2016 年 12 月 12 日
討論文件

立法會資訊科技及廣播事務委員會

創意產業的人力概況

目的

本文件旨在向委員簡介香港創意產業(即設計、數碼娛樂、廣告、建築、電影、電視、音樂、出版及印刷[1])的人力資源情況。

概況

政府政策及現況

2. 我們的願景是確立香港成為帶領時尚的創意之都，是投資者和買家尋找高價值商機、產品、服務及人才的地方。為此，商務及經濟發展局(「商經局」)與「創意香港」一直與業界緊密合作，以推行支援創意產業人力發展的項目。「創意香港」是在商經局轄下成立的一個執行部門，專責促進香港創意產業的發展。培育創意人才及支援初創企業是我們各項促進創意產業發展的策略的重要部分。

經濟貢獻

3. 創意產業對香港經濟的貢獻，可按所產生的增加價值和就業人數[2]來衡量。在 2014 年，創意產業的增加價值為 572 億元。在 2005 至

---

[1]就香港特別行政區政府的業務組織而言，文化與創意產業之間有不同的職責分工。創意產業屬於商務及經濟發展局的職權範圍，而商業成分較少並以藝術為主的界別，則屬於民政事務局的職權範圍。

[2]政府統計處就創意產業採用的統計架構涵蓋 11 種文化及創意產業：(1)藝術品、古董及工藝品；(2)文化教育及圖書館、檔案保存和博物館服務；(3)表演藝術；(4)電影及錄像和音樂；(5)電視及電台；

2014 年期間，創意產業的名義增加價值平均每年升幅為 6%，比香港同期本地生產總值 5.4%的每年平均升幅為快。創意產業佔香港本地生產總值的百分比，由 2005 年的 2.4%稍為上升至 2014 年的 2.6%。

4. 根據政府統計處的統計數字，創意產業的就業人數由 2005 年的 117 650 人增至 2014 年的 135 320 人，平均每年升幅為 1.6%，比香港同期總就業人數 1.3%的每年平均升幅為快。創意產業佔香港總就業人數的百分比，亦相應地由 2005 年的 3.5%略為上升至 2014 年的 3.6%。同期，創意機構單位數目佔香港機構單位總數由 6.7%升至 7.4%。各個創意界別的增加價值、就業人數及企業數目的詳細分項數字，載於**附件 1**。

5. 就 2005 至 2014 年期間的發展趨勢而言，設計(16.9%)、建築(14.9%)、廣告(10.2%)及數碼娛樂(9.4%)的增加價值升幅，比香港整體經濟的升幅(5.4%)明顯較快。在就業方面的升幅，設計(5.7%)、建築(4.5%)、數碼娛樂(3.9%)及電影(2.7)，相比香港整體經濟的升幅(1.3%)較快。

人力供應

6. 就本地教育而言，香港的專上教育院校就創意產業中許多不同的科目範疇開辦了各式各樣政府資助及自資的副學位、學士學位及碩士的課程。部分相關的自資學士學位課程由「指定專業／界別課程資助計劃」[3] (「資助計劃」)資助，讓本地學生以較相宜的學費選修有關課程。

7. 創意產業相關課程(不包括以深造為主或以研究為本的研究生課程)的畢業生人數，由 2011/12 學年約 6 500 人稍為增加至 2014/15 學年的 7 800 人。過去四個學年(即 2011/12 至 2014/15 學年)本地全日制創意產業相關課程的畢業生人數，載於**附件 2** 的列表。在 2014/15 學年，來自設計範疇的畢業生人數佔創意產業畢業生總人數最大比例(38.5%)，其次為電影及電視(22.2%)和數碼娛樂(16.9%)。

---

(6)出版；(7)軟件、電腦遊戲及互動媒體；(8)設計；(9)建築；(10)廣告；及(11)娛樂服務。在本文件中引述的創意產業相關統計數字是文化及創意產業的分組統計數字。

[3]資助計劃是教育局推行的一項措施，旨在資助學生修讀選定範疇的指定課程，藉此培育人才以支援對人力資源需求殷切的特定行業，並增加本地學生接受高等教育的機會。現時，每年為創意產業相關課程提供的資助學額有 250 個。

8. 我們預計來自不同專上課程的學生將會是創意產業未來數年人力供應的主要來源。根據教育局的資料，就讀本地專上教育院校創意產業相關課程的學生總人數，由 2012/13 學年約 8 600 人上升至 2015/16 學年約 10 200 人。按創意科目劃分，設計(歷年來介乎 35.8%至 38.6%)、數碼娛樂(歷年來介乎 16.0%至 18.9%)和電影及電視(歷年來介乎 17.3%至 24.3%)佔創意產業八個界別相關課程收生人數 75%以上。

9. 不過，須注意的是，上述分析並沒有計及那些在其他非創意相關範疇就讀但其後投身其中一個創意界別的人數在內。這種情況並不少見，因為創意產業的一個重要人力元素，是創意人才未必需要透過正統教育培育出來。換言之，創意產業的人力供應並非局限於來自藝術、設計或電影學院等的畢業生。

10. 另一方面，與清楚界定畢業生為專業人士如會計、工程或醫學不同，創意產業的培訓培養學生的創意思維和互通技巧，而這些思維和技巧適用於現今強調創新和創意多元化社會中的許多行業或界別。創意產業相關課程的畢業生在非創意產業相關範疇的機構單位(例如公關公司或學院)覓得工作，不足為奇。根據「創意香港」的研究，來自電影及電視、設計和數碼娛樂的學士學位課程畢業生在相關範疇全職工作的百分比，整體來說介乎 56%至 73%。換言之，創意產業的培訓未必單單惠及特定的相關行業，同時也惠及整個社會。

人力需求

11. 創意產業的短期人力需求反映在過去數年的職位空缺數目。在 2013 年、2014 年及 2015 年，創意產業的職位空缺數目分別為 3 190 個、3 270 個及 3 100 個。

12. 中期而言，「創意香港」剛在 2016 年完成了創意產業人力需求統計調查[4] (「人力需求調查」)。預計創意產業在未來三年內會創造約

[4]有關調查的對象包括從「機構單位記錄庫」隨機抽樣的約 2 500 個創意機構單位，以及主要的創意產業相關行業協會的公司會員。

6 000 個職位空缺，其中三分之二屬創意職位[5]，三分之一屬非創意職位[6]。大部分創意職位空缺都是為了配合本地(71%)及海外(42%)業務擴展的需要而出現的；當中超過 90%的職位屬常設職位；約 68%的職位要求申請者有一至三年經驗。

創意界別	創意職位空缺	非創意職位空缺	總計
廣告	200 (5%)	460 (22%)	650 (11%)
建築	150 (4%)	10 (少於 1%)	160 (3%)
設計	2 170 (55%)	720 (35%)	2890 (48%)
數碼娛樂	640 (16%)	310 (15%)	940 (16%)
音樂	*	*	10 (少於 1%)
印刷及出版	380 (10%)	470 (22%)	850 (14%)
電影及電視	400 (10%)	120 (6%)	520 (9%)
總計	**3 920**	**2 090**	**6 010**

註：
(1) 由於四捨五入關係，分項數字加起來可能與總計不符。
(2) *號代表數字少於 10。
(3) 在“( )”內的的數字表個別界別的職位空缺數目佔所有創意界別的職位空缺數目的比例。

13. 上表顯示，創意職位空缺最多的三個創意界別分別為設計、數碼娛樂和電影及電視。這大體上與來自專上教育院校學生及畢業生的人力供應相符(見上文第 7 至 8 段)。

14. 在「人力需求調查」中，約 40%的受訪者預期，申請者缺乏相關經驗及訓練是招聘方面的主要問題。不過，在過去 12 個月，只有少於五分之一(17%)的創意機構單位提供在職培訓。在提供在職培訓的機構單位中，最常見的訓練方式是在職督導(65%)，其次為內部研討會／

5創意職位指需要具備創意思維、知識、技能及技術的職位。
6非創意職位指主要職務涉及非創意範疇(例如行政、會計、市場推廣或物流)的職位。

工作坊(41%)。約 15%的創意機構單位會安排僱員參加由第三方舉辦的本地課程。訓練以短期或不定期安排為主。

15. 長期人力資源推算載於勞工及福利局在 2015 年 4 月出版的《2022 年人力資源推算報告》[7] (下稱「MP2022」)。創意產業的人力需求推算在 2022 年為 227 200 人，表示在 2011 至 2022 年期間增加了 30 100 人或平均每年增長 1.3%。

16. 根據 MP2022，推算增加的創意產業人力需求會傾向於較高教育程度(擁有研究院、學士學位或副學位程度)的員工，與此同時，對經理及行政級人員、專業人員和輔助專業人員等職業組別的需求將會日益殷切。預計在 2011 至 2022 年期間，該等產業將需要額外的人力資源，包括 7 200 名擁有研究院程度的員工、23 000 名擁有學士學位程度的員工，以及 5 600 名擁有副學位程度的員工，但對較低教育程度的員工的推算需求，將會減少。

17. 「創意香港」的「人力需求調查」亦顯示，創意機構單位預期會在未來三年內對以下職業技能及職位產生需求：

廣告	職業技能	程式編製、藝術／美學觸覺、繪畫技術、以使用者為中心的設計能力
	職位	網上平台設計師(社交媒體)、流動應用程式開發人員
建築	職業技能	業務發展
	職位	建築師、技術主任、業務發展總監

[7] http://www.lwb.gov.hk/report/mp2022_tc.pdf

設計	職業技能	項目管理技能、溝通及說話技巧、三維軟件應用
	職位	平面設計師、互動程式設計師
數碼娛樂	職業技能	遊戲研發
	職位	遊戲研發人員／程式編寫人員、遊戲畫師
音樂	職業技能	社交媒體及資訊科技技能
	職位	錄音技師
印刷及出版	職業技能	摺紙技術、能操作先進的印刷機
	職位	編輯、印刷機操作員、平面設計師
電影及電視	職業技能	不同的後期製作技術、擴增實境與虛擬實境的知識
	職位	動畫師、動態圖像設計總監、視覺效果畫師、攝影助理

18. 上述的人力需求分析亦存在限制。舉例來說，MP2022 和「創意香港」的「人力需求調查」都沒有把那些本身並非從事創意產業但聘用創意人員公司的人力需求計算在內。例如，從事「原廠品牌生產」的紡織及成衣廠聘用時裝及品牌設計師，但有關公司不在上述分析範圍之內。香港創意產業對人才的整體需求以及這些界別的就業人數，可能高於這兩項研究所反映出來的。

評估人力供應及需求

19. 某些創意界別在過去十年的蓬勃發展，產生了培育及吸引更多人才及人力資源加入創意界別的需要。儘管專上教育院校是為創意產業供應人力的主要來源，畢業生人數或收生人數均無法提供人力供應的全面情況，這是由於創意產業的入行門檻較低(特定建築專才除外)及工作流動性較大。

20. 根據 MP2022 的推算，創意產業的人力需求會傾向於學歷及技術較高的員工，這證明專上教育院校培育能滿足日後創意產業人力需求的人才的方向，是正確的。另一方面，「創意香港」進行的「人力需求調查」顯示，創意機構單位傾向於物色具更多工作經驗的申請人，但亦同時說明創意機構單位往往不會為其僱員提供在職培訓。

21. 另一個與創意產業有關的現象，是相關從業員可能較願意創業，這是由於創意產業的入行門檻較低及具個性的特色。在過去十年，創意產業的機構單位數目有上升趨勢，平均每年增長率為 3.4%，高於整體經濟 2.4%的平均每年增長率。創意產業的特色是涉及大量中小型企業(下稱「中小企」)，佔創意機構單位總數的 99.6%。

為創意產業的人力發展而提供的支援措施

22. 政府自 2007 年起向電影發展基金和創意智優計劃分別注資 5.2 億元和 10 億元，以資助進行各項有利創意產業發展的計劃。電影方面，所進行的支援計劃包括通過全數資助新晉電影導演製作其首部商業電影以培育新晉導演，以及通過提供為期九個月的密集式實習課堂培訓計劃，為電影製作的不同範疇培育專才。設計方面，「設計創業培育計劃」和近期的「時裝創業培育計劃」支援設計師和時裝設計師創業。在設計上述項目時，政府與相關行業組織緊密合作，而項目內容往往由行業設計。這種合作模式確保項目切合和滿足市場需要。

23. 「創意香港」亦為實習計劃提供支援，例如為畢業見習生提供某些產業相關機構單位為期一年的全職工作和在職培訓。「創意香港」亦為初創企業提供支援的計劃提供資助。

未來路向

24. 政府會繼續監察創意產業的人力資源情況，並制訂合適的策略，應對業界不斷轉變的需要以及瞬息萬變的商業環境。「創意香港」亦會繼續與業界及學術界合作，以協力推動創意產業的人力發展。

徵詢意見

25. 請委員閱悉本文件的內容。

商務及經濟發展局
通訊及創意產業科
2016 年 12 月

附件 **1**

香港創意產業的統計數字

(資料來源：政府統計處)

「創意香港」轄下八個創意界別的增加價值

(百萬港元)

創意界別	**2005**	**2006**	**2007**	**2008**	**2009**	**2010**	**2011**	**2012**	**2013**	**2014**
廣告	3,869	4,056	5,713	6,075	5,250	6,805	7,128	7,322	8,682	9,254
建築	3,161	3,484	3,452	4,941	6,674	7,968	8,537	9,261	9,762	11,058
設計	1,001	1,291	1,459	2,683	2,289	2,932	3,615	3,310	3,711	4,080
數碼娛樂	4,308	4,853	6,076	4,956	5,770	6,772	8,128	8,420	9,467	9,701
電影	1,699	2,903	2,893	2,716	2,119	2,355	2,601	2,979	2,934	2,606
音樂	245	229	360	149	369	400	379	503	457	393
印刷及出版	14,145	14,908	17,445	15,716	12,329	13,655	13,329	14,066	14,112	13,894
電視	5,326	4,797	4,922	4,366	3,980	5,429	7,100	6,764	7,712	6,170
小計	**33,755**	**36,521**	**42,320**	**41,600**	**38,781**	**46,316**	**50,818**	**52,625**	**56,837**	**57,157**
本地生產總值	**1,378,002**	**1,473,535**	**1,605,245**	**1,620,013**	**1,581,824**	**1,737,298**	**1,901,049**	**2,013,038**	**2,098,100**	**2,206,000**
佔本地生產總值百分比	*2.4%*	*2.5%*	*2.6%*	*2.6%*	*2.5%*	*2.7%*	*2.7%*	*2.6%*	*2.7%*	*2.6%*

資料來源：由政府統計處進行的「經濟活動按年統計調查」（2009 年以前為「按年經濟統計調查」）

註：由於四捨五入關係，有關數字加起來可能與總計不符。

「創意香港」轄下八個創意界別的就業人數

人數(進位至最接近的十位數(除非另有指明))

創意界別	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
廣告	16 000	17 410	18 120	18 450	18 390	17 820	17 600	18 320	18 510	18 650
建築	10 560	10 700	11 410	12 890	12 720	13 310	14 030	14 670	15 310	15 640
設計	9 610	9 030	10 260	11 100	11 300	12 080	13 150	14 140	15 120	15 820
數碼娛樂	15 180	15 350	15 860	16 020	15 410	15 570	16 840	18 300	19 800	21 340
電影	9 760	10 030	11 430	11 040	10 990	10 770	10 920	11 750	12 100	12 410
音樂	2 660	3 270	2 840	2 890	2 750	2 810	2 760	2 800	2 870	2 820
印刷及出版	47 010	47 540	47 690	46 950	46 500	45 680	44 550	44 220	43 900	42 670
電視	6 870	6 090	5 620	6 420	5 270	4 900	4 970	5 140	5 790	5 960
小計	**117 650**	**119 420**	**123 240**	**125 750**	**123 330**	**122 950**	**124 820**	**129 350**	**133 400**	**135 320**
總就業人數*	**3 343 000**	**3 412 100**	**3 480 500**	**3 509 800**	**3 470 300**	**3 478 600**	**3 579 500**	**3 657 100**	**3 728 500**	**3 749 800**
佔總就業人數百分比	*3.5%*	*3.5%*	*3.5%*	*3.6%*	*3.6%*	*3.5%*	*3.5%*	*3.5%*	*3.6%*	*3.6%*

資料來源：由政府統計處進行的「就業及空缺按季統計報告」

註： (1) 由於四捨五入關係，有關數字加起來可能與總計不符。

(2) * 總就業人數乃依據在*《香港統計月刊》*2016 年 11 月號發布的「就業綜合估計數字」編製的，而有關數字已進位至最接近的百位數。

「創意香港」轄下八個創意界別的機構單位數目

數目(進位至最接近的十位數)

創意界別	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
廣告	3 880	4 140	4 220	3 950	4 080	4 320	4 440	4 560	4 720	4 760
建築	820	800	820	900	950	1 040	1 080	1 120	1 220	1 280
設計	2 790	3 070	3 210	3 460	3 870	4 450	4 970	5 220	5 750	6 040
數碼娛樂	2 660	2 700	2 750	2 750	2 780	3 140	3 390	3 750	4 090	4 460
電影	2 150	2 150	2 270	2 280	2 410	2 650	2 880	3 070	3 260	3 340
音樂	790	880	830	870	930	1 010	1 100	1 160	1 220	1 270
印刷及出版	6 720	6 790	6 640	6 440	6 270	6 240	6 230	6 030	5 890	5 710
電視	10	#	20	20	20	20	20	20	20	20
小計	**19 810**	**20 550**	**20 760**	**20 670**	**21 320**	**22 880**	**24 110**	**24 930**	**26 180**	**26 870**
機構單位總數^	**293 510**	**303 370**	**304 950**	**304 270**	**309 710**	**328 230**	**344 520**	**349 290**	**357 450**	**363 890**
佔機構單位總數百分比	*6.7%*	*6.8%*	*6.8%*	*6.8%*	*6.9%*	*7.0%*	*7.0%*	*7.1%*	*7.3%*	*7.4%*

資料來源：由政府統計處進行的「就業及空缺按季統計報告」

註：(1) 由於四捨五入關係，有關數字加起來可能與總計不符。

(2) ^ 只包括「就業及空缺按季統計報告」涵蓋的產業。

機構單位數目少於 10。

附件 **2**

本地全日制副學位及學士學位程度創意產業相關課程的畢業生人數

課程範疇	**2011/12 學年**	**2012/13 學年**	**2013/14 學年**	**2014/15 學年**
廣告	466 (7.2%)	672 (9.6%)	885 (10.1%)	788 (10.1%)
建築	325 (5.0%)	362 (5.2%)	502 (5.7%)	516 (6.6%)
設計	2 587 (39.9%)	2 572 (36.8%)	3 336 (37.9%)	3 003 (38.5%)
數碼娛樂	1 239 (19.1%)	1 307 (18.7%)	1 478 (16.8%)	1 318 (16.9%)
電影及電視	1 532 (23.6%)	1 664 (23.8%)	2 043 (23.2%)	1 733 (22.2%)
音樂	277 (4.3%)	333 (4.8%)	350 (4.0%)	306 (3.9%)
印刷及出版	63 (1.0%)	73 (1.0%)	96 (1.1%)	57 (0.7%)
跨界別	0 (0.0%)	0 (0.0%)	104 (1.2%)	81 (1.0%)
整體創意產業	**6 489** **(100%)**	**6 983** **(100%)**	**8 794** **(100%)**	**7 802** **(100%)**

資料來源：教育局

註： 在“( )”內的數字表示在該學年，與創意產業有關的個別學科的畢業生人數佔所有與創意產業有關的學科的畢業生人數的比例。