

▼
国家级动画特色专业建设研究
——以成都大学动画专业为例

代钰洪 罗徠 著



西南师范大学出版社
国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

GUOJIAJI DONGHUA TESE ZHUANYE JIANSHE YANJIU
YI CHENGDU DAXUE DONGHUA ZHUANYE WEILI
成都大学中国—东盟艺术学院学科科研资助成果

国家级动画特色专业建设研究

——以成都大学动画专业为例

代钰洪 罗徠 著



西南师范大学出版社
国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

国家级动画特色专业建设研究:以成都大学动画专业为例/代钰洪,罗徕著. — 重庆:西南师范大学出版社,2018.9

ISBN 978-7-5621-9530-6

I. ①国… II. ①代… ②罗… III. ①高等学校-动画-学科建设-研究-中国 IV. ①J218.7-4

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第182332号

国家级动画特色专业建设研究——以成都大学动画专业为例

代钰洪 罗徕 著

责任编辑:王传佳

装帧设计:谭 玺

排 版:重庆大雅数码印刷有限公司·瞿勤

出版发行:西南师范大学出版社

地址:重庆市北碚区天生路2号

邮编:400715

网址:<http://www.xscbs.com>

市场营销部电话:023-68868624

印 刷:重庆大雅数码印刷有限公司

幅面尺寸:210mm×285mm

印 张:9.25

字 数:280千字

版 次:2018年11月第1版

印 次:2018年11月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5621-9530-6

定 价:98.00元

前 言

成都大学动画专业自2003年招收第一批专科学生开始,发展至今已走过了十五个年头,先后经历了起步、探索、积累、发展等历程,相继获批为四川省特色专业、国家级特色专业。在动画专业全体师生的共同努力下,2017年武汉大学中国科学评价研究中心(RCCSE)、中国教育质量评价中心发布的《2017年中国大学及学科专业评价报告》,成都大学动画专业被评为五星级特色专业,全国高校专业排名第9位。

十五年的快速发展,成都大学动画专业先后建设了四川省动画实验教学示范中心、四川动漫研究中心、四川省动漫游协同创新中心等一批教学科研平台;十五年来,从最初的探索起步到发展壮大,成都大学动画专业始终坚持人才培养第一、教学科研并重,拥有了以省级精品课程“动画创作”为引领的一批优质课程资源;完成了包括米兰世博会中国馆主题形象短片《团圆》等众多极具影响力的原创动漫作品;培养了《西游记之大圣归来》动画电影的材质总监、《仙剑奇缘》的游戏总监,酷巴熊、潘戈与帕昆等知名动漫形象的主创骨干,无数优秀学子活跃在国内动画生产一线,成为新时代中国动画的骨干。

本书全面梳理了成都大学动画专业十五年来发展过程中各阶段的标志性事件,以时间和事件为脉络分析和展示了成都大学动画专业的发展历程,希望通过本书为兄弟院校提供借鉴和参考,同时也为中国动画教育事业献礼。书中包含的资料和文件是全体成都大学动画人辛勤耕耘的结晶。由于作者水平有限,若有表述不当之处,请读者和相关人士海涵。

contents

目 录

第一章 中国动漫产业及国家级动漫基地分析/1

第一节 中国动漫产业的发展/1

- 一、北京/1
- 二、上海/2
- 三、长沙/2
- 四、苏南地区/2
- 五、成都/3

第二节 国家级动漫产业基地建设与发展/3

- 一、杭州高新技术开发区动画产业园/4
- 二、长沙国家动画产业基地/5
- 三、四川振兴基地/5

第三节 中国动漫产业及国家级动漫产业基地发展存在的问题/6

- 一、世界动漫产业发展的典型/6
- 二、我国动漫产业发展的不足/8
- 三、日本动漫产业解决发展问题的经验借鉴/9
- 四、国家级动漫产业基地发展存在的问题/11

第二章 动画教育现状分析/13

第一节 中国高校动画专业教育现状/13

第二节 成都大学动画专业发展历程/17

第三节 成都大学动画专业建设机制及人才培养特征/18

第三章 动画人才培养方案及教学计划研究

——以成都大学为例/21

第一节 成都大学动画专业2003—2017级人才培养方案/21

- 一、成都大学艺术设计专业(动画方向)2003级人才培养方案/21
- 二、成都大学动画专业2004级人才培养方案/21
- 三、成都大学动画专业2005—2007级人才培养方案/22

- 四、成都大学动画专业2008—2009级人才培养方案/23
- 五、成都大学动画专业2010级人才培养方案/24
- 六、成都大学动画专业2011—2012级人才培养方案/24
- 七、成都大学动画专业2013—2015级本科人才培养方案/25
- 八、成都大学动画专业2016—2017级本科人才培养方案/26

第二节 成都大学动画专业2003级至2017级教学计划/28

- 一、成都大学艺术设计专业动画方向2003级教学计划/28
- 二、成都大学动画专业2004级教学计划/31
- 三、成都大学动画专业2005—2006级教学计划/33
- 四、成都大学动画专业2007级教学计划/34
- 五、成都大学动画专业2008级教学计划/36
- 六、成都大学动画专业2009级教学计划/38
- 七、成都大学动画专业2010级教学计划/41
- 八、成都大学动画专业2011—2012级教学计划/44
- 九、成都大学动画专业2013—2015级教学计划/46
- 十、成都大学动画专业2016—2017级教学计划/49

第四章 成都大学动画专业本科教学质量工程建设/52

第一节 成都大学动画特色专业建设实践/52

- 一、省级特色专业建设(2009年)/52
- 二、国家级特色专业建设(2010年)/61
- 三、国家级特色专业结题验收自评报告(2013年)/79

第二节 成都大学人才培养质量工程和教学改革

——四川省教学改革项目/90

- 一、项目概况/90
- 二、国内外同类工作现状及研究目的、意义/91
- 三、本项目的改革研究目标、研究内容、主要特色和要解决的关键问题/91
- 四、技术路线和总体安排/93
- 五、预期成果形式和推广应用/93
- 六、已有的工作基础及条件/93
- 七、经费/94

第三节 成都大学精品课程建设——四川省精品课程“动画创作”/94

一、课程负责人情况(略)/94

二、主讲教师情况(略)/94

三、教学队伍情况/94

四、课程描述/96

五、自我评价/106

六、课程建设规划/107

七、学院的政策措施/108

第四节 成都大学动画专业综合改革/109

一、项目基本情况/109

二、子项目汇总表/110

三、动画专业综合改革子项目——省级重点教学改革项目“动画高素质应用型人才培养模式的改革与实践”/110

四、动画专业综合改革子项目——省级精品课程“动画创作”/114

五、动画专业综合改革子项目——动画特色专业(国家级)/117

六、动画专业综合改革子项目——动画创作系列教材建设/122

第五节 四川省高校试验示范中心建设

——成都大学数字动画实验教学中心/124

一、实验教学中心总体情况/124

二、实验教学/125

三、实验队伍/130

四、体制与管理/133

五、设备与环境/134

六、实验教学效果与成果/137

七、特色/138

八、自我评价及发展规划/139

第一章 中国动漫产业及国家级动漫基地分析

第一节 中国动漫产业的发展

动漫产业是指以“创意”为核心,以动画、漫画为主要表现形式,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和经营的产业。

2004年对于中国动漫产业发展具有里程碑的意义,国家各部门及各级政府纷纷出台优惠政策扶持国内原创动漫发展,其中最引人瞩目的就是挂牌成立诸多动漫产业基地。2005年,国家广播电影电视总局(简称“广电总局”)在继四大动漫专业院校颁布教育基地后,又先后在全国15个企业或单位设立了动画产业基地;新闻出版总署联合国家信息产业部紧随其后,设立广州、北京、上海和成都四个城市为国家级网络游戏动漫产业发展基地;文化部在四川省、大连市和上海市设立了国家动漫游戏产业振兴基地。这样一来全国在一年多的时间里先后成立了20多个动漫游戏基地,开启了由政府宏观扶持国内原创动漫产业的新篇章。国内很多城市都把动漫游戏产业作为新的经济增长点,地方政府及文化主管部门纷纷着手建立动漫游戏产业发展基地,仅北京就相继有几个创意园区辟出了动漫专区。

由于地理、社会环境以及人民生活水平的差异,不同地区动漫产业发展的模式和水平各不相同,目前我国的动漫产业发展呈区域发展模式,聚集效应明显。北京、上海、长沙、成都及苏南地区是较有代表性的动漫产业城市及地区,其发展历程值得其他地区借鉴。

一、北京

北京是国内最早发展动漫游戏产业的城市之一,拥有一定的产业基础以及发展动漫产业的文化、市场、人才、宣传渠道等多方面的优势。针对动漫产业链不均衡、融资渠道不畅等问题,北京市采取了积极的改进措施,加强对原创动漫的支持,创造出宽松有序的市场发展环境。

北京已在石景山、中关村、东城、亦庄等几个重点区域初步形成了产业聚集区。石景山区正在建设北京数字娱乐示范基地,将建成数字娱乐发展、数字娱乐体验等8个特色中心。中关村以海淀图书城为中心建设创意先导基地,加快建立研发、投融资等服务平台以及政策、法律、专利、版权等配套服务体系。2005年出台的《北京市文化产业发展规划》将动漫游戏产业列为北京市文化产业发展的六大重点之一。北京市委宣传部、新闻出版局等部门也制定了《北京市动漫和互联网游戏产业发展规划》。石景山、海淀、东城、大兴、朝阳等区也都出台了相关扶持政策。

按照《北京市文化产业发展规划》,北京将以产业基地建设为依托,以支持和保护原创自主知识产权为核心,以培育龙头企业和品牌形象为重点,紧紧围绕研发制作、版权交易、体验娱乐、人才培养、动漫游戏会展等五大中心环节,拓展产业链,培育产业集群,争取将北京建设成“全国动漫和网络游戏制作交易中心”。

二、上海

上海在动漫产业方面有着独特的优势：一是有上海美术电影制片厂这样历史悠久的企业，人才的积淀相对厚实；二是作为国际大都市，上海在“走出去，引进来”、联系海外资源方面得天独厚。目前上海有两大动漫产业基地：下属于张江文化科技创意产业基地的国家网络游戏动漫产业发展基地和坐落于华东师范大学内的国家动漫游戏产业振兴基地。这两大基地分别尝试“走出去”和“引进来”的新路。

“走出去”，也就是在国内产业链相关环节缺失的情况下，拓展海外资源通道，使国内企业部分地融入国际产业链。进行这种尝试的企业主要采取前期融资、策划和后期发行、销售“两头在外”的模式。具体来说，在制作动漫时，动画公司先在国内把故事写好，翻译成外文，由外国导演和制片用其当地的动画语言来演绎故事，回到国内制成样片后，再返回海外吸引投资和发行。外国拥有发行、播映权，而核心的版权仍属于中国。这种模式在一定程度上可以利用国际产业链来帮助企业解决其所面临的融资、风险控制等问题。

通过展会把国外厂商“引进来”也是一条新思路。例如，中华人民共和国文化部与上海市人民政府共同主办的中国国际动漫博览会，其主要目的就是通过和国外厂商交流，与其建立合作关系，吸引海外动漫企业入驻，从而对本土企业起到“传、帮、带”的作用。同时，上海以其对版权保护的高度重视打消了海外企业的顾虑，获得了广泛的认可。

可以说，上海在动漫产业发展上逐渐形成清晰的思路，在“建链”“补链”的同时积极“借链”，虽然这些在目前只处于探索阶段，但就其发展势头来说，前景应该是非常乐观的。

三、长沙

长沙作为动漫产业的先行者，带动了湖南动漫产业的发展。1996年，三辰卡通在长沙诞生。

长沙动漫产业进行了全方位创新。技术创新上，开发出一批具有自主知识产权的软件系统，引进国外尖端设备，采用先进的二维和三维相结合的制作技术，降低成本的同时提高了效益。生产创新上，独创了“网络动漫军团”生产模式，将“生产车间”放在网络上，使动漫生产实现了从“小作坊”到“工业化流水线”再到“网上平台”的三级跳。模式创新上，不同卡通形象各有特色、各自定位，面向不同的受众群体，减少了重复和低效投入。管理创新上，政府部门以新思维定位其管理职能，强化扶持、激励机制，在信息、融资、项目申报、专利申请等各个方面力争给动漫企业以最大的帮助，以此营造的优良的软环境使当地动漫公司达成了与美国风险投资基金的合作。

由各方面创新实践打好基础，长沙逐渐形成其动漫产业发展模式——通过品牌发展第三级市场。在动漫市场上几个大型品牌，如“蓝猫”“虹猫”的基础上，开发了横跨图书、音像、文具、玩具、童鞋、服装、钟表、食品、电子用品等十几个行业数千个动漫衍生品种，通过建立全国销售网络和产品授权、专卖经营等形式广铺市场，实现了较好的经济收益。

四、苏南地区

江苏政府对动漫产业倾注了极大的热情。2004年至2005年，苏州、无锡、常州三地一举拿下了3个国家级动漫产业基地，即苏州工业园区动漫产业基地、无锡太湖数码动画影视创业园和常州国家级动画产业基地，同时政府还出台了各种相关的扶持政策。

以基地为中心，三地逐渐形成了动漫产业发展的共同亮点：政府高端介入、政策强力扶持，以科技创新载体和公共服务平台建设为抓手，重点瞄准动画加工和网络游戏开发，强势启动。

五、成都

虽然在动漫产业体系中每一相关产业都有其特定的获利优势,但对于某一地区或企业而言,动漫产业体系中的这些产业环节不可能也不应该一应俱全地发展,比较明智的做法是根据本地优势条件,集中力量来发展其中的一个或几个环节,首先找到本地动漫游戏产业突破口,待这一个或几个环节做大做强,再向其他环节扩张,获取行业最大优势。成都动漫产业发展可谓此种发展模式的典范。成都的动漫产业针对当地休闲氛围浓厚、娱乐业发达、竞技传媒企业较成熟的状况,大力发展网络游戏的研发与制作,并取得了巨大成功。成都动漫产业的成功主要得益于它的因地制宜、精准定位。

第二节 国家级动漫产业基地建设与发展

国家为扶持动漫产业,实行了重要举措并取得了重大进展。党和政府高度重视动漫产业在发展现代服务业、提高人民生活水平中的重要作用。在相继出台的对服务业、文化产业的发展规划中,都有专门针对动漫产业的发展意见。

2004年4月,广电总局印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》并明确指出,要使影视动画产业成为我国文化产业的一支生力军,成为国民经济的支柱产业和新的经济增长点,同时要求各个电视台国产动画片与引进动画片每季度播出比例不低于6:4。2006年,文化部、信息产业部、广电总局等十部委联合下发了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》,提出从建立机制和强化政策入手,力争在5至10年内使中国动漫产业创作开发和生产能力跻身世界动漫大国和强国行列。2006年8月颁发的《广电总局关于进一步规范电视动画片播出管理的通知》要求,自2006年9月1日起17:00—20:00禁播境外动画片以及介绍境外动画片的资讯节目或展示境外动画片的栏目。随后各省、自治区、市纷纷出台了推动区域动漫产业发展的政策文件。文化部、财政部、教育部等十个部门还组织成立了扶持动漫产业发展部际联席会议,力争全方位对动漫产业进行扶持。

《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》还提出了一系列举措,如中央财政设立扶持动漫产业发展专项资金,设立国家级动漫原创大奖,采取有效措施增加对出版、刊载、播出和演出的国产动漫产品的成本补偿,以鼓励各地发展动漫产业。

根据国家发展动漫产业的相关政策思路,国家广电总局于2004年底和2005年5月,先后为15家动画产业基地授牌,这15家单位分别是:上海美术电影制片厂、中央电视台中国国际电视总公司、三辰卡通集团、中国电影集团公司、湖南金鹰卡通有限公司、杭州高新技术产业开发区动画产业园、常州影视动画产业有限公司、上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司、南方动画节目联合制作中心、深圳市动画制作中心、大连高新技术产业园区动画产业园、苏州工业园区动漫产业园、无锡太湖数码动画影视创业园、长影集团有限责任公司、江通动画股份有限公司。同时指定中国传媒大学、北京电影学院、吉林艺术学院动画学院、中国美术学院等4所高等院校为首批国家动画教学研究基地。截至2007年初,由文化部授牌的“国家动漫游戏产业振兴基地”已发展到上海、成都、大连、长沙、无锡五地。各地区的动漫产业在政策引导下进行的探索与实践,可以说是轰轰烈烈地展开了。

在国家产业政策的扶持下,中国动漫产业出现了高速发展。全国已有20多个省市将动漫产业作为新兴的文化产业来扶持。一些优秀的国产动漫产品走出国门。如由上海今日动画影视文化有限公司制作的中国风格合拍动画系列片《中华小子》,欧洲媒体评价其“开创亚洲功夫片的新美学”。三辰卡通集团制作的《蓝猫淘气3000问》系列节目的电视播出、音像制品、图书出版以及衍生产品授权到韩国、美国、英国、印度尼西亚等36个国家和地区。动画片《天眼》进入美国、加拿大、德国、新加坡、韩国等20多个国家的电视播映系统。2006年,中国国产动画片的产量

已超过80000分钟,是前一年的近两倍,是2004年的近4倍,比1993年至2004年的总和还多10000多分钟。2016年1至11月,经国家新闻出版广电总局备案公示的全国国产动画片总量为217083分钟。我国动漫产业的奋起直追,已使日本业界感受到了前所未有的威胁和压力。伴随着政府对动漫产业的大力扶持,在未来,美国和日本动漫在中国境内畅行无阻的日子可能一去不再复返。

一、杭州高新技术开发区动画产业园

1. 基地概况

该基地由杭州市政府牵头建设,成立于2004年12月,由国家广电总局授予“国家动画产业基地”。

2. 出台政策

- ①杭州市政府出台《关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展的若干意见》(2005年2月)。
- ②杭州高新区党委出台《关于鼓励和扶持动画产业发展的若干意见(试行)》(2005年8月5日)。

3. 总体政策

- ①杭州市政府建立5亿元的动漫产业专项基金。
- ②杭州高新区财政每年安排2000万元作为动画基地专项扶持资金。

4. 已落实政策

①资金奖励。在2005年9月29日的“杭州国家动画产业基地优秀作品颁奖仪式”上,表彰奖励了相关动漫企业:给予获2005年度国家广电总局推荐优秀国产动画片奖的浙江中南集团卡通影视有限公司、杭州时空影视文化传播有限公司、杭州东方国龙影视动画有限公司三家各10万元奖励,给予2005年度文化部推荐首批适合未成年人优秀网游的杭州创网科技有限公司10万元奖励。

②公共技术平台。杭州创网科技有限公司等四家单位联合组建的“动漫公共服务平台”已被列入2006年浙江省第一批电子信息技术推广应用“倍增计划”项目中,获得浙江省信息产业厅的大力支持。

5. 政策分类

①土地政策。推行“一年免,二、三年减半”的房租补贴政策。3年内购地建生产用房,土地出让价格在现行基准地价基础上下调20%。

②播出奖励。二维动画在中央电视台播出奖励1000元/分钟,在地级市频道播出奖励500元/分钟,三维动画在二维动画基础上加倍奖励。在境外播出奖励1500元/分钟。

③公共技术平台。资金资助建设。

④资金奖励。获国际性奖项,奖励100万元;获国家、省、市级奖项,分别奖励50万元、30万元、10万元;被国家广电总局推荐为优秀动画片的,一次性奖励10万元。对经批准正式上线的原创游戏,每款奖励5万元;获国家部委认定并推广的益智类游戏,每款奖励10万元。对自带大型原创题材来杭创业的企业,一次性给予20万元以下的创业资助。凡被认定为国家、省、市级动漫研发中心的,一次性分别奖励30万元、20万元、10万元。

⑤贴息贷款。每年不超过50万元的贷款贴息,用于动画企业为发展动画产业向银行的借贷资金。

⑥税收优惠。新办动漫游戏企业,免3年企业所得税;凡符合国家有关税收优惠政策的,由税务部门办理减免税手续;动漫游戏产品出口按规定享受出口退(免)税政策;为创作新产品进口所需设备等,按规定免征进口关税和进口环节增值税。

⑦人才培养、引进政策。急需引进人才,符合条件者,可优先购买经济适用住房,并在子女教育等方面给予优先照顾。

⑧展会推介。由杭州市动漫游戏产业发展领导小组办公室组织参加的国家级及以上动漫游戏会展的企业,资助展位费50%。

⑨专业委员会及行业协会。建立杭州市动漫游戏产业发展专家评审委员会,每年进行项目评审,审定通过的,资助项目实到投资额10%的资金。

二、长沙国家动画产业基地

1. 基地概况

国家广电总局于2004年12月授予湖南金鹰卡通有限公司“国家动画产业基地”称号。由长沙市政府牵头,将长沙高新区、长沙经开区和相关园区组建形成长沙动画产业基地。

2. 出台政策

《长沙市人民政府关于进一步加快动画产业发展若干政策的意见》(2005年5月26日)。

3. 已落实政策

公共技术平台。由湖南省科技厅负责投资建立,各动漫类企业免费使用。前期,租赁费由科技厅贴补2至3年,各使用企业只需交纳电费,大规模使用后开始向企业收取租赁费。

4. 政策分类

①土地政策。设立长沙动画孵化基地,对入基地的创业者和企业免两年场租。

②播出奖励。分档次,按时段,奖励在中央电视台、湖南省级电视台和长沙市级电视台播出的动画原创作品。

③公共技术平台。湖南省科技厅资助建设。

④资金奖励。自2005年起,长沙市财政每年安排一定奖励专项经费,对有利于带动相关产业发展的动画企业给予奖励;分档次,奖励动画的品牌产品;分档次,奖励动画的获奖作品。获中国驰名商标的,长沙市政府奖励人民币50万元。项目经评估立项后,将以资本金注入或无偿资助的方式给予支持。对在产品创新和成果就地转化方面做出贡献的动画企业,长沙市政府给予一定的奖励;对品牌动画企业和重点动画企业,实行“一企一策”的服务工程,给予有关扶持政策。

⑤贴息贷款。支持原创动画企业认证成为高新技术企业,给予高新技术产业优惠政策。

⑥税收优惠。给予高新技术产业优惠政策。

⑦人才培养、引进政策。人才培养方面,积极提供动画人才培养和信息服务,鼓励支持长沙的大专院校开设动画专业,为动画产业培养和培训专业人才。人才引进方面,动画企业引进中级(含中级)以上职称人才(基地急需的专业技术人员,可一事一议,特事特办)或外地来长沙投资注册资金在50万元以上的投资人,优先在长沙市落户并享受长沙市有关人才政策资金奖励。

⑧展会推介。鼓励动画企业招商引资:民营动画企业参加由政府组织的境内外参展招商活动,与其他参与企业同等享受政府补贴和奖励政策。

三、四川振兴基地

1. 基地概况

四川振兴基地由成都市政府牵头建设,成立于2005年4月26日,由科技部授予“国家数字媒体技术产业化基地”称号,新闻出版总署授予“国家网络游戏动漫产业发展基地”称号。

2. 出台政策

成都市委、市政府出台了一系列推动软件产业发展的政策,其中包含了对动画产业发展的扶持、推进及相关措施。

①《成都市鼓励软件产业发展的政策意见》(2004年4月1日)。

②《成都高新区鼓励软件企业在天府软件园聚集发展的扶持政策》(2005年6月14日)。

3. 总体政策

数字娱乐软件园位于成都高新区天府软件园区,高新区管委会设立软件产业发展资金,每年不低于2000万元,并积极争取成都市级软件产业发展专项资金的支持。

4. 政策分类

①土地政策。凡购买天府软件园办公用房的,按基准价出让;整层购买,按基准价优惠5%出让;整栋购买,按基准价优惠10%出让。凡租用天府软件园办公用房的,享受房租补贴:2005年签约入驻按15元/(月·平方米)补贴房租两年,第3、4年减半补贴;2006年签约入驻企业按10元/(月·平方米)补贴房租两年,第3、4年减半补贴。

②公共技术平台。入驻天府软件园的软件企业,免费使用国家软件产业基地(成都)公共技术支撑平台,免费获得基础性的技术支持与服务。

③资金奖励。成都市每年安排不低于3000万元的资金用于软件产业的发展。成都市计划、科技、经济、信息等行政主管部门按各自职能,对符合条件的项目,接受申报,并负责对申报项目组织评估。通过评估的项目,可给予无偿资助或者贷款贴息。

④贴息贷款。对符合条件的项目给予贷款贴息。

⑤税收优惠。鼓励企业扩大软件出口。企业实现的软件出口,除享受国家的外贸出口优惠政策外,同时享受高新区的出口补贴政策。

⑥人才培养、引进政策。在人才培养方面,对新引进的知名软件教育机构,在场地方面提供便利;对高新区软件产业培养和引进软件人才做出重要贡献的教育机构和组织给予奖励。在人才引进方面,对软件企业的高级管理人员和高级技术人员给予奖励,奖励的条件与标准按《成都高新区高级人才专项奖励管理暂行办法》执行。

⑦招商引资。多渠道吸引国内外各类创业基金、投资公司、上市公司等共建风险投资基金或机构。

第三节 中国动漫产业及国家级动漫产业基地发展存在的问题

一、世界动漫产业发展的典型

美日韩三国形成了世界动漫市场“三国鼎立”的局面,究其动漫产业的发展,除了动漫企业自身要求发展的因素,政府对产业定位的政策导向起到了决定性的作用。

政府的产业政策一般分为规范化政策和奖励性政策,前者具有强制性,后者具有激励性。这两种政策共同形成促进动漫产业发展的合力。

动漫产业发展的首要因素是产业环境,而这在很大程度上依赖于政府力量和国家政策的支持。对一项重要的新兴产业进行产业定位是发展该项产业的首要步骤,这不但表明该项产业已经取得了“合法身份”,更表明政府对该项产业已经有了比较全面的了解和重视,为业界指明了投资、发展的方向。动漫产业尽管在欧洲起步较早,但因欧洲国家缺乏对该产业的明确定位,在很长一段时间内,美国一度抢占了世界动漫产业的风头。日本、韩国动漫产业的崛起,正是政府对其充分重视、运用政策杠杆调控布局的结果。政府首先做的就是根据国情对动漫产业进行

定位,从国家政策的高度确立动漫产业在国家经济社会发展中的特殊地位。美国、日本、韩国等动漫产业发达国家,政府支持动漫产业的模式各有特色,下面主要介绍日本、韩国在实现动漫产业化过程中的政府支持。

1. 日本动漫产业的发展

日本为了保持经济的持续发展,积极寻求除汽车、电子产品之外的经济增长点,而包含动漫产业在内的内容产业则成为日本的首选。2004年6月4日,日本正式公布了《内容产业促进法》,同时内阁会议还决定将内容产业划入《创造新产业战略》,日本政府冀望通过文化的产业化,实现经济结构向知识密集型转化,使产业重心从GDP增长转向GNC(意译为“国民幸福总值”)提升,从硬实力(经济和军事)发展转向软力量(文化价值观和品牌)提升。从实际效果来看,日本动漫产业不仅在该国经济中起到重要的支撑作用,而且日本还利用动漫文化和动漫品牌的无国籍性,扩大了日本文化在世界的影响力。

作为内容产业的重要组成部分,动漫产业获得了来自日本政府的支持。日本每年都有文化勋章,颁予对日本文化有贡献的人,不少漫画家、动画家都获此殊荣。日本动漫大家可以把作品陈设在国立美术馆和博物馆,有时官方甚至为其出资在国际上进行展览。1997年,日本国际贸易产业部组织了一个数字动画研究团体,旨在研究如何推进动漫产业发展。2004年,日本第一家动漫基金建立。2005年,日本数字内容、中小企业部和地区创新部(一个独立的政府机构)又各投资5亿日元为内容产品建立了一个投资基金。银行也开始改变原先相对保守的态度,以积极的、进取的姿态参与内容产业发展。

2. 韩国动漫产业的发展

1998年,经历了亚洲金融风暴的韩国明确提出“文化立国”的方针,将包括动漫产业在内的文化产业作为21世纪发展国家经济的战略性支柱产业。为此,韩国政府出台了《21世纪文化产业的设想》,制定了《文化产业发展五年计划》《文化产业发展推进计划》,具体目标是计划用五年时间,把韩国文化产业的产值在世界市场的份额由2001年的1%扩张到5%,出口额增加到100亿美元。

2006年1月4日,韩国文化观光部发布了《动画产业中期增长战略》,提出了动画产业的发展目标:将每年只有3000亿韩元的韩国动画市场规模在2010年之前提高到1兆韩元。为此,在战略中韩国政府计划在2006—2010年间投资764亿韩元(约7.36亿元人民币)用以发展动画产业。

此外,韩国政府还出台了《国民政府的新文化政策》《文化产业振兴基本法》《文化产业促进法》等法律法规。其中,《文化产业振兴基本法》是韩国政府第一部有关文化产业的综合性法规,该法规中有很多条文与动漫产业相关,比如,它首次正式把漫画列入文化产业范畴,为政府对漫画产业的支持提供了法律依据。此外,韩国还修订了其广播法、影像振兴基本法、著作权法、电影振兴法等相关法律条文,其中被废止或修改的内容达70%。这些法律条文一方面明确了动漫产业的产业性质,为其健康发展提供了有力的法律保障,另一方面,也对其产业运行中某些容易出现的问题进行了规范与约束。

韩国政府对国产动画片与进口动画片在本国电视台的播放比例进行了详细的规定韩国动画片占45%,外国动画片占55%;此外,还规定任何一个外国国家的动画片播放量不能超过外国动画片播出总量的60%,这主要是为了防止日本动画片充斥电视荧屏。为了防止本国动画片在电视上的播出时段缩小甚至消失,韩国政府修订了其广播法,从2005年7月起采用本国动画片义务播放制,按规定,各电视台要保证用播放总时间的1%~1.5%来播放本国动画片,这使韩国动画片有了稳定的国内市场。

除了规范性政策,韩国政府还对动漫产业实施了一系列激励性政策。为了提升本国动漫原创能力,增强韩国动漫产业在国际竞争中的实力,韩国政府加大了奖励力度,2003年,韩国文化观光部把“国务总理奖”升格为“总统奖”。产品的出口是韩国动漫产业发展的重点,为此,韩国政府于2002年设立“出口优秀奖”。除了丰厚的奖金外,

国家还为获奖单位提供国内外经营出口的多种优惠。这些激励性政策的实施不仅给了动漫从业者莫大的鼓励和支持,也扩大了这些获奖动漫产品在国内外的知名度,为其进一步拓展市场创造了有利条件。

二、我国动漫产业发展的不足

1. 产业链不完整

成熟的动漫产业链即漫画→动画→周边产品。拥有完整产业链的动漫产业才真正算得上产业。日本的动漫产业已经成为日本的支柱产业,漫画家也从中获益不菲。而我国的动漫产业,动与漫完全脱节。漫画相对动画成本较低,但是同样收益也低。而且我国的动漫企业大都处于动漫产业链的外围,以加工制作为主。这些动画制作公司、玩具加工厂等从事的仍然是接订单式的、劳动密集型的工作,不产生版权价值,因此既不能获得高额经济回报,也不能真正促进我国动漫产业的发展。

我国本土进行的原创尝试往往不尊重产业发展规律,人为切断产业链。国内的原创往往跳过平面出版漫画的环节,直接切入电视动画片的制作,作品没有任何市场基础,更难以瞄准市场的真正需求,造成作品的市场响应度低,版权价值也因此很低,衍生开发也就无从谈起了。

2. 发掘、培养人才机制不完善

随着动漫产业在我国日益受到重视,全国多所高校纷纷开设动漫专业,这当然会为我国动漫产业的发展提供人才资源,但单纯依靠教育机构发掘、培养人才是远远不够的。

从日本动漫产业发展的经验来看,漫画家不是学校培养出来的,在发掘、培养人才方面,漫画杂志扮演着不可或缺的角色。反观我国,漫画杂志并没有在这方面发挥应有的作用。

从漫画家本身来讲,国内的知名漫画家数量少,无法形成强大的影响力。同时,绝大部分漫画家的稿费很低,在恶劣的发展条件下,大多数的漫画家都转了行,这就使得优秀的漫画人才大量流失。而造成大部分漫画家收入低的原因是大量的盗版日本漫画充斥在国内的市场,使得国内的漫画爱好者习惯了日式画风。由于日本漫画出色的商业性、优秀的剧情、细腻的画风是经过几十年时间发展而来的,其实力是国内大部分漫画家暂时无法比拟的。

3. 电视动画片制作高风险,低回报

与日本电视动画片播出与制作同时进行的机制不同,根据广电总局的规定,在我国,必须要完成动画片的全部制作后才能向广电总局报批,申请播出许可证。也就是说,一部动画片在完成制作之前是不能保证其是否能够播出的,这就造成了我国动画片制作的高风险。

而我国电视台收购动画片的价格偏低,即使是价格最高的中央电视台和上海文广新闻传媒集团对国产动画片的收购价格也低于1200元/集,县级电视台的收购价甚至不足100元/集。虽说在我国动画片制作成本相对较低,但一集25分钟长的动画片的成本也要50000元至75000元,电视台的收购价格最多只能达到制作成本的1/400,而且动画片往往每天播出一集,播出周期很短,留给衍生产品开发的时间和空间非常有限。在这种情况下,电视动画制作公司只有两个选择:要么无以为继,要么粗制滥造。

4. 定位比较狭窄,缺少创新

在我国,动漫受众主要是青少年儿童的传统观念导致动漫作品内容低龄化,没有按照老、中、青、幼以及性别、职业等进行市场细分设计,大多数潜在受众无法进入动漫世界,动漫市场难以扩大。

5. 知识产权保护不力

盗版对以版权价值为核心的动漫产业的打击可以说是致命的,直接导致动漫企业权益受损,产业链核心失去

了价值,产业链自然就不复存在了。在我国,对动漫产品的知识产权保护的力度还不够,这在一定程度上限制了我国动漫产业的发展。

6. 管理体制不健全

我国各级政府相继出台了一系列措施,有效地扶持了动漫产业的发展。在有力地引导和支持动漫产业良性发展的同时,由于产业发展经验不足,政府部门一些职责缺陷逐渐暴露出来,尤其体现在产业政策方面。因此,加快对动漫产业政策的调整,及时科学地完善现有的产业政策体系,产业政策才能发挥出应有的作用,提升自身的效果,实现助推动漫产业做大做强的发展战略。

除了宏观上制约动漫产业发展的因素,在市场的具体实践层面也有一些问题,影响了动漫产业的发展。简述如下:

第一,由于动漫产业涉及影视、出版、制造等多个行业,国家并未明确其专属于哪一个部委领导,管理存在一定程度的混乱现象。多个行政系统随意配置动漫资源,对动漫市场的公平竞争环境造成一定的干扰。

第二,对动漫公司的界定还没有明确的标准。由于现在市场上动漫公司的规模普遍较小,相对分散,有的公司除了做动漫之外,可能同时还经营其他的项目,如广告、发行等,由于没有明确的界定标准,使一些企业无法享受相关优惠政策,在一定程度上降低了企业的热情和积极性。

第三,政策的宣传力度还不够大。某些动漫企业存在不清楚自身是否符合扶持标准、可以享受哪些优惠政策、如何争取财政支持的疑惑,国家及各级政府应加大政策的宣传力度,同时促进政府部门和企业的沟通交流。

我国每年的动画片产量还远不能满足市场对动画片的需求。根据市场经济的理论,如此庞大的市场需求量,将极大地刺激生产量的增加,而国家政策对外国动画片的限制进口也必然促进国产动画片供应的上升。

尽管冲劲十足,但学术界和产业界仍然对中国动漫产业的发展保持冷静和理性态度。“中国动漫产业仍然缺乏有影响的原创作品、足够的发展资金和高素质的优秀动漫人才,完整而成熟的产业链也远未形成。”周斌表示。中国动漫产业才刚刚起步,想与国际上的动漫产业强国抗衡,需要付出更多的艰辛和努力。

三、日本动漫产业解决发展问题的经验借鉴

日本动漫产业发展较为成熟,因此,以日本动漫产业为例,阐述其如何解决自身发展过程中存在的问题,能够为我国解决动漫产业发展过程中存在的实际问题提供实践参考。

1. 以版权为核心的动漫产业链完整、成熟

动漫产业链中的核心是创意知识产权,即版权,这个核心在产业链的不同环节以不同形式存在,被赋予不同的价值并被不同程度地开发。

杂志连载版权的价值较低,进入单行本发行是版权价值提升的阶段。杂志连载的作品中只有少量作品能够以单行本的形式发行,只有那些得到读者认可和追捧,经过市场筛选的作品才能被作为单行本发行。在单行本发行阶段,版权价值得到了提升,而且漫画家本人的无形资产也开始具有市场价值。若被制作成电视动画片播出,版权价值将得到大幅度提升。作为现今大众传媒的主要形式之一,电视的影响力是纸媒体所不能比拟的,与此同时,电视动画片高昂的制作费用和较长的成本回收周期也大幅度增加了市场风险。因此,由“漫”到“动”的转变实质上是市场对作品进行大浪淘沙式筛选的过程,只有被市场证明为真正优秀的作品才会被制作成电视动画片。在这一阶段,版权价值达到了顶峰。随之便进入衍生开发阶段,这是收回成本、实现盈利的不可或缺的途径。在这一阶段,版权价值被多形式、多途径地开发。

已经非常成熟的日本动漫产业模式仍在不断发展和变化,智能手机等现代技术的发展成为这种变化的重要推动力之一。通过手机等设备下载漫画,而下载的漫画基本类似于平面出版的漫画,但可根据手机等设备的特点配

上简单的声音和振动的效果,可以说是界于漫画与动画之间的一种漫画新形式。目前,日本手机增值服务也已成为日本动漫产业链中的重要一环。

2. 让市场来发掘、培养人才的机制

纵观现代动漫产业的产业链,原创是版权价值的灵魂,产业链的各个环节只是将原创作品进行各种形式的表现和商业开发,而原创的源泉就是人才。

与国内众多院校争相开办动漫专业的情形相反,日本的绝大多数漫画家不是学校培养出来的,在动漫产业如此发达的日本,进行动漫创作培训的主要是职业培训机构,学历教育是后来才出现的,而且其在培训人才方面的作用远远不及出版社。

发达的漫画平面出版业在为整个日本动漫产业培养消费群体的同时,更承担着发现和培养专业人才的重要角色。在日本,一个漫画家的成长历程大体是这样的:自由创作或进入知名漫画家工作室进行低层次的工作以积累经验,而后向漫画杂志投稿或参加各种漫画大赛争取在漫画杂志上发表连载作品,在连载的过程中从出版社编辑处得到进一步的培训和指导,进而成长为真正的漫画家。在日本,出版社之所以能在人才发掘与培养中扮演如此重要的角色,关键在于为年轻的创作人员提供了一个低门槛,赋予创意版权价值,并根据市场对版权价值进行培育的渠道。

3. 制作电视动画片的利益共享、风险共担机制

如前所述,电视动画片的制作环节在产业链中担负着提升版权价值的重要作用,但高昂的制作成本和较长的成本回收周期也大大提高了风险。在当今的日本,电视动画片的制作成本平均为50万日元/分钟,以平均每集22分钟计算,一集动画片的成本平均为1100万日元,而电视台收购价却最多只能实现60%至70%的成本回收;在价格最高的晚7点至晚8点的黄金档播出也只有平均800万日元/集的收购价,在休息日上午或深夜播出,收购价通常减半,甚至免费。其他部分的成本回收就要依靠开发衍生产品和向国际市场销售。

如此高的风险如果让动画制作公司独自承担肯定不利于产业的发展,在日本,形成了动画制作公司、衍生产品开发商和电视台共担风险的机制。

4. 衍生产品开发商采取提前介入的方式分担风险

从传统的动漫产业链模式来看,衍生产品开发商需要等待版权价值被提升以后,也就是电视动画片播出以后才介入产业链中。而日本动漫产业在实际操作中,衍生产品开发商往往提前介入,在版权价值还没有被提升前就预支衍生产品开发授权的费用,甚至成为制作电视动画片的投资方之一。这种提前介入的方式,使得衍生产品开发商在以较低价格拿到开发授权的同时,也帮助电视动画制作方分担了风险。在日本动漫行业,衍生产品开发商直接开发原创产品,充当产业链前端的例子屡见不鲜。

从日本动漫产业链的分析可知,动漫大国发展动漫产业的经验主要体现在以下几个方面:

第一,有着高度的市场化机制,完备的市场调研体系、制作体系、宣传体系和播出体系,发达的衍生产品开发体系,完善的授权业和强大的终端销售体系。完整的产业链保证了动漫产业的良性循环发展和经济效益的充分实现。

第二,注重动漫企业和产品的品牌建设。好的品牌可以使其一系列产品得到市场的普遍关注,进而使其产品具有强大的市场吸引力。

第三,全球化经营,或将低附加值的动画加工转移到国外,降低成本,或利用授权方式进行特许经营,获得高额回报,同时也能起到国际宣传的作用。

第四,有效的知识产权体系,颁布整套严格的涉及版权和商标权等知识产权的法律,坚决打击盗版,有效地保证了动漫产业健康、有序地发展。

此外还有一些经验,比如注重目标市场定位,发挥行业协会的作为,发展产业集群,注重高科技的应用,将题材