

第十二讲 韩国动漫产业



- <http://v.ku6.com/show/WL1E6alCHcYnJb98.html>
- (飞猪海盗)
- <http://download.5617.com/vod/s/9-76496-0.htm> (仙境传说 2 测试版)
- <http://www.2124660.com/html/youxiziliao/hanfujingling2/jingling2zili>
(韩国网游 精灵 2)
- <http://www.2124660.com/html/youxiziliao/hanfujingling2/jingling2zili>
(韩国网游 精灵 2 官方视频宣传)
- <http://v.ku6.com/show/DGboyHOE0iyHmvW3.html> (韩国网游精灵 歌曲)



■ 美国未来学家阿尔温·托夫勒（Alvin Toffler）在 20 年前曾经预言，“一个高技术的社会必然也是一个高文化的社会，以此来保持整体的平衡”。世界经济的迅急发展正在印证这一预言。经过一段时间，几大主要的文化产业门类都创造了经济奇迹：美国人创造了电影产业的奇迹，其电影的出口额在所有出口产品中仅次于航空产品雄踞第二，占据了世界电影市场 80% 的份额；日本人创造了动漫、唱片和出版业的奇迹，几乎垄断了全球的动漫卡通、业唱片业和出版业。目前，发达国家正在不遗余力地发展文化产业在国际舞台上，文化正在成为国与国之间竞争的利器。

■ 近年来，韩国将文化产业的发展作为国家经济发展的重要支柱产业，并于 1998 年写入《韩国文化产业的 10 年长期计划》。经过近 10 年的快速发展，韩国文化产业在世界上开始占有一席之地，尤其是动漫产业，更是取得了举世瞩目的成绩，成为世界动漫业的佼佼者。

韩国政府将对动画产业5年投资764亿韩元

- 韩国的文化观光部，在2006年1月4日发表了《动画产业中期增长战略》，其中最为重要的内容是包含着韩国政府从2006年到2010年间为了动画产业的培养，将投资764亿韩元（约7.36亿人民币）的消息。
- 为了最终实现这个战略，产业的资金确保是投资的目的，主要用于制作技术基础设施的整備、人材培养、海外出口的强化、动画产业关联的法规完善等，意图通过这些的手段来促进韩国动画的发展。现在每年只有3000亿韩元的韩国动画产业市场规模，发展目标是希望在2010年之前提高到1兆韩元。

- 一、韩国动漫产业发展概况

- 韩国动漫产业历史并不长，始于 1960 年前后的“牙膏宣传作品”。1967 年起，陆续制作了好几部电影动漫，由此开始了直至 1970 年末的所谓韩国的“电影动漫复兴期”。



表 1 韩国动漫产业的 S W O T 分析^[2]

长处(Strength)	因通过长期的转包经验而比东南亚国家有很多高级人才
短处(Weakness)	不够计划和销售能力
	蔓延马马虎虎的事业习惯
	不够提供资金技术能力/不够固有的品牌
机会(Opportunity)	政府的动漫支援政策更强化
	认识了动漫产业的国家经济的贡献
威胁(threaten)	电影动漫片制作的困难
	提高观众的水平



20 世纪 80 年代，韩国军事政府建立以后，开始实施文化统制政策。**1988 年汉城奥运会给韩国动漫带来了契机，动漫从业者和电视台以电视动漫片为突破口，大力开拓动漫市场。**后来虽然韩国动漫产业有所发展，可是由于经过 IMF 经济危机和电影动漫片的失败，韩国动漫的自主原创仍有所欠缺，这也是目前韩国动漫需要着力加强的部分。韩国动漫产业的特点就是**发展了转包方式的动漫制作，而且通过跟外国企业一起合作，韩国动漫产业积累了丰富的经验、获得了高技术和高级人才**，得到了国际上的高度认可。如果能在某些领域上确保技术的领先，韩国动漫产业的发展潜力巨大。



（一）韩国动漫制作社销售规模概述

■ 从韩国动漫制作社 2006 年的销售情况看，销售总额是 **2.45 亿美元**。

■ 从主要内容来看，

■ 1、创作和制作： **1.8 亿美元**

■ 2、制作支援： **0.35 亿美元**，

■ 3、流通和配给： **0.19 亿美元**，

■ 4、复制： **0.06 亿美元**，

■ 5、其他： **0.05 亿美元**。

■ 如果将创作和制作分为直接制作和转包制作的话，则直接制作 **0.97 亿美元**，转包制作 **0.80 亿美元**，直接制作比转包制作略高一点。



（二）韩国电影动漫市场规模概述

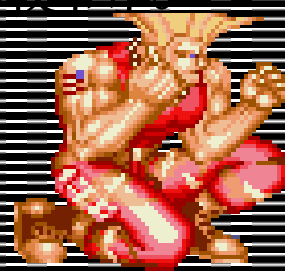


动漫市场一般会分为电影动漫市场和电视动漫市场，**韩国的电影动漫市场比电视动漫市场更有优势**。在韩国，每年制作的电影动漫数量相差不多，但每年销售总额呈下降趋势。而国外电影动漫在制作片数保持平衡的基础上，销售总额却大幅度增加。





- 韩国电视频道有 KBS1、KBS2、MBC、SBS、EBS、toonibus、Anione 等等。每个电视台都采取独立的运行模式来播放动画片。2005 年，韩国电视动漫播放时间长达 16163 小时，为历年最高。



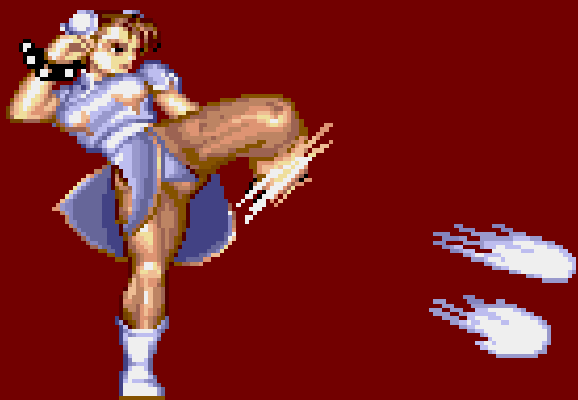
(三) 韩国动漫进出口概况

-  据统计，在 2005 年，韩国动漫片的出口总额是 7843 万美元，这个额数比 2004 年增加了 30%。
- 从出口地区来看：**向北美国家的出口额最大**，为 4462 万美元，其次分别为**日本** 2470 万美元、**南美及其他国家** 470 万美元、**欧洲国家** 352 万美元、**中国** 47 万美元和**东南亚国家** 39 万美元。
- 进口：2005 年，韩国动漫片的进口总额是 562 万美元。主要进口影片为日本动漫片和美国动漫。



（四）韩国动漫企业从业者市场概述

■ 韩国动漫行业从业者总共大约 **3580** 人，其中计划领域 **276** 人、管理 **340** 人、制作 **2282** 人、销售和广告 **193** 人、研究、开发 **205** 人及其他 **284** 人。



二、韩国动漫产业未来发展的新环境

播放总量制

2. 设立动漫专业频道，掀起动漫投资热潮



□ 虽然专业动漫频道（有线电视台及卫星电视台）的影响力在短期内仍不及传统电视台，可是 Toonibus 动漫频道的收听率和媒介普及力成为其最大的优势。

□ 类似 Toonibus 动漫专业频道的快速发展，吸引了大量民营资本的投资关注，逐渐将动漫专业频道的发展作为国产动漫事业的



3. 新媒介环境下动漫制作方式更多样



- 随着 **DMB**[Digital Multimedia Broadcasting]
- (在手机上可以看放送节目的制式)、**IPTV** [Internet Protocol Television] (**网络电视**)、**Wibro** [(Wireless Broad band)] (**无线高速网络服务**) 等新媒介的出现，动漫产业市场也产生新的变化。因此新媒介不仅仅能创造高价值的新领域，而且可能会促进动漫内容的新制作方式的产生。另外，与新媒介的特性相适应的动漫形式和制作系统必须有利于国产动漫的发展。目前集**电视频道、动影像手机及多样的网络服务于一身**的大概就是**IPTV**了，它的出现也会为国产动漫业的发展带来积极影响。将来，还应设计跟传统电视、有线电视、卫星电视、**DMB**、**IPTV** 等相适应的动漫内容开发战略



（二）韩国动漫投资及制作环境的变化



1. 大企业资本强势介入动漫市场

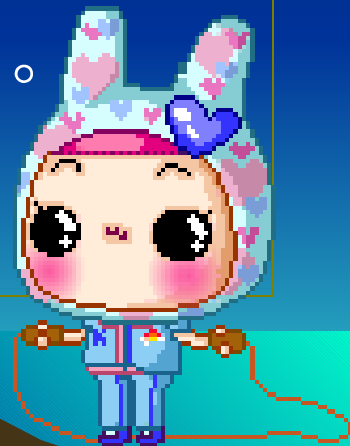
目前，韩国部分大企业进行了大规模的投资组合，将一部分财力投入到动漫产业。大企业资本的强势注入，无疑将带动韩国动漫业的活性化发展。CJ集团（影视娱乐节目制作、家庭购物等方面业务）的CJ网络开始经营网上游戏站，同时还在制作电视动漫片；SK集团（韩国大型跨国企业，通信业务）的SK C&C承接了美国动漫制作社，要进行与美国和日本的合作；Hanaro telecom（通信集团）也一直支援电视动漫片市场等。未来，会有越来越多的大企业进入动漫产业，而企业也会加强对动漫产业的投资。这种企业与动漫业合作的方式，对韩国动漫业的发展大有裨益。





2. 原创能力和先进技术是动漫产业的原动力

-
- 对动画片播出时间的规定措施带动了具有原创能力和先进技术的动漫制作社的进一步发展。这些制作社用具有世界水平的 **3D** 制作技术来制作电视动漫，用制作电视动漫的经验来尝试网络动漫，两者融会贯通，拓宽了动漫市场的传播渠道。



3. 动漫人才储备为动漫产业发展提出新要求

- 具有创新能力的人才才是动漫业持续发展不可或缺的元素。专业化的动漫制作系统不是以技术为单一诉求，更大程度上是动漫人才的强化。动漫制作人才、营销人才等所有与动漫产业有关的人才成为动漫产业竞争的最关键因素。



(三) 韩国动漫作品和国外企业合作的活性化

-
- 如今，韩国企业和国外企业一起制作的情况日益
- 增加。严格的说，韩国企业先设计一些动漫作品，然
- 后再联合国外企业的技术和资本注入韩国动漫市场。
- 这些国外企业主要有以日本、中国为代表的东亚国家
- 以及美国、欧洲等国家。这种现象的出现，是韩国动
- 漫制作水平国际化的表现，同时也是跟国外企业构筑
- 多样网络、共同合作努力的成果。



（四）多样财团的构成和综合内容的计划活性化

1. 多样财团构成和综合内容计划的方向

多样财团在进行动漫计划时，通过跟制作、事业及专门投资公司合作来扩大收入系统。所以，扩大财团的投资领域，筹措动漫计划资金，对于财团来说至关重要。媒介的多样化发展带动了与动漫有关的内容产业领域加速分化。在这样的情况下，业界之间加强了网络扩展并且出现了新的制作潮流（OSMU），尤其在网上海游、Flash animation、网络漫画等与网络相关的内容事业领域上，动漫技术被广泛使用。由多样的事业主体的合作构成的综合内容计划会带来更好的综合效果。

2. 加强动漫原创作品开发，拓展系列作品市场



- 一些很受欢迎的作品，如漫画、电影或电视剧，在制作成动漫后，因其原作有较高的认知度而将最大程度的增加收入作为目标。现在，除了漫画以外，网上游戏、 **Flashy animation** 、电视连续剧或红火的特性产品等都被制作成动漫，这种制作动漫的多样作品素材都应该被积极地使用。韩国动漫界加速与国际动漫产业接轨，就应该积极开发动漫系列作品，延长产业链，提高影响力。

3. 开拓网络动漫游戏市场，加快国际化进程

-
- 近年来，许多网络游戏制作公司开发具有独特内
- 容、原创素材的网络游戏，强化网络游戏的持续竞争
- 力，走国际影视市场开发的道路，打入中国、日本等
- 国家，甚至进入北美和欧洲市场。新网上游戏和影视
- 动漫片的同期制作，以及国内国际市场的同期上映，
- 将极大地带动韩国动漫产业的国际化步伐。



三、韩国政府的动漫产业政策

- 韩国政府在《动漫产业的长期发展战略报告书》中指出，动漫产业已经成为国家经济发展的重要指标，要对动漫产业进行长期大力扶持，促进其快速发展。





- 第一，动漫已出现 **OSMU**(One Source Multi Use) 的代表模式。
- (**OSMU** 指的是“一个来源，多个用途”。一个来源就是**创意题材**，多个用途是在项目管理中划分出**电影、电视剧、游戏、动画制作、漫画出版、形象产品、音乐、舞台活动、明星等多个子项目**。这些子项目各自独立又紧密联系，在投资、上市时间、宣传推广计划上互相配合，互相推进。在这种运作模式下，**一个创意就可以形成一条产品链**。)
- 随着数字化播放环境的快速扩大和整合，新媒介的数字影像内容已成为未来的核心产业，所以动漫通过跟漫画、游戏、特性商品等有关产业的联系会创造最大的效果。





□ 第二，动漫产业已成为高价值的创作产业。

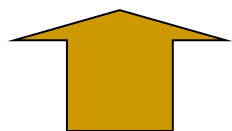
□ 这意味着动漫不再是以前的转包结构而是会创造高价值的内容产业。

□ 第三，韩国动漫创作的潜力巨大。

□ 最近，在国际有名的动漫展上韩国作品已经得了几次的大奖，这都说明了韩国创作动漫成长的可能性和潜在的竞争力。

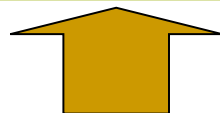
韩国动漫产业政策图示和目标

实现世界动漫强国
(Power Animation Korea)



2010 年
达成目标

市场规模（销售额基
准） 12 亿美元



五大重
点推进
课题

- 1、专门动漫投资财政的构成
- 2、造成技术开发的创作地板
- 3、支援专门优秀人才的养成
- 4、扩大国外进出和强化合作
- 5、合适产业环境的法律及制度的改善

第一，设立专门动漫投资财政。

过去几年期间，韩国设立了专门针对**文化内容**的投资财政组合，该财政组合的构成极大地帮助了文化内容产业的快速成长，效果显著。因此，为了动漫产业的稳定成长和确保其国际竞争力，应该确保稳定的新投资财源。



第二，不断开发、采用先进技术以确保和增强国内动漫制作的竞争力。

通过国产动漫作品自身创作力的提高最终制作出世界的成功作品。为了推进这样的项目，就要建构国际性的动漫计划系统和动漫剧本、支持优秀人才的优秀作品、经营运作动漫制作的工作室及开发动漫的核心技术等等。



第三，培养专门的优秀人才。

- 通过企业界和学界的协作培养大量新的专门化的动漫策划和创作人才，使他们成为韩国动漫创作的主力。



第四，扩大韩国动漫产品的对外交流和强化与国外动漫产业的相关合作，积极参与国外展览会，启动明星工程。

■ 特别是明星工程的发掘，不但可以通过选择来集中强化国产文化内容的生命力，而且通过树立在国外市场上创造出成功事业的典型，为国内民间投资营造良好环境。



第五，扩展动漫市场和改善有关法律及制度。

- 现在，韩国动漫界国外动漫作品和特性商品占据主流，这提醒我们，扩展动漫市场，提高国产动漫的质量可以实现在国内市场的成功，吸引大量的优秀人才。未来，动漫的相关法律及制度应以此为方向进行改革。



结 语



进入 21 世纪后，韩国将文化产业发展作为国民经济发展的支柱产业，尤其对于动漫产业，更是提出了大量的国家扶持政策和长期支援计划。韩国动漫的高速发展为其走向世界奠定了坚实的基础，大规模、高投入、优环境、多人才等各个方面的不断努力和追求，是韩国在国际化进程中的发展步伐。要让世界称韩国为 Koriani mation—— 动漫强国”，任重而道远。