

厦台动漫游戏产业协同创新发展的研究*

陈 劼

(厦门大学艺术学院,福建厦门 361005)

摘 要:厦门市发展软件和信息服务业“千亿产业链”势必要重视动漫游戏产业,尤其要瞄准与台湾动漫游产业的交流合作这一关键环节,制定有针对性的扶持政策,协同发展才能事半功倍。该文对厦台动漫游产业的发展进行比较分析,最后针对两岸动漫游产业的协同创新发展提出意见建议。

关键词: 动漫产业;游戏产业;媒介融合

中图分类号: J991 **文献标识码:** A **文章编号:** 1671-2404(2019)90-0069-08

软件和信息服务业作为厦门市着力打造的“千亿产业链”之一,2017年全年总收入已达到1 282.9亿元。其中,动漫游戏产业产值为135亿元(同比增长13%),占一成以上。然而,对比同期北京市动漫游戏产业产值的627亿元(同比增长约20%)、杭州市的223.6亿元(同比增长约93%),厦门市的动漫游戏产值和增长率均有不足。

动漫游戏产业(以下简称动漫游产业)是动画、漫画以及各个平台的游戏制作生产的相关产业的统称。动漫游产业由于其科技含量高、附加值大、能源消耗少、产业带动效应强的特点,被视为21世纪知识经济的核心产业和文化创意产业中最具有潜质和竞争力的朝阳产业。受日美动漫文化影响,台湾的动漫游产业发展一度在亚洲领先,是世界最大的动漫游戏代工基地之一。由于电子和信息产业发达,加上长期的发展和积累,台湾动漫游在研发、运营和人才等方面具备了独特的优势:产业链相对完整,动漫游成为带动台湾经济发展的核心产业之一;通过推出大量自创产品和扩大国际代工规模,台湾动漫游产业的国际化有着坚实的基础。

厦门是因台而设的经济特区,曾经是台资企业进入大陆的第一站。作为对台工作的战略支点城市,改革开放40年来,厦门的经济和社会发展与对岸产生了千丝万缕的联系。其中,近年来崛起的文化创意产业的这一特点表现得尤其突出。瞄准与台

湾动漫游产业的交流合作这一关键环节,制定有针对性的扶持政策,充分发挥政策效率,鼓励厦台动漫游产业融合发展,协同创新,显然可以成为厦门市做大软件和信息服务业“千亿产业链”的一个重要抓手,事半功倍。

1 厦门动漫游产业的基本情况

总体而言,厦门动漫游产业发展可圈可点,特别是近三年,作为《厦门市软件和信息服务业“十三五”发展专项规划》确定的重点发展产业领域,厦门市在推进动漫游戏平台建设、动漫精品建设、动漫游戏产业链建设方面有了较大发展,动漫游戏产业在近十年快速增长的基础上保持平稳增长的良好态势,产业规模持续扩大。经发局数据表明:截止2017年底,厦门市共认定动漫游企业151家,其中,营业收入过亿元的骨干企业15家,过5 000万元的规上企业29家,全市以动漫游戏为主营业务的企业超过600家。全市动漫游产业产值为135亿元,同比增长约13%。税金总额为50 355.4万元,与去年同期35 621.3万元相比,同比增长41.35%。从业人员8 289人,与去年同期7 191相比,增加15.21%。

从整体发展态势看,厦门市动漫游产业产值增长平稳增长,十年来增长近25倍(见图1)。从企业的竞争力看,厦门市动漫游骨干企业的示范效应不断增强,其中,吉比特在上海交易所主板上市,美图和飞鱼科技在香港上市,新游网络等15家企业在新三板挂牌(见表1);2017年7月,福建省互联网协会与工业和信息化部信息中心联合发布首届福建省互联网企业20强,厦门市企业四三九九网络股份有限公司、厦门美图网络科技有限公司、厦门翔通动漫

收稿日期:2018-12-17

作者简介:陈劼,助理教授,工学硕士,理学硕士,主要从事文化产业管理等方面的研究。E-mail:cj@xmu.edu.cn

*基金项目:厦门市社会科学院青年项目《媒介融合背景下厦台动漫游戏产业协同创新策略研究》(厦社科研[2018]D04号)。

有限公司、厦门吉比特网络技术股份有限公司、厦门万翔网络商务有限公司、厦门美柚信息科技有限公司、趣游(厦门)科技有限公司占据本次榜单前十名中的七席。从产品的市场认可度看,厦门市动漫游企业注重原创,精品叠出:2017年这一年,厦门市昕盛文化传播有限公司的《大唐明歌》和厦门彼岸天网科技有限公司的《九州灵药录》入选2017“原动

力”中国原创动漫出版扶持计划,厦门沙漠舟动漫有限公司的《山神记》获第四届新生力量动漫游戏原创大赛“最具商业潜力动画奖”,厦门优莱柏网络科技有限公司旗下原创精品漫画内容孵化平台新漫画的《镖人》获最佳漫画大奖,青瓷游戏研发和雷霆游戏运营的《不思议迷宫》获“金翎奖”(被誉为游戏界“奥斯卡”)的“最佳原创移动游戏奖”,等等。

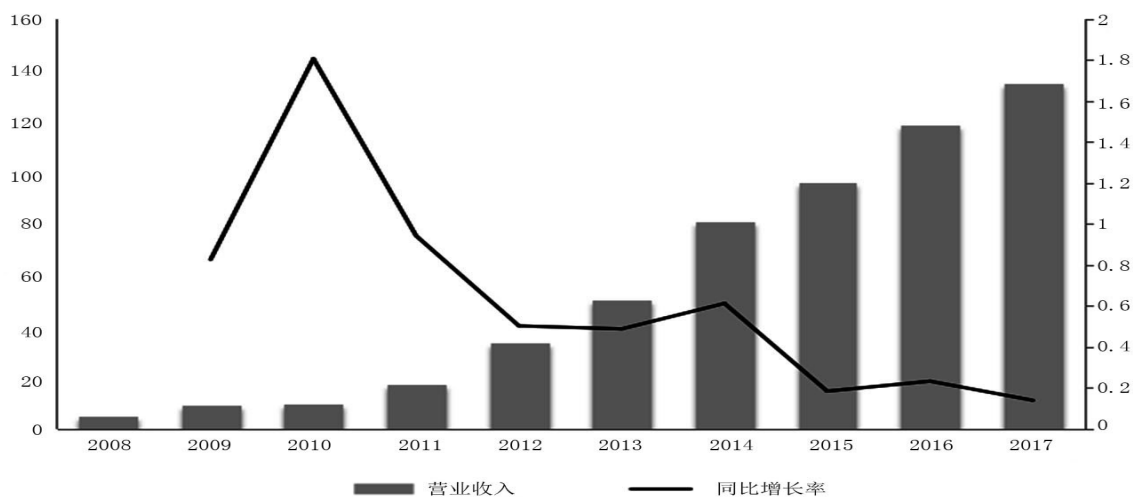


图1 2008-2017年厦门动漫游产业发展情况表

表1 新三板挂牌的厦门市动漫游戏企业名单

序号	公司名称	公司简称	挂牌年度	股票代码
1	厦门新游网络股份有限公司	新游网络	2015	833976
2	厦门飞博共创网络科技股份有限公司	飞博共创	2015	834617
3	厦门本捷网络股份有限公司	本捷网络	2015	835170
4	厦门风云科技股份有限公司	风云科技	2016	836460
5	厦门西岐网络科技股份有限公司	西岐网络	2016	836327
6	厦门铠甲网络股份有限公司	铠甲网络	2016	836610
7	厦门极致互动网络技术股份有限公司	极致互动	2016	837011
8	厦门淘金互动网络股份有限公司	淘金互动	2016	837685
9	厦门仙侠网络股份有限公司	仙侠网络	2016	837726
10	厦门精深联合科技股份有限公司	精深科技	2016	838993
11	厦门梦加网络科技股份有限公司	梦加网络	2016	839039
12	厦门点触科技股份有限公司	点触科技	2017	870702
13	花火(厦门)文化传播股份有限公司	花火文化	2017	870956
14	厦门市超游网络科技股份有限公司	超游网络	2017	871212
15	福建中科亚动漫科技股份有限公司	中科动漫	2017	871231

就动漫游产业链而言,作为“中国游戏发源地”,厦门的游戏产品开发一直处于全国领先。在游戏产品产出方面,2017年,在由国家新闻出版、广电总局主管、中国音像与数字出版协会主办的中国游戏产业年会上,厦门吉比特网络技术有限公司出版的《物种起源》、《地下城堡》和厦门游力信息科技有限公司出版的《超级幻影猫2》获评2017年度中国游戏十强“十大最受欢迎原创移动单机游戏”,《超级幻影猫2》同时获评2017年度中国游戏十强“十大最受欢迎移动单机游戏”;在游戏开发的底层应用技术和专利工具方面,厦门雅基软件有限公司提供的游戏开源引擎“Cocos引擎”已经服务全球游戏行业,在全球占有率为第二位,并且雅基软件有限公司作为出口代理,经由和Facebook合作,对国内游戏企业提供国际入口,取得令中国游戏出口从2017年在Facebook300余款游戏中占30款到2018年上半年在Facebook3000余款游戏中占2000余款的巨大成绩。目前,厦门市动漫游产业链中游戏的占比越来越大,2017年全市动漫游产业产值135亿元中,游戏产业产值过半,约为70亿元,同比增长约31%。

在动漫游产业的行业标准制定方面,厦门市企业也有突出的作为:2017年3月国际电信联盟正式发布的手机(移动终端)动漫国际标准(标准号T.621)是由厦门市动漫游龙头企业咪咕动漫作为主导研发和制定,在国家文化部的指导下推出的中国文化领域第一个国际技术标准。该标准的意义在于规范了手机动漫产业上下游的各个环节,统一了国际动漫文件传输的格式,让国际动漫发展实现了“车同轨”、“书同文”。依照该标准提供的产品和服务实现了手机动漫在移动互联网各平台间的即时互通,有效降低了手机动漫生产和传播运营成本。

目前,厦门市软件园内不仅有中国三大电信运营商的动漫基地企业——移动的咪咕动漫、电信的爱动漫和联通的沃动漫——的“国家队”,还活跃着一批在当地成长起来的通过国家动漫企业认定的骨干企业,呈现出竞争力增强、新企业发展速度快、原创游戏精品层出不穷、积极挺进虚拟现实、布局电子竞技产业等特点。

2017年国家加大对游戏产品内容的管控力度,国家新闻出版总署对网络游戏实施总量调控,控制新增网络游戏上网运营数量。在国家对版号限制的大环境下,2018年厦门市游戏企业新增网络游戏版

号为零。“大船搁浅舢板逃生”,由于出口游戏不需要版号,造成厦门市出口游戏井喷式增长,2017年厦门市游戏企业离岸执行额1.63亿美元,同比增长739.3%,占当年全市离岸服务外包执行额的8.7%(其中,港澳台及东南亚市场占60%)。

2 厦台动漫游产业合作的概况

厦门是台湾动漫游企业走进大陆最先选择的城市之一,也是大陆最早发展动漫游产业的城市之一。早在20世纪90年代中后期,台湾的动漫企业火凤凰、天堂鸟等即进入厦门,带动了大陆的动漫游戏时代。随着厦门软件园构筑起两岸产业合作的重要载体,同时成为吸引台资动漫游企业聚集的平台,西基动画、华幼、迦博、泰伟等十几家企业就陆续落户厦门。动漫游企业聚集吸引了一大批台湾和大陆的动漫人才,加上台湾企业方面和厦门本地院校(当时的厦门理工学院)合作人才培养项目的实质性启动,培养了一批又一批本地的软件和动漫游戏人才,厦门的动漫游产业遂成气候。

近年来,由于岛内政治经济和市场的因素,台湾企业纷纷寻求对外发展。特别是大陆经济的迅猛发展、广阔的消费市场和政府的扶持政策无疑吸引着台湾动漫游企业对海峡西岸心向往之。

由于文化部、广电总局、新闻出版署、发改委和商务部等五部委颁布的《关于文化领域引进外资的若干意见》[文办发(2005)19号]第四条“禁止外商投资设立和经营新闻机构、广播电台(站)、电视台(站)、广播电视传输覆盖网、广播电视节目制作及播放公司、电影制作公司、互联网文化经营机构和互联网上网服务营业场所(港澳除外)、文艺表演团体、电影进口和发行及录像放映公司”,而两岸服务贸易格局未能突破,台资动漫游企业的行业资质准入也受到限制(不能取得网络文化经营许可证),极大制约了台湾动漫游企业在厦门落户和发展。目前动漫游产业的厦台合作主要在于人才交流,一方面,台湾5-10年从业经验的开发人员性价比很高,普遍受到本地企业的欢迎;另一方面,厦门企业也乐于派员赴台培训和学习。

互联网的高速发展打破了地域界限,玩家可以通过各类游戏平台更方便地体验不同国家、地区的游戏产品。厦门的企业充分利用与台湾同根、同文的特点,积极开拓台湾游戏市场,同时在动漫游

产业链的不同环节加强与台湾企业的技术交流。本文简要介绍厦门两家动漫游企业与台湾同业合作交流的情况如下:

2.1 吉比特的授权运营模式

厦门吉比特网络科技股份有限公司(以下简称“吉比特”)是专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。吉比特以弘扬中华传统文化为使命,以创造“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨,致力于塑造内容健康向上、具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品中华原创网络游戏。凭借对中华传统文化独特的创意理解及网游行业应用软件研究和开发上的专业优势,吉比特2017年、2018年均入选中国互联网协会、工业和信息化部信息中心联合发布的“中国互联网企业100强”榜单。

吉比特的游戏产品于2007年进入台湾市场,主要采用授权运营的模式,即公司一般只负责技术支持及后续内容研发,而将自主研发的游戏授权给外部运营商,由其进行发行及推广的运营模式。在台湾市场相对成熟、竞争激烈的环境下,吉比特充分利用了代理商对当地市场的了解与资源,授权当地企业运营游戏产品《逍遥online》,更好地将游戏推向了台湾地区玩家。此外,吉比特近几年还推出的多款移动游戏产品,如《问道手游》、《地下城堡》和《不思议迷宫》等,也获得了台湾用户的喜爱。《地下城堡》自上线苹果应用商店后,在台湾地区获得了付费榜总榜第三名、游戏榜第一名的好成绩。除了开拓台湾游戏市场外,吉比特也积极与台湾企业进行技术交流,并开展合作研发,希冀充分发挥两岸人才的才智,通过思维碰撞,创造出更优秀的游戏产品。

2.2 咪咕动漫的市场开拓尝试

咪咕动漫有限公司(以下简称“咪咕动漫”)是专业的新媒体业务互联网公司,前身为中国移动手机动漫基地,目前是中国移动在动漫领域唯一运营实体,于2014年12月18日正式注册为独立法人公司。咪咕动漫以“构建全新的发行平台、培育全龄的动漫文化、打造全赢的创意产业”为愿景,深耕“内容发行、演艺经纪、实体周边、全版权开发、资本运作”等五大领域。

2018年8月17日,咪咕动漫携首款面向海外的客户端产品MiguC亮相第十四届海峡两岸图书交易会(台北),正式登陆台湾市场。这款聚焦二次元内

容兼具强社交功能的产品是面向全球华人推出的内容型APP,采用中文繁体,聚焦12-25岁年轻群体,主打“好看+好玩”两大特点。MiguC台湾版不仅聚合了日漫和两岸三地的经典漫画作品,更把大陆最新、最受欢迎的漫画作品介绍给宝岛年轻读者,诸如《鬼吹灯》、《青柠之夏》等。同时,用户可以在MiguC阅读武侠、奇幻、修仙、言情等各类型轻小说。MiguC还拥有14类视频分区,超过50多个标签分类,用户可观看或分享海量原创视频。此外,MiguC致力打造华人最喜爱的二次元平台,还将引入广告分成和网友打赏机制,优质短视频创作者将有机会获得高达百万台币的酬劳。

3 厦台两地政府对动漫游产业的扶植政策对比

3.1 在资金支持方面

近年来厦门市政府支持企业的投入资金采取以奖代补的方式。2016年,厦门市动漫游企业一共获得政府动漫资金资助1399.1万元,零散地奖励和分配给94家企业,其中绝大多数为10万元以下的资助,获得50万元资助的企业只有四三九九网络股份有限公司、厦门翔通信息科技有限公司两家游戏企业。同样,2017年共92家动漫游企业获得资金支持,计1639.3万元,分布在八大项目:原创动画播出奖励134.5万;原创游戏上线运营奖励项目454.4万;获奖作品奖励项目96万;新媒体平台动漫游戏作品收入排名奖励项目145万;新招动漫人才补贴项目51.4万;租赁软件园研发楼补贴项目561.9万;参展补贴20.1万;新媒体业务运营奖励项目176万。这种的面广小额的资助方式对于资金相对密集的动画游产业而言杯水车薪,难以起到促进产业发展的作用。

台湾地区有专门的动漫委员会对政府扶持资金的运用进行决策,有比较精准的投向,但资金总量较少,扶持面窄,实际上对产业的发展也难有助益。

3.2 在政策扶持方面

厦门还缺乏对动漫游产业有针对性的扶持政策,通常把动漫游放在“文创产业”中笼统地进行企业和人才管理,在厦门市推进“千亿产业链”中则被管理部门定位为信息服务业的特色产业,没能预见一旦动漫游形成完整产业链时对国民经济必然产生的重要贡献和影响。

动漫产业内的技术人才与高新技术人才的引进有极大的不同,美日的动漫从业者多是在专科学校接受教育或培训,台湾动漫人才多出自漫画同人场^①和动画代工工厂;大陆的动漫科系设置较迟,动漫业者常出自美术院校,从业后需要转型磨合。所以,比起学历,动漫人才的从业经验和作品履历更应该成为是否引进的衡量标准。

3.3 内容审查方面

一方面,大陆《网络出版服务管理规定》强调动漫游戏是网络出版物,有明确社会责任担当以规范企业的准入条件和有序运行;另一方面,迄今大陆采取的却是分类不分级的审查管理办法,不仅造成企业产品创作上的种种困难,而且也是当局动辄严控版权号的主要原因。

大陆文化管理部门将动漫游产品一味定位成儿童文化消费品,青少年、成年动漫产品往往不能通过审查(所谓“儿童不宜”),导致青少年、成年动漫市场被日本、美国等动漫产品所占领。在目前的审查条件下,可以预见,两岸相异的内容审查方式和动漫游产业内不同的创作内容偏好会给厦台动漫游产业的合作带来一些挑战。

4 厦台动漫游产业协同发展的意见建议

通过先后联系了厦门市经信局、厦门市动漫游戏产业协会、厦门吉比特网络技术股份有限公司、趣游(厦门)科技有限公司、飞鱼国际科技有限公司、厦门翔通动漫有限公司和雅基软件有限公司等部门和企业,深入走访和座谈,本文提出厦台动漫游产业协同发展的意见建议如下,以供政府决策参考。

4.1 关于扶持发展厦门动漫游产业的意见建议

4.1.1 扶持动漫游戏产业协会,提供公共服务,促进业内交流

目前厦门市试行政府购买服务的方式,通过产业协会服务企业。除了政府委托的日常事项,建议进一步扶持产业协会,建设针对厦门市动漫游戏企业的一站式公共服务平台。设立专项资金,支持协

会加强行业宣传,代行政策宣传、资质申请、财税辅导、投融资对接、产品市场对接、行业抱团、品牌打造、拓展海外市场等职责;授权协会成立专家委员会,举办产业发展研讨会,组团对外招聘人才,主持厦门国际动漫节,举办业内赛事,组织境内外参展、参赛、游学、培训等。充分发挥协会作为政府和行业之间的纽带作用,整合行业资源,推进厦门市动漫游产业更快更好发展。

4.1.2 借鉴上海,争取游戏版号审批属地化^②

根据国家相关法规政策,网络游戏需取得国家新闻出版署(原国家新闻出版广电总局)批复的版号方可在境内上线运营。版号审批问题直接影响了游戏能否在 App Store 上线,进而影响了游戏的运营和推广。由于机构调整的关系,国家新闻出版署近几个月均没有批复游戏版号。2018年,厦门的动漫游产品出版零版号,动漫游产业遭遇严冬,有些企业更称之为“灭顶之灾”。他们反映:一只游戏产品的制作通常投入上千万元,一旦得不到版号发行变现,企业最多支撑三个月就会出现资金链断裂问题,企业倒闭不是危言耸听。为了生存,一些企业私下买卖版号,一个版号在黑市上已经炒作到数十万甚至上百万;还有一些企业策划移师海南(据悉海南省也提交了国产网络游戏属地管理试点申请),形势严峻。受制于政策权限,厦门市政府在版号方面和内容审查方面目前暂时没能有太多作为。建议政府借鉴上海,积极向上争取动漫游戏发行版号属地审批政策,可以申请落地在厦门自贸区内先行先试,随后进一步运用厦门特区政策,争取版号审批属地化在全市落实。

4.1.3 针对动漫游产业特点,制定专门人才政策

近年来人才市场竞争加剧,为克服厦门市由于高企的房价和日渐攀升的生活成本造成的人才竞争劣势,政府陆续出台了一系列的人才政策。但是,动漫游产业人才具复合型特质,与现有厦门市有关人才的界定存在着一些差距,导致人才政策不能在动漫游企业发挥实效。2018年2月厦门市出台《厦门

① 同人场:对著名动漫作品 IP 进行二次创作,产生同人作品并进行販售盈利的文化圈,活动方式包括网络集聚和线下展会等。因为著名 IP 的知名度能给同人作品带来较高的关注度,因此对新手漫画家而言,在成为原创漫画家之前先在同人场锻炼画功并积累知名度是一条捷径。

② 属地化管理是国家新闻出版广电总局推出的一种游戏审批方式,通过属地审查申报总局备案的方式,压缩审批时限提高审批效率。根据总局《关于实施国产网络游戏属地管理试点工作的通知》,自 2014 年 1 月 1 日起正式在上海实施国产网络游戏属地管理试点工作。由此,上海成为全国首个开展国产网络游戏属地管理试点的城市。只要是出版和运营均在上海的游戏,就可以由上海直接开展审查工作。目前上海市已搭建了“移动游戏申报服务平台”,实现了游戏审批环节和时间的压缩,明显降低了企业的运营成本,增强了企业的市场竞争力。

市软件和信息服务人才计划暂行办法》(厦经信软件〔2017〕33号),被誉为厦门市软件产业发展20年来“最有突破性”的人才政策,但是仍旧难有针对性的落实。

(1)《暂行办法》一改按学历界定人才的做法,按照软件和信息服务业从业人员的年薪和就业岗位等情况认定三类扶持对象,即高层次人才、骨干人才和重点储备人才,分别予以生活补贴、创业扶持、个税奖励等优惠政策扶持。但是,企业反映按企业年薪评定人才的做法门槛太高。厦门市多数动漫游企业规模尚小,动漫游企业目前主要以股权的方式引进和留存人才,薪资不高,迎合这种人才政策无疑要提高工资(据测算年薪要达到约45万),增加企业劳动力成本。建议聚焦骨干人才,安排专项基金,加强对中层骨干人才的扶持和留存。同时,加强产业人才引进和养成的体系建设,鼓励企业采取投资、并购外地优秀团队等多种方式,引进骨干人才、培养后备人才。

(2)对于游戏研发、运营和游戏出口企业而言,具备较高的职业素养、较强的专业能力、一定的外语能力、了解国外市场等要求的人才更是对研发、运营效果起到了关键影响作用。因此希望政府能拓宽人才服务政策的覆盖范围,对达到一定薪资水平的运营相关专业人才和文化相关专业人才(如美术、策划岗位)给予奖励或补贴,不仅仅局限于专业技术或高级管理人才,从而促进人才集聚、人才保留和人才融合,激发人才的创造力。

(3)根据《暂行办法》,符合条件的人才可办理落户,但该政策并未允许人才子女随迁,落户人才可能会面临和子女异地的问题。因此,建议进一步完善现有政策,允许人才子女随迁,解决人才子女落户问题,帮助企业更好地保留人才。

人才子女的就学也存在诸多困难,企业建议按投资规模或产值给企业配置学位,由企业自主安排到员工子女。

4.1.4 帮助企业开拓国际市场,促进中华文化向“一带一路”国家输出和海峡两岸文化交流

2017年,厦门市游戏企业离岸执行额达1.63亿美元,占当年厦门离岸服务外包执行额的8.7%,一跃成为厦门文化出口的领军力量和离岸服务外包的重要产业。其中,港澳台和东南亚国家市场占全市游戏出口的60%。由于二次元文化在东南亚国家已

经由小众的亚文化“晋升”为大众的文化消费,成为文化传播的重要方式,而整个东南亚地区本土产生的内容较少,主要都依靠外来如日美韩中等国的动漫文化。同理,向“一带一路”沿线国家输出中华文化也可以利用二次元和泛二次元的IP消费方式,让优质的中国IP与文化走向世界,体现我们的文化自信。但是由于文化创意产品的文化认同问题导致落地推广(如线下宣传、就地改编、文本翻译等)的成本高,建议政府补贴企业产品出口的推广费用,鼓励企业抱团出海。

4.1.5 重视产业链完整,抢占媒介融合先机

在当前媒介融合的背景下,几乎所有著名动漫IP都必须以跨平台叙事的方式对自身进行拓展,以达到增强对消费者的黏着性、延长产品生命周期和拓宽IP盈利渠道的目的。调研发现,厦门市动漫游企业产业链的分布主要集中在产业链上中游的游戏研发与运营,主要收入来源依靠产品原创研发,收入渠道较为单一;同时,产业链下游的游戏渠道商以及产业辅助链条方面的企业较少。产业链不完整成为制约厦门市游戏产业跨行业发展的重要因素。动漫游企业停留于各自为战的传统模式,缺乏媒体融合意识,坐拥知名漫画IP却没有进行有力的推广,没有为其开发出衍生游戏、改编动画,更没有为它们生产周边产品。此外,向低龄幼儿的动画电视长片较多,面向青少年、成年的动漫作品则比较匮乏。面对大陆市场低龄幼儿动画电视供过于求的市场现状,刻板的动漫产品生产模式导致了以下问题:第一、产品生命周期不长。读者或观众在消费完产品本身之后,没有能够继续探索的相关叙事,他们的目光就会转向其他动漫产品。第二、盈利渠道单一,IP变现困难。动画产品只能依靠播放量、漫画产品只能依靠网络阅读量进行有限的变现,而真正应该获得盈利的IP版权授权和衍生品方面却被忽视。一个健全的动漫游产业链,应该是一个以动画、漫画、游戏为核心,轻小说、影视、戏剧产品为辅佐,玩具、文具、服装、体验服务等产品为外延,并以IP授权联结形成的产业生态圈。

厦门在发展动漫游产业方面应该着眼于媒介融合环境带来的机遇,突出新兴文化产业与科技融合发展的清晰路径,借助动漫游戏、创意设计、数字内容与新媒体的聚集发展态势,抓住厦门市打造文创千亿产业链的机遇,抢占新媒体平台的同时在多个

不同终端对高质量的 IP 进行拓展和衍生,才能打破厦门总是先发后至的“魔咒”(又被戏谑为“厦门写剧本,别的省市唱大戏”),摆脱动漫游戏“黄埔军校”却动漫游产业链发展滞后的潜在危机。

4.2 关于厦台动漫游产业协同创新的意见建议

作为对台工作的战略支点城市,厦门对台资企业在咨询服务、法律服务、技术支持、手续办理和劳工招聘方面都给予了积极有效的协助、配套了合理稳定的相关优势政策。特别是国务院台办、国家发展改革委出台《关于促进两岸经济文化交流合作的若干措施》(简称 31 条)后,厦门市正式颁布出台了《关于进一步深化厦台经济社会文化交流合作的若干措施》(简称 60 条),推出了为台湾同胞在厦门学习、创业、就业、生活提供与厦门居民同等待遇,以及促进台资企业在厦门更好更快发展的具体贯彻落实举措。毋庸讳言,国家惠台 31 条、厦门惠台 60 条的真正落地或者说让台胞真正受益还需要各方面努力推进和衔接。各级政府要灵活运用 31 条和 60 条才能助益厦台动漫游产业的协同创新。

4.2.1 借鉴台湾经验,打造动漫游全产业链

台湾在跨媒体叙事方面已经有了一定的经验,借助上世纪 90 年代在中文角色扮演游戏圈中的绝对优势地位,将《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》等武侠游戏进行跨媒体改编,诞生了衍生小说、漫画、电视剧,并设计生产了许多相关周边产品。厦门市动漫游企业产业链的不完整不是缺少上中游的游戏研发与运营,而是缺少下游的游戏渠道商以及产业辅助链的其他方面;主要产值依靠产品原创研发,而可以多倍放大的周边产品和衍生产品开发创造的价值则较少。这不能不说是厦门市动漫游产业链价值生产的一大憾事,借鉴台湾经验打造动漫游全产业链能够起到事半功倍的效果。鉴于台湾文创产业非常发达,国际化程度高,可以鼓励台湾企业与厦门市企业建立合作关系,成为厦门市动漫游产业下游的游戏渠道商和产业辅助链,在本地企业开发的 IP 基础上进一步开发周边产品和衍生产品,一起开拓更广阔的产品市场。

4.2.2 针对动漫游产业制定专门的合作和引进政策

动漫文化是年轻人文化消费中重要的一环,在两岸交流的背景下,则是厦台青少年沟通的平台,是闽台乡愁的大众文化外延。厦台动漫游企业的合作

应该得到特殊的政策鼓励和资金、人才等方面的支持。不仅市、区人民政府出台的各类创业项目扶持、融资支持、科技创新、市场开拓、生产经营场所和住房租金补贴等各项优惠政策,来自台湾的业者可以同等享有,还要制定针对动漫游产业的专门的合作和引进政策,以克服台资动漫游企业的行业资质准入限制,以帮助本地企业引进更多从业经验丰富的台湾开发人员和富有创作精神的新生代。

4.2.3 加大资金扶植力度和针对性,增加产业集聚效应

大陆政府的行政力量较强,能够投入动漫游产业的资金也更加充足。这一点可以成为吸引台湾动漫游企业,尤其是新兴企业到厦门进行创业。动画产业是资金、劳动力密集型的文创产业,产品开发的前期需要大量资金投入,小额资金扶持只能起到鼓励的作用,对企业的发展并没有实际意义。厦门市政府应当在充分进行调研、尊重市场规律的前提下,有针对性地对几家重点动画企业、漫画平台进行资金方面的支持,砍掉小额的“鼓励性扶持”。建议对动漫游戏的立项项目采取分阶段、分类型的补贴办法,变后期奖励为前期、分阶段扶持。

4.2.4 成立动漫专家委员会,指导和监督动漫游产业的发展

动漫文化是大众文化中十分特殊的一支,依靠互联网的发达,已经形成了一个高度活跃的亚文化迷群(即俗称的“粉圈”),并对文化消费者有一定的进入门槛和排外性。因此,动漫产品的开发、对动漫游企业的指导和监督都需要具有相关知识的人才。以真正懂动漫文化的“资深宅”专家为核心,成立委员会帮助政府进行对动漫游产业的决策是很有必要的。在厦台动漫游产业合作的方面,更应该着重引进台湾的动漫文化专家进入委员会,以促进两地企业的交流。

4.2.5 提出相应的课题立项、召开学术论坛,鼓励动漫游产业、动漫文化相关的学术研究

台湾动漫文化背景深厚,数十年来在日本动漫产品的熏陶和本土漫画的滋养下有许多资深动漫迷成长为研究者。台湾高校在动漫文化研究方面远远领先于大陆,台湾交通大学、东海大学均有《御宅学》课程开设,针对动漫文化及其社会影响进行探讨和钻研。许多学者对动漫文化已积累了深入的研究,如王佩迪、黄瀛洲、施奇廷等。这些研究成果对

动漫文化、动漫市场和动漫游产业的发展都有重要指导意义。相较而言,动漫文化研究在大陆学界似乎还难登大雅之堂。政府方面如果能够更多地提出相应的课题立项指导、积极举办动漫学术讲坛,则有望以行政力量带动高校学者进入这一文化领域。

4.2.6 利用厦门会展业优势,举办更具影响力的动漫节

厦门发达的会展业为动漫游产业提供了支持,包括成功举办 CACC 厦门金龙奖国际动漫游戏展、金海豚厦门国际动漫节等在国内具有较大影响力的动漫主题展会,不仅为动漫产业提供重要的 B2B 交流平台,更为动漫迷群提供了线下聚会和交流、增强亚文化凝聚力和传播性的宝贵机会。但是,在中国动漫游产业腾飞的背景下,厦门的动漫展会也面临着十分激烈的竞争。目前,厦门的动漫展会无论从数量上、规模上还是质量上都落后于上海、广州、杭州、北京、成都的展会,更缺乏像魔都同人祭 Comi-Cup、成都同人祭 ComiDay 这样的大规模同人展会,无法聚集资深动漫迷群。

由于台湾地区具有深厚的动漫文化氛围,在举办动漫展会方面积累了丰富的经验。尤其在专为动漫迷群的二次创作集会所开办的同人展会^③方面,台湾的进程更是大大领先于厦门。每年于台北举办的开拓动漫祭、C. W. T. 同人志贩售会等同人展会都能聚集超过十万名动漫爱好者。厦门应大力促进同人展会举办,利用当地会展业发达的优势、借鉴台湾同人展会的丰富经验,使厦门成为能够吸引两岸资

深动漫迷聚集和交流的动漫文化名城。

4.2.7 建设动漫游产业园区,助力动漫游产业全产业链发展

重视动漫文化的集聚效应,建议市政府建设专门的动漫游产业园区并吸引台湾企业入驻。由于台湾本土的劳动力成本上升,许多台湾动漫游企业有向大陆转移业务的趋势,厦门应利用地缘优势承接这部分业务转移,加深厦台动漫游产业的合作。厦门市软件园三期已将动漫游戏产业作为重点业态进行培育,其动漫教育产业基地就高达 2.1 平方公里,并计划围绕电子竞技、二次元、新潮电子等元素,打造“酷玩商圈+数字文创”商圈。完善各种配套和服务,把软件园三期建设成为专门的动漫游产业园区,鼓励目前在软件园二期的动漫游企业择机迁入软件园三期,吸引动漫游原创企业和周边产品、衍生产品的生产企业入驻,做大园区,形成大气候,促进厦门动漫游全 IP 产业链对接。

参考文献

- [1] 亨利·詹金斯. 融合文化[M]. 北京:商务印书馆, 2012:409.
- [2] 孙松,周荣庭,何同亮. 超媒介叙事视角下的动漫 IP 出版策略研究——以奥飞娱乐为例[J]. 科技与出版, 2016(5):19-22.
- [3] 陈劫. 日本文创产业探析与借鉴:漫画作为动漫游产业的核心[J]. 艺术科技, 2015(6):88-89.
- [4] 中信建投证券. 那些年我们追过的日本动漫[R]. 证券研究报告, 2016:11.

Research on the Collaborative Innovative Development of the Animation-Comic and Game Industries in Xiamen and Taiwan

CHEN Jie

(School of Art, Xiamen University, Xiamen Fujian Province 361005, China)

Abstract: For Xiamen to develop its software and information industry, the government needs to attach importance to ACG (Animation-Comic and Game) industrial chain, especially to focus on exchanges and cooperation with Taiwan ACG industries. It is necessary to put forward supporting policies, and therefore multiplies the results of the efforts through synergistic development. This paper makes a comparative analysis of the development of the ACG industries in Xiamen and Taiwan, and puts forward suggestions for the coordinated innovational development of the ACG industries across the Straits.

Key words: animation-comic industry; game industry; media convergence

③ 同人展会:以二次创作作品的交流为目的举办的动漫展会。