第一图书网, tushu007.com

<<信息技术与网络创意产业>>

图书基本信息

书名：<<信息技术与网络创意产业>>

13位ISBN编号：9787801869616

10位ISBN编号：7801869613

出版时间：2009-1

出版时间：东方出版中心

作者：盛思梅

页数：191

字数：233000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

20世纪90年代兴起于发达国家的创意产业，21世纪初已在全球蓬勃发展，不仅成为发达国家推动经济和社会持续发展的新引擎，也被认为是发展中国家实现经济转型和跨越式发展的重要战略。
自2004年首届上海国际创意产业论坛发表宣言以来，创意产业在全国各大城市风起潮涌，在政府、企业和社会各界的热情参与和推动下，创意产业的发展速度大大高于3DP的增长速度，并成为一种推动经济发展方式转变的策动力。
就我国起步较早的城市上海、北京、深圳来看，2007年它们的GDP增长率分别为13.3%、12.3%和15.0%；而创意产业的增长率则分别达22.8%、19.4%和25.9%（《中国创意产业发展报告：2008》）。
虽然各个国家和地区关于创意产业的内涵和范畴界定还不一样。
学术界也还有争论，但创意产业发展的意义已远远超过其作为一个新兴产业在产业层面上的作用，而更在于对传统经济发展模式的颠覆和实现创新。
党的十七大报告从新世纪新阶段中国社会发展的历史高度对推动社会主义文化大发展大繁荣以及提高文化软实力的战略作出了全面部署，并指出“解放文化生产力是实现文化大繁荣的必由之路”。
文化是民族凝聚力和创造力的重要源泉，在当今世界进入知识经济的大背景下，文化和科技一样也成为一种生产力，其发展和繁荣越来越成为提高综合国力和国际竞争力的重要手段。
解放文化生产力，人们首先想到的是促进文化的产业化，发现文化的价值，以产品和服务的形式来凝聚文化，并以消费的形式来传播文化，即发展我们通常所说的文化产业。
然而文化生产力的释放不能局限于文化产业。
我们说科技是生产力，科技对每个产业的发展都有巨大的推动作用，同样，文化成为一种生产力也能够推动各个产业的发展。
如同科技生产力的释放决不能局限于科技领域一样，文化生产力的释放也应该与各个产业的发展相结合，即文化也可以作为一种资本或要素渗透到各行各业中去，从而提高产业的附加值，实现产业的升级和创新，即所谓推动产业的文化化。
显然，文化的产业化和产业的文化化正是发展创意产业的两条路径。
因此，可以说当前我国风起潮涌的创意产业正是文化生产力大释放的体现。

内容概要

创意产业研究是产业经济学跨越经济学科的一个重大理论创新和经济实践，它推崇创新、个人创造力，强调以信息技术为代表的当代科学技术与文化对经济的支持与推动。
创意产业是无边界产业，它可以融合到任何产业里，并以一种新的思维方式提供新的发展模式，实现产业的升级和创新。
在实践中，传统产业创意化的趋势日益显著，创意农业、创意旅游等融合型的新产业业态不断呈现，我国创意产业的健康发展和文化生产力的大解放需要更多理论探索和实践总结，希望有更多的学者能够加入到创意产业的研究队伍中来，为中国创意产业理论的创新和提升贡献智慧；希望有更多的企业家和创业家能够投身到创意产业的“蓝海”中，为社会和自己创造新财富；同时希望有更多的出版部门能够关注创意产业新思想、新实践成果的传播和推介。

作者简介

盛思梅，理工科硕士。
现任上海戏剧学院创意学院院长助理、上海多媒体虚拟演艺合成空间实验室主任助理、上海市创意产业协会副秘书长。
曾组织撰写并发布了《上海市电子商务发展白皮书》、《上海市民例上生活指南》、《信息技术推动上海网络创意产业发展研究》等，参与起草了《上海市“十一五”电子商务发展规划》、《创意经济及其中国发展战略研究》等。

<<信息技术与网络创意产业>>

书籍目录

前言上篇 信息技术与网络创意产业的理论探索　第一章 信息技术推动创意产业发展　一、信息技术成为经济结构调整的重要因素　二、信息技术对创意产业的渗透与影响　三、科技创新提升创意产业发展的竞争力　四、信息技术对创意产业发展的推动、催生与提升作用　第二章 网络创意产业成为创意产业发展的新平台　一、网络的应用大大促进了创意产业的发展　二、网络创意产业的产生和优势　第三章 网络创意产业的主要类型　一、网络视频　二、网络广告　三、网络游戏　四、网络音乐　五、网络新媒体　结语下篇 网络创意产业案例选析　Ⅰ POCO的想象力　一、驰骋读图时代　二、潮人·达物·新时尚　三、原创新生代　四、MYPOCO空间：展现真自我　五、集结娱乐势力　六、成就与创新　Ⅱ 土豆网：导演新媒介时代　一、“土豆”是怎么“种”出来的　二、“土豆”的新“吃法”——土豆网站介绍　三、“土豆”的新玩法　四、“土豆”市场——“土豆”的赢利模式　五、演绎新媒介的精彩　六、结语　Ⅲ 好耶：谁在看广告　一、网络时代的冲浪者　二、创新技术，启迪未来　三、开创精准营销时代　四、与分众并购：改变中国广告产业的格局　五、传承与发展　Ⅳ 巨人的“免费”午餐　一、《征途》全解析　二、《征途》的营销魔方　三、《征途》的赢利模式：免费的午餐　四、再创巅峰时刻　Ⅴ 宦媒体的财富之道　一、创智时代的惊叹号　_二、富媒体人引航者　三、创新媒体，聚合价值　四、开拓互联网的无限疆域　五、结语　Ⅵ 流动媒体，声色景观　一、“无聊经济”的衍生物　二、时空变换下的流动景观　三、架构户外新媒体矩阵　四、内容创造价值　五、局限与前景　Ⅶ 从无线增值到数字娱乐　一、认识华友　二、拓荒无线增值领域　三、转战数字娱乐　四、蜕变与化蝶　Ⅷ 博取众长，汇智百科　一、知识汇聚的地球　二、世界就是你的编辑室　三、开放、对等、共享和全球协作——一个维基的未来　Ⅸ 无处不朋友　一、六度分割的网络空间　二、无限拓展的社会网络　三、互联网，没有陌生人　四、结语　Ⅹ 酷跑世代　一、酷跑新武装　二、运动酷节奏　三、至酷炫体验　四、品牌联合——酷的n次方后记

章节摘录

上篇　信息技术与网络创意产业的理论探索　　第一章　信息技术推动创意产业发展　　进入21世纪以来，新科技革命迅猛发展，深刻地改变了经济和社会的面貌：信息科学和技术发展方兴未艾，依然是经济持续增长的主导力量；生命科学和生物技术迅猛发展，为改善和提高人类生活质量发挥着关键作用；能源科学和技术重新升温，为解决世界性的能源与环境问题开辟新的途径；纳米科学和技术新突破接踵而至，带来深刻的技术革命。
基础研究的重大突破，为技术和经济发展展现了新的前景；科学技术应用转化的速度不断加快，造就了新的追赶和跨越机会。
综观全球，许多国家都把强化科技创新作为国家战略，把科技进步作为调整经济结构、转变发展方式、提高国家竞争力的中心环节，把建设创新型国家作为面向未来的重大战略选择。
同样，这些国家也把科技创新和文化创意的融合发展看成是国家竞争力的“车之双轮，鸟之双翼”。
一、信息技术成为经济结构调整的重要因素　　20世纪80年代以后，全球进入了一轮“以信息技术为核心，广泛采用各种新技术”的经济结构调整期。
20世纪中叶，工业化完成以后，发达国家传统产业受到市场容量制约，经济增长必须转而依靠高技术含量的新兴产业来支撑。
信息革命引发的信息技术创新与扩散、发展与融合，使得以IT为核心的新技术创新部门成为新兴产业，并逐步成为主导产业，带动了一系列关联产业的产生与变化，触发了产业结构的深刻变革。
同时，IT在诸多部门的广泛应用，改变了生产要素投入量与投入比例、生产组织与经营模式等，从而引起经济结构比例的调整，推动了经济的持续增长，并呈现出所谓“高增长速度、低通货膨胀率和低失业率”的“新经济”特征。
在经济发展的历程上，信息技术扮演了如下几个重要角色。
其一是强渗透性。
信息技术既是针对特定工序的专业技术，又是适应于各种环境的通用技术，IT业的发展还催生了一些新的“边缘产业”，如光学电子产业、医疗电子器械产业、航空电子工业、汽车电子产业等。
它在国民经济的各个领域具有广泛的适用性和极强的渗透性。
以汽车电子产业为例，每辆汽车的电子装置价值从1990年的1 383美元，上升到2000年的2 000美元，全行业产值达千亿美元以上。
其二是高度创新。
工业革命以来，发达国家40%～90%的经济增长要归因于技术进步、知识积累与创新。
20世纪以来在信息技术领域的几项重大突破一一半导体、卫星通讯、计算机、光导纤维等都体现了信息技术带来的高度创新性。
其三是倍增效应。
信息技术的应用可以显著提高资源利用率、劳动生产率与工作效率。
目前，美国由于信息、知识、技术的利用，使得每单位国民经济生产总值所耗用的能源比1973年下降了约1倍，企业开发和使用信息系统的收益可达40%～60%，使用计算机辅助设计的企业，收益至少增加10%。
信息技术的应用还极大地改变了劳动力结构，比如体力劳动者与脑力劳动者的比例在机械化初期阶段，两者之比为9：1；在自动化条件下，两者之比为1：9。
其四是产业带动性。
信息产业具有很大的产业关联度，体现出对其他产业的发展产生很强的带动性，在信息技术业内部，带动微电子、半导体、激光、超导等产业发展；在信息产业外部，带动一批如新材料、新能源、机器制造、仪器仪表、生物、海洋、航空航天等产业发展。
信息技术制造业、通信业、信息服务业及其他相关产业的高度发展，形成了巨大的市场需要。
二、信息技术对创意产业的渗透与影响　　信息技术使传播手段发生最具历史意义的、最本质的变化就是数字化，数字技术成为创意产业的核心技术和普遍技术。
1．信息技术对创意产业的渗透与影响的主要表现　　①各类创意产业的数字化步伐日益加快

报刊书籍等印刷媒介，尽管最后的形态还是以纸介质呈现在受众面前，但制作全过程已经数字化；传统摄影、传统电影正在向数字摄影、数字电影发展；广播在经历了调幅、调频两个技术发展阶段后，正进入数字音频广播新阶段；电视也正全面迈向数字高清晰度电视新阶段。

②以文化为其内容的数字技术新产品层出不穷　　除了互联网（Internet）这一可以同火的利用相提并论的最伟大的发明外，基于数字化的各种发明可谓目不暇接：数字照相机、照相手机、数字摄像机、数字录音笔、个人数字助理（PDA）、电子书（eBook）、MP3、MP4、MD（Mini Disk）播放器、摄像头、扫描仪、DVD播放机、光盘刻录机、数字投影仪、3G手机、PS2、PS3及×BOX游戏机等等，以及用于媒体的各类数字化专业设备……　　信息技术对创意产业的渗透与影响是多方面的：

●信息技术颠覆了传统的文化产业。

MP3（MP4）对传统唱片业的冲击就是最明显的例子。

MP3（MP4）在技术上形成了这样一种前所未有的新的可能性：在音乐被数字化为0和1的排列组合后，人们可以轻而易举地进行完美的复制，并通过互联网广泛传播。

●信息技术创造新的文化产业。

电子游戏尤其是在线游戏的兴起就是最明显的例子。

宽带网络的发展促成了电玩与网吧（海外称“网咖”，即网络咖啡屋）业的繁荣。

电子（及在线）游戏绝不能把它仅仅当成游戏来看待，它已形成产值与市值远远超过电影业的强势文化产业。

●信息技术更加适应受众需求的多样化和受众市场的细分化。

数字技术突破了广播、电视以往稀缺的频道资源的限制，从而使得提供针对各类特定受众的数量众多的频道成为可能。

●信息技术发展了双向互动功能。

信息接收的主动权越来越多地向受众方面转移，从而使“消费者主权”在创意产业领域里得以实现。

●信息技术改变了必须同步收听收看广播电视的特点。

受众可以在自己选定的时间进行收听收看，或者任意反复收听收看。

●信息技术使信息传播更为自由。

受众不仅是信息接受者，还可以是信息发布者。

●信息技术改变了传统文化产业信息形态单一的特点。

多媒体信息产品已集文字、音像于一体。

●信息技术形成了虚拟空间。

它改变了人们的交往方式、活动方式与生活方式。

2．信息技术对创意产业渗透力与影响力的预测及研究　　当信息技术开始影响创意产业与人类社会的时候，站在潮流前头的著名的IT界巨头、传播界巨头和未来学学者纷纷作出预测，以图确立自己的“话语权”。

尽管不少论述带有技术决定论的强烈色彩，但不能忽视他们的前瞻性目光。

如1999年1月号的《Computer World》以《下个年代》（The next decade）为题，访问了世界20位著名人物。

比尔?盖茨谈话的标题便是《未来走向纯数字化》。

他大胆地预言：“人们常常对近两年里发生的事评价过高，而对10年内将发生的事又预测不足。

说到PC，现在无法预测会变成何种模样，未来它可能变成可随身携带的一块小小的显示屏，甚至连文档整理这些日常事务，也将会和纸介质一起消失。

今天像我们这样的技术工作者依然有许多事不得不草拟成纸文件，但是随着硬件、软件的进步，一切的一切都将数字化。

我相信，今后10年图书、音乐和照片都将走向纯数字化，从作者到读者都将采用数字化方式。

”英特尔公司高级副总裁虞有澄在《开创数字化未来》（三联书店1999年2月出版）一书的结尾指出：“新的应用领域不停地成长，为数字化世界打开更多扇窗，通向明朗的未来。

数字化生命才刚刚开始。

”他预言：“最美好的事物还在未来！

”　　中国改革开放30年，对广大中国人产生重大影响的20本书中，不少是未来学的著作。
除托夫勒的《第三次浪潮》，还有尼葛洛庞蒂的《数字化生存》。
尼葛洛庞蒂无疑是中国人最熟悉的数字化预言家。
另一位最有影响的数字化预言家是被誉为“数字时代女先知”的戴森（Estfler Dysorl），她在酝酿了15年的《2.0版数字化时代的生活设计》一书中指出，数字化是“无法逃避的生存状态，一股加速度的内驱力，如果拒绝它，它就会毫不留情地剥夺一个人在社会群体中才能获得的尊严和价值。
”　　经信息技术渗透与影响的创意产业被学者称为“第二媒介时代”。
如马克?波斯特（M．Poster）在《第二媒介时代》（The Secorld Media Age）一书中指出：“20世纪见证了种种传播系统的引入，它们使信息能够从一个地点到另一个地点广泛传输。
起初，它们通过对信息的电子化模拟征服时空，继而则通过数字化加以征服。
”“在电影、广播和电视中，为数不多的制作者将信息传送给为数甚众的消费者。
播放模式有严格的技术限制，但随着信息高速公路的先期介入以及卫星技术与电视、电脑和电话的结合，一种替代模式将很有可能促成一种集制作者、销售者、消费者于一体的系统的产生。
该系统将是对交往传播关系的一种全新构型，其中制作者、销售者和消费者这三个概念之间的界限将不再泾渭分明。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com