第一图书网, tushu007.com

<<创意经济案例精选>>

图书基本信息

书名：<<创意经济案例精选>>

13位ISBN编号：9787211061624

10位ISBN编号：7211061626

出版时间：2010-4

出版时间：福建人民

作者：杨永忠 编

页数：211

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

上个世纪末，人们通过英国的创意计划认识了创意产业。
10年以后，创意产业在我国的发展迎来了历史性的机遇。
国际发展经验表明，当人均GDP超过1000美元后，经济将进入一个新的发展时期，社会消费结构将向着发展型、享受型升级，人们对物质以外的精神需求将提出更高的要求。
到目前我国的人均GDP已经超过了3000美元，这意味着国内消费市场总体空间进一步扩大，中国正在向消费型国家过渡。
在消费结构转型的经济发展大趋势下，2006年《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》正式发布，首次将“创意产业”写入其中，表明这一新兴产业已受到越来越多的人关注。
以此为指导，各地也纷纷制定扶持创意产业的各种政策，中国创意产业的发展环境逐渐孕育，发展实践不断推进，2009年7月22日，国务院常务会议通过了《文化产业振兴规划》，‘明确表示将重点支持文化创意等产业，表明创意产业已经上升到国家战略层面。
创意产业的发展急需理论上的指导，但目前国内外的一个共同现状是：创意产业的理论研究明显落后于创意实践。
因此，在深入开展创意理论研究的同时，对创意案例的分析和总结就显得十分必要。
全书分成四个部分，包括：“生活在创意中快乐”，“创意成就企业品牌”，“创意焕发产业活力”，“创意引领区域发展”。
案例参考各类文献资料，内容涵盖范围从创意产品到创意企业，从创意产业到创意区域。
力求从案例角度对《文化产业振兴规划》进行解读，多方面、全方位地介绍创意对中国经济发展的多姿多彩的影响。
第一章从创意产品的需求、供给和价值结构介绍创意从产生到推广的过程。
首先从需求角度介绍了为迎合都市人对农耕生活的向往而推出的“开心农场”和“瓜果书”。
其次从创意产品的价值结构出发介绍了动漫作品《喜羊羊与灰太狼》及其相关产业。
再次，从供给角度介绍了一种新兴的产品广告形式——植入式广告，植入式广告作为一种创意产品与其他文化创意产业的融合将创造出更大的消费需求。
最后，从供给、需求和外部环境的综合视角，关注了充满创意的在线生活。

内容概要

创意产业的发展急需理论上的指导，但目前国内外的一个共同现状是：创意产业的理论研究明显落后于创意实践。
因此，在深入开展创意理论研究的同时，对创意案例的分析和总结就显得十分必要。
　全书分成四个部分，包括：“生活在创意中快乐”，“创意成就企业品牌”，“创意焕发产业活力”，“创意引领区域发展”。
案例参考各类文献资料，内容涵盖范围从创意产品到创意企业，从创意产业到创意区域。
力求从案例角度对《文化产业振兴规划》进行解读，多方面、全方位地介绍创意对中国经济发展的多姿多彩的影响。

作者简介

杨永忠，四川大学经济学博士，复旦大学理论经济学流动站博士后。
现任四川大学工商管理学院教授，博士生导师。
兼任中国工业经济学会理事，四川创意产业协会专家委员会委员。
2004至2009年在福州大学工作期间，主持完成《鼓楼区服务业规划》、《国家高新区福州洪山园提升规划》、《环西湖休闲文化创意产业规划》，提出了鼓楼区建设成为“海峡西岸经济区商务、商贸和创意增长极”的发展战略，受到福建省有关领导的高度评价和重视，对海峡西岸省会中心城区发展产生积极的推动作用。
主要研究领域：产业组织、企业组织、创意经济。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一章 生活在创意中快乐 ◎本章导读 1.1 农耕生活悄然回归都市 1.2 喜羊羊与灰太狼 1.3 植入式广告 1.4 在线生活第二章 创意成就企业品牌 ◎本章导读 2.1 华谊兄弟的资本运作 2.2 海尔设计的人才模式 2.3 东软集团的虚拟制造 2.4 天涯在线的创意营销 第三章 创意焕发产业活力 ◎本章导读 3.1 中国动漫产业 3.2 数字音乐产业 3.3 中国互联网增值产业 3.4 景德镇陶瓷产业第四章 创意引领区域发展 ◎本章导读 4.1 北京798艺术区 4.2 上海“8号桥” 4.3 广州羊城创意产业园 4.4 成都“五朵金花” 4.5 深圳主题公园参考文献后记

章节摘录

插图：（二）“ 开心农场 ”——数千万“ 小偷 ”的精神家园在杭州某事业单位上班的朱女士告诉记者，上小学的女儿也迷上了这款游戏。
前阵子，小女孩竟和一位50多岁的叔叔聊得火热，话题正是“ 开心农场 ”。
朱妈妈感叹道：“ 没想到，这游戏能跨越代沟，难怪这么火。
”“ 开心农场 ”的“ 网农 ”们常常跑到好友的田里“ 偷菜 ”，因为这样既能增加自己的收入，同时还能拖累别人升级。
有的甚至还设置闹钟，凌晨起床上线做“ 小偷 ”。
有人甚至到了某一晚不被闹钟叫醒，便总觉得有什么事没有做完。
之所以这样，是因为晚上在线的人很少，往往一偷就是一大堆。
而且很多还是掐准时间，自己田里的菜一成熟就去收割，以免被别人偷走。
很多网友还自称是“ 不偷不爽 ”，还有甚者每天将好友菜园瓜果成熟的时间制成表格，算准时间，偷一个打一个钩，自家的他家的，都力求颗粒归仓，半夜三更也不放过。
比比种萝卜与种辣椒哪个性价比高、怎样才能做到被狗咬而金币损失少等等都成为玩家们讨论的热点，有时候甚至觉得被“ 贼 ”惦记着，也是件很开心的事情。
这款游戏虽然看起来很弱智，但如果游戏告诉你30分钟后收萝卜，谁去了你的农场，谁偷了你多少东西，你就会控制不住去惦记它。
不过，虽然开心农场的农事成全了都市人一定的田园情节，但也由于定时种菜、收菜的吸引力，引致了某些痴迷的“ 网农 ”们反而耽误了现实中的工作和生活，例如浙江地区就接连发生两起公务人员因为在上班时间玩“ 开心农场 ”而被“ 开 ”的事件。
“ 很多人深更半夜爬起来上网偷菜，休息不好。
可是如果不起来，又害怕别人把自家的菜偷走。
”开心网媒介负责人苑丽萍透露，由于怕用户深夜游戏影响生活，开心网只得对游戏进行升级，禁止夜间偷菜。
然而麻烦并没有结束，很多夜猫子型的网友们随即表示了反对，声称深更半夜不偷菜就少了游戏的乐趣。
于是开心网再次修改规则，允许用户自己选择是否能在半夜偷菜，但机会是对等的。
“ 如果你不允许别人在夜里偷你的菜，你也不能去偷别人的。
”苑丽萍说。
（三）“ 开心农场 ”——吸金潜力2008年11月，自开心农场首先在校内网上线，仅一个星期就排到了前10名；2008年底，“ 开心农场 ”用户数达到10万，2009年1月1日前后突破了100万。
之后更是突破了上千万。
游戏人气的猛增，也令起开发团队“ 五分钟 ”一举摆脱困境。

后记

2009年5月，应邀到厦门大学讲学。
适逢《创意产业经济学》由福建人民出版社出版，因此重点介绍了创意产业的一些学术性问题。
10年来，创意产业在全球取得了蓬勃发展，原因何在？
交流中我提出了三个方面的看法：其一，是经济增长的要素结构发生了变化。
文化这种古老“符号”，重新焕发了生命力，正在成为一种越来越重要的要素，推动着经济的新一轮增长。
这种增长所体现的人与自然、经济、社会的和谐是人类前所未有的一种精神回归和生产飞跃。
其二，是传统的文化产品，通过与信息技术、网络传播的惊人结合，实现了“凤凰涅槃”。
这种结合直接质疑了过去一些貌似正确的传统命题，带来了理念上的巨大变革。
如人们熟知的“二八定律”，而今发现，短尾不再短，一种称为“长尾”的力量正在重新调整资源的分配格局。
其三，是创意资源的无限性导致了边际收益递减法则的失灵，它带来了规模报酬的不断递增。
由于这三方面的属性，创意成为新一轮经济增长的重要源泉。
也正是上述因素，创意产业在中国取得了蓬勃发展，也吸引了越来越多的学者关注。
从厦门回来，有机会到福州瑞达钟表电子有限公司进行参观和考察。
公司董事长蒋莘介绍说，福建省大多数钟表企业的工业设计目前仍停留在模仿跟进与单款开发新产品的阶段。
为进一步提升福建钟表业，他正在牵头酝酿建设福建钟表创意工业园。
蒋莘的设想无疑是具有创意的，但是，在进一步的沟通中，我们发现这一创意的实施也存在多方面的冲突。
可以概括为两点。
一是目标性冲突。
政府作为市场的一个利益主体，在制定产业发展规划时，往往优先考虑利税大的产业，而创意产业发展初期带来的直接税收少且要求提供低租金场地，与地方政府的财源目标存在冲突。
二是速度性冲突。
由于决策时滞等因素影响，当内在制度发生改变时，外在制度可能调整缓慢而无法跟上产业进一步发展的需求。

编辑推荐

《创意经济案例精选》：创意经济书系

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