

中国动漫产业踏上“长征”路 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/281/2021_2022__E4_B8_AD_E5_9B_BD_E5_8A_A8_E6_c123_281934.htm 中国动漫产业如今正以几何级数的速度增长，其衍生的产业前景十分巨大。但目前困扰中国动漫发展的瓶颈依然很多，这些困难将使中国动漫产业在短时间内很难取得突破，处在初级阶段的中国动漫将踏上一条曲折而漫长的发展之路。动漫产业是块大蛋糕据中国传媒大学动画学院院长吕学武介绍，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、日用品装饰等等。可以说，它在生活中无处不在，毫无疑问它是一项大产业。据有关统计显示，中国目前每年文具的销售额为人民币600亿元，儿童食品为人民币350亿元，玩具200亿元，儿童服装900亿元以上，儿童音像、图书100亿元；此外，动漫的爱好者、消费者正以几何级数的速度增长着，动漫产业中相关延伸产品的生产、销售存在一个极为广泛的市场，常见的有玩具、文具、服装、饰品、提包、礼品等。有调查显示，北京、上海和广州三大中心城市14 - 30岁青少年每年花在漫画卡通相关的消费额超过13亿元，其水平竟与日常生活用品洗发水的消费水平相当。在动漫展衍生产品区，挂饰、T恤、笔记本、杯子、电话卡、抱枕、时钟……品种繁多。动漫让这些产品更显别致，从听看说唱、吃喝玩乐到衣食住行，到处都能看到动漫的身影。这个巨大的市场充满了商机。另据iResearch艾瑞市场咨询调查统计，2006年网络动漫市场规模将突破1000万元，增长比重约为25%。随着政府推动下国内动

漫大产业的整体好转，各项针对网络出版法律规范的陆续出台，网络动漫行业发展将呈现良好势头，网络动漫市场规模的增长速度将会越来越快。预计2010年，中国网络动漫市场规模将接近8000万元。我国动漫仍处于初级阶段 据

《2005-2006年中国动漫产业分析及投资咨询报告》所统计提供的数字显示，2004年，全球数字内容产业产值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。在发达的欧美国家，动漫产业不仅重要，而且是支柱性产业之一，年市场的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经连续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六，动画产品出口额超过钢铁。而同属亚洲的韩国，其动漫产业产值也仅次于美国和日本，生产量占全球的30%，是中国的30倍。显然，我国动漫产业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年中国动漫产业总产值仅117亿元。2005年，中国动漫产业只有180亿元的产值，其中相当一部分还是外商支付的加工费。而美国迪斯尼公司一年的产值就超过了150亿美元。对比国际动漫产业发展水平，我国动漫产业只是刚刚起步，大量“洋动漫”占领了中国动漫市场，致使国内动漫市场不断丧失。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、韩国动漫占60%，欧美动漫占29%，中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，整个中国的动漫产业仅处于初级发展阶段。发展需突破多种瓶颈 据有关专家介绍，目前困扰中国动漫的仍然是其自身的运作模式问题。吕学武指出，我国动漫产业面临4个问题，其中包括产

业基地业态单一，没有形成产业集群；政府和银行没有针对动画产业的特殊性形成合理的投融资体系和独立的评估体系；缺乏国际间联合服务的机制和平台；知识产权保护效果不理想。日本动漫产业现状及发展方向事务局局长香山俊巳则指出，中国对本土动漫企业有大量优惠扶持政策，却对吸引外资企业进入并不热情。这从长远看对中国动漫产业发展不利。中国动漫业在内容方面存在的最大问题是缺乏原创最核心的人才，如编剧、导演；在市场方面的最大问题是低水平竞争，喜欢打血淋淋的价格战。这一现象在封闭的产业环境中难以根本改变。而外资动漫企业进入中国，可以帮助动漫产业发展创意、加速高素质人才流动，规范市场环境。此外，“走出去”已成为中国一些知名动漫企业的目标，但对国际市场的不熟悉无疑会阻碍他们的脚步。美国《商业周刊》曾发表文章称，即使是素有“动漫王国”之称的日本要进一步拓展国际市场，仍然有很长的路要走。而摆在中国动漫面前的则是一条更加曲折而漫长的发展之路。作者：金朝力/文代小杰/制表 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com