

政府補助電影院購買數位電影放映設備之分析研究

Analysis of Government-subsidized digital cinema

projectors for Theaters

湯素貞

《中文摘要》

數位時代來臨，電影的發展也即將面臨重大的變革，美國好萊塢電影界與科技界在數位電影的研發上努力不輟，也成功的在本世紀將電影推向全數位化的境界。本研究觀察到本國產、官界在此風潮的刺激之下合力購買了數位電影相關設備，卻再度突顯出本國電影補助政策與產業之間觀點落差的問題。也發現數位電影機制的發展並非現階段能拉抬本地電影占有率的主要方向。

關鍵詞：數位電影、匯流、銀幕配額制度、映演窗口、靈光

《ABSTRACT》

For the coming of Digital-age, development of cinema will face a revolution of human inventions. Hollywood makes effort on screen and technology research for Digital Cinema, and push cinema to whole digital world in this century. Observing the industry and the government of our country in this essay, they bought Digital Cinema facilities from co-ordination were stimulated by this trend. This phenomenon reveals more problems between strategy of government-subsidized and the viewpoint of industry. Discovering Digital Cinema development is not the main direction of enhancing local cinema market rate..

Keywords : Digital Cinema, D-cinema、convergence、screen quota、

壹、研究動機與目的

二十一世紀是個聚合化、全球化與匯流（convergence）的時代，新傳播科技不斷推陳出新的創舉，使得全球的消費文化也跟著轉變。以傳播史的進程而論，從早期的口語傳播部落化消費型態到文字傳播的非部落化消費型態，乃至廣播、電影、電視發明之後傳播的再部落化消費型態，而到達當今最受關注的進行式---網路的新部落化消費型態。台灣電影產業在這一波波的進程運動與好萊塢主控的黑手及政府的政策配合之下，不斷的面臨挑戰，台灣國產的電影本地票房比例從1993年的4.2降至2001年的0.13之後，已然呈現低迷的態勢（馮建三，2004）。電影產業是一個極為複雜的系統，從行銷學的4P（Product 產品、Price 價格、Promotion 促銷、Place 通路）來分析，戲院無疑是在電影產業中扮演著通路的角色，在僅是膠捲放映的時代，戲院是電影的唯一通路，利潤也極為豐厚，但是在上述的因素衝擊之後，戲院生態不斷的面臨重組或瓦解。

檢視政府在電影產業的興衰中所扮演的角色，以南韓為例，1999年其政府成立韓國電影振興委員會（Korean Film Commission, KOFIC）後，在映演業的政策方案中，重新修訂1965年以來所實行的銀幕配額制度（screen quota），幫助南韓電影產業直到2002年的年成長率竄升到14.2（顏如妙、楊舜慧，2003）。

在全球數位電影議題不斷的蔓延與數位電影產業的創新攻勢之下，本國政府（新聞局）參照韓國、法國、澳洲等國的輔導方案之後（台灣電影網，2006）擬定了相關的輔導措施，其中包括了數位電影放映設備的補助方案，從2002年以來，政府共釋出一千八百一十四萬元補助九家電影院設置數位放映系統（台灣電影網，2003、2004），而本地的電影創作者也已經開始大量使用數位的流程拍製電影作品，因此，本研究主要研究的問題為：

1、政府實施的數位電影政策與輔導是否對本地的電影院產業造成影響？數位電

影的發展是否造成映演通路的新變革？美國在獨霸全球傳統電影市場多年之後，依然掌控新興的數位電影科技發展的優勢，這是否將繼續造成弱勢國家的再讓步，甚至是弱勢戲院的輓歌？政府亟欲與國際接軌而對國內電影院某幾家有意願購置數位電影放映系統的業者，採數位電影器材補助措施，電影院受到政府的補助卻仍然叫苦連連，為什麼？做與不做政府該如何拿捏？

2、政府在「挑戰二〇〇八國家發展重點計畫--電影產業振興計畫」之「文化創意

產業發展計畫」子計畫中提出將台灣電影產業之相關輔導政策列入六年國家發展重點計畫中。政府所補助與推動的數位電影院措施，到目前為止是否如政府所預期的對本國電影票房的提升呈現顯著的效益呢？如果沒有？問題又是出在哪裡呢？

貳、文獻探討

一、樂園、電影院、夢工廠

那麼，「電影院」又是個什麼樣的地方？電影是經由虛構與幻想的過程所製造的產物；電影業是一處製造夢想的地方，一個夢的工廠。

Bonnie

Turrow (1997) 指出，傳播產業的權力結構基本上可以區分為三個重要區塊，即創作 (creation)、發行 (distribution)、映演 (exhibition)。Janet Wasko (2003) 則指出電影會賣給許多的零售商 (retail)，包括電影院、家庭劇院、第四台以及電視與 DVD 連鎖店。而網際網路以及隨選視訊 (video-on-demand) 也漸成新興的零售商。而「電影院」(Theaters/Cinemas) 仍然被視為最主要的電影通路，建立消費者對電影的興趣是促成票房最重要的因素，同時也為其他通路建立該部電影的口碑。一個不好的開場通常會扼殺一部電影的潛力。無疑的，電影院是 Turrow 所說的權力結構中映演區塊的子項目，在 Janet Wasko 的論述中，電影院則是這龐大系統中的龍頭，不管科技如何進展，電影院還是電影產品的票房指標，也就是 H.Voge 所言——電影院就是電影通路的映演窗口 (window) (轉引自李雅惠，2000)。從表 1 可窺之，未來美國電影發行市場的型態，電影院仍為首要通路。

表 1 美國電影發行型態與市場

1950 年	1980 年	現在 (2003 年)	未來
電影院	電影院	電影院	電影院
首輪	有線電視	付費電視節目	網路
重映	商業聯盟	付費頻道	隨選視訊

非劇院	家庭錄影帶	家庭錄影帶
	有線電視	有線電視
	無線電視/商業聯盟	無線電視/商業聯盟
	非劇院	非劇院

非劇院市場包括十六釐米影片、學校、旅館、醫院、監獄、軍隊等。

資料來源：How Hollywood Works：Exhibition/Retail,2003,p.105

二、政府政策的影響

台灣的映演產業的發展可追溯到 1911 年 7 月日本人高松豐次所開幕的「芳乃亭」電影院，當時日本人對於台灣獨立製片，給予種種意識形態的限制，1945 年底，雖然台灣本土自製的劇情片有八部，卻全部都以日語發音。台灣光復之後（1946 年）全台灣登記有案的戲院共 149 家（葉龍彥，1998），同年，政府與美國簽定「中美友好條約」，美商八大在台設立代理部門，與映演商簽定了長期的映演契約，保障映演檔期（李雅惠，2000）。

50-70 年代時期，大陸片源中斷，造成美商八大挾配額影片進口的保障成為進口大宗（林嫻如，2000）。

60 年代受到社會經濟成長的影響，提供了映演業高度成長的基礎，1966 年，全省電影院數量暴增至 693 家，成長率高達 292%（盧非易，1998）。

70 年代則為台灣映演業的黃金時期，總計有 826 家電影院（盧非易，1998）。

80 年代至 90 年代，新科技的發展為電影票房帶來了影響，包括電視的普及率升高，以及錄影機的發明，和 MTV 事業的興起，都壓縮到了電影院的生存（林嫻如，2000），儘管電影院因應此危機將單廳映演轉型為多廳映演，電影院的數量仍避免不了在 1985 年以後逐年遞減中（蕭偉強，2005）。

雖然新科技與新興產業為電影院的發展投下變數，政府的政策也在此時扮演了舉足輕重的角色。

（一）銀幕配額制度（screen quota）

南韓於 1998 年開始實施電影產業振興政策並經過多次南韓文化勞工

反好萊塢抗爭運動之後，即嚴密實施銀幕配額制度，該國法條規定，法定映演國片日最低可降至 106 天，也就是 29%，在好萊塢片強勢攻勢下，韓國電影院私底下衍生出上有政策下有對策的態勢，也就是虛報放映韓片的天數，以 1997 年之前來說，實際上只放映了 86 天國片，大約是 25% 的有效配額（馮建三，2004）。即便如此，韓國在電影產業振興政策實施之後，已將該國的電影市場年平均的成長率提升到 14.6%（顏如妙、楊舜慧，2003）。台灣政府（新聞局）曾於 1980 年草擬「電影法」，與外片配額法一齊修正，《電影法》第十一條明定戲院應按新聞局規定的比例映演國片，減少美國片商十部電影配額。電影片映演業，應依中央主管機關規定之比率，映演國產電影片，用於輔導國片。《電影法》第四十條明定，對外片徵收國片輔導金為促進國產電影片之發展，對輸入之外國電影片，得徵收國片輔導金，並於 1983 年正式公布。此二法在我國與世界貿易組織（WTO）協定之後，立法院於 2001 年 10 月 31 日完成修訂予以廢止，馮建三（2005）指出在此之前，此二法從未施行過。

新聞局於 2006 年對我國是否強制實施「國片映演比率」做了如下回應：「電影法第 39 條之二第 1 項第 2 款有關國片映演比率，狹義定義為電影片映演業一年內應映演一定比例之國產電影片。惟因涉及 WTO 約定承諾問題，且以目前我國國片票房普遍不理想之情況下，全面實施映演比率，將衝擊電影片映演業（全臺約一百八十家、六百八十廳）生計，且國片須至全臺各戲院上映，亦加重片商之影片拷貝成本（拷貝一部平均約需新臺幣三萬至五萬元），因此現階段在未有足夠片量以因應各廳院，以及 WTO 承諾之困難下，實不宜貿然實施映演比例。」（台灣電影網，2006）本文將針對此回應與電影院經營者對此回應的看法做出分析。

（二）全球化---好萊塢攻略

Harold A. Innis（1972）曾說權力的集中與擴張帶來了政治結構的不安與衝突。上述的南韓與本國所擬定的銀幕配額制度所對抗的對象即是美國的好萊塢。美國電影在全世界絕大部分的地方，擁有介於百分之四十到百分之九十的市場佔有率，沒有任何單一的國家的電影工業能夠與之匹敵（參見表 2）。1990 年到 2000 年之間，好萊塢電影在全世界的市場佔有率成長一倍，1999 年和 2000 年的海外市場收益都超過六十億美金，好萊塢在電影的消費市場上佔盡了主控地位（魏鈞，2003）。

表 2 台英法港韓五地電影消費好萊塢化的晚近狀態* 1993-2001

年代	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2001
----	------	------	------	------	------	------	------	------

美片佔香港票房% * 27.5	31.2	42.1	48.1	53.0	60.4	60.2	56.7
美片佔南韓票房% 80+	75+	75+	60	55+	54+	NA	53.7 (2000)
美片佔英國票房% 94.2	85.6	83.7	NA	* * 74-92	86.0	NA	77.0 (2000)
美片佔法國票房% 57.1	61.0	53.9	54.3	52.5	64.0	54.1	46.6
美片佔台灣票房% * 66.9	78.3	83.8	91.6	93.8	96.5	96.7	約 95
港片佔台灣票房% 29.0	17.9	14.9	6.9	5.3	3.1	2.9	約 4.4

* 美國電影（大致就是好萊塢大廠的電影，但為周延計，仍以美國電影相稱）佔四地票房的比例。港台韓為包括美片的外片（仍以美國片為絕大多數）。

** 見表三說明。

資料來源：盧非易等人設置的 <http://www.cinema.nccu.edu.tw>；中華民國九十一年電影年鑑等多種相關產業報告及出版品，以及 <http://www.mediasalles.it/ybk02adv/tavole.pdf>（轉引自《全球好萊塢附錄萎縮的電影，蓬勃的好萊塢新聞：檢討台灣的一個異相》（p.361），馮建三，2003，台北，巨流。）

台灣的國片市場在好萊塢片多年的滲透與對本地政府政策的施壓之下，於近年幾乎全部崩盤。2001 年（參見表 3），該年全台的票房國片僅佔 0.13%，美商發行的影片佔票房的 95%（參見表 2），其中變化幅度較顯著且與台灣密切相關的就是香港，從消長的數字看來，香港本地電影的票房佔有率亦受美國片的影響節節敗退，連過去港片在台灣的高佔有率都每況愈下，拱手讓給美國片的不僅是香港自身的電影市場，還包括了台灣市場。

表 3 好萊塢主控下台英法港韓的本地電影票房， 1993-2001

年代	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2001
港片票房%	72.2	69.8	60.4	55.3	50.0	43.5	40.2	43.3
韓片票房%	15.9	20.5	20.9	23.1	25.5	25.7	36.1	49.0
英片票房%	** 2.5	NA	10.2	NA	** 26.0	12.0	NA	21.0 (2000)
法片票房%	35.1	28.3	35.3	37.5	34.2	27.0	32.0	41.7
台片票房%	4.2	3.8	1.3	1.5	0.9	0.44	0.46	0.13

* 本國電影佔香港/南韓/，英國/法國與台灣電影票房比例。

** 英國票房資料的國籍統計較難，原因在合拍片多，這裡的數字均包含合拍片。以 1997 計，

英國片佔票房 26-27%，但若扣除英美合拍，則降為 19.9%，純粹英國片只佔 8%。資料來源：同表 2。

韓國、英國、法國因政府各自有因應之道，成功的守住了門戶（馮建三，2003），好萊塢勢力在台港兩地所向披靡，然近幾年，全世界的電影產業因數位電影時代的來臨，又面臨了新的變革，映演業在此尤其深受震盪，台灣政府已於 2003 年至 2004 年之間補助了國內數家電影院設立數位電影放映系統，本研究即欲探討此補助政策所衍生的效應，以及其是否如政府預期扶植了本地電影的市場佔有率。

（三）數位電影的發展 傳播媒體的發展因數位化而趨向「匯流」

（convergence）（魏鈞，2003），電影在「數位電影」（Digital Cinema, D-cinema）的名詞出現之前，新鮮地位顯然是落後於諸如電視、電腦等其他媒體之後，而被歸類為「舊媒體」（魏鈞，2003），然自從美國電影導演喬治魯卡斯於 1999 年以「數位電影」的概念與創新技術（與德州儀器的 DLP Cinema、傑偉士(JVC)的 ILA 共同研發合作，唯該片仍為 35mm 膠片拍攝，但是後製完全在電腦中處理，並以數位格式放映）（杜宇全，2004），於美國東西兩岸各兩家戲院，試驗性的放映《星際大戰首部曲：威脅潛伏》（Star Wars: Episode I - The Phantom Menace）給影迷看，獲得正面肯定之後（王路易，2004），於 2000 年著手以新研發的數位攝影機 HD Camcorder (HDW-F900) 拍攝《星際大戰二部曲：複製人全面進攻》（Star Wars: Episode II - Attack of the Clones）（洪上田，2004），完成數位電影拍攝到數位電影後製到數位電影院放映的全數位化流程，於此，正式向世界宣告「數位電影」時代的來臨。

因此，全世界的電影院又面臨了另一項衝擊與挑戰。以好萊塢獨霸全球電影市場而論，派拉蒙判決後半個世紀以來，電影的映演（exhibition）生態以全球各自在地的主流院線所形成（杜宇全，2004），然而，數位電影院的形成，將會為本地電影院的生態帶來何種震盪？本研究將試圖探討之。

1、數位電影（Digital Cinema）的特徵 數位電影的定義，意即以電

影院放映為目的所製作的，並
是以高解析度的電子方式所作的影像擷取（攝影），以電子的方式進行儲存（並非膠片），及電子方式的後期製作（合成、編輯、拷貝）、以電子方式存取，並非用電影放映機而是數位影像投影

機所進行的電影放映（八木信忠，2004）。全球的電影產業專家

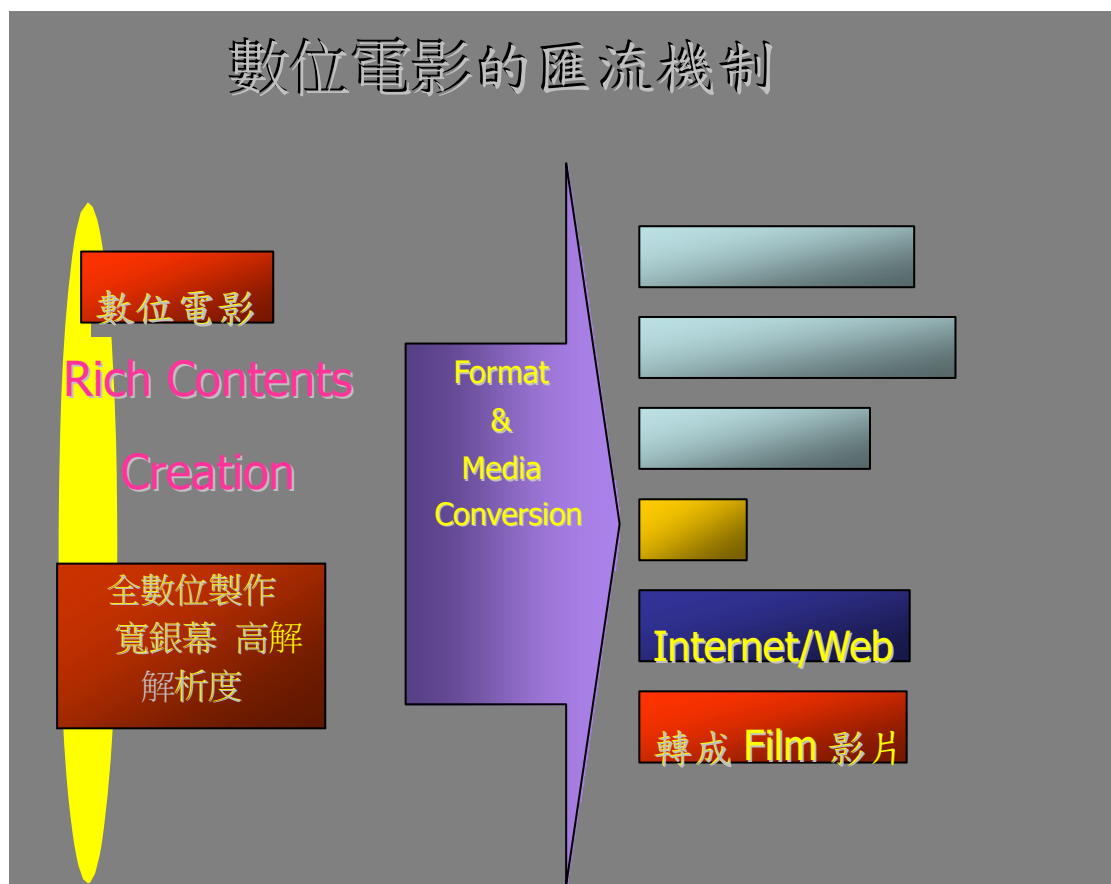
如此鏗而不捨的投入數位電影科技的

研發，其來有自，從傳統放映的拷貝問題來談，以四年前轟動全球的電影《神鬼戰士》（Gladiator），光在北美就印製了超過 9000 部拷貝，以每部拷貝 13000 呎計算，總共耗費一億一千七百萬呎的影片，這其間所衍生出來的沖洗、運送、保存（或銷毀）的成本實為可觀，這還僅僅就一部電影的數量來看（台北影業，2005）。此外，本文前述的《星際大戰二部曲：複製人全面進攻》（Star Wars: Episode II - Attack of the Clones），以 95 % 部份運用 2000 多個三維動畫特技製作而成，據統計，該片總成本包括加工過程以及未來轉換成 VCD 或 DVD 等費用共節省了 80% 之多（台北影業，2005）。再者，2004 年受邀參加由台灣所主辦的全球華語電影創作人暨製片論壇的日本映畫團體聯合會數位電影研究會委員長八木信忠（Yagi Nobutada），於其講題「數位科技對電影製片與發行帶來的衝擊與轉變」中提到「電影與電視在發展的期間、與演進的方式都有著如同兄弟般的存在，數位電影也便是身為弟弟的電視技術如何在兄的電影上的磨合、大量生產下所造成設備器材的低價所產生的結果。近來數位電影之所以能非常強勢與快速的腳步邁進的原因，應該歸因於高解析度電視的研究開發與相關設備的量產化，以及可以展現大螢幕效果的小型電子投影機的開發。」也就是，早先以數位電視的需求而出發的數位技術研發，後來被運用於數位電影的技術研發中，而使得兄（電影）與弟（電視）在膠捲與磁帶分離半世紀多之後，於當今在數位電子訊號中合而為一。美國早在 1916 年即已成立電影與電視工程師協會，簡稱 SMPET（Society of Motion Picture and Television Engineers），該協會現今為了因應數位電影的發展趨勢，組成數位電影研究小組，繼續在電視與電影科技的發展上做相關的協調（杜宇全，2004）。

薩姆爾高溫（1949）曾說，電影界有三種選擇，一、擁有自己的電視台；二、將最新的首輪電影以電話傳送到收視戶家中（早期的付費電視觀念）；三、開發大銀幕戲院電視，如此一來，即可透過承租電纜傳送，以一個拷貝同時供數千家戲院播映。（轉引自杜宇全，2004）近幾年，數位電影的技術在各方的緊迫研發之下，不斷的出現新的里程碑。2000 年美國波音數位電影公司（Boeing Digital Cinema）、米拉麥克斯公司（Miramax）、AMC 院線等，以光纖或衛星傳送為基礎的革命

性電影發行系統，也就是以數位方式直接傳送首輪電影至電影院的系統。（杜宇全，2004）未來，數位匯流機制成熟後，全球同步首映的定義將被改寫，任何與數位相容的放映媒體都可以同步接收來自發射站的影片或者任何現場實況的球賽、音樂劇、演唱會等等，電影院的功能的歷史也將因此而改寫。然而，防盜版的「加密」技術，是掌握數位電影發行成功的最大關鍵（杜宇全，2004）。前述 SMPET 協會的任務即是訂定數位電影加密標準的單位（杜宇全，2004）。

圖 1 數位電影的匯流機制



資料來源：改繪自投影片資料《世界數位電影現況與新技術介紹》（p.9），洪上田，2004，全球華語電影創作人暨製片論壇。

然而這樣的匯流機制成立之後，電影院的主要接收項目將集中在數位衛星與光纖，以及轉成 Film 的部份，由於光纖或衛星傳輸技術僅於初步試驗成功階段，電影院短時間內仍然不會輕易的淘汰傳統的膠捲放映機，而採傳統與數位並行放映的機制。目前全世界所擁有的數位電影院放映系統，所採行的是由

喬治魯卡斯與研究團隊所研發的數位盒拷貝的方式，由發行公司將從母帶拷貝出來的副本，運送到全世界的數位電影院以供放映（洪上田，2004）。美商八大公司合資成立了 DCI（Digital Cinema Initiatives, LLC），著手製定數位廳院的技術規格及商業的模式。整個系統包括數位電影之發行母帶、壓縮技術、安全性、包裝、轉送、劇院系統、儲存保養、放映等（台北影業，2005）。美國目前的電影線利潤模式是，付費頻道所接收的電影證照費是參考院線票房而來的，票房越高，證照費相對的也高（Janet Wasko，2003）。因此，未來的匯流趨勢成熟之後，電影院仍然是電影利潤的指標。

2、全球數位電影院的發展

新力台灣分公司（Sony Taiwan Limited）廣播電視專業設備行銷總部經理洪上田於 2004 年受邀參加由台灣所主辦的全 球華語電影製片論壇時，於其講題「世界數位電影現況與新技術介紹」中提出，美國於當年已產出超過 100 部以上的數位電影；歐洲地區則超過 50 部；亞太地區超過 80 部。而後正逐年遞增當中。

表 4 各國數位電影廳院安裝的情況（台北影業）

國 家	商 業 廳 院	藝 術 中 心	看 片 室
澳洲		1	
奧地利	1		
比利時	1		
巴西	7		
加拿大	4		
中國	34		1
捷克共和國	1		
法國	3		
德國	2		
義大利	1		
日本	17		1
墨西哥	3		
挪威	1		
西班牙	2		
泰國	1		
英國	3		
美國	75	3	4

資料來源：VHM Cinema Consulting 2003/03/11 所發表，（轉引自《台北影業營運企劃書》（p5），2005。）

表 5 全世界安裝數位電影廳院數量最多的前十家映演機構

機構名稱	數量
China Film Corporation	32
Loews Cineplex Corp	17
T-Joy Entertainment	13
AMC Entertainment Inc.	12
United Cinemas International	7
Malco Theatres	6
National Amusements	6
UltraStar Cinemas	6
Regal Entertainment Group	4
Crown Theatres L.P	4

資料來源：VHM Cinema Consulting 2003/03/11 所發表，（轉引自《台北影業營運企劃書》（p6），2005。）

從表 5 中可看出中國大陸的數位電影廳院數量於 2003 年居世界之冠。2002 年大陸中國電影集團在北京中影電影院、華星國際影城、北京劇院和新東安影院（共 4 家）、上海（4 家）、廣州（1 家）、深圳（3 家）、四川成都（1 家）等省市先後興建了 13 家，在這之後，大陸廣電集團還爭取，希望三年內，建立 100 家數位電影院，逐步形成一條數位電影院線（台北影業，2005）。

雖然全世界使用傳統攝影的攝影師仍對數位電影的畫質多所質疑，也是從傳統電影出身卻走向數位電影之路的喬治魯卡斯對此做了注解，他說：「我所用的媒體是用來說故事的媒體。

對於那些像我們一樣，試著說故事的人而言，諸般事務仍然相同。用什麼樣的媒體來拍攝並沒有任何差別。使用動態影像來說故事本來就會有許多限制。數位能做的就是去除大部分的這些限制。」（轉引自杜宇全，2004）

台灣的導演徐小明也認為傳統的底片拍攝，是多了一個儀式的心情，他認為在內容上下工夫才是最重要的。（湯素貞，2004）也因此，數位電影在多方的推波助瀾之下，是否為科技發展的不歸之路，它會讓班雅明所言的光韻（aura）消失嗎？本研究將試圖經由專訪分析之。

3、台灣政府所推動的文化創意產業

Skype 創辦人詹史壯（Niklas Zennstorm）指出「改變遊戲

規則的人，才有創新的機會」（e 天下雜誌，2005）。

傳統的電影院勢必面臨新興的數位電影院的威脅，而在這青黃不接的時刻，也就是才剛起步未見利潤的數位電影風潮，傳統電影院在面臨電影市場每下愈況的局勢下，是否該考量投資數位電影放映系統呢？台灣目前已有幾家電影院投入大量資金增設數位電影的放映設備，其中大部分為政府補助部份金額所設置，政府於「挑戰二〇〇八國家發展重點計畫--電影產業振興計畫」之「文化創意產業發展計畫」子計畫中提出將台灣電影產業之相關輔導政策列入六年國家發展重點計畫中。並在 2002、2003 年已執行之策略方案中提出技術與人才面的績效，「辦理數位化設備器材之補助（含數位電影廳院）：視業者投資意願，補助電影業者購置前製、後製與放映等數位化設備器材，以奠定我國電影工業數位化基礎，提升國際競爭力。」（台灣電影網，2004）並於 2004 年至 2007 年預定執行之策略方案中提出「辦理數位化設備器材之補助（含數位電影廳院）：視業者投資意願，補助電影業者購置前製、後製與放映等數位化設備器材，以奠定我國電影工業數位化基礎，提升國際競爭力。」（台灣電影網，2006）

2003、2004 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影院如下：

表 6 2003 年數位化設備器材之補助名單與金額（電影院）

單位：新台幣

NO	公司名稱	補助金額
1	國賓影城股份有限公司	2,100,000.-元
2	國賓企業股份有限公司	2,100,000.-元
3	喜滿客京華影城股份有限公司	2,100,000.-元
4	樂聲大戲院股份有限公司	2,100,000.-元
	補助總金額（新台幣）	8400000.-元

資料來源：本研究整理自《台灣電影網》

2003 年台灣農曆新年春節強檔好萊塢影片《末代武士》，即在國賓、樂聲、喜滿客三家數位電影院放映（杜宇全，2004）。

2003 年 11 月 21 日，國賓戲院首度以 Digital Projection International 的”CS25” 2K（DMD 晶片解析度達 2048×1080）數位放映機放映好萊塢電影《怒海爭鋒—極地征伐》，此套系統是德州儀器初次亮相的產品，上述國內三家的放映系統早先規格是 1.3KDMD 晶片（1280×1024），等級和價格都較低（杜宇全，2004）。當時所放映的數位電影多半是來自於好萊塢的影片，政府見對本國的電影產業並未有實質的幫助，於是在 2004 年的補助措施中加入了回饋方案的規定。

表 7 2004 年數位化設備器材之補助名單與金額與回饋方案（電影院）

單位：新台幣

NO	回饋內容 公司名稱	補助金額	回饋計畫內容摘要
1	芝麻金像獎大戲院股份有限公司	2,100,000.-元	1. 播放數位格式之國片—提供多檔期，專門放映數位格式國片。 2. 國片放映優惠—將對國片業者提高折帳比率，提供更優惠的放映環境，吸引國片業者製作數位影片。
2	龍子電影事業股份有限公司	2,100,000.-元	1. 播放數位格式之國片—提供多檔，期專門放映數位格式國片。 2. 國片放映優惠—將對國片業者提高折帳比率，提供更優惠的放映環境，吸引國片業者製作數位影片。
3	船興企業股份有限公司	2,100,000.-元	1. 播放數位格式之國片—提供多檔，期專門放映數位格式國片。

			2. 國片放映優惠－將對國片業者提高折帳比率，提供更優惠的放映環境，吸引國片業者製作數位影片。
4	豪華大戲院股份有限公司	1,941,000.-元	1. 提高放映水準及品質。 2. 將數位化設備運用在電影文化講座，搭配電影課程，讓學員或新銳導演有發表園地。 3. 舉辦數位影展。
5	國賓影城股份有限公司微風分公司	2,100,000.-元	1. 舉辦數位電影影展。 2. 舉辦數位電影研習會。 3. 製作數位放映之文宣與推廣－製作各類文宣品與宣導影片，密集於各時段播放，並供大眾備索。 4. 協助新聞局輔導數位電影之攝製與放映。
	補助總金額（新台幣）	10341000.-元	

資料來源：本研究整理自台灣電影網

目前為止，國內除了朱延平於 2005 年所完成的《狼》是從拍攝、後製到映演皆為數位流程外，其餘作品大多為數位拍攝，轉為膠捲放映的方式（聯合報，2005/06/20）。

參、研究方法

深度訪談法與分析法 本研究經初步觀察與收集資料研究之後，發現如下幾個主要的

的問題，一、政府在 2003 與 2004 年提出數位器材補助措施之後，遲遲未將 2005 年的補助辦法與預算付諸實行。二、受補助的電影院放映本地的電影的情況為何？政府有達到預定的期望嗎？如果沒有達到，原因是什麼？受補助的電影院的看法又是什麼？他們對政府所擬定的補助政策又是採取何種態度面對？三、電影院與相關業者對數位電影潮流的因應之道與看法是什麼？以及他們對本地的電影票房與好萊塢票房比例懸殊的看法是什麼？

本研究擬以本研究作者已完成之國內電影院與相關數位電影產業的面對面 60 分鐘深度專訪內容做分析，名單如下：

一、2003 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影院

- （1）國賓企業股份有限公司，受訪者：國賓企業股份有限公司總經理張中周。
- （2）樂聲大戲院股份有限公司，受訪者：樂聲大戲院股份有限公司經理余文程。

二、2003 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影拍攝與後製業者

- （1）王宏數位科技股份有限公司，受訪者：王宏數位科技股份有限公司總經理楊鴻志。
- （2）台北影業股份有限公司，受訪者：台北影業股份有限公司董事長胡青中。

三、2004 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影院

- （1）船興企業股份有限公司，受訪者：總督、首都戲院李雨亭副理。

四、2004 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影拍攝與後製業者

- （1）太極影音科技股份有限公司，受訪者：太極影音科技股份有限公司研發處資深工程師楊宗哲博士。
- （2）阿榮企業有限公司，受訪者：阿榮企業有限公司負責人林添貴。

五、承包規劃與架設 2003、2004 年國內受政府（行政院新聞局）輔導購置電影數位化設備器材之數位電影院的業者

- （1）福茂國際股份有限公司，受訪者：福茂國際股份有限公司工程一部經理王德敏。

肆、 資料分析

本章節的資料分析將以實地訪談資料為主，輔以歷年統計數據資料及其他的文獻論述，作資料的歸納呈現。結果發現

一、國片票房的表現

從訪談資料中得知，2003 年接受數位器材補助款的王宏、台北影業、樂聲、國賓四家公司，均由新聞局（周蓓姬、張裕然、田又安）及相關驗收委員（張惠美、李東昇、李道明、曾連榮、石昌杰、黃台陽、陳儒修、張昭焚、陳鴻元）於 2004 年之內陸續完成驗收。因此，這批器材正式運作的時間當以 2004 年中以後起算。從表 8 的票房百分比數字的興衰來看，本研究可歸納幾個主要重點：

（1）單一大片撐起的平均數

從（表 8）2001 年的國片與外片比例的 0.1（新聞局資料）創歷史新低數字談起，該年唯一頂級賣座片《少林足球》歸屬於港片，本國國片並無特別賣座之大片，稍具知名度的蔡明亮的電影《你那邊幾點》也賣座不佳，因而年度國片票房呈現極衰的數據。再前溯到 2000 年，由於年度大片《臥虎藏龍》獨挑大樑，使得該年的比例還保持住 1.3，在此之前（1997~1999）都處於 0.4~0.7 的頹勢。大片撐起該年度票房比例的案例尚有 2006 年的《詭絲》，此兩片的共通特性為跨國合製與合資。

（2）曙光乍現即逝---多部小成本潛力片集結加上大片加持

2002 年，港片比例大消退，國片竄升到 2.21，創新高點，此後至 2006 年為止，皆未有超越此數據的紀錄，該年除了年度大片《雙瞳》之外（此片亦為跨國合製合資），尚有幾部超過 500 萬票房的低成本國片互相烘托，如《台北晚九朝五》、《藍色大門》、《美麗時光》等。

（3）天災人禍的變數

2003 年 SARS 事件爆發，片量銳減，戲院度過前所未有的寒冬，該年年尾出現記錄片映演盛況，諷刺的是記錄九二一大地震的紀錄片《生命》成為年度拉抬票房的唯一大片。

（4）本國數位電影的泡沫現象

國內積極拍製數位電影的導演有朱延平、王毓雅、王小棣、曹瑞源等。朱延平所主持的延平影業公司歷年共產出上映如：《猴死囡仔》（2003）、《超級模範生》（2003）、《搞鬼》（2003）、《來去少林》（2003）、《猴死囡仔 2：那年暑假》（2004）、《喜歡你·喜歡我》（2004）、《人不是我殺的》（2004）、《狼》（2005）等多部數位電影作品。王毓雅的果昱影像製作有限公司產出上映的有：《飛躍情海》（2003）、《空手道 少女組》（2004）、《終極西門》（2004）、《浮生若夢》（2004）、《愛與勇氣》（2004）、《虎姑婆》（2005）。此二位屬於數位電影量產之國片導演，在上述拉抬國片票房比例的名單中不僅缺席，票房還敬陪末座，此種現象甚至被評為如一九八八年台灣電影史上曾經出現的小成本片為爭取「院線片」的版權費現象（盧非易，1998），以獲得其他行銷與放映（例如 Cable 與光碟出租）管道的較高利潤。王小棣的《擁抱大白熊》（2004）；曹瑞源的《青春蝴蝶孤戀花》（2005）在票房表現上亦不佳。2006 年甚至沒有劇情長片的數位電影產出。

表 8 台北市首輪院線映演國產影片、港陸影片暨其他外片之票房歷史統計 (1997-2006/12)

年份	國產影片	港陸影片	其他外國影片
	票房／百分比	票房／百分比	票房／百分比
2006(1-12 月)	43,392,928	99,174,172	2,535,874,266
	1.62%	3.70%	94.68%
2005	43,279,315	102,889,020	2,526,747,432
	1.59%	3.85%	94.56%
2004	28,586,210	90,759,255	2,456,416,731
	1.11%	3.52%	95.37%
2003	6,024,055	125,883,471	1,876,909,632

	0.3%	6.2%	93.5%
2002	52,165,562	33,867,465	2,274,628,072
	2.21%	1.43%	96.36%
2001	3,104,086	88,193,499	2,228,947,907
	0.1%	3.8%	96.1%
2000	32,268,800	26,014,600	2,469,485,895
	1.3%	1%	97.7%
1999	11,053,275	75,345,745	2,441,649,765
	0.4%	3%	96.6%
1998	13,335,540	77,975,200	3,116,963,430
	0.4%	2.4%	97.2%
1997	24,135,840	131,202,840	2,892,768,960
	0.7%	4.3%	95%

資料來源：台灣電影網

二、本國數位電影產製與映演的限制綜觀上述的分析，我國雖已在數位電影的產

製映演上跨出步伐，卻不見
容景，本研究根據訪談歸納幾個重點如下：

(1) 技術

喬治·魯卡斯以電影《星際大戰二部曲：複製人全面進攻》奠定了數位電影先驅的地位，此部數位電影的成功機制，包含了拍攝、後製與放映的全階段成熟流程。國內的數位電影院成功放映過（票房與口碑均獲好評）的好萊塢數位電影片（根據國賓企業股份有限公司總經理張中周指出在國賓西門町戲院放映的有《怒海爭鋒》、《末代武士》、《特洛伊》、與《明天過後》等片），太極影音科技股份有限公司研發處資深工程師楊宗哲博士表示：「《明天過後》是具代表性的作品，太極的技術還跟不上。」太極影音科技股份有限公司是目前國內較具規模的影片後製公司，新聞局補助其購進 Spirit DataCine 的設備可以將類比的格式（膠捲拍攝）轉換掃描成數位的訊號，以利特效與剪接的流程，楊博士亦指出：「數位拍攝目前還不是很成熟，大部分還是以底片拍攝為主。」上述的《怒海爭鋒》等片即是以膠捲拍攝後轉為數位格式後製與放映的影片。因此，以好萊塢為範例的話，目前較大宗的數位電影仍然離不開膠捲的拍攝機製，而使得如太極這樣的環節的產業在技術上就顯得極為重要。但是以目前國內曾經製作過稱為數位電影的影片來看，大部分還是以未成熟的拍攝技術所拍攝：包括新聞局補助購進的阿榮企業有限公司的 Sony HDCAM HDW-F900（拍攝《青春蝴蝶孤戀花》等片）和王宏數位科技股份有限公司 Panasonic Varicam AJ-HDC27F（拍攝《猴死囚仔》、《飛躍情海》等片），阿榮企業有限公司負責人林添貴指出：「傳統攝影需要六年才培養出一位攝影師，但數位攝影機器進來之後，這些攝影師要重新投入數位攝影的訓練，而且多半是在排除技術障礙與了解其特性上多花一些時間。」由此可知，以時間點來看，這些數位電影的拍攝多半是在邊看邊學邊拍的實驗階段之下產出的作品，而且並無任何一部國產數位電影進到太極影業去做後製。至於放映的流程，上述好萊塢片如《怒海爭鋒》等片皆是以數位盒的拷貝方式在國賓等戲院放映，樂聲大戲院股份有限公司余文程經理指出：「台灣放映過的數位電影，多半是美商八大台灣子公司積極向美國總公司爭取數位拷貝而來的。」而我國的數位電影除了朱延平的《狼》以外，皆在台北影業經過後製轉換機制後，還原成膠捲的拷貝模式在戲院放映，因此，政府所補助的數位電影放映機器，目前都是服務於放映好萊塢的數位電影。而台北影業雖然已達製作數位拷貝技術，所製作的《狼》卻品質欠佳，無以為繼。

（2）資金

數位電影相關設備從拍攝、後製到映演都和傳統類比的模式不相支援，也因此相關產業必須投注大量的資金重新購置設備，而這些設備都還未邁入量產的階段，單價相對的就非常的高。福茂國際股份有限公司工程一部經理王德敏說：「因為數位放映系統目前仍未標準化，多半各做各的，國賓是以身為戲院龍頭的壓力在做數位放映投資。而對於福茂而言，因為需求量太少，幾乎無利潤可言，光人員的訓練就得投入相當高的成本。」「數位放映系統的耗材也比一般放映系統都來得貴。」「台灣氣候的溼氣與灰塵都不利機器保存，數位設備的使用年限頂多五年，在非量產的狀況下，維修成本相當高。」阿榮企業有限公司負責人林添貴也說：「數位技術一直在更新，一更新原有的機形可能就有相容的問題，三年沒回收，設備就可能無法繼續使用。」太極影音科技股份有限公司研發處資深工程師楊宗哲博士表示：「我們一直在評估購買 Spirit DataCine 的時機，這台機器的速度快，和其他後製流程的特效機器也具有高度相容性，但相對上價格也較高，相差近新台幣一億元。」總督、首都戲院李雨亭副理也說「我們其實很害怕砸下去的數位電影投資成為泡沫，雖然政府補助了一些，我們投入的資金多得更多。」在資金的投注上，國內電影產業在數位電影的拍攝、後製與放映規劃上，趨近保守的態度，其來有自，除了相關技術不純熟之外，機器的維修與保存都比傳統設備來得無法掌控，雖然數位格式的拷貝多半來自好萊塢，到目前為止，片源還是有限，好萊塢大部分還是維持提供膠捲拷貝的方式供本地戲院放映，本地戲院已經投注金額購買數位放映設備者，多半是未雨綢繆，像國賓戲院就是以龍頭老大的心態而投注資金，在業界的競爭意義大於實質的經濟效益，而總督、首都戲院則是擔心未來數位電影的潮流一興起，有可能因為措手不及因應而遭淘汰，李雨亭副理說：「投資數位電影設備是一種趨勢使然，否則今來可能會面臨片商只有提供數位拷貝的問題，戲院映演影片的選擇性就面臨了挑戰。」也就是說如果片商只提供數位拷貝，僅有傳統放映的設備的戲院就無法放映該片商所提供的影片，李雨亭副理也說：「以目前戲院生態飽和的情況來說，台北市如果有六家會賺錢的戲院，第七家就會開始虧損。」戲院競爭激烈，設備一落後就有可能面臨被淘汰的危機，而這都是在好萊塢片在本國佔有率居高臨下的狀態中而言，並不包括本地電影，以好萊塢片在本地每年徘徊在 95%之間的佔有率來看，戲院的利潤幾乎全數仰仗放映好萊塢片，即使是數位電影設備的引進，也是為好萊塢的趨勢發展而做的準備，畢竟國內電影的製作品質還是一大問題，李雨亭副理也說：「本土創作者要多加把勁，或許可以把觀眾帶回戲院來，總督雖說是以映演外片起家，有好的本國電影，我們也會放映。」未來

片商僅提供數位拷貝的預言成立，國內的戲院生態勢必會面臨新的挑戰。

（3）靈光效應

Benjamin, Walter (1998) 指出，複製技術使得複製物脫離了傳統的領域。他認為這是一種缺憾，一種失去「靈光」(aura) 的缺憾，此種缺憾尤其在電影藝術上更具啟示性。他舉例比如電影膠捲底片拍錄的風景，「此時此地」感便受到折損。這是針對傳統電影而提出的論述，在數位電影出現之後，也引起了類比與數位的「靈光」之爭，這也是喬治·魯卡斯不斷的在研發試圖突破數位技術的主因之一。目前在戲院放映的數位電影的解析度為 2K (2048×1080 個光點)，然傳統底片的類比解析度換算成數位訊號的數據為 4K，福茂國際股份有限公司工程一部經理王德敏說：「傳統底片掃描成 4K 的解析度，會把雜訊一併掃進去，並且放大了瑕疵。」他也說：「數位影片比傳統影片的畫面看起來較不自然。」雖然在國賓放映的多部好萊塢數位電影，觀眾並未察覺數位與傳統的落差，但是在數位電影全面發展之前，美國曾出現傳統與數位的攝影觀念之爭，美國攝影師學會會員暨電影藝術與科學學會理事 John Bailey 指出：『喬治·魯卡斯聲稱其拍製完成的數位電影《星際大戰二部曲：複製人全面進攻》「和底片的效果不相上下」，遭受到持不同意見的電影從業人員的激烈抗議，許多人堅信底片不論在質感、色彩和細部的解析能力以及複雜的紋理表現上都比數位錄影帶優越很多。』而這樣的效應多多少少也影響著國內的電影製作人員，許多優秀的電影創作者還是難以割捨膠捲的質感，而對投入數位的拍攝採觀望的態度。

（4）政策

行政院新聞局公布於台灣電影網上的「各國電影輔導制度對我政策制訂之參考」一文中列舉了韓國、澳洲、法國、加拿大四個國家的政府輔導政策摘要，其中本國最接近的輔導政策為澳洲，然近幾年影視娛樂產業獲利指數向上攀升最為顯著的當屬韓國，韓國不僅在 1995 年嚴格實施銀幕配額制度，並設置韓國電影振興協會規劃電影相關輔導策略；成立韓國電影藝術學院與韓國動畫藝術學院培養專業技術人才，最主要的是其大力整頓金融機構與大財團，並要求金融機構擴大貸款範圍，在投資、製作、發行三方面進行整合，並建立開放式的互動關係，共同解決問題。在題材的限制上也予以鬆綁，使得創作更多元，市場更廣闊。南韓的影視政策成功端賴其產、官、學界共

識共榮，正確的政策輔導到位所促成。反觀我國政府的輔導政策規劃，樂聲大戲院股份有限公司余文程經理回應說：「政府的保護政策是採取粉飾的態度，以為給一些錢就能改變什麼，而不是像韓國以全面性的改革魄力去做。」總督、首都戲院李雨亭副理則說：「國家的貿易保護法都開放到這個程度了，還談什麼保護呢？」戲院雖然接受政府的補助卻仍然感到無奈。不僅國內數位電影的前景無可預測，戲院的前景亦如此。

伍、 結論

電影於 1901 年登陸台灣的時候，被稱為「洋玩意兒」（陳儒修，1993），主要是電影的起始點源自於法國的路易士·盧米埃兄弟首度公開放映電影的 1895 年，之後由美國好萊塢發揚光大，成為全球性的娛樂產業。本國電影產業也在膠捲的放映時代時而輝煌時而沉寂的度過了一百多年的時光，而「數位電影」的登陸，依舊還是「洋玩意兒」，依然是由好萊塢研發與主導的新科技時代，本地政府與產業對好萊塢數位電影的發展如此惶惶不安，而急就章的投入金錢與發展技術，多半還是受制於好萊塢霸權結構的影響，尤其是電影院。

以電影院的情況來看，本國電影佔有率居低不上，電影院多仰賴放映來自好萊塢的片源以維持生計，自然好萊塢的一舉一動都關係著電影院的營運發展，本土以龍頭自居的國賓戲院身先士卒，購進數位電影放映設備，也刺激著其他家的電影院，不得不跟進。以過往的經驗，從 VHS 的時代進化到 DVD 的時代幾乎是在很短的時間之內就發生了，電影院擔心的還是有可能很短的時間之內，好萊塢不再提供膠捲的電影拷貝，而只提供數位電影拷貝的情況發生，而這一擔心所採取的購買新設備行動，還是向好萊塢進貢更多的錢，原本已經捉襟見肘的利潤，還要被剝削一層，至於未來若電影院業者所擔心的情況發生，本土較弱勢的電影院若連政府補助額之外的龐大數位電影放映設備都負擔不起的話，將會面臨一大挑戰，而本國的電影映演生態也會再度的重整。

然本研究發現，這些投資購買數位電影放映設備的電影院，到目前為止，雖然大部分放映了好萊塢的電影，片源卻不固定，也就是說美國方面大部分提供的還是膠捲拷貝，因此，很多時候，這些機器還是處於備而不用的狀態，政府雖然也補助了本國電影產業鏈中的拍攝與後製公司購置新的數位設備，一方面本國電影製作者不願意放下膠捲的光環，也不信任數位電影的品質而不願投入；另一方面是投入數位電影製作者所製作出的電影成品不佳，多方因素之下，使得這一波數位電影政策無法達到預期的成效。

Marshall McLuhan (2000) 指出，「每種新技術都創造一種新環境。」他也說：「新環境總是從舊的環境中創造新原型，新藝術形式。」，以我國產、官界因應數位電影時代的機制來看，Marshall McLuhan 的話還是遙遙無期，但從美國及其他先進國家來看，數位電影的發展趨勢的確是朝著 Marshall McLuhan 的觀點前進著。至於新環境為何？將會在電影與其他媒體的匯流機制成熟之後呈現，而本國電影市場占有率若持續低迷，屆時電影產業還是會受制於發明國，無法伸展。

本研究發現，以國內電影產業鏈因應數位電影技術發展的態度來看（尤其是導演與製片這一環節），短期之內，本地的電影製作與本地電影的映演仍然不會因為數位技術與設備的導入而有太大的進展。消費者方面，各家電影院業者與後製公司皆指出，大部分的消費者仍然無法以肉眼分辨出好萊塢片是以數位拷貝放映，還是膠捲放映，他們都是沉浸在五花八門的劇情裡而繼續購買電影票，繼續消費。因此，業者也指出 **content**（內容）才是真正吸引觀眾進入電影院觀看電影的因素。也因此，以目前的全球電影產業發展來看，擔心數位電影放映規格將全面取代膠捲電影市場的話，應該還言之過早，倒是閒置機率過多的數位放映系統會因此而故障，或遭到每幾年就升級的汰換機制所威脅，真如電影放映業者所擔心成為廢鐵一堆，才是真正值得關注的。

本研究發現，原本為提升本國電影佔有率為出發點而擬定的補助政策，卻未見成效，並且問題重重。也因此，政府撥經費補助了兩年的數位電影產業鏈購置數位電影設備之後，遲遲未再實施同樣的補助機制。台灣電影佔有率如何提升的問題，目前和數位電影放映的發展還不太有明顯的關聯。以本國過去幾年幾部高票房的大片來看，例如 2000 年的《臥虎藏龍》；2002 年的《雙瞳》；以及 2006 年的《詭絲》都是以膠捲放映的電影，而促成這幾部成功獲得票房的電影的背後因素，應當足以為政府重新省思與仔細研究而為擬定政策之參考。

陸、 研究限制

- 1、本研究主要是在探討數位電影技術與設備導入國內後，是否因此對本國電影產業帶起了連動的效應，本研究雖然以各電影相關業者的訪談為分析資料，但因資料不易取得，並未將本國數位電影院放映好萊塢片與本國片的場次與票房整理納入其中，是為無法面面俱到之處。
- 2、數位電影放映系統補助政策擬定單位的訪談未能納入研究中，也使得本研究在分析時可能因無法將政府的立場納入其中，而無法掌握產、官界觀點落差的全貌。

參考書目

中文部份

八木信忠（2004）。《數位科技對電影製片與發行帶來的衝擊與轉變》。全球華語電影創作人暨製片論壇研討會論文。

王路易（2004）。《以數位科技拼裝的全新動態影像產業電影數位化的歷程 2004》，《中華民國電影年鑑》。台北：新聞局。

行政院新聞局（2006）。〈我國是否強制實施「國片映演比率」？〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52709&ctNode=63**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52709&ctNode=63)

行政院新聞局（2006）。〈各國電影輔導制度對我政策制訂之參考〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52716&ctNode=63**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52716&ctNode=63)

行政院新聞局（2006）。〈政府是否修改入關承諾以加強保護電影產業？〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52708&ctNode=63**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52708&ctNode=63)

行政院新聞局（2006）。〈挑戰二〇〇八國家發展重點計畫--電影產業振興計畫〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=279&ctNode=27**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=279&ctNode=27)

行政院新聞局（2006）。〈行政院新聞局九十二年度輔導購置電影數位化設備器材補助名單〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=60&ctNode=28**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=60&ctNode=28)

行政院新聞局（2006）。〈行政院新聞局九十三年度輔導電影產業數位升級補助業者名單〉，《台灣電影網》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自

[**http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=59&ctNode=28**](http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=59&ctNode=28)

台北影業營運企劃書（2005）。台北影業股份有限公司。

李雅惠（2000）。《「美商八大」在台灣之發展與變遷研究：一九四六至一九九年》。國立政治大學廣播電視研究所碩士論文。

李文生譯（2000）。《數位麥克魯漢》。台北：貓頭鷹出版社。

杜宇全（2004）。〈什麼是數位電影？〉，《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=261&ctNode=25>

杜宇全（2004）。〈電腦非萬能，數位非靈丹 數位電影的人本面向〉《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=262&ctNode=25>

杜宇全（2004）。〈科技，技藝，技術，與藝術〉《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=263&ctNode=25>

杜宇全（2004）。〈各方競逐的電影放映版圖〉《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=267&ctNode=25>

杜宇全（2004）。〈放輕鬆，來享受〉《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=268&ctNode=25>

杜宇全（2004）。〈"末代武士"—賽璐珞影片的寫照？〉《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=269&ctNode=25>

林嫻如（2000）。《九〇年代政經變遷中的台灣電影工業》。中國文化大學新聞研究所碩士論文。

洪上田（2004）。〈世界數位電影現況與新技術介紹〉。《台灣電影網》。上網日期：2006年11月26日，取自 <http://www.taiwancinema.com/public/Data/531717391271.ppt>

- 陳儒修（1993）。《台灣新電影研究——台灣新電影的歷史文化經驗》。台北：萬象圖書。
- 馮建三（2002）。《反支配：南韓對抗好萊塢壟斷的個案研究，1958—2001》，《台灣社會研究季刊》，47 期。
- 馮建三（2005）。《電影史與政策研究，2005 年版》。國立政治大學新聞研究所授課大綱。
- 馮建三譯（2003）。《全球好萊塢》。台北：巨流出版社。湯素貞（2004）。〈穿越形式與創新為伍的前進者——徐小明〉。《台灣電影網》。
上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自
<http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=4906&ctNode=62>
- 葉龍彥（1998）。《台北西門町電影史：1896-1997》。台北：行政院文建會與電影資料館。
- 盧非易（1998）。《台灣電影：政治、經濟、美學（一九四九年至一九九四年）》。台北：遠流出版社。
- 《聯合報》（2005 年 6 月 20 日）。〈數位「狼」創台灣影史〉。魏玓（2003）。《從在地走向全球：台灣電影全球化的類型初探》。台灣藝術大學電影系主辦之研討會論文。
- 顏如妙、楊舜慧（2003）。《韓國電影產業創新之研究》。國立政治大學科技管理研究所博士論文。蕭偉強（2005）。《電影映演業行銷策略之研究》。中華傳播年會學生組論文。
- Bonnie（1998-2004）。〈失落的天堂樂園〉，《心靈小憩網站》。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自
http://life.fhl.net/Movies/child/Nuovo_Cinema_Paradiso.htm
- 《e 天下雜誌》（2005 年 4 月號）。〈詹史壯，破壞式創新才是創新〉。

英文部分

Harold, A. I (1972) *.Empire and Communication*. Toronto : University of Toronto Press.
(

Janet, W. (2003) *.How Hollywood Works*. London: Cornwall.

Turrow, J. (1997) *.Media System in Society : Understanding industries, Strategies, and Power*. New York: Longman.