

文化數位內容產業的經營策略 與發展環境

陳昭珍

國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所



大綱

各國數位內容產業策略

-  經濟部工業局**2003**數位內容產業白皮書

-  澳洲

-  愛爾蘭

台灣數位內容產業的優勢與劣勢



澳洲數位內容產業策略及行動綱領

- **2001**年起，澳洲政府積極建立完整的數位內容產業策略，以發展國內及全球性的數位內容及應用之生產、傳播、行銷產業
- 自**2001**年起進行三個階段的**Creative Industries Cluster Study**
 - Stage One provided a general scoping overview of creative digital industries
 - Stage Two focused at the level of the firm
 - Stage Three researched key issues raised by the earlier reports in more detail



The Key Findings of Stage one

- some creative and media industries like music and film post-production are undergoing significant change with the application of digital technologies;
- Australia's relatively small and fragmented domestic industry contrasts with the rising direct government support and increasing levels of vertical and horizontal integration observed in some industries overseas;
- cluster approaches potentially offer a means of addressing barriers and market failures for sectors producing digital content and applications; and
- while little evidence of clustering was found, other than in the film and computer games industries, it was considered that clustering approaches do potentially provide a means for addressing barriers and market failures in these industries.

Source: Creative Industry Cluster Study



The idea of 'cluster'

很多國家都有整合的政策，在各國使用的名詞不同，但都在談產業連結的重要性

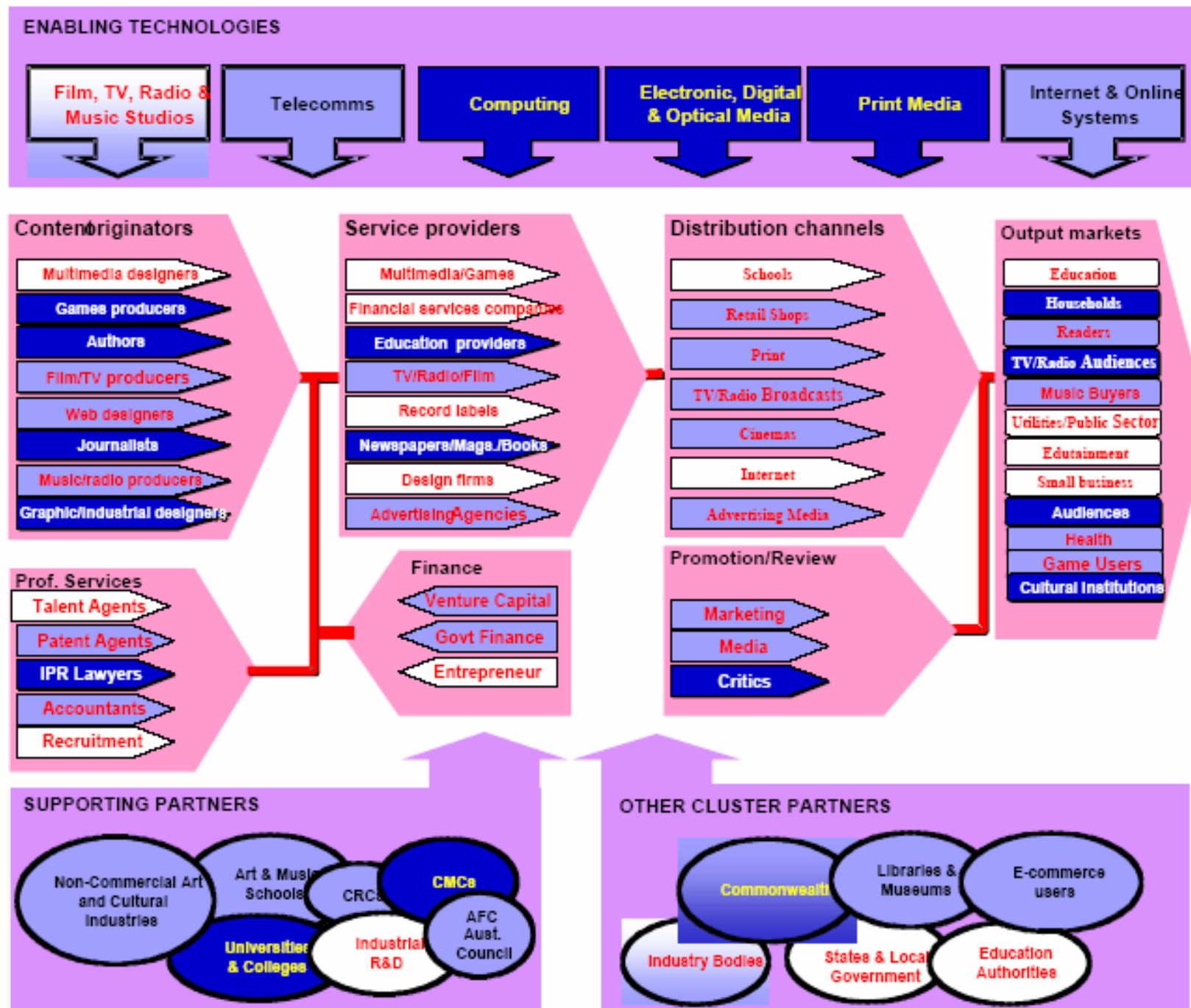
Scotland 的 'creative industries'

Canada 的 'new media'

Ireland 的 'digital media'

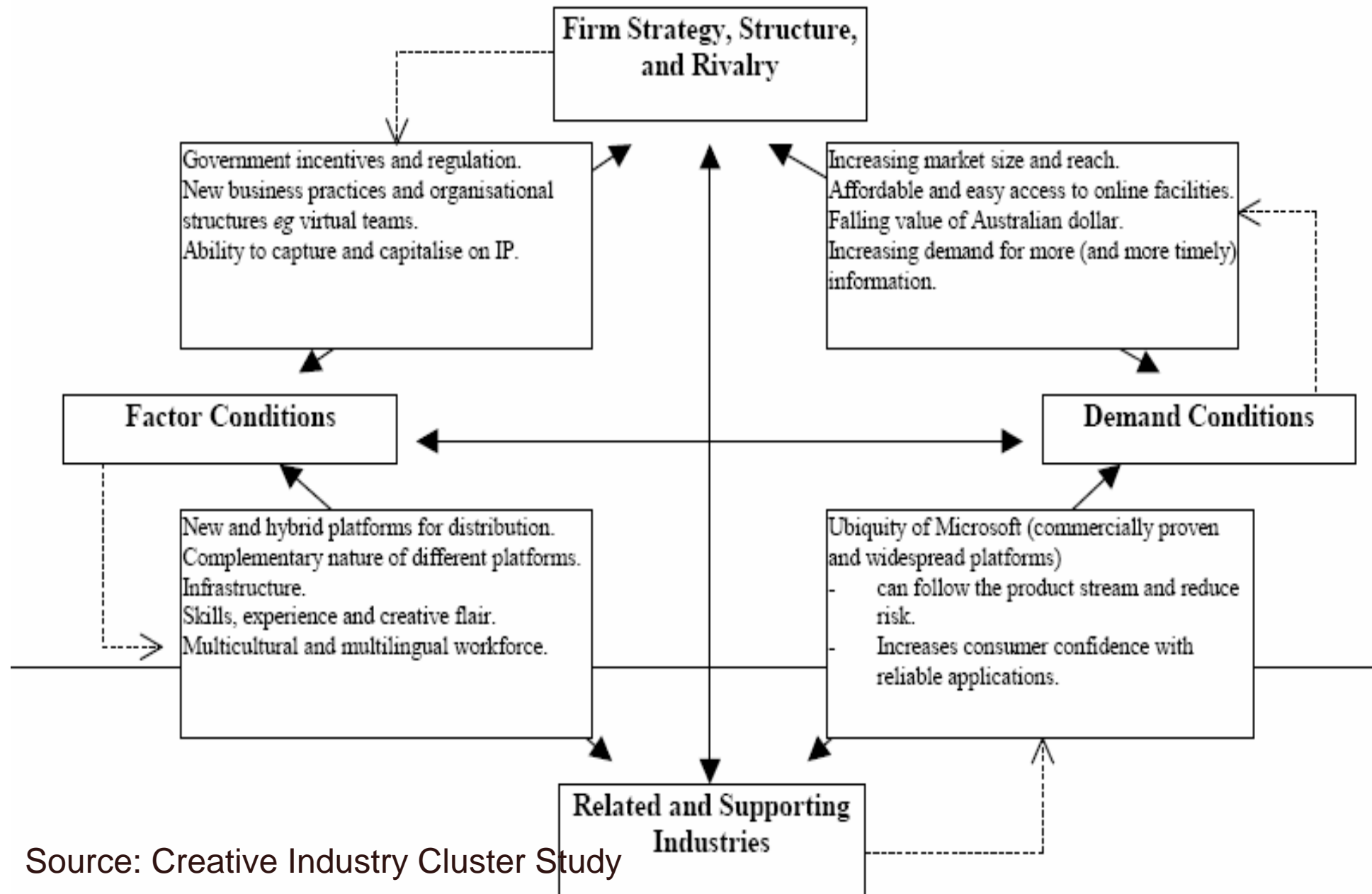
Source: Creative Industry Cluster Study



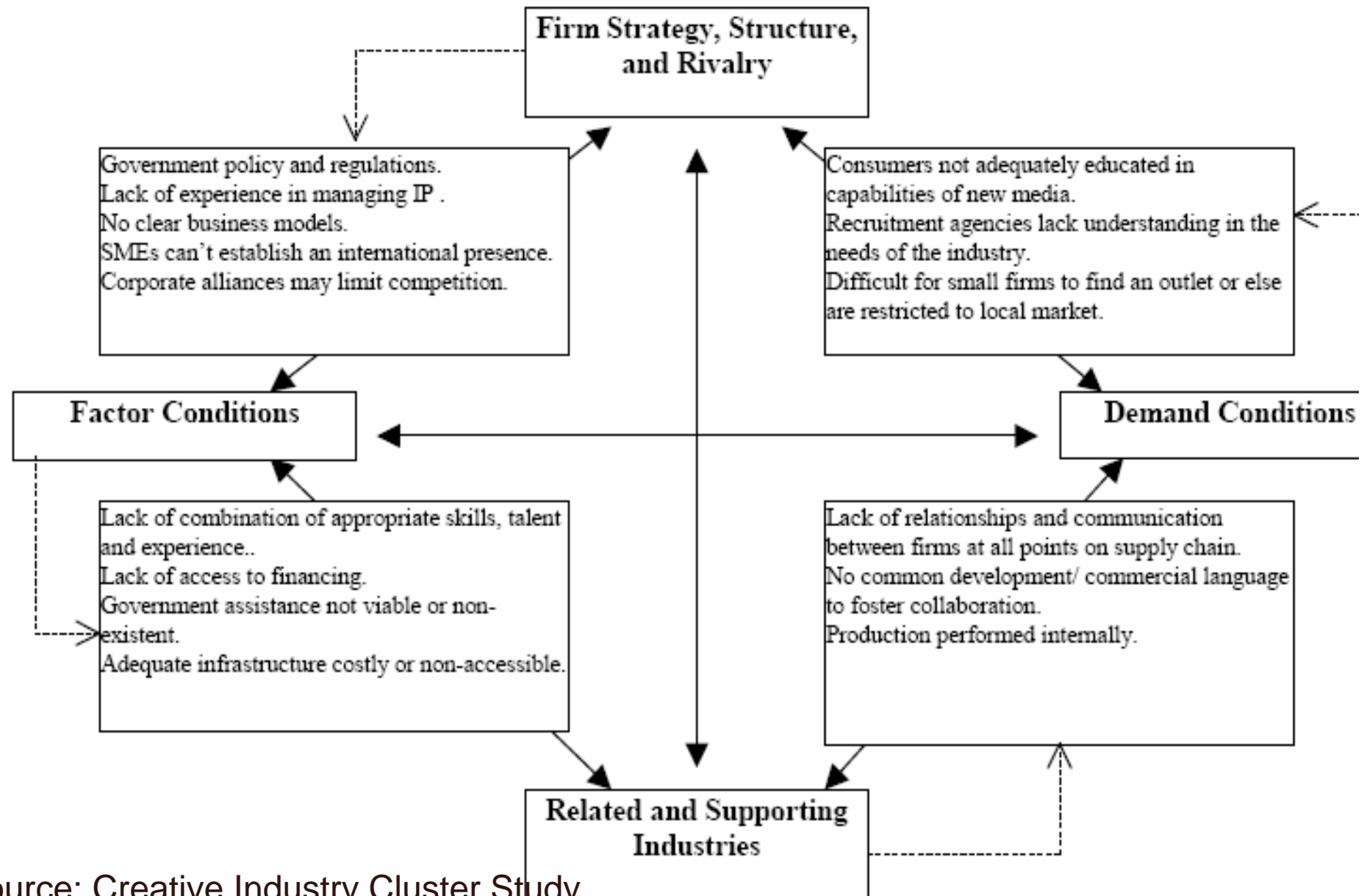


Adapted from

DRIVERS



BARRIERS



Source: Creative Industry Cluster Study

第二階段的研究

■ 主要針對個別廠商進行深入的質性研究，特別選擇四種產業：**electronic and interactive games, interactive multimedia, advertising and educational content**進行一連串的訪談，分析其 **value chain and value net**

Source: Creative Industry Cluster Study



第三階段的研究

- **Data and statistical indicators**
- **Leaderships, partnerships and networks**
- **Business practices**
 - **Digital content production**
 - **Intellectual property**
- **Markets, government and distribution**

Source: Creative Industry Cluster Study



澳洲數位內容產業策略及行動綱領

- 並於8 June, 2004由Hon Daryl Williams (Minister for Communications, Information Technology and the Arts) 任命 Tom Kennedy (CEO of Hyro Limited) 發展澳洲Digital content Industry Action Agenda的領導小組主席
- 此leader group 將於年提出對政府提出數位內容產業行動綱領報告



愛爾蘭數位內容產業策略

■ 根據愛爾蘭PricewaterhouseCoopers (PwC)的研究，全球數位內容市場在2001年超過178 billion，2006年將達434 billion

■ 選定發展五個高成長潛力的數位內容產業

■ Games

■ Digital Libraries

■ E-Learning

■ Business and Consumer

■ Telematics / Wireless Services

■ Non-Media Applications



Recommendations of Digital Content Industry for Ireland

- Funding and finance
- Research and Development
- Legal and Regulatory Environment
- Fiscal Environment
- Infrastructure
- Education and Skills
- Enterprise Development
- Public Sector Projects

Source : A Strategy for the Digital Content Industry in Ireland



Industry Classification

- **The Multimedia and Interactive Digital Content Industry**
 - **North American Industry Classification System (NAICS)**
 - **Statistical Classification of Economic Activities in European (NACE)**
 - **International Standard Industrial Classification (ISIC)**
 - **Japan Standard Industrial Classification (JSIC)**

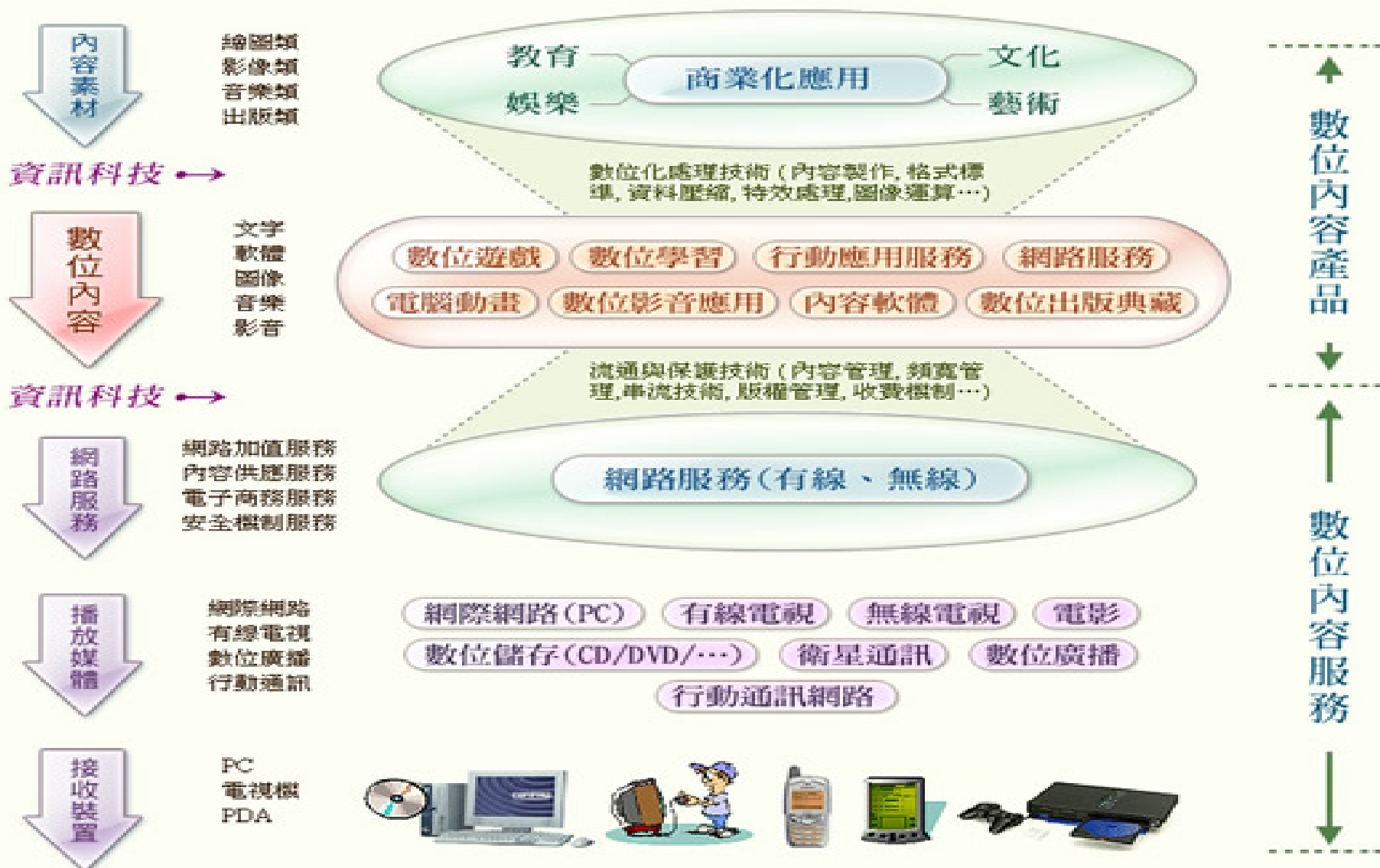


NAICS 2002

- Code 511: The publishing industries – Internet (newspapers, books, periodicals, directories, software)
- Code 512: Motion picture and sound recording (motion picture and video industries, sound recording industries)
- Code 513: Broadcasting –except Internet (radio and TV broadcasting, pay and specialty TV)
- Code 516: Internet publishing and broadcasting
- Code 517: Telecommunications (wired telecommunication services, wireless telecommunications carriers, telecommunication resellers, satellite telecommunications, cable)
- Code 518: Inter service providers, web search portals, and data processing services
- Code 519: Other information services (news syndicates, libraries and archives, etc.)



臺灣的數位內容產業



2003年產業發展現況

產 值	新台幣 1,983億元
公 司 數	約1,730家
員工人數	約43,000人
外銷比例	外銷占14%



2006年產業發展目標

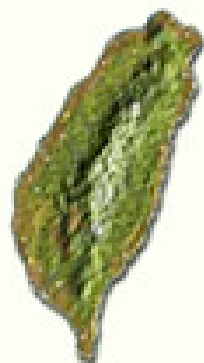
產 值	新台幣3,700億元 (CAGR=22.6%)
公 司 數	約3,000家 (增加1,319家)
員工人數	約70,000人 (增加37,000人)
外銷比例	提升至30%以上

※2006年目標為行政院於2002年5月13日核定

亞太地區數位
內容設計、開
發與製作中樞

• 亞太華文內容市場 •
創新領導
代工管理
國際內容市場華文化
華文內容產品精緻化

• 全球內容市場 •
ODM/OEM機會
國際接軌
技術快速跟隨
海外人才回國創業潮





• 亞太華文內容市場 •

創新領導
代工管理
國際內容市場華文化
華文內容產品精緻化

• 全球內容市場 •

ODM/OEM機會
國際接軌
技術快速跟隨
海外人才回國創業潮

〈2006年產值預計達新台幣3,700億元〉

一些個人的觀察

- 數位內容的數量與整合
- 應用技術的整合
- 使用模式與商業模式
- 使用者的心態
- 市場規模與廠商規模



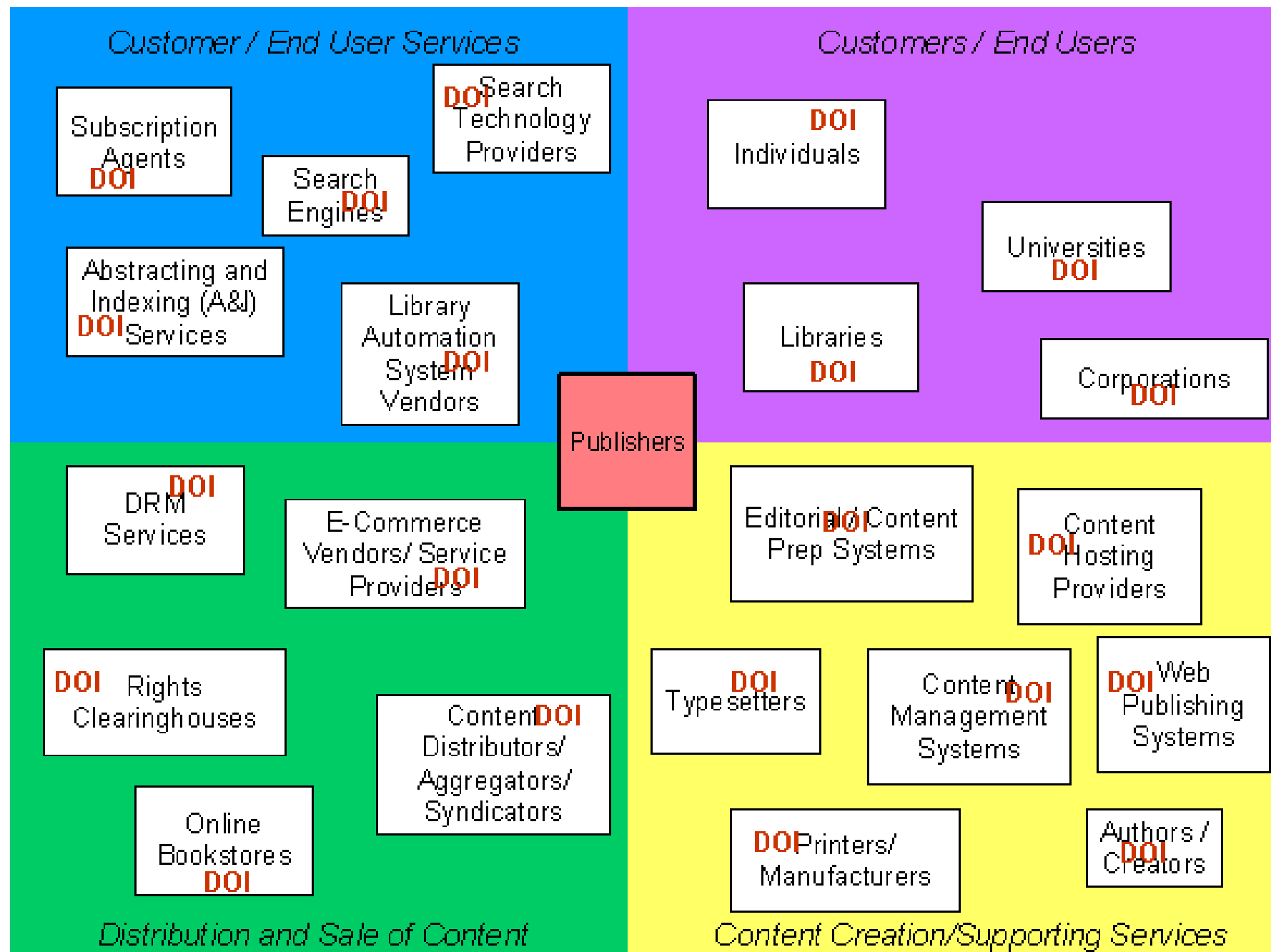
建議

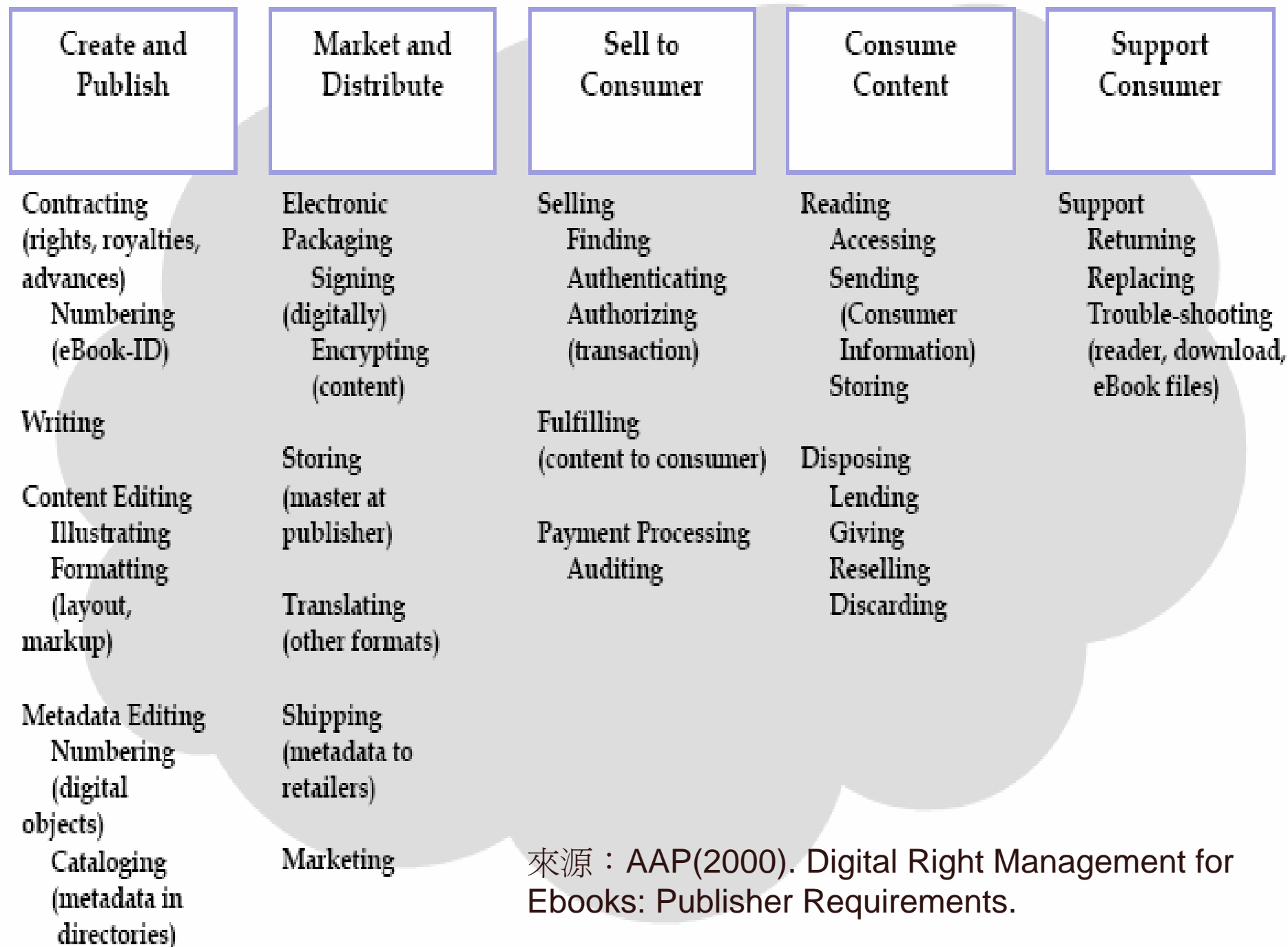
- 需要有更具體的研究及數據
- 市場定位
- 研究團隊與產業的結合
- 擬定行動方案

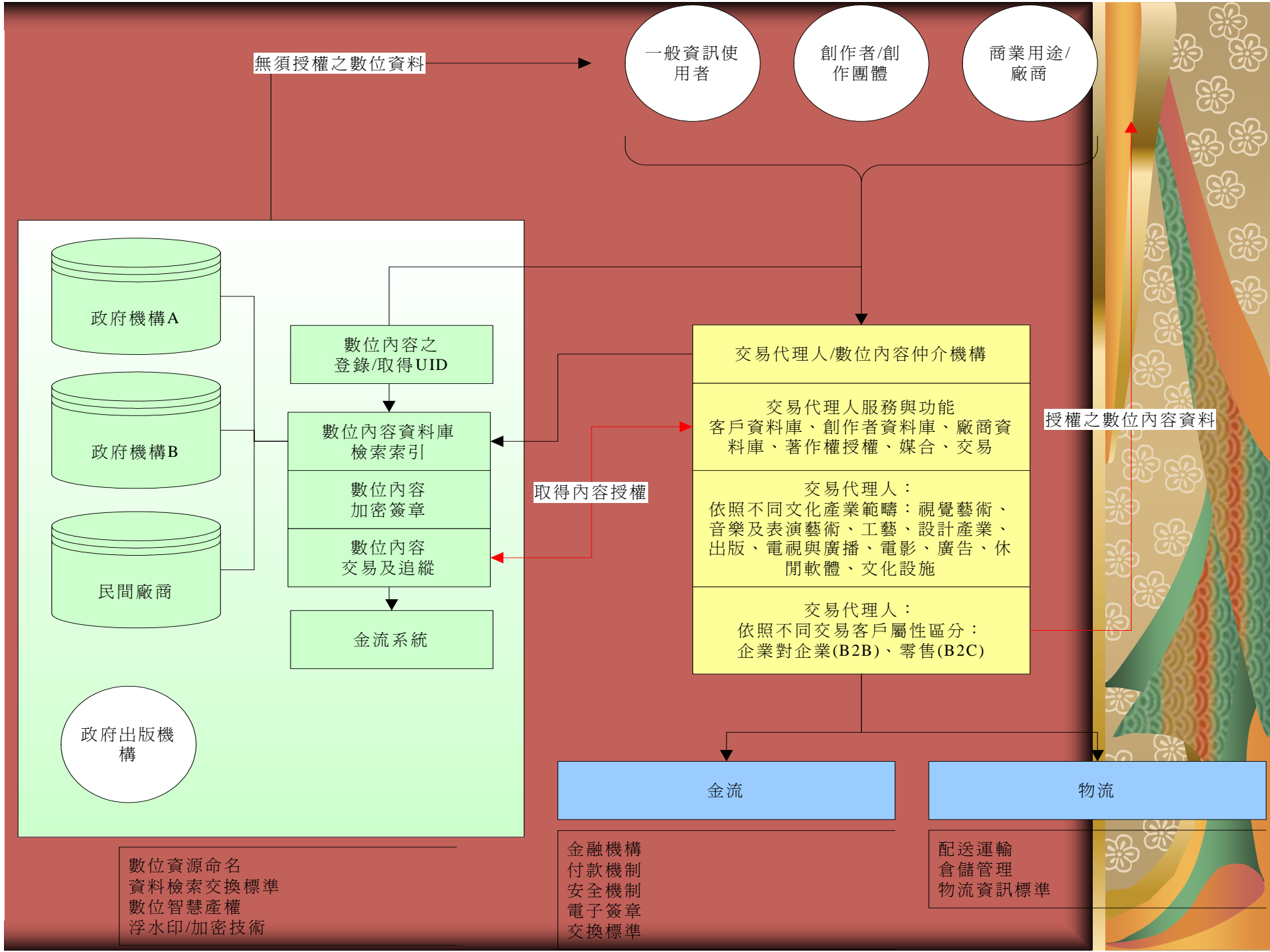
■ Union Catalog of Data Sources

- 國家數位典藏資源
- 國家文化資料庫
- 國家影音資料庫
- 數位學習資源
- 商業性資料庫
- 遊戲軟體及其他軟體
- 產業聯盟方案
- 建立相關標準
- 全面檢討數位內容著作權問題
- 教育訓練
- 獎勵企業投資









敬請批評指教

