

# 文化創意產業發展論壇

2012年6月16日於西安交大

## 引言：關於數碼化與文化創意產業的一些思惟

謝清俊  
銘傳大學講座教授  
2012.05.27

發展文化創意產業是一個鉅大的工程建設，涉及過去的、現在的和未來的文化內涵。現在談文化創意產業，很難拋離數碼科技；想想近二十年來數碼科技產品和它創造的種種虛擬世界，對我們生活各層面的改變和影響有多大？這二者之間的關係便不須多言。文化創意產業的重點在「創意」，創意的源頭在「新的見解」。是故本引言即以『關於數碼化與文化創意產業的一些思惟』為題略敘己見，期以拋磚引玉也。

首先，讓我們從人文的角度來看看什麼是資訊（信息）？文化創意產業是跨行業、跨領域的工程，有必要建立跨行業的共識，更深入的了解資訊的本質，這包括資訊與媒介物、資訊與表現系統、資訊的內容與形式的關係，以及資訊的理解、資訊的生成、資訊源及其分類等。

其次，談對數碼化的一些觀點：包括，虛擬實境、先行媒體與後續媒體、數碼化的模式、後設（meta-data and meta-language）與情境（context）的問題、以及語意可以處理嗎？等。

最後，以數碼化的虛擬世界來綜觀傳播、資訊與人文的關係。

想要說的很多，這是因為想要給聽眾一個完整概念的緣故。報告時會將上述內容略去一些。然而，在提供給聽眾的資料裡，將較完整的呈現上述的內容。