
DESIGN AND ITS INFLUENCE AT THE ECONOMY DEVELOPMENT

Artur Borcuch¹

¹*Dr, Instytut Zarządzania, Wydział Prawa, Administracji i Zarządzania,
Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach.*

ARTICLE INFO.

Keywords:

Design, economy, creative economy.

Abstract

The main goal of the article is to analyze the role of design in economic development, including the area of creative economy.

<http://www.gospodarkainnowacje.pl/> © 2018 LWAB.

1. Wstęp

W warunkach współczesnej gospodarki, design stanowi coraz istotniejsze narzędzie w procesach innowacyjnych przedsiębiorstw. Dla konsumentów, pięknie zaprojektowane formy mogą mieć korzystny wpływ na ich rozwój kulturowy. W Europie początki wzornictwa bardziej kojarzą się ze sztuką użytkową, z naciskiem na jego cechy kulturotwórcze i użytkowe. Obecnie mamy następujące modele wzornictwa: społeczne (skierowane do grup potrzebujących) oraz rynkowe (generujące zysk i rozwój gospodarczy).

2. Ekonomia kreatywności – teoria

Przedmiot ekonomii kreatywności stanowi ekonomiczne uwarunkowania budowania kapitału kreatywności, kojarzony jest z budżetem działów B+R organizacji (w mikroskali), oraz z nakładami z budżetu na naukę i badania, czyli z niedostatecznym wspieraniem finansowym twórczości, oznaczającym problemy z bazą lokalową czy wyposażeniem laboratoriów, działów konstrukcyjno-technologicznych czy komórek badawczo-rozwojowych w nowoczesną aparaturę, a nawet z brakiem dostępu do baz danych i literatury światowej, czyli do zasobów wiedzy technicznej i informacji naukowej (w makroskali)^[1].

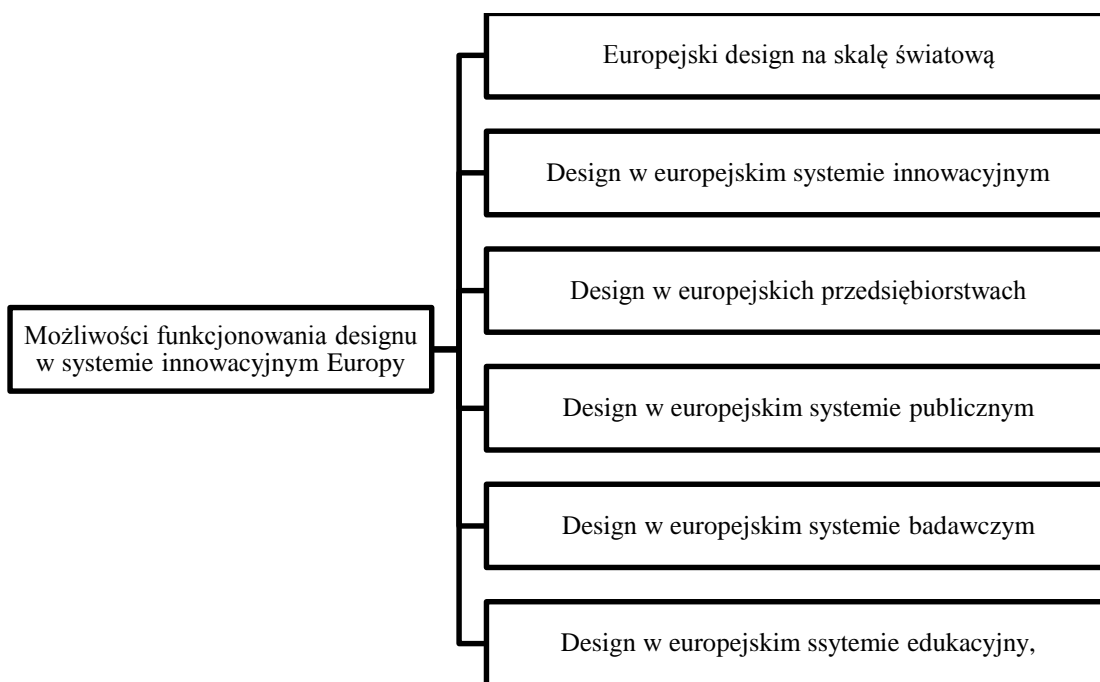
Kreatywność można zdefiniować jako zdolność do tworzenia idei lub rozwiązań, które mają charakter nowatorski, nieimitacyjny. Innowacyjność z kolei to zdolność do komercyjnego zastosowania wyników myślenia kreatywnego, będącego podstawą innowacji. Łącznikiem między kreatywnością a innowacyjnością jest design, który pozwala na zmaterializowanie nowych idei w formie akceptowalnej przez nabywcę. Estetyczny wymiar wzornictwa przemysłowego pozwala na zwiększenie postrzeganej przez nabywców wartości nabywanych dóbr^[2].

3. Gospodarka kreatywna

Kluczowym elementem badań jest określenie, jakie branże i zawody postrzegać należy jako przynależące do przemysłów (sektora) kultury oraz przemysłów kreatywnych. Pracom nad kwestiami definicyjnymi towarzyszyła analiza źródeł danych statystycznych z 2008 roku (takich jak GUS, Eurostat, The Economy of Culture in Europe, UNESCO, European Cluster Observatory, Ecorys), która

zweryfikowała praktyczną (możliwą do wykorzystania w badaniach) przydatność definicji. W rezultacie przemysły kultury oraz przemysły kreatywne określono, opierając się przede wszystkim na propozycji zawartej w raporcie *The Economy of Culture in Europe* z 2007 roku, według której działalność związana z kulturą można podzielić na kilka okręgów. Pierwszy zawiera działalność nieprodukcyjną, związaną głównie ze sztukami plastycznymi, takimi jak film, ze sztukami performatywnymi oraz z instytucjami kultury. Drugi odnosi się do przemysłów kultury. Oba okręgi składają się na sektor kultury. Zatem do sektora kultury zaliczono następujące branże: publikowanie; reprodukcje (część); handel antykami (część); sprzedaż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo; usługi sieci kablowych (część); tworzenie, dystrybucja i wyświetlanie filmów; nagrania dźwiękowe; transmisje; twórczość literacka, artystyczna, działalność instytucji sztuki; biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe. Z kolei przyjęta definicja przemysłów kreatywnych jest rozszerzona względem sektora kultury o publikowanie oprogramowania; specjalistyczne projektowanie i design; usługi architektoniczne (część); usługi fotograficzne (część); reklamę oraz działalność agencji informacyjnych^[3].

Rysunek 1. Możliwości funkcjonowania designu w systemie innowacyjnym Europy



Źródło: *Design for Growth & Prosperity. Report and Recommendations of the European Design Leadership Board*, European Commission, 2012, s. 7.

Do tzw. sektora branż kreatywnych, obok sztuki, rzemiosła, mediów, reklamy czy architektury wliczane jest również wzornictwo (design) rozpatrywane w kategoriach gospodarczych^[4]. Samo pojęcie design odnosi się do produktów, usług i systemów powstających na skutek działania narzędzi, organizacji oraz porządku postmodernistycznego kapitalizmu, jako część innowacji. Design jest również rozumiany jako aktywność twórcza, zawierająca cechy sztuki posiada ex definitione charakter innowacyjny^[5].

Warto przypomnieć, iż początki rozwoju wzornictwa przemysłowego jako dyscypliny są mocno powiązane z rewolucją przemysłową. Pojawienie się zawodu designera (projektanta) było związane z podziałem pracy. Zainteresowanie warunkami pracy i produkcji przemysłowej oraz słabej jakości

przemysłowych produktów było podstawą do teorii designu. Troska o jakość przemysłowo wyprodukowanych produktów została podzielona i dała początek powstania ruchu „sztuka i rzemiosło” (arts & crafts), i zaczęła się w połowie XIX wieku w Wielkiej Brytanii. Ten ruch był mocno skojarzony/powiązany z nazwiskami: krytyka sztuki i architektury J. Ruskina oraz designera, socjalisty i pisarza Williama Morrisa. Obaj martwili się ubogimi i niebezpieczną pracą oraz warunkami życia pracowników fabryk jak również słabej jakości produktami przemysłowymi^[6].

Z kolei patrząc w przyszłość zakłada się, iż do 2020 roku, system innowacji Europy stanie się istotnym czynnikiem wzrostu gospodarczego krajów oraz konkurencyjności przedsiębiorstw. W szczególności:

- odpowiedzialny europejski design będzie odgrywał centralną rolę w podejmowaniu strategicznych decyzji, szczególnie dla firm sektora MSP i w tradycyjnym biznesie, który znajduje się poza kreatywnymi sektorami;
- przedsiębiorstwa i organizacje europejskie systematycznie i strategicznie będą stosować design, co wpłynie na społeczne i środowiskowe bogactwo, i w ten sposób powstaną nowe perspektywy i nowe możliwości dla rynków zarówno lokalnych jak i globalnych;
- wiele firm zmieni swoje lokalizacje (przemysłowej) produkcji w Europie, i w ten sposób będzie sprzyjać wysoko wykwalifikowanym pracom w krajach członkowskich. Przez wiele sektorów, wiele przedsiębiorstw i organizacje zastosuje/wprowadzi innowacyjne metody oparte na „otwartym designie”;
- design będzie postrzegany przez przedsiębiorców i inwestorów w postaci materialnych i niematerialnych aktywów przedsiębiorców;
- w sektorze publicznym, design będzie miał wpływ na szybki rozwój usług publicznych, które będą przyjazne dla użytkownika, przyjazne dla środowiska, efektywne ekonomicznie i w końcu dostępne dla wszystkich;
- design będzie głównym źródłem w procesach podejmowania decyzji na poziomie europejskim, krajowym, regionalnym względem rozwiązywania kompleksowych lokalnych i globalnych wyzwań mających wpływ na jakość życia w Europie;
- Europa będzie znana i rozpoznawana międzynarodowo jako design gospodarki/społeczeństwa^[7].

4. Zakończenie

Design coraz częściej uznawany jest za wyznacznik nowoczesnej gospodarki kraju stając się jednym z jej wskaźników kreatywności i innowacyjności. Design ma swój udział we wzroście konkurencyjności przedsiębiorstw przyczyniając się do wzbogacenia społecznego i przyrodniczego ich otoczenia. Niewątpliwie warto promować i rozwijać design wśród europejskich przedsiębiorstw, aby wzmocnić ich pozycję na arenie międzynarodowej.

5. Bibliografia

- [1] Lipka, *Ekonomia kreatywności – z pogranicza kreatologii i ekonomii* [w:] *Ekonomia kreatywności. Jakość kapitału ludzkiego jako stymulator wzrostu społeczno-gospodarczego*, red. A. Lipka, S. Waszczak, Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Wydziałowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, Katowice 2012, s. 21-22.
- [2] Ł. Mamica, *Wzornictwo przemysłowe jako determinanta konkurencyjności firm przemysłu skórzanego i obuwniczego w Polsce*, „Equilibrium” 2010, nr 1, s. 220.

-
- [3] P. Lewandowski, M. Ponichter, *Przemysły kreatywne a polska gospodarka*, „Znak” 2011, nr 673.
 - [4] Bochińska, I. Palczewska, *Diagnoza stanu wzornictwa*, Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 2008, s. 6.
 - [5] *Design as a driver of user-centered innovation*, Commission of the European Communities, Commission Staff Working Document, Brussels, 7.04.2009, SEC (2009).
 - [6] S. Dorrestijn, P-P. Verbeek, *Technology, Wellbeing and Freedom: The Legacy of Utopian Design* “International Journal of Design” 2013, Vol. 7, No. 3, s. 48.
 - [7] *Design for Growth & Prosperity. Report and Recommendations of the European Design Leadership*