



全国数字创意产业园区呈现蓬勃发展态势,但很多园区还未找到适合的商业模式,盲目跟风、同质化问题严重。

产业园同质化瓶颈有待破解

本报记者 王星平

随着数字创意产业风头正劲,数字创意产业园区也乘风起飞。作为现代信息技术与文化创意产业融合产生的一种新经济形态,数字创意产业已显示出了诱人前景和巨大潜力。而这巨大的潜力很大程度体现在近年来数字创意产业园区的发展上。“数字创意产业很大程度上还属于文化产业,文化产业发展需要一个较为长期的成长过程,这个过程往往需要政府在国家层面上培育,所以政策支持对于数字创意产业发展的意义是巨大的。”中关村互联网文化创意产业园相关负责人在接受《中国企业报》记者采访时强调。

产业政策推动 园区布局加速

近日,数字创意产业三大重点方向已被纳入《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录(2016版)》,分别为数字文化创意、设计服务、数字创意与相关产业融合应用服务。数字创意产业也将由此享受到相关优惠政策,这是继2016年12月数字创意产业首次纳入《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》之后,对文化产业发展的又一重要支持政策。

事实上,早在2009年,政府就开始对数字创意产业有所关注。2009年9月,《文化产业振兴规划》发布,明确提出数字内容产业是新兴文化业态发展的重点;2011年3月的《“十二五”规划纲要》提出“发展数字内容服务,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”;2014年2月发布的《推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》提出促进文化产业与科技的融合,包括移动互联网在内的数字文化产业、动漫、手游等文创企业都将获得政府支持。

在紧密的政策加持下,数字创意产业园区数量也随之呈井喷的态势。数据显示,2012年,我国文化创意产业园区总数为1457个。至2015年,数字创意产业园区数量达到2506家。其中主要以混合产业型为主,占比近七成。

同时,“一带一路”倡议的实施也为数字创意产业园区的发展带来了机遇。“中关村互联网文化创意产业园已经在国内多个地区建设了产业园,随着‘一带一路’倡议的不断推进,我们也开始计划将数字创意产业园建设到沿途地区。”上述负责人说。

定位同质化 商业模式模糊

数量井喷并不意味着数字创意产业园区的蓬勃发展,相反,在“浮华”的表层下,一股股暗流在涌动。

北京大国慧谷科技股份有限公司董事长郑文正一直从事VR技术开发和智慧旅游特色文创产品的应用,他对《中国企业报》记者表示,目前,我国诸多园区建设中存在一定的盲目跟风现象,同质化现象较为严重。各地数字创意产业园区产业形态都一样,园区数量递增但主导产业不清晰,有企业无产业,缺乏领军企业,从而导致大多数园区都未能产生明显的集群效益,未找到适合自己的商业模式。

此前有相关统计表明,仅有10%的园区运转良好,大部分园区在依靠房租“勉强度日”,其中90%的园区或亏损或还在招商中。尽管其统计结果真实性有待商榷,但在一定程度上反映了目前我国很多产业园区的生存状态。当然,其中也包括了数字创意产业园区。

众所周知,数字创意产业园区往往以技术创新或者创意作为优势吸引资本,但欠缺在商业运作乃至产业化落地的意识。如何引入真正优质的创新资源和完善的运营模式,

实现产业升级,是这类文化产业园区需要突破的难题。

在郑文正看来,产业园不是地主,企业也不是长工。数字创意产业园要是还像传统产业园一样,只是靠收取租金来获得产业园发展是没有前途的。企业需要的产业园不只是提供物理空间,还需要它的内容价值很高,内容价值要高于形态本身的价值。

加速转型升级 产权和经营要分离

对于企业来说,产业园区很多时候都相当于一位“管家”,数字创意产业园区与园区内企业的关系也是如此。随着园区内企业的不断发展,企业发现身边这位“管家”的服务并没有那么周到。

“我们当时进驻园区是因为园区给创业公司提供了比较便宜的场地,但随着公司越来越大,需要增加场地面积,这时候园区提供的场地费用已经跟中心地段没有什么差别了。”北京某数字创意产业园区入驻企业对记者说。

在郑文正看来,一方水土养一方人,园区和企业之间的关系也是如此。环境引导企业,环境影响企业的品质,但是现在大部分园区都是在拖企业的后腿,而不是在助推企业发展。“可能在硬件上园区也一直在努力,可是由于经营园区的人并不是从事数字创意产业的人,更多的是从事物业租赁方面的人,所以导致企业从园区那边吸收不到自己想要吸收的养分。”郑文正说。

要想解决产业园区服务跟不上问题,郑文正认为,产业园产权和经营必须分离。经营园区的人必须从事数字创意产业,才知道企业最想要的是什么。如果不分离,产业园区也要转型,要抛弃掉“地主”的帽子。只有将专业的事交给专业人士来处理,才能让园区真正发挥出产业集聚效应,从而探索出适合自己的商业模式。

数字创意产业园区名录 (部分)

北京数字娱乐产业示范基地(北京)

重点发展文化创意产业,包括移动增值服务、动漫设计、软件开发、集成电路设计、工业设计、新闻出版等数字产业。

国家动漫城(天津)

园区已形成了以影视动漫制作发行、广告传媒、图书出版和互联网IT四大领域为主的产业集群。

上海张江文化创意产业园区(上海)

重点引进网游、动漫、影视后期制作和创意设计等行业龙头企业,园区经营业务涵盖设计动漫、网络游戏、影视后期制作和创意设计四大主导产业。

太子湖数字创意产业园(武汉)

以“文化艺术+数字创意+金融投资”的产业发展模式,以太子湖国际美术馆为核心,致力于建成华中一流的文化产业示范园。

怡景国家动漫画产业基地(深圳)

是一家完全依托广播电视媒体市场化运作的国家级动漫画、游戏产业基地。

重庆数字印刷产业园(重庆)

全力打造以数字印刷为核心的产业链,形成集党报出版印刷基地、文化创意产业基地和电商物流配送中心为一体的产业格局。

济南数字创意产业园(济南)

主要发展动漫游戏、影视媒体、文化创意、软件技术、数字技术等高新数字技术产业,并与上海徐汇软件基地进行全面合作,实行品牌、管理、服务资源共享。

数字创意产业特色小镇名录 (部分)

合肥VR小镇(合肥)

打造一个自然生态和产业生态齐头并进的VR小镇,集投资、创业、研学、居住、休闲、体验、旅游于一体的小镇生态体系。

e游小镇(上虞)

定位于打造引领全国的网络游戏之都、长三角数字内容创意产业中心和全省互联网应用示范小镇。

海福传媒小镇(南京)

以数字传媒为核心产业,辅以1个支持产业(数字传媒研发)2个配套产业(公共服务和配套服务),是一个集生产、生活、生态于一体的特色项目。

(上接第三版)

发展趋势逐渐向好

尽管VR/AR行业仍然存在很多问题,但发展趋势必定是逐渐向好的。廖春元表示,今年是VR/AR从概念到产品的落地年。

IDC在最新的市场预测报告中表示,游戏和娱乐能让VR在2017年和2018年继续保持领先,但随着医疗保健和产品设计领域需求的增长,AR市场的规模在2018年后将反超VR。对此,覃政认为,“AR的真正繁荣要依靠VR设备的普及,二者不是竞争关系,而是共生关系。”

北京师范大学新闻传播学院副教授姜申对此表示认同,他认为,VR跟AR的结合必将是一个热点,不管是做硬件迭代还是内容都需要朝着AR方向努力。“未来的应用场景是一个很强的突破口,以行业业态为主导细化VR、AR未来的应用场景是发展方向。”

