

文化創意產業與博物館

龍華科技大學

文創創意與多媒體設計系

莫嘉廉

2016年3月15日

文化創意產業1

文化創意產業，或稱文化及創意產業（英文：Cultural and Creative Industry，或The Cultural and Creative Industries），簡稱文創產業

中文詞彙最早由中華民國行政院於2002年5月依照〈挑戰2008：國家發展重點計畫〉的子計畫「發展文化創意產業計畫」所確定。文化創意產業為臺灣官方定名，

文化及創意產業有時被稱為文化產業、創意產業、內容產業、數位內容產業、文化內容產業、創意工業、版權產業等。

目前推動文化創意產業的國家較出名者，如有英國、韓國、美國、日本、芬蘭、法國、德國、義大利、澳大利亞、紐西蘭、丹麥、瑞典、荷蘭、比利時等。

文化創意產業2

針對文化與創意面進行產業發展政策

文創產業的說法是源自美國，而英國將之具體發展為 國家發展主軸，最主要還是因為不同的政治環境造就的發展結果，由此可知，其他國家也應該依據不同的政治環境發展出自己的模式。

文化創意產業3

1997年由英國布萊爾內閣所推動的創意產業；同一時期，遭逢亞洲金融風暴的南韓，在總統金大中主導下也開始從電影與數位等產業開始發展「文化內容產業」，並成立韓國文化內容振興院（KOCCA）與通過《文化內容振興法》。採取類似做法者，也包括澳洲、紐西蘭、歐洲諸國等。而中國近幾年在藝術市場蓬勃、公共展演場地大建設（如798藝術區）下，除在既有製造業的優勢下群找出路外，也開始重視文創產業的發展、資源投注，並且參考臺灣的名詞與官方定義。

文化創意產業產業範圍

- 文化部主辦編輯
- 視覺藝術產業：
- 音樂與表演藝術產業：
- 文化展演設施產業：凡從事美術館、博物館、藝術村等之行業均屬之。
- 工藝產業：
- 電影產業：
- 廣播電視產業：
- 出版產業：
- 經濟部主辦編輯
- 廣告產業：

文化資產應用及展演設施產業

- 文化部指從事文化資產利用、展演設施(如劇院、音樂廳、露天廣場、美術館、博物館、藝術館(村)、演藝廳等)經營管理之行業。所稱文化資產利用，限於該資產之場地或空間之利用。

文化創意產業的定義

- 適用於「那些以無形、文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合的產業」。
- 這些內容典型地是被著作權保障著，並且可以採用產品 或者服務形式來表現。端視這個脈絡，文化產業或可被 視為「創意產業」
(Creative Industries)

選定原則

1. 就業人數多或參與人數多
2. 產值大或關聯效益高
3. 成長潛力大
4. 原創性高或創新性高
5. 附加價值高

文創商品開發主題範圍

- 1. 自創品牌（精品設計）
- 2. 個人工作室及創作坊
- 3. 地方文化或經濟產業視覺包裝
- 4. 形象商圈識別設計
- 5. 台灣社區總體營造
- 6. 兒童學習輔具製作
- 7. 青少年流行商品開發（文具用品、裝飾用品）
- 8. 旅遊休閒多媒體導覽
- 9. 影像紀實（數位內容典藏）
- 10. 文化地圖創作與商品開發
- 11. 復古流行商品（舊酒換新瓶）

博物館定義

- **博物館**（拉丁語、德語、英語、荷蘭語：Museum）又稱**博物院**，是安置一套文物典藏的建築物或機構。
- 博物館蒐藏並維護具有科學、藝術或歷史重要性的物件，並透過展示（常設展或特展），使公眾得以觀看這些物件。大多數的大型博物館位於世界各地的重要城市，更具地方性質的博物館位於較小城市、城鎮甚至鄉村。
- 早期的博物館始於富裕的個人、家庭或藝術的私人蒐藏，而且是珍罕或奇特的自然物件與文物。
- 現在博物館遍布世界各地。在古代的博物館，例如亞歷山卓的繆斯，其地位相當於現代的研究所。
- 一般人歸納出博物館所富有之功能為：典藏、研究、展示、教育四大項。

博物館工作

- 管理
- 研究
- 典藏
- 展示
- 教育

如何活用博物館

- 1. 動畫展示
- 2. 館藏商品化
- 3. 包裝設計
- 4. 數位媒體

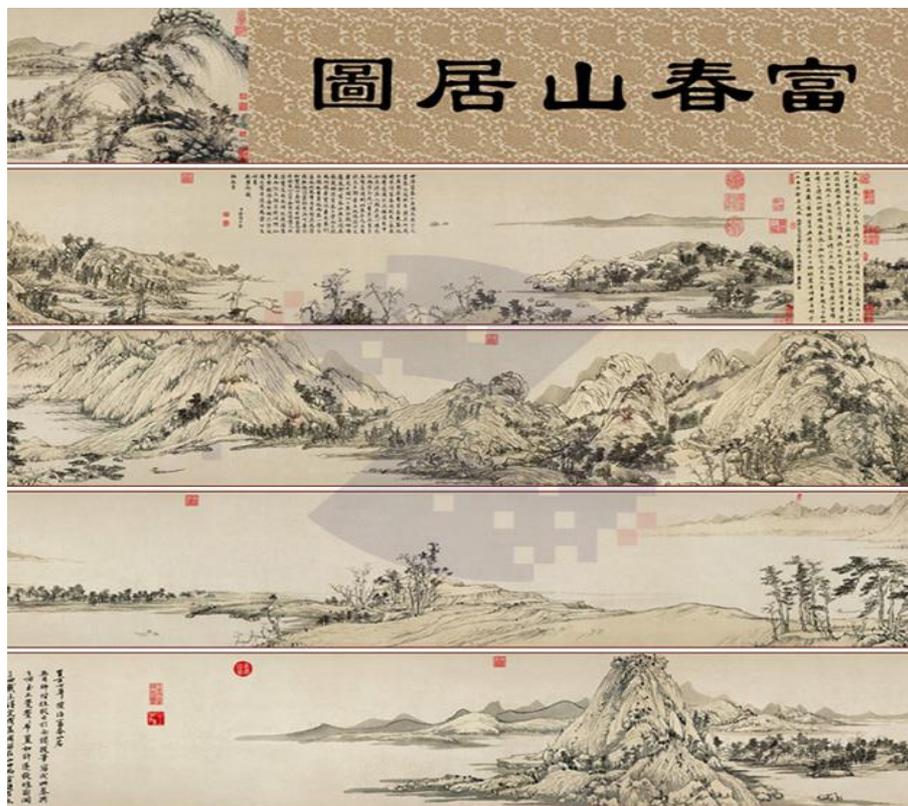
博物館與文創產業-以故宮為例

- 1朕知道了
- 2富村山居圖
- 3翠玉白菜

朕知道了



富春山居圖



翠玉白菜



謝謝 敬請指教