

壹、文化創意產業之定義與範疇

一、定義

★ 文化創意產業：「源自創意或文化積累，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升的行業。」

■ 全球各國政府對文化創意產業之定義整理如下表：

組織/國家	定義
聯合國教科文組織 (UNESCO)	結合創意生產和商品化等方式，運用本質為無形的文化內涵，這些內容基本上受著作權保障，形式可以是物質的商品或非物質的服務。這個文化產業也可以視為創意產業(Creative Industries)，或是在經濟領域稱之為朝陽或未來性產業，或是在科技領域稱之為內容產業。
英國、紐西蘭	以個人的創造力、技藝、與才能為基礎，透過智慧財產權的建立與開發，創造財富與就業機會。
加拿大	藝術與文化活動被界定為文化產業者，應包括實質的文化產品、虛擬的文化服務、亦包括著作權。
芬蘭	使用文化產業結合文化與經濟，包括：意義內容的生產；傳統與現代的文化藝術；結合成功的商業機制、大眾閱聽者與近代電子生產；文化的創業精神。
香港	源自於個人創意、技巧及才華，通過知識產權的開發與運用，具創造財富與就業潛力的行業。
韓國	文化內容產業包括各類經濟活動，如創作、生產、製造、流通等，其活動內容源自於任何知識、資訊及文化相關之基礎資源。
台灣	源自創意或文化積累，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升的行業。

資料來源：文建會「2003年文化創意產業發展年報」(2004)。

■ 聯合國教科文組織 (UNESCO) 定義

文化產業：「結合創造、生產與商品化等方式，運用本質是無形的文化內容。這些內容基本上受到著作權的保障，其形式可以是貨品或是服務。」

文化產業的範疇：包括印刷、出版、多媒體、視聽產品、影視產品、還有手工藝及設計，此外一些國家，尚且包括：建築、視覺及表演藝術、體育、樂器製造、廣告、文化旅遊等。

UNESCO 對文化商品與文化服務的定義：

1. 文化商品一般指那些傳達意見、符號、與及生活方式的消費者物品。它們告知、或娛樂、貢獻以來建立集體身份、並影響文化活動。這些個人或集體創意的結果，則是植基於著作權、透過產業流程與全球分銷，而被重製及促進的文化物品。書本、雜誌、多媒體產品、軟體、唱片、電影、錄影帶、聲光娛樂、工藝與時尚設計，為大眾提供多樣與不同的文化選項。
2. 文化服務則是傳統地被理解成，那些目的在於滿足文化興趣與需求的活動。類似的活動本身上並不代表會是物質成品：典型上，它們包括：由政府、私人及半公共機構或者公司提供給社區的有關於文化活動上的整套支援性設施與措施。類似的服務例子，包括表演與文化節的促銷，以及文化資訊與保存（圖書館、檔案中心與博物館）。文化服務或許是免費也可以是商業性質收費。

■ 英國政府的定義

「創意產業源起於個人的創造力、技能和才華，透過產生與開發為智慧財之後，具有開創出財富、就業的潛力。」

- 「創意經濟」是指「那些從個人的創造力、技能和天分中獲取發展動力的企業，以及那些通過對智慧財產權的開發可創造潛在財富和就業機會的活動。通常包括廣告、建築藝術、藝術和古董市場、手工藝品、時尚設計、電影與錄影、互動式互動軟體、音樂、表演藝術、出版業、軟體及電腦服務、電視和廣播、旅遊、博物館和美術館、遺產和體育等。」

考題：

- 請詮釋以下諸名詞之意涵，並舉實例說明。（高雄應用科技大學99年）
 - 1 「文化創意產業」（20分）
 - 2 「文化商品授權」（10分）
- 我國行政院文建會對「文化創意產業」的定義是什麼？（8%）（屏東教育大學95年）
- 何謂「文化創意產業」？此類產業有何特性？就我國而言，有哪些產業被政府歸類於此一範疇？（25%）（台灣藝術大學100、98年）
- 何謂「創意產業」（Creative industry）？（10分）（成功大學99年）
- 試比較聯合國教科文組織對「文化產業」以及我國對「文化創意產業」所下定義之間的異同點。（30%）（成功大學96年）
- 何謂創意？何謂產業？何謂創意產業？（5 x 3 = 15%）（成功大學95年）

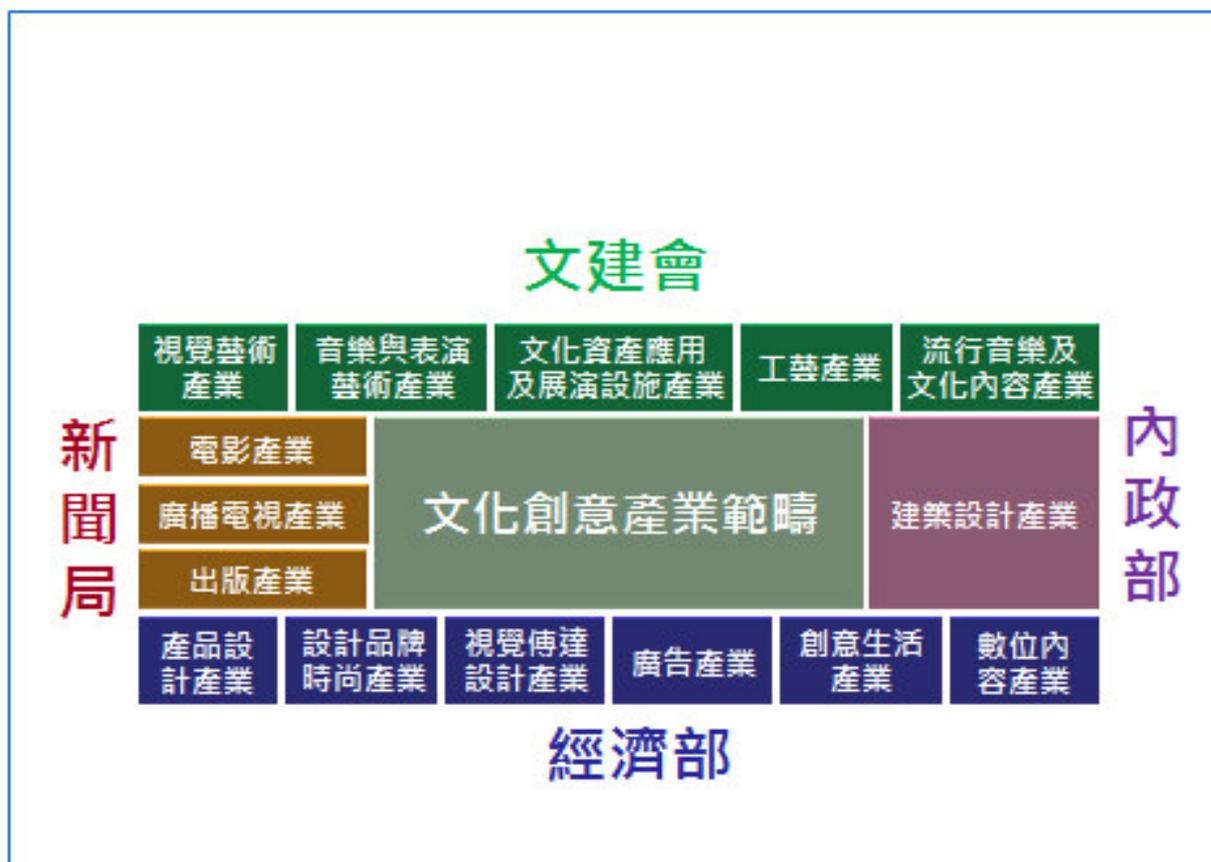
二、範疇及內容

- 依文化創意產業發展法第三條第二項訂定「文化創意產業內容及範圍」：

台灣文創產業範疇界定原則：

- (1) 就業人數多或參與人數多
- (2) 產值大或關聯效益大
- (3) 成長潛力大
- (4) 原創性高或創新性高
- (5) 附加價值高

- 文創產業範疇



產業類別	主管機關	內容及範圍	備註
一、視覺藝術產業	文建會	指從事繪畫、雕塑、其他藝術品創作、藝術品拍賣零售、畫廊、藝術品展覽、藝術經紀代理、藝術品公證鑑價、藝術品修復等行業。	
二、音樂及表演藝術產業	文建會	指從事音樂、戲劇、舞蹈之創作、訓練、表演等相關業務、表演藝術軟硬體(舞台、燈光、音響、道具、服裝、造型等)設計服務、經紀、藝術節經營等行業。	

三、文化資產應用及展演設施產業	文建會	指從事文化資產利用、展演設施(如劇院、音樂廳、露天廣場、美術館、博物館、藝術館(村)、演藝廳等)經營管理之行業。	所稱文化資產利用，限於該資產之場地或空間之利用。
四、工藝產業	文建會	指從事工藝創作、工藝設計、模具製作、材料製作、工藝品生產、工藝品展售流通、工藝品鑑定等行業。	
五、電影產業	新聞局	指從事電影片製作、電影片發行、電影片映演，及提供器材、設施、技術以完成電影片製作等行業。	
六、廣播電視產業	新聞局	指利用無線、有線、衛星或其他廣播電視平台，從事節目播送、製作、發行等之行業。	
七、出版產業	新聞局	指從事新聞、雜誌(期刊)、圖書等紙本或以數位方式創作、企劃編輯、發行流通等之行業。	1、數位創作係指將圖像、字元、影像、語音等內容，以數位處理或數位形式(含以電子化流通方式)公開傳輸或發行。 2、本產業內容包括數位出版產業價值鏈最前端數位出版內容之輔導。
八、廣告產業	經濟部	指從事各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置、獨立經營分送廣告、招攬廣告、廣告設計等行業。	
九、產品設計產業	經濟部	指從事產品設計調查、設計企劃、外觀設計、機構設計、人機介面設計、原型與模型製作、包裝設計、設計諮詢顧問等行業。	
十、視覺傳達設計產業	經濟部	指從事企業識別系統設計(CIS)、品牌形象設計、平面視覺設計、網頁多媒體設計、商業包裝設計等行業。	1、視覺傳達設計產業包括「商業包裝設計」，但不包括「繪本設計」。 2、商業包裝設計包括食品、民生用品、伴手禮產品等包裝。
十一、設計品牌時尚產業	經濟部	指從事以設計師為品牌或由其協助成立品牌之設計、顧問、製造、流通等行業。	
十二、建築設計產業	內政部	指從事建築物設計、室內裝修設計等行業。	
十三、數位內容產業	經濟部	指從事提供將圖像、文字、影像或語音等資料，運用資訊科技加以數位化，並整合運用之技術、產品或服務之行業。	
十四、創意生活產業	經濟部	指從事以創意整合生活產業之核心知識，提供具有深度體驗及高質美感之行業，如飲食文化體驗、生活教育體驗、自然生態體驗、流行時尚體驗、特定文物體驗、工藝文化體	

		驗等行業。	
十五、流行音樂及文化內容產業	文建會	指從事具有大眾普遍接受特色之音樂及文化之創作、出版、發行、展演、經紀及其周邊產製技術服務等之行業。	
十六、其他經中央主管機關指定之產業		指從事中央主管機關依下列指標指定之其他文化創意產業： 一、產業提供之產品或服務具表達性價值及功用性價值。 產業具成長潛力，如營業收入、就業人口數、出口值或產值等指標。	

考題：

- 我國「文化創意產業」範疇與主管單位為何？又我國「文化創意產業發展計畫」中之架構與內涵為何？您認為未來我國「文化創意產業」發展之具體策略為何？（50%）（臺北教育大學96年）
- 你知道推動文化創意產業政策，有關的中央部會是哪些？在這些部會中所負責的業務包括哪些項目？另外在地方政府所主管的業務中，哪些與文化創意產業有關係？（25分）（屏東教育大學100年）
- 請列舉行政院第3078次院會審議通過，並於97年2月4日函請立法院審議中之「文化創意產業發展法(草案)」第三條所揭，該法適用之文化創意產業類項共計十四類中之至少十類文化創意產業。（正確列舉者，每類得分3%，本題共計配分30%）（屏東教育大學100年）
- 請列舉創意產業主要包含哪些產業？有哪些主要的議題以及產業未來發展的條件與前景？（25%）（成功大學100年）
- 試說明「創意生活產業」之定義。（15%）（成功大學98年）
- 請說明文化創意產業所包含的產業類別。（15%）（成功大學97年）
- 英國的創意產業由DCMS(文化媒體體育部)所推動，而我國文化創意產業則分由文建會、經濟部、新聞局與內政部負責執行。（25分）（臺北教育大學97年）
 - (一) 試比較二者的優劣之處。
 - (二) 依上述分析，提出我國推動文化創意產業的策略。