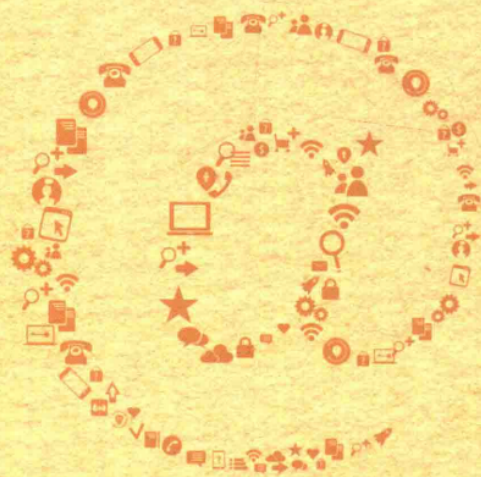


国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

中国互联网文化产业

● 政策研究 ●

(1994—2015)

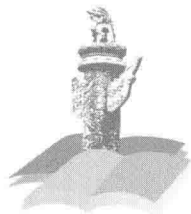


龙 莉 蔡尚伟 严昭柱 / 著

ZHONGGUO HULIANWANG WENHUA CHANYE
ZHENGCE YANJIU (1994—2015)



四川大学出版社



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

中国互联网文化产业 政策研究 (1994—2015)

龙莉 蔡尚伟 严昭柱 / 著

ZHONGGUO HULIANWANG WENHUA CHANYE
ZHENGCE YANJIU (1994—2015)



四川大学出版社

责任编辑:毕 潜 杨丽贤
责任校对:杨 果
封面设计:墨创文化
责任印制:王 炜

图书在版编目(CIP)数据

中国互联网文化产业政策研究:1994—2015 / 龙莉,
蔡尚伟,严昭柱著. —成都:四川大学出版社,
2016.12

ISBN 978-7-5690-0214-0

I. ①中… II. ①龙… ②蔡… ③严… III. ①互联网
络—文化产业—产业政策—研究—中国—1994—2015
IV. ①G124

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 308078 号

书名 中国互联网文化产业政策研究(1994—2015)

著 者 龙 莉 蔡尚伟 严昭柱
出 版 四川大学出版社
地 址 成都市一环路南一段 24 号 (610065)
发 行 四川大学出版社
书 号 ISBN 978-7-5690-0214-0
印 刷 四川盛图彩色印刷有限公司
成品尺寸 185 mm×260 mm
印 张 18
字 数 460 千字
版 次 2016 年 12 月第 1 版
印 次 2016 年 12 月第 1 次印刷
定 价 68.00 元



版权所有◆侵权必究

◆读者邮购本书,请与本社发行科联系。
电话:(028)85408408/(028)85401670/
(028)85408023 邮政编码:610065
◆本社图书如有印装质量问题,请
寄回出版社调换。
◆网址: <http://www.scupress.net>

前言

改革开放尤其是党的十六大以来，中国的互联网文化产业政策经历了一个从无到有、从简单到自成体系的发展过程，政策的制定与不断完善促进了中国互联网文化产业的发展繁荣。这些政策的实施成效是推动中国互联网文化产业发展和完善互联网文化政策体系的宝贵经验。本书从历史的角度对我国互联网文化经济政策和互联网文化产业政策进行一次全面的梳理，系统总结了中国互联网文化产业政策制定和执行过程中的成功与失误，特别是党的十六大以来互联网文化产业全面发展时期的各种经验教训，为今后互联网文化产业政策的制定和执行能够提供重要的参考。

本书旗帜鲜明地高举“建设学派”大旗，以建设学派“大文化、大传播、大产业”理念为指导，坚持“学术利国利民利己”的思想，坚持“百痛千问”的问题导向，强调在文化产品创作中研究文化政策，在文化产业实践中研究互联网文化产业政策。围绕“政策效果”“政策问题”“政策建议”三个核心，系统梳理我国互联网文化产业政策发展历程，深入分析政策问题，科学提出合理建议。

本书坚持“元素—结构—程序—模式”分析方法，从根本上回答“政策是什么”“政策元素有哪些”“政策内部结构如何”“政策制定程序如何”“政策模式有哪些”等问题。通过这种彻底的逻辑性的分析方法，去研究中国互联网文化产业政策的历史和现状，为未来政策的制定提供科学参考。

本书主要包括六个部分：第一部分重点分析互联网文化政策研究的理论基础和现实依据；第二部分采用比较研究的方法，深入分析互联网文化产业的特殊性及其对产业政策制定的影响；第三部分采用历史研究方法，系统梳理中国互联网文化产业发展演变的历程；第四部分重点建构中国互联网文化政策的理论模型，系统分析政策体系；第五部分通过对产业发展现状和政策效果问题的研究，深入分析中国互联网文化重点行业政策；第六部分在总结前文的基础上，科学合理地提出对未来中国互联网文化政策的建议。

著者

2016年10月

目 录

第一章 绪 论	(1)
第一节 研究背景	(1)
第二节 研究综述	(5)
第三节 问题的提出与研究意义	(14)
第四节 研究思路、内容与方法	(16)
第二章 互联网文化产业政策研究的理论基础和现实依据	(20)
第一节 互联网文化产业政策的概念	(20)
第二节 互联网文化产业政策必要性和有效性的理论依据	(26)
第三节 关于互联网文化产业政策效果有限的论争	(32)
第四节 互联网文化产业政策研究的现实依据	(34)
第三章 我国互联网文化产业政策演变历程研究	(37)
第一节 1994—1999 年 互联网文化产业萌芽期的政策	(37)
第二节 2000—2004 年 互联网文化产业初步发展时期的政策	(41)
第三节 2005—2008 年 互联网文化产业蓬勃发展时期的政策	(46)
第四节 2009—2012 年 互联网文化产业纵深发展时期的政策	(51)
第五节 2013—2015 年 移动互联网时代我国互联网文化产业政策	(58)
第四章 互联网文化产业的特殊性研究	(65)
第一节 文化产业的一般属性	(65)
第二节 互联网文化产业特殊性解析	(68)
第三节 互联网文化产业的特殊性对政策需求和制定的影响	(73)
第五章 我国互联网文化产业政策理论模型构建及体系研究	(80)
第一节 我国互联网文化产业政策理论模型构建	(80)
第二节 我国互联网文化产业政策主体	(84)
第三节 我国互联网文化产业政策客体	(90)
第四节 我国互联网文化产业政策的制定	(92)
第五节 我国互联网文化产业政策的执行	(101)
第六节 我国互联网文化产业政策评估	(108)
第七节 对我国互联网文化产业政策制定和执行的调查研究	(112)



第六章 我国互联网文化产业重点行业政策分析·····	(121)
第一节 我国新媒体动漫产业政策分析·····	(121)
第二节 我国网络游戏产业政策分析·····	(157)
第三节 我国网络视听产业政策分析·····	(183)
第四节 我国网络出版产业政策分析·····	(212)
第五节 我国三网融合产业政策分析·····	(235)
第七章 我国互联网文化产业政策对策研究·····	(257)
第一节 结合国家战略制定加快互联网文化产业发展行动计划·····	(257)
第二节 统一管理机构,明确互联网文化产业政策主体·····	(260)
第三节 建立健全互联网文化产业法律法规体系·····	(260)
第四节 规制与扶持并重,进一步完善互联网文化产业政策体系·····	(266)
第五节 加强政策执行管理,推动政策的有效执行·····	(271)
第六节 建立政策评估体系,对政策进行客观、有效的评估·····	(272)
参考文献·····	(275)
后 记·····	(282)

第一章 绪 论

第一节 研究背景

一、我国互联网文化产业进入快速发展时期

知识经济时代,随着数字技术和网络技术的不断发展,互联网成为社会变革、产业转型升级的重要助推力。互联网作为一种文化媒介和传播载体,正在对文化产品的传播、社会文化的形成与发展产生巨大影响。网络文化作为一种新兴的文化形态,裹挟着势不可挡的数字技术渗透进社会文化发展的各个领域,极大地改变着世界的文化格局和人们的文化消费习惯,日益成为现代文化创作、生产、传播、消费的重要平台,极大地改变了文化产业格局。作为信息技术、数字技术与文化产业的融合产物,互联网文化产业既是传统文化产业的升级换代,又是数字技术催生的新型产业,是信息时代文化产业的重要组成部分,在国际上又被称为“数字娱乐产业”或“数字内容产业”。

从 20 世纪 90 年代互联网开始向大众普及开始,经过多年的发展,互联网文化产业已然成为世界各国文化产业新的增长点,初步形成了以网络游戏、新媒体动漫、网络视听、网络出版、网络服务为核心的产业格局。自 2001 年以来,全球数字内容产业增长速度保持在 40% 以上,增长速度远远超过传统文化产业。清华大学国家文化产业研究中心发布的《世界数字内容产业研究报告 2014》显示,2013 年全球数字内容产业的总体规模达 570 亿美元,同比增长 30%,数字内容产业已然成为推动世界经济发展的新动力。

从 1994 年我国正式接入国际互联网开始,我国互联网文化产业经过 20 多年的发展已初具规模,进入快速发展时期。

一是形成了巨大的互联网消费群体。网民群体是互联网文化产业的主要消费群体,网民的数量及消费能力在很大程度上决定了一个国家互联网文化产业的市场规模。早在 2008 年我国网民数量就已达到了 2.53 亿,首次大幅度超过美国,跃居世界第一位。根据国家互联网信息中心最新统计数据显示,截至 2014 年底,我国网民规模已达 6.49 亿,互联网普及率高达 47.9%,已然成为全球第一网络大国,如图 1-1 所示。网民数量的不断增长,为我国互联网文化产业的发展提供了广阔的空间。同时,在我国网民人口中,10~39 岁的中青年网民占总网民人数的 78.1%,中国网民年龄结构呈年轻化特点,如图 1-2 所示。从商业角度来说,每一个网民,尤其是具有较强文化消费能力的网民都是互联网文化产业的潜在消费者,不断增长的网民数量无疑给产业的发展带来了一个壮丽的市场前景。

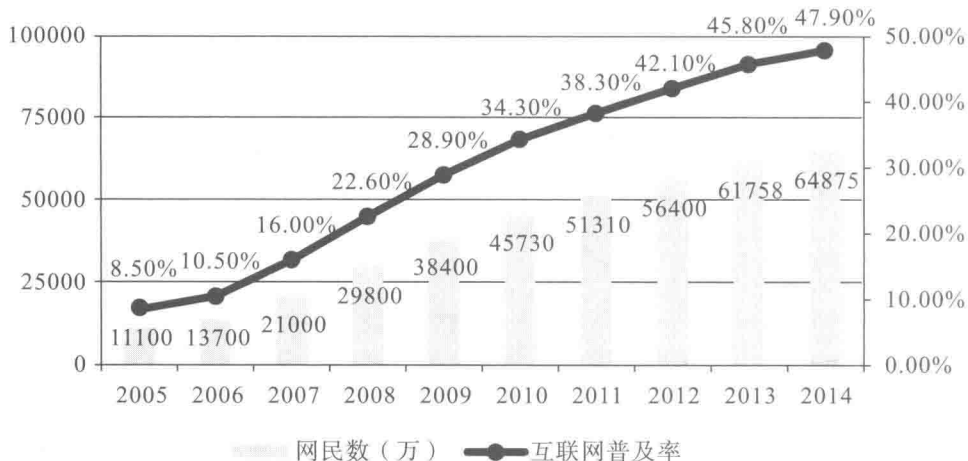


图 1-1 中国网民规模及互联网普及率

(数据来源：国家互联网信息中心)

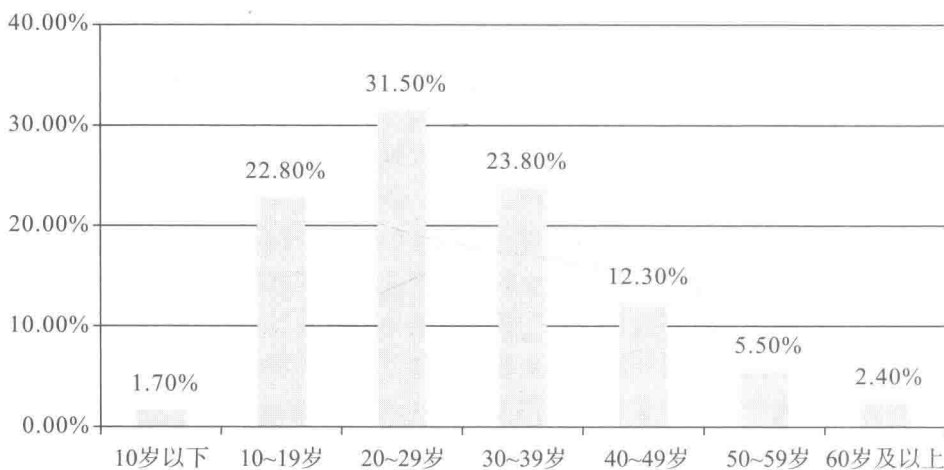


图 1-2 中国网民年龄结构

(数据来源：国家互联网信息中心)

二是互联网信息技术迅猛发展。近年来，我国政府非常重视互联网信息技术的发展，出台了一系列支持互联网信息技术研究和文化科技发展的规划和政策，如《信息产业发展规划》《国家文化科技创新工程纲要》《文化部“十二五”文化科技发展规划》《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》等，启动了一系列与此有关的科研工作，包括“宽带中国”工程、国家重点基础研究发展规划（“973”计划）、国家自然科学基金、国家高技术研究发展计划（“863”计划）、发展和改革委员会的CNGI项目等。在这一系列政策措施的支持下，我国互联网信息技术发展迅猛，基于IPv6的下一代互联网技术、新一代移动通信技术、三网融合等新兴信息技术都获得了较快发展。同时，一系列推动网络游戏、新媒体动漫、网络视听、网络出版发展的核心技术，如Flash技术、3D技术、数字影音技术、多媒体通信技术，也在我国迅猛发展和运用。

三是重点产业快速发展，成为文化产业重要的新增长点。我国的互联网文化产业主要

包括网络游戏、新媒体动漫、网络视听、网络出版等重点行业。经过多年发展,这些行业都已初具规模,成为我国文化产业的重要增长点。在网络游戏产业方面,据文化部发布的《2014 中国网络游戏市场年度报告》显示,2014 年中国网络游戏市场整体销售收入为 1062.1 亿元,同比增长 29.1%,首次突破千亿元大关。尤其是移动游戏发展迅速,年市场销售收入为 268.6 亿元人民币,比 2013 年增长了 109.1%,市场占有率达到 24%。同年国产游戏出口快速增长,收入达到 26.8 亿美元,增速较 2008 年增长近 37 倍。在网络视听产业方面,根据文化部发布的《2014 中国网络音乐市场年度报告》显示,2014 年网络音乐用户规模增长至 4.78 亿人,网络音乐仍在我国网民中拥有最多的用户,网络音乐市场规模达到 75.5 亿元人民币。另据《2014 中国网络视听产业报告》显示,经过十年的发展,“我国网络视听产业(狭义)的市场规模将达到 378.4 亿,比 2013 年的 254.2 亿增长 48.8%”。^①在互联网出版方面,我国网络出版产业发展势头强劲,据中国新闻出版研究院发布的《2014—2015 中国数字出版产业年度报告》显示:“2014 年数字化阅读方式(网络在线阅读、手机阅读、电子阅读器阅读、光盘阅读、Pad 阅读等)的接触率为 58.1%,较 2013 年的 50.1%上升了 8.0 个百分点,首次超过了图书阅读率。在收入规模方面,互联网期刊收入 14.3 亿元;电子书(含网络原创出版物)45 亿元;数字报纸(不含手机报)10.5 亿元;博客 33.2 亿元。”^②传统出版行业开始逐渐向网络出版、数字出版转型,数字呈现、网络呈现成为未来人们日常阅读的首要方式,网络出版产业市场空间巨大。

二、国家出台多项政策支持互联网文化产业发展

从 1994 年互联网正式登陆我国起,我国的互联网经历了一个从无到有、从小到大的发展蜕变过程,互联网文化产业也在这个过程中不断蓬勃发展,产业规模不断扩大,产业边界不断拓展,产业内容不断丰富。为了更好地规范我国互联网文化产业发展,我国政府对互联网文化产业的管理规制也经历了一个从无到有、从单一到多元、从规制到扶持的过程。

(一) 我国互联网文化产业政策起始于国家对网络发展的规制

1994 年 2 月 18 日,国务院颁布了我国第一个关于网络信息技术的政策文件——《中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例》,由此拉开了我国网络管制的序幕。在 1994—1999 年这一时期,为了保护我国网络系统安全,加强对网络信息系统的规范和管理,我国政府出台了多条规制政策,如《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》等。这些政策的出台为我国互联网经济的健康有序发展奠定了基础。

^① 2014 中国网络视听产业报告 [EB/OL]. 数字电视中文网, <http://www.dvbcn.com/2014/12/11-115039.html>.

^② 魏玉山. 2014—2015 中国数字出版产业年度报告 [EB/OL]. 中国出版网, http://cips.chinapublish.com.cn/chinapublish/cbsd/201507/t20150715_168554.html.



（二）我国互联网文化产业政策丰富于国家对文化产业的重视

2000 年中共中央出台《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十个五年计划的建议》，第一次明确提出文化产业的概念。2009 年 7 月，国务院审议通过了我国第一部文化产业专项规划——《文化产业振兴规划》，文化产业正式上升为国家战略性产业。随后国务院各部委相继出台了《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》等众多支持文化产业发展的政策措施，为我国文化产业的发展提供了重要的政策要素支持。作为文化产业重要组成部分的互联网文化产业受到这些政策的强力支持，进入了快速发展期。

随着信息技术与传统文化产业的不断融合，网络游戏、动漫、网络视听、网络出版等新兴文化产业业态日益发展壮大，我国政府对这些新兴重点行业的规制也日益完善，众多针对这些行业的管理政策、扶持政策陆续出台。2002 年 6 月，国家新闻出版总署和信息产业部联合发布《互联网出版管理暂行规定》，这是我国第一部专门针对互联网文化产业的政策文件。它的出台标志着我国互联网文化产业政策正式进入了由技术规制到产业管理的时代，政策制定主体由单一的国家信息产业管理部门扩展到新闻出版、广播电视、文化等众多相关部门。随后几年，随着网络游戏产业、动漫产业、网络视听产业的快速发展，我国政府相继出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》《互联网视听节目服务管理规定》等涉及产业发展与行业规范的政策措施，进一步规范和推动了我国互联网文化产业的发展。

综上所述，目前我国已经建立了一个从整体产业发展到具体行业扶持，从网络安全保护到网络信息传播规范，从产业规范到产业扶持的全方位、多角度的互联网文化产业政策体系。

（三）我国互联网文化产业政策发展于国家互联网战略的初步形成

2013 年 8 月 17 日，国务院正式对外公布了“宽带中国”战略实施方案。这一方案的公布，标志着“宽带中国”正式上升为国家战略，为未来我国宽带建设奠定了重要国家战略基础。随后国务院发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》明确提出：“丰富信息消费内容。大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。”^① 同时该意见还从数字传输技术、文化传播体系、内容制作能力、文化传播能力、新媒体建设、信息内容工程、网络文化产品生产传播等方面进行了相应的政策规定。该意见的发布，为进一步促进我国互联网文化产业发展提供了政策支持。2015 年 3 月，李克强总理在政府工作报告里提出制定“互联网+”行动计划，并明确指出应进一步推动互联网与其他行业的融合发展，带动相关产业的转型升级。互联网文化产业是“互联网+”文化产业的最好体现，“互联网+”上升为国家战略后，为我国相关部委进一步制定推动互联网文化产业发展的相关政策提供了政策依据。

^① 国务院. 国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见 [EB/OL]. 中国政府网, http://www.gov.cn/jzwgk/2013-08/14/content_2466856.htm.

第二节 研究综述

一、国内互联网文化产业政策相关研究

随着我国互联网文化产业的快速发展,国内很多学者都关注到了我国互联网文化产业政策制定执行中的各种问题,并就这些问题开展了较为深入的研究。这些研究主要集中在以下几个方面:一是互联网文化产业及产业政策的界定研究;二是互联网文化产业政策发展历程研究;三是互联网文化产业政策问题研究;四是重点互联网文化行业政策研究。这些研究较好地分析了我国互联网文化产业政策问题,为国家科学制定互联网文化产业政策,规制扶持互联网文化产业健康发展提供了学理依据和理论指导。

但是相较于丰富、系统的文化产业政策研究,我国互联网文化产业政策研究还缺乏系统性,相关研究成果主要分散在单篇论文里,缺少相关专著。这一方面是由于我国互联网文化产业本身是一个新兴产业,互联网文化产业政策文本较少,政策体系不完善,管理机制不明确,为系统研究带来了巨大的困难;另一方面是由于政策本身不断地变化和演进,以及政策制定、执行过程中一些非理性因素加大了理论研究的难度。因此,我国互联网文化产业政策研究还相对不成熟。

(一) 直接与互联网文化产业政策相关的研究

1. 互联网文化产业界定研究

研究互联网文化产业政策,首先要界定互联网文化产业政策的边界,即研究范围。而互联网文化产业政策的范围是由互联网文化产业的内涵、外延决定的。因此,我们首要研究的是互联网文化产业的界定。虽然国内学者对于互联网文化产业的界定并未形成统一的共识,但是综合各种研究成果,我们可以看出,我国学界对互联网文化产业的界定主要有两种:一是强调互联网文化产业的信息技术属性,将互联网文化产业约等同于信息产业。田贵平在“刍议网络文化产业经济发展中的问题与对策”中指出:“所谓互联网文化产业是指以网络技术为依托,以产业化的方式提供文化产品和服务的信息经济。”^①在他看来,互联网文化产业包括了所有以数字技术终端设备为核心和载体的信息技术、服务和内容产业。他关于互联网文化产业的定义强调了互联网文化产业的数字信息属性,但是忽视了互联网文化产业作为文化内容产业的特殊性。二是融合说,这种观点认为,互联网文化产业是数字技术和传统文化产业的融合,既包括传统文化产业的网络化升级,也包括网络技术与文化创意结合产生的新兴产业业态。刘广伟在“论信息技术与网络文化产业的互动关系”中指出:“互联网文化产业是指基于网络平台进行文化内容的生产、创造和传播的产业。”^②这种界定既明确了互联网文化产业的信息技术属性,又强调了互联网文化产业独

① 田贵平. 刍议网络文化产业经济发展中的问题与对策 [J]. 现代财经, 2008, 28 (6): 85—88.

② 刘广伟. 论信息技术与网络文化产业的互动关系 [J]. 经济研究导刊, 2010 (33): 177—180, 261.

特的文化内容属性,相较于信息说更科学合理。

2. 互联网文化产业政策界定研究

由于学界对互联网文化产业的内涵和外界界定不一,因此,对互联网文化产业政策的界定也各不相同。最早对我国互联网文化产业政策进行界定的学者是陆地和陈学会老师,他们在《中国网络文化产业发展报告》中指出:“互联网文化产业政府规制是我国政府对互联网文化产业制定的发展规划和管理制度。”^①其他学者更多从文化产业总体角度详细界定了我国文化产业政策的概念。胡惠林教授在《文化产业学——现代文化产业理论与政策》中指出:“文化产业政策是从经济学的角度来考察文化,是政府根据国民经济发展的要求和文化需求,以及一定时期内文化产业发展的现状和变动趋势,以市场机制为基础,规划、引导和干预文化产业形成和发展的制度体系,具有双重导向性、管制与规范的兼容性,用以引导产业结构调整、规范文化企业市场行为,实现整个文化产业的合理与高度化。”^②

3. 互联网文化产业政策发展历程研究

互联网文化产业政策作为国家规制互联网文化产业发展的政策工具,它的发展演变历程与我国互联网文化产业的发展历程基本是同步的,它蕴藏在我国互联网文化立法的过程中。刘爽认为:“我国互联网文化产业的政策实践过程主要蕴藏在对网络文化的立法进程中,网络政策管理前期(1987—1993年),网络政策管理初期(1994—1998年),网络政策管理发展期(1999年至今)。纵观我国的互联网文化产业政策,我国的网络立法及其制定政策的核心是‘加强管理’。这在很大程度上促进了互联网文化产业的建设和管理,使得互联网文化产业的发展依据灵活多样,互联网文化产业的信息安全得到有效保障。”^③

也有学者认为,我国互联网文化产业规制大致经历了一个从缺乏管制、自由发展到不断加强规制的过程。在这个过程中,作为政策主体的国务院及相关部委,不断针对我国互联网文化产业实践中出现的各种问题,出台相关政策,规范产业发展。胡惠林在《我国文化产业政策文献研究综述 1999—2009》中认为:“我国关于网络文化的政策文本类型中,法律性文化、司法解释、行政法规都是比较少的,但是却发挥着纲领性作用;部门规章的数量比较多,起着重要的作用;规范性文件的数量最多,大多都是针对具体的事情具体制定的,指导意义最具体。”^④在他看来,国家互联网文化产业政策的这种特性正是我国互联网文化产业快速发展而相关产业政策法规制定相对滞后造成的。

4. 互联网文化产业政策问题研究

我国学者在互联网文化产业政策问题研究领域取得了较丰硕的成果。

首先在政策主体研究方面,很多学者认为,我国互联网文化产业采取的是分部门、属地化管理的基本模式。但是由于互联网文化产业本身的融合性、交叉性,使得这种传统的产业管理模式很难完全适应互联网文化产业多向度融合发展的要求,因此,出现了政出多门、重复管理的问题。而这种问题在网络游戏、新媒体动漫产业领域尤其突出。陆地和陈

① 陆地,陈学会.中国网络文化产业发展报告[M].北京:新华出版社,2010:345—362.

② 解学芳.我国文化产业政策的关联性偏差及矫正[J].中共长春市委党校学报,2008(6):23—26,29.
胡惠林.文化产业学——现代文化产业理论与政策[M].上海:上海文艺出版社,2006:302—303.

③ 刘爽.1999—2009年我国网络文化产业政策综述[J].江汉大学学报(人文科学版),2011(6):37—41.

④ 胡惠林.我国文化产业政策文献研究综述 1999—2009[M].上海:上海人民出版社,2010:370—378.

学会认为,互联网文化产业领域的“多头管理降低了工作效率”,且监管协作机制存在结构性缺陷,效率不足,制约了互联网文化产业的发展。李璐在“网络游戏产业监管体制研究”中指出:“2009年9月由中央编办颁发了针对《‘三定’规定》的解释,明确了网络游戏产业主管部门的权责,简化相关审批流程,但并没有彻底改变网游产业多头管理的局面。”^①

其次是政策效力研究。学者普遍认为,我国互联网文化产业领域存在立法进程缓慢、产业政策滞后、层级不高的问题。解学芳认为:“科技创新周期日益缩短、新技术应用于互联网文化产业的速度不断加快,使互联网文化产业新业态层出不穷,但新问题、新情况也不断凸显,与此同时互联网文化产业管理制度的出台却远远滞后于产业的发展,成为互联网文化产业发展的障碍。”^② 张晓玲认为:“立法分散,位阶低,缺少系统性。目前多通过行政法规、规章、政策来调整,分散且缺少法律层次的立法。在频繁颁布的众多规定中,相互矛盾的规定普遍存在。”^③

(二) 直接与重点互联网文化行业相关的研究成果

1. 关于网络游戏产业政策的研究

网络游戏产业是我国互联网文化产业的重要组成部分,关于网络游戏产业政策的研究成果较为丰富。我国关于网络游戏产业政策的研究主要集中在以下几个方面:一是网络游戏的市场监管模式和监管制度研究;二是网络游戏对青少年的影响研究;三是网络游戏的虚拟财产研究;四是网络游戏的版权保护研究。

首先是网络游戏的市场监管模式和监管制度研究。孟琦认为:“网络游戏市场监管模式是国家监管权力机构、立法机构与司法机构针对网络游戏市场失灵制定的全部相关法律以及以法律为基础的公共政策行为的制度安排的一般形式。”^④ 因此,构建合理、有效、合法的网络游戏市场监管模式是保证我国网络游戏市场健康发展的基本前提。而我国的网络游戏监管制度长期存在相关立法缺失、政府职能部门权责不明、公众参与制度缺位等问题。刘亚娜等认为:“应加快相关法律法规的制定和推出,给网络游戏产业带来良性的约束和规制,有效地帮助企业履行自身的社会责任和义务,促进网络游戏产业的持续发展。”^⑤

其次是网络游戏对青少年的影响研究。我国学者重点从应用心理学、法学等角度关注了网游游戏中的暴力、色情内容对青少年的影响,以及国家相关规制政策的发展。雷雳认为:“青少年若长期沉迷于暴力网络游戏,对游戏中的‘死亡’‘暴力’等现象熟视无睹,久而久之,必将降低他们的正常移情反应,这样可能不仅会影响他们对死亡这一生命现象的认识,把人的生死与网络游戏中的‘角色人物’相比,混淆虚拟的游戏‘人物’与现实生命之间的区别,对死亡概念的理解可能产生不利影响,而且还可能提高其在现实生活中

① 李璐. 网络游戏产业监管体制研究 [D]. 长春: 吉林大学, 2010.

② 解学芳. 网络文化产业的公共治理: 一个网络生态视角 [J]. 毛泽东邓小平理论研究, 2012 (3): 45-50.

③ 张晓玲. 我国网络文化产业相关法律制度的完善 [J]. 情报杂志, 2007 (1): 86-88.

④ 孟琦. 我国网络游戏市场监管模式的法律研究——基于《魔兽世界》“审批门”事件的法律分析 [D]. 成都: 西南财经大学, 2011.

⑤ 刘亚娜, 宫倩, 冯冠. 论我国网络游戏监管制度的完善 [J]. 吉林工商学院学报, 2012, 28 (1): 83-86.

的攻击性。”^①也有学者认为,网络游戏中的暴力内容与青少年的暴力行为并不存在明确的因果关系,青少年更多地通过网络游戏中的协作与互动实现新的自我形塑。黄少华、刘赛认为:“在网络游戏中,青少年更偏向通过游戏实现社会互动、团队协作和自我认同。”^②为了减低网络暴力内容对我国青少年的不良影响,长期以来我国出台了多项内容监管政策规制网络游戏产业的发展。刘建银、周轶对我国青少年网络游戏监管政策进行了系统梳理和历时性分析,他们认为:“旨在保护青少年的网络游戏监管政策大致经历了从笼统监管到专项监管两个阶段。监管的领域和手段主要体现在:对网络游戏内容的行政审批、对网络游戏出版与经营单位资质的行政审批、对网络游戏经营活动的行政与技术监管以及对网络游戏经营场所的行政监管等。目前,网络游戏监管政策仍存在多头监管和监管职能重复设定、针对青少年消费者尤其是未成年网络游戏行为的监管及保护有效性不足、监管政策技术和手段过于滞后等问题,亟待通过进一步研究加以完善。”^③

最后是网络游戏的版权保护研究。互联网的虚拟性和传播便捷性加大了互联网文化产品的版权保护难度。在众多的互联网侵权行为中,网络游戏的侵权行为具有不同的行为模式,给网游企业带来了巨大的损失,阻碍了网络游戏产业的健康发展。许国堂认为,我国的网络游戏侵权行为主要表现为三种形式:一是传统盗版,游戏软件的盗版;二是私服,不法商家私自设立非法网络服务器;三是外挂,即通过改变游戏程序而获得利益的作弊程序。这些侵权行为极大地危害了我国网络游戏产业的健康发展,一方面,侵权行为侵害了合法企业的利益;另一方面,侵权行为损害了企业的创新动力,在一定程度上造成了我国网络游戏的同质化。而这种侵权行为长期存在的一个主要原因是由于我国网络游戏著作权保护相关法律法规不完善。霍诚认为:“在互联网时代的现实情况中,思想和创意是核心,是一部作品具有原创性最重要的内容。如果用现在标准衡量,只要编程人员运用编程技术,将原有游戏程序进行反编程、反汇编就会形成一款不能认定为抄袭的抄袭作品。如此一来,网络游戏的版权保护无从谈起。”^④因此,作为产业主管部门的政府机构,必须建立健全适合网游特性的具有前瞻性和可操作性的版权保护体系,推动网游产业快速发展。赵雁认为:“网络游戏的版权保护不能照搬某一类法规笼统加以保护,而应当根据侵犯类型的不同采取双重保护模式——即作为计算机程序的保护和作为图像音像制品的输出的保护。”^⑤同时,很多学者认为应加大对网络游戏侵权行为的惩罚力度,大幅提升违法企业的违法成本。一些学者更进一步提出网络游戏的侵权行为应适用刑法打击。俞锋、周宏伟认为:“从立法上来看,相关的国际公约中已经确认了侵犯著作权行为的刑事罚则。其次,从司法实践上来看,对计算机程序的著作权进行刑法保护是打击这类行为的需要。”^⑥因此,通过刑法打击网络游戏侵权行为是非常必要的。在众多的网络游戏侵权行为中,学者认为最适用刑法打击的侵权行为是网络游戏中的私服和外挂行为。苏彩霞认为:“网络游

① 雷雳.暴力网络游戏对青少年的死亡认知及攻击性的影响[D].北京:首都师范大学,2007.

② 黄少华,刘赛.青少年网络游戏行为的结构[J].兰州大学学报(社会科学版),2013,41(5):55-62.

③ 刘建银,周轶.我国青少年网络游戏监管政策的十年回顾与分析[J].重庆邮电大学学报(社会科学版),2013(1):28-29.

④ 霍诚.中国网络游戏版权保护的研究[D].保定:河北大学,2013.

⑤ 赵雁.网络游戏的版权保护[J].电子制作,2013(2):92.

⑥ 俞锋,周宏伟.试论网络游戏著作权的刑法保护[J].中国出版,2013(4):33-36.

戏私服,其侵犯对象是著作权法所保护的计算机软件,而非其他作品;行为属性是未经许可,复制发行著作权人的游戏软件,而非销售侵权复制品或非法经营;其主观上一般具有营利目的,但必须根据具体案件情形来判断其主观目的,营利并非其本质特点。网络游戏私服只可能构成侵犯著作权罪,而非销售侵权复制品罪或非法经营罪。”^①关于网络外挂是否适用刑法打击,学界存在较大争议,这种争议主要在于:网游外挂是否构成侵犯著作权罪,网游外挂是否构成破坏计算机信息系统罪,网游外挂是否构成非法经营罪。

2. 关于新媒体动漫产业政策的研究

新媒体动漫是一种新兴的动漫产业业态,目前国内学者关于新媒体动漫产业政策的研究成果相对较少,研究主要集中在新媒体动漫发展现状和整个动漫产业政策研究等领域。研究内容主要包括动漫产业政策的概念界定、动漫产业政策问题、动漫产业分级制度、新媒体动漫发展现状、新媒体动漫版权保护等。

第一,动漫产业政策概念界定研究。王静在“中国动漫产业政策探析”中认为:“动漫产业政策就是各国政府根据本国宏观经济情况、动漫产业特征和发展规律,所采取的一系列提升或保持动漫产业竞争力、优化产业资源配置的政策措施的总和。”^②

第二,动漫产业政策问题研究。李波在“我国动漫产业政策研究”中认为:“我国动漫产业政策存在以下缺陷:一是,政策主体分散;二是,政策权威性不够;三是,政策针对性不强;四是,政策扶持力度较小;五是,政策程序不科学。我国需进一步完善动漫产业政策,这必须从以下方面入手:一是,加强部门协作;二是,完善法律体系;三是,扩大扶持范围;四是,增强扶持力度;五是,改善实施程序。”^③

第三,动漫产业分级制度研究。很多学者认为,合理的动漫产品分级制度既能有效地过滤有害信息,保护未成年人的利益,又能给成人动漫的发展提供一定的政策空间,改变我国动漫产品低龄化、缺乏国际竞争力的问题。郝园园认为:“建立动漫分级制度有助于动漫内容的多元化发展,有利于内容制作有据可依、内容监管有法可循。”^④

第四,新媒体动漫发展现状研究。很多学者认为,随着互联网和移动互联网的不断普及,新媒体动漫将是我国动漫产业发展的重要突破口,更是中国动漫产品走出去与日韩动漫产品争夺国际市场的重要力量。佟婷、彭乔认为:“我国的新媒体消费市场的基数巨大,互联网用户特别是移动互联网用户数的增长,极大地鼓励了新媒体动漫的发展势头。”^⑤

第五,新媒体动漫版权保护研究。方云涛认为:“新媒体动漫版权侵权具有以下特点:(一)侵权数量大、速度快、危害广;(二)侵权形式隐蔽,参与主体增多;(三)侵权成本低,维权成本高。”^⑥因此,“企业应当设立专人来负责企业的知识产权日常管理工作。对动漫作品建立分阶段、有重点的全面保护体系,政府应尽快完善《中华人民共和国著作权法》,加快电子证据立法的进程。”

① 苏彩霞.网络游戏私服的刑法定性[J].国家检察官学院学报,2013,21(4):91-97.

② 王静.中国动漫产业政策探析[D].沈阳:东北大学,2009.

③ 李波.我国动漫产业政策研究[D].长春:长春工业大学,2012.

④ 郝园园.中国动漫分级势在必行[J].出版广角,2014(9):10-11.

⑤ 佟婷,彭乔.探索期中国新媒体动漫的发展与前景[J].现代传播,2014(6):121-125.

⑥ 方云涛.新媒体动漫版权侵权特点及保护[J].中国律师,2013(4):71-72.



3. 关于网络视听产业政策的研究

网络视听产业是网络技术与传统影视产业和音乐产业融合的产物。它的发展极大地改变了世界各国影视产业和音乐产业的格局,几乎颠覆了传统音乐产业的盈利模式。我国的网络视听产业政策研究主要集中在网络视听产业的市场准入政策、内容监管政策、版权保护政策等方面。

相较于网络游戏产业和新媒体动漫产业,网络视听产业是消费群体规模最大、消费者最多元、产品潜在影响力最大的互联网文化行业,因此,我国学者都认为政府管理是保证网络视听产业健康发展,构建和谐良好互联网文化环境的基础条件。但是,在加大管理的同时,我国网络视听政策也存在一定问题。一是重规制轻扶持的政策倾向,不利于产业快速发展。关萍萍在“媒介融合背景下网络视频产业政策的内容分析”中认为:“我国现有政策的管理倾向多以限制性条款为主,鼓励性政策为辅。各管理规定除了用许可制度、审查制度等对互联网信息传播行为和主体进行管理之外,都明确规定了各种惩罚办法,包括整改、停办、罚款以及追究刑事责任等,对互联网信息传播主体进行约束性管理。而鼓励性政策相对较少,因此,在未来的政策制定中需要注重对发展性和鼓励性条款的添加,从而在目标导向上,既能实现产业良性发展、保证社会文化安全,又能有利于信息技术普及和发展、保障公众信息权利。”^①二是版权保护仍然是政策难点。一方面,加强版权保护是我国网络视听产业长期可持续发展的基本前提;另一方面,过高的版权壁垒在一定时期内将对我国网络视听企业造成巨大的冲击。陆地、陈学会认为:“2008年以来,政府加大网络视频行业监管的力度,广电总局颁布《互联网视听节目服务管理规定》;2009年,广电总局正式宣布将全面禁止没有许可证的海外影视剧在互联网上播放。视频分享网站因侵权行为、内容低俗等原因,发放营业牌照的速度放缓,面临各项政策风险大。同时,长期依赖国内知识产权保护能力较弱的市场环境发展起来的视频分享类网站,随着政府产权职能部门监管力度的加大,以及整个社会产权保护意识的加强,其版权纠纷问题成为发展桎梏。一方面盗版内容难以获取广告商的支持,盗版行为严重阻碍了视频网站商业模式的发展,另一方面,产权明晰后造成网站视频资源的匮乏导致其产品和服务质量下降,流量降低。”^②

我国学者关于网络音乐产业政策的研究重点集中在网络音乐版权保护方面。有的学者借鉴国外网络音乐版权保护的经验和做法,提出我国网络音乐版权保护的集体管理模式。李先波、何文桃在“网络音乐作品著作权集体管理制度探析”中认为:“在新的网络平台上,著作权人对音乐著作权的个人管理显得更加束手无策,以对著作权更好地予以保护为前提,著作权人今后应更大可能地将权利委托给音乐著作权集体管理组织来处理,网络音乐著作权集体管理组织将在著作权人维权的呼声中确立自己应有的地位。”^③西方国家大多采用集体管理的方式来管理网络音乐版权,而在我国网络音乐版权集体管理制度还存在以下问题:“缺乏有效的网络音乐集体管理机制;没有抑制非法从事集体管理的制度;平行授权机制缺失。”^④同时,很多学者认为《信息网络传播权保护条例》中的“避风港”规

① 关萍萍. 媒介融合背景下网络视频产业政策的内容分析 [J]. 电视研究, 2011 (8): 52—55.

② 陆地, 陈学会. 中国互联网文化产业发展报告 [M]. 北京: 新华出版社, 2010: 224—225.

③ 李先波, 何文桃. 网络音乐作品著作权集体管理制度探析 [J]. 人民音乐, 2009 (10): 86—87.

④ 李先波, 何文桃. 网络音乐作品著作权集体管理制度探析 [J]. 人民音乐, 2009 (10): 86—87.

定客观上为网络音乐的侵权行为提供了庇护。谭谊、谢亚可认为：“避风港的规定使一些采用用户上传资源进行数字音乐共享模式的运营商和网站将法律规避方式放在了用户身上，如果版权方提出交涉，在一定时间内删除便可以免责。但是用户上传的资源是不断更新的，甚至有部分网站是内部人员以用户身份上传数字音乐资源来充实音乐数据库。因此这种侵权行为不会因为版权方的交涉而真正停止，它将会持续不断下去。”^① 因此，学者认为，在加大对网络音乐版权的技术保护的同时，应该进一步完善相关网络版权保护制度，借鉴别国经验，探索适合中国的网络音乐著作权集体管理制度。

4. 关于网络出版产业政策的研究

我国学者关于网络出版产业政策的研究主要集中在以下方面：一是政府对网络出版的宏观管理政策研究；二是传统出版向网络出版转型的扶持政策研究；三是网络出版的标准化政策研究。

魏巍在“关于我国网络出版产业政府宏观管理政策问题的思考”中认为：“网络出版业中政府宏观管理政策存在以下主要问题：一是网络出版业政府的统计工作存在着不规范和缺失问题；二是网络出版产业结构不合理问题；三是相关法规滞后和缺失问题。因此，要妥善解决我国网络出版产业宏观政策问题就必须从以下方面入手：一是制定统一的行业统计标准；二是调整和优化网络出版业结构，突出发展社会效益好的出版业态；三是修订网络出版法规应注意的问题。”^②

黄先蓉、赵礼寿、刘玲武在“数字技术环境下的出版产业政策调整——基于2000年—2010年数字出版的政策分析”中认为：“在数字技术环境下，政府应充分发挥出版产业政策的作用，积极利用政府的‘有形之手’来引导出版产业在数字技术环境下的进一步发展。在出版产业结构政策调整方面，应该调整传统出版，引导传统出版走数字化道路；加大对数字出版的投入。其次，在出版产业组织政策调整方面，应促进出版产业内的有效竞争，实现资源的优化配置；鼓励原创，打造核心竞争力；进一步加强网络监管，净化网络环境。第三，在出版产业技术政策调整方面，要鼓励先进出版技术的自主研发和引进；加大对出版新技术的财政支持；加强知识产权管理。第四，在出版产业布局政策调整方面，应保证出版产业地区间相对均衡发展。”^③

钱明辉、林法纲在“信息资源产业的融资结构及政策优化——以数字出版行业为例”中认为：“从数字出版业的融资实践来看，我国信息资源产业存在着较大的信息不对称和投融资风险，严重制约了产业发展潜力的发掘，成为产业发展中急需解决的问题。信息资源产业的投融资体系建设离不开国家的政策支持，当前，最行之有效的莫过于通过建立政府融资支持体系，发挥政府支持政策的杠杆作用和示范效应，以引导社会资本流向，发挥资本市场的积极作用。然而，我国信息资源产业的融资类政策、法律、法规较为滞后，需进一步完善产业发展的政策法规环境。我国目前关于信息资源产业融资的政策法规散见于鼓励支持文化产业发展的法规规章中，专门针对信息资源产业融资的比较详细的融资政策

① 谭谊，谢亚可，数字音乐作品版权保护策略探析 [J]，出版发行研究，2012（10）：71—73。

② 魏巍，关于我国网络出版产业政府宏观管理政策问题的思考 [J]，经济研究导刊，2011（2）：188—191。

③ 黄先蓉，赵礼寿，刘玲武，数字技术环境下的出版产业政策调整——基于2000年—2010年数字出版的政策分析 [J]，编辑之友，2011（7）：15—18。