

学校编码: 10384

分类号 _____ 密级 _____

学号: X200401016

UDC _____

厦门大学

硕士学位论文

厦门市动漫产业发展对策研究

Strategy Research of Xiamen CG Industry

郭肖华

指导教师姓名: 黄鸣奋 教授

专业名称: 文艺学

论文提交时间: 2006年10月

论文答辩时间: 2006年11月

学位授予日期: 2006年 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2006年10月

厦门大学学位论文原创性声明

兹提交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人完全了解厦门大学有关保留、使用学位论文的规定。厦门大学有权保留并向国家主管部门或其指定机构送交论文的纸质版和电子版，有权将学位论文用于非赢利目的的少量复制并允许论文进入学校图书馆被查阅，有权将学位论文的内容编入有关数据库进行检索，有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

本学位论文属于

- 1、保密（ ），在 年解密后适用本授权书。
- 2、不保密（ ）

（请在以上相应括号内打“√”）

作者签名： 日期： 年 月 日

导师签名： 日期： 年 月 日

摘要

以广告、建筑、艺术品交易、动漫游戏、时尚业、出版、娱乐业为代表的创意经济浪潮，正席卷世界，并成为衡量一个国家或城市竞争力高低的重要标志。新近出台的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中，更把数字内容和动漫产业列为未来5年中国着力发展的九大重点文化产业之一。拥有自主知识产权，紧跟国际尖端制作技术的民族动漫产业，将承载着产业对接和维护中国文化尊严的双重使命。

厦门是全国发展动漫产业最早的城市之一。经过十几年的累积和发展，厦门的动漫游戏产业逐步壮大，产业集群效应初步形成，政府、行业、媒体的良性互动和积极助推，厦门动漫产业的发展氛围呈现出活力跃动的新景象。政府相继出台鼓励与扶持动漫产业的相关政策，规划合理，空间优裕，功能配套齐全的软件园二期动漫园区建设初显规模。产业协会内外交流活跃，动漫游戏顶尖人才纷纷回巢或栖留创业，厦门正迎来动漫产业发展的第二次高潮。

本文以全球创意经济热潮和文化产业发展历程为观照视野，在洞悉全国动漫产业发展现状及区域优势的基础上，着力探讨基于厦门城市产业结构和地域特征的厦门动漫产业发展的对策研究。全文共分五个部分，第一章为研究背景，一方面从全国、福建省及厦门市的动漫产业发展背景、相关政策导读来阐述产业的功能、地位及意义；另一方面从文献综述的角度剖析了本文的学术研究背景；第二章主要从动漫产业特点以及国内外动漫产业发展的现状来概述动漫产业的发展；第三章主要分析厦门动漫产业发展的优势、劣势、机会和威胁；第四章概括了厦门动漫产业发展的核心战略；第五章则从战术的角度，分别在创作、制作、品牌、延伸的领域为厦门动漫产业的发展提出了具体的应对策略。

本文试图通过产业分析、政策解读、城市比较和营销策划的方法，站在学术探讨立场和实践探索的角度，为厦门动漫产业的发展，为厦门“十一五”期间文化产业的新一轮跨越，提供智慧的支持。

关键词： 厦门 动漫产业 对策

Abstracts

The wave of Creative Economic, represented by Advertisement, Architecture, Arts Exchange, Cartoon Game (CG), Vogue, Publication and Entertainment, now is sweeping the world all around. It has become an important indicator to evaluate the competitive capacity of a country or a city. In the 《Outline of the Eleventh Five-Year Plan. for Cultural Development 》, Digital Content and CG have been listed as one of the most nine prior industries to develop in the next five years in cultural industry. CG in our nation, which possesses of intellectual property and advanced technology, should act the role of developing the industry and standing on Chinese cultural dignity.

Xiamen is one of the pioneers which have developed the CG industry in China. After more than a decade developing, the CG industry in Xiamen is becoming more and more strong. Local Government, Medium and Associations promote each other. CG in Xiamen faces the second high wave.

This paper starts from the global creative economic upsurge. On the basis of Chinese CG industry developing status and area advantage, this article discusses the strategy of Xiamen CG industry around Xiamen industry structure and area character. There are five parts in this paper: First is research background, including social and science background. Second is summary of CG industry developing status. The third part carries through the SWOT analysis for Xiamen CG. The fourth part generalizes the core strategy of Xiamen CG. The fifth brings forwards concrete strongpoint for Xiamen CG industry.

This paper tries to offer constructive advice to boost the Xiamen CG industry from science position.

Key Words: Xiamen; Cg industry; Strategy

目 录

第一章 研究背景	1
一 社会背景.....	1
二 学术研究背景.....	4
第二章 动漫产业发展概述	7
一 动漫产业特点.....	7
二 国外动漫产业发展概况.....	7
三 国内动漫产业发展概况.....	9
第三章 厦门动漫产业发展的 SWOT 分析	15
一 厦门动漫产业发展现状.....	15
二 厦门动漫产业发展的 SWOT 分析.....	15
1、优势 (Strength)	16
2、劣势 (Weakness)	18
3、机会 (Opportunity)	18
4、威胁 (Threat)	21
第四章 厦门动漫产业发展的核心战略	23
一 规划——规模化：从政府文化产业规划看未来厦门动漫产业的发展空间.....	23
二 差别——差异化：以差异化确立厦门动漫产业发展的核心战.....	24
1、“海峡牌”战略.....	25
2、市场优化战略.....	26
3、人才高地战略.....	28
第五章 厦门动漫产业发展的四大突破口	30
一 创作——从代工到原创.....	30
二 制作——从模仿到独立.....	32
三 品牌——从塑造到保护.....	33
四 延伸——从单薄到丰满.....	34
结语	37
参考文献	38

CONTENTS

Chapter I Background	1
Part 1 Social Background	1
Part 2 Scientific Research Background.....	4
Chapter II Bummery of CG Industry	7
Part 1 Characters of CG Industry.....	7
Part 2 Summary of Foreign CG Industry.....	7
Part 3 Summary of Domestic CG Industry.....	9
Chapter III the Swot Analysis of CG Indsutry in Xiamen	15
Part 1 The Developing Status of Xiamen CG Industry.....	15
Part 2 The SWOT Analysis of CG Industry in Xiamen.....	15
1. Strength.....	16
2. Weakness.....	18
3. Opportunity.....	18
4. Threat.....	21
Chapter IV Corestrategy of Xiamen CG Industry	23
Part 1 Planning-Scale: Xiamen CG Future Space in Government Culture Industry Planning.....	23
Part 2 Difference-Differentiation: Build up the Core Strategy of Xiamen CG Industry by Differentiation.....	24
1 “Straits” Strategy.....	25
2 Market Optimizing Strategy.....	26
3 Talent Highland Strategy.....	28
Chapter V four Breakthrough of Xiamen CG Industry	30
Part 1 Creation: From OEM to Creation.....	30
Part 2 Manufacture: From Imitating to Independence.....	32
Part 3 Brand: From Building to Protecting.....	33
Part 4 Extending: From Absent to Abundance.....	34
Epilogue	37
Cross index	38

第一章 研究背景

一 社会背景

动漫产业，正在此起彼伏的中国文化产业大发展的格局下，汇入产业升级的大潮中，而本文的研究，正处于国内动漫游产业飞速发展、福建省建设文化强省和厦门市努力朝国内“动漫产业区域中心”跃进的这样一个大背景。

2006年9月13日，在中共中央办公厅、国务院办公厅印发《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中，数字内容和动漫产业与影视制作业、出版业、发行业、印刷复制业、广告业、演艺业、娱乐业、文化会展业一起，被明确为着力发展的九类重点文化产业。纲要中这样表述：“积极发展以数字化生产，网络化传播为主要特征的数字内容产业，大幅度提高国产动漫产品的数量和质量。”^①事实上，从2004年起，国家在扶持和促进动漫产业的发展上就相继出台了一系列的政策法规。所以业内也有把2004年称为中国动漫元年的说法。2004年2月26日，党中央、国务院发布了《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》，明确提出要“积极扶持国产动画片的创作拍摄制作和播出，逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列。”^②这一文件为促进我国影视动画产业的发展指明了方向，提出了要求，明确了任务。2004年4月，国家广电总局研究制定了《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，明确了国产影视动画产业发展的指导思想、创作方向、发展思路和管理模式，促进了国产影视动画以较快速度发展。到2004年底，总局批准开办的省级、副省级和省会城市电视台少儿频道已有29个，动画上星频道3个，59家省级、副省级和省会城市电视台开设动画栏目175个，扩大了少儿节目中动画的播出时间和播出数量，同时要求每个播出动画片的频道中，国产动画片与引进动画片每季度播出比例不低于6:4^③。国家广电总局从2004年7月1日起实行国产电视动画片题材规划制度。2005年1月1日起又实行优秀国产

^① 我国确定“十一”时期发展六大重点[N]. 厦门日报, 2006-9-14(1-2)

^② 中共中央国务院. 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. 2004-2-26

^③ 林起 林小勇. 关于扶持和促进厦门动漫产业发展的调研报告[R]. 厦门市文改办. 2005-11

动画片推荐播出办法。2005年1月20日起，广电总局实行国产电视动画片发行许可制度。与此同时，文化部成立“支持动漫和电子游戏产业发展专项工作小组”，决定实施“民族动漫和游戏精品工程”。2005年7月12日，文化部、信息产业部联合出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策，重点支持原创网络游戏的创作和研发，筹建国家数字娱乐产业示范基地。新闻出版总署则制定了《中国网络游戏动漫产业发展规划》，提出要在全国部分地区建设网络游戏和动漫产业发展基地。目前，国务院正联合文化部、信息产业部、国家广电总局、新闻出版总署、国家税务总局等部委进行调研，拟出台一套扶持动漫网游产业的政策。

2004年12月和2005年5月，国家广电总局分两批先后设立了19家国家动画产业基地和国家动画教学研究基地，以求打造国产动画产业链，带动我国影视动画产业健康快速发展。动画基地的建立标志着我国动画产业的发展树起了新的旗帜，标志着我国动画产业的发展迈入了新的阶段。

19家国家动画产业基地和
国家动画教学研究基地分布情况

中央电视台中国国际电视总公司	北京	吉林艺术学院动画学院	吉林
三辰卡通集团	湖南	中国美术学院	浙江
中国电影集团公司	北京	深圳市动画制作中心	广东
湖南金鹰卡通有限公司	湖南	大连高新技术产业园区动画产业园	辽宁
杭州高新技术开发区动画产业园	浙江	苏州工业园区动漫产业园	江苏
常州影视动画产业有限公司	江苏	无锡太湖数码动画影视创业团	江苏
上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司	上海	长影集团有限责任公司	吉林
南方动画节目联合制作中心	广东	江通动画股份有限公司	湖北
中国传媒大学	北京		

基地
地区
地
上海
北京
美术学院
上海电影制片厂
学院

动漫产业也已列入福建省“十一五”的文化产业发展规划，打造海峡西岸“动漫之都”，构筑动漫业、会展业、印刷业三足鼎立的新兴文化产业群，已成为福建省加快建设文化强省的明确目标。在福建省的“十一五”规划和今年省“两会”上黄小晶省长的政府工作报告中，建设“文化强省”与建设“经济强省”并列被提上了“海西”战略的重要议事日程。与发展经济相同，福建省建设“文化强省”也将走闽台交流合作之路。特别是在文化产业方面，加快对接台湾软件产业，联手研发具有中华民族特点的游戏产品，打造支撑福建文化强省建设的海峡西岸“动漫之都”，福建已具备天时、地利、人和的难得机遇。由于闽台在血缘、地缘、文缘、法缘、商缘上的渊源关系，所以福建在与台湾进行文化交流与融合中有着天时、地利、人和的特殊优势。台湾动漫业的发展一度在亚洲领先，目前仅次于日、韩，是日、韩游戏的主体加工地，也是世界最大的代工基地。福建应凭借良好的地缘优势，加快与台湾动漫业界的交流与合作，抢占先机，积极推动海峡西岸“数码娱乐产业”的发展，把“数码娱乐产业”作为福建省的信息(软件)产业的一个新的重要组成部分和新的产业经济增长点，以此为着力点把福建的文化产业做大做强。2006年5月15日，福州市政府出台了一系列扶持动漫游戏产业的相关政策，并设立专项发展基金，鼓励和支助动漫游戏产业的发展。而福州软件园也正成为闽台IT业的合作基地。2005年5月开园的海峡园，已建成七幢研发楼，引进了一批台资IT、动漫企业入园。

厦门是全国发展动漫产业最早的城市之一，经过十几年的发展，厦门的动漫产业已经形成了一定的产业基础，被业界称为国内动漫产业最具发展潜力的区域中心之一。作为文化产业的重要内容，动漫产业不仅纳入了厦门市“十一五”文化发展规划的基本框架，更是“十一五”开局之年，厦门发展文化产业的四个重点项目之一。“十一五”规划中明确指出，要大力发展文化创意等现代服务业，推进与台湾动漫等优势产业的对接，承接台湾产业的转移。与此同时，政府正在酝酿实施“9个1计划”，即出台1个我市动漫产业发展规划，在厦门广播电视集团电视频道设置1个动画片播出平台，创办1个产业刊物或网站，创建1个在国内较有影响的动漫专业展会，组织成立1个产业协会或联盟，出台

1 套扶持动漫产业发展的政策，搭建 1 个产业公共技术平台，设立 1 个产业基地，打响 1 个本土动漫产业的牌子。^①市委宣传部组织市文化局、广电局、科技局、信息产业局、广电集团、新闻出版局等相关单位部门对我市网游动漫企业和相关院校进行深入调研。同时，邀请了西基电脑动画股份有限公司、厦门理工学院、福州大学厦门工艺美术学院等台湾动漫企业公司负责人和知名专家学者就厦门动漫产业的发展进行座谈，听取意见和建议。厦门市文化产业考察团赴美韩考察动漫产业发展状况。2006 年 6 月，厦门市人民政府办公厅出台《关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展若干政策》，2006 年 8 月厦门市信息产业局，市财政局《关于推动我市动漫产业发展若干意见》经市政府同意，转发至相关机构、部门，其中特别强调了“加大扶持力度，做大做强我市动漫产业链”^②，并对原创动漫作品的播出及参赛得奖给予重大资金奖励。同时，总投资 33 亿元人民币、占地 1 平方公里、规划总用地面积 103.3 公顷，建筑总面积达 147 万的厦门软件园 2 期也明确提出了“把园区建成国家级软件生产与出口基地、动漫游戏基地以及软件‘产、学、研’基地”的建设目标。据悉，包括台湾西基电脑动画股份有限公司，大宇资讯集团，台湾迦博数码科技有限公司在内的著名动漫游戏企业相继入驻软件园，而投资数千万人民币的省内第一个“3D 定向捕捉虚拟摄影棚”也正在兴建。

很显然，厦门正试图在国家动漫产业调整发展的进程中，努力扮演一个动漫产业发展的区域中心的角色。本文的研究，着力于在动漫游产业发展中为众多研究者提供一个城市产业发展探讨的模板。

二 学术研究背景

对应于中国动漫游产业的发展，国内对于动漫游的学术研究也开始得较晚。最早的论文见于 2002 年（笑眉，什么是动漫，文化时空 2002/2。张弓，千呼万唤不出来——中国动漫尴尬现象之剖析，装饰 2002/3），之后，关于动漫的文章多为动漫的基础知识介绍。到 2004 年，随着国家相关政策的出台，动漫游

^① 林起 林小勇. 关于扶持和促进厦门动漫产业发展的调研报告[R]. 厦门市文改办. 2005-11

^② 厦门市人民政府. 厦门市人民政府办公厅转发市信息产业局、市财政局关于推动我市动漫产业发展若干意见的通知[R]. 厦府办[2006]188 号. 2006-08-03

产业开始受到社会各界的关注，对动漫游的研究热也才开始兴起。近两年来，见于各类报刊动漫游研究论文明显增多。目前，关于动漫游的学术研究具有以下三个特点：

1、研究多以行业活动、政府规划制定或行业论坛的形式呈现。如 2006 中国国际动漫产业高峰论坛，2006 中国（无锡）卡通产业论坛，2006 中国常州国际动漫产业论坛，2006 第九届京台科技论坛——动漫产业论坛，2005 年的数字内容创意产业论坛等等，在论坛上，与会的专家、学者、行业管理者等交流自己的研究成果。同时，因仍未有专门进行学术研究的动漫游专业杂志（以动漫游命名的相关杂志都是针对普通动漫读者的动漫作品杂志），因此，各种研究成果散见在各类报刊上。

2、研究者主要由三类组成，一类为政府相关管理部门干部，如中共湖南省委常委、宣传部部长蒋建国（蒋建国，提高原创能力壮大动漫产业——湖南动漫产业调查，求是 2006/13），所著多为对地区动漫产业发展的调研报告；一类为行业协会的研究者，如北京软件行业协会动画分会副秘书长吴起（吴起，浅论有中国特色的动漫产业道路，电视字幕·特技与动画 2004/8），他们的研究大多利用行业协会优势进行行业的总结或对他国的产业发展经验进行介绍；第三类为已开设动漫游专业或专业方向的高校学者，目前发表的学术论文多为这类研究者撰写，他们的研究多数集中在产业现状分析和人才培养模式探讨。

3、在研究成果中呈现“三多三少”：新闻、调查或考察报告等“资讯综合”型的文章多，创新思考的少；重复性的数据统计多，进行理论建构的少；分析现状的多，提出建设性、操作性强意见的少。研究者多从现状的分析或与发达国家的比较出发，从宏观层面对产业发展提出建议，但缺乏有较强针对性和操作性的思路和策略。

对于地区产业发展的研究，目前已发表的论文有《深圳动漫产业发展路径及其本地和外部因素分析》（何建平，李蕾蕾，当代电影 2005/6¹⁰）、《新机遇 新挑战 深圳动漫发展新思路述略》（胡野秋，深圳特区科技·创业月刊 2005/7）、《福建应加快发展动漫产业》（胡献政，发展研究 2005/11）、《杭州动漫产业融合的基础与动力》（周旭霞，华东经济管理 2006/1）、《关于建设杭州动漫馆推进动漫产业发展的建议》（吴其川，杭州科技 2006/2）、《创

意与梦想——透视常州国家级动画产业基地》（晓文，苏南科技开发 2006/5）、《发展动漫产业是福建拓展生产性服务业的必然选择》（林俐达，闽江学院学报 2006/8）、《提高原创能力壮大动漫产业——湖南动漫产业调查》（蒋建国，求是 2006/13）、《“苏南动漫模式”的喜与忧》（陈强，出版参考 2006/15）等。如前所述，目前的地区产业发展研究多停留在宏观层面，对产业现状的认识多停留在数据统计的层面，未能对深层次的原因进行分析，因此，也就造成所提出的对策仍停留在理论的研讨上，未能从产业本身的特性和发展规律上进行进一步的探讨，也就不能从产业发展具体的战略上给出具备较强针对性和操作性的建议。

而随着越来越多的城市把动漫产业作为城市文化产业发展的重点产业，各城市的动漫产业发展也必然产生分化，怎样在这种分化中充分发挥出城市的优势，发展出自己城市的特色，也成为越来越多的城市需要考虑的问题。本文的研究，正是在这样的背景下，希望能够为城市在动漫产业发展中的作为提供一个可供参考的模本，寻找出一条个性化、差异化动漫之城的建设之路。

第二章 动漫产业发展概述

一 动漫产业特点

动漫是指以漫画为基础，以二维手绘、三维动画、FLASH 等为制作手段，以电影院线放映、电视频道播出、网络点击、手机等现代个人通讯产品存放为主要形式的娱乐形态。现代动漫被喻为将“动态漫画”的概念与数码合成技术结合而出现的一种新型数字娱乐产品。它与传统动漫相比较，最大的特点是摆脱了纯粹的个人艺术创作的单一形式，借助现代计算机技术和网络传播手段，成为一种老少咸宜、双向互动，具有广大受众群的新兴产业。

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

动漫产业是无污染、高附加值的高新技术产业，被称为 21 世纪知识经济的核心产业，是继 IT 产业后又一个经济增长点。随着网络和数字技术的发展，动漫产业现已经并被视为 21 世纪创意经济中最有希望的朝阳产业。动漫产业已经成为我国各城市发展创意产业的突破口。

二 国外动漫产业发展概况

动漫产业是继 IT 产业后又一个经济增长点。据统计，2004 年，全球数字动漫产业产值达 2228 亿美元，与动漫产业相关的周边衍生产品产值则在 5000 亿美元以上^①。

其中，网络游戏业也经历了高速增长，全球产业规模这 10 年从 100 亿美

^① 林起 林小勇.关于扶持和促进厦门动漫产业发展的调研报告[R].厦门市文改办.2005-11

元增加到 250 亿美元。预计到 2008 年,网络游戏产业为主导的互动娱乐产业更将超过传统音乐产业,成为全球第二大娱乐媒介。

动漫产业在全球范围内的高速发展,离不开电影工业的推波助澜、现代网络技术的不断提升和现代人越来越呈现出的以娱乐为目的的鉴赏价值观。以下,试以美国、日本、韩国为代表的不同形态的世界动漫游戏强国为例加以分析。

(1) 美国——动画片的王国

自 1907 年推出第一部动画片以来,美国共生产动画片 2286 部(1911~1998),美国是最初把动画片推向市场,并且形成产业规模的国家。其中迪斯尼公司最具代表性。作为世界首屈一指的大公司,迪斯尼通过动画缔造了一个产业王国,内容涉及电影、传媒、戏剧、游乐、电信等多个产业领域,形成一条完整的动漫产业链。迄今,迪斯尼公司不仅在美国本土建立了主题乐园,而且在海外也不断扩张。据相关媒体报道,迪斯尼公司 2004 年第三季度来自四个主要领域(即媒体、电影、主题公园以及消费产品)的总收益为 74.7 亿美元,比 2003 同期增加 20%。而这样的增幅一直在延续着。漫画书在美国已经成为热销书种,2004 年美国所有出版商将出版的漫画书总数大约在 1000 种左右,比 2003 年增加 500~600 种^①。网络游戏在美国也发展迅猛,其产值已经连续 4 年超过好莱坞电影业,成为全美最大的娱乐产业。

(2) 日本——以传统造传奇

日本是最有漫画传统的国家,动漫不仅是儿童的最爱,更受到白领阶层的狂热追捧。读漫画书,看动画片,成为日本人的一种生活方式。在日本,全国共有 430 多家动漫制作公司,拥有一批国际顶尖级的漫画大师和动漫导演以及大量兢兢业业工作在第一线的动画绘制者。日本动漫产业的年营业额达到 230 万亿日元,成为了日本第三大产业,广义动漫产业已经占日本 GDP(国内生产总值)十几个百分点。同时,动漫产品的出口成为日本产品出口一支不可或缺的力量,根据日本贸易振兴会公布的数据,2003 年销往美国的日本动画片以及相关产品的总收入为 43.59 亿美元,是日本出口到美国的钢铁总收入的四倍。^②

由动画漫画等衍生出的人物、文具、玩具、游戏软件和服装等已经在全球形成一个巨大的“动漫产业链”,推动着日本经济的发展。

^① 林起 林小勇.关于扶持和促进厦门动漫产业发展的调研报告[R].厦门市文改办.2005-11

^② 同上

(3) 韩国——网游的天堂

韩国可谓是世界动漫产业的后起之秀，其动漫产品的产量已占全球的 30%，产值仅次于美、日，成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。韩国动漫的发展直接得益于政府的强力推动，同时结合自己的优势产业，将动画制作与网络技术相结合，以新兴媒体网络作为突破口。韩国有 1600 万个家庭，其中 78% 的家庭有了宽带接入，这个比例是北美宽带普及率的 4 倍，是世界网络普及率最高的国家。韩国在 1999 年成立了文化产业振兴院，振兴院发掘各种类型的文化内容，如动画角色、漫画、移动内容、音像等，从这些内容的策划开始到制作、流通、吸引投资及出口，提供全面性的服务。2002 年以来，韩国文化振兴院拿出 15.5 亿元韩币来支持 178 项文化事业。韩国建立了国家级动漫产业基地 4 处，建成后的产业基地，在政府相关职能部门的指导下，实施动漫产业的教育培训、研究开发、产业孵化及国际交流四大策略，标志着该国从产、学、研三方面系统推动原创动漫游戏产业的发展。

韩国还成立了“韩国游戏促进中心”的机构，并通过这个机构来完成对游戏产业的支持投入，韩国每年都有相当于 5 亿元人民币的拨款，用来扶持游戏公司开发新的项目。2004 年韩国产在线游戏产品总出口额约达 2 亿 5000 万美元。^①

从以上三个国家动漫产业的发展历程可以看出他们各自走出的差异化道路：美国依赖电影、日本得益漫画、韩国捆绑网络。三个国家都创造了各自的动漫产业发展模式，因为资本强势，美国在动画电影上设置了高门槛；因为漫画先行，日本在漫画基础上实现良性开发；因为政府支撑，但又处于夹缝，韩国选择了开发新的市场和方式。但他们都在产业链的环节中注重了知识产权的保护，从而从容地构筑了文化壁垒。这不得不值得我们深思。

三 国内动漫产业发展概况

我国动画作品在上世纪五十年代就在国际上获奖，但动漫产业的发展，则是近几年受全球产业浪潮的推进而蓬勃发展的。2004 年我国动漫产业产值约为

^① 林起 林小勇.关于扶持和促进厦门动漫产业发展的调研报告[R].厦门市文改办.2005-11

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库