



动漫产业链的发展模式

“动漫产业”准确的定义是“动画和漫画产业”，涉及的领域有传统绘画艺术、雕塑艺术、手工动画、泥塑动画、影视制作、音效制作和科幻小说等。

动漫是公认的朝阳产业，动漫产品所渗透的领域极其广泛，包括电影、电视、图书出版、工艺礼品、学生用品、情侣用品、少女饰品、服装装饰和日用品装饰等。据《2005~2006年中国动漫产业分析及投资咨询报告》统计，2004年，世界数字内容产业的产值达2228亿美元，与游戏、动画业相关的衍生产品产值超过5000亿美元。在欧美国家，动漫产业是其经济发展的支柱性产业之一，年市场总量都在数百亿乃至数千亿美元之上。美国的网络游戏业已连续4年超过好莱坞电影业，成为全美最大的娱乐产业；日本动画业年产值在国民经济中位列第6，动画产品出口额超过钢铁；韩国的动漫产业产值仅次于美国和日本，生产量占全球的30%，是我国的30倍。

我国动漫产业的发展与国外相比存在着明显的差距。据中国动漫协会预测，2004年我国动漫产业总产值仅

117亿元，2005年也不过180亿元，其中一部分还是外商支付的加工费。美国迪斯尼公司一年的产值超过150亿美元。大量“洋动漫”占领了我国动漫市场，致使我国的动漫市场不断丧失。更有一项不乐观的调查显示：在青少年最喜爱的动漫作品中，日本、韩国占60%，欧美占29%，我国内地和港台地区原创动漫的比例仅有11%，明显落后于国外动漫产业的发展步伐。

动漫产业链的发展模式

动漫产业链包括创作、发行、播出、授权和产品开发等环节，动画片光靠播出根本无法得到相应的资金回报，必须开发衍生产品才能赢利，这是动漫企业经营者皆知的产业规律。与电视、音乐不同，动漫产业是一个相对复杂的概念，是跨媒体的娱乐形式，包含了动画、漫画和衍生品三个领域，每一个领域都有不同的发展思路。有些厂商的一部电影动画，就能获得超过我国所有动画的收入，有些厂商凭借非常有影响力的动漫形象就能获得持续几十年的衍生品和授权收入。从国际上动漫产业链的发展历程看，存在

着三种主要发展模式。

1. 美国以电影和电视为主导的模式

美国动漫产业的快速发展，是与其发达的电影业联系在一起的。在上世纪90年代末，各大制片公司纷纷涉足动画界，使得美国电影动画异彩纷呈，成为动漫产业的主力。美国动画电影以巨额资金投入和大量计算机科技的运用，使其成为高回报的同时也是高风险的动画制作模式，这种好莱坞式的电影投资方式需要有准确的市场判断，把握消费者心理，才可以保证票房收入。

上世纪50年代，卡通制作费用高涨，仅仅依赖动画电影的放映很难在播放期间内回收成本，造成好莱坞动画片日趋式微，许多大公司的动画部门纷纷解散，而此时电视这种载体的出现为动画开辟了新的平台。各大片厂开始将卡通的播映权卖给电视台，间接促进了电视动画的发展。

美国的动漫产业没有日本多层的复杂的产业链，其漫画与动画的相互关系也没有那么紧密。其基本模式主要是：影视动画片的创作生产—电视台和电影院的播出和放映—动漫图书出版发行—音像制品的发行—形成版权的授权代理—衍生产品开发和营销。例如迪斯尼的盈利模式被称为“轮次收入”（利润乘数）模式。其主要内容是：第一轮是迪斯尼的动画制作，票房收入加上发行、销售拷贝和录像带回收数亿美元，解决了成本回收的问题。第二轮是世界各地的迪斯尼乐园，吸引大量游客游玩消费。第三轮是品牌产品授权和连锁经营。遍布全球的授权专卖商店，加上迪斯尼动画形象专有权的使用和出让、品牌产品的生产和销售以及相关书刊、音乐乃至游戏产品的出版发行等衍生品占迪斯尼40%的利润。迪斯尼通过层层产业结构，已布下了“天罗地网”。看迪斯尼卡

通片,去迪斯尼乐园,买迪斯尼产品,上迪斯尼网站已成为美国人的生活习惯之一,并且逐步向世界范围扩散。一种观念的形成往往成为营销最大的动力源泉,当产品已成为文化或生活的一部分,消费者的购买行为成为下意识,它才具有可持续性和拓展性。

2. 日本的以漫画为主导的模式

日本具有良好的漫画消费基础,动漫产业链也是在这一基础上发展的,而电视给了动漫以巨大的发展机会。日本由动漫产业的发展带来的商机很多,并为国内经济的发展带来了巨大的财富和强劲的推动力。据2007年日本个人纳税榜数据显示,前10位中就有4位是从事动漫产业的。目前,世界上人们观看的动漫产品大约有60%是日本制作的,并占领了欧洲80%的动漫市场。日本在动漫产业的发展中,将动画片、电子游戏和漫画作为一个经济整体,齐头并进、共同发展。

一个完整的日本动画产业链衔接形式大致如下:在动漫期刊上连载-选择优秀作品出版单行本-改编成影视动画片-电视台和电影院播出和放映-动漫图书出版发行、音像制品发行和游戏产业-形成版权的授权代理-衍生产品开发和营销。在这条产业链上,漫画作品要有足够的衍生能力;杂志要有一个足够强大的传播平台,能够积聚人气;出版社要足够专业,其推出的单行本可以像塑造明星一样塑造漫画形象;电视台要有良好的运营能力,保证动画播放时段能够赢利;临时制作委员会能统筹安排,使制作公司创作出符合受众期望的动画作品;衍生产品制造商要有营销能力,找到消费对象并卖出产品。这样就整合成为一个成熟的产业链。

3. 韩国的从模仿到动漫与网络游戏相结合的模式

韩国动漫产业是给日本做动画加

工起家的,起步比日本晚20年,加上创作人才和资金匮乏,迄今还很少能拿出与美国、日本一争高低的动画片佳作。韩国的动画人物和卡通形象主要模仿美国和日本,从而形成了漫画产业对美、日两国的结构性依赖。从2002年的动画片贸易结构看,出口总额中的89.4%为来料加工,自创作品的出口仅占11.6%;进口总额中的98.3%是版权作品进口,其中从美、日两国进口占91.2%。这种动画片产品结构和市场结构,说明了韩国动漫产业的自主创作能力较低。

随着互联网的普及和网络游戏的盛行,动漫画以及动漫与网络技术结合而成的网络游戏正成为日益受人欢迎的文化娱乐品种。在网络游戏盛行的韩国,游戏玩家超过了上网人数的50%,网络游戏成为韩国宽带产业的第一大应用。韩国动漫企业抓住这一发展契机,大力发展动漫和网络游戏产业,在亚洲乃至世界上取得了令人瞩目的成就。韩国动漫产业利用其网络优势,从传统动漫强国那里分得一杯羹。2003年韩国动画产业产值已由1998年的3200亿韩元增至4050亿韩元,当年动画片销售额由上一年度的2149亿韩元增至2699亿韩元。韩国已成为继美国和日本之后世界第三大动画片制作和出口国。

我国动漫产业链发展模式选择

纵观世界动漫强国的产业链发展,在美国的以电影和电视为主导的模式中,动画片的高投入具有极大的风险,而且美国的电影和电视的发展水平很高,其构造的商业生态网络远非其它国家能够相比。日本的动漫产业链发展模式也不太适合我国,因为:一是日本以漫画为龙头的动漫产业是经历了数十年的时间发展而成的,对于我国而言,这种模式耗费的时间太长,国际动漫产业的竞争留给我们的

时间有限,并且我国民众也没有阅读漫画的习惯;二是日本动漫产业的成功没有模仿美国的模式,说明创新才是我国动漫产业发展的途径。

韩国动漫产业将互联网和网络游戏相结合的模式值得我国借鉴。因为我国是电视(包括尚未普及的互动电视)、手机和网络应用的大国,在促进动漫产业实现跨越式发展上,或许可由此得到许多机会。而且,动漫的各种形式都可以作为产业链的起点。近年来,伴随互联网日益普及和信息技术快速发展,信息产业和娱乐产业融合互动,催生了很多朝阳产业,网络游戏是其中发展最快的新兴产业之一。2007年我国网络游戏用户超过3000万,与此同时,网络游戏又成为互联网发展的重要应用工具之一,并带动了相关产业发展。调查显示,2006年度网络游戏产业为相关行业带来的直接收入达333.2亿元,是网络游戏市场规模的5.1倍。其中为电信行业带来直接收入210.5亿元,为IT行业带来直接收入83.3亿元,为出版和媒体行业带来直接收入39.4亿元。中国互联网络信息中心公布的第20次中国互联网络发展统计调查报告显示,截至2007年6月,我国网民人数已达到1.62亿,仅次于美国2.11亿的规模,位居世界第二。我国网民年增长率达到31.7%,已步入新一轮的快速增长阶段;网络游戏销售收入达37.7亿元,创造产值350亿元。为促进互动娱乐产业发展,国家新闻出版总署将出台相关政策,鼓励更多的动漫企业进军网络游戏产业,这也将为我国动漫产业的发展创造千载难逢的历史机遇。综上所述,我国动漫产业链的发展模式可选择:网络游戏-电视和电影动画-漫画-相关衍生产品。

(作者单位:广东商学院管理学院)