

英国创意产业发展概况及政府支持的举措

李振兴

(中国科学技术发展战略研究院, 北京 100038)

摘要: 创意产业是指源于个人创造性、技能与才干, 通过开发和运用知识产权, 具有创造财富和增加就业潜力的产业。英国是创意产业的发源地, 自布莱尔政府1997年提出创意产业概念开始, 在过去十多年的时间中, 英国创意产业发展迅速, 已成为英国重要的支柱产业之一。英国国内对于创意产品和服务的旺盛需求, 为英国创意产业提供了强有力的参与世界市场竞争的平台。英国政府对创意产业高度重视和统筹规划, 为创意产业发展提供良好的政策环境, 打造创意城市群, 调动地方资源和力量, 全力支持创意产业技术创新及商业化。以上措施对我国发展创意产业有诸多启示。

关键词: 英国; 创意产业; 布莱尔; 知识转移; 知识产权

中图分类号: G156.14 **文献标识码:** A **DOI:** 10.3772/j.issn.1009-8623.2012.07.007

英国是创意产业的发源地, 也是全球最早开始重视发展创意产业的国家。根据1998年英国文化、媒体和体育部(Department for Culture, Media and Sport, DCMS)发布的《1998年创意产业专题报告》(Creative Industries Mapping Document 1998)^[1], 创意产业是指源于个人创造性、技能与才干, 通过开发和运用知识产权, 具有创造财富和增加就业潜力的产业。

按照DCMS 1998和2000年专题报告^[1-2]提出的划分方法, 创意产业包含13个行业: 广告、建筑设计、艺术与文物、工艺品、音乐、设计、时尚设计、电影、电子游戏软件、电子出版、表演艺术、电视和广播电台、出版。创意产业的特征是: 就业人数多、参与范围广, 产值大、成长潜力大, 原创性高、创新性高。

自布莱尔政府1997年提出创意产业概念开始, 在过去10多年的时间中, 英国创意产业发展迅速, 本研究根据有关数据对英国创意产业发展总

体情况进行分析, 并对英国政府支持创意发展的重要举措进行系统的梳理和总结, 提出了对我国发展创意产业的若干启示。

一、创意产业已经成为英国重要的支柱产业之一

(一) 创意产业对英国经济的贡献

创意产业对英国的国民经济和创造就业具有重要作用。经济合作与发展组织(Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD)研究表明, OECD国家中, 英国创意产业产值占国民生产总值的比例最高。有关数据^[3-5]显示: 1997—2007年10年间, 创意产业年均增长5%, 高于英国同期经济增长3%的速度; 2007年, 英国创意产业产值占GVA(gross value added)的6.2%; 创意产业出口总值高达166亿英镑, 占全部出口总额的4.5%; 创意产业从业人数198万人(产业内就业115万人, 产业外就业83万人^①), 占总

作者简介: 李振兴(1980—), 男, 博士, 副研究员, 研究方向为科技政策、科技发展战略及农业科技。

基金项目: 国家软科学计划资助项目(2010GXS3K062)

收稿日期: 2011年6月6日

① 产业外就业, 指不在创意产业部门内工作, 但从事创意相关工作。

就业人数的 6.78%，创意产业就业人数增长速度为 2%，是总就业人数增长速度的 2 倍；2007 年注册的创意产业公司达 12.53 万家。可以说，英国众多的创意和文化企业，是吸引海外公司到英国投资的重要因素。

2008 年以来，受金融危机影响，英国各产业增长速度放缓，甚至衰退。金融危机对创意产业也产生了一定影响，但据英国国家统计局统计显示（见表 1），英国创意产业产值占 GVA 的比例提高了 0.7%^①，创意产业创造就业和注册企业数量也有大幅增长。这可能与金融危机后英国政府加大对创意产业支持力度有关，但也进一步体现了创意产业对英国经济和创造就业的重要性。

表1 英国创意产业在金融危机前后的对比

年 份	2007	2008	2010
GVA/亿英镑	599 (502 [*])	591 [*]	—
占GVA比例/%	6.20 (5.2 [*])	5.9 [*]	—
就业人数/万人	197.82	197.12	227.85
产业内	114.71	116.55	128.38
产业外	83.11	80.57	99.47
企业数量/万家	12.53	15.74	18.21

注：* 按照2010年新的统计口径进行计算。

（二）英国创意产业与其他产业的比较

从表 2 可以看出，英国创意产业占 GVA 的比例为 6.4%，仅低于制造业、电子和信息通讯业、建筑业和金融服务业，可见，英国创意产业对国民经济的贡献较大。

（三）英国创意产业在世界经济中的地位

英国国内对于创意产品和服务的旺盛需求，为英国创意产业提供了强有力的参与世界市场竞争的平台。在产品出口方面，英国创意产业出口连续保持增长，2007 年出口 166 亿英镑，2008 年 173 亿英镑（占出口总额的 4%），英国的创意服务出口处于世界第 3 位^②，创意产品出口处于世界第 6 位。值得指出的是，如果不计创意产品的生产

表2 英国创意产业与其他主导产业对经济的贡献

产 业	直接就业人数/万人	占 GVA比例/%
航空 ^a	12.4	1.7 [#]
制药	7.20 ^a	4
能源	13.78 ^b	4.83
电子 [*] 和信息通讯 ^b	182.00	10
建筑	186.20 ^a	8 [#]
金融服务 ^b	102.80	7.90
制造	300.00	12
创意 ^b	110.00	6.40

注：a 2006 数据；b 2007 数据，数据来源于 ONS and Industry Estimates。

* 指 Electronics, Photonics and Electrical Systems。

指 GDP。

部分^③，单就产品的创意和设计而言，英国位居世界前列。

英国较强的创意能力和潜力被众多国家和私人投资者看好。据 2006 年数据，欧洲 1/3 的风险投资投入了英国媒体技术公司。2008 年欧洲百强媒体技术公司中，英国占据 60%。英国在搜索、游戏、广告和社会媒体等数字内容开发潜力方面居世界前列。

（四）英国主要创意产业行业发展情况

金融危机对英国创意产业内部各行业的影响程度有所不同，建筑设计、艺术品与文物、时尚设计、音乐及表演艺术等受到影响较大；影视和电子游戏等行业所受影响较小；与网络有关的行业，如网络广告等方面，则保持了持续增长。值得注意的是，出版、广告以及广播电视行业 2008 年创造了比 2007 年更高的经济增加值，为英国金融危机下的经济增长做出了重要贡献。

1. 出版业

英国拥有庞大且多元的出版业，在 13 个创意产业行业中，出版业占比例 30%，其规模居欧洲第 2 位；每年出版的新书超过 10 万本，年销售额

① 2010 年英国修改了创意产业统计口径，所以无法比较各行业增加值占 GVA 比例的变化情况，但按 2010 新的统计口径计算，2007 年英国创意产业占 GVA 的比值应为 5.2%。

② 不完全统计（英国、法国、美国的建筑、广告和研发数据没有算入），如果按照文化、媒体和体育部 2007 年的估计，英国广告和建筑产业年出口 14 亿和 7.4 亿，英国创意服务出口仅次于美国，居世界第二位。

③ 如果计算产品的生产和加工，中国的创意产品出口世界第一。

达 220 亿英镑；每年外销产值超过 20 亿英镑，使英国成为世界最大的图书出口国。

2. 广告业

英国的广告业仅次于美国和日本，居世界第 3 位。英国有 13 200 家广告公司，是世界上发展最完善的整合媒体中心，并在数字广告方面保持领先。英国广告产业创新力与原创性都很强，全球 2/3 以上的广告公司选择伦敦作为欧洲总部。

3. 电子游戏市场

英国是欧洲最大的电子游戏市场，电子游戏制作产出位居全球第 4 位，其市场价值约为 14.3 亿英镑，仅次于美国和日本，占西半球零售市场的 12.4%。全世界前 100 个获利最高的电子游戏中，26 个出自英国制作；视频游戏销售额占全球的 16%，占据了英国和欧盟 1/3 和美国 10% 的市场份额。英国是创意人才的重要摇篮，众多的欧洲游戏开发工作室出自英国；几乎所有主要的国际电子游戏制作公司，包括微软、索尼、迪斯尼和任天堂等，都争相聘用英国的开发人员进行研发。

4. 电视行业

英国电视行业产值约为 120 亿英镑，在电视节目制作、数码电视及动画方面享有优势。英国有 600 个电视频道，每年制播 2.7 万小时的节目内容，且大量销往海外；在电视节目模式开发方面全球领先，节目模式输出占全球市场的 53%。英国拥有 BBC 等具有全球影响力的大型传媒，在广播和电视方面发展迅速。数码技术的应用使英国成为最大的数码电视市场，并引领内容数字化的潮流。目前，英国已经建成了全世界第一个数码电视系统，为 1 600 万个家庭提供数码电视节目，约占英国家庭总数的 66%。

5. 音乐产业

英国音乐产量占全球音乐产业的 15%，仅次于美国位居第 2；音乐产业年产值约达 50 亿英镑，其中出口约 13 亿英镑。英国有 2 000 多家唱片公司，1 000 位专业音乐制作人，300 多家录音室。虽然自 2005 年以来线下音乐市场逐渐萎缩，但英

国在线音乐市场发展势头很好。

6. 电影行业

英国电影行业共有 9 300 家公司，2007 年的产值仅次于美国和日本，居世界第 3 位。英国有 6.5 万人从事电影创意工作，其中 1.5 万人在电影行业以外工作。2001—2007 年，世界最火 200 部电影中，30 部来源于英国作家作品，共创造 14 亿英镑收入。2008 年金融危机以来，英国电影行业发展势头仍然很好，英镑走弱以及政府的税收减免吸引了大量的海外制作商。英国电影后期制作产业发达，特别是伦敦(Soho)地区^①享誉全球，2008 年，英国电影后期制作产业占了全球市场份额(27 亿英镑)的 22%，创造产值 6.07 亿英镑。

7. 设计行业

英国设计行业包括品牌、包装、商业性室内设计、产品设计、时尚、建筑设计、多媒体以及手工艺等多个领域，拥有超过 4 000 家商业设计咨询公司以及众多的自由职业设计师。

8. 表演艺术行业

英国的表演艺术享誉全球，表演活动包括剧场、单人喜剧、交响乐团、歌剧、舞蹈、嘉年华会与马戏团。英国约有 600 个表演艺术节。过去 15 年来，英国大兴土木建造新颖的表演艺术场馆与设施，目前也开始此方面的技术输出。

二、英国政府大力支持创意产业发展

作为世界公认的原创思想和创意的发源地，英国在剧本和角色创造，电子游戏概念设计，电影和电视特效技术和产品开发等方面都处于世界前列。有分析表明，英国创意产业竞争优势的来源主要包括：一是长期以来英国国内对创意和文化产品的旺盛需求；二是英国对大学本科和研究生阶段创意和设计系的一流的专业教育投资；三是英语是世界通用的商业和网络语言；四是对引领世界潮流的 BBC, British library, Tate Galleries 等文化机构的投资；五是长期以来对版权和知识产权的保护；六是英国悠久的包容多元的文化；七是能够迅速培养

^① 位于伦敦中心的 Sohonet 功能区吸引了众多电影和媒体行业的中小企业在此聚集。该区域繁荣始于 BT 的高速宽带网络项目，先进的基础设施使得中小企业可以形成合作网络，共同完成一些大型项目。目前，仅就电脑特技制作而言，Sohonet 的不仅为好莱坞提供合同服务，还催生了世界最大、最有实力的电脑特技公司 CFC Framestore。

品牌和声誉的覆盖全国的动态媒体市场；八是适合开展全球商业活动的时空位置^①。除了上述几个方面，英国政府对创意产业的高度重视和统筹规划、为创意产业发展提供良好的政策环境，大力支持创意产业技术创新及商业化也是促使其创意产业取得快速发展的重要因素。

（一）对产业进行明确界定和系统设计

以布莱尔为首相的工党政府 1997 年成立了由多个政府部门和产业界代表组成的创意产业工作组（the Creative Industries Task Force），《1998 年创意产业专题报告》即是该工作组提出的第一份报告。在报告中，创意产业工作组首次提出了创意产业的行业划分标准以及 13 个行业的划分架构^②。这种对产业的系统划分促使英国创意产业迅速形成了产业基础环境成熟、运作机制得宜、产业结构上中下游完整，各个产业部门能够相互支撑、互为供给的完整产业链^[6]。并且，通过系统设计使得政府部门能够清楚地了解和掌握产业发展的状况，并有针对性地进行支持。同时，使产业界对产业的概念及自身的定位更加明确，能够更好地理解政府的政策并做出积极的响应，有力地促进了创意产业健康和快速的发展。

（二）多个政府部门联合为产业发展提供支持

英国政府多个部门共同支持创意产业发展，已经形成了完善的支持系统^[7]，各类政府部门通过不同形式和途径资助产业发展。广告、电子游戏、设计及出版行业的政策制定由商业、技能和创新部与文化、媒体和体育部共同负责；其他行业由文化、媒体和体育部负责；进出口和投资由商业投资署负责。艺术理事会和设计理事会共同促进设计为商业和公众服务，促进经济增长和社会进步。此外，众多的部门参与创意产业研究和创新，研究理事会资助了大量科学和研究，技术战略委员会（TSB）主要集中在资助技术和创新及商业化项目。对创意产业的技能培训主要涉及 3 个大的项目：Skillset 项目，主要集中在媒体方面；Skillfast-uk 项目，主要集中在时尚和著作方面；创意和文化技能委员会的项

目，集中在广告、工艺品、设计、音乐、表演、文学和视觉艺术方面。通过上述项目实施，为创意产业技能培训和人才培养提供全面支持。

（三）不断完善创意产业发展政策环境

政府是推动创意产业发展的重要力量，其努力方向是营造一个适宜产业发展和企业公平竞争的外部环境。在过去十几年中，英国政府不断发布有关创意产业发展的研究报告，并根据产业发展问题及挑战，不断出台新的政策（表 3），为创意产业发展提供了良好的政策环境。

（四）大力支持创意产业技术创新

英国政府不仅通过各研究理事会大力支持创意产业基础研究，还通过技术战略委员会（TSB）及国家科学、技术和艺术基金会（NESTA）等部门，大力支持创意产业技术创新。

2008—2009 年，TSB 启动 1 000 万英镑研发项目支持创意产业技术创新，其中 700 万英镑支持 13 个研究项目，主要支持人的情感感知系统、日常生活媒体（live-action）3D 互动技术、计算机辅助游戏设计技术的研发；2009 年 3 月，TSB 在电影理事会、艺术人文研究理事会的支持下，继续投入 500 万英镑支持“数字时代内容的开发及商业化”项目，帮助数字内容生产者及持有者获得最大的知识产权商业回报。^[8]此外，TSB 还积极推进创意合作伙伴计划，促进艺术家、创意者与产业之间的交流，为产业发展提供人才。艺术理事会投入 1 800 万英镑支持“Find Your Talent”项目，支持大学创意文化发展。

中小企业是创意产业技术创新的重要力量。2008—2009 年，TSB 实施的 1 000 万英镑的项目为 99 个创意产业中小企业提供了平均 1.5 万英镑的支持，加上后续 150 万英镑对中小企业创新的投入，TSB 支持的项目共计使 300 个中小企业受益。2009 年，TSB 发布《创意产业技术战略（2009—2012）》报告^[7]，目的是推动创意产业的技术创新，并为商业模式创新奠定基础。2009—2010 年度，国家科学、技术和艺术基金会

① 时区及地理位置有利于与世界各地的交流。

② 关于这种划分的科学性和正确性学术上一直存有争议，英国政府近期也根据产业变化进行了部分调整，但是 1997 年提出的总体框架上到目前为止变化不大，基本上一一直在沿用。

表3 英国促进创意产业发展有关报告及政策

时 间	政府举措	目的和意义
1998, 2000 年	两次发表创意产业纲领文件 ——创意产业专题报告 (Creative Industries Mapping Document)	提出了创意产业发展战略及政策措施。包括加强组织管理、人才培养、资金支持等方面的机制建设,全面支持文化产品的研发、制作、经销、出口等,逐步建立完整的创意产业财政扶持系统,包括以奖励投资、成立风险基金、提供贷款及区域财务论坛。
2004 年	出版《创意产业经济评估》报告	公布了创意产业产出、出口、就业等统计数据,系统介绍了产业的发展现状,为英国政府制订创意产业政策提供了完整的信息支持,从而保证了政府产业政策的有效性、连贯性、一致性。
2001—2005 年	启动数字电视项目	调动产业和政府的力量推动数字化进程,为创意产业发展奠定数字化基础。
2005 年	实施创意经济项目	提出创意经济的概念,研究发展创意经济面临问题,并提出发展重点建议。
2007 年	发布 <i>Staying Ahead: 英国创意产业经济特征报告</i> ^[9]	分析产业发展基本特征、阐明政府发展创意经济将面临的政策挑战。
2008 年	发表创意英国:新天才和新经济报告 ^[10]	提出未来十年创意是大都市发展的主要驱动力,分析政府在促进创意经济发展中的作用,强调创意产业对整个经济,特别是在传播创新和创意方面的重要性,实施系列项目支持创意产业教育、技能、创新及知识产权,强调保护多元文化。
2009—2010 年	发布数字英国报告及法案 ^[11]	构建数字与创意产业之间密切关联,将创意产业定位为引领经济复苏和提升长远竞争力的产业,加大对创意人才和技能的培养力度,提高数字参与度,打造新的交流基础设施,改革法律及监管规定,打击盗版,促进文化产品生产和出口。
2009 年	e-infrastructure 项目	为数字化及创意产业发展提供先进基础设施。
2010 年	发布知识产权改革法案	围绕推动创意产业发展新特点和需求,推进知识产权改革。
2009 年	发布创意产业技术战略	充分认识技术进步对创意产业发展的重要意义,明确政府支持技术创新的重点,大力支持创意产业技术创新及商业化。
2011 年	支持创意产业发展的金融报告 ^[12]	报告主要包括:分析创意产业与非创意产业获得金融支持的差异,不同类型创意产业获得金融支持的能力,企业和金融机构对创意产业金融支持的看法,目前创意产业获得金融支持可能存在问题,创意企业如何更成功的获得金融支持等等。为产业吸引和利用金融工具提供借鉴,明确政府支持方向。
2011 年	数字机遇——知识产权与增长报告及后续系列改革政策 ^[13]	紧密围绕数字时代产业发展特点,提出对现有知识产权制度进行改革,以促进产业发展为改革第一目标,切实推进知识产权改革。

(NESTA),在曼彻斯特地区试点实施创意积分计划,支持创意公司与中小企业进行短期合作项目。

(五) 打造创意城市群

创意城市以创意产业为城市发展的支撑点,是后工业时代知识经济发展的显著标志。英国伦敦已经成为全球创意和文化中心,引领全球创意城市的发展。早在2002年,伦敦就成立创意产业委员会,大力发展创意产业。目前伦敦是世界三大广告产业中心之一,是全球3个最繁忙的电影制作中心之一,是国际设计之都。伦敦集中了全国90%的音乐商业活动、70%的影视活动、全国85%以上的时尚设计师、30%以上的时尚设计机构。伦敦创意产业年产值超过200亿英镑,据预测,到2012年有望超过300亿英镑,成为伦敦最大的产业部门^[4]。

在伦敦的带领下,英国已经形成了以伦敦—利物浦为轴线,包括伦敦、伯明翰、曼彻斯特、利物浦以及10多个中小城市在内的创意城市群。创意城市群在英国经济中扮演着重要角色,成为新的经济增长极。

(六) 调动地方资源和力量

为充分整合国家公共部门与各地区政府资源,共同支持创意产业发展,各研究理事会与地区合作实施系列支持创意产业发展的项目。此外,英国还在2008年成立了地区发展署网络,以进一步促进地区支持创意产业发展,为创意产业提供解决方案、技能及基础设施,特别是西北和西南两个地区发展署,试点提出了面向各地区的创意产业发展战略框架^[8]。

三、英国创意产业发展对我国的启示

(一) 对产业进行系统谋划,统筹协调

英国政府在1997年就提出创意产业的概念,并于1998和2000年两次发表报告,将创意产业划分为13个行业,对创意产业发展进行系统谋划。英国商业、技能与创新部,文化、媒体和体育部,英国商业投资署,各有关研究理事会及地区发展署等政府部门,对创意产业进行系统支持,并且分工明确,各有侧重,为创意产业的快速发展营造了良好的环境。

各地区围绕国家对产业发展的整体部署,结合

地区优势、特点及需求,确定地区创意产业发展战略,并为创意产业发展提供有力的商业支持。

(二) 充分发挥政策工具的作用

英国政府在创意人才培养、技能培训、知识产权保护、基础设施建设、税收和金融支持等影响产业发展的重要方面提供全方位的政策支持,为创意产业的迅速发展提供了良好的政策环境。通过上述系列政策的实施,有力地推动了企业、大学和研究机构等社会各方面资源向创意产业不断积聚,推动创意产业快速发展。

值得指出的是,知识产权政策对创意产业至关重要。鉴于知识产权对创意产业的特殊作用,也为了适应产业发展需要和新变化,英国在近年来不断推出研究报告及政策措施,大力推动知识产权改革。特别是,2009年推出新的知识产权法案针对数字化和网络化提出了切实可行的政策措施,将为英国创意产业未来发展提供有力支持。在知识产权方面英国不仅注重运用知识产权保护创意者的权利和利益,也注意以促进产业发展为目标,积极推动知识产权改革。

(三) 为产业发展提供持续创新的源头

随着网络和数字化内容的发展,技术对创意产业发展的影响越来越重要。对创意产业而言,技术不仅本身就是产品,而且是商业模式创新的重要工具,并为创意产业商业部门 and 用户之间交流提供新的手段,技术创新还是创意产业商业模式创新和产业获得持续发展的重要基础。TSB通过提出技术创新战略,并联合研究理事会,文化、媒体与体育部等政府公共部门,实施系列支持创意产业技术研发及创新项目,力图保持英国在这一领域的领先优势,同时通过创意产业技术与创新网络,为企业、大学和研究机构搭建平台,促进知识转移、技术创新及商业化。

(四) 根据产业特点制定支持策略

创意产业不同于其他传统产业,其商品价值来源是新概念、新创意和新思想,创意产业的商业模式也比较特殊。特别是在网络和数字化迅速发展的环境下,创意产业商业模式和特点也不断发生变化。英国针对创意产业发展的特点提出大力支持数字基础设施建设,改革知识产权法案,针对中小企业进行特别支持,以及加大技能和人才培养等等

系列措施，为英国创意产业的持续健康发展提供了保障，也为英国创意产业未来持续发展奠定了基础。■

参考文献：

- [1] Creative Industries Task Force. The Creative Industries Mapping Document 1998[R]. London: DCMS, 1998.
- [2] Creative Industries Task Force. The Creative Industries Mapping Document 2001[R]. London: DCMS, 2001.
- [3] DCMS. Creative Industries Economic Estimates—February 2010[R/OL]. (2010-02-10). http://www.culture.gov.uk/reference_library/publications/6622.aspx.
- [4] 李振兴. 英国的创意产业技术战略[J]. 全球科技经济瞭望, 2012, 27(5): 60–66.
- [5] DCMS. Creative Industries Economic Estimates—January 2009[R]. London: DCMS, 2009-01.
- [6] 李雪玲. 英国创意产业发展及其对我国的启示[J]. 现代管理科学, 2008(9): 87–88.
- [7] TSB. Creative Industries, Technology Strategy 2009—2012[R/OL]. (2009). http://www.innovateuk.org/_assets/pdf/creative%20industries%20strategy.pdf.
- [8] APDIE. Creative Britain Progress Report[R]. (2009-02). <http://www.policyconnect.org.uk/apdig/creative-britain-progress-report>.
- [9] DCMS. Staying Ahead: The Economic Performance of the UK's[R/OL]. (2007-06). http://www.theworkfoundation.com/assets/docs/publications/176_stayingahead.pdf.
- [10] DCMS. Creative Britain, New Talents for New Economy[R/OL]. (2008-04). <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/+/http://www.culture.gov.uk/images/publications/CEPFeb2008.pdf>.
- [11] DCMS. Digital Britain, Final Report[R]. Norwich: TSO, 2009-06.
- [12] Fraser S. Access to Finance for Creative Industry Businesses[R/OL]. (2011-05). <http://www.bis.gov.uk/assets/biscore/enterprise/docs/a/11-898-access-to-finance-for-creative-industry-businesses>.
- [13] Ian Hargreaves. Digital Opportunity—A Review of Intellectual Property and Growth[R/OL]. (2011-05). <http://www.ipo.gov.uk/ipreview-finalreport.pdf>.
- [14] 李淑芳. 英国文化创意产业发展模式及启示[J]. 当代传播, 2010(6): 74–76.

General view of UK's creative industry and government measures to support its development

LI Zhenxing

(Chinese Academy of Science and Technology for Development, Beijing 100038)

Abstract: Creative industry, rooting in the personal creativity and talent, is a industry which has potential to produce fortune and bring job opportunities through exploiting intellectual properties. In the last decade, creative industry has made persistent and fast development, and has grown to be one of the main industries of UK. In this paper, the development and current status of UK's creative industry were investigated, and the policies implemented by UK's government to support creative industry were analyzed, such as building up creative city clusters, mining local resources, vigorously supporting technology innovation and commercialization of creative industry. At last, some suggestions were given for the development of creative industry in China.

Key words: UK; creative industry; Blair; knowledge transfer; intellectual property