

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计对话 > 数码设计 > 中国动漫未形成产业链

所有文章快捷检索

中国动漫未形成产业链

Go [高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2005-06-25

> 《讽刺与幽默》 李新元

[未经书面授权, 严禁转载任何内容!]

编者按:动漫行业有人持这样一个观点:漫画是整个动漫产业发展的母体。从刚刚闭幕的杭州动漫节来看,其参观者年龄偏低,动漫数码产品(主要包括动画片、游戏、FLASH)大于漫画产品。针对是否因行业内没有重视漫画的基础作用而使动画行业受到影响、动漫行业如何探索出更好的发展途径等问题,记者采访了动画行业有关人士。

曹青谷(动画师)
动画行业现在有些萧条

目前国内动画行业状态与美国日本不完全相同,国内的动漫产业并没有形成成熟的产业链条模式,因而,在现阶段内,动画产业的发展 and 漫画并无太大联系。

随着动画行业的萎缩,越来越多的从业者从这个行业中流失。虽然政府在政策上给过一些支持,如开设4个卫星动画频道,重庆杭州也有地方性的利好政策出台,但是这些政策已经无法从根本上逆转动画行业的衰落,因为动画行业的发展,需要多个方面的配合,包括发行渠道、版权保护等等多种因素。1997年左右,国内动画公司的主要业务是为国外动画片做些后期方面的工作,国外看中的是国内廉价劳动力。随着国外业务逐渐转移到朝鲜等劳动力更加低廉的国家,国内的动画公司便逐渐失去了生存来源。于是在没有形成行业根基的情况下,中国的动画产业从生存断档开始走向恶性循环。

郭蔓蔓(动画专业讲师)
多方配合才能促进发展

动漫产业的发展依赖于市场和国家政策。这从广电总局颁布的一系列动画片政策就可看出。动画和漫画的发展应是相辅相成的,这方面国外特别是日本有很多成功案例。而我国现在还做不到。动漫数码产业生存的命脉是数字化时代大众文化的快餐式消费以及它所带来的审美情趣和生活方式的改变。我们必须看到(从这次杭州动漫节也看到了)过多地偏重数字艺术或数字动漫将或多或少地带来文化的贫血,使大众审美情趣走向重形式轻内容、重技术轻审美积淀的误区。动画产业的发展的确应找一条健康有序的发展途径,这依赖于政府、动漫生产机构、传媒、动漫教育机构等多方共同努力。

张福贵(动画运营商)
行业的发展需要寻找新的契机

动画行业和漫画虽说一定程度上存在着联系,但并非是基础与衍生的关系。个人认为中国动画产业正处于起步阶段。中国是个很大的市场,旧有的产业模式让行业转机并不会很快看到市场效果。关于动画市场萎缩一说,个人认为主要是运营和操作方面的问题,主要原因其一是设计者没有将作品很好地与市场需要、大众化口味相结合,其二是由于没有形成产业化,产品商业性不强。

国外的确比国内创造出更多成功的动画明星,这些精品也同样是无数平庸之作中遴选出来的。国内动画公司的成功运营最先需要做到的还是要以商业化作出发点;其次重点在于恰到好处宣传和推广;有可能的话,我们要有野心走出国门。

李栋宁(动漫媒体主编)
动画行业发展潜力大

商业是所有行业发展的大前提,动漫产业链条中各个环节孰轻孰重是由市场决定的。八十年代后出生的人看着电视长大,更熟悉动态画面给其带来的思想引力。相比之下,漫画对于青少年受众的吸引力就要弱一些。所以,我认为动画本身的行业影响力必然超过漫画。国内某些地区的领导也看到了动画的巨大发展潜力。如浙江省倡导用动漫形象打造浙江的文化品牌,借机调整浙江的产业结构,因此,大量社会资本正以前所未有的势态注入到这一新兴产业中来。相信不久的将来,整个动漫产业会随着动画的发展活泛兴旺起来。

相关链接
> None

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码



正式启用CNNIC官方中文域名
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国