

doi:10.3969/j.issn.1674-117X.2017.05.015

# 论中国动漫产业对高校力量的融纳

## ——以高校动漫社团为例

韦 强,陈思翰

(湖南工业大学 文学与新闻传播学院,湖南 株洲 412007)

[摘 要]中国动漫产业目前的发展状况不尽人意,其中一个重要原因是长期忽视对高校动漫力量的融纳。事实上,高校具有为动漫产业注入发展动力的巨大潜力,尤其是高校动漫社团已经具备了现成的人才资源、团队资源、项目资源等,可以直接为动漫产业所吸纳;但高校动漫社团也具有不成熟性,存在着文化问题和运营问题,需要在动漫产业的扶持下继续完善,最终实现“双赢”。

[关键词]动漫产业;高校动漫社团;融纳

[中图分类号]F719 [文献标识码]A [文章编号]1674-117X(2017)05-0073-06

### On Chinese Animation Industry's Absorption of the Power from Colleges and Universities: A Case Study of Animation Associations in Colleges and Universities

WEI Qiang, CHEN Sihan

(School of Literature and Journalism, Hunan University of Technology, Zhuzhou Hunan 412007, China)

**Abstract:** The current development of China's animation industry is unsatisfactory, and an important reason is this industry's long-term neglect of the absorption of the power from colleges and universities. In fact, colleges and universities have great potential to inject impetus to the development of animation industry, and their animation communities that already have ready-made talent resources, team resources and project resources, can be directly absorbed into the animation industry; but animation communities in colleges and universities have yet to be matured with problems in their culture and operation, so they need support and guidance from the animation industry for further improvement. And ultimately the two sides will realize a win-win situation.

**Key words:** animation industry; animation communities in colleges and universities; absorption

动漫产业是指政府扶持、企业主导、制作公司实践的动漫设计、制作、生产、销售产业,它以动漫为核心,融文化艺术、现代科技、商业营销为一体,产销动漫书籍、影视、玩具、服装、游戏等一系列动漫产品。中国的动漫产业于 20 世纪 90 年代兴起,但发展至今,依然问题重重、水平不高,不仅与欧美、日本等世界一流的动漫产业差距明显,而且也不能满足时下中国民众对动漫发展的需求。对此,

众多学者、从业者都献计献策,提出了包括增加政府支持、加大产业投资力度、重视传统文化等一系列对策,然而还很少见到有关动漫产业对高校力量融纳的研究。事实上,高校作为中国精英青年的聚集地,有着促进中国动漫产业的巨大潜力。首先,动漫是青年人最为喜欢的艺术形式之一,大部分中国青年都伴随着动漫长,不仅对动漫拥有美好的“童年情怀”,而且在青年时代还继续保持着对动漫

的喜欢与热爱;所以,高校学生无疑是动漫产业最为重要和庞大的受众群体之一。其次,高校学生作为接受高等知识教育的青年群体,具有较高的文化水平、开放的思想及活跃的思维,他们不仅是动漫产业的受众,同时也具备为动漫产业提供营养血液的力量和潜力。然而,目前中国的现实却是动漫产业与高校力量严重脱节,动漫产业只看重来自政府和企业的支持,对高校力量重视不够;而高校中大量喜爱动漫的青年学生,只是自行结社举办动漫活动进行热爱动漫的表达,始终处于自娱自乐的状态,未能融入动漫产业之中。如此一来,实际上造成“双输”的局面:中国的动漫产业失去了一股重要的力量来源,高校则始终处于动漫产业的边缘,其内在潜力未能得到有效的开掘。所以,中国动漫产业应当积极融合、吸纳高校力量,从而促进自身的发展。高校的动漫力量体现在多个方面,其中最集中的力量是高校动漫社团。高校动漫社团是高校动漫人才的集中地,也是高校动漫文化宣传、活动开展的主要阵地。所以,中国动漫产业吸纳高校动漫力量,应该首先从融纳高校动漫社团开始。

### 一 高校动漫社团的特质

高校动漫社团是高校学生出于对动漫的热爱而自发组织的文化社团。社团以动漫为主题,按照高校章程申请,自愿组织成立,不定期地组织和动漫相关的文娱活动,比如 Cosplay、动漫音乐翻唱、动漫绘画、动漫配音、动漫舞蹈、视频制作、动漫收藏等。目前中国高校的动漫社团数量众多,其中较为优秀的代表有中国传媒大学的 TRY 动漫社和哈尔滨工业大学的当视研社团。

动漫社团在高校兴起,主要有两个原因。其一,动漫故事往往具有触动人心的情节及个性鲜明的人物,是高校学生表达自我、追求理想、释放个性的重要情感依托。大学生往往并不满足于仅作为一个受众释放自己的情感,而是希望成为一个创作者,利用各类信息软件,通过剪辑、绘画、编排等方式,制作出属于自己的艺术作品,以此抒发自己的情绪情感、表达自己的价值诉求及思想观念,并通过各种专门网站让更多的同好欣赏并认可。动漫文化的基因,决定了爱好者具有寻找同好、组织社团的欲求。其二,在互联网技术发达的今天,便捷的网络通讯工具为动漫同好的联系、结识提供了便利的基础。动漫迷可以通过 QQ、微信、校园 BBS

等各种方式发起社团,吸收会员,组织活动。因此,网络社交工具为高校动漫社团的兴起提供了客观条件。

高校的动漫社团,除了和其他社团一样具有群体性、交际性的特点,还有三点不同于其他社团的特质:第一,创造性和反抗性。高校动漫社团能够吸引大学生,除了大学生本身对动漫文化的兴趣之外,也源自于社团活动继承了动漫文化的创造性和反抗性。无论是 Cosplay 还是同人绘画、小说等,都是对原作品的一次再创作,大学生可以尽情发挥自己的想象力,对原作品的角色和情节进行改造,让作品焕发出另一种崭新的光辉。这份对动漫文化的迷恋,体现出大学生对成人社会的一种拒绝,他们将这种反抗发泄在动漫文化的活动中,通过不断的探究和创作找寻着自我表达的空间。第二,视觉性和艺术性。无论是 Cosplay 活动还是绘画、舞台剧,动漫社团一直都在追求视觉上的唯美体验,这也是东方文化中对美的欣赏和追求。不论是一抹淡色的温润尔雅,还是极具冲击力的色彩轰炸、舞台剧中的夸张表演、同人文中大胆的剧情,视觉性和艺术性都是动漫社团不可缺失的部分。第三,物质性与商业性。随着人们生活水平的提高,动漫迷对动漫的追求并不局限于精神消费,而是希望得到包括玩具、公仔、饰物等在内的动漫实体,从而满足虚构人物现实化的愿望。因此,和文学社等纯粹进行精神追求的社团不同,动漫社团具有物质性。此外, Cosplay 中对角色的还原、舞台剧中对剧情的设计、绘画中对色彩的搭配、同人文中对角色的设定等,动漫社团的各种活动中都存在着创作和再创作的过程,这些活动对动漫衍生产业的推广有着极大的推动作用。为了满足动漫迷的物质需求,从动漫相关商品的开发到动漫主题的娱乐场所,形成一个全方位的营销产业链。再加上动漫社团对本社作品的出售以及为作品前期准备进行的服装道具等的购买行为,均构成了动漫社团的商业性特征。

### 二 高校动漫社团的优势

动漫社团以动漫为核心,从而具备了诸多动漫要素的特质,这不仅让其区别于其他类型的社团,也使其具备了纳入中国动漫产业的基础要素。动漫社团具备很多可以促进中国动漫产业发展的优势,这不仅让它们可能成为动漫产业链里重要的一部分,也可以成为动漫产业获得社会认可度的重要

依据。如果动漫产业能够有效地吸纳、利用高校动漫社团,相信高校动漫社团可以改变动漫产业的整体面貌,极大地助力中国动漫的发展,加速动漫产业的发展进程。结合中国传媒大学 TRY 动漫社和哈尔滨工业大学当视研社团两大优秀动漫社团的现状,可知高校动漫社团具有以下五大优势。

第一,高校动漫社团中汇聚了一批具有一定水平的漫画作者。例如 Try 动漫社有着一批优秀的画手,曾自主绘制过许多明信片 and 主题绘本,他们每年也都会举办绘画比赛活动。这些画手虽然并非专业画家,但同样具备较高水平的画技,如果动漫产业能够吸纳这些绘画人才,无疑将会使动漫创作队伍的规模更为壮大。此外,正因为这些画手并非专业画家,所以他们可能不会受到专业套路的羁绊,从而提供更具想象力的绘画元素,丰富中国动漫绘画的套路。

第二,部分高校动漫社团具有非常专业的动漫制作部门和与动漫文化相关的团队。例如当视研社团组织部门齐全,有自制短片的动画组,有负责配音的声优组,有致力于“触手培养计划”的技术组;Try 动漫社则有 Cos 部、手绘部、道具部、声优部、舞台剧团、宅舞团、Try Band 乐队。这些专业部门和团队不仅门类齐全,涉及动漫产业的各个元素,而且具有较高的水平,如果能够有效利用这些专业团队,无疑可以为动漫产业的发展带来巨大的活力。

第三,高校动漫社团可以为动漫产业注入新的创意。例如当视研社团推出的新番扫雷系列视频,通过严谨的分析、适当的科普,搭配对动漫的播放,从听觉和视觉两方面满足了观众的需求。在社团成立早期,当视研社团绘制了社团动漫形象“阿鲁”和“巴巴”,作为社团的形象代言。这些有趣的创意都可以对动漫产业提供新的创意和思路。

第四,高校动漫社团的融入可以丰富动漫产业的形式。以 Try 动漫社为例,无论是 Cosplay、绘画,还是宅舞、音乐,Try 动漫社都有十分不错的建树。此外,Try 动漫社的舞台剧也十分优秀,社内剧团多次参加 China Joy Cosplay 嘉年华、金面具 Cosplay 盛典等国内顶级 Cos 舞台剧比赛,其作品《太鼓达人》荣获 2012 年 China Joy Cosplay 嘉年华舞台剧全国总决赛最佳表演奖。其社内自主举办的大型晚会春日祭上,也会展示社内舞台剧团的最新剧目。这些由社团发起组织的舞台剧、春日祭等活动都可以

为动漫产业带来更多的产业形式,可以拓宽动漫产业发展的路径。

第五,高校动漫社团可以扩大动漫的影响。高校的动漫社团扎根于高校之中,因此他们可以通过各式各样的活动,扩大动漫在高校群体中的影响。例如,Try 动漫社是典型的从 Cosplay 活动起步的动漫社团,而在动漫文化中,Cosplay 是最具有表现力的展现方式,一群人的奇装异服往往比几张绘画更有视觉冲击力,不仅对于展示和宣传社团极具优势,而且对于动漫本身的宣传也是十分有力的。所以它可以在校园中扩大动漫的影响,让更多的青年关注、参与动漫事业和产业。当视研社团每周都会组织宣讲动漫作品、动漫文化的放映会,秉承先讲后看原则,先从作画、导演、声优、编剧等多方面对作品进行分析,然后再进行影片欣赏,在社团活动的过程中传播了动漫文化。此外,Try 动漫社在每届春日祭上都会展示 3~4 个 15 分钟的大型舞台剧,晚会上还会有社内舞团乐团的表演,同时外邀的知名嘉宾、社团也会带来精彩的节目。所以在每年举办的春日祭上,都可以看到很多动漫圈内较为知名的社团、嘉宾出场,作为一台自主举办、收费观看的校园晚会活动,Try 动漫社充分利用了动漫社团的商业性质,通过精彩的演出吸引了众多大学生的关注,无论其是否是动漫爱好者。可见,高校动漫社团既可以通过精彩绝伦的视觉盛宴为动漫文化吸引眼球,又可以通过专业而不失活泼的活动来宣扬动漫文化,从而让更多的人感受动漫文化的力量。这些活动如果被动漫产业吸纳,无疑会扩大动漫产业的影响。

### 三 高校动漫社团的问题

虽然具备为中国动漫产业提供力量的潜力,但高校动漫社团毕竟只是学生自发组织的社团,所以还不够成熟,主要存在两大问题:文化问题和运营问题。

文化问题主要指动漫社团仍然不具备成熟的动漫文化和社团文化,具体而言有四种问题:第一,没有建立成熟的社团文化。这是目前高校动漫社团普遍存在的现象,是高校动漫社团面临的第一大难关。文化性的动漫社团变成了顶着动漫文化头衔的玩乐社团,很多社团没有组织构成,人员松散,没有活动日程计划,仅仅单纯为动漫爱好者提供一个小规模的聚集地。这种情况将极大程度影响动

漫爱好者的动力,社团变成小群体聊天室,巨幅削减社员的参与性,动漫社团形同虚设,动漫文化缺失,流失了大量动漫文化资源。第二,社团文化“偏科”严重。Cosplay 活动是动漫文化活动中最具视觉效果的活动,因此在高校动漫社团中,以 Cosplay 活动作为社团文化的动漫社团占有很大比例。此类社团很容易走向歪路,将动漫社团发展成为 Cosplay 社团,忽略了动漫文化中其他重要的部分;此外,Cosplay 文化相较于动漫文化受限性更大,对参与者有着更高的要求,动漫社团过分关注 Cosplay 活动会使一部分社员难以参与到社团活动之中,从而逐渐脱离社团。第三,社团文化定位不清。大部分高校动漫社团在发展过程中都会遇到这样的问题:因没有清晰的社团文化定位,社团活动计划希望面面俱到,同时涉足多种动漫文化活动,但由于社团内部组织不够严谨,各部门分工不够明确,最终导致社团活动运营杂乱无章,花费了巨大的人力物力,结果却远远达不到预期效果。第四,社团文化盲从潮流。有的动漫社团一味追求动漫文化潮流,忽略社团实际形态表现,导致社团活动过程中大家力不从心,大大降低了社员参与社团活动的积极性。

文化问题是动漫社团在精神层面的问题,而动漫社团同样面临物质层面的问题,即社团的运营问题。“高校学生社团具有自发性、从众性、不稳定性的特点”,<sup>[1]</sup>动漫社团的运营往往只靠成员凭经验摸索,缺乏理论指导,最终导致以下三个方面的问题:首先,商业性和文化性的冲突。高校动漫社团有着浓厚的商业性质,社团活动也因此不断染上商业色彩。虽然商业活动对高校动漫社团提供了资金上的支持,但在一定程度上也使得高校动漫社团受到商业资本的控制,对活动内容的选取有所顾忌,减少了它作为校园社团的单纯性、专业性和文化性。其次,社团结构复杂。动漫文化广阔而繁复,高校动漫社团根据对动漫文化爱好的不同,分别组成各种不同部门,无论是当视研社团还是 Try 动漫社,在宣传部、组织部等常规社团部门之外,都额外设置有 Cos 部、声优部、宅舞组等多个部门。各部门间的活动互不相同,部门内部也会在社团活动之外自行组织活动。复杂的社团结构对社团发展提出了更严格的要求,社团管理难度也因此提升。如果动漫社团难以做到对所有部门进行有效的监督和管理,将可能导致动漫社团最终分裂为不

同社团。再次,社团活动繁多,质量却有待提高。当下我国高校动漫社团数量庞大,社团活动形式和内容也丰富多样,但其中高组织水平的优秀社团却并不多见,大部分社团的活动没有严格的活动流程设计,缺乏明确的社团活动目的,社团活动层次较低,活动过程杂乱无章,社团活动成效不明显。低层次的社团文化活动难以形成具有社团文化色彩的社团品牌,因此社团经营缺乏持久性和延续性。

#### 四 动漫产业对高校动漫社团的扶持

面对高校动漫社团的问题,中国的动漫产业应该积极伸以援手,帮助高校动漫社团进行改进和发展。如果高校动漫社团的发展能够更为完善,也必将为动漫产业的发展提供更多的助力。所以中国动漫产业应该帮助高校动漫社团建立成熟的动漫文化,完善管理机制,培养更多的优秀动漫人才。其中,政府、企业和制作公司是动漫产业的支柱,政府机构提供政策与行政的支持,企业进行资金投入,而制作公司负责一线动漫制作、营销。这三者都可以凭借自己的力量,为高校动漫社团提供帮助。

第一,优化社团文化和动漫文化建设。社团文化是动漫社团建立社团组织结构的依据,是社团活动方向的引导牌,同时也是社团核心竞争力的体现,决定了高校动漫社团的运营模式。“高校社团文化既具有文化的共性,又具有社团文化的个性”,<sup>[2]</sup>而作为动漫社团,社团文化的个性无疑是动漫文化。然而,动漫文化在我国兴起至今不过 20 多年,所以其在高校中发展程度仍然不高。对高校管理者而言,囿于对动漫的传统偏见,他们往往不会帮助动漫社团建设动漫文化,这就使得动漫社团缺乏最为基层的支持,导致高校动漫社团的社团文化和动漫文化都存在明显不足。所以,中国动漫产业首先应该帮助高校动漫社团建设成熟的动漫文化和社团文化。政府机构和企业机构应该出面与高校管理者进行沟通、协调,让高校管理者提高对动漫社团的重视程度,进而政府、企业、高校三者联合起来,一起帮助动漫社团建设社团文化和动漫文化。学校作为校园文化的建设者和管理者,是高校动漫文化和社团文化建设的直接参与者,对高校动漫社团的文化建设起到至关重要的作用。学校应该首先摒弃对动漫的传统成见,将动漫视为正常、合理的文化现象,为动漫社团的文化建设营造宽松

的校园环境,鼓励学生在不违反校规校纪的前提下自由开展动漫文化建设的活动,并在社团需要时给予必要的支持。政府和企业则应该在高校动漫社团的文化建设中,积极配合学校和社团,起到后援保障的作用。

第二,专业人才培养。高校动漫社团在建立与发展过程中,学生主要凭热情与兴趣参与,因此社团中虽然不乏才华横溢的动漫画手、声优、演员等人才,但毕竟大部分成员为业余水平,迫切需要专业教师的指导。因此,动漫产业中的专业单位和制作公司,应该为高校社团提供具有资深经验和优质能力的专业教师,对社团活动提供专业性、技术性的指导与支持,使动漫社团在专业技能上获得提高。与此同时,动漫文化的开放性让动漫社团拥有宽阔的发展空间,政府机构应该利用行政职能,帮助和引导动漫社团与动漫产业进行合作交流,同时也应主动搭建交流、学习的平台,加强动漫社团之间的交流,最终实现资源共享。如果政府机构能够组织更多高水平的动漫专业技能交流活动,使高校动漫人员更多地接触高质量、高水准的动漫文化活动,促进高校动漫社团之间的交流、展示,让普通的动漫社团向优秀的高校动漫社团学习,那么就会不断提升社团动漫人才的水平,促进高校动漫社团的建设质量。

第三,加强资金支持。在动漫社团的发展上,资金问题直接决定着社团的发展空间和生存状态,是社团成长、壮大的物质基础。毕竟,动漫文化具有“烧钱”属性,涉及的活动都是需要大量资金支持的。例如动漫作品的创作需要文具、电脑,Cosplay、舞台剧需要购买服饰道具、租赁舞台、制作海报,动漫社团参加社团交流活动也需要经费,资金是高校动漫社团开展一切活动的基础。如果没有充足的资金,动漫社团将难以更好地发展,何况高校学生又没有稳定的经济来源,所以更需要动漫产业给予资金支持。政府机构和企业机构应该加大对高校动漫社团的资金支持:政府机构可以为动漫社团牵桥搭线,提供更多的接触社会资金的渠道;企业则可以设立动漫基金,解决高校动漫社团经济上的问题。此外,随着动漫文化产业的不断发展,动漫公司、游戏网站和商业机构的参与度也会不断提升,动漫社团社会化程度也会越来越高,商业色彩会越来越浓厚,因此高校动漫社团获取活动经费的形式也会逐渐丰富。高校动漫社团应抓住机遇,利用充

足的经费资源,扩大社团活动的内容,不断尝试新颖的活动形式,提高社团活动的质量,趁势打造社团文化品牌,提升社团知名度,进一步推动动漫社团的发展。

第四,完善组织管理机制。动漫社团有着复杂的性质和内部结构,各部门工作内容和中心不尽相同,所以建立标准的工作制度、完善组织结构、实现各部门通畅的信息交流是十分必要的。社团活动应该遵循标准的工作制度,科学地制定活动计划,完善管理模式,如此,社团工作才能顺利展开。但是,高校社团的组织者毕竟只是年轻的大学生,往往欠缺组织、运营经验,所以也需要动漫产业帮助完善社团的组织管理建设。制作公司应该帮助社团培养管理人才,可以派遣公司的专业管理人才到社团中进行指导,另外还可以将对社团事务热心、有一定动漫社团工作经验的学生纳入到公司之中,一方面对他们进行管理能力的培训,一方面可以吸引更多的人才加入管理队伍。此外,动漫公司应该帮助动漫社团稳定管理人员结构,一方面要通过管理人才控制社团的管理队伍,减少动漫社团自身人员流动性大、随意性强带来的负面影响,使社团管理团队能够更好地统筹社团工作安排,巩固社团发展,提升社团影响力;另一方面,也要重视新老社员之间的交流、沟通,加强核心成员离任时工作衔接人员的培养,减少社团对核心成员的依赖性。有丰富管理经验的动漫机构应该帮助高校动漫社团设计、制定动漫社团的管理制度,使动漫社团的管理制度化、稳定化、恒久化。“学生社团组织强调灵活性与人本管理的同时,离不开制度管理,制度管理社团最为科学、规范、有效。”<sup>[3]</sup>完善的管理制度是动漫社团能够长久稳定发展的基石。只有完善管理制度,社团才不会因为个别人员的变动而导致管理混乱,“才能对产业人才发挥有效的激励作用”。<sup>[4]</sup>

第五,引导积极的文化方向。当下,有的动漫作品涉及暴力、情色内容,有的动漫作品宣扬因果报应、金钱至上的思想,动漫文化中也存在一定的负面因素。如果不加以正确的引导,容易导致社团成员吸收动漫作品中的不良文化因子,产生崇尚暴力色情、沉迷金钱物欲的思想,从而导致社团走向邪路。因此,动漫产业尤其是政府机构中的文化部门应当引导动漫社团朝着健康的文化方向发展。

动漫文化中,正能量的文化思想应该得到大力

提倡,如开放、自由、团队、创新、实践、参与、体验等精神,这些精神如果得到有效的传播,不仅会提升动漫社团的文化品质,也会有助于大学生形成正确的价值观,促进他们的身心健康发展。所以政府文化部门可以通过与学校合作,派遣思想政治教师到动漫社团中来,加强对动漫社团文化的督导,引导社团成员关注正面文化。与此同时,政府和学校应该在尊重社团独立性的前提下,出台相关文化管理规定,要求动漫社团的活动必须符合校园文化要求,剔除动漫文化中的消极因素,传播高尚的品质情操、积极的生活态度,让动漫社团成为“隐形德育的载体”。<sup>[5]</sup>

过去,在中国人的观念里,高校是圣洁的象牙塔,是专属学术的圣地,所以一直以来,那些商业性产业都不主动去和高校建立联系。不过近年来,越来越多的产业已经意识到吸收高校力量的重要性,纷纷发起进校园的活动,例如音乐产业在高校设立歌手选秀赛场,体育产业加强了足球、拳击等项目在高校的建设。动漫产业也应该意识到高校力量对于产业的潜在助力,积极主动地融纳以高校动漫

社团为代表的高校动漫力量。一方面,动漫产业应当吸收高校动漫社团之中现成的动漫资源,如人才资源、团队资源、项目资源等;另一方面,本着互助发展的原则,动漫产业也应当加大对高校动漫社团的扶持力度和指导力度,帮助高校动漫社团进一步发展壮大,如此,也能反过来促进动漫产业自身的发展,实现“共赢”。

参考文献:

[1] 徐 锐. 浅论高校学生社团的组织结构设计[J]. 高教探索,2005(2):54.  
[2] 彭 浪,盛新华. 试论高校社团文化的特征和功能[C]//陈小明. 高等教育研究:第1辑. 湘潭:湘潭大学出版社,2008:346.  
[3] 廖良辉. 中美高校学生社团管理比较:以美国哈佛大学为研究实例[J]. 青年研究,2005(4):49.  
[4] 黄志坚. 我国动漫人才激励机制研究[M]. 武汉:武汉大学出版社,2015:34.  
[5] 陈中建. 论高校社团文化的德育价值[J]. 中国青年研究,2008(6):91.

责任编辑:徐海燕

\*\*\*\*\*

(上接第52页)居民的技能培训,以满足清水鱼鱼塘、生态农庄、休闲农业等建设对专业人才的需求,实现村民共同参与、环境和谐共生的局面。最后,只有依托益将村良好的山水环境,同时符合现代审美和生活需求,塑造独具特色、个性鲜明的旅游乡村风貌,才能使贫困村的旅游开发得到可持续发展。

参考文献:

[1] 龙永华. 精准扶贫视域下湘西州农业产业扶贫模式创新研究[D]. 吉首:吉首大学,2015:2.  
[2] 马斌斌,鲁小波. 基于精准扶贫视角的海棠山乡村旅游研究[J]. 辽宁农业科学,2016(2):30.  
[3] 佚名. 益将乡[EB/OL]. [2017-05-20]. <https://baike.so.com/doc/2117998-2240919.html>.  
[4] 张春美,黄红娣,曾 一. 乡村旅游精准扶贫运行机制、

现实困境与破解路径[J]. 农林经济管理学报,2016,15(6):630.  
[5] 查爱欢. 乡村旅游推进新型城镇化发展模式及影响机制研究[D]. 苏州:苏州大学,2015:15.  
[6] 杜瑞宏. 基于区域整合视角下的山区乡村旅游规划研究[D]. 武汉:华中科技大学,2013:37.  
[7] 叶 俊. 基于社区参与的大别山旅游扶贫开发模式研究[J]. 湖北农业科学,2015,54(7):1768.  
[8] 付淑礼,彭耀根. 贫困地区政府官员对乡村旅游的认知特征研究:以汝城县益将乡为例[J]. 湘南学院学报,2006,27(6):90.  
[9] 彭 丰. 精准扶贫背景下的美丽乡村村域规划研究:以四川省马桑村为例[D]. 重庆:重庆大学,2016:30.

责任编辑:徐海燕