

投稿類別：藝術類

篇名：

日本動畫的發展及影響

作者：

鄭名洋。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年乙班

王曾年。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年乙班

指導老師：

王世炫老師

壹●前言

一、研究動機

在我們的生活中，動畫影響了許多人，尤其是青少年的部分，從國中就對動畫抱有很大的興趣，隨著接觸的時間增加，漸漸意識到動畫大多來自於日本，最近這幾年，動畫、動漫衍生出的活動甚至會出現在新聞上，例如動漫展、同人展。因此，藉由這次的小論文研究，想要了解日本動畫的歷史及對人們的影響。

二、研究目的

- (一)、了解日本動畫的歷史與發展
- (二)、探討動畫對日本有什麼影響

三、研究方法

到市立圖書館查詢相關資料，並利用網路到日本動畫相關網站查詢，再到其他網站收集資訊，經過討論後歸納出結論。

貳●正文

一、認識日本動畫

(一)、何為日本動畫

日本動畫，又稱日式動畫，指的是日本公司所製作的動畫，日本動畫的作品都有明確獨立的故事背景，性格化的劇情與強烈的視覺效果都是其特色，日本動畫的主要觀眾群大多都是成人和青少年，傳播的手法包括電視播送、DVD、電影院、網路等等。

日本動畫通常具有動作、冒險、戀愛、幻想等元素，也有不少作品會刻劃生命、死亡或人性的黑暗面。「日本動畫多數由漫畫改編，其次才是原創，電玩和輕小說改編的也有越來越多的趨勢。」(註一)

「日本人並不把動畫當作兒童專用的遊樂場，日本動畫探索更廣泛

的主題：愛情與生死、戰爭與和平、歷史故事與遙遠的未來。」（註二，李建興，2005 年 6 月 3 日）

二、日本動畫的歷史

（一）、日本動畫發展六階段

戰前草創期（1917~1945）>戰後探索期（1946~1973）>題材確定期（1974~1982）>畫技突破期（1982~1987）>路線分化期（1987~現在）>未來的展望。

1、戰前草創期（1917~1945）

從 1917 日本有動畫開始到 1945 年日本戰敗，這段時間的前期動畫主要是以世界名著為題材，後期則因帝國主義猖獗，因此動畫題材不離誇耀、宣傳日本軍國主義。例如《桃太郎 海的神兵》即為此類，也造就了日本動畫戰鬥、爆炸畫技的進步。

2、戰後探索期（1946~1973）

從日本戰敗至 1947 年，戰敗後有些人記取戰爭的教訓，開始把反戰題材運用到動畫上。此時期也有人嘗試不同的題材，1968 年《太陽王子大冒險》就是成功的例子，而後也成為高水準動畫的基礎。但也有失敗的例子，1970 年的《無敵鐵金剛》不但暴力劇情也很差，帶給了日本動畫不良影響。

3、題材確定期（1974~1982）

這個時期的日本動畫已經經過了探索期，因此動畫和卡通也開始有了分別，《宇宙戰艦》是日本史上第一部「超級劇情片」，是由松本零式負責腳本和人物設計，在電視上播出後，造成「松本零式炫風」。而後富野由悠季原作小說改編成的《機動戰士》在 1979 年開始上演，由於劇情結構嚴密，受到動畫迷熱烈支持。但此後動畫熱潮衰退，動畫進入間歇期。

4、畫技突破期（1982~1987）

這個時期的人們追求視覺享受，因此動畫的畫技大為突破。此時的《超時空要塞》創新的視點移動效果，造成極佳的動感。《機動戰士 Z》和《機動戰士 Z Z》強調反光，皆對後來的動畫產生極大的貢獻。由於題材的確定加上畫技的突破，日本動畫的佳作漸漸浮現。至此時期結束時，日本動畫的劇情、畫技、內容都已達到極高水準。動畫便進入了成熟期。

5、路線分畫期（1987~現在）

此時期的動畫已經進入成熟期，出現了许多佳片，例如《鬼靈精怪》以及電影《機動戰士 GUNDAM》及《王立宇宙軍》；和日本史上第一部以高中生為對象的文藝動畫連續劇《相聚一刻》，《相聚一刻》曾獲得 1988 年日本優秀動畫作品排行榜第二名。日本動畫發展到此時期後，有認為幼年觀眾群被忽略了四、五年，應該考慮製作低年齡路線。

6、未來的展望

因為路線的分化，現在的動畫都將新片的注意力放在電影上。例如《古靈精怪》、《五星物語》、《機動警察》以及《機動戰士 OVA》等等。未來的動畫會如何變化只有讓時間來決定。

（二）、日本動畫的初期發展

日本動畫的初期發展可以追溯到 1920 年代，當時日本的電影工作者把西方最新的動畫技術引進日本並開始製作動畫，但日本第一套受歡迎的動畫是在 1963 年才出現，在 1970 年代，日本進一步發展，慢慢與西方動畫分離開，開始創作日本獨有的科幻動畫。當時註明的動畫有《魯邦三世》和《無敵鐵金剛》，同時，部份電影工作者，例如宮崎駿和押井守亦開始在動畫製作冒出頭來。（註三）



圖一 宮崎駿

資料來源：網路（註四）



圖二 押井守

資料來源：網路（註五）

1980 年代日本動畫開始成為主流電視節目，當時《鋼彈》皇朝和漫畫家高橋留美子的職業生涯才剛始。1990 年代開始日本的動畫越來越受到國際的注視，1995 年《阿基拉》和《攻殼機動隊》開始成為有名的動畫電影，2002 年宮崎駿的《千與千尋》在柏林電影節和第 76 屆奧斯卡金像獎中獲得了「金熊獎」和「最佳動畫長片」獎項，《攻殼機動隊 2 INNOCENCE》也在 2004 年康城電影展上映。

三、日本動畫所造成的影響

（一）對日本的影響

日本動畫在日本造成流行後，也帶動日本社會現象的改變，如 1983 年《超時空要塞》流行時，街頭隨處可見林明美的海報（這是事實！），就好像真有這個歌星存在似的。（註六）。每年更有許多團體舉辦類似金

馬獎的「日本動畫大賞」等活動。

日本的劇情漫畫始祖手塚治蟲在一九八九年曾說：「我們正活在漫畫的空氣時代」。(註七)。日本的動漫畫的書籍、雜誌、書籍占了日本出版品的六成，每周動畫節目多達八十多部，電視、DVD、書店都充斥的動畫、漫畫的文化。

1996 年，日本政府開始公布《21 世紀文化立國方略》，明確要從經濟大國轉為文化輸出大國，日本動畫、動漫已經成為日本文化代表，和日本電器、汽車並列，成為影響世界三大日本產業，日本動畫的延伸產品，例如海報、書籍、DVD 也成功走向世界。

參●結論

藉由這次的小論文研究，讓我們對日本動畫了解了許多，我們了解日本動畫的發展過程，以及它在日本所造成的影響，日本人可以為一部動畫製作一系列的音樂，甚至有些作品被改編成電影，可以了解日本有多麼重視動畫這塊產業，動畫帶給了人們許多的歡笑，隨著科技的進步，日本動畫的品質也越來越好，動畫也是一種文化產業，從音樂、書籍、電影都深深影響了我們，動畫中也有許多值得我們學習的地方，但也有些學生沉迷在其中而影響了課業，應該要在不影響課業的情況下，好好的欣賞動畫，並好好的省思每部動畫所要表達的含意。

肆●引註資料

註一、維基百科。(檢索日期 2012/12/30)，取自：

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%8B%95%E7%95%AB>

註二、李建興(2005/06/03)。日本動畫瘋日本動畫的內涵、法則與經典。台灣：大塊文化出版。

註三、雅虎奇摩知識+。(檢索日期 2012/12/30)，取自：

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1012071504941>

註四、人民網。(檢索日期 2012/12/30)，取自：

<http://ent.people.com.cn/BIG5/8222/86596/133068/133069/7752058.html>

註五、豆瓣電影。(檢索日期 2012/12/30)，取自：

<http://movie.douban.com/celebrity/1022959/>

註六、透明藍樂摸(蔡正信)TRBlue。(檢索日期 2012/12/30)，取自：

<http://blog.bangdoll.idv.tw/2007/08/acg70.html>

註七、大紀元 9 月 2 日報導(中央社記者楊明珠東京特稿)。