传统IT主要解决的是工具的问题，提高了效率，解放了双手

互联网主要解决的是信息不对称的问题，提高了效率

移动互联网主要解决的也是信息不对称问题，但程度更加深，场景下沉很彻底

在信息不对称的问题有了很大的缓解，这方便的需求就没有原先那么易于发掘。更多的转向用户体验。

解决内容的方法过剩，方法革新太快的情况下，内容开始进入缺乏的状态。优质内容更加的缺乏。在这种状态下，信息的分发与解决信息对称问题就显得多余了。就像现在的影视行业的UGC与自制资源的崛起。UGC更多的解决了信息量的问题，自制剧更多的解决了内容质的问题。

所以，后来出现了内容产品的大爆发，知识付费等等，但远远解决不了内容跟不上分发机制的产品现实。

打一口井，水源充足质量好的井，任何人都可以来取水，取水的时候付出成本，得到的水源以取水方的产品形态去分发。（内容产生分发平台）

内容产生者，接入平台产生内容，内容上架定价。

内容需求方分发方，购买对应内容，接出使用分发。

内容提供者获得分发方付出，内容获得者免费被分发获得内容，提供流量给分发方，分发方获得流量转化收入