



全球正处在一个数字技术与创意产业交汇的新拐点上,创意产业发展并不均衡,当前仍然以欧美日韩为主导。

## 海外市场 迎来布局时点

本报记者 洪鸿

面对“黄金时代”的来临,数字创意产业该如何抓住机遇科学发展?中央财经大学中国公共财政与政策研究院院长乔宝云在接受《中国企业报》记者采访时指出:“其实答案很简单,‘融合’才是关键。”乔宝云认为,以数字技术和先进理念推动数字创意与创新设计等产业加快发展,促进文化科技的深度融合和相关产业的相互渗透,在技术的支撑、内容的传播和资本的助力下构建数字文化产业生态体系,才能真正发挥出10万亿元产业空间的巨大潜力。

国丰资产行情预测分析师周丽华认为,随着数字创意产业发展迎来新一轮驱动,在二级市场上,动漫娱乐、在线教育等细分领域蕴藏较大投资机会,值得投资者关注。

从动漫娱乐产业本身来看,据艾瑞咨询的调研数据显示,2015年我国核心二次元用户规模达到5939万人,二次元用户总人数近2.19亿,覆盖62.9%的90后和00后;2016年,泛二次元用户规模达到2.7亿人。据《2016中国游戏产业报告》数据显示,移动游戏仍保持强劲动力,2016年移动游戏市场达819.2亿元,同比增长59.2%,依然维持较高增速,而在游戏产业中的占比也首次超过端游达到49.5%,成为份额最大的细分市场,预计未来高景气度有望延续。

“目前,游戏出海热度不减。2017年,随着‘一带一路’倡议的持续推进,中国游戏企业海外市场布局正在加速。2016年中国自主研发网络游戏海外实际销售收入达72.3亿美元,同比增长36.2%,增速虽有下滑,但仍是国内市场的两倍。”功夫动漫(中国)有限公司销售总监庄丽霞在接受《中国企业报》记者采访时说。

庄丽霞指出,随着国内市场成熟、增长放缓、竞争加剧,未来游戏出海仍有望保持较高热度,景气度高于国内市场。如中文传媒、宝通科技、腾讯等上市公司,都在积极布局海外市场。

另外,周丽华告诉记者,光线传媒在影视内容方面资源丰富,预计未来主业依然可以取得持续增长,投资项目覆盖音乐、动漫、网红电商、互联网票务、VR等多领域,泛娱乐化产业链布局正在逐步完善,其他产业也在强势扩张。

(上接第三版)

对此,文化部文化产业司相关负责人表示,“十三五”时期,国家将实施一系列有力政策措施支持战略性新兴产业发展,数字创意产业将由此享受到相关优惠政策,纳入国家技术创新工程、战略性新兴产业创业投资和股权投资基金、国家融资担保基金、国家新兴产业创业投资引导基金、战略性新兴产业创新领军人才行动等的支持范围。此前,科技部、财政部等已经修订了《高新技术企业认定管理办法》,数字创意领域的大部分行业都已纳入高新技术企业认定范围,数字创意企业可以据此申报认定为高新技术企业,从而享受到相应的税收优惠政策。

# 国外数字创意产业特色鲜明

本报记者 许意强

当前,全球正处在一个数字技术与创意产业交汇的新拐点上,动漫、游戏和玩具互动发展,电影、广播高速成长,旅游智能化,建筑设计进入特色阶段,同时工业设计快速崛起,个性化定制开始发力,VR、AR、AI快速发展,社群创意兴起。但是,全球文化创意产业发展并不均衡,仍然集中在欧美日韩等国家。

## 欧美日韩各具特色

从产业规模和产业支撑来看,欧美日韩等国由于处在数字技术创新的前沿地带,同时在文化创意产业化布局深远,远远领先于中国为代表的发展中国家。

多位业内人士在接受《中国企业报》采访时指出,目前数字创意产业在欧美日韩的经济发展过程中扮演着重要的角色,而且形成各具特色的数字创意产业经济带。其中,英国的数字创意产业占GDP的比重达到8%,位居全球首位。美国的电影、日本的动漫和韩国的动漫游戏在全球都占据着主导份额。

美国的数字创意产业主要以电影、娱乐、艺术为主导,最具竞争力的就是版权产业。位于纽约的大都会博物馆是“世界三大艺术殿堂”之一,纽约还拥有苏荷现代文化艺术、百老汇等著名创意集聚区;洛杉矶是美国八大电影公司总部所在地,电影胜地好莱坞和世界上第一个迪士尼游乐园都汇聚于此;佛罗里达则是全球著名的滨海文化旅游胜地。

英国的数字创意产业则以广告、建筑、艺术品、设计、影视与广播出版等为主。伦敦是欧洲的第一大创意产业中心、世界第三大电影摄制中心;曼彻斯特是欧洲第二大创意产业中心,数字媒体产业颇具国际竞争力;爱丁堡是英国重要的文化旅游城市;伯明翰的国际会议中心吸引全球众多知名艺术团体;设菲尔德工业革命时期的老城区改建成多个创意文化产业园区。

## 企业带动产业发展

《中国企业报》记者在采访中了解到,从整个数字创意产业的规模和产值来看,主要集中在以美国为核心的北美地区、以英国为核心的欧洲地区,以日本、韩国、中国为核心的亚洲地区。其中,美国占市场总额的43%,欧洲占34%,亚洲及周边国家占据19%,其中日本占10%、韩国占5%。

同济大学校长钟志华在出席一个论坛时公开指出,数字创意产业以创意、设计服务为核心,依托数字技术进行创作和服务,引领新供给和新消费。结合全球的经验,中国应该更好地推动数字创意产业的集群式发展,抓住这场新机遇。

日本则是世界上最大的动漫内容制作和输出国,全球播放的动漫作品中60%以上出自日本。在欧洲,日本动漫占比更高达80%以上。日本的动漫产业主要集中在东京都和大阪府。同时,秋叶原地区商务文化旅游设施齐全,还是大量的动漫爱好者的旅游必选之地。

韩国的数字创意产业则以电子游戏、影视以及工业设计为主导。首尔附近集聚大量的游戏产业园区、观光旅游园区、影视文化园区、出版产业园区和艺术产业园区。同时,最近十多年来,在韩国两大企业三星、LG带动下,整个工业设计也快速发展,成为全球的风向标。

知名游戏《愤怒的小鸟》创始人Peter Vesterbacka就介绍,芬兰虽然只有500万人口,却拥有那么多的成功故事,正是因为芬兰有着全球最好的教育体系,芬兰的孩子在课外有着非常丰富的生活,有很多时间去户外游玩、游戏。

对此,南京大学信息管理学院教授陈雅指出,“无论是英国的文化创意产业,美国的版权产业,还是日韩的数字内容产业,都是经过长时间发展后,形成相对完善的产业链体系,政府引导、企业参与、产业化发展,最终形成一批数字创意产业的领头羊企业和业务。这恰恰给中

国发展提供了借鉴和参考。”

## 抓大带小多维驱动

目前,数字创意产业在全球都是个很宽泛的领域,涉及很多领域和行业。重要的是行业内部的企业实力和水平参差不齐,很多具有优秀成长性和技术优势的企业体量很小,独立的抗风险能力和商业投资价值欠佳。在这种情况下,欧美日韩的经验或许可以给中国一些借鉴。

比如英国的文化创意产业,首先是政府重视并支持,成立专门机构和部门指导创意产业的发展;其次建立区域文化产业园,集中力量发展创意产业,打造了以伦敦创意文化产业园为代表的园区;再者是注重培养创意人才,英国将创意教育作为创意产业的支撑和基础在发展;最后,成立各种创意产业联盟、网站和协会,利用民间力量推动产业发展。

美国在版权产业的形成和发展过程中也是如此。一方面也是靠政府立法,颁布版权相应的法律法规;另一方面,则是培养全民的版权意识。此外还成立专门的版权机构负责维护和推动产业的发展。日本是亚洲数字内容最发达的国家之一,通过政府的立法,专业人才的培养,以及动用政府和社会的力量共同推动一个完善的产业链。

国外的发展经验表明,一是软硬兼施、协同发展,政府和企业都需要参与;二是多维驱动、多重创新,实现科学技术、文化艺术和商业模式,以及人才培养的立体创新;三是大力发挥想象力,用想象力引领知识和制造力。特别是在教育层面,一定要大力加强培养学生的想象能力。这正是中国数字创意产业未来赶超欧美的关键所在。

中央财经大学文化与传媒学院院长魏鹏举就指出,虽然当前数字创意产业的发展是风头正劲,但是一定要建立创意和内容两个轮子协同发展的机制。当前,中国的IP原创内容匮乏,VR内容交互体验差,影视游戏等行业过度竞争,都需要认真对待并找到解决之道。

