

基于旅游数字化发展下的文创产业对经济高质量发展水平的研究

高长春, 毕涵舒

东华大学旭日工商管理学院, 上海

收稿日期: 2023年9月21日; 录用日期: 2024年1月5日; 发布日期: 2024年1月15日

摘要

随着社会的高速发展以及时代的不断更替, 我国已经初步进入到了数字化时代, 经济也从高速发展转变为高质量发展, 各行各业都面临着转型和升级的问题。文创产业也不例外, 文创产业作为地方发展的重要支撑, 对于当地的社会发展和经济发展都有着较大的作用。但是在具体的实践过程中还是存在一定的问题, 整体的产业结构还不够完善。旅游产业也是经济发展的重要组成部分, 本次研究对此, 收集了我国31个省市2015~2022年的旅游面板数据, 通过文化产业的聚集发展及高质量旅游经济发展体系构建, 采用GMM进行实证研究。研究结果表明, 我国文化产业赋能经济高质量发展中呈东部发展良好、中部发展一般、西部发展较差的趋势。且通过文创产业的升级能够有效的促进经济高质量发展。最后基于当前的发展趋势, 给出了一系列的建议。

关键词

文创产业, 经济高质量发展, 实证研究, 数字化发展

Based on the Study of High-Quality Economic Development Level of Cultural and Creative Industries under the Development of Tourism Digitalization

Changchun Gao, Hanshu Bi

The Glorious Sun School of Business and Management, Donghua University, Shanghai

Received: Sep. 21st, 2023; accepted: Jan. 5th, 2024; published: Jan. 15th, 2024

Abstract

With the rapid development of the society and the changing of the times, our country has entered

the digital era, the economy has also changed from high-speed development to high-quality development, and all walks of life are facing the problems of transformation and upgrading. Cultural and creative industry is no exception. As an important support for local development, cultural and creative industry plays a greater role in local social and economic development. However, there are still some problems in the practical process, and the overall industrial structure is not perfect enough. Tourism industry is also an important part of economic development; for this, the study collects 31 provinces and cities of China 2015~2022 tourism panel data; through the agglomeration development of cultural industry and the construction of high-quality tourism economic development system, this paper makes an empirical study with GMM. The results show that the high-quality development of our country cultural industry has a tendency of good development in the east, general development in the middle and poor development in the west. And through the upgrading of cultural and creative industries can effectively promote high-quality economic development. Finally, based on the current development trend, a series of suggestions are given.

Keywords

Cultural and Creative Industry, High-Quality Economic Development, Empirical Research, Digital Development

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

自从改革开放以来,我国大力发展经济,目前已经成为了世界第二的经济体,这也让我国成为了世界上最大的发展中国家[1],在世界上具有一定的世界地位。但是在这样的社会背景之下,我国长期以来的发展都是“高投资、高能耗”,这也造成了我国对文创产业不够重视,有着较大的贫富差距,不利于我国的可持续发展战略的实行。近年来,我国经济发展速度放缓,主要就是为了改变经济发展的模式,对产业结构进行优化[2],并找寻全新的经济增长转换动能。文创产业以及科技创新是推动我国经济发展的主要支撑,也有学者认为将文创产业变为朝阳产业,在未来发展中具有很大的优势[3]。随着人们生活质量及精神需求的提高,不仅要满足人们的生活需求,还要满足人们的精神需求。在2019年,我国文化旅游部明确表示需要促进文化产业的创新,将文创产业和旅游进行业态融合,这也表示着文创产业已经成为了我国重点战略产业[4]。在2020年的一项数据统计中,我国旅游及相关产业增加近4万亿元,带动就业人数近8000万人,是非常重要的一个发展方向[5]。对此,本文将2015~2022年我国31个省市区的数据展开研究,通过文创产业促进我国的经济高质量发展,并给出合理化的建议。

2. 文创产业聚集及旅游经济高质量测算

(一) 文创产业聚集测算

在经济高质量发展的过程中,文创产业度是重要的指标之一,在部分研究中也进行了应用。就目前而言,关于文创产业聚集的测算包括区位熵、EG指数、泰尔指数等等。为了保证数据的准确性,在对各个省市区的文创产业聚集水平分析中采用泰尔指数进行分析,具体如公式1所示。

$$T = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \frac{cul_i}{U_t} \ln \left(\frac{cul_i}{U_t} \right)$$

$$U_t = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n cul_i \quad (1)$$

在公式当中, T 为文创局级水平, cul_{it} 则表示在 t 时期, i 地区在文创产业中的产出, n 表示地区个数。基于泰尔指数, 随着 T 值的增加, 文创聚集水平也会越高。由于数据获取难度比较高, 所以排除了港澳台地区, 对我国的 31 个省市区进行了研究。选取 2010、2015、2020 年的产业聚集水平展开研究, 具体如表 1 所示。

Table 1. 2010, 2015, 2020 cultural and creative industry agglomeration level list

表 1. 2010、2015、2020 文创产业聚集水平一览表

地区	2010	2015	2020	地区	2010	2015	2020
北京	2.470	2.940	3.221	湖北	1.020	0.150	1.051
天津	1.700	1.900	2.123	湖南	1.510	1.660	1.663
上海	1.880	2.090	2.181	广东	1.530	1.670	1.706
河北	1.520	1.650	1.763	广西	0.530	0.670	0.811
山西	0.450	0.420	0.485	海南	1.620	1.850	1.912
内蒙古	1.720	1.990	2.051	四川	0.380	0.630	0.891
辽宁	1.780	1.650	1.688	重庆	0.560	0.920	0.995
吉林	1.480	1.400	1.422	贵州	0.910	0.980	1.081
黑龙江	0.950	1.190	1.314	云南	1.220	1.160	1.192
江苏	1.840	1.720	1.768	西藏	0.060	1.320	1.502
浙江	1.590	1.770	1.911	陕西	0.440	0.650	0.658
安徽	0.820	1.130	1.235	甘肃	1.080	1.140	1.192
江西	0.440	0.920	1.110	青海	0.990	1.270	1.355
山东	1.560	1.710	1.840	宁夏	0.960	1.210	1.251
福建	0.820	0.850	0.889	新疆	0.950	1.020	1.058
河南	1.240	1.350	1.387	均值	1.194	1.361	1.518

(二) 旅游经济高质量发展测算

对于旅游经济的高质量发展而言, 有学者提出了了经济发展、绿色发展、创新发展以及协调发展作为指标展开研究[6]。为了能够保证结果的准确性和一致性, 建立了本次研究的指标框架。其中包括产业发展、创新投入产出、环境发展、政策协调、对外开放的 5 个一级指标。二级指标有 17 个, 分别是基于产业发展的旅游业固定资产投资、旅游业从业人数、旅游社数量、旅游饭店数量、A 级及以上景区数量, 基于创新投入产出的专利申请数、企业经费支出、技术支出, 基于政策协调的城镇化率、旅游占 GDP 比重、人均 GDP, 基于环境发展的绿化面积、能耗总量、垃圾处理量, 基于对外开放的入境人数、进口货物 GDP 比重以及外汇收入。具体指标见表 2。

Table 2. Construction of high quality development indicators of tourism economy

表 2. 旅游经济高质量发展指标构建

一级指标	二级指标	单位
产业发展	旅游业固定资产投资	万元

Continued

产业发展	旅游业从业人数	人
	旅游社数量	个
	旅游饭店数量	个
	A 级及以上景区数量	个
创新投入产出	专利申请数	个
	企业经费支出	万元
	技术支出	万元
环境发展	人均 GDP	万元
	旅游占 GDP 比重	%
	城镇化率	%
政策协调	绿化面积	公顷
	能耗总量	吨
	垃圾处理量	%
对外开放	入境人数	万人
	进口货物 GDP 比重	%
	外汇收入	百万美元

3. 实证分析

以 2020 年数据为例, 我国 31 个省市区旅游经济高质量发展的排名如表 3 所示。

Table 3. 2020 China 31 provinces and cities tourism economic high-quality development ranking

表 3. 2020 我国 31 个省市区旅游经济高质量发展排名

排名	地区	得分	排名	地区	得分	排名	地区	得分
1	广东	74.88	12	福建	27.50	23	山西	18.97
2	江苏	52.43	13	安徽	26.80	24	贵州	17.77
3	山东	48.68	14	辽宁	24.66	25	新疆	17.51
4	浙江	41.18	15	河北	24.61	26	甘肃	17.46
5	上海	37.81	16	天津	23.57	27	吉林	16.94
6	北京	34.55	17	内蒙古	22.97	28	云南	16.87
7	四川	33.95	18	西藏	22.44	29	海南	13.20
8	河南	31.80	19	江西	22.43	30	青海	12.99
9	湖北	29.23	20	广西	22.40	31	宁夏	10.88
10	陕西	28.88	21	重庆	21.44	-	-	-
11	湖南	27.51	22	黑龙江	19.95	-	-	-

有学者提出文创产业的聚集会出现规模较大的关联业务, 可有效的带动周边消费。文创产业聚集之后也会出现一定的竞争, 在优胜劣汰之下可有效提升其专业化的水平。若文创产业的聚集度比较低[7], 对专业性就有着较高的要求, 可有效促进旅游经济高质量发展。

首先, 在模型设定中, 为了能够验证文创产业的聚集对旅游经济高质量发展造成的影响, 所设定的模型如公式 2 所示。

$$Y_{it} = \alpha + \beta_1 cul_{it} + \beta_2 lab_{it} + \beta_3 k_{it} + \beta_4 open_{it} + \beta_5 pol_{it} + \varepsilon_{it} \quad (2)$$

在公式当中, Y_{it} 是旅游经济高质量发展, 将其当作被解释变量。文创产业的聚集度当作解释变量, 使用 cul_{it} 进行表示。与此同时, 将劳动力的投入、固定资本的投入、政策以及对外开放水平当作控制变量。除此之外, 旅游从业人数表示为 lab_{it} , 文化、固定资产作为资本投入, 使用 k_{it} 表示, 外商投资总额表示对外开放水平, 表示为 $open_{it}$, 使用文创园区表示为文创聚集水平, 使用 pol_{it} 表示。 t 为研究时间, α 为常数项, i 是研究对象, ε_{it} 为残差项。

随后进行回归分析, 回归分析主要是最小二乘法回归模型的应用, 借助固定效应模型、随机效应模型形成矩阵。为了防止出现误差, 还需进行内生性检验, 在检验过程中发现结果通过内生性检验。通过广义矩阵(GMM)进行模型评估, 评估结果如表 4 所示。

Table 4. Model test results

表 4. 模型测试结果

模型及方法	FD-GMM (1)	FD-GMM (2)	FD-GMM (3)	FD-GMM (4)
Culit	0.832 ^{***} (101.24)	0.899 ^{***} (72.15)	0.732 ^{***} (42.14)	0.741 ^{***} (43.18)
Labit	0.070 ^{***} (20.14)	0.038 ^{***} (7.13)	0.033 ^{***} (5.32)	0.037 ^{***} (5.48)
Kit	-	0.058 ^{**} (2.10)	0.200 ^{***} (5.32)	0.159 ^{***} (3.28)
Openit	-	-	0.024 ^{***} (2.48)	0.020 ^{***} (2.11)
Polit	-	-	-	0.077 ^{***} (9.25)
-cons	0.340 ^{**} (2.22)	-0.010 (-0.07)	-0.222 ^{**} (-2.21)	-0.130 (-1.01)
N	310	310	310	
AR(1)	0.001	0.001	0.002	0.002
AR(2)	0.284	0.812	0.732	0.803
Sar test	0.404	0.508	0.804	0.917

注: **、*表示在 1%、5%的水平下显著。

在本次研究结果中发现, 文创产业聚集度每提升一个单位, 都会产生一定的经济发展影响, 这也表明了随着聚集程度的提高, 经济高质量发展的程度也会越高。在双循环的背景之下, 如何加强文化的普及及资源保护已经成为了当前经济发展的重要条件。不仅如此, 基于控制变量的研究, 劳动力投入对于我国经济发展也有着促进的作用, 系数为 0.036。

4. 结论及建议

本次研究对我国 3 个省市区的面板数据进行了探讨, 构建了文创聚集及旅游经济高质量的相关体系, 通过熵权法、泰尔指数对其进行了分析。研究结果表明, 文创产业聚集水平为逐年递增, 基于地区之间的差异, 东部发展水平较好、中部发展水平一般、西部发展水平较弱。使用 GMM 对其进行了实证检验, 发现文创产业聚集水平对其有着促进作用。

为了能够更好的发挥出文创产业对旅游经济高质量发展的作用。提出了以下三个建议: ① 文创产业需进行集群式发展, 由于很多文创产业受到了地区等方面的影响, 为了减少地区之间的文创产业差异, 需要进行集群式发展[8]; ② 鼓励发达地区建立文创园, 通过旅游等文创产业促进当地的经济的发展[9];

③ 促进良好的营商环境发展, 以上海、浙江等地区为主的东区地区有着较好的发展趋势, 且在高质量发展中处于前列, 对其产生重视。

参考文献

- [1] 魏鹏举. 数字时代旅游产业高质量发展的文旅融合路径——以文博文创数字化发展作典范[J]. 广西社会科学, 2022(8): 1-8.
- [2] 张梦. 视频文创产业发展路径探析——以马栏山视频文创产业园为例[J]. 长沙大学学报, 2022, 36(6): 47-51.
- [3] Murillo-Aviña, G.J., Mellink-Méndez, S.K., López-Leyva, J.A. and Ramos-García, V.M. (2022) Challenges and Opportunities Post Pandemic of Organizational Ergonomics to Promote the Social Sustainability in Cultural and Creative Industries: A Critical Review and Future Research Agenda. *Sustainability*, **14**, Article ID: 15120. <https://doi.org/10.3390/su142215120>
- [4] 蔡尚伟, 周晓言. 新时代中国化马克思主义科技创新理论对我国数字文创产业发展的启示[J]. 科学决策, 2022(6): 136-146.
- [5] 中共荆州市委党校课题组. 以文创产业的突破升级助推地方高质量发展——以湖北省荆州市为例[J]. 学习月刊, 2020(6): 31-35.
- [6] 郭伟, 郝瑞楠. 基于文献计量的文创产品设计研究特征与趋势[J]. 包装工程, 2022, 43(14): 326-334.
- [7] 易帅, 宗玲. 动漫创作助力千年莞邑文化传承与传播路径研究——以“非遗”文创产品设计为例[J]. 艺术科技, 2023, 36(8): 47-49+53.
- [8] 庞茂强. 文化创意产业高质量发展路径研究——以西安市为例[J]. 现代营销, 2022(21): 50-53.
- [9] Romer, P (1990) Endogenous Technological Change. *Journal of Political Economy*, **98**, 71-102.