

# 文化創意產業建言

李嗣涔



政府有心要推展文化創意產業，臺大作為高等教育的一環，應該如何來配合，僅表達個人的看法。文化創意產業是一個迄今未有明確定義的「產業類別」，問題主要在於：論者一直把太多性質不同的「創意」活動置於一個類別之下，以致於難以為其規劃有效的政策，比如純粹的IT產業絕不能與以藝文為基礎之產業混為一談，而後者中可以產業化，能獲利者與只能活化經營，但無法自給自足的項目也應清楚區分，以免本末倒置，以獲利為資源分配的準則，而造成對文化基礎的傷害；最後不但產業發展未見成效，藝文扎根的功夫反倒荒廢，並回頭斷傷文化產業的根基。

因此，政府首先必須釐清產業的內容，並針對不同性質及不同階段的文化產業來制定政策。這不同的性質文化產業包括藝術創意多寡、獲利能力強弱、對繼存資產仰賴多寡以及應用程度多寡；而不同的階段的文化產業包括從藝文活動與行為，到藝文的活化與產業化，到產業機制的建立。並在此基礎上進一步分配各個公部門的任務，從創意端與產業端、從培力端（empowerment）與產品端，中間有非常不同的任務與策略，而各個不同的政府部門及機構也扮演不同的角色與負擔不同的責任。教育機構因為性質特殊，幾乎可謂必須承擔大部分的工作，從人才培育到政策規劃到產業育成，皆有其可以或必須參與之處，而大學校院又因各有不同性質，自然任務也不盡相同。

大學校院在文化創意產業領域的角色與任務，可

歸納如下：

- (1) 將各階段教育從「創意」的角度，重新改造，以啟發的方法教學、加強美學教育的普及、訓練批判的思考——必須從小學開始，讓學生在優質的環境中耳濡目染，培養創新的精神及陶冶對美的感受能力，將創意潛能擴及非藝術專業者。
- (2) 在大學加強及增闢創意及文化創意產業的課程、學程及推廣訓練，如藝術欣賞、思潮引介與思考創新，結合文學院、藝術學院、理學院、生命學院、管理學院等的創意啟發課程、劇本寫作訓練課程、電影創作課程、電影人才訓練、藝術設計課程、藝術管理、智慧財產、文化資產與創意生成、文化產業政策、文化產業推廣及行銷等。
- (3) 鼓勵跨領域研究，尤其人文藝術領域內部的跨界結合，藝術與應用科技之間的結合以及異業結合的可能性。
- (4) 鼓勵各種藝術與文學創作班或創作營的設立，以對社會大眾進行美學再教育。
- (5) 鼓勵文學創作科系的成立，其他藝術科系已設置有年，但大學部的創作科系，多年來僅文化大學中文系有之，宜廣設，研究所則無需廣設。
- (6) 協助大學成立文創產業政策及育成中心，整合全校文創產業資源、規劃相關課程及訓

練、舉辦研討會、進行政策研究、促進產學合作、加強國際交流及提供產業諮詢等。

- (7) 文創產業重點學校或科系的選定及輔導，以各校特色，做為不同的產業的種子發展基地。如藝術院校以其現有科系為發展重點，一般院校則可以文學院或藝術學院與應用科技學院為主，發展包括各種類型之寫作、數位藝術、藝術內容的數位應用、文化創意的跨領域研究等。
- (8) 教育部提供文創產業教師名額，如文學創作師資、數位設計師資，但不應集中於科技科系，藝術學院也應有一定數目的師資、文化產業政策師資等；國科會應增闢相關補助領域，鼓勵文化創意產業政策的研究。

其他方面，政府可以積極推動文化創意產業立法，尤其必須仿效高科技「促進產業升級條例」輔導立法，在稅制上給予激勵的誘因，以鼓勵產業發展。其次，政府可與民間合作或鼓勵民間設置各類文化創意產業平台，含虛擬及實體、常設及活動，以利文化創意產業成果的露出及市場化，例如建置文化創意產業人才網絡及設置文化創意產業大獎，舉辦文化創意產業學術研討會、針對各類議題的文化創意產業研習營、文化創意產業交流會，以及文化創意產業博覽會等。我們相信在政府積極政策的鼓勵下，文創產業可以有機會在臺灣未來的產業發展上，扮演一個重要的角色。 