



敦煌文化
DUNHUANG CULTURE



敦煌动漫
DUNHUANG ANIMATION



甘肃数字动漫产业 发展报告

南振岐◎主编

 甘肃文化出版社



An illustration featuring several stylized characters in traditional Chinese attire, including a man with a beard and a woman, and a deer. The characters are rendered in a modern, clean style with flat colors and sharp lines. The deer is positioned in the center, facing right. The background consists of stylized, swirling clouds.

甘肃数字动漫产业 发展报告

为甘肃省优秀传统文化的
数字创意产业发展而努力!

南振岐◎主编

甘肃文化出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

甘肃数字动漫产业发展报告 / 南振岐主编. — 兰州 : 甘肃文化出版社, 2017. 9

ISBN 978-7-5490-1440-8

I. ①甘… II. ①南… III. ①数字技术—应用—动画片—产业发展—研究报告—甘肃 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第228304号

甘肃数字动漫产业发展报告

南振岐 | 主编

责任编辑 | 甄惠娟

封面设计 | 苏金虎

出版发行 |  甘肃文化出版社

网 址 | <http://www.gswenhua.cn>

投稿邮箱 | press@gswenhua.cn

地 址 | 兰州市城关区曹家巷1号 | 730030 (邮编)

营销中心 | 王 俊 贾 莉

电 话 | 0931-8454870 8430531 (传真)

印 刷 | 兰州星河印务有限责任公司

开 本 | 787毫米×1092毫米 1/16

字 数 | 360千

印 张 | 23.25

版 次 | 2017年9月第1版

印 次 | 2017年9月第1次

书 号 | ISBN 978-7-5490-1440-8

定 价 | 59.00元

版权所有 违者必究 (举报电话: 0931-8454870)
(图书如出现印装质量问题, 请与我们联系)

编委会名单

主 编：南振岐

副主编：吴 娟 任 慧

编 委：（排名不分先后）

范亚君 王 颖 于 琴 牛芳军

袁跃伟 南 丽 赵文娟

兰州南特数码科技集团



南特数码微信二维码

兰州南特数码科技集团注册资金6670万元，下属公司业务主要涉及软件产品研发、服务外包、文化动漫及相关技术研发和产品制作、文化旅游、新材料、农牧科技、水电电力、管理咨询、投资与信用担保等领域。

南特数码集团主要从事科技与文化、休闲旅游融合相关产业、软件服务外包等业务。母公司兰州南特数码科技股份有限公司是甘肃科技与文化等产业融合的示范企业，不仅是首个通过CMMI 3级认证的民营高新技术IT企业，并被国家火炬计划列为重点高新技术企业、国家重点服务外包企业；拥有高新技术企业认定证书、软件企业认证、计算机系统集成认证、测绘认证和ISO9000:2008质量体系认证。还是国家认定动漫企业，2013年01连续获得甘肃

民营文化企业30强2015年被评为创新创业示范单位，2015年获得文化产业创新创业优秀企业称号。是国家大学生就业见习基地、省级企业技术中心、省级中小企业创业孵化基地，兰州市科技企业孵化器，也是国内外IT著名企业在中国西部的战略合作伙伴和首选代理机构，同时也是甘肃省文化产业商会、兰州市高新区商会的会长单位。

公司荣誉及资质



前 言

近年来,动漫产业日益崭露头角,成为最具潜质的“明星股”。从美国到日本,从英国到韩国,从法国到新加坡,全球动漫业风潮似洪水般袭来。

世界动漫史上每一部成功的动画影片,都深深地刻有时代的痕迹,而经久不衰的作品往往都承载着一个民族的文化,体现的是一个民族的精神。但是如今在中国,提起动漫作品,人们不由自主地想到的还是《米老鼠》《阿童木》《聪明的一休》等国外动漫作品,只有最近的《熊出没》《喜羊羊与灰太狼》才让国人眼前一亮。虽然中国在世界经济舞台上的地位越来越重要,但中华民族优秀的文化、富饶的旅游资源、以儒家为代表的“仁、义、礼、智、信”的道德观念及价值观,更需要用人们喜闻乐见的形式不遗余力地向外推介。随着“一带一路”倡议的实施,弘扬社会主义核心价值观的好作品层出不穷,动漫大片屡创票房新高,动漫短片也入围奥斯卡金奖,并获好评。中华民族传统文化随着数字创意产业的日趋重视和科技与文化的融合发展在中国梦的实现中不断彰显其深厚底蕴和独特魅力。

面对这样的形势,国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》,提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施,旨在大力推动我国的动漫产业良性发展。到目前为止,已经有 20 个国家级动漫产业基地和 30 多个规模不等的动漫产业园区,遍布国内 20 多个省市。

序一

甘肃是华夏文明和中华民族的重要发祥地,是古代中西方文明交流的重要通道,是中华民族重要的文化资源宝库。如今的甘肃,是“一带一路”上的“黄金段”,是华夏文明的传承创新区。党的十八大提出了建设社会主义文化强国的宏伟目标和任务要求,为文化改革发展指明了方向,提供了重大历史机遇。而今,文化与经济深度交融,文化优势可以转变为经济增长的内生动力,经济优势可以转换为文化发展的有利条件。动漫产业便是能将文化与经济有效结合的朝阳产业,近年,其作为文化产业的重要组成部分发展迅速。

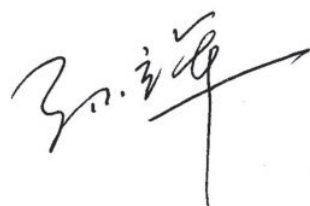
甘肃,被誉为“河岳根源、羲轩桑梓”。同样,甘肃拥有世界的文化名片——敦煌。“敦,大也;煌,盛也”。敦煌文化底蕴深厚,是飞天的故乡,佛教艺术的殿堂。她融合汇聚了华夏文明、古印度文明、古希腊文明和美索不达米亚文明等灿烂的世界古代文明,即便到了今天,平静祥和的敦煌依旧保持着她与生俱来的高华。

铭记历史,传承文化,是中华民族生生不息、屹立于世界民族之林的精神源泉。当前,数字信息时代,计算机技术不断发展,如何使传统文化时尚化?中国文化如何走出去?作为动漫行业的从业者无疑会有更多的思考和探索,这既是一个严峻的课题,也是一次不小的挑战。用动漫赋予的时尚文化建设华夏文明传承创新区,更好地保护、传承、展示、发展华夏文明,让优秀传统文化焕发出时代光彩,对于弘扬中国精神,实现伟大的中国梦具有重要意义。

数字技术的发展,给传统文化的传承与发展带来了新的思考。随着全景声技术,2k、4k、8k技术的不断进步,给艺术家带来了更多的可能性,数字交互式电影等

新型电影应运而生。同时,对于文化艺术的审美趋势和叙事方式也发生了较大的改变,使年轻人可以更为直观和深入地了解我国宝贵的传统文化,让更多带有地域色彩的文化走出国门、走向世界,被世界人民所喜欢、所接受。

甘肃文化和敦煌文化具有开展数字动漫与影视产业的先天优势和最佳条件。近年,在政府的扶持与推动下,也有部分甘肃省原创动漫作品取得了不错的成果。未来甘肃数字动漫产业发展,利用新兴载体,创新发展模式,以传统文化时尚化为表现方式,以促进文化生态发展、保护文化形态多样性为重点,力争围绕敦煌文化、丝绸之路文化、石窟文化、五凉文化、西夏文化、边塞军旅文化等创作出更多优秀的数字动漫作品,同时以敦煌文博会为载体的大型数字动漫节庆活动和动漫赛事积聚了人气,形成集遗产保护、景观旅游、内容发展、作品交易、文化交流为一体的数字创意产业文化展示研究基地和发展基地。将对甘肃经济社会发展特别是文化建设产生重大而深远的影响,也将更好、更快地引导数字动漫产业的发展走上快车道。我们谨以此书与业界同仁,尤其是甘肃的动漫人交流共勉!

A handwritten signature in black ink, appearing to read '孙立军' (Sun Lijun), written in a cursive style.

孙立军,现任北京电影学院副校长、中国动画研究院院长,教授,博士生导师。



序二

文化成就梦想

南特数码科技集团经过二十多年的发展,不仅是信息产业、软件服务外包的国家重点企业和甘肃省领军企业,也是文化与科技、旅游产业相融合的示范企业。集团主要从事软件与服务外包、文化动漫创意及相关技术和衍生产品的研发制作、科技文化信息产业园区开发和双创孵化、休闲保健旅游业的开发。

自十七届六中全会文化强国战略部署以来,确定了到 2020 年我国文化产业的发展成为支柱产业的目标,部署了深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣的各项重要任务。2016 年《政府工作报告》首次提出“数字创意产业”概念,表示要“大力发展数字创意产业”,随后全国人大审议通过的《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》在第 23 章“支持战略性新兴产业发展”中列明了数字创意产业,数字创意产业成为《国家战略性新兴产业“十三五”发展规划》的五大新支柱之一。发展数字创意产业,将为转变经济发展方式、促进消费增长、繁荣群众文化生活、引领社会风尚提供有力支撑和有效供给。因此规划明确提出要支持数字创意等领域的产业发展壮大,支持“虚拟现实与互动影视等新兴前沿领域创新和产业化,形成一批新增长点”。

作为有着“丝绸之路三千里,华夏文明八千年”的甘肃,更是充分认识到文化大发展大繁荣的重要性和紧迫性,努力在新的起点上建设文化大省,探索具有甘肃特色的文化改革发展之路,推动优秀文化产业的创作生产和传播。2013 年 1 月

甘肃国家级华夏文明传承创新区获得国务院批准。2013年9月习总书记在哈萨克斯坦提出共建丝绸之路经济带,2015年11月3日党中央国务院批准在甘肃敦煌举办首届丝绸之路国际文博会,决定在每年的9月20日举行,在国内外认知的世界文化交流地敦煌召开,集团的主营业务文化产业遇到千载难逢的机遇。南特集团由于具备多年在数字动漫领域的成果,在首届文博会主会场中标承办文博会数字动漫展,并命名为“首届‘敦煌传奇’数字动漫展”。

在历史文化的传承与现代科技的融合以提升经济发展的时代背景之下,南特集团抓住机遇,以信息科技为支撑,大力发展、弘扬丝绸之路文化、敦煌文化等特色文化,致力于发展新兴文化创意产业,推动区域文化创意产业快步发展。

从2009年初,南特集团从计算机动漫进入文化产业,并进行了深入的文化产业调研,最终确定立足敦煌,打“敦煌”牌的战略定位,以敦煌动漫为切入点,建设敦煌文化的创意交易平台、制作生产科技文化融合衍生品和构建新文化的展示中心。

南特集团先后在敦煌注册成立了敦煌动漫基地文化传播有限公司、敦煌文化创意产业股份有限公司、甘肃丝绸之路敦煌艺术研究院有限公司,大力开展与科研院所、高等院校的校企合作,同全省文化动漫创意企业和人才联合构建全省联动的文化动漫创意产业体系,以创立南特数码、敦煌文化、敦煌动漫的品牌为定位,树立科技支撑文化发展的新的企业模式,为科技和文化的深度融合起到引领示范和推动作用。

这是一个雄心勃勃的商业计划:按照省委省政府“1313”工程的部署,以兰州为中心打造数字创意产业的人才和科技研发基地、休闲保健文化体验基地;以敦煌为中心打造专业的、有高端文化内涵的丝绸之路权威宣传展示平台的创意园区;以天水为中心打造人文始祖文化旅游融合的田园式示范基地。

位于敦煌鸣沙山麓的敦煌文化创意产业园的建设是南特集团深入发掘敦煌文化的积极尝试。产业园以文化创意为核心,以国际文化产业交易平台为枢纽,

以文化与科技、信息、教育、旅游相融合,形成一个兼具创业孵化功能的、绿色环保的可循环产业园区,打造国内一流、省内领先的文化与科技融合的产业示范园区。

自项目实施以来,敦煌文化创意产业园已获得“兰州国家级文化和科技融合示范基地敦煌文化创意产业园”“省级软件和信息技术服务业示范基地”“甘肃省服务外包动漫示范基地”“华夏文明传承发展协同创新中心”等认定,《敦煌传奇》的IP已申请商标三大类36件。

南特集团在数字创意产业中已硕果累累。历时多年耕耘,推出甘肃首部原创本土动漫连续剧《敦煌传奇》,通过新闻广电部门审核在全国播放发行。《敦煌传奇》填补了我省特色地域优秀文化资源原创动漫的空白,获得了甘肃省文化产业优秀项目奖以及省旅游商品大赛“设计创新奖”,入选文化部“弘扬社会主义核心价值观动漫创意计划”,被编入华夏文明传承创新区建设工作100例,2016年成为甘肃省唯一入选国家动漫品牌建设和保护计划的作品;已在甘肃有线电视少儿频道、甘肃卫视、兰州电视台公共频道、澳大利亚天和电视台、新加坡、马来西亚等地播出,相关衍生产品还在美国、日本、白俄罗斯、印度和巴基斯坦等国展出。同时还计划推出《伏羲传奇》《五泉传奇》《和政恐龙》《河西走廊文化》《陇东文化》《陇中文化》《陇南文化》等数字动漫文化精品,塑造“敦煌”“丝绸之路”“伏羲”和“黄河”等文化品牌,促进我省历史文化在数字创意下的进一步国际化。目前南特集团“数字甘肃文化产业平台”和“敦煌文化创意产业园”两个项目已被列入华夏文明传承创新区的重点项目,成为国内外数字传媒领域校企合作的首选基,也是数字文化创意企业集聚开拓丝绸之路文化创意、敦煌文化创意的合作交流平台,《敦煌传奇》衍生产品和市场化推广有条不紊地进行。

南特集团在文化动漫创意业务上的努力和成绩得到各级领导的认可和肯定。中国文化产业网、文博网、人民网、《甘肃日报》、甘肃电视台、酒泉电视台、敦煌电视台、《党的建设》《商讯》《兰州日报》《兰州晚报》《兰州晨报》和《西部商报》等媒体先后进行了报道。南特集团被评为“2015文化产业创新创业优秀企业”,

成为甘肃文化产业 30 强和 100 骨干企业之一,是数字动漫行业在科技与文化领域的领军企业,是“甘肃省文化产业商会”首届会长单位,是甘肃省文化创意产业协会、甘肃省动漫产业协会副会长单位,是中国动漫产业联盟、国际动漫行业协会、亚太动漫协会核心成员之一,多次代表甘肃省参加全国文化展览会、文化部的高级研修班,集团下属的两家企业获得国家动漫企业认证。首届丝绸之路敦煌国际文博会暨“敦煌传奇”丝绸之路动漫展,由文博局委托南特数码科技集团承办。借文博会平台,为国内外数字创意新兴产业搭建文化资源与技术、资本和人才的合作共赢平台。

南特集团通过整合资源,坚持文化创意与科技、旅游产业的深度融合,抓住丝绸之路复兴和华夏文明传承创新区建设的历史机遇,以信息技术为支撑,坚持突出特色、内容为王、创意制胜的原则,为将我省从文化资源大省建设成为文化数字创意产业大省贡献自己的微薄之力,也为南特集团走向更大的辉煌而努力奋斗。

南振岐

南振岐,南特数码科技集团董事长兼总裁,高级工程师。硕士生导师,文化部优秀专家。

目 录

第一章 动漫产业概况	1
第一节 动漫产业的概念和相关领域	1
第二节 决定动漫产业发展的基本条件	4
第二章 国内外动漫产业发展概况及比较	5
第一节 国外（日本、欧美）动漫产业分析	5
第二节 国际动漫产业发展现状、特点和趋势	16
第三节 国际动漫产业与国内动漫产业比较分析	28
第三章 中国动漫产业发展状况分析及趋势前景预测	36
第一节 中国动漫产业分析	36
第二节 中国动漫人才分析	42
第三节 中国动漫产业问题分析	46
第四节 中国动漫产业链分析	54
第五节 动漫行业与投资收益影响分析	66
第六节 丝绸之路沿线省市动漫发展	71
第七节 2015年弘扬社会主义核心价值观动漫扶持计划	96
第八节 2016年度制作完成的国产动画影片概况	97
第四章 甘肃省动漫产业的现状	104
第一节 地域文化条件	104
第二节 动漫人才和培养状况	104
第三节 现有动漫企业概况	105

第四节	代表性企业和作品	105
第五节	甘肃省动漫产业发展资金和人才不足	108
第六节	甘肃省文化数字创意产业相关非营利性组织	108
第五章	甘肃省数字动漫产业发展模式	139
第一节	布局	139
第二节	可以借鉴参考成熟的动漫发展的战略模式	140
第三节	将甘肃省动漫产业与文化资源数字化结合的建议	142
第四节	甘肃省动漫产业发展过程中政府应发挥主导作用	143
第五节	甘肃省动漫产业区域分工的建议	145
第六章	相关企业和学校介绍	149
第一节	国内外知名动漫企业	149
第二节	甘肃省动漫知名院校	177
第七章	关于大力发展甘肃省数字动漫创意产业的思考和建议	186
第一节	大力发展数字创意产业，有效推进世界文化遗产保护	186
第二节	从敦煌文博会看重视发展数字创意环节内容和发展甘肃数字 创意产业势在必行	187
第三节	建议稿	192
第八章	动漫产业发展的回顾与展望	200
第一节	回顾	200
第二节	展望	202
附 录		206
附一	甘肃省动漫产业扶持政策	206
附二	《敦煌传奇》首映式暨衍生产品发布会	233
附三	首届丝绸之路（敦煌）国际文化博览会	251
附四	国家及地方政府对于动漫发展的相关政策索引	325

附五	文化部出台《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》	326
附六	文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见	327
附七	关于印发《第二届丝绸之路（敦煌）国际文化博览会总体方案》 的通知	336
附八	2016年动画电影大事记	346
后 记		354

第一章 动漫产业概况

第一节 动漫产业的概念和相关领域

一、动漫产业的概念

动漫产业已经成为发展潜力巨大的智力密集型、劳动密集型、科技密集型和资金密集型的“朝阳”文化产业,具有当今知识经济的全部特征,并具有完整的产业链,在文化产业中处于龙头地位。

根据国务院办公厅〔2006〕32号文件规定,动漫产业是指以创意为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产。

随着数码技术的不断发展创新和信息传递方式的多元化,现在动画的应用领域正日益拓宽,已呈现出泛动画现象。动漫技术除了应用在二维艺术动画、三维计算机动画、网络动画、四度立体全息影视动画等动画艺术形式外,还逐渐扩大应用到了其他不同行业及领域之中,如手机游戏、Flash 动画彩页、网络多媒体、影视广告、电视节目制作、科技成果演示、教学课件、模型玩具、虚拟漫游、医疗造像、军事、制造业、娱乐休闲等。



南特集团南总参加“第十四届动画学院奖”开幕式暨高峰论坛

以往纸质的漫画书因为轻



松幽默、容易阅读,读者众多,是各式出版品中商业性最强的,并借着漫画衍生出相应的产品。而动漫,最初便是以纸质漫画书为基础发展而来的可以活动的漫画,是从艺术的一个角度展示人类的文化与文明,反映人类的精神。

二、动漫产业的相关领域

国际动漫产业以漫画、动画为研究主体,包括其起源、发展经过、未来发展走向等内容,在学术研究领域已经形成了若干分支学科:动漫经济学,以研究动漫产业链及动漫对经济发展影响为主体的学科;动漫心理学,从心理学角度(尤其是社会心理学)研究动漫发展及流行的学科;动漫社会学,研究动漫对人类社会产生的影响的学科;动漫史学,研究动漫从诞生至今的历史的学科。电视动画所涉及的学科包括摄影创作与方法、二维动漫创作与方法、数字动画创作与方法、动漫插画创作与方法、网络技术与表现、影视广告创作与方法、广告(媒体广告策划)与创作、电视创作与编辑、录音技术与表现等研究方向,具体有摄影艺术、二维动画、三维动画、动漫插画、网络游戏等内容。

(一)动画市场

动画产业是指以计算机数码技术为支撑,涵盖影视动画创作、多媒体网络游戏、卡通漫画出版、电影特效、主题公园及相关衍生产品的产业领域。随着计算机、网络技术的发展,动画产业成为对全球经济具有举足轻重影响力的产业,成为



南特集团南总参加十七大以来中国动漫产业发展成果展

二十一世纪新经济的领军产业之一,被称为最有希望的朝阳产业。

目前,中国动画片市场处于一个不稳定的过渡转型阶段,鱼龙混杂,大量低质、劣质动画片充斥市场,而真正意义上的优质影片却是凤毛麟角。

(二)漫画市场

漫画杂志是漫画产业的基础环节,