

芜湖市体育动漫产业发展研究*

魏建和, 陆邦慧

(安徽商贸职业技术学院 基础教学部, 安徽 芜湖 241002)

【摘要】通过查阅文献资料和前瞻性分析相结合的综述性研究,论述了体育动漫和动漫产业的内涵,分析了芜湖市体育动漫产业的现状,分析芜湖市存在市场定位不恰当,体育动漫产业系统的产业链没有形成,缺乏体育动漫高端人才,体育动漫创作资金的缺乏等问题,提出通过加强芜湖体育动漫的文化内涵;普及动漫文化,培育大众体育动漫情怀;制定合理的人才培养计划,引进体育动漫高端人才等策略推进芜湖体育动漫的发展。

【关键词】芜湖市;体育动漫;内涵;现状;问题;发展

【中图分类号】G80-05 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1891(2013)02-0098-04

1 动漫产业及体育动漫产业发展现状

1.1 何为动漫和动漫产业

动漫,顾名思义很容易让人联想到动画和漫画,且动画和漫画两者本身关系也非常密切,在我国就把动画和漫画两者结合的形式称为动漫。^[1]而动漫产业是指以创意为核心,以动画、漫画为表现形式,所有的直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及衍生产品的生产和经营,其中直接产品包括动漫图书、报刊、电影、电视、音像作品、舞台剧等等,而衍生产品则包括与动漫形象有关的服装、玩偶、电子游戏等等。^[2]

1.2 何为体育动漫产业

体育动漫是指以体育项目或体育人物为载体,通过电子技术融合和渗透产生的动漫作品。体育动漫很久以前就已存在,但直到二战后才大量涌现,之后随着经济、传媒、电子技术的快速发展,体育运动成为人们生活的重要内容,体育动漫的普及与推广,也到了前所未有的高度。

1.3 体育动漫产业发展现状

(1) 全国体育动漫产业概况

美国和日本是动漫大国,许多体育动漫作品家喻户晓,例如美国的《功夫熊猫》,日本的《灌篮高手》等等,相比之下,中国的动漫产业发展较晚,目前,仍处于动漫发展的初期阶段,体育动漫更是如此。我国体育与漫画的结合,最早开始于民国时期,在南京举办的第5届全能运动会上,15岁的杨秀琼一举摘得了女子游泳项目的全部金牌。之后便引起了女性的游泳热潮,大批画家通过自己的绘画形式,反映了这一现象,便产生了最初的体育动漫作品。^[3]之后很长一段时间便是停滞不前。也许正

因为我国与动漫大国之间的差距,使我们可以站在巨人的肩膀上学习,取得的进步也将是巨大的,例如,借助2008年的北京奥运会,我国的体育动漫作品也开始大量涌现,但可惜的是,受动画设计、资金投入、技术条件和创作动机等条件的制约,引起社会强烈反响的体育动漫作品却是凤毛麟角。但不管怎么说,我国体育动漫作品,经过2008年奥运会以后,各方面都有了巨大进步。例如,在2009年的杭州第五届国际动漫节上,体育动漫就成为最大的亮点之一。同年在成都举行的世界电子竞技大赛,就有65个国家和200多名选手参加,而观众的规模也是历年之最,此次大赛加深了国际间的交流,促进了电子竞技大赛的普及与推广,更进一步推动了体育动漫发展的步伐。

(2) 芜湖市体育动漫产业发展现状

在2005年,国家新闻出版总署颁布了“中国网络游戏动漫产业发展规划”,芜湖就成功地申请筹建国家级动漫产业发展基地。在2006年,芜湖就通过招商引资引进了深圳华强集团,并由其在芜湖兴建了占地面积为125万平方米的方特欢乐世界主题公园,在方特开业的一年,接待游客量就达到192万人次,仅门票收入就超过2亿元,由于方特欢乐世界的强力带动,在2007年芜湖就被国家新闻出版总署授予“国家动漫产业发展基地”的称号。2008年安徽省设立“合芜蚌自主创新综合配套改革试验区”芜湖市是试验区的重要城市。芜湖通过动漫产业来发展文化创意产业,芜湖市政府在“审势、顺势、谋势、造势”的轨迹上,创出了以一个主题公园,方特梦幻王国为基础,开发四个产业基地:动漫基地、影视基地、生产基地和创意基地,因此,也就形成了

收稿日期:2013-05-30

*基金项目:本文系2012年安徽省体育局社会科学立项项目“体育产业和动漫产业市场融合实证研究——以芜湖市为例”阶段性成果(项目编号:ASS2012213)。

作者简介:魏建和(1963-),男,安徽当涂人,副教授,本科,研究方向:体育教育训练。

自己的发展模式与特色。

目前,芜湖市的体育动漫的直接产品,在方特梦幻王国可以看到,例如:方特内的高空跳水,神秘河谷最后部分的冲浪等等。但目前,所有这些项目没有形成鲜明特色。芜湖动漫产业的主体是华强文化科技产业园和鸠江文化创意产业孵化基地,许多企业依附以上两个载体,创造了许多动漫佳作,例如:2010年推出的动画片《十二生肖总动员》,成为央视当年上半年收视冠军,还有出产了《生肖传奇》、《小鸡不好惹》、《猴王传》等,都获得了好评,但目前完全意义上的体育动漫作品却没有,或者说没有能引起社会反响的体育动漫作品问世。在方特商品店出售的衍生产品中,能看到关于体育动漫的产品,但星星点点不多,例如:会看到印有体育明星的运动帽在出售,还可以看到出售玩具大刀等等。由上可见,虽然体育与动漫的结合,会大大的促进动漫产业、体育产业的发展,但目前这种促进的潜力虽然已经显现,但没有得到更大限度的发挥。

2 当前芜湖体育动漫产业发展存在的问题

2.1 市场定位不恰当

芜湖的体育动漫还处于萌芽状态,因此,它将受到国内大背景的强烈影响,国内体育动漫作品的受众,受到人们长期以来狭隘思想的影响,动漫是少年儿童们观看的。例如:2009年和2011年,在芜湖国际会展中心承办的第一届和第二届中国国际动漫创意产业交易会上,来参观的成千上万人中,大多数是少年儿童,以及以带儿童来参观为目的的大人,来的中年人中很少是以自己参观为目的来的。此外加之选材的内容没有突破,多为传统故事,很难给不同年龄的受众带来新鲜感,这使得体育动漫的发展,举步维艰。纵观国外,欧美、日本一些国家,他们体育动漫的受众是全民,例如,2004年在日本广岛举行的第十届国际动画节上,对入场者进行了统计,其中20~29岁的观众占25%,30~39岁的观众占38%,40~49岁的观众占17%,50岁以上的观众占15%,说明此次入场者80%以上为成人,年龄结构呈波浪状,两头小中间大。^[4]由此可见,欧美、日本一些国家经过长时间的培育,已经形成了广泛的、不同年龄层次的动漫消费群体。动漫作品也趋于成熟,动漫的直接以及衍生产品的经营对象,也是面对全体。相较之下,我国乃至芜湖市,体育动漫的对象定位都过于低龄化,与国外有一定的差距,这种差距也必将阻碍芜湖市体育动漫的进一步发展的生命力。此外,从国外也可以看出,体育动漫的受众是全民是可以实现的。

2.2 产业链没有形成

产业链是指价值链、企业链、供需链和空间链四部分之间的良好衔接。这种衔接包括许多上下游关系和相互价值的交换,上游要向下游输送产品以及服务,下游要向上游反馈产品以及服务的情况,这一系列的过程构成了一个产业链^[5]。芜湖体育动漫市场的产业链可以从四个层面进行理解,首先,第一个层次原创体育动漫的作品,第二个层次播出市场,第三层次卡通图书和音像品市场,第四个层次卡通形象的衍生品市场。对于第一个层面,需要创造很好的具有体育动漫的作品,可能人们想到的体育人物,都是一些体育明星,可出生于芜湖脍炙人口的体育人物,又非常有限。其实,也可以从另一个角度去诠释体育动漫作品的人物,也可以是小人物的一些小事情,然后进行内涵的挖深与提炼、升华,同样可以达到良好的效果。目前,芜湖的体育动漫由于处于萌芽状态,对于这一块关注的部门或学者,都不是很多,因此,原创体育动漫产品这一层面的困难和问题比较多。第二和第三层面相对要好一些,因为制作人都会非常重视这两环节。而第四层面卡通形象的衍生品市场,又往往容易忽略,再加之盗版的猖獗,使得第三、四层面的市场开发难上加难。

2.3 缺乏体育动漫高端人才

据相关调查显示,目前动漫的从业者人数不到1万人,而全国影视动漫人才的需求量达15万人,这两者之间的缺口还是蛮大的,目前,每年动漫专业的毕业生只有不到5000人^[6]。这远远不能满足市场发展的需要。动漫人才的如此缺乏,更不用说体育动漫人才了,出现这种状况的原因有很多,第一,动漫产业和体育动漫产业都是新兴产业,才开始不久,因此,造成这方面的人才缺少。第二,目前从事体育动漫工作的人大都是跨专业的,几乎很少是体育动漫专业毕业的学生,原因,目前开设体育动漫专业的院校就少,人们对体育动漫了解较少,对体育动漫的前景模糊,造成许多考生不敢报考此专业。第三,该专业教师的本身缺乏以及适合的教材及相关教学资源还不完善等。第四,全国为数不多的体育动漫毕业生,毕业时肯定都希望自己能找个好工作,他们大多留在了上海等经济发展较好的大城市,对于正努力发展成为中等城市的芜湖来说,芜湖的吸引力是有限的,留下高端人才的难度也是巨大的。第五,除此以外,在这些人才中,既懂得动漫艺术又懂得竞技体育,还熟悉电脑制作技术,复合型人才更是凤毛麟角。往往是只懂其一的人,在

从事这项工作,在工作中遇到的难度是可想而知,要想制作出色的体育动漫作品,困难非常巨大。以上种种原因,使得人才缺乏问题无法在短时间内得以解决,这需要长期的培养过程。

2.4 体育动漫创作资金的缺乏

体育动漫创作资金的缺乏,是制约体育动漫产业发展的重要问题,这不仅是体育动漫面临的问题,也是整个动漫界面临的通病。造成资金紧缺的原因主要有:第一,体育动漫产业链较长,投资回收相对其他产业而言也较慢,需要大量的启动资金做铺垫,例如,芜湖的方特欢乐世界主题公园总投资超过15亿元人民币,第一年的门票收入是2个亿,粗略的计算7.5年才能收回成本,资金投入大,风险也随之加大。芜湖市的动漫企业一般为中小企业,像华强那样的大企业毕竟少数,这种先期投入大,资金回收期长,回报风险大,资金匮乏成为企业成长道路上的重大瓶颈。第二,芜湖属于正在努力发展成为中等城市的省市,虽然芜湖市成立了由市长担任组长的动漫创意产业发展领导小组,并制定了发展规划和鼓励扶持政策,还设立了每年1000万元的专项发展资金。即便如此,但靠政府的财政支持来发展动漫也是非常的有限。此外,动漫产业是一个无中生有的产业,它没有抵押物,在现有的金融信贷制度下,很难得到银行的贷款。第三,体育动漫产品价格的倒挂,使得动漫企业盈利能力匮乏。一部动画片制作成本为平均每分钟约为一万元,省级电视台播出费为:每分钟20~50元,上星卫视为每分钟80~500元,中央电视台每分钟仅给700~1000元。这种现象造成产出和收入严重失衡。一般情况,动漫企业要想赢利需要通过衍生产品的开发来实现,而目前,芜湖市动漫企业这方面的能力和关注度较差,也没有做相应的努力。

3 如何加快芜湖体育动漫产业的发展

3.1 加强芜湖体育动漫的文化内涵

体育文化是指人类在体育生活和体育实践中创造出来的,反映一个国家,一个民族或一个时代的特征,并规范着人们的体育行为,也影响着人们的价值观念。体育动漫是体育文化的载体,芜湖体育动漫即为通过动漫这种形式,反映具有芜湖地方的体育文化。芜湖体育动漫产业的发展,必须要挖掘出能够代表芜湖文化和精神的动漫形象。徽文化是芜湖乃至安徽的金字招牌,芜湖作为皖南的重要门户,也是徽文化走出徽州的重要港口,城市的文化积淀非常厚重,芜湖体育动漫内涵的挖掘,可

以依附安徽师范大学传媒与安徽大学徽学研究中心以及文化创意研究中心等高校的师资力量,加强芜湖体育动漫的文化品位和底蕴。例如:“方特”主题项目之一的神秘河谷展现了神秘的玛雅文化,体验刺激的惊险之旅,最后,有一个冲浪,体育动漫产品可以在这方面下一点功夫^[7]。

3.2 普及动漫文化,培育大众体育动漫情怀

普及动漫文化、培育大众对体育动漫的热爱,这是芜湖可持续发展体育动漫产业的土壤。一个产业要存在要发展,那它必须要赢利,动漫企业的赢利是通过衍生产品的开发来实现,大众需要了解、热爱体育动漫衍生产品,才会购买,企业才能赢利,由此可见,普及动漫文化,培育大众体育动漫情怀是非常重要的。

古话说得好,“一屋不扫何以扫天下”,所以,这个培养大众体育动漫的情怀,首先要从培养芜湖人们的体育动漫情怀开始,再以马鞍山、淮南为两翼,辐射全省,乃至带动全国,引起新一轮的体育动漫浪潮。为了普及或者说营造一种体育动漫氛围,芜湖市采取的做法是,在围墙上画动漫人物,这的确是个很不错的想法,营造了全市动漫的氛围,提高了普通民众对体育动漫的了解。还有就是芜湖市有个非常大的优势就是,在芜湖已经举办了2次国际动漫创意产业交易会,中国国际动漫创意产业交易会,为许多动漫爱好者,以及普通市民接触专业动漫、感受动漫、认识动漫提供了机会,传递动漫带来的快乐,培养大众对体育动漫的兴趣,使得体育动漫文化得以传播和普及。但作为一个主打动漫的城市,还需要一个持久营造这种氛围的政策和策略,举办形式多样的动漫节、动漫会展活动或举办动漫比赛,邀请国内外知名的动漫团体来方特演出,培养芜湖市有特点的动漫学校,积极参加国内外体育动漫赛事,并配合积极宣传,营造动漫之都的氛围。加强与周边省市的动漫联系,以此来培育大众的动漫情怀。

3.3 坚持合理定位,有效与周边城市产生联动效应

芜湖市在动漫文化产业中起步较早,已经形成了产业园、留学生创业园、软件园等,其优势也渐显突出,鉴于其优势,坚持以制定动漫创意和制作为龙头,衍生产品开发和动漫产业链建设为中心,以主题公园为主要实现形式的动漫产业发展模式和道路。要发挥动漫的最大效益,芜湖需要与合肥呼应,与邻近的几个省、市产生联动,芜湖的体育动漫产业,与其他省市是互通有无的,不仅是竞争对手,更是合作伙伴,在促进其他省发展的同时,加快自

身的发展。

3.4 制定合理的人才培养计划,引进体育动漫高端人才

体育动漫产业是一个综合产业,其涵盖了许多行业和专业,涉及到体育、艺术、商业、传媒、出版、科技等,其培养的人才也是复合型,为了满足动漫市场

对人才多层次的需求,我们需要培养高、中、低各个层次的人才,换言之,需要不同层面的院校,培养的人才,不能把培养人才的目标只盯本科院校,还需高职院校和职业院校,多层次的培养人才,并将培养的人才与市场接轨。目前,安徽已有12所本科高等院校开设了动画专业,33所高等职业院校开设了动漫设计与制作专业,约计在校生大概三千人

左右。且安徽的各高校也积极与各企业接洽,有针对性地培养动漫人才,例如,坐落在芜湖的安徽师范大学就与安徽炫伍数字科技有限公司合作,通过合作以期培养动漫及设计人才。纵观目前各高校的培养状况发现,他们的培养目标,大多为技术型人才,极少有动漫创意人才、营销人才。

记得北京大学艺术学院副院长彭吉象说过“中国动漫最需要的是人才,具体来说是需要四方面的人才:策划人才、创意人才、高层管理人才和营销人才。”^[8]由此可见目前芜湖的培养目标,还需完善。芜湖市教委以及相关部门,需为此作出努力。古语说得好,远水解不了近渴,以目前本市的人才不能满足目前体育动漫发展需要的,以此,芜湖市政府应制定相关的优惠政策,吸引外来人才。

注释及参考文献:

- [1]中共山西省委政策研究室.山西动漫:如何破茧成蝶——山西动漫产业发展调研报告[J].前进,2009(8):40-43.
- [2]高菲.从动漫领域的文化互渗看动漫产业的发展[J].理论学习,2009(9):53-54.
- [3]王耀,张鲲.体育动漫文化及其社会价值意义的研究[J].福建体育科技,2011(8):70-73.
- [4]王青泉,黄盛兰,尚晓雷.河北动漫产业SWOT分析及对策[J].河北企业,2009(12):75-77.
- [5]徐朝.中国动漫的发展现状[J].艺术研究,2010(2):43-47.
- [6]黄娜娜.安徽打造动漫人才储备库[N].安徽日报,2010 07 23.
- [7]欢迎光临方特欢乐世界[EB/OL].引自方特欢乐世界官网,http://wuhu.fangte.com/gyjs.asp.
- [8]九位专家畅谈动漫教育与创新[EB/OL].引自中国文化产业网 http://www.cnici.gov.cn/007 08 20.

Research on the Development of Sports Animation Industry of Wuhu

WEI Jian-he, LU Bang-hui

(Basic Teaching Department, Anhui Business College of Vocational Technology, Wuhu, Anhui 241002)

Abstract: It discusses the connotation of the sports animation and animation industry, analyzes the current status of sports animation industry of Wuhu in this article. At the same time, it finds that the marketing orientation is inappropriate, that the sports animation industry chain hasn't come into being, and that there is a shortage of animation top talents and funds. Therefore, it points out that we should enforce the cultural connotation of sports animation of Wuhu, should popularize the animation culture, should cultivate the enthusiasm to sports animation of Wuhu people, should formulate an appropriate plan to cultivate talents, and also should introduce top talents to sports animation to speed up the development of sports animation of Wuhu.

Key words: Wuhu city; Sports animation; Connotation; Current status; Problem; Development