

文化創意產業內容及範圍草案總說明

為明確文化創意產業發展法之適用範圍，參酌「台灣文化創意產業發展年報」、經濟部文化創意產業推動小組「文化創意產業相關行業分類建議」、「中華民國稅務行業標準分類」，於現行已形成共識之產業範圍基礎上，依循國際標準行業分類，並配合相關中央目的事業主管機關產業政策推動之需求，訂定相關產業內容及範圍，爰依文化創意產業發展法第三條第二項規定，擬具「文化創意產業內容及範圍」草案如附表。

文化創意產業內容及範圍草案

附表

產業類別	主管機關	內容及範圍	備註
視覺藝術產業	行政院文化建設委員會	指從事繪畫、雕塑、其他藝術品創作、藝術品拍賣零售、畫廊、藝術品展覽、藝術經紀代理、藝術品公證鑑價、藝術品修復等行業。	產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事繪畫、雕塑及其他藝術品創作、藝術品的拍賣零售、畫廊、藝術品展覽、藝術經紀代理、藝術品的公證鑑價、藝術品修復等行業均屬之」。
音樂及表演藝術產業	行政院文化建設委員會	指從事戲劇、舞蹈相關業務(創作、訓練、表演等)、音樂劇或歌劇相關業務(樂曲創作、演奏訓練、表演等)、音樂現場表演或作詞作曲、表演服裝設計或製作、表演造型設計、表演舞台燈光設計、表演藝術經紀代理、表演藝術硬體服務(道具製作與管理、舞臺搭設、燈光設備、音響工程等)、藝術節經營等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事戲劇(劇本創作、戲劇訓練、表演等)、音樂劇及歌劇(樂曲創作、演奏訓練、表演等)、音樂的現場表演及作詞作曲、表演服裝設計與製作、表演造型設計、表演舞臺燈光設計、表演場地(大型劇院、小型劇院、音樂廳、露天舞臺等)、表演設施經營管理(劇院、音樂廳、露天廣場等)、表演藝術經紀代理、表演藝術硬體服務(道具製作與管理、舞臺搭設、燈光設備、音響工程等)、藝術節經營等行業均屬之」。</p> <p>二、「音樂詞曲版權代理」行業已列入第十五款流行音</p>

			<p>樂及文化內容產業範圍內，故不重複列入此產業範圍內。</p> <p>三、「表演設施及表演場地之經營管理」行業已列入「文化資產應用及展演設施產業」範圍，故不重複列於此產業範圍內。</p>
文化資產應用及展演設施產業	行政院文化建設委員會	指從事文化資產利用、展演設施經營管理之行業，如劇院、音樂廳、露天廣場、美術館、博物館、藝術館(村)、演藝廳等行業。	<p>產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報、「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事美術館、博物館、藝術村等行業均屬之」、「文化資產保存法」第三條對文化資產之定義。</p>
工藝產業	行政院文化建設委員會	指從事工藝創作、工藝設計、模具製作、材料製作、工藝品生產、工藝品展售流通、工藝品鑑定等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事工藝創作、工藝設計、工藝品展售、工藝品鑑定制度等行業均屬之」。</p> <p>二、參酌國立台灣工藝研究發展中心意見認為工藝產業屬微型產業，工藝品之生產製作及流通，能促進工藝品之完成與商品化，故將工藝產業之生產、模具製作、材料製作及工藝品流通增列於此產業。</p>
電影產業	行政院新聞局	指從事電影片創作、發行、映演、電影周邊產製服務等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事電影片創作、發行映演及電影周邊產製</p>

			<p>服務等行業均屬之」。</p> <p>二、「電腦動畫及特效製作」列入「數位內容產業」項下之電腦動畫產業，故不重複列於此產業之範圍內。</p>
廣播電視產業	行政院新聞局	指利用無線、有線、衛星或其他載具從事節目播送、製作、發行等行業。	<p>一、產業內容及範圍定義係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事無線電、有線電、衛星廣播、電視經營及節目製作、供應等行業均屬之」。</p> <p>二、參酌新聞局意見調修原廣播電視產業之內容定義。</p>
出版產業	行政院新聞局	指從事新聞、雜誌(期刊)或書籍等紙本創作、企劃編輯、發行流通等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事新聞、雜誌(期刊)、書籍、唱片、錄音帶、電腦軟體等具有著作權商品發行之行業均屬之」。</p> <p>二、「唱片出版或錄音帶出版」行業之內容偏向流行音樂及文化內容，已列入第十五款產業範圍內，故不重複列於此款產業範圍內。</p> <p>三、「電腦軟體發行」行業列入數位內容產業範圍內，故</p>

			<p>不重複列於此款產業範圍。</p> <p>四、為完整呈現出版產業之產業鏈，爰將紙本創作及企劃編輯列於此產業範圍內。</p>
廣告產業	經濟部	指從事各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置、獨立經營分送廣告、招攬廣告等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置等行業均屬之。獨立經營分送廣告、招攬廣告之行業亦歸入本類」。</p> <p>二、為統一管理廣告相關業務，參酌新聞局及經濟部意見電視廣告及廣播廣告製作行業係屬此「廣告產業」範圍內。</p>
產品設計產業	經濟部	指從事產品設計企劃、產品外觀設計、機構設計、原型與模型製作等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌經濟部設計產業發展旗艦計畫對「產品設計」產業之定義為：產品設計企劃、產品外觀設計、機構設計、原型與模型製作、流行時尚設計。</p> <p>二、「流行時尚設計」行業已列入「設計品牌時尚產業」範圍，故不重複列於此產業之範圍內。</p>
視覺傳達設計產業	經濟部	指從事 CIS 企業識別系統設計、品牌形象設計、平面視覺設計、網頁多媒體設計等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌經濟部設計產業發展旗艦計畫對「視覺傳達設計」產業之定義為：CIS 企業識別系統設計、品牌形象設計、平面視覺設計、廣告設計、網頁多媒體設計。</p>

			<p>二、「廣告設計」行業已列入「廣告產業」範圍內，故不重複列於此產業之範圍內。</p>
設計 品牌 時尚 產業	經濟部	指從事以設計師為品牌或由其協助成立品牌之設計、顧問、製造、流通等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事以設計師為品牌之服飾設計、顧問、製造與流通行業均屬之」。</p> <p>二、為避免限縮於設計師自行成立之品牌，參酌經濟部意見將範圍擴大包含由設計師協助成立之品牌。</p>
建築 設計 產業	內政部	指從事建築物設計、室內裝修設計等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌台灣文化創意產業發展年報及「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第六點：「凡從事建築設計、室內空間設計、展場設計、商場設計、指標設計、庭園設計、景觀設計、地景設計等行業均屬之」。</p> <p>二、查聯合國中央產品分類，8671 建築服務業之細類，包括 86711 顧問及先期設計之建築服務業、86712 建築設計服務業...等，8674 都市規劃及景觀服務業之細類，包括 86741 都市規劃服務業及 86742 景觀服務業，足見「建築服務業」與「都市規劃及景觀服務業」兩者分類不同；另展場設計、商場設計、指標設計、庭園設計、景觀設計或地景設計等，因涉及行銷推廣、櫥窗佈置、土地使用計畫或植栽規劃</p>

			<p>等事宜，並未納入上開 8671 建築服務業或 86712 建築設計服務業範疇，其與建築物設計尚無直接關聯。故參酌內政部上述意見，展場設計、商場設計、指標設計、庭園設計、景觀設計、地景設計等行業不列入「建築設計產業」範圍內。</p> <p>三、建築師法及建築物室內裝修管理辦法，業已明確規範建築師及室內裝修從業者之業務範圍，參酌內政部要求符合現行實務執行與需求之意見，將「建築設計產業」定義修正為「指從事建築物設計或室內裝修設計等之行業」。</p>
<p>數位內容產業</p>	<p>經濟部</p>	<p>指從事提供將圖像、文字、影像或語音等資料，運用資訊科技加以數位化，並整合運用之產品或服務之行業，如數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、數位出版典藏等行業。</p>	<p>一、產業內容及範圍係參酌經濟部「數位內容產業及文化創意產業優惠貸款要點」第五點：</p> <p>提供將圖像、文字、影像、語音等資料，運用資訊科技加以數位化，並整合運用之產品或服務之產業。例示如下：</p> <p>(一)數位遊戲：以資訊硬體平台提供聲光娛樂給予一般消費大眾。例如家用遊戲軟體、個人電腦遊戲軟體、掌上型遊戲軟體或大型遊戲軟體。</p> <p>(二)電腦動畫：以運用電腦產生製作的連續影像，廣泛應用於娛樂或其他工商業用途。</p> <p>(三)數位學習：以電腦等終端設備為輔助工具進行線上或離線之學習活動。例如數位學習內容製作、工具軟體、建置服務、學</p>

			<p>習課程服務。</p> <p>(四)數位影音應用：以運用數位化拍攝、傳送、播放之數位影音內容。例如傳統影音數位化或數位影音創新應用。</p> <p>(五)數位出版典藏。例如數位出版、數位典藏及新聞、數據、圖像等電子資料庫。</p>
創意生活產業	經濟部	指從事以創意整合生活產業之核心知識，提供具有深度體驗及高質美感之行業，如飲食文化體驗、生活教育體驗、自然生態體驗、流行時尚體驗、特定文物體驗、工藝文化體驗等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌經濟部工業局之創意生活網對創意生活產業之定義：「飲食文化體驗、生活教育體驗、自然生態體驗、傢飾時尚體驗、特定文物體驗及工藝文化體驗等行業」及台灣文化創意產業發展年報：「凡從事符合下列定義之行業均屬之：以創意整合生活產業之核心知識，提供具有深度體驗及高質美感之產業」。</p> <p>二、參酌經濟部意見，傢飾時尚體驗未能完全涵蓋創意生活產業之相關流行時尚體驗，爰將「傢飾」調修為「流行」時尚體驗。</p>
流行音樂及文化內容產業	行政院新聞局	指從事傳統或藝術音樂、文化內容以外，具有大眾普遍接受特色之創作、展演、經紀、仲介、流通等行業。	<p>一、產業內容及範圍係參酌行政院 2015 年「經濟發展願景計畫」、行政院新聞局「振興流行文化產業方案」及「台灣流行音樂中心計畫」、台灣流行音樂文化創意產業輔導政策建議案，爰將流行文化核心產業範圍界定為流行音樂、電視、電影及圖文出版等</p>

			<p>行業。</p> <p>二、惟鑒於流行音樂及文化內容產業發展已不再侷限於唱片、鐳射唱片、錄音帶之出版發行等形式，參酌新聞局意見，尚包含著作權益(詞曲、視聽、錄音著作)、表演(含演出場地、藝人經紀)等範疇，爰調修文字。</p>
<p>其他經中央主管機關指定之產業</p>	<p>中央主管機關指定文化創意產業時，得考量下列指標：</p> <p>一、文化創意產業提供之商品或服務具表達性價值及功用性價值。</p> <p>二、文化創意產業具成長潛力，如營業收入、就業人口數、出口值或產值等指標。</p>		<p>一、為減少各界疑義，爰參酌「持續向前：英國創意產業之經濟發展表現」(Staying Ahead: the Economic Performance of the UK's Creative Industries) 及韓國文化產業振興基本法第二條規定，擬定一指定文化創意產業之共通性具體指標，提供中央主管機關指定文化創意產業之參考。</p> <p>二、第一款之表達性價值如美學價值、社會價值或歷史價值等。</p> <p>三、第一款之功用性價值如建築物可住性、設計物可使用性或時尚設計衣物可穿戴性等。</p> <p>四、第二款所指成長潛力指標如下：</p> <p>(一) 營業收入有一定比例來自於表達性價值商業化後所生之營業收入。</p> <p>(二) 就業人口數之年成長達一定比率或總數已達我國總人口</p>

		<p>數之一定比例。</p> <p>(三) 文化創意產業之產品或服務出口之年成長達一定比率或出口總值達我國出口總值之一定比例。</p> <p>(四) 文化創意產業之產值之年成長達一定比率或達我國產業總產值之一定比例。</p>
--	--	--

備註：

1. 對附表之產業內容與範圍有疑義者，得申請各中央目的事業主管機關為產業認定。
2. 申請認定之產業若有橫跨二以上中央目的事業主管機關之虞者，由中央主管機關會同有關機關認定。