

数字内容产业内涵界定

高诚

(北京青年政治学院, 北京, 100102)

摘要: 数字内容产业伴随着信息技术的发展获得了相对独立的发展。然而, 有关数字内容产业内涵如何界定的问题, 不仅在词汇使用、基本内涵和范围划定上缺乏统一标准, 甚至在相关的产业政策制定和执行过程中也经常出现“泛数字化现象”。本文在阐释数字内容产业概念来源的基础上, 提出将数字内容产业分为数字出版、数字视听、数字学习和数字娱乐四大类的建议, 指出数字内容产业产业的显著特征, 并就数字内容产业概念进行辨析。

关键词: 数字内容产业 产业特征 概念辨析

中图分类号: C93 **文献标识码:** A

有关数字内容产业内涵如何界定的问题, 不仅在词汇使用、基本内涵和范围划定上缺乏统一标准, 甚至在相关的产业政策制定和执行过程中也经常出现“泛数字化现象”。^①只有在明确数字内容产业的具体内涵和界定范围的基础上, 才能迅速将其从其他相关产业中分离出来, 从而推动数字内容产业的发展。

一、数字内容产业概念来源

数字内容产业的概念最早来源于国外。1995年, 西方七国信息会议首次提出“数字内容产业”概念。1996年, 欧盟在《信息社会2000计划》中提出了“数字内容产业”概念。1997年, 美国提出的“北美产业分类标准”(NAICS, 即North American Industry Classification System)中, 首次包含有信息产业分类。1998年, 经济合作与发展组织把数字内容产业列入《作为新增长产业的内容》专题报告之中, 并将其界定为“主要生产内容的信息和娱乐业所提供的新型服务产业”^②。1998年, 由英国多个政府部门和产业界代表组成的创意产业工作组在《创意产业专题报告》中, 首次提出创意产业(Creative Industries)概念。2001年, 澳大利亚传播、信息科技及艺术部与信息经济国家办公室提出, 创意产业专指生产过程能够表现出信息和通信特征的数字内容及其应用的产业。同年, 韩国文化产业振兴院指出, 文化内容产业是指文化传统、生活方式、思想及价值观和民间文化等因素产生的一切文化产品。2002年, 爱尔兰政府出台的《爱尔兰数字内容产业发展战略》将数字内容产业定义为创建、设计、管理和销售数字产品和服务以及为上述活动提供技术支持的产业。

^①王斌, 蔡宏波. 数字内容产业的内涵、界定及其国际比较[J]. 财贸经济, 2010(2).

^②OECD. Content As a New Growth Industry[EB/OL]. <http://ideas.repec.org/p/oec/stiaab/37-en.html>, 2014-3-15.

日本普遍接受的是“内容产业”的说法，2004年正式公布了《内容产业促进法》，同时还决定将内容产业划入《创造新产业战略》。

数字内容产业的概念在中国提出较晚。2003年，上海市政府工作报告中首次出现数字内容产业的提法。2004年，中国台湾把数字内容产业称之为“数位内容产业”，并在《2004台湾数位内容产业白皮书》中将其定义为：“将图像、文字、影像、语音等内容，运用信息技术进行数字化并加以整合运用的产品或服务。”2006年，北京市公布了《北京市文化创意产业分类标准》，明确了文化创意产业分类。同年，“数字内容产业”在《国民经济和社会发展第十一个五年规划纲要》、《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中正式出现。此后，“数字内容产业”频繁出现在各类政策文件中，如《2006—2020年国家信息化发展战略》、《信息产业科技发展“十一五”规划和2020年中长期规划纲要》、《文化建设“十一五”规划》、《文化产业振兴规划》等。2011年3月发布的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》中，“数字内容产业”仍然被列入其中。2012年国家统计局公布新修订的《文化及相关产业分类》统计标准中，也新增加了文化新业态部分，主要包括数字内容服务中的数字动漫制作和游戏设计制作，以及其他增值电信业务。2014年2月26日印发的《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（国发〔2014〕10号），明确要求加快数字内容产业发展。

为了促进数字内容产业的迅速发展，不同国家、地区和组织相继提出了各种概念，分别从各自的角度对其内涵进行了阐释。如美国称之为“信息产业”，经济合作与发展组织、欧盟称之为“数字内容产业”，英国、澳大利亚称之为“创意产业”，日本称之为“内容产业”，韩国称之为“文化内容产业”。在中国，除了“数字内容产业”这一称谓外，也有人称之为“信息内容服务业”、“信息内容产业”、“文化创意产业”等。然而，各个概念并不是完全独立、泾渭分明的，在具体内涵和界定范围上存在许多交叉重叠，划分界限难以厘清，再加上技术和产业的不断深入和迅猛发展，不同国家、地区和组织在产业划分体系及分类标准有所不同，因而目前还没有形成共识，经常导致理解和分析上的混乱。

不同国家、地区和组织对数字内容产业尽管尚未有统一、明确的概念和内涵界定，但有一点达成共识，即数字内容产业萌发源于信息产业，是信息产业的衍生产业，是信息化、数字化产业的总和，以内容为核心，数字为纽带，强调不同产业间数字产品的交叉与融合，涵盖了诸多传统产业的延伸发展内容，属于新兴产业。数字内容产业同现有的文化产业、信息产业、创意产业等共生共存，是处在发育和渐渐明晰中的产业。

不同国家、地区和组织对数字内容产业提出的概念虽然不同，但共同之处在于，强调数字内容产业与图像、文字、影像、语音以及数字化技术的关系。事实上，图像、文字、影像、语音以及数字化技术分别体现了数字内容产业这一称谓所强调的创意和技术两个重要元素，当然也是数字内容产业有别于其他产业的最重要特征。

我们不能简单判定同一事物不同概念的孰优孰劣，而只能从各自角度和研究需要出发作

出选择,更何况这些定义之间本身就存在着千丝万缕的联系,无法完全割裂开来。相比之下,中国台湾提出的“数位内容产业是使用图像、字符、影像、语音等资料加以数字化并整合运用的产品或服务(不含硬件)”这一概念抓住了数字内容产业区别于其他产业的本质特征,对数字内容产业的界定显得更加系统和具体。

为了体现“内容为王”和数字化的时代特征和产业特征,这一新兴产业应称之为数字内容产业。数字内容产业,是指依托信息基础设施和各类信息产品行销渠道,向用户提供数字化图像、字符、影像、语音等产品与服务的新兴产业类型。

二、数字内容产业范围划定

在统一概念的基础上,我们再来看看数字内容产业范围划定。

数字内容产业涵盖范围非常广泛,但由于不同国家、地区和组织没有统一、明确的概念和内涵界定,因而涉及领域不同。

欧盟在其《信息社会 2000 计划》中把产业内涵明确为:制造、开发、包装和销售信息产品及其服务的产业,其产品范围包括各种媒介的印刷品(书报杂志等)、电子出版物(联机数据库、音像服务、光盘服务和游戏软件等)和音像传播(影视、录像和广播等)等多个领域。

美国在“北美产业分类标准”中提出的信息产业分类,其中包括出版业、电影和录音业、广播和传播业、信息服务和数据处理服务业组成。

经济合作与发展组织在《作为新增长产业的内容》专题报告中指出,数字内容产业包括出版和印刷、音乐和电影、广播和影视传播等产业部门。

英国的创意产业包含广告、建筑、艺术及古董市场、工艺、设计、流行设计与时尚、电影与录像带、休闲软件游戏、音乐、表演艺术、出版、软件与计算机服务业、电视与广播等十三个领域。

《爱尔兰数字内容产业发展战略》指出,数字内容产业是将传统内容产业、媒体和娱乐业、软件与多媒体、电子硬件和电信等加以综合集成的,新的经济活动领域包括数字游戏,以计算机和网络为基础的学习、虚拟教室、数字化协作的数字学习,与娱乐、预订旅行、财务交易、定位服务有关的商业与客户的电信/无线服务,主要用于科学与工业的高端成像、设计和虚拟现实工具与应用的非媒体应用。

日本《内容产业白皮书 2010》则将日本数字内容产业分成图书报刊(图书、报纸、图片、文本等)、影像、音乐、游戏四大类。

韩国的文化内容产业包括游戏市场、内容解决方案市场(软件及移动平台)、数字内容流通市场,网络学习市场与数字影像市场等领域。

按照中国台湾《2004 数位内容产业白皮书》中的分类,数位内容产业主要分为八大类:数字影音应用、电脑动画、数字游戏、数字学习、数字出版典藏、移动内容、网络服务、内

容软件。

《2008-2009 上海数字内容产业白皮书》则建议把数字内容产业细分为网络游戏、数字动漫、数字出版、数字学习、移动内容、数字视听、其他网络服务和内容软件八大类。

根据《北京市文化创意产业分类标准》，文化创意产业包括 9 个大类 88 个小类，主要包括九大行业：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、休闲娱乐以及其他辅助服务。而《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》提出的文化创意产业主要包括文化科技、影视制作、音乐制作、时尚设计、艺术创作、工艺美术、广告创意、动漫游戏等。

图表 1 数字内容产业的不同称谓与范围界定

来源	称谓	范围界定
欧盟	内容产业	各种媒介的印刷品(书报杂志等)、电子出版物(联机数据库, 音像服务、光盘服务和游戏软件等)和音像传播(影视录像和广播等)。
北美产业分类标准	信息产业	出版业、电影和录音业、广播和传播业、信息服务和数据处理服务业
经济合作与发展组织	数字内容产业	出版和印刷、音乐和电影、广播和影视传播等。
英国	创意产业	广告、建筑艺术、艺术和古董市场、手工艺品、时尚设计、电影录像、交互式互动软件、音乐、表演艺术、出版业、软件及计算机服务、电视广播和设计。
爱尔兰	数字内容产业	数字游戏、数字学习、商业与客户的网络服务以及非媒体应用。
日本	内容产业	图书报刊(图书、报纸、图片、文本等)、影像、音乐、游戏四大类
韩国	文化内容产业	游戏市场、内容解决方案市场(软件及移动平台)、数字内容流通市场, 网络学习市场与数字影像市场等领域
中国台湾	数位内容产业	数字影音应用、电脑动画、数字游戏、数字学习、数字出版典藏、移动内容、网络服务、内容软件。
上海	数字内容产业	网络游戏、数字动漫、数字出版、数字学习、移动内容、数字视听、其他网络服务和内容软件
北京市	文化创意产业	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、休闲娱乐以及其他辅助服务。

资料来源:本文作者根据相关文献资料整理

目前我国国民经济分类中还没有单独划分出数字内容产业,相关内容分散包含在“电信和其他信息传输服务业”、“新闻出版业”、“广播、电视、电影和音像业”、“文化艺术业”等相关行业中。

数字内容产业作为快速发展的新兴产业,产业范围随着信息技术的进步和应用,还处于不断发展中。

数字内容产业所涉及的行业范围非常庞大,如果把所有关联行业都划分入数字内容产业

中并不合适，也不利于有效管理。何况各国都有自己特定的产业分类体系，尚未形成全球统一的产业分类体系。

顾名思义，数字内容产业是数字化的内容产业，重点是“内容产业”，而“数字”只不过是对记载形式的强调。因此，基于我国产业发展的特殊性，参照国内外有关分类，有必要对数字内容产业涉及产业进行适当的精简，以便更好的突出产业核心体系，也便于行业统计和管理。

综合上述考虑，以内容特征作为分类依据，可以将数字内容产业分为数字出版、数字视听、数字学习和数字娱乐四大类。

图表 2 数字内容产业的不同类别与范围界定

类别	范围界定
数字出版	数字报纸、数字期刊、电子图书、数字地图、电子数据库、数字图书馆等
数字视听	数字广播、数字电视、数字电影、数字音乐等
数字学习	网络教育、学习内容制作、工具软件、建置服务、课程服务等
数字娱乐	网络游戏、数字动漫等

三、数字内容产业产业特征

数字内容产业本身就是一个庞大的产业集群，其中涉及数字出版、数字广播、数字电视、数字电影、网络教育、数字音乐、数字动漫、网络游戏等多个细分行业，同时也涉及数字内容产品生产、交易、传输、技术支持、服务支持等复杂环节，是信息通信业与文化产业跨界融合的全新综合体。因此，它的特征自然也包含了上述相关产业所具有的各种特征。但是，数字内容产业也具备以下几点显著特征。

技术引领性。内容产业与数字技术和网络技术有着密切的关系。数字化技术和网络技术既是催生内容产业的重要动力，也是内容产业存在与发展的技术基础。数字技术和网络技术对内容的创作、收集、存储和传输都带来了革命性的影响，主要包括三方面：一是带来了内容的还原，解决了文字、图片、视频、音频的统一处理问题，所有的内容简化了“0”和“1”，使得内容的自由编辑和海量存储达到了随心所欲的境界，推动了数字化内容的大规模生产。二是加快了更为广泛的网络化传播渠道和信息终端的建设，推动了更大规模交易的进行。三是推动了电脑、电视和手机等接收终端的融合，构建起一个覆盖多种消费人群的巨大终端体系，无论是文字、图像还是语音对话都可以通过同一接收终端设备显示，从而使诸如图书、报刊等内容融为一种服务方式。可以说，数字内容产业的首要特征是数字化生产与网络化传播。^③

内容核心性。数字内容产业以数字为纽带，以内容为核心，输出的是精神产品。无论是与内容产业相联系的数字化储存、传送、转换和服务等技术开发，还是相关软硬件设施的研

^③国家“十一五”时期文化发展规划纲要[Z]. 2006—9—13.

制生产和建设，数字内容产业的核心是具有自主知识产权的内容创作，包括文化、艺术、科技、教育以及游戏娱乐等。随着科技的进步，人们对于内容的要求会不断提升，追求会更加丰富多彩。事实上，技术是内容转化为产品的条件，服务决定了内容和技术的效果，不管是技术还是服务，内容的独特性与创造性则是数字内容产业发展的关键，进一步创造了价值增值，拉动需求增长，从而形成上下联动的局面，推动数字内容产业的持续发展。

产业融合性。产业融合性主要表现在以下四方面：一是内容产业与数字技术的融合，一方面信息通信技术特别是互联网技术的应用对内容产业的发展带来革命性、颠覆性的影响，提高了内容产业的效率、加快其优化升级，另一方面内容产业成为信息通信技术特别是互联网技术应用发展壮大不竭源泉和产业变革孕育发展的重要动力。二是电信网、广播电视网和互联网的“三网融合”，语音、数据和视频等逐步被整合成为统一的全方位的信息通信网络，为大规模的内容传输搭建起网络化传播渠道。三是数字内容产业产业链上下游之间的融合，位居产业链下游的网络运营商或终端企业向上游的内容运营和内容创造环节不断扩张，而产业链上游的内容运营商如腾讯、新浪、网易等在不断加强对内容源头掌控的同时，通过与网络运营商的合作向下游用户端延伸。四是产业链之间以及各细分领域相互融合，如互联网与移动业务、IPTV与数字电视之间的融合，迪斯尼公司的米老鼠卡通形象由此衍生出大量的产品与服务等。

服务竞争性。这种竞争性表现在以下几方面：一是数字化技术和网络技术所引起的产业融合与重组，使其与买卖双方密切相关的市场区域转变为市场空间，以往范围与界限明确的竞争已被当今漫无边际、含混不清的竞争所取代。二是内容产品的最大市场是恩格尔系数下降的消费者，其消费需求高层次化，特别是网络时代的消费者对内容产品快速购买、随时更新等相关服务需求要求更高，这就要求内容产品的服务必须具有即时性，才能满足用户的消费需求。三是现代社会是“个性化”的社会，网络时代的消费者服务要求多样化，不再满足于基本的、标准的、大众化的需求实现，他们的注意力更多地投向那些新颖、独特的个性化产品和服务上。因此，内容的生产者和服务提供者需要不断推陈出新以满足消费者的个性化需求，从而获得更大的业务增值空间。四是互联网的出现使内容生产和消费模式发生了根本改变，更多表现为生产的“交互性”，即消费者不仅仅是内容的“被动接受者”同时也是“主动参与者”。五是内容产品具有虚拟性，更适合于网上生产、流通和消费，因而更要求保护知识产权。拥有知识产权后的信息内容产品可以通过复制或加载其它产品及服务而获得增值。

四、数字内容产业概念辨析

数字内容产业一词虽然使用频繁，但目前尚不规范，口径不一。这不但使得基于其上的各种产业研究容易产生混乱，而且随着经济的不断发展，各种新兴经济活动不断出现，各种各样的产业新名词大量涌现，如文化产业、信息产业、文化创意产业、内容产业等，这些名目繁多但具体内涵和外延含糊不清的名词，使得数字内容产业的概念更加模糊，有关统计与

研究也无从开展。

在前文分析的基础上，本文作者试图就数字内容产业易混淆的相关概念做一辨析。

数字内容产业与信息产业。信息产业作为一个新兴的产业部门，其内涵和外延都会随着该产业的不断扩大和成熟而扩大与变动。欧洲信息提供者协会（EURIPA）给信息产业的定义是：信息产业是提供信息产品和信息服务的电子信息工业。美国信息产业协会（AIIA）指出，信息产业是依靠新的信息技术和信息处理的创新手段，制造和提供信息产品、信息服务的生产活动的组合。日本科学技术与经济协会认为，信息产业是提高人类信息处理能力、促进社会循环而形成的由信息技术产业和信息商品化产业构成的产业群，主要包括软件产业、数据库业、通讯产业和相应的信息服务业。由于研究者出于不同的研究目的和角度，关于信息产业的概念问题仍然是众说纷纭。尽管有各种不同的观点，但是多数研究者认为，在信息产业的形成与发展进程中，信息技术、信息设备和信息内容资源三个要素起了决定性作用。当前，信息内容(Content)产业、计算机(Computer)产业与通信技术(Communication)产业并称为“三C”产业，构成了信息产业的核心模块。当代信息产业尽管已不再是单纯的信息技术产业，而是信息技术与文化内容的交融汇合，促进了全新的集成产业——信息内容产业（又称信息内容服务业）的诞生，但内容产业的核心作用突显无疑。这里所指的“内容”也就是信息资源。信息内容产业是一个以创意为核心、以信息内容产品的生产与服务为产业主体行为的高附加值产业群。^④从这个角度来说，数字内容产业与信息内容产业内涵一致，均从属于信息产业。也有研究者指出^⑤，数字内容产业与信息内容产业仅从字面上来讨论二者内涵的不同不足取，应从这一词语产生的历史背景来理解其所包含的时代含义，其中信息内容产业是早就有的提法，代表着计算机前期应用的内容，而之所以还要创造出“数字内容产业”这个新名词，是为了区别“新内容”与“老内容”的不同，新名词特别强调了在后互联网时代大量涌现的面向个人消费的文化娱乐型多媒体内容。

数字内容产业与文化创意产业。文化创意产业，本质上是以创意和知识为核心的“创意经济”，其中最核心的内容就是“创造力”。自从英国最早对这一概念进行明确并大力推进之后，不同国家、地区和组织在过去十多年的时间里极其重视。我国把发展文化创意产业提升到国家经济转型的战略高度来重视。2009年公布的《文化产业振兴规划》要求文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业。2014年文化部公布的《关于贯彻落实<国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见>的实施意见》指出，要提升包括创意设计业，动漫、游戏业，演艺、娱乐业，艺术品业，工艺美术业在内的文化产业的创意水平和整体实力。但是，文化创意产业强调通过技术、创意和产业化的方式开发、营销知识产权，而数字内容产业强调推动文化产品和服务的生产、传播、消

④张玲，李辉. 基于网络结构的信息内容产业集群式发展机理研究[J]. 情报科学, 2008(6).

⑤胡小明. 发展数字内容产业(上)[J]. 中国信息界, 2005(8).

费的数字化、网络化进程，强化文化对信息产业的内容支撑、创意和设计提升，二者之间既有重叠部分也存在少许差异。

数字内容产业与文化产业。文化产业（Culture Industry），这一术语产生于二十世纪初，最初出现在霍克海默和阿多诺合著的《启蒙辩证法》一书之中。联合国教科文组织关于文化产业的定义如下：文化产业就是按照工业标准，生产、再生产、储存以及分配文化产品和服务的一系列活动。这是从文化产品的工业化生产、流通、分配、消费的角度进行界定的。2009年9月26日国务院发布的《文化产业振兴规划》指出，要发展以文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等产业为重点的文化产业。文化产业的核心价值是其产品具有的精神内涵，即内容。形式各异、内涵多样的文化产品因其内容而有价值，因此也可称之为内容产品。信息技术在内容产品生产、传播和消费上的应用，极大地提高了内容产品的生产能力，形成了数字内容产业。数字内容产业实际上就是数字化、网络化技术的广泛运用，以全新的面貌对传统文化产业体系进行改造，引领着当代文化产业发展的新趋势^⑥，是文化产业未来发展的必然趋势^⑦。换言之，数字内容产业是信息产业带动文化产业的结果，来源于文化产业，从属于文化产业。

图表3 数字内容产业概念辨析

数字内容产业	信息产业	文化创意产业	文化产业
数字内容产业实际上就是数字化、网络化技术的广泛运用，以全新的面貌对传统文化产业体系进行改造的结果，包括数字出版、数字视听、数字学习和数字娱乐四大领域。	信息技术、信息设备和信息内容资源三个要素是信息产业发展的关键因素。信息内容产业、计算机产业与通信技术产业并称为“三C”产业，构成了信息产业的核心模块。	文化创意产业，本质上是以创意和知识为核心的“创意经济”，其中最核心的内容就是“创造力”，包括创意设计业，动漫、游戏业，演艺、娱乐业，艺术品业，工艺美术业等。	文化产业是满足消费者多样化、多层次、多方面精神文化需求的产业，包括文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等产业。

诸多研究者提出了文化产业、文化创意、内容产业、数字内容产业、信息产业等概念，也分析了概念的含义与相互关系，尽管这些概念表述有些差异，事实上，这些都反映了目前数字内容产业战略周期尚处于从概念向产业转化的萌芽时期^⑧。无论如何，在实质上都认同其为以内容为核心，信息或数字为纽带，强调内容与其他行业的交叉和融合，是一个新兴的文化产业领域。（本文系北京市教委社科计划一般项目研究成果）

⑥金元浦. 从文化产业到数字内容产业[J]. 今日中国论坛, 2005(12).

⑦张宪超, 李孟刚. 我国数字文化产业发展研究[J]. 广西社会科学, 2014(7).

⑧周庆山, 赵雪, 赵需要, 周格非. 我国数字内容产业研究的主题知识图谱分析[J]. 情报理论与实践, 2012(4).

参考文献

- [1]唐鹏, 缪其浩.信息资源建设和内容产业[J].情报学报, 2001(4).
- [2]李晓玲, 李会明.内容产业的产生及其影响[J].现代国际关系, 2003(5).
- [3]周振华.新产业分类:内容产业、位置产业与物质产业——兼论上海新型产业体系的构建[J].上海经济研究, 2003(4).
- [4]熊励, 周璇, 金晓玲, 顾勤琴.基于云服务的数字内容产业协同创新与创新绩效实证研究[J].科技进步与对策, 2014(2).
- [5]侯亮.国内外数字内容产业发展现状分析[J].软件导刊, 2007(21).
- [6]李婧, 李凌汉.中国数字内容产业发展中存在的问题及政府调控[J].经济研究导刊, 2009(4).
- [7]李海春.日本内容产业现状及发展要因[J].现代传播(中国传媒大学学报), 2007(1).
- [8]贺德方.中外信息内容产业的对比分析[J].中国软科学, 2005(11).
- [9]金元浦.从文化产业到数字内容产业[J].今日中国论坛, 2005(12).
- [10]陈鹏.三网融合背景下电视内容产业升级战略[J].电视研究, 2011(1).
- [11]徐雪源.我国发展数字内容产业存在的问题及对策[J].科技情报开发与经济, 2006(4).
- [12]丁韧.我国内容产业资源整合及发展趋势[J].情报理论与实践, 2005(4).
- [13]于素秋.日本内容产业的市场结构变化与波动[J].现代日本经济, 2009(3).
- [14]谭天, 谭奋博.电视内容产业链的解构与建构[J].中国广播电视学刊, 2006(12).
- [15]王斌, 蔡宏波.数字内容产业的内涵、界定及其国际比较[J].财贸经济, 2010(2).
- [16]韩洁平, 毕强.数字内容产业研究与发展[J].情报科学, 2009(11).
- [17]于素秋.日本内容产业市场现状及其发展预测[J].现代日本经济, 2005(6).
- [18]廖建军, 蔡斌.中日文化产业政策比较研究——基于《文化产业振兴规划》和《内容产业促进法》之比较[J].出版科学, 2010(3).
- [19]刘卓军, 周城雄.中国数字内容产业的创新模式分析[J].中国软科学, 2007(6).
- [20]王海燕.我国信息内容产业发展策略探析[J].情报探索, 2005(3).
- [21]林娟娟.电视内容产业及其价值链与利润区[J].广东财经职业学院学报, 2005(4).
- [22]杨荣斌, 曾原.全球数字内容产业正步入大发展时期[J].上海信息化, 2005(1).
- [23]孙国庆.日本内容产业发展分析[J].日本研究, 2006(1).
- [24]闫世刚.数字内容产业国际发展模式比较及借鉴[J].技术经济与管理研究, 2011(1).
- [25]汪礼俊.数字内容产业——英国经济新引擎[J].通信企业管理, 2008(6).
- [26]马双.文化产业·内容产业·创意产业[J].新疆艺术学院学报, 2007(1).
- [27]范丽莉, 单瑞芳.我国台湾地区数字内容产业的发展举措及启示[J].情报理论与实践, 2006(6).

The connotation definition of digital content industry

Gao cheng

(Beijing Youth Politics College, Beijing, 100102))

Abstract: Digital content industry have been developing relatively independent along with the development of information technology. However, how to define the connotation about the digital content industry, not only on the vocabulary used, the basic connotation and scope of designated lack of uniform standards, even in the related industry also often appear in the process of policy formulation and execution of "generalized digital phenomenon".Based on the explanation of the concept source of digital content industry, this paper puts forward the suggestion that digital content industry can be divided into four categories: digital publishing, digital audio-visual, digital learning and digital entertainment, points out the significant characteristics of digital content industry, and differentiates and analyzes the concept of digital content industry.

Keywords: digital content industry; industrial characteristics; distinction of concept