

动漫掘金无锡路

□ 本刊记者 李艳芝 冉 鹏 特约通讯员 范国忠

2011年,江苏省无锡市三项动漫作品获国家动漫精品工程大奖,两项作品获中国文化艺术政府奖首届动漫奖入围奖,全市动画片创作生产数量位居全国前十。“取得这样的成绩,得益于市委市政府大手笔的强力推动和财政相关政策及资金的大力扶持。”无锡市文广新局局长叶建兴对记者说。

“为了实现全市文化发展的战略目标,财政扶持文化产业的力度不断加大,特别是大力支持全市动漫产业发展。”无锡市财政局负责人介绍,市财政自2005年以来每年拿出1200万元、2008—2011年每年825万元支持动漫产业,为动漫原创产量位列全国第三提供资金和管理支持。同时,根据《江苏省省级现代服务业(文化产业)发展专项引导资金使用管理办法》和《关于加强无锡市重点产业发展引导资金跟踪管理的意见》精神,在2012年财政专门安排1亿元用于文化产业发展,并与文广新局研究出台了《无锡市文化产业发展专项资金实施细则》,牢固树立“重大项目支出不是越少越好,而是要力求使用绩效”理念,强化财政资金绩效导向,把财政管理的科学化、精细化、规范化和高效化放在突出位置,创新手段,细化措施,努力提高资金使用效益。

“无锡动漫产业真正起步始于2005年。那年6月1日,无锡国家动画产业基地成立。当年,时长300多分钟的省内首部原创二维动画片《东方神娃》在此诞生,在江苏少儿频道播出后反响强烈。”陪同记者采访的文广新局同志介绍说。

2006年,无锡市出台《市政府关于鼓励和扶持动漫产业发展的若干政策意见》,政策红利之下,无锡动漫开始高歌猛进,当年原创动漫分钟数达3273分钟,位居全省第一。

原创分钟数,一度成为动漫产业的“GDP”,在相当长的一段时间内,成为考量一座城市或地区动漫原创实力的硬指标。无锡,也一度将原创分钟数的长短视作衡量动漫产业发展的标尺。在这杆标尺下,无锡各动漫企业在引进设计、制作人才时有的放矢,原创分钟数不断上升。2010年,无锡市动漫原创分钟数达3万多分钟,位列全国第二。

伴随着原创分钟数的不断攀升,无锡市动漫企业的数量也在不断增加:从2006年的4家逐年递增至目前的150多家,一批重点骨干企业不断落户无锡,涌现出了慈文紫光、亿唐动画、巨人网络、雪豹十月、世纪宏柏等动画影视公司,并将动漫市场逐渐细分。

在以历史文化和教育题材为主攻方向的亿唐动画设计有限公司,副总经理陈晓对记者说:“前几年公司也是做的动画原创产品,做出来拿到电视台播放,但为了公司长远发展,打造核心竞争力,近两年公司正在向幼儿教育方向转型发展,公司自主研发的‘动漫教室’,目前已在上海、无锡、河北唐山等地推广,同时,公司动漫作品的衍生产品也在抓紧生产,并在浙江义乌开设了直营店。”

“回望2006年至2010年这五年,无锡动漫呈现了新兴产业的显著特点:增长幅度快、环境污染低、附加值高,这也坚定了无锡在‘十二五’期间将动漫网游作为重点文化产业项目来发展的决心。”叶建兴局长表示,动漫作为新兴文化产业,其产业链长、与科技结合度强,在美国、日本、韩国等经济发达国家,已成为重要产业之一,但从无锡动漫发展现状来看,各大板块一齐开花,盘子大却散,仍处于产业发展的初级阶段。

动漫作为文化产品,既有“文化”含量,也有“商品”属性,属于“内容产业”。好的内容,是动漫挣钱的前提。从规模扩张到精品生产,只是为动漫盈利做的前期铺垫。从国外动漫的盈利模式看,无不是依靠广为人知



的动漫人物来盈利的，如米老鼠、唐老鸭、铁臂阿童木等等。广受欢迎的卡通人物，缘于精彩的动漫故事，通过各种传播渠道，得到广大观众认可，深入人心，然后开发出众多衍生产品，小的如文具盒，大的如主题公园等等。根植于心的动漫形象，成为产业发展的前提，因此，“内容为王”、“渠道为王”成为动漫的产业特点。在国内传播渠道相对单一的情况下，动漫要闯出一条产业之路，那就得以内容取胜，这就对“精品生产”提出了要求。

“十一五”期间，无锡动漫的制作水平不断提高，《古娃娃和他的伙伴们》、《尾巴梦幻曲》、《福五鼠之三十六计》、《西游记》和动画电影《快乐奔跑》、《藏獒多吉》等，均在省内外乃至国际评选中收获了不少奖项。而在新近推出的国家动漫精品工程大奖、中国文化艺术政府奖首届动漫奖中，无锡市又有五部作品获奖。

从原创分钟数的不断攀升，到摘得国家级精品奖项，无锡动漫实现了由“量变”到“质变”的飞跃。

出精品只是动漫产业链上的一个环节。虽然近年来，无锡动漫形象层出不穷，但被人记住且有市场开发价值的并不多。于是，“整合”成为无锡动漫产业增强盈利能力的关键词：整合资源、整合企业、整合动漫形象，集中优势兵力攻坚。

归纳、梳理150多家动漫企业，“化零为整”体现集群效应，做出产业“含金量”，增强盈利能力。

“动漫企业亏多盈少，都是靠政府补贴才能勉强度日。”一段时间以来，这是外界对动漫业的认识。但有关部门人士认为，这是对动漫产业的误解。

“且不说国外动漫产业做得风生水起，放眼无锡，150多家动漫企业，百分之百是民营企业。如果只亏不赚，有哪个民营老板愿意赔钱赚吆喝？”市动漫办主任贺军认为，无锡动漫产业目前不是没有盈利能力，而是处于“微利时代”，他扳着手指对记者说，“慈文、亿唐、金一、灵山，在无锡首批具有上市潜质的四家文化企业中，动漫占了半壁江山；说起无锡

文化产业，动漫产业也是主力方阵，无锡动漫不是不能挣钱，而是目前盈利能力不够强。”

而增强盈利能力，离不开三大要素：集群发展、内容出彩和拉长产业链。无锡150多家动漫企业中，原创、外加工和网游各占1/3，以业内眼光来看，是一个比较好的组合。但问题在于，这些企业分布在无锡市各个板块，比较分散，如果将这些企业集中在一、两个园区，“化零为整”将大大发挥集群效应，实现规模化发展。集群发展有两种模式，一种是一个园区内，从设计、制作、发行到衍生品制作，形成一条完整的产业链；另一种是众多动漫企业向园区聚拢，激发集群创新。

“规模扩张是每个产业发展的必经之路，动漫产业概莫能外。”随访的市财政局同志认为，无法形成集群规模，就难以产生规模效应。所以财政将致力于扶持以集群效应培育、引进龙头企业以及提供配套服务的工作室，有效拉长产业链，使无锡不断开拓自己的“动漫掘金”之路。