



丛书主编 蒋晓丽 殷俊 袁勇麟  
21SHIJI WENHUA CHANYE QIANYAN CONGSHU  
世纪文化产业前沿丛书

# 动漫产业

殷俊 谭玲 编著



(第二版)



四川大学出版社

中国动画产业  
发展报告  
2013-2014

# 动漫产业

中国动画产业  
发展报告  
2013-2014

【第二卷】

中国动画产业  
发展报告  
2013-2014

四川省文化体制改革领导小组办公室重点委托项目  
成都市文化事业建设项目  
浙江省传播与文化产业研究中心重大项目  
国家广播电影电视总局部级社科项目  
四川省重点图书

# 动漫产业

丛书主编 蒋晓丽 殷俊 袁勇麟

(第二版)

殷俊 编著  
谭玲

# 21

21SHIJI WENHUA CHANYE QIANYAN CONGSHU  
世纪文化产业前沿丛书



四川大学出版社

选题策划:徐 燕  
责任编辑:王 冰  
责任校对:徐 燕  
封面设计:墨创文化  
责任印制:李 平

### 图书在版编目(CIP)数据

动漫产业 / 殷俊, 谭玲编著. —2 版. —成都: 四川大学出版社, 2009. 5

(21 世纪文化产业前沿丛书)

ISBN 978-7-5614-4313-2

I. 动… II. ①殷…②谭… III. 动画—电影事业—产业  
经济学—研究—世界 IV. J991

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 070905 号

### 书名 动漫产业 (第二版)

---

编 著 殷 俊 谭 玲  
出 版 四川大学出版社  
地 址 成都市一环路南一段 24 号 (610065)  
发 行 四川大学出版社  
书 号 ISBN 978-7-5614-4313-2  
印 刷 郫县犀浦印刷厂  
成品尺寸 146 mm×208 mm  
印 张 10.5  
字 数 243 千字  
版 次 2009 年 5 月第 2 版  
印 次 2009 年 5 月第 1 次印刷  
印 数 0 001~3 000 册  
定 价 24.00 元

◆ 读者邮购本书,请与本社发行科  
联系。电话:85408408/85401670/  
85408023 邮政编码:610065

◆ 本社图书如有印装质量问题,请  
寄回出版社调换。

◆ 网址:www.scupress.com.cn

---

版权所有◆侵权必究

## 筑起我们新的文化家园

尹韵公

纵观古今中外文明，历史冷静而清楚地告诉我们：文化的强弱，与一个民族的兴衰甚至存在是紧紧地直接连在一起的。

且以自身为例：中华民族曾经拥有灿烂而辉煌的古代文化，她是这一领域内保持世界冠军称号的最长纪录者。然而，她的骄傲和自豪，在近代西方文化的强烈冲击下迅即崩溃坍塌。智慧的中华民族意识到，博大精深的自身文化中，确实有一些落后的糟粕，有一些与时代格格不入的东西，她需要外来优秀文化的刺激，需要一个弃旧从新的过程。因此，从文化的角度审视，自1840年鸦片战争以来，中国文化实际上一一直在顽强挣扎，一直在作艰难无比的自身调整，以求适应新世界和新环境。精神上的转轨，是最痛苦的，但是，完不成这个转轨，我们这个民族就不能自立于世界，更无法走向

世界。

在实现了民族的政治独立和经历了 50 年经济发展的重大前提下，文化家园建设的议程终于历史地突出地摆在了当今国人的面前，这正好印证了毛泽东曾经讲过的一句话：随着经济建设高潮的到来，我们将不可避免地迎来一个文化建设的高潮。如果说 20 世纪 50 年代新中国的大规模文化扫盲运动，仅仅是文化建设的初级水平的話，那么，我们眼下正在疾呼和操作的文化体制改革，毫无疑问，当是文化建设进一步向着纵深发展，当是为着大举提升中华民族的文化实力。

筑起我们新的文化家园，决不是一首轻松的流行歌曲或一部诙谐的喜剧影片。进入 21 世纪后，世界各国尤其是主要大国都认识到：国与国之间的竞争和较量，不仅表现在政治、经济、军事等方面的硬实力上，而且也表现在文化方面的软实力上。当今中国虽然取得了举世瞩目的巨大成就，但从总体来看，仍然是一个正在崛起的弱势国家。在经济全球化的文化语境下，我们发现自身仍然处于相当不利的位置。譬如，作为超强势国家的美国，它的电影生产量只占全球总量的 6% 左右，但却占了全球放映总时间的 80%；又如，我国文化产业约占 GDP 的 3%，而发达国家的文化产业一般可达到 GDP 的 12% 左右。这类“惨不忍睹”的数字，我们还可以列出不少。

来自国外的压力和国内的大势，驱使着李思屈、蒋

晓丽、袁勇麟、殷俊等一批有着强烈责任感和使命感的中青年学者为国分忧，他们热切地企盼在实现中华民族的伟大复兴中贡献自己的一份绵薄之力。于是，他们尽力尽心，编著了这套十卷本的《21世纪文化产业前沿》丛书。我大致翻阅了书稿，觉得这套丛书视野开阔，恢宏大气，精当论述不时闪现，独到见解经常放光；虽略感浮光掠影之嫌，但引人入胜、发人深思之功，却是不可否认的。起步往往是不够稳当的，但它是非常重要的，至少可为文化研究的兴趣者提供一个显眼的路标。

是为序。

（作者系中国社会科学院新闻与传播研究所所长，研究员，博士生导师，国务院学位委员会新闻传播学科评议组召集人）

## 目 录

绪论	(1)
第一节 动漫产业与文化“软实力”	(2)
第二节 动漫及动漫产业的概念	(13)
第三节 动漫产业崛起的宏观背景	(36)
第一章 动漫产业概述	(54)
第一节 动漫文化与动漫产业	(54)
第二节 动漫产业的发展历程	(70)
第三节 动漫产业的现状及发展趋势	(85)
第二章 国际动漫产业	(93)
第一节 欧美动漫产业	(93)
第二节 日本动漫产业	(105)
第三节 韩国动漫产业	(122)



第三章 动漫产业发展模式·····	(144)
第一节 政府发展模式·····	(144)
第二节 业界运营模式·····	(167)
第四章 动漫产业与民族文化·····	(195)
第一节 动漫产业与民族文化结合的动因·····	(196)
第二节 动漫产业与民族文化结合的路径·····	(207)
第五章 国内动漫产业发展路径·····	(228)
第一节 产业要素分析·····	(228)
第二节 产业环境分析·····	(240)
第三节 产业环节分析·····	(264)
参考文献·····	(289)

绪 论<sup>①</sup>

在新兴的文化产业价值链中，动漫产业是创新性很强、对高科技的依存度很高、对日常生活渗透很直接、对相关产业带动性很广、增长最快、发展潜力最大的产业类型之一。以美国、日本、韩国等为代表的国家积极发展动漫产业，产值约占其 GDP 的 12%，形成了国民经济发展的新增长点，成为“耀眼”的新产业门类。不仅其经济作用，各国还广泛关注动漫产业巨大的文化作用。中央宣传部的内部报告反映，动漫产业包含的漫画、动画及衍生品覆盖了我国社会生活的各个层次，且在国际文化贸易中占据相当优势的地位，受到其他国家的广泛欢迎，是构建国家文化软实力，造就高强度文化影响力的核心产业之一。我国开始重视动漫产业，是从 2000 年开始的，党的十五届五中全会把动漫产业正式纳入国

① 本部分由殷俊、杨金秀、邓若伊执笔。

家战略层面进行大力发展。在此之后，国家不断出台扶持政策、兴建动漫基地、打造产业集群，在此战略主导下，各级政府、社会组织广泛行动，动漫产业迅速发展。高速发展的背后，一些潜藏的矛盾和问题也日益凸显，例如我们到底能向动漫发达国家学到什么，中国文化与动漫产业如何结合，中国动漫产业如何造就文化影响力等，归结起来，关键问题在于，中国动漫产业如何发展。在这个层面上讲，梳理并明晰中国动漫产业模式，完善相关政策体系将起到全局性的作用，是动漫产业研究的当务之急。正是在这样的背景下，2007年，国家广播电影电视总局委托笔者主持部级社会科学项目《中国动漫产业模式与政策研究》(GD70327)。这项研究具有相当的理论和实践价值。

## 第一节 动漫产业与文化“软实力”

### 一、文化“软实力”的含义和地位

哈佛大学肯尼迪政府学院院长约瑟夫·奈 (Joseph Nye) 教授提出了“硬实力”与“软实力”这两个术语，分别用以表示不同性质的国家力量。“军事力量和经济力量都是可以强迫他人改变立场的硬实力。硬实力可以依赖动机 (inducements)。”<sup>①</sup> 与此相对，“软实力”则依赖于诸如价值和制度这类文化因素。奈说：“在国际政治中，一个国家可以通过这样的方式来获得它想要的结果：其他的国家追随它，

<sup>①</sup> Joseph S. Nye, jr. *The Paradox of American Power*, New York: Oxford University Press, 2002. p. 8.

欣赏它的价值，模仿它的榜样，热衷于它的繁荣和开放程度。从这个意义上讲，在国际政治中设置吸引其他国家的议程，其重要性并不亚于通过军事或经济力量来迫使别国改变。这种让别人想你之所想的力量，我称之为软实力，这种力量吸引人，而不压迫人。”<sup>①</sup>

与硬实力由直接的军事和经济力量构成相反，软实力由间接的文化吸收能力构成。这种力量的二分可延伸到其他领域，如表 1 所示：<sup>②</sup>

表 1

硬实力	软实力
军事，经济力量	制度，价值，文化
产品，硬件设施	品牌，服务，软件
传统经济	新经济
工业时代	信息时代
唯实主义	理想主义
直接影响	间接影响

“硬实力”的影响无疑是强大的，不过，从长远来看，由一国文化、价值观念、社会制度、发展模式等所体现出的国际影响力与感召力，对国际世界的渗透力和作用力却更加全面、深入、持久。而在“软实力”中，最核心、最具渗透力的因素就是文化“软实力”，它是指一个国家或地区文化的影响力、凝聚力和感召力，在一定条件下，国家可以借助这种

<sup>①</sup> Joseph S. Nye, jr. *The Paradox of American Power*, New York: Oxford University Press, 2002. p. 8, 9.

<sup>②</sup> John Fraim. *Battle Of Symbols: Global Dynamics Of Advertising, Entertainment And Media*, witzerland, 2003, p. 32.

影响力、凝聚力和感召力获得现实的国家利益。

党的十七大报告提出“提高国家文化软实力，使人民基本文化权益得到更好保障，使社会文化生活更加丰富多彩，使人民精神风貌更加昂扬向上”。戴焰军教授分析认为，“把文化软实力的概念写进党代会的报告，说明执政党在推进社会发展中越来越重视文化的作用。”在他看来，文化是一个社会重要的精神支柱，强调文化的力量，既能丰富人民的社会生活，也能创造不同于科技、经济等的新的发展动力。<sup>①</sup> 长期以来，我们只是将文化作为社会发展的精神动力、智力支持和思想保证，这是对文化功能特别是文化产业功能认识的浅表化。文化本身是增强国民自信心、彰显大国影响力的重要源泉，成为综合国力竞争的重要手段，成为实现中华民族伟大复兴的重要支撑。21世纪是各国“软实力”较量的时代，也就是以文化力量为中心的时代。在这个时代，单凭军事和经济等“硬实力”拼斗，已经难以赢得各国尊重。独创的、传统的、与自然协调的人文力量将受到世界各国青睐。<sup>②</sup> 将提升国家文化“软实力”作为推进21世纪国家发展进步的新的战略着眼点，这不仅是强化本国文化影响力的需要，更是有效应对发达国家文化渗透和文化扩张的需要。

文化的作用方式是柔性的，是润物细无声的，但其实际效果往往高于军事等作用方式，呈现出刚性的“硬实力”。一位前任法国外长曾用“（美国）能激发他人的梦想和向往”来评价美国的强大。德国《时代周报》主编约瑟夫·约菲认为美国的软实力甚至强于其经济与军事资源：“美国文化，无论

① 《文化软实力》，<http://baike.baidu.com/view/1267278.htm>。

② 《日本借助动漫饮食等软实力提升形象》，[http://zhuangzhuo.blog.hexun.com/2716241\\_d.html](http://zhuangzhuo.blog.hexun.com/2716241_d.html)。

其通俗还是高雅，都向外辐射着只有罗马帝国时代才有的炽热，而且手法更新颖、迂回。罗马和苏联文化都止步于它们的军事控制范围。美国软实力才真正造就了一个日不落帝国。”<sup>①</sup>为此，法国坚决抵制以好莱坞为代表的美国文化，禁止所谓“大片”<sup>②</sup>上映。加强本国文化建设，防止他国的文化入侵和“精神殖民”是一个国家保持文化的相对纯洁性、促进可持续发展的重要保障。综合国力的提升，表现为“硬实力”与“软实力”的全面提升。

## 二、动漫产业与文化“软实力”的关系

动漫产业夸张、张扬的风格最能彰显娱乐精神，而动漫形象的跨年龄性、无国籍性又使其文化具有更加广泛和深刻的社会影响力。动漫产业的娱乐休闲属性使它被归于最具“软性”的文化类型，是最柔性的文化之一。在构建文化“软实力”的诸多文化形态和结构中，动漫产业及其文化是相当“无形”而最具影响力的文化结构之一。透过动漫柔性文化的表象，我们可以发现，无论动漫产业娱乐休闲的程度有多高，却仍然浸透着其内容生产和传播者的价值观念、文化形态，体现着不一样的意识形态方式。动漫产业的影响力不光体现在产业这个纯粹的经济层面，更重要的是其深刻和广泛的文化影响力。美国式、日本式的意识形态方式随着动漫产业及

<sup>①</sup> 《国际关系专家：中国软实力提升损害了美国》，《环球时报》，2008年4月11日，第12版。

<sup>②</sup> “大片”是国内对引进的美国高制作成本电影的俗称。

文化在世界范围内广泛传播，进而以一种柔性<sup>①</sup>、抚慰和娱乐休闲的方式进行“灌输”和“洗脑”。日本借助发展动漫产业等跃升为文化实力强国，它把发展动漫产业列入基本国策，并在外交层面推行。20世纪60年代，日本发现动漫产业对于第二次世界大战战败国在壮大经济实力与扩大文化影响方面的积极作用，于是通过政府引导和市场培育加速其发展。<sup>②</sup>1996年起，日本将动画定位为国家战略产业，发展动漫产业成为基本国策。2004年6月4日，日本公布了《内容产业促进法》，把动漫产业等定位为“积极振兴的新兴产业”，希望通过文化的产业化途径壮大“软实力”。漫画迷麻生太郎担任外务省外相之后，认为“日本漫画对于以年轻人为中心的人群极具影响力，应将这一优势带到日本外交上来”<sup>③</sup>，牵头向世界展开“漫画外交”<sup>④</sup>。2007年5月22日，日本宣布设立国际漫画奖，向各国年轻的优秀漫画家颁发漫画奖项。期待像

---

① 柔性的方式有个行意思的“青蛙证明”：把一只活蹦乱跳的青蛙突然放到滚烫的开水锅中，感到环境极端突变的青蛙会本能自保而奋起跳出；如果把青蛙放进冷水锅中慢慢添薪加火，水温徐徐上升，青蛙会在暖水中自由自在地游来游去，直至水温滚烫时才发现险情，再也跳不上安全之岸。

② 日本动画起步晚于中国，但发展速度远远超过中国。例如，在日本动漫界享有崇高的威望，被誉为“日本动画之神”的手冢治虫回忆说，1964年，中国动画片《大闹天宫》传入日本，他看后大为惊叹，坚定了向中国动画片学习的信念，并融入大量日本文化元素进行创新，决心超越中国动画。

③ 《日本欲掀动漫外交 看漫画成外交官必修课》，《南方都市报》，2007年2月7日。

④ 在日本人看来，如果能在其他国家培养起一个庞大的对日本文化感兴趣、有好感的年轻阶层，他们往往会对日本的国家形象也产生好感，而这些年轻人早晚要成为这些国家的中坚力量，日本就自然地在其他国家培养起有政治话语权的、与日本友好的阶层。

“漫画界的诺贝尔奖”一样，使他们感受到与日本的关系。<sup>①</sup>2008年3月19日，日本动画形象机器猫“哆啦A梦”得到外务省确认，成为日本首任动漫文化的形象大使。法新社评论说，“哆啦A梦”可能是日本外交使团中最受观众欢迎的一位大使，虽然它的耳朵早已被机器鼠咬掉。<sup>②</sup>

近年来，我国的经济、科技、军事等实力有明显增强，但是，文化影响力与美、日等国相比还远远不够，这与我国作为文化资源大国的地位很不相称。李思屈教授指出：作为国家意识形态的文化事业与作为市场组成部分的文化产业，尽管有相互交叉、渗透的部分，但在本质上却分属于两种不同的体系，而动漫产业相较于其他文化产业，其产业化特征又更强烈一些。国家在纯意识形态的文化事业发展上是有优势的，但对于这套产业化的规则却是陌生的。在这场我们曾经并不非常熟悉其规则的竞争中，只能胜，不能败。其理由有三：一是经济的理由，文化产业在现在和将来，都是国民经济的支柱性产业，关系到国民经济这个大局。二是文化的理由，文化产业既生产商品，也生产文化，既提供娱乐，也提供意识形态。因此，文化产业的失败不仅意味着国家在经济上受制于人，而且意味着一个民族在精神上受制于人。三是保护和提高国家“软实力”的需要。“冷战”结束之后，美国一直存在各种关于发展国家实力的争论，其中最根本的分歧在于两种关于国家实力的基本理论：一种理论源自传统的国际力量的唯实主义，相信国家实力建立在实力战略的平衡基础上，其中军事力量居支配地位。另一种理论来自一些新

<sup>①</sup> 倪红梅：《日本设国际漫画奖推动文化外交》，新华网，2007年5月23日10：40。

<sup>②</sup> 《机器猫出任日本动漫文化大使》，《现代快报》<http://www.sina.com.cn>，2008年3月21日。



理论的综合，认为国家实力建立在文化因素之上，而不是建立在军事力量之上。“9.11”事件以后，以鲍威尔主义为代表的“硬实力”理论渐处下风，而“软实力”理论则受到了更多的赞同。因为美国在“9.11”事件中受到的打击和好莱坞、迪士尼动漫产业中的胜利，从一反一正，都说明了国家“软实力”在新的世界格局中更有效。<sup>①</sup>

### （一）动漫产业与国家文化安全的关系

对于一个主权国家来讲，不光要维护军事安全、经济安全、政治安全，还要更加维护文化安全。国家文化品格的纯洁性和文化资源的民族性是其精神统一的前提。文化安全看似“无形”，却是最坚固的防线之一。对于大多数发展中国家来讲，对物质文明的过分关注容易使其忽视对文化安全的有力维护。依据“软实力”理论，文化战争和文化侵略其实是当今世界另一个没有硝烟的“战场”。当今社会，信息现代化、经济全球化、贸易自由化和体制市场化加速了文化的交流与渗透，伴随着各国在动漫产业等领域的竞争，各国在文化领域的较量也日趋激烈。动漫产业的优势还在于，经济利益和经济价值往往通过文化影响来获得，如美国、日本的动画片，往往先打动受众，再通过衍生品和相关文化产品取得经济利益。大力发展动漫产业对于维护文化安全的重要性主要在于：1. 巩固和加强民族认同感。传统文化和民族文化是把国民凝聚在一起的无形的纽带，一脉相承的华夏文明是中华民族之所以历经数千年仍然具有强大凝聚力的文化因素，文化认同推进着民族认同，文化身份成为民族身份的重要标志。通过动漫产业，大力弘扬中华传统文化和民族文化，能

<sup>①</sup> 李思屈：《数字娱乐产业》，四川大学出版社，2006年，第13~14页。