

# 日本动/漫画教育模式 及其对我国的启示

Japanese animation and manga's education mode  
and its enlightenment on China

□ 李和畅

(郑州轻工业学院 艺术设计学院, 河南 郑州 450002)

**[摘要]**日本动/漫画教育模式与其产业发展相适应,已形成一个相对科学、完善的照应体系;我国动/漫画教育近年来发展迅猛,但仍存在学校发展模式单一、课程设置不尽合理等诸多不足。我国应学习日本动/漫画发展经验,把动/漫画教育放置于动/漫画产业的背景下作对比分析,深入研究我国动/漫画教育与动/漫画产业对接的瓶颈,明晰培养目标,研究产业趋向,深挖文化资源,加强校企联合,从而找到适合我国自身发展的动/漫画教育模式,以促进我国动/漫画产业的发展。

**[关键词]**日本动/漫画;教育模式;动/漫画产业

**[中图分类号]**J954      **[文献标志码]**A

**[文章编号]**1009-3729(2011)04-0022-05

中国动/漫画与日本动/漫画在起步、发展及市场开发等方面都有着密切的联系和明显的不同。通过对比与分析中日不同的动/漫画教育模式及其与相关产业之间的关系,有利于探寻适合我国自身动/漫画产业关联下的动/漫画教育发展模式。

## 一、日本动/漫画的教育模式

日本动/漫画产业的产值占日本 GDP 的比重超过 10%,是日本第三大产业;同时,日本也是世界上最大的动/漫画产品输出国,目前世界动/漫画市场上 60% 的作品来自日本。那么,日本是以什么样的动/漫画教育模式来支撑这个庞

大的产业的呢?

日本的动/漫画教育模式是高度商业化与市场化的教育模式。根据功能不同可以将日本动/漫画分为 3 个不同的类别:第一类是依据动/漫画作家个人研究趣味来制作的动/漫画作品,强调个人情趣及个性化艺术追求,此类作品数量较少,也不进行市场化运作,但具有前瞻性与探索性特征,近年来越来越受到其国内学术界的追捧;第二类就是既满足市场需求又有自己独特个性,既考虑市场份额又有自己的艺术坚持的作品,如动画作家宫崎骏、漫画家松本大洋等的作品,此类作品一般作为经典被推向海外市场,对中国学界及动漫市场均影响深远;第三类是商业用动/漫画,这类作品往往能够密切把握日本国

内外市场动向,在推向市场前后都会做大量的市场化分析与研究,并呈规模化与系列化倾向,把动画、漫画、游戏等各领域联系起来,其作品或在国内工业化生产,或分包给国外公司,占居日本动/漫画市场的主流。

与日本动/漫画产业相适应,日本动/漫画的教育模式也紧紧围绕着以上不同市场进行分类设置,其教育类型可以分为综合大学的动/漫画专业、动/漫画艺术专门学校和企业自主办学3个基本类别,总体来说就是“公司+学校”的模式。其中大学动/漫画相关专业或综合大学动/漫画专业,主要培养创作能力,其授课内容除了动/漫画专业的基础知识以外,重要的是提高艺术修养,培养创造性、表现力。培养目标一是培养学生的动/漫画表现基础,即捕捉对象,实施表现;二是培养学生个人表现力,即从主观现象到自我表现。企业附属学校、特设专业强化训练学校等主要培养技能人才,更多地是结合市场需求开设动/漫画各科专门应用型课程,大多以实体项目为训练目标,从实际项目制作中学习动/漫画知识,掌握动/漫画的制作规律。这类学校很像我国的各类职业技术学校。

下面以分属3个类别的3所学校为例,分述不同教育模式的具体培养目标及各自特点。

### 1. 综合性大学

以东京工业大学为例,其动漫、游戏开发等媒体艺术专业课程在日本很有名气,1999年成立的传媒学部是日本第一个传媒专业学部,旨在培养为各种媒体服务的专业人才。其最大特点就是强调动画与媒体的结合,从不孤立地看待动画专业,而是把它看成不同数字艺术领域的创作手段。从其开设的娱乐媒体、商业传媒、生活多媒体3大主干课程来看,其目的是培养学生的艺术创造性,使其能够利用先进设备熟练地制作多彩的数码媒体作业,如基于网络平台的电子交易、网络购物信息设计,教育、文化、报道、出版、公共服务等领域的交互信息艺术设计平台开发等,此类课程在日本社会各领域应用广泛。

### 2. 动/漫画艺术专门学校

以代代木动画学院为例,该学院为综合性动漫艺术院校,在日本全国大部分地区设有分校。

学院设有动画学部、图形图像学部、游戏制作学部、演艺学部、出版学部(含职业漫画家养成专业)5个学部,其学科设置,动画/影像学部有动画师学科、数码绘画学科、动画监督学科、背景美术监督学科、动画音响监督学科等;演艺学部有声优演员学科、音乐录像带制作学科;另有媒体艺术综合学科和职业漫画家养成专业。该类学校的最大特点是:专业性强,就业方向明确,丰富的学科设置使学生有机会根据自身条件选择适合的专业。

### 3. 企业自主办学

以东映动画研究所为例,该校于1995年4月由东映动画股份有限公司创立,是一所专门的动漫专业学校,目的是培养优秀的专业人才,以适应日新月异的动画制作技术的要求。学校拥有先进的教学设备,并有100多位实力强劲的讲师授课,学校还定期邀请活跃在业界第一线的专业人士来校讲学。其学科设置,动画学科有动画专业、人物设定专业、监督与制片专业、美术设计专业、脚本专业;数码动画学科有监督专业、动画专业、人物设定专业、SFX设计专业;漫画美术学科有漫画家专业,另有声优演员科(1年制)及声优演员研究科(2年制)。此类学校最大特点为:学校教育可得到企业的大力支持,学生直接成为企业的后备力量,参与企业相关的动漫创作及生产。

除了以上动、漫、游相关综合类学校以外,由于日本的漫画家社会地位很高,且有着丰厚的收入,从事漫画工作的人很多,其漫画产业非常发达,漫画作为一个单列的艺术门类,其教育体系也相当完备。各地都有教授漫画创作技法的机构,有专门的漫画学校,也有艺术类综合学校设置漫画专业的。这些漫画教育机构有细致的科目分类,并邀请知名漫画家授课,协助学生寻找作品出路以及推荐优秀学生给职业漫画家当助手。当然,由于漫画与动画联系密切,漫画教育与动画教育通常融为一体。

总之,日本的动/漫画教育与其相应的产业是联动的,有高端的创作型人才培养模式,亦有应用型的制作人才培养方案,各类相关学校各在其位、各司其职、各显其能,层次分明,衔接合理,形成了完善的适合产业发展需求的动/漫画教育

模式。

## 二、我国动/漫画产业的困境

追本溯源,我国要创建合理的动/漫画教育模式,要从制约我国动/漫画产业发展的因素上加以分析。“2010年杭州动漫节”好新闻奖执委会发布数据称:中国动漫产业2010年市场规模达到前所未有的208亿元,其中动画电影票房占中国电影总票房市场份额已从2006年7%提升到17%,然而其中80%的票房是由海外动画电影创造的。尽管国产动画电影数量在增加,但能在市场上取得成功的屈指可数。据《中国青年报》报道,最新国产动画电影《梦回金沙城》凭借“纯手绘”、“画面唯美”、“制作技术精良”等因素,原有意报名角逐2012年奥斯卡最佳动画长片,而这部投资千万元的动画电影在国内仅上映了10余天便走下银幕,票房只有100多万元,与当年所谓中国第一部3D电影《摩比斯环》相比,其境遇惊人的相似。我国动/漫画产业惨淡的原因是多方面的,有必要对其体制、运作、资金等要素进行多方面考量,单从创作方面来讲,成功要件的缺失恐怕是主要问题。

首先,我们的动画片缺乏独特的风格和原创性。近年来,市场上的国产动画片大多模仿日本、美国动/漫画作品,角色造型缺乏个性,很多动/漫画都能从国外作品中找到其相应的参照。如将国产动画片《心灵之窗》的场景与日本著名动画家新海诚经典动画《秒速五厘米》相对比可发现,雷同画面比比皆是,只是作些稍许的改动,如把一个人面前的棍子移除,减少一些云彩,挪动一下街上行人的位置,镜像一下场景,减少几件家具等,总之二者具有很高的相似度。

其次,我国仍未建立完善的以动画导演(日本称之为动画作家)为主体的创作机制,缺乏动/漫画大国应有的大师级人物。动/漫画创作不能没有大师,早在上世纪五六十年代,日本动画的奠基人手冢治虫一人就可以开创并带动整个日本动漫产业;随后,动画家宫崎骏又成功地推动了日本动漫电影的发展,并在国际上产生了很大影响。这种大师级动画人,对拉动整个国家动漫产业乃至文化的进步,都起着关键性作用。

## 三、对我国动/漫画教育模式的反思

为动/漫画产业提供人才支撑的我国动/漫画教育该如何突破瓶颈呢?只有对比,才能明晰差距,找到发展的路径。与日本动/漫画教育相比较,就教育规模而论,我国已经走在了日本的前面。据统计,我国目前设有各类动/漫画专业的学校千余所,其中本科院校近400所。我们还有巨大的动/漫画市场及产业尚待开发,国内动/漫画高端人才需求远没有饱和。我们要发展,就要认真反思,寻找差距,学他人之长,从创新动/漫画教育模式入手,采取有效措施,快速前进。

### 1. 明晰培养计划,区别培养目标

近年来,随着教育规模的不断扩大,动漫类专业也迅猛发展,动漫专业在校生超过50万人,总人数并不少,但人才结构并不十分合理。除少部分由企业兴办的非学历培训外,我国的动漫学校教育大致分为中职中专、高职高专、大学本科、研究生教育几个办学层次。乍一看,可从名称上看出培养目标与培养计划的区别,在实际操作中却比较模糊,时而细化分科,时而兼收合并,没有一个明确的适合自身发展的培养目标与计划,没有明确的培养定位。对照上述日本动/漫画教育模式,每个学校及其相关的动漫专业都应该找到相对合适的培养目标,是培养现在市场急需的动、漫、游制作人才,还是着眼于未来的创作性人才,每个学校都应认真研究并形成清晰的定位。相对来说,目前我国不是缺乏动、漫、游创作中的制作型人才,而是缺乏处在上游的高端创意、编导、项目管理等方面的人才及处在下游的市场营销、国际授权和代理等方面的人才。完善动漫人才培养分担机制,积极利用高等教育、职业教育、成人教育、现代远程教育等方式,培养相应的不同层级的动漫人才,从而找准位置、办出特色,这是日本动/漫画教育模式给我们的第一个启示。

### 2. 研究产业趋向,变革教育思路

我国的教育模式受各种因素的影响,在与产业的结合上仍然存在着结构不合理与内容不完善等问题,动/漫画教育与市场需求严重脱节。动/漫画教育要与产业有机结合,就要认真研究

市场,按照市场需求和动/漫画产业的发展趋势,研究动/漫画受众的文化趣味、心理需求及潮流走向,从而引导并创建适合中国动/漫画发展的动/漫画教育模式。在日本,导师在指导学生做动/漫画研究课题前,会先指导学生做大量的调研规划,做各种各样的对比分析。图1为笔者对日本芝浦工业大学的学生进行的一个“动漫作品

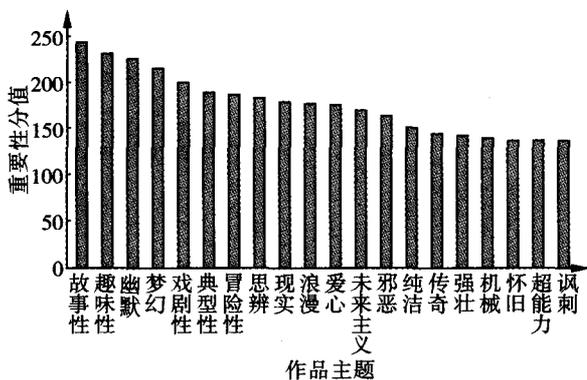


图1 动漫作品主题重要性调查结果

主题重要性问卷调查”结果,参加调查人数为100人,男女生比例为1:1,从中得出日本大学生阶层对不同动/漫画主题的喜好程度。只有了解服务对象,才有可能准确了解各方面的信息,分析其需求,总结其规律,从而快速地定位动/漫画教育目标及创作方向。我国动漫教育往往缺乏这方面的研究,教师按个人喜好来进行教学,参赛以评委的标准为方向,在面向市场这个大环境时,学生是盲目的、被动的、主观的。

### 3. 深挖文化资源,树立典型形象

笔者对中国、日本各自的10个具有代表性的角色进行相似度分析(见图2):对比日本的动漫形象,中国的动漫形象与其有很高的相似度,并大多只适合低幼年龄段,受众面较窄。让我们能够记住的典型形象也多数是几十年前的作品,近期的优秀作品屈指可数。与此形成鲜明对比的是,我国有丰厚的文化资源,如何使我国动/漫

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	5	4	3	1	4	4	4	4	3	4	5	4	5	3	3	2	4	5	
2		4	5	5	5	5	4	5	5	4	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
3			4	2	5	3	3	5	4	4	3	3	3	4	5	5	5	5	5	
4				3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	
5					5	2	1	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	
6						5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	
7							4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
8								5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
9									5	1	4	5	5	5	4	4	2	2	3	
10										3	1	1	1	1	4	4	4	5	5	
11											2	2	3	2	2	2	1	1	5	
12												1	1	1	4	4	5	5	5	
13													2	2	5	5	4	5	5	
14														1	3	3	3	2	5	
15															4	4	5	5	4	
16																1	2	2	5	
17																	2	4	5	
18																		1	4	
19																				4
20																				

图2 中日动漫角色特征相似度分析

画产品更具中国特色、更具吸引力,快速形成品牌,尽快占领国内外市场,已成为摆在我们面前的紧迫任务。我国传统文化品牌“花木兰”被迪斯尼拿去作形象创作与开发,再反过来占领中国市场,这一反客为主的现象值得我们深思。我们应充分发挥学校的人才优势,并与政府、企业相结合,以创作出具有文化特色、兼有时代风范的动/漫画作品,并利用典型形象进行系列化创作,而后利用项目再反哺教学。每一个学校动/漫画相关专业都应创作出自己的动/漫画形象,赋予其故事与情感。这样由小到大、由弱到强、循序渐进、逐步积累,一定能实现我国动/漫画产品的品牌效应。

#### 4. 加强校企联合,实现无缝对接

充分发挥各级动/漫画行业协会、相关动/漫画企业、各类动/漫画专业教学单位的积极性,开展动/漫画技术与人才的培训和联动,将各地蓬勃兴起的动/漫画基地与动/漫画教育结合起来,将学校变为动/漫画人才培养的基地与动/漫画教育的实习地。应特别重视学生的实习环节,让学生通过在动/漫画企业的实践来验证学习效果,找出自己的不足,克服学校教育背景下学生容易出现的只追求艺术性而忽略商业性的通病,从而使一部分学生在毕业前后就可实现学习与工作的无缝对接。

#### 四、结语

在经济全球化背景下,借鉴日本动/漫画教育与产业发展相结合的成功经验,推动我国动/漫画教育的发展,对我国动/漫画产业发展具有重要意义。无论是完善动/漫画教育体系,还是实现与产业的对接,都需要深入研究我国的人文思想与当前的社会风尚,在此基础之上建构属于我们自己的动/漫画精神家园。动/漫画教育和

动/漫画产业的最终出路还在于创新,即变“制造”为“创造”,以产生出既具有艺术价值又具有市场潜力的真正的“中国学派”,这是我国动/漫画的出路,也是我国动/漫画教育发展的必由之路。

#### 【参 考 文 献】

- [1] [日]竹原あき子,森山明子.日本デザイン史[M].东京:美术出版社,2005.
- [2] 冯原章.动画的原创价值与本土化结合[J].装饰,2006(12):24.
- [3] 严励.文化的传承与文化的颠覆[J].装饰,2006(8):99.

【作者简介】李和畅(1970—),男,河南省南召县人,郑州轻工业学院讲师,硕士,主要研究方向:动画艺术设计。

#### 【作者已有相关文献】

- [1] 李和畅.东巴文字在视觉传达设计中的意义及表现力[J].郑州轻工业学院学报:社会科学版,2007(2):53.
- [2] 李和畅,卢建洲.虚实相生:视觉传达设计中意境创构的方法论[J].新东方,2007(9):51.
- [3] 李和畅.现代视觉传达设计中的中国传统意境创构[J].艺术探索,2006(2):81.

#### 【相关主题文献】

- [1] 谢延楠.浅析我国动漫教育不同阶段的教育改革之路[J].美术教育研究,2011(3):42.
- [2] 夏祥红.高职教育动漫人才培养探微[J].河南财政税务高等专科学校学报,2010(3):68.
- [3] 吴振尘.动漫教育研究2010年度报告[J].文艺生活,2011(3下):273.
- [4] 侯字飞,杨磊.产学研结合:高职院校动漫教育的新途径[J].成人教育,2010(9):59.

【本文创新点】通过对日本不同动/漫画教育模式及与相关产业之间关系的分析,探讨适合我国动/漫画产业发展的教育模式。

# 日本动/漫画教育模式及其对我国的启示

作者: [李和畅](#)  
作者单位: [郑州轻工业学院艺术设计学院, 河南郑州, 450002](#)  
刊名: [郑州轻工业学院学报: 社会科学版](#)  
英文刊名: [Journal of Zhengzhou Institute of Light Industry\(Social Science\)](#)  
年, 卷(期): 2011, 12(4)

## 参考文献(3条)

1. [竹原あき子; 森山明子](#) [日本デザイン史](#) 2005
2. [冯原章](#) [动画的原创价值与本土化结合](#) 2006(12)
3. [严励](#) [文化的传承与文化的颠覆—析动漫文化的从何而来与向何处去](#)[期刊论文]-[装饰](#) 2006(8)

引用本文格式: [李和畅](#) [日本动/漫画教育模式及其对我国的启示](#)[期刊论文]-[郑州轻工业学院学报: 社会科学版](#) 2011(4)