实现管理学院的价值和使命！

山东财经大学工商管理学院

2013年12月19日

序

这本专著是蔡亚南在其博士毕业论文的基础上撰写完成的，且是在毕业后的半年内即丰富成书，实在是件值得庆贺的好事，作为他的指导老师，在此表述几句，以成其美。

四年前，刚刚考入山东大学历史文化学院攻读博士学位不久，蔡亚南便向我提出打算以日本动画作为博士论文研究的方向。我想，这种缘起大约与他六年的留日经历有密切的关系。当时，正值我国《文化产业振兴规划》出台，如何借鉴国外经验大力发展文化产业，并使之成为国家战略，受到了政府以及学术界的普遍重视。说实话，在最初商讨及写作过程中，我始终担心着这样一些问题：其留日多年的语言优势和对选题的兴趣能否弥补新的学术领域中专业知识的不足？繁重的教学工作与家庭负担会不会影响他在专业领域内取得突破性进展？以往的学习经历如何与研究方向有机地契合，等等。

然而，随着时光的推移，我渐渐地发现，在他谦和的笑容背后还有着坚忍刻苦的治学之心。他积极参与课程学习和各类专业讲座，与专家、学者、同学交流学习心得，经常挑灯夜读直至凌晨，始终在不遗余力地吸收新的知识。他通过各种渠道收集中外文献及相关资料，边读边写，一次次的商讨，一次次的修改，历经两年的不懈努力与辛勤劳动，论文最终得以完成，并得到了好评。

而今，在山东财经大学工商学院的资助下，蔡亚南的《日

本动画产业概论》一书得以出版，不仅仅是对其研究成果的肯定，更为重要的是对其今后学术生涯的一种鼓励。

本书与国内同类专著相比较，其研究视角并不局限于文学、艺术层面的理论剖析，而是在发展轨迹中探寻产业层面的特征；在研究理念上跨越了理论至上的束缚，从现实中将产业与政治、经济、文化相互结合；在资料运用上力避单一匮乏的现象，凭借语言优势利用大量的原始资料，展现了其学术研究的基本功底；在研究方法上，注意吸收日本学者强调史料研究的特点，突出了国内学者重视理论与实践相结合的优点。可以说，这本专著融合了日本与国内学者的研究成果，以多学科的视角对日本动画产业进行了较为全面的阐释，在一定程度上弥补了国内研究的空白。

本书以日本动画产业历史演变为立足点，在论述中通过横向与纵向的分析，较为准确地把握了日本动画产业成功的轨迹，脉络清晰。在纵向分析中，以史学方法为基础，对产业的发展进行了划分，从人才培育、属性演变、产业特征、文化表现四个环节展开阶段性分析，勾画出其成长的轨迹与鲜明的时代特征。在横向分析中，融入了经济学、管理学、社会学、公共关系学等诸多学科，对人才培育、属性演变、产业特征、文化表现进行了细致的梳理，厘清渊源、剖析现状、探讨不足，揭示了其成功的奥秘，并对我国文化产业的未来发展提出了意见和建议。

在我国大力发展文化产业的时代背景下，本书的出版，在一定程度上提供了横向的参考，从理论和实践的角度感知了日本动画产业的影响力，使我们可以清楚地认识到文化作为一种软实力，不仅可以转变为生产力、引导未成年人的价值观，更为重要的是，文化对国家在世界上形象与地位的确立也是极为重要的。在经济表现环节，作者准确地认识到动画产业与日本经济的必然关联，强调了产业发展对日本经济复苏的意义。在

政治表现环节，提出属性演变与政府意识的导向关系，突出了动画产业在日本政治上的重要性。在文化表现环节，探讨了世界文化与本土文化的冲突与融合，指明了民族文化在动画传播中的价值所在。应该说，蔡亚南的这本专著，对于正确认识日本动画的成功经验有着重要的参考价值，同时对我国动画产业未来的发展也具有一定的现实意义。

书稿完成，在为他感到欣慰的同时，也对其日后的学术研究寄以厚望。一方面，在今后的学术研究中，应该培养更加广阔的学术视野，毕竟日本的模式只是众多成功案例中的冰山一角，以跨越国别之囿，将其他模式进行比较、融汇，探究关联、分析差异，拓展在艺术层面、传播领域的学理剖析，作为努力的方向，从而展现出更深层次的研究成果。另一方面，学术研究的根本在于成果的运用，如何将现有的研究成果与我国文化产业现状、未来发展有效结合，使之真正具有指导意义，也是今后当倍加重视的目标。这就要求在学理研究的同时，应紧密地结合现实，深入行业、企业，在实践中验证，在探索中前行。

总之，对于蔡亚南而言，前面的路注定是漫长和曲折的，要化阻力为动力，视高峰为目标，我相信，他会以执着和勇气去面对未来学术之路，并祝望他取得更多的学术成果。

山东大学历史文化学院教授

崔大庸

2013年10月26日

前 言

动画作为一种对科学技术高度依附的艺术形式，其诞生及发展与电影技术的普及存在密切关联。1906年由美国人勃莱克顿拍摄的《一张滑稽面孔的幽默姿态》第一次将动画呈现给观众，揭开了动画创作的序幕。1937年，迪士尼动画公司的《白雪公主》将动画带入长篇动画时代的同时，也开启了动画商业模式。20世纪60年代，随着电视传播媒介的出现，动画摆脱了影院观影的束缚，为其发展提供了新的舞台。进入21世纪，动画作为文化产业的核心组成，成为了欧美经济强国战略转型的重要方向。

伴随着中国经济的高速增长，动画在我国社会生活与国民经济中的地位也发生了明显的变化。2009年《文化产业振兴规划》的颁布，标志着包括动画产业在内的文化产业已经成为推动我国经济持续发展的新动力，动画产业步入了飞速增长的新时代。作为世界动画产业新兴国家，2010年中国动画产量超越日本，成为世界第一大动画生产国。但是与传统动画强国相比较，由于产业基础薄弱、经验不足，无论从作品质量还是影响力方面分析，与其他动画强国的差距依然明显。因此，如何有效借鉴国外的先进经验，已经成为当前我国产业发展的关键所在。

纵观当今世界动画领域，美国、日本、韩国被视为世界动画三大强国。美国动画产业，以电影动画为主，依托于数字映像技术，关注动画的商业价值开发；日本动画产业，以电视动画为核心，形成了漫画—动画—游戏（ACG）产业链，占据世界动画市场的半壁江山，注重动画的文化传播效应；韩国动画产业，以游戏开发为主体，强调动画对整体产业的带动作用。

结合文化渊源、产业基础、作品表现等不同角度分析，从日本动画

的发展历程入手,对其阶段性特征展开剖析,探究其成功经验,并与当前我国产业发展现状相结合,对中国动画产业未来的发展而言,具有积极的借鉴意义。

日本动画创作始于1917年,其产业的形成以1956年东映动画公司的成立为标志。在近百年的发展过程中,日本动画从无到有、由弱到强,从全面模仿到引领世界动画走向,其阶段性特征也不尽相同。从产业的角度入手,本研究将日本动画产业划分为四个阶段:日本动画的萌芽期(1917~1956年)、日本动画的确立期(1956~1974年)、日本动画的崛起期(1974~1995年)、日本动画的成熟期(1995年~)。在对于四个阶段的横向研究中,从动画人物、动画的时代属性、产业模式和文化表现力四个环节入手,分析了其时代特征。在这一环节研究中,依据相关史料及其作品表现,分别介绍了不同历史阶段的代表性动画人;分析了动画属性由单一的教育属性向商业、社会、政治属性不断递增的现象;论述了不同时期产业模式演变的形态;考证了不同时代背景下日本动画在文化表现中所呈现出本土文化、世界文化、交融文化、民族文化的特征。

在横向研究的基础上,以上述四个特征为研究中心,分成了四个章节展开论述。在第3章中,找出了影响动画人物的三条线索,即动画与漫画的关联、日本动画的风格和作品中的人文特征。并以此为依据,分析了当代日本动画的标志性人物——宫崎骏、押井守和大友克洋的动画理念、风格和内容表现。指出了现阶段日本动画在人才角度存在的问题,以及对产业带来的消极影响。在第4章中,提出了影响日本动画属性的三个因素,即受众因素、经济因素、政策因素。在此基础上,分析了当代日本动画属性演变过程,对其传播与外交作用的表现做出了相关论证。同时探讨了在人才环节存在的问题以及产生的影响。在第5章中,从创作模式、传播媒介和衍生品开发环节梳理产业模式发展过程,分析了当今日本动画产业的融资模式、结构体系和衍生品开发中的优势与存在问题。在第6章,探讨了固守、借鉴、融汇理念对文化表现环节中的意义,以宗教意识、武士道精神和美学表现为核心阐述了当代日本动画文化内涵,并分析了存在的问题。

动画产业作为文化产业的重要组成,属于多学科交叉类学科。在研

究过程中，以历史学和文化产业学为核心，融入了经济学、管理学、法学、公共关系学等不同学科理论与内容，具有综合性研究特征。在研究中利用比较法、实证分析、定性分析和定量分析相结合，在理论结合实际的指导思想下，力求通过实证类学科探究日本动画产业的历史特征，将横向分析与纵向梳理相互结合，发现日本动画在经济、政治、文化传播等方面的现实意义；在此基础上，从规范类学科入手探讨其成功经验与存在问题，力图探寻出对我国动画产业的借鉴意义。

在综合多种学科的前提下，本研究主要体现出以下几个方面的创新。第一，在研究理念与方法上，延承了日本学者注重动画产业历史的基础上，结合了国内学者的相关研究，在跨学科的基础上，提出了两国动画产业时代的对应性比较，并提出了相应的借鉴与启示，期望利用日本研究的成果与中国的研究方法去发现和解决问题；第二，从学术角度分析，在学位论文中，我国国内对于日本动画产业的特征研究虽然在硕士论文中已经存在，但是在博士论文中，本研究尚属首次；第三，在动画属性研究中，本研究首次提出了动画的社会属性，这一特征，在日本研究中虽有所涉及，但是并未受到学术界关注，而仅仅被视为“社会现象”。本研究对于日本动画属性的划分、演变分析以及对产业影响力环节的相关研究，在国内外学术界尚属首次。

在日本动画从弱到强的发展历程中，不同阶段的特征串联起日本动画产业的历史，其成功的经验与存在的不足，对于当前致力于大力发展文化产业的我国而言，无疑是一种经验的借鉴与启示。因此，本研究综合日本动画产业成功经验的分析，对未来我国动画产业的发展具有积极的意义。

目 录

第1章 绪论	1
1.1 研究的意义与目的	1
1.2 研究的内容	5
1.3 研究方法及存在问题	7
1.4 文献综述	9
1.5 研究的创新性	14
第2章 日本动画产业的发展历程研究	16
2.1 日本动画萌芽期（1917 ~ 1956 年）的特征研究	18
2.2 日本动画确立期（1956 ~ 1974 年）的特征研究	28
2.3 日本动画崛起期（1974 ~ 1995 年）的特征研究	41
2.4 日本动画成熟期（1995 年以后）的特征研究	52
第3章 日本动画产业特征之动画人才	64
3.1 日本动画产业人才特征中的线索探源	65
3.2 当代日本动画人才及其特征分析	76
3.3 当今日本动画中人才角度存在的问题	96
第4章 日本动画属性特征分析	102
4.1 日本动画属性特征探源	103

2	日本动画产业概论	
4.2	当代日本动画属性的发展与特征	115
4.3	日本动画属性表现中存在的问题	130
第5章	日本动画产业模式特征分析	138
5.1	日本动画产业模式探源	139
5.2	当代日本动画产业模式的特征分析	150
5.3	日本动画产业模式中存在的问题	170
第6章	日本动画中文化表现特征研究	176
6.1	日本动画中文化表现探源	177
6.2	当代日本动画中的文化表现	188
6.3	日本动画在文化表现中存在的问题	205
第7章	总结	210
参考文献		221
后记		239

绪 论

1.1 研究的意义与目的

动画作为一种综合艺术形式，是融合了电影的拍摄技巧、文学的剧本创作、美术的绘画技能、戏曲的舞台场景、音乐的氛围渲染等多种艺术门类，在科学技术高度发展的过程中所形成的一门新的艺术形式。在形成之初，动画作为一般电影的加映，主要承担着烘托气氛、娱乐观众的职能，其所具有的娱乐特征成为了动画的重要标示。20 世纪 30 年代，随着美国迪士尼动画在世界范围内的崛起，动画所具有的商业属性被世界所认同，动画也由一种艺术形式开始向产业模式发生着变化。20 世纪 60 年代，电视娱乐节目的兴起，为电视动画提供了新的发展空间。日本动画在新的传播媒介的推动下，开始步入了快速上升时期。从日本国内到欧美、亚洲各国，日本动画以其独特的风格特征与鲜明的文化表现力征服了世界亿万观众，并成为重要的产业类型。20 世纪 90 年代以来，全球性金融风暴席卷各国，揭开了传统欧美强国产业转型的序幕。在全球文化趋同与“软实力”理论的指导下，动画产业作为一种新型的“无烟工业”，在受到了世界各国的普遍认同与高度重视的同时，也被赋予了弘扬民族文化、树立国家形象的新的历史使命。

纵观当今世界动画领域，美国、日本、韩国被公认为世界动画的三大强国。美国动画产业在迪士尼、梦工厂等产业龙头的带动下，依托于

当代数字影像技术,以动画电影为主攻方向,通过精美的画面、幽默的语言以及复杂的故事情节,成为了商业动画电影的领军者。日本动画,相对欧美动画起步较晚,但是发展速度迅猛,目前已经占据了世界动画市场的半壁江山。与美国动画市场的行业垄断所不同,日本动画产业是依托于中小企业的支撑而发展起来的。创作中在不忽略数字影像技术的同时,更加侧重对传统手绘动画的继承,依靠电影、电视、录像等多种传播渠道,以深刻的内涵表现和特有的风格特征,成为了最具有文化影响力的动画强国。韩国动画的崛起始于20世纪90年代中后期,是在日本动画外包业务扶持下逐渐发展起来的新兴动画强国。在动画产业链中,游戏产业是支撑整个动画产业的主要环节,而动画的创作则对游戏产业前期开发和后继衍生起到了关键作用。

在美、日、韩三国中,美国更注重动画作品中所蕴含的商业价值,日本则更加关注动画的文化传播效应,而韩国则重视动画对整体产业的带动作用。

在新的时代背景下,中国经济步入快速增长时期,我国开始调整产业结构,大力发展文化产业。在已经过去的“十一五”规划期间,以教育、出版、动漫、广播影视为先导的文化产业全面发展。特别是《文化产业振兴规划》的出台,标志着文化产业作为国民经济新的增长点,已经上升到国家战略层面,成为中国经济的“新引擎”。在“十二五”规划纲要中,更是明确提出了“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”的政府规划。按国际标准,当一个产业占比达到5%以上可以称为“支柱性产业”,而目前我国文化产业仅占我国GDP的2.5%。因此要完成文化产业成为我国“支柱性产业”的战略目标,就意味着未来五年内我国文化产业的增速将进入高速飞跃时期。

动画产业作为文化产业的重要组成部分,在“十一五”期间我国动画量质齐飞,中国已经成为世界动画产业新兴国家。但是,与世界动画强国美国、日本、韩国相比较,无论从质量还是影响力,以及对国民经济的贡献等众多方面,我国动画产业仍然存在很大的差距。动画产业在我国形成时间尚短,自身经验存有欠缺,如何有效借鉴国外先进的产业经验,已经成为当前我国动画产业发展的关键因素。纵观当今动画强国的发展历程,日本动画产业以独特的产业模式,将本土与外来文化融

合,通过不同的类型划分使动画的受众群体呈现全龄化的趋势,成为世界动画的主要力量。中、日两国拥有相似的文化渊源,研究日本动画的发展历程,从中探索成功的经验,对于现阶段中国动画产业而言,具有重要的借鉴意义。

日本的动漫产业由漫画、动画、游戏三个部分组成。在日本的动漫产业链中,漫画是产业链中的基础,动画是产业中的核心环节,游戏是产业价值的衍生表现。三者之间相互联系,互为依存,构成了日本支柱性产业。其中,作为世界上最大的动画输出国和重要生产国,日本动画越来越多地受到了世界各国的关注。作为动画大国的日本,历经百年发展,从最初的全面模仿欧美到现在形成自身特色,并长期领跑于世界动画领域。在漫长的发展过程中,坚持学习与固守,在借鉴与融汇的创作理念下,形成了有别于美国动画的风格特色。日本动画往往从成人的视角去审视世界,对传统文化、人性、自然、爱情、亲情、流行元素进行思考,超越了动画作品仅仅是儿童专属的传统认识,使不同国家的各年龄层受众群体可以依据自身的文化特征、兴趣爱好、价值观念等多种因素进行多元选择,在世界各国形成了众多的“日本动漫迷”。其动画产品所产生的影响力,也远远超出了文化固有的范畴,成为了日本提升国家形象,加深世界对日本理解的重要外交手段之一。通过对日本动画产业从无到有,由弱到强,直至现在成为国家经济支柱的发展道路的纵向比较分析,其中的阶段特征与时代特点以及日本动画在不同时期的类型演变,都是值得世界各国,特别是中国动画产业去学习和研究的。在文化全球化背景下,如何借鉴日本动画在世界上的成功,将中国的民族文化特色和世界流行文化元素有机结合,是我国动画产业目前急需研究的课题。

本书是以日本动画时代划分为前提,从动画人物、动画时代属性、动画产业模式以及动画在不同时代所呈现的文化表现力四个环节展开研究,对当代日本动画特征进行横向与纵向的分析,探究当代日本动画产业中的特征及其存在问题,力图全面、深刻地认知日本动画产业成功的奥秘,并为我国动画产业的未来发展指明方向。

1917年,日本动画的三位先驱者开启了日本动画创作的序幕;“二战”期间,动画成为日本政府宣扬军国主义的有力工具;20世纪50年

代后半期,日本经济步入了持续高速增长的轨道,在经济向好的环境下,动画成为了日本大众文化的核心内容,以手塚治虫为代表的日本动画家,逐渐在世界范围内确立了日本动画的风格;1974年,《宇宙战舰大和号》的播出,使动画的受众群体由儿童向青少年延伸,日本动画风格化开始形成;1995年,随着《新世纪福音战士》与《攻壳机动队》两部作品在国内外的成功,日本动画开始全面走向世界舞台,宫崎骏的《千与千寻》更是将日本动画带上顶峰;2006年,在“文化立国”的战略背景下,时任日本外相的麻生太郎提出了日本动画新的历史使命,即“动漫外交”理念,将日本动画由固有的经济产业扩展至政治外交范畴,成为强化对外传播、提升国际地位的战略手段。

对日本动画历史的阶段性进行研究,可以观察日本动画由单纯的娱乐方式向国家战略的演变过程,通过阶段性的纵向与横向分析,探寻日本动画产业在不同的历史时期所呈现的时代特征,力求理顺贯穿日本动画产业的成功途径。

在横向分析的基础上,本书对日本动画所具有的鲜明特征展开了较为细致的剖析,其目的主要包括以下几点:

第一,在分期研究的基础上,对已经认知的时代特征做出纵向的分析,其目的主要是找出贯穿日本动画特征的重要线索以及关键性因素。将横向时代特征与纵向线索或因素相互结合,力求理顺日本动画产业特征发展流程与未来方向。

第二,在对日本动画大师横向研究背景下,分析宫崎骏、押井守、大友克洋三位动画大师的创作理念、风格特征以及内容表现,并找出当代日本动画在此环节所存在的问题,以及对我国动画产业在人才培育方面所带来的启示。

第三,以横向分期研究为前提,分析日本动画属性演变的线索,在“文化立国”背景下,对日本动画中的政治属性展开分析,期望从文化传播和动漫外交的发展历程、相关政策以及具体表现环节探究动画政治属性的本质与意义。通过对当前日本的经济、社会、政治层面分析,找出当代日本动画在动画属性中存在的问题,以及对我国产业的借鉴作用。

第四,在对日本动画产业横向分析与纵向线索探究的研究下,分析