

CHINA ANIMATION

YEARBOOK

中国动画年鉴

2012

中国传媒大学动画与数字艺术学院
数字内容产业研究中心
《中国动画年鉴》编辑部

编著

中国传媒大学出版社

中国动画年鉴

2012

中国传媒大学动画与数字艺术学院
数字内容产业研究中心 编著
《中国动画年鉴》编辑部

中国传媒大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国动画年鉴. 2012/中国传媒大学动画与数字艺术学院、数字内容产业研究中心、
《中国动画年鉴》编辑部编著. —北京:中国传媒大学出版社, 2013. 10
ISBN 978-7-5657-0815-2

I. ①中… II. ①中… III. ①动画片—产业—中国—2012—年鉴
IV. ①J954-54

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 215353 号

中国动画年鉴 2012

编 著 中国传媒大学动画与数字艺术学院
数字内容产业研究中心
《中国动画年鉴》编辑部

责任编辑 王雁来

责任印制 张 玥

封面制作 泰博瑞国际文化传媒

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京京华虎彩印刷有限公司

开 本 889×1194mm 1/16

印 张 黑白 31.5 彩插 2

版 次 2013 年 10 月第 1 版 2013 年 10 月第 1 次印刷

书 号 978-7-5657-0815-2/J·0815 定 价 258.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换



◀ 2012年9月26日，全国文化体制改革工作表彰大会在北京人民大会堂举行。会前，胡锦涛、温家宝、李长春、习近平、李克强、刘云山等会见全体与会代表。

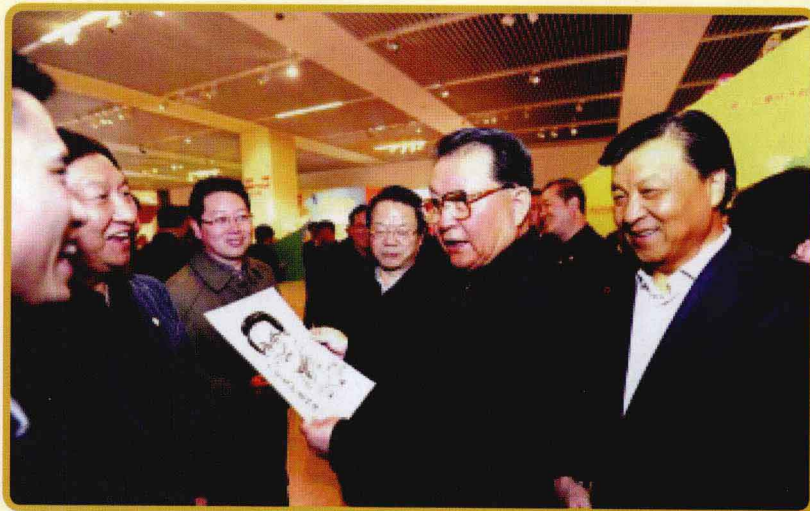


◀ 2012年10月26日，中共中央总书记、国家主席、中央军委主席胡锦涛来到北京展览馆，参观正在这里举办的“科学发展 成就辉煌”大型图片展览。



◀ 2012年10月26日，中共中央政治局常委、国务院总理温家宝参观“科学发展 成就辉煌”大型图片展览。

2012年3月16日，中共中央
政治局常委李长春来到中国
国家博物馆，参观正在这里
举行的“十七大以来中国动
漫产业发展成果展”。图为
参展工作人员向李长春赠送
动漫肖像画。



2012年7月13日，中共中央
党校举行2012年春季学期
毕业典礼。中共中央政治局
常委、中央书记处书记、
中央党校校长习近平出席毕
业典礼，并为学员颁发毕业
证书。图为毕业典礼前，习
近平接见毕业学员。

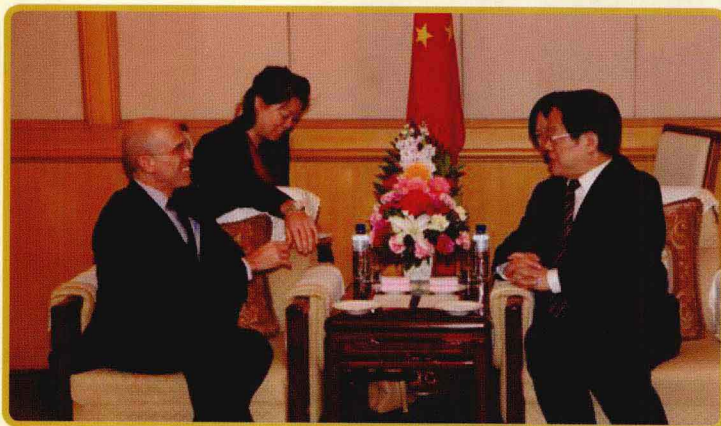
2012年5月18日，第八届中国（深圳）国际文化产业博览会在深圳开幕，中共中央政治局委员、中央书记处书记、中宣部部长刘云山参观展览。





◀ 2012年4月15日，国务委员刘延东出席在英国伦敦举行的中英出版传媒产业投资论坛并致辞。

▶ 2012年5月29日，国家广播电影电视总局局长蔡赴朝参观无锡国家数字电影产业园数字影视服务中心。



◀ 2012年3月21日，文化部部长蔡武在京会见了来华访问的美国梦工厂动画公司创始人兼首席执行官杰弗瑞·卡森伯格。

▶ 2012年6月22日，国家新闻出版总署署长柳斌杰参观第四届中国国际版权博览会。



十七大以来中国动漫产业发展成果展

“十七大以来中国动漫产业发展成果展”于2012年3月10日至30日在北京国家博物馆举办。本次展览由扶持动漫产业发展部际联席会议办公室主办，文化部文化产业司、天津市滨海新区人民政府协办。展览共设四大展示区域，面积5000平米，主题分别是：“政策与扶持”、“企业与平台”、“品牌与产业”、“技术与未来”，通过文字、图片、图表、实物、多媒体展示技术、动漫生产技术模拟演示环境等形式，全面展现动漫产业在内容创意、企业主体、技术创新、社会应用、地方成绩、人才建设等方面取得的丰硕成果，系统展示了十七大以来中国动漫产业蓬勃发展的现状。中国传媒大学动画与数字艺术学院作为我国动漫教育界的典型代表，受成果展主办方邀请，负责展览重要板块之一的动漫教育成果展的策划和筹备工作。

中共中央政治局常委李长春参观了本次展览，中共中央政治局委员、中央书记处书记、中宣部部长刘云山，全国人大常委会副委员长、全国妇联主席陈至立，全国政协副主席、中国文联主席孙家正一同参观。中国传媒大学副校长廖祥忠代表全国动漫教育界向前来参观的领导介绍了十七大以来我国动漫教育的丰硕成果。在亮点成果区，李长春对中国传媒大学动画与数字艺术学院师生为河北省政府开发的三维虚拟网络会展平台“冀展网”产生了浓厚兴趣。通过廖祥忠副校长的介绍，李长春在线观看了规模宏大、设计精致、内容丰富的会展平台展示及中央电视台关于“冀展网”发布的新闻报道。



李长春、刘云山等领导同志听取中国传媒大学副校长廖祥忠关于我国动画教育成果的汇报



李长春、刘云山、陈至立等领导同志参观展览

在四大展区中,政策与扶持展厅侧重展现十七大以来党中央、国务院对动漫产业发展的关心和重视,中央领导同志对动漫企业、基地、园区所做的视察和重要指示,扶持动漫产业发展部际联席会议成员单位和各地方对动漫产业的一系列扶持政策,以及2011年经中央批准的唯一的国家级动漫奖——中国文化艺术政府奖首届动漫奖的获奖作品;平台与企业展厅主要展示了一批动漫产业公共技术服务平台和一大批创作理念领先、产品质量过硬、经营模式合理的优秀动漫企业;品牌与产业展厅以“2011国家动漫精品工程”为主展出了众多中国原创动漫的品牌产品,展现出一条贯穿动漫创意、研发、出版、播映、演出、新媒体传播、衍生品生产销售及国际国内授权的完整产业链;技术与未来展厅主要展出了近两年来以数字化生产、网络化传播为主要特征的网络动漫、手机动漫作品,动漫在其他领域的应用以及动漫“走出去”的历程。

此次成果展还首次在展览中对文化部提出的“大动漫产业观”进行了全面阐释。“大动漫产业观”是基于传统动漫产业概念提出的一种更为广阔的动漫产业观。十七大以来,动漫创意和技术广泛应用于社会生活各个方面,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,拓展了动漫产业发展的新空间。大动漫产业观还包括动漫产业与其他产业的加速融合,动漫创意、制作、传播、消费、服务和应用正在形成一个相互合作、相互促进的生态系统,我国动漫产业正全面步入“大动漫”时代。

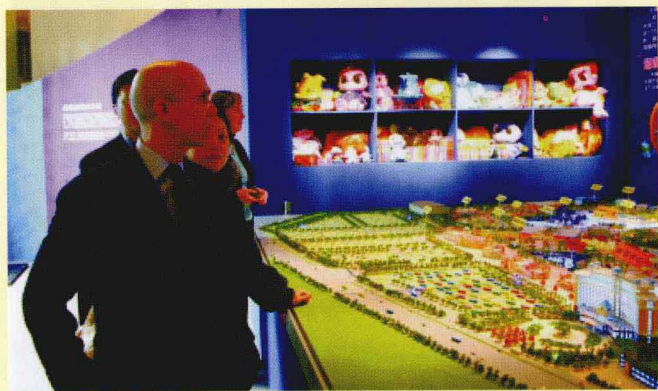
“十七大以来中国动漫产业发展成果展”是“中国文化艺术政府奖首届动漫奖”系列活动之一,在展示十七大以来中国动漫产业所取得的巨大成果同时,还对“十二五”时期的动漫产业发展进行了展望。展览中提出,到“十二五”期末,我国动漫产业产值将达1000亿元人民币,比“十一五”末至少翻一番,现代动漫产业体系将基本形成。我国动漫产品质量大幅提升,技术创新能力持续增强,精品力作不断涌现,动漫产业的品牌化、市场化、产业化程度显著提高,整体国际竞争实力大幅增强;动漫在青少年思想道德建设中发挥更大的作用,动漫在社会生活各领域得到更加广泛的普及应用。



▲ 文化部部长蔡武在开幕式上致辞



▲ 文化部文化产业司司长刘玉珠做客成果展文化名人访,解读动漫产业今后的发展



▲ 美国梦工厂动画公司首席执行官杰弗瑞·卡森伯格参观成果展

第四届中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会

2012年9月28日至10月5日,第四届中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会(以下简称“漫博会”)在广州东莞举行。本届漫博会设主分会场,分别位于东莞国际会展中心以及松山湖展贸中心,总展览面积达7万平方米,共举办了20多项主体活动,现场签约金额逾28亿元人民币,入场参观和直接参与的市民和游客超过56万人次。

本届漫博会凸显出五大特色:采用“一会两场三展”的办展模式,展商组织和活动安排更加国际化,产业对接活动更加丰富,品牌授权更加突出,动漫游戏展成为新亮点。共吸引美国、英国、韩国、澳大利亚、中国台湾、中国香港等国家和地区的54家企业参展,比上届的43家增长了25.6%;分别邀请了国外著



1	4	5
2	6	7
3	8	

1. 国家广播电视总局副局长田进在开幕式上致辞
2. 与会领导共同启动博览会
3. 领导嘉宾参观展会
4. 颁奖典礼现场
5. 国家动画产业基地授牌
6. 展会现场
7. 美国动漫人物展区
8. 动漫游戏展招贴画

名动漫专家、国际动漫企业CEO与国内动漫界专家、知名企业家登台论道，共同探讨动漫产业新的发展趋势和商机。

在专业活动中，本届漫博会重点围绕“打造中国动漫产业最佳对接平台”这一目标，举办“品牌辅导系列专业论坛”、“原创企业东莞行”、“原创企业与衍生品企业对接会”、“中国影视动漫产业国际高峰论坛”、“动漫之夜”、“数字时代的版权交易与保护论坛”、“国际品牌授权商贸配对专业论坛”、“动漫游戏产业链融资平台对接会”、“动漫游戏开发者大会”等活动。新增了“数字时代的版权交易与保护论坛”及“国际品牌授权商贸配对专业论坛”等特色产业对接活动，组织传统制造企业与国内外动漫原创、品牌授权、创意设计、渠道通路等高端产业资源无缝对接，推动广东和东莞传统制造业的转型升级。

在公众活动中，漫博会以陪伴市民快乐过节为主题，举办了包括英国BBC儿童动漫欢乐世界、国际影视动漫原型展、迪士尼动漫金曲演唱会、腾讯游戏CF和DNF全国总决赛、手机游戏大赛、动漫名家签赠、cosplay表演大赛、showgirl评选大赛、“那些年我们一起玩过的游戏”征集展示活动等。位于松山湖分会场的动漫游戏展，首次作为一个独立的展会项目运作，吸引了数十万名游戏迷前来参观、体验，火爆程度丝毫不亚于主会场。



第八届中国国际动漫游戏博览会

2012年7月12日至16日,第八届中国国际动漫游戏博览会(简称CCG)在上海世博展览馆举行。本届博览会由文化部和上海市人民政府主办,上海市文化广播影视管理局、(上海)国家动漫游戏产业振兴基地、上海东方传媒集团有限公司(SMG)联合承办,上海炫动传播股份有限公司、上海炫动汇展文化传播有限公司协办。本届展会以“开放、融合、提升、共赢”为主题,包括展会、论坛、商务洽谈会和新闻发布会等多项活动。

本届博览会展区总面积达三万平方米,共设网络游戏、游艺机、动画、漫画、基地园区、动漫授权、桌面游戏等十大展区,覆盖动漫游戏全产业链。特装面积超过87%,海内外展商共308家,海外展商展出面积超过40%。主要参展企业包括美国迪士尼、原创动力、杭州玄机、腾讯、九城、巨人、淘米、日本角川书店、上海人民美术出版社、日本万代、曼迪、木棉花、丹麦乐高、欢乐反斗城、精文世嘉、世宇科技等一大批动漫行业知名企业。此外,天津、四川、杭州、无锡、上海张江等国内优秀动漫基地也参加了此次展会。为期五天的博览会吸引观众15万人,参观总人次突破20万,总交易额突破14亿元,总收入近1300万元,均创历届展会之最。

在本届展会上,文化部文化产业司发布了《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》;上海市委宣传部发布了《2011上海动漫产业年度报告》、《2011上海游戏产业年度报告》;上海市文化广播影视管理局发布了《上海市动漫游戏产业发展扶持奖励办法》。此外,文化部主办的民族原创动漫品牌建设与保护工作座谈会、年度性的国家动漫基地联盟会议、上海动漫行业协会揭牌成立仪式都在展会期间举行。

本届CCG共举办两场商洽会、四场专业论坛,各类新闻发布会近20场,吸引专业观众及媒体近万人。动漫游戏创意商洽会为海内外优秀的动漫游戏创意提案提供孵化平台和商机,共吸引创意项目52个。在动漫衍生与品牌授权项目商洽会上,海内外近百家知名动漫游戏品牌版权方,实力雄厚的玩具、服装以及衍生产品制造商云集现场,对接洽谈。四场专业论坛活动,包括“艺术创意日”大师讲堂,动漫衍生品电子商务及渠道销售论坛,动漫游戏产业与移动终端发展论坛,第四届中国动漫衍生产业高峰论坛。国内外资深动漫人士、业界专家就所在行业及项目运营的经验与观众分享。

今年展会设置了炫动城·派对新地、东方明珠广场、上海市群众艺术馆三大分会场,举行各类活动,包括国产优秀动画影片展映、动漫插画作品展示、cosplay预赛等,营造全城联动的动漫节庆氛围。



◀ 博览会开幕式

文化部部长王文章参观展会 ▶



◀ 上海动漫行业协会揭牌

第八届中国国际动漫节



▲ 国务委员刘延东参观展会



▲ 国家广播电影电视总局副局长李伟启动中国国际动漫交易网



▲ 新闻发布会现场

2012年4月28日至5月3日，第八届中国国际动漫节在杭州滨江区白马湖生态创意城举行。本届动漫节以“动漫我的城市，动漫我的生活”为主题，设立了白马湖主会场和九个分会场，分会展、论坛、大赛、活动四大板块，共50多项内容。

为期六天的动漫节共吸引了208万人次参加了包括产业博览会在内的各项活动；共签约项目165个，涉及金额104亿元，现场成交42亿人民币，总金额达到146亿元，比上届增长了14%。

动漫产业博览会展会面积突破8万平方米，461家企业参展，日本集英社、台湾漫画协会等境内外行业龙头，中央电视台、上海美影厂、“愤怒的小鸟”制作公司等国内外知名企业均纷纷参展。国际动画片交易会吸引了150多家国内外企业的130多部作品参会，达成采购意向285个，共计16.3万分钟，比上年增长16.4%，其中境外发行机构达成意向7.18万分钟，占总量的44%。并首次开通了中国国际动漫交易网，实现买卖双方线上交易。

动漫高峰论坛以“动漫强国之路”为主题，设置大师班、中英动漫教育论坛、新媒体论坛、“杭州·香港双城记”等多个分论坛。余秋雨、蔡志忠、黄百鸣、黄玉郎等知名文人齐聚论坛，共谈动漫文化。两年一届的中国国际动漫节峰会在动漫节上如期举行。本次峰会首次汇聚加拿大渥太华国际动画节、克罗地亚萨格勒布动画节、法国昂西动画节、希腊雅典动画节、意大利未来电影节、韩国富川国际学生动画节等12大知名国际机

构参与，相聚杭州共同谋划国际动漫合作。

动漫节首次将动画片交易会、项目洽谈会、衍生品交易会与动漫产业博览会安排在同一场馆内，强化了展览与产业的结合，既通过博览会带动交易会的人气，又通过交易会提升了博览会的成效。主题日活动、中国动漫新锐榜、动漫高峰论坛等活动，不仅集聚了动漫业界人士，还请来了文化界和实业界的精英，共同助力中国动漫产业的发展。

动漫节名家漫画作品展暨第二届漫画拍卖会汇集了国内外漫画名家的220个拍卖标的竞拍，单笔最高落槌价170万元，总成交额达1324.8万元，总成交率88%。

动漫人才招聘会首次推出动漫类人才电视专场招聘。60多家企业招聘岗位一千余个，现场初步达成意向聘用岗位238个，涵盖管理、营销、行政、技术、创作等动漫产业各个环节。



- | |
|---|
| 1 |
| 2 |
| 3 |
| 4 |

1. 第八届中国国际动漫产业博览会开幕式
2. 影视动漫分论坛
3. 漫画大师三人行活动
4. 名家漫画作品展

第九届中国（常州）国际动漫艺术周



第九届中国（常州）国际动漫艺术周于2012年8月16日至8月22日在常州中华恐龙园举行。艺术周由国家文化部和江苏省人民政府主办，文化部中外文化交流中心、中共江苏省委宣传部、江苏省文化厅、江苏省广播电影电视局、江苏省新闻出版局、江苏广播电视总台（集团）和常州市人民政府承办。艺术周以“弘扬民族文化，扩大国际交流，搭建交易平台，发展动漫产业”为宗旨，践行“交易的盛会、形象的盛典、视觉的盛宴、狂欢的盛夏”主题，努力打造国家级的动漫产业展示、交流、贸易平台，推动动漫产业发展，取得了明显成效。

交易会活动是本届艺术周的重头戏。与往届不同的是，变“独自办”为“借力办”，使市场交易活动站在更高的平台上发展。在文化部产业司大力支持下，首次与文化部产业司、北京产权交易所合作，承办了动漫产业项目对接会；与韩国动漫协会、东京电视台、加拿大动漫协会以及省影视动漫协会、省玩具协会、优漫卡通等机构的合作，共同构建了集采购、供应、授权、投资于一体的全方位动漫游戏交易平台。通过艺术周交易会、动漫衍生产品交易馆、四大分会场、创意集市等平台，促成了买卖对接、产品贸易、投资合作。据统计，本届艺术周总成交额突破50亿元，较上届增长约30%，刷新上届纪录。

与往届相比，科技与文化融合的趋势在本届动漫艺术周上更为凸显，现代科技和创意元素更为广泛地注入。如集声、光、电、影特效于一体的展示长廊；游客与动漫明星虚拟互动的电子数码体验馆；不用戴眼镜就能体验立体效果的裸视3D电影馆。卡通世界暨第二届太湖电子音乐节分会场上，通过植入激光假面舞、激光水舞秀等活动的全新演绎，将听觉艺术与视觉艺术融合，动漫元素与动感电音融合，带来震撼的感官体验。

本届艺术周的“中国创意城市峰会”、“科学艺术·动漫创意高峰论坛”，围绕构建文化与科技融合的产业创新体系、创新文化业态、整合产业资源、打造新型引领模式、挖掘城市文化生产力、区域合作与集群化差异发展之路、创新市场体系建设、拓展产业发展空间等产业发展中的共性问题，进行专业化、国际化研讨交流。

进一步打造“金恐龙”特色品牌，拓展影响力，是本届艺术周的一大着力点。相比于去年“相关活动冠名”的尝试，今年“金恐龙”品牌的主推，不论从形象设计，还是品牌活动策划、产业化对接推广等，其运作模式已愈加清晰。今年第二次以“金恐龙奖”冠名的国际原创动漫作品大赛尽显“国际范”，创下四个“历史之最”：参赛作品数最多，达2200多部，是上届的2.75倍；海外参赛率最高，占比达36%；参赛面最广，遍及中、美、英、法、德、意、澳、加、捷等近30个国家和地区；运用3D技术制作的动漫短片作品数最多，占70%。同时将获得最佳外国短片奖、最佳中国短片奖、优秀动画短片奖等在内的16个奖项的28部作品推荐给昂西动画节MIFA交易市场、渥太华动画节TAC商务会议、法国戛纳电视节、首尔动漫节等国际节展交易活动，促进成果向产业化、市场化转化。

1	5
2	6
3	7
4	8

1. 开幕式现场
2. 文化部文化产业司副司长高政在艺术周新闻发布会上介绍全国动漫游戏产业发展趋势及重点扶持方向
3. 项目推介会现场
4. 项目签约仪式现场
5. “金恐龙奖”颁奖晚会现场
6. 动漫产业项目对接会
7. 观众踊跃参与动漫艺术周活动
8. 观众参与互动游戏



第五届中国国际漫画节



第五届中国国际漫画节由新闻出版总署和广东省人民政府主办，广州市人民政府和广东省新闻出版局承办，广州市文广电新局承办执行，于2012年9月28日到10月8日在广州举办。本届漫画节以“动漫大展、时尚创意”为主题，以“丰富生活、快意创造未来”为口号，包括第五届中国国际漫画节开幕式暨第九届“金龙奖”原创漫画动画艺术大赛颁奖典礼及系列活动、第六届中国漫画家大会、2012动漫版权交易会、第五届中国国际漫画节闭幕式暨2012大学生原创动画大赛颁奖典礼四项活动。

中国国际漫画节通过连续五届的举办，动员了漫画出版产业各个链条的参与和投入，涵盖了动画影视、漫画出版、动画展播、游戏、玩具以及周边开发、版权交易、教育研究等各个方面，已经形成了目前国内最大的国际漫画盛会。

“金龙奖”原创漫画动画艺术大赛（OACC）是由中国国际漫画节组委会重点推出、面向全球华语地区的国际性专业比赛，该赛事以“展示原创成就，挖掘闪亮新星，褒奖创新精神，发展动漫产业”为宗旨，广泛发动各类媒体和业内合作机构，面向海内外华人公开征集参赛作品，进行专业选拔和商业嫁接，以实现优秀人才与作品的脱颖而出。大赛因其权威性和影响力，以及在促进中国动漫产业的繁荣与发展中发挥的重要作用，被业界誉为“中国动漫奥斯卡”、“中国动漫第一奖”。本届“金龙奖”首次设立“微漫画主题奖”，首度采取微博征稿、网友票选的模式，在国内外同类动漫赛事中开了先河。还第一次设立了“中国漫画大奖”，用以褒奖年度成绩最为突出的漫画作品，力求使“中国漫画大奖”成为我国漫画领域的最高综合性奖项。