

园区要闻

P01

上海首次组团亮相法兰克福书展 展示张江数字出版发展成果

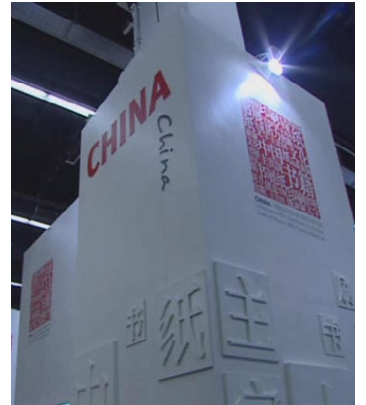
文化部市场司副司长张新建考察张江当代艺术馆

浦东新区区委宣传部副部长、文广局局长尤存考察张江文化产业

2010世博“未来正在实现馆”项目工作平稳推进

张江文化科技创意公司承办浦东新区第四届运动会闭幕式

半亩方塘——董小明水墨综合媒体展在张江当代艺术馆开幕



产业快讯

P04

上海市委宣传部召开城市动画公司改革专题会

中国数字出版首登世界版权经理人大会讲台

十部委主办的首届中国动漫艺术大展在北京开幕

第二届中国国际动漫创意产业交易会举行

中国动漫游戏城落户首钢 专项资金每年1亿元

天津：首个动漫游戏产业化平台正式上线

中国4D数字艺术中心落户沈阳



热点追踪

P06

新闻出版总署重拳出击整治网游

文化部查处违法游戏经营 188家单位及产品涉嫌违规



上海张江文化控股有限公司
Shanghai Zhangjiang Culture Holdings Co., Ltd.
地址: 上海市浦东新区张江镇
电话: 021-50420000
www.zjculture.org

上海文化体制改革重大举措 率先整体实施广播电视制播分离

沪台版协牵手 共推两岸交流

政策剖析

P08

拓宽文化产业发展思路 在延伸产业链中探索机遇

统计信息

P10

张江文化科技创意产业基地2009年10月招商引资数据通报

张江数字出版产业基地2009年10月招商引资数据通报

东方惠金文化产业投资和担保公司2009年10月主要调研情况通报

动漫研发公共服务平台2009年10月数据通报

产业文摘

P12

文化部关于加快文化产业发展的指导意见

上海首次组团亮相法兰克福书展 展示张江数字出版发展成果

第61届德国法兰克福书展于10月13日—18日举行，中国首次作为主宾国参展。由上海市新闻出版局统一组团的上海代表团以“阅读上海，走近世博”为主题，集中展示新中国成立60年来上海出版的优秀文化产品。

在本届书展上，上海代表团通过展板和视频的方式展示张江国家数字出版基地的建设成果和上海数字出版产业的最新进展；上海界龙实业、中华商务、印刷集团等优秀印刷企业集中展示了上海一流的印刷技术和水平，并与国际印刷界开展业务洽谈。

上海代表团由上海世纪出版股份有限公司、上海文艺出版集团和各大学出版社及社科文出版社共38家出版社参展，这是上海出版社在全国率先完成转企改制之后的首次海外亮相。上海代表团此次共认定展位面积112平方米，精挑500多种图书参展。世博图书73种，包括《视觉上海》（五种文字版）、《中外文明同时空》《行走中国》系列、“魅力中国系列”、《世博读本》《上海建筑秀》《古中国》等。参展图书还包括版权贸易图书255种，“文化中国”系列丛书180种。

上海代表团精心策划了11项重要活动，包括江泽民学术著作《论中国信息技术产业发展》和《中国能源问题研究》英文版全球首发式、吴建民先生畅谈世博暨新书《我与世博有缘》发布会、向法兰克福市图书馆赠送“世博图书”等。

文化部市场司副司长张新建考察张江当代艺术馆

11月2日上午，文化部市场司副司长张新建专程从北京到上海考察张江当代艺术馆，张江功能区域管委会综协处处长修海玉、张江文化艺术有限公司总经理周克勇、张江当代艺术馆馆长李旭陪同考察。修海玉介绍了张江文化事业建设的近况与张江当代艺术馆的运营情况。张新建充分肯定了张江当代艺术馆的工作成果，并希望张江的文化艺术要做出特色，同时指出：根据艺术馆现有条件和“现场张江”的成就与影响，可以在张江艺术公园内做全国性的雕塑方面的大展，进一步扩大艺术馆及张江在国内文化艺术圈的影响。

浦东新区区委宣传部副部长、文广局局长尤存考察张江文化产业

10月20日，浦东新区区委宣传部副部长、文广局局长尤存来到张江园区就文化创意产业作专题调研，与张江文化控股有限公司及文化板块各公司负责人就张江园区文化产业的发展现状、问题和困难、思考和建议等内容进行座谈，并到河马动画进行考察。

在张江路69号张江文化控股公司，尤存听取了张江文化控股公司总经理张勇对张江园区文化产业规划，上海动画、漫画博物馆建设，功能要素平台的打造和周边产业链的建设，以及未来中区文化产业发展思路的详细介绍。文化版块各公司负责人介绍了各公司基本情况，并就文化产业建设，包括税收、服务、研发、投资等问题进行汇报。

尤存局长在听取汇报之后，对张江园区文化创意产业发展成果表示肯定，并对部分规划中的项目提出指导性意见。尤存指出，文化产业的打造，关键是要素的集聚和产业链的打造。他表示，文化产业近些年在浦东张江已发展成为主导产业，走出了一条新路，成为浦东新区文化产业发展的亮点和经济增长点。尤存强调，张江园区文化产业的发展之路，对于政府应对文化产业制定政策，有着积极的推动意义，希望张江园区能够突破产业发展的瓶颈，以园区建设为抓手，提升园区产业能级。政府有关部门将从不同的角度出发，以加强产业建设为共同目的，不断加大支持力度，群策群力，取得突破。

尤存一行还来到张江文化创意产业龙头企业——河马动画设计有限公司，听取了公司负责人的介绍，并观看了河马动画最新国内首部3D电影《超蛙战士》宣传片。尤存对影片的制作表示了肯定，并鼓励河马动画做优做大做强，探索动漫产业发展途径。

浦东新区文广局文化处有关干部参加调研。

2010世博“未来正在实现馆”项目工作平稳推进

9月21日，张江集团与上海世博局正式签约，承办2010年上海世博会主题馆——未来馆第四展区“未来正在实现”项目。该项目于2009年9月30日正式启动，张江集团成立了世博项目小组，于10月4日开始集中办公。项目组在10月中旬召开了多场以能源、生物医药、微电子行业在内的专家座谈会以及企业展项讨论会，并于10月23日邀请了中国能源协会理事长、原国家科技部秘书长石定寰教授为策划团队传授经验。截至10月31日，项目组已走访或了解100余家企业的相关技术，形成策划方案，并将于近期正式向世博局汇报。

张江文化科技创意公司承办浦东新区第四届运动会闭幕式

2009年10月30日，由上海张江文化科技创意产业发展有限公司承办的浦东新区第四届运动会闭幕式暨颁奖典礼在浦东源深体育馆成功举行。以“新浦东、新跨越”为主题的闭幕式为浦东新区第四届运动会画上了圆满的句号。新区人大副主任彭成兰，新区副区长、第四届运动会组委会执行主任张恩迪，新区政协副主席杨德妹等领导出席闭幕式并为获奖单位和个人颁发了奖牌。来自新浦东的33个街镇的近3000名代表参加了闭幕式暨颁奖典礼。

四年一届的浦东新区运动会以“活力、奋进、和谐、争光”为主题，体现了浦东新区区委、区政府创建浦东新区“体育强区、健康城区”的工作目标，也充分展示近年来浦东人民在两个文明建设中奋发有为的精神风貌。在本届运动会中，来自浦东新区各行业的运动健儿表现出强烈的团队协作意识和拼搏进取精神，取得了前所未有的优异成绩。

闭幕式上还举行了文艺演出。

半亩方塘——董小明水墨综合媒体展在张江当代艺术馆开幕

10月18日，半亩方塘——董小明水墨综合媒体展在张江当代艺术馆开幕。本次展览的主题来自南宋理学大家朱熹的名诗《观书有感》：“半亩方塘一鉴开，天光云影共徘徊。问渠哪得清如许？为有源头活水来。”董小明一直致力于中国水墨艺术的传承与创新，通过自身的创作以及他亲自策划的一系列重要艺术活动，表达一个当代知识分子的责任心和使命感。

本次展览中的作品包含了四种类型：数码版画、金属蚀刻绘画、金属雕塑和投影录像，题材都是荷花。在中华文化的传统中，荷花是品性高洁的象征，是古之君子毕生追求的人格目标。以荷为题材而表达手法有异于前人，则暗含着“和而不同”的隐喻。自然的镜像、哲学的心象、文学的意象、艺术的图像与技术的幻象，共同构成了“半亩方塘”的丰饶韵味和浑厚气象。尽管所有作品所采用的材料都与笔墨纸砚无关，但整体视觉效果中却渗透出浓厚的水墨美感和东方情怀。

本次展览邀请了十余位国内著名学者撰写了专题评论，这个十分特别的文献单元，表达了他们对董小明多年创作成就的感悟和思考，可以帮助每一位观看者更好地认识和理解“半亩方塘”的深意。

上海市委宣传部召开城市动画公司改革专题会

10月9日,上海市委宣传部组织召开上海城市动画有限公司配置出版资源改革专题会。会议听取了市新闻出版局关于积极争取新闻出版总署先行先试政策,为上海城市动画有限公司配置出版资源,促进该公司做大做强的专题汇报。

上海市委常委、宣传部部长王仲伟对新闻出版局的工作给予了充分肯定。他指出,要大力培育新兴出版市场主体,高度重视企业经营团队的积极作用,抓住资本市场机遇,以发展项目引出改革课题,努力促进上海新闻出版产业又快又好发展。下一步,市新闻出版局将加快推进相关工作,尽快为上海城市动画有限公司争取音像、电子、互联网和图书出版等资质。

中国数字出版首登世界版权经理人大会讲台

在一年一度的法兰克福书展正式开幕之前,世界版权经理人大会于德国当地时间10月13日下午召开,版权许可和数字挑战是今年的重要主题。值得注意的是,我国盛大文学作为中国数字出版的代表企业,在大会上向与会者介绍了中国数字出版现状、趋势。据悉,盛大文学是历届世界版权经理人大会以来第一个站上其讲台的数字出版机构,也是23年来第二家登上讲台的中国出版企业。

作为法兰克福书展重要构成的国际版权经理人大会,自1987年开始举办,迄今为止已成为世界范围内关于版权运营方面影响最大的高峰论坛,2008年中国第一次组织出版企业参加该论坛。而本次大会盛大文学首次向业界介绍中国数字出版状况,则意味着在某些方面中国的数字出版已经与世界同步,甚至取得了创新性的成果。

盛大文学首席版权官周洪立介绍了当下中国数字出版的一些信息,截至2009年7月,中国网民数达3.38亿,比德国人口总数的4倍还多;来自中国出版科学研究所的最新统计,目前有69.3%的网民进行网络阅读,29.4%的网民通过手机阅读。根据新闻出版总署最近公布的信息,2008年数字出版及相关领域的产值已经达到670亿元人民币,首次超过传统出版的总产值,接下来几年,数字出版的产值将以每年30%~50%的速度增长。

正在德国出席法兰克福书展的盛大文学CEO侯小强对记者说:“数字出版是盛大文学的竞争力所在,盛大文学以版权运营为业务核心打造的产业链,最有价值的一环也体现在数字出版上,相信庞大的中国网络阅读人群基数将使网络出版成为朝阳产业。”

十部委主办的首届中国动漫艺术大展在北京开幕

10月26日,由文化部牵头,财政部、教育部、工业和信息化部、国家广电总局、新闻出版总署等十部委联合主办的首届中国动漫艺术大展在中国美术馆隆重开幕,“阿童木之父”手冢治虫与中国动画泰斗万籁天在20世纪80年代联合创造的“中日动漫永远友好”等321件动漫艺术名作将在此展览至11月18日,作品涵盖了1949年新中国成立至今动漫艺术领域大部分重要的创作成果。

开幕式上,文化部副部长欧阳坚透露,中央财政从二00六年起便设立了每年两亿元人民币的专项资金推动中国动漫产业的发展,在中国动漫产业飞速发展的大环境下,优秀原创动漫产品逐渐深入到人民群众的精神文化生活之中。举办一个全国性的动漫艺术成果展是动漫产业发展的客观要求,由十部委组成的扶持动漫产业发展部际联席会议共同主办的动漫艺术大展,将树立一个国家级、高水平、专业化、综合性的动漫展会的标杆,改变目前各地各类动漫展会活动的同质化倾向。它的举办对于推动我国原创动漫艺术繁荣和动漫产业发展将具有深远意义。

第二届中国国际动漫创意产业交易会举行

10月23日，第二届中国国际动漫创意产业交易会在安徽省芜湖市隆重开幕。本届动漫交易会由国家新闻出版总署、国家文化部、国家广播电影电视总局和安徽省人民政府共同主办，也是我国唯一的由国家三部委共同主办的动漫展会。

本届动漫创意产业交易会以“多彩动漫、创意无限”为主题。致力于“为动漫投资找市场、为动漫交易搭平台”。吸引了500余家国内国际一流的动漫机构和企业参与，据了解，本次交易会确定的签约项目93个，资金总额92亿元，其中外资项目8个，资金总额1.5亿美元。所有项目分为动漫产业和文化创意两大类，其中动漫产业类项目64个，资金总额54.5亿元；文化创意产业类项目29个，资金总额37.5亿元。值得一提的是，本次交易会上，安徽省项目达到42个，总投资交易额60.7亿元，占到全部项目投资额的66%。

中国动漫游戏城落户首钢 专项资金每年1亿元

10月14日，文化部和北京市联合启动了“中国动漫游戏城”项目，新组建的北京动漫游戏产业联盟同时揭牌。

中国动漫游戏城选址首钢二通厂，规划面积83公顷，是集动漫创作、生产、交易于一体，产业链完整的国家级、高水平的重点文化产业示范园区。北京市政府有关负责人介绍，将设立中国动漫游戏城发展专项资金每年1亿元。

天津：首个动漫游戏产业化平台正式上线

10月23日，第一个天津本地动漫游戏产品产业化平台正式上线，这是第一个服务于天津本地动漫游戏企业的公共技术平台。

它的诞生填补了天津及环渤海地区在网络动漫游戏运营领域的产业空白，还将在营造绿色健康动漫游戏氛围上发挥推动作用。5年内，该平台将被打造成北方地区最大的动漫游戏运营与管理平台，带动天津IT动漫产业迈上一个新台阶。

中国4D数字艺术中心落户沈阳

9月26日，文化部“文化艺术科技创新基地”在沈阳高新区举行了揭牌仪式，文化部所属的中国艺术科技研究所与沈阳四维数码科技有限公司签署合作协议，双方利用各自的优势，在沈阳高新区建立4D数字技术研发基地和“中国4D数字艺术中心”，此举标志着沈阳高新区国家动漫产业基地走向技术创新的快车道。

中国4D数字艺术中心成立后，将致力于多维建构和多维表现技术在文化艺术领域的应用，推进多维技术在文化资源开发、文艺创作、文化传承等领域的广泛应用，运用四维技术将文化遗产、文物资源以及美术、舞蹈、音乐、戏曲戏剧等艺术形式进行立体表现；在4D人才培养上，双方发挥各自地域优势和技术优势，实施4D职业人才建设工程，推动本行业的学历教育和职业培训；在4D技术推广应用的前提下，中国艺术科技研究所将在沈阳建立4D演示中心，并适时筹建“中国4D数字艺术有限公司”，承接4D技术的科研成果转换和推广工作。

新闻出版总署重拳出击整治网游

继下令关闭45款低俗暴力网络游戏之后，新闻出版总署整治网游市场再出“重拳”：任何未经总署前置审批的网络游戏，一律不得上网。

10月9日，总署召开新闻通气会，提出将全力贯彻落实日前新闻出版总署、国家版权局和全国“扫黄打非”工作小组办公室联合发出的《关于贯彻落实国务院〈“三定”规定〉和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》，通知中明确指出新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批和进口网络游戏审批的政府部门。

《通知》中就网络游戏前置审批明确了两项原则：一是关于网络游戏运营企业资质的前置审批，未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务；二是关于网络游戏上网的前置审批，未经新闻出版总署前置审批的网络游戏，一律不得上网。

此规定明确了相关部门的职能。据了解，从2004年起，一家网络游戏运营商欲从事网络游戏经营，不仅要玩游戏送新闻出版总署审查，并取得新闻出版总署版号，还要从文化部取得进入文化市场的《网络文化经营许可证》。而此次的规定指出：对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，可以上网使用，文化部不再重复审查，文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容管理。

总署于10月起将进行新一轮的网络游戏治理，并明确划出几条红线：进口游戏必须授权、禁止外商以任何形式参与国内运营、游戏运营商变更或游戏内容升级的，必须进行重新审批。“我们主要审查的是游戏运营商的资质和游戏作品内容。”总署官员透露说，对于目前正在审批的一些热门游戏，总署表示“将严格按照‘三定规定’执行”，并会在今后公布进展情况。

文化部查处违法游戏经营188家单位及产品涉嫌违规

文化部办公厅近日向各地文化厅(局)和直辖市文化市场行政执法总队发出通知，部署查处第七批违法游戏产品及经营活动的工作，通报了涉嫌违法违规的188家运营单位及其游戏产品，要求各地文化行政部门和文化市场执法机构根据通知的要求进行调查和查处。

文化部此次要求进行调查和查处的188家运营单位，涉及到七个方面违法违规游戏行为，包括：海口动网先锋网络科技有限公司等14家利用互联网对运营的网络游戏产品进行格调低俗宣传的单位，北京唐爱时空网络技术有限公司等8家运营涉嫌宣传低俗、赌博、暴力等内容的网络游戏产品的单位，上海赢思软件技术有限公司等48家未经批准擅自从事经营性互联网文化活动的单位，天津风云网络技术有限公司等5家提供未经文化部批准进口的互联网文化产品的单位，永恒之塔私服等30家非法提供网络游戏“私服”的网站，网游辅助工具下载网等30家非法提供网络游戏“外挂”的网站，广州华多网络科技有限公司等53家未按要求进行备案运营国产网络游戏产品的单位。

在对这些违法游戏产品和经营活动进行通报的同时，文化部要求各地文化行政部门和文化市场执法机构在一个月时间内对其集中进行整治和查处，并积极会同通信管理部门，落实对违法单位的行政处罚。文化部要求各地将行政处罚和技术监管相结合，对提供违法游戏的网站通过技术措施予以封堵，并要求网吧等互联网上网服务经营场所卸载和屏蔽有关网站和产品。文化部文化市场司负责同志表示，作为网络游戏行业主管部门，文化部将根据国务院《“三定”规定》及中央编办相关解释文件，切实履行网络游戏管理职能，严厉查处违法违规网络游戏产品及经营活动。

上海文化体制改革重大举措 率先整体实施广播电视制播分离

上海文化体制改革推出重大举措，率先整体实施广播电视制播分离。10月21日下午，在本市举行的有关推进大会上，上海广播电视台、上海东方传媒集团有限公司揭牌。这标志着上海广播电视改革发展迈入了新的征程。中共中央政治局委员、市委书记俞正声发来贺信。市委副书记、市长韩正，中宣部副部长孙志军，国家广电总局党组副书记、副局长赵实，市委副书记殷一璀，市委常委、宣传部长王仲伟共同为上海广播电视台、上海东方传媒集团有限公司揭牌。

据了解，国家广电总局日前正式批复上海广播电视制播分离改革方案，原上海文广新闻传媒集团更名为上海广播电视台，并出资组建上海东方传媒集团有限公司。这标志着上海广播电视制播分离改革取得阶段性成果，对于做大做强广播电视媒体、繁荣广播电视内容制作市场、拓展现代媒体产业空间具有重要意义。

上海广播电视台按照国家广电总局和市委、市政府要求，一如既往做好新闻采编和播出管理工作，同时将改变自制自播模式，建立健全科学的节目评估体系，建立面向多主体、多渠道的节目订购采购、择优播出机制。上海东方传媒集团有限公司为上海广播电视台台属、台控、台管的控股企业集团公司，是集广播电视节目制作经营、新媒体运营服务及传媒相关业务于一体的媒体产业集团。

沪台版协牵手 共推两岸交流

10月31日，在沪台两地出版交流的第21年，上海、台湾两地出版协会在第五届海峡两岸图书交易会上签订了建立合作机制与交流平台的框架协议。

本次框架协议的合作交流内容包括定期举办图书展示会、组织两地出版人互访考察、组织两地版权洽谈及项目合作等。据上海市新闻出版局局长焦扬透露，在今年上海书展期间，沪台两地出版协会已经就建立合作交流平台进行了深入探讨，并形成了共识，本次签约可谓是水到渠成。焦扬表示，通过两地版协的合作、交流，希望可以构建一个沟通两地出版界的民间通道和窗口，使出版界能够更好地应对市场、发展地域合作、实施“走出去”战略。

2010年，上海还将作为主宾市参加台湾图书展，也希望这个合作交流平台能够把两岸出版合作与交流推向更为广阔的天地。

拓宽文化产业发展思路 在延伸文化产业链中探索机遇

党的十七大提出推动社会主义文化大发展大繁荣、兴起社会主义文化建设新高潮的重大战略任务，对加快文化产业发展提出了一系列新要求，极大提升了文化产业的作用和地位。国务院通过了《文化产业振兴规划》，标志着把文化产业发展作为一个战略性产业提升到国家层面。文化产业是推动经济结构调整、转变经济发展方式、保持经济平稳较快发展的重要着力点，是实现经济、政治、文化、社会全面协调可持续发展的重要内容，是推动中华文化走出去的主导力量。

当前，文化产业正面临重要的发展机遇。作为内容产业，文化产业的发展，社会已经形成共识，即大力提高文化内涵，生产人民群众喜欢的文化产品，丰富文化生活，传播社会主义精神文明。而另一方面，文化产业外延的拓展、思路的创新，也是产业快速发展的必要条件。延伸文化产业链就是在外延上拓宽文化产业的领域。

延伸文化产业链，在于与其他产业的结合。近年来网络文化、数字出版的兴盛，就是文化产业与高科技产业、新媒体传播等结合，形成了新的产业增长方式。而“印象·刘三姐”、“印象·丽江”、“印象·西湖”等一系列演出，又是文化与旅游产业结合的成果。文化产业，伴随与其他产业的结合，其内涵也在不断深化，运营模式也在不断探索。因此，寻找与其他产业结合的机会，是拓展文化产业发展空间很好的渠道和方法。文化部近期与国家旅游局联合发布《关于促进文化与旅游结合发展的指导意见》；新闻出版总署要求“拓展发展领域。要积极发展数字出版、网络出版、手机出版和动漫出版、网络游戏等新兴新闻出版业态”；工信部也发文强调“以3G和TD发展为契机，推动文化科技、动漫产业、软件服务、数字家庭、无线城市等新的经济增长点的形成”。

延伸文化产业链，在于市场机会的开拓。举个例子，动漫产业过去的习惯做法是，先原创、制作，再进行衍生品授权生产。动漫企业普遍资金实力有限，能够坚持到出样片进行衍生品授权的，十之一二。去年金融危机后，广东、福建、浙江等地的传统文具、玩具、服装出口商，在大量失去国际市场的情况下，转向开发国内机会。在借鉴国际运营模式、频繁参加展会寻找机会的基础上，部分企业选择了“拍动画片”，赋与文具、玩具以精心设计、符合企业和产品精神的动漫形象，以此争夺国内预计每年1200亿的面向学生、儿童的文具、玩具市场和600亿以上的童服市场。这些原已积累巨额资金的厂商，进入动漫产业，大大推动了动漫原创、制作的深度和广度，并借广为传播的动漫形象完成了从“加工商”到“品牌战略商”的“完美转身”。动漫企业通过为文具、玩具、服装厂商提供策划、创作、制作等服务，开拓了动漫产业新的运营模式和发展空间。类似这样的机会，就需要不断地“走出去”，在不同的产业场合去触发、开拓商机。文化产业包含的众多产业、行业，都可以通过加强与市场的接触，实现业务领域的拓展。

延伸文化产业链，在客观上对缓解产业发展资金瓶颈、缓解人才培养压力，都有着积极的意义。其他产业的资金，如文具业、玩具业、服装业、先进制造业等，通过委托或合作策划、制作订单流向动漫、游戏、文化创意、数字出版等文化产业，为文化产业后续发展提供资金积累；同时，社会资金也会伴随产业资金进一步涌入，形成投融资热潮。随着业务拓展和市场开发的深度、广度不断增加，文化产业人才得到历练，快速成长，其他相关产业人才也加速转移，一定程度上缓解人才短缺的压力。

文化企业，多为中小型企业，运营成本压力大，由其自行向各相关产业进行市场拓展、寻找市场机会，尚显势单力孤。他们迫切希望各级政府部门能够扶持企业，进行低成本的市场拓展。在对张江园区文化骨干企业的调研中，企业也多次建议，希望从培育文化产业整体发展的长远考虑，政府能够继续举办、资助包括增加企业间交流的论坛、沙龙，通过张江承办博览会、联合组团参加相关产业展会等在内的系列活动，帮助他们更多地获取市场信息，捕捉发展机遇，探索新的运营模式。

事实上，各级政府也已通过延伸文化产业链来探索发展机遇。包括此前提到的各部委的指导意见，最新的文化部的《关于加快文化产业发展的指导意见》中，明确主要任务之一就是“不断延伸文化产业链”，希望能够利用资本力量，加强资源整合，打通创意设计、研发生产、营销推广、衍生产品等产业链。以增强动漫游戏原创能力为核心，通过形象和作品授权等方式，大力开发图书、音像、服装、玩具、文具、主题公园等相关衍生产品，不断延伸产业链，提高产品附加值。近期，不少地方政府，如吉林、西安、芜湖、昆山等地，先后出台的扶持文化产业发展的政策，也包含了对“产业宣传、推介和交流”等内容。

张江园区始终高度重视拓展、延伸文化产业链。多年来一直通过帮助园区中小企业组团的方式，积极参加各种有影响力的行业展会。作为园区文化产业环境运营商、服务集成商和产业发展商的张江文化控股，更是加大这方面工作的力度。张江国家级数字出版基地的建设，不仅是为张江园区文化产业发展注入持续增长的新力量，也为业已集聚的张江文化创意产业企业，增添了新的产业结合方式和业务拓展领域。而2009年相继承办的“2009张江文化创意产业论坛”和“第五届中国国际动漫游戏博览会”、联合组团参加各种专业展会、筹建具有整合资源、拓展市场功能的国内首个动漫产业联盟——上海动漫产业促进会等，也进一步帮助园区企业走出去，拓展、延伸产业链，寻找与其他产业结合的发展机遇。

张江文化科技创意产业基地2009年10月份招商引资数据通报

文化科技创意产业基地统计指标（10月）				
	引进企业		招商额度	
	外资企业	内资企业	吸引外资	吸引内资
10月份		5		1130万人民币

其中明星企业包括：

明星企业	名称	注册资本
	央数文化(上海)股份公司	1000万人民币

张江数字出版产业基地2009年10月份招商引资数据

数字出版基地统计指标（10月）				
	引进企业		招商额度	
	外资企业	内资企业	吸引外资	吸引内资
10月份		1		100万人民币

其中明星企业包括：

明星企业	名称	注册资本
	上海峰传数字出版软件技术有限公司	100万人民币

东方惠金文化产业投资和担保公司主要调研情况通报（10月）

主要调研企业	简介
皓嘉广告	专业服务器增值服务
睿都信息	专业服务器增值服务
锦秋系统4户	深化业务
楚炫堂	生态鱼文化

张江动漫科技有限公司数据通报（10月）

公共服务平台统计指标（10月）	
服务内容	
培训	当月暂无展开
无线业务	1、向北京群立公司开放上海彩信业务通道 2、向上海移动申请两个新的彩信2元产品： 魔信、星座 情缘
制作服务	《华夏演义》项目结束，根据导演意见个别动画修改
政府补贴	当月暂无补贴收入

文化部关于加快文化产业发展的指导意见

为深入贯彻落实科学发展观,根据《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和《文化产业振兴规划》,就加快文化产业发展提出如下意见:

一、加快文化产业发展的的重要性和紧迫性

党的十七大提出推动社会主义文化大发展大繁荣、兴起社会主义文化建设新高潮的重大战略任务,对加快文化产业发展提出了一系列新要求,极大提升了文化产业的作用和地位。文化产业是市场经济条件下繁荣发展社会主义文化的重要载体,是满足人民群众多样化、多层次、多方面精神文化需求的重要途径,是推动经济结构调整、转变经济发展方式、保持经济平稳较快发展的重要着力点,是实现经济、政治、文化、社会全面协调可持续发展的重要内容,是推动中华文化走出去的主导力量。加快文化产业发展是文化行业学习实践科学发展观的必然要求和内在需要,是文化行政部门顺应时代发展、转变自身职能、服务发展大局的必然要求和迫切需要。党的十六大以来,我国文化产业呈现出健康向上、蓬勃发展的良好态势,增势强劲、规模扩大、质量提升,新兴业态迅速崛起,正在成为推动社会主义文化大发展大繁荣的重要引擎和经济发展新的增长点。

同时要看到,我国文化产业发展水平还不高,活力还不强。对文化产业发展的思想认识不足,工作力度不够,与文化建设“两大一新”的战略任务要求还不相适应;产业总量和水平偏低,对国民经济贡献和影响偏小,与人民群众日益增长的精神文化需求还不相适应;合格的市场主体和骨干文化企业偏少,产业集中度偏低,与社会主义市场经济体制还不相适应;文化产业领域科技应用和现代传播手段使用较少,与现代科学技术迅猛发展及广泛应用还不相适应;对外文化贸易中缺少具有国际影响力的文化产品,与对外开放不断扩大的新形势不相适应。切实加大力度,加快进度,促进文化产业的大发展,已经成为摆在文化行政部门和文化行业面前一项重要而紧迫的任务。

当前,文化产业正面临重要的发展机遇。综合国力不断提高,人民群众文化需求日益旺盛,文化消费快速增长,为文化产业发展提供了广阔前景;党和政府高度重视,文化产业政策不断完善,文化体制改革深入推进,为文化产业发展提供了有力保障;科技迅猛发展,为文化产业创新业态、扩大传播、转型升级提供了有利条件;文化传播渠道不断拓展,为以内容创作生产为核心的文化产业提供了新的发展机遇;全球性金融危机凸显了文化产业逆势而上的特点,为文化产业发展提供了良好契机;中华文化影响力不断扩大,为中国文化产业提供了全面提升国际竞争力的平台。文化行政部门必须抓住机遇,迎难而上,锐意进取,有所作为,推动文化产业又好又快发展。

二、加快文化产业发展的指导思想、基本原则和主要目标

（一）指导思想。以邓小平理论和“三个代表”重要思想为指导，深入贯彻落实科学发展观，按照《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和《文化产业振兴规划》的要求，进一步解放和发展文化生产力，深化文化体制改革，培育市场主体，转变发展方式，优化产业结构，推进产业创新，扩大文化消费，实现文化产业又好又快发展。

（二）基本原则。坚持以人为本，通过文化产业的发展满足人民群众日益增长的精神文化需求，实现好、维护好、发展好人民群众的文化权益；坚持以发展为主题，把发展文化产业作为市场经济条件下繁荣社会主义文化的重要途径，壮大产业规模，提高产业质量，提升产业效益；坚持以改革创新为动力，为文化产业发展创造良好体制机制和政策环境，创新文化生产、传播、流通、消费方式，提升产业核心竞争力；坚持社会效益优先，实现社会效益与经济效益的统一。

（三）主要目标。文化产业发展速度明显高于同期国内生产总值增长速度，在国民经济中所占比重逐步提高，力争到“十二五”期末实现主要文化产业增加值比2007年翻两番。文化产业结构更加合理，布局更加科学，文化产品和服务更加丰富多彩，文化产品市场和要素市场更加健全，文化市场秩序更加规范，文化产业发展保障体系更加完备，文化产业整体影响力和竞争力明显增强，涌现一批深受人民群众喜爱的文化精品，形成一批具有较强实力的文化企业和企业集团。演艺、动漫、游戏等行业的发展进入世界先进行列。基本扭转文化产品和服务的出口逆差状况，显著提高中国文化产品的国际影响力。完成经营性文化单位转企改制。培育一批文化上市企业。建设覆盖全国主要城市的文艺演出院线，培育一批跨地域的演艺集团公司，打造一批可供市场长年演出的剧目，建成2-3个国家级动漫游戏产业综合示范园区，推动建设具有国际影响力的中华文化主题公园，打造一批具有国际影响力的文化会展、节庆活动，培育一批具有国际竞争力的动漫和网络游戏企业。

三、文化产业的发展方向和发展重点

（一）演艺业。繁荣舞台艺术创作，鼓励和支持投资兴办演出团体、演出场所、演出经纪机构和举办演出活动。按照整合资源、调整布局、优化结构、提高效益的要求，大力推进资源重组，提高演艺产业整体发展质量和水平，提高演艺业的市场化程度。加强演出网络建设，促进演出院线与有关服务业的合作。推动演艺与旅游、会展、传媒、科技等结合，打造富有特色的演艺项目。大力推动演艺产品走向世界。

（二）动漫业。鼓励创造具有中国风格和国际影响的动漫形象和动漫品牌，占领国内主流市场，积极开拓国际市场，使我国动漫产业跻身世界动漫强国行列。实施国产动漫振兴工程，提高原创动漫产品质量，增强动漫艺术、技术创新能力和市场营销能力，形成创作、生产和销售环环相扣的产业链。积极发展网络动漫、手机动漫等新兴业态。鼓励发展面向国际市场的动漫服务外包。

（三）文化娱乐业。促进歌舞娱乐场所健康发展，扩大群众娱乐消费。积极开发具有民族特色、健康向上和技术先进的新兴娱乐方式，创新娱乐业态。调整优化娱乐场所结构，鼓励娱乐企业连锁经营。在大中城市积极发展集演艺、休闲、旅游、餐饮、购物、健身等为为一体的综合性文化娱乐设施。重点扶持具有自主知识产权、科技含量高、富有中国文化特色的主题公园，坚持科学规划、合理布局，有序发展，防止盲目建设。

(四) 游戏业。增强游戏产业的核心竞争力, 推动民族原创网络游戏的发展, 提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备, 优化游戏产业结构, 提升游戏产业素质, 促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌, 积极开拓海外市场。

(五) 文化会展业。发展各类综合和专业文化会展活动, 重点支持覆盖全国并具有国际影响的文化会展活动, 重点发展专业化、特色化文化会展活动。办好中国(深圳)国际文化产业博览交易会、中国北京文化创意产业博览会等重大文化会展, 打造文化产品展示交易平台, 推动文化消费和文化贸易。办好2010年上海世博会相关文化活动及会展。扩大会展、节庆的文化消费。促进文化会展、节庆与旅游、商贸合作。鼓励国内企业、个人参加国外文化会展活动, 推动海外文化推广活动的产业化运作。加强对地方文化会展、节庆活动的引导和规范。

(六) 文化旅游业。促进文化与旅游相结合, 以文化提升旅游的内涵, 以旅游扩大文化的传播和消费。打造文化旅游系列活动品牌, 扶持具有地方、民族特色的文化旅游项目, 建立《文化旅游节庆活动扶持名录》和《国家文化旅游重点项目名录》。鼓励对演艺与旅游资源整合, 在知名旅游景区打造高品质、有特色的演艺精品。在有效保护的基础上, 对历史文化名城、文物古迹进行科学开发利用, 合理开发传统手工技艺类和表演类非物质文化遗产。深度开发文化旅游工艺品, 提升品位, 拓宽市场。

(七) 艺术品和工艺美术。繁荣美术创作, 促进当代艺术品产业健康发展, 鼓励兴办艺术品经营机构, 鼓励艺术品收藏, 培育诚信画廊, 推动中国当代艺术品的海外推广。支持传统工艺美术面向市场, 鼓励工艺美术技艺创新。鼓励农民通过手工技艺增收致富。支持发展文物仿制产业, 提高文物仿制技术和水准, 开拓文物仿制品市场。

(八) 艺术创意和设计。大力发展平面设计、外观设计、工艺美术设计、雕塑设计、服装设计及展览设计, 提升设计创意能力和水平。支持具有民族传统文化特色的设计产品的国内外推广。推动艺术创意和设计业与其他产业合作, 提高其他产业的文化内涵和审美效果。鼓励发展面向国际市场的艺术设计服务外包。

(九) 网络文化。提高网络音乐、网络美术等网络文化产品的原创水平, 提升文化品位, 发挥网络文化产业在文化建设中的重要作用。促进网络文化产业链相关环节的融合与沟通, 创新营销推广模式。鼓励和支持数字技术、网络技术, 以及计算机硬件企业和通信企业参与网络文化内容产品的生产和经营。继续稳步推进网吧连锁化、规模化、专业化、品牌化经营。

(十) 文化产品数字制作与相关服务。发展以数字化生产、网络化传播为主要特征的文化数字内容产业。鼓励扶持对舞台剧目、音乐、美术、文物、非物质文化遗产和文献资源进行数字化转化和开发。大力采用数字技术传播文化产品, 为各种便携显示终端提供内容, 丰富文化表现形式和传播渠道。

四、加快文化产业发展的主要任务

(一) 深化文化体制改革。按照中央关于深化文化体制改革的要求, 加快经营性文化事业单位转企改制步伐, 建立现代企业制度, 完善法人治理结构。鼓励成长性好、竞争力强的国有文化企业, 开展跨行业、跨地区、跨所有制的兼并重组, 迅速做强做大。

(二) 鼓励非公有资本进入文化产业。认真落实《国务院关于非公有资本进入文化产业的若干决定》，制定《文化部文化产业投资指导目录》，引导、扶持、规范非公有资本进入文化产业。积极鼓励非公有资本参与文化事业单位转企改制。非公有制文化企业在资金扶持、项目审批、政府采购、职称评定、命名评比、表彰奖励等方面，与国有文化企业一视同仁。

(三) 培育骨干文化企业。着力培育一批有实力和竞争力的骨干文化企业，在演艺、动漫、游戏、网络文化、数字节目制作等领域发挥龙头作用。以合资、合作等方式大力发展股份制企业，引进战略投资者，培育一批主业突出、核心竞争力强的上市公司。推动演艺业、动漫游戏业的资源整合，在全国形成一批有自主创新能力的演艺、动漫企业集团。在全国形成若干有聚集效应和强大辐射力的演艺院线。

(四) 不断延伸文化产业链。利用资本力量，加强资源整合，打通创意设计、研发生产、营销推广、衍生产品等产业链。积极整合创作、院团、剧场、经纪等演艺资源，形成剧本创意、演出策划、剧场经营、市场营销、演艺产品开发等紧密衔接、相互协作的演艺产业链。以增强动漫游戏原创能力为核心，通过形象和作品授权等方式，大力开发图书、音像、服装、玩具、文具、主题公园等相关衍生产品，不断延伸产业链，提高产品附加值。

(五) 建设现代文化产业基地和园区。建立一批高起点、规模化、代表国家水准和未来发展方向的文化产业示范基地和示范园区，积极争取在征地和税收等政策上给予支持。建立一批提供研发设计、信息咨询、生产制作、合作交流等便利的公共服务平台。加强对国家级和省级文化产业园区的规划、认定、调整和指导工作，明确认定标准，严格审批程序，开展定期考核，实施动态管理，坚决防止一哄而上、盲目建设和恶性竞争。通过科学规划、政策引导、合理规范，使基地和园区成为文化科技创新的孵化器、文化企业快速成长的助推器、文化产业集约发展的大平台。

(六) 实施重大项目带动战略。以文化企业为主体，加大政策扶持力度，充分调动社会各方面的力量，加快建设一批具有重大示范作用和产业拉动作用的重大文化产业项目。切实抓好《文化产业振兴规划》中确定的重大文化产业项目的落实。同时，各地要根据实际情况，充分利用本地人才和技术优势，科学论证，认真策划一批先导性、基础性、战略性重大项目，并在项目立项、政策扶持、银行信贷、土地使用、配套服务等方面给予积极支持。

(七) 建设现代文化市场体系。建立健全门类齐全的文化产品市场和文化要素市场。建立新型文化产品配送体系，大力发展连锁经营。积极推动全国文化票务网络建设，以大中城市为主，尽快建成遍布全国的演出票务销售终端。发展文化经纪代理、评估鉴定、版权交易、推介咨询等中介服务机构，引导其规范运作，向品牌化、专业化方向发展。

(八) 建立健全文化产业投融资体系。协调金融监管机构，共同研究制定金融扶持文化产业发展的政策和办法。与银行等金融机构建立长期合作关系，不断扩大合作领域。支持组建文化信贷担保公司，争取建立文化企业贷款贴息机制。支持组建多种形式的文化产业创业、风险投资基金。通过改进无形资产评估和抵押办法，促进银行开展文化企业授信工作，为文化企业融资创造条件。鼓励具备条件的文化企业上市融资和发行企业债券、融资票据等。积极引进实力雄厚的战略投资者，开展多种形式的长期投资合作，增强文化企业资金实力。

(九) 运用高新科技促进文化产业升级。加快文化与科技的结合,用现代科技创新传统文化行业,催生新的文化业态。积极推广舞台技术、网络技术、数字技术、虚拟技术、仿真技术、语言文字技术、声音技术、图形图像技术、动漫制作技术和新材料技术。推动有关部门对大量运用高新技术的文化企业实行税收优惠政策。制定“国家文化科技提升计划”,加快演艺、动漫游戏等领域先进适用技术的推广应用。

(十) 大力推动对外文化贸易。建立以政府为主导,以企业为主体,以市场化运作为主要方式的工作机制。加强文化行政部门与文化企业和商会(协会)之间开拓海外市场的沟通及协作。开展对外文化贸易统计和信息研究。积极搭建对外文化贸易平台,为企业进入国际市场铺设道路。加强知识产权保护和品牌意识,加强地区间协调合作,防止中国文化产品在海外市场恶性竞争。积极扶持和指导文化精品创作和生产,为进入海外主流市场,扩大中华文化的国际影响力创造条件。

五、完善文化产业发展的保障措施

(一) 加强组织领导。各级文化行政部门要统一思想,提高认识,高度重视文化产业,将其列入重要工作日程。进一步强化对文化产业工作的组织领导,加强文化产业专门工作机构的建设,在人员、经费等方面给予必要保障。

(二) 充分发挥政策的引导促进作用。各地要深入研究,全面、准确、系统地把握中央和地方制定的一系列文化产业政策,把优惠政策用好用足。鼓励各地结合实际,制定出台更具有针对性和可操作性的优惠政策。通过政策的引导、调控作用,促进文化产业又好又快发展。

(三) 完善文化产业法制体系。把行之有效的产业政策,上升为国家或地方法律法规,使文化产业纳入法制化的发展轨道。加强文化市场法规建设,进一步修订完善相关法律法规,为文化产业发展营造良好环境。

(四) 加强文化产业规划。做好《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和文化部《文化建设“十一五”规划》的评估检查工作,对照评估检查结果,有针对性地改进工作,加强贯彻实施力度,确保“十一五”时期文化产业发展各项目标和重大项目的完成。同时,积极开展“十二五”时期文化产业发展规划的研究工作,并将文化产业发展规划纳入本地“十二五”时期经济社会发展总体规划。

(五) 完善文化市场准入机制。建立和完善以许可制度、备案制度、进口文化产品内容审查制度相结合的文化市场准入机制。加快文化产业各领域技术标准、服务标准和管理办法的制订、宣传和实施。根据文化产业各门类的特点,开展文化企业等级评估和资质认定工作,提高文化企业的管理和服务水平。制定国家重点扶持文化企业的有关认定管理办法,为落实国家对文化企业的财税金融优惠政策提供依据。认真贯彻《动漫企业认定管理办法(试行)》,做好动漫企业认定工作。

(六) 加强文化市场监管。坚持分工负责与齐抓共管、日常巡查与技术监管、行业自律与社会监督相结合,建立健全统一、高效、便捷的全国文化市场监控管理体系。扎实推进文化市场综合执法改革,建立健全文化市场行政执法队伍。以打击盗版为重点,严厉查处和制裁破坏文化市场秩序的非法经营行为,净化文化市场环境,维护诚信、公平、竞争有序的市场秩序。

(七) 指导组建全国性、区域性行业协会。发挥好行业协会在行业规划、行业协调、行业管理、行业自律、行业培训、制定行业标准、维护行业利益等方面的作用,使之成为联系文化产业界的桥梁和纽带,努力形成文化企业、行业协会与政府部门之间的良性互动,推动文化行政部门由办文化为主向管文化为主的转变。

(八) 建立健全文化产业的激励约束机制。开展《国家文化出口重点企业目录》和《国家文化出口重点项目目录》评选认定工作,对出口业绩突出的文化企业给予奖励。研究制定完善文化产业基地、园区管理办法。建立文化企业信用档案和信用评级制度,提高诚信企业的知名度和贷款授信额度。

(九) 加强文化产业的人才培训及使用。建立健全文化产业在职人员业务培训和继续教育制度。重点培养文化产业领域的领军人物、创新创业人才、专业技术人才和经营管理人才。完善文化产业人才职称评定制度。鼓励文化单位与高等学校合作举办研修班、培训班。鼓励在有条件的大型文化企业设立博士后科研工作站。鼓励政府部门、科研机构、企业与高校联合建立文化产业人才培养基地。完善公平竞争和分配激励机制,鼓励和支持优秀拔尖人才脱颖而出。比照科技人才引进政策和科技留学归国人才政策,加大引进文化产业人才的力度,促进高端文化产业人才就业和创业。

(十) 充分发挥我驻外文化机构作用,构建通往国际市场的平台和渠道。驻外使(领)馆文化处(组)、文化中心要提高对对外文化贸易工作重要性的认识,将促进对外文化贸易工作纳入日常工作,积极协助文化企业开拓海外市场,帮助企业开展海外市场调研和建立海外贸易基地,利用国外大型文化活动扩大中国文化产品的国际影响,协助和指导企业做好海外市场权益维护工作。

上海张江文化控股有限公司

2009年第十期（总第十四期）

编 辑： 闻小健 刘广杰 孙文隽
地 址： 上海市张江路69号6楼（201203）
电 话： 021-50801818
传 真： 021-50278083
出版时间： 2009年11月10日
