

当代动漫产业 影响力研究

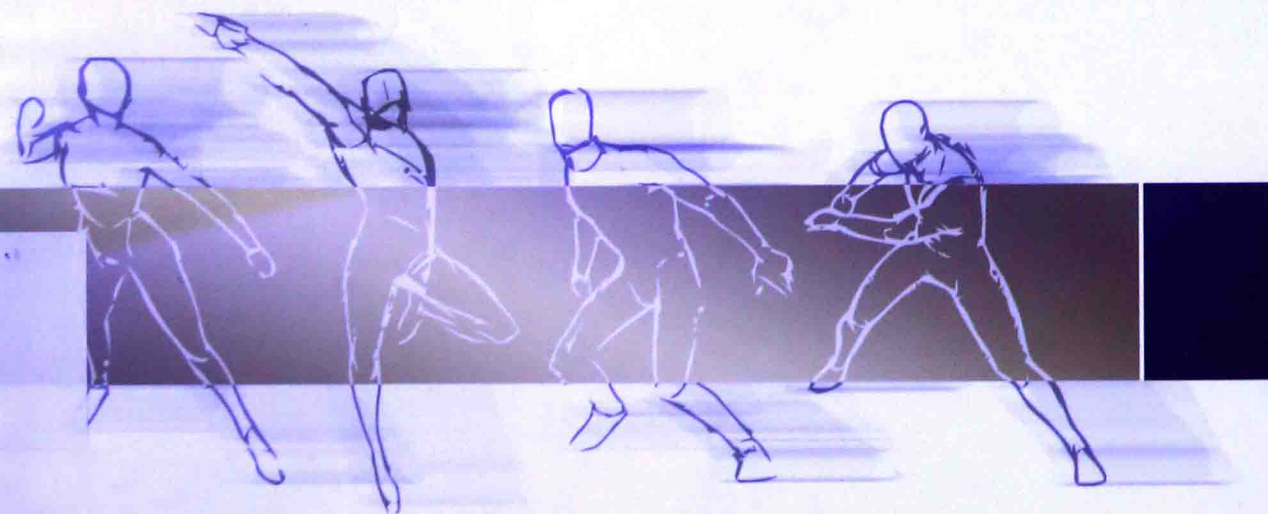
——历史选择与现实镜像

DANGDAI DONGMAN CHANYE

YINGXIANGLI YANJIU

LISHI XUANZE YU XIANSHI JINGXIANG

■ 张之益 主编



中国财政经济出版社

当代动漫产业 影响力研究

——历史选择与现实镜像

DANGDAI DONGMAN CHANYE

YINGXIANGLI YANJIU

LISHI XUANZE YU XIANSHI JINGXIANG

■ 张之益 主编



中国财政经济出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

当代动漫产业影响力研究：历史选择与现实镜像 / 张之益主编. —北京：中国财政经济出版社，2015. 1

ISBN 978 - 7 - 5095 - 5798 - 3

I. ①当… II. ①张… III. ①动画片 - 产业发展 - 研究 - 世界 - 现代 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 262023 号

责任编辑：郁东敏

责任校对：王 英

版式设计：董生萍

中国财政经济出版社 出版

URL: <http://www.cfeph.cn>

E-mail: cfeph@cfeph.cn

(版权所有 翻印必究)

社址：北京市海淀区阜成路甲 28 号 邮政编码：100142

营销中心电话：88190406 北京财经书店电话：64033436 84041336

北京中兴印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

787 × 1092 毫米 16 开 18 印张 227 000 字

2015 年 1 月第 1 版 2015 年 1 月北京第 1 次印刷

定价：40.00 元

ISBN 978 - 7 - 5095 - 5798 - 3/J · 0023

(图书出现印装问题，本社负责调换)

本社质量投诉电话：010 - 88190744

打击盗版举报电话：010 - 88190492、QQ：634579818



在新的技术手段、创作方式、平台载体等行业领域创新变革的推动下，近年来，中国动漫积极创新发展思路，推动产业多元化探索。不仅在原创动漫内容发展上进行了有益的实践，新的动漫产品类型和动漫服务模式得以确立，而且在国家有关部门的高度关注和大力扶持下，动漫产业化发展也取得了可喜的成绩，“大动漫”产业发展格局基本形成。

随着原创动漫内容的稳固发展以及动漫行业创新体系的深入构建，我国动漫产业的发展张力得到了充分释放，具有高附加值的动漫创意和动漫技术作为新兴生产要素，广泛参与到文化型经济与科技型经济融合发展的进程当中。



动漫产业的相关生产要素正在向其他关联的行业领域渗透、融合、提升，而且动漫产业自身的发展催生了庞大的经济、文化与社会价值。动漫产业在文化创意产业整体发展格局中的影响力被推进到一个新的历史阶段，在现代产业体系建设与社会变革过程中的地位也日益得到强化与彰显。动漫产业在上述方面取得的成果，构成了当代动漫产业影响力命题研究的实践基础。

为适时把握当代动漫产业发展的机遇，加深对动漫与关联产业融合发展的作用机制的研究，文化部文化产业司委托中国科学院自动化研究所开展了《动漫与相关产业融合发展研究》课题，以期在理论层面加深对当代动漫产业发展规律的认知，在实践层面推动动漫产业创新实践的开展，提供必要的理论支撑和智力支持。而本书的相关研究内容即是对该课题研究思路与研究成果的进一步深入。

《当代动漫产业影响力研究》一书，立足于当代动漫产业发展的历史关联、现实生态和未来趋势，从理论与实证层面构建了动漫产业影响力分析的研究框架，以动



漫产业在社会经济、文化、科技创新等运行领域中的现实影响力为研究主线，第一次从产业发展影响力的角度出发，对当代动漫产业发展生态进行了全面的审视和系统的研究。

全书内容共七章。前两章内容侧重于以历史发展视角对当代动漫产业影响力研究的逻辑脉络进行内在梳理和阐释；第三章至第六章内容分别从社会·文化影响力、经济·产业影响力、科技·创新影响力、区域·品牌影响力若干维度，研究当下动漫产业影响力的现实形态；第七章亦即总结与展望部分，指出了当代动漫产业影响力是历史选择与现实发展演进的必然结果，并对动漫产业影响力的培育路径进行了探讨。

本书对当代动漫产业影响力的理论与实践问题所进行的深入探究和归结，有助于我们清晰地认识动漫产业在当代及未来的社会发展与经济文化变革进程中所处的位置，从而在增强我国动漫业界的理性判断力与文化自觉意识，增强我国动漫产业界的实践导向性方面，具有理论和现实的双重意义。



4 当代动漫产业影响力研究

未来《当代动漫产业影响力研究》课题组将继续围绕中国动漫产业实践发展的现实需求和理论创新的现实需要，对动漫产业影响力相关命题深入研究下去，从而为我国动漫产业的发展提供更多富于新意的理论支持。

由于著者经验与学识的局限，书中如有疏漏及不妥之处，谨请广大读者朋友不吝指正。

编者

2014年10月



目 录

第 1 章 绪论 / 1

- 一、由动漫文化到动漫产业的演进轨迹 / 3
- 二、当代动漫产业化发展的历史性选择 / 5
- 三、动漫产业影响力研究的方法与策略 / 10

第 2 章 研究基础 / 15

- 第一节 核心范畴的内涵界定 / 17
- 第二节 相关文献的研究综述 / 21
- 第三节 研究涉及的理论基础 / 24

第 3 章 产业·经济影响篇 / 33

- 第一节 动漫产业的产业经济影响力的作用
机制 / 35



2 当代动漫产业影响力研究

- 第二节 中国动漫产业发展对经济规模增长的有效拉动 / 36
- 第三节 动漫产业对国家产业结构布局优化的现实作用 / 46
- 第四节 动漫产业发展对居民消费结构调整的潜在影响 / 55
- 第五节 当代动漫产业与相关关联产业走向融合发展 / 65
- 第六节 大动漫产业观视域下的新兴文化业态构建——以移动互联网动漫为例 / 74
- 第七节 动漫产业发展推动传统产业升级的动力机制 / 83

第 4 章 社会·文化影响篇 / 93

- 第一节 动漫产业社会·文化影响力的作用机制 / 95
- 第二节 动漫产业发展与社会主流文化的选择性建构 / 97
- 第三节 新媒体动漫的大众传播特性及对大众传播功能的影响 / 106
- 第四节 动漫文化对儿童社会化发展的影响 / 115
- 第五节 动漫产业与民族传统文化的双向建构和生成 / 125



第六节 全球化视野下动漫产业发展与跨
文化传播 / 132

第 5 章 科技·创新影响篇 / 145

第一节 动漫产业的科技创新影响力的作用
机制 / 147

第二节 动漫技术创新与文化科技的现实
融合 / 150

第三节 动漫产业发展与国家创新体系的
构建 / 167

第四节 动漫产业与视觉审美文化的创新
发展 / 178

第五节 技术创新视域下的多元化动漫
应用 / 188

第 6 章 区域发展影响篇 / 199

第一节 动漫产业区域发展影响力的作用
机制 / 201

第二节 杭州动漫产业发展与城市文化的双向
关联 / 202

第三节 杭州动漫产业发展与宜居城市的
建设 / 211

第四节 杭州动漫产业带动区域经济发展的



4 当代动漫产业影响力研究

现实路径 / 221

第五节 产业结构优化视域下杭州动漫产业发展

政策的嬗变 / 230

第六节 杭州国际动漫节的举办对增强区域竞争力

的影响 / 239

第七节 杭州动漫产业发展与就业现状的关联

作用 / 248

第 7 章 结论与建议——培育路径篇 / 257

第一节 研究结论与创新点 / 259

第二节 培育路径与建议 / 261

后 记 / 274



第一章 绪 论

当代国际动漫产业的发展壮大和快速崛起，是国际社会政治、经济、文化、科技等因素综合作用与反作用的过程和结果。根据课题研究需要，我们从多个角度，以多种研究视角和研究方法，对当代动漫产业影响力进行深入研究和分析，以揭示动漫产业对国民经济、社会文化、科技创新、区域发展等领域渗透影响的客观现实和内在机制，以期对推动我国动漫产业实践的蓬勃发展、推动政府产业战略的总体部署产生现实的理论和实践导向价值。



一、由动漫文化到动漫产业的演进轨迹

以历时态的视阈进行审视,“动漫”之所指首先是一种个体化的创作实践行为,后来才逐渐演变成为一种规模化的生产实践行为,前者使动漫表征为一种历史性的文化存在,而后者则表征为一种历时性的演进过程。其主体存在形态和发展逻辑应该依次体现为:动漫思维的养成——动漫意味的探索——动漫技术的应用——动漫文化的盛行——动漫市场的培育——动漫产业的发展。而以历时态视角对动漫发展之实的流变和演化轨迹进行考察,其意义要远远大于对动漫之名进行的考究,将有助于我们以一种高度的文化自觉性和更为宏大的视野,在本质层面去把握当代国际动漫产业的发展之实与未来之势。

从一种思维意识到一个产业实体,从远古时期人类文明的肇始到信息时代人类文明的延展,“动漫”的存在形态不断发生演化,而“动漫”的内涵与外延也不断得以丰富和发展,并在某种程度上成为整个人类文明发展历程的一个剪影。换言之,“动漫”的诞生、存在与演化伴随着人类文明的前进脚步而同时发生。

如果将“动漫”之实放在一个历史发展的宏观脉络中进行考察,则从远古先民开创的渔猎文明时期,到后来的农耕文明时期、工业文明时期、信息文明时期,“动漫”这一概念自身所指的周延性,至少应该由一种信息传达的原始化冲动、一种追求意味的审美化形式、一种科学发展的反馈性载体、一种大众需求的体制性满足、一种经济变革的实践性主体五个基本维度构成(见图1-1)。

从发展时序上来说,漫画的历史要早于动画。漫画就其本体范畴而言,乃是绘画的一个变种。我们在此虽无意从词源学的角度探讨漫画一词的概念流变史,但是据可考资料显示,“漫画”



4 当代动漫产业影响力研究

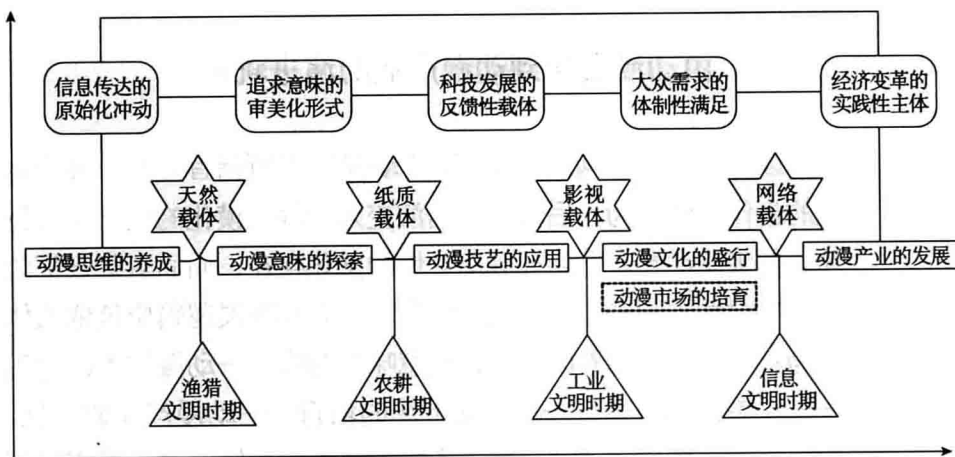


图 1-1 动漫文化向动漫产业演进的历史逻辑

一词真正具有图形绘画意义上的实践内涵，且最早见诸纸端，大约是在我国的清朝时期。时为“扬州八怪”之一的金农，在其作品《冬心先生杂画题记》中写道：“漫画折枝数棵，何异望梅止渴也！”，此处的“漫画”即取义漫不经心随便所画之意。据此遥想，人类的远古先祖们在岩石上所遗存下来的那些大量涂鸦之作，在某种程度上应该算是漫画创作意识的真正开蒙吧。我们在凝视远古岩画遗存中那些跃动的线条时，可以触摸到人类先祖们在生命和自我认知的原初阶段，进行自我表达与信息交流的朦胧意识。而这些历史洪荒中的神秘遗存，也成为我们借此感受人类先祖在孤独的世界中探索以直观图形的方式进行信息交流的原始冲动的实物印证。“书不尽言，言不尽意，故圣人立象以尽意。”或许这正是中国先哲在回望人类文明的发展历程时，对于先祖以可视化图形的方式来感知世界和进行自我表达的行为的一种宏大归结。

我国漫画成为一个独立画种是在 1911 年辛亥革命前后，但是五千年的历史却造就了我国悠久的漫画文化传统。在漫画尚未形成独立艺术种类之前的漫长历史时期中，遗留下来了不同历史时期中的各类彰显出传统漫画艺术特点、以多种形式与载体显现



的颇具漫画意味的代表作品，如战国时期的《羽人》等色彩浑厚凝重兼具版画效果和浮雕效果的“漆画上的漫画造型”、汉代的《击鼓说唱陶俑》等漫雕作品、《夏桀》等刻在砖石上的漫画等。虽然在漫长的历史岁月中，这些艺术遗存并未以“漫画”称谓，但却都体现了传统漫画的艺术特点与创作构思。这些异彩纷呈、令人叹为观止的艺术作品，为我们从历史的脉络中探寻中国漫画艺术的悠久传统、从本源上体会中华漫画文化的丰富内涵提供了重要的理据。

如果说渔猎和农耕文明时期，“动漫”内涵和外延的演化代表了人类出于信息记载、表达、交流需要而催生的一种元初的思维状态和视觉认知意识，开始向一种夸张性表达的艺术趣味进行演化探索，并逐渐成为一种有实无名的具有“动漫”意味的艺术创作形式，那么在人类文明发展到近代工业社会以后，借助于摄影术与电子技术等现代科技手段的发展，动漫在创作的技术与艺术两个层面获得了大发展，现代意义上的“动漫”真正诞生与发展起来，尤其是20世纪初期影视动漫的发展，真正使得“动漫”开始逐渐以一种大众性的姿态而上升为一种社会性的文化需要，并为动漫市场的形成与当代动漫产业大规模的发展奠定了坚实的基础。

二、当代动漫产业化发展的历史性选择

发端于20世纪初期的动漫产业，目前在国际范围内均体现出了良好的产业成长性。按照国际通行惯例，一个产业占其国内生产总值的比重达到5%以上，是其成为支柱性产业的重要衡量标准与标志。而在美国、日本、韩国等国外一些文化经济发达型国家，动漫产业在其国民经济中的贡献率已经超过5%，成为国民经济领域重要的支柱性产业。如在日本，根据日本贸易振兴会公布的数据，2003年其销往美国的动画片及相关产品的总收入



约为 43.59 亿美元，为日本出口到美国的钢铁总收入的 4 倍，广义的动漫产业已经成为日本的第三大产业^①；在文化产业强国美国，仅以最能够浓缩美国文化产业的发展历程和体现其发展实力的迪士尼公司为例。据迪士尼公司财报显示，迪士尼 2012 财年净利润已经达到 57 亿美元，营业收入为 423 亿美元。

而我国虽然在传统的动漫艺术创作领域，曾经取得过辉煌的艺术成就，并在 20 世纪一度赢得了国际社会对“中国动画学派”不凡艺术表现的高度认可，但是在由动漫艺术向动漫产业转型发展的变革进程中，中国动漫在国际社会上的影响力日渐式微。

“美术片”时代的动漫发展逻辑，在市场经济和消费社会的背景下不得不面临解构的巨大冲击。近年我国动漫产业在探索自身产业化发展模式的道路上做出了卓有成效的努力，据文化部发布数据显示，2012 年我国动漫产业总产值为 759.94 亿元^②，在发展的纵向维度来看，这一数字与“十一五”初期 2006 年我国动漫产业总产值不足百亿元人民币的状况相比，诚然可以代表我国动漫产业持续发展的良好态势；然而若站在横向发展的视角来看，恐怕与美国、日本等动漫产业强国之间尚存在一定差距。当然，这种差距的形成既有现实的因素，也有历史的原因。我们在对事物进行认知的时候，往往容易只看到结果而忽视导致这一结果的综合条件和发生机制。对于历史的回顾，有助于我们站在一个更宏大的视角对事物的发展脉络进行把握。

回溯 20 世纪，在国际范围内纵观现代动漫产业快速崛起与发展的产业生态环境，以下几个方面可以被归结为主要的影响因素：

其一，技术发展和媒介变革的导向性。

① 《环球时报》，<http://biz.163.com/05/0512/10/1J10NFSM00021EU2.html>。

② 中国动画产业网，<http://www.cnaci.com.cn/html/dhzx/gnyw/14913.html>。