

目 次

緒論	14
第一篇 全球發展綜觀	22
第一章 全球發展概況	23
第一節 全球主要市場表現與趨勢	23
第二節 全球主要次產業表現與趨勢	30
第二章 亞太主要市場	38
第一節 中國大陸	38
第二節 日本	54
第三節 韓國	68
第三章 小結	84
第二篇 臺灣數位內容產業發展概況	89
第一章 數位經濟發展下的產業發展範疇	90
第一節 產業範疇	90
第二節 基礎建設環境	95
第二章 產業發展概況	98
第一節 數位遊戲	100
第二節 電腦動畫	103
第三節 數位學習與數位出版	107
第四節 體感科技	120
第三章 小結	126

第三篇 臺灣數位內容產業推動計畫與成果	129
第一章 數位國家・創新經濟發展方案與成果	130
第一節 數位國家・創新經濟發展方案推動現況	130
第二節 數位國家・創新經濟發展方案推動成果	140
第二章 經濟部工業局數位內容產業推動計畫與成果	147
第一節 建構促進產業發展與技術支援環境	148
第二節 推動AR/VR產業	158
第三節 人才培育	170
第四節 數位內容產業發展計畫補助案之個案調查成果	174
第三章 其他部會數位內容產業推動計畫與成果	191
第一節 文化部	191
第二節 教育部	205
第三節 國家通訊傳播委員會	213
第四節 其他：故宮新媒體應用－故宮花蝶館	219
第四章 小結	221
第四篇 數位內容產業之趨勢與重要議題	223
第一章 國際數位經濟新體驗模式借鏡	224
第一節 日本動漫產業跨域發展趨勢	224
第二節 韓國邁向發展VR主題樂園之路	243
第三節 歐洲數位科技的新體驗模式	254
第二章 數位內容新營運模式探討	268
第一節 區塊鏈遊戲的營運模式探討	268

目 錄

第二節 數位分身 (Digital Twin) 發展對我國的啟示·····	282
第三節 中國大陸企業數位科技創新應用·····	292
第三章 臺灣數位內容產業發展與未來展望 ·····	306
第一節 臺灣數位內容產業發展範疇與展望·····	306
第二節 臺灣數位內容產業發展對產業政策的影響·····	310
附錄 ·····	313
附錄一 2019年全球重要數位內容展會 ·····	314
附錄二 政府輔導輔助措施 ·····	324
附錄三 2018年數位內容產業大事記 ·····	330