

四个热门领域领跑创新创业 PDF转换可能丢失图片或格式，  
建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/283/2021\\_2022\\_\\_E5\\_9B\\_9B\\_E4\\_B8\\_AA\\_E7\\_83\\_AD\\_E9\\_c123\\_283051.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/283/2021_2022__E5_9B_9B_E4_B8_AA_E7_83_AD_E9_c123_283051.htm) 有数据显示，全国一年对动漫的需求是26万分钟，而国产动漫产品的供给仅为6万分钟（2005年），中间的缺口为动漫人才的创业留下了空间。去年12月，首届中国北京国际文化创意产业博览会落幕，博览会上举办了展览展示、文艺演出、创意活动、推介交易和论坛峰会等五十多场活动，共有来自海内外政府、学术界、产业界、金融投资业、高校科研机构及关注文化创意产业的各界群众20多万人参与了相关活动；推出了各地文化创意产业相关项目4000多个……在文博会现场，记者看到了不少自主创业的创意企业。在他们看来，“创意”不再是头脑里的一个想法，而是要真正形成产品、产业，创业是他们的选择，文化创意产业为他们提供了舞台。而创新创业的特征是什么？在创业过程中的注意事项是什么？过来人的经验又是什么？这些都是我们希望在这个专题中关注的。

**热门领域** 网游、新媒体、动漫、纪念品 北京数字娱乐产业示范基地总裁刘岩表示，他最看好的并不是创意产业的单一行业，而是线上线下的互动这种整合的效果。刘岩给出了在某些行业创业的建议：网游：从发展前景看，网游应摆脱“打怪”、升级的模式，而进入虚拟与现实相结合的模式，比如像国外现在很火的secondlife（虚拟人生），它已成为一个强大的平台。新媒体：要进行机制创新和运营形式创新，不能把传统媒体的模式运用到网络上、手机上。比如有很多媒体进入到secondlife中，形成了特殊媒体，这就需要用新的方式运营

。中国传媒大学《文化创意产业参考》主编范周则看好动漫和纪念品开发领域的创业，他分析道：动漫：目前国内的动漫频道一般用购买国外动漫产品或重播老片应对，与此同时呼唤更多国产动漫作品的诞生。而且一旦形成某一动漫主题后，周边衍生产品的利润往往高于动漫产品本身。纪念品：一张小小的创新贺年卡、一份创意纪念品，乃至一张精心设计的大头贴、一枚纪念邮票，它们的投资少，卖创意，其实都能找到自己的市场。

**创意定义** 创意产业目前可分九类 创意产业的定义最早由英国于1998年提出，指“源于个人创造力与技能及才华、通过知识产权的生成和取用，具有创造财富并增加就业潜力的产业。”根据该定义，英国人界定了休闲游戏软件、电视与广播、出版、表演艺术、音乐、电影与录音带、时尚设计、工艺、广告、建筑、时装设计、软件、古董等13个行业为创意产业。前不久落幕的文博会发布了北京的文化创意产业分类标准，包括九大类：文化艺术；新闻出版；广播、电视、电影；软件、网络及计算机服务；广告会展；艺术品交易；设计服务；旅游、休闲娱乐；其他辅助服务。

**创业环境** 政策扶持是优势，产权保护是劣势 中国传媒大学《文化创意产业参考》主编范周、北京大学文化产业研究院研究员王筱芸认为创意创业优势在于：一、创意创业更注重个人的原创行为，因此对于中小企业和个人来说，其创业比在传统领域更容易实现。二、由于产业发展，传统行业受外部环境影响较大，而创意企业受到的影响相对较小，且现在有种种政策扶持。而其劣势在于：一、在知识产权保护上不如传统行业那样完备，往往一些创意企业费心做出来的产品，第二天就被模仿；而一般创意企业规模较小，没有

多余资金或精力对侵权行为追究法律责任。二、一些风险投资并不往创意产业里投钱，因为其带来的市场预期不容易确定；且现在中国的创新能力不高，很多产品直接拷贝，更不可能获得投资。 人才需求 只懂创新并不是好的创业者 关于什么样的人适合在创意产业领域创业的问题，范周认为，创业者不仅要对产品本身很熟悉，最好还要熟悉产业链上的各个环节，因为只懂得设计的人员叫艺术家，不能成为好的创业者，除非他身旁有个很好的团队作支持。此外，王筱芸则强调创意创业者要对本土文化资源有所了解。 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问

[www.100test.com](http://www.100test.com)