

## 參考文獻

### ◆ 中文文獻

1. C.K. Prahalad 著、顧淑馨譯 (2002)，《消費者王朝-與顧客共創價值》，天下雜誌出版
2. Gary Hamel 著，李田樹、李芳齡譯 (2000)，《啓動革命》(Leading the Revolution)，天下文化。
3. Miller T., Govil N., Mcmurria J.與 Maxwell R.著、馮建三譯 (2003)，《全球好萊塢》，巨流圖書出版。
4. 方志豪 (2004)，《數位內容與線上銷售之自有品牌商的經營模式探討》，國立雲林科技大學企業管理系碩士論文。
5. 林宏文、林衍億、今週刊 (2004)，《「電視豆」改寫數位內容產業新模式》。
6. 林子勝、許瓊予，資策會 MIC (2003)，《我國動畫產業發展沿革與現況分析（上下）》。
7. 施百俊 (2003)，《事業模式創新之研究》，國立台灣大學商學研究所博士論文。
8. 陳仲偉 (2002)，《文化產業全球化的發展模式---以日本動漫畫產業為例》，國立清華大學社會學研究所。
9. 陳冠宇、資策會 MIC (2002)，《擁抱數位科技－談好萊塢電腦動畫事業之發展》。
10. 許瓊予，資策會 MIC (2001)，《從韓國卡通 Cubix 風靡美國看南韓動畫產業發展》。
11. 曾耀泰 (2003)，《智慧資本角度探討公司科技價值，以宏廣動畫公司為例》，國立政治大學科技管理研究所碩士論文。
12. 黃牧慈、林士蕙，e 天下雜誌 (2003)，台灣小魚－原創力衝浪國際！
13. 黃韻竹、資策會 MIC (2004)，《DreamWorks 動畫事業經營模式關鍵成功因素分析》。
14. 黃玉珊、余為政 (1997)，《動畫電影探索》，遠流出版。
15. 經濟部技術處 (2003)，《韓國數位內容產業及科技政策研究》。
16. 電視豆，《2002 年經濟部工業局新創事業公開賽簡報》。

17. 電視豆，《2002 年第一屆國際級動畫雛型競賽企劃書》。
18. 經濟部工業局（2004），《數位內容產業白皮書》。
19. 廖翊閔（2005），《從甲馬創意看我國動畫事業智慧資本之建立與累積》，國立政治大學科技管理研究所碩士論文。
20. 蒲怡靜（2004），《電子腦力思考激盪術於設計創意值之研究》，國立成功大學工業設計研究所碩士論文。
21. 數位內容學院(2004)，《台日遊戲/動畫交流研討會》。
22. 資策會(2004)，《台日韓數位內容產業發現趨勢與展望國際論壇》。

◆ 英文文獻

1. Afuah A. (2003), “Business Models: A Strategic Management Approach”
2. Amit R. & Zott C. (2000), “Value Drivers of e-Commerce Business Model”
3. Ahn J., “On the Circulation of Japanese Animation as Global Cultural Products”, Division of Critical Studies, School of Cinema-Television, University of Southern California
4. Chesbrough H. (2002), “Open Innovation”, Harvard Business School Press
5. Cunningham S. (2002), “From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry, and Policy Implications”, Creative Industries Research and Application Center, Queensland University of Technology
6. Henne M., Hickel H., Johnson E., and Konishi S., IEEE(1996), “The Making of Toy Story” p.41
7. Jolly V. K.(1997) , “Commercializing New Technologies: getting from mind to market”
8. Vedpuriswar A. V. (2003), “Business Models”, the quarterly journal of State Bank Academy, Gurgaon
9. Introduction of KOCCA
10. Introduction of Bucheon Cartoon City

◆ 韓文資料

1. 2004 문화산업백서

◆ 網站資料

1. Sviokla (1995), "Virtual Value Chain"  
<http://www.ncollin.demon.co.uk/valuechain.html>
2. FKE 新聞稿(2004/7), "Foxkids Europe Acquires Pan-European Licensing Rights To Pucca" <http://www.jetixeuropa.com>
3. FKE 新聞稿(2004/12), "FoxKids Europe Launches Animated Cult Korea Property Pucca At Mip-TV" <http://www.jetixeuropa.com>
4. 林曉娟、數位文化誌(2004), 《Flash 動畫 日本流行集體創作》  
<http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp>
5. 首爾動畫中心官方網站 <http://ani.seoul.kr>
6. 駱英毅、3DUSER(2005), 《透視日本動畫發展－專訪 ANIMAGE 雜誌總編輯大野修一》  
<http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp>
7. 馮達發「著作權原創性要件之檢討」  
<http://www.taiwanlaw.com/f.php?no=133&id=5>
8. 傻呼嚕同盟、數位文化誌(2005), 《貧乏中的豐富 貧乏動畫五十年》,  
<http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp>
9. 韓國動畫製作協會 官方網站英文簡介 <http://www.koreaanimation.or.kr>
10. 韓流地帶 動畫界狀況 <http://hanliu.hanguo.nat.cn>
11. 韓國文化振興院官方網站 <http://koreacontent.org>