

数字内容产业——英国经济新引擎

■ 撰文/汪礼俊

近年来,随着现代传播媒介的高速发展以及宽带应用、多媒体传播、数字化与互联网的兴起,对传统的经济与文化方式产生了巨大的冲击,飞速发展的电子数字通信及信息技术给当代社会产业结构带来了革命性的影响。由现代信息技术与传统文化相结合而形成的数字内容产业已逐渐成为全球经济舞台上的重要角色。英国的数字内容产业表现得尤为出色,发展水平一直位居世界前列。据英国政府文体部估算,从1997年起至今,英国的创意产业产值平均每年递增6%,而同期国内生产总值年均只递增了3%,创意产业为GDP的贡献率达8%,已经超过了金融业。其中,数字内容产业(包括出版业、软件业、网页制作业、图形设计业、游戏业、广播电视业)占整个创意产业的份额超过了85%。数字内容产业真正成为了英国经济的引擎。那么,它是怎样被缔造出来,又是怎样壮大的呢?

前瞻性战略规划为发展赢得先机

早在1990年,英国政府就委托文化委员会会同电影协会和手工艺委员会等单位开始起草英国文化发展战略,并在1993年以题为《创造性的未来》正式公布。这是英国有史以来第一次以官方文件形式颁布国家文化政策和战略规划。1997年,在首相布莱尔的直接推动下,英国成立了“创意产业特别工作小组”,随后分别于1998年和2001年两次发布研究报告,分析英国创意产业现状并提出发展战略,而创意产业的核心内容就是数字内容产业。

2000年英国贸工部发布的《英国数字内容产业发展行动计划》和2002年发表的《知识经济中的出版业——英国出版业竞争力分析》、《英国游戏软件产业竞争力研究报告》,对英国数字内容产业进行了详细规划,提出了许多在全球范围内首创的政策法规和具体措施。

完备的组织保障有力地支持产业良性发展

英国贸工部信息通信产业司专门设有数字内容和出版业管理局,负责数字内容业、出版业和娱乐软件业(包括图书、报纸、期刊、商业信息公司、目录索引服务、数据库服务、教育内容出版商、电脑游戏业、网络企业)的发展

工作。该局主要通过行业协会——“数字内容论坛”与数字内容企业在广泛领域开展合作,以提高该行业的生产力和竞争力。该局与出版商协会、期刊出版商协会、报业协会、目录索引和数据库出版商协会之间也具有密切的业务合作关系。

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。“数字内容论坛”以业务行动小组的形式进行交流与管理,目前运作的小组包括执行组、宽带小组、技能提高小组、网络犯罪应对小组、知识产权小组、出口工作小组、增值税工作小组、基础设施小组、促进竞争小组、数字学习工作小组和标准支持小组。

高明的发展策略体现了英国政府的创新思维

英国政府建立了一个服务于数字内容产业的行业性综合门户网站,以提供有关数字内容产业及其他各类资源和信息的链接。为了充分发挥数字内容论坛的影响力,建立持续性、系统性的交流沟通制度,该门户网站将由数字内容论坛负责管理,从而以最佳的方式实施数字内容论坛所决定的各项计划,使其发挥最大效益。数字内容论坛的各个业务行动小组定期提交某一领

域的发展建议,在数字内容论坛休会期间,由其常设机构运作促进业务发展。政府还加强数字内容论坛的宣传工作,以提升其品牌价值和影响力。此外,英国贸工部组织建立全行业论坛,包括经销商、零售商、硬件制造商、专业服务提供商、产品开发商和出版商,加强各方的交流与协作;建立产业价值链各机构数据交换机制,采用统一的数据形式,与数据收集与研究机构进行沟通,获得全球及不同地区的市场数据,加强决策的科学性。

英国政府还积极为从事数字内容业务的中小公司提供投资来源指导建议,并在与风险投资公司协会等投资机构保持对话的基础上,通过银行信贷、融资租赁、经纪公司和风险投资等方式帮助中小企业融资。为此,英国政府决定建立贷款衔接资金,以方便企业在投资尚未到位时就开始投入先期运作。降低电子信息交易增值税的税率,并研究税收对电子信息产品的生产成本、产品创新和出版企业选址等方面的影响程度。

英国还成立了一个针对目标国家出口事务的专家市场执行委员会来努力提高数字内容产品的出口。该委员会与英国国际贸易总局和驻各国领事官员密切合作,对目标国家的数字内容市场进行深入研究,紧跟其最新发展趋势,同时建立英国数字内容出口商网

络。此外，还建立了综合性的目录数据库，与数字内容论坛网站和英国国际贸易总局网站相链接，宣传展示英国出口商的数字内容和互动媒体产品。

成功的人才培养计划为数字内容产业不断输送新鲜血液

英国政府很早就特别注重信息资源的建设及网络资源的统一管理与共享，1997年就提出了“全国学习网”计划，第二年建成了全国性的教育门户网站——全国学习网络，以求连接所有的学校与教育机构以及博物馆等教育资源。经过几年的建设，英国的全国学习网络已经成为欧洲最大的教育门户网站，而且具备功能强大的搜索功能，从而扩大整个社会获取知识及接受教育的的机会和途径。

2000年，英国在《下一个十年》规划中，从教育培训、扶持个人创意及提倡创意生活三个方面，研究如何帮助公民发展及享受创意。

英国计划通过加强各级学校的信息技术教育以及产业界与高校的合作，来提高从业人员的信息技术水平。例如，教育与就业部和职业资格与课程局共同为11~16岁的学生制定了信息技术课程计划，通过“国家学习网络”项目促进远程教育发展；开展有关培训，提高传播与电子媒体从业人员的技能水平；大力开发互动式课件，建立查询机制，促进公司与大学的合作。尽快建立出版业技术委员会，保证知识经济社会中出版业的技术需要。举办研讨会等活动，促进行业内交流经验，进行优秀个案研究，并且积极吸收国外优秀经验（尤其是美国和日本）；拟定行业标准合同和业务术语，以方便开展业务活动、减少纠纷，积极制定并遵守被广泛认可的行业标准。

如今，英国的创意产业相关从业人员超过200万人，仅伦敦就集中了50万，且大部分与数字内容相关。苏格兰邓迪市的创意产业人才相互合作，纷纷建立各自的团体，使邓迪成为最著名

的游戏研发中心。

数字内容发展中政府的“另类”作用

由于英国很早就认识到政府信息资源在信息总量中占最大份额，因此，在对皇家著作权作品的使用上放松和简化程序，鼓励政府信息资源的商业化开发，极大地推动了数字内容产业的发展。皇家文书局建立了一个专家咨询组，成员包括私营机构和公共部门的资深人士，职责是监督公共部门信息商业化利用政策的实施情况，推广政府信息的非排他性使用许可，鼓励增值信息市场的竞争。皇家文书局还根据技术和市场的变化，对公共及私营部门在出版业发展过程中应发挥的作用进行个案研究；积极发展信息资产登记目录制度，向内容产业提供信息资源搜索服务。

数字内容发展的坚实基础——“宽带英国”全覆盖

2001年，英国在《发展知识经济白皮书》中指出了宽带技术对整个社会 and 经济发展产生的影响是深远的，并由此确立了宽带发展目标。同年，在《英国在线：宽带发展计划》中详细制定了英国宽带建设的行动计划。目前在英国，宽带已基本覆盖全国，并且随着宽带市场竞争的加剧，宽带价格也在持续下降。

在建设宽带的同时，英国政府也特别重视宽带内容的发展，认为宽带内容在整个国家宽带计划中扮演着相当关键的角色，是带领地区、国家更具生产力与竞争力的动力，给予宽带内容明确的支持与肯定。英国前电子商务部大臣 Stephen Timms 曾说，宽带内容是提升整体宽带产业一项重要的驱动力，通过宽带能让使用者获得更多价值。

如今在英国，宽带内容确实为国家带来了更大的竞争优势，由于相关产业与其他组织均积极参与进而刺激宽

带内容产业的发展，显示目前已朝着正确的方向前进，为企业带来越来越多的宽带商业机会。

数字内容发展坚持“有所为有所不为”

不久前，英国电影分级审查局（以下简称BBFC）宣布，鉴于暴力动作游戏《侠盗猎魔2》的画面及内容“过于冷酷无情”，禁止其在英国市场销售（该游戏在美国可以销售）。《侠盗猎魔2》可在任天堂Wii和索尼PlayStation 2（PS2）游戏机上运行。BBFC局长戴维·库克在一份声明中称，BBFC无法接受《侠盗猎魔2》中所展现的“冷酷无情”及暴力内容。虽然由于游戏玩家的多元化决定了游戏作品的多元化，但BBFC认为，《侠盗猎魔2》将对成年人和未成年人带来负面影响。

其实早在1997年，BBFC就曾“封杀”了《暴力摩托》，在这款游戏中，玩家可以通过飞车碾过行人方式来提高积分。



事实上，英国在积极鼓励发展数字内容产业的同时，一方面利用现代技术把内容监管的环节和手段前移到标准、硬件和传输环境，把内容管理贯彻到产业链的各个环节；另一方面，出台相关法律法规，建立有效的监管体系，确保数字内容产业健康有序地发展。

如今，拥有“披头士”、“哈里波特”、“英超”等众多引领世界风尚的“英国内容”，在“数字化生存”中愈发灿烂。[7]

（作者单位：信息产业部电子科学技术情报研究所）