

新聞稿

「如何促進青年參與創意產業研究」發現
大部分被訪青年認為香港需要加強發展文化及創意產業
三分一受訪者均有意從事創意產業，惟對前景不樂觀
青協建議設立高層次決策架構制定策略方向目標

香港青年協會公布最新一項「如何促進青年參與創意產業研究」結果，研究指出，接近九成（88.6%）被訪者同意香港需要加強發展創意產業，令香港產業可多元化發展，並提供更多機會予青年發揮才能。近三分一（32.9%）被訪青年有興趣從事文化及創意產業；不過，他們對前景不表樂觀，以10分為滿分，他們認為從事創意產業有前途的平均分只有5.62分。至於青年創意獲社會重視的平均分為5.51分，僅屬平平；而政府對創意產業的重視程度，則評分更低，平均只有5.05分。

調查發現，受訪青年同意香港是「亞洲創意之都」的平均分只有5.02分，他們對創意產業11個組成界別的表现評價平均分只介乎5分至6分之間，反映青年對現時香港創意產業的發展普遍欠缺信心。上述意見調查於今年3月至4月期間，透過全港性的隨機抽樣，以電話成功訪問了520名年齡介乎18至34歲香港青年，回應率為51.1%，樣本的標準誤低於±2.2%。

是項研究同時比較香港、南韓、新加坡及台灣四地的文化及創意產業發展策略，發現雖然各地對「創意產業」的定義有所不同，在2012年，香港文化及創意產業的經濟貢獻佔本地生產總值的4.9%，台灣為5.39%。新加坡及南韓官方並沒有公布數字，惟新加坡早於十年前已訂立目標，由3%提升至6%。南韓文化創意產業的產值目前亦居全球第9大，反映香港文化及創意產業的發展遠遠落後。

研究指出，除了香港，其餘三地的政府在創意產業上都採取較為主導的角色，介入領導及大力扶助產業發展。例如南韓每年維持文化部的國家預算，佔整體的1%以上，並成立內容產業振興院負責統籌創意產業的發展，包括投資及開拓海外市場；新加坡就為產業作出基建投資和刺激本地市場需求等，並成立國家設計局和媒體局統籌這些工作；台灣亦在創意產業上保持適度干預、調控及資助。

反觀香港，當局缺乏創意產業整體發展策略和願景目標，亦欠缺統領架構負責協調推動政策；產業發展主要透過不同政策部門和個別項目撥款，例如用於電影發展和製作，以及設計等界別的新成立企業發展、開拓市場和建立創意社群上。

研究亦深入訪問19名相關的青年從業員、專家和資深業界人士。有受訪青年從業員表示，從事電腦繪圖工作已4年但月薪只有約一萬元，每每需要工作至凌晨，晉升前景亦暗淡，現已轉往另一行業；亦有曾修讀工程設計學位的青年從業員指，由於設計職位需求不大，同輩畢業生只有約一成從事設計工作。情況反映青年在創意產業的發展和發揮機會均有限。

有受訪資深業界人士亦指出，由於本地市場需求不足，創意產業必須依靠內地及海外市場；而對外開拓市場的工作，主要靠個別業界或經營者獨自努力，香港未能大幅向外開拓市場，確立香港品牌，影響產業發展的規模。他們又指，創意產業發展受著租金成本過高及欠缺資金問題所困擾，當局未能針對產業發展需要而作出適當政策配套，以至未能帶動產業成長。

香港青年協會副總幹事馮丹媚表示，文化及創意產業的全面發展相當重要，青年投身該產業，不但創造經濟效益，也提供發展所長的機會。她認為當局應進一步展示推動創意產業的決心，設立高層次決策架構，專門促進產業的發展，並制訂整體發展方向、願景和具體目標。

馮丹媚又指，政府有需要作出適當的政策配套，以支援創意產業發展。當中值得考慮的，長遠包括仿倣類似香港科學園般，設立創意產業園區，提供可負擔的工作空間及配套設施，以扶助年輕創作人員和相關中小型企業成長；短期來說，政府應帶頭優先使用本地創作，並鼓勵政府部門在各種措施和服務上盡量提供方便，配合創意產業的發展。

— 完 —