

目 錄

緒論	014
第一篇 全球發展綜觀	022
第一章 全球發展概況	023
第一節 全球主要規模市場	027
第二節 市場成長表現分析	035
第二章 亞太三大市場	050
第一節 日本	050
第二節 南韓	077
第三節 中國大陸	089
第二篇 台灣數位內容產業發展概況	120
第一章 產業發展基礎	121
第一節 產業範疇	121
第二節 基礎環境	123
第二章 產業發展現況	126
第一節 數位遊戲	127
第二節 電腦動畫	136
第三節 數位影音	146
第四節 數位出版與典藏	161
第五節 數位學習	169
第六節 關聯產業	179

第三篇 台灣數位內容產業推動計畫與成果	185
第一章 重要推動計畫	186
第二章 經濟部工業局	190
第三章 其他部會	217
第一節 文化部	217
第二節 教育部	222
第三節 國家通訊傳播委員會	228
 第四篇 台灣數位內容產業的重要議題	 233
第一章 B4G帶動數位內容之應用及新商機	234
第二章 電子商務、NFC移動支付對數位內容之機遇	242
第三章 微應用時代對數位內容產業之變革	249
第四章 東協市場崛起看台灣數位內容產業之新機會	256
 綜論 台灣數位內容產業的未來展望	 267
第一節 整體產業	268
第二節 數位遊戲	269
第三節 電腦動畫	271
第四節 數位影音	272
第五節 數位出版與典藏	273
第六節 數位學習	274

目 錄

附錄	278
附錄一 2015年全球重要數位內容展會	279
附錄二 政府輔導補助措施	292
附錄三 文化部辦理加強投資文化創意產業實施方案作業要點	300
附錄四 數位內容產業重要記事	305