Advances in Social Sciences 社会科学前沿, 2015, 4, 1-6
Published Online March 2015 in Hans. http://www.hanspub.org/journal/ass
http://dx.doi.org/10.12677/ass.2015.41001

A Study on Characteristics about Henan Province Emerging Animation Culture Industry from the Market Subject Perspective

Yanjiao Chen

Sociology Department, Henan Normal University, Xinxiang Henan
Email: chyj3337@sina.com

Received: Mar. 27th, 2015; accepted: Apr. 14th, 2015; published: Apr. 17th, 2015

Copyright © 2015 by author and Hans Publishers Inc.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Open Access

Abstract

This paper studies the characteristics of Henan Province emerging animation industry from the perspectives of market subject. Overall, this province animation industry started later, but develops speedily. The financial support from the provincial government is sufficient, so the full development is hopeful. The industry chain is shaped, but still needs to further clarify the development direction.

Keywords

Animation Industry, Animation Culture, Market Subject

从市场主体本位视角看河南省新兴动漫文化产业发展特点

陈妍娇

河南师范大学社会事业学院，河南 新乡
Email: chyj3337@sina.com

收稿日期：2015年3月27日；录用日期：2015年4月14日；发布日期：2015年4月17日

摘　要

本文从市场主体的角度对河南省新兴动漫文化产业发展特点进行了研究。总体而言，该省动漫产业发展起步较晚，但发展速度较快；省政府对之财政扶持力度大，发展后劲足；产业链条雏形具备，发展方向尚需进一步明确；市场主体呈现产业集群发展态势，市场结构两极化现象凸显。

关键词

动漫产业，动漫文化，市场主体

1. 引言

河南省动漫文化和动漫产业的出现、兴起和发展与国内其他省份一样，经历了市场需求肇始、无序竞争发展到政府有组织的规划、协调、全面发展的过程。河南省动漫企业在摸索自身发展规律的基础上，适逢国家政策的东风，在十几年的时间内形成了一些具有本地特色的发展特点，彰显了中原动漫发展的潜力和后劲。众所周知，国家政策导向及地方政府在动漫文化产业的出现直至发展中一直扮演着非常重要的作用，对整个产业的布局及发展方向难免会有违市场发展规律之处。本文拟从动漫文化产业市场的主体视角，即真正参与到市场运作过程中的各类动漫企业，对河南省动漫文化产业发展的特点进行剖析。

2. 发展起步晚，发展速度快

河南省第一家动漫企业郑州索易动画有限公司(前身为方林动画)成立于 1998 年，是一家致力于中国原创动画品牌的开发和推广、力求呼应国际动画主流思想、打造卓越动画品牌的资深公司。此后，小樱桃卡通公司于 2000 年创立，经过十多年的发展，已经发展成为国内首家跨地区、跨行业、跨媒体、跨所有制的动漫企业集团。2004 年，《漫画月刊》进行文化体制改革，河南省漫画时代传媒有限公司成立。河南省新华书店经过科学论证和积极探索，于 2007 年正式组建河南天乐动画影视发展有限公司，公司创立后即以三维动画的行业制高点切入动漫产业的发展，很快在省内和国内三维动画领域处于先进行列，推出了《独脚乐园》等一批为国内观众喜闻乐见的动漫形象和品牌，并进一步开拓了国际市场。2008 年以后，河南省动漫企业的注册和成立出现了令人欣喜的“井喷”现象，截至 2012 年已达 100 家左右，从业人员达 4000 余人。随着河南省动漫市场主体的增多和成熟，规范、引导形成健康有序的市场秩序势在必然。

从动画片的产量上来看，自 2007 年以来基本上保持了逐年增长的态势，这表明了总体产量的提升(见图 1)。2007 年的产量不足 400 分钟，而到了 2010 年则猛增至 6280 分钟；虽然 2011 年的产值稍有些回落，但 2012 年又提升至 8995 分钟。从动画片质量的角度来看，也有一个整体的提升和飞跃。《独脚乐园》、《小樱桃》等 15 部动画片被国家广电总局认定为优秀国产动画片，并推荐播出。动漫发展的平台也基本上搭建完毕，2009 年至 2011 年，国家动漫产业发展基地(河南基地)、郑州动漫产业基地分别开工建设；郑州市高新区管委会和省中视新科文化产业有限公司分别出资建立动漫产业公共技术服务平台；省文化厅、教育厅、河南日报报业集团联合举办首届“中原杯”河南省原创动漫画大赛褒奖优秀动漫作品。

3. 政策扶持力度持续加大，发展后劲足

近年来，国家政策的大环境正在发生着巨大的转变，党和国家领导人越来越重视文化建设的发展。

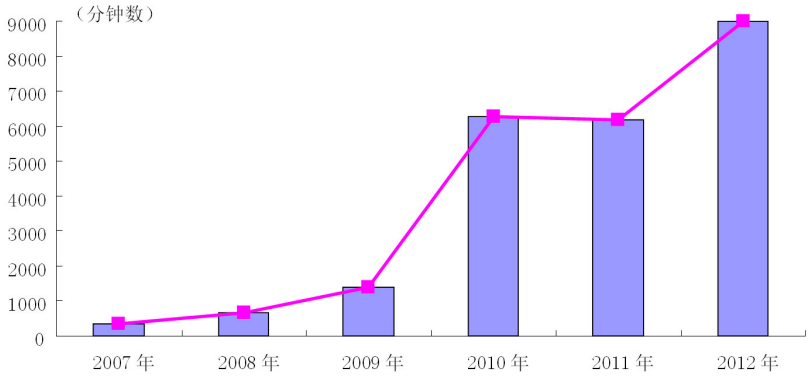

Figure 1. Product & the growth rate of Cartoon
图 1. 动画片产量及增长率

国务院办公厅于 2006 年 4 月发布《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，提出了我国动漫产业发展的指导思想、基本思路、发展目标。同年，《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》颁布实施，提出发展重点文化产业、优化文化产业布局和结构、转变文化产业增长方式、培育文化市场主体、健全各类文化市场和发展现代文化产品流通组织和流通方式的战略布局。从这些政策性文件中可以看出，动漫产业作为我国的新兴文化产业和朝阳产业被提到了前所未有的重要地位。2012 年，扶持动漫产业发展部际联席会议办公室发布了《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，明确了动漫产业面临的主要任务是引导动漫创作生产、创新盈利模式并完善动漫产业链条、优化动漫产业布局结构、推进动漫技术创新、实施骨干企业和重大项目带动战略、强化人才支撑以及推动动漫产业“走出去”，并制定了相应的保证措施，包括加大财政投入、保护知识产权、完善投融资政策、实行税收优惠和加强组织实施，以实现推动我国从动漫大国向动漫强国跨越发展的目标。

为大力发展河南动漫产业，河南省人民政府和郑州市人民政府积极落实国家对于动漫产业发展的相关纲领性文件与政策，制定、出台了一些针对河南动漫产业实际状况，并能指导河南动漫产业发展的较为具体的文件。对从事动漫行业的市场主体而言，他们可能更感兴趣的是税收优惠和财政投入的增加、加强人才的培养等几个方面，而这几个方面的政策及落实情况并不能让他们安心做市场。

在增加财政收入上，《关于促进动漫产业发展的意见》(豫政办[2011]47 号)中规定“2012~2016 年，省财政每年从省级宣传文化发展专项资金中安排 1000 万元，设立扶持动漫产业发展专项资金，以奖励、资助、贷款贴息、资本金(股本金)投入等方式，加大对动漫产业发展的扶持力度”。2011 年，《郑州市扶持动漫产业发展意见实施细则(试行)》规定：“经国家广电总局批准的原创动画片，在地方电视台(地市级以上)首播的，按二维动画片每分钟 1000 元、三维动画片每分钟 2000 元标准奖励企业，最高不超过 300 万元；在中央台播出的，按照每分钟二维 2000 元、三维 4000 元标准，最高不超过 500 万元。此外，对在境外主流媒体播出的，按照每分钟二维 3000 元、三维 6000 元标准，给予原创企业另行奖励，最高不超过 600 万元。”另外，对河南省动漫企事业单位创作、演出的动漫舞台剧目的奖励标准是：“在省内演出的，给予每场 0.5 万元的补助，全年不超过 20 万元；在省外演出的，给予每场 1 万元的补助，全年不超过 30 万元；在海外演出的，给予每场 5 元的补助，全年不超过 50 万元。获‘国家舞台艺术精品工程’的一次性奖励 100 万元。”此外，对动漫企业的创业资助、贷款贴息、动漫办学、动漫人才奖励、动漫会展资助、动漫企业产业化奖励的力度也不小。由于河南省动漫企业 95%以上都集中在郑州市，河南省的相关政策文件和郑州市扶持动漫企业发展的具体奖励措施相结合，大大地促进了河南动漫产业的发展。

从河南省动漫产业发展的时间维度来看，河南省政府与郑州市政府对动漫产业给予了政策、资金及

其它具体措施的扶持，为河南动漫加快成长进步起到了较好作用。但是，从不同地区的横向比较来看，河南省对动漫产业的资金扶持力度仍有待进一步的加大。拥有 4 个国家动漫基地的杭州市推出了 15 项扶持动漫游戏产业发展的政策，并建立了 2.5 亿元的动漫产业专项基金，对于优秀的原创动画、漫画的奖励上不封顶，勇于探索该市动漫产业的集约化、国际化发展模式。虽然杭州市对动画片的奖励力度(在省、市黄金时段播出的，每分钟奖励 500 元，其他时段播出的，每分钟 300 元，最高不超过 80 万元；在中央台等台黄金时段播出的，每分钟 1000 元，其他时段每分钟 800 元，最高不超过 150 万元)远远不如河南省及郑州市的奖励力度，但由于该市动漫企业基数大、产品数量多，因此奖励的总额度还是远远超过河南省。江苏省采取了“政府主导、园区聚集”的发展模式，每年设置 2 亿元的省文化产业引导资金来资助有潜力的动漫企业和项目，探索适合他们自己的动漫产业发展模式。包括上海、广州与北京在内的城市，凭借自身雄厚的经济实力为当地动漫产业的发展提供了优厚的条件。

河南省政府与郑州市政府对于原创动画、展会、人才及动漫相关产业的奖励，基本上刷新了国内地方政府对动漫企业的扶持力度。而与政府规划如火如荼相对照的，则是省内大部分动漫企业如同全国动漫企业整体状况一样，其自身盈利能力仍显不足，尤其是中小动漫企业的生存面临着一些困难和挑战。不可忽视的是，一部分动漫企业的负责人凭借着对动漫文化的热爱，以从事其他行业的盈利来维持着动漫企业的日常运营。因此，就动漫企业自身来讲，急需瞄准市场进行准确定位，增强依靠自身创新和运作而获得更高、更快的发展。

4. 产业链条雏形具备，发展重点尚需进一步明确

动漫产业是资金密集型、科技密集型、知识密集型和劳动密集型的文化产业。成熟的动漫产业通常通漫画→动画→衍生产品的运作模式运行，并在三个环节中都能获得盈利，实现可持续发展。其初期以漫画连载为起点，进行必要的探索和市场检验，然后出版发行单行本图书，获得市场认可后再制作成动画以进一步培育和拓展市场，最后开发出衍生产品。从河南省动漫目前的发展来看，我们在三个环节上都已经具备了相应的市场主体，并出版了一些影响度较大的作品。

在原创漫画创作和出版发行方面，河南拥有《漫画月刊》、《小樱桃》、《漫画先锋》、《动漫报》、《中国电视动画》等各类动漫报刊，为漫画作品的创作、出版和发行提供了平台支撑。河南省与动漫相关的出版发行业经过 20 多年的发展，经历了从无到有的过程。早在 1985 年《漫画月刊》杂志就已创刊，成为国内第一本漫画刊物，被誉为“中国漫坛第一刊”；现如今，该杂志已经拥有上半月、下半月和月末版三本漫画期刊，发行量在国内占有一定市场份额，也是省内最具影响力的原创力的动漫发布平台。这些具有较高水平和层次的报刊发布平台，不但为河南省内原创作品提供了刊发的平台，也成为国内动漫产业的风向标，大大提升了河南动漫产业在全国的知名度。小樱桃动漫集团以漫画创作为起点，以漫画杂志连载和漫画图书出版为重点，以漫画改编拍摄动画作品和开发各类动漫衍生产品为延伸，形成了动画、漫画、期刊、消费品、国家动漫基地五大业务板块，构建起互为支撑、协同发展的产业格局。郑州壹卡通动漫科技有限公司创作的《神奇妙妙屋》、《小神龙科普探险系列漫画》等作品，通过主人公冒险过程中遇到的种种问题和解决的方法、科学的解释以生动有趣的、引人入胜的情节讲述出来。《超感应纪元：2013》是郑州大有动漫产业有限公司于 2012 年重磅推出的原创漫画作品，创作完成后首先在《动漫报》上进行连载，并与未来出版社签订了出版合同。该作品立足于国内青少年科幻类漫画作品稀缺的背景下，以热血故事、科幻主题、浓浓亲情和中国文化要素为经纬，织出了一部情节曲折离奇、富有人文哲思的作品。

2012 年，河南影视动画的制作数量和质量也有了很大的提高。全年国产电视动画片制作备案 21 部、11,978 分钟，制作完成并获得发行许可证的电视动画片产量近一万分钟，再次位居中部六省之首。《二

兔等着瞧》、《开心果的绿色家园之哈哈森林》、《乐乐熊生存大冒险》三部优秀动画片受到国家广电总局推荐播出，《名画神剪历险记》在 2012 年上海国际电视节亚洲动画创投会上获得优秀作品奖。君兰动画耗资 8000 万元精心打造的豫产首部 3D 动画电影《牡丹》已经杀青，其预告片在 2013 年元旦亮相美国纽约时报广场的电子大屏幕，引起海内外各大媒体的强烈关注。原创动漫产品的精品意识不断增强，优秀动漫作品数量不断增多，受到观众和社会的欢迎。这标志着河南省动画产品的质量产生了让人欣喜的飞跃进步。

对于动漫衍生品的设计、生产、销售，河南省亦有专门的动漫公司在运营相应的业务。郑州漂亮宝贝动漫文化股份有限公司始创于 1997 年，是国内首家毛绒玩具连锁专营机构。该公司经过十多年的发展，在全国已经拥有 200 多家加盟店面，年销售额突破千万大关。漂亮宝贝还获得了国内外正版动漫品牌的代理和销售权，已和迪士尼维尼米奇系列、喜羊羊系列、小樱桃等 30 余家知名动漫公司取得了衍生品方面的系列合作。河南升环动漫影视有限公司的动画衍生产品涵盖了玩具、文具、服装、食品、服装、图书、音像、游戏等多个领域。郑州点读电子科技有限公司主营婴幼儿产品的研发、设计、生产与销售，小葵花”系列点读笔是公司的主要产品，下分小葵花系列、小樱桃系列和兔八哥系列三种点读产品，消费人群锁定为学龄前儿童。郑州翔宇卡通文化有限公司主要致力于动漫衍生品(文化衍生品)、文具、玩具、工艺品、艺术品以及其它文化用品的设计、销售、展示等业务，并附带进行文化产业策划和文学创作、美术作品创作等业务。河南华豫兄弟动画集团(集团)有限公司投资建设的芭迪动漫体验馆是由一个集“创意学习、动漫娱乐、文化休闲”于一体的综合性互动体验平台，开业一周年共创收 700 多万元，郑州谷晶创艺动漫公司投资创建了中原首家动漫主题儿童商城——小谷小晶动漫主题儿童商城，河南索易城堡企业管理有限公司也正在积极筹备建立儿童动漫职业体验馆，这些动漫娱乐体验场所大力宣传动漫形象品牌和动漫形象，为动漫衍生产品的开发与销售做出了有益的探索和尝试。

从以上河南省动漫产业市场主体的培育、出现、发展来看，基本上具备了动漫产业链所要求具备的运营主体，可以说已经具备了动漫产业链的雏形。但是，从雏形的呈现到完全具备成形并获得长远发展，是一个历时较长的过程。从产业链广义界定来看，“产业链是指将一种或几种经济资源通过若干产业节点不断向下游产业转移直至到达消费者的路径。它包含四层含义：一是产业链是不同产业层次的表达；二是产业链是不同产业关联程度的表达；三是产业链是对经济资源加工深度的表示；四是产业链是对消费者需求满足程度的表达”[1]。我们还应认识到产业链的完善过程中还存在着一些问题。例如，产业链不同阶段的市场主体存在着“占地为王”的区隔化趋势，这种碎片化的发展很难形成发展的合力。河南省动漫产业的发展目标和重点方向仍然不太明确，一些市场主体、动漫企业在追求“大而全”的过程中目标定位不准，低层次资源闲置和浪费现象在不同程度上存在着。另外，动漫链条之间的衔接不太紧密，往往是各行其事，尚未形成抱团式发展的格局。

5. 市场主体呈产业集群发展格局，市场结构两极化发展

在迈克尔·波特看来，所谓产业集群是在某个特定领域中，一群在地理上邻近、有交互关联的企业和相关法人机构以彼此的共通性和互补性而形成的连联结。产业集群一般具有产业的空间集聚性、产业的关联性等特点[2]。而所谓动漫产业集群，“就是在动漫产业领域中众多独立又相互关联的企业、个体创意者以及相关支撑机构，依据专业化分工和写作关系建立起来的地理集聚体。一般意义上的动漫产业集群包括了动漫产业链上的五大主题——创意主体、制作主体、传播主体、服务主体和延伸主体”[3]。

目前河南省动漫企业工商注册的所在地来看，动漫市场主体在省内地区的分布很不平衡。95%以上的动漫企业聚集在省会郑州市，其余分布在洛阳、新乡等地。郑州市动漫企业受国家动漫产业发展基地(河南基地)的集聚效应影响，基本上聚集在高新区内。从全国情况来看，基本上存在单一城市、双城和多城

的发展模式，以单一城市集聚最为普遍，如湖南、湖北、浙江、黑龙江、吉林，双城模式以广东、辽宁、福建代表，多城模式仅江苏较为突出。从国外发展的经验来看，截至 2009 年，“日本 440 家动漫企业中，359 家位于东京，其中 40%集中在东京的练马区和杉并区两个行政区[4]。”就文化产业的特性来看，它自身确实也存在着聚集发展的效应。从不利的一面来评论，这种聚集的效应很难带动地级市动漫产业的起步和发展，从而很难在更广范围上为整个动漫产业的长足发展提供一种支撑。

自 1998 年河南成立第一家动漫公司以来，特别是 2008 年以来，每年注册成立的动漫企业数量呈现出快速增长的态势。截至 2012 年，全省动漫企业数量已经达到 100 家左右，从业人员超过 4000 人，年收入达到 3.5 亿元，出口创汇能力持续增强。在政策扶持力度不断增大的大好形势下，至 2015 年河南省动漫企业数量应该能够实现达到 200 家的目标。动漫市场主体的数量虽然在稳步增长，但是由于新生动漫企业的盲目性与无序性，动漫市场主体的结构不太合理，发展层次参差不齐。就 2012 年市场主体结构来看，河南省仅有少数企业在领跑，只有极少数企业能够跻身全国知名动漫企业行列；与这些少数大企业相对的是数量很大的中小企业，两极化发展现象日益凸显。有关资料显示，小樱桃动漫集团在 2010 年至 2012 年连续三年动画片产量居中部省份之首，累计推出了十多部电视动画片。河南省漫画时代传媒有限公司的年产动画片数量居河南省第二位，累计完成制作了 3 部知名动画片和 2 部儿童电影，累计出版漫画杂志 8000 多万册，被文化部等单位认定为国家重点动漫企业。小樱桃、漫画时代传媒、天乐动画、索易动画四家动漫企业产出的动画、漫画总量占到河南动漫总产量的一半以上。毫无疑问，动漫产业扶持资金中有相当大的比例进入到这些抢占先机的大型企业当中，而近年来应运而生的众多中小企业因本身资金短缺、人才短缺和产品数量少、质量差等方面问题难以获得政策性资助。

与河南省动漫企业规模与产值形成鲜明对照的是日本东京的动漫企业。据有关资料显示，日本最大的动漫制作商东映动画(Toei Anmiation)占日本整个市场 10%的营业额，而日本前 6 位的动漫制造商，占日本整个市场的 15%~18%的营业额；大部分动漫企业是中小规模的企业，30 人以下的企业占 60%以上，年产值 500 亿日元以下的企业占半数以上。中小规模企业有利于他们根据市场需求及时作出战略调整，也可以根据业务需要招募短期的动漫自由职业者，从而大大降低公司的运营成本[4]。

6. 余论

处于快速发展的全球文化产业背景下，面对宽松的政府支持政策，以及河南省所特有的市场主体结构及市场结构，个别企业如小樱桃动漫集团在扩大自身规模、助力河南动漫产业发展、优化动漫产业环境等多重考虑下，对部分中小企业通过注入资金或提供人才等方式开展企业合营和项目合作。这些有益的探索有利于思考动漫文化产业下一步如何在有序管理、优胜劣汰中实现双赢、共赢和共同发展。

基金项目

2012 年度河南师范大学博士科研启动支持课题(项目编号 11165)、河南省教育厅人文社会科学研究重点项目(资助编号为 2013-JZ-003)、国家社科基金项目(项目编号 11BZX019)。

参考文献 (References)

[1] 徐正林, 马蕊 (2010) 论中国动漫产业链的构建. *经济管理*, **8**, 54-56.

[2] 迈克尔·波特(美) (2003) 竞争论. 中信出版社, 北京.

[3] 彭民安 (2007) 论促进动漫产业集群化发展的地方政府治理模式. *中国广播电视学刊*, **4**, 9-11.

[4] 褚劲风 (2009) 东京动漫产业集聚空间组织与空间优化研究. *世界经济研究*, **6**, 74-79.