

科發基金管理會補助計畫成果報告

文化內容科技應用創新產業領航旗艦計畫(1/4)

計畫編號： MOST 106-3114-Y-814-010

執行期間： 106年01月01日至107年6月30日

計畫主持人：鄭麗君

共同主持人：丁曉菁、李連權

本計畫除繳交成果報告外，另含下列出國報告，共4份：

執行國際合作與移地研究心得報告

出席國際學術會議心得報告

期末報告處理方式：

1. 公開方式：

非列管計畫亦不具下列情形，立即公開查詢

涉及專利或其他智慧財產權，一年二年後可公開查詢

2. 「本研究」是否已有嚴重損及公共利益之發現：否 是

3. 「本報告」是否建議提供政府單位施政參考 否 是，(請列舉提供之單位；本會不經審議，依勾選逕予轉送)

執行單位：文化部

中 華 民 國 107 年 6 月 30 日

科發基金管理會補助計畫成果報告

中文摘要

本計畫預計打造「文化內容科技應用創新產業」，結合政府資源與民間資金推動領航旗艦業者，呼應行政院科技與產業創新推動政策，以創新、就業、分配為原則，發展跨世代、跨境、跨領域、跨虛實文化科技產業，建立數位經濟、文化經濟最佳典範案例。

科技創新和文化創意乃推動世界新經濟向前邁進的雙軸心，一個國家的文明經濟與文化素養必須齊頭並進。在網路時代的數位革命中，文化內容產業的商業模式丕變，文字或漫畫出版，以及影視音動畫產業已經無法單打獨鬥，需要整合性的政策支持和發展思維，各式各樣的智慧財產（Intellectual Property, IP）需要加速其被發掘以及具有企劃性格的動態平台協助其跨界發展。因此組織再造需要改變一產業一平台的政策扶植，改以一平台帶動多個內容產業連結，建立新的文化經濟模式。

本計畫首先將發掘在地文化素材，用新鮮的眼光重新發現臺灣與世界的各種連結，應用大數據技術協助素材選題，透過書寫，畫畫，影視音等各種形式的創作轉化為IP，反映出更貼近真實的多元臺灣，展現文化內容力及特色。透過跨領域人才培育及金融科技的投資挹注，以產官學研串連力量，確保所創建扶植的文化內容創新平台能夠產出充沛的文化科技產品與服務，可輸出至跨平台與跨終端的全球華人市場，符合現有及未來數位原生世代的消費者（Digital Natives）之需求，讓世界從臺灣輸出的文化內容中，找到共鳴及自己主流史觀下失落的一角。

英文摘要

“Cultural Content Technology Application Innovation Industry Flagship Project” is corresponding to the technology and industry innovation promotion policy of Executive Yuan and aiming for constructing pilot enterprises with both the resources from government and industry. Basing on the principles of Innovation, Employment and Economic Distribution, this project aims for the cross-generation, cross-boundary, cross-field, and cyber-physical integration of culture technology. It is the best practice of digital economy and culture economy.

Technology innovation and cultural creativity are the dual-axis of new economy that prompts the world's progressing. Among the digital revolution of the Internet era, the national civil economy and culture literacy have to move forward together. The business model of culture content industry changes dramatically. Not only the issue of text and

comic, but also the show of movie/TV program/animation, no single one can exist alone. This industry urges for the support of integrated policy and new development thinking. A variety of Intellectual Properties needs to be discovered the POSSibility and cross-field development with the platform of progressive planning tools. Therefore, traditional One-Industry-One-Platform policy should be upgraded to innovative Multi-Industry-One-Platform policy to build a whole new culture economy model.

First of all, this project discovers the local culture materials that reconnect Taiwan and the other world with distinctive prospection. The Big Data analytics technology is applied to material selection, which will be further transformed to all kinds of creation, including literature, painting, movie and TV program. These selected materials thus become the valuable Intellectual Properties. They also reflect the multiculturalism of real Taiwan and the distinguishing features of culture content. The culture content innovation platform puts all the industries, government, academics, and research institutes together and connect their resources and power. Cross- discipline talent and the investment from Fin-Tech ensure the rich output of culture technology products and service. All the culture technology products and services can export to global Chinese market via a variety of platforms and terminal devices. The contents match the demand of current and future Digital Natives. It is believed that the consumers all over the world will resonate with Taiwan's unique culture content and recover the lost part of the main-stream conception of history.

關鍵詞(keywords)

中文關鍵字：

文化科技、文化內容、大數據分析引擎、創新產業、IP選題、文化內容評等系統

英文關鍵字：

Cultural Technology, Cultural Content, Big Data Analysis Engine, Innovation Industry, IP Selection, Cultural Contents Rating System

目錄

中文摘要.....	2
英文摘要.....	2
目錄.....	4
一、前言.....	5
一、研究目的.....	6
二、研究方法.....	7
(一) 分項計畫一：內容素材整合與大數據分析選題.....	7
(二) 分項計畫二：建立創新價值鏈典範案例.....	9
(三) 分項計畫三：輔導授權經紀及保護，推動品牌輸出.....	9
三、106 年度 Milestone&計畫總體 End-point 達成情形.....	12
四、期中審議委員建議事項辦理情形.....	16
五、首席評議專家對計畫綜合評估意見之回復說明(106 年度 17 件試辦計畫).....	18
六、計畫執行情形說明.....	19
七、結果與討論（含結論與建議）.....	21
四、本計畫出國參訪之建議與發現.....	33
八、參考文獻.....	35
九、計畫成果自評.....	36

一、前言

在全球趨勢下，數位經濟已革命性地翻轉產業，無論是蔡英文總統「Culture Next」政見，或是行政院自2017年起開始推動的「數位國家·創新經濟發展(DIGI+)方案」皆明示在可預見的未來中，台灣將轉型為「數位國家」，而文化部刻不容緩地著手推動，以文化引導臺灣新的經濟方向與發展模式，突破現有形勢的限制，加速文化產業轉型升級。

文化部身為國家文化產業最高主管機關，如何帶動文化產業的數位轉型，一直是文化部思考的問題。「內容為王 (content is king)」是文化(內容)產業裡恆古不變的硬道理，但是創作端常常苦於好的內容總是賣不出去，伯樂難覓；另一方面，新媒體應用的服務平台與通路經營業者卻總是抱怨沒有優質內容可以上架。文化部盱衡文化內容產業的發展歷史與產業現況，發現整體產業面臨主要議題在於文化科技創新價值鏈未臻完備。其中有兩大斷鏈點：

- (1) 文化創用斷鏈點：缺乏素材變成題材成為IP，以及選題轉譯的有效機制與工具
- (2) 產業推升斷鏈點：缺乏跨業整合的應用推展與內容評等科學工具的投資效益評估

為解決產業生態系的斷鏈，並呼應行政院「數位國家、創新經濟發展方案(2017~2025年)」，順應數位經濟帶動產業朝跨域趨勢發展，文化部爰參考英國、日本、韓國與歐盟等主要文化大國之文化產業內容發展脈絡，推動本計畫，期以內容素材科技整合應用、加速內容開發與試驗及輔導IP授權與對接金融為主軸，協助催生臺灣文化內容及衍生創作，並連結科技及創新商務模式，帶動文化科技應用與內容服務生態發展，源源不絕地讓臺灣在地文化素材形成更多、更精彩的文化IP，進而型塑台灣品牌，拓展海外市場，展現我國文創能量。

一、 研究目的

本計畫從文化內容的核心價值出發，打造蘊含科技動能的文化創新產業體系，以創新的文化主體、創新的基礎設施、創新產業資源等核心要素，並構築完善的人才、法令與金融環境，形成整體價值鏈互動頻繁的有機體系。

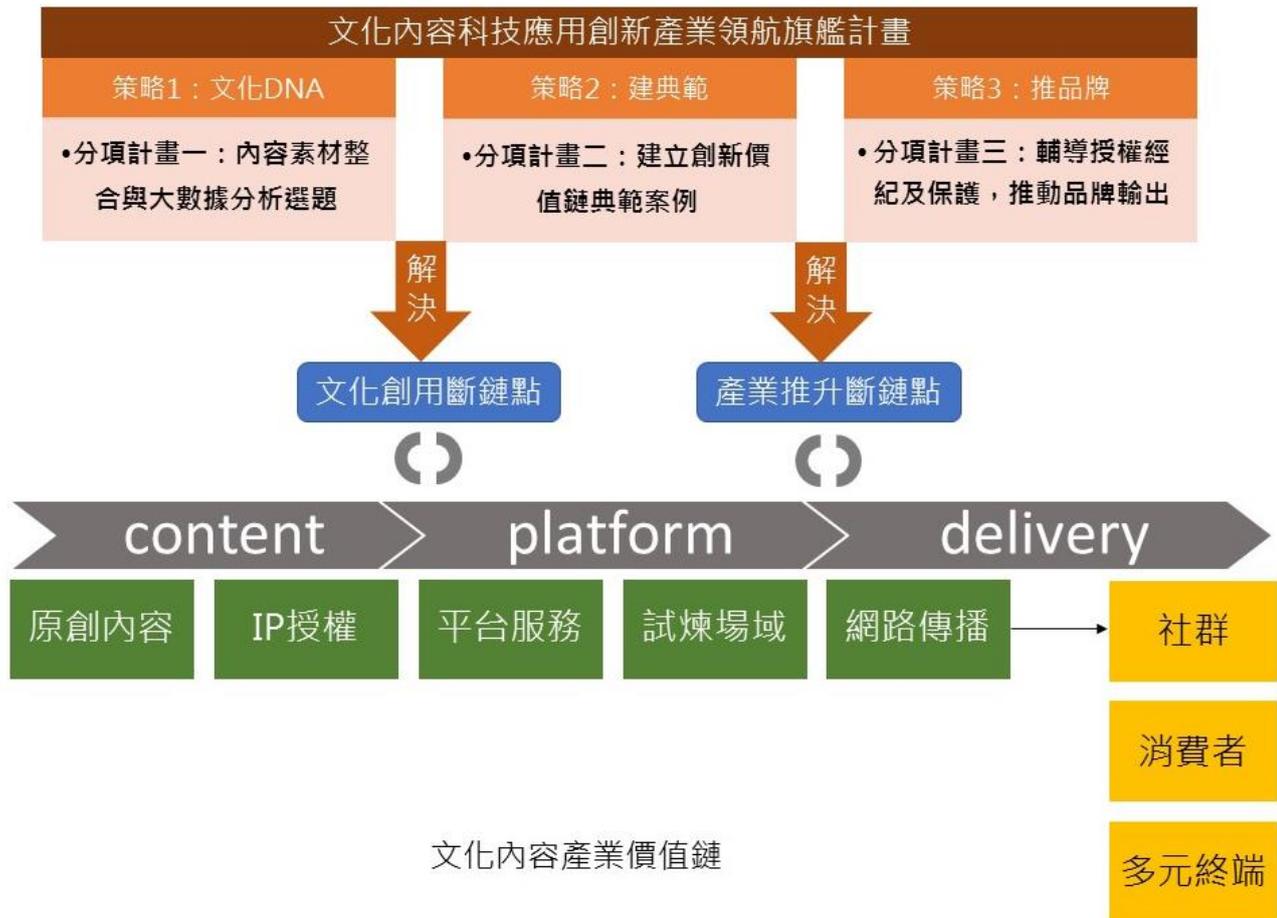
本計畫的全程目標是打造「文化內容科技應用創新產業」，結合政府資源與民間資金推動領航旗艦業者，形塑全民數位文化生活，開拓文化科技品牌出海口，帶動文化經濟的創新就業與分配。從本土文化出發，強調科技創新整合應用，讓文化科技應用達到以下三大指標：

1. 更多元(符合歷史記憶/全球鏈結)
2. 高滲透(文化DNA/跨域創新服務/孕育數位生命力)
3. 更智慧(選題分析/內容評等改善創作與服務內涵及投資風險)

全程計畫的目標藍圖如1。



圖1文化科技發展藍圖



二、 研究方法

本計畫為健全文化內容產業鏈，針對目前面臨兩大關鍵斷鏈點：「文化創用的關鍵斷鏈點」及「產業推升的關鍵斷鏈點」，提出「文化 DNA」、「建典範」及「推品牌」三項因應推動的執行策略並對應三分項計畫，分別(1)透過大數據引擎協助內容素材轉譯為高價值 IP，(2)參照經濟部科專模式鼓勵民間投資參與創新產業體系，打造旗艦型創新典範案例及文化內容產業之商業營運模式發展，(3) 建立文化內容業高信賴度 IP 授權機制，對接金融機構加強投融資，進而推動品牌輸出。

圖2本計畫3大策略對應3分項計畫

(一) 分項計畫一：內容素材整合與大數據分析選題

本計畫執行的第一步，係透過相關法人機構研究評估調查國內產業需求及文化產製基礎設施資源，除強化整體環境外，另以科技協助整合在地素材，分析題材市場潛力及需求，輔助專家法則（經驗直覺），讓具市場潛力性或社會共感之在地文化素材能被挖掘出來催生及提高原生內容產量，協助業者找出深具國際感又在地的臺灣社會內容。相關工作執行內容如下：

1. 產業需求調查及大數據選題

- (1) 透過專業法人進行研究，將大數據應用來源、國內外使用案例等進行研究及整理，探討臺灣大數據應用市場驗證的可能執行方式及不足之處。除著重了解影視編劇的工作形態及其對大數據的需求，及探討如何在文本創作各階段，適時導入大數據的相關應用，並以實際執行之合作案例，找出適合台灣影視業的大數據應用方式。
- (2) 與相關業者的協力平臺合作，結合相關主題網站及社群媒體就使用者資訊進行資料探勘，儲存匯入龐大的數據紀錄到資料庫系統進行處理，將資料轉換成可供解讀與分析的資訊，透過大數據分析的前測與後驗，提供文化內容產業發展方向的參考。
- (3) 另透過文本挖掘（Text Analytics）的方法，包括挖掘文本客體，讓社會中交互關係中之產物能夠加快融合。而文化內容產業在社群媒體崛起以後，得以充分地透過社群媒體分析，活化產業發展，爰將從市場溫度計預測服務著手，由結構化和非結構化數據進行分析，瞭解各種網絡平臺中的用戶資訊和交換訊息，提升閱聽者滿意度，協助創作題材的市場分析。

2. 原生素材整合模式研究

- (1) 利用科技工具來強化內容資料探勘（Data Mining）及關聯性分析，從本部及附屬機關等原創素材資料庫，篩選出具人、事、時、地、物等脈絡關聯，製作素材工具箱或主題包，以提高創作素材選擇之成功率（工研院工作坊）。
- (2) 籌組文化內容轉化團隊，邀集跨領域專家，針對各領域之原生素材，例如：博物館及美術館圖像、地方敘事、土地歷史、文化遺址、音樂、影音資料等，以前述市場調查結果為主題，實做並歸納成文化內容轉化新 IP 之模式，例如：圖騰、萃取元素、3D 掃描圖檔、人物角色、故事/腳本、音樂詞曲或動態影像等，以便於產業複製。
- (3) 全國大專院校合作，同上述轉化團隊之方式及目的進行，並培訓文化內容轉化人才。

3. 新 IP 商品、服務化模式及示範案例主題

- (1) 文化內容轉化為具創新 IP 素材後，最重要者為將新 IP 素材為產業所應用，例如：網路劇、微電影、新媒體展演、動漫、遊戲、出版、行動應用、衍生商品或教育學習等，透過輔導業者，聚焦文化內容力之提升，鼓勵從開發在地文化素材出發，以創新方式及科技應用，如內容創作之系統性產出、有效工作模式之建立、創新跨界應用、市場輔助工具開發等多方嘗試。
- (2) 補助中央研究院數位文化中心執行 Creative Comic Collection 創作集漫畫人文期刊出版計畫，初步以漫畫圖文的方式呈現，延續歷年 CCC 創作集的執行經驗，將研究資源轉化為創作資本，厚植文化創意商品的文化底蘊，並將全國典藏數位資源、文化部轄下博物館群的館藏、研究工具以及各學科領域的研究成果轉譯成創作產品與文化創意產品介接，建立文化資產轉化為智財資產案例，並提供發表平臺，提供商業媒合與試煉場域，做為跨領域的轉譯、製作、創作、企劃實作機會，為產業鏈培育儲備人才。

(二) 分項計畫二：建立創新價值鏈典範案例

本分項計畫核心在於，結合政府資源與民間資金推動領航旗艦業者，突破現有產業中各廠商企業單打獨鬥的方式，鼓勵產業鏈的上中下游垂直整合。以補助案模式能降低風險，提高產業體系之業者投入意願，建立從打造 IP 到消費端、符合市場需求的創新典範案例，進而推動文化內容產業形成創新的產業體系，達到「建立典範案例及創新商業營運模式發展，擴大服務與文化滲透率」的目標。相關工作執行內容如下：

1. 訂定「加速文化內容開發與科技創新應用補助要點」

- (1) 此補助要點鼓勵從在地文化素材出發，以創新方式及科技應用，如內容創作之系統性產出、有效工作模式之建立、創新跨界應用、市場輔助工具開發等多方嘗試，以期達到以下目標：一，催生更多、更精彩、更貼近市場之原生文化內容智慧財產權，以及 IP 衍生創作；二，加速業者跨界聯結，以及開發共創、共享之知識平臺；三，協助建構創新產業生態，並促成文化內容服務應用典範，達到資金導入，使文化內容產製量大量提升。
- (2) 補助計畫共分為「文化內容開發組」與「科技創新應用與產業發展組」，期望透過原生內容開發、轉譯、故事孵化方式，挖掘具市場性或社會共感之在地文化素材，並進行市場性測試，以開發出各式原生故事 IP 或作品雛型；同時，以文化內容為核心，導入科技產生各式創新應用並與市場聯結，開發文化內容應用平臺或服務，以科技或大數據應用，強化產業商業模式，型塑臺灣文化內容品牌。
- (3) 補助機制係採競爭型補助，針對各執行項目規劃補助要點並公開徵件，由專家、學者籌組審查小組進行案件審核決定獲補助名單，並針對獲補助案件進行期中及期末審查。

2. 輔導業者提出創新實證服務，開發新興應用市場

本分項計畫由總計畫辦公室 PO 負責補助作業管理機制，包括公告、收件、審查、查核、結案等，亦擔任輔導者角色協助補助業者提出創新實證服務，開發新興商轉模式，針對文化內容創新服務模式／營運模式進行概念驗證（Proof of Concept, POC）、創新服務與平臺系統的驗證（Proof of Service/System, POS）、及營運驗證（Proof of Business, POB）等階段，據以建立完備的商業運轉模式，具備獨立永續經營的獲利水準。除補助外，另結合分項計畫三協助業者與金融對接，取得相關產業資訊，及提高投融資。

3. 一站式基地之市場環境評估，協助典範擴散

考量影視產業為首要 IP 轉譯模式，國際影視基地在內容產業龍頭-影視產業鏈扮演要角，爰本計畫啟動建立國際影視基地環境之評估研究，期能透過一站式服務便於產業複製成功經驗，有助典範形成擴散。

(三) 分項計畫三：輔導授權經紀及保護，推動品牌輸出

建立跨域 IP 授權機制與文化內容評等系統，促進業者取得投融資、型塑品牌推動海外輸出。

本分項計畫透過跨領域人才培育及金融科技的投資挹注，以產官學研串連力量，確保所創建扶植的文化內容創新平台能夠產出充沛的文化科技產品與服務，可輸出至跨平台與跨終端的全球華人市場，符合現有及未來數位原生世代的消費者（Digital Natives）之需求。相關工作執行內容如下：

1. 研議文化內容評等及 IP 跨域授權機制

(1) 文化內容評等系統研究

為建置完善的內容評等系統的可行性，並了解如何將風險控制在可接受的合理範圍，以協助文創產業等相關領域之企業順利籌措資金。以影視作為示範產業，透過辦理「電影、電視劇內容評等機制建置計畫」，期望萃取國內電影暨電視劇內容產業重要關鍵因素指標及風險變數，確立電影暨電視劇之內容評等模式，以作為影視內容評等模型之評估指標，有助於提升評等模型之準確度。此研議中之評等系統目標為提供金融機構及投資者更明確之風險評估工具，將資金投入風險控制在可接受之合理範圍，降低投資者與融資者之疑慮，以協助影視內容產業資金籌措發揮內容產製能量，並透過此模式，逐步建置各文創產業之內容評等指標與評等模型，以拉近投資者與創作者之距離，有效串連文創產業投融資相關需求。進而形成引導金融機構與投資者進行投融資業務之有效運作機制之外，將規劃建立「完片擔保制度」，協助影視製作方控管拍片風險，確保可依既定內容、形式、期程及預算完成作品製作，並提升資金方投入投融資資金之機會，成為影視與金融結合之重要環節。

(2) 研議 IP 跨域授權機制

- A. 研議 IP 跨域授權機制新策略，以符合 open data 趨勢及保護創作者之新 IP 保護法規的可行性，讓新 IP 的推廣使用法規不落於典藏素材處處受限於法規限制而無法活用，並同時輔導民間成立 IP 跨域授權平台或建置相關機制，期符合實際產業需求並更貼近產業運作模式。另透過新媒體行銷包裝，協助 IP 開發者行銷著作權，促進國內大量新 IP 之流通。
- B. 而面對數位匯流、電子商務時代，鑒於內容產業對國家經濟發展與轉型、文化傳播及就業市場之枯榮，產生舉足輕重之影響力，新 IP 保護及管理議題亦為本計畫執行探討之重點，透過執行「成立財團法人著作權保護中心」委託研究案，參考美韓結合結合公私部門之力量成立專責著作財產權保護機構，研議我國可參考之作法及合理授權機制，提高 IP 創作誘因。

2. 文化內容產業對接金融

(1) 成立影視投融資專業協力辦公室(107年轉型為「文化內容產業投融資專業協力辦公室」)

文化部目前透過本計畫希望從「降低資金進入影視產業的門檻與成本」、「提高資金進入影視產業的量能與效能」兩大思維著手建構文化金融體系。成立影視投融資專業協力辦公室開發影視案源，以顧問團方式提供市場測試、財務及法律評估與諮詢、行銷協助與通路拓展等輔導，使其品質提升，與市場接軌，提升投資者提供資金的意願，

並辦理媒合會或以其他方式，協助案源能順利取得投融資資金並全方位發展，減少影視業者資金缺口。

(2) 構築產業金融人才庫，培訓懂文化的金融專家

建立文化部及金管會聯合推動影視產業政策工作平臺，開設專業課程培訓影視投融資種子人員及研議上市櫃公司支持影視獎勵機制，以加強雙方溝通共識，有效發揮文化金融體系挹注影視之能量。持續舉辦文化內容產業金融菁英班課程，透過課程之開辦加強民間資金、內容產業等跨業別間交流並促成共識，培訓金融人員增進其對於內容產業之投融資評估專業，106年已舉辦兩屆課程，預計107年8月底將舉辦第三屆課程。

三、 106 年度 Milestone&計畫總體 End-point 達成情形

106 年度 Milestone	End-point	目前 達成情形
開發具臺灣文化 DNA 特質之題材內容創作 3 案次。	藉由文化 DNA 的建立(如歷史記憶、國際足跡)，結合科技，找出國際共感又在地的內容，提高具臺灣特色文化科技內容。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過 CreativeComic Collection 創作集漫畫人文期刊出版計畫開發台灣題材，刊出漫畫 31 篇，專題報導 23 篇，參與創作者 19 人，儲備作品 10 篇。 2. 完成辦理 4 場次《編劇與大數據》實驗工坊，邀請 26 位編劇學員、數據專家及影視業者共同參與，藉由科技工具協助，逐步應用大數據進行創作素材的深化與轉譯，產出具有成為 IP 的潛力文本，完成與 3 個協力平台合作開發案源。 3. 透過 106 年度「加速文化內容開發與科技創新應用補助案」，完成開發具臺灣文化 DNA 特質之題材內容創作計 89 案次。
題材內容可應用銜接至創新產業體系的題材內容達到 1 案次。		<p>透過 Creative Comic Collection 創作集漫畫人文期刊出版計畫，辦理「漫筆虛實—CCC 創作集數位體驗展」，以數位互動技術體驗臺灣文史基底策展，挑選 CCC 創作集開發之題材內容作品，結合創新科技產業之次世代擴增實境技術 Google Tango、浮空立體投影等數位策展技術，讓參觀者身歷其境。展期獲得極大迴響，來場突破 6 千人次，並接待多組博物館、典藏研究單位、產業界、互動藝術科技等相關科系教師等，提供數位策展的新想像。</p>
<p>建立整合產業體系之價值創新服務大型 POB 案例 1 案次、中小型 POS+POC 案例 8 案次。 (本年度修正為「<u>中小型 8 個 POS+POC、8 個文化內容結合科技應用的 POC 案</u>」)</p>	<p>促動文化科技應用參與達 200 萬服務人次、平權觸及半數縣市場域，擴大服務與文化滲透率</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 106 年訂定「加速文化內容開發與科技創新應用補助要點」分為「文化內容開發組」、「科技創新應用與產業發展組」徵件，共計補助 30 家業者，補助橫跨影視、文學、出版、遊戲、動漫、流行音樂、文化資產等內容跨界整合運用，鼓勵業者導入數位科技，嘗試不同的敘事觀點，開發內容體驗經濟新模式，期望以文化內容為核心，創造出具有社會共感與亮點的示範案例。 (2) 本補助帶動內容及科技產業相對投入至少新臺幣 5 億 6,400 萬，達成產業體系之價值創新服務「中小型 POS+POC」8 案次及「文化內容結合科技應用的 POC」10 案次： <u>POC 10 案次：</u> <ol style="list-style-type: none"> (1) 兔子創意股份有限公司「《劍與火

106 年度 Milestone	End-point	目前 達成情形
		<p>槍》The Sword And The Musket 國際整合開發計畫」</p> <p>(2) 紅衣小女孩股份有限公司「紅衣小女孩文化內容開發計畫」</p> <p>(3) 原金國際有限公司「原創動畫角色加速開發計畫」</p> <p>(4) 國立臺灣藝術大學「臺灣原創動畫《虎爺》擴增實境遊戲增值計畫」</p> <p>(5) 肯特動畫數位獨立製片股份有限公司「翼。次元劇場」</p> <p>(6) 實踐大學「以科技與跨界整合重現在地文化資產價值-以典寶溪為例」</p> <p>(7) 叁式有限公司「無人機群控系統開發計畫」</p> <p>(8) 夢想視覺特效有限公司「影視產業製程加速整合系統實測」</p> <p>(9) 科科農場「Muzeum 創意產業區塊鏈計畫書」</p> <p>(10) 阿榮影業「AI 劇本診斷醫生平臺開發計畫」</p> <p><u>POC+POS 8 案次：</u></p> <p>(1) 內容力有限公司「重大歷史懸疑案件調查辦公室—孵化在地懸疑推理類型 IP 的基礎工程」</p> <p>(2) 鏡文學股份有限公司「鏡文學 IP 內容開發計畫」</p> <p>(3) 臺灣各種吧股份有限公司「臺灣吧文化動畫轉譯中心暨影視作品開發計畫」</p> <p>(4) 動能意像製作有限公司「水下三十米雲端平臺」</p> <p>(5) 宏達國際電子股份有限公司「台灣虛擬內容影視基地 Taiwan Virtual Media and Entertainment Base 計畫」</p> <p>(6) 極限電競股份有限公司「電競超實境數位內容暨四網匯流直播平臺」</p> <p>(7) 新銳數位股份有限公司「SOSreader 寫作與閱讀內容平臺強化發展計畫」</p> <p>(8) 潮網科技股份有限公司「台灣泛娛樂大數據產業提升計畫」</p>
輔導推動文化內容 IP 經紀公司 1 家或機制成形，授權應用 20 件。	調適法規推動授權保護及投融資取得，打造 Taiwan 文化科技服務品牌	<p>透過 106 年「加速文化內容開發與科技創新應用補助案」：</p> <p>1. 完成跨領域授權應用計 21 件：</p> <p>(1) 鏡文學股份有限公司(7 件影視授</p>

106 年度 Milestone	End-point	目前 達成情形
		<p>權)</p> <p>(2) 三映電影文化事業有限公司(1 件 IP 授權改編舞台劇)</p> <p>(3) 瘋戲樂工作室(取得瀚草影視文化事業股份有限公司授權改編 1 件)</p> <p>(4) 實踐大學(VR 遊戲授權 hTCVIVE 部門)</p> <p>(5) 世界柔軟數位影像文化有限公司(1 件授權路漫畫出版, 3 件授權影片劇本發展)</p> <p>(6) 動能意像製作有限公司(授權 1 電視節目播出、4 航空公司機上節目、1 網路電視播出、1 參展)</p> <p>2. 輔導建置 IP 管理及授權系統或機制共 4 家：</p> <p>(1) 鏡文學「IP 內容開發計畫」</p> <p>(2) 臺灣各種吧「文化動畫轉譯中心暨影視作品開發計畫」</p> <p>(3) 科科農場「Muzeum 創意產業區塊鏈計畫」</p> <p>(4) 新銳數位「SOSreader 寫作與閱讀內容平台強化發展計畫」</p>
<p>完成文化示範產業評等指標、建立文化內容評等系統、促成文化內容產業投融资 1 件。</p>		<p>1. 「影視投融资專業協力辦公室」促成文創產業投融资 2 家：</p> <p>(1) 貝唐賀電影有限公司《憤怒的菩薩》獲得第一銀行融資</p> <p>(2) 移動小姐文字光影創作室《你的孩子不是》獲得合作金庫融資。</p> <p>2. 委由財團法人台灣金融研訓院執行「電影、電視劇內容評等機制建置計畫」，進行案例蒐集、作品分析及價值鏈確立，已分別針對近 10 年國內電影與電視劇蒐集各 100 件案例資料，從中篩選出各 30 件市場上具代表性案例撰寫分析報告，透過內容分析法進行研究問題與假設並運用卡方檢定確認各指標之獨立客觀性，再透過文本分析法篩選出關鍵詞並對應到各指標變項，以歸納出適用於國內影視產業之關鍵因素指標與風險變數。</p>
<p>文化科技或文化經濟相關的國際獎項或論壇參與提案 1 案次。</p>		<p>文化科技或文化經濟相關的國際獎項或論壇參與 4 案次：</p> <p>1. 透過 106 年「加速文化內容開發與科技創新應用補助案」達成 2 案次：</p> <p>(1) 紅衣小女孩股份有限公司：於 2018 TIBE 台北國際書展現場展出《紅衣小女孩》漫畫作品，並舉辦「紅衣日」</p>

106 年度 Milestone	End-point	目前 達成情形
		<p>漫畫沙龍推動 IP 發展，讓「紅衣 IP」不只以電影呈現，更延伸跨領域授權應用至 7 種創作領域(同名漫畫、藝文展覽、單曲 MV、同名密密逃脫 2.0、VR 體驗活動、聊天機器人 2.0、Line 動態貼)，創造國際品牌輸出。</p> <p>(2) 宏達電(HTC)以「家在若蘭寺」參加 2018 香港國際電影節，內容跨入 VR 影院，實現社群觀影式新娛樂體驗，以 HTC VIVE 設備加上 TMS 系統，帶動 VR 劇院的新電影風潮，轟動港影節獲得媒體高度回響，超過 20 篇媒體報導。</p> <p>2. 透過「<u>Creative Comic Collection 創作集漫畫人文期刊出版計畫</u>」達成 2 案次：</p> <p>(1) 參加 26 屆台北國際書展，於「漫筆虛實 PLUS」展區，運用擴增實境技術展出漫畫作品，藉由 ASUS Zenfone AR 手機透過運動追蹤 (motion tracking)、深度感知 (depth perception) 和區域學習 (area learning) 技術體驗擴增實鏡 AR，加上浮空投影演出、以及 HTC VIVE 體感定位，期望以創新數位互動體驗的方式，引領觀展者認識台灣文化，活動體驗人次 3,361 人，超過 30 篇媒體專文報導。</p> <p>3. 參展泰國曼谷國際書展-台灣館漫筆虛實 PLUS 數位體驗展，區活動體驗人次 5,825 人，30 篇國內外媒體報導。</p>

四、 期中審議委員建議事項辦理情形

計畫名稱	文化內容科技應用創新產業領航旗艦計畫(1/4)		
執行部會 (單位)	文化部		
審查意見	回復說明	委員再次審查 之綜合意見 (含會議審)	建議事項之辦理情形
<p>本計畫擬結合政府資源與民間資金以打造「文化科技應用創新產業」，推動科技創新和文化創意之領航旗艦業者。首先應整理及發掘在地文化素材，應用大數據技術協助素材選題，透過各種形式的創作轉化為 IP，以展現多元臺灣文化內容力及特色，透過跨領域人才培育及投資挹注，以創建文化內容創新平台，並能夠產出充沛的文化科技產品與服務，帶動文化經濟的創新就業。</p> <p>本計畫為求有效推動具臺灣特色之文化經濟，執行重點為：</p> <p>1) 有系統尋找台灣文化 DNA；</p>	<p>本年度預定以補助計畫徵選價值創新服務大型 POB 案例 1 案次、中小型 POS+POC 案例 8 案次。由於本年度為計畫第一年，文化內容與科技應用整合產業體系之價值創新服務大型 POB 案例需要較長時間醞釀。本年度透過補助計畫在國內首次進行大量徵集，嚐試尋找具高度實驗性的內容與方法，以協助建構創新產業生態。在執行上，複雜度與困難度較高，且在內容和型態上有別於一般補助，希望透過試煉</p>	<p>同意本計畫執行調整，將 POB 案例 1 案次編列改為 8 個文化內容結合科技應用的 POC 案。本計畫應即刻透過大量徵集計畫，應用大數據技術對計畫進行標記與整理，以發掘多元臺灣文化內容力及特色。</p>	<p>106 年度補助計畫在文化內容開發已完成中小型 8 個 POS+POC、8 個文化內容結合科技應用的 POC 案。</p> <p>1. POC 10 案次：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 兔子創意股份有限公司「《劍與火槍》The Sword And The Musket 國際整合開發計畫」 (2) 紅衣小女孩股份有限公司「紅衣小女孩文化內容開發計畫」 (3) 原金國際有限公司「原創動畫角色加速開發計畫」 (4) 國立臺灣藝術大學「臺灣原創動畫《虎爺》擴增實境遊戲加值計畫」 (5) 肯特動畫數位獨立製片股份有限公司「翼。次元劇場」 (6) 實踐大學「以科技與跨界整合重現在地文化資產價值-以典寶溪為例」 (7) 叁式有限公司「無人機群控系統開發計畫」 (8) 夢想視覺特效有限公司「影視產業製程加速整合系統實測」 (9) 科科農場「Muzeum 創意產業區塊鏈計畫書」 (10) 阿榮影業「AI 劇本診斷醫生平臺開發計畫」 <p>2. POC+POS 8 案次：</p>

<p>2) 建立臺灣創新典範及營運模式； 3) 輔導內容平等以建立臺灣文化品牌。本計畫執行目標與工作重點均符合數位文化內容與創意產業以推動數位經濟之方向，但執行步驟與方法需進一步調整，以朝向原訂目標發展。</p>	<p>場域，讓文化與科技可以對話，因此所徵集之案件以 POC 佔較高比例，故建議本年度原預定以補助計畫徵選價值創新服務「大型 POB 案例 1 案次、中小型 POS+POC 案例 8 案次」修正為「達成中小型 8 個 POS+POC、增加 8 個文化內容結合科技應用的 POC 案」，讓處於生態系前端的內容產製端，和中後期的應用端可以透過與科技的融合達成 1+1 大於 2 的能量。</p>		<p>(1) 內容力有限公司「重大歷史懸疑案件調查辦公室—孵化在地懸疑推理類型 IP 的基礎工程」 (2) 鏡文學股份有限公司「鏡文學 IP 內容開發計畫」 (3) 臺灣各種吧股份有限公司「臺灣吧文化動畫轉譯中心暨影視作品開發計畫」 (4) 動能意像製作有限公司「水下三十米雲端平臺」 (5) 宏達國際電子股份有限公司「台灣虛擬內容影視基地 Taiwan Virtual Media and Entertainment Base 計畫」 (6) 極限電競股份有限公司「電競超實境數位內容暨四網匯流直播平臺」 (7) 新銳數位股份有限公司「SOSreader 寫作與閱讀內容平臺強化發展計畫」 (8) 潮網科技股份有限公司「台灣泛娛樂大數據產業提升計畫」</p>
--	---	--	--

五、 首席評議專家對計畫綜合評估意見之回復說明(106 年度 17 件試辦計畫)

本計畫非試辦計畫。

六、計畫執行情形說明

計畫執行		經費使用	
預定進度 (%)	實際執行 (%)	總支用數 (千元)	經費使用率 (%)
100	100	229,776	96%

(一) 計畫經費、人力運用與工作匹配情形

1. 計畫經費

補助項目	執行工作項目	實支金額
業務費	PO 辦公室營運及相關調查研究費用	32,300,000
	文化內容結合科技應用的 POC 案例	52,234,895
	產業補助輔導推動—中小型 POS+ POC 案例	60,559,864
	基礎平台與文化內容技術開發-素材 IP 選題平台、內容素材整合及產製雲端平台、金融對接與內容評等系統	35,047,073
	計畫成果國內推廣及計畫成果海外行銷與輸出	47,962,138
研究設備費	研究設備費	190,091
國外差旅費	國外或大陸地區差旅費	1,482,686
合計支用		229,776,747

2. 人力運用

本計畫未編列人事費，計畫主要內容係透過委辦機制進行，由委外業者自行籌組工作團隊，故人力實際進用與原規劃無差異。

(二) 執行結果與原計畫規劃是否一致，如有差異並請說明重點及原因

本案執行結果與原計畫規劃差異處如下：

原計畫規劃		執行結果	說明
106 年度 Milestone	建立整合產業體系之價值創新服務大型 POB 案例 1 案次、中小型 POS+POC 案例 8 案次	建立整合產業體系之價值創新服務達成中小型 8 個 POS+POC、增加 10 個文化內容結合科技應用的 POC 案	由於 106 年度為計畫第一年，文化內容與科技應用整合產業體系之價值創新服務大型 POB 案需要較長時間醞釀。本年度透過補助計畫在國內首次進行大量徵集，嘗試尋找具高度實驗性的內容與方法，以協助建構創新產業生態。在執行上，複雜度與困難度較高，且在內容和型態上有別於一般補助，希望透過試煉場域，讓文化與科技可以對話，因此所徵集之案件以 POC 佔較高比例，故參考期中審議意見將本年度 Milestone 績效指標修正，讓處於生態系前端的內容產製端，和中後期的應用端可以透過與科技的融合產生 1=1 大於 2 的能量，以發掘多元臺灣文化內容力及特色。

七、 結果與討論（含結論與建議）

本計畫執行期程自106年至109年，106年為執行第1年，各分項工作重點除以先期評估方式確認可行性外，「文化DNA策略」輔導創新產業體系業者將選題結果導入創新產業體系；「建典範策略」逐年建立累積整合產業體系之價值創新服務案例；「推品牌策略」透過輔導建立跨域授權系統或機制並促成資料授權，達到跨領域授權應用。另研議完成文化示範產業評等指標、建立文化內容評等系統初步研究，亦促成文化內容產業投融資，推動產業加值發展。以下說明各分項工作結果，並整理相關研究結論，另將呈現本計畫3執行策略對應本年度出國參訪之心得與建議：

一、分項一：內容素材整合與大數據分析選題

透過相關法人機構研究評估調查國內產業需求及文化產製基礎設施資源，除強化整體環境外，另以科技協助整合在地素材，分析題材市場潛力及需求，輔助專家法則（經驗直覺），讓具市場潛力性或社會共感之在地文化素材能被挖掘出來催生及提高原生內容產量，協助業者找出深具國際感又在地的臺灣社會內容。

（一）完成大數據應用及協助文本選題轉譯相關研究

1. 探討編劇在劇本創作過程中，大數據工具是否有機會在初期階段導入，以協助編劇進行文本選題與轉譯，本研究為第一年計畫，投入時間尚短；但合作的過程中，也感受到影視業者對於大數據工具應用的需求；本年度實證研究的對象，均對大數據工具的應用表示肯定，只是小規模製作公司或獨立的内容創作者礙於成本、資源及時間，無法在短期內馬上投入；若能藉由政府研究計畫之資源，持續透過案例驗證，逐漸發展可模組化、簡單化之大數據應用流程，應可讓大數據工具更為廣泛被運用。
2. 研究相關結論
 - (1) 文本創思階段講求的是原創與獨特性，大數據工具較難在此階段發揮功效，惟若作為前期田野調查之輔助機制，則大數據可加速資料彙整的過程。
 - (2) 對於既有素材內容之優化，大數據能提供高度助益。
 - (3) 為達最佳效益，大數據尚需整合多方資源投入合作模式，目前仍有無法單打獨鬥之限制。
 - (4) 若要建立大眾均可使用之大數據應用工具，其投入成本與資源非個人或小型企業可負擔，如何建立「使用者付費」之習慣，亦是推廣大數據應用的挑戰。
3. 研究建議
 - (1) 參與研究計畫之影視業者對大數據工具應用多表肯定，未來應持續開發合作案例，藉由更多案例讓業界有感，進而更有意願導入大數據應用。
 - (2) 大數據做為田野調查的輔助機制，對於內容創作者具相當助益，建議可連結目前具有大數據工具之平台業者，共同開發與建置符合影視產業使用的大數據內容支援系統。

- (3) 相關系統可連結政府資源之資料庫、網路社群、臉書、部落格等，提供內容創作者初階的資料彙整與應用。
- (4) 投入開發系統之業者可規劃後續系統營運之計畫，持續擴充並形塑新的商業應用模式。

(二) 舉辦文本分析及本土素材轉譯題材內容發展工作坊

1. 完成辦理4場次《編劇與大數據》實驗工作坊與素材開發轉譯10案，工作坊邀請26位編劇學員、數據專家及影視業者的共同參與，實際示範如何利用大數據協助進行文本選題與轉譯，並提供數據平台工具供編劇學員操作使用。透過網路社群等數據資料的回饋導入26位學員作品，並在課程結束持續進行腳本深化與轉譯，開發成為更貼近市場的作品。
2. 透過影視領域專家與數據團隊的平台串連，合作案源開發3案，包括逆光電影(影視平台)與意藍資訊(數據平台)合作市場前測階段劇本深化開發；可是文字影像工作室(影視平台)、植劇場製作人(影視平台)與資策會服創所(數據平台)合作創思階段劇本開發。

(三) 執行Creative Comic Collection創作集漫畫人文期刊出版計畫

1. 以典藏數位資源、研究成果、博物館群館藏為本，以及專家與學者的指導，將研究資源轉化為創作資本，厚植文化創意商品的文化底蘊。執行方式期刊出版做為發表平台，以商業發行做為擴散方法，以營運績效做為評比依據，蓄積創作能量，運行兼顧質與量的產出。另虛實整合，投入新媒體的運用，亦提供跨領域的轉譯、製作、創作、企劃實作機會，為產業鏈培育儲備人才。
2. 本子計畫共刊出漫畫31篇，專題報導23篇，參與創作者19人，儲備作品10篇。
3. 辦理「漫筆虛實—CCC創作集數位體驗展」，展覽以數位互動技術體驗臺灣文史基底創作，挑選CCC創作集過去的經典作品，結合次世代擴增實境技術Google Tango、浮空立體投影等技術，讓參觀者身歷其境。展期獲得極大迴響，來場突破6千人次。另於「台北國際書展」及「泰國曼谷國際書展-台灣館漫筆虛實PLUS數位體驗展區」展出。

二、分項二：建立創新價值鏈典範案例

本分項計畫核心在於推動文化內容產業形成創新的產業體系，結合政府資源與民間資金推動領航旗艦業者，突破現有產業中各廠商企業單打獨鬥的方式，鼓勵產業鏈的上中下游垂直整合，並以此為補助對象，參照經濟部科技專案補助資源的模式，持續推動補助企業投入創新研發業務，使文化內容產業創新成果發揮更大效益。

(一) 文化內容開發與科技創新應用補助案

1. 106年完成訂定「加速文化內容開發與科技創新應用補助要點」共計補助30家業者，補助橫跨影視、文學、出版、遊戲、動漫、流行音樂、文化資產等內容跨界整合運用，透過加速文化內容開發與科技創新應用補助，帶動台灣原生內容加速開發、催生多元且多樣、讓人耳目一新的內容故事；鼓勵業者運用數位科技，以AR、VR或體感科技等新載具，嘗試不同的敘事觀點，開發內容體驗經濟新模式；在文化內容產製流程升級方面，則串起產業上中下游，提高產製的品質和速度；亦有更多業者導入科技分析應用數據，強化與消費者溝通的行銷方式，開創新營運模式，以及國際聯結的強度，積極與業界攜手合作，有效帶動創新思考，為產業注入新動能。本補助帶動內容及科技產業相對投入至少新臺幣5億6,400萬(106年補助要點及獲補助名單詳附件2及3)。
2. 透過財團法人資訊工業策進會成立總計畫辦公室PO，協助補助作業管理機制，包括公告、收件、審查、查核、結案等，協助催生臺灣文化內容及衍生創作，並連結科技或創新商務模式，帶動文化科技應用與內容服務生態發展。
3. 達成產業體系之價值創新服務中小型「POS+POC」8案、「文化內容結合科技應用的POC」10案，期望以文化內容為核心，創造出具有社會共感與亮點的示範案例：

(1) POC共10案次

序	申請單位	計畫名稱	完成雛型測試驗證項目
1	兔子創意股份有限公司	《劍與火槍》The Sword And The Musket 國際整合開發計畫	影視合作國際合製IP開發模式測試。
2	紅衣小女孩股份有限公司	紅衣小女孩文化內容開發計畫	電影IP開發演進創新模式測試
3	原金國際有限公司	原創動畫角色加速開發計畫	動畫角色加速開發工作模式測試
4	國立臺灣藝術大學	臺灣原創動畫《虎爺》擴增實境遊戲加值計畫	本土文化角色IP科技跨域創新模式測試
5	肯特動畫數位獨立製片股份有限公司	翼。次元劇場	文化內容轉譯科技跨域技術測試(3D轉2D、VR影片、AR技術)
6	財團法人實踐大學	以科技與跨界整合重現在地文化資產價值－以典寶溪為例	文化內容科技跨域測試(IOT互聯網與3D列印螢火蟲系統測試、VR虛擬實境遊戲測試)
7	叁式有限公司	無人機群控系統開發計畫	開發無人機延伸應用表演模組測試，完成20台無人機測試。
8	夢想視覺特效有限公司	影視產業製程加速整合系統實測	製程加速整合系統測試
9	科科農場	Museum 創意產業區塊鏈計畫書	完成音樂區塊鏈測試平臺。

序	申請單位	計畫名稱	完成雛型測試驗證項目
10	阿榮影業	AI 劇本診斷醫生平臺開發計畫	AI 劇本診斷醫生—協作軟體的開發測試，經過測試建立九型「人格辭庫」並累積專屬獨特詞彙，開發 4 套系統分析工具。

(2) POC+POS 8 案次

序	申請單位	計畫名稱	完成驗證項目
1	內容力有限公司	重大歷史懸疑案件調查辦公室—孵化在地懸疑推理類型 IP 的基礎工程	POC：平台營運測試利用 AI 導引故事發展，建構一個專家網路，協助使用者開發兼具「知識性」與趣味地的懸疑推理內容題材。 POS: 建立一個線上開放「重大歷史疑案資料庫」，收集臺灣歷史上的懸案，或雖被官方偵破但仍有爭議及疑點之案件。
2	鏡文學股份有限公司	鏡文學 IP 內容開發計畫	POC：擁有高知名度平台，從挖掘潛力作家與作品、培訓講座課程、徵文比賽、在地內容開發、IP 管理科技系統等方面著眼，有效整合內容、版權管理與作品推廣，打破過去產業分明，單打獨鬥的困境，建立 IP 營運商業模式，系統開發已經完成測試。 POS：目前針對平台的服務模式也已經陸續機制完成初步測試，持續累積營運收入及 IP 擴散，希望等待長時間的數據累積，未來能透過平台營運，建立成功商業模式。
3	臺灣各種吧股份有限公司	臺灣吧文化動畫轉譯中心暨影視作品開發計畫	POC：以「台灣吧」的原創角色「黑啤」為主要角色，創作出具有原創性、故事性、前瞻性 & 教育性的故事，希望完成 A. 文化文本轉譯(將文化內容轉譯成影視內容) B. 大數據分析(利用科技提升創作效率) C. 企劃與劇本開發(影視作品的核心)、D. IP 設定與設計(商業變現的工具)、E. 完成影視作品製作與商業化、建立模式(IP 營運企劃)。透過此工作模式，完成 5 分鐘的試映前導片，並以 IP 參加文博會展測試獲得回響，對未來商業變現可行性

序	申請單位	計畫名稱	完成驗證項目
			<p>有更明確方向。目前臺灣各種吧股份有限公司的工作模式測試，已完成 POC 階段。</p> <p>POS：以臺灣吧為平台，讓文化內容透過科技手段應用的轉譯平台服務機制，以具有初步規模，未來將延伸發展，找出可行的商業機制，朝向 POB 發展。</p>
4	動能意象製作有限公司	「水下三十米雲端平臺	<p>POC：透過整理與收藏珍貴的台灣海洋影音內容大數據(Big Data)，並製播節目，透過播放節目並經營網路社群（臉書、YouTube、IG)測試透過節目是否能凝聚人氣打入相關市場。</p> <p>POS：將 POC 階段經營網路社群及節目製播資源導入平臺，將平臺資訊進行分析，使平臺所產出的海洋影音內容，未來能夠提供跨產業數位化分析與應用，滋養更多生態產業應用，如：海景導覽、海景 VR 等，期望打造建立世界第一的台灣海洋內容共創生態平臺。</p>
5	宏達國際電子股份有限公司	台灣虛擬內容影視基地 Taiwan Virtual Media and Entertainment Base 計畫	<p>POC：1.結合台灣影視資源，建立超 360 虛擬演唱會，以虛實混搭、動態捕捉容積互投影等技術，將音樂體驗具象化、可視化，創造如同「Second Life」般的虛擬空間與舞台。2.發展虛擬偶像及數位經紀：發展虛擬偶像同時運用快速替身技術、即時動作捕捉、即時表情捕捉、驅動人偶等新科技技術，讓台灣文化內容 IP 經濟價值提升，期望創造台灣新的市場與商機。3.發展電影 IP 沉浸式體驗：打開一個全新的創作和想像空間，尤其是帶有交互式內容的 VR 體驗，將會提供給用戶不同的情節故事線供選擇，讓電影、遊戲、電視劇等內容產業之間的界限變得模糊，計畫以互動式遊戲及影片播放讓用戶體驗。</p> <p>POS：建立人才培育平臺與典藏與應用的文化數位銀行，期望協助內容產業人才培育並將</p>

序	申請單位	計畫名稱	完成驗證項目
			過往的文化財，透過科技轉化為數位資料，達到進一步的收藏功能。
6	極限電競股份有限公司	電競超實境數位內容暨四網匯流直播平臺	<p>POC: 以極限電競為平台跨娛樂、科技、媒體、遊戲等產業彼此鏈結，完成電競聯賽的前期規劃，建置四網同步聯播線上直播平臺順利完成測試。</p> <p>POS: 拍攝選手電競生涯的微電影，在平台上呈現電競選手包裝、培養，以吸引更多觀眾和贊助廠商，並舉辦台灣電競節及電競聯賽，透過四網(cable、MOD、OTT、APP)同步聯播線上直播平臺放送。並希望藉此活動平台 holyland 校際電競公開賽的持續舉辦，未來可以形成商業模式。</p>
7	新銳數位股份有限公司	SOSreader 寫作與閱讀內容平臺強化發展計畫	<p>POC：以大數據、演算法架構更完善的寫作與出版推薦系統。SoSreader 是一個新型態的寫作與出版平台，平台提供一個全無廣告、易於上手的書寫空間，其線上訂閱，試圖在傳統的出版、稿費等模式中嘗試找到新的模式與方法。在本計畫導入能夠相對準確計算讀者閱讀紀錄的新指標「閱讀數」，設計完整的演算法，計算關鍵字距離，關鍵字與關鍵字之間的距離越相近，代表該關鍵字所屬文章越相似，藉此匯集成主題分類之關鍵字群。平台已經於 106 年度計畫完成測試。</p> <p>POS：在平台服務經營上，深度串連中下游產業鏈，發展版權媒合、IP 經營等服務，在海外市場上，開始測試利用平台累積的會員（讀者、作者）名單，針對海外華文市場以相似受眾的進行廣告投放，吸引海外作者與讀者加入，目前平台已有 30% 流量來至香港、中國、馬來西亞等華文為主的國家。為了進行優化及改善，同時為了使寫作更加大眾化，發展出功能更強大的新平臺，包</p>

序	申請單位	計畫名稱	完成驗證項目
			含文章編輯器、即時儲存並備份、深度文章推薦、熱門關鍵字搜尋、後台搜尋等新功能，讓寫作更加容易，吸引更多寫作者加入，平臺建置完成後以電子報、社群網站宣傳等方式廣告投放，同時舉辦實體活動、發行手機 APP 及群眾募資，提升新平臺的服務能量。
8	潮網科技股份有限公司	台灣泛娛樂大數據產業提升計畫	POC:根據過去音樂產業分析經驗，套用模式測試影視數據分析模組和新技術的開發，並建立影視音大數據平臺，期望能形成新的分析服務模式，包含製作前期的選角、劇本、影片類型熱度等分析，以及在宣傳期與上映期時進行行銷、口碑數據的分析並給予建議。 POS:開發台灣第一個影視產業數據平台《潮影據》，希望透過平台建立台灣第一個以大數據驅動的影視顧問事業，在計畫中預計運用建立好的大數據平臺及分析服務模式提供 10 家影視音產業製作發行公司報表及工作坊的服務，以及協助至少 3 家本土影視製作發行業者進行大數據分析，並將過程中發生的問題和新構想註記再進行新演算法的開發和修正。

4. 透過加速文化內容開發與科技創新應用補助，受補助業者共計辦理推廣活動，計49場次31,547參與人次：

- (1) 鏡文學股份有限公司(1場/400人次)：1場大型媒體發佈會與華文作家論壇，邀請藝文界、影視圈等業界專業人士與會，分享鏡文學的成果並與業界建立更多合作可能與聯結，與中國大陸知名作家分享創作經驗與作品的 IP 經營之道，計 400 人參與。
- (2) 臺灣各種吧股份有限公司(1場/147人次)：於臺北三創生活園區舉辦之「黑啤時光機」放映會暨媒合會，主要內容為介紹製作計畫並播放五分鐘試映片，並針對業界進行商業媒合，期望能提供內容 IP 曝光及促進對內容產業之投資，計 147 名貴賓參與。
- (3) 國立臺灣藝術大學(1場/500人次)：於板橋府中 15 展出「虎虎出巡中--虎爺 TigerGod AR 遊戲體驗展」。此遊戲為國內首見 AR 養成遊戲採用 Apple 公司最新的 ARKit 技術以及 Google 公司的

ARCore 技術，以傳統廟宇中常被忽略的神明「虎爺」作為故事創作題材，以虛擬化以及擬人化的方式，將虎爺從動畫轉換成互動遊戲。是臺藝大第一件由學生和學校共同開發的文創 IP，計畫將朝向商業化發展並推向國際，作為 IP 經營良好典範，未來將持續擴充內容，朝向連線模式開發。計 500 人次參觀。

(4) 紅衣小女孩股份有限公司(1場/2.5萬人次)

- A. 於2018 TIBE台北國際書展現場展出《紅衣小女孩》展出電影劇照、主視覺海報以及漫畫作品手稿與美術設定圖，以增加《紅衣小女孩》曝光。現場同時舉辦「紅衣日」漫畫沙龍座談會與媒體採訪，由製片陳信吉與編劇楊宛儒、《紅衣小女孩》漫畫作者柚子等三人擔任座談嘉賓。「紅衣日」漫畫沙龍推動IP發展，讓「紅衣IP」不只以電影呈現，更延伸跨領域授權應用至7種創作領域(同名漫畫、藝文展覽、單曲MV、同名密密逃脫2.0、VR體驗活動、聊天機器人2.0、Line動態貼)，創造國際品牌輸出。書展期間參觀總人次達2.5萬。
- B. 紅衣小女孩系列電影發佈會，將紅衣小女孩IP進行一源多用，希望藉以紅衣小女孩系列電影發佈會來提升紅衣小女孩IP系列推廣及曝光。

(5) 瘋戲樂工作室(15場次/1,176人次)

- A. 瘋戲樂瘋講堂-認識音樂劇系列講座6堂，邀請不同領域的講者，從不同的面相切入音樂劇，帶領一般觀眾認識音樂劇的世界。《台灣有個好萊塢》試演會2場，瘋戲樂工作室建立屬於台灣的音樂劇產製流程，並融合華語影音戲劇文化的養分，找到百老匯音樂劇在台灣的獨特聲響與質感。試演會記者會為測試現階段發展成果外，也期能匯集各方意見做為修改調整之參考，讓劇本架構與歌曲細節更加完整，也讓演員與設計能有更完美的詮釋，豐富作品生命。共計344人次參與。
- B. 《台灣有個好萊塢》讀劇1場，50人次參與。
- C. 《不然少女》2.0演出6場，打造「瘋戲樂SoloLand」系列，針對音樂劇演員量身訂做專屬Solo Cabaret Show，計782人次。

(6) 內容力有限公司(10場/295人次)

- A. 辦理1場「沒有解不開的謎團？—非虛構寫作解謎工作坊」，學員15名。
- B. 北中南舉辦8場「現實與故事之間的距離」主題講座，分別從西方、日本的作品、寫作技巧、取材方式……不同面向介紹作家如何悠遊出入真實與虛構二端打磨說故事的技藝，吸引超過210位聽眾。
- C. 辦理1場「非虛構寫作在臺灣意味著什麼？」講座，共70人參與。

(7) 科科農場股份有限公司(1場)：Museum Museum 創意產業區塊鏈授權計畫媒體發表會與技術說明會，應用最新的區塊鏈技術，打造出一個既具備資料共享特色、又可在資訊安全機制與智財權保障

下，即時流通人才與金流等資源的完整產業生態系，期待激勵更多跨界產業夥伴對內容創作投入資源與關注。

- (8) 拍手數位科技有限公司(12場/589人次)：Clappin「與拍手對話」系列活動，辦理12場校園分享說明會，深入校園讓學生與拍手對話，藉以了解學生職涯需求同時推廣加人才平台資料庫，589人次以上參與。
- (9) 極限電競股份有限公司(4場/2,900人次)：
 - A. 台灣Holyland電競節X校際電競公開賽開幕暨線下賽記者會，為台灣首次跨產業、跨媒體的電競公益比賽，期望能協助台灣接軌全球趨勢產業，開創電競產業的新舞台，11家媒體，300人次。電競微電影前導片發佈會，11家媒體，100人次。
 - B. 台灣Holyland校際電競公開賽線下賽開幕記者會，19家媒體，1,500人次。
 - C. 台灣Holyland校際電競公開賽線下賽閉幕記者會，19家媒體，1,000人。
- (10) 動能意像製作有限公司(1場)：水下30米雲端平台啟用記者會，跳脫電視框架，將影視版圖擴大到網路雲端，打造「水下三十米潛水平台」，不僅推廣潛水觀光市場，也推廣平台之媒體曝光。
- (11) 新銳數位股份有限公司(2場/540人)：
 - A. 2018 SOSreader 改版說明會，主要針對平台使用者舉辦SOSreader平台改版說明會，使與會者進一步瞭解平台發展狀況，以及未來規劃與目標。
 - B. 11場講座，期望能提供內容業者相關資訊，計540人參與。

5. 文化內容跨境輸出

- (1) 六城彩虹北京篇《替身》入圍緬甸仰光同志影展，為了擴展本系列影片的國際能見度，導演及製片在2018年2月1日也前往緬甸參加影展，並將把台灣影視的獨立製片經驗帶到東南亞，與當地電影新手做經驗分享。
- (2) 電影《紅衣小女孩1》與《紅衣小女孩2》，創下十年來最賣座臺灣恐怖片與海外版權販售新紀錄。系列劇本於海外上映、版權銷售成績斐然；VR作品將投往海外播放。目前東南亞市場已陸續賣出，雖然經費不多，但已將IP至香港、新加坡、馬來西亞、越南等10國以上。
- (3) 宏達國際電子股份有限公司虛擬偶像於第13季美國達人秀競賽曝光，結合投影、動態捕捉技術，分兩段敘事方式展現虛實整合創意，一段是真人舞者與虛擬偶像互動，一段是評審可戴上VR裝置進入表演者視角，由真人舞者驅動VR內演出。
- (4) SOSreader寫作與閱讀內容平臺：台灣會員數9萬名以上，香港、新加坡及馬來來西亞等主要華文會員1萬名以上，海內外內容瀏覽量600萬以上。

(二) 國際影視基地環境之評估研究

1. 透過全球影視供需趨勢、影視基地之關鍵成功要素分析以及潛在投資人與產業專家意見，綜合分析台灣影視產製環境之國際競爭力，並以此為基礎規劃出台灣前製影視基地三階段發展策略以及基地設置地點條件評估模型。
2. 由於台灣目前仍缺乏關鍵軟體先決要素：財務獎勵、人力資源和當地特色，故本研究建議可由3階段發展規劃，從單點到全產業鏈服務，漸進式打造一站視國際影視基地，加速內容產製產業鏈之滾動與產出，便於成功案例之複製：
 - (1) 短期：具有國際競爭力的高品質影視外包中心
 - (2) 中期：產業升級、發展備受肯定的影視製作能力
 - (3) 長期：建立一站式的國際影視基地

三、分項三：輔導授權經紀及保護，推動品牌輸出

本分項計畫透過跨領域人才培育及金融科技的投資挹注，以產官學研串連力量，確保所創建扶植的文化內容創新平台能夠產出充沛的文化科技產品與服務，可輸出至跨平台與跨終端的全球華人市場，符合現有及未來數位原生世代的消費者（Digital Natives）之需求。

(一) 研議文化內容評等及 IP 跨域授權機制

1. 輔導民間以新媒體科技為載體，將臺灣內容作為影視故事孵化的基礎，並建置 IP 管理及授權系統。106年度針對已開發出之故事 IP 或作品雛型，以科技或創新方法，整合創作者進行文化內容開發，建立在地文化素材轉譯為各種不同類型故事文本之工作模式，引導創作者聯結市場，協助加速孵化內容創作。成果如下：
 - (1) 建議 IP 管理或授權系統4案次：鏡文學「IP 內容開發計畫」、臺灣各種吧「文化動畫轉譯中心暨影視作品開發計畫」、科科農場「Museum 創意產業區塊鏈計畫」、新銳數位「SOSreader 寫作與閱讀內容平台強化發展計畫」。
 - (2) 跨域授權應用21案次：
 - A. 鏡文學股份有限公司(7 件影視授權)
 - B. 三映電影文化事業有限公司(1 件 IP 授權改編舞台劇)
 - C. 瘋戲樂工作室(取得瀚草影視文化事業股份有限公司授權改編 1 件)
 - D. 實踐大學(VR 遊戲授權 hTCVIVE 部門)
 - E. 世界柔軟數位影像文化有限公司(1 件授權路漫畫出版，3 件授權影片劇本發展)
 - F. 動能意像製作有限公司(授權 1 電視節目播出、4 航空公司機上節

目、1 網路電視播出、1 參展)

2. 以影視作為示範產業，106年度委由財團法人台灣金融研訓院執行「電影、電視劇內容評等機制建置計畫」，進行案例蒐集、作品分析及價值鏈確立，已分別針對近10年國內電影與電視劇蒐集各100件案例資料，從中篩選出各30件市場上具代表性案例撰寫分析報告，透過內容分析法進行研究問題與假設並運用卡方檢定確認各指標之獨立客觀性，再透過文本分析法篩選出關鍵詞並對應到各指標變項，以歸納出適用於國內影視產業之關鍵因素指標與風險變數。
3. 辦理「成立財團法人著作權保護中心」委託研究案，分析並討論因應數位匯流及新科技，如何建構快速有效之新 IP 保護保護機制，針對公私部門相關建議如下：
 - (1) 應將「網路中立性 (Net neutrality)」原則重新檢討：參考韓國及美國之實務上，ISP(網際網路服務提供)業者或因外部法律之要求，或因產業協商之自律，終究扮演打擊網路著作權侵害之重要角色。
 - (2) 著作權產業應更積極維權：美國 ISP 業者願意與著作權產業合作，致力打擊網路著作權侵害行為，有極大部分原因來自於著作權產業之積極維權決心。建議著作權保護中心成立後，無論係中心內部行政上之協調合作，抑或係經由司法程序之確認，均需著作權產業更積極之維權行動，促使中心其他成員支持其維權努力，達到打擊網路著作權侵害行為之效果。
 - (3) 公部門應展現更積極之行政處分與行政指導：依據現行法制，著作權主管機關經濟部對於打擊網路著作權侵害行為，並無太多行政介入之權限，著作權保護中心成立後，透過公私部門共同平台之溝通與協商，應得以專業之行政指導，協助認定網路重大著作權侵權情事，促使 ISP 業者更勇於阻絕網路著作權侵權內容。

(二) 文化內容產業對接金融

1. 影視投融資專業協力辦公室(107年轉型為「文化內容產業投融資專業協力辦公室」)
 - (1) 為創造文創內容產業投資亮點，讓投資方與內容方皆能對文化部之相關投融資協力機制產生信心，亦積極促成內容與投資媒合，以期藉由各項成功亮點案例，建立投資人與內容業者之信心。本年度協助內容業者與投資方橋接，完成協助轉介文化創意產業投資及融資辦公室案源9案及促成文創產業投融資2家，包括貝唐賀電影有限公司《憤怒的菩薩》獲得第一銀行融資、移動小姐文字光影創作室《你的孩子不是》獲得合作金庫融資。取得融資金額共計22,700千元。
 - (2) 獲得機構或廠商投資2家數，獲投資金額5,000千元。「瘋戲樂藝術製作股份有限公司」獲行政院國家發展基金創業天使計畫投資2,000千元。銳數位股份有限公司獲千禾投資股份有限公司天使投資3,000千元。

(三) 優質內容型塑品牌推動國際輸出

透過新IP加值應用於各產業發表會，以多元的型態參加各式國際展會，以產業上游進行推廣，開拓多元領域的產業應用、鼓勵臺灣產業走向國際，型塑品牌推動海外輸出：

1. 透過加速文化內容開發與科技創新應用補助案紅衣小女孩股份有限公司，於2018 TIBE台北國際書展現場展出《紅衣小女孩》漫畫作品，並舉辦「紅衣日」漫畫沙龍推動IP發展，讓「紅衣IP」不只以電影呈現，更延伸跨領域授權應用至7種創作領域(同名漫畫、藝文展覽、單曲MV、同名密密逃脫2.0、VR體驗活動、聊天機器人2.0、Line動態貼)，創造國際品牌輸出。
2. 宏達電(HTC)以「家在若蘭寺」參加2018香港國際電影節，內容跨入VR影院，實現社群觀影式新娛樂體驗，以HTC VIVE設備加上TMS系統，帶動VR劇院的新電影風潮，轟動港影節獲得媒體高度回響，超過20篇媒體報導。
3. 文化部人文司「CCC漫畫人文期刊出版計畫」參展二十六屆台北國際書展，於107年2月6日至11日世貿一館參展「漫筆虛實PLUS」展區，運用擴增實境技術展出漫畫作品，藉由ASUS Zenfone AR 手機透過運動追蹤(motion tracking)、深度感知(depth perception)和區域學習(area learning)技術體驗擴增實鏡AR，加上浮空投影演出、以及HTC VIVE體感定位，期望以創新數位互動體驗的方式，引領觀展者認識台灣文化，活動體驗人次3,361人，超過30篇媒體專文報導。
4. 「漫筆虛實 PLUS」數位體驗參加泰國曼谷國際書展，於107年3月29日至4月8日泰國曼谷詩麗吉皇后國家會議中心展出，向海外讀者推廣台灣原創漫畫，運用擴增實境技術展出台灣原創漫畫作品，呈現科技與閱讀的新體驗，展現我國創造力。以活潑的新媒體展示台灣文化內涵，除了獲得泰國讀者的熱烈參與之外，並獲得泰國詩琳通公主陛下與外館諸位貴賓蒞臨參觀。活動體驗人次5,825人，30篇國內外媒體報導。
5. 鏡文學股份有限公司參與五場次國際交流展會：1.參加金馬創投，與影視單位建立初步關係，洽談未來合作可能性。2.深圳國際電視劇交易會，開拓戲劇與創作者能獲得更多國際性矚目。3.亞太遊戲高峰會(台北國際電玩展)，希望挖掘其他領域具備IP發展潛力的作品，遊戲是未來鏡文學希望發展的項目之一，因此藉由參與此會，累積遊戲專業知識，進一步更加了解目前亞洲的遊戲市場。4.香港國際影視展(HKTDC)，推廣鏡文學平台和簽約作品給參展的影視製作公司，建立日後合作的可能性。5.春季北京電視節目交易會，參加電視節交易展出，提供影視製作公司與買家與鏡文學進行商務交流。
6. 光點吉樹有限公司為了新創世英雄原創IP的延續，及積極於國內外各種曝光及推廣，參加2018中國上海電影節、台灣DigitalTaipei2018、2018年法國「安錫國際動畫市場展」臺灣館推廣原創IP。
7. 冉色斯動畫股份有限公司參加美國邁阿密影視內容交易展，尋問買家意象、合作投資意願，以及市場未來趨勢走向。結識中國買家，尋問動畫相關製程，有興趣邀約委製中國IP內容動畫。參加香港國際影視展，尋問買家意象、合作投資意願，以及市場未來趨勢走向。

8. 動能映像製作有限公司參與新加坡電視節、節目報名參與美國New York Festivals International TV&Film Awards。

四、本計畫出國參訪之建議與發現

本計畫執行方案的規劃為參照英、日、韓、歐等主要國家的文化內容產業發展脈絡研擬而成，為深入了解該等國家文化科技政策與產業之互動，業規劃實際參訪了解，以下依本計畫三重要執行策略整理參訪所獲建議，未來將納入計畫之執行參考：

(一) 文化 DNA 策略

1. 文化內容與科技應用的共同創新

文化科技創新已是大勢所趨，目前國內在內容與科技的融合上，無論在產業端或政策端已有不少嘗試與規劃，其中在流行音樂展演已有相當市場競爭力之業者，在VR內容的創新上亦有獲得國際獎項肯定之優秀團隊，由此可見國內並不乏相關人才。惟內容創新與科技研發的思維迥然不同，必然存在磨合有待克服，業者雖有合作的意願，但目前國內仍較乏跨領域的溝通共創。

參考荷蘭與韓國經驗，政府作為產業發展的推手，可透過示範性的專案，例如以指標性IP或場域，集結內容團隊與科技業者，共同打造數位經濟時代的文化科技應用典範；而在政策工具方面，亦可針對合適的計畫項目，針對跨領域合作予以獎勵。而參考KCON模式，應在國際展會方面的舉辦上落實跨部會、跨領域之共同行銷機制，協助業者爭取更多國際曝光的機會。

2. 培養台灣優秀青創人才投入文化內容產業

文化科技創新領域需要大量的創意、大膽創新並持續與國際趨勢接軌，透過荷蘭新創產業蓬勃發展及務實面對問題的特質，我國應鼓勵及培育年輕人，除提供良好薪資及工作環境，持續進行文化科技相關業者人際網絡媒合外，應整合國家資源建立文化科技創新創業育成機制，其人才育成方向應與現有大專院校人才培育體制有所區隔，並與現行相關補助及投資等相關資源做整體策略規劃，使人才能留在台灣，進而發展出屬於台灣的文化新經濟模式。

3. 打造文化科技創新基地，形成文化科技聚落

本計畫參訪法國(藝術高架橋文創園區Le viaduc des arts、包含文化科技實驗室Urban Lab Erasme在內的里昂文創科技園區Pôle PIXEL)、中國大陸(萬達影視基地、北京中關村創業大街)及韓國(Content Lab、Youtube Space)，理解不同模式的產業聚落的經營方式，以及基礎文化科技的研發對於文化內容科技應用相關議題的關鍵影響力。透過從文化科技實驗至創新育成一站式基地的協助，提供文化內容產業新創業者產業鏈上所有支援。

雖台灣沒有主要國家可以自給自足的市場規模，也沒有大型財閥投入影視內容的產業生態，但一直有著最積極的產業創新氛圍，未來或可透過專業分工從軟體下手，針對不同的內容類型、文化價值與商業化定位提供不同的支持手段，援引國際專業資源，並透過補助與投資機制逐步建立工業化機制。

(二) 建典範策略

1. 加強文化科技之實驗研究與商業化

本計畫為提高產業體系之業者參與意願，並依市場需求垂直整合上、中、下游資源，以「加速文化內容開發與科技應用創新補助要點」推動民間催生試驗，並透過創新服務模式概念驗證、平台系統驗證及營運驗證，據以建立符合市場需求的創新典範案例。

透過日本參訪拜會了teamLab文化科技實驗室，亦於法國考察Google文化實驗室以及龐畢度中心所屬音樂科技實驗室IRCAM，理解當代數位科技與文化內容結合所產生出的創造性美學體驗在各方面的應用實例，也展現出文化科技應用相關議題的關鍵影響力，以及巨大的商業價值。本計畫參考該等已成為「典範」實驗室獨特的組織文化，了解其競爭力之突破關鍵，後續可針對其國際市場拓展機制進行研究，以作為國內相關文化科技公司之發展模式參考。

2. 結合政府資源與民間資金雙軌並進推動內容產業鏈

一個新興產業從初生到升級，政府資源占了很重要的驅動角色，但如何從嬰孩階段成長獨立，本計畫習取日韓經驗，過去以來政府在推動內容產業上不遺餘力，透過不同政策工具協助資源有限的內容業者取得資金挹注以進一步投入創作，因而催生了不少精彩的内容作品，近來面對產業化需求以及國際市場的激烈競爭，過去以補助為主的執行機制或也進入了調整階段，例如Cool Japan Fund即以商業化為目的，以投資為手段協助具有潛力的內容業者拓展市場；韓國文化振興院KOCCA協助孵育階段的實驗性作品，而CKL接手提供內容業創業者完整的經營支援，其中嫁接的橋梁就是「建立符合市場需求的創新典範案例」。而典範的創造，韓國政府則是鼓勵大型企業集團投入內容產業製作與開發。政府補助與帶頭投資引進民間資金，手段不同目的不同，但都是在建構內容產業生態鏈不可或缺的元素。

(三) 推品牌策略

(1) 發展及優化媒合制度，促進國際合作

本計畫了解台灣擁有豐富的在地素材及故事，為使台灣創作的生命力被國際社會看見，呈現「越在地越國際」的意涵，規劃以「降低資金進入影視產業的門檻與成本」及「提高資金進入影視產業的能量與效能」的思維建構文化金融體系，加強投資促進文化內容產業對接金融，一方面媒合資源促進影視產業國際合製，一方面推動豐富資金投資內容產業鏈，增加海外輸出的可能性。經實地參訪中國大陸與荷蘭瞭解，建置產業媒合平台推薦人制度，當產業有媒合投資等進一步需求時，可尋求雙方信任第三方協助，進一步配對媒合成功，亦可邀請有意與台灣合作之國際影視業者來台辦理說明會與媒合會，協助產業發展，優化之媒合制度實已具備產業人才資料庫及媒合投資辦公室等功能，其運作模式可作為臺灣輔導內容產業對接金融媒合機制之參考。

(2) 國際化IP授權機制

面對我國資金投入無法對接整體文化產製等問題，本計畫除提出研議跨域IP授權與文化內容評等機制外，經至法國拜會「藝術圖像及造型藝術作者協會（ADAGP）」以及「法國國家博物館授權聯盟（RMN）」兩間重要授權組織，了解國際間智慧財產權管理與授權機制的最新趨勢與實際案例。未來首先將加強促成國內相關授權組織與國際組織接軌，確認相關機制之國際化，以協助國內著作及圖像所有權人之作品在授權時更符合國際慣例，同時在進入國際市場時可以得到更妥善的保護。

八、 參考文獻

無。

九、計畫成果自評



可供推廣之研發成果資料表

本計畫目的為扶植我國內容產業並健全產業生態系，爰無相關研發成果可供推廣。

主要績效指標表(請依核定計畫書之績效指標填報)

計畫類別 績效指標	1	2	3	4	5	6	7	8	9	99
	學術研究	創新前瞻	技術發展 (開發)	系統發展 (開發)	政策、法規、 制度、規範、 系統之規劃 (制訂)	研發環境 建構 (改善)	人才培 育 (訓練)	研究計 畫管理	研究調 查	其他
A 論文										
B 研究團隊養成										
C 博碩士培育										
D 研究報告										
E 辦理學術活動										
F 形成教材										
G 專利										
H 技術報告										
I 技術活動										
J 技術移轉										
K 規範/標準制訂										
L 促成廠商或產業團體投資										
M 創新產業或模式建立										
N 協助提升我國產業全球地位或產業競爭力										
O 共通/檢測技術服務										
P 創業育成										
Q 資訊服務										
R 增加就業										
S 技術服務										
T 促成與學界或產業團體合作研究										
U 促成智財權資金融通										
V 提高能源利用率										
W 提升公共服務										
X 提高人民或業者收入										
Y 資料庫										
Z 調查成果										
AA 決策依據										

計畫主要績效指標表

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
學術成就(科技基礎研究)	A 論文			
	B 研究團隊養成			
	C 博碩士培育	1.碩士培育/訓人數 10 人 2.學士培育/訓人數 37 人 3.學程或課程培訓人數 1,130 人 4.延攬科研人才數 104 人	1.鏡文學股份有限公司合作作者編輯溝通計 329 位，講座及課程參與人數 365 位，總計 694 位，第一次就業即能進入影視產業有兩位編劇，游善鈞（國立台北教育大學語文與創作學系碩士班）及賴東澤（是台灣藝術大學電影系）。 2.國立臺灣藝術大學碩士培育人數 4 人。 3.瘋戲樂工作室學士培育人數 1 人，李奇實踐大學音樂系畢業後，加入瘋戲樂團隊，擔任製作助理一職。 4.實踐大學碩士培育人數 1 人、學士培育人數 30 人。 5.科科農場股份有限公司延攬人才數 3 人：林長毅、張馨文、方怡涵。 6.阿榮影業股份有限公司培訓畢業人才加入影視作品之文本分析與標記團隊，5 名。開放醒吾科技大學數位設計系片廠實習機會：106 學年度第 1 學期，學生人數 2 名；106 學年度第 2 學期，學生人數 2 名；與醒吾科技大學數位設計系共同授課：106 學年度第 1 學期，學生人數 81 名；106 學年度第 2 學期，學生人數 86 名。 7.拍手數位科技有限公司學程或課程培訓人才 62 人，分鏡課程—揚一峯影視人都該學的分鏡腳本：共 6 人。鏡頭表演—王淮仲「玩」出自在的表演：共 12 人。表演指導訓練—黃采儀不	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>一樣的表演課—從引導表演學表演：共 9 人。</p> <p>鏡頭表演—王淮仲角色功課實踐班第二期：共 19 人。鏡頭表演—王淮仲角色功課實踐班第三期：共 12 人。鏡頭表演—錢俞安試鏡班第一期：共 6 人。鏡頭表演—圓桌創意表演班：共 14 人。喜劇表演—黃迪揚的不正經表演工作坊：共 8 人。延攬產業人才 101 人：與企業合作拍攝之《演員的一週》開創 72 席產業工作機會，包含幕前演員、幕後人員、音樂產業等領域。因雙平台開發，專業涉及範圍廣闊，開創技術人才：共 12 人、影視企劃人才：共 3 人、文字內容作者：共 7 人、平面攝影師：共 4 人、動態攝影師：共 3 人、平面設計師：共 2 人、影視業務：共 3 人。因線下業務開發新業主，將資金注入影視產業，開創了 5 件廣告微電影製作案，將增加就業機會人數為 87 人次。與香港製作公司合作，協拍香港網路劇來台拍攝事宜，將增加 37 席影視工作機會。設立影視培訓課程，增加影視培訓師資共 6 人。</p> <p>8.極限電競股份有限公司針對電競相關創造出的社會行為做相關研究，協助政大碩士社會學所學生完成其論文，針對電競相關產業衍生的社會現象加以探討，並同時針對電競人文深入分析。</p> <p>電子股份有限公司 9.新銳數位股份有限公司延攬科研人才台北教育大</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			學實習生 1 位、台灣大學實習生 2 位。	
	D 研究報告			
	E 辦理學術活動			
	F 形成教材			
	其他			
技術創新(科技整合創新)	G 專利			
	H 技術報告			
	I 技術活動	<p>辦理技術說明會、研討會計 3 2 場次，共 689 人次參與：</p> <p>1.完成 4 場次《編劇與大數據》實驗工坊。</p> <p>2.完成 6 場次「文化資產轉譯工作坊」。</p> <p>3.透過加速文化內容開發與科技創新應用補助，受補助業者共計辦理 22 場技工坊或技術說明會、研討會等活動。</p>	<p>1.辦理 4 場次《編劇與大數據》實驗工坊，與 QSearch 合作進行腳本深化與開發素材轉譯共 26 案。</p> <p>2. 6 場次「文化資產轉譯工作坊」，為培育具備資產轉譯能力之數位策展與創作輔助人才，包含數位資源擷取、解讀、整理、運用，並於成果發表會出版研習成果，計 87 名學員參與。</p> <p>3.原金國際有限公辦理虛擬實境產學合作工作坊 4 場次，136 人次參與。</p> <p>4.鏡文學股份有限公司舉辦了 4 場「題材開發與改編」主題培訓講座、2 場「田野調查與小說寫作兼談 IP 開發」講座（鏡文學以開發完成的《刑警教父》為例）、5 場編劇課程，共計 11 場次，參與人數 365 人次。</p> <p>5.阿榮影業股份有限公司辦理 2 場專家座談會：邀請國際級劇本醫生、國內影視產業資深/新銳編劇導演、國內大型通路發行商院線業者、國內電視台節目部製作人、大數據研究專家、學術界代表。第 1 場針對「劇本解構要素」進行深度探討與剖析，</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>邀請國內外 6 位影視先進擔任與會專家，期望能協助影視劇本之開發。第 2 場針對網友在網路上對於影視作品之意見回饋進行網路爬文，並提出「大數據研究成果」與專家進行意見交流。參與人數 50 人次。</p> <p>6. 國立臺南藝術大學於南北各舉辦一場 VR/AR 技術工作坊，共有約 60 位學員參與工作坊、讓 VR 開發經驗傳遞出去，計 60 人次。</p> <p>7. 拍手數位科技有限公司辦理 1 場影人顧問會議，邀請拍手顧問團與產業人員共同討論主題「台灣影視現狀的困境及機會」，並推廣拍手媒合平台，計 25 人與會。</p> <p>7. 潮網科技股份有限公司舉辦 2 場「泛娛樂大數據產業及網路大數據應用工作坊」，分享泛娛樂大數據研究成果，並透過影視大數據技術觀察產業近況，並在產業論壇中與現場來賓進行產業知識與交流。2 場議題「影視內容與行銷網路數據運用－賀歲片與動畫電影」、「影視創新與科技－OTT 平台與 VR 技術」，共邀請 16 個相關單位，出席總人數逾 40 人，共獲得 15 篇新聞傳散。</p>	
	J 技術移轉	跨領域授權應用 21 件	<p>1. 鏡文學股份有限公司 (3 件影視授權/4 部影視版權洽談中) 3 部小說賣出影視授權：《刑警教父》此本小說已於 2017 年 11 月中旬正式出版，於全台實體和網路書店上架販售。影視版權已售出給《血觀音》金馬獎製作團隊原子映象，預計 2018 年中下旬開</p>	產值(形成產業)

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>拍。《浮華世界：職場生存指南》已於2017年出版並售出影視版權。</p> <p>《Ring of the Day》預計於2018年第三季出版，已售出影視版權。洽談4部小說影視版權：《我們不能是朋友》、《阿勃勒之夏》、《交易員的靈魂》、《阿勃勒之夏》。</p> <p>2.三映電影文化事業有限公司六城彩虹成都篇《偽婚男女》原創 IP 授權故事工廠改編舞台劇劇本。</p> <p>3.瘋戲樂工作室《台灣有個好萊塢》故事原型來自電影《阿嬤的夢中情人》，改編授權來自瀚草影視文化事業股份有限公司。</p> <p>4.實踐大學 VR 遊戲正進行授權 hTCVIVE 部門，提供其內部測試與展示之用。</p> <p>5.世界柔軟數位影像文化有限公司《國家的零件》授權前衛出版社合作發行網路漫畫出版。《象塚》授權貴金影片劇本發展合作。動畫紀錄片《本來面目》授權 CNEX 劇本發展合、《國家的零件》授權貴金影片劇本發展合作。</p> <p>6.動能意像製作有限公司節目授權緯來電視台播出。節目授權至飛機上播出（華航、長榮、勝安、酷航機上播出）。節目授權大陸愛奇藝網路電視播出。授權協力廠商使用影片參與潛水展。</p>	
	S 技術服務			
	其他	開發典範案例 10 案	<p>訂定加速文化內容開發與科技創新應用補助要點，開發典範案例 10 案。</p> <p>1. 鏡文學 IP 內容開發計畫大量產出原創</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>故事 IP 與粉絲，累積平台作品數達 4,500 件，針對被改編成影視化之作品，與出版社洽談合作，有效推廣作品。賣出授權：《刑警教父》《浮華世界》《RINGOFTHEDAY》。</p> <p>2. 兔子創意股份有限公司與荷蘭之跨國合作，完成劇本開發及遊戲企劃，開發具有國際性與台灣文化性的當代文本，建立開發 IP 的多元面向，將台灣 DNA 行銷至國際。</p> <p>3. 灣各種吧股份有限公司以知識+娛樂+IP 為發展主軸，將台灣歷史文化轉化成原生文本與影視 IP，並將 IP 設定製成 knowhow 流程模組化，以成立文化動畫轉譯中心。</p> <p>4. 肯特動畫數位獨立製片股份有限公司成立聯合製作平台，串聯與整合出版業、影視音製作產業資源，引進具備影視音創作發展可能性的科技技術產業，整合台灣相關產業橫向與縱深連結，擴大 IP 發展空間。</p> <p>5. 實踐大學以科技與跨界整合重現在地文化資產價值-以典寶溪為例，以高雄典寶溪文化教育、水質改善與螢火蟲復育為出發點，以典寶溪生態環保文化為題，製成原創動畫及繪本，並將</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>將漫畫劇本改編成 VR 動畫，將河流的整治與螢火蟲的復育完成 VR 虛擬實境遊戲。利用 IOT 物聯網發展螢火蟲公仔智慧裝置，將典寶溪氣象局環境復育資料化至螢火蟲公仔裝置，產生不同狀況，與高雄市興糖國小學童配合使用，讓學童藉由「亮亮」觀察螢火蟲復育，了解環保議題。開發具臺灣文化 DNA 特質之內容與培育未來產業人才。</p> <p>6. 科科農場打造台灣第一個區塊鏈音樂平台 Soundscape，透過區塊鏈做人才合作與內容授權平台，將音樂授權拓展到遊戲、VR 等其他產業，對提昇我國音樂產業在數位時代的競爭力，具有創新工作模式的示範作用。</p> <p>7. 動能映像建立目前世界唯一『水下影音平台』，與國際級水下影音資料庫，導入大數據分析技術，偵測台灣珍奇海洋生物出現淺點，結合資訊、旅遊、觀光、科技產業，創造潛水產業生態系擴散效益，具台灣獨特性及創新商業模式，打造建立世界第一的台灣海洋內容共創生態平臺，創造產值。</p> <p>8. 宏達電 HTC 打造虛擬內容影視基地，開發虛擬偶像 IP 並結合故事主題進行</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>內容詮釋及科技展演，用自製內容打頭陣，希望捲動台灣影視業，進一步整合開發者、平台、設備商等、串連劇院、院線等通路業，打造 VR 內容生態圈，創造產值。</p> <p>9. 新銳數位 SOSreader 寫作與閱讀內容平台強化發展計畫，SOSreader 是一個新型態的寫作與出版平台，與中下游的相關產業整合，培養精準的受眾與讀者名單，協助既有寫作者曝光及增加訂閱收入，建構華文寫作、閱讀與分享的完整平台生態圈，提升台灣文化內容之產出。對海內外市場行銷優質的原創內容，促進台灣內容、出版產業發展。</p> <p>10. 夢想視覺影視產業製程加速整合系統實測，為改善影視技術的流程，開發「即時合成預覽系統」、建置「虛擬攝影棚」，研發「數位 3D 資料庫平台」、發展出一套良好的工作流程，整套影視產業製程加速整合系統應用於《LUNA Online 手遊版》及由漫畫改編電影前導片《北城百畫帖》。</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
經濟效益 (產業經濟發展)	L 促成廠商或產業團體投資	5 億 6,400 萬元	透過「文化部 106 年度加速文化內容開發與科技創新應用補助要點」共補助 30 案業者，使文化內容產業結合科技進行各項創新投入，帶動文化科技業者資金投入累計達 5 億 6,400 萬元。	
	M 創新產業或模式建立	增加創新工作模式 15 案	<ol style="list-style-type: none"> 1.原金國際有限公司以傳統角色開發流程改進：利用即時算圖引擎技術導入加速角色開發，建置原創角色內容跨界加速開發機制。 2.鏡文學股份有限公司開發 IP 管理系統，未來將利用 IP 管理系統與網站數據作為 IP 開發的基礎與市場策略規劃的方向。 3.兔子創意股份有限公司完成台灣與荷蘭合作，與國際合製之創新工作模式，創造動畫產業跨國合作典範，提供台灣動畫產業新路徑。 4.臺灣各種吧股份有限公司影視 IP 前置作業採用科技創新方法以大數據選題及社群行銷，以社群大數據分析改良影視作品前製方向並提升效率。 5.瘋戲樂工作室音樂劇產製流程工作模式，建構音樂劇創作之系統性、產製標準的流程，建立工作模式，提升音樂劇製作作品水準，也讓其他音樂劇製作團隊得以複製。 6.好識共創有限公司開發「國民訂製」機制雛型，導入優化故事之市場性或社會共感之新型工作模式。首次嘗試於故事 IP 開發階段，邀請網友分 	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>享素材或想法，與創作者共創內容，快速優化故事之市場性及增加社會共感度。後續可應用於其他故事IP之題材開發，加速產製更多文化IP。</p> <p>7.肯特動畫數位獨立製片股份有限公司結合文化部「台灣高階數位模型平台」運用數位整合模式完成影片拍攝及製作。並透過科技協助特效預覽Previz、及由國研院國網中心提供高速電腦建構的雲端算突農場運算，提升製作效能。</p> <p>8.冉色斯動畫股份有限公司與甲尚科技的創新科技應用，原只運用在運用在試效預覽，首次將甲尚開發的遊戲引擎即時渲染技術應用在動畫製作。整合甲尚科技iclone7與MVNXsens動作捕捉系統，並整合Faceware臉部捕捉表情系統(原來從未運用於動畫製作技術上)，這些未來都可以導入untiy、Maya 動畫輸出，作更細緻的修圖，未來也可以輕易地作出虛擬人物或虛擬偶像。</p> <p>9.科科農場股份有限公司利用區塊鏈服務機制來解決目前音樂授權的繁瑣流程，對提昇我國音樂產業在數位時代的競爭力，具有創新工作模式的示範作用。將 Metadata 轉換為 schema.org 標準之 JSON 格式鏈結資料實作。與中國信託銀行基於 Bitmark 區塊鏈紀錄之版稅金</p>	

	績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
			<p>流支付系統。</p> <p>10.阿榮影業股份有限公司導入 AI 人工智慧的系統化、組織化、科學化，加速影視作品之各個產製流程。</p> <p>11.宏達國際電子股份有限公司完成虛擬偶像與數位經紀模組化內容，參加美國達人秀 America's Got Talent 節目競賽。建構國內首次 VR 戲院放映示範系統，包含前端企劃、VR 數位影院系統規劃設計、中控程式製作、用戶端 VR 播放器開發。</p> <p>12.新銳數位股份有限公司建置 IP 應用平台：開發作者線上寫作、投稿及讀者付費閱讀平台 SOSReader。「SOSpubliz」書籍募資平台，提升台灣文化內容之產出。</p> <p>13.夢想視覺特效有限公司虛擬攝影棚即時合成技術加速影視製作製程。</p> <p>14.星興股份有限公司文化區塊鏈的聊天機器人平台服務，創造文化產業應用聊天機器人的創新應用模式。</p> <p>15.潮網科技股份有限公司建立本土自主的影視大數據觀測服務平台，提供符合業者需求之數據顧問服務，有效縮短前期 IP 開發階段尋找議題、決定內容的研發時間、協助提供競品分析，有效解決品牌定位問題，有效降低溝通、搜尋與時間成本。</p>	

		績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
		N 協助提升我國產業全球地位或產業競爭力			
		O 共通/檢測技術服務			
		T 促成與學界或產業團體合作研究			
		U 促成智財權資金融通	1. 促成文創產業投融資 2 家 2. 獲得機構或廠商投資 2 家數	1. 促成文創產業投融資 2 家，取得融資金額共計 22,700 千元。 2. 獲得機構或廠商投資 2 家數，獲投資金額 5,000 仟元。「瘋戲樂工作室」為台北市文化局下之立案劇團，在大型商業製作開發上難免有所限制。團隊決定成立專屬音樂劇製作公司「瘋戲樂藝術製作股份有限公司」，透過更全面之資源整合與策略結盟，實踐音樂劇標準產製流程，期望能幫助台灣音樂劇走上產業化的道路，並以此基礎逐步拓展音樂劇相關的 IP 產業鏈。「瘋戲樂藝術製作股份有限公司」獲行政院國家發展基金創業天使計畫投資 2,000 仟元。銳數位股份有限公司獲千禾投資股份有限公司天使投資 3,000 仟元。	
		其他			
社會影響	民生社會發展	P 創業育成			
		Q 資訊服務	設立 9 個網站	知識或資訊擴散觸達 7,104,084 人次	
		R 增加就業	增聘就業人數 271 人	降低失業率，提升國民生產毛額	
		W 提升公共服務			
		X 提高人民或業者收入			
		其他			

		績效指標	初級產出量化值	效益說明	重大突破
環境安全永續	O 共通/檢測技術服務				
	V 提高能源利用率				
	Z 調查成果				
	其他				
其他效益(科技政策管理)	K 規範/標準制訂				
	Y 資料庫				
	AA 決策依據				
	其他				