

专题：是什么阻碍了产业发展的脚步

百度百科对“文化创意产业”的词条解释是：“文化创意产业是指依靠创意人的智慧、技能和天赋，借助于高科技对文化资源进行创造与提升，通过知识产权的开发和运用，产生出高附加值产品，具有创造财富和就业潜力的产业。”文化创意产业是文化产业和创意产业的结合，一旦这种结合以技术的手段实现，将会产生巨大能量。数字娱乐产业使石景山园在短短几年便取得辉煌成绩，足以说明其能量之大。但是，新兴产业一方面潜力无限，另一方面则会遇到各种各样现实的难题。

文化创意产业：政府和企业共谋发展



阴雨田 吴为

近期在中国，文化创意产业已经成为一个热门行业，被一些地区的政府部门列入未来重点发展的产业之一，并且出台相关政策给予扶持。然而，中国的文化创意产业还处于起步阶段，从外到内都存在诸多不完善的地方，需要政府和企业共同研究产业未来的发展道路。

须加强知识产权保护力度

“一起写”网属于北京吴海菁华科技文化有限公司，是一家基于Wiki的写书平台和互动社区，网站创始人徐志勇先生说：像我们这样的数字媒体企业，就是依赖文化创意生存。然而在互联网上的版权保护一直是一个令人头痛的问题。虽然很多作品都注明了不可以转载，但稍微出名的网络小说一旦上线之后，很快就会在网络四处传播，直接影响到我们的利益。

前一阵闹得沸沸扬扬的盛大文学状告百度文库的事例，也反映了当前在数字媒体领域还存在一些法律的灰色地带。盛大文学指责百度文库滥用了“避风港原则”，该原则规定网络运营商不承担内容责任。一旦网络运营商被告知上传的作品有侵权在取证核实之后，有义务将其删除。这样运营商就可以免责，这也暗示了盛大文学和百度文库这场官司最后的走向。

“一起写”网跟盛大文学都是靠线上阅读收费，因此网络作品侵权将直接危害到企业盈利，也打击了创作者的收入。虽然目前技术手段可以起到一定保护作用，但效果并不明显，侵权行为仍然防不胜防。

目前很多企业正在从技术领域入手打击网络盗版，但徐志勇认为，打击盗版不能单纯依靠企业的市场行为，还需要法律界的帮助。一方面需要加快法律法规制定的速度，尤其是互联网上的数字媒体发展速度很快，一旦法律跟不上，就会产生很多矛盾；另一方面需要具体到执法环节，数字媒体的侵权取证是一个非常琐碎的过程，很多时候之所以让侵权案件不了了之，有很大一部分原因是执法环节有不逮，如果能加强执法，数字媒体的外部生存环境会相对得到净化。

现在有关知识产权的侵权案件很多，但最后原告方能获胜的却只占了一小部分。北京万方视景科技有限公司项目总监吴斌先生说：之前我们公司的一款软件被另一家公司破解并且使用到项目中，该公司凭借较低的报价在一次投标中抢走的本该属于我们的客户。后来，我们把那家公司告上了法院，案件前前后后审理了快半年，最后法院判决结果让那家公司支付我们5万元软件费，外加其他补偿总计10万元。然而，我们丢失的项目收益至少300万元。为了打这场官司前后也花费了大量的人力物力和财力，面对这样的判决我们真有点哭笑不得。

北京万方视景科技有限公司是一家提供虚拟现实软硬件研发与技术解决方案的供应商和相关服务提

供商。其依托清华美院虚拟现实实验室，开发了一套拥有自主知识产权的软硬件融合系统，公司的研发实力比较强，但缺乏知识产权保护意识，同时也因相关法律法规执法力度不当，给了竞争对手机会。

北京北科光大信息技术股份有限公司副总经理张爽女士说：首先，因为对知识产权的保护重视不够，使得文化创意产业“山寨”横行，不少企业以短期经济利益为衡量手段，造成很多有发展潜力的技术及企业夭折；其次，文化创意行业的划分不科学，鱼目混珠现象突出，造成该领域有滥学充数的趋向，任何与文化沾边的企业都自诩为文化创意企业，但真正的创意型企业为数并不多。长此以往，文化创意产业很可能不会朝着“高端化、科技化产业”的方向发展，进而失去了它独有的价值。因此需要有关管理部门加以甄别，再次，行业欠缺公平、公正的竞争环境，使缺少资源但具有核心技术文化创意企业很难发展。

北科光大一直专注于研究开发基于图像三维重建技术、三维仿真业务最近正式引入，成为文化创意产业一员。由于认识到这个行业存在知识产权保护不到位的问题，所以公司主动采取措施，保护自己的知识产权不被侵犯，这点值得很多仅专注于研发的文化创意企业借鉴。

政府扶持政策有待落实

谈及文化创意产业的发展制约因素，张爽指出了政府对该产业的扶持存在缺陷：第一，缺乏长远规划及整体布局。一个城市的很多地区都打出文化创意产业的牌，但无特色无亮点，多数是重复建设，造成人员及资源的浪费。同时很多地区以经济效益为唯一导向，过分强调产业规模，忽视了产业培育、产品提升及企业核心竞争力的培育。第二，中小文化创意企业的生存环境难以形成领先国内及世界文化产业发展的技术及企业。有很多人指责目前文化创意企业特别是民营中小企业喜欢急功近利，这的确是存在的，但这不完全是企业的问题，因为企业要生存，大环境不允许他精雕细琢，这就需要政府加大扶持和支持力度，发现真正有技术、有潜力的企业，在政策、资金、人才、知识产权等方面给予支持。第三，多个部门的审核、审批，准入制度制约了文化产业的发展。对于部分企业来说，虽然具备核心技术，但缺乏市场拓展能力，因此需要政府的引导和提供参与机会。

如今很多地方都在搞文化创意产业，并且各地也号召企业参与其中，使得不少原先跟文化和创意不沾边的大企业加入进来，他们中多数成员因为跟政府关系良好，在申报项目基金的时候自然能顺利地吸引到相关部门注意，与此同时却危害到了一些真正从事文化创意产业的中小企业自身利益。本来在同样的竞争条件下，他们可能得到的政府扶持被那些大企业抢走了，那么丢失的不仅是扶持资金还有拓展市场的机会。

北京麒麟网信息科技有限公司总裁邢山虎说：其实文化创意企业现在赚的钱看着多，但是如果扣掉重新投入的，所剩无几。如果政府在这一块能够给我们更多的支持，我们发展起来会更有信心。北京发展文化创意产业的竞争力也会更强。

北京硅谷创新数模科技有限公司市场部梁倩说：我们公司主要做技术研发，是针对国际上的一些大客户提供技术产品，所以在创新上最大的要求就是能够不断地适应技术的发展，要求企业要有个前瞻性的目光和能力。这是很高的要求，仅凭企业自身是很难做到的，需要来自国家



的扶持，但是目前为止，我们的相关申请一直没有得到国家的支持，只好选择与国内的一些单位合作。

因为得不到一个有利的外部环境支持，所以硅谷数模与终端厂商和系统厂商的合作上也存在有不尽如人意的地方。“因为我们是提供芯片技术的，所以特别需要与终端厂商的合作，但是国内的整机厂商在这方面的尝试往往要落后于国外企业一段时间。”梁倩坦言，公司有一项技术在DELL已经尝试两年了，但是一到国内的整机厂商这边就是没有什么反应。“其实芯片有属于自己的一个产业应用周期，一般而言，推出一个新应用，要过两年才会有逐渐成熟的应用，现在的情况是国内整机厂商的反应过慢，这也使得我们的芯片在市场上真正应用开来也落后于国外。”

硅谷数模公司专注于3D、高清数字显示接口技术研究、创意设计、芯片开发及解决方案的提供。在技术

研发上一向不吝投入，一两百万元的投入在我们公司，可能一两个月就没有了。因为我们有风险投资所以在资金上还不算压力太大，但公司在看中市场的开拓，很多时候政府的资源比企业丰富得多，但像我们这样的公司却很难享有。

北京炫美游科技发展有限公司是一家致力于游戏开发的企业，总经理李振方先生举了两个例子，一是台湾省地方政府给予中小企业更有力的扶持，相反对于大型企业，一方面政府在资金上对其严格管控，另一方面政府会用这些管控的钱去扶植中小企业，最后台湾很多中小企业发展成大企业之后就会选择来内地发展，当地则继续扶植中小企业。二是在日本东京，当地政府对企业支持，没有行业区别，只看企业大小。如果你是中小企业，政府就会给予贷款畅通的渠道，而在北京，我们不但不是小企业，还是政府大力扶植的文化创意企业，却没有享受到真正落到实处的政策支持。因此，相关政府部门需要多多借鉴其他国家政府对企业扶植的成功经验。

多领域复合型人才难觅

现在整个创意行业存在人才缺乏的问题，文化创意产业需要的是有知识有文化的人才，但当下的情况是，有知识缺文化的现象很严重。所谓知识，即是专业的高科技领域的技术知识，而文化则是指文学、艺术修养。长期以来中国教育提倡的是“学了数理化，走遍天下都不怕”，从而导致了这种偏颇现象很严重。

北京数码视讯科技股份有限公司的王先生说：在中关村，你发出一则招聘，招一个研发工程师，来个几百份简历不成问题，但是你要找一个懂既文化又懂技术的，肯定招不到。”王先生认为这种现状是文化创意类企业发展中最头疼的问题。

硅谷数模公司也面临相同的困扰：现在我们要招人，只能从清华北大和中科院这有限的地方去找人，其他高校基本上没有开设我们需要的专业，这对我们这类企业发展壮大也是不利的。“梁倩说。

北京水晶石数字科技有限公司人力资源经理李冬迎记得，有一次公司要招聘一个项目经理，从上千份简历里筛选了一遍，居然没有一个是符合招聘要求的。招聘条件要求项目经理不但要懂视频剪辑、动画制作、平面设计，还要有相关方面的领导经验，最后只能从公司内部提拔。虽然是最合适的，但除此实在没有完全吻合要求的项目经理人选了。

水晶石数字科技致力以数字化三维技术为核心，提供与国际同步的全方位数字视觉服务。目前公司已经建成了自己的培训学校，以培养适合文化创意产业需求的复合型人才。李冬迎说：我们这个行业普遍招人难，首先专业技能要掌握好几项，其次还要有实际操作经验，刚毕业的大学生来之前都进过我们自己的培训学校学习一段时间之后才能上岗。现在，很多虚拟现实企业已经开始建立自己的培训基地，为企业培养人才储备。

对于一些规模较小的公司来说，留住这样的人才也是问题。梦幻世界科技(北京)有限公司是一家成立于2007年的小企业，公司开发的是一代三维立体互联网技术和三维虚拟现实引擎平台。目前主要员工是技术开发人员，综合素质要求都不低。梦幻世界科技负责行政的高女士说：“现在招一个合适的人太难了。我们看中的，他们不愿意来，愿意来的，我们又觉得不太合适。”

因为企业无法提供高工资、合适的待遇，所以在人才的供与求上出现落差就在所难免。

麒麟网总裁邢山虎说：人才缺，招人难。现在全国除了北京，还有上海、广州、深圳等地都在进行网游方面的人才竞争。北京的网络公司能给的工资并不是最高的，现在最高的是深圳，因为有腾讯在那儿，把整体的工资水平都拉起来了。一般他们给看中的人才工资是18个月的，比其他企业的多了三分之一。上海现在的工资水平也比北京高出10%。北京的优势就是人文气息浓，文化创意类产业发展的空间更大一些。

北京72炫信息技术有限公司总裁刘志说：我们公司是一家4D网络家居平台，很多人都看好我们的发展前景，我们也有很大的信心，希望能够把步子迈得更大一些，但是受限于多方面的因素，我们一直有心无力迈大步。“制72炫前进的主要因素，还是在于人才欠缺。

刘志说认为，北京企业吸引人才的不利因素相对比较多，比如说北京比较大，对于员工而言，上班的时间很难控制，企业的员工又大多是外地人，现在在北京针对外地人买车又有了限制，要摇号，所以我觉得北京的这个生活环境对于我们这些创意类企业而言，会有很大的压力。

即使一些能在待遇上满足复合型人才要求的企业，也面临着人员分配问题。伟景行科技集团市场总监常建生说：不管我们的员工多厉害，

都得服从公司制度，不服从就请你走人。”

伟景行科技集团是一家致力于三维地理信息系统和数字展示技术开发及服务机构，公司技术部分分工很细，每个人干的活都不一样，但公司制度谁也不允许违反。

万方视景的吴斌身为项目总监，对自己团队里的技术人员整天摆弄的软件有很多都不太熟练，但他知道客户想要的是什么呢，也清楚自己团队需要呈现给客户什么样的产品，尤其在团队负责各自不同技术的成员发生争执的时候，吴斌总能在第一时间去协调好，最后及时地保质保量完成客户的订单。

处在项目总监位置上，吴斌很清楚自己不需要十八班武艺样样精通，但每样又都不能少。最起码能看明白设计出来的产品能否吻合客户需求。吴斌坦言：我不愿用亲力亲为搞研发，只要验收研发的产品，所以对于每样技术都需要保证尽可能的了解，这样才能让员工和客户信服。”

中小企业聚集谋发展

一位从事电脑动画的技术开发人员曾感叹：在中国，整个大环境造成了在高科技文化创意领域的创新很难。比如你现在有很多技术都支持不同的有线广播播放不同的节目，但是市场上有管制，一到晚上7点钟，你就得播央视的新闻联播，一到什么日

子，就几百个卫星台都在放同一套节目内容，不是说这样不好，但是这样就支撑文化创意技术得不到发展，因为研发出来了没有用，所以那些搞创意的人也不会去做，于是陷入恶性循环。”这位人士表示，中关村应该引进更多大型的成熟的高科技文化创意类企业，来解决中关村里一些中小型、尤其是还处于培育期的企业成长的问题。

创意产业虽然是前端型产业，但是拼的也是人脑资源，所以对人才的要求也高。中关村有不少创意类企业最近两年取得了飞速的发展，像麒麟网在2010年年初的时候只有100多人，到了年底，一下子突破到1200人，人多了，相应的问题也就来了，最主要的就是办公成本急剧上升。麒麟网现在的办公室有一万多平方米，在物业投入上压力很大。

目前，有关方面已经有了具体的措施来帮助一些企业解决这方面的问题，比如中关村海龙大厦12层聚集了近20家从事虚拟现实技术应用的中小企业，在一定程度上实现了中小型虚拟现实企业的资源整合。这里已经有多家企业打包申请政府扶持，海淀区产业部也对其进行了关注。同时，因为聚集有几家企业还联合拿到了一些项目。

炫美游科技位于海龙12层，李振方说：只有聚集才能有窗口，否则像我们这样的中小企业，大多数分散在远郊区，为了低成本经营甚至采取小作坊形式，很多企业的资金瓶颈有望得到解决。政府部门已经建立一个金融融资平台，10家企业互相担保，政府就可以给予一定贷款。”

然而，海龙12层的企业还没有形成真正有效的实质性组织，很多实际工作做不到位。李振方介绍，虽然已经成立了虚拟现实产业协会，也开过几次会，但有些事情不是开几次会就可以立即解决的。比如协会本身也需要资金的支持，但像我们这样的企业在自身发展资金非常紧张的情况下，还要不要给协会出钱呢，协会是否真的能发挥作用？

另外，企业聚集实现资源的互换，本身也存在一定利益纠纷。这就需要企业放开眼界，不能只看眼前利益，而要立足长远，以中小企业的联合为基础，争取建立更多项目。聚集区作用就是企业在一起将来共谋发展，这些企业如果合作良好，以后还可以集团化。

北京北科光大张爽也表示，企业要认识到自身努力远远不够，只有通过合作才能实现优势互补，共同发展。

文化创意产业里的大型企业凤毛麟角，更多的还是中小型企业。该产业的发展也是主要依靠中小企业，这些企业自身主要面临的是前面涉及的诸如知识产权保护、国家政策扶持、复合型人才等诸多问题。如果这些问题得不到有效解决，企业生存就会很困难，谈何形成产业，又谈何形成发展？

文化创意产业作为一个新兴的朝阳产业，很多中小企业都在同一起跑线，对于创新的理解和已经做出的成果虽然各有差异，但更多企业目前需要解决的还是生存问题。只有一个个中小企业自身的生存发展得问题得到解决，才会把更多精力投入到创新发展中，打造一个朝气蓬勃的产业链，以吸引更多中小企业加入该行业，从而对整个文化创意产业形成推动作用。

创新本身就是一件非常困难的事情，文化创意产业的创新也是如此。从产业角度来看，这个行业的出现就是一种创新。从企业角度来看，太过创新，领先市场半步也会出现一些问题，所以需要企业实现资源共享，不要让第一个吃螃蟹的成为先烈。

