推动债券融资成为文化产业融资新渠道

文化部启动文化企业债券融资试点

本报记者 杨浩鹏

银行贷款还是发行上市？这是目前多数文化企业在需要融资时首先想到的渠道方式，也是各级主管部门主攻的文化产业投融资扶持方向。然而对比融资渠道已相对成熟的其他产业，文化产业的融资依然尚未“登堂入室”——对于多数文化企业来说，债券融资这种国内外金融市场的主流融资方式却依然陌生。

日前，文化部文化产业司联合中国人民银行金融市场司、中国银行间市场交易商协会在江苏苏州召开了文化企业债券融资座谈会，部署启动文化企业债券融资工作。座谈会还针对如何通过创新金融产业，推动债券市场与文化产业有效对接等问题展开探讨，为今后正式开展文化企业债券融资开启了大门。

债券融资乃未来趋势

自2010年九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》以来，在政府部门、金融机构、文化企业的共同努力下，文化产业投融资体系初步建立。对于文化企业来说，不管是银行信贷等间接融资方式，还是发行上市等直接融资渠道，都不再是陌生的话题，这也改变了此前文化只能靠财政补助才能发展的模式。

文化部文化产业司副巡视员施俊玲认为：“要想成为一个真正的产业，仅仅靠国家无偿的资金支持是不现实的。作为一个现代产业，它的融资渠道一定是多层次、多元化的，而财政的支持无非就是20亿元变成30亿元或者50亿元，总体来说是非常有限的，更大量的融资还是要通过金融市场来解决。”

但金融市场的发展呈现什么样的趋势？据中国银行间市场交易商协会副秘书长杨农介绍，目前国内多数央企的融资结构已发生了转折性的变化，即银行贷款为零，而更多地通过直接融资渠道进行降低成本，提高融资便捷性。“此外，股权融资市场与债券融资市场更是与人们印象中的不同。根据统计数据，2011年中国企业通过股权融资募集资金4377亿元，通过债权融资1.37万亿元，并且两种渠道的差距正在以非常快的速度拉大，这就是金融市场的规律，也是文化企业融资的明天。”

金融市场的主板在债权市场，对企业来说，债券市场的主板在银行间市场，在于中国银行间市场交易商协会（中国人民银行发布的《银行间市场非金融企业债务融资工具管理办法》规定，企业在银行间市场发行债券融资工具由中国银行间市场交易商协会进行注册管理）注册的债券。据中国银行间市场交易商协会的初步统计，目前已注册发行的文化类企业有69家，发行的各类债券达172只，发行金额1472.79亿元，存量800多亿元。

据了解，此前文化部、中国人民银行、中国银行间市场交易商协会已多次研讨论证文化企业利用银行间市场融资的特点和优势。此次座谈会上，施俊玲说，文化部将选择若干融资经验丰富的省市正式开展文化企业债券融资试点工作，并逐步向全国推广。

促使文化企业理性发展

文化企业在尝试债券融资时，不可避免地再次遇到此前在银行信贷、发行上市等渠道中遇到的一系列问题。国家开发银行投资部有关负责人在座谈会上表示：“首先是行业性问题，譬如文化企业对社会的贡献作用是非常大的，但同时它所起到的经济效益相对于其他行业来讲相对较低。另外就是企业自身的问题，如果把文化企业纳入到工业企业评判体系来看，文化企业资产收入规模相对来说较小，无形资产占比较高，而无形资产又难以估值。同时文化企业市场运作程度低，盈利模式不够清晰，服务体系有待健全……这些原因造成目前文化企业相对于其他的行业作为债券市场来看风险相对较高，也造成了文化企业在债券融资方面出现一定的困难。”

但相对于其他融资方式来说，发债融资的优势也显而易见。比如江苏凤凰出版传媒公司在通过债券市场融资时除了发现发债可低于同期市场的贷融资成本外，由于发债时，主承销商北京银行按照交易商协会的规定不断对其提出规范要求，凤凰开始逐步规范自己的各种内控，包括公司的治理、报表等，凤凰在债券市场逐渐树立起信誉，后来成功上市。北京银行投资银行部总经理孔云表示：“债券市场不像IPO（首次公开募股）那样公开，但是从债券是可以走到IPO上来的。凤凰最大的收获就是有了债权融资低成本的支持，实现了企业快速的成长，同时它的市场影响力也得到了大幅提升。”可见，债券融资对于企业成长的帮助是由内而外的，这也为当前热衷于发行上市融资的文化企业提供了更为理性的成长模式。

凤凰传媒并非特例，比如国内最早发行企业债券的文化企业之一华侨城，据其企业管理部总监何海滨介绍，早在2008年，华侨城就已在交易商协会进行注册，通过交易商协会的债券融资推动企业发展。“融资后，华侨城的利润总额从19亿元增长到目前的45亿元，年均增幅达到24%。”

何海滨表示，华侨城在5年的债券发行过程中，意识到必须从做好企业内部组织保障、选好主承销商、挑好评级机构、选择合理发行时机和做好债券到期兑付偿还五大方面来保障债权的成功发行与融资。“首先企业内部应该有一个组织保障，提高公司治理的透明度，债券一旦发行之后，就要公布信息。因此，发行债券的文化企业一定要有这个思想准备——公司自身内部的法人治理机构、财务会计工作是否规范，企业的透明有多透明，都要有一定的思想准备。”

中小企业也能发行债券融资

其实业界更为关心的是，广大中小文化企业能否通过债券市场融资？国内的各大银行纷纷用已有的案例告诉人们，中小文化企业可通过集合票据或区域推出的集优票据方式发行债券。

集合票据或者区域推出的集优票据最直接的特点就是统一冠名、独立负债、统一担保、统一评级、统一承销、统一组织、集合发行。目前国开行、北京银行等政策类和商业性银行都已成功运作了中小文化企业集合票据融资的案例，这个结构也是融合了交易商协会推出来的区域集优模式的理念，即首先由地方政府拟定一个备选中小文化企业的名单，由地方金融办牵头协调，同时在担保机构的配合下挑选出2至10家中小企业组成一个集合体。“在这种情况下，我们可以找担保机构提供担保，同时由地方的担保公司或者由主管部门成立的扶持基金提供反担保，发债的企业对反担保公司提供资产抵押，注册并通过之后就可以在金融市场发行债券。”国开行投资部有关负责人说。

“但中小文化企业进入资本市场融资本身就是一个非常难以解决的问题，甚至可以说是悖论，因为这一利益链条当中所有的参与人都是企业，企业都有利益诉求的，我们无法让这些参与机构，不管是主承销商还是中介机构像慈善机构一样为中小文化企业工作服务。”杨农尖锐地指出，如果中小文化企业想要进入直接融资的渠道，政府的作用不可或缺，政府的出现和介入是必须的。“目前陆续有一些地方建立了偿债基金来让中小民营企业通过区域极优的方式进入债务资本市场的直接融资，这个实际上也是交易商协会积极推荐的一种方式，对于中小文化企业债券融资来说，也很有借鉴意义。”

孔云也表示：“中小文化企业发行集合票据必须由政府牵头才能得到强有力的推动，通过建立联席会议制度，加强组织协调，提高工作效率，落实相关优惠政策，争取贴息及发行费用补贴，条件具备可以建立债券融资专项基金，作为对增信公司反担保措施的补贴，有利于增强发行人反担保实力。”

同时，对于中小文化企业来说，必须要意识到“金融市场就是一个嫌贫爱富的市场”。因此，孔云认为，中小文化企业如果想走债券融资这条路，首先要完善公司治理，强化内控，特别是要规范管理方面。“包括报表的规范、公司治理的规范，包括清理不合规的关联交易。另外，担保形式要多样化，此前我们在信贷中形成的创新担保形式都可以用到集合票据中来。”

清明小长假期间，四川旅游出行人次创历史新高，省内中短途游、近郊休闲游呈现大幅增长。据四川省旅游局统计，纳入全省统计的21个传统景区4月3日共接待游客18.26万人次，新纳入旅游统计的56个新增景区共接待游客96.76万人次。图为4月4日，成都锦里游人如织。 新华社记者 李桥桥 摄

“北京—内罗毕创意设计研究中心”揭牌

本报讯 当地时间3月27日，“北京—内罗毕创意设计研究中心”在肯尼亚内罗毕大学举行了揭牌仪式。

近年来，中国和肯尼亚在汉语教学、联合考古等领域进行了多方位的文化合作，“北京—内罗毕创意设计研究中心”是中肯在科技创新与文化创意领域的又一项重要合作成果。该中心的具体项目由北京工业设计促进中心与内罗毕大学合作负责，旨在搭建中肯设计交往和文化创意交流的平台。

肯尼亚高等教育部副部长卡马玛对研究中心的成立表示祝贺。他说，这是一个对内罗毕大学和肯尼亚都有着重要意义的文化项目，通过建立研究中心，肯尼亚将与中国的文化创意人才一起，开展设计、环境等各领域的研究与合作，增强彼此的文化创意实力。

据北京工业设计促进中心主任陈冬亮介绍，研究中心揭牌后将启动一系列项目，其中，包括在北京、内罗毕互办作品展览，在今年举办的北京国际文化创意产业博览会上设立专门的展区展示中肯设计交往的成果，互派设计师为企业进行工业设计，互派学生设立工作室等。 （毛 莉）

朝天麻柳刺绣叩开市场大门

本报讯 （记者于帆）3月28日，国家非物质文化遗产麻柳刺绣开发项目在四川省广元市朝天区中子工业园区举行了开工仪式，标志着麻柳刺绣开发工作正式步入市场化、产业化、集聚化阶段。

中国非物质文化遗产麻柳刺绣源于祖辈世代相传，历史悠久，在广元乃至四川具有极高的产品知名度高，其发源地麻柳乡也因麻柳刺绣而颇负盛名，被文化部命名为“中国民间文化艺术之乡”。据了解，麻柳刺绣系列产品开发项目由广元大汤进出口贸易有限公司投资开发建设，项目总投资5500万元，拟以麻柳刺绣研发、生产为核心，建成年产麻柳刺绣系列产品3万米，白花石刻系列产品2万套生产线，以及相应的配套设施。项目计划将麻柳乡建成川北民俗风情小镇和麻柳刺绣旅游产品集散地，力争用5到10年时间将麻柳刺绣打造成全国知名文化品牌。

近年来，朝天区中子工业园区高度重视麻柳刺绣的传承和保护工作，大力实施文化品牌保护战略和人才培养战略，用文字等数字化多媒体手段，保护麻柳刺绣的制作技艺，并积极加大人才培养，较好地解决了刺绣人才断层的问题。

刘谦获好莱坞“年度魔术师”称号

本报讯 （记者杨浩鹏）当地时间4月1日，中国台湾著名魔术师刘谦在美国好莱坞比佛利山庄获得由好莱坞魔术艺术学院颁发的魔术界最高荣誉“年度魔术师”大奖。

据悉，好莱坞魔术艺术学院是世界上最具权威性的魔术师组织，每年该组织会以表演、创意、影响力等综合实力作为评定标准，在全世界魔术师中评选出年度表现最佳的一位魔术师，并授予“年度魔术师”大奖。从1968年开始颁发的此奖项，今年已是第44届，此前获此殊荣的有大卫·科波菲尔、大卫·布莱恩、兰斯·柏顿等世界级魔术大师。

据悉，此次美国之行后，刘谦将于4月28日至30日在北京保利剧院举行3场“2012 DAZZLE 刘谦世界巡回之旅—北京站”的表演。

花式篮球舞台剧《篮球梦》首轮排演

本报讯 （记者周志军）近日，由明日阳光体育文化公司出品，国内著名编舞小船编创的大型实验舞台剧《篮球梦》进行了首轮创排。该剧大胆借鉴了百老汇美式舞台剧的创作经验，以花式篮球为主要创作元素，讲述了一个充满激情与梦想的篮球小子，在成长过程中经历挫败后，重新挑战自我并获得成功的青春励志故事。表演融合了街舞、嘻哈音乐与高科技新锐舞美等多种呈现形式。

明日阳光成立于2002年，是一家以“秀王”品牌为核心的系列篮球文化产业项目策划与运营公司，致力于青少年篮球文化运动在全国的普及，目前旗下形成了“哈林—秀王”国际英语篮球训练营、艺术篮球节和花式篮球表演秀三大产品线。据北京明日阳光体育文化公司董事长许云飞介绍，《篮球梦》将于5月在全国开始正式巡演，届时，北京、上海、广州、重庆、武汉等城市的观众都将有机会看到这一国内首部花式篮球舞台剧。此后，明日阳光还将着力研发和打造一系列以篮球为主元素的体育文化经典舞台秀品牌。

北京欢乐谷第六届国际时尚文化节开幕

本报讯 （记者周志军）4月2日，北京欢乐谷第六届国际时尚文化节拉开帷幕，与此同时，围绕北京欢乐谷“四部一地”构想所打造的京城最大规模的动漫表演基地也宣布正式启动。北京欢乐谷艺术总监李向阳表示，围绕“炫动漫、炫嘻哈、炫温情、炫感恩、炫人文、炫惊喜”六大主题，北京欢乐谷将在4月2日至6月24日的时尚文化节期间，推出一系列丰富精彩的主题活动。

据了解，从清明节小长假至4月底，来自国内10余个地区的500余名动漫真人秀演员将在北京欢乐谷轮番上阵，演绎近50场动漫精英真人秀，《最终幻想》、《格斗之王》、《海贼王》等经典动漫作品中最受欢迎的角色都将一一登场。5月，北京欢乐谷将举办两大赛事——第五届街舞精英争霸赛和极限精英挑战赛。随后在6月，《三国杀》线下PK赛、立体桌游体验、“欢乐偶像”艺能新星选秀、扭蛋节、端午节合家欢旱地龙舟赛等活动将陆续上演。

作为国内著名的主题文化公园，目前欢乐谷已逐渐发展成为国内文化产业领域的重要模式之一，尤其是在推动文化与科技、市场、旅游相结合、不断催生新兴文化业态方面，成为了国内不少文化旅游企业的发展参考。据北京欢乐谷总经理赵小兵介绍，针对欢乐谷的远景发展规划，以及结合园区活动特质，今年，北京欢乐谷将主要针对“四部一地”的构想进行重点建设。所谓“四部”指的是明星俱乐部、极限俱乐部、街舞俱乐部、魔术俱乐部，“一地”即建造京城最大规模的动漫表演基地。

北京欢乐谷第六届国际时尚文化节新闻发布会上的动漫真人秀。

网络游戏需要怎样的竞技性

——第二届网络游戏文化评论沙龙侧记

本报记者 周志军

竞技性是网络游戏的基本特征，好的竞技性游戏对于培养玩家的进取精神和合作精神有着潜移默化的作用；但另一方面，缺乏正义性和公平性的过度暴力竞技，亦有可能给玩家的身心带来危害。因此，在游戏开发中如何把握好竞技性的平衡以及在充分挖掘游戏可玩度的同时，如何避免暴力因素的出现就显得尤为重要。

3月29日，在文化部文化市场司指导下，由国家文化产业创新与发展研究基地与北京大学文化产业研究院共同组建的网络游戏评论联盟在北京召开了第二届网络游戏评论文化沙龙，来自网络游戏行业的企业、学术界人士以及玩家和学生代表围绕网络游戏竞技性对玩家的影响和如何认识和制止网络游戏中的暴力问题进行了深入探讨。文化部文化市场司副司长庹祖海表示，沙龙活动从比较纯粹的理论框架的建设，深入到产、学、研结合的层面，不仅更加贴近了网络游戏行业的种种问题，也更加贴近网络游戏管理所面临的突出问题。举办这样的沙龙活动，对网络游戏的学术研究、网络游戏的研发生产和运营以及管理工作都将产生积极影响。

公平性是游戏竞技的核心

此次讨论中，与会人员普遍认为，游戏研发企业在竞技情节的设计上应当确保竞技价值导向的正义性和竞技过程的公平性，同时对竞技情节的控制要适度，避免过度竞争对玩家产生负面影响。

“以我多年在游戏行业的经历，很多游戏产品，包括网游和单机游戏，都会涉及到这一问题。一方面游戏的竞技性是玩家的需要，这是玩家在虚拟世界中完成现实世界中无法获得的满足感的需要；但另一方面，不合理的竞技也会带来一些负面问题。”GAME BAR副总裁、《古剑奇谭》运营团队负责人苏飞认为，解决游戏负面问题的根本在于确保游戏规则的公平性，他认为，游戏企业在做游戏开发时需要对游戏的竞技内容进行公平性设计。“从玩家的角度来说，公平性本身能够带来更好的游戏体验；从企业的角度来说，公平性也是游戏生命力能够延长的基础。但现在很多企业在做游戏开发时由于市场短期利益的驱使，很容易忽略了这一点，导致游戏平衡性出现问题，谁有钱就在游戏里称王称霸，无敌天下，事实证明，这样的产品生命力的周期相对来说是有限的。”他说。

对于这一看法，中国移动通信联合会新媒体工作委员会执行理事长王鸿翼也表示认同，“网络游戏是一种情景体验的寓教于乐，情景体验心理学需要满足三条原则：一是任务具有一定的难度；二是完成任务需要一定的技术水平；三是完成任务的结果掌控在参与者之中。因此，竞技性是网络游戏不可或缺的要素之一，关键是度的把握。”王鸿翼表示，所谓的“度”也就是游戏平衡性，这牵涉到开发者对游戏规则的设定，而规则设定是否公平，则是整个游戏竞技中的核心问题，这要求企业在做开发时必须深思熟虑。

对此，华中师范大学心理学院教授佐斌建议游戏开发者需对游戏的竞技时间和情节进行控制。“游戏的竞技性很大程度上是基于人的本能和自然的心理需求，尤其是网络游戏的出现，还增加了人际关系的因素，这使得玩家们在网络上构建了新的社会心理系统。竞技性本身不是什么坏事情，但在竞技游戏过程中，我建议可以针对不同的玩家的心理和生理特点，在竞技时间段和竞技的情节上有所控制，从而对长期激烈竞技可能对人身心产生的负面作用有所抑制。”

游戏设计中应尽量避免暴力倾向

据了解，关于因游戏中激烈竞技所导致的负面问题，尤其是暴力问题，文化部已委托华中师范大学进行专门的课题研究。在此次沙龙会上，与会人员也就游戏暴力的界定以及暴力的表现形式、如何减少游戏中的暴力内容、避免仿真的暴力场面等问题进行了深入讨论。

“在抵制游戏暴力之前，有必要对暴力进行界定。简单的流血不等于暴力，而因为游戏中一些不健康的规则导致玩家把游戏中的虚拟纷争引向现实，给社会造成不良影响，这才是真正的暴力。”中国青少年绿色网络建设传播联盟常务副秘书长明宗峰说，在他的调查中发现，有些玩家因为在游戏中的能力不足以击败对方，于是经常被对方在游戏中“虐杀”“恶意的PK”，导致他恼羞成怒，公然在论坛上发帖称“愿意出钱买对方玩家的家庭住址”，这意味着游戏中的仇恨将转移到现实中予以报复，“这是非常危险的。因此，企业在游戏设计中应尽量避免‘虐杀’和‘恶意PK’的出现。”

趣游科技有限公司负责人张海认为，任何一家有社会责任感的游戏企业，其内部都应该有相应的游戏规则尺度。“游戏行业能否稳定持续地发展下去，与整个市场大环境的稳定息息相关，文化的沉淀有利于环境的稳定，所以对于游戏内容以及文化的把控，作为游戏企业责无旁贷。”在他看来，游戏本身所营造的是一个小环境，作为创造这个小环境的游戏工作者，必须运用好适当的工具，避免自己所创造出来的小环境对行业和社会大环境造成负面影响。

而对于目前行业中所存在的部分游戏暴力问题，苏飞认为，完全解决还需要一个过程，只有让企业真正意识到“暴力”因素的存在并不是长久吸引玩家的好办法，才能从源头上杜绝暴力的产生。

对于此次关于游戏竞技性和暴力问题的讨论，庹祖海表示，加强网络游戏评论是一件开创性工作，讨论中所提到的相关问题的解决也是一项长期的工作。他希望在网络游戏评论联盟的组织下，能够尽快建立起科学、完善的评价体系和标准，坚持专家评论与群众评价、市场检验的有机统一，并争取在3年后初步建立起网络游戏评论的学科体系，从而为企业发展、政府管理提供更科学有效的理论依据。