



中国动漫产业 发展报告 (2012)

ANNUAL REPORT ON DEVELOPMENT
OF CHINA'S ANIMATION INDUSTRY (2012)

主 编 / 卢 斌 郑玉明 牛兴侦



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)



动漫蓝皮书

BLUE BOOK OF
ANIMATION



中国动漫产业发展报告 (2012)

ANNUAL REPORT ON DEVELOPMENT OF CHINA'S
ANIMATION INDUSTRY (2012)

主 编 / 卢 斌 郑玉明 牛兴侦



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

图书在版编目(CIP)数据

中国动漫产业发展报告. 2012/卢斌, 郑玉明, 牛兴侦主编.
—北京: 社会科学文献出版社, 2012. 4
(动漫蓝皮书)
ISBN 978-7-5097-3282-3

I. ①中… II. ①卢… ②郑… ③牛… III. ①动画片-产业-
研究报告-中国-2012 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 063814 号

动漫蓝皮书

中国动漫产业发展报告 (2012)

主 编 / 卢 斌 郑玉明 牛兴侦

出 版 人 / 谢寿光

出 版 者 / 社会科学文献出版社

地 址 / 北京市西城区北三环中路甲 29 号院 3 号楼华龙大厦

邮政编码 / 100029

责任部门 / 人文分社 (010) 59367215

电子信箱 / renwen@ssap.cn

项目统筹 / 宋月华 张晓莉

总 经 销 / 社会科学文献出版社发行部 (010) 59367081 59367089

读者服务 / 读者服务中心 (010) 59367028

责任编辑 / 张晓莉 黄 丹 王晓鹏

责任校对 / 王翠艳 白桂祥

责任印制 / 岳 阳

印 装 / 北京季蜂印刷有限公司

开 本 / 787mm × 1092mm 1/16

版 次 / 2012 年 4 月第 1 版

印 次 / 2012 年 4 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-5097-3282-3

定 价 / 69.00 元

印 张 / 26.75

字 数 / 456 千字

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社读者服务中心联系更换

 版权所有 翻印必究

《动漫蓝皮书》编委会

顾 问

- 王立平 全国政协常委，著名作曲家
- 金德龙 国家广播电影电视总局副总编辑、宣传管理司司长
- 侯光明 中国管理科学学会副理事长，中国社会经济系统分析研究会副理事长，北京电影学院党委书记，教授、博士生导师
- 张会军 全国政协委员，全国政协教科文卫体委员会委员，中国电影家协会副主席，北京电影学院院长，教授、博士生导师
- 侯克明 教育部、文化部、国家广电总局全国中小学生影视教育协调工委秘书长，中国儿童少年电影学会会长，教授、博士生导师

主任委员

- 余培侠 中国动画学会会长

副主任委员

- 王 哲 郑州市委常委、宣传部长
- 汪小玫 杭州市委副秘书长、宣传部副部长，中国国际动漫节节展办主任

孙立军 北京电影学院副院长
 廖祥忠 中国传媒大学副校长
 曹小卉 北京电影学院中国动画研究院常务副院长
 向 勇 北京大学文化产业研究院副院长
 刘 东 郑州市人民政府副市长
 张 帆 北京电视台动画节目中心主任
 宋月华 中国社会科学院社会科学文献出版社人文分社社长

委 员 (按姓氏音序排列)

陈 雷	陈维东	陈学会	陈妍娇	邓丽丽	丁春萍
戈 晨	贡建英	韩朝晖	郝军峰	贺梦凡	江 泊
金 城	孔小红	雷 瑛	李剑平	李 捷	李 亮
李宪敏	李中秋	梁兆奎	卢 斌	卢 虹	牛兴侦
欧阳逸冰	潘新红	盘 剑	盛亦来	帅 民	孙 聪
万 捷	王 超	王兰柱	王霄鹂	王 英	吴 佳
吴小华	肖永亮	杨尚君	杨文艳	俞剑红	袁 梅
张长江	张国晓	张建国	张天晓	张燕鹏	张昭乐
赵 勇	郑立国	郑玉明	周春辉	周凤英	周瑞兰
周湛文	朱栢莹	朱佑兰			

《动漫蓝皮书》课题组

课题组负责人：刘跃军 庞亚美

课题组成员：张 璋 万方昱 李 毅 姜 荷
赵晶晶 胡晓倩 吴 凡 梦 月

主编简介

卢 斌 北京电影学院中国动画研究院产业经济研究所所长，动画学院副教授、硕士生导师；北京大学文化产业研究院动漫游戏产业研究中心特邀研究员；北京工商大学艺术传媒学院客座教授；文化部网络游戏内容审查委员，国家广电总局课题成果《中国动画产业年报》执行主编。

郑玉明 中国传媒大学动画与数字艺术学院副教授、硕士生导师；北京电影学院中国动画研究院产业经济研究所研究员；国家广电总局课题成果《中国动画年鉴》主编；文化部、教育部、北京市教育委员会等多项重大科研项目负责人。

牛兴侦 动漫报社执行总编辑、中原动漫研究院院长、郑州大有动漫产业有限公司执行董事。国家扶持动漫产业发展部际联席会议办公室“国家动漫产业发展基本战略研究”课题组核心成员、《国家“十二五”时期动漫产业发展规划》起草组专家、《中国动漫产业发展报告》（白皮书）编委会委员。

摘 要

《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告（2012）》是北京电影学院中国动画研究院会同北京大学文化产业研究院、中国传媒大学《中国动画年鉴》编辑部、河南省中原动漫研究院、广东漫友文化动漫研究所等研究机构的资深专家、学者及动漫企业精英共同编写的第二本年度性国家人文社科领域的动漫产业发展报告。本书秉持为动漫产业从业人士、管理服务机构以及相关专业学生提供优质内容的编辑理念，强调高品质、大视野、多视角，将市场动态研究与产业政策分析紧密结合，具有专业性和综合性等特点。

本书兼顾点、线、面，设置了总报告、行业报告、品牌营销、个案研究、区域报告、艺术创作、专业研究、大事记等栏目，既有产业总体分析，又有行业报告和重点问题研讨；既有助于准确把握中国动漫产业的总体发展态势，又能对企业运营和品牌管理等实务有所参照和指引。总之，本书力求通过多视角的分析，强调内容的思想性、研究的专业性、观点的可信性、数据的准确性和信息的服务性。

本年度的总报告是全书的核心内容。总报告认为，“十二五”期间是我国动漫产业的重要战略转型期，也是从动漫大国向动漫强国进行跨越的攻坚时期。2011年开局顺利，中国动漫产业继续保持着较快较好的发展局面和势头，产业初具规模，企业逐步壮大，产品数量大幅增长，质量有所提升；但同时国产动漫粗制滥造现象依旧较为突出，市场占有率仍旧偏低。未来的5~10年，我国将处在以发展方式转变为核心的又一次转型与改革的关键阶段，动漫产业的发展不仅需要政策扶持，更需要突破发展中的障碍，从根本上创造良好的产业发展环境。“十二五”期间，动漫产业不应该仅仅实现量的增长，更应该实现质的跃升，即从注重数量扩张的规模增长转变到更加注重质量效益的内涵提高上。

总报告指出，“十二五”期间，推动动漫产业实现新的跨越式发展需要抓住五大契机：一是通过扩大内需来充分释放民众文化消费需求，这是我国动漫产业

大发展的基本支撑。二是大力开发应用动漫产品和服务，深度挖掘利用动漫手段服务社会的巨大潜在空间，这是我国动漫产业大发展的拓展方向。三是加速培育数字网络动漫业态，实现动漫产业超常规发展，这是我国动漫产业大发展的重大机遇。四是参与国民经济结构的战略性调整，充分发挥动漫产业作为生产性服务业的优势，这是我国动漫产业大发展的主攻方向。五是发展对外版权贸易，使提升国家文化软实力与促进文化贸易有机地结合起来，这是我国动漫产业大发展的新天地。

总报告认为，衡量一个国家能否成为世界动漫强国，至少需要四个条件：一是产业规模持续扩大，在国民经济中占有一定比重；二是国产动漫产品竞争力和市场份额较大，在国内和国外两个市场中都有较大影响；三是总体品牌实力逐步增强，形成一批有中国风格和国际影响的国产动漫企业品牌和产品品牌；四是动漫产业体系和市场体系基本建立，产业结构合理健康，逐步成长为国民经济先导性产业。

总报告提出，“十二五”期间，实现从动漫大国向动漫强国的跨越式发展需要特别注重四个方面：一是加强对动漫产业本质的认识，建立知识经济时代的品牌战略理念。二是创新动漫企业商业模式，持续提升核心竞争力。三是建立系统工程观念，同步推进动漫产业各环节的立体发展。四是实施精品战略，加强产业互动，在动漫创意版权传递中实现增值。

Abstract

Blue Book of Animation: Annual Report on the Development of China's Animation Industry 2012 is the second annual animation development report compiled by many experts and scholars from China Animation Industry Economy Research Institution of Animation School of Beijing Film Academy, Institute for Cultural Industries of Peking University, the editorial office of *China Animation Annuals* of Communication University of China, *Zhongyuan* Animation Research Institute (Henan Province) and *Manyou Wenhua* Animation Research Institute (Guangdong Province). This report, with the professional and synthetic feature, is focused on market analysis as well as animation industry policy analysis with high quality, broad view angle, so it could be applied for animation practitioner, management and service institution of animation industry and undergraduates and graduates majored in animation.

This book includes such content as General Report, Industry Report, Brand Marketing, Case Study, Region Report, Art Creation, Professional Studies, and the Milestone. It not only includes some general analysis and development trend analysis, but also key problem research and brand marketing development reference. Generally speaking, this book is full of thoughtful contents, professional studies, creditable views, correct data and useable information.

The General Report of 2012 is the core content of this book. The General Report shows that the 12th five-year plan is absolutely important phase for transforming China animation from the big one into the powerful one and also an important phase for strategy transformation. It was a pretty good beginning in the year of 2011. China animation industry kept a fast-development situation, which lies in the growth of animation companies, the increase of the quantity of animation products and the improvement of the quality of animation products. But some problems showed up simultaneously such as the quality of product is still not satisfactory and the market share is still small. China animation industry will be on the stage of transformation and innovation during the coming 5 to 10 years, China animation industry needs policy support and the power for breaking the obstacle of development and also needs a suitable development environment. During the phase of 12th five-year plan, China animation

industry will achieve not only the increasing of product but also the promotion of quality.

The General Report shows that to achieve faster development for China animation industry we should focus on the following five aspects. Firstly, to release the consumer demand of people through expanding domestic demand, this is the basic way of improving China animation industry. Secondly, to develop application animation product and relative services, to dig out the potential value of making animation so as to make service for the society. Thirdly, to improve the digital network animation, to achieve trans-normal development of industry, this is a great development opportunity for China animation industry. Fourthly, to participate in the strategic adjustment of structure of national economy, to make the most of the advantage of the animation industry as service industry, this should be the main direction of the development of China animation industry. Finally, to develop the foreign brand licensing trade and to make a combination between the national soft power promotion and the promotion of cultural trade, this will expand the development space for China animation industry.

The General Report shows that there are basically the following aspects to measure if a country could be regarded as a powerful animation country, that is the increasing of its industry scale and its proportion in national economy; more powerful influence in the home market and abroad; more comprehensive brands of China animation companies and products with Chinese elements and international influence; wholesome animation industry system and market system, rational industrial structure, and gradually becoming the pioneering industry of national economy.

The General Report shows that to achieve faster development of China animation industry during the phase of 12th five-year plan we should focus on the following aspects such like to deepen the understanding of the essence of animation industry, to build up brand strategic conception, to make a new business model and to promote the core competitive power, to build up a concept of systems engineering and to prove the development of every aspects on the industry chain, to implement the high-quality strategy, to enhance the interaction of the industry, and to achieve the value increasing through the copy-right licensing.

摘 要

『アニメ漫画青書：中国アニメ漫画産業発展報告書（2012）』は北京電影学院中国アニメ研究院が、北京大学文化産業研究院、中国伝媒大学『動画年鑑』編集部、河南省中南アニメ漫画研究院また広東漫友文化アニメ漫画研究所などの研究機関の中で豊富な経歴を持つ専門家、学者及びアニメ企業で働いている卓越した人物と共同で編集され、わが国の国家人文社会科学分野における第二回アニメ産業発展報告書である。本書はアニメ漫画産業に勤めている者、管理サービス機構及びそれに関連している専門の学生たちに優れた内容を提供しようとする理念を維持し、高い品質を強調し、多角的な視野のもと、市場の動きの分析と産業政策の分析を緊密的に結合させることで、専門性と総合性などの特徴を備える。

本書は点、線、面などの多次元の方面を兼ねて配慮し、総報告書、業界報告書、ブランドのマーケティング、個別のケースの研究、地区の報告書、芸術の創作、専門的な研究、年代記などの項目を設け、総括的な分析する一方、業界に関する深い分析また重要問題に関する研究と討論もある。それは、中国アニメ漫画産業の全体の発展の成り行きを正確的に把握することに役立ち、また企業の運営を管理することとブランド化を進めることなどの実務に対して、参照また指導するところがある。要するに、本書は、努めて多方面にわたる分析と多面的な内容を通じ、内容の思想性、研究の専門性、その観点の信頼性、データの正確性及び情報のサービス性を強調することを求める。

今年度の総報告書は全書の主要な内容である。総報告書は、「第12次五ヶ年計画期間はわが国のアニメ漫画産業の重要な戦略的なモデルチェンジの期間であると共に、アニメ漫画大国からアニメ漫画強国へ進む大事な時期である」と述べている。2011年は順調に始まり、中国のアニメ漫画産業は引き続きより良い発展の形勢を保っており、初めて産業としての規模を持つようになり、

次第に企業が強大になり、生産数量が大幅に増大し、品質もいくらか向上した。しかし、国産アニメ漫画の粗製乱造の現象が依然として目立っており、市場占有率も低い。これからの5-10年間、わが国は発展方式が転換する中核の再度のモデルチェンジと改革の肝心な段階にある。アニメ漫画産業の発展は政策の支持のみではなく、さらに発展中の難関を突破し、根本的によい産業の発展環境を創造することも必要である。第12次五ヶ年計画期間、アニメ漫画産業は数量の増長を求めるべきではなく、品質の向上を実現すべきである。つまり、数量の拡張の重視から品質の向上を重視することへ転換することである。

総報告は、「第12次五ヶ年計画期間、アニメ漫画産業を推進し、大きな発展をさせるために、五つの契機を捉えなければならぬ」と述べている。一つ目は、内需の拡大を通じ、大衆が文化に対する消費の需要を増加させる。これが、わが国のアニメ産業が発展する基本の支柱である。二つ目は、アニメ漫画産業の関連商品の生産とサービスを開発し、アニメ漫画の力を利用し、社会に貢献できる潜在の価値を掘り出す。これは、わが国のアニメ漫画産業の発展の開拓方向である。三つ目は、加速的にデジタルネットアニメ漫画の態勢を育て、アニメ漫画産業をより早く発展させる。これは、わが国のアニメ漫画産業の発展の重大な機会である。四つ目は、国民経済の構造を戦略的に調整することに参与し、アニメ漫画産業が生産性のサービス業としての優位性を十分に発揮する。これは、わが国のアニメ漫画産業の発展の主たる戦略である。五つ目は、国際社会に向けての版權貿易を発展させ、国家の文化のソフトパワーを強くさせることと文化貿易を促進させることを有機的に結合させる。これは、わが国のアニメ漫画産業の発展の新しい天地である。

総報告書は、「ある国家は世界的なアニメ漫画強国になれるか否かを判断するために、少なくとも、以下の四つの条件を満たさなければならない」と述べている。まず、産業の規模が継続的に拡大し、国民経済の中で一定な割合を占めている。また国産のアニメ漫画に関する製品の市場競争力と市場シェアが高く、国内と海外両方の市場の中に大きな影響力を持つ。全体的なブランドの実力が逐次に増強し、中国的な特徴がありながら、国際社会上にも影響力がある国産アニメ漫画産業のブランドと製品のブランドを形成する。最後に、アニメ漫画産業のシステムと基本的な市場体制を構築し、産業構造が合理的で、

健全で、次第に国民経済の先導的な産業に成長する。

総報告書は、「第 12 次五ヶ年計画期間、アニメ漫画の大国からアニメ漫画の強国への躍進を遂げるため、四つの方面をとりわけ重視しなければならない」と提言した。一つ目は、アニメ漫画産業の本質に対する認識を深め、知識経済時代のブランド戦略理念を確立する。二つ目は、アニメ漫画企業の商業モデルの新機軸を絶えず打ち出し、中核の競争力を高めていく。三つ目は、システム？エンジニアリングの観念を形成し、それと同時に、アニメ漫画産業の経済連鎖の中の各部分の三次元の発展を推進する。四つ目は、品質戦略を実施し、産業間のインタラクティブを強化し、アニメ漫画の創造的な著作権が普及し、その価値の向上が実現する。

적 요

《만화청서 : 중국만화산업발전보고 (2012)》는 북경영화학원중국만화연구원이에서 북경대학문화산업연구원을동의하고중국매체대학 <만화년사인> 편집부, 하남성중원만화연구원, 광동만우문화만화연구소등연구기구의 능력 있는전문가, 학자 즉 만화기업경영들이 공통으로 편집한 제이본년도의 국가인문사과령역의 만화산업발전보고 이책은 만화산업에 종업하는 인사를 지지하고 관리복무기구밀 상관전업학생이 제공한 우수한 내용의 편집이념, 고품질을 강조하고, 대시야, 다시각, 시장동태분석과산업정책분석을긴밀히 결합하여전업성과종합성 등의 특점을 갖추고 있다.

본책은 점, 선, 면 등의 3D 층면을 경하여 고려하고 총보고 항업보고 브랜드마케팅 개안연구 구역보고 예술창작 전업연구 대기사 등 항목을 설치하고 또 총체분석이 있으면서 업종심도 분석과 중점문제연구가 있다; 중국만화산업의 총체발전태세를 정확히 파악할수있는데 도웅미 되며, 또한 기업운영관리와 브랜드항목발전등 실무적으로 참조하고 인도할수 있다. 총적으로, 이 책은다시각적인 분석과 다원화적인 내용을 통해서 내용의 사상성, 연구적전업성, 관점의 가신성, 수자의 확실성과 정보의 복무성을 강조한다.

본년도의 총보고서는 모든 책의 핵심내용이다. 총보고서에서는 12.5 기간은 우리나라 만화산업의 중요전략의 전형기이자 만화대국으로부터 만화강국으로의 과도를 진행하는 공진시기라고 본다. 2011년 개국순리 중국만화산업이 비교적 빠르고 좋은 발전형세와 기세를 계속 유지하고, 산업이 처음으로 규모를 갖추고, 기업이 더불어 커가고, 산업수량이 대폭 늘어나며, 질량이 다소 나아가고 있다; 그러나 동시에 국산만화의 거친제작과 가짜로 꾸며진 현상이 여전히 비교적 돌출하고 시장점유율이 의연히 작다. 미래의 5~10년, 우리 나라는 발전형식이 핵심으로 바뀌는 또 한번의 전형과

개혁의 관건계단에 처해있게 된다 . 만화산업의 발전은 정책의 보살핌이 이 필요할뿐만 아니라 발전중의 장애를 돌파하고 질의 활약을 실현하여야 한다 . 즉 수량확장을 중요시하는 규모증장으로 부터 질량효익의 내포를 높이는데 중시하여야 한다 .

총보고에서는 12.5 기간 만화산업을 실현하는 새로운 과도식발전은 다섯개의 계기가 필요하다고 지적했다 . 첫째는 내부의 요구를 확대하는것을 통해 민중문화소비수요를 충분히 방출한다 . 이것은 우리 나라 만화산업대발전의 기본방침이다 . 둘째는 강력적으로 만화산업과 서비스를 개발응용하고 만화수단서비스로 사회적거대한 공간을 깊이 발굴하다 . 이것이 우리 나라 만화산업이 대발전하는 확산방향이다 . 셋째는 숫자인터넷만화업태를 신속히 배양하여 만화산업의 일반규칙을 초월하여 발전할것을 실현한다 , 이것이 우리 나라 만화산업대발전의 중대한 기회이다 . 넷째는 국민경제구조의 전략성 조절에 참여하고 만화산업이 생산성서비스업의 우세를 충분히 발휘하다 . 이것은 우리 나라 만화산업대발전의 주요 공략방향이다 . 다섯째는 대외적인 판권무역을 발전하여 국가문화의 약한 실력과 문화무역의 상승이 유기적으로 결합하도록 한다 . 이것은 우리 나라 만화산업대발전의 신천지이다 .

총보고에서는 한나라가 세계만화강국으로 되는지를 측정하는것은 적어도 네가지방면의 조건이 필요하다고 한다 : 산업규모의 지속적인 확대 , 국민경제중에서 점유하는 일정한 비중 ; 국산만화산업경쟁력과 시장점유율이 비교적 크고 국내 외두개시장중에서의 비교적 큰 영향력 ; 총체브랜드실력이 더더욱 증강하고 중국풍격과 국제영향의 국산만화기업브랜드와 산업브랜드를 형성 ; 만화산업체커페와 시장체계의 기본건립 산업구조의 합리한 건강 더욱 나아가서 국민경제의 선도적산업으로 성장하다 .

총보고에서는 12.5 기간 만화대국으로 부터 만화강국으로 나아갈수 있는 발전요구에 대해 특별히 네개방면에서 제출했다 . 첫째는 만화산업의 본질과 인식을 강화하고 지식경제시대의 브랜드전략개념을 건립하다 . 둘째는 만화기업의 상업기본양식을 창신하며 핵심경쟁력을 지속적으로 높인다 . 셋째는 체계적인 공정관념을 세우고 동시에 만화산업경제체인중의 각 매듭의 립체발전을 추동시킨다 . 넷째는 메이커전략을 실시하고 산업상호작용을 강화하며 만화창의판권전달하는 과정에서 증가를 실현한다 .

创作更多人民群众喜闻乐见的 优秀动漫产品（序一）

张丕民*

当今时代，文化越来越成为民族凝聚力和创造力的重要源泉，越来越成为综合竞争国力的重要因素，丰富精神文化生活越来越成为我国人民群众的热切愿望。动漫产品是广大人民群众特别是未成年人喜爱的文化产品，也是最为形象生动、类型丰富、关联性强的大众流行娱乐产品。发展动漫产业对于满足人民群众精神文化需求，促进社会主义先进文化和未成年人思想道德建设，推动文化产业发展，培育新的经济增长点，提升国家文化软实力和中华文化影响力都具有重要意义。

党中央、国务院对发展国产动漫事业（产业）历来非常重视。2004年，党中央、国务院发布了《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，明确提出要“积极扶持国产动画片的创作、拍摄、制作和播出，逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列”。2006年，国务院转发了财政部等部门《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，并建立了扶持动漫产业发展部际联席会议制度。《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和《文化产业振兴规划》把动漫产业列为重点发展门类，《我国国民经济和社会发展十二五规划纲要》和《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》把动漫文化产业提升到支柱性产业的高度。

近年来，我国动漫产业蓬勃发展，涌现出一批较有影响的动漫企业，特别是明确非公有制资本进入文化产业的政策，调动了全社会投资动漫产业的积极性，使得国产动漫产量大幅增长，整体质量有所提升，达到了一个前所未有的新的历

* 张丕民，国家广播电影电视总局党组成员、副局长。