

112 年度政府科技發展年度綱要計畫書(A006)

審議編號：112-0307-01-20-01

文化部

(文化部影視及流行音樂發展司)

「影音場域之5G創新應用領航計畫(3/5)」

核定版

計畫全程：110年01月01日至114年08月31日

政府科技發展計畫書修正對照表(A009)

審議編號：(請上 GSTP 系統查詢)(修正核定版填寫)

計畫名稱：影音場域之 5G 創新應用領航計畫

申請機關(單位)：文化部

序號	審查意見	計畫修正說明	修正處頁碼
1	<p>本案規劃已進入第三、四年，非屬初期推廣階段，建議 KPI 應更著重在文化內容產製、創新，及產業效益，例如點閱率對於產業成長和產業健全程度關聯為何。</p>	<p>配合委員意見，鑒於本計畫已進入第三、四年，除關鍵成果以超高畫質節目製作時數及發展臺灣 IP 輸出國際等投入型績效指標為主，增加產出型指標如：公視新媒體通路之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5%。</p> <p>訂閱數及點擊數之成長可增加相關廣告收益，能利用於公共電視之營運，提供業界活水，續利產業成長，望在全球化影視產業競爭下，為健全台灣影視產業努力。</p>	<p>p.12, 16, 21, 23, 53, 81, 84</p>
2	<p>本案計畫 KPI 除了提到 IP 創新及登上國際平臺之外，應另就強化 IP 創新及國際推廣延伸進行布局，尤其在鏈結國際影音串流平臺部分，應更具企圖性，如公視</p>	<p>感謝委員意見，本計畫預計於 112-113 年產出 90 小時各類超高質與 VR 等創新應用節目，並產製 2 個臺灣 IP 輸出國際，同時與各大國際影音串流平台合作，將產出作品推展至 Catchplay、Netflix 等新媒體平台播出，並積極參與國際影展放映及相關競賽展出，持續公視影音產出更具擴散效益。</p>	<p>p.48</p>

序號	審查意見	計畫修正說明	修正處頁碼
	許多影音產出，應有必要讓後端更具擴散效益。		
3	112- 113 年計畫部會自提經費增加，建議應針對調整經費之所必要性、效益以及相關關鍵指標補充說明。	<p>112-113 計畫調整整體經費預算之必要性與強化計畫效益之說明如下：</p> <p>為協助我國影視音內容產業，可於後疫情時代積極運用 5G、AI 等新興科技，加速產業升級轉型，並擴散我國文化元素，本計畫擬採取輔導推動與獎勵補助等措施雙管齊下，除提升原規劃推動 5G 展演服務場域淬鍊之 KPI 外，並新增引導內容產業運用科技工具加速創作、及鼓勵影視音業者投入發展新興商模等兩大新增推動工作，期持續引動跨產業合作，推升我國影視音內容產業轉型。本計畫重要里程碑包括：</p> <p>(一)累計推動至少 <u>8 案次 5G 科技展演創新應用方案場域實證</u>，並發展至少 <u>15 項次 5G 新型態展示服務解決方案(原 KPI 強化提升)</u>；</p> <p>(二)運用科技工具加速創作：結合 AI、大數據分析等數位科技，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、綜合類節目等至少 <u>5 件具臺灣在地特色之 IP 內容(新增工作/KPI)</u>；</p>	P12-14, 17, 21- 25,38-45,48-49,51- 55,57

序號	審查意見	計畫修正說明	修正處頁碼
		<p>(三)淬鍊影視音服務創新數位商模：加強輔導內容產業運用數位科技發展新興商業模式，促成影視音業者投入至少 3 案次新形態數位服務商業模式，帶動新興數位生態鏈成形(新增工作/KPI)。</p> <p>(四)辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。(新增工作/KPI)。</p> <p>新增一細部計畫「未來內容品牌國際造勢先導計畫」，主要推動目標為 1.建立未來內容國際商業展會生態。2.推動國際合資合製創造國際曝光及影響力。3.培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢。4.帶動公私協力投入資源，推動產業共創基礎建設。重要里程碑包括：推動應用 5G 電信網路傳輸環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容展示累計 6 案，累計國際締結合作關係 6 案以上，培力 20 家業者產出商業募資企劃書，累計參與國內外 2 場創投/市場展會，串聯未來內容帶動產業周邊交易金額 20 億元等。</p>	<p>P11, 13- 14, 17-18, 21-25, 30, 45-47, 49- 55, 57- 59,60-61</p>

序號	審查意見	計畫修正說明	修正處頁碼
4	請文化部於本案計畫書內，增列以比較表方式呈現特別預算與年度科技計畫項下之文化科技相關重點工作事項，以利外界釐清資源重複投入之疑慮。	依委員意見釐清本部文化科技相關重點工作事項，已補充彙整本部各計畫比較表。1.一般科技計畫之比較表。2. 前瞻科技計畫之比較表。	P62-66

目 錄

壹、基本資料表及概述表(A003)	1-1
貳、總目標及說明	2-1
參、計畫內容說明	3-1
肆、近三年重要效益成果說明	4-1
伍、預期效益及效益評估方式規劃	5-1
陸、自我挑戰目標	6-1
柒、經費需求/經費分攤(B005&B008)/槓桿外部資源	7-1
捌、儀器設備需求(B006&B007)	8-1
玖、附錄	9-1

壹、112年度政府科技發展計畫基本資料及概述表(A003)

審議編號	112-0307-01-20-01			
計畫名稱	影音場域之5G創新應用領航計畫(3/5)			
申請機關	文化部			
預定執行機關 (單位或機構)	文化部影視及流行音樂發展司			
預定計畫主持人	姓名	曾金滿	職稱	司長
	服務機關	文化部		
	電話	8512-6400	電子郵件	chinman@moc.gov.tw
計畫摘要	<p>1. 「臺灣5G行動計畫(2019-2022年)」提出的五大主軸中，「推動5G垂直應用場域實證」和「建構5G創新應用發展環境」與我國的文化內容產業數位轉型緊密關聯，本計畫針對影視產業及流行音樂產業因應5G時代來臨，從技術創新預見產業創新與內容創新的新機會，其中垂直場域的整合(如演唱會、Live House)將把超高畫質影視音樂擴延到觀眾可觸及的位置，而多屏跨螢的特質讓觀眾擺脫空間地域及時間的藩籬，在後疫情時代可以順應「0接觸經濟、0距離創新(0-Touch Economy, 0-Distance Innovation)」創新模式架構，藉由5G通訊大頻寬、廣連結、低延遲的特性，強化超高畫質4K/8K、AVMR以及智慧互動展演與推廣應用。</p> <p>2. 捲動公私協力，推動未來內容商展平台：為促成臺灣未來內容產業規模化，透過策辦具前瞻未來內容之國際級未來內容產業商展，持續擴大國內外需求市場及未來內容產業商機，帶動公私資金活水投入。</p> <p>3. 串聯未來內容國際產業，產業技術國際化發展：孵育具國際視野之新型態未來內容合作案例，促進國際產業製作單位與臺灣內容業者締結合作關係，帶動國際前瞻技術和創意與臺灣產業深度合作，促進未來內容產業發展。</p> <p>4. 培力跨域人才，引領產業國際造勢：為推動臺灣未來內容產業量能進步，導入新創商業輔導、募資媒合等培力方案，提升文化內容產業轉型變現力，引導產業投入國際市場通路及投資佈局，切入國際產銷鏈。</p> <p>5. 佈建未來內容之產製基礎建設：為促進臺灣豐富原生文化特色內容，提供前瞻高階產製拍攝資源，鼓勵國內內容產製者運用最新技術，進行從0到1跨領域、實驗性與創造性原生內容，創造前瞻原生之未來內容。</p>			

	計畫目標及預期關鍵成果	與部會科技施政目標之關聯
計畫目標、預期關鍵成果及其與部會科技施政目標之關聯	<p>目標1：112年：利用5G特性與AI、IP(Internet Protocol)、IMF等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產。113年：利用5G特性與AI、IP(Internet Protocol)、IMF等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產</p> <p>關鍵成果1:112年：建置IP(Internet Protocol)製作環境。113年：IP(Internet Protocol)製作環境建置完成進行5G遠端南部製作中心遙控作業。</p> <p>關鍵成果2:112年：利用5G特性與AI技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。113年：利用5G特性與AI技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務</p>	文化部:3:建立文化場域成為展示平台
	<p>目標2：112年：提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用。113年：提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用。</p> <p>關鍵成果1:112年：製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達40小時。113年：製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達50小時。</p> <p>關鍵成果2:112年：發展產製1個臺灣IP(Intellectual Property)輸出國際。113年：發展產製1個臺灣IP(Intellectual Property)輸出國際。</p> <p>關鍵成果3:112年：公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%。113年：公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%。</p>	文化部:4:建立文化科技品牌企業

	<p>目標3：112年：推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動虛實融合產製與展演創新商業模式，打造科技展演產業新生態系；113年：推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動虛實融合產製與展演創新商業模式，打造科技展演產業新生態系。</p> <p>關鍵成果1:112年：結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少6案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少12項次5G新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級；113年：結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少8案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少15項次5G新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級。</p> <p>關鍵成果2:112年：促成影視音業者投入至少1案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形；113年：累計促成影視音業者投入至少3案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形。</p> <p>關鍵成果3:112年：運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜合類節目等至少2件影視音創作內容；113年：運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等累計至少5件影視音創作內容。</p> <p>關鍵成果4:112年：辦理或協助業者參與至少1場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。113年：辦理或協助業者參與至少1場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。</p>	<p>文化部:3:建立文化場域成為展示平台</p>
	<p>目標4：112年：累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資;113年：累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資</p> <p>關鍵成果1:112年：累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣6.5億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP授權等)達新台幣8億元；113年：累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣10億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP授權等)達新台幣12億元。</p>	<p>文化部:4:建立文化科技品牌企業</p>

	<p>目標5：112年：建立未來內容國際商業展會生態。113年：建立未來內容國際商業展會生態。</p> <p>關鍵成果1:112年：辦理1場國際級產業商展，參與人次1萬人、推動新型態內容或沉浸式之跨域未來內容展示3案；113年：辦理1場國際級產業商展，參與人次1萬人、推動新型態內容或沉浸式之跨域未來內容展示3案。</p>	<p>文化部:6:建立台灣在國際間推動永續發展的影響力</p>
	<p>目標6：112年：推動國際合資合製創造國際曝光及影響力。113年：推動國際合資合製創造國際曝光及影響力。</p> <p>關鍵成果1:112年：促成國際未來內容合作結盟3案。113年：促成國際未來內容合作結盟3案。</p>	<p>文化部:6:建立台灣在國際間推動永續發展的影響力</p>
	<p>目標7：112年：培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢。113年：培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢。</p> <p>關鍵成果1:112年：參與國際未來內容相關展會1場，輔導10家業者，產出8案募資企劃書。113年：參與國際未來內容相關展會1場，輔導10家業者，產出8案募資企劃書。</p>	<p>文化部:1:建立文化科技產業鏈跨領域合作平台</p>
	<p>目標8：112年：推動產業共創基礎建設</p> <p>關鍵成果1: 112年：打造產業共創基礎建設，支持企業合作拍攝或協作1案。</p>	<p>文化部:1:建立文化科技產業鏈跨領域合作平台</p>
<p>預期效益</p>	<p>建置IP (Internet Protocol) 製作環境並南部製作中心，提升影視內容產製能量：建置IP (Internet Protocol) 製作環境並南部製作中心，將有效升級多屏跨螢影視音產業內容製作之作業模式，以異地遙控模式提升影視內容產製能量。</p> <p>以超高畫質與沉浸式內容，加速推進5G市場：製播超高畫質影音服務供應5G廣域應用並推動沉浸式內容垂直應用。</p> <p>運用5G科技結合內容創新帶動場域轉型：協助影音內容業者，結合5G科技，針對各式場域需求，整合展演解決方案與工具，透過測試與實證，帶動國內實體場域轉型升級</p> <p>虛實整合展演內容，提升民眾觀影體驗：透過5G科技導入，使民眾參與內容之製作與呈現，提升虛實展演之新互動模式，及影視音觀賞體驗深度</p> <p>引導產業運用新興科技，加速內容創作：協助影視音內容創作者以大數據、AI驅動等方法、工具庫或平台，打造新型態文化內容產製與創作流程，並引導業者產出具臺灣在地特色之IP內容推展至國際市場</p> <p>淬鍊影視音服務創新數位商模：加強輔導內容產業運用數位科技發展新興商業模式，促成影視音業者投入開發新型態數位服務商業模式</p> <p>引動臺灣5G展演服務生態系：媒合內容、技術、場域業者，聯合提出創新展演服務，鼓勵以大帶小方式，打造台灣5G科技展演創新服務生態系</p> <p>以國際級未來內容產業商展作為驅動產業之前導合作樞紐(Hub)，系統性強化臺灣未來內容產業，以戰代訓培力跨域人才、與國際單位結盟，串聯深耕國際網絡及展會單位，並以產業商展為產業國際影響力造勢，加速我國文化內容與科技跨域跨業整合，刺激臺灣創新未來內容經濟增長，捲動公私資金活水投入，建構多元資金生態系，引領我國未來內容產業發展及進步。</p>	
<p>計畫群組及比重</p>	<p>生命科技 0 %</p> <p>工程科技 0 %</p>	<p>環境科技 0 %</p> <p>人文社會 62.5 %</p> <p>數位科技 0 %</p> <p>科技創新 37.5 %</p>

計畫類別	<input type="checkbox"/> 政策計畫 <input type="checkbox"/> 一般計畫 <input type="checkbox"/> 基礎計畫 <input checked="" type="checkbox"/> 前瞻計畫(政策項目：數位建設)			
中長程個案計畫	<input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 註：112年度開始執行，且經行政院核定或已於110年10月底前報院審查者，請勾「是」。			
推動5G發展	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否			
資通訊建設計畫	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否			
政策依據	1. PRESTSAIP-0105CU0000000000-0001：文化科技創新產業推動：文化科技創新產業推動 2. EYGUID-01110510000000：行政院111年度施政方針：十、健全影視音產業生態系，整合內容、科技應用及經濟能量，點燃產業動能；推動影音場域5G應用，加速產業創新發展；支持內容產業發展，促進資源整合與跨域合作；打造具公共性、產業性及國際性公共媒體，維護我國文化傳播權。 3. FIDP-20210203020000：前瞻基礎建設計畫(110年修訂版)：4.3.2 推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫			
計畫額度	<input type="checkbox"/> 政策計畫額度：0 千元 <input type="checkbox"/> 一般計畫額度：0 千元 <input type="checkbox"/> 基礎研究額度：0 千元 <input checked="" type="checkbox"/> 前瞻計畫額度：507,000 千元		含六大核心戰略產業額度： 406,000 千元 (資訊及數位相關產業：406,000 千元)	
執行期間	112 年 01 月 01 日 至 112 年 12 月 31 日			
全程期間	110 年 01 月 01 日 至 114 年 08 月 31 日			
前一年度預算	年度	經費(千元)		
	111	170,000		
資源投入	年度	經費(千元)		
	110	170,000		
	111	170,000		
	112	507,000		
	113	507,000		
	114	160,000		
	合計	1,514,000		
	當年度(112年度)	人事費	0	土地建築
	材料費	0	儀器設備	0
	其他經常支出	470,734	其他資本支出	36,266
	經常門小計	470,734	資本門小計	36,266

		當年度合計	507,000
中程施政計畫關鍵策略目標	打造臺灣文化國家隊品牌，促進國際交流合作；		
本計畫在機關施政項目之定位及功能	<p>為配合國家整體5G新世代通訊發展，因應「臺灣5G行動計畫(2019-2022年)」提出的「推動5G垂直應用場域實證」和「建構 5G 創新應用發展環境」兩項主軸，本計畫著眼於影視內容及流行音樂在5G大容量、超高速、低延遲的特性帶動，由文化部影視及流行音樂發展司領銜，帶動大型影視產製及多屏跨螢通路平台業者(如公廣集團等)及公民營垂直場域業者(如影視內容產製中心、流行音樂展演場域等)，建置完整的5G文化內容生態系，針對超高畫質、AR/VR/MR、沉浸式體驗等創新多屏跨螢內容產製及垂直場域應用服務，促使基礎環境健全，並將成果推廣落實到常民生活，打造平權與近用的影視音產業沃土，並提升文化體驗經濟的永續動能。</p>		
計畫架構說明	依細部計畫說明		

細部計畫	5G時代超高畫質內容創新應用計畫		六大核心戰略產業	資訊及數位相關產業	
概估經費(千元)	125000	計畫屬性	產業服務與應用	預定執行機構	財團法人公共電視文化事業基金會
細部計畫重點描述	1. 利用5G特性與AI、IP(Internet Protocol)、IMF等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產 2. 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用				
主要績效指標KPI	112年主要績效指標： 1. 製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達40小時，提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用。 2. 發展產製1個臺灣IP(Intellectual Property)輸出國際 3. 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%。 113年主要績效指標： 1. 完成IP(Internet Protocol)製作環境建置，展開5G遠端南部製作中心遙控作業。 2. 製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達50小時，提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用。 3. 發展產製1個臺灣IP(Intellectual Property)輸出國際。 4. 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%。				
細部計畫	5G時代影音場域建置及推廣計畫		六大核心戰略產業	資訊及數位相關產業	
概估經費(千元)	281000	計畫屬性	產業服務與應用	預定執行機構	文化部
細部計畫重點描述	推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動虛實融合產製與展演創新商業模式				
主要績效指標KPI	112年主要績效指標： 1. 促成影視音業者投入至少1案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形 2. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少6案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少12項次5G新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 3. 辦理或協助業者參與1場次文化科技展示活動，深化民眾文化科技體驗。 4. 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜合類節目等至少2件影視音創作內容 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣6.5億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP授權等)達新台幣8億元 113年主要績效指標： 1. 累計促成影視音業者投入至少3案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形 2. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少8案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少15項次5G新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 3. 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等累計至少5件影視音創作內容 4. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣10億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP授權等)達新台幣12億元				
細部計畫	未來內容品牌國際造勢先導計畫		六大核心戰略產業		
概估經費(千元)	101000	計畫屬性	環境永續與社會發展	預定執行機構	文策院
細部計畫重點描述	1. 建立未來內容國際商業展會生態 2. 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力 3. 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢 4. 推動產業共創基礎建設				

	主要績效指標KPI	<p>112年主要績效指標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 辦理1場國際級產業商展，參與人次1萬人。 2. 推動新型態或沉浸式之跨域未來內容展示3案。 3. 促成國際未來內容合作結盟3案。 4. 參與國際未來內容相關展會1場。 5. 輔導10家業者，產出8案募資企劃書。 6. 打造產業共創基礎建設，支持企業合作拍攝或協作1案。 <p>113年主要績效指標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 辦理1場國際級產業商展，參與人次1萬人。 2. 推動新型態或沉浸式之跨域未來內容展示3案。 3. 促成國際未來內容合作結盟3案。 4. 參與國際未來內容相關展會1場。 5. 輔導10家業者，產出8案募資企劃書。 		
前一年計畫或相關之前期計畫名稱	110-0307-11-20-01：影音場域之5G創新應用領航計畫(1/5) 111-0307-01-20-01：影音場域之5G創新應用領航計畫			
前期計畫或計畫整合說明				
近三年主要績效	<p>5G時代超高畫質內容創新應用計畫：透過超高畫質內容提供廣域應用帶動業界投入製作，進而擴大使用5G影音娛樂服務族群，加速推進5G市場：</p> <p>一、發展圖像經濟：與哇哇科技公司聯名合作，結合卡牌與體感元素開發switch遊戲，上架超過40個國家，並與影城和百貨業者異業合作展出，吸引近萬人參與。</p> <p>二、內容宣傳經濟效益：「先網後視」以網路4K直播創造前期流量，再於電視播出、VOD上架，協助包括電影、舞台劇等內容進行宣傳，Yahoo的直播流量超過478萬人次，電視收視率平均0.34。</p> <p>三、培育專業人才：舉辦線上國際研討會，邀請日、加、英、德及丹麥等多國公共媒體進行5G時代電視台因應策略分享；於世新大學進行超高畫質節目製作交流，接軌學術與實務。</p> <p>5G時代影音場域建置及推廣計畫：本計畫擬定「5G科技影音展演創新應用補助作業要點」並成立輔導團隊，帶動電信、資通訊硬體供應、資訊服務整合或場域業者跨域合作，輔導2案完成內容產製線上平台開發(PoC)，及完成6案5G新型態展演模式(PoS)，並引動相關投資約1.9億元。相關亮點成果如下：</p> <p>一、三立電視股份有限公司進行「5G+XR節目互動製播整合開發計畫」，整合電視媒體、電信、展演、資安等業者，運用動捕偵測、多人同框、異地共演、虛擬偶像及LED舞台等技術，打造5G傳輸之全新型態節目產製流程。</p> <p>二、滾石國際音樂股份有限公司於直播平台進行「五堅情X5G暢遊：月面著陸線上互動演唱會」，本案結合5G獨立組網、XR舞台、XR內容製作、展演設計及連線互動技術等業者，運用5G訊號傳輸實證多人同框、異地共演及XR舞台等服務。共計吸引海內外超過6,000名粉絲購票線上觀賞，形成新的演唱會商業模式。</p>			
跨部會合作計畫	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否			
	合作部會署	原住民族委員會	所分配之經費(千元)	15,000
	負責內容	<p>為達成《總統府原住民族歷史正義與轉型正義委員會設置要點》歷史小組彙整與公布原住民族各時期歷史戰役、與其他民族衝突情況及原住民族對漢族史觀之修正等任務，爰規畫以牡丹社事件等原住民族十大重大歷史事件為主題之拍攝，就各歷史事件發生經過進行田野調查，訪查部落族人及專家學者，並以紀錄片方式，記載該歷史事件，並得以讓社會各界知悉瞭解臺灣各族群歷史之真相。除紀錄片拍攝外，並安排部落巡迴撥放、安排座談會等。</p>		
	合作部會署	文化部	所分配之經費(千元)	492,000
負責內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用5G特性與AI、IP、IMF等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產 2. 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用 			

中英文關鍵詞	5G、展演場域、影視音、科技展演解決方案、線上展演、未來內容、跨域創新、沉浸式、商業模式、跨國合作、商展、展覽 5G、展演場域、影視音、科技展演解決方案、線上展演、未來內容、跨域創新、沉浸式、商業模式、跨國合作、商展、展覽		
計畫連絡人	姓名	何欣容、張宸瑋	職稱 科員、專案助理
	服務機關	文化部	
	電話	8512-6431、 8512-6439	電子郵件 s.jho0806@moc.gov.tw、 ka36700@moc.gov.tw

附錄 - 最終效益與各年度里程碑規劃表

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>最終效益：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產。 2. 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用。 3. 推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動虛實融合產製與展演創新商模，打造科技展演產業新生態系，促成至少 6 案次創新內容服務或科技展演解決方案實證。 4. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 7.2 億元 (本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)。 	<p>無修正。</p>
<p>110 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 2. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 27 小時。 3. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成至少 1 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及至少 1 項次 5G 新型態展示服務解決方案。 4. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 1.2 億元 (本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)。 	<p>無修正。</p>
<p>111 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建置智慧型數位片庫，導入 Interoperable Master Format(IMF)工作流程，並升級公視+串流影音平台服務。 2. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 37 小時。 	<p>無修正。</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>3. 111 年完成 AI 人工智慧辨識學習系統建置，並以公視新聞片庫為主體進行辨識，並達到 100 組（含）以上之物件、人臉辨識準確度$\geq 70\%$準確度的有效辨識實績，以利產業後續加值應用。</p> <p>4. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少 2 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少 2 項次 5G 新型態展示服務解決方案。</p> <p>5. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 2.4 億元（本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍）。</p>	
<p>112 年度里程碑：</p> <p>1. 建置 IP(Internet Protocol)製作環境。</p> <p>2. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。</p> <p>3. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 40 小時。</p> <p>4. 發展產製 2 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。</p> <p>5. 結合數位媒體科技強化互動體驗情境，產出至少 1 案次新型態跨域 IP 內容展示典範案例。</p> <p>6. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少 4 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少 6 項次 5G 新型態展示服務解決方案。</p> <p>7. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 4.8 億元（本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍）。</p>	<p>將產製臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際新增至 2 個，另新增結合數位媒體科技強化互動體驗情境，產出至少 1 案次新型態跨域 IP 內容展示典範案例。</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>113 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. IP(Internet Protocol)製作環境建置完成進行 5G 遠端遙控作業測試。 2. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 3. 建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。 4. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 50 小時。 5. 發展產製 2 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。 6. 結合數位媒體科技強化互動體驗情境，產出至少 2 案次新型態跨域 IP 內容展示典範案例。 7. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少 5 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少 9 項次 5G 新型態展示服務解決方案。 8. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 6.6 億元。 	<p>將產製臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際新增至 2 個，另新增結合數位媒體科技強化互動體驗情境，產出至少 1 案次新型態跨域 IP 內容展示典範案例。</p>
<p>114 年度(8 月)里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫，暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 2. 建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。 3. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 61 小時。 4. 發展產製 2 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。 5. 110-114 年累計國際入圍或得獎 5 項。 6. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少 6 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少 10 項次 5G 新型態展示服務解決方 	<p>無修正。</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
案。 7. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 7.2 億元。	

附錄 - 最終效益與各年度里程碑規劃表

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>最終效益(110~114 年)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產。 2. 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用。 3. 發展產製 4 個臺灣 IP (Intellectual Property)輸出國際，累計國際入圍或得獎 5 項 4. 促成影視音業者投入發展至少 3 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態系成形 5. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 8 案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少 15 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 6. 辦理或協助業者參與至少 2 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。 7. 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等至少 5 件 	<p>新增第 4、6、7、9~12.項，強化第 5、8.項</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>影視音創作內容</p> <p>8. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域等相關投資達新臺幣 10 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新臺幣 12 億元</p> <p>9. 掌握科技趨勢，打造國際級未來內容產業商展，帶動公私協力投入資源串聯全球跨域夥伴，推動新型態內容應用產銷及交易量能，提高臺灣未來內容品牌能見度，帶動產業周邊交易金額，預估將逾 20 億元。</p> <p>10. 策辦 2 場未來內容產業商展，串聯全球跨域夥伴，捲動跨業產業群眾參與累計 2 萬人；推動應用 5G 電信網路傳輸環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容展示累計 6 案，展現新型態內容應用產製量能。</p> <p>11. 串聯未來內容國際產業，累計國際締結合作關係 6 案以上，帶動國際與臺灣合作及推升國際影響力。</p> <p>12. 培力 20 家業者產出商業募資企劃書，累計參與國內外 2 場創投／市場展會，媒合民間多元資金投入。</p>	
<p>110 年度里程碑：</p> <p>1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。</p> <p>2. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 27 小時。</p> <p>3. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成至少 1 案次科技展演創新</p>	<p>無修正。</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>應用方案之場域實證，以及至少 1 項次 5G 新型態展示服務解決方案。</p> <p>4. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 1.2 億元(本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)。</p>	
<p>111 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建置智慧型數位片庫，導入 Interoperable Master Format(IMF)工作流程，並升級公視+串流影音平台服務。 2. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 37 小時。 3. 111 年完成 AI 人工智慧辨識學習系統建置，並以公視新聞片庫為主體進行辨識，並達到 100 組(含)以上之物件、人臉辨識準確度$\geq 70\%$準確度的有效辨識實績，以利產業後續加值應用。 4. 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少 2 案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少 2 項次 5G 新型態展示服務解決方案。 5. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 2.4 億元(本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)。 	無修正。
<p>112 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建置 IP(Internet Protocol)製作環境。 2. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 3. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 40 小時。 4. 發展產製 1 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。 	新增第 5、6、8、10~13 項，強化第 7、9 項。

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<ol style="list-style-type: none"> 5. 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5%。 6. 促成影視音業者投入發展至少 1 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態系成形 7. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 6 案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少 12 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 8. 辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。 9. 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等至少 2 件影視音創作內容 10. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 6.5 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣 8 億元 11. 策辦 1 場未來內容產業商展，以資金媒合及國際論壇等多元造勢與行銷活動，並展現應用 5G 電信網路傳輸環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容展示 3 案，捲動跨業產業群眾參與人次 1 萬人，強化臺灣整體產業品牌國際市場能見度。 12. 串聯未來內容國際產業，促進國際產製公司、展會等單位與臺灣內容業者締結 3 案合作關係，帶動國際前瞻創意技術與臺灣產業深度合作及擴大影響力。 13. 培力文化內容產業之新創商業營運及跨領域升級，提升產業動能變現力，培力 10 家業者，產出潛力之商業募資企劃書，帶領產業參與國內外 1 場創投或市場展會，國際造勢。 14. 加速未來內容產製量能，提供前瞻高階拍攝資源，鼓勵國內內容產製者運用最新技術資源產製原生未來內容，支持企業投入合作拍攝或協作 1 案。 	

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>113 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. IP(Internet Protocol)製作環境建置完成進行 5G 遠端遙控作業測試。 2. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 3. 建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。 4. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 50 小時。 5. 發展產製 1 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。 6. 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5%。 7. 促成影視音業者投入發展累計至少 3 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態系成形 8. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 8 案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少 15 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 9. 運用科技工具加速內容創作，累計引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等至少 5 件影視音創作內容 10. 辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。 11. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 10 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣 12 億元 12. 策辦 1 場未來內容產業商展，以資金媒合及國際論壇等多元造勢與行銷活動，並展現應用 5G 電信網路傳輸環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容展示 3 案，捲動跨業產業群眾參與 	<p>新增第 6、7、9.~10、12.~13. 項強化第 8、11.項。</p>

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>人次 1 萬人，強化臺灣整體產業品牌國際市場能見度。</p> <p>13. 串聯未來內容國際產業，促進國際產製公司、展會等單位與臺灣內容業者締結 3 案合作關係，帶動國際前瞻創意技術與臺灣產業深度合作及擴大影響力。</p> <p>14. 培力文化內容產業之新創商業營運及跨領域升級，提升產業動能變現力，培力 10 家業者，產出潛力之商業募資企劃書，帶領產業參與國內外 1 場創投或市場展會，國際造勢。</p>	
<p>114 年度(8 月)里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫，暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。 2. 建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。 3. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 61 小時。 4. 發展產製 2 個臺灣 IP(Intellectual Property)輸出國際。 5. 110-114 年累計國際入圍或得獎 5 項。 6. 彙集全程推動成果，透過成果影片或媒體報導進行跨廣宣擴散 3 案次，至少觸及 100 萬人次 7. 針對全程推動成果，辦理 1 場次廠商分享會，以擴大產業知識交流 	<p>新增第 6~7 項。</p>

貳、計畫緣起

一、政策依據

108年5月10日行政院核定之「臺灣5G行動計畫(2019-2022年)」中，以實現「以5G領頭觸發跨界融合」及「以虛實並進塑造產業新貌」為二大願景，期以5G帶動各式各樣新興寬頻電信服務及創新垂直應用服務的急速發展，並以5G整合多元新興科技、發展虛實合一新興服務體驗，提供新創產業優良發展環境，重塑我國行動通訊產業生態系，創造下一波經濟榮景。「臺灣5G行動計畫(2019-2022年)」規劃以「推動5G垂直應用場域實證」、「建構5G創新應用發展環境」、「完備5G技術核心及資安防護能量」、「規劃釋出符合整體利益之5G頻譜」、及「調整法規以創造5G發展有利環境」等五大主軸，落實推動各項政策項目，並以鬆綁、創新、實證、鏈結等策略及深化產業創新、驅動數位轉型、實現智慧生活等方向積極推動，逐步落實計畫願景，達成以下總體目標：

- 打造智慧醫療、智慧製造、智慧交通等5G應用國際標竿場域。
- 建構5G技術自主與資安能力，打造全球信賴的5G產業供應鏈。
- 以5G企業網路深化產業創新，驅動數位轉型。
- 實現隨手可得5G智慧好生活，均衡發展幸福城鄉。

108年6月5日公布施行的《文化基本法》，關於影視傳播與文化經濟的相關內容包括：

- 第15條：「國家應促進文化經濟之振興，致力以文化厚實經濟發展之基礎，並應訂定相關獎勵、補助、投資、租稅優惠與其他振興政策及法規。」
- 第16條：「國家應訂定文化傳播政策，善用資通訊傳播技術，鼓勵我國文化數位內容之發展。為提供多元文化之傳播內容，維護多元意見表達，保障國民知的權利，國家應建構公共媒體體系，提供公共媒體服務。為保障公共媒體之自主性，國家應編列預算提供穩定與充足財源，促進公共媒體發展及其他健全傳播文化事項。」
- 第17條：「國家應訂定文化科技發展政策，促進文化與科技之合作及

創新發展，並積極培育跨域相關人才、充實基礎建設及健全創新環境之發展。」

- 第 21 條：「國家應健全文化行政機關之組織，配置充足之人事與經費，並結合學校、法人、網絡、社群、非政府組織及文化藝術團體，共同推展文化事務。鄉（鎮、市、區）公所應指定文化行政專責單位或人員，負責文化事務之規劃、輔導及推動事宜。國家以文化預算對人民、團體或法人進行獎勵、補助、委託或其他捐助措施時，得優先考量透過文化藝術領域中適當之法人、機構或團體為之，並應落實臂距原則，尊重文化表現之自主。」
- 第 24 條：「各級政府應寬列文化預算，保障專款專用，合理分配及運用文化資源，持續充實文化發展所需預算。文化部應設置文化發展基金，辦理文化發展及公共媒體等相關事項。」

行政院為落實蔡總統提出「數位國家、智慧島嶼」主張，2016 年 11 月提出「數位國家·創新經濟發展方案」，希望能夠跳脫過去產業發展瓶頸，重視強化數位基磐建設、發展數位經濟、實現平等活躍之網路社會、打造服務型數位政府，同時期望透過建設永續、智慧城鄉，提升生活品質，讓國民享有富裕安康生活。

惟 COVID-19 疫情肆虐全球，國際政經情勢亦隨之產生變化，全球產業正進行劇烈變化的重組過程，行政院於 2022 年度提出施政方針，於教育、文化、科技面向，提出「健全影視音產業生態系」策略，以整合內容、科技應用及經濟能量，點燃產業動能；支持內容產業發展，促進資源整合與跨域合作。

對此，文化部編定 111 年度施政計畫，以守護藝文創作自由與完善支持體系、結合創新與創生傳承文化，以及打造臺灣文化國家隊品牌等三大面向為核心，推動以人為本的文化施政。其中提出「塑建文化傳播權」，針對我國影視音內容，藉由補助機制鼓勵產業產製原創、優質且具多元類型之內容，研創節目模式，豐沛自製影音能量、提高製作技術及規格，並鼓勵影音內容產業與新媒體之跨平臺、跨國界交流合作，以提升內容力與國際競爭力。

本計畫在此基礎之上提出以整合國內文化內容產業、科技應用產業及公私之經濟能量，透過國際級產業商展國際行銷造勢，點燃、推動未來內容產業整體動能，以展會作為強化我國與跨國之未來內容跨域媒合及品牌建立管道，帶動公私共同投入，串聯臺灣未來內容產業與國際夥伴交流合作，提升臺灣產業國際影響力，捲動國內外資金動能，帶動產業規模化成長。

行政院施政方針 (2022)

十、健全影視音產業生態系，整合內容、科技應用及經濟能量，點燃產業動能；推動影音場域5G應用，加速產業創新發展；支持內容產業發展，促進資源整合與跨域合作。

文化部施政方針 (2022)

三、「塑建文化傳播權」：針對本國影視音內容，藉由補助機制鼓勵產業產製原創、優質且具多元類型之內容，研創節目模式，豐沛自製影音能量、提高製作技術及規格，並鼓勵影音內容產業與新媒體之跨平臺、跨國界交流合作，以提升內容力與國際競爭力。

二、擬解決問題之釐清

面對 5G 時代來臨，影視及流行音樂的內容傳播將從現有的個人專屬螢幕走向「多屏跨螢」的世代。5G 之三大特點，包括：增強型行動寬頻通訊(Enhanced Mobile Broadband, eMBB)將針對大流量行動寬頻；大規模機器型通訊(Massive Machine Type Communications, mMTC)則將針對物聯網應用；超可靠度和低延遲通訊(Ultra-reliable and Low Latency Communications, URLLC)涵蓋了車聯網、智慧醫療等對於低延遲具有高要求的特殊應用。其中在高頻寬方面，5G 速度比 4G 快 10 倍至 20 倍左右，理論最大速率可達到 20Gbps，4G 網路延遲時間是 15-60 毫秒，5G 網路延遲時間則降至 10 毫秒以下，人眼已無法感受到此一微量延遲，5G 傳輸和畫質將會促使更多超高畫質影音串流，同時加快個人化使用行為。

此外，5G 技術加上近兩年疫情下各種限制的推波助瀾，加速了影視及流行音樂等文化內容從創造、產製、展演到行銷各層面數位轉型的腳步，面對「後疫時代」整體生活型態的轉型，觀眾對於影視內容及流行音

樂的接觸、參與及互動管道甚至到付費模式，都產生大規模的轉變，本計畫經前期研究，提出以下產業缺口作為下階段計畫推動的方針參考。

(一) 超高畫質內容產製成果質佳但數量不足，多屏跨螢新媒體尚在起步階段

文化部及公視自 105 年開始執行《超高畫質電視示範製作中心與創新應用計畫》，展開我國超高畫質基礎設備建置及節目內容製作的工作，逐步以影像敘述臺灣歷史，並以 4K 戲劇成功進行 IP(Intellectual Property) 開發，開創臺灣國際影視品牌，並結合人才與資源進行戲劇孵育計畫，成效斐然。惟全球超高畫質技術不斷推展向前，不進則退。文化部及公視在執行 106-109 年《推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫》後，若無後續計畫續行編列超高畫質預算，已逐步展露頭角的臺灣超高畫質戲劇品牌即將無以為繼，臺灣於 2020 年已進入 5G 傳輸時代，2022 年是 5G 應用開始起飛的時刻，需要以超高畫質影音服務提供多屏跨螢廣域應用，同時以 AR、VR 等沉浸式內容進行垂直應用，持續促進影視產業整合多元科技，以促成數位轉型與跨域創新，亟待以本 112-113 年專案計畫支持。

(二) 國內 5G 新型態展演多屬於專案性質，尚須跨域整合解決方案以累積典範案例，並加速合作生態之建立

我國在影音場域的推廣與發展上持續穩定發展，但更期望未來能夠更加提升成長，例如場域的分布仍過度偏重北部與都市、硬體設備的提升與維運、軟硬服務的整合，和 5G 網路、虛擬實境裝置、資通訊設備等新興科技的導入等方向，都有精進的空間。

綜觀國內影視音產業發展，雖然在展演活動方面均有穩定的營收成長，然而相較於國外演出規模較大，敢於導入 AR、VR、浮空投影等技術應用，台灣卻因市場規模小，技術展演硬體裝置成本偏高，線上線下技術整合相對困難，展演活動又多屬於專案性質，僅有零星的單一成功個案，在尚無相對成功的商轉模式出現之下，讓業者普遍對於大型投資怯步。

由於缺乏具規模之成功案例，連帶也讓業者存有觀望的保留態度，導致現階段台灣的展演藝術仍偏向內容開發，缺乏以市場目標為導向的創作思維，為提高整體展演商業價值，應藉由新興科技導入來活化展演活動的呈現與互動模式，但現階段國內整體的合作生態尚未成熟，新的5G科技服務產業鏈正在逐步成形，軟硬體業者間的合作關係尚需經過一番磨合，許多創新的解決方案雖已逐步開發，但欠缺商模實證或跨域整合來提高整體商業發展價值，如何建構科技展演之合作生態體系將是產業未來可加快腳步努力的方向。

(三) 「未來內容」為文化內容產業的未來進行式，隨著後疫時代商業模式轉變，內容發展需面對規模化的國際競合，以及全球科技產業跨域浪潮；臺灣位居亞洲未來內容關鍵樞紐，因具有內容創作自由充沛、科學技術架構完整、公私投入等特性，方造就臺灣未來內容作品受國際矚目，臺灣有機會扮演全球未來內容產業在亞洲的最佳合作夥伴，此時為臺灣文化內容產業升級，布局持續成長的全球未來內容市場，及擴大既有優勢與國際競爭力的最佳時機。為能提供國內產業有機會布局至未來內容產業，建立臺灣未來內容產業品牌及產業造勢，擴大臺灣產業國際影響力，本計畫研擬解決的問題與建議作法，說明如下：

1. 未來內容具發展競爭力，迫需拓展能見度 → 建立未來內容國際商業展會生態系

未來內容在資通訊環境成熟下快速發展，臺灣XR作品蓬勃國際獲獎連連，現今公私部門多方投入科技技術與文化內容的發展，未來內容產業需透過國際級的商展創造需求及交易市場，為產業整體造勢，導引國內外資金或合作資源一同進場推升產業規模化，擴大臺灣未來內容品牌國際能見度。

2. 未來內容市場潛力須合作開發 → 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力

新型態的未來內容通常來自於不同視角與合作過程激盪想像，臺灣科技技術與文化內容創意發展成熟，國內內容合作成果有目共睹，但在未來內容產業快速成形過程中，需要能夠串連跨國跨產業的合作結盟方式，建構臺灣在全球未來內容產業之深度技術與創意合作交流管道。

3. 未來內容產品化商業模式待發展 → 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢

未來內容的國際產銷鏈在產業規模化的各環節中，有鑑在新型態內容發展過程中開發資源、資金較難尋獲，需持續引入新創商模輔導、募資媒合並養成跨領域專業人才進行內容整合。另帶領產業面向國際市場，透過參與全球重要展會外，展現臺灣產業優勢及品牌，並對接與國際市場、通路及技術發展脈動，引導臺灣產業優先掌握先機，方可有策略性投入不同的國際內容募資市場、進行投資布局及切入國際產銷鏈。

4. 未來內容導入新科技門檻高→推動產業共創基礎建設

臺灣具備豐富、多元自由的原創文化內容，亦有成熟的科技應用研發能量，惟國內文化內容生產業者常因科技應用領域差異或是開發成本過高而不得其門而入，導致未來內容產品原型(prototype)無法有效運用關鍵資源，導致內容生產業者無法跨越現行開發門檻及量能無法推升，故應持續供給業者具前瞻性科技產製技術之資源，降低具5G專網之內容產製廠商開發門檻及提升新型態內容的量能，以持續產製更多優質的前瞻原生未來內容。

三、目前環境需求分析與未來環境預測說明

5G 數位轉型的影響不只強化了行動媒體的發展，還會帶動很多層次的產業面向轉型，包括新興營運模式、創新沉浸式互動體驗、資金募集等。影視、遊戲、音樂、廣告、AR/VR 將會因為 5G 而產生本質上的改變，這把內容和觀眾更緊密結合在一起。5G 也被預期會為娛樂產業添加另一個嶄新且富含觸覺感知的面向。

(一) 5G 時代超高畫質內容創新應用計畫

根據資誠 (PwC) 於 2021 年 7 月發布之《2021-2025 臺灣娛樂暨媒體業展望報告》¹指出，2020 年受 Covid-19 疫情爆發衝擊，全球娛樂暨媒體產業營收下滑至 2 兆美元，年減 3.8%，創 22 年來最大跌幅，實況型娛樂，如演唱會、電影院等產業更劇烈下滑；台灣去年娛樂暨媒體業市場規模約 155 億美元，年減 1.7%，同樣衰退但跌幅略低於全球。

¹ <https://www.pwc.tw/zh/publications/topic-report/assets/taiwan-entertainment-and-media-outlook-2021-2025.pdf>

2021 年隨各國陸續解封，疫情衝擊淡化，全球娛樂暨媒體產業將在消費者行為加速數位轉型的浪潮中重拾動能，對數位內容及廣告的強勁需求，將帶動今年全球娛樂暨媒體產業營收成長 6.5%，2022 年估可成長 6.7%，疫後時代，OTT (over-the-top) 影音及 VR 等虛擬實境數位勢力也將崛起。

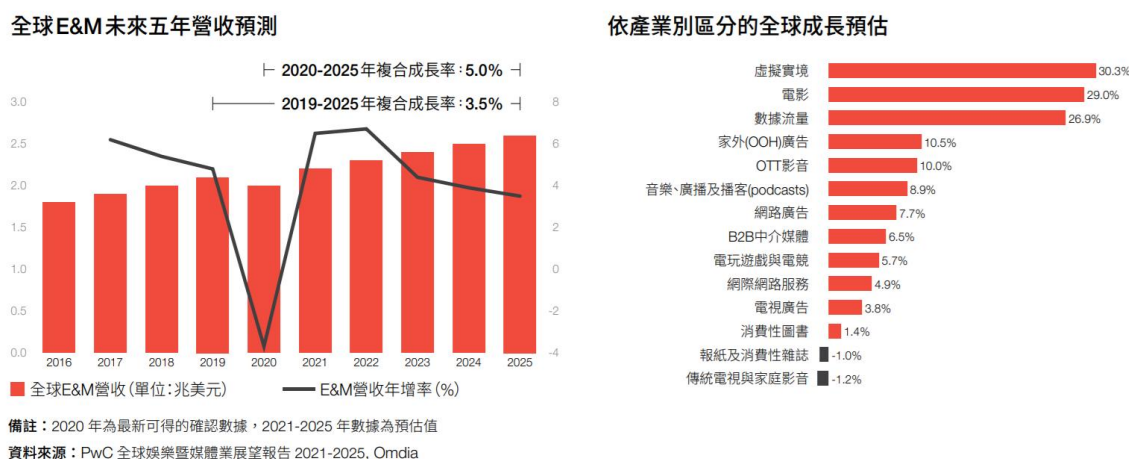


圖 1 全球娛樂暨媒體產業營收預測

(圖片來源：PwC)

在此前景下，本計畫將朝向導入 IP 製作環境、持續發展 OTT 服務與產製超高畫質與 VR 等創新應用內容等發展方向進行。

1.1 導入 IP (Internet Protocol) 製作環境進行 5G 遠端遙控作業測試

5G 領域的最新技術進步是通過動態高效能的資源分配，提供高品質的多屏跨螢媒體服務，從而發揮媒體行業最大的潛力。現在需要實際的規畫建置來驗證是否可以實現先進的媒體應用程序，從而受益於這些新的 5G 網路提供的超低延遲、超高頻寬和靈活的動態配置。

網路無論是有線或無線傳輸，IP 概念更是緊密相連。未來新 IP 傳輸影音更為各製造商在新出產品上不敢遺漏 IP 接口。在行政院核定〈臺灣 5G 行動計畫〉在應用層面上大容量及超高速方面，發展超高畫質影音視訊優質節目，為電視業界不可推卸之任務。

然而發展超高畫質須用 IP 傳送已是不可逆趨勢。面臨畫質不斷提升，需傳輸的資料量相對增加，龐大的資料流讓電視業者開始思考未來

訊號交換與傳輸架構的新興規劃。目前全世界的廣電業者都在評估與規劃 IP 傳輸的可行性，而目前超高畫質電視製作流程逐漸捨棄傳統 Baseband (SDI)方式，往數位 IP 化、檔案式技術邁進。

廣電業者傳統傳輸 SDI 訊號時所用的都是像同軸電纜(Coaxial Cable)這樣的線材，只能單向傳輸，而且傳輸的頻寬受限於同軸電纜的物理特性，單一條高品質的同軸電纜目前最多只能傳輸 12Gbit/s 上下的資料量，而 HD-SDI 大約是 1.485Gbit/s 或 3Gbit/s 用同軸電纜當然足夠，但到了 4K(UHD)的時代，訊號在無壓縮的情況下資料量約為 12Gbit/s，已幾乎達到同軸電纜傳輸的上限值。



(a) 網路 IP 線

(b) 傳統 SDI 同軸電纜線

圖 2 5G 影音資料傳輸線材分析比較

(圖片來源：公共電視)

欲解決傳輸問題，借用 IT 產業技術使傳輸速度可高達 25Gbit/s、甚至 40Gbit/s 的網路線，便能在不壓縮的情況下，有足夠的頻寬傳輸訊號，而且可雙向互傳、多工作業。而借用 IT 產業的技術來執行製播節目，就必須遵守 IP 規範，作業模式跟以往傳統的 SDI 完全不同，此即所謂「IP 化」。

SMPTE(The Society of Motion Picture and Television Engineers；美國電影電視工程師協會)致力於制定相關節目製作可依循的 IP 規範，從 SMPTE 2022-6 開始了 IP 製作的開端，經過實際執行後，發現許多問題，經一連串修正，2017 年 SMPTE 2110 正式發布，至今年已陸續發布新版本。廣電業者多認為 SMPTE 2110 的規範已相當嚴謹，紛紛表態支持。

SMPTE 2110

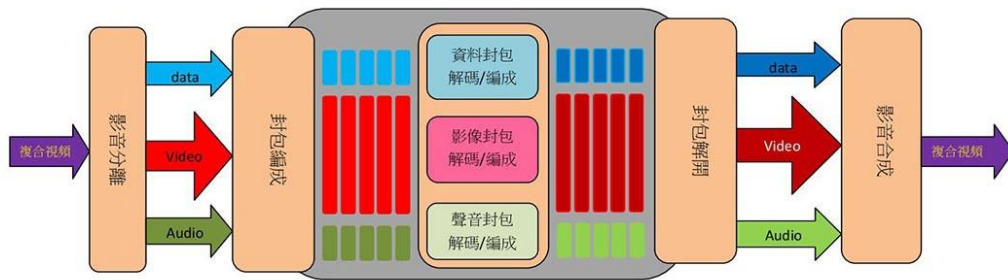


圖 3 美國電影電視工程師協會 SMPTE 制定 IP 規範

(圖片來源：公共電視製作)

如上圖所示影像、聲音及資料各自有各自的封包，需要處理哪一塊只要解開哪一塊的封包即可，這樣直覺又便利的處理方式，幾乎獲得所有廠商的認同。

2021 年全球廣播電視大會 IBC (International Broadcasting Convention)，其中的 IBC Digital 論壇有近 30 場次在討論如何導入 IP 傳輸、遙控錄影與雲端製作流程等應用 5G 傳輸之新型製播模式，此亦為全球電視產業發展進行式，如加拿大公共廣電 CBC 等已建置完成 IP 傳輸大樓進行製播作業。於此，公視評估 IP 網路的頻寬優勢、高效率、易維護、技術成熟與靈活性後，擬建置一多屏跨螢 IP 製作環境，包含 EFP (Electronic Field Production) 電視製作系統等相關周邊採購建置，做為技術前導，有效提高影音內容傳輸的效率和靈活度。進而可配合台語台建置的南部中心，由公視東湖建置之 IP EFP 電視製作系統，以 5G 網路或相關網路技術進行台北<->南部兩地遠端遙控的作業模式，使得公視於東湖遠端運作進行節目錄製，彈性人力調配，將節目錄製作業以不同形態充分運作。



圖 4 公視以多屏跨螢 5G(或固網)網路進行台北<->南部兩地遠端遙控的作業模式

(圖片來源：公共電視製作)

1.2 積累超高畫質影視製作能量，加速推進 5G 應用市場

臺灣的行動影音市場在 4G 時代即蓬勃發展，用手機行動收看影音追劇相當普遍，5G 的「快速」與「低延遲」等特性，不只將改善以往常見的延遲問題，強化現行的行動網路收視行為。

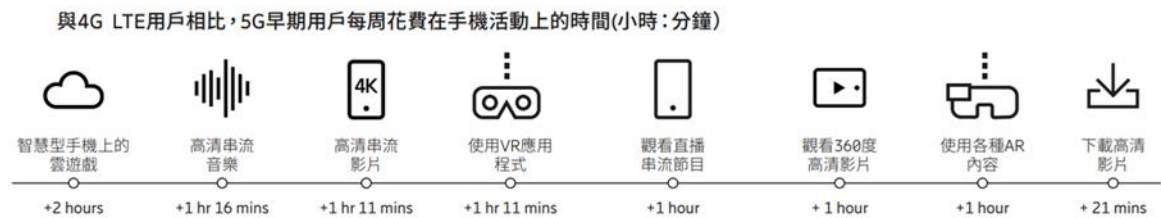
依資策會 2020 台灣網路報告²顯示，我國行動上網逐年提升，無線上網中有行動上網率(使用行動上網)達 77%；民眾網路娛樂應用方面，影音媒體使用率達 77%；玩線上遊戲民眾比例為 46.2%，使用設備歷年觀察中，手機使用比例增加、桌上型及筆記型電腦使用比例降低。

另 Ericsson 發布大規模 5G 消費者研究—《成就更好 5G 的 5 大關鍵》(Five Ways to a Better 5G) 報告³，調查台灣、美國、中國、韓國等全球 26 個市場，呈現 13 億智慧型手機用戶和 2.2 億 5G 用戶的意見。報告指出 5G 改變了消費者的使用行為，比較 5G 和 4G 用戶在數位服務的使用習慣，5G 用戶比 4G 用戶更願意使用大頻寬沉浸式數位服務。不僅每週多花兩個小時在手機上觀看高畫質串流影片，且開始使用多視角和

² <https://report.twinc.tw/2020/index.html>

³ <https://www.ericsson.com/zh-tw/press-releases/2/2021/5/5waystobetter5g>

360 度高清影片等加值應用。在雲端遊戲和 AR 應用等新服務每週使用平均時間分別增加 2 小時和 1 小時。如下圖所示，5G 使用者花費在數位服務上的總時間中，沉浸式影音（包括 AR 和 VR）已經占到了 20%。



母體：澳洲、中國、芬蘭、德國、愛爾蘭、義大利、沙烏地阿拉伯、阿曼、卡達、羅馬尼亞、新加坡、韓國、瑞士、臺灣、泰國、阿拉伯聯合大公國、英國和美國的15-69歲智慧手機用戶
 來源：愛立信消費者行為研究室，成就更好5G的五大關鍵（2021年5月）

¹ SK電信2019年報告

² 愛立信App Annie資料分析，2020第四季度-2021年第1季度

圖 5 5G 早期用戶每周於手機上活動的時間
 (圖片來源：Ericsson Five Ways to a Better 5G)

由此可知超高畫質影視內容製播已為全球影視內容發展趨勢，亦為閱聽眾透過 5G 技術收視之重點內容，若能持續供應超高畫質影視內容及開創殺手級創新應用如多視角、AR 或 VR 等應用，將對推動我國 5G 商用發展有極大助益。

同時，為提升臺灣戲劇作品內容質量及規模，以及在超高畫質方面的技術力與內容力，擴大臺灣戲劇國際能見度與創作的能量。公視自 105 年、106 年《超高畫質電視示範製作中心與創新應用計畫》、《推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫第一、二期》以及本計畫預算支持，供給影視產業強大的創新能量，持續製作各類超高畫質節目，長期培植臺灣影視產業人才，積累超高畫質製作能量，讓臺灣逐漸有了自己的海外品牌與市場。

《我的婆婆怎麼那麼可愛》為榮獲全國收視冠軍之超高畫質生活劇，本劇於公視首播收視率即高達 1.02，並成為中華電信 MOD 於上架首日戲劇類點閱第一名、HamiVideo 戲劇人氣榜第一名，而且是各網路平台的收視冠軍。之後收視率更是節節高升，幾乎每周刷新自身紀錄。10 月 24 日播出完結篇，收視高峰落在 5.55，完結篇播出每分鐘最高收視達

5.93，2 集收視人口多達 171.17 萬人，不只成為 109 年戲劇節目（4 歲以上）收視冠軍，以及公視自 87 年 7 月 1 日開台至今最高收視紀錄，更榮登公視播出的戲劇節目收視總平均新高紀錄。頻道收視亮眼外，公視的網路直播也達到上萬人同時收看。此外，《我的婆婆怎麼這麼可愛》也成為海內外銷售最大亮點，銷售的廣度遍及國內外市場，其中《婆婆》包含華視、八大、my Video、MOD(含 HamiVideo)、LINE TV、遠傳 friDay 影音、Netflix、龍華、海外市場則銷售馬來西亞、汶萊、泰國、菲律賓、印尼、越南、寮國、緬甸、柬埔寨與新加坡。

110 年公視陸續出品之節目大受海內外業者期待，如《勇者動畫系列》成為公視首部上架 Netflix 的動畫作品，全世界 190 多個國家可以觀賞；其餘旗艦戲劇，包括《天橋上的魔術師》、《火神的眼淚》、《斯卡羅》等，一推出即受到好評，收視與口碑屢創佳績，近期甫上檔的《四樓的天堂》亦受到廣大矚目。

上述佳績代表公視超高畫質戲劇已經成功登上數個國際最大影視平台，建立臺灣影視品牌走入國際。本計畫將持續製作超高畫質戲劇與節目，並提升至超高畫質高動態範圍成像(High Dynamic Range Imaging, 簡稱 HDR)規格。

為充分運用 5G 傳輸網路特性，有效推進 5G 應用服務，帶動民間影視音產業發展，製作出具有國際競爭力及臺灣文化涵養的戲劇，本計畫將持續進行連續劇、大型互動節目及各式創新應用節目製作，質量並進強化國內超高畫質影視產業鏈。

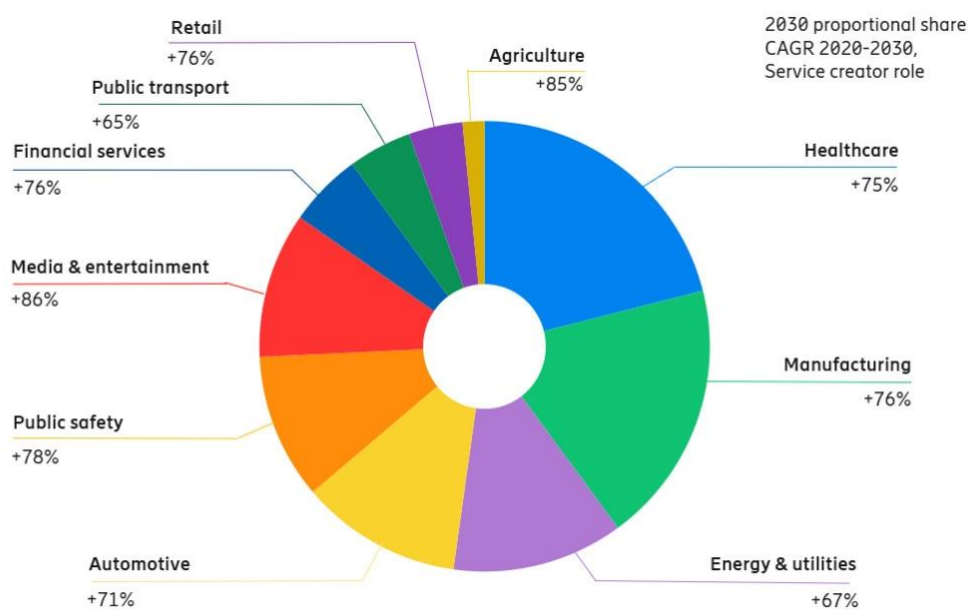
另外，VR 是未來影視的趨勢之一，本計畫以 360、AR、VR 等各式技術嘗試開發特別企劃，開拓臺灣在新媒體科技與影視藝術的創作經驗、整合相關軟硬體的技术與人才。並將與 8K 超高畫質業者合作，利用業者既有之 8K 超高畫質器材設備，實驗性進行節目內容製作之小型 8K 實驗計畫，以利了解與觀察 8K 之可行性與市場性。

本計畫以超高畫質規格製作各式超高畫質戲劇與節目，合計 112-113 年製作約 90 小時，包括戲劇、兒少類、綜合節目以及結合 VR 或 AR 應

用之多元類型節目等，並同時進行 8K 實驗性節目製作計畫，期以多元節目類型加速推進 5G 應用市場。

(二) 5G 時代影音場域建置與推廣計畫

電信設備商 Ericsson 在 2020 年一份研究報告《5G 商業潛力報告》(5G for Business: A 2030 Market Compass) 中指出，全球 5G 服務提供者在垂直市場商機，從 2020 至 2026 年呈現強勁成長，年複合成長率為 50%，預計到 2030 年會高達 7,000 億美元，其中又以健康照護、製造、能源、自駕車、公共安全、影音娛樂為主要應用領域。跨產業的應用案例，包含增強型影音服務、車聯網、擴增實境 (Augmented Reality) / 虛擬實境 (Virtual Reality) 遠端操作等，其中增強型影音服務價值最高，到 2030 年，將占市場比重達 17%，相當於 1,180 億美元。



Source: Arthur D. Little and Ericsson Industry digitalization revenue model Note: 1) Year 2030

圖 6: 電信營運商在全球 5G B2B 總收入中所占的市占率和成長率
資料來源：Ericsson 5G Vertical Summit 2020

5G 時代除了影音娛樂被受看好，其中又以充滿感官視覺效果最直接的沉浸式體驗最受矚目，根據 Boston Consulting Group 預估，沉浸式科技的市場規模至 2024 年將達 2,969 億美元。Yahoo 沉浸式體驗白皮書調查也顯示，目前全球最常使用沉浸式體驗的實務應用以「娛樂」為主，包括線

上遊戲(63%)、展覽(35%)、主題樂園(27%)、和觀光旅遊(18%)；相較全球，台灣在線上遊戲、展覽、主題樂園場景的應用更高出 5 個百分點以上。

而元宇宙商機的議題自從臉書正式更名 Meta 之後，市場熱度就快速升溫，目前市場上已經有不少企業搶先投資 3D 模型、數位物品、AR/VR 等技術，尤其以人們最有感、與生活息息相關的演唱會、藝術展、遊戲等場景著手。可預見的是「影音娛樂」領域將成為沉浸式體驗的一級戰區！加上 5G 網路的發展，對影音娛樂產業的提升更是明顯，全景直播畫質可從 4K 提升至 8K，更新率從每秒 30 張提升到 120 張。更高對比、更清晰、細節更豐富的畫面，讓使用者有最接近真實的沉浸體驗，甚至激發出更豐富的互動式應用，如現場即時多視角觀看；而低延遲的特性也能帶來更舒適的 VR 觀賞體驗，使用者不再容易感到暈眩。

隨著市面上 3D 建模的成本逐步下降，原廠 3D 模型逐步開放、5G 帶動網路頻寬提升、穿戴裝置也將更輕薄易用，虛擬內容的擬真度、互動性都大為提升，讓沉浸式體驗變成最夯的影視音應用！舉凡動作捕捉、全息投影、VR/XR 製作到沉浸式專門場域設計，都呈現蓬勃的發展，顯示未來影視音的創作、產製與展演，都脫離不了提供觀眾視聽體驗上沉浸式的全新感受。

再觀察國內需求市場面的現況，根據本計畫前期之消費者調查，可發現國內民眾於實體展演活動需求強，視聽效果可親臨體驗是最大賣點，民眾觀賞展演娛樂行為中，過去兩年實體的參與最常去的場域是在戶外廣場及大型專業場館。未來最期待的三個表演內容及模式，為更細緻的視覺效果(高畫質、大螢幕)，其次為音響音質的提升，第三則是與台上表演者的高度互動。而在線上展演方面，穩定快速的網路連線式基本要求，而在 5G 環境下，4K 以上的高畫質、甚至無損音質是備受期待的，民眾也期待觀看線上表演活動時，能有即時字幕的輔助。調查中亦發現，在疫情期間，民眾聆聽串流音樂、觀看線上影片的時間皆大幅增加，付費意願也明顯提升，甚至有超過一成民眾開始參與從實體轉到線上的影音展演活動。

從需求端的發現，可作為未來推動供給端業者開發新型態服務的參考，本計畫規劃除了掌握消費端的需求，對於國際發展情勢的了解也不

可缺漏，過去一年國際上發展各種數位化展演的風氣興盛，不僅南韓出現第一個以舉辦全線上收費演唱會為核心業務的品牌Beyond LIVE，屢屢創造單場營收破億、每場收看人數平均超過20萬人次的佳績；日本更是開啟大量VTuber的風潮，為虛擬偶像打造全方位的數位影音服務，包含VTuber直播、單曲MV、廣告、電視節目主持或嘉賓、線上演唱會、實體演唱會等，日本資料分析網站Playboard的統計顯示，2020年獲得Superchat（觀眾在直播時，透過此機制直接付費給VTuber）營利收入最多的YouTube頻道前十位中，有九位來自日本，其中七位都是虛擬偶像，顯示虛擬偶像商機之無窮。由上述案例可知5G不只改寫娛樂產業展演與呈現的方式，甚至創造新的商業模式。虛擬網紅崛起的關鍵，除了填補了虛擬和真實之間的空隙，疫情的攪局更增加了人們對虛擬世界的依賴，可說是另類的宅經濟商機。

此外，在網路串流影音的衝擊下，有線電視面臨收視戶不斷下滑的危機，根據國家通訊傳播委員會(NCC)公告2021 Q4國內有線電視收視戶已至474萬新低點。近兩年因疫情影響，OTT平台益發興盛，電視台面臨的轉型議題更是迫在眉梢，許多電視台積極從內容自製、IP創造、社群操作甚至跨平台經營著手，期待找出新的商業模式，吸引流失的顧客群。以TVBS為例，藉由成立TVBS 頂尖事務所，匯集眾多專業性質的達人、專家與意見領袖…等，透過這群網紅自身專業與IP結合，從電視到數位平台形成強大網絡，跨平台媒體資源整合，達到全方位影響力。同時，積極拓展各節目IP，旗下已發展出的《女人我最大》、《食尚玩家》、《地球黃金線》、《健康2.0》四大IP，並以360度傳遞給目標群，從了解觀眾行為和符合觀眾需求為出發點，提供觀眾在不同媒體載具上獲得感興趣的內容，打造全方位媒體。以女人我最大的《玩美研究室》為例，影音三天就能達到10萬以上的觀看數。TVBS更進一步開發專屬IP的APP，如《TVBS新聞》APP已有130萬下載數；《食尚玩家》APP每月有高達約30%活躍比率。再者，東森新聞台取得YouTube Partner Sales合作夥伴資格，可自售YT的影音廣告。近年投資上億元製作《聲林之王》、《料理之王》等大型IP節目，未來更將投入上百億資金在林口打造「台灣坎城」，實現媒體新科技OMO串聯，結合東森新媒體的資源，矢志成為全台灣最活躍

的娛樂聖地。這些布局的背後，都可顯示未來電視台在內容的產製和IP的擴增應用上，若能有更多的貼近需求的內容必能增加用戶黏度，吸引流失的客群慢慢回流。

綜合上述市場脈動及需求的觀測及分析，本計畫規劃N.E.X.T.四大推動策略，將透過輔導資通訊及內容業者跨領域合作，投入發展具大頻寬、低延遲等特色之5G創新應用場域實證，以串聯上下游業者建立新型態的內容科技展演生態系，加速內容產業升級轉型：

「Networking」- 連結產業資源，透過大型交流活動，展示文化科技解決方案，促進產業技術交流；「Empower」- 協助業者運用新興科技，加速內容創作與篩選，產出具代表性的臺灣影視音內容；「eXperience」- 鼓勵跨界合作，發展新型態科技展演解決方案，透過場域實證創造多元加值服務體驗；「Transformation」- 跨域資源整合串聯形成生態系，翻轉內容產製與展演模式，淬鍊新興商模」。期透過業者跨領域合作進行5G科技展演場域的轉型與升級，帶動創新5G科技的解決方案或工具開發，提升展演活動的細緻度、互動性和視聽覺體驗，以逐步打造國內影視音產業之新興合作生態體系。



圖 7:112 年計畫四大推動策略

資料來源：本計畫整理(2022)

根據以上推動策略，規劃以下 4 大工作項目：

2.1 發展線上展演數位服務，開發新興商業模式

隨著近兩年疫情的影響，全球影視音業者均開始嘗試線上演唱會、線上看展等線上展演模式，但隨著疫情逐步趨緩，實體展演也將陸續解

封，線上展演取代實體展演的需求逐漸減低，但這兩年線上展演的發展，也創造出了許多新型態的線上展演服務，讓大眾體驗到線上展演的許多價值。

例如便利性、即時性、更容易雙向互動(例如討論區、表情符號、線上點歌等)、更豐富多元的內容(例如高畫質、360度環景、多視角)、更沉浸式的體驗(例如VR虛擬實境)，線下演唱會能夠創造出一個與世隔絕的獨立空間，讓閱聽眾體驗到前所未有新形態的展演服務。打造出獨特的線上體驗後，也創造了新形態的商業價值，讓線上展演與線下實體展演不再是二選一的抉擇，而是可以同步並行的持續開拓。

後疫情時代裡，已催生出許多內容業者的數位轉型，因此本計畫將持續在此基礎上，想像未來線上展演的各種可能樣態，持續使線上展演發展出「新體驗」、「新現場」、「新商模」。

在跨產業能量的激盪累積之下，整體產業的數位轉型進程，將可獲得更多資源的助益。本計劃之推動策略，相當重視與產業之連結，預計以政策資源串連產業能量，連結公協會與產業專家，建立跨域交流機制，找出市場需求與共通議題。透過跨域業者之間共同研討如何運用數位工具，進行創新與數位轉型成功應用案例，解析各類創作與科技應用團隊，將科技應用於產業的未來發展優勢，協助國內業者打造更適合民眾需求、也能接軌國際市場脈動的潛力應用服務，淬鍊出適合國內環境發展的收費機制及商業模式。最終促成影視音業者投入發展至少3案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態系成形。

2.2 促成展演場域環境升級，布建5G技術場區

我國5G技術經過兩年的發展與嘗試，已逐步邁向成熟，為加速技術應用，需要透過資通訊、應用服務、軟體開發業者，共同布建出指標性的場域，完善基礎建設，以加速更多5G垂直創新應用。

目前許多業者對於5G科技與應用形式了解仍有限，因此透過建置完整健全的場域，持續推動累積經驗與資產，是勢在必行的做法。新興科技落地商轉前，需要確認網路系統設備的可行性，測試實驗應用功能，

實證後取得大量數據，並通過國際規格的考驗，最後才可能進入商用化的階段。

而場域的建置，可以依照各種形態評估，小規模如威秀影城、ZEPP NEW TAIPEI這種廳院展間，或中等規模如台北流行音樂中心、南港展覽館、高雄展覽館之類的一整棟場館，或大型規模如大稻埕街區、華山文創園區、林口新創園區、桃園高鐵青埔特區等，均可依照適當規模布建5G基礎建設，使應用執行更為簡便。

在建置布建規劃上，目前國內主流的做法，如邀請專業團隊進行5G專頻專網建置，導入O-RAN系統互通測試之後，嘗試應用影音串流、遠距無人載具操控、虛實互動、浮空投影、全息投影、超高畫質影像傳送、AR遠端協作、行動邊緣運算、多視角直播、360直播、VR虛擬實境、體感科技、展會數據擷取等技術，逐步擴充展演創新應用、優化智慧虛實互動展覽服務。

布建出完善的場域，透過公私協力攜手產業夥伴，成為5G影音展演的練兵場。建構出一個完整並通過可靠測試的5G示範場域之後，便能招募吸引業者申請進駐與試用，以一套完整的場域評估、服務設計、技術規劃，及設備投資抵減等專業服務與工具，吸引內容業者測試各種創新提案，實驗各種新型態展演的可能性，催生出5G智慧展演的實際應用，進而把成功的經驗擴大規模，開拓發展到其他市場。

2.3 辦理或協助業者參與影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態

國內基於豐沛的資通訊技術能量，近年在展演解決方案上也呈現蓬勃發展的態勢，5G相關應用包含AR/VR、全息投影、多視角轉播、互動設計、系統整合、動作捕捉等，有超過上百家的業者投入開發新興解決方案。依據前期計畫盤點結果，目前最主流的體驗應用，泛稱為「沉浸式體驗」，相關科技如AR、VR、多視角、體積感測動態捕捉技術等，都有業者投入發展新工具與解決方案。

本計畫為倡導文化科技創新風氣，促進國內相關業者與民眾之間的

對話與交流，擴散數位科技下的新形態文化展演的應用廣度，將規劃辦理或協助業者參與國內影視音文化科技成果展示活動，帶動民眾實際體驗文化科技所帶來的新互動模式和呈現效果，深度感受科技加持下，文化內容的意涵與美感。

以親身體驗為出發點，籌辦或協助業者參與以文化科技為主軸之展會活動，規劃包括B2C民眾體驗區、B2B技術交流區或各式主題成果展示區、專題講座等，分享國內文化科技應用的成績和實力，如每年吸引十萬人以上朝聖的台北國際電玩展為例，就以讓民眾體驗全方位最新遊戲的思維出發，如同一場遊戲嘉年華會般，以豐富多元的內容吸引廣大玩家族群，展期間眾家業者舉辦包羅萬象的舞台活動，提供線上遊戲、行動遊戲、數位3C娛樂應用、VR實境等玩樂體驗，以及最酷炫的電競新品、娛樂週邊等展出內容，現場活動還能與實況主、專業Coser互動，全面展現電玩領域的特色和最新潮流應用。故本計畫將以提供民眾深度體驗的角度出發，提升民眾參與會展的意願，透過活動機制設計深化民眾對於文化科技的體驗，更讓文化近用走入日常生活。

2.4 鼓勵內容創作導入科技工具，加速技術規格普及

面對5G所帶來的全新契機，以及進入後疫時代衍生的零接觸新經濟商機，透過5G通訊高頻寬、低延遲、多連結等特性，逐漸發展出的各類遠距化、虛擬化、串流化的影音應用，未來國內在展演的場域規格、舞台規劃、觀眾的互動設計或表演的視聽覺呈現上，都應該掌握新的科技浪潮，運用場館的特性和配備，如以5G服務為基礎，大幅延伸AR / VR在展演上的內容創新應用，善用實境科技提高互動效能，將AR運用於打造大型場域活動、虛擬藝術表演等，整體產業也將在數位科技的加持下，發展出超乎想像的轉變與創意。

推動文化內容的科技應用時，主要服務的對象，還是回歸於內容業者，然而內容業者增進科技使用的過程，需要逐步的引導與輔導，才能逐步建立產業轉型的趨勢。

因此本計畫預計鼓勵影視音業者，規劃開發執行節目內容時，盡可

能發展如高畫質(4K、8K)、符合5G傳輸規格、增加AR/VR等沉浸體驗應用，發展多樣化創新解決方案，將透過連結跨部會資源，藉由輔導、補助或獎勵機制協助產業串聯，發展跨領域的5G技術應用及新興科技服務或新型態展示服務模式。

產業要在數位科技風潮下打造新的服務體驗，務必要和當前最新技術亦步亦趨，因應5G環境逐漸成熟，業界也開始勇於嘗試各種科技的導入力圖創新轉型，如結合數據分析的串流服務、演唱會VR直播服務、浮空投影異地共演等。計畫可透過輔導諮詢服務或資源媒合，提供影視音內容業者，增加科技應用的近用，協助其打造新型態文化內容產製與創作流程，最終促使業者運用科技賦能加速內容產製，產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等影視音創作內容。

如何善用5G技術，導入新興科技應用，提供符合市場需求的服務內容和商業模式，是影視音等文化產業業者突圍的首要任務。本計畫將透過產業輔導與補助機制的設計，協助影視音產業合作生態初步成形，除了推動5G電信業者與各場域進行各種創新應用實證，更帶動內容產製模式創新商模的發展，鼓勵國內數位內容產業、資通訊產業、服務供應商、系統整合商、及場域業者，與電信營運商合作，運用5G技術翻轉內容創造、優化內容製播流程、加值展演商模，逐步打造內容展演生態系。

(三) 未來內容品牌國際造勢先導計畫

2022年起，全球新冠肺炎疫情趨緩，各國開啟與病毒共存的後疫情時代，世界各地的國際展會和跨國合作交流活動逐漸復甦，然而多數國際展會延續疫情時期的因應措施，轉變為實體和線上並行的展會型態；許多商務人士為降低感染風險，同時呼應節能減碳的淨零排放願景，亦有意識地縮短國際差旅天數。因此國際展會辦理方式須轉型升級，結合新型態科技並集中資源，經由創新多元方式在最短時間提供最多的展示和交流機會，以吸引各國專業人士造訪。

然因全球技術門檻逐漸降低，帶動未來內容加速發展，AVMR、XR

等未來內容普遍被認為是元宇宙的入口，泛娛樂產業在其中引領重要發展方向，臺灣近年在XR領域發展國際獲獎連連，具有完整的產業發展生態系，具有國際領先優勢，透過策辦國際級未來內容產業商展，可帶動臺灣未來內容產業品牌造勢，向國際宣告臺灣具有豐厚的文化軟實力和科技硬實力，吸引並引入跨國合作資源，加速產業創新發展。

3.1 臺灣是未來內容亞洲最佳合作夥伴

近年臺灣XR作品屢屢獲得國際重要獎項，並在威尼斯影展、坎城影展等指標性展會獲得大量國際關注，已是全球未來內容產業的領先群。此外，臺灣具備優異的內容創意、科技和製作能力，亦有多元文化和開放自由兩項發展優勢，文化內容產業的支持系統亦相較鄰近亞洲國家發展更為完善。透過大型國際級產業商展引發各界關注，不僅能強化臺灣在全球未來內容產業的影響力，亦可捲動更多國外合作夥伴前來合製共創，為臺灣未來內容產業發展持續注入創意活水及產製能量，促進未來內容產業生態系發展。

3.2 國際級產業商展導入未來內容產業發展動能

新科技改變了文化內容的產製、載具和傳遞方式，當今全球各國政府及企業皆投入大量資本和人力發展新型態的展演內容和科技應用，急需一個國際級產業商展作為整合平台，匯聚國內外專業人士，展示各自發展成果、分享第一手觀察、研討最新國際趨勢，並交流技術發展和製作經驗，進而洽談未來合作計畫。透過國際級產業商展所建立的溝通及交易渠道，將可為臺灣未來內容產業導入發展動能及資金，擴大合作連結，激盪出更多的新型態性創新製作內容。

3.3 提升臺灣業者國際募資能力，進軍國際市場

臺灣內容產業多半專注於內容產製，缺乏參與pitch等提案募資經驗，限縮未來內容製作資金來源及國際市場通路，透過新創課程及媒合、創投活動實際演練，可以用較少成本有效提升及加速業者的國際募資能力，進而在國際商展成功與跨國合作夥伴結盟，切入國際產銷鏈。

3.4 未來內容將成為國家經濟產值重要的一環

元宇宙、NFT、區塊鏈等新科技此刻已重塑全球金融資源分配、產業價值鏈和變現方式，未來3至5年之間的整體趨勢將是「虛擬主流化」，隨著科技和軟硬體設備演進，虛實整合的未來內容將跨越泛娛樂產業範疇，融入日常生活的各個面向，並逐年提高經濟產值，成為推動國家發展的重要基石，故此刻臺灣所進行的國際合作串連及跨產業布局，將大幅影響未來數十年的國家競爭優勢。

3.5 透過跨國合作，臺灣將持續領航全球未來內容產業發展

以國際級商展作為整合平台，配合多項國際合作策進方案及促進國內外未來內容基礎建設持續佈建完善，並結合臺灣堅實的文化科技軟硬體實力，引入跨國資源，拓展國際市場通路，臺灣未來內容產業將在既有的良好基礎，透過完善的發展架構及基礎資源，可持續發展出兼具文化底蘊和市場性的新型態IP製作，成為亞洲未來內容產業的領航基地。

四、本計畫對社會經濟、產業技術、生活品質、環境永續、學術研究、人才培育等之影響說明

(一) 本計畫在社會經濟層面的效益

1.1 建置 IP (Internet Protocol) 製作環境並南部製作中心，提升影視內容產製能量

由於 5G 網路的高頻寬、高傳輸效率與低延遲特性，讓超高畫質市場有了更大的開放性，各國均視 IP (Internet Protocol) 為超高畫質內容於 5G 網路上傳輸的救星。本計畫所建置之 IP (Internet Protocol) 製作環境並南部製作中心，預計將有效提高影音內容傳輸的效率和靈活性。進而可以 5G 網路或相關網路技術進行異地遠端遙控的作業模式，使得製作人力的調配更具彈性，製作作業更具靈活性。透過本計畫，我們可以預期在 5G 時代，影視音業者導入 IP (Internet Protocol) 化並充分利用 5G 網路的高頻寬、高傳輸效率與低延遲特性，將有效升級多屏跨螢影視音產業內容製作之作業模式並提升影視內容產製能量。

1.2 以超高畫質與沉浸式內容，加速推進 5G 市場

本計畫在今年即將進入 5G 傳輸時代的此時此刻，將以超高畫質影音服務

提供廣域應用，吸引民眾在 5G 初期即被快速吸引；另外同時以 AR、VR 等沉浸式內容提供垂直應用市場，加深沉浸式影音娛樂服務的質量，進而擴大願意付費使用影音娛樂服務的族群，期能雙管齊下加速推進 5G 應用面，進而有效提升 5G 初期的垂直應用場域市場需求面。

1.3 進行內容創新應用，提供一源多用服務跨域發揮影響力

進行數位內容跨域合作，與一源多用規劃，由內容應用真正引領數位經濟及通訊技術之發展，將依循實驗創新模式，以公視節目 IP 為本，結合第三方專業團隊，開如沉浸式 VR 或 AR 等各式創新應用作品。透過不同的新媒體應用，讓戲劇與節目聲量與品牌走入不同屬性的同溫層。打破傳統傳統媒體的收視年齡層限制，觸達年輕世代並提升其使用體驗，以延伸戲劇與節目 IP (Intellectual Property) 價值，發揮跨域影響力。

1.4 加速影視音產業展演創新應用，建立科技展演產業合作生態系

隨著 5G 網路的逐漸成熟，加上邁入後疫情時代娛樂互動模式的改變，用戶對於影視音體驗的需求更加多元與深化，影視音產業面臨升級轉型需求。透過跨部會合作機制與資源的共享及導入，協助業者於 5G 環境下發展新型態互動科技，並進行創新服務試煉或結合新型態商業展演場域，讓影視音內容能與策展、遊戲、硬體等其它產業跨領域合作，催生更多虛實整合的應用情境與科技技術解決方案，達到互相加乘效果，帶動影視音表演能量與產業鏈商機，建構豐富的文化科技展演生態系。

1.5 加強民眾體驗 打造文化科技展演氛圍

透過成果展示活動，搭配相關體驗機制設計，促進產業與民眾對文化科技應用的理解，透過眼見為憑與生活化的方式呈現，拉近民眾與科技的距離，享受文化科技帶來的新體驗，同時也透過新型態展演或產製模式的展示，增強產業對新興科技導入的信心與投資意願。

1.6 打造線上展演商模，帶動影視音展演領域商機

透過科技技術的加持，線上展演已成為許多內容業者新型態的獲利模式，透過運用 5G、3D 回放技術、AR 擴增實境技術等技術，實踐於線上節目、活動與展演，進行加值應用，提供給閱聽眾更創新的體驗，並透過與創作者、內容業者、資通訊業者、終端設備業者的跨產業、跨平台合作，帶

動廣告招商，建立新商機，串連起完整的生態鏈。

1.7 因文化內容產業發展正遭逢嚴峻變革，特別於娛樂媒體因科技快速發展及疫情影響等因素，線上串流平台、遊戲業者、社群網絡正迎來近年最快速的成長期，內容交易生態與過往已經大為不同，各項應用與科技進步緊密扣合著未來內容產業發展的新趨勢，透過打造國際級未來內容產業商展，以市場商展、國際趨勢論壇及展示最新國際趨勢新型態之未來內容應用等泛娛樂產業成果，作為匯集臺灣具市場性之未來內容產製成果、產業應用技術及趨勢脈動、國際合作交流、資金交易之整合資源平台，可穩定拓展臺灣未來內容產業導入經濟發展動能，捲動民間資金及科技投入，促進整體產業經濟成長。

(二) 本計畫對國家品牌文化輸出的效益

2.1 持續扎根影視產業，創作臺灣 IP (Intellectual Property) 進軍國際

臺灣電視劇曾經是亞洲地區領導地位品牌，但近年其他國家挾帶豐厚的製作資金，擴大戲劇規模，臺灣影視市場經濟規模缺乏有效投資，影視人才逐漸出走，軟實力優勢消退，當民間產業愈虛弱，文化部在內容產業面的戰略角色愈顯重要。臺灣不缺好的 IP (Intellectual Property) 和人才，藉由本計畫持續進行戲劇產業扎根，讓臺灣人說臺灣自己的故事，創作出具有國際市場競爭力及臺灣文化涵量的優質電視劇，結合國際影音串流平台等通路播出，並積極參與國際影展放映及參賽，創立台灣戲劇品牌進軍國際市場。

2.2 引領華語流行音樂展演潮流，科技提升文化表現力

現場演唱會已是流行音樂產業的金雞母，科技運用的創造力與舞蹈編排的感染力開拓表演的可能性，加上音樂本身的渲染力，讓流行音樂現場演唱會不只是營收的重要來源，廣大的樂迷形成的社群力量與動輒全球巡迴的號召力，使線上線下的虛實場域整合更能呈現國家軟實力。例如以五月天的《人生無限公司巡迴演唱會》為例，122 場票房約新台幣 100 億，而集結 122 場演唱會精華的 3D 演唱會電影《五月天人生無限公司》與全球樂迷寫下新紀錄，電影票房近新台幣 3 億。

(三) 本計畫對產業技術的效益

3.1 厚植我國影視音內容創作科技力，以科技導入提升展演場域附加價值

本計畫將以帶動產業跨領域合作為策略，逐步建構出富含科技實力之文化內容作與展示，透過政策引導鼓勵發展影視音展演活動相關之 5G 科技解決方案，如發展沉浸式相關的 AR/VR/MR、全息投影、3D 建模、動作捕捉、360 度全視角等技術，再透過結合新興場域應用或進行新型態服務試煉，逐步打造國內科技展演的跨域合作模式，並找出有商業發展價值潛力之 5G 展演商機，利用國內豐沛的 5G 技術能量帶動展演場域的轉型升級。

參、計畫目標與執行方法

一、目標說明

計畫全程總目標(end point)					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產。 2. 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用。 3. 發展產製 4 個臺灣 IP (Intellectual Property)輸出國際，累計國際入圍或得獎 5 項 4. 促成影視音業者投入發展至少 3 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態系成形 5. 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 8 案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少 15 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級 6. 辦理或協助業者參與累計 2 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。。 7. 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等至少 5 件影視音創作內容 8. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域等相關投資達新臺幣 10 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新臺幣 12 億元 9. 掌握科技趨勢，打造國際級未來內容產業商展，帶動公私協力投入資源串聯全球跨域夥伴，推動新型態內容應用產銷及交易量能，提高臺灣未來內容品牌能見度，帶動產業周邊交易金額，預估將逾 20 億元。 10. 策辦 2 場未來內容產業商展，串聯全球跨域夥伴，捲動跨業產業群眾參與累計 2 萬人；推動應用 5G 電信網路傳輸環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容展示累計 6 案，展現新型態內容應用產製量能。 11. 串聯未來內容國際產業，累計國際締結合作關係 6 案以上，帶動國際與臺灣合作及推升國際影響力。 12. 培力 20 家業者產出商業募資企劃書，累計參與國內外 2 場創投／市場展會，媒合民間多元資金投入。 					
里程碑(milestone)					
年度	第一年 民 110 年	第二年 民 111 年	第三年 民 112 年	第四年 民 113 年	第四年 民 114 年 (8 月)

年度目標	<p>1. 5G 多屏跨螢內容傳輸</p> <p>2. 提升我國超高畫質電視內容與技術</p> <p>3. 影視及流行音樂展演環境升級與創新商模實證</p> <p>4. 帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資</p>	<p>1. 5G 多屏跨螢內容傳輸</p> <p>2. 提升我國超高畫質電視內容與技術</p> <p>3. 影視及流行音樂展演環境升級與創新商模實證</p> <p>4. 帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資</p>	<p>1. 5G 多屏跨螢內容傳輸</p> <p>2. 提升我國超高畫質電視內容與技術</p> <p>3. 影視及流行音樂展演環境升級與創新商模實證</p> <p>5. 建立未來內容國際商業展會生態</p> <p>6. 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力</p> <p>7. 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢</p> <p>8. 推動產業共創基礎建設</p>	<p>1. 5G 多屏跨螢內容傳輸</p> <p>2. 提升我國超高畫質電視內容與技術</p> <p>3. 影視及流行音樂展演環境升級與創新商模實證</p> <p>4. 帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資</p> <p>5. 建立未來內容國際商業展會生態</p> <p>6. 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力</p> <p>7. 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢</p>	<p>1. 5G 多屏跨螢內容傳輸</p> <p>2. 提升我國超高畫質電視內容與技術</p> <p>3. 影視及流行音樂展演環境升級與創新商模實證</p> <p>4. 帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資</p>
預期關鍵成果	<p>1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。</p>	<p>1. 建置智慧型數位片庫，導入 Interoperable Master Format (IMF) 工作流程，並升級公視+串流影音平</p>	<p>1. 建置 IP 製作環境。</p> <p>2. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨多屏跨螢串</p>	<p>1. IP 製作環境建置完成進行 5G 遠端遙控作業測試。</p> <p>2. 利用 5G 特性與 AI 技術</p>	<p>1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫，暨多屏跨螢串流影音平台應用</p>

<p>2.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達27小時</p> <p>3.連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成至少1案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及至少1項次5G新型態展示服務解決方案</p> <p>4.累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣1.2億元(本計畫之分支計畫「5G時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)。</p>	<p>台服務。</p> <p>2.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達37小時</p> <p>3.完成AI人工智慧辨識學習系統建置，並以公視新聞片庫為主體進行辨識，並達到100組(含)以上之物件、人臉辨識準確度$\geq 70\%$準確度的有效辨識實績，以利產業後續增值應用。</p> <p>4.連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少2案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少2項次5G新型態展示服務解決方案</p> <p>5.累計帶動業者於影音內容</p>	<p>流影音平台應用服務。</p> <p>3.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達40小時</p> <p>4.發展產製1個臺灣IP(Intellectual Property)輸出國際。</p> <p>5.公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%。</p> <p>6.促成影視音業者投入至少1案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形</p> <p>7.結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少6案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少12項次5G新型態展示服務解決方案</p> <p>8.辦理或協助</p>	<p>升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務。</p> <p>3.建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。</p> <p>4.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達50小時</p> <p>5.發展產製1個臺灣IP輸出國際。</p> <p>6.公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長5%</p> <p>7.累計促成影視音業者投入至少3案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形</p> <p>8.結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少8案次科技展演場域實</p>	<p>服務。</p> <p>2.建置智慧型數位片庫，並升級公視+串流影音平台服務。</p> <p>3.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達61小時。</p> <p>4.發展產製2個臺灣IP輸出國際。</p> <p>5.110-114年累計國際入圍或得獎5項。</p> <p>6.彙集全程推動成果，透過成果影片或媒體報導進行跨廣宣擴散3案次，至少觸及100萬人次。</p> <p>7.針對全程推動成果，辦理1場次廠商分享會，以擴大產業知識交流。</p>
--	--	---	---	--

		<p>產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 2.4 億元(本計畫之分支計畫「5G 時代影音場域建置與推廣計畫」政府投入金額之兩倍)</p>	<p>業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。</p> <p>9.運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜合類節目等至少 2 件影視音創作內容</p> <p>10.累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 6.5 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣 8 億元</p> <p>11. 辦理 1 場國際級產業商展，參與人次 1 萬人、推動新型態內容或</p>	<p>證，並累計投入發展至少 15 項次 5G 新型態展示服務解決方案</p> <p>9.辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。</p> <p>10.運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等累計至少 5 件影視音創作內容</p> <p>11.累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 10 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣</p>	
--	--	---	--	--	--

			<p>沉浸式之跨域未來內容展示3案。</p> <p>12.促成國際未來內容合作結盟3案。</p> <p>13.參與國際未來內容相關展會1場，輔導10家業者，產出8案募資企劃書。</p> <p>14.支持企業合作拍攝或協作1案。</p>	<p>12億元</p> <p>12.辦理1場國際級產業商展，參與人次1萬人、推動新型態內容或沉浸式之跨域未來內容展示3案。</p> <p>13.促成國際未來內容合作結盟3案。</p> <p>14.參與國際未來內容相關展會1場，輔導10家業者，產出8案募資企劃書。</p>	
年度目標達成情形(重大效益)	<p>1.利用5G特性與AI技術升級數位片庫暨多屏跨螢串流影音平台應用服務完成預定工作項目</p> <p>2.製播各類超高畫質與VR等創新應用節目達27小時</p> <p>3-1 推動音樂與影視融合之新型態展演場域累計達2處</p> <p>3-2 推動5G互</p>				

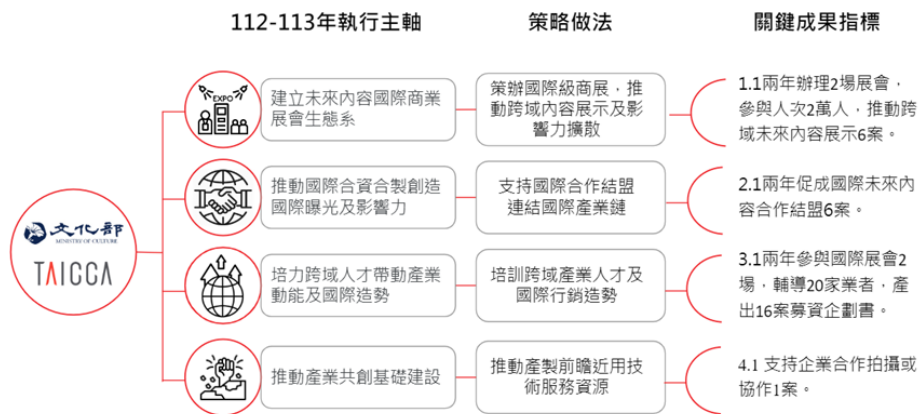
	<p>動或新型態展示服務模組/模式達 6 項次</p> <p>4. 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 1.9 億元</p>				
--	--	--	--	--	--

二、執行策略及方法

細部計畫名稱	執行策略說明(請依細部、子項計畫逐層說明)
5G 時代超高畫質內容創新應用計畫	<p>(一)建置 IP (Internet Protocol) 製作與傳輸環境，進行遠端遙控作業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 導入 IP (Internet Protocol) 製作環境，依據 SMPTE2110 相關國際標準規範進行相關硬體建置規劃。 2. 導入 5G 或相關網路設備，可進行遠端遙控作業模式進行電視轉播測試。 <p>(二) 強化超高畫質內容製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 連續劇：培養臺灣連續劇製作團隊，以紮實精彩的故事、多元的戲劇類型、優質的整體製作，創造台劇的亮點，吸引觀眾追台劇。藉由公視優質戲劇品牌形象，吸引媒合國際平台共同合製及銷售。 2. 各類多元節目：多元節目搭配 5G 低延遲、大頻寬等特性，以前瞻概念結合不同領域的人才、創意和資源，重新改版升級。 3. 超高畫質轉播節目及多角度轉播實驗：嚴選不同類型的表演團體、各類賽事或活動，運用高畫質、廣色域或高動態等製播技術，展現創新、精緻和多元的表演藝術或活動。 4. 培育影視音專業人才：除培育 4K 升級為 4K-HDR 的專業節目技術種子人員外，亦辦理教育訓練講座與大型研討會，持續培育臺灣影視專業人才，並保障女性參與機會。 5. 原住民族重大歷史事件紀錄片(原住民族委員會執行)：規劃以超高畫質拍攝原住民族重大歷史事件，並於原鄉部落巡演活動進行 5G 直播。 <p>(三) 數位片庫暨串流影音平台升級</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 雲端媒體資材儲存計畫

	<ol style="list-style-type: none"> 2. AI 辨識與雲端 IP 服務 3. 公視+串流影音平台服務升級計畫 <p>(四) 新媒體創新應用</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. XR(VR/AR/MR)新媒體創作 2. 8K 實驗計畫 3. 多平台新媒體創新應用
<p>5G 時代影音場域 建置與推廣計畫</p>	<p>本計畫將輔導資通訊及內容業者跨領域合作，以 N.E.X.T.做為推動策略，投入發展具大頻寬、低延遲等特色之 5G 創新應用，並進行場域實證，以串聯上下游業者建立新型態的內容科技展演生態系，加速內容產業升級轉型。規劃以下四大推動策略：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Networking(跨界創新)：連結產業資源，透過大型交流活動，展示文化科技解決方案，促進產業技術交流 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 針對技術、創作、展演、行銷等不同領域需求，邀請具實戰經驗的領導廠商或有成果實績的受補助業者，透過成果分享或交流活動，帶動產業整體文化科技氛圍 ➢ 以政策資源串連產業能量，連結公協會與產業專家，建立跨域交流機制，找出市場需求與共通議題 ● Empower(科技賦能內容創作)：協助業者運用新興科技，加速內容創作與篩選，產出具代表性的臺灣影視音內容創作 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 協助內容產製業者運用科技賦能工作方法，打造新型態文化內容產製與創作流程，並引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等各種具臺灣在地特色之原創內容 ➢ 以內容創新和服務設計優化來提升整體產業競爭力，將臺灣多元豐富之文化內涵推展至國際市場。 ● eXperience(淬鍊內容展演體驗)：鼓勵跨界合作，發展新型態科技展演解決方案，透過場域實證創造多元增值服務體驗 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 鼓勵產業發展 5G 互動科技或新型態服務解決方案，改變現有產製流程或展演模式，發展如「沈浸式體驗」之跨領域 5G 應用服務解決方案 ➢ 協助國內表演場館、電影院或特色街區等場域，進行科技增值應用，推動影視音展演內容進行服務實證，帶動展演環境升級 ● Transformation(帶動產業數位轉型)：跨域資源整合以技術優化內容產製與展示模式，開發線上展演新興商模 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 以「內容」為核心，串聯不同領域的業者，翻轉傳統內容產製與展演模式，帶動線上展演服務新興商模 ➢ 推動產業多方合作或結盟，以輔導、補助或獎勵等多元管道協助影視音內容創作者、行銷或展演相關科技業者升級轉型。

本計畫為整合國內文化內容產業、科技應用產業及公私間經濟能量，透過國際級未來內容產業商展建立品牌並帶動產業國內外造勢，點燃臺灣未來內容產業整體動能，以 112 至 113 年作為先導計畫，以 4 大策略作法，如探尋國際商展創新執行方式，提供未來內容產業展示、交流及交易管道並展示應用 5G 環境等新型態或沉浸式之跨域未來內容，培力具國際競爭力之跨域人才，以合作結盟串聯國際產業及前往國際展會行銷造勢，介接國際產銷網絡，以致打造臺灣未來內容產業規模化及擴大臺灣未來內容產業國際影響力。其策略做法及關鍵指標如下圖：



未來內容品牌國際造勢先導計畫

(一) 建立未來內容國際商業展會生態

籌辦國際級未來內容產業商展，建立品牌並帶動產業造勢：

- 本計畫關注未來內容的資源發展投注，透過推動未來內容相關產業的作品交易市場、成果交流與締結合作關係，預計規劃籌辦大型國際級商展，內容包含交易市場、成果展示、國際趨勢交流。透過國際內容的商務網絡結盟，展示推廣未來內容商業模式，藉展會造勢強化產業的國際影響力。

本分項 3 項重點工作，簡列如下：

1. 市場展：未來內容擴散與國際交易連結。
2. 創新展演：未來內容商模與民眾有感體驗。
3. 論壇：國際未來內容趨勢議題交流。

- 透過連結國際內容交易展會、組織及專業人士進行商務媒合交易及趨勢交流，加速未來內容傳播與產業全球造勢，公開展示應用 5G 環境新型態或沉浸式之跨域未來內容案例，建構未來內容產業國際品牌形象。

(二) 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力

推動國際合作結盟架構鏈結，切入國際：

- 本計畫預計規劃國際合資或國際合作之獎助支持資源方案，鼓勵臺灣業者進行跨國沉浸式內容展會、產業或民間通路組織之合作結盟，捲動全球沉浸式內容產業相關國際組織、產業及通路等關鍵單位共同投入，穩定吸引海外優秀團隊與臺合作或合製，累積臺灣內容產業國際化能量，以切入國際沉浸式內容產業為目標，拓展臺灣未來內容國際合作之共創管道，催生出具國際接軌之未來內容，促進國際產業與臺灣內容業者締結合作關係。

(三) 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢

培育產業跨域人才，迎戰國際市場：

- 為推動臺灣未來內容產業之量能進步，本計劃預計導入新創商業輔導、募資媒合等培力方案，規劃系列課程及模擬真實 pitching 工作坊活動，邀請專業講師分享傳授當今未來內容產業國際發展概況，並輔導未來內容創作者及經理人規劃撰寫國際募資企劃書，以清楚講述作品概念、製作規劃、自身資源、優勢及商模運作方式。同時透過實際演練，由具備國際交易豐富經驗的專業講師指導提案要領及技巧，提高募資提案及資源媒合的成功率，全面提升臺灣文化內容產業轉型變現力。
- 以實戰代訓，本計畫預計規劃帶領業者參與國際展會，以國際媒合/創投會議累積未來內容業者的參展與提案之實戰經驗，讓臺灣業者有效拓展國際合作連結與資源，提升產業動能並國際造勢，透過國際參展交流，進而逐步產出更貼合產業趨勢及市場性的未來內容製作。

(四) 推動產業共創基礎建設

推動產製與高端科技接軌資源，降低開發風險：

本計畫預計提供 4DViews 容積擷取系統及虛擬攝影場域資源，建置國際頂尖、前瞻、較難近用的設備及技術支援服務，協助提供具 5G 專網之內容產製廠商或相關內容業者應用投入於沉浸式內容如 AVMR、XR、AI 協作據、OTT 串流內容等各類未來內容之產製過程，降低業者在開發、製作等所需投入成本，使其孵育出多元之新型態內容。

三、達成目標之限制、執行時可能遭遇之困難、瓶頸與解決的方式或對策

本計畫預計與 5G 技術發展單位及電信公司密切合作，因為 5G 技術區分為電信業者/行動寬頻應用以及應用服務業者/新興垂直應用，兩者的頻段、所需要的各項設備均不相同，內容與服務設計的模式也有很大的差異，若評估失誤有可能嚴重影響計畫預

計執行成果。故本計畫邀請 5G 通訊的專業法人單位(如資策會、電信中心)擔任技術諮詢顧問，針對本計畫的各項執行內容及需求，提出專業建議，以降低風險，確實達成本計畫預期之成效。

近兩年實體展演受限頗多，影視音內容、策展及場域業者開始轉往展線上模式，然而文化內容開發或產製業者的主要專業領域與科技少有關聯，對於科技的了解普遍有限，與科技硬體產業跨域合作上，缺乏中間的溝通橋樑，部分業者以為只要有線上直播就已經算是做到數位優化了，產業尚未融合與具備共識的情況下，科技展演生態圈仍處於想像之雛型階段。本計畫將透過跨部會資源整合，促進業者進行跨領域合作，導入資通訊產業之科技能量，加上內容產業之文化創意能量，打造跨域溝通的橋樑，協助業者間發展出新型態科技展演的新合作模式，建立產業新合作生態。

此外，由於全球及國內疫情反覆，故於影視創作方面，無論是棚內或戶外錄影、出國錄製需求、藝術表演節目之舉辦與否均受影響，在外部變數極大的情形下，若因疫情不可抗力之故，將尋求替代性解決方案，以利影視內容或直播之持續製作或播出；於設備採購方面，則因為貨櫃塞港的問題，設備採購之船期或到貨時間均有可能大幅延遲，此部分只能因應現實狀況進行滾動式工期修正，以利本案整體之規劃執行。

國內未來內容業者多屬中小型團隊，雖具備獨特的創作觀點及製作能力，能打造出具備國際水準的優秀作品，但受限團隊人力與資源規模，鮮少投注於行銷推廣，製作經費也多仰賴政府專案補助為主，缺乏主動爭取國際資金及資源之經驗。透過跨國合作，不僅能在創作面有更多專業人才參與，在製作面亦可增加資金及市場通路，進而提高製作規模及國際業界能見度。為提昇未來內容業者之國際募資能力及跨國合作連結，文策院預計彙整過往參展及國際市場拓展經驗，與國內外專業講師聯手，協助未來內容業者擬定國際募資策略，透過課程、模擬 pitch 工作坊及實際

參與國際展會，不僅針對當前發展的未來內容製作產出國際募資計劃書，以爭取跨國資源，亦培養一批具備國際視野與實戰經驗的跨域經營人才，持續拓展臺灣未來內容國際共創合製的合作網絡及國際通路曝光。

未來內容在通訊環境成熟下快速發展，多元的內容樣態及商業合作模式變動迅速，臺灣具有國際獲獎的 XR 內容產製業者，惟未來內容產業尚未成熟，且因新型態應用之投入成本高，尚未發展可行性之商業模式，且臺灣內容產製業者多為中小型的跨域經營模式，跨域合作較不易，產業品牌形象無法被建構出來，需要一個常態性商業展會作為產業合作及樞紐中心，逐步打造產業品牌及造勢，將國內外市場需求與供給量能有效對接，吸引科技產業及民間資金共同投入，加速未來內容產業發展，打造產業規模化。

四、與以前年度差異說明

年度 差異項目		110-111 年度	112-113 年度
5G 時代 超畫內 高質容 創應計 新用畫	推動 重點	第 1-2 年重點在於建置智慧型數位片庫等後端基礎建設	第 3-4 年重點在於建置 IP (Internet Protocol) 製作環境與南部製作中心。
	策略 方向	透過導入 AI 與 IMF 工作流程，加速內容產製流程與應用。	透過 IP (Internet Protocol) 製作環境進行 5G 遠端遙控作業測試，提升影視內容產製能量。
5G 時代 影場建 音域置 置與	推動 重點	第 1-2 年重點在於概念驗證 POC 及系統驗證 POS，將透過示範案例建置評估落實績效	第 3-4 年重點在於系統驗證 POS 並往商業實證 POB 的方向精進，建立新型態 5G 科技展演商模

推廣計畫	策略方向	透過媒合及輔導機制，協助業者打造5G科技展演典範個案	串聯多家業者跨域合作，打造可複製、有商模潛力之展演服務解決方案及加值數位內容IP，帶動合作生態系發展
未來內容品牌國際造勢先導計畫	本計畫為新興計畫，112年為第1年，無與以前年度差異說明。		

五、與部內其他計畫差異說明

1. 一般科技計畫之比較表

項次	計畫名稱	主政單位	112年經費(千元)	產業範圍	主要對象	計畫目標差異說明	子計畫或主要工作項目	與其他相似計畫說明
1	推動永續時尚產業鏈整合及臺北時裝週文化科技匯流平台旗艦計畫(1/4)	文創司	95,500	時尚產業、跨文化產業	時尚業者、法人	1.建立台灣永續時尚國際標竿地位，擴散臺灣時尚文化輸出。 2.整合時尚產業與永續機能科技、傳統工藝，辦理國際時尚加值活動，行銷臺灣時尚產業。 3.推動時尚產業鏈合作，促成上游與下游間合作機制與商機。 4.育成國際時尚菁英人才、促進國際時尚人才來台展演交流、串聯南北新生代設計師能量等。	1.推廣倡議永續環保國際趨勢，鼓勵設計師導入 2.整合臺灣設計師品牌與上中游業者，於東京時裝週、巴黎時裝週舉辦臺灣時尚活動 3.推動設計師參與國際時裝週，強化國際實戰能量	本計畫依據前期計畫基礎，規劃產業面與人才面精進工作，將訂定各年度計畫產出成果；文案院任務在投資文創業者、健全文化內容市場，與本計畫扶植時尚產業，打造永續時尚國際標竿目標定位不同。
2	設計驅動跨域整合創新計畫(4/4)	經濟部(文化部合提)	52,000	設計產業、公共服務或社會設計	導入設計創新之公部門/產官學研專家	1.建立設計政策白皮書，加速擴散設計導入模式。 2.完成建立企業設計評估指標，以設計思維引導企業創新，促成投資及設計專門人才薪資成長。 3.建立公共服務或社會設計評估指標或模式。	1.由下而上(Bottom-up)建構公共服務及社會創新專案 2.串聯跨域單位 3.開創公眾參與機制	本計畫自111-112年於公共服務工作項目規劃挑選示範場域，導入藝文展演合作模式；於社會創新工作項目，以各類型文化藝術內涵作為媒介，推動藝術輔療數位科技應用服務；另於工藝驅動計畫持續開發國產材等循環設計材質。

3	藝文場館科藝創新計畫(1/4)	藝發司	88,200	科技藝術、視覺藝術、表演藝術	本部、所屬場館、行政法人	聚焦「藝術、文化與科技跨域創作」，提升藝文場館之技術、軟硬體設備，媒合科技及藝術資源，研發新型態展演模式，製作科技藝術表演及展覽，進行國際合作交流	1.以藝文場館數位轉型，促進文化參與及近用。 2.製作新型態科技藝術展演，建立跨域共創模式。	本計畫112年延續前期計畫製作新型態科技藝術展演，另依展演線上數位化趨勢，規劃衛武營、國家交響樂團NSO、國臺交等數位軟硬體設備建置或優化，以提供更優質的數位文化服務。
4	博物館智慧升級計畫(3/4)	文資司	116,900	博物館及其文化科技應用產業	博物館、博物館業者	1.整合發展博物館智慧管理並提升防災應變能量。 2.有效運用科技以提升博物館研究修復效能並備數位典藏素材。 3.透過博物館展示，實踐文化內容科技應用，落實多元傳承及文化平權。	1.智慧管理 2.研究修復 3.多元傳承	1.本計畫係博物館詮釋轉譯並整合成果供民眾觀覽，與國文庫開放素材供民眾策展之定位功能不同。 2.業敘明將檢測示警功能能否縮短應變處理時間，為提高場域及文物安全之措施。
5	文化數據智能分析與決策輔助計畫(3/5)	國發會(資訊處共提)	8,360	文化場館	文化場館	推展文化數據治理應用，彙整數據建立平台，輔導場館導入使用，產出決策輔助示範案例。	1.研析跨單位資料交換與共享機制。 2.建置文化產業數據倉儲及決策分析輔助系統	本計畫主要透過數據蒐整，如整合活動資訊與電信信令資料，讓文化場館可獲得即時與全面性的觀眾行為偏好，進而可做短中期預測及長期趨勢分析，提升施政決策品質與效率。
6	數位文化內容流通機制推動計畫(3/5)	國發會(資訊處共提)	10,560	音樂、漫畫領域	音樂、漫畫領域內容平臺業者、創作人、利用人	1.匯集文化內容平台資料，建立完整作品內容與權利資訊，促進文化內容流通利用。 2.建置文化內容流通服務網，提升作品內容與權利資訊存證及可信賴性，保障創作人與利用人之權利。	數位文化內容流通機制推動計畫	本案無和其他計畫相似
7	推動文化資產高階數位素材產業創新應用(3/4)	文創司	12,000	影視、漫畫、動畫產業等數位內容產業	影視、漫畫、動畫產業創作人及利用人	在加速文化科技資源投入內容產業增值與近用，建構與營運「高階數位素材庫」，以及推動創作社群與業者參與，開創有效營運模式，提供數位內容產業創新應用，降低產製成本，促進數位文化資源的流通與增值，提升內容產業之產能與創作能量	1.營運高階數位素材庫 2.素材開發 3.發展應用技術	本計畫旨在加速文化科技資源投入內容產業增值與近用，運用數位科技擷取、收錄古蹟歷史場景物件，達成數位重現，即素材為臺灣古蹟歷史。而「國家文化記憶庫」計畫素材主要為各博物館、視聽中心、縣市政府及民間單位之典藏品為主，兩者對象有所不同。

8	推動智慧影視音傳播發展計畫(1/4)	影視司	100,000	影視音產業	影視音產業者、法人、機關	<p>1. 促成我國影視音產業導入新興科技應用，擴大內容 IP 應用、發展新興服務商模，進而提升產業競爭力，並加速產業數位轉型進程。</p> <p>2. 鼓勵影視音及資通訊業者跨界合作，建立數位影視音服務生態鏈，積極爭取國際商機。</p> <p>3. 運用數位科技，鼓勵線上傳播與展演，提供多元數位服務。</p>	<p>1 智慧影視音內容展演商務模式實證或視聽環境優化示範案例</p> <p>2 多元數位服務或提振國際競爭力之影視音傳播發展實證擴散</p>	112 年「推動智慧影視音傳播發展計畫」除延續前年度計畫補助本土 OTT 平台，亦鼓勵影視音產業透過跨領域合作，運用新興數位科技，優化本身服務機制，並加速整體影視產業轉型，作為提振國際競爭力之後盾。
9	流行音樂基地與故事館科技應用展演計畫(1/4)	影視司	35,000	影音產業	影音業者、法人、機關、一般大眾	<p>1. 鼓勵創作團隊運用 AI 等新興數位技術產出多元化展演作品</p> <p>2. 強化台灣各地方流行音樂創作及文化傳承</p>	流行音樂基地及線上展演發展與優化計畫	隨新科技發展，流行音樂創作及商業模式隨之變化，本計畫規劃藉由 AI 協助創作，線上發表演進為真人演繹，在流行音樂產業商業模式及人才培育方面仍具實驗性質，爰以人才培育為年度目標重點。本計畫將配合計畫方向，思考調修自我挑戰目標。
10	臺灣經典電影數位修復及加值利用計畫(4/4)	影視司	40,000	影音產業	影音業者、一般大眾、研究者	將已受損之臺灣經典電影，運用現代數位影像處理技術，搭配人工逐格修正方式進行數位修復，重新賦予經典新生命與新價值。於國內外推廣及授權利用，以科技力量維護臺灣珍貴電影文化資產。	無	本計畫係運用科技技術將臺灣久遠受損的經典電影膠片、紀實檔案予以數位化、數位修復、活化推廣，與「運用數位擬真科技創新影像內容計畫」透過虛擬/擬真即時合成等技術攝製影像有極大差異。
11	運用數位擬真科技創新影像內容計畫(2/4)	影視局	40,782	影視及數位技術產業	影視製作及數位技術業者	鼓勵結合運用數位虛擬/擬真技術，突破限制，強化影視內容創意與製作方法，達到強化多元創意影像內容之產製，同時促進影視及數位技術製作關鍵人才之提升與培育。	運用數位擬真科技創新影像內容計畫	年度目標之設定，係依本計畫年度預算額度規模估算。112 年目標已由 0.4 億元挑戰提高至 0.8 億元。因囿於科技計畫各年度預算總額度提報上限，其他年度目標暫依 112 年預算規模設定，惟將積極執行、精進績效，以爭取提高年度提報預算及挑戰目標。

12	數位科技及文化創新應用研究輔導計畫(1/1)	資訊處	6,000	文化科技產業	本部、所屬場館、行政法人	1.研發文化科技創新研究，充實新型態展演基礎建設基礎 2.運用新科技普及智慧型文化公共服務	1.蒐集研究國內外數位 5G 及文化科技應用案例，研提文化科技研究報告。 2.舉辦文化科技計畫技術諮詢或經驗分享會 3.提供文化科技新知	本計畫著眼於新興科技，如 IOT、AR、VR、8K Display、NFT、元宇宙、大數據等等(不限於 5G 科技)，進行前瞻性研究與技術知識工作坊，輔導單位管理者獲得技術新知即時同步國際趨勢，與 5G 人才培育計畫係為核心基礎，進行 5G 專業應用人才(包含領導者、管理者、執行者等)培育輔導。綜上，故 2 支計畫擔負之角色與分工皆不相同。
	112 年文化部總計		605,302					

2. 與其他前瞻計畫之比較

項次	計畫名稱	主政單位	112 年-113 年經費(千元)	產業範圍	主要對象	計畫目標差異說明	子計畫	與其他相似計畫說明(重點部分請標明紅字)
1	強化公部門網路服務與運算雲端基礎設施	國發會(文化部共提)	16,850	資訊及藝文產業	一般民眾及本部附屬機關	1.辦理藝文活動管理系統改版建置及及官網共構平台移轉至公有雲作業。 2.辦理本部雲平台租賃提供相關系統所需雲端資源服務。		無本部相似計畫
	國家文化記憶庫及數位博物館應用計畫	國立臺灣歷史博物館	304,000	跨文化產業基礎設施(博物館產業、教育產業、文化內容產業)	博物館、地方文化館、教育、社區營造、網路社群、文化內容產業等從業人員	1.善用數位科技，實踐文化平權 2.鼓勵在地參與，推動新地方學 3.回應多元社會，開創當代議題蒐整 4.文化產業基礎，打造文化協力基地 5.影視聽文化發展 6.加強數位內容活化，提升科技與展覽服務等工作之結合。	1.國家文化記憶庫計畫 2.0 2.故宮智慧博物館計畫	1.國家文化記憶庫計畫 2.0：現已朝平台友善化、內容主題化、讀者國際化三大目標進行應用規劃，包含優化現行平台介面以符使用者需求，強化扣連在地社群以達虛實共創，持續開放素材鼓勵民間轉譯策展等。 2.故宮智慧博物館計畫：故宮於國家文化記憶庫計畫 2.0，除推動 3D/8K/ Gigapixel 等高階數位內容產製以外，亦將加強數位內容活化(如搭配文物，以數位科技進行虛實整合展示)、配合故宮新展廳完工，導入智慧展廳觀念，提供，在「典藏」「服務」「展示」三個面向全面導入應用資訊科技，落實機構數位轉型。

2	文化科技 5G 創新垂直應用場域建構及營運計畫	經濟部 (文化部 共提)	80,000	國家級示範場域	國家級示範場域	協助發展 5G 垂直應用，以國家級示範場域進行 5G 試煉並發展創新營運服務及商業模式。	5G 文化科技創新應用內容開發與營運擴展	本計畫攜手經濟部共推，以國家級示範場域(兩廳院)建立大型 5G 應用平台，除發展新型態展演作品外，並協助國內資通產業自主 5G 專網商用系統的應用與落地，帶動國內場館轉型。
3	5G 文化科技人才培育暨跨域應用計畫	文化部 文資司	175,000	博物館及文化場館之文化科技應用產業	文化科技從業人員、博物館及表演場域從業人員	1.培育文化科技跨域人才 (以博物館及文化場館文化科技跨域應用為主) 2. 打造文化科技業者與博物館及文化場館的協作平臺，媒合產官學各界促成產業合作	1.5G 創新內容跨域人才培育 2.建立場域創新機制 3.打造協作平臺，媒合產官學各界	人才培育應用場域以博物館及文化場館為主，與本部其他計畫未重複。將透過本計畫培育人才或輔導計畫，選擇適合商轉或促成投資之計畫，轉介至 5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫。
4	影音場域之 5G 創新應用領航計畫	文化部 影視司	1,075,000	影音產業	影音業者、法人	1.提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢幕應用。 2.推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動虛實融合產製與展演創新商業模式。	1.5G 時代超高畫質內容創新應用計畫 2.5G 時代影音場域建置及推廣計畫	本計畫已推動電視節目新製播模式及影音展演新商業模式，將續以 5G 特性引動影音場域新興展演科技應用，產製超高畫質 4K/8K、VR/XR 等創新技術應用節目輸出台灣 IP，升級影視音產業，異於他計畫場域主軸。
5	5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫	文化部 文創司	160,000	跨文化產業	具前瞻科技性之案例或公司	1. 推動未來內容產業開發與示範 2.輔導測試商業模式連結市場促進投資 3. 連結國際未來內容產業生態系建立輸出合作	1.促進未來內容開發 2.形成商模促進投資 3.推動國際輸出合作	1.鑒於未來內容為 5G 的關鍵應用，產業生態系尚在成形中，為能促成文化內容與前瞻科技合作形成具產業經營效益的產業生態系，本計畫將奠基過往計畫整體效益，廣續執行並同步滾動式修正年度執行目標，以落實本計畫政策目標。 2.本計畫主要為以推進未來內容力作為策進目標，加速臺灣文化科技推動之佈局，計畫執行項目以推動 5G 之內容技術創新，帶動虛實融合產製與創新商業模式發展為主，故與其他計畫並無重複項目。

112-113 年 文化部預算 總計		1,810,850					
--------------------------	--	-----------	--	--	--	--	--

六、跨部會署合作說明

本計畫預計與原住民族委員會合作，在第一分項的「強化超高畫質內容製作」項下，5G 的「快速」與「低延遲」等特性，有效強化現行的行動網路收視行為，拍攝原住民族重大歷史事件紀錄片，目標在於達成充實我國超高畫質影片內容，提供民眾優質觀影體驗；除紀錄片拍外，並安排於原鄉部落巡演活動進行 5G 直播、座談會等，透過 5G 科技技術提升高畫質傳輸品質，以強化收視效果。除提高民眾觀看超高畫質影音服務之多屏跨螢廣域應用娛樂體驗，進而促進民眾使用 5G 之意願外，亦能使國人更能清楚瞭解原住民族重大歷史事件之歷史真相，以建構原住民族史觀。

七、與本計畫相關之其他預算來源、經費及工作項目

無。

肆、前期重要效益成果說明

一、分年度重要執行成果

(一) 5G 時代超高畫質內容創新應用計畫

110 年成果：

本計畫透過超高畫質內容提供廣域應用，加深影音服務質量，並帶動業界投入製作，充實我國超高畫質與沉浸式內容，進而擴大使用 5G 影音娛樂服務族群，以加速推進 5G 市場：

1. 兒少節目《妖果小學堂》：以知名水果奶奶動畫圖像開發台灣 IP 量能，發展《妖果小學—水果奶奶的大秘密》App，藉由角色 AR 拍照和推廣 IP，可於 iOS 和 Andriod 免費下載使用。
2. 大型互動節目《36 題愛上你》以 4K 超高畫質拍攝，同時利用公視+ 的 4K 直播，讓擁有 5G 裝置的用戶，能享受超高品質的視覺效果；配合公視+ 留言系統，讓 5G 用戶端可進行留言互動。
3. 實境節目《阮三个》：提供觀眾高品質 4K 真人實境節目，在題材上更著重於「生活體驗」、「慢活」，規劃以海邊民宿做為據點，並導入「地方創生」概念，結合「產、地、人」的新型態營運模式，將濱海小鎮獨特的地理、人文、產物串連起來，發展出一套最適合當地的生活方式。
4. 生活行腳人文節目《浩克慢遊》：用 5G 直播 4K 超高畫質內容，包含直播平溪線、基隆、北埔、南庄等台灣各地現場美景與美食，並讓觀眾即時、不延遲與主持人互動，或提出看法，體驗 4K 高品質的直播收視經驗。
5. 《公視主題之夜 SHOW》特別節目：規劃公民論壇的實境秀，將攝影棚移至淡水雲門劇場、芳和國中、國家人權博物館等地，與觀眾面對面老少共學討論專題。除了欣賞國際影展精選內容，並將開啟公民對談、並得以手機連線互動方式參與映後主題論壇。

- 6.《畫我台灣-林玉山蓮池 VR》全媒體創新應用：使用房間規模 5G 無線頭戴式顯示器 VR 頭盔，讓閱聽者進行空間體感互動。在 VR 展出時，傳送蓮池畫作嘉義牛稠山蓮池的 360 即時影像與聲音到 VR 內容，同步探索當初林玉山先生在現場寫生時所看見的即時環境變化；另公視規劃從 111 年 3 月起每個月去拍攝記錄嘉義牛稠山蓮池的時序變化、將畫作中的荷葉荷花建模，讓觀眾在 VR 裡可以看見時間、探索空間、近距離觀看林玉山老師筆下的蓮池。

利用 5G 特性與 AI 升級數位片庫暨串流影音平台應用服務，強化多頻跨螢內容傳輸，提升服務品質，以 4K 超高畫質內容與優質服務，加速推進 5G 多屏跨螢應用：

- 1.公視+為公視之 OTT 平台，提供公視產製之多元內容，亦不乏 4K 超高畫質內容，提供屬於全民的公共高品質串流影音服務。本計畫規劃於計畫全程（五年），升級數位片庫暨串流影音平台應用服務，包括多平台 APP 開發、數位版權管理、影音品質管理、串流影音大數據分析系統等，本年度已完成預定工作項目進度，包含「AI 辨識與雲端 IP 服務」、「專業型片庫擴充」、「物件儲存系統擴充」、「多平台 APP 雲端開發」等招標作業，各項目刻正持續建置中。
- 2.公視+亦持續發展節目行銷與策展，如以軟性娛樂藝文新聞為主的「劇夠」，透過短評、專題報導、特別文字企劃的方式，如推出「臺灣史的那些人物與故事」、「金鐘 56」等策展主題；系列專題「斯卡羅」、「金鐘 56 專題」、「茶金」；特別企劃「時代劇的正確打開方式」、「女力報到」、重點觀察「跟牛魔王出來看上帝！台灣迷因宇宙流量密碼在這裡！」等，以擴大網路觸達範疇，增加公視自媒體流量，吸引觀眾註冊會員並引導觀眾收看節目、持續活化既有會員。110 年度會員數已達 738,384 人，較 109 年成長 21%。

(二)5G 時代影音場域建置與推廣計畫

110 年成果：

一、引導業者跨業合作，淬鍊多元 5G 影視音解決方案

(1)完成 6 項 5G 影音展演創新應用服務或場域實證

- 1. 霹靂布袋戲 5G 環繞視角 AR 線上直播實證：**藉由 AR 環繞拍攝技術，結合虛擬角色動態捕捉與 5G 多視角直播，讓觀眾透過手機或電腦可即時與現場的 AR 虛擬角色互動，來強化原創布袋戲 IP 推廣
- 2. 5G+XR 異地共演線上互動演唱會：**滾石音樂攜手電信業者建置 5G 網路，結合延展實境技術打造虛擬舞台，運用 5G 大頻寬、低延遲特性實現異地共演、多人同框遠端互動等科技應用。
- 3. 5G+XR 創新內容解決方案-8K 立體 VR 虛擬演唱會：**聯合數位文創結合睿至 VR 技術，使用 5G+8K XR 立體即時虛擬攝影棚，完成共計 8 場立體虛擬演唱會直播之示範性案例。
- 4. 5G+XR 節目互動製播整合開發：**全台首創 5G 即時訊號呈現出的直播互動演出，突破以往電視台單向或事先錄製影像的侷限。三立電視台利用 5G 通訊網路，將三個場域影像（XR LED 虛擬棚、動捕棚及戶外 LED 轉播車）串接起來，讓現場/線上觀眾觀賞即時異地共演。
- 5. 打造新型態 5G 專網沉浸展演空間：**科文雙融打造全台第一個 5G 專網展演空間「AMBI SPACE ONE」，場域搭載了高規格 4K 環狀投影、2K 地面投影及立體環場音效、智慧環控整合系統，提供展演業者一站式展演平台服務。
- 6. 北流場館拍攝技術升級場域實證：**夢想創造結合臺北流行音樂中心展演空間升級環形多視角拍攝，環形直播技術將帶來突破性的影像表現形式及互動性，解決表演者視線死角問題，提升觀影體驗及娛樂性。

(2)推動 2 項 5G 影音展演產製工具，加速虛擬線上展演創作進程

- 1. 即時 3D AR 互動直播暨場域自定義編輯平台解決方案概念實證：**提供線上功能服務平台，讓個人直播表演者、場域展演業者可自行針對特定展演空間進行 AR/MR 虛擬內容之編輯與更

新。

2. **5G VR 協同製作軟體開發**：平台可供多人資料同步(包括 VR 控制器、媒體影像資料等)，以提供製作團隊多人、異地能同時進入同一 3D 建築沉浸空間進行討論，可有效節省創作成本、加速 3D 建模進程。



圖 8：110 年整體推動成果說明

資料來源：本計畫整理

二、里程碑達成情形

(一) 5G時代超高畫質內容創新應用計畫

1. 利用 5G 特性與 AI 技術升級數位片庫暨屏跨螢串流影音平台應用服務升級：

已完成預定工作項目進度，包含「AI 辨識與雲端 IP 服務」、「專業型片庫擴充」、「物件儲存系統擴充」、「多平台 APP 雲端開發」等招標作業，各項目刻正持續建置中。

2. 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目

已完成製播 27 小時各類超高畫質節目，包含《浩克慢遊》4 小時；《36 題愛上你》22 小時；《阮三个》1 小時。

(二) 5G時代影音場域建置與推廣計畫

1. 促成 2 案科技展演創新應用方案之場域實證：

於台北 101 打造國內第一個 5G 專網全沉浸影音展演體驗場域 Ambi Space One。輔導夢想創造與臺北流行音樂中心合作，透過 5G 傳輸與串流技術之整合，搭配環形多視角拍攝方式，完成環形拍攝之服務驗證，解決場域演出視線死角問題。

2. 促成 6 項 5G 新型態展示服務解決方案：

推動「霹靂布袋戲武林天下 5G 環繞視角 AR 線上直播場域」、「5G+XR 創新內容解決方案-聲。森不息立體 VR 魔幻森林演唱會」、「五堅情 X 五 G 暢遊：月面著陸線上互動演唱會」等運用 5G 技術結合混合實境(XR)內容、異地共演與多視角等技術，進行共計 10 場 5G+XR 音樂會，並推動三立電視台「超級紅人榜」節目以 XR LED 虛擬棚、動態捕捉攝影棚、戶外 LED 電視轉播車 3 個場域影像串接之互動服務實證，創造新商業模式、改變製播流程；以及 2 組工具開發「3D-AR 場域互動演出布置暨編輯平台」、「沉浸影像 5G VR 協同製作軟體平台」。

三、可量化經濟效益

(一) 5G 時代超高畫質內容創新應用計畫

為有效推進 5G 應用服務，帶動臺灣影視音產業發展，製作出具有國際競爭力及在地文化涵養內容，本計畫規劃製作兒少節目、生活行腳人文節目、大型互動節目、實境節目等多元類型超高畫質節目，充實 5G 多屏跨螢服務內容，透過文化創意與數位之跨域整合，創新影視環境與培養產業人才。以本計畫超高畫質節目製作項下《妖果小學堂》、《浩克慢遊》、《36 題愛上你》、《阮三个》、《公視主題之夜 SHOW 特別節目》等節目為例，從製作人、主持人、導演、企編執行、顧問、攝影、燈光、成音、服裝梳化、特效動畫、美術道具、後製、音效、調光輸出等工作人員，自成案至 110 年底

動用超過 200 人，投入工作天數共 648 天，「全時約當數」為 103.6 人年。這些人員因為實際參與節目製作而累積實務經驗，成為我國發展超高畫質 5G 內容相當可貴的人才資源。

(二) 5G 時代影音場域建置與推廣計畫

本計畫輔導業者投入 5G 影視音展演解決方案的開發，共計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資(直接及間接)約 1.9 億元，其中廠商直接投資額約 6,689 萬，間接投資額約 1.3 億元。

四、不可量化經濟效益

(一) 推動影視音產業跨域合作，打造科技展演生態系雛形

1. 透過新型態 5G 科技的導入，推動影視及流行音樂展演環境升級，帶動如場域主、電信業者、內容業者、系統整合業者、策展業者、硬體設備商等跨域合作，逐步打造科技展演產業生態系，推動 5G 科技服務產業鏈逐步成形。

(二) 充實我國超高畫質與沉浸式內容，以加速推進 5G 市場：

1. 發展圖像經濟：與哇哇科技公司聯名合作，開發節目 IP 結合卡牌蒐集與體感跑酷元素之 switch 遊戲，提供台、國、日、英、韓五種專業聲優語音，並在地化翻譯成六種語言，上架到全世界共超過 40 個國家與 in89 豪華影城和新光三越百貨進行異業進行快閃和特定展出，吸引近萬人參與。
2. 內容宣傳經濟效益：以「先網後視」的製播模式，以網路 4K 直播創造前期流量，再於電視播出、VOD 上架，協助包括電影、舞台劇等內容進行宣傳，於 Yahoo 的直播流量已超過 478 萬人次，電視收視率平均為 0.34，創造宣傳經濟效益。
3. 培育影視音專業人才：舉辦 2021 線上國際研討會，邀請日本 NHK、加拿大 CBC、英國 BBC Studios、德國 ZDF 以及丹麥 DR 進行 5G 時代的電視台因應策略分享；於世新大學進行超高畫質節目製作教學與經驗分享，接軌學術與實務。

伍、預期效益及效益評估方式規劃

預期效益

(一) 5G時代超高畫質內容創新應用計畫

1. 充分運用5G網路特性，推動影視產業升級

(1) 建置IP製作環境與南部製作中心，提升影視內容產製能量

由於5G網路的高頻寬、高傳輸效率與低延遲特性，讓超高畫質市場有了更大的開放性，各國均視IP (Internet Protocol) 為超高畫質內容於5G網路上傳輸的救星。本計畫所建置之IP (Internet Protocol) 製作環境並南部製作中心，預計將有效提高影音內容傳輸的效率和靈活度。進而可以5G網路進行異地遠端遙控的作業模式，使得製作人力的調配更具彈性，製作作業更具靈活度。我們可以預期在5G時代，廣電業者導入IP (Internet Protocol) 化並充分利用5G網路的高頻寬、高傳輸效率與低延遲特性，將有效升級影視產業內容製作之作業模式並提升影視內容產製能量。

(2) 以超高畫質與沉浸式內容，提升國內影視內容質量

公視將帶領業界由4K升級至4K-HDR並進入互動化與多視角的全新製作領域。預計將製作更多高品質節目、與國際技術接軌、提升製作規模，並發展多元劇種及題材類型，注入國內影視產業活水，提升本國超高畫質電視節目內容之製作質量。

(二) 5G時代影音場域建置與推廣計畫

1. 促成跨領域間合作，提升影視音產科技展演能量

(1) 引動影視音展演產業及場域加速轉型

當5G的環境逐步成熟，業者開始運用5G的大頻寬、低延遲、多連結特性，嘗試新形態的的視覺特效、即時異地互動、高畫質直播、沉浸體驗等影音內容的呈現，肺炎疫情的因素更加速了展演產業線上化的發展，透過政策引導業者積極投入遠端/線上展演的產製、內容創意等的開發，5G的應用是增強整個台灣內容產業創新的重要引擎，影視音產業尤其受惠，未來在5G科技導入下，創新的影音創作、產製、展演之思維，將帶動跨域整合科技服務，打造真正的5G影視音娛樂產業新經濟。

(2) 從服務實證中探索出新型態商業模式

目前業者多處於嘗試新科技導入的階段，由於技術展演硬體裝置成本偏高，線上線下技術整合相對困難，展演活動現階段多屬於專案性質。本計畫規劃透過業者輔導與跨領域媒合，推動業者進行服務或商模實證，建立國內成功標竿案例，引動業者的想像力以啟動全新的互動展演科技服務，加速新型態展演服務的商模出現，擴大整體國內市場規模與產業鏈，甚至爭取國外市場商機。

(3) 本土原創內容製作科技化

以本土影視音文化內容為核心，導入新興科技，產生各式應用並與新型態內容體驗，與閱聽眾市場連結，創造更高之價值。內容科技化的過程，可扶植數位工具開發，加速產製升級及內容的科技應用，例如內容創作之系統性產出、沉浸式體驗模式開發、新興商業模式之建立，促進產業數位轉型與科技普及，加速商業化進程。

(三) 未來內容品牌國際造勢先導計畫

1. 建立未來內容國際商業展會生態：為促成臺灣未來內容產業規模化，透過策辦具前瞻未容內容之國際產業商展，持續擴大國內外需求市場及未來內容產業商機，帶動公私資金活水投入。

2. 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力：孵育具國際視野之新型態未來內容合作案例，促進國際產業製作單位與臺灣內容業者締結合作關係，帶動國際前瞻技術和創意與臺灣產業深度合作，引領未來內容產業之發展。

3. 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢：為推動臺灣未來內容產業之量能進步，導入新創商業輔導、募資媒合等培力方案，提升文化內容產業轉型變現力，引導產業投入國際市場通路及投資佈局，切入國際產銷鏈。

4. 推動產業共創基礎建設：為促進臺灣豐富原生文化特色內容，提供前瞻高階產製拍攝資源，提供具5G專網之內容產製廠商或相關內容業者應用投入於沉浸式內容如AVMR、XR、AI協作據、OTT串流內容等各類未來內容之產製過程，進行從0到1跨領域、實驗性與創造性原生內容，創造前瞻原生之未來內容。

效益評估方式

(一) 5G時代超高畫質內容創新應用計畫

本計畫將持續製播各類超高畫質與創新應用節目，帶動台灣影視產業發展，並將產製之臺灣 IP (Intellectual Property) 輸出國際。另外於 IP (Internet Protocol) 製作環境與南部製作中心建置完成後，將持續進行內容製作，提升影視內容產製能量。

為評估計畫協助產業之發產效益，除將以產製時數進行統計外，本計畫節目或創新應用製作之從業人員因執行本計畫而提升之技能，即為透過以戰代訓模式培養之多元製播人才，以實際專案增強執行團隊成員。另在輸出國際方面，將進行國際參展或播映，形成台灣影視文化品牌。

(二) 5G時代影音場域建置與推廣計畫

本計畫旨在發展國內展演活動的新型態呈現方式，以及帶動場域的升級轉型，除了輔導業者間跨域合作，開發符合5G環境下的科技展演之解決方案，亦期能帶動民眾更多元參與實體或線上的各種展演活動，以提升內容商、場域主和各種展演領域業者之找到新的營利模式，帶動整體產業蓬勃興盛。

為評估計畫協助產業之發展效益，將同時掌握供給及需求端的轉變。除了衡量所帶動業者自主投資的情形，亦可觀察國內實體與線上展演活動的科技導入程度，如應用5G網路的互動展演，各種沉浸式解決方案的工具開發，亦或國內展演場館之設備升級或解決方案導入狀況。而在需求端，可透過使用者需求及滿意度研究，了解民眾在展演活動的參與情形，包括對於各種科技應用的需求強度、滿意度到付費意願等，找到展演產業的服務能量，是否以滿足民眾端的需求和可再精進強化的面向，以作為輔導業者研發或提供新型態服務的參考。

(三) 未來內容品牌國際造勢先導計畫

1. 建立未來內容國際商業展會生態

(1) 評估此國際活動的商務全程線上線下參與、國際展會議題規劃、商務交流機制之落實情形等。

(2) 展會中推動新型態或沉浸式之跨域未來內容展示。

2. 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力：促成產業與國際於未來內容合作落實情形。

3. 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢：輔導未來內容業者投入國際市場，以及產出募資企劃和參與未來內容國際展會之數量等。

4. 推動產業共創基礎建設：鼓勵企業以產業共創基礎建設合作拍攝或相關協作，用以投入原生內容開發以及相關成效的追蹤。

陸、112年度自我挑戰目標

計畫名稱：影音場域之5G創新應用領航計畫

審議編號：112-0307-01-20-01

自我挑戰目標：

(一) 5G時代超高畫質內容創新應用計畫

打造台流國家隊，110-114年創作出至少5齣具有國際市場競爭力及臺灣文化涵量的優質節目，打造臺灣文化品牌，輸出國際市場。

達成情形：本計畫110-111年為基礎建設建置與連續劇前置期，自我挑戰目標係以5年期程設定，合計110-114年創作出至少5齣(原目標為4齣)具有國際市場競爭力及臺灣文化涵量的優質節目，打造臺灣文化品牌，輸出國際市場。

(二) 5G時代影音場域建置與推廣計畫

112年度

• 原定目標為• 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少4案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少6項次5G新型態展示服務解決方案，將挑戰目標分別增加為累計6案次之場域實證及13項次5G新型態展示服務解決方案。

113年度

• 原定目標為• 連結電信商、資通訊硬體供應商、資訊服務整合商或場域業者，促成累計至少5案次科技展演創新應用方案之場域實證，以及累計至少9項次5G新型態展示服務解決方案，將挑戰目標分別增為累計8案次之場域實證及16項次5G新型態展示服務解決方案。

(三) 未來內容品牌國際造勢先導計畫

112年度

策辦具前瞻未容內容之國際產業商展，持續擴大國內外需求市場及未來內容產業商機，帶動業者延伸交易金額達3,000萬美金。

113年度

策辦具前瞻未容內容之國際產業商展，持續擴大國內外需求市場及未來內容產業商機，帶動業者延伸交易金額達3,200萬美金。

柒、經費需求/經費分攤/槓桿外部資源

經費需求表(B005)

經費需求說明

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

單位：千元

計畫名稱	計畫屬性	六大核心戰略產業	110年度			111年度			112年度						113年度			114年度			
			小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出			資本支出			小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出
										人事費	材料費	其他費用	土地建築	儀器設備	其他費用						
1. 5G時代超高清畫質內容創新應用計畫	F. 產業服務與應用	資訊及數位相關產業	110000	72100	37900	110000	94200	15800	125000	0	0	88734	0	0	36266	155000	123784	31216	130000	106132	23868
2. 5G時代影音場域建置及推廣計畫	F. 產業服務與應用	資訊及數位相關產業	60000	60000	0	60000	60000	0	281000	0	0	281000	0	0	0	271000	271000	0	30000	30000	0
3. 未來內容品牌國際造勢先導計畫	G. 環境永續與社會發展		0	0	0	0	0	0	101000	0	0	101000	0	0	0	81000	81000	0	0	0	0

註一：當年度應填列詳細資料，含經常支出（人事費、材料費、其他費用），資本支出（土地建築、儀器設備、其他費用）。

註二：請針對各細部計畫選擇計畫屬性：

A. 組織維運/類業務：常態性支持與維運法人組織運作，或為支持科研發展衍生之常規性業務或研究等計畫。

B. 資通訊建設：以資通訊設備建置為計畫核心，目的在於推動資訊化社會之建設，建構完善基礎環境，規劃資訊通信關鍵應用，以帶動資訊國力提升。

- C. 人才培育：計畫主軸係以人才培育為核心策略，以人力資本的投入帶動基礎研究、產業發展或轉型及公共民生之發展。
- D. 基礎研究：非以專門或特定應用/使用為目的，成果不特別強調與產業的連結性；或為目前已知或未來預期面臨之問題，但尚缺乏廣泛知識基礎而進行之研究。
本屬性涵蓋基礎研究核心設施。
- E. 產業技術研發：進行與產業連結性高之相關技術研究與開發。
- F. 產業服務與應用：將科技研究與技術應用於產業，進而推動產業發展，包括技術及產品應用或產業輔導等。
- G. 環境永續與社會發展：具永續性或有助於民生及公共福祉之公共資源、公共服務、科技政策等，於短、中、長期可促進各類人民福祉之提升、環境之保全與安全之促進。

經費需求表(B005)

單位：千元

細部計畫名稱	計畫屬性	112 年度			113 年度			114 年度(8 月)		
		小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出
5G 時代超 質內容創 用計畫	產業應用技 術開發	125,000	88,734	36,266	155,000	123,784	31,216	130,000	106,132	23,868
5G 時代影 域建置與 計畫	產業應用技 術開發	281,000	281,000	0	271,000	271,000	0	30,000	30,000	0
未來內容 國際造勢 計畫	環境永續與 社會發展、 服務與應 用	101,000	101,000	0	81,000	81,000	0	0	0	0

- A. 組織維運/類業務：常態性支持與維運法人組織運作，或為支持科研發展衍生之常規性業務或研究等計畫。
- B. 資通訊建設：以資通訊設備建置為計畫核心，目的在於推動資訊化社會之建設，建構完善基礎環境，規劃資訊通信關鍵應用，以帶動資訊國力提升。
- C. 人才培育：計畫主軸係以人才培育為核心策略，以人力資本的投入帶動基礎研究、產業發展或轉型及公共民生之發展。
- D. 基礎研究：非以專門或特定應用/使用為目的，成果不特別強調與產業的連結性；或為目前已知或未來預期面臨之問題，但尚缺乏廣泛知識基礎而進行之研究。本屬性涵蓋基礎研究核心設施。
- E. 產業技術研發：進行與產業連結性高之相關技術研究與開發。
- F. 產業服務與應用：將科技研究與技術應用於產業，進而推動產業發展，包括技術及產品應用或產業輔導等。
- G. 環境永續與社會發展：具永續性或有助於民生及公共福祉之公共資源、公共服務、科技政策等，於短、中、長期可促進各類人民福祉之提升、環境之保全與安全之促進。

經費需求表(B005)

單位：千元

細部計畫名稱	計畫屬性	112 年度			113 年度			114 年度(8 月)		
		小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出	小計	經常支出	資本支出
5G 時代超 質內容創新 應用計畫	產業應用技 術開發	125,000	88,734	36,266	155,000	123,784	31,216	130,000	106,132	23,868
5G 時代影 域建置與推 廣計畫	產業應用技 術開發	281,000	281,000	0	271,000	271,000	0	30,000	30,000	0
未來內容品 國際造勢先 導計畫	環境永續與 社會發展、 產業服務與 應用	101,000	101,000	0	81,000	81,000	0	0	0	0

- H. 組織維運/類業務：常態性支持與維運法人組織運作，或為支持科研發展衍生之常規性業務或研究等計畫。
- I. 資通訊建設：以資通訊設備建置為計畫核心，目的在於推動資訊化社會之建設，建構完善基礎環境，規劃資訊通信關鍵應用，以帶動資訊國力提升。
- J. 人才培育：計畫主軸係以人才培育為核心策略，以人力資本的投入帶動基礎研究、產業發展或轉型及公共民生之發展。
- K. 基礎研究：非以專門或特定應用/使用為目的，成果不特別強調與產業的連結性；或為目前已知或未來預期面臨之問題，但尚缺乏廣泛知識基礎而進行之研究。本屬性涵蓋基礎研究核心設施。
- L. 產業技術研發：進行與產業連結性高之相關技術研究與開發。

- M. 產業服務與應用：將科技研究與技術應用於產業，進而推動產業發展，包括技術及產品應用或產業輔導等。
- N. 環境永續與社會發展：具永續性或有助於民生及公共福祉之公共資源、公共服務、科技政策等，於短、中、長期可促進各類人民福祉之提升、環境之保全與安全之促進。

112 年度經費需求表

經費需求說明

- 一、經費計算基準：如人事費以各級人力人數、薪資估算；儀器設備費以單價及數量估算總價等。
- 二、經費列於其他經常門支出或其他資本門支出者，請具體述明採購項目、單價、數量及用途，以利審查。
- 三、經費需求較上一年度預算有差異者，請填列經費增減說明。
- 四、編列儀器設備費者，應說明所建置之基礎設施或採購之儀器設備，與政府推動政策之配合情形(如自研自製，設備國產化等)。
- 五、請說明如何槓桿外部資源請說明如何槓桿外部資源，例如促進民間投入，或其他如公共建設、重要社會發展計畫等。

112 年度經費需求表

單位：千元

計畫名稱	細部計畫重點描述	主要績效指標 KPI	112 年度						
			小計	經常支出			資本支出		
				人事費	材料費	其他費用	土地建築	儀器設備	其他費用
一、5G 時代超高畫質內容創新應用計畫	<ul style="list-style-type: none"> • 利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產 • 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用 	<ul style="list-style-type: none"> • 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 40 小時 • 發展產製 1 個臺灣 IP (Intellectual Property) 輸出國際 • 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5% 	125,000			88,734			36,266
二、5G 時代影音場域建置與推廣計畫	<ul style="list-style-type: none"> • 運用 5G 特性發展新興展演應用服務 • 導入 5G 展演科技，協助場域升級轉型 • 建立跨領域合作機制，建構展演新生態體系 	<ul style="list-style-type: none"> • 促成影視音業者投入至少 1 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形 • 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 6 案次科技展演場域實證，並累計投入發展至少 12 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升 	281,000			281,000			0

		<p>級</p> <ul style="list-style-type: none"> • 辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。 • 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜合類節目等至少 2 件影視音創作內容 • 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 6.5 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣 8 億元 							
<p>三、未來內容品牌國際造勢先導計畫</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 建立未來內容國際商業展會生態 • 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力 • 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢 • 推動產業共創基礎建設 	<ul style="list-style-type: none"> • 辦理 1 場國際級產業商展，參與人次 1 萬人 • 推動新型態或沉浸式之跨域未來內容展示 3 案 • 促成國際未來內容合作結盟 3 案 • 參與國際未來內容相關展會 1 場 • 輔導 10 家業者，產出 8 案 	101,000	0	0	101,000	0	0	0

		募資企劃書 • 打造產業共創基礎建設，支持企業合作拍攝或協作 1 案								
--	--	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

113 年度經費需求表

經費需求說明

- 一、經費計算基準：如人事費以各級人力人數、薪資估算；儀器設備費以單價及數量估算總價等。
- 二、經費列於其他經常門支出或其他資本門支出者，請具體述明採購項目、單價、數量及用途，以利審查。
- 三、經費需求較上一年度預算有差異者，請填列經費增減說明。
- 四、編列儀器設備費者，應說明所建置之基礎設施或採購之儀器設備，與政府推動政策之配合情形(如自研自製，設備國產化等)。
- 五、請說明如何槓桿外部資源請說明如何槓桿外部資源，例如促進民間投入，或其他如公共建設、重要社會發展計畫等。

113 年度經費需求表

單位：千元

計畫名稱	細部計畫重點描述	主要績效指標 KPI	113 年度						
			小計	經常支出			資本支出		
				人事費	材料費	其他費用	土地建築	儀器設備	其他費用
一、5G 時代超高畫質內容創新應用計畫	<ul style="list-style-type: none"> • 利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產 • 提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用 	<ul style="list-style-type: none"> • IP (Internet Protocol) 製作環境建置完成進行 5G 遠端遙控作業測試。 • 製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 50 小時 • 發展產製 1 個臺灣 IP (Intellectual Property) 輸出國際。 • 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5% 	155,000			123,784			31,216
二、5G 時代影音場域建置與推廣計畫	<ul style="list-style-type: none"> • 運用 5G 特性發展新興展演應用服務 • 導入 5G 展演科技，協助場域升級轉型 	<ul style="list-style-type: none"> • 累計促成影視音業者投入至少 3 案次線上服務商模驗證，帶動新興數位生態鏈成形 • 結合表演場館、電影院或特色街區等場域，累計促成至少 8 案次科 	271,000			271,000			0

	<ul style="list-style-type: none"> • 建立跨領域合作機制，建構展演新生態體系 	<p>技展演場域實證，並累計投入發展至少 15 項次 5G 新型態展示服務解決方案，推動影視及流行音樂展演環境升級</p> <ul style="list-style-type: none"> • 運用科技工具加速內容創作，引導業者產出戲劇、音樂、遊戲、動漫、綜藝類節目等累計至少 5 件影視音創作內容 • 辦理或協助業者參與至少 1 場次影視音文化科技成果展示活動，吸引民眾體驗文化內容新樣態。 • 累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣 10 億元，並引動產業衍生商機(如展演收入、周邊商品、異業合作、IP 授權等)達新台幣 12 億元 							
<p>三、未來內容品牌國際造勢先導計畫</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 建立未來內容國際商業展會生態 • 推動國際合資合製創造國際曝光及影響力 • 培力跨域人才帶動產業動能及國際造勢 	<ul style="list-style-type: none"> • 辦理 1 場國際級產業商展，參與人次 1 萬人 • 推動新型態或沉浸式之跨域未來內容展示 3 案 • 促成國際未來內容合作結盟 3 案 • 參與國際未來內容相關展會 1 場 • 輔導 10 家業者，產出 8 案募資企 	81,000	0	0	81,000	0	0	0

		劃書								
--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--

經費分攤表(B008)

跨部會 主提機關(含單位)	跨部會 申請機關(含單位)	計畫名稱	111年度 法定數(千元)	112年度額度(千元)				
				政策	一般	基礎研究	前瞻基礎建設	合計
文化部	原住民族委員會	影音場域之5G創新應用領航計畫	10,000	0	0	0	15,000	15,000
文化部	文化部	影音場域之5G創新應用領航計畫	160,000	0	0	0	492,000	492,000
各額度經費合計			170,000	0	0	0	507,000	507,000

經費分攤表(B008)

112 年度

跨部會 主提/合提機關 (含單位)	細部計畫名稱	負責內容	主要績效指標 KPI	經費額度
文化部/公視	影音場域之 5G 創新應用領航計畫-5G 時代超高畫質內容創新應用計畫	1.利用 5G 特性與 AI、IP(Internet Protocol)、IMF 等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產。 2.提升我國超高畫質電視內容與技術，加速推進 5G 多屏跨螢應用。	1.製播各類超高畫質與 VR 等創新應用節目達 40 小時。 2.發展產製 1 個臺灣 IP (Intellectual Property)輸出國際。 3. 公視新媒體平台之「訂閱數」及「點擊數」各成長 5%	110,000
原住民族委員會	5G 時代超高畫質內容創新應用計畫	拍攝原住民族重大歷史事件紀錄片，充實我國超高畫質影片內容，提供民眾優質觀影體驗；除紀錄片拍攝外，並安排於原鄉部落巡演活動進行 5G 直播、座談會等。	無	15,000
經費合計				125,000

捌、儀器設備需求(如單價1000萬以上儀器設備需俟受補助對象申請通過才採購而暫無法詳列者，嗣後應依規定另送科技部審查)

申購單價新臺幣1000萬元以上科學儀器送審彙總表(B006)

單位：新臺幣千元

[無儀器設備需求]

填表說明：

1. 申購單價新臺幣1000萬元以上科學儀器設備者應填列本表。
2. 本表中儀器名稱以中文為主，英文為輔。
3. 本表中之優先次序欄內，請確實按各項儀器採購之輕重緩急區分為第一、二、三優先。
 - (1) 「第一優先」係指為順利執行本計畫，建議預算有必要充分支援之儀器項目。
 - (2) 「第二優先」係指當本計畫預算刪減逾10%時，得優先減列之儀器項目。
 - (3) 「第三優先」係指當本計畫預算刪減逾5%時，得優先減列之儀器項目。

玖、附錄

112年度政府科技發展計畫自評結果(A007)

(一)、計畫名稱：影音場域之5G創新應用領航計畫

審議編號：112-0307-01-20-01

原機關計畫編號：

計畫類別：前瞻基礎建設計畫

(二)、評審委員：世新大學副校長陳清河教授、輔仁大學傳播學院大眾傳播學研究所林維國副教授、國立交通大學傳播研究所李秀珠教授

日期：2022/02/25

(三)、審查意見及回復：

序號	審查意見	回復說明
1	<p>1. 由所提計畫書內容可見，本計畫係從技術創新預見產業創新與內容創新的新機會，其中垂直場域的整合(如演唱會、Live House)將把超高畫質影視音樂擴延到觀眾可觸及的位置，而多屏跨螢的特質讓觀眾擺脫空間地域及時間的藩籬。</p> <p>整體計畫之理念，符合「推動5G垂直應用場域實證」與「建構 5G 創新應用發展環境」之需求。</p> <p>2. 針對112/113年度之計畫目標，皆已擬定利用5G特性與AI、IP、IMF等技術，強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸靈活度，活化影音資產以文化想像帶動科技創新研發；連結在地文化，厚植數位時代的內容生產及藝術創作；普及智慧型文化公共服務，促進文化近用與平權等幾大面向。</p> <p>所提出之計畫目標，能與部會科技施政目標之關聯，且皆已擬定各項關鍵成果，內容規劃皆具體可行。</p> <p>3. 本計畫之預期效益，包括建置IP製作環境並南部製作中心，提升影視內容產製能量；以超高畫質與沉浸式內容，加速推進5G市場；運用5G科技結合內容創新帶動場域轉型；虛實整合展演內容，提升民眾觀影體驗；引動臺灣5G展演服務生態系；串聯臺灣智慧展演解決方案國家隊等四大重點。如皆能如期完成，對於國內影音場域在5G創新應用，將有重大助益，進而擴大使用5G影音娛樂服務族群，加速推進5G市場。基於本計畫112-113之成效，將累計帶動業者於影音內容產製、展演技術及場域之研發等相關投資達新臺幣11.4億元。</p> <p>4. 更值予以肯定的是，本計畫將在112年由文化部與原住民委員會跨部會合作，進而鼓勵民眾使用5G之意願，並能使國人瞭解原住民族重大歷史事件之歷史真相，以建構原住民族史觀。</p> <p>5. 由本計畫之前期主要績效，足以顯見本計畫確實具有繼續推動之必要性。</p>	感謝委員意見。

序號	審查意見	回復說明
2	<p>該計劃『影音場域之5G創新應用領航計畫』的主要目的是要藉由5G技術的普級及發展，將我國的文化內容產業進行數位轉型。該計劃為一個四年期的計畫案，已經執行兩年，目前針對後兩年，也是112年至113年，根據過去兩年執行的結果做出修正，包括1. 5G時代超高畫質內容創新應用計畫：透過IP（InternetProtocol）製作環境進行5G遠端遙控作業測試，提升南部影視內容產製能量。</p> <p>2. 5G時代影音場域建置與推廣計畫：串聯多家業者跨域合作，打造可複製、有商模潛力之展演服務或解決方案，帶動合作生態系發展。</p> <p>3. 以超高畫質與沉浸式內容，加速推進5G市場。</p> <p>4. 運用5G科技結合內容創新帶動場域轉型。</p> <p>5. 虛實整合展演內容，提升民眾觀影體驗。</p> <p>6. 引動臺灣5G展演服務生態系。</p> <p>7. 串聯臺灣智慧展演解決方案國家隊。</p> <p>本人對該計畫案的意見如下：</p> <p>1. 本人認為，藉由過去兩年執行的結果適時進行修正未來兩年的策略是正確的，因為在計畫的當下與實際進行的時候常常發現現況與計畫有相當的落差，其中將前兩年採用的BEST策略修正為DNA的策略，是很好的一個修正，因為DNA的策略主要是藉由了解歐美先進國家如何進行5G結合IP製作，再加以運用在台灣的市場上，這是一個正確的策略。</p> <p>2. 過去兩年的執行結果也有不少具體的成果出來，而且隨著科技不斷的發展，整個影視的製作環境勢必要與時俱進，而這樣進步的動力可能需要由政府來主導，因為台灣的市場不大，獲利的空間也不大，想要依賴企業來主導其可能性不大。歐美，尤其美國的市場很大，歐洲幾個大國的市場也很大，在這些大市場的國家，企業的主導動力相當強，因此，本人認為借著學習歐美先進國家的做法是一個比較聰明的策略。</p> <p>3. 其中在計畫書裡面談到的幾個將要進行的創新製作，本人有幾個建議：</p> <p>民眾對於科技會如何發展，或觀影經驗及影音的場景如何的進步其實也沒有概念，因此，本人建議在進行民眾的需求調查時，可能要給民眾看一些具體的案例，他/她們才能夠了解什麼才是最新的觀影經驗。</p> <p>另外在計畫書中也談到將發展VTubers來作為代言的工作，Vtuber有以動漫的方式來呈現，也有擬真人的方式來呈現，而且常常要把它當作一個品牌來經營，要好幾年才能夠建立Vtuber的品牌，因此，本人建議如果要設立Vtuber，應該早就把Vtuber設計出來，然後選擇最適合的Vtuber，長期的經營這個品牌，未來其代言才能夠有很大的效益。</p> <p>新科技的發展及新的觀影經驗或影音的製作需要各種不同的專業公司來合作，由政府來主導將這些不同公司結合起來，以建立合作的經驗，這是一個不錯的策略，而不是由個別公司去尋求合作的機會。</p>	感謝委員意見。

序號	審查意見	回復說明
3	<p>1. 整體觀之，本計畫各項推動目標及計畫，規劃單位甚為用心，大致對各分項目標規畫完善，可掌握先進國家潮流與產業應用，並擬具合宜之各項KPI指標值與效益，各項計畫可行性高，具體成果應可預期。「臺灣5G行動計畫」五大主軸中，「推動5G垂直應用場域實證」和「建構5G創新應用發展環境」與我國的文化內容產業數位轉型至關重要，因此本計畫對於我國推動5G創新應用及文化內容升級應助益甚大。</p> <p>2. 本計畫針對影視產業及流行音樂產業因應5G時代來臨，從技術創新預見產業創新與內容創新的新機會，聚焦電視及音樂產業，從技術創新到產業與內容創新，其中運用5G與IoT等環境結VR/AR/MR等技術，得以發展台灣未來相關創新產業，如垂直場域的整合，多屏跨螢的特質，其中垂直場域的整合將超高畫質影視音樂擴延到觀眾面前，而多屏跨螢的特質讓觀眾擺脫空間地域及時間的限制，在後疫情時代可以順應「0接觸經濟、0距離創新(0-Touch Economy, 0-Distance Innovation)」創新模式架構，應可達到以超高畫質與沉浸式內容，加速推進5G市場虛實整合展演內容，提升民眾觀影體驗等計畫目標。</p> <p>3. 具體分項計畫利用5G特性與AI (Artificial Intelligence)、IP (Internet Protocol) 技術強化超高畫質多屏跨螢內容傳輸，活化影音資產、提升我國超高畫質電視、內容與技術，加速推進5G多屏跨螢應用。相關計畫如：三立電視「5G+XR節目互動製播整合開發計畫」，整合電視媒體、電信、展演、資安等業者，打造5G傳輸之全新型態節目產製流程。滾石國際音樂股份有限公司於直播平台上進行「五堅情X五G暢遊：月面著陸線上互動演唱會」，運用5G訊號傳輸實現多人同框、異地共演及XR舞台等服務，均具政策亮點。若再配合執行時適當規劃與多元輔導機制，應可達到計畫預期成效。</p>	感謝委員意見。