

T/CADPA

中国音像与数字出版协会团体标准

T/CADPA XXXX—XXXX

数字产品形态及分类

Digital product form and classification

(征求意见稿)

(本草案完成时间: 2022-08-04)

在提交反馈意见时, 请将您知道的相关专利连同支持性文件一并附上。

XXXX - XX - XX 发布

XXXX - XX - XX 实施

中国音像与数字出版协会 发布

目 次

前言	II
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
4 数字产品形态分类原则	2
4.1 完整性原则	2
4.2 实用性原则	2
4.3 融合性原则	2
4.4 扩展性原则	2
5 数字产品形态分类方法	2
5.1 分类方法	2
5.2 编码方法	2
6 数字产品形态分类代码	2
参考文献	5

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件由中国音像与数字出版协会提出并归口。

本文件起草单位：北京邮电大学、中国新闻出版研究院、重庆华略数字文化研究院、山东出版数字融合产业研究院有限公司、工业和信息化部电子第五研究所、中国数字文化集团有限公司、无锡井通网络有限公司。

本文件主要起草人：司亚清、苏静、何彬、范波、王飏、刘玉柱、李游、贾广胜、范林海、高源、张一媚、吴江文、袁毅、相里朋、贺江敏、包小敏、黄晏清、苗知秋、王晓涛、姜楠、孙欣怡、刘媛、郑鑫雨、肖庆军、周雯荻、贾文燕、覃思瑶、王阳。

数字产品形态及分类

1 范围

本文件规定了基于网络平台的数字产品形态的分类原则、分类方法、分类与代码。
本文件适用于数字内容产品的著作权保护、交易及业务管理

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 10113—2003 分类与编码通用术语
GB/T 21374—2008 知识产权文献与信息 基本词汇

3 术语和定义

GB/T 10113 和 GB/T 21374界定的以及下列术语和定义适用于本文件。

3.1

编码 coding

给事物或概念赋予代码的过程。

[来源：GB/T 10113—2003, 2.2.1]

3.2

代码 code

表示特定事物或概念的一个或一组字符。

注：这些字符可以是阿拉伯数字、拉丁字母或便于人和机器识别与处理的其他符号。

[来源：GB/T 10113—2003, 2.2.5]

3.3

分类 classification

按照选定的属性(或特征)区分分类对象,将具有某种共同属性(或特征)的分类对象集合在一起的过程。

[来源：GB/T 10113—2003, 2.1.2]

3.4

公共媒体 public media

政府或组织通过网络等途径公开发布内容信息且有行政管理部门管理编号的媒体。

注：公共媒体通常具有政府或公共机构支持等特征。

3.5

数字产品 digital product

以交易为目的为消费者提供数字内容或作品并通过数字网络传播的产品。

3.6

数字产品形态 digital product modality

为满足用户需求的、以能被使用或感知的作品等形式呈现的数字产品类型。

注：决定数字产品形态的因素主要包括技术形态（创作、存储、传播、使用等方式）和感知形态（内容、视、听、互动等形式）。

3.7

自媒体 we media

个人或机构通过网络等途径分享内容信息且无行政管理部门管理编号的媒体。

注：自媒体通常具有私人化、平民化、普泛化、自主化、专业化等特征。

表1 数字产品形态分类与代码

大类代码与名称		小类代码与名称		类目范围	类目说明
01	文字	0101	数字图书		通过相关设备直接呈现，以文字内容为主，具有相当篇幅的公共媒体出版产品
		0102	数字期刊		通过相关设备直接呈现，以文字内容为主，一年出版一期以上的连续性的公共媒体出版产品
		0103	学术论文	含博士论文、硕士论文等	为获得某种学位而撰写的研究报告或科学论文
		0104	研究报告	含科技报告、发展报告等	对研究内容和方法进行全面阐述和论证，对研究过程中所获取的资料进行全面系统的整理和分析，提出论点和分析论据进行论证的作品
		0105	网页文章		以B/S模式传播的、以HTML标准定义的、以文字内容为主线的网页文章
		0106	网络文学		以互联网为展示平台和传播媒介的自媒体文学作品
		0107	内容数据库		按照一定逻辑组织并集合内容的公共媒体出版产品
		0108	数据集	含政务数据、经济数据、工业数据、医疗数据、服务数据等	数据记录汇聚的数据形式，具有大数据的体量、速度、多样性和易变性特征，当其在网络传播时或暂时驻留于计算机存储器中以设备读出或更新时，表征的是动态数据
		0199	其他		小类不能涵盖的文字产品形态入此类
02	图形图像	0201	美术	含绘画、书法、雕塑、漫画作品等	以线条、色彩或者其他方式构成的平面或立体造型的艺术作品，含原创和二次创作作品
		0202	摄影	含平面摄影、全息摄影作品等	借助器械在感光材料或者其他介质上记录客观物体形象的艺术作品。其中完全无独创性的翻拍不构成摄影作品
		0203	图形作品	含平面设计图、立体图、剖面图、施工图、BIM、工业设计图纸、服装设计图纸等	是指为施工、生产绘制的工程设计图、产品设计图，以及反映地理现象、说明事物原理或者结构的地图、示意图和模型（含2D或3D）等作品
		0204	医学影像	含影像图、三维图等	利用医疗器械摄制的表达特定人体部位特征的图形、图像等构成的平面或立体影像
		0205	动图	含Gif动画等	当一组特定的静态图像以指定的频率切换而产生某种动态效果的图片，通过对多图层的图片，按时间进行不同的切换，从而达到动画的效果
		0299	其他		上述小类不能涵盖的图形图像产品形态入此类
03	音乐	0301	广播		以数字化形式录制和传播的人声作品
		0302	声乐	含各类歌曲作品	采用人声演唱加伴奏的音乐作品
		0303	器乐	含独奏、合奏作品等	使用乐器演奏而不用人声或人声处于附属地位的音乐作品
		0304	电子音乐		数字化电子合成的器乐、或虚拟人物拟声数字作品
		0399	其他		小类不能涵盖的音乐产品形态入此类
04	视听	0401	电影	含院线电影、微电影、网络电影、纪录片等	运用视听技术和艺术手段摄制、以胶片或者数字载体记录、由表达一定内容的有声或者无声的连续画面组成、符合国家规定的技术标准、用于电影院等固定放映场所或流动放映设备公开放映的公共媒体产品
		0402	电视剧		可在电视或视频平台上播映的演剧形式的公共媒体产品，通常仅指电视系列剧
		0403	动漫	含静态动漫、动态动漫等	动画与漫画相结合，采用逐帧拍摄并连续播放的运动影像
		0404	综艺	含戏曲、曲艺、杂技、歌舞剧、音乐剧等视频作品	经过特定编排和创作的表演，经数字摄录或传统影像的数字化作品，通常在电视或视频网络平台等公共媒体传播
		0405	体育赛事	含电竞赛事等	各种类型的体育比赛项目
		0406	视频广告	含传统视频广告、移动视频广告	商家为了宣传推广产品而创作具备独创性广告媒体

大类代码与名称		小类代码与名称		类目范围	类目说明
		0407	自媒体视频	含短视频、泛娱乐水平、电商水平、讲授知识视频等	融合图像、文字、声音等元素，利用互联网及流媒体技术进行直播或录播的自媒体视频作品
		0408	音像制品	含光盘、磁带等	将视听作品编辑加工后存储在磁、光、电等物理介质上，可复制发行，通过视听设备播放
		0499	其他		上述小类不能涵盖的视听产品形态入此类
05	游戏	0501	单机游戏		只需要一台专用游戏设备就能完成的游戏
		0502	主机游戏		使用电视屏幕为显示器进行人机互动的电子游戏
		0503	掌机游戏		在方便携带的小型专门游戏机上运行的电子游戏
		0504	街机游戏		使用专业设备和专门的开发技术的游戏
		0505	客户端游戏		通过运行客户端软件进行的网络电子游戏
		0506	网页游戏		使用互联网浏览器，不需要安装客户端软件的电子游戏
		0507	云游戏		以云计算技术为基础的再线游戏。所有游戏都在云端服务器运行，由云端服务器将游戏场景渲染未视频音频流，通过网络传播给玩家游戏终端
		0599	其他		小类不能涵盖的游戏产品形态入此类
06	拓展现实	0601	虚拟现实（VR）	含传统的VR眼镜中的数字作品和“元宇宙”中的数字作品	采用以计算机为核心的现代高科技手段生成的逼真的视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉等多感官一体化的数字化人工环境，用户借助一些输入、输出设备，采用自然的方式与虚拟世界的对象进行交互，相互影响，从而产生亲临真实环境的感觉和体验。
		0502	XR 游戏		利用各类拓展现实技术，营造一个虚拟世界，玩家可以身临其境体验的互动游戏
		0603	混合现实（MR）		实现真实场景和虚拟场景的混合匹配的技术，场景中物理对象和虚拟对象共同存在且能够实时交互，从而构建出的一个真实对象和虚拟对象实时交融的新环境
		0699	其他	含数字人等新型虚拟产品形态	小类不能涵盖的拓展现实产品形态入此类
07	软件	0701	应用软件	含文字表格处理软件、图形图像处理软件、网络通信软件、办公软件及课件等	与系统软件相对应，用户可使用的各种程序设计语言，以及用各种程序设计语言编制的应用程序的集合，分为应用软件包和用户程序
		0702	中间件		居于系统软件之上，辅助应用软件完成一定的通用性功能的软件
		0703	系统软件	含操作系统软件、语言处理系统软件、数据库管理系统软件、支持服务程序软件等	控制和协调计算机及外部设备，支持应用软件开发和运行的系统，是无需用户干预的各种程序的集合
		0704	嵌入式软件		嵌入特定设备的，实现设备监测和操控的软件
		0799	其他		小类不能涵盖的软件产品形态入此类
99	其他	9999	其他		大类不能涵盖的产品形态入此类

参 考 文 献

- [1] GB/T 38247-2019 信息技术 增强现实 术语
 - [2] GB/T 38667—2020 信息技术 大数据 数据分类指南
 - [3] CY/T 96—2013 电子书内容术语
 - [4] 中华人民共和国著作权法, 2020年11月11日第十三届全国人民代表大会常务委员会第二十三次会议第三次修订
-