



中国数字创意产业的七大细分领域,目前呈现出“游戏盈利强,动漫衍生广,VR潜力劲”的外部特征。

数字创意产业呈现高速发展

本报记者 洪涛

随着国家相关产业政策日趋完善,国内数字创意产业正在迎来广阔的市场空间。业内人士分析认为,在软件与信息技术服务行业整体快速发展的过程中,数字创意产业将迎来良好的发展机遇,2017年,数字创意产业将会为转变经济发展方式、促进消费增长、引领社会风尚提供有力支撑和有效供给。未来5年内,数字创意产业将会撬动10万亿市场,潜力巨大,成为各方资本趋之若鹜的“小鲜肉”。与此同时,行业发展中仍然存在融资渠道不畅、复合型专业人才短缺等问题。

国内市场规模达10万亿

数字创意产业是以文化创意、设计服务为核心,依托数字技术进行创作、生产、传播和服务,满足人们现代生活需求、引领新供给新消费的战略性新兴产业。它主要包含网络文学、动漫、影视、游戏、创意设计、VR(虚拟现实)、在线教育七个细分领域。

有数据显示,2015年,中国数字创意产业已集聚了36948家企业,同比增长13.8%;从业人员384万,同比增长13.1%;产业规模达5939.85亿元,同比增长22.9%。中国数字创意产业已经进入高速发展期。

“数字创意产业作为国家的战略性新兴产业,已经成为中国经济发展的主要动力之一,未来几年内,将持续为转变经济发展方式、促进消费增长、引领社会风尚提供有力支撑和有

效供给。”国家信息中心信息资源开发部副主任黄路明在接受《中国企业报》记者采访时指出。

据黄路明介绍,国务院在《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》中提出,到2020年,我国战略性新兴产业增加值占国内生产总值比重由2015年的8%增长到15%。数字创意产业将成为重点培育的5个产值规模达10万亿元的新支柱产业之一。

黄路明分析,中国数字创意产业的七大细分领域,目前呈现出“游戏盈利强,动漫衍生广,VR潜力劲”的外部特征。仔细分析不难发现其中蕴含的商机:网络文学处于发展阶段,作为IP源头,提升机会大;动漫处于发展阶段,IP衍生市场潜力大;影视处于成长阶段,受众广泛,优质内容爆发力强劲;游戏处于成熟阶段,电竞、VR是其新增长点;创意设计处于起步发展阶段,经济附加值空间大,但创意理念和水平有待提高;VR处于起步阶段,潜力大增速高,但技术、内容和内容等有待提升;在线教育处于成长阶段,融合语音识别、直播互动、AI等技术可获得快速发展。

文化部文化产业司相关负责人在接受《中国企业报》记者采访时指出,数字创意产业发展将“软硬兼施”,硬件设备上要创新数字文化创意技术和装备,软件内容上要丰富数字文化创意内容和形式。文化装备制造制造业将会有新的发展方向 and 消费市场,文化部将会同有关部门采取有效措施,加快虚拟现实、全息成像、裸眼三维图形显示等核心技术创新发展,加强大数据、物联网、人工智能等技术在数字文化创意创作生产领域

的应用,促进创新链和产业链紧密衔接,形成新的产业格局和产业生态。

突破瓶颈方能获得大发展

“中国数字创意产业虽然发展态势良好,但其进程仍然面临瓶颈挑战。主要体现在行业内企业参差不齐,很多具有优秀成长性和技术优势的企业体量又很小,独立的抗风险能力和投资价值欠佳。”北京新面孔教育传媒副总裁梁向方在接受《中国企业报》记者采访时表示。

梁向方分析,首先是产品供给内容方面存在“优质作品供给不足,劣质作品产能过剩”的问题,有文化含量、情感含量、艺术含量的国产作品仍然凤毛麟角;其次是供给主体方面,内容厂商在资本投入、知识产权和品牌竞争上不时出现不正当及恶意竞争的状况;再次是消费层面,恶意扣费、消费欺诈等侵犯消费者利益的事件时有发生,特别是在移动网络游戏、移动直播等领域,虚拟物品、虚拟道具等虚拟财产相关法律法规缺失;另外就是人才缺口较大,这与教育培训和实践相对脱节有关,也因为中国创意人才培养政策尚未完善,对创意人才的发展、帮扶、支持等制度尚未形成体系。

“这些都是从业者、投融资机构和政府主管部门绕不开的问题。只有直接面对,寻得良策破之,营造良好而必要的市场环境,才能赢来中国数字创意产业的大繁荣大发展。”梁向方说。

(下转第五版)

细分产业之VR/AR:有待产品落地

本报记者 张蕊

从概念的热炒到理性的回归,VR(虚拟现实)/AR(增强现实)行业正在等待一个真正的爆发点。数据显示,2015年,中国数字创意产业产值达到5939.85亿元,同比增长22.9%。2016年VR产业成为新的增长点,增幅高达267%,成为投资界争相追捧的“香饽饽”。

行业遇冷预期下调

“2016年,VR/AR领域的投资有20多亿元,在一年里涨了300%。”亮

风台(上海)信息科技有限公司创始人、董事长兼CEO廖春元告诉记者。

但是,好景不长,2016年下半年的遇冷则让业内人士开始冷静审视这个行业。而近期,IDC在最新的市场预测报告下调了2020年增强现实和虚拟现实的市场规模预期,似乎意味着行业仍然面临着不确定性。

对此,北京蚁视科技有限公司CEO覃政在接受《中国企业报》记者采访时表示,行业的发展过程中肯定会有起伏波动,这些都是正常的。

易观终端分析师赵子明则告诉记者,“VR市场规模预期下调是因为其技术已经初见成熟,但应用领域比

想象中要少很多,主要集中在娱乐及比较狭窄的一些项目,而并不是大家此前认为的‘VR是一种改变世界的技术’。AR则更多是因为硬件技术还没有跟上,微软的HoloLens全息眼镜只有一个开发者版,还没有消费版;而Magic Leap也还没有推出一款像样的原型机,又遭遇了危机,这些都会影响其市场规模预期。”

遇冷并不是坏事,在理性的审视下,VR/AR行业的问题逐渐浮出水面。硬件设备同质化严重、山寨横行、标准不齐、鱼龙混杂,这些问题都制约着行业的发展。

(下转第四版)

细分产业之动漫产业:期待扶持原创

本报记者 张蕊

经过了四年等待、两度延期上映之后,电影《蓝精灵3:寻找神秘村》于近日上映。这部童年大IP让人们在关注追求细节的国外动漫市场的同时,也反思国内动漫市场的发展与问题。

与国外相比还有距离

“国内动漫市场越来越受到资本的关注,也催生了一大批动画、漫画等内容提供方,现在应该说处于一个非常好的上升阶段。”凝羽动画联合创始人邢原源在接受《中国企业报》记者采访时说。

作为公司的核心项目,凝羽动画原创网络动漫《茶啊二中》自开播以来已获得近3亿点击量。对此,邢原源告诉记者,团队主创一直坚持原创,对细节要求苛刻,四年来,从前期导演、设计到中期制作再到后期宣传发行,逐渐积累起经验。另外,《茶啊二中》的题材一定程度上填补了国产动画在校园喜剧领域的空白,同时短视频和移动端视频平台的兴起也为这种短时长内容的传播提供了渠道。

事实上,近年来国内优秀的动漫作品不断涌现,动漫电影《大圣归来》、《大鱼海棠》的高票房让人们看到了国产动漫的未来与希望。但总体而言,国内动漫消费者对于国外动漫设计产品的热衷度明显高于国内产品,国内动漫设计企业在与国外动漫企业竞争中明显处于下风。

对此,某IP孵化器企业的动漫设计师告诉记者,“国外动漫之所以受欢迎,主要是因为其产业链已经非常完善了,也就是说制作的工业化流程很统一,这样制作出来的产品过及格线的基数大,优秀作品自然就多。而国内动漫市场产业链不完整,核心原因是制作没有统一的标准,从制作角度讲,国内能完整制作二维动画的公司非常少,尤其动画的原画环节门槛高,能达到日本平均水准的人很少。”

“还有待遇普遍偏低的问题,设计人才大量转向游戏行业也从侧面说明了动画行业的低待遇和高难度,因此对于动漫企业而言,保障待遇是先决条件。”该设计师补充道。

对动漫产业多点耐心

对国内动漫市场的前景邢原源持较为乐观的态度。“作为我们来讲,纯粹拼技术、拼艺术水平可能很难,但可以立足本土的文化元素,用心讲自己的故事,在这个过程中逐渐完善提升水平,相信在未来还是可以有自己位置。”

而对于政府的资金扶持,上述动漫设计师表示,政府要甄别补贴对象,以前一大批靠着粗制滥造的动画骗津贴的企业挤压了优秀动漫作品的生存空间,非常可惜。

邢原源则认为,政府资金扶持并不能解决根本问题,从市场上获取可持续收入才更为健康,但政府方面如果可以简化项目审批流程以及支持版权保护,将十分有利于企业的发展。

“总之,做动画绝对不是赚快钱,不能只关注短期利益,我们要有耐心,要达成熟期还有很长一段路走。”该动漫设计师表示。

