

數位內容產業

一、產業定義及範疇

台灣數位內容產業涵括 8 個次領域，包含 5 大核心產業與 3 大關聯產業，核心產業分別是數位遊戲、電腦動畫、數位影音、數位出版與典藏、數位學習 5 個領域，關聯產業則包含行動應用服務、網路服務及內容軟體 3 個領域。

表 1 台灣數位內容產業範疇

主要產業		關聯產業	
數位遊戲	<ul style="list-style-type: none"> ● 個人電腦遊戲 ● 線上遊戲 ● 家用遊戲機軟體 ● 商用遊戲機軟體 ● 行動遊戲軟體 	行動應用	<ul style="list-style-type: none"> ● 行動內容增值服務 ● 行動接收服務及系統整合
數位出版典藏	<ul style="list-style-type: none"> ● 內容出版 ● 流通服務 ● 電子書閱讀器 	網路服務	<ul style="list-style-type: none"> ● 網路內容提供(ICP) ● 網路增值服務(ISP) ● 網路儲存服務(IDC)
數位影音	<ul style="list-style-type: none"> ● 數位音樂 ● 數位 KTV ● 數位影視廣播 ● 影音租售 ● 數位電子看板與服務 	內容軟體	<ul style="list-style-type: none"> ● 多媒體影音工具/軟體 ● 嵌入式軟體 ● 系統整合服務 ● 其他軟體
電腦動畫	<ul style="list-style-type: none"> ● 電視動畫 ● 電影動畫 ● 新媒體動畫 ● 肖像授權及衍生商品 		
數位學習	<ul style="list-style-type: none"> ● 教材 ● 工具/平台/系統 ● 整合服務 ● 學習用硬體/載具 		

二、台灣產業環境介紹

數位內容產業為新世紀明星產業，具有發展知識經濟與數位經濟雙重指標意義，而家用寬頻及行動上網的普及，更成為全球數位內容產業發展的一大助力。目前台灣網路應用普及率已經過半，行動上網用戶快速增加，也使得行動網路的增值服務備受重視，加上全球資訊與通訊科技能力的提昇，帶動數位內容產業蓬勃發展，台灣亦因而受惠。

根據調查推估，2012 年台灣數位內容產業產值約為 6,338 億元新台幣，較 2011 年產值 6,003 億元新台幣成長約 5.59%，其中成長的動能來自於：教材內容結合學習終端，以及智慧教室成功整體輸出帶動數位學習產業快速成長；數位電視元年的啟動，帶動國內數位電視及 IPTV 用戶快速成長；智慧終端的興起，帶動網路視頻、數位音樂服務接受度和普及率的提升；融合真人和動畫的劇情，意外擦出賣座火花，成為動畫電影的成長新動能；手機動畫成功打入中國大陸利基市場；動畫展演、智慧教室等整廠輸出服務，為台灣數位內容產業注入新商機。

三、產業鏈缺口分析

台灣主要數位內容產業架構鬆散，缺口仍多，加強之道如下：

- 策略一：建立良好環境，做好基礎建設，尤其智權制度之完善考量。
- 策略二：廣大華人市場興起，中華文化深遠，可作為開發產品創意的依據，吸引外商投入。
- 策略三：和國際廠商成為伙伴，提供相關技術、人才或成品，切入產業鏈。
- 策略四：建立開發平台，加強影像處理技術，積極培育數位內容人才。
- 策略五：協助廠商建立通路、經銷商與分銷資訊，成功拓銷海外市場

數位內容吸引僑外商來台投資之合作模式如下：

- 合資製片
 - 以國際合作的方式，先以一部 3D 動畫電影合作開始。
 - 台灣廠商與國際廠商合作製作、發行。
- 研發中心設立
 - 加強合作模式，設立數位內容研發據點。
 - 以台灣為據點，進軍華人文化圈。

四、在台投資優勢

1. 台灣 2012 年數位內容產業產值約為 211.2 億美元，較 2011 年產值成長約 5.59%。
2. 經濟部推動「數位內容產業發展行動計畫」推動台灣成為全球數位內容產業發展成功之典範，並成為娛樂及多媒體創新應用的先進國家，提供多項產業政策優惠與補助措施。
3. 2012 年台灣數位影音產業總產值約為 22.26 億美元，較 2011 年成長 11.05%。電視台系統業者 2012 年全面數位化以及發展一雲多屏影音服務將帶動數位影音產業快速成長。
4. 2014 年具聯網功能的智慧電視(Smart TV)滲透率，將從 2011 年的 20%一舉攀升至 62%，將於 2014 年創造出 17 億美元產值之智慧電視服務產業。

五、商機與潛力

根據調查推估，2012 年台灣數位內容產業產值約為 211.2 億美元，較 2011 年產值 200.1 億美元成長約 5.59%，其中成長最快的為數位出版與典藏產業，受到電子書及 iPad 帶動，數位出版產業大幅成長。

表 2 2012 年台灣數位內容產業產值 (單位：億美元)

	遊戲	動畫	出版/ 典藏	影音	學習	行動 應用	內容軟 體	網路 服務
2011 年 產值	14.53	1.5	23.87	19.8	11.07	24.37	58.03	46.93
2012 年 產值	13.56	1.76	17.1	22.26	15.5	28.16	64.73	48.1
年成長率 (%)	-7.15%	14.77%	-39.59%	11.05%	28.58%	13.45%	10.35%	2.43%

資料來源：經濟部數位內容產業推動辦公室，2013/05

1. 電腦遊戲

由於網頁遊戲及 SNS 社群遊戲進入門檻較低，吸引越來越多中小型業者加入研發和營運的行列，而為增加更大的獲利空間，很多遊戲開發商都兼具運營網頁遊戲。

2. 電腦動畫

台灣動畫產業主要區分為電視動畫、電影動畫、新媒體動畫及肖像授權與衍生商品等 4 大產業結構，2012 年台灣電腦動畫產業產值約 1.76 億美元，較 2011 年成長約 14.77%。

3. 數位影音

2012 年台灣數位影音產業產值約為 22.26 億美元，相較於 2011 年的 19.8 億美元，成長了 11.05%。

(1) 數位電視服務：

為推動國內數位電視的發展，政府自 2012 年 7 月 1 日開始，國內類比電視訊號將全面關閉。未來所有內容業者的產出將在數位雲端平台上播放，加速國內數位影音產業朝向雲端、多螢等趨勢發展。

(2) 數位影音廣播：

台灣偶像劇作品的產製量及品質，也早已具備足夠的海外輸出實力，戲劇版權已賣至中國大陸、香港、澳門、新加坡、馬來西亞、泰國、印尼、越南、韓國、日本、北美地區、紐西蘭及澳洲等地，電視劇內容上的既定優勢已存在。

(3) 數位音樂：

台灣發展模式較異於全球發展路線，在下載商店(如蘋果公司的 iTunes store)及數位產品結合音樂綁售型態方面相對缺乏，值得外資引入其商業模式。

4. 數位學習

2012 年台灣數位學習產業產值約為 15.5 億美元，較 2011 年成長 28.58%。由於近 2 年來行動載具的快速成長，特別是 iPad 的推出帶動了平板電腦銷售熱潮，其應用不僅在遊戲及娛樂上，也有助於幼兒學習和學校教育的推廣。

5. 關聯產業

2012 年關聯產業產值約有 140.99 億美元，平均成長率為 8.27%，其中行動應用服務產業、內容軟體產業、網路服務產業產值則分別為：28.16 億美元、64.73 億與 48.1 億美元。

六、政策與優惠措施

1. 數位內容產業發展補助計畫

工業局以創新之計畫補助審查機制，包括數位內容產業中創意構想／可行性研究、原創開發、商品開發以及衍生商品/應用服務開發等類別之計畫均可申請補助，補助比例最高以 50% 為上限。

2. 輔導電影產業數位升級辦理要點

鼓勵電影事業購置數位化設備器材及技術，並協助我國數位人才訓練、建構數位娛樂環境，以促進整體電影產業之發展、提昇電影後製水平。申請對象為依我國電影法設立之電影事業。