

# 日本漫画

## 日本人最喜爱的娱乐方式之一

日本的书市上流通着各种各样的漫画读本。读者们有的将自己与漫画中的主人公比较、寄托自己的梦想；有的沉浸在书里描绘的浩瀚地球万象、人类历史长河之中；有的从漫画中悟出了生命的短暂和世事无常；还有的则从在困境中顽强不屈的主人公身上获得了向上的力量……。许多漫画的内容引发读者对自己和人生的思考，已远远超出了只是提供娱乐的读物。

### 日本漫画的特色

- ①故事漫画成为主流：现代日本漫画的主流是“故事漫画”，即在分割好的方框里作画，配上对白和像声词，以此描绘出一个故事。读者一边看着图片一边快速地浏览文字，感觉就像在欣赏一部影片。
- ②不是仅仅面向儿童的媒介：在日本，中小学生在读少年、少女杂志，高中生以上读青年杂志。各个年龄层的读者可以选择自己喜欢的漫画杂志。
- ③各种各样的主题：爱情、体育、武打、商务、政治、经济、医疗、SF（科幻）、空想、历史、育儿及动物等，日本的漫画与电影和小说一样，拥有多种主题和丰富的故事性。
- ④重视登场人物的塑造：对于日本漫画来说，登场人物塑造的成功与否直接决定作品的人气度。以登场人物来感染读者，使其对主题产生深思的创作手法居多。
- ⑤在杂志上连载后，发行单行本：每期的漫画杂志上，不同的连载作品约有20多种，每种占用10~20页。连载结束后，再以单行本的形式单独出版。专门为发行单行本而创作的漫画很少见。

### 故事漫画的鼻祖——手冢治虫

在战后的日本，奠定现代日本漫画基调的人物是手冢治虫。1947年，当时只有19岁的医大学生手冢发表的《新宝岛》，成为销量达到40万册的畅销书。在这部作品中，手冢尝试了多视角的描写，将移动镜头和特写等多种摄影技巧引进漫画。这种如同电影一样的漫画形式被称为“故事漫画”，并成为此后日本最普遍的漫画形式。手冢描绘的故事并不只是有趣而可笑的，故事通过拥有复杂内心世界的登场人物，表现出很强的戏剧性。故事中时而出现悲伤的结局，让读者强烈地感受到人生的无常和生命的虚幻。除了以《铁臂阿童木》为代表的许多漫画作品以外，在动画片领域，手冢也是当仁不让的先驱者。他的作品，对现在活跃在各个领域的漫画家、艺术家、医生及科学家等产生了极大的影响，至今仍被人们尊称为“漫画之神”。



《铁臂阿童木》作品讲述了善良的少年拟人机器人阿童木为了维护和平而努力的故事。1963年，在日本首次拍成电视动画片(黑白)。

《怪医黑杰克》通过没有营业执照的天才外科医生黑杰克的故事，描绘了生命的尊严和虚幻。

《火鸟》作品以人类从诞生到未来为舞台，用雄壮的大手笔刻画了人类的本质。

©手塚プロダクション/  
講談社

### 日本漫画的历史（战后到现在）

- 1940
  - ❖ 出租漫画读本（在出租书店里出租的漫画读本）大受欢迎
  - ❖ 手冢治虫发表《新宝岛》。真正意义上的故事漫画登场（1947年）
- 1950
  - ❖ 漫画杂志月刊创刊
  - ❖ 《周刊少年圣代》、《周刊少年杂志》创刊（1959年）
- 1960
  - ❖ 漫画受到大学生们的喜爱。“玩命体育”的漫画畅销
- 1970
  - ❖ 在石油危机的影响下，纸张不足和纸价高涨造成整个漫画产业亏损（1973年）
- 1980
  - ❖ “爱情喜剧”漫画的流行
  - ❖ 《漫画日本经济入门》大受欢迎。“信息”漫画和“学习”漫画也开始引起人们的关注（1986年）
  - ❖ 青年漫画杂志的发行量，第一次超过少年杂志（1989年）
- 1990
  - ❖ “有害漫画”（含有露骨的性和暴力场面的漫画）成为社会问题
  - ❖ 《周刊少年JUMP》发行653万册，创漫画杂志发行史的最高记录（1995年）
- 2000
  - ❖ 漫画单行本的销售额第一次超过漫画杂志（2005年）
  - ❖ 漫画开始通过互联网和手机进行传播

### 漫画作品名称（中日对照）

新宝岛.....新宝島	铁臂阿童木.....鉄腕アトム
火鸟.....火の鳥	福星小子.....うる星やつら
相聚一刻.....めぞん一刻	棒球英豪.....タッチ
美雪.....みゆき	娜娜.....NANA
职场男人.....働きマン	明天的丈.....あしたのジョー
巨人之星.....巨人の星	灌篮高手.....スラムダンク
网球王子.....テニスの王子様	足球小将.....キャプテン翼
偶人戏剧.....人形芝居	光之围棋.....ヒカルの碁
王牌投手——振臂高挥.....大きく振りかぶって	
纯情房东俏房客.....ラブひな	
周刊少年圣代.....週刊少年サンデー	
周刊少年杂志.....週刊少年マガジン	
漫画日本经济入门.....マンガ日本経済入門	
周刊少年 JUMP.....週刊少年ジャンプ	
魔法老师春田葱.....魔法先生ネギま!	
蜂蜜和三叶草.....ハチミツとクローバー	
交响情人梦.....のだめカンタービレ	
今天的猫村.....きょうの猫村さん	
我是发烧上班族.....ぼく、オタリーマン	

## 从周刊漫画杂志诞生到体育漫画的全盛期

自1959年少年漫画杂志《周刊少年圣代》和《周刊少年杂志》创刊以来，漫画在孩子们中间的影响与日俱增。1960年代后期，受少年漫画影响的一代人已经成为大学生。像《明天的丈》、《巨人之星》等描写主人公以坚韧的毅力，刻苦投身体育运动，最终战胜自己对手的“玩命体育”漫画对这一代人产生了很大的影响。在当时那种漫画被认为是少儿读物的时代，大学生读漫画受到社会舆论的非难。

此后，以体育为题材的漫画一直大受欢迎。如1990年发



© 高森朝雄/ちばてつや 講談社



© 梶原一騎/川崎のぼる 講談社



© ひくちアサ/講談社



© 許斐剛/集英社

表的以篮球为题材的《灌篮高手》、以足球为题材的《足球小将》，以及最近以网球为题材的《网球王子》、以棒球为题材的《王牌投手——振臂高挥》等均为有人气的作品。

## “爱情喜剧”的流行

1970年代末到1980年代中期，以爱情为主线的喜剧，即所谓“爱情喜剧”漫画掀起了一股热潮。故事发生的舞台背景多为学校，内容描写男女主人公朦胧的爱情和心绪的交错等。作品中还安排了其它登场人物，兼顾诙谐、搞笑和深刻性等因素的平衡。像《福星小子》、《相聚一刻》、《棒球英豪》、《美雪》等作品被陆续搬上电视荧屏，显示出这类作品的绝大的人气。

最近的热门漫画有，描写立志报考东京大学的考生做了女生宿舍管理员的诙谐剧《纯情房东俏房客》，以及描写想成为魔法师的少年却成为31名女学生的班主任的校园剧《魔法老师春田葱》。



© 高橋留美子/小学館



© あだち充/小学館



© 赤松健/講談社



© 赤松健/講談社

## “有害漫画”问题

二战后，尽管漫画的人气不断上升，但一部分给孩子们带来有害影响的漫画，也受到了PTA（父母教师会）的批评。特别是进入1980年代之后，这种批评日益尖锐。1990年，《朝日新闻》就“有害漫画”问题发表社论：日本和歌山县成立了“保护儿童远离有害漫画影响协会”，掀起了反对少年杂志刊登充斥露骨的性和暴力场面描写漫画的运动。日本的许多县级政府通过了限制猥亵漫画的条例，出版社也出台了自主条例限制对性的描写。现在，对描写过激场面的漫画，禁止18岁以下未成年人购买，并在封面上标明“成人杂志”等，或采取专柜出售等措施加以限制。

## 少女漫画的世界

少女漫画，主要以爱情为主题，由女作家面向女性读者创作的漫画作品。画满装饰用花卉图案的人物背景，散发着星状光辉的硕大瞳仁，都是少女漫画特有的表现手法。现在，少女漫画的题材非常广泛，许多拥有众多男性读者的作品也包裹其中。目前，最受瞩目的是围绕两位同名少女“娜娜”的友情和爱情展开的漫画《娜娜》、描写艺大学生青春生活的《蜂蜜和三叶草》、女性编辑围绕“工作”这个话题展开的《职场男人》等等，这些作品被改编成动画或电影，深受读者的欢迎。



© 矢沢あい/集英社



© 羽海野チカ/集英社



© 安野モヨコ/講談社

## 有效利用漫画的新尝试

近几年来，在与知名漫画家有关的地区建立漫画家纪念馆，利用漫画及动画片来促进城市发展的地区越来越多。例如在日本宫城县石卷市，以石之森万画美术馆为中心，在店头出售石之森章太郎漫画相关的商品，以此来提高地区的知名度。

在2000年度的《教育白皮书》中，将漫画、动画片置于与其它艺术形式等同的地位。中学美术教学中也含有漫画教学。此外，在京都市精华大学还设置了漫画专业，将漫画作为一门学问，引进教育和研究领域。

2006年11月，在京都的京都国际漫画博物馆正式启用。该博物馆将记载“漫画”文化的各种资料作为学术资料系统地收存，在向国内外发送信息的同时，还开展以漫画为主题的交流活动。2007年2月，该馆举办了日中漫画文化交流论坛。来自上海电视大学的教师、学生、青年漫画家9人与来自京都精华大学的教师、学生、漫画家15人参加了这次论坛。日中各方分成小组，进行漫画创作。题材及表现手法互不相同，彼此相得益彰。该漫画博物馆还预定在2008年召开“国际漫画峰会”（<http://www.kyotomm.com/>）。

## 以漫画为契机，引发新的潮流

在日本，漫画引发了各种各样的潮流。以音乐大学为舞台，讲述了男指挥家与女钢琴家之间喜剧故事的《交响情人梦》。这部作品在2006年10~12月被拍成电视剧，从而引发了古典音乐的热潮。收录了电视剧主题音乐的古典乐曲CD创造出40万张的销售记录，通常情况下，古典音乐的CD销售量达1万张以上就已经是不错的业绩了。此外，偶像商品、游戏以及漫画登场人物版权等相关的商务活动，其收益也在逐年增加。



## 焕然一新的日本漫画产业

据电通综合研究所《信息媒体白皮书2003》的统计，日本国内漫画市场规模的巅峰是1994年的5,864亿日元(单行本和杂志的总销售额)，之后呈下降趋势。1990年代出现的以手机、游戏机、互联网为媒介的娱乐方式多样化，对人们用于漫画费用的减少造成了一定影响。

社团法人日本杂志协会2006年度的调查显示，日本发行的漫画杂志种类超过95种。其中发行量超过200万册的有两种，发行量超过100万册的有三种。而在漫画杂志之外，发行量超过100万册的杂志几乎为零，这显示在日本出版界，漫画杂志现在仍然占有举足轻重的地位。

近几年，通过个人电脑和手机等媒介传播漫画的方式日益增多，也有不少网络漫画由于受到大家喜爱而发行了单行本，成为畅销书。描写像保姆一样工作的猫咪猫村的日常生活故事《今天的猫村》销售量达到90万册；描写身为信息处理专家、上班族，同时也是个不折不扣发烧友的日常生活故事《我是发烧上班族》销售量达到30万册。这些作品，都没有经历过杂志连载，作者也都并非名家，却创下了不错的业绩。日本的漫画界正在迎来新的时代。

电脑漫画有其各自的网页  
《今天的猫村》请看 <http://www.nekomura.jp>  
《我是发烧上班族》请看 <http://www.chukei.co.jp/blog/yoshitani/>



## 人物采访——追逐梦想

小学一年级的時候，在理工课上画了牵牛花的种子，但是被邻座的男孩子嘲笑“就像是西瓜的种子”，羞愧地大哭了一场。从那以后，为了提高自己的绘画技艺，每天都坚持画画。最初主要是临摹漫画的主人公，然后是主人公拥有的道具、什物……就这样，绘画题材慢慢地越来越丰富，绘画也在不知不觉中成为一种习惯。

到四年级的时候，才意识到自己的绘画水平已经有了很大的提高。一次上手工课画空罐素描的时候，别的同学的画都是平面的，自己的画却是立体的。这才发现，自己已经掌握了素描的基础。

那时自己明白了：只要坚持不懈地努力，就一定要有进步。人们在不能立刻见到成效的时候，总会放弃努力、半途而废，如果坚持下去则一定会取得成功。发现自己的绘画水平有了切实的提高，这种成功的喜悦，使我能够继续坚持画画。

### 立志成为漫画家！

初中的时候，曾经读过高尾滋的漫画《偶人戏剧》，这部作品引发了我对亲情纽带的思考。与恋爱和空想为主题的作品不同，它令我沉思并为之感动。因此，我梦想成为能够创作这类作品的漫画家。但是，父母却说：“稍微画得好一点并不等于能够成为漫画家”，“成为漫画家绝非那么容易的事情”。父母的反对令我非常沮丧。于是，我就以“虽然遭到父母的反对，可是依然不放弃自己理想”的真实经历为主线，创作了漫画作品，并且拿这部作品参加了出版社的漫画竞赛。因为当时是一时冲动地参加了征稿，所以都不记得自己曾经寄送过稿件。出乎预料的是这部作品在竞赛中获得了期待奖。由此，父母理解了我对漫画的热爱，并支持我走上了成为漫画家之路。

后来我才知道，母亲年轻的时候，也曾经想成为漫画家，后来因为受挫而放弃了自己的梦想。因此，父母希望我能从事安定的职业。在比赛中获得期待奖之后，母亲将她过去买的一盒成套笔尖全部送给我。我心想：“噢，原来这些东西都没舍得扔啊”。虽然东西稍微有些旧，但直到现在依然非常珍惜地使用。

### 但愿能消除“以强欺弱”的现象

听说过《光之围棋》吗？这部漫画在小学生中掀起了一股围棋的热潮。而《网球王子》也让网球变得风靡一时。我觉得，漫画给儿童带来的影响是巨大的，可以让儿童对特定的文化产生兴趣。通过了解登场人物的各种各样的想法，可以启发儿童进行深层思考，在领会不同想法的同时，明确自己的立场。我想画的是日常生活中的事情，读者通过阅读漫画，可

以愉悦身心，温暖心灵，并通过积极向上的主人公形象，激发读者发奋努力的斗志。在日本，普遍存在着“以强欺弱的现象。我想以漫画为契机，创作一些能够拓宽儿童思维方式的作品，对减少儿童们之间“以强欺弱”的现象，哪怕有一点点作用也好。

### 漫画是通往另一世界的入口

或许有人会说，小说作品不是也能够引起儿童的共鸣吗？但现状是不爱读小说而喜欢看漫画的孩子有很多。而且，要领悟小说中的人物表情与情感，要求读者具有较高的理解能力。如果是漫画，可以通过图画来表现“想哭却哭不出来”的心情，对于孩子来说更容易接受。对于认为小说门槛太高的孩子来说，漫画是可以轻松地引领读者进入另一世界的入口。这并不是在鼓动人逃避现实。当人们遇到苦恼的事情、或是碰壁的时候，漫画可以将你带入另一世界，它可以带着你笑，可以助你萌生新的思维方式。

### 不要气馁

我觉得要成为漫画家，最重要的是不放弃自己的梦想。不管有多忙，不管是怎样的穷困潦倒，不管是怎样的疲惫……虽然不是天才，可是只要不轻言放弃、坚持不懈地去努力，绘画水平一定能够提高。实际上，第一次来到大都市、进入专科学校的时候，身边到处都是擅长绘画的人。我曾经备受打击，觉得“自己实在没什么了不起的”。是因为有自己从小一直坚持画画才能够成长到今天的信心，使我没有放弃自己的梦想。

现在，我每天都在坚持画漫画。因为需要攒钱买画具，所以我常常到仓库去干装箱的临工。打工之余的时间，用于玩乐太可惜，而且又没钱，所以都用来作画了。要创作漫画，需要一个人创作多种人物形象，因此，我觉得应该丰富自己的经历，看电视剧和小说也是很重要的事情。总之，现在每天都在不停地画，使绘画技巧更上一层楼，创作出令自己满意的作品。

向我一样有梦想，为实现梦想而奋斗的人，总被朋友们说成是“不合群的人”。其实我与大家没有什么不同，大家的说法让我无法赞同。一个人即便是没有什么远大的理想，不是也有这样或那样的愿望吗？所以，我不想别人把我当成怪物。如果拥有梦想，就绝对不要放弃；即便现在还没有想好自己要做什么，也不要放弃追逐梦想的心灵。我即便是今后成为漫画家，也不会忘记自己现在的这种心情。

(本文为“人物采访”的中文版)

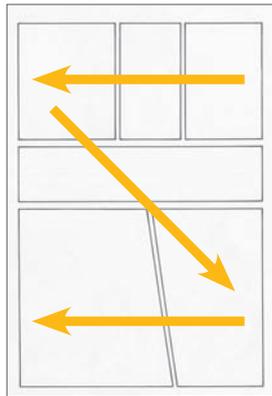
# 日本漫画的阅读方法



日本的漫画杂志和单行本，均为右边装订的竖排本。因为装订和文字排序与欧美漫画不同，所以阅读日本漫画需要有一个适应过程。一页漫画的构成因素有：首先是登场人物及背景等，登场人物的对白写在对白框里；其次，有大量表现像声词的装饰文字。读者通过快速浏览图片、对白及像声词，就能“像看电影一样”地来欣赏漫画。

## 方格

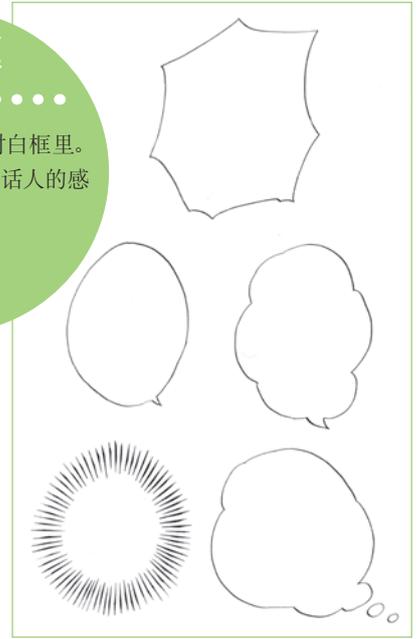
漫画画在被称为“方格”的框里。阅读的基本顺序是从右上到左下。作者通过对方格的大小搭配、有效组合等方式，令故事充满节奏感，增强戏剧效果。



© 黒部連夜

## 对白框

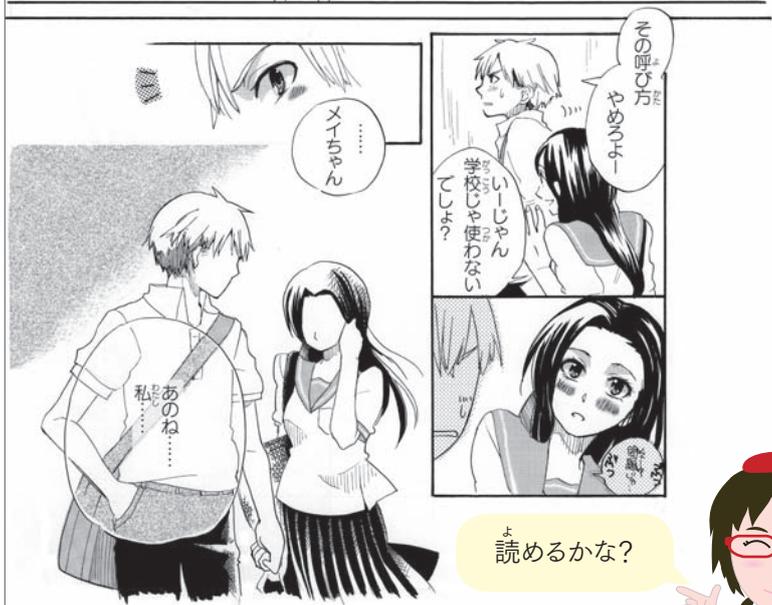
对白通常写在对白框里。对白框也用来表现发话人的感情及烘托画面效果。



© 黒部連夜

## 像声词

车与车相碰发出的轰声、登场人物的哀嚎，这些像声词在漫画中通过夸大的手法表现出来。对于声音的大小、速度的快慢，作者会设计相应的文字来表现。正是因为有了丰富多彩的像声词，读者在阅读漫画时，不仅仅能够感受到声音，同时也能够体会到登场人物的心理活动。



© 黒部連夜

## 3



© 黒部連夜

参阅：《今すぐマンガが描ける本 応用編》（美術出版社）