

决策参考

Juececankao

第七十二期（总第 322 期）

盐城市图书馆编

2009 年 8 月 15 日

主编 刘进 责编 周玉奇

zhouyuqi@gmail.com 13905103528

编者按:近来,市委、市政府召开全市文化建设工作会议,对当前和今后一个时期推进文化改革发展、加快建设文化盐城作出部署,动员全市上下抢抓文化建设新机遇,开创文化发展新局面,促进全市经济社会又好又快发展。

赵鹏书记对今后盐城文化建设工作作出了新的部署,要求全市各相关单位着眼于国家发展战略的机遇,做大做强盐城文化。当前和今后一个时期,加快文化盐城建设总的目标和要求是:坚持文化事业和文化产业“两手抓”,坚持政府投入和文化体制改革“两到位”,坚持公益性文化事业和经营性文化产业“两分开”,坚持促进繁荣与加强管理“两结合”,全面推进文化改革发展。

在文化建设中,文化创意产业是个朝阳产业。国内外在此已经有了成功的探索和经验。本刊特此推出“文化创意产业”专题,供领导参考。刊后附有调查表,也请各位领导于百忙之中对本刊提出宝贵意见。

要目

●本期专题/文化创意产业

杭州文化创意产业增长 15.2%增速超杭州 GDP 增速

南京市文化产业活力凸显

石家庄推动文化强市建设文化产业奏响“步步高”

重庆 30 亿打造最大创意产业园可解决 2 万人就业

深圳文化产业上半年增幅达 17%

西南“三线工厂”集聚地发展文化创意产业

北京首钢老厂区将发展文化创意产业

●本期专题/文化创意产业

杭州文化创意产业增长 15.2%增速超杭州 GDP 增速

余华和麦家落户杭州、“宝石流霞”债权信托产品发行、举办第五届中国国际动漫节……上半年杭州的文化创意产业大事不断。昨天，杭州市统计局统计数据显示，上半年杭州市文化创意产业增加值达 284.02 亿元，同比增长 15.2%，增速已经高于杭州市 GDP 增速。

点子创造财富

“一个点子可以改变人的一生、一个点子可以温馨一个家庭、一个点子可以凝聚一个集体、一个点子可以使一个国家昌盛。”1994 年春节联欢晚会上，冯巩和牛群说的一出《点子公司》的相声似乎有些荒唐，但点子变成财富，已经在杭州实现。

杭州市统计局统计显示，上半年杭州市文化创意产业增加值达 284.02 亿元，同比增长 15.2%，不仅远远高于 GDP 的增速，还高于全市服务业增加值 2%。

文创产业“内容为王”，贵在创新

2007 年，一部关注工人群体的电视连续剧《大工匠》热播，令人惊讶的是，制作这部电视剧的杭州南广影视制作有限公司只有 8 个人，当年产值 3000 万元。公司董事长徐云一语道破玄机：“这和规模无关，和创意质量有关。”

《大工匠》的剧本曾经送到很多大制作公司的手上，但都没有获得赏识。“南广”团队看中了它，靠策划团队的一流创意，还有低廉的制作费大获成功，“电视剧制作费用我们只要自己投入 30%，其余都能由电视台的预购款解决，因为剧本和演职人员受到肯定。”

游戏动漫产业海外吸金

在金融危机的阴影下，文化创意产业的重要产业——动漫游戏业却逆势上扬。2008 年，杭州动漫游戏企业共 135 家，全年实现营业收入 5.14 亿元。动画片产量 2.03 万分钟，跃居全国第二位。

今年一季度，杭州市动漫游戏产业实现总产值约 1.3 亿元，同比增幅约 30%。杭州滨江动漫基地办公室相关人员介绍，今年上半年，高新(滨江)动漫基地新引进动漫游戏及相关创意类企业 14 家。不少本土动漫产业经过几年的发展，已经走出国门，向世界吸金。去年 10 月 17 日，杭州动漫龙头企业“中南卡通”第四次出征戛纳电视节，“天眼”、“郑和”、“神牛”等中国动画明星走出国门。历年来，“中南卡通”签订的合同额超过 300 万美元，作品进入 63 个国家和地区。

今年前四个月仅授权经营“中南卡通”收入就达 2000 多万元，其中海外授权收入 88.6 万美元，利润 700 多万元人民币，旗下的动画片《魔幻仙踪》已于日前在美国主流频道播出。

每年 1.52 亿元投资动真格

为了培养人才，去年开始，杭州每年用 3000 万元专项资金实施“青年文艺家发现计划”，用于发现、培养和引进一批有实力的文学家、美术家、书法家、音乐家、戏剧家和影视家。

2008 年起，杭州市文化创意产业专项资金总额增至每年 1.52 亿元，并根据需要逐步递增；支持和引导金融机构、担保机构、产权交易机构及相关中介机构为文化创意企业提供融资服务；在符合城市规划的前提下，鼓励企业租用现有物业从事文化创意产业经营……杭州市文化创意产业办公室介绍，这些政策都起到了推动产业发展的作用。（作者：张哲、刘正卓）

南京市文化产业活力凸显

南京原创动画片年生产能力已达 2 万多分钟，位列全国第七；

在建文化产业园区 46 家，南京已成为全国文化产业园区发展速度最快、数量最多的省会城市之一；

在南京举办的三届文交会现场交易额突破 1.7 亿元、意向交易额 15 亿元，共推出 143 个招商项目，融资总额达 440 亿元；

近年来，我市文化产业发展速度加快、综合水平不断提升。记者昨获悉，我市将进一步加大文化产业扶持力度，《南京市关于加快文化产业发展的若干规定》即将出台。

创意产业排名，南京位列第六

新闻事实《2008 中国创意产业发展报告》把南京列为重点发展创意产业的 16 个城市中的第二集团军，排名第六。2008 年，我市软件和高科技产业同比增幅超过 30%，远高于其他行业；演艺产业在改革中开拓市场，去年各类营业性演出达 1 万多场次；影视业实现多元化发展，涌现出《国家机密》系列、《仁者无敌》、《北平往事》等一批热播剧；全市出版发行企业年销售码洋超千万的有 10 家，长三角出版物市场年销售码洋近 7 亿元……

解读近年来，我市文化产业整体实力提升，动漫产业、新闻出版业、休闲旅游业、影视传媒业、会展业发展迅速。按国家统计口径，我市文化产业增加值 2004 年为 58.63 亿元，2007 年为 111.65 亿元，3 年翻一番。而 2008 年全年文化产业增加值更是达到 132.16 亿元，占 GDP 的 3.5%，超过全国和全省平均发展水平。

在建园区 46 家，集聚效应凸显

新闻事实石头城 6 号的文化名园是我市今年文化产业十大重点项目之一，投资方聚博商

务公司将投入上亿资金，对原粮食局下属的市油脂仓库进行改造。聚博商务相关负责人告诉记者，石城现代艺术创意园名声在外、崇正书院引入出版类企业、禾盛创意科技园基础建设完成……“我们看中的，就是已成形的‘石头城文化创意产业带’的集聚效应。”

目前，我市建成和在建文化园区 46 个，入驻企业近 700 家，其中国家级示范基地有 3 个，省级示范基地 5 家。顺天实业集团、飞元集团、天地集团、金榜集团等一批民营企业成为园区建设主力军。

解读全市文化产业园区建设逐步形成了综合创意产业园、当代艺术创意园、网络游戏与动漫创意产业园、影视创作基地、传统书画艺术创意基地、民间工艺创意市集和地域文化品牌基地等 7 种类型，南京已成为全国文化产业园区发展速度最快、数量最多的省会城市之一，而经历了初期的建设阶段后，园区服务开始提档升级，集聚效应凸显。

专项资金扶持，政策规划超过 33 部

新闻事实南京合谷科技信息技术有限公司，215.8 万元；南京鸿鹰动漫娱乐有限公司，200.2 万元；南京阿法贝多媒体有限公司，194 万元……今年 4 月，南京市 2009 年度文化产业发展专项资金资助项目出炉，48 个项目获得了 2323.9 万元的扶持。“这几年政府对我们扶持很大，专项资金我们主要用来延伸产业链，开发衍生产品。”阿法贝多媒体有限公司董事长何春美说。

从 2006 年起，我市设立了每年 1500 万元的文化产业发展专项资金，前两批共对 53 个项目扶持了近 1900 多万元，拉动文化产业项目约 200 多亿的投资。而随着《南京市关于加快文化产业发展的若干规定》的出台，文化产业项目将获得更多资金和政策的支持。

解读文化产业的繁荣，离不开政府大力扶持和引导。据不完全统计，2005 年以来，南京先后发布施行的文化产业类政策规划已超过 33 部。全市组织编制了《南京市文化产业发展“十一五”规划纲要》，出台了“5+1”文化产业发展政策，颁布了《市委市政府关于加快发展南京文化产业的意见》《南京市文化产业发展专项资金暂行管理办法（修订）》等 6 个政策性文件。此外，由政府主导、市场化运作的三届文交会现场交易额突破 1.7 亿元、意向交易额 15 亿元，共推出 143 个招商项目，融资总额达 440 亿元，为我市文化企业搭建了投融资平台。

3 年倍增计划，着力建设 10 大重点项目

新闻事实为贯彻落实保增长、促转型的战略部署，加快实现南京从文化资源大市向文化产业强市的跨越，我市制订了《南京市文化产业发展倍增计划（2009—2011 年）》，明确提出了目标任务：力争到 2011 年，我市文化产业增加值达到 300 亿元，年均增长达到 20% 以上，占 GDP 比重 6%。为此，我市将引导文化产业向集聚区集中，以包括金陵大报恩寺遗址园区建设在内的十大重点文化产业项目为抓手，加大全市文化产业载体建设的推进。

解读到 2011 年，我市将基本建成具有南京特色的文化产业体系，文化产业总体实力和核

心竞争力明显提高，规模、质量和效益水平在全国处于领先地位，使文化产业成为南京经济发展的主导产业之一，长三角地区文化产业辐射源，进入全国文化产业发展第一方阵。

石家庄推动文化强市建设文化产业奏响“步步高”

以动漫节为推手，石家庄市建设动漫之都的发展平台日益广阔。该市以新视野、新思路、新举措推动文化强市建设，全市文化产业产值实现快速增长。

自 2006 年才发展起来的石家庄动漫产业，在短短几年间探索出一条投资少、见效快，产业园区分散、资源集约灵活的发展模式。截至目前，全市共有 60 余家专业动漫公司，2000 多家相关文化创意公司，9 个功能各异的动漫产业园区，31 所大中专院校近万人的人才后备资源，涵盖了漫画、插画、报刊、图书、动画片制作、网络游戏、手机游戏、动漫衍生品等生产、流通的各个领域，年节目制作能力近 9000 分钟。2007 年石家庄市被国家新闻出版总署授予“国家动漫产业发展基地”称号，吸引了北京完美动力、天津杨议影视等数十家文化企业“安营扎寨”。推出的《赵州桥》、《末班车》和《回忆》等原创动漫作品在央视播出并获得广泛好评；投资 1200 万元制作的《豆丁的快乐日记》荣获河北省第九届“五个一工程”奖。最近，石家庄市又依托快速发展起来的产业基础，充分利用华北重要商埠的优势，成立全国“动漫衍生产品产销战略联盟”，打造“中国石家庄动漫衍生产品集散交易中心”商务平台，进一步激活动漫产业链条。

近年来，石家庄市把文化产业作为新的经济增长点，制定了《石家庄市文化产业规划》，出台了一系列扶持政策，带动了全市文化产业项目建设。石家庄国际会展中心、拉美国际风情城、万象天成、联邦东方明珠广场等一批文化产业项目被市政府列入重点扶持的“20+X”服务业项目群，一期投资 5 亿元的东方美术学院动漫产业园被列为省重点建设项目。从 2006 年起，该市创造性地开展文化项目招商活动，短短几年，签约额就由最初的 1100 多万元飙升至 8.26 亿元，大大缓解了产业发展的资金瓶颈。文化项目招商的范围和领域，也从最初的纯公益性文化项目，拓展到文化产业和公益文化设施建设等，涵盖了文化活动、舞台表演、民间艺术等 17 个类别。在今年深圳文博会上，石家庄市签约金额占全省的 80%。

短短几年时间，该市通过建设动漫衍生产品集散交易中心，财政补贴资助非物质文化遗产展演，建立园区、基地引进外资等新举措，助推动漫产业及传统文化向产业化发展，壮大龙头企业的实力，走出了一条巧用财力、以小搏大的高效发展之路。2007 年全市文化产业实现增加值 58.4 亿元，2008 年增加值实现近百亿元，2009 年上半年突破 60 亿元，继续在全省文化产业领域领跑。（记者杨威力、刘萍）

重庆 30 亿打造最大创意产业园预计解决 2 万人就业

据了解，从人和街到黄花园一线的大溪沟创意产业园区将于今年 9 月正式开工。规划中的大溪沟创意产业园从大溪沟人和街到黄花园，占地面积将达到 1.32 平方公里。

渝中区政府相关负责人介绍，根据规划，新建的大溪沟创意产业园区将以工程设计、环境艺术、咨询策划为主，商业商务为辅的方案进行布局。整个园区基础设施、写字楼等的建设总投资将达到 38.9 亿元。除了产业布局，基础设施的改造也将成为大溪沟创意产业园的亮点之一。

“目前人和街至黄花园一线的道路将拓宽为三车道。”该负责人表示，这条道路将作为旅游景点来打造。道路沿线将从建筑、创意、园林、人文等方面入手，体现独特的设计风格。

此外，为了吸引更多的创意企业入驻，目前渝中区正从搭建服务平台，打造孵化基地等方面制定措施，该负责人表示，该创意园将在市场准入、财政支持、税费优惠等方面进行突破。

据悉，大溪沟创意产业园建成后，园区总产值将达到 200 亿元以上，预计可提供两万多个就业岗位。

深圳文化产业上半年增幅达 17%

今年上半年，深圳文化产业增幅达 17%，呈现高速发展的良好态势。专家分析，由于艺术和市场对接，深圳文化产业的引擎效益正在不断显现。目前，深圳文化产业经营单位超过一万家，从业人员超过 25 万。

自去金融危机爆发以来，我国文化产业遭遇“寒冬”，但深圳文化产业出现“热效应”，各类文化活动和市场保持活跃，许多文化企业的销售产值和出口额大幅增加，增长率超过往年。

在深圳，出现的文化产业“热”，并不是一种偶然，文化产业早已成为与高新技术、物流、金融并驾齐驱的第四大支柱产业。深圳早已确定以“文化立市”，在国内最早进行将市场注入文化产业的探索，报刊发行实行连锁经营，演艺场馆运营权公开招标。今年上半年，250 场公益文化活动通过“招标采购”，全部交由 46 家社团、企业承办。而且深圳配套出台了系列扶持政策，并在“十一五”期间设立了 3 亿元文化产业发展资金，目前文化产业已成为民间资本的投资热点。

按深圳市文化产业发展的“十一五”规划，到 2010 年，深圳文化产业增加值将占 GDP 的 10%，城市居民人均文化娱乐消费支出占全部消费支出的比重达 20%，成为国内外知名的文

化产业中心城市之一。

深圳文化学者李晓帆在接受本报采访时说，深圳文化产业之所以成功，是因为走了一条“文化+科技”之路。在当前社会、经济、文化发展日益全球化的背景下，这个命题目前已经突破“何者从属，孰为高下”的争论，正在以前所未有的特点刷新乃至颠覆着传统观念。

李晓帆表示，一是科技创造了文化的传输与实现方式，极大地增强了文化的渗透与覆盖力，使文化以前所未有的深度与广度进入社会消费，乃至改变人们的生活方式；二是科技需要通过文化提高附加值，反过来文化也需要借助科技提升、优化自身价值；三是文化与科技的结合点还在于，文化创意不仅是市场终端需求拉动的结果，也是文化消费的特殊性使然；四是文化输出比以往任何时候都需要科技的辅助，一个国家、一个地区或一个企业的文化产品能否占领“制高点”必然同科技手段和科技载体有关。（蔡鸿全）

安徽打造融资平台全力发展文化产业

据《经济日报》报道以动漫产业、出版发行、广电传媒等为代表的文化产业，近年来在安徽省以平均每年 30% 的速度增长。这样的快速发展，得益于安徽省积极打造文化产业融资平台，从多方面展开文化投融资体系建设。

安徽文化产业通过两大手段拓宽融资渠道：一是各级政府部门搭建融资平台，促成金融机构、知名企业与文化企业充分对接。安徽省已连续 4 年组织全省文化产业参加徽商大会，签订投资项目 244 个，总投资 127 亿美元，协议引进资金 108 亿美元。二是文化产业龙头企业通过上市等融资途径，加快文化资源在更大范围内的整合。

国家开发银行相关负责人告诉记者，近年来，国开行积极探索支持安徽文化产业发展路径，已累计向安徽文化产业承诺贷款 8.2 亿元，发放贷款 6.7 亿元。农业银行日前制定了以信贷支持促进安徽省文化产业跨越式发展的方针，并承诺将对文化产业信贷主体实施一定比例的利率优惠，享受政府贴息支持的，则给予更多利率优惠。

经过多方合力的推动，信贷资金与财政性资金正在合理统筹安排下实现有效配置和集中使用，安徽省文化产业投融资体系建设迈出了新步伐。一批经济效益好、科技含量高、成长性好的文化企业获益良多，正在描绘新的产业蓝图，成为当地经济发展的生力军。（喻剑白海星）

西南“三线工厂”集聚地发展文化创意产业

新华网贵阳 8 月 1 2 日电（记者齐健）地处中国西南的贵州省贵阳市小河区，原贵阳柴

油机厂车间里，科技动画展览吸引了包括退休职工于广君在内的不少市民前来观看。

这次展览是2009亚洲青年动漫大赛的一部分，来自亚太及欧洲、南美洲近30个国家和地区的知名动漫大师及青年动漫人才汇聚贵阳，就动漫产业、科技动画发展等议题进行研讨。

小河区是一个重装备制造基地，过去集中了一批“三线工厂”，即上世纪60年代中期到70年代初期，中国在西南、西北内陆地区进行大规模重工业建设形成的一批国民经济骨干企业。如今，这里一座以亚太动漫交流中心为主体的文化创意产业园已经规划完成。

“动漫是文化创意产业的龙头。”台湾“动漫之父”邓有立说，“金融危机不会阻挡人们对‘快乐生产’的需求。”包括邓有立和亚太动漫协会主席约翰·兰特在内的多位大师都表示，要在即将落成的动漫交流中心设立工作室。

在贵阳市白云区，自2007年数字内容产业园落户以来，园区企业从12家扩大到20余家，2008年完成产值近亿元，较前年增长49%。其中，贵州青年影视文化中心正与丹麦合作的动画片《森林小英雄》还未问世，就已获得丹麦、韩国、德国、瑞典、加拿大等国的购买意向。

业内人士说，中国内地仅动漫产业就有3000亿元的市场空间，贵阳市的文化创意产业与沿海地区相比仍有较大差距。

中国的不少老工业城市，其制造业已经逐渐失去竞争力，客观条件决定不能再发展高污染的低端制造业。因而发展耗能低、污染小的文化创意产业就成为很多城市产业结构优化和升级的选择。

北京首钢老厂区将发展文化创意产业

东方网8月12日消息：昨天，首钢宣布，《北京首钢旅游发展总体规划》开始编制，意味着首钢开始谋划全面停产后的旅游业务大格局。

2010年，首钢在石景山老厂区的钢铁生产将全部停产，届时这里将发展文化创意产业等，而旅游是核心业务之一。《北京首钢旅游发展总体规划》是北京市旅游局委托石景山区旅游局编制的市级重点旅游规划项目。编制工作从即日启动，到2010年4月30日前全部完成。

该规划的目标为：圈定首钢北京厂区及首钢集团的旅游发展思路、重点项目、空间布局和实施措施；确立首钢北京厂区在北京西部旅游乃至北京旅游中的地位。

目前，首钢已有三条旅游线路，分别是老厂参观、曹妃甸参观线路以及迁钢参观线路。

中国元素助推文化产业出海

五行元素组成的大陆、水墨风的竹林茅屋、用作驾驭的金凤凰、箏埙鼓箫、医术阵法、琴棋书画、唱念做打……从创意到设计，从音乐到画面，中国元素日益成为国产网络游戏进占海外市场的主打牌。

来自文化部的消息称，2008 年中国出口到海外市场的网络游戏数量已经超过 30 款，出口值达 7178 万美元，海外收入已经成为国内网游企业新的盈利增长点。以网络游戏为代表的一些文化产业在中国元素的推动下加快了走出去的步伐。

外国玩家着迷中国网游

很多越南游戏玩家玩过中国网游后，对中国文化非常着迷。去年这些网游玩家曾组织了几拨大型旅行团来中国，特地游览游戏中钦慕已久的胜地，苍茫的武当山，秀丽的峨眉山，恢弘的天龙寺……据金山软件最新数据显示：具备浓厚的中国文化色彩，以中国传统武侠作为故事背景的《剑侠情缘》自 2005 年发布到越南，至今已占有越南游戏市场 80% 以上的份额，也是目前金山网络游戏海外运营表现最好的。

越南玩家的痴迷表现，只是中国元素海外市场强大向心力的一个缩影。来自文化部的数据显示，中国出口到海外市场的网络游戏已进入北美、欧洲、日本、东南亚等 20 多个国家和地区。对于中国网游出口取得的成绩，文化部文化产业司司长刘玉珠认为，中国元素的运用在其中起到了较大的推动作用。国外玩家对于中国文化的兴趣是国产游戏在海外受到欢迎的主要原因之一。

去年位居中国网游出口规模第三的金山软件，一直致力于打造具有中国元素的网络游戏。金山董事长求伯君认为，中国网络游戏的机会在于五千年文化积累，特别是武侠题材，这是中国独有的。

文睿研究中心是国内数字娱乐产业的研究和咨询机构。该中心副主任、首席分析师王涛说，网游归根结底玩的是文化。

中国元素推动中华文化传播

王涛说：“中国的网游出口在去年金融危机的情况下逆市上扬，不仅仅取得经济上的效益，更重要的是文化输出方面的价值。通过动态体验式的网游，使被出口国的民众了解和接受中国文化，效果很好。”

“一个好的中国传统文化游戏可以用到很多中国底蕴的东西。我们把这些放在游戏中，再由游戏这个介质传承和推广出去，同时中国传统文化也成了我们游戏的精髓。”求伯君说。

除了在网游方面中国元素得到广泛运用之外，向海外推出的传统剧目、演出，玩具制造

等方面也带着一股浓郁的“中国风”。

2009年7月，融中华武术、杂技、舞蹈等多种艺术元素为一体的《功夫传奇》在伦敦大剧院上演，在当地刮起了一阵“功夫旋风”。《功夫传奇》至今演出接近3000场、观众达200万人次，曾先后出访美国、加拿大、俄罗斯和日本等国，是目前中国唯一一台在国内驻场常演、同时又在海外巡演的商演剧目。曾有爱尔兰及澳大利亚观众称：“仅为观看《功夫传奇》，也值得来北京一趟！”

刘玉珠说：“中国有五千年的文化积淀，有无数的文化瑰宝，加之中国经济正处在迅猛的发展过程中，我们没有理由不相信中国的文化会在全世界范围内得到更广泛传播。”

中国文化产业出口前景看好

日前，商务部发布报告显示：2008年中国核心文化产品进出口规模稳步扩大，进出口总额达158.4亿美元，比上年同期增长22.6%。在跨境文化服务贸易方面，2008年实现文化服务进出口48.16亿美元，同比增长29.5%。中国政府今年7月下旬刚刚通过的《文化产业振兴规划》中，也明确提出落实鼓励和支持文化产品与服务出口的政策，扩大对外文化贸易。

文化部对外文化联络局对外文化贸易处处长郑文介绍说，中国目前的文化产业出口主要集中在演艺、艺术品、动漫、网游、新闻出版和影视等方面，既有服务外包类形式，也有原创类产品。文化产业的出口情况虽然与制造业等出口大项相比，还存在着一定的差距，但是前景可观。而中国文化产业要想走出去，企业必须练好“内功”，打造真正属于自己的品牌。（武林丽张玉洁李桥）

文化创意产业呼唤政府引导基金

“2009张江文化创意产业论坛”在上海浦东举行，国家、上海市、区各级领导和专业人士齐聚一堂，聚焦数字出版和动漫等文化新兴产业的发展，解读发展中的困惑。

面对文化创意小公司融资困难、发展受限的问题，北京大学文化产业研究院国际事务部主任李敬华提出，风险投资在科技界的发展经历可为文化创意产业借鉴。这一产业的新晋“选手”规模快速扩张、高速发展的同时也带来各种风险，风险投资相比其他模式更适合这个行业的特性。作为一种业已成熟的商业模式，风险投资主要是长期股权投资，一般是中小型企业。在文化创意产业内，除了国有大中型和某些成熟企业之外，多的是中小型的“未来之星”，正好契合了风投的投资周期。

同时，李敬华研究员还谈到，通过政府直接出资成立风险投资基金或者文化创意公司并不值得推崇，而应该建立文化创意产业引导基金，将问题进一步深入，主张继续借鉴已经成

型的科技产业引导基金制度。尤其值得注意的是，由于我国文化创意产业发展的阶段限制，专门投资文化创意产业的商业风投基金还没有出现，所以，借助政府引导基金，也能够更顺畅地集结投资力量。具体来说，政府部门可以通过行业专项引导基金、共同投资、税收优惠、扶持政策等予以实施，并提高投资在特定行业的成功率，提高基金在文化产业的投资回报率，来强化和引导风险投资在文化创意产业的投资。

北京金融学会探讨金融支持文化创意产业

金融时报中漫网讯日前，由北京市金融学会主办的“2009 首都金融论坛”在北京举行，来自首都政府部门、金融业界以及高等院校的百余名专家学者参加了论坛。本次论坛以“北京优势：文化创意与金融支持”为主题，从北京经济金融的实际出发，积极研究金融支持首都经济社会发展的新思路，努力探索金融产业与文化创意产业有效融合的新途径。

北京市金融学会副会长、人行营业管理部副主任姜再勇作了主题演讲，他说，通过实地调研结果表明，金融业紧密结合文化创意产业特点和自身实际情况，在支持文化创意产业发展方面进行了有益探索，但与新时期文化创意产业快速发展所产生的金融需求相比，仍存在不小差距，今后应通过进一步加强信贷政策指导、转换银行经营机制、建立多层次资本市场体系、鼓励保险业支持文化创意产业融资、发挥财政资金杠杆作用、鼓励大型企业集团进军文化创意产业等方式，进一步促进金融支持文化创意产业的发展。

中共北京市委宣传部副部长陈冬说，为促进文化创意产业发展，北京市委宣传部专门设立了文化创意产业促进中心，积极研究部署北京文化创意产业方面的重大发展战略和重点工作，为北京文化创意产业的健康发展起到了积极的促进作用。面对国际金融危机带来的严峻挑战，北京市正在加紧研究制定出台促进文化创意产业的政策措施，努力在保增长、扩内需、调结构、促改革、惠民生方面取得实效，为全市经济增长和文化发展作出更大贡献。

北京市金融工作局副局长栗志纲全面阐述了当前北京市政府在推动金融支持文化创意产业发展中的作用，认为市文化创意产业领导小组办公室应在构建政府金融服务支持系统、拓宽企业直接融资渠道、创新政府支持资金使用方式、营造良好的融资环境、培养文化创意产业人才等方面发挥更好的作用。

北京大学文化产业研究院文化金融研究中心主任喻文益研究员分析认为，国际金融危机对文化产业的影响相对滞后，并反衬出文化产业是非高风险产业。在当前金融危机不断蔓延的背景下，我国政府采取了全力推动文化消费、文化生产和文化投资的措施，文化产业逆市而上。为改善我国的文化产业金融体制，应尝试创建“中国文化产业银行”，启动跨部门协同的组合改革计划，走文化产业金融服务专业化发展道路。

北京银行行长严晓燕、交通银行北京分行副行长郑家渡分别介绍了各行以金融产品创新

为先导，积极贴近市场，深化服务意识，支持首都文化创意产业发展的情况，并选取不同案例介绍了一些金融创新的成功经验和开辟银政合作通道、产品创新、产品推广等特色服务项目。同时介绍了他们采取积极措施控制风险，建立具有很强的操作性的全流程的文化创意产业贷款风险管理模式控制策略。

（《科技日报》张祎凡王春）

国务院特殊津贴专家赵弘谈文化创意产业

赵弘，研究员，享受国务院特殊津贴专家，北京市人民政府专家顾问团顾问，北京方迪经济发展研究院院长、北京市社会科学院经济研究所所长、区域经济研究基地主任、中国总部经济研究中心主任、中关村发展研究中心主任，兼任中国城市经济学会副秘书长，中国战略学研究会经济战略委员会委员等。

■创意产业为发展中国家提供了跨越式发展的机遇，为发展中国家进入高速增长的世界经济领域创造了条件。

■由于文化创意企业的成长往往具有不确定性，投资回报难以预测，投资不足已成为影响文化创意产业发展的瓶颈。

■知识产权是文化创意产业生存和发展的关键，对产品原创性的承认和保护，其实就是尊重和承认个人创造力的价值。

■北京文化创意产业国际化发展还缺少具有本土竞争力的文化产品及具有国际影响力的大型企业。

■文化营销能力不足是制约北京文化创意产业国际化发展的突出问题之一。北京包括影视、广播、出版、网络等在内的传媒产业在国内具有明显优势，不乏好的作品，但缺少的是成熟的商业化运作体系。

■文化创意产业的灵魂是创意，而创意的核心是创新型人才，因此文化创意产业的国际竞争，归根到底是人才的竞争。北京拥有丰厚的文化积淀和智力资源，但开发与利用水平则相对较低，与北京各类创意人才相对缺乏有密切关系。

记者：我们注意到，近些年各国都在大力发展文化创意产业，其中发达国家显然在这一领域处于领先地位。包括我国在内的发展中国家，在文化创意产业上有没有与发达国家缩小差距的可能？

赵弘：创意产业为发展中国家提供了跨越式发展的机遇，为发展中国家进入高速增长的世界经济领域创造了条件。目前，虽然经济发达国家依然主导着国际市场，但是发展中国家

出口增长速度高于经济发达国家，并逐年扩大其创意产品在世界市场的份额。

1996年，发展中国家的创意产品出口占世界市场的29%，2005年增长提高到41%。在亚洲，发展创意产业的国家不断增多，成为创意产品出口高速增长的地区。2005年世界前20名创意商品出口发展中国家，中国排名第一，印度、土耳其、泰国和墨西哥也不甘人后。前20个创意商品出口国家就有6个亚洲国家和地区，香港排名第三。

近年来，发展中国家在设计 and 新媒体等新兴领域异军突起，显示出极大的发展潜力。2005年发展中国家的设计和新媒体约占世界市场份额的47%。新媒体高度依赖信息和通讯技术的数字设备，像计算机、手机、数字电视和MP3。自1990年以来，世界信息和通讯技术迅猛发展，加快了全球信息基础设施的建设，社会信息化迅速提高，缩小了发展中国家与发达国家的信息技术鸿沟。亚洲国家电子游戏出口增长较快，增幅在1倍以上。电子游戏产品的出口占世界市场的份额从1996年的16%增长到2005年的54%。

记者：刚才您讲到，发展中国家逐年扩大其创意产品在世界市场的份额，请问发展中国家主要通过何种方式进入文化创意产业？

赵弘：各国各地区政府放松管制以及贸易和投资自由化继续推进国际合作与交流，推动文化创意产业国际化发展。地区贸易协议（RTA）、自由贸易协议（FTA）和经济联盟组织都在激励各自的成员国在广播电影电视领域开展贸易与投资。

不同文化背景的思想的交流使世界范围内的文化多元化成为一种不可逆转的潮流，并支撑创意产业蓬勃发展。目前，已经兴起很多新的合作方式，主要有合作开发、外包、专利引进、品牌代理等。例如，电影电视节目的合作制作，或创立合资企业等。在动漫产业，外包成为发展中国家参与国际合作的主要模式。为追求利润最大化，动漫产业发达的国家将动漫产品的许多中低档次制作和衍生品设计生产等项目外包出去。

外包不仅为发包国带来了巨额利润，也为接包国传授了技术和管理以及市场运作经验，使接包国积累了资金、培养了人才，为其原创的大发展奠定了基础，有力地推动了接包国动漫产业的快速发展。

记者：我国的文化创意产业蓬勃兴起，其中首都北京在这一领域的发展尤其迅速，媒体从北京文化创意产业博览会上也体会到这一点。您如何评价北京在文化创意产业领域的现状？

赵弘：文化创意产业已经成为北京经济发展的一个新亮点。2007年底，北京文化创意产业占全市GDP的比重达到10.6%。随着北京文化创意产业发展规模的不断扩大，产业国际化程度也逐步加深，聚集了一大批国际性创意人才，部分创意产品和企业开始走向国际市场，产业在国际竞争中的地位不断提升。

目前，北京创意产业已经形成软件、网络及计算机服务、新闻出版，设计服务和广播电视电影等优势行业。文化创意产品出口规模日益扩大，尤其是软件、图书、影视等行业的产品出口量居全国前列。2007年北京出口软件4.6亿美元，增长36.1%，占当年全国软件出口总值的41.8%。在影视行业，中外合拍电影数量不断上升，本地电影参加国际影展以及获奖数量不断增多，本地影片的海外收益日益增多。随着外包和服务贸易的快速发展，以及自主创新的加快，北京文化创意产品和服务出口将快速增加。

北京文化创意产业已经具有一定的国际知名度和影响力。798艺术区是北京文化创意产业国际化发展的重要窗口，也是北京最具特色和影响力的文化创意产业集聚区。从2002年开始，不同风格的艺术家纷至沓来，北京798艺术区逐步成为雕塑、绘画、摄影等独立艺术工作室、画廊、艺术书店、时装店、广告设计、环境设计、精品家居设计、餐饮、酒吧等各种文化艺术空间汇集的集聚区，早在2003年，798艺术区被美国《时代》周刊评为全球最有文化标志性的22个城市艺术中心之一。同年，北京首度入选《新闻周刊》年度12大世界城市，原因在于798艺术区把一个废旧厂区变成了时尚社区。2004年，北京被列入美国《财富》杂志一年一度评选的世界有发展性的20个城市之一，入选理由仍然是798。

目前入驻北京798的文化艺术类机构近300家，这里已成为中国当代艺术的重要集散地，吸引了国内外知名艺术家及艺术机构的入驻。聚集的画廊有70多家，艺术工作室有40多家。其中，有来自意大利的常青画廊、玛蕊乐画廊、德国的空白空间、韩国的联画廊、东京的北京东京艺术工程、美国的红门画廊、新加坡的季节画廊等，著名的工作室也不在少数。随着2008年北京奥运会的成功举办，798的国际知名度和影响力获得大幅度提升。

记者：北京的文化创意产业呈现哪些新特点？

赵弘：由于文化创意企业的成长往往具有不确定性，投资回报难以预测，投资不足已成为影响文化创意产业发展的瓶颈。北京市对文化创意产业与金融资本的有效对接进行了积极探索。2004年底，北青传媒在香港上市成功，融资额达到10.4亿港元，为北京文化企业利用国际资本市场融资积累了重要经验。北京完美时空网络技术有限公司2007年7月在纳斯达克的上市，标志着中国文化将伴随着网络游戏走向世界。随着北京奥运会的成功举办，中国文化和带有中国特色的诸多元素被更广泛地传播到世界各地，将给北京文化创意企业吸引国内外投资带来机遇。

北京广泛吸收国际通行的融资模式，为企业发展解决资金不足问题。目前，北京在电视剧制作行业首次采用国际通行的影视行业融资模式，将一批项目打包，以版权质押的方式融资，这在国内并不多见。2008年5月，华谊兄弟从北京银行拿到了1亿元的电视剧多个项目打包贷款，用于华谊今年开拍的所有剧目，这也是国际通用的影视行业融资模式首次用于国

内电视剧制作。

北京市文化创意产业已经形成了一批在国际上有影响力和竞争力的企业。这些企业通过实施“走出去”战略，成为开拓国际市场的重要力量，带动和加快行业的国际化进程。例如，作为自主研发的网游厂家之一，金山的网游产品不仅在国内大放异彩，而且在我国台湾、香港以及马来西亚、新加坡、越南等东南亚市场也是久负盛名。此前，《剑网》、《剑网 2》、《封神榜》等产品成功进入越南市场，并占据市场的前三名。2008 年金山网游将加速国际化，寻求逐步实现新品全球发售。继东南亚之后，欧美和日本市场有望成为金山网游下一个目标。完美时空依托中国传统文化，以“自主研发”引领中国网游国际化之路。完美时空网络游戏的跨越式发展源于对深邃宏大的中华文化的深刻理解和对中华文化的创造性传承，公司已成为中国自主研发 3D 网络游戏的龙头企业，并引领中国网络游戏产业快步走向国际化。

为了更好地了解和开发国际市场，一些企业开始了组织的国际化，即在境外设立分支机构，如建立销售渠道、生产基地以及研发中心。组织国际化可以更好地适应国际化经营的要求。例如，博彦抓住软件汉化的机遇，成为软件外包领先厂商。博彦成为 2006 年中国软件外包 20 强之一，现在已经完成了全球化布局，在日本东京和美国设立了分公司。

记者：在发展文化创意产业上，你对北京有何建议？

赵弘：北京文化底蕴深厚，创意资源丰富，具有许多国内其他城市和国外城市所不具备的国际化条件。北京发展文化创意产业，应充分挖掘这些优势条件，抓住全球文化创意产业国际化的有利机遇，实施国际化发展战略，不断提升北京文化创意产业的国际竞争力。

成立文化创意产业出口促进组织。产业发展的基础在于市场。在全球化时代，参与国际间的创意产业竞争是北京创意产品和服务能否获得更大增值空间的关键所在。目前，北京文化创意产业国际化发展刚刚起步，借鉴发达国家国际化发展的成功经验很有必要。发达国家文化创意产业国际化发展经验表明，政府通过加强对文化创意产品出口支持等方式，在文化创意产业国际化发展过程中发挥着重要作用。美、英、日、韩等国更是充分利用国家政治、经济、外交等资源，大力推动本国创意产业产品的出口，拓展海外市场，并藉以扩大本国的文化影响力。如韩国政府就斥巨资支持企业参加在中、美、日、德、法等国举办的文化产品展销活动。

借鉴发达国家的经验，大力扶持、鼓励、扩大创意产品和服务出口。建议政府借鉴英国“文化创意产业输出推广顾问团（CIEPAG）”，成立专业的文化创意产业出口辅助组织，加强产业基础研究、出口政策研究，对文化创意产业的出口规模、出口结构以及出口企业的经济社会效益等数据进行统计，全面掌握北京文化创意产业国际化发展状况。跟踪国际文化创意产业发展的最新趋势以及各国推动文化创意产业国际化的相关政策措施，为政府制定文化创意

产业国际化政策提供信息支持，对文化创意产业各具体行业的国际化发展提供咨询建议，并对文化创意产业各行业部门间的协调合作机制建设提供咨询建议。

记者：在文化创意领域，政府应该发挥何种作用？

赵弘：第一，由于中国在国际经济合作的利益分配格局中处于低端地位，中国企业国际化经营存在许多困难和障碍。政府扶持是中国企业参与国际竞争、改善贸易条件的重要前提。政府应加大对创意企业开展国际化业务的支持力度。政府应该在国际人才的引进、文化创意产品出口、创意产业国际化销售网络建设、创意企业之间的信息交流平台建设以及高级创意的融资等方面给予更大力度的支持和优惠。根据 WTO 和反倾销协议、反补贴措施的规定，发展中国家可以在技术研发方面和科技创新方面给予政府补贴和其他方面的政府支持。

第二，要加大知识产权保护力度。知识产权是文化创意产业生存和发展的关键，对产品原创性的承认和保护，其实就是尊重和承认个人创造力的价值。由于目前创意和创新存在很多不确定性，而且创新成果又非常容易被盗用、流失，使得创意和创新要求的环境、条件比其他投资要苛刻得多。美国发展创意产业，一方面，重视技术变化及国际市场的竞争趋势，另一方面，尤其注重对创意产业核心版权的保护。

文化创意产品的价值主要体现在创意和创新环节的收益上，因此发展文化创意产业要高度重视知识产权保护。北京文化创意产业国际化发展也应加强知识产权保护，充分保护本地企业创意产品在国际市场中的知识产权。打击文化创意市场盗版侵权行为，对举报侵权行为给予奖励，营造尊重和保护知识产权的法制环境；加强知识产权教育培训与宣传，引导文化创意出口企业建立知识产权管理应用体系。

记者：北京发展文化创意产业会遇到什么阻碍？有哪些需要注意的地方？

赵弘：北京文化创意产业国际化发展还缺少本土有竞争力的文化产品及有国际影响力的大型企业。全球第二大媒体娱乐公司迪斯尼公司，其业务涉及电影、主题公园、房地产以及其他娱乐事业等多个领域，其一年的收入约为 400 亿美元，相当于整个中国动漫市场的 10 倍。

培育本土文化创意产品和大型企业，关键是要充分挖掘本土文化特色。文化创意产品的消费者对产品中所蕴涵的文化内涵的理解，极具个性化的主观感受直接决定产品的实际价值。例如，美国发展文化产业非常典型，通过文化产品输出美国的文化价值观，并通过影响人们的观念来进一步培育消费市场。因此，北京培育文化创意产业国际化，要充分挖掘和利用北京文化资源丰富的巨大优势，通过创意产品，一方面体现我们的文化内涵和价值，突出和强调北京古老深厚和时尚文化特色，同时，要创建出北京自己的文化品牌和风格，使文化创意产业获得更为广阔的国内和国际市场，并通过文化创意产业国际化发展塑造文化北京、创意北京的新形象。

与一般产品的对外贸易相比，北京文化创意产品和服务贸易严重不足。市场营销能力不足是制约北京文化创意产业国际化发展的突出问题之一。北京包括影视、广播、出版、网络等在内的传媒产业在国内具有明显优势，不乏好的作品，但缺少的是成熟的商业化运作体系。要使文化产品走向世界，必须注意营销渠道的建设。目前，北京可以先选择一些骨干企业与国外一些管理规范、技术先进、资信可靠的知名集团、跨国公司进行合作，利用他们的网络和发行渠道，使我国的出版物、音像制品等更多更快地走向世界。

搭建文化创意产业的国际交流平台，加大文化创意产业、企业的宣传推广力度，举办以“文化创意产业”为主题的国际文化创意节、博览会、高层论坛、专家研讨会和设计比赛等活动，加强北京与国内外文化创意产业研究机构以及跨国文化创意企业的交流与合作。

记者：北京发展文化创意产业最关键的要素是什么？

赵弘：文化创意产业的灵魂是创意，而创意的核心是创新型人才，因此文化创意产业的国际竞争，归根到底是人才的竞争。从近 10 年经验来看，各国创意产业的发展无不得力于各国创意人才的教育与培养。仅以韩国游戏产业为例，2005 年游戏产业市场规模达到 43 亿美元。韩国游戏业在短短几年中之所以获得高速发展，与其丰富的人力资源的强大支持分不开。2003 年，韩国有 288 所大学或学院设有游戏相关专业，其中政府指定赞助的大学及研究院游戏专业就有 106 个。

推动北京文化创意产业国际化发展，需要聚集一大批高层次、高素质的文化创意人才。北京拥有丰厚的文化积淀和智力资源，但开发与利用水平则相对较低，与北京各类创意人才相对缺乏有密切关系。因此，应把大力培养和引进文化创意产业人才放在产业发展的重要位置。重点是加强软件设计、动漫、网络游戏和影视等领域的技术人才、管理人才的培养和引进，充分发挥北京科技和教育优势。形成适宜创意人才所需的生活方式将有助于促进创意人才的聚集。世界著名的国际大都市几乎无一例外都是创意产业最集中和最发达的地区。统计资料显示，在纽约，文化创意产业人才占有工作人口总数的 12%，伦敦是 14%，东京是 15%。一般来说，创意人才都十分在意其生活方式，大多适应富于国际化、具有快速节奏的都市环境。通常他们会比较关注生活环境的艺术空间、博物馆文化和丰富的夜生活，城市生活质量的好坏也会影响其定居的决定。（8-13 中国经济导报）

●小百科

1、什么是文化创意产业？

文化创意产业是指依靠创意人的智慧、技能和天赋，借助于高科技对文化资源进行创造

与提升，通过知识产权的开发和运用，产生出高附加值产品，具有创造财富和就业潜力的产业。联合国教科文组织认为文化创意产业包含文化产品、文化服务与智能产权三项内容。

任何一种文化创意活动，都要在一定的文化背景下进行，但创意不是对传统文化的简单复制，而是依靠人的灵感和想像力，借助科技对传统文化资源的再提升。文化创意产业属于知识密集型新兴产业，它主要具备以下特征：

首先，文化创意产业具有高知识性特征。文化创意产品一般是以文化、创意理念为核心，是人的知识、智慧和灵感在特定行业的物化表现。文化创意产业与信息技术、传播技术和自动化技术等广泛应用密切相关，呈现出高知识性、智能化的特征。如电影、电视等产品的创作是通过与光电技术、计算机仿真技术、传媒等相结合而完成的。

其次，文化创意产业具有高附加值特征。文化创意产业处于技术创新和研发等产业价值链的高端环节，是一种高附加值的产业。文化创意产品价值中，科技和文化的附加值比例明显高于普通的产品和服务。

第三，文化创意产业具有强融合性特征。文化创意产业作为一种新兴的产业，它是经济、文化、技术等相互融合的产物，具有高度的融合性、较强的渗透性和辐射力，为发展新兴产业及其关联产业提供了良好条件。文化创意产业在带动相关产业的发展、推动区域经济发展的同时，还可以辐射到社会的各个方面，全面提升人民群众的文化素质。

2、我国文化创意产业的分类

借鉴世界各国文化创意产业分类，根据我国的行业划分标准，可以将我国文化创意产业分为五大类，即：

- 1、文化艺术，包括表演艺术、视觉艺术、音乐创作等；
- 2、创意设计，包括服装设计、广告设计、建筑设计等；
- 3、传媒产业，包括出版、电影及录像带、电视与广播等；
- 4、软件及计算机服务。
- 5、北京经济技术学院创意产业学院

3、文化创意产业要从三个层面去理解：

第一个，就是我们讲的你必须要有很深的文化基底做基础；

第二个，就是我们中间两个字叫做创意，就是说你必须有很多好的主意，然后有好的创新思维，就是说你不能再用一个很传统的思考逻辑去运作在它的身上；

最后两个字就是产业，也就是说这样子基础理念跟各行各业的产业链，它是可以链接在一起的。

所以由此可见这个产业未来所发展的一个经济产值是非常大的，那就英国的历史来讲，

它现在的一个经济产值理念，除了英国的金融业以外，文化创意产业在英国已经居位第二个最大的产业链了。

创意产业指的是源于个人创造力与技能及才华通过知识产权的生成和取用创造财富并增加就业就会的产业。

随着时代的发展，第三产业逐步壮大，一个词频繁的出现当代经济术语中，那就是文化创意产业。创意产业是创造力、智力所带来的财产。它又是技术、经济、文化的交融，同时它又是在时代的政治，文化，经济背景下的。文化创意产业中包涵的是创造力，文化底蕴，知识产权。它是一种高风险，高附加值，资源节约生态型产业。

4、中国文化产业现状

截至 2007 年底，中国经营性文化产业机构已达 27.2 万家。文化产业日益成为市场经济条件下繁荣社会主义文化、满足人民群众精神文化需求的重要途径，文化产业对国民经济增长的贡献不断上升。

国民经济的快速增长和国民收入水平的不断提高，开拓出文化产业新的发展空间；新闻出版媒体“整体上市”，标志着文化体制改革的进一步深化；技术进步酝酿突破，广电和电信产业的融合稳步推进；促进文化产业发展的政策逐步成型，所有这些都与产业发展密切相关的宏观总体形势都令人鼓舞。

在金融危机从美国发端并蔓延全球之际，到 2008 年底为止，中国文化产业已在一定程度上受到影响。与感应最明显的制造业特别是出口外向型企业相比，危机对文化企业带来的影响还没有呈现集中爆发势头，对于一些坚持创新的文化企业来说，风暴虽然潜藏风险，但更蕴含机遇。

这次金融危机正好可以迫使中国下决心进行经济结构的转型，会加速文化产业转型的步伐。国家拉动内需、拉动消费、减少收入差别程度等政策的实施，以及教育、卫生、文化等领域的改革，都会直接推动文化消费，直接推动文化产业发展。

“十一五”规划已经把文化产业作为调整经济结构的重要举措，从中央到地方出台了一系列鼓励文化产业发展的政策措施。文化部明确提出在五年内文化产业要实现年均 15% 的增长。北京、上海、浙江、广东、云南、重庆、四川、河南、山西等诸多省、市提出建设文化大省、文化强省的目标，在规划中都提出文化产业要高于 GDP 的增长速度。

文化产业是投资回报最好的行业之一。当代社会各种产业利润主要靠领先的自主创新和科技进步来实现，而文化产业正是自主创造和技术含量高的一个门类。加上政策因素和市场因素的作用，文化产业的资本盈利率比较高，文化产业方面投资热将会长期存在。最后从消费角度看，文化产品是与日俱增的消费热点。