

文化创意产品设计研究与实践

兰州大学艺术学院 沈明杰
二零二一年三月

贰

Culture

文化

- 1、文化的界定
- 2、广义的文化与狭义的文化
- 3、文化生产
- 4、文化产业、创意产业、文化创意产业



物质文化

古代文化

原始文化

校园文化

行为文化

企业文化

制度文化

近代文化

饮食文化

精神文化

传统文化

现代文化

精英文化

地域文化

寻根文化

服饰文化

东方文化

农耕文化

民族文化

民间文化

西方文化

工业文化

大众文化

海洋文化

伊斯兰文化

基督教文化

经典文化

大陆文化

佛教文化

汉族文化

通俗文化

道教文化

流行文化

1、文化的界定

- 西方语境中的“文化”（ culture ）一词源于拉丁文“Cultura”，原指土地耕作、动植物培养等，后来引申为**对心灵、肉体和精神的培养和化育**，在这一点上来看，中西方早期对“文化”的界定有一定的相近之处，都具有**教养和教化**之意。

- 最早对“文化”做出较为科学界定的是英国文化人类学家爱德华·泰勒（Edward Burnett Tylor），他认为文化是一个“复杂的整体”。
- 1871年，泰勒在《原始文化》一书中将“文化”定义为：“包括知识、信仰、艺术、道德、法律、习惯以及其他人类作为社会成员而获得的种种能力、习性在内的一种复合的载体。”

- 美国著名文化学家阿尔弗雷德·克罗伯（ Alfred Kroeber ）和克莱德·克拉克洪（ Clyde Kluckhohn ）于1952年在《文化：一个概念和定义的批评考察》一书中提到当时已经有了164种关于“文化”的定义，时至今日，这个数量恐怕已经远不止三百个。

- 著名哲学家张岱年在《中国文化精神》一书中，给文化下了一个定义，即“文化是人类在处理人和世界关系中所采取的精神活动与实践活动的方式及其所创造出来的物质和精神成果的总和，是活动方式与活动成果的辩证统一。”

2、广义的文化与狭义的文化

- 一般认为，广义的文化是指人类在漫长的从蒙昧到野蛮、从开化到文明的历史进程中，创造并赖以生存的物质财富和精神财富的总和，主要包括物质层面的符号系统、精神层面的价值系统和行为层面的制度系统。

- **物质层面**的文化主要指人类在适应自然、改造自然和征服自然的过程中，利用各种技术，通过对自然界的各种材料进行加工，创造和制造出的**各种可以被感知的具有物质实体的东西**，包括宫殿、桥梁、器皿、服饰、饮食等等。
- 物质文化主要满足人类衣食住行等方面的生存需要，反映了人与自然的关系和社会生产力的发展水平。

- **精神层面**的文化是指人类在长期的社会实践中蕴化出来的价值观念、知识体系、审美情趣和思维方式等，是一种精神的、人格的和主观的东西，主要通过语言和符号来表达，包括文字、语言、宗教、艺术等，反映的是人与自我的关系。

- **制度层面**的文化是指人为了自身的生存和社会的发展，在社会实践中建立的**各种有组织的规范体系**，包括政治制度、社会制度、经济制度、婚姻制度、法律制度等，反映了处理人与人、人与社会之间关系的准则。

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念。

现代人的忆念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆。

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌。

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式。

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱。

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念。

现代人的
忆念

文化资产：
个体与民族对过去的记忆与回忆。

地方生产
方式与产
物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌。

地方文化
活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族
文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式。

现代生活
中通俗文
化

流行、时尚，衣食住行娱。

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念。

现代人的忆念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆。

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌。

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式。

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱。









文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念

现代人的意念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念

现代人的意念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念

现代人的意念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念

现代人的意念

文化资产：个体与民族对过去的记忆与回忆

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱

文化（广义）

现代社会文明

科技为中心的社会，以数理逻辑为核心，推动社会物质文明进步；社会制度与法制观念

现代人的意念

文化资产
个体与民族对过去的记忆与回忆

地方生产方式与产物

现代化之前由于交通、交流不便，个地区形成的不同的独特风貌

地方文化活动

现代化之前的宗教信仰、季节性敬神活动，是民间艺术的集中体现。

少数民族文化

民族学的观念的影响，各少数民族独特的艺术形式

现代生活中通俗文化

流行、时尚，衣食住行娱

文化（狭义）

一种教养

风雅的动作，适宜的态度。
根植于内心的修养；为他人着想的善良；无需提醒的自觉；以约束为前提的自由。（梁晓声）

个人的内在涵养

一种品位

建立在感觉判断基础上的审美判断，是对生活环境中的一切做出的反应，表达了精神上的好恶之情。

个人对于外在世界的反映能力

艺术创作与欣赏

使用文字、绘画等形式来创作的艺术形式。艺术被认为是文化的结晶，是精致文化与高雅文化的尖端。

对外在世界反映与感知的表达

文化（狭义）

一种教养

风雅的动作，适宜的态度。
根植于内心的修养；为他人着想的善良；无需提醒的自觉；以约束为前提的自由。——梁晓声

个人的内在涵养

一种品位

建立在感觉判断基础上的审美判断，是对生活环境中的一切做出的反应，表达了精神上的好恶之情。

个人对于外在世界的反映能力

艺术创作与欣赏

使用文字、绘画等形式来创作的艺术形式。艺术被认为是文化的结晶，是精致文化与高雅文化的尖端。

对外在世界反映与感知的表达

文化（狭义）

一种教养

风雅的动作，适宜的态度。
根植于内心的修养；为他人着想的善良；无需提醒的自觉；以约束为前提的自由。

个人的内在涵养

一种品位

建立在感觉判断基础上的审美判断，是对生活环境中的一切做出的反应，表达了精神上的好恶之情。

个人对于外在世界的反映能力

艺术创作与欣赏

使用文字、绘画等形式来创作的艺术形式。艺术被认为是文化的结晶，是精致文化与高雅文化的尖端。

对外在世界反映与感知的表达

RellikMan



微软唯一的问题是没品位

my.hupu.com/nofault with Microsoft is they just have no taste.

RellikMan



完全没有品位可言

They have absolutely no taste, and what that means is... I don't
my.hupu.com/nofault I way, I meant that in a big way in the sense

RellikMan



只会一味模仿 产品缺少文化和内涵

that they don't think of original ideas, and they
my.hupu.com/nofaultg much culture into their products.

RellikMan



我难过的是他们做的是三流产品

I have the problem with the fact that they
my.hupu.com/nofault make really third-rate products.

RellikMan



他们的产品没有灵魂和魅力 太平庸

Their products have no spirit to them. Their products have no...
my.hupu.com/nofault em. They are very pedestrian.

RellikMan



微软不过是另一个麦当劳 这才是我难过的原因

my.hupu.com/nofault just... McDonald's. And that's what saddens me.

1995年，乔布斯对微软的评价，当时的微软已经是PC霸主了，而苹果是一个快破产的公司。



2007年乔布斯与比尔·盖茨的一次联合接受采访，记者问两人从对方身上学到了什么时，盖茨说：“我愿意放弃很多东西来拥有史蒂夫的**品位**”（ I would give a lot to have Steve's taste. ）。
乔布斯认为，伟大的产品是“**品味**”的胜利。





2010年iPad发布会

大名鼎鼎的 LC3 sofa，全名 Fauteuil Grand Confort



勒·柯布西耶

二十世纪最重要的建筑师（之一）
有**17处作品**被列入**世界遗产**的天才设计师

文化（狭义）

一种教养

风雅的动作，适宜的态度。
根植于内心的修养；为他人着想的善良；无需提醒的自觉；以约束为前提的自由。

个人的内在涵养

一种品位

建立在感觉判断基础上的审美判断，是对生活环境中的一切做出的反应，表达了精神上的好恶之情。

个人对于外在世界的反映能力

艺术创作与欣赏

使用文字、绘画等形式来创作的艺术形式。艺术被认为是文化的结晶，是精致文化与高雅文化的尖端。

对外在世界反映与感知的表达

文化（狭义）

一种教养

风雅的动作，适宜的态度。
根植于内心的修养；为他人着想的善良；无需提醒的自觉；以约束为前提的自由。

个人的内在涵养

一种品位

建立在感觉判断基础上的审美判断，是对生活环境中的一切做出的反应，表达了精神上的好恶之情。

个人对于外在世界的反映能力

艺术创作与欣赏

使用文字、绘画等形式来创作的艺术形式。艺术被认为是文化的结晶，是精致文化与高雅文化的尖端。

对外在世界反映与感知的表达

3、文化生产

- 巫术：源于人对自然的困惑与恐惧，巫师成为最早的文化生产者，创造共有的信仰体系。
- 宗教：代表自然之神管理人类；政教合一共同进行文化生产。
- 政教分离：政府主要负责社会管理，宗教主要承担文化生产。

3、文化生产

- 巫术：源于人对自然的困惑与恐惧，巫师成为最早的文化生产者，创造共有的信仰体系。
- 宗教：代表自然之神管理人类；政教合一共同进行文化生产。
- 政教分离：政府主要负责社会管理，宗教主要承担文化生产。
- 教育：科学的发展，宗教的局限性；教育分担文化的生产功能。
- 文化工业：工业革命带来文化以工业化的方式生产（批量化）；媒介技术的发展促进文化生产的多样性。

4、文化产业、创意产业、文化创意产业

- **文化工业**（cultural industry）：法兰克福学派（西方马克思主义）的阿多诺和霍克海默于1944年提出，对于文化批量化生产带来文化品质下降的批判，其批判视角基于和对文化的理解建立于精英文化的基础上。

白日梦般的
虚假满足

群氓：被蒙
蔽的大多数

操纵人们的思想，
大众无法看到其
欺骗性

是一种操纵
性的消费

**文化
工业**

向人们灌输某
种虚假意识

批量化的
生产方式

标准化、模
式化、保守
虚幻的特征

产品的同质化
与可预见性

对抗性与异
质性

反抗现有
机制

艺术与
高雅文
化

解救群氓

对资本主义
社会的批评

反抗资本
主义制度

追去更美
好的世界

- **文化产业** (cultural industries) : 20世纪70年代 , 文化的产业性质与文化的经济价值。
- **创意产业** (creative industry) : 1998年英国布莱尔政府提出 , 文化是一门生意。
- **文化创意产业** (Cultural and Creative Industry) : 由台湾提出。1) 受英国影响 ; 2) 台湾经济形势下滑 ; 3) 20世纪60年代“中华文化复兴运动”。

- 18世纪工业革命最早在英国开始，英国成为了著名的“**世界工厂**”，而随着世界其他国家的逐步工业化，英国在1880年代被美国超越，失去了世界第一制造业大国的地位。
- 其后，英国人一直在寻找新的经济增长的动力。
- 20世纪90年代，英国制造业危机频发，英国政府为刺激经济增长采取的一些产业政策未能奏效，开始考虑其他的经济刺激方案。

- 而此时美国与澳大利亚已经找到了以“知识产权”为核心的新的经济增长点。1994年澳大利亚发布了一份文化政策报告，引起英国政府的关注，随即派考察团赴澳大利亚，并成立了专门的研究小组，投入大量资金与资源，开始研究与发展创意产业。

- 1997年，英国工党领袖布莱尔当选英国首相，成立了“创意产业特别工作组”(CITF：Creative Industries Task Force)，布莱尔亲自担任CITF主席，并提出要“通过英国引以为豪的高度革命性、创造性和创意性来证明英国的实力”，同时提出把创意产业作为英国振兴经济的聚焦点，把推广创意产业作为拯救英国经济困境的有效方法，立志要让英国成为全球创意核心。

- 随着英国在创意产业上取得的成功，创意产业的概念迅速在全球走红，纷纷被美、欧、日等发达国家提高至战略发展层面。
- 以英国为首的各发达国家经济领域发生的变化引起了诸多学者的关注，21世纪以来，创新是未来经济新的增长点已经成为世界各国政府与社会各界的共识。

- 著名的未来学家阿尔温·托夫勒在20世纪末就曾预言“**创意时代**”即将来临，认为主宰21世纪商业命脉的将是创意。
- 被称为“创意产业之父”约翰·霍金斯（John Howkins）在他的《创意经济》一书里提醒我们，人类创造的无形资产的价值总有一天会超越我们所拥有的物质数据的价值。
- 而经济学家的研究也表明，**创意将会为经济增长的主要动力，创意经济正在兴起**，而一个被称为“**创意时代**”的全新的时代正在到来。



Creative
创意

- 1、中华优秀传统文化“创造性转化与创新性发展”
- 2、创意就是打破边界
- 3、文化创意的价值
- 4、创意+

1、中华优秀传统文化“创造性转化与创新性发展”

➤ “传统文化维系着的那种特定的社会、那个漫长的时代必定逝去，这种文化的古形、古声、古色已经不可能统治现代人与未来人的灵魂。”

——吕胜中（原中央美术学院实验艺术学院院长）

- 传统文化的在当代的适应性
- 农耕文化 工业文化 后工业文化

執(艺) y1 疑纽、月部;疑纽、祭韵、鱼祭切。

商 1 商 2

商 3 西周 4 春秋 5 《说文》小篆 6 汉 7 汉 8 楷书 9

西周 11 春秋 12 战国 13

战国 14

汉 9 汉 10 楷书 11 艺 楷书 12

“艺”字的演变

雲門舞集

西方现代舞蹈基础上，结合中国太极、书法等元素，
写下世界舞蹈史的新篇章，闻名欧美



云门舞集 《狂草》 《行草》



“稻禾”是云门舞集40周年纪念作，编舞者将台湾池上拍摄的稻田影像，化成投影于舞台的瑰丽构图，配合舞者圆润纯熟的肢体律动，演绎出《泥土》《风》《花粉I》《花粉II》《日光》《谷实》《火》《水》八段体验生命轮回的感人舞段。

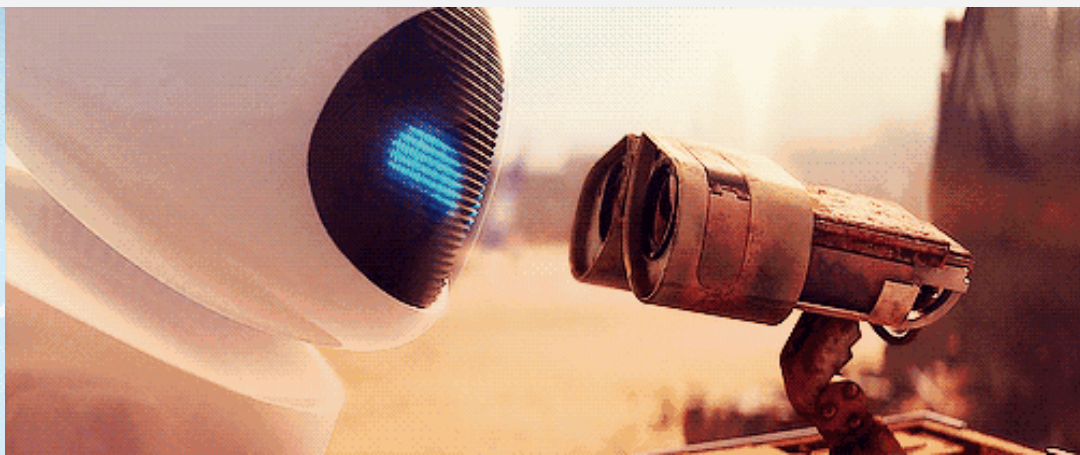


在池上的稻浪风声、美浓客家古音歌谣、歌剧《诺玛》中的咏叹调《圣洁的女神》等映衬下，云门舞者婆娑入舞，摇曳生姿，成就撼动观众心田的优美舞蹈诗篇。

2、创意就是打破边界

- 思维的边界
- 事物的边界
- 规则的边界
- 行业的边界
- 知识的边界
- ●●● ●●● ●●●

P I X A R







知识性思维

What How Why When Where

创意思维

Why Not ?



未来创意人才的特质

诗人

想象力

儿童

无视规则

工匠

执行力

3、创意+

- 创意+农业/工业/建筑/文化/饮食/服饰
- 创意+.....

创意+农业
台湾云林莿桐
稻米彩绘



掌生穀粒



2011亚洲最具影响力设计大奖
“掌生谷粒”：亚洲最具影响力设计大奖、
亚洲最具影响力设计大奖文化类、包装
类金奖、视觉传达类铜奖。



reddot design award
winner 2011



文創精品獎
CULTURAL & CREATIVE AWARD

2010台灣文創博覽會
精品大賞金獎







岁月无藏有乡下味的米



饭先生

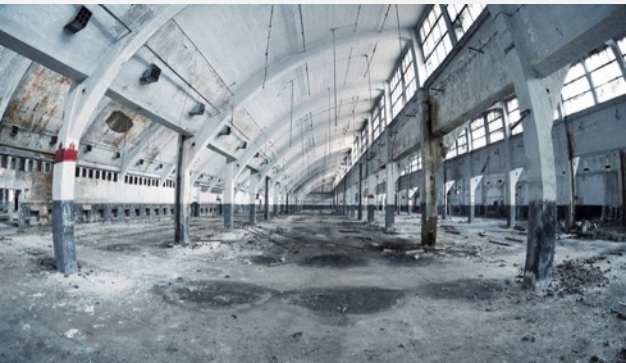


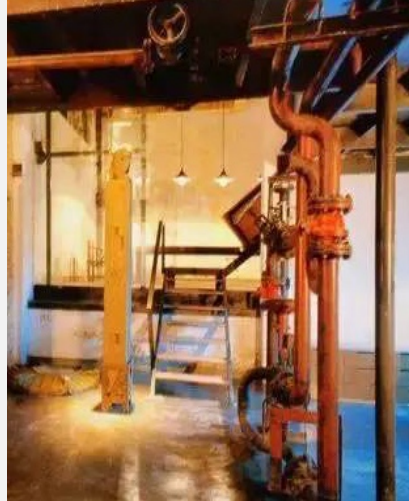




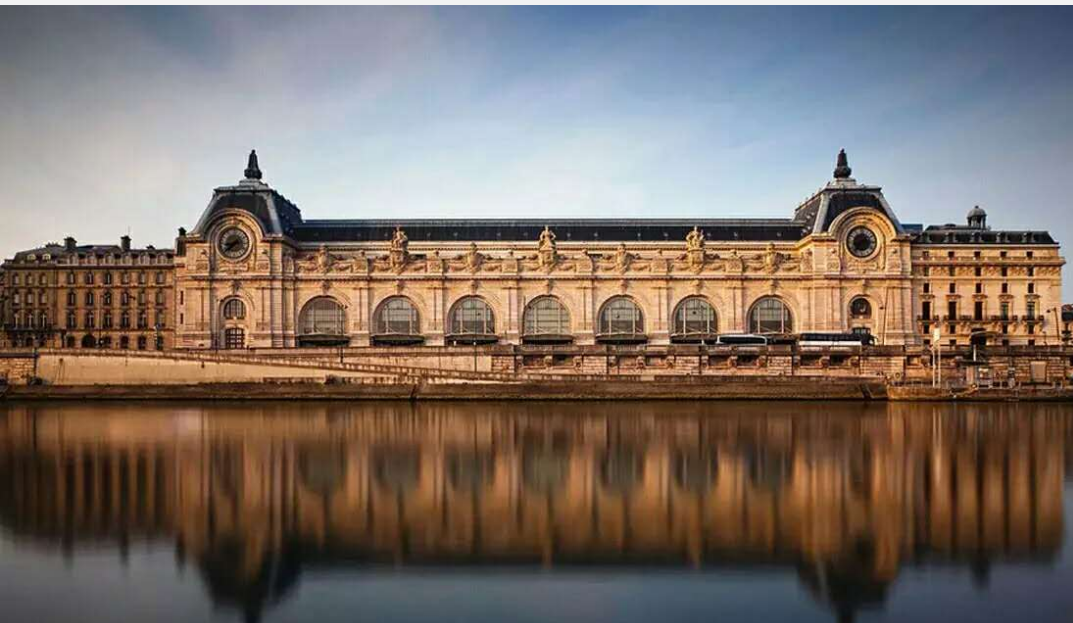
囍事好事都送米

创意+工业建筑

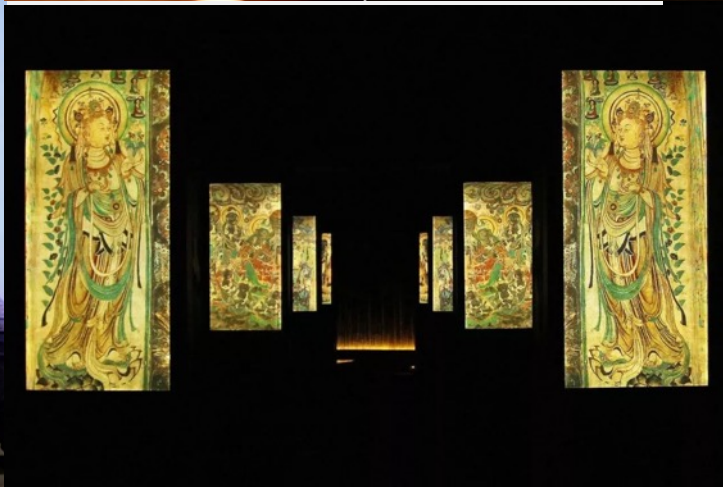




法国巴黎奥赛艺术博物馆，
由火车站改造，巴黎三大
艺术宝库之一。



创意+饮食



《夜 宴》



4、（文化）创意的价值

➤ 价值观重构

- ✓ 迪士尼动画对于公主王子故事的再组织，中国价值观的表达？

➤ 创造新价值

- ✓ IP产业链打造

➤ 传统IP再打造

- ✓ 中国自身IP缺乏创造性转化，花木兰、功夫熊猫、西游记

➤ 生活多样的可能性





2013年
意大利
建筑行业重大
抗议活动



文化是一门生意，经过创意的文化是一门**大生意**。

《北京大黄鸭很黄很“暴利”，一个月吸金两亿》

- 两个亿并不是大黄鸭直接产生的，包括在京展出时园区门票在内的的旅游、零售、餐饮、游船及衍生产品销售等相关消费的总计。
- 但是仅衍生品销售超过了700万元。

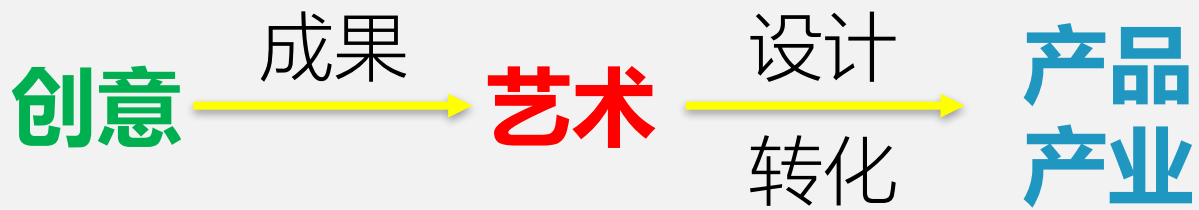


普通版99元（5万只），设计者签名限量版299元（5000只），展览结束全部售罄。



通过创新拯救一个城市

西班牙毕尔巴鄂，资源型城市，资源枯竭，没有旅游资源，解构主义建筑大师弗兰克·盖里，毕尔巴鄂古根海姆博物馆，人口20万的小城，年接待400万的游客。



肆

Design 设计

- 1、 泛义的设计
- 2、 专业设计
- 3、 产业升级中的设计
- 4、 设计的附加值
- 5、 设计与（文化）创意产业

1、广义设计

- 生活中一切人为的活动都可以理解为是设计行为。



2、专业设计

1) 现代设计师、设计行业的诞生

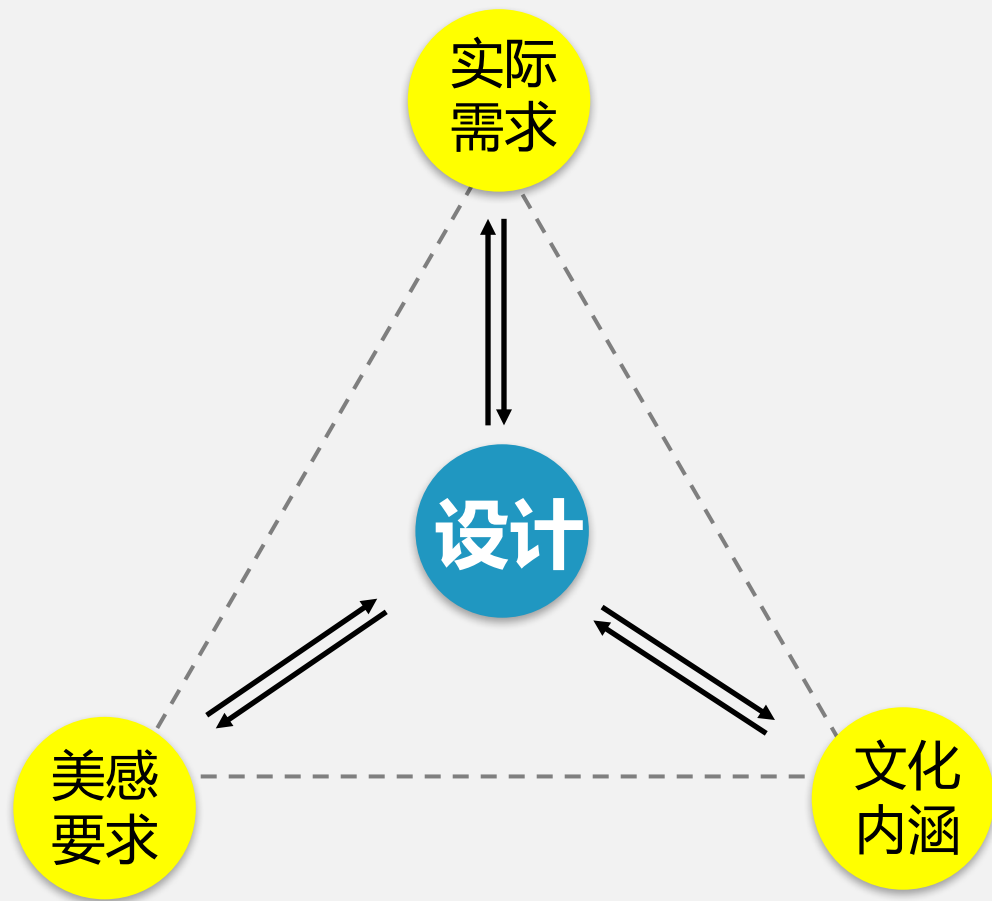
- 现代设计师与设计行业都是工业革命以来的产物，其成熟是在20世纪初，在于满足现代人的生活方式，提升现代人的生活品质。

2) 功能的思考

- 新的技术出现，生产方式与人类生活方式都发生巨大变化，需要新的器物来满足新的**生活方式**与工业化的**生产方式**，设计师以**知识分子**的身份出现了解新的生活需求，以工程师和设计师的**双重身份**解决新产品的技术问题。
- 数字媒体时代设计师对于功能如何理解？

3) 形式的思考

- 传统工艺具有自身的美观，是一种身份的象征；
- 工业社会的形式价值需要有新的美感/美学，新时代的视觉文化（机械美学）；
- 包豪斯带领西方文明建立了以机械工业为基础的现代主义文化精神，将机械生产的纯功能的产品予以文化的身份。
- 数字媒体时代设计师对于形式如何理解？



3) 关于设计 (和) 文化的思考

- (数字媒体时代) 设计师如何理解设计和 (传统) 文化之间的关系 ?

3、产业升级中的设计

中国
制造

中国
质造

中国
创造

中国
智造

中国制
造2025



德国制造

日本制造

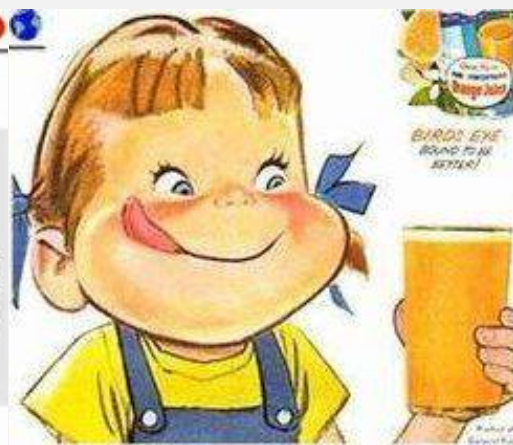
中国制造



1951
R 25
BMW



1954
A 25
DSK



1949
Merry Birds Eye



1950
ペコ 不二家



1936
zeiss contax II



1954
Nikon SII



Mini Cooper



Mira Gino

设计创新在德国制造与日本制造的作用

4、设计的附加值

➤ 附加值的来源：核心技术、**设计**、销售渠道、品牌



苹果iMac G3，1998年

- 1995年 - 1997年，开创了个人电脑时代的苹果公司股票一路下滑，惨不忍睹，几被收购。1997年乔布斯回归。
- 1998年苹果电脑公司正式发布推出了具有全新理念的苹果iMac电脑，将传统PC彼此分离的主机、显示器与音箱融为一体，并摒弃了千篇一律的米黄色外壳，代之以半透明状、五种颜色的彩色外壳。
- 尽管iMac在技术与技能方面并无太多过人之处，且售价比其他电脑高出数百美元，但产品推出市场后，却受到了热烈的欢迎。

- 在美国，当时差不多每隔15秒钟就有一台iMac被售出，苹果公司的股票随之飞速上扬，掀起了一股空前业界狂飙。
- 1998年9月，美国权威市场调查公司PC Data的统计数据表明：**上市只有7天的Mac在8月底迅速跻身美国电脑市场销售排行榜第2名。**
- 1998年12月，PC Data报告：在美国市场1998年11月零售和邮购两项排名中，高居榜首，估计占美国PC总销售数量的7.1%和总零售收入的8.2%

- 2011年，**苹果手机**的市场份额占到8.7%，但其利润占整个行业利润的75%。
- 2016年四季度，苹果智能手机销量在全球所占份额约为18%，但是它所获得的利润却占了整个产业的92%。
- 四季度全球6家主要智能手机制造商有4家盈利，分别是苹果、黑莓、三星和索尼。三星占了智能手机产业利润的9%，索尼只有1%，黑莓连1%都不到，微软和LG电子亏损。

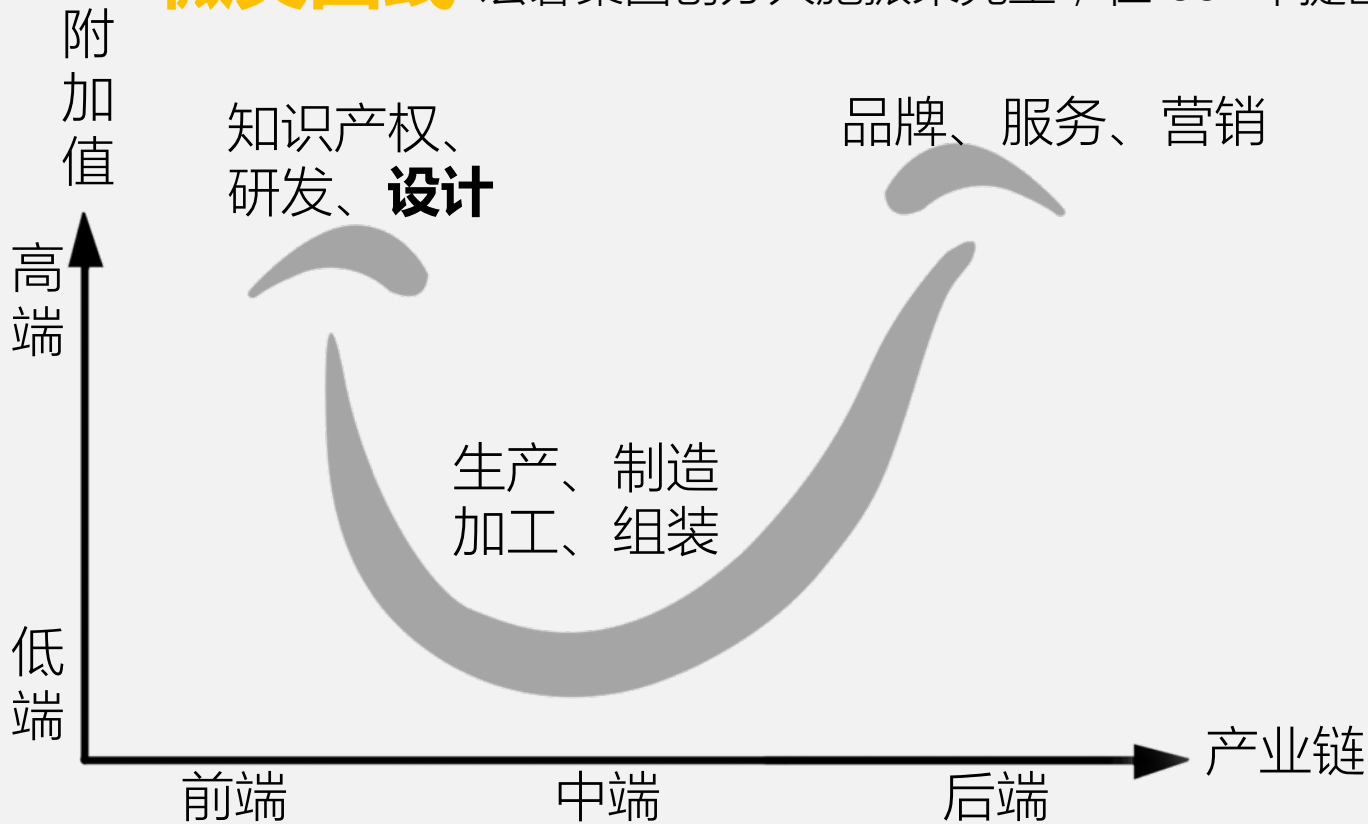
- 2017年苹果手机的市场份额占到整个手机市场的14.7%，但其利润却占整个行业利润的86%。
- 这就意味着三星、华为、小米、OPPO、VIVO、中兴、联想、LG等手机品牌尽管占据了市场份额的85%以上，但却仅获得14%的利润。

微笑曲线

宏碁集团创办人施振荣先生，在1992年提出

高端环节获利占产品利润90~95%

低端环节获利占5~10%



// 材料与人工成本没有最低，只有更低。

附加值没有最高，只有更高。 //



iPhone

iPhone 3G

iPhone 3Gs

iPhone 4

iPhone 4s

iPhone 5

iPhone 5s

iPhone 5C

iPhone 6

iPhone 6Plus

iPhone 6s

iPhone 6sPlus

iPhone SE

iPhone 7

iPhone 7Plus

iPhone 8

iPhone 8Plus

iPhone X

5、设计与（文化）创意产业

- 1998年，英国首次对**创意产业**进行了定义，将创意产业界定为“源自个人创意、技巧及才华，通过知识产权的开发和运用，具有创造财富和就业潜力的行业”。
- 根据这个定义，英国将广告、建筑、艺术和文物交易、工艺品、**设计**、时装设计、电影、互动休闲软件、音乐、表演艺术、出版、软件、电视广播等行业确认为创意产业。

霍金斯列出15种作为核心创意产业。

- 这15个部类是：广告、建筑、艺术、工艺品、**设计**、时尚、电影、音乐、表演艺术（戏剧、歌剧、舞蹈、芭蕾）、出版、研发、软件、玩具和游乐器、电视广播、电子游戏。

➤ 根据台湾《文化创意产业发展法》所颁布的定义，文化创意产业指源自创意或文化积累，透过智慧财产之形成及运用，具有创造财富与就业机会之潜力，并促进全民美学素养，使人民生活环境提升之下列产业：视觉艺术产业、音乐及表演艺术产业、文化资产应用及展演设施产业、工艺产业、电影产业、广播电视产业、出版产业、广告产业、**产品设计产业、视觉传达设计产业、设计品牌时尚产业、建筑设计产业**、数位内容产业、创意生活产业、流行音乐及文化内容产业、其他经主管机关指定之产业。

- 从英国文化、媒体与体育部在2015年发布的消息可以看出，当年英国创意产业就业人口中，设计行业就业人员占11%，但却占据了当年产业产值的24%。由此可见，设计相对而言是一个低人力成本高产出的行业，是典型的“知识经济”。

设计是（文化）创意产业的核心。

伍

Product 产品

- 1、物质产品
- 2、精神产品
- 3、文化产品

1、物质产品

- 物质产品满足人的身体需要的产品，具体表现在满足人的吃、穿、住、行，以及物质产品的再生产。
- 产品 → 商品 → 用品 → 废品
- 从传统社会到现代社会，前三个阶段时间越来越短（ZARA、HM等快消品）



2、精神产品

- 精神产品人们为满足精神文化生活的需要而进行的精神劳动、文化创作等活动的产品，具体表现在满足人的审美、情感、意志、心理以及求知等的精神上的需要。
- 可以有物质形态的呈现；物质形式仅为其载体，而不是内容（书籍、电影、艺术品）；具有**共享性与长效性**（迪士尼/白雪公主）。
- 传统社会的精英化、小众化到现代社会的平民化与大众化

- 物质产品是在被使用和时间的流逝中而最终失去其对人而言的存在意义，而精神产品尤其是高尚而富有理性和人情味的精神产品则会超越时空的限制使人终生受益，甚至是对人类社会的发展起到无限的促进作用。

3、文化产品/文化创意产品/创意产品

- 文化产品是精神产品与物质产品的**综合**或**融合**。
- 既有物质产品的载体与实用功能，又具有精神产品满足人的文化与审美上的需求。
- **文化产品化 产品文化化**
- 文化产品强调**传承**经典，创意产品强调**创造**新经典，文化创意产品强调在传承的基础上创造新经典。

