

六大新興產業

# 文化創意產業

文化是一種態度 X 創意是一個起始

沈傑 編著



高雄應用科技大學 *方俊雄* 校長、大同大學 *朱文成* 校長 誠心推薦

臺灣知識庫  
專動知識 創造價值

內附書面審查及口試題型光碟

市價 \$149



此書附盤在資源建設室

港台書

六大新興產業

# 文化創意產業

文化是一種態度 X 創意是一個起始

沈傑 編著



國家圖書館出版品預行編目資料

六大新興產業-文化創意產業/ 沈傑 編著—  
一版--臺北市：鼎茂圖書， 民 102.01  
面：公分  
ISBN 978-986-226-872-8 (平裝)  
1.大學入學 2.入學甄試 3.文化產業  
525.611 101025921

## 六大新興產業-文化創意產業

---

作 者 沈 傑 編著  
企畫編輯 陳品秀  
專案行銷 趙容瑄  
印務採購 賴銘銓、張育菁

---

### 發行通路

校園 張容甄  
書局 高嘉聰  
網路 黃志偉

---

### 發 行 所／鼎茂圖書出版股份有限公司

台北市中正區開封街 1 段 32 號 11 樓

電話：(02) 2381-4314 傳真：(02) 2382-5963

鼎茂網路書店 <http://www.tingmao.com.tw> 電子郵件信箱 [service@tingmao.com.tw](mailto:service@tingmao.com.tw)

郵政劃撥／18242879

鼎茂圖書出版股份有限公司

登 記 證／局版台業字第 5881 號

法律顧問／第一國際法律事務所 余淑杏律師

台北市中山區民生東路一段 43 號 3 樓

電話：(02)25215990

打字排版／捷利電腦排版打字行

本書編號／FG4030

I S B N / 978-986-226-872-8 《平裝》

出版日期／中華民國 102 年 02 月 一版

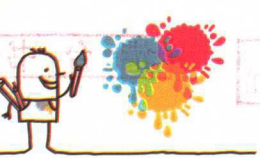
定 價／280 元

---

◎本著作物係著作人授權發行，若有重製、仿製或對內容之其它侵害，本公司將依法追究，絕不寬待！

◎書籍若有倒裝、缺頁、破損，請逕寄回本公司更換。





# 序

從就學階段開始，就對於文化創意這個新興字眼所創造的新興產業深感興趣，那時的時空背景正是台灣周休二日逐漸普及的年代，那時筆者已經深信剛在歐洲起步的文化經濟，一定會變成全球趨之若鶩的目標。筆者在文化創業領域創業多年後，再來感受當下，有以下兩點體悟，第一、可從學校科系的設立與改變，看到它被重視；第二、可從街道、網路、媒體等絡繹不絕的訊息，看到它被接受，輔以環境生態越來越受重視，生活品質越來越被追求，對於即將面臨轉大人階段的高中、大學生們，真的需要花一點點時間來瞭解文化創意產業它的現在與未來，因為這一世代進入職場時，文化創意所創造出來的文化經濟，只會更興盛且普及，所以期許這本書的誕生，能對你們的未來能有所幫助。

這本書簡單分成五個章節，首先先從文化創意產業淺談起，讓所有讀者可以對於文化創意產業有個基本的概念，包含它的緣由、它的定義以及它目前在台灣的現況，讀完會讓所有讀者感受到它的魅力及潛在爆發力。認識了這些之後，就要開始打擊一下讀者了，有這麼美好的未來，但卻不是人人都適合涉入其中，第二章會針對你適合走文化創意嗎？這個議題來做一下測試，檢視自己的人格特質、檢視自己擅長的學科及興趣領域到底跟文化創意產業之間速不速配。確定適合之後，就開始針對進入該產業的前哨站\_大學，來進行完整的分析與說明，希望藉由第三章的說明讓所有讀者可以清楚的認識相關科系，以及選擇相關科系應注意的事項及它未來的工作可能，過程還夾雜許多目前文化產業專家的經驗談，藉由這樣的分享來更確定自己未來的走向。而在擁有架構性的認知之後，藉由第四章提醒所有讀者，在正式進入就讀時在課業方面及課餘時所應該且必須培養的能力、態度及特質，最後，有鑒於希望能夠孕育出更多文化創意產業的生力軍，加上近年來越來越普及的推薦





# 序

甄試入學管道，本書特別收錄相關的書審撰寫建議及相關科系的口試題型於光碟中，以提供正在就讀高中的同學們能更清楚在這方面的因應之道。所以這本書等於是帶領大家模擬走一遭文化創意人的養成過程，準備好了嗎？

最後，感謝許多人的支持，才有這本書的完成，感謝沈銘哲大哥、莫凡老師夫婦的牽線，才讓我有機會訪談到如此多在文化創業產業的專家前輩，感謝投身此領域的好友 Jacky、熊爸、ariesp 等人的支持與無私分享，提供了許多我撰寫的靈感，謝謝您們；感謝鼎茂圖書陳銘桐社長、陳煥昌副社長與 frida 的協助；更感謝台灣知識庫丘昌其董事長、羅凱揚總經理、吳郁雯主任，沒有您們就不會有這本書的誕生。最後，感謝我的家人、老婆、女兒，您們一直以來都是我努力投入該產業的最大動力，謝謝！

沈傑

2013/01





# 目錄



## Chapter 1 *What* 淺談文化創意產業

- 前言 2
- 文化創意產業到底是啥？ 3
- 文化創意產業好嗎？ 6
- 第四波經濟動力 6
- 台灣發展文化創意產業的歷史 7
- 產值逐年上揚 11
- 六大旗艦計畫 13

## Chapter 2 *Who* 你適合走文化創意嗎？

- 人格特質小測驗 20
- 一類？二類？三類？哪一個學群最貼近文化創意產業？ 22

## Chapter 3 *Where* 進入文創產業的前哨站

- 文化創意產業為名之科系 34
- 非文化創意產業為名之科系 87
- 各科系可就讀之學校 92



# Chapter 4 *How* 厚實進入文創產業的能力

學業說 122

課外能力的培養 161

# Chapter 5 *Wow* 分享

結語 176

去走一走吧 192

寫在最後 194

# 目錄





The background features vertical wood-grain patterns in shades of orange and yellow. A large, light-colored circular frame is positioned in the upper left, containing the chapter title. To the right, a stylized tree with a textured brown trunk and green foliage is shown. A small green and yellow bird is perched on a branch, and a red and purple flower is also visible. The ground is depicted as a dark brown wavy shape with white floral patterns.

# Chapter 1

What

淺談文化創意產業



## 前言

**還**記得海角七號中，日本歌手中孝介那特別嗓音所襯托出的動人愛情故事嗎？那年暑假你是否也像個鄉民般的到「阿嘉的家」瘋狂的留影呢？從海角七號到去年火紅的那些年我們一起追的女孩甚至是賽德克巴萊，都引領了一股到拍攝場景朝聖的風潮，這些故事透過鏡頭讓人認識相關的動人情史、歷史事件，無形中也帶動了周邊產品的熱賣及其他的商機，這，就是文化創意的魅力。

聽到「文化創意產業」相信很多人頭上都冒了很多的問號，文化？略懂；創意？我有！產業？不就是賺錢嗎？如果分開來你都懂，那我相信文化創意產業的基本認知你已具備，讓人頭昏腦脹的定義我們下回再談，我們先粗略的讓讀者對於文化創意產業有基本的邏輯。

簡言之，文化工作者將自己想要傳達的感覺、體驗、劇情，藉由有創意的方式如：表演、電影、出版、社區營造等方式傳遞給消費大眾，讓消費者在接受服務的過程有著愉悅的經驗，進而願意付出報酬以支持此產業的發展。故，「文化」藉由「有創意的方式」來「創造經濟價值」，這就是筆者想給各位讀者對於文化創意產業的基本認識，有了這個基本認識之後，接下來將帶大家了解文化創意產業更細部的定義。

為何文化創意產業被政府納入六大新興產業？進而高規格的成立文化部？這些我們在一開始就會跟大家介紹，見識到它的規模後，對它產生興趣後，剛面臨或選擇未來揮灑空間的學子們，請張大眼睛好好認識目前國內的大專院校在這一個產業中的佈局，以及你應該如何培養自己自身的能力，以在此新興產業發光發熱，不多說，我們進到這個產業瞧瞧吧！

## 文化創意產業到底是啥？

**是**的，接下來要讓大家瞭解一下何謂文化創意的定義，大家所認定文化創意產業源至於英國，但我們不在此探究太多他的淵源，因為再深奧的理論都會在各位真正進入這個領域的相關科系後有更進一步的探討，再則是因為理論總會讓人產生睡意，所以淺嘗輒止，了解它的有趣之處再學理論或許會讓進入這個領域的你會比較有動力去學習。

文化創意產業在台灣的主管機關有文建會、新聞局、經濟部。比較息息相關的筆者認為是文建會，而文建會也已經於民國 101 年 5 月正式升格為文化部，好處是在於，統一由文化部統籌文化領域當中這 15 個產業，可以增加行政的執行效率，而不會再因為這 15 個產業分屬於不同單位部門，而產生溝通往返的耗時或政策方向沒有共識的問題產生，然而這樣的改變到底是升格還是降級，其實正反兩面的看法都有，筆者認為要看文化部對於文化的投入程度再來決定，目前絕對可以看出政府想要藉由這樣單位的提升，讓文化的地位提升到與內政、外交、國防、交通等領域齊頭，但政府對於實質文化產業在經費與人力的投入，其實才是真正的關鍵。所以我們引用文化部其對於文化創意產業的定義來說明其實是較恰當的「結合創作、生產與商業的內容，同時這內容的本質，具有文化資產與文化的特性，並獲得智慧財產權的保護，而以產品或服務的形式呈現；從內容來看，文化產業可以被視為是創意產業，包含書報雜誌、音樂、影片、多媒體、觀光，及其他靠創意生產的產業。」嚇到了嗎？請再回到前言的部份**把三大關鍵字標出來，文化、有創意的方式、形成經濟規模（產業），搭配以下表格，你就可以很清楚文化創意產業是什麼以及其所涵括的內容有哪些。**



表 1-1 文化創意產業的定義

文化	有創意的方式	形成的產業
<ul style="list-style-type: none"> <li>繪畫</li> <li>雕塑</li> <li>其他藝術品創作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>藝術品拍賣零售、展覽修復</li> <li>藝術經紀代理</li> <li>藝術品公證鑑價等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>視覺藝術產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>音樂</li> <li>戲劇</li> <li>舞蹈</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>音樂、戲劇、舞蹈之創作、訓練、表演、經紀</li> <li>表演藝術軟硬體設計服務（舞台、燈光、音響、道具、服裝、造型等）</li> <li>藝術節經營等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>音樂及表演藝術產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>文化資產（如劇院、音樂廳、露天廣場、美術館、博物館、藝術館（村）、演藝廳等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>文化資產利用、展演設施經營管理之行業（如劇院、音樂廳、博物館、演藝廳等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>文化資產應用及展演設施產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>工藝創作</li> <li>工藝設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>工藝創作、設計</li> <li>模具製作、材料製作、工藝品生產、展售流通、鑑定等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>工藝產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>電影</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影片製作、發行、演出，及提供器材、設施、技術以完成電影片製作等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電影產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>廣播電視</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>廣播電視產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>新聞</li> <li>雜誌（期刊）</li> <li>圖書</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>從事新聞、雜誌、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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>出版產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>廣告產業</li> </ul>





文化	有創意的方式	形成的產業
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 產品設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 產品設計產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 企業識別系統設計 (CIS)</li> <li>• 品牌形象設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 視覺傳達設計產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計師品牌</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計品牌時尚產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 建築物設計</li> <li>• 室內裝修設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 從事建築物設計、室內裝修設計等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 建築設計產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 將圖像、文字、影像或語音等資料</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 數位內容產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 飲食文化體驗</li> <li>• 生活教育體驗</li> <li>• 自然生態體驗</li> <li>• 流行時尚體驗</li> <li>• 特定文物體驗</li> <li>• 工藝文化體驗等行業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意生活產業</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 大眾普遍接受特色之音樂</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 流行音樂及文化內容產業</li> </ul>

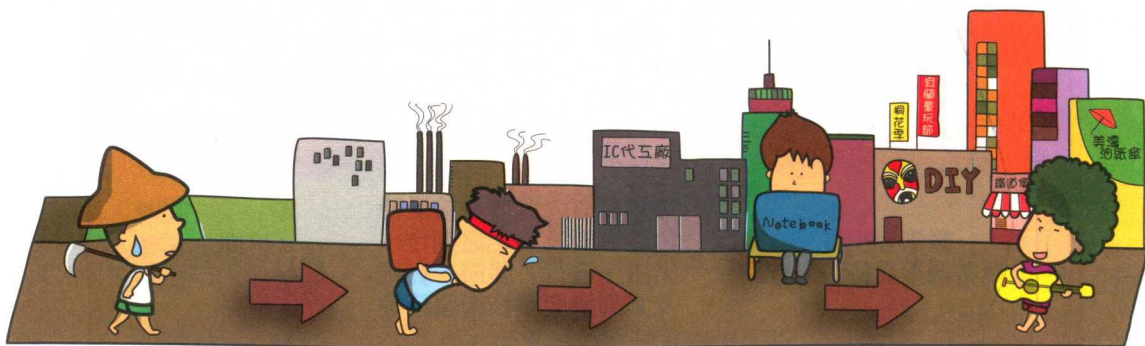
資料來源：文建會網站重新編排整理，<http://www.moc.gov.tw/law.do?method=find&id=264>, 2012/01/09

## 文化創意產業好嗎？

**這**個問題應該是很多人會問的？從阿公阿嬤那一代時，當老師最好，到爸爸媽媽這一代的科技新貴最優，可能是很多學生已經被耳提面命的觀念，當你一開口跟爸媽提到想從事文化創意產業時，你可能會看到老爸與老媽慌張的在幫你尋找溫度計。文化創意產業好嗎？這問題有點大，好在哪？為什麼好？我們慢慢幫你準備答案。

## 第四波經濟動力

**文**化創意產業的崛起來自於時代的演進及人們生活習慣的改變，尤其是近年周休二日的落實後，人們也越來越重視生活的內容及品質，帶動消費者願意花錢來享受無形的文化服務，所以文化創意產業被公認為繼「資訊產業」之後的第四波經濟動力。加上文化創意產業相較於工業及資訊產業對於環境所形成的傷害也較低，這也就是為何許多先進的各國政府近年會大大正視該產業的原因。



農業時代

工業時代

資訊時代

文創時代



## 台灣發展文化創意產業的歷史

**最**近有個有趣的廣告，廣告中的小朋友利用電腦簡報跟父母說明讓他養狗的理由，同樣的道理，了解了文化創意產業在過去的豐功偉業及未來的無限可能之後。身處在台灣的你我，更應該了解政府對該產業的態度，免得要跟家長解釋時，卻不知從何談起，以下跟大家說明近期與文化創意產業較相關的政府政策，藉由歷史閱讀的方式，或許會讓人感受到政府的重視程度不斷的加乘。當然為了不讓大家把好不容易好像有點懂的文化創意產業又給複雜化，我們就簡單將文化創意產業在台灣的發展分成三個階段。

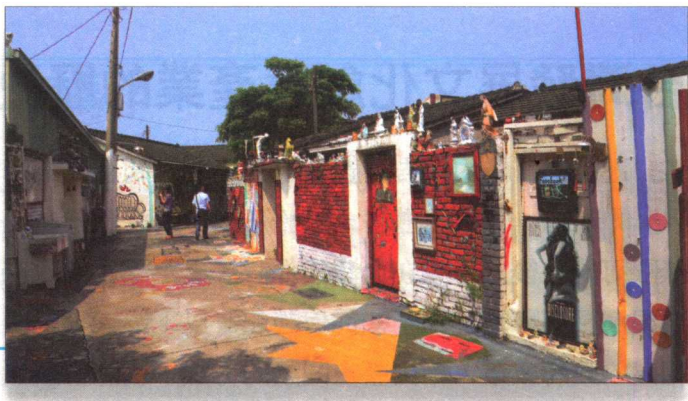


圖 1-1 台灣文創產業的發展

第一階段 90 年代，「文化產業化、產業文化化」，好繞舌的一句話，簡單來說文化產業化就是希望把文化重新包裝以創造經濟效益，產業文化化就是希望傳統的產業把文化包裝進去或整合至地方的文化特色當中。

嗯……我看到各位眼神中的迷惘，這時候就可以看出舉例的重要性了，不知道大家有沒有去過位在宜蘭蘇澳的白米木屨村，它就是一個非常成功案例，成功將其舊有的傳統文化 - 木屨產業，藉由文化體驗的方式加以重新包裝，讓旅客對這個地方產生興趣，進而帶動該地區的重新發展，讓舊有的文化活絡起來。文化創意產業在這階段的發展也成功的塑造出許多像白米木屨村的成功社區總體營造的成功案例，讓許多擁有文化的地區重新吸睛，也讓許多傳統的產業因為文化元素的注入，而意外的走紅。



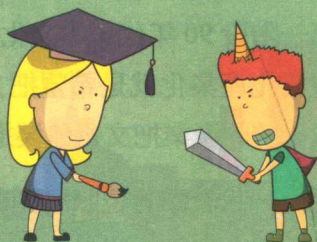


自強新村

也因為這樣的風向球持續發酵，再加上軟實力這個名詞越來越受到重視，政府於是將文化創意產業發展計畫納入「挑戰 2008 國家發展重點計畫」也開啟了 2002 至 2007 年政府對於文創產業的擴展，此階段由四大部會分頭進行，經濟部負責設計產業，教育部負責人才培訓，新聞局統籌媒體產業，文建會掌舵藝術產業。該計畫已在 2007 年執行完畢，四部會共投入 65.14 億元的經費。

### 補充說明

所謂「軟實力」，係由美國哈佛大學教授約瑟夫·奈伊（Joseph S. Nye）於 1990 年代提出來的，「軟實力」是指「國家依靠文化、理念和價值觀方面的因素來獲得影響力的能力」。其相對的概念，即「硬實力」（Hard Power）。根據奈伊教授的說法，「硬實力」是指「一國利用其軍事力量和經濟實力強迫或收買其他國家的能力」



在四大部會人力與經費的投入下，2002 至 2007 年間文化創意產業也繳出一張蠻漂亮的成績單，如下表整理。

表 1-2 2002-2007 文創產業成績表現

2002-2007 文化創意產業成績單	
營業額	增加 1,976 億元，年平均成長 7.78%
就業人數	增加 4.92 萬人，年平均成長 5.43%
榮譽	設計產業在國際四大獎項中獲獎數為 484 項

資料來源：作者自行彙整

也因為這樣的成績單，讓政府在挑戰 2008 結束之後更樂意在 2009 年緊接著推動許多與文化創意產業發展的相關計畫，其中較重要的除了將文化創意產業納入國家六大新興產業的其中一環之外，即是推動由 2009 至 2013 年的文化創意產業發展方案行動計畫。

該計畫的細則內容我們不多說，因為這有可能因此讓你有了跳著看的藉口，在此重點提醒，整個計畫內容包含對於文化創意產業的環境整備提出五大策略，及明訂六大旗艦產業，有關於六大旗艦產業我們將會在後續進行說明，在此就五大策略簡單整理如下表，假設後續你真的投入該產業，也比較會清楚些有哪些資源可以運用。

表 1-3 文創產業發展方案行動計劃 5 大策略內容

五大策略	策略內容重點
產業研發及輔導	建立諮詢輔導制度、建立產業情報網、跨界整合研發
多元資金挹注	提供各項獎勵措施、強化及落實原有的融投資機制
人才培育及媒合	培養中介專業人才、推動文創認證機制
市場流通及拓展	打造台灣文化創意品牌、整合資源開拓海內外市場
產業集聚效應	推動五大創意文化園區（華山、台中、嘉義、台南、花蓮）

資料來源：文化部文化創意產業發展方案動計劃





## 補充說明

### 六大新興產業

產業別	相關產業發展重點
生物科技	強化產業化研發能量，成立生技整合育成中心及生技創投基金成立食品藥物管理局以建構與國際銜接的醫藥法規環境。
綠色能源	協助太陽光電、LED 照明、風力發電、氫能及燃料電池、生質燃料、能源資通訊及電動輛等產業發展。
精緻農業	開發基因選種、高效能高生物安全生物工廠等新技術；推動小地主大佃農、結合觀光文創深化休閒農業等新經營模式；拓展銀髮族飲食休閒養生、節慶與旅遊伴手等新市場。
觀光旅遊	打造國際觀光魅力據點，推動無縫隙旅遊資訊及接駁服務，培養契合產業需求之國際觀光人才，成立行政法人加強市場開拓，推動旅行業交易安全及品質查核等評鑑。
醫療照護	擴充現階段醫療服務體系至健康促進、長期照護、智慧醫療服務、國際醫療及生技醫藥產業。
文化創意	以華文市場為目標，加強創意產業集聚效應、擴展國內外消費市場、法規鬆綁、資金挹注、產業研發及重點人才培育等環境整備策略。

資料來源：行政院經濟建設委員會，<http://www.cepd.gov.tw/m1.aspx?sNo=0012445,2012/01/11>

