

财政项目支出绩效评价报告

项目名称：动漫游戏产业发展扶持资金

项目单位：上海市文化广播影视管理局

主管部门：上海市文化广播影视管理局

委托单位：上海市文化广播影视管理局

评价机构：上海社会科学院

二零一九年六月

目 录

摘 要	4
前 言	6
(一) 概况	6
1. 立项背景及目的	6
2. 预算资金来源及使用情况	7
3. 实施情况	7
4. 组织及管理	8
(二) 绩效目标	9
(一) 绩效评价目的	9
(二) 绩效评价工作方案制定过程	10
(三) 绩效评价原则、评价方法等	11
(四) 数据采集方法及过程	12
(五) 绩效评价实施过程	19
(六) 绩效评价的局限性	21
三、评价结论和绩效分析	21
(一) 评价结论	21
1. 评价结果	21
2. 主要绩效	24

(二) 具体绩效分析	24
1. 项目决策评价	24
2. 项目管理评价	25
3. 项目绩效评价	27
四、主要经验及做法、存在的问题和建议	29
(一) 主要经验及做法	29
(二) 存在的问题	30
(三) 建议和改进措施	31

摘要

为了繁荣和发展上海动漫游戏产业，增强动漫游戏企业及产品核心竞争力，自 2010 年起，市文广局依据《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》等文件精神，设立本项目，每年安排财政专项资金 1000 万元，对优秀动漫网游企业和项目，予以资金奖励和扶持，以推动上海动漫游戏产业的发展。

2017 年项目资金预算 1000 万元，2017 年 9 月实际到账 963.9 万元，到 2017 年 12 月 31 日，实际支出 963.91 万元。

2017 年动漫游戏产业发展财政资金项目总体评估为 81.00 分(百分制)，评定等级为“良好”。其主要绩效在于：资助了 27 家动漫企业和网游企业，共计 35 个项目。其中，87.5%的被调查对象认为扶持资金“非常有帮助”，12.5%认为扶持资金“有一定帮助”。其中，“获得政府和社会认可”被认为是资金的主要作用。

项目取得的主要经验在于：第一，结合动漫游戏产业发展趋势扩大扶持范围；第二，实施程序规范，职责分工明确；第三，不断完善和提升制度建设。

项目经审计及自我评估，列出如下问题：专项资金会计核算不清晰；存在同一部作品重复领取奖励资金；后续监管有待探索完善；资金分配较为集中；4 名评审专家同项目申请存在关联性问题；委托

培训管理不够规范；有的扶持单位尚需强化专项资金管理等。除此意外，课题组认为，近年来国内动漫游戏产业发展迅速，互联网、大数据等信息技术的发展，显著改变了动漫游戏产业的发展环境和发展要求。作为前期风险和成本较高的行业，事后奖励扶持且扶持资金有限的状况，一方面已经难以适应该产业的发展要求，另一方面也拉低了扶持资金的边际收益，未来还需要进一步结合该产业特殊性制定更加有效的扶持办法。

综上所述，课题组认为，该项目管理方应在进一步强化自身管理的基础上加强对资金后续使用的监管。除此之外，对于动漫游戏产业发展的扶持，建议政策制定者重视加强对产业链延伸、平台建设、标准建设等项目的资助和扶持。一方面，鼓励现有企业能够在现有产品和品牌的基础上延伸产业链，特别是下游消费领域的多产品、多主题的活动等，从而以增强客户提验进一步提升核心产品的价值，从而打造更具影响力和竞争力的产品。另一方面，鼓励动漫游戏类展示平台、研发平台、孵化平台等建设，以政企合作的方式切实帮助企业分担研发风险和成本。同时也要鼓励动漫游戏产业相关标准的建设，从源头上规范动漫游戏企业的内容生产、产品及服务标准等，从而营造良好的动漫游戏产业生态。

前言

以往针对文化类专项资助项目的绩效评估，主要是按照财政支出项目的一般评估体系来操作。其缺陷在于评估者在实践中很难将此套指标体系直接照搬到对应的文化项目中。经过略加修正后的评估指标有较好的适用性，但矛盾在于不同的文化项目往往具有不同的指标体系，导致评估体系的多重性、主观性的问题非常明显。根据市财政局、市委宣传部的相关要求，在遵照上海市统一规定的财政支出绩效评估的基本框架下，严格按照文化类项目的内容和特色进行重新聚类的基础上，综合考虑了文化专项资金三分法、指标体系的灵活性和适应性以及指标权重的科学性，上海社会科学院于 2012 年设计了一整套指标体系，并自 2013 年开始对相关项目进行绩效评价。

一、项目基本情况

（一）概况

1. 立项背景及目的

动漫游戏产业是文化产业的重要组成部分。为了繁荣和发展上海动漫游戏产业，增强动漫游戏企业及产品核心竞争力，自 2010 年起，市文广局依据《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》等文件精神，设立本项目，每年安排财政专项资金 1000 万元，对优秀动漫网游企业和项目，予以资金奖励和扶持，以推动上海动漫游戏产业

的发展。

2. 预算资金来源及使用情况

2017年项目资金预算1000万元，2017年9月实际到账963.9万元，到2017年12月31日，实际支出963.91万元。

2017年，专项资金共支持27家动漫企业和网游企业、共计35个项目。具体见下表：

表1 2017年动漫游戏产业发展扶持资金支持项目

序号	项目名称	单位数量（家）	审定项目数量（个）	实际支付金额（万元）
1	原创漫画	3	5	79
2	原创电视动画	2	3	230
3	网络游戏产品	5	6	130
4	新媒体动漫	5	6	150
5	应用类游戏动漫	1	1	10
6	动漫游戏竞赛活动	2	2	60
7	动漫游戏展会	1	1	98
8	走出去扶持	3	3	90
9	培训项目	1	1	10
10	国家级奖项配套奖励	7	7	105
11	专家评审费	—	—	1.9
12	合计	30	35	963.9

注：个别单位获得多个项目扶持。

3. 实施情况

项目实施情况如下：

2016 年末—2017 年初：修订 2017 年度资金管理办法，并提交局长办公会审定后定稿；

2017 年初：局产业处将专项资金管理办法在局网站及本市主要媒体进行公告；

2017 年 3 月：材料审核、项目审核、项目初审及项目终评；

2017 年 7 月：扶持项目及名单公示；

2017 年 9 月—2017 年 10 月：资金划拨至各单位。

4. 组织及管理

上海市文化广播影视管理局，负责项目统筹策划，整体布置安排，包括项目立项、实施管理、检查监督等工作。其中，产业处负责项目组织管理，市场处为项目业务部门，行政事务受理中心为项目申报受理部门，财务处为资金拨付部门，审计处为项目资金事后监督部门，组织人事处为项目管理部门。

项目管理流程见下图：

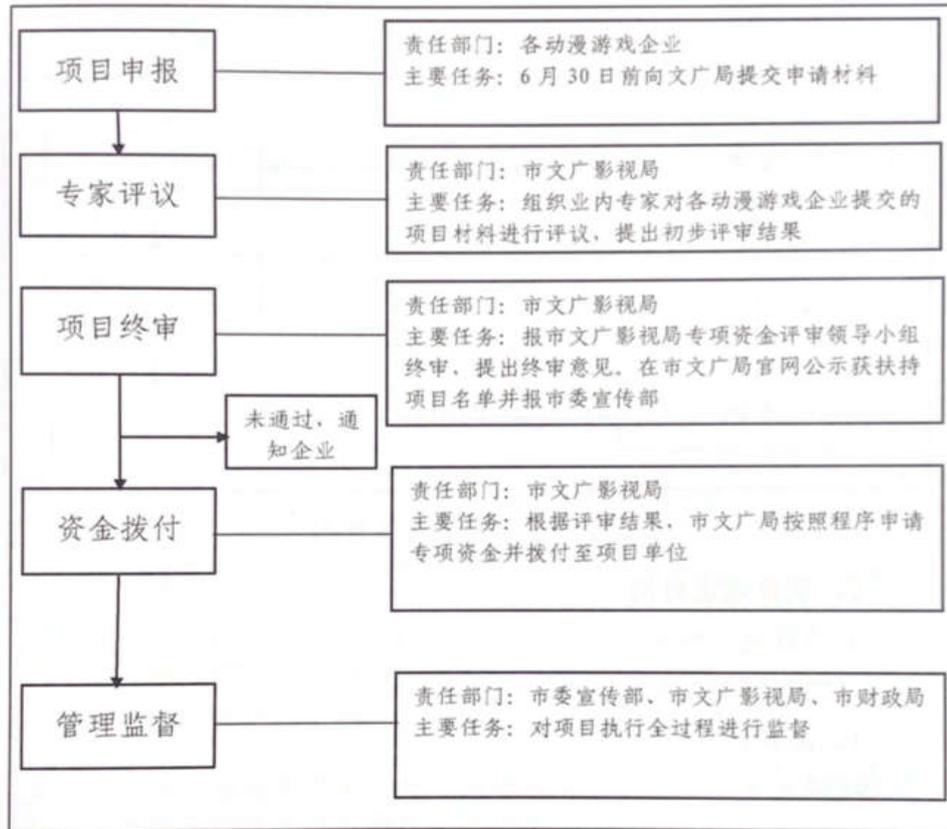


图 1 项目操作流程图

(二) 绩效目标

按照上海市文化改革发展要求，充分使用市级财政资金的投入，扶持一批优秀的动漫网游企业和项目，同时通过市级财政资金撬动区县财政资金支持及社会资本的投入，从而形成自上而下全面参与扶持体系，进而培育良好的动漫游戏产业发展环境。

二、绩效评价工作情况

(一) 绩效评价目的

为了分析文化专项资金补贴使用情况和效果，总结该项资金实施以来的有效经验和存在的问题。在专项资金补贴支出合理的基础

上，提高资金的管理效率和使用效益，为进一步的资金补助政策提出合理的建议。

（二）绩效评价工作方案制定过程

首先，确定本项目绩效评价工作思路。在严格遵照我市统一规定的财政支出绩效评估的基本框架，保持原指标体系中一级和二级指标的内容和权重不变，即依然从项目决策、项目管理、项目绩效三大方面来进行指标设计。项目决策和项目管理主要从宏观上考察和了解项目具体的运作情况；项目绩效主要是针对性指标，对于专项资金使用情况等进行度量。

其次，研究讨论项目绩效评价对象的特点。由于本项目资助的方式主要在于对相关领域的先进成果进行奖励，以更好的发挥人才的创造性。因此，经课题组研究决定，该项目归属于“文化人才与创作类”项目，并适用于该类项目的指标体系与权重。

第三，召开课题开题报告会。根据财政局、宣传部要求，结合项目分类，邀请相关单位及各项目负责人参加课题启动报告会，落实相关工作，并听取相关意见。

第四，确定绩效评估工作流程。具体流程包括：开题报告会、第一轮基本情况问卷调研、第一轮现场调研、第二轮绩效评价调研、确定第二轮访谈对象、实施第二轮现场调研、中期汇报及反馈、形成评估报告。在每一轮现场调研之前，均邀请发包方派相关人员进行旁听。

（三）绩效评价原则、评价方法等

课题组对文化专项资金的绩效考核遵循“客观、公正、科学、规范”的原则，采取定量评价和定性评价相结合、书面资料与调研访谈相结合的方式，在评价的过程中以事实为依据，对搜集到的资料分析、报告严格遵循公平公正原则。

绩效评价指标是绩效评估体系最重要的内容之一。一套好的绩效评价指标有利于检验财政投入的效果、效率、效益，有利于实现财政资金的有效配置，是进行政策调整、提出政策建议的重要依据。绩效评价指标体系根据项目所给出的专项资金使用计划和目标、专项资金使用项目申报报告(表)、项目可行性研究报告、立项评估报告进行科学性、公正性、客观性、相关性和可比性等原则来评估，同时还要体现以下原则：

表 2 绩效评估原则

评价原则	内容
全面性原则	不仅要能全面反映资金补贴项目所在单位的绩效，还要考虑到项目实施过程中所遇到的困难；
实用性原则	符合实际情况，便于取得，在今后的工作中能够使用；
导向性原则	依据本项目的性质，在评价中要遵循经济型、效率性和效益性原则，同时也要体现长期结果的影响。

（四）数据采集方法及过程

指标结构与内容是我们展开评估工作的基础，在遵守评价原则的基础上，根据本项目的具体特点，我们设计了以下 15 个基础性的（正向）三级指标（如表 19 所示），另外根据项目的特点设计了若干配套指标。从性质上讲，这里的三级统计指标为数值型或逻辑型指标，数值型指标是根据统计数据测算或者问卷打分平均之后形成的具体数值。逻辑型指标是取舍性的，即在数值 0 和 1 中进行选择（如“项目自我评估”等）。在评估过程中，课题将对统计指标进行量纲一致化处理，处理的原则采用比较法，将在调研中一并解决。

本报告所涉及的三级指标均要求转化为可度量的数值，取值方式参见表中对于数值标准的界定。在这里，度量标准分为三类：一是逻辑型指标的标准均依据“有”或“无”、“是”或“否”的方式来定义，如审计合格率，若合格则取“1”，不合格则取“0”；二是比例型指标均参照预算同类指标数据为标准，大于或等于预算的数值，均取 1，小于去年的数值，则取实际数值（小于 1 但大于 0）。

一级指标和二级指标则分别根据下一层级指标权重加权计算，其优劣的判定标准则根据和受访单位的座谈以及指标结构来综合判断。初步形成的看法是，对一级指标加权而来的最终绩效数据在 0—100 之间，因此，标准区间和定性判断如下：（1）0-60 为考核不合格，（2）60-80 为考核合格，（3）80-90 为考核良好，（4）90-100 为考核优秀。

定性标准是我们进一步了解数据背后深层次问题的关键。这主

要通过与项目负责人、工作人员的沟通来获得，判定的标准直接来自于对受访对象的提问。通过这种方式取得的结论将作为评估报告定性分析、问题挖掘和对策建议的主要来源内容。

为客观、准确地反映项目自启动以来的实际运行效果和取得的成绩，课题组采用查阅书面资料、访谈和问卷调查相结合的方法收集证据。资料收集途径主要有以下几类：

- 与项目负责人、工作人员就有关问题进行面对面交流；
- 与项目财务人员进行面对面交流；
- 项目组相关人员填写的问卷；
- 项目申报书；
- 项目公开审计报告；
- 项目评估表；
- 项目执行情况报告。

表 3 上海文化专项资金绩效评估指标体系

一级指标	二级指标	编号	三级指标	指标解释/度量标准	数据来源	性质	取值范围	权重
项目决策	战略目标适应性	1.1.1	战略目标适应度	<ul style="list-style-type: none"> ●是否符合国家文化发展战略; ●是否与上海经济社会发展战略目标相适应; ●是否能够为上海文化大都市建设提供支撑 	申请书/访谈打分	数值型	(0, 1)	1.000
	立项合理性	1.2.1	立项依据充分度	<ul style="list-style-type: none"> ●申请书的综合评价 ●申请书的论点、论证和论据是否合理充分 ●专家评审反馈意见 	课题组讨论	数值型	(0, 1)	0.500
		1.2.2	绩效目标合理度	<ul style="list-style-type: none"> ●战略目标有无节点步骤 ●实施目标有无配套措施 ●工作人员对绩效目标认可度 	申请书/访谈打分	数值型	(0, 1)	0.500

项目管理	投入管理	2.1.1	资金投入充足率	●资金投入与项目运行成本比	申请书	数值型	(0, 1)	0.800
		2.1.2	配套资金到位率	●是否有社会资金跟进	问卷调查	逻辑型	(0)(1)	0.200
	财务管理	2.2.1	审计合格率	●是否达标	审计报告	逻辑型	(0)(1)	0.200
		2.2.2	财务制度健康率	●是否建立财务、资产管理、内控等财务制度 ●是否有正式文件/管理章程	审计报告、问卷调查	数值型	(0, 1)	0.600
		2.2.3	预算控制率	●支出预算计划完成率(实际支出/预算支出)	申请书/审计报告	数值性	(0, 1)	0.100
		2.2.4	审计优秀率	●是否优秀	审计报告	逻辑型	(0)(1)	0.100
	项目实施	2.3.1	项目进度管控力	●项目是否依照计划完成 ●是否有效应对突发事件	问卷调查	数值型	(0)(1)	0.250
		2.3.2	项目执行合	●是否存在突击使用资金	课题组讨论	数值型	(0, 1)	0.250

			理度	●是否存在挪用资金									
	2.3.3	项目自我评估		●项目承担方是否对项目本身进行自我评估 ●是否得到具有参考价值的项目经验 ●自评报告是否完整详细			问卷调查/自评报告	数值型	(0, 1)	0.500			
项目绩效	三类项目分别进行说明与解释			文化创作与人才类	文化活动与宣传类	文化产业与服务类	针对同一指标，三类项目赋予不同权重						
	3.1.1	项目完成率	项目实际完成值(次、篇、人)/计划完成目标	是否在规定时间内完成文化活动或宣传活动	项目实际完成值/计划完成目标	申请书(完成或超额完成为1,其他取实际值)	数值型	(0, 1)	0.8	0.7	0.6		
	3.1.2	投入产出综合	经济效益 社会效益 受资助对象素质提升度	媒体关注度(报纸、网络、影音、其它)	单位投入的项目完成情况——连续项目,与前三年均值比	项目组(综合评价)	数值型	(0, 1)	0.2	0.3	0.4		

						——非连续项目， 专家评估						
项目结果	3.2.1	项目影响力	是否有助于提升创作水平； 受资助作品或人才的社会影响	受众知晓度 是否有助于形成或改善群众文化观念	引致增长率	项目组/问卷调查	数值型	(0, 1)	0.6	0.4	0.5	
	3.2.2	项目满意度	资金支持满意度	受众满意度	社会福利性	问卷调查	数值型	(0, 1)	0.4	0.6	0.5	
能力建设及可持续影响	3.3.1	品牌效应	受资助人才/作品获奖情况	是否形成具有广泛知晓度的文化品牌	是否形成在全国有影响力的产业工程	项目组/问卷调查	数值型	(0, 1)	0.3	0.5	0.6	
	3.3.2	战略意义	是否有助于形成人才成长或	是否有助于提升上海的国际知名度和	是否可以归属为上海市战略新兴产业	项目组/问卷调查	数值型	(0, 1)	0.7	0.5	0.4	

				创作提升的长 效机制	国际影响力	其它战略意义						
--	--	--	--	---------------	-------	--------	--	--	--	--	--	--

注：审计报告为年末或下年初执行，故本次评估未收录该指标。

（五）绩效评价实施过程

课题组采用定量分析和定性研究相结合、书面资料和调研访谈相结合等研究方法，在资料收集、分析、报告撰写等环节中，遵循客观、公正和科学的标准和原则，以统计结果和调查实际为基础做出合理判断，具体流程见下图。

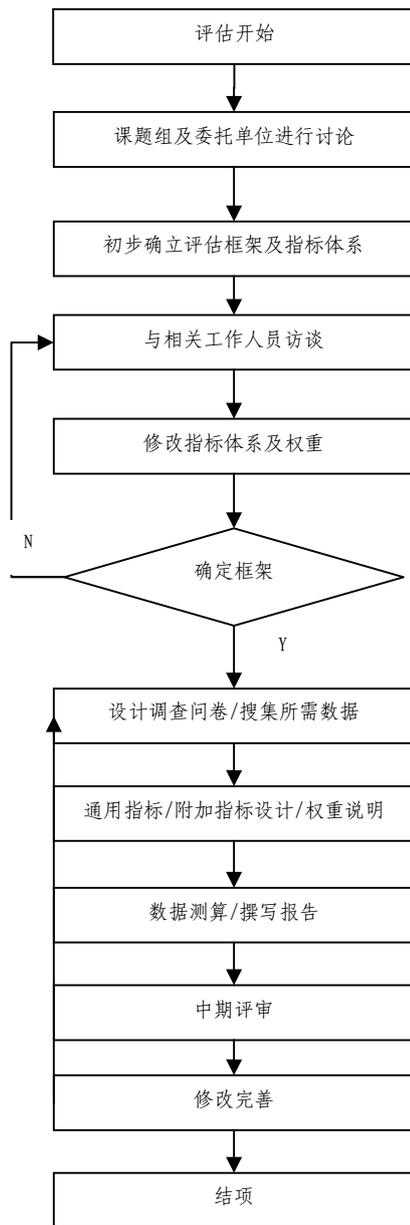


图 2 绩效评价实施过程

（六）绩效评价的局限性

本项目绩效评价的局限性主要在于：一方面，动漫游戏产业发展迅速，同时该产业又是跨产业、高投入、前期高风险的行业，沿用传统的扶持方式对于产业发展本身的意义还有待进一步的评估。另一方面，动漫游戏产业发展扶持资金一直是“事后评估”，即企业以既有产品（或项目）参与评估，资金具有奖励性质。相对于被资助方企业高额的开发运营成本以及作品从开发到后期运营的长期过程而言，扶持资金的长期战略意义较难评估。

三、评价结论和绩效分析

（一）评价结论

1. 评价结果

2017年动漫游戏产业发展财政资金项目总体评估为81.00分(百分制)，评定等级为“良好”。

表 4 2017年动漫游戏产业发展扶持资金绩效评估结果

一级指标	二级指标	三级指标	满分值	得分值	得分率	失分原因简述
A: 项目决策	A1: 战略目标适应性	A11: 战略目标适应度	6	6	1.00	—

	A2: 立项合理性	A21: 立项依据充分性	4.5	4.5	1.00	—
		A22: 绩效目标合理度	4.5	4	0.89	具体的产出目标、效果目标不明确
B: 项目管理	B1: 投入管理	B11: 资金投入充足率	5.28	5.28	1.00	—
		B12: 配套资金到位率	1.32	0	0.00	无配套资金
	B2: 财务管理	B21: 审计合格率	1.36	1.36	1.00	—
		B22: 财务制度健康率	4.08	3.25	0.80	部分受资助项目未建立专款专用制度
		B23: 预算控制率	0.68	0.66	0.9639	—
		B24: 审计优秀率	0.68	0	0.00	无审计优秀评价
	B3: 项目实施	B31: 项目进度管控力	1.65	1.4	0.85	资金发放的后续监管需要提高, 一些企业用专项资金发放员工奖金

		B32: 项目执行合理度	3.3	2.8	0.85	经审计, 往年受资助项目存在重复领取奖励资金的问题; 4名评审专家与项目存在关联
		B33: 项目自我评估	1.65	1.65	1.00	—
	C1: 项目产出	C11: 项目完成率	11.7	11.7	1.00	—
		C12: 投入产出综合	7.8	4.7	0.60	受资助企业过于集中, 应进一步扩大扶持范围
	C2: 项目结果	C21: 项目影响力	9.75	8.8	0.90	从上海动漫游戏产业的整体影响力而言, 相比全国其他区域还有进一步提升的空间
		C22: 项目满意度	9.75	8.8	0.90	受资助企业对资助比较满意, 但资金支持力度较小

C: 项目绩效	C3:能力建设及可持续发展影响	C31: 品牌效应	15.6	10.9	0.70	部分项目品牌形象已有, 还需要进一步探索产业整体影响力和竞争力的提升。
		C32: 战略意义	10.4	5.2	0.50	为动漫企业提供事后资金补贴的方式, 难以适应该产业的发展要求。
合计			100	81.00	0.80	

2. 主要绩效

项目资助了一批动漫游戏企业和项目。2017 年动漫产业发展扶持资金资助了 27 家动漫企业和网游企业, 共计 35 个项目。其中, 87.5% 的被调查对象认为扶持资金“非常有帮助”, 12.5% 认为扶持资金“有一定帮助”。其中, “获得政府和社会认可”被认为是资金的主要作用。

(二) 具体绩效分析

1. 项目决策评价

决策指标包括战略目标和项目立项两个二级指标。根据项目实际情况, 项目立项下设战略目标适应性、立项依据充分性和项目立项规

范性三个三级指标。项目目标下设绩效目标合理性、绩效指标明确性两个三级指标。按照指标得分以及权重，可得该项目一级指标最终得分为 14.5 分。

(1) A1:战略目标适应性

评价指标——A11:战略目标适应性

该项目符合上海国际大都市建设的发展目标，符合上海市新兴产业发展要求，因此该指标获得满分 6 分。

(2) A2:立项合理性

评价指标——A21:立项依据充分性

项目依据《上海市“十三五”时期文化改革发展规划》和《文化部关于扶持我国动漫游戏产业发展的若干意见》等设立，因此该指标获得满分 4.5。

评价指标——A22:绩效目标合理度

作为文化产业扶持项目，缺少有效、具体的绩效目标设定，因此该指标得分率 89%，计 4 分。

2. 项目管理评价

管理指标包括投入管理、财务管理和项目实施三个二级指标。投入管理从资金投入充足率和配套资金到位率两方面考察。财务管理从审计合格率、财务制度健康率、预算控制率和审计优秀率四方面考察。项目实施从项目进度管控力、项目执行合理度、项目自我评估三方面考察。项目管理评价得分为 16.4。

(1) B1:投入管理

评价指标——B11:资金投入充足率

项目资金投入充足，满分 5.28 分。

评价指标——B12:配套资金到位率

项目无配套资金，为 0 分。

(2) B2:财务管理

评价指标——B21: 审计合格率

项目审计合格，满分 1.36。

评价指标——B22:财务制度健康率

在财务制度方面，市文广局制定了《市文广影视局使用财政专项资金内部控制管理办法》、《上海市文化广播影视管理局上海市文物局专项资金审计监督暂行办法》、《上海市动漫游戏产业发展扶持资金管理办法》等财务管理制度。但是在审计过程中发现，受其资助的项目未能专款专用。因此，该指标得分率 80%，得到 3.25 分。

评价指标——B23: 预算控制率

在预算控制方面，截至 2017 年底，专项资金预算执行率为 96.39%，因此，该指标得到 0.66 分。

评价指标——B24:审计优秀率

项目审计报告中，无“优秀”评价，因此，该指标评分为 0。

(3) B3:项目实施

评价指标——B31:项目进度管控力

项目整体进度按照计划节点完成。但是，资金发放的后续监管还

有待提高。因此该指标得分率 85%，给予 1.4 分。

评价指标——B32：项目执行合理度

经审计，该项目存在往年受资助项目存在重复领取奖励资金的问题，存在受资助企业将专项资金发放奖金福利等情况，且有 4 名评审专家与项目存在关联关系。这些问题在相关的规章制度总都已经作出严格规定，这些问题的出现，业表象，项目执行过程中的监管还需要进一步提升。因此，该指标得分率 85%，计 2.8 分。

评价指标——B33:项目自我评估

项目在完成后进行了自我评估，并且对自身绩效及存在的问题作出了客观分析，该指标满分。

3. 项目绩效评价

绩效指标包括项目产出、项目结果、能力建设及可持续影响三个二级指标。项目产出从项目完成率、投入产出综合两个方面进行考察，项目结果从项目影响力、项目满意度两个方面考察，能力建设及可持续影响从品牌效应和战略意义两个方面考察。项目绩效评价得分为 50.1。

(1) C1:项目产出

评价指标——C11：项目完成率

项目按照既定时间节点完成，该指标满分。

评价指标——C12:投入产出综合

由于专项资金具有事后奖励性质，在评估过程中也会重点关注申

报对象往年的业绩，因此行业内龙头企业获得资金扶持的可能性更高。但是从收益来看，加大对小微企业的扶持可能获得的边际收益更高。从专项资金的扶持对象来看，资金分配相对比较集中——其中 6 家公司获得 14 个项目，扶持金额合计为 518 万元，占扶持总金额的 54%。因此，“投入产出综合”得分率 60%，计 4.7 分。

(2) C2:项目结果

评价指标——C21:项目影响力

首先，从动漫游戏产业发展扶持资金本身的影响力而言，在产业内已经形成一定影响力，2017 年共收到 75 个项目申报扶持资金；其次，受资助项目的社会影响力总体比较高，例如《赛尔号》、《小花仙》等，已经具备比较坚实的观众基础。但从上海动漫游戏产业的整体影响力而言，相比国际、国内其他区域还有进一步提升的空间。因此，该指标得分率 90%，计 8.8 分。

评价指标——C22:项目满意度

文广局在项目结束后对“扶持单位满意度”及“观众满意度”情况做了调查，调查结果显示，扶持单位满意度 94.7%，观众满意度 87.05%，综合评价该指标得分率 90%，计 8.8 分。

(3) C3:能力建设及可持续影响

评价指标——C31:品牌效应

部分受资助项目的动漫游戏形象本已具备一定的品牌基础，但由于本项目为“文化产业与服务类”项目，因此，在评价“品牌效应”时，还必须关注产业本身的影响力和竞争力。综合来看，上海动漫游

戏产业在国际国内的影响力和竞争力还有待提升。因此，该指标得分路 70%，计 10.9 分。

评价指标——C32:战略意义

近年来国内动漫游戏产业发展迅速，互联网、大数据等信息技术的发展，显著改变了动漫游戏产业的发展环境。作为前期风险和成本较高的行业，事后补贴扶持且扶持资金有限的状况，已经难以适应该产业的发展要求，未来还需要进一步结合该产业特殊性制定更加有效的扶持办法。因此，该指标得分率 50%，计 5.2 分。

四、主要经验及做法、存在的问题和建议

（一）主要经验及做法

在市文广局的统一领导和部署下，在有关部门的通力合作下，2017 年动漫游戏产业发展扶持项目顺利完成。其主要经验在于：

第一，结合动漫游戏产业发展趋势扩大扶持范围。2017 年，专项资金增加了对各类动漫游戏标准和具有影响力的动漫游戏竞赛活动的扶持，进一步扩大了上海市动漫游戏产业发展扶持资金的范围，对于增强动漫游戏企业及产品的核心竞争力具有重要意义。

第二，实施程序规范，职责分工明确。从产业处发布申报通知、文化企业网上申报、现场递交书面材料、申报窗口统一受理并咨询解答到专家评审，都严格依据“管理办法”、“操作指南”以及“评审标

准”进行，并最终向社会公示、公开。在这一过程中，各单位分工明确，有序实施，确保项目完成。

第三，不断完善和提升制度建设。经过多年时间，本项目已经形成了一整套管理制度，包括《市文广影视局使用财政专项资金内部控制管理办法》、《上海市文化广播影视管理局上海市文物局专项资金审计监督暂行办法》、《市文广影视局对财政指出项目开展第三方绩效评价的实施办法》等。除此之外，每年还对《上海市动漫游戏产业发展扶持资金管理办法》、《上海市动漫游戏产业发展扶持资金申报指南》进行修订。

（二）存在的问题

项目存在的主要问题在于：

第一，项目经审计，列出如下问题：专项资金会计核算不清晰；存在同一部作品重复领取奖励资金；后续监管有待探索完善；资金分配较为集中；4名评审专家同项目申请存在关联性问题；

第二，市文局自行委托第三方评审发现的问题如下：委托培训管理不够规范；有的扶持单位尚需强化专项资金管理等。

第三，除此之外，本课题组认为，动漫游戏产业发展扶持资金中部分项目类别要求已发行或已出版，具有较强的奖励性质。但是近年来国内动漫游戏产业发展迅速，互联网、大数据等信息技术的发展，显著改变了动漫游戏产业的发展环境和发展要求。作为前期风险和成本较高的行业，事后奖励扶持且扶持资金有限的状况，一方面已经难

以适应该产业的发展要求，另一方面也拉低了扶持资金的边际收益，未来还需要进一步结合该产业特殊性制定更加有效的扶持办法。

（三）建议和改进措施

第一，在进一步强化自身管理的基础上加强对资金后续使用的监管。对于受资助的项目和企业，应督促其建立专款专用制度，按照资金管理办法严格规范资金使用。

第二，在现有基础上加强对产业链延伸、平台建设、标准建设等项目的资助和扶持。一方面，鼓励现有企业能够在现有产品和品牌的基础上延伸产业链，特别是下游消费领域的多产品、多主题的活动等，从而以增强客户提验进一步提升核心产品的价值，从而打造更具影响力和竞争力的产品。另一方面，鼓励动漫游戏类展示平台、研发平台、孵化平台等建设，以政企合作的方式切实帮助企业分担研发风险和成本。同时也要鼓励动漫游戏产业相关标准的建设，从源头上规范动漫游戏企业的内容生产、产品及服务标准等，从而营造良好的动漫游戏产业生态。