



| 微经探脉 |

石景山“数字娱乐”渐入佳境

◎ 张敏纳

你知道吗?《天龙八部》、《鹿鼎记》、《小马过河》、《媳妇的美好时代》等知名网络游戏、动画、影视作品,都是从北京西部的石景山诞生的。昔日的钢铁重工业区现已华丽转身。今天的石景山,现代科技和文化创意产业激情碰撞,擦亮了“中国数字娱乐第一区”的金色品牌,数字娱乐产业渐入佳境。

抓住数字娱乐特色,着力发展文化创意产业

2003年,首钢涉钢产业调整搬迁开始启动,北京城市总体规划赋予石景山区“城市功能拓展区、城市职能中心、综合服务中心和文化娱乐中心”的功能定位。根据新的功能定位,石景山区委、区政府积极研究产业结构调整方案,当年年底就开始进行文化创意产业研究,并提出重点发展数字娱乐产业的目标,北京数字娱乐产业示范基地正式启动。2006年,石景山区正式确定了打造“首都文化娱乐休闲区”(CRD)的发展规划,制定了《CRD建设行动规划》,并把以数字娱乐产业为特色的文化创意产业作为石景山区的支柱产业之一进行重点培育与发展。

目前,以数字娱乐为特色的文化创意产业已成为石景山区的主导产业。“国家数字媒体技术产业化基地”、“国家网络游戏动漫产业(北

京)发展基地”、北京市第一批“文化创意产业集聚区”相继落户。我国首个面向全球提供运营服务的虚拟与现实互动经济区——中国虚拟经济区也在石景山区正式启动。

以数字娱乐产业为特色的石景山区文化创意产业从无到有、从小到大,实力显著增强。2012年,规模以上文化创意产业单位实现收入231.7亿元,利润总额达34.6亿元,各项应交税金13.2亿元,从业人数达2.7万人,分别是2006年的4.5倍、38.4倍、13.2倍和3倍。收入的年均增长速度达到了28.5%。特别是文化创意产业中的网络游戏、动画、影视制作等数字娱乐产业发展迅速。数字娱乐产业在文化创意产业的九大领域中属于软件、网络及计算机服务,设计服务和广播、电视、电影领域。2006年,网络游戏、动画、影视制作三个领域在石景山文化创意产业中所占的比重仅为12.7%。随着数字娱乐产业实力的不断增强,从2013年1~6月的统计数据来看,上述三个领域在文化创意产业中所占的比重已达到了66.4%。

游戏产业势如破竹,在石景山集聚发展

提到《天龙八部》、《刀剑英雄》,相信游戏玩家无人不知、无人不晓,这正是目前国内运作比较成功

的两部大型网络游戏。这两款游戏均出自石景山区数字娱乐企业搜狐游戏公司。2011年,该公司自主研发的又一款卡通风格网游《鹿鼎记》也与玩家见面。目前,搜狐游戏公司已成为石景山区数字娱乐产业网络游戏行业的领军企业,对相关产业链企业的聚集起到了良好的带动作用。2012年,在石景山区经营的重点网络游戏企业为37家,其中不乏“完美时空”、“盛大”等国内知名网络游戏企业;研发的各类网络游戏达61款,同比增长60.5%;实现网络游戏业务活动总收入为75.9亿元,同比增长10.2%。更为可贵的是,在目前网络游戏行业竞争压力加大的情况下,石景山区网络游戏企业积极适应市场要求,摸索出了一套“笑傲江湖”的生存之道:

实施差异化发展,不断加大网页游戏领域的研发力度。目前,网络游戏市场竞争激烈。石景山区网游公司实施差异化经营战略,一方面在客户端游戏市场进行进一步的细分,如以国内传统文化为背景,以经典武侠小说、历史名著等为题材,研发了《天龙八部》、《西游记》等大型客户端游戏。这些传统题材的游戏上线后均取得了不错的市场效果。2012年,石景山区客户端游戏市场实现收入60.1亿元,同比增长11.5%,传统题材游戏的带动作用功不可没;另一方面不断加大在网页游戏领域的研发

力度，推动了网页游戏市场的丰富发展。2012年研发网页游戏达30款，同比增长57.9%，实现收入13.2亿元，占游戏总收入的17.4%。

以智能化手机为市场契机，提高手机游戏的市场占有率。随着智能化手机的普及，手机游戏也随之成为人们消遣娱乐的重要渠道。落户于石景山区的昆仑在线、海游科技等公司均是以手机游戏为主打产品的网络游戏企业，他们紧紧抓住这一发展时机，2012年石景山区网络游戏企业共研发出手机游戏15款，是上年同期的3.8倍；实现收入3029.7万元，是上年同期的2.5倍。

围绕游戏玩家的需求，不断提高服务水平。为了更好地服务玩家，各网络游戏企业纷纷采取搭建服务平台、提供24小时客服服务、提供保密服务等各类措施为玩家提供优质服务。这些措施既提升了服务水平，又进一步促进了网游公司的发展。

动画、影视产业创作能力不断增强，初露锋芒

《小马过河》、《大嘴鸟》、《双面胶》、《媳妇的美好时代》……这些有影响力的动画以及影视作品均出自石景山的企业。目前，石景山的动画、影视产业已初具规模。一方面，逐步形成以动画研发为主、集产学研为一体的经营链条。2008年11月，石景山区知名动漫企业集团——三浦灵狐动漫产业集团与中影影视动画教育研究中心建立了紧密性战略合作伙伴关系，利用各自的资源优势、资金优势、品牌优势等，共同打造了一个产学研为一体的专业动画机构。经过几年来的发展，石景山区的动画产业原创能力不断增强，收入稳步增长，实力显著提高，集聚



■ 摄影 / 董年龙

效应不断显现。2012年，在石景山区经营的重点动画设计制作单位共11家，共制作完成动画时长6192分钟，同比提高57.4%；其中原创动画时长为5725分钟，同比提高75.1%，所占比重达92.5%。2012年，石景山区动画产业实现收入889.8万元，同比增长4.8%；其中，版权动画收入为555.5万元，同比增长17.7%，所占比重为62.4%。另一方面，影视剧制作也初露锋芒。如石景山的华录文化产业有限公司，作为区域内的龙头企业出品了一系列现代和历史电视剧，《双面胶》、《媳妇的美好时代》、《汉武帝》、《贞观之治》和《传奇皇帝朱元璋》等力作都曾热播一时。

如今，石景山区的文化创意产业特色品牌已蜚声京城内外，正走出中国、走向国际。文化创意产业之所以能够得到迅速发展，得益于区域内不断优化的投资环境，得益于“石景山服务”的品牌效应，得益于各界对文化创意产业的精心培育，在税收优惠、房租补贴、人才引进等诸多细节上为文化创意产业提供绿色通道。有理由相信，在石景山区战略转型的关

键时期，以数字娱乐为特色的文化创意产业将绽放出更加夺目的光彩。

/ 链接 /

什么是“数字娱乐”与“文化创意”

数字娱乐产业发源于欧美，是指运用数字与信息化技术对各类文化创意素材进行研发、加工、传输以及播放展示，以使消费者获得愉悦与快乐体验的相关产业之总和，包括网络游戏、手机游戏、动漫画、3G的电信增值、新媒体、网络出版等内容。文化创意产业是指源自个人的创造力、技能和天赋，通过知识产权的开发和运用，从而能够创造财富和就业潜力的行业，主要包括新闻出版、音像及电子出版物、广播电视电影、文艺创作及表演、文物及文化遗产保护、网络文化、娱乐文化、广告会展、工艺美术、建筑设计、企业策划、项目策划等。文化创意产业主要从产业投入要素（创意人才）的属性来界定产业内涵，数字娱乐产业也包含于文化创意产业的范畴之内。

（作者单位：北京市石景山区统计局、调查队）

编辑：王许松 / 邮箱：wxs@bjstats.gov.cn