



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

『十三五』
国家重点出版物
出版规划项目

「文化创意+」传统产业融合发展研究系列丛书

第一辑



“文化+” 创意

动漫游戏融合发展

杨涸文 侯百川 著



全国百佳图书出版工程

知识产权出版社



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

国家重点出版物
出版规划项目

「文化创意+」传统产业融合发展研究系列丛书

牛宏宝 耿秀彦 主编

第一辑

“文化创意+” 创意

动漫游戏融合发展

杨阔文 侯百川 著



全国百佳图书出版单位
知识产权出版社

图书在版编目(CIP)数据

“文化创意+”动漫游戏融合发展 / 杨阔文, 侯百川
著. -- 北京: 知识产权出版社, 2019.6

(“文化创意+”传统产业融合发展研究系列丛书 /
牛宏宝, 耿秀彦主编. 第一辑)

ISBN 978-7-5130-6248-0

I. ①文… II. ①杨… ②侯… III. ①动画片—产业—研究—中国②互联网络—游戏—产业—研究—中国
IV. ①J954 ②G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第084735号

内容提要

在文化产业快速发展的时代背景下, 文化创意与动漫游戏融合发展不仅是一种文化经济现象, 也是产业发展自身的需求, 还是文化消费升级的现实体现。本书结合现实情况和新时代大文化背景, 以产业链条为线索, 归纳了“文化创意+动漫游戏融合发展”的新型业态, 分析了国家政策、市场环境、产品形式、产业结构等对动漫游戏产业生态的影响及现存的问题, 并展望了未来的发展方向。

责任编辑: 李石华

责任印制: 刘译文

“文化创意+”传统产业融合发展研究系列丛书(第一辑)

牛宏宝 耿秀彦 主编

“文化创意+”动漫游戏融合发展

“WENHUA CHUANGYI+” DONGMAN YOUXI RONGHE FAZHAN

杨阔文 侯百川 著

出版发行: 知识产权出版社 有限责任公司	网 址: http://www.ipph.cn
电 话: 010-82004826	http://www.laichushu.com
社 址: 北京市海淀区气象路50号院	邮 编: 100081
责编电话: 010-82000860转8072	责编邮箱: lishihua@cnipr.com
发行电话: 010-82000860转8101	发行传真: 010-82000893
印 刷: 三河市国英印务有限公司	经 销: 各大网上书店、新华书店及相关书店
开 本: 720mm × 1000mm 1/16	印 张: 14.5
版 次: 2019年6月第1版	印 次: 2019年6月第1次印刷
字 数: 270千字	定 价: 55.00元

ISBN 978-7-5130-6248-0

出版版权专有 侵权必究
如有印装质量问题, 本社负责调换。

序言

未来的竞争，不仅仅是文化、科技和自主创新能力的竞争，更将是哲学意识和审美能力的竞争。文化创意产业作为“美学经济”，作为国家经济环节中的重要一环，其未来走势备受关注。

党的十八大提出“美丽中国”建设。党的十九大报告提出“推动新型工业化、信息化、城镇化、农业现代化同步发展”“推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展”“不忘本来、吸收外来、面向未来、更好构筑中国精神、中国价值、中国力量，为人民提供精神指引”。毋庸置疑，未来，提高“国家内涵与颜值”，文化创意产业责无旁贷。

2014年1月22日，国务院总理李克强主持召开国务院常务会议部署推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展。会议指出，文化创意和设计服务具有高知识性、高增值性和低消耗、低污染等特征。依靠创新，推进文化创意和设计服务等新型、高端服务业发展，促进与相关产业深度融合，是调整经济结构的重要内容，有利于改善产品和服务品质、满足群众多样化需求，也可以催生新业态、带动就业、推动产业转型升级。之后，“跨界”“融合”就成了我国国民经济发展，推动传统产业转型升级的热词。但是，如何使文化更好地发挥引擎作用？文化如何才能够跨领域、跨行业地同生产、生活、生态有机衔接？如何才能引领第一产业、第二产业、第三产业转型升级？这些都成了我国经济结构调整关键期的重要且迫在眉睫的研究课题。



开展“‘文化创意+’传统产业融合发展研究”，首先要以大文化观、大产业观梳理出我国十几年来文化创意产业发展中存在的问题，再以问题为导向，找到问题的症结，给出解决问题的思路和办法。

我国发展文化创意产业至今已有十几个年头，十几年来，文化创意产业的发展虽然取得了非常显著的成就，但也存在一些发展中的困难和前进中的问题，制约了文化创意产业的更大、更好发展。习近平总书记的“美丽中国”“文化自信”“核心价值观”以及“培育新型文化业态和文化消费模式”的提出，无不体现党和国家对文化、文化产业以及文化创意产业的高度重视。2017年8月，北京市提出“把北京打造成全国文化创意产业引领区，打造成全国公共文化服务体系示范区”的发展思路，建设全国文化中心。这可以说再一次隆重地拉开了文化创意产业大发展的序幕，同时也为全国的城市发展和产业转型升级释放出发展的信号，指明了一个清晰的发展方向——建设文化引领下的城市与发展文化引领下的产业。

现在，到了认真回顾发展历程与展望未来的一个重要时间节点。当前，我们应该沉下心来，冷静地思考，回顾过去、展望未来。回顾过去是为了总结经验，发现不足，梳理思路，少走弯路，找出问题的症结；展望未来会使我们更有信心。回顾过去的十几年，大致可分为五个阶段。

第一阶段：798阶段。自2002年2月，美国罗伯特租下了798的120平方米的回民食堂，改造成前店后公司的模样。罗伯特是做中国艺术网站的，一些经常与他交往的人也先后看中了这里宽敞的空间和低廉的租金，纷纷租下一些厂房作为工作室或展示空间，798艺术家群体的“雪球”就这样滚了起来。由于部分厂房属于典型的现代主义包豪斯风格，整个厂区规划有序，建筑风格独特，吸引了许多艺术家前来工作、定居，慢慢形成了今天的798艺术区。2007年，随着党的十七大“文化大发展、大繁荣”战略目标的提出，全国各地的文化创意产业项目开始跃跃欲试，纷纷上马。

在这个阶段，人们一旦提起文化创意产业就会想起798艺术区；提起什么才是好的文化创意产业项目，人们也会认为798艺术区是个很好的范例。于是，全国各地负责文化产业的党政干部、企事业相关人员纷纷组成考察团到798艺术区参观、学习、考察，一一效仿，纷纷利用闲置的厂区、空置的车间、仓库引进艺术家，开始发展各自的文化创意产业。然而，几年下来，很多省市的“类798艺术区”不但产业发展效果不明显，有的甚至连艺术家也没有了。总之，大同小异，

存活下来的很少。总体来说，这个阶段的优点是工业遗存得到了保护；缺点是盈利模式单一，产业发展效果不尽人意。

第二阶段：动漫游戏阶段。这个阶段涵盖时间最长，基本上可以涵盖2005—2013年，覆盖面最广，范围最大，造成一些负面影响。在这个阶段，文化创意产业领域又出现了一种普遍现象，人们一旦提起文化创意产业就一定会提到动漫游戏；一旦问到如何才能很好地发展文化创意产业，大多数人都认为打造文化创意产业项目就是打造动漫产业项目。于是，全国各省市纷纷举办“国际动漫节”，争先恐后建设动漫产业园，好像谁不建动漫产业园谁就不懂得发展文化创意产业，谁不建动漫产业园谁就跟不上时代的步伐。建设动漫产业园之势可谓是浩浩荡荡、势不可当。浙江建，江苏也建；河北建，河南也建；广东建，广西也建；山东建，山西也建。一时间，全国各省市恨不得都做同样的事，也就是人们都在做同样的生意，因此形成了严重的同质化竞争。几年下来，全国建了一批又一批动漫产业园，大多数动漫产业园基本上又是一个模式、大同小异：很多房地产开发商纷纷打着文化的牌子，利用国家政策，借助政策的支持，跑马圈地。其结果是不但动漫产业没发展起来，甚至是连个像样的产品都没有，结果导致很多动漫产业园又成了一个空城。归纳一下，这个阶段的优点是游戏得到了很好的发展，尤其是网络游戏；缺点是动漫产业发展不尽人意，动漫产业园更是现状惨淡，可谓是一塌糊涂。

第三阶段：文艺演出、影视阶段。随着文化创意产业发展的不断深入，我国文化创意产业又开始进入文艺演出热阶段，在这个阶段一旦提起文化创意产业，人们又开始认为是文艺演出、文艺节目下乡、文艺演出出国、文艺演出走出去等，可谓是你方唱罢我登场，热闹非凡。在这个阶段，人们都又开始把目光投到文艺演出上，具体表现在传统旅游景点都要搞一台大型的文艺演出、各省市借助传统民俗节庆名义大搞文艺演出活动，甚至不惜巨资。2010年1月，随着国务院《国务院办公厅关于促进电影产业繁荣发展的指导意见》的出台，我国又开始掀起电影电视产业发展新高潮。有一项调查表明：2009年、2010年、2011年连续三年每年都拍1000多部影视剧，但是20%盈利、30%持平、50%赔钱，这还不包括那些没有被批准上映的影视剧。在全国各省市轰轰烈烈开拍各种各样题材的影视片的同时，一些对国家政策较为敏感的企业，尤其是房地产企业，也把目标瞄向了影视产业，开始建立影视产业园，于是影视产业园如雨后春笋般地出现在全国各省市。其形式同动漫产业园基本类同，不外乎利用政策的支持，变相跑马圈地。



这个阶段的优点是文艺演出、影视得到了相应的发展；缺点是大多数影视产业园名不副实。

第四阶段：无所适从阶段。2013年，经过前几个阶段后，可以说是直接把文化创意产业推入了一个尴尬的境地，其结果是导致文化创意产业直接进入第四个阶段。可以说，几乎是全国各地各级管理部门、各企事业单位、甚至是整个市场都进入了一个无所适从阶段。在这个阶段，人们认为什么都是文化创意产业，什么都得跟文化、创意挂钩，恨不得每个人都想从文化创意产业支持政策中分得一杯羹。总之，在这个阶段，政府犹豫了，不知道该引进什么项目了；企业犹豫了，不知道该向哪个方向投资了；更多的人想参与到文化创意产业中来，又不知道什么是文化、什么是创意、什么是文化创意产业，真可谓是全国上下无所适从。

第五阶段：跨界·融合阶段。2014年2月26日，《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》的发布，真正把我国文化创意产业引向了一个正确的发展方向，真正把我国文化创意产业发展引入了一个正确发展轨道——跨界·融合的发展之路。如何跨界、如何融合？跨界就是指让文化通过创造性的想法，跨领域、跨行业与人们的生产、生活、生态有机衔接。融合就是让文化创意同第一产业、第二产业、第三产业有机、有序、有效融合发展。可以这么说，2014年是我国文化创意产业发展的一个新的里程碑，也是一个分水岭，对我国文化创意产业的良性发展产生了积极的促进作用。

回顾过去五个阶段，我们深深意识到，中国经济进入发展新阶段处在产业转型期，如何平稳转型落地、解决经济运行中的突出问题是改革的重点。现在，虽然经济从高速增长转为中高速增长，但是进入经济发展新常态，必须增加有效供给。文化产业、文化创意产业作为融合精神与物质、横跨实物与服务的新兴产业，推动供给侧结构性改革责无旁贷。

在经济新常态下，文化的产业化发展也进入了一个新常态，在产业发展新常态下，文化产业的发展也逐步趋于理性，文化、文化产业、文化创意产业的本质也逐渐清晰。随之而来的是文化产业的边界被逐渐打破，不再有局限，范围被逐渐升级和放大。因此，促使文化加快了跨领域、跨行业 and 第一产业、第二产业、第三产业有机、有序、有效融合发展的步伐。

在产业互联互通的背景下，文化创意产业并不局限于文化产业内部的跨界融合，而正在和农业、工业、科技、金融、数字内容产业、城乡规划、城市规划、

建筑设计、国际贸易等传统行业跨界融合。文化资源的供应链、文化生产的价值链、文化服务的品牌链，推动了文化生产力的高速增长。

在产业大融合的背景下，文化创意产业以其强大的精神属性渐趋与其他产业融合，产业之间的跨界融合将能更好地满足人们日益增长的个性化需求。打通文化创意产业的上下游链条，提升企业市场化、产业化、集约化程度，是有效推动我国经济结构调整，产业结构转型升级的必然选择。

基于此，我们整合了来自于政府部门、高等院校、科研机构、领军行业等的相关领导、学者、专家在内的百余人的研究团队，就“‘文化创意+’传统产业融合发展”进行了为期三年的调查研究和论证，形成了一个较为完善的研究框架。调研期间，我们组成26个课题组，以问题为导向，有的放矢地针对国内外各大传统产业及相关行业进行实地调研，深入了解“文化创意+”在传统产业中的定位、作用、重点发展领域以及相关项目。在调研成果基础上，我们从“农业”“电力工业”“旅游业”“金融业”“健康业”“广告业”“会展业”“服饰业”“动漫游戏”“生态环境产业”“产城融合”“国际贸易”等26个角度，全方位剖析“文化创意+”与传统产业融合发展的路径与模式，力图厘清“文化创意+”与传统产业融合发展的当下与未来，找到我国经济结构调整、传统产业转型升级的重要突破口。

同时，在每个子课题内容上，从案例解析、专家对话与行业报告等多个层面进行叙述，研究根植于“文化创意+”传统产业融合发展的实践过程，研究结果也将反作用于“文化创意+”传统产业融合发展的实践，从提出问题入手，全面分析问题，对趋势进行研判。研究成果将能够为文化建设、文化产业转型升级、传统产业可持续发展的实际提供借鉴，最终探索出“文化创意+”与传统产业融合发展的现实路径。

截至今日，已完成系列丛书的第一辑，共12分册，即《“文化创意+”农业融合发展》《“文化创意+”电力工业融合发展》《“文化创意+”旅游业融合发展》《“文化创意+”健康业融合发展》《“文化创意+”金融业融合发展》《“文化创意+”服饰业融合发展》《“文化创意+”动漫游戏融合发展》《“文化创意+”广告业融合发展》《“文化创意+”会展业融合发展》《“文化创意+”产城融合发展》《“文化创意+”生态环境产业融合发展》《“文化创意+”国际贸易融合发展》。其余的课题，将会陆续完成。

本套丛书紧紧围绕如何服务于党和国家工作大局，如何使文化产生更高生产



力,如何使文化发挥引擎作用,引领第一产业、第二产业、第三产业转型升级展开,以问题为导向,本着去繁就简的原则,从文化创意产业的本质问题和26个相关行业融合发展两方面展开。

第一方面以大文化观、大产业观深刻剖析文化创意产业的本质。2016年3月,此课题被列入“十三五”国家重点出版物出版规划项目后,我们即组织专家学者,重新对文化创意产业的本质问题就以下几个核心方面进行了系统梳理。

1. 文化创意产业的相关概念与定义

文化是人类社会历史发展过程中所创造的物质财富及精神财富的总和。是国家的符号,是民族的灵魂,是国家和民族的哲学思想,是城市与产业发展的引擎,更是供给侧的源头。

创意是指原创之意、首创之意。是智慧,是能量,是文化发展的放大器,是文化产业发展的灵魂,是传统产业转型升级的强心剂,更是新时代生产、生活、生态文明发展的核心生产力。

产业是指行业集群。是国家的支柱,是命脉,是人们赖以生存的根本,更是文化发展、国家经济结构调整的关键所在。

文化创意产业是把文化转化为更高生产力的行业集群。是文化产业与第一产业、第二产业、第三产业的整体升级和放大,是新时代最高级别的产业形态。

2. 我国发展文化创意产业的意义

文化创意产业项目的规模和水平,体现了一个国家的核心竞争力,我国发展文化创意产业,对于调整优化我国产业结构,提高我国经济运行质量;传承我国优秀传统文化,弘扬民族先进文化;丰富人民群众文化生活,提升人民群众文化品位,增强广大民众的历史使命感与责任感;培育新型文化业态和文化消费模式,引领一种全新而美好的品质生活方式;提升国家整体形象,提升我国在国际上的话语权,增强我国综合竞争力,促进传统产业的转型升级与可持续发展都具有重大战略意义。

3. 我国发展文化创意产业的目的

我国发展文化创意产业的目的是使原有的文化产业更具智慧,更具内涵,更具魅力,更具生命力,更具国际竞争力,更能顺应时代发展需要;能够使文化发挥引擎作用,激活传统产业,引领其转型升级。

我国发展文化创意产业,从宏观上讲,是赶超世界先进发达国家水平,提升

国家整体形象；从微观上讲，是缓解我国产业转型升级压力，弥补城市精神缺失，解决大城市病的问题；从主观上讲，是丰富人民群众文化生活，提升人民群众文化品位，使人民群众充分享受文化红利，缩小城乡居民待遇差距；从客观上讲，是全国人民自愿地接受新时代发展需要的产城融合，配合文化体制、城乡统筹一体化的改革。

总之，我国发展文化创意产业的最终目的是，把文化转化为更高生产力；把我国丰富、优质而正确的文化内容通过创造性的想法融入产品、产业发展的审美之中，融入人们的生产、生活、生态的审美之中，然后按照市场经济的规律，把它传播、植入、渗透到世界各地。

4. 文化创意产业的经济属性、原则和规律

文化创意产业，说到底还是经济行为，既然是经济行为，就应该有经济属性，文化创意产业的经济属性是美学经济，因为文化创意产业的所有板块均涉及如何将丰富的文化内容创造性地融入其产品的审美之中。

美学经济是文化创意产业发展的规律和原则，也就是说原有产业由于美之文化的介入，会增加内涵、提升魅力并形成正确而强大的精神指引，以此促使产业链的无限延伸与裂变。文化创意产业所指的美是需要设计者、创作者等能够充分了解美的一般规律和原则，并遵循这个规律和原则。既然是规律就要遵循、既然是原则就不可违背，所以说文化创意产品必须是美的，不但表现形式美，更要内容美，也就是说一个好的文化创意产品必须是从内到外都是美的，因为美就是生产力。

5. 文化创意的产品特点、产业特征、产业特性

产品特点：原创性，具有丰富、优质、正确、正能量的文化内涵，有一定的艺术欣赏价值和精神体验价值，低成本、高附加值，可以产生衍生品且其衍生品可大量复制、大规模生产，有一条完整的产业链。

产业特征：以文化为本源，以科技为后盾，以艺术体验为诉求，以市场为导向，以产业发展为出发点，以产业可持续发展为落脚点，以创意成果为核心价值，以美学经济为发展原则。对资源占用少，对环境污染小，对经济贡献大。

产业特性：以文化为价值链的基础，进行产业链的延伸与扩展，文化通过创意与相关产业融合使其产业链无限延伸并形成生物性裂变，从而使文化创意产业形成几何式增长。



第二方面了解文化创意与传统产业融合发展的方向、方式和方法。关于这方面内容，在各个分册中有详细阐述。

总之，我国文化创意产业的兴起，标志着生活艺术化、艺术生活化，产业文化化、文化产业化，产业城市化、城市产业化，文化城市化、城市文化化时期的到来；意味着文史哲应用化时期的开始；预示着一种全新而美好的品质消费时代的降临。基于此，在这样一个全新的历史时期，文化创意产业应如何发展？文化创意应如何引领传统产业转型升级？文化创意产业重点项目应如何打造？又如何把它合理规划并形成可持续发展产业？是我国经济发展的迫切需要；是直接关系到能否实现我国经济结构调整、传统产业转型升级并跨越式发展的需要；是我们如何顺应时代潮流，由“文化大国”向“文化强国”迈进的重大战略的需要；是我们有效践行“道路自信、理论自信、制度自信、文化自信”的需要。

在我国经济结构调整、传统产业转型升级的关键时期，要发展我国文化创意产业，就必须加快推进文化创意与传统优质产业融合发展的国际化进程，在生产方式和商业模式上与国际接轨；必须做到理论先行，尽快了解文化创意产业的本质，确立适合自身发展的商业模式；必须尽快提高文化创意产业项目的原创能力、管理水平、产业规模和国际竞争力，在国内与国际两个市场互动中，逐步向产业链上游迈进；在产业布局上，与国际、国内其他文化创意产业项目避免同质竞争，依托我国深厚而多元的文化优势、强大而充满活力的内需市场加之党和国家的高度重视、大力支持以及社会各界的积极参与。可以预见，一定会涌现出越来越多的属于我国自身的、优秀的独立品牌；必将会形成对我国经济结构调整、传统产业转型升级的巨大推动效应；必将会成为国际、国内一流的战略性新兴产业集聚效应的成功典范；也必将成为国际关注的焦点。

本套丛书的出版，将是新时代理论研究的一项破冰之举，是实现文化大发展、经济大融合、产业大联动、成果大共享的文化复兴的创新与实践。当然，一项伟大的工程还需要一个伟大的开端，更需要有一群敢为天下先的有志之士。纵观中国历史上的文化与产业复兴，没有先秦诸子百家争鸣，就没有两汉农业文明的灿烂；没有魏晋思想自由解放，就没有唐明经济的繁荣；没有宋明理学深刻思辨，就没有康乾盛世的生机盎然。基于此，才有了我们敢于破冰的勇气。

由于本人才疏学浅，其中不乏存在这样或那样的问题，还望各位同人多提宝贵意见和建议；希望能够得到更多有志之士的关注与支持；更希望“‘文化创意+’

传统产业融合发展研究”这项研究成果，能够成为我国经济结构调整、产业结构转型升级最为实际的理论支撑与决策依据，能够成为行业较为实用的指导手册，为实现我国经济增长方式转变找到突破口。

最后，我谨代表“十三五”国家重点出版物出版规划项目“‘文化创意+’传统产业融合发展研究系列丛书”课题组全体成员、本套丛书的主编向支持这项工作的领导、同人以及丛书责任编辑的辛勤付出表示衷心感谢！由衷地感谢支持我们这项工作的每一位朋友。

是为序！

耿彦彦

2019年3月

前言

在文化创意产业的发展过程中，动漫游戏产业是发展较为迅速的核心产业。动漫游戏是互为上下游的文化创意产业，且最具文化特色和产业特色。动漫产业链较长，几乎覆盖了所有文化创意产业的产品形式，因此与传统产业有着千丝万缕的联系，具有极强的融合能力。动漫艺术在我国有近百年的历史，在20世纪末形成产业，而游戏产业特别是网络游戏则是在21世纪互联网时代产生的新兴产业。动漫产业是第一个“九部委”联合发文支持发展的文化创意产业，是深受地方政府追捧的明星产业。在发展过程中曾出现由于对产业认识不足导致产业过热、地产投机、产能过剩的现象，在产业发展中走了不少弯路。游戏产业是在指责与谩骂中成长的新兴产业，沉迷游戏、玩物丧志等负面标签一度使游戏产业被视为洪水猛兽。随着产业的发展，对游戏产业的偏见逐渐修正，游戏产品成为文化产品海外贸易中的佼佼者，成为文化走出去的领头羊。游戏产业发展迅速，一度成为文化创意产业中增长速度最快的版块，也是发展变化最快的版块。随着游戏产业的发展，一些新兴行业（如电子竞技）被带动起来，并成为国家正式比赛项目。这个领域的新生事物也是非常多的，足够引起产业界的重视。

动漫游戏产业可以说是紧密联系又独自发展的两个不同的产业体系，可以通过近似的表现形式和共同主题的内容紧密地联系在一起，同时拥有共同的消费群体。本书将两者区分开来，按照两个不同的产业分别进行分析，但有时



两者又是密不可分。这从客观上增加了本书讲述的难度。笔者争取梳理清楚两个不同的产业体系，同时对于共同的消费市场和消费群体进行统一的讲述，在政府政策、人才培养、版权保护上都有交集。动漫游戏产业在创作方向以及对市场的把握方面需要深入领会党的十九大精神。十九大报告指出我国社会主要矛盾已经转化为人民日益增长的美好生活需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾，提出推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展，为我国文化创意产业的发展指明了方向。动漫游戏产业要从传统文化中汲取营养，为人民提供更多更好的文化消费品以满足人民的物质、精神生活需要。动漫游戏产品是广大消费者尤其是青少年消费者喜爱的文化产品，不但具有一般商品的消费属性，还兼具教育影响青少年成长的社会责任。所以动漫游戏产业的发展不能单纯地从产业角度出发，要特别注意国家政策导向。

本书从产业融合发展的角度分析文化创意在动漫游戏产业发展中的具体作用与表现。第一章讲述动漫游戏产业中的文化创意体现，旨在说明创意无处不在，在动漫游戏产业中尤为突出。可以说，创意是动漫游戏产业发展的原动力。第二章“动漫游戏产业新生态”讲述产业在发展过程中逐步构建的产业体系，这是产业发展趋于成熟的标志。这部分可以让读者了解动漫游戏产业发展的全貌。第三章“动漫游戏产业的发展趋势”是对产业现状的总结及未来的预测。第四章“动漫游戏产业人才培养”主要讲述人才与产业的适用性，产业对人才的要求、具体岗位的要求以及在动漫游戏领域的就业与创业问题的探讨。第五章发展动漫游戏产业政府的职责，这部分主要介绍地方政府发展产业的相关建设性意见以及动漫游戏园区对促进产业的作用。第六章“动漫游戏产业盈利模式”主要讲述动漫游戏企业的经营，着重探讨产品、渠道、消费市场的定位，为企业的经营厘清思路。第七章“动漫游戏版权保护与版权授权”，版权保护部分主要探讨我国版权保护的现状，版权授权部分主要讲述版权授权的现状与可行性探讨。

本书作为产业探讨大部分均为笔者本人观点，供从业人员作为参考。由于写作时间较为紧张，在表述中有很多不足之处，望广大读者谅解。

目录

1

第一章 动漫游戏产业中的文化创意

第一节 动漫游戏产业的内容创新 /2

- 一、内容离不开创意 /2
- 二、从传统文化和现实生活中发掘创意 /5

第二节 动漫游戏产业的形式创新 /8

- 一、动漫产业链最长，产品形式最丰富 /8
- 二、游戏产业所体现的创意 /12

第三节 动漫游戏产业的模式创新 /16

- 一、动漫产业发展的模式创新 /16
- 二、游戏产业发展的模式创新 /21
- 三、动漫游戏产业的融合创新 /23

27

第二章 动漫游戏产业新生态

第一节 动漫游戏产业市场环境的变化 /28

- 一、版权意识增强，注重知识产权保护 /28



二、投融资环境大为改善 /29

三、产业链发育逐渐完善 /32

第二节 动漫游戏产业结构的变化 /34

一、动漫产业结构变化 /34

二、游戏产业结构变化 /40

第三节 动漫游戏产业政策的变化 /44

一、动漫产业政策 /44

二、游戏产业政策 /46

三、政策环境的变化 /47

49

第三章 动漫游戏产业的发展趋势

第一节 动漫游戏产业的本土化趋势 /50

一、动漫游戏产业发展初期的西风渐进 /50

二、本土动漫游戏产品逐步占据市场 /51

三、本土动漫产品的文化底蕴趋强 /54

四、外国同行从本土动漫的“老板”转变为
“打工仔” /57

第二节 中国动漫游戏产业的网络化趋势 /60

一、国外动漫产品引进逐渐与网络结合 /60

二、国内动漫产业发展逐渐与网络结合 /61

第三节 动漫游戏产业一体化的产业链趋势 /66

一、动漫游戏一体化运作是国际通常方式 /66

二、初期国内各产业环节单打独斗 /67

三、后期国内各环节逐渐凝结在一起 /68

75

第四章 动漫游戏产业人才培养

第一节 动漫游戏人才的培训市场 /76

- 一、以院校为主体的学历教育 /77
- 二、以动漫企业为主体的培训班 /79
- 三、以院校和企业合作为基础的联合办学之路 /80

第二节 各动漫人才岗位工作及培训方向 /83

- 一、艺术类人才 /83
- 二、技术类人才 /89
- 三、管理运营类人才 /90

第三节 动漫游戏产业人才创业与就业 /96

- 一、就业和创业的区别 /96
- 二、创业者如何创业 /97
- 三、如何就业 /100

105

第五章 文化创意产业与传统产业融合中政府的作用

第一节 产业政策对动漫游戏产业的影响 /106

- 一、产业政策的协调作用 /106
- 二、政策助力发展地方产业 /108
- 三、产业政策对动漫游戏产业的影响 /112

第二节 动漫游戏园区的发展 /116

- 一、动漫游戏产业园区发展概况 /116
- 二、产城一体化的发展趋势 /120
- 三、资本先行的创新模式 /122

第三节 地方政府如何做好产业服务 /125