

数码内容的产业空洞效应

资料来源:《中华印刷科技学会会讯》第77期 作者:达霖数码股份有限公司 苏拾忠

3月25日中华印刷科技学会会员大会,很荣幸邀请到达霖数码股份有限公司苏拾忠董事长来进行「数码内容的产业空洞效应」的专题演讲。其丰富的经验横跨出版、报社、杂志、讲师、证券及管理顾问,现任达霖数码股份有限公司董事长、龙卷风科技股份有限公司总经理、亚威顾问股份有限公司董事长。本专题主要探讨数码内容对于印刷产业的影响,并针对产业受到的数码化冲击提出想法及建议。以下针对苏董事长的演讲内容分为产业蒸发、奇怪及不奇怪现象、结论三部份进行简介。

一、就产业蒸发效应来探讨工业革命、电脑化、网路化及数码化对于产业的影响

1. 工业革命

工业革命后并没有真正的产业消失,总体来说,工业革命仅取代了体力及畜力,但大部分的产业也因而新生或升级。

2. 电脑化

电脑化以后,影响最甚的大概是算盘制造业,电脑化取代的是脑力、时间并增加方便性,大部分的产业也因电脑化而升级,进而新增多种产业。

3. 网路化

网路化造成了书信类邮政的淡出,却造就了Email、Skype的崛起,大部分的产业因网路化而变型,使新增多种的生活型态。然而,生活型态在改变,却没有产业因此消失。

4. 数码化

(1) 数码音乐

数码音乐已成为目前非常盛行的音乐模式,在路上几乎可以看到人手一台mp3。这种效应第一个冲击到的就是唱片行,因为购买唱片的人变少了,甚至造成唱片行倒闭。但唱片公司到目前为止一家也没少,却仍有新增的唱片公司,可见得数码音乐虽冲击了唱片公司,唱片公司却也随即转变生存之道来赚取更高的利润。因此数码音乐可归内为通路的数码化。

(2) 数码出版

数码出版出现后唯一消失的大概只有打字行,书店依然屹立不摇,逛书店已俨然成为一种行为,甚至是一种休闲。纸本仍然是王道,纸本阅读已有几千年的历史,仍为大部分人的习惯。因此印刷业也没有因此而消失、倒闭,尤其在图像印刷的部分,纸本的品质仍远远超越数码呈现的品质。数码出版主要是造成写作的数码化,给予作

站内搜索

科教

站内搜索

企业搜索

企业登记

自助链接

实用服务

疑难求助

印刷网站

论坛新贴

者权力，使每个人都有机会出版。

(3) 数码(电脑)游戏

以前的小孩玩的是弹珠、纸牌，现在的小孩玩的是数码游戏，数码游戏只是传统游戏类型的转变，影响的只有弹珠、纸牌等传统游戏制造业。数码游戏是因电脑兴起的一个全新产业。

二、奇怪及不奇怪现象

1. 奇怪现象

(1) 电脑化普及，企业和家庭用纸却没有减少。因为有电脑，可用的资料变多，需印的资料可能更多；因为有电脑，方便列印，使开会时每人可以有一份资料。因为电脑从来没有成为阅读的主流，纸本阅读仍为一般阅读习惯，造成了此奇怪现象。

(2) 电子报及网路新闻的崛起，没有打垮报社，却造成了苹果日报现象。苹果日报是依据读者想法而编的报纸，使用耸动的图像吸引读者，造成苹果日报的大卖，甚至影响其他报纸的跟进。因此，之前宣布停刊的中时晚报显然不是电子报或是网路新闻打垮的。

2. 不奇怪现象

数码出版成熟，印刷业没垮的原因有以下几点：

- (1) 纸本的书仍是阅读的主流
- (2) 数码出版真正的变化是作者自己打字，采用电脑排版。
- (3) 印刷业可以电脑化、网路化，但就是不会空洞化。
- (4) 网路小说家出书后才真正爆红。
- (5) 部落格捧红的所有作家都因为出书来赚到钱。

三、结论

1. 没有人因为数码化而真正丢掉饭碗。因为机械化、电脑化、网路化只是工具的升级，食、衣、住、行仍然没有一件可少，且生活的本质千百年来变得不多。

2. 数码化是内容出版的解构，例如：

- (1) 部落格的人气版主成为当红作家。
- (2) 网路下载千万次的歌进卡拉OK点播排行榜。
- (3) 最畅销的书来自最有人气的网路文章。
- (4) 你我他都可以是作家。
- (5) 你我他都可以是新闻记者。
- (6) 你我他都可以是出版社、杂志社。

3. 网路就是知识，知识就是力量。数码化带来了大量的资讯，如Wikipedia、

Yahoo! Knowledge、Blog，其提供的知识包罗万象，再也不必翻阅大量的书籍来获得知识，现在仅需打上几个关键字，即可获得大量及完整的资讯。因此此股新的数码化力量将造就更多的知识、专家。

[打印](#)

[去论坛](#)

[关闭](#)

▣ [相关文章](#)

