

我国科普动漫发展现状浅析

武 丹 姚义贤

(中国科普研究所, 北京 100081)

[摘 要] 在 21 世纪的新媒体格局下, 利用科普动漫进行科技传播已经成为科学技术普及的一种必不可少的手段和方式。但目前我国的科普动漫的发展与很多发达国家相比都较为落后。很多方面都存在着问题。要解决这些问题, 需要国家要提出相应政策; 建立科普动漫资源共建共享平台; 搭建科普创作人才与动漫创作人才的交流与共同创作的平台。

[关键词] 科普动漫 发展现状 主要问题

[中图分类号] G22

[文献标识码] A

[文章编号] 1673-8357(2011)S2-0086-04

On the Development of Science Animation in China

Wu Dan Yao Yixian

(China Research Institute for Science Popularization, Beijing 100081)

Abstract: Under the new media pattern in the 21st century, communicating science by science animation has become a popular and necessary method. However, we are backward in the development of science animation nowadays. There are many problems which are analyzed in this paper. The paper also gives suggestions on how to face these challenges, such as national policy produced by the government, building of resource sharing platform and talent sharing platform, etc.

Keywords: science animation; development; main challenges

CLC Numbers: G22

Document Code: A

Article ID: 1673-8357(2011)S2-0086-04

21 世纪, 媒介的日益发达给人们的生活带来了巨大的改变, 网络、手机等新媒体的迅猛发展为人们提供了一个更为广阔的传播与交流的平台, 使得当今社会快速步入到以视听为主导的时代。而动漫作为视听艺术的一种形式, 以其独特的魅力受到大众的喜爱。尤其近几年, 在国家政策的有力推动下, 我国的动漫产业得到了长足的发展, 动漫已经成为人们喜闻乐见的一种形式。利用这种形式进行科技传播, 也已经成为科学技术普及的一种必不可少的手段和方式。我们通常把这些动漫称为科普动漫。

在《关于加强国家科普能力建设的若干意

见》中, 国家已经明确提出加强科普能力建设是建设创新型国家的一项重大战略任务。而科普能力建设的一项重要内容就是繁荣科普创作。科普动漫作为科普创作的一种重要形式, 对于提高科普能力有着十分重要的作用和极其重大的意义。同时, 发展科普动漫也有利于促进科学文化的传播, 有利于激发公民对科学的兴趣。

但如何将深奥的科学技术通过浅显易懂、生动有趣的语言和富于想象力的故事, 以及丰富多彩的图像表现出来, 让公众较为容易地理解和接受, 是一项具有很高难度的创造性活动。虽然目前我国的国家政策环境 and 经济环境都有

收稿日期: 2010-12-13

作者简介: 武 丹, 中国科普研究所博士后, 研究方向为科普动漫, Email: zisong_zs@163.com;

姚义贤, 副编审, 中国科普研究所副所长。

利于发展科普动漫,公民对于科普动漫产品存在着广泛的需求,媒介的扩展和技术的进步也为科普动漫的发展提供了良好的条件,但目前优秀的科普动漫作品却是少之又少。

下面,我们就来梳理一下我国科普动漫目前的发展状况。

1 我国科普动漫的发展现状

在美国、西欧、日本等发达国家,动漫的科技应用已经非常广泛。2006年美国科技动画的市场容量达到50亿美元^[1]。而在动漫发达的日本,更是有许多作品涉及到科技或者科幻的要素,并体现出作者对科技的判断和结论:比如一方面是乐观的“不可思议的工具”,而另一方面是悲观地认为“破坏一切的可怕元凶,末日的终结者”,或是将各种科技或科幻要素当作铺展情节的方便背景,并不加以过多的关注和探讨^[2]。近几年,韩国的动漫也有很大的发展,表现科技知识的优秀动漫作品也进入了中国市场,如《幻想数学大战》就是漫画与知识传播成功嫁接的一个典型案例。

与这些发达国家相比,我国科普动漫的发展相对滞后。

我国从2004年开始大力发展动漫产业,出台了一系列相关政策,使得整个动漫产业在短短几年的时间内就产生了巨大的飞跃。到2009年,国内已有70多家动漫产业园区和基地,动漫企业也已经突破10 000家,并有500多所高校开设动漫专业。而在中国84万个各类网站中,动漫网站约有1.5万个,占1.8%^[3]。但在这种繁荣背后却存在诸多问题。到2008年底,中国年动漫节目需求量为180万分钟,意味着将有一个250亿美元的市场空间,而目前国内播出的动漫作品每年只有2万分钟,不足实际播出量28万分钟的1/10,且大量依赖进口^[4]。并且,中国大部分动漫作品的收入主要来源于内地,海外市场销售还有待进一步开拓。动漫产业在创意、设计以及对市场的判断和对市场的运作方面与国际先进水平还存在一定的差距。

整个动漫市场的发展尚且如此,作为动漫的一部分且具有公益性质的科普动漫的发展当然就更不用说了。科普动漫无论从数量还是质量来

看,都有待提高。要想形成产业还有很长的路要走。

首先,我国科普动漫作品数量较少。

我们依据传播渠道的不同,将科普动漫分为以下几类进行了统计和分析:影视类科普动漫、图书类科普动漫、期刊类科普动漫、网络科普动漫。

从1993年到2009年,我国的影视动漫作品在数量和时长上不断增加。动画片总分钟数已由1993年的195分钟增长到2009年的近18万分钟,作品数也由93年的4部发展到2009年的300多部。但在所有的动漫作品中,科普动漫所占比例却相对较小。以2008年为例,制作完成的国产动画片总数为249部,其中科普动漫作品总数少于40部。图书类的科普动漫数量也相对较少。通过对2004年至2007年新闻出版总署出版的图书目录进行统计,国内科普动漫图书占国产动漫图书总数的比例分别为:04年3.33%,05年3%,06年6.85%,07年3.15%。而目前明确定位的科普漫画杂志只有《科技知识动漫》、《科普画王》、《电漫探索科学》、《科普童话》等几种。网络方面,据不完全统计,国内的大型综合门户网站中有动漫频道的只有5至6个,科普动漫作品极少。而通过对50个专门的动漫网站进行调查显示,有科普内容的动漫作品寥寥无几。在全国600多家专门的科普网站中,除中国数字科技馆等个别网站外,鲜有科普动漫作品。

目前,在我国众多的动漫公司中,真正专门或长期从事科普动漫创作的几乎没有。因此,具有一定规模的科普动漫的创作团队极其缺乏。这是造成科普动漫数量有限的一个重要原因。

其次,我国科普动漫的质量和优秀的外国动画片相比还有很大的差距。

我国的动漫在发展的早期曾经取得过辉煌的成就。这其中就包括科普动画片《小蝌蚪找妈妈》,这部水墨片曾经获得瑞士第十四届国际电影节银帆奖等10多个奖项,艺术质量得到了世界的认可。但随着时间的推移,中国动画没能一直延续辉煌,现今已经落在了美、日等国的后面。科普动漫的创作质量也相对较低,艺术性与科学性的结合相对欠缺。例如《蓝猫淘气3 000问》,无论在角色设定还是情节设计方面,都缺

乏吸引受众的元素。

第三,我国动漫产业链尚不成熟。

虽然这几年动漫产业发展得如火如荼,但真正成熟的产业链尚未形成,没有一种稳固的赢利模式。科普动漫作为动漫的一部分,不可避免地存在着这些问题。在创作、生产制作、出版发行销售、播出等环节都不畅通。而动漫展会缺乏长效机制,知识产权保护大度不够,盗版、盗播、冒牌、抢注商标等现象更是严重影响着整个产业的发展。

2 存在的主要问题

那么,我国科普动漫的发展究竟存在着怎样的问题呢?

2.1 科普动漫的发展缺乏政策支持,科普动漫发展缓慢

从动漫产业看,自2004年开始,我国推出了一系列大力发展动漫产业的政策,并且取得了一定的成效。从科普事业发展看,国家对于加强科普资源建设也十分重视,并实施了一系列措施。但对动漫产业发展的政策中没有提出促进科普动漫发展的定位性和激励性政策;在科普资源建设方面,对于科普动漫发展的强调和支持力度也远远不够。而科普动漫本身又具有公益性质,因此,就导致了对于科普动漫的关注度极低、作品数较少的状况,形成了难于发展的局面。

2.2 从创作生产环节看,企业对于科普动漫的创作关注较少

动漫创作多以故事性、娱乐性强的作品为主导。严重缺乏将科学知识 with 故事、娱乐完美融合的创作。作品少、作品质量低使得科普动漫的发展受到极大的限制。

在我国,一般的科普动画片大都是几十秒到几分钟的短片。真正能产生影响力的长篇动画片屈指可数。最有代表性的是《蓝猫淘气3000问》,这部我国第一部大型科普动画系列片以“知识卡通”的艺术创意走出了自己的道路。但在艺术性和科学性结合上也存在着一定的欠缺,因此对这部作品褒贬不一。

2.3 对于传播媒介的利用不够充分

目前,网络、手机等新媒体发展迅猛,受

众人数急剧增长,根据CNNIC最新报告统计,截至2010年6月,中国网民规模达到4.2亿,较2009年底年增长3600万人。手机网民规模达到2.77亿人,半年新增手机网民4334万,增幅为18.6%。其中只使用手机上网的网民占整体网民比例提升至11.7%。网络 and 手机无疑已成为了重要的传播平台。

但科普动漫在这些平台上的传播极其有限。据不完全统计,我国的门户网站、专门的动漫网站及科普网站中有科普动漫频道的少之又少。而如中国数字科技馆等进行科普传播的专门网站的点击率又相对较低。因此,如何充分利用媒介发展科普动漫也是目前的一个主要问题。

2.4 资金短缺

这是动漫企业在经营中面临着的普遍问题。动画生产的投入较大,没有足够的资金就难以完成高质量的作品。而科普动漫只是在内容上与普通动漫有所不同,其他方面并没有差别,因此,资金问题也是阻碍科普动漫发展的一个重要原因。

2.5 科普动漫创作人才匮乏

据悉,目前中国的动画产业人才为20000人左右,其中高中大专学历的从业人员的比例占到了60%。而动漫游戏人才总需求量约15万,动漫影视人才总需求量近10万^[9]。社会不认可,人才、师资的缺口,成为制约中国动漫发展的重要因素,也制约了我国动漫产业的发展。而科普动漫创作不仅需要创作者具有动漫创作的能力,还要懂得科普,这样的人才无疑更是稀缺。

当然,上述这些问题还只是冰山一角,科普动漫除由于自身的特点造成的问题外,作为动漫的一个部分,也存在着诸多动漫产业发展过程中存在的问题,在这里我们不再一一列举。而这些问题也不是一朝一夕就能够解决的。我们可以根据目前存在的主要问题,有针对性地制定相应的发展策略。如国家要提出相应的定位性和激励性政策。对于科普动漫能否快速发展、形成产业,需要国家给出明确定位。同时可以资助科普动漫的创作。目前,中国科协2010年“繁荣科普创作资助计划”已经在对科普动漫创作进行扶植。而文化部、新闻出版总

署等部委对动漫的扶植也一直在进行,可以继续出台一些向科普动漫倾斜的扶植计划。如通过专项资金的设置扶植科普动漫的创作。国家也可以在动漫产业发展的优惠政策里单独给予科普动漫扶植政策。如在税收方面,对于科普动漫创作应该给予更多优惠。加大科普动漫在各媒体的播映力度。对于人才匮乏现象,可以建立科普创作与动漫创作人才的联盟等形式的共同创作的平台。而建立科普动漫资源共建共享平台也是促进发展科普动漫的有效途径。

综上所述,目前我国科普动漫无论从国家的政策环境还是科普动漫自身的创作、生产、

播放、出版发行等诸多环节的发展上都还存在着问题,如何正确认识并解决这些问题,是未来科普动漫能否更好地发挥作为科普资源作用的关键。

参考资料

- [1] 田宏, 胡学慧. 科技动画的应用前景 [J]. 高科技与产业化. 2006 (11): 74-75.
- [2] 日本漫画中的科技情结 [EB/OL]. (2004-8-31). <http://veevee.bloghus.com/1095/1075615.html>.
- [3] 中商情报网. 2008-2009 年中国动漫产业研究咨询报告 [EBOL]. <http://www.askci.com/reports/2008-08/20088791814.html>.

北京科普动漫创意大赛介绍

为落实《全民科学素质行动计划纲要》和《北京市全民科学素质建设工作方案》,普及科学知识、提高全民科学文化素质,北京市科协于 2007 年创办首届科普动漫创意大赛,每年举办一届。大赛旨在以喜闻乐见、生动活泼的动漫形式传播科学知识,提高全民素质,搭起艺术与科普结合的桥梁;挖掘科普动漫创作人才,丰富科普资源库;推动企业自主创新,培育中华民族科普品牌。

大赛以“动漫人人爱,科普我参与”为口号,活动以线上征集参赛作品为主,线下校园推广等活动配合宣传。大赛不仅吸引了来自中央美术学院、清华大学美术学院、北京电影学院动画学院等十几所高校及众多国内选手参赛,还吸引了来自俄罗斯、伊朗、叙利亚等 22 个国家和地区的国外选手积极投稿。赛事受到相关业界的广泛关注,得到了新浪网、搜狐网、腾讯网、中国动漫网等媒体的广泛支持和科普专家、动漫专家的高度评价。大赛影响力和关注度正在不断提高,并逐步走向国际化。

“第五届北京科普动漫创意大赛”将在 2011 年北京科技周期间启动,我们希望更多的科普动漫爱好者参加我们的大赛,用手中的画笔表达对科学知识的追求和对美好未来的无限向往,也希望更多的社会力量能够热情支持赛事,为科普事业尽一份力量。

