《动漫产业与文化》课程教学大纲

**一、课程基本信息**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **英文名称** | ACG Industry and Culture | **课程代码** | NENM1026 |
| **课程性质** | 专业选修课程 | **授课对象** | 传媒大二（上）学生 |
| **学 分** | 2 | **学 时** | 36 |
| **主讲教师** | 周舒燕 | **修订日期** | 2023年2月7日 |
| **指定教材** | 自编 |

**二、课程目标**

（一）**总体目标：**

本课程从全球动漫产业的历史发展与现状入手，结合动画研究理论、视觉文化研究、文化创意产业等视角，分别对二十世纪以来的美国好莱坞动画、日本二次元文化与中国学派动画进行介绍与分析。课程将从动漫的产业、作品与文化三个方面来展开教学，致力于从历史与别国经验的对照比较中，丰富对当代中国动漫发展的理解与思考。教学目的主要是：首先，使学生了解动漫作为一种重要的视觉传播媒介，其艺术风格与技术制作的特色。其次，了解不同国家的动漫产业发展路径，思考中国动漫产业所面对的问题与挑战。再次，思考以动画为主的二次元文化、粉丝文化与青年文化，把握经典动画作品中涉及的意识形态、权力、身份、民族性、科技等议题。最后，结合互联网时代的语境，对当代中国动漫的行业发展方向有较为全面的认识。

（二）课程目标：

在课程结束时，学生拟掌握以下内容，并与课程目标对毕业要求的支撑关系表一致。

**课程目标1：对全球动漫产业与文化的发展脉络及主要特点的掌握。**

1．1 二十世纪以来美国、日本的动画产业发展及二次元文化传播。

1．2 中国动漫产业发展史、问题与现状。

**课程目标2：从传播学理论视角对优秀动画作品及相关文化实践进行分析。**

2. 1 运用相关传播学理论及动画理论来分析动画文本，思考其成功的产业背景、艺术风格、内容主题、营销方式等；

2.2 结合新媒体文化实践，把握当代动画与网络传播、粉丝文化之间的关联。

（三）课程目标与毕业要求、课程内容的对应关系

**表1：课程目标与课程内容、毕业要求的对应关系表** （五号宋体）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | **课程子目标** | **对应课程内容** | **对应毕业要求** |
| 课程目标1 | 1.1 | 第一部分 全球动漫产业的发展 | 初步掌握基础人文科学与社会科学的知识。 |
| 1.2 | 第一部分 全球动漫产业的发展 |
| 课程目标2 | 2.1 | 第二部分 经典动画作品解析 | 系统掌握新闻传播学基础知识、基本理论和基本方法。 |
| 2.2 | 第三部分 动漫迷与二次元文化 |

**三、教学内容**

**第一章 全球动漫产业的发展**

1.教学目标：掌握以美国、日本、中国为主的动漫产业的发展路径、问题与现状。

2.教学重难点：国别之间的比较和对产业实例的分析。

3.教学内容：通过各国历史经验与产业特色来介绍动画产业的发展；特别是从动漫大国美国、日本、以及中国的经验来了解动画产业与文化、政策、行业规范之间的关系。

4.教学方法：讲授法、讨论法

**第二章 经典动画作品解析**

1. 教学目标：从动画的类型、主题与艺术风格展开六个相关专题的案例分析。

2.教学重难点：学习与把握优秀动画作品在叙事、形象、主题等方面的成功之处。

3.教学内容：机器人与科幻动画；漫威式超级英雄；洛丽塔与战斗少女；宫崎骏与吉卜力动画；水墨动画与中国学派；神话的后现代改编。

4.教学方法：讲授法、讨论法、案例教学法

**第三章 动漫迷与二次元文化**

1.教学目标：从新媒体语境下关注动漫迷与二次元文化的四个相关专题研究。

2.教学重难点：进入与动画相关的文化现象与文化实践的分析。

3.教学内容：ACG的跨媒介传播；御宅族与粉丝经济；同人创作与衍生品开发；cosplay与亚文化身份。

4.教学方法：讲授法、讨论法、案例教学法

**四、学时分配**

**表2：各章节的具体内容和学时分配表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 章节 | 章节内容 | 学时分配 |
| 第一章 | 全球动漫产业的发展 | 12 |
| 第二章 | 经典动画作品解析 | 12 |
| 第三章 | 动漫迷与二次元文化 | 12 |

**五、教学进度**

**表3：教学进度表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 周次 | 日期 | 章节名称 | 内容提要 | 授课时数 | 作业及要求 | 备注 |
| 1 | 9.8 | 绪论：全球动漫的发展与现状 | 介绍课程大纲；认识并理解关于动画产业与文化的基本理论；立足于当下中国“国漫复兴”的语境。 | 2 |  |  |
| 2 | 9.15 | 美国动漫产业概况 | 美国迪士尼动画电影的发展历程、特色与文化输出；以DC、漫威为主的超级英雄IP的形成与全球传播 | 2 |  |  |
| 3 | 9.22 | 日本动漫产业概况 | 1980年代以来日本动画产业的崛起及各种动画产制模式的形成；日本二次元文化的对外传播 | 2 |  |  |
| 4 | 9.29 | 中国动漫发展史1：从萌芽到辉煌 | 早期万氏兄弟的动画创作；新中国成立后以上海美术电影制片厂为代表的“中国学派”的形成 | 2 |  |  |
| 5 | 10.6 | 中国动漫发展史2：从转型到复兴 | 八九十年代市场转型时期的困境、调整与摸索；2015年之后的“国漫复兴” | 2 |  |  |
| 6 | 10.13 | 作品专题1：机器人与科幻动画 | 从技术、后人类等思考来解读优秀科幻动画作品 | 2 | 小组报告 |  |
| 7 | 10.20 | 作品专题2：漫威式超级英雄 | 考察漫威宇宙中超级英雄的塑造与美国主流意识形态的建构 | 2 | 小组报告 |  |
| 8 | 10.27 | 作品专题3：洛丽塔与战斗少女 | 女性创作者的加入；从性别视角分析少女类动画作品中的女性形象及其社会背景 | 2 | 小组报告 |  |
| 9 | 11.3 | 作品专题4：宫崎骏与吉卜力动画 | 以吉卜力工作室的生产与运作方式为例，分析宫崎骏动画作品的成功经验及普适性 | 2 | 小组报告 |  |
| 10 | 11.10 | 作品专题5：水墨动画与中国学派 | 关注我国万氏兄弟的动画代表作品，思考中国学派动画的艺术特色与民族性 | 2 | 小组报告 |  |
| 11 | 11.17 | 作品专题6：神话的后现代改编 | 思考当代动画中的旧瓶装新酒，即对民族神话的改写、对经典动画形象的重塑 | 2 | 小组报告 |  |
| 12 | 11.24 | 二次元文化传播1：ACG的跨媒介传播 | 考察当代漫画、动画与游戏之间的跨媒介传播、IP打造与产业链的形成 | 2 | 小组报告 |  |
| 13 | 12.1 | 二次元文化传播2：御宅族与粉丝经济 | 动漫迷文化与粉丝经济的形成，相关线下漫展、剧场表演、周边衍生品、论坛等的开发 | 2 | 小组报告 |  |
| 14 | 12.8 | 二次元文化传播3：同人创作 | 动漫迷在动漫文化中的角色身份转变；新媒体对于二次创作的助推 | 2 | 小组报告 |  |
| 15 | 12.15 | 二次元文化传播4：cosplay与亚文化身份 | 从后亚文化的视角考察ACG文化中的亚文化圈层及青年身份认同 | 2 | 小组报告 |  |
| 16 | 12.22 | 总结：国漫复兴背景下的中国动漫 | 概括课程主要内容；梳理与总结当下中国动画发展的问题与现状；交待课程论文的基本结构和要求。 | 2 |  |  |
| 17 | 12.29 | 期末考核 | 论文写作 | 2 |  |  |

**六、教材及参考书目**

1．方建国、王培德编著，《中外动画史》， 浙江大学出版社，2014.

2.[法]奥利维耶·科特（Olivier Cotte）著，张健、王星辰译，《百年世界动画电影史》，北京大学出版社，2021年.

3.孙立军，《中国动画史》，商务出版社，2018年.

4.周雯、陈亦水，《中国当代动漫形象研究：艺术、产业与消费》，北京师范大学出版社，2020年.

5.陶冶，《中国动漫产业：政策、国家与市场》，中国传媒大学出版社，2020年.

6. 孙立军、马华，《美国迪士尼动画研究》，京华出版社，2010.

7. [美]Patrick Drazen，李建兴译，《日本动画疯：日本动画的內涵、法则与经典》，大块出版社，2005.

8. 邵唯曼，《玩物尚志：从二次元到后次元》，广西师范大学出版社，2022.

**七、教学方法**

1．讲授法：课堂集中讲授相关理论知识点。

2．讨论法：以学生在课堂学习及实践中遇到的问题以答疑的形式展开讨论并解决问题。

3. 案例教学法：以经典动画作品及其产制为案例，结合所教授的理论观点进行分析、阐释和讲解。

 **八、考核方式及评定方法**

**（一）课程考核与课程目标的对应关系**

**表4：课程考核与课程目标的对应关系表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **课程目标** | **考核要点** | **考核方式** |
| 课程目标1 | 对理论概念的掌握 | 小组报告 |
| 课程目标2 | 对理论概念的应用 | 期末论文 |

**（二）评定方法**

**1．评定方法**

（一）平时成绩：考勤+课堂参与20%

（二）期中考试：小组报告30%

（1）要求：运用所学理论分析一个优秀动画作品案例。

（2）形式：按照人数分10组，从第6周开始，每组选一名组长上台报告。每组时间为20分钟。

（3）注意：每次组长报告前请提交该小组研究方案的纸质版一份。字数不限。

（三）期末论文：50%

（1）字数：不少于3000字。

（2）要求：选取一个优秀动画作品或与之相关的产业及文化现象，运用相关理论进行分析。

（3）注意：论文要有自己的观点。结构为提出问题-分析问题-结论。论文注释参照苏州大学论文规范。

**2．课程目标的考核占比与达成度分析**

**表5：课程目标的考核占比与达成度分析表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  **考核占比****课程目标** | **平时** | **期中** | **期末** | **总评达成度** |
| 课程目标1 | 10% | 30% |  | 总评成绩（100%）=平时成绩（20%）+期中成绩（30%）+期末成绩（50%） |
| 课程目标2 | 10% |  | 50% |

**（三）评分标准**

| **课程****目标** | **评分标准** |
| --- | --- |
| **90-100** | **80-89** | **70-79** | **60-69** | **＜60** |
| **优** | **良** | **中** | **合格** | **不合格** |
| **A** | **B** | **C** | **D** | **F** |
| **课程****目标1** | 对文本把握非常准确，讲解清晰完整，并擅长结合有恰当的理论进行阐释。 | 对文本把握较为准确，讲解完整，并结合理论进行阐释。 | 对文本把握不准确，讲解结构不完整，或没有结合理论进行论述。 | 对文本把握有明显错误，讲解含混不清。无法结合理论论证。 | 未完成基本报告。 |
| **课程****目标2** | 有提问，有分析，有结论，结构完整，思路清晰，引用有注释。观点深刻，体现自己的独立思考和见解。注释和参考文献符合规范。 | 有提问，但研究对象范畴太大，有泛泛而谈之嫌。结构完整，有自己的观点。注释和参考文献符合规范。 | 提问不明确，研究对象不清晰，结构完整，思路清晰，语言规范。观点平平。注释及引用符合规范。 | 提问不明确，研究对象不清晰，结构有缺陷，思路不清晰或者语言不规范。观点不明确。注释及引用符合规范。 | 没有提问，没有研究对象，结构有严重缺陷，思路不清晰或者语言不规范。没有观点。注释及引用不符合规范，或涉嫌抄袭。 |