

# 概 念 篇

---

对“文创”的认知与解读



在人类历史的发展进程中，政治、经济、文化作为社会的基本组成部分，共同支撑着社会的进步，三者之间始终保持着相辅相成的关系。

自从20世纪中叶以来，随着全球化发展，文化领域也出现了显著的变化，开始以各种形式与政治、经济频繁地互动交融。以工业化、规模化生产为基础的现代“文化产业”从传统行业中逐渐分离出来，成长为真正意义上的独立行业。如今，文化产业已然成为一些国家和地区发展中的重要经济增长点，并逐渐形成了规模庞大的产业链。

我们要研究的“文化创意”（以下简称：文创）设计属于文化产业范畴，归为“第三产业”，其中包括了大量文化、精神、情感等层面的无形因素。

“仓廩实而知礼节，衣食足而知荣辱”“经济基础决定上层建筑”的规律使文化产业在“第一产业”与“第二产业”的基础上迅速发展起来，并将各个环节按照创新的规则重新整合与构建，使原本相互独立的产业得以协同发展。从这个角度来说，其具有十分明显的“头部”特征。在事实上也是如此，在文化产业的发展过程中，各国政府的“顶层”制度设计起到了决定性的作用。

其中，美国政府通过加强对版权产业的控制和管理来引领文化创意产业的整体发展。美国并没有一个关于文化产业的界定或分类标准，大致可以将“版权产业”中“核心版权产业”（core copyright industries）部分理解为美国的“文化产业”。根据美国国际知识产权联盟（International Intellectual Property Alliance, IIPA）的定义，美国版权产业是指所有以版权为基础的产业部分。美国联邦政府没有设立文化部，而是通过国家艺术基金会（National Endowment for the Arts）、国家人文基金会（National Endowment for the Humanities）和博物馆图书馆学会（Institute of Museum and Library Services）对文化艺术进行资助。从表面上看，美国联邦政府对于文化产业的发展实行的是“无为而治”的政策，但政府宽松的准入政策、有效的知识产权保护和文化扶持政策为美国文化的发展创造了良好环境。<sup>1</sup>美国版权产业在对GDP的贡献和就业两方面已经超过美国经济的其

---

1. 李炎, 陈曦. 世界文化产业发展概况[M]. 昆明: 云南大学出版社, 2014: 2.

余部分，而且在美国出口增长中也扮演着日益突出的角色。<sup>1</sup>

英国政府自1991年开始发展创意产业以来，在1992年形成了“国家文化艺术发展战略”讨论稿，并于1993年以“创造性的未来”为题正式公布。<sup>2</sup>1997年成立了“创意产业特别工作小组”（Creative Industries Task Force），成功推动了英国文化的出口，有效地抵补了贸易逆差，如今，文化创意产业已成为英国的一个重要产业。<sup>3</sup>

日本政府则是通过立法体系为文化产业提供保障，自上而下地推进产业发展。其制定的一系列法律法规为文化产业发展提供了规范的行为依据，支持并保护了文化产业的发展（见表1.1）。

表1.1 日本政府为促进文化产业发展颁布的政策法令或成立的机构<sup>4</sup>

年度	法律法规名称或成立的机构	目的或效果
1995	新文化立国：关于振兴文化的几个重要策略	确立21世纪的“文化立国方略”
1995	科学技术基本法	促使企业开始注重发展娱乐、信息和通信业，并注重与计算机行业紧密结合，进而使文化产业迎来新的发展
1996	特殊21计划	该计划旨在推进日本与国际文化艺术的交流，扶持艺术创造活动，重点扶持交响乐、歌剧、芭蕾、戏剧等艺术团体的创新作品，推动国际艺术交流事业，完善艺术创作基础建设事业，振兴舞台艺术事业等
2000	形成高度情报通信网络社会基本法	该法以“建立国民能广泛利用的世界最高水准但费用低廉的高度情报通信网络”为基本方针，使全体国民都能享受信息通信技术的恩惠，促进与IT业相关文化产业的发展
2001	著作权管理法	旨在维护著作权利，引导人们公正使用文化成果。该法是对1970年5月颁布的《著作权法》的进一步修改和完善，为维护文化产业知识产权方面提供了法律保障
2002	知识财产基本法	确定了“知识财富立国”的方针
2003	成立“知识财富战略本部”	制订了详细的“知识产业推进计划”

1. 张京成，沈晓平，张彦军. 中外文化创意产业政策研究[M]. 北京：科学出版社，2013：52.

2. 李炎，陈曦. 世界文化产业发展概况[M]. 昆明：云南大学出版社，2014：39.

3. 张京成，沈晓平，张彦军. 中外文化创意产业政策研究[M]. 北京：科学出版社，2013：47.

4. 参考后整理。李炎，陈曦. 世界文化产业发展概况[M]. 昆明：云南大学出版社，2014：142-143.

续表

年度	法律法规名称或成立的机构	目的或效果
2003	著作权中介业务法	规范文化市场的中介业务、中介组织、经纪人、经纪公司等的文化市场行为
2004	关于促进创造保护及应用文化产业的法律案	包括《信息技术基本法》《文化艺术振兴法》和关于振兴电影、音乐、戏剧、诗歌、小说、漫画、游戏等产业内容的法律

在我国，自20世纪七八十年代开始，随着社会主义市场经济体制的确立，文化机构开始由事业向产业逐渐转变。1985年，国家统计局在《关于建立第三产业统计的报告》中将“文化艺术”作为第三产业的一个构成部分列入统计项目中，事实上已经确认了文化领域所具有的“产业”性质。1991年，国务院批转的《文化部关于文化事业若干经济政策意见的报告》正式提出了“文化经济”的概念。1992年，在国务院办公厅综合司编著的《重大战略决策——加快发展第三产业》一书中明确使用了“文化产业”的说法，这也是现有资料中我国政府主管部门第一次使用“文化产业”一词。2000年10月，党的十五届五中全会在《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十个五年计划的建议》中强调要“完善文化产业政策，加强文化市场建设和管理，推动有关文化产业发展”。首次在中央正式文件中提出“文化产业”，各项支持、扶植、促进、鼓励产业发展的具体政策随之相继出台。

2009年7月22日，国务院常务会议审议通过的《文化产业振兴规划》是我国针对文化产业发布的第一部专项规划文件，标志着此时文化产业已经成为国家战略性产业。其中强调了加快文化产业振兴的重要性、紧迫性，提出“文化产业是市场经济条件下繁荣发展社会主义文化的重要载体，是满足人民群众多样化、多层次、多方面精神文化需求的重要途径，也是推动经济结构调整、转变经济发展方式的重要着力点”<sup>1</sup>，点明了发展文化产业对社会、人民、经济三个方面的重要价值，并采取了“降低准入门槛”“加大政府投入”“落实税收政策”“加大金融支持”“设立中国文化产业投资基金”等具体措施刺激产业发展。

1. 中国政府网.《文化产业振兴规划》全文发布[EB/OL].[http://www.gov.cn/jrzq/2009-09/26/content\\_1427394.htm](http://www.gov.cn/jrzq/2009-09/26/content_1427394.htm),2009-09-26/2021-06-29.

2012年2月,《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》指出“加快发展文化产业,构建现代文化产业体系。构建结构合理、门类齐全、科技含量高、富有创意、竞争力强的现代文化产业体系,推动文化产业跨越式发展,使之成为新的经济增长点、经济结构战略性调整的重要支点、转变经济发展方式的重要着力点,为推动科学发展提供重要支撑。加快转变文化产业发展方式,促进从粗放型向集约型、质量效益型转变,增强文化产业整体实力和竞争力”。<sup>1</sup>同年11月,党的十六大报告又再次强调“发展文化产业是市场经济条件下繁荣社会主义文化、满足人民群众文化需求的重要途径”,并明确区分了“文化产业”与“文化事业”的不同属性。

自党的十八大以来,习近平总书记更是站在实现中华民族伟大复兴的战略高度上,就推动中华优秀传统文化的传承和创新发表了一系列重要论述,提出了一系列新思想、新观点、新要求,为新时期文化发展指明了方向。2013年12月30日,习近平总书记在十八届中共中央政治局第十二次集体学习时强调指出“要系统梳理传统文化资源,让收藏在禁宫里的文物、陈列在广阔大地上的遗产、书写在古籍里的文字都活起来”。<sup>2</sup>

2014年,在国务院发布的《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》中,就创意设计与相关产业融合发展提出明确要求,首次将创意设计提升到国家战略层面。如同国际上许多发达国家所采取的“设计立国”策略一样,文化创意设计也成为我国建设可持续发展型社会的重要国策之一。

在无形的创意向有形的产品转化过程中,设计行业的价值逐渐突显了出来,文创产品设计作为一门独立学科的专业属性也日趋明显,并呈现出细分化的趋势,催生出一些新型行业分类,如旅游文创产品设计、影视文创产品设计、博物馆文创产品设计等。

---

1. 中华人民共和国国务院办公厅官方网站. 国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要[EB/OL]. [http://www.scio.gov.cn/xwfbh/xwfbh/wqfbh/2012/0719/xgzc/Document/1190119/1190119\\_1.htm](http://www.scio.gov.cn/xwfbh/xwfbh/wqfbh/2012/0719/xgzc/Document/1190119/1190119_1.htm), 2012-5-16/2021-04-02.

2. 习近平. 在十八届中共中央政治局第十二次集体学习时的讲话[N]. 人民日报, 2014-01-01(1).

虽然我们反复强调设计行业对产业的引领作用，但是事实上我国现代意义上的设计行业相较于博物馆行业来说起步更晚。而且设计学科的高等教育长期以来一直从属于美术学科，并未设立单独的学科门类。就拿与博物馆文创产品设计工作关联最为紧密的工业设计行业来说，从20世纪七八十年代开始，我国才比较系统地引进了现代工业设计理念和方法。直到1993年，“工业设计专业”才正式出现在教育部发布的《普通高等学校本科专业目录》中，具有现代意义的工业设计方从社会分工中独立出来，成为一门具有“产、学、研”全面发展格局的独立学科。<sup>1</sup>

在博物馆行业政策方面，文化部在2005年12月22日审议通过、2006年1月1日起施行的《博物馆管理办法》中明确提出：“国家应该鼓励博物馆发展相关文化产业，多渠道筹措资金，促进自身发展。”

2008年1月23日，由中宣部、财政部、文化部、国家文物局等部门联合下发的《全国博物馆、纪念馆向社会免费开放的通知》不仅激发了公众参观博物馆的热情，也促使博物馆从传统的展示、收藏、研究、教育等基本职能转向为为“人”的感受和体验提供服务，从此“以人为本”的发展趋势逐渐显露。

2015年3月20日起施行的《博物馆条例》更加明确地提出了“国家鼓励博物馆挖掘藏品内涵，与文化创意、旅游等产业相结合，开发衍生产品，增强博物馆发展能力”的行业发展要求。

2021年5月24日，由中央宣传部、国家发展和改革委员会、教育部、科技部、民政部、财政部、人力资源和社会保障部、文化和旅游部、国家文物局等共同发布的《关于推进博物馆改革发展的指导意见》中提出：“到2025年，形成布局合理、结构优化、特色鲜明、体制完善、功能完备的博物馆事业发展格局，博物馆发展质量显著提升，在弘扬中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化，构建公共文化服务体系、服务人民美好生活，推动经济社会发展、促进人类文明交流互鉴中的作用更加彰显。到2035年，中国特色博物馆制度更加成熟定

---

1. 更准确地说，这个时间节点应该是以1984年柳冠中先生在中央工艺美术学院（现清华大学美术学院）创立我国第一个“工业设计系”、展开现代意义上的系统化教育为始。

型，博物馆社会功能更加完善，基本建成世界博物馆强国，为全球博物馆发展贡献中国智慧、中国方案。”<sup>1</sup>

显然，我国政府通过运用各种政策为文化产业营造了积极宽松的发展环境，促使文化产业进入发展的“黄金时期”。特别是2010年以后，在政策倡导与社会需求的双重激励下，我国文化产业取得了巨大成就，呈现出爆发式的增长态势。文化类消费在国民经济中的比重不断增加，在满足人民群众日益增长的文化需求和对美好生活向往的同时，逐渐构建起具有中国特色的文化产业发展模式。

如今，在诸多行业领域纷纷转型升级的趋势背景下，文创设计行业与制造业、农业、旅游产业、体育产业、乡村建设、城市更新、红色文化、非遗文化、文化扶贫等领域的融合程度逐步加深，成为各个行业转型发展的重要推动力。这对当前产业结构调整以及未来文化发展走向来说，都有着深远而持久的意义。

但是，2013年文化部文化市场司发布的《2012中国艺术品市场年度报告》估算了中国艺术衍生品的总体市场空间在2000亿元人民币以上，目前仅开发了其中的10%。<sup>2</sup>这从一个方面映射出此时对文化市场的发掘程度还远远不够，文化产业的未来将是一个拥有巨大潜力和广阔空间的“蓝海”市场。

## 一、文创产业

“文创产业”（Cultural And Creative Industries）可从字面上理解为“将文化通过创意的形式加以产业化”，其中包括“文化产业”（Cultural Industries）与“创意产业”（Creative Industries）两个具有相对完整产业链的行业，由于二者的目标本就具有一致性，在发展过程中相互间的交集逐渐增加，最终融合成新

---

1. 国家文物局官方网站.关于推进博物馆改革发展的指导意见[EB/OL].[http://www.ncha.gov.cn/art/2021/5/24/art\\_722\\_168090.html](http://www.ncha.gov.cn/art/2021/5/24/art_722_168090.html), 2021-05-24/2021-06-02.

2. 中国新闻网.中国艺术衍生品市场超2000亿：仅开发10%[EB/OL].<http://www.chinanews.com/cul/2013/11-15/5508466.shtml>, 2023-11-15/2021-04-02.

的业态形式。

概括来说，文化产业的内容更加广泛，涵盖了所有能为社会公众提供文化、娱乐和服务的活动，而且这些活动必须是具有产业化潜力的，能够通过大规模生产的形式使文化得以快速而广泛的传播。而创意产业则是为了进一步提升文化传播效果而存在的，因此它并不局限于简单地将文化变成产品，而是更加关注如何通过深度解读文化内涵来提升产品附加值。

2005年，联合国教科文组织在《保护和促进文化表现形式多样性公约》中对文化产业做出了定义，首先将“文化活动、产品与服务”解释为：“是指从其具有的特殊属性、用途或目的考虑时，体现或传达文化表现形式的活动、产品与服务，无论它们是否具有商业价值。文化活动可能以自身为目的，也可能是为文化产品与服务的生产提供帮助。”又进一步将“生产和销售上述内容的文化产品或服务的产业称为文化产业”。<sup>1</sup>

从“文化产业”一词正式出现，直至被正确解读，曾经历过一段颇为曲折的过程。“Cultural Industry”（文化工业）曾经被翻译为“文化产业”，这就使很多人误以为二者是等同的关系，认为只要将文化以工业产品的形式制造出来即成为文化产业，这样的理解显然是片面的、不准确的。

“文化工业”一词最早见于文献是在1947年出版的图书《启蒙辩证法》的章节名称中，是由西奥多·阿多诺（Theodor Adorno）和马克斯·霍克海默（Max Horkheimer）这两位德裔犹太哲学家提出的。当时正值二人逃离纳粹德国、流亡美国之际，他们看到了美国社会环境虽然不像他们所处的德国纳粹政权那么恐怖和残暴，但实际上却是空洞的、华而不实的。在这里，文化已经明显地被商品化了，任人买卖，几乎失去了扮演乌托邦式批判手段的能力。这与二人所属的黑格尔哲学传统以及信奉的文化等同于艺术，等同于人类创意独特、卓越形态的价值观发生了严重冲突。依他们所见，文化和产业本是相互对立的两面，但是现代资本主义却将二者一起互解，因此才在著作中使用了“Cultural Industry”

---

1. 联合国教科文组织官方网站.保护和促进文化表现形式多样性公约[EB/OL].<https://en.unesco.org/creativity/convention/texts>, 2021-06-25.



一词，以示对这种现实的批判。

单数形式的“Cultural Industry”被局限在单一领域。这样的结果是将现代生活中共存的各种不同形式的文化生产都被假设遵循着同一种逻辑，而文化产业具有的复杂性以及不同类型文化生产所遵循的不同逻辑，均无法通过词汇加以直观的表达。

因此，到20世纪60年代末，一些社会学家、活动家和政策制定者将其转化为复数形式的“Cultural Industries”（文化产业）。首先，他们摒弃了前述二人对文化工业的悲观与忧虑，认为把工业化和新技术引入文化生产中确实导致了商品化趋势，但同时也带来了令人兴奋的创新趋势。其次，文化的商品化进程并不是平坦的、一帆风顺的，资本要延伸到文化领域，就需要迎战该领域的限制和不完善。换句话说，文化产业是一个饱受争议和斗争不断的地带，而阿多诺与霍克海默则始终认为此斗争过程已经消失，文化早已被资本及号称“工具理性”的概念系统收编。第三，也是最为重要的一点，“Cultural Industries”的复数形式明确解释了文化产业的复杂多样性，如同我们经常一面陷入文化工业的悲观主义之中，一面又感受并享受着被众多文化产品所丰富起来的生活一样，其中掺杂着大量的社会学、人文学的内容。<sup>1</sup>

“产业”不是“工业”，“产业”包含“工业”。无论工业多么发达，领域多么广阔，都是在“生产制造”这一领域中的同类发展，而产业是涵盖了生产制造业等多项领域的综合体。实际上，阿多诺和霍克海默所真正忧虑的是在人类社会工业化进程中，文化本应具有的那些触动人心的、深刻的精神价值有可能被削弱甚至泯灭。通过机械化流水线简单加工制造出来的产品过于工具化、理性化，在这个将文化绝对物化的过程中，文化本该具有的引领文明进步的积极意义逐渐丧失，由此会引发种种恶果。这个观点显然受到了“第二产业”的局限，而我们今日所说的“文化产业”实际上更多的是在讨论“第三产业”的内容。在这个层级中，真正推动产业发展的动力是以“人”的知识和智

---

1. (英) 大卫·赫斯蒙德夫 (David Hesmondhalgh). 文化产业 (第三版) [M]. 张菲娜, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2016: 18-20.

慧为核心价值的各个创新环节，这就为“创意产业”能够在其中发挥关键作用提供了条件。

“创意产业”是文化产业在深化发展中分离出的细分产业，是将文化产业中更具有创造性价值的环节剥离强化后所形成的独立产业。如同第一产业以土地与农作物、第二产业以矿产和资本为最重要的基础资源一样，在创意产业中最直接的动力来源于人的创新能力。如果说文化产业中诸如生产、制造等环节尚且未脱离第二产业的范畴，那么创意产业则应完全归属于第三产业的内容。

创意不是有形的实体，而是无形的思维模式，它来自经验的累积，具有不断发现新领域、探索未知可能、低成本、低能耗，能带来不可估量的经济回报等特征。这些特征使其对产业内涵和外延的探索从未间断，产业链也由此得以延展。如今，越来越多的国家和地区逐渐认识到，推动经济增长已经不能仅仅依靠资本、劳动力、技术和信息的发展，还应将文化创意作为核心要素加以善用。

“文化产业”与“创意产业”的相互融合，成为“文化创意产业”发展的基础，那些源于文化的元素经过高科技和智力加工后可产生高附加值产品，具有规模化生产和市场潜力的产业均可归类于这一范畴。其中“高科技和智力”“高附加值”“规模化生产”等几个关键词也正是现代设计的核心特征，从而使设计行业能够深度介入其中成为必然。此外，文创产业中还包括了经济学、心理学、营销学等多个领域的内容，是一个由多种行业相互结合而衍生出的细分行业，细分化也正是一个行业由初期混沌发展状态逐渐走向成熟细致发展阶段的重要标志。

从产业结构模式来看，文化创意产业将原有的以制造、加工为主的产业模式进行了调整与升级，提升了产品的附加值和经济价值，同时带动了产业链的整体发展。关于这一点，国内学者有着较为深刻的描述：文创对经济增长方式转变的重要意义应该与科技创新相提并论。尽管创意产业作为一个正式概念出现在文献中只有短短几年，但作为一个新兴产业，已在实践中显示了其强大的生命力和巨大的发展空间，成为世界各个发达国家极力推崇和大力发展的产业部门。一方面，这与创意产业能够为社会创造可观的经济收益密切相关；另一方面，与创意