



# 广东工业大学

本科毕业设计（论文）

广东省动漫产业发呈现状与对策研究

学 院 经济与贸易学院

专 业 经济学

年级班别 级（2）班

学 号                     

学生姓名 XXXXXXXXXXXX

指引教师 XXXXXXXXXXXX

年 6 月

## 摘要

本文一方面用图示形式传递了动漫产业内涵，同步，简朴简介了动漫产业国内外研究。

接着，对广东动漫产业现状进行分析，重要从三个方面来阐述：发展基本、行业状况和代表性都市分析。在理解整体状况后，再运用 SWOT 与 PEST 相结合分析办法，系统地广东动漫产业现状进行了进一步分析，明确了广东发展动漫产业最大机遇是国家政策大力支持、良好国际环境以及 3G 时代到来所带来新契机；而丰富原创资源、丰富岭南文化资源、庞大动漫迷群体等是发展广东动漫产业最大优势；最大劣势与威胁一方面来源于盗版猖獗，管理体制不明晰，另一方面是没有形成赚钱模式、缺少成熟营销网络以及缺少产业链协调机制。在比较分析这一某些，对比美日韩三大动漫产业强国发展（涉及产业发展基本条件比较、产业发展模式比较和产业链比较），借鉴其成功经验。

然后，在现状分析、SWOT-PEST 分析和比较分析基本上，笔者有针对性地提出了广东动漫产业发展五个对策：①加强政府政策扶持；②打造完整产业链；③完善产权保护制度；④加强全民动漫教诲；⑤塑造强势动漫品牌。

最后，结合前面分析，用“多啦 A 梦”作为实证案例分析，得出有用启示（涉及政策扶持、知识产权保护和完整产业链与品牌效应），从而支持前面对广东动漫产业发展对策分析，表白对策具备可行性和针对性。

**核心词：**动漫产业，现状，比较，对策

注：本论文题目来源于生产实际。

## **Abstract**

Firstly, the connotation of animation industry was introduced by diagrammatic presentation. At the same time, this paper simply introduces the research at home and abroad.

Secondly, we have an actuality analysis, SWOT and PEST analysis and comparative analysis on Guangdong cartoon industry. To the actuality analysis, we first analyze animation industry of Guangdong province in detail for three aspects: the foundation of development, industries situation and representative cities analysis, then utilize the method of SWOT and PEST to make a in-depth analysis about the animation industry of Guangdong province, point out that the opportunities are the national policy support, favorable international environment and the arrival of the era of 3G;and the rich original resource and Lingnan culture resource, huge cartoon fans are the biggest advantages; the biggest disadvantages and threats are from the problem of piracy, unclear management system, no profit pattern, lacking mature sales network and lacking harmonious industrial chain. To the part of comparative analysis, we have compared the development of America, Japan and Korea's cartoon industry(including the comparison of basic conditions, industrial development pattern and chain), used their successful experience for reference.

Thirdly, on the basis of current situation analysis, SWOT and PEST analysis and comparative analysis, we have Pertinently put forward five countermeasures of Guangdong cartoon industry development: (1)Strengthen government policy supporting;(2) Create a complete industry chain;(3)Improve the system of property rights protection;(4)Strengthen national cartoon education;(5) Shape some powerful cartoon brands.

Finally, combined with the former analysis, we have used Doraemon as A demonstration case analysis, summarize useful enlightenments (including policy support, the protection of

intellectual property rights and integrated industry chain and brand effect), which support the former analysis of countermeasures of Guangdong cartoon industry , showing the countermeasures are feasibility and pertinent.

**Key words:** Animation industry, Status quo, Compare, Countermeasure

## 目 录

1 绪论 .....	1
1.1 题目背景 .....	1
1.2 研究目 .....	2
1.3 国内外研究状况 .....	2
1.3.1 概念界定 .....	2
1.3.2 国外研究概况 .....	3
1.3.3 国内研究概况 .....	4
1.3.4 研究评述 .....	5
1.4 题目研究办法 .....	5
1.5 论文构成及研究内容 .....	6
2 广东省动漫产业发呈现状分析 .....	8
2.1 发展基本 .....	8
2.2 行业状况 .....	10
2.2.1 动漫创作 .....	10
2.2.2 动漫产品播出与发行 .....	11
2.2.3 衍生产品开发 .....	12
2.3 代表性都市分析 .....	13
3 广东省动漫产业发展 SWOT-PEST 分析 .....	15

3.1	发展环境—PEST 分析法	15
3.1.1	政治法律环境	15
3.1.2	经济环境	17
3.1.3	社会文化环境	19
3.1.4	科学技术环境	19
3.2	发展潜力—SWOT 分析法	20
3.2.1	优势分析	20
3.2.2	劣势分析	20
3.2.3	机遇分析	21
3.2.4	威胁分析	22
3.3	构造 SWOT-PEST 矩阵分析表	22
4	美日韩三大动漫产业强国发展比较分析	24
4.1	产业发展基本条件比较	24
4.2	产业发展模式比较	25
4.2.1	美国模式	25
4.2.2	日本模式	25
4.2.3	韩国模式	26
4.3	产业链构成比较	26
4.3.1	美国动漫产业链	26
4.3.2	日本动漫产业链	27
4.3.3	韩国动漫产业链	27
5	广东省动漫产业发展对策分析	29
5.1	加强政府政策扶持	29
5.2	打造完整产业链	30
5.3	完善产权保护制度	32

5.4	加强全民动漫教诲 .....	32
5.5	塑造强势动漫品牌 .....	33
6	“多啦 A 梦” 案例分析 .....	35
6.1	多啦 A 梦崛起 .....	35
6.2	多啦 A 梦价值 .....	36
6.3	多啦 A 梦启示 .....	37
	结 论 .....	38
	参考文献 .....	39
	致 谢 .....	41

# 1 绪论

## 1.1 题目背景

动漫产业，是 21 世纪最具发展潜力朝阳产业之一。它是一种资金密集型、科技密集型、知识密集型、劳动密集型重要文化产业，具备消费群体广、市场需求大、衍生产品多、营销周期长等特点，具备知识经济所有特性，显示着诱人市场前景。

当前，这样三个产业回报率是比较高，第一是石油产业，第二是汽车产业，第三是金融业。事实上，石油在不断地开发中，面临危机，不是较好发展方向；汽车这个产业成本高，对环境污染很严重，在没有解决新能源、污染及交通问题之前，不也许加速发展；金融业风险大，不是普通人都能参加投资行业。而动漫产业是绿色，无污染，是人们从孩提时代就接触可持续发展产业，其参加人员之多、普及面之广、需求之大、回报率之高是以上三个产业所无法比拟，因而说动漫创意产业是国民经济发展中最富有生命力第四朝阳产业是当之无愧<sup>[1]</sup>。

从国际上看，全球数字动漫产业产值达到 2800 亿美元，与动漫游戏产业有关周边衍生产品产值在 6000 亿美元以上。美国动漫游戏产业已持续 4 年超过好莱坞电影业，成为全美最大娱乐产业，动漫及其衍生产品年产值多亿美元，占其文化产业总值（6700 亿美元）三分之一。日本动漫产业产值每年约 230 万亿日元，动画产品出口值远远高于钢铁出口值，成为仅次于旅游业第二大支柱产业。从国内看，，中华人民共和国动漫产业市场规模达 358 亿元，比 256 亿元增长 39.8%。据预计，在将来三至五年内，中华人民共和国动漫产业利润至少有 1000 亿元人民币开发价值。国家提出将来 5 至，动漫产业至少要占 GDP1%，诸多省市把动漫产业作为文化产业龙头培植发展，北京、上海、深圳、湖南已浮现一批动漫龙头公司<sup>[2]</sup>。

在中华人民共和国•

广州国际文化产业论坛上，广东省副省长雷于蓝透露，广东全省文化产业增长值达 2270 亿元，占全省 GDP6.4%，持续 5 年名列各省之首，占全国比重超过 1/4，我省文化公司数量、户均实现增长值和户均营业收入均排在全国第 1 位。文化产业已经成为广东国民经济新增长点和支柱产业<sup>[3]</sup>。

广东省在 8 月提出了建设文化强省目的，在以及“十二五”期间，将持续加大力度推动文化强省建设。广东省制定了《广东省建设文化强省规划纲要（~）》，其中提到：~，全省投入 250 亿元以上，用于支持文化强省建设<sup>[4]</sup>。

十七届五中全会公报，史无前例地提出“十二五”时期要“推动文化产业成为国民经济支持性产业”。文化产业重要性不言而喻。

## 1.2 研究目

1、动漫产业属于文化创意产业，是一类低能耗低污染低碳经济产业，发展动漫产业可以大大减轻环境污染，符合国家倡导低碳经济政策。

2、动漫产业对广东经济增长贡献不断上升，发展动漫产业有助于更好地实现省内经济转型。

3、研究动漫产业，有助于拉动有关行业研究，创造更多工作岗位，从而为广东经济增长服务。

4、在动漫产业链条中引入产业关联效应理论分析，具备指引性意义。

## 1.3 国内外研究状况

### 1.3.1 概念界定

动漫产业，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为体现形式，包括动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于当代信息传播技术手段动漫新品种等动漫直接产品开发、生产、出版、播出、表演和销售，以及与动漫形象关于服装、玩具、电子游戏等衍生产品生产和经营产业<sup>[5]</sup>。

一种成熟动漫产业市场必要有一条完整紧密产业价值链，这条产业价值链基本涉及这样一系列环节：动漫影视片创作生产—电视台和电影院等媒体播出和放映—动漫图书出版发行—音像制品发行—形成版权与商标权授权代理—

衍生产品开发与营销。在这些环节中，创意为核心，市场化为导向，动漫影视片制作是龙头，衍生产品开发与营销是收入保障。（见图 1.1）

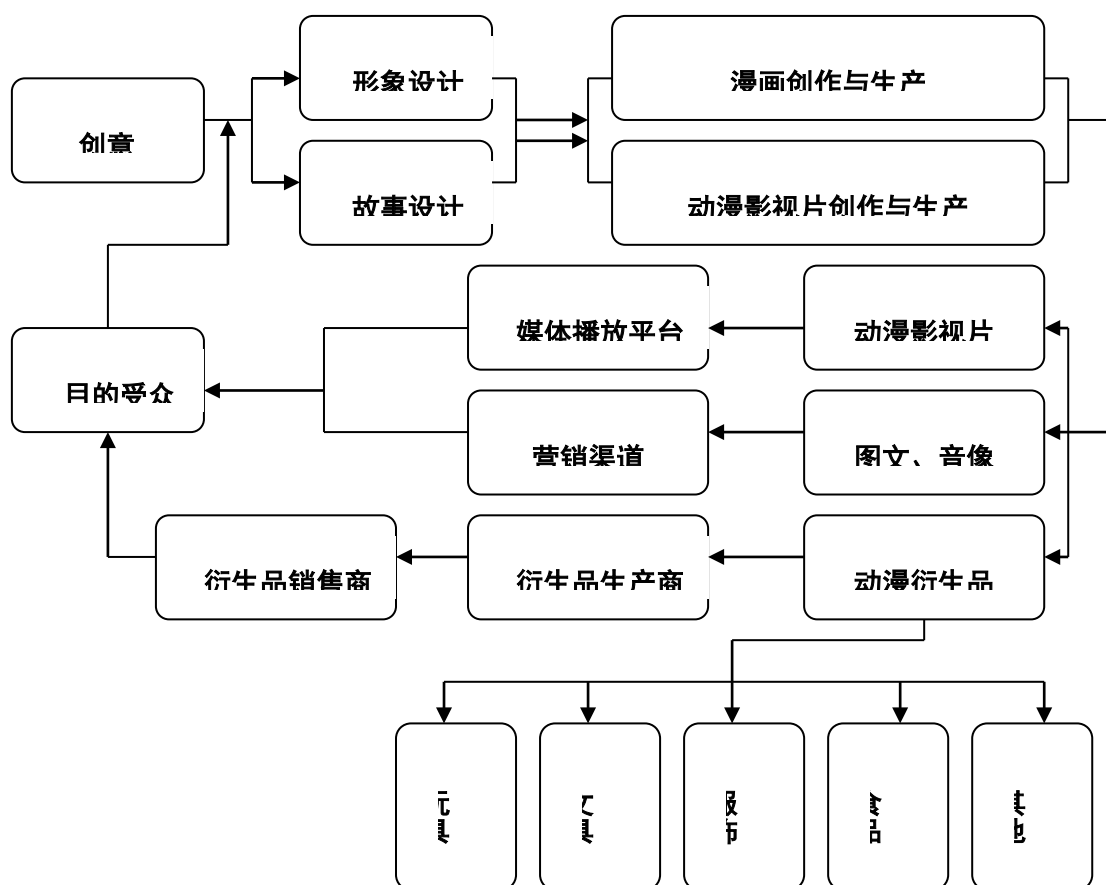


图 1.1 动漫产业链示意图

### 1.3.2 国外研究概况

知名经济学家罗默（Romer, 1986）指出：新创意会衍生出无穷新产品、新市场和财富创造新机会，因此，新创意才是推动一国经济成长原动力。

英国创意产业工作组提出《创意产业专项报告》(1998)把创意产业定义为：源于个人创造性、技能与才干，通过开发和运用知识产权，具备创造财富和增长就业潜力产业。

Pratt (1997) 以为文化产业是当代经济体系重要增长某些。Scott ( ) 研究显示美国文化产业在 1992 年创造了 300 万人就业 ( 占总就业人数 2.4%)。Francis Fukuyama ( ) 以为文化因素和生活是密不可分，文化直接影响甚至决定经济效率。

印度调查公司 Digital Vector 《欧洲动画产业：战略、趋势与机会》调查报告 ( ) 详述处在变革期欧洲动画产业，分析欧洲动画电影预算体系、成本构造、内容需求、融资战略以及动画公司合伙状况、成功要素、外包状况、著作权链、3D 市场利与弊、产业限制、流通方略和电视需要动画内容，是迄今为止最有价值一份欧洲动画产业研究资料，但报告没有从理论高度总结欧洲动画产业发展模式。

### 1.3.3 国内研究概况

张慧临( )、索晓玲( )、颜慧、索亚斌( )、许蜻、汪场( )和高放等少数几部专门论著对动画史做了详细分析。

贾否《动画概论》( )详细讲述了动画基本理论。吕江《卡通产品设计》( )，对卡通艺术特色、欧美日动画流派与特色，以及中华人民共和国动画艺术等进行了简要概要理论阐述。

张潇扬 ( ) 以为文化产业园可以有效增进文化产业与工业制造业互动并带动文化产业发展。

李思屈 ( ) 《数字娱乐产业》，对数字娱乐产业重要代表动漫产业进行了进一步学理性剖析，以为“动漫产业在数字娱乐产业链中具备主体性地位并构成了数字娱乐产业基本，动漫产业是最典型视觉产业，其价值链构建完全依赖于对形象娱乐价值开发和对大众视觉消费需求满足”，并进一步到产业内部构造，揭秘动漫视觉符号生产及当代动漫增长视觉符号娱乐价值常用手法。

咚婷（）《动画艺术论》，指出动画是多元多维艺术整体，由表层直观性符号、中层感受性表义元素与深层思辨潜在性元素构成，叙事性、造型性和电影性构成其艺术特性。

中华人民共和国传媒大学动画学院院长吕学武（）在北京文化创意产业国际论坛上说，当前国内人口中约有 5 亿人是动漫产品消费群，其中涉及 3.2 亿左右青少年，巨大市场需求会带来全国发展动漫产业热潮。吕学武（）同志同步指出，动漫产业面临四个问题：产业基地业态单一，没有形成产业集群；政府和银行没有针对动漫产业特殊性形成合力投融资体系和独立评估体系；缺少国际间联合服务机制和平台；知识产权保护效果不抱负。

《文化软实力蓝皮书：中华人民共和国文化软实力研究报告（）》提出，发展中华人民共和国文化软实力，必要确立社会主义核心价值体系，建设和谐社会，并在此基本上弘扬和发掘先进老式文化，推动文化创新，大力发展文化产业。一要坚持古为今用，推陈出新，哺育中华人民共和国文化魅力；二要增强凝聚力、吸引力，创造中华人民共和国文化价值；三要倡导共赢、责任、和谐理念，提高中华人民共和国文化国际贡献度。此外，还要发展良好国际关系，加大文化传播力度，努力掌握国际话语权。

王安琪（）在她《文化创意产业有关概念阐释》中厘清了文化创意产业有关概念，涉及文化、文化产业、创意、创意产业和文化创意产业，指出“文化创意产业”和“创意产业”实质上是一回事，反映对象相似，只是名称不同。

张荣刚、周璐（）在《文化创意公司获取战略性资金方略分析》指出，文化创意公司在融资方面应保持高度工作积极性，并且公司必要务实自己产业基本。当公司可以显化股权基金投资关注因素，同步秉承与战略性资金共同成长方略，谈判就会拥有更夯实基本，就完毕了获得支持争取良性成长核心一步。

#### 1.3.4 研究评述

随着 21 世纪数字内容产业迅速崛起，动漫产业以其巨额商业利润和对其周边产业带动作用而成为当今世界朝阳产业。世界各国越来越注重文化产业发展，都对文化产业

进行了大量研究。十七届五中全会公报提出“十二五”时期要“

推动文化产业成为国民经济支持性产业”。随着国家对文化产业注重，关于动漫产业研究也越来越多，但就广东这一区域动漫产业某一方面问题研究还是比较少，笔者所查阅过书籍、网站、年鉴、市场报告等，到当前为止，还没检索到一篇是将理论与实证相结合专门探讨广东动漫产业发展趋势文章，有只是一种比较大范畴研究。

本论题拟从广东这一区域来探讨动漫产业发展趋势，将 SWOT 分析法和 PEST 分析法相结合，同步在产业链条中引入产业关联效应来分析，力图达到一种创新高度，为广东动漫产业发展提供参照性意见。

#### **1.4 题目研究办法**

1、SWOT 分析法和 PEST 分析法相结合。SWOT 分析办法从某种意义上来说从属于公司内某些析办法，即依照公司自身既定内在条件进行分析，经常被用于制定集团发展战略和分析竞争对手状况；而 PEST 分析办法用于宏观环境分析。两者相结合，可以更好地分析广东动漫产业发呈现状。

2、比较分析法。对比分析三大动漫产业强国发展，找出她们共同点和不同点，得出可以借鉴经验。

3、产业关联效应分析。在动漫产业链条中引入产业关联效应分析，分析动漫产业链上游产业、中游产业和下游产业互相作用效果，也就是各产业互相之间供应与需求关系，从而预测广东动漫产业将来发展趋势。

4、实证分析法。基于数据和实证事实，分析“多啦 A 梦”成功之路，得出有用启示，从而支持广东动漫产业趋势预测。

#### **1.5 论文构成及研究内容**

本文研究内容涉及如下六某些：

第 1 章：重要简介了本文选题背景和研究意义，界定了动漫产业内涵，对国内外在该领域研究做了简朴总结，指出了本文所要研究内容和研究办法。

第 2 章：详细阐述了广东动漫产业发呈现状，涉及发展基本、

行业状况和代表性都市分析。

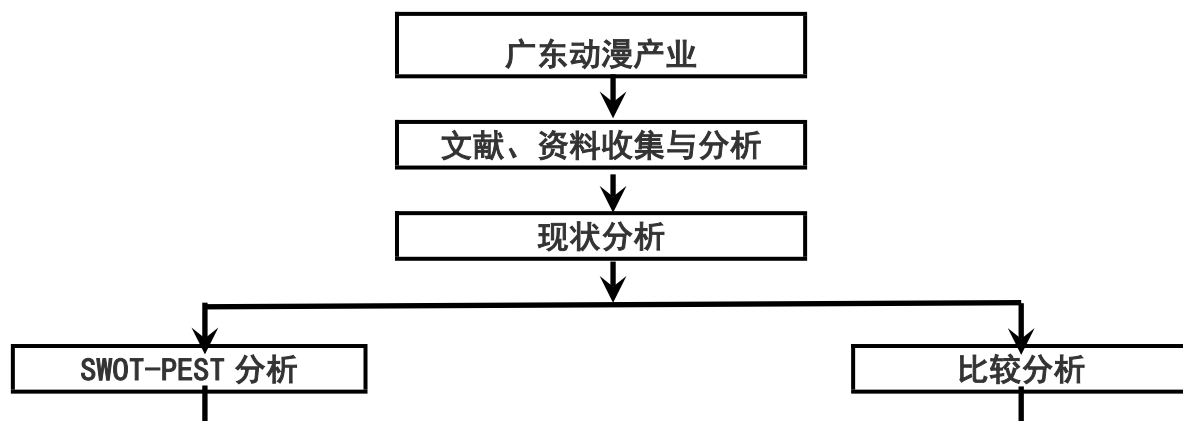
第 3 章: 将 SWOT 分析法和 PEST 分析法相结合, 进一步系统分析广东动漫产业发展环境和发展潜力, 明确了发展优势与劣势以及机遇与威胁。

第 4 章: 运用比较分析法, 对比世界三大动漫产业强国发展, 借鉴其成功经验。

第 5 章: 基于现状分析、SWOT-PEST 分析和比较分析, 有针对性地提出了广东动漫产业发展五个对策, 并在在动漫产业链条中引入产业关联效应分析。

第 6 章: 在前面分析基本上, 用“多啦 A 梦”实证案例, 详细分析了它是如何做大做强, 从中得出启示, 从而支持前面对广东动漫产业作出对策分析。

全文研究框架如图1.2所示。



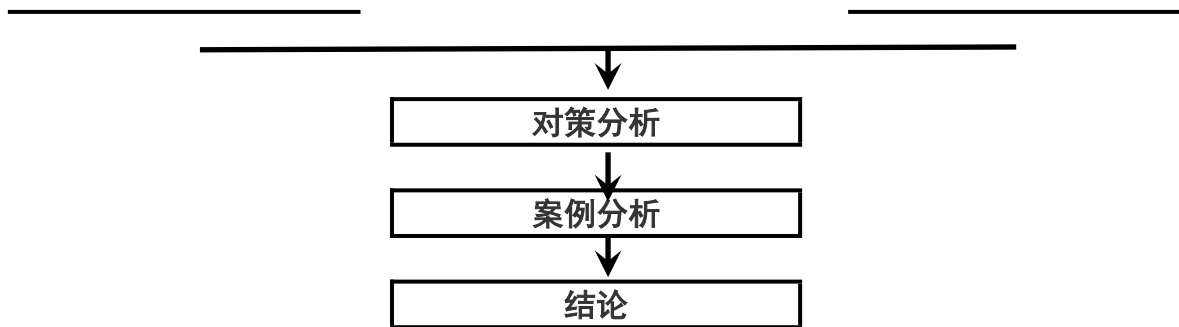


图 1.2 研究思路框架图

## 2 广东省动漫产业发呈现状分析

### 2.1 发展基本

从整体上看，全国文化产业增长值是逐年增长，达到 762.43 亿元，整个文化产业经济规模越来越大（见图 2.1）。从 1926 年万氏兄弟制作中华人民共和国第一部动画片《大闹画室》到改革开放年代，动画片制作走入繁华时代，涌现了多家动画制作生产部门，这些制片单位制作了《哪咤闹海》、《金猴降妖》、《天书奇谭》等先进作品；1995 年起，

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要  
下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/808127015072006050>