



文化科技蓝皮书

BLUE BOOK OF CULTURE AND TECHNOLOGY

No.6

文化科技创新 发展报告

(2018)

主编/李凤亮

副主编/周建新 周志民 徐天基

ANNUAL REPORT OF CULTURE AND TECHNOLOGY
INNOVATIVE DEVELOPMENT (2018)



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCE ACADEMIC PRESS (CHINA)

2018
版



文化科技蓝皮书

**BLUE BOOK OF
CULTURE AND TECHNOLOGY**

文化科技创新发展报告 (2018)

ANNUAL REPORT OF CULTURE AND TECHNOLOGY
INNOVATIVE DEVELOPMENT (2018)

主 编 / 李凤亮

副主编 / 周建新 周志民 徐天基



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

图书在版编目(CIP)数据

文化科技创新发展报告. 2018 / 李凤亮主编. -- 北京: 社会科学文献出版社, 2018. 7
(文化科技蓝皮书)
ISBN 978 - 7 - 5201 - 3092 - 9

I. ①文… II. ①李… III. ①文化事业 - 技术革新 - 研究报告 - 中国 - 2018 IV. ①G12

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 154551 号

文化科技蓝皮书

文化科技创新发展报告 (2018)

主 编 / 李凤亮

副 主 编 / 周建新 周志民 徐天基

出 版 人 / 谢寿光

项目统筹 / 蔡继辉 任文武

责任编辑 / 丁 凡 李惠惠

出 版 / 社会科学文献出版社·区域发展出版中心 (010) 59367143

地址: 北京市北三环中路甲 29 号院华龙大厦 邮编: 100029

网址: www.ssap.com.cn

发 行 / 市场营销中心 (010) 59367081 59367018

印 装 / 三河市龙林印务有限公司

规 格 / 开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 23.5 字 数: 332 千字

版 次 / 2018 年 7 月第 1 版 2018 年 7 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978 - 7 - 5201 - 3092 - 9

定 价 / 89.00 元

皮书序号 / PSN B - 2013 - 342 - 1/1

本书如有印装质量问题, 请与读者服务中心 (010 - 59367028) 联系

 版权所有 翻印必究

文化科技蓝皮书编委会

主 编 李凤亮

副 主 编 周建新 周志民 徐天基

学术助理 周钰愉

主要编撰者简介

李凤亮 讲席教授，博士生导师，现任南方科技大学党委副书记，兼任深圳大学文化产业研究院院长、国家文化创新研究中心主任、中国世界华文学会副会长、海峡两岸文化创意产业高校研究联盟副理事长、文化产业（中国）协作体专家委员会委员等。美国南加州大学访问学者，享受国务院“政府特殊津贴”，国家社会科学基金重大项目首席专家，“国家高层次人才特殊支持计划”入选专家，全国文化名家暨“四个一批”人才，“百千万人才工程”国家级人选和“有突出贡献的中青年专家”，教育部高等学校艺术学理论类专业教学指导委员会委员，教育部“新世纪优秀人才支持计划”入选者，教育部霍英东教育基金会“高校青年教师基金”和“高校青年教师奖”获得者，广东省宣传思想文化领军人才，“鹏城杰出人才奖”获得者，深圳市国家级高层次专业领军人才。专业领域为文艺理论、文化创意产业和城市文化研究，独立主持国家级项目6项、省部级课题9项，出版著作（含合著）24部，发表论文百余篇。

周建新 教授，中山大学博士，博士生导师，现任深圳大学文化产业研究院执行院长、国家文化创新研究中心副主任、客家研究所所长，兼任中国中外文艺理论学会文化创意产业研究会秘书长、中国人类学民族学会客家专业委员会副主任、中国博物馆学会服装专业委员会副主任、中国社会学会理事、《世界客家文库》学术委员会委员。国家社科基金项目通讯评审和结题鉴定专家，国家社会科学基金重大项目首席专家，国务院特殊津贴专家，“百千万人才工程”省级人选，深圳市国家级高层次领军人才，深圳市领航人才（A类），深圳大学荔园领军学者。主要从事区域文化产业、客家文化

研究。现主持国家社科基金重大招标项目 1 项，完成国家社科基金项目 2 项、教育部人文社科研究项目 1 项、广东省社会科学规划项目等十余项，出版专著 7 部，发表论文 150 余篇。研究成果获得广东省哲学社会科学优秀成果奖一等奖 2 项、二等奖和三等奖各 1 项。

周志民 教授，中山大学博士，香港城市大学博士后，博士生导师。深圳大学文化产业研究院副院长，深圳大学管理学院副院长。美国南加州大学、英国中央兰开夏大学访问学者。入选教育部“新世纪优秀人才支持计划”和广东省高校“千百十工程”省级培养对象，被评为广东省“十大杰出青年岗位能手”、深圳市高层次人才地方级领军人才、深圳市优秀教师、深圳大学优秀学者。担任中国管理现代化研究会营销专业委员会常务理事、中国高等院校市场学研究会理事、《营销科学学报》编委、《品牌管理》编委。主持国家自然科学基金项目等十多项课题研究，出版 5 部专著和教材，发表 70 余篇中英文论文，荣获广东省哲学社会科学优秀成果一等奖等十余项科研奖，获深圳大学 MBA 优秀教师等十余项教学奖。

徐天基 讲师，硕士生导师，香港中文大学文化与宗教研究系博士，台湾“中研院”民族学研究所博士后，香港浸会大学传统文化研究中心博士后，法国远东学院访问学者，法国高等研究院访问学者，深圳市海外高层次人才，深圳市领航人才。现任深圳大学文化产业研究院学术研究部副主任。主要从事文化消费研究，担任 1 项国家社会科学基金青年项目主持人及 2 项国家社会科学基金项目子课题负责人，参与文化部及国际合作项目多项。在国内外学术期刊发表十余篇学术论文和研究报告。

摘 要

《文化科技创新发展报告（2018）》是关于文化与科技融合背景下的产业发展现状、融合路径分析、行业前沿及理论动态的战略研究报告，其主要内容集合了深圳大学文化产业研究院、国家文化创新研究中心在文化科技融合创新领域的最新成果，同时也吸收了国内外相关领域专家的理论及前瞻性研究成果。

文化与科技的深度融合已经是全世界经济发展的重要引擎，这种融合趋势与应运而生的新经济对当下的经济和文化格局提出了新的诉求与挑战。数字创意产业在新经济的产业格局中扮演着重要的角色，日益成为推动全球经济复苏、优化产业配置、调整产业结构的重要力量。《文化科技创新发展报告（2018）》正是在此背景下开展的文化与科技融合理论、文化产业观察、发展政策和数字创意产业等方面的研究报告。

本报告基于文化与科技融合的现状和未来路径进行展望、分析，集中探讨文化科技融合的理论基础、产业背景、金融支持、商业模式、政策保障、技术创新。通过对理论前沿、发展政策、产业观察、案例研究、遗产保护及创新实践等几个部分的分析，结合具体个案研究的成果与实例，跨领域、多角度地提出了文化科技融合的创新路径。

本报告分为八个部分。

第一部分是总报告。该报告是对文化与科技融合趋向及发展的总结性梳理，结合数字创意产业与文化产业及经济发展的关系，论述数字创意产业的重要作用和行业位置。

第二部分是理论前沿篇。该部分以数字创意产业为核心议题，集合了国内外相关领域专家的前沿理论研究。《数字创意产业：一个新范式的兴起》



一文将数字创意产业定位成一种新的范式，从理论层面论述了数字创意产业的未来发展空间及其举足轻重的地位；《数字创意产业发展与文化消费升级》一文结合数字创意产业的中国实践，探讨创意产业与文化消费升级的密切关系，既在理论上反思了产业与消费的经典议题，又结合我国的实际语境讲述了数字创意产业在中国的发展现状和前瞻；《2017 中国城市创意指数研究》是对城市创意指数的量化分析和数据建模，它基于波特的钻石模型、系统论、Interbrand 品牌评估法等相关理论和方法，构建了一个中国城市创意指数模型。《危机时期的“超级创意”：作为创造力驱动的文化工作者、艺术家与集体行动》关注作为创意主体的人，即从事文化产业工作的创作者和艺术家，探讨数字创意产业及个体在面对危机时候的相应变革和改良。

第三部分是发展政策篇。该部分以发展政策为中心议题，探讨数字创意产业及文化产业发展与政策的互动关系，为数字创意产业勾勒了发展政策轮廓。《公共文化机构法人治理建设深化文化治理变革》论述了文化治理深化进程中文化机构法人及治理建设的关系；《基于政务信息系统整合共享条件下的文化政务信息资源建设研究》结合数据阐述了政务信息共享背景下的文化政务信息建设；《大数据背景下学术期刊知识管理创新与国际影响力提升》一文在大数据的背景下，探讨知识创新及知识管理与国家影响力提升的关系。

第四部分是产业观察篇。《区块链技术与创意产业》和《大数据如何缔造产品设计新“神话”》从区块链和大数据的最新技术出发，探讨了这些互联网技术在创意产业和产品设计中的运用。《第三方支付助力文化产业升级之路》和《金融科技在影视投资领域的应用》观照了互联网金融与影视产业及文化产业升级的密切联系。他们从技术的视角出发反观产业发展，为观察产业的视角和框架提供了新的思路和见解。《数字时代博物馆运营理念研究》更为关注数字博物馆的建构问题，并提出一些切实可行的建议和操作对策。

第五部分是案例研究篇。该部分选取了四篇个案研究的文章，涵盖游戏产业、文化旅游、新媒体及智能金融面向，通过个案的形式反映了文化与科



技融合对行业变革的影响和未来的发展趋向。

第六部分是遗产保护篇。该部分关注的核心问题是传统文化及文化遗产如何在文化科技融合的语境和视野中获得新的发展。《当传统遇见未来——传统文化的数字产业模式结构探讨》针对传统文化的数字产业模式结构进行探讨；《非物质文化遗产 IP 资源创新性推广途径与策略探究——以中国非物质文化遗产保护联盟为例》论述了非物质文化遗产 IP 资源创新性推广途径与策略，将非物质文化遗产作为一种 IP 资源进行探讨；《数字影像技术在文化遗产保护中的运用——以〈邕剧传人——洪琪微记录〉为例》以个案深描的方式讨论数字影像技术在文化遗产保护中的运用。

第七部分是创新实践篇。该篇共有四篇文章。《全球创客研究的发展脉络与热点理论》对全球创客研究的发展脉络与热点理论进行了回顾；《中国“双创”政策引领的网络创意发展之路》着眼网络创新，通过探讨视频网站的演变窥探影视文化的革新和万众创新的伊始；《中国创客运动的构成要素及社会影响》对中国创客运动的构成要素及社会影响进行详尽的分析和展现；《中国逐新：基于互联网服务的共享单车》通过共享单车的个案展现了我国日益蓬勃的“大众创业、万众创新”的实践。

第八部分为大事记。

关键词：文化科技融合 数字创意产业 文化创新

目 录



I 总报告

- B.1** 万物互联时代的数字创意产业………… 李凤亮 胡鹏林 刘德道 / 001

II 理论前沿篇

- B.2** 数字创意产业：一个新范式的兴起
………… 泰瑞·弗卢 著 李竞爽 译 / 013
- B.3** 数字创意产业发展与文化消费升级………… 李凤亮 单 羽 / 024
- B.4** 2017中国城市创意指数研究………… 周志民 郑付成 / 036
- B.5** 危机时期的“超级创意”：作为创造力驱动的文化工作者、
艺术家与集体行动 …… 乔森纳·帕奎特 著 李竞爽 译 / 048

III 发展政策篇

- B.6** 公共文化机构法人治理建设深化文化治理变革
………… 陈小娟 高宏存 / 063



- B.7** 基于政务信息系统整合共享条件下的文化政务信息资源
建设研究..... 于 沁 / 079
- B.8** 大数据背景下学术期刊知识管理创新与国际影响力提升
..... 周 翔 秦 晴 / 095

IV 产业观察篇

- B.9** 区块链技术与创意产业
..... 詹森·波茨 艾利·雷尼 著 李竞爽 译 / 104
- B.10** 数字时代博物馆运营理念研究 杨晓光 王苗苗 / 117
- B.11** 大数据如何缔造产品设计新“神话” 陈 军 / 131
- B.12** 第三方支付助力文化产业升级之路 张智广 / 140
- B.13** 金融科技在影视投资领域的应用 杜伯宇 / 148

V 案例研究篇

- B.14** 数字游戏产业上市企业的发展驱动力
——以上海为重点的研究 花 建 田 野 / 156
- B.15** 智能点亮企业文化
——论智能金融大潮下的企业文化 耿 琦 / 180
- B.16** 个人文化类微信公众号营销模式研究
——以“六神磊磊读金庸”为中心 庞书纬 / 191
- B.17** 百色文化旅游产业数字创意模式的转型设想 乔阳阳 / 200

VI 遗产保护篇

- B.18** 当传统遇见未来
——传统文化的数字产业模式结构探讨 胡梅林 / 210

B. 19	非物质文化遗产 IP 资源创新性推广途径与策略探究 ——以中国非物质文化遗产保护联盟为例	刘中华 焦基鹏 / 223
B. 20	数字影像技术在文化遗产保护中的运用 ——以《邕剧传人——洪琪微记录》为例	周钰愉 / 232

VII 创新实践篇

B. 21	全球创客研究的发展脉络与热点理论	陈 颖 / 253
B. 22	中国“双创”政策引领的网络创意产业之路	苏春美子 / 263
B. 23	中国创客运动的构成要素及社会影响	黄玉蓉 王 青 / 277
B. 24	中国逐新：基于互联网服务的共享单车	苏冠华 / 295

VII 大事记

B. 25	2017 ~ 2018年文化科技融合创新大事记	周钰愉 / 315
--------------	-------------------------------	-----------

Abstract	/ 339
Contents	/ 343

总 报 告



General Report

B.1

万物互联时代的数字创意产业

李凤亮 胡鹏林 刘德道*

摘 要： 新一代通信技术和人工智能等新兴科技，推动我们走向万物互联的时代。5G 作为新一代移动通信技术的革命性在于超高速率与超大容量，实现了信息即时传输与交换。这将会构建数字创意产业的场景互联，加深数字创意生态系统的生产数字化、消费数字化、技术装备数字化趋势。

关键词： 万物互联 5G 数字创意产业 数字创意生态系统

* 李凤亮，讲席教授，博士生导师，现任南方科技大学党委副书记，兼任深圳大学文化产业研究院院长、国家文化创新研究中心主任；胡鹏林，深圳大学文化产业研究院副研究员；刘德道，深圳大学艺术学理论研究生。



文化科技创新，往往从科技领域肇始。科技渗透文化艺术，然后倒逼文化艺术的呈现方式、传播方式等产生颠覆性变化，形成诸多文化新业态，最终实现文化科技创新。

近年来，通信技术、人工智能等新兴科技出现了新的变化，5G 通信技术已经通过测试，即将全面推广，通信技术的超高速率和超大容量促使人工智能应用于更广泛的领域，从互联网到物联网，再到移动互联网，最终将我们推向万物互联时代。

万物互联时代，文化科技创新的重要领域就是数字创意产业，文化的生产、流通、消费等领域都将以数字或数字化为基本特征。从互联网到万物互联，给传统文化业态提出了哪些挑战，给数字创意产业提供了哪些机遇；万物互联时代的传播方式，从延时传播到即时传播，又推动了数字创意产业进行了哪些变革；万物互联会促使数字创意产业如何构建新的生态系统。这些都是文化科技创新的新课题，因此我们有必要深入研究万物互联时代的数字创意产业的源起、机遇与特征等，进一步推动文化科技创新的纵深发展。

5G，即第五代移动通信技术正在构建全新的移动通信网络。未来，超高速率的数据传输、超低时延的即时响应、超高容量的云端存储，将会推动移动互联网和物联网的蓬勃发展，并最终实现“信息随心至，万物触手及”^①的5G发展愿景。相较于4G，5G带来的变化不仅是速率的提升，更是媒介生态的革命，将会触发数字创意产业的业态创新与生态蜕变。

一 从互联网到万物互联

互联网是现代社会发展的重要媒介，为社会要素的交换提供了高效便利的渠道。万物互联致力于以互联网为媒介，通过数字化手段实现更大范围和更多种类社会要素的交换，从而推动社会发展。

^① IMT-2020 (5G) 推进组：《5G 愿景与需求白皮书》，<http://www.imt-2020.org.cn>，2015 年。



（一）互联网与5G

互联网的重要性在于通过数据传输实现了社会要素更加便捷与高效的交换，从而诱发产业革命，催生新的经济发展模式，重新定义人们的日常生活。互联网为计算机之间的数据传输提供了有效通路，从最初的军事、科研等领域的小范围应用到如今社会生产和日常生活的大规模运用；互联网由最初只具有电子邮件、文件传输和远程登录等三种基本服务功能^①的数据传输网络，演变为如今深度影响社会发展与日常生活的重要因素。

5G 的重要性在于突破传统互联网数据传输的地域和时空限制，满足社会日益提高的对移动数据传输即时性和可靠性的要求，丰富互联网连接的终端类型、传输的数据类型，将会进一步消除行业壁垒，从而促进产业融合，催生包括数字创意产业在内的具有产业聚变效应的新兴产业形态。5G 是一种通信媒介，是由其标志性能力来定义的。1G 只能提供模拟语音业务。2G 可提供数字语音与低速数据业务。3G 用户峰值速率为 2Mbps 到数十 Mbps，支持多媒体数据业务。4G 用户峰值速率为 100Mbps 到 1Gbps，支持移动宽带数据业务。5G 用户体验速率达到 Gbps，支持超高流量密度、超高连接数密度、超高移动性特征的多样化场景的业务需求，为用户提供超高清视频、虚拟现实、增强现实等极致体验。^② 从 1G 到 5G 的发展过程，是一个从量变逐渐走向质变的过程。从 1G 到 4G，是一个量变的过程，数据通信速率不断提升，但仍无法媲美光纤宽带的稳定性与即时性。从 4G 到 5G，将会是从量变到质变的过程。待 2020 年 5G 正式商用时将会为用户提供高速且稳定的无线通信服务，从而突破传统互联网数据传输的时空限制，最终实现真正的万物互联。以互联网为载体的数字创意产业，将会在万物互联的支持下，不断扩展其产业边界，从而融合相关产业实现产业聚变。

① 谢建玲：《Internet——世界最大的互联网》，《导弹与航天运载技术》1995 年第 5 期。

② IMT-2020（5G）推进组：《5G 概念白皮书》，<http://www.imt-2020.org.cn>，2015 年。



（二）物质互联

物联网（Internet of Things, IoT），是指“全球信息社会的基础设施，以物质互连（物理和虚拟）的方式，在现有和新兴互操作信息通信技术（ICT）的基础上提供先进的业务”。“物质”，一方面包括能够被感知、激励和连接的物理装置，如周边环境、工业机器人、端口和电器设备；另一方面包括能够被存储、处理和访问的虚拟装置，如多媒体内容和应用软件。^①简言之，物联网是将“物质”数字化，通过网络传递，实现数据的互联互通。

5G 是国际电信联盟物联网参考模型^②中网络层的重要支持技术，能够大幅提升物联网的网络能力与传送能力。一方面，5G 支持超高流量密度，能够同时将海量信息传递到云计算中心，增强网络层的网络能力，提升数据运算与处理的效率。在 5G 的支持下，超高清视频、虚拟现实、增强现实等拥有极致体验的数字内容可以在移动互联网中实现高速传输，从而丰富数字创意产业的产品类型和产业边界，带动相关内容生产与装备制造等行业的聚合发展。另一方面，5G 支持超高速率与超低时延能够保持数据的即时性、有效性，从而增强网络层的传递能力，提升数据接收与传输的速率。传输速率的提升将会不断丰富数字内容的使用场景，并重新定义消费者的日常生活。

（三）场景互联

从场景层面来讲，万物互联是通过“物”的连接沟通人们生活的不同场景。场景最初是指戏剧、影视、文学中的场面与情景，现在则泛指一切生活情景。日常生活由若干场景组成，场景由若干商品组成。场景是人们自身的表征，传达出人们的社会地位、消费水平、教育程度等多方面的信息与标签。

① 国际电信联盟：《物联网概述》，国际电信联盟网站，<https://www.itu.int/ITU-T/recommendations/rec.aspx?rec=11559&lang=zh>，2002 年 6 月。

② 国际电信联盟的物联网参考模型将物联网分为应用层、业务支持与应用支持层、网络层、装置层（参见国际电信联盟《物联网概述》）。



万物互联不只是终端的连接,更是场景的连接。通过智能终端将日常生活数字化,例如移动支付下的消费数字化、智能手环下的睡眠数字化、社交媒体下的分享数字化。这些数据代表了人们不同的场景选择与观念表达,呈现不同亚文化群体的文化符号与价值观念。场景互联下的数字创意产业,“创意”将迎合亚文化群体的文化符号与价值观念,生产“具有亚文化能力的产品形态与文化特征”^①的创意产品。

二 从延时传播到即时传播

从延时传播到即时传播,传输速率的大幅度提升将会丰富应用场景,优化用户体验。数据传输时效性不是以具体的特定速率为标准,而是以终端用户体验为标准。数据传输不影响即时的观感体验,是即时传播;数据传输无法支持即时的内容浏览,是延时传播。

(一) 沉浸体验

传输速率的提升将促进沉浸式体验内容媒介的发展。当前典型的沉浸式体验以虚拟现实、增强现实为代表,主要通过逼真的场景和音效模拟真实的感官体验,降低人们的认知阻力和运动阻力,并利用内容的情景、气氛、情节、节奏的设计增强观众的认知体验。

“虚拟现实在不同领域的应用主要集中在培训与演练、规划与设计、展示与娱乐三个方面”^②,在展示与娱乐方面的应用将会有力地促进数字创意产业的发展。以游戏为例,“虚拟现实可以为用户提供实时、逼真的三维虚拟场景,支持网络环境下多用户的主动、协同参与,并借助高精度交互设备增强游戏的交互自然性”^③,从而增强游戏体验性。当前,由于网络速率无法满足虚拟现实设备的数据传输需要,严重的网络延时限制了分布式虚拟现

① 吴声:《场景革命:重构人与商业的连接》,机械工业出版社,2015,第94页。

② 赵沁平:《虚拟现实综述》,《中国科学》(F辑:信息科学)2009年第1期。

③ 赵沁平:《虚拟现实综述》,《中国科学》(F辑:信息科学)2009年第1期。