



■動畫片《少林海寶》中的主人公——海寶。高攀 攝



■鄭州市動漫協會秘書長孔小紅。高攀 攝

中原夢工廠

創億無限

農業大省弄潮新產業 河南動漫年收益將達50億

2000年，河南推出第一部動畫片《金蛙》；2008年，河南本土動畫片《獨角樂園》在央視播出；2008年5月，中央批准在鄭州建設國家動漫產業發展基地；同年12月，鄭州市出臺動漫產業配套政策，每年設立5,000萬元動漫產業發展專項資金；2010年3月，河南省動漫產業發展研討會提出，到2015年，河南動漫產業實現動畫片年產量達到6萬分鐘，年收益50億元。如今，河南已由起初的8家動漫公司發展到100多家，直接從業人員5,000多人，相關從業人員近5萬人，年動畫產能達1萬多分鐘，湧現出《小櫻桃》、《獨角樂園》、《小破孩》等一批精品原創動畫及漫畫產品，吸引了美國、韓國、日本等一批國際知名動畫企業將合作項目投放在河南。

■香港文匯報記者 高攀、楊洋

很少有人把動漫這個「洋氣新潮」的詞語與傳統的「農業大省」河南聯想到一起。事實上，河南動漫產業已呈現出一片繁榮景象。目前，河南動漫的創作量在全國排名前十、中部地區位列第一。據悉，目前世界上水平最高的FLASH動畫項目之美國夢工廠的《極速蝸牛》項目就落戶在河南，《極速蝸牛》第二集將在河南製造。

無懼風險改行逐夢

河南動漫發展之迅速，不得不提及那些滿腔一腔熱血、執着追尋夢想的動漫豫軍們。孔小紅，現任鄭州市動漫協會秘書長，是河南動漫界公認的領頭人。提及自己和動漫的淵源，「70後」的孔小紅說：「我小時候沒有動漫，只有公仔書，是我的兒子『教會』了我認識動漫，也是因為兒子，堅定了我投身動漫的想法，讓我和河南動漫人一起去拼搏。」談及河南動漫產業的發展，孔小紅說：「動漫產業是文化創意產業，是用很好的創意嫁接着一個很好的市場，然後在一定的歷史節點引爆未來，一旦成功，它產生的價值不可估量。」動漫產業又不像傳統的文化產業，它具有不可預料性。用孔小紅話說：動漫人有可能前一秒還是億萬富翁，下一秒就成了窮光蛋。動漫需要大手筆的投入。據統計，一分鐘的動畫片段綜合成本達萬元，然而投放到電視台只有幾百元的收益。這種「入不敷出」的產業，讓很多動漫人傾盡所有。即便如此，還是有義無反顧地投身動漫行業的人，因為他們有夢支撐着他們堅定地前行。

成立於1998年的索易動畫，是河南省最早的動漫公司，也是河南省第一部動畫片《金蛙》的製作公司。索易動畫的負責人崔廣波也是一位動漫追夢人。他自己是搞建築出身，「沒想到若干年後會從事動漫，但是有一點是肯定的：我熱愛動漫，為了動漫不惜傾家蕩產。這是一個文化產業，做文化產業要經得起誘惑，想賺錢就不要做文化產業，把文化當成生意做，必然失敗。」像崔廣波這樣時刻準備好「當乞丐」的動漫人還有很多，他們都是為了夢想，用夢想支撐着夢想，「前仆後繼」地投身於動漫產業。

新生代信「內容為王」

如今，在河南乃至全國，動漫行業的主力軍變成了80、90後，這一代人伴隨着動漫成長。同樣，因為熱愛和夢想，他們投身於動漫行業。在河南動漫界，80、90後主力軍約佔80%，他們雖然年輕，但對於動漫都有獨特的情感和認識。80後周志勇從事動漫行業已有4年。他最初學習的是「舞台設計」專業，後來憑着「文化無界，動漫戲劇相通」的認知和對動漫的愛好，投身到動漫編劇行業。周志勇說：「無論是河南的動漫，還是中國的動漫，都是內容佔第一位，有好的內容就不怕沒有市場，這也是我們常說的『內容為王』原則。」「最初，我接觸最多的是日本動漫和美國動漫，但我很好看中國的動漫，中國動漫一定會在世界上佔有一席之地。」90後王瑾對中國動漫的未來堅信不疑。



■等待表演的《老鼠嫁女》舞台劇演員。高攀 攝

「河歸」助豫動漫走向海外

在河南動漫界，還有一批放棄國外及「北上廣」的高薪待遇返回中原的動漫人，他們被冠以「河歸」的稱謂。現任河南索易城堡企業管理有限公司副總經理的趙志強是河南動漫界的名人，也是「河歸」派代表人物，他1992年就在上海美術電影製片廠從事動畫製作，後來在外資企業做國外的動畫片。

融合教育市場創新產業鏈

2008年，返回河南的趙志強在一次偶然的機會，接觸到一個跟兒童有關的投資項目，這個項目雖然和動漫沒有直接關係，但是激發了他發展動漫的激情。後來他投身於索易動畫，並參與製作推出多部河南本土原創動畫。目前，他正在參與運作全國首家綜合性兒童成長中心——索易兒童成長中心，該中心集兒童

商場、兒童創意場所、幼兒園於一體，把動漫與教育、市場等結合起來，探索河南動漫發展的新產業鏈，也為高成本、低收益的動漫製作提供回流資金。河南省首家上市的動漫文化企業——河南約克信息技術股份有限公司的負責人也是「河歸」，留學歸豫後從事動漫行業。目前約克股份立足中原，主要拓展海外市場，是以原創動畫製作、動漫衍生品開發，以及網絡遊戲開發和運營為主的創意型文化產品出口企業，其原創動畫《豐豐農場》即將在全國上映。「引進來，走出去」，是河南動漫人在探索中走出的一條新路子；目前在這些「河歸」們的帶領下，河南動漫企業除了開發製作本土動漫之外，也承接了很多美國、加拿大、韓國、日本的動漫項目，已發展為全國重要的「代加工」基地之一。

校企聯手增原創動力

在河南，95%的動漫企業聚集在省會鄭州，80%的動漫公司聚集在鄭州高新區863產業園。2008年鄭州市出臺發展動漫產業的相關政策，這是河南省首次正式下發獨立文件，支持發展動漫產業。接下來的幾年裡又相繼出臺了一些優惠扶持政策：設立專項基金用於獎勵原創動漫遊戲作品、原創影視動畫、原創網絡遊戲、原創動漫舞台劇等，並且給予動漫公司辦公用房補貼，以及稅收優惠等。這些政策增強了河南動漫人的信心。隨後鄭州市的動漫公司如雨後春筍般逐年增多。但是目前河南動漫產業還面臨一些困境，如停留在「代加工」層次、原創動漫商業運作不足、動漫產業鏈延伸不夠、動漫人才缺乏等。「河南有很豐富的動漫題材，僅歷史故事就有取之不盡的素材，但關鍵是找到好的編劇和公司開發利用這些資源。荷里活拿走了一個熊貓的形象，創作了全球歡迎的《功夫熊貓》，河南立足中原文化沃土，更應該從中汲取經驗，從文化根子上尋找。」洛陽小破孩文化產業公司的負責人感慨道。

40餘高校設動漫專業

河南省的動漫產業要快速發展，還離不開高素質的動漫人才。目前，以鄭州輕工業學院為代表的40多所河南高校，都開設了動畫或動漫專業，但學校與企業之間缺乏合作意識，人才培養的各個環節脫節，



■2014中原動漫嘉年華開幕式及頒獎典禮。高攀 攝



■河南動漫產業基地一國家863中部產業園。高攀 攝

形不成系統的、完整的人才培養機制。對此，高校動漫專業的相關人員認為，動漫企業可以與本土的高等院校合作，開發動漫產品。

「山寨版」充斥市場是動漫產業鏈發展的困境之一，經營動漫衍生品的鄭州漂亮寶貝負責人高女士無奈地說，急需政府出臺「知識產權保護方面」的政策。

「創意」助優化產業鏈

在中國動畫學會常務副會長歐陽逸冰看來，動漫就是要創造電影無法實現的情景和故事，以及富有吸引力的形象，而河南就擁有動漫創作的深厚文化底蘊。央視動畫公司總經理助理李捷也曾為河南動漫企業指點迷津。他指出一個動漫產業運營的「秘訣」，那就是「3:2」定律。也就是說，一個成功的動漫企業，必定是將60%的精力與金錢放在動漫產品的策劃、創意以及定位上，40%放在生產開發環節，如果反過來執行，這

家企業就很難經營下去。河南省應在尋求國內外合作的基礎上，積累多方面的優秀經驗和創作理念，建立自己的動漫人才隊伍及衍生品開發隊伍。動漫不只是娛樂兒童的文化產品，還應探索發展延長相關產業鏈，在電影、遊戲、圖書、衍生產品等多方面進行系統地生產與發展。國內首家綜合性的索易兒童成長中心，就是動漫產業鏈發展的一個新的探索。

河南動漫代表作品

中國漫壇第一刊：《漫畫月刊》



■中國漫壇第一刊《漫畫月刊》。高攀 攝

《漫畫月刊》是河南動漫萌芽的種子。《漫畫月刊》創辦於1985年，是中國改革開放後誕生的第一家漫畫期刊，也是全國同類期刊中創刊最早、發行量最大、實力最強、影響最廣的刊物，被譽為「中國漫壇第一刊」。《漫畫月刊》不僅全國發行，還輻射傳播至美國、俄羅斯、澳大利亞、日本和東南亞各國，是一本具有國際影響力的優秀漫畫刊物。

河南首部動畫片：《金蛙》

2000年，索易動畫推出的《金蛙》是河南第一部動畫片，填補了河南動畫片的空白，在河南動漫史上具有里程碑的意義。該片以一隻金蛙為主線，以古時候為背景，通過主人的善良、家僕的貪婪，向人們講述了很多生活哲理。尤其是主人「金子買不到知識」的教導，放到當今社會仍然值得思考。

《豐豐農場》將全國上映

由約克公司製作的《豐豐農場》即將在全國上映，約克負責人向記者介紹：「《豐豐農場》的創作就是源於『農業』，現在很多孩子不知道自己吃的糧食來自哪裡，更不知道糧食轉變為飯菜，經歷了多少道程序，農民投入了多少心血，也分不清農田裡的害蟲與益蟲。這部動畫片就是通過寓教於樂的形式，讓孩子們走進田園走進農場。」