

扶持动漫产业发展部际联席会议办公室重点扶持课题

REPORT OF ANIMATION&COMICS INDUSTRY IN CHINA 2008

2008中国动漫 产业发展报告

《2008中国动漫产业发展报告》课题组 主编

APETIME
时代出版

安徽美术出版社

扶持动漫产业发展部际联席会议办公室重点扶持课题

REPORT OF ANIMATION&COMICS INDUSTRY IN CHINA 2008

2008中国动漫 产业发展报告

《2008中国动漫产业发展报告》课题组 主编

APCTIME
时代出版

安徽美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

2008中国动漫产业发展报告 / 2008中国动漫产业发展
报告课题组主编. —合肥: 安徽美术出版社, 2008. 12

ISBN 978-7-5398-2018-7

I. 2… II. 2… III. 动画—产业—研究报告—中国—
2008 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第210462号

责任编辑: 徐 敏

封面设计: 陈 远

版式设计: 秦 超

2008中国动漫产业发展报告

安徽美术出版社出版

(合肥市政务文化新区圣泉路1118号出版传媒广场14层)

邮编: 230071

网址: www.ahmscbs.com

全国新华书店发行

合肥华云印务有限责任公司印刷

开本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 15.75

2008年12月第1版 2008年12月第1次印刷

ISBN 978-7-5398-2018-7

定价: 68.00元

若发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

前言

一、编写定位

《2008 中国动漫产业发展报告》(以下简称发展报告)是在扶持动漫产业发展部际联席会议办公室(以下简称办公室)指导下,由北京大学文化产业研究院组织编写和发布的、旨在全面反映和整体评估我国动漫产业年度发展情况的综合性研究报告,是办公室扶持的重点研究课题之一。本报告以权威性、专业性和翔实的资料,对上一年度我国动漫产业发展情况进行回顾和总结,对问题进行梳理,为行业和企业服务。

本报告主要面向国内外与动漫产业相关的政府部门、企业和其他组织机构等,以指导我国动漫行业发展为目标,通过总结动漫产业年度发展的成绩与问题,为相关政府部门、企业和其他组织机构的决策提供参考,以推动我国动漫产业又好又快地发展。

二、编写内容

关于动漫产业的概念:依据《国务院

办公厅转发财政部等部门〈关于推动我国动漫产业发展的若干意见〉的通知》(国办发[2008]32号)对动漫产业的界定,本报告中的动漫产业是指以“创意”为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。在此基础上,发展报告参考了《国家统计局关于印发〈文化及相关产业分类〉的通知》(国统字[2004]24号),对动漫产业进行了进一步分类,形成了四大产业主体:(1)漫画业(包括漫画期刊与漫画书籍);(2)动画业(包括动画电视与动画电影);(3)动漫舞台剧业(包括Cosplay与专业舞台剧);(4)网络(手机)动漫业。本报告同时兼顾了网络游戏、动漫主题公园、动漫音像制品发行等行业的情况。

关于年度的界定:由于本报告是首次

发布,在总结2007年一年动漫产业发展情况的同时,也兼顾了2007年之前我国动漫产业的发展情况。同时,为反映最新情况,本报告也采用了部分2008年发布的最新数据。其他各章节的资料和数据以2000年之后的为主,有特别研究需要的除外。

三、报告结构

本报告以产业链为核心理论体系,从内部产业链角度来说,分析了我国动漫产业“生产—传播—开发—消费”的基本情况;从外部产业链角度来说,分析了当前“漫画产业、动画产业、网络手机动漫产业、动漫舞台剧产业”等各个产业之间的产业链整合概况。具体到各个章节,本报告内容涵盖国际宏观环境、中央和地方政府、动漫产业基地、动漫企业(包括动漫

制作企业、播出发行企业与动漫衍生品生产企业)、以动漫为主要传播内容的媒介、动漫出版机构、动漫活动组织机构等。本报告围绕动漫产业链的构成与整合,比较系统与深入地报告了目前我国动漫产业的整体状况。

同时,本报告立足国际视野,对美、日、韩等发达国家与印度等发展中国家所构成的世界动漫产业发展格局进行了概括性阐述,在各章节中对动漫产业的发展模式等具体问题进行了国内外的纵向对比。此外,本报告附录部分包括了2007年全国主要动漫产业基地、全国重要动漫活动、全国重要动漫奖项的介绍、统计与分类,对动画片生产制作以及动漫产业相关项目的申报审批流程进行了梳理,从结构及内容上与正文各章节相互照应,具有重要的参考价值。

目录

- 总报告 1
- 第一章 2007 年动漫产业发展环境 8
 - 第一节 国内宏观环境 8
 - 一、经济环境 8
 - 二、政策环境 10
 - 三、技术环境 11
 - 四、投融资环境 11
 - 第二节 国际宏观环境 12
 - 一、全球动漫产业竞争格局 12
 - 二、中国动漫产业的国际机遇 16
 - 第三节 管理与政策环境 17
 - 一、管理体制 18
 - 二、扶持措施 19
- 第二章 2007 年动漫产业发展整体概况 23
 - 第一节 动漫产业整体发展状况 23
 - 一、产业规模 23
 - 二、产业结构 23
 - 三、产业模式 27
 - 第二节 动漫产业基地发展状况 31
 - 一、区域分布 32
 - 二、主要类型 36
 - 三、特色基地 36
 - 第三节 动漫产业进出口状况 40

一、原创出口	40
二、服务外包	43
三、进口概况	44
第三章 2007 年动漫产业创作与制作概况	46
第一节 原创漫画创作与制作状况	46
一、生产企业	46
二、主要作品	48
三、题材分析	49
第二节 原创动画创作与制作状况	51
一、生产企业	51
二、主要作品	55
三、题材分析	58
第三节 其他动漫产品的创作与制作状况	60
一、动漫舞台剧 (Cosplay)	60
二、网络 (手机) 动漫	64
第四节 动漫企业投融资发展状况	66
一、投融资方式	66
二、投融资分析	70
第四章 2007 年动漫产业传播与消费概况	71
第一节 漫画发行与出版状况	71
一、总体状况	71
二、发展趋势	72
第二节 动画播出与发行状况	74
一、播出机构	74
二、收视份额	76
三、电影发行	77
第三节 其他动漫产品传播状况	78
一、网络 (手机) 动漫	78
二、Cosplay	79
三、动漫音像制品	81
第四节 动漫活动发展状况	81
一、区域概况	83
二、城市概况	83
三、展会形式	84
第五节 动漫产业受众分析	86
一、受众规模	86
二、受众结构	87
三、受众特点	88

第五章 2007 年中国动漫产业教育与科研概况	91
第一节 动漫的基础教育状况	91
一、课堂教育	91
二、“第二课堂”教育	92
三、大众媒体教育	93
四、动漫基础教育的意义	93
第二节 动漫的专业教育状况	94
一、高校教育	94
二、培训教育	99
三、海外教育	99
第三节 动漫产业的技术状况	100
一、动漫技术支撑体系	100
二、公共技术服务平台	100
三、技术新成果的运用	102
第四节 动漫产业理论研究状况	103
一、学术研究	103
二、市场研究	104
三、学术论文	104
四、扶持动漫产业发展部际联席会议专家委员会研究	105
第六章 中国动漫产业发展建议与对策	107
一、加强对原创动漫的扶持,弘扬民族动漫文化	107
二、规范产业基地建设,推动形成成熟动漫产业链	108
三、营造健康的市场环境,加大知识产权保护力度	108
四、促进动漫产业人才培养,增强产业发展后劲	109
五、推动动漫“走出去”,增强国家文化软实力	109
六、坚持“五个并举”发展模式,推动动漫产业又好又快发展	110
附录:	
一、中国动画产业发展简史	114
二、中国漫画产业发展简史	119
三、2007 年动漫产业大事记	124
四、国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展的若干意见	142
五、文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见	146
六、全国动漫产业基地简介	150
七、2007 年重要动漫节展简介	196
八、2007 年重要动漫奖项及获奖名单	209
九、动画制作生产流程与设备介绍	229
十、动漫产业相关项目申请流程	236

总报告

2007年,中国共产党第十七次全国代表大会胜利召开,胡锦涛总书记发出了“推动社会主义文化大发展大繁荣”的号召,提出了提升国家文化软实力的战略目标,要求要“深化文化体制改革,完善扶持公益性文化事业、发展文化产业、鼓励文化创新的政策”。十七大为我国动漫产业在新时期的发展提出了更高的要求,发展动漫产业不仅是促进未成年人健康成长的重要工作,而且是促进文化大繁荣大发展的重要举措;是培育新的经济增长点的重要途径;更是提升国家文化软实力的重要着力点。十七大还提出要“推进文化创新,增强文化发展活力”,要“推动文化内容形式、体制机制、传播手段创新”,要营造有利于“出精品、出人才、出效益”的环境,极大地调动了社会各界发展动漫产业的积极性,为动漫产业的发展营造一个更加宽松、和谐的政策环境。

回顾近年来我国动漫产业的发展历程,中央与地方各级政府统一思想、提高认识,企业与行业抓住机遇,开拓创新,

国产动漫在立足本国具体国情与民族文化传统的基础上,积极学习与借鉴动漫产业发达国家的经验与成果,在数量、质量、技术、艺术、播映、销售、融资、教学、科研等方面都取得了长足进步。特别是2006年《国务院办公厅转发财政部等部门〈关于推动我国动漫产业发展的若干意见〉的通知》印发以来,我国动漫产业发展战略更加清晰,产业格局更加完善,产业规模进一步扩大,产业质量进一步提升,市场环境进一步改善,我国动漫产业迎来了全面、快速发展的历史机遇。

一、现阶段我国动漫产业发展整体概况

1. 产业属性逐步明晰,扶持机制进一步完善

目前,我国政府已经出台了一系列文件,从政策上明确了动漫的产业属性。在2004年国家广电总局印发的《关于发展我国影视动画产业的若干意见》中,影视动画产业被定位为“资金密集型、科技密集型、知识密集型和劳动密集型的重

要文化产业，是 21 世纪开发潜力很大的新兴产业、朝阳产业”；在 2006 年的国家“十一五”文化发展纲要中，动漫产业被确定为未来我国文化产业发展的九大重点领域之一；2006 年颁布的 32 号文件中，动漫作为可“生产和经营的产业”，其发展思路是“立足我国动漫产业发展实际，按照社会主义市场经济发展和社会主义先进文化建设的特点和规律，努力消除影响动漫产业发展的体制、机制和制度性障碍，为动漫产业发展营造良好的社会环境和社会条件”，并明确提出从建立机制和强化政策入手，力争在 5 至 10 年内使我国动漫产业创作开发和生产能力跻身世界动漫大国和强国行列。

在中央政策与精神的指导下，动漫产业的扶持机制也得到了进一步的完善。为促进动漫产业整体提升，优化产业资源配置，2006 年 7 月，国务院批准建立由文化部牵头、广电总局、新闻出版总署等十部委共同组成的扶持动漫产业发展部际联席会议制度；2007 年 4 月，联席会议办公室组建了“扶持动漫产业发展部际联席会议专家委员会”，财政部落实了“扶持动漫产业发展专项资金”。联席会议制度不仅为文化产业统一管理做出了探索，并且在制定产业布局规划、发布全局性政策性文件、打通动漫产业链关键环节中发挥着越来越重要的作用。2008 年，国务院印发了各组成部门的“三定”方案，对动漫产业的管理职能进行了进一步的规划与统筹，对动漫、网络游戏、电影的管理职能进行统一规划调整，促进动漫产业资源在最大范围内得以优化配置和有效整合。

2. 市场规模逐步扩大，市场主体稳

定成长

目前，我国城市青少年每周用于动漫消费的时间近 7 个小时，动漫已经成为青少年消费娱乐的重要方式，长期以来动漫消费主体以低幼化为主的形势开始得到扭转，漫画与网络（手机）动漫已经赢得了大批成人消费群；初步预计我国动漫产业的市场前景达 1000 亿元。在强劲的市场需求的推动下，我国形成了一个完整的播出平台和一批优秀的生产机构：目前，全国 4 个动画频道、33 个地方少儿频道日播国产动画片约 8000 分钟；中央电视台少儿频道年首播国产动画片达 65000 分钟，收视人口超过 6 亿。同时，随着相关频道和栏目的增加，管理、运营机制的成熟，部分播映机构赢利开始提升。如上海炫动卡通频道，2007 年上半年实现收入 3158 万元，净利润 1895 万元，比 2006 年全年的利润增加了近 2 倍。中央电视台少儿频道仅广告收入就突破 1 亿元，上海少儿频道广告收入也高达 8000 万元。

从 2002 年到 2007 年，我国动漫生产制作企业从 120 多家迅速增加到 6463 家。其中，上海今日、武汉江通等一批动漫企业从外包加工转型到原创制作，将国际先进的理念与制作水平带入国内原创；宏梦卡通、三辰卡通、中南卡通、漫友文化、天津神界等一大批民营企业脱颖而出，龙头型企业的发展优势进一步凸显；以奥迪玩具为代表的大批衍生品制造企业开始介入动漫产业的原创生产，已成功出品了许多优秀动漫影视作品；同时，部分企业开始强强联手，整合优势资源。2007 年 11 月，位居原创动画企业产量排名第一和第二的宏梦卡通集团和三辰卡通集团正式对外宣布战略整合，形成了目

前我国规模最大的原创动画企业集团。“生产—播出—消费”三大市场主体目前正在显现出持续增长的良好趋势,为我国动漫产业实现战略性跃升奠定了良好的基础。

3. 原创动漫快速发展,动漫品牌进一步凸现

我国政府采取各项举措振兴国产动漫,高度重视原创动漫品牌的打造。2007年,我国的原创动漫发展态势良好。其中,漫画创作初步形成了金字塔型人才梯队,既有敖幼祥、陈维东等有市场影响力的人物,也有颜开、姚非拉等知名青年漫画家。中国本土第二代、第三代漫画作者已逐步成熟,摆脱了对日、美模仿的创作痕迹,个人创作风格和作品内涵更具有了民族风格和时代特点。电视动画方面,2007年全国共制作完成186部101900分钟,比2006年增长23%。预计2008年国产动画片完成生产的总量将达到15万分钟。其中还涌现出《秦时明月》、《小鲤鱼历险记》、《虹猫蓝兔七侠传》、《勇士》、《中华小子》等一批高质量的动画作品。与此同时,国产动画电影也涌现了一些成功的作品:《宝葫芦的秘密》票房突破2000万,《勇士》和《闪闪的红星》票房也接近千万。国产网络动漫形象“兔斯基”、“张小盒”、“绿豆蛙”、“憨八龟”广泛传播,受到青年网民的喜爱。文化部、湖南省人民政府等主办的第二届中国原创手机动漫大赛历时4个月,覆盖人群超过1亿,共吸引了530家企业的50808幅手机动漫作品参赛,作品下载量达到1660万次,通过大赛提高了中国原创手机动漫作品的数量和质量,为我国动漫产业的发展开辟了广阔的空间。作为动漫产业的主体产业之一,动漫演出的优秀剧目也不断涌现,动漫舞

台剧《福娃》已开始在全国18个省、市开展进校园巡演活动,舞台剧《小蝌蚪找妈妈》应邀到日本演出多场,取得了良好的市场反应。

4. 资本运作逐步成熟,盈利模式进一步完善

在政府对动漫产业投融资大力支持的背景下,我国动漫产业目前已经形成了“政府投资”、“播出机构投资”、“产业外投资”、“风险投资”等7种投融资方式,并在产业运作的过程中得以体现:2007年5月,中卡世纪获得了共计1000万美元的风险投资;2007年11月,宏梦获得国内外投资商追加投资超过1亿元人民币的资金;湖南拓维、广东奥飞目前已经成功上市,宏梦、秀满天下等企业正在积极寻求海外融资通道,争取近期上市。此外,社会机构对动漫产业的资金支持也体现出来,上海国家动漫游戏产业振兴基地与上海联合产权交易所联合推出了国内首家动漫游戏产业产权交易中心,通过信息发布、产权转让、并购重组、产业链整合、产权评估等服务,推动中国动漫游戏产业的产权化和资本化;银行机构也开始介入动漫产业,2007年10月底,交通银行北京分行正式推出文化创意产业中小企业版权保证贷款,重点支持动漫与网络游戏业等六个重点行业,北京三浦灵狐动画设计有限公司与之签订贷款合同,成为首个受惠的动漫企业。大量资金以不同的方式注入动漫产业,为整个产业的发展提供了强大的支持。

与此同时,我国已经初步形成了三种产业链整合的盈利模式,并得到了市场的初步验证与肯定。经典漫画改编的动画片《三毛流浪记》在中央电视台热播,原创

漫画《梦里人》、《绝对小孩》、《乌龙院》、《神兵小将》、《玛塔历险记》和《小樱桃》等纷纷被改编成动画片和舞台剧，流行漫画《绝对小孩》通过同名电视节目的带动，延伸出电视节目、动漫卡通、情景剧、舞台剧、衍生产品、无线增值等多种产品形态。以动画片为基点的产业链整合同样有着巨大的市场空间，三辰公司开发的“蓝猫模式”，宏梦卡通开发的“虹猫模式”，借助了动画品牌的成功，带动开发了横跨图书、音像、文具、童鞋、服装、食品等十几个行业数千个动漫衍生品种，并以产品授权、特许经营等形式建立了销售网络；同时，随着新媒体技术的发展，“兔斯基”、“张小盒”、“绿豆娃”、“小破孩”等一大批卡通形象产业依托互联网与手机平台的发展，打造出一条新的产业链模式。手机动漫业务的推出和发展，加速了传统动漫产业与新媒体的结合，形成新的动漫产业价值链发展模式，使参与其中的各方实现多赢，为国内动漫企业带来了新的发展希望。

5. 产业基地发展迅速，产业格局初步形成

在政策扶持引导下，我国动漫产业的区域发展格局初步形成。截至2007年底，我国已建成71家动漫基地，这些分布集中在全国25个城市，带动形成了6大区域发展的产业格局。主要体现为：一是以北京、天津为代表，以生产制作为重点的京津冀动漫产业发展区；二是以上海、杭州、苏锡常为代表，以资本实力、人才资源为重点的长三角动漫产业发展区；三是以长沙为代表，以动画原创如“动漫湘军”为重点的中部动漫产业发展区；四是以大连为代表，以外包为重点的东北动漫产业

发展区；五是以广州、深圳为代表，以衍生产品生产制造为重点的珠三角动漫产业发展区；六是以成都为代表，以游戏、无线娱乐为重点的西南动漫产业发展区。在产业格局的基础模型上，部际联席会议办公室根据各区域的产业环境和现有条件，先期选择在北京、湖南、上海以及常州4地建设我国首批动漫公共服务平台。这4个平台分别有不同的定位要求：建在北京的中影集团平台将发挥龙头制作的优势，以高品质影院动画为建设方向；湖南将发挥产业基础雄厚的优势；上海将发挥行业服务经验丰富、所处区域资金、人才密集的优势，以影视技术和媒体技术新型运用为方向；常州平台将以二维动画制作无纸化的产业升级为建设方向。目前，我国动漫产业基地在企业聚集、公共服务、中小企业孵化、推动地方经济产业调整和升级等方面起了积极的作用，以动漫基地及园区为主体的区域发展格局初步形成，在资源配置、市场细分、产业整合等方面初步实现32号文件提出的基础目标。

6. 动漫出口持续增长，国际影响力进一步扩大

我国动漫产业出口延续了近几年来的良好势头，出口的数量与范围不断扩大，包括《记得》、《我的路》、《80℃》、《蝴蝶飞飞》、《寻找自我世界》等在内的众多漫画作品远渡重洋，成功登陆欧洲漫画市场，赢得了当地读者的青睐。据统计，我国漫画近两年内输出法国的原创漫画作品就达到50余部，近200册，在法国出书，并被推广到意大利、比利时、英国以及美国等世界各地出版发行，已经成为中国漫画家走向国际市场的重要突破口。其中，

天津神界漫画公司的《四大名著》系列,以1000万元人民币成功出售了国际经营权,创下中国原创漫画出口国外的最高纪录。动画片《中华小子》于2007年暑假期间在法国播映,创下了当地青少年类节目收视率第一的好成绩;三辰卡通出品的《蓝猫淘气3000问》,已先后向韩国、美国、印度尼西亚等17个国家和地区输出了版权,其品牌授权及衍生品销售每年的收入4000万元左右;浙江中南集团卡通影视公司制作的动画片《天眼》已进入美国、加拿大、德国、新加坡、韩国、菲律宾、马来西亚及中东地区等40多个国家的电视播映系统,《魔幻仙踪》、《星际飙车王》的预售现已超过10个国家。同时,以承接产品外包的方式,中国动漫企业从电影、电视、图书、互联网、建筑设计等诸多方面参与国际合作或制作,在国际动漫产业格局中发挥着重要的作用。我国动漫产品和企业积极参与国际市场竞争,一方面解决企业现阶段的生存发展问题,通过国际市场扩大了企业的收益,另一方面,使拥有自主知识产权的动漫作品和动漫人才优势在世界的影响不断扩大,推动了“走出去”战略的实施。“蓝猫”、“天眼”等一批民族动漫品牌成为了弘扬中华民族传统文化、提升我国国际文化软实力的重要载体。

二、现阶段我国动漫产业面临的主要挑战

当然,在动漫产业发展环境进一步优化、动漫产业蓬勃发展的同时,我国动漫产业还存在着一系列突出的问题,这些问题亟待业界人士的共同解决。

1. 从国际竞争角度而言,面临着产业发展相对滞后的挑战

中国动漫有着优良的文化传统与独特的发展历程。连环画曾经在我国有着广泛的阅读群体;20世纪五六十年代,中国动画艺术还形成了享誉国际的“中国学派”。然而,由于各种历史原因,正值转型期的中国动漫产业面临着产业基础相对薄弱、产业发展相对滞后的挑战。一方面,国际动漫发达国家的动漫产品及其衍生品在一段时间内涌入我国,在20年的时间内几乎占据着整个国内市场,目前我国动漫的受众群几乎都是在这种文化氛围中成长起来;另一方面,美、日动漫经过长期的产业经营,已经在国际市场上形成强势,其优秀的技术实力、经营水准与制作水平不容忽视。2007年,来自摩根士丹利的报告数据显示,中国动漫行业的年销售量只有迪士尼公司年销售量的10%,要在5—10年内建成动漫产业制作与开发强国,任重而道远。在这种形势之下,我国动漫产业一方面要坚持中国特色、中国风格,坚持继承中华民族优秀传统文化;另一方面,要将自身特色与国际的新理念、新技术、新潮流进行融合,通过开拓海外平台、学习动漫产业发达国家的成功经验来跃升国产动漫产业。总之,如何应对产业发展相对滞后的困境,发挥产业后发优势,应对国际竞争,是目前我国动漫产业必须面临的挑战。

2. 从国内环境角度而言,面临着政府职能转型的挑战

中国政府意识到动漫产业市场的形成需要政府的支持,包括政策支持和资金扶持,许多地方政府都提出要打造“动漫之都”,我国动漫产业发展受到了来自各方面的空前关注。然而,动漫产业是文化创意产业,是人才、资金和技术密集型

产业,不能按照一般发展经济的模式进行扶持,过多的政府干预行为可能起到相反的作用。目前,许多动漫基地过多依靠政府的扶持,自身经营能力较弱;部分地区不顾当地经济和文化产业现状,将发展动漫产业简单化、模式化、表面化;有的地方政府“一头热”,企业却缺乏创业热情。此外,还存在着展会过热的情况。据统计,仅2007年国庆期间就有十多个城市举办了动漫展览会,虽然具有普及推广的意义,但部分展会内容单薄,缺乏特色,且未能形成完整的商业模式,有的只是当地政府的“政绩工程”。这种情况主要是因为政府对产业发展的独特性、基础条件和风险估计不足。要实现动漫产业的全面协调可持续发展,必须遵循市场规律,发挥市场对资源配置的基础性作用;必须转变政府职能,努力消除影响动漫产业发展的体制、机制和制度性障碍,形成政府引导、市场主导的发展局面和统一、开放、竞争、有序的市场格局。

3. 从产业格局角度而言,存在着产业基地过热的挑战

与韩国、日本、法国、美国等国家以一个城市为动漫产业中心向周边辐射的发展模式相比,我国动漫基地大多是在原有的科技园与产业园的基地上兴建起来的基地模式。然而,目前的动漫基地发展速度过快,数量过多,质量不高,重复建设严重,土地、资金、人力、物力的浪费都较大,这种粗放式的发展带来了一系列的问题:一些地方以基地建设为名行“圈地”之实,打着建设基地的旗号获得低价的土地并进行商业开发,基地投资人变成了地产开发商和物业商;有的基地发展没有规划,只求短期的发展,不求长期的经

营,基地发展存在着同质化、恶性竞争的问题;还有部分基地的公共技术服务平台功能没有真正发挥出来,不能满足企业需求;由于缺乏统一的规划,70多个动漫基地的发展模式雷同,出现基地抢企业和基地资源闲置的现象。目前,动漫发展过热的现象已经引起了我国政府的高度重视。如何将基地发展模式从“粗放型”转变为“集约型”,真正实现科学发展,成为目前我国动漫产业面临的重要挑战。

4. 从产业链的角度而言,存在着产业模式不够成熟的挑战

产业链开发是国际动漫产业发展的重要途径,目前,国内产业链经营还处于初步摸索阶段,许多经营模式都不够成熟。从内部产业链的角度分析,动漫产业有着“市场调研—生产制作—播出发行—衍生品开发”的内生型结构;从外部产业链来说,动漫作为一个完整的产业体系,漫画创作是产业的基础,影视动漫是产业的主体,动漫舞台剧是产业的延展和提升,网络动漫是产业的前锋,此外,还有游戏、玩具等周边产品开发,这几个环节是相互依存、互为拉动的关系。目前国内一些动漫企业单纯依靠播出费与政府扶持资金来维系成本;许多企业把过多的精力放在创作与制作方面,在宣传推广、项目包装及衍生品经营与开发方面还缺少足够的认识。此外,我国动漫产业存在着“重动轻漫”的问题,对漫画的忽视导致整个产业缺少稳定而良好的创意基础。据统计,大约有95%的资金都投向了动画,而动漫产业其他门类则资金明显不足。目前,虽然出现了几种成功的产业链经营模式,但整个动漫产业,特别是中小型动漫企业,都还处于产业经营模式的摸索阶段,许多企

业在商业模式与盈利模式方面存在着困惑与困境。

5. 从人才培养的角度而言,存在着教育体系不完备的挑战

创新型的动漫人才是动漫产业发展实现可持续发展的关键性因素。从量的角度来说,目前全国已有447所大学设立动画专业,1234所大学开办涉及动漫专业的院系,涉及动漫专业的大学毕业生达6.4万人,动漫人才需求旺盛,教育培训市场被普遍看好,动漫教育培训机构数量也显现了快速增长的趋势。然而,人才结构与人才质量的情况却不容乐观:动漫产业发展上游缺少高端的创意、编导、项目管理方面人才,下游缺乏市场营销、国际授权和代理等方面人才;与动漫相关的专业和院系发展速度过快,部分动漫教育机构师资水平和硬件水平都较低,造成毕业生数量剧增,但符合企业需要的人才却相对缺乏的现象,大部分毕业生形象设计、编创能力较低,多处于模仿阶段,缺

乏创意。在开设动漫相关专业的千余所院校(包括中专及中专以上)中,多数仍在培育制作人员,制作类人员过剩、创意及管理类人才缺乏的矛盾更加突出,人才整体结构失衡以及教育体系不完备的问题值得关注。

总之,发展我国动漫产业机遇与挑战并存。动漫产业整体发展很快,国产动漫产品的数量大幅度增长,质量有所提高,一批动漫企业和动漫品牌崭露头角,中国动漫“走出去”步伐加快。同时,我国动漫产业的发展现状与人民群众不断增长的精神文化需求还不相适应,与旺盛的市场需求不相适应,在原创能力、人才培养、技术开发、产业链整合、知识产权保护等方面还需要进一步提高,只有坚持“好”字优先,依托当前我国发展动漫产业的良好环境,认识目前各个方面存在的问题,在目前已有产业规模的基础上,推动整个产业结构的优化,才能促进我国动漫产业持续繁荣与发展。

第一章 2007年动漫产业发展环境

动漫产业是文化产业的组成部分，其发展依托于国民经济的稳定增长与国民消费水平的稳步提高。同时，动漫文化是大众文化的重要表现方式，是国民价值观、审美态度、生活方式等文化精神层面的表达和传播，关系到我国的文化软实力的建设与中华民族文化的传承发展。因此，在新的时代高点上发展动漫产业，必须认识到动漫产业与国内外政治、经济、文化大环境休戚相关，在立足国情的基础上借鉴与学习先进国家的相关经验。

第一节 国内宏观环境

2007年，我国国民经济保持持续快速增长态势，文化产业提速特征明显，产业结构日趋合理，与动漫产业相关的技术发展日新月异，新型的内容生产与传播方式得到广泛应用。同时，我国资本市场较往年有了较大的改善，相关的投资、融资环境正在快速得到优化和完善。这些有利的因素为动漫产业的持续发展提供了良好的宏观环境。

一、经济环境

2007年，我国政府通过实施积极的财政政策，加强和改善宏观调控，积极有效地应对经济运行中出现的问题和困难。据统计，2007年中国国内生产总值达到24.66万亿元，比2002年增长65.5%，年均增长10.6%，从世界第六位上升到第四位；全国财政收入达到5.13万亿元，增长1.71倍；外汇储备超过1.52万亿美元。

表 1-1 2003—2007 年国内生产总值及其增长速度

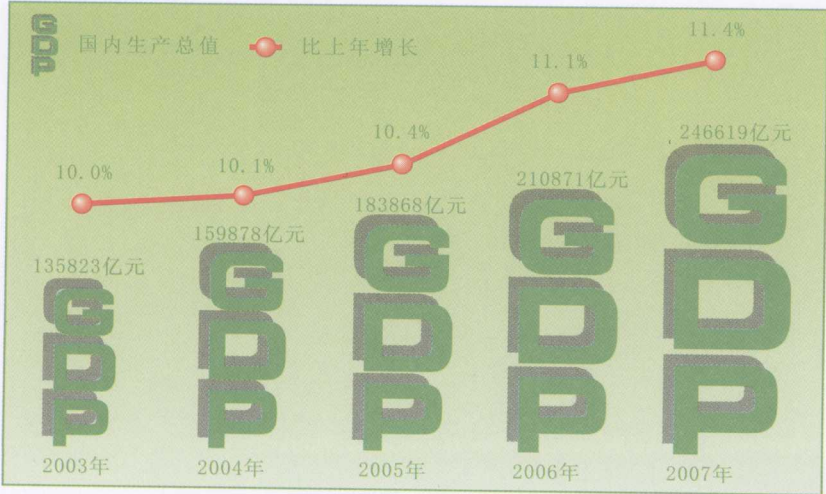


表 1-1

元。同时,中国积极推动开放型经济发展,2007年进出口总额达到2.17万亿美元,从世界第六位上升到第三位,中国经济的快速发展已成为推动区域乃至全球经济发展的重要动力。(表1-1)

从宏观经济发展的总体情势看,当前重点领域和关键环节的改革不断取得新突破,经济发展的体制机制环境逐步改善。中国经济仍处于消费结构和产业结构加快升级带动经济快速发展阶段。政府将继续保持宏观调控政策的连续性和稳定性,坚持稳中求进,促进经济平稳较快发展;坚持“好”字优先,加快转变经济发展方式,推动产业结构优化升级。

宏观经济的发展极大地提高了国民生活的水平。据国家统计局调查资料显示,“十五”期间,城镇居民人均可支配收入年均增长10.8%,截至2007年底,全国城镇人均可支配收入已达到13786元,中国城镇居民恩格尔系数为35.8%,精神文化需求所占比重将持续上升。2006年,国内城乡居民对文化消费的需求量约为5700亿元,比上年增加大约800亿元,增长率达18%。(表1-2)

目前,我国文化产业占GDP比重为2.45%,文化产业从业人员达1132万人,占全部从业人员比重的1.48%。整个文化产业保持着高速迅猛的增长势头,对国民经济发展的促进作用日益明显。预计我国文化产业的经济总量将继续扩大,对国民经济影响将逐年加大;文化产业增加值占GDP的比重将逐步提高;“核心层”在文化产业中的比重提高;同时,文化产业的经济效率将得到提高¹。(表1-3)

传媒产业是文化产业的核心层产业,与动漫产业的发展有着紧密的联系,据中

2003—2007年城镇居民人均可支配收入及其增长速度

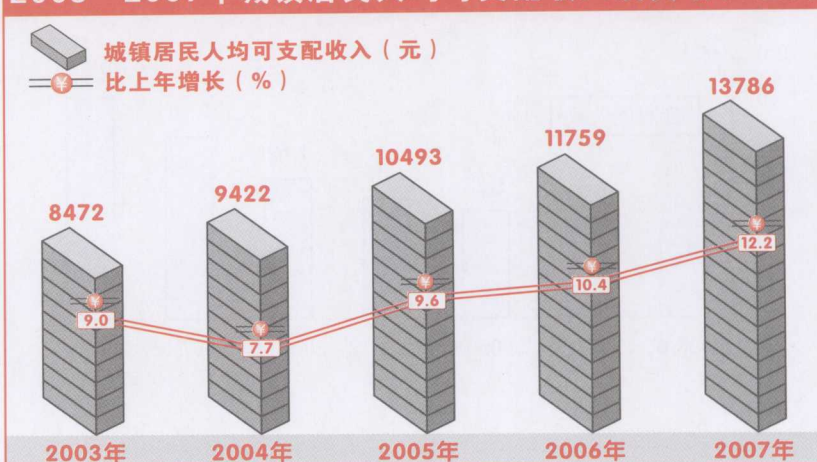


表 1-2

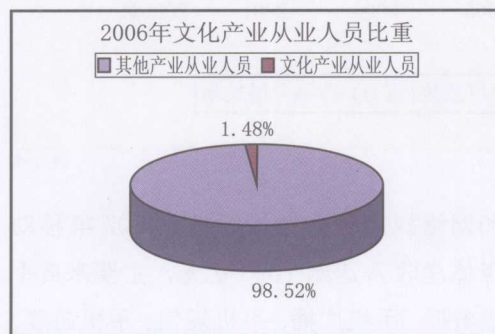
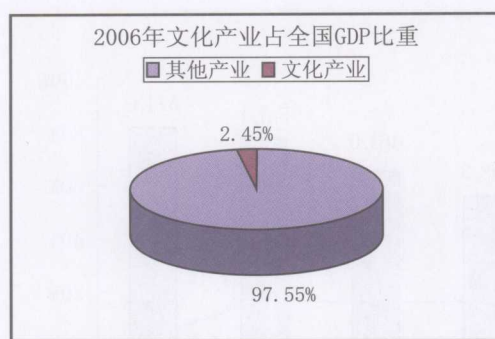


表 1-3

国社会科学院发布的传媒蓝皮书《中国传媒产业发展报告(2007—2008)》显示,2007年中国传媒产业的总产值高达4811亿元,比2006年增长13.6%。其中,图书出版是产值规模最大的门类,2005—2007年连续3年产值规模超过1100亿元。电视广告、报纸广告、报纸发行等门类的产值也都超过200亿元。移动媒体

表 1-2 2003—2007 年城镇居民人均可支配收入及其增长速度

表 1-3 2006 年文化产业占全国 GDP 比重; 2006 年文化产业从业人员比重

¹ 车晓惠 吴俊:《我国文化产业增长势头强劲》,2007年5月19日14时47分“深圳新闻网”。