

园区要闻

P01

华人文化产业基金获国家有关部门核准设立

张江文化创意产业人才服务进入新阶段

市新闻出版局及新区宣传部调研数字出版基地

吉林省文化厅考察张江文化创意产业基地

长宁区四套班子考察张江文化创意产业

完善文化产业链 文化控股承办动漫游戏博览会

文化控股参加文博会 推介张江文化产业形象

文化创意公司策划浦东新区第四届运动会开幕式

东方惠金投融资工作取得可喜成绩

张江国家数字出版基地业务平稳推进

海上花——李磊作品展在张江当代艺术馆举行

浦东电子出版社大力打造有声读物工程

张江13家文化企业参加杭州国际动漫展



产业快讯

P06

盛大宣布分拆盛大游戏上市意向

九城6月3日举行《王者世界》公测

点击书推出“海宝”系列电子书



.....
首个动漫网游交易平台在上海挂牌
.....

北京文化创意产业担保政策落地 多家企业受益
.....

深圳：创建世界设计之都 进军全球创意市场

热点追踪

P09

温总理鼓励文化产业 中国网游大有可为
.....

第五届文博会展示中国文化软实力
.....

中国网游产业市场占有率将领先全球
.....

上海突破解决数字出版工商登记瓶颈

政策剖析

P12

新闻出版总署《关于进一步推进新闻出版体制改革的指导意见》
为新闻出版体制改革服务 政策解读（下）

统计信息

P13

张江文化科技创意产业基地2009年5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5月主要调研情况通报
.....

动漫研发公共服务平台2009年5月数据通报

产业文摘

P15

厉无畏：积极发展创意产业 推进产业创新和结构优化

华人文化产业基金获国家有关部门核准设立

由上海东方惠金文化产业投资公司作为发起人之一的我国首个文化产业基金——华人文化产业基金(50亿元规模)4月份已经获得国家有关部门的批准,国家发改委核准公司投资的华人文化(天津)投资管理有限公司作为基金管理公司而备案。张江集团、张江文化控股和东方惠金现正积极争取其在浦东张江注册,并将向新区有关部门报告以帮助做好有关方面工作。

“2009相约张江·张江文化创意人才(服务)论坛”召开 张江文化创意产业人才服务进入新阶段

2009年5月26日,“2009相约张江·张江文化创意人才(服务)论坛”暨上海张江创新学院文化创意分院揭牌仪式“北京大学·张江数字艺术硕士定向培养宣讲会”在张江路69号召开。市委宣传部副部长张止静、浦东新区副区长张恩迪、上海市宣传系统人才交流中心主任黎洪伟等出席论坛并致辞。论坛上,黎洪伟和浦东新区区委宣传部副部长王宁琴共同为创意与文化产业公共人力资源服务中心(张江)揭牌,张江高科技园区管委会常务副主任陶伟昌和市人力资源和社会保障局职业技能指导中心副主任沈浩共同为张江创新学院文化创意分院揭牌。论坛上同时宣布,张江文化创意产业人才招聘周正式启动。

依托园区优势,解决瓶颈问题

随着国家“十一五”文化产业发展规划的逐步开展,我国文化创意产业正进一步走入多元化发展阶段,并逐渐显现其经济和社会效益。张江文化创意产业自2004年起步建设,便呈现蓬勃向上的发展态势。至2008年底,已经形成了集产、学、研为一体的文化创意产业链。而在此过程中,人才成为制约文化创意产业进一步发展的瓶颈之一,其中包含的人才培养,人事外包、能力认证等人才服务尚需进一步完善。张江,作为全市打造文化创意产业高地的集聚之地,以本次论坛为契机,率先展开探讨,意在突破瓶颈制约,构造人才服务产业链,并加以总结和完美、推广。

集中产业资源,打造人才高地

此次“相约张江·张江文化创意人才(服务)论坛”的召开,正是张江园区在文化创意产业人才培养的一次峰会,同时标志着张江文化产业人才服务进入新的阶段。通过园区既有的各类人才平台,吸引人才、服务人才、留住人才,实现集聚张江文化创意产业人才服务要素、推介张江文化创意产业人才培养举措、探索张江文化创意人才认证模式、搭建张江文化创意产业服务平台四大功能。达到完善张江文化创意产业人才服务链,为张江文化创意产业提供人才培养、人事外包、资格认定和培养深造等人才服务举措。创意与文化产业公共人力资源服务中心(张江)和张江创新学院文化创意分院地揭牌,进一步夯实张江文化创意产业人事服务的基础,集聚张江文化创意产业人事服务要素,打造张江文化创意产业人才高地的目的。

培养高端人才,服务文化产业

同时揭牌的上海张江创新学院文化创意分院,是张江园区致力于建设具有高科技园区特色的数字出版产业的又一举措。该学院是张江园区与北京大学合作,以举办数字艺术定向硕士班为手段,将以张江国家数字出版基地为依托,为上海乃至全国培养数字出版产业发展急需的各类人才,从而达到为国家数字出版产业培养人才,立足张江、服务全国的目的。正常运转后,张江创新学院文化创意分院每年将为国家文化创意产业输送若干名硕士以上学历、专业技术过硬的高端人才,有力支持数字出版等文化创意产业的人才需求。

市新闻出版局及新区宣传部调研数字出版基地

日前，上海市新闻出版局局长焦扬、副局长陈颂清及浦东新区区委常委、宣传部部长陈高宏到上海张江国家数字出版基地调研。

在听取张江国家数字出版基地公司董事长张勇和总经理唐溯作的工作汇报和工作计划后，焦扬充分肯定了基地一年来的工作。认为基地雏形已经形成，高地效应已经出现；基地的成立抢占了产业发展的先机，推动了市委、市政府及各部委对数字出版产业的关注，带动了新闻出版全行业观念意识的转变；数字出版产业的发展不仅完全契合中央和市委关于转变生产方式，发展文化产业的要求，而且能够代表出版业未来发展的方向，拥有巨大的市场潜力。焦扬要求基地发展一定要“出形象”，做到“环境最好，服务最优，效能最好”，希望基地加快引进旗舰式的企业和标杆式的项目。

陈高宏表示，文化产业是新的增长点，希望基地要大力推进跨界整合，引进龙头企业，对此浦东新区区委宣传部将配合市新闻出版局给与大力支持。

市新闻出版局及浦东新区市委宣传部相关处室负责人参加调研。

吉林省文化厅考察张江文化创意产业基地

5月13日，吉林省文化厅党组书记、厅长林君、吉林省文化厅艺术处处长谢文明、吉林省人民政府驻上海办事处办公室主任赵金敏等一行6人，在市文广局事业处处长蔡一家的陪同下，到张江高科技园区参观考察文化创意产业发展情况。

考察团先后参观了张江园区入住企业上海盛大网络发展有限公司、SJS上海河马动画设计有限公司，并于上海张江文化控股有限公司举行座谈，听取了张江文化控股公司副总经理刘向阳关于张江文化产业体系建设的情况介绍。

据悉，5月11日，吉林省工商行政管理部门向吉林动漫股份有限公司颁发了集团登记证，核准了该公司成立吉林动漫集团的申请，这是我国第一家以省为单位组建的大型动漫集团。此次赴上海正是为了学习上海在文化建设方面的先进经验。考察团在沪期间主要围绕上海文化创意产业的形成和发展情况，与上海张江高科技园区、上海市文广局等单位领导进行了座谈交流，并赴上海市大剧院、图书馆、M50艺术品创意基地、张江文化创意产业基地参观考察。

长宁区四套班子考察张江文化创意产业

5月7日下午，长宁区委副书记卞百平，区委副书记、代区长李耀新，区人大常委会主任刘雅琴，区政协主席陈建兴等四套班子成员组成的长宁区学习考察团一行40余人考察调研张江文化创意产业。浦东新区人大常委会主任李梅，浦东新区副区长万大宁，区委常委、统战部部长张静等领导陪同考察。

考察团来到张江文化创意产业基地，听取张江文化控股公司副总经理袁力强关于张江文化产业建设情况的介绍。袁力强表示，张江高度重视文化产业，并全力支持文化产业快速发展，做强做大，做出品牌，真正把文化产业打造成为支柱产业、朝阳产业。

学习考察团一行还参观了园区龙头企业上海今日动画影视文化有限公司产品展示厅等处。今日动画是国内第一家拥有动画片出品资质的民营动画公司，公司参与制作和拍摄的动画作品《马丁的早晨》、《中华小子》等多次在国内外大赛中获得专业奖项。

完善文化产业链 文化控股承办动漫游戏博览会

中国国际动漫游戏博览会是由中华人民共和国文化部、上海市人民政府主办，上海市文化广播影视管理局、国家动漫游戏产业振兴基地承办的动漫游戏盛典。主题为“加快产业平台建设、催生民族原创精品”的第五届中国国际动漫游戏博览会将于2009年7月3日-7月6日在上海展览中心举行，展出面积达18000平方米。

张江文化控股有限公司本着完善产业链，引入高层次的“专业会展类”要素平台、低成本获取更多展示空间和资源内容的原则，成为第五届中国国际动漫游戏博览会联合承办方，“中国优秀原创动画、游戏看片会”承办单位。除了扩大张江文化控股的行业影响力外，还将获得更多的相关行业信息，如博览会上举办“看片会”，收集动漫创作者的原创动漫半成品，挑选优秀作品在博览会现场进行展示，并邀请投资商对半成品进行交流，洽谈投资意向。还使张江园区内相关企业有权优先获得参加看片会的机会，张江文化控股则享有提交的作品在宣传、推广方面的使用权，（如有以盈利为目的的使用，将另行签订协议），在同等条件下可优先获得作品代理权。“看片会”的作者和作品信息将提供给张江文化控股的动漫产业资源库。使张江文化创意产业得近水楼台之利，获得更大的发展空间。

承办动漫游戏博览会是推进张江文化产业，创办有影响力、有品牌、可持续的文化主题类活动，贯彻张江文化控股举办“一个主论坛、一个主展会和一个具有园区影响力的高规格主题活动”原则的具体举措之一。

文化控股参加文博会 推介张江文化产业形象

5月15日，第五届中国（深圳）国际文化产业博览交易会在深圳会展中心隆重开幕，这是目前我国唯一的国家级、国际性、综合性文化产业博览交易盛会。张江文化控股携动漫谷、张江文化科技产业基地、国家数字出版基地、张江动漫公共服务平台等下属基地公司和公共服务平台以及园区内5家企业联合参展，参展面积逾30平方米。

本届文博会上，张江文化控股作为上海市首批文化产业园（唯一的动漫类园区），主推张江动漫谷，通过循环播放园区动漫企业的优秀动画作品，吸引了各地记者以及中外专业观众来展台前询问张江园区的文化产业创业环境以及政策，并与参展企业进行了详细的交流。而通过对网络上知名的卡通形象如绿豆蛙、蘑菇点点进行的展示，吸引了大量青少年的目光。

张江国家数字出版基地则以大型展牌的形式，介绍了园区情况与产业服务政策。数字出版基地参展人员在展会期间拜访了60多家与数字出版相关的企业，涉及到数字出版、动漫游戏和文化创意相关企业。其中接洽了包括华文咨询、中博传媒、易卷通等外地企业，也包括上海本地企业如上海文众网络科技有限公司等。通过接洽、介绍和交谈，激发了许多企业来张江考察投资的兴趣。

上海张江文化控股有限公司及其下属文化基地还将继续充分利用文博会这一交流平台，加强与海内外各界的沟通和合作，通往更为广阔的市场。

文化创意公司策划浦东新区第四届运动会开幕式

5月23日晚，由文化创意公司策划的以“活力、奋进、和谐、争先”为主题的浦东新区第四届运动会开幕式在源深体育场举行。精彩纷呈的开幕式演出，结合“全民参与、强身健体”的运动会精神和“城市让生活更美好”的世博会主题，向运动会的参与者展示积极向上浦东新貌，为历时七个月的运动会演绎了完美的“起始”。

浦东新区四套班子领导、上海市体育局有关领导以及上海市各区县有关领导出席开幕式。市委常委、联合工作党委书记、浦东新区区委书记徐麟宣布运动会开幕，市委副秘书长、联合工作党委副书记、浦东新区代区长姜樑致开幕词，上海市体育局局长于晨致贺辞，浦东新区副区长张恩迪主持开幕式。

本届运动会从2009年4月开始将延续到10月。

东方惠金投融资工作取得可喜成绩

2009年5月，东方惠金公司的投资项目与担保项目取得阶段性成绩。

投资工作方面：一是公司作为发起人之一的我国首个文化产业基金——华人文化产业基金4月份已经获得国家有关部门的审批，国家发改委核准公司投资的华人文化（天津）投资管理有限公司备案。现在积极争取其在浦东张江注册，并配合做好有关工作。二是完成国资评审中心关于锐动项目的评审和浦东新区国资委的审批确认后，即将开展验资等工作。三是对去年投资的城市动画、富凯网络二个项目开展资产、业务整合和规范管理的强化工作，并拟订二次融资方案。四是调研了一批新的文化产业项目，今年累计已达49家，从中筛选有发展潜力的项目进行培育。

担保工作方面：一是进一步扩大与银行的合作面，与农村商业银行签订了一亿元授信的协议，同时与民生银行、浦东发展银行、邮政银行洽谈合作和授信意向。二是积极开展业务运作，本月完成了锦秋学校、华翔机电等几个担保项目。至五月底，公司已完成担保额4198万元，提前完成了董事会布置的全年担保指标。

张江国家数字出版基地业务平稳推进

2009年5月，张江国家数字出版基地业务工作进一步开展。基地接待了上海易狄欧电子科技有限公司、中闻事业发展有限公司等企业的来访，同时拜访了上海盛大文学有限公司等企业。

在项目平台建设方面，数字出版基地申报并协助基地企业申报市新闻出版局2009年重点项目；同时与市版权局、北大方正共同研讨数字作品版权登记保护平台需求方案；并开展版权服务工作站前期准备工作。

海上花——李磊作品展在张江当代艺术馆举行

5月7日下午四时，上海美术馆执行馆长、艺术家李磊的个展《海上花》在张江当代艺术馆开幕，展出艺术家26幅近年新作的精品。这些洋溢着热烈情感，充满着对生命感悟的作品给禁锢在繁琐的生活和无尽的物欲中的都市人一种释放与启迪。

欣赏李磊的作品可以“诗化境界”和“视觉音乐”这两个角度来切入，两者都产生于艺术家对生命的直观体验。“我是一个研究型的艺术家而不是生产型的艺术家。每一个阶段，我都试图探讨一些问题。”李磊这样描述自己，“这些问题，或许是我直接面临的一些困惑，或许是我生活中折射出的一些问题，我通过绘画的方式来研究这些问题。”从1996年开始进行的中国抽象艺术创作和研究，至今李磊已创作有《禅花》、《忆江南》、《意象武夷》、《醉湖》、《海上花》等系列。

本次展览是抽象艺术家李磊在张江的第二次个展。

经典人文，“原音”重现 浦东电子出版社大力打造有声读物工程

浦东电子出版社按照上海市新闻出版局发展网络电子音像出版物的要求，先后申报了三个数字出版基金项目，其中有声读物工程是出版社今年重点工程之一，旨在将现有纸质出版物转化为有声的多媒体光盘，给没时间阅读的人或视觉障碍者提供有利条件，实现随时随地不受时空限制的阅读体验。

张江13家文化企业参加杭州国际动漫展

由张江文化科技创意产业基地牵头，上海动漫研发公共服务平台（ASP）协助组织了13家园区企业参加2009第五届中国国际动漫节，参展企业数量较去年的八家参展单位增长了60%，是历年来组织参展企业数量最多的一次展会。

本届动漫节境外参展商的数量与质量大大超过往届，共吸引了来自美国、日本、法国、加拿大等38个国家和地区参与，322家中外企业、机构参展，参观人数预计达70万人次。累计成交金额达65.3亿元人民币，其中签约项目35个、成交额55.3亿元人民币，现场交易额10亿元人民币。张江动漫谷展位衍生产品整体销售金额也超过10万人民币，取得了较为理想的销售业绩。

本次展会不同于往年在于新增了动画片交易会这一环节。为了破解国内动画片销售渠道和推广平台缺失这一难题，主办方邀请了包括央视少儿频道、北京卡酷、金鹰卡通在内的80%以上的全国少儿频道作为采购商，包括英国的kidsco频道和美国的尼克儿童频道等。

众多的媒体与采购商，为动漫谷动画作品的推广与市场合作创造了一个绝佳的平台。园区参展作品也都全部通过审核，成功参加了本届动画片交易会。

在全国近60家动漫企业推出近百部动画片，张江动漫谷就有《超蛙战士》《球道》《马丁的早晨》（续集）《蘑菇点点》《绿豆蛙》《蛙哇乐一乐》《巴拉邦》《魔法波鲁》八部作品参展，占据了所有参展影片总量的10%，有力推广了张江动漫谷的品牌。

通过此次展会，与人民网、腾讯、浙江电视台等五十多家媒体、采购方和动漫公司进行了交流沟通。同时，也加强和促进了张江动漫谷内部的交流合作。

盛大宣布分拆盛大游戏上市意向

盛大互动娱乐有限公司（以下简称“盛大”）日前宣布分拆盛大游戏有限公司（以下简称“盛大游戏”）上市的意向，计划以非公开的方式向美国证券交易委员会（美国证监会）提交盛大游戏首次公开发行股票的文件草案。盛大游戏设立于开曼群岛，目前是盛大旗下从事网络游戏业务的全资子公司。

盛大和盛大游戏公司实施此次拟议首次公开发行的目的（若能启动并完成）在于进一步将盛大发展成为一家互动娱乐媒体企业，并使盛大游戏能更加专注地提升其在网络游戏行业的领导地位并具备更大的寻求战略机遇的灵活性。拟议的首次公开发行完成后，预计盛大仍将是盛大游戏的大股东。

此公告按照美国证监会根据《证券法》制定的规则第135条的规定发布，并符合该规则的要求。根据此条例，此公告的目的以及公告本身并非也不构成任何售股要约。

九城6月3日举行《王者世界》公测

5月21日，在北京中央电视台塔下举行的“风火九城”《王者世界》公测发布会上，第九城市正式宣布旗下3D回合制网游《王者世界》于6月3日开启公测，并于6月6日启动“风火九城”九大城市寻王大型活动。第九城市总裁陈晓薇、韩国开发商ND00RS 制作人金泰坤以及“风火九城”全国大型活动合作伙伴Gateway高层出席了本次公测发布会。

《王者世界》是第九城市旗下首款3D回合网游，这款游戏是以寻找失落文明亚特兰蒂斯为故事核心，以真实世界为蓝本构筑了游戏世界并在其中寻找九位可以拯救失落文明的王者。《王者世界》最大的游戏特点是创造了一位玩家操控9个角色的玩法，最高支持27vs27的战斗系统，并融入了即时战略要素，让战斗更具可玩性。

点击书推出“海宝”系列电子书

随着2010年世博会的临近，以吉祥物“海宝”为主人公的数字化内容逐渐成为一大出版热点。近日，上海点击书实业有限公司获得了上海世博会事务协调局和上海城市动画有限公司的授权，承担了由台湾著名漫画家孙家裕制作编制，浙江少年儿童出版社出版，全系列80本“海宝”系列漫画之《海宝传奇》部分的电子书的制作、宣传和发行工作。

《海宝传奇》电子书共12册，内容分别为：《被遗忘的“荣记湖丝”——寻找“理解之钥”》、《美食之旅——寻找“沟通之钥”》、《有朋自远方来——寻找“欢聚之钥”》、《太空之旅——寻找“合作之钥”》。讲述了海宝和同伴穿越时空隧道，途经历届世博会，寻找“理解、沟通、欢聚、合作”四把钥匙，以重启“城市机器”、保障现代城市向未来发展的故事，能为广大少年儿童在轻松阅读中获得世博会知识。

目前，电子书的前期制作已基本完成，不久将与读者见面。另据市场推广计划，“海宝”系列图书将以数字形式，走进全国3千多家公共图书馆和2万多家中小学图书馆。预计到2010年，将有近两百本“海宝”数字图书与读者见面。

首个动漫网游交易平台在上海挂牌

由上海数字内容促进中心设立的、展示交易视频、动画、flash的上海市数字内容公共服务平台(www.DCIS.org.cn),这家全国首家数字交易中心将于今年6月初正式挂牌。

提供版权交易服务。据介绍,在平台上交易的动画视频一般分为两种形式:包月(包年)或者买断。据了解,土豆、优酷等视频网站已经开始通过该平台寻求内容资源,买下版权后放在自己的网站上播放。

促进中心将随着上海数字内容行业的发展而壮大。到2010年,上海数字内容产业产值将实现600亿,培育出8个年经营收入超过20亿的大型企业集团,这样的规模必定产生惊人的交易。

3G创造新的机会。3G时代,谁抓住了移动互联网的机会,谁就可能成为下一个新浪。

上海数字内容促进中心介绍,电信运营商应该专注于网络建设,内容制作应该交由专业公司来完成。比如中国电信视频业务部门今年3月公司委托公共服务平台找寻内容制作商,并进行项目监督和资金监管,电信公司快速寻找到了合适的制作单位。

反过来,创意公司也可以借助平台的力量迅速找到卖家。上海红艺动画制作有限公司是一家小型本土公司,如果自行在市场销售和产品分销的话,根本无法承受高额的市场推广费用。今年该公司通过公共服务平台与宽频视听服务商建立了分销合作。目前,公司的《淘气双宝》短片动画已经在电信的网站上播出。

北京文化创意产业担保政策落地 多家企业受益

5月27日上午,北京市文化创意产业领导小组办公室举行文化创意产业担保合作签约仪式,北京市文化创意产业促进中心与北京首创投资担保有限责任公司和北京中关村科技担保有限公司分别签署担保合作协议,两家公司成为北京市文化创意产业首批合作担保机构;9家文化创意企业与担保公司和银行分别签署担保协议和贷款协议,融资担保金额达1.02亿元。北京市委宣传部副部长陈冬表示,此次签约的两家担保公司为首批文化创意产业的担保合作机构,将享受担保资金相关的扶持政策。至此,北京市文化创意产业融资担保工作机制正式启动。在此次签约仪式上,北京光线传媒有限公司、派格太和环球传媒、北京土人景观与建筑设计研究院等9家文化创意企业与担保公司和相关银行分别签署担保协议和贷款协议,共获得融资担保资金达1.02亿元。其中,光线传媒总裁王长田与北京首创投资担保有限责任公司北京银行翠微支行分别签署了合作协议,在首创投资担保公司的担保下,光线传媒从北京银行再次贷款5000万元。这也是合作签约当天9个签约项目中最大的一单。据悉,目前北京市正在研究设立文化创意产业投资引导基金,拟通过参股方式与社会资金合作,共同对文化创意产业项目进行股权投资,该基金方案已进入审核程序。

深圳：创建世界设计之都 进军全球创意市场

2008年底，深圳市获得联合国教科文组织授予的“设计之都”称号，正式加入国际设计平台，进军全球创意市场。

设计产业勇当城市发展先锋。深圳市很早就确立了“设计是产业核心竞争力”的理念，早在2004年，深圳市就在“文化立市”的城市发展战略中提出了构建“设计之都”的目标，为包括设计业在内的创意产业营造良好发展环境，引导创意企业走向市场。目前深圳设计业在中国乃至亚洲都具有领先和引导优势。深圳现有6万多名设计师和6000多家较有实力的设计企业，涵盖平面设计、工业设计、建筑设计、动漫设计、软件设计等10多个领域。深圳目前已拥有田面设计之都产业园、OCT Loft、深圳动漫一条街、怡景动漫产业园等10多个创意设计基地，为园区内的设计师和企业提供版权交易和投资咨询等高附加值服务。为推动深圳的文化产业“走出去”，深圳市于2006年启动申请加入联合国教科文组织“创意城市网络”的工作，并于2008年11月19日正式获得联合国教科文组织“创意城市网络”的“设计之都”称号，成为世界第六个由联合国命名的“设计之都”。根据联合国教科文组织对加入网络的创意城市作出的承诺，今后联合国教科文组织将把深圳的设计产业置于全球的设计产业平台上，培训深圳本地文化创意人士学习商业技能等。

近年来，深圳已先后举办多项文化盛事营造城市文化氛围，其中包括每年举办中国（深圳）国际文化产业博览交易会、创意十二月、读书月等。借助多种形式的文化建设活动，深圳的文化土壤日益肥沃。目前深圳已制订《文化产业发展规划》，重点扶持创意设计、动漫游戏、数字视听、新媒体等与高新技术产业相融合的新兴文化产业，力争把深圳建设成文化产业发展的中心城市和先锋城市。

设计产业成为新的增长点。以文化产业发展来探寻现有经济结构转型方向，是深圳市一项长期的城市发展目标。近年来，深圳市文化产业快速发展，成为全市继高新技术、金融业、物流业之后的第四大支柱产业，而设计业对文化产业的推动作用十分明显。目前深圳的珠宝产品设计总值占全国70%，全市设计业的年产值超过130亿元；2007年深圳文化产业增加值达到460.05亿元，占全市GDP的6.8%。今年深圳又提出在未来5至10年内，文化产业比重达到10%，与创意产业大国英国相当。

温总理鼓励文化产业 中国网游大有可为

国务院总理温家宝日前视察天津豪峰动画科技有限公司时指出,生产出更多拥有自主知识产权的动画片和电脑游戏,促进动漫产业的发展,使文化创意产业成为应对金融危机的一个新增长点。

这是中国领导人针对文化创意产业的高规格表态。

作为21世纪全球最有前景的产业之一,文化创意产业具有技术密集、产品附加值高、环境污染少、资源能源消耗低等特点。与传统的制造业不同,文化创意产业的运营成本低,制作过程不需要很多厂房、设备的投入,形式灵活并能形成巨大的社会和经济价值,积极发展文化创意产业不失为应对当前经济危机的一种有效手段。

实际上,文化创意产业正在成为资本市场上一道亮丽的风景。在文化创意火爆的带动下,涉及“动漫概念”的上市公司数量明显增加,而且在2008年取得了不俗的收获。

《2008中国网络游戏产业报告》显示,2008年中国网络游戏出版产业08年产值显著提升,网络游戏的实际销售收入达183.8亿元,同比增长76.6%,收入远远超过传统的三大娱乐内容产业——电影票房、电视娱乐节目和音像制品发行的收入。同时,网络游戏出版产业为电信业、IT行业等带来的直接收入高达478.4亿元人民币。预测认为,到2013年,中国网络游戏出版市场的实际销售收入将达到397.6亿元人民币,2008年到2013年的年复合增长率为16.7%。

通过对比海外网游公司和A股网游概念公司,可以发现一个可悲的现象:海外上市的网游公司很大部分收入来自网游,而国内上市公司仅仅通过参股方式“有限参与”网游开发,并没有完全享受到网游业绩增长带来的巨额利润。

这种尴尬局面或许是受上一轮“网络泡沫破灭”造成的心理阴影的影响,认为网游只是炒作的概念,并没有真金白银的收入。但是,经过近十年的发展,目前网络游戏产业发生了巨大变化。

首先,网络游戏收入持续增长,成为经济危机中显著的抗跌品种之一。网络游戏属于“廉价娱乐”,在危机到来时,往往更吸引受众。根据不完全统计,2008年网游企业(主要是海外上市公司)业绩增长普遍在30-50%之间。

其次,国产网游出口比例大幅提高,有望成为网游收入未来主要增长点。据统计,在实体产业出口普遍紧缩的经济形势下,总计有15家网络游戏企业自主研发的33款网络游戏作品进入海外市场,覆盖范围包括北美、欧洲、日本、韩国、东南亚以及港澳台等在内的40多个国家和地区,实现年销售收入7,074万美元,比2007年增长了28.6%。

综合起来看,现阶段我国发展动漫产业有三大优势:一是市场需求广阔、市场潜力巨大,我国3亿多未成年人和巨大的人口优势使得我国拥有全世界最大的动漫潜在消费市场;二是政府重视,2006年以来,国家和各地方政府出台了一批鼓励动漫产业发展的优惠政策,营造了有利于原创动漫产业发展的政策环境;三是资源优势和新媒体优势,五千年文明积淀的丰厚文化资源是我国发展动漫产业的巨大宝库。

从未来发展看,以网络动漫、手机动漫为代表的以数字化生产、网络化传播为主要特点的新媒体动漫将成为我国动漫产业发展新的增长点。中国动漫产业发展前景广阔,大有可为。

第五届文博会展示中国文化软实力

由中华人民共和国文化部、中华人民共和国商务部、国家广播电影电视总局、中华人民共和国新闻出版总署、广东省人民政府和深圳市人民政府联合主办的中国（深圳）国际文化产业博览交易会（以下简称“文博会”）作为中国唯一一个国家级、国际化、综合性文化产业博览交易会，以博览和交易为核心，全力打造中国文化产品与项目交易平台，促进和拉动中国文化产业的发展，积极推动中国文化产品走向世界。

第五届文博会于2009年5月15—18日在深圳会展中心举行。为期4天的本届文博会设博览与交易、峰会、评奖、节庆、网上文博会和人才文博会六大板块。在深圳会展中心的主场馆将设文化产业项目交易馆、美术馆、数字影视·动漫游戏馆、演艺产业馆、创意设计馆、新闻出版馆、文化礼品馆、工艺美术馆8个专业馆。作为主会场外，分会场增加到30个。主展馆中，新闻、广播电视、文化艺术等文化产业核心层内容参展比例达到85.85%，比上届提高17.47个百分点。

据文博会组委会负责人透露，本届文博会总成交额达877.62亿元，比上届全部成交额增加175.3亿元。其中，合同成交金额174.63亿元，占总成交金额19.9%；意向金额679.26亿元，占总成交金额77.4%；零售金额23.34亿元，占总成交金额2.66%；拍卖成交额0.39亿元，占总成交额0.04%。值得关注的是，截至5月17日下午17时，本届文博会成交额超过一亿元的项目数达到84个，其中最高成交额达102.41亿元。展会期间，主、分会场在参展单位、观众数量、活动规模以及成交额等方面均明显超过历届。

中国网游产业市场占有率将领先全球

27%的全球市场份额、近200亿的销售收入、20%左右的增长率……一组数据串成了当今中国网络游戏产业的强劲走势图。据艾瑞市场研究公司公布的最新调查显示，中国网游市场占有率在2009年有望超过美国而登顶全球。

中国网络游戏产业十年发展之路，其实也是一条从为他人作“嫁衣”到自力更生的转变之路。近5年来，很多国内网游企业实现了由代理到自主研发的蜕变。数据显示，2008年我国网络游戏研发公司达131家，自主研发网络游戏总数达286款，实际销售收入110亿元人民币，占中国网络游戏市场总收入的近六成。

2008年《中国网络游戏用户调研分析报告》给出了数据，调查显示，我国网络游戏玩家已达5550万人。“如果一款游戏每月有1万人在线，按每人每月平均消费200元计算，一个月就能拉动200万元的消费。”艾瑞市场研究公司预计，未来5年，整体网游市场将保持20%左右的增长率。到2012年，中国网游市场规模将达到680亿元，届时将占全球网游市场规模的一半。

目前，中国网络游戏企业的收入主要来自国内的游戏玩家。游戏无国界，国内很多网游企业在其国内业务日趋成熟之后，开始进军海外市场。上海盛大公司通过收购和注资等方式进入韩国市场；腾讯公司投资750万美元收购印度MIH公司；金山网游横扫越南80%市场份额……据统计，去年一年中国共有15家网络游戏公司的33款自主研发的网络游戏进入北美、欧洲、日韩、东南亚等40多个国家，年销售收入超过1亿元。

近日，商务部会同有关部门出台了《关于金融支持文化出口的指导意见》。《意见》明确表示，作为互联网重要组成部分的网游产业将首次获得金融政策的定向出口扶持。“《意见》的出台从金融环境和资本注入两个层面为国产网游出口创造了良好条件，相信会促使国产网游深度复兴。”

上海市新闻出版局、工商局联合发布数字出版企业工商登记规范性文件 上海突破解决数字出版工商登记瓶颈

5月21日,上海市工商局、上海市新闻出版局联合发布《关于本市从事数字出版业务工商登记有关问题的意见》,首次对数字出版的范围,数字出版经营主体的组织形式、名称以及经营范围等方面做了明确规定,创全国先例。

本《意见》所称的数字出版包括以下几个方面的内容:数字作品的制作、集成;数字作品的存储管理;数字作品的传播;数字出版物的销售;与数字出版相关的技术和咨询服务;与数字出版相关的软硬件的研发和销售;数字内容与教具、文具、玩具等生产的结合。

数字出版作为出版产业新兴业态,代表了出版业未来发展方向。近年来,数字出版产业增长势头强劲,各类经营主体投身数字出版业务的积极性也日益高涨。但从事数字出版业务的经营主体在工商登记注册时,无法登记所需的企业名称和经营范围,极大地制约了企业的经营决策和战略规划,不利于数字出版产业的发展。为此,上海市新闻出版局和市工商局成立联合工作小组,启动数字出版企业工商登记规范性文件的研究制定工作。经过专项课题研究和调研论证,形成了一整套数字出版产业报告,出台了数字出版业务工商登记方面的规范性文件,有效解决了上海从事数字出版经营业务的企业在工商登记、注册时碰到的问题,也为今后全国出台此类规范打下了基础。

新闻出版总署 《关于进一步推进新闻出版体制改革的指导意见》 为新闻出版体制改革服务 政策解读（下）

国家新闻出版总署公布了《关于进一步推进新闻出版体制改革的指导意见》（下称《意见》），在回顾和总结了新闻出版体制改革的积极探索和成功经验，明确了进一步推进新闻出版体制改革的主要任务。根据《意见》，主要任务包括：

一、推进公益性新闻出版单位体制改革，构建新闻出版公共服务体系。研究制定公益性报刊基本标准，适时公布公益性报刊名单。

二、推动经营型新闻出版单位转制，重塑市场主体。除明确为公益性的图书、音像制品和电子出版物出版单位外，所有地方和高等院校经营性图书、音像制品和电子出版物出版单位2009年底前完成转制，所有中央各部门各单位经营性图书、音像制品和电子出版物出版单位2010年底前完成转制。

三、在完成转制的基础上，推进联合重组，加快培育出版传媒骨干企业和战略投资者。

四、引导非公有出版工作室健康发展，发展新兴出版生产力。鼓励和支持非公有资本以多种形式进入政策许可的领域。

根据《意见》的要求，出版单位的体制改革将全面展开，并且有时间节点的限制。同时，希望中央部门和地方能够跨地区、跨部门组建出版传媒集团，进行股份制改造、上市等。在三到五年内，培育出六七家资产超过百亿、销售超过百亿的国内一流、国际知名的大型出版传媒企业。意见同时支持大型出版传媒企业在异地建立有出版权的分支机构，鼓励其实现跨地区经营。目前，一些省市的新闻出版传媒集团相继成立，并有数家集团筹划A股上市，打造跨区域的传媒龙头企业。

在这样力度的出版体制改革中，张江国家数字出版基地以及张江文化控股需抓住机遇，寻找合适的切入点，参与、分享改革的成果。一方面充分发挥已有的投融资平台的作用，积极参与大型出版传媒企业的改制服务，同时适时参与、介入优势出版企业；另一方面，充分利用现有基地政策，积极引进大型出版企业及其分支机构，支持其跨地区经营，形成出版企业的集聚。

《意见》同时提出了对引导非公出版发展方面的要求，即鼓励和支持非公有资本以多种形式进入政策许可的领域。积极探索非公有出版工作室参与出版的通道问题，开展国有民营联合运作的试点工作，逐步做到在特定的出版资源配置平台上，为非公有出版工作室在图书策划、组稿、编辑等方面提供服务。

由于非公出版多在数字出版、网络出版、手机出版等新业态，并且这些行业中的佼佼者，已经或正在与传统传媒龙头企业联合，共同在新领域中探索、发展和壮大。数字出版基地已经引进数家非公出版骨干企业，可以进一步积极争取成为非公出版的试点，探索非公出版的通道政策突破和开展联合运作的试点；同时积极倡导、建设或引进出版资源配置平台，为非公出版提供综合服务。

日前上海市新闻出版局发布的《转变上海印刷业发展方式的指导意见》中的《扶持数字印刷的指导意见》。其中就有专门的“对入驻张江数字出版基地的数字印刷企业重点扶持”的内容。在这之后，上海市新闻出版局与上海市工商局联合发布的《关于本市从事数字出版业务工商登记有关问题的意见》，更是规范了数字出版行业的注册分类的内容。

国家和上海市的相关政策的出台，对于成长中的张江文化控股和张江国家数字出版基地，是机遇，更需克服困难，迎接挑战。张江国家数字出版基地，对数字出版、网络出版、手机出版等新业态，以及体制改革的新趋势和新动向，要充分结合基地现有的优惠政策，内引外联，服务好新闻出版体制改革。而张江文化控股，作为张江园区文化产业的产业发展商、服务集成商和环境营运商的高度，通过整体规划，高效、合理地调动各方资源，形成合力，充分发挥园区的综合优势，突出“环境招商”的特色，大力推进相关工作，全力打造新闻出版体制改革服务的“试验田”。

张江文化科技创意产业基地2009年5月份招商引资数据通报

文化科技创意产业基地统计指标（5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
5月份		1		1000万元

其中明星企业包括：

明星企业	名称	注册资本
	上海歌沃影业投资有限公司	1000万元

东方惠金文化产业投资和担保公司主要调研情况通报（5月）

主要调研企业	简介
第一家政网	社区新媒体
暴雨信息	3D游戏
奥盛软件	MMO游戏
医讯通	医疗培训平台
汉峰信息	在线银行安全技术
摩尔庄园	网页游戏
医讯通	医疗培训平台
上海家友	3D影像技术研发
华晔商务	电子商务

张江动漫科技有限公司数据通报（5月）

公共服务平台统计指标（5月）	
服务内容	
无线业务	策划手机数字出版项目
制作服务	国内第一台动作捕捉设备已于5月22日到位
政府补贴	动漫公共服务平台一期尾款45万元已入账

积极发展创意产业 推进产业创新和结构优化

全国政协副主席 厉无畏

2008年以来,由美国次贷危机引起的国际金融危机愈演愈烈,严重影响了全球实体经济的发展。受国际金融危机的影响,2008年我国出口增长同比回落8.5%,并带动GDP增长回落和许多产业增长速度下滑。可是,在如此严峻形势下,创意产业却能逆势而上,如网络游戏增长超过了70%,其中出口也有大幅的增长;动漫产业的增长超过了40%。北京、上海、深圳等地创意产业增长率也远高于同期GDP的增幅。实际上,近年来创意产业的增长速度普遍高于当地的经济增幅。即使在受国际金融危机影响较大的英国,2005年至2007年,经济增长率不足3%,而同期其创意产业的年平均增长率却达到了6%。在当前的经济寒冬中,创意产业已经成为了一股令人振奋的暖流。当前为应对国际金融危机的影响,除了加强国际合作、重建国际金融新秩序外,更重要的就是办好自己的事情。中央已及时调整政策,出台了一系列刺激经济扩大内需的措施,并强调要增强自主创新能力、优化调整产业结构、加快转变经济发展方式。从历次金融危机导致经济萧条的情况看,只有实现创新发展的国家才能迅速走出危机,而创意产业就是推动创新发展的一支重要力量。

创意产业是开发人类创造力、解放文化生产力、提升产业竞争力、增强国家软实力的有效手段。它强调创意和创新,强调把文化、技术、产品(服务)和市场有机结合起来,不仅能为人们提供文化含量较高的产品和服务,满足人们的精神需求,从而有效刺激内需,形成新的消费市场,更重要的是还可以与其他产业融合发展,促进产业创新和结构优化,有效地推动经济发展方式的转变,从而为迅速恢复经济发挥重要作用。

首先,即使在国际金融危机时期,创意产业也能找到其发展的新机会。由于危机的出现,人们对于未来生活的担心转变成了程度不同的心理压力,十分需要纾解。以人为本、以需求为导向的创意产业,则可以利用自己的特点,非常“善解人意”地为公众制造一个纾解现实生活压力与苦闷的“欢乐世界”。同时,还可以用自己丰富多彩的文化创意,来为公众构筑一个宽阔的追逐自我愿望的平台,形成新的消费热点。

从历史上看,1997年亚洲金融危机使韩国经济出现衰退,失业率激增,失业的人们借助网络游戏打发时光。韩国政府抓住这一机会鼓励本国的动漫游戏产业发展,而社会对这一行业的认同也逐步提升,不断增加投入,成就了韩国电子游戏产业在危机中的另类崛起。同时,在政府大力支持下,韩国的影视、流行音乐也乘势发展起来,在亚洲掀起了一股“韩流”,从而带动了韩国产品的出口和旅游业的发展。可见,创意产业的发展为韩国较快地复苏立下了汗马功劳。2008年国际金融危机席卷全球之时,以“创意”与“知识产权”为核心动力的日本卡通业的贸易额反倒逆势增长,同时还肩负起重树民众信心的社会责任。在美国,好莱坞的编剧们也在危机中获得了许多新的素材,多部有关次贷危机和金融风暴等题材的影视作品都在筹划之中,同时,一些寻求内心安慰、振奋精神、憧憬美好未来的作品市场前景也很看好。回顾上世纪30年代经济大萧条时期的歌舞片《绿野仙踪》、卓别林系列喜剧电影等都是成功的典型。

其次，创意产业是推动传统产业加快自主创新进程的重要力量。面对国际金融危机的冲击，我们首要的任务是加强自主研发能力，加快自主创新进程，尽早拥有自己的品牌和核心技术，才能尽量减少对外经济的依存度。目前，我国总的对外技术依赖率超过50%，工业产品的新开发技术中有65%属外源性技术，在世界上叫得响的品牌寥寥无几。这些现象的背后，反映了我国的不少企业缺乏自主创新能力。因此，提倡创新精神、鼓励自主创新，已经成了走出危机的必由之路。在这个过程中，传统产业可以通过技术创新和文化创意这两大引擎，来推动产业的创新：一是可以通过创意的融入，附加更多的文化内涵，实现差异化竞争，塑造出有特色的品牌，以提升产品的竞争力；二是可以在产品设计中融入文化创意，用不同的表现形式给予人们丰富的想象，以实现产品的价值创新；三是可以在营销中融入文化创意，引起消费者的文化认同，使之产生共鸣或好奇心，以拓展自己的市场。

我国改革开放的前沿城市——深圳抓住机遇，努力以文化创意产业的发展推动产业转型，取得了良好的效果。2008年12月，联合国教科文组织批准深圳加入全球创意城市网络，授予“设计之都”称号。目前，这是我国唯一进入全球创意城市网络的城市。深圳通过创意产业的发展，把品牌运营与产品设计紧密结合起来，逐步实现从卖产品向卖设计转变，从传统产品向时尚产品转变，从加工基地向创意设计基地转变，使产业发展获得新的动力。他们借助“设计之都”这一国际舞台，不断促进国际创意资源(包括设计人才、国际会展、创意企业等)向深圳集聚，也促进深圳的创意设计服务全国、走向世界。如今，在工业设计领域，深圳占全国设计市场份额已达60%。在产业价值链中，设计是处于附加值较高的地位，因此，当面对国际金融危机的冲击，加工制造优势和政策优惠逐步消失之时，创意产业特别是设计业将成为深圳新的替代优势。

第三，发展创意产业，有助于促进整个经济结构的优化和发展方式的转变。从长远看，克服国际金融危机的影响，实现经济平稳较快发展的根本措施还在于深入贯彻落实科学发展观，坚持以人为本，不断调整优化产业结构，转变经济发展方式。创意产业是通过满足人的精神需求产生社会效益和经济效益，较少消耗自然资源，可以说是一个高文化附加值、低消耗高产出的环保型新兴绿色产业。发展创意产业，能够开发人的创造力和潜能，给每个有创造力的人提供发挥才能、创造财富的机会，其文化创意还能够为产品的服务注入新的文化要素，为消费者提供与众不同的新体验，从而提高产品与服务的观念价值，并且因品牌的作用而大大提高产业的附加值。更重要的是，创意产业可以通过应用技术的嫁接，比较深入地融入传统产业，实现传统产业的价值创新和产业创新，促进整个经济结构的优化和发展方式的转变。如创意旅游、创意农业等，都是用创意产业的思维方式和发展模式，整合相关的资源，创新相关产品和服务，锻造产业链和构建起完善的价值实现系统，实现了传统产业的创新。

综上所述，面对国际金融危机造成的经济减速和出口增长回落，政府在扩大投资拉动内需的同时，还应积极支持创意产业的发展，特别是要支持本国具有优势的文化创意产业项目，这不仅可以扩大文化消费，还可借助文化的传播，推动出口，开辟新的市场。另一方面，要鼓励各行各业关注创意产业的发展，利用创意产业的思维逻辑和发展模式，并融入文化创意来改造自身的发展模式，实现产业的创新和发展方式的转变，从而克服国际金融危机的影响，推进我国的结构调整和产业升级，实现经济的持续稳定增长。为此，我建议：

一、将发展创意产业列入国家创新计划，科技创新和文化创意是推动经济持续发展的两大引擎，它理应成为创新计划中的一个重要内容；

二、尽快成立全国性创意产业协会，整合社会各界力量，协助政府推进创意产业的发展。这既有利于突破条块分割的弊端，也有利于更广泛地开展国际交流；

三、制定促进创意产业发展的政策，包括促进投融资与风险分担的机制、知识产权的保护与运作、加强与创意产业相关的人才培养等等。

我们相信，创意产业在政府的支持和民众的关注下，将成为经济寒冬中的一棵常青之树，并将带来一股和暖的春风。

上海张江文化控股有限公司

2009年第五期（总第九期）

编 辑：王琳 徐琼
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6月10日
