

5G 时代视频业态创新与文旅产业发展

【要报要点】“视频+”已成为我国文旅产业数字化转型和创新发展的主要方式，特别是在短视频平台的推动下，近两年成效显著。但也存在视频赋能文旅产业的服务型、沉浸性、智能化潜力远未发掘等问题。建议把握 5G 时代视频行业爆发的机遇，增强视频平台和文旅产业主体的创新协同，拓宽视频业态赋能旅游行业的适用场景，加快新技术的创新和文旅产业应用。

一、视频与文旅产业的融合现状及问题

（一）网络影视、直播、短视频等成为文化和旅游内容生产和传播的重要渠道，短视频成为其中最流行和最有影响力的展现方式。“短视频+文化”“短视频+旅游”的融合行之有效，既能为短视频带来更丰富的优质内容资源，也能为文旅产业提供便利、低门槛的创作方式以及更广泛的创作者团队，进而重塑文化和旅游内容的表达空间。

（二）艺术、旅游和非遗类短视频内容传播量大、范围广。以短视频平台抖音为例，2019 年抖音上音乐、舞蹈、书法、戏曲、绘画等艺术类视频播放量超 5431 亿次，获点赞 169 亿次。中国国家博物馆、秦始皇兵马俑博物馆、西安碑林博物馆成为去年抖音上获得点赞数最多的前三位博物馆。截至 2020 年 5 月底，1372 个国家级非遗项目中，有 1318 项在抖音上传播，涵盖率达 96%，相关视频数量超过 4800 万条，播放超过 2000 亿次，获得点赞超过 64.8 亿次。

（三）“视频+文旅”空间广阔，但服务型、沉浸性、智能化潜力远未发掘。基于当前的基础网络环境，视频技术、平台、业态自身的功能升级有很多限制，从而制约了视频技术对文旅

产业发展的进一步赋能。一是视频平台服务型功能不足，主要停留在文化和旅游内容传播以及旅游目的地营销层面，视频平台与文旅产业的结合还停留在浅层，贯穿产业链的深度服务功能不足；二是文化和旅游相关内容的视频沉浸性体验不足，当前 AR 特效功能为短视频创作带来新的创作和使用体验，但文化和旅游类 VR/AR/MR 视频产出量和传播量依然较少，文化场馆、旅游景区中的虚拟类作品仍存在情节性弱、交互性差等问题，适合互联网传播的内容更显不足；三是视频创作的智能化程度不足，基于数据智能的自适应生产、智能创作等内容生产技术应用滞后。

二、5G 促进视频业态创新赋能文旅产业发展

（一）泛视频化和“超视频化”传播将成趋势。2020 年 5G 应用将最先在增强移动宽带场景突破，带动超高清视频、VR/AR/MR 步入发展快车道。视频内容形态将更多样，所有的互联网应用业务都将朝着“视频流”趋势发展；超高清视频传输等技术进一步提高了视频传播质量，帮助视频成为基础传播形态，进而形成泛视频业态和“超视频化”趋势。

（二）视频内容生产和消费模式将深刻改变。内容层面，视频平台和各类终端将以“5G+AI”方式，推动短视频、影视等媒介的人机协同式创作。5G 千亿级网络节点的万物互联环境，以及物联网传感器和可穿戴设备带来的自动化、交互式内容生产和更多题材，将推动 MGC（机器生产内容）模式兴起。消费层面，预计到 2028 年视频流量将占到 5G 用户总流量的 90%，基于 5G 的移动视频收入未来将保持 85% 的年复合增长率，超高清视频直播、影视将进入 3D 全息影像时代，虚拟演出等文化活动将重构用户体验模式，实现视频消费基于趣缘连接的“再场景化”。

（三）短视频从消费互联网向产业互联网扩展。5G时代的短视频更凸显“底层性”特点，直播将成为短视频平台“标配”，用户规模普及化、内容创作全民化，类似“加个微信”“百度一下”“拍个抖音”将成为一种国民习惯。短视频将与文化和旅游等各行业主体深度融合，赋能企业与行业的数字化转型和智能化变革。5G万物互联环境将推动短视频深化功能型和价值型服务，与更多行业和场景增加连接点、服务点，并从个人应用转向行业应用，从而更加凸显其工具属性，成为新的创新服务入口。

三、推动“视频+文旅”深度融合的建议

（一）增强视频平台和文旅产业主体的创新协同。视频行业需主动适配5G技术和应用环境，多角度入手推动文化和旅游行业不断提升线上化转移程度和精度。为文旅产业链上下游提供基于业务场景驱动的服务，实现从流量主导的“眼球经济”向精耕细作、深度知识和智能服务、个性满足的“价值经济”转型升级。文旅产业的机构和企业主体应主动谋求、探索与视频平台的深度合作，积极运用视频平台丰富的大数据资源和分析维度，做到对用户喜好的精细理解和及时把握，发现和满足新的用户需求。

（二）拓宽视频业态赋能旅游行业的适用场景。更好地发掘短视频等视频类应用，推动旅游行业创新发展、产业升级、价值提升和功能拓展，加快万物互联环境下旅游领域短视频创作传播从以人为主向人、物、场景多维生成内容的格局转变。实现各类形态视频和旅游过程中娱乐休闲、生活社交、消费购物等场景的紧密融合，实现更广泛、深度、有特色和吸引力的传播，推动旅游消费升级和旅游经济可持续发展。

（三）加快技术创新在文化和旅游领域的应用。加强对

VR/AR/MR 沉浸性技术以及 AI 特效和剪辑等智能化技术的政策、资金支持和追踪评估，鼓励推动新技术在 5G 网络环境和视频平台上的应用，加快改进虚拟类视频表现的丰富性、内容的互动性和用户体验的多感官性。加快全息技术、虚拟技术在图书馆、博物馆、美术馆等公共文化场所和旅游景点的应用，以沉浸性、互动性实现对文化和艺术的唤醒、激活与复现，发掘旅游的深度体验价值。加强此类内容与短视频等平台的联动，实现大众化创新传播与传承。

采用情况：本文于 2020 年 7 月被《文化和旅游
智库要报》采用

供稿单位：北京师范大学新闻传播学院、
字节跳动（中国）公共政策研究院

撰稿人：喻国明 王一