Atitt datares shozi ziywe

# 数字内容

以内容特征作为分类依据，可将数字内容产业分为数字传媒、数字娱乐、数字学习、数字出版和面向专业应用导向五大类。

欧洲《信息社会2000计划》指出，信息内容产业包括媒体印刷品(书报、杂志)、电子出版物(数据库、电子音像、光盘、游戏软件)和音像传播(影视、录像、广播)。各国和地区对内容产业的界定和具体领域分类基本相同，但也各具特色；如我国台湾把数字内容产业分为8类，包括数字影音应用、电脑动画、数字游戏、行动应用服务、数字学习、数字出版典藏、内容软件、网络服务和数字艺术产业。

# 数字音乐

[播报](https://baike.baidu.com/item/javascript:;) [编辑](https://baike.baidu.com/item/javascript:;) [讨论18](https://baike.baidu.com/planet/talk?lemmaId=6240007" \t "https://baike.baidu.com/item/_blank) [上传视频](https://baike.baidu.com/item/javascript:;)

数字音乐，是用数字格式存储的，可以通过[网络](https://baike.baidu.com/item/%E7%BD%91%E7%BB%9C/143243" \t "https://baike.baidu.com/item/_blank)来传输的音乐。无论被下载、复制、播放多少遍，其品质都不会发生变化。数字[音乐产业](https://baike.baidu.com/item/%E9%9F%B3%E4%B9%90%E4%BA%A7%E4%B8%9A" \t "https://baike.baidu.com/item/_blank)已经确立了它在我国[数字内容产业](https://baike.baidu.com/item/%E6%95%B0%E5%AD%97%E5%86%85%E5%AE%B9%E4%BA%A7%E4%B8%9A/9631624" \t "https://baike.baidu.com/item/_blank)中的重要地位，传统音乐产业、电信运营企业和[数字技术](https://baike.baidu.com/item/%E6%95%B0%E5%AD%97%E6%8A%80%E6%9C%AF/6539139" \t "https://baike.baidu.com/item/_blank)新贵们争相进入这一领域，一批具有一定规模、拥有各自竞争优势的代表性企业相继涌现，对在中国市场条件下发展数字音乐产业进行了大量的探索和尝试。

Video

Pic

Gif

Short video

游戏

影视动漫

电子书

数字学习

Net svr