国内外数字文化产业内涵比较及现状研究*

王学琴 陈雅

(南京大学信息管理学院, 南京 210093)

摘要: 文化产业与现代数字化技术的结合, 衍生出相关的产品, 是新型产业发展的重要机遇。就目前来看, 数字文化产业的研究成为当前研究的重要组成部分, 然而国内外对数字文化产业的定义、概念界定和内涵都不尽相同, 文章对英、美、日、韩等国的数字文化产业内涵进行了探讨, 分析了其概念及内涵的不同, 概括了其对我国数字文化产业的建设和发展的启示和借鉴作用。

关键词: 数字文化产业; 数字内容产业; 文化创意产业; 信息内容产业

中图分类号: G114

DOI: 10.3772/j.issn.1673—2286.2014.05.007

1 引言

文化产业的概念由来已久, 早在上个世纪40年代, 国外就提出了文化产业的概念, 《启蒙的辩证法》一书中首次使用了“文化产业”一词。目前, 在西方发达国家, 文化产业已经成为推动经济社会发展的支柱产业。我国的文化产业概念首次使用是在“十五届五中全会”, 由此, 文化产业进入国家发展战略视野。数字文化产业的产生是以文化产业为基础的, 是将文化产业与现代信息技术、数字化技术相结合而成的概念, 各国对于数字文化产业并没有一个统一公认的内涵的界定和外延, 大多数国家将其称之为“数字内容产业”, 也有部分国家对数字内容产业有着自己的定义和发展模式, 鉴于此, 我们暂以“数字文化产业”作为统一的概念。数字内容产业对于文化产业发展、国家经济、社会影响力、人民生活水平的提高等都有着重要的意义, 我国需要抓住文化产业数字化的这一趋势, 发展我国数字文化产业。目前, 国内外对于数字文化产业有着自己的内涵和规定, 而国外的数字文化产业的发展无论从发展历史、发展模式、发展现状等方面相较于国内都有着突出的优势, 辨析国外数字文化产业的内涵, 可以给我国数字文化产业的发展提供借鉴和参考。

2 国内外数字文化产业概念及内涵辨析

2.1 英国“文化创意产业”

在英国, 数字文化产业使用一个较为知名的概念“文化创意产业”, 这个概念可以等同于“创意产业”, 二者基本上是相通的。英国是文化创意产业的起始地, 目前东亚及欧盟等国家的创意产业热基本来源于此。文化创意产业在英国具有较长的历史, 英国政府从1991年开始重视创意产业的发展, 1997年5月布莱尔出任英国首相, 第一件事就是成立了创意产业工作小组, 推动英国文化创意产业^[1]。1998年, 英国创意产业特别工作组在《创意产业路径文件》中, 首次对创意产业进行了定义, 即为“源自个人创意、技巧及才华, 通过知识产权的开发和运用, 具有创造财富和就业潜力的产业群”, 这一概念强调了创意产业的主要特点, 即个人创意、才华的重要性, 以及其能否带来价值、创造财富, 开创了创意产业的先河, 使创意及其相关产品真正成为产业得到发展。英国政府将13项内容收入创意产业的范围中, 包括广告、建筑、艺术品和古玩、手工工艺、设计、时尚设计、电影和录像、互动休闲软件、音乐、表演艺术、出版、软件与计算机服务、电

* 本研究得到江苏省高校哲学社会科学研究重点项目“江苏省‘十二五’时期数字文化产业之数字内容服务模式研究”(编号: 2011ZDAXM011)资助。

视和广播^[2]。这13项内容是英国创意产业的核心部分,根据13项内容的不同属性,英国政府进一步把创意产业部门划分为产品、服务以及艺术和工艺三个大类。其中产品大类包括出版、广播和电视、电影和录像、互动休闲软件和时尚设计五个门类;服务类包括软件与计算机游戏、设计、音乐、广告和建筑五个门类;艺术和工艺类包括表演艺术、艺术品和古玩、手工工艺三个门类。各大门类都为英国的经济社会发展起到至关重要的作用,其中出版、音乐、广播电视、电影录像、互动休闲软件及计算机软件等门类是数字化创意产业的主要体现。

2.2 美国“版权产业”

美国的数字文化产业相较于英国文化创意产业有着不同的特点,美国凭借其知识产权的重要地位,将与文化产业相关的产业称之为“版权产业”,通过对版权的控制来反映文化产业的特点,版权产业在美国可以说是文化产业的代名词,其产业中的主要内容包含着文化、创意、数字内容等多方面信息。从概念上来看,版权产业主要是指与享有版权的作品有关的个人和行业及其所从事的生产经营活动^[3]。美国版权产业具有较长的发展历史,早在美国成立之初,就设立了相关的版权条例和法规,版权保护的范围也从最初的图书、期刊等传统载体的产品扩展到现在的数字产品、网络产品等。近年来,美国版权产业发展迅速,至今已十分成熟,其版权产业主要包括以下四个部分:核心版权产业,是指以创造享有版权的作品作为其主要产品的产业,包括出版与文学,音乐与戏院制作、歌剧,电影与录像,广播电视,摄影,软件与数据库,广告服务等;相互依靠的版权产业,是指面向商店和消费者发行版权物品,包括电视机、录像机、CD机、DVD、电子游戏设备以及其他相关设备的生产或使用这些设备的制造与批发零售企业;部分版权产业,是指产品仅有部分属于享有版权的材料,包括服装、纺织品与鞋类,珠宝与钱币,其他工艺品,家具,玩具和游戏,建筑,室内设计,博物馆等;边沿版权产业,是指所生产和发行的产品完全或主要是与版权物品配合使用的产业,包括为发行版权产品的一般批发与零售,大众运输服务,电讯与因特网服务等^[4]。其中核心版权产业是主体部分,是美国创意产业、文化产业以及数字内容产业等在版权上的重要体现。

2.3 日韩“数字内容产业”

日本的数字文化产业采用的是使用较为广泛的概念——“数字内容产业”,这并不是一个全新的概念,1996年,欧盟“信息社会2000计划”中把内容产业的主体定义为“那些制造、开发、包装和销售信息产品及其服务的产业”。而日本经济产业省在《新经济成长战略》(2006)中也提出自己对“内容产业”的理解,将内容产业概括为“加工制作文字、影像、音乐、游戏等信息素材,通过媒介流通到用户的信息商品,包括瞬间可以接收、消费的信息和历经百年拥有大批读者的文学作品”^[5]。从概念上看,日本的内容产业强调信息产品生产出来后,需要通过某种媒介进行传播,消费使用,产生价值,从而形成实际意义上的内容产业。其数字内容产业则是指数字形式记录的内容产业,它从传统的内容产业基础上发展演变而来,21世纪以来,随着数字化网络化技术的发展和普及,日本内容产业也与数字化相结合,逐渐发展成为数字内容产业,并逐步成为一个主流的产业。日本数字内容协会将数字内容产业分为以下四个方面:音乐、影像、游戏和信息出版,这几个门类的数字化产品结合新媒体模式形成了日本数字内容产业的主体部分,数字内容产业完成了其概念的界定和外延的定位。

20世纪90年代的金融危机极大程度上挫伤了韩国的经济状况,韩国开始重视文化产业的作用,并将文化产业作为一种新的产业机会进行发展。随着技术的发展,数字文化产业开始成为韩国文化产业的重要组成部分,同日本一样,对于数字文化产业采用的也是“数字内容产业”这一概念,但是二者的定义和内涵却不尽相同。《韩国2003年信息化白皮书》中将数字内容产业定义为“利用电影、游戏、动漫、唱片、卡通、广播电视等视像媒体或数字媒体等新媒体,进行储存、流通、享有的文化艺术内容的总称”。韩国的数字内容产业包括数字游戏、数字动漫、数字学习、数字内容软件、数字影音、移动增值服务和网络服务、数字出版等领域,从其概念中可以看出数字内容产业强调的是通过新媒体方式流通的数字化文化艺术内容,注重传统文化和现代文化数字化之后能够带来的价值,其数字内容产业包含的内容和范畴要大于日本对数字内容产业的划分。

2.4 我国“数字文化产业”

我国的文化产业起步较晚,国家统计局将文化产

业定义为：为社会公众提供文化、娱乐产品和服务的活动，以及这些有关的活动的集合^[6]。从概念上看，我国的文化产业侧重点在于与文化相关的活动，强调社会价值，而不是由文化带来的市场价值和经济价值。数字文化产业的概念有别于文化产业，相较于国外的数字文化产业，从内涵上来看，我国数字文化产业呈现出以下一些特点：首先，还没有形成一个统一公认的概念或定义，基本上都是引自国外的各种概念，各种概念呈现出纷繁复杂的状态，甚至有些混乱，目前出现的有“信息内容产业”、“数字内容产业”、“文化创意产业”、“文化产业”等概念。但是这些概念的出现，也反映了我国开始重视数字内容产业或创意产业对国家经济和社会发展的积极作用和重要价值。其次，完善的产业链和产业结构有待形成，目前，国内的数字文化产业结构不稳定，没有办法从宏观角度上进行完整的统计和研究，通过对上海数字内容产业和文化创意产业的统计发现，90%以上的内容出现了重叠^[7]。可见，需要进一步分析数字文化产业内涵，使二者进行合理的融合。

2.5 比较分析

通过各国对于数字文化产业概念的阐述，可以发现其共同的特点在于：数字文化产业是文化产业与数字化的结合。不同之处在于英、美、日韩以及我国对数字文化产业的界定和内涵各有侧重，英国强调创意，将广告、建筑等13项文化相关行业纳入到创意产业之中；美国以版权管理的方式发展数字内容产业；日韩则是将音乐、动漫、信息服务作为数字内容产业的重点发展项目；我国的数字文化产业还没有形成一个成熟的行业，其概念大多引自于外国。除此以外，英美日韩等国的数字文化产业发展较为成熟，对数字文化产业的类型已经有了明确的划分和界定，哪些产业是属于数字文化产业，由谁对其发展和产出进行统计和管理，这些问题都已得到解决。我国的数字文化产业仍旧属于起步阶段，以上问题仍在探讨中。

3 各国数字文化产业发展现状探析

3.1 英国创意产业发展状况探析

英国文化创意产业已经发展成为一个较为成熟的产业，形成了完整的产业链。首先，政府从政策上支持

创意产业的发展，并成立专门机构和部门管理和指导创意产业的发展。英国成立了专门的文化创意产业工作小组，负责创意产业的发展，提供政策引导、资金支持和市场推广等；英国国家科学与艺术基金会是创意产业发展主要的投资来源，为具有创意的个人提供资金扶持；英国的文化传媒体育部是管理创意产业的重要部门，专门负责创意产业、文化商品的出口准许等，同时，对创意产业的发展现状进行研究和统计，并发布包括经济增长额、就业和企业等详细数据的统计报告。其次，建立区域文化产业园，集中发展创意产业，较为著名的是世界级创意文化产业中心——伦敦创意文化产业园，文化创意产业是伦敦主要的经济支柱，所创造的财富仅次于金融服务产业。再次，注重培养创意人才。英国将创意教育作为创意产业发展的支撑和基础，创意人才的教育和培养是同高校、产业界相结合的，针对创意产业的发展培养和提供相适应的人才^[8]。最后，英国成立各种创意产业联盟、网站、协会等，利用民间力量推动创意产业的发展。数字内容论坛就是其中之一，数字内容论坛将各类协会和业内会员的意见集中起来供政府制定政策时参考，并促进业内共享知识经验，以提高全行业的创新能力^[9]。

2009年，英国政府推出《数字化不列颠》的报告书，阐述了数字化环境下英国经济的发展方向和对策，旨在抓住数字化的趋势，让英国成为数字化强国。当前，文化创意产业已经成为英国经济增长的支柱产业，根据英国文化体育媒体部2010年的《创意产业经济评估》报告，1997年-2007年，创意产业的增加值总额（GVA）呈现逐年增长的趋势，GVA平均值为5.9%，2008年，创意产业对其经济增加额贡献率更是达到了8.1%；到2010年，提供就业岗位2,278,500个，占总就业率的7.8%；从事创意产业的公司达到了182,100个，占企业总数的8.7%^[10]。而与数字化结合创意产业占整个创意产业的份额超过了85%，创意产业不仅在经济中占有绝对地位，也融入了全民的生活中，政府利用数字化技术开发多家博物馆、数字图书馆并将所有数据档案数字化，数字电影、音乐、休闲软件等创意产品充斥着人们的生活，英国互联网普及程度较高，全民都在使用和享受数字化创意产业的成果。

3.2 美国版权产业发展中的实践

两个世纪以来，美国采取诸多措施来发展和维护

其版权事业,其一,颁布版权法及相关法律。1790年美国诞生了第一部版权法,此后,美国根据其经济社会发展情况,适时修订版权法,其修订的内容包括扩大版权保护的范 围,修订版权保护的期限以及更改侵权的处罚等^[11]。1998年10月美国通过了《跨世纪数字版权法》,该法针对数字技术和网络环境的特点,对美国版权法作了重要的补充和修订,为大众和版权产业界提供数字化版权保护。其二,版权意识强烈。美国人注重文化和创意是个人的智慧和财富,尊重创意和版权。数字化环境下,数字音乐、电影、数据库、计算机软件产品等数字产品在版权保护和管理上较之传统产品有较大的难度,但美国重视版权、尊重版权这一理念仍旧推动着版权产业在数字化、网络化环境下不断发展。其三,专门的机构负责版权产业的发展和维 护。在美国,国际知识产业联盟(IIPA)是维护版权产业的机构之一,作为一个民间的组织,宗旨是促进版权的国际保护,主要发布美国有关版权产业的新闻及相关出版物、发展统计报告等,兼顾发布国际上其他国家版权产业的发展情况,该机构的相关措施推动了世界知识产权事业的发展,但其根本目的仍旧是维护美国版权产业的利益;美国版权局也是负责美国版权产业发展的主体机构。其四,信息化基础设施构建完善。上个世纪以来,政府开始实施“国家信息基础设施行动计划”等互联网计划,构建覆盖全美的互联网络,为数字版权产业的发展奠定了坚实的技术和网络基础,在各种措施的推动下,美国版权产业,包括数字化版权发展得如火如荼。

IIPA颁布的版权产业发展报告《美国经济中的版权产业》显示^[12],2003-2013年,美国版权产业对于GDP的年均贡献率都在11%以上,其中的核心版权产业的GDP贡献率更是达到了6.3%以上,可见,版权产业已经成为美国重要的产业支撑。

在数字化环境下,美国版权产业的影响力和覆盖范围越来越广,CD、电视录像、图书期刊出版物、计算机软件等行业成为美国主要的出口行业,其中计算机软件占有最大的出口额。众所周知的美国微软、IBM、苹果等公司,占有了全球绝大部分计算机市场份额;在图书期刊、数据库、电子资源等领域,美国仍旧是处于世界领先地位;近几十年来,美国大片席卷全球,美国电影带动了全球电影文化的发展,也赚足了票房。

3.3 日韩数字内容产业发展举措

日本是亚洲数字内容产业发展最为发达的国家之一,数字内容产业在日本具有重要地位。政府各种法规和措施的颁布是推动数字文化产业发展的基础动力和保障,《内容促进法》、《知识财产推进计划》等直接促进了数字内容产业的发展,这些发展计划强调了国家政策对于数字内容产业发展的重要作用;同时提出具体的发展措施,认为人才是数字内容产业发展的基石,重视人才的优势,发挥人才在内容产品生产、发行等一系列产业链过程中的积极作用。与此同时,政府采取积极措施建立和企业间的良性合作关系,给予企业政策、资金、市场上的支持。除政府的力量外,日本数字内容协会(DCAJ)等组织也是推动数字内容产业发展的中坚力量,举办比赛、展览、研讨会、培训、国际交流等各种业内活动,促进日本数字内容产业的发展。和英美一样,数字内容产业在日本业已形成一条完整的产业链,从产品生产、发行到消费、出口等一系列环节,都有着成熟的运行模式。进入新世纪以来,日本数字内容产业占到亚太地区市场规模的一半以上,据日本《数字内容白皮书》中的统计资料显示,其数字内容产业的发展规模和市场总值仅次于美国,达到了世界第二位。

1998年,韩国正式提出“文化立国”方针,正式将文化作为国家发展的重点扶持产业。1999年,韩国发布《文化产业振兴基本法》,给予文化产业发展中的政策和法律支持。为了推动数字内容产业的发展,政府先后出台了《韩国信息基础设施计划》、《网络韩国21世纪计划》、《电子政府推进计划》等政策。信息通信部推出“数字内容产业发展综合计划”,加大政府和民间对数字内容产业的投资;文化观光部发布方针,将数字内容定为国家重点发展的战略性产业,同时在各种数字内容产业中,尤其重视游戏产业,韩国文化观光部、产业资源部、信息通讯部通力合作,建立“游戏技术开发中心”等部门,重点扶植游戏产业^[11];韩国政府还在韩国之外的国家建立了许多文化推广站,从事其本国文化的推广和宣传事业。在韩国,韩国文化产业振兴院、信息通信部、文化观光部、软件振兴院、游戏产业开发院等机构是负责数字内容产业发展的主要政府部门,除此之外,韩国数字内容产业协会情报产业联合会等民间组织也在积极推动其数字内容产业的发展,各种基金会的成立给了数字内容产业资金上的大力支持^[13]。韩国在数字内容产业的发展过程中坚持“OSMU”的理

念,OSMU即One Source Multi Use,即“一个来源,多种用途”,将一个创意题材用在不同的项目管理中,如电影、电视剧、游戏、动画制作、漫画出版、形象产品、音乐、舞台活动、明星等子项目都可使用某个创意题材,这是一个较为创新的概念,使数字内容产业拥有了持久的生命力。

3.4 我国数字文化产业发展现状

近几年,我国开始重视数字文化产业的发展,先后制定了一系列政策措施来推动文化产业的发展,《信息产业科技发展“十一五”规划和2020年中长期规划纲要》中明确提出,鼓励数字内容产业发展,积极发展信息服务业;国务院于2009年9月出台了《文化产业振兴规划》,在《规划》提出要做好的八大重点工作中,第一项便是加快发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等重点文化产业,显示了我国发展文化产业的决心。通过一系列政策推动和财政支持,我国的数字文化产业发展势头迅猛,以上海为例,2012年上海数字文化产业实现增加值1247亿元,增长9.5%,增幅高出同期地区生产总值2个百分点;占地区生产总值的比重达6.2%。全市数字文化产业从业人员总数达到30.4万人。数字文化产业已经成为上海的支柱性产业之一,成为“创新驱动、转型发展”的重要力量。其网络视听产业营业收入达42亿元,覆盖全国60%的用户;网络游戏产业产值达180亿元,占据了30%的国内市场份额。

4 我国数字文化产业的启示和展望

需要正视的是,我国数字文化产业处于起步阶段,产业结构很不完善,需要借鉴和参考国外的发展模式,从而形成符合我国特征的数字文化产业。

首先,统一和明确数字文化产业的内涵和外延。数字内容产品是依托于文化产品得以存在的,文化是内容产品的基础;创意产业是文化产业的升华部分,在文化上加注了个人的智慧和创意,文化产业从创新性角度来看,包含了文化创意产业。因此,在文化产业数字化发展过程中,可以以数字文化产业的概念来融合数字内容产业和文化创意产业。

其次,建立完善的数字文化产业体系结构。明确数字文化产业包含的内容,将数字文化产业从其他产业结构中分离出来,细分产业结构,同时,形成从生产、发行到销售、出口等过程的产业链结构,只有建立一套明确的整体产业分类系统,详列出数字文化产业包括哪些实际的产业活动,政府和企业等部门才能根据产业特征制定政策和发展计划。同时,保障数字内容产业的生产数量与质量,注重与国际间的文化产业交流与合作,将中国的数字内容产业市场和影响力扩大。

再次,国家政策方针及法规的宏观支持,并建立相应的管理部门,协调数字文化产业发展中的各项问题。英美日韩等国数字文化产业得以发展,首先得力于其政府的支持和重视,并采取政策扶持、机构联盟支持、资金供给等方式促进数字文化产业的发展。最后,数字文化产业的发展离不开人才的作用,需要培养适合文化产业发展的专门性、针对性的复合型人才。

参考文献

- [1] 张文洁.英国创意产业的发展及启示[J].云南社会科学,2005(2):85-87.
- [2] 谭小平.英国创意产业的现状a批评与反思[J].经济导刊,2011(4):92-93.
- [3] 蒋宏宾.美国文化产业的印象与借鉴[J].唯实,2010(11):75-81.
- [4] 中国高新技术企业.国外文化产业发展概况[J].中国高新技术企业,2010(29):38.
- [5] 韩洁平.数字内容产业成长机理及发展策略研究[D].吉林:吉林大学,2010.
- [6] 张寅.韩国文化创意产业的发展模式[J].中国投资,2006(6):43-46.
- [7] 罗海蛟,马海,李建平.上海数字内容产业预测与分析[J].中国信息界,2010(Z1):105-108.
- [8] 汪曼.英美日三国文化创意产业发展经验解读及启示[J].浙江树人大学学报,2010,(5):32-36.
- [9] 贺艳.创意产业在国外[J].经济,2009(7):56-58.
- [10] Department for Culture Media and Sport. Creative Industries Economic Estimates [R]. London: Department for Culture Media and Sport, 2010.
- [11] 张昌兵.美国版权产业发展战略探析[J].商场现代化,2010(27):114-116.
- [12] Stephen E. Siwek of Economists Incorporated. COPYRIGHT INDUSTRIES in the U.S. Economy [R]. New York: IIPA, 2011.
- [13] 杨利英.日韩文化产业发展的成功经验对中国文化产业发展的启示[J].毛泽东邓小平理论研究,2009(10):75-77.

作者简介

王学琴, 女, 1990年生, 图书馆学硕士研究生, 南京大学信息管理学院, 研究方向: 数字图书馆服务。E-mail: wxq906@126.com。
陈雅, 女, 1965年生, 教授, 硕士生导师, 南京大学信息管理学院, 研究方向: 数字图书馆和图书馆法。

Study on the Comparison of Connotation and the Actuality of Digital Culture Industry

WANG XueQin, CHEN Ya

(Information management school, Nanjing University, Nanjing 210093, China)

Abstract: Cultural industry combined with modern digital technology, is an important opportunity to the development of the new industry. At present, digital culture industry research has become the important component of home and abroad, while the digital definition of culture industry, the concept and connotation are not all the same. This paper discusses the different concepts between the United Kingdom and the United States, Japan, Korea and other countries. Then it summarizes what we can know from its digital culture industry construction and development of enlightenment.

Keywords: Digital culture industry; Digital content industry; Cultural and creative industries; Information content industry

(收稿日期: 2014-01-09)

■ 书 讯 ■

《国家学位论文资源管理与共享系统研究》

我国学位论文法定收藏工作已正式确立30周年。为进一步推进学位论文资源建设与共享服务, 中国科学技术信息研究所所长贺德方研究员牵头组织赵嘉朱、姜爱蓉、陈传夫、张建勇、曾建勋五位专家学者对近十年来相关联合研究课题的成果进行归纳、凝练、整理和补充, 形成了《国家学位论文资源管理与共享系统研究》这部学术专著。

本书总结了我国学位论文的管理历程, 凝练了我国学位论文的管理建议, 归纳了学位论文资源的整合方案, 提出了学位论文资源的共享模式, 展望了学位论文的深层次服务目标。对于全社会整体把握学位论文收藏格局, 系统构建学位论文管理体系有指导作用; 对于高校和研究机构的学位管理人员强化学位论文质量管理和过程监控, 做好学位论文存交, 推进学位论文管理和机构知识库建设有参考作用; 对于图书信息机构做好学位论文管理和收藏, 推进学位论文资源组织和保障利用有引导作用; 也可作为高校信息管理等专业研究生学习的参考书。

《国家学位论文资源管理与共享系统研究》于2014年3月由科学技术文献出版社出版, 全书27万字, 定价68.00元。