

# 关于高等学校动画教育现状的思考

陈锋

(福建工程学院 人文学院, 福建 福州 350118)

**摘要:** 高校动画教育方兴未艾,动画专业却连年是“就业红牌警告专业”。考察、剖析高校动画教育所面临尴尬局面的深层次原因,从“紧扣社会需求,解决教育与产业脱节问题”、“培养优秀原创人才,提高动画人才质量”、“培养动画产业经营与管理人才”以及“培养消费大军,提升全民文化氛围”四个方面提出见解和解决方案。

**关键词:** 高等学校; 动画教育; 动画产业

中图分类号: G642.0

文献标志码: A

文章编号: 1672-4348(2014)02-0187-04

## Reflections on college animation education

Chen Feng

(School of Humanities, Fujian University of Technology, Fuzhou 350118, China)

**Abstract:** Animation education is rapidly growing in colleges and universities in China, however a large number of graduates majored in animation have suffered from unemployment. The in-depth causes of the fact that the animation education is facing embarrassing situation is analysed. Four countermeasures against the problem are proposed, which include narrowing the distinctions between education and industry while closely linking to the social demand, training competent creative talents and improving the quality of animation professionals, training animation business and management talents, training animation consumers and developing nationwide cultural environment.

**Keywords:** university; animation education; animation industry

近年来,国家出台一系列政策措施大力发展动画产业,促进动画人才培养,特别是 2009 年我国第一部文化产业专项规划《文化产业振兴规划》,由国务院常务会议审议通过,明确指出动画等文化产业已经上升为国家的战略性新兴产业。<sup>[1]</sup>与此同时,各级政府也竭智尽力支持动画事业。规模上,目前我国已傲然挺进“动画大国”之列:全国有近 600 所高校设立动画及其相关专业,每年可培养出逾 10 万相关专业毕业大军。至 2012 年,动画年产量最高可达 26.12 万分钟,全国通过认定的动漫企业累计数量达到 500 家,其中有

211 家近年来制作生产过国产电视动画片,总产值达 759.94 亿元。<sup>[2]5</sup>

可是,我们惊诧地发现,在麦可思中国大学生就业蓝皮书中,从 2010 年至今,动画专业却是“就业红牌警告专业”冠军<sup>[3]</sup>。“红牌警告专业”是指失业量较大,就业率较低,且薪资较低的专业,属于高失业风险型专业。这无疑给日益膨胀的高校动画教育敲响了警钟。环视国内动漫产业现状:动画企业虽如雨后春笋般出现,却又频频倒闭;企业规模小、创造力弱,无以抗衡美国梦工厂、迪斯尼等国际知名动画公司;国产动画片虽数量猛增,

收稿日期: 2014-01-16

基金项目: 福建省教育厅社会科学 A 类项目(JA13547S)

作者简介: 陈锋(1982-),男(汉),福建福州人,讲师,硕士,主要研究方向:动画设计。

却多是大手笔投入而反响平平;动画年产量虽能达到26万分钟数,但相较于每年逾10万的应届毕业生,可谓产量贫瘠。<sup>[2]</sup>更令人担忧的是,动画教育与动画产业需求几乎完全脱节,一边是动画企业频频呼吁缺乏人才,指责“大学生高分低能、缺乏创新意识、过分自我……”;另一边则是高校相关专业毕业生抱怨企业“短视、缺乏拓展机会、待遇低……”。例如,2012年在杭州举办的第八届中国国际动漫节的动漫人才招聘会上,120家企业参会,2000多个职位虚位以待,2天时间,签约者却屈指可数。可见,中国动画产业形势严峻,而动画教育同样面临尴尬。

当下,几乎所有关心中国动画发展的人都在思考一个问题:“动画大国”何时才能成功转型为“动画强国”?动画强国梦的关键在于动画人才,而人才的培养,主要源于高等教育,显然,动漫产业的中高端人才和中坚力量主要由高校动画教育负责输送。何谓“动画教育”?它不是简单的以创作动画作品为目的的教育,而是艺术与技术、创意与科学、生产与市场等多方面的综合体。<sup>[4]</sup>也就是说,动画教育不仅包含动画制作操作技能,还包括动画艺术知识、创意、欣赏以及跟市场息息相关的动画产业等方面的内容。而现实的情况是,随着政府鼓励政策和各项投入的加大,随着社会对动画教育关注度的提高,许多高校盲目追求“时髦”,“一窝蜂”地兴办动画或相关专业,狂热地建院系。实际上,多数学校师资匮乏,概念混淆,设备条件不足,动画教育体系尚不完备,更无力培养出优秀的动画人才,导致大量学生面临就业难题。

那么,高等动画教育,如何才能在逆境中寻求出路,变挑战为机遇;如何为实现“动画强国梦”打造一流人才;如何引领动画产业的发展?笔者结合自身教学经历,提出一些对策和建议。

## 一、紧扣社会需求,解决教育与产业脱节问题

高等教育的职责在于满足社会需求,为社会发展培养人才。但是动画专业成为“就业红牌警告专业”以及动画产业整体效益较差的现状,难免让人对高校“动画教育”这一职责提出质疑。相较于高校动画教育的尴尬局面,各种动画培训机构却风生水起,倍受欢迎。比如水晶石、完美动

力、火星时代等,这些培训机构准入门槛低,学员除了能学习到动画制作技能外,还能参加技术认证考试获得专业证书,并有机会被推荐进入相关动画企业,更有甚者,某些符合条件的学员能直接获得名牌高校的相关文凭。喜爱动画的非专业人士和许多立志于动画事业的本专科毕业生对此趋之若鹜。究其原因,一方面,培训机构能按照动漫企业的要求,为其量身定制培养一线动画生产所需要的技能型制作人才,绝大多数是技术熟练的中期制作操作工;另一方面,每年都有大量的动画相关专业的本专科毕业生遭遇就业困境,这批“失业大军”需要通过此类培训机构获得就业机会,或是增加就业筹码。

动画培训机构的成功,让我们认识到紧扣社会与企业需求,解决教育与产业脱节的问题是“动画教育”的关键。动画及其相关专业毕业生,多就职于动漫公司、影视公司或广告、多媒体等行业,行业所需求人才的知识结构、专业能力、规格要求等,都应成为高校动画教育着重考量的细节。同时,在教育手段上,提倡校企合作,针对企业生产需求、用人标准和当地动画产业人力资源状况,因地制宜地调整培养方案。部分课程可结合生产实际,把鲜活的生产项目或动画案例引入课堂,让学生深入了解动画企业典型的生产流程,达到“学”中“做”、“做”中“学”的教学境界,避免纸上谈兵、闭门造车,同时也让企业提早接触学生,参与学生专业素质培养,选拔优秀人才。另外,高校还需积极开展相关专业的“产学研”研究、研发掌握新兴技术,引领行业未来发展的趋势和潮流。只有这样,高校才能充分执行其社会职责,高校的动画教育才能真正满足动画产业需求。

令人欣慰的是,近年来,众多高校动画教育正朝这个方向努力,并取得一系列可喜成绩。2013年第九届中国国际动漫节的招聘会上,享誉国际的华特迪士尼公司以及上海维塔士也加入到挖掘中国动画人才的队伍中,他们感慨“中国时代”的到来,对我国动漫人才给予高度肯定。同时,由杭州市江滨职业学校与浙江中南卡通股份有限公司牵手,开办动漫营销制作专业定向班,产生了全国首个校企动漫“订单班”。还有电子商务、传媒业等也搭上动画这班顺风车,从中吸收了大量的美工、原画设计、摄影等精英人才<sup>[2]</sup>。高校的动画人才越来越得到社会各界的广泛认可。

## 二、培养优秀原创人才,提高动画人才质量

目前,我国动画产业人力资源突出问题是:优秀的高层次原创人才极度缺乏。提到“动画教育”,很多高校过分强调动画技术、操作技能教育,而忽视了创意和原创能力的培养,“会动画制作就是动漫人才”的观念泛滥,学会了建模、渲染,也熟练了FLASH、MAYA等动画制作软件,最终却发现仍无法独立创作动画作品,这充其量也只能算是动画制作的“技术工”。前述提到的动画培训机构,还有不少专科学校、职业技术学院,其实就是在培养大量的技术工,充实动画制作的下游市场。这批人,往往沦为国内外动画企业和动画项目的加工匠,原创思想匮乏,知识面相对狭窄,无法带领动画项目制作,更缺乏核心竞争力和持续发展力。一旦计算机技术发展,动画制作手段变更,他们要么付出高昂代价重新学习,要么被淘汰;而且,随着职业培训的发展,这样的技术工人数激增,意味着这部分劳动力将愈发廉价。总之,“技术工”虽在就业初期情况较为乐观,但由于知识面狭窄且缺乏创新力,其职业生涯的持续发展动力不足。

显然,高校的动画教育需有自身特色,需有别于这种短视行为的技能培训机构。正如迪士尼大中华区创意副总裁凯文·盖格在动漫招聘会现场告诉应聘者:“我们寻找的人,要有令人欢笑的创意,有可以创造新世界、新角色、新故事的能力。”高校动画教育的目标不应是定位在培养只会动画制作软件的技术工,而应该是培养有思想,会创新,能综合运用数字技术等科技手段进行创作,兼通艺术与技术的复合型动画人才。

首先,在课程设置方面,高校动画教育多设立了素描、速写、文学、摄影、艺术概论等美术基础、专业基础和专业特长课程,这是速成型培训机构所缺失的,但却是培养高级动画人才所必须的基本课程。其次,设立动画专业的高校,一般本身就有艺术、传媒、人文等院系,拥有较厚重的人文基础与文化底蕴,且高校的图书馆拥有浩如烟海的藏书和丰富的专业学习资料可供学生自由研读,在这种浓厚的学术氛围中开展动画教学,有利于学生集思广益、融会贯通,胜任技术密集、文化内涵高、主题创意新颖丰富的动画创作工作,这是培

训机构望尘莫及的。再者,“校企合作”大放异彩,或聘请知名企业骨干开设第二课堂,或让学生深入企业实干学习,或开设“实践实验室”,完全模拟企业运作,进行动画作品原创开发。这些举措弥补了高校动画教育与产业脱节的短板,扭转“学”非所“用”的局面。

当前,也存在不少“赶鸭子上架”开办动画专业的高校,其师资、教学条件、设备都远远不能满足动画教学的需要。其所谓“动画专业教学团队”仅仅是艺术、计算机等专业师资的简单拼凑;其课程设置,大多模仿或照搬某些权威高校,如北影动画学院、中国传媒大学动画学院等,脱离本校实际情况和本地区特色;更有甚者,简单贴个“动画专业”标签,实际上与职业教育或培训机构相去无几。这是近年动画教育“井喷式”发展的必然产物,随着动画教育的发展、进步,这种不合理现象将会逐渐消失。

总之,高校动画教育需“文武并重”。其培养出的学生,不仅要熟练掌握动画生产制作实战技术,更要有扎实的基础知识,兼具艺术与人文等综合素养,拥有知识更新与应变的能力。唯有如此,才能培养出更多具有原创能力的创新型、国际化动画人才。

## 三、剑走偏锋,培养动画产业经营与管理人才

众所周知,动画产业是高利润的新兴产业,在美国、日本等发达国家,动画产业所带来的利润,早已超越实体经济,成为新的经济增长点。何谓“动画产业”?通俗地说,就是通过动画作品的创作、播出,利用其中的动画形象进行衍生产品的开发和销售,以提高动画作品的价值。虽然动画作品是这一产业链的核心内容,但最大的利润却来源于衍生产品。业界有“二八原则”之说,即动画作品播出收入占总收益的20%,衍生产品带来的收益占全部收益的80%。<sup>[5]</sup>这意味着,动画作品的衍生产品及服务的开发对于整个动画产业链的增值是至关重要的。我国的动画产业刚起步,规模小、基础弱,在品牌授权、产品研发和销售等方面相对缺乏经验,特别是动画产业经营与管理人才奇缺。

目前,各高校培养的大批动画人才,多集中在动画创作与制作环节。虽深谙动画制作流程,却

对产业链的特性及运营管理茫无头绪;对初期市场研究、风险评估以及后期的播出放映、品牌授权、衍生品开发销售等无从下手。反之,许多动画公司的经营管理者虽擅长营销,却对动画制作项目流程一无所知,更别提对整个企业动画制作团队进行合理分工、高效管理。可见,既了解市场运行规律、深谙经营管理策略,又熟悉动画制作的企业管理、营销人才极其匮乏。

在“一窝蜂”式的动画专业办学热潮中,不同的高校学科背景不同,对学生培养方式、立足点也不尽相同。或立足于电影制作,在动画专业中设置了编导、电影等课程,强调学生的制作能力和团队合作精神等;或在传媒学院设立动画专业,既有深厚人文气息,又能发挥新闻、传播等学科的优势,强调学生艺术、人文素质、原创与策划能力的培养;或设立于计算机学院,偏重于利用计算机数字技术手段进行创作训练。由此可见,若在动画专业的基础上,挑选部分合适的学生,分细专业,进行动画产业经营与管理培训;或在经济管理学科中,另辟“动画产业经营与管理”,定能培养出既懂动画创意产业又具备现代管理水平的特色人才。运用市场经济规律的杠杆在动画产业化的运营中闯出一条新路,把过去纯艺术形态的动画转化为文化艺术商品,引领动画企业健康发展并永葆强大生命力。

#### 四、培养消费大军,提升全民文化素质

受各种因素的影响与制约,我国的动画产品总被固化为宣教工具,以儿童为对象。随着计划生育政策的实施,近30年,我国少年儿童人口比

例不断下降,2010年全国人口第六次普查时,0~14岁人口占16.6%,比2000年下降6.29%。儿童人口下降无疑限制了儿童动画市场的发展。事实上,动画作为一种娱乐休闲手段,其受众可以更加广泛,甚至老少皆宜。欧美和日本等发达国家的动画全民化的成功,即是最好的证明。有消费、有需求,才能开拓市场,推动产业发展。动画产业未来想要获得更好的发展势态,必定要扩大培养其消费群体。

“真正看懂动画,而非一笑了之”<sup>[6]</sup>,以动画为娱乐消遣,并让市场接受其开发的动漫图书、音像出版和衍生产品,都需要漫长时间的逐步培养。在高校普及动画欣赏、影视鉴赏等相关的全校性公共选修课,在相关课程教学中培育学生的动画鉴赏能力和提高其欣赏水平。提升全民文化素质,在全社会范围内为动画及其产业发展营造适宜的生态环境和氛围,是高校义不容辞的责任。

当今世界,文化软实力竞争愈发激烈;通过动画形式进行文化输出,影响他国人民的精神意识形态和价值观更是各动画强国的惯用手段。在这种大环境中,国家领导决策层极其重视动画产业发展,并进行了最大限度的投入扶持。纵观我国动画事业近10年的发展路程,虽有显著进步,但还是一种“豪放式”的发展模式,尚处于“动画制作大国”之列。“动画强国梦”的实现,需要无数动画人的坚持和努力,高校作为原创动画人才的培养基地,动画教育既要与市场紧密结合,又必须引领艺术发展方向,为动画产业注入新鲜血液,推动动画产业健康、良性发展。

#### 参考文献:

- [1] 肖永亮. 中国动画教育启示录[M]. 北京:电子工业出版社,2011.
- [2] 卢斌,郑玉明,牛兴侦,等. 中国动漫产业发展报告(2013)[R]. 北京:社会科学文献出版社,2013.
- [3] 麦可思研究院. 2013年中国大学生就业报告[R]. 北京:社会科学文献出版社,2013.
- [4] 赫灵华. 我国高等动画教育国际化的“解构”与“重建”论析[J]. 长春工业大学学报:高教研究版,2012(33):38-40.
- [5] 王冀中. 动画产业经营与管理[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2006:56.
- [6] 中野晴行. 动漫创意产业论[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2007:99.

(责任编辑:许秀清)