

從公部門的角色

談文化創意產業

文化藝術追求創意  
沒有創意就沒有生命  
缺乏產業化的概念  
不懂市場、不懂行銷

產業追求利潤

沒有利潤產業會倒閉

欠缺有創意的文化內涵

文化符碼、美學設計

大量製造、大量銷售、價格低廉

難脫代工命運

無法走向品牌經濟

產業，就是要賺錢。

要賺錢，就要有商業計畫。

資本、技術、市場、通路  
、客戶、品牌，一步一步壯大  
沒有市場，無法成為主流文化

# 台灣文化創意產業的範疇

一、文化部：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業。

二、經濟部：廣告產業、設計產業、設計品牌時尚產業、創意生活產業、數位休閒娛樂產業。

三、內政部：建築設計產業。

# 嘉義文化創意產業發展方向

- 一、廣播電視產業與電影產業
- 二、設計產業
- 三、工藝產業
- 四、創意生活產業
- 五、音樂與表演藝術產業

# 環境整備

- 一、資金挹注
- 二、產業研發輔導
- 三、市場流通及拓展
- 四、人才培育及媒合機制
- 五、產業集聚效應



文化部 文化內容策進院

設置條例1月9日經總統制定  
公布

行政法人，連結政府與民間  
的中介組織

# 內容

支持影視、流行音樂、圖文出版、數位出版、遊戲、時尚設計、藝術支援及文化科技應用等文化內容產業

方向

文化內容開發及產製

完善文化金融體系

拓展國內外通路

# 核心業務

1. 文化內容開發與應用
2. 完善文化金融體系
3. 產業人才開發及創新創業
4. 產業產製支持及設施管理
5. 國內外市場及通路拓展
6. 國家品牌國際布局
7. 智慧財產及著作權輔導
8. 文化內容產業趨勢研究

The end