

黑龙江省教育厅海外学人科研资助项目
项目编号: 1252HQ004

日本动漫探究

——日本动漫对本土及外来元素体现分析

孙 旻◇著

 黑龙江大学出版社
HEILONGJIANG UNIVERSITY PRESS

黑龙江省教育厅海外学人科研资助项目
项目编号: 1252HQ004

日本动漫探究

——日本动漫对本土及外来元素体现分析

孙 旻◇著

黑龙江大学出版社
HEILONGJIANG UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

日本动漫探究：日本动漫对本土及外来元素体现分析 / 孙旻著. -- 哈尔滨：黑龙江大学出版社，2013.6
ISBN 978-7-81129-611-2

I. ①日… II. ①孙… 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 120361 号



日本动漫探究——日本动漫对本土及外来元素体现分析
RIBEN DONGMAN TANJIU——RIBEN DONGMAN DUI BENTU JI WAILAI YUANSU TIXIAN FENXI
孙 旻 著

责任编辑 安宏涛 佟 馨
出版发行 黑龙江大学出版社
地 址 哈尔滨市南岗区学府路 74 号
印 刷 哈尔滨市石桥印务有限公司
开 本 720 × 1000 1/16
印 张 14.25
字 数 192 千
版 次 2013 年 6 月第 1 版
印 次 2013 年 6 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-81129-611-2
定 价 42.00 元

本书如有印装错误请与本社联系更换。

版权所有 侵权必究

导 言

动漫产业作为当今最具潜力的朝阳产业之一,已经成为 21 世纪各国重点关注和发展的核心产业。动漫产业有着独特的产业特征,集现代高技术和文化创意于一身。从产业角度看,涵盖原画、动画制作,动漫游戏,出版发行,主题公园,动漫衍生品生产、销售等相关产业,产业链完整;从产业赢利模式看,动漫产业属于高投入、高附加值与高风险并存产业;从动漫产品特性看,产品生命周期长,消费群体广。这些特点都决定了动漫产业成为备受关注且高速发展的未来型文化创意产业。目前国际动漫产业从产值上看大体形成了美、日、韩三国鼎立的局面,美国作为文化输出大国位居首位,日本以每年超过 6 万亿美元的产值位居第三。动漫产业在日本已经成为第三大支柱产业;在韩国,动漫产业也已成为第六大支柱产业。

随着国家对动漫产业重视程度的不断提高,相关部门出台了一系列鼓励动漫产业发展的政策和法规,我国的动漫产业迎来了发展的黄金时期。2012 年我国动漫产业的产值已超过 1000 亿元,国产动漫影视作品超过 600 部,总时长超过 20 万分钟,动漫行业相关从业企业超过 1 万家,从业人员达 60 万人,我国已经成为动漫产品产量大国。近年来,在国家扶持政策的激励下,我国动漫产业出现了井喷式发展的态势,一批动漫企业和动漫品牌崭露头角,中国动漫“走出去”的步伐加快。但是,我们也要清醒地看到,我国动漫产业的产值仅仅相当于美国迪斯尼公司一年的产值。我国的动漫产业尚处于刚刚起步的阶段,首先,我国动漫产业没有一个明确的发展战略和清晰的商业发展模式,动漫产品有超过 50% 是外包和代工的,产品附加值较低,现有较

成熟的国内动漫作品大都技术含量不高或是内容文化底蕴不深,大多动漫企业规模也偏小。其次,国内动漫产业资金运作机制基本都是动漫企业自己投入,制作前期没有相关市场来配合,制作出来后只靠政府的补贴等,致使动漫产业发展相对缓慢。更为重要的一点是,我国动漫作品的准入制度也是制约我国原创动漫产业发展的关键因素之一,同时,也造成了一定程度上的行业垄断。

一、概念的界定

动画:动画的同义叫法最早来源于日本,20 世纪三四十年代,在日本把用线条勾画轮廓的图画作品称为“アニメ”,即“动画”。我们将英语里的 Anmie、Animation 作为同义词使用,统称“动画”。在普遍的观念中认为,动画与其他影视创作的作品一样属于电影的一个类型。在新中国成立前,动画被音译为卡通,也有称其为“美术片”的。近年来,动画成为了一门根植于传统文化和民族文化的综合性艺术,飞速发展成为朝气蓬勃的产业。

漫画:“漫画”(まんが)二字起源于日本,最初使用“漫画”二字的是日本德川时代的画家葛饰北斋,在日本普遍认为“北斋漫画”是漫画的鼻祖。作为绘画艺术的一个重要分支,漫画的发展主要经历了三个发展形态,即以讽刺幽默的手法绘制的传统漫画、以叙事为主的连环漫画、与前卫艺术相结合的探索漫画。在国外,用英语,漫画通常被翻译为“Cartoon、Caricature 和 Comic”。

动漫:严格说来,日本没有“动漫”这一说法,一般单独说“漫画”和“动画”。我国国内将动画与漫画合起来称为动漫,“动漫”一词首创于 1997 年创刊的《漫友》杂志。该词的推广,源于 1998 年我国第一家拔地而起的动漫资讯杂志《动漫时代》(Animation & Comic Time),从此慢慢深入人心成为我国动漫迷常用的词。因此,动漫就是建立在漫

画和动画的基础上,因为两者的相似性把其归为一类而产生的一个名词。^①

动漫“创作”和“制作”:一般情况下,“创作”与“制作”两者经常同义混用,但本书将其进行了区分。“创作”是指创作作品,用英语说是“Create”,即包括导演在内的所有实际参与生产动漫作品者的智力活动,是用动漫形式来表现主体对客观世界的认识而采取的行动,而这一行动的结果直接产生了动漫作品。“制作”是指整个动漫产业链,用英语说就是“Produce”,即包括了动漫产业链的所有环节(作品的创意、创作、生产、宣传和发行等),范围更广,涉及人员更多。

动漫产业:是指以“创意”为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。^② 狭义的动漫产业是指以动漫创作和制片为主的动漫产业,也可称为动漫业界;广义的动漫产业则包括流通业、制造业以及相关末端产业在内的动漫产业。本书采用广义的动漫产业的说法。在日本,动漫产业已经发展成为国家国民经济的重要产业之一,已经成为日本第三大支柱产业,影响许多行业发展及文化消费并受到政府和社会重视的一种文化内容产业,在其国内外都产生了巨大的影响。如日本动画在全世界范围内影响广泛、观众数量众多,产生了一个专指日本动画的英语单词“Japanimation”(Japan-Animation)。

价值取向:是指某些价值观成为特定的文化必然选择的一种优势观念形态,或者是个体所认同并且进而内化为人格内涵中的核心部分,具有指引、调节行为、唤起态度以及评判事物的定向功能。本书主要研究日本动漫作品所体现出来的日本文化价值取向对日本动漫产

① 百度百科“动漫”一词的解释, <http://baike.baidu.com/view/2294.htm>。

② 百度百科“动漫产业”一词的解释, <http://baike.baidu.com/view/2294.htm>。

业的影响。

文化意义:本书所谈及的文化意义是指日本动漫作品给日本文化以及世界其他地区文化所带来的影响。

二、日本动漫研究现状

纵观世界动漫发展史,日本作为动漫的先锋,其动漫产业被誉为当今世界文化创意产业魁首。而中国自20世纪80年代引进第一部日本动画连续剧《铁臂阿童木》以来,关于“日本动漫”的研究势头未减,国内学者希望从日本动画片的成功经验中寻找适合自己发展的道路,研究主要集中在日本动漫特点、产业结构、模式分析,对中国动漫的影响、启示,对中国青少年的影响等方面。相关的著作有:李常庆的《日本动漫产业与动漫文化研究》^①,以日本动漫产业及动漫文化为主要研究对象,对日本动漫产业链的形成、日本漫画的诞生与发展、日本动漫产业60年来的发展变迁、日本政府大力扶持动漫产业的发展等方面进行了考察,以较为全面的视角来探讨日本动漫产业的发展与演变、成功的经验及存在的问题、动漫产业与文化的关系等。陈仲伟的《日本动漫画的全球化与迷的文化》^②,从日本动画的历史文化与产业发展,结合近年来日本动漫画的全球化现象,指出动漫画文本、动漫画文化参与者与生活实践的结合,正是日本动漫画文化发展的根基。李彦、曹小卉的《日本动画类型分析》^③,从“类型”的角度,用丰富的案例从技术层面深入细致地分析了日本五大主流动画——机器人类动画、体育竞技类动画、言情类动画、家庭生活类动画以及魔法类动画。也有学者从日本动漫的分析中探究中国动漫的发展方向,如王传东、

① 李常庆:《日本动漫产业与动漫文化研究》,北京大学出版社2011年版。

② 陈仲伟:《日本动漫画的全球化与迷的文化》,唐山出版社2004年版。

③ 李彦、曹小卉:《日本动画类型分析》,海洋出版社2009年版。

郑琳的《动漫产业分析与衍生产品研发》^①从动漫产业发展和动漫衍生产品的特点入手,分析了国内外动漫市场的现状以及我国动漫市场存在的主要问题。冯硕的硕士学位论文《日本动漫的特性及其对中国动漫发展的启示》^②对中日两国动漫的历史和现状进行了分析,找出了中国动漫发展的优势和不足,指出了中国动漫的发展方向。这些研究多从日本动漫技术手段、产业模式等方面进行分析,但结合日本民族文化,从文本出发,多角度探究日本动漫的研究还不多见。

在日本,对动漫的研究分析,可以说日渐达到了一个鼎盛时期。如山口康男编著的《日本动画全史》^③主要关注日本动画片的发展全史,从大的方面去推动日本动画片的发展。就日本动漫文化对中国及其他国家的影响也有不少学者进行了深入的研究。

我们知道,中日文化的地缘性影响着日本动漫文化的发展,但在这些研究中,很少有学者从中国元素对日本动漫文化的影响、日本动漫对中国民族元素及其他国家的民族元素的受容和变容的角度进行研究。笔者认为这种蕴藏在动画片中的本民族与他民族元素恰恰是日本动画能够打动人心的主要原因之一。我国动漫要实现跨越式发展,必须坚持走特色鲜明的民族风格道路,要在与日本、美国等动漫大国的竞争中谋求中国动漫产业的出路,日本动漫文化繁荣的成功经验确实值得借鉴。

三、研究日本动漫的背景和意义

研究日本动漫,必须注重日本动画和漫画的结合。日本的许多动

① 王传东、郑琳:《动漫产业分析与衍生产品研发》,清华大学出版社 2009 年版。

② 冯硕:《日本动漫的特性及其对中国动漫发展的启示》,硕士学位论文,对外经济贸易大学,2005 年。

③ [日]山口康男:『日本のアニメ全史』,テンブックス 出版社 2004 年版。

画大师都是漫画家出身,许多动画片也都是改编自日本的漫画,把动画与漫画综合起来进行研究,也许能够更好地剖析出两者的本质及其相辅相成的密切关系。因而本研究虽以日本的动画片为中心,但却不能不以日本动画与漫画的综合研究为切入点。

2009年4月14日的《北京晚报》报道:据调查显示,中国青少年喜爱的动漫作品中,中国动漫只占11%。中国儿童最喜爱的20个动漫形象中,有19个是“外国人”,只有“孙悟空”一人填补了国内空白。随着社会的发展,动漫文化已经成为影响青少年身心成长的重要因素。“非主流”精神在青少年中屡见不鲜,然而中华民族勤劳勇敢、仁义忠孝等优秀传统文化在他们身上则鲜有一见。近年来,随着国外动漫,尤其是日本动漫、游戏大量占据中国市场,面对重重外来文化的“侵略”,从分析日本的动画片入手,对中国动漫的缺失特别是动漫文化的缺失及其未来的发展走向的再思考势在必行。

据2012年国家统计局数字显示,我国人均GDP已经超过6000美元,我国已经进入文化产品消费黄金时代。根据世界动漫产业发达国家的发展经验来看,美国在20世纪50年代出现的动漫产业的大繁荣和日本从70年代动漫产业的发展开始到世纪末的大繁荣都证明了这个特点,我国亦不会例外。随着国家产业政策导向的变化,未来5—10年动漫产业的高速发展是可以预见的。近年来,日本政府的产业经济政策也发生了重大调整,日本正通过打造集高新技术和创意于一体的文化产业,使其从一个以制造业为主的国家转向以文化产业输出为主的大国。广义的动漫产业占日本GDP的十多个百分点,它已经成为日本第三大产业。2010年我国动漫产业产值为470.84亿元^①,2011年达621.72亿元,较2010年增长32.04%。我国2011年GDP收入为471654亿元,动漫产业产值仅占GDP收入的0.13%。可见我国动漫产业发展还有极大的潜力可以挖掘。同时,随着社会经济和技术的迅

^① 《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》, http://59.252.212.6/auto255/201207/t20120712_28706.html。

速发展,人们的消费模式也随之发生变化,人们对文化产品的需求也会随之增加,特别是漫画和动画作品的易读性更加引人关注,影视动画的衍生产品市场总值将进一步提高,前景看好。如果5—10年后,影视动画产业在国民生产总值中的比重能够从目前的十万分之一提高到百分之一,那么我国影视动画产业就具有1000亿元产值的巨大发展空间。

日本由于长期受地理环境的影响,形成了吸收性、融合性等文化特征。换言之,日本文化本来就是吸收了各国文化的精髓,而后同源异流地变成本民族的文化。本研究试图从民族文化的角度,从日本动画片(剧场版)中如何融合他民族的文化、体现民族性入手,分析日本动画片创作方式、人物设定、色彩运用、产业链接模式等,与我国动画片进行比较分析,从而总结一些可借鉴的方法。

四、《哆啦A梦》是日本动漫的典型作品之一

可以代表“现代日本”的是什么?是樱花、温泉、富士山、金阁寺。除此之外,还有更为重要的,毋庸置疑,是日本的漫画和动画。

本书上编主要论述日本动漫产业的发展现状,日本的教育体制、模式以及宣传策略对日本动画与漫画业发展的影响及推动作用。日本漫画空前繁荣与鼎盛的时期应是20世纪80年代,正是那个时代,日本的动漫打开国门,插上梦想的翅膀,飞向了世界,同时也给世界各国的朋友们带去了欢乐。

东方网在2004年4月24日登出了一则消息:“昨天下午的‘2004哆啦A梦中国缤纷行’新闻发布会上,一份日本动漫界在中国内地做的权威调查报告,让在场不少记者露出会心的微笑。调查显示,中国内地读者最熟悉、最为喜爱的日本动漫形象的前三位是完全吻合的,他们分别是‘哆啦A梦’(喜爱程度98%)、‘蜡笔小新’(97%)和‘樱

桃小丸子’(92%),远远高过‘名侦探柯南’或‘灌篮高手’。”^①在日本,一般动漫剧场版票房排名情况,藤子·F·不二雄(简称藤子)的《哆啦A梦》仅次于《口袋妖怪》和《名侦探柯南》排在第三位。许多日本动漫给人以审美愉悦感,能够让人们在欣赏中产生快乐。但论其影响的长度与广度,却远远不及日常生活型的《哆啦A梦》《蜡笔小新》《樱桃小丸子》这样的作品。究竟是日本生活的本身吸引了我们?还是日本文化的魅力?又或是某种共同的元素诱惑着我们?也许都是。本书立足于那个年代较为有影响力,可爱而又神秘的《哆啦A梦》的研究,在前人研究的基础上,试图为中国读者系统地介绍《哆啦A梦》作品及其相关的信息,展现《哆啦A梦》的全貌。在此基础上,笔者通过多年的日本留学经验与对日本文化的理解,从日本文化的独特性的角度,剖析日本动漫中渗透的本民族的文化特征、受容后变容的外来文化元素,从而深度诠释日本文化及日本人性格,探析日本动漫取得斐然成绩背后的坚固基石为何物。

《哆啦A梦》在国内的粉丝不占少数,有关《哆啦A梦》的作者及作品由来,主要人物性格特征及来龙去脉,出版经历,最终回结局,漫画版、动画版、剧场版的剧情介绍,配音演员,导演,主题曲,原声配乐等多个方面的介绍在民间流传的不占少数,网友、粉丝的个人理解更为《哆啦A梦》增添了些许神秘的色彩。而真正从学术的角度,从教育、科学、文化,甚至经济等多元化的角度系统地解读《哆啦A梦》的著书或是研究论文,在国内仍是比较稀少的。对于更多的作为例案研究的日本动漫,中国人多半把目光、焦点、光环都送给了宫崎骏和他的作品。

本书且不论《哆啦A梦》在日本及中国以外的研究程度与现状,单从日本本国对《哆啦A梦》的研究出发,从研究方法的多样化及细致程度就已经可以窥见日本人细致、谨慎的研究风格,或者说日本人

① <http://enjoy.eastday.com/eastday/enjoy/xw/rwxw/userobject1ai205528.html>.

细致、谨慎的性格特征以及对《哆啦 A 梦》的重视程度。

与《哆啦 A 梦》作品相关的出版物的系统与庞大,与《哆啦 A 梦》相关的各种组织、社会团体、文化活动、网站的正规与影响等在第七章详述。在此从《哆啦 A 梦》的研究角度做一个简要综述。

关于《哆啦 A 梦》的相关解释、说明、访谈录等,在岩波书店月刊《阅读》(『よむ』)、小学馆丛刊系列《我 哆啦 A 梦》(『ぼく、ドラえもん』)、朝日新闻社《AERA》(『アエラ』)等都曾登载过。藤子本人也多次在各种场合对有关《哆啦 A 梦》的各种疑问有过回应和解释,相关杂志和书籍甚多。

关于《哆啦 A 梦》的研究,首先要提到的就是在世界上创建“哆啦 A 梦学”的横山泰行^①。他著有《哆啦 A 梦学》(『ドラえもん 学』)、《“大雄”的生存方式》(『「のび太」という生きかた』)、《野比家之谜》(『野比家の謎』)、《“大雄”教给我们 即使失败也要实现梦想》(『「のび太」が教えてくれたこと ダメダメでも 夢が叶う』)、《哆啦 A 梦语录》(『ドラえもんのことば』)、《人生重要的事情〈哆啦 A 梦〉都可以教给我们》(『人生で必要なことは、すべて「ドラえもん」が教えてくれた』、『ドラえもんの「育て力」』2005 年刊の改題)、《哆啦 A 梦的教育力》(『ドラえもんの「育て力」』人生に必要なことは、すべて「ドラえもん」が教えてくれた)、还有和渡部昇一合著的《哆啦 A 梦之谜》(『ドラえもんの謎』)。

横山泰行可谓是哆啦 A 梦研究的泰斗人物,其研究成果面面俱到。从哆啦 A 梦作品的诞生开始,到作品相关信息、人物特点及存在问题、《哆啦 A 梦》在世界各国的影响力等各个方面都做了翔实而具有趣味性的分析。后期研究还集中在大雄的生活方式上,深度发掘人生的真正意义、生活的本质,深刻阐述了作品给我们带来的教育启发。在《哆啦 A 梦语录》里,作者就指出,很多人认为原来如此糟糕的大雄

① 横山泰行,1942 年在日本岐阜县出生。东京大学大学院教育学研究科博士课程,修满学分退学。后任富山大学名誉教授。

能够在成长中改变是因为哆啦 A 梦的道具,其实真正帮到大雄的不是道具,而是哆啦 A 梦的鼓励和劝诫。横山泰行在《“大雄”的生存方式》中提出了一个让人嫉妒的问题,为什么不学无术的大雄可以幸福?遇到事情就有人帮忙?与班上最漂亮的女孩结婚,有时还可以变成一个英雄?其实幸福很简单,那就是大雄的生存哲学。

安宅邦子的《哆啦 A 梦疗法 学习大雄的心理讲座》(『ドラえもんセラピー のび太に学ぶ心理学講座』),从心理学的角度重新审视大雄与哆啦 A 梦的关系。哆啦 A 梦和大雄天天一起吵吵闹闹,一会儿哭一会儿笑,建立了深厚的友谊,而这正是心理学家艾瑞克·伯恩所倡导的交流分析主题。从心理学的角度讲,哆啦 A 梦的存在对大雄而言是对沮丧生活态度的一种治疗,从而改变了大雄的一生。

还有学者从建筑学角度借用哆啦 A 梦探讨如何建造幸福的家,如石原宏明著的《如果建立一个家可以请教哆啦 A 梦》(『家を建てるならドラえもんに聞け』,PHP 研究所 2006 年版)。从经济学角度探讨如果哆啦 A 梦的道具真能够实现的话,世界将会怎样的问题,如藤野英人的《如果〈哆啦 A 梦〉的“秘密道具”能够实现的话》(『もしドラえものの「ひみつ道具」が実現したら』,阪急コミュニケーションズ出版社 2010 年版)是一个非常趣味性的对经济学的探讨。

小学馆哆啦 A 梦小组也编辑了一个系列的《哆·啦·卡通》(『ド・ラ・カルトン』),把连载 30 多年的作品中非主流的问题重新总结,将大雄和静香的爱、胖虎和妹妹的兄妹情等重新归纳展现,再度让读者领略到藤子在作品里投入的温情。

日本从细致的文本分析入手,挖掘出作品中展现的人生真谛,并对其不断地进行多元化研究,把《哆啦 A 梦》的漫画与动画同经济学、建筑学、心理学、文学、数学、教育学、音乐、历史、体育等各方面结合起来综合研究,达到融会贯通。

但是,无论是从日本动漫研究的角度出发,还是从日本文化的角度出发,是探究日本动漫成功的内因,还是剖析日本文化的影响力,甚至于对《哆啦 A 梦》的深度研究,其实最终的结论都是殊途同归的。

那就是日本人所制作生产的想象的成果,与其在自身的民族文化影响下形成的独特特征、行为方式、文化思维习惯等密不可分。从这个方面对日本动漫进行的研究无论是我国还是日本,都比较薄弱,笔者寻求本书能够充实和润泽此方面的研究。

本书下编首先系统地解读与藤子·F·不二雄及其作品《哆啦A梦》相关的问题。而后从日本文化入手,重新出发,审视日本动漫中彰显民族文化元素、变容与受容他民族文化元素的方法及手段,深度解析其深入人心的真正内因,从而为我国动漫的发展方向提出一些可行性建议。

因此,本书旨在从内到外考察日本动漫产业的发展现状、模式及发展动力,并将之与中国动漫产业进行对照,期望日本动漫的成功之道能对中国动漫的发展有一点启示。笔者在日本游学数年,对日本动漫产业有直观的了解;回国后,由于工作的需要,进一步对日本动漫进行了研究,在此基础上萌发了撰写本书的打算。经过近两年的努力,完成了本书的初稿,虽然尚有诸多问题,但仍希望本书能促进国内的动漫研究。

目 录

上编 春风“化”雨

第一章 美、日、中动漫产业发展历程及特点	3
一、美国动漫产业	4
二、日本动漫产业	8
三、中国动漫产业	12
第二章 日本动漫产业发展现状	17
一、世界动漫产业发展状况	17
二、日本动漫产业发展现状及存在的问题	18
第三章 日本动漫兴盛原因之教育体制	26
一、稳定性的后备支持	27
二、教育的培养模式及理论指导	45
第四章 日本动漫兴盛原因之组织机构	51
一、动漫制作的专门机构与民间组织盛行	51
二、文化活动甚多	52
三、日本动漫兴盛原因之国际化路线	56

下编 “化”异之力

第五章 藤子·F·不二雄的《哆啦A梦》(『ドラえもん』)	61
一、不想失去对梦和冒险的憧憬	
——关于藤子·F·不二雄	61

二、关于《哆啦 A 梦》	62
第六章《哆啦 A 梦》中潜在的民族意识	90
一、从《哆啦 A 梦》教育观念看日本民族性格重塑	92
二、藤子、大雄、哆啦 A 梦 = 日本人的过去、当下、未来	107
三、日本人与猫	
——机器猫与招财猫	110
四、彰显可爱文化	
——构图与色彩的亚洲审美	114
五、从《哆啦 A 梦短歌》看日本人心态	116
第七章 动漫中受容与变容的他民族元素展现	123
一、日本动漫中的他国元素	124
二、《哆啦 A 梦》大长篇剧场版的本民族、他民族 元素分析	127
三、《哆啦 A 梦》相关多元化的产业模式	174
参考文献	176
附录	178
后记	211



上 编

春 风 “化” 雨

