

香港文化創意產業的定位與策略 (上)

----- 社會功能與市場化

何順文

香港文創產業近年發展迅速，機遇處處潛力龐大，但在多方面仍存在誤區與挑戰。本文探討有關定義、文化功能、香港文化特點優勢、政府近年文創政策、產業發展遇到主要問題(包括扶助微創業、文創園區與產品、本土文化輸出)、十四五與大灣區契機、和學校教育角色等。文章分析港府所需的宏觀政策，建議政府拆局鬆綁，修訂規章，提升軟件，多做文創推廣，確保自由創作空間與構建文創社會氛圍，特別是對文創創客的扶助。筆者也建議政府與各界審時度勢，冀在共同努力下發揮香港原有優勢基礎，充分運用好藝術科技與歷史性機遇，使香港的文創發展開啓新里程。

文化、藝術、創意與產業

近幾年香港出現不少所謂文創活動、商品與園區，好像很多事物都與「文創」沾上關係，坊間掀起一股文創熱潮。在討論具體推動文化創意(文創)產業(cultural & creative industries)的政策前，筆者嘗試先釐清文化、藝術、創意及產業的定義與其之間關係，以減少誤解與混亂。「文化」一詞，廣義是指社會內人民共存接受的價值觀、信仰、生活方式、習俗與藝術等。狹義主要是指藝術(或稱「文藝」)，而文藝大多涉及創意或創新，但不一定含高科技或具產業價值。

嚴格來說，我們要區分著重社群教化需政府補助的「文化事業」與市場化具經濟產值的「文化創意產業」。台灣文創政策研究員劉新圓曾指出，「文化產業」、「創意產業」或「文創產業」(三者一般被互通使用)，就是指利用文化創意和精神訴求來創造財富的產業。文創最主要的原素就是文化，表達內涵主要為了引起受眾心智反應與共鳴，藉此達成溝通表達的目標，是精神生活和美學素養上的追求，超越實用價值。換句話說，文創就是以文藝表達為主，而非所有跟生活有關的範圍都能納入，因此不能太廣泛缺焦。

文化創意的重要性與社會功能

人民在物質生活水平提升後，會進一步追求精神層面的滿足感。作為國際都會樞紐，香港極需要更多文創發展，以提升整個社會日益增長的文化需求。文創在個人、社會與經濟有不同的內在及工具價值。內在價值除可作自我表達獲得喜悅，讓人們多了解自己和他人想法感受，也能豐富滋潤我們的精神生活。文創的工具價值在提升人民素養、社會

團結和歸屬感，推動社會進步。文化代表一地的靈魂，文化的體現往往是最能觸動人心的軟實力。在一些歐洲國家，資助文藝是政府的責任，觀賞文藝被視為公民責任。

香港一向較忽視歷史文物與文化底蘊。文化可構成一個城市的生活風格與身份定位。港人要思考如何令香港這個中西融合的城市有其文化特色、個性和韻味。這要有她自己的文藝創作、古蹟記憶和文化信念價值。但文化建設不能短線即就，其效應需要長時間持續醞釀與沉澱。

很多人都同意文藝能讓人民生活更加美好，也承認商品化、市場化的文創產業可將藝術膚淺化，但卻同時也是一個帶來更多人欣賞和逐漸提升受眾鑑賞力的途徑。文藝按傳統主要是令藝術家自我表達及獲得喜悅，當產業化後就要更注視滿足受眾喜好，因此要找到好的平衡點。事實上，文化產業與教育產業一樣，本來就有爭議性與矛盾特質。文藝不可能完全產業化或商品化。筆者相信政府積極推動文創產業時，不會改變既有的民間文藝補助政策，否則會對文創環境造成負面影響。

香港文化優勢與經濟轉型

長期以來，不少人對香港文藝發展的觀感並不正面或全面，他們認為較蓬勃的如影視和文物拍賣等行業都與只商業賺錢有關，而文化層面在政府議呈與預算上一向不受重視，故視香港為「文化沙漠」。筆者覺得這些看法偏頗落後，忽視了香港一直有的獨特嶺南文化「獅子山精神」，及回歸後在文化活動發展的努力和成果。例如硬件方面政府千億建造佔地 40 公頃世界級的西九文化區(包括戲曲中心、M+博物館與故宮文化博物館)及其他重點場館(包括大館與東九文化中心)。軟件方面如舉辦大量高水平國際化文藝盛事(包括香港藝術節、國際電影節與巴塞爾藝術展香港展會)，加上資助藝團及藝術家發展、和引進國際一線畫廊及文物拍賣行到香港等。

香港一直有中西薈萃優勢及廣泛國際脈絡，在自由開放紛圍中人才輩出，產生了很多優秀的文創作品，不少享譽海內外，令更多大眾喜愛文化藝術。經過長時間的醞釀與發酵，現時可算是文化發展的初成熟期，再適當結合文創與營商，可不斷向社區深化，使各區大街小巷有不同文化特色。

除政府補助的文藝活動外，香港文創產業在 70 至 90 年代發展蓬勃，例如電影、電視劇、武俠小說、動漫及流行廣東歌盛極一時，領先世界華人地區。回歸後這些行業雖停滯不前，政府不斷增加對文藝領域的公共開支(但相對科創發展仍差很遠)。早於 1999 年，除成立文化政策委員會，香港藝術發展局也提出「創意產業」的概念。到 2002 年香港貿易發展局發表首份有關香港創意產業的報告，估計當時有約 9 萬名從業員，產出約佔 GDP2%。2003 年港府按《香港創意產業研究》跟從英國界定 11 個創意產業行業，並估計就業人數逾 17 萬，產出佔 GDP 近 4%。

2005 年港府將「創意產業」改稱為「文化及創意產業」，以加強文化內涵，採用經修訂的 13 個行業組別：廣告；建築；藝術品及古董；設計；文化教育及服務；檔案保存和博物館服務；電影及錄像；音樂；表演藝術；出版印刷；數碼娛樂；互動軟件與電腦遊戲；及電視及廣播。

2009 年政府曾提出「香港 6 大優勢產業」的說法，並指出「文化及創意產業」為其中之一，以促進香港經濟轉型並提供新的經濟增長點。2009 年在經商局下設立「創意香港辦公室」，設立了三億元創意基金推動創意產業，但發展一直緩慢，成效不彰。到 2015 年底政府又重提「創意產業」，這與「文化及創意產業」一詞造成一些混淆。

近年港府文化政策及拆局新希望

影視業雖在回歸後顯得較低沉，但近年整個文創產業漸成為香港經濟高增值及多元發展的重要動力。政府數據顯示在 2018 年文創產業的從業員有 21 萬人，佔總就業人口的 5.7%，增值為 1,178 億元，佔 GDP4.4%。2020 年香港約有超過 4 萬間文創企業，從業員 20 多萬人。產業的 GDP 由 2009 年約 633 億元，倍增至 2019 年約 1,180 億元。但畢竟與日韓台等地比較，香港的文化創意產業發展明顯較落後，應仍有很大發展潛力和增長空間。香港應反思如何提升其文化效益、文創收入與文化軟實力。

從 2015 年「創意產業」在每年特區政府施政報告及財政預算案中均有提及，可惜至今仍未有一整全推動產業發展的政策，漸變無為。資源投入仍遠不足，也不夠專業。林鄭 2017 年上任後，幾年來只著重大幅投資創科，在文創方面的投入明顯較少，更少談及資助文藝創客。特首林鄭在 2021 年 10 月發表了任內最後一份施政報告，主動對接中央「十四五」規劃，支持香港發展成為「中外文化藝術交流中心」。

目前民政事務局主管文化藝術，商務與經濟局主管電影及創意產業，古蹟保育屬發展局，文藝教育屬教育局，時裝及出版等範疇由其他不同政策部門主管。避免政出多門，林鄭重拾上屆政府的初心，建議下屆政府拆局，增設「文化體育與旅遊局」（確實範疇和名稱仍待商議），加強文創政策統籌與協調。

筆者同意香港確有必要從管治架構重組入手，令文化相關的政策與資源融合，聚焦不再分散，為未來文化事業與文創產業尋求新出路。也期望新局能拆牆鬆綁，修改規章，提升軟件而非只基建硬件，多做文創推廣，確保自由創作空間與構建文創社會氛圍，特別是對小戶文創創客的扶助。未來文化局宜由政策專家而非通才政務官出任。現屆政府在餘下任期應作好準備，例如與立法會與業界做好前期諮詢。

作者是香港恒生大學校長/教授

(按：內容只代表個人意見)

25-01-2022