

# 版权产业经济贡献评估体系的比较研究\*

肖 冰

厦门大学知识产权研究院, 361005, 福建厦门

**摘 要** 版权产业的高速发展使其对国民经济的影响日益深刻,有关版权产业经济贡献的研究也受到越来越多国家的重视。而要全面与客观地认识版权产业对国民经济的贡献,就必须依赖一套科学合理的评估体系。面对我国尚未构建这一评估体系的现状,有必要对以美国、英国为代表的版权产业发展历史悠久制度相对完善的国家所采用的评估体系加以研究。

**关键词** 版权产业;经济贡献;评估体系

DOI:10.16510/j.cnki.kjycb.2015.02.037

随着知识经济和科学技术的发展,以智力为支持、以知识创新为驱动力的版权产业获得了迅速发展。版权产业由于具有高收益性、高成长性和高附加值等特征,对国民经济乃至区域经济的发展存在突出的经济贡献<sup>[1]</sup>。同时,世界各国也越来越重视以科学的方法来评估版权在国民经济中的贡献程度。在世界知识产权组织(World Intellectual Property Organization,简称WIPO)的极力推动下,世界上已有包括美国、加拿大、澳大利亚、新西兰、挪威、芬兰、新加坡等国在内的多个国家开展了版权产业经济贡献的研究。基于我国经济社会发展的现实需要,构建一个科学合理的、能够准确反映版权产业在提升经济发展质量、推动市场创新体系构建等方面作用的评估体系,是非常必要的。

## 1 评估体系的研究背景

随着技术的进步与社会经济的不断发展,版权制度对经济发展的重要性越来越受到政府、产业界与理论界的重视。在许多国家,版权产业已经成为国民经济的重要支柱产业。对版权产业经

济贡献展开研究的必要性在于揭示版权在我国经济增长中的作用,以及以版权制度为基础的创新活动对于经济社会发展的重要意义。虽然我国版权产业起步较晚,但已获得了长足的发展。国家版权局近年的统计数据表明,在2010年我国版权相关产业对国民经济的经济贡献已接近国内生产总值的7%。版权产业已经逐渐成为经济发展的重要推动力量。

当前我国正处于从“中国制造”向“中国创造”转型的关键时期,如何有效地利用知识产权制度促进“中国创造”的实现,已经成为政府决策者和知识产权管理、法经济学研究的重要命题。党的十八大报告指出:“实施知识产权战略,加强知识产权保护。促进创新资源高效配置和综合集成,把全社会智慧和力量凝聚到创新发展上来。”版权制度是知识产权制度的三大支柱之一,对于促进创新与经济转型影响重大。因此,构建一个科学合理的评估体系,全面地评估我国版权产业的经济贡献,并在此基础上,为我国版权相关产业的发展提出最优的政策建议和战略对策,具有非常重要的作用。

放眼全球,为了试图说明版权制度是通过怎样的途径对经济发展产生了何种影响,以及如何衡量与评价版权产业对经济的影响等一些非常重要的问题,以美国、英国为代表的发达国家和WIPO都进行了广泛的研究。从研究的方法来看,主要分为以对数据调查和统计为基础的实证研究,与以构建模型和理论分析为基础的理论研究。近年来,国家版权局组织了关于版权产业经济贡献的调研,已经出版了《中国版权相关产业的经济贡献》。赵冰通过对版权行业的行业增加值、从业人数、产品出口额三个方面研究我国版权产业对

\* 本文受国家自然科学基金项目(71340012)的资助。

国民经济的贡献<sup>[2]</sup>。调研结果表明,我国版权相关产业初具规模,已经并将继续对国民经济产生较为显著的影响。特别是新技术、软件服务等产业已成为经济活动中最具有活力的领域之一,在推动经济增长方面具有重要作用。

但是,与美英等国家20余年的研究历程相比,国内现有研究仍处在起步阶段。所使用的评估体系,是从WIPO的相关报告中直接照搬而来的。这一评估体系是否符合我国的实际发展情况,是否能够准确反映版权产业在我国国民经济中的地位,目前还缺乏相关的客观资料加以佐证。在这样的背景下合理借鉴国际经验,构建一个符合我国国情的、科学合理的评价体系,对于评估我国版权产业对经济发展的影响是非常有必要的。

## 2 主要评估体系的比较研究

有关版权产业对经济发展贡献的评估体系主要有三个,分别是由美国、英国和WIPO制定的。此外,美国计算机与通信行业协会(Computer and Communications Industry Association,简称CCIA)也在其相关报告中提出过类似的评估体系<sup>[3]</sup>。同时,还有一些组织也自发地展开版权产业经济贡献的研究,并提出了各自的评估体系。但总体上基本都是从美国、英国以及WIPO所制定的三个评估体系发展而来,因此文章不再讨论。

### 2.1 版权产业的定义

英国、美国等版权制度相对发达的国家,早已经对版权产业(英国一般称为“创意产业”)对经济的影响进行了全面与深入的研究,并形成了不同的定义与评价体系。WIPO,也在参考美英两国定义的前提下,对版权产业进行了全新的诠释,并以此为基础制定了相应的评价体系。具体而言,版权产业的概念最早由美国提出,是指基于对受版权保护的作品进行复制、加工、销售、传播而形成的产业形态,在此过程中,作品的生产、传播者能够通过市场实现其价值,创作者也能够通过授权来获得作品的财产权。而所谓“文化产业”或称“文化创意产业”一般是指以产业规模复制具有厚重文化内涵的产品的产业,其使用往往与大众传媒的制作相关,着重于用文化满足人民群众的需

求。英国《创意产业图录报告》中,将创意产业定义为“那些以个人的创造力、技能和天分为资本,通过对知识产权的开发利用,创造潜在财富和就业机会的产业。”<sup>[4]</sup>结合WIPO对版权产业和文化产业的界定,可以明确的是以版权为基础的产业(版权产业)和文化产业在很多情况下作为同义词使用。

### 2.2 有关版权产业的划分

文章所指的版权产业是指以版权为基础的产业部门,这些部门的产销活动与版权法息息相关,是版权产业最本质的共同特征,以版权法的强有力的执法保护为生命线<sup>[5]</sup>。从理论研究的角度,Picard教授在European Commission's Internal Market Directorate-General的科研项目中,将版权产业分为三类:即核心版权产业(Core Copyright Activities and Industries)、依赖于版权的产业(Copyright-Dependent Activities and Industries)、与版权有关的产业(Copyright-Related Activities and Industries)<sup>[6]</sup>。此后,Picard教授又对上述分类进行了调整,但依然将版权产业分为三类:核心版权产业、依赖于版权的产业和其他版权产业(Other copyright industries)<sup>[7]</sup>。而在实际的调研过程中,英国对于其本国创意产业范围的界定采用了列举的方式;美国与WIPO则以概括的方式对版权产业的范围进行界定。

根据英国相关产业报告的内容,在英国创意产业的范围一般包含:广告、建筑设计、艺术品和古董、手工艺品、设计、时尚设计、电影与视频、互动休闲软件、音乐、表演艺术、出版、软件与计算机服务以及电视与广播等产业<sup>[8]</sup>。在美国,成立于1984年的“国际知识产权联盟”(International Intellectual Property Alliance,以下简称IIPA)一直以来都在从事相关问题的研究,在其从1990年开始到2003年的一系列相关研究报告中一直将版权产业划分为三个部分:核心版权产业、发行业和部分版权产业。随着WIPO在2003年的调查报告中将版权相关产业分为四类之后,IIPA也开始采用了WIPO提出的划分方法,将版权产业分为四类:即核心版权产业、部分版权产业、发行业与与版权有关的产业。其中,核心版权产

业(Core Industries)是指为了创造、生产、发行或展示版权产品的产业;部分版权产业(Partial copyright industries)是指它们中有一部分活动关系到作品和其他保护内容;非专用支持产业(Non-dedicated support industries)是指那些产业中的一部分活动关系到促进作品和其他受保护内容的播放、传播、发行或者销售;相互依赖的版权产业(Interdependent industries)是指从事设备的生产、制造和销售,这种设备的功能全部或主要是促进作品和其他受保护内容的创造、生产或使用<sup>[9]</sup>。

上述对版权产业范围所进行的划分,虽然有所不同,但只是大同小异。例如:WIPO所划分的partial copyright industries与non-dedicated support industries实际上就是对Picard教授所提出的Other copyright industries进行了细分。目前,WIPO对版权产业范围的界定已经逐渐成为主流。2012年WIPO发布的《版权+创造=就业与经济增长》,以及2013年《版权产业经济贡献调查》的相关报告中,均使用了WIPO在2003年对版权产业的分类方法。

### 2.3 现有评估体系的比较

整体上看,虽然三个评估体系所采用的指标不尽相同,但目的都在于尽可能全面、客观地反映出版权产业对于本国(或特定国家)经济发展贡献的水平,以期准确地认识到版权产业在国民经济中的地位以及重要程度,进而对国家产业政策的制定提供可靠的指导意见。由于我国在版权产业对经济发展贡献这一问题的研究处于初级阶段,所以对上述三个评估体系的比较研究具有重要的借鉴意义。

#### 2.3.1 美国国际知识产权联盟的评估体系

美国作为世界上经济最发达的国家,早在20世纪80年代就开始对版权与经济发展之间的关系进行了研究,在1990年委托IIPA发布了第一份《版权产业对美国经济发展贡献的研究报告》(《Study on the contribution of the U.S. copyright-based industries to the U.S. economy》)。据统计,自2002年以来,美国的核心版权产业和全部版权产业的实际年增长率是整个国民经济的两倍多。在实际增长率和对整个经济发展的贡献方面,

2002—2005年美国版权产业均超过了美国经济的其他部分。

在IIPA的评估体系中(以下简称IIPA评估体系),主要依靠版权产业增加值(Value Added by the Copyright Industries)、版权产业就业人数(Employment in the Copyright Industries)和美国版权制品国际贸易额(U.S.Copyright Materials in World Markets)三项经济指标,来评估版权产业对经济发展的贡献程度<sup>[10]</sup>。其中:版权产业增加值包括:名义值(Nominal Values)、实际值(Real Values)、占国内生产总值的比重(Share of GDP)和本年实际增长率(Real Annual Growth Rate)四项指标;版权产业就业人数包括:版权产业就业人数占全国就业总人数的比例(Share of National Employment)、就业人数年增长率(Real Annual Growth Rate);美国版权制品国际贸易额包括:产品的海外销售额与出口额,由于实际研究过程受限于数据来源的问题,对于版权产业国际贸易额的评估仅限于核心版权产业(如图1)。

#### 2.3.2 英国政府文化、媒体和体育部的评估体系

传统的发达国家英国对于版权制度的重视

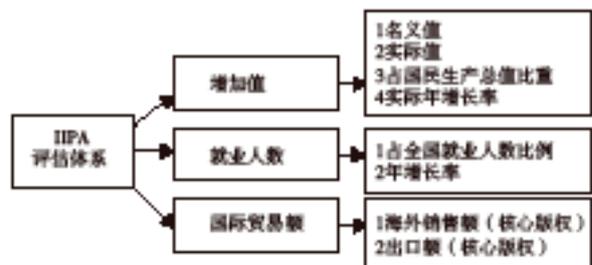


图1 IIPA评估体系

程度甚至超过了美国,英国政府在1994年专门发布了一份新的有关版权产业的报告,特别强调版权产业对于国民生产总值、劳动力市场的巨大贡献。于1997年将文化创意产业规划为振兴英国经济的重点,并于1998年由创意产业工作组(The Creative Industries Task Force)在《文化创意产业图录报告》(《Creative Industries Mapping Document》)中提出了“创意产业(Creative Industries)”的概念<sup>[11]</sup>。在2009年6月英国政府发布的《数字英国报告》(《Digital Britain: Final Report》)指出,根据2008年与2007年的统计数

据,非法的文件共享如P2P等技术造成了英国音乐产业18亿英镑的损失,电视及电影产业15.2亿英镑的损失,而对于出版业、软件产业、电子游戏产业所造成的损失更是难以估计<sup>[12]</sup>。报告中的数据揭示了在缺乏版权制度有效的保护之下,国家的经济会受到实实在在的损失。这一报告直接影响到英国政府随后对网络版权保护采取了非常强硬的手段。2010年6月8日起施行的《数字经济法》(《Digital Economy Act 2010》)就试图以较为激进的“三振出局”机制来应对互联网时代版权保护的问题。

在英国,相关的研究一般由政府文化、媒体和体育部(Department for Culture, Media & Sport简称DCMS)负责。在DCMS的评估体系中(以下简称DCMS评估体系),主要依靠四项经济指标评估版权产业对经济发展的贡献程度。分别是:附加值总额(Gross Value Added,简称GVA)、服务出口额(Exports of Services)、企业数量(Numbers of Business)和就业人数(Employment)<sup>[8]</sup>。其中:附加值总额这个经济学概念,是英国人在统计不同门类和地区的产值时引入的一个新概念,并以此取代了GDP的概念,其统计结果一般比GDP低11%左右。GVA与GDP的关系可以表述为:GDP减去税收再加上政府补贴就等于GVA;服务出口额是特指有关服务出口的数额,并不包括创意产业实物商品的出口额;企业数量是指从事创意文化产业并在英国本国注册的企业数量;就业人数需要特别说明的是,在DCMS评估体系中,对所谓“就业人数”概念进一步细分为三类,分别指在创意产业中从事创意工作的人、在创意产业中从事非创意工作的人以及在非创意产业中从事创意工作的人(如图2)。

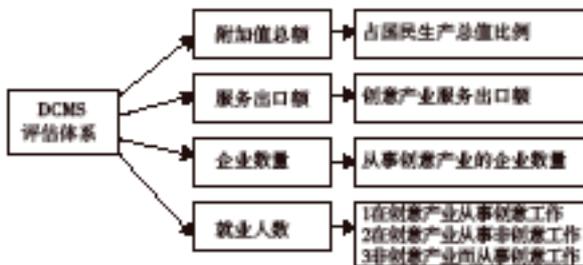


图2 DCMS评估体系

### 2.3.3 WIPO的评估体系

自从WIPO在2003年发布了《版权产业的经济贡献调研指南》,世界上已有30多个国家(包括澳大利亚、保加利亚、印度、马来西亚、新加坡等)就版权产业在国民经济中的影响展开评估。期间所采用的评估体系,则是WIPO以美国IIPA评估体系为基础制定的。其中所包含的指标基本相同(如图3),只是在版权产业范围划分的问题上有所区别。

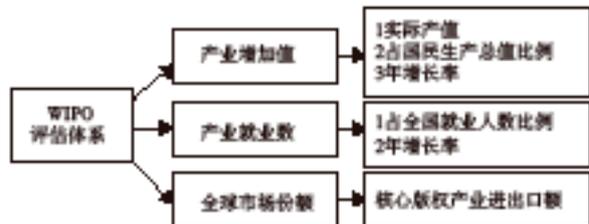


图3 WIPO评估体系(旧)

2012年WIPO在以各国研究结果为基础进行全面评估的过程中,提出了一套新的评估体系(以下简称WIPO评估体系)。这一新的体系的最大特点是,在原有GDP与就业两个指标的基础上,引入了大量与全球经济发展有关的指标。

在WIPO评估体系中的评价指标被分为两个部分:直接数据(Direct Data)与相关数据(Date Relationship)。其中,直接数据包括GDP与就业数两项内容;而相关数据,则包括人均国内生产总值(Gross Domestic Product per Capita)、国际财产权指数(International Property Rights Index)、经济自由度指数(Index of Economic Freedom)、廉洁程度(Freedom from Corruption)、全球竞争力指数(Global Competitiveness Index)、全球创新指数(Global Innovation Index)、研究与发展指数(Research and development)共计7项评价指标<sup>[13]</sup>(如图4)。

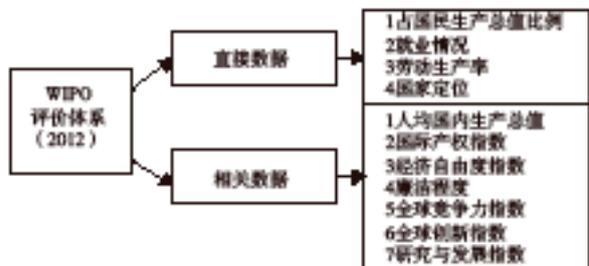


图4 WIPO评估体系(新)

## 2.4 现有评估体系的评析

对比上述的三种评估体系(由于IIPA评估体系已经被WIPO评估体系所取代,所以目前现行的评估体系只有WIPO和DCMS两种),在定义方面已经不存在太大的争议,不同之处主要在于所选择的指标。但从发展趋势的角度来分析,越来越多的国家开始接受WIPO的评估体系,并以此评估本国版权产业对国民经济发展的贡献程度。一方面,WIPO评估体系在建立之初,借鉴了美国IIPA评估体系的核心指标。除了在版权产业定义方面有所区别之外,具体的评价指标基本上都是相同的。而美国的IIPA评估体系已经在20余年的实践中,通过不断地修改与完善成为一整套较为科学、成熟的评估体系,能够较为客观、全面地反映版权产业对于美国经济发展的贡献情况。另一方面,从2012年开始,WIPO为了适应经济全球化的发展趋势,对已有的评估体系进行了全面的修改。评估的指标不再仅限于国民生产总值与劳动就业情况,更多关于国际经济发展的影响指标被纳入其中,尤其注重体现不同国家之间版权产业发展对经济发展情况贡献的趋势与特点。

英国DCMS评估体系则一直保持自有的特点,除了同样将劳动力就业情况与版权服务出口额作为评价指标之外,还将GVA与版权产业企业数量纳入体系之中。GVA定义为一个部门或产业的生产总值减去中间消费(生产过程中损耗的商品和服务),该指标只计算某一特定部门对经济的直接贡献。相较而言,比根据GDP计算而来的数据更精确。同时DCMS评估体系中并不包括版权产业实物商品的出口额,例如艺术品、手工制品和古董等实物交易的出口额并不在统计范围之内。因此,DCMS评估的评估体系更为准确地反映创意文化产业对于英国经济发展的重要性。

相较而言,WIPO的评估体系更能全面反映版权产业经济发展的趋势,而DCMS评估体系更像是针对英国本国发展的实际情况所量身定做的。因此,在现阶段我国尚未有相关评估体系的情况下,借鉴WIPO评估体系研究我国版权产业对经济发展贡献情况是比较合适的。当研究逐步走向成熟之时,方可借鉴DCMS评估体系的经验,结合我国发展的实际情况,制定出一套更为科学合理并符合我国国情

的评估体系。即便如此,我们也必须看到WIPO评估体系中存在的一些不足之处。例如,这一体系没有将与版权产业有关的中间产品或服务所产生的价值考虑其中。同时,也没有将现实中大量存在的、非授权性使用版权制品(盗版)过程中所产生的价值纳入其中。基于这两个方面的原因,适用WIPO评估体系会低估版权产业对经济发展的贡献<sup>[14]</sup>。

## 3 我国评估体系构建的启示

有关版权产业经济贡献的研究已经在我国逐步展开,但所采用的评估体系则直接套用了2003版本的WIPO评估体系。一方面,WIPO已经对这一评估体系进行了大范围的修改;另一方面,这一“引进”的评估体系能否准确反映版权产业对我国经济发展贡献的实际情况尚有待研究。同时,通过对已有成果进行分析后的结果表明,所有涉及版权产业对经济影响的研究,都必须建立在以下两个重要问题的基础之上:首先,是如何对版权产业的范围加以明确界定;其次,是如何选择适当的指标。

### 3.1 产业定义

国内学者对于版权产业的定义,基本上都采纳了WIPO对版权产业的解释,一般都理解为版权可以发挥显著作用的产业。李明德认为所谓版权产业,是指有关个人或行业所从事的生产经营活动与享有版权的作品有关,并直接或间接接受版权法律的规范<sup>[15]</sup>。胡开忠认为版权产业是指所从事的生产经营活动与享有版权作品有直接或间接的关系产生,是文化产业的重要组成部分<sup>[16]</sup>。孙栋则认为版权产业是以版权为基础的产业部门,这些产业部门的产销活动与版权法息息相关<sup>[17]</sup>。

### 3.2 产业划分

根据《文化及相关产业分类(2012)》的规定,所谓文化及相关产业是指为社会公众提供文化产品和文化相关产品的生产活动的集合。具体而言,我国文化及相关产业的范围包括:以文化为核心内容,为直接满足人们的精神需要而进行的创作、制造、传播、展示等文化产品(包括货物和服务)的生产活动;为实现文化产品生产所必需的辅助生产活动;作为文化产品实物载体或制作(使用、传播、展示)工具的文化用品的生产活

动(包括制造和销售);为实现文化产品生产所需专用设备的生产活动(包括制造和销售)。

整体上看,上述分类将版权产业(文化产业)分成了四部分,符合WIPO所推广的分类标准。但是必须明确的是,信息技术的高速发展对版权产业产生了重要的影响。在现实中,信息产业、版权产业之间的界限越来越难以区分,甚至出现了大量的产业交叉地带。所以,为了准确评估版权产业对经济发展的贡献,就需要在细节上对版权产业的范围进一步明确。否则,就会对产业重叠的领域进行重复统计、计算与分析,这将影响到评估结果的准确性。

### 3.3 评价指标的选择

我国构建类似的评估体系,必须与我国发展的实际情况相结合,同时要符合版权产业的特征。并以上述两个要求,来判断现有国际通行的评估体系中评价指标的合理与否。如果不考虑我国发展的实际情况,完全照搬目前通行的WIPO评估体系,是不能够准确反映版权产业对我国经济发展贡献程度的。

#### 3.3.1 以就业人数作为指标的问题

版权产业对GDP的贡献程度,已经是研究版权产业对经济发展影响情况的重要指标。由于GDP的计算方法已经非常成熟,所以选择GDP为衡量指标并不存在太大争议。而对于以“就业情况”为指标考察版权产业对经济发展的影响则是有问题的。Ruth Towse指出,以就业情况来衡量版权产业对经济发展的作用有一个不可避免的问题,就是如何区分不同的就业模式<sup>[18]</sup>。很多国家的现实情况表明,版权产业中的很多行业,例如手工艺术品制造行业、表演行业等,以全职方式投身其中的从业者并不多,大多数从业者是以Self-employed和Part-time投身其中的。那么,在研究时,是仅仅将全职从事于版权产业的劳动者计算在内,还是将兼职从事版权产业及临时或短期从事于版权产业的劳动者都计算在内就是一个很重要的问题。显然,如果只考虑全职的从业者数量,那么统计工作相对比较容易,但是统计数字要明显低于实际的从业人数;如果全面考虑各种工作形式的从业者数量,统计数字会更为客观真实,但是这一做法实施起来的可行性尚不可知。相比较而言,WIPO评估体系并未对这一指标进行细分。而DCMS评估体系则是以劳动者就业领域(是否在创意产业领域)和从事工

作形式(是否从事创意性工作)这两个方面对“就业人数”进行了细分。所以,在以就业情况为指标衡量版权产业对经济贡献程度的问题时,就需要考虑以何种标准衡量“就业人数”的问题。

#### 3.3.2 以进出口数额作为指标的问题

有关版权产业的进出口统计数据也是现实中衡量版权产业对经济影响的一个重要指标,但是IIPA曾经在其报告中指出,他们在以往的研究过程中,曾试图将版权产业的出口数据作为指标,但是研究的结果却大大低于预期。IIPA经过分析后指出,如果仅仅考虑美国版权产业的出口额,将会大大低估版权产业对于经济的贡献,原因在于版权产业所涉及的交易对象与传统的货物是不相同的。除了出售作品复制品所带来的收入外,与作品有关的许可费、授权费等收入也是非常可观的。而出口数据,仅能表明作品复制品及实物商品出口到其他国家所带来的收入,更为重要的“许可费”与“授权费”所带来的收入,无法通过对出口数据的统计表现出来。同时,美国、英国以及WIPO长期的实践研究也表明,有关版权产业进出口额或国际贸易额客观上很难进行精确的统计。所以,在WIPO评估体系中,仅仅选取了版权产业中“核心版权产业”的进出口额或国际贸易额进行统计,并以此为基础来估算(特定国家)整个版权产业在全球市场的表现情况。在DCMS评估体系中,则是将所有版权产业的出口情况细分为“产品出口(Export of goods)”与“服务出口(Exports of services)”,并只将“服务出口”的数据进行统计,而将所有与工艺品、艺术品有关的“产品出口”数据排除在外。

#### 3.3.3 以企业的数量作为指标的问题

根据DCMS评估体系,从事创意产业的企业数量也是衡量这一产业对经济贡献的重要指标。其根据是注册地在英国国内的企业,并未以规模大小加以区分。理论上,从事版权产业企业的数量,与这一地区版权产业的发展情况成正比,故选择企业数量作为指标是具有可行性的。但我国的企业数量众多,各地方版权产业发展的水平与领域也各不相同。考虑到对数据分析的可行性,只能选择规模以上的企业进行统计。所以,若考虑企业数量这一指标,就必须结合各地发展的不同情况制定一个灵活合理的、规模以上企业标准的

问题。同时,在实际的调查研究中,只有英国采纳了这一数据作为衡量版权产业对经济发展的指标,因此这一指标的合理性尚缺乏比较可靠的资料。

#### 4 结语

我国构建类似的评估体系必须符合版权产业的特征。在劳动力分配与交易过程方面,版权产业与其他产业相比是不尽相同的。具体而言:其一,版权产业的从业者具有很大的不确定性。在一些传统的产业领域,劳动者大部分是通过全日制用工的形式投入所从事的工作之中。而版权产业领域则包含大量的非全日制用工形式,特别是在演艺行业、广告行业等领域中,临时或兼职等情况非常普遍。正如有学者指出:文化创意(版权)产业打破了以往人员的固有就业模式,人们可以在家中、网络上甚至一些新兴媒介平台上充分发挥自己的智慧,获得知识产权和收益<sup>[9]</sup>。其二,版权的交易不以实物交易为主要形式。在版权产业领域,交易的过程并非仅仅依赖于产品实物之间的交易。更为重要的是许可权的交易,例如“许可费”“授权费”等。因此,这一特征决定了版权对于经济发展的贡献,所考虑的因素比传统产业要复杂得多。所以,评估体系的构建是一个长期的过程,不能简单地“拿来主义”,必须以我国经济发展的客观实际情况以及版权产业自身特点为基础,进行不断的修改与调整。

#### 参考文献

- [1] 王行鹏. 版权产业:区域经济发展的新源泉[J]. 中国版权, 2013(4):29-32.
- [2] 赵冰. 我国版权产业对国民经济的贡献[J]. 中国版权, 2013(4):16-20.
- [3] Economic contribution of EU industries relying on exceptions and limitations to copyright[EB/OL]. [2014-11-20]. <http://www.ccianet.org/wp-content/uploads/library/FairUseEUstudy.pdf>.
- [4] 蒋绚. 创意产业的全球知识共建:基于创意产业界定问题的十年之辩[J]. 科技进步与对策, 2013(6):45-50.
- [5] 尚永. 美国的版权产业和版权贸易[J]. 知识产权, 2002(06):70-75.
- [6] The Contribution of Copyright and Related Rights to the European Economy:Based on Data from the Year 2000(Final Report)[EB/OL].[2014-11-20]. [http://ec.europa.eu/internal\\_market/copyright/docs/studies/etd2002b53001e34\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/studies/etd2002b53001e34_en.pdf).
- [7] Robert G. P, Timo E. T. Issue in Assessment of the Economic Impact of Copyright[J]. Review of Economic Research on Copyright Issues, 2004(1):20-29.
- [8] DCMS. Creative Industries Economic Estimates(Full Statistical Release)[EB/OL].[2014-11-20]. [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/77959/Creative-Industries-Economic-Estimates-Report-2011-update.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/77959/Creative-Industries-Economic-Estimates-Report-2011-update.pdf).
- [9] WTO. Guide on Surveying The Economic Contribution of The Copyright-Based Industries[EB/OL].[2014-11-20]. [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo\\_pub\\_893.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo_pub_893.pdf).
- [10] LLPA. Copyright Industries in the U.S. Economy[EB/OL].[2014-11-20]. <http://www.iipa.com/pdf/2011CopyrightIndustriesReport.PDF>.
- [11] DCMS. Creative Industries Mapping Document[EB/OL]. [2014-11-20]. <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001>.
- [12] Digital Britain Final Report[EB/OL].[2014-11-20]. [http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/16\\_06\\_09digitalbritain.pdf](http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/16_06_09digitalbritain.pdf).
- [13] WIPO. The Economic Contribution of Copyright-Based Industries[EB/OL].[2014-11-20]. <http://www.wipo.int/copyright/en/performance/>.
- [14] Australian Copyright Council. The Economic Contribution of Australia's Copyright Industries[EB/OL].[2014-11-20]. <http://www.copyright.org.au/pdf/PwC-Report-2012.pdf>.
- [15] 李明德. 版权产业与知识经济[J]. 知识产权, 2000(1):17-20.
- [16] 胡开忠. 国际版权产业的发展特点及我国的对策[J]. 中国版权, 2013(4):62-64.
- [17] 孙栋. 版权产业在美国经济中的地位和作用[J]. 中国版权, 2013(4):65-68.
- [18] Ruth Towse, Creativity, Incentive and Reward: An Economic Analysis of Copyright and Culture in the Information Age [M]. Northampton: Edward Elgar Publishing, 2001.
- [19] 郑湛, 徐绪松, 程振. 基于复杂科学管理互动论的文化创意互动观[J]. 科技进步与对策, 2013(6):55-58.