

文創的法則

陳智凱、邱詠婷／著



36 ideas to learn in cultural & creative industries

Chih-Kai Chen PhD

Yung-Teen Chiu PhD

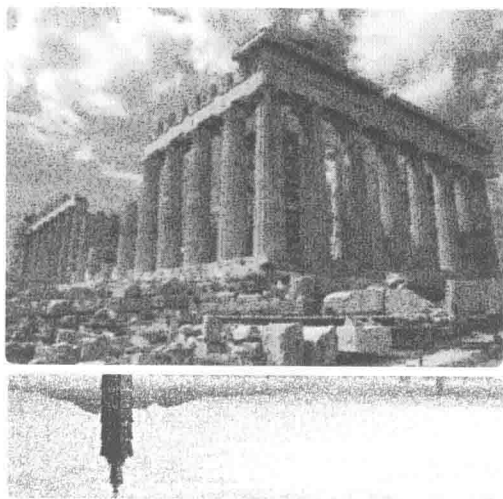
複雜來自於矛盾，感動來自於純粹

聯名推薦

- | | |
|-----|-----------------------------|
| 王志剛 | 前經濟部部長、中國信託創業投資公司董事長 |
| 林榮泰 | 臺灣创意设计中心董事長 |
| 柯文哲 | 臺北市長、前國立臺灣大學醫學院教授兼附醫創傷醫學部主任 |
| 夏鑄九 | 國立臺灣大學建築與城鄉研究所榮譽教授 |
| 梁國新 | 前經濟部次長、外貿協會董事長 |
| 黃恆獎 | 國立臺灣大學國際企業學研究所教授 |
| 黃榮村 | 前教育部部長、前中國醫藥大學校長 |



東華書局



文創的法則

陳智凱、邱詠婷／著

36 ideas to learn
in cultural & creative industries

Chih-Kai Chen PhD
Yung-Teen Chiu PhD

東華書局

文創的法則 / 陳智凱、邱詠婷著 -- 1 版 -- 臺北市：
臺灣東華，2016.1

152 面；14.8x21 公分

ISBN 978-957-483-850-9 (精裝)

1. 文化產業 2. 創意

541.29

104027248



文創的法則

著 者	陳智凱、邱詠婷
發行人	卓劉慶弟
出版者	臺灣東華書局股份有限公司
地 址	臺北市重慶南路一段一四七號三樓
電 話	(02) 2311-4027
傳 真	(02) 2311-6615
劃撥帳號	00064813
網 址	www.tunghua.com.tw
讀者服務	service@tunghua.com.tw
直營門市	臺北市重慶南路一段一四七號一樓
電 話	(02) 2382-1762
出版日期	2016 年 1 月 1 版

ISBN 978-957-483-850-9

版權所有 · 翻印必究

圖片來源：www.shutterstock.com

目錄

CONTENTS

序論 ... 008

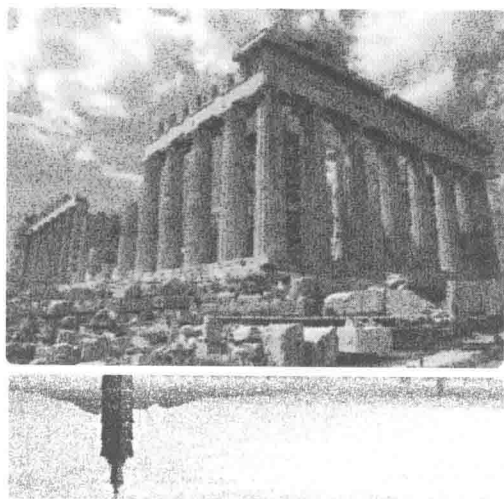
PART 1 策略

- 1 反幻覺 ... 011
- 2 反穿越 ... 013
- 3 反長尾 ... 015
- 4 靈媒和臥底 ... 017
- 5 不同媒體轉換 ... 019
- 6 卡桑德拉詛咒 ... 021
- 7 巴別塔神話 ... 023
- 8 非主流是未來主流 ... 025
- 9 完全競爭是場幻覺 ... 027
- 10 衍生市場效應 ... 029
- 11 半公共財特質 ... 031
- 12 進入障礙門檻 ... 033
- 13 非標準化顛覆 ... 035
- 14 富豪和漁夫 ... 037
- 15 大眾都是媒體 ... 039
- 16 價值是節點平方 ... 041
- 17 文本媒體匯流 ... 043
- 18 閱聽極大化 ... 045
- 19 剩餘極小化 ... 047
- 20 大量發行策略 ... 049
- 21 智財權交易所 ... 051
- 22 夢境溶解清醒 ... 053
- 23 反對黨執政症候 ... 055
- 24 節目用來干擾廣告 ... 057
- 25 出路是迷路 ... 059
- 26 開始動手的廢墟 ... 061
- 27 彼得堡矛盾 ... 063
- 28 不可預測的表演 ... 065
- 29 壓縮是延展 ... 067

- | | |
|-----------------------|---------------|
| 30 人潮反高潮 ... 069 | 6 寧靜 ... 101 |
| 31 經典是連續暢銷 ... 071 | 7 驅魔 ... 105 |
| 32 心理需要地理歸屬 ... 073 | 8 離開 ... 107 |
| 33 不同時空轉換 ... 075 | 9 閱讀 ... 111 |
| 34 藝術文化針灸 ... 077 | 10 正義 ... 115 |
| 35 去管制是更高階的管制 ... 079 | 11 存在 ... 119 |
| 36 複雜來自於矛盾 ... 081 | 12 曖昧 ... 125 |

PART 2 轉換，

- | | |
|--------------|---------------|
| 1 對望 ... 085 | 15 馬車 ... 135 |
| 2 回首 ... 087 | 16 選擇 ... 139 |
| 3 幻境 ... 091 | 延伸閱讀 ... 146 |
| 4 遊盪 ... 093 | 插圖出處 ... 149 |
| 5 遊戲 ... 097 | |



文創的法則

陳智凱、邱詠婷／著

36 ideas to learn
in cultural & creative industries

Chih-Kai Chen PhD
Yung-Teen Chiu PhD

東華書局

陳智凱 | 國立臺北教育大學文化創意產業經營學系所教授
國立臺灣大學國際企業學博士，曾任行政院院長室諮議、中山醫學大學專任及臺灣藝術大學等校兼任助理教授。出版《哄騙－精神分裂》等書籍十餘冊，SSCI 等國內外期刊、報章評論及政策文稿四百餘篇。

邱詠婷 | 國立臺北教育大學文化創意產業經營學系所副教授
國立臺灣大學建築城鄉學博士，美國加州柏克萊大學建築與都市景觀學士碩士 March，曾任國立臺北教育大學通識中心主任，實踐大學專任及臺北醫學大學、中原大學等校兼任助理教授。出版《空凍》等書籍並獲國家圖書館推薦為 2014 年度重要選書。

複雜來自於矛盾

陳宏

2015.9

感動來自於純粹

邱詠婷

2015.9

目錄

CONTENTS

序論 ... 008

PART 1 策略

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1 反幻覺 ... 011 | 15 大眾都是媒體 ... 039 |
| 2 反穿越 ... 013 | 16 價值是節點平方 ... 041 |
| 3 反長尾 ... 015 | 17 文本媒體匯流 ... 043 |
| 4 靈媒和臥底 ... 017 | 18 閱聽極大化 ... 045 |
| 5 不同媒體轉換 ... 019 | 19 剩餘極小化 ... 047 |
| 6 卡桑德拉詛咒 ... 021 | 20 大量發行策略 ... 049 |
| 7 巴別塔神話 ... 023 | 21 智財權交易所 ... 051 |
| 8 非主流是未來主流 ... 025 | 22 夢境溶解清醒 ... 053 |
| 9 完全競爭是場幻覺 ... 027 | 23 反對黨執政症候 ... 055 |
| 10 衍生市場效應 ... 029 | 24 節目用來干擾廣告 ... 057 |
| 11 半公共財特質 ... 031 | 25 出路是迷路 ... 059 |
| 12 進入障礙門檻 ... 033 | 26 開始動手的廢墟 ... 061 |
| 13 非標準化顛覆 ... 035 | 27 彼得堡矛盾 ... 063 |
| 14 富豪和漁夫 ... 037 | 28 不可預測的表演 ... 065 |
| | 29 壓縮是延展 ... 067 |

- 30 人潮反高潮 ... 069
- 31 經典是連續暢銷 ... 071
- 32 心理需要地理歸屬 ... 073
- 33 不同時空轉換 ... 075
- 34 藝術文化針灸 ... 077
- 35 去管制是更高階的管制 ... 079
- 36 複雜來自於矛盾 ... 081

PART 2 轉換，

- 1 對望 ... 085
- 2 回首 ... 087
- 3 幻境 ... 091
- 4 遊盪 ... 093
- 5 遊戲 ... 097

- 6 寧靜 ... 101
- 7 驅魔 ... 105
- 8 離開 ... 107
- 9 閱讀 ... 111
- 10 正義 ... 115
- 11 存在 ... 119
- 12 曖昧 ... 125
- 13 空凍 ... 129
- 14 鄉愁 ... 131
- 15 馬車 ... 135
- 16 選擇 ... 139

延伸閱讀 ... 146

插圖出處 ... 149

序論

現代的世界叫作速度和方位，時空壓縮讓人從起點直接進入終點，讓人無所不在卻又不在。讓人從任何地方出發，卻又不通往任何地方。

面對這個沒有存在感的時空，無論我們去了哪裡，其實好像哪裡都沒有去。所幸還有故事，讓我們可以透過文本，縱身時空大海，在不同媒體轉換的時空裡，和創作者與自我的靈魂進行鬼魅交涉，在這無聊的世界裡，創造充滿詩意的想像。讓人透過想像的張力在時空中延展，回到鄉愁的過去，連結美好的未來。

我們都活在必須不斷處理內外兩個世界，以及虛擬與真實之間的模糊曖昧。虛擬有時比真實更真。儘管我們用來解釋世界的神話、譬喻與寓言愈來愈少，但是我們也為自己創造了更多的符號，透過符號替我們在物質的世界中指引美好，填補內心的虛無。

或許事實根本一點也不重要了，事實像是一種毫無意義的人類範疇。反觀，故事才是我們的宗教。無論是過去真實或模擬的記憶，都為我們的思維和行動提供了擬真的劇本。文創，就是故事，讓人透過幻境找到真實，讓人透過想像的移動，停留在美好的感動！

Part 1

策略



1

反幻覺

幻覺（hallucination），是看見不存在；反幻覺（anti-hallucination），是看不見存在。

文創，是一場幻覺？夢想到火星攀岩？渴望到海底旅遊？現實等於自我禁錮，擬真朝向心智擴張。後現代的新世界是擬真的世界，擬真後要回歸的現實，是要脫離虛擬，還是脫離真實？還是透過虛擬找到真實。

後現代擬真的世界都是幻景，透過時空的再安置和濃縮，取代外在世界並與其分離，構成真實的時空，包括電影、表演藝術、主題樂園與線上遊戲都是典範，它不曾對擬真的真實提出質疑，而是讓人投入真實的態度、感動與體驗，重點是不讓人懷念真實！讓人透過幻境找到真實。文創，是一場反幻覺。

