



## 第三章 文化創意產業之推動

文建會在1995年「文化產業研討會」中首先提出「文化產業化、產業文化化」之構想，此一「文化產業」概念，隨後成為我國「社區總體營造」的核心。在全球化與科技化兩股力量的推進下，全球新經濟型態已轉變為以創新為主之知識經濟型態，「全球思考、在地行動」更成為二十一世紀之主流思維，政府為貼近此一脈動，因此於2002年正式將「文化創意產業」這項「文化軟體」列為「挑戰二〇〇八：國家發展重點計畫」其中一項，文化創意產業發展計畫，期待藉由結合藝術創作和商業機制，以創造具本土文化特色之產品，藉以增強人民的文化認同與增加產業的附加價值。

就發展文化創意產業而言，文建會所扮演的角色不僅是領航者，同時也是政策觀念的推廣者，本章就推動文化創意產業的過程，包括定義、範疇、推動方式、角色分工、計畫整合、工作方向與成效，以及推動示範產業—旗艦計畫，帶動整體社會對於文化創意產業的認知與產業的連動效應，予以介紹說明。

### 第一節 定義與範疇

#### 一、定義

2003年3月及7月，由經濟部、教育部、新聞局及文建會共同組成跨部會「文化創意產業推動小組」第二、三次委員會議決議，確立了台灣文化創意產業的定義和範疇，大體上係基於以下的特性而列入考量：

1. 就業人數多或參與人數多。
2. 產值大或關聯效益高。
3. 成長潛力大。
4. 原創性高或創新性高。



#### 5.附加價值高。

定義為「源自創意與文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提昇的行業」。

這個定義參考了英國與聯合國對於文化創意產業的定義，英國政府的創意產業 (creative industries) 政策，是目前國際間產業別架構最完整的文化政策，定義是：「創意產業起源於個人的創造力、技能和才華，透過產生與開發為智慧財產權後，具有開創財富和就業機會的潛力」。而聯合國教科文組織關於文化產業 (cultural industries) 的定義是：「結合創作、生產與商業的內容，同時這內容在本質上，是具有無形資產與文化概念的特性，並獲得智慧財產權的保護，而以產品或服務的形式來呈現。」

## 二、範疇

台灣「文化創意產業」的範疇，包括：「視覺藝術」、「音樂及表演藝術」、「工藝」、「文化展演設施」、「設計產業」、「出版」、「電視與廣播」、「電影」、「廣告」、「數位休閒娛樂」、「設計品牌時尚產業」、「建築設計產業」和「創意生活產業」等十三個類別，由文建會負責前四項領域，各產業別之主管機關見表 2-1。

表 2-1 台灣文化創意產業之範疇及主管機關<sup>1</sup>

項次	產業名稱	主管機關	產業概括說明
1	視覺藝術產業	文建會	凡從事繪畫、雕塑及其他藝術品的創作、藝術品的拍賣零售、畫廊、藝術品展覽、藝術經紀代理、藝術品的公證鑑價、藝術品修復等之行業均屬之。
2	音樂與表演藝術產業	文建會	凡從事戲劇（劇本創作、戲劇訓練、表演等）、音樂劇及歌劇（樂曲創作、演奏訓練、表演等）、音樂的現場表演及作詞作曲、表演服裝設計與製作、表演造型設計、表演舞台燈光設計、表演場地（大型劇院、小型劇院、音樂廳、露天舞台等）、表演設施經營管理（劇院、音樂廳、露天廣場等）、表演藝術經紀代理、表演藝術硬體服務（道具製作與管理、舞台搭設、燈光設備、音響工程等）、藝術節經營等之行業均屬之。
3	文化展演設施產業	文建會	凡從事美術館、博物館、藝術村等之行業均屬之。
4	工藝產業	文建會	凡從工藝創作、工藝設計、工藝品展售、工藝品鑑定制度等之行業均屬之。
5	電影產業	新聞局	凡從事電影片創作、發行映演及電影周邊產製服務等之行業均屬之。
6	廣播電視產業	新聞局	凡從事無線電、有線電、衛星廣播、電視經營及節目製作、供應之行業均屬之。
7	出版產業	新聞局	凡從事新聞、雜誌（期刊）、書籍、唱片、錄音帶、電腦軟體等具有著作權商品發行之行業均屬之。但從事電影發行之行業應歸入 8520（電影片發行業）細類，從事廣播電視節目及錄影節目帶發行之行業應歸入 8630（廣播節目供應業）細類。
8	廣告產業	經濟部	凡從各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置等行業均屬之。獨立經營分送廣告、招攬廣告之行業亦歸入本類。
9	設計產業	經濟部	凡從事產品設計企劃、產品外觀設計、機構設計、原型與模型的製作、流行設計、專利商標設計、品牌視覺設計、平面視覺設計、包裝設計、網頁多媒體設計、設計諮詢顧問等之行業均屬之。
10	設計品牌時尚產業	經濟部	凡從事以設計師為品牌之服飾設計、顧問、製造與流通之行業均屬之。
11	建築設計產業	內政部	凡從事建築設計、室內空間設計、展場設計、商場設計、指標設計、庭園設計、景觀設計、地景設計之行業均屬之。
12	創意生活產業	經濟部	凡從事符合下列定義之行業均屬之： 1.源自創意或文化積累，以創新的經營方式提供食、衣、住、行、育、樂各領域有用的商品或服務。 2.運用複合式經營，具創意再生能力，並提供學習體驗活動。
13	數位休閒娛樂產業	經濟部	凡從事數位休閒娛樂設備、環境生態休閒服務及社會生活休閒服務等之行業均屬之。 1.數位休閒娛樂設備—3DVR設備、運動機台、格鬥競賽機台、導覽系統、電子販賣機台、動感電影院設備等。 2.環境生態休閒服務—數位多媒體主題園區、動畫電影場景主題園區、博物展覽館等。 3.社會生活休閒服務—商場數位娛樂中心、社區數位娛樂中心、網路咖啡廳、親子娛樂學習中心、安親班/學校等。

## 第二節 文化創意產業推動方式

文化創意產業發展計畫由四個部會共同推動，分別負責不同的領域範疇或工作項

<sup>1</sup> 經濟部文化創意產業推動小組，2004年2月，台灣文化創意產業發展計畫導覽手冊，p.12。