

文化产业研究丛书 QUANQIUHUA YU ZHONGGUO MINZU DONGMAN CHANYE

全球化与 中国民族动漫产业

丁培卫 著



海峡出版发行集团 | 福建人民出版社
THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP | FUJIAN PEOPLE'S PUBLISHING HOUSE

文化产业研究丛书

QUANQIUHUA YU ZHONGGUO MINZU DONGMAN CHANYE

全球化与 中国民族动漫产业

丁培卫 著



海峡出版发行集团 | 福建人民出版社

THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTING GROUP | FUJIAN PEOPLE'S PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

全球化与中国民族动漫产业/丁培卫 著

—福州:福建人民出版社,2014.6

(文化产业研究丛书)

ISBN 978-7-211-06922-4

I. ①全... II. ①丁... III. ①动画片—产业—研究—中国 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 077899 号

全球化与中国民族动漫产业

QUANQIUHUA YU ZHONGGUO MINZU DONGMAN CHANYE

作 者:丁培卫

责任编辑:黄须友

出版发行:海峡出版发行集团

福建人民出版社

电 话:0591-87533169(发行部)

电子邮箱:fjpph7211@126.com

网 址:<http://www.fjpph.com>

微 博:<http://weibo.com/fjpph>

地 址:福州市东水路 76 号

邮政编码:350001

经 销:福建新华发行(集团)有限责任公司

印 刷:福州万达印务有限公司

地 址:福州市仓山区金山大道 618 号橘园洲工业园 19 号楼 邮政编码:350002

开 本:787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张:15.5

字 数:234 千字

版 次:2014 年 6 月第 1 版 6 月第 1 次印刷

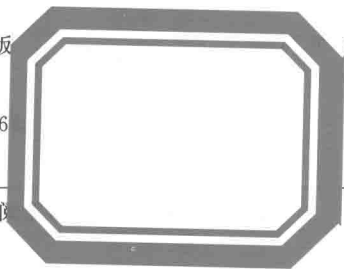
印 数:1—2000

书 号:ISBN 978-7-211-06922-4

定 价:48.00 元

本书如有印装质量问题,影响阅读

版权所有,翻印必究



本书系教育部2011年人文社会科学研究项目《全球化背景下中国民族动漫产业品牌建构与核心竞争力研究》（11YJCZH027）的最终成果。

目 录

绪 论	(001)
第一节 全球化背景下世界动漫产业发展概况	(001)
第二节 “十二五”时期我国动漫产业的发展现状	(005)
第一章 基础理论与相关概念	(016)
第一节 全球化是当今世界的核心命题	(016)
第二节 动漫产业概念及研究现状	(030)
第二章 中国动漫产业发展环境及现状	(037)
第一节 动漫产业发展的国内环境	(037)
第二节 动漫产业发展的国际环境	(040)
第三节 我国原创动漫产业发展现状	(045)
第四节 新媒体语境下的怀旧动漫	(053)
第五节 信息化时代的网络动漫广告	(060)
第三章 全球文化战略与世界动漫产业发展	(070)
第一节 世界大国的文化发展战略	(070)
第二节 美国的文化战略与动漫产业	(074)
第三节 英国的文化战略和动漫产业	(080)
第四节 日本的文化战略和动漫产业	(088)
第五节 韩国的文化战略和动漫产业	(097)
第六节 世界动漫产业大国对我国的启示	(106)
第四章 文化软实力与动漫产业品牌塑造	(111)
第一节 文化软实力的概念、内涵及特征	(111)
第二节 传统文化是发展动漫产业的源泉	(123)
第三节 提升中国动漫产业的核心竞争力	(128)
第四节 打造具有中国特色的动漫产业品牌	(132)
第五章 高速移动互联网时代的新媒体动漫产业	(138)

第一节 新媒体动漫行业背景	(138)
第二节 基于高速移动互联的动漫商业模式	(144)
第三节 新媒体动漫发展方向和基本态势	(154)
第四节 案例分析：腾讯动漫平台	(161)
第六章 动漫衍生品及产业化运营	(166)
第一节 动漫衍生品概述	(166)
第二节 中国动漫衍生品发展现状	(169)
第三节 案例分析：动漫衍生品开发——以初音未来为例	(177)
第七章 动漫产业视野下的游戏产业	(190)
第一节 游戏产业概述	(190)
第二节 中国游戏产业发展概述	(197)
第三节 案例分析：手机游戏《扩散性百万亚瑟王》	(207)
第八章 动漫产业知识产权保护与管理	(212)
第一节 世界动漫产业知识产权保护模式	(212)
第二节 我国动漫产业知识产权基本现状	(218)
第三节 我国动漫产业知识产权保护体系建构	(221)
参考文献	(231)
后 记	(239)

绪 论

时至今日,动漫产业已成为知识密集型、劳动密集型和资金密集型并存的朝阳产业,发展潜力巨大,在文化产业中处于重要地位。^① 动漫产业作为文化产业领域极具创造性和生长性的中坚力量,对于满足民众的精神文化需求、传播本国文化理念、输出价值观念等发挥着举足轻重的作用。同时,动漫产业对于优化产业结构、扩大消费和就业、培育新的经济增长点也具有重要意义。在全球化背景下,世界各国纷纷出台一系列优惠政策和扶持措施,大力发展本国动漫产业,力图将其打造成国民经济支柱性产业。承载着文化符号的动漫产业,凭借其自身蕴含的巨大文化力量和独特的生长方式,对于提升一国的文化软实力至关重要。作为国际社会公认的“知识经济核心产业”和“无烟环保产业”,动漫产业越来越受到世界各国的高度重视。

第一节 全球化背景下世界动漫产业发展概况

经济全球化为动漫产业的发展提供了广阔的发展空间。在经济全球化不断发展的趋势下,必然带来文化全球化,现今经济与文化的结合紧密程度超过了历史上任何一个时代,文化将成为经济竞争的最高形式。^② 在市场化 and 国际化条件下,动漫产业发展的战略模式(主要指动漫产业发展结构,包括技术结构、生产结构、市场结构、组织结构等),经过较长时间的发展形成了较为稳定的状态。产业结构在产业发展中发挥着基础作用,决定了产业的成长历程和发展方向,对产业的发展速度和质量,甚至成功与否具有举足轻重的作用。而在动漫产业发展模式中,生产结构 and 市场结构发挥着主导作用。动漫产业发达的国家在动漫产业发展过程中,无不采用了科学的产业发展模式,

① 陈大佑、张荣:《试论我国动画产业链始端的启动》,《山东视听》,2009(2)。

② [英] 保罗·杜盖伊等:《做文化研究——索尼随身听的故事》,105页,北京,商务印书馆,2005。

才使本国动漫产业得以持续健康快速发展。

一、世界主要动漫产业大国的基本情况

提起动漫产业大国,我们首先会想到美国。美国是动漫产业的发祥地,从20世纪初动画电影在美国面世,进而逐步形成产业,至20世纪五六十年代进入繁荣时期,而这一时期也恰好是美国经济进入工业化的跨越时期,依托发达的经济力量、雄厚的创作和技术力量、完备的市场化组织力量、健全的法制保障措施,美国动漫产业始终处于世界领先地位,其出口仅次于计算机产业,产值达2000多亿美元。美国动画片最初是在电影院放映电影前播映,动画片从内容、制作、发行等方面都要符合电影的特点和要求。到20世纪末,美国电影在国内票房总收入达到75亿美元,海外电影市场收益超过60亿美元,好莱坞影视产品的出口创收占美国出口业的第二位,仅次于高科技产业,超过军火和农业。^①如今美国动漫产业在发展中形成了迪斯尼公司、福克斯公司、华纳电影公司、梦工厂、哥伦比亚公司、派拉蒙公司等几大动漫垄断企业集团。这些集团对动漫产品进行大投入、大整合、大制作、大产出、大运作,形成了产品独立开发和市场独立运营,国内外并举的市场格局,其产品处于向国际市场强势输出的垄断地位,并主导国际动漫产业的发展风向。仅以迪斯尼公司为例,该公司成立于1925年,它为美国稳坐世界动漫头把交椅作出了巨大贡献,米老鼠、狮子王、功夫熊猫、白雪公主、花木兰等动漫形象即出自迪斯尼。在近90年的发展历程中,迪斯尼公司已经打造出一条非常成熟的动漫电影产业链。在1955年由沃尔特·迪斯尼创造出的第一个卡通形象米老鼠大获成功的基础上,迪斯尼公司以卡通片中的故事和人物为中心,建立起属于自己的卡通王国——洛杉矶迪斯尼主题公园,实现了将欢乐变为产业的梦想,同时也为全世界提供了全新的经营理念,即以影片为基点,销售相关产品,二者结合,形成完整的产业链条。^②与此同时,美国媒体的私有化为这几大集团把动画片的创作、生产和销售融为一体提供了可能。这些垄断集团凭借其把控的电视、电影、报刊和衍生品销售等资源和渠道,以国内外两个市场为目标,进行全方位整合和运作,使动画片能够获得最大限度和持久的市场利益,为动漫产业的良性发展提供了巨大的市场和资金支撑。

我们再来看一下动漫强国日本的发展模式。目前,世界60%的动漫作品

^① 汤礼萍、殷俊:《世界文化产业案例选析》,39页,成都,四川大学出版社,2006。

^② 查国伟:《强敌环伺四周 国产动漫如何突围?》,《传媒》,2005(1)。

来自日本,动漫产业占日本 GDP 的比重超过 10%,成为日本第二大盈利性产业。20 世纪 70 年代,日本主要承接美国的动画制作加工转移,80 年代日本经济开始腾飞,到 21 世纪初期日本的原创动漫产业得到了迅速发展,并逐渐成为动漫强国,销往美国的动漫产品所创造的利润是其钢铁出口的 4 倍,广义的动漫产业利润实际上已超过了汽车产业。日本销售集团主要被 5 家大的广告公司垄断,他们上对媒体,下对众多的动漫制作公司,采取多种形式获取作品,包装后卖给媒体,并开发衍生产品;另外还有约 50 家中型的动漫游戏公司,它们进行独立策划、制作和发行;其他为小型制作公司,它们将制作的产品卖给大的销售集团,形成了大中小企业并存的格局。日本动漫能够在世界动漫产业中一枝独秀有其独特的原因:一是日本的动漫模式比较完整。其路线图可以梳理为:漫画出版——动画制作播出——版权授权——衍生品生产及销售——部分动漫作品外销授权——成功动漫产品的深度开发及新动漫产品开发,极具品牌价值的可以开发具备混合消费模式的主题园区或主题店。通过各方的共同投资,一方面分散了新产品开发的风险,另一方面拓宽了资金的筹集渠道。吉卜力工作室的代表作《千与千寻》取得巨大成功,它正是运用这种模式进行运作。二是读者众多,有广阔的消费市场。据日本三菱研究所调查,在日本 87%的人喜欢漫画,有 84%的人拥有与漫画人物形象相关的物品。在日本,公交车上也能发现在看漫画书的白领人士,漫画就像是中国 20 世纪五六十年代的连环画一样为公众所喜爱。日本动漫有着极其久远的历史,日本人喜欢用漫画的方式讲故事,而群众也总能从漫画中学到积极的精神。三是日本拥有国际顶尖的动漫大师。早期的手冢治虫就是日本的漫画之父,他创作的《铁臂阿童木》世人皆知。近几年,宫崎骏、押井守、大友克洋、高桥留美子、井上宏彦、尾崎南等更是引领了世界动漫潮流,他们是日本动漫的中流砥柱。另外,奋斗在一线的动画业者和工作室也是日本动漫兴旺的保证。日本创建了专门的动漫学校,东京大学就设有动画专业。2006 年又开设了动漫研究生学院。四是特色鲜明的动漫艺术风格。日本动漫的题材分为少女漫画、少年漫画、成人漫画。其内容多是积极努力、健康向上的。大多数人都能从主角身上看见自己的影子,与现实较贴近。为适应世界的需要,日本也摒弃动漫产品中的不良文化倾向,不断调整其产品的品位和风格。另外,动漫产业注重打造周边产品链,与动漫核心产品相结合,创造出倍增的价值,形成多样化特征、复合价值的全新行业。目前,日本动漫的国内市场仍在不断扩大,日本动漫迷们大约将他们可支配收入的 13%用在了动漫产品的消费上。据调查显示,动画在电视台的播放时间也逐渐增加,

海外市场也不断拓展。

韩国的动漫产业也正走在一条快速发展的通道上。韩国的动漫作品以原创为重点,服务外包为主,国际市场为其主要发展目标。20世纪80年代,韩国承接了日本的动画制作加工转移,从简单的上色到后来承接整套工程,在外包中积累了动漫制作技术,成为世界上最大的动画加工厂。90年代后期至今,韩国经济崛起,韩国原创动漫迅速发展,成为第三动漫产业大国。韩国动漫产业是在承接日本动漫产业服务外包基础上发展起来的,逐步形成了本民族创作风格,如《美丽秘语》《五岁庵》等,均在近年国际著名大展中获奖。由于韩国国内市场容量较小,发展动漫产业只能在国际市场寻找空间,把国际市场作为产业发展的主要目标,同时为了获取资金,获得技术,承接外包仍然是其产业发展的主要支撑。

加拿大的动漫产业则是原创与外包相结合、国际国内市场并举的结构模式。加拿大20世纪80年代开始承接美国动画加工,90年代开始发展动漫原创,采取了原创和外包同时发展的模式,其方式灵活,不拘原创和外包的形式,以利润最大化为原则。一是合作制片,主要是国际合作,与美、德、法、日、英等国家合作制片,产权大部分由加方控制,这样做既有利于分享更丰厚的市场回报,又能通过合作方有效地拓展国际市场;二是本土原创,这样做市场回报率高,但销售必须由自己独立完成;三是承接外包,加拿大拥有世界上一流的动画制作技术和企业管理,拥有多个著名企业,如世界上最大的互动娱乐软件公司“电子艺术”等,这些公司主要承接美、日和欧洲一些国家的动漫外包项目。

二、世界动漫产业强国发展经验借鉴

从美国、日本、韩国、加拿大等国动漫产业发展模式中可以看出,原创和服务外包在各国产业发展中都是不可或缺的重要组成部分,只是各国原创和外包所占比例和所起的作用不同,以及原创的质量和外包的层次不同。动漫产业的这种发展状况和发展趋势,适应了动漫产业国际化和市场化的需求,是在产业内在发展动力和外客观环境双重作用下,各国发挥其独特优势自然形成。从以上主要动漫产业发达国家的产业发展模式中不难看出,发展动漫产业一般应具备三个条件:一是动漫产业发展以经济发展为基础。美、日等动漫业发达国家其动漫产业的发展,正是其国家经济接近或完成工业化时期,雄厚的经济基础支撑了动漫产业的发展。二是强大的市场支撑。美国和日本都是人口大国,有庞大的国内市场支撑着动漫产业发展;韩国虽然人口

较少,但贸易立国的国策使韩国一开始就把动漫产业的发展建立在国际化基础上,把国际市场作为其主要的目标市场;加拿大文化与欧美文化相近,动漫产业对意识形态没有过多的要求,具有高度的开放理念和市场理念,无论原创或外包都是以利润为中心。另外,像瑞典、德国和意大利等国动漫产业发展面临困难的主要原因是动漫产品缺乏市场支撑,造成了动漫产业的循环不畅。三是适合动漫产业发展的文化土壤和发展机遇,政府的倡导和支持。美国文化源自于欧洲文化,美国人对动漫艺术青睐有加;日本和韩国都有着深厚的历史文化底蕴,以及承接动漫外包带来的历史契机和政府的支持。加拿大与美国接壤,经济和文化相近相通,能够有效地承接外包且与欧美市场对接。同时,政府的大力支持也为加拿大的动漫产业发展提供了有力保障。

国际动漫产业强国的发展呈现出三个特点:一是动漫强国引导动漫产业发展,美国、日本居于国际动漫产业发展的领先地位,对国际动漫产业的创作、制作、生产起着主导作用。二是外包为动漫产业的发展提供了机遇,4个动漫强国中,美国是动漫产业的发源地,原创占主导地位,其他3个国家都是从外包做起,基本都有大约10年的大规模承接外包经历,都是从承接外包开始,从而逐步走上了国际化、市场化、现代化的发展征途,原创也随之逐步发展壮大起来。三是原创崛起与经济崛起基本同步,动漫产业是高投入、高产出、高技术的产业,还需要较大的市场购买力支撑其发展,购买力由具有购买力的人口构成,这些都需要雄厚的经济支撑,同时动漫人才的培养也需要经济的支撑,经济基础在动漫产业发展中起了决定作用。日、韩、加等国动漫产业的大发展,尤其是原创的崛起,正是其经济崛起的年代,动漫产业的崛起与经济的发展程度基本上是同步的。四是外包在国际动漫产业的发展中占有重要位置,为追求利润的最大化,动漫产业发达国家将动漫产品的许多中低档次制作和衍生品设计生产等项目外包出去已成为趋势,根据接包国的制作和衍生品设计生产水平,外包在国际范围内呈现出梯次转移的状况。外包不仅为发包国带来了利润,而且也为接包国传授了技术和管理、带来了市场运作经验、获得了资金、培养了人才、奠定了产业基础,为原创的大发展进行了必要和充分的准备,有力地推动接包国动漫产业的快速发展。

第二节 “十二五”时期我国动漫产业的发展现状

“十二五”时期是我国动漫产业发展的重要战略机遇期,也是我国从动漫

大国向动漫强国跨越式发展的关键时期。在此期间,中国动漫产业继续保持着较快的发展势头,产业初具规模,企业逐步壮大,数量大幅增长,质量稳步提升;未来5~10年,我国动漫产业发展将进入一个井喷时期。但是我们必须意识到,动漫产业的发展不仅需要政策扶持,更需要突破发展中的制约瓶颈,从根本上创造良好的产业发展环境和社会公共环境。

一、我国动漫产业发展的基本状况

自国家“十一五”发展规划实施以来,我国动漫产业蓬勃发展,在创新体制机制、满足消费需求、学习借鉴国外成功经验等方面积累了许多宝贵经验。当前我国动漫产业发展势头迅猛,产值从“十五”期末不足100亿元,到2010年达470.84亿元,年均增长率超过30%;原创能力不断增强,产品数量大幅增长,质量不断提高,“十一五”期间,国产电视动画片产量从8万分钟增长到22万分钟,国产动画电影票房纪录连续破亿;漫画期刊年发行量从4000万册增长到1亿多册,漫画图书年发行量从3000万册增长一倍以上;2011年,我国动漫产业规模进一步扩大,动漫产业产值达621.72亿元,较2010年增长32.04%。产业结构进一步优化,新媒体动漫产值达35.34亿元,占整个动漫产业规模的8%,全国动漫企业数量已达8360家,从业人员达33.4万人。产值年均增速达48.25%。“十二五”末期,中国动漫产业产值将达1000亿元人民币,比“十一五”至少翻一番,国际竞争力不断提升,一批动漫企业和动漫品牌崭露头角,动漫产业链日益完善,基本形成现代动漫产业体系。相对于传统动漫产业概念而言,“十二五”时期动漫创意和技术将广泛应用于社会生活,包括教育、科普、广告、建筑、核电、安全生产、灾害防控、展览展示、国防航天、医药卫生、海洋石油、艺术设计等领域。然而我们与美、日、韩等世界动漫强国相比,仍然存在很大差距,主要表现在:具有市场竞争力的精品力作不多,缺少具有国际影响力的动漫品牌;产业结构不尽合理,动漫企业持续盈利能力不强,产业链尚不完整;侵权盗版现象依然存在;高端创意策划与经营管理人才严重不足等等。

二、发展动漫产业上升到国家战略层面

文化产业作为一门新兴的产业形态,国家对文化产业的发展给予了前所未有的重视。动漫产业作为文化产业的重要组成部分,受到国家有关部门的高度关注。2006年4月25日,国务院办公厅转发了《财政部等部门关于推动我国动漫产业发展的若干意见》(国办发[2006]32号),成立了由文化部牵

头、十部委组成的扶持动漫产业发展部际联席会议,^①并由中央财政设立了扶持动漫产业发展专项资金。2008年8月13日,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》(文市发[2008]33号),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。

2009年7月22日,国务院常务会议讨论并原则通过了《文化产业振兴规划》,会议指出,文化产业是市场经济条件下繁荣发展社会主义文化的重要载体。《文化产业振兴规划》将动漫产业列入国家重点发展的文化产业门类之一,为动漫产业的发展提供了难得的机遇。《文化产业振兴规划》是我国第一个文化产业专项规划,标志着文化产业已经上升为国家的战略性新兴产业。^②《文化产业振兴规划》指出:“加快发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等重点文化产业……动漫产业要着力打造深受观众喜爱的国际化动漫形象和品牌,成为文化产业的重要增长点。”2010年5月13日,《国务院关于鼓励和引导民间投资健康发展的若干意见》中指出,要“鼓励民间资本参与发展文化、旅游和体育产业。鼓励民间资本从事广告、印刷、演艺、娱乐、文化创意、文化会展、影视制作、网络文化、动漫游戏、出版物发行、文化产品数字制作与相关服务等活动,建设博物馆、图书馆、文化馆、电影院等文化设施”。2011年10月18日中共十七届六中全会指出,要“深化文化体制改革,推动社会主义文化大发展大繁荣……加快发展文化产业,推动文化产业成为国民经济支柱性产业”。2012年2月16日,《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》指出,要加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。为推动动漫产业跨越式发展,根据《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》《中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》等文件精神,2012年6月,国家又制定并出台了

① 为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》(国办发[2006]32号)精神,经国务院同意,建立扶持动漫产业发展部际联席会议(以下简称联席会议)制度。主要工作职能是在国务院领导下,由文化部牵头,教育部、科技部、财政部、信息产业部、商务部等其他几个部门联合研究拟定扶持我国动漫产业发展的重大政策措施和实施办法,制定动漫产业行业标准和享受有关优惠政策的动漫企业认定标准,制定国家动漫产业基地的布局和规划,订立基地相关标准,建立有关评估机制;协调解决推进我国动漫产业发展中的问题;指导、督促、检查各地推动动漫产业发展的各项工作。联席会议每年召开1~2次例会。

② 王育济:《中国文化产业学术年鉴(1977~2002年卷)》,616页,济南,山东大学出版社,2009。

《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，这一时期我国动漫产业发展的主要目标是，推动我国从动漫大国向动漫强国的跨越发展。

我国政府颁布的多项助推文化产业大发展大繁荣的政策，一方面规划了文化产业布局和发展重点，另一方面对文化产业发展提出相应规制，从进入门槛、财政支持、税收政策、人才培养和知识产权保护体系等众多方面对文化产业发展进行支持，而动漫产业作为文化产业中的重点领域逐渐成为关注热点。衡量一个国家能否成为世界动漫强国，至少应具备四个条件：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，形成一批有本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。我国在“十二五”时期的“动漫强国”目标主要是指动漫产业产值、效益良好，创意、质量优秀，品牌、形象突出，企业具有竞争力，消费能力强劲。网络动漫、手机动漫是新媒体动漫产业的代表，我国在这个领域与动漫产业发达国家基本处于同一起点，这是我国网络动漫、手机动漫发展的良好契机。作为动漫产业发展的新的增长点，大力发展以数字化生产、网络化传播为主要特征的网络动漫、手机动漫产业，应充分利用数字、网络等核心技术和现代生产方式，改造传统的动漫生产和传播模式，培育新兴动漫业态。拓展传播方式，推进传统动漫产业升级，延伸产业链条。高度重视手机动漫产业的发展，不断提高原创手机动漫作品的质量和水平，并将其作为我国动漫产业发展的新的增长点和提升我国动漫产业国际竞争力的突破口。通过新媒体动漫产业的发展，拉动动漫产业整体发展，使我国尽快实现跻身动漫强国的目标。这一时期我国动漫产业的发展思路是，在坚持社会效益首位的前提下，遵循动漫产业发展规律，加强动漫内容建设和引导；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的动漫品牌；加强政府政策引导和公共服务，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。

三、发展我国民族动漫产业的创新路径

我国动漫产业发展的当务之急，就是培育精品力作，提升动漫品牌核心竞争力。对此，我们要积极营造有利于动漫产业发展的良好的社会环境，倡导、扶持动漫产业走民族风格和时代特点相结合的原创之路，坚持走技术创

新与市场开发相结合的产业发展道路,打造拥有自主知识产权的动漫形象和动漫品牌,具体应该做到以下几个方面:

第一,营造良好的发展环境和舆论氛围。完善评价体系和激励机制,提高评价的权威性和公信力,引导中国动漫产业发展方向。要加大优秀动漫产品扶持推广力度。实施国家动漫精品工程、国产影视动画扶持项目、“原动力”原创动漫出版扶持计划,扶持原创动漫产品的创作生产,在制作、资本、授权宣传等方面为优秀动漫创意和产品搭建产业化推广平台。继续实施“原创力”动漫推广计划,支持和鼓励优秀原创动漫产品的播映、演出和出版。动画播出机构要遵循“优质优价、优质优时、优质优奖”的原则,不断扩大播出国产动画片的规模和质量。各级影视动画播出机构要公开公布动画片播映采购标准和流程,建立完善按质论价的影视动画节目购买制度。要形成国产动画电影放映规模,为国产动画电影推向主流院线和重要影院创造良好条件。我国融入经济全球化的程度越来越深,已成为经济全球化的重要一方,为我国动漫产业赢得了难得的发展机遇。发展壮大原创动漫产业,既是提高国家文化软实力的战略需要,也是经济发展的现实需求。当前,全国已有近30个省将动漫作为新兴产业大力扶持,各地动漫产业发展计划的制定更是如火如荼,纷纷打造自己的“动漫之都”。北京着力打造国际一流的动漫产业中心,上海、广州、福州已初步形成以网络游戏、动画、手机游戏、单机游戏和与游戏相关的产业链。这一切都直接导致了国产动漫市场的迅速发展。动漫产品本身有巨大的市场空间,而动漫产品的衍生产品市场空间更大。儿童音像图书市场空间为100亿元/年,童装900亿元/年,玩具200亿元/年,文具600亿元/年,儿童食品350亿元/年。在某种程度上,这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动。

第二,创新盈利模式,完善动漫产业链条。随着经济全球化的深入,动漫产业价值链出现全球分工和重构。产业分工进一步细化,产业价值链不同环节及同一产品不同工序进行水平分工得到加强。随着国际分工的深化,动漫产业组织体系跨越国界,发达国家动漫产业的劳动密集型价值链环节向外转移趋势加强。^① 动漫产业全球价值链各环节在全球不同区域分布和集聚的现象非常明显。各个环节对要素条件的需求不同,增加值与盈利水平各异。产业高利润区集中在研究开发、设计、品牌、市场营销等“非生产性”环节。

^① Culture Industry Base of Shandong University: *China's Cultural Industry Academic Yearbook 1977~2002 annual volumes*, Shandong University Press 2009 edition, 616.

利润的分布呈两头高中间低的哑铃形结构。目前,欧美和日韩处于动漫产业全球价值链的高端,拥有品牌、知识产权、核心技术,掌握动漫作品的创意开发及衍生品开发,控制核心产品和新产品的生产;新加坡以及中国香港、台湾地区处于全球价值链的中端,这些地区拥有较好的制作技术,正发展着具有自主创新能力和拥有品牌的动漫产业;具有劳动力比较优势的以中国为代表的发展中国家目前处于产业价值链的低端,主要承接一般动漫作品的加工制作。为降低成本,提高产业竞争力,美、日等国动漫产业正进行全球布局,加快将中低端的制作和设计生产外包,外包规模和内容不断扩大,并呈现向高端外包发展的趋势。核心技术、知识产权、品牌已成国际竞争的焦点,以美、日、韩为代表的动漫产业发达国家均投入巨大的人力和物力争夺开发、生产、销售和服务等环节的高额利润,而将加工制作等低附加值环节转移到发展中国家和地区。中国已经成为美国、日本等动漫大国的重要加工基地。据日本动画协会公布,日本动画绘制工作90%已依赖海外,而有70%以上主要流向了中国。^① 在世界范围内,由于动漫产业本身的高投入和高风险性,动漫企业之间的合作项目开发、联合项目运营以及国际并购已成常态。^② 我国的原创动漫产业,不可能拘泥于有政策扶持的国内小环境而发展,必然会受到动漫产业全球化生产关系的影响。因此,在动漫产业生产系统全球化的情况下,一方面,我国动漫产业需要借鉴国际动漫产业发展的先进经验,加快自身的成长历程;另一方面,我国急需发展具有自主知识产权的原创动漫产业,以获取动漫产业全球价值链高端环节的附加值,而不是停留在价值链低端环节上,靠劳动密集型的产业运营模式承接外包加工制作。发展原创动漫产业,符合我国产业升级和结构调整的需要。充分发挥市场对动漫文化资源配置的积极作用,提高动漫产业盈利能力。全面把握动漫产业各环节的内在联系,以动漫创意和形象为核心,构建相互支撑、完善的动漫产业链条,形成产业上下游之间的良性互动。营造良好的市场环境,鼓励各类所有制主体进行公平竞争,引导动漫企业积极探索创新产业盈利模式,大力发展动漫要素市场、产品市场,鼓励各种要素通过市场进行高效流通,提高动漫企业的盈利能力。加强动漫产业与服装、玩具、食品、文具以及其他产业的合作。发挥漫画创作的基础性作用,高度重视漫画创作在动漫产业链中的基础性作用,鼓励创作生产更多弘扬社会主义核心价值观,具有民族特色的优秀漫画作品。推动优

① 陈少波:《中国动漫游戏产业的跨媒体经营》,《浙江学刊》,2008(3)。

② [日]中野晴行著,甄西译:《动漫创意产业论》,27页,北京,中国传媒大学出版社,2007。

秀漫画与动画、游戏、衍生产品等行业的结合,积极发展动漫形象授权,打造受众欢迎、具有市场基础的漫画形象和产品。建设完善动漫出版体系,实施“原动力”动漫出版扶持计划,以骨干动漫图书、期刊、音像电子出版单位为抓手,重点打造一批社会效益好、经济效益高、为受众喜闻乐见的精品动漫出版物,提高动漫出版的规模化、集约化、专业化水平。

第三,构建多层次多元化的动漫整合体系。鼓励创作生产富有民族特色、体现时代特征、深受群众欢迎的动漫影视精品,以质量为核心,不断提高影视动漫的编剧创意能力。要建立中央和地方电视台共同参与,上星频道、地面频道相互协调,专业频道和非专业频道互相补充,传统媒体和新兴媒体积极参与,电视平台与电影院线共同促进的多层次多元化的播映体系,构建稳定有效的播映市场,努力形成互动传播、特色传播、多媒体传播的新型传播方式。重点培育新媒体动漫,积极推动传统动漫产品通过新媒体传播,鼓励面向移动互联网等新媒体渠道及手机、平板电脑等智能终端的动漫创作和理论研究,推出一批具有较强影响力的新媒体动漫精品,发展壮大新媒体动漫产业。研究制订手机动漫行业标准、推动相应制作工具开发,打通新媒体产业链条,实现动漫内容的跨平台共享,降低内容制作和产品推广成本。鼓励动漫舞台剧发展,鼓励各类演艺机构与动漫企业的深度合作,积极参与动漫演出的创作、制作和演出,打造更多原创动漫舞台剧精品,塑造动漫演出经典形象。鼓励动漫企业通过品牌授权,参与动漫舞台剧创作、经营,实现动漫形象、品牌的推广与提升。扩大动漫衍生产品市场规模,促进与动漫形象有关的服装、玩具、食品、文具、电子游戏等衍生产品的生产和经营,延伸动漫产业链,扩大动漫产业的盈利空间和市场规模,大力发展动漫品牌授权业务。

第四,着力打造一批民族动漫精品力作。“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。推动动漫产业实现新的跨越式发展需要做好以下几个方面的工作: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;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;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;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;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,