



动漫及3D产业

— 中国文化创意产业的“A”计划

动漫产业背景

中国经济正处于转型升级、产业结构优化的大变革过程中，包括动漫产业在内的整个文化产业具有资源节约、知识密集、附加值高的特点，符合未来中国经济又好又快发展的要求。且动漫产业对于提高中国的文化软实力，提升国家形象具有战略意义。因此，动漫产业的发展得到了来自中央和地方政府和部门的支持。

国外的动漫产业快速地发展，并已达到比较成熟的阶段，如美国的网络游戏业已经连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居第三，在对美国的出口贸易中，动漫产品出口额超过钢铁；韩国动画产品的产量已占全球的30%，成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。特别是伴随着计算机网络和数字技术的发展，动漫产业现已经被视为21世纪创意经济中最有希望的朝阳产业。动漫产业的发展不仅代表了网络数字技术发展的新方向，更重要的是，动漫产业对服装、玩具、食品、图书等多种行业都具有极强的关联度和重大影响。中国是全球最大的动漫产品消费市场。目前，中国动漫衍生品的需求达到2000亿元，并且正以年均40%的速度递增。然而中国动漫产业仍处于起步阶段，绝大多数人才从工业设计和美术专业转行而来，国内流行的动漫产品大部分都是国外的产品。据调查显示：在青少年喜爱的动漫作品中，日韩动漫占60%，欧美动漫占20%，中国内地和港台原创动漫仅占11%，可谓发展前景广阔同时压力巨大。



“没有信息技术，特别是英特尔的CPU技术，就不可能有动漫产业的飞速发展。希望英特尔可以继续发挥行业的领军作用，与国内的动漫企业分享世界各地的成功案例，以及发达国家的动漫行业发展路线图，同时我们非常希望和英特尔开展各种形式的合作，比如形象授权或开放宣传平台等方面，英特尔与《长江7号》的合作，HP与《史瑞克》的牵手，让我们看到创意产业与科技的完美结合。”

中国动漫产业领军人物 / 动漫《喜洋洋和灰太狼》之父 / 广东明星创意动画有限公司总经理

黄伟明(左)



国家各相关部门的协调及政策扶持

国家对动漫产业发展高度重视，2006年国务院办公厅转发了《财政部等部门关于推动我国动漫产业发展的若干意见》（国办发[2006]32号），成立了由文化部牵头、十部委组成的扶持动漫产业发展部际联席会议，并由中央财政设立了扶持动漫产业发展专项资金。2006年以来，文化部认真贯彻落实《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和《中共中央、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》（中发[2004]8号），根据《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》（国办发[2006]32号）的精神，针对当前动漫产业发展中存在的问题，按照扶持动漫产业发展部际联席会议的总体工作部署，经过一年多的调研和反复征求意见，不断充实完善，2008年8月13日，文化部发布了《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》（文市发[2008]33号，提出文化部关于扶持我国动漫产业发展的指导性意见和具体措施，全面阐述了文化部扶持我国动漫产业发展的政策主张。2008年7月，国务院办公厅印发了文化部、国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署等部门的《主要职责、内设机构和人员编制规定》。其中《国务院办公厅关于印发文化部主要职责内设机构和人员编制规定的通知》（国办发[2008]79号）中明确了“动漫和网络游戏管理的职责分工”，规定“文化部负责动漫和网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管。国家广播电影电视总局负责对影视动漫和网络视听中的动漫节目进行管理。国家新闻出版总署负责在出版环节对动漫进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批”。

国办发[2008]79号文件同时规定，将国家广播电影电视总局动漫（不含影视动漫和网络视听中的动漫节目）管理的职责划入文化部；将国家新闻出版总署动漫、网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批），及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划入文化部。



国内动漫企业四种经营模式

是纯粹做内容制作的，这类动漫公司通过制作内容，以传统的影视作品、出版物为首要收入模式，经营模式单一，经营风险较高。近些年他们收入构成中很重要一块是政府支持资金或者通过其他业务来维持经营。相当一部分动漫企业属于这一类；二是以内容制作为主，衍生产品等为辅的动漫公司，这是目前许多动漫企业正在准备做的模式，显然，动漫衍生品是块非常大的市场，前景很好，但如何把内容和周边产品做很好的结合方面，尤其是具体操作层面，比如怎么和品牌运营相对应，衍生品的开发设计、渠道管理等问题，有待解决。三是内容和周边紧密结合，在做内容之前，就让营销合作伙伴甚至投资机构等合作方参与进来，共同制定策略，在推出内容的同时甚至略前一点就推出周边产品和大力推动线下活动。四是动漫业务本身并没产生很大的直接收入，集团把动漫企业定位为整体业务的一部分，由动漫企业带动政府资源和项目合作资源，为集团整体业务产生更大营收做出贡献。

中国动漫产业所面临的挑战

- 动漫产业链不成熟，赢利模式不鲜明，有些地方出现盲目跟风建设动漫园区，造成驻园公司间价格过度竞争，可持续发展性亟待提高；
- 产品定位研究不充分，普遍缺乏具有创意性和国际竞争力的动漫作品；
- 缺乏同时兼备信息技术与艺术表达的复合型动漫制作人才，由于人才需要具备多学科知识储备，且投入成本较大，教育周期较长，人才匮乏已成为制约动漫产业品质提升的关键因素之一；
- 最新信息技术的应用不够充分，影响到行业的竞争力；从技术、平台、服务、人才培养、知识产权等多个方面出发，完成产业环境、支撑技术体系建设，推动、营造良好的市场体系。



“3D动力是全国3D技术推广服务与教育培训业的领导者，是国内最大的3D技术、3D人才与3D产业资源整合平台和3D行业龙头，长期专注于3D软件、3D硬件在制造业、建筑业、文化创意产业及虚拟现实、web3D、地理信息等行业的3D应用，致力于学、找、有、知、玩等3D综合服务。我们2010年第三届3D大赛，全国30个省/自治区/直辖市619所高校与378家企业热情参与，初赛参赛者近100万人，复赛参赛团队3,263个，作品6,487件，内容涉及工业设计、工程设计、模具、数控、仿真、动漫、游戏、虚拟现实等，基本涵盖了目前三维数字化技术应用的方方面面。我们非常高兴与英特尔公司展开在3D大赛，培训等方面的合作，同时展开行业专业用机标准的测试与推介，希望我们可以进行更为广泛和深入的合作，探索可持续发展之路。”

全国三维数字化创新设计大赛（简称‘全国3D大赛’）组委会秘书长
科技部国家制造业信息化培训中心3D办主任 / 3D动力总裁

鲁君尚



英特尔支持动漫和3D产业

第一，英特尔提供全线领先的技术，产品和解决方案以及服务，为动漫和3D产业提供全面深入的技术保证和支撑平台；

第二，支持大力发展以数字化生产、网络化传播为主要特征的网络动漫、手机动漫产业，充分利用数字、网络等核心技术和现代生产方式，参与改造传统的动漫生产和传播模式。与业界一起打造和构建相互支撑的动漫产业链，如漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、舞台剧、网络动漫、手机动漫等环节。利用信息技术，加强产权保护；

第三，结合英特尔服务于文化部公共文化服务体系的经验，以共享工程、美术馆、文化馆、群艺馆、博物馆为依托展示原创漫画精品，推进动漫艺术教育，加强市场推广，推进可持续的发展模式；

第三，支持和提高专业人才培养水平，促进动漫人才职业化。从高等教育、职业教育、继续教育、基础教育等不同层次全面推进动漫人才培养；

第四，支持建设动漫产业公共信息服务管理平台，建立动漫海量数据库。

“英特尔的先进技术为我们的成功提供了全面的技术支撑。英特尔对于工业设计和动漫行业发展的敏锐眼光及投入支持，必将成为推动创意产业的发展的强劲动力，同时我相信这也必将给贵公司带来丰厚的回报。”

中关村工业设计产业协会副会长兼秘书长 / 易造工业设计有限公司总经理

谢勇

