

112 年度政府科技發展年度綱要計畫書(A006)

審議編號：112-0307-11-20-01

文化部

(文化內容策進院)

「5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(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：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	附表、計畫目標及預期關鍵成果之修正對照表	因應計畫核定數調降，爰填復「附表、計畫目標及預期關鍵成果之修正對照表」；另評估核定數仍可執行計畫，爰無調動計畫目標及預期關鍵成果。	p.3
2	壹、基本資料及概述表(A003)之文策院計畫主持人、計畫資源投入、施政目標關聯、年度概估經費。	因應文策院董事長代表人更換、部會科技施政目標關聯調整及計畫核定數調降，爰修正「壹、基本資料及概述表(A003)」之文策院計畫主持人、計畫資源投入、施政目標關聯、年度概估經費等內容。	p.5-p.9
3	陸、自我挑戰目標之112-113年設定	因應計畫核定數調降，爰修正「陸、自我挑戰目標」之112-113年自我挑戰目標，112年調整為促成投入未來內容應用開發業者數增加	p.37

序號	審查意見	計畫修正說明	修正處頁碼
		5%；113 年調整為促成國際組織或國際級展會合作結盟至少 1 件。	
4	柒、經費需求/經費分攤/槓桿外部資源之細部計畫經費及經費需求表	因應計畫核定數調降，修正 112-113 年之細部計畫經費配比及經費需求表。	p.38-p.43
5	依據性平處審查委員意見修正「三、性別影響評估檢視表」【1-2】、【1-3】、【2-1】、【2-2】等欄位。	依據委員審查意見，已修正性別影響評估檢視表【1-2】、【1-3】、【2-1】、【2-2】。	p.64-p.67
6	五、政府科技發展計畫審查意見回復表(A008)	因應計畫核定數核定及依據科技會報辦公室修正建議將計畫委員審查意見綜整填復至 A008 表。	p.78-p.98
7	六、資安經費投入自評表(A010)之分年度投入經費資源	因應計畫核定數調降，修正 112-113 年之資安經費配比。	p.99

附表、計畫目標及預期關鍵成果之修正對照表(修正核定版填寫)

項目	送審版	核定版	
經費	送審數 112 年：80,000 千元 113 年：80,000 千元	核定數 112 年：70,000 千元 113 年：70,000 千元	修正說明
計畫目標及預期關鍵成果	O1：推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範。 KR1：112 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案；113 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。 KR2：112 年未來內容場域示範 2 案；113 年未來內容場域示範 2 案。	O1：推動未來內容產業價值鏈開發共創與建立示範。 KR1：112 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案；113 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。 KR2：112 年未來內容場域示範 2 案；113 年未來內容場域示範 2 案。	因應計畫經費調降，評估針對本計畫目標及預期關鍵成果尚無嚴重影響，故無修正
	O2：輔導測試商業模式連結市場促進投資。 KR1：112 年輔導可行商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億；113 年輔導可行商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億。 KR2：112 年催生新創 1 家。	O2：輔導測試商業模式連結市場促進投資。 KR1：112 年輔導可行商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億；113 年輔導可行商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億。 KR2：112 年催生新創 1 家。	因應計畫經費調降，評估針對本計畫目標及預期關鍵成果尚無嚴重影響，故無修正
	O3：連結國際未來內容產業生態系建立輸出合作。 KR1：112 年國際合作案 2 案；113 年國際合作案 2 案	O3：連結國際未來內容產業生態系建立輸出合作。 KR1：112 年國際合作案 2 案；113 年國際合作案 2 案	因應計畫經費調降，評估針對本計畫目標及預期關鍵成果尚無嚴重影響，故無修正

■ 請機關檢核確認業依審議通過之預算數及各項審查意見，妥適完成計畫內容修正(含計畫目標及預期關鍵成果修正)    是    否

## 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	112-0307-11-20-01			
計畫名稱	5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(3/5)			
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	彭俊亨	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	kevinptw@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： 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1：01：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1:112年輔導企業投入未來內容應用開發3案；113年輔導企業投入未來內容應用開發3案</p> <p>關鍵成果2:112年未來內容場域示範2案；113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2：02：輔導測試商業模式連結市場促進投資</p> <p>關鍵成果1:112年輔導可行商業模式1案例，帶動民間投資1億；113年輔導可行商業模式1案例，帶動民間投資1億</p> <p>關鍵成果2:112年催生新創 1 家</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3：03：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1:112年國際合作案 2 案；113年國際合作案 2 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>	

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。</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> <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。</p>		
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 %	數位科技 45 % 科技創新 20 %
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 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. FIDP-20210203030000：前瞻基礎建設計畫(110年修訂版)：4.3.3 新媒體跨平臺內容產製計畫</p> <p>1. 蔡總統政見提出「數位國家、智慧島嶼」2. 「數位國家·創新經濟發展方案」3. 行政院「臺灣5G行動計畫」5G創新應用系統整合場域驗證規畫育成跨入系統整合方案輸出國。</p> <p>選擇此政策依據的理由：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：70,000 千元	含六大核心戰略產業額度： 70,000 千元 (資訊及數位相關產業：70,000 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	90,000	
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 (112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		70,000	其他資本支出	0	
經常門小計		70,000	資本門小計	0	
當年度合計		70,000			
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>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	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)	39465	計畫屬性	產業技術研發	預定執行機構 文化內容策進院
	細部計畫重點描述	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。			
	主要績效指標KPI	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。			
	細部計畫	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)	18110	計畫屬性	產業技術研發	預定執行機構 文化內容策進院
	細部計畫重點描述	從內容IP系統性開發、產業斷鏈解方，到異業跨域、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。			
	主要績效指標KPI	1. 輔導可行商業模式1案例，催生1家新創，帶動民間投資1億元。			
	細部計畫	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)	12425	計畫屬性	產業技術研發	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，除鎖定國際科技藝術、數位內容產業相關展會舉辦線上與線下媒合、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。			
	主要績效指標KPI	1. 國際合作2案			
前一年計畫或相關之前期程計畫名稱	110-0307-09-20-03：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫(1/5) 111-0307-09-20-02：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫				
前期計畫或計畫整併說明					
近三年主要績效	<p>1. 110年完成3案應用案例展演，包含：海格力特「5G 異地共舞全息投影服務」、光陣三維「5G異地共舞全息投影服務」、XRSPACE的「PartyOn 5G虛擬KTV歡唱應用」3案，帶領業者與社會大眾感受到未來內容產業發展潛力，展期5天近1500體驗人次。</p> <p>2. 110年完成5G VR Cloud垂直應用整合示範案例1案，展期11/10-2/31，於松山文創園區、國美館、高雄VR體感劇院等3地及中華電信全台10個門市整合展示體驗點，示範眾多型態未來內容。</p> <p>3. 110年推出「文化創新加速推動計畫」輔導共30家文化內容/科技業者，經業師輔導診斷商模，營運策略，募資規劃陪伴，其中挖掘出包含迪威智能、哇哇科技、瞬間移動等具有潛力商業模式3間公司，持續追蹤輔導潛力商模業者經營成長及募資狀況。</p> <p>4. 110年完成法國Bedlam、紐約FuturePerfect Studio之2案國際合作，2案作品於2021 TCCF進行展演體驗，總體驗人次逾800人次，《Bedlam》結合國內5G電信、解決方案、基站、伺服器、終端設備等科技跨域傳輸、系統、終端與局端設備商，為虛實整合創新娛樂模式；另《Starve the Algorithm》為國際重量級藝術家William Kentridge全球首次深入元宇宙數位創作，展示非數位原生藝術家之科技共創實驗。</p>				
跨部會合作計畫	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否				

中英文關鍵詞	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			
計畫連絡人	姓名	劉晉桓	職稱	科員
	服務機關	文化部		
	電話	02-85126569	電子郵件	jhliu@moc.gov.tw

## 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：創造內容力與科技力 5G 新型態內容應用，帶動 5G 應用趨勢和市場接受度，打開國際輸出管道，提高臺灣未來內容能見度。帶動產值直接增加 15.7 億元，帶動周邊產值 6 倍，預估將逾 100 億元。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 創造內容力與科技力 5G 新型態內容應用，帶動 5G 應用趨勢和市場接受度，打開國際輸出管道，提高臺灣未來內容能見度。帶動產值直接增加 15.7 億元，帶動周邊產值 6 倍，預估將逾 100 億元。</li> <li>2. 未來內容場域示範 8 案以上，洽談合作中之推動場域，預計有衛武營、松山文創園區等等。</li> <li>3. 輔導成功之商業模式 5 式以上，催生新創 1 家以上，累計帶動民間投資 3 億元以上。</li> <li>4. 建構 5G 跨域共創產業聯盟，邀集 100 家以上內容業者和科技業者加入聯盟，共創 5G 新型態內容。</li> <li>5. 加速未來內容國際輸出，透過國際展會致力媒合新型態內容產製合作，或創作合作，或展演合作，或通路合作，或商業合作，或投資合作等國際合作案累計 10 案以上。</li> </ol>	
<p>110 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案以上，5G 小規模試點實現行動寬頻體驗，如：4K/8K 影音、擴增實境（AR）和虛擬實境（VR），混合實境(MR)，XR 等</li> </ol>	

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>技術帶來的沉浸式娛樂體驗與消費。產業領域為：娛樂影視串流、流行音樂異地展演、表演藝術沉浸體驗等。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 未來內容場域示範 1 案以上，推動場域已洽談者計有衛武營等。國際場域示範，如：紐約 Future Perfect Studio 案例。</li> <li>3. 輔導成功商業模式 1 案例。</li> <li>4. 國際合作案 2 案，洽談中之國際業者，如：Future Perfect Studio 國際展演合作，Lucid Realities x XRSpace 通路與版權合作洽談, EAVE 人才培訓合作, Netflix 國際合製模式持續落地中。</li> </ol>	
<p>111 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案，如：4K/8K 影音、擴增實境（AR）和虛擬實境（VR），混合實境(MR)，XR 等技術帶來的沉浸式娛樂體驗與消費。</li> <li>2. 未來內容場域示範 2 案。</li> <li>3. 輔導成功商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元。</li> <li>4. 透過多年耕耘國際展會，建構國際人脈網路，以新型態內容產製合作，或媒合創作合作，或異地展演合作，或內容通路合作，或其他商業合作等，達成共國際合作案 3 案以上。</li> </ol>	
<p>112 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。</li> <li>2. 未來內容場域示範 2 案。</li> <li>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。</li> </ol>	

最終效益(Endpoint)與里程碑(Milestone)規劃	修正說明
<p>4. 以新型態內容產製合作，或媒合創作合作，或異地展演合作，或內容通路合作，或其他商業合作等，達成國際合作 2 案。</p>	
<p>113 年度里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案。</li> <li>2. 未來內容場域示範 2 案。</li> <li>3. 輔導成功商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元。</li> <li>4. 以新型態內容產製合作，或媒合創作合作，或異地展演合作，或內容通路合作，或其他商業合作等，達成國際合作 2 案。</li> </ol>	
<p>114 年度(8 月)里程碑：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輔導企業投入未來內容應用開發 2 案。</li> <li>2. 未來內容場域示範 1 案。</li> <li>3. 輔導成功商業模式 1 案例。</li> <li>4. 以新型態內容產製合作，或媒合創作合作，或異地展演合作，或內容通路合作，或其他商業合作等，達成國際合作 1 案。</li> </ol>	

## 貳、計畫緣起

### 一、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。

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電信增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。

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電信增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

### 二、擬解決問題之釐清

- (一) 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。
- (二) 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。
- (三) 挖掘測試具體可行之 5G 商業模式：5G 係一未來前瞻技術，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。
- (四) 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。

### 三、目前環境需求分析與未來環境預測說明

氣候危機和全球分化，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，促成元宇宙趨勢的興起，國內產業以硬體技術成熟，欠缺內容應用支持。

#### (一) 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形態內容產品。

（二）未來環境預測說明：

1. 隨 5G 分布率提升，新形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，加速提升未來新形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，故電信廠商也以新形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。

#### 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) 經濟效益：

於 110 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：今年度藉由推出 5G VR Cloud 示範案例展演，間接帶動企業民間設備贊助與工程人力，估算本示範案例間接帶動公民營企業資源投入費用計 706 萬 2 千元，其估算方式如下列：

- (1) 全台中華電信 10 家實體門市線上線下展示三個月（硬體佈建、展示空間場地費用、廣宣費用、人力），投入共計 218 萬元整。

- 具 5G 訊號的門市空間： $3 \text{ 個月} * 50,000 / \text{月} = \text{NT\$}15 \text{ 萬元}$ 。
- 展示人力： $1 \text{ 人} * 2,000 / \text{天} * 90 \text{ 天} = \text{NT\$}18 \text{ 萬元}$ 。
- 實體門市 500 公尺內廣宣活動（細胞簡訊）： $150 \text{ 萬則} * 0.7 / \text{則} = \text{NT\$}105 \text{ 萬元}$ 。
- 中華電信 5G 通訊服務費用（含小基站架設）。
- 國美館： $\text{NT\$}40 \text{ 萬元} / 2 \text{ 周}$ 。
- 雄影： $\text{NT\$}40 \text{ 萬元} / 2 \text{ 周}$ 。

- (2) 國立臺灣美術館聯合策展（展示空間場地費用、人力），投入共計 22 萬元整。包含場地： $40,000 / \text{天} * 5 \text{ 天} = \text{NT\$}20 \text{ 萬元}$ ；人力： $2 \text{ 人} * 2,000 / \text{天} * 5 \text{ 天} = \text{NT\$}2 \text{ 萬元}$

- (3) 高雄市電影館聯合策展（展示空間場地費用、人力），投

入共計 17 萬元整。包含場地：30,000/天\*5 天=NT\$ 15 萬元；人力：2 人\* 2,000/天\*5 天=NT\$ 2 萬元

(4) 和碩及宏達電贊助策展期間設備（頭顯設備租金），投入共計 90 萬元整。包含頭顯設備：30,000\*10 個\*3 個月=NT\$90 萬元

(5) 內容廠商內容授權展品共 28 個（內容授權金），投入共計 60 萬元整，包含合作內容授權金額：NT\$60 萬元。

(6) 睿至公司投入 5G 平台系統開發及活動投入（軟硬整合開發、活動投入），投入將近 300 萬元整。包含硬體設備：頭戴顯示器(電腦機)6 套\*2 周\*1000 元/天=NT\$ 8.4 萬元。

➤ 頭戴顯示器(一體機)10 套\*2 周\*700 元/天=NT\$ 9.8 萬元。

➤ 平台軟體研發人力：7 人\*6 個月\*5 萬/月=NT\$ 210 萬元。

➤ 展期人力：10 人\*2 周\*5 萬/月=NT\$ 25 萬元。

➤ 台中國美館、高雄 VR 體感劇院展示設計：NT\$ 46 萬元。

## (二) 不可量化經濟效益：

1. 輔導企業投入新形態內容產製：鑒於未來內容產業尚在發展中，為潛在藍海市場，今年度本計畫捲動 3 家民間企業投入新形態內容應用案產製過程，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，另推出 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。

2. CNPD 垂直應用整合及商模測試：110 年計畫透過 5G VR Cloud 示範案例，除輔導企業投入未來內容產製外，另為整合內容 (content)、網路(network)、平台(platform)至硬體 (device)，串連全國北中南各地，地方政府，文藝創作者，場域經營者，捲動各界能量建構文化內容垂直應用量能，展現臺

灣未來產業於 5G 技術之應用展演實踐，另藉由本示範案例，促成新興平台(Device、電信)內容業者授權合作及文化科技內容產業回饋機制，創造創作者經濟之商業模式測試，間接帶動民間企業投入及市場回饋問卷訪調，助攻、促成本示範案產品化實現，待產品上市後帶動後續營收效應。

### (三) 社會影響：

本計畫為盤點出我國文化內容產業及數位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，以利做為本計畫建構之產業聯盟「未來內容共創圈」前置規劃期，110 年度先行以辦理未來內容產製推進學程、未來內容原型開發支持方案及舉辦 2 場的產業諮詢會作為文化內容產業業者、技術產業業者參與意願，試探產業跨域共創意願。110 年度學程共培訓 33 位內容業者，其中邀集 16 名跨產業顧問業師團、媒合 5 間外部技術廠商與學員進行案例共創輔導；另 110 年度亦有 5 家業者投入原型開發；其 2 場產業諮詢會共 42 位內容與科技業者共襄盛舉，藉由 110 年度推動學程及各項活動帶動國內業者進行跨業跨域合作，一方面探詢產業現況與分析需求缺口，二方面預告聯盟明年啟動之規劃與想法，諮詢產業意見，持續完善聯盟機制，收集潛在參與成員名單已將近 100 名，其中內容端與技術端業者各佔 50%，做為明年度正式啟動產業聯盟之準備。

### (四) 國際合作：

110 年度本計畫首度與國際單位進行合作，透過文策院中介組織身分進行與包含法國、紐約、南非等世界頂尖文化內容產業團隊進行共製，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，可以讓臺灣業者學習國際邏輯，工作方法，流程與溝通模式等產製協力，間接帶動業者產製量能，除輸出臺灣未來內容軟硬實力及整合實力，並從中嘗試建構出符合文策院中介組織身分及國內文化內容產業之國際合作共製框架，因國際上未來內容產業及國際通路尚在發展中，將持續透過本產製模式協助內容創作者與國際團隊接軌，持續發展其工作流程、產業鏈、商業模式的驗證，拓展國際市場。

### (五) 人才培育：

110 年度透過辦理未來內容產製推進學程，捲動文化內容產業業者跨域共創，今年度學程共培訓 33 位內容業者，透過技術場域參訪、焦點講座、媒合交流會、共創工作坊及技術顧問諮詢輔導，

鼓勵國內業者帶案受訓，過程中邀集 16 名跨產業顧問業師團；媒合 5 間外部技術廠商與學員進行案例共創輔導，並於學程結訓成果 Demo Day，催生 3 組學員首次於國內沉浸式展演場域 AMBI SPACE ONE 進行沉浸式概念試作品形式呈現，藉由場域實地試驗，提供學員進行實證沉浸式內容創作可行性，有助業者於進行未來內容產製過程前，先獲得場域之實證測試經驗，透過此經驗過程可獲得實作經驗及提升國內文化內容創作者的產製能力。

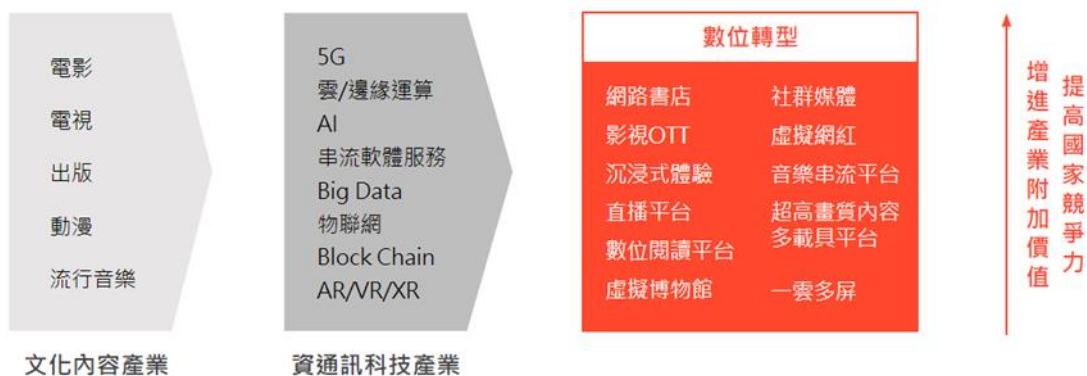
## 參、計畫目標與執行方法

### 一、目標說明

依據 2021 年《愛立信行動趨勢報告》，智慧手機和影音將帶動行動數據流量。預估 5G 網路至 2027 年會佔行動數據總流量的 62%，而影音流量佔所有行動數據流量的 69%，預期在 2027 年會上升至 79%。各種觀看影音、遠端工作、行動遊戲及 AR / VR 沉浸式的串流服務，預期將帶動 5G 行動數據更高幅度的成長。

依據資誠 (PwC Taiwan) 《2021-2025 全球與臺灣娛樂暨媒體業展望報告》指出，2020 年全球娛樂暨媒體業營收衰退 3.8% 幅度下，臺灣在娛樂和媒體產業 2021 年整體市值估計可達近 164 億美元規模。臺灣市場未來年複合成長率仍有 3.2%，預期 2025 年將可達到 182 億美元水準，其中成長最快的是電影、OTT 影音、音樂與廣播等。

聯合國教科文組織 (UNESCO) 與 ICOM 指出，全球約 90%，估 8 萬 5,000 間博物館暫時關閉，其中 13% 近 1 萬 3 千間場館將面臨倒閉危機，疫情肆虐 2020 年臺灣藝文展演較 2019 年減少約 7000 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、閱讀電子書等數位內容產製，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，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，持續捲動本國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	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	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	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	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	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	1.1 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案以上，5G 小規模試點實現行動寬頻體驗， 如:4K/8K 影音、擴增實境 (AR) 和虛擬實境 (VR)，混合實境 (MR)，XR 等技術帶來的沉浸式娛樂體驗與消費。產業領域為: 娛樂影視串流、流行音樂異地展演、表演	1.1 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案， 如:4K/8K 影音、擴增實境 (AR) 和虛擬實境 (VR)，混合實境 (MR)，XR 等技術帶來的沉浸式娛樂體驗與消費 2.1 未來內容場域示範 2 案 2.2 輔導成功商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元 3.1 透過多	1.1 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案 1.2 未來內容場域示範 2 案 2.1 輔導可行商業模式 1 案，帶動民間投資 1 億，催生新創 1 家 3.1 國際合作案 2 案	1.1 輔導企業投入未來內容應用開發 3 案 1.2 未來內容場域示範 2 案 2.1 輔導可行商業模式 1 案，帶動民間投資 1 億 3.1 國際合作案 2 案	1.1 輔導企業投入未來內容應用開發 2 案 1.2 未來內容場域示範 1 案 2.1 輔導可行商業模式 1 案 3.1 國際合作案 1 案

	<p>藝術沉浸體驗等</p> <p>2.1 未來內容場域示範 1 案以上，推動場域已洽談者計有衛武營等。國際場域示範，如:紐約 FuturePerfect Studio 案例</p> <p>2.2 輔導成功商業模式 1 案例</p> <p>3.1 國際合作案 2 案，洽談中之國際業者，如: FuturePerfect Studio 國際展演合作，Lucid Realitiesx XRSpace 通路與版權合作洽談, EAVE</p>	<p>年耕耘國際展會，建構國際人脈網路，以新型態內容產製合作，或媒合創作合作，或異地展演合作，或內容通路合作，或其他商業合作等，達成共國際合作案 3 案以上</p>			
<p>年度目標達成情形 (重大效益)</p>	<p>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>2.110 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>3.110 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>				
--	---	--	--	--	--

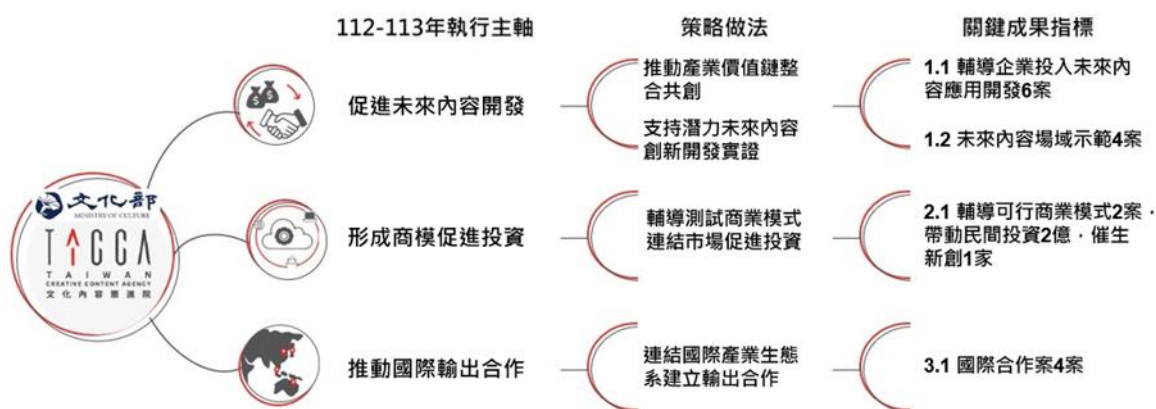
## 二、執行策略及方法

為助攻臺灣數位科技跨域結合文化內容，本計畫 112 至 113 年奠基過往年度執行經驗及相關建議，將以 5 大階段之系統性推動架構執行本計畫，從「促進未來內容開發」、「形成商模促進投資」、「推動國際輸出合作」，以致達到成功輸出國際。其推動架構圖如下：

### 推動架構：



### 112-113年策略做法、關鍵指標



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	(一) 推動產業價值鏈整合共創： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 透過國內外未來內容趨勢技術及應用資訊的蒐</li> </ul>

	<p>集，邀請創作者、產業協會、企業、學術單位，推廣趨勢講堂，並藉由體驗參訪、工作坊、媒合交流等活動，邀請內容與科技等跨域業者或組織加入未來內容共創圈，並導入企業及平台資源，捲動產學研資源，以未來內容作品開發團隊之需求缺口為規畫主軸，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"> <li>● 本計畫構成國內與國際中介組織合作，辦理實體與線上交流媒合，並以共創圈網站進行線上媒合、會員經營、知識養成及資訊傳遞；透過共創圈成員(文策院、中介組織、學、研、產業界)，共同行銷共創圈活動，並發起合作專案，促成產業共創案例。</li> </ul> <p>(二) 支持潛力未來內容創新開發實證：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 本計畫將捲動產學研能量對接產業，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；計畫並將鏈結跨領域產業結盟共創，建立支持方案與機制，推動未來內容原型與製作案的提案與開發，透過系統化、常態化與加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。</li> <li>● 計畫並將捲動跨領域業者上中下游整合組成團隊，包含文化內容故事力、故事轉譯、整合技術設備、系統開發等，打造具臺灣文化內涵之創新內容，以內容串聯 CNPD 端網雲應用服務之上中下游業者，從線下實體場域到線上平台，進行各式場域內容技術與終端接收之創新試驗。針對使用者進行使用樣態與行為之研究與分析，進而調整、測試市場，落實 5G 創新應用服務規劃，建立亮點示範展演機制與跨業合作管道，創新展演示範最佳實務。</li> </ul>
<p>二、形成商模促進投資</p>	<p>連結產業與市場形成商模與促投：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 本計畫將持續透過文化新創加速推進方案機制，作為推動進行文化內容產業之創新商業模式的初步驗證機制，透過提供支持金、業師輔導機制、文化新創 Demo Day 對接投資人和投融資方案並行，從中輔導及測試各類文化內容產業發展之商業模式，以期多管其下，加速產業動能。其執行機制中亦針對各階段驗證提出關鍵效益研析並滾動修正，以期透過本推進方案</li> </ul>

	<p>挖掘與界定出可行於文化內容產業商業模式的驗證機制。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 計畫將透過投資提案大會方式邀集不同之中介組織、場域、通路網絡，投注資源將臺灣前瞻科技文化內容帶到國內外買家與投資者的面前，串連產業鏈從孵化到加速幫助文化內容產業成熟面對市場，帶動未來內容產業的投資。</li> </ul>
<p>三、推動國際輸出合作</p>	<p>連結國際產業生態系建立輸出合作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 本計畫奠基前兩年度執行經驗，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，除鎖定國際科技藝術、數位內容產業相關展會舉辦線上與線下媒合、推介與交流活動，協助國內外業者建立關係。同步與受眾廣大之跨國國際平台(如：Netflix、YouTube等)，針對本計畫催生之數位科技新媒體型態內容成果進行行銷曝光，建立我國文化內容品牌國際能見度。</li> </ul>

### 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

#### (一) 跨域溝通困難與缺乏市場導向示範案例之限制：

臺灣資訊科技實力雖然相當雄厚，但科技業者仍多為硬體產品製造思維，缺乏內容創新與軟硬體與內容整合的能力；而臺灣文化內容產業雖然創意很多，但業者大多缺乏應用新科技進行創新之能力，因此要開發 5G 文化內容，需要能解決 5G 創新技術與文化內容創作產製之間的鴻溝，培養跨域應用中介人才。故本計畫一方面將持續結合文策院自有 Taicca School 的資源，積極培育各種跨域應用人才，另一方面，持續透過示範計畫之推動，鼓勵業界上中下游整合聯盟的方式，跨域組成團隊，包含場域、設備、系統開發、策展、故事轉譯、動畫製作等，建立科技業者與內容業者跨域交流與協力合作模式及建立關係網絡。

#### (二) 專案製作缺乏商業模式輔導與產業規模之限制：

臺灣市場規模小，難以形成具產業影響力、可引領國內網路服務和軟體內容生態圈發展之大廠，同時因臺灣內容產業多為中小型規模、資

金募集不易。故擬以雙管齊下，一方面透過結合中介組織、法人與學界能量資源，整合國內文化內容業者，進行合作開發與國際市場行銷拓展，另一方面，則利用文策院自有之投融資協力服務和內容開發機制，吸引國際投資人生態圈資源投入，協助國內業者媒合創作與籌募資金，期許積極捲動民間投資投入文化內容產業。

(三) 缺乏國際產製合作交流平台與共創生態：

國內業者擅長單打獨鬥，但是以中小企業為主，投入資源有限，國際生態連結能力有限，若有良好產品，缺少國際市場行銷能力，亦缺乏跨國產製合作經驗，進入國際市場，若有國際合作夥伴，能夠事半功倍，國際產製合作，需要具備專業溝通能力，磨合彼此產製觀念與科技應用，臺灣創作端可透過文策院作為平台與國際中介組織來接軌國際生態，透過與各國潛力團隊人才交流與合作，培養國際產製與偕同國際夥伴一起進入國際市場的共創生態。

#### 四、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	110 年度	111 年度	112 年度	113 年度	差異說明
績效指標-未來內容應用開發	3 案	3 案	3 案	3 案	無
績效指標-未來內容場域示範	1 案	2 案	2 案	2 案	110 年為首年執行，考量未來內容產製流程及場域資源盤點作業，故設定為 1 案，111-113 年依經驗累積提升至 2 案。
績效指標-催生新創	無	無	1 家	無	110-111 年主要為輔導商業模式，待文化新創產業發展及

					商模發展成熟，112年設定催生1家新創。
績效指標-成功/可行商業模式	1案	1案	1案	1案	無
績效指標-帶動民間投資	無	帶動民間投資1億	帶動民間投資1億	帶動民間投資1億	110年為首年執行，主要輔導商業模式，111-113年考量產業商模發展較成熟，評估可帶動民間投資資源進場。
績效指標-國際合作	2案	3案	2案	2案	111年依執行合作經驗累積提升至3案，112-113年因整體預算規模調整為2案。

## 五、跨部會署合作說明

本計畫非跨部會署計合作計畫。

## 六、與本計畫相關之其他預算來源、經費及工作項目

(請依 112、113 年度拆分說明)

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

### 一、分年度重要執行成果

110 年計畫透過以「推動內容力跨域共創」、「建構跨域創新生態系」、「國際共創合製」三大工作項目執行，重點執行成果簡述如下：

(一) 110 年輔導企業投入未來內容應用開發 3 案，分別為《PartyOn》、《5G SWIPE 線上舞蹈 AI 骨架辨識》及《5G 異地共舞全息投影服務》，各案例分別說明如下：

1. 《PartyOn》輔導單位為未來市股份有限公司(XRSPACE)，為展現臺灣未來產業於 5G 技術之應用展演實踐，落實 5G 創新應用服務規劃內容情境，推動應用案例，透過系統化、常態化與加值化等方式進行整備，輔導、轉化建立成為標竿型示範案例。本案規劃透過建置 5G VR 客製化體驗介面，結合虛擬 KTV 內容體驗進行展示。
2. 《5G SWIPE 線上舞蹈 AI 骨架辨識》，輔導單位為海格力特整合行銷有限公司，藉由 AI 工具完成學員肢體動作描繪的精準度，系統透過自動判別功能，可以提升肢體動作描繪的精準度，同時讓學員了解自身舞蹈動作需修正之處，創造即時回饋的可能，此功能能讓 SWIPE 軟體真正的達到人機互動的成果，並帶入真人一對一教學擬真感，大幅提升學習成效。
3. 《5G 異地共舞全息投影服務》，輔導單位為光陣三維科技有限公司，本專案運用全息投影，整合 5G 聯網技術進行大頻寬傳送高畫質的視訊流，將舞蹈老師及自己的全息影像同時投射在 H-Box，體驗異地全息共舞效果，驅動文化元素與科技能量進行跨域整合，探索商業模式，加速解決文化 x 科技方案落地與商用化程度。
4. 另為輔導企業投入未來內容跨域合作開發，110 年度推出「未來內容原型開發支持方案」，共選出 20 件提案，其中 5 案包含「Shadol：少女 Aki-MR 劇演」、「數位分身共演」、「劇場 IP 內容之 Avatar 原型機開發計畫」、「2.5 次元演員實驗開發 - 音樂舞台劇《摘心米其林》虛實角色 Live 共演前期創作計畫」及「智慧型 AR 直播機器人」為未來可利用 5G 技術開發提案，開發過程中文策院協助媒合案件所需之技術，跨域共創。

(二) 推動未來內容場域示範 1 案以上，110 年度推出《5G VR Cloud》示範案例，串連全國北中南各地，地方政府，文藝創作者，場域經營者，共同建置 5G VR 串流介面，結合高品質 VR 360 內容、電信

商 5G 能量、硬體商最新型 VR 設備於全臺進行展示，集結國內重要 VR 作品，如沙中的房間/失身記(黃心健)、舊家/留給未來的殘影(雄影)等，共 28 部作品(多類型片單)；北(松菸)中(國美館)南(雄影)場地串聯，並結合中華電信全省 10 個門市共同展出 1 周~3 個月；VR 設備商 (HTC、和碩、HP)硬體串聯。

(三) 輔導成功商業模式 1 案例以上，110 年度首度推出文化新創加速推進機制，鼓勵文化新創產業創新創業，文策院推出「文化新創加速推動計畫」帶動民間投資動能，於 11 月 19、20 日兩天在 2021 Meet Taipei 現場舉行新創媒合大會；其中邀集華陽創投、樹冠影響力投資、SparkLabs Taipei、中信創投、AppWorks 程九如、劉奕成等 20 組知名投資先進，與 22 組創業團隊進一步洽談，媒合近 170 場次的對談。其中有 3 家新創的商業模式，在 5G 時代具未來發展潛力，其案例說明如下：

1. 《迪威智能》：提供 8 種 API 服務供音樂娛樂、智慧製造、語言教育業者應用，並已有技術應用於數位內容處理、音樂娛樂、教育、智慧製造等四大領域，如：「Sovia 人聲分離系統」、「咬字評分」、「Hullaballoo 線上音檔去噪服務」、「Chordpool 刻譜吉他烏克麗麗和弦辨識」，以產品化工具，搭配點數方案及價格的商業模式，分基本、標準、專案、企業四種分需求層的差異化進行服務收費。
2. 《哇哇科技》：跨領域整合 XR/任天堂 Switch 原創遊戲內容開發，如：臺灣妖果 (Switch 體感遊戲)、我的萌萌教練 (iOS、Google APP)、TagWar 條碼大作戰 (PC、VR Game)、小球訓練營 (XRSpace VR) 等，一條龍式推廣線上線下遊戲。
3. 《瞬間移動》：以遠距學舞 APP「Swipe」將街舞學習變得更方便、更簡單，由淺入深漸進式教學及提供多樣化的舞蹈服務和舞蹈教室，整合線上線下的收費模式。每個月以訂閱制 350 元線上課程搭配單堂課程專案(相較於線下舞蹈教室每小時約 400 元)。目前每月活躍用戶超過 15,000。

(四) 促成國際合作案 2 案，110 年度文策院展開法英合製案 Bedlam 及美國 Starve the Algorithm—A Defence of the Flesh 合作案，其合作內容與成果分別說明如下：

1. 《Bedlam》合作案：本案為沉浸式多人 VR 劇院體驗，為台法英國國際合作案，應用 5G 及邊緣運算(Edge Computing)技術使多人同步連線更加順暢；同時結合臺灣既有硬體技術優勢，以整體解決方案形式推廣新型態沉浸式內容商業模式，將有助於國內 XR

生態系成長，並鼓勵元宇宙(Metaverse)概念下文化內容更多創作可能，本案於 2021 TCCF 創意內容大會之未來內容展進行展演，其 5 天體驗人次累積逾 400 人次。

2. 《Starve the Algorithm》合作案：本案為階段性實驗製作，完整作品將於 2023 年完成，作品嘗試以 VR、遊戲引擎、真實捕捉等數位敘事技術打造，國際大師 William Kentridge 及紐約 FuturePerfect Creative Studio 首度嘗試將多媒材藝術作品延伸進虛擬世界，本案於 2021 TCCF 創意內容大會之未來內容展進行階段性原型展演，其 5 天體驗人次累積逾 400 人次。

## 二、里程碑達成情形

110 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 案以上	完成 3 案應用案例展演，包含：海格力特「5G 異地共舞全息投影服務」、光陣三維「5G 異地共舞全息投影服務」、XRSPACE 的「PartyOn 5G 虛擬 KTV 歡唱應用」3 案，帶領業者與社會大眾感受到未來內容產業發展潛力，展期 5 天近 1500 體驗人次。
未來內容場域示範 1 案以上	完成 5G VR Cloud 垂直應用整合示範案例 1 案，展期 11/10-2/31，於松山文創園區、國美館、高雄 VR 體感劇院等 3 地及中華電信全台 10 個門市整合展示體驗點，示範眾多型態未來內容。
輔導成功商業模式 1 案例	推出「文化創新加速推動計畫」輔導共 30 家文化內容/科技業者，經業師輔導診斷商模，營運策略，募資規劃陪伴，其中挖掘出包含迪威智能、哇哇科技、瞬間移動等具有潛力商業模式 3 間公司，後續將以校友社群機制持續提供輔導與業務投資等人脈介接，並追蹤其經營成長及募資狀況。
國際合作案 2 案	完成法國 Bedlam、紐約 FuturePerfect Studio 之 2 案國際合作，2 案作品於 2021 TCCF 進行展演體驗，總體驗人次逾 800 人次，《Bedlam》結合國內 5G 電信、解決方案、基站、伺服器、終端設備等科技跨域傳輸、系統、終端與局端設備商，為虛實整合創新娛樂模式；另《Starve the Algorithm》為

	國際重量級藝術家 William Kentridge 全球首次深入元宇宙數位創作，展示非數位原生藝術家之科技共創實驗。
--	---

### 三、可量化經濟效益

藉由 110 年度計畫資源推出 5G VR Cloud 示範案例展演，間接帶動企業民間設備贊助與工程人力，估算本示範案例間接帶動公民營企業資源投入費用計 706 萬 2,000 元，其估算方式如下列：

- (一) 全台中華電信 10 家實體門市線上線下展示三個月 (硬體佈建、展示空間場地費用、廣宣費用、人力)，投入共計 218 萬元整。
- (二) 國立臺灣美術館聯合策展 (展示空間場地費用、人力)，投入共計 22 萬元整。
- (三) 高雄市電影館聯合策展 (展示空間場地費用、人力)，投入共計 17 萬元整。
- (四) 和碩及宏達電贊助策展期間設備 (頭顯設備租金)，投入共計 90 萬元整。
- (五) 內容廠商內容授權展品共 28 個 (內容授權金)，投入共計 60 萬元整。
- (六) 睿至公司投入 5G 平台系統開發及活動投入 (軟硬整合開發、活動投入)，投入將近 300 萬元整。

### 四、不可量化經濟效益

- (一) 促進數位轉型：110 年透過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、小微企業透過產業知識培訓、產業技術顧問/業師團輔導諮詢等資源，提供國內文化內容創作者與科技業者共同合製機會及產業知識量能升級，輔以開發支持金資源，鼓勵業者運用 5G、AVMR 及多元科技技術投入新型態內容原型開發，降低前期開發成本，協助國內文化內容產業升級轉型。
- (二) 輔導企業投入新形態內容產製：鑒於未來內容產業尚在發展中，為潛在藍海市場，110 年計畫捲動 3 家民間企業投入新形態內容應用案產製過程，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，

另推出 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。

- (三) CNPD 垂直應用整合及商模測試：110 年度以 5G VR Cloud 示範案例，除輔導企業投入未來內容產製外，另為整合內容(content)、網路(network)、平台(platform)至硬體(device)，串連全國北中南各地，地方政府，文藝創作者，場域經營者，捲動各界能量建構文化內容垂直應用量能，展現臺灣未來產業於 5G 技術之應用展演實踐，另藉由本示範案例，促成新興平台(Device、電信)內容業者授權合作及文化科技內容產業回饋機制，創造創作者經濟之商業模式測試，間接帶動民間企業投入及市場回饋問卷訪調，助攻、促成本示範案產品化實現，待產品上市後帶動後續營收效應。
- (四) 開發國際產製模式，提升產製培力，拓展合作通路：110 年度計畫首度與國際單位進行合作，透過文策院中介組織身分進行與包含法國、紐約、南非等世界頂尖文化內容產業團隊進行共製，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，可以讓臺灣業者學習國際邏輯，工作方法，流程與溝通模式等產製協力，間接帶動業者產製量能，除輸出臺灣未來內容軟硬實力及整合實力，並從中嘗試建構出符合文策院中介組織身分及國內文化內容產業之國際合作共製框架，因國際上未來內容產業及國際通路尚在發展中，將持續透過本產製模式協助內容創作者與國際團隊接軌，持續發展其工作流程、產業鏈、商業模式的驗證，拓展國際市場。

## 伍、預期效益及效益評估方式規劃

- 一、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。
- 二、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，其效益評估方式為常態性內容創新轉譯培訓及交流機制之落實情形等。
- 三、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。
- 四、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。
- 五、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，其效益評估方式為捲動文化內容產業業者投入文化新創發展家數以及成效追蹤等。

## 陸、112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：112-0307-11-20-01

自我挑戰目標：

一、110年度目標為未來內容應用開發獲得國際獎項1件，提高臺灣文化科技品牌國際能見度。執行為110年度本計畫之法英合製案《Bedlam》獲選威尼斯影展VR單元(Venice VR Expanded)主競賽單元入圍名單，另包含文策院自有資源投入催生之《病玫瑰》、《The Last Worker》、《The Starry Sand Beach》以及《輪迴》，皆入圍該影展主競賽單元，透過入選作品進入國際，突顯臺灣產業具有優秀內容創意、軟硬體整合的實力。

二、111年度目標：促成文化內容產業產值增加5%。

三、112年度目標：促成投入未來內容應用開發業者數增加5%。

四、113年度目標：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。

## 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	E. 產業技術研發	資訊及數位相關產業	40000	38000	2000	60000	58000	2000	39465	0	0	39465	0	0	0	39465	39465	0	20000	20000	0
2. 形成商模促進投資	E. 產業技術研發	資訊及數位相關產業	15000	15000	0	15000	15000	0	18110	0	0	18110	0	0	0	18110	18110	0	10000	10000	0
3. 推動國際輸出合作	E. 產業技術研發	資訊及數位相關產業	15000	15000	0	15000	15000	0	12425	0	0	12425	0	0	0	12425	12425	0	10000	10000	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	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
一、促進未來內容開發	產業應用技術開發	39,465	39,465	0	39,465	39,465	00	20,000	20,000	0
二、形成商模促進投資	產業環境輔導與建構	18,110	18,110	0	18,110	18,110	0	10,000	10,000	0
三、推動國際輸出合作	產業環境輔導與建構	12,425	12,425	0	12,425	12,425	0	10,000	10,000	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。

## 112 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、新創加速計畫之執行業務費、國際合作行銷推廣活動執行業務費及 5G 計畫資訊網路維運業務費等，費用 70,000 千元，112 年經費需求共計為 70,000 千元。

## 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、促進未來內容開發	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。	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。	39,465	0	0	39,465	0	0	0
二、形成商模促進投資	從內容 IP 系統性開發、產業斷鏈解方，到異業跨域、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。	1.輔導可行商業模式 1 案例，催生 1 家新創，帶動民間投資 1 億元。	18,110	0	0	18,110	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線上與線下媒合、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 2 案	12,425	0	0	12,425	0	0	0

## 113 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、新創加速計畫之執行業務費、國際合作行銷推廣活動執行業務費及 5G 計畫資訊網路維運業務費等，費用 70,000 千元。

## 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、促進未來內容開發	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。	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。	39,465	0	0	39,465	0	0	0
二、形成商模促進投資	從內容 IP 系統性開發、產業斷鏈解方，到異業跨域、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。	1.輔導可行商業模式 1 案例，帶動民間投資 1 億元。	18,110	0	0	18,110	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線上與線下媒合、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 2 案	12,425	0	0	12,425	0	0	0

### 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
經費合計				

## 經費分攤表(B008)

113 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
經費合計				

## 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：5G內容力技術力跨域創新生態系計畫

審議編號：112-0307-11-20-01

原機關計畫編號：

計畫類別：前瞻基礎建設計畫

(二)、評審委員：簡志誠、楊孟穎、陳玉秀

日期：2022/01/24

(三)、審查意見及回復：

序號	審查意見	回復說明
1	<p><b>【計畫可行性】</b></p> <p>(1)有明確的計畫目標方向與相關規劃，若能在”形成商模促進投資”的商業模式上更進一步補充強化，可讓計畫更完善。</p> <p>(2)5G內容產業落地機制建立應包含前端示範基地的商業運作較為完整。</p> <p>(3)計畫尚屬可行，但對於未來輔導案源是否有持續性的累積與挖掘?是否有機制?是否建立與政府各部會的輔導資源?是否有串聯與轉介?</p>	<p>(1)感謝委員意見，為了系統化地提高民間投資人對文化科技的投資信心，本計畫今年度預計擴大「文化新創加速器」的執行規劃，加開兩期，以輔導業者由創作者思維轉型升級為管理者思維，以新創營運策略等課程和諮詢，協助重新界定服務產品之變現力，強化業者的商業模式潛力和規模市場發展性，提升業者營運體質，提高其募資能力，進一步介接並促進投資對接，除了以國發基金入場介接投資，同時捲動民間企業的投資意願。也就是說，輔導文化內容業者升級商業模式的建構，具備募資思維，能以投資者的語言溝通，有助於對接投資。為鼓勵規模尚小的文化內容小型企業，特別制定簡易投資300萬直投方案，協助業者快速有效的成功募資。</p> <p>(2)感謝委員建議，為達到5G內容產業發展機制落地化，本計畫以整合內容(content)、網路(network)、平台(platform)、硬體(device)之CNPD垂直應用整合及商模測試，同時將整合應用及場域經營落地，透過場域經營業者的實際營運通路，來建立能夠落地的前端示範，使示範實證效益最大化，其落地機制以多元通路概念進行，能夠讓更多民間企業透過本示範案進行商轉，以加速產業升級。</p> <p>(3)感謝委員肯定，本計畫為能達到最終效益「建構5G跨域共創產業聯盟」，執行110 - 111年度計畫中，將推進學程學員、未來內容原型支持方案及文化新創加速計畫等之輔導業者視為共創5G新型態內容之成員，故於112年度將以產業聯盟概念，推動共創圈會員機制，串聯及介接政府跨部會或中介組織資源，擴大過往輔導之業者或案源所需發展資源，以利整體生態系發展。</p>

序號	審查意見	回復說明
2	<p><b>【過去績效】</b></p> <p>(1)執行績效已逐步展現，相信可量化之各類案件的實際成果應會逐年增加。</p> <p>(2)過去計畫績效的書寫可將與各合作單位資源交換部分納入，當作本計畫的效益，畢竟都是透過文策院的宣傳資源交換回來的成果 (P. 33)；建議成果上納入新聞曝光的數量以及來自創作人，產業人以及合作夥伴的回饋意見，亦反映由下而上的政策成果以及文策院的產業網絡經營成果。</p> <p>(3)110年度計畫成果已經完成階段成果，也很豐碩，但仍未找到關鍵的市場推廣的驅動力。如何公私協力一起推動及了解商業模式的可行性，建議可擬訂獎勵措施，以利民間願意共同尋找商機。</p>	<p>(1)感謝委員肯定，本計畫將依照本計畫推動宗旨，達成各項執行績效，持續展現本計畫的實際成果。</p> <p>(2)本計畫後續將於績效報告內容將補充相關合作單位資源及新聞媒體曝光數量及合作單位的回饋意見資料至計畫報告內，以作為本計畫產業及政策成果。</p> <p>(3)110年度本計畫為能捲動公私協力共同推動、建構產業生態系，推出了「未來內容原型開發支持方案」、「文化新創加速推進計畫」等，透過擬定作業要點，提供內容業者支持金等措施，於未來內容開發過程降低業者前期開發成本，及協助內容業者建立企業營運思維，鼓勵文化新創產業，提供獎勵金等措施，捲動民間業者共同尋找新形態未來內容產業之商業模式。</p>

序號	審查意見	回復說明
3	<p><b>【執行優先性】</b></p> <p>(1)5G已是世界各國評比競爭力的主要指標之一，如何把5G與民眾的食醫住行育樂結合，以推昇國家整體競爭力是刻不容緩，藉由本計畫除可加速建立5G內容產業的跨域創新，亦可把5G創新內容有效推進國際市場。</p> <p>(2)計畫執行優先性及計畫預算的分布，以目前的政策布局及執行規模來說，預算仍有增加的空間，但是如目前經費已經沒有增加的可能性，建議以5G國內內容開發為核心，優先嘉惠台灣創作者，以台灣科技及文化內容面的串接，產業媒合，國際人才交流及國內人才育成，較為有感，使本計畫具有未來爭取更多預算的可能性。</p> <p>(3)計畫書P27提出的限制及可能遭遇的困難，問題說明很清楚(產業現況)，但是否有相對應的配套方案？是否有增加向下紮根計畫，鼓勵文化內容產業新創，跨領域合作，是否可以有競賽、黑客松之類的或產學合作，年輕學子較不受跨領域影響，但缺乏商業模式練習，擴大協作單位，或命題引導或鼓勵。</p>	<p>(1)感謝委員建議，因5G為未來前瞻技術，其技術持續創新研發中，本計畫為超前部屬助攻我國內容產業，以未來內容力推進作為提升5G之應用。本計畫以提升內容產業之創意內容力、技術整合力、市場力及國際合作力，從產業人才育成、跨域內容開發產製支持、投資加速產業規模化、TCCF EXPO展銷市場舞台提供，加速我國內容產業跨域創新能量，另為推進國際，將以國際合作、分進合擊，與國際中介組織進行合作(如法國EL-GABAL技術公司、英國creative UK等民間組織)，協助我國5G內容產業業者進入國際未來內容產業鏈，以達到有效我國產業進入國際市場。</p> <p>(2)感謝委員建議，針對本計畫預算資源分配主要為國內內容產業的內容力、整合力及市場力、國際合作提供一條龍的產業策進機制，從學程人才育成、內容開發產製支持至提供TCCF EXPO之面對大眾市場的展銷舞台，及國際如SXSW、林茲電子藝術節等展會平台或法國newimages等中介組織的行銷合作資源，持續提升臺灣未來內容力；另本計畫將參酌委員意見會與主辦機關持續倡議及溝通，期以由下而上爭取預算支持來源。</p> <p>(3)感謝委員建議，針對產業現況限制及遭遇困難，文策院有提出相對應配套作法，包含如透過TAICCA school培育各種跨域應用人才、示範計畫推動捲動產業上中下游整合，建立科技業者與內容業者跨域交流與協力合作模式及建立關係網絡。亦透過文策院自有投融資協力服務和內容開發機制，吸引投資人資源投入，捲動民間投資投入文化內容產業及以文策院中介組織身分作為國際合作平台，與國際中介組織合作、交流來接軌國際共創生態。</p> <p>另為強化產業向下紮根，本計畫將以整合學研界資源、擴大共創圈效益為目標，借力本計畫原型與製作開發、新創加速等支持方案，以及文策院自有內容開發等孵育機制，串聯相關大專院校、學協會與學生創意競賽單位和中介組織(如李國鼎科藝獎等)：包含促成產學/師生以商業化和市場性為方向，組隊參賽、共同提案；洽談資源分享、共同宣傳、辦理獎項或成果展演應用。以引導學研能量共解產業痛點、協助人才培育與導入下世代創意。</p>

序號	審查意見	回復說明
4	<p><b>【預算額度】</b></p> <p>(1)預算分配尚屬可行，如若能在執行策略與方法中，把生態系中各領域業者的角色功能與方向，更有系統化的定義或描述，除可讓預算資源使用更有效，亦能有助於計畫執行。</p> <p>(2)國際合製的部分如果經費不足，前期可以降低數量，再逐年調增開案項目。</p> <p>(3)由於本計畫尚屬新的領域與應用，商業模式也仍在實驗階段，要能形成能具影響力的生態系尚須更多的預算支持，並容許個案嘗試失敗，失敗的經驗更可貴。</p>	<p>(1)本計畫後續執行將依據委員建議，於各項執行策略與方法將整體生態系的各類民間業者協力之功能定位有系統化的分析，並從中歸納出民間業者於生態系之生產量能，有效分配預算及資源。</p> <p>(2)本計畫希望能擴大國際合作廣度，並深化國內外產業之連結關係，將朝與國際組織合作方向進行，雙方可相對投入資源，磨合創作觀念與產製實務，強強聯手，借力使力，讓國際合製案創新多元，案件數仍以2-3案為目標。</p> <p>(3)感謝委員建議，本計畫期以建構5G文化內容產業生態系為總體目標，本計畫將參酌委員意見會與主辦機關持續倡議及溝通，期以由上而下提高預算，以系統化的促案與徵案，持續催生及挖掘新型態文化內容創意商業模式，協助內容產業升級，保持我國內容產業的豐沛動能，鼓勵國內產業能夠跨域合作，以練習、試探、試探未來內容的可能趨勢，是本計畫的初衷，由實務發現不可行之處，也是一種經驗上的成功。</p>
5	<p>每項應用的目標不宜過小，長遠來說亦應該隨技術成熟而逐年提高創新數量，串點成線，串線成面。</p>	<p>感謝委員建議，鑒於國內文化內容產業業者以中小企業居多，且運用數位科技之能力及產製質量尚須提升，未來內容產業與市場現於萌芽前期階段，故本計畫資源主要為鼓勵內容業者勇於前進探索未來內容的方向，進而跨域合作，應用科技開發有別傳統的創新應用和內容為主，而本計畫預算資源有限，故主要以推動內容產業跨域共創產生3-4不等之應用、示範案例作為每年計畫目標，期提升並帶動產業者投入未來內容產製，配合5G技術普及度高、應用技術門檻降低時，其創新跨域應用案例的數量即可逐年提高。</p>
6	<p>歷年的輔導案件仍建議持續追蹤並記錄，得以觀察產業的發展變化，以利滾動式修正。</p>	<p>感謝委員建議，因110年度為本計畫執行第1年，主要為規劃策進機制並據以執行，而110年度所孵育、催生或輔導案例也規劃相關追蹤輔導機制，對於優秀的原型作品，也將持續引導團隊繼續投入製作案，將原型作品轉化為未來內容產品衍生商業模式，再透過新創加速或投融資，協助團隊放大服務規模，讓未來內容產業生態的質與量俱進，文化新創加速推進計畫將規劃校友會機制，將歷年扶植的業者導入至校友會，提供每年度的業者各階段之發展資源及建立產業動態合作網絡，透過該機制除建立投資媒合機制、帶動產業生態圈，另一方的亦可以收集產業意見，以利滾動式修正本計畫的執行方向。</p>