

# 第七章 參考文獻

## 中文文獻

### 書籍：

1. Deutschman, Alan (1999), 陳雅茜譯 (2000), 《創意魔王賈伯斯 (The second coming of Steve Jobs)》, 台北：天下遠見出版公司。
2. Eisner, Michael (1999), 林說俐譯 (2001), 《高感性事業：媒體+藝術+創意 (Working in Progress)》, 台北：大塊文化出版公司。
3. Fievet, Cyril (2004), 武忠森譯 (2004), 《蘋果熱與皮克斯瘋 (Apple Pixar Mania)》, 台北：商周文化事業公司。
4. Giannetti, L. D. (2004), 焦雄屏等譯 (2005), 《認識電影 (Understanding Movies)》, 台北：遠流出版事業公司。
5. Martha, Amram (2002), 李璞良譯 (2004), 《你的公司多值錢：如何創造與計算企業價值 (Value Sweep : Mapping Corporate Growth Opportunities)》, 台北：早安財經文化公司。
6. Porter, Michael E. (1985), 李明軒、邱如美譯 (1999), 《競爭優勢 (上下) (Competitive Advantage)》, 台北：天下遠見出版公司。
7. Porter, Michael E. (1990), 李明軒、邱如美譯 (1996), 《國家競爭優勢 (上下) (Competitive Advantage of Nations)》, 台北：天下遠見出版公司。
8. Wasko, Janet (1995), 魏均譯 (1999), 《超越大銀幕 (Hollywood in the Information Age: Beyond the Sliver Screen)》, 台北：遠流出版事業公司。
9. Wolf, Michael J. (1999), 汪睿祥譯 (2000), 《無所不在：娛樂經濟大未來 (The Entertainment Economy)》, 台北：中國生產力中心。
10. 方至民 (2000), 《企業競爭優勢》, 台北：前程企業管理公司。
11. 李達義 (2000), 《好萊塢·電影·夢工廠》, 台北：揚智文化事業公司。
12. 花建著 (2003), 《文化+創意=財富》, 台北：帝國文化出版公司。
13. 花建著 (2003), 《文化金礦》, 台北：帝國文化出版公司。

14. 范梅君編 (2004)，《數位內容－虛擬與真實交界的產業》，台北：典藏藝術家庭公司。
15. 張振益、漢寶德等 (1999)，《科技與人文的對話》，台北：雄獅美術圖書公司。
16. 陳萬淇 (1985)，《個案研究法》，台北：華泰文化事業公司。
17. 黃玉珊、余為政等編著 (1997)，《動畫電影探索》，台北：遠流出版事業公司。
18. 經濟部數位內容產業推動辦公室編著 (2004)，《數位內容產業白皮書》，台北：經濟部工業局。
19. 黃煌雄、黃勤鎮 (2005)，《我國影音媒體政策及其之行績效總體檢》，台北：監察院。

#### 期刊論文：

1. 吳怡瑄 (2003)，〈台灣地區數位內容產業知識管理與創新策略發展現況分析－以遊戲及 3D 動畫廠商為例〉，台灣大學商學研究所博士論文。
2. 李雅惠 (2003)，〈美商八大在台灣之發展與變遷 (1946-1999)〉，政治大學廣播電視研究所碩士論文。
3. 卓珊 (2004)，〈創新與管理：台灣電影產業的結構探索〉，輔仁大學大眾傳播管理研究所碩士論文。
4. 林于勝 (2004)，〈台灣動畫產業的昨日、今日及明日〉，資策會 MIC 產業研究報告。
5. 林淑惠 (2002)，〈全球動畫產值誘人 兩岸、韓國爭食代工大餅〉，工商時報，10月30日。
6. 林洋 (2001)，〈台灣電影產業之樣態〉，《2001 獨立製片與紀錄片國際學術研討會季南方影展論文集》，台南：國立台南藝術學院。
7. 金成均 (2003)，〈中國文化產業中的動畫產業及其政策之研究〉，淡江大學大陸研究所碩士論文。
8. 吳思華 (2003)，〈吸引創投成立設計園區〉，經濟日報，2月16日。
9. 徐國峰 (2003)，〈台灣電腦遊戲廠商進入中國大陸之策略研究〉，台灣大學國際企業研究所碩士論文。

10. 曾耀 (2004), <智慧資本角度探討公司科技價值-以宏廣動畫公司為例>, 政治大學科技管理研究所碩士論文。
11. 黃崇岳 (2004), <好萊塢電影產業分析—產業矩陣分析法之應用>, 政治大學企業管理研究所碩士論文。
12. 黃茂昌 (2001), <電影完成之後—台灣地區華語電影發行現況與展望>, 《2001 獨立製片與紀錄片國際學術研討會季南方影展論文集》, 台南: 國立台南藝術學院。
13. 資策會 MIC (2001), <加拿大電腦動畫產業發展沿革與政策, 軟體與應用透析>。
14. 資策會 MIC (2002), <擁抱數位科技—談好萊塢電腦動畫事業之發展, 軟體與應用透析>。
15. 楊永青 (2004), <從涉入程度探討北市青少年動畫電影消費文化與消費行為>, 中國文化大學新聞研究所碩士論文。
16. 楊士賢 (2003), <台灣電影產業國際競爭力與全球化策略情境規劃—波特「鑽石體系」之應用>, 中山大學企管研究所碩士論文。
17. 張曉明、胡惠林、章建剛等著 (2004), <回首 2003: 蓬勃發展的中國文化產業>, 北京: 《中國社會科學院院報》。
18. 戴婧婷 (2004), 北京: 《中國新聞周刊》, 210 期。
19. 盧慈穎 (2002), <亞洲電影跨國合資與國際推廣論壇>, 《電影欣賞》, 112 期。
20. 魏玟 (1994), <當前台灣電影工業的政治經濟分析 (1989-1993)>, 政治大學新聞研究所碩士論文。
21. 王秀文 (2004), <迪士尼動畫電影發行與國際行銷>, 2004 國際 3D 動畫製作與行銷研討會, 國家圖書館及國家電影資料館主辦, 2004 年 5 月 14 日。
22. 吳佳倫 (2005), <當麥當勞和迪士尼 tie-in 在一起>, 《廣告 Adm 雜誌》, 第 166 期, 3 月號。
23. 高義芳、曾文泉、周宗穎 (1999), <跨國企業地區行銷策略與共生行銷—迪士尼博偉電影個案研究>, 第四屆企業跨國經營管理研討會, 輔仁大學主辦。

## 英文文獻

1. Bureau of Labor Statistics, U.S. Department of Labor (1997). "Motion Picture and Video Industries," *Career Guide to Industries*, SIC 781, 782, pp. 202-207.
2. Bureau of Labor Statistics, U.S. Department of Labor (2004). "Motion Picture and Video Industries," *Career Guide to Industries*, 2004-05 Edition (NAICS 5121), pp. 136-141.
3. Cones, John W. (1992). *Film Finance and Distribution: A Dictionary of Terms*. Los Angeles: Silman James Press.
4. Cones, John W. (1997). *The Feature Film Distribution Deal: A Critical Analysis of the Single Most Important Film Industry Agreement*. Southern Illinois University Press.
5. Crane, Catherine, Johnson, Will, Neumark, Kitty, Perrigo, Christopher (1996). *Pixar 1996*. <http://www-personal.umich.edu/~afuah/cases/case14.html>.
6. Disney (2005). *2004 Annual Report*.
7. DreamWorks Animation SKG (2005). *2004 Annual Report*.
8. European Audiovisual Observatory (2004). *Focus 2004: World Film Market Trends*.
9. Houlihan Lokey Howard & Zukin (2005). *Filmed Entertainment Industry*.
10. King, Michael (2003). "Organizing the CGI Production Team," *VFXWorld.com*. October 24, 2003.
11. Levy, Frederick (2000). *Hollywood 101: The Film Industry*. New York: Renaissance Books.
12. Mekel, Tal (2005). "Independent films move into spotlight," *CNN.com*. August 16, 2005. <http://edition.cnn.com/2005/SHOWBIZ/Movies/08/08/hollywood.today.independent/>
13. Ministry of Information and Communication, Republic of Korea, 2004. "Dynamic Digital Korea: IT 839 Leading to U-Korea," *White Paper 2004*.
14. MPAA (2004). "US Entertainment Industry: 2003 MPA Market Statistics," *Motion Picture Association Worldwide Market Research*.

15. MPAA (2005). "US Entertainment Industry: 2004 MPA Market Statistics," *Motion Picture Association Worldwide Market Research*.
16. New York Times (2003). "About Dreamworks close 2D studio."
17. Pescovitz, David (2000). "Monsters in a Box," *Wired Magazine*, Issue 8.12, December, 2000.
18. Pixar (1997a). "Letter from Steve Jobs," *Excerpts from the 1996 Annual Report*.
19. Pixar (1997b). *Pixar 1996 Annual Report*.
20. Pixar (1998). *Pixar 1997 Annual Report*.
21. Pixar (1999). *Pixar 1998 Annual Report*.
22. Pixar (2000). *Pixar 1999 Annual Report*.
23. Pixar (2001). *Pixar 2000 Annual Report*.
24. Pixar (2002). *Pixar 2001 Annual Report*.
25. Pixar (2003). *Pixar 2002 Annual Report*.
26. Pixar (2004). *Pixar 2003 Annual Report*.
27. Pixar (2005). *Pixar 2004 Annual Report*.
28. PriceWaterhouseCoopers (2004). "Global Overview," *Global Entertainment and Media Outlook: 2004-2008*.
29. PriceWaterhouseCoopers (2005). "Video Games," *Global Entertainment and Media Outlook: 2005-2009*.
30. Ryan, Joal (2003). "DVD's "Monsters"-ous Year," *E! Online*, January 9, 2003, <http://www.eonline.com/News/Items/0,1,11090,00.html>.
31. SG Cowen (2002). *Entertainment: Invest in the Best Operators – Initiating Sector Coverage*. November, 2002.
32. US Census Bureau (2004). "Motion Picture and Video Industries: 2002," *2002 Economic Census*, EC02-511-07, November 2004.
33. Winder, Catherine, and Dowlatabadi, Zahra (2001). *Producing Animation*. Focal Press.