

英國創意產業的發展政策

羅慎平¹

1 國立屏東科技大學通識教育中心副教授

摘要

隨著國家經濟發展及對生活品質提升的要求，如何在傳統文化與經濟發展間取得平衡也成為一國的重要課題。透過創新、創意的加值，透過行銷包裝成為商業化的新產物，傳統文化、產業與服務價值的跨業融合，使文化創意產業油然而生，成為提升國家經濟成長的重要環節之一。文化創意產業概念最早源自於英國，1997年由英國工黨(Labour Party)於當年大選勝利執政後成立「創意產業籌備小組」(Creative Industries Task Force, CITF)，1997年7月19日將原來之 Department of National Heritage 及其他部會所主管的藝術與體育業務統合成「文化媒體與體育部」(Department of Culture, Media and Sport, DCMS)並於1998年提出「創意產業」報告(Creative Industries Mapping Document)。發展至今，英國創意產業在2013年的產值已經達到769億英鎊(約合三兆八千億新台幣)。英國創意產業發展的成果，已普受各國所重視，相繼將文化創意產業訂為國家重點產業發展規劃。本文將針對(一)資金挹注；(二)專業分工；(三)育成輔導；(四)人才培育等幾個方面簡單說明，希望能夠對我國文化創意產業的發展能夠有所借鏡。

關鍵字：英國創意產業、台灣文創產業、發展策略

一、文化創意產業的意義與內涵

文化創意產業（Cultural and Creative Industries），簡稱文創產業，中文詞彙最早由行政院於 2002 年 5 月依照《挑戰 2008：國家發展計畫》內的「發展文化創意產業計畫」所確定。文化創意產業為台灣官方定名，各國的命名與定義不同，有稱為文化產業、創意產業、內容產業等。目前世界推展國家較出名者，約有英國、韓國、美國、日本、芬蘭、法蘭西、德國、義大利、澳洲、紐西蘭、丹麥、瑞典、荷蘭、比利時、瑞士等國家。⁵¹

根據 Raymond Williams 的看法，「文化」（culture）在英語當中是最複雜的幾個名詞當中的一個。這不僅是因為「文化」這個概念，在幾個歐洲語言當中，有其錯綜複雜的發展；更是因為在不同的學術領域甚至於不同而且無法相容的思想系統之中，被當做一個重要的概念來使用。⁵²可以說，有多少不同的學術領域或是思想系統，就會有多少不同的文化定義。為了本文的目的我們將文化視為一個社會或族群的集體精神與物質的生活方式的總稱。所謂「創意」（creativity）指的是產生某種新事物的能力。不論是對一個問題提出新的解決方案；或是提出一個新方法或新的產製品；甚至於開展一種新的美學或藝術品或藝術形式...等等。與創意或創造性生產力（creative productivity）有關的人格特質包括：（一）在思想和行動上的獨立（independence）與自主（autonomy），他們能夠獨立工作，也願意將他人可能認為激進的觀念或產品表現出來。他們憑藉自己的直覺，而不依賴與他人互動而生的態度和反應。（二）對某一特殊領域知識或行動要有相當高度的掌握。例如 2011 年 10 月去世的賈伯斯（Steve Jobs，1955-2011），就能夠將其對電腦的知識運用到 Apple II 的設計上，使得電腦工業發生革命性的變化，開創了所謂「蘋果奇蹟」，令人懷念不已。法國時尚設計家 Coco Chanel(1883-1971)則藉由設計簡約有型的服飾，因而改變了女性的穿著方式。某些具有創意的人士，表現出對自己本身具有特別深刻、廣博、及彈性的自我認知；其他人（特別是學術領袖）對各種問題都有極高的好奇心與敏感度，他們可以快速地思考許多觀念，勇於提出新而獨特的問題與答案。⁵³

其次所謂「工業」或「產業」（industry）是指能夠生產或提供各種財貨（goods）、服務（services）、或者收入來源（sources of income）的有生產力的企業或組織的集合體。在經濟學中，產業一般區分為「初級」（primary）、「次級或第二級」（secondary）、以及「第三級」（tertiary）產業。第三級產業也稱為「服務業」（service industry），雖然並不生產可見的各種財貨，但是它們提供各種服務、或者無形的收入、或是產生財富。在自由市場及混合經濟體制中，第三級產業通常是私人與政府企業的混合體。這些包括了銀行業、金融業、保險業、投資業、和不動產服務業；批發與零售貿易；交通、資訊、與通訊服務；專業、諮詢、法律、與個人服務；旅遊、旅館、餐飲、與娛樂事業；修繕與養護業；教育；醫療保健、社會福利、行政服務、警察、保安、與國防...等等。⁵⁴

然而在 21 世紀的今天，產業的性質已經隨著全球化與電腦科技與資訊通訊的高

⁵¹ <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E5%8C%96%E5%89%B5%E6%84%8F%E7%94%A2%E6%A5%AD>, 2011/11/25 檢索。

⁵² Williams, 1983, pp. 87-93.

⁵³ creativity.(2011). Encyclopædia Britannica. *Encyclopædia Britannica Ultimate Reference Suite*. Chicago: Encyclopædia Britannica.

⁵⁴ industry.(2011). Encyclopædia Britannica. *Encyclopædia Britannica Ultimate Reference Suite*. Chicago: Encyclopædia Britannica.

度發展，而有了重大的變化。也就是說新的經濟型態—「知識經濟」(Knowledge Economy or Knowledge-based Economy) 與「創意經濟」(Creative Economy) 的興起。根據經濟合作與發展組織 (OECD) 的定義，「知識經濟」是指『以知識資源的擁有、配置、產生和使用，為最重要生產因素』的經濟型態，其中，『知識』包括人類迄今為止創造的所有知識，以科學技術、管理和行為科學為最重要的部分。其具體形式則表現在『人力資源』和『科技』上。在工業經濟時代，資本、有形資產（設備）和勞動力為核心生產要素，知識的重要性不及資本、設備與勞動力。而知識經濟則是以科學知識為主的創新為最重要，這是由於知識、技術水準的提高和擴散，改變了傳統生產要素的組合方法和作用方式，生產力大幅提昇，知識對於促進經濟發展成長的重要性因而超越了傳統的生產要素，使得知識愈來愈成為經濟成長和品質提高的主要動力。⁵⁵

知識經濟時代，以知識激發、擴散與應用為核心，超越傳統產業有限的產能與產值。但隨著知識的不斷創新、以及文化的積累，人類的經濟文明已從「知識經濟」(Knowledge-based Economy) 邁向「創意經濟」(Creative Economy)。過去，我們認為只有有形的商品和服務才能促成貿易的流通。而今，隨著創意經濟時代來臨，「腦力」、「創意」密集已漸次取代了「土地」、「勞力」密集的產業。自前端的創意生成，經由中間設計加工，乃至後端產品行銷，由上、中、下游整合成一條全球化運籌中極具價值的新興產業鏈，創意產業成為前景看好的「明日之星」。在創意經濟時代中，創意的聚斂、發散和運用成為經濟發展的核心，不論有形創作或無形智慧，都能藉由產業形式的呈現，將來自於個人的創意、藝術和設計，轉化成高附加價值的「有形財富」、「無形資產」。面對創意產業(Creative Industries) 時代的來臨，先進國家已正視到將創意人才作為衡量國家競爭力的指標，加以台灣正積極推動「文化創意產業」(Cultural & Creative Industries)，因此必須重視創意產業人才的培育，提升創意產業的競爭力，邁向「創意世代」的新紀元。台灣融合「文化」和「創意」兩個名詞，定名為「文化創意產業」(Cultural & Creative Industries, CCI)。文化創意產業可定義為源於個人創意、技巧和能力，和有潛在財富或經由智慧財產的生成和開發的產業。相較於一般產業重視經濟性價值，加以源於文化積累 (accumulation of culture) 和創意的生成及運用，而有其特殊的意義與價值。⁵⁶

中華民國憲法第 165 條規定：「國家應保障教育，科學，藝術工作者之生活，並依國民經濟之進展，隨時提高其待遇。」第 166 條規定：「國家應獎勵科學之發明與創造，並保護有關歷史文化藝術之古蹟古物。」第 169 條也說：「國家對於邊疆地區各民族之教育，文化，交通，水利，衛生，及其他經濟，社會事業，應積極舉辦，並扶助其發展，對於土地使用，應依其氣候，土壤性質，及人民生活習慣之所宜，予以保障及發展。」至於中華民國憲法增修條文第 10 條也有進一步的規定：「教育、科學、文化之經費，尤其國民教育之經費應優先編列，不受憲法第一百六十四條規定之限制。（第 10 條第 9 項）；「國家肯定多元文化，並積極維護發展原住民族語言及文化。」（第 10 條第 10 項）；「國家應依民族意願，保障原住民族之地位及政治參與，並對其教育文化、交通水利、衛生醫療、經濟土地及社會福利事業予以保障扶助並促其發展，其辦法另以法律定之。對於澎湖、金門及馬祖地區人民亦同。」（第 10 條第 11 項）。是以，不論是中華民

⁵⁵http://fund.bot.com.tw/z/glossary/glexp_4747.djhtm，2011/12/1 檢索。

⁵⁶楊朝祥、徐明珠，2007。

國憲法或是中華民國憲法增修條文，對於文化（尤其是少數族群的文化）的保存與發揚，都有了相當高度的重視。

根據「文化創意產業發展法」第3條對文化創意產業的定義與分類：「本法所稱文化創意產業，指源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之下列產業：一、視覺藝術產業。二、音樂及表演藝術產業。三、文化資產應用及展演設施產業。四、工藝產業。五、電影產業。六、廣播電視產業。七、出版產業。八、廣告產業。九、產品設計產業。十、視覺傳達設計產業。十一、設計品牌時尚產業。十二、建築設計產業。十三、數位內容產業。十四、創意生活產業。十五、流行音樂及文化內容產業。十六、其他經中央主管機關指定之產業。前項各款產業內容及範圍，由中央主管機關會商中央目的事業主管機關定之。」⁵⁷至於為什麼要發展「文化創意產業」則可以由「文化創意產業發展法」第1條的立法目的表示看出：「為促進文化創意產業之發展，建構具有豐富文化及創意內涵之社會環境，運用科技與創新研發，健全文化創意產業人才培育，並積極開發國內外市場，特制定本法。」同法第2條也賦予政府應該承擔的責任：「政府為推動文化創意產業，應加強藝術創作及文化保存、文化與科技結合，注重城鄉及區域均衡發展，並重視地方特色，提升國民文化素養及促進文化藝術普及，以符合國際潮流。」

二、英國創意產業發展的經驗

隨著國家經濟發展及對生活品質提升的要求，如何在傳統文化與經濟發展間取得平衡，也成為一國的重要課題。透過創新、創意的加值，讓傳統文化增添新一層的意涵，將文化內涵及貼近人心的感動，透過行銷包裝成為商業化的新產物，傳統文化、產業與服務價值的跨業融合，使文化創意產業油然而生。文化創意產業為我國六大新興產業之一⁵⁸，自2009年5月政府推動「創意臺灣—文化創意產業發展方案」迄今頗具成效。依「2012年台灣文化創意產業發展年報」資料顯示⁵⁹，2011年台灣文創產業營業額達新台幣6,654億元，較2010年微幅成長0.6%。展望未來，政府將持續藉由電影、電視內容、流行音樂、數位內容、設計及工藝產業計畫的推動，展現軟實力，加速台灣文創產業發展，逐步達成亞太文創產業匯流中心的願景。為了達到此一目標，參考其他國家的做法，學習其他國家的長處，應該有助於我國文化創意產業未來的發展。

文化創意產業概念最早源自於英國，1997年由英國工黨(Labour Party)於當年大選勝利執政後成立「創意產業籌備小組」(Creative Industries Task Force, CITF)，1997年7月19日將原來之Department of National Heritage及其他部會所主管的藝術與體育業務統合成「文化媒體與體育部」(Department of Culture, Media and Sport, DCMS)並於1998年提出「創意產業」報告(Creative Industries Mapping Document)。英國的創意產業(Creative Industries)包括廣告、建築、藝術和古董、工藝、設計、設計者時尚、電影、娛樂遊戲、音樂和表演藝術、出版、軟體與訊息服務、以及電視和廣播。英國文化媒體體育部2007年估計每年英國創意產業的營收超過570億英鎊，從事這項產業的人口達到170萬人。不像其他許多產業的衰退一樣，創意產業的利潤一直能保有很高的成長率，部分原因是因為其能建

⁵⁷http://cci.culture.tw/cci/cci/law_detail.php?c=240&sn=3731，2011/11/25 檢索。

⁵⁸生物科技、綠色能源、精緻農業、觀光旅遊、醫療照護及文化創意等六大產業。見國家發展委員會：http://www.ndc.gov.tw/ml.aspx?sNo=0012445#.VSZsa_mUdu0，2015/4/9 檢索。

⁵⁹文化部，2013。

構在科技的創新上。通訊革命促進了寬頻和數位網路的興起，而創造全球化的市場，和獨佔市場的通路以及增進了消費者的需求。在整體就業人口未有增加的情況下，十年來(1997-2007)，英國文化創意產業人口成長了百分之三十四，對於有創意能力的年輕人來說，創意產業的場域不啻為一項顯而易見的就業機會。⁶⁰發展至今，英國創意產業在 2013 年的產值已經達到 769 億英鎊(約合三兆八千億新台幣)。⁶¹英國創意產業發展的成果，發展文化創意產業所帶來的巨大經濟利益及國際能見度，已普受各國所重視，相繼將文化創意產業訂為國家重點產業發展規劃，紛紛思考如何開創、發展、與擴充文化創意產業。

台灣在文創產業政策的推動上，將重心放在政府訂定的大型而且頂尖的所謂旗艦計畫⁶²與友善環境的塑造上，試圖由上而下以政府的力量，推動文創產業的發展。2013 年推動環境整備工作及電視、電影、流行音樂、數位內容、設計、工藝等六大旗艦計畫，由文化部執行環境整備工作，並由文化部與經濟部分就其主管產業執行六大旗艦計畫。文化部在既有基礎下，進一步推動「價值產值化-文創產業價值鏈建構與創新」計畫，針對文創業界需求，提供業者多元的資金挹注及輔導陪伴工具，並積極推動文化內容開放與加值應用，強化中介與經紀體系、促進跨業及跨界的合作，以加強產業鏈上、中、下游的鏈結與創新，賡續協助文化創意產業之發展。⁶³英國在推動創意產業的方式上，則以下對上，將資源挹注在友善環境的創造與經營，滿足產業的需求，並將創意塑造為國家發展核心，使文化創業成為風潮，引領國際大廠進駐，成為世界知名的創意國家。同樣是友善環境的創造，但英國的文創發展卻遠遠超越我國，英政府是如何透過政策引導，讓文創產業產生非空間上的群聚(Non-Spatial Cluster)，進而形成空間上的群聚？以下透過該模式簡介，作為我國未來政策擬定之他山之石。⁶⁴

(一) 資金挹注

英國文化媒體暨體育部 (Department for Culture, Media and Sport, DCMS)，主要透過政策引導民間企業投入，相互搭配以營造友善環境並激盪出文化創意的商業價值。同時，透過資金補助扶植文化創意產業，但是透過非政府的公共機構，例如倫敦市的當代藝術中心 (Institute of Contemporary Arts, ICA)，分配文化創意補助款，而非直接進行補助。ICA 除了協助分配英國政府每年提供的 100 萬英鎊補助款，並尋找創投資金、顧問公司等民間企業，協助藝術創作成為商品。

(二) 專業分工

藉由導入創投公司提供創作與經營的資金，顧問公司則提供藝術設計商業化的策略，讓文創工作者專心於創意發想工作，其他則有賴於不同領域的專業化，初期形成文化創意產業「非空間上的群聚 (Non-Spatial Cluster)」型態，隨著政策與

⁶⁰楊朝祥、徐明珠，2007。另外，依據行政院主計總處的統計資料，我國於 2013 年(民國 102 年)中央政府總預算的歲出金額約為新台幣 1 兆 9076 億元，歲入約為新台幣 1 兆 7333 億元。由此可見英國發展文化創意產業所帶來的巨大經濟利益，竟然超過我國國家的年度支出預算甚多，實在過於驚人，何況尚有外交軍事之外的無形的國際能見度。參見行政院主計總處

<http://www.dgbas.gov.tw/public/data/dgbas01/102/102Ctab/102C%E6%AD%B2%E5%85%A5%E6%AD%B2%E5%87%BA%E7%B0%A1%E6%98%8E%E5%B0%8D%E7%85%A7%E8%A1%A8.PDF>, 2015/4/8 檢索。

⁶¹DCMS, 2015。

⁶²例如行政院於 2013 年所提出來的「六大新興產業」-生物科技、觀光旅遊、綠色能源、醫療照護、精緻農業、文化創意。

⁶³<http://www.ey.gov.tw/policy9/cp.aspx?n=DD21895D5BB9C5CE>, 2015/5/30 檢索。

⁶⁴這一部分主要參考財團法人台灣文創發展基金會，2013a、2013b。

市場環境支持，也吸引國際大廠進駐，進而形成實體的空間產業群聚。

(三) 育成輔導

英國透過 ICA 推動產業育成的優勢在於，其除擁有文化創意的展覽平台外，更具有專業評估的公信力，得以協助評估出具有潛力的文創工作者，提供資金補助並進行創業育成。例如，ICA 與倫敦大學合作，開設營運管理的專業課程，培植經營管理觀念，且運用其本身的專業聲譽，舉辦創意成果發表會，提高文化創意價值，亦可吸引創投與民間投資者前來交流，創造商業媒合的機會與成果。

(四) 人才培育

文化創意產業發展必須仰賴人才。英國文創技能委員會 (Creative and Cultural Skills) 成立於 2004 年，為英國就業與技能委員會 (UK Commission for Employment and Skills) 所認可的行業技能委員會 (Sector Skills Councils) 之一，涵蓋的行業領域包括工藝、文化遺產、珠寶、設計、文學、音樂、表演藝術、視覺藝術。該委員會是由國家資助支持、業界主導的獨立組織，目的在強化技術勞動力的發展，不僅作為產業界、教育界與政府之間的橋樑，也讓雇主對英國的教育和技術能夠發揮實質有效的影響力。為能使產學接軌，文創技能委員會於 2009 年 4 月成立國家文創技能學院 (National Skills Academy for Creative & Cultural)，以落實各項人才培育工作，並於 2013 年啟動「建立創意國家」(Building a Creative Nation) 的計畫，預計在 1,000 天之內於創意產業部門為年輕人創造 6,500 個工作機會。該委員會還鼓勵英國 107,000 家的創意產業能夠更向前發展，並且創造出 50,000 個工作機會，來緩和青年失業的問題⁶⁵。國家文創技能學院由 500 多位來自產業界的雇主與 40 餘所進修學院 (Further Education Colleges) 共同參與，透過產學的網絡連結，確保文創相關課程與認證能為有意進入文創產業的學生所用，同時又可以貼近產業的實際需求。

英國的文創技能委員會主要執行五項計畫，包含有「創意學徒計畫」(Creative Apprenticeships programme)、「創意職涯選擇計畫」(Creative Choices programme)、「創意藍圖計畫」(Creative Blueprint programme)、「專業標準計畫」(Professional Standards programme)、以及「舞台後場排練中心」(The Backstage Centre)。這五項計畫將政府、產業、教育結合在一起，形成夥伴關係，培育創意人才、增加培訓管道、改善工作條件、輔導年輕學子就業，並建置硬體空間做為基地。除此之外，關於人才培育的國際交流也在進行中。⁶⁶

所謂「創意學徒計畫」(Creative Apprenticeships programme)，是經由政府的幫助，企業組織根據本身的需求，開發機會來訓練該組織需要的人才。訓練期間給予學徒應有的薪資或津貼，訓練結束之後，就能為該組織直接聘用，對聘用單位與被聘用人員而言都是雙贏的結果—該組織得到自己想要的人才，受雇者又能學以致用。

為了提高雇主參與的意願，以及減輕雇主在經費上的負擔，政府也會資助或是補貼企業的學徒計畫。例如在英格蘭地區，「創意就業計畫」(Creative Employment Programme) 是一個 1500 萬英鎊的基金，用來支持 16-24 歲有意在藝術和文化部門工作的失業青年，接受學徒訓練或是實習的費用。對於 16-18 歲之間的學徒，政府會給予全額的訓練資助；年滿 19 歲 (及 19 歲以上) 者，由政府補助部分經費，其餘由雇主支付。中小型企業採用實習計畫的，可以得到 1500 英鎊的政府獎勵。在蘇格蘭地區，則是對於 16-19 歲的實習生，給予全部的訓練經費補助。如果超

⁶⁵ 見英國文創技能委員會網站: <http://ccskills.org.uk/about>，2015/7/19 檢索。

⁶⁶ 詳見李家銘，2013；財團法人台灣文創發展基金會，2013a。

過 20 歲，則由蘇格蘭政府負擔一定比例的訓練經費，其餘則由雇主來負擔。在威爾斯地區，無論學徒的年齡有多大，其訓練費用均由政府完全負擔；對 16-24 歲者，雇主也可以從「青年就業計畫」(the Young Recruits programme) 中申請工資補貼。在北愛爾蘭地區，是由就業與教育部 (Department for Employment and Learning, DEL) 透過他們的「北愛爾蘭學徒基金」(Apprenticeship NI) 給予所需的經費。目前「北愛爾蘭創意就業計畫」(The Northern Ireland Creative Employment Programme, NI CEP) 在藝術和文化組織中，每年創造出 100 個有薪資的學徒和實習生。⁶⁷

一個新招募的學徒，在他們的學徒期間，雇主依法必須給予國定學徒最低工資 (Apprentice National Minimum Wage)。如果他們在第一次的學徒訓練期間的第一年已經超過 19 歲，這一年適用這個最低工資，第一年結束之後，雇主就必須按照他們的年齡，至少要給予完全的國定最低工資 (the full national minimum wage)。目前國定最低工資中的時薪如下：年滿 21 歲者，為 6.50 英鎊 (約合新台幣 300 元)；年滿 18-20 歲者，為 5.13 英鎊 (約合新台幣 250 元)；16-17 歲者，為 3.79 英鎊 (約合新台幣 180 元)；年齡在 19 歲或是更低者或是在學徒第一年者，為 2.73 英鎊 (約合新台幣 130 元)。⁶⁸由於在學徒訓練期間，每一個學徒都能夠領取法定最低工資，給了他們願意擔任學徒的動機，也避免了雇主的剝削。

「創意職涯選擇計畫」(Creative Choices programme) 可以在線上提供各種建議和機會給所有想要從事創意工作的人士，凡是各種工作、學徒、和實習生訓練，都符合國家最低工資的要求；在訓練的機會方面，提供給 13 歲以上有志從事音樂、劇場、設計和文化遺產部門的工作者各種活動、工作坊、和課程。這個計畫自 2009 年 4 月成立以來，已經給超過 200 萬人次提供了建議和訊息。⁶⁹

「創意藍圖計畫」(Creative Blueprint programme) 提供創意產業所需技能的資料與分析，經由研究、學徒訓練、資格認證、和職涯諮詢等方式，來支持文創產業部門的技能需求和經濟發展。文創技能委員會經由國家文創技能學院，將企業雇主與教育機構結合在一起，以確保教育體系能夠回應產業的需求。⁷⁰

「舞台後場排練中心」(The Backstage Centre) 是倫敦最新的製作、排演、訓練機構。該中心位於倫敦城市機場 (London City Airport) 東方 11 英里之處，提供設備齊全的場地，來滿足各種型態的製作、排演和訓練的需求。本中心也與進修教育部門和產業訓練機構合作，提供快速成長中的音樂、劇場和現場節目所急需的技能和專業知識，並希望發揮這些產業的經濟潛力。年輕人在這裡有機會接受並體驗與世界知名樂團和劇院在一起工作的真實訓練。這個中心是一個符合產業標準的大型訓練空間，學徒們可以在這樣一個真實環境中，得到實際的工作經驗。南艾賽克斯學院 (South Essex College) 亦將在這個中心開設經由「企業與技術教育委員會」(Business and Technology Education Council, BTEC) 認可的製作藝術 (Production Arts, 包含技術、化妝) 專業課程，以及大學學士學位的音樂製作 (Music Production) 課程，以提供學生一個專業學習的獨特經驗。對那些

⁶⁷ 本段之敘述參見：

<http://ccskills.org.uk/supporters/employer-advice/employ-a-young-person/employ-a-young-person/details/check-your-funding-options>，2015/7/15 檢索。

⁶⁸ <http://ccskills.org.uk/supporters/employer-advice/article/national-minimum-wage>，2015/7/15 檢索。

⁶⁹ <http://ccskills.org.uk/about>，2015/7/16 檢索。

⁷⁰ <http://creative-blueprint.co.uk/about>，2015/7/19 檢索。

已經在產業界工作的人士而言，舞台後場排練中心提供給排演和準備新作品的一個專業設備，也讓他們有機會測試和開發新設備、技術和訓練課程，使他們得以在他們的專業領域方面保持領先。⁷¹

英國貿易與投資部 (UK Trade & Investment) 於 2014 年發表了有關英國創意產業未來五年 (2015-2020) 的國際發展策略，其目標為：創意產業的出口值翻倍；利用英國貿易與投資部提供服務的創意企業數目也翻倍；在 2020 年以前引進的外國直接投資(foreign direct investment) 當中，創意產業占有更大的比重。⁷²

英國是世界上首個界定文化創意產業內涵，並提出相關策略發展規劃及政策的國家。英國政府在文化創意產業發展中，扮演了「文化創意產業的戰略規劃者；文化創意產業的統籌協調者；良好發展環境的營造者和保障者；以及文化創意產業發展的服務者與推動者」四大角色，經過數十年的快速發展，英國的文化創意產業體系和運作模式已經逐漸成熟，並成為僅次於金融服務業的第二大產業。⁷³

三、我國文化產業的發展策略---首重人才培育

文化創意產業的開拓、發展、與永續經營的策略很多，例如政策與法律的促成、政府與民間資金的投入、面對國際經濟劇烈變動的挑戰能力、最新科技的引進與運用、企業治理的效率與效能、文化資產的整理發揚與汰蕪存新、創意人才的培養、國際化的程度、跨國案例的截長補短及比較研究...等等，在在都需要產、官、學、研各方面的自省自覺，努力以赴，方期有成。其中尤以創意人才的培養最為重要。台灣在文化創意產業發展上的主要困境，其實是在傳統文化上，對於抽象價值的貶抑與排斥，以及重農輕商的心態，使得在抽象文化商品的消費與市場行銷及開拓能力仍有所不足。因此，台灣文化創意產業的發展所最需要的並不只是創意人才的培育，且還需要的是能開拓市場與增進文化商品需求，及能為產品加值和有效行銷人才的培養。⁷⁴

台灣須擁有具創意及富經驗的科技人才，良好的基礎建設，以及投入龐大的研究經費，才能突破由工業經濟轉型為知識經濟的瓶頸，足見「人才」是國家競爭力的基石。面對創意經濟的挑戰，為達成台灣在文化創意產業的領先地位，強化文化創意產業人才的培育，銜接現有基礎及整合相關資源，以累積藝術及設計人力資產，將是文化創意產業永續發展的重要關鍵。

隨著全球化經濟的風起雲湧，人類面臨的是一個結構崩解的新經濟體系，持續確保競爭的優勢在於「創意」和「創新」。如果不能用嶄新的思維，將在不確定的年代中，面臨隨波逐流的命運。隨著全球化的洗禮，數位革命變得更為明顯，創意在教育及訓練的重要性與日俱增。未來的勞動市場對高技術及通識能力，例如靈活性以及溝通技巧，跨越職場生涯的回流教育能力，想像力以及跨文化的理解等將越來越重要。因此創意能力的發展穿越了所有學科的領域(RISD, 2005)。教育讓人的潛能得以無限開發，不僅成為智慧的資本，更讓人要成為一個真正的人。從「知識經濟」到「創意經濟」人力素質仍然是發展的關鍵力量，教育則是推動「創意經濟」的動能，擁有越多具有文化創意的人才，越有助於文化創意產業的發展，以及創意經濟的衍生，獨立自主且能不斷生成、運用和永續發展。文化創意人才的培育無疑已成為國家競爭力的一項指標。

為了培養人才並且能使產學接軌，我們可以參考英國於2009年4月成立的國家文

⁷¹ 參見該中心網站介紹: <http://thebackstagecentre.com/about>，2015/7/21 檢索。

⁷² UK Trade & Investment，2014。

⁷³ 劉恩東，2015。

⁷⁴ 陳介英，2010。

創技能學院 (National Skills Academy for Creative & Cultural) 的各種做法，以落實各項人才培育工作。透過產學的網路連結，確保文創相關課程與認證，能為有意進入文創產業的學生所用，同時又可以貼近產業的實際需求。尤其值得借鏡的就是前面所提到的「創意學徒計畫」(Creative Apprenticeships programme)。這種創意學徒計畫和制度，可以鼓勵產業雇主加入國家文創技能學院成為會員，規劃培訓課程、招收學徒，並獲得政府的訓練補貼。創意學徒計畫讓年輕人直接進到產業去學習專業技能，同時使得不合理的聘用現象得以改善。英國有超過60%以上的創意學徒在完成訓練之後，繼續留在原公司工作，顯示學徒制的實行確實也創造出穩定的就業機會。⁷⁵建議政府能夠編列預算，設立類似的文創技能學院，建立有效的產學的網路連結，並且依據中華民國憲法第165條規定：「國家應保障教育，科學，藝術工作者之生活，並依國民經濟之進展，隨時提高其待遇。」及第166條規定：「國家應獎勵科學之發明與創造，並保護有關歷史文化藝術之古蹟古物。」發給技藝師傅相當程度的薪資與提供保險退休的待遇；對於接受訓練的學徒，在受訓期間，給予訓練津貼，以維持其基本生活所需，並且在學習期滿，通過考試認證之後，協助其就業或創業，使從事文創產業的工作者們，既能符合僱主需要又保有合理的僱用條件，藉以維持市場平衡與健全運作。

四、結論

英國創意產業的發展，主要得益於政府的積極推動。英國政府的推進措施，主要集中在支持文化創意產業的基礎研究、產業部門的具體劃分、從業人員的技能培訓、以及企業財政資金的支持等等方面。透過市場機制來篩選關鍵產業，政府提供友善環境和塑造文化創業風潮，不直接干涉產業的發展，保護文化創意的智慧財產，導入專業的智慧財產權服務機構。英國創意產業的成功發展，對我國具有相當重要的啟示。⁷⁶雖然台灣地小人稠，資源有限，但是最近 20 年的文化創意產業的發展成果，逐漸獲得同文同種的大陸學者的注意與探討。⁷⁷2015 年 5 月 30 日大陸首個「海峽兩岸文創產業合作區」在江蘇省南通市「1895 文化創意產業園」啟動，學習台灣保護、利用工業遺產的發展經驗。這是大陸第一個國家級兩岸青年和中小企業創業平台，將打造創意研發創業孵化、人才培訓、公共服務、時尚潮流發布、創意生活消費、展示交易經紀的六大平台。⁷⁸

台灣擁有推動「文化創意產業」的優勢，包括科技產業的經驗，中小企業的操作模式，符合「文化創意產業」的產業型態，以及人民具有好奇勇於嘗試的精神與能力。目前發展客家的文化創意產業在人才培育上，不僅需要為數眾多具有創意及藝術素養的人才，更需要人才來將藝術文化界與產業界連結起來。同時在環境的準備上，中央各部會的資源應有效整合，積極推動文化創意園區，並通過法案優惠投資者和創業者，使他們能夠獲得無息或是低率貸款，政府也負擔相當比例的創業資金，並給予三、五年的時間，由人事、管理、行銷、會計、廣告等各方面的專家協助創業。政府如能做到觀念的推動，資源的提供和基礎環境的建設與人才的培育，相信民間會走的更快，推動文化創意產業確實有待產、官、學、研各界的共同努力。

參考文獻

⁷⁵財團法人台灣文創發展基金會，2013a。

⁷⁶李雪玲，2008。另參見：財團法人台灣文創發展基金會，2013d。

⁷⁷陳伯禮、高長思、徐信貴，2015。

⁷⁸陳曼儂，2015。

- 中國投資諮詢網，2006，《文化產業與創意產業比較分析》，
<http://www.econet.com.cn/free/2006whcm10.htm>，2011/11/25 檢索。
- 王志弘、李根芳譯，彼得·布魯克（Peter Brooker）著，2003，《文化理論詞彙》
（A Glossary of Cultural Theory）第二版。台北市：巨流圖書公司。初版一
刷。文化部，2014，《2014 台灣文化創意產業發展年報》，參見：
http://cci.culture.tw/cci/upload/year_epaper/20150105035541-aa884399b1679d6282fd9b7cf826061e.pdf，2015/7/20 檢索。
- 《行政院客家委員會》，
<http://content.edu.tw/wiki/index.php/%E8%A1%8C%E6%94%BF%E9%99%A2%E5%AE%A2%E5%AE%B6%E5%A7%94%E5%93%A1%E6%9C%83>，
2015/6/7 檢索。
- 李仁芳，2008，《創意心靈：美學與創意經濟的起手式》，台北：先覺出版股份
有限公司。李家銘，2013，《英國文化創意產業發展概況》，
<http://incubator.moeasmea.gov.tw/news/activity/activity-none/988-2013-09-01-9.html>
，2015/2/21 檢索。
- 李雪玲，2008，《英國創意產業的發展及其對我國的啟示》，現代管理科學，
2008 年第 9 期，87-88 頁。
- 周業謙、周光淦譯，David Jary、Julia Jary 原著，1998，《社會學辭典》（HarperCollins
Dictionary of Sociology），台北市：貓頭鷹出版社股份有限公司。原書於 1995
年由 HarperCollins Publishers Limited. 出版。
- 財團法人台灣文創發展基金會，2013a，《英國文創人才培育機制：文創技能委員
會》，http://cci.culture.tw/cci/cci/market_detail.php?sn=8304，2015/5/21 檢索。
- 財團法人台灣文創發展基金會，2013b，《英國文化創意產業政策的推動概念》，
http://www.cci.org.tw/cci/cci/market_detail.php?sn=7543，2015/5/30 檢索。
- 財團法人台灣文創發展基金會，2013c，《借鏡韓國的文化創意產業的發展策略》，
http://cci.culture.tw/cci/cci/market_detail.php?sn=8303，2015/8/1 檢索。
- 財團法人台灣文創發展基金會，2013d，《借鏡英國提升台灣文創產業發展能量》，
http://cci.culture.tw/cci/cci/market_detail.php?sn=7556，2015/8/1 檢索。
- 夏學理主編，2008，《文化創意產業概論》，台北市：五南圖書出版股份有限公司。
初版一刷。
- 陳介英，2010，《台灣文化創意產業政策的文化基礎探討》，勤益人文社學刊，
第一期，第69-85 頁。
- 陳伯禮、高長思、徐信貴，2015，《臺灣的文化創意產業營造及其啟示》，
中國社會科學網，
[http://www.cssn.cn/jjx/xk/jjx_yyjjx/csqyhjjjx/201312/t20131219_914846.s
html](http://www.cssn.cn/jjx/xk/jjx_yyjjx/csqyhjjjx/201312/t20131219_914846.shtml)，2015/2/21 檢索。
- 陳曼儂，2015，《師法台灣南通 1895 文創園啟動》，中時電子報，5 月
<http://www.chinatimes.com/newspapers/20150531000748-260302>，2015/5/31 檢
索。
- 張文洁，2005，《英國創意產業的發展及啟示》，雲南社會科學，2005 年第 2 期，
85-87 頁。
- 楊朝祥、徐明珠，2007，《創意經濟與人才培育》，國家政策研究基金會，
<http://www.npf.org.tw/post/2/1871>，2011/12/1 檢索。
- 廖炳惠編著，2003，《關鍵詞 200》，（Keywords in Literary & Critical Studies），台
北市：麥田出版。

- 劉恩東，2015，《英國文化創意產業發展中的政府定位》，中國經濟時報，7月8日，<http://www.csr-china.net/a/guandian/shouyeguandian/20150708/3280.html>，2015/7/13 檢索。
- 劉維公，2011，《從曾雅妮現象看故事經濟學》，聯合報，11月1日，<http://udn.com/NEWS/OPINION/OPI4/6688743.shtml>，2011/11/1 檢索。
- “Creative & Cultural Skills”，
http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_%26_Cultural_Skills，2015/5/25 檢索。
- Department for Culture, Media and Sport (DCMS), 2015, “Creative Industries Economic Estimates, January 2015”, London: Department for Culture, Media and Sport.
- Encyclopædia Britannica. *Encyclopædia Britannica Ultimate Reference Suite*. Chicago: Encyclopædia Britannica.
- Flew, Terry., 2012, *Creative Industries: Culture and Policy*, London: Sage.
- Higgs, Peter and Stuart Cunningham, 2008, “Creative Industries Mapping: Where have we come from and where are we going?”, *Creative Industries Journal*, Volume 1 Number 1, pp.7-30.
- RISD, 2005, 《Investing in Creative Economy NEBHE Conference, October 28, 2005.》, <http://intranet.risd.edu/pdfs/emConfspeech.pdf>，2005/12/6 檢索。
- UK Trade & Investment, 2014, “UK Creative Industries – International Strategy”, London: UK Trade & Investment.
- Williams, Raymond, 1983, *Keywords*, New York : Oxford University Press, Revised Edition.