



## 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。



目：教育部負責跨領域的人才培訓，文建會負責藝術產業扶植，新聞局負責媒體產業，經濟部除負責設計產業外，另扮演兼具跨部會彙總及協調的角色。

## 一、成立跨部會文化創意產業推動組織

行政院成立跨部會的文化創意產業指導委員會，由經濟部、文建會、教育部與新聞局等共同成立「文化創意產業推動小組」（以下簡稱推動小組），結合跨部會與跨企業界的合作模式，指導與協調各部會推動文化創意產業各項執行工作，並於經濟部成立「文化創意產業小組推動辦公室」，負責指導委員會與推動小組幕僚作業及跨部會協調事項，文化創意產業推動組織架構見圖2-1。

## 二、規劃計畫願景與目標<sup>2</sup>

願景為：「產業文化化與文化產業化」，再創經濟發展契機，以及塑造高文化、創意水準之優質社會。為達此願景，推動小組所設定的目標為產值增加為1.5倍、就業機會增加為1.5倍、文化創意產業大專以上就業比例提高至50%等。

## 三、擬訂計畫策略

透過跨部會合作的推動小組進行規劃產業發展的基礎工程、召開多次產官學及跨部會會議，釐訂文化創意產業之定義及範疇，亦從人才、資金、技術、資訊、土地及環境的塑造方面協助規劃及推動文化創意產業的發展外，各部會依下列計畫項目擬訂推動策略：

### （一）藝術與設計人才養成

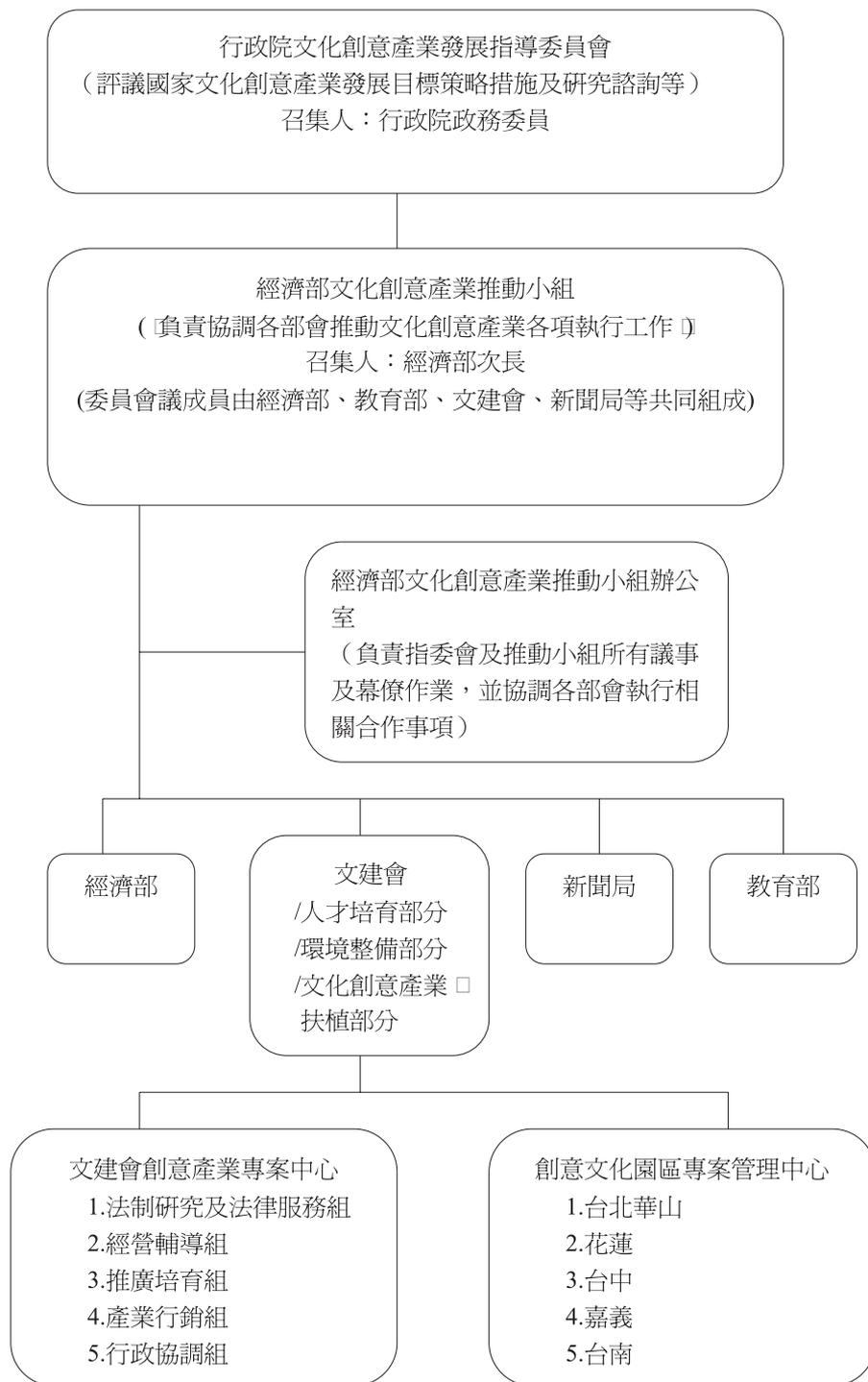
包含四項子計畫：

1. 人才養成教育計畫
2. 延攬國際師資來台
3. 藝術與設計人才國際進修計畫

<sup>2</sup> 同1，p.24。



圖 2-1. 政府推動文化創意產業組織架構





#### 4. 藝術與設計人才國際交流

### (二) 整備創意產業發展的環境

其中包含軟體與硬體的計畫工作：

1. 成立國家級設計中心
2. 規劃設置創意文化園區
3. 協助文化藝術工作者創業
4. 強化智慧財產權保護

### (三) 促進創意設計重點產業發展

包括六項相關產業的發展計畫：

1. 商業設計
2. 創意傢具設計
3. 創意生活設計
4. 紡織與時尚設計
5. 數位藝術創作
6. 傳統工藝技術

### (四) 促進文化產業發展

包含四項子計畫的扶植：

1. 創意藝術產業
2. 創意出版產業
3. 創意影音產業
4. 本土漫畫工業



## 四、建立文化創意產業資金融通機制<sup>3</sup>

經濟部鑑於文化創意產業因投入商品化及事業化過程，資金取得甚為困難，依據資金需求目的，增訂相關優惠融資措施，且屬於中小企業規模之文化創意產業業者，亦可運用現行各項中小企業政策性專案貸款取得資金。主要的貸款辦法及融通機制如下：

### (一)「促進產業研究發展貸款辦法」

1. 運用行政院開發基金，提供文化創意產業從事研究新產品、新技術、新創作或新經營模式；改進生產或製作技術；改進提供勞務技術；改善製程；及研究改良增進生產、銷售、訓練或展演效率之活動等研究發展活動所需之資金。
2. 貸款額度以核定計畫總經費80%為上限，每案最高為新台幣6,500萬元。如有政府補助款者需扣除之。貸款期限最長7年，包含計畫執行期間（3年度內）。
3. 貸款利率係依按行政院開發基金利率，加擔保銀行利率計息。
4. 聯絡窗口：推動小組辦公室。

### (二)「數位內容及文化創意產業優惠貸款要點」

1. 運用經建會中長期資金，提供文化創意產業在投資及創業階段取得無形資產、有形資產及作為營運週轉金所需之資金。
2. 核貸額度依申請計畫實際需要之80%，且每一申請計畫之核貸額度最高不得超過新台幣1億元。如有政府補助款者需扣除之。
3. 貸款利率係依按中長期資金運用利率，加承辦銀行加碼機動計息，銀行加碼以不超過2.0%為限。
4. 聯絡窗口：推動小組辦公室。

### (三) 現行中小企業政策性專案貸款

1. 文化創意產業業者若符合中小企業規模者，可運用各項中小企業政策性專案貸

<sup>3</sup> 同1，p.27-29。

款，以購置土地、廠房或營業場所、機器設備、新技術、e化設備或作為營運週轉金。

2. 聯絡窗口：經濟部中小企業處已於十四家金融機構（中國農民銀行、中華商業銀行、台北國際商業銀行、台北銀行、台灣土地銀行、台灣中小企業銀行、台灣銀行、合作金庫銀行、泛亞商業銀行、第一商業銀行、富邦商業銀行、華僑商業銀行、萬泰商業銀行、聯邦商業銀行）（依筆劃序）各營業據點設置「中小企業融資服務窗口」，提供中小企業融資、保證投資及財務管理等各項諮詢服務。

## 五、研擬「文化創意產業發展法」草案

為展現政府推展文化創意產業的決心，並使各項政策制度的推行有法源依據，經濟部多次召集會議邀請各部會及學者專家討論後提出「文化創意產業發展法草案」，於92年9月24日函報行政院審核修訂中。未來俟立法院立法通過後，「文化創意產業發展法」將成為推動文化創意產業最重要的母法，其主要內容可歸納為五大特點：

### （一）宣示政策執行的決心與穩定性

1. 行政院應設置文化創意產業發展基金（第7條）
2. 中央主管機關應每四年訂定文化創意產業發展方案作為推行文化創意產業政策之依據，並應每四年召開一次文化創意產業全國會議。（第8條）
3. 行政院為發展文化創意產業，得設文化創意產業政策審議委員會。（第9條）

### （二）現有法規限制之鬆綁

1. 公有文化財（如圖書、史料、古物）得以出租、出借或授權等方式，供文化創意產業發展使用。（第10條）
2. 公有非公用之不動產，得出借或出租給文化創意產業事業使用，不受國有財產法及地方政府公有財產等法令，須限於「公務」使用之限制。（第11條）



3. 公有公用之不動產在不影響原使用目的之範圍內，得出借或出租給文化創意產業事業使用，不受國有財產法及地方政府公有財產等法令，須限於「預定計畫」使用之限制。（第 12 條）
4. 人員進用活化，為引進文化創意產業專業人員，得放寬公務人員任用之資格。（第 23 條）
5. 為使外籍專家來台工作方便，放寬聘僱外籍專門性或技術性工作人員之規定。（第 25 條）

### （三）協助文化創意事業之設立

1. 中央補助：各目的事業主管機關得以補助方式，推動文化創意產業之發展。（第 6 條）
2. 鑑價制度：建立文化創意產業之鑑價機制並培育鑑價人才。（第 15 條）
3. 融資與信保：中央主管機關應協調相關金融機構，加強對文化創意事業融資、保證之功能。（第 16 條）
4. 上市上櫃：中央主管機關應協調財政主管機關，訂定有關文化創意事業之上市上櫃審查準則。（第 17 條）
5. 創業投資：主管機關應協助創業投資事業投資於文化創意事業。（第 18 條）
6. 文化創意產業園區之設置：主管機關、土地開發之公民營事業、土地所有人及文化創意事業得勘選一定地區內土地，報經中央主管核定，劃設文化創意園區，園區內公有土地之使用、土地使用之變更及私有土地之徵收與洽購皆有便捷、優惠之規定。（第 31 至 36 條）

### （四）鼓勵並擴大文化創意產業之消費市場

1. 鼓勵公務員消費：公務人員終身學習護照及旅遊補助之適用。（第 19 條）
2. 鼓勵公家採購：各級機關學校於採購文化創意事業之產品或服務時，得允許百分之三十以下之價差。（第 20 條）
3. 專責推廣機構之設置：為鼓勵自有品牌並積極開拓國際市場，中央主管機關應會同各級駐外機構或貿易推廣機構設立專責機構協助拓展。（第 24 條）

4. 免費廣告之提供：公共運輸系統廣告應保留百分之十優先予文化創意事業之產品或服務免費使用。（第 21 條）

## （五）租稅優惠

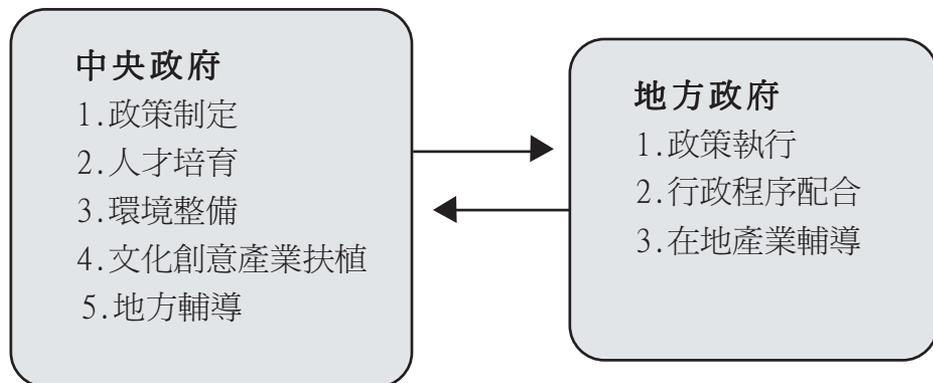
1. 列舉扣除額：民眾欣賞文化創意事業展演活動，得於一定額度內列為綜合所得稅之列舉扣除額。（第 26 條）
2. 捐贈免稅：營利事業捐贈合於規定之文化創意事業，得於一定額度內列為業務支出不受原所得稅法百分之十的額度限制。（第 27 條）
3. 進口設備免稅：文化創意事業自國外輸入自用之設備，經專案認定者，免徵進口稅捐及營業稅。（第 28 條）
4. 創意研發及人才培訓之投資抵減：文化創意事業投資於創意開發、研究發展及人才培訓之支出，得抵減應納之營利事業所得稅。（第 29 條）
5. 股東投資抵減：營利事業或個人原始認股或應募策略性文化創意產業公司之記名股票，該股東得於一定額度內抵減其應納之營利事業所得稅或綜合所得稅。（第 30 條）

## 第三節 角色與分工

### 一. 中央與地方

針對文化創意產業發展，中央政府首先進行相關現況之研究調查，並且制定政策方向。其次針對基礎資源的缺乏，進行人才培育與環境整備，包括經營管理的人才、國際視野的開拓、法令制度的齊備以及空間運用的提供，是中央政府的基礎工程。

地方政府配合中央政府政策理念的宣導，執行各項業務與法制等行政程序，瞭解在地的產業情況，調查與蒐集地方文化創意產業訊息，提供正確市場訊息與情報，讓產業界能夠據以規劃發展方向。



## 二. 政府與民間

產業的財富蘊藏在民間，尤其民間機構中有許多創意人才，政府公部門應該是協助產業環境健全發展。在協助民間創意產業育成方面，包括經理能力的養成、培育研發與創意的人才；政府須研修（訂）各項相關法令，如租稅法規、文化創意產業發展法等等；此外建立平台，提供諮詢輔導、媒合跨界產業的合作、讓企業能夠投資創意產業，使其能蓬勃發展。在環境整備上，利用園區、地方文化館、閒置空間等作為創意企業家們的創意交流空間。

民間產業可以成立類似「創意企業家俱樂部」之團體，以及創意產業研究與情報的智庫中心，給予政府建言，讓政府瞭解民間文化創意產業所需的要件。同時民間企業應該更尊重智慧財產權，制定版權價格，與政府合作保護創造者的權益。

## 第四節 計畫整合方式

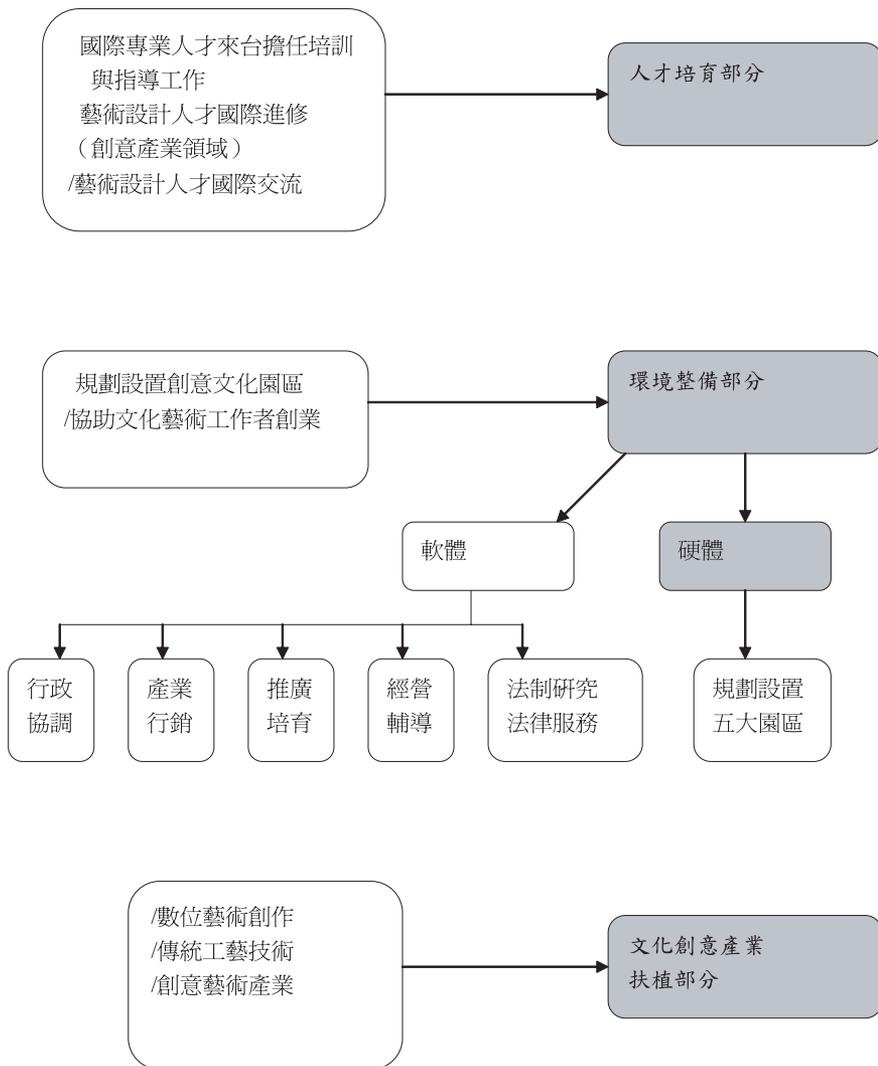
文化創意產業發展計畫由文建會負責規劃執行的子計畫共計八項，分別為「國際專業人才來台擔任培訓與指導工作」、「藝術設計人才（創意產業領域）國際進修」、「藝術設計人才國際交流」、「規劃設置創意文化園區」、「協助文化藝術工作者創業」、「數位藝術創作」、「傳統工藝技術」及「創意藝術產業」。

為全力配合政府此項重大政策，文建會積極以產業鏈的概念，連結各子計畫間之執行，特別將本八項子計畫統整為「文建會創意產業發展計畫」，計畫執行內容規劃包括「環境整備」、「人才培育」、「文化創意產業扶植」三部分（圖2），

計畫期程為2003至2007年度，希望在計畫執行完成時能達成下列的目標：

1. 增加文化創意產業就業人口。
2. 增加文化創意產業產值。
3. 提高國民生活用品與活動的文化質感。
4. 建構台灣特色之文化產業，提昇創意風格。
5. 作為華文世界創意產業之樞紐平台。

圖 2-2. 文建會創意產業發展計畫





## 第五節 工作方向與成效

文化藝術產業的發展有助於提升一般民眾的生活品質與精神層次，但在發展上受限於人才、技術、產業規模、行銷能力的不足，而使發展空間受到制約，因此，政府在扶植文化藝術產業上，乃積極規劃藝術設計人才國際進修及交流，學習國際社會在相關產業累積的經驗與技術，延攬國外師資來台，將關鍵技術與知識引進台灣，期使提高台灣文化創意產業人才素質與市場產值，發揮最大文化成效。目前主要進行的工作方向及成效概要（如圖 2-3）說明如下：

### 一、人才培育部分

#### （一）文化創意產業人才延攬、進修及交流

##### 1. 舉辦「文化創意產業國際高峰會議」

於2002年10月由文建會、英國文化貿易協會、與財團法人華岡興業基金會共同主辦，中國文化大學與Artslink承辦，在中國文化大學推廣教育部國際會議廳舉行。會中邀請英國文化創意工業小組負責人Michael Seeney等人來台。除了就英國發展文化創意產業之文化政策，與活動創意產業-藝術節的經濟效益做進一步的介紹，也與國內產官學界代表做深入對談。該場高峰會議正式啓開國人了解文化創意產業在國際間意義的序幕，出席者達 500人。

##### 2. 舉辦「台北、倫敦－文化創意產業交流之創業家論壇」

於2002年11月由文建會與數位時代雙週合作辦理，邀請到英國目前最Top的創意企業家包括英國當代藝術中心總監Philip Dodd等十三位專家學來台現身說法。訪問團提供台灣最好的借鏡在於文化創意產業需要強大的投資資金進入，不僅需要政府的基金作為擔保，更需要民間的企業資本，能夠將文化創意產業作為一種可投資的產業型式，讓大量的創意人口得到更多金源的掖助，出席者達 700人。

##### 3. 舉辦「文化創意產業：全球思考·台灣行動」國際研討會

於2003年3月假文化大學城區部辦理「文化創意產業化：全球思考·台灣行動」國際研討會，邀請國外講者、國內文化、教育、社區營造、業界，以及對文化創意產業相當關注的人士與會討論，並發表專題演講，出席者達500餘人。

#### 4. 辦理「菁英計畫－與英國文化創意機構合作培訓創意人才」

訂頒「行政院文化建設委員會九十二年度甄選文化創意產業人才赴英國研習計畫作業要點」，甄選十五位人才送赴倫敦，由知名文化機構ICA安排至各文化創意產業相關單位實習六週，以吸收新知，增進管理經營技能，帶動國家文化創意產業發展，學員返國後完成出國報告並辦理心得講座。

#### 5. 辦理文化創意產業人才出國進修研習

訂頒「行政院文建會九十二年度甄選文化創意產業人才出國進修及交流計畫作業要點」，甄選出三名人才，分送日本、美國、英國，吸收新知，增進管理經營技能，帶動國家文化創意產業發展。

#### 6. 歐洲文化創意考察

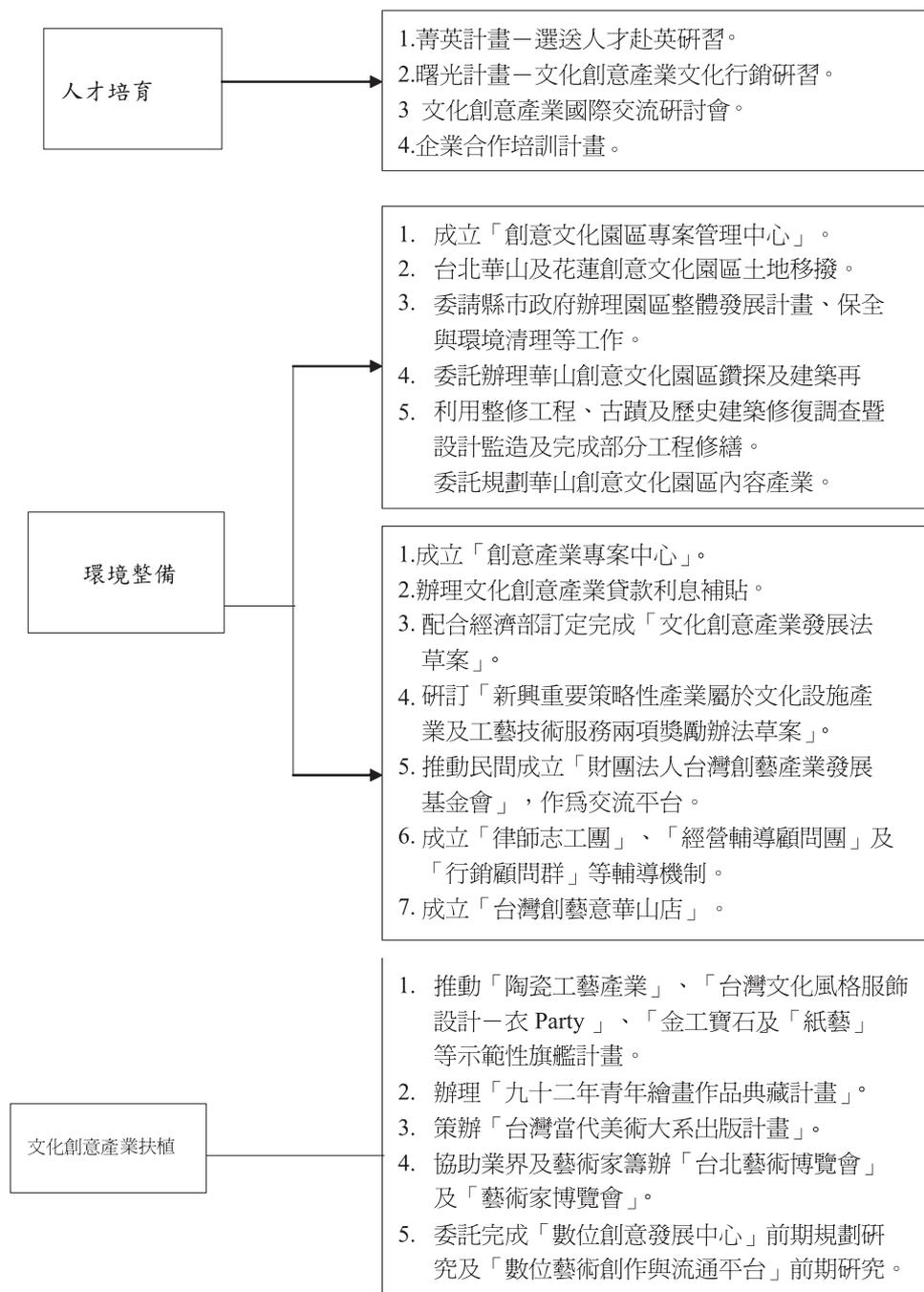
文建會陳主任委員郁秀於2003年2月率領「台灣文化創意產業交流考察團」至英、丹、法進行文化創意產業考察，藉以學習對方經驗，也展示台灣的創意，互相瞭解文化創意產業的發展脈絡，建立國際交流平台。返國後並舉辦成果發表會，邀請國內文化、教育、社區營造、業界以及對文化創意產業相當關注的人士與會討論，並就考察成果發表專題演講。

#### 7. 「曙光計畫－文化創意產業文化行銷研習」

為加強培育文化創意產業人才的專業行銷能力，文建會與勞委會職訓局共同舉辦「文化創意產業文化行銷研習--創意行銷有3P」，共計四梯次，分別於台北、台中、及高雄展開，培訓近千人；並於2004年1月假中國石油大樓舉行「創意就業百老匯」，進行企劃案競賽、結業典禮及就業媒合。



圖 2-3. 文建會創意產業發展計畫推動方向與成效



## 二、環境整備部分

### (一) 規劃設置創意文化園區

基於「創意文化園區」的設置，可作為我國文化創意產業發展的重點示範基地與資訊交流平台，特選定台北舊酒廠、台中舊酒廠、嘉義舊酒廠、花蓮舊酒廠及台南北門倉庫群，作為文建會推動文化創意產業計畫的五大基地。工作重點包括：五大園區整體發展計畫、都市計畫變更及土地移撥、建築調查修復再利用、規劃園區軟體內容與營運管理策略、提供創意製作環境及相關服務、建立文化創意產業數位資訊窗口、提供國際創意文化交流平台等。規劃完成後之預期可提高創意附加價值及產品交易場地，活絡創意文化產業、創造資源整合及拓展國民生活美學能力等綜合效益。

文建會推動的五大創意文化園區，係根據園區目前使用情況、地域資源和文化環境特色進行各項規劃，包括設立數位藝術創作特區、表演藝術場地、視覺藝術展場及生活藝術交易平台等，並策略性扶植文化創意產業成為跨領域與資源整合的平台。

其中，華山創意文化園區現址上的華山藝文特區經過有識之士多年研究規劃，目前該區已累積相當豐富的研究與調查報告，在經歷藝文團體多年爭取、中華民國藝術文化環境改造協會六年之經營及政府資源投注支持，現在已形成「具實驗性格、跨領域創作及孕育人才之實驗性、當代性」之藝文特區。

為利創意文化園區土地撥用及規劃設置完成前土地有效運用，文建會於2003年4月與財政部國有財產局就台北舊酒廠、台中舊酒廠、嘉義舊酒廠等規劃之創意文化園區簽訂合作經營契約，其中，華山創意文化園區於該年5月27日，業經內政部都市計畫委員會在「變更台北市中山北路、忠孝東路、新生南路、長安東路所圍地區（華山地區）都市計畫」案審議後通過專區之設置。

2003年文建會於華山創意文化園區進行八項建築與景觀美化工程，部分已完成，部分則進行中：

#### 1. 配合「第一屆台灣創意設計博覽會」

已完成（1）園區景觀綠美化第一階段工程（2）四連棟暨果酒大樓漏水修繕



工程(3)車庫工坊建築整修工程(4)華山創意文化園區環境整理與清潔工作。

## 2. 古蹟及歷史建築調查研究及修復調查

(1)華山創意文化園區內市定古蹟調查暨設計監造(2)華山創意文化園區歷史建築修復調查暨設計監造兩案皆預計2004年6月完成發包施工圖說。

## 3. 園區建築修繕工程

(1)紅樓區建築修復與景觀工程業完成發包施工圖說(2)包裝室、再製酒作業場建築整修於2004年2月完成發包施工圖說。

## 4. 其他相關計畫

(1)委託台北市政府發展局代辦之「華山創意文化園區(含中央藝文公園)整體規劃設計案」業委託皓宇工程顧問有限公司規劃,預計2004年7月提成果報告。(2)華山創意文化園區整體營運模式(空間、財務、產業類型等)委託規劃案,係根據園區諮詢工作小組密集研商討論,形成之初步共識為基礎,委由勤業國際財務顧問股份有限公司規劃,業於2004年3月提成果報告。(3)委託台北市政府發展局代辦之「藝術長龍景觀美化工程計畫案」,業於2004年2月完成規劃設計團隊甄選。其他如:台中、嘉義、台南與花蓮等創意文化園區之整體發展計畫皆已分別委託團隊(朝陽科技大學、樹德科技大學、成大研究發展基金會、黃文杰建築師)進行規劃中,預計於2004年10月可完成所有的規劃工作。

## (二) 協助文化藝術工作者創業

1. 2003年9月,正式成立「文建會創意產業專案中心」,建立單一行政服務窗口與建置網路平台,以提供有意加入文化创意產業之相關文化藝術工作者或業界一個服務諮詢的管道。至2003年12月底,共提供諮詢服務案56件。

「文建會創意產業專案中心」就不同服務層面分設五個小組包括:

分組類別	服務項目
(一) 法制研究及法律服務組	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 相關法制制度的研議業務。</li> <li>2. 提供文藝工作者法律諮詢服務。</li> <li>3. 提供相關法律知識座談與課程。</li> </ol>
(二) 經營輔導組	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導提升經營管理能力。</li> <li>2. 提供財務、稅務、經營管理等專業諮詢。</li> <li>3. 辦理租稅優惠、融資貸款等服務。</li> <li>4. 推動文化創意產業育成計畫。</li> </ol>
(三) 推廣培育組	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提供人才培訓服務，宣導計畫內相關措施，以推廣文化創意產業，</li> <li>2. 成立實業家俱樂部，以推動投資媒合。</li> <li>3. 舉辦各類論壇與政策說明會。</li> </ol>
(四) 產業行銷組	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提供產業發展、市場情報、政府採購等資訊。</li> <li>2. 協助建置行銷通路，並開拓國際市場</li> <li>3. 建置並維護專案中心網站。</li> </ol>
(五) 行政協調組	提供單一窗口服務並負責協調專案中心相關行政業務。

2. 為增設新興重要策略性文化創意相關產業獎勵措施，「研擬新興重要策略性產業屬於工藝技術服務部分獎勵辦法」及「新興重要策略性產業屬於文化設施產業部分獎勵辦法」二辦法草案。
3. 完成規劃文化創意產業貸款利息補貼等措施，委請台北銀行承作，申請計畫業別須屬視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、工藝產業或文化展演設施產業等



範疇申請業者須符合下列條件之一：(1)合於民法總則之公益社團或財團法人，並依相關法令經向目的事業主管機關立案或法院登記者。(2)依法取得公司登記或商業登記證明文件者。(3)以增加產品或服務之附加價值及開拓市場為目的之相關投資或創業計劃所需融資之個人。每一借款人補貼利息之本金額度最高以新台幣三百萬元為限。補貼利率最高為5%，如核定之貸款利率低於補貼利率時，依實際貸款利率補貼。承貸銀行之利率按中華郵政股份有限公司廣告之二年期定期儲蓄存款機動利率為計價基礎加碼方式承作。加碼幅度依各承貸銀行規定辦理。

4. 推動民間成立「財團法人台灣創藝產業發展基金會」，以結合企業力量，積極媒合創意工作者與企業界，達到藝企雙方共享商機和利益。該基金會由工商協進會理事長黃茂雄等十餘位國內知名企業家捐助，即將誕生。
5. 成立「律師志工團」、「經營輔導顧問團」及「行銷顧問群」等輔導機制，協助解決文化創意產業相關問題。
6. 設置「創意產業專案中心網站」，提供線上諮詢等服務機制，並建立文化創意產業相關實用資料庫。
7. 與中廣、年代電視及雜誌媒體合作製播宣導節目及廣告。
8. 策辦文化創意產業實務及行銷講座共12場；與行政院南部聯合服務中心合辦文化創意產業論壇9場。

### 三、文化創意產業扶植部分

#### (一) 扶植創意藝術產業

1. 辦理亞太區域性藝術產業交流活動、論壇等，協助拓展藝術市場與國際化。
2. 辦理「九十二年青年繪畫作品典藏計畫」，以獎掖我國青年藝術家並提升繪畫創作水準，並結合推動文化創意產業相關示範性計畫，目前已價購90件作品並進行拍攝及編輯工作。
3. 文建會與經濟部合作推動「台灣衣 party- 時尚風格」計畫，策辦年輕時尚設計師海外參訪與展演計畫，共同參與「台灣布料開發」、「時尚創意激盪

營」、「放眼看世界」及「成果服裝秀」四項子活動，嘗試從不同的文化著眼點，啟發設計師們的創意靈感，凝聚時尚界共識，積極尋思如何開創台灣服飾文化風格與產品出路，提昇國內時裝設計產業。

4. 輔導及協助民間藝術相關產業組織參加國際大型藝術展覽活動，辦理聯合市場行銷。
5. 贊助新聞局辦理「漫畫期刊及新人獎」活動，鼓勵年輕新秀投入創意產業。
6. 贊助中華民國畫廊協會及十四家畫廊組團參加「2003韓國國際藝術博覽會」，協助以產業組織合作模式，提升國際競爭力與擴展亞太地區市場版圖。
7. 委託評估研究視覺藝術產業涉及之現行法令暨研擬振興方案行政措施建議案，檢討與研議藝術產業相關稅制、法規、輔導管理機制。
8. 召開「促進台灣當代藝術生態發展計畫」諮詢會議，策辦「台灣當代美術大系出版計畫」，扶持年輕藝術創作者與理論撰述者，建構台灣當代藝術發展大系。
9. 研訂「縣市政府演藝事業及演藝人員輔導規則參考本(草案)」，期藉以輔導縣市政府依地方制度法第二十五條之規定訂定輔導規則，並使演藝團體得依所得稅法之規定享免稅優惠。
10. 為因應藝術相關產業從業者所需，業完成修訂「文化藝術事業減免營業稅及娛樂稅辦法」，申請時效自兩個月前放寬為一個月前。
11. 協助業界及藝術家籌辦「台北藝術博覽會」及「藝術家博覽會」，鼓勵畫廊健全經營，並開拓新秀市場。
12. 與國立台北藝術大學合辦「2003 文建會亞太藝術論壇 -- 海上絲路再發現」活動，擴展國際交流網絡。

## (二) 推動傳統工藝技術

1. 完成「推動陶瓷工藝產業發展」規劃



/ 完成兩枚優良工藝標章設計及智慧財產權註冊登記及完成優良工藝標章推廣工作手冊。

/ 完成「工藝證照授（發）證管理作業要點」草案。

/ 開發完成40件蘭花花器，並選擇數件進行量產及辦理4場產品發表展售會。

/ 與9家廠商合作開發陶瓷新產品30件。

/ 完成精緻餐具開發10套，配合鶯歌嘉年華會推出新產品。

/ 參加台北中華美食展之「陶不出掌心 - 台灣當代陶瓷器皿展」。

/ 三大陶協推薦40位陶藝作家創作花器，參與展覽推廣。

/ 完成「美器與食趣的絕妙好戲」專書，印製6,000本，進行推廣。

/ 完成陶瓷產品年度評鑑，選出107件優良作品，其中8件特別獎、14件佳作獎及出版得獎作品專輯。

/ 辦理「台灣品牌·驚豔陶瓷－精緻陶瓷餐具特展」。

2. 完成「台灣工藝園區」委託整體規劃案及鶯歌多媒材造型中心第一期修繕工程發包。
3. 辦理創思研習營；完成4項工藝人才培訓計畫。
4. 辦理「苗栗工藝產業創意資訊聯盟生根計畫」及「苗栗特色陶瓷產品開發與市場推廣活動計畫」。

### (三) 鼓勵數位藝術創作

1. 辦理「2003 國際音像數位藝術論壇」，分於北中南區舉行5場，參與者約有1,000人次。
2. 完成「數位藝術創作行銷補助辦法」草案。
3. 完成「數位創意發展中心」前期規劃委託研究及「數位藝術創作與流通平台」前期規劃委託研究。



4. 召開「數位藝術創作計畫」策略小組會議及諮詢會議6次，直接與學界專家及民間企業人士對話，建立合作機制。
5. 製作計畫宣導節目與媒體宣傳共3案。

#### (四) 進行文化創意產業相關基礎調查、資料蒐集及出版

為提供各界瞭解台灣文化創意產業現況、世界潮流及發展，進行文化創意產業相關基礎調查、資料蒐集及出版：

1. 相關基礎調查研究、資料蒐集：

/「創意文化園區」計畫先期作業規劃案

/文化創意產業國際人才延攬、進修及交流規劃案

/創意藝術產業規劃案

/數位藝術創意產業提昇計畫規劃案

/文化創意產業產值調查與推估案

/文化創意產業之系統服務規劃研究

/台灣工藝產業現況調查研究

2. 相關出版品：

/2003國際音像數位藝術論壇

/數位藝術創作計畫

/預見台灣明日數位奇蹟

/文化創意產業的前哨·設計產業

/台灣衣party-時尚風格成果專輯



/台灣當代美術大系

/從傳統出發的文化創意產業叢書

/良品美器--陶瓷風華(2003陶瓷產品年度評鑑入選產品手冊)

/良品美器--陶瓷風華(2003陶瓷產品年度評鑑專輯)

/美器與食趣的絕妙好戲

/文化創意產業工藝人才培訓專輯

/揭開英國創意產業的秘密--從十五種不同角度觀看英國的戲劇、電影、媒體、行銷及設計

/台灣優良工藝標章推廣工作手冊

/2003台日技術合作計畫專家指導成果報告書。

/補助典藏藝術家庭股份有限公司翻譯《文化創意產業叢書》一套六冊

/文化創意產業手冊(四版)

### 3. 執行中計畫：

/「視覺藝術產業涉及之現行法令暨振興方案行政措施評估建議」研究計畫

/「視覺藝術產業現況調查」研究計畫

/「文化創意產業現況調查研究之規劃」

/「文化產業化成功範例的研究」計畫

/「台灣文化創意產業發展策略與執行」研究計畫

/「文化創意產業叢書-文化創意·深耕台灣」出版計畫

/「二〇五〇創意台灣研究計畫」

/ 補助五觀藝術事業有限公司翻譯「文化創意產業叢書」出版計畫

/ 與時廣企業合作出版「台灣十二生肖宴全輯」出版暨推廣計畫

/ 與時廣企業合作出版「台灣生活美學系列叢書」出版暨推廣計畫

#### 4. 規劃中研究：

目前有「表演藝術產業現況調查研究」一項

## 四、文化創意產業理念宣導

配合政策的執行，文建會除於各計畫相關業務辦理研討會、研習會外，另外為加強理念宣導辦理一系列演講、座談、論壇及網路學院線上學習課程等，從2002年5月到2002年12月共辦理30餘場次的論壇與演講，平均每個月舉辦4、5場，在密集諮詢與討論之下，逐漸累積出對文化創意產業發展的整體構想。

2003年7月至9月於台中、嘉義、花蓮、台南以及台北等各創意文化園區所在地辦理「文化創意產業地方巡迴論壇」，共辦理15場次，讓當地的居民共同討論區域性文化創意產業的發展契機。與藝術文化環境改造協會合辦7場次「文化創意園區之交流與對話」，從表演藝術、視覺藝術、工藝、設計產業、電影等等討論各式產業在華山發生的可能性。

為了華山藝文特區的整建與定位，召開3次的諮詢會議及4次的規劃工作小組會議，包括學者、藝術界與產業界的代表參加。也與行政院南部聯合服務中心合辦「文化創意產業南部論壇系列計畫」共舉辦5場次的論壇，每場論壇皆超過100位以上的學員參與。此外委託文化大學推廣教育中心辦理「CASE網路學院」第三期文化創意產業系列課程，提供民眾免費上網授課，共計32小時的課程，報名參與學員達2,000餘人。除了由文建會所主辦的論壇外，並輔導民間辦理24場次相關論壇與講座，民間自行舉辦的相關會議，更是不勝枚舉。經由文建會大力倡導，文化創意產業已經成為產官學研共同討論的議題，產業界更不斷思索如何能夠走出特色的道路。

## 第六節 推動旗艦計畫

文化創意產業為新興的政策，文建會為引導產業之發展，特於推動過程依實際需要進行示範性的旗艦計畫，2003年推動二項旗艦計畫，分別以「陶瓷工藝」及「衣—party」作主題，相關成果分述如下：

### 一、陶瓷專案旗艦計畫

2003年以「食器」及「花器」為主軸，結合花商、飯店餐飲業、設計及陶瓷業者，經由推廣台灣陶瓷市場、陶瓷文化生根、陶瓷產品年度評鑑、陶瓷國際形象提昇以及設計能力提昇等面向提出多項具體計畫，期能藉此解決台灣陶瓷市場目前所面臨的問題，熱絡台灣陶瓷交易市場，並帶動整個文化創意產業的氣氛。六項具體計畫如下：

#### 1. 蘭花花器設計開發案：

目的係為台灣優越的養蘭產業進行「美而平價」之花器的設計開發與生產。透過創意蘭花花器設計競賽、籌組蘭花花器設計團隊、蘭花花器委託設計量產，並藉由作品選拔，廣徵個人陶藝創作，已有四十餘種新創造型問世。

#### 2. 「台灣品牌·驚豔陶瓷」—精緻陶瓷餐具開發設計暨推廣計畫：

以中餐西式禮節餐飲形式為主，按國際禮儀規格，結合跨領域設計師、建築師設計開發包括碗、盤、碟、壺、盅等45組件具有台灣特色之精緻餐具，刺激國內陶瓷業界從事精緻陶瓷的設計與製作，並提升國內精緻陶瓷餐具的製作水準。

#### 3. 陶瓷產品年度評鑑專案：

建立陶瓷產品品質的認證機制及鼓勵陶瓷業者創新開發，以協助消費者認識、選購優質的陶瓷產品，形塑值得信賴的商品識別符號，促成文化商品的流通與陶瓷工藝產業之蓬勃發展。

#### 4. 台灣近代陶瓷餐具開發資料彙整推廣計畫：

透過出版計畫完成陶瓷歷史沿革、陶瓷藝術與生活運用之專業書籍，將陶瓷產品的特色與文化傳達給消費大眾，以達到傳播與教育的目的

#### 5. 運用多媒材創新陶瓷商品開發及材質技術研發專案：

為提昇陶瓷設計能力，由文建會附屬機構國立台灣工藝研究所結合廠商共同設計開發新產品(例如：改善義式咖啡壺的設計、四件組的蓋杯茶具組之開發、蘭花茶壺組、香精掛飾...等，政府分攤70%經費，民間自籌30%，產品完成並進行量產時，由廠商提供10%產值作為協助文建會推廣之用。由廠商保有智財權，但文建會擁有對產品打樣、展示、宣傳與發表之權利。

#### 6. 設置獎勵辦法鼓勵創新陶瓷商品開發專案：

獎勵辦法將針對台灣陶瓷產業及陶瓷創作者所面臨的瓶頸，提出解決辦法及獎勵措施。整個計畫將分為兩個主軸進行，一為針對廠商之獎勵措施；一為針對陶藝家及工作室之獎勵措施。

文建會陶瓷工藝專案，設計出「在優質環境，用品味餐具，吃台灣美味料理」，再進化到「在舒暢空間，用意境花器，欣賞台灣原生美麗蘭花」共同擁有具有台灣特色的器物文化及生活格調，提升國民生活美學品味。

## 二、台灣文化風格服飾設計：衣 Party

為尋找、發掘台灣衣飾的文化特色，提升我國紡織、布料、及服裝設計的文化內涵，開創台灣文化服飾新風格，本會於2002年與葉錦添先生合作，於故宮博物院辦理「衣Party-時代的容顏」系列活動，續於2003年與經濟部工業局合作，委託中華民國織品服飾設計師協會辦理「台灣衣Party-時尚風格」活動，藉由大型時尚展的呈現，鼓勵台灣服裝設計師開發出與台灣文化特色息息相關的嶄新創作，並相互激盪、交流，共同朝開創台灣服飾的國際市場，推動「台灣衣Party」包括衣飾設計師的工作營隊、國際交流「放眼世界」，23名的設計師前往巴黎進行雙邊服飾流行設計的交流。



透過「台灣布料開發」、「時尚創意激盪營」、「放眼看世界」及「成果服裝秀」四項子活動，嘗試從不同的文化著眼點，啟發設計師們的創意靈感，凝聚時尚界共識，積極尋思如何開創台灣服飾文化風格與產品出路。

2003年12月19日於國立台灣博物館展出之「衣Party」226套服裝，國內設計師們充分將台灣的傳統精神納入作品中，從原住民的圖騰、日常生活器皿到台灣傳統民俗如廟會、農村等抽象語彙，甚至於海島型生態的啟發，像是海洋資源、台灣原生的動植物如藍草等，都被擷取轉化到作品之中，他們結合東方思維與西方時尚，創造出一襲襲美麗的時裝，展現了現代台灣的時代容顏。

### 三、金工寶石與紙藝推廣計畫

鑒於以示範性旗艦計畫推動文化創意產業，對於國人飲食及時尚生活藝術品味的提升已初具成效，文建會除持續推動蘭花花器之開發外，並規劃以結合生活美學的「金工寶石」及「紙藝」作為2004年旗艦計畫，初步規劃預定達成之目標與作法如下：

1. 完成研發結盟產品開發案及50家工藝之家、工藝之店的掛牌。
2. 開發推廣金工產品630件，並結合「時尚風格服飾—衣Party」辦理發表會。
3. 辦理紙產業調查，進行傳統紙再生計畫。
4. 辦理紙工藝徵件及競賽（包括紙包裝、跨領域燈飾及戲曲造型、）
5. 辦理亞太紙工藝產業系列出版、講座、示範及觀摩。