

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

◎浙江省哲学社会科学规划课题（09CGXW002YBQ）研究成果

◎浙江省传播与文化产业研究中心资助项目

全媒体环境下的 中国动漫产业研究

王武林 著



湖南师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

全媒体环境下的中国动漫产业研究 / 王武林著. —长沙: 湖南师范大学出版社, 2018. 5

ISBN 978 - 7 - 5648 - 2873 - 8

I. ①全… II. ①王… III. ①动画片—产业发展—研究—中国 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 098703 号

全媒体环境下的中国动漫产业研究

Quanmeiti Huanjing Xia de Zhongguo Dongman Chanye Yanjiu

王武林 著

◇组稿编辑: 李 阳

◇责任编辑: 李红霞 江洪波

◇责任校对: 李 航

◇出版发行: 湖南师范大学出版社

地址: 长沙岳麓山 邮编: 410081

电话: 0731 - 88873070 88873071 传真: 0731 - 88872636

网址: <http://press.hunnu.edu.cn>

◇经销: 新华书店

◇印刷: 湖南雅嘉彩色印刷有限公司

◇开本: 710 mm × 1000 mm 1/16

◇印张: 16.5

◇字数: 280 千字

◇版次: 2018 年 5 月第 1 版

◇印次: 2018 年 5 月第 1 次印刷

◇书号: ISBN 978 - 7 - 5648 - 2873 - 8

◇定价: 58.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换。

本社购书热线: 13873190464 0731 - 88873070 88872256

投稿热线: 0731 - 88872256 13975805626 QQ: 1349748847

前言

动画和漫画作为两种不同形式的内容生产和传播媒介早已有之，而二者并称为“动漫”则始于2004年前后。“动漫产业”作为全新的概念，首次在国家的文件中出现是在2006年发布的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中。2012年文化部正式发布《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，这是我国动漫产业首次进行单列规划，同时2012年也被视为中国动漫产业转型升级的元年。

2017年2月《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》发布，在主要目标中指出：到2020年，国家文化软实力进一步提高，中国梦的引领凝聚作用进一步增强，社会主义核心价值观更加深入人心。文学艺术繁荣发展，无愧于民族、无愧于时代的文艺精品不断涌现，中华优秀传统文化传承体系基本形成，现代文化产业体系和现代文化市场体系更加完善，文化产业成为国民经济支柱性产业。而就推动文化产业结构化升级并成为国民经济支柱性产业方面，特别指出要加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态，加快发展以文化创意为核心，依托数字技术进行创作、生产、传播和服务的数字文化产业，推动中国国际动漫游戏博览会等重点文化产业展会市场化、国际化、专业化发展，支持原创动漫创作生产和宣传推广，培育民族动漫创意和品牌，持续推动手机

(移动终端) 动漫等标准制定和推广。由此可知, 未来动漫产业发展会有很大空间, 且动漫产业健康良性发展的核心是基于优秀传统文化的原创内容, 并基于此发展打造自有的民族动漫品牌。

研究可知, 中国对广义动漫产业的实践其实在 20 世纪 20 年代已经开始, 而将动漫产业的研究作为一种“显学”, 在国内尚属新近之事, 所以动漫产业的实践走在了理论前面, 早期探讨动漫系统理论的论著更是乏善可陈。最近十年期间出版了一批研究动漫产业经济、产业组织、产业结构、产业模式及消费行为和用户分析以及行业和产业统计类的相关主题的专著和行业报告。

而与此同时, 短短十年来, “动漫产业”及其代表的多元化的产品形态及多样化的衍生服务, 从少数群体关注逐渐走进公众视野乃至发展到今天的家喻户晓, 并且以“二次元”作为一种现象级的存在和年轻群体比较主流的生活方式。动漫产业作为文化产业的重要组成部分, 其发展主要得益于国家大力发展文化产业背景下的各级管理部门的底层设计、规划、指导和推动, 也归因于广大人民群众对于动漫文化及其产品和衍生服务的大量内在需求, 更依赖于近些年包括互联网技术在内的各类信息处理技术、内容存储技术、数据传输技术的井喷式迭代发展。

今天, 移动互联网技术高度发达, 社交网络媒体全面繁荣并以各种方式细分和裂变, 并开创了一个多元的生态系统, 融合媒体持续在内容生产和传播方式上推陈出新。因此, 以全媒体思维发展动漫产业、开发和制作基于 IP 运作的全媒体优秀动漫作品, 对于繁荣和推广动漫产业和动漫文化, 促进动漫产业良性和可持续发展具有切实的可行性和重要的现实意义。国家、行业、企业主体和消费者四轮驱动, 按照国家发展规划和行业路线, 借势当前良好的文化产业发展环境和便捷的媒体网络技术, 发掘中华优秀传统文化资源, 在此基础上开展原创动漫创作生产和宣传推广, 培育民族动漫创意和品牌, 开发基于多媒体传播渠道的动漫作品和丰富多样的衍生产品。本书截稿之际恰逢我国文化部《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》发布, 其中就着力发展数字文化产业列出了“推动动漫产业提质升级”等 6 个重点领域, 指出要发挥好动漫独特的艺术魅力和传播优势, 创作生产优质动漫产品, 坚持品牌化发展战略, 促进动漫“全产业链”和“全年龄段”发展。运用信息技术手段和各种新兴媒体, 创新表现形式、拓展传播渠道,

发展基于互联网和移动智能终端的动漫传播运营，积极开拓动漫表情等动漫新业态，促进动漫与文学、游戏、影视、音乐等内容形式交叉融合，发展动漫品牌授权和形象营销，与相关产业融合发展，延伸动漫产业链和价值链。正好印证了本书关于全媒体环境下的动漫产业发展这一主题，也提供了基于IP全产业链运作，与文学、游戏、影视、音乐等内容形式交叉融合的发展思路。

基于上述背景，本书主要试图阐述以下内容：比较全面、系统地对动漫产业的各个环节之间的关系进行了力所能及的梳理；从动漫文化传播的角度审视动漫作品的选题和创作，指出民族历史文化资源是原创动漫作品的立足点和根基，也是中国动漫产业发展的生命力；将动漫产业和文化产业、内容产业以及创意产业四者的关系进行了深入探讨，明确了动漫产业在娱乐之外所具有的更深层次的文化涵义；从媒介经营和管理的角度入手，探寻动漫产品在媒介经济学框架之下的营销之道；分析作为产业核心的动漫作品的创作与出版、动漫发行与营销的相关理论和实践，并给出动漫产业链的构建模式图示，拓展了以动漫卡通形象为纽带的动漫产业链模式；在研究中外动漫发展历史和经验的基础上，结合中国动漫产业的市场特点和构成，为全媒体环境下中国动漫产业的经营和发展以及动漫文化的全媒介化传播提出可供参考的应对之策和发展路径。

王训林

于杭州

目 录

第一章 绪论	(1)
第一节 理论背景	(1)
第二节 选题目的及意义	(4)
第三节 当前国内外动漫产业研究述评	(7)
一、国外动漫产业研究现状	(8)
二、国内动漫产业研究现状	(10)
第四节 主要内容及研究思路	(28)
一、主要内容	(28)
二、研究思路	(28)
第二章 全球动漫产业发展镜像	(29)
第一节 概念界定及发展缘起	(30)
一、“动漫”的词源及涵义	(30)
二、动漫产业释义及缘起	(31)
第二节 国际动漫产业的主要格局	(35)
一、领先世界的美国动漫	(36)
二、雄霸全球的日本动漫	(41)
三、后来居上的韩国动漫	(48)
四、跃跃欲试的其他国家的动漫	(52)
第三节 中外比较视野中的中国动漫产业	(54)
一、中国漫画的形成及其发展	(55)
二、中国影视动画发展历程	(58)
三、中国网络游戏发展进程	(60)

四、中外动漫产业发展比较	(62)
第三章 动漫产业与动漫文化传播	(67)
第一节 动漫文化与动漫产业	(67)
一、文化与文化产业	(68)
二、动漫文化及其竞争力	(74)
三、动漫文化与动漫产业	(77)
第二节 多元文化视野下的动漫产业	(79)
一、信息时代的新型产业	(79)
二、动漫产业的文化解读	(81)
三、动漫产业的多重特性	(82)
第三节 产业深化与动漫文化传播	(85)
一、当前动漫文化传播媒介及其特点	(85)
二、产业深化进程中的动漫文化传播	(86)
第四章 动漫作品的创作与出版	(93)
第一节 相关概念的界定	(93)
一、动漫作品	(93)
二、动漫作品的创作与出版	(94)
第二节 动漫核心作品的原创性	(95)
一、原创性是动漫内容产品的生命力	(95)
二、国内外优秀原创动漫作品剖析	(96)
三、中国动漫的原创之路	(98)
第三节 本土原创动漫的关键影响因素	(100)
一、高端的专业人才资源后盾	(101)
二、高额的动漫创作资金保障	(103)
三、高效的动漫产业运行机制	(105)
四、高质的动漫核心作品定位	(108)
第四节 动漫作品的创作与出版	(109)
一、动漫作品的创作流程	(110)
二、动漫作品创作的技术支撑	(116)
三、日本的漫画出版流程	(121)
四、中国动漫作品创作与出版的状况及趋势	(122)

第五章 动漫作品的传播与流通	(130)
第一节 发行与营销：动漫作品传播与流通的方式	(130)
一、动漫作品发行与营销的概念	(130)
二、动漫作品发行与营销活动的性质和功能	(131)
第二节 动漫传播媒介及其演化	(132)
一、纸媒作品的生存空间	(132)
二、音像媒介的未来图景	(136)
三、影视媒介的远景预期	(137)
四、网络媒介的市场潜力	(138)
五、动漫传播媒介新矩阵	(140)
第三节 当前中国动漫播映市场分析	(144)
一、电视动画播映市场	(145)
二、动画电影市场	(149)
三、新媒体播出市场	(151)
四、动画播映市场趋势展望	(153)
第四节 动漫作品的发行与传播	(154)
一、动漫出版物发行	(154)
二、影视动画发行	(158)
三、中国动漫作品的对外发行	(162)
第五节 动漫作品营销创新	(163)
一、动漫作品的目标市场营销战略	(164)
二、动漫作品的多渠道营销策略	(165)
三、动漫作品品牌营销战略	(167)
四、动漫作品的媒介战略	(168)
第六章 动漫衍生产品的开发与运营	(171)
第一节 相关概念及其分类	(173)
一、动漫产品有关概念的界定	(173)
二、动漫衍生产品的类型和特点	(174)
第二节 动漫衍生产品开发的全球视野	(175)
一、国外动漫衍生产品开发状况	(175)
二、中国动漫衍生产品开发实景	(179)

第三节	中国动漫衍生产品市场分析	(181)
一、	动漫衍生产品在中国的生产与消费	(181)
二、	动漫衍生产品市场问题及风险	(184)
第四节	中国动漫衍生产品的开发与营销	(186)
一、	中国动漫衍生产品开发前景展望	(186)
二、	动漫衍生产品的开发与营销思路	(187)
三、	动漫衍生产品及其服务拓展	(188)
第五节	动漫形象授权及品牌建设案例解读	(191)
一、	动漫形象授权	(191)
二、	企业卡通授权业务解析——以宏梦卡通为例	(192)
三、	企业卡通形象品牌建立案例分析	(195)
第七章	全媒体与中国动漫产业的发展路径	(197)
第一节	动漫产业经营与发展的成效	(197)
一、	取得的进步与成绩	(197)
二、	存在的问题与不足	(200)
第二节	完善并推行动漫产业相关政策	(204)
一、	宏观与微观政策相结合	(204)
二、	中央与地方政策相结合	(204)
三、	权利、责任和义务相结合	(205)
四、	授批与评估政策相结合	(205)
五、	激励与惩处政策相结合	(206)
六、	特殊性和普遍性政策相结合	(206)
第三节	构建中国模式动漫产业链	(207)
一、	当前中国动漫产业链问题分析	(207)
二、	世界动漫强国产业链模式分析	(208)
三、	构建中国模式动漫产业链	(213)
第四节	深化动漫产业发展基础要素建设	(215)
一、	加强动漫人才培养	(215)
二、	拓展动漫产业投融资渠道	(217)
三、	跟踪国际前沿动漫制播技术	(221)
四、	挖掘民族优秀文化资源	(221)

第五节 创新全媒体下的 IP 资源传播路径	(224)
一、全媒体与动漫 IP 资源开发	(225)
二、泛娱乐与动漫的全媒体探索	(228)
三、全媒体环境下基于 IP 的“动漫+”路径	(232)
第六节 培育和规范我国动漫文化市场	(236)
一、培育国内动漫文化市场	(236)
二、拓展海外动漫文化市场	(237)
三、加强动漫知识产权保护	(237)
第七节 拓展全方位合作交流	(238)
一、立足国内合作与交流	(238)
二、增强国际合作与交流	(238)
第八章 结语	(239)
参考文献	(241)

第一章 绪论

第一节 理论背景

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画和游戏为主要表现形式，包含动漫图书、刊物、音像制品、电视动画、动画电影、网络动画、手机动画、动漫舞台剧和基于现代新媒体等信息传播媒介与技术的动漫产品的开发、生产、出版、发行、播放、演出和销售，以及以动漫形象授权为核心的一系列衍生产品（如玩具、文具、电子游戏、食品、服装等用品及主题公园）生产和经营的产业。

因其具有文化与商品双重属性，是一种具有广泛前景的新型产业形态，动漫产业被称为 21 世纪继 IT 产业后又一个知识经济的“朝阳产业”“核心产业”，是数字时代一个新的经济增长点。从 2004 年对动漫产业进行初次统计以来，数据显示动漫和周边产品形成的产业产值相当可观，对经济和社会发展产生了一定影响。据资料统计，2004 年全球数字动漫产业产值达 2228 亿美元，与动漫相关的周边衍生产品产值则在 5000 亿美元以上。随着互联网普及以及技术提升和“80 后”的创业浪潮，我国动漫产业突飞猛进；据文化部统计，2004 年初期统计时我国动漫创收仅为 117 亿元人民币，相比之下，当时日本动漫相关收入占国民生产总值的 20%，而中国动漫年产量仅为日本的 1% 左右。我国政府非常重视动漫产业的发展，并提出了发展动漫的远景规划：经过 5 至 10 年时间，动漫产业至少要占 GDP 的 1%；2009 年我国动漫产业仅有 368 亿元，而 2015 年动漫产业产值已经突破 1100 亿元，年复合增长率达到 20%，衍生产品产值约占动漫市场的 38%，预计

2017 年产值有望突破 1400 亿元^①；据文化部统计报告，到 2020 年我国动漫产业产值有望突破 2000 亿元的巨大发展空间^②。美、日、韩为当今世界动漫网游大国，据 2004 年统计，美国动漫网游产业已连续四年超过好莱坞，年产值达 50 多亿美元，占 GDP 的 4.5% 左右，成为全美最大娱乐产业，美国是全球动漫产业链最完整和成熟的国家，至 2016 年动漫及衍生产品产值已超 2000 亿美元，占其文化产业总产值的三分之一；日本动漫作品占全球播放总量的 60% 多，这一数字在欧洲甚至达到 80%，日本成为世界上最大的动漫制作和输出国，2003 年输出到美国的动漫产品总产值为 43.59 亿美元，是其钢铁出口收入的 4 倍，动漫产业已经占据日本国家第二支柱产业的位置，据日本动画协会公布的报告称，2013 年日本动漫产业规模达 14913 亿日元；韩国动漫业产值占全球的 30%，已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

据国内一项调查结果显示，在青少年最喜爱的动漫作品中，日韩动漫占 60%，欧美动漫占 29%，中国内地和港台地区原创动漫的比例仅有 11%。^③这说明两个问题：其一是我国动漫产业的市场缺口较大，国外动漫抢占市场将是必然趋势；其二是当前我国不少动漫企业主要为美国、日本动漫企业加工或代工，而在原创产品开发上没有太大的作为或未进行相应的定位和投入。在日渐繁荣的动漫产业背后，“规模虽大，质量不高”的隐患日益显现，企业甚至一味地追求销量，把精力过多地放到线下产品的营销宣传上，而对动画片粗制滥造，忽视了少儿感受和对少儿群体的保护与尊重，在动画片中大量添置庸俗、成人化甚至重口味的语言和画面；与此同时，许多电视台为了维持频道运转，播放一些低质量的免费作品或收费低廉但品质低劣的作品，画面华丽令人眼花缭乱，内容空泛，情节离奇，故事性弱，不是以好故事和动人的情节吸引观众，而是以炫酷的画面和急速的画面转换以及离奇荒诞的内容作为吸引少儿眼球的方式。

十多年来，为支持和发展我国民族动漫产业，国家对动漫产业的政策支

① 中国动漫现状：2016 年中国动漫产业现状分析 [EB/OL]. [2017-01-22]. <http://c.cnhubei.com/hyxx/201612/t3762164.shtml>.

② 2015 年《动漫蓝皮书》显示：“动漫 + 互联网 + 相关产业”将改变动漫产业格局 [EB/OL]. [2017-01-22]. <http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/6582/324826.shtml>.

③ 江南，中国动漫产业发展分析 [EB/OL]. [2015-05-20]. <http://media.people.com.cn/n/2014/0213/c375598-24350700.html>.

持力度不断加大,2000年3月,发出《关于加强动画片引进和播放管理的通知》,要求每个电视台每天必须播出10分钟以上的动画片(省台要求30分钟以上),其中60%必须是国产片;2004年3月至12月期间,召开了“全国影视动画工作暨动画片题材规划会”,广电总局发出《关于开办少儿频道的通知》,印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》,批准北京电视台动画频道、上海炫动卡通卫视、湖南金鹰卡通卫星频道3个上星动画频道,正式命名北京、上海、湖南等9个国家动画生产基地和北京电影学院、中国传媒大学、吉林艺术学院、中国美术学院4个国家动画教育基地;2005年9月,发布《广电总局关于禁止以栏目形式播出境外动画片的紧急通知》,要求全国电视台禁止以资讯栏目或专题形式播出未获发行许可的境外动画片;2006年2月,下发《关于进一步加强动画片审查和播出管理的通知》,首次对真人演出的所谓动画片进行了详细的界定和严格的规定。2006年8月,颁布《广电总局关于进一步规范电视动画片播出管理的通知》,要求自2006年9月1日起,全国各级电视台所有频道在每天17时—20时之间,均不得播出境外动画片和介绍境外动画片的资讯节目或展示境外动画片的栏目。同时,全国已经有20多个省市将网游动漫作为新兴产业大力扶持,相继出台优惠政策,建立动漫产业基地。2006年国务院办公厅转发了广电总局等十部委《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》,对电影院线提出了相应的要求,要求扩大动画片的放映规模,在时机成熟时可以在主流院线与重要影院开辟专门影厅。2007年《关于成立新闻出版总署推动动漫产业发展工作领导小组的通知》发布,目的在于加强对动漫产业的扶持,更好地组织和指导动漫产业的发展工作。2008年8月文化部发布了《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》,提出文化部关于扶持我国动漫产业发展的指导性意见和具体措施,全面阐述了文化部扶持我国动漫产业发展的政策主张。重点支持具有我国自主知识产权的动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,实施原创动漫扶持计划,提高质量,培育精品。^①2009年我国第一部文化产业专项规划——《文化产业振兴规划》出台,标志着文化产业已经上升为国家的战略性产业,指出要推动组建中国动漫集团公司,着重推动和实施国家动漫产业综合示范园区建设、中

① 文化产业司:文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见[EB/OL].[2015-02-23].
http://zwgk.mcprc.gov.cn/auto255/200810/t20081015_465544.html.

国动漫游戏城建设、中华文化主题公园等重大文化产业项目,大力促进文化科技创新,加快发展动漫游戏产业。^①2012年文化部《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》作为国家第一个动漫产业专项规划发布,指出要树立“大动漫观、全产业链”的发展思路,优化产业结构、完善产业链条,培育一批充满活力、专业性强的动漫企业,打造若干具有中国风格和国际影响力的动漫品牌;努力形成布局结构合理、产业链条相对完整、整体技术水平先进、市场竞争有序、经济效益显著的动漫产业发展格局,推动我国从动漫大国向动漫强国跨越发展。^②

2017年2月《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出,要着力发展“推动动漫产业提质升级”等六项数字文化产业重点领域,创作生产优质动漫产品,坚持品牌化发展战略,促进动漫“全产业链”和“全年龄段”发展,运用信息技术手段和各种新兴媒体,创新表现形式、拓展传播渠道,发展基于互联网和移动智能终端的动漫传播运营,促进动漫与文学、游戏、影视、音乐等内容形式交叉融合,发展动漫品牌授权和形象营销,与相关产业融合发展,延伸动漫产业链和价值链。^③2017年4月《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》发布,提出“坚持创新驱动,促进重点行业全面发展”的目标,并预计到2020年我国动漫产业产值达到2500亿元左右,^④重点培育一批在国际上具有较强竞争力和影响力的国产动漫品牌和骨干动漫企业,推进动漫产业提质升级。培育民族动漫创意和品牌,推广手机(移动终端)动漫行业标准,鼓励面向新媒体渠道的动漫创作。

第二节 选题目的及意义

2006年《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中明确将数字内容

① 蔡武:六个方面贯彻落实《文化产业振兴计划》[EB/OL]. [2015-03-18]. <http://www.chinanews.com/cul/news/2009/09-29/1893263.shtml>.

② 文化产业司“十二五”时期国家动漫产业发展规划[EB/OL]. [2015-05-21]. http://zwgk.mcprc.gov.cn/auto255/201207/t20120712_473333.html.

③ 文化产业司:文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见[EB/OL]. [2017-01-26]. http://zwgk.mcprc.gov.cn/auto255/201704/t20170424_493319.html.

④ 文化产业司.文化部关于印发《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》的通知[EB/OL]. [2017-01-26]. http://zwgk.mcprc.gov.cn/auto255/201704/t20170420_493300.html.

和动漫产业与影视制作业、出版业、发行业、印刷复制业、广告业、演艺业、娱乐业、文化会展业并列为未来五年着力发展的九类重点文化产业，并同时明确了国产动漫振兴工程、国家数字电影制作基地建设工程、“中华字库”工程、国家“知识资源数据库”出版工程等四项重大文化产业推进项目。时隔十年后，2016年《国家“十三五”规划纲要》在加快发展现代文化产业规划方面，明确提出加快发展网络视听、移动多媒体、动漫游戏等新兴产业，推动出版发行、影视制作等传统产业转型升级，推进文化业态创新，大力发展创意文化产业。2017年4月《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》发布，提出“坚持创新驱动，促进重点行业全面发展”的目标，重点培育民族动漫品牌，推进动漫产业提质升级。

基于此，研究动漫产业的经营和发展不仅是动漫行业的重任，也是国家的职责，动漫产业的复苏和崛起带给我们的不仅仅是休闲和娱乐的需求满足，更重要的是中华文化的发扬光大、动漫行业理论与技术的完善和改进，以及随之而来的对于国家经济的贡献。本书的选题意义主要体现在以下几个方面：

首先，揭示动漫文化的本质，指出动漫创作应以民族文化为根基。

动漫不仅是一种文化，更是一种文化的形式，动漫的核心是图像和动画所承载的历史与文化内涵；同样动漫产业也是一种文化产业，是“经营性文化”，具有文化产业和经营性文化的一般属性。我国民族动漫游戏产业发展不足，已经形成巨大差距，植根民族文化、挖掘民族文化资源、体现民族文化特色是中国动漫的生命力和根基所在。2006年9月19日《华西都市报》曾报道，由中国斥资千万元的动画片《关羽》即将开拍之际，由日方负责的动漫设计却引发争议，很多网友强烈反对中日合拍动画片《关公》，原因是担心日本设计的动漫有悖于关公形象和中国文化。四川文艺评论家协会副主席李明泉教授认为，这部动画片能不拍最好，理由是：关羽的故事是中国文化上千年的积淀，我们有责任和义务保护文化资源，不能让它流失；义薄云天的关公已经被中国人当成精神偶像，有着广大的群众基础，如果拍出来的关公与中国人民心中的关公形象反差太大甚至“恶搞”的话，后果不堪设想。好莱坞拍了《花木兰》，投资了《功夫熊猫》，日本要设计“关羽”动漫，斯皮尔伯格也要拍《西游记》……越来越多的中国历史人物或神话人物成为外国动漫的主角，为何中国人守着这么好的题材拍不出佳作？我们不禁要问，中国动漫路在何方？可能若干年后，那些看外国版

《西游记》《花木兰》长大的孩子，以为孙悟空真的是外国人，花木兰本是混血儿！

其二，解读动漫产业的特性，说明动漫产业对国家经济的重要性。

作为一种产业形式，动漫产业是继 IT 产业后一个新的经济增长点。这点早为大家所共识。数据往往最有说服力，日本的动画产业被人们称为“无烟重工业”，占据日本第二支柱产业之地位；韩国动漫业是其国民经济六大支柱产业之一；美国动漫网游产业成为全国娱乐产业的龙头老大；英国的文化创意产业为其国家 GDP 的增长贡献达到了 8%，但我国动漫产业占 GDP 还不到 1%，所以有着广泛前景。与此同时，我国有着庞大的消费市场，由于产业发展不足，动漫游戏生产供给与需求已经形成巨大的缺口，而韩日偶像剧的流行和动漫网游的全方位渗透使其青年文化几乎一夜之间风行中国，在国内产生了大批的哈韩族、哈日族，在进行文化输出的同时，他们也赚走了大把的人民币。振兴中国动漫产业也需要从经济角度审视并引起我们的重视。

其三，考察动漫产业的环境，明确国家和地方的大力扶持是中国动漫产业振兴的前提。

随着美、日、韩等国的动漫产业日趋红火，中国对动漫文化产业的关注程度也急速上升，我们由此看到了中国动漫的发展机遇、上升空间及其市场环境。但是，统观整个动漫市场，人们对动漫产业的认知仅停留在感性层面，很多关于动漫发展的讨论都缺乏足够的理论和实践依据。动漫产业链具有众多环节，缺乏相关产业环节之间的合作很难解决产业中的问题，需要国家及地方政府的政策扶持和经济资助，才能使其迈出关键一步并走向成熟。

其四，分析动漫产业的现状，提出有效整合产业链将是中国动漫产业迈向成功的关键。

纵观国外成功的动漫产业发展历程，不论欧美还是日本典型的经营与发展模式，产业链之间的整合显得尤其重要；国内一些失败的案例也提醒从业者，动漫作品开发前期的调研和后期的运作反而最不宜被忽视，国内的后期推广费用仅为全部费用的 10%，和国外 45% 左右之间的差距恰恰反映了整个动漫产业兴衰的主要原因所在。所以产业链之间的有效整合是中国动漫产业发展必须要解决的问题，也是我国动漫业走向成功的关键。

最后，剖析动漫产品的出版发行，阐释动漫产品在不同媒介平台的营销