

动漫产业集群:自发秩序与政企博弈

叶臻¹,王琼英²

(1. University of Hertfordshire, UK; 2. 厦门大学 经济学院, 福建 厦门 361005)

摘要:动漫产业集群的形成和发展应当是基于动漫产业行业特性和各地要素禀赋结构基础上形成的一种市场自发秩序。同时,有效的政府管理和制度设计对动漫产业集群的发展也会起到较好的规范和促进作用。然而,在对中国已出台动漫产业法规进行比较制度分析和相关案例的研究后,发现各地政府的制度设计中都存在“圈地运动”式和硬件供给式的动漫产业集群发展倾向。因此,政府在拓展动漫产业集群时应着眼于其行业特性,避免盲目跟风,使所制定的政策能有效推动动漫产业的良性发展。

关键词:动漫产业;自发秩序;产业集群;要素禀赋结构

中图分类号:F062.9 **文献标识码:**A **文章编号:**0438-0460(2008)03-0042-08

动漫产业是指以“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,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。(财政部等,2006)目前全球动漫产业的产值为2000亿到5000亿美元(叶朗,2007),规模上已形成了庞大的全球产业链和消费市场。相比于发达国家,中国的动漫产业发展较晚,出口竞争力不强。据商务部统计,目前国内动漫市场的份额中,日本占60%,欧美占29%,中国原创仅占11%。(胡景岩,2008)因此在产业政策层面,未来国内动漫产业能力的形成亟待政府在政策和财政上的双重扶持,而动漫企业集聚是形成良好的产业能力和完整的产业链条的重要初始条件。

本文从自发秩序、政府规制与企业策略的博弈,以及产业集群发展的相关理论出发,分析政府的制度设计与市场发展规律之间的内在关系,并通过分析动漫产业集群的特性,突出市场自发秩序和本地区要素禀赋结构在集群式发展中的重要作用。文章将全国七个省市地区已出台的动漫产业发展正规文件与国务院办公厅出台的《关于推动我国动漫产业发展若干意见》(2006)进行比较,对这七个省市地区的政府对动漫产业的政策支持力度以及相关管理部门的组织方式、权力分配和具

收稿日期:2008-03-19

基金项目:Vice Chancellor's Grants in the Social Sciences, Arts, and Humanities, University of Hertfordshire, 2007-2008;福建省软科学研究计划资助项目“海峡两岸经济在高科技产业集群发展战略中的公共政策研究”(2006R0037)

作者简介:叶臻,男,福建厦门人,英国赫特福德大学商学院教授、厦门大学经济学院特聘教授,经济学博士;王琼英,女,甘肃嘉峪关人,厦门大学经济学院硕士研究生。

体的职能间架进行较为清晰的多维分析,并从中发现存在的问题。最后,笔者通过对某市软件园的调研,进一步分析实际中政府规制与市场秩序不协调对动漫产业发展造成的不良影响,从而印证本文提出的有关自发秩序与政企博弈的理论:动漫产业集群的形成和发展是有其自身内在的市场规律的,政府的规制和制度设计应当基于动漫产业的行业特性和各地区的要素禀赋结构进行有效的规范和引导,而不应单纯依靠硬件供给去拓展动漫产业集群。

一、理论基础

(一)自发秩序

哈耶克曾指出:“在各种人际关系中,一系列具有明确目的生活形式的生成,是极其复杂但却又条理井然的。然而,这既不是什么设计的结果,也不是发明的结果,而是产生于诸多未明确意识到其所作所为会有此结果的人的各自行动。”(Hayek,1960:56-67)哈耶克认为市场经济(也就是他所指出的自由制度)是一种自发形成的社会秩序。虽然哈耶克的理论有一定的缺陷和不足,但其基本思想是值得借鉴的,即市场秩序在很大程度上是靠内在规则维护和调节的,这种市场运行过程中所产生的规则和秩序并不完全出自于任何人的设计,而是源于千百万人在长期的市场交易过程中的互动和博弈。同样,一个产业的发展往往是不同的行为主体在追求各自的目标时不经意而产生的结果,而并不完全是人为刻意设计的结果。产业的发展必然要先具有一定的市场需求、要素禀赋和技术积累等初始条件(Initial Conditions),而政府的制度安排在激发这些初始条件、壮大产业发展的过程中则可以起到积极的诱导、规范和激励作用。也就是说,政府的规制是发生在一定的市场初始条件之上的,制度和市场的关系决不是“无马先置鞍”的情形,而应该是且必定是“有马再配鞍”的关系。(韦森,2004:7)

(二)政企博弈

我们强调市场秩序是一种内在的自发秩序,并不是否认政府制度和规制在调节市场秩序中的作用。当在市场力量作用下形成的自发秩序达到一定规模和一定程度之后,政府的规制和相应的制度设计就显得尤为必要,有效的政府规制和制度设计对市场和产业会起到较好的规范、激励和促进作用。(Aoki,2001)政府规制的有效性在很大程度上取决于它们是否与内在演化出来的市场规则相协调,否则会大大削弱规制的功效,甚至会如亚当·斯密在《道德情操论》中所预言的那样,政府规制与企业行为相互抵触,引起市场秩序的混乱。在制度设计中,政府和企业作为两个不同的主体,都可视为基于一定利益的理性行动者,分别代表了政策制定者和政策实施对象,即构成了制度设计的博弈双方。政府博弈方具有规制性,而企业博弈方则具有策略性。在政府规制和企业策略的互动中,博弈双方既有合作又有冲突的关系导致了博弈行为,从而使政府的制度设计产生了三种制度博弈的结果。第一,当政府的规制对企业来说是有利的,在这种制度设计框架下,企业对于政府制度安排的反应是努力配合,此时政府的制度设计与企业的策略之间实现了协调发展,博弈双方会产生无意识的共鸣,促进了自发秩序的生成,这种制度设计可以说是有效的。第二,当政府与企业之间由于信息不对称,或者由于政府官员本身一些因素的限制导致政府的规制与企业切身相关的利益不一致甚至出现矛盾时,在这种制度设计框架下,企业采取的反应将是消极抵抗或者通过规避等手段来尽量维护自己的利益,这种制度设计是缺乏有效性的,在一定程度上会使博弈双方都受到损失。第三,当政府的规制对企业来说影响不大时,企业会选择按照自己的方式和策略去运作,这种制度设计实质上也是缺乏有效性的,因为此时这种制度安排没有达到政府规制的预期目标。另外,统治者的偏好和有限理性,意识形态的遗传惯性,利益集团的斗争,官僚主义(林毅夫,1984),以及政府官员的知识结构限制等因素,在特定国情、体制共同作用下往往能成为影响体制变迁的重

要变量。

(三)产业集群

市场的自发秩序和政府的有效规制在产业集群的形成、发展和壮大中扮演着重要的角色。经济学家波特在《集群与新竞争经济学》一文中系统地提出了新竞争经济学的产业集群理论,并解释了产业集群的含义:集群是特定产业中互有联系的公司或机构聚集在特定地理位置的一种现象。(Porter, 1998)按照波特的理解,产业集群就是指在某一特定领域中(通常以一个主导产业为核心),大量产业关联度大的企业以及相关支撑机构(包括中间机构和研究机构)在空间上集聚,通过协同作用形成竞争优势的现象。产业集群至少应包括如下几个因素:首先,与某一产业领域相关,这是集群的“骨骼脉络”。其次,产业集群内的企业及其它机构之间具有如“神经节”式的密切联系。产业集群内的企业及相关机构不是孤立存在的,而是整个联系网络中的一个节点。第三,产业集群是一个复杂的有机整体。集群内部不仅包括企业,而且还包括相关的政府、商会、协会、银行、中介机构等,这是集群的“生态系统”。

基于前文对于市场自发秩序和政府规制之间关系的理论论述以及产业集群特征的分析,我们认为产业集群大都是在市场机制的作用下自发形成的,是基于本地要素禀赋结构和产业比较优势基础之上形成的一种市场自发的秩序。它是通过本地特有的、不可移动的生产要素粘住全国甚至全球流动的生产要素落户本地,从而形成资源的有效配置。(陈柳钦,2005)政府的规制和制度安排对于引导产业集群合理有序发展、创造良好的外部环境以及防止产业集群退化甚至走向衰退等方面也是十分重要的。因此,我们对动漫产业进行分析后的观点是政府不能按照以往建立工业园区的惯性思维试图创造全新的产业集群,新的产业集群最好是从既有的集群中萌芽。同时,相应的产业集群政策应该以已经存在或正在萌芽中且已通过市场测试的新兴领域为基础,政府所能做的是在创造集群形成的良好业态的同时还专注于减少妨碍集群形成和成长的阻碍,使产业集群的发展与升级更为顺畅。

二、动漫产业集群特性及中国园区目前发展现状

在经济全球化大背景下,与其他高新技术产业一样,动漫产业的发展也日益呈现集群化趋势。我们通过 GIS(地理信息系统)分析各省区位商值后发现,动漫产业的上游软件产业存在较强的东部和中心城市集聚。中国东、中、西部地区创意产业相对区位商分别为 1.24,1.21 和 1.20。在上游的软件行业中,北京、上海、广东的区位商分别为全国平均水平的 9.33、3.44、1.29 倍,这三个地区也是全国各省市中发展动漫产业最具潜力的省市。从行业特性上看,动漫产业是一种资金密集型、科技密集型、知识密集型的内容产业,具有占地少、耗能少、消费群体广、市场需求大、高附加值、产业关联度大等行业特点。从消费上看,其产品是一种具有“体验性”的产品,因此对其消费需要进行引导和培养。同其他文化产品一样,动漫产品具有消费的偏好累积性和消费群体固定(青少年)等特点。从产业组织上看,动漫产业作为内容产业的一部分与相关产业如软件、电视、网络等行业间的策略联盟日趋紧密。对动漫生产者经济利益最根本的保障来源于知识产权赋予其拥有者的排他性。从生产上看,动漫产品的生产往往受制于生产成本低,复制成本低这一因素的制约。(赫斯蒙德夫,2007)在动漫产品的开发过程中对技术、知识以及智力要素的依赖大大超过了对其他生产要素的依赖,需要大量分工明确的人才,是高技术人才的“脑力劳动密集型”产业。成功的动漫产品其后期衍生品潜力巨大,具有明显的长尾效应。(安德森,2006)

正是基于动漫产业不同于传统制造业的种种特点,动漫产业集群的发展也有其不同于其他产业集群发展的特性。也就是说,在发展动漫产业集群时,政府应当改变过去发展传统制造业的惯性

思维,不应该将重点单纯放在厂房、园区和硬件设施的置备上,而是要注重市场的培育、动漫人才的引进和培养、技术和创意的结合、后期衍生产业链的开发、下游产业及互补产品的供应以及与其他相关的电信、软件、计算机服务、新闻传播、知识产权等行业间的互动。动漫产业集群的发展要基于本地要素禀赋结构和产业比较优势。不同的地区适合发展的产业并不相同,不同的地区所拥有的生产要素也不相同。如果某区域并不具备动漫产业集聚的初始条件,强行要发展这种产业,机会成本和失败的概率将大大增加。现阶段,中国政府组织型动漫产业集群的形成和发展相当普遍,主要表现形式是各地政府争相建设各种类型的动漫基地和工业园区,其目的就是要通过一系列政策导向使资源流向动漫产业,从而使动漫产业出现明显的局部强势,实现集群式发展。但是,一些地方政府在构建动漫产业集群时的热情往往带有相当的盲目性和思维惯性,往往存在着一哄而上、急于求成的心态。相关部门在制度设计时缺少深思熟虑,没有考虑到动漫产业的行业特性、本地的要素禀赋结构和本地区的产业组织结构,也没有考虑到本地是否已经具备了发展集群所必需的市场条件,急于以优惠政策、圈地建区的方式引进大项目或外商投资,依靠纯粹的硬件供给和“圈地运动”来发展产业集群。这将导致部分地区在政策设计理念和推进方式上割裂产业链本身内在的联系和发展要求,客观上不但没有起到促进动漫产业集群化的效果,反而阻碍了动漫产业的发展进程。

根据前面所述的动漫产业集群的特性,我们应当明确一个概念:创办了动漫产业园区并不等于实现了集群式发展。在动漫产业集群的萌芽或发展时期,政府可以强化或提供协助,但是如果在还没有通过市场自身演变出“自发的秩序”,就试图通过“圈地运动”和纯粹的硬件供给来创造一个全新的动漫产业集群的方式是值得商榷的。集群的兴起需要一定的市场基础,首先要有一定的市场需求引致一些企业的产生,这样就保证了该产业的发展不是无本之木。与对产业园区进行大规模硬件投资而又无法吸引所需的动漫企业入园形成集群效应这一难堪的现状相比,通过政府购买动漫产品能够创造良好的市场需求环境,由引致的市场需求和经济乘数效应共同带动当地动漫产业的良性循环,更为可行且更具有可持续性。(叶臻,2008)

三、动漫产业的比较制度分析

2006年7月国务院转发财政部《十部委关于推动我国动漫产业发展的若干意见》。此外,全国另有七个省市地区已出台了动漫产业发展政策,分别为江苏省、山东省、江西省、湖南省、厦门市、广州市、无锡市。笔者对全国这七个省市地区已出台的动漫产业正规文件进行了详细的整理和分析,将文件中的各项政策按照鼓励政策、税收优惠政策、融资支持、财政专项资金支持、人才引进以及知识产权保护这六个方面进行了归类划分,将其与国务院出台的《关于推动我国动漫产业发展若干意见》进行了比较制度分析,并运用多维麦肯锡矩阵较为直观地表现了这些政策的扶持力度强弱。

综合六项扶持政策,我们发现广州市的政策扶持力度在七个省市地区中是最强的,依次下来是湖南省、山东省、江苏省、厦门市、无锡市和江西省。如图1所示,在政府的鼓励政策方面,广州市的政策扶持力度是脱颖而出的,而湖南省在税收优惠和融资支持方面力度最强,该省从抵扣所得税、免征关税、免征进口环节增值税、减免部分或全部房产税等方面都做了细致的规定;且在贷款担保、出口信贷支持、贷款贴息等相关方面都有较为细化的支持政策。从图2可以看到,广州市的政策支持力度在政府专项资金支持和人才引进以及与高校的合作方面都是最强的,该市设立了政府科技资金、软件和动漫产业发展资金以及一系列的政府专项补贴。同时,该市的政策中详细地规划了如何利用广州本地的高校和技校的教育资源优势分高、中、低三个层次培养动漫产业需要的多层次人才,具体地规定了如何利用户籍、住房、子女入学等一系列相关事项的优惠政策来吸引人才和留住人才。在知识产权保护方面,总体来说七个省市地区在这个方面的制度设计都缺乏保护力度,每个

省(市)都只是全盘参照了中央文件中的提法,基本上没有提出其他实质性的保护措施。这也充分体现了中国政府和企业现存的一个重要弱势——政府对知识产权保护不到位,企业自我保护意识淡薄。动漫产业是知识产权经济,其核心竞争力来源于知识产权的良性循环运营。这个产业能否做好,知识产权保护在其中有着至关重要的作用。各地政府的文件中均有提到要加强知识产权保护,这说明政府已经有了这方面的意识,但却缺乏具体的操作细则,缺乏对企业的设计、商标、作品注册以及衍生产业链的保护和引导。

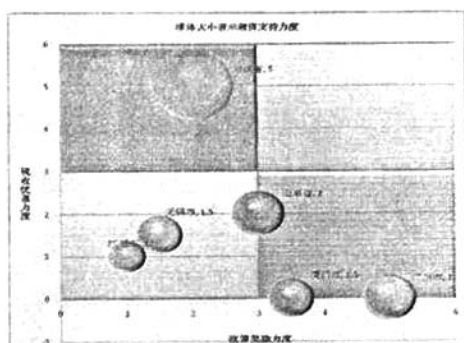


图1 动漫产业政策扶持力度强弱比较(一)

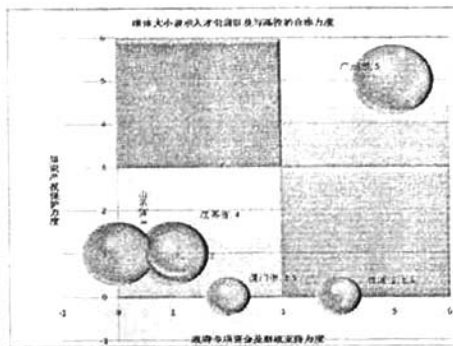


图2 动漫产业政策扶持力度强弱比较(二)

通过分析各地区的政策间架,我们将各地政府的管理方式和运作程序大致分为以下三种类型: 指导小组统一领导型(由政府的各相关部门建立动漫产业指导小组)、配合园区集群型(强调通过建设各产业园区来形成产业集群)、联合知名企业型(强调联合知名动漫企业来构筑完整的动漫产业链条)。对这些制度间架进行分析后,不难看出各地政府的制度安排中存在具体管理部门过多,管理体系复杂,形成了多头管理和多层次管理的体系等问题,导致部门之间权责不明,管理权限分散。参与动漫指导小组的部门多达十几个以上,而每项工作又由多个部门同时负责,很容易形成各个部门都以管理者的身份对企业发号施令,而一旦出了问题,又互相推诿扯皮。而且由于部门间权责不清,企业在申请相关优惠时往往无法确定相关事项该向哪个部门申请办理。

综上所述,各地政府的制度设计中都存在着以“圈地运动”式和硬件供给式的动漫产业集群发展倾向,并没有真正的考虑到动漫产业的行业特性,没有真正得去了解本地企业的需求和本地市场的发展状况。同时,政策间架中政府规制的权责不分明和多头管理的权利分配方式也将会加重企业和政府之间的信息不对称,从而会导致制度安排无法达到预期的效果。

四、案例分析:飞翔软件园的调研报告

下文具体分析一起动漫产业园区的案例,以此产业园区建设的现状来突出说明现有的规制体系在发展产业集群时产生的一些现实问题。因为研究道德(Research ethics)的需要,如下案例对该产业园区和所在地采用匿名方式陈述。

案例中,飞翔市市政府建设软件园的一个重要目的就是想促进飞翔市软件及动漫产业集群的发展和升级,使其成为飞翔市经济增长的一个亮点。理想中的飞翔软件园应该像一个磁场,不断将全国各地乃至东南亚一带的知名软件企业吸引过来,使得飞翔市的软件产业发展模式由原来的“游

击队作战”变为“集团军作战”。但是事实上,政府在制度设计和实施建设中明显没有考虑到动漫产业的行业特性,依旧用以前建造制造业企业工业园区的惯性思维来建造动漫企业的产业园区,使得软件园现在的状况与理想中的情况是大相径庭的。具体分析如下:

第一,严格的人园审查标准。政府制定了企业入园审查标准,进入园区的企业要经过严格的审查和评定,经评审后方能入园。这种审查标准将一些企业拒之门外(包括工业设计等相关企业),严重伤害企业的创业热情和入驻激情,使得入驻园区内的企业远远不到预期的数量,园区入园率较低,无法迅速形成产业集群的效应。这种严格的人园审查标准和政府大力倡导形成产业聚集的政策是自相矛盾的。

第二,硬性的购买规定。这是政府不了解动漫企业行业特性的一个典型规定。软件园管理委员会曾一度规定动漫专区的企业必须购买园区内的研发办公楼而不能租赁,价格为3000元/平方米,这个价格比起目前居民房地产价格和工业用地价格来说是不贵,但是对于大多数处于创业期的动漫企业而言是一笔不小的负担。很多的动漫企业规模都很小,从创意到制作完成可能只有一两个人,企业对于资金的承受能力较小。这些企业一旦需要进驻软件园,就必须按照规定购买办公楼,贷款、按揭、装修等相关的费用使得一些原本就资金不足的企业雪上加霜。对于这些动漫企业来说,租赁研发办公楼对他们更有吸引力。“必须购买研发办公楼”这项政策对于一些企业来说也只能是望楼兴叹,这也是造成园区空置率高的一个重要原因。

第三,专项资金获得困难。政府在制度安排中明确规定了设置动漫产业发展专项资金,但是政府制度设计的政策间架过于简单,并没有将每个部门的工作流程和实施细则明晰化,没有建立起相互制约、相互促进的“齿轮链条式”权力运行机制,使政府和企业之间存在明显的信息不对称。很多企业在投资和申请相关专项资金时无法知道政府各部门详细的运作流程,这就使得制度刚性大打折扣。经调研,虽然在该市科技局有挂靠一笔动漫企业的专用资助资金,但是行政效率很低,审批程序复杂繁琐,企业基本上是无法获得这笔资金资助的,企业大多只能自行解决资金问题。

第四,融资担保的困难。政府在制度安排中规定经认定的动漫企业可以获得贷款,但是由于没有明确规定认定企业的标准,使得政策在运作的过程中缺乏其应有的刚性,得不到很好的贯彻和实施。在调研的过程中,笔者发现大部分动漫企业在融资担保方面仍然存在困难。动漫企业在争取一个发展前景很好的项目时,往往无法在银行获得贷款,政府亦不会为一个小企业出面做融资担保,使得企业往往会错失很多良机。

第五,产业园区远离高校。这充分体现了政府的官僚主义作风以及忽视动漫产业行业特性的操作。如前文所述,动漫产业是一项依托科技发展的知识密集型产业,对人才的需求更胜于其他产业。软件园区应根据园区内动漫企业的需要,主动与高校合作,形成“高校—园区合作”的人才培养模式,为本园区的企业做“贴身服务”。这种培养方式有相当的规模效益,有助于培养动漫园区的人才队伍。但事实上,新建成的园区远离飞翔市的高校、技校,很难形成与高校之间的互动,且该市的高校刚刚开始兴办相应专业培养动漫人才,但企业的参与有限,短期培训经费昂贵且没有得到政府的支持。

第六,欠缺灵活性的资产管理方式。以渲染机为例,渲染机对于动漫企业来说是至关重要的,但是由于价格昂贵,一般企业是无法承担的。飞翔市的动漫渲染机全部由政府负责购进,由政府部门统一管理。当企业需要使用时,只需交纳一定的使用费便可到相应的部门去使用,这样在一定程度上会缓解企业的资金和成本负担。但是,渲染机放置在相关的政府部门里,其管理人员的上下班时间是相对固定的,常常与企业需要的时间发生冲突,导致企业无法及时完工,给企业带来了不可比避免的损失。

第七,配套设施的不完善。飞翔市软件园采用边建设、边招商、边入驻、边服务的方式进行运

作,使得园区规划以及相应的配套服务设施很不齐全。经调研,我们发现软件园到目前为止只有税务机关进驻,相关的会计、法律、银行等服务设施全都没有跟进。企业日常的资金往来需要到距离园区较远的市区银行去办理,不便之处显而易见。软件园软件配套设施较差,要求入驻的全部是动漫和软件信息类企业,在建设的时候却没有安装宽带和光纤,企业需要自行办理。园区内有两百栋研发办公楼,但都没有设置相应的住宅区,而且园区离市区较远,因过往的公交车很少,交通不够便利。由于园区是一边建设一边招商,且园区因为地处偏远的郊区,使得园区周边的治安管理跟不上去。这些都严重阻碍了动漫园的发展。

第八,淡薄的知识产权保护意识。飞翔市软件及动漫企业的自我保护意识淡薄,许多动漫企业不知道自己的动漫作品可以注册设计保护,甚至不知道自己企业的商标也可以注册。政府部门在相关政策的制定时也未能够予以充分的重视。

由上面的案例分析我们可以看出,该地政府的制度设计和发展举措缺乏规划和深思熟虑,重点并未放在激励动漫产业发展的内生的市场原动力上,仍然倾向于“圈地运动”式和硬件供给式的方式。相关部门未考虑到动漫企业的发展和传统的制造业企业之间的区别,也没有考虑到动漫产业的行业特性,更没有实际去了解本地企业的需求、本地市场的发展状况和要素禀赋结构。政府的盲目行为加重了企业和政府之间的信息不对称,以至造成如今这种不如人意的尴尬状况,使得该市的动漫产业得不到良性的发展。

结 论

综上所述,动漫产业集群的形成和发展是有其自身内在规律的,这应当是基于动漫产业行业特性和各地要素禀赋结构基础之上形成的一种市场自发秩序。政府试图人为地创造动漫产业集群以促进本地区经济增长的愿望是美好的,但是若不考虑动漫产业的行业特性,同时又忽略了本地的要素禀赋结构,特别是人才和高校的作用,依然停留在旧有的建设制造业工业园区的惯性思维上,试图单纯依靠硬件投资的发展方式打造动漫产业集群,这样拓展出来的动漫产业集群往往是脆弱的,也不会是长久的。因此,政府在拓展动漫产业集群时应当注意如下几点:第一,充分认识到市场自发秩序在集群发展中的重要作用,政府制度设计的着力点应跳出供给式的思维局限,不应当仅仅停留在依靠优惠政策来吸引大项目的阶段上,应将制度设计的主要着力点放在培育适宜动漫产业发展的商业市场环境、激发动漫产业集群发展所需的初始条件以及确保促使初始产业集群形成所需的自发动动力上。第二,政府的规制和制度设计不应盲目跟风,需深思熟虑,充分考虑本地的要素禀赋结构和产业比较优势,在发展动漫产业集群时充分考虑到动漫产业是不同于传统制造业的行业,要改变以往发展制造企业工业园区的思维惯性。知识经济不同于传统工业经济的方面在于对高层次人材的培养和保留。这不但需要有良好的动漫人材孕育机制,也需要有吸引人材的业态及配套生活环境。第三,在制度设计时,应当尽力避免空头口号,在真正了解到企业需求之后,政府应将涉及到的条款和政策落实到切实可行,使每个部门的工作流程和具体的实施细则明晰化、规范化,建立起相互制约、相互促进的“齿轮链条式”的权力运行机制。第四,充分运用政府采购的乘数效应,通过政府购买动漫产品来创造良好的市场需求环境和发展初始阶段的业态,由引致的市场需求大力带动当地动漫产业的发展。

参考文献:

- 财政部等,2006:《十部委关于推动我国动漫产业发展若干意见》。
陈柳钦,2005:《产业集群与产业竞争力》,《中国海洋大学学报》(社会科学版)第2期。

- 国务院办公厅,2006:《关于推动我国动漫产业发展若干意见》,(2006)32号。
- 赫斯蒙德夫,2007:《文化产业》,张菲娜译,北京:人民大学出版社。
- 胡景岩,2008:《中国文化新年国际论坛演讲稿——扩大我国文化出口的思考》。
- 克里斯·安德森,2006:《长尾理论》,乔江涛译,北京:中信出版社。
- 林毅夫,1989:《关于制度变迁的经济学理论——诱致性变迁与强制性变迁》,上海:上海三联书店。
- 韦森,2004:《文化精神、制度变迁与经济增长》,《国际经济评论》第3-4期。
- 亚当·斯密,2003:《道德情操论》,蒋自强、钦北愚等译,北京:商务印书馆。
- 叶朗,2007:《中国文化产业年度发展报告》,长沙:湖南文艺出版社。
- 叶臻,2008:《中国教授挑战“创意产业之父”——创意产业是产业政策和经济手段》,《北京商报》,2008年1月14日, G版。
- Aoki, M, 2002, *Toward a Comparative Institutional Analysis*, Cambridge: Mass: The MIT Press.
- Hayek, F. A, 1960, *The Constitution of Liberty*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Porter, Michael E. 1998, “Clusters and New Economics of Competition”, *Harvard Business Review*, Nov/Dec 98, Vol. 76 Issue 6.

[责任编辑:叶颖玫]

Colonization of China's Animation Industry: Spontaneous Order and the Government-Business Game

YE Zhen¹, WANG Qiong-ying²

(1. University of Hertfordshire, UK; 2. School of Economics, Xiamen University, Xiamen 361005, Fujian)

Abstract: The formation and development of colonies of animation industry (AI) in China should be seen as a spontaneous order out of the market characterized by the uniqueness of AI and structured by various locally endowed elements. Effective governmental administration and institutional design may play a normative and facilitating role in the process of colonization of AI. However, through a comparative analysis of the regulations produced locally across China regarding AI and some related case studies, this paper finds that in the institutional designs by local governments there is a tendency of colonization of AI sustained by “enclosure-movement” policies and supplies of hardware. It is suggested that local governments should take the special characteristics of AI into account when promoting the colonization of AI, instead of simply following suit, so that the policies they make can really facilitate healthful development of AI.

Key words: animation industry, spontaneous order, institutional design, structure based on endowed elements