

传播新视点丛书

中国动画产业政策及创新研究



刘 斌 著

中国传媒大学出版社

传播新视点丛书

中国动画产业政策及创新研究

刘 斌 著

中国传媒大学出版社

• 北京 •

图书在版编目(CIP)数据

中国动画产业政策及创新研究/刘斌著. —北京:中国传媒大学出版社, 2016. 6
ISBN 978-7-5657-1367-5

I. ①中… II. ①刘… III. ①动画片—产业政策—研究—中国
IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 078766 号

中国动画产业政策及创新研究

ZHONGGUO DONGHUA CHANYE ZHENGCE JI CHUANGXIN YANJIU

著 者 刘 斌

责任编辑 欧丽娜

策划编辑 黄松毅

责任印制 曹 辉

封面设计 泰博瑞国际文化传媒

出 版 人 王巧林

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京艺堂印刷有限公司

开 本 170mm×240mm

印 张 18

版 次 2016 年 6 月第 1 版 2016 年 6 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-1367-5/J · 1367 定 价 68.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

前言 繁华背后的拷问

1877年,法国人艾米·雷诺(Emile Renaud)在前人发明的基础上制造出光学影戏机,并于1892年10月11日开始在巴黎著名的蜡像馆Grevin Museum放映世界上最早的动画片。1906年,美国人斯图尔特·布莱克顿(Stuart Blackton)拍摄了《一张滑稽面孔的幽默姿态》,表现了一个画家在黑板上作滑稽面孔速写的过程,被公认是第一部动画电影,现代动画电影由此滥觞。此后,动画进入了快速发展阶段并最终成为能够带来巨大社会效应与市场利润的产业。到2013年,全球的动漫产业已经达到7228亿美元,而动漫产业发达的美国与日本更是占据了全球动漫市场的绝大部分市场份额。根据日本数码内容协会《数字内容白皮书2004》的统计,日本动漫产业2004年的产值就达到了12.8万亿日元,占当年GDP的2.5%,其带动的通信、信息服务、印刷、广告、家电等相关产业产值高达46.2万亿日元,产业放大效应将近4倍,动漫及相关产业合计占GDP的比重超过10%。^①而日本数码内容协会2012年发布的《数字内容白皮书》数据显示,2010年日本的动漫产值达到12.1兆日元,约折合1200亿美元^②,如今已成为日本第二大营利性支柱产业。仅以本书研究的动画为例,2013年发布的《数字内容白皮书》显示,当年日本动画产业产值达到2428亿日元。美国的动漫产业则由产业链完整的集团主导,在产业的深度开发上占尽优势。仅迪斯尼公司2012年的总收入就达到了2668.8亿美元,而净利润达到389.7亿美元。^③

中国动画曾经在世界上大放光彩,创造出了具备鲜明特征和浓郁东方风情的

① 杨浩鹏:《从统计数据看美日动漫产业发展状况》,《中国文化报》2011年5月4日。

② 《我国动漫产业市场现状分析》,中商情报网,2013年11月13日,见<http://www.askci.com/news/201311/13/1317555434456.shtml>。

③ 刘常娥:《美国动漫产业的启示》,《北方经贸》2014年第3期。

动画作品,并诞生了蜚声国际的“中国动画学派”。但由于种种原因,中国动画的产业属性一直被弱化。20世纪80年代以来,以美、日为首的外国动画席卷国内市场,它们尽管为青少年带来了丰富多彩的文化娱乐,但也弱化了主流意识形态的教育功能。同时,动画长期的低幼定位和对教育功能的片面强调,不仅使整个产业结构出现了缺失——对成年群体覆盖不足,而且也造成了产业长期的低水平发展。

本着争夺意识形态话语权和促进国家经济结构转型的目的,国家开始着手扶持动漫产业的发展,陆续出台了一系列产业政策,力图通过创造良好的产业环境和制度环境,振兴中国的动画产业:一方面强化产业的造血功能,增强动漫企业的生存与竞争能力;另一方面调整产业结构,推动动画产业的集团化、规模化发展。在国家与各级地方政府的共同推动下,动漫基地、园区如雨后春笋般涌现,并形成了长三角、珠三角等各具特点的动漫产业带。一批具有较大规模和影响力的动漫企业诞生,并在动画产业的发展过程中发挥着重要的作用,短短几年之间,造就了中国动画产业的繁荣景象。据《动漫蓝皮书:中国动漫产业发展报告2014》的数据显示,目前我国动漫产业共有企业4600余家,从业人数近22万人,从业人员50余万人,年产值在3000万元以上规模的动漫企业有24家,年产值超过1亿元的大型企业有13家。从产量上看,2011年全国动画产量达到26万分钟,创造了有史以来的最高产量,超过了日本与韩国。而相比之下,1993—2003年全国的动画产量总共也不到4.6万分钟。同时,动画产业的产值也在不断提升:到2013年,包括动画、漫画及其衍生产品等全行业收入达到870亿元左右,而动画电影票房也达到4亿元左右,创造了巨大的市场价值。

从数据上来看,中国的动画产业可以说是欣欣向荣,形势一片大好。但是在这种繁荣的背后,却存在着令人无法忽视的隐忧。基地空心化,大量的动漫基地资源被闲置或挪作他用,“二房东”政策成为许多地方政府的主要目的;内容生产非市场化,大量的动画作品针对国家扶持动画的某些条款生产,质量不高;基地建设模式雷同,几乎所有的基地都在采用相同或类似的政策营建动漫基地,差异化程度不足;人才评估非标准化,大量的培训学校涌现,师资与教材混乱,培养的人才不符合市场的要求;产业政策针对性不强,政策的供给非企业所需,政策之间协同性不足,一些地方甚至出现了企业逃离基地的现象。种种现象都说明,在产业政策的制定与执行过程中的某些环节上存在着一些问题,使得这些本可以为动画产业的迅速发展提供动力的因素反而阻滞了其发展。要充分发挥产业政策的功能,对其进行

调整、修订是必要的。沿着这一思路,本书的研究内容主要分为以下几个部分:

其一,产业政策的制定与构成。从产业经济学的角度来看,产业政策的一个主要任务就是通过改变制度环境来实现产业要素的流动与重构,从而推动产业的升级与更新。而制定产业政策的主体是多元的,中央与地方政府,甚至是区域的行政机构,都会结合各自的区位优势制定兼具普遍性与地方特色的制度体系,这就使得全国以及每个区域的产业政策具有各自不同的特点,这些产业政策使得动画企业面临着不同的生存环境。

其二,评价动画产业的发展阶段。动画产业的不同发展阶段呈现出不同的特点。产业政策的制定要充分考虑动画产业不同发展阶段的特征、使命,坚持循序渐进。既不能揠苗助长,用较高阶段的标准来要求处于初级阶段的动画产业,也不能不顾动画产业结构调整的实际情况,使产业政策长期停留在产业初级阶段,否则将会对动画产业的发展产生不利影响,也不利于产业资源的最优配置与产出的最大化。

其三,评价当前动漫产业政策的实施效果。随着人们对动画产业的日益重视,国家和各级地方政府出台了许多有利于动漫产业发展的政策。对产业政策实施的效果评价是改善和修订当前动画产业政策的起点,同时也是制定下一步产业政策的基础。

其四,产业政策的调整对策。针对产业政策在制定与执行中出现的问题进行分析,并提出相应的对策,进一步提升产业政策在扶持、引导与规划上的作用和功能,为动画产业的产业结构调整与产业升级提供有效的动力。

目 录

前言 繁华背后的拷问	1
第一章 动画产业概念及相关理论	1
第一节 动画及动漫产业	1
第二节 动画产业及其归属	5
第三节 产业政策的定义及功能	12
第二章 动画产业政策概述	18
第一节 制定动画产业政策的主要理论依据	18
第二节 动画产业政策的体系构成	24
第三节 动画产业政策演化影响因素	28
第三章 中国动画产业发展历程与政策演化	35
第一节 产业萌芽期(1922 年至 1936 年)	36
第二节 市场与政治并行发展期(1937 年至 1949 年)	40
第三节 事业化阶段(1949 年至 1976 年)	44
第四节 市场属性恢复阶段(1976 年至 20 世纪 90 年代后期)	47
第五节 产业化阶段(20 世纪 90 年代后期至今)	50

第四章	中国动画产业组织政策	56
第一节	所有制结构多元化与主体多元化	56
第二节	完善动画市场机制	62
第三节	市场秩序维护	71
第五章	动漫产业结构政策	79
第一节	动漫产业的主导产业地位确定	79
第二节	主导产业政策	85
第三节	产业扶持政策	95
第六章	中国动画产业技术政策的变迁	102
第一节	播映体系政策的变迁	102
第二节	技术研发政策的变迁	108
第三节	人力资源开发政策的变迁	115
第七章	动画产业布局政策	120
第一节	国家层面的动画产业布局	120
第二节	北京市的动画产业政策	124
第三节	北京各区县、园区相关产业政策	132
第四节	部分动漫园区出台的产业政策	136
第八章	动画产业国际贸易政策	144
第一节	动画产业的“走出去”政策	144
第二节	中国动画的国际分工合作政策	148
第三节	中国动漫产业利用外资政策	152
第九章	产业政策的实施效果评估	155
第一节	动画产业政策的实施效果	155
第二节	动画产业发展过程中出现的问题	164
第三节	关于产业政策的数据分析	171

第十章 产业政策实施效果访谈	181
第十一章 推动动画产业集群化发展	205
第一节 动画产业集群的目标定位	205
第二节 动漫产业集群方式选择	209
第十二章 动漫产业发展的人才战略	230
第一节 动漫产业人才现状	230
第二节 动漫人才的教育现状	235
第三节 推进动画人才培养的规范化	241
第十三章 建设良好的生态环境	248
第一节 强化版权保护	248
第二节 完善融资体系	253
第三节 政府职能转换	260
附 录	271
参考文献	279

第一章 动画产业概念及相关理论

第一节 动画及动漫产业

“动漫”一词,简言之是动画与漫画的合称。从国内目前的研究来看,对动漫产业的研究日益成为一个热点,许多论文与著作也往往将“动漫”作为一个整体来研究。同时,信息技术的发展也推动了产业之间的内容融合、渠道融合、业务融合与终端融合,模糊了产业的边界,使得动画与漫画两个行业越来越融为一体。但是,当我们认真分析这两种艺术形式之间的特征与差异时,就会发现动画与漫画之间的差异依然十分明显。因而,在探讨动画产业的政策之前,我们有必要先对这两个概念进行区分。

一、动画的定义

“动画”一词,源于第二次世界大战前的日本,当时日本把用线条描绘的漫画称为“动画”。“二战”以后,人们将线绘、木偶等形式制作的影片也纳入“动画”的范畴。虽然“动画”一词出现较晚,但是其历史却可以追溯到西方早期的“幻影转盘”(西洋镜)和我国民间的走马灯、皮影戏等。

相关研究者与从业人员由于出发点与研究兴趣有所不同,对动画的定义也各有侧重。

“动画”一词对应的英文词有很多种,如 Animation、Cartoon、Animated Cartoon 等等,一般来说,人们比较乐意接受的是 Animation,拉丁文字根为 anima,意思为

灵魂,意为“给予生命”,“使之复活”^①。顾名思义,“动画”就是赋予原本一张张画出来的图片以生命,使之成为活动的影像。《大不列颠百科全书》中对动画所下的定义,“动画就是给予图像、模型或者无生命物体以运动或生命之幻觉的一个过程”。^②该定义强调了动画的艺术特征,动画就是要给予动画形象以生命、活力、思想与情感。

动画艺术是以绘画为基础的表现形式,但又绝不等同于绘画作品,需要综合运用文学、绘画、音乐、摄影、摄像以及表演等艺术手法,通过形象的动作、语言、表情等来表现故事的情节与思想主题,因而动画的本质在于运动。李道明在《动画电影探索》序言中引用动画大师诺曼·麦克拉伦的定义,“动画不是‘会动的画’的艺术,而是‘画出来的运动’的艺术”。动画与单纯的绘画存在着很大的不同,并不是一幅幅画面连接起来便是动画,而是帧与帧之间的变化创造着动画与动画艺术。这一点正如英国动画大师约翰·哈拉斯(John Halas)所说:“动作的变化就是动画的本质。”^③从这一点来说,虽然静止的图像对于动画来说也很重要,但是图与图之间的关系却更为重要,动画的制作过程就是使动漫形象处在连续的姿势上以表现运动,通过运动表现动画的主题。

从技术的角度来看,动画的定义主要强调两个方面:一个是逐格(帧)拍摄(记录),另一个则是创造运动幻觉。所谓动画,就是将本来不会动的图像或木偶等,逐渐变化其形态并进行逐格拍摄,然后以一定的速度连续播放静态图像,由于视觉暂留现象,就形成了动态幻觉。《日本大百科全书》等文献中对动画的定义大致就是如此。

根据国际动画组织(ASIFA)在1980年南斯拉夫萨格勒布会议中对“动画”一词所下的定义,“动画艺术是指除真实动作或方法外,使用各种技术创作活动影像,亦即是以人工的方式创造动态影像”。^④这一定义充分地说明了动画的本质——高度假定性。动画在创作上经常使用虚构、夸张、假设、幻想等表现手法去表现现实生活中人们的理想、愿望和生活,而并不去追求现实的逼真性,其剧情、时空、场景、角色与声音等元素,都是假定的、虚拟的。这也是动画与真人拍摄的电影之间

① [日]山口康男:《日本动画全史》,于素秋译,中国科技出版社2008年版,第10页。

② *The New Encyclopedia Britannica*, 15th edition, Vol. 1, 1998, p. 421.

③ 薛峰、赵可恒、郁芳:《动画发展史》,东南大学出版社2006年版,第1页。

④ 薛峰、赵可恒、郁芳:《动画发展史》,东南大学出版社2006年版,第4页。

的显著区别。这一定义大大扩展了动画片的内涵,超越了我国对“美术片”(运用绘画或其他造型艺术的形象来表现艺术家的创作意图,是一门综合艺术)的定义。在本研究中,我们采用此定义,强调动画片的高度假定性而对其技术性予以弱化,以便更好地展开研究。

二、漫画的定义

就相近的定义来看,漫画有 Cartoon(卡通,包括漫画及动画)、Caricature(肖像漫画)、Comics(泛指漫画)等等。“Manga”为日语“漫画”的英语译音,现在“Manga”本身也涵盖漫画产业的意思。不过从大多数研究性文章与书籍中来看,Comics 用得更为普遍,因而本研究中采用这一定义。

漫画,来自英文的 Comic,意思是“戏剧性”。国际上对于漫画的定义多种多样,并没有一个完全标准的定义,其主要定义都强调漫画的两个特点:

一种强调其艺术特征。漫画一般笔触凝练,篇幅短小,并具有夸张的特点。

一种强调其功能。漫画主要是通过夸张的笔调,并运用比喻、象征等多种手法来讽刺、批评或歌颂某些社会现象,是一种斗争工具。

《辞海》中对漫画的解释是,“一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家从政治事件或生活现象中取材,通过夸张、比喻、象征、寓意等手法,表现为幽默、诙谐、辛辣的画面,借以讽刺、批评或歌颂某些人和事”。^① 这一定义清楚地表明了漫画的艺术特性。

《新华字典》中漫画的定义是,“简单而夸大事物特征的绘画,多含有讽刺的意义”。^②

《中国大百科全书·美术》中漫画的定义是,“以简练的手法直接表露事物本质、特征的绘画。它不受时间、空间等条件的限制,习惯采用夸张、比喻、象征等表现手法和形式,有较强的讽刺、歌颂、抒情、娱乐等方面的功能,并善于表达作者对世事人情的看法,尤以讽刺与幽默见长”。^③

从定义上来看,动画与漫画实质上具有较大的差距,但是由于动画和漫画之间的联系日趋紧密,两者常被合而为一,称为“动漫”。关于“动漫”一词,许多人认为

① 《辞海》,上海辞书出版社 1979 年版,第 2257 页。

② 《新华字典》,商务印书馆 1972 年版,第 287 页。

③ 《中国大百科全书(第二版)》,中国大百科全书出版社 2009 年版,第 336 页。

来自于日语,实际上日语中“动画”是アニメ,漫画是まんが,而并无专有的“动漫”一词,该词语在20世纪90年代由动漫出版同业协进会与动漫资讯类月刊《动漫时代》(Anime Comic Time)创造,后在国内传开。从产业发展模式来看,日本的动漫发展一般是先有漫画,然后从中选择有人气的漫画将之动画化并进入衍生产品环节。从这个角度来看,日本的动画与漫画的发展是一体的、密不可分的,这么称呼倒也无可厚非。不过,这种模式对其他国家来说则并非如此,比如美国动画与影视联系紧密,而韩国则是网游与动画的关系相对更为密切。因而,用“动漫”来表示两者的关系,其实并不合宜。

三、动画与漫画的区别

从定义上来看,二者之间的差异是较大的,虽然有时我们会将“动画”、“卡通”与“漫画”并称,但是动画与漫画之间的差异很大,甚至不能被当作同一种艺术形态来看。

其一,表现形态不同。动画的本质是运动。动画片的工作原理是将静止的单帧画面串连起来并以一定的速度进行播放,利用视觉暂留特性形成活动的影像。漫画则是用静止的画面来表现,需要读者调动想象才能从静态画面中读出运动,其本质上还是静止的。

其二,特征不同。虽然同属于视觉艺术,都通过画面来表现故事情节、表达思想观念,但是两者之间的差异还是非常明显的。漫画通过线条及线条塑造的形象来反映作者的思想意图;动画主要依靠活动的影像与语言来展开故事情节,塑造人物形象,因而具有较强的视觉性与叙事性。

其三,创作队伍不同。一般来说,漫画基本上是漫画家的个人创作,其个性化特点明显。动画生产则是团队合作,各色人等有明确的岗位与职责分工,产品由各个环节的劳动共同完成。

其四,生产流程不同。动画的制作是一个复杂的系统工程,需要经过策划、脚本、分镜、人设、原画、描线、上色、合成、编辑、配音、输出等工序,流程非常复杂。相比之下,漫画的创作自由度相对较高。

不仅如此,在产业规制上,国产动画与漫画也存在许多不一致的地方。漫画属于图书期刊出版领域,而动画则属于影视领域。由于担心影视作品对青少年思想的影响可能比纸质媒体更大,国家与政府在市场准入、主体资格规制、内容规制等

方面制订了更为严格的标准。目前漫画已经开始向成人群体发展,在《漫友》旗下的杂志中,有了面向较高年龄群体的杂志,如《知音漫客》。在单行本或图书中,更有朱德庸、几米等人的漫画广受市场欢迎,甚至一些重口味的漫画也能为市场所接受。而动画市场目前仍然主要以低幼人群为主,其发展面临的问题与困难更多。

出于对动画与漫画的差异性考虑,如果将两者合为一体可能会导致研究主题不集中,因此,本研究主要以动画为研究对象。在论及动画独有的特性与产业政策、问题时,使用“动画”一词,而在涉及动画与漫画共同面临的政策与问题时,则使用“动漫”一词。同样,动画的制作者除了注册时定名为动画公司的企业之外,还有一些名为动漫公司、动画设计公司的企业,其数量应高于动画公司这一数量,因而在论述中,本书将动画公司、动漫或动画设计公司等统称为动漫企业。

第二节 动画产业及其归属

一、产业及动画产业的定义

“产业”一词在《辞海》中的定义:“产业指各种生产的事业。”^①萨缪尔森在《微观经济学》中对“产业”的定义是“生产同类产品或服务及其可替代品或服务的企业群在同一市场上的相互关系的集合”^②。一般来说,对产业的分类采用的是三次产业分类法。

第一产业为农业,包括农、林、牧、渔各业;第二产业为工业,包括采掘、制造、自来水、电力、蒸汽、热水、煤气和建筑各业;第三产业分流通和服务两部分。从这一定义来看,动漫产业属于第三产业中的服务业范畴,而动画产业则隶属于动漫产业。

具体到动漫产业,从相关文献中我们发现,出于不同的角度,研究者对动漫产业的定义也各有不同,本书以国家关于动漫产业的定义为准。2006年,我国政府在《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》(国务院办公厅[2006]32号文件)中给“动漫产业”下过一个定义,文中作如下表述:

① 《辞海》,上海辞书出版社1988年版,第1293页。

② [美]保罗·萨缪尔森:《微观经济学》,萧琛译,华夏出版社2008年版,第21页。

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。

从这一定义出发,我们可以将动画产业定义为:以动画为表现形式,以电视、电影与网络新媒体为主要传播手段的各种动画产品的生产、制作、发行、播出以及与动画形象相关的图书、音像、服饰、玩具、网络游戏等衍生产品的生产与经营的企业集合,也就是生产动画及其衍生产品或为其生产经营提供服务的企业群在市场上的相互关系。其特征如下:

第一,以动画形象为基础。动画形象是动画作品存在的前提和基础,动画的主题与思想、文化特性与市场价值都必须通过动画形象才能得到有效的体现。正因为有了动画形象,动画产品才具备了超越种族、文化与语言的巨大魅力。同时,动画产业的播出市场、图书音像市场以及动漫衍生产品的开发也取决于动画形象是否能吸引受众的眼球。

第二,具有意识形态性。动画是一种文化产品,通过各种媒体渠道的播出,引导人们去感知、认识与体验社会,进而影响、改变人们的世界观、人生观与价值观。通过对动画产业的建设来抵御国外动画的侵袭,培养和塑造未来的国民性是发展动画产业的重要目的之一。动画也是国家软实力的一种体现方式。

第三,多元而复杂的产业体系。从动画作品创意到电影动画、电视动画、网络动画的制作,再到文具、服装、玩偶、模型、网游等周边产品的开发以至主题公园、游乐园、酒店等,无一不是动画产业实现其市场价值的战场。借助于产业之间的横向关联与纵向关联,动画产业的范畴远远超过了其原有的意义,并深入渗透到各个相关产业中。越是处于产业链下游,产业的价值越高。一部动画片,其大部分的市场利润就来自衍生产品市场。

第四,以大众传媒为传播手段。动画与漫画的雏形在古代就存在,但现代意义上的动画却是以现代大众传媒的发展为基础的。今天,大众传媒的发展更为动画产业的发展提供了极大的推动力:一方面,大众传媒为动画提供了新的载体,广播、电视、电影、手机、网络、书刊等载体使得动画作品的传播渠道空前多元化;另一方面,新的大众传媒的出现催生了新的动画形式,如手机动画、网络动画等等,不仅丰

富了动画的表现形式,更成为动画产业新的收入来源。不仅如此,新的传媒技术丰富了动画的表现手段,3D 技术、FLASH 技术的出现使得动画的表现形式更加多样化,同时新技术的出现也大大降低了动画的生产成本。

二、动漫产业的产业归属

各国由于看待动漫产业的视角不一样,对这一产业在具体经济结构中的划分也有所不同。即使同样是国际标准,由于采用的视角不一样,也会有较大差异。例如,动漫产业在中国属于文化产业,在美国包含在信息产业之列,在日本则被囊括在内容产业中。

(一) 国际标准

2008 年,联合国统计委员会发布了《国际标准行业分类》(ISIC Rev 4.0),新建了 J 类即“信息和通信业”,并建立了信息产业的全面分类体系,主要包括出版(58 类),电影、录像和电视节目制作、录音及音乐作品出版(59 类),电台和电视广播(60 类),电信(61 类),计算机程序设计、咨询及相关(62 类)以及其他信息服务(63 类)。

表 1-1 国际标准行业分类 (ISIC Rev 4.0)

J				信息和通信
	58			出版
	59			电影、录像和电视节目的制作、录音及音乐作品出版
		591		电影、录像和电视节目
			5911	电影、录像和电视节目的制作
			5912	电影、录像和电视节目的后期制作
			5913	电影、录像和电视节目的发行
			5914	电影放映
		592	5920	录音制作和音乐出版
	60			电台和电视广播
	61			电信
	62			计算机程序设计、咨询及相关
	63			其他信息服务

动画产业被划分在J类“信息和通信业”之内,其生产与传播活动范畴则主要被划分在59类“电影、录像和电视节目的制作、录音及音乐作品出版活动”中。从这一点来看,动画产业可以归于影视产业这一类中。

(二) 国际组织行业管理标准 NAICS

1997年,美国、加拿大、墨西哥三国联合制定《北美产业分类体系》(简称NAICS),并在实际的统计调查中使用。从某种意义上讲,NAICS的规定对联合国和有关国际组织以及世界各国在划分自己的动画产业时,都提供了有价值的参考。

在NAICS-2002修订版中,信息产业具体分为出版工业(不包括互联网)、电影及录音工业、广播电视(不包括互联网)、互联网出版与传播、电讯、互联网服务提供和网站搜索门户及数据处理服务、其他信息服务等7个类别。

表 1-2 《北美产业分类体系》中对“信息业”的分类

一、出版工业 (不含互联网)	报纸、期刊、书籍、目录出版	报纸
		期刊
		书籍
		目录及邮件列表出版
		其他出版
	软件出版	软件出版
二、电影和录音工业	电影和录像业	电影和录像制作
		电影和录像发行
		电影和录像放映
		影视后期制作服务及其他
	录音业	录音生产
		完整录音生产/发行
		音乐发行
		声音录制演播
		其他录音服务
	三、广播电视 (不含互联网)	广播和电视
电视		
宽带和其他订阅节目		