

文化創意產業的教育創新

于國華* 吳靜吉** 樊學良***

摘要

近年來許多國家都重視文化創意產業或創意經濟，相關人才的培育因而成爲守門人共同探索的課題，臺灣也不例外。文化、創意和產業三個領域各自有獨立定位，但爲了培育「文化創意產業」的統合人才，大學院校陸續設立相關系所或學程。一些民間機構，也都在非正式的教育體制中開設相關課程。不過，這種教育創新只是持續性創新，在補足正式教育體制中的不足。這幾年由於科技帶來的便利，正式和非正式教育的「破壞性創新」也促進教育改革。所謂正式教育中的破壞性創新，如美國的公辦民營學校，或其他可以獲得證書或學位的另類學校。但正式教育的另類學校，還是不能成爲所謂「處處是學習」的大學，或人人可以接觸知識的學習管道。TED 和 YouTube 等人人可免費上網學習的課程，是非正式教育的破壞性創新，有利於文化藝術、創意發想、創新執行的人，得依其個人興趣、時間和地點參與學習。教育守門人可積極擇選四種創新策略的個別優勢，尋找文化教育產業教育創新的甜蜜點。

關鍵詞：文化創意產業、創意經濟、創造力、教育創新、破壞性創新

*于國華，政大 EMBA 兼任助理教授、北京大學藝術學院博士生

**吳靜吉，國立政治大學創造力講座主持人

***樊學良，國立政治大學科技管理研究所博士候選人

電子郵件：andyxyu@yahoo.com.tw；jjwu@nccu.edu.tw；sam.fan@gmail.com

來稿日期：2011 年 12 月 9 日；修訂日期：2012 年 1 月 20 日；採用日期：

2012 年 5 月 2 日

Educational Innovation for the Cultural and Creative Industries

Kuo Hua Yu* Jing Jyi Wu** Hsueh Liang Fan***

Abstract

Recently, many countries have placed value on the Cultural and Creative Industries (CCI) or the creative economy. How to cultivate the necessary talent to develop these industries has become a popular issue among educational gatekeepers, and Taiwan is no exception. Many universities have started programs in relevant areas. Since many schools do not have enough experienced instructors in these areas, the government has allowed universities to invite practitioners to teach in their programs. This form of innovation is quite common, and though essential, it is not sufficient for the demand. As a result, several universities, continued education centers, and NGOs have begun offering courses for interested people. These formal and informal educational innovation measures are considered sustaining innovations, but are still not enough. Disruptive innovation is also needed. This approach in formal education is to create alternative schools. Educational gatekeepers are reorganizing existing universities to offer degree programs different from traditional schools. Alternatively, the emergence of social media or online classes makes it possible for many to learn and master knowledge and skills through media whenever and wherever they want. With such a blend of options, educational gatekeepers should seek to take advantage of the strengths of all kinds of educational innovation and find a sweet spot for educating talented individuals for work in the CCI.

Keywords: cultural and creative industries (CCI), creative economy, creativity, educational innovation, disruptive innovation

*Kuo Hua Yu, Adjunct Assistant Professor of EMBA, National Chengchi University; Doctoral Student, School of Arts, Peking University

**Jing Jyi Wu, Endowed Chair in Creativity, National Chengchi University

***Hsueh Liang Fan, Doctoral Candidate, Graduate Institute of Technology and Innovation Management, National Chengchi University

E-mail: andyxyu@yahoo.com.tw; jjwu@nccu.edu.tw; sam.fan@gmail.com

Manuscript received: December 9, 2011; Modified: January 20, 2012; Accepted: May 2, 2012

壹、前言

不論已開發或發展中國家，幾乎無不重視文化創意產業，相關人才的培育因而成爲教育工作者共同探索的課題。文化創意產業包括文化、創意、產業三個領域，這三個領域在正式和非正式教育中，已有自成一格的定位。然而，文化創意產業成爲政策及其實施，因國、因地、因人而有不同的詮釋及組合，這種詮釋與組合也影響到教育的理念、制度設計與實踐。

大部分國家如英國、韓國、日本等的政策，以推動創意產業或創意經濟爲主。教育系統進行文創產業教育時，都會強調跨領域或整合教學，英國的 King's College 是第一個設置文化與創意產業碩士學位學程的大學，在課程中建立文化、創意、產業三者之間尙未如願的連結（King's College, 2011）。阿拉伯聯合大公國（United Arab Emirates）擁有 17 個校園的高等科技學院系統（the system of the Higher Colleges of Technology），成立文化與創意產業碩士學位（Higher Colleges of Technology, 2011），除了具備文化、創意和產業所需的知識與技能，也要求學生專攻某個文化與創意產業項目。也有大學開發以文創產業中的新媒體、數位設計或流行音樂做爲學生主修的課程，例如英國利物浦大學，原本以古典音樂爲主的音樂學院，利用披頭四在此發跡的歷史文化因緣與品牌，除了成立流行音樂研究中心，也提供包括博士學位在內的流行音樂主修。

對文化或創意產業及其各種組合的教育工作者來說，如何讓文化藝術、創意組合、創新執行，以及在創意化或產業化之間互相貫穿、一氣呵成，是相當大的挑戰。澳洲昆士蘭科技大學的創意、設計與表演學院（Creative, Design and Performance Courses）是較爲完整的嘗試。這所學院的課程，各種藝術類別人才的培養、文化及其創意轉化、創新的執行到產業商管課程，都包含在內（Queensland University of Technology, 2011）。然而，如何讓教學者橫跨和整合各領域知識，目前還在實驗階段，但我們可以期待。

臺灣文創產業的發展與教育的關係，似乎比國外更爲複雜，一部分原因出自文化、創意和產業之間缺少溝通與合作的傳統。這樣的現

象，也出現在官方主管或負責單位的多元，缺少平行溝通、互通有無的實踐。從 2002 年開始，文化創意產業在臺灣主管或參與的部會，包括經濟部、文建會、教育部、新聞局、農委會、觀光局等，各自在文化創意產業名義下都有其計畫。掌管各部會的行政院設有跨部會指導或推動小組，例如行政院數位內容產業發展行動計畫指導委員會，以及行政院文化創意產業推動小組。這麼多單位涉入，至少表示政府重視文化創意產業對國家的重要性。到底它的重要性在哪裡？

貳、文創產業的重要性

負責全國經濟建設規劃的經建會，在推動文化創意產業的政策時，當然也要扮演經濟建設的角色，顧名思義，經建會必須強調文化創業產業的產值。因此，經建會（2011）就根據聯合國貿易暨發展會議（United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD）發布的 2010 年創意經濟報告指出，2008 年全球遭逢金融海嘯，國際貿易急遽下滑之際，創意產業出口卻逆勢成長（United Nations Conference on Trade and Development, 2010）。表 1 呈現 2002 年到 2008 年之間創意產業、創意商品、創意服務的出口額變化。2008 年全球創意產業出口額 5,921 億美元，為 2002 年 2,672 億美元的 2.2 倍，平均年成長率達 14.4%。其中創意商品平均年成長率達 11.5%；創意服務 17.1%。顯示在一片不景氣中，創意經濟的前景值得期待。

表 1

2002 年及 2008 年創意產業（商品及服務）全球出口

分 類	2002 年		2008 年		2003-2008 年 平均成長率 (%)
	金額 (百萬美元)	占創意產業 比例	金額 (百萬美元)	占創意產業 比例	
創意產業	267,175	100.0 (%)	592,079	100.0 (%)	14.4 (%)
創意商品	204,948	76.7 (%)	406,992	68.7 (%)	11.5 (%)
創意服務	62,227	23.3 (%)	185,087	31.3 (%)	17.1 (%)

資料來源：經建會（2011）。**創意經濟快速發展**。取自 <http://www.cepd.gov.tw/ml.aspx?sNo=0014797>

自英國於 1997 年提出「創意經濟」之後，許多國家跟進，將創意產業或文化產業提升為國家經濟政策或產業發展方針。我國自 2002 年的「挑戰 2008：國家發展重點計畫」（經建會，2005）首度提出「文化創意產業」之後，即引起廣泛重視¹；文化創意產業成為國家策略產業，「創意」晉升為國家競爭力重要元素。馬英九總統於 2009 年 2 月召開「當前總體經濟情勢及因應對策會議」，裁示「文化創意產業」為當前六大「關鍵新興產業」之一（文建會，2009a）；行政院在當年 5 月通過「創意臺灣——文化創意產業發展方案」，執行期程為 2009 年至 2013 年，打造臺灣成為亞太文化創意產業匯流中心（文建會，2009a；2009b）。

不論名稱使用創意經濟或創意產業、文化產業、內容產業，能夠成為當前許多國家重視的發展目標並非偶然。它並非一種產業，而是總稱一群產業，在英文中使用小寫複數「industries」，而不是大寫單數「Industry」（Hesmondhalgh, 2002）。除了名稱歧異，各國所指的產業內容也不相同，例如在我國 2010 年通過的「文化創意產業發展法」（以下簡稱「文創法」）訂出 15 個項目，包括：視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、文化資產應用及展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、產品設計產業、視覺傳達設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、數位內容產業、創意生活產業、流行音樂及文化內容產業，以及第 16 項「其他經中央主管機關指定之產業」（文化創意產業發展法，2011）。這 15 加 1 的項目，較韓國的 12 項更多，² 同時也是當前各國有關文化創意產業中最包羅萬象的案例。

探討文化創意產業，不能忽略「知識經濟」與「創意經濟」兩條支柱；它應和著全球化以及全球資本流動和產業生產的移動變遷。根據 2010 年臺灣文化創意產業發展年報（文建會，2011），臺灣文創

¹ 「挑戰 2008：國家發展重點計畫（2002-2007）」共有 10 項計畫，包括：E 世代人才培育計畫、文化創意產業發展計畫、國際創新研發基地計畫、產業高值化計畫、觀光客倍增計畫、數位臺灣計畫、營運總部計畫、全島運輸骨幹整建計畫、水與綠建設計畫、新故鄉社區營造計畫。

² 韓國內容產業發展項目：電影、出版、音樂、電視傳播、廣告、遊戲、漫畫、動畫、角色、知識資訊、影像獨立製作社、文創資訊服務。

業者在 2009 年共有 48,520 家，其中創立 5 年以下 15,997 家（占總數 33.08%）；立案 5 到 10 年有 13,670 家（占總數 27.04%）。顯示在 10 年間，文化創意產業領域出現約 3 萬家新創企業³，在人才和產業外移成爲警訊的當前，此一新創事業的數字值得正面解讀。

Drucker（1995, 2002）觀察美國產業變遷，在 1970 至 1980 年代中，面對生產製造業外移和經濟零成長，工作機會在美國國內逆勢數目，遠高於同期間的西歐和日本。他認爲，新增工作機會並非全部來自「高科技」，正確說法，應來自「新創企業」，標示美國正由「管理型」經濟體轉變成「創業型」經濟體。支持「創業型」經濟體發展的是「創業型社會」，在這個社會裡，創新與創業精神是一種正常、穩定及持續的行爲；這樣的社會，每個人必須不斷學習。如何跟上時代需要，正是教育系統面對的挑戰。

新的產業潮流已經出現，不是某一個產業，而是基於創意的新創產業，其中包括了文化創意產業。在新的產業潮流中，「資本」與過去的產業完全不同，從土地、廠房、天然資源轉向「知識（文化）」和「創意」。

在文化創意產業時代，教育必須與以往農業或工業爲主的時代，有不同的理解和方向。文化和創意，不只是新時代教育的重要內容，更應該是啓動教育革新的理由和目標。

參、文創產業發展架構

當前我國文化創意產業政策，爲行政院 2009 年通過的「創意臺灣——文化創意產業發展方案行動計畫 98-102 年」（文建會，2009a），其中推動策略分成兩個部分：「環境整備」及「旗艦產業」。「旗艦產業」包括六項：工藝產業、電視內容產業、電影產業、流行音樂產業、設計產業、數位內容產業。「環境整備」和六項旗艦產業，又各有相對應的發展計畫。推動組織，在中央設立「行政院文化創意

³ 實際數字應該更高，因為並未計算在這 10 年間成立、而於 2009 年統計之前結束的新創企業。

產業推動小組」，文建會設立「文化創意產業推動小組辦公室」，相關計畫由文建會、新聞局、經濟部共同執行。

各執行單位之分工與中長程計畫如表 2 所示。其中，文建會「文化創意產業發展（第二期）計畫 97-102 年」主導文化創意產業的發展環境，影響最為全面，其中又包含六項子計畫：1. 子計畫一：多元資金挹注；2. 子計畫二：產業研發及輔導計畫；3. 子計畫三：市場流通及拓展；4. 子計畫四：人才培育及媒合；5. 子計畫五：產業集聚效應計畫；6. 子計畫六：工藝產業旗艦計畫。⁴

表 2

文化創意產業執行分工與中長程計畫項目

執行單位	文建會	新聞局	經濟部
分 工	<ul style="list-style-type: none"> • 環境整備 • 工藝旗艦產業 	<ul style="list-style-type: none"> • 電視內容旗艦產業 • 電影旗艦產業 • 流行音樂旗艦產業 	<ul style="list-style-type: none"> • 數位內容旗艦產業 • 設計旗艦產業
中長程計畫	<ul style="list-style-type: none"> • 文化創意產業發展第二期計畫 • 工藝產業旗艦發展計畫 	<ul style="list-style-type: none"> • 電視內容產業發展旗艦計畫 • 電影產業發展旗艦計畫 • 流行音樂產業發展旗艦計畫 	<ul style="list-style-type: none"> • 數位內容產業發展計畫 • 設計產業發展旗艦計畫

資料來源：文建會（2009a）。**創意臺灣——文化創意產業發展方案行動計畫（98-102年）**。臺北市：作者。

2010 年立法通過「文創法」，更確定政府長期支持文化創意產業發展的態度，而「文創法」內容等於臺灣過去近二十年，從摸索文化產業一路發展而來的經驗總結（于國華、吳靜吉，2011），以及對於未來的前瞻。

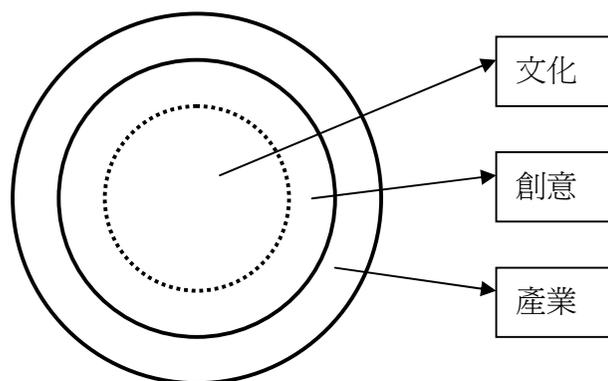
我國「文創法」第 3 條定義「文化創意產業」指出：「本法所稱文化創意產業，指源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國

⁴ 文化創意產業發展（第二期）計畫之子計畫六：工藝產業旗艦計畫，內容與表 2 中文建會負責之「工藝產業旗艦發展計畫」一致。

民生活環境提升。」與其他國家的定義相較，顯得相當特殊。以英國為例，強調源自「個人的創意」（Department for Culture, Media and Sport, 2001），而不是單談創意，也沒有包括文化積累。韓國 1999 年制定「韓國文化內容產業振興基本法」，定義文化產業為：從事文化商品計畫、開發、製作、生產、流通、消費等活動與提供相關服務的產業（郭秋雯、吳靜吉，2011）。各國對於文化產業，採用的名稱和內容、定義固不相同，但文化的積累是文化創意產業的基盤，是不必特別明示的要件，也未見在法律中特別強調「促進全民美學素養使國民生活環境提升」的抽象與遠大目標。

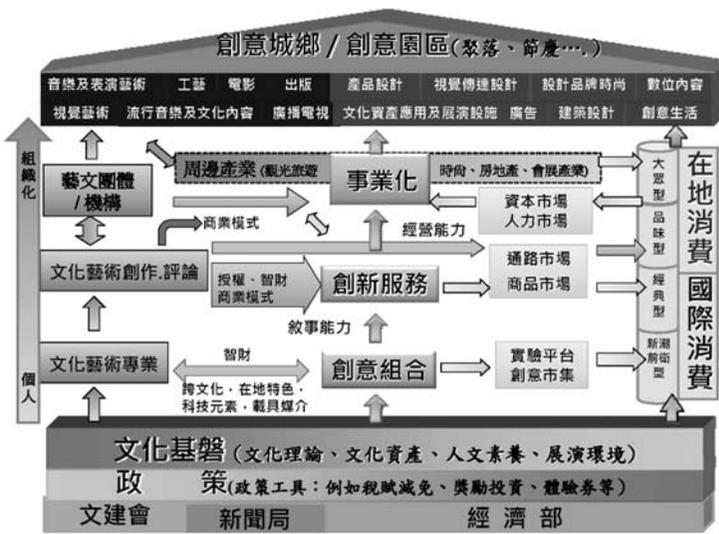
我國「文化創意產業」包含「文化產業」和「創意產業」兩種概念，即以「創意或文化積累」發展而成的產品或服務。因此，「文化創意產業」的核心是「文化」累積；而「創意」有兩重意義，在某些過程，創意與文化融合成爲新的產業核心；或者，以創意將「文化」素材轉化、再利用，即「文創法」中所謂「透過智慧財產之形式及運用」過程。不論文化的核心或創意的過程，都必須通過「產業」模式進入市場，被消費者接受。文化、創意、產業之關係可藉由如圖 1 所示之同心圓架構加以詮釋。「文化」和「創意」區隔採用虛線，指出文化和創意兩者關係的多種可能；「文化」是素材，透過創意轉化成商品或服務；而「創意」既代表從「文化」到「產業」發展流程中的過程，同時也可以和文化融合，共同成爲文化創意產業的核心。

圖 1 文化、創意、產業之相關概念



根據吳思華提出的架構（政治大學創新與創造力研究中心，2010），我國目前發展文化創意產業的關鍵議題共有四項（請參閱圖 2），分別是文化立國、文創產業化、消費大眾以及創意城鄉／創意園區。

圖 2 臺灣發展文創產業的重要環節



資料來源：政治大學創新與創造力研究中心（2010）。從創造力探討文化創意產業發展。未出版研究計畫，國立政治大學「厚植學術·富強社會·建構未來」五年頂尖研究發展計畫（100-104），臺北市。

圖 2 提供對文創產業發展的宏觀理解。架構以政策和文化基盤為支撐，發展內容包括深化文化論述、建立主軸思維、保存文化資產、提升國民人文素養，提供量足質精的展演環境。在這個結構之上，系統性的培養原創人才、支持藝術展演團體及事業；鼓勵和支持各種創意組合，以及協助建立中介組織及機制；同時必須培養及開拓市場，支持各項文化創意產業的發展，推動「創意城鄉、創意園區」形成。

圖 2 中構成文化創意產業生態的各單元，左邊直欄中的「藝文團體／機構」、「文化藝術創作、評論」、「文化藝術專業」，代表文化創意產業生產端的「上游」。中央欄位「事業化」、「創新服務」、「創意組合」，是產業「中游」，包含文化加值利用、以及將文化轉化成創新產品或服務的過程。右側直欄包括市場、平臺和市集，是產

品或服務提供給消費者的產業下游。

圖中以方塊所示的各個單元，或以箭頭所示的流程，都必須透過人的組織或行為完成。以此生態架構，文創產業的人才培育，並非僅有上游的文化或創意人才；每個單元和流程都需要人才，架構可以有效運作的產業鏈。「文創法」第 12 條（文化創意產業發展法，2011）清楚宣示這樣的立場，該條文列舉 20 個政府應該給予適當協助的項目⁵，例如產業育成、經紀人制度、國際交流合作、市場拓展等，即是以產業環境的完整為出考量。

包含在圖 2 中各環節的上游、中游、下游人才，都是文化創意產業發展的根基。

肆、我國教育資源與文創人才培育

文化創意產業是一個以創造力（creativity）為核心的產業，而創新（innovation）和創業（entrepreneurship）則是創造力的落實，這三者環環相扣（吳靜吉、樊學良，2011；楊朝祥、徐明珠，2007）。不論歐盟為推動創意經濟發展而提出的相關政策、美國總統歐巴馬就任後的教育改革方針，或是我國的「臺灣創造力教育白皮書」，都強調創造力及人才培育的重要性（吳靜吉、樊學良，2011）。創造力包括「創意的發想」、「創新的執行」和「創業精神的落實」，根據 Csikszentmihalyi（1996）的創造力系統理論，「學門／行業」的守門人至為重要，他們能夠理解創造力、知道哪些創意或創作具有價值，以及如何發掘並培養人才。守門人同時也要懂得讓學習者覺得所需的知識和技能可親可近、樂於學習與應用，以及如何形塑有利創造力發展的環境與氛圍。不論在正式或非正式教育系統，培育文化創意產業上中下游的各種人才，都是教育守門

⁵ 包括：法人化及相關稅籍登記、產品或服務之創作或研究發展、創業育成、健全經紀人制度、無形資產流通運用、提升經營管理能力、運用資訊科技、培訓專業人才及招攬國際人才、促進投資招商、事業互助合作、市場拓展、國際合作及交流、參與國內外競賽、產業群聚、運用公有不動產、蒐集產業及市場資訊、推廣宣導優良文化創意產品或服務、智慧財產權保護及運用、協助活化文化創意事業產品及服務及其他促進文化創意產業發展之事項。

人⁶所面臨的空前挑戰（政治大學創新與創造力研究中心，2010）。

一、我國高等教育文創產業人才培育概況

高等教育包括專科學校、大學及獨立學院（含研究所）。從「文化創意產業」概念分析，臺灣高等教育原本已有眾多相關系、所，分布在「文化」、「創意」和「產業」區域間。本文依照前節圖 2 的概念，並參考教育部學門分類定義後，彙整如表 2 所示的分類結果。

表 2
文化創意產業相關學門分類

文 化		創 意		產 業	
學門	分 類	學門	分 類	學門	分 類
藝術學門	美術學類、雕塑學類、美術學類、美藝學類、音樂學類、戲劇舞蹈學類、視覺藝術學類、綜合藝術學類、民俗藝術學類、應用藝術學類、藝術行政學類。	設計學門	綜合設計學類、視覺傳達設計學類、產品設計學類、空間設計學類、其他設計學類。	商業及管理學門	一般商業學類、會計學類、企業管理學類、貿易學類、財務金融學類、風險管理學類、行銷與流通學類、其他商業及管理學類。
		傳播學門	一般大眾傳播學類、新聞學類、廣播電視學類、公共關係學類、博物館學類、圖書資訊檔案學類、圖文傳播學類、廣告學類、其他傳播及資訊學類。	法律學門	一般法律學類、專業法律學類、其他法律學類。
		電算機學門	電算機一般學類、網路學類、軟體發展學類、系統設計學類、電算機應用學類、其他電算機學類。	民生學門	餐旅服務學類、觀光休閒學類、競技運動學類、運動科技學類、運動休閒及休閒管理學類、生活應用科學學類、服飾學類、美容學類、其他民生學類。
		建築及都市規劃學門	建築學類、景觀設計學類、都市規劃學類、其他建築及都市規劃學類。		

資源來源：整理自教育部統計處（2011）。學科標準分類。取自 http://www.edu.tw/STATISTICS/content.aspx?site_content_sn=7858

6 守門人 (gatekeeper) 的概念由社會心理學家 Kurt Lewin 於 1943 年提出 (Lewin, 1943)，一直到 1950 年正式被應用在新聞的領域，逐漸成為傳播領域常用的名詞，這幾年也廣泛的被應用到政治、財務、管理、社會、創造力、創新，以及教育等領域。Csikszentmihalyi (1996) 提出創造力系統理論 (systems model of creativity) 時，特別強調一個創意觀念，是否能被同行的學者專家等守門人接受，會影響到這個創意是否能夠繼續發展，並對該學術領域有所貢獻。一個國家的教育制度、學生入學的測驗考試，或者各級學校的考試或升學方式，也都一樣決定了參與者是否被淘汰或接受。這些有決定權的人都可以被統稱為教育守門人。在談學術發表時，編輯委員就被列為最具決定權和影響力的學術守門人或教育守門人。總而言之，教育守門人包括了各類各級政策決定者、評鑑者等等。

在「文化創意產業」進入政策、成爲流行名詞之後，國內許多大專院校開設相關系所、碩博士班。這些系所或碩博士班，多半屬於「管理學群」（臺灣大學，2010），相較於表 2 的課程分類，有更多跨越和整合。除了正式系所或碩、博士班，多所學校亦開設學位學程或學分學程，培育跨界人才。高等教育體系的系、所（含碩士班、博士班）、學位學程，名稱直接與「文化創意產業」相關、包括有關鍵字如文化創意、文化產業、文化事業、創意產業、創意事業、文創，舉例如表 3 所示：

表 3

高等教育體系與文化創意產業相關系所、學位學程

級 別	學校名稱	系、所、學程名稱	起始年	
大學部	國立高雄應用科技大學	文化事業發展系	2001	
	嘉南藥理科技大學	文化事業發展系	2003	
	國立臺北教育大學	文化創意產業經營學系	2006	
	弘光科技大學	文化事業發展系	2006	
	美和科技大學	文化事業發展系	2006	
	國立勤益科技大學	文化創意事業系	2008	
	佛光大學	文化資產與創意學系	2008	
	康寧大學	文化創意學系	2008	
	國立屏東教育大學	文化創意產業學系	2010	
	國立東華大學	藝術創意產業學系	2010	
	南開科技大學	文化創意與設計系	2010	
	興國管理學院	文化創意與觀光學系	2010	
	華梵大學	美術與文創學系	2011	
	國立臺北科技大學	文化事業發展系	2011	
	國立臺中教育大學	文化創意產業設計與營運學系	2012	
	南華大學	文化創意事業管理學系	2012	
	碩士班	國立臺北教育大學	文化創意產業經營學系碩士班	2005
		國立成功大學	創意產業設計研究所碩士班	2006
		國立屏東科技大學	客家文化產業研究所	2006
文藻外語學院		創意藝術產業研究所	2007	
東方設計學院		文化創意設計研究所	2007	
國立屏東商業技術學院		休閒遊憩與創意產業管理研究所碩士班	2008	
國立高雄餐旅大學		臺灣飲食文化產業研究所	2008	
佛光大學		文化資產與創意學系碩士班	2008	
國立屏東教育大學		文化創意產業學系碩士班	2010	
國立高雄應用科技大學		文化創意產業研究所碩士班	2010	

(續下頁)

級 別	學校名稱	系、所、學程名稱	起始年	
碩士班	國立東華大學	藝術創意產業學系碩士班	2010	
	大仁科技大學	文化創意產業研究所碩士在職專班	2010	
	國立臺北教育大學	文化創意產業經營學系碩士學位 EMBA 在職進修專班	2010	
	華梵大學	美術與文創學系碩士班	2011	
	景文科技大學	文化產業與創新設計研究所碩士在職專班	2011	
	南華大學	文化創意事業管理學系碩士班	2012	
	亞太創意技術學院	文化創意設計研究所碩士班	2012	
	國立成功大學	創意產業設計研究所博士班	2006	
博士班	國立臺灣藝術大學	創意產業設計研究所博士班	2010	
	實踐大學	創意產業博士班	2012	
學 位	國立臺中教育大學	文化創意產業發展學士學位學程	2008	
	開南大學	創意產業與數位整合學士學位學程	2009	
	輔仁大學	藝術與文化创意學士學位學程	2010	
	正修科技大學	創意產業經營(學士)學位學程	2010	
	臺灣首府大學	文化創意產業(學士)學位學程	2010	
	學 程	中國文化大學	時尚與創意產業品牌建構及經營管理學士 學位學程	2010
		國立臺北藝術大學	文創產業國際藝術碩士學位學程	2011
		國立中興大學	文化創意產業學士學位學程	2011
		高苑科技大學	文化創意設計與數位整合學士學位學程	2011
		正修科技大學	創意產業經營學位學程	2011

表 3 所列各系、所、班、學程的創立時間，大多在 2006 年後密集出現，其中 21 個開設在國立大學或學院、24 個在私立大學或學院。如以大學類型區分，13 個在科技大學、7 個在教育大學、25 個在一般大學或學院。如以公立、私立學校區分，開設相關系所班的國立大學 15 所、私立大學 19 所。值得觀察是，2011 年教育部公布補助「邁向頂尖大學計畫」的 12 所大學，只有國立成功大學、國立中興大學出現這類學位課程⁶。

以上僅是部分在名稱上與「文化創意產業」相關的教育資源舉例。課程內容方面，各領域與文化創意產業相關的內容繁多，學分學

⁶ 2011 年教育部「邁向頂尖大學計畫」共補助 12 所大學：國立臺灣大學、國立成功大學、國立清華大學、國立交通大學、國立中央大學、國立陽明大學、國立中興大學、國立中山大學、國立臺灣科技大學、長庚大學、國立政治大學、國立臺灣師範大學。

程也紛紛出現，顯示學生對相關知識和研究都有參與興趣。另以「臺灣博碩士論文知識加值系統」為例，鍵入關鍵字「文化創意產業」，可查詢自 2003 年到 2010 年約有 450 篇論文，這些論文作者分布的專業範圍，遠超過以上舉例的文創產業相關系所；研究主題從理論探討到生產行銷、金融稅務、政策法令、個案探討等，多元豐富。

高等教育並非正規教育全貌，但從以上高等教育現況，可看到正規高等教育系統對於文化創意產業人才需求的積極回應。但是，文化創意產業涵蓋廣泛，正規教育系統尚無法包含所有需求；例如關於「角色 (character) 創造」課程，在臺灣付之闕如；而「角色」卻是韓國內容產業的重要項目。再如，目前的音樂專業課程，除了「應用音樂」之外，較少流行音樂或流行音樂產業的內容，而流行音樂是臺灣引以為傲的文化創意產業項目，被行政院列入六大旗艦項目。

根據以上高等教育文創產業人才培育現況的整理，可以歸納幾點小結：

(一) 我國高等教育體系中，原有的各種學門配置，大致涵蓋文化創意產業所需要的上、中、下游各個面向；但在各別專業需求方面，以及上中下游之間的互動連結與整合尚有不足。

(二) 因應文化創意產業的需要，許多學校正在進行原本學門內部的課程改革，或設計新的系、所或學程，提供跨領域的教學方案。

(三) 以上改革都在正式教育體制中，以持續創新改善現有的教育，試圖培養文化創意產業所需人才。

二、社會教育文創人才培育概況

廣義「社會教育」包含社會所有的教育體系，而狹義則指「學校教育」之外、社會各階興起的新式教學活動；而其基本理念，具體而言，即為「社會關懷」、「文化創新」、「生活充實」、「教育推廣」（陳仲彥，2011）。

我國教育部對於「社會教育」採狹義概念，範圍包括補習及進修教育、成人教育及負責推展社會教育之博物館、圖書館、科學館及藝術館等社教機構。其中補習及進修教育又區分為國民補習教育、進修教育與短期補習教育 3 種，目前另有兩所空中大學提供成人教育。

在社會教育系統中，存在各種形態的教育資源與管道，培育文化創意產業相關人才。其中，以課程形式進行的教育選擇眾多，例如傳授實務技能和知識的技藝補助班⁷；或大學和獨立院校開設的教育推廣班。

經濟部商業司在 2007 年 1 月公告的公司行號營業項目代碼表 8.0 版增修內容，特別訂定「產業育成業」，內容定義為「為孕育事業、產品、技術及協助企業轉型、提供企業空間、設備、技術、資金、管理諮詢服務或人才培訓之事業」（經濟部商業司，2007）。位於臺北市內湖區的「學學文創志業公司」，是臺灣第一家民營文化創意產業的育成機構，提供企業或個人工作者空間、設備、技術、資金、品牌及管理諮詢服務，並且持續開設文化創意產業相關課程（臺灣創意設計中心，2011）。此外，許多企業基金會、藝文組織或藝文空間、非政府組織開設講堂或舉辦講、論壇，提供文化創意產業或生活美學課程。

「社區大學」是另一個重要社會教學系統。第一所社區大學，是 1998 年成立於臺北市的文山社區大學，至 2010 年，地方政府自辦或委辦社區大學已達 97 所（一般社區大學 83 所、原住民社區部落大學 14 所）、學生 27 萬人次。社區大學課程分為「學術」、「生活藝能」及「社團」三大類，主張課程與社區結合、在課程中反應現實問題，也包括地方產業發展及社區總體營造。（教育部社教司，2012）。

根據以上社會教育中文創產業人才培育現況整理，可歸納四點如下：

（一）文化創意產業的政策在社區、民間企業、非營利團體或大學的推廣教育中心引起效應。由於相關的美學及產業知識在正式教育系統中提供不足，且為滿足社會人士需求，許多民間單位開辦多樣課程、舉辦講座和論壇，提供相關知識。

（二）做為社區學習基地的社區大學，除了「生活藝能」課程外，也開始舉辦更多文化創意產業相關課程或活動。

（三）因應文化創意產業的人才培育需求，已有民間自辦的文化

⁷ 截至 2011 年 11 月 27 日為止，全國共有補習班 19007 家，其中技藝類補習班 3317 家，占總數的 17.5%（教育部，2011b）。

創意產業育成中心出現，提供從課程到創業輔導的各種服務。

(四) 以上都可視為非正式教育體系中，為補充正式教育無法或很難滿足的教育需求，所進行的持續性創新。

伍、教育創新——持續與破壞性的改革

許多政府了解創造力與國家未來競爭力的關係，透過各種政策、規定、會議等方式，集合力量推動教育創新，充實社會文創基盤。例如英國國家創意文化諮議會（National Advisory Committee on Creative And Cultural Education, NACCCE）於1999年提出了「我們全部的未來：創造力、文化與教育（all our futures: creativity, culture and education）」，許多相關的教育計畫相繼出現，包括著名創意夥伴計畫（creative partnerships）（National Advisory Committee on Creative And Cultural Education, 1999）。澳洲從2001年推行五年國家創新策略，培養年輕人的創新與創業精神（Commonwealth of Australia, 2001）。芬蘭2002年成立跨部門委員會，研究如何將創業精神融入教育（Ministry of Education of Finland, 2007）。新加坡在2003年，教育部長將創新與創業精神（innovation and enterprise, I & E）列為未來教育的重點，讓學生從小開始便培養他們的創新與創業精神（Ng, 2004）。

歐盟將2009年訂為創造力與創新年（European year of creativity and innovation 2009），主旨在提升個人、經濟和社會的創新和創造力，並透過教育等方式落實推動。該年歐盟27個會員國教育部長於3月22日至23日在捷克布拉格舉行非正式會議中，提出八點恢復歐洲經濟力量及面對其他社會挑戰的結論，其中第三點：「培育創新精神並推動創造力與創新」；他們認為，歐洲需要培植創業的態度，重視個人創意潛能的發展（吳靜吉，2009）。

馬來西亞政府將2010年訂為「創造力與創新年」；美國總統歐巴馬上任後，責成教育部於2010年執行6億5千萬美元的投資創新基金，希望從教育創新角度改善公共教育。英國政府於2002年，由

負責文化和教育的兩個部會推行創意夥伴計畫，而該計畫於 2009 年轉型由非營利機構持續推動（creativity, culture & education, CCE）（吳靜吉、樊學良，2011）。

自 2009 年起召開的「世界教育創新高峰會」（World Innovation Summit for Education, WISE），2011 年 11 月完成第三屆大會，來自全球 100 多個國家和地區的約 1300 名代表參加會議，以「變動的社會、變動的教育」（Changing Societies, Changing Education）為主題，討論如何使教育更具有活力以應對全球當前的問題和挑戰、如何以創新的教育理念提高人們素質，並且推動社會進步（World Innovation Summit for Education, 2011）。

聯合國教科文組織在亞太地區推動的教育創新為發展服務計畫（UNESCO-APEID），和中國聯合國教科文組織全國委員會共同設立的「文暉獎」，在 2010 年 11 月 8 日的中國國際教育創新大會上頒發第一屆兩項教育創新「文暉獎」：「高棉盲文與高棉手語創立」和北京外國語大學的「歆語」。2011 年 11 月 13 日在中國杭州舉行的「文暉論壇」，以「學會共處」為主題頒贈的第二屆「文暉獎」，從來自亞太地區 25 個國家的 78 個項目中，選評出不丹的「學會共存教育：午餐供給計畫」和馬來西亞的「社區參與提高學校績效：Ulu Lubai 國民學校經驗」（萬潤龍、林曼，2010）。前述計畫突破了傳統上課模式，從社會和學校的互動合作中提供學生參與和體驗過程，並且從中學習。

臺灣於 2002 年發表「創造力教育白皮書」，推動創造力教育（教育部，2002）；2008 年全國科學技術會議中，行政院劉前院長在會議閉幕式指示：「請教育部、國科會針對『想像教育』，規劃改進基礎教育的啟發方式……，國科會隨後推出「想像力與科技研究／實作能力培育」整合型計畫（國科會，2009），教育部則自 2011 年起推動「未來想像與創意人才培育計畫」（教育部，2011a）。

Robinson（2010）指出，過去的教育為引導學生對未來的職場技能預做準備，但未來的教育必須不一樣。21 世紀人類面臨嚴峻挑戰，最理想的未來資源是磨練人類自己的想像力、創造力和創新力；相對最大的風險，在於面對未來時，無法充分投資於開發這些能力。

因此，必須將開發想像力、創造力和創新力，列為教育和職業訓練的首要目標。

在Robinson (2010)的觀念裡，這些面對未來的轉變，包括社會、產業和經濟，也包括創意產業；但未來最大的問題，在於公共教育制度不能提供受教者所要面對未來的能力。他認為，教育的目的不再是培養可以工作、有技術的人，而是有創意的人。雖然目前有許多老師在世界各地改進教學方法，但這樣的改革，創新格局不夠大；更大規模的教育改革刻不容緩。

Robinson的意見，讓我們超越文化創意產業的框架，從社會轉型的現況和未來挑戰，思考人才培育議題。教育體系必須走出工業時代邏輯。Drucker (1995, 2002)對於「創業型社會」的觀察指出，教育除了為新產業培育人才，更必須創造這些產業的社會條件與基盤，培養能夠適應變化、具創造力的人才。「文化創意產業教育」固然是學校廣增新課程的指引，但培養創造力人才，是面對時代挑戰的宏觀議題。

Robinson強調的「教育」，包含為各種目的開設課程設的學習團體；而「學生」指任何為了目的而學習的人。他所強調的教育改革，並不一定發生在「教室」裡，如同他對於社會、社區和組織創新的強調。「學生」也不一定是擁有學籍的在校生，任何為了因應變局而產生自我學習動機、並且參與行動的人，都是學生。顯然Robinson將「正規教育」和「社會教育」的界線，在教育創新的討論中隱去；不論何種教育，都必須創新。

面對新時代的創意經濟，除了「創意教育」、更需要「教育的創新」，用創新方法改變過去教育的不足。

Christensen、Horn與Johnson (2008)指出，在原來的組織或制度中，只會產生「持續性創新」(sustaining innovation)，例如電腦，進入原本的學校系統，只會成為豐富上課方式的工具，而不會帶來教育的根本突破。他主張用「破壞性創新」(disrupting innovation)改變教育陳規和狀態。「破壞性創新」發生在與「持續性創新」不同的對象和市場，因此成功的「破壞性創新」可能改變市場規則，成為未來主流的產品或服務。

Christensen 等人 (2008) 提出破壞性課程 (disrupting class) 概念，強調電腦和網路可以對教育造成「破壞性創新」。根據 Robinson 觀點，許多教育內部的創新 (他所指即是「持續性創新」) 並不能徹底改變教育。如同 Christensen 等人 (2008) 研究指出，既有組織會限制改變的規模，但世界有愈來愈多前所未見的問題必須解決，必須積極培養具創意的人才，「教育的創新」因此更形重要。

「教育的創新」透過不同於傳統教育制度的「破壞性創新」而發生、完成，這種創新的成果一旦滿足了教育系統本身的需求而被接納，就會成為教育「持續性創新」的一部分。

Leadbeater 與 Wong (2010) 用一個 2 乘 2 的矩陣，描述四種教育的創新，包括正式教育、非正式教育中的「持續性創新」和「破壞性創新」(請參閱表 4)。Leadbeater 與 Wong (2010) 用這四種模式分別探討教育創新的方式和意義，目前包括臺灣在內，許多國家的產、官、學、研、藝、民，都在進行教育創新，發生在各地的案例，都可以歸納進入這個矩陣模式中。以下分別舉例說四個創新模式：

表 4
教育創新模式

分 類	正式 (Formal Learning)	非正式 (Informal Learning)
持續性創新 (Sustaining Innovation)	改善 (Improve)	增補 (Supplement)
破壞性創新 (Disruptive Innovation)	再造 (Reinvent)	轉化 (Transform)

資料來源：Leadbeater, C., & Wong, A. (2010). *Learning from the Extremes*. Retrieved from http://www.cisco.com/web/about/citizenship/socio-economic/docs/LearningfromExtremes_WhitePaper.pdf

(一) 正式教育、持續性創新

在臺灣，正式教育中的持續性創新已經啟動。由於文化、創意和產業三個領域之間的組合是新興趨勢，人才培育也需要新的觀點和實踐策略。國科會和教育部也因應這樣趨勢，推動大學在體制內創新。

第一部分，是成立文化創意產業相關的系所或學程。許多大學為因應文創產業人才培育趨勢，陸續成立系所或學位學程推動教育創新

或改善（請參閱前節表 3），或者推動課程和教學方式的創新。為了解決當前文創產業跨領域教學師資不足的問題，國科會於 2007 年通過「行政院國家科學委員會補助產學合作研究計畫作業要點」，引進產業界專家充實師資進行合作教學，建立產業和學校合作的聯繫（教育部產學合作網，2011）。教育部也自 2010 年起實施為期三年的「技職再造」方案，藉由「強化教師實務教學能力」、「引進業界師資」以及「落實學生校外實習課程」等策略，提升產學合作績效，同時增加學生和老師參與實務工作機會（教育部產學合作網，2011）。

第二部分，許多大學除了成立相關系所和學程以外，也另闢窗口或成立新學院或計畫，豐富學生學習內容；跨領域、跨國研究計畫也次第推動，例如：

1. 國立臺灣師範大學文化創藝產學中心「臺灣文化創意產業研究人才養成團隊」推動計畫：自 2009 年開始執行，為期三年，整合該校美術、音樂、體育、文學等系所的學術能量，培養未來社會所需的文創專業及研究人才，主要計畫包括文創產業研究人才養成、兩岸及國際文創產業學術研究合作交流等（臺灣師範大學文化創藝產學中心，2012）。

2. 國立政治大學、國立臺灣科技大學「創意設計與創新研究」：在教育部第二期頂尖大學計畫補助項目中，政大負責創新學術研究，以該校第一期頂大計畫「未來傳播」、「服務創新」為基礎，深化運用認知腦神經科學，厚實傳播、文化創意、商業創新的研究論述（政治大學，2012）。該計畫也將推動跨領域創新課（學）程及跨國雙聯學程、建立創新資料庫和實驗室、持續與關鍵產業推動產學合作、成立亞太服務創新研究聯盟、擴展國際合作網路。

3. 臺灣藝術大學的「藝職通」計畫：結合 Our Museum（我們的博物館）、Our Studio（我們的創意工坊）與 Our Factory（我們的夢工廠），建立從藝術學習、專案管理、職場學習的學習過程。2008 年，該校成立藝文產業創新育成中心，增加學生參與實作的學習機會。

4. 交通大學藝文中心：成立於 1990 年，在沒有藝術學院、以理工為主的大學，提供藝術人文必修課程、駐校藝術家、藝術季和定期展演活動。

5. 臺南藝術大學虛擬藝術村：網路上的虛擬教室，共有 8 個虛擬中心提供不同的實務課程，教授駐站與學生就實務進行討論。虛擬藝術村的設計提供多元課程，且克服學校位置偏遠、邀請老師不易的障礙。

6. 國立政治大學「X 書院」、「金旋獎」、「大眾文化與流行課程」：X 書院獲教育部創造力教育計畫中的創意學院子計畫支持，成為全校的創意通識課程，統合通識教育、專業教育與體驗，培養學生面對未來的勇氣與創意。2010 年引進流行音樂界製作人、創作人和授課老師協同教學，學習成果是製作演出「麥田花」音樂劇。「金旋獎」由學生自己主持、以流行音樂為主的年度競賽，屬於學生課外活動，但累積多年，已經產生許多流行界人才，例如：張雨生、陶晶瑩、蘇打綠、盧廣仲、Freedy、陳綺貞等等。「大眾文化與流行音樂課程」由傳播學院接受行政院新聞局「100 年度流行音樂人才培訓補助計畫」補助開辦，2012 年 2 月進行第二學期，開設音樂創作與製作等六門課，培育具國際視野的大眾音樂工作者，包括流行音樂創作人、策展人、製作人、管理人等。

（二）非正式教育、持續性創新

正式教育很難完全滿足學生個別性向和潛力，因此，許多國家都有非正式補充教育，提供學生額外的智識和技能；這些課後補充教學的內容安排，較正式教育更具創意與彈性，因此也是持續性的創新教育。

以芬蘭 ARKKI 建築學校為例，約有 350 位 4 到 18 歲的學生在放學後到 ARKKI 上課，學生被分成 4-6 歲、7-13 歲以及 14-18 歲的組別，孩子隨時可以加入（ARKKI, 2011）。ARKKI 目的不是培養建築師，而是讓學生從遊戲中學習空間、環境、建築、設計概念，了解建築歷史和文化脈絡，實現想像力、創造力與合作的行為。

這所學校所以出名，因為赫爾辛基市政府為開發名為「豌豆島」的舊船塢，邀請三組專業建築師和兩組附近居民比稿，也邀請 ARKKI 學生組團參與（林偉文，2011）。ARKKI 老師將參與比稿當作目標導向的學習計畫，讓 4 到 6 歲兒童想像建築，7 到 13 歲小孩繪圖設計，14 到 18 歲學生塑造模型。比稿結果，ARKKI 的學生和專業建築師，獲支持情況不相上下。類似的持續性創新非正式教育學校，

在芬蘭提供了音樂、舞蹈、科學等方面課程，這樣的學校通常需要社區、甚至小學兒童的父母共同參與。

在臺灣，與文化創意產業有關的非正式補充教育，主要包括幾種類型：

1. 民間講堂／學院

因為文化創意產業是個新興的領域，正式教育未必能夠滿足學生的需求，已經畢業的成人，也很難有機會重回學校學習。許多民間單位設計多樣課程、舉辦各種講座和論壇，提供文化創意產業相關知識。其中持續舉辦課程的著名講堂，如敏隆講堂（1995年成立）、誠品講堂（1997年成立）、富邦講堂（2000年成立）、德傳講堂（2001年成立）、臺灣影藝學院（2003年成立）、數位內容學院（2003年成立）、學學文創志業（2006年成立）、臺北書院（2010年成立）等，其他還包括典藏雜誌的「典藏創意空間」、動腦雜誌的「動腦講座」等。在文化創意產業的諸多類別中，都有各種學會、協會或其他民間組織不斷開設課程，提供社會民眾學習進修。

2. 大學附設推廣教育中心

許多大學附設推廣教育中心，開設課程供一般人士進修，甚至隨班附讀取得學分，讓校園教授的內容普及社會。最具規模者為中國文化大學推廣教育部，開設課程眾多，包含文化創意產業上、中、下游各環結；文化大學也設有「創意產業中心」，專司發展文化創意產業相關課程與論壇。其他如臺北藝術大學、臺灣藝術大學，也持續開設文化創意產業相關課程。教育部設有大專院校推廣教育課程資訊網（<http://cell.moe.edu.tw/>），方便民眾查詢課程及開課學校。

3. 社區大學

社區大學課程貼近地方與生活，許多課程與文化創意產業相關，例如臺灣社區大學教師協會 2011 年 9 至 12 月舉辦文化創意產業種子教師培育讀書會；花蓮縣原住民族部落大學開設原住民文創產業課程；雲林縣山線社區大學課程設計及辦學理念，即包括了「文創產業、休閒樂活」；北市大同社區大學 2009 年舉辦「文化創意產業發展走向研討會」、2010 年 7 月舉辦「文化政策與藝文產業經營發展走向研討會」等臺北市文山社區大學 2012 年開設「表演藝術欣賞」、「電影

美學講堂——電影風·瘋電影、文山學」等課程。臺北市原住民部落大學在2012年，開設「產業學程」、「數位媒體學程」、「文化與語言學程」、「藝術學程」等，也在2010年7月舉辦「原住民文創產業經營發展研討會」、2011年4月15日與萬華社區大學共同合作舉辦「文創啓動——從原鄉生命力出發」論壇。

（三）正式教育、破壞性創新

指正式教育制度之中，突破原本體制、學制或課程的創新教育，讓學生可以透過非傳統的入學、課程和學習方式獲得證書或學位。典型的例子是美國的公辦民營學校（charter school），以及其他具有正式教育性質的另類學校。這種學校提供機會，讓傳統學校裡不易發揮潛能或專長的學生可以有效學習，例如美國的知識就是力量計畫（knowledge is power program, KIPP）（吳靜吉，2010）等。以下列舉幾個爲了培育文創人才而新創或創意組合現有學校的實例：

1. 英國倫敦藝術大學（University of the Arts London）

英國1986年成立倫敦藝術大學（University of the Arts London），該校先後整合六間與文創相關的著名學院，包括：倫敦印刷學院（London College of Printing）、倫敦時裝學院（London College of Fashion）、倫敦傳播學院（London College of Communication）、坎伯威爾藝術學院（Camberwell College of Arts）、雀兒喜藝術與設計學院（Chelsea College of Art and Design）、中央聖馬丁藝術與設計學院（Central Saint Martins College of Art and Design）。六所學院依然獨立，因設置類似企業總部的管理機制，學生可以跨學院學習，並與不同學院的學生共同製作和設計活動。過去個別學生受限於資源和能力，無法將創意和作品完整呈現給觀眾或投資者，透過學校管理機制協調，可以爲創作或展演的學生完成場地租借、展演手冊與海報製作、行銷計畫等行政管理，而這些文創產的中介服務工作，也由學生依興趣和專長參與。這個創新的管理機制，提供新的教學和參與模式，使倫敦藝術大學成爲文創教育重鎮。

2. 芬蘭 Aalto University

芬蘭將包括赫爾辛基經濟學院（The Helsinki School of Economics，

包含管理和商學）、赫爾辛基藝術與設計大學（The University of Art and Design Helsinki），以及赫爾辛基科技大學（Helsinki University of Technology）合併為一所名為創新的大學，後來改以該國設計大師 Alto 為名，稱為 Alto University。這三種學校的組合包含了上中下游文創人才，成為集創意、創新、創業一氣呵成的創新大學。

3. 香港兆基創意書院（HKICC Lee Shau Kee School of Creativity）

這間書院是一所由香港政府委託香港當代文化中心主辦的公辦民營學校，在創辦之初獲得李兆基基金會的贊助，因而名為香港兆基創意書院。學校風氣自由民主，課程內容從設計的創意發想、創新的執行，到創業精神的互相連貫，除了基本學科，亦強調創意和人格養成，畢業可以參加香港的高考進入大學。

4. 首爾藝術大學（Seoul Institute of the Arts）

這所大學設立於 1962 年，為一所私立的綜合型藝術大學，跳脫韓國正式體制的招生、課程和教學的模式，強調以實務教育為方向，且不採用紙筆方式考試測驗。目前設有戲劇、電影、廣播、視覺設計、廣告、舞蹈、數位藝術等系，由於「韓流」帶動了影視產業發展，首爾藝術大學成為韓國最重要的流行影視文化人才培養基地，全度妍、孫藝珍、洪恩希、安在旭、尹東煥、金在旭、金荷娜、金正賢、李準基、李東健、朴恩惠等眾多明星都從這裡畢業。

5. 丹麥阿爾胡斯（Aarhus）市的 KaosPilot 學校

位在丹麥阿爾胡斯市的 KaosPilot 學校，1991 年由 Uffe Elbaek 在政府的補助和民間贊助下創辦。最早以特技和馬戲方式協助無法接受傳統型態教育的學生或中輟生入學，後來轉型成為一所強調系統性思考和社會創新的創意學院。KaosPilot 重視實務經驗，安排學生在丹麥跨國企業支持下出國現場上課，其內容強調面對實際社會問題，應用「街頭智慧」以及團隊力量解決困難。

（四）非正式教育、破壞性創新

這裡所謂破壞性創新是指低成本、高效率，讓每個人都有機會接觸知識，尤其利用科技提供的普遍性和方便性，讓有意學習但很難進入正式教育系統的人，容易接觸知識和技能；即是所謂處處可學的大

學 (the university of wherever) (Keller, 2011)。破壞創新並不和主流的教育系統對抗，但發展出新的教育模式，甚至最後成為教育體制的一部分。以下所列舉的案例中，有些直接和文創教育有關，有些如 TED、開放式課程、Youtube 等，雖然不以文創為主，卻包含豐富的文創素材。

1. TED

TED 是技術 (technology)、娛樂 (entertainment)、設計 (design) 三個英文字縮寫，為一家美國非營利機構，成立於 1984 年，每年春天在美國加州、夏天在倫敦邀請以科技、娛樂和設計為主的各行各業傑出人士相聚，現在則包含更廣泛的傑出人才。每一個被邀請的傑出人士，只能將他的專業精華在 20 分鐘內和在場聽眾分享，因此每個人演講之前都必須經過專業指導和演練。截至 2011 年 12 月 6 日為止，已經有 919 位專家參與演講。而演講的錄影總共有 1086 部，所有的影片已經翻譯成 83 種語言，中文則有簡體字和繁體字兩種，而繁體字的影片目前已經高達 996 部。在企業的贊助下，這些影片已經成為免費的學習或教學的素材。

2. 麻省理工學院開放式課程計畫

目前已經開放 900 多堂課程在網路上供民眾下載。在麻省理工學院之後，又有約翰霍普金斯大學等參與，目前已有愈來愈多大學提供免費課程參與這項計畫。在臺灣，奇幻基金會首先號召志願者，將這些資料譯成中文在網路提供瀏覽。

3. Youtube 以及 Youtube Education 教育頻道

只要可以接觸到電腦，就可以觀賞在 Youtube 上面所呈現的文化藝術作品展演，以及會議論壇等等的資訊。Youtube Education 教育頻道，則更集中的成為學習新知的管道。Youtube Education 和知名的大學如哈佛大學、劍橋大學等合作，讓這些大學的授課內容，應用高畫質錄製，成為線上免費學習的材料。

4. El Sistema

委內瑞拉經濟學家也是古典音樂家的 José Antonio Abreu，認為古典音樂可以讓犯罪累累、貧窮不堪的青少年與兒童，透過學習音樂知識和技巧接觸美好的藝術，找到自信希望、改變家庭關係和生

活內涵，從此遠離毒藥、犯罪和貧窮，於 1975 年成立 El Sistema 計畫。實施兩年後，由於成效良好，並且有學生獲得國外競賽的肯定，得到政府支持，到現在為止已經有三十幾萬個孩子參與這個計畫，El Sistema 因此成為所有國立青少年管弦樂團的總稱。洛杉磯交響樂團的指揮 Gustavo Dudamel，就是在這個制度下脫胎換骨的音樂家。兒童只要有興趣，可以免費參與這項音樂教育。這項計畫成功之後，目前也廣泛的被美、英、韓等 25 個國家所採用。

5. 雲門舞集藍天教室

雲門舞集在 921 地震之後展開的災區陪伴計畫，以舞蹈和肢體課程前進災區學校，讓學生在肢體伸展中忘記痛苦。這項計畫持續進行至今天，範圍不限 921 地震災區，已更前進到 88 風災的災區及其偏鄉，同時在民間基金會贊助下，也已經推廣到香港，成為針對兒童的免費舞蹈課程。

6. 孩子的第一哩路——紙風車 319 鄉村兒童藝術工程

紙風車文教基金會發動的兒童劇巡演計畫，所有經費來自民間捐助。總共花費 5 年時間，從宜蘭縣員山鄉、嘉義縣阿里山出發，演遍臺灣的 319 個鄉鎮，終於在 2011 年 12 月 3 日於新北市的萬里區畫下美麗句點。這項計畫成為一次龐大的社會力量動員，讓每個偏遠地區的兒童，都有機會免費接觸專業的戲劇演出。

7. LXD

華裔美人朱浩偉 (Jon Chu) 創辦。他看到許多舞技高超的年輕人，沒有正式舞蹈學習經歷卻能自學成功，而他們學習管道都來自 Youtube 等社會媒體，於是將自學成功的舞者和專業舞者合組 LXD (the legion of extraordinary dancers) 舞團。他應用本身的電影專長和經驗，讓這個舞團名利雙收，同時提供平臺給沒有機會學習舞蹈的青少年，透過免費媒體或其他容易接觸的方式，學習舞蹈或技能。

8. 網路「品牌學院」

源自 2006 年行政院核定的「品牌臺灣發展計畫」，同年成立「品牌學院」，由經濟部主導、國貿局主辦、中華民國對外貿易發展協會執行。品牌學院針對企業主、品牌經營者提供課程，上課方式包括實

體課程、線上教學課程和專欄文章。2007年成立網路「品牌學院」，將歷年精采課程免費上網提供瀏覽，內容包括影音課程「影音學院」、專欄文章的「紙上學院」。

陸、結論與建議：期待「文化創意」的社會

文化創意產業是一個新名詞，但它本身不是一個產業；或者說，它代表著社會、經濟、文化、科技演變之下，所衍生的新型態生產和消費關係。創意，是未來決定勝負的關鍵，培養「文化創意產業」人才，也就是培養適應未來產業趨勢和社會變遷的人才。創意的人才必須在整體有創意的環境中養成，而創意分子的活躍，可以吸引更多創意者加入、或碰撞激發更多靈感，這正是 Landry（2000）寫創意城市（the creative city: a toolkit for urban innovators），或 Florida（2002）描述創意新貴崛起（the rise of the creative class）之主要精神。

吳靜吉等人在研究臺灣和南韓文化創意產業人才的培育政策後，指出其中幾點異同。他們發現，臺灣與南韓均重視人才培育，有上中下游人才全面培育的認識，也積極充實高等教育相關的課程和研究；但是，兩國在教育創新上也面臨類似的問題，亦即正式體制中的課程創新目前都還難以評估效果；非正規體制的教育創新，需要更多民間力量的參與和投入（于國華、吳靜吉，2011；吳靜吉、于國華、郭秋雯，2011；郭秋雯、吳靜吉，2011）。吳靜吉、于國華、郭秋雯（2011）認為，韓國由民間創辦的 Haja 學校（The Youth Factory for Alternative Culture，直譯「青年另類文化工廠」）提供了一個教育創新實驗；另外，韓國的 KACES（Korea Arts and Culture Education Service）提供藝術家和學校藝術教育的中介，都值得臺灣參考。臺灣也有相對優點，民間充沛的活力，以及自推動「社區總體營造」以來「由下而上」的觀念，形成很大的民間力量，補足政府或正規教育系統無法提供的教育資源和機會。雖然許多成功人士並未從正式教育體制中得到學位，例如賈伯斯、比爾蓋茲、楊致遠、吳季剛等，但不能因此否定正式教育的重要。目前的教育制度，將人類社會從農業文明帶進工業文

明、又進入資訊時代；但新世界和過去有著極大不同，人類面對的困境比過去複雜多樣。人類需要培養更多創意，以解決未來的問題，教育也必須隨之轉變方法與目標，教導能夠面對未來、解決問題的學生。

培養文化創意產業人才，在教育思維上，並非只是增加「文化創意產業」相關課程，而需要大規模的教育創新，不論正式教育或非正式教育。其中，「破壞性創新」又比「持續性創新」更重要，因為「破壞性創新」代表著超越過去框限的可能，而這些創新的教育模式一旦證明可行或有效，可以進一步影響「持續性創新」的方向和軌跡。在臺灣，破壞性創新在正式和非正式教育都值得期待，當然，正式教育的守門人，也可以用創新的組合，整合持續性的正式教育和非正式教育創新、以及破壞性的正式和非正式教育創新這四種策略的優點，尋找共同交集的「甜蜜點」（吳靜吉，2010）。

綜合前述有關當前文創產業及其人才培育相關政策之分析與綜合討論後，我們進一步提出以下八點具體建議，供我國文創產業之政策擬定與人才培育及教育創新時的參考。

- 一、文化創意產業範圍廣泛，內容跨越不同學門；文化創意產業的教育，勢必要有更宏觀的決策。建議仿效科技顧問室，在行政院設立跨部會的「文化創意產業顧問室」，統籌文化創意產業跨學科的教育計畫、考核、諮詢、經費概算及協調等事項。
- 二、文化創意產業所包含的項目，各有不同的專業知識；為傳承或促進產業發展，各產業都有許多非政府或非營利組織，做為產業的中介團體。民間機構較政府或教育體制更為靈活、也更接近產業與市場，政府可以善用民間力量，鼓勵民間提供創新教育內容，協助培育人才。
- 三、實踐「文化創意產業發展法」，積極落實第 11 條的人才培育⁸，積極扶植第 12 條所涉及各機制或事項⁹，充實及培訓產業各環節

⁸ 文創法第 11 條：為培育文化創意事業人才，政府應充分開發、運用文化創意人力資源，整合各種教學與研究資源，鼓勵文化創意產業進行產官學合作研究及人才培訓。政府得協助地方政府、大專校院及文化創意事業充實文化創意人才，並鼓勵其建置文化創意產業相關發展設施，開設相關課程，或進行創意開發、實驗、創作與展演。

⁹ 參見註 5。

所需要人才。

- 四、文化創意產業人才培育必須兼及專業和跨領域知識、同時掌握在地文化與國際化，除了正規教育的課程設計、教法教材必須調整，也必須研發新的評鑑方式。同時，應考慮超越原來的教師資格限制，增加業界專家進入學校，或擴大產學合作範圍，提供學生及早接觸實務的機會。
- 五、結合大學的研究實力，充實文化創意產業研究。由於文化創意產業是新興領域，缺乏過去的研究基礎，且內容跨越不同領域，可由教育部以年度委託研究方式，資助各大學申請專項研究，逐年出版專書（年度報告）。同時，推動文化創意產業的研究學門建立，例如出版學術期刊、舉辦國際國術研討會、補助參與國際學術研討會，引導學者參與研究。
- 六、鼓勵各高等教育文化創意產業相關領域師資再進修，充實跨領域知識或實務技能，提升教師的教學和研究能力。
- 七、1990 年代中期在臺灣推動的社區總體營造，鼓勵民間「由下而上」提出社區經營主張，由政府給予補助或行政支持。經過十多年推動，臺灣民間創意活力勃蓬；社區營造如今轉化為空間和環境的美學運動，正在創造臺灣的文化生態和城鄉新風貌。由此可見，活力在民間，必須以有效策略經營或善用民間創意，「由上而下」的資源分配搭配「由下而上」的創意發展，營造有助於創意激發的環境。
- 八、政府爭取國際合作，吸引國外企業在臺設立公司或工廠，可引進資金、技術及培養人才。例如經由導演李安牽線，視覺特效公司 Rhythm & Hues (R&H) 投資 10 億元資金，進駐高雄駁二藝術特區成立視覺特效與後製研發中心，預計 3 年內培訓 600 名臺灣視覺特效人才，挑選 200 人為正式員工 (The Wrap Covering Hollywood, 2012)。R&H 是電影「納尼亞傳奇」的特效團隊，類似的國際合作不但增加產值和就業機會，也可以從實務中培養頂尖專業人才，值得積極努力。

不論創新教育或教育的創新，目標都是培育更有創意的人才。文化創意產業發展的「基盤」，也就是社會的「文化創意」環境，是最

關鍵的條件；讓創意成爲普遍的生活態度，才能支持從創意發想到生產、消費的各個環節。唯有營造「文化創意」的社會，「文化創意產業」在臺灣方得以持續發展。

參考文獻

- 于國華、吳靜吉（2011）。**投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境研究（臺灣篇）**。香港當代文化中心「投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境」委託研究案，未出版。〔Yu, K. H., & Wu, J. J. (2011). *Investing creativity: Studying on the talent and creative ecology development for the cultural and creative industries in Taiwan and South Korea (Taiwan chapter)*. Unpublished research report, Hong Kong Institute of Contemporary Culture, Hong Kong.〕
- 文化創意產業發展法（2011）。**文化創意產業發展法**。取自 <http://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0170075> 〔Law for the Development of the Cultural and Creative Industries (2011). *Law for the development of the cultural and creative industries*. Retrieved from <http://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0170075>〕
- 文建會（2009a）。**創意臺灣——文化創意產業發展方案行動計畫（98-102年）**。臺北市：作者。〔Council for Cultural Affairs (2009a). *Creative Taiwan: Cultural creative industries develop action plan (2009-2013)*. Taipei: Author.〕
- 文建會（2009b）。**文化創意產業（第二期）修正計畫 97-102年**。臺北市：作者。〔Council for Cultural Affairs (2009b). *Amendment plan of Cultural creative industries (2008-2013)*. Taipei: Author.〕
- 文建會（2011）。**文化創意產業發展年報**。臺北市：作者。〔Council for Cultural Affairs (2011). *Yearbook of Taiwan cultural creative industries development*. Taipei: Author.〕
- 臺灣創意設計中心（2011）。**創意設計商店**。取自 <http://designspot.boco.com.tw/index.php/design-store/9-2011-01-24-13-03-44/87-2011>

-11-08-03-37-17 [Taiwan Design Center (2011). *Creative design companies*. Retrieved from <http://designspot.boco.com.tw/index.php/design-store/9-2011-01-24-13-03-44/87-2011-11-08-03-37-17>]

臺灣師範大學文化創意產業學中心 (2012)。臺灣文化創意產業研究人才養成團隊推動計畫。取自 http://cctalent.ccic.ntnu.edu.tw/result_detail.php?article_id=40 [Cultural & Creative Industries Center of National Taiwan Normal University (2012). *NTNU in house training project*. Retrieved from http://cctalent.ccic.ntnu.edu.tw/result_detail.php?article_id=40]

吳靜吉 (2009)。創造力、創新和創業精神。今周刊, 667。 [Wu, J. J. (2009). Creativity, innovation, and entrepreneurship. *Businesstoday*, 667.]

吳靜吉 (2010年11月)。未來教育的想像：在教育創新的途徑中尋找甜蜜點。第二屆臺灣教育研究學會學術研討會發表之論文。國立中山大學，高雄市。 [Wu, J. J. (2010, November). The imagination of future education: Finding a sweetspot in the education innovation. *Paper presented at the conference of The Taiwan Education Research Association*. National Sun Yat-sen University, Kaohsiung City.]

吳靜吉、樊學良 (2011)。臺灣創造力教育相關政策與實踐經驗。創造學刊, 2 (1), 5-28。 [Wu, J. J., & Fan, H. L. (2011). The policy and practice of creative education in Taiwan. *Journal of Chinese Creativity*, 2(1), 5-28.]

吳靜吉、于國華、郭秋雯 (2011)。投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境研究 (比較分析)。香港當代文化中心「投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境」委託研究案，未出版。 [Wu, J. J., Yu, K. H., & Kuo, C. W. (2011). *Investing creativity: A comparative study on the talent and creative ecology development for the cultural and creative industries between Taiwan and South Korea*. Unpublished research report, Hong Kong Institute of Contemporary Culture, Hong Kong.]

- 林偉文 (2011)。未來想像與創造力的培育——以芬蘭 Arkki 兒童與青少年建築學園為例。《國民教育》，51 (3)，67-72。〔Lin, W. W. (2011). The nurture of imagination and creation: Arkki, school of architecture for children and youth in Republic of Finland. *Elementary Education*, 51(3), 67-72.〕
- 政治大學 (2012)。政治大學邁向頂尖大學計畫。取自 http://topu.nccu.edu.tw/intro/super_pages.php?ID=intro6 〔National Chengchi University (2012). *NCCU top university project*. Retrieved from http://topu.nccu.edu.tw/intro/super_pages.php?ID=intro6〕
- 政治大學創新與創造力研究中心 (2010)。從創造力探討文化創意產業發展。未出版研究計畫，國立政治大學「厚植學術·富強社會·建構未來」五年頂尖研究發展計畫 (100-104)，未出版。〔Center for Creative and Innovation Studies of National Chengchi University (2010). *Exploring the development of creative and cultural industries based on the perspective creativity*. Unpublished research proposal of the NCCU Top University Project (100-104), National Chengchi University, Taipei.〕
- 郭秋雯、吳靜吉 (2011)。投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境研究 (南韓篇)。香港當代文化中心「投資創意——臺灣與南韓文創產業人才與環境」委託研究案，未出版。〔Kuo, C. W., & Wu, J. J. (2011). *Investing creativity: Studying on the talent and creative ecology development for the cultural and creative industries in Taiwan and South Korea (South Korea Chapter)*. Unpublished research report, Hong Kong Institute of Contemporary Culture, Hong Kong.〕
- 臺灣大學 (2010)。101 年大學網路博覽會。取自 <http://univ.edu.tw/GroupDetail1.asp?Group=管理學群> 〔National Taiwan University (2010). *2012 University exposition on network*. Retrieved from <http://univ.edu.tw/GroupDetail1.asp?Group=管理學群>〕
- 國科會 (2009)。國家科學技術發展計畫 (2009 年至 2012 年) 討論項目部會署協調會議決議。取自 <http://nscnt07.nsc.gov.tw/tc/>

NEWS/ATTFILE/0980004_2.doc [National Council of Science (2009). *Resolution of the coordinate meeting over departments of the national science and technology development plan (2009-2012)*. Retrieved from http://nscnt07.nsc.gov.tw/tc/NEWS/ATTFILE/0980004_2.doc]

教育部 (2002)。創造力教育白皮書：打造創造力國度。臺北市：作者。
[Minister of Education (2002). *White paper on creative education: Establishing a republic of creativity for Taiwan (R.O.C.)*. Taipei: Author.]

教育部 (2011a)。未來想像與創意人才培育計畫。取自 http://www.edu.tw/plannews_detail.aspx?sn=501&pages=0 [Minister of Education (2011a). *Future indignation and human resource development plan*. Retrieved from http://www.edu.tw/plannews_detail.aspx?sn=501&pages=0]

教育部 (2011b)。全國各縣市補習班總數統計。取自 <http://bsb.edu.tw/> [Minister of Education (2011b). *Number of private supplementary schools of Taiwan's cities/counties*. Retrieved from <http://bsb.edu.tw/>]

教育部社教司 (2012)。社區大學校數、學員數及經費收支統計。取自 http://www.edu.tw/files/site_content/b0013/communiversity.xls [MOE's Department of Social Education (2010). *Numbers of schools, students, and income & expenditure of Taiwanese community colleges*. Retrieved from http://www.edu.tw/files/site_content/b0013/communiversity.xls]

教育部產學合作網 (2011)。產學合作計畫簡介。取自 <http://www.iaci.nkfust.edu.tw/Industry/CP.aspx?s=16&n=32> [MOE's Industry-Academy Cooperation Information (2011). *The introduction of industry-academy cooperation plan*. Retrieved from <http://www.iaci.nkfust.edu.tw/Industry/CP.aspx?s=16&n=32>]

教育部統計處 (2011)。學科標準分類。取自 http://www.edu.tw/STATISTICS/content.aspx?site_content_sn=7858 [MOE's

- Department of Statistics (2011). *Standard education attainment and course of study classification*. Retrieved from http://www.edu.tw/STATISTICS/content.aspx?site_content_sn=7858]
- 陳仲彥 (2011)。社會教育概論。臺北市：師大書苑。〔Chen, C. Y. (2011). *Introduction to social education*. Taipei: Shtabook.〕
- 楊朝祥、徐明珠 (2007)。創意經濟與人才培育。國政研究報告，取自 <http://www.npf.org.tw/post/2/1871> 〔Yang, C. H., & Hsu, M. C. (2007). *Creative economy and human resource development*. Retrieved from <http://www.npf.org.tw/post/2/1871>〕
- 萬潤龍、林曼 (2010)。爲「文暉獎」而感動。取自 <http://big5.eastday.com:82/gate/big5/pinglun.eastday.com/p/20101109/u1a5537935.html> 〔Wan, R. L., & Lin, M. (2010). *Touching for Wenhui award*. Retrieved from <http://big5.eastday.com:82/gate/big5/pinglun.eastday.com/p/20101109/u1a5537935.html>〕
- 經建會 (2005)。挑戰 2008：國家發展重點計畫 (2002-2007) (修訂版)。取自 <http://www.cepd.gov.tw/m1.aspx?sNo=0001568&ex=3> 〔Council for Economic Planning and Development (2005). *Challenge 2008: National Development Plan (2002-2007)*. Retrieved from <http://www.cepd.gov.tw/m1.aspx?sNo=0001568&ex=3>〕
- 經建會 (2011)。創意經濟快速發展。取自 <http://www.cepd.gov.tw/m1.aspx?sNo=0014797> 〔Council for Economic Planning and Development (2011). *The rapid development of creative economy*. Retrieved from <http://www.cepd.gov.tw/m1.aspx?sNo=0014797>〕
- 經濟部商業司 (2007)。公司行號營業項目代碼表 8.0 版增修代碼內容。取自 <http://gcis.nat.gov.tw/cod/history/960109.html> 〔MOEA's Commerce Industrial Services (2007). *The upgrading content code of the company's operating items of business table 8.0*. Retrieved from <http://gcis.nat.gov.tw/cod/history/960109.html>〕
- ARKKI (2011). *Architecture studies*. Retrieved from <http://www.arkki.nu/index.php?page=education>
- Christensen, C. M., Horn, M. B., & Johnson, C. W. (2008). *Disrupting*

- class: How disrupting innovation will change the way the world learns*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Commonwealth of Australia (2001). *Backing AUSTRALIA'S ability*. Retrieved from http://www.dest.gov.au/NR/rdonlyres/B0A19129-FD9E-45FD-99D9-D4EEC704364C/2688/backing_Aust_ability.pdf
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York, NY: Harper Collins Publishers.
- Department for Culture, Media and Sport (2001). *Creative industries mapping document 2001*. London, UK: Department of Culture, Media and Sport.
- Drucker, P. F. (1995). *Innovations and entrepreneurship*. New York, NY: Harper & Row.
- Drucker, P. F. (2002). *Managing in the next society*. New York, NY: St. Martin's Press.
- Florida, R. L. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York, NY: Basic Books.
- Hesmondhalgh, D. (2002). *The cultural industries*. Thousandoaks, CA: SAGE.
- Higher Colleges of Technology (2011). *Master of cultural and creative industries*. Retrieved from <http://www.hct.ac.ae/graduate-studies/master-cultural-creative-industries/>
- Keller, B. (2011). *The university of wherever*. New York Times. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2011/10/03/opinion/the-university-of-wherever.html?pagewanted=all>
- King's College (2011). *Culture, media & creative industries*. Retrieved from <http://www.kcl.ac.uk/artshums/depts/cmci/index.aspx>
- Landry, C. (2000). *The creative city: A toolkit for urban innovators*. London, UK: Earthscan.
- Leadbeater, C., & Wong, A. (2010). *Learning from the Extremes*. Retrieved from <http://www.cisco.com/web/about/citizenship/socio-economic/>

docs/LearningfromExtremes_WhitePaper.pdf

Lewin, K. (1943). Forces behind food habits and methods of change. *Bulletin of the National Research Council*, 108, 35-65.

Ministry of Education of Finland (2007). *Improving school leadership: Finland*. Retrieved from <http://www.oecd.org/dataoecd/33/54/38529249.pdf>

National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (1999). *All our futures: Creativity, culture and education*. Retrieved from <http://www.cypni.org.uk/downloads/alloutfutures.pdf>

Queensland University of Technology (2011). *Creative, design and performance courses*. Retrieved from <http://www.qut.edu.au/study/study-areas/creative-design-and-performance-courses>

Robinson, K. (2010). *Out of our minds, learning to be creative*. Oxford, UK: Capstone.

The Wrap Covering Hollywood (2012). *Matchmaker Ang Lee introduces Rhythm & Hues to Taiwan*. <http://www.thewrap.com/movies/blog-post/matchmaker-matchmaker-ang-lee-introduces-rhythm-hues-taiwan-34113>

United Nations Conference on Trade and Development (2010). *Creative economy report 2010*. Retrieved from http://www.unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf

World Innovation Summit for Education (2011). *Summit 2011*. Retrieved from <http://www.wise-qatar.org/content/summit-2011>

致謝

本文的撰寫，感謝香港當代文化中心與政大頂尖大學創新研究計畫經費的支持。

附錄

Alto University : <http://www.aalto.fi/en/>

El Sistema : <http://www.fesnojiv.gob.ve/en/el-sistema-as-a-model.html>

KaosPilot : <http://www.kaospilot.dk/>

LXD : <http://thelxd.com/>

Seoul Institute of the Arts : <http://www.seoularts.ac.kr/eng/index.jsp>

TED : www.ted.com/

University of the Arts London : <http://www.arts.ac.uk/>

Youtube Education 教育頻道 : <http://www.youtube.com/education>

臺南藝術大學虛擬藝術村 : <http://art.tnnua.edu.tw/>

臺灣藝術大學「藝職通」計畫 : http://portal2.ntua.edu.tw/iic/aciic/html/1_1about.html

交通大學藝文中心 : http://acc.nctu.edu.tw/main_ch.php

金旋獎 : <http://www.facebook.com/pages/政大金旋獎GoldenMelody/116377375090926>

政大「X書院」 : <http://nccucreativelab.blogspot.com/>

香港兆基創意書院 : <http://www.creativehk.edu.hk/>

紙風車 319 鄉村兒童藝術工程 : <http://www.319kidsmile.org/>

麻省理工學院開放式課程計畫 : www.sciscape.org/articles/mitocw/

雲門舞集藍天教室 : <http://www.cgds.com.tw/node/74>

臺北市文山社區大學 : <http://3i.org.tw/webhtml/index.php>