

 CICAF  
2010  
现代传媒学术文库

The 6th China International Cartoon And Animation Festival  
Cartoon&Animation Industry Summit Forum  
Excellent Thesis Outstanding Collection

Cartoon & Animation Industry Summit Forum  
The 6th China International Cartoon And Animation Festival  
Excellent Thesis Outstanding Collection

# 第六届中国国际动漫节 动漫高峰论坛文集

主 编 彭少健

中国  广播电视出版社  
CHINA RADIO & TELEVISION PUBLISHING HOUSE



## 第六届中国国际动漫节动漫高峰论坛文集

THE 6TH CHINA INTERNATIONAL CARTOON AND ANIMATION FESTIVAL  
CARTOON & ANIMATION INDUSTRY SUMMIT FORUM  
EXCELLENT THESIS OUTSTANDING COLLECTION

主 编 彭少健

中国  广播电视出版社  
CHINA RADIO & TELEVISION PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (C I P) 数据

第六届中国国际动漫节动漫高峰论坛文集: 汉英对照 / 彭少健主编. -- 北京: 中国广播电视出版社, 2011. 4

(现代传媒学术文库 / 项仲平, 陈少波主编)

ISBN 978-7-5043-6419-7

I. ①第… II. ①彭… III. ①动画片—产业—文集—汉、英 IV. ①J943-53

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第063540号

---

第六届中国国际动漫节动漫高峰论坛文集

主编: 彭少健

---

责任编辑: 张安平

出版发行: 中国广播电视出版社

电话: 010-86093580 010-86093581

社址: 北京市西城区真武庙二条9号

邮编: 100045

网址: [www.crtip.com.cn](http://www.crtip.com.cn)

电子信箱: [crtip8@sina.com](mailto:crtip8@sina.com)

经销: 全国各地新华书店

印刷: 杭州艺文报刊印务有限公司

开本: 787x1092 mm 1/16

字数: 460千

印张: 27

版次: 2011年4月第一版 2011年4月第一次印刷

书号: ISBN 978-7-5043-6419-7

定价: 40.00元

---

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



# PREFACE

## 序言

第六届“中国国际动漫节”于2010年4月28日在杭州市如期举行，每年的4月底5月初都会在杭州有一个动漫盛会，这个盛会已经成为全球规模最大的国际动漫节。因为杭州的动漫节办得“一届比一届好”，“一届比一届新”。杭州使“中国国际动漫节”成为了“人民的节日，欢乐的海洋”。每届动漫节都会有一个主题，从“数字时代”、“资本与产业”、“原创”、“动漫产业热点剖析”到“从中国制造到中国创造”，今年的主题是“动漫新纪元品牌时代”。“中国国际动漫节高峰论坛”吸引了动漫专家学者、创作人、动漫泰斗们一起来讨论大家关心的动漫话题。论坛成为了国内外动漫业界交流经验、谋求合作、实践探讨的重要平台。在每届“中国国际动漫节高峰论坛”中都有许多动漫界最新的观点在此出现，因此在节后如何把这些最新的观点展现给大家是一项重要而有意义的工作。

第六届“中国国际动漫节高峰论坛”和前几届论坛一样，由杭州国际动漫节论坛赛事部和浙江传媒学院共同策划完成。本届论坛保留了往届的精华，又有了创新。中央电视台《对话》栏目的再次参与，提升了动漫节高峰论坛的关注度。更有“梦工厂”的制作团队和“阿凡达”的创作团队在第六届“中国国际动漫节高峰论坛”中的集体交流与互动。本次论坛保留了主论坛、国际大师班、国内大师班、对话等传统的活动外，同时又举办了“少儿卡通频道总监论坛”，“两岸三地文化创意论坛”，“国际动漫数字出版高峰论坛”及“中国动画学会执行委员会工作研讨会”等，因此吸引了国际上50多个国家大批动漫顶尖专家的参与。美、法、日、韩再次组团参加。有大家熟悉的老朋友Vesna Dovnikovic、蔡志忠、朱德庸、黄玉郎、吴建荣，更有“梦工厂”设计师和“阿凡达”的创意师的参与。在本次论坛中，本土美女漫画家夏达成为众多专家中最年轻的漫画家代表，她在论坛中话虽不多但引起了许多专家的关注。

从第二届国际动漫节开始我们就把“高峰论坛”中的专家观点整理成文集。“文集”由中国广播电视出版社出版，并列入“现代传媒学术文库”，引起了动漫业界的关注。许多专家认为这是动漫节的重要成果，更是动漫业界的财富，以中英双语对照编排更有利于国际交流。由于各种原因本“文集”内容都是通过速记整理，我们力求做到准确，但难免会有差错，特别是在讲解中出现的精美图片与动态的画面无法在本书中体现，因此许多精华不能得到表达。但我们只是想通过“文集”把在“第六届中国杭州国际动漫节高峰论坛”中的信息传达给大家，供关心动漫事业发展的人们以参考。

本书的出版要特别感谢中国国际动漫节执行委员会、浙江传媒学院的大力支持。在本书的编写过程中得到了中国国际动漫节论坛赛事部和浙江传媒学院的孙佳、姚彬、梁艳、吴丹等热心动漫事业的朋友们无私的帮助，在此一并感谢。同时要感谢浙江工商大学外语学院的潘章仙教授把本“文集”翻译成英文，在此她希望我们转告读者由于时间和翻译水平有限难免有不规范的语言和措辞，在此表示歉意。



## 第六届中国国际动漫节动漫高峰论坛 目录

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 中国动漫走向国际主题论坛 .....                                                         | 1   |
| Summit Forum: To be Internationalized .....                                | 21  |
| CCTV-2《对话》栏目 .....                                                         | 45  |
| CCTV-2 Dialogue .....                                                      | 77  |
| 大师高端会晤 .....                                                               | 103 |
| Summit Forum .....                                                         | 119 |
| 大师班 .....                                                                  | 139 |
| Master's Forum .....                                                       | 165 |
| 国际动漫节面对面 .....                                                             | 179 |
| Face-to-Face Talk .....                                                    | 189 |
| 国际动漫节面对面(2) .....                                                          | 199 |
| Face-to-Face Talk(2) .....                                                 | 207 |
| 少儿卡通频道总监论坛 .....                                                           | 215 |
| Children's Carton TV Channel Directors' Forum .....                        | 237 |
| 动漫产业发展研讨论坛 .....                                                           | 259 |
| Forum on the Development of Animation Industry .....                       | 272 |
| 国际动漫节出版高峰论坛 .....                                                          | 281 |
| International Digital Publishing of Cartoon & Animation Summit Forum ..... | 297 |
| 中国动画学会执行委员会工作会议 .....                                                      | 347 |
| The Executive Committee of China Animation Association Conference .....    | 371 |
| 两岸三地文化创意论坛 .....                                                           | 397 |

第六届中国国际动漫节动漫高峰论坛

## 中国动漫走向国际主题论坛

时间：2010年4月28日（下午）

地点：第一世界大酒店 第一世界厅

主持人：王雷

---

### The 6<sup>th</sup> China International Cartoons & Animation Festival Summit Forum · To be Internationalized

Time: April 28, 2010 (p.m.)

Place: The First World Hall, First World Hotel

Host: Wang Lei





主持人：尊敬的各位领导、各位来宾，来自新闻媒体界的朋友们大家下午好，我是今天活动的主持人来自中国传媒大学动画学院的王雷，今天下午我们将举办的是第六届中国国际动漫节、深圳方块动漫主题日，《超智能足球》全球起播仪式及中国动漫走向世界高峰论坛系列活动。首先请允许我介绍出席本次活动的领导和嘉宾。他们是：

国家广电总局副总编辑、宣传管理司司长 金德龙先生

杭州市委副秘书长、宣传部副部长、节展办主任 汪晓梅女士

上海SMG总裁助理 陈良先生

南非电视台ETV总裁 蒙托立先生

美国韦恩斯坦公司制作总监 贝·罗根先生

美国吉光电影有限公司制作总监 麦克·加伯尔先生

吉光电影有限公司驻澳洲分公司采购部经理 马丽女士

国家级编剧、动画电视系列《葫芦兄弟》及电影版编剧、上海美术电影制片厂、著名编剧 姚忠礼老师

香港动漫联会主席、玉皇朝（音译）集团创始人 黄玉郎先生

北京卡酷动画卫视副总经理、福娃奥运漫游总导演 曾薇京女士

上海炫动传播股份有限公司副总裁 王磊先生

广州艺洲人文化传播有限公司总裁 周湛文先生

《动漫周刊》出版人、董事、总经理、主编 钟路明先生

深圳方块动漫画文化传播有限公司行政总裁 钱国栋先生

此外出席本次活动的嘉宾还有中国玩具协会副会长、广州玩具和礼品行业协会会长缪严从先生，宏旺卡通集团CEO贺梦凡先生，欢迎各位领导和嘉宾出席今天的活动，同时欢迎在座的各位观众能够来参加我们今天第六届中国国际动漫节及深圳方块动漫主题日以及《超智能足球》全球播放启播仪式的现场。

下面让我们先通过一段视频来回顾一下方块动漫在近年来的大事迹。

（视频）

相信在座的各位通过这个视频可以看到深圳方块动漫在短短几年里面已经创造了非常辉煌的业绩，其中包括2007年的《闪闪的红星》，2008年开创了中国动漫电影先河的《风云决》以及2009年的《正义红师》；在今天即将揭开神秘面纱的就是方块动漫最新的一部作品《超智能足球》，下面首先有请有这样辉煌的业绩后面最重要的推动者，有请深圳方块动漫画文化有限公司行政总裁钱国栋先生为大家致欢迎词。

钱国栋：尊敬的金司长，汪秘书长，各位领导，各位嘉宾，各位前辈，各位电视台的朋友，各位媒体朋友，大家好，欢迎来到杭州。大家刚刚看完了我们公司5年以来做的一些动漫项目，看完这个简洁版本之后我自己也非常感动，过去5年我们已经制作了非常优秀的动画片，从我们制作《古语新说》、《老夫子》，从我们跟八一电影制片厂合作的《闪闪的红星》，以及动画MV《正义红师》，还有跟上海文广集团合作的《风云决》我们做了好的质量。到今年2010年制作完成了52集22分钟动画片《超智能足球》，我们不单单做了产量，也做好了质量。也是配合着国家给我们的政策走出去。基本上方块公司就是跟着国家给我们的指引去走这个路，所



我在这里非常感谢我们的金德龙司长，感谢你。有金德龙司长给我们的指引，整个动漫行业可以稳步发展，所以我非常感谢金司长一路关注着我们的公司，照顾着我们的公司，以及所有的领导对我们的关心。过去5年我们公司从30多人替外国加工的一个技术团队发展到现在200多人的中国动漫原创企业，过程是非常辛苦的，但也是非常开心的，也是享受，更有一份幸运感，这个幸运感是老板告诉我们要把中国的动漫发扬光大，让中国的小孩子看着我们中国的动画片长大，也是让外国的小孩子可以感受到我们中国的文化，这是我们公司200多个员工制作的原动力，在这儿非常感谢公司的老板，也非常感谢我们公司的制作团队，你看到这个就是方块公司的足球队。我们公司200个人，有40个人是足球队的成员，非常的感谢他们的努力，正因为他们我想我们中国的动画产业应该是成功的。《超智能足球》是一部52集22分钟三维、二维特效的一部高科技的动画作品，结合了科技、足球运动和励志题材的足球运动动画片。10年前我也确实当过运动员，从94年我到澳大利亚留学到2000年，6年的时间里面每周总有两三天去踢足球，也打过业余的比赛。当初有一个很好的回忆，1999年我读书的地方是澳大利亚巴黎席巴（音译），在这个地方，我们五家大学联合举办了一个足球比赛。这是国际大学生足球比赛，当时我是代表着中国队，8个中国留学生，2个香港同学，2个台湾同学，1个新加坡华侨，13个同学组合了一个中国队，32个球队里面我们进入了五强的比赛，最后胜利的就是我们中国队。

足球运动是全球最受欢迎的运动项目，也是能够承接文化的一种运动，是希望看到这个片子，8-15岁的中国小孩子可以像片子里的小孩一样帮我们中国的足球队拿到中国冠军、亚洲冠军以及世界冠军，这不是一个妄想，小小一个鼓励性的中国队可以做到，我相信中国国家足球队也可以做到这个信心，我说的不是现在。可能是等小孩子大了之后我们有机会打世界杯，12年之后有争取奖牌希望。动漫发展是一个过程，同样中国的足球也要有一个过程，好的片子已经制作完成了，接下来的工作今天交给我们全球的发行公司，国外播放的国家目前已经做到60个，中国地区的发行我们是交给我们的战略合作伙伴艺洲人公司，辛苦了周总。希望在座的朋友支持我们这个片子，共同打造、推广中国优质动画片，以及中国足球的发展。共同完成这个动画梦、足球梦。谢谢各位。

主持人：感谢钱先生的精彩发言，接下来有请本次论坛的总策划，《动漫周刊》出版人钟路明先生致辞。

钟路明：说明我还有增长的空间。它跟中国动漫界一模一样，以前是看不清前途，现在是犹抱琵琶半遮面，你们看《动漫周刊》就知道了，《动漫周刊》是在动漫界其中一个微不足道的角色。在这里我今天心情特别激动，第一我非常要感谢的一个知音，一直对我非常厚爱有加的汪秘书长，是发自内心的感谢，是她还有杭州市委叶明书记一再叮嘱说钟路明，你在杭州一定要做像样的一台戏出来。我说我要么不做，要么做的轰轰烈烈，《动漫周刊》在动漫前途一片迷茫的情况下打了四仗。第一仗是跟SMG还有深圳方块联手的《风云决》破了中国的纪录。第二仗就是牛得不得了牛气冲天。第三仗是大家认为过不了票房1千万，过不了长江的《麦兜响当当》，结果7800万又破了中国纪录。去年心情更沉重，在座的有很多我们联合舰队的同事、领导，包括尊敬SMG的总裁助理，他是这次《喜羊羊》电影仗的总



司令还有我们的总指挥官王磊，我们在这里并肩战斗。今天应该还有忠晓秋等等，可能他们搞错了时间，昨天晚上他们告诉我说29号开会。就是这样一个团队创造了中国又一项经典的纪录。《喜羊羊虎虎生威》以无可争议的1.266亿票房再一次称雄中国，然后又到了第五仗。我们打的每一仗没有什么秘诀，就是十份耕耘一份收获。《喜羊羊》做了很多很多的工作，然后《超智能足球》，我们前后策划、部署都用了一年时间。我跟钱总光是来杭州，还有在深圳、香港我们就开了无数次会。为什么我们要做《超智能足球》？我是一个超级体育发烧友，我很爱足球很喜欢足球，但是这五年我一场中国队的都没看过，任何中国队的比赛我都不看，越看就越疼，越看就越怀疑自己是一个神经病。

我以为就只有我神经病，原来下面还有很多共鸣者，因为看中国足球你只会骂，把你能熟悉的把你所知道的出口，很多最重、最雷、最强大的在报纸上见不到的语言在嘴里蹦出来。因为爱所以恨，因为恨所以爱，中国足球这么多年像水稻一样割了一茬又一茬，领导换了一个又一个，不是说裁判问题就是领导问题就是营养不足的问题，就是三鹿奶粉的问题。什么问题都有，然后就发现中国足球病入膏肓，千疮百孔没得救了。所以为了让自己活得还算有点意思，干脆不看中国足球。但是翻开报纸，我是做了20多年的媒体，依然看到我们的传媒不失版面的还是跟着国足，为什么？那是传媒的同事们跟我一样恨得不得了，但是还是要登；因为我们中国的广大老百姓，上至官员下至每个家庭成员，足球跟我们息息相关，心心相连。但是我们中国足球前途在哪里，钱国栋先生在构思这个《超智能足球》的时候，我是举“脚”赞成，因为我们都是看着足球小将长大的，我们看着排球女将长大的，当初日本也是一个比三牛还三牛的足球国家，看不起的一个足球小地方，所以我们中国足球比它强大得多，但是中国人从亚洲的一流变成了亚洲的三三三流，也就是说九流，而日本就是因为一部《足球小将》，因为一些动画人的理想，他们的热血让中田英秀等70后的这批日本的孩子们越过这个动画，圆了这个梦，他们发誓一定要把日本的足球重新绝境逢生，重新走上亚洲一流的地位。10年不行20年，20年不行30年，今天中国国家队中国地方队逢日一败。原来一部动画片，一部体育电视剧能够做出我们中国足协做不了的事情，我们现在的深圳方块、《动漫周刊》还有上海文广，还有在金德龙司长的支持下，我们现在在努力做一件事，也许是一个吃力不讨好的事情；但是我们想今年不成，明年我们也不成，但是也许我们的弟弟，也许我们的下一代会接过我们的棒，10年后，看着《超智能足球》长大的孩子们，有一天当他站在绿营场上高举世界杯的奖杯的时候，我想在座的会跟我一样流下一个痛快淋漓的眼泪。

《超智能足球》我在我的博客上专门发表了一个文章，就是说只有动画能够挽救中国足球，文章在博客上登出来，点击率蛮高的，被骂的狗血淋头。他们不是骂《超智能足球》，他们是骂中国钟先生、钟总省了这口气吧，中国足球狗屎没得救，有空还不如去弄几个《喜羊羊》，所以今天我们花了大半年的时间，策划今天这个主题日，就是我们要赌一口气，一切皆有可能，我们一定要实现，既然人家国家日本能做到，我们也一定能做到，所以原来我们新闻发布会的规模是小型的，后来是变成中型，但是今天让我再一次感动的是它变成一个大型，因为来自台湾、香港、上海、北京很多朋友没邀请也赶来了，非常感动。在这里像梦工厂我们20年的



哥们，今天他说是来学习，其实是我们的长辈、师傅，还有《中华小子》，还有原来文讯传播传媒集团，香港最大的出版动漫图书的文讯（音译）集团的高总，陈文龙先生等等，有很多人他们都是没邀请（在这里抱歉）而是专门赶来的，他们来了，我非常感谢，但是我想他们跟我一样也是心中有一个痛，他们也有一个梦，就让我们从今天出发，一起完成这个梦，希望我们的中国足球就从《超智能足球》开始，总有一天世界冠军是我们中国的，谢谢各位。

主持人：非常感谢钟路明先生激情洋溢的演讲，从刚才钱国栋先生和钟路明先生的致辞中我们也知道，《超智能足球》作为第一部不但在国内播放而且在全球60多个国家播放的100%原创的电视动画，应该是创下了中国动画史上的一个新的纪录。在播放《超智能足球》这些的海外电视台中间，第一家就是南非ETV电视台，下面有请南非ETV电视台行政总裁蒙托立致辞。

蒙托立：各位先生女士，首先我仅代表南非ETV的电视台感谢中国政府，深圳市方块动漫文化发展有限公司及Prima促成今次的合作，使我们成为播放《超智能足球》动画卡通的其中之一国家。

ETV成立于1998年，为南非首个免费电视台，根据AMPS2010年度最新之统计数字，15岁或以上之观众高达13448000人，原因在于我们明白观众的需要，不断制作出高素质及适合观众口味的电视节目。

南非世界杯为南非举行最大型的体育盛世，而《超智能足球》动画卡通也将会于南非世界杯前夕5月底播出，毫无疑问，《超智能足球》动画卡通之播放将会为世界杯带来更大的刺激。

本人十分荣幸能与此同时宣布ETV将会是全球首个播放《超智能足球》动画卡通之电视频道，除了南非，整个非洲更有多达12个地区能24小时不断接收我们的频道，包括尼日利亚、纳米比亚、博茨瓦纳、加纳、肯尼亚、津巴布韦、坦桑尼亚、乌干达、卢旺达、布隆迪及中非共和国。

本次再此感谢各位邀请本人出席于第六届中国国际动漫节《超智能足球》动画卡通全球发行签约仪式，本人承诺我们将会提供高素质的动画卡通给不同国家的朋友。

主持人：接下来有请负责《超智能足球》海外发行的韦恩斯坦公司副总裁贝·罗根讲话。

贝·罗根：首先非常荣幸能够得到我们在亚洲非常好的合作伙伴，也就是深圳方块动漫有限公司的邀请出席第六届中国国际动漫节，此外我想感谢我的好朋友我在中国的合作伙伴钱先生。看到钱先生的衣服颜色我们都知道他是做什么的，他是动画王。除了感谢我的合作伙伴之外，我要感谢杭州、感谢中国国际动漫节的组织者邀请我们到这个地方来，共同见证非常激动人心的《超智能足球》的发布仪式。

我想用很短的一个时间来介绍一下我们公司。The Weinstein Company是由用地Bob和Weinstein在2005年组建，我们非常荣幸的是制作了很多好的作品并且获得了奥斯卡奖项。在我们公司的发展历史上，非常荣幸我们曾经15次获得了奥斯卡的最佳电影奖的提名，而且在提名中因为《恋爱中的莎士比亚》、《英国病人》和《芝加哥》成功折桂。再加上其他的影片我们总共赢得了60项奥斯卡奖。我们也关注一些流行的电影，包括针对更广泛市场的电影，我们发行的电影包括像刚才提



到的一个叫《酒》的音乐剧，有很多。但是对于我们公司我最自豪的一点是，我们一直致力于将东西方的文化汇聚在一起，将东方的尤其是中国最好的电影能够带给全世界。

我是出生在英国，是英国人，英国一位非常伟大的人物丘吉尔说过，下一个世纪是中国的世纪，其实他说的下一个世纪是我们正在身处的世纪，所以我们身处的中国的世纪就是世界的世纪。正是基于这样的一个信念，我们发行了很多中国知名的电影，比如说张艺谋的《英雄》，周星驰的《少林足球》还有《蓝莓之夜》，同时我们致力于和中国的伙伴共同制作、发行这些电影。从刚才我介绍给大家的情况，大家可以看得到，我们这家公司只和全世界最好的最顶尖的伙伴工作，所以我非常感谢我们的合作伙伴，我的朋友查理王；非常感谢他能够介绍这样一个非常非常优秀的中国合作伙伴，也就是深圳的方块动漫文化传有限公司。我非常荣幸能够和钱先生和他的公司一起来工作，这让我想到一个中国的谚语“虎父无犬子”。通过这样的合作渠道我们将《风云决》和今天的《超智能足球》这样的作品，能够发行到全世界，我觉得深圳方块动漫和其他世界上很多动漫企业的区别，是他们最重视的是角色和故事，而不是画面的效果和色彩这些细节。我觉得他们想要的东西，他们的品位其实非常简单，一直在致力于打造最卓越的动画片，在这一点上我和他们非常有同感，这也是为什么我们能够成为合作伙伴。

感谢陈先生，感谢杭州，感谢动漫节能够给我这个机会来到这里。谢谢大家。

主持人：下面让我们用热烈的掌声欢迎国家广电总局副总编辑，宣传管理司司长金德龙先生为我们致辞。

金德龙：站在这里还是有点紧张，虽然很多都是好朋友、老朋友，非常感谢方块动画主题日给我提供这样一个演讲的机会，也预祝《超智能足球》在全球播映成功，在中国播映成功。

动画界的朋友们大家好，非常高兴又一次相聚在美丽的杭州，今天在这里我主要讲三大问题。

第一2009年度我国动漫产业发展的现状。第二我国动漫产业发展中需要注意的问题。第三下一步促进国产动画产业发展的工作重点。

#### 一、2009年我国动画产业发展的情况。

第一，国产动画生产数量持续增长。国产电视动画的制作发行，直接反映了全国各地原创动画片制作和播出的情况。当前来说，2009年国产动画的产量达到322部，171816分钟；我国动画产量从1993年至2003年年均产量不足4200分钟的基础上，发展到现在年产17万分钟，增长约40倍。国产动画生产和交易数量的大幅度增长，进一步丰富了我国各级电视频道的节目源，一定程度上满足了广大观众尤其是青少年的收视需求，也为动漫企业树立动画品牌，完成资金、知识、技术、人才积累提供了坚实的基础。

第二，国产动画的艺术质量不断提高。刚才我在走入今天的会场之前，一些朋友告诉我，特别看了现在正在我们博览会里展出的一些节目，一个非常明显的特点，我们的质量已经有了长足的发展。一些优秀的国产动画片受到观众的热烈欢迎。2009年国家广电总局共向全国各级电视台推荐播出54部优秀动画片，《美猴



王》、《三国演义》、《西游记》、《孔子》、《小牛向前冲》、《郑和下西洋》等中国特色、中国风格的重要题材动画作品相继出现；《诺诺森林》、《月亮大马戏团》等特点鲜明、构思精巧、制作精良的原创动画片走入了观众的视野，受到了大家的欢迎。

第三，动画电影取得了新的突破。2009年申报备案的国产动画电影116部，批准备案86部，全年获得公映许可证的动画电影27部，较2008年16部增长67%；今年还出现了不少创新与技术精湛、形象生动的动画电影：《快乐奔跑》、《淘气包马小跳》、《喜羊羊与灰太郎之牛气冲天》、《麋鹿王》四部动画电影获得第十三届中国电影华表奖；令人瞩目的是2009年春节上映的《喜羊羊与灰太郎之牛气冲天》投资600多万元，总票房达到1.1亿元。2010年春节上映的《喜羊羊与灰太郎之虎虎生威》总投资1000万元，总票房达到1.26亿元，频频刷新了国产动画片的票房纪录。这些动画电影和其他真人动画相比毫不逊色，这些影片的成功不仅为制片方带来了收益，也增强了动画行业的信心，吸引更多投资方关注动画电影的生产。

第四，国产动画播出数量逐年上升，收视份额不断增长。全国34家少儿频道和5家动画上星频道已经成为推动国产动画发展的重要平台。中央电视台7个频道每天播出国产动画片超过700分钟，约12小时。5家动画上星频道平均每天播出国产动画片超过12小时，全国共有300多家电视台有固定时段播出国产动画片，是4年前的3倍，现在有一大批省级电视台上星频道开始播放国产动画片。比如说浙江电视台上星频道从今年2月4号开始率先在假日剧场播出动画片《喜羊羊与灰太郎》100集，受到观众的普遍好评。据央视索福瑞数据调查表明，浙江卫视《喜羊羊与灰太郎》的收视率每周都稳居全国卫视第一名，在同时段节目中获第一名或第二名。浙江卫视《喜羊羊与灰太郎》成功播出，引起了各省级电视台卫视频道的关注。一些卫视频道相继叫好，纷纷开辟国产动画专栏。地面频道、上星频道两级市场的作用、效用开始显现。

2009年8月1日大型高清动画电视连续剧《三国演义》拍摄成功，创新了动画片发行播出和市场运营的模式。作为一部受众定位为全年龄段的动画作品，《三国演义》在播出安排中央电视台电视剧频道播出的电视剧板和少儿频道播出的少儿版独具创意，满足了不同观众的收视需要，并受到国内外动画界的高度评价。动画频道、少儿频道收视份额逐渐提升。截至2009年12月29号，央视少儿频道平均收视份额达到2.94%，列中央电视台第五位，全国上星频道第7位。2009年北京卡酷动画卫视频道在全国综合收视排名中稳列所有卫视频道前20位，现在所说是前10位。2009年1-11月湖南精英卡通在湖南省全省平均市场份额为2.54%，在该市场所有频道排名第9位，较2008年市场份额增长了32.3%。2009年在全国市场精英卡通频道全天平均收视份额较2008年同期增长达到46%。在广东各地级市能收看到的境内外所有频道中，南方少儿在4-14岁儿童关注中的收视份额为8.04%，全国所有频道收视排名第二，在城区4-14岁儿童关注中，南方少儿频道最受欢迎，市场份额在所有频道中排名第一，收视份额为9.6%。

第五，我国动画的播映体系日趋完善，频道实力不断增强。动画频道、少儿频道不断加强自身建设，积累了大量频道运营的经验，并获得了良好的市场回报。2009年上海炫动卡通收入达到1.5亿元，北京卡酷动画频道收入达到1.2亿元，湖南



精英卡通频道收入达到1.05亿元。一批少儿频道也实现了扭亏为盈，上海哈哈少儿频道2009年收入达到8154万元，江苏少儿频道收入达到6000多万元，天津少儿频道收入达到5010多万元，浙江少儿频道达到4000多万元，中央电视台少儿频道的收入达到3亿多元。2010年中央电视台少儿频道广告招标达到7.18亿元。

第六，国家动漫产业基地的政策不断完善。基地动画生产呈现出蓬勃活力，广电总局批准建立了绝大多数国家动画产业基地，积极落实推动我国动画产业发展的战略举措，取得了显著成绩。2009年度国家动画产业基地自主制作完成的国产动画片221部，132325分钟，约占全国总产量的77%，比2008年增长30%。

第七，动画产业运营能力增强，产业效益凸现。《美猴王》、《三国演义》、《郑和下西洋》、《喜羊羊与灰太郎》、《虹猫蓝兔放利剑》、《山猫与吉米》等国产动画片在电视台播出获得了良好的收视效果，图书、音像、玩具、文具、服饰等衍生产品市场，出现了大量的国产动画品牌，彻底改变了5年前境外动画片占据我国动画片播映市场和衍生产品的市场比例。

第八，海外市场青睐中国动画，走出去工程获得重要突破。国内动画制作机构越来越重视和熟悉国际市场，2009年又有一批优秀的国产动画片走出国门，成为中国文化走出去的重要载体。浙江中南卡通凭借原创优势再次成为参展商和购片商的焦点，相关作品进入63个国家和地区，海外销售额达到500多万美元，湖南山猫动画有限公司制作的《山猫与吉米》品牌系列衍生品出口到美国、日本、韩国等50多个国家和地区，累积出口创汇超过2000多万美元，现在来说中国正在以飞速的发展向海外推销中国的动画产品。2009年中国的影视作品出口海外5000多万美元，而动画作品出口海外占到3000万美元，约占到整个影视作品出口的51.9%。

第九，中国国际动漫节日趋专业化，国产动画市场交易更加活跃。我国动画交易市场日益完善，动画片交易量明显增大，每个动画频道年平均购买国产动画片超过4万分钟，每个少儿频道平均购买国产动画片超过3万分钟，中国国际动漫节已经成功举办5届，现在正在举办第6届，影响不断扩大，品牌日渐打响，成为推动中国动漫产业发展的国家级、国际性、专业化的交流合作贸易平台。现在的中国国际动漫节无论从规模、从影响、从人气、从整个产业运营都显现出非同一般的状况。

第十，政府服务管理体系不断完善，动漫扶持力度不断增强。目前地方党委和政府密切关注和大力支持国产动漫产业的发展，纷纷把动画产业作为本地新的经济增长点。很多地区对国产动画创作生产出台奖励政策。我国动画产业区域发展的格局已经初步形成。广电行政管理部门和播出机构牢牢把住影视动画和网络动画产业发展的龙头，不断提升动漫产业制作水平、播出水平、研究水平和管理水平。2009年10月北京市出台《关于支持影视动画产业发展的实施办法》每年1亿元的扶持动漫产业。2009年杭州市滨江区动漫产业扶持资金新增至9千万元，天津市、黑龙江省、福州市，政府加强动漫产业领导力量，动漫产业发展成绩显著。2009年总局开展国产原创动画片及国产动画创作人才扶持项目评审工作，表彰和奖励2005到2008年4年间优秀国产动画片和动画工作者，经各省、广播影视行政管理部门初审，广电总局扶持项目评审委员会终审，并总局政府网站公示，最终确定2005年-2008年十大动画项目和十大动画人才，奖励资金共计890万元。此外2009年总局共下发国产动画发展关键资金940万元，总局还进一步加大对国产动画的支持力度。



2009年2月发行的关于进一步加强电视动画片播出管理的通知，重申播出机构每天国产动画片与引进动画片的比例不低于7:3的规定，并从2010年1月1日开始将国产动画播出的黄金时段延长1小时，由原来17:00-21:00延长到17:00-22:00点，进一步刺激播出机构对国产动画片的购买需求，有利于国产动画生产的加快释放。这是我向大家汇报的第一点。

第二方面是国产动画产业发展中需要注意的问题。

看到我国动画业取得了一系列可喜的成绩，我们也要清晰的看到我们动画产业发展面临的问题不少，困难不小，尤其跟发达国家相比我国动画产业还很弱小，我就讲创作和产业两大困扰我国动漫产业发展的的问题，提出几点看法，供大家参考。

一、关于创作。一是要打造经典动画形象，根据动画产业的特点我们可以看到，动画形象是动画产业中最主要和最关键的因素。一个动画形象的成功不仅预示着一部动画片的成功，更预示着由此产生的巨大的衍生品市场。国内外最成功的动画产业项目都是以经典的动画形象为观众所牢记所熟知，比如《米老鼠和唐老鸭》、《名侦探柯南》等等，所以动画企业在前期选题策划时一定要注意到，通过具体深入的市场调研来确定动画片的目标受众，研究观众群体的心理特征和喜好倾向，精心设计动画形象的外貌、年龄、性格、习惯、动作、神态，包括优缺点。动画形象尽量要做到形象鲜明、个性突出、生动亲切、性格连贯、故事情节的设计、语言对白的丰富、神态动作的转变，都要为动画形象的树立服务。力求动画形象喜闻乐见，深入人心。动画形象要充分体现动画角色的内涵，而角色最重要的特点是个性。用动作表现角色，用语言表现角色，用故事表现角色，用情景表现角色，用场景表现角色，用音乐表现角色，用歌曲表现角色。总之一部动画片所有的元素都要为形象服务，为动画角色要有完整的性格，并且要足以个性到不能与其他的角色互换，这是动画形象生命力的源泉。

经典角色可以从传统文化里去寻找原型，比如说英雄、怪物、爱人、父母以及喜剧中的人物，观众对角色的认可度就是来自于他们的不完美而不是他们的优点。角色一定要真实可信，要讲述真实，创造出可能的行为，把动画角色塑造成为在真实的世界里存在着的一样，这种动画角色才能为观众在荧幕和屏幕上事实的对照自己，与动画角色建立联系。

二、打造经典的故事结构。动画片是影视艺术的一种，从艺术上讲它可以表现真人的影视剧，可以承载着一切主角，比如说日本大师宫崎峻的作品，对现代人类生活的方式进行深刻的反思，赢得大量观众的共鸣和赞赏，我们从很多成功的动画产业项目可以总结规律，他们都有一个巧妙而开放的经典故事结构。比如说《羊和狼》、《蚂蚁和大象》、《小鸡和黄鼠狼》、《猫与老鼠》、《侦破和反侦破》等等，经典故事结构具有很强的包容性和发散性，所以以此结构为基本线索，融入异彩纷呈的人物和故事具有长久的生命力。这样的动画作品往往容易在市场上站稳脚跟，既可以根据受众寻求时代变化，创作出新的时代和新的主题，更容易受到各种机构的青睐和欢迎。典型情节是一种能够让观众对你的故事感到熟悉又感到新奇的方法之一，这种熟悉和新奇的故事被实践证明对观众有极强的吸引力。虽然他们会惊讶故事的发展，但是故事的风格和结构能够给观众提供熟悉和舒服的感觉，这就是为什么一些故事往往能够成功，而其他的不讨大家的欢迎。



三、慎重处理动画片的打斗情节。首先打斗情节要严格区别于血腥暴力情节，在经典动画片《大闹天宫》中，哪吒传奇，哪吒闹海中有许多打斗的镜头，但大家都不会觉得少儿不宜，那是因为导演把打斗的场景进行艺术化和抽象化，虽然是打斗，但是呈现出来的是一种艺术的美感。我们依然可以记得孙悟空挥起金箍棒的神态、身段、线条、节奏，具有行云流水般的美感，观众从中可以看到孙悟空的自由、自信、聪慧和本领，人们从中可以感受到一种由衷的赞叹和欢乐。所以动画片的打斗情节要进行艺术化的处理，不能让观众尤其是小观众产生残忍、恐惧、害怕的心理。其次不能单纯为打斗而打斗，现在有个别动画片剧本薄弱，情节牵强，每集都是两派之间打来打去，有一些根本不造成冲突的事情也打上一场，让人莫名其妙，这可能是导演和编剧觉得只有打斗场面才能吸引眼球的原因。所以动画片中要删除那么无聊、无意义的打斗情节。第三设计打斗的场面要有强烈的未成年人保护意识，不能出现自缢、玩火、捆绑、反锁、匕器、潜水等等的危险动作，不得描述和展示非正当使用家庭用品如刀、锤子、剪子、绳索等工具，严禁出现自残、自杀的情景。

四、慎重处理动画片的爱情情节。动画片中的爱情故事是一个敏感话题，容易引起家长的非议和小报的炒作。目前动画片的主要收视群体还是未成年人，国产动画片尤其在少儿频道播出的动画片如果一定要涉及这个话题，则应婉转间接的表现有关爱情的内容，无需过分的强调爱情的独特之处，避免出现不适合未成年青少年收看的描写男欢女爱的画面。

五、慎重处理动画片中的境外题材。对境外题材的动画片，广播影视行政管理部门在题材备案和发行审查管理中格外注意和重视，首先要分清楚这是一部改换头面的动画片，还是旨在打入国际市场的原创国产动画片，对前一种情况我们坚决制止，一些动画制作机构看到国产动画产业蓬勃发展，国家和地方政府对动画产业给予了大力支持，同时也要看到我们加强了对境外动画片引进的管理，引进动画片的难度加大，就采取投机取巧的行为，将境外动画片改换头面冒充国产动画片，以取得经济效益。对这样的行为我们不能放任不管，否则这是对辛辛苦苦创作国产动画机构的打击，对国产动画的创作、生产方向将造成误导，有的播出机构为了追寻经济效益，也参加了这种行为，严重的扰乱了国产动画产业的秩序，对此我们将发现一起处理一起。至于后一种情况，我们要根据发行播出的范围不同，对其提出修改意见。

总之一切我们旨在推动发展国产的动画片，要让那些中国故事、中国精神，表现中国气派的国产动画能够在我们的黄金时段，在我们的主频道在中国播放。大家可以想到中国是最大的动画市场，占据中国的市场就意味着占据21.5%人口的市场，中国是最大的市场，因此占据了中国的市场，下一步我们许多优秀的国产动画一定会走向海外，走向国际。

六、慎重处理国产动画片中的题材改编。动画片具有丰富超常的表现能力，是其他影视剧剧种无法比拟的，这是动画片的优势和特点，但是不能错误的理解为动画片就可以毫无根据的胡编乱造，尤其是要尊重和保护我国的文化资源，不能调侃、外批、戏说、篡改文学精品，文学名著、寓言故事，坚决制止颠覆优良传统、恶搞英雄人物，亵渎文化经典，调侃崇高精神这样的一些动画节目。2009年国产动



画片题材备案中，经审核未通过的动画片主要存在的问题是内容胡编乱造，充满魔幻、迷信色彩，不当涉及宗教少数民族题材或者篡改历史名著，名人服饰等，要坚持培育民族精神，增强人们对中华文化的亲切感和认同感为己任，不能随心所欲胡编乱造。

七、慎重处理动画片中的成年人题材。我们鼓励动画制作机构充分了解市场动向和受众需求，与动画产业链各环节形成快捷有效的互动机制，有针对性的开发制作适合不同年龄、不同性别、不同层次观众收看的动画片，但是以成年人作为目标的观众动画片要把握好以下原则。1、要把握好内容。即便是给成年人看的动画片，也不能有不适合未成年人收看的内容，对未成年人来说可以不喜欢不适合，但是绝不能给他们造成心灵污染。2、要注意发行播出的频道和播放时段。不在未成年人集中收看的频道和时段播放以成年人为收视对象的动画片。在这里我还要讲一讲，动画片主要的收视人群是14岁以下的儿童，他们对动画的忠诚度是100%，中国动画产业从目前来说我们走了有6年，从6年来我们从4200分钟上升到2009年的17万分钟，我们生产了一大批动画片，其中有许多是优秀的动画片，为我们广大少年儿童所欢迎。在这个过程中大家一定要看到，伴随着儿童的成长，我们的制作的水平，制作年龄的收视点也可以不断的提高。但是迪斯尼的经验证明它是亲子、家庭观看的动画片，主角永远是孩子。在日本有全龄卡通的定位，能够使所有的观众、家庭都能观看动画片。我们的企业家、艺术家、制作者一定要根据中国的国情，根据中国孩子的发展，中国动画产业的发展来确定我们制作的定位。

八、慎重处理动画创作中的模仿问题。大家都知道80年代以来我国动画市场基本是日美动画片的天下，2003年上海复旦大学动画科技室做过一个调研，在小朋友最喜欢的20个动画中有19个是外国的形象，经过近几年的努力，国内出现大量的国产动画品牌，彻底改变了之前境外的动画片占据我国动画片公映市场和衍生产品市场的局面，但也有一些动画公司出于各种原因生搬硬照外国公司，更有甚者直接套用境外动画片的画面和情节，对于境外的优秀动画作品，我们要通过研究、比较、吸收借鉴、博采众长、融会贯通，但是不能够生硬模仿，更不能生搬硬套，不能够将境外动画公司加工的动画片拿到国内市场来播放。这是我谈的关于创作的几个问题，下面我谈谈关于产业的几个问题。

（一）动画公司和影视公司的运营有很大的不同。影视公司一般是以制作电影、电视剧为核心，制片人召集导演、编辑、演员等成立剧组，最终目的是影视剧的发行放映，一部影视剧播映完毕，关于这部片子的所有事情基本上完成，动画公司是要以动画项目为核心，积极探索研究符合我国国情与现状的动画产业引领模式。要创造各种有利条件，大力促进优秀动画创意于资本、创意于人才、创意于管理、创意于技术等动画要素市场的有效衔接，加强动画原创企业与动画播出机构、动画播出机构、动画发行机构、动画中介机构，图书期刊、音像制品、玩具文具、服饰鞋帽、食品饮料、娱乐设施、游戏软件、新兴媒体等动画衍生产品机构的交流与合作。原创动画制作企业要牢固树立动画作品创作生产的产业意识，加强市场论证，以市场为导向，密集联系动画产业的各个环节，努力扩大与国产动画形象相关的衍生产品。要努力形成多媒体多映，多产品开发的动画产业的发展模式，逐步形成完善的利润的政治体系。在这个过程中我们觉得首先要注意前期的创意咨询，我