

中国动漫产业“冰点”现象及“融冰”对策

魏三强^{1,3}, 宋 斌², 程家超², 张 超¹, 侯舞阳^{1,3}

(1. 宿州职业技术学院 计算机信息系, 安徽 宿州 234101;

2. 宿州职业技术学院 教务处, 安徽 宿州 234101; 3. 北京电影学院 动画学院, 北京 100088)

[摘要] 动漫产业“冰点”现象特指阻碍动漫产业健康发展的最为不利的因素, 如动漫产业融资渠道不畅、动漫教育与动漫产业的实际需求相脱节等。倘若“冰点”问题得不到妥善解决, 势必将影响中国动漫产业的前进步伐, 甚至会将“中国动漫梦”的伟大构想化为泡影。根据中国动漫产业的发展现状, 针对当前中国动漫产业最为凸显的两大“冰点”问题, 应采取“穿冰鞋滑冰”和“冰上双人舞”方式的“融冰”对策。

[关键词] 动漫产业; 国产动漫; 动画片; “冰点”现象

[中图分类号] G206; J954

[文献标识码] A

[文章编号] 1674-117X(2013)04-0097-04

“Freezing Point” Phenomenon of China’s Comic and Animation Industry and Its “Melting ice” Countermeasures

WEI Sanqiang¹, SONG Bin², CHENG Jiachao¹, ZHANG Chao¹, HOU Wuyang^{1,3}

(1. Department of Computer Information, Suzhou Vocational and Technological College, Suzhou Anhui, 234101, China;

2. Office of Academic Affairs, Suzhou Vocational and Technological College, Suzhou Anhui, 234101, China;

3. School of Animation, Beijing Film Academy, Beijing, 100088, China)

Abstract: The “freezing point” phenomenon in comic and animation industry refers to the most unfavorable factors hindering the healthy development of the comic and animation industry, such as obstructed financing channels, disconnection between comic and animation education and the actual industry demands. If the “freezing point” problem is not properly solved, it is bound to affect China’s comic and animation industry development, even will make the great blueprint of “China’s comic and animation dream” come to naught. Accordingly, the present situation of China’s comic and animation industry is summarized, and for the two prominent “freezing point” problems of China’s comic and animation industry, the “melting ice” countermeasures of “skating on skates” and “pas de deux on the ice” should be adopted.

Key words: comic and animation industry; China’s domestic animation; animated film; “freezing point” phenomenon

在世界动漫产业“促发展、大繁荣”的时代背景之下, 为了早日实现从动漫大国向动漫强国跨越的“中国动漫梦”, 中国动漫已经开启了对国产动漫精品之攻坚与发展之路。中国动漫产业经过近些年

的快速发展, 涌现出了如《喜羊羊与灰太狼》《秦时明月》《梦回金沙城》《葫芦娃》《小鲤鱼历险记》《猪猪侠》《熊出没》等一大批优秀的动漫产品。这些动漫产品制作精美、内容精彩、画面细腻, 充分展

收稿日期: 2013-03-27

基金项目: 安徽省教育厅省级教学研究项目(2012jyxm681); 安徽省高校省级自然科学基金项目(KJ2012Z405)

作者简介: 魏三强(1980-), 男, 安徽宿州人, 宿州职业技术学院讲师, 硕士, 主要从事动漫教育管理、动漫设计与制作研究。

现了中国原创动漫在世界动漫市场上日渐崛起的价值与地位^[1]。然而,在中国动漫产业繁荣的背后,已渐显了令人堪忧的“冰点”现象,如果“冰点”问题得不到有效解决,势必将影响中国动漫产业的前进步伐。据此,本文将针对中国动漫“冰点”现象,提出相应的“融冰”对策。

一 中国动漫产业发展现状

在中央和地方各级政府部门的大力扶持和推动下,中国动漫产业蓬勃发展,国产动漫精品的发展之路已经开启,产业体系和市场体系初步建成,产业结构逐渐完善,在文化品质、产业规模、科研教育、技术应用、社会影响等方面均取得了可喜的成绩。

中国动漫产业继续保持较快较好的发展局面和势头,并逐步由注重产量、规模向注重质量、效益方向转变。如2011年中国全年创作电视动画片共435部261224分钟,较2010年同比增长18.5%;全年完成创作动画影片24部,票房收入合计约3.21亿元;出版发行动漫报刊1.8亿册(份)、图书1.1亿册,合计发行总码洋24.5亿元。文化部第一次全国动漫产业专项调查数据显示,2010年中国动漫产业总产值高达470.84亿元,较2009年同比增长27.8%;国家广电总局《关于2012年度全国电视动画片制作发行情况的通告》(通告[2013]3号)中的统计数据:2012年全国制作完成的国产电视动画片共395部222938分钟,制作质量和效益较2011年有明显提高,2012年共完成创作动画影片33部,比2011年增加9部,创历史新高。《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》中提出:到2015年,力争动漫业增加值超过300亿元;扶持动漫产业发展部际联席会议办公室提出,预计到“十二五”(2011~2015年)末,中国动漫产业总产值要达到1000亿元,比2010年的总产值至少翻一番,并形成现代动漫产业体系^[2]。

中国动漫企业的规模逐步壮大。2010年,全国从事动漫生产经营的企业已达8300多家,年产值在3000万元以上的企业已有24家,年产值超过亿元的大型企业已有13家;涌现出湖南拓维信息、广东奥飞动漫等成功上市的大型动漫企业,动漫企业集团化发展趋势也明显加强。2012年,又有110家动漫企业通过文化部、财政部、国家税务总局的认定,加上2009年的100家、2010年的169家与2011年的121家^[2],累计通过认定的动漫企业已达到500家。这些企业通过引领示范效应带动了整个

行业的发展,促进了动漫市场的扩容。如今,动漫在社会生活各领域中的应用更加广泛,新媒体动漫、动漫演出、应用动漫等发展迅速,动漫在推动文化产业结构升级、转变经济发展方式等方面凸显了其重要的作用。

然而,在中国动漫产业骄人的发展成绩背后,却存在着令人堪忧的“冰点”现象及问题。这些“冰点”现象直接表现为中国动漫产业的商业模式十分单一,企业规模普遍不大,实力普遍不强,产品质量参差不齐,整体效率和效益偏低。^[3-4]“冰点”问题严重影响了中国动漫产业的可持续发展,甚至会将“中国动漫梦”的伟大构想化为泡影。

二 中国动漫产业“冰点”现象释义

冰点(freezing point)在物理学中指液态水转变成固态冰时的温度。动漫产业“冰点”现象特指阻碍动漫产业健康发展的最为不利的因素,如动漫产业融资渠道不畅、动漫教育与动漫产业的实际需求相脱节等。

目前,中国动漫产业的素质性问题和结构性矛盾依旧较为突出,动漫产业融资的渠道不畅、动漫教育与动漫产业脱节等“冰点”问题更加凸显。

(一) 动漫产业融资的渠道不畅

动漫产业链的运营需要投入大量的资本,动漫企业面临的主要问题便是资金的短缺。当前,中国大多数动漫企业仍然处于亏损状态,投资者的投资热情度依然不高,融资困难是制约动漫产业发展的瓶颈^[5]。该现实情形正如“香港漫画之父”黄玉郎先生所言:“中国动漫产业‘从小学读到中学’仅用了3年时间,若想成为‘大学生’,还得要走很长的路”。

动漫企业开发一部动画影片投入的成本比较高,可是动画影片在电视台播映的收入往往只有投入成本的1/3左右,其它投入成本要靠动画片的衍生产品赢利来回收,“运营周期较长”“投资风险较大”成为了动漫行业运营中的两个最突出的特点。以2009年由意马国际与北京光线影业有限公司联合出品的《阿童木》为例,据称投资金额为4.4亿元人民币,然而其全球票房仅有1.2亿元人民币,亏损严重,并导致了意马国际股价暴跌,香港意马动画工作室被迫清盘。正是由于大多数投资者对动漫企业的望而却步,使得动漫企业融资渠道较窄,只能靠出售版权/提前预售、银行贷款、政府投资和补贴、风险投资等模式融资。据调研,有些动漫企业因为融资困难而面临生存危机;有些动漫企业因

为融资困难而降低动画片制作的等级标准;有些动漫企业因为融资困难而依靠其它副业的收入来维持;甚至也有少数动漫企业因为融资困难而“钻政府的空子”:即借着政府对动漫产业大力扶持的东风,以开发动画片为“幌子”,买廉价的土地圈厂房,主要从事房地产开发、谋取暴利这种“挂羊头卖狗肉”的非正当模式运营。由此可见,融资渠道窄的问题大大制约了动漫企业的发展。

(二) 动漫教育与动漫产业脱节

动漫产业的快速发展必将带动动漫教育规模的扩大和发展。可是现实的情形却是:中国动漫教育与动漫产业的实际需求相脱节,动漫教育的规模与动漫人才培养质量明显失衡,全国范围内开设动漫相关专业的高校更是出现了平稳饱和的发展趋势。中国大多数院校的动漫教育还只是停留在以技术为首要人才培养目标的层面,只重视动漫本体教育,而忽视动漫产业教育,导致了动漫教育与动漫复合型人才培养的失衡。

动漫产业是一个综合性的产业,需要技术、艺术、策划、创意、运营管理、市场营销等方面的专门人才。无论是高校动漫教师还是一些业内人士,当提及“动漫人才”便首先将“创意”“技术”等词挂在嘴角上言说,致使“原创人才”被抬起在一个较高的层面。可是,此观点或许会创造出一种十分尴尬的情形,即动漫专业人才被狭义地定位为创作、制作型,针对动漫企业的实际人才需求,却很难被满足。

中国动漫专业高等教育的发展虽然在稳步前进,但是动漫就业率为何始终在“冰点”徘徊?谁为没有就业的动漫毕业生买单?一些业内人士认为,中国动漫行业在“人才观”上进入了一个误区。从近几年中国各级政府出台的政策来看,逐步加强了对文化产业的支持力度。在文化产业大繁荣的环境背景下,当前备受关注的焦点之一便是动漫行业。据此,有很多关注动漫行业的人士都有一个相同的观点——时下的动漫行业很火、很缺人(好就业)!可是从中国社科院发布的《2012年中国大学生就业报告》中获悉,2011届动画本科专业毕业生毕业半年后的就业率仅为87.1%,动漫专业的就业警钟再次敲响,就业率又被亮起了“红牌”,给那些动漫“粉丝”或准从业者泼了一盆冷水^[6]。

一方是行业“动漫人才饥渴”的困境,而另一方是“动漫就业警钟”常鸣,这两方之间矛盾的根源究竟是什么?华漫兄弟(天津)互动娱乐有限公司人力资源部门的负责人谈到:“动漫企业若想树立自己的品牌,精良的原创队伍虽然很重要,但是也离

不开像营销、管理、策划、运营等相关专业领域人才的支持,动漫企业中需要的‘真正人才’并不是单指创作和制作类的”^[6]。我国动漫领域的教育专家廖祥忠表示:“中国尚没有将动漫‘复合型’人才培养机制与动漫产业对接,培养复合型人才是当务之急!”中国传媒大学文化产业研究院院长范周教授认为:“中国动漫教育仍停留在动漫产业链的前端,有很多高校均是将动漫制作人才的培养作为首要目标,忽视了动漫产业创意、管理、营销等方面人才的培养,导致了动漫行业某些环节的专业人才过剩、而其它环节的专业人员却急缺的现状”。北京电影学院动画学院院长孙立军教授则认为:“文化的培养和熏陶是形成创意人才的必要条件,动漫高等教育是整个中国动漫产业能否健康发展的关键性因素,动漫高等教育的根本目标应该把培养创造核心文化价值的人才放在首位,而不是一味迎合低端制作加工的市场环境”。《中国动漫产业发展报告2012(动漫蓝皮书)》主编郑玉明的观点是:“中国的动漫企业内部缺乏产业多元化扩展的经营人才,市场调研、项目营销及产品研发人员不足”。由此可见,在具备“动漫专业化”素养的前提下,迎合动漫行业的特殊需求,兼具整合能力的动漫“复合型”人才便成了时下动漫企业真正所需的“香饽饽”。

三 “融冰”对策

“融冰”一词顾名思义是融化冰冻的意思,在物理学中指在一定的温度下,固态的冰将转变为液态的水。本文中的“融冰”特指运用一些科学化的策略,消除那些阻碍动漫产业发展的不利因素(即“冰点”问题),使得动漫产业重新回到良性发展的轨道之中。

(一)以“穿冰鞋滑冰”的方式畅通动漫产业的融资渠道

“穿冰鞋滑冰”在冰雪运动中是指滑冰人穿着冰鞋在冰上快速滑行,此处意指中国动漫产业需要靠“冰鞋”的辅助(外部融资方式),才能快速的“在冰上前行”(健康发展)。目前中国大部分动漫企业尚处于努力实现收支平衡的生存阶段,可以实现赢利并通过主营动漫业务得到发展的很少。动漫企业内部融资在很大程度上是不现实、不可行的,主要得靠“穿冰鞋滑冰”的外部融资方式以拓宽融资渠道。

为了畅通并拓宽动漫产业的融资渠道,一方面,政府部门应加大对动漫行业的财政补贴力度,

出台更加优惠的动漫专项建设资助和奖励政策、信贷政策和税收政策,建立动漫产业发展基金,大力扶持原创动漫产品的开发。通过招商引资的方式,吸引更多的金融机构和非公资本介入动漫行业,适时而有效地扩大投资规模。政府部门应积极扶持动漫企业(公司)上市,依靠庞大的股票市场融资。另一方面,应建立和完善市场化的中国动漫产业投融资机制,构建以政策为导向、“政、金、产、学、研、介”一体化的政府监/调控体系,引导并严格规范动漫市场的运营模式,吸引和推动中外合资、中外合作经营动漫企业^[7-8],通过“穿冰鞋滑冰”的方法,妥善解决“冰中前行”的困难。同时,动漫企业应积极地发挥主观能动性,增强内力与核心竞争力,吸引来自民间的、国际的风险投资,可以根据具体状况对融资模式进行适当创新。2004年,上海今日动画公司通过制作《中华小子》样片,以提前预售的融资方式成功地获取了4 000万元的融资资金,此举在动漫业界的影响很大,是预售融资方式的典范。

(二)以“冰上双人舞”的方式对接动漫教育与动漫产业

动漫企业的艺术总监、编剧、导演等虽然值得我们敬仰,但是动漫精英毕竟是少数,中国动漫教育的任务是培养动漫产业链各环节所需的更多的动漫人才,应巧妙对接动漫教育与动漫“复合型”人才需求,使得动漫教育成为动漫产业发展的助推器。“冰上双人舞”在冰雪运动中是指一对男女伴随着音乐的节奏在冰上进行一些舞蹈步法和舞姿滑行的表演,此处将动漫教育与动漫产业的对接比喻成“冰上双人舞”,意在强调两者间的同步性、协调性,如果有一方“跟不上节奏”和“表演失误”,将直接影响对接的成功率和效果。

为了实现动漫教育对接动漫产业人才需求的目标,一方面,按照动漫人才市场需求和动漫产业发展趋势,高校应明确动漫人才培养目标,优化教学体系,增加教学实践内容;改革原有的、不合理的动漫人才培养模式,推行工学结合、校企合作的“校中厂、厂中校”或“院中园、园中院”动漫人才培养模式的改革与实践,将动漫企业引进学校,创办“校中厂”或“院中园”,将学校的课堂搬进动漫企业,创办“厂中校”或“园中院”^[9-10];高校应引入高水平师资,注意梯队建设;逐步完善动漫人才培养机制,培养出动漫产业链各环节所需的高素质、“复合型”的动漫专业人才。另一方面,在制定动漫产

业发展政策时,不应把产业发展规模当作硬指标,应关注动漫人才的真正需求,以“复合型”人才为本,经常深入动漫行业基层、受众阶层中开展调研活动,把他们的需求作为制定动漫产业新政策的参考依据。鼓励动漫企业通过“订单培养”的方式,促进动漫校企之间的深度融合,两者携手跳完一曲优美的“冰上双人舞”。

总而言之,当前中国动漫产业的发展已快速进入攻坚阶段,面对从世界动漫大国向世界动漫强国的跨越,早日完成伟大的“中国动漫梦”的历史重任,中国的政府部门、动漫企业、动漫高校以及所有“动漫人”应该共同努力,拧成一股绳,运用更加科学的“融冰”策略,共同解决中国动漫产业融资的渠道不畅、动漫教育与动漫产业脱节这两个最为凸显的“冰点”问题,使中国动漫产业进入健康、快速发展的轨道之中。

参考文献:

- [1] 金 炜.对繁荣中国动漫产业的几点思考[J].现代传播,2012(5):167-168.
- [2] 卢 斌,郑玉明,牛兴侦.中国动漫产业发展报告(2012)[M].北京:社会科学文献出版社,2012:1-6.
- [3] 赵庆华.东北地区动漫产业发展现状及推进策略[J].东北师大学报:哲学社会科学版,2011(6):53-58.
- [4] 耿 蕊.中国动漫产业发展的历史回顾与路径思考[J].学习与实践,2012(4):120-128.
- [5] 苏雅娟,张朝辉.中国动漫面临的主要问题及解决思路[J].电影文学,2013(4):54-56.
- [6] 佚名.动漫HR:“我们更需要复合型人才”[J].计算机与网络,2012(17):1-1.
- [7] 宁 坤,王 洋.关于河北省动漫产业发展与创新的思考[J].河北学刊,2013(1):209-211.
- [8] 范 周,储钰琦.中国动漫产业浮华背后的忧思[J].同济大学学报:社会科学版,2012(1):53-58.
- [9] 魏三强,陈 秋.“园中院、院中园”动漫人才培养新模式的探索与实践[J].河北科技师范学院学报:社会科学版,2012(2):92-97.
- [10] 钱华欣.我国动漫产业应用型人才培养:基于校企合作的视角[J].西北大学学报:哲学社会科学版,2011(4):167-170.

责任编辑:骆晓会