

东莞动漫产业

产业链不全、人才流失严重困扰东莞动漫发

□本版撰文 时报见习记者 刘京名 刘志斌
本版摄影 时报记者 聂奇文(除署名外)

“观众冷漠,东莞的动漫爱好者热情都不高,现场气氛也没有广州热烈……”7月21日开幕的“2006东莞夏季动漫艺术节”上,参加COSPLAY比赛的中学生叶同学失望地告诉记者。本应是动漫发烧友盛会的“东莞动漫艺术节”,却因场面冷清、商业化程度低、动漫配套产品单一而让很多东莞动漫迷失望不已。而记者调查发现,目前东莞的动漫氛围还没有形成,相应的产业链更是残缺不全,动漫人才流失严重……东莞动漫要走的路还很长。

现状

动漫创作团体难以维系

“代画人像,黑白2元,彩色3元”,这是东莞“雾”动漫社团在“2006东莞夏季动漫艺术节”上打出的宣传语,展台前埋头画人像的正是该社团社长。据介绍,该社团成员只有十余名,全是在校学生,在艺术节开始的不到2小时里,社长已经画了6幅人像漫画,收入15元左右。除从学校获得少量发展资金外,这是该社团唯一的收入来源,而这些收入远远不够社团发展的需要。

社长无奈地告诉记者,动漫只是一种爱好,自己将来并不打算从事专业的动漫创作。

在本届动漫艺术节上,参展的动漫社团主要以零散的学生团体居多,他们大都是凭爱好投入其中,希望从中带来经济效益的很少,像“雾”社团这样能够实现经济效益的更是少之又少。多数爱好者只能靠节衣缩食来满足自己的动漫爱好,对他们来说,动漫只是一种不求任何回报的个人行为。

动漫书籍销量小利润薄

书店、玩具店、碟片销售店和一些动漫专营店,基本上涵盖了整个东莞动漫市场全部的内容。记者采访了解到,受漫画书利润低、盗版漫画充斥市场的影响,东莞动漫书店的生意普遍不大好。

“漫画书在东莞的销量不是很好。”东莞书城的朱先生向记者坦言,因为动漫书大多是一次性阅读的,收藏价值不是很高,而且东莞以打工人群为主,消费习惯决定动漫作品销售不是很好。另外,图书市场长期受盗版影响,由于盗版漫画价格便宜,许多消费者出

于经济方面的考虑而选择购买盗版,以致正规书店中的漫画图书销量比例一直很小。“作为一种微利行业,正规的书店只能靠规模取胜,单本漫画书的利润已经少得可怜。”

记者还了解到,由于动漫发烧友大部分都是没有经济收入的中学生,一本漫画一般在5~10元甚至10元以上,而整套连载漫画动辄十本甚至数十本,一整套漫画买下来价格非常昂贵,所以不少动漫迷都通过网上下载来看自己喜欢的漫画或动画片。

玩具商对动漫无甚兴趣

在东莞,玩具生产商对发展动漫游戏产业的积极性不高。动漫玩具产业链太长,比起OEM的加工贸易模式,后者的盈利模式更受企业青睐。据玩具业内人士透露,许多玩具都是由国内玩具工厂OEM代

加工,全部出口到国外后再进口回来,到国外逛一圈回来后,价格就翻了好几番,利润大部分落入了国外企业的口袋。而记者也在玩具市场上看到,同类型进口玩具比国产的要贵100元左右。

东莞动漫人才流失严重

东莞动漫产业起步较晚,与周边城市的发展有相当的差距。近日国家明确了5~10年内要成为动漫强国的目标,其实早在今年的东莞两会上,就有民盟委员曾提出建设东莞动漫游戏产业基地的建议。在国家的扶持和周边城市动漫产业发展的带动下,东莞动漫正面临一次前所未有的机遇,但是,动漫人才的流失却严重制约了东莞动漫的发展。

东莞目前动漫人才的流失较严重,想从事动漫团体创作的人才,大多选择加入深

圳、广州甚至上海的大型动漫制作公司,本土制作团队原创作品少,可以连载、叫得响的动漫作品目前还没有,只有短篇和单幅的作品。

没有成功的作品,没有企业的投资,也就失去了发展动漫、培养人才的机会。据介绍,动漫课程的培训已在北京、深圳、广州等城市开展多年,由一名动漫爱好者成为一名动漫从业人员,只需1~3年的专业培训即可。而在东莞,这一领域目前基本上还是一片空白。

出路

政府的扶持政策和发展思路,是促进动漫产业发展的重要因素。在动漫企业发展初期,政府扶持非常重要。国外某著名动漫企业家曾说过,如果失去政府的扶持,动漫企业在发展初期几乎只有死路一条。在日本和韩国,每播放一小时外国动画片,都要播放一小时的本国动画片,这是对本国动画产业的一种支持。

去年以来,国家连续出台一系列鼓励与扶持中国原创动漫产业发展的政策,全国各地许多拟创动漫基地的城市纷纷浮出水面。广州市成立了“网络游戏和动漫产业发展基地领导小组”和专家组

当地政府出台政策扶持

导小组,跟踪国内外发展趋势和动向,开展技术预测,提出优先发展项目,争做国内动漫产业老大。深圳致力于将动漫产业作为其文化产业发展的重点。

针对动漫业的发

展潜力和东莞的实际情况,在去年的东莞两会上,民盟东莞市委的委员们就提出了建设东莞动漫游戏产业基地的建议,认为东莞动漫游戏产业的发展面临着良好的机遇。如果

能得到当地政府政策上的扶持,东莞必然能引进或成立一些动漫专业制作公司和研究机构,东莞动漫产业的发展僵局也必然会被打破,从而进入一个快速发展时期。

多举办动漫节 促进业内交流

目前在东莞从事动漫事业的多以个人和小团体为主,并没有真正意义上的动漫专业制作公司和研究机构。东莞动漫迫切需要类似动漫节这样的活动促进业内交流与整合,进而才有可能发展成为产业。

据了解,今年五一以来的这两届动漫艺术节,正迎合了东莞动漫产业现阶段发展的需要,使东莞动漫事业开始进入交流整合的阶段。

►市场上一套cosplay服饰动辄数百元,非常昂贵,绝大多数动漫迷自己买来布料手工制作以节省费用。

时报记者 苏华俊 摄

