# 动漫论文（精选五篇）

来源：网络 作者：明月清风 更新时间：2024-06-26

*第一篇：动漫论文河童之夏观后感下弦月下宽阔的湿地，一片充满生机的水田，在各种昆虫的叫声下，一对父子一问一答，漫天萤火虫哩，一片温馨景象。但下个镜头出现的却是一对没见过的“父子”。《河童之夏》里，河童就这样出现了。这是这部电影的开场。绿色的...*

**第一篇：动漫论文**

河童之夏观后感

下弦月下宽阔的湿地，一片充满生机的水田，在各种昆虫的叫声下，一对父子一问一答，漫天萤火虫哩，一片温馨景象。但下个镜头出现的却是一对没见过的“父子”。《河童之夏》里，河童就这样出现了。这是这部电影的开场。绿色的皮肤和更绿的条纹，尖尖的嘴巴和大大的明亮眼睛再加上一头特殊的谢顶的头发，和那龟壳般的背。河童是不同于人的生物，在这片田地里，无人知道今晚将上演一场悲剧。河童爸爸因为人类要开垦湿地神龙沼泽所以想主动找人类交涉，没想到自大的人类竟拔刀相向。天崩地裂，小河童在逃生时被埋在土里直到近四百年后。

电影的开场便是一场冲突，人类与河童的冲突，在河童的对话中便有暗示。“龙虽然很可怕，可是现在的人类比龙还可怕”这是出自河童爸爸的口的。显然人类的快速扩张已经严重影响到了河童的生活。神龙沼泽本来是一片美丽的湿地，但在故事后面即现代时期，小河童和主角康一苦苦搜寻的神龙沼泽已失去踪影，取而代之的是高楼大厦和一条条宽大的马路，还有川流不息的人群。河流还在，只是水不再清澈，树木还在，只是绿树再也不能自由生长。人类在自我扩张中对自然的无休止占有，并对生态造成无法挽回的破坏，我想这是电影想要对观众表达的主题之一吧。

还好小河童被善良的康一捡到并带回家，而康一一家人也热情地迎接这位朋友。咕是康一对这小河童的称呼，善良的一家人最终使咕对人类的看法有了改观。咕也给这个家庭带来了很多欢乐。咕因为不知道情况而称赞友佳里很厉害，相扑赢了之后的醉酒，电影里每个细节都带给观众欢乐。显然善良的康一一家和河童能友好的相处，似乎电影也在暗示人类要和其他物种和睦相处，但咕却仍然坚持着河童不能与人类共同生活在一起的说法。于是有了雨夜外出被人发现的情节。

小河童还是被发现了，邻居开始好奇地打听，康一的同学也在议论着，为了尽快解决咕的着落，康一决定带着咕去寻找有记载河童的地方，但是结果却是失望，借着一个神灵座敷童子的口，电影告诉我们河童已经一百多年不在这地方出现了，残忍的人类占领了原本动物的生活领地。看起来小咕在重新找到生活的地方的很难了。更意外的是，咕的存在被媒体曝光了，蜂拥而至的记者挤满了康一家的门口，也严重的破坏的这一家人原有的宁静生活。康一爸爸的上司更逼着保雄叫咕上电视。人们对于河童的狂热追逐，更是对奇异事物的追求，自私的人类不反思为何河童会接近灭绝，为何咕会落到无家可归，为何看似和平安宁的环境下其他物种的艰难挣扎，却一味追寻新奇的事物以满足自己的好奇心。电影再次以看似平常的的情节，狠狠地在一旁嘲讽了那些自私的人们。

故事的发展进入的高潮，在现场直播的电视节目上，咕认出了自己父亲遇害时被砍下的手臂。事态顿时失去了控制，咕带着手臂逃出了大楼，康一家的狗狗也帮着咕一起出逃。可是狗狗毕竟不熟悉城市，到处都是人的城市让这两个小生物惊慌失措，不幸的车祸带走了狗狗的生命。咕又看到了人类的残忍。咕在无助下爆发了自身的能力将一只乌鸦爆的血肉四溅，人们惊慌失措四处窜逃，唯恐自己受到伤害。人类就是这样，在不伤害自身利益的情况下便能张牙舞爪的对着其他生物，所以环境才会不断被破坏，物种才会慢慢地减少。后知后觉的人做着各种努力去弥补，却收效甚微。没了青山绿水，空气中越来越多的汽车尾气，各种反常的天气不断出现，人类却还是贪图蝇头小利，不断地破坏破坏。人类有着各种高科技，各种资源去应付不断出现的状况，但是其他物种呢？河里的鱼类越来

越稀少，山上也没了各种飞鸟。整齐的行道树上永远没有鸟巢......在一系列的事件后，咕收到了一封神秘信件。类似于河童的另一张生物树精找上了河童，表示有地方给咕生活。这意味着咕的未来终于有了着落，可是也意味着别离。上原一家准备了丰盛的饭菜为咕践行，瞳问着咕什么时候会再回来，就算瞳刚开始不喜欢咕。康一带着咕去了快递站，等着车不肯离开。是的，离别总是那样的伤人，想起种种欢乐。咕感到欣慰，康一却只能对现实无可奈何。河童确实是太引人注意了。注定没办法和人生活在一起。最后的的深山才是咕的去处。很可惜，咕所代表的除人类外的动物，都只能这样不断地朝着远离人类的方向前进。这样他们才能更少地受到伤害。这是整个自然界的悲哀。这是人类的悲哀。自私的人类注定要落的孤单寂寞的下场。

影片就这么结束了，带着咕的自信独白，留下的确实很多很多的思考。除了对结局圆满的满意，更多的是作者想要传达的信息。社会不断变化，但人和环境究竟要怎么样去和睦相处。人和其他的物种究竟要以何种方式相处。相信作者也是没有确切答案的。能引发我们的思考，作者便是完成了他的任务了吧。一直很喜欢日本的动漫，以这样奇思妙想的剧情去启发着观众。而且我也看到，在这样一部动漫中，作者想要表达的并不止关于环境的这一主题。主人公康一的成长，小咕对人类看法的重新改观，还有剧中另一名女生的成长，都是在告诉我要用向前的眼光去看待问题。生活本就是有许许多多的烦恼，只有勇敢地去面对，去维护自己想要维护的，才是真正的活着！

**第二篇：日本动漫论文**

关于日本动漫的感想

专业：10级电子信息工程二班 姓名：毕播 联系电话：\*\*\*

关键词：日本动漫，童年记忆，时代象徵，人类导师

内容提要:日本动漫是一个风靡全球的名词，它的每一部作品都深受广大的人群的喜爱，可以说它是每个孩子童年最好的朋友，它带给我的是快乐，同时也教导我们道理，让我们在学习的同时也体会到快乐。是什么造就了日本动漫？是什么魅力让它是全球亿万人群为它疯狂？它的背后有代表了什么呢？它是神明给予我们人类的礼物吗？今天在这里我们来说一说日本动漫，让我们了解它的“生命”旅程。

在我们的孩童时代，我们提到最多就是动画片的话题。而其中又以日本动漫为最流行，为什么日本动漫能吸引如此多的人去追捧它呢？我想这是日本人会生产漫画，销售漫画，会在这个大人看起来有点幼稚的东西中寻到商机。下面我们来说一说日本的漫画经历。

日本动漫，是日本动画和日本漫画的总称。日本是世界第一大动漫强国，其动画发展的模式具有鲜明的民族特色，比如漫画里近乎逼真的亚洲人的美和各种鲜明的文化影子，这些都是其他国家望尘莫及的。动漫是日本的第一产业链，在全球没有国家可超越。日本漫画的发展过程大致可分为4个阶段：1917-1945—萌芽期，1946-1973—探索期，1974-1989—成熟期，1990至今—细化期。

1917—1945——萌芽期

1917年，下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《锅凹内名刁》，此三人为日本动画的奠基人。其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。

1933年，日本第一部有声动画片《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动画片，鼓吹侵略，美化夸耀日本军国主义，其中的代表作是1944年制作的《桃太郎·海上神兵》。

1946—1973——探索期

1945年，日本战败后，反战题材的动画影片颇受欢迎且影响深远，期间的代表人物是被日本动画界誉为“怪人”的动画大师——大藤信郎，他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸鱼》，该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他的名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项。

1974—1989——成熟期

1974年，日本动画进入了成熟期。

70年代初期，日本涌现出大批科幻机械类动画（即Science Fiction动画，简称SF类动画）的动画大师，代表人物有松本零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其中最著名的富野由悠季是“GUNDAM”系列的创始人之一，他执导了《机动战士GUNDAM》（1979年）等SF类动画电影。1982年，河森正治在为《超时空要塞Macross》担当机械设定时，开始崭露头角，随后他出任导演监制了《超时空要塞》的系列剧场版动画影片。

鲁邦三世，也在70年代成功转型向少年化，取得了巨大成就，TV2系列更是真正使日本观众把动画与漫画结合，开创了动漫时代，取得了从学生至成人们的一致好评，八九十年代也成功的海外进出。据统计拥有惊人的13.5亿人的粉丝，至今已有43年历史并仍在放送中。

同期的宫崎骏摆脱了SF类动画风格的局限，以剧场版动画为契点，走出了一条“宫崎骏式”的唯美、自然、清新的风格，传达着天、地、人、神的和谐。影片的思想触及人类心灵的深处，启发着人对神的敬畏，对生命的思考。1984年的《风之谷》奠定了宫崎骏日本动画宗师的地位。2024年宫崎骏摄制的《千与千寻》获得第52届柏林国际电影节金熊大奖和第75届奥斯卡最佳动画长片奖。宫崎骏在日本已成为动画的代名词，其成就与地位无人能及。

1990至今——细化期

在20世纪90年代，日本动画产业的进一步完善，日本动画的种类、形式、内容、题材以及从业人员发生了明显的细化。随着动画风格的多样性，日本动画进入细化阶段。

在这一期间，日本动画的种类丰富多样。有以浅香守生为代表的美少女动画，作品有《魔卡少女樱》（1998年）、《Chobits》（2024年）、《GALAXY ANGEL》（第一部：2024年；第二部：2024年）；有以大地丙太郎为代表的搞笑动画，作品有《邪流丸》（1998年）、《水果篮子》（2024年）；另外，押井守创作的《攻壳机动队》（1995年），自成一种风格，以得到观众的认可；今敏创作的《千年女优》（2024年），采用了扑朔迷离的叙事手法，探索了一种全新的动画表达方式。总之，日本动画以“机器人”、“美少女”为契点，走出了一条独特的深具自身民族特色的动画之路。

“二战”后的半个多世纪以来，漫画在日本的社会地位及人们对它的认识在不断变化。手冢治虫把日本现代漫画发展划分为六个阶段。

第一阶段（二战后的头十年）：“玩具时代”，漫画只是供孩子娱乐的道具。

第二阶段：“清除时代”，漫画被视为低俗浅薄的读物。

第三阶段：“点心时代“，父母和教师勉强允许孩子可以在不妨碍学习的条件下看一点漫画。

第四阶段：“主食时代”，1963年TV动画《铁臂阿童木》在电视上连续放映，许多家庭中的大人和孩子一起观看，漫画得到社会肯定。

第五阶段（二十世纪70~80年代中期）：“空气时代”，漫画已经成为青少年生活中不可分割的一部分。

第六阶段（二十世纪80年代中期以后）：“记号时代”，漫画成为青少年之间相互沟通的记号。

日本漫画经过上面四个时期的发展也演化出了很多不同的类型漫画，其中包括：战争，机器人，战斗和决斗，青春，偶像，美少女，美少年，宠物，刀剑，魔法，超能力，神话传说，历史，情感，生活，校园，反派角色，孤儿，心理学，侦探推理，不死小强，永生之人，完美，破坏，穿越时空，喜剧，悲剧，双重人格，英雄，妖魔鬼怪，理想，残酷，重要事件，后宫，治愈，恶搞，内涵这几十种不同类型的漫画，大大的满足了人们对于漫画的需求。漫画也有原先在低俗读物慢慢的为人们所接受，日本政府也意识到了动漫的重要性，随后的时间里，日本动漫高速发展，逐渐向海外推广并取得了重大的成功，为日本的国民经济带了巨大的收益。目前，世界60%的动漫作品来自日本，动漫产业占日本GDP的比重超过10%，成为日本第三大产业。同时，日本也是世界上最大的动漫产业创作输出国。

日本动漫以其独特的方式影响着一代代得人，不仅仅对日本本国国民产生了意义非凡的影响，也对世界产生了影响。

一：日本动漫学文化的兴起和对社会生活的影响。漫画是以人们的想象为资本，不占用任何资本，也不影响环境，不产生废弃物，既能满足人们日益增长的文化需求，又能增强国家的软实力，可以说这是一种最环保的生产方式，而且它所带来的收益也是丰厚的很。二：日本在二战过后，全国的人民生产积极性不高，但是日本政府通过以漫画的形式来抚慰人们在战争过后受伤的心灵，这是日本能够在战后很快恢复过来的有一重要策略。

二：日本动漫产业的产业链和相关效果。70十年代，随着电脑硬件和电脑图形象软件的发展，电脑游戏也随之产生。90年代起动画和漫画的制作开始使用电脑，由因特网普及带动了网络游戏。21世纪，又迎来了手机的动漫游时代。随着新科技，新媒体以及新的商业模式的的、进步，新的产业的发展无可限量。而日本动漫在这中间担当了连接的作用，他为日本的经济带来了巨大收益。仅2024年一年就带来了3739亿日元的巨大收益，其中电视节目的播出占1898亿，影院动画占377亿，影像制品占1464亿。同时动漫中的人物和动物的形象也是为日本的经济带来巨大收益，同时也为日本的本土文化做足了宣传，这样一举两得的事是日本在经济发展中的聪明之处。

三：日本以动漫的发展为契机，大力的兴起动漫兴国战略。由于动漫产业在经济上有如此巨大的连锁效果和雪球效应。日本在“失去的十年”经济萧条中，达成了无形知识财产财富增值的“Soft Power Up”,日本的大众文化席卷了世界，成为一种新的全球文化，在国际上能发挥出巨大的软力量。日本政府自2024年起打出了振兴软产业的改革政策，提出了e-Japan的构想和ABCDE五个理念，即All-Japan, Brand Japan , Cool Japan , Digital Japan 和E-tech Japan。他的主要内容围绕如何有效的发展日本的内容产业，把它提高到国家战略支柱的地位。

从以上的几个方面我们可以看出日本的独特发展经济的方式，值得我们去学习，在时代的发展过程中这种新型经济体会逐渐的显示出它的强大的生命力，为日本在日后的经济大战中占尽优势。俗话说的好：“控制一个人的身体不是最好的选择，控制精神才是最好的利器”，现在的日本走的就是这条道路，用他们的软文化来攻城略地，这让我们不得不警惕起来，也让我们明白在现在的高科技发展的社会，我们的任务更加的艰巨，所以我们要向一切值得我们学习的国家学习，这样才能在社会的发展中不被淘汰，更加的适应这种经济发展方式的社会形式。让我们努力起来吧，为世界明天创造出更好更理想明天。

**第三篇：动漫欣赏论文**

《圣诞夜惊魂》动画影片赏析

学院/专业：管理学院12营销1班 学号：20121506109 姓名：刘齐

在为期一学期的动漫鉴赏课上老师让我们欣赏了很多部动画作品，而《圣诞夜惊魂》这部作品给我留下了深刻的印象，这部诞生于1993年的定格动画经典之作，直到现在也没有一部同类型的影片可以超越他。哥特派大师Tim Burton成功的诠释了这部怪诞、有趣的动画片。

《圣诞夜惊魂》带有了Tim Burton一贯的哥特式叙事风格：古怪幽默，略带恐怖色彩，百老汇歌剧式的唱腔，配合着阴沉的画面讲述着不为人知的故事。人物的造型设计是本片一大亮点，Jack的骷髅头形象风靡全球。夸张、诡异的造型设计奠定了本片的设计风格。并且《圣诞夜惊魂》里的人物造型很有特点，其代表人物有：Jack，像蜘蛛一样细长的身体，圆圆的骷髅头，穿着条纹燕尾服。Zero，Jack的宠物，透明状的幽灵，鼻子可以发光。FinKlestein博士，坐着轮椅，嘴巴像鸭子般张合，头盖可以打开露出里面的大脑。Sally，FinKlestein博士制造出来的用线缝起来的人偶，穿着破布缝制的衣服，走路的时候身体重心不平衡般向后倾斜，以及其他很多可爱的人物。

本片经典的三幕式结构也十分值得我们分析与学习，第一幕：在阴暗灰冷的万圣镇里，枯叶飘落，冷风呼啸，那里住着各种各样的鬼怪，他们唯一的任务就是为每年一度的万圣节作准备。主人公杰克，一个被众鬼赋予最高荣誉的桂冠诗人，一个天生的恶魔艺术家，但是正是这样一个帝王般的人物，却在生命中感到痛苦不堪，一种莫名的孤独感。他厌倦了年复一年的尖叫，厌倦了被包裹在掌声与喝彩下。在他的“骷髅深处”，有着对另一种生活的憧憬，对未知世界的强烈呼唤。然而却无人能懂„„ 第二幕：失落忧伤的杰克漫无目的地在树林中走着，在树林的深处发现了一些有着奇怪的门的大树，他被其中一扇刻有圣诞树的门深深吸引了，好奇之下，他打开了这扇神奇的门，结果一下子坠入到了另一个洁白的冰雪世界——圣诞镇，那是一个充满欢笑，充满快乐的世界，一个令他心驰神往的世界。他回到他的小镇，向人们讲述圣诞镇的美丽，并宣布要筹备下一次的圣诞节。他怀揣为孩子们带去美好，带去欢笑的梦想，不停地做着实验，不停查阅有关圣诞的书籍，有序地安排人们筹备着圣诞的一切，克服了一个又一个困难，终于将一切准备好了。最终圣诞来临了，他派人绑架了圣诞老人，架起自己的鹿车，开始了他梦想中的圣诞之旅„„

第三幕：孩子收到恐怖的圣诞礼物，惊叫起来，小城处于一片恐慌当中，于是圣诞节还是变成了万圣节，人们从孩子的惊叫声中醒来，他们将穿着圣诞老人衣服正满心欢喜地驾着鹿车飞过天空的杰克一炮轰了下来。最终，杰克意识到了自己的错误，并从怪物乌基布基的手里拯救了圣诞老人，让圣诞老人重新带给人们一个快乐的圣诞节，来挽救自己的过错。同时，他也找到了理解自己的红颜知己——玩偶小姐莎莉。

《圣诞夜惊魂》在细节的处理上堪称经典。布景和人物细微的纹理依稀可见，细节使整部片子充满生活化，比如根据人物的不同性格设计的不同睡帽、眼罩；道路上的叶子和随处可见的南瓜；Jack的家门设计-门铃是尖叫声，门铃按钮是蜘蛛，门把手是眼睛；博士的实验室；在圣诞节城时对雪的刻画等等。为了制作特效，《圣诞夜惊魂》也用到了一些二维动画，比如：墓碑上的影子、万圣节城里的幽灵、雾气、闪电、火、雪花等等。

音乐是《圣诞夜惊魂》的灵魂，画面配合着音乐演奏出完美的乐章，从嘴形到动作和音乐都配合的天衣无缝，节奏感十足。《圣诞夜惊魂》的场景设计和整体的设计风格搭配和谐，恐怖怪异，不过无论整体多么黑暗，总还是会出现一两处十分明亮的场景，像圣诞节城，设计得色彩鲜艳、明亮。《圣诞夜惊魂》的场景是由不同的小块组合而成的一个大场景。这样即有利于拆卸进行小场景的拍摄，又好制作。

动作设计是《圣诞夜惊魂》的一大亮点，不同的人物造型都设计了各自不同的运动特征。Jack的动作像一只蜘蛛，Jack和OogieBoogie打斗的一场戏中，Jack就像蜘蛛一样躲避障碍最终获得胜利。Sally的动作像一个失去平衡的木偶，在Sally给Jack送酒的一段戏中，Sally失去平衡般走下台阶的动作让人记忆深刻。The Mayor of Halloween Town的动作像不倒翁。The Vampire Brother的动作很优雅。而OogieBoogie的动作像熊一样笨重。《圣诞夜惊魂》的灯光设计也很精彩，片中用了大量的逆光来表现万圣节城，逆光是一种很不好把握的灯光效果，但Tim Burton却把它利用得很好，充分的表现了万圣节城的阴森和恐怖，和圣诞节城形成鲜明的对比。对比是一种矛盾的升华。能更好的表现戏剧化的效果。《圣诞夜惊魂》中用的最精彩的是在圣诞夜前夕，圣诞节城和万圣节城都在为圣诞节做着准备，强烈的颜色对比、音乐对比等手法都暗喻了Jack计划的失败。

《圣诞夜惊魂》一举奠定了Tim Burton世界一流影象美术设计大师的地位。由于他一贯坚持的黑色风格，以及叛逆的叙事主题，Tim Burton为自己赢得了“好莱坞鬼才”的名声和威尼斯电影节 “终身成就奖”，49岁的Tim Burton是电影史上获得此奖项最年轻的得奖者。

《圣诞夜惊魂》是Tim Burton梦想的一部分。影片的最终成功使《圣诞夜惊魂》成为了世界动画史上的一个传奇，无论是在技术还是艺术领域，都反复地被人们所称赞。片中，黑色幽默的风格贯穿始终，惊悚与喜剧是它的生命与灵魂，电影至今依然风靡全球。《圣诞夜惊魂》是Tim Burton最喜欢的作品之一，以至于他在威尼斯电影节获奖当晚，大会亦借放映这套《3D怪诞城之夜》向他的作品致敬，足见《圣诞夜惊魂》在Tim Burton心中的地位。

**第四篇：中外动漫论文**

中国动漫产业现状及发展对策

关键词：媒体 融合 知性 品牌

摘要：2024年以来，中国 动漫产业 发展 如火如荼，但遗憾的是至今只有湖南三辰卡通集团制作的蓝猫系列真正建立了自己的品牌，获得了相应的社会效应和 经济 效应。积弱已久的中国动漫产业要想在激烈的市场竞争中站稳脚跟，并获得一席之地，不能单从数量上进行盲目扩张，产品已经不再是竞争的焦点。创建品牌、构建品牌文化才是培育市场、争夺市场、最后占领市场的根本途径。

（一）中国动漫发展史-黄金时代(1926-1966)

谈到中国动画，不能不提及万氏兄弟（万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰），他们可谓中国动画片的鼻祖。在极其艰难的条件下，他们于1926年摄制了中国第一部动画片《大闹画室》，揭开了中国动画史的一页。紧接着在1930年又摄制出《纸人捣乱记》。此后，万氏兄弟便不辞劳苦、坚持不懈地致力于中国动画的创作。在反对日本帝国主义和左翼文化运动的影响下，万氏兄弟拍摄了大量的抗日作品如《血钱》、《航空救国》、《民族痛史》、《新潮》，和提倡国货的《国货年》、《漏洞》，以及一些儿童寓言片《鼠与蛙》、《飞来祸》、《龟兔赛跑》等20余部黑白动画短片。直至20世纪40年代，万氏兄弟创作了中国动画第一部长片《铁扇公主》，发行到东南亚和日本地区，并受到人们的热烈欢迎，为中国动画走向国际作了很好的铺垫。太平洋战争爆发后，万氏兄弟被迫中断了动画创作。而以钱家骏为中心的当时的一批动画人也绘制了以抗日为内容的动画短片《农家乐》，随后又绘制两部短片。中国动画片在创作初期就时刻与时代气息紧密相联。同时最早一批的动画人也显示了他们百折不挠的精神，具有强烈的民族使命感。

(二)中国动漫产业的现状

2024年，中国动漫终于迎来了产业的春天，从政府到社会各界对这个行业投注了前所未有的热情。4月20日，国家广电总局颁发了《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，政府以行政手段加大发展动漫产业的力度，这在我国动漫发展史上是第一次。7月首个“国家动漫游戏产业振兴基地”落户上海。年底又相继批准了北京动画频道、上海炫动卡通卫视、湖南金鹰卡通卫视三个动漫上星频道，正式命名首批国家动画产业基地 9 个，动画 教育 教学研究基地4个。截至目前为止又新增北京、成都、广州三个国家动漫游戏产业振兴基地，6个国家动画产业基地。并且从2024年起，每年举办一届中国国际动漫节，主办单位由国家广电总局以招标方式确定，目前已在杭州举办了两届。同时专家学者纷纷撰文，畅谈产业发展对于中国动漫的重要意义，如中国动画学会秘书长张松林先生的《落实政策措施，推进动画产业全面繁荣》、《动员起来，为振兴中国动画产业创建新功》，北京电

影学院动画学院院长孙立军的《创造中国自己的动画产业》，上海社科动画课题组负责人，复旦大学新闻学院副教授郭虹的《中国动画的出路在于产业化》等等。在国家政策的推动、社会各界的关注、业界的努力下，一时间，动漫产业发展如火如荼，各个城市纷纷建立动漫产业基地，举办动漫展，制作动漫作品。在北京、上海、杭州、成都四个城市的动漫受众消费状况抽样调查中可以发现，消费者最喜欢的还是日本、欧美的动漫作品，其中最喜欢日本动漫的占73.6%，最喜欢欧美动漫的占6.0%，最喜欢国产动漫的仅为7.3%，值得注意的是，支配选择喜欢国产动漫的理由多为“支持国产动漫”.这个时代的动画作品也许不是最多的，但却是最好的；也许不是最精美的，但却是制作最认真的；也许不是与国际接轨的，但却是最突出中国传统特色也时常因此获得国际奖项的。

(三)中国动漫产业发展对策探讨

长期以来，品牌似乎都是具体的物质产品紧密相连，对于动漫产业而言，这似乎是一个很年轻的概念。实际上，从国外动漫产业的 发展 来看，“迪斯尼”连续数年入选《商业周刊》评选的全球10大最有价值的品牌。迪斯尼公司，作为世界动漫第一大品牌，从当初3200 美元起家的小制作公司，到如今成长为一个包括媒体 网络、影视娱乐、主题公园、旅游 业、消费品和互联网集团的大型传媒帝国。其中，“迪斯尼”这个品牌的创立和利用发挥了重要作用。从动漫产业体系来看，按照国际惯例，动漫市场一般分为三个层次：第一个层次是动漫影视作品的播出市场；第二个层次是动漫图书和音像制品市场；第三个层次是动漫形象所衍生的产品,包括服装、玩具、文具、食品、儿童用品等。而且，后一个层次都比前一个层次的收入要大，周期要长。为了实现向后一个层次的延伸，核心部分就是创造动漫形象品牌。对于品牌而言，从它诞生的那一天起就天然地和文化相联系。离开了文化的品牌只能是冷冰冰的符号，除了识别功能之外，不能在心理和情感上为消费者带来满足，从而失去与消费者真正的沟通。伟大的品牌之所以伟大，并不是它能够取得大部分顾客的认知，而是它创造了一种文化，一种可以让顾客奉为终身的品牌信仰。综观任何一个世界名牌，其背后都凝聚着文化的积淀。

当然创建品牌，构建品牌决非一朝一夕之功，对于发展中的中国动漫产业而言，用品牌文化的思想武装自己，将民族文化 艺术 的精髓与时代精神结合，创作出更多更好的作品，才能真正确立中国动漫在国际舞台上的地位。

[ 参考 文献 ]

李彦亮（2024）.品牌文化营销探析.金融 与经济,2024年第4期,第56-58

张松林(2024).落实政策措施 推进动画产业全面繁荣.载于崔保国主编,2024-2024年：中国传媒产业发展报告(第392页).北京:社会科学文献出版社.菲利普•科特勒(1997),《市场营销管理（亚洲版•下）》,北京,中国人民大学出版社.

**第五篇：动漫选修课论文**

世界动漫文化精品赏析论文-动漫改革

院系：化学与环境工程学院 专业：化学工程与工艺

班级：2024级班

姓名：万亚萌

学号：201005010064

电话：1879085257

5指导老师：苏晨

2024.12.10

动漫改革：中国人不能走美国路！！

众所周知世界上的动漫大概可分为两种：一：日本动漫，二：美国动漫。或许还有一种中国动漫，但市场证明，中国特色的社会主义动漫道路走不通。那么剩下这两条道路，我们要选择哪一条？我个人认为，我们一定不可以走美国道路！给大家分析一下：我们知道美国有很多知名的动漫像蜘蛛侠，蝙蝠侠，超人……这些动漫给我们的第一印象是什么？与其说是动漫，还不如说是电影。这些漫画之所以闻国人之耳，是因为它们是由好莱坞大制作出来的！我们去电影院看它，并不是因为我们是这几部漫画的漫迷，而是因为它是由好莱坞大制作出来的！你们可回想一下自己当时看电影的感受，难道我们是冲着它是动漫作品而去观看他吗？恐非如此。中国去走欧美道路，搞什么大制作，高技术……可是中国毕竟没有好莱坞，没有好莱坞的影响力，所以注定要失败。《魔比斯环》就是个证明，中国花巨资制作，但是票房低迷，连成本都没收回来，谁说不是这个原因呢？再则，走欧美道路需高技术，高投入。从商业的角度看，成本太高，风险很大，不可取！并且现在已经不是那个只要一喊支持国货，就会有人蜂拥而至的时代了。

那么要有人问了，为什么中国动漫史发展不起来，为什么低迷不振，以下是我对此的意见和建议：

1.动漫要要重质量而不是数量！

自从十一五规划提出要发展中国动漫产业，各地就纷纷建.设动漫基地，制作新动漫。动漫数量上取得很大突破，政府工作报告中，以此沾沾自喜，广电总局也延长了“禁止播放外国动漫”的时间段，来适应新出品的中国动画片。但是，我不得不提，中国动漫是输在数量上了吗？中国动漫收益不高是因为数量少吗？不是！像《蓝猫》、《大头儿子小头爸爸》这种白痴低龄的动画片，你就是一年制作出一万部，中国动漫也还是不会振兴，我们也不会在这种烂动画上瞟一眼，因为看这些东西侮辱我的智商，会变成白痴的。

2.动漫不仅仅是孩子们的动漫，并不是一味的幼稚就好.谈到动漫，就涉及到年龄取向问题，我们到底要发展什么年龄段的动漫？中国动漫就是太低龄了！动漫不是五六岁小孩的专利！不要总想着要为小朋友制作，抱这种种想法来制作动漫的人，完全可以辞职了，因为你根本不懂何谓动漫，不配在这个行业里混！动漫的年龄取向，要以我们青中年为重，幼儿次之。因为只有我们才有钱，并愿意把钱包里的钱掏出来买动漫，你把侧重点放在幼儿上，难道能从幼儿那里得到多少钞票吗？恐怕只能从孩子手里得到几块糖。

3.只要是中国的，就是民族的。

动漫制作者，不要总考虑民族问题和中国特色，只要是中国人制作的动漫，就是中华民族的！哲学上讲：矛盾具有普遍性，联系具有普遍性。相遇他国动漫完全不同是不可能的。

4.不要在思想上加以限制，题材要广，尽快分级

还记得《死亡笔记》被封杀，一部享誉东亚的动漫，在中国遭受如此境遇，我们对中国动漫还有希望了吗？弘扬中国的优秀文化并不是靠禁止某些所谓的“垃圾文化”实现的。“垃圾文化”并不阻挡先进文化的道路。我们弘扬先进文化的方式是改革教育，变应试为素质。多举办《百家讲坛》这类节目。而不是封杀禁止某些东西。存在即有理，不同人有不同需要，文化是多元的，不是单一的。纵观世界文化繁荣之各国，莫不鼓励文化的多元。中国一方面给文化套上重重枷锁，而另一方面又希望它走的远，走得快，岂非笑谈？

为此，要尽快实现影视分级，为文化繁荣铺平道路。动漫也要取材广泛，我们可以在游戏、言情小说、玄幻小说、武侠小说、轻小说、最小说等诸多流行元素里取材，若如此动漫安得不火？建议停拍一些幼儿动漫，去拍港漫，还有大陆上韩璐，客心等人的动漫。

5.一定要尊重历史吗？

还记得前几日，广电总局和文化部批准制作了50多部动漫，并告诉制作公司要尊重历史，弘扬文化。。动漫是一种很轻松的方式，为什么被他们弄得这么严肃？历史是历史，文化是文化，这完全是两码事，为什么总要制约文化的发展？艺术是有自己道路的！难道名著《三国演义》是尊重历史而做的吗？里面篡改历史的情节不计其数。但是《三国》一本千年难求的好书，难道我们要用尊重历史的眼光审视这部作品？再说《春光灿烂猪八戒》，这是我比较讨厌的电视剧，难道他尊重历史和名著了吗？完全是恶搞！

6.创造良好的社会环境与竞争环境.现在在电视上，很难见到日本动漫，即使见到，也不是现在当红的。所以导致太多国民不知动漫为何物？难道你指望这些不了解动漫的人来发展动漫？我们的确要播放国产，但是如果没有国外的优秀动漫作对比，我们如何能知道差距？如何能形成竞争？没有竞争，国漫如何能进步？要开拓国人的眼界！我不主张正式从日本引进，然后配音，这样也会使动漫失其本色。我建议在凌晨播放日本当红原声动漫，这样既能填补那个时候没有节目的空白，还能开扩国人眼界，成本还低，不用引进，只要花三五元钱买几个盗版碟就行了。

7.推向市场，靠动漫赚钱。

动漫是个很赚钱的项目！日本是世界第二大资本主义国家，经济相当发达，国民生产总值更是出奇的多！但是动漫产值竟能占日本GDP的10%，不能不引人深思！我认为这还是保守

数据，因为我们这么多漫迷看动漫是不花钱的，是在网上看的，我们买的漫画，大多是盗版的，也就是说我们看动漫，日本没得到一点好处，但是日本仅凭着动漫周边的衍生产品和漫迷的热情，就足以获得巨额利润！所以我们要提高GDP，而又要减轻污染，这就是一条可取的道路！

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！