



厚植軟實力 —台灣文創業起飛

文字／圖片 Betty



一個停用的舊空間，因為有了文創的力量而再次活絡起來。

文化是人類生活中重要的角色，而文化遺產指的是歷史上有形的人為建設，它可以是有形的，也包含了無形的節慶活動，利用無形的節慶活動意想出有形的商品亦是文化創意的重點，例如端午節的粽子已被發想成「包中」，「包中」可以運用在考試、升遷，而這項創意正被廣泛的使用，除了幸運符外，收納袋、皮包都成了商品。

由於先進國家的經濟已高度發展，世界各國莫不以其獨特的文化做為號召，打造出無工業經濟，於是文化創意產業便因應而生，其中歐、美、日、韓更是箇中翹楚，我國亦訂有「創意臺灣—文化創意產業發展方案」，並極力推廣之，期望文化創意產業能夠成為台灣經濟主流。

以文創產業起步較早的國家來看，英國的文創產業是其國內第二大產業，僅次於金融服務業；日本的動漫業也成為其國家的第二大經濟支柱，其動漫影片占了全世界播放率之6成；而中國大陸在幾年前其文創產業外銷額為613.6億美元，而在2009年時行政院計畫於四年內投入275億元發展文創產業，希望今年能讓台灣成為亞太文創產業的匯流中心，使國民藝文消費比例能提升至15%，媒體總產值成長20%以上，其間所增加的就業人口為20萬人。

截至2013年為止，我國的文創產業產值約為7,800億元，距離預估目標雖然尚未達成，但所距

不遠，可見國人於文創產業的努力不但盡心且盡力，其中國際合作的金額達140億元，並創造了3萬多個就業機會。

歷年來的文創產業發展中以動畫、遊戲、影音、數位出版及數位學習的成長幅度最大，平均年成長率高達35.6%；在政策推動下已產生市場熱潮，文創產業的整體投資金額高達212億元。

文化創意產業是什麼？顧名思義，這個產業必須是文化的累積，還要能夠創造出就業機會與財富的產業才能稱為文化創意產業；因此「文創」可歸分為在地的傳統文化與核心藝術，或者是個人的創造力與知識能力。換句話說，台灣的文創商品必須與台灣文化相關，且為台灣人所創作。

文化部所規範的文創產業包含：視覺藝術、音樂與表演藝術、文化資產應用及展演設施、工藝、電影、廣播電視、出版、廣告、產品設計、視覺傳達設計、設計品牌時尚、建築設計、數位內容、創意生活、流行音樂及文化內容、其他經中央主管機關指定之產業等16大類。

從文化部的規範類別中可以發現，文創產業涵蓋的範圍很廣，凡是結合文化與創意的產業都可歸諸於文創業，而文創業最先的推動者是英國首相東尼·布萊爾（Anthony Charles Lynton Blair），他於1997年便致力於創意產業，而後南