

# 全球价值链下两岸动漫产业的发展与合作 ——基于历史的考察和交易成本分析

吴琳琳 罗敏

## 摘要

本论文主要采用历史文献资料整理分析和深度访谈两种研究方法,将两岸动漫产业发展与合作置于动漫产业全球价值链、两岸社会发展的大环境与实际参与者的亲身体验结合起来进行综合考察。在动漫产业全球化生产网络发展演变中,大陆和台湾因各自要素禀赋的差异、参与全球化的程度不同,形成了各自动漫产业发展的特点,并在两岸动漫产业合作中,形成不同合作形式的演进。全球价值链下两岸动漫产业合作存在的各种交易成本,既与全球动漫产业格局的变化有关,又与两岸关系的特殊性密切联系。

## 关键词

全球价值链、动漫产业、两岸合作、发展、交易成本

## 作者简介

吴琳琳,厦门大学新闻传播学院副教授,博士,电邮: wllin@xmu.edu.cn。

罗敏,厦门大学经济学院研究生,硕士,电邮: 1579501@qq.com。

本文系中央高校基本科研业务费专项资金资助(20720181085)的研究成果。

## The Development and Cooperation of Cross-Strait Cooperation in Animation Industry under Global Value Chains——Based on the History Observation and Transaction Cost

Wu Linlin, Luo Min

## Abstract

This paper tries to combine the macro-perspective analysis and individual experience by using literature review and in-depth interview. The research finds that: in the development and evolution of the global production network in the animation industry. Mainland and Taiwan have formed their own animation industry characteristics because of the differences in their respective factor endowments and their participation in the process of globalization, and the evolution of Cross-Strait Cooperation in animation industry. Under global value chains, the various transaction

costs of the cross-strait cooperation are not only related to the changes in the pattern of the global animation industry, but also closely related to the particularity of the cross-strait relations.

### Keywords

Global value chains, Animation industry, Cross-strait cooperation, development, Transaction cost

### Authors

Wu Linlin is an associate professor in School of Journalism and Communication ,Xiamen University .E-mail: wllin@xmu.edu.cn;

Luo Min is an graduate student in School of Economics ,Xiamen University. E-mail: 1579501@qq.com

This paper is supported by the Fundamental Research Funds for the Central Universities (No. 20720181085).

## 一、研究背景及研究方法

动漫产业是动画（Animation）、卡通漫画（Comic）和游戏（Game）在产业链和消费终端的日益融合（金元浦，2012：5）。2006年《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》将动漫产业官方定义为：以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象相关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业（中华人民共和国中央人民政府，2006）。随着数字化技术的兴起，动漫内容产品由传统的动画电影、电视动画和漫画，扩展到网络动画、移动数字媒体的动漫内容。动漫产业创新性强，具有较长的产业链和较强的增长带动性，又以其独有的艺术功能和审美意趣，对民族国家文化身份的认同和建构起到潜移默化的作用，受到各国、各地区政府的重视。

动漫生产流程工序化整合能力的提高为动漫产业链的区域化分工创造了条件，使得动漫产品的全生命周期中的所有价值创造活动，得以在全球范围延展。这一过程被学界称为全球价值链（Global Value Chains，简称 GVCs）。在动漫产业全球化生产网络发展演变中，大陆和台湾因各自要素禀赋的差异、参与全球化的程度不同，形成了各自动漫产业发展的特点，并在两岸动漫产业合作中，形成不同合作形式的演进。对全球价值链下两岸动漫产业发展与合作进行研究，对于促进两岸动漫产业发展、加强两岸对中华文化的认同和传播，推进两岸和平发展，占据动漫产业

全球价值链高端位置，都具有重要意义。

当前对两岸动漫产业发展与合作的研究较少。笔者以相关主题词检索中国知识资源总库，google 学术、台湾的“华艺数据库”“台湾硕博资讯网”，截至2018年3月31日，与两岸动漫产业合作相关的学术论文共二十篇左右，大部分来自大陆学者。这些文献对于两岸动漫产业合作的分析多着眼于两岸动漫叙事价值、产业政策、人才培养模式等方面的比较，以及产业合作模式、合作产业链建构、合作现状、合作前景展望等，如罗以澄、黄雅堃（2007）以两岸三地的华语电视新闻节目为例，分析动漫在电视新闻传播中的叙事价值；陈锋（2016）研究闽台动漫合作的生态产业链建构；陈淑如（2012）探讨两岸动漫产业合作模式。这些研究多角度地分析了两岸动漫产业合作，但鲜有立足于全球化视野来探讨两岸动漫产业的发展与合作，也较少将宏观视角分析与微观个体的实践结合起来进行综合分析。

本研究主要采用历史文献资料整理分析和深度访谈这两种研究方法，将两岸动漫产业发展与合作置于动漫产业全球价值链、两岸社会发展的大环境与实际参与者的亲身体验结合起来进行综合考察，试图回答这些问题：在动漫产业全球价值链中，两岸动漫产业分工与地位有着什么样的演进？两岸动漫产业合作又有着什么样的发展变化？全球价值链下，两岸动漫产业合作存在着什么样的交易成本？

对于不同时期，两岸动漫产业发展与合作以及两岸在动漫产业全球价值链中的分工和地位的演进，本文主要采用历史文献资料整理分析的方法。对于全球价值链下两岸动漫产业合作的交易成本，本文主要采用深度访谈的方法。深度访谈的对象是两岸动漫产业中高层业者、相关主管人员以及行业协会负责人，共40人，主要采用“目的性抽样”“异质性抽样”和“滚雪球式抽样”相结合的抽样方法确定访谈对象，他们的具体情况如表1（基于研究伦理，访谈结果使用直接引语时，将访谈人的姓名和具体职务隐去，进行匿名处理，笔者从2013年10月至2018年3月，历时四年多，对这40人进行深度访谈，并及时进行跟踪回访）。两岸动漫产业中高层业者、相关主管人员以及行业协会负责人是两岸动漫产业合作的主要决策者、践行者，对两岸合作有着切身的体验和感受，他们的共同特征体现了研究对象的代表性。在社会科学文献中，深度访谈中的“精英访谈”（elite interview）经常被广泛应用于对决策者（而不是消费者、选民或普通大众）的访谈，特别是当研究目的是想了解参与者怎么看到正在发生的事情时候（Dexter.Lewis Anthony, 1970）。这种类型的访谈强调受访者对环境的定义、鼓励受访者建构所处的情景，允许受访者解释他或她认为的相关的概念。本研究希望通过将历史文献资料整理分析和精英访

谈相结合的方法，将个体经历与更广阔的思考范畴关联起来，达到一种对于全球价值链下两岸动漫产业发展与合作的普遍化认识。

表1：40位受访者的基本情况

	大陆	台湾
动漫产业中高层业者	19人	13人
相关主管人员	4人	2人
相关行业负责人	2人	2人
总人数	24人	16人
与对岸有合作的动漫企业	13家	12家
与对岸合作正在观望的动漫企业	5家	0家

资料来源：笔者根据访谈资料整理，其中大陆1人，台湾1人，既是相关行业协会负责人，也是动漫产业高层业者，所以在访谈总人数上，笔者扣去重合的人数，这样大陆有24人，台湾有16人，总共40人受访者。

二、二十世纪，两岸动漫产业以代工为主，居全球价值链末端位置

动漫产业全球化的滥觞始于二十世纪五十年代至二十世纪六十年代。当时，已是动漫强国的美国，实行“装配线”式的动漫生产方式，雇佣大量的劳动力。随着美国本土劳动力成本的上升，在大量生产的压力下，美国的动漫工业开始向海外寻找便宜、稳定的劳动力。二十世纪六十年代，美国动漫工业将部分生产转移至日本，开启了动漫产业全球分工的步伐。

而在此之前，全球动漫产业彼此之间的连带并不强烈，大体上属于各自独立发展的状况。1922年至1945年被视为中国动漫的萌芽和探索时期，1922年万氏兄弟推出的《舒振东华文打字机》是中国第一部广告动画片；1941年，万氏兄弟制作的中国第一部时长80分钟的动画长片《铁扇公主》首次在黑白胶片中将火焰染成红色，作为东南亚第一部动画长篇，在许多国家引起了轰动（金元浦，2012：81）。但由于国共内战的原因，1949年以来，两岸实行不同的社会制度，在动漫产业发展上也形成各自的发展历程。

（一）五、六十年代，两岸动漫产业各自独立发展

台湾动漫在二十世纪五十年代初步发展，但当时尚未形成产业。1954年，桂氏兄弟卡通研究小组制作十分钟的黑白动画短片《武松打虎》。二十世纪六十年代，赵泽修引进动画制作技术，拍摄宣传动画短片《龟兔赛跑》与《石伯伯的信》，并成立“泽修美术制作所”，培育本土动画人才，但后因资金以及其他因素而无以为



继（林于胜，2004）。

大陆1957年成立上海美术电影制片厂。1963年，上海美术制片厂以中国独有的水墨渲染方式完成的动画长片《牧笛》首度得到世界对于大陆动画的关注，尔后创作的《大闹天宫》《哪吒闹海》与《三个和尚》也都有佳绩。

## （二）七、八十年代，台湾、大陆先后进入全球动漫代工体系

日本动漫产业在二十世纪六十年代崛起，以美国和日本为两大核心的全球动漫生产体系逐渐形成。二十世纪七十年代，日本同样基于降低劳动力成本的考虑，将一些动画绘制的部分转移到人工较便宜的台湾，开启了台湾的动画代工时期。1970年，台湾与日本合作的“影人卡通制作中心”成立，其主要业务是为运动形态的动画影片代工，如《东洋魔女排球队》与《巨人之星》。但日系代工时期台湾并没有学到整套的动画技术。1972年，由于日本与台湾“断交”，加上当时动画师的收入过低，“影人卡通制作中心”宣告解散，其雇员们陆续成立自己的动漫工作室，但这些工作室大部分是小规模的，而且没有维持很久（Shiau，2002）。

1978年，参与美国动漫制作的王中元回台湾成立宏广公司，主要业务是替来自美国的汉纳巴布拉公司（Hanna Barbera）与迪斯尼的订单代工。宏广高价聘请原画师，以优厚的待遇以及美式管理，收编各方面人才，由于其代工层次较高，能满足外商委制意愿，迅速的整合了台湾动漫代工界。在二十世纪八十年代，宏广成为当时全世界出口量最大的动漫代工制作中心（黄贞维，2016）。但由于台湾代工的美、日动画倾销回台湾，导致了台湾原创动画市场迅速被外来动画侵蚀。

大陆方面，文革十年，大陆的动漫创作停滞不前甚至倒退。而这段时期，正是台湾开始发展代工的时期，在制作技术、表演艺术、剧本创意、市场理念等方面，大陆与台湾的动漫产生较大的差距，这也为两岸后续的合作埋下了伏笔与经济动力。

二十世纪七十年代末，大陆动漫迎来了短暂的春天。相对宽松的政治环境，电视开始普及，使当时出现诸如《哪吒闹海》《天书奇谭》《三个和尚》《黑猫警长》《葫芦兄弟》《九色鹿》等风格各异的优秀作品。

二十世纪八十年代，随着大陆改革开放的脚步，大陆动漫业开始进入世界动漫生产代工体系。1983年，香港的翡翠电视台开始与深圳的一些文化公司进行动漫加工的业务联系，代工欧美、日本、港台等地的动漫影片，这是大陆动漫业代工时期的开端。这个时期出现了所谓的“三资公司”，即由国外提供技术、管理与资金，大陆提供厂房与劳工的合作模式。大陆因廉价的劳动力而成为欧美和日本动漫公司

的动画制作基地，但大陆还没有形成自己的现代动漫产业。

### （三）九十年代，两岸动漫业合作初步发展，两岸均扶持自制动漫

这一时期，台币升值，为了降低成本，台湾本土动漫代工厂商开始将生产据点转到大陆或东南亚地区。1989年由王亚泉、平宗耀、侯胜辉、黄兴芳等台湾动画人才，在上海创立了朝阳动画，成为第一批前往大陆的台湾动画公司（黄贞维，2016）。二十世纪九十年代初期，台湾宏广雇佣2000名员工，其中大约有1000人在台湾，600人在泰国的七个分公司，还有400人在大陆。之后，宏广重构了生产线，关闭部分在泰国的生产线，将生产重心转移到了大陆（Shiau,2002）。这一时期，两岸在动漫代工业务上的分工主要是：代工业务技术层次较高的部分，如电脑动画、构图与原画的部分仍保留在台湾地区；技术需求和利润较低的上色作业部分，则转移到大陆。

二十世纪九十年代，大陆动漫生产的各环节中，前期创作与后期合成的力量比较弱，中期的绘制加工是主业，形成了两头小，中间大的不合理产业结构。大量社会动漫制作机构的生产主业，还普遍集中在承接境外动画片的简单加工，缺乏自行研发与综合开发自主产品（国家广播电影电视总局，2003）。这一时期，大量国外动漫作品充斥大陆动漫播映和图书市场，外包代工严重损害原创动漫作品开发，国产动漫举步维艰。

在动漫产业全球价值链中，分工位置决定了不同地区的剩余分配。在动漫电影的利润分配中，原创占30-40%、制作占10%、行销占50%，单纯做动漫代工所产生的收益极少（戴皖文、林彦行，2004）。以1988年台湾宏广为美国环球电影公司UIP代工的卡通长片《历险小恐龙》（Land Before Time）为例，80%的工作是由宏广独立完成，当时的制作预算总共500万美元。然而，环球电影光是DVD就卖了400万片，约有5000万美元的获利，而宏广只得到180万美元（李均，2004）。美国、日本作为动漫产业中的“核心国家”，负责创意与前制的“核心”，享有动漫产品的大部分利润，而台湾、大陆等地区虽然负责大部分动漫产品的制作，却无法掌握分配产品的权利，甚至仍必须大量进口这些在自己土地上所制作的“外国”动漫来满足本土受众的需求，进而阻碍了本土文化工业的发展。

为改变在动漫产业全球价值链中的末端位置，两岸不约而同的注重扶持本土企业自制动漫。1989年台湾新闻事务主管部门开始实行“电影片辅导金（动画组）补助办法”；而大陆则在1995年发布《关于指定和实施中国儿童动画出版工程的通知》，促进国内动漫产品的生产。

两岸对自制动漫产业的扶持,促进了这一时期两岸合作的动漫作品的形成。如1993年,台湾远东卡通公司的《禅说阿宽》成为第一部获得台湾新闻事务主管部门辅导金补助的动画电影。这部动画片的制作,体现了当时两岸动漫产业合作及主要的分工。导演、原画与编剧等皆为台湾制作,动画、着色则在大陆制作。《禅说阿宽》虽然票房并不理想,但有不错的录音带销售成绩,获得台湾第三十一届金马奖评审特别奖(黄贞维,2016)。

### 三、二十一世纪以来,两岸动漫产业在全球价值链位置前移,两岸合作多元化

动漫产业被称为二十一世纪知识经济的核心产业,许多国家和地区日益重视动漫产业的发展。在动漫产业全球价值链中,美国和日本继续处于“核心”强势地位。政府积极地介入是改变新兴工业地区和国家在全球化下分工位置的必要条件(Wallerstein, 1974)。这一时期,两岸都有积极扶持动漫产业的政策,以增强两岸本地动漫企业的世界竞争力。

大陆方面,这一时期,动漫产业的发展得到了国家和地方各级政府的高度重视和大力支持。2004年,国家广电总局发布的《关于发展我国影视动画产业的若干意见》被称为动漫产业振兴的号角。2006年,国务院办公厅转发财政部等十部委《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》,明确了动漫产业的内涵、外延以及发展动漫产业的发展目标,提出“力争5-10年时间跻身世界动漫大国和动漫强国行列”。2006年的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》、2009年的《文化产业振兴规划》都把动漫产业列入重点发展门类。2011年的《我国国民经济和社会发展十二五规划纲要》指出“推动文化产业成为国民经济支柱性产业……大力发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、演艺娱乐、数字内容和动漫等重点文化产业。”首次将包括动漫产业在内的文化产业提到成为国民经济支柱性产业的高度。2016年的《我国国民经济和社会发展十三五规划纲要》以及2017年2月文化部发布的《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》再次强调要发展动漫、游戏等新兴产业,并明确指出要“推进动漫游戏产业‘一带一路’国际合作”。动漫产业已被作为国家软实力提升、中华文化对外输出、提升国际文化影响力的核心产业之一。

在大陆经济发展迅速,人民收入水平大幅度提高的背景下,大陆动漫产业发展迅猛,在全球价值链中的位置由原来动漫代工的“世界工厂”,转变为“世界市场”,并达到与动漫生产大国相当的水平,其产值从“十五”期末不足100亿元,发展到2017年的接近1500亿元,如表2所示。2017年中国动漫游戏产业“一带一

路”沿线国家合作规模已逾15亿元人民币，以东南亚为龙头、以独联体、中东为重点，以中东欧为新增长点的中国动漫游戏产业“一带一路”合作格局已经初步形成（人民网，2017），凸显大陆在动漫产业全球价值链中的位置前移。

**表2：2010–2017年大陆、台湾动漫产业产值**

年度	大陆动漫产业产值 (亿元人民币)	大陆动漫产业年增长率	台湾动漫产业产值 (亿元新台币)	台湾动漫产业年增长率
2010	471	——	43	——
2011	622	32%	44.8	4.2%
2012	760	22.18%	53.4	19.2%
2013	871	14.6%	58.3	9.2%
2014	1000	14.8%	67.2	15.3%
2015	1131	13.1%	70	4.2%
2016	1301	15%	69	-1.4%
2017	1496	15%	——	——

资料来源：大陆资料来源，新浪动漫《2016年中国动漫产业市场现状及发展趋势分析》，<http://comic.sina.com.cn/guonei/2016-12-01/doc-ifxyiayr8699753.shtml>。台湾资料来源：笔者整理历年《台湾数字内容产业年鉴》得出。2017年《台湾数字内容产业年鉴》尚未发表，所以缺乏2017年台湾动漫产业的相关数据。

台湾方面，2002年台湾当局提出了“挑战2008：发展重点计划”，数字内容产业作为“两兆双星产业”政策鼓励的重点产业，其目标是将台湾建成“亚太地区数字内容设计开发制作中枢”。动漫产业归入数字内容产业的次产业中，促进了台湾动漫产业朝向自有动漫发展。2002年5月、2007年6月，台湾地区行政管理机构分别核定通过第一期（2002–2006年）和第二期（2007–2011年）“加强数位内容产业发展推动方案”，为保证跨部门合作，专门成立“数字内容产业发展指导小组”，统筹管理数字内容产业发展规划、推动与评估事项，并设立相关部门“数字内容产业推动办公室”作为推动产业发展的单一管理服务机构（吴琳琳，2012）。

由于大陆市场庞大，又属于华语人口地区，被视为台湾包括动漫产业在内的数字内容产业发展上的一项契机。2009年，台湾将文化创意产业列为六大新兴产业之一，公布《创意台湾——文化创意产业行动方案》，包括动漫产业在内的数字内容产业是其重点发展的“旗舰”产业之一，与“挑战2008：发展重点计划”建构台湾“主体性”的本土发展”诉求不同，《创意台湾——文化创意产业行动方案》提出“立足台湾、开拓大陆市场、进军国际、使台湾成为亚太文创产业汇流中心”的

发展目标,包括动漫产业在内的两岸文化创意产业合作纳入台湾整体发展框架(吴琳琳,2012)。2010年7月台湾地区行政管理机构核定通过“数字内容产业发展行动计划”(2010—2013年),将“推动两岸合作及建立共同标准”,作为台湾包括动漫产业在内的数字内容产业发展策略及重点推动方向之一。

台湾当局对包括动漫产业在内的数字内容产业的推动,促进了台湾动漫产业的发展,台湾动漫产业在保持原有动漫代工业务的同时,也积极向原创动漫品牌发展。但动漫产业发展速度不稳定,有时快,有时慢,其发展如表2所示。整体而言,2010—2016年,台湾动漫产业的年增长率低于大陆。

从二十一世纪初至今,尽管两岸关系时冷时热,但两岸动漫产业合作一直持续进行,并且改变二十世纪九十年代台湾接单——大陆生产——全球分销的单一合作模式,而朝向多元合作方向发展。这是因为,在动漫产业全球价值链中,单个企业和地区难以拥有在全球市场上有效竞争所必须的全部资源,两岸动漫产业各自拥有不同的资源优势,大陆在内需市场、生产要素、文化资源等方面,有较强的优势;台湾在技术、人才培育、企划行销等方面拥有较强的优势,两岸资源的互补性构成两岸动漫产业合作的前提。同时,从动漫产业全球范围内的发展历程来看,其核心竞争力来自文化品牌。文化是一个民族在全球化进程中的重要标识码,也是一个民族的集体记忆和精神家园,两岸同根同源,五千年中华优秀传统文化为两岸动漫产业的合作和可持续发展提供了坚实的基础。

2010年6月《海峡两岸经济合作框架协议》签订,为两岸经济关系正常化、自由化提供了制度性保障,亦促进了两岸动漫产业合作朝纵深方向发展,两岸力图通过合作建立共同标准来改变两岸在动漫产业全球价值链的位置。如作为两岸数字内容产业“搭桥”合作规划的重要组成部分,2010年、2011年,中国电子信息产业发展研究院与台湾财团法人资讯工业策进会共同举办“两岸数字内容产业合作及交流会议”。两岸业者签署了《海峡两岸数字内容产业合作及交流会议纪要》《两岸电子书合作协议》《开源合作协议》《两岸动画制作及培训合作协议》这四份两岸合作协议,结成产业联盟,并达成六项共识,如表3所示。这六项共识的达成有利于促进两岸在包括动漫产业在内的数字内容产业的全面合作互补,打造“华流”,共同进军国际市场。这两次会议促成两岸在游戏、动画及电子书方面的多项合作案,合作金额分别达8亿元新台币和3.5亿元新台币(吴琳琳,2012),使包括动漫产业在内的两岸数字内容产业交流合作,迈入了新的里程碑。



**表3：“两岸数字内容产业合作及交流会议”达成的六项共识**

共识一	双方同意财团法人资讯工业策进会参与中国电子阅读产业发展联盟的运作，双方愿意提供其在数字出版及电子书应用方面的规划及应用经验。
共识二	双方同意推荐台湾数字出版及电子书领域优秀厂商与大陆业者进行商务及技术合作与交流。
共识三	双方针对数字出版及电子书领域，拟推动成立第一个数字内容工作组，以进一步推进两岸电子书产业合作及交流，并定期举办论坛活动，塑造前瞻应用导向的品牌论坛。
共识四	为积极促进两岸电子书标准整合，双方应持续就以下内容进行沟通及讨论：内容格式、阅读器规格、跨平台衔接、与软硬件支援测试等。
共识五	双方同意在数字内容产业相关的资讯服务领域开展合作，将努力为两岸数字内容产业界提供资讯与咨询服务，协助业者开拓两岸市场，寻找合作伙伴
共识六	双方拟透过合作研发数字内容相关产品，以及跨行业投资等形式，结合双方优势，共同开拓国际市场。

资料来源：台湾财团法人资讯工业策进会（2010）.《2010年台湾数字内容产业年鉴》，台湾：台湾经济事务主管部门，第217页。

2017年，党的十九大报告强调将“秉持‘两岸一家亲’理念，率先同台湾同胞分享大陆发展的机遇、逐步为台湾同胞在大陆学习、创业、就业、生活提供与大陆同胞同等的待遇……将推动两岸同胞共同弘扬中华文化，促进心灵契合”（新华网，2017）。弘扬中华文化是全球化背景下两岸同胞共同的历史使命。为此2018年，国台办印发《关于促进两岸经济文化交流合作的若干措施》的通知，提出具体的31条惠台措施，其中涉及两岸动漫产业合作领域的包括“台湾人士参与大陆广播电视节目和电影、电视剧制作可不受数量限制”“大陆电影发行机构、广播电视台、视听网站和有线电视网引进台湾生产的电影、电视剧不做数量限制”“放宽两岸合拍电影、电视剧在主创人员比例、大陆元素、投资比例等方面的限制；取消收取两岸电影合拍立项申报费用；缩短两岸电视剧合拍立项阶段故事梗概的审批时限”等（中国中央台湾工作办公室、国务院台湾事务办公室，2018）。这些为两岸动漫产业深化合作，共同进军国际市场、共同弘扬中华文化提供了进一步的制度保障。

从参与合作的企业角度来看，目前两岸动漫产业合作主要有代工合作、合拍合



制、合作发行、IP授权和衍生产品开发、并购等多种类型,如表4所示,形成垂直分工与水平分工相互交叉、重叠并存的多元化分工合作格局,并随着全球化进程与两岸动漫产业自身发展的深化而动态演变。但也必须看到当前两岸动漫业者合作更多集中在代工合作、合制合拍、合作发行等浅层次合作上,而在动漫产业核心技术研发、品牌共建、关键标准制定、全球发行渠道建设等深层次的合作还鲜有建树。

**表4 两岸动漫产业合作形式**

单位:家

与对岸有合作的企业	代工合作	合拍合制	合作发行	IP授权和衍生产品开发	并购
台湾企业 (共12家)	9	4	5	4	1
大陆企业 (共13家)	8	5	3	3	1
合计(共25家)	17	9	8	7	2

资料来源:笔者根据访谈资料整理,有交叉,即一家企业可能与对岸有多种合作形式。

#### 四、全球价值链下两岸动漫产业合作中的交易成本

尽管进入二十一世纪以来,两岸在动漫产业全球价值链中已经不是原来单纯处于代工的位置,但美国和日本依旧掌握着全球动漫产业分工体系中最核心的品牌、标准、技术、版权以及全球主要发行网络,处于全球动漫产业价值链上游、两岸则主要处于生产与制造等附加值较低的价值链中下游。目前,两岸动漫产业的合作仍然以初步合作为主,两岸动漫产业的发展也仍主要是各自为战,没有很好立足于两岸共同的中华文化,发挥两岸间各自的比较优势。

交易成本理论认为在一个专业分工与交换的经济体制下,价格运作会产生事前成本(如搜索资讯、契约协商和签订之成本)和事后成本(监督契约执行之成本),这些统称为交易成本(Coase,1937)。全球价值链下两岸动漫产业合作也存在着各种的交易成本,从而对两岸动漫产业合作产生深刻的影响。Rindfleisch & Heilde (1997)在前人研究的基础上,将交易成本来源分为:环境不确定、行为不确定性、资产专用性。本研究基于Rindfleisch & Heilde的交易成本来源的框架,分析全球价值链下两岸动漫产业合作中的交易成本。访谈显示,全球价值链下两岸动漫产业合作的交易成本如表5所示。

表5： 全球化下两岸动漫产业合作的交易成本

单位：人

访谈对象 所在地区	基于环境不确定性产生的交易成本			基于行为不确定性产生的交易成本		基于资产不确定性产生的交易成本	
	全球动漫产业格局的变化	美日等发达国家动漫产品对两岸市场本土的冲击	两岸关系的敏感性	两岸在全球新媒体动漫方面的实力发生一定的变化	缺乏强有力的机构协调与仲裁合作中的纠纷	知识产权方面的纠纷	拓展对岸市场时对知识产权保护担忧
大陆 (共24人)	18	15	23	18	16	16	5
台湾 (共16人)	15	13	15	12	13	17	9
合计 (共40人)	33	28	38	30	29	33	14

资料来源：笔者根据访谈资料整理，有交叉，即每个访谈对象会谈到全球化下两岸动漫产业合作交易成本的多个方面。

（一）基于环境不确定性产生的交易成本

环境不确定性是指外部环境的不可预测和复杂多变，它会导致交易的不确定性，是交易成本增加的一个重要的外部变量。交易成本理论认为，环境不确定性是人有限理性（即在处理资讯时能力有限）的主要原因之一。EISENHARDT等人（1988）的研究指出，在不确定的环境下，需求、竞争对手、技术、法规的变化快，不具备连续性，信息也因此往往是不准确的，难获得的或者滞后的，管理者面临很大的决策模糊性。

两岸动漫产业合作是在动漫产业全球价值链中，两岸基于各自要素禀赋的比较优势而进行的合作。因此，动漫产业全球价值链的发展和变化对于两岸动漫产业如何合作有着深刻的影响。当前，随着移动互联网在全球的崛起，动漫产业正从传统媒体向新媒体加速迁移，改变和颠覆旧有的动漫产业格局，这为两岸动漫产业的发展和合作带来新的机遇和挑战，也增加了两岸合作中基于环境不确定性而产生的交易成本。“以前我们和台湾较多是在传统动漫领域的合作，现在随着数字技术的发展，手机动漫、手机游戏成为动漫产业的主要利润来源，所以我们会更加鼓励两岸在这方面领域的合作，因此也会带来在具体两岸动漫产业合作鼓励政策上的一些变化。”<sup>1</sup>数字化技术在全球范围内的飞速发展使得两岸传统的动漫产业合作模式同时

受到外部和内部的挤压,迫切需要突破瓶颈,寻找符合数字动漫产品特点的新的合作模式和途径。

于此同时,在当前动漫产业全球化不平等分割和竞争市场上,文化帝国主义的身影随处可见。美日等发达国家凭借其在动漫领域方面的优势,透过新媒体继续大举进攻两岸动漫消费市场。如何在数字化环境下,通过两岸合作,抵御美日等发达国家强势动漫产品的冲击,保护和培育本土动漫消费市场,携手创造出体现中华文化的新媒体动漫精品,是两岸业者所面临的共同挑战。

两岸动漫产业合作亦处于两岸关系发展变化的大环境中,两岸政治互信不足,经济文化合作问题被高度政治化,与动漫产业密切相关的《海峡两岸服务贸易协议》在台湾地区立法机构长期受阻,至今未能生效,反映了岛内政治生态及部分利益群体对两岸经济文化合作的抗拒力。2016年民进党重新上台执政后由于没有明确承认“九二共识”,导致两岸两会商谈的中止和多项协议的停摆,两岸经济制度化协商受阻(朱磊,2016)。这使得台海形势的不确定性升高,引发两岸合作中基于环境不确定性而产生的一系列交易成本增加。

受访的5家与对岸合作正在观望的动漫业者犹豫的主要原因就在于,两岸政治生态的差异以及因此产生的政策壁垒。“相对欧美业者来说,和台湾业者合作更多会考虑因为两岸关系的发展变化而产生的政策风险,所以,我们目前和台湾的合作还处于观望中。”<sup>2</sup>对于环境不确定性的担忧使得两岸业者难以评估未来的合作绩效,从而导致对于是否合作犹豫不决。

即使在25家与对岸有合作的动漫业者中,有18家(占72%)对于是否和对岸深入合作还在进一步观察中。“马英九执政期间,两岸之间的交流和沟通都是非常顺畅;蔡英文上台之后,感觉两岸之间不像以往那么的热络,因为我们国有企业做事情,肯定还是要考虑到政治层面的因素,和台湾的合作并没有取得当初预想的合作效果,因此目前双方都只是在之前合作的剩余业务的维持阶段,双方都没有继续投入。”<sup>3</sup>对于两岸关系发展未来走向的顾虑,增加了两岸合作的适应成本以及不适应的机会成本,阻碍了两岸的深入合作。

两岸动漫产业合作的外在环境不确定性还包括台湾当局对大陆业者拓展台湾市场的种种限制。当前两岸动漫产业合作仍以大陆单方面对台湾实施政策优惠及便利性安排为主,台湾方面尚未放开与大陆的深层次合作。台湾当局对“侨外资”投资采负面表列,禁止或限制领域不足40项,但对陆资则采取正面表列,禁止或限制领域约200项(中评电讯,2016)。台湾经济事务主管部门所发布的“大陆地区人民

来台投资业别项目”中，没有动漫产业。以动漫产业中的手机游戏为例，大陆手机游戏来台上市经营，都必须透过台湾代理商营运，并强制在Google Play 和 APP Store 两大App 下载平台登陆，以及把营运游戏的服务器放在台湾（财团法人资讯工业策进会，2015：147）。这些限制增加了大陆业者在台湾运营的成本。

2016年民进党再度上台执政后，在经济上以“分散单一市场风险”为借口，推行“新南向”政策，鼓励台湾企业向东南亚国家发展，意图谋求台湾经济“去中国化”，其对两岸产业合作的限制更是加大了两岸合作的交易成本，尤其是反应新环境、重新订约而产生的适应成本。“民进党执政后，对我们公司和大陆企业合作有很大影响，台湾对于大陆游戏控管变得异常严格，2017年公布的《大陆游戏登载代理资讯作业流程》比以往更加严苛。我所在的公司引进大陆数字游戏时变得非常困难，成本增加，手续也复杂很多。”<sup>4</sup>“蔡英文执政后，大陆动画片在台湾播映的审批程序比以前的送审时间多了些，增加了两岸合作的成本。”<sup>5</sup>

尽管大陆支持两岸动漫产业合作，但由于动漫产业以内容为中心，仍会牵涉到意识形态方面的内容，审批制度以及一些政策壁垒，亦增加两岸动漫产业合作外部环境的不确定性，由此产生大量的沟通、协商和协调成本，制约了两岸的深度合作。“台湾动漫产品（包括游戏、电影、电视等）在大陆播映或运营需要层层审批，还是希望有关部门再放宽条件，毕竟两岸同属一家。”<sup>6</sup>“目前乐檬与大陆企业的合作，主要是在大陆找产品，到台湾发行、运营。乐檬没有在大陆发行动漫游戏产品，主要是大陆法规的问题，本身很难突破，再加上大陆的环境尤其是渠道太复杂，不是我们能够做的事情。”<sup>7</sup>

两岸动漫产业合作所处的全球及两岸环境因素中有着许多不可预期性和变化，合作双方均将未来的不确定性及复杂性纳入是否合作以及如何合作的考量中，使得两岸业者合作的成本增加，出现市场失灵，导致一些合作不能开展或无法深入。

## （二）基于行为不确定性产生的交易成本

Williamson（1985）所定义的行为不确定性是指交易方策略性地隐蔽、伪装以及扭曲信息等。行为不确定性与机会主义密切相关，主要来自监督对方执行交易的困难，因此产生绩效评估成本。

随着大陆经济的快速发展以及互联网经济在大陆的蓬勃兴起，两岸在全球新媒体动漫方面的实力发生一定的变化，再加上信息的非对称性和不完全性，两岸动漫企业在寻找对岸合作伙伴时不能准确地判断合作双方的优劣，从而产生事后的生产力损失和相关的机会成本。“台湾业者他们有些好的想法，但这些想法在台湾可能

行得通，在大陆这个市场未必能够得到很好的推行。并且大陆移动互联网公司在某些方面的能力和水平要比台湾强，因为这个是人口基数决定的，我们大陆的互联网公司做一个项目它可能瞬间就面对几千万甚至上亿的受众，那台湾面对最多就是几百万受众，到千万已经是到顶了。所以台湾在移动互联网方面的经验包括操盘能力，其实不是我们想象中的那么强。所以当时的移动互联网板块方面的合作，大概做了两年多就发现，其实不是很行。这块是失败的。”<sup>8</sup>

同时，由于两岸动漫产业合作至今仍然是在限制性产业投资准入政策约束与扭曲下，靠民间力量、市场机制展开，当前两岸对话协商机制中断，当企业间的合作出现问题时，缺乏专业机构进行有约束力的协调与仲裁，两岸合作中监督和执行合同的难度加大，进而合作双方机会主义风险和道德风险也增加。“两岸有着不同的法规体系，希望当两岸业者合作面临一些矛盾和纠纷（如欠账问题，知识产权侵权问题）的时候，可以寻找到公正的诉讼方式得到解决。”<sup>9</sup>“神画时代曾帮一些台湾动漫企业做前期形象宣传的片子等，但制作完，对方拖延付款，甚至有的就没有付款，而赴台讨账成本较高。”<sup>10</sup>

### （三）基于资产专用性产生的交易成本

在交易成本理论中，资产专用性即资产用途的专用性，是指一项资产可调配用于其他用途的程度，或由其他人使用而不损失生产价值的程度。资产专用性越高，可重新配置资产的程度越低，提供资产的一方所面临的单边依赖和租金被榨取的风险越大。资产专用性与交易成本理论对行为的另一个假设——机会主义倾向密切相关。机会主义是指契约另一方透过说谎、偷窥、欺骗和其他诡计来追求自利。在资产专用性的情况下，为防范另一方的机会主义行为，因而产生防卫成本，同时评价问题也相应产生，形成衡量成本。

在动漫产业全球价值链中，知识产权（Intellectual Property，简称IP）是动漫企业最重要的资产专用性资产。美日等国动漫产业的强大正是依托其优质的IP资源，从而在全球串联起投资商、生产商、传播者、中间代理商等利益相关者。动漫产业的知识产权保护尤为重要。

33位访谈者（占受访对象的82.5%）表示，两岸动漫产业合作中因知识产权问题而产生的交易成本，已经成为两岸合作中的一大困扰。“动漫产业的知识产权保护一直比较薄弱，大陆本地动漫企业也经常面临盗版侵权行为，台湾动漫业者想到大陆来拓展市场的比较多，但目前由于没有很好的知识产权保护和渠道，实际落地的比较少。”<sup>11</sup>“目前台湾业者向台湾文化事务主管部门反馈的，与大陆合作中遇



到的最大问题是盗版问题，虽然两岸有签订《海峡两岸知识产权保护协议》，但只是框架性协议，而且当台湾业者碰到大陆盗版时，从申诉到最终处理周期很长，至少半年，到那时即使处理，产品也从新变旧，失去了商业价值。”<sup>12</sup>

9位被访谈台湾业者（占被访谈台湾业者的56%）表示，他们拓展大陆市场以及深化与大陆合作主要担心的问题是知识产权问题。“台湾业者拓展大陆市场时，最担心的问题就是盗版问题。”<sup>13</sup>“我们与大陆合作中面临的困难主要在于两岸业者在资金流的拆分以及知识产权保护方面还没有很成熟的合作形式，制约两岸业者进一步合作。”<sup>14</sup>“很多大陆业者会仿制台湾商品在大陆销售。可是，我们公司所有的商品都是有正规的版权，是要缴纳相应的授权金才能进行销售的，所以如果没有相应的很好的版权保护，拓展大陆市场就会很担心。”<sup>15</sup>

由此可见，在IP价值日益彰显的全球化背景下，两岸动漫产业合作中基于资产专用性而产生的交易成本不仅引发复杂的事前动态反应，从而影响两岸业者对合作伙伴选择的决策；而且还触发复杂的事后治理结构的反应，阻碍了两岸动漫产业深入合作。

## 五、结论

由以上分析可知，两岸动漫产业发展与合作处于全球动漫生产体系中，在与全球动漫企业的互动中不断地发展演进。两岸在动漫产业全球价值链中的位置，也从原来以代工为主的末端位置，转向中下游位置，尤其是大陆已达到与动漫生产大国相当的水平。

大陆和台湾作为大型经济体和小型经济体，其动漫产业发展既有共性，又有各自特点。大陆作为大型经济体，虽然晚于台湾进入动漫产业全球价值链，但是因为其本土市场庞大，有较高的市场需求增长潜质，能够满足本土动漫企业生存、发展、升级、创新所需要的市场空间，在大陆通过一系列政策扶持本土动漫产业发展的支持下，大陆动漫企业在全价值链中的位置前移。然而，目前大陆动漫产业在全价值链中，依然处于中低端位置，如何通过培养品牌软实力、提升核心技术能力，实现向全球价值链上游部分的移动，是大陆亟待解决的难题。

台湾作为小型经济体，其岛内内需市场狭小，产能消化能力有限，本土动漫企业生产的产品必须依靠外销，对岛外市场依赖较大。也因为其市场规模较小，提供给本土动漫企业创新和市场试错的空间较小，阻碍了台湾动漫业者在数字化全球发展趋势下，创新发展的速度。但是，动漫产业全球价值链也为台湾这样的小型经济



体的发展创造了机会,其可以在区域生产系统中利用自身的比较优势以及接近大陆大型市场的机会,在专业化的动漫产业全球价值链细分领域中创造独一无二的能力。

两岸动漫产业合作是两岸业者在动漫产业全球价值链中,以中华文化为根基,在市场经济原则下,基于比较利益而进行的一种取长补短、相辅相成的交流与合作。在两岸动漫产业发展的过程中,两岸动漫产业合作也由原来的以代工为主的合作,转向多样化的合作,并开始尝试通过两岸合作建立共同标准,来改变两岸在动漫产业全球价值链中的位置。全球价值链下两岸动漫产业合作中存在的各种交易成本,既与全球动漫产业格局的变化有关,又与两岸关系的特殊性紧密相连。两岸动漫业者作为在微观层面上的以自利和规避风险为行动准则的社会行为体,主要根据两岸动漫产业在全球价值链中的位置、两岸各自拥有的比较优势以及各自所拥有的资源,考量如何通过合作增加自身的竞争力,并对合作的交易成本进行评估来决定行动策略。合作过程中的收益以及产生的交易成本,会反过来进一步影响企业的行动策略。如图1所示。

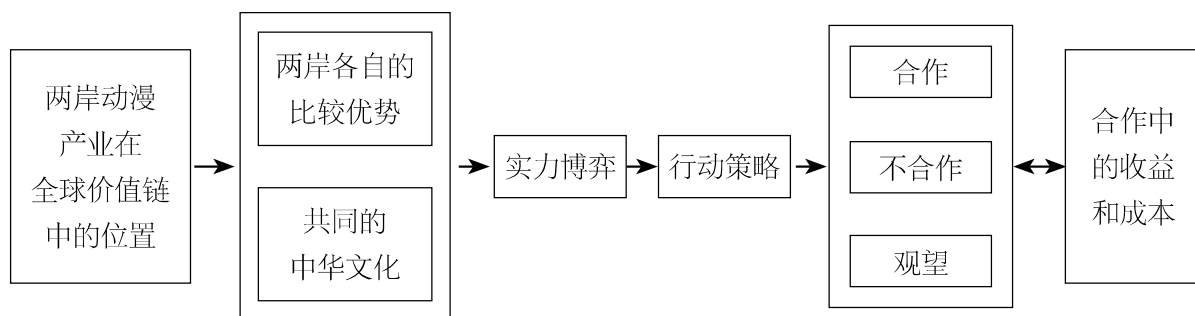


图1：全球价值链下两岸动漫产业合作的动态图

因此,未来深化两岸动漫产业合作应着眼于如何在全球价值链下,降低两岸合作的交易成本,深化两岸在核心技术研发、品牌共建、关键标准制定、全球发行渠道建设等方面的合作,加速两岸向动漫产业全球价值链上游移动的步伐。

(责任编辑:纪之文)

### 注释 [Notes]

- 1 资料来源于对厦门动漫游戏产业协会主要负责人的访谈。
- 2 资料来源于对大陆蓝鲸网络科技有限公司高层管理人员的访谈。
- 3 资料来源于对大陆海峡出版发行集团数字出版中心高层管理人员的访谈。
- 4 资料来源于对台湾乐檬线上科技有限公司高层管理人员的访谈。

5. 资料来源于对大陆功夫动漫产业设计研究中心负责人的访谈。
6. 资料来源对台湾动漫文化创意产业发展交流协会主要负责人的访谈资料。
7. 资料来源于对台湾乐檬线上科技有限公司高层管理人员的访谈。
8. 资料来源于对大陆海峡出版发行集团数字出版中心高层管理人员的访谈。
9. 资料来源于对台湾新时代数字游戏高层管理人员的访谈。
10. 资料来源于对大陆神画时代文化产业集团高层管理人员的访谈。
11. 资料来源于对厦门动漫游戏产业协会主要负责人的访谈。
12. 资料来源于对台湾文化事务主管部门文化交流司视察的访谈。
13. 资料来源于对台湾文化事务主管部门文创发展司专门委员的访谈。
14. 资料来源于对台湾中华电信公司资深产品经理的访谈。
15. 资料来源于对台湾诺漫地文创事业有限公司负责人的访谈。

### 参考文献 [References]

- 陈锋(2016)。论闽台动漫合作之生态产业链的构建。《今传媒》，（4），77-78。
- 财团法人资讯工业策进会（2015）。《台湾数位内容产业年鉴》，台湾“经济部工业局”。
- 陈淑如(2012)。《两岸动漫产业合作模式之初探研究》。台湾师范大学图文传播学系硕士学位论文。台湾。
- 戴皖文、林彦行（2004）。《东方数位好莱坞：台湾数位游戏及3D动画产业的新国际分工》。中华传播学会研讨会。
- 国家广播电影电视总局（2003）。《关于印发<影视动画业“十五”期间发展规划>的通知》.检索于<http://www.xici.net/d9806185.htm>
- 金元浦（主编）（2012）。《动漫创意产业概论》。北京：高等教育出版社。
- 李均（2004）。《电影制片产业透视》.检索于<http://www.cnfi.org.tw/kmportal/front/bin/petdetail.phtml?Category=100519&Part=mgz9304-3>
- 罗以澄、黄雅堃(2007)。论动漫在电视新闻传播中的叙事价值——以两岸三地的华语电视新闻节目为例。《现代传播》，（3），72-77。
- 林于胜（2004）。《台湾动画产业的昨日、今日及明日》.检索于<http://www.nmipo.org.tw/files/3-1/11pdf/Taiwan-MIC.Pdf>
- 黄贞维（2016）。台湾动漫产业背景解析。《新社会政策双月刊》（台湾），（47），11-14。
- 人民网(2017)。《中国动漫游戏产业“一带一路”沿线国家合作规模已逾15亿元》.检索于<http://game.people.com.cn/n1/2017/0707/c40130-29390192.html>
- 吴琳琳（2012）。两岸数字内容产业发展与合作探析。《厦门大学学报》（哲学社会科学版），（4）：64-72。

- 新华网(2017)。《习近平:决胜全面建成小康社会 夺取新时代中国特色社会主义伟大胜利——在中国共产党第十九次全国代表大会上的报告》。检索于[http://www.xinhuanet.com/2017-10/27/c\\_1121867529.htm](http://www.xinhuanet.com/2017-10/27/c_1121867529.htm)
- 朱磊(2016)。马英九与蔡英文执政时期两岸经济关系比较。《台湾研究》,(5):17-23。
- 中共中央台湾工作办公室、国务院台湾事务办公室(2018)。《关于印发<关于促进两岸经济文化交流合作的若干措施>的通知》。检索于[http://www.gwytb.gov.cn/wyly/201802/t20180228\\_11928139.htm](http://www.gwytb.gov.cn/wyly/201802/t20180228_11928139.htm)
- 中华人民共和国中央人民政府(2006)。《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》。检索于[http://www.gov.cn/gongbao/content/2006/content\\_310646.htm](http://www.gov.cn/gongbao/content/2006/content_310646.htm)
- 中评电讯(2016)。《两岸关系如何突破政治与经济两个瓶颈期》。检索于<http://www.crntt.com/doc/1040/6/2/4/104062445.html?coluid=7&kindid=0&docid=104062445&mdate=0222160817>
- Coase,R.H.(1937).The Nature of the Firm. *Economica*, Vol.4,pp.386-405.
- Dexter.Lewis Anthony(1970).Elite and Specialized Interviewing,Evanston,IL:Northwestern University Press.
- EISENHARDT K M. BOURGEOIS L J III (1988) .Politics of Strategic Decision Making in High-Velocity, Toward a Midrange Theory.Academy of Management Journal.31(4):737-770.
- Rindfleisch,A. and J.B. Heide (1997) .Transaction cost and analysis:Past,present and future applications,Journal and Marketing,Vol161,No.4,pp30-54.
- Shiau,Hong-Chi(2002).The Production and Consumption of Animation in Taiwan-the Interplay of Global Political and Economic Force.Philadelphia:Temple University.
- Williamson,o.(1985).The economic institutions of capitalism.New York:Free Press.
- Wallerstein.I.(1974).The Modern World System.V.1.New York:Academic Press.