

專案質詢

9-2-1-0058

立法院議案關係文書 中華民國 105 年 9 月 7 日印發

案由：本院李委員彥秀，建請行政院檢討我國文創產業之發展重點。長期以來，文創政策屢受到質疑與抨擊，其中包含遊戲、出版、影視音、動漫等七大類，仍未見政府之發展核心重點與戰略方向。茲事體大，至關重要，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、鑒於每一項政策的推行，不僅是施政的目標在哪裡，最關鍵的問題在於，如何做才能達成目標。近幾年，全球不少國家的文創產業成長率更是快速攀升，以中國、南韓等文創大國而言，都有一定發展的瓶頸。其次，文創產業佔 GDP 比重不高，但出口實力不容小覷，其價值展現在它的宣傳力，包含幫特定品牌的商品置入性行銷等比比皆是，另文創產業更是行銷國家軟實力之表現。
- 二、再者，文創的進步不僅能帶動其他產業的發展，更是文化傳播力的實踐。此體現包含人文藝術、民俗風情，甚至民眾生活的所有，甚至影響到思考與行為的模式。然文創產業的振興發展及策略方向，不僅是讓台灣進軍國際的重點與關鍵，更能展現台灣的軟實力。
- 三、2008 年時，政府已將影視產業列入文創產業的五大項目之中，如果已成為核心發展產業，就更將政策與資源對症下藥。所以切勿再有缺乏實際且實質有效的行動，否則僅僅只是淪為更多口號政策。