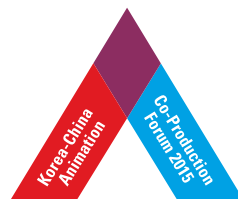


Korea-China
Animation Co-Production
Forum 2015



中韩动画电影 合作工作联席会议

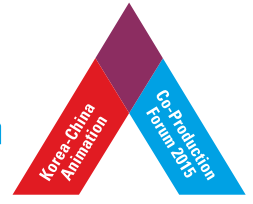
2015. 10. 30 (周五) 14:00 ~ 16:50

首尔 世宗酒店 三楼, 世宗厅
Seoul Sejong Hotel 3F, Sejong Hall

机构:



Korea-China
Animation Co-Production
Forum 2015



한-중 애니메이션 공동제작 포럼

2015. 10. 30(금) 14:00 ~ 16:50

서울 세종호텔 3층, 세종홀
Seoul Sejong Hotel 3F, Sejong Hall

주최:



Korea-China
Animation Co-Production
Forum 2015



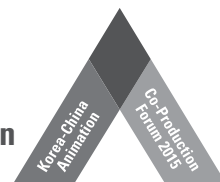
中韩动画电影 合作工作联席会议

2015. 10. 30 (周五) 14:00 ~ 16:50

首尔 世宗酒店 三楼, 世宗厅
Seoul Sejong Hotel 3F, Sejong Hall

主办:





中韩动画电影 合作工作联席会议

CONTENTS 目录

1. 概要 / 项目	04
2. 开幕式	05
欢迎辞 (电影振兴委员会委员长 金世勋)	
贺词 (中国国家新闻出版广电总局电影局副局长 毛羽)	
3. 发表	11
刺激韩中合作 (含投资与相关基金) 的政策支持方向	
发表	
中国: 毛羽 (中国国家新闻出版广电总局电影局副局长)	
韩国: 朴宰佑 (电影振兴委员会 委员)	
中国 (韩国) 动画电影产业、电影制作现状与未来前景	
发表	
中国: 钱建平 (上海美术电影制片厂厂长)	
韩国: 金姜德 (RG动画电影工作室代表)	
4. 委员会介绍	43

2015中韩动画电影合作工作联席会议

通过分析韩中动画电影产业与电影制作现状理解两国的动画电影商业模式
探索投资、成立基金等韩中动画电影合作的实质性合作方案

事业概要

事业名称：2015中韩动画电影合作工作联席会议

时 间：2015. 10. 30 (周五) 14:00~16:50 (2小时50分钟)

事业主体：韩国 电影振兴委员会 / 国家新闻出版广电总局电影局

地 点：首尔 世宗酒店 三楼, 世宗厅

项目

구 분		项 目	
10.30. (周五)	14:00 ~ 14:20 (20分钟)	开幕活动	<ul style="list-style-type: none"> · 介绍活动主旨与来宾 · 欢迎辞: 金世勋 (电影振兴委员会委员长) · 拍照留念
	14:20 ~ 16:50 (2小时30分钟)	中韩动画电影合作刺激方案 (发表者介绍与发表文)	
		刺激韩中合作 (含投资与相关基金) 的政策支持方向	<ul style="list-style-type: none"> · 发表者 中国: 毛羽 (中国国家新闻出版广电总局电影局副局长) 韩国: 朴宰佑 (电影振兴委员会 委员)
		中国(韩国)动画电影产业、电影制作现状与未来前景 (中国产业界)	<ul style="list-style-type: none"> · 发表者 中国: 钱建平 (上海美术电影制片厂厂长) 韩国: 金姜德 (RG动画电影工作室代表)
		韩中动画电影合作, 成立投资基金与实质性合同, 签订合同等合作方案备忘录 / 自由讨论与问答	<ul style="list-style-type: none"> · 参与讨论的中方人士 蔡晓东 (广东奥飞动漫文化股份有限公司总裁) 徐克 (上海河马动画设计股份有限公司董事长) 于洲 (追光人动画设计 (北京) 有限公司联合创始人) 胡明一 (横店影视制作有限公司电影事业群总经理) · 参与讨论的韩方人士 姜文柱 (株) Enpop代表理事) 金一鎬 (株) Ocon代表理事) 金亨淳 (株) Locus代表理事) 赵庆薰 (株) ANIMAL公司代表) · 主持人 金榮宰 (汉阳大学文化产业学系教授)



开幕活动 OPENING

—欢迎辞

金世勋（电影振兴委员会委员长）

—贺词

毛羽（中国国家新闻出版广电总局电影局副局长）

『2015中韩动画电影联席会议贺辞』欢迎辞



金世勋
电影振兴委员会委员长

大家好!

我是韩国电影振兴委员会委员长金世勋。

首先,我向“中韩动画电影合作工作联席会议”的共同主办人、今天亲自出席这次会议的中国国家新闻出版广电总局电影局毛羽副局长以及各位中国代表团成员表示诚挚的欢迎。

同时,我在此向积极为这次活动提供支持的韩国动画制作者协会的金英斗 会长、韩国动画振兴协会的郑极布 会长,以及代表韩国动画行业参加这场论坛的各位韩国代表团成员致以深深的感谢。



最近，随着数码技术的发展，全球动画电影产业的制作和发行流通方式不断通过新媒体适应了新的环境，出现了日益多元化的趋势。在全球动画电影市场，美国和日本依然把控着60%以上的份额，发挥着巨大影响力，而这个市场每年正以超过15%的速度快速增长。动画电影与一般真人电影相比，更容易克服地区局限性，未来必将拥有无限的增长潜力，是一个非常具有魅力的未来文化产业。

从这点来看，如果我们能够以韩中两国优秀的创作能力和卓越的视频技术为基础，就共同制作和开辟新型流通方式等问题达成实质性合作方案，我相信，两国一定可以在全球动画电影市场开辟出一条新的地平线。

因此，我相信，今天举行的“2015年中韩动画电影合作工作联席会议”可加深双方对两国动画电影产业和政策的理解，成为两国动画电影产业携手开创全球市场的一个重要起点。

两国动画电影政策领域和产业一线的专家们纷纷出席了今天的会议，希望大家在会上畅所欲言，为促进两国动画产业的发展热情建言献策。

再次对出席会议的各位表示欢迎和感谢。

谢谢大家！



『2015中韩动画电影联席会议贺辞』贺词



毛羽

中国国家新闻出版广电总局
电影局副局长

值此2015中韩动画电影联席会议工作会议举办之际，我谨代表中国国家新闻出版广电总局电影局致以热烈祝贺！

近年来，中国动画电影根植中华文化沃土，不断开发丰富的传统故事资源，创作生产、发行放映都呈现出良好的发展态势。观众开始重新走进电影院，买票观看他们喜欢的动画片。2015年前10个月，动画电影的票房超过了20亿元人民币，与去年相比，增长幅度超过80%，显示出强大的发展活力。韩国在动画电影方面，集聚了优秀的人才，技术实力雄厚，加之国家发展动画电影方面的产业优惠政策，使得韩国动画电影在很多方面有着领先优势。这些都为中韩两国动画电影合作与发展创造了良好的条件。



本届联席会议，两国动画电影人齐聚一堂，分享经验，交流心得，共谋发展，必将形成一种互惠互利的共赢机制，推动两国动画电影迈向新阶段。

预祝中韩动画电影联席会议取得圆满成功！

中国国家新闻出版广电总局电影局

副局长 毛羽





发表

中韩动画电影合作刺激方案

刺激韩中合作（含投资与相关基金）
的政策支持方向

发表

中国: 毛羽 (中国国家新闻出版广电总局电影局副局长)

韩国: 朴宰佑 (电影振兴委员会 委员)

中国（韩国）动画电影产业、
电影制作现状与未来前景

发表

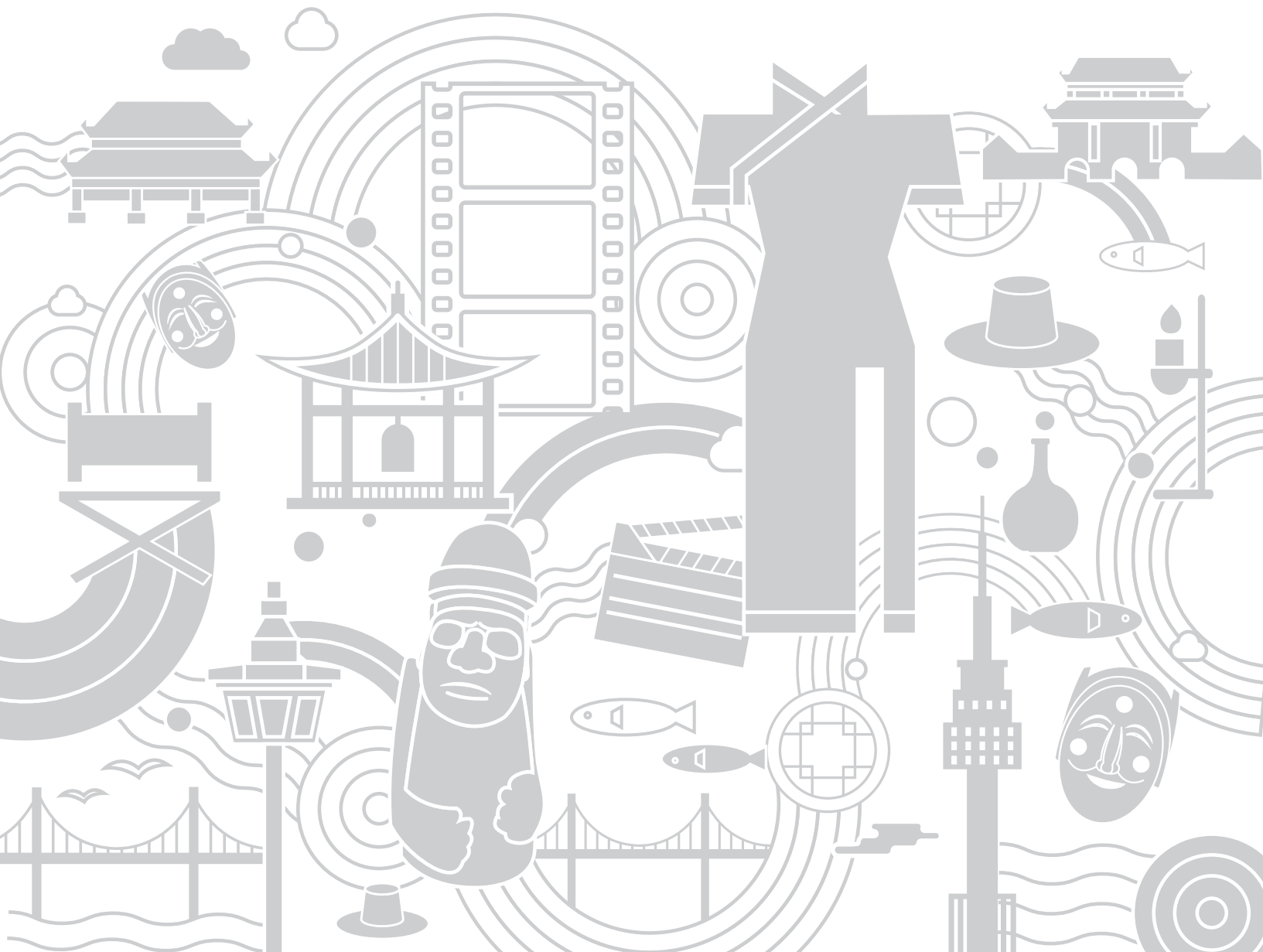
中国: 钱建平 (上海美术电影制片厂厂长)

韩国: 金姜德 (RG动画电影工作室代表)





中国: 毛羽 (中国国家新闻出版广电总局电影局副局长)
韩国: 朴宰佑 (电影振兴委员会 委员)



刺激韩中合作（含投资与相关基金）的政策支持方向 发表者



毛羽
中国国家新闻出版广电总局电影局
副局长

履历

历任广电部电影局宣发处科员、副主任科员、主任科员、副处长、处长；2006年6月至2008年7月任广电总局电影数字节目中心副主任；2008年7月至2013年11月任广电总局电影分党组成员、副局长。

简介

对中国电影产业发展政策有较深研究，对中外电影合拍政策、外国电影进口政策及中国电影市场的好莱坞策略比较熟悉，参与了2012年中美电影协定的谈判。



在2015·中韩动画电影联席会上的致辞

中国国家新闻出版广电总局电影局 副局长 毛羽

尊敬的金世勋委员长、各位中、韩两国电影界的朋友们: 大家好!

今年春天,北京国际电影节期间,金世勋委员长拜访了中国国家新闻出版广电总局电影局,与张宏森局长共同商定在今年金秋时节举办中韩两国动画电影联席会议,探讨动画电影合作机制,为具有浓厚东方文化色彩的中韩两国动画电影走向亚洲、走向世界探索道路。时间过得很快,在两国电影界的精心准备下,今天这一会议得以顺利举行。首先,受张宏森局长的委托,我谨代表中国国家新闻出版广电总局电影局向此次联系会议的举办致以热烈的祝贺!向参加会议的各位代表致以亲切的问候!向韩方为此次会议提供的各项服务表示衷心的感谢!

同处世界的东方,中韩两国电影有着很多共同的文化基因和相同的发展轨迹。韩国电影面对市场竞争的压力所做出的种种努力和取得的优异成绩,给予了在市场化、产业化改革初期艰难探索的中国电影很多启示,很多信心。今天,韩国电影在产业运作、制作技术、管理模式等方面独树一帜,有很多先进的经验值得我们学习、借鉴。我也高兴地告诉大家,在中国政府政策的推动下,经过电影人持续不断的努力,中国电影走出低谷,连续多年来保持了健康、稳定、科学发展的良好态势。近些年来,影片年产量都在600部以上,票房每年以30%以上的速度增长,今年中国电影票房有望达到420亿左右。2014年中国城市观影人次达到8.3亿,今年将达到12亿左右。中国电影院的基础建设也处在全面推进过程中,全国银幕总数达到3万块左右。这些令人欣喜的数据,为中韩两国电影的合作交流、共赢发展奠定了良好的基础,提供了优质的平台。

中国动画电影是中国电影的重要组成部分,从它诞生的那一天起,动画电影的创作就深深地植根于中国文化的沃土,取其精华,茁壮成长。上海美术电影制片厂出品的以《大闹天宫》为代表的一批动画影片,伴随着中国几代人成长,成为他们生活中最难忘、最美好的回忆。中国动画电影还获得多个国际奖项,这也是国际上对中国动画电影在民族风格探索上给予的鼓励。

上个世纪末本世纪初,中国动画电影的生存与发展遇到了市场的挑战。如何让更多的观众走进电影院



看动画电影，上海美术电影制片厂尝试着用商业运作的方式拍出了《宝莲灯》，让中国观众领略了在大银幕上观看国产动画电影的魅力。之后，随着中国电影市场的开放，越来越多的制片公司的进入，越来越多的年轻动画人员的脱颖而出，动画电影重新开始一步一步获得孩子们的喜爱，开始成为合家欢电影的选择。2014年，中国动画影片共制作完成43部，其中有32部成功进入影院放映，总票房超过11亿元。观影人次达到8688万，增长43.8%。今年，以《大圣归来》为代表的动画电影，更是成为市场热点，截至到目前为止，动画电影的票房超过20亿，其中《大圣归来》的票房就达到9.55亿，观众人次超过2756万，极大地鼓舞了动画电影人的信心。除了传统的动画电影公司外，近两年，中国最知名的互联网公司腾讯、百度、阿里等相继涉足动画电影领域，这些公司利用自身强大的故事资源、资金优势和互联网的营销平台，必将进一步激活中国动画电影生产力，把中国动画电影带到一个新的高度。

中国政府高度重视动画电影的发展，早在2006年，国家就出台政策推动包括动画电影在内的动漫产业发展，在资金投入、税收优惠、人才培养、知识产权保护等方面都有明确的措施。很多地方政府在此基础上将动漫作为转变经济增长方式的重要产业，高度重视，积极支持。电影局作为中国电影行业管理部门，对承载了孩子们的梦想与欢乐的动画电影更是情有独钟，最近几年，我们加大了对动画电影的资金扶持奖励力度。为了让动画电影更好地进入市场，我们打造了“动画你早”品牌，希望全国电影院在每一个节假日的早上，都能够有专门的电影厅放映动画电影。为了提高中国动画电影在创意、故事、技术实现、宣传推广等方面的能力，电影局和世界优秀动画公司达成合作协议，培训中国优秀动画电影人才。在立足中国电影市场的基础上，我们还组织中国动画电影代表团，参加世界重要电影节，与世界动画电影企业、人员沟通交流，从而拥有世界眼光和高度，学会用国际表达方式讲述中国动画电影故事。

尊敬的金委员长、尊敬的两国动画业界的朋友们：为了开好此次联系工作会议，电影局挑选了五家卓有成效的公司前来共商大计。分别是上海美术电影制片厂，上海河马动画公司，广东奥飞动画公司，浙江横店影视公司和北京追光动画。他们各有所长，对此次会议的交流和今后的合作都充满期待，充满信心。下面我对今后两国动画电影的合作提出以下设想。

一、建立两国政府主管部门之间的动画电影定期会议机制。将此次两国政府主管部门召开的两国业界联系会议机制化，每年选择合适时机轮流举办，为两国动画业界搭建交流、沟通平台。会议总结一年来双方合作成果，对新的合作项目展开讨论，并及时解决合作中出现的问题。

二、建立两国动画电影合拍程序绿色通道。凡是两国业界达成合作意向的动画电影，中方将在立项、审批等环节提高效率，中国电影合作制片公司设立专人负责提供优质服务，保障影片顺利拍摄。



三、建立合拍动画影片平等机制。在中韩两国合拍协议和中韩两国自由贸易协定框架下，两国合拍影片等同中国国产影片，享受中国政府给予的国内动画片的优惠政策。也希望合拍动画片在韩国亦有同等待遇。

尊敬的金委员长、尊敬的两国动画业界的朋友们：中韩两国在电影领域里的交流与合作已经取得了令我们可喜的成绩。我相信，两国动画电影领域的合作，在韩国电影振兴委员会和中国电影局的大力支持下，在不远的将来也会结出硕果，为两国观众甚至世界观众带去新的梦想与欢乐！

衷心祝愿此次联系会议取得圆满成功！

再次谢谢大家！

刺激韩中合作（含投资与相关基金）的政策支持方向 发表者



朴宰佑
(株) Motif RMC代表及制作人
电影振兴委员会 委员

履历

庆熙大学数码文化产业学部兼职教授
美国Anivision公司(加利福尼亚伯班克)制作人
长篇动画《恐龙时代(Dino Time)》的制作、策划和共同编剧

简介

担任位于加利福尼亚伯班克的美国Anivision公司的制作人，正式开始了动画制作生涯。
通过《变相怪杰——面具II》(新线影业)、《暗黑之怒——星际传奇动画版》(环球制片厂家庭娱乐)等作品与大型制片公司进行多次合作, 2006年成功策划并制作迪斯尼频道(Playhouse Disney)热门系列作品《特务欧宝》的飞行员角色。以丰富的国外工作经验为基础, 2007年与Jae Y. Moh一起成立由韩国和美国的策划、商务、法律等各界专业制作人伙伴组成的Motif RMC公司。

2008年策划并制作布兰妮·斯皮尔斯《Break the Ice》的动画MV, 2012年迄今负责担任在北美、欧洲、韩国等全球40多个国家上映的3D动画电影《恐龙时代》的策划、制作和共同编剧, 目前正在开发多项真人电影和动画电影的全球项目。2015年起担任电影振兴委员会委员, 努力推动韩国长篇动画和真人电影进入全球市场。



剧场版动画支援政策与 韩中合作动画活性化方案

电影振兴委员会委员 朴载宇

目录

I 绪论

1. 韩国剧场版长篇动画电影市场现状

II 剧场版动画支持政策

1. 官方对动画产业的支持现状与存在问题
2. 刺激剧场版长篇动画发展的支持政策改善方向
3. 推进战略

III 韩中合作动画发展刺激方案

1. 韩中合作协定签署概要
2. 韩中合作的必要性
3. 韩中合作活性化方案
4. 目标与期待效果
5. 韩中签署合作协定解决的课题

IV 结论

I 绪论

1. 韩国剧场版长篇动画电影市场现状 (2010年~2014年)
- (1) 剧场动画市场规模占整体影院市场的8%左右
(观看人数年均1500万名左右, 电影票销售额为1000亿韩元~1500亿韩元)
- (2) 随着网络市场日益活跃, 动画上映的整体数量日益增加。相反, 韩国剧场动画数量却依然原地踏步
- (3) 韩国动画观众数仅占整体动画观众量的6.8%
- (4) 五年来院线票房最高的10部动作作品中9部是好莱坞动画, 韩国动画只有一部《走出院子的母鸡》上榜
- (5) 1990年以后院线票房最高的10部动作作品中, 《走出院子的母鸡》是唯一上榜的最近五年作品

年份	韩国+外国动画			韩国动画 (含海外合作)			外国动画		
	上映篇数	电影票销售额 动画+真人电影对比	电影票销售额 动画+真人电影对比	上映篇数	观众数 韩国+外国对比	电影票销售额 韩国+外国对比	上映篇数	观众数 韩国+外国对比	电影票销售额 韩国+外国对比
2010	29	10,868,862 7.3%	100,627,661,400 8.6%	2	123,508 1.1%	798,986,500 0.8%	27	10,745,354 98.9%	99,828,674,900 99.2%
2011	52	18,030,512 11.3%	142,757,119,700 11.6%	8	2,333,378 12.9%	15,515,403,400 10.9%	44	15,697,134 87.7%	127,241,716,300 89.1%
2012	58	15,977,214 8.2%	123,727,016,965 8.5%	6	1,289,693 8.1%	11,388,825,800 9.2%	52	14,687,521 91.9%	112,338,191,165 90.8%
2013	103	14,734,342 6.9%	99,539,565,778 6.4%	2	953,715 6.5%	6,992,414,900 7.0%	101	13,780,627 93.5%	92,547,150,878 93.0%
2014	99	20,343,618 9.5%	127,134,370,414 7.6%	8	705,352 3.5%	3,797,486,600 3.0%	91	19,638,266 96.5%	123,336,883,814 97.0%
合计	341	79,954,548 8.6%	593,785,734,257 8.4%	26	5,405,646 6.8%	38,493,117,200 6.5%	315	74,548,902 93.2%	555,292,617,057 93.5%

2010年以后影院市场扩大, 韩国真人电影的制作数量和销售额均大幅增加, 但韩国剧场版长篇动画电影的制作数量和观众人数依然在小规模的范围内原地踏步。

→有必要为剧场动画的制作-流通-消费营造良好的生态环境
→将市场扩大到全球范围的必要性日益凸显



II 剧场动画支持政策

1. 官方对动画产业的支持现状与存在的问题

(1) 2004年之后,支持剧场动画的工作从电影振兴委员会转移到韩国文化产业振兴院。最近,电影振兴委员会重新开始分部接管对剧场动画的支持工作。

—电影振兴委员会从1999年开始对动画产业提供支持,但支持工作以真人电影为重心展开,对动画产业的重视度相对较低。

—2001年成立的韩国文化产业振兴院负责为文化产业提供支持,将动画视为实现一源多用多媒体平台战略的基础文化产品,从产业层面出发对动画产业给予集中支持。

—2004年文化部将韩国文化产业振兴院指定为动画产业主管机构,电影振兴委员会对动画产业提供支持的功能逐渐缩小以至取消。2012年,电影振兴委员会将支持剧场动画上映作为国库事业进行扶持,重新开始为在国外上映的动画作品提供配音支持。

—得益于电影振兴委员会对动画产业的支持活动,2000年以后共有以下几部主要的剧场动画作品上映。它们分别是《走出院子的母鸡》(长篇动画开发支持项目)、《玛丽故事》(长篇动画制作支持项目)、《五岁庵》与《倒霉熊杯子旅行记》(艺术电影制作支持项目的动画配额)。

(2) 韩国文化产业振兴院动画产业支持项目的受惠者主要集中在电视动画领域。

—由于在选择支持的作品时不区分剧场和电视动画类别,具有较高产业培育效果的幼儿电视动画作品和公司经常被选为支持对象。

(3) 首尔动画中心虽然将支持重心放在剧场动画领域,但支持金额和作品数量都非常有限。

—支持作品数量不多,难以刺激整体行业发展。

—民间对于剧场长篇动画作品的投资极度萎缩,没有足够的支援金额用来降低民间投资者的投资风险。

(4) 在母体基金出资联盟(电影系列、文化系列)中,没有一个对剧场长篇动画负有投资义务的投资联盟。

—电影系列投资联盟:不负有对动画产业投资的义务。

—文化系列投资组合:中央投资伙伴动画投资联盟和大桥投资动画投资联盟虽有义务对动画产业进行投资,但没有义务针对“剧场长篇动画”进行投资。

尽管官方通过制作援助、投资联盟等多个机关为动画产业提供支持,
但目前仍缺少将剧场动画的制作、流通和营销视为“电影”的一个分支,而不是单
纯的漫画、动画产业的支持政策。

推动剧场动画的发行、营销、上映过程与真人电影同步

因此,有必要在专业为电影产业提供支持的电影振兴委员会主导下,
实现支持工作的一元化



2. 刺激剧场版长篇动画发展的支持政策改善方向

问 题	现 行	改善方案
电视动画 政府援助的主要受惠作品	<ul style="list-style-type: none"> • 不区分电视与电影动画类别的援助 – 不区分电视与电影动画类别, 以产品本身的竞争力为标准选择援助对象 → 选中产业竞争力较高的电视动画 → 竞争力较弱、票房期待值不高的剧场动画遭到排挤 (文化产业振兴院支持、母体基金动画专门投资联盟) 	<ul style="list-style-type: none"> • 电影振兴委员会 – 剧场动画支援事业管理一元化 • 韩国文化产业振兴 – 电视或短篇动画支援事业管理一元化
针对中级成本剧场长篇动画的支持欠缺	<ul style="list-style-type: none"> • 全球文化产业专门投资联盟 • 小成本作品支持项目的规模有限 	<ul style="list-style-type: none"> • 扩大对中级成本动画作品(纯制作费低于60亿韩元)策划、开发与制作的支持
真人电影投资公司、发行公司对剧场动画的投资与发行不够积极	<ul style="list-style-type: none"> • 针对具有商业性的剧场长篇动画作品的政府支持不足 	<ul style="list-style-type: none"> • 公共投资联盟扩大投资, 分散以真人电影为主的投资发行公司的风险 • 提供制作费支援, 减轻投资发行公司的收益压力

3. 推进战略

(1) 区分电视动画与剧场长篇动画, 分别培养

- 电视动画由韩国文化产业振兴院负责
- 剧场长篇动画由电影振兴委员会全权负责培育支持
- 韩国文化产业振兴院预算 + 电影发展基金动画收益部分预算

(2) 为营造良好的剧场长篇动画产业生态环境提供全面支持(以实现目标为前提, 提供人力物力支持)

- 营造环境, 使真人电影投资公司、发行公司对动画电影进行投资、发行时只需承担与真人电影相同的风险
- 为民间对纯制作费位于30亿~50亿韩元之间的一般商业电影规模作品进行投资和发行创造环境
- 为这一成本规模的作品提供足以起到实质性帮助的企划开发与制作费用援助
- 建立相关的出资事业机制, 要求母体基金投资联盟为剧场长篇动画进行实质性投资

(3) 在对剧场长篇动画产业提供支持的同时还要对独立动画和艺术动画作品提供支持

- 像为真人独立电影与艺术电影提供制作费用和上映费用的支持一样, 也应为独立动画和艺术动画作品提供制作费用和上映费用支持
- (文化艺术与产业存在互补关系, 此举不仅可以提高雇佣与生产, 还有助于尊重动画作品作为一种表现方式和艺术所拥有的价值)

(4) 振兴事业概要

类别	策划开发	制作费援助	投资援助	发行上映援助	资源匹配
动画电影产业培育	① • 剧情梗概 • 剧本 • 动画制作	② • 制作费援助	③ • 动画电影投资义务联盟出资	金融机构系统面向全球市场为优秀作品提供P&A支援	④ • 编剧、导演 • 制作人、制片厂 • 投资公司、发行公司 • 制作工作人员、企业
独立动画与艺术动画创作援助		⑤ • 短篇 • 长篇超低成本 • 长篇低成本		⑥ • 剧场发行支持 • 上映会(电影节)支持	

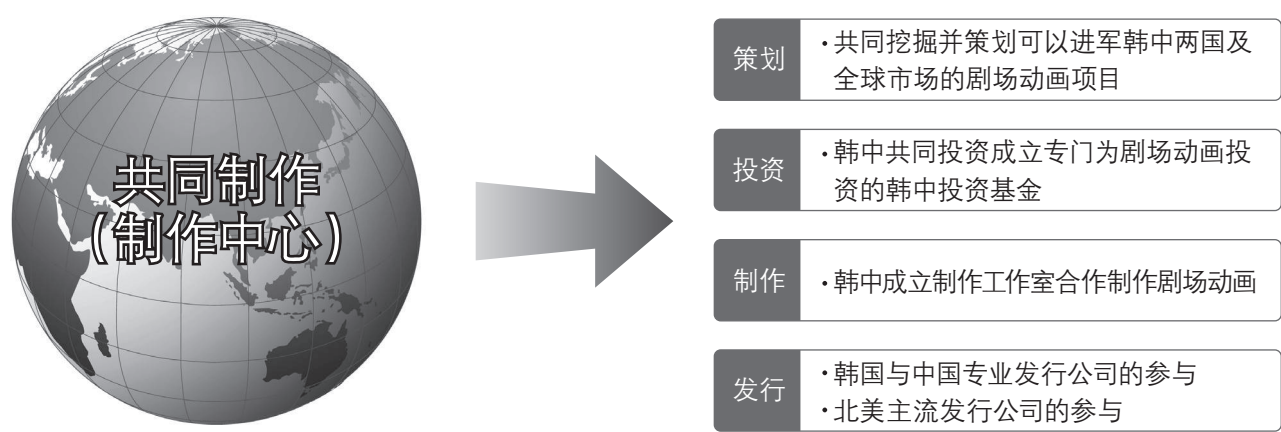
Ⅲ 韩中合作动画发展刺激方案

1. 韩中共同合作协定签署概要
- (1) 为刺激韩中合作提供法律依据
- (2) 放宽合作电影的审查标准 (30%→20%)

项 目	批准合作申请的条件
演技、技术、功能的贡献比例(创新贡献度)	满足至少20%的条件
财政贡献比例	纯制作费含实物在内满足至少20%的投资条件

2. 韩中合作的必要性
- (1) 最近中国电影市场超越日本急速成长为世界第二，预计将在2018年超越美国成为世界第一
- (2) 万达集团等中国大企业以雄厚的资本力量为基础收购北美市场的大型电影院与发行公司，正逐步进军北美市场
- (3) 因此，拥有强大的策划能力和制作渠道、但资本实力和发行能力相对欠缺的韩国动画有必要在进军北美等世界市场之前，通过与中国企业合作，在进军全球市场的同时进军中国市场
- (4) 借此机会将有别于以西方文化为中心的好莱坞式创意的新颖创意制作成电影，提供给全球观众，用韩中两国丰富的历史文化及地域特色与流行潮流相结合，开发出有别于欧洲和北美制作公司的动画文化产品

3. 韩中合作活性化方案



- (1) 构建高效的制作基础设施
1. 为制作国内剧场动画提供空间、设备、人力与技术
2. 为开发国内现有的制作软实力和确保技术能力提供研究开发援助
3. 从前期制作到后期制作，为整个制作过程提供必要的硬件装备和软件系统援助



(2) 成立并运营合作投资基金

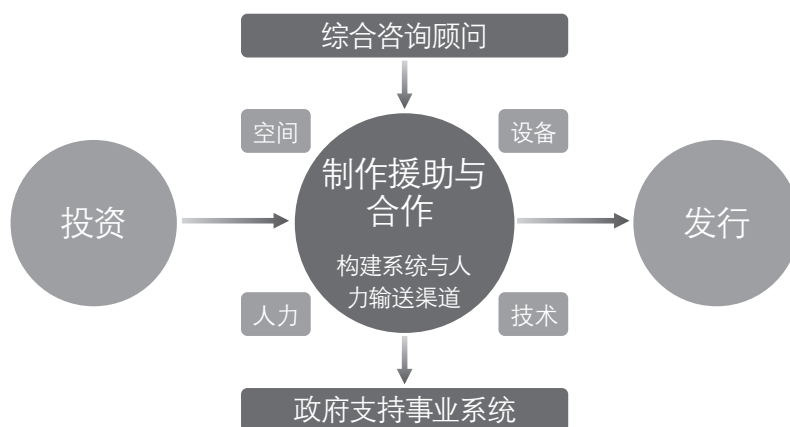
1. 利用现有母体基金投资联盟
- 全球文化产业基金、动画基金
2. 利用韩中文化产业基金

(3) 策划开发活性化

(4) 制作国际合作投资合同指南

(5) 综合顾问

1. 在策划、制作、发行的各个领域成立国内外专家团队, 提供定期咨询顾问服务
2. 构建全球专家网络
3. 成立专家顾问集团



有必要成立“全球动画制作中心”

- 吸引韩国与中国的优秀项目, 以制作中心为中心向其提供投资、制作和流通环节的支持, 强化其在全球市场的竞争力。
- 为刺激在恶劣环境中生存的韩国国内剧场动画的发展, 应通过与中国合作, 期待进军中国电影市场的效果。同时急需构建相关基础设施, 在通过与中国合作进军北美与世界市场时发挥据点作用。

4. 目标与期待效果

- (1) 5年内支持制作出7部全球剧场动画
- (2) 项目进军北美市场和全球市场
- (3) 创造300名以上新增工作岗位

5. 韩中签署合作协定解决的课题

- (1) 韩中虽在地域和文化上都非常接近, 但在产业和其他社会系统上仍存在很大差异
 - 因此为顺利实现合作, 需要民间和政府共同做出多方努力
 - 积极向韩中动画制作公司宣传签订合作协定的重要性和协定内容
 - 以韩中动画合作协定为基础制定标准合同文
 - 制作知识产权共享、法律程序、纳税、汇款、融资、分红等各方面的标准化文件
 - 为促进韩中两国共享创意 (Creative) 和商务 (Business) 信息, 举行各种形式的论坛、研讨会和工作会议



IV 结论

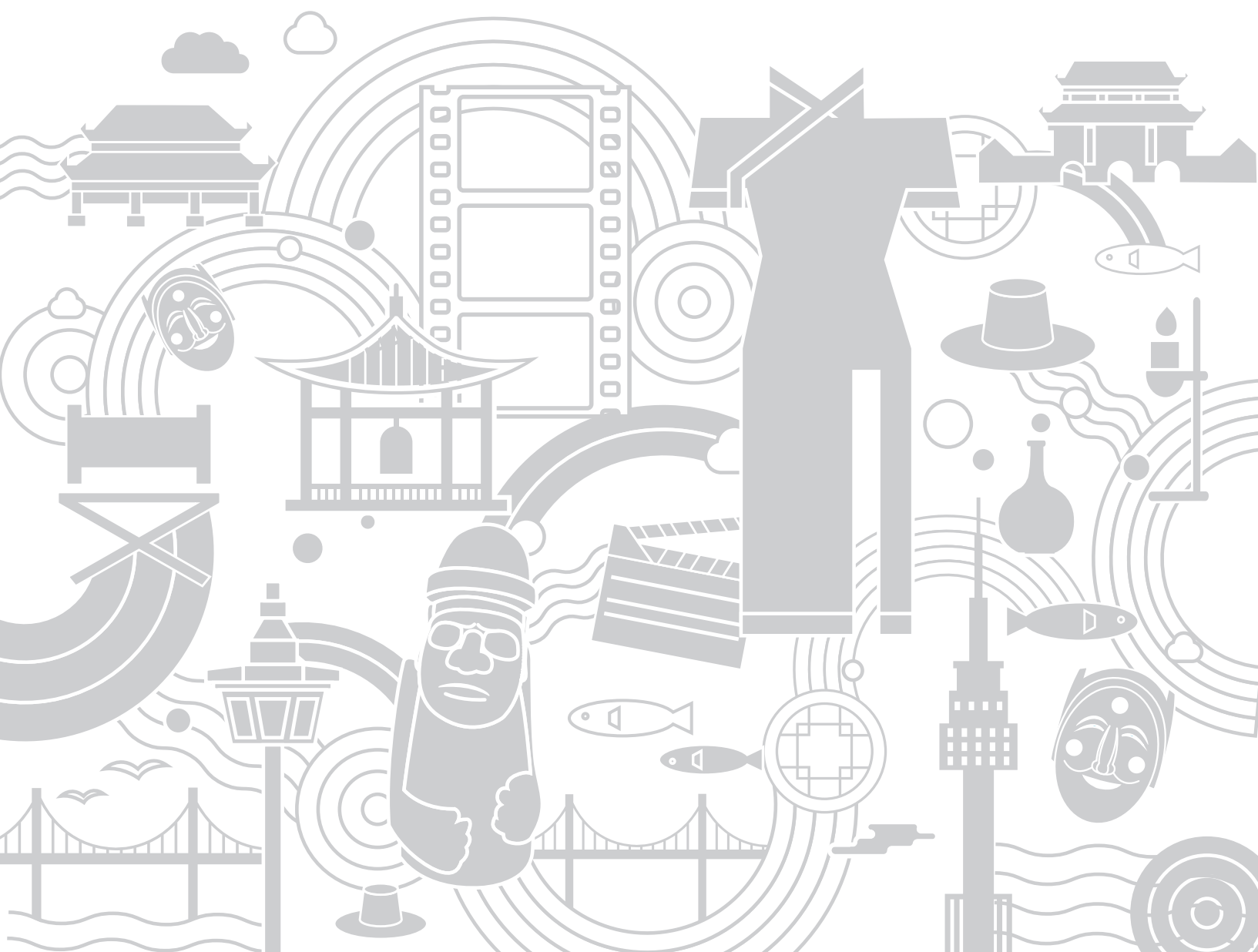
1. 在现在的全球剧场动画市场, 北美好莱坞动画的影响力最为巨大, 排名其后依次是日本和欧洲的动画作品
2. 韩国与中国可以发挥各自的优势, 合作制作出最容易克服文化、感情和人种差别的全球长篇动画作品, 进军亚洲乃至北美和欧洲市场, 拓宽文化影响力。
 - 希望在不久的将来, 韩国和中国可以与好莱坞长篇动画电影并驾齐驱
3. 只要以合作协定为基础, 最大限度消除两国的制度限制, 构建起对制作公司亲和的合作系统 (Studio-friendly System), 就可以为两国合作制作优秀的剧场动画作品打下基础平台。
 - 可以将剧场动画发展成推动两国娱乐产业进军全球市场的媒介



中国（韩国）动画电影产业、 电影制作现状与未来前景

中国: 钱建平 (上海美术电影制片厂厂长)

韩国: 金姜德 (RG动画电影工作室代表)



中国动画电影产业、电影制作现状与未来前景

发表者



钱建平
上海美术电影制片厂厂长

履历

现任上影集团创作策划部主任、上海美术电影制片厂厂长、上影电通副总经理、上影大耳朵图图公司执行董事，曾任上海东方发行公司总经理等职。

简介

钱建平先生先后担任过多部影片总策划、总制片人，是多个重大电影项目的带头人，并拥有丰富的电影发行经验，对中国影视、动漫产业链发展具有全面、深刻独到的见解。十余年的从业经历涉及影视、动漫三栖领域，主要作品：电影《高考1977》（总制片人），动画电影《大闹天宫3D》（策划、制片人）等；电视连续剧《焦裕禄》（总制片人）、电视动画系列片《大耳朵图图》（制片人）等。其中，动画巨制《大闹天宫3D》分获第32届夏威夷国际电影节动画片杰出贡献奖、世界知识产权组织“版权金奖（中国）”作品奖及中国国际动漫节“金猴奖”最佳长片奖等国内外五项大奖；由他任总制片人和总策划的电视连续剧《焦裕禄》被中宣部、国家广电总局列为向党的十八大献礼重点剧目；他任总策划的电影《可爱的中国》获中宣部五个一工程奖优秀电影奖。今年暑假由他担任总制片人及总策划的《黑猫警长之翡翠之星》在全国热映，并获得了7000万票房的佳绩。



中国动画电影产业、电影制作现状与未来前景

上海美术电影制片厂厂长 钱建平

上海美影厂：传统与发展

一. 关于上海美术电影制片厂

上海美术电影制片厂成立于1957年，是中国历史最长、创作动画片数量最多、类型最多、IP最多的动画企业。共生产动画片30000多分钟、各类影片300多部，涵盖手绘二维动画片、水墨动画片、木偶动画片、剪纸动画片、折纸动画片等片种，对美术形式进行了各种可能性的探索实践。以中国传统文化为根基，从内容到动画语言表现形态丰富多样，被称之为“中国学派”，是独树一帜的动画流派。

“中国学派”至少有这样三大要素构成。

第一，集结了一批中国著名画家和动画家，如齐白石、李可染、韩美林等；

第二，核心内容来自于中国文化的积淀，大多取材于中国古典名著、神话、传说、成语等。如改编自名著的《大闹天宫》，改编自神话传说的《宝莲灯》、改编自民间故事的《神笔》、改编自成语的《南郭先生》等。

第三，人物造型、美术风格和动画语言大都源自中国的京剧、年画、工笔画、皮影、古典建筑、门神、泥塑、剪纸、水墨画、民间工艺品等，探索创造研发了二维手绘动画、水墨动画、木偶动画、剪纸动画等品种。

上海美影厂的历史几乎就是中国动画片历史的一个缩影，它将中国文化、中国美术、中国文学、中国音乐相结合，创作了自称体系的动画语言。

二. 上海美影厂的动画代表作及其特点

中国动画起步很早，仅次于美国迪斯尼，在亚洲早于日本，包括日本动画之父手冢治虫的代表作《铁臂阿童木》都是受启发于我们早期的《铁扇公主》，这是亚洲最早的动画长篇，诞生于1941年，比迪斯尼的《白雪公主》仅仅晚了4年。

以《大闹天宫》为代表的手绘二维动画片，以线描为绘画手段，结合装饰性美术风格，是二维动画的集大成者。

以《小蝌蚪找妈妈》为代表的水墨动画片，将中国山水画的墨韵和意境灵动地制作为动画片，具有赏心



悦目的视觉体验。

剪纸是中国民俗文化的一种形式，与皮影、窗花相类似，在中国民间广泛流传，色彩鲜艳、雅俗共赏。《葫芦兄弟》等就是以剪纸的形式完成。

以《阿凡提的故事》为代表的木偶片，以“拙”和“趣”见长，为民众所喜闻乐见，也是中国定格动画的代表样式。

一大批艺术短片，如《三个和尚》、《九色鹿》、《没头脑与不高兴》、《雪孩子》等是美影厂对动画艺术探索的结晶。上海美影厂拥有的经典IP形象，伴随着几代人的成长。

三. 发展战略：激活经典IP 发展新颖IP

我们的发展战略，一方面激活经典，把具有大影响力的IP进行创新打造，形成系列。另一方面，创作新的动画作品，推出新的IP。以动画制作为源头，形成产业链的良性发展。

《黑猫警长之翡翠之星》

诞生于1984年的电视系列片《黑猫警长》，在2015年制作了影院版动画片《黑猫警长之翡翠之星》，暑期档的公映中获得了7000万元的票房，再次引起了观众对黑猫警长的关注。作为系列开发，下一部起将运用CG技术来精心打造。

《阿凡提新传》

同样诞生于上世纪80年代的《阿凡提的故事》，表现民间流传的智者阿凡提的智慧、幽默和正义。目前在创作中的《阿凡提新传》，由CG技术取代木偶，继续表现阿凡提的符号化形象，并展示新疆南北美轮美奂的景观。

本片定于2016年底公映。

《大耳朵图图之美食也疯狂》

《大耳朵图图》电视系列片是进入本世纪以来上海美影厂创作的新IP，自央视少儿频道及全国卡通频道对104集播出以来，收到广大儿童及家长的喜爱。以学龄前儿童图图为主角，表现他快乐成长的故事。

《大耳朵图图之美食也疯狂》是电视系列片的升级版，在中国具有广泛的市场基础。

本片定于2016年暑期公映。

《孙悟空之火焰山》

得益于中国名著《西游记》的《大闹天宫》创造了中国动画的高峰。《孙悟空之火焰山》继续取材《西游记》中火焰山的故事，在中国，这个故事几乎家喻户晓，以中国元素为标志，创作孙悟空系列片。

本片定于2017年暑期公映。



《斑羚飞渡》

这是我们传承水墨动画的探索之作。之前的水墨动画片均为艺术短片，在色彩上也基本沿袭中国画的淡彩墨韵。《斑羚飞渡》以中国画为基础，在电脑技术的运用、色彩的探索、电影语言的表现方面将进行多层面多领域的探索，首次在水墨的框架下创作具有大银幕表现力的水墨动画片，可能在全球范围内都将是首创。

本片定于2018年公映。

中国的动画片市场在近年得到了快速的发展，2015年，暑期档影院动画片20多部，全年有50多部，最高票房的影片接近10亿元人民币。对于动画片创作的热情，正在中国进一步高涨，我们本着开放合作的姿态，愿与各路优秀团队合作，创作优秀的作品，韩国同行的能力、技术和经验是我们可以合作的良好基础，希望加强交流加强了解，共同为动画的繁荣发展而努力。

上海美术电影制片厂

2015年10月30日

韩国动画电影产业、电影制作现状与未来前景 发表者



金姜德
RG动画电影工作室代表

履历

2014年~至今 韩国动画电影发展连带执行委员长
2014年~至今 韩国广播电视儿童文化产品协会副会长
2014年~至今 RG动画电影工作室代表
2002年 成立RG动画电影工作室
2002年 Cyper娱乐公司制作本部长
2000年 东宇动画电影公司3D动画导演
1999年 B29公司3D动画导演

简介

身兼公司共同代表与制作人的金江德（音）曾在部队担任陆军将校（陆军士官学校第46期），拥有卓越的领导和组织管理能力，担任过《铁人四天王》的3D导演、《BASTOF Lemon》的策划、《跑道城市第25集》的制作人，制作过短篇动画《Angel》、《I Love Picnic》、《I Love Sky》、《Contact 2》、《Sheep in the island》、《his Lipstick》、电视动画系列作品《倒霉熊》第156集以及长篇动画电影《倒霉熊杯子旅行记》。

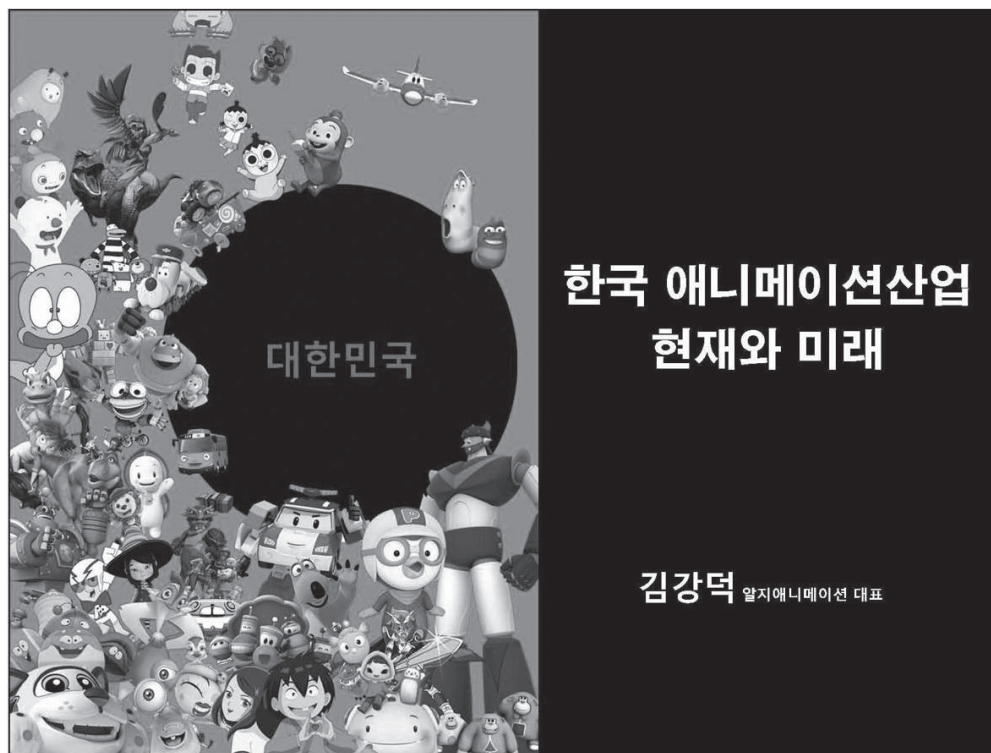
曾凭借动画电影剧本《机器人尼果》获得2011年大韩民国故事征集大赛优秀奖，创作能力获得肯定。

目前正凭借卓越的策划能力和丰富的制作经验进行高效的经纪管理服务，同时也在从事动画角色衍生商务贸易。



韩国动画产业现在、未来

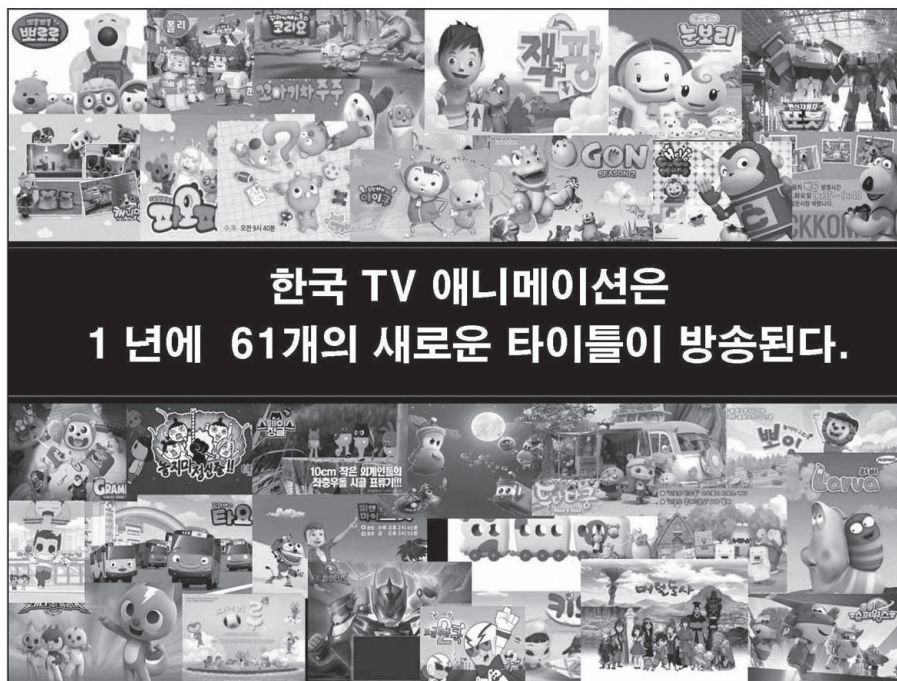
RG動畫電影工作室代表 金姜德





在恶劣的市场竞争环境中，韩国依然不断创作出足以与美国、日本等动画电影强国相抗衡的国际高水平动画作品。

한국 애니메이션 시장 현황



韩国在2013年一年共创作出了61部新的电视系列动画作品。这是一个惊人的数字，其中34部属于全新创作作品，21部属于人气系列作品的续集，另外6部属于短篇动画作品。

유통 시장이 너무 작다.

- 라이선싱 시장 규모 1000억 원 대
- 시장 수용 캐릭터 5~10 개 내외
- 제작비의 10% 방영권료

然而，对于韩国本土制作的电视动画，韩国可接纳的流通市场规模却非常狭小。韩国整个准入市场规模在1000亿韩元~2000亿韩元之间，因此市场能够接纳的动画角色只有5~10个，其他动画产品即使足以达到世界领先水平，也无法在市场上获得利润，只能勉强生存。另外，电视动画的放映权费仅占制作费的10%，这使得提高放映权费用成了行业最大的夙愿。



한국 극장용 장편애니메이션

- 2014년 8편
- 2015년 13편 개봉될 예정
- 2016년 20편 개봉될 예정



韩国在影院上映的长篇动画电影数量分别是：2014年8部，2015年预计有13部，2016年预计有20部。我认为，2015年和2016年的上映作品数量之所以会有所增加，是因为以网络电视放映为目标的低成本作品有所增加。



한국적 정서로 만든 극장용 장편애니메이션



韩国正涌现出多种形式的剧场版动画电影。

首先，韩国出现了大量利用韩国传统素材制作的剧场版长篇动画电影，如《五岁庵》、《走出院子的母鸡》、《太阳雨》、《孝女沈清》等等。其中，《走出院子的母鸡》共计吸引220万名观众，显示了韩国动画电影的发展潜力。该作品与目前中国正在上映的《大圣归来》一样口碑甚好，在韩国国内引起了强烈反响。

북미시장을 겨냥한 극장용 장편애니메이션

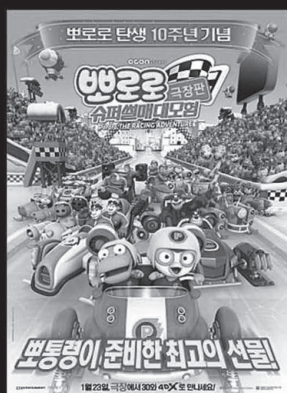


其次，韩国还出现了面向北美市场制作的动画作品。

《捉住坚果》在美国获得了6400万美元票房，在全球获得1.22亿美元票房，创下了喜人的票房成绩。



TV시리즈 후속 극장용 장편애니메이션



另外, 韩国还出现一些根据人气电视动画制作的长篇动画电影作品。

저예산 극장용 장편애니메이션



韩国也有一些低成本剧场版长篇动画作品。

延尚浩导演(音)的《猪王》获得良好反响,曾在2011年釜山国际电影节上获得三冠王荣誉。



다양하게 시도된 극장용 장편애니메이션



从韩国长篇剧场版动画尝试的各种形式来看,《鬼信使》是将OVA作品整合到一起制作的长篇动画作品,《大斑脸》则是真人与CG相结合的长篇动画电影。

극장용 애니메이션 관객수

전체 극장관객수 8 %
1,500 만 명
입장권매출액 1,500 억 원

한국 극장용 애니메이션 관객수:
전체 애니메이션관객수의 6.8 %

剧场版动画电影观众数共计1500万名,占整体影院观众的8%,电影票销售额共计1500亿韩元。但韩国剧场版动画电影观众数仅占整体动画作品观众数的6.8%。



한국 애니메이션 시장 **HOT** 이슈

한중 FTA체결에 따른 중국시장진출

- 가. 극장용 애니메이션 공동제작
- 나. 한중 공동제작기지 설립
- 다. 애니메이션 판권 판매
- 라. 중국자본투자유치
- 마. 현지화

现在, 韩国动画市场最热门的话题之一是韩国动画借韩中自贸协定(FTA)之便进军中国的问题。韩国企业虽然在韩中签署自贸协定之前就已经与中国开展过多种多样的合作, 但依然对韩中自贸协定后与中国的合作表现出了极大的关注。

首先, 受制于中国广电总局的政策规定, 韩国目前很难与中国合作制作电视动画, 但剧场动画却迎来了前所未有的大好时机。在这种情况下, 韩中合作基地在济州岛落成, 预计将从明年开始正式启动。另外, 动画版权出售、吸引中国资本投资和中国本土化作业等活动都在火热进行



토이 애니메이션 제작 증가

- 가. 영실업 또봇
- 나. 로이비주얼 로보카폴리
- 다. 현대자동차 카봇
- 라. 손오공 터닝메카드

其次, 行业的关注点正逐渐转移到以动画角色为中心制作动画衍生玩具上来, 这一点主要得益于年青实业公司〈多布机器人〉、roivisual公司〈机器人卡波利〉、现代汽车机器人、孙悟空公司〈turning mecard〉等产品的成功。

한중 애니메이션 협력 방안

下面我想谈一下韩国与中国的动画产业合作方案。



한중 영화공동제작협정서 체결

2014년9월签署的《韩中电影合作协定》是刺激韩国与中国合作制作剧场动画作品的最大利器。但为切实发挥这一协定的效果，希望韩国与中国政府能够在以下几个方面提供便利。

한국과 중국 극장용애니메이션 공동제작활성화를 위한 최고의 도우미

한국과 중국 정부에 요청사항

1. 한중애니메이션공동제작활성화를 위한 정책입안.
2. 한중애니메이션공동제작을 위한 펀드구성.
3. 한중애니메이션산업교류활성화를 위한 단지조성.
4. 한중애니메이션공동제작을 위한 표준계약서 합의.

第一，为活跃韩中之间的动画合作进行政策立案；

第二，成立韩中动画合作基金；

第三，营建一个刺激两国动画产业交流的专门园区；

第四，制作出两国电影合作的标准合同；

第五，通过剧场动画合作的成功案例，为推动两国在电视动画领域开展合作进行政策立案。



한국 애니메이션은
많은 시도와 실패를 통해
세계의 중심을 향해 가고 있습니다.

한국과 중국이 서로 협력한다면
일본과 미국을 뛰어넘는
애니메이션 강국이 될 수 있다고 확신합니다.

最后，韩国动画经历了无数的尝试和失败，正逐渐走向世界的中心舞台。我相信，韩国动画如能与制作出《大圣归来》等优秀动画作品的中国携起手来，将来必然能够超越日本和美国，成为动画强国。

감사합니다.



委员会 介绍

韩中动画电影合作，成立投资基金与
实质性合同，签订合同等合作方案备忘录

自由讨论与问答

主持人

金榮宰 (汉阳大学文化产业学系教授)

参与讨论的中方人士

蔡晓东 (广东奥飞动漫文化股份有限公司总裁)

徐克 (上海河马动画设计股份有限公司董事长)

于洲 (追光人动画设计 (北京) 有限公司联合创始人)

胡明一 (横店影视制作有限公司电影事业群总经理)

参与讨论的韩方人士

姜文柱 (株) Enpop代表理事)

金一鎬 (株) Ocon代表理事)

金亨淳 (株) Locus代表理事)

趙慶薰 (株) ANIMAL公司代表)



主持人



金榮宰
汉阳大学文化产业学系教授

履历

东宇A&E公司副社长
电影振兴委员会第三届委员

简介

曾在三星电子、第一企划以及Paramount Licensing Group、(株)野花公司、科隆卡通俱乐部等公司工作,参与过卡通人物周边产品、动画电影制作、电影收入/分红、音乐剧制作等。担任东宇A&E副社长期间,曾多次与海外公司共同制作动画项目。现任汉阳大学文化产业学系教授及ERICA校区创业中心主任。

参与讨论的中方人士



蔡晓东


广东奥飞动漫文化股份有限公司
总裁

履历

毕业于长江商学院EMBA，现任广东奥飞动漫文化股份有限公司总裁，并担任中国玩具和婴童用品协会副会长、全国玩具标准委员会专家组成员。具有潮汕人坚忍不拔、追求完美的优秀品质，与“蔡氏兄弟”一起，带领奥飞动漫走在动漫文化产业的领头军位置。

简介

蔡晓东与“蔡氏兄弟”一起，带领奥飞动漫走在动漫文化产业的领头军位置。广东奥飞动漫文化股份有限公司（SZ：002292）是中国目前最具实力和发展潜力的动漫文化产业集团公司之一，以发展民族动漫文化产业，为世界创造快乐、智慧和梦想为使命，立志做中国动漫文化产业的领导者。奥飞股份的前身为广东奥迪玩具实业有限公司。广东奥迪玩具实业有限公司正式成立于1993年，经过十余年的发展，奥迪玩具已经成长为中国玩具行业的领导品牌。2011年5月13日，入选第三届“文化企业30强”。2015年8月11日以9亿元收购奥飞动漫。



参与讨论的中方人士



徐克

上海河马动画设计股份有限公司
董事长

履历

1990年7月中国人民大学财政金融专业本科毕业后留学美国，1992年7月毕业于美国University of Bridgeport (桥港大学)，获得工商管理硕士同时辅修计算机硕士。在2011年回国担任上海复星集团投资银行部副总经理之前，徐克先生长期担任美国Newton International Group、JIT GROUP的副总经理。

简介

2003年，创办上海信急送计算机科技有限公司，在国内率先引进国际顶级的 MOCAP 技术设备——VICON MX40，并以3D立体内容开发和领先的 Mocap 技术背景为突破口，在国内新媒体的高端领域占有重要一席。2006年1月，创办国内最早的原创3D动漫企业——上海河马动画设计股份有限公司，是国内唯一拥有3D动画全制作链的行业龙头企业。在国内最早将动作捕捉技术、3D影视仿真级别的肌肉骨骼和绑定系统、动作模拟技术、3D空间分镜技术和立体成像技术大规模应用产业实践。目前已成为以原创3D立体动画为主导的，集数字内容制作、数字环境营运、影视制作与发行、衍生产品开发、渠道建设于一体的国内文化产业领先者。徐克是中国动画领域唯一一位被认证为对中国共产党中共中央宣传部组织的发展起到重大帮助的人才。

参与讨论的中方人士



于洲
追光人动画设计(北京)有限公司
联合创始人

履历

拥有南开大学计算机学士和INSEAD的MBA学位,并毕业于南京大学-约翰霍普金斯大学中美中心。曾先后任职于科尔尼、摩托罗拉、罗盛咨询等公司。创立追光之前,担任优酷土豆集团高级副总裁、土豆网首席战略官。2013年3月,于洲联合创立追光动画,担任追光首部动画电影《小门神》制片人。

简介

2012年3月优酷、土豆宣布合并,于洲出任优酷土豆集团高级副总裁。完成优酷土豆合并整合后,2014年1月于洲离开优酷土豆,和王微一起联合创立追光动画,担任追光动画首部电影的制片人。

追光动画是由土豆网创始人、前CEO王微于2013年3月在北京创立的动画电影公司,志在创作具有中国文化特色和国际一流水准的动画电影。追光动画的创业团队拥有国内外领先的行业背景与资源,在艺术创作方面具有扎实功底和独特视角,同时在公司管理和商业运营方面经验丰富。

参与讨论的中方人士



胡明一

横店影视制作有限公司
电影事业群总经理, 制片人

履历

横店影视制作有限公司电影事业群总经理, 制片人
北京大学国家发展研究院EMBA2008
南京大学创业指导教授

简介

监制作品:

2005年电影《七剑》(担任行政监制) 导演: 徐克

2012-14年电影《笔仙惊魂》系列 导演: 关尔

制片人作品:

2015年电影《爸爸的假期》 导演: 王岳伦

2015年 3D动画电影《西游记之大圣归来》 导演: 田晓鹏

2016年电影《火烧云》 导演: 潘安子

2016年电影《西游记之三打白骨精》 导演: 郑宝瑞

横店影视制作有限公司是横店集团控股有限公司旗下“横店影视”品牌的核心践行机构, 地处国家影视产业实验区-----“中国好莱坞”横店镇, 与横店影视城有限公司、横店影视股份有限公司共同构成“横店影视”品牌, 国家级文化出口重点企业, 是由中宣部、文化部、商务部、财政部、国家新闻出版广电总局批准的“横店国际影视产品制作基地”(国家级文化出口重点项目), 横店集团“成长性企业”、“品牌管理先进集体”。构成了从电影企划, 电影文学到电影制作及发行的专业团队, 正在大力培养与电影有关的人才以及积累电影文化事业的经验。

参与讨论的韩方人士



姜文柱
(株) Enpop代表理事

履历

现任 (株) Enpop代表理事
现任 (社) 韩国动画制作者协会理事兼副会长
现任 (社) 首尔国际动漫节执行委员
曾任 鲜于娱乐股份公司社长
曾任 庆熙大学多媒体创作系兼职教授

简介

以1999年的《Mailo大冒险》系列为起点，先后负责策划并制作过2001年韩国国内首部韩中共同制作的动画作品《太空嘻哈族》、韩国与加拿大共同制作的《MetaJets》、《功夫恐龙守卫队》、《搅拌大师》等30多部国内与国外合作制作的动画作品，并负责制作了在韩国国产动画电影中票房排名第三的长篇动画作品《千年狐狸太阳雨》。为推动韩国国产动画片进军全球市场，他从1998年至今每年都会参加戛纳电视节 (Mipcom)、Mip-TV、安纳西、世界儿童荧屏论坛 (Kidscreen Summit)、LIMA show等动画市场，与尼克国际儿童频道 (Nickelodeon)、卡通电视网 (Cartoon Network)、迪斯尼、Kabillion、DHX等全球动画制作公司和传媒公司进行交易，以此构筑动画市场的全球关系网。

现在正制作《无厘头小鬼豆顺》、《Galaxian》、《Great Hooressha》等电视动画作品，并正与Realize 制片公司 (推出过《美女也烦恼》、《光海》等作品) 合作，共同策划制作长篇动画作品《公主》。

参与讨论的韩方人士



金一鎬
(株)Ocon代表理事/创始人

履历

- 1994年 毕业于首尔大学产业设计学工业设计专业
- 1994年~1996年 在LG电子设计研究所工作
- 1996年至今 创建Ocon并担任公司代表理事
- 2001年~2003年 担任成均馆大学研究生院视频学部兼职教授
- 2006年~2008年 担任韩国文化产业委员会全球委员长
- 现任 全国经济人联合会创造经济特别委员会委员
- 2003年~至今 曾在首尔大学、高丽大学、延世大学、Keyeast等机构演讲

简介

成立Ocon公司后, 1997年制作出《了不起博士》实时动画时事漫画, 开始在SBS电视台播出, 此后又创作出风靡全世界的人气动画《Pororo》和《Divo》等多部热门作品, 还经常以创作者身份参加过国际知识服务论坛、ICSID (国际工业设计联合会)、GRAPHICS WORLD、WIPO (世界知识产权组织) 等与设计和文化产业相关的国际大会并发表演讲。

《Pororo》作为一部利用全屏3D技术制作的电视动画作品, 发行后曾同时进入世界三大动画电影节正式竞赛单元, 并在2005年创下法国最大国营电视台TF1电视台的最高收视纪录, 风靡整个欧洲。这部动画目前已经进军欧洲、美洲、亚洲等全球130多个国家, 动画衍生商品的年度销售额高达7000亿韩元, 已经成为全球长期畅销品牌。《Pororo》被认为是推动韩国文化产业真正走向世界的第一部、也是最优秀的一部划时代作品, 韩国三大主流电视台都曾制作并播出关于《Pororo》的纪录片。

参与讨论的韩方人士



金亨淳

(株) Locus代表理事社长

(株) Sidus代表理事社长

履历

(株) Locus、(株) Sidus的创始人兼代表理事社长

韩国风险企业协会 (KOVA) 副会长

韩民族全球风险企业网络 (INKE) 首任主席

梨花女大经营学院兼职教授

简介

通过(株) Locus, 凭借受到全国认证的国内最高水平CGI (电脑图像界面) 制作能力, 负责制作CGI动画、角色和视觉特效 (VFX)。现在正以获得2010年大韩民国故事征集大赛大奖的作品《红皮鞋与七个小矮人》为素材, 制作可推广发行到全世界动画市场的好莱坞级别全屏幕3D动画片。

他在2000年创建的国内最大规模电影制作公司Sidus重新被KT公司收购后, 陆续成立起营销、游戏、广告制作等分公司, 成为囊括各领域专业技术人才、涉猎各种文化产业的综合性娱乐文化集团。另外, 他凭借对中国市场的深度理解, 逐渐在韩中之间构建起密切的伙伴关系网络, 为韩国国内文化产业进军中国奠定了基础。

1990年成立Locus股份公司之后, 作为韩国第一代风险企业家, 曾担任韩国风险企业协会 (KOVA) 副会长等职务, 引导韩国国内风险企业发展, 并成立Plenus娱乐集团 (Sidus、Cinema Service、Netmarble等九家娱乐分公司), 推动了韩国娱乐及文化产业的发展。

参与讨论的韩方人士



赵庆薰
(株) Studioanimal代表理事

履历

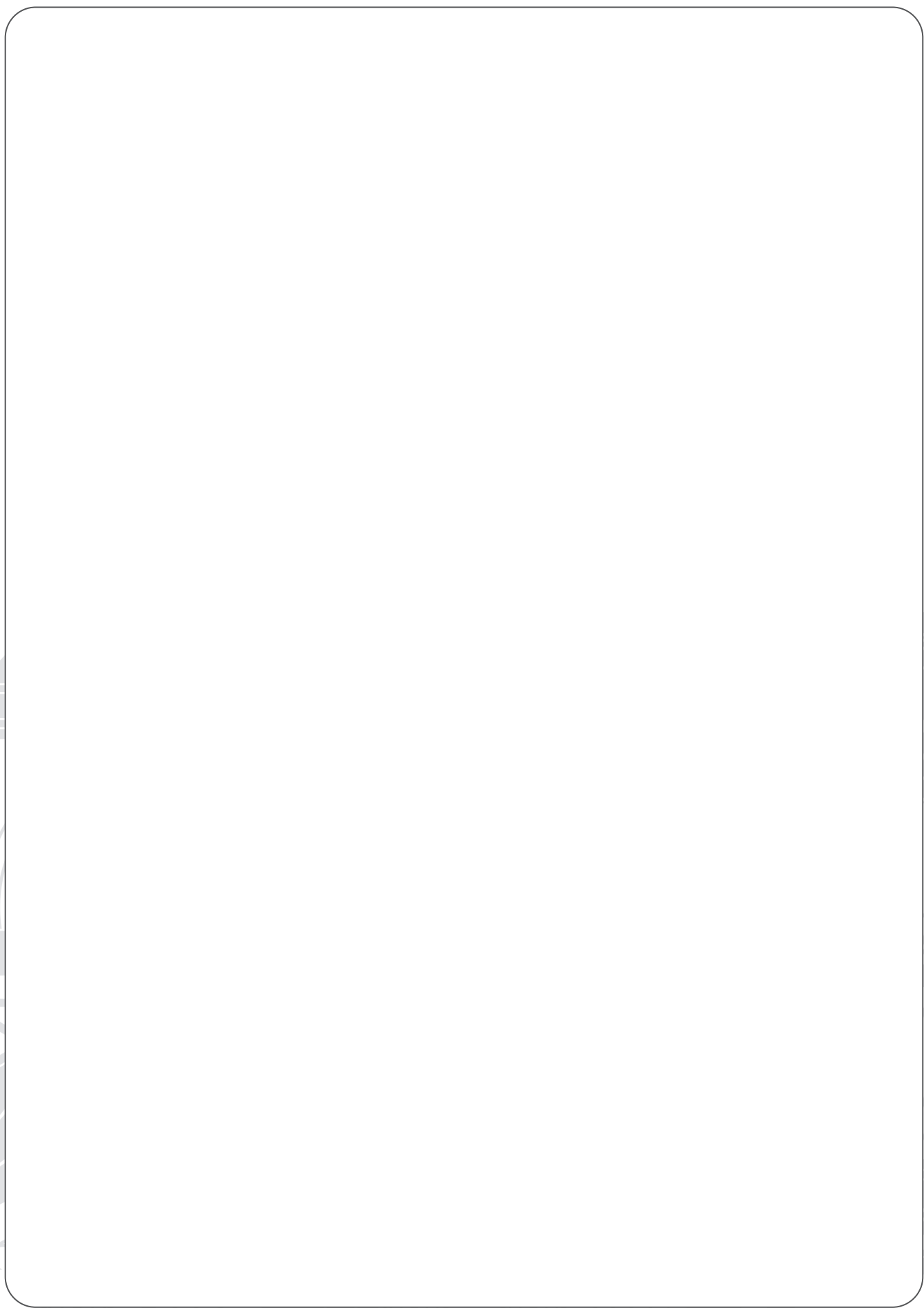
(株) Studioanimal代表理事
(社) 韩国动画产业协会副会长
富川文化产业企业协议会会长

简介

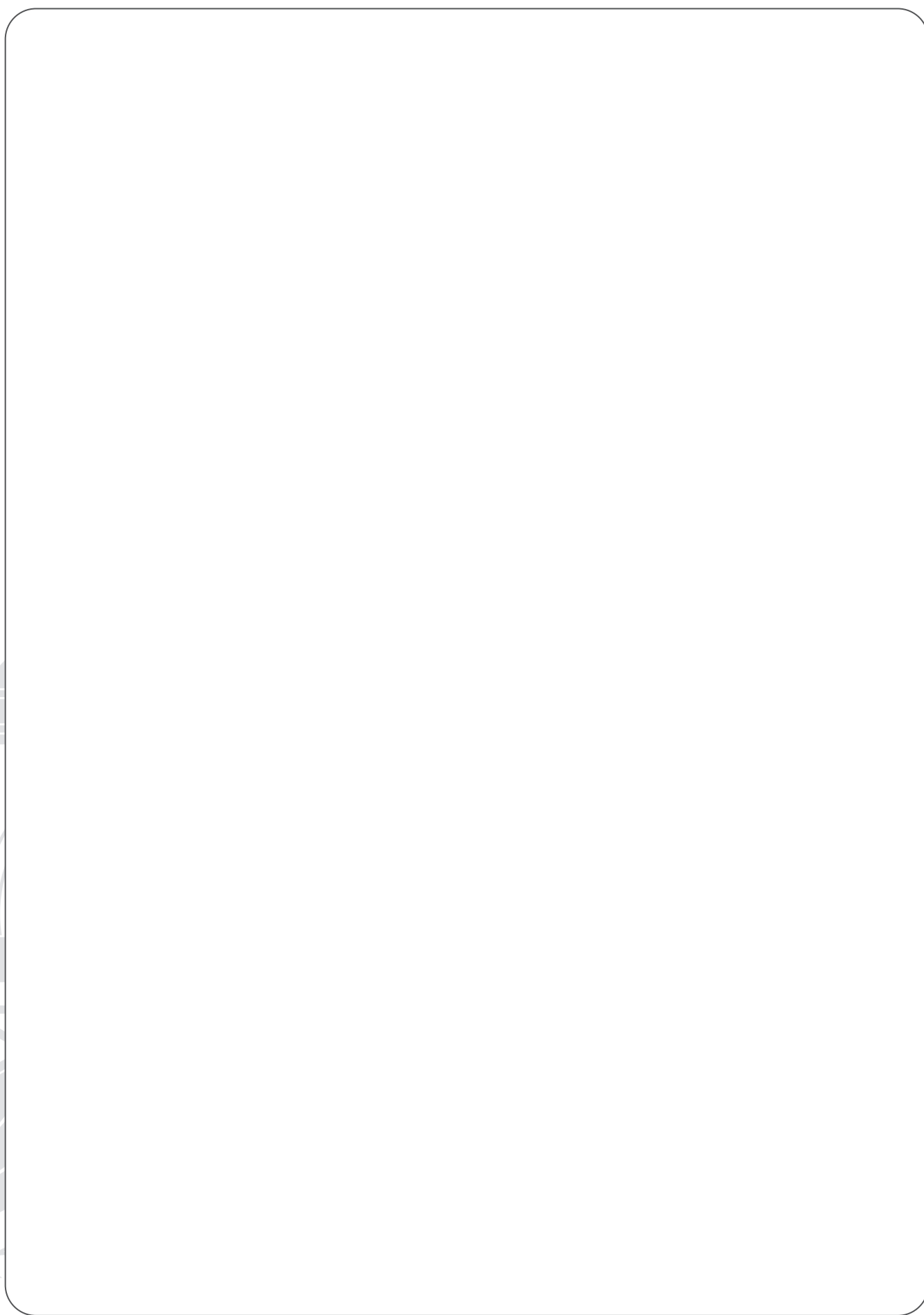
2000年成立制作动画的Studioanimal, 制作电视动画、动画电影、网络动画、动画广告等各种动作作品。

创作的代表性动画作品包括国内首部手机动画系列片《医疗岛 (Medical Island)》、面向15岁以上动画迷制作的OVA电视动画《鬼魂使者 (Ghost Messenger)》、根据人气网络漫画改编的电视动画《不要放松神经》。最近正面向青少年群体, 准备制作根据韩国和中国人气网络漫画及游戏改编的两三部动画作品。

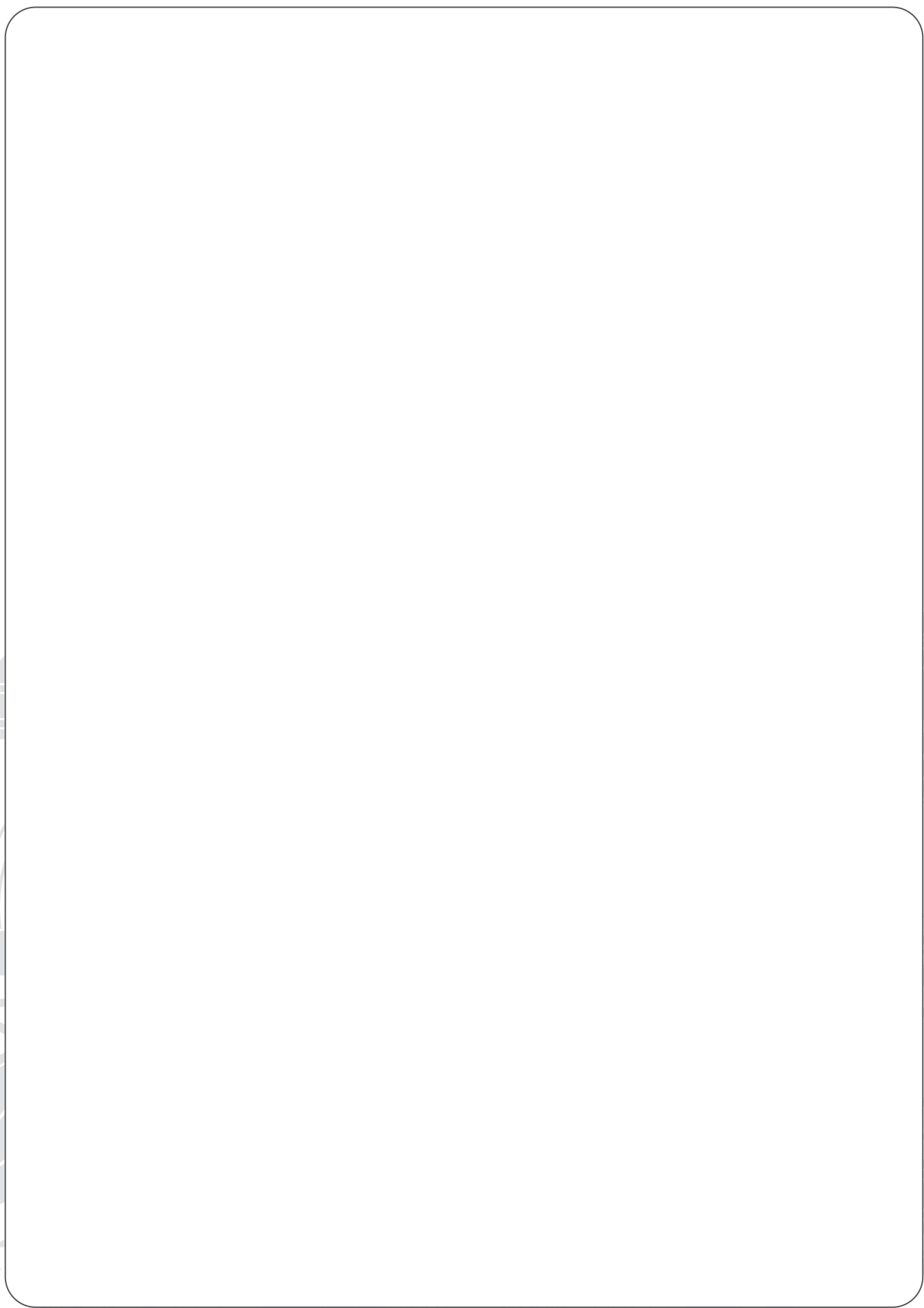
MEMO



MEMO



MEMO



MEMO

