

行政院 93 年 11 月 10 日第 2914 次會議通過

行政院 93 年 11 月 15 日院臺經字第 0930051134 號函核定

文化創意服務業 發展綱領及行動方案

旗艦計畫：振興電影產業

主軸措施：強化文化創意產業協調整合機制
促進活動產業發展

Brighten Taiwan's SMILE

經濟部

行政院文化建設委員會

行政院新聞局

教育部

行政院體育委員會

內政部

行政院經濟建設委員會

中華民國 93 年 12 月

目 錄

壹、文化創意服務業產業分析.....	377
一、前言.....	377
二、發展現況.....	378
三、面臨問題.....	380
四、發展策略.....	380
五、發展願景及目標.....	381
貳、文化創意服務業發展綱領.....	382
一、緣起.....	382
二、基本原則及理念.....	382
三、目標.....	382
四、發展策略及具體措施.....	383
參、文化創意服務業發展綱領及行動方案（分工表）...	387
肆、文化創意服務業旗艦計畫或主軸措施	396
■ 旗艦計畫：振興電影產業.....	396
■ 主軸措施：強化文化創意產業協調整合機制.....	405
■ 主軸措施：促進活動產業發展.....	408
附件、參加文化創意服務業發展研討會之政府、業界代表及學者專家名單	410

壹、文化創意服務業產業分析

一、前言

文化代表一國藝術與生活經驗的特色與累積，而文化結合新的靈感、創意，將足以為國家帶來新的發展潛能與商業化的機會，進而創造工作機會。由於創意文化的資源除了代表該國文化內涵與特質之外，也蘊藏了相當的商業價值，突顯出它的重要性及支援的必要性。文化創意產業以創意與知識為核心，提供文化消費的本質，即是服務業的一環。在當前全球化的競爭與挑戰下，尤其在邁入知識經濟時代，文化創意產業亦即文化創意服務業，已被列為知識密集產業的一部分，各先進國家均將文化創意產業列為推動的重點方向。文化創意產業的內涵很廣，各國就其相對優勢，發展自己的文化創意產業。文化創意產業不但可以擴大內需市場，如果結合科技也有出口能力。同時，文化創意結合產業、科技、文化、服務等，加以產業化，將是我國未來擴大內需、創造就業、產業轉型及下一波經濟成長的關鍵。

台灣過去已有一定程度的服務業基礎與服務文化、且具有人才教育程度素質高、休閒娛樂與文化消費蓬勃之特質，再加上兩岸三地華文市場廣大，我國確實已具有發展文化創意產業的優勢；由於文化創意產業內容涵蓋廣泛，不論在橫向整合，上下游之配套措施以及內需與國際市場等之開發等皆需自政策面、環境面、產業面及法律面作規劃，所涉及如人才培養、資源分配、資金籌措、智慧財產權，產業輔導等諸多事項，國內現行法令或有不足，或有無法適用之情形。因此，文化創意產業發展之策略、方向、重點工作仍是需要思考的議題，尤其如何發展具有國際市場的文化創意，以市場力量驅動文化財之產業化及產業文化化之政策方向，皆是值得進一步規劃與推動，並藉由輔導藝術經紀人制度及藝術授權仲介公司等，建立市場流通機制，以開拓創意領域，結合人文與經濟，發展文化創意產業成為未來台灣轉型的主軸。

二、發展現況

(一) 產業範疇

文化創意產業指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。文化創意產業範疇可包括：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業、數位休閒娛樂產業等。(其中設計產業、設計品牌時尚產業及建築設計產業另於設計服務業專章詳述。)

(二) 產值及就業人數

文化創意服務業的就業人數和產值一直保持成長，2002年臺灣文化創意產業全部營業額4,299億元，附加價值為2,364億元左右，其中廣播電視產業附加價值503億元最高，出版產業附加價值431億元次之。家數共有43,178家，總就業人數共18萬人，總附加價值高達2,364億元(詳如表一)。

表1 文化創意產業附加價值及就業人數(2002年)

單位：新台幣億元；家；人

行業別	附加價值	營業額	家數	就業人數
視覺藝術產業	*	*	*	-
音樂與表演藝術產業	31.44	45.57	614	-
文化展演設施產業	19.23	27.87	247	-
工藝產業	417.82	605.53	12,417	-
電影產業	80.85	141.85	703	4,706
廣播電視產業	503.28	882.95	1,742	31,375
出版產業	431.68	616.68	2,984	40,462
廣告產業	246.64	1,072.36	10,169	41,850
設計產業	154.21	220.30	1,624	12,500
設計品牌時尚產業	-	-	-	-

建築設計產業	402.62	575.18	6,865	2,980
創意生活產業	-	-	-	-
數位休閒娛樂產業	76.97	111.55	5,813	23,859
合計	2,364.74	4,299.84	43,178	186,595

資料來源：中華經濟研究院根據財政部財稅資料中心磁帶資料之估算。

註：1. 產值={營業額*(1-中間投入)}，即所謂「附加價值」。

2. “-”表示無資料。

3. “*”表示因為本表所引用的「中華民國稅務行業標準分類」(第四次修訂)中，屬於視覺藝術產業範疇的行業僅有文學與藝術(部分)與繪像業，其合計值無法代表視覺藝術產業整體之附加價值、營業額、家數等數據，故該產業數據從缺。

(三) 產業特性

「文化創意產業」自最前端的創意創造，到中間的設計加工，乃至後端之產品行銷，都可以包含在內。其中無論是核心或週邊服務業所產生之附加價值及就業機會亦相當可觀，更是知識型服務業中相當重要的一環。此一以「腦力」、「創意」與「知識」為其核心的文化創意產業發展，具有多樣性、小型化、分散式的特質，不僅對國內環境和生活品質的提升有很大助益，更可提升我國全球競爭力。

(四) SWOT分析

優勢 (Strength)	劣勢 (Weakness)
1.自由民主多元開放的社會。	1.內需市場較小。
2.臺灣是華文世界的重要窗口。	2.資金取得不易。
3.產業發展經驗可供文化創意產業借鏡。	3.養成教育實務訓練不足。
3.教育普及，為人才培育奠定良好基礎。	4.統計資料不足。
4.具蓬勃生命力及中小企業精神。	5.市場機制尚未健全。
	6.國人對智慧財產權的觀念仍有待加強。

機會 (Opportunity)	威脅 (Threat)
1. 政府政策重視，列入「挑戰2008：國家發展重點計畫」。 2. 地方特色產業、社區總體營造及主題活動蓬勃發展。 3. 科技及新媒體的發展帶動新的市場機會。 4. 亞洲經濟的崛起，帶動市場需求的提升。	1. 全球文化大國的強勢拓銷。 2. 亞洲鄰近各國如大陸、日本、韓國、澳洲等積極發展文化創意產業。 3. 科技及新媒體的發展快速，轉型調適不易。

三、面臨問題

- (一) 國內教育重工輕文，人文知識投資過少。跨領域人才的欠缺是科技與藝術媒合過程最大的問題，蓋因人文與科技自從高中性向分組後，就鮮少有再度匯流的機會。
- (二) 展演藝術未形成產業，單靠藝文人口購票所得，無以為繼。
- (三) 缺少訓練機構，讓展演藝術團體得利用、操作影視高科技器材，並藉以訓練跨領域人才。
- (四) 現有之補助政策、相關法令等各有所轄領域，無法單獨針對影視高科技與展演藝術結合之各種衍生業務，予以特別的輔導鼓勵。
 - 1. 非以科技與藝術跨領域結合為其考量標準。
 - 2. 對數位內容的重視，不離重硬輕軟的思維。

四、發展策略

- (一) 整備文化創意產業發展機制。
- (二) 設置文化創意產業資源中心。
- (三) 發展藝術產業。

(四) 發展重點媒體文化產業。

(五) 臺灣設計產業起飛。

五、發展願景及目標

(一) 願景

開拓創意領域，結合人文與經濟，發展具國際水準之文化創意產業。

(二) 目標 (至2008年)

1. 文化創意產業營業額提升為1.5倍。
2. 文化創意產業直接就業機會提升為1.5倍。
3. 文化創意消費占家庭總支出比重由13.5%提升為15%。
4. 文化創意產(作)品參加國際競賽得獎提升為2倍。
5. 文化創意產業區域性國際品牌提升5倍。

貳、文化創意服務業發展綱領

一、緣起

在當前全球化型態的競爭與挑戰下，利用知識而產生高附加價值，提供硬體與軟體整合型服務，已成為全世界各國發展的重點項目。文化創意服務業亦即文化創意產業係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。將過去被認為屬於「純藝術」的文化活動，與現代科技結合後，再以商品包裝行銷推廣至市場，使本身即具有價值的藝文作品與一般人的實用生活相串連，成為一種加值型的文化創意活動並進而產業化。此種將文化、個人創意經由現代科技的加工處理，不但讓藝術融入大眾生活，同時藉由商品化所帶來的經濟效益，更可鼓勵文化人的創新及發明，創造財富與就業，提升國內環境與生活品質，強化我國全球競爭力。

二、基本原則及理念

- (一) 重視人才培育課題。
- (二) 提供環境誘因，構建發展平台，以利產業化。
- (三) 建立創新研發獎勵機制。
- (四) 拓展國際市場與國際接軌。
- (五) 健全經營結構及排除投資障礙。

三、目標

未來發展目標如下（至 2008 年）：

- (一) 文化創意產業營業額提升為1.5倍。
- (二) 文化創意產業直接就業機會提升為1.5倍。
- (三) 文化創意消費占家庭總支出比重由13.5%提升為15%。

(四) 文化創意產(作)品參加國際競賽得獎提升為2倍。

(五) 文化創意產業區域性國際品牌提升5倍。

四、發展策略及具體措施

7.1 整備文化創意產業發展機制

7.1.1 強化推動組織與協調機制。

7.1.2 建立網路流通整合機制：建立數位資訊交易平台，推動數位流通技術與標準發展。

7.1.3 整合發展活動產業：建立屬於國家級的活動產業模式，地方縣市重視並能自行推動活動產業，吸引創意人才投入活動產業。

7.1.4 加強智慧財產權保護機制：健全法制，加強教育訓練與宣導；辦理智慧財產權管理相關課程與訓練；提高檢舉及查緝仿冒盜版獎金，並擴大給獎對象；強化查禁仿冒商品小組組織功能。

7.1.5 協助文化創意服務業拓展國際市場：透過 WTO 機制，與其他會員進行雙邊或多邊諮詢；透過 WTO 機制，與其他會員進行雙邊或多邊諮商，或參加入會工作小組及貿易體制審查，要求開放文化創意服務業市場。

7.2. 設置文化創意產業資源中心

7.2.1 設置教學資源中心：提升師資；建立回流教育在職進修體系；強化院校圖書儀器設備；創新課程與設計整合性學程；建立產業界與學校溝通網路；擴大建教合作；推動與教學相關之學術活動。

7.2.2 成立台灣創意設計中心：設計產業策進與育成；創意設計產學合作；設計人才國際進修；設計研究開發。

7.2.3 規劃設置創意文化園區：既有建築物現況與結構安全檢查、測繪、修繕及園區周圍環境景觀改造；園區公園綠地規劃；提供空間供創意藝術家、創

意設計者作為工坊、提供展演空間、建立文化創意產業數位資訊窗口。

- 7.2.4 成立國家影音事業發展中心：建制典藏平台，保存產業資源，以整合分散之資源；建制資訊平台，提供影音事業諮詢；建制媒合平台，促進資產交流，媒合人才與產品，促進流通機制；建制研發平台，成立策略聯盟，建立智庫。

7.3. 發展藝術產業

- 7.3.1 文化創意產業人才延攬、進修及交流：策辦文化創意產業國際性主題研討會，培訓專業人士；與歐美文化產業機構合作，選送人才出國進修；建制人才國際交流進駐機制，整合資訊服務平台；策劃文化創意產業國際競賽，協助團體國際展演。

- 7.3.2 創意藝術產業：輔導開拓藝術產業市場；輔導展演場地經營升級；鼓勵獎助藝術創作，提升全球競爭力；促進藝術管理與經紀制度建立。

- 7.3.3 數位藝術創作：「數位創意發展中心」環境整理、建築修繕工程及中心營運籌備；舉辦「漫遊者—國際數位媒體藝術大展及論壇」；籌辦數位媒體展及競賽；數位藝術創作宣導節目製作及播映；推動「數位藝術創作行銷補助」；配合經濟部建制「數位藝術創作服務平台」。

- 7.3.4 傳統工藝技術：設置工藝文化園區（1）鶯歌多媒體造型中心規劃執行（2）設置臺灣工藝文化園區及苗栗工藝資訊研發聯盟中心；發展地方工藝，提升工藝產品開發能力與工藝人才培訓，建立工藝證照制度；推廣臺灣生活工藝，舉辦台灣工藝展演推廣活動，辦理「臺灣工藝之美」媒體推廣。

7.4. 發展重點媒體文化產業

- 7.4.1 振興電影產業：（1）3D 旗艦：輔導旗艦型 3D 影片，鼓勵跨國合作高科技製作電影（2）環境塑造

工程：朝「創意面」、「資金面」、「市場面」、「技術人才面」及「整合面」五大面向全力推動，塑造電影產業發展環境(3) 配套措施：協助爭取資金、技術，獎勵電影產業創意開發，培訓電影技術人才；(4) 一億元獎勵獲國際大獎電影，以鼓勵電影產業創意開發，協助爭取外資、技術，推廣國片與國際行銷，培訓電影技術暨創作人才，塑造產製環境。

- 7.4.2 振興電視產業：營造多元公平影音環境；創意影音臺灣行銷專案；獎勵培育人才；數位技術之運用及推廣。
- 7.4.3 發展流行音樂產業：舉辦「金曲獎」及大型流行音樂演唱會活動，「台灣原創音樂大獎」競賽活動人才培育及獨立出版計畫，推廣「有聲出版品資訊數位化」，辦理流行音樂國際展演活動，辦理「反盜版」、「保護智財權」宣導活動、成立「愛樂人俱樂部」。
- 7.4.4 發展圖文出版產業：提升民眾閱讀率，促進產業發展；舉辦「補助發行數位出版品」暨「獎勵優良數位出版品」等活動，頒發績優者獎獎金及獎座；協助出版業數位化發展；輔導獎助本土漫畫產業；提供國內外出版專業資訊；培育出版專業經營管理人才；開拓海外出版市場；促進國際出版交流。
- 7.4.5 整合媒體產業資訊資源：建立媒體產業資料庫，整合產、官、學界產業資訊；建立媒體學術研究整合機制，定期舉辦媒體產業學術會議，規劃年度跨區域媒體學術研討會；加強調查分析媒體產業資訊，辦理產業調查，編印年鑑或產業白皮書。
- 7.4.6 發展數位休閒娛樂產業：辦理國產娛樂設備競賽；提升產業技術整合與創新能力；協助拓展海內外市場，吸引國際企業投資。

7.5 促進台灣設計產業起飛(另詳見設計服務業)

7.5.1 設計產業推動機制。

7.5.2 開發設計產業資源。

7.5.3 設計主題研究開發。

7.5.4 重點設計發展。

7.5.5 台灣設計運動。

參、文化創意服務業發展綱領及行動方案（分工表）

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
7.1 整備文化 創意產業 發展機 制。	7.1.1 強化推動組織與協調機 制。	7.1.1.1 促進指導委員會及 推動小組機能運作。	經濟部			✓		96.12	1.新興重要策略 性產業獎勵辦 法(在「文化創 意產業發展 法」(草案)未 完成立法前文 建會可先研討 本辦法)。 2.建議檢討整合 既有組織如： 經濟部文化創 意產業推動小 組辦公室、文 建會創意產業 專案中心轉 型。
		7.1.1.2 整合協調推動理 念、分類、產業鏈與相關 法令。	經濟部	✓		✓		96.12	
		7.1.1.3 建立文化創意產業 整合推廣輔導體系。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.1.4 整合人才培訓資源 及產學資訊平台。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.1.5 營運文化創意產業 整合服務總入口網站。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.1.6 建制數位藝術創作 服務平台。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.1.7 整建文化創意產業 鑑價融資機制。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.1.8 研議優先發展項 目。	經濟部			✓		93.12	
	7.1.2 建立網路流通整合機制	7.1.2.1 建立數位資訊交易 平台。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.2.2 推動數位流通技術 與標準發展。	經濟部			✓		96.12	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
	7.1.3 整合發展活動產業 (1)提出國家級活動產業規劃 模式。 (2)地方政府重視並自行推動 活動產業。 (3)吸引創意人才投入活動產 業。	7.1.3.1 以全國運動會為標 的，結合文建會、觀光 局、農委會、新聞局等相 關單位之資源，建立類似 小奧運模式之全國性活 動產業模式。	體委會 (交通部) (觀光局) (農委會) (新聞局)		✓	✓		93.02	
		7.1.3.2 研訂「體育產業發展 獎勵辦法」。	體委會	✓	✓			96.12	依「新興重要策 略性產業獎勵 條例研訂」。
	7.1.4 加強智慧財產權保護機 制	7.1.4.1 健全法制。	經濟部	✓		✓		96.12	
		7.1.4.2 加強教育訓練與宣 導。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.4.3 辦理智慧財產權管 理相關課程與訓練。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.4.4 提高檢舉及查緝仿 冒盜版獎金，並擴大給獎 對象。	經濟部			✓		96.12	
		7.1.4.5 強化查禁仿冒商品 小組組織功能。	經濟部			✓		96.12	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
	7.1.5 協助文化創意服務業拓展國際市場	透過 WTO 機制，與其他會員進行雙邊或多邊諮商。協助國內業者排除國外文化創意服務業障礙，開拓文化創意國外市場。	經濟部			✓		持續辦理	經濟部國際貿易局意見：透過 WTO 機制，與其他會員進行雙邊或多邊諮商，或參加入會工作小組及貿易體制審查，要求開放文化創意服務業市場。
7.2.設置文化 創意產業 資源中 心。	7.2.1 教學資源中心工作計畫：規劃大專校院藝術及設計，相關系所人才養成環境，加強跨領域人才培育。 (1)提升相關領域師資的質與量。 (2)建立回流教育在職進修體系。 (3)創新課程與設計整合性學程。 (4)強化學校就業輔導單位功能，建立產業界與學校溝通網絡。 (5)擴大各校產學及建教相關合作事項。		教育部			✓		92-96	業研擬「大專校院藝術與設計系所人才培育計畫」，並於 92 年 3 月 17 日奉行政院院臺教字第 0920083244 號函核定。

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
	7.2.2 成立台灣創意設計中心。		經濟部			✓		95.12	另於設計服務業專章詳述。
	7.2.3 創意文化園區工作計畫 建立文化创意產業數位 資訊窗口。		文建會			✓		95.03	
	7.2.4 國家影音事業發展中心 工作計畫 (1) 籌設影音事發展中心。 (2) 建立影音資產與流通機 制	7.2.4.1 成立籌備委員會,研 議發展中心之組織與服 務型態。 7.2.4.2 設計影音資料庫操 作及管理系統。 7.2.4.3 推廣及充實影音資 料庫。 7.2.4.4 配合「數位流通機 制」提供認證服務。 7.2.4.5 實體影音資產之整 理、修復與典藏。 7.2.4.6 影音資產之再製運 用與推廣。 7.2.4.7 影音資產之研究與 開發。	新聞局				✓	96.12	
7.3.發展藝術 產業。	7.3.1 文化创意產業人才延 攬、進修及交流。	7.3.1.1 策辦文化创意產業 國際性主題研討會,培訓 專業人士。	文建會			✓		持續辦理	
		7.3.1.2 與歐美文化產業機 構合作,選送人才出國進 修。	文建會			✓		持續辦理	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
		7.3.1.3 建制人才國際交流 進駐機制,整合資訊服務 平台。	文建會			✓		持續辦理	
		7.3.1.4 策劃文化創意產業 國際競賽,協助團體國際 展演。	文建會			✓		持續辦理	
	7.3.2 創意藝術產業。	7.3.2.1 輔導開拓藝術產業 市場。	文建會			✓	✓	96.12	
		7.3.2.2 輔導展演場地經營 升級。	文建會			✓	✓	96.12	
		7.3.2.3 鼓勵獎掖藝術創 作,提升全球競爭力。				✓	✓	96.12	
		7.3.2.4 促進藝術管理與經 紀制度建立與能力升級。				✓	✓	96.12	
	7.3.3 數位藝術創作 配合華山藝文特區「數位創 意發展中心」基地環境 整備、建築修繕工程。	7.3.3.1 建議增修「數位藝術 創作行銷補助要點」(草 案)或減稅相關配合法 令。	文建會		✓		✓	96.12	
		7.3.3.2 舉辦「漫遊者—國際 數位媒體藝術大展及論 壇」。委託籌辦「漫遊者 —國際數位媒體藝術大 展及論壇」。	文建會				✓	93.12	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註	
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究			
		7.3.3.3 籌設「數位創意發展中心」。「數位創意發展中心」前期規劃委託研究後，編列預算運籌。	文建會				✓	96.12		
		7.3.3.4 數位藝術創作宣導節目製作及播映。委託公共電視製作並於93年完成播放宣導。	文建會				✓	93.7		
		7.3.3.5 推動「數位藝術創作行銷補助」。(已完成前期規劃)	文建會				✓	96.12		
		7.3.3.6 建制「數位藝術創作與流通平台」。(已完成前期規劃)	文建會				✓	96.12		
		7.3.4 傳統工藝技術。	7.3.4.1 建立工藝園區計畫 鶯歌多媒材造型中心設置。 苗栗工藝產業創意資訊聯盟生根計畫。 草屯工藝園區設置計畫。	文建會 (原民會)			✓			96.12
		7.3.4.2 發展地方工藝 辦理地方工藝振興活化。 推行工藝標章制度。 提升工藝產品開發能力 與工藝人才培訓。 建立工藝證照制度。	文建會 (原民會)			✓		持續辦理		

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
		7.3.4.3 配合研訂「文化創意產業發展法」(草案)擬定工藝產業專章。	文建會 (原民會)			✓		96.12	
		7.3.4.4 舉辦台灣工藝節展演推廣活動。	文建會 (原民會)				✓	持續辦理	
		7.3.4.5 辦理台灣工藝新生活運動及建立有效行銷管道。					✓	持續辦理	
7.4.發展重點 媒體文化 產業。	7.4.1 振興電影產業 (1)電影產業創意開發。 (2)協助爭取外資、國內融資。 (3)推廣國片與國際行銷。 (4)培訓電影技術、創作人才。 (5)塑造產製環境。	7.4.1.1 電影法部分條文修正案,業已通過並經總統令公布實施;並依授權規定發布「國產電影片投資抵減辦法」暨國產電影片之認定基準。	新聞局			✓		96.12	
	7.4.2 振興電視產業 (1)營造多元公平影音環境。 (2)與國際知名頻道合作攝製台灣文化相關節目。 (3)協助業者行銷海外。 (4)獎勵人才培育。		新聞局			✓		持續辦理	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
	7.4.3 發展流行音樂產業 (1)舉辦「金曲獎」及大型流行音樂演唱會活動。 (2)「台灣原創音樂大獎」競賽活動。 (3)推廣「有聲出版品資訊數位化」。 (4)辦理流行音樂國際展演活動。 (5)辦理「反盜版」、「保護智財權」宣導活動。 (6)成立「愛樂人俱樂部」。		新聞局			✓		持續辦理	
	7.4.4 發展圖文出版產業 (1)台灣出版資訊網。 (2)辦理各項獎勵活動。 (3)推動出版產業數位化發展。 (4)出版國際設計獎。 (5)培育出版人才。 (6)成立研發機構。 (7)辦理參加國際展覽活動開拓國際市場。 (8)協助業者貸款與租稅優惠，建置鑑價制度。 (9)舉辦劇情漫畫獎活動。 (10)獎助發行本土漫畫。		新聞局			✓		持續辦理	

發展策略	具體措施	應增修法令 或配合事項	主辦(協) 機關	辦理方式				完成期限	備註
				法律之制 定或修正	行政命令之 訂定或修正	擬訂推動計 畫或措施	進行 研究		
	7.4.5 整合媒體產業資訊資源 (1)推動出版、廣電及電影媒 體產業調查。 (2)舉辦媒體學術會議或產業 研討會。 (3)編印出版、廣電及電影媒 體產業白皮書或年鑑。 (4)建置媒體資訊網或電子資 料庫。		新聞局			✓		持續辦理	
	7.4.6 數位休閒娛樂產業。	7.4.6.1 舉辦國產數位娛樂 設備競賽。	經濟部			✓		持續辦理	
		7.4.6.2 提升產業技術整合 與創新能力。	經濟部			✓		持續辦理	
		7.4.6.3 協助廠商拓展海內 外市場。	經濟部			✓		持續辦理	
		7.4.6.4 促進國際及企業集 團來台投資。	經濟部			✓		持續辦理	
7.5.促進台灣 設計產業 起飛。	7.5.1 設計產業推動機制。		經濟部			✓		96.12	另於設計服務業 專章詳述。
	7.5.2 開發設計產業資源。		經濟部			✓		96.12	
	7.5.3 設計主題研究開發。		經濟部			✓		96.12	
	7.5.4 重點設計發展。	7.5.4.1 修正建築師法第 37 條。	經濟部 (內政部)			✓		96.12	
	7.5.5 台灣設計運動。		經濟部			✓		94.12	

肆、文化創意服務業旗艦計畫或主軸措施

■ 旗艦計畫：振興電影產業

一、計畫名稱：振興電影產業

二、計畫概述：

「讓國人看到自己的電影，讓世界看到台灣的價值」，是本局推動「振興電影產業計畫」之最終目標，爰於此項立意精神，本局自九十一年七月起，即多次邀請業界、學界及科技界人士等共同研討外，並參酌法國、韓國、澳洲等國之電影政策，將電影產業之輔導策略作全新規劃，期以「製作科技化、經營商業化、行銷多元化、市場國際化，引導產業推動巨型創意影音企劃，促成創意影音產業鏈之成型」為主軸，將我國電影產業之「創意面」、「資金面」、「市場面」、「技術與人才面」與「整合面」等五個面向進行完整之鋪設，俾建置整體優良之電影創作與投資環境，藉以達成前揭目標。

感謝 院長重視本局此項計畫，並將之納入在「挑戰 2008：國家發展重點計畫」之政策下加以推動，目前已有初步成果，茲將「振興電影產業計畫」之目標、策略及執行事項分述如下：

(一)計畫目標與評估基準

分程目標	評估基準
短期目標（93~96年）： 1.維持我國電影基本製片量。 2.持續扶持我國藝術性、文化性電影及優質紀錄片電影之發展，維繫我國電影藝術之國際聲譽與地位。 3.推動產業建立「製作高科技化、經營商業化、行銷多元化、市場國際化」觀念，策動我國電影商業機制之成型。	每年製片量超過 20 部。 國片市場票房占有率每年成長 10%。

分程目標	評估基準
4.提升電影工業水準。 5.保障通路及商業回收機制—成立「國片通路委員會」，輔助成立「國片院線」及「國民戲院」。 6.獎掖國內外投資，引進國際製作團隊來台製作。	
中期目標（97~100年）： 1.架構我國高科技創意影音產業鏈之成型。 2.穩健發展跨國合作，跨國發行之國際巨型合作，重建市場信心。 3.形成亞洲地區具競爭力之電影工業生產線。	每年製片量超過30部。 國片市場票房占有率逐年成長，並希望達到市場占有率10%~20%以上。 每年至少爭取二部國際製作企畫來台製作，並至少媒合二部以上屬跨國合作之電影製作企畫。 每年媒合二個以上屬跨平台製作與發行之影音製作企畫。
長期目標（101~103年）： 1.我國電影產業體制改造完成。 2.繼續朝策劃我國全球重要華文影音運籌中心邁進	1.每年國片年產量達50部以上。 2.國片市場占有率逐年成長，並希望達到市場占有率20%~40%以上。 3.每年媒合五個以上屬跨平台製作發行之影音製作企畫。 4.每年至少爭取二部以上國際製作企畫來台製作，並至少媒合成功四部以上屬跨國合作之影片製作企畫。

(二) 策略指導思想與策略目標

策略指導思想	策略目標
1.1 以培養及導引人才為第一。 1.2 持續支持藝術創意、社會生存、弱勢關懷等具備共通價值之電影創作	1.1 結合電影藝術與生存價值，持續維繫我國電影藝術之國際聲譽與展演舞台。 1.2 達到「瞭解自己、認同鄉土」的目標。
2.1 以「量產」為首要。 2.2 以「成功案例」為先軍 2.3 以「人才與技術」、「創意」、「資金」、「市場」與「整合」五大面向推動為基礎。	2.1 「量產」足以將「產業爐灶」逐步加熱，促使各層面人才進入產業，發揮良性循環效果，重建觀眾信心。 2.2 藉五大面向整體推動，力促整體產業健全發展。 2.3 適時修訂法規、釐訂正確影視發展政策，協助產業發展，塑造優質產業環境，協助「影音產業鏈」之成型，發揮捲軸式帶動功能。

<p>3.1 健全我國基礎電影工業，發展「Location 計畫」。</p> <p>3.2 順應世界電影發展趨勢，設定產業力學重心，導引能量進入台灣。</p> <p>3.3 藉力使力，厚植我國電影產業基礎，提升競爭力，積極爭取世界電影市場分工之重要地位。</p>	<p>3.1 建構數條主力電影服務生產線，爭取個案來台製作，力促台灣電影及台灣斯土斯民在國際發聲。</p> <p>3.2 增加跨國合作及跨國發行個案，增加資金與市場運作更加順暢。</p> <p>3.3 產生巨型電影製作企畫，幫助市場信心之建立。</p> <p>3.4 導引國際電影團隊來台拍片及製作，引進產業 know-how，加速本土工業升級。</p>
---	---

三、主辦機關：行政院新聞局

四、協辦機關：經濟部（工業局）、文建會、教育部

五、政府應執行事項：

(一)創意面：

1. 開發創意，辦理電影製作輔導金（含旗艦型電影）：鼓勵業者從事大型及具商業價值之創作。
2. 辦理電影製作完成之補助：對於未獲製作輔導金但已完成製作之電影，本局酌予補助經費，以達電影產量目的。
3. 辦理數位轉光學之補助：補助數位電影轉成光學底片，以利數位電影於傳統電影院或光學底片於數位電影院中放映。
4. 輔導電影劇本及電影創意故事之甄選：徵選優良電影劇本並結合產業，加強電影劇本創作人才及創意故事之培育制度。
5. 創意與資金介面的建立與媒合：輔導產業開發創意，辦理電影實業家俱樂部、青年論壇、意見溝通等協調聯誼談話會或核心會議，將創意與資金進行媒合，以促成電影企畫案之成形。
6. 持續發掘具本土特色兼具國際市場之創意題材：發掘具本土特色兼具國際市場之創意題材，並結合出版、戲劇、

音樂、文學、民俗技藝等資源，整合製作行銷人才，持續以輔助及投資方式，力促電影量產。

7. 推動3D電影旗艦計畫，扶植並投資製作高科技3D電影之製作：鑒於高科技3D電影之製作需投入巨額資金，為協助並鼓勵電影業者製拍，計劃擷取美國SBIC、香港333制投資、融資等優點之資金輔導系統，由新聞局在「挑戰2008：國家發展重點計畫」內編列預算每年五億，並結合工業局「數位內容產業貸款」與「文化創意產業優惠貸款」計畫及行政院開發基金投資計畫，給予融資、投資與補助，協助高風險、高創意、高回收之3D電影製片，以發揮旗艦導引之效果。

8. 以一億元獎勵獲得國際影展大獎之電影製片業及導演持續創作：修正「國產電影片暨電影從業人員參加國際影展獎勵要點」，鼓勵本國國產電影片及電影從業人員拍攝具國際水準之電影片，如該等國產電影片於國際影展中獲得大獎，透過國際媒體報導，將大為提升我國國際形象，實為最有效之國際宣傳工具。另並對獲獎之製片業及導演其後提出之企畫案，經審查通過者輔以攝製獎助金，俾其有更多資金拍攝影片，擴大國產電影片製作規模，間接帶動國內電影周邊產業之發展，達到導引電影業者拍攝藝術與商業兼具之電影目的。

(二) 資金面：

1. 將投資抵減納入電影法修正案：為建置優良資金環境，吸引民間投資，強化電影資金能量，振興我國電影事業，已於93.1.7. 總統令公布電影法部分條文修正案並於93.5.6. 公告「國產電影片、本國電影片、外國電影片之認定基準」；93.7.15. 公布「營利事業投資電影片製作業製作國產電影片投資抵減辦法」。

2. 輔導金製作補助納入信託管理：健全電影產業財務管理及風險管理能力，並促使電影事業財務執行之透明化、合理化。

3. 媒合資金與創意：辦理「電影實業家」俱樂部與「青年論壇」，建構產業人才、資金、技術平台，促使具創意思想的電影工作者能找到企業資金挹注。

4. 辦理電影投資說明會並編纂電影投資抵減Q&A：協助業者瞭解投資抵減辦法申請程序與注意事項，舉辦說明會，並就業者對投資抵減辦法可能產生之疑義，以Q&A方式編纂相關中英詢答題庫，俾協助業者瞭解該辦法之相關作業程序與注意事項

5. 與工業局合作，建立電影融資及鑑價、保險制度：協調財政部及經濟部與金融機構等，將投資減稅、政府基金之金融輔導對象放寬，並推介創投基金加入電影行列，以強化電影資金能力，建置完善之電影投資環境。

6. 協助業者爭取獲得投資與融資：健全電影業者財會制度，協助產業通路整合並確保回收機制，以完整之企畫，爭取「文化創意產業貸款」及其他有利之融資及投資機會。

(三) 市場面：

1. 辦理「國片院線」：委請戲院公會團體成立「國片院線」，專映國產電影片，以保障國片之映演空間。

2. 成立「國民戲院」：與文建會共同辦理「國民戲院案」，以主題型影展方式，擴大觀眾視野，建立多元文化賞析的社會價值。

3. 辦理行銷宣傳補助及獎勵措施：補助國產電影片宣傳行銷經費及戲院映演經費，以幫助國片國內市場能見度，導引國人親近國片、愛護國片。

4. 參加國際影展及市場展：積極參加國際影展，並以國家整體形象帶領業者進入國際市場展，以打通國際行銷通路、爭取跨國合作機會。

5. 國片整體行銷列車造勢活動：結合國片上映計畫，動員民間力量，設計整體一系列活動，俾達國片人口觀影倍增之目標。

6. 擴大「國民戲院」功能與家數：與文建會合作增加「國民戲院」之家數，並推出多元有趣的國片觀賞專案，欣賞多元創作之影片類型。
7. 推動國片觀影人口倍增計畫：與相關電影賞析團體、行銷公司合作，辦理電影賞析會、研討會、動員會等，增加國人對國片之瞭解程度。
8. 推動電影紮根教育：與各級學校合作，參照歐美國家作法，建議各級學校將電影藝術欣賞納入全人教育、通識教育系統，對不同年層的學生，給予一定程度的電影藝術或賞析等課程，如鼓勵學生參與電影感言徵文比賽，加深電影藝術賞析能力及程度。

(四)人才與技術面：

1. 辦理數位化設備器材之補助：補助電影業者購置前製、後製與放映等數位化設備器材，奠定我國電影工業數位化基礎，提升國際競爭力。
2. 辦理短片、紀錄片製作輔導金及金穗獎：委託國家電影資料館辦理，以培育新導演從事電影之創作，及加強該等製作成品之推廣與運用。
3. 辦理電影產業人才培訓計畫：鼓勵業界延攬國際專業人才進駐台灣進行技術移轉與指導，補助電影從業人員出國進修，或舉辦電影相關課程以培育電影人才，以提升我國電影技術水準。
4. 辦理電影獎學金：於國內大學院校設立「電影獎學金」，鼓勵青年學子修習電影課程及從事電影創作。
5. 研擬跨國合作及國外電影來台製作輔導機制—為使我國電影工業能符合國際水準，使整體工業鏈能完整無缺，更為促使我國電影產銷機制健全發展，故應創設機制，導引國外之電影製作企畫案來台拍攝或後製，俾達到提高產質，提升產業技術水準，擴大就業人口，發展成為國際電影製作運籌中心的目標。（預計每年編列預算新台幣壹億元，就來台製作之電影企畫案給予15%~20%之補貼作為獎

勵之誘因)

6. 輔導成立具國際競爭力之電影後製工業生產供應線：結合產學合一機制及本局工業輔導政策，策略輔導我國數位轉光學、電腦3D動畫或數位特效後製、數位混音後製等具國際競爭力之生產線，使我國在國際電影工業分工體系中，佔有高度競爭力之生產供應鏈之地位，以爭取國際電影製作企畫及資金進入我國，厚植我國電影工業基礎。

(五)整合面：

1. 辦理「台灣電影網」台灣電影入口網站：以雙語架設，同時兼顧產業資訊流通及國片行銷，增加國片資料網之曝光率，並藉網路行銷，加強國片之國內外市場普及率。

2. 架構資訊流通及人才交流平台：辦理電影實業家俱樂部及青年論壇，加強產業之各項媒合，並進行資訊交流。

3. 修正電影法等相關法令：修正「電影法」、「電影片輸入輸出許可辦法」、「跨國合作電影片參加國際影展獎勵要點」等相關法令，朝法令鬆綁、鼓勵民間投資與跨國合作等方向修正，推動影視產業鏈之成型。

4. 辦理「電影拍攝景點及製片服務計畫」(Location and Production Guide Plan)：架構便捷且具競爭力的影片後製服務重鎮，引進國際製作團隊來台拍攝影片，藉以加速我國電影工業之升級。

5. 持續進行法規鬆綁及整備工作：推動「影視不分家」概念，優先整備廣播、電視、電影交流與合一的整體輔導機制，研訂影視產業相互支持，相互補貼，共生共利的法規，建構完成影視產業鏈的良質競爭發展環境。

6. 舉辦「全球華人電影製片暨創作人論壇」系列活動：邀請國際知名電影工作者將其產業競爭模式與經驗帶入台灣，藉由資訊分享與經驗交匯，期能建立電影產業整體經營運作概念，達到資訊性與教育性功能，並有助於規劃國家未來整體發展方向。

六、企業應執行事項：

1. 電影事業間應加強整合，相互聯絡，發揮相輔相成效果積極製片。
2. 導引民間企業加入電影投資，政府加強居間整合功能。
3. 廣電媒體提供播映平台，增加國片放映機會。
4. 廣電媒體以低廉價格播放國片廣告。
5. 廣電媒體提供一定新聞性節目、時段，加強報導國片產製、發行等資訊。
6. 政府提供平台，媒合出版、廣電、科技、動畫等業者，促進產業鏈之成型。
7. 鼓勵民間企業以認購電影觀賞券方式，參與國產電影投資。
8. 鼓勵廣電、出版事業參與影視跨平台製作與發行之製作企畫。

七、計畫期間：2005~2008年

八、政府應執行事項分工表

政府應執行事項	應配合事項	主(協)辦機關	辦理方式				完成期限
			法律之制定或修正	行政命令之訂定或修正	擬訂推動計畫或措施	進行研究	
(一)開發創意	1.電影製作輔導金委由信託業代為處理核撥事宜。	新聞局、金融信託業			V		96.12.
	2.推動 3D 電影旗艦計畫。	新聞局、經濟部			V		
	3.獎勵獲得國際影展大獎者持續創作。	工業局、新聞局		V			
(二)籌募資金	1.投資抵減納入電影法修正。	新聞局		V			96.12
	2.建立電影融資、	新聞局、經			V		

政府應執行事項	應配合事項	主(協)辦機關	辦理方式				完成期限
			法律之制定或修正	行政命令之訂定或修正	擬訂推動計畫或措施	進行研究	
	鑑價制度。	經濟部工業局、金融機構					
(三)市場行銷	1.成立國民戲院。 2.觀影人口倍增。 3.電影紮根教育。	新聞局、文建會 新聞局、交通部觀光局 新聞局、教育部			V V V		96.12
(四)人才技術之養成	1.培訓計畫。 2.設備升級。	新聞局 新聞局			V V		96.12
(五)整合面	1.架構及辦理資訊、人才交流入口網站、媒合平台 2.«電影拍攝景點及製片服務計畫»	新聞局、產業界、企業界 新聞局、交通部觀光局、地方縣市政府			V V		96.12

■ 主軸措施：強化文化創意產業協調整合機制

一、計畫名稱：強化文化創意產業協調整合機制

二、計畫概述：

為強化文化創意產業發展環境，加速推動文化創意產業發展計畫，應建置橫跨產、官、學、研領域及與跨部會之總協調機制。組織方面，最上層是由產、官、學、研各界專家組成的「行政院文化創意產業發展指導委員會」，審議國內文化創意產業之發展政策；並透過跨部會的「經濟部文化創意產業推動小組」，協調推動文化創意產業發展計畫並落實政策之推動。

三、主辦機關：經濟部

四、協辦機關：內政部、教育部、經濟部、行政院新聞局、行政院文化建設委員會、行政院體育委員會

五、政府應執行事項：

- (一) 建立文化創意產業整合輔導體系。
- (二) 整備文化創意產業法令規章。
- (三) 加強文化創意產業資金融通機制。
- (四) 整合人才培訓及產學合作資源。
- (五) 擴大文化創意產業推廣宣導。
- (六) 辦理文化創意產業統計研析。

六、計畫期間：2005～2008年

七、政府應執行事項分工表

政府應執行事項	應配合事項	主(協)辦機關	辦理方式				完成期限
			法律之制定或修正	行政命令之訂定或修正	擬訂推動計畫或措施	進行研究	
(一)建立文化創意產業整合輔導體系	1.彙整各部會輔導資源，建構文化創意產業單一服務窗口。 2.將「經濟部傳統產業輔導中心」更名為「經濟部產業輔導中心」，並將文化創意產業納入服務對象。	經濟部			V		持續辦理
(二)整備文化創意產業法令規章	1.檢討修訂文化創意產業相關法令規章。 2.研擬文化創意產業發展法(草案)。	經濟部、新聞局、文建會			V		96.12
(三)加強文化創意產業資金融通機制	1.提供文化創意產業適用促進研究發展貸款與中長期資金優惠貸款。 2.開辦「文化藝術事業貸款利息補貼」，協助文化藝術工作者取得低利融通資金。	經濟部 文建會			V		持續辦理
(四)整合人才培訓及產學合作資源		教育部、經濟部、新聞局、文建會			V		持續辦理

政府應執行事項	應配合事項	主(協)辦機關	辦理方式				完成期限
			法律之制定或修正	行政命令之訂定或修正	擬訂推動計畫或措施	進行研究	
(五)擴大文化創意產業推廣宣導		經濟部 經濟部、文建會 經濟部、新聞局、文建會、教育部			V		持續辦理
(六)辦理文化創意產業統計研析		經濟部、新聞局、文建會、內政部、體委會 經濟部、新聞局、文建會、內政部、體委會 教育部、經濟部、新聞局、文建會、內政部 經濟部			V		持續辦理

■ 主軸措施：促進活動產業發展

一、計畫名稱：促進活動產業發展

二、計畫概述：

以視覺藝術及表演藝術為內容主軸，透過中央、地方與民間機構合作，整合藝文資源，培養活動產業人才，樹立專業職能，協助地方政府活動產業升級、辦理活動產業博覽會，產業評估與調查等，以促進活動周邊產業勃興。

三、主辦機關：文建會

四、協辦機關：新聞局、教育部、縣市政府、社團組織

五、政府應執行事項：

- (一)活動產業人才培育。
- (二)輔導地方政府活動產業升級。
- (三)活動產業博覽會。
- (四)活動產業評估。

六、計畫期間：2005-2008年

七、政府應執行事項分工表

政府應執行事項	應配合事項	主(協)辦機關	辦理方式				完成期限
			法律之制定或修正	行政法令之訂定或修正	擬訂推動計劃或措施	進行研究	
(一)活動產業人才培育	鼓勵策辦專業經理人培育計畫	文建會 民間社團機構			V		96.12
(二)輔導地方政府活動產業升級	輔導縣市辦理國際藝術節。	文建會 縣市政府			V		96.12

政府應 執行事項	應配合 事項	主(協) 辦機關	辦理方式				完成 期限
			法律之制 定或修正	行政法令之 訂定或修正	擬訂推動 計劃或措 施	進行 研究	
(三)活動產 業博覽會	輔導辦理國際 藝術博覽會。	文建會 民間社團機 構			V		96.12
(四)活動產 業評估	視覺及表演藝 術產業調查。	文建會 民間社團機 構			V		96.12

附件、參加文化創意服務業發展研討會之政府、業
界代表及學者專家名單

文化創意服務業預備會議（93年7月30日）

經濟部何部長美玥（主席）

文建會陳主委其南（王處長壽來 代）

新聞局林局長佳龍（共同召集人）

國立台北藝術大學邱校長坤良（共同召集人）

經濟部工業局陳局長昭義（歐副局長嘉瑞 代）

行政院新聞局洪顧問瓊娟

宏廣股份有限公司王導演童

誠品股份有限公司吳董事長清友

學術交流基金會吳執行長靜吉

臺灣索尼通訊網路有限公司李執行長岳奇

臺灣聯通科技股份有限公司林執行董事一方

財團法人國際唱片業交流基金會周董事長建輝（李秘書
長瑞斌 代）

義守大學洪研發長萬隆

台北市歐洲商務協會紀會長維德

中華民國視覺藝術聯盟胡理事長永芬

騰達國際娛樂股份有限公司馬副總經理天宗

輔大應用美術系陳講師國珍

樹火紀念紙文化基金會陳館長瑞惠

台北市廣告業經營人協會陳理事長榮明

台北市立美術館黃館長才郎
靜思文化志業有限公司楊總顧問憲宏
中華民國表演藝術協會溫理事長慧玟（葉宜峰 代）
東吳大學社會學系劉助理教授維公
織品服裝設計師協會潘理事長黛麗
太穎國際法律事務所謝律師穎青
淡江大學大眾傳播研究所魏教授玆
臺灣創意設計中心張執行長光民
樹火紀念紙博物館竇企劃小芬
法藍瓷公司曲顧問立全
行政院經濟建設委員會鍾技正淑媛
行政院新聞局吳處長水木、陳副處長俊華、周處長蓓姬、
黃副處長宗傑
行政院文化建設委員會賴科長玫玲
行政院體育委員會江副處長秀聰
內政部營建署蔡技士孟哲
教育部陳研究助理鈺文
經濟部商業司李專員怡靜
經濟部工業局周組長能傳、蘇副組長文憲、蔡副組長允
中、張科長金鐘、陳技士宏斌
經濟部智慧財產局陳組長淑美
經濟部文化創意產業推動小組辦公室林經理鑫保、劉專
員雯婷、紀專員伯穎、周專員璇璇、楊專員文龍
行政院文化建設委員會創意產業專案中心陳專員泰佑、
湯專員寶惠

