



中国艺术学文库·数字媒体艺术文丛

LIBRARY OF CHINA ARTS · SERIES OF DIGITAL MEDIA ART

总主编 仲呈祥

文化创意产业研究新视野

2016 数字媒体研究年会文集

冯应谦 周 雯 主编

LIBRARY OF CHINA ARTS
SERIES OF DIGITAL MEDIA ART

**PERSPECTIVES AND APPROACHES OF CREATIVE/
CULTURE INDUSTRIES:**

Proceeding of

2016 Annual Conference on Digital Media Studies



中国文联出版社

<http://www.clapnet.cn>



中国艺术学文库·数字媒体艺术文丛

LIBRARY OF CHINA ARTS · SERIES OF DIGITAL MEDIA ART

总主编 仲呈祥

文化创意产业研究新视野

2016 数字媒体研究年会文集

冯应谦 周 雯 主编



中国文联出版社
<http://www.clapnet.cn>

图书在版编目(CIP)数据

文化创意产业研究新视野:2016 数字媒体研究年会文集 / 冯应谦,周雯主编.

— 北京:中国文联出版社,2017.7

(中国艺术学文库.数字媒体艺术文丛)

ISBN 978-7-5190-2882-4

I. ①文… II. ①冯… ②周… III. ①数字技术—

多媒体技术—应用—艺术—文集 IV. ①J0-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 156762 号

文化创意产业研究新视野:2016 数字媒体研究年会文集

作 者:冯应谦 周 雯

出 版 人:朱 庆

终 审 人:奚耀华

复 审 人:曹艺凡

责任编辑:邓友女 冯 巍

责任校对:陈亦水

封面设计:马庆晓

责任印制:陈 晨

出版发行:中国文联出版社

地 址:北京市朝阳区农展馆南里 10 号,100125

电 话:010-85923074(咨询) 85923000(编务) 85923020(邮购)

传 真:010-85923000(总编室), 010-85923020(发行部)

网 址:<http://www.clapnet.cn> <http://www.claplus.cn>

E-mail: clap@clapnet.cn fengw@clapnet.cn

印 刷:中煤(北京)印务有限公司

装 订:中煤(北京)印务有限公司

法律顾问:北京天驰君泰律师事务所徐波律师

本书如有破损、缺页、装订错误,请与本社联系调换

开 本:710×1000 1/16

字 数:202 千字 印张:12.75

版 次:2017 年 7 月第 1 版 印次:2017 年 7 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-5190-2882-4

定 价:38.00 元

《中国艺术学文库》编辑委员会

顾 问

(按姓氏笔画)

于润洋 王文章 叶 朗

邬书林 张道一 靳尚谊

总主编

仲呈祥

数学媒体艺术文丛主编

冯应谦 周 雯

数学媒体艺术文丛编委会

冯应谦 周 雯 何 威

张 伦 陈亦水

《中国艺术学文库》总序

仲呈祥

在艺术教育的实践领域有着诸如中央音乐学院、中国音乐学院、中央美术学院、中国美术学院、北京电影学院、北京舞蹈学院等单科专业院校，有着诸如中国艺术研究院、南京艺术学院、山东艺术学院、吉林艺术学院、云南艺术学院等综合性艺术院校，有着诸如北京大学、北京师范大学、复旦大学、中国传媒大学等综合性大学。我称它们为高等艺术教育的“三支大军”。

而对于整个艺术学学科建设体系来说，除了上述“三支大军”外，尚有诸如《文艺研究》《艺术百家》等重要学术期刊，也有诸如中国文联出版社、中国电影出版社等重要专业出版社。如果说国务院学位委员会架设了中国艺术学学科建设的“中军帐”，那么这些学术期刊和专业出版社就是这些艺术教育“三支大军”的“检阅台”，这些“检阅台”往往展示了我国艺术教育实践的最新的理论成果。

在“艺术学”由从属于“文学”的一级学科升格为我国第13个学科门类3周年之际，中国文联出版社社长兼总编辑朱庆同志到任伊始立下宏愿，拟出版一套既具有时代内涵又具有历史意义的中国艺术学文库，以此集我国高等艺术教育成果之大观。这一出版构想先是得到了文化部原副部长、现中国艺术研究院院长王文章同志和新闻出版广电总局原副局长、现中国图书评论学会会长邬书林同志的大力支持，继而邀请

我作为这套文库的总主编。编写这样一套由标志着我国当代较高审美思维水平的教授、博导、青年才俊等汇聚的文库，我本人及各分卷主编均深知责任重大，实有如履薄冰之感。原因有三：

一是因为此事意义深远。中华民族的文明史，其中重要一脉当为具有东方气派、民族风格的艺术史。习近平总书记深刻指出：中国特色社会主义植根于中华文化的沃土。而中华文化的重要组成部分，则是中国艺术。从孔子、老子、庄子到梁启超、王国维、蔡元培，再到朱光潜、宗白华等，都留下了丰富、独特的中华美学遗产；从公元前人类“文明轴心”时期，到秦汉、魏晋、唐宋、明清，从《文心雕龙》到《诗品》再到各领风骚的《诗论》《乐论》《画论》《书论》《印说》等，都记载着一部为人类审美思维做出独特贡献的中国艺术史。中国共产党人不是历史虚无主义者，也不是文化虚无主义者。中国共产党人始终是中国优秀传统文化和艺术的忠实继承者和弘扬者。因此，我们出版这样一套文库，就是为了在实现中华民族伟大复兴的中国梦的历史进程中弘扬优秀传统文化，并密切联系改革开放和现代化建设的伟大实践，以哲学精神为指引，以历史镜鉴为启迪，从而建设有中国特色的艺术学学科体系。艺术的方式把握世界是马克思深刻阐明的人类不可或缺的与经济的方式、政治的方式、历史的方式、哲学的方式、宗教的方式并列的把握世界的方式，因此艺术学理论建设和学科建设是人类自由而全面发展的必须。艺术学文库应运而生，实出必然。

二是因为丛书量大体周。就“量大”而言，我国艺术学门类下现拥有艺术学理论、音乐与舞蹈学、戏剧与影视学、美术学、设计学五个“一级学科”博士生导师数百名，即使出版他们每人一本自己最为得意的学术论著，也称得上是中国出版界的一大盛事，更不要说是搜罗博导、教授全部著作而成煌煌“艺藏”了。就“体周”而言，我国艺术学门类下每一个一级学科下又有多个自设的二级学科。要横到边纵到底，覆盖这些全部学科而网成经纬，就个人目力之所及、学力之所逮，实是断难完成。幸好，我的尊敬的师长、中国艺术学学科的重要奠基人

于润洋先生、张道一先生、靳尚谊先生、叶朗先生和王文章、邬书林同志等愿意担任此丛书学术顾问。有了他们的指导，只要尽心尽力，此套文库的质量定将有所跃升。

三是因为唯恐挂一漏万。上述“三支大军”各有优势，互补生辉。例如，专科艺术院校对某一艺术门类本体和规律的研究较为深入，为中国特色艺术学学科建设打好了坚实的基础；综合性艺术院校的优势在于打通了艺术门类下的美术、音乐、舞蹈、戏剧、电影、设计等一级学科，且配备齐全，长于从艺术各个学科的相同处寻找普遍的规律；综合性大学的教育依托于相对广阔的人文科学和自然科学背景，擅长从哲学思维的层面，提出高屋建瓴的贯通于各个艺术门类的艺术学的一些普遍规律。要充分发挥“三支大军”的学术优势而博采众长，实施“多彩、平等、包容”亟须功夫，倘有挂一漏万，岂不惶恐？

权且充序。

（仲呈祥，研究员、博士生导师。中央文史馆馆员、中国文艺评论家协会主席、国务院学位委员会艺术学科评议组召集人、教育部艺术教育委员会副主任。曾任中国文联副主席、国家广播电影电视总局副总编辑。）

导 言

在 21 世纪, 数字技术, 尤其是互联网, 已经处于人们日常生活中毋庸置疑的核心位置, 数字媒体艺术与数字内容产业, 亦成为知识经济最主要的领域之一。在过去的近三十年, 人类社会经历了三次“信息革命”, 从扩展人们信息领域的万维网 (World Wide Web), 到改变社交方式的移动数字技术, 再到语义技术、人机交互与人工智能, 如今的数字技术已经渗透进各个产业领域和生活空间, 几乎可说是无处不在。回溯 1989 年, 英国计算机学家 Tim Burners-Lee 首次介绍万维网的概念, 由此开启了 Web 1.0 时代。互联网开始进入产业与学术视野, 为人们打开了崭新的信息空间。正如创始人 Burners-Lee 所定义的, web 1.0 是信息连接的网络 (web of information connections), 是“只读”的网络 (read-only web)。它拓展了个体在传统意义上能够涉及的知识范畴, 允许人们通过简单的点击动作获取以往难以得到的信息资源。由于“只读”的限制, 可想而知, 数字技术在 web 1.0 时代所能提供的交互作用非常有限。在这一时期, 数字技术主要承担着传递与呈现信息的功能, 可以算是传统媒体的一种功能性的延伸。

到了 20 世纪末期, 随着计算机技术的进展和互联网功能的普及, 人类社会迎来“第二次信息革命”, 跨入 web 2.0 时代。值得一提的是, 所谓的“信息革命”并不是指发生在一朝一夕的标志性事件, 人们进入 web 2.0 时代也并非由于一种或某种技术的突然出现。从 web 1.0 到 web 2.0 之间是一个循序渐进的过程, 人们认识、使用和开发互联网的方式在这一过程中产生了潜移默化的改变。数字技术不再只承担“只读”的功能, 人们除了可以获取互联网平台的“输出”资源之外, 也能够开始向互联网自主“输入”信息资源。同时, 随着数字移动媒体的崛起, 多平台、多媒体融合成为数字产业的主流。社交媒体兴起, 平台融合无处不在, “交互”

成为 web 2.0 时代的最主要特征之一。Web 2.0 的概念由奥莱利媒体的创始人蒂姆·奥雷利 (Tim O'Reilly) 在 2004 年提出, 他将 web 2.0 定义为一次商业革命。他指出, web 2.0 与 web 1.0 最重要的区别之一, 是互联网从此成为了一种交易和分享的平台^①。数字参与也是这一时期数字技术研究的主旋律, “集体智慧”、“数字民主”、“参与式文化”等概念被屡屡提出, 许多研究指出, 互联网不仅改变了人们的线上参与方式, 甚至在一定程度上影响民主进程。

Web 3.0 时代则可以说是 web 2.0 时代的一个延伸。如果说 web 1.0 是“只读”的网络, web 2.0 是“可读写”的网络, 那么就像约翰·麦考夫 (John Markoff) 的定义所提出的, web 3.0 是一个可“执行”的网络。“执行”在这里不仅是指数字程序对人类指令的执行, 更是指能够赋予计算机程序自主执行能力的智能机制。数字技术在这一时期的主要变革, 除了深化信息空间的分享性、参与性和私人化之外, 主要体现在语义网络的开发和应用上。语义网络和元数据的出现, 使得互联网变成一个比 web 2.0 时代更加彻底、庞大的开源数据库。信息共享不再仅仅惠及人类, 也惠及互联网与数字技术自身。通过大量数据的分享和获取, 大数据成为核心, 人工智能学习知识成为可能。进入 web 3.0 的时代后, 对数字技术的使用和效应不再依赖硬件设备和平台, 数字程序可以在任何平台上运行, 云数据可以通过任何渠道获得, 互联网及其背后的逻辑已经成为了社会网络里的基础设施 (infrastructure)。

对第四次信息革命, 也就是 web 4.0 的想象, 正是建立在这样的前提之上。尽管人们步入 web 3.0 时代仅仅不到十年, 但是越来越多的声音已经开始指出, 今天的人类社会正在经历第四次信息革命与第三次信息革命的更替。伊朗计算机工程学者萨利·阿加伊 (Sareh Aghaei) 等人认为, web 4.0 是前三次信息革命结果的有机整合, 是一个“可读写、可执行、并发的网络” (read-write-execution-concurrency web)^②。“并发”意味着, 网络和数字技术至此完全渗透进人类生活的角落, 数字空间和物理空间不

① Reilly, T. (2006). Definition of Web 2.0. Retrieved from: <http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>.

② Aghaei, S., Nematbakhsh, M. A., & Farsani, H. K. (2012). Evolution of the World Wide Web: From WEB 1.0 TO WEB 4.0. *International Journal of Web & Semantic Technology*, 3(1), 1.

再有界限,“线上”与“线下”的区分也不再有理论意义。数字生活就是日常生活,是内化进生活方式的一部分,网络和数字技术成为真正“无处不在”的生活分子。尽管学界和业界对 web 4.0 的定义未有定论,但毋庸置疑的是,在今天,数字技术、数字媒体和数字产业已经处在人类社会、现代文化与经济知识的核心位置。

在数字技术的发展过程中,对数字技术、产业的学术研究也经历了一个类似的脉络。从将数字技术和互联网当做崭新而独立的对象,到将数字技术置于日常生活、社会结构的宏观语境下进行分析,对数字媒体的研究一直紧跟着现实发展的节奏。20 世纪中期,是媒介理论研究博兴的时代。冷战时期,加拿大原创媒介理论家马歇尔·麦克卢汉,对“媒介”(media)投以无限的学术研究热情,从此开创了一个新的学科;而随着 60 年代反主流文化运动以及左翼思想的兴起,麦克卢汉的媒介理论同时也引起了欧洲国家与地区人文学者的质疑^①。当全球政治气候渐暖时,1984 年,美国应用数学家诺伯特·维纳出版了著作《控制论——关于在动物和机器中控制和通讯的科学》,预示着整个世界悄然进入了以计算机科学为主导的新纪元。而无论是长达半个世纪的冷战期间,还是全球化进程下的信息时代,媒介研究、计算机科学、新闻传播学等学科日益受到全世界学者的广泛关注,甚至影响到政治、文化、美学等人文科学领域的发展^②。

20 世纪末期,互联网走进人们的日常生活,人际与空间的联系方式被无处不达的网络连接所改写,“信息空间”(information space)作为数字时代特有的媒介概念被提出并加以研究。在这一时期,数字媒体研究首先为技术革新为人类社会带来的革命性的改变所鼓舞,带有明显的“技术决定论”倾向:这种数字革命是全方面的,它不仅开辟了一个崭新的虚拟空间,更对物理空间中的政治、经济和文化系统带来了颠覆性的改变。从 20 世纪末至 21 世纪初,包括尤查·本科勒(Yochai Benkler),马修·欣德曼(Matthew Hindman)和安东尼·G·威廉(Anthony G. Wilhelm)在

① McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Message*. New York, 123, 126-128.

② Wiener, N. (1961). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* (Vol. 25). MIT Press.

内的西方媒介学者接连认为数字技术开辟了相对自由的社会空间^①。网络与技术带来全新的赋权方式，个体得以在几乎不设限的媒介参与中发声，并分享从前集中在机构系统手中的种种资源。传播学者亨利·詹金斯（Henry Jenkins）提出“媒介融合”（media convergence）与“参与式文化”（participatory culture）的概念，试图跳脱以平台为研究单位的研究框架，将参与式文化理解为数字时代中活跃于跨平台、多平台、融合平台中的整合文化^②。在平台与平台之间、用户与媒介之间的互动中，技术革新刺激参与式文化的形成，参与式文化又反哺于媒介生产，最终形成贯穿社会生活的“多媒体”（Multimedia）生态。美国政治学家布鲁斯·宾伯（Bruce Bimber）则着眼于数字技术带来的政治变革。他认为，新技术的兴起正在为以美国为例的西方国家带来第四次“信息革命”（information revolution），而信息革命带来的影响将不仅渗透到人们的日常生活中，更会为西方社会实现一系列政治结构上的决定性改变^③。

可见，在技术为人类社会带来的冲击与激昂中，伴随着全球化与新自由主义的风潮，数字革命的神话无疑是这一时期数字媒体研究的主旋律。而后，随着信息技术的泛用，新技术带来的热浪开始冷却。学界对技术决定论的反思纷纷涌现，数字革命也被批评为对数字技术的乐观浪漫化解读。同时，数字媒体自身的发展也开始出现问题，数字平台与广告商的利益流通日趋紧密，用户隐私信息泄露事件频发，知识产权与版权遭到威胁……随着创意工业成为各国衡量和比拼“软实力”的重要领域，这些问题也逐渐暴露在大众与学界的视野中。数字媒体究竟“新”在哪里，它是否足以为社会结构、权力分配、经济流通与文化系统带来颠覆性的变化，这种变化又是否是积极的？随着这些问题接连浮出水面，对技术与数字媒

① Hindman, M. (2008). *The Myth of Digital Democracy*. Princeton University Press.

Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.

Wilhelm, A. G. (2000). *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace*. Psychology Press.

② James, C., & Jenkins, H. (2014). *Disconnected: Youth, New Media, and the Ethics Gap*. MIT Press.

Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture*. New York: NYU Press.

③ Bimber, B. (2003). *Information and American Democracy: Technology in the Evolution of Political Power*. Cambridge University Press.

体的重顾、拷问与检验成为这一阶段数字媒体研究的主题，研究者从数字媒体的控制审查、伦理问题、法律漏洞等方面对乐观论调提出挑战。政治学家、政治行动主义者劳伦斯·莱斯格（Lawrence Lessig）对互联网发表了著名的悲观预言，他于1999年首次批评互联网为版权与隐私带来的严重的法律挑战^①。2002年，在他的第二本著作中，莱斯格更为批判地探讨了互联网带来的版权问题及由此促生的版权保护措施对创新产业的创伤。他提出，互联网与数字技术带来的“泡沫自由”事实上是对自由的限制：当网络创意对版权造成了威胁，政府不得不出台版权保护政策以维持资本和权力的平衡，然而，版权保护政策却切断了创意产业与既往产品间的联系，在保护成品版权的同时也极大地限制了创新自由^②。政治经济学家马克·安杰维克（Mark Andrejevic）驳斥了数字技术赋权个体的观点，他将互联网营造的百花齐放、百家争鸣理解为虚无的泡沫假象，在看似美好的泡沫背后，所有看似自由的发言都被监视和审查，一切意识形态都被建构与引导，而资本与话语权始终控制在媒介机构手中^③。一些前沿研究也继承了类似的批判视角，例如，数字媒体研究学者克里斯蒂安·富克斯（Christian Fuchs）在最近的著作中就援引法兰克福学派的观点重新审视数字媒体的功能、本质与形态，将数字时代分别置于阿多诺、哈贝马斯与文化物质主义加以回顾^④。

数字媒体相关的伦理问题也在近年成为研究热点。技术伦理（Technoethics）的概念在1977年由阿根廷哲学家马里奥·邦吉（Mario Bunge）首次提出，迄今已成为信息技术与数字媒介研究中的重要术语之一^⑤。技术伦理将技术使用视为一种社会化行为，与社会伦理、道德观与意识形态的建构和涵化互相影响、密不可分。一方面，技术使用在一定程度上受到社会伦理约束，另一方面，正如尼克·库尔德利（Nick Couldry），

① Lessig, L. (1999). The Law of the Horse: What Cyberlaw Might Teach. *Harvard Law Review*, 113(2), 501-549.

② Lessig, L. (2002). *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. Vintage.

③ Andrejevic, M. (2008). Watching Television Without Pity: The Productivity of Online Fans. *Television & New Media*, 9(1), 24-46.

④ Fuchs, C. (2016). Critical Theory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet.

⑤ Bunge, M. (1977). Towards a Technoethics. *The Monist*, 96-107.

查尔斯·埃斯 (Charles Ess) 与嘉莉·詹姆斯 (Carrie James) 等学者所批评的, 相对自由的技术使用也在挑战, 甚至瓦解技术伦理^①。这些学者的著作涉及包括网络暴力、隐私侵犯、版权挪用、不伦内容在内的许多方面, 批判数字技术的滥用对使用者, 尤其是青少年的不利影响以及由此派生的伦理问题。在网络与技术使用中, 越来越多的青少年对伦理问题视而不见, 拉扯出日益险峻的“伦理鸿沟”(ethics gap)。技术与互联网在建立所谓“网络公民社会”的同时, 亦对伦理工具(ethics toolkit)的约束力造成了威胁。

从数字媒体的平台、形态与功能, 到数字媒体使用带来的法律、伦理问题, 数字媒体研究可谓经历了一个曲折的历程, 正逐渐跳出新与旧、对与错的二元对立, 脱离了早期研究的“神话”和“预言”话语, 进入到了一个视野相对广阔、充满不确定性的复杂领域。近年来, 随着技术与媒介不再“崭新”, 数字媒介的使用和生产已经贯穿了社会日常, 成为生活经验中不可分割的一部分。越来越多的学者开始探讨数字媒体与社会经验的微妙关系。这一视角不再将数字媒体视为独立的文本与研究对象, 转而将之作为社会生态的一部分来进行更为宏观的讨论。传播学者、社会心理学家索尼娅·利文斯通 (Sonia Livingstone) 著名的“媒介化”(mediatization) 概念, 宣告了媒介逻辑在当代社会生活中的主导地位^②。包括游戏、电影、社交媒体在内, 这些数字媒体与其背后的思考、行为逻辑已经重构了人们的生活形态, 组成了社会生活中的主要部分。W·朗斯·班纳特 (W. Lance Bennett) 与亚历山德拉·斯皮尔伯格 (Alexandra Segerberg) 也提出, 媒介逻辑已经取代传统的机构组织逻辑, 成为召集与动员当代集体行动的新形态。Nick Couldry 最近提出的“社会导向型媒介理论”(social-oriented media theory), 同样试图将媒介逻辑融入社会学范式, 并研究在媒介影响下的生活经验与社会进程。这些著作无一不在说明, 数字媒体已然成为当今社会的基础设施, 而媒介使用亦成为社会经验的一部分^③。对数字媒体的

① Couldry, N. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Polity.
Ess, C. (2013). *Digital Media Ethics*. Polity.

② Livingstone, S. (2009). On the Mediation of Everything: ICA Presidential Address 2008. *Journal of Communication*, 59(1), 1-18.

③ Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739-768.

研究，也不应再局限于对单一平台或媒介的特例分析，而应着眼于宏观角度下，各类数字媒体与社会、产业、日常生活的互动。

从个人层面出发，数字技术对个体生活的影响与它在学术领域引起的波澜一样重要。既然网络 and 数字媒体似乎已经、或正在成为日常生活中的基础设施，那么这些技术究竟是如何体现在生活方式与人际社交的现实生活中的呢？一些现象是显而易见的：例如，移动设备越来越成为每个个体私人订制的万能机，当代的社会生活几乎已经不可能离开这些移动设备与网络；再例如，人际交往和交流越来越多的通过网络进行，人们拥有基于互联网的社交网络，也在互联网上表演更多层面的性格。诸如此类的现象无一不在强调，对数字技术的使用已经内化进了个人的生活结构中。这一内化过程与以往的生活方式及传统的人际关系又是如何互动，冲突和化解的，也成为数字媒体研究普遍关注的热点。

对数字媒体产业的研究因此别具意义。数字媒体产业的重要性，不仅在于它在当代政治、经济环境中的地位，更在于它对于数字化社会的折射。如今，从影视艺术到电脑动画，从游戏产业到社交媒体，从多媒体到虚拟现实技术的开拓，人类政治、军事、经济、工业与文化方面，越来越离不开数字媒体艺术的学科建设。所谓数字媒体研究，即涵盖了各类媒体基于互联网的生产、传播和消费过程；数字内容以平台、设备、软件或应用的形式存在于游戏、网络文学、音乐、视频、社交媒体等商业实践环节。

为此，从2016年起，北京师范大学艺术与传媒学院数字媒体系、校级数字创意媒体研究中心，计划每年举办一届国际会议——“数字媒体研究年会”（Annual Conference on Digital Media Studies，简称ACDMS），旨在邀请国内外传播学、社会学、人类学、神经心理学、计算机科学等跨学科领域的专家学者，聚焦最前沿和最关键的议题、分享各自的研究成果。

每年，ACDMS组委会的学术组专家们，都会针对全球学者提交的论文进行甄选，并择篇发表在中文核心与国际英文学术期刊上，同时将会议上的大部分论文集结出版。本“数字媒体艺术”系列的论文集，即集合了每届年会最宝贵的学术精华，以搭建一个广泛而友好的学术交流与传播平台，共同开拓数字媒体艺术的研究领域。

年会的主办方与论文集出版计划的发起单位，系北京师范大学艺术与

传媒学院数字媒体系、校级数字创意媒体研究中心。

北师大数字媒体系，是国内最早的数字媒体学科之一，从2001年学科建立以来的十五年里，培养了十五届优秀的本科生和十届硕士、博士生。全系师生参与大量产业项目，获得了数字内容与文化创意业界的认可；每年都会发布《动画产业与消费调查报告》，其所涉及的产业数据、内容分析和对策建议，已被国家部委的相关部门所采纳。

2016年，北师大成立了校级研究中心，也就是这次会议的主办机构：北京师范大学数字创意媒体研究中心；同年，作为国家最高级别的人才引进计划“千人计划”首次向艺术类开放，全国高校共引进三人，数媒系由此荣幸地迎来了香港中文大学新闻传播学院院长冯应谦教授的加入。因此，历届年会的学术成果，既是北师大数媒系与数字内容研究中心的资源整合，也是北师大与香港中文大学的学术交流合作与互相支持的成果之一。

冯应谦教授担任北师大数字内容研究中心主任、北师大数字媒体系系主任周雯教授担任执行主任。在未来的几年，该中心将以数媒系为基础，以中心为依托，致力于以下几个方面的研究：

一、针对数字内容产业的相关专项研究，包括但不限于网络剧、数字游戏、动漫产业、创意劳工等主题，运用跨学科、交叉学科的研究方法与理论范式，在影视理论、神经心理学、计算机图形学等领域展开横向的学术研究；

二、针对文化创意产业的相关学术研究，引入数据挖掘及分析的方法。例如，电影风险控制与票房预测等方面。目前，本中心已经开发了一套基于中国手机号码的随机抽样调查系统，并进行了试用、效果良好。接下来会根据该系统进行大规模电影消费调查，及其他面向全国的受众调查，为文创产业发展进行深入的纵向研究。

三、引入实验心理学理论和方法的数字内容用户研究。本中心引进了神经心理学、脑科学发展研究院的相关研究人员，利用眼动记录仪、生理多导仪等方法探讨VR与传统电影观影方式的差异，及受众的信息加工方式和情绪体验的不同问题。尤其在被称作“VR元年”的2016年，VR作为技术前沿和呈现手段，被业界人士广泛寄予厚望。但在实际应用中，尤其在叙事性影像的呈现中，如何有效引导观众注意力及关注点，并避免观

众视线自主选择带来的信息干扰？什么是VR视听语言的独特语法？仍亟待数字媒体工作者解决，这也是本中心的研究人员所密切关注的问题，更有待各个领域的专家学者，在“数字媒体研究年会”的国际会议上，进一步分享各自的宝贵研究成果。

四、中心具备强大的创作实践能力，在实拍与数字后期、动漫创作、平面与新媒体设计、多媒体话剧等方面都有多年创作经验与成功案例。因此北师大数媒系与研究中心的科研团队，不仅是数字内容与创意媒体的研究者，也是积极的实践者和创造者。

最后，本论文集能够集结出版、发展成一套“数字媒体艺术”的丛书系列，离不开中国文联出版社的大力支持，及其相关领导和编辑的赏识。北京师范大学艺术与传媒学院数字媒体系、校级数字创意媒体研究中心，在此向文联出版社的领导和各位编辑，致以诚挚的谢意！

正如法国思想家福柯的那句至理名言：“重要的是讲述神话的年代，而非神话所讲述的年代。”在这种时代语境里，身为数字媒体研究者，敏锐把握世界前沿学科的新动向、投身于当下科技文明发展进程的研究与实践之中，不仅是北京师范大学数字媒体系和数字创意媒体研究中心的未来发展方向，也是每一名数字媒体研究者的学术使命。

在此，衷心希望本系列丛书随着每届年会的成功举办而延续下去，并吸引更多的数字媒体爱好者和各学科领域研究者的关注，在理论上取长补短、学术上互相探讨、实践上共同发展，为共创一个无愧于当下数字时代的数媒新纪元而努力！

目 录

导 言	1
何 威 中国动漫产业价值链上的 12 种商业模式	1
韩 旭 互联网背景下河南文化产业的创新发展	28
陈 洁 中国电影众筹的商业模式与生态化发展	36
赵 蕾 互联网时代网络文学的文化传播与批判性思考	48
杨 建 新媒体环境下杰斗文化的发展探析	55
张 伦 李 晗 电影类型片票房竞合关系： 以 2015 年中国市场为例	63
张 毅 游戏英雄的二元空间与属性矩阵 ——从游戏改编电影谈起	73
张 路 媒介融合时代媒介内容的“后内容”化创意生产 ——以动漫游相关内容的创制为例	103
孟大伟 且是“微变”正当时：微时代视阈下的网络文学与 文化传播 ——以微博文学创作为例	114
别君华 参与文化：文本游牧与意义盗猎 ——以 Bilibili 弹幕视频网为例分析	131