

新媒体视角下动漫产业现状及策略研究

刘梦 王磊

沈阳工业大学 文法学院

DOI:10.32629/er.v3i1.2345

[摘要] 在互联网高速发展的当今,传统媒体由于传统模式的单一性与局限性,已经逐渐被新媒体所融合或取代,这一现象在动漫产业得到了很好的论证。新媒体给了动漫艺术创作高度的自由和更多的可能性,所以使得动漫艺术本身具有的特定内涵也因此而改变,可以说新媒体动漫就是新媒体和动漫艺术结合的产物。我国动漫产业自诞生之日起就存在先天性的不足,而新媒体也仍未发展成熟,因此新媒体动漫产业的发展必定是存在问题的,本文就其发展现状和存在的问题进行分析并总结出相应的发展对策。

[关键词] 新媒体; 动漫; 现状; 发展策略

1 新媒体动漫概念及特征

1.1 概念

“新媒体动漫”包含两层意思,一是相对于传统媒介而言的“新媒体”,二是传播的内容是动画和漫画。在这种背景下开启的新的动漫艺术形式所显示的特点包括产出快、即时传播、互动性等,与近年来兴起的网络文学、网络游戏极其相似,均偏向于大众艺术,对于占主导地位的传统媒体而言,新媒体是属于用户主动型的,这也是亮点之一。新媒体动漫是以“创意”为核心、以动画和漫画为表现形式、以基于互联网发展的现代技术为手段而形成的一类产业,它给网络游戏、文学、影视等产业提供内容和素材,从而带来更大的产业发展。

1.2 特征

1.2.1 内容日益丰富、市场潜力不足

过去的十年,中国移动互联网市场的快速增长和快速发展带动了动漫产业的快速发展。2019年暑期档电影市场中,国产动漫电影《哪吒之魔童降世》自7月26日上映至今,影片口碑、票房双丰收,成为全球影史单市场单片最高票房动画电影,是国产动画电影中“里程碑”式的存在。互联网和手机等新媒体覆盖了原来媒体的业务背景和方式,动漫可以在新旧媒体上并行存在,渠道整合的实现、传统动画与互联网的优势相辅相成而形成了新媒体动漫。在国家政策支持下,新媒体动漫进入快速发展时期,此时新媒体动漫市场已初具规模,但也存在着内容同质化、交互性差、技术偏落后等诸多问题。

1.2.2 对网络的高度依赖性

新媒体动漫用户首先一定要是以互联网为获取日常信息的主要渠道的网民,其次才是动漫爱好者。由于缺乏预付款渠道,新媒体动漫文化的传播和产业的发展受到了很大的影响。这两点足以说明产业对网络的高度依赖性。截至2011年6月,中国人民银行向27家公司发行了《支付业务许可证》,政策和法律确认第三方支付行业的状况是对国家金融体系,特别是支付体系的重要补充。这时基于Internet的第三方支付和支付系统才开始实现,为基于Internet的新媒体动漫公司进行电子商务提供了稳定的支付渠道。

1.2.3 用户群体年龄、性别、地域特征明显

新媒体动漫用户的年龄特征有别于整体网友的年龄特征,新媒体动漫用户年龄集中在15-20岁这一年龄段,这一年龄段大多数为低(无)收入的非职业人员;用户的性别倾向也非常明显,女性用户显著多于男性用户,约占7成以上;时至今日互联网的普及程度几乎全面覆盖,新媒体动漫用户遍布全国各地,但处于大中型城市的较多。以上特征从侧面反映了我国新媒体动漫产业社会影响力较小、吸引力不够等问题。

2 新媒体时代动漫产业现状及问题分析

2.1 现状分析

2016年以来,知识产权价值猛增,新媒体动漫产业的财务规模迅速增长,粉丝娱乐业蓬勃发展,动漫产业大量资金流入,动漫产业飞速发展。经济和技术的快速发展直接影响智能手机的推广、普及和动画应用程序的不断发布,这两者都是促进新媒体动漫产业快速发展的重要因素。随着中国动画研究人员的不断努力,动漫产业逐渐成熟,可以创造出十分可观的经济利益,显然已经是一种新型的文化产业了,未来十年或将成为新媒体动漫产业发展的“黄金时期”。

2.2 现存问题分析

机遇与挑战是并存的,商业化的新媒体动漫产业带来巨大经济利益的同时也受利益的驱使而影响了动漫的品质、造成了许多问题,这是新媒体背景下动漫产业需要改变和提升的。

2.2.1 行业准入标准低,作品质量难以保证

互联网为创作人员和用户提供了互动的平台,突破了产出难、发表难、面世难的瓶颈,但也影响了作品创作周期和最终效果。网络带来高度自由的同时在一定程度上降低了参与创作的门槛,使得越来越多的人投身于动漫行业,纵观整个动漫行业,凡是在业内取得了不错的成绩、漫画作品长期霸占着平台排行榜的前几位,都是通过透支身体换来如此高投入的产出。这种病态的“输出”导致动漫行业中许多的“艺术创作者”沦为了“画图机器”。

2.2.2 缺乏原创精品,用户忠诚度不够

根据中文最大的搜索引擎百度提供的统计数据,最受欢迎的卡通动漫排行榜前50的动漫角色中,中国原创漫画仅占5席,其它均为“舶来品”,绝大多数为日本动漫。缺乏原创故事内容会导致动漫人物形象的影响周期短、持续性差,而且新媒体背景下用户能很方便、快捷地浏览到国外的优秀作品,当用户接触到国外的优秀作品时难免会将其与国内动漫作品进行比较,那么这是否意味着国外动漫会抢占相当一部分的市场份额呢?这对于尚未发展成熟的国内新媒体动漫产业来说压力较大。

2.2.3 产业链环节缺失,导致领域信息不对称

如果以产业的观点来谈论的话,我们就不能只谈论作品本身的艺术性,而更应该从商业的角度来看。既然谈动漫就无可避免地要提及欧美、日本,当前全球动漫产业仍是美日双足鼎立的局面且在短时间内不会改变。美国最先把动画片推向市场并形成产业规模,其营销模式为“影视动漫生产-TV/影院播放-动漫图书出版发行-音像出品发行-游戏及衍生产品开发和营销”,日本是亚洲唯一有动画作品进入全球前30名收入排行的国家,其营销模式为“漫画创作杂志载体-动漫图书出版发行-影视动画片生产-音像出品发行-游戏及衍生产品”。反观我国的营销模式为:“影视动画生产-TV/

影像播出放映”，这种营销模式下的产业链环节缺失直接导致衍生领域发展不充分。

3 新媒体时代动漫产业发展策略研究

3.1 强化内容创新, 提高核心竞争力

动漫艺术在中国起步较早, 但是受到多方面的因素制约, 发展相对滞后, 特别是相对于日韩动漫产业来说其精神内核与亚洲乃至世界动漫主要发展潮流脱轨。“渠道优先、内容为主”是新媒体动漫的不二法宝, 创新是动漫艺术产业发展的核心, 所以首先应加强对新媒体动漫特性的研究, 引导新媒体动漫内容的创新与发展。应在新媒体背景下融合传统动漫的优点进行创新, 将动漫创意元素融入新媒体之中, 丰富其内涵, 提升其价值, 创造性地使用新媒体。动漫作为现代化的艺术形式, 不仅有娱乐性, 更肩负着对本民族文化的传播和传承, 这样能够很好地避免新媒体背景下中国动漫艺术产业在国际领域中的发展中走弯路, 加强竞争力以扩大在全球动漫市场的市场份额。

3.2 加强版权保护意识, 规范知识产权保护机制

在有关政策的支持下, 原创动画市场出现了许多市场认可的作品。同时, 侵权和盗版仍然是工业发展中的严重问题。今年1月, 北京电影学院现代创意媒体学院公布了《中国互联网漫画出版发展状况报告》, 从报告数据可知由于缺乏版权保护意识, 不仅损害了动画著作权人的合法权益, 也限制了动画产业的健康活力, 易引发行业内的信任危机, 从而影响新媒体动漫产业的健康发展。互联网时代已经完全改变了动漫制作的格式和内容, 并为版权保护带来了许多新主题, 唯一的常数是原始动画的发展不能与版权保护分开。发展新媒体动漫的核心政策问题是对动漫内容的版权保护问题, 版权保护问题是关系到新媒体动漫业能否持续良性发展的关键问题。

3.3 准确把握用户心理, 扩大传播功能

动漫消费群体的喜好、习惯、消费能力和水平决定着动漫产品能否成功走向市场, 实现其经济价值和文化价值, 因而对消费群体的研究尤为重要。新媒体动漫产业改变了传统动漫产业链终端——“线下”消费的赢利模式, 力求将线上和线下综合运营, 因此对其用户的心理机制的考察也必须同时考虑这两种因素。日本电通公司曾针对互联网消费模式提出了AISAS模式, 即将“欲望”和“记忆”变为“Search(搜索)”行动之后重视“Share(分享)”, 搜索和分享成为了网络时代消费的重要步骤和特征。新媒体动漫产业作为商品, 它与网络文学、网络购物一样具有线上消费的一般规律, 因此必须把握用户的消费心理, 各种媒介如微信、QQ聊天、微博等方式将用户自发的搜索和分享行为升级为一种现象, 以此扩大其影响力。

3.4 注重专业人才培养, 提高从业人员素质

动漫现已成为中国着力发展的绿色产业, 面对动漫产业发展迅猛势头及由此引发的巨大人才需求, 我们应注重对动漫产业的教学改革与人才培养模式的探讨。以韩国动漫产业的崛起为例, 韩国动漫产业早期的发展受到政府的抑制, 后随着经济的飞速发展, 政府开始意识到文化产业对于韩国对外贸易的重要性, 1994年开始扶植动漫产业。韩国政府分别从政府、学校、企业三个方面培养动漫人才: 政府完善动漫人才管理与培养系统; 学校开设多门专业、培养技术型人才; 公司创建研修院培训员工技能。当前我国动漫教育并不成熟, 应虚心向国内外同行学习、充分发挥高校资源与社会资源的优势, 争取在短时间内培养一批具有扎实技能和较高素质的专业人才。

4 结语

新媒体的普及使整个动漫产业趋于扁平化, 人们对动漫文化的消费习惯也从深化转向浅化, 使新媒体动漫成为可以在流行文化中普及的消费产品, 这也预示着动漫产业链会取得更大的进步与更广阔的发展空间。但中国动漫产业发展现状与新媒体自身存在的缺点也从暴露了许多亟待解决的问题, 当前最值得我们思考的就是如何利用新媒体发挥动漫产业的最大效用, 提高中国动漫产业的全球竞争力。

[参考文献]

- [1]唐杰晓,刘义超.新媒体时代的“微动漫”发展优势探讨[J].吉林省教育学院学报(下旬),2015,31(11):134-135.
- [2]刘敏.基于校企合作发展的动漫专业人才培养模式探析[J].美术教育研究,2014,(03):178.
- [3]徐英.新媒体动漫的现状 & 对策[J].艺海,2013,(01):79-80.
- [4]田媛,程京京.我国动漫产业盈利模式的问题及对策探讨[J].市场周刊(理论研究),2013,(02):38-39.
- [5]刘莹.浅谈中国动漫产业与新媒体的发展[J].科技视界,2015,(02):387.

作者简介:

刘梦(1998--),女,江西抚州人,汉族,本科在读,主要从事环境设计理论方向研究。

王磊(1962--),男,辽宁沈阳人,汉族,硕士研究生,副教授,主要从事文化建设与建设理论方向研究。

基金项目:

辽宁省社会科学规划基金项目(L18BXW004)。