



一个英国小伙子，在自建的网页上划了1万个格子，每个卖100英镑。过了1年，这1万个格子销售一空。为什么虚拟的格子能值这么多钱？其实，这场游戏更多源于创意。

作为世界创意产业的先行者，LG、苹果、英国航空、诺基亚、沃达丰等世界巨头的背后，都活跃着英国设计和品牌专家的身影。“在伦敦、曼彻斯特等城市，创意产业已经遍布每个角落。”那么，在这场缤纷多姿的“数字化生存”中，且让我们看英国是如何风生水起的……

数字内容产业 英国经济的新引擎

初蕾

一部普通的国产MP3，售价大约500元，而一部同样功能的苹果iPod，售价却是这部国产MP3的两倍甚至更多，宝马公司的MINI汽车，尽管内部空间并不大，但却风靡全球。这一切，均源于创意的魅力——一个灵光闪动的设计，能够为产品带来高额的附加值。

近年来，随着现代传播媒介的高速发展，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冲击，这种飞速发展的电子数字通讯、信息技术等，给当代社会产业结构带来了革命性影响。由现代信息技术和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。

其中，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年起到现在，英国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

已达8%，已经超过了金融业，这其中数字内容产业（包括出版业、软件业、网页制作业、图形设计业、游戏业和广播电视业）占整个创意产业的份额超过85%。数字内容产业真正成为了英国经济的新引擎，那么，它是如何被缔造，又是怎样发展壮大了呢？

战略规划有眼光

早在1990年，英国政府就委托文化委员会协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》一文正式公布，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，在前首相布莱尔直接推动下，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,分析英国创意产业的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》,详细地对英国数字内容产业进行规划,提出了许多在全球范围内首创的政策法规和具体措施。

组织保障很得力

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。

数字内容论坛汇集了各类协会和业内会员,把它们意见集中起来供政府制定政策时参考,并且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和管理,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。

发展策略花样多

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,建立持续性的、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。

此外,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。与此同时,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,加强各方的交流与合作;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,与数据收集机构和研究机构进行沟通,获得全球及不同地区的市场数据,加强决策的科学性。

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（包括新媒体）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。



学生制定了的信息技术课程计划，通过“国家学习网格”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和大学的合作。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已超过200万人，在伦敦就集中了50万创意相关产业链的从业人员，而大部分人和数字内容相关。

政府带头“商业化”

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，对公共部门和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。

“宽带英国”全覆盖

早在6年前，英国在《发展知识经济白皮书》中，就指出了宽带技术对整个社会和经济的发展产生的影响将无比

人才培养起步早

英国很早就特别注重信息资源的建设，特别注重网络资源的统一管理共享，在1997年就提出了“全国学习网”计划，并在第二年建成了全国性的教育门户网站——全国学习网络（NGFL），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加强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

深远，由此确立了宽带发展目标，并在同年的《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。

根据2003年12月发表的《2003年英国在线年度报告》，截至2003年11月底，英国宽带用户已超过300万户，并且还以每月16万户的速度继续增长。从2002年3月到2003年3月期间，英国是七国集团中宽带用户增长最快的国家，增长幅度达350%。目前，在英国，宽带已基本覆盖全国，随着宽带市场竞争的加剧，宽带的价格也在持续下降，过去6个月，价格下降了10%~14%。

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英国国家宽带计划当中，扮演着相当关键的角色，这是带领地区、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，透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更大的竞争优势，由于相关产业与其他组织均积极参与，并进而刺激宽带内容产业的发展，这显示目前已朝正确的方向前进，为企业带来越来越多的宽带商业机会。

健康发展有原则

最近，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》（Manhunt 2）的画面及内容“过于冷酷无情”，故禁止其在英国市场销售（该游戏在美国是可以销售的）。《侠盗猎魔2》可

在任天堂Wii和索尼PlayStation 2（PS2）游戏机上运行，讲的是玩家扮演从精神病院逃脱的病人，逃亡过程中为争取人身自由而被迫不断杀戮。BBFC局长戴维·库克（David Cooke）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坚持认为，《侠盗猎魔2》将对成年人和未成年人都带来负面影响。

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”、“哈利波特”、“英超”等众多引领世界风尚的英国内容产业，正在“数字化生存”中愈发灿烂。■

