區域合作與發展澳門文化創意產業的政策及建議

高勝文*

一、前言

澳門回歸後，博彩業一直保持強勁的增長趨勢，然而，博彩業的高速發展也為澳門帶來一定的負面影響。為此，中央政府於2006年的“十一五”規劃中明確提出“促進澳門經濟適度多元發展”、2011年的“十二五”規劃中更強調要繼續貫徹這一方針，提出“支持港澳增強產業創新能力，加快培育新的經濟增長點，推動經濟社會協調發展。支持澳門推動經濟適度多元化，加快發展休閒旅遊、會展商務、中醫藥、教育服務、文化創意等產業”。可見，發展澳門文化創意產業是推動經濟轉型、促進澳門經濟多元化的一個方向，這既符合澳門的實際需要，也是國家因應澳門特區政府自身發展的實際情況而作出的規劃部署。

澳門特區政府也在《2010財政年度施政報告》中提出“文化創意產業作為推動本澳經濟多元的重要一環”，並於2010年3月設立“文化創意產業促進廳”，輔助及推動文化創意產業的發展。考慮到文化產業在澳門經濟多元化發展及產生文化生產力中意義重大，有必要成立一個具廣泛有代表性及專業性的委員會，以協助澳門特別行政區政府制定文化產業的發展政策、策略及措施，因此，於同年5月，正式成立“文化產業委員會”。為支持發展澳門特別行政區文化產業的項目，推動經濟適度多元發展，並為文化產業的長足發展建立起財政支援機構，澳門特區政府又於2013年10月正式成立“文化產業基金”。另一方面，高等院校也與之配合，開設相關課程，積極培養文化藝術人才。

* 現任國際（澳門）學術研究院署理院長、華僑大學粵港澳人才戰略研究所所長等非牟利社會職務。

2014年，為配合澳門文化創意產業的發展需要，澳門特區政府公佈《文化產業發展政策框架》（下文簡稱《框架》），從宏觀層面上進一步釐清澳門文化產業的定位、政策的具體目標和工作內容。《框架》將澳門的文化產業按行業的特徵分為創意設計、文化展演、藝術收藏及數碼媒體四個核心領域，涵蓋數十個行業門類。以“尊重市場規律，扶持企業發展”為原則，提出澳門的文化產業應按“大文化產業”的發展模式開展，即以區域合作的視野，充分延伸文化產業鏈條，注重文化產業與周邊地區的融合，使其產業效益發揮至最大，並以文化旅遊、文化貿易及文化金融為發展模式及途徑。

至此，澳門文化創意產業形成由文化創意產業促進廳主導、文化產業委員會協助、文化產業基金支持、高等院校配合、相關政策輔助的局面。

進一步而言，對澳門特區政府來說，文化創意產業屬於新興產業，具有行業跨度大、涉及門類多、與傳統行業交叉重疊的複雜性等特徵。在未來的發展過程中，如何在區域合作模式下，選擇合適之發展策略？這是非常值得澳門相關人士共同參與探討和研究的。

二、發展文化創意產業的意義

本文試從文化創意產業的定義來探討其意義，對於文化創意產業之定義，不同國家或地區尚無具體的共識。澳門第26/2013號行政法規第3條指出，“文化產業[1] 是指源自於文化積累，運用創意及知識產權，生產具文化含量的商品並提供有關服務和體驗，創造財富及就業機會，促進整體生活環境提升的經濟活動。”從該定義可以看出，文化創意產業具有以下的意義：

（一）滿足精神需求

文化創意產業的其中一個重要意義，就是滿足人們的精神需求。美國心理學家馬斯洛（Abraham Harold Maslow）的需求層次理論表

1. 1947年，德國社會學家狄奧多•阿多諾和麥克斯•霍克海默在合著的《啟蒙辯證》一書中，首先提出來了文化產業的概念。儘管各國對此行業命名不盡相同，但彼此差異不大，澳門政府也一直沒有統一這“產業”的名稱，長久以來，也是“文化產業”與“文化創意產業”並用。

明，人的需求分為生理需求、安全需求、愛與被愛需求、尊重需求、求知需求、求美需求、自我實現需求。當人們初級的、物質層面的需求得到滿足後，就會產生更高層次的精神需求，這是人類需求發展的一般趨向。現今，在社會經濟高速發展下，人們的物質需求較易得到滿足，在這種情況下，人們的需求重心開始轉向精神需求。

可以說，文化創意產業是各種文化的重要載體，是滿足人們精神需求的重要途徑。文化創意產業的發展，一方面滿足了人們對於文化、教育、科技、娛樂、休閑等方面的精神需求，另一方面，也提高了人們的生活水平和質素，為維護社會穩定，推動社會進步起到了積極作用。

（二）創造經濟效益

根據聯合國教科文組織（UNESCO）和國際作者和作曲者協會聯合會共同推出了文化與創意產業最新研究報告《文化時代：全球文化創意產業總覽》中顯示，文化創意產業是全球經濟的支柱產業，對世界經濟和社會就業作出了巨大貢獻，無論在發達國家還是新興市場經濟體都正在成為國家和地區經濟的戰略性資產。報告指出，2013年，全球文化創意產業創收總額2.25萬億美元，佔世界各國GDP總量的3%，超過了通信業（1.57萬億美元）；為世界各國創造了2790萬個就業崗位，佔世界就業總人口的1%，高於歐洲、日本和美國汽車製造業就業人口的總和（2500萬）。研究報告全面展示了文化創意產業的多極世界，呈現出世界文化的多樣性。報告分別對亞太、歐洲、北美、拉美、非洲和中東地區的文化創意產業包括廣告設計、建築藝術、圖書、電子遊戲、音樂、電影、報刊、演出、廣播、電視和視覺藝術11個領域進行了綜合分析研究。數據顯示，亞太地區是世界文化創意產業最繁榮的地區（總收入7430億美元），其次是歐洲地區（總收入7090億美元）、北美地區（總收入6200億美元）、拉丁美洲地區（總收入1240億美元），以及非洲和中東地區（總收入580億美元）。[2]

---

2. “UNESCO報告：文化創意產業正在成為各國戰略性資產”，《中國文化報》，2016年3月7日。

從上述全球文創產業收益可以看出，文化創意產業的發展可以有效地推動經濟發展，提高國民收入和國家稅收，使經濟達致可持續發展，創造經濟效益。

（三）促進經濟多元

就中國國內而言，據對全國規模以上文化及相關產業5.5萬家企業調查，2017年，上述企業實現營業收入91950億元，比上年增長10.8%（名義增長，未扣除價格因素），增速提高3.3個百分點，繼續保持較快增長。文化及相關產業10個行業的營業收入均實現增長。其中，實現兩位數增長的行業有4個，分別是：以“互聯網+”為主要形式的文化資訊傳輸服務業營業收入7990億元，增長34.6%；文化藝術服務業434億元，增長17.1%；文化休閒娛樂服務業1545億元，增長14.7%；文化用品的生產33665億元，增長11.4%。分區域看，東部地區規模以上文化及相關產業企業實現營業收入68710億元，佔全國74.7%；中部、西部和東北地區分別為14853億元、7400億元和988億元，佔全國比重分別為16.2%、8.0%和1.1%。從增長速度看，西部地區增長12.3%、中部地區增長11.1%、東部地區增長10.7%，東北地區下降0.9%，但降幅比上年收窄12.1個百分點。[3]

表1　2017年全國規模以上文化及相關產業企業營業收入情況

	絕對額（億元）	比上年增長（%）
總計	91950	10.8
新聞出版發行服務	3566	7.2
廣播電視電影服務	1749	6.1
文化藝術服務	434	17.1
文化資訊傳輸服務	7990	34.6
文化創意和設計服務	11891	8.6

3. 中國國家統計局網頁，參見http://www.stats.gov.cn。

	絕對額（億元）	比上年增長（%）
文化休閒娛樂服務	1545	14.7
工藝美術品的生產	16544	7.5
文化產品生產的輔助生產	9399	6.4
文化用品的生產	33665	11.4
文化專用設備的生產	5168	3.7
東部地區	68710	10.7
中部地區	14853	11.1
西部地區	7400	12.3
東北地區	988	-0.9

資料來源：中國國家統計局網頁，參見http://www.stats.gov.cn

注：1. 表中速度均為未扣除價格因素的名義增速；

2. 表中部份數據因四捨五入的原因，存在總計與分項合計不等的情況；

3. 東部地區包括北京、天津、河北、上海、江蘇、浙江、福建、山東、廣東、海南10個省（市）；中部地區包括山西、安徽、江西、河南、湖北、湖南6個省；西部地區包括內蒙古、廣西、重慶、四川、貴州、雲南、西藏、陝西、甘肅、青海、寧夏、新疆12個省（市、自治區）；東北地區包括遼寧、吉林、黑龍江3個省。

就文化創意產業涉及的範疇而言，文化創意產業跨界融合日漸增多（如表1所示），它在推動產業結構調整、轉變經濟發展方式、擴大內需、增加就業、推動發展及促進經濟多元化中，起着非常重要的作用。

（四）增強綜合實力

世界冷戰結束後，在全球化的影響下，綜合國力競爭是取代軍備競爭的必然結果。綜合國力，也稱國力、國家力量。它是指一個國家所擁有的能在國際關係中發揮作用的全部實力的有機綜合，它既包含

已有的實力，也包括潛力及其轉化為實力的機制，它反映一個國家在國際社會中的自由度和影響力，它是衡量一個國家在國際關係中地位的重要尺度，是實現國家利益的主要手段。[4]

對於綜合國力，不同的學者先後提出了不同的計算方法，早於17世紀，國勢學派的創始人、德國學者康令（H.Conring，1606-1681），提出國勢研究的要素體系，這大概接近於現代綜合國力的概念。英國古典政治經濟學創始人威廉・配第（W.Petty，1623-1687），運用數量分析手段對國情國力進行比較研究。英國經濟學家亞當・斯密（Adam Smith，1723-1790）於1776年發表《國富論》，提出金融財富是衡量國家力量的重要指標。19世紀末，美國海權論鼻祖、歷史學家阿爾弗雷德・賽耶・馬漢（Alfred Thayer Mahan，1840-1914）認為，制海權是一國最為重要的力量。近代，美國喬治敦大學的戰略與國際研究中心主任克萊因、日本經濟企劃廳及中國人民解放軍軍事科學院戰略部研究員黃碩風等，均從多方面考慮，提出了綜合國力的計算方式。綜上所述，綜合國力的研究，從單一到多元、從定性研究轉向定量研究、從靜態研究轉向動態研究。但大多存在一定的局限性，如偏重軍事因素（核能力、戰爭動員能力、作戰能力等）、偏重資源、偏重生產力、難以計量及比較等。

本文認為，綜合國力（Comprehensive National Power，簡稱CNP），是用於反映一個國家的綜合實力，包括硬實力，即軍事因素，以及軟實力，即政治、經濟、文化、科技等因素。因此，本文嘗試提出一種能夠廣泛應用，且具有多指標、可計量及可比較的綜合國力計算公式，公式如下：

$$CNP = \sum_{i=1}^{n} (X_1W_1 + X_2W_2 + X_3W_3 + ... + X_nW_n)$$

注：1.CNP表示綜合國力；

2. X_1、X_2、X_3.....X_n 表示各項因素的值；

3. W_1、W_2、W_3.....W_n 表示各項因素的值的權重。

---

4. 陳憲光：《當代國際關係簡明教程》，廈門，廈門大學出版社，2003年，第16-17頁。

進一步來說，當今綜合國力競爭的一個顯著特點，就是文化的地位和作用更加凸顯，越來越多的國家把提高文化軟實力作為重要發展戰略。我國《中共第十七屆中央委員會第五次全體會議公報》中指出：“要推動文化大發展大繁榮、提升國家文化軟實力，堅持社會主義先進文化前進方向，提高全民族文明素質，推進文化創新，深化文化體制改革，增強文化發展活力，繁榮發展文化事業和文化產業，滿足人民群眾不斷增長的精神文化需求，基本建成公共文化服務體系，推動文化產業成為國民經濟支柱性產業，充分發揮文化引導社會、教育人民、推動發展的功能，建設中華民族共有精神家園，增強民族凝聚力和創造力。”可見，文化創意產業的重要性不言而喻。

更深入而言，與傳統產業比較，文化創意產業具有高知識性、資源消耗少、低污染、附加價值高、發展潛力大等特徵，且具有較強的拉動性和“溢出效應（Spillover effect）”[5]，因此，大力發展文化創意產業，可增強地區的綜合實力，從而提升國家的綜合國力。

三、澳門文化創意產業現狀分析

下文將從澳門文化創意產業的營運機構、員工數量、服務收益、增加值總額、員工支出、固定資本形成總額、文化產業基金受資助項目情況及不同學者對現狀的看法，對澳門文化創意產業作現狀分析。

根據統計暨普查局資料顯示，2015年本澳有營運的文化產業機構共1,708間，在職員工10,192名，員工支出為15.6億元（澳門元，下同）；服務收益共62.4億元，反映其對經濟貢獻的增加值總額為20.5億元，佔本澳2015年整體行業增加值總額的0.6%，而固定資本形成總額為9.6億元（如表2所示）。

5. 溢出效應（Spillover effect），指事物一方面的發展帶動了該事物其他方面的發展。

表2　2015年文化產業統計

	機構	服務收益		增加值總額		員工支出		固定資本形成總額	
	間	百萬澳門元	比重(%)	百萬澳門元	比重(%)	百萬澳門元	比重(%)	百萬澳門元	比重(%)
總計	1 708	6 243.7	100.0	2 054.8	100.0	1 564.9	100.0	955.1	100.0
創意設計	919	1 820.7	29.2	622.6	30.3	417.3	26.7	77.1	8.1
文化展演	168	1 346.1	21.6	230.7	11.2	242.9	15.5	743.3	77.8
藝術收藏	109	87.8	1.4	34.1	1.7	27.8	1.8	3.6	0.4
數碼媒體	512	2 989.0	47.9	1 167.5	56.8	876.8	56.0	131.2	13.7

資料來源：澳門統計暨普查局網頁，參見https://www.dsec.gov.mo

與2015年相比，2016年本澳“創意設計”、“文化展演”、“藝術收藏”及“數碼媒體”四大領域所組成的文化產業中，有營運的機構共有1,913間，按年增加200間，在職員工增加7.7%至11,003名，員工支出增加9.3%至17.1億元（澳門元，下同）。文化產業的服務收益按年上升9.7%至68.6億元；反映其對經濟貢獻的增加值總額為22.4億元，上升8.5%，佔本澳2016年整體行業增加值總額的0.6%，與2015年相同。文化產業的固定資本形成總額為4.7億元，減少50.7%（如表3所示）。

表3　2016年文化產業統計

	機構	服務收益		增加值總額		員工支出		固定資本形成總額	
	間	百萬澳門元	結構(%)	百萬澳門元	結構(%)	百萬澳門元	結構(%)	百萬澳門元	結構(%)
總計	1 913	6 863.0	100.0	2 238.2	100.0	1 709.0	100.0	471.0	100.0
創意設計	1 021	1 804.3	26.3	610.0	27.3	429.2	25.1	37.7	8.0
文化展演	218	1 455.8	21.2	291.2	13.0	292.7	17.1	297.8	63.2
藝術收藏	110	127.7	1.9	53.1	2.4	25.7	1.5	24.1	5.1
數碼媒體	564	3 475.1	50.6	1 283.8	57.4	961.5	56.3	111.3	23.6

資料來源：澳門統計暨普查局網頁，參見https://www.dsec.gov.mo

通過澳門《2016年文化產業統計》分析得知，“數碼媒體”領域的發展成員最為理想，在服務收益、增加值總額及員工支出方面均排在四大領域的首位，其中，在服務收益方面，“數碼媒體”領域的服務收益高於其他三個領域的總和，約為“創意設計”及“文化展演”領域的兩倍，是“藝術收藏”領域的27倍；在增加值總額益方面，“數碼媒體”領域的增加值總額約為其他三個領域總和的1.4倍；另一方面，“藝術收藏”領域在各方面的數值均為最低，且與其他三個領域差距較大，其發展有待改善。

根據文化產業基金受資助項目情況資料顯示，文化產業基金自2014年成立至今（截至2018年3月底），共資助142個項目，文化產業基金的資助項目由2016年19個增至56個，新申請企業及曾申請企業各佔一半。

2017年批出的資助總額1.45億元，在資助方面，無償資助金額由1,850萬澳門元增至8,200萬澳門元，免息貸款金額由1,420萬元增至6,300萬元。由資助帶動的總投資額亦由2016年的3.3億元增至2017年的4.8億元。除了帶動投資，受資助企業亦創造了約1,200個職位，其中約60%職位設於澳門，過去兩年已完成資助期的項目繼續營運，部份項目開始取得盈利。[6]

對於澳門文化創意產業的現狀與發展，不同的學者有不同的看法。中國學者熊澄宇認為，對澳門來說，多元化的文化資產是澳門獨一無二的特色，再加上澳門是一個多元移民的城市，因此若能打造澳門多元化並且結合澳門的娛樂業、博彩業，便能形成一個新興文化型態。[7] 中國學者王衍用認為，澳門發展文化創意產業應當重視文化創意人才的培養，並且加快橫琴開發，利用澳門大學的人才聚集效應，結合產學研究，為澳門的創意產業提供良好的發展條件。[8] 澳門學者麥健智把澳門文化創意產業的現狀總結為以下幾點：（1）主要為本地市場服務，出口面向香港和中國大陸；（2）主要市場是中小企業和政府部門；（3）最有代表性的領域是設計、視覺藝術及廣告業。不甚具代表性的是同資訊領域有關的工作；（4）創意部門內部已經有着某種協調，其表現便是有了部門之間的輸出和輸入；（5）創意部門的專業人員有很好的教育水平，但是仍然感到需要進一步提高並需要更多的經驗；（6）他們感到要在當地和國際上給他們進行宣傳並需要更佳的商業接觸；（7）主要的都是微型企業。小規模的生產及與其它經濟部門相似的中等工資；（8）由於前述原因，本部門的就業規模是相對來講

6. 文化產業基金公佈2016年及2017年的項目資助情況，參見https://www.gcs.gov.mo/showNews.php?PageLang=C&DataUcn=123280
7. 郝雨凡、熊澄宇、麥健智主編：《澳門文化創意產業策略與發展》，北京，中國社會科學出版社，2011年，第4-9頁。
8. 郝雨凡、熊澄宇、麥健智主編：《澳門文化創意產業策略與發展》，北京，中國社會科學出版社，2011年，第19頁。

較小，同時是帶有季節性的。本部門基本上以各種計劃為主；（9）他們希望政府作更多的宣傳，同時在政府招標和公開諮詢當中應該有透明度。[9]

綜合上述的現狀分析及不同學者的觀點來看，不難發現澳門文化創意產業佔經濟總體規模少，在區域合作有待加強的情況下，其現狀存在以下問題：（1）相關人力資源不足；（2）缺乏多方資金支持；（3）缺乏較有代表性的文創產品；（4）文創產品營銷及出口渠道狹窄。

四、其他國家或地區之文化創意產業考察

曾有學者指出，“在清晰的定位方向下，釐訂哪國的文化產業政策適用於澳門實際情況”[10]，是今後在制訂和全面實施澳門文化創意產業發展的一個關鍵性問題。因此，本文也對部份國家或地區之文化創意產業進行考察及借鑒。

（一）英國文化創意產業發展經驗

英國是全球最早提出“創意產業”概念的國家，也是世界上第一個政府出台政策推動文化創意產業發展的國家。1997年5月，英國政府為調整產業結構和解決就業問題，首相布萊爾提議並推動成立了創意產業特別工作小組，這個特別工作組分析英國創意產業的現狀並提出發展戰略，提出把創意產業作為振興英國經濟的重要手段。1998年英國政府出台了《英國創意產業路徑文件》，明確提出了“創意產業”（Creative Industries）的概念，並積極採取措施推動創意產業的發展，這些措施主要包括:在組織管理、人才培養、資金支持等有關方面逐步加強機制建設；對文化產品的研發、製作、經銷、出口等實施系統性扶持；逐步建立完整的創意產業財務支持系統，包括以獎勵投資、成立風險基金、提供貸款及區域財務論壇等作為對創意產業的財

9. 麥健智：“文化創意產業及其在澳門的發展”，《澳門公共行政雜誌》總第74期，澳門，行政公職局，2006年，第1139-1159頁。
10. 吳麗燕：“從各國文化產業的差異看澳門文化產業之發展”，《澳門經濟》第30期，澳門，澳門經濟學會，2011年，第117-130頁。

務支持。這些措施對推動英國文化創意產業的快速發展起到非常重要的作用，其中，以下這些方面值得我們借鑒：

1. 建立產學研相結合的人才支持體系

英國通過強化人才教育與培訓，形成產學研相結合的人才支持體系。為加強文化創意產業人才的教育與培訓，英國文化和傳媒體育部、貿工部、外交部等政府機構，探索建立了產學研相結合的人才支持體系。一是英國產業技能委員會等機構設立人才再造工程，在高校或研究機構建立創意人才培養基地，加強創意專業人才的培養；二是重視青少年的藝術教育和創意能力培養；三是加強國際人才交流與合作，在相互學習中激發民眾的創新和創意能力；四是整體提高設計業在經濟活動中的地位和全球競爭力，大力引進國際資本和創意企業，吸引人才彙聚英國，使英國成為世界創意之都；五是為有志從事創意產業的青年提供資訊諮詢和服務，鼓勵研究生等高級人才將學習研究與創業相結合。[11]

其中，英國文創技能委員會（Creative & Cultural Skills）為英國就業與技能委員會所認可的行業技能委員會之一，是由國家資助支持、業界主導的獨立組織，涵蓋的行業領域包括工藝、文化遺產、設計、文學、音樂、表演藝術、視覺藝術。其主要執行五項計劃（如表4所示）。[12]

表4　英國文創技能培養計劃內容說明

計劃名稱	內容說明
創意學徒計劃（Creative Apprenticeships programme）	為避免產學脫節，文創技能委員鼓勵產業僱主加入國家文創技能學院會員，規劃培訓課程、招收學徒，並獲得政府的訓練補貼。此計劃讓年輕人能直接進到產業去學習專業技能，甚至有超過60%的人在完成訓練之後，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。

11. 劉恩東：“英國文化創意產業發展中的政府定位”，《中國經濟時報》，2015年7月7日。
12. 英國文化創意產業發展概況，參見 https://incubator.moeasmea.gov.tw/news/activity/activity-none/988-2013-09-01-9.html。

計劃名稱	內容說明
創意職涯選擇計劃（Creative Choices programme）	透過“Creative Choices”網站平台，除發佈工作機會訊息，且詳細而有系統地介紹文創產業各領域中，不同的職業類別、工作性質及如何具備該職位的專業技能，並邀請業界人士現身說法，提供文創工作經驗和建議。其中，“Get into Theatre”和“Get into Music”網站，更是特別為了戲劇和音樂產業所設計。此外，每年亦舉辦一系列參訪工作坊，讓青少年真正走入產業工作環境，實際幫助青少年思考未來的職涯規劃。
創意藍圖計劃（Creative Blueprint programme）	針對文創產業市場的專業技能需求及產業規模做分析。文創技能委員會做為民間與政府之間的橋樑，完整且高質量的產業情報不但能展現文創產業的經濟價值，為產業發聲，同時在政策參與上具有重要影響力。
專業標準計劃（Professional Standards programme）	此計劃負責制定國家職業標準（National Occupational Standards），將文創產業中特定工作所需的基本專業能力條列出來，經英國就業與技能委員會核准後對外公佈，目前已公佈的文創相關國家職業標準有工藝、文化資產、設計、珠寶，及文化場館營運、自由工作者等。可依循此標準發展專業認證，前述的學徒制便以國家職業標準為依據，結合產業意見諮詢，建立出一套為產業所信賴的資格認證。
舞台後場排練中心（The Backstage Centre）	為劇場、音樂、現場表演的排練中心，將後台技術人員、製作人、表演團隊和學生都匯集在此，一方面讓相關工作者、團隊能夠利用空間排練、創作、再進修，另一方面也讓新鮮人有機會在專業場地與專業人士共同工作、學習。

資料來源：《英國文創人才培育機制：文創技能委員會》，財團法人台灣文創發展基金會，2013年。

2. 提供多方資金支持

一方面，英國文化機構採用“三三制”的資本結構方式：1/3的投入來自政府；1/3來自社會資金，比如彩票和其他社會捐助；另外1/3來自組織自身的商業活動，如門票、場地租用費等。“三三制”充分

調動個體的積極性，既提供發展空間與條件，又留有壓力和風險。這種政策引導方式，要求個體必須積極主動地尋找機遇、挖掘資源、開拓市場，從而將政策和資本的效率發揮到極致。[13] 另一方面，許多政府機構與公共團體都向倫敦文化產業發展推介中心投入資金，其中包括：英格蘭藝術委員會，倫敦商業網絡，歐盟的歐洲社會基金，地方網絡基金，倫敦卡姆登區、紐漢區、哈姆雷特堡區政府，倫敦發展局等。[14]

3. 具有代表性的文創產品

英國的文化創意產業包括出版、影視、電子遊戲、設計、軟件和計算機服務、設計、音樂、廣告、表演藝術、工藝等10多個子行業，是英國經濟中增長速度最快的一個產業。以出版業為例，英國出版業市場規模居全球第五位，出口居全球之首。出版業年產值可達30億英鎊，對英國經濟的貢獻率為5.6%，在整個文化創意產業中僅次於軟體業，位居第二。2009年英國出版的圖書品種約為13萬種，其中20家大型出版單位佔據了整個圖書市場約70%的份額。總體來看，英國出版業強調品牌效應，注重特色經營，呈現出：（1）強調專業化出版，注重樹立品牌效應；（2）採取全球化經營，重視圖書版權貿易；（3）順應市場化趨勢，積極發展數字出版等特點。[15]

（二）韓國文化創意產業發展經驗

韓國的文化創意產業發展契機源於1997年亞洲金融風暴後，韓國在這場危機中大受打擊，從而迫使韓國政府必須重新思考新的經濟增長方式和經濟增長點的問題。現時，韓國的文化創意產業是典型的政策引導型產業，政府通過政策對文化產品的研發、製作、營銷、出口

---

13. 熊澄宇：“英國創意產業發展的啟示”，《求是》第7期，北京，中共中央委員會，2012年，第60頁。
14. 英國創意產業支持政策在地方上的實施，引自 http://hurleyscrapbook.blogspot.com/2011/02/blog-post_6915.html。
15. 王冰清：“英國文化創意產業發展的成功經驗”，參見 http://whxcs.seac.gov.cn/art/2015/5/29/art_8431_228823.html。

等上下游流程進行系統性的扶持，充分體現了政府在文化創意產業發展中的積極作為。其中，以下這些方面值得我們借鑒：

1. 完善相關法律

在相關法律方面，韓國於1999年首次制定了有關文化產業的綜合性法規《文化產業振興基本法》，明確文化產業的定義，提出振興文化產業的基本方針政策。之後陸續對《影像振興基本法》、《著作權法》、《電影振興法》、《演出法》、《廣播法》、《唱片錄影帶暨遊戲製品法》等作部份或全面修訂，被廢止或修改的內容達70%左右，緊跟時代步伐，以法律法規保障數字化資訊時代文化創意產業發展的需要。[16]

2. 打造“地方文化產業支援中心”，達致區域平衡發展

韓國政府在釜山、光州、大田、大邱、春川、富川、清州、全州等地方，分別建立了“地方文化產業支援中心”（如表5所示），形成中央與地方的文化產業管理運行機制，以此推動文化產業在全國的均衡發展。

表5　韓國地方文化產業支援中心簡介

地區	中心名稱	口號	成立時間	主要事業
全州	全州信息影響振興院	文化與IT產業的搖籃	2003年6月	通過全州信息影像振興院進行準備工作； 建立培養文化英才研究中心； 建立傳統文化商品戰略基地； 建立全州多功能小劇場； 支援創業培訓室。
春川	春川文化產業振興財團	文化產業從春川開始	2003年4月	為文化的產業化發揮其作為技術教育、信息支援、技術交流等中心的作用；

16. 周雯晶：《國外文化創意產業政策及其對澳門的啟示》，澳門，澳門大學社會科學及人文學院，2012年。

地區	中心名稱	口號	成立時間	主要事業
				動畫片（企劃、製作、流通、衍生事業）全過程的事業； 生產支援、試用品製作支援、動畫片首映支援、商品開發支援、商品設計等。
大田	大田文化產業支援中心	下一代影像技術的領導者	2002年2月	委託運營公用設備室； 委託運營大田影像院（電影教育）； 租賃管理電影社辦公室； 電影製作支援； 支援其他文化產業相關事業（學生活動）。
釜山	釜山信息產業振興院	亞洲最先進的影像文化內容產業中心城市	2002年7月	支援地方電影相關企業及製作； 支援宣傳及市場營銷； 培養地方電影人才； 出租攝影裝備。
清州	清州市文化產業振興財團	邁向文化內同產業大國的標誌	2002年2月	創業教育； 培養專門人才； 運營專門委員會（專利、法律、稅務、會計、諮詢5個領域各兩名）。
富川	京畿數字內容振興院	大韓民國動畫片前沿基地	2002年3月	支援海外展會及國內活動； 支援動畫片徵集及製作； 支援教育； 支援國內外網絡、宣傳、市場營銷； 支援手機內容製作。
大邱	大邱數字產業振興院	建立大邱文化產業集群的地方創新體系	2002年7月	管理並運營中心的設施和裝備； 挖掘有潛力的風險企業以及創業培訓； 經營教育、技術教育； 支援參加海外展覽等。
濟州	濟州文化產業支援中心	通過地方創新中心的建立體現創新濟州	2003年4月	設立在濟州知識產業振興院內入住企業的運營管理以及經營諮詢等； 市場營銷諮詢、創業培訓； 支援新技術商品的開發； 支援參加海外展覽等。

地區	中心名稱	口號	成立時間	主要事業
光州	光州信息文化產業振興院	實現夢想的數字世界城市“光之都”的助手	2003年1月	開展電影播放以及各種活動； 培養文化內容專家； 運營Adobe資格證的考取； 運營市民影像大學及學院； 運營兒童漫畫動畫片學校。
木浦	木浦文化產業支援中心	--	2005年1月	主要設施：文化企業入住空間、經營支援室、分任研究室、展覽室、製作支援室。

資料來源：張曉明、尹昌龍、李平主編：《國際文化產業發展報告》（第一卷），北京，社會科學文獻出版社，2007年，第346頁。

（三）台灣地區文化創意產業發展經驗

台灣地區是較早發展文化創意產業的地區，由於上世紀1980年代台灣經濟轉型與其帶來的空間閑置問題，閑置空間再利用成為了解決問題的可行方法，台灣政府把台北、花蓮、台中、嘉義等酒廠舊址及台南倉庫群等五個閑置空間規劃為“創意文化園區”拉開了台灣文創園區建設的序幕。

除延續推動華山、台中、花蓮、嘉義及台南五大文化創意產業園區整建及營運計劃外，更結合城市發展軸線概念，使其在既有營運定位下，以文創產業軸帶概念，進行區域產業串連，進而達到文化創意產業與所在城市整體區位發展、人才及產值全面提升之卓越績效。[17]目前，台灣在各地都形成了有自身特色的地方性文化創意園區或街區，形成以五大園區為首、各地文創園區遍地開花的狀況，並共同為台灣地區文化創意產業的發展傾入活力。

對比其他地方，台灣地區面積狹小，市場規模不大，但卻能讓各地文創園區百花齊放。其中的最大原因，就是各個文創園區能發揮自

17. 五大文化創意產業園區營運管理，參見 https://www.moc.gov.tw/information_302_34100.html。

身優勢，依據其所在區域的環境、經濟、人力資源、專業管理等方面來定位，找準發展方向，在區域合作中形成優勢互補，從而找到園區在市場競爭中的位置，建構獨特的品牌形象。

（四）小結

對其他國家或地區之文化創意產業進行考察後發現，不管是英國、韓國，還是台灣地區，它們皆有着共同的發展特點，就是在區域合作的模式下發展，透過區域合作，解決發展中的人力資源、資金、產品研發、製作、營銷、出口等問題。

五、發展澳門文化創意產業的政策及建議

不可否認，對社會整體而言，發展文化創意產業具有多重意義。下文，將結合產業現況，借鑑其他國家或地區之文化創意產業發展經驗，在區域合作模式下，對發展澳門文化創意產業，提出下列可行的政策及建議。

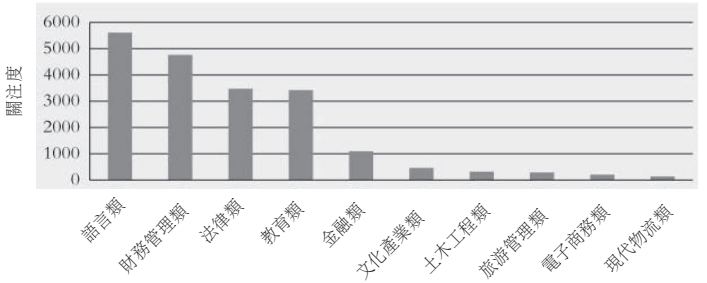
（一）在區域合作模式下，建立人才支持體系

隨着“一帶一路”建設的推進，人才交流和培養也越來越受到重視和關注。根據《“一帶一路”大數據報告2017》資料顯示，20.85%的“一帶一路”沿線國家媒體和網民認為“一帶一路”人才建設有利於國際化人才培養，並為沿線國家帶來新的就業機會。國內媒體和網民也普遍支持加強“一帶一路”人才建設，語言、財務管理、法律、教育、金融、文化產業、土木工程、旅遊管理、電子商務、現代物流等十大類人才最受國內媒體和網民關注（如圖1所示）。[18] 其中，文化產業人才的關注度排名第六，其重要性不言而喻。

---

18. 國家“一帶一路”大數據中心：《“一帶一路”大數據報告（2017）》，北京，商務印書館，2017年，第191頁。

圖1　國內媒體和網民最關注的“一帶一路”十大人才類型



資料來源：國家“一帶一路”大數據中心：《“一帶一路”大數據報告（2017）》，北京，商務印書館，2017年，第199頁。

目前，在澳門已經有四所高校[19] 開設文創相關專業課程，多年來，特區政府與國內北京、重慶、四川、黑龍江等地合辦文藝論壇及文創人才研修班。近年，特區政府也陸續推出一系列文化產業政策措施，為業界提供多方面的支援及協助。對文創人才的培養方面，文化局推出了“文化藝術管理人才培養計劃”及“文化藝術學習資助計劃”，積極培育具備專業能力的文化藝術管理人才，藉此推動文化產業。另外，文化局亦與旅遊學院共同合作，推出專項文創人才培訓課程，自2011年起先後開辦“藝術行政證書課程”、“表演藝術管理證書課程”及“視覺藝術市場營銷與管理證書”等，既為本澳青年提供更多提升自己的機會，也為本地文創發展提供更多專業人才儲備。特區政府亦透過“澳門文化創意產業系列補助計劃”，為獲選者提供補助，並透過各類平台，讓本地文創工作者累積更多實踐經驗，提升水平和競爭力，更好地把握市場機遇。在各項政策推動下，為本地培養及儲備不同類型的文創人才。但依目前情況來看，現時還是以政府為主導、培養結構單一、培訓周期短、人才交流互動不足、缺乏產學研相結合的人才培訓體系為主。

當前，粵港澳大灣區教育擁有完備的人才培養體系，聚集世界知名高校和領先學科，具有基礎扎實、類型多樣和國際化的獨特複合優

19. 現時開設文創相關專業課程的四所高校包括：澳門理工學院、聖若瑟大學、澳門科技大學和澳門城市大學。

勢。[20] 在廣東省，技能人才總量達1,115萬，其中高技能人才329萬，居全國第一。全省現有156所技工院校（包括技師學院35所、高級技工學校49所），在校生57.1萬人，約佔全國五分之一辦學規模、畢業生就業率、教研教改成果、技能競賽成績等指標均排名全國第一。廣東兩年來投入1.45億元人民幣，加快建設知識型、技能型、創新型人才培育，為實現經濟高質量發展提供重要的人才支撐，重點支持83個面向先進製造業、現代服務業、戰略性新興產業省級重點和20個傳統優勢產業的特色專業。廣東技工院校開設400多個專業，基本覆蓋現代產業體系各行業、各產業，新增的110個專業80%實現對接現代產業。全省38所技工院校與150多家大型骨幹企業對接合作。同時，有10間技校與500家企業、行業協會建立校企聯盟；有86所技工院校與36個省級產業轉移工業園區對接合作，並投入2.5億元支持粵東西北15所技工院校產業共建。[21] 可見，廣東省具有技能人才充足、培訓規模大、培訓範疇廣、建立了產學研相結合的人才支持體系等特徵。因此，澳門可與廣東省合作，加強人力資源培訓，解決現時文創人才不足的現況。

今後，建議在區域合作模式下，繼續在擴大基礎教育交流、深化高等教育合作、推動職業教育融合發展，務求創新科技、基礎教育、高等教育領域取得新成績，解決合作辦學、職業教育、課程改革、師資交流、學歷學位互認等政策性障礙。在高等教育方面，要推動協同發展，需建立政府間雙邊和多邊磋商、協調、合作機制，共建一批高精尖研究中心和產學研用一體化創新中心和粵港澳大灣區教育科技信息服務與合作平台，並探索舉辦“灣區聯合大學”[22]，從多方面加強人力資源培訓。此外，也應完善灣區的醫療保險、出入境、稅收養老等制度，建立國際化的人才政策，積極吸引國內外創新人才、高層次人員，將粵港澳大灣區打造成創新人才、高端人才及國際性人才的集聚地。[23] 為澳門文化創意產業的發展建立人才支持體系。

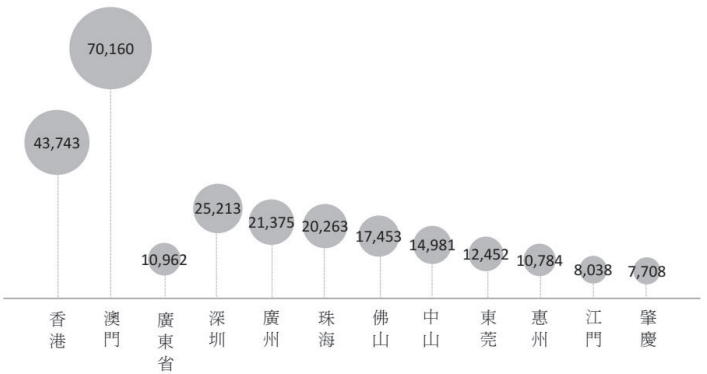
---

20. “教育部促完善灣區辦學政策”，《澳門日報》，2018年7月15日。
21. “粵技能人才千萬全國最多”，《澳門日報》，2018年4月3日。
22. “粵港澳專家研灣區教育發展”，《澳門日報》，2018年7月15日。
23. 國世平：《粵港澳大灣區規劃和全球定位》，廣東，廣東人民出版社，2018年，第253頁。

（二）在區域合作模式下，完善財政支持政策

現時，澳門文化產業基金是澳門文化創意產業的主要財政支援機構，資助方式分為無償資助（包括項目補貼及銀行貸款貼息）和免息貸款兩種，財政支持較為單一；另一方面，澳門文化創意企業也存在規模小、資產不多、融資困難等問題，因此，特區政府應因應現狀及發展趨勢，改變現時的財政支持政策。

圖2　2016年粵港澳大灣區各市人均地區生產總值（美元）



資料來源：《2016粵港澳大灣區概況》，香港，香港立法會秘書處資料研究組，2018年，第5頁。

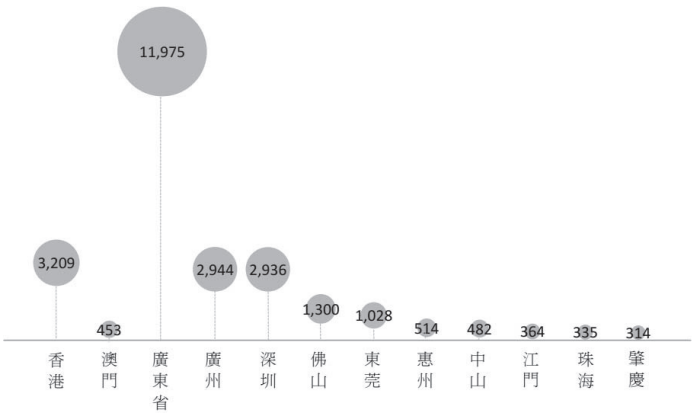
2016年，澳門是粵港澳大灣區各市人均地區生產總值最高的地方，達70,160美元（如圖2所示），但是，在粵港澳大灣區各市生產總值中，澳門只排在11個城市中的第8名，只有453億美元（如圖3所示），總體規模不大。粵港澳大灣區位處珠江三角洲，經濟規模及人口龐大，是內地最早實施對外開放的省份，也是內地三大灣區之一。[24] 大灣區對外貿易頻繁[25]，是全國經濟外向型程度最高的地區。隨着產業轉型及價值鏈的逐漸提升，近年大灣區更成為高新科技企業的

24. 中國三大灣區分別為京津冀大灣區、滬寧杭大灣區及粵港澳三大灣區。

25. 大灣區9市在2016 年的進出口貿易總額高達9,102億美元，佔全國對外貿易額的25%，若計及香港、澳門兩地的貿易總額，更佔全國總額超過四成。此外，2016年大灣區9市可利用外資總額約226億美元，佔全國的18%。

集聚地，創投活動活躍。大灣區面積約5萬6000平方公里，2016年區內常住人口達6774萬人。儘管大灣區佔全國土地面積不足1%，而區內人口數量不足全國總人口的5%，但卻佔2016年全國GDP的12%。大灣區區內的11個城市，經濟規模分為3個層級。第一層級的香港、廣州、深圳各自GDP均超過或接近3,000億美元，不遜色於內地排名中間的一個省的GDP；第二層級包括佛山和東莞，各自的GDP均在1,000億美元至1,300億美元之間；第三層級的六個城市，各自的GDP 處於310億美元至520億美元之間。[26] 可見，澳門可在區域合作模式下，借助粵港澳大灣區的經濟規模，完善文化創意產業的財政支持政策。

圖3　2016年粵港澳大灣區各市生產總值（億美元）



資料來源：《2016粵港澳大灣區概況》，香港，香港立法會秘書處資料研究組，2018年，第5頁。

長遠而言，澳門文化創意產業應在區域合作模式下，逐漸完善財政支持政策。首先，改變現時單一的財政支持體系，在財政上給予多元扶持，可嘗試聯合大灣區內之政府、企業及社團共同投入資金，通過拓寬資金來源，設立跨領域、多樣性、多層次和靈活性的財政支持體系；第二，制定差異化財政支持政策，構建“投、融、補、擔、免、貸、保、孵、注、合”等多功能文化投融資服務體系，針對文創

26.《2016粵港澳大灣區概況》，香港，香港立法會秘書處資料研究組，2018年，第4頁。

企業的不同發展階段，採取多元方式予以扶持。如對處於初始期的企業，採取孵化基金、融資補貼、無償資助、免息貸款、專案補助等方式進行扶持；對處於發展期的企業，採取信用、貸款或融資擔保、引導投資、或合作等方式進行扶持；對於成熟期的企業，採取無形資產貸款、大額基金注資、融資上市等方式進行扶持；第三，按不同文創領域的實際發展需要，研究推出其他相關支持政策，如具針對性的稅務減免或優惠措施、推動保險產品和服務方式創新，積極開發適合文創企業和產品服務需求的保險產品、逐步提高文創支出佔財政總支出的比例、完善文創相關財政法律等。

（三）在區域合作模式下，共建文化創意產業園

澳門有政治、歷史、地理、政策、經濟、文化等優勢，但由於澳門土地不足，文創個體分散，雖有部份舊工業大廈改建而成的文創園地，但缺乏文化創意產業園區的開發管理經驗，較難形成“群聚效應（Critical mass）”。[27] 而廣東省的文化創意產業園區主要集中在珠三角地區，地理位置靠近，且具有文創園區的開發、管理與營運經驗。近年來，廣東文化產業持續快速發展，不斷躍上新的台階。經國家統計局核定，2016年，廣東文化及相關產業增加值為4,256.63億元，約佔全國文化產業總量的1/7，連續15年居全國各省市首位，廣東也為全國文化產業發展提供了“廣東樣本”。[28] 據不完全統計，目前廣東省共有各種類型的文化產業園區、基地超過300家，包括國家級49家，省級28家。其中約200家獲得地市級以上政府相關機構的認定，這200多家園區構成了廣東省文化產業園區（聚集區、基地）的主體。廣東省文化產業園區主要可分為文化創意、文化科技、文化藝術、文化旅遊、文化製造、傳媒類以及綜合類等七大類園區。主要包括五種模

27. 群聚效應（Critical mass），一種常見的社會現象，即在一個社會系統裏，某件事情的存在已達至足夠的力量，使它能夠自我維持，並為往後的發展提供動力；集聚效應也是一種常見的經濟現象，是指各種產業和經濟活動在空間上集中產生的經濟效果，能吸引經濟活動向一定地區靠近的向心力，是城市形成和不斷擴大的基本因素。

28. 黃宙輝：“廣東文化產業增加值連續15年居全國之首”，《羊城晚報》2018年5月9日。

式：“文化+舊城改造”模式、“科技園區+文化”模式、企業示範基地模式、專業鎮文化產業模式、特色文化資源開發模式。[29] 因此，澳門一方面可以借鑒廣東省這方面的經驗，另一方面，可與廣東省合作共建文化創意產業園區，共同研發較有代表性的文創產品，並擴大文創產品的營銷及出口渠道。

進一步而言，粵澳兩地具有各自的優勢、功能定位、區域特色和文創基礎，在文化創意產業的人才培養、資金集聚、市場開拓、技術研發、營運管理等方面有很強的互補性。通過區域合作，粵澳共建具核心競爭力和國際影響力的文化創意產業園，以此擴大對外開放交流，以“群聚效應”引導各種文創資源向文創園聚集，為吸納各種優質資源提供便利，長遠打造世界級的文化創意產業園區聚集群。

六、總結

對於文化創意產業而言，文化是內涵，創意是靈魂，產業是載體。但文化未必能成產業，產業未必有文化，文化形成產業的過程未必有創意。應當追求的是：

文化、創意和產業的有機結合。[30] 因此，我們應融入及參與粵港澳大灣區建設，在區域合作模式下，通過建立人才支持體系、完善財政支持政策及共建文化創意產業園，以進一步推動澳門文化創意產業的發展。只有這樣，才能如聯合國教科文組織總幹事伊琳娜·博科娃所言：“文化創意產業，為世界創建了美好的未來。”

---

29. 廣東文化產業園區現狀與發展方向，參見https://f.qianzhan.com/yuanqu/detail/180716-b0bd732d.html。
30. 李嘉曾：“多元文化交融與文化創意產業開發”，《澳門理工學報》總第55期，澳門，澳門理工學院，2014年，第173-179頁。