

第2章 文化創意產業的 發展環境

文化創意產業

台灣產業發展策略、措施與代表性產業

年別	發展策略	重要措施	代表性產業
1950年代	進口替代	<ul style="list-style-type: none"> • 1951年推動土地改革 • 1953年實施經建計畫 • 1960年實施獎勵投資條例 	食品
1960年代	出口擴張	<ul style="list-style-type: none"> • 1966年設置加工出口區 	紡織
1970年代	改善基礎設施	<ul style="list-style-type: none"> • 1973年推動十大建設 • 1974年設立工業技術研究院 • 1979年推動科學技術發展方案 • 1979年成立資策會 • 1980年設置科學園區 • 1980年聯華電子公司成立 	石化 鋼鐵
1980年代	經濟自由化	<ul style="list-style-type: none"> • 1982年推動資訊工業十年發展計畫 • 1982年起推動策略性工業 • 1987年成立環境保護署 • 1987年臺灣積體電路公司成立 	資訊
1990年代	產業升級	<ul style="list-style-type: none"> • 1991年實施促進產業升級條例 • 1991年六年國建計畫 • 1994年次微米計畫成立衍生公司 	半導體
2000年代	創新研發， 產品高值化	<p>2000年知識經濟發展方案</p> <p>2002年挑戰2008：國家發展重點計畫</p>	服務業、兩兆雙星、高值化傳統產業

2002年「挑戰2008：國家發展重點計畫」

項目	產業	2004年	2006年目標
兩兆	半導體	<ul style="list-style-type: none"> 產值1.08兆元 1家公司進入全球10大 	<ul style="list-style-type: none"> 產值1.59兆元 全球半導體設計製造中心 3家公司進入全球10大
	影像顯示	<ul style="list-style-type: none"> 產值6,620億元 10吋以上 TFT-LCD全球第2大 	<ul style="list-style-type: none"> 產值1.37兆元 全球最大TFT-LCD生產國
雙星	數位內容	<ul style="list-style-type: none"> 產值2,268億元 廠商2,400家 	<ul style="list-style-type: none"> 產值3,700億元 廠商3,000家
	生物技術	<ul style="list-style-type: none"> 產值1,377億元 	<ul style="list-style-type: none"> 產值1,897億元 5年帶動1,500億元投資

- 2015計畫
- 政策白皮書
- 大陸十二五計畫

政策環境

- 民國68年，有鑒於文化事務日趨多元化，且文化建設對於國家經濟建設具有影響性，頒訂「加強文化及育樂活動方案」，明文規範文化建設的專責機關
- 民國70年，行政院「[文化建設委員會](#)」成立，正式成為我國文化行政之最高中央主管機關
- 依照文建會組織條例之規定，主要負責
 - 文化政策、文化資產、文化統計、文、史、哲、表演藝術、美術、國際文化交流等業務
 - 為一統籌、規劃、審議、推動及考評文化建設之合議制機關
 - 組織結構可分為
 - 會本部
 - 行政單位
 - 業務單位
 - 由行政院遴選相關部、會、局機關首長與學者專家暨文化界人士15至19人組成
 - 包括行政院、內政部、外交部、國防部、教育部、交通部、僑委會、新聞局、故宮博物院、國科會、農委會等部會首長

組織型態形式比較

區分	組織形式	優點	缺點
首長制	機關事權有一人負責與指揮	<ul style="list-style-type: none">• 責任明確• 事權集中• 指揮靈活• 易守機密	<ul style="list-style-type: none">• 操縱專斷• 營私舞弊• 囿於管見• 援引私人
委員制	機關決策由二人以上共同負責	集思廣益 彼此監督 考慮周詳，免致草率 符合民主精神	<ul style="list-style-type: none">• 責任不明，爭功諉過• 協商耗時，難以決斷• 多人參與，不易守密
混合制	兼具前述二種組織型態，難以明確劃分，採首長制或合議制，按事權性質混合辦理	行政執行具有彈性	採行組織型態不明確

文化創意產業行業分類與主管機關

主管機關	產業名稱	說明
文建會	視覺藝術產業	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
	音樂與表演藝術產業	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、小型劇場、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
	文化展演設施產業	凡從事美術館、博物館、藝術館（村）、音樂廳、表演廳經營管理暨服務等之行業均屬之
	工藝產業	凡從事工藝創作、工藝設計、工藝品展售、工藝品鑑定制度等之行業均屬之
新聞局	電影產業	凡從事電影片創作、發行映演及電影週邊產製服務等之行業均屬之
	廣播電視產業	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
	出版產業	凡從事新聞、雜誌（期刊）、書籍、唱片、錄音帶等具有著作權商品發行之行業均屬之

主管機關	產業名稱	說明
經濟部	廣告產業	凡從事各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置等等之行業均屬之 獨立經營分送廣告、招攬廣告之行業亦歸入本類
	設計產業	凡從事產品設計企劃、產品設計、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
	數位休閒娛樂產業	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
	品牌設計時尚產業	凡從事以設計師為品牌之服飾設計、顧問、製造與流通等之行業均屬之
	創意生活產業	凡從事符合下列定義之行業均屬之：源自創意或文化累積，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，以及運用複合式經營，具創意再生能力並提供學習體驗活動
內政部	建築設計產業	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

文化創意產業發展計畫重點工作及發展目標

一、整備文化創意產業發展機制

1. 強化推動組織與協調機制
2. 建立網路流通整合機制
3. 整合發展活動產業
4. 加強智慧財產權保護機制

二、設置文化創意產業資源中心

1. 設置教學資源中心
2. 成立臺灣創意設計中心
3. 規劃設置創意文化園區
4. 成立國家事業發展中心

三、發展藝術產業

1. 文化創意產業人才延攬、進修及交流
2. 創意藝術產業
3. 數位藝術創作
4. 傳統工藝技術

四、發展重點媒體文化產業

1. 振興電影產業
2. 振興電視產業
3. 發展流行音樂產業
4. 發展圖文出版產業
5. 發展數位休閒娛樂產業

五、臺灣設計產業起飛

1. 活化設計產業推動機制
 2. 開發設計產業資源
 3. 強化設計主題設計
 4. 促進重點設計發展
 - ① 創意家具設計
 - ② 創意生活產業
 - ③ 紡織與時尚設計
 - ④ 商業設計
 - ⑤ 建築設計
 5. 臺灣設計運動
 - ① 設計大展活動
 - ② 設計理念與教育推廣
 - ③ 國際推廣與交流
-

臺灣文化創意產業分類

- 傳統的文化產業
 - 娛樂休閒取向，包括電視、電影、出版業等，為臺灣最早發展的文化產業，具有大眾性及大量複製的特性
- 創意產業
 - 以美感取勝，由設計師主導的日常生活所需的文化產業
- 純藝術
 - 將純藝術（又稱為精緻文化）大眾化，並將藝術納入經濟活動中

- 創意產業的提升
 - 積極有效地推動美育與藝術教育，使國民迅速具備美感的欣賞能力與對創造力的尊重
 - 提高設計家的地位，建立設計家的名聲，使他們的作品得到民眾的支持與喜愛
 - 培養企業家開創的精神，對於具有冒險性的創意產業給予支持與贊助

UNESCO World Culture Report 2000

文化指標

類別	指標項目	類別	指標項目
1. 文化活動和趨勢 Cultural activities and trend	<ul style="list-style-type: none"> • 報紙和書籍 • 圖書館和文化報告 • 廣播和電視 • 電影 • 音樂 	4. 文化貿易和交流趨勢 Culture trade and communication trends	<ul style="list-style-type: none"> • 文化貿易趨勢 • 文化貿易分布 • 觀光旅遊 • 國際觀光 • 通訊 • 新通訊科技
2. 文化習俗和遺產 Cultural practices and heritage	<ul style="list-style-type: none"> • 主要語言 • 主要宗教 • 全國性的節慶 • 民俗和宗教節慶 • 熱門觀光文化景點 • 熱門觀光自然景點 • 世界遺跡 	5. 翻譯 Translations	<ul style="list-style-type: none"> • 外國語言的翻譯和書籍 • 本國語言的翻譯 • 最常被翻譯的作家
3. 文化協定 Ratification	<ul style="list-style-type: none"> • 1999 UNESCO和ILO文化及勞動公約 • 1999 國際聯合人權公約 	6. 文化脈絡 Cultural context	<ul style="list-style-type: none"> • 教育 • 海外留學教育 • 人力資源 • 人口統計和健康 • 經濟 • 社會安全 • 環境和生物多樣性

英國

- 英國中央文化業務向來由藝術委員會（The Arts Council）專責其事
- 1990年代，英國為推動文化創意產業，於1992年成立文化資產部（The Department of National Heritage）
- 1997年擴大為文化、媒體與運動部（The Department of Culture, Media and Sport）
 - 在部長（Secretary of State）之下，分設三次長分掌創意產業、藝術、博物館、圖書館事務、媒體、運動與觀光事業
 - 最大的特色是推動創意產業與觀光事業，且主管全國的博彩事業與彩券盈利分配
 - 亦主管建築與歷史建築古蹟的維護
- 成立跨部會與產業界人士所組成的專責小組，稱為「創意產業任務小組」

- 「創意產業任務小組」於1998及2001年先後提出「創意產業圖錄報告」(Creative Industries Mapping Document)，並於2001年3月，頒布「文化及創意：未來十年」(Culture and Creativity: The Next Ten Years)的綠皮書
- 「創意產業任務小組」不僅是負責跨部會的推動協調工作，更重要的是持續地發表如上述之產業圖錄報告等重要文件
- 「創意產業任務小組」勾勒出產業規模與發展趨勢，如
 - 教育訓練、刺激出口、資金取得、稅務、智慧財產權、地方發展等命題進行研究
- 對應臺灣於2002年10月由經濟部成立的「經濟部文化創意產業推動小組」及「經濟部文化創意產業推動小組辦公室」，為跨部會協調性質的幕僚組織

法國

- 法國文化部組織

- 法國首任文化部長馬爾侯係以國防部長兼管文化事務，而其在**1959**年（文化部成立的前一年）便已是主管新聞行政的政務部長，因此文化部一開始地位就頗突出，且與傳播業務結合
- 文化部初建時，主管業務除一般行政處之外，僅設有藝文局、建築司與法國檔案司
- **1970**年增設戲劇、文化中心與文藝司，以配合在各地區設立文化中心的計畫
- **1979**年文化部重組，名稱改為文化傳播部

- 自二十世紀末以來，法國的經濟增長趨緩，失業率較高，因此法國政府遂透過增加文化投資，積極發展文化產業，期能透過文化產業來增加就業並帶動經濟成長

- 1996年8月16日，法國文化部指出「文化投資即是就業投資，因為，投資與就業之間的最佳途徑就是文化」
 - 在經濟發展趨緩的情況下，企業吸納勞動力的能力有限
 - 由政府增加文化投資，文化機構和設施成為解決就業問題的途徑
- 主要具體作為
 - 支持文化產業的發展，提供優惠政策與資助，使圖書出版、影片生產、音像製品、報刊雜誌等取得較好的經濟效益，提高從業人員的收入，亦增加政府稅收
 - 扶植民族文化的發展，限制強勢文化入侵，特別是美國文化的滲透與影響
 - 規定電視台播放比例
 - 宣導本國文化
 - 資助本國影視製作
 - 加強同歐盟國家的文化合作
 - 文化部的研考服務處針對文化內容進行研究，其結果公布在文化部的刊物「文化發展」中，性質接近臺灣的「文化統計」
 - 民間企業的積極參與

德國

- 基本法規定：文化是各州的事務，聯邦政府並不具有國家文化許可權，各州均將本身視為德國文化聯邦制的維護者與促進者
 - 主要是因為德意志民族性的德國文化引發他國的疑慮
- 文化聯邦制引發各聯邦州的企圖心，所謂的文化政策即是地方政策
- 東西德統一後，文化政策亦趨於統一，在聯邦總理府，設有文化國務部長
 - 組織聯邦電影促進會
 - 成立聯邦文化基金會
- 文化基本法所定義的文化生活，包括
 - 文學、圖書出版、圖書館、藝術、新媒體藝術、建築、博物館、收藏與展覽、音樂、戲劇、電影與節日表演等
 - 強調各州文化的多樣性

瑞士

- 瑞士聯邦擁有700多年歷史，人口約700萬，面積僅為4.1萬平方公里
- 德、法、義三個主要鄰近國家的文化影響，形成瑞士多元語言與文化的特點，也限制瑞士在文化統一上的可能發展
- 尊重和保護多語和文化，促進各語區文化發展和交流，成為瑞士文化政策的重要內容
- 瑞士在100多年前便頒布了自然環境保護法；1975年，聯邦議會又通過「世界文化遺產公約」
- 瑞士沒有全國統一的文化保護政策，只有在電影、自然和文物保護，設計有全國的立法權和一定的管理權
- 在聯邦體制整體政策框架下，各州均制定和實施具有地方特點的文化與自然遺產保護法，還可自行組織對外文化交流活動，由聯邦政府與地方政府共同監督實施

美國

- 美國與大多數歐洲國家的文化政策，都在於努力地保護藝術創作的自由
- 歐洲國家早已體認必須由政府來確保國家公共利益的安全性；美國一直到20世紀後期才開始接受此觀點，在普林斯頓與芝加哥大學設置文化政策研究中心
- 美國雖然重視國家藝術基金會對於藝術的支持，但一般還是強調私人基金挹注的觀點
- 美國文化政策的基本準則
 - 儘量依賴私人基金來贊助藝術，而非以依賴政府的公共基金為主
 - 私人基金來源多，執行時少了許多政府的管制程序
 - 美國的藝術機構在依賴私人扶持的情況下，由於藝術機構必須按照捐款人的意願和取向來使用基金，於是專款專用的原則下，較容易使贊助的目的落實，並讓藝術家與藝術市場間保持一定的距離
- 自1990年起，美國國際知識產權聯盟（International Intellectual Property Alliance，IIPA）開始運用「版權產業」的概念，將美國版權產業的不同類組歸結在一起，並計算此一與版權保護有關的特定產業，對美國整體經濟的貢獻與在貿易中的地位

- IIPA採用世界知識產業組織（WIPO）所界定的四種版權產業分類

分類項目	定義	主要產業群
核心版權產業 Core Copyright	受版權保護的作品或其他物品的創造、生產與製造、表演、宣傳、傳播與展示或分銷和銷售的產業	出版與文學；音樂、劇場製作、歌劇、電影與錄影；廣播電視；攝影；軟體與資料庫；視覺藝術與繪畫藝術；廣告服務；版權集中學會
交叉版權產業 Interdependent Industries	從事生產、製造和銷售受版權保護產品的產業，其功能主要是為了促進版權作品製造、生產或使用其設備的產業	電視機、收音機、答錄機、CD播放機、DVD播放機、電子遊戲設備及其他相關設備，包括這些設備的製造與批發零售
部分版權產業 Partial Copyright Industries	指部分產品為版權產品的產業	服裝、紡織品與鞋類；珠寶與錢幣；其他工藝品；家具；家用物品、瓷器及玻璃；牆紙與地毯；玩具與遊戲；建築、工程、測量；室內設計；博物館
邊緣版權產業 Non-dedicated Support Industries	其他受版權保護的作品或其他物品的宣傳、傳播、分銷或銷售而又沒有被歸為核心版權產業的產業	發行版權產品的一般批發與零售；物流運輸服務；電信與網路服務

- 美國以「版權產業」為首的創意經濟興起，主要在於擁有強大的社會基礎
- **Florida**所提的「3T城市創意階層」與「創意性社會結構」
 - 創意人才（Talent）、創意技術（Technology）和城市的包容度（Tolerance）

香港

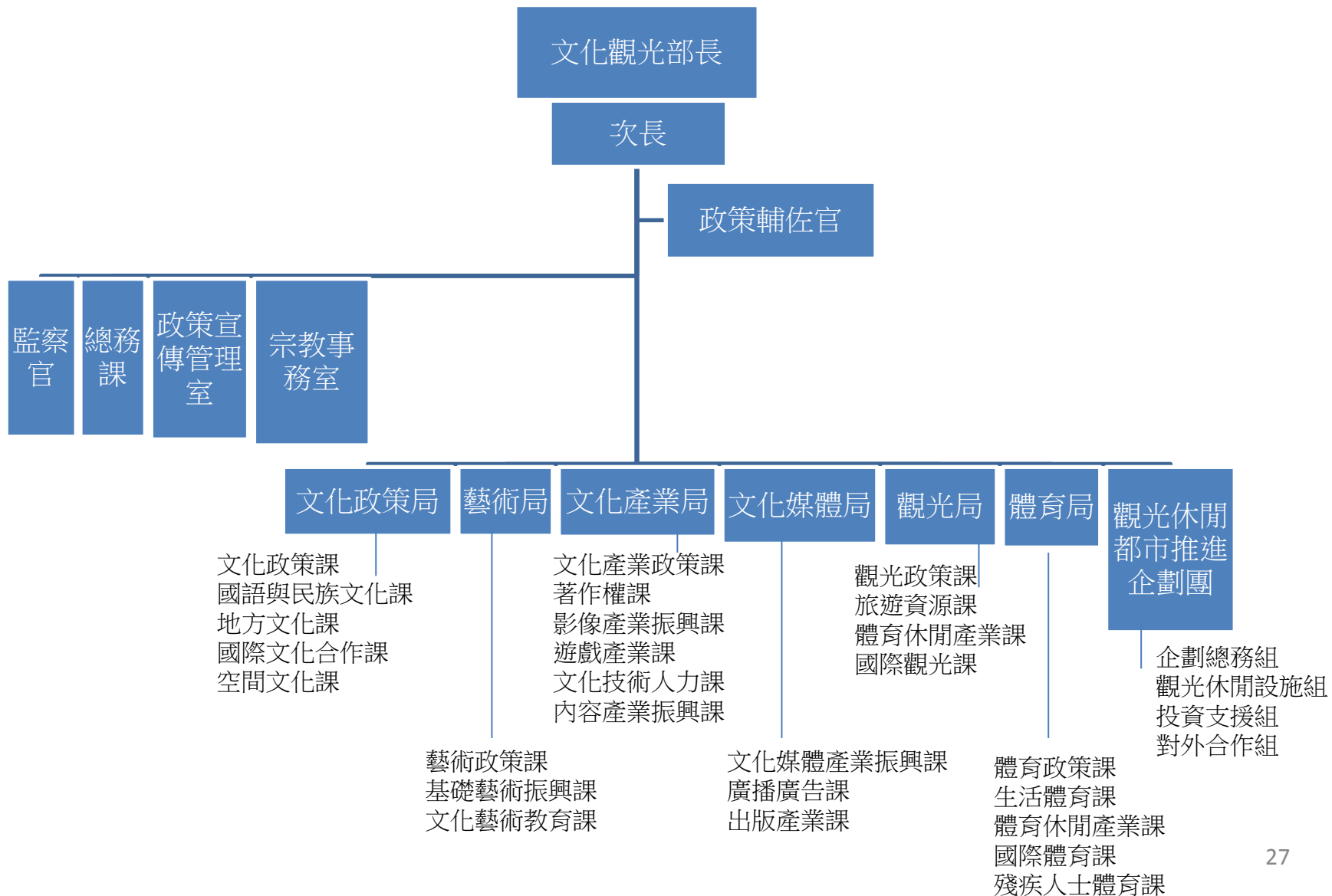
- 香港特別行政區政府對於文化的管理、扶持機制，相近於西方市場經濟國家，政府為主要管理和資助文化事業的部門
- 文化經濟產業由市場決定，政府只負責外部環境
- 管理機制深受「分權」理念的影響，文化行政決策、執行與監督亦分別設置，由香港文化委員會、藝術發展局、民政事務局下屬康樂及文化事務署各行其職，並設置不同層級的專家決策諮詢機構或委員會，使決策更加民主與科學
- **2003年香港特別行政區政府中央政策組公布「香港創意產業基線研究」**
 - 涵蓋11個創意產業：廣告；建築；藝術、古董與工藝品；設計；電影與錄像；數碼娛樂；音樂；表演藝術；出版；軟件與電子計算；電視與電台

南韓

- 韓國文化部的業務職掌
 - 韓國文化觀光部的組織架構與法國文化傳播部頗為接近
 - 文化觀光部員額接近**2,000**人，設有視導處，並有專業視導的編制
 - 業務單位包括政策宣導管理室、宗教事務室、文化政策局（含博物館、圖書館、智慧財產權等業務）、藝術局、文化產業局（含新聞傳播電影事務）、觀光局、體育局
 - **1973**年成立韓國文化藝術推動基金會，性質與台灣的國家文化基金會類似，基金會的功能
 - 補助與評鑑各類文化藝術計畫，重點在於表演藝術與造型藝術方面，也包括文學創作與出版
 - 推動國際文化交流及人才培育的獎助
 - 基金會本身經營當代藝術展覽廳、劇院、表演藝術中心及藝文圖書館
- **1998**年提出「文化立國」方針，**1999**年**2**月將文化產業定位為**21**世紀發展國家經濟的戰略性支柱產業，同時發布「文化產業振興基本法」，把文化產業界定為文化商品的生產、流通、消費有管的產業
 - 具體行業包括：影視、廣播、音像、遊戲、動畫、卡通形象、演出、文物、美術、廣告、出版印刷、創意性設計、傳統工藝品、傳統服裝、多媒體影像軟體、網路以及相關產業

- 1999至2001年間，先後制定「文化產業發展五年計畫」、「文化產業前景21」和「文化產業發展推進計畫」等文化產業發展戰略及中長期發展計畫
- 根據「文化產業振興基本法」，於2000年成立「韓國文化產業振興委員會」，設置委員15至20人，並由文化觀光部長擔任委員長，由國會常任委員會2人，財政經濟部、外交通商部、行政自治部、文化觀光部、產業資源部、資訊通訊部、企劃預算部各委派1名副部長，以及廣播、電影、出版、音像、遊戲等各1名負責人參與
- 2000年4月及12月，先後設立「韓國工藝文化振興院」和「文化產業支援中心」；2001年更將後者擴編為「文化產業振興院」
 - 負責文化產業的具體扶持工作，同時將重點式支持音樂、動畫、漫畫和卡通形象產業的發展
 - 採與原有的廣播影像、電影、遊戲等主管機關分工合作，共同推動文化產業發展
- 文化觀光部基於
 - 避免業務重複
 - 加強資訊交流
 - 將原有分散於各組織的活動大型化與集中化，以提高整體工作效率
 於2002年7月將下屬的文化產業振興院、廣播影像振興院、電影振興委員會、遊戲產業開發院、國際廣播交流財團等5個部門，重組為「文化產業支援機構協議會」

- 文化產業支援機構協議會，透過三大基本方針，進行產業推動工作
 - 集中力量開發具有國際競爭力的高質量文化產品
 - 重點培育戰略性文化產業，因資源和資金有限，不採行平均主義，而實行「選擇與集中」的基本政策，集中力量支持重點產業和項目
 - 極大化國家扶持政策所產生的整體實效
- 韓國強化提升組織管理、人才培育、資金支持、生產經營等體質與機制，同時也對文化產品的研發、製作、營銷、出口等上下游流程，實施系統性的扶持
- 以三階段實施「文化產業發展五年計畫」（1999至2003年）
 - 第一階段：鎖定在法律、資金、人才、組織等方面，為文化產業發展打下基礎
 - 第二階段：重點發展對外型產品，開拓海外市場，提高國際競爭力
 - 第三階段：全力建設一批文化產業園區，以形成集約化、規模化的產業經營



新加坡

- 2000年提出「文藝復興城市報告」，勾勒出新加坡在新世紀文化發展的前景與相關策略，提出把新加坡建設為亞洲主要城市和世界級文化中心的任務
 - 5至10年內趕上香港、格拉斯哥和墨爾本
 - 長期目標是與倫敦和紐約具有同樣的影響力
 - 六大戰略計畫
 - 培養欣賞與從事文化藝術的龐大群體，加強青少年藝術教育
 - 發展旗艦藝術公司，加大政府投資，培養技術和管理人才
 - 肯定和培育藝術人才
 - 提供良好的文化基礎設施
 - 進軍國際舞臺，加強國家間文化關係，鼓勵國際合作
 - 發展藝術文化的「文藝復興」經濟，創辦有活力的藝術文化活動，加強藝術行銷和文化旅遊，鼓勵藝術家贊助等
- 2002年推動「再造新加坡」，系統闡發「文化資產」的理念，並推行「藝術無處不在」計畫
 - 充分發掘新加坡的創意潛能
 - 強調學習和提升全體國民的知識和本領
 - 編織情感紐帶，強化國家認同

- 2002年，又公布「創意產業發展戰略」，試圖將藝術、經濟、科技結合，推動以創意產業為主體的產業發展
 - 藝術與文化行業
 - 表演藝術、視覺藝術、文學、攝影、手工藝、圖書館、博物館、畫廊、檔案、拍賣、經理人、文化遺址、表演藝術場所、藝術節及藝術贊助企業等
 - 設計行業
 - 廣告、建築、網路與軟體、平面設計、工業產品、時裝、傳媒、室內裝飾及環境設計等
 - 媒體業
 - 廣播、電視、有線電視、數位媒體、電影和錄影、錄音和出版等
- 藝術+商業+科技=有創意的+無遠弗屆的新加坡
 - 2012年帶動創意產業佔GDP6%以上

日本

- 日本的文部科學省文化廳
 - 日本的中央行政體制，文化行政亦與體育行政、科技研究行政、青少年與體育運動業務合為一部，簡稱「文部科學省」（The Ministry of Education, Culture, Science and Technology, MEXT）
 - 文部科學省中，文化行政與科技研究、體育運動並非等位，文化行政有完全自主的體系，稱為文化廳，類似台灣1967年成立，1973年裁撤的教育部文化局
 - 文部科學省設置有文部科學大臣、副大臣、事務次官等；但是跟這些副大臣與事務次官平行的，尚有文化廳長官
 - 文部科學省2005年的預算規模高達五兆七千三百三十三億日圓，佔中央政府總預算的7%，但文化廳的預算僅略超過一千億日圓
- 2001年通商產業省（現為經濟產業省），在日本21世紀經濟產業政策中，將「感性產業」（文化產業）與第三性產業、尖端產業、老齡化產業及環境產業，共列為日本五個新興產業群

- 「感性產業」界定為「新型文化娛樂產業」
 - 由於物質的豐富和收入的增加，消費的重心正在從「物質消費」轉向「精神消費」
 - 使人的感官得以滿足的電子遊戲、動畫、電影、音樂、時裝、家具以及運動與觀光已形成巨大的消費群

法律環境

- 「中國仿冒盜版猖獗，造成中國創意產業每年損失人民幣上千億元」
- 美國FBI、國際刑警組織和世界海關組織：美國企業每年因仿冒而造成的營收損失，約在2,000億到2,500億美元之間
 - 美國海關暨邊境保護總署的資料顯示：美國經濟因仿冒品的製造、銷售和散播，折損超過750,000個工作機會
- 臺灣對文化創意產業之定義：「源自創意或文化累積，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」
- 世界各國在定義文化創意產業時，多述及與強調智慧財產權（Intellectual Property Right, IPR）及著作權（copyright）的保護與應用
- 唯有透過智慧財產權/著作權的落實，文化創意產業才有創造經濟與財富的可能

- 從立法的積極目的，主張智慧財產權不僅在於消極地打擊仿冒，更在於積極鼓勵創作者從事創作
- 對於智慧財產權進行積極的保護與應用，不僅是國際的共識與協定，更是國家在國際經貿政策工具的利器
- 由於網際網路與資訊科技運用的高度普及，更凸顯文化創業產業法規制定與網路及資訊緊密結合

<p>智慧財產權之特徵</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 兼具人格權之特徵：智慧財權不僅保護財產方面的權利，亦顧及精神層面之保護，提供創作發明人在人格權方面的保護（著作權法第15條至第17條、專利法第7條第4項） 2. 不具有形物體：雖然智慧之創作與發明多數會與有體物相結合，但其並不一定附著於有體物，或藉有體物而散布，即使與有體物結合，智慧財產權與其所附著之物的物權也不相同 3. 分散性：智慧財產權除法律上限制必須經授權始得利用外，其實際上無法被專有獨佔，反而得同時被不同的人使用，甚至越多人使用，才更能增加或凸顯其重要性 4. 屬地性：智慧財產權既屬無體財產權，其權利人所以得享有智慧財產權，主要係由個別法域之法律所賦予 5. 國際化：由於智慧財產權法制強烈的屬地主義，國際間均努力透過協商與談判，以統一各國智慧財產權之保護標準，使同一智慧創作與發明，在各國享有相同標準之保護 	
<p>智慧財產權之權利</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文學、藝術及科學之著作 2. 表演人之表演、錄音及廣播 3. 人類之任何發明 4. 科學上之發展 5. 產業上之新型及新式樣 	<ol style="list-style-type: none"> 6. 製造標章、商業標章及服務標章，商業名稱及營業標記 7. 不公平競爭之防止 8. 其他在產業、科學、文學及藝術領域中，由精神活動所產生之權利
<p>智慧財產權之範圍</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 著作權及相關權利（及保護表演人之權利、錄音物製作人之權利及廣播機構之權利等鄰接權） 2. 商標 3. 產地標示 4. 工業設計 	<ol style="list-style-type: none"> 5. 專利 6. 積體電路之電路布局 7. 未公開資訊之保護（商業秘密） 8. 授權契約中違反競爭行為之管理（公平交易）

著作人格權

- 著作人格權主要是保護著作人之名譽、聲望或其他無形的人格利益，該項權利因具有一身專屬性，故不得讓與或繼承（著作權法第二十一條）本權利包括公開發表權、姓名表示權，及同一性保持權，分述如下：
 - 一 公開發表權：公開發表權係謂，著作人將『尚未公開發表』之著作以發行、播送、上映、口述或其他方法向公眾公開其著作之內容，這項權利包含是否公開，何時公開，以及以何種方式公開。但是如果著作人是公務員，又依著作權法第十一條及第十二條之規定，著作財產權歸屬法人享有時，則公務員不享有公開發表權。另外，若具有下列情形者，『推定』著作人同意公開發表著作：
 - 將著作財產權讓與他人或授權他人利用，因著作財產權之行使或利用而公開發表者。因為既然讓與或授權他人，卻又不公開發表，那讓與或授權利用即無意義，所以此種情形推定著作人有同意公開發表。
 - 著作人將「美術著作」或「攝影著作」之著作原件或其重製物讓與他人，受讓人以其原件或重製物「公開展示」，其理由同上，但須注意，限於美術和攝影著作，且公開發表方式限於展示。
 - 依學位授予法所撰寫之碩士、博士論文，又該著作人已取得學位者。
 - 依著作權法第十一條第二項及第十二條第二項規定，由雇用人或出資人自始取得尚未公開發表之著作財產權，雇用人或是出資人將著作財產權讓與、使用或利用而公開發表著作。

- 姓名表示權：依著作權法第十六條規定：「著作人於著作之原件或其重製物上或於著作公開發表時，有表示其本名、別名或不具名之權利。著作人就其著作所生之衍生著作，亦有相同之權利。」但是如果著作人是公務員，又依著作權法第十一條及第十二條之規定，著作財產權歸屬法人享有時，則公務員不享有公開發表權。
- 同一性保持權：著作權法第十七條規定：「著作人享有禁止他人以歪曲、割裂、竄改或以其他方式改變著作的內容、形式或名目至損害其名譽之權利。」

- <http://www.rclaw.com.tw/SwTextDetail.asp?Gid=4032>

臺灣文化創意產業立法精神

- 以文化、藝術、美學、創作為核心，結合知識經濟力量，以及全球多樣性消費需求，可創造高附加價值，對環境和生活品質提升也有助益，已成為先進國家極力發展的產業，也將是我國未來經濟成長的動力來源之一
- 鑒於現行相關法律，無法全然適用於文化創意產業，針對該產業特性與發展需求，以低度管理、高度輔導為立法原則，提出全方位整合推動機制，以營造文化創意產業良好的經營環境，逐步建構豐富與具有創意內涵的產業結構
- 文化創意產業內含甚廣，涉及經濟部、文建會、新聞局、教育部及內政部等機關業務

臺灣與文化創意產業有關之法令規章

主管機關	法令規章
文建會	文化藝術獎助條例 文化資產保存法 文化資產保存法施行細則 文化公益信託許可及監督辦法 公共藝術設置辦法 文化藝術事業減免營業稅及娛樂稅辦法 行政院文化建設委員會獎勵出資獎助文化藝術事業者辦法 教育文化公益慈善機關或團體免納所得稅適用標準 行政院文化獎設置辦法 觀光文學藝術作品獎勵辦法 行政院文化建設委員會表揚文化機關（構）績優義工辦法 行政院文化建設委員會優良詩刊獎勵辦法 行政院文化建設委員會優良文學雜誌獎勵辦法 行政院文化建設委員會現代文學研究論文獎助辦法 行政院文化建設委員會補助延聘大陸地區傑出文化藝術專業人士傳習辦法條文 文化建設基金管理委員會補助延聘國外文化藝術專業人士辦法

主管機關	法令規章
經濟部	創業投資事業範圍與輔導辦法 中小企業發展條例 促進商業研究發展輔導辦法 促進產業升級條例施行細則 商標法 商標法施行細則 專利法 專利法施行細則 促進產業研究發展貸款辦法
內政部	著作權法 建築法 音樂著作強制授權申請許可及使用報酬辦法 製版權登記辦法 著作權法第5條第1項各款著作內容例示 著作權法第47條第4項之使用報酬率

主管機關

法令規章

新聞局

行政院新聞局電影事業暨電影從業人員獎勵及輔導辦法
有線廣播電視法
出版法
國外電影片製作業來臺攝製電影片補助要點
廣播電視法施行細則
有線廣播電視法施行細則
行政院新聞局輔導出版事業要點
新興重要策略性產業屬於電影工業數位化後製作部分獎勵辦法
電影法
電影法施行細則
廣播電視法
影視事業購置設備或技術適用投資抵減辦法
衛星廣播電視法
衛星廣播電視法施行細則
電影片分級處理辦法
電影事業暨電影從業人員獎勵及輔導辦法
廣播電視事業負責人與從業人員管理規則
大眾傳播事業聘僱外國人許可及管理辦法
出版法施行細則
出版獎助條例

- 基本國策
- UNESCO 《世界文化多樣性宣言》

- 制訂《保護和促進文化表現形式多樣性公約》的目標
 - 保護和促進文化表現形式的多樣性
 - 以互利的方式為各種文化的繁榮發展和自由互動創造條件
 - 鼓勵不同文化間的對話，以保證世界上的文化交流更廣泛和均衡，促進不同文化間的相互尊重與和平文化建設
 - 加強文化間性，本著在各民族間架設橋梁的精神開展文化互動
 - 促進地方、國家和國際層面對文化表現形式多樣性的尊重，並提高對其價值的認識
 - 確認文化與發展之間的聯繫對所有國家，特別是對發展中國家的重要性，並支持為確保承認這種聯繫的真正價值，而在國內和國際採取行動
 - 承認文化活動、產品與服務具有傳遞文化特徵、價值觀和意義的特殊性
 - 重申各國擁有在其領土維持、採取和實施他們認為合適的保護和促進文化表現形式多樣性的政策和措施的主權
 - 本著夥伴精神，加強國際合作與團結，特別是要提高發展中國家保護和促進文化表現形式多樣性的能力

- 《保護和促進文化表現形式多樣性公約》對文化內容、文化表現形式、文化活動、產品與服務、文化產業、文化政策和措施、保護以及文化間性的定義
 - 文化內容
 - 指源於文化特徵或表現文化特徵的象徵意義、藝術特色和文化價值
 - 文化表現形式
 - 指個人、群體和社會創造的具有文化內容的表現形式
 - 文化活動、產品與服務
 - 指從其具有的特殊屬性、用途或目的考慮時，體現或傳達文化表現形式的活動、產品與服務，無論它們是否具有商業價值
 - 文化活動可能以自身為目的，也可能是為文化產品與服務的生產提供幫助
 - 文化產業
 - 指生產和銷售上述之文化產品或服務的產業

— 文化政策和措施

- 指地方、國家、區域或國際層面上針對文化本身，或為了對個人、群體或社會的文化表現形式產生直接影響的各項政策和措施，包括創作、生產、傳播、銷售和享有文化活動、產品和服務相關的政策與措施

— 保護

- 指保存、衛護和加強文化表現形式多樣性而採取措施
- 動詞「保護」意指採取這類措施

— 文化間性

- 指不同文化的存在與平等互動，以及通過對話和相互尊重，產生共同文化表現形式的可能性

- 《保護和促進文化表現形式多樣性公約》
 - 154個國家中，148個絕對多數贊成通過，澳洲等4個國家投棄權票，美國與以色列視為二反對國
 - 美國之所反對主要是該公約內容已直接威脅到美國的核心利益產業－文化產業
 - 1996年文化產業輸出總和超過傳統產業；2002年達5,351億美元，佔GDP 5.24%，其中核心版權產業達892.6億美元
 - 其他國家會以此公約還設置貿易壁壘，成為美國文化產品的出口障礙
 - 美國堅持認為，文化產品及其服務領域應納入世界貿易組織自由貿易規定的範疇
 - 法國所提出「文化例外」原則，則認為應該在世界範圍內，大力提倡「文化多樣性」，並加以保護

- 1993年法國與加拿大在GATT烏拉圭回合多邊貿易談判中，提出「文化例外」主張，認為文化產品有其特殊性，不能與其他商品一樣流通
- 要求將文化產品排除於世界貿易自由化的範圍之外，並明確提出至少應對電影和電視節目的貿易，給予必要的限制
- 1993年12月15日通過該提案，法國等歐洲國家、中國大陸、日本、南韓、菲律賓、印尼、新加坡、馬來西亞等國，都採取程度不同的措施限制美國電影的自由輸入

- 美國對於智慧財產權保護工作的具體內容
 - 重視版權保護
 - 美國政府在其政府機構中設有
 - 版權辦公室：隸屬國會圖書館，主要負責版權的登記、申請、審核等工作，以及為國會等行政部門提供版權諮詢
 - 貿易代表署：負責知識產權方面的國際貿易談判
 - 商務部國際貿易局和科技局、版權稅審查庭、海關、美國國家資訊基礎設施顧問委員會、資訊政策委員會等
 - 加強版權立法
 - 版權法、半導體晶片保護法、跨世紀數位版權法、電子盜版禁止法、偽造訪問設備和電腦欺騙濫用法
 - 實施數位化版權保護戰略
 - 以其在數位科技的優勢，制定跨世紀數位版權法，提供數位化版權保護
 - 推動版權保護國際合作
 - 美國聯邦政府並無文化部門，但發展出的文化/版權產業卻是美國的最大優勢

經濟環境

- 「資本和技術主宰一切的時代已經過去，創意的時代已經來臨」
 - 美國矽谷到華爾街
 - 韓國「資源有限，創意無限」
 - 日本「創意關係到國家興亡」
 - 香港與新加坡爭取成為亞洲和華語世界的「創意之都」
- 當文化與藝術等這些因創意而生的「產物」，透過產業化的方法與過程，所形成的創意產業，其可發展出的經濟規模，是可以被樂觀期待
- 「創意產業」從個人的創造力、技能和天分中取得發展動力，通過智慧財產權的保護，可開創出潛在的財富與就業機會，可促進整體環境提升
 - 軟體發展、出版、廣告、電影、電視、廣播、設計、視覺藝術、工藝製造、博物館、音樂、流行行業以及表演藝術
 - 越來越多項目所生成的文化產品，在現今的社會中已被列為「商品」屬性，也有越來越多的文化項目，達到商業化的程度
 - 文化與經濟活動的緊密結合

文化藝術的影響力

經濟效益 economic value	創意人民 creative people	都會認同 metro identity	社區意識 sense of community	市鎮吸引力 urban appeal
為經濟挹注豐富的資金	提供娛樂和豐足機會	創造對該地區的隸屬感	促進對多元的尊重與容忍	激勵市中心或鄰近地區的生機
回饋資金給地方或國家政府	提升職場品質	與其他地區產生區隔	提供共享的經驗	提供聚會的場域
吸引觀光客和會議	吸引具有創意知識的員工	強調該地區的優質性	提供社區群體的驕傲感	增加可去之處與可參加的活動
創造企業機會	加強雇主期望之團隊	品牌化該地區	增加該地區的可居住性及可親近性	支持建築重利用
追求盈餘	-	突出該地的歷史與傳統	提供志工的機會	-
支持經濟成長率	-	-	-	-

美國Maricopa Regional Arts and Culture Task Force and Battelle Technology Partnership Practice

臺灣文化創意產業計畫推動組織與工作項目

行政院文化創意產業發展指導委員會

由行政院召集人，邀請國內外學者專家共同組成，包含產、官、學、研共18位委員

- 文化創意產業發展目標及策略評議
- 文化創意產業相關發展措施評議
- 重要資料蒐集、研究及諮詢
- 其他重要事項評議

經濟部文化創意產業推動小組

由經濟部工業局局長、中小企業處處長、商業司司長、觀光局長、教育部司處長、行政院文建會處長、農委會處長、內政部營建署長及內政部建築研究所所長等單位代表15-17人所組成

- 文化創意產業發展策略與措施研擬
- 各項工作推動協調
- 「行政院文化創意產業發展指導委員會」決議之推動協調
- 其他相關發展事項推動協調

經濟部文化創意產業推動小組辦公室

主要負責指導委員會及推動小組二個組織之幕僚作業，設執行秘書1人，下設正式人員若干

- 文化創意產業整合服務單一窗口
- 行政院文化創意產業發展諮詢委員會議幕僚作業
- 文化創意產業協調推動小組委員會議議事幕僚作業
- 文化創意產業專屬網站建構
- 文化創意產業發展策略與措施協調研擬
- 文化創意產業相關統計資料彙整
- 文化創意產業人才培訓、國際交流、技術輔導之協調
- 文化創意產業推廣宣傳協調整合

- 2006-2007 全國文化消費調查
- 文化統計

教育環境

- 佛羅里達（Richard Florida）在《創意新貴：啟動新經濟的菁英勢力》，發展創意產業的關鍵
 - 人才 Talent
 - 技術 Technology
 - 城市文化包容度 Tolerance