

日本动漫文化产业发展及全球传播

姚楠¹, 胡明航², 王承云^{2*}

¹上海启时文化传播有限公司, 上海

²上海师范大学环境与地理科学学院, 上海

收稿日期: 2025年2月26日; 录用日期: 2025年3月13日; 发布日期: 2025年4月7日

摘要

日本动漫文化产业的发展形成是一个渐进过程, 从日本动漫诞生到走向海外市场的过程中, 动漫企业、日本高校、政府三者之间的合作逐渐深入。如今, 动漫文化已成为日本的一张闪亮名片, 每年都有数以百计的作品在全世界范围内播出。日本动漫产业在全球之所以能够长驱直入且充满竞争力, 其中一个重要原因就是其自身对作品不断地进行创新。研究日本动漫产业的发展历程及其在全球的传播, 能够使我们更好地了解其动漫产业的发展脉络与方向, 为我国今后动漫产业的发展提供参考与借鉴。

关键词

日本, 动漫文化, 动漫产业, 发展历程, 全球传播

The Development of Japanese Animation Culture Industry and Its Global Communication

Nan Yao¹, Minghang Hu², Chengyun Wang^{2*}

¹Choice Media Corp, Shanghai

²School of Environmental and Geographical Sciences, Shanghai Normal University, Shanghai

Received: Feb. 26th, 2025; accepted: Mar. 13th, 2025; published: Apr. 7th, 2025

Abstract

The development and formation of Japanese animation culture industry is a gradual process, from the birth of Japanese animation to the overseas market, the cooperation among animation enterprises, Japanese universities and the government has gradually deepened. Nowadays, animation

*通讯作者。

culture has become a shining business card of Japan, with hundreds of works broadcast around the world every year. One of the important reasons why Japan's animation industry can drive straight into the world and be full of competitiveness is that it constantly innovates its own works. The study of the development of Japanese animation industry can help us better understand the development context and direction of its animation industry, and provide reference for the future development of China's animation industry.

Keywords

Japan, Animation Culture, Animation Industry, Development Process, Global Communication

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

当今，日本是世界上著名的“动漫王国”，但是，动漫最早起源并非在日本，动漫这一艺术表现形式最早发源于 19 世纪下半叶的西方国家。在日本“明治维新”之后，随着日本与外界联系的逐渐密切，西方商人也将“动漫”这一表现形式传入了日本。1910 年前后，法国动画《凸坊新画帐》与美国动画《变形的奶嘴》先后传入日本，不仅极大地唤起了日本人对动漫这一新形式艺术的兴趣，也让日本一部分的有识之士产生了“别的国家能做，日本也能做”的想法。于是一部分的知名画家、商人等开始向“动漫”这一新奇领域进发，1917 年诞生的三部日本国产动漫作品《宇川掠三玄关·一番之卷》《猿蟹和战》与《堀内名刁》，从此，标志着日本本土动漫产业的开端。

2. 文献综述

随着近些年来动漫产业的迅速发展及其在经济社会发展中的地位日益重要，越来越多的国家与地区将动漫产业列入了国家重点发展的文化产业之列，同时关于动漫文化产业发展国内外研究也日益增多。我国学者对于日本动漫的研究开始时间较早，从 21 世纪开始，关于日本动漫的学术著作与研究论文开始大量出现。横田正雄通过对日本动漫发展历史的梳理，总结了日本动漫产业的发展过程，其中包含了日本著名动漫专家、海外市场的开拓史、动漫产业中先进技术的应用与科技创新等丰富的内容[1]。津贺田就日本动漫三大创始人：下川凹夫、幸内纯一、北山清太郎的专业成果进行了深入研究，并从日本动漫发展史的角度对此三位动漫家对日本动漫产业后续发展的影响给予了肯定[2]。松永伸太朗讲述了日本动漫制作过程中动漫用纸工作者之间的远程协作，也阐明了动漫工作者的工作时长、工资、制画流程等内容[3]。植草隼、飯沼守彦探究了日本动漫的制作委员会对于日本电影进军海外市场的影响[4]。山本健太对日本动漫产业做了较为全面与深入的研究，他涉及的研究方面包括动漫工作室的作用、地方动漫产业的振兴、动漫从业者的待遇等相关问题[5]。水野真彦、半泽诚司从经济学的角度对日本动漫产业的空间分布现状进行了分析整理，不仅对日本动漫产业集聚现状进行研究，指出了日漫产业中从事精细分工制作的公司越来越多，并且对日本动漫产业集聚的原因做出了探讨，得出其集聚原因是为了应对动漫制作过程中对人员需求的变动与节省产品的运输时间[6]。秋间弘贵等人在城市化大幅提升、城市规模迅速扩大的背景下，以东京西部地区的动漫制作企业选址点为研究对象，以动漫产业数字化工作流程为重点，对其选址位置变化的原因进行了探讨[7]。

除日本学者之外，其他国家的不少学者也对日本动漫产业的发展有着浓厚兴趣，并从多个角度对日

本动漫进行了研究。欧美学者对日本动漫的研究也较多,并取得较丰富的成果。Jonathan Clements 通过其著作《动漫·历史》一书,对日本动漫产业发展史进行了深入研究,书中所使用的数据与资料多来自日本动漫产业界的一手资料,对于帮助研究者了解日本动漫产业的发展有很大帮助[8]。Marco Pellitteri 等人对日本动漫的发展历史、产业技术、产业结构等内容进行研究,并详细阐述了日本动漫产业的生产制作过程和亚洲国家对日本动漫产业生产协作活动的参与[9]。并通过研究日本与欧洲动漫企业之间的交易方式,分析了贸易模式的创新是日本动漫产业成功进军意大利市场的原因[10]。Novielli Maria Roberta 以日本 1917 年之后出现的著名动漫(漫画)家、动漫导演等如宫崎骏、高畑勋等人的作品为切入点,以其主题与风格的变迁为纽带,详细阐释了日本动漫产业发展的历史[11]。阿尔瓦罗·大卫·埃尔南德斯通过研究表明,新兴的网络视频共享平台为日本动漫产业的发展提供了转型的新动力,其创新性的资源配置方式也为包括动漫产业在内的日本内容产业提供了发展的新动力[12]。

我国学者对于日本动漫产业的研究越来越深入,袁安府、高建丽等对日本动漫发展的成功经验进行研究,以期获得相关经验来应用于中国动漫产业的发展之中。其中提及日本动漫集群化发展是其成功的原因之一,并阐明日本动漫产业集群化发展始于 20 世纪 60 年代,大量的动漫公司迁往日本东京,促进了该地的动漫产业集聚,其中以练马区、杉并区最为著名[13]。南开大学的刘刚与荣欣在运用产业发展模式理论的基础上探讨了日本动漫产业的成功原因,结果表明“引进 + 创新”的发展模式是其实现快速发展和保持世界领先地位的关键[14]。武汉理工大学的朱一心运用产业链的概念,对日本动漫产业成功的原因进行分析,并指出动漫产业的创新创业是其产业链的起点与基础[15]。胡明航等从空间集聚视角切入,研究了东京动漫企业的空间分布以及日本发展动漫产业的影响因素[16]。

综上所述,并且随着动漫产业在经济发展中的地位日益凸显和政府、市场对其重视程度的加深,越来越多的学者加入了对动漫的相关研究。国外尤其是日本学者对于其本国动漫产业的研究历史较久,对于动漫产业的研究成果已经相当丰富,本研究则从文化传播的全球视角进行展开。

3. 日本动漫产业发展历程

3.1. 萌芽阶段

“动漫”一词是“动画”与“漫画”两者的合称,在英语中被称为“comic”,在日语中被称为“アニメ”或“アニメーション”。世界上第一部动画片,诞生于 1900 年的美国,是由当时的 J·斯图亚特·勃拉克顿制作的动画片《迷人的图画》。在此之后,随着制作技术的提升以及表现手法的发展,来自不同国家多种类型的动漫作品相继诞生,众多的动漫作品逐渐地成为不少人必不可缺的“精神食粮”。

3.2. 大众普及阶段

而“动漫产业”所包含的内容要比动漫宽泛很多。通常来讲,动漫产业是指以“创意”为核心,以动画、漫画为主要表现形式,包含动画片、漫画书、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。动漫产业最早产生于美国,1907 年由美国人布莱克顿拍摄制作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》拉开了动漫产业发展的序幕,并在漫长的发展历史中产生了注重大投入、大制作、大产出的动漫产业运作方式。相对于美国的动漫产业而言,日本的动漫产业出现较晚,且在制作技术与资金投入方面也逊于美国。日本动漫产业取胜的关键在于“数量”,注重依靠数量众多的动漫作品占领市场,同时也注重动漫作品的精神内核以及故事情节的趣味性。最早的日本动画可以追溯至平安时代(公元 794 年~1192 年)的浮世绘,浮世绘也就是日本的风俗画、版画。其以日本民间的日常生活、民间风俗为主要描述内容,起初盛行于京都和大阪。而江户时代的走马灯以及

明治时代传入的西洋镜在日本引起的广泛喜爱，也为日本动漫的发展埋下了种子。

3.3. 快速发展阶段

日本最早的动漫作品出现在 1917 年，在这一年共诞生了三部日本国产动漫作品，分别为下川凹夫的《宇川掠三玄关·一番之卷》、北山清太郎的《猿蟹和战》与幸内纯一的《堀内名刁》。在此之后，关于日本动漫产业发展的一系列活动开始兴起。1912 年由一些大商会合作创办的“日本活动写真株式会社”（简称“日活”）成立，1914 年更名为“天然色活动写真株式会社”（简称“天活动”）。其存在时间为 1912 年~1919 年，是日本最早有色电影技术制作、上映彩色电影的公司，又以最早制作、上映日本国产动画电影著称。在“天活动”存在的 6 年间批量生产了四百多部电影作品，最早日本动画片《宇川掠三玄关·一番之卷》就诞生于此公司之手。自日本首部动漫《宇川掠三玄关·一番之卷》（下川凹夫，1917 年）诞生以来，日本动漫产业经历了从对欧美国家制作技术与创作风格的模仿，到立足于本国创作具有本国特色的动漫，再到走出国门向全世界输出深含日本风情的“日式动漫”，日本动漫产业可谓是走过风风雨雨，其发展取得的成功也是在外部的竞争与内部自我革新的过程中实现的，从而使其在百余年的发展历史中存活乃至成长为日本支柱性产业。

在整个动漫发展的进程中，日本政府不仅通过立法来解决动漫企业获取资金的渠道问题，还通过文部科学省、经济产业省等政府部门对动漫产业提供直接的资金扶持，从而确保动漫产业能够获得充足的资金进行动漫产品的制作与不断发展。

4. 日本动漫产业在全球的传播

4.1. 日本动漫产业在全球传播特点

一直是以低成本、精制作、高产量、小规模为特点，以“数量占领市场”是日本动漫长期以来践行的一个行业准则。20 世纪 60 年代，日本凭借《铁臂阿童木》打入国际文化市场以来，日本动漫始终保持了一个长达几十年的鼎盛时期，统计数据显示世界上播放的动漫有 6 成以上来自于日本。相较于美国动漫企业大规模、大投资、大制作的特点而言，据日本帝国数据库发布的《动漫制作企业经营时态调查(2018 年)》数据显示，在其调查的 255 家动漫企业中，员工人数在 20 人及以下的企业多达 169 家，占比达到 66.2%，中小规模的企业在日本动漫制作中占据了绝对的优势。正是因为其规模小，所以不能像美国动漫企业一样占据着动漫制作的整个流程，需要动漫产业链中的上中下游企业相互协作来共同完成。诞生初期的日本动漫，并非像我们现在看到的动辄数十集上百集的长篇作品，一般都是十分钟以内的动画短片，会在电影播放之前以换场片或者广告片等形式播放给观众。这一时期日本电影业主要集中于京都大阪等地区，所以作为电影业的伴生品，动漫产业的活动也主要集聚于日本的京都大阪等人才集中的大都市地区。

自 1869 年日本将首都从京都迁往东京之后，随着政治中心的转移，日本的经济活动也逐渐向东京集聚，动漫产业也不例外，众多知名的动漫企业、动漫相关的节日与展览活动逐渐在东京成立或者汇集。1948 年日本动画有限公司（即现今的“东映动画”）在东京成立，后发展成为日本最具实力的动漫企业之一。而日本最著名的三大漫画出版社一集英社、讲谈社与小学馆也都集聚于东京，著名的“动漫街”、号称动漫迷圣地的秋叶原街也位于东京都内。经过数十年的发展，东京现在成为日本当之无愧的“动漫王国”。

4.2. 日本动漫产业地位日益突出

自上世纪 70 年代开始，动漫产业作为日本重要产业的地位越发凸显，无论是国家还是企业对于动漫

行业的开发也愈加深入,越来越多的企业加入了日本动漫市场的竞争之中,由此导致常见风格动漫的市场饱和与竞争的加剧。同时,经过一段时间的发展之后,日本观众开始对已有的动漫题材产生审美疲劳。为了保证自身在竞争之中能够吸引观众、开拓市场,各个动漫企业不得不在动漫题材和表现手法上进行更多的创新,这也就是所谓的动漫企业在其题材中的“知识创新”。1979年日升社(即 SUNRISE)制作的《机动战士高达》开创日本机器人风格的动漫。而发展至今日,日本动漫作品的风格早已十分多样,包括但不限于儿童、少年、青少年、中年、科幻、机器人、玄幻、冒险、推理、悬疑、校园等诸多类型。在这其中,日本动漫企业对于动漫风格的开拓与创新起到了至关重要的作用。首先,动漫企业是将各种类型动漫作品搬上荧屏的“主导者”,尽管在各类题材动漫出现之前往往会有此类题材的漫画作品流出,但是其影响力不及影视媒介传播快,而动漫企业将原漫画作品改编则能够使得相同类型的动漫为更多观众所熟知。其次,有不少优秀的新颖动漫题材都是由动漫制作企业自身原创,即动漫企业自身的“知识创新”。

日本动漫企业考虑到再制作过程中,手工制作仍占据着相当大的比重,因此上中下游产业链的企业在地理空间邻近性方面就有着相当大的需求。相关企业集聚,地理位置邻近,可以减少企业之间交流协作的时间与成本,从而利于动漫产品制作与竞争力的保持。

5. 结论与讨论

总结以上分析可以看出,在日本动漫诞生初期至1957年,日本动漫文化并未“走出”国门,反而一直在不断地学习和模仿欧美国家动漫作品的技术与叙事格式。这一时期向欧美国家学习动漫制作技术及叙事风格也为日本动漫的发展带来了不小的推动作用。

因此,通过日本的动漫产业发展历程及全球传播,可以得出我国动漫产业在目前面临动漫制作缺乏系统化、工业化、充足资金与先进制作技术等问题的情况下,应当学习与探究日本动漫产业的发展之路,由此才能够更好地为我国动漫产业的创新发展开辟出一条全新的发展路径。

基金项目

国家自然科学基金项目(42171168)项目资助。

参考文献

- [1] Yokota, M. and Hu, T.-Y.G. (2013) Japanese Animation: East Asian Perspectives. University Press of Mississippi.
- [2] Tsugata, N. (2003) Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema*, 14, 13-27. https://doi.org/10.1386/ac.14.1.13_7
- [3] 松永伸太郎. 关于作画用纸上的协作和指令动画制作过程的考察[J]. 年報社会学論集, 2020(33): 6-13.
- [4] 植草隼, 飯沼守彦, 柴直樹, 等. 制作委员会的网络对日本电影进军海外的影响[C]//经营情報学会. 全国研究発表大会要旨集. 2018: 148-151.
- [5] 山本健太. 上海动漫产业的集聚结构: 以海外投资型企业为例[J]. 地理科学, 2009, 64(4): 228-249.
- [6] 水野真彦, 半澤誠司. 产业与创新: 影视动漫游戏产业的集聚[J]. 人文地理, 2017, 69(1): 122-123.
- [7] 秋間弘貴, 後藤春彦, 山村崇. 东京西部动漫产业的区位选择及其变迁[J]. 都市計画論文集, 2015, 50(3): 644-649.
- [8] Clements, J. (2013) Anime: A History. British Film Institute.
- [9] Pellitteri, M. and Wah, W.H. (2021) Japanese Animation in Asia: Transnational Industry, Audiences, and Success. Taylor and Francis.
- [10] Pellitteri, M. (2019) Reframing Japanese Animation's Success in the Late 1970s: UFO Robo Grendizer at the Origin of the First Anime Boom in Italy and France. *Journal of Italian Cinema & Media Studies*, 7, 3-33. https://doi.org/10.1386/jicms.7.1.3_1

-
- [11] Roberta, N.M. (2018) *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation*. CRC Press.
 - [12] Hernández, Á.D.H. (2018) The Anime Industry, Networks of Participation, and Environments for the Management of Content in Japan. *Arts*, 7, Article 42. <https://doi.org/10.3390/arts7030042>
 - [13] 袁安府, 高建丽. 日本动漫的发展及对我国的启示[J]. *江苏商论*, 2008(11): 147-149.
 - [14] 刘刚, 荣欣. 日本动漫产业发展模式的形成和演化[J]. *现代管理科学*, 2014, 2(4): 66-68.
 - [15] 朱一心. 简析日本动漫产业的链式结构[J]. *当代经济*, 2016, 33(8): 9-11.
 - [16] 胡明航, 王承云, 涂明程. 东京动漫企业空间集聚研究[J]. *上海师范大学学报(自然科学版)*, 2022, 51(4): 526-530.