

文化产业

周刊

2009年9月18日

星期五

第五版

中国文化报社文化产业部主编 主编 崔成泉 新闻热线:(010)64292844 64291141 E-mail:WHCYZK@126.com

中国吉林国际动漫游戏论坛开幕

丁伟作主旨报告

本报讯 (记者白炜)由文化部和吉林省人民政府共同主办的“2009中国吉林国际动漫游戏论坛”，于9月15日在吉林省长春市开幕。吉林省人大常委会副主任车秀兰，吉林省副省长陈曙光，吉林省政协副主席任凤霞，文化部党组成员、部长助理丁伟等出席开幕式。

本次论坛的主题是“国际金融危机下的动漫游戏产业的发展”。论坛设立了一个主论坛和漫画、动画、游戏三个分论坛。来自20多个国家和地区的动漫游戏领域100多位艺术家、企业家和专家学者参加了本次论坛。

论坛上，丁伟作主旨报告。他从五个方面谈了对动漫游戏产业发展的意见和看法。

首先，当前动漫游戏产业面临着难得的发展机遇，但也存在一些问题。

近年来，中国动漫游戏产业从小到大，迅速发展，产品总量大幅增长，质量不断提高，产业链日益完善。一批动漫游戏企业和品牌崭露头角，一批动漫形象、品牌产品和游戏受到群众喜爱。漫画、动画电影、动画电视精品力作不断涌现。网络动漫、手机动漫、动漫演出迅速起步，发展态势良好。游戏产业日趋成熟，产业规模和整体实力不断壮大，企业竞争力显著提高。动漫传播体系逐渐完善。动漫游戏人才培养规模不断扩大。动漫游戏“走出去”步伐加快，国际影响有所扩大。动漫游戏行业管理不断加强，政策扶持成果卓著。动漫游戏产业在经济社会文化发展中的影响力不断扩大。

但也要看到，我国动漫游戏产业的发展与人民群众不断增长的精神文化需求之间还有差距，与动漫游戏产业发达国家还有较大差距。动漫产品质量和动漫原创水平、能力还有待提高，具有国际影响力的动漫形象欠缺；动漫企业小、散、弱问题较突出，大规模、高水平、产业链完整的龙头企业少，企业核心竞争力不足，产业整体经济规模较小，经济效益不高；动漫传播渠道中的固有矛盾尚未解决；动漫创意、策划、研发、营销的高端人才缺乏；动漫产业项目、动漫会展活动、基地园区存在盲目发展、资源浪费现象，市场机制作用发挥不足。游戏产品原创能力不足，产品内容存在低俗倾向，运营管理不够规范，创意和人才成为产业发展的瓶颈。这些问题影响和

制约我国动漫游戏产业的科学发展，必须引起高度重视，采取切实措施，努力加以改进。

第二，发挥政策推动效应，大力扶持动漫产业发展。

2006年，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，并建立了由文化部牵头的扶持动漫产业发展部际联席会议制度。三年来，主要做了以下几方面的工作：落实对动漫企业的财税扶持政策；实施“原创动漫扶持计划”和“原创动漫推广计划”；培育动漫人才，助推产业发展；构建公共服务平台，服务产业发展；积极推动中国动漫与国际同行的交流。

国家规定，经认定的动漫企业自主开发、生产动漫产品，可申请享受有关税收优惠政策。为落实这一政策，文化部与财政部、国家税务总局联合发布了《动漫企业认定管理办法(试行)》。今年7月，财政部、国家税务总局发布了《关于扶持动漫产业发展有关税收政策问题的通知》，明确了对经认定的动漫企业在增值税、企业所得税、营业税、进口关税、进口环节增值税等税种上的优惠政策，政策优惠力度之大也是少见的。目前，动漫企业认定工作正在全国范围内开展，广大动漫企业即将享受到相应的优惠政策。

第三，不断延伸产业链，加强市场培育和营销，不断提高中国动漫产业的竞争力。

发展动漫产业是一项涉及多个环节、领域的系统工程。只有把创意策划、制作生产、营销推介、衍生产品开发等各个环节整合起来，才能形成上中下游贯通的完整的产业链条。因此，只有从多个层面共同入手，不断延伸动漫产业链，才能提升动漫产业综合效益，增强竞争力。

为此，一要加大对优秀动漫产品的宣传推介力度，提高其社会影响力和国际知名度；二要搭建结构合理、覆盖广泛的传播平台，为优秀动漫产品的刊发、放映、播出、传播创造更好的条件，提供更大的展示空间；三要落实有利于动漫企业融资、创作、营销、出口的政策措施，建立有利于动漫产业发展的投融资机制，探索建立贷款贴息机制、风险投资基金、无形资产抵押、文化产权评估等措施，为动漫产业发展提供金融支持；四要建立和完善激励机制，规范全国性动漫评选活动，增强评选的导向性、权威性；五要

加强高层次、复合型人才培养，通过多种形式的培训、交流，努力造就一批懂动漫文化、懂经营管理、懂现代科技的高端人才，为推动我国动漫产业发展提供可靠的人才保障。

第四，培育大型骨干动漫企业，实施重大动漫产业项目，规范引导动漫产业基地、会展健康发展。

为解决我国动漫产业集约化和规模化能力不强、产业链不完善、动漫企业“小”“散”“弱”“差”、研发能力不强、宣传营销能力差、缺乏知名品牌的问题，需要加快产业结构调整 and 产业升级，提高规模化、集约化水平，鼓励和引导更多企业和单位进行兼并重组，走集团化、股份制的路子，打造一批具有较强竞争力的大型骨干动漫企业。集中培育扶持1至2个动漫企业集团成为国家动漫产业骨干企业，将其打造成为中国动漫产业的航空母舰，使其成为引领中国动漫产业发展的先导力量和战略投资者，发挥行业引领示范作用，以此迅速提高动漫产业的整体素质和竞争力。

紧紧抓住当前国家支持文化产业发展的机遇，加大资金投入，

实施几个重大动漫产业项目，以加强动漫产业发展的基础设施建设、技术研发支撑、新兴业态培育。建设几个真正具有示范带动作用的国家级动漫产业示范区，以增强动漫企业的集聚效应，提高企业自主研发能力，打造动漫精品，实现动漫产业高起点、规模化、集约化的发展。

第五，坚持社会效益与经济效益并重，提升游戏产业文化内涵。

目前，游戏正成为与影视、音乐并驾齐驱的娱乐产业之一。它凭借信息双向交流、速度快、不受空间限制等互联网优势，具有互动性、仿真性和竞技性等特性，成为网络业赢利丰厚的领域之一，也成为新兴文化产业中商业模式较为成熟的业态。但社会对游戏的一些负面效应的反应也很强烈。

一直以来，文化部高度重视对游戏产业的管理和引导，出台了多项规章。今年，针对网络游戏虚拟货币的发行和使用，文化部联合商务部、中国人民银行出台了《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》，标志着游戏产业的管理已经进入细化和深化阶段。

(下转第七版)

中央编办对“三定”方案中动漫、网游、文化市场综合执法做出进一步解释，要求：

三部委年底完成职责“划入”“划出”

本报讯 2008年7月，国务院办公厅分别印发了文化部、国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署的“三定”规定。《“三定”规定》印发后，三个部门在执行中对有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法工作等条文出现了不同的理解。为进一步理顺动漫、网络游戏和文化市场综合执法职责，日前，中央编办下发了《关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法部分条款的解释〉的通知》(中央编办发[2009]35号)。

按照《“三定”规定》由中央编办负责解释的规定，《通知》要求，文化部、广电总局、新闻出版总署务必在年底前完成职责“划出”“划入”工作，并将“划出”“划入”的情况向中央编办备案。凡“划出”的，“划出”部门不再对“划出”职责负责；凡“划入”的，“划入”部门要切实履行职责，严格履行职责。在文化部对动漫的行业管理下，这三类节目由广电总局负责。

《“三定”规定》还规定，“将国家新闻出版总署动漫、网络游戏管理(不含网络游戏的网上出版前置审批)，及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划入文化部”。划入文化部后，新闻出版总署“负责在出版环节对动漫进行管理”，“出版环节”是指动漫的书、报、刊、音像制品等动漫出版物的审批。

中央编办对有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法部分条款解释如下：

一、动漫管理的有关条款

文化部、广电总局和新闻出版总署《“三定”规定》中规定：“文化部负责动漫和网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管。国家广播电影电视总局负责影视动漫和网络视听中的动漫节目进行管理。国家新闻出版总署负责在出版环节对动漫进行管理。”

按照上述规定，文化部是动漫的主管部门，对动漫进行统一的宏观管理和日常管理，包括相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管。

《“三定”规定》中规定：“将国家广播电影电视总局动漫(不含影视动漫和网络视听中的动漫节目)管理的职责划入文化部”。按此规定，文化部的统一管理中“不含影视动漫和网络视听中的动漫节目”，“影视动漫和网络视听中的动漫节目”仍由广电总局负责。“影视动漫和网络视听中的动漫节目”是指动漫电影、电视剧，互联网上的动漫电影、电视剧，网络视听中的动漫节目。在文化部对动漫的行业管理下，这三类节目由广电总局负责。

《“三定”规定》还规定，“将国家新闻出版总署动漫、网络游戏管理(不含网络游戏的网上出版前置审批)，及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划入文化部”。划入文化部后，新闻出版总署“负责在出版环节对动漫进行管理”，“出版环节”是指动漫的书、报、刊、音像制品等动漫出版物的审批。

二、网络游戏管理的有关条款

文化部、新闻出版总署《“三定”规定》中规定：“文化部负责动漫和网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管。”“国家新闻出版总署负责在出版环节对动漫进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。”《“三定”规定》中还明确“将国家新闻出版总署动漫、网络游戏管理(不含网络游戏的网上出版前置审批)，及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划入文化部”。按照上述规定，文化部是网络游戏的主管部门。

在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和信息化部许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。

新闻出版总署《“三定”规定》中科技与数字出版司职责中“负责对出版境外著作权人授权的互联网游戏作品进行审批”中的“出版境外著作权人授权的互联网游戏作品”，是指境外著作权人授权的在互联网上网的游戏出版物。新闻出版总署负责对这类出版物进行审批，其他进口网络游戏的审批工作由文化部负责。

三、文化市场综合执法的有关条款

文化部《“三定”规定》中规定：文化部负责“指导文化市场综合执法工作”，文化部文化市场司负责“指导文化市场综合执法，推动副省级城市和地市级以下文化、广电、新闻出版等部门执法力量的整合”。具体是指：文化部负责指导文化市场的综合执法工作，负责指导副省级城市和地市级以下的文化、广电、新闻出版等部门执法力量的整合，建立统一的文化市场执法力量。文化市场执法工作由统一的文化市场执法力量承担。(欣闻)

动漫产业文化行政管理培训班开班

本报讯 (记者白炜)为提高动漫产业管理干部的专业素质，以便于更好地推动我国动漫产业的发展，9月15日，全国文化行政管理部门动漫产业管理专题研修班在吉林省长春市开班。在为期7天的培训活动中，来自财政部、商务部、工业和信息化部等有关部委的业务主管干部，以及动漫产业和法律界的相关专家来自全国各省市的学员们授课。

据文化部文化产业司动漫处处长介绍，去年文化部共组织了三期动漫产业高级研修班，分别为动画制作、动漫技术、动漫市场三个方向，面向动漫企业和学校培养高端人才。“当前要尽快提高文化行政管理部门的动漫行业管理水平，由懂动漫的人

来从事动漫业的管理，才能更好地为动漫业者服务，促进动漫产业的快速发展。”该负责人表示。

近年来，加快文化产业发展已成为全社会的共识，而动漫游戏产业是文化产业中极具生机和活力的重要组成部分。在7月22日国务院讨论通过的《文化产业振兴规划》中，动漫产业被列为八大重点文化产业门类之一。

作为动漫游戏产业的主管部门，去年以来，文化部下发了《关于扶持动漫产业发展的若干意见》，与财政部、税务总局制定了《动漫企业认定管理办法(试行)》，并实施了“原创动漫扶持计划”和“原创动漫推广计划”，为我国动漫产业的发展提供了基本的政策保障。

9月15日，投资3.9亿元的吉林动漫游戏原创产业园正式落成并启动运营。该产业园建筑面积6万多平方米，可容纳100余家动漫游戏产业公司入驻。图为一位市民在观看产业园展出的动漫作品。

新华社记者 王昊飞 摄



据报道，8月19日，北京银行向北京演艺集团提供意向性10亿元授信贷款；同一天，工商银行重庆市分行与重庆市国有文化资产管理有限责任公司正式签署了意向性融资100亿元战略合作协议。

随着文化产业日益受到重视，目前金融机构投向文化产业的贷款力度不断加大，但是银行青睐国企、轻视民企的状况没有得到根本改变。与国企动辄几十

亿的主体，其必定要考虑到该笔贷款的回收以及相应的保值增值，这就涉及对该企业或该项目的盈利模式和还贷能力的考量。而对文化企业而言，由于它们大多立足于无形的创意资产，在质押物认定等方面还有待超出一条新路，银行难免会在放贷时顾虑重重。这也是长期以来整个文化产业界面临的问题。

尽管如此，对国有和民营企业来说，是否有抵押背景仍

改变民营企业贷款难问题需要从多方面入手。首先是可以参照已有的模式，让地方文化产业投资基金或相应背景的机构和民营企业挂钩，由投资基金提供担保，使得民营企业也能获得和国有企业一样的“可靠背景”。其次是摸清产业发展规律，探索新的金融模式。《文化产业振兴规划》提出的加快发展的文化创意、影视制作等重点产业，

银行投资文化产业为啥偏爱国企

简飞

然是其最大的不同。由于国有企业在固定资产、财政支持等方面的优势，银行往往较易通过这些企业的贷款申请。但是大部分民营企业由于经营年限较短、项目较少、企业规模小，其盈利的连续性和信用让银行不托底。因此，即便银行有心放贷，也会因对收益预期的悲观和相关制度的限制而逡巡不前。但是，如果民营企业贷款难问题迟迟得不到解决，可能会打击中小民营企业的发展信心，甚至会迫使部分

大多是依靠创意而成就经营，这就需要银行开发新的金融评估、放贷模式，在无形资产的认定和估值方面形成一套行业规则。银行在这方面需要有更大的勇气和决心。当然，还要按照市场规律，严格审批程序。比如公司要按照具体的项目向银行递交项目分析报告，提出详细的还款计划、还款措施，并实行严格的审核制度。这也将进一步规范文化企业的市场化运作。这样，便能够起到扶持文化企业发展、提高文化产业竞争力的作用了。

各地继续加大整治力度

一批非法出版大案告破

本报讯 (记者白炜)近日，全国“扫黄打非”工作小组办公室公布了一批非法制售出版物的大案，并要求各地继续加大整治力度，以净化国庆节前夕的出版物市场。

此次公布的大案主要有：

南宁“1·22”灵丰印刷厂盗版图书案。2009年1月23日上午，广西南宁市新闻出版局、版权局稽查人员在南宁市灵丰印刷厂查获盗版印刷厂、教育科学出版社、广西教育出版社、广西民族出版社等出版单位的出版物32.3万余册，散页501令，半成品1万册，PS版1125张，胶片1125张。目前，涉案图书、PS版、胶片、电脑主机和主要印刷设备等物件被异地保存，该厂经营场地被查封。公安部门对涉案人员梁某实施网上追逃，并于5月14日将梁某等4名犯罪嫌疑人抓捕归案。

广东“1·03”经营盗版教辅图书案。2008年1月3日，广州市文化综合行政执法总队联合广州市公安局在该市天河区一出租屋内

查获盗版教辅图书24万册。经查，该窝点老板赵红生还涉及此前已处理的另外两起经营盗版图书案。近日，广州市天河区人民法院以非法经营罪判处主犯赵红生有期徒刑4年零6个月，并处罚金人民币10万元。

北京“8·06”非法制售出版物案。8月6日，根据举报线索，北京市文化执法总队会同公安部，联合对北京博雅汇童幼教育科技有限公司的办公场所及库房、北京兵工印刷厂和北京博雅鑫纸制品加工厂进行检查，现场查获盗版、非法制售出版物74万余册，抓获犯罪嫌疑人6名。经查，北京博雅汇童幼教育科技有限公司长期从事非法制售出版物活动，先后盗版、非法出版《布朗儿童英语》、《成功素质》等系列图书21万余册、光盘11万余册、非法发行《数学启蒙》、《数学游戏屋》等出版物4200万余册。

广州“6·01”“6·08”非法音像制品案。6月1日和8日，广东省广州市“扫黄打非”部门根据举报

线索，先后查获两起非法音像制品窝点大案。共收缴非法音像制品173万余张，其中淫秽光盘31万余张。

山东威海爱妮奔的网络有限公司侵犯著作权案。2007年11月，韩籍人士金辰泰以他人名义注册成立了“威海爱妮奔的网络有限公司”，并聘请韩籍人士吴昊浩、成俊浩为帮手，未经许可建立网站。在未经著作权人许可的情况下，金辰泰上传了50部韩国原版电视剧及其他韩版影视作品，以有偿点播服务的形式，吸收上千名注册会员，收取会费人民币767042元、美元13890元。2009年2月9日，威海市中级人民法院一审以侵犯著作权罪判处金辰泰有期徒刑4年，并处罚金40万元，吴昊浩、成俊浩分别被处罚金5万元、6万元，并被驱逐出境。

董明艳、胡敦启贩卖盗版及淫秽光盘案。董明艳、胡敦启分别于2007年2月、3月起，在山东省即墨市小商品城健民体育用品店内

贩卖盗版光盘、录音带、图书。2007年12月，即墨市公安局会同青岛市文化稽查工作人员，对其进行执法检查。当场查获盗版光盘7777张、盗版图书1282册、盗版录音带1250盘。其中，淫秽光盘967盘。2008年6月，即墨市人民法院以侵犯著作权罪分别判处董明艳、胡敦启有期徒刑3年，缓刑3年，并处罚金人民币1万元。

“263影视地带网站”侵权案。2008年7月，山东省济南市版权局和市公安局网监支队的执法人员联合对“263影视地带网站”进行了检查。当场在涉案地新月网吧、金泓网吧查缴服务器3台，在孙某办公地查缴电脑主机1台，账本及违法经营协议一宗。经查，“263影视地带网站”自2007年2月运营以来，采取在互联网上非法下载或窃取他人链接等手段，擅自将2000余部影视作品上传至该网站，并从中收取服务费，非法获取24万元。目前，此案已移交公安机关作刑事案件处理。