**「2020文化內容產業調查計畫協力調查專業委託服務」**

**勞務採購案說明會紀錄**

1. 時間：109年6月3日(星期三)下午2時
2. 地點：台北文創大樓6樓多功能廳
3. 主持人：瞿筱葳處長
4. 出席人員：（詳簽到單）
5. 採購案簡報：（略）
6. 意見交流：
7. 廠商一：

產業分類方式應該容納具有前瞻性、混血性的、新創性的產業類型，而不只是對於現況的描述與分析，要有未來感與預測性，能掌握產業未來發展趨勢；建議產業調查報告要有英文重點摘錄版。

文策院：

產業範疇的調整是這次檢討的焦點，所以才會依據tag的邏輯，規劃線上統計數據篩選、搜尋與呈現的系統，以利掌握跨業、跨域、新創產業類型的需求；文策院大部分對外出版品，原則會以中英併陳方式辦理，不過本案第1年重心會優先把產調工作做好。

1. 廠商二：

有關電競產業調查項目不包含硬體部分，這些硬體部分是指什麼，除了電腦，有包含賽事使用的展演設備嗎？

文策院：

排除的硬體部分是指產值很大的PC、筆電及其週邊產品，至於辦理電競賽事使用的展演設備，與演唱會使用燈光音響舞台設備的功能是一樣，所以是屬於調查範疇。

1. 廠商三：

遊戲加電競的產值相當大，但目前仍定位在數位內容相關產業，有些上市櫃公司則歸類為文創類股，應該給遊戲產業登記上一個正式類別，而不是登記在貿易類、資訊服務類；有關遊戲平台，建議扶植一個本土的遊戲平台，而不是仰賴國外平台。

文策院：

有關修正行業別以符合文化內容產業實際現況的問題，涉及到中央相關部會的配合，這也是文策院中長期推動目標，需要透過各種倡議來爭取行政院相關部會的支持，無法在這次標案立即解決。

1. 廠商四：

支持這次調查範疇調整方向，以及後續加強與公協會合作的執行方式。

1. 廠商五：

有關視覺化、模組化的執行策略，是要廠商建置資料庫，還是有其他方式與文策院合作執行。

文策院：

文策院不只有產調統計會視覺化處理，很多資訊也會以視覺化呈現，所以資料視覺化會由文策院與廠商共同協作，同時也會邀請視覺化專家加入工作圈。這次的產調標案執行方式，不是以紙本出版模式，而是以線上資料庫來整體規劃，所以資料的圖像化就不是那麼困難。

1. 廠商六：

調查資料以財稅資料為主，但財稅資料本身有不少限制，最後的產出可能有一些項目無法量化，產值的調查是只限主項目，還是所有子項目都要有。

文策院：

有些類別子項目確實可能無法取得量化資料，而需質化處理，我們原則上希望所有子項目都能有量化資料，但個別子項目取得有困難，就個案處理。

1. 廠商七：

國際標竿案例的分析是否也要上中下游的調查統計。

文策院：

國際標竿案例是希望分析國外成功案例，探討其商業模式有何特殊性，值得台灣學習參考，並非要做詳細的產業調查。

1. 廠商八：

有關國際產業趨勢觀察分析報導工作項目，其趨勢指當年度，還是跨年度的趨勢，報導的呈現方式

文策院：

趨勢觀察分析報導是一個比較即時情報資訊的蒐集，像蒐集今年的肺炎疫情對於產業的各種衝擊，以及分析後續可能的影響。

1. 散會（下午3時20分）