

## 文創產業的文化成本？

許育典<sup>1,\*</sup>、凌赫<sup>2</sup>

<sup>1</sup>成功大學法律學系特聘教授兼系主任、<sup>2</sup>博士生

本文原刊於2010年1月12日中國時報

### 就

文化创意產業發展法推動的媒體產業而言，電影《艋舺》雖然還沒上映，但導演與製片心目中的「生猛」江湖文化，就已引起部分萬華（艋舺）地區居民的反彈，認為該片所描繪的暴力、色情，對於萬華有負面影響。

電影《阿凡達》票房佳績，為美國賺進大量財富，要創造相同產值，台灣不知道要製造多少腳踏車。而這還沒有把強勢文化商品輸出，所造成全面性的文化影響（如：生活、消費方式的改變）導致後續衍生的商機計算在內。從這樣舉例中，不難發現文化创意產業收益的龐大。也正因此，相對於許多傳統產業的式微，強調透過文化與創意生產，以創造高附加價值商品的文化創意產業，也就日趨受到重視。



許育典 特聘教授

但日前文化创意發展法通過後，除了該法是否能夠達成促進產業發展的立法目的外；我們更為關心的課題是：這樣一部文化创意產業發展法，究竟與文化的關係何在？尤其是當檢視「文化创意產業」一詞，實不難發現「文化」與「創意」僅是作為「產業」類別的形容詞，而文化更似乎僅是作為產業發展的原料、成本之用。這時不免產生的疑問是，產業有沒有可能過度影響文化的發展，文化與產業間的關係，究竟孰先孰後？孰主孰從？

就此而言，剛通過的文化創意發展法，卻沒提出上述問題解答，更沒提供這片土地文化願景。它就像一張空白支票，空有各種文化創意的產業類別，而全然沒有論及文化創意的內容。這就不免讓人懷疑，在主事者心目中，「文化」、「創意」對這土地所扮演的角色，難道真的只是作為「產業」的新興火車頭？文化究竟只是為了經濟發展而服務，而可以任由產業的需求，扭曲成各種不同的賣相嗎？



圖片版權：www.mongathemovie.com

人物，恐怕比閱讀三國志原典、三國演義的人要來

得多，於是乎日本電玩公司對三國人物的詮釋，可能就片面的改變了我們的文化。事實上，這些日式卡通形象的武將面容，甚至是細腰豐臀的女戰士，或許早已不漏痕跡的取代了木刻版上的俠義人物。那麼，在推動數位內容或是其他文創產業之餘，我們所要付出的「文化成本」，將會是什麼？文化创意產業發展法也沒有回答這個問題。

舉例來說：就文化创意產業發展法推動的媒體產業而言，電影《艋舺》雖然還沒上映，但導演與製片心目中的「生猛」江湖文化，就已引起部分萬華（艋舺）地區居民的反彈，認為該片所描繪的暴力、色情，對於萬華有負面影響。在此，不難看出當地居民的文化焦慮，擔心在虛擬化的戲劇手法下，萬華當地的庶民文化會不會成為被過度消費的客體，而該社區將可能難從色情、暴力的刻板印象中抽身。

又例如，就數位內容產業的發展而言，在這個數位化的時代中，藉由三國志系列電玩了解三國時代的

上述的舉例，顯示了隨著文化創意產業的發展，產業的力量更可能反過來形塑文化內涵，而當文化論述的主導權被奪走，文化是否淪為任由所謂「文化創意工作者」與「文化創意產業」聯手宰割的羔羊。更有甚者，而在開放的文化創意市場中，在面對全球化、資本化的文化衝擊時，甚至是來自中、外資的「統戰」時，這個社會對文化的共識是什麼？而國家文化政策的走向又該何去何從？在文化創意產業發展法通過後，一片文化創意產業情勢大好的歡欣鼓舞下，其實有太多的問題沒有獲得解答。

更可惜的是，這個社會沒有藉由文化創意產業發展法的立法過程，進行對文化內涵與價值的深層溝通，並藉此機會尋求社會的文化共識。除了再次反應主事者在經濟掛帥下，對文化事務習慣性的輕忽外；在文化創意產業發展法通過的這個時刻，上述的幾個問題似乎也益發顯得迫切，而值得趁著這個「文創熱潮」方興未艾之際，進行更全面性的深度討論。如此一來，才能避免文化創意產業回頭反噬文化本身，畢竟亡羊補牢，猶未晚矣。

設計及排版：吳政璋 研發快訊編輯部

*Copyright 2010 National Cheng Kung University*