

政府科技發展中程個案計畫書
科技發展類前瞻基礎建設計畫

審議編號：114-0307-09-20-02

文化部

「5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫(5/5)」
(核定版)

計畫全程：110 年 01 月至 114 年 08 月

中華民國 113 年 09 月

前後期別計畫內容修正對照表(A011)

112年度計畫名稱及經費審核情形：

計畫名稱：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫（3/5）

送審數：80,000(千元)

核定數：70,000(千元)

法定數：70,000(千元)

前期審查意見

(一)本計畫政策目標乃在建構產業專業支持體系、以文化內容驅動產業創新升級、形塑國家品牌進行國際布局，計畫規劃尚能扣合政府重大科技政策的目標及策略。

(二)計畫至今主要之執行工作仍為辦理國際活動、概念展演、參訪，或中介之產出，建議細部計畫二之目標、關鍵成果及績效指標中內容產出或示範案例之相關指標應逐年降低，或修改為將計畫前已開發之POC/POS進入POB商業模式等為計畫評量指標。

(三)部會回應雖已列出需補強POC/POS進入POB之斷鏈問題，惟除優化授權機制與平台、促進作品授權外，通路端與消費端之間缺乏體驗環境之解方需思考疫情影響及作品線上呈現之趨勢，另因文策院同時執行文化部交付國發基金投資文化創意產業之投資業務，應著重強化本計畫已開發之示範案例與投資方案連結，以發揮政府資源之綜效，不應再投入過多資源於開發示範案例，經說明後，同意經費照列。

序號	原計畫 頁碼	上年度計畫內容 (引原文或重點描述)	修正處 頁碼	本年度計畫內容 (引原文或重點描述)	修正原因
1	26	無	26-27	<p>文化部之科技發展類計畫依人才培育、影音場域、表演場域、跨界跨域產業整合等議題分屬不同計畫，進行跨計畫分工合作，共同促進我國 5G 文化科技產業發展。</p> <p>文化部邀集故宮、文策院等相關單位，不定期召開會議討論文化科技應用議題與分享各單位執行經驗，透過到場觀摩或訪視團等方式，增進成員深度了解各計畫執行成果，激發更好之創作能量及連結開展跨計畫合作機會，以發揮各計畫資源的最大效益。</p>	依據委員審查意見，補充說明各關聯計畫之間如何分工。
2	79-98	略	71-76	略	依據委員(含國科會、數位部資安署、主計總處及科技辦)修正建議將計畫委員審查意見綜整填復至 A008 表。

政府科技發展計畫書修正對照表(A009)

審議編號：114-0307-09-20-02

計畫名稱：5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫

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	參、計畫目標與執行方法	依據委員審查意見，補充說明各關聯計畫之間如何分工。	26-27
2	五、政府科技發展計畫 審查意見回復表(A008)	依據委員(含國科會、數位部資安署、主計總處及科技辦)修正建議將計畫委員審查意見綜整填復至 A008 表。	71-76

目 錄

壹、基本資料表及概述表(A003)	1-1
貳、計畫緣起	2-1
參、計畫目標與執行方法	3-1
肆、前期重要效益成果說明	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、114年度政府科技發展計畫基本資料及概述表(A003)

審議編號	114-0307-09-20-02			
計畫名稱	5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(5/5)			
申請機關	文化部			
預定執行機關 (單位或機構)	文化內容策進院			
預定計畫主持人	姓名	蔡嘉駿	職稱	董事長
	服務機關	文化內容策進院		
	電話	02-27458186 #100	電子郵件	hommetsai@taicca.tw
計畫摘要	<p>1. 推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範： 推動內容力共創，精選結合內容力技術力跨域創新示範，建立亮點示範展演機制建立異業合作管道，推動跨產界跨領域的新展演示範計畫，聚焦與策展產業串連及滾動實證測試，創造創新展演示範最佳實務。</p> <p>2. 輔導測試商業模式連結市場促進投資： 持續孵化內容新型態模式與新內容體驗商機，連結市場價值，形成商模，透過新創加速機制之營運課程、業師輔導診斷商模，挖掘發展創新商模，催生新創。</p> <p>3. 連結國際未來內容產業生態系建立輸出合作： 持續透過跨域合作方式帶領內容產業連結國際產業生態系，建立我國文化內容品牌國際能見度。與國際中介組織建立跨域共創合作平台，將臺灣文化內容連結國際合作產製與出口模式。</p>			
計畫目標、預期 關鍵成果及其與 部會科技施政目 標之關聯	計畫目標及預期關鍵成果		與部會科技施政目標之關聯	
	<p>目標1：推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範。</p> <p>關鍵成果1:114年輔導企業投入未來內容應用開發1案</p> <p>關鍵成果2:114年未來內容場域示範2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>目標2：輔導測試商業模式連結市場促進投資。</p> <p>關鍵成果1:114年輔導可行商業模式1案例</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3：連結國際未來內容產業生態系建立輸出合作。</p> <p>關鍵成果1:114年國際合作案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>	
預期效益	<p>1. 建立文化場域跨域策略合作的溝通平台與創新機制，促進5G之CPND生態系跨域創新運作。</p> <p>2. 深度轉譯在地知識與臺灣文化，結合創新增值提升在地文化價值；透過創意表現、新穎展示與互動手法，增加人們與文化資產的對話，並藉由多感官體驗，讓人們更了解多元文化價值。</p> <p>3. 開展國際鏈結與協作，打造具臺灣文化性的示範案例，型塑文化科技系統服務品牌。</p> <p>4. 提升文化內容業者提供內容產製質量，打造臺灣內容IP行銷力，以優質內容促進使用者導入5G創新應用。</p>			

	5. 帶動文化內容與數位科技整合應用之民間投資，催生文化科技新創事業。	
計畫群組及比重	生命科技 0 % 工程科技 0 %	環境科技 0 % 人文社會 35 %
計畫類別	<input type="checkbox"/> 政策計畫 <input type="checkbox"/> 一般計畫 <input type="checkbox"/> 基礎研究 <input checked="" type="checkbox"/> 前瞻計畫(政策項目：數位建設)	
中長程個案計畫	<input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/> 是，中長程個案計畫名稱：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫	
推動5G發展	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否	
資通訊建設計畫	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否	
政策依據	<p>1. PRESTSAIP-0110DG0101000000：「智慧國家方案(2021-2025年)」(原DIGI+方案)：1. 5G寬頻基礎建設與實證</p> <p>2. EYGUID-01130611000000：行政院113年度施政方針：十一、促進通傳市場公平競爭及產業發展，提升5G創新應用；完善電信網路監理，公私協力防堵電信詐騙，精進電信管制射頻器材審驗；督促廣電媒體落實事實查證，提升製播品質；推動多方利害關係人治理機制及網路平臺自律。</p> <p>3. FIDP-20210209000000：前瞻基礎建設計畫(110年修訂版)：4.9 5G基礎公共建設</p> <p>迎接5G時代來臨，文策院提案本計畫以臺灣在地內容力跨域整合資通訊技術力，期冀能形塑前瞻內容創新服務數位應用，驅動臺灣文化內容產業進行數位轉型升級，並加速資通訊產業數位轉型技術升級，提升5G技術多元創新前瞻應用示範，建構5G文化科技跨域創新生態系，增進5G附加價值和輸出產值，提高國際競爭力。</p>	
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：40,000 千元	含六大核心戰略產業額度： 40,000 千元 (資訊及數位相關產業：40,000 千元)
執行期間	114 年 01 月 01 日 至 114 年 08 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)
	113	70,000
資源投入	年度	經費(千元)
	110	70,000
	111	90,000
	112	70,000
	113	70,000
	114	40,000
	合計	340,000

	當年度 (114年度)	人事費	0	土地建築	0
		材料費	0	儀器設備	0
		其他經常支出	40,000	其他資本支出	0
		經常門小計	40,000	資本門小計	0
		當年度合計		40,000	
中程施政計畫關鍵策略目標	支持內容創作創新，推動產業振興振心				
本計畫在機關施政項目之定位及功能	<p>臺灣在2019年成立了行政法人文化內容策進院，希望透過文策院中介組織的努力，架構出跨部會、跨領域、跨平台的協力合作機制，整合文化、科技及經濟的能量，催生臺灣文化內容產業生態系，帶動產業投資與創新的動能，形塑臺灣的國家文化品牌。讓臺灣豐富的在地文化，以各種多元的形式向世界傳遞，讓國際的文化版圖，因為有了臺灣的加入而變得更加豐富精彩。本計畫係依據文策院建構產業專業支持體系、以文化內容驅動產業創新升級、形塑國家品牌進行國際布局等三大使命，協助臺灣文化內容業者應用5G、AVMR、AI等新興科技，進行產業創新升級、前瞻布局國際未來內容市場。本計畫各項工作的實際執行，將與文策院投融資協力、產業諮詢輔導、文化內容開發、產業前瞻調查與全球市場行銷等既有業務相結合，以整合文策院、文化部與其他相關單位之資源，協力推動各項工作之推展，達到健全臺灣文化內容產業生態系之政策目的。</p>				
計畫架構說明	依細部計畫說明				
	細部計畫1名稱	促進未來內容開發	六大核心戰略產業	資訊及數位相關產業	
	概估經費(千元)	15,100	計畫屬性	產業服務與應用	
	主管機關	文化部,	預定執行機構	文化內容策進院	
	細部計畫重點描述	推動內容力共創，精選結合內容力技術力跨域創新示範，建立亮點示範展演機制建立異業合作管道，推動跨產界跨領域的新展演示範計畫，聚焦與策展產業串連及滾動實證測試，創造創新展演示範最佳實務。			
	預期關鍵成果	<p>涉及科技計畫層級之預期關鍵成果：</p> <p>1-1:114年輔導企業投入未來內容應用開發1案</p> <p>1-2:114年未來內容場域示範2案</p> <p>細部計畫預期關鍵成果說明：</p> <p>共構技術力跨業聯盟，進行跨部會串聯、跨產業結盟，推動內容力共創，建立支持機制，孵育文化科技跨域之未來內容原型與製作開發，並精選結合內容力技術力跨域創新示範，建立亮點示範展演機制建立異業合作管道，推動跨產界跨領域的新展演示範計畫，聚焦產業串連及滾動實證測試，創造創新展演示範最佳實務。</p>			
	其他預期成果	輔導企業投入未來內容應用開發1案			
細部計畫2名稱	形成商模促進投資	六大核心戰略產業	資訊及數位相關產業		

	概估經費 (千元)	9,450	計畫屬性	產業服務與應用
	主管機關	文化部,	預定執行機構	文化內容策進院
	細部計畫 重點描述	持續孵化內容新型態模式與新內容體驗商機，連結市場價值，形成商模，透過新創加速機制之營運課程、業師輔導診斷商模，挖掘發展創新商模，催生新創。		
	預期關鍵成果	<p>涉及科技計畫層級之預期關鍵成果： 2-1:114年輔導可行商業模式1案例</p> <p>細部計畫預期關鍵成果說明： 1. 建立文化場域跨域策略合作的溝通平台與創新機制，促進5G之CPND生態系跨域創新運作。 2. 深度轉譯在地知識與臺灣文化，結合創新加值提升在地文化價值；透過創意表現、新穎展示與互動手法，增加人們與文化資產的對話，並藉由多感官體驗，讓人們更了解多元文化價值。 3. 開展國際鏈結與協作，打造具臺灣文化性的示範案例，型塑文化科技系統服務品牌。 4. 提升文化內容業者提供內容產製質量，打造臺灣內容IP行銷力，以優質內容促進使用者導入5G創新應用。 5. 帶動文化內容與數位科技整合應用之民間投資，催生文化科技新創事業。</p>		
	其他預期成果	輔導可行商業模式1案例		
	細部計畫3名稱	推動國際輸出合作	六大核心 戰略產業	資訊及數位相關產業
	概估經費 (千元)	15,450	計畫屬性	產業服務與應用
	主管機關	文化部,	預定執行機構	文化內容策進院
	細部計畫 重點描述	持續透過跨域合作方式帶領內容產業連結國際產業生態系，建立我國文化內容品牌國際能見度。與國際中介組織建立跨域共創合作平台，將臺灣文化內容連結國際合作產製與出口模式。		

	<p>預期關鍵成果</p>	<p>涉及科技計畫層級之預期關鍵成果： 3-1:114年國際合作案1案</p> <p>細部計畫預期關鍵成果說明： 1. 建立文化場域跨域策略合作的溝通平台與創新機制，促進5G之CPND生態系跨域創新運作。 2. 深度轉譯在地知識與臺灣文化，結合創新加值提升在地文化價值；透過創意表現、新穎展示與互動手法，增加人們與文化資產的對話，並藉由多感官體驗，讓人們更了解多元文化價值。 3. 開展國際鏈結與協作，打造具臺灣文化性的示範案例，型塑文化科技系統服務品牌。 4. 提升文化內容業者提供內容產製質量，打造臺灣內容IP行銷力，以優質內容促進使用者導入5G創新應用。 5. 帶動文化內容與數位科技整合應用之民間投資，催生文化科技新創事業。</p>		
	<p>其他預期成果</p>	<p>國際合作1案</p>		
<p>前一年計畫或相關之前期計畫名稱</p>	<p>112-0307-11-20-01：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(3/5) 113-0307-09-20-01：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(4/5)</p>			
<p>前期計畫或計畫整併說明</p>				
<p>前期主要績效</p>	<p>1、輔導企業投入未來內容應用開發：共完成3案的應用開發案，分別為《VS AI街頭對戰》、《台北大空襲：目送》、《Ai偶像製造所》；另推動未來內容原型開發支持方案支持22家業者投入未來內容原型開發；市場導向之未來內容支持機制支持10家業者內容製作。 2、未來內容場域示範：共完成2案示範案例，分別為新型態沉浸式體驗《巴黎舞會》台北場、《Taiwan VTuber沉浸展演空間—夢境V派對》。 3、輔導成功之商業模式：透過文化創業加速推進計畫，挖掘3案潛力商業模式案例，分別為「能火動畫有限公司」（元宇宙相關應用技術）；「三詔股份有限公司」（沉浸式體驗）；「交點創意股份有限公司」（以AR影像即時合成製程及虛擬角色的AR化）。 4、催生新創事業：催生「塞特知識股份有限公司」新創1家，從市場行銷、財務及營運管理、產品研究發展等面向，獲得最多評審青睞。 5、帶動民間投資：輔導7間民間公司獲得國發基金投資共6,199.7萬元，另協助1家民間公司對接天使投資及1家民間公司對接藝術電商平台投資，完成合計募資金額約新臺幣2,050萬元。涵蓋業者自籌資金，總計帶動民間投資逾1億884萬9,000元，捲動民間資金投入文化科技產業。 6、國際跨域合作：完成4案國際合作案例，包含臺法沉浸式內容駐村計畫、臺法XR人才交流、加拿大PHI Centre台灣專場、林茲電子藝術節。</p>			
<p>跨部會合提計畫</p>	<p><input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否</p>			
<p>中英文關鍵詞</p>	<p>文化內容、跨域創新、沉浸式、商業模式、跨國合作 Cultural Content、Cross-Domain Innovation、Immersive、Business Model、Transnational Cooperation</p>			
<p>計畫連絡人</p>	<p>姓名</p>	<p>葉昀昀</p>	<p>職稱</p>	<p>專員</p>
	<p>服務機關</p>	<p>文化內容策進院</p>		

	電話	02-27458186 #739	電子郵件	yyyeh917@taicca.tw
--	----	---------------------	------	--------------------

貳、計畫緣起

1. 政策依據

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，重視強化數位基盤建設、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。

文化部的定位與角色主要在行動主軸二「建構 5G 創新應用發展環境」之子項「建立 5G 創新應用標竿實例」，主要措施係「建立 5G 文化科技應用實例」及「AVMR 虛實創新文化內容產製計畫」。本計畫在此基礎之上提出以開放文化部關聯場域，落實垂直應用場域實證、創新應用發展環境，來催生 5G 垂直應用產業生態系與加速應用創新。

2019 年 5 月 10 日行政院核定「臺灣 5G 行動計畫」，以鬆綁、創新、實證、鏈結等策略，全力發展各式 5G 電信加值服務及垂直應用服務，打造臺灣為適合 5G 創新運用發展的環境，藉以提升數位競爭力、深化產業創新，實現智慧生活之推動目標。

國家科學技術發展計畫 (2017-2020年)

數位國家創新經濟發展方案 (2017-2025)

文化部的定位與角色主要在行動主軸二「建構5G創新應用發展環境」之子項「建立5G創新應用標竿實例」，主要措施係「建立5G文化科技應用實例」及「AVMR虛實創新文化內容產製計畫」。本案在此基礎之上提出以開放文化部關聯場域，落實垂直應用場域實證、創新應用發展環境，來催生5G垂直應用產業生態系與加速應用創新。

臺灣5G行動計畫 (2019-2022年)

文化科技施政綱領

- 善用數位科技促進文化參與，維護多元平權，形塑數位時代的文化公民社會
- 強化數位時代的原生文化生產，落實本國文化傳播權，形塑國家文化軟實力

2. 擬解決問題之釐清

- 持續帶動國內文化內容業者投入 5G 內容開發：國內文化內容產業業者規模小，投資心態保守，對於投入 5G、VR 等新科技前瞻應用市場之意願不足，需要政府整合資源帶動業者進行創新研發，製作新型態的 5G 文化內容作品。
- 持續提升國內 5G 內容產製量與水準：5G 係一種新型態的內容傳輸技術與載具，5G 環境建置完備後出現播放 5G 內容之大量需求，故各國多積極投入產製應用 5G 技術播放之展演內容，故有必要扶植國內形成 5G 文化內容產業生

態，提升本國自製作品數量與品質，以滿足國內播映需求，並拓展國際市場。

- 挖掘測試具體可行之 5G 商業模式：5G 係未來前瞻技術，技術持續創新研發中，產業與市場仍於萌芽前期階段，故本計畫的執行目標係挖掘並從中建立具體可行之商業模式，而非單純展示 5G 技術可行性的單點示範案例。
- 打造國際合作交流平台進行國際市場行銷拓展：5G 技術的研發與商業模式的創新無法閉門造車，需持續透過國際合作交流進行各種經驗的交流，截長補短，同時透過國際合作可擴大資金籌措來源與國際市場行銷通路，分散投資風險，減少資源的浪費。

3. 目前環境需求分析與未來環境預測說明

氣候危機和全球暖化，再加上虛擬連結增加的後疫情社會將大幅改變群眾的行為、生活和工作方式。5G 發展恰巧遇到 COVID-19 疫情爆發時期，直接影響 5G 內容的開發、產製、商業模式與行銷拓展，而各國政策與市場的投入，促成元宇宙、AI 等趨勢的興起，然而國內產業硬體技術成熟，但欠缺內容應用支持。

(1) 目前環境需求分析

1. 5G 基礎建設著重硬體佈建及系統功能，5G 受眾則有感內容整合服務。

- 對電信廠商來說，未來內容採用之設備(如 AR/VR)搭配 5G 能提供更好的品質影像，提高網路的傳輸資料量，加上不少設備為了降低成本採用外接智慧型手機設計，讓設備不需內建 5G 模組也能透過智慧型手機的 5G 網路上網，也使不少電信廠商將設備應用納入 5G 發展環節，例如 NTT DoCoMo 針對東京奧運展示之各種 5G 體驗中，就有不少內容應用服務情境是基於設備的使用。

2. 疫情延續帶動未來內容服務應用，元宇宙趨勢創造新型內容需求。

- 經分析在臺灣 Covid-19 疫情三級警戒期間(5 月至 7 月)，成長最快的服務主要是串流媒體影音內容、商業通訊服務、視訊會議。內容產業有助提升用戶對 5G 的需求，特別是高流量的影視音串流(4G)，帶動電信業發展出有大量應用 5G 大頻寬高流量的影視音應用，但缺乏以內容為核心的服務，多元內容多從歐美韓國輸入，間接造成臺灣缺乏可輸出內容服務的能量。
- 新形態內容的服務應用，與內容產業既有商業模式差異甚大，4G 時代的內容直播或 360 度影片，都只是單向影像數據傳輸，稍微延遲

不會影響到消費者滿意度，但 5G 時代，強調服務的沉浸式即時互動及高穩傳輸，服務延遲將降低使用者的滿意度和接受度，內容創作者在 4G 轉換為 5G 環境時，需以 5G 特性的商業模式開發新型態內容產品。

(2) 未來環境預測說明：

1. 隨 5G 分布率提升，新型態內容的接受度提高，影視音串流傳輸需求將持續增長。
 - COVID-19 疫情發生後，增加對雲端內容平台、遠端視訊、遠距支援等服務需求，加速提升未來新型態內容應用的民眾接受度，故其狀態將從過往 5G 搭配內容應用無法創造新需求，轉變為 5G 搭配內容應用滿足企業與用戶新的需求。
 - 除了疫情影響因素外，企業透過數位轉型提高工作效率亦是目的之一，遠端多地協作效率需更頻繁且無延遲的大量數據傳輸，故電信廠商也以新型態內容應用服務推出商業加速模式滿足轉型需求。
 - 透過以新型態內容結合 5G 技術的開發、產製、商業模式、行銷拓展等新興應用服務將扮演帶動 5G 行動用戶總數快速擴散，其將成為加速超越 4G 的關鍵。

4. 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

(1) 經濟效益：

於 112 年計畫過程中，透過輔導企業投入新形態內容產製、進行 CNPD 垂直應用整合及商模測試等案例催生，其延伸的經濟效益分為可量化及不可量化部分，其效益簡述如下：

1. 可量化經濟效益：112 年度計畫共間接帶動公民營企業資源投入 98,381.342 千元，說明如下。首先，今年度藉由推出《VS AI 街頭對戰》、《台北大空襲：目送》、《Ai 偶像製造所》、《巴黎舞會》台北場、《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間—夢境 V 派對》應用及示範案例展演，間接帶動企業民間設備、場域與工程人力，該 5 案間接帶動公民營企業資源投入費用共約 27,783 千元，詳細估算方式如下列：
 - a. 《VS AI 街頭對戰》：間接帶動公民營企業資源投入費用 1,830 千元。
 - 技術總監、軟硬體整合工程師、執行製作、展示及賽制設計、舞監、現場臨時人力、評審費，投入共計 920 千元。
 - AI 生成軟體租賃、音響工程租賃，投入共計 310 千元。
 - 投影機、音響、高階電腦設備，投入共計 550 千元。

- 印刷製作，投入共計 50 千元。
- b. 《台北大空襲：目送》：間接帶動公民營企業資源投入費用 3,995 千元。
 - 計畫主持人、專案管理、程式統籌、企劃、美術、編劇、程式開發製作、聲音製作，投入共計 2,800 千元。
 - 素材授權，投入共計 100 千元。
 - 遊戲封測活動與行銷費，投入共計 1,095 千元。
- c. 《Ai 偶像製造所》：間接帶動公民營企業資源投入費用 5,790 千元。
 - 計畫主持人、執行製作、技術總監、技術執行、美術總監、美術執行、經紀督導、執行企劃，投入共計 1,830 千元。
 - 行銷總監、行銷企劃，投入共計 240 千元。
 - 歌唱導師、舞蹈導師，投入共計 535 千元。
 - AI 聲音模型製作、AI 表情與肢體動作製作、動態捕捉製作、虛擬歌手模型製作、虛擬歌手成像系統整合共計 2,395 千元。
 - 行銷宣傳費用，投入共計 790 千元。
- d. 《巴黎舞會》台北場：間接帶動公民營企業資源投入費用 15,618 千元。
 - IP 授權，投入共計 2,995 千元。
 - 舞台設計、舞台製作、美術陳設、舞台相關維運費用，投入共計 2,800 千元。
 - VR 頭顯、電腦、迷你電腦、伺服器、5G 網路架設等設備建置，投入共計 3,676 千元
 - 國外團隊交通住宿等差旅費，投入共計 2,140 千元。
 - 科教館場館租金，投入共計 1,500 千元。
 - 配音藝人費用、錄音工程師、錄音專案管理、錄音設備與錄音室租借，投入共計 453 千元。
 - 行銷宣傳費用，投入共計 2,054 千元。
- e. 《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間—夢境 V 派對》：間接帶動公民營企業資源投入費用 550 千元。
 - 場地租賃，投入共計 300 千元。
 - 行銷宣傳費用，投入共計 250 千元。

另外，112 年度推動「2023 年未來內容原型開發支持方案」總計支持 22 家團隊，計畫總經費合計共 3,799 萬 5,312 千元，包含文策院投入支持金計 1,758 萬 4,100 元及民間投入 2,041 萬 1,212 元。另「2023 年市場導向之未來內容支持計畫」總計支持 10 家團隊，計畫總經費合計共 7,433 萬 7,250 元，其中文策院投入支持金計 2,415 萬 0,120 元，及民間投入 5,018 萬 7,130 元，上述兩計畫民間投入共計為 7,059 萬 8,342 元(70,598.342 千元)。綜上所述，透過上述各項工作內容，112 年度計畫共間接帶動

公民營企業資源投入 98,381.342 千元。

(2) 不可量化之經濟效益：

1. 帶動內容產業業者及科技產業業者擴大參與，以導引多方投入新形態內容產製：112 年度透過推動未來內容原型開發及製作支持等機制及策辦新創產業交流活動等，提供逾 20 家文化內容企業，提供創新創業經驗交流、跨產業合作及媒合等資源，促成國內文化內容創作者持續與科技業者跨業合作，創造共同合作或合製機會，且使產業的經營思維量能提升，輔以開發支持金資源，降低前期開發成本，持續鼓勵業者運用 5G、AVMR 及多元科技技術投入新型態內容原型及製作開發，協助國內文化內容產業升級轉型。
2. 結合 5G 等前瞻技術及產業 CPND 垂直整合概念，展現商業模式示範驗證：112 年度以臺灣在地文化及原創 IP 出發，推動「新型態沉浸式體驗-《巴黎舞會》台北場」、《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間-夢境 V 派對》等示範案例，除輔導產業投入未來內容產製外，另以內容(content)、網路(network)、平台(platform)至硬體(device)，結合 5G 等前瞻技術，以垂直整合概念持續推出跨域示範展演案例，展現國內新型態且具潛在商業化之新標的內容，並推動對外商業市場驗證，鑒於未來內容產業之消費模式仍在發展中，透過商業示範驗證，有助促成國內更多新型態內容商業模式及消費體驗能更落地發展。
3. 主動積極進入國際產業生態系，帶動更多國際夥伴與臺灣合作結盟機會：為持續帶動產業提早進入全球佈局網絡，112 年度透過 4 案國際合作案例，帶領我國業者與國際新銳人才交流、合製或合作，持續開展與國際組織之連結網絡，強化臺灣未來內容作品、人才及國際合作力，並以長期國家雙向合作概念，積極透過 Villa Formose Immersive 臺法沉浸式內容駐村計畫、法國 NewImages 臺法 XR 人才交流、與加拿大 PHI Centre 合作臺灣專場拓展市場通路、與林茲電子藝術節等國際指標性數位內容產業展會及組織合作結盟，穩定輸出臺灣未來內容產業進入國際市場，以擴大臺灣文化內容國際影響力，將臺灣在地文化內容介接國際。

參、計畫目標與執行方法

1、目標說明

依據 2023 年《愛立信行動趨勢報告》，目前全球 5G 用戶數已經超過 10 億人。隨著全球行動網路數據流量持續成長，智慧網路現代化已經勢在必行，2023 年 5G 行動用戶數預計將達到 15 億。各種觀看影音、遠端工作、行動遊戲、高階服務和新設備（包括 AR、VR 和混合實境）的推出，預期將帶動流量進一步成長。

依據資誠 (PwC Taiwan)《2023-2027 年全球與臺灣娛樂暨媒體業展望報告》，2022 年全球娛樂暨媒體產業 (entertainment and media; E&M) 營收年增率 5.4% 達 2.3 兆美元規模，該年度臺灣娛樂暨媒體產業市場營收年增 5.3%，整體市值來到 186 億美元。2023 年臺灣娛樂暨媒體產業市場營收預估將年增 4.1%，未來五年並將以 3.1% 的複合成長率，走揚至 2027 年的 217 億美元。其中成長最快的產業預估為電影 (年複合成長率 10.6%)、OTT 影音 (7.1%)、音樂與廣播 (4.9%)、電玩遊戲與電競 (4.8%) 等。

聯合國教科文組織 (UNESCO) 與國際博物館協會 (ICOM) 指出，2019 至 2021 年疫情肆虐期間，全球約 90%，估 8 萬 5,000 間博物館暫時關閉，其中 13% (近 1 萬 3,000 間) 場館將面臨倒閉危機。2020 年臺灣藝文展演較 2019 年減少約 7,000 場，出席人次從 2.6 億大幅銳減至 1.9 億，降低 27%。疫情影響加速消費者擁抱數位內容服務，包含觀看串流節目、閱讀電子書等，激發國內連網及數據需求之明顯成長，也加速文化內容業者數位轉型的迫切需求。為加速數位科技與文化內容的融合與轉型，本計畫建立線上線下之虛實場域跨域策略合作，以異業整合示範案例展現臺灣的數位科技內容感動力，持續以優質內容力豐富 5G 內容生態系。結合臺灣的裝置製造業隱形冠軍，持續捲動臺灣創意文化內容的展現，站在國際舞臺上發光發熱。擴散全球市場影響力，以輸出國際為終極目標。



計畫全程總目標(end point)
迎接 5G 時代，以文化內容帶動軟硬體整合，形塑前瞻內容創新服務數位應用，加速產業數位轉型升級，增進附加價值，提高國家競爭力
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建構未來內容跨界跨域產業整合協作機制 2. 建立未來內容示範展演機制 3. 拓展未來內容國際輸出 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建構未來內容跨界跨域產業整合協作機制 2. 建立未來內容示範展演機制 3. 拓展未來內容國際輸出 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 連結產業鏈上下游推動未來內容產製共創 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
預期關鍵成果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。 2. 未來內容場域示範 1 案。 3. 輔導成功商業模式 1 案例。 4. 國際合作案 2 案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。 2. 未來內容場域示範 2 案。 3. 輔導成功商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元。 4. 國際合作案 3 案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 輔導企業投入未來內容 5G 應用開發 3 案。 2. 未來內容場域示範 2 案。 3. 輔導成功商業模式 1 案例，催生新創 1 家，帶動民間投資 1 億元。 4. 國際合作 2 案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 輔導企業投入未來內容 5G 應用開發 3 案。 2. 未來內容場域示範 2 案。 3. 輔導成功商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元。 4. 國際合作 2 案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 輔導企業投入未來內容 5G 應用開發 2 案。 2. 未來內容場域示範 1 案。 3. 輔導成功商業模式 1 案例。 4. 國際合作 1 案。
年度目標達成情形 (重大效益)	1.110 年推出未來內容推進學程、未來內容原型開發支持方案機制，提供近 50 家工作室、小微企業，鼓勵業者運用 5G、AVMR 及多元科技技術投入	1.111 年完成 3 案的應用開發案，分別為《虛擬時裝展示 5G 應用創建計畫》、《無濫計畫》及《隱世神差 MR 多人實境解謎遊戲體驗活動計畫》；另推出	1.112 年完成 3 案的應用開發案，分別為《VS AI 街頭對戰》、《台北大空襲：目送》、《Ai 偶像製造所》；另推動未來內容原型開發支持方案支持 22 家		

	<p>新型態內容原型開發，協助國內文化內容產業升級轉型。</p> <p>2.110 年捲動 3 家民間企業投入新形態內容應用產製過程，運用 5G 網路傳輸、AI 辨識與動作及全息投影，將前瞻科技結合民眾日常休閒，打造新形態娛樂體驗模式。</p> <p>3.110 年推出 5G VR Cloud 示範案例，以 POC 概念驗證，作為引導國內電信商（如中華電信 Hami）POB 前導測試。</p> <p>4.110 年透過 2 案國際合製經驗，媒合臺灣優勢產業團隊進入產製，透過國際合製學習國際邏輯、工作方法等，協助內容創作者與國際團隊接軌，間接帶動業者產製量能。</p>	<p>未來內容原型開發支持方案支持 20 家業者；未來內容製作支持方案機制支持 8 家業者內容製作。</p> <p>2.111 年共完成 3 案示範案例，分別為《臺灣文化元宇宙》、沉浸式劇場體驗《迷宮書店》及《電信平臺內容授權》。</p> <p>3.111 年度持續推出「文化新創加速推進計畫」透過本機制挖掘 6 案潛力商業模式案例，分別為「春雨工作室」（虛擬偶像 Vtuber）、「前景娛樂有限公司」（營運影音平台）；「藝次方股份有限公司」（NFT Platform 結合藝術&元宇宙進行 IP 經紀）；「芒果遊戲」（文史遊戲結合觀光旅遊商品開發）；「天衍互動股份有限公司」（光影與互動數位展演技術服務）；「藝擴體工作室」（動作捕捉等文化科技互動控制整合服務）。另延續推動《電信平臺內容授權》上架臺灣本土 VR 360 觀影內容至 Hami Video VR 平臺。</p> <p>4.111 年度帶領 110 年度輔導業者 XRSPACE 未來市股份有限公司對接其他民間、政府投資，該公司獲得鴻海精密工業股份有限公司之</p>	<p>業者投入未來內容原型開發；市場導向之未來內容支持機制支持 10 家業者內容製作。</p> <p>2.112 年完成 2 案示範案例，分別為新型態沉浸式體驗《巴黎舞會》台北場、《Taiwan VTuber 沉浸展演空間—夢境 V 派對》。</p> <p>3.112 年透過文化創業加速推進計畫，挖掘 3 案潛力商業模式案例，分別為「能火動畫有限公司」（元宇宙相關應用技術）；「三鼎股份有限公司」（沉浸式體驗）；「交點創意股份有限公司」（以 AR 影像即時合成製程及虛擬角色的 AR 化）。</p> <p>4.112 年催生「塞特知識股份有限公司」新創 1 家，從市場行銷、財務及營運管理、產品研究發展等面向，獲得最多評審青睞。</p> <p>5.112 年輔導 7 間民間公司獲得國發基金投資共 6,199.7 萬元，另協助 1 家民間公司對接天使投資及 1 家民間公司對接藝術電商平台投資，完成合計募資金額約新臺幣 2,050 萬元。涵蓋業者自籌資金，總計帶動民間投資逾 1 億 884 萬 9,000 元，捲動民間資金投入文化</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>子公司鴻揚創業投資股份有限公司投資1億元美金(約30億臺幣),鴻海111年度投入第1期1,500萬元美元(約4.5億臺幣)。</p> <p>5.111年共完成5案國際合作案例,包含與英國CreativeUK合作媒合會、法國NewImages 臺法XR人才交流、威尼斯影展市場展臺灣館、林茲電子藝術節百岳計畫合製展演、臺澳合製《Body Crisis/身體災變》沉浸式虛實混合展演等國際合作5案。</p>	<p>科技產業。</p> <p>6.112年完成4案國際合作案例,包含臺法沉浸式內容駐村計畫、臺法XR人才交流、加拿大PHI Centre台灣專場、林茲電子藝術節。</p>	
--	--	--	--	--

2、執行策略及方法

本計畫之推動架構,有系統地以三個主軸、四項策略作法,透過「促進未來內容開發」、「形成商模促進投資」、「推動國際輸出合作」三大軸線,以致達到成功輸出國際之未來目標。

本計畫由文化內容策進院執行,重點在鼓勵文化內容業者發展具商業潛力的原創故事,並透過科技創造新的體驗形式或商業模式。文策院在支持文化科技創作者原生創作內容同時,積極整合國內外各方資源,包含引進科技大廠資金及技術,以「以大帶小」策略促成合作,搭配本計畫之國際參展及市場合作佈局,使創作者保有原創力的同時,亦具備商業概念與市場競爭力,協助產業茁壯發展。

在支持文化科技創作者原生創作內容同時,特別強調具市場性的內容製作與商業市場落地介接機制,搭配本計畫之國際市場參展及合作佈局策略,協助業者強化跨域製作之整合能量及掌握全球市場脈動。執行中將視業者營運體質,適時導引文策院原有之投資媒合機制、多元資金挹注資源,協助產業茁壯。

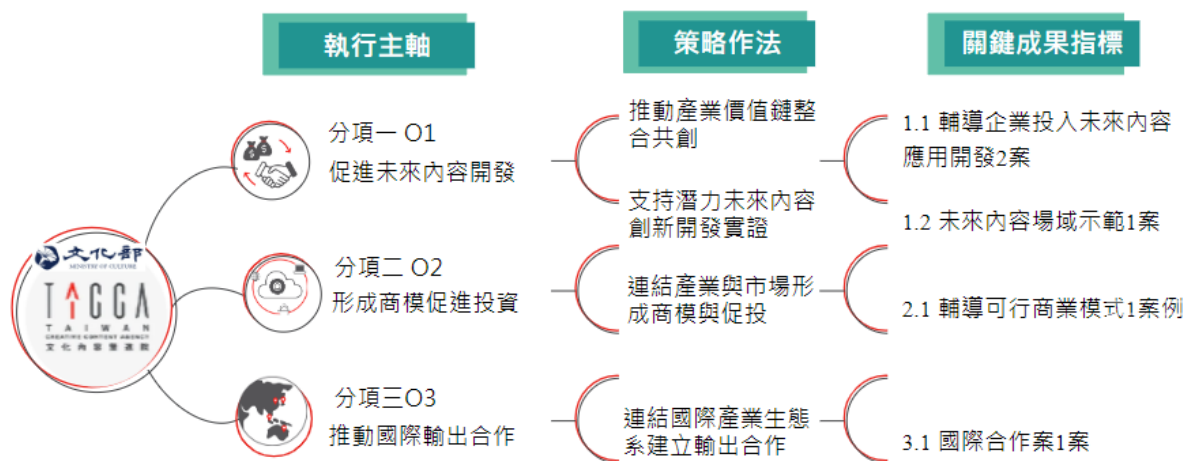
文化部之科技發展類計畫依人才培育、影音場域、表演場域、跨界跨域產業整合等議題分屬不同計畫,進行跨計畫分工合作,共同促進我國5G文化科技產業發展。文化部成立科技發展類計畫跨部會協商平台,邀集本部、故宮、國史館、文策院等相關單

位，不定期召開會議討論文化科技應用議題與分享各單位執行經驗，透過到場觀摩或訪視團等方式，增進平台成員深度了解各計畫執行成果，激發更好之創作能量及連結開展跨計畫合作機會，以發揮各計畫資源的最大效益。

推動架構：



114年度策略作法、關鍵成果指標



細部計畫名稱	執行策略說明(請依細部、子項計畫逐層說明)
一、促進未來內容開發	<p>(1) 推動產業價值鏈整合共創：</p> <ul style="list-style-type: none"> 透過蒐集國內外未來內容落地成熟技術、創新應用、創新商業模式等案例，邀請相關領域業者、產業協會、企業、學術單位參與多元形式產業活動，產業活動包含如產業小聚、產業技術或服務參訪體驗、產業交流會、產業媒合會、Pitching、產業工作坊、參與品牌展會等各類活動，促使內容與科技等跨域業者或組織共同投入未來內容共創，並引入企

	<p>業及平臺資源，捲動產學研資源，補足未來內容作品開發團隊之需求缺口，透過諮詢輔導，帶動未來內容敘事與技術應用升級。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 本計畫預計促成國內與國際中介組織合作，辦理實體交流媒合外，亦透過未來內容共創網站進行知識養成及資訊傳遞；透過文策院、中介法人組織、產學研等組織夥伴，共同推播共創活動，並發起合作專案，促成共創案例。 <p>(2) 支持潛力未來內容創新開發實證：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 本計畫將捲動產學研能量對接產業發展需求，推動內容力與技術力跨域共創，透過機制建立，挖掘具敘事與技術應用創新之潛力創作團隊，促成產學合作；預計藉由鏈結跨領域產業結盟共創，建立支持方案與機制，推動未來內容原型的提案與開發，透過系統化、常態化與增值化等方式進行整備、輔導、轉化，孵育更多元的未來內容創作。
<p>二、形成商模促進投資</p>	<p>(1) 提升內容開發、產製量能與品質：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 隨著科技/技術加快更新及迭代的的速度，近幾年新型態娛樂消費與體驗模式逐漸成為市場主流，文化內容與科技跨域已然成為產業發展趨勢。因未來內容為新興產業，各界仍在摸索獲利模式中，為促使更多業投入並嘗試各種可能的商業模式，規劃透過多元資金支持與外部協助機制，加速業者開發具市場競爭力的未來內容產品與服務，強化臺灣未來內容產業的內容與技術實力；另藉由要求業者提出市場銜接及行銷規劃，鼓勵業者專注商業本質，尋找可能的商業模式。 <p>(2) 連結產業與市場形成商模與促投：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 經歷產業與政府組織多年的共同耕耘、累積與嘗試，並受益於開放的創作環境及傑出的技術實力，臺灣原創的沉浸式與未來內容於國際業界累積出色口碑，屢屢於國際展會獲獎。而為進一步促進未來內容產業從「叫好」到「叫座」的商業模式開發與測試，本計畫擬以商業模式及未來內容消費習慣相對成熟的國際市場為目標，與具備穩定客群、行銷策略與數據收集能力之國際級場域合作，合作單位包含如加拿大 PHI Center、英國巴比肯藝術中心等，辦理臺灣文化科技內容的中長期展演。預計藉由售票與行銷數據、市場研究、產業活動、媒體訪談等管道，評估臺灣內容於國際市場之回饋與形成可能的商業模式。同時提高臺灣內容與業者於國際泛文化業界之關注度，促使未來內容、業者與商業計畫投資機會。

<p>三、推動國際輸出合作</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 本計畫奠基歷年度執行經驗，持續透過跨域合作方式帶領內容產業連結國際產業生態系，除鎖定國際相關展會舉辦線上與線下媒合、推介與交流活動，協助國內外之兩端業者建立關係，並針對本計畫催生之數位科技新媒體型態內容成果規劃行銷曝光，建立臺灣文化內容品牌國際能見度。
-------------------	--

3、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

(1) 持續帶動國內文化內容業者投入 5G 內容開發：

國內文化內容產業業者規模小，投資心態保守，對於投入 5G、VR 等新科技前瞻應用市場之意願不足，需要政府整合資源帶動業者進行創新研發，製作新型態的 5G 文化內容作品。

(2) 持續提升國內 5G 內容產製量與水準

5G 係一種新型態的內容傳輸技術與載具，5G 環境建置完備後出現播放 5G 內容之大量需求，使得各國多積極投入產製應用 5G 技術播放之展演內容。故有必要扶植國內形成 5G 文化內容產業生態，提升臺灣自製作品數量與品質，以滿足國內播映需求，並拓展國際市場。

(3) 挖掘測試具體可行之 5G 商業模式

5G 係未來前瞻技術，技術持續創新研發中，產業與市場仍於萌芽前期階段，故本計畫的執行目標係挖掘並從中建立具體可行之商業模式，而非單純展示 5G 技術可行性的單點示範案例。

(4) 打造國際合作交流平臺進行國際市場行銷拓展

5G 技術的研發與商模創新無法閉門造車，需持續透過國際合作交流進行各種經驗的交流，截長補短。同時透過國際合作可擴大資金籌措來源與國際市場行銷通路，分散投資風險，減少資源浪費。

4、與以前年度差異說明

多年期計畫請簡扼說明每年度差異之處，差異項目可為年度階段性目標、執行重點、績效指標等。

年度 差異項目	112-113 年度	114 年度	差異說明
績效指標- 未來內容 應用開發	112 年：輔導企業投入未來 內容 5G 應用開發 3 案 113 年：輔導企業投入未來	114 年：輔導企 業投入未來內 容 5G 應用開發	因應計畫執行僅至 8 月底，評估針對

	內容 5G 應用開發 3 案	2 案	本計畫目標及預期關鍵成果過往推動及完成需 1 年期時間，故本計畫僅能進行各預期關鍵成果之階段性成果呈現。
績效指標-未來內容場域示範	112 年：未來內容場域示範 2 案 113 年：未來內容場域示範 2 案	114 年：未來內容場域示範 1 案	
績效指標-催生新創	112 年：催生新創 1 家 113 年：無	114 年：無。	
績效指標-成功/可行商業模式	112 年：輔導可行商業模式 1 案 113 年：輔導可行商業模式 1 案	114 年：輔導可行商業模式 1 案	
績效指標-帶動民間投資	112 年：帶動民間投資 1 億 113 年：帶動民間投資 1 億	114 年：無。	
績效指標-國際合作	112 年：促成國際合作 2 案 113 年：促成國際合作 2 案	114 年：促成國際合作 1 案。	

5、跨部會署合作說明

本計畫非跨部會署合作計畫。

6、與本計畫相關之其他預算來源、經費及工作項目

(請依 114 年度說明)

預算來源	經費(千元)	工作項目
科技發展		
公共建設		
基本需求 (部會施政+社會發展)		
其他(如作業基金)		

肆、前期重要效益成果說明

請說明前期計畫(含延續執行項目)截至 113 年之主要績效。內容應包括分年度重要執行成果、里程碑達成情形，及可量化/不可量化之經濟效益等。

一、分年度重要執行成果

112 年計畫透過以「促進未來內容開發」、「形成商模促進投資」、「推動國際輸出合作」三大工作項目執行，重點執行成果簡述如下：

(1)112 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案，分別為《VS AI 街頭對戰》、《台北大空襲：目送》、《Ai 偶像製造所》，各案例分別說明如下：

- 1、《VS AI 街頭對戰》：輔導單位為超維度互動股份有限公司，本專案整合 Midjourney、ChatGPT 等 AI 軟體，並透過 TouchDesigner 整合串接，運用電玩機台對戰形式，打造挑戰 AI 生成的人機對戰體驗，圖像生成對戰過程所產生的圖像，透過線上對戰海選及實地競賽方式，帶動民間業者進行 AI 生成的思辨，進一步探究孵化未來內容的執行實驗，開拓未來商業發展的可行性。
- 2、《台北大空襲：目送》：輔導單位為迷走工作坊有限公司，本專案為台北大空襲 IP 之全新衍生作，運用如 Stable Diffusion 等 AI 產圖進行遊戲美術開發設定，搭配沉浸式 AR 技術，帶領玩家實際進入桌遊中的場景探索進行遊戲，深入台北大空襲的世界，增加玩家的代入感，作為《台北大空襲》IP 全新發系列前導作，以導入新技術之測試、開展全新敘事之序篇開發案利，期能透過此吸引投資人，以取得後續完整規劃之開發資金。
- 3、《Ai 偶像製造所》：輔導單位為三立電視股份有限公司，本專案為順應 AI 發展趨勢，開展對於 AI 虛擬偶像的應用開發，設定開發出 AI 虛擬歌手，透過整合 Stable Diffusion、Red Pill Lab 的 AI 動態捕捉技術、AI 音樂模型等技術，完成開發出名為「Aikka」AI 虛擬偶像，並於「完全娛樂」YouTube 頻道對外公開出道單曲與發表舞蹈，以進行市場測試與驗證，建立出 AI 虛擬偶像的粉絲群，期以創造出文化科技跨界應用在虛擬偶像企圖的新案例。
- 4、另為輔導企業投入未來內容跨域合作開發，112 年度推出「未來內容原型開發支持方案」，共選出 22 件提案；市場導向之未來內容支持機制支持 10 家業者內容製作，持續推動提升文化內容業者提供內容產製質量。

(2)推動未來內容場域示範 2 案：112 年分別完成 2 案示範案例，包含如新型態沉浸式體驗《巴黎舞會》台北場、《Taiwan VTuber 沉浸展演空間—夢境 V 派對》等 2 案。

《巴黎舞會》以未來內容相關之虛擬平臺和實體場域作為商業模式驗證，由 HTC ViveArts 和沉浸式體驗創作團隊驚喜製造攜手合作推動，結合多人 5G 串聯 VR 內容《巴黎舞會》和線下沉浸式劇場體驗，邀集國內知名藝人打造全新在地化版本，本案現已進行售票，未來將進一步開拓合作夥伴關係，與知名舞蹈家、演員、文化機構等合作專場表演，建立更深入的合作關係，以豐富內容並擴大體驗市場。《Taiwan VTuber 沉浸展演空間》由具沉浸式互動投影空間之夢境現實公司團隊推動，運用動畫技術與國內知名 VTuber 杏仁ミル、涅槃、露恰露恰共同合作，推出沉浸式場館跨界 VTuber 線下演場會「夢境 V 派對」。本案未來將持續升級加強沉浸式內容技術的開發與產出，讓跨域共創的 Vtuber 的沉浸體驗，導向內容授權方式，以擴大文化科技內容

商業收益的範疇，為沉浸式場館打造一個指標性示範案例。

(3)輔導可行之商業模式：為開創文化新創新風潮，112 年度持續推出「文化創業加速推進計畫」，建立創作者、經營者和投資者三方資源對接的媒合平臺，並提供新創業者團隊從起步到邁向國際的完整孵育支持，協力加速產業數位轉型升級和扶植產業發展，進而帶動民間投資動能，112 年度透過本機制，持續挖掘 3 案潛力商業模式案例，分別為「能火動畫有限公司」，其商業模式為利用相關技術突破，為產業打造元宇宙相關應用技術之製作脈絡。將傳統影視後期的製作過程中所運用的 3D 視覺快速轉移成 AR/VR 應用，達到多渠道曝光營銷之綜合效果；「三鼎股份有限公司」之商業模式為公司品牌《拾光號》以打造全新沉浸式體驗為目標，重新轉譯亞洲經典文本或打造原創故事，還原時空背景引領觀眾走進全新世界，創造突破五感的心靈體驗；「交點創意股份有限公司」之商業模式為以 AR 影像製作的核心技術，聚焦即時合成製程及虛擬角色的 AR 化；強調製程的機動性，讓線上演出獲得不可取代的特殊性，使 AR 應用普及成為可能。

(4)催生新創事業：本計畫基於前三期加速器計畫辦理經驗，於 DEMO DAY 新增競賽優勝獎勵，提供「金獎」、「銀獎」及「最具國際拓展潛力獎」等獎項，亦規劃提供行銷曝光及創業諮詢時數等資源，藉此刺激文化內容業者良性競爭成長、催生具成熟經營體質之創業團隊、淬鍊具創新發展潛力之商業模式，並積極連結文化內容業者與投資方，擴大 5G 數位經濟，創造新文化經濟。112 年金獎優勝者為「塞特知識股份有限公司」新創 1 家，從市場行銷、財務及營運管理、產品研究發展、綜合發展性等面向中，獲得最多評審青睞之創業團隊。

(5)帶動民間投資：截至 112 年 12 月文策院已輔導 7 間民間公司獲得國發基金投資共 6,199.7 萬元，另協助 1 家民間公司對接天使投資及 1 家民間公司對接藝術電商平台投資，完成合計募資金額約新臺幣 2,050 萬元。涵蓋業者自籌資金，總計帶動民間投資逾 1 億 884 萬 9,000 元，將持續推動多元投資，捲動民間資金投入文化科技產業。

二、里程碑達成情形

112 年計畫里程碑	達成情形說明
輔導企業投入未來內容應用開發 3 案	完成 3 案應用案例展演，包含超維度公司《VS AI 街頭對戰》、迷走工作坊《台北大空襲：目送》、三立電視之《Ai 偶像製造所》3 案，帶領業者與社會大眾感受到未來內容產業發展潛力。
未來內容場域示範 2 案	112 年共完成 2 案示範案例，分別為新型態沉浸式體驗《巴黎舞會》台北場、《Taiwan VTuber 沉浸展演空間—夢境 V 派

	對》，透過於臺北科教館、高雄 MR 沉浸式劇院「夢境現實」等場域，進行對外商業展演販售，以豐富內容來擴大體驗市場，以擴大文化科技內容商業收益的範疇，為沉浸式場館打造指標性示範案例。
輔導可行之商業模式 1 案	112 年度透過文化創業加速推進計畫機制，持續挖掘 3 案潛力商業模式案例，分別為「能火動畫有限公司」，其商業模式為利用相關技術突破，為產業打造元宇宙相關應用技術之製作脈絡。將傳統影視後期的製作過程中所運用的 3D 視覺快速轉移成 AR/VR 應用，達到多渠道曝光營銷之綜合效果；「三鼎股份有限公司」之商業模式為公司品牌《拾光號》以打造全新沉浸式體驗為目標，重新轉譯亞洲經典文本或打造原創故事，還原時空背景引領觀眾走進全新世界，創造突破五感的心靈體驗；「交點創意股份有限公司」之商業模式為以 AR 影像製作的核心技術，聚焦即時合成製程及虛擬角色的 AR 化；強調製程的機動性，讓線上演出獲得不可取代的特殊性，使 AR 應用普及成為可能。
催生新創事業 1 家	本計畫基於前三期加速器計畫辦理經驗，於 DEMO DAY 新增競賽優勝獎勵，提供「金獎」、「銀獎」及「最具國際拓展潛力獎」等獎項，112 年金獎優勝者為「塞特知識股份有限公司」新創 1 家，從市場行銷、財務及營運管理、產品研究發展、綜合發展性等面向中，獲得最多評審青睞之創業團隊。
帶動民間投資 1 億	截至 112 年 12 月本院已輔導 7 間民間公司獲得國發基金投資共 6,199.7 萬元，另協助 1 家民間公司對接天使投資及 1 家民間公司對接藝術電商平台投資，完成合計募資金額約新臺幣 2,050 萬元。涵蓋業者自籌資金，總計帶動民間投資逾 1 億 884 萬 9,000 元，將持續推動多元投資，捲動民間資金投入文化科技產業。
推動國際合作 2 案	112 年共完成 4 案國際合作案例，包含 VillaFormose Immersive 臺法沉浸式內容驻村計畫、法國 NewImages 臺法 XR 人才交流、加拿大 PHI Centre 合作台灣專場、林茲電子藝術節等國際合作 4 案，透過國際產業人才交流及合作或合製等多元策進機制，持續建立國際輸出合作網絡，持續推動臺灣未來內容產業能量輸出。

三、可量化經濟效益

藉由 112 年度計畫資源推出《VS AI 街頭對戰》、《台北大空襲：目送》、《Ai 偶像製造

所》、《巴黎舞會》台北場、《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間—夢境 V 派對》應用及示範案例展演，間接帶動企業民間設備、場域與工程人力，該 5 案間接帶動公民營企業資源投入費用共約 27,783 千元，詳細估算方式如下列：

1. 《VS AI 街頭對戰》：間接帶動公民營企業資源投入費用 1,830 千元。
 - 技術總監、軟硬體整合工程師、執行製作、展示及賽制設計、舞監、現場臨時人力、評審費，投入共計 920 千元。
 - AI 生成軟體租賃、音響工程租賃，投入共計 310 千元。
 - 投影機、音響、高階電腦設備，投入共計 550 千元。
 - 印刷製作，投入共計 50 千元。
2. 《台北大空襲：目送》：間接帶動公民營企業資源投入費用 3,995 千元。
 - 計畫主持人、專案管理、程式統籌、企劃、美術、編劇、程式開發製作、聲音製作，投入共計 2,800 千元。
 - 素材授權，投入共計 100 千元。
 - 遊戲封測活動與行銷費，投入共計 1,095 千元。
3. 《Ai 偶像製造所》：間接帶動公民營企業資源投入費用 5,790 千元。
 - 計畫主持人、執行製作、技術總監、技術執行、美術總監、美術執行、經紀督導、執行企劃，投入共計 1,830 千元。
 - 行銷總監、行銷企劃，投入共計 240 千元。
 - 歌唱導師、舞蹈導師，投入共計 535 千元。
 - AI 聲音模型製作、AI 表情與肢體動作製作、動態捕捉製作、虛擬歌手模型製作、虛擬歌手成像系統整合共計 2,395 千元。
 - 行銷宣傳費用，投入共計 790 千元。
4. 《巴黎舞會》台北場：間接帶動公民營企業資源投入費用 15,618 千元。
 - IP 授權，投入共計 2,995 千元。
 - 舞台設計、舞台製作、美術陳設、舞台相關維運費用，投入共計 2,800 千元。
 - VR 頭顯、電腦、迷你電腦、伺服器、5G 網路架設等設備建置，投入共計 3,676 千元
 - 國外團隊交通住宿等差旅費，投入共計 2,140 千元。
 - 科教館場館租金，投入共計 1,500 千元。
 - 配音藝人費用、錄音工程師、錄音專案管理、錄音設備與錄音室租借，投入共計 453 千元。
 - 行銷宣傳費用，投入共計 2,054 千元。
5. 《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間—夢境 V 派對》：間接帶動公民營企業資源投

入費用 550 千元。

- 場地租賃，投入共計 300 千元。

- 行銷宣傳費用，投入共計 250 千元。

另外，今年度推動「2023 年未來內容原型開發支持方案」總計支持 22 家團隊，計畫總經費合計共 3,799 萬 5,312 千元，包含文策院投入支持金計 1,758 萬 4,100 元及民間投入 2,041 萬 1,212 元。另「2023 年市場導向之未來內容支持計畫」總計支持 10 家團隊，計畫總經費合計共 7,433 萬 7,250 元，其中文策院投入支持金計 2,415 萬 0,120 元，及民間投入 5,018 萬 7,130 元，上述兩計畫民間投入共計為 7,059 萬 8,342 元(70,598.342 千元)。

綜上所述，透過上述各項工作內容，112 年度計畫共間接帶動公民營企業資源投入 98,381.342 千元。

四、不可量化經濟效益

(一) 帶動內容產業業者及科技產業業者擴大參與，以導引多方投入新形態內容產製：

112 年度透過推動未來內容原型開發及製作支持等機制及策辦新創產業交流活動等，提供逾 20 家文化內容企業，提供創新創業經驗交流、跨產業合作及媒合等資源，促成國內文化內容創作者持續與科技業者跨業合作，創造共同合作或合製機會，且使產業的經營思維量能提升，輔以開發支持金資源，降低前期開發成本，持續鼓勵業者運用 5G、AVMR 及多元科技技術投入新型態內容原型及製作開發，協助國內文化內容產業升級轉型。

(二) 結合 5G 等前瞻技術及產業 CPND 垂直整合概念，展現商業模式示範驗證：

112 年度以臺灣在地文化及原創 IP 出發，推動「新型態沉浸式體驗-《巴黎舞會》台北場」、《Taiwan Vtuber 沉浸式展演空間-夢境 V 派對》等示範案例，除輔導產業投入未來內容產製外，另以內容(content)、網路(network)、平台(platform)至硬體(device)，結合 5G 等前瞻技術，以垂直整合概念持續推出跨域示範展演案例，展現國內新型態且具潛在商業化之新標的內容，並推動對外商業市場驗證，鑒於未來內容產業之消費模式仍在發展中，透過商業示範驗證，有助促成國內更多新型態內容商業模式及消費體驗能更落地發展。

(三) 主動積極進入國際產業生態系，帶動更多國際夥伴與臺灣合作結盟機會：

為持續帶動產業提早進入全球佈局網絡，112 年度透過 4 案國際合作案例，帶領我國業者與國際新銳人才交流、合製或合作，持續開展與國際組織之連結網絡，強化臺灣未來內容作品、人才及國際合作力，並以長期國家雙向合作概念，積極透過 Villa Formose Immersive 臺法沉浸式內容駐村計畫、法國 NewImages 臺法 XR 人才交流、與加拿大 PHI Centre 合作臺灣專場拓展市場通路、與林茲電子藝術節等國際指標性數位內容產業展會及組織合作結盟，穩定

輸出臺灣未來內容產業進入國際市場，以擴大臺灣文化內容國際影響力，將臺灣在地文化內容介接國際。

伍、預期效益及效益評估方式規劃

請說明計畫之預期效益(效益與初級產出不同，效益指計畫對利益關係人或對社會經濟的影響)及效益評估方式規劃。

- 1、 建立文化場域跨域策略合作的溝通平台與創新機制，促進5G之CPND生態系跨域創新運作，其效益評估方式為捲動民間企業投入跨域創新運作經濟效益資源投入金額及5G之CPND跨域案例數量。
- 2、 深度轉譯在地知識與臺灣文化，結合創新加值提升在地文化價值；透過創意表現、新穎展示與互動手法，增加人們與文化資產的對話，並藉由多感官體驗，讓人們更了解多元文化價值，其效益評估方式為常態性內容創新轉譯交流機制之落實情形等。
- 3、 開展國際鏈結與協作，打造具臺灣文化性的示範案例，型塑文化科技系統服務品牌，其效益評估方式為捲動國際組織合作鏈結之組織單位數量及常態性合作媒合交流機制之落實情形等。
- 4、 提升文化內容業者提供內容產製質量，打造臺灣內容IP行銷力，以優質內容促進使用者導入5G創新應用，其效益評估方式為捲動民間企業投入跨域共創內容產製案例數量及業者數量等。
- 5、 引導並帶動文化內容與數位科技整合應用之民間投資，催生文化科技新創事業，其效益評估方式為過往計畫扶植的文化內容產業業者獲文策院投資及民間資金等之成效追蹤等。

陸、自我挑戰目標(請附 112 年度及 113 年度挑戰目標及達成情形)

- 1、112 年度目標為促成投入未來內容應用開發業者數增加 5%，達成情形為 112 年辦理「未來內容原型開發支持方案」徵件時，其投件數為 76 案，相較 111 年之投件數增加至少 5%以上。
- 2、113 年度目標為促成國際組織或國際級展會合作結盟至少 1 件，強化臺灣在國際未來內容產業領域的影響力，達成情形為 113 年已完成 1 件國際合作結盟，包含本院與法國 104 文化中心合作臺法沉浸式內容驻村計畫 (Villa Formose Immersive)，以雙向駐地開發交流促進臺法沉浸式內容創作，徵選臺灣人赴法原型駐地開發，已於 113 年 5 月 8 日對外公告，預計於 113 年 6 月 23 日截止受理報名。
- 3、114 年度目標為促成國際級展會之臺灣業者海外造勢至少 1 件，並挑選本計畫支持產製之精華內容於國內展示，強化臺灣文化科技內容在國際產業領域的文化影響力。

柒、經費需求/經費分攤/槓桿外部資源

經費需求表(B005)

單位：千元

細部計畫名稱	計畫屬性	114 年度(8 月)		
		小計	經常支出	資本支出
一、促進未來內容開發	產業技術研發	15,100	15,100	0
二、形成商模促進投資	產業服務與應用	9,450	9,450	0
三、推動國際輸出合作	產業服務與應用	15,450	15,450	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。

114 年度經費需求表

經費需求說明

(一)經常門：計畫所需之輔導企業投入未來內容應用開發、未來內容場域示範案例、催生可行商模計畫之執行業務費、國際合作行銷推廣活動執行業務費及 5G 計畫資訊網站維運業務費等，費用 40,000 千元，114 年經費需求共計為 40,000 千元。

114 年度經費需求表

單位：千元

計畫名稱	細部計畫重點描述	預期關鍵成果	114 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、促進未來內容開發	共構技術力跨業共創生態系，進行跨部會串聯、跨產業結盟，推動內容力共創，建立支持機制，孵育文化科技跨域之未來內容原型與製作開發，並精選結合內容力技術力跨域創新示範，建立亮點示範展演機制建立異業合作管道，推動跨產界跨領域的新展演示範計畫，聚焦產業串連及滾動實證測試，創造創新展演示範最佳實務。	1.輔導企業投入未來內容5G 應用開發 2 案。 2.未來內容場域示範 1 案。	15,150	0	0	15,150	0	0	0
二、形成商模促進投資	加強異業跨域、跨平台整合及內容科技應用，提升內容開發、產製量能與品質，持續透過商業市場落地驗證，連結市場價值，促使我國文化科技內容產業持續產業化、市場化。透過文策院創業加速機制之營運課程、業師輔導診斷商模、多元基金投資媒合機制等，針對潛力團隊進行投前輔導，發展創新商模。	1.輔導可行商業模式 1 案例。	9,450	0	0	9,450	0	0	0

三、推動國際輸出合作	持續透過跨域合作方式帶領內容產業連結國際產業生態系，除鎖定國際科技藝術、數位內容產業相關展會舉辦媒合、推介與交流活動，建立我國文化內容品牌國際能見度。與國際中介組織建立跨域共創合作平台，將臺灣文化內容連結國際合作產製與出口模式。	1.國際合作 1案	15,450	0	0	15,450	0	0	0
------------	--	-----------	--------	---	---	--------	---	---	---

經費分攤表(B008)

114 年度

跨部會 主提/合提機關 (含單位)	細部計畫名稱	負責內容	預期關鍵成果	經費額度
經費合計				

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)

申請機關：

(單位：新臺幣千元)

年度	編號	儀器名稱	使用單位	數量	單價	總價	優先順序		
							1	2	3
114	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
總計									

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。

(主管機關名稱)

申購單價新臺幣 1000 萬元以上科學儀器送審表(B007)

中華民國 XXX 年度

(參考系統格式填寫)

申請機關(構)				
使用部門				
中文儀器名稱				
英文儀器名稱				
數量		預估單價(千元)		總價(千元)
購置經費來源	<input type="checkbox"/> 申請機構作業基金(基金名稱：) <input type="checkbox"/> 行政院國家科學技術發展基金(計畫名稱：) <input type="checkbox"/> 政府科技預算(政府機關名稱：) <input type="checkbox"/> 前瞻基礎建設特別預算(計畫名稱：) <input type="checkbox"/> 其他(說明：)			
期望廠牌				
型式				
製造商國別				
一、儀器需求說明				
1.需求本儀器之經常性作業名稱：				
2.儀器類別：(醫療診斷用儀器限醫療機構得勾選；公務用儀器係指執行法定職掌業務所需儀器，限政府機關得勾選) <input type="checkbox"/> 醫療診斷用儀器 <input type="checkbox"/> 政府機關公務用儀器 <input type="checkbox"/> 教學或研究用儀器				
3.儀器用途：				
4.購置必要性說明：(請詳述購置需求，以免因無法檢視儀器必要性而導致負面審查結果)				

二、目前同類儀器(醫療診斷及公務用儀器專用)

1.本儀器是

- 新購(申請機構無同類儀器)
- 增購(申請機構雖有同類儀器，但已不符或不敷使用)
- 汰購(汰舊換新)

2.若為增(汰)購，請將申請機構目前使用之同類儀器名稱、廠牌、型式、購買年份及使用狀況詳列於下：

儀器名稱	型式	廠牌	年份	數量	使用現況

二、目前同類儀器(教學或研究用儀器儀器專用)

1.本儀器是

- 新購(申請機構所在區域無同類儀器)
- 增購(申請機構所在區域雖有同類儀器，但已不符或不敷使用)
- 汰購(汰舊換新)

2.若為增(汰)購，請將申請機構所在區域目前使用之同類儀器名稱、廠牌、型式、購買年份(未知可免填)及使用狀況詳列於下：

儀器名稱	儀器所屬機構名稱	型式	廠牌	年份	數量	使用現況

註：1000萬元以上科學儀器請優先考量共用現有設備，並可至「貴重儀器開放共同管理平台」查詢同類儀器；如經查詢現有設備有規格不符需求、開放時段不敷使

用、至設備所在位置交通成本偏高等情形，再考量購置之必要性。

三、儀器使用計畫

1.請詳述本儀器購買後5年內之使用規劃及其預期使用效益。(非醫療診斷用儀器請務必填寫近5年可能進行之研究項目或計畫)

(1)使用規劃：

(2)預期使用效益：

2.維護規劃：(請填寫儀器維護方式、預估維護費及經費來源等)

3.請詳述本儀器購買後5年內之擴充規劃(含配備升級等)，如儀器為整個系統之一部分，則請填寫系統擴充規劃。

(1)儀器是否為整個系統之一部分？

否

是，系統名稱：_____

(2)擴充規劃：

4.儀器使用時數規劃

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	總時數
可使用時數													
自用時數													
對外開放時數													

(1)可使用時數估算說明：

(2)自用時數估算說明：

(3)對外開放時數及對象預估分析：

四、儀器對外開放計畫

儀器對外開放，開放規劃如下：(請就管理方式、服務項目、收費標準等詳細說明，開放方式可能包含提供使用者自行檢測及分析、接受委託檢測但由使用者自行分析、接受委託檢測及分析等)

本儀器為整個系統之一部分，系統已對外開放，開放方式如下：

不對外開放，理由為：(除醫療診斷用及政府機關公務用儀器外，教學或研究用儀器原則對外開放，如未開放須詳述具體理由)

醫療診斷用儀器，為醫療機構執行醫療業務專用。

儀器為政府機關執行法定職掌業務所需，以公務優先。

教學或研究用儀器，說明：_____

五、儀器規格

請詳述本儀器之功能及規格，諸如靈敏度、精確度及重要特性、重要附件與配合設施，並請附送估價單及規格說明書。

1.詳述功能及規格：

2.估價單(除有特殊原因，原則檢附3家估價單)

僅附送__家估價單，原因為：

六、廠牌選擇與評估

1.如擬購他國產品，請說明其理由。

國產品

他國產品，原因為：_____

2.比較可能供應廠牌之型式、性能、購置價格、維護保固、售後服務等優缺點，以及對本單位之適合性。

	廠牌(一)	廠牌(二)	廠牌(三)	...
比較項目(一)				
比較項目(二)				
比較項目(三)				
比較項目(四)				

七、人員配備與訓練

1.請詳列本儀器購進後使用操作人員簡歷(如有待聘人力，請於姓名欄位註明待聘，餘欄位填列待聘人力之學經歷要求)

姓名	性別	年齡	職稱	學歷	專長	有否受過相關訓練 (請列名稱)

2.使用操作人員進用、調配、訓練規劃(待聘人力須述明進用規劃)

無

有，規劃如下：

八、儀器置放環境

1.請描述本儀器預定放置場所之環境條件。(非必要條件，請填無)

空間大小	平方公尺	相對濕度	%~ %
電壓幅度	伏特~ 伏特	除濕設備	
不斷電裝置		防塵裝置	
溫度	°~ °	輻射防護	
其他			

2.環境改善規劃

無，預定放置場所已符合儀器所需環境條件。

有，環境改善規劃及經費來源如下：

(1)擬改善項目包含：_____。

(2)環境改善措施所需經費計_____千元。

(3)環境改善措施經費來源：

尚待籌措改善經費。

改善經費已納入本申請案預估總價中。

改善經費已納入_____年度_____預算編列。

九、優先順序

請列出本儀器在機關提出擬購儀器清單中之優先購買順序，並說明其理由。

第一優先：為順利執行本計畫，建議預算充分支援之儀器項目。

第二優先：當本計畫預算刪減逾 10%時，得優先減列之儀器項目。

第三優先：當本計畫預算刪減逾 5%時，得優先減列之儀器項目。

理由說明：_____

玖、就涉及公共政策事項，是否適時納入民眾參與機制之說明

為能達到本計畫的最終效益「共創 5G 新型態內容」之目標，本計畫透過盤點出我國文化內容產業及科技產業需形成跨域共創生態系所需之組成要素，包含盤點出內容產業、技術產業間等關聯性，了解有意參與文化科技產業發展之業者投入共創的想法，從中聆聽業者建言，收集業者參與意願，試探產業跨域共創意願。

112 年度辦理 1 場「臺灣文化科技產業發展與現況反思」產業諮詢會，邀請 5 位國內文化內容與科技業者共襄盛舉，藉由產業諮詢會針對國際合作之臺灣文化科技產業現況，從內容端、市場端及產業人才端等進行諮詢與了解需求缺口，以作為本計畫未來執行的參照決策方向。

拾、附錄

一、政府科技發展計畫自評結果(A007)

(1) 計畫名稱：5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫(5/5)

審議編號：(請上 GSTP 系統查詢)

計畫類別：前瞻基礎建設計畫

(2) 自評委員：黃皓傑委員、王柏偉委員

日期：113 年 5 月 13 日

(3) 審查意見及回復：

(應依據計畫可行性、過去績效、執行優先性、預算額度等，進行評估及建議，自評形式及次數請自行斟酌)

序號	審查意見	回復說明
一、黃皓傑委員（高雄電影館館長）		
1	對於未來內容開發業者的投入項目，可在增加各有普羅大眾參與的知名 IP，讓內容開發業者有建立大型商業運轉模式的可能，建立未來產業的標竿。	感謝委員的意見，本計畫為能帶動內容產業業者及科技產業業者擴大參與，以導引多方投入新形態內容產製，除持續推動潛力未來內容創新開發及市場性內容開發等支持機制外，亦挑選包含如與西班牙編舞家布蘭卡·李(Blanca Li)之國際知名 IP《巴黎舞會》、臺灣《台北大空襲》、臺灣 VTuber 杏仁咪魯等國內外具有一定知名程度的內容 IP，合作推動示範案例，並透過商業展演、等方式，展現本計畫示範案例內容 IP 跨域之商轉變現潛力，期以作為國內業者未來投入開發的方向參考。本計畫 114 年仍會積極持續將臺灣知名文化 IP 納入文策院文化科技內容產業策進機制，輔以多元資金媒合、海外市場拓展等方式，協助內容開發業者建立商業模式及促成作品版權銷售商機。
2	未來內容場域的示範點，可尋找大型場域，且可長期性重複展演的可能，將該示範點的長期營運規劃	感謝委員的意見，本計畫為帶動文內容產業業者及科技產業業者合作以實體場域或文化科技相關虛擬平臺作為實證測試，推動跨域開發示範案例，展現國內具潛在商業化的新型態文化科技內容。包含 112 年示範案例如《巴黎舞會》台北場，本案例與

	列入督導方向，如知名大型博物館場域，讓示範點具備全國性的展演焦點。	科教館合作並規劃長期展演，於 112 年 12 至 113 年 8 月進行為期近 9 個月展出。透過長期與場域合作，可提供臺灣科教館等國內博物館等場域單位，期以作為館內常態或長期商洽購置的內容節目之一，使示範案例之實證效益最大化。
3	推動國際合作案，目前偏向歐美國家，未來可增加亞洲區域性合作，以鄰近國家建立長期的合作案，如日本及韓國，可以強化雙方 IP 合作的可能性，就近參與交流。	感謝委員的意見，於過往國際合作案例雖為歐美國家，113 年度亦規劃參加如日本的 Metaverse Expo Tokyo 等展會，同步與韓國重要文化內容組織和展會等單位洽談合作可能性，帶動並加深臺灣業者與鄰近亞太地區的國家合作之機會。
4	未來內容開發業者，技嘉科技所開發的 VS AI 街頭對戰引發話題，未來可開發創造更多 AI 生成應用的可能案例，順應當前 AI 潮流。	感謝委員肯定，藉由 112 年度應用開發《VS AI 街頭》案例展演，作為國內業者投入創新開發內容的作品方向之一，鑒於 AI 生成亦為現今產業重要發展趨勢，於運用 113 年度計畫資源投入的開辦「市場導向之文化科技內容支持計畫」，於提案申請條件設有申請業者可運用既有技術結合開發，其技術包含如人工智慧(AI)、擴增實境(AR)、遊戲引擎(Unity/Unreal)等相關科技技術，以同步帶動國內業者從中開發出更多 AI 生成應用的可能案例。
5	未來內容場域示範案例，驚喜製造活用巴黎舞會 VR 打造沉浸式劇場，建立高單價體驗商轉可能，展現台法合作展演契機。	感謝委員肯定。
6	輔導可行之商業模式中，能火動畫的延伸合作案，結合知名品牌，如微軟及 Nec，將產業合作能量發揮及大型企劃，具有象徵式的指標意義。	感謝委員肯定。
7	國際案例案，其中林茲電子藝術節以台灣國家隊之團隊戰力，往海外集體拓展，展現台灣文化科技的群體實力，未來可再增	感謝委員的意見，於臺灣國家隊展演合作對象，過往本計畫於各國之國際合作洽談皆以展現臺灣國家隊之業者實力為主軸，包含如 111 年威尼斯影展沉浸式市場展單元就以「Taiwan in Focus」為主設立國家館，帶領近 15-25 位臺灣影視與沉浸式產業相關人士赴威尼斯影展，進行創投會議與影展參訪、

	<p>加台灣國家隊的展演合作對象。</p>	<p>產業交流與合作開發；112 年上半年亦前往美國西南偏南藝術節 (SXSW Festival)，帶領包含如黃心建導演、哇哇科技在內的 5 家臺灣科技業者參與 Creative Industries Expo，展現臺灣業者的內容實力，113 年度將會參考委員意見，持續擴展國際合作之國家範圍，以展現臺灣內容產業的文化影響力。</p>
8	<p>以目前未來科技內容發展，建立大型產業的商業發展模式，具有前瞻示範作用，可研究目前台灣知名文化內容品牌 IP，媒合科技產業的可能性，例如音樂娛樂產業之知名偶像團體等，增加娛樂性發展的範例，以強化台灣娛樂產業對於台灣文化科技的參與度。</p>	<p>感謝委員的意見，本計畫為能推動文化科技產業跨域共創，以技術協助敘事創新，開展新形態泛娛樂內容體驗，過往本計畫推動翻展的案例包含音樂結合科技形成新型態音樂產品及服務，例如華納國際音樂股份有限公司《NA 娜撞叉 NANA JUMP-華納音樂翻唱宇宙 IP 計畫》，以「影視金曲新唱」結合「元宇宙」概念，首創「虛擬偶像」與「未來音樂商品」讓流行音樂內容朝向遊戲化、沉浸式娛樂、多重宇宙等形式發展；涅所未來股份有限公司開發《AutoMeta Service — 元宇宙多人線上展演服務》，透過打造元宇宙多人線上展演解決方案，開發模組化的元宇宙基礎設施及工具，整合前端到後端功能。該技術開發完成後與獲得文化部影視局補助案落日飛車之「夕陽小鎮」線上音樂祭合作，為 Z 世代消費者創造新型態音樂季饗宴；而福利事國際有限公司《Shadol：少女 Aki-MR 劇演》以虛擬歌手為主角，運用動作捕捉、MR 及大型沉浸式投影等技術，開發 MR 沉浸式音樂體驗作品等，持續鼓勵推進更多文化內容產業之跨域結合，創造及展示新型態體驗內容，展現多元文化內容與科技結合之成果。</p>
9	<p>目前預算額度以促進內容開發項目為最大項，形成商模促進投資為第二大項，兩者差距為兩倍，若以強化商業投資策略而言，是否可逐步拉近兩者之差距，擴大商模投資之金額，以加大企業參與度，可在視實際可執行狀況考量。</p>	<p>感謝委員的意見，對於有潛力的文化科技內容業者，除運用本計畫預算進行投資前輔導、創業加速器計畫等方式協助形成商模，後續將對接文策院多元投資方案（如國發基金投資、尋求跨產業投資等），主動協助企業與文化業者共創合作，提倡 ESG/CSB for Culture 概念，藉由文化內容、社會影響力與企業價值的核心理念，搭建企業與文化業者間的橋樑，擴大企業參與文化內容投資。</p>
<p>二、王柏偉委員（數位藝術基金會總監）</p>		

1	<p>在形成商模促進投資上，針對未來內容場域的示範點，可能可以思考針對中小型館舍，建立網絡化的連結，讓島內巡演成為中小型團隊發展商模的基礎。</p>	<p>感謝委員的意見，考量文化科技內容與場域落地結合實有必要性，本計畫歷年 KPI 皆設有「未來內容場域示範案例」之關鍵指標，過去曾與高雄駁二藝術特區 MR 沉浸式劇院、臺北松山文創園區、臺北士林科學教育館等場館合作、臺北空總台灣當代文化實驗場 (C-LAB) 等場域合作。113 年及 114 年將評估案件狀況，積極串聯大、中、小型館舍，促成臺灣文化科技場域展演聚落。</p>
2	<p>推動國際輸出合作上，除開現在的國際佈局，或許可以加入對於泰國與澳洲的思考。</p>	<p>感謝委員的意見，除原現行持續進行國際合作之國際佈局策略外，將參酌委員意見，文策院將針對泰國、澳洲等國家進行國際商情收集以作為未來之商務開發參考方向及未來國際輸出合作之潛在合作國家之一。</p>

第五點附表一—中長程個案計畫自評檢核表

檢視項目	內容重點 (內容是否依下列原則撰擬)	主辦機關		主管機關		備註
		是	否	是	否	
1、計畫書格式	(1)計畫內容應包括項目是否均已填列(「行政院所屬各機關中長程個案計畫編審要點」(以下簡稱編審要點)第5點、第10點)	●		●		
	(2)延續性計畫是否辦理前期計畫執行成效評估,並提出總結評估報告(編審要點第5點、第13點)	●		●		
	(3)是否本於提高自償之精神提具相關財務策略規劃檢核表?並依據各類審查作業規定提具相關書件		●		●	
2、民間參與可行性評估	(1)是否評估民間參與之可行性,並撰擬評估說明(編審要點第4點)		●		●	
	(2)是否填寫「促參預評估檢核表」評估(依「公共建設促參預評估機制」)		●		●	
3、經濟及財務效益評估	(1)是否研提選擇及替代方案之成本效益分析報告(「預算法」第34條)		●		●	
	(2)是否研提完整財務計畫	●		●		
4、財源籌措及資金運用	(1)經費需求合理性(經費估算依據如單價、數量等計算內容)	●		●		
	(2)資金籌措:本於提高自償之精神,將影響區域進行整合規劃,並將外部效益內部化		●		●	
	(3)經費負擔原則: a.中央主辦計畫:中央主管相關法令規定 b.補助型計畫:中央對直轄市及縣(市)政府補助辦法、本於提高自償之精神所擬訂各類審查及補助規定	●		●		
	(4)年度預算之安排及能量估算:所需經費能否於中程歲出概算額度內容納加以檢討,如無法納編者,應檢討調減一定比率之舊有經費支應;如仍有不敷,須檢附以前年度預算執行、檢討不經濟支出及自行檢討調整結果等經費審查之相關文件		●		●	
	(5)經資比1:2(「政府公共建設計畫先期作業實施要點」第2點)		●		●	
	(6)屬具自償性者,是否透過基金協助資金調度		●		●	
5、人力運用	(1)能否運用現有人力辦理	●		●		
	(2)擬請增人力者,是否檢附下列資料: a.現有人力運用情形 b.計畫結束後,請增人力之處理原則 c.請增人力之類別及進用方式 d.請增人力之經費來源		●		●	
6、跨機關協商	(1)涉及跨部會或地方權責及財務分攤,是否進行跨機關協商		●		●	

檢視項目	內容重點 (內容是否依下列原則撰擬)	主辦機關		主管機關		備註
		是	否	是	否	
	(2)是否檢附相關協商文書資料		●		●	
7、土地取得	(1)能否優先使用公有閒置土地房舍		●		●	
	(2)屬補助型計畫，補助方式是否符合規定（中央對直轄市及縣(市)政府補助辦法第10條）		●		●	
	(3)計畫中是否涉及徵收或區段徵收特定農業區之農牧用地		●		●	
	(4)是否符合土地徵收條例第3條之1及土地徵收條例施行細則第2條之1規定		●		●	
	(5)若涉及原住民族保留地開發利用者，是否依原住民族基本法第21條規定辦理		●		●	
8、風險管理	是否對計畫內容進行風險管理	●		●		
9、性別影響評估	是否填具性別影響評估檢視表	●		●		
10、環境影響分析 (環境政策評估)	是否須辦理環境影響評估		●		●	
11、淨零轉型通案 評估	(1)是否以二氧化碳之減量為節能減碳指標，並設定減量目標		●		●	
	(2)是否規劃採用綠建築或其他節能減碳措施		●		●	
	(3)是否強化因應氣候變遷之調適能力，並納入淨零排放及永續發展概念，優先選列臺灣2050淨零排放路徑、淨零科技方案及淨零轉型十二項關鍵戰略、臺灣永續發展目標及節能相關指標		●		●	
	(4)是否屬臺灣2050淨零排放路徑、淨零科技方案及淨零轉型十二項關鍵戰略相關子計畫		●		●	
	(5)屬臺灣2050淨零排放路徑、淨零科技方案及淨零轉型十二項關鍵戰略之相關子計畫者，是否覈實填報附表三、中長程個案計畫淨零轉型通案自評檢核表，並檢附相關說明文件		●		●	
12、涉及空間規劃者	是否檢附計畫範圍具座標之向量圖檔		●		●	
13、涉及政府辦公廳舍興建購置者	是否納入積極活化閒置資產及引進民間資源共同開發之理念		●		●	
14、落實公共工程或房屋建築全生命週期各階段建造標準	是否瞭解計畫目標，審酌其工程定位及功能，對應提出妥適之建造標準，並於公共工程或房屋建築全生命週期各階段，均依所設定之建造標準落實執行		●		●	
15、公共工程節能減碳及生態檢核	(1)是否依行政院公共工程委員會(下稱工程會)函頒之「公共工程節能減碳檢核注意事項」辦理		●		●	
	(2)是否依工程會函頒之「公共工程生態檢核注意事項」辦理		●		●	

檢視項目	內容重點 (內容是否依下列原則撰擬)	主辦機關		主管機關		備註
		是	否	是	否	
16、無障礙及通用設計影響評估	是否考量無障礙環境，參考建築及活動空間相關規範辦理		●		●	
17、高齡社會影響評估	是否考量高齡者友善措施，參考 WHO「高齡友善城市指南」相關規定辦理		●		●	
18、營(維)運管理計畫	是否具務實及合理性(或能否落實營運或維運)	●		●		
19、房屋建築朝向零碳建築方向規劃	是否已依工程會「公共工程節能減碳檢核注意事項」及內政部建築研究所「綠建築評估手冊」之綠建築標章及建築能效等級辦理		●		●	
20、地層下陷影響評估	屬重大開發建設計畫者，是否依「機關重大開發建設計畫提報經濟部地層下陷防治推動委員會作業須知」辦理		●		●	
21、資通安全防護規劃	資訊系統是否辦理資通安全防護規劃	●		●		

主辦機關核章：承辦

科員胡碧芳

單位主管

文創發展司長江清松

首長

文化部政務次長王時思(乙)

主管部會核章：研考主管

(同長)

文創發展司長江清松

會計主管

(同長)

主計處長劉明津

首長

文化部政務次長王時思(乙)

三、性別影響評估檢視表

中長程個案計畫性別影響評估檢視表【一般表】

【第一部分】：本部分由機關人員填寫

【填表說明】 各機關使用本表之方法與時機如下：

一、計畫研擬階段

- (一) 請於研擬初期即閱讀並掌握表中所有評估項目；並就計畫方向或構想徵詢作業說明第三點所稱之性別諮詢員（至少 1 人），或提報各部會性別平等專案小組，收集性別平等觀點之意見。
- (二) 請運用本表所列之評估項目，將性別觀點融入計畫書草案：
1. 將性別目標、績效指標、衡量標準及目標值納入計畫書草案之計畫目標章節。
 2. 將達成性別目標之主要執行策略納入計畫書草案之適當章節。

二、計畫研擬完成

- (一) 請填寫完成【第一部分－機關自評】之「壹、看見性別」及「貳、回應性別落差與需求」後，併同計畫書草案送請性別平等專家學者填寫【第二部分－程序參與】，宜至少預留 1 週給專家學者（以下稱為程序參與者）填寫。
- (二) 請參酌程序參與者之意見，修正計畫書草案與表格內容，並填寫【第一部分－機關自評】之「參、評估結果」後通知程序參與者審閱。

三、計畫審議階段：請參酌行政院性別平等處或性別平等專家學者意見，修正計畫書草案及表格內容。

四、計畫執行階段：請將性別目標之績效指標納入年度個案計畫管制並進行評核；如於實際執行時遇性別相關問題，得視需要將計畫提報至性別平等專案小組進行諮詢討論，以協助解決所遇困難。

註：本表各欄位除評估計畫對於不同性別之影響外，亦請關照對不同性傾向、性別特質或性別認同者之影響。

計畫名稱：5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫(3/5)

主管機關 (請填列中央二級主管機關)	文化部	主辦機關(單位) (請填列提案機關/單位)	文化內容策進院
-----------------------	-----	--------------------------	---------

1. 看見性別：檢視本計畫與性別平等相關法規、政策之相關性，並運用性別統計及性別分析，「看見」本計畫之性別議題。

評估項目	評估結果
1-1【請說明本計畫與性別平等相關法規、政策之相關性】	1.本計畫目的係為迎接 5G 時代，以文化內容帶動軟硬體整合，形塑前瞻內容創新服務數

<p>性別平等相關法規與政策包含憲法、法律、性別平等政策綱領及消除對婦女一切形式歧視公約（CEDAW）可參考行政院性別平等會網站（https://gec.ey.gov.tw）。</p>	<p>位應用，加速產業數位轉型升級，增進附加價值，提高國家競爭力。</p> <p>2.本計畫內容符合 CEDAW 第 13 條 C 款，與性別平等政策綱領有關，以鼓勵參與及培植女性文化人才，並依據行政院相關政策，未違反基本人權、性別平等政策綱領或性別主流化政策之基本精神。</p>
評估項目	評估結果
<p>1-2【請蒐集與本計畫相關之性別統計及性別分析（含前期或相關計畫之執行結果），並分析性別落差情形及原因】</p> <p>請依下列說明填寫評估結果：</p> <p>a.歡迎查閱行政院性別平等處建置之「性別平等研究文獻資源網」（https://www.gender.ey.gov.tw/research/）、「重要性別統計資料庫」（https://www.gender.ey.gov.tw/gecdb/）（含性別分析專區）、各部會性別統計專區、我國婦女人權指標及「行政院性別平等會—性別分析」（https://gec.ey.gov.tw）。</p> <p>b.性別統計及性別分析資料蒐集範圍應包含下列 3 類群體：</p> <p>①政策規劃者（例如：機關研擬與決策人員；外部諮詢人員）。</p> <p>②服務提供者（例如：機關執行人員、委外廠商人力）。</p> <p>③受益者（或使用者）。</p> <p>c.前項之性別統計與性別分析應盡量顧及不同性別、性傾向、性別特質及性別認同者，探究其處境或需求是否存在差異，及造成差異之原因；並宜與年齡、族群、地區、障礙情形等面向進行交叉分析（例如：高齡身障女性、偏遠地區新住民女性），探究在各因素交織影響下，是否加劇其處境之不利，並分析處境不利群體之需求。前述經分析所發現之處境不利群體及其需求與原因，應於後續【1-3 找出本計畫之性別議題】，及【貳、回應性別落差與需求】等項目進行評估說明。</p> <p>d.未有相關性別統計及性別分析資料時，請將「強化與本計畫相關的性別統計與性別分析」列入本計畫之性別目標（如 2-1 之 f）。</p>	<p>1.本計畫政策規劃者：本計畫政策規劃研擬之人員共 9 人，女性人數為 6 人、男性人數為 3 人，符合任一性別不低於 1/3 原則。</p> <p>2. 本計畫執行單位文化內容策進院進用員工(不含工讀生等)，截至 111 年 1 月 17 日統計女性人員為 115 人，男性人員為 42 人。</p> <p>3.受益者：5G 文化內容觀賞對象為不特定民眾，相關消費觀賞調查將針對不同族群、性別、身障者之觀賞經驗進行統計分析以檢討修正 5G 播映設備與環境之友善性與親近性。</p> <p>4.本計畫後續執行過程，將持續蒐集各項性別統計資料，如計畫執行者性別比例，活動參與者與觀賞者性別比例、投入</p>

	<p>跨域應用從業人員性別數據，進行相關統計分析。</p>
評估項目	評估結果
<p>1-3【請根據 1-1 及 1-2 的評估結果，找出本計畫之性別議題】</p> <p>性別議題舉例如次：</p> <p>a.參與人員</p> <p>政策規劃者或服務提供者之性別比例差距過大時，宜關注職場性別隔離（例如：某些職業的從業人員以特定性別為大宗、高階職位多由單一性別擔任）、職場性別友善性不足（例如：缺乏防治性騷擾措施；未設置哺集乳室；未顧及員工對於家庭照顧之需求，提供彈性工作安排等措施），及性別參與不足等問題。</p> <p>b.受益情形</p> <p>① 受益者人數之性別比例差距過大，或偏離母體之性別比例，宜關注不同性別可能未有平等取得社會資源之機會（例如：獲得政府補助；參加人才培訓活動），或平等參與社會及公共事務之機會（例如：參加公聽會/說明會）。</p> <p>② 受益者受益程度之性別差距過大時（例如：滿意度、社會保險給付金額），宜關注弱勢性別之需求與處境（例如：家庭照顧責任使女性未能連續就業，影響年金領取額度）。</p> <p>c.公共空間</p> <p>公共空間之規劃與設計，宜關注不同性別、性傾向、性別特質及性別認同者之空間使用性、安全性及友善性。</p> <p>① 使用性：兼顧不同生理差異所產生的不同需求。</p> <p>② 安全性：消除空間死角、相關安全設施。</p> <p>③ 友善性：兼顧性別、性傾向或性別認同者之特殊使用需求。</p> <p>d.展覽、演出或傳播內容</p> <p>藝術展覽或演出作品、文化禮俗儀典與觀念、文物史料、訓練教材、政令/活動宣導等內容，宜注意是否避免複製性別刻板印象、有助建立弱勢性別在公共領域之可見性與主體性。</p> <p>e.研究類計畫</p> <p>研究類計畫之參與者（例如：研究團隊）性別落差過大時，宜關注不同性別參與機會、職場性別友善性不足等問題；若以</p>	<p>1.本計畫參與人員包含服務人員性別比例未差距太大，仍屬合理。</p> <p>2. 對於受益人數，因目前屬不特定民眾，後續相關活動統計如有受益數性別比例差距過大之情形，將檢討原因並予以改善。</p> <p>3. 本計畫未涉及公共空間之規劃與設計。</p> <p>4. 本計畫有關展覽、演出或傳播之 5G 內容產製，將避免複製性別刻板印象、以建立弱勢性別在公共領域之可見性與主體性。</p> <p>5. 本計畫若有關研究類工作，未來與其他相關研究單位或企業合作，將避免研究團隊性別組成落差過大之情形，並要求研究團隊關注不同性別參與機會、職場性別友善性不足、投入跨域應用從業人員性別數據等問題。</p>

<p>「人」為研究對象，宜注意研究過程及結論與建議是否納入性別觀點。</p>	
<p>貳、回應性別落差與需求：針對本計畫之性別議題，訂定性別目標、執行策略及編列相關預算。</p>	
<p>評估項目</p>	<p>評估結果</p>
<p>2-1【請訂定本計畫之性別目標、績效指標、衡量標準及目標值】</p> <p>請針對 1-3 的評估結果，擬訂本計畫之性別目標，並為衡量性別目標達成情形，請訂定相應之績效指標、衡量標準及目標值，並納入計畫書草案之計畫目標章節。性別目標宜具有下列效益：</p> <p>a.參與人員</p> <p>①促進弱勢性別參與本計畫規劃、決策及執行，納入不同性別經驗與意見。</p> <p>②加強培育弱勢性別人才，強化其領導與管理知能，以利進入決策階層。</p> <p>③營造性別友善職場，縮小職場性別隔離。</p> <p>b.受益情形</p> <p>① 回應不同性別需求，縮小不同性別滿意度落差。</p> <p>② 增進弱勢性別獲得社會資源之機會（例如：獲得政府補助；參加人才培訓活動）。</p> <p>③ 增進弱勢性別參與社會及公共事務之機會（例如：參加公聽會/說明會，表達意見與需求）。</p> <p>c.公共空間</p> <p>回應不同性別對公共空間使用性、安全性及友善性之意見與需求，打造性別友善之公共空間。</p> <p>d.展覽、演出或傳播內容</p> <p>① 消除傳統文化對不同性別之限制或僵化期待，形塑或推展性別平等觀念或文化。</p> <p>② 提升弱勢性別在公共領域之可見性與主體性（如作品展出或演出；參加運動競賽）。</p> <p>e.研究類計畫</p> <p>① 產出具性別觀點之研究報告。</p> <p>② 加強培育及延攬環境、能源及科技領域之女性研究人才，提升女性專業技術研發能力。</p> <p>f.強化與本計畫相關的性別統計與性別分析。</p> <p>g.其他有助促進性別平等之效益。</p>	<p>□有訂定性別目標者，請將性別目標、績效指標、衡量標準及目標值納入計畫書草案之計畫目標章節，並於本欄敘明計畫書草案之頁碼：</p> <p>■未訂定性別目標者，請說明原因及確保落實性別平等事項之機制或方法。</p> <p>說明：本計畫利用 5G 等前瞻科技進行新型態文化內容之開發與應用，協助臺灣文化內容產業進行轉型升級，故未訂定性別目標，然於執行過程將進行相關性別統計及分析，關注或收集跨域應用不同性別人才或從業、研發人才之比重等情形，避免複製性別刻板印象，以及減少不同性別參與計畫推動之阻礙，建立弱勢性別在公共領域之可見性與主體性。</p>
<p>評估項目</p>	<p>評估結果</p>

2-2 【請根據 2-1 本計畫所訂定之性別目標，訂定執行策略】

請參考下列原則，設計有效的執行策略及其配套措施：

a. 參與人員

- ① 本計畫研擬、決策及執行各階段之參與成員、組織或機制（如相關會議、審查委員會、專案辦公室成員或執行團隊）符合任一性別不少於三分之一原則。
- ② 前項參與成員具備性別平等意識/有參加性別平等相關課程。

b. 宣導傳播

- ① 針對不同背景的目標對象（如不諳本國語言者；不同年齡、族群或居住地民眾）採取不同傳播方法傳布訊息（例如：透過社區公布欄、鄰里活動、網路、報紙、宣傳單、APP、廣播、電視等多元管道公開訊息，或結合婦女團體、老人福利或身障等民間團體傳布訊息）。
- ② 宣導傳播內容避免具性別刻板印象或性別歧視意味之語言、符號或案例。
- ③ 與民眾溝通之內容如涉及高深專業知識，將以民眾較易理解之方式，進行口頭說明或提供書面資料。

c. 促進弱勢性別參與公共事務

- ① 計畫內容若對人民之權益有重大影響，宜與民眾進行充分之政策溝通，並落實性別參與。
- ② 規劃與民眾溝通之活動時，考量不同背景者之參與需求，採多元時段辦理多場次，並視需要提供交通接駁、臨時托育等友善服務。
- ③ 辦理出席民眾之性別統計；如有性別落差過大情形，將提出加強蒐集弱勢性別意見之措施。
- ④ 培力弱勢性別，形成組織、取得發言權或領導地位。

d. 培育專業人才

- ① 規劃人才培訓活動時，納入鼓勵或促進弱勢性別參加之措施（例如：提供交通接駁、臨時托育等友善服務；優先保障名額；培訓活動之宣傳設計，強化歡迎或友善弱勢性別參與之訊息；結合相關機關、民間團體或組織，宣傳培訓活動）。
- ② 辦理參訓者人數及回饋意見之性別統計與性別分析，作為未來精進培訓活動之參考。

□有訂定執行策略者，請將主要的執行策略納入計畫書草案之適當章節，並於本欄敘明計畫書草案之頁碼：

■未訂執行策略者，請說明原因及改善方法：本計畫內容主要為前瞻科技應用開發與產業轉型升級，爰此，未訂定具體性別目標，惟在計畫執行過程，將注意相關性別問題，如計畫執行人員性別組成、5G 文化內容播映展演之性別平衡，關注或收集跨域應用不同性別人才或從業、研發人才之比重等問題，同時亦將進行性別統計與分析，滾動式檢討計畫執行策略。

<p>③ 培訓內涵中融入性別平等教育或宣導，提升相關領域從業人員之性別敏感度。</p> <p>④ 辦理培訓活動之師資性別統計，作為未來師資邀請或師資培訓之參考。</p> <p>e.具性別平等精神之展覽、演出或傳播內容</p> <p>① 規劃展覽、演出或傳播內容時，避免複製性別刻板印象，並注意創作者、表演者之性別平衡。</p> <p>② 製作歷史文物、傳統藝術之導覽、介紹等影音或文字資料時，將納入現代性別平等觀點之詮釋內容。</p> <p>③ 規劃以性別平等為主題的展覽、演出或傳播內容（例如：女性的歷史貢獻、對多元性別之瞭解與尊重、移民女性之處境與貢獻、不同族群之性別文化）。</p> <p>f.建構性別友善之職場環境</p> <p>委託民間辦理業務時，推廣促進性別平等之積極性作法（例如：評選項目訂有友善家庭、企業托兒、彈性工時與工作安排等性別友善措施；鼓勵民間廠商拔擢弱勢性別優秀人才擔任管理職），以營造性別友善職場環境。</p> <p>g.具性別觀點之研究類計畫</p> <p>① 研究團隊成員符合任一性別不少於三分之一原則，並積極培育及延攬女性科技研究人才；積極鼓勵女性擔任環境、能源與科技領域研究類計畫之計畫主持人。</p> <p>② 以「人」為研究對象之研究，需進行性別分析，研究結論與建議亦需具性別觀點。</p>	
評估項目	評估結果
<p>2-3【請根據 2-2 本計畫所訂定之執行策略，編列或調整相關經費配置】</p> <p>各機關於籌編年度概算時，請將本計畫所編列或調整之性別相關經費納入性別預算編列情形表，以確保性別相關事項有足夠經費及資源落實執行，以達成性別目標或回應性別差異需求。</p>	<p>■ 有編列或調整經費配置者，請說明預算額度編列或調整情形：有關未來內容 5G 文化內容應用之產學培育、內容之開發產製與作品播映等項目，將納入性別平等原則，並依據統計分析結果調整執行策略，確保有足夠經費以執行性別平等原則。計畫執行過程涉及之性別統計</p>

將由文策院內部人力自行辦理彙整統計與分析。

未編列或調整經費配置者，請說明原因及改善方法：

【注意】填完前開內容後，請先依「填表說明二之（一）」辦理【第二部分—程序參與】，再續填下列「參、評估結果」。

參、評估結果

請機關填表人依據【第二部分—程序參與】性別平等專家學者之檢視意見，提出綜合說明及參採情形後通知程序參與者審閱。

3-1 綜合說明

3-2 參採情形

3-2-1 說明採納意見後之計畫調整（請標註頁數）

1. 於主要意見第 5 點「性別統計及性別分析之合宜性」評估意見為「尚稱合宜，雖進用員工男性未達 1/3，惟差距仍不大，日後注意避免擴大差距即可。」，本計畫將會參照評估意見於後續進用員工時避免擴大差距。
2. 於主要意見第 7 點「性別目標之合宜性」評估意見為「現階段尚無法明定性別目標，惟期待分析性別統計數據後，應持續修正或維持在性別平等的範圍內。」，未來計畫推動時將會配合相關統計分析結果滾動檢討調整，以維持性別目標符合性別平等規範。
3. 於主要意見第 8 點「執行策略之合宜性」評估意見為「有關 5G 文化內容播映展演之性別平衡，除男女兩性之外，亦須注意同志族群、多元性別議題等弱勢性別之足夠可見性。」，本計畫後續推動如有關展覽、演出或傳播之 5G 內容產製，將鼓勵製作認識與培養同志族群、多元性別議題、弱勢性別等之作品，如於補助要點將上述各議題內容參照作為優先補助之相關要素。
4. 於主要意見第 10 點「綜合性檢視意見」評估意見為「計畫書正文內容不易看出性別議題，惟機關人員填寫之性別影響自評尚符合各項指標要求，建請續依自評內容持續追蹤性別影響。」，本計畫後續推

		動將會於相關消費觀賞或滿意度調查，將涵蓋性別影響之變項。
	3-2-2 說明未參採之理由或替代規劃	

3-3 通知程序參與之專家學者本計畫之評估結果：

已於 年 月 日將「評估結果」及「修正後之計畫書草案」通知程序參與者審閱。

- 填表人姓名：康惠娟 職稱：專員 電話：02-27485186*712 填表日期：111年1月10日
 - 本案已於計畫研擬初期 徵詢性別諮詢員之意見，或 提報各部會性別平等專案小組（會議日期：____年____月____日）
 - 性別諮詢員姓名：莊佩芬 服務單位及職稱：國立台東大學/助理教授 身分：符合中長程個案計畫性別影響評估作業說明第三點第一款（如提報各部會性別平等專案小組者，免填）
- （請提醒性別諮詢員恪遵保密義務，未經部會同意不得逕自對外公開計畫草案）

【第二部分—程序參與】：由性別平等專家學者填寫

程序參與之性別平等專家學者應符合下列資格之一：

- 1.現任臺灣國家婦女館網站「性別主流化人才資料庫」公、私部門之專家學者；其中公部門專家應非本機關及所屬機關之人員（人才資料庫網址：<http://www.taiwanwomencenter.org.tw/>）。
- 2.現任或曾任行政院性別平等會民間委員。
- 3.現任或曾任各部會性別平等專案小組民間委員。

(一) 基本資料

1.程序參與期程或時間	111年1月17日至111年1月20日
2.參與者姓名、職稱、服務單位及其專長領域	姓名：莊佩芬 職稱：副教授 服務單位：國立臺東大學教育學系 專長領域：性別平等、心理諮商、教育輔導、大自然療癒、家族與婚姻治療
3.參與方式	<input type="checkbox"/> 計畫研商會議 <input type="checkbox"/> 性別平等專案小組 <input checked="" type="checkbox"/> 書面意見

(二) 主要意見（若參與方式為提報各部會性別平等專案小組，可附上會議發言要旨，免填4至10欄位，並請通知程序參與者恪遵保密義務）

4.性別平等相關法規政策相關性評估之合宜性	合宜。
5.性別統計及性別分析之合宜性	尚稱合宜，雖進用員工男性未達1/3，惟差距仍不大，日後注意避免擴大差距即可。
6.本計畫性別議題之合宜性	合宜。
7.性別目標之合宜性	現階段尚無法明定性別目標，惟期待分析性別統計數據後，應持續修正或維持在性別平等的範圍內。
8.執行策略之合宜性	合宜，有關5G文化內容播映展演之性別平衡，除男女兩性之外，亦須注意同志族群、多元性別議題等弱勢性別之足夠可見性。
9.經費編列或配置之合宜性	合宜。

10.綜合性檢視意見	計畫書正文內容不易看出性別議題，惟機關人員填寫之性別影響自評尚符合各項指標要求，建請續依自評內容持續追蹤性別影響。
(三) 參與時機及方式之合宜性	合宜
<p>本人同意恪遵保密義務，未經部會同意不得逕自對外公開所評估之計畫草案。</p> <p>(簽章，簽名或打字皆可) <u>莊佩芬</u></p>	

四、風險管理評估檢視表

下表資料填寫請參酌國發會公布之「行政院及所屬各機關風險管理及危機處理作業手冊」填寫。

【第一部分】：計畫現有風險圖像

嚴重 (3)			
中度 (2)			
輕微 (1)			
影響程度 可能性	不太可能 (1)	可能 (2)	非常可能 (3)

【第二部分】：計畫風險評估及處理彙總表

風險項目	風險情境	現有 風險對策	可能 影響 層面	現有風險等級		現有 風險值 (R)= (L)x(I)	新增 風險對策	殘餘風險等級		殘餘 風險值 (R)= (L)x(I)
				可能性 (L)	影響 程度(I)			可能性 (L)	影響 程度(I)	
A1：因政策 而改變路線	受部會政 策影響而 改變執行 方向	與部會高 層溝通	期程經費	1	1	1	--	1	1	1

【第三部分】：計畫殘餘風險圖像

嚴重 (3)			
中度 (2)			
輕微 (1)	A1		
影響程度 可能性	不太可能 (1)	可能 (2)	非常可能 (3)

極度風險：0 項

高度風險：0 項

中度風險：0 項

低度風險：1 項(100%)

五、政府科技發展計畫審查意見回復表(A008)

審議編號：114-0307-09-20-02

計畫名稱：5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫

申請機關(單位)：文化部

序號	審查意見	回復說明	修正頁碼
1	<p>1. 扣合「智慧國家方案(2021-2025年)」前瞻數位建設主軸 11：推廣數位公益服務-推動5G領域應用(文化科技)。</p> <p>2. 該計畫係為推動內容產業價值鏈發展、共創示範及國際輸出合作，並測試商業模式以促進投資。112年應達成目標均已完成，如輔導企業投入內容應用開發3案、內容場域示範2案、帶動民間投資1.08億元(超過原目標1億元)、催生新創1家、國際合作案2案等，符合政策目標。</p> <p>3. 本計畫歷年皆以促進未來內容開發、形成商模促進投資、推動國際輸出合作為核心工作，惟全程計畫最後一年，應對全程計畫執行成果及後續持續推廣擴散等，提</p>	<p>1. 感謝委員建議，本計畫自110年推動至今，積極促進未來內容開發，發掘並育成具市場潛力的國內文化科技團隊及作品，跳脫過往內容補助之思維，拆解作品開發階段，透過提供前期開發資源、提供業者之產業資訊交流及進行技術媒合，培養國內業者製作具市場潛力的文化科技產品與服務，加速業者創意敘事及整合能量。</p> <p>2. 本計畫同步整合國內外資源，形塑文化科技產業生態系，與場域業者、科技大廠及國際大廠合作，引入其資源，發展可行的商業模式。進一步開展國際合作，搭配本計畫之國際市場參展及合作佈局策略，以戰代訓，協助業者掌握全球市場脈動，並依據業者營運體質，適時導引文策院原有之投資媒合機制、多元資金挹注資源，協助產業茁壯，促成國際合製、國際曝光，及協助國內產品於國際市場落地。</p> <p>3. 考量本計畫至114年8月屆期，本計畫在執行階段將強化對全程計畫相關成果之持續擴散與運用規劃，針對過往執行之亮點成果及績效進行通盤性的整理與策略布局，本計畫將積極串聯並媒合跨部會、跨產業、跨國資源，以多元形式(如與場域示範合作、國際組織及展會交流、資金媒合)協助計畫成果與具市場潛力之作品和文化科技業者在計畫結束後仍可對接潛在資源、發揮長期效益，持續優化產品和服務，並與文策院文化產業策進機制結合，打造永續文化科技產業生態圈。</p>	無

	<p>出相關策略及具體措施或機制。本計畫似僅於自我挑戰目標 3 提到「挑選本計畫支持產製之精華內容於國內展示」，且仍缺乏相關規劃或作法。因此，建議本計畫補充並強化對全程計畫相關成果之持續擴散與運用規劃。</p> <p>4. 初步檢視，符合賴總統選前政見「壯大台灣文化內容，發展台流經濟」，推動 AR、VR、MR、XR 沉浸式互動體驗等文化科技創新發展。【委員(科技辦)】</p>		
--	---	--	--

2	<p>(一) 是否扣合政府重大科技政策，如國家科學技術發展計畫之目標及策略 (二) 計畫目標、架構與內容之合理性，執行之可行性</p> <p>「協助臺灣文化內容業者應用 5G、AVMR、AI 等新興科技，進行產業創新升級、前瞻布局國際未來內容市場。本計畫各項工作的實際執行，將與文策院投融資協力、產業諮詢輔導、文化內容開發、產業前瞻調查與全球市場行銷等既有業務相結合，以整合文策院、文化部與其他相關單位之資源，協力推動各項工作之推展，達到健全臺灣文化內容產業生態系之政策目的。」</p> <p>--->這個領域是台灣的優勢機會，本計畫尚能掌握，惟請穩定跨國合作的方案，才能持續累積強強聯手能量，全球商業模式持續在轉移發展中，宜階段性先強化本國作品創意敘事和軟硬系統整合能量，不宜操之過急將創作者和創業者網綁處理。</p> <p>(四) 本計畫內容是否有需與其他相關計畫互補或搭配，以強化</p>	<p>1.感謝委員建議，本計畫「5G 內容力技術力跨域創生態系計畫」由文化內容策進院執行，在支持文化科技創作者孵育原生創作內容同時，特別強調具市場性的內容製作與商業市場落地介接機制，提供業者之產業資訊交流及進行技術媒合，加速業者創意敘事及整合能量，搭配本計畫之國際市場參展及合作佈局策略，協助業者掌握全球市場脈動，並依據業者營運體質，適時導引文策院原有之投資媒合機制、多元資金挹注資源，協助產業茁壯，另與搭配本部各項政策與支持計畫分進合擊，以持續建構完善的文化科技產業生態系。</p> <p>2. 感謝委員建議，本計畫歷年來積極與本部跨計畫及跨部會計畫合作，期待整合政府資源發揮綜效。如 113 年與數位發展部數位產業署合作，串聯雙方的補助與投資機制。擬定獲得數產署「獨立遊戲開發獎勵暨產品化增值計畫」補助的團隊，將可轉介至文策院，尋求國發基金投資及相關資源，並簡化審查文件與流程，支持獨立遊戲產業發展。114 年本計畫將參考委員建議，積極尋求與本部相關計畫合作，共同協助業者開發更豐富多元、具市場影響力的作品，拓展臺灣文化內容的可能性。</p>	無
---	--	---	---

	<p>槓桿外部資源作上、中、下游整合或橫向連結之建議</p> <p>--->文化部若能適當將本計畫連結「國家文化記憶庫及數位博物館應用計畫」，可發揮綜效。【委員(國科會)】</p>		
3	<p>114 經常支出(含經常支出、儀器設備費及其他費用支出，如:人事費、業務費...等):合理 【委員(國科會)】</p>	<p>感謝委員意見。114 年為本計畫執行最後一年，且執行期程僅 8 個月。本計畫將於 114 年有效控管計畫預算，並積極串聯跨部會、跨產業、跨國資源，以有限期程內發揮最大綜效，協助文化科技產業生態更臻成熟。</p>	無

4	<p>本計畫若涉及跨機關資料介接與分享，請持續強化跨機關資料介接之邊界安全防護與存取控管，以降低跨界橫向入侵之資安風險，及應定期稽核落實情形。【委員(數位部資安署)】</p>	<p>本計畫尚無涉及跨機關資料介接與分享業務，本部遵循行政法人機關之資訊安全管理準則，如遇委員建議所述之相關用途情況，將謹遵委員意見參照辦理及檢核資訊安全風險管理，以強化計畫於本計畫於跨機關資訊介接及分享的存取控管方式。</p>	無
5	<p>一、本計畫係補助行政法人文化內容策進院辦理內容力和技術力業者合作，協助導入5G科技，應用於新創事業商業化等，並持續透過跨域合作方式，帶領內容產業連結國際產業生態系。</p> <p>二、審查意見： (一)查本計畫112年度設定預期關鍵成果，包括輔導企業投入未來內容應用開發3案、未來內容場域示範2案、輔導可行之商業模式1案、催生新創事業1家、帶動民間投資1億元及推動國際合作2案，均已達成，其中推動國際合作更達4案，整體績效尚屬妥適。 (二)復查114年度設定預期關鍵成果，如推動國際合作僅設定達成1案，明顯低於上開112年度實際執行情形，考量114年係</p>	<p>1. 感謝委員肯定本計畫過往執行績效。 2. 感謝委員意見，關於調整目標預期值，因114年為本計畫執行最後一年，且執行期程僅8個月。從過往與國際組織合作業務（如奧地利林茲電子藝術節）實務執行期程規劃，因與國外單位來回需細緻溝通、洽談該年度合作項目與細節，執行規劃期程安排上半年為前置洽談期間，下半年為帶臺灣業者出國參展與展會成果露出，考量跨國合作案件的雙向合作關係維護及國外工作流程習慣，並確保本計畫原定各項關鍵成果能如期如質達成，經評估後，爰建議國際合作案件將維持該項目之達成1案的工作目標值。</p> <p>然而本計畫仍會在有限執行期程內盡可能積極促成各項國際合作案例，期待臺灣文化內容與科技技術的雙重優勢，能藉由臺灣與國外指標性文化科技組織和展會的深度合作，拓展與本國原生作品與國際產業和市場的連結，感謝委員期待與肯定。</p>	無

	<p>本計畫最後 1 年，應有相當研究基礎及執行經驗足供參考運用，建請檢討上調工作目標預期值。</p> <p>三、考量本計畫以前年度執行情形尚屬良好，爰建議同意照列 4,000 萬元。【委員(主計總處)】</p>		
--	--	--	--

註：主筆委員完成審查意見後，系統將主動發信通知，請於期限前至「政府科技計畫資訊網」填寫完成意見回復。

六、資安經費投入自評表(A010)

(如有填寫疑問，請逕洽行政院資安處 3356-8063)

部會		單位					
審議編號	計畫名稱	期程(年)	總經費(千元)(A)	資訊總經費(千元)(B)	資安經費(千元)(C)	比例 ^{註1} (D)	備註
	5G 內容力技術力跨域創新生態系計畫	110-114	340,000	0	23,800	7%	
資安經費投入項目							
項次	年度	投入項目類別 ^{註2}	投入項目			預估經費(千元)	
1	110	2-2	軟硬體採購，含網路層(例如：防火牆、網站防火牆等)、主機層(例如：防毒軟體、電子郵件過濾機制等)、應用系統層等資安防護措施			4,900	
2	111	2-2	軟硬體採購與維護			6,300	
3	112	2-2	軟硬體採購與維護			4,900	
4	113	2-2	軟硬體採購與維護			4,900	
5	114	2-2	軟硬體採購與維護			2,800	
總計						23,800	

備註：

1、資安經費提撥比例係依計畫總經費(A)或資訊總經費(B)計算(可多計畫合併)，各計畫可依業務性質及實際需求於計畫執行年度分階段辦理。

1-1 109 年(含)前結束之計畫，其需達成資安經費比例(D)計算方式=(資安總經費(C)/資訊總經費(B))*100%，1 億(含)以下提撥 7%、1 億以上至 10 億(含)提撥 6%、10 億以上提撥 5%。

1-2 110-114 年(含)後結束之計畫，除前述資安經費比例，另配合行政院政策逐年提高資安經費比例至「資安產業發展行動計畫(107-114 年)」所訂 114 年預期達成目標。

2、投入項目類別請用下列代號填寫：

2-1 系統開發

(A1) 依據資通安全管理法—資通安全責任等級分級辦法之「資通系統防護需求分級原則」，完備「資通系統防護基準」之各項措施。

(A2) 推動「安全軟體發展生命週期(SSDLC)」，可參考行政院國家資通安全會報技術服務中心所訂「資訊系統委外開發 RFP 資安需求範本」。

(A3) 依據經濟部工業局所訂「行動應用 APP 安全開發指引」、「行動應用 APP 基本資安檢測基準」、「行動應用 APP 基本資安自主檢測推動制度」等，進行相關資安檢測作業。

2-2 軟硬體採購

- (B1) 依據資通安全管理法—資通安全責任等級之公務機關應辦事項，建置必要之縱深防禦機制，含網路層(例如：防火牆、網站防火牆等)、主機層(例如：防毒軟體、電子郵件過濾機制等)、應用系統層等資安防護措施。
- (B2) 推動國內認證/驗證規範，並將該產品通過之相關認證/驗證或符合相關規範納入建議書徵求說明書，例如：影像監控系統需符合影像監控系統相關資安標準，且經合格實驗室認證通過。
- (B3) 各項設備應導入政府組態基準(Government Configuration Baseline, GCB)。

2-3 其他建議項目

- (C1) 資安檢測標準研訂。
- (C2) 新興資安領域(例如：5+2 產業創新計畫)之資安風險與防護需求研究。
- (C3) 新興資安領域之人才培育。
- (C4) 編撰資安訓練教材。

其他資安相關項目(例如：推動「資安產業發展行動計畫」之四項策略-建立以需求導向之資安人才培訓體系、聚焦利基市場橋接國際夥伴、建置產品淬煉場域提供產業進軍國際所需實績、活絡資安投資市場全力拓銷國際)。

七、其他補充資料

如有其他利於審查之相關資料(包括計畫變更說明)，請列出。

無。

伍、預期效益及效益評估方式規劃

- 1、建立文化場域跨域策略合作的溝通平台與創新機制，促進5G之CPND生態系跨域創新運作，其效益評估方式為捲動民間企業投入跨域創新運作經濟效益資源投入金額及5G之CPND跨域案例數量。
- 2、深度轉譯在地知識與臺灣文化，結合創新加值提升在地文化價值；透過創意表現、新穎展示與互動手法，增加人們與文化資產的對話，並藉由多感官體驗，讓人們更了解多元文化價值，其效益評估方式為常態性內容創新轉譯交流機制之落實情形等。
- 3、開展國際鏈結與協作，打造具臺灣文化性的示範案例，型塑文化科技系統服務品牌，其效益評估方式為捲動國際組織合作鏈結之組織單位數量及常態性合作媒合交流機制之落實情形等。
- 4、提升文化內容業者提供內容產製質量，打造臺灣內容IP行銷力，以優質內容促進使用者導入5G創新應用，其效益評估方式為捲動民間企業投入跨域共創內容產製案例數量及業者數量等。
- 5、引導並帶動文化內容與數位科技整合應用之民間投資，催生文化科技新創事業，其效益評估方式為過往計畫扶植的文化內容產業業者獲文策院投資及民間資金等之成效追蹤等。

陸、114年度自我挑戰目標

計畫名稱：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫

審議編號：114-0307-09-20-02

自我挑戰目標：

- 1、112年度目標為促成投入未來內容應用開發業者數增加5%，達成情形為112年辦理「未來內容原型開發支持方案」徵件時，其投件數為76案，相較111年之投件數增加至少5%以上。
- 2、113年度目標為促成國際組織或國際級展會合作結盟至少1件，強化臺灣在國際未來內容產業領域的影響力，達成情形為113年已完成1件國際合作結盟，包含本院與法國104文化中心合作臺法沉浸式內容驻村計畫（Villa Formose Immersive），以雙向駐地開發交流促進臺法沉浸式內容創作，徵選臺灣人赴法原型駐地開發，已於113年5月8日對外公告，預計於113年6月23日截止受理報名。
- 3、114年度目標為促成國際級展會之臺灣業者海外造勢至少1件，並挑選本計畫支持產製之精華內容於國內展示，強化臺灣文化科技內容在國際產業領域的文化影響力。

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. 促進未來內容開發	F. 產業服務與應用	資訊及數位相關產業	40000	38000	2000	60000	58000	2000	39465	39465	0	39465	39465	0	15100	0	0	15100	0	0	0
2. 形成商模促進投資	F. 產業服務與應用	資訊及數位相關產業	15000	15000	0	15000	15000	0	18110	18110	0	18110	18110	0	9450	0	0	9450	0	0	0
3. 推動國際輸出合作	F. 產業服務與應用	資訊及數位相關產業	15000	15000	0	15000	15000	0	12425	12425	0	12425	12425	0	15450	0	0	15450	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。

柒、經費需求/經費分攤/槓桿外部資源

經費需求表(B005)

單位：千元

細部計畫名稱	計畫屬性	114 年度(8 月)		
		小計	經常支出	資本支出
一、促進未來內容開發	產業技術研發	15,100	15,100	0
二、形成商模促進投資	產業服務與應用	9,450	9,450	0
三、推動國際輸出合作	產業服務與應用	15,450	15,450	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。

經費分攤表(B008)

[無經費分攤]

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，嗣後應依規定另送國科會審查)

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

114年度政府科技發展計畫自評結果(A007)

(一)計畫名稱：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫

審議編號：114-0307-09-20-02

原機關計畫編號：

計畫類別：前瞻基礎建設計畫

(二)評審委員：黃皓傑委員、王柏偉委員

日期：2024/05/13

(三)審查意見及回復：

序號	審查意見	回復說明
1	對於未來內容開發業者的投入項目，可在增加各有普羅大眾參與的知名 IP，讓內容開發業者有建立大型商業運轉模式的可能，建立未來產業的標竿。	感謝委員的意見，本計畫為能帶動內容產業業者及科技產業業者擴大參與，以導引多方投入新形態內容產製，除持續推動潛力未來內容創新開發及市場性內容開發等支持機制外，亦挑選包含如與西班牙編舞家布蘭卡·李(Blanca Li)之國際知名 IP《巴黎舞會》、臺灣《台北大空襲》、臺灣 VTuber 杏仁咪魯等國內外具有一定知名度的內容 IP，合作推動示範案例，並透過商業展演、等方式，展現本計畫示範案例內容 IP 跨域之商轉變現潛力，期以作為國內業者未來投入開發的方向參考。本計畫114年仍會積極持續將臺灣知名文化 IP 納入文策院文化科技內容產業策進機制，輔以多元資金媒合、海外市場拓展等方式，協助內容開發業者建立商業模式及促成作品版權銷售商機。
2	未來內容場域的示範點，可尋找大型場域，且可長期性重複展演的可能，將該示範點的長期營運規劃列入督導方向，如知名大型博物館場域，讓示範點具備全國性的展演焦點。	感謝委員的意見，本計畫為帶動文內容產業業者及科技產業業者合作以實體場域或文化科技相關虛擬平臺作為實證測試，推動跨域開發示範案例，展現國內具潛在商業化的新型態文化科技內容。包含112年示範案例如《巴黎舞會》台北場，本案例與科教館合作並規劃長期展演，於112年12至113年8月進行為期近9個月展出。透過長期與場域合作，可提供臺灣科教館等國內博物館等場域單位，期以作為館內常態或長期商洽購置的內容節目之一，使示範案例之實證效益最大化。
3	推動國際合作案，目前偏向歐美國家，未來可增加亞洲區域性合作，以鄰近國家建立長期的合作案，如日本及韓國，可以強化雙方 IP 合作的可能性，就近參與交流。	感謝委員的意見，於過往國際合作案例雖為歐美國家，113年度亦規劃參加如日本的 Metaverse Expo Tokyo 等展會，同步與韓國重要文化內容組織和展會等單位洽談合作可能性，帶動並加深臺灣業者與鄰近亞太地區的國家合作之機會。

序號	審查意見	回復說明
4	未來內容開發業者，技嘉科技所開發的VS AI街頭對戰引發話題，未來可開發創造更多 AI 生成應用的可能案例，順應當前 AI 潮流。	感謝委員肯定，藉由 112 年度應用開發《VS AI 街頭》案例展演，作為國內業者投入創新開發內容的作品方向之一，鑒於 AI 生成亦為現今產業重要發展趨勢，於運用 113 年度計畫資源投入的開辦「市場導向之文化科技內容支持計畫」，於提案申請條件設有申請業者可運用既有技術結合開發，其技術包含如人工智慧 (AI)、擴增實境 (AR)、遊戲引擎 (Unity/Unreal) 等相關科技技術，以同步帶動國內業者從中開發出更多 AI 生成應用的可能案例。
5	輔導可行之商業模式中，能火動畫的延伸合作案，結合知名品牌，如微軟及 Nec，將產業合作能量發揮及大型企劃，具有象徵式的指標意義。	感謝委員肯定。
6	未來內容場域示範案例，驚喜製造活用巴黎舞會 VR 打造沈浸式劇場，建立高單價體驗商轉可能，展現台法合作展演契機。	感謝委員肯定。
7	國際案例案，其中林茲電子藝術節以台灣國家隊之團隊戰力，往海外集體拓展，展現台灣文化科技的群體實力，未來可再增加台灣國家隊的展演合作對象。	感謝委員的意見，於臺灣國家隊展演合作對象，過往本計畫於各國之國際合作洽談皆以展現臺灣國家隊之業者實力為主軸，包含如 111 年威尼斯影展沉浸式市場展單元就以「Taiwan in Focus」為主設立國家館，帶領近 15-25 位臺灣影視與沉浸式產業相關人士赴威尼斯影展，進行創投會議與影展參訪、產業交流與合作開發；112 年上半年亦前往美國西南偏南藝術節 (SXSW Festival)，帶領包含如黃心建導演、哇哇科技在內的 5 家臺灣科技業者參與 Creative Industries Expo，展現臺灣業者的內容實力，113 年度將會參考委員意見，持續擴展國際合作之國家範圍，以展現臺灣內容產業的文化影響力。
8	以目前未來科技內容發展，建立大型產業的商業發展模式，具有前瞻示範作用，可研究目前台灣知名文化內容品牌 IP，媒合科技產業的可能性，例如音樂娛樂產業之知名偶像團體等，增加娛樂性發展的範例，以強化台灣娛樂產業對於台灣文化科技的參與度。	感謝委員的意見，本計畫為能推動文化科技產業跨域共創，以技術協助敘事創新，開展新形態泛娛樂內容體驗，過往本計畫推動翻展的案例包含音樂結合科技形成新型態音樂產品及服務，例如華納國際音樂股份有限公司《NA 娜撞夕 NANA JUMP-華納音樂翻唱宇宙 IP 計畫》，以「影視金曲新唱」結合「元宇宙」概念，首創「虛擬偶像」與「未來音樂商品」讓流行音樂內容朝向遊戲化、沉浸式娛樂、多重宇宙等形式發展；涅所未來股份有限公司開發《AutoMeta Service —— 元宇宙多人線上展演服務》，透過打造元宇宙多人線上展演解決方案，開發模組化的元宇宙基礎設施及工具，整合前端到後端功能。該技術開發完成後與獲得文化部影視局補助案落日飛車之「夕陽小鎮」線上音樂祭合作，為 Z 世代消費者創造新型態音樂季饗宴；而福利事國際有限公司《Shadol：少女 Aki - MR 劇演》以虛擬歌手為主角，運用動作捕捉、MR 及大型沉浸式投影等技術，開發 MR 沉浸式音樂體驗作品等，持續鼓勵推進更多文化內容產業之跨域結合，創造及展示新型態體驗內容，展現多元文化內容與科技結合之成果。

序號	審查意見	回復說明
9	<p>目前預算額度以促進內容開發項目為最大項，形成商模促進投資為第二大項，兩者差距為兩倍，若以強化商業投資策略而言，是否可逐步拉近兩者之差距，擴大商模投資之金額，以大企業參與度，可在視實際可執行狀況考量。</p>	<p>感謝委員的意見，對於有潛力的文化科技內容業者，除運用本計畫預算進行投資前輔導、創業加速器計畫等方式協助形成商模，後續將對接文策院多元投資方案（如國發基金投資、尋求跨產業投資等），主動協助企業與文化業者共創合作，提倡ESG/CSB for Culture 概念，藉由文化內容、社會影響力與企業價值的核心理念，搭建企業與文化業者間的橋樑，擴大企業參與文化內容投資。</p>
10	<p>在形成商模促進投資上，針對未來內容場域的示範點，可能可以思考針對中小型館舍，建立網絡化的連結，讓島內巡演成為中小型團隊發展商模的基礎。</p>	<p>感謝委員的意見，考量文化科技內容與場域落地結合實有必要性，本計畫歷年 KPI 皆設有「未來內容場域示範案例」之關鍵指標，過去曾與高雄駁二藝術特區 MR 沉浸式劇院、臺北松山文創園區、臺北士林科學教育館等場館合作、臺北空總台灣當代文化實驗場（C-LAB）等場域合作。113 年及 114 年將評估案件狀況，積極串聯大、中、小型館舍，促成臺灣文化科技場域展演聚落。</p>
11	<p>推動國際輸出合作上，除開現在的國際佈局，或許可以加入對於泰國與澳洲的思考。</p>	<p>感謝委員的意見，除原現行持續進行國際合作之國際佈局策略外，將參酌委員意見，文策院將針對泰國、澳洲等國家進行國際商情收集以作為未來之商務開發參考方向及未來國際輸出合作之潛在合作國家之一。</p>