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年起進行三個階斷的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

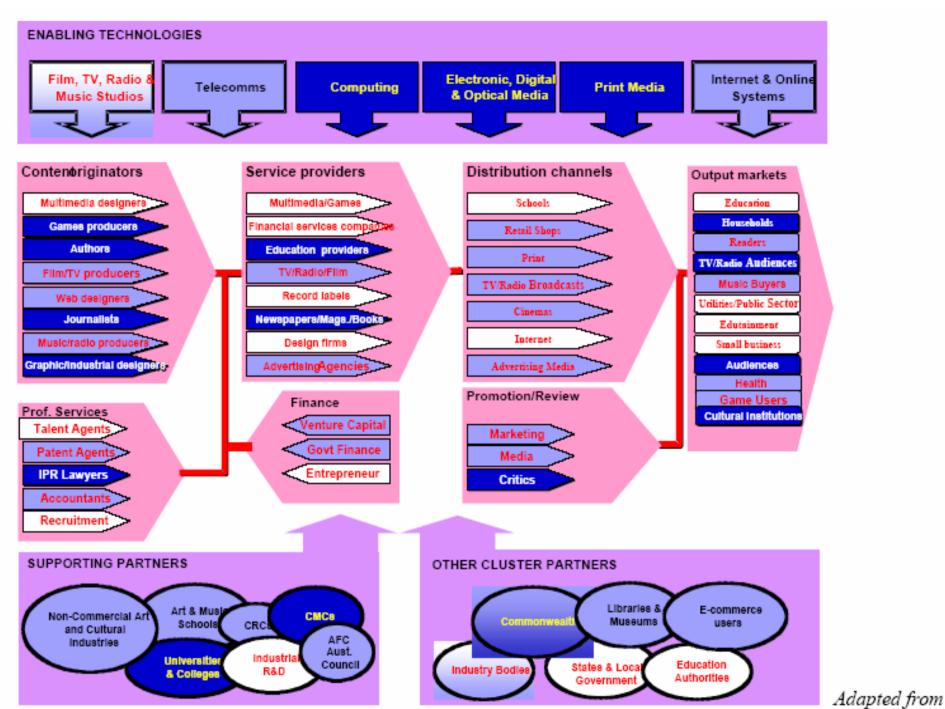
- some creative and media industries like music and film post-production are undergoing significant change with the application of digital technologies;
- Australia's relatively small and fragmented domestic industry contrasts with the rising direct government support and increasing levels of vertical 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.



The idea of 'cluster'

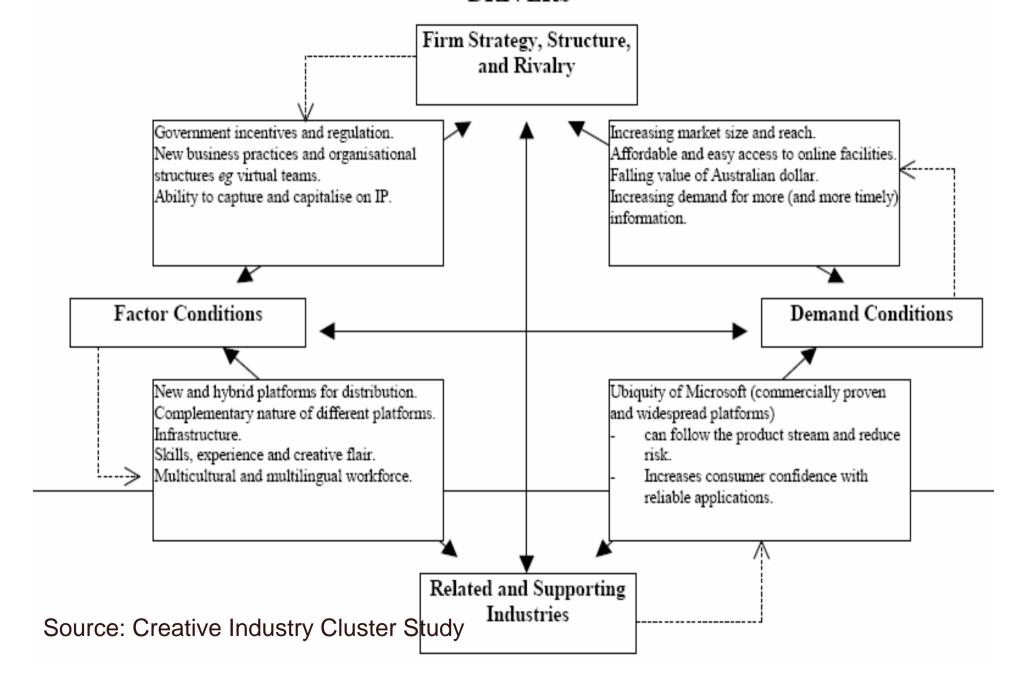
- 很多國家都有整合的政策,在各國使用的名詞不同,但都在談產業連結的重要性
 - M Scotland 的 'creative industries'
 - Canada 的 'new media'
 - M Ireland 的 'digital media'

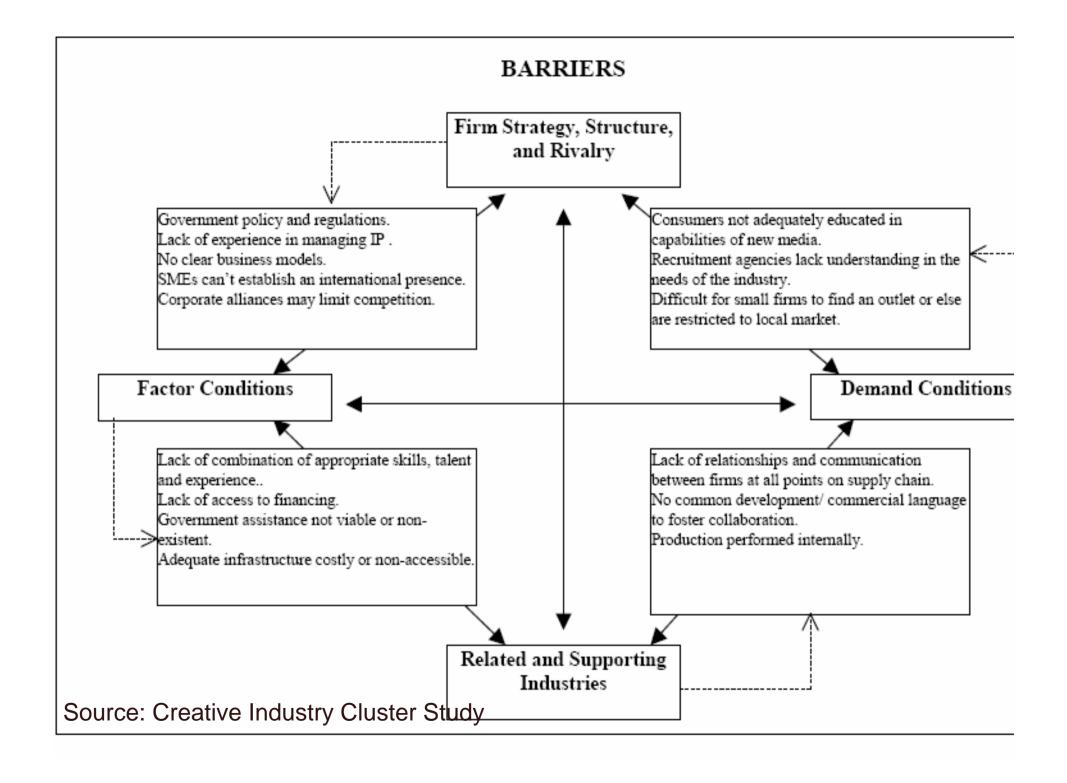




Creativity and Enterprise, Scottish Enterprise, Creative Industries Team, 1999

DRIVERS





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



第三階段的研究

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



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
 - **M** 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
- **Solution** 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.)





數位內容產

П



總圖額 影像類 音樂類 出版類

教育 娛樂

商業化應用

文化

藝術

資訊科技↔



文字 歌體 函像 音樂 影音

數位化處理技術(內容製作、格式標 進,資料壓縮,特效處理,圖像彈算…)

數位遊戲

數位學習)(行動應用服務)

網路服務

電腦動畫

數位影音應用)內容軟體

數位出版典藏

資訊科技 →



網路加值服務 內容供應服務 電子商務服務 安全機制服務

流通與保護技術(內容管理,頻寬管 理,串流技術, 版權管理, 收費機制…)

網路服務(有線、無線)

播放媒 館

網際網路 有線電視 數位廣播 行動通訊

網際網路(PC))

有線電視)

無線電視

電影

數位儲存(CD/DVD/···)

衛星通訊

數位廣播

行動通訊網路



PC. 電視機 PDA













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

| The state of the s | | |
|--|----------------------------|--|
| 産 値 | 新台幣3,700億元 (CAGR=22.6%) | |
| 公司數 | 約3,000家 (増加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年目標系行政院於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



〈2006年產值預計達新台幣3,700億元〉

一些個人的觀察

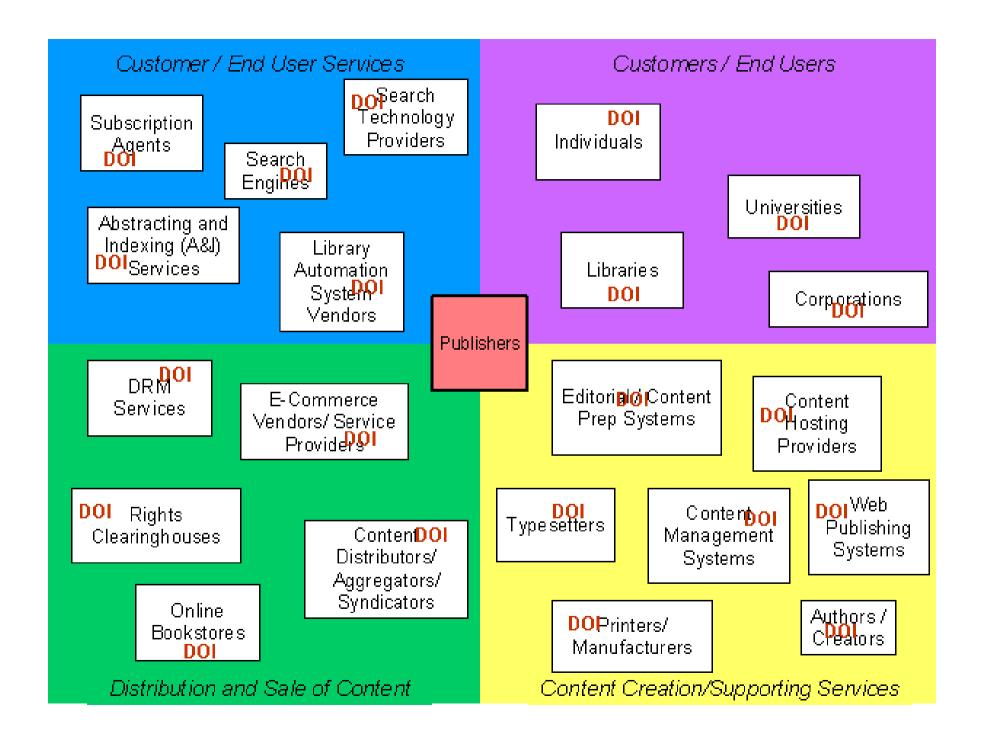
- 數位內容的數量與整合
- 應用技術的整合
- **使用模式與商業模式**
- 使用者的心態
- 市場規模與廠商規模



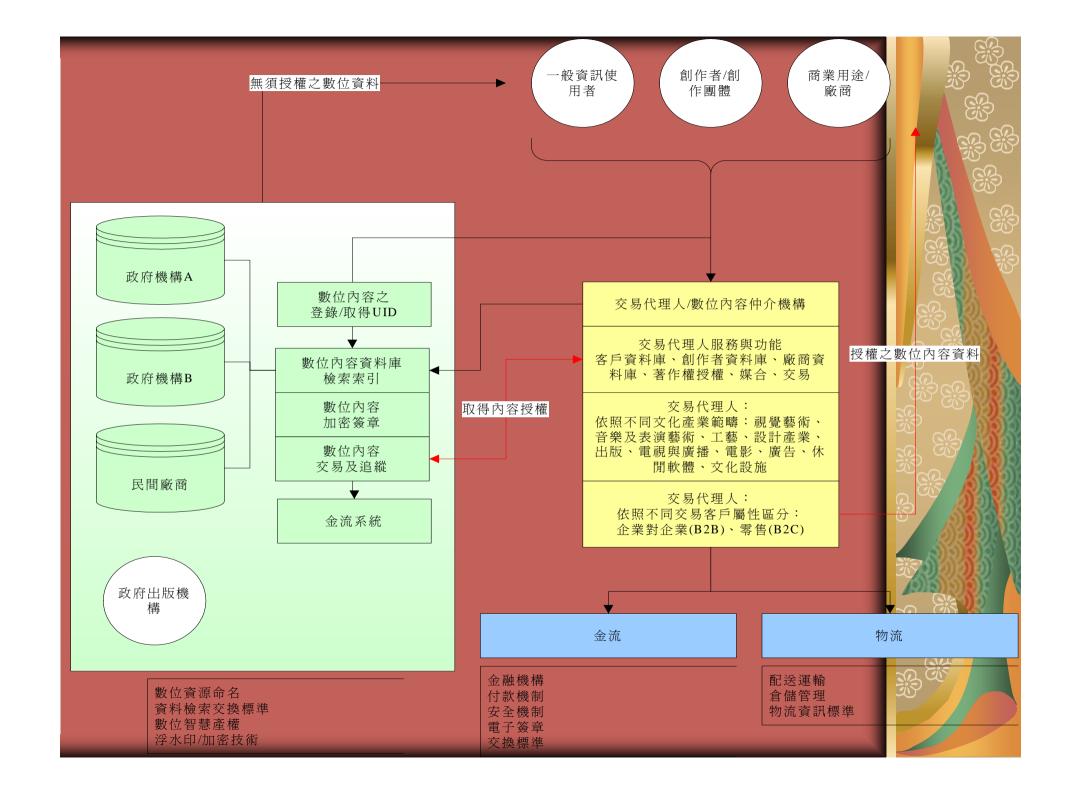
建議

- **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
- **凝定行動方案**
 - **Material Sources Material 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
 - 爾業性資料庫
 - 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**





| Create and Publish | Market and Distribute | Sell to Consumer | Consume Content | Support Consumer |
|------------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------|
| Contracting | Electronic | Selling | Reading | Support |
| (rights, royalties, | Packaging | Finding | Accessing | Returning |
| advances) | Signing | Authenticating | Sending | Replacing |
| Numbering | (digitally) | Authorizing | (Consumer | Trouble-shooting |
| (eBook-ID) | Encrypting | (transaction) | Information) | (reader, download, |
| | (content) | | Storing | eBook files) |
| Writing | | Fulfilling | | |
| | Storing | (content to consumer) | Disposing | |
| Content Editing | (master at | | Lending | |
| Illustrating | publisher) | Payment Processing | Giving | |
| Formatting | T1 | Auditing | Reselling | |
| (layout, | Translating | | Discarding | |
| markup) | (other formats) | | | |
| Metadata Editing | Shipping | | | |
| Numbering | (metadata to | | | |
| (digital | retailers) | | | |
| objects) | | | | |
| Cataloging | Marketing | 來源:AAP(2000 |). Digital Right M | lanagement for |
| (metadata in directories) | | Ebooks: Publishe | er Requirements. | |



敬請批評指教

