

INFORMATIONALIZATION

文化产业的崛起是20世纪带给21世纪的最重要的两项世纪交代。信息化加速了传统产业向信息经济转变。信息高速公路突破时空的界限，从根本上改变了传统的信息交流方式。



王国荣 著

信息化与文化产业

万缕地联系着。信息化的浪潮与业的结构调整和优化，促进了文

交流方式。

CULTURE
INDUSTRY

上海文化出版社

INFORMA-
TIONALIZATION



信息化与文化产业

王国荣 著

CULTURE
INDUSTRY

上海文化出版社

图书在版编目(CIP)数据

信息化与文化产业/王国荣著. - 上海:上海文化出版社,
2005

ISBN 7-80646-781-5

I. 信… II. 王… III. 信息技术-应用-文化-产业-研究
IV. G114

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 019029 号

责任编辑 唐宗良

装帧设计 周艳梅

书 名	信息化与文化产业
出版发行	上海文化出版社
地 址	上海市绍兴路 74 号
邮 编	200020
电子信箱	cslcm@public1.sta.net.cn
网 址	www.slcmm.com
经 销	新华书店
印 刷	苏州文艺印刷厂印刷
开 本	890 × 1240 1/32
印 张	12
插 页	2
字 数	320,000
版 次	2004 年 12 月第 1 版 2004 年 12 月第 1 次印刷
国际书号	ISBN 7-80646-781-5/G·389
定 价	24.00 元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T: 0512-66063782

目 录

第一章 总 论

- 一、两项“世纪交代”:信息社会与文化产业时代…………… (2)
 - 1. 人类进入信息社会…………… (2)
 - 2. 世界进入文化产业时代…………… (8)
- 二、信息化与文化产业:带动、互动的大背景与大趋势 …… (14)
 - 1. “数字地球”与五次信息革命…………… (14)
 - 2. 经济全球化、全球信息化与文化产业的走向…………… (15)
 - 3. 知识经济崛起与入世对中国发展文化产业的影响…………… (19)
 - 4. 文化产业在中国国民经济中的地位…………… (22)
- 三、信息化与文化产业研究的发展轨迹…………… (24)
 - 1. 信息化研究的发展轨迹…………… (24)
 - 2. 文化产业研究的发展轨迹…………… (31)
- 四、在互动中构建中国的先进文化…………… (38)
 - 1. 信息化与文化产业互动对世界文化发展的影响 …… (38)
 - 2. 互动对中国文化发展的影响…………… (40)
 - 3. 信息时代的先进文化建设…………… (42)
- 五、我国信息化与文化产业发展的机遇与挑战…………… (45)
 - 1. 我国信息化的长足进步与“数字鸿沟”…………… (45)
 - 2. 文化产业大发展的历史机遇…………… (48)
 - 3. 中国文化产业面临的严峻挑战…………… (52)

2 信息化与文化产业

- 4. 需要突破的观念误区…………… (53)
- 5. 走有中国特色的文化产业之路…………… (57)

第二章 带动篇

- 一、信息化对文化产业的渗透与影响…………… (62)
 - 1. 信息化对文化产业渗透力与影响力的预测与研究…………… (64)
 - 2. 渗透力、影响力与文化产业科技含量…………… (65)
 - 3. 渗透力、影响力与文化产业集中度…………… (69)
 - 4. 渗透力与影响力是一把“双刃剑”…………… (75)
- 二、信息化提升了文化产业的能级…………… (77)
 - 1. 音像媒体的能级提升…………… (77)
 - 2. 电影:高能级的“大片”占领全球市场…………… (80)
 - 3. 出版业:对造纸术与印刷术的超越…………… (81)
 - 4. 信息技术对图书馆的提升:图书馆正被重新定义…………… (83)
- 三、信息化开拓了新型文化产业领域…………… (86)
 - 1. “第三次书业革命”与数字出版物…………… (87)
 - 2. 从“听”到“看”的数字广播…………… (92)
 - 3. “第三代电视”:数字电视…………… (94)
 - 4. 互联网:新兴的“第四媒体”…………… (97)
 - 5. “读图时代”的利器:数字摄影…………… (101)
 - 6. 没有 Film 的 Film:数字电影…………… (102)
 - 7. 创造网络神话的数字娱乐…………… (104)
 - 8. 从“随身听”到“随身看”:数字视听…………… (108)
 - 9. 手机文化,一种最年轻的文化,一种最新的媒体 … (110)
- 四、信息化构筑了全新的文化产业链…………… (114)
 - 1. 信息化简化了文化产业上下游之间的环节…………… (114)

2. 信息化极大地延长了文化产业链·····	(117)
3. 反映文化产业链极大延长的跨国兼并重组·····	(120)
4. 新型文化产业链的成功案例:《哈利·波特》·····	(122)
五、信息时代的大众文化·····	(124)
1. 挟信息化之潮的大众文化的崛起·····	(124)
2. 大众文化:信息化背景下的一种新的文化生产方式 ·····	(125)
3. 大众文化的本质特征·····	(128)
4. 典型的大众文化:电视文化·····	(133)
5. 大众文化的前沿:青少年流行文化·····	(135)
6. 21 世纪生活质量的标志:休闲文化·····	(140)
7. 大众文化的价值提升·····	(146)

第三章 互动篇

一、互动拓展了信息化与文化产业各自发展的空间·····	(149)
1. “互动”的信息传播机理·····	(149)
2. “互动”使信息的价值倍增·····	(152)
3. 新型文化产业与传统文化产业在互动中渗透·····	(153)
4. 信息化拓展了文化产业的市场空间·····	(156)
二、网络文化:信息化与文化产业互动的产儿·····	(158)
1. 网络文化作为本体论意义上的新文化现象·····	(158)
2. 网络文化的特性·····	(162)
3. 网络文化:一个新的学术研究领域·····	(166)
4. 网络文化推动新型的与传统的文化产业领域的融合 ·····	(170)
三、信息化的“内容”产业·····	(173)
1. 网络新闻:“内容为王”的一个典型·····	(174)
2. 当信息成为娱乐:令人惊异的新兴“内容产业”·····	(177)

4 信息化与文化产业

- 3. 扩大与深化“内容”的革命 (180)
- 四、文化产业对信息技术的巨大需求 (182)
 - 1. 最伟大的信息传播技术革命 (183)
 - 2. 文化产业的发展对信息技术的依存性 (187)
 - 3. 信息化对文化产业是个开放的、无终点的过程 ... (191)
- 五、文化产业拓展了信息服务业的领域 (198)
 - 1. 开拓信息增值服务是文化产业发展的需要 (198)
 - 2. 文化产业与信息服务的营销 (202)
 - 3. 文化产业为信息服务开拓的广阔空间 (210)

第四章 问题篇

- 一、文化的“泛大众文化”化 (218)
 - 1. 对文化的“泛大众文化”化的研究进程 (218)
 - 2. 文化的“泛大众文化”化强化了大众文化蕴含的矛盾
..... (220)
 - 3. “泛大众文化”化潮流中的新闻娱乐化 (223)
 - 4. 网络传播与“泛大众文化”化的走向 (226)
 - 5. 精英文化的生存状态及新的使命 (232)
- 二、“读图时代”的人的思维力的退化 (233)
 - 1. “读图时代”的降临 (233)
 - 2. 印刷文化与读图文化的逻辑图式与认识价值 (235)
 - 3. “读图时代”的新问题与人的思维力的退化 (241)
- 三、信息化与文化产业互动中的知识产权 (244)
 - 1. 文化产业的核心是版权产业 (244)
 - 2. 信息化对版权制度的影响 (246)
 - 3. 信息时代的“盗版”:文化产业的硬伤与“痼疾” ... (249)
- 四、网上色情、暴力与“网络综合症” (253)
 - 1. “虚拟天堂”与“虚拟地狱”的矛盾体 (253)

2. 网上的“红灯区”、“杀人场”	(256)
3. 网络伦理问题的产生的根源	(265)
五、信息、文化的霸权与“话语权”	(267)
1. “数字鸿沟”所强化的“文化鸿沟”	(267)
2. 信息霸权放大了“文化霸权”、“话语权”	(273)
3. 文化霸权的特点及给中国文化发展带来的深层问题	(274)
六、“黑客”:挑战网络霸权、安全漏洞与危害信息安全的矛 盾体	(279)
1. “超级网虫”的出现与分化	(279)
2. “牛仔的后现代主义电子化身”:“黑客精神”与 “黑客伦理”	(281)
3. 国家权力意志的砝码	(285)
4. 黑客精神的坠落与“数字化犯罪”	(286)

第五章 对策篇

一、制订国家信息化与文化产业互动发展战略	(291)
1. 全球化与我国民族文化、社会主义意识形态的地位	(293)
2. 文化强国的文化产业的发展历程与欧盟发展战略 的启示	(299)
3. 信息化与文化产业互动发展战略的制定	(307)
4. 消除“数字鸿沟”与“文化鸿沟”	(313)
二、信息安全、文化安全的立法、行政与管理	(318)
1. 信息主权与文化主权	(318)
2. 信息安全的国际合作与技术、法律支持	(320)
3. 维护文化安全,建立国际文化新秩序	(325)
4. 知识产权保护:信息与文化安全的重要内容	(331)

6 信息化与文化产业

三、信息化与文化产业人才的培育	(337)
1. 经营人才的培育	(338)
2. 中介人才的培育	(342)
3. 特殊人才的培育	(344)
4. 中西部与农村信息、文化人才的培育	(345)
5. 造就信息化与文化产业人才脱颖而出的政策环境	(346)
四、信息、文化产业的经营与走向国际市场	(348)
1. 信息与文化产业的经营意识	(348)
2. 信息与文化产业的经营环境	(351)
3. 信息与文化产业的“走出去”	(355)
五、引导多元投资,消除信息、文化产业进入壁垒	(357)
1. 引导多元投资,使投资责任均衡化	(358)
2. 营造公平、公开和公正的投资环境	(360)
3. 多元投资的金融介入	(364)
4. 实施积极的投资鼓励和分配政策	(369)
5. 引导多元投资,需要法律助推与保障	(370)

第一章 总 论

信息与文化有着不解之缘。在汉语中,“信息”这个词最早出现于文学作品——南唐诗人李中的《暮春怀故人》,诗中有“梦断美人沉信息,日穿长路依楼台”。宋代著名诗人陈亮在《梅花》中,有“欲传春信息,不怕雪埋葬”。当然,诗中的“信息”含义还比较狭窄,多半是“讯息”之意。

在国际社会,发达国家已拆除通信业、传媒业、信息业之间传统的行业管理壁垒,“信息产业”列入了媒体业、网络服务业、咨询业、广告业、会展业等——而这些产业领域,又是“文化产业”的重要领域。信息、信息化与文化、文化产业就这样你中有我,我中有你,相互关联,互为表里,千丝万缕地联系着。

今天我们讨论的信息是指加工知识的原材料与经组织化而加以传递的数据。以信息技术为代表的当代科学技术,提供了信息生产、传播、处理、存储、感测、检索、获取、利用等方面的技术条件和装备的支持;数据库技术、多媒体技术、数据压缩存储技术等,不仅使信息生产的内容、数量大大增加,而且改变了信息的存在结构;人工智能系统更提供了从现有信息中进行知识创新的技术支持,它们对文化产业产生了巨大的渗透与影响。同时,文化产业与信息化的互动,不仅为信息增添了实体“内容”,而且对它的“虚拟”技术提出更多、更高的需求,促进了信息技术的加速度发展。

信息化对文化产业同它对经济社会与人的心理的广泛影响一样,具有正面与负面的效应,“文化产业”的“泛大众文化”化、知识产权保护、信息安全、网上色情与暴力及文化产业、信息化人才问题、信息鸿沟与文化鸿沟、文化霸权与话语权等不少新问题的产生,需要我

2 信息化与文化产业

们作出回答;国家的信息发展战略与文化发展战略,信息安全与文化安全的立法、管理,文化人才的培养与文化经营,消除数字与文化鸿沟等,需要我们作出对策。本书以信息化与文化产业的相互关系作为考察视角,作出理论描述与分析。

一、两项“世纪交代”: 信息社会与文化产业时代

信息化的浪潮与文化产业的崛起是 20 世纪带给 21 世纪的最重要的两项“世纪交代”。

1. 人类进入信息社会

比尔·盖茨爬上一根离地 17 米的钢缆,坐在两根由 33 万张格式打印纸叠成的白色柱子上。他手里拿着一张光盘,说道:“我手里的这张光盘所包含的信息比我身下的这些纸所包含的信息还要多。”他背景是美丽的森林。他要告诉人们:人类征服自然、向自然索取的工业社会将被人同自然亲和的信息社会取代。更多的信息将刻录在光盘上,而不是印在纸上,那将给人们带来更多的信息,而减少地球上森林的砍伐。这张宣告人类进入信息社会的著名照片刊登在 1995 年 10 月号的《美国国家地理》杂志的《信息革命》的文章中。

“人类进入信息社会,”这已为我们每个人所深切感受。城市信息化、政府信息化、产业信息化、企业信息化、社区信息化……信息化浪潮扑面而来。“上网”、“刷卡”“伊妹(E-mail)”、“QQ”、“短信(手机短信)”、“网游(网络游戏)”、“ERP(企业资源计划)”、“CRM(客户管理系统)”、“电子政务”、“远程教育”、“电子阅览室”……这些信息社会的新名词,现已成为使用最频繁的“高频词”。“非典”流行时期,上海却进行着“百万市民网上行”活动;上海百万市民网上过了个科技节;网络在“与世隔绝”的人们面前打开一扇窗,电子商务逆风飞扬,火爆起来。迄 2004 年 6 月底,全球互联网用户突破 10 亿,中国互联网用户也近 1 亿。据市场研究机构 Gartner Group 统

计,亚太地区(不包括日本)的电子商务在未来五年将以年 155% 的速度迅速增长,2004 年就将突破 1 万亿美元,与此同时,全球电子商务市场将达 7.3 万亿美元。

“信息化”(Informatization)和“信息社会”(Information Society)的概念是 20 世纪 60 年代末由日本人最先提出来的。1963 年 1 月,日本学者梅田忠夫在日本《朝日放送》杂志上发表了《论信息产业》,首次从信息产业的角度研究了日本未来社会的发展方向。1964 年 1 月,该杂志又刊登了日本 Rikkyo 大学上岛教授的另一篇论文《论信息社会的社会学》,第一次使用了“信息社会”(日文 Joho Shakai)的概念。文章指出,日本正在快速进入信息社会。

1967 年,日本的政府研究机构“科学、技术和经济研究小组”创造性地提出了“Johoka”一词,即“信息化”的概念。他们认为:“信息社会是信息产业高度发达且在产业结构中占据优势的社会,而信息化则是由工业社会向信息社会前进的动态过程,它反映了从有形的可触摸的物质产品起主导作用的社会到无形的难以触摸的信息产品起主导作用的社会演化或转型。”1970 年,日本学者 Masuda 第一次把在日本广泛使用的“Joko Shakai”翻译为英文“Information Society”。“信息社会”此后为西方国家所接受。

信息社会的来临与信息革命的兴起同人类知识信息总量被称为“情报雪崩”、“信息爆炸”的迅猛增长分不开的。据日本科技信息中心估计,现在世界上每天产生科学文献逾万篇,科学图书逾千部,专利也达千余件,每天有数百亿个信息单元的信息量在传递。

人类知识生产的速度、方式和传播发生了质的变化。英国学者马丁(J. Martyn)测算,人类的知识在 19 世纪大约每隔 50 年翻一番,到 20 世纪初期翻番的时间缩短到 30 年,50 年代翻番的时间仅 10 年,70 年代每 5 年就增加一倍,80 年代知识总量增加一倍只要 3 年。近 30 年来人类创造的知识量等于过去 2000 年的总和。加利福尼亚大学伯克利分校研究人员发现,仅过去 3 年中,全球新生产出的信息量就翻了一番。2002 年,全球由纸张、胶片以及磁、光存储介质所记

4 信息化与文化产业

录的信息生产总量达到 5 万亿兆字节,如果以馆藏 1900 万册书籍和其他印刷出版物的美国国会图书馆为标准,5 万亿兆字节信息量足以填满 50 万座美国国会图书馆。

新产生的信息中有 92% 记录在硬盘等磁存储介质上,其次分别是胶片、纸张和光存储介质。而到 2050 年,今天运用的科技知识可能只占 1%。

兴起于 20 世纪中叶的现代科技革命,以雷霆万钧之势震撼着整个世界,广泛波及许多领域,其力度、深度和广度都是前所未有的,它主要体现在材料、能源、信息、生物、海洋、空间、环境和管理等方面,其先导、核心与主流就是信息革命,主要体现在二次信息化浪潮。

第一次信息化浪潮主要以计算机开发应用为标志。从 1946 年第一代电子计算机问世,经历了大型电脑、微型电脑、个人电脑和网络系统四个发展阶段。电子计算的功能和应用范围从当初的数据计算和处理,扩展到办公事务处理和工业控制以至数据库、网络、图形处理等软件技术开发应用的新阶段。特别是 20 世纪 80 年代以来,计算机技术发展普及加速。到 2004 年,全球互联网用户将逾 10 亿的数字远远超出 20 世纪人们对 21 世纪的预测。今天,人们很难想象,如果没有电脑,我们的工作和生活将是什么样子。电子计算机技术广泛应用于社会各领域,引发信息革命不断向前发展。

信息化浪潮加速了包括传统文化产业在内的工业社会产业结构的调整和优化,导致了包括新型文化产业的大批新兴产业的兴起,促进了世界经济由“物质经济”向“信息经济”转变,从工业社会向信息社会过渡。20 世纪 80 年代,信息产业已成为世界上的第一大产业。1995 年以来,全球信息产业的销售收入年均增长为 10%,大大高于同期全球 GDP 年均增长 2.4% 的速度,信息技术及相关产业对世界经济增长的贡献率已超过 25%。发达国家包括一些文化产业在内的广义信息产业已占 GDP 的 50% 以上。美国商务部 2000 年 6 月出版的《数字经济 2000》描述了信息技术与信息产业的发展对美国经济的促进作用。美国信息技术产业虽只占全部工业的 8.3%,但自

1995 年以来,经济增长的 30% 是来自信息技术产业。在美国现有的 45 万个工种中,40% 以上是在信息革命后出现的。从事信息产业的人数已超过从事生产物质产品的人数。信息产业在发达国家已取代汽车工业等重化工业而成为国民经济的主导产业。全球信息化浪潮,正在改变着以工业生产为基础的世界经济结构,促使世界经济基础转向以信息为基础的商品和服务上去,在信息化浪潮中崛起了被称为“新经济”或“知识经济”的新型经济形态,这是世界经济划时代的转变,也是对人类社会影响最为深远的一次新技术革命。

这场新的信息革命是以数字化多媒体集成和互联网络等技术综合而成的第二次信息化浪潮,网络技术是主要标志。世界各国的第二次信息化浪潮,把全球信息化推向更新更广更高的境界,其影响和意义都是过去所无法相比的。

风起云涌的“信息高速公路”计划是这次浪潮的集中表现。信息高速公路是一个以现代计算机网络技术为基础、以光纤为骨干的双向大容量和高速电子数据传输系统,它把所有通信系统和计算机信息系统连接起来,融合了计算机联网服务、电话和有线电视、无线通信系统的所有功能,传送文字、声音、图像或三者结合的多媒体信息,内容涉及政府、企业、科技和教育、传播机构、社区、家庭等各方面。

信息高速公路从根本上改变了传统的信息交流方式,它具有信息交流的交互性、多媒体综合性、协同性、实时性、开放性、广泛性和智能性等特性,它突破了时空的界限,成为社会生产力的重要标志,直接推动人类社会发展的动力。

信息技术的日新月异与广泛运用,使信息产业高速增长。光电子技术、光纤和激光技术等使信息产业成为高新技术的领头产业;系统集成、信息咨询等推动信息服务业向高级化方向发展,由数据库、软件、市场调查、电子影视、网上信息等组成内容产业使信息产业结构更高级化。

信息社会同每个人都息息相关。专家预测:未来社会,2/3 的职业将与信息有关,1/3 的职业则高度依赖于信息资源。

6 信息化与文化产业

信息社会具备以往社会所不具备的特点:

(1) 社会发展进入新阶段

信息社会是继农业社会、工业社会后,社会生产力的一次革命,是经济、社会和文化转变构成的人类奋斗历程的里程碑,见表1。

表1 人类社会发展的三个阶段

	农业社会	工业社会	信息社会
大致时间	前4000~1763年	1763~1970年	1946~2100年
主要推动力	农业革命	工业革命	信息革命
主要生产要素	土地	能源	信息和知识
主要经济形态	农业经济	工业经济	知识经济
主要信息文化产品	书籍与图画	报刊、广播、电视 三大媒体	信息化的三大媒体 “第四媒体”网络

信息社会使人类文明发展明显加速。原始社会度过了250万年的漫漫长夜,农业社会经历了5800年悠悠岁月,工业社会经过了200多年,而信息社会从它的起步期算起,才50年;从20世纪90年代第二次信息化浪潮算起,人类还刚进入信息社会。

(2) 信息和知识成为财富的主要源泉

在信息社会,知识和信息取代土地和资源,成为财富增长的源泉。工业社会世界富豪排名,前十名几乎全是钢铁大王、石油大王,而今天,排名前十位的世界富豪一半以上与信息等高科技产业有关。世界首富比尔·盖茨的财富就是来源于计算机软件包含的知识当中。比尔·盖茨之所以能够摘取并连续五届卫冕世界首富的桂冠,靠的是天才的思维、智能和观念。20多年的时间内由零发展到数百到上千亿美元的个人财富,这不能不说是“知识”创造的一个奇迹。如今,比尔·盖茨已成为新的“美国梦”的代表人物。尽管最新版的福布斯排行榜,由于欧元的大幅升值,比尔·盖茨的首富桂冠被“宜家”连锁夺去,但这只是暂时的。信息社会的首富必定是信息产业、生物工程等的代表性人物。随着信息化浪潮在中国的激荡,福布斯

的中国富豪排行榜赫然名列最前位的是网易网站创办人丁磊、盛大网络创办人陈天桥。这不是一种富豪排行游戏,它是信息社会的一个风向标、一个里程碑。

(3) 新型主导产业的形成与产业结构的全面升级

农业社会与工业社会对应的是物质经济,信息社会对应的经济形态是信息经济。两者主要区别在于:信息劳动者的比例、信息产业在经济中的比重、产品和服务中信息的成分都占主导地位。

信息经济在产业结构方面的首要特征是信息产业成为国民经济的主导和支柱产业,并在国民经济中占据主要地位。

信息经济的第二个主要特征是,社会经济系统的各个行业和领域广泛应用信息和信息技术提高效率 and 效益,从而使产业的能级全面提升。

(4) 社会就业结构的根本变革

就业结构从来同产业结构相适应,就业结构的变化是工业社会向信息社会过渡的重要标志。随着信息产业在国民经济中占据主导地位,以及信息技术在其他行业和社会领域中的广泛应用,信息产业与同信息相关的就业急速放大,农业和制造业就业逐步下降,特别是农业就业越来越少。

(5) 生活方式的巨大改变

“信息高速公路”的建成,多媒体信息网络联结着整个社会——政府、学校、商店、医院、银行、公共交通、社区、家庭……电子政务、电子商务、远程教育、远程医疗等,使许多公务、事务处理、贸易、金融往来、购物、医疗、教学、信息交流、科学研究、学术会议、旅游、文化娱乐、休闲等都借助网络进行,人们的工作、生活方式发生重大变化。

今天,人们在网上下载数码音乐,其保真程度超过现在所有的传媒;网络游戏不单对儿童有吸引力,也给成年人带来巨大的乐趣;网上美术馆、博物馆令人流连忘返;体育网站随各项赛事火爆;网络文学精彩纷呈;通过网络下载电影;通过宽带视频点播节目,令人目不暇接。医疗保健网站在未来人类生活中扮演重要角色,任何疑难病

8 信息化与文化产业

症都可以通过网络找到世界上最优秀的医生;旅游网站向人们介绍全世界的风景名胜,人们可以进行网上虚拟旅行,也可以通过网络排定旅游路线,预订机票和酒店,还能知道途经地点未来若干天的天气。

“上网”已是现代人生活内容的一部分。“你雅虎(Yahoo!)了吗?”曾是90年代美国最流行的问候语,而今天,这一流行语又变成“你古狗(Google)了吗?”“Google”是继“Yahoo!”后最火爆的门户网站。

“G(Google)”信息,已经成为了人们使用互联网的一种重要方式。它使每个人与任何问题的答案之间只有点击一下鼠标那么远。人们不无理由感叹,鼠标是地球上老鼠以来最有用的工具,互联网是人类学会使用火以来最伟大的发明。

作为目前互联网上功能最强大的免费搜索引擎,Google的索引目录中储存有80多亿个网页及8.8亿张图片,用户可以使用100多种语言文字进行搜索。现在,Google平均每天接受的搜索次数为1.5亿人次。

2. 世界进入文化产业时代

1988年,美国的文化产业仅电影、电视、录像带、音乐出版的总收入就达600亿美元,第一次超过农业与飞机制造业,成为美国出口第一行业;同年,日本娱乐业仅电子游戏机生产、经营收入就已超过日本汽车工业产值,人们突然发觉:“世界已进入文化产业的时代”。

(1) 文化产业的发展势头

文化产业的发展势头十分惊人:2002年,全球娱乐和媒体业遭到三重打击:dot.com泡沫破灭,经济摇摇欲坠,“9·11”恐怖袭击,尽管如此,娱乐和媒体业收入首次突破1万亿美元。

在许多发达国家与地区,文化产业不仅是该国文化的基本形态之一,而且越来越成为强大的经济实体,综合国力的最直观最具体的反映。发达国家与地区的文化消费已占总消费额的30%以上,创造出了可观的经济效益。文化产业已发展成为一个生机无限的经济生