

出國報告（出國類別：考察）

考察韓國電信、文化及廣電、網路等媒體內容之管理與發展出國報告

服務機關：行政院教育科學文化處

姓名職稱：林佩樺科長

出國地點：韓國 首爾特別市

出國期間：104 年 12 月 3 日至 12 月 9 日

報告日期：105 年 3 月 1 日

摘要

韓國近年來於多元化通訊傳播、新興媒體產業，及數位內容跨域發展等儼然已趨向引領國際發展之列，而上揭產業亦為我國重點發展方向；同為亞太地區發展的夥伴與競爭者，我國通訊傳播委員會已於 102 年 5 月與韓國放送通訊審議委員會（KCSC）正式簽署通訊傳播合作瞭解備忘錄（MOU），就各項電信及網路議題交換經驗，並輪流辦理國際論壇，邀請各國共商跨國性網路議題；本(2015)年論壇輪由韓國辦理，主題為「於智慧媒體環境打擊兒童色情散布：對策與國際合作」（Combating the Proliferation of Child Pornography in the Smart Media Environment），我國亦應邀與會。

此外，對於韓國近年積極運用網路新興媒體平臺創造、輔導產製新內容，並將韓劇、韓國流行音樂（K-POP）以及娛樂節目推播到全球，期延續韓流風潮之相關作為，也需我等多與了解。緣此，本年度參訪即規劃參與 KCSC 2015 年圓桌論壇，以瞭解世界主要國家對於網路內容與兒童保護之相關作為與國際合作模式，並與本院科技會報辦公室一同拜會韓國文化體育觀光部的文化內容產業室、未來創造科學部及著作權委員會等政府單位，以及法人與民間之文創內容 Fab Lab 與新媒體相關場域（如無限想像室、韓國內容振興會所屬之 Content Korea Lab 與 Digital Magic Space、Klive、文化創造融合中心、三星電子宣傳館「Samsung d'light」等），以瞭解該國相關規劃與作為。

總結本次參訪經驗，整體而言，韓國隨處可見一股「走入未來」之氛圍，「連接未來」、「明日之都」等想像處處可見，未來創造科學部之成立，更直指韓國政府掌握未來的企圖；而這樣的氛圍落實在政府作為中，則可見該國積極鼓勵並透過公私協力設置實驗室、文化創造融合中心、Fablab 等引導韓國內容創新與創業，並積極反省期透過跨國合作與協調，教育及法令修正來面對網路世界中的犯罪與倫理議題，其企圖與理念、規劃均值得我國政策反省與擬定之參考。

目錄

頁次

壹、參訪目的、行程及人員.....	1
貳、參訪過程.....	3
一、參加「2015年國際圓桌論壇」.....	3
二、三星電子宣傳/體驗館(d' light).....	11
三、Digital Pavilion 數位展覽館.....	12
四、仁川松島區(中央公園區及周邊).....	14
五、東大門設計廣場.....	15
六、文化體育觀光部「文化內容產業室」.....	15
七、韓國內容振興院(Korea Creative Content Agency, KOCCA)及DMS園區..	20
八、文化創造融合中心.....	22
九、內容實驗室(Content Korea Lab).....	23
十、未來創造科學部.....	25
十一、國立科學館無限想像室.....	30
十二、韓國Klive表演場.....	31
十三、韓國著作權委員會.....	31
參、參訪心得.....	34
肆、結論與建議.....	35

表目錄

	頁次
表 1 參訪行程.....	1
表 2 韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團團員名單.....	2
表 3 「2015 年國際圓桌論壇日程表」	3

圖目錄

	頁次
圖 1：英國代表報告	7
圖 2：日本代表報告	7
圖 3：INHOPE 在世界各國熱線分布	10
圖 4：D' light 館牆面圖面說明	12
圖 5：D' light 館牆面圖面說明	12
圖 6：3D 互動藝術工作坊(一)	13
圖 7：3D 互動藝術工作坊(二)	13
圖 8-10：中央公園新興城市、Tri-bowl 及海水運河	14
圖 11：明日之都舊展區	14
圖 12-13：設計市集及館內藝術裝置	15
圖 14：韓國體育觀光部「文化內容產業室」組織圖	16
圖 15：韓國文化體育觀光部文化內容政策官崔輔根	17
圖 16：團員與文化體育觀光部文化內容政策官崔輔根合照 .. 錯誤！尚未定義書籤。	
圖 17：DMS 外觀	20
圖 18：文化內容振興院鄭基運課長為參訪團介紹 Digital Magic Space	21
圖 19：團員於文化內容振興院（KOCCA）前合照	21
圖 20-22：文化創造融合中心投影影目、攝影棚及媒體發展回顧牆	22
圖 23-25：內容實驗室入口及內部使用情形	24
圖 26：韓國未來創造科學部主管業務	25
圖 27：參訪團拜會韓國未來創造科學部	26
圖 28：韓國國立科學館無限想像室示意圖	30
圖 29：參訪團拜會韓國著作權委員會	32

壹、 參訪目的、行程及人員

年度各國政府、非政府組織及民間企業，於網際網路兒童色情防制之相關法律架構、組織結構、具體防制對策及國際合作實況，並瞭解韓國對文化內容產業、新興媒體場域及資訊科技間之應用，本年即規劃參加韓國放送通訊審議委員會舉辦之 2015 圓桌論壇：「於智慧媒體環境打擊兒童色情散布：對策與國際合作」(Combating the Proliferation of Child Pornography in the Smart Media Environment)，並與本院科技會報辦公室一同拜會韓國文化體育觀光部的文化內容產業室、未來創造科學部及著作權委員會等政府單位，以及法人與民間之文創內容 Fab Lab 與新媒體相關場域(如無限想像室、韓國內容振興會所屬之 Content Korea Lab 與 Digital Magic Space、Klive、文化創造融合中心、三星電子宣傳館「Samsung d'light」等)，以瞭解該國廣電內容創新管理實務資訊、新興媒體內容跨域合作機制、私領域創新作為等，並掌握韓國數位內容最新產業發展趨勢，更期可藉其經驗思考未來我國傳播內容跨域發展及輔導之方向與可能性。

表 1 參訪行程

日期	行程
12/02 (三)	搭乘長榮 BR160 班機抵達仁川機場(18:45)
12/03 (四)	韓國放送通訊審議委員會「2015 年國際圓桌論壇」
12/04 (五)	參觀三星電子體驗館(d'light) 參觀 Digital Pavilion 數位展覽館
12/05 (六)	參觀仁川松島區(中央公園)
12/06 (日)	參觀東大門設計廣場(DDP)
12/07 (一)	拜會韓國文化部文化內容產業室(首爾辦公室) 參訪文化內容振興院(Digital Magic Space) 參觀文化創造融合中心(CJ Entertainment 大樓) 參訪文化內容振興院(Content Korea Lab)
12/08 (二)	拜會韓國未來創造科學部(資通訊政策室、廣電振興政策局) 參訪國立科學館韓國無限想像室 參訪 Klive
12/09 (三)	拜會韓國著作權委員會 首爾市區 SMTOWN@coexartium 搭乘長榮航空 BR 159 班機離韓返臺(19:45)

12 月 6 日至 9 日參訪團由本院國家資訊通信發展推動小組李雪津副執行秘書擔任榮譽團長，財團法人資訊工業策進會龔仁文副執行長擔任團長，成員包括科技會報辦公室連錦漳參事兼任副執行秘書、吳兆琰研究員，文化部影視及流行音樂產業局張崇仁局長暨局內同仁、經濟部工業局林青嶽科長電子資訊組/資訊科科長、經濟部智慧財產局吳逸玲著作權組第二科科長、行政院教育科學文化處林佩樺科長等官方單位共 17 人參加。

表 2 韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團團員名單

單位名稱	姓名	職稱	備註
行政院科技會報辦公室	連錦漳	參事兼任副執行秘書	
	吳兆琰	研究員	
行政院國家資訊通信發展推動小組	李雪津	副執行秘書	榮譽團長
文化部影視及流行音樂產業局	張崇仁	局長	
	陳淑滿	廣播電視產業組組長	
	曾金滿	流行音樂產業組組長	
	林子簪	廣播電視產業組科員	
	張月蓉	流行音樂產業組科員	
經濟部工業局	林青嶽	電子資訊組/資訊科科長	
經濟部智慧財產局	吳逸玲	著作權組第二科科長	
行政院教育科學文化處	林佩樺	科長	
財團法人資訊工業策進會	龔仁文	副執行長	團長
	林玉凡	副所長	
	楊惠雯	主任	
	王鴻瑞	組長	
臺灣科技化服務協會	龔茵	專員	
臺灣埃士信全球有限公司	吳善同	資深產業分析師	口譯

資料來源:參訪團整理

貳、 參訪過程

一、 參加「2015 年國際圓桌論壇」

(一) 論壇日程：2015 年國際圓桌論壇於 12 月 3 日召開，主題為：「於智慧媒體環境打擊兒童色情散布：對策與國際合作」(Combating the Proliferation of Child Pornography in the Smart Media Environment)，當日會議共分為三場次，日程如下表：

表 3 2015 年國際圓桌論壇議程表

	報到	09:00~09:30
開幕式	開幕致詞：Mr. Park, Hyo-Chong (KCSC 主委朴孝鍾)	09:30~10:00
議程 1 反制使用 智慧媒體 散布兒童 色情之對 策	一、英國 IWF 商業關係部主任 Nicky Peachment 主題：透過人力、夥伴關係及服務邁向成功 (Success through people, partnerships and services)	10:00~12:00
	二、日本 MIC 總合通信基盤局企畫係長 馬場厚史 主題：日本保護兒童上網安全措施 (Measures for Protecting Children Online in Japan)	
	三、臺灣 NCC 電臺與內容事務處專員 王月玫 主題：臺灣網路兒童色情的規管架構 (Taiwan's Regulatory Structure- Concerning Online Child Pornography)	
	四、韓國首爾國立科技大學教授 Kwangho Kim 主題：韓國打擊透過智慧媒體散播兒童色情之實況及對策 (The Actual Condition and Countermeasures against the Spread of Child Pornography through Smart Media in Korea)	
	討論 提問人 1：Naver 公司，政府與對外關係辦公室主任 Jaehyun Han 提問人 2：KCSC 權利保護局資深研究員 Jaeha Jung	
	午餐	12:00~13:30
議程 2 建立有關 虛擬兒童 色情的全 球管制	一、德國 KJM 副代表 Thomas Langheingrich 主題：德國的線上兒少保護：德國邦際兒少媒體保護委員會 (KJM) 於網際網路上有關絕對違法內容之任務 (Online Youth Protection in Germany: The Work of the Commission for the Protection of Minors in the	14:00~16:00

標準	Media (KJM) with Regard to Absolutely Illegal Content on the Internet)	
	二、KCSC 權利保護局資深研究員 Hyangsun Lee 主題：數位媒體年代的虛擬兒童色情：規範範圍及方法之探討 (Virtual Child Pornography in the Digital Media Era: Exploring the Scope and Methods of Regulation)	
	三、ITU 產業策略處，政策與法律研究員 Jeounghee Kim 主題：發展中的標準及良善作法國際架構的建立 (Establishing an International Framework for Developing Standards and Good Practices)	
	討論 提問人 1: 延世大學法學院助理教授 Franciska Coleman 提問人 2: 韓國女人連線公平媒體部主任 Jeongjoo Youn 提問人 3: Lezhin 娛樂公司事業部主管 Sungeob Lee	
休息		15:20~15:40
議程 3 兒童色情更佳 管制之國際合 作	一、INHOPE 訓練及服務部門負責人 Denton Howard 主題：INHOPE：確保網際網路兒童性虐待資訊發掘及移除的全球網際網路熱線 (INHOPE: The Global Network of Internet Hotlines Ensuring the Detection and Removal of CSAM from the Internet)	16:30~17:30
	二、Google 公共政策與政府關係部區域分析師 Vaishnavi Jayakumar 主題：Google 的線上兒童保護工作	
	三、韓國 Shin & Kim 律師事務所合夥律師 Jongsoo Yoon 主題：兒童色情規管及國際合作 (Regulation of Child Pornography and International Cooperation)	
	討論 提問人 1：韓國警政署網路調查計畫組督察 Junyoung Choi 提問人 2：韓國臉書全球公共政策組組長 Steven Park 提問人 3：KCSC 兒少保護組組長 Hyejeong Jeong	
閉幕式	閉幕致詞：Mr, Kim, Sung-mook (KCSC 副主委)	17:30~17:40

(二) 各場次報告重點：

1、場次一：

- (1) 主題：使用智慧媒體散布兒童色情之反制對策 (Countermeasures against the Spread of Child Pornography through Smart Media)。
- (2) 報告國(單位)：本場次計有英國網路觀察基金會 (Internet Watch Foundation, IWF)、日本總務省、我國 NCC、韓國首爾科技大學教授發表簡報。
- (3) 重要內容：

1、IWF：

- (1) IWF 除受理民眾檢舉，亦主動查察網路上內容。倘若內容涉及違法，且主機設於英國境內，則轉知警察機關處理，並通知主機提供者保存證據及移除違法內容，目前已可做到在 1 小時內移除。倘若主機境設於境外，IWF 則會將兒童性虐待內容移請 INHOPE 處理，或直接與國際熱線或警察機關聯繫；該涉及違法內容網址並將加入 IWF 的 URL 黑名單，以避免再被接取，過程中 IWF 並與國際機構保持聯繫，該網頁也將持續被監控，直到被移除，在移除後也不會再被 IWF 列入黑名單。約有 84% 的境外網頁可在 10 天內移除。
- (2) IWF 代表表示，IWF 成立 19 年來，已有超過 14 萬筆網址因為含有違法內容而被移除，到 2014 年時，只有不到 1% 的兒童性虐待內容的主機設在英國，遠低於 1996 年時的 18%。此外，英國境內兒童性虐待內容可在 60 分鐘內移除，而英國境外兒童性虐待內容移除所需的時間，也大幅減少。

2、日本總務省：

- (1) 日本已訂有防制兒童色情之法規—「兒童賣淫與兒童色情禁止法」，該法立法目的，在懲處兒童性交易和兒童色情有關的活動，以保護兒童權益，並且提供身心受害的兒童相關保障措施。日本國會並於 2014 年修正該法，將持有兒童色情物品及以密錄方式製造兒童色情影片視為犯罪行為，並課予 ISP 業者防止兒童色情相關犯罪之義務。

(2) 為促進日本學童上網安全，日本自 2014 年起，針對於春天新入學的學生，舉辦「春天的安全網新學期連鎖行動」(Spring Safety Net Campaign with Chain of Moves in the New Semester)，以發展可供青少年安全使用網路及其他通訊傳播媒體的環境，並與日本的家長及教師協會(PTA)、學校、電信業者等共同合作，倡導電信業者應提供過濾軟體，並鼓勵親子對於如何使用社群媒體加強溝通。另外，日本總務省也與文部省及電信業者攜手，自 2006 年 4 月起，以網路犯罪及打擊垃圾郵件與詐欺為題，舉辦一系列對於家長、教師及學生的演講活動。電信業者視參與此類活動為履行企業社會責任。

3、臺灣 NCC(臺灣有關兒童網路色情的規管架構)

(1) 臺灣的網際網路內容，並無單一主管機關，而是依國家資通安全會報網路內容安全分組訂定之「網際網路內容管理基本規範及分工原則」，分別由各部會依職權管理。在網際網路部分，IASP 是由 NCC 監理，至於 IPP、ICP 及 ASP，則由相關部會管轄。

(2) 我國兒少保法律，係為衛生福利部主管之「兒童及少年福利與權益保障法」，並依該法第 46 條規定，我國通傳會召集各目的事業主管機關，委託民間團體成立「iWIN 網路內容防護機構」，辦理兒少網路安全事項，並受理民眾申訴網路內容問題，其中包含設置熱線服務，提供家長對於兒少網路成癮、網路行為安全等問題之協助；並自 104 年 8 月起擴大受理民眾網路霸凌申訴案件，可視申訴內容線上轉介內政部報案專線、衛福部安心專線及教育部反霸凌專線等。

4、韓國(首爾國立科技大學教授 Kwangho Kim: 韓國打擊透過智慧媒體散播兒童色情之實況及對策)

(1) 現況：根據韓國 Korean Internet & Security Agency(KISA)統計，到 2015 年 4 月為止，韓國的智慧型手機用戶已達 4 千 1 百萬戶，韓國的智慧型手機普及率並且為全球第 4 高，占 83%，另外，社群媒體使用方面，計有 78.1%的高中生、73.9%的國中生，及 28.5%的小學生使用。智慧型的裝置固然使訊息更加豐

富並流動快速，但亦有其負面影響。例如，2014 年時，有 52.5% 的高中生透過行動裝置接觸到兒少色情。根據 KCSC 的統計，2014 年時，有 2/3 的非法網路內容，來自韓國境外網站，Google、Instagram 和 YouTube 是主要來源。而兒少色情的主要來源，依 KCSC 的統計，境外的社群網路服務（Social Network Service）造成的問題，遠比境內服務嚴重。2014 年時，共有 4 萬 9 千多則猥褻訊息，其中 3 萬 7 千多則來自境外的社群網路服務。

- (2) 困境：國內各法令間規範不一，如兒童年齡、兒童色情物品的定義等，以致難以適用；此外，對於國內外 ISP 業者的差別待遇(韓國法令規範僅及於國內 ISP 業者，對國外業者僅能要求其自律)，因此引起對國內業者有差別待遇的爭議；近來雖然將網路防制內容編制為教材，但在學校課程為主的狀態下，並不會實質的、完整的教授。
- (3) 建議：統一法令有關兒少年齡的規定、對境內及國際 ISP 業者建立相同的管制架構、提供國內法律適用於境外經營者的基礎、提升執法的能力、科技解決方案(如在 ISP 層級，阻斷境外網站。或過濾搜尋引擎的搜尋結果，但亦可能意外阻斷其他合法內容)、打擊兒少色情需要結合自律機制及國際合作。

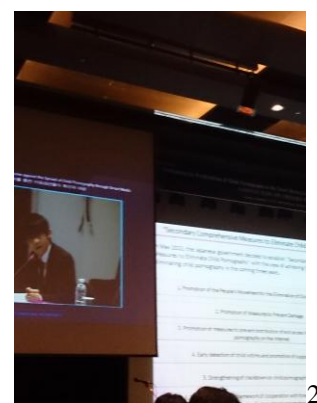


圖 1、2: 英國代表及日本代表報告

2、場次二：

- (1) 主題：建立有關虛擬兒童色情的全球管制標準（Establishing Global Regulatory Standards on Virtual Child Pornography）

(2) 報告國(單位)：本場次計有德國邦際兒少媒體保護委員會 (Kommission für Jugendmedienschutz, KJM)、KCSC、國際電信聯合會 (ITU) 代表進行簡報。

(3) 重要內容：

1、德國邦際兒少媒體保護委員會 KJM(KJM 於網際網路上有關絕對違法內容之任務)：

(1) 立法：

A. 德國統一後共有 16 個邦，各邦對於邦自治事項有專屬立法權，通訊傳播屬各邦立法之自治事項，但為避免各邦各自立法產生歧異，影響執法的公平性，因此，各邦於 2002 年簽署「德國保護人性尊嚴與青少年廣電與電子媒體權益保護邦際條約」(Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz im Rundfunk und Telemedien, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, JMStV)，並於 2003 年 3 月 31 日前完成各邦立法程序，自 2003 年 4 月 1 日起生效。

B. 有關兒少媒體權益保護，目前主要於由聯邦制定的「青少年保護法」及刑法典中關於散播之禁止規定，以及前述之「青少年媒體權益保護邦際條約」規範。

C. 德國法制將兒少保護依規範密度分為 3 個層次—(1)絕對違法—禁止在廣電媒體或電子媒體散布的內容。絕對違法的內容，包括以非自然的姿勢 (posing) 描繪青少年形象，及兒童色情。另刑法亦禁止兒童色情；針對兒少以不自然並帶有性內涵的姿勢描述，並作為商業用途傳播，亦被視為非法。(2)相對違法—可以在電子媒體的封閉群組中散布。(3)可能傷害兒少發展的內容—在廣電媒體播出需受時段限制；在電子媒體上傳播，則需利用適當技術予以過濾或阻隔。

(2) 結論：虛擬的或非自然的姿勢圖片也是性剝削兒童的方式之一，可能造成兒少對於性的錯誤印象

，導致其對性虐待的本能防衛心降低，為了有效打擊網路上的兒少色情內容，需要更多國際合作，並訂出明確及具有共識的內容判斷標準。

2、KCSC(數位媒體時代之虛擬兒童色情(Virtual Child Pornography, VCP) 規範範圍及方法之探討)：

- (1) 虛擬兒童色情管制的有關議題目前仍有多方討論：如虛擬兒童色情指涉的範圍究竟為何？有否共通的定義？是否應區別真實兒童色情及虛擬兒童色情，並以不同標準規管，以符合比例原則？
- (2) 虛擬兒童色情規範趨勢—兒童色情在相關的國際協定(如聯合國兒童權利公約、歐洲議會打擊兒童性剝削及兒童色情架構決定)中已被納入規管範圍，也有愈來愈多國家將兒童色情納入規管範圍，尤其是視覺的描繪，也傾向對於真實和虛擬的兒童色情，適用一致的規管標準。

3、國際電信聯合會 ITU：

- (1) 現況：ITU 理事會下設有多個工作小組，其中亦包含線上兒童色情保護的工作小組；依據該理事會 1306 號決議，ITU 在為兒少創造更安全的網際網路環境國際公共政策上，應扮演一定的角色。
- (2) 積極作為：依據該理事會 2014 年於釜山修正的第 179 號決議，ITU 將致力扮演平臺角色，提升民眾網路素養及自覺，並分享兒童線上議題的最佳實務作法，並持續提供成員國協助，尤其是對發展中國家發展符合兒童線上保護。

3、場次三：

- (1) 主題：透過國際合作強化兒童色情管制 (International Cooperation for Better Regulation of Child Pornography)。
- (2) 報告國(單位)：國際網路檢舉熱線聯盟 (INHOPE)、Google、韓國 Shin & Kim 律師事務所代表報告。其後並有交換意見。
- (3) 重要內容：
 - 1、INHOPE(發掘及移除網際網路中兒童性虐待資訊)

- (1) 國際網路檢舉熱線聯盟 INHOPE 是由 45 個成員國 51 條熱線所組成，以打擊線上兒童色情虐待內容(CSAM)為職志，與所有利害關係人合作，確保迅速、有效回應兒童色情虐待內容的檢舉，並確保受害者的權益保障，我國展翅協會在 2004 年 5 月已加入成為該聯盟之一員。
- (2) 該熱線允許匿名舉報可能涉及違法的網際網路內容(包含兒童色情虐待內容)，並依所在國國內法和國際協議的程序，調查被檢舉的內容，)如果內容違法，相關資料將送到執法單位和／或相關的 ISP 業者，以使內容無法接取 (removal of access) ，即通知及下架(Notice & Take Down) ；如果主機是在境外其他國家，則舉報內容會透過 INHOPE 系統轉介到主機所在國的 INHOPE 熱線成員，以採取迅速的應對行動。目前 INHOPE 熱線發展計畫乃在於積極協助新興市場發展國家熱線。

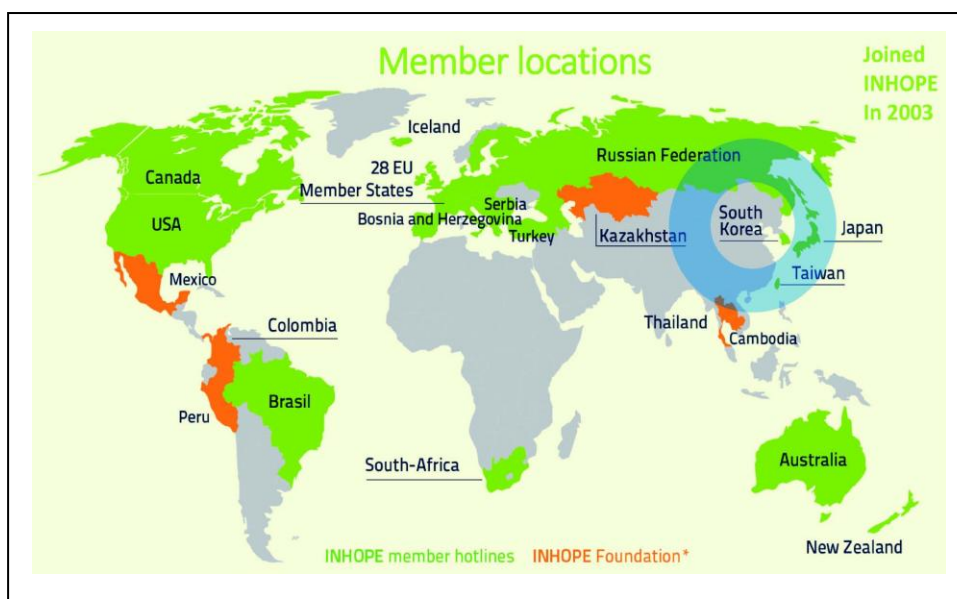


圖 3: INHOPE 在世界各國熱線分布(我國加入會員為展翅協會)

2、Google(Google 的線上兒童保護工作)

Google 除運用警告、通報及封鎖三種保護工具外，並採取立即移除兒童性虐待影像並向主管機關檢舉、投資最先進的技術，運用雜湊(hash)技術主動偵測

標注兒童性虐待內容及影像、積極與產業界及 NGO 團體合作等，共同對抗兒童色情；近來，Google 進一步把這些具辨識性的影像整合到跨產業的資料庫中，以讓各個企業、執法機構與慈善機構能一同偵測與移除網路上的相關影像，並對這些犯罪行為採取行動；非營利組織，也可以透過 Google 補助 (Grants) 計畫，免付費在 Google 搜尋頁面上張貼宣傳廣告。

3、韓國 Shin & Kim 律師事務所(兒童色情管制及國際合作)

(1) 背景：根據國際刑警組織 (INTERPOL) 的資料庫，被指認出的兒童性剝削的受害者影像，每年成長至少 10%。各國對於網路的非法內容有不同的法律認定標準，但全球皆肯認兒童色情為非法。

(2) 建議：近年來於各場重要國際會議上，已多次提出有效的合作已移除來自境外主機的不當內容、執法單位、非營利組織及網路業者能持續有效的交流與溝通、有效起訴違法者、在不影響犯罪偵查前提下，加速通知及下架的程序等建議。是見國際合作於防制包含兒童色情、性虐待等不當內容或犯罪已刻不容緩。

二、三星電子宣傳/體驗館 (d' light)

(一) 簡介：三星電子宣傳/體驗館「Samsung d' light」位於首爾瑞草洞三星電子大樓內。d' light 字義取自於「digital」和「light」兩個英文單字，意指「數位世界之光」。2008 年開館的三星 d' light，於 2015 年 9 月重新開幕。重新開幕後的三星 d' light 以「Live Your Tomorrow」為主題。宣傳館共分為 3 層樓，以主題別方式，透過最新數位技術讓參觀者體驗全新的生活型態，每層樓各有不同的設施與展區，地下 1 樓的主要展示三星商品，也提供技術諮詢、1 樓除了最新的電子產品展示外，還有體驗活動、2 樓則透過最新技術呈現未來生活的樣貌，例如虛擬家居生活、虛擬腳踏車競技與健康世界、未來購物等。

(二) 體驗說明：

一進入體驗館需先帶上載有 RFID 的紙手環，透過此一 RFID 手環就可串連全館的體驗活動，更重要的是，體驗活動結束後，還會將體驗活

動成果傳送到個人登錄的信箱中。館內的體驗活動中，集合了數據運算(如透過手機內建花樣選擇、與大螢幕律動的方式綜合推算個人特質與潛能)、多屏互動、螢幕與實體空間融合之設計等，活動還彙總合各項互動結果，創造出專屬個人的王國，充滿童趣，但也讓人對其融和虛擬、實體與數據的功力印象非常深刻，而整面牆面牆壁以” c onnect tomorrow” 展現企業意象，也令觀者深受衝擊。



圖 4: d' light 館牆面圖面說明為『三星電子引領嶄新未來』

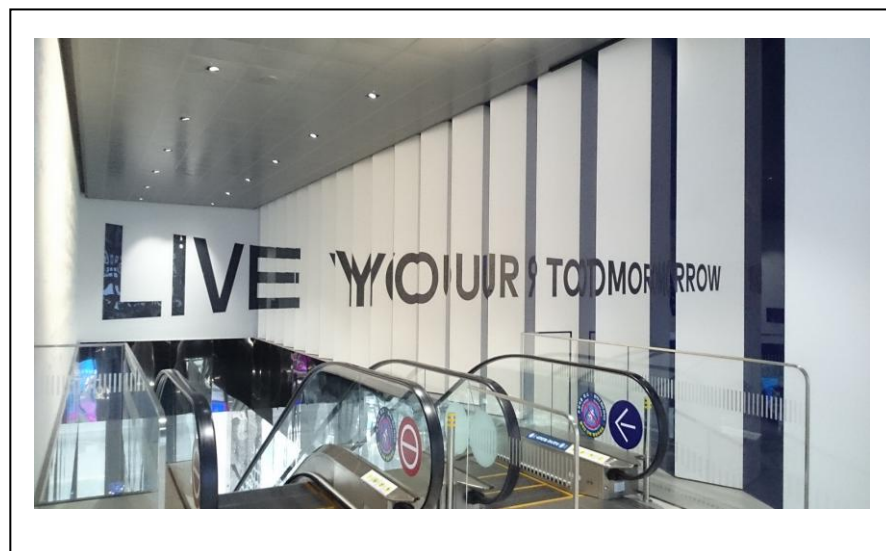


圖 5: d' light 館牆面意象

三、Digital Pavilion 數位展覽館

- (一)簡介：Digital Pavilion 位於韓國國家級的媒體園區-數位媒體城 (Digital Media City, DMC) 中。DMC 由韓國投資 400 億美元資金打造，將文化廣播公司 (MBC, Munhwa Broadcasting Corporation)、首爾放送 (SBS, Seoul Broadcasting System) 等大牌媒體公

司集合於佔地 57 萬平方公尺的園區內，從這個園區可以看到韓國政府積極打造數位媒體國的企圖心。其中，Digital Pavilion 則是為了讓一般人瞭解 IT 技術在生活及產業各面向之應用，乃設計各種體驗活動讓人們想像、體驗未來 IT 生活的可能樣貌。全館共分三層樓，分別為韓國 IT 企業產品展示及歷史發展，2 樓為現在與未來的 IT 技術體驗，3 樓則為 IT 技術應用的未來生活體驗。

(二) 體驗說明：

在這個館場裡，有專責英語、國語或其他外語的服務人員，引領參觀者進入未來的智慧生活空間。互動科技是這個展館的重點：例如，畫個大象、蝴蝶圖型，手指往大螢幕區滑動，就可以將個人化的專屬大象放到牆面上的數位森林中，並看到個人所繪製的大象、蝴蝶(或是狐狸等)在林中漫步。在另一個螢幕輸入個人的電子郵件帳號，剛剛所繪製的大象等動物，就會變成一張漂亮的圖片傳到個人的郵件信箱，不僅為個人留下回憶，還可以成為作為卡片傳送給朋友；在另一區，刷一下 RFID 卡，就可以在螢幕上創造屬於自己的數位魚，還會跟著創作者卡片移動方向游動；另一區中，大螢幕會出現四季不同的景象，如雪花、飄落的花朵，人可以在螢幕前和雪花、花朵、煙火互動，手的影子投在牆面上，影子與雪花碰觸時，雪花會呈現四散貌，或碰到煙火時煙火會彈開，讓活動參與者非常的沉迷；在另一區的展場裡，活動參與者站入如膠囊的直立式空間，裡面螢幕上出現電子醫生，此時膠囊內已開始模擬測視個人血壓、體重、體脂肪等，相關數據將會傳給電子醫師，電子醫師將會告訴你目前的健康狀況，甚至可以做到虛擬診斷互動。會跳「江南大叔」舞步的一群小機器人，隨著聲光舞動，讓觀賞者笑聲連連，小機器人的設計還可以用為教學遊戲模擬，甚至在未來應用在更細緻的居家照顧與環境維護上。

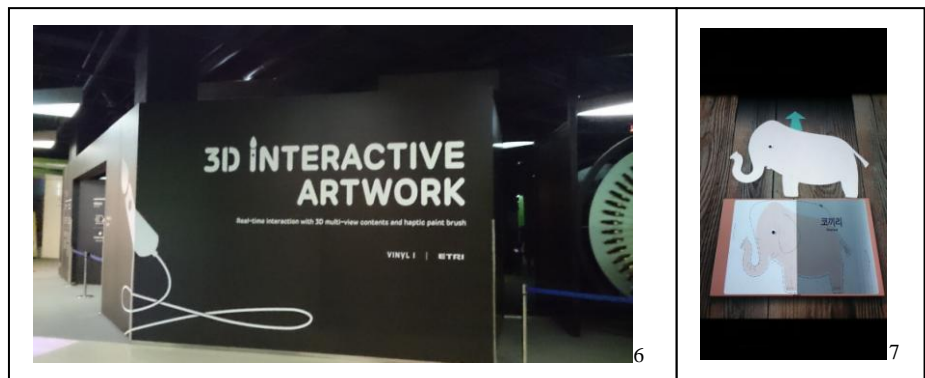


圖 6、7:3D 互動藝術工作坊

四、仁川松島區(中央公園區及周邊)

(一) 簡介：仁川松島是一清楚呈現仁川未來藍圖的國際都市，而中央公園附近矗立著許多呈現未來感的建築，已使該區成為備受矚目技術與環境融合的未來都市。2009 年舉辦仁川世界都市節，在其中展覽的明日之都，將 It 科技、環境、醫療等尖端科技設備綜合呈現，更讓仁川成為一個未來之都意象的代表，而經幾年的建設中央公園更成為呈現未來都市景像代表，以及韓國戲劇及綜藝節目置入的重要場景之一。

(二) 參觀說明：中央公園入口處與捷運出口距離不遠，於捷運出口即可件重要地標 Tri-bowl，該建物是紀念韓國 2009 年舉辦仁川世界都市節的造型物，是一個地下 1 層至地上 3 層的建築物，是坐落於池塘上方，由活動廳、多用途廳、數位圖書館等組成的綜合文化空間，與周邊建物相襯，非常有未來科技感，沿著中央公園運河(引用海水而成的運河)邊的步道行走，規劃有小區展示，如大型木雕、噴尿小童、海洋生物雕塑等，還有中小型動物的飼育區。由中央公園區，續行往大學城即可經 2009 世界都市節明日之都展品模型展館，整個區域可說是沐浴在未來感之中。



圖 8-10: 中央公園新興城市、Tri-bowl 及海水運河

圖 11: 明日之都舊展區

五、東大門設計廣場

- (一) 簡介：2014年3月開幕的東大門設計廣場(Dongdaemun Design Plaza&Park, DDP)，是由首位獲得普里茲克建築獎(Pritzker Architecture Prize)的知名女建築師紮哈·哈迪德(Zaha Hadid)設計，其設計理念乃將韓國傳統和不斷變化的未來設計整合為一體，創造出流動的意象。設計廣場所在地過去為東大門運動場舊址，主要建築由藝術廳、博物館、設計工坊、設計市集幾個空間構成，外型像科技電影中的大型的飛行船，但也會聯想到中央公園的Tri-bowl。
- (二) 參觀說明：DDP廣場實由連通建築所組成，各館分割為許多不同的展區和功能。在建築物中間有廊道、樓梯，還有在建物中可見天空的「一線天」，建物與建物中的空間有小型的活動，也有類似街頭藝人的表演。建物中的各展場區較形分散，其中設計工坊和設計市集亦不乏近似華山創意園區創意市集之展示，但因該區域更為寬闊，建物本身高挑的特性，所以展品呈現的樣貌有所不同；此外，因建物本身設計非為傳統的矩形，空間本身即非常的具有特色，留白處也非常多，參觀當日各廳間展示定位的差異感不顯著。

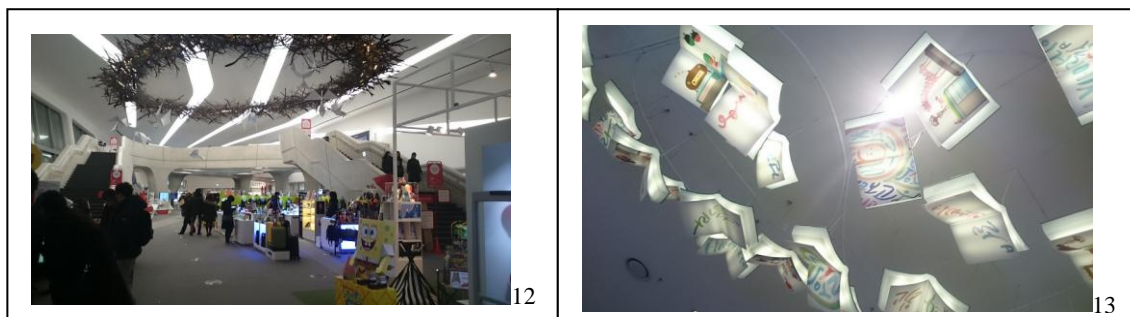


圖 12、13：設計市集及館內藝術裝置

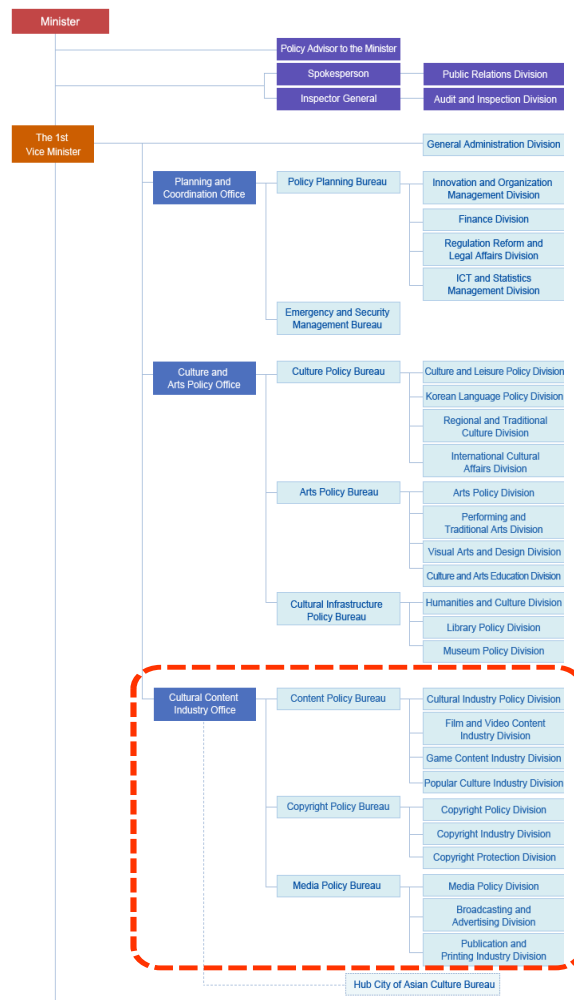
六、文化體育觀光部「文化內容產業室」

(一) 簡介

韓國文化政策之制定，主要由「文化體育觀光部(Ministry of Culture, Sports and Tourism, MCST；簡稱：文體部)」負責。1990年設立「文化部」後，1993年進行組織改革，合併文化部及體育青少年部，設立「文化體育部」；1998年金大中政府上任後，再改組為「文化觀光部」；2008年2月，李明博政府再次進行政府組織改造，「文化觀光部」又吸收情報通信部的數位內容業務，並統合國政宣傳處功能，重新改組為「文化體育觀光部」。

2013 年新任總統朴槿惠政府組織重整後，將韓國文化體育觀光部賦予使韓國走向「文化繁榮 (Cultural Enrichment)」時代，為引導韓國創意經濟 (Creative Economy) 的發展。並實現「富於文化的生活」之願景，從文化、藝術、體育、觀光、宗教、媒體、宣傳等各個方面正在推進多種政策。

文化內容產業室致力於擴展韓國電影、視訊 (Video)、動畫片、人物角色、遊戲產品、遊戲產業、音樂、漫畫、大眾文化藝術、時尚、娛樂產業等各領域基礎設施，培養專業人才，開發高附加價值文化商品、擴大支援韓國文化產業的海外進軍，制定、推動著作權政策綜合計畫，構建合理的著作物使用體系，加強著作權保護體系等，其下設有內容政策局 (bureau)，設文化產業政策科、影像內容產業政策科、遊戲內容產業科、大眾文化產業科；著作權政策局，設有著作權政策科、著作權產業科、著作權保護科；媒體政策局則設有媒體政策科、廣播影像廣告科、出版印刷產業科等。



資料來源：參訪團整理

圖 14：韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」組織圖

(二) 訪談摘要

本次拜會由韓國文化體育觀光部文化內容政策官崔輔根（Choi, Bo-Keun）及相關業務承辦官員 3 名出席接見，進行討論。



資料來源：參訪團整理

圖 15：韓國文化體育觀光部文化內容政策官崔輔根



資料來源：參訪團整理

圖 16：團員與韓國文體部文化內容政策官崔輔根合照

1、韓國文化產業推動政策

韓國朴槿惠政府以文化繁榮（Cultural Enrichment）與創意經濟（Creative Economy）為兩大國政基礎，文化內容（Culture Contents）

所創造的高附加價值（韓國內容產業調查結果，每出口 100 美元的內容，將帶動 412 美元的消費財出口之乘數效果），預期將帶動創意經濟的發展，進而驅動韓國富於文化的幸福生活之願景。

以 2014 年為基準韓國內容產業之產值達 95 兆韓圓，過去 5 年的每平均成長率 7.3%；53 億美元的出口值，過去 5 年的每平均成長率 15.3%；62.4 萬人次的就業規模，過去 5 年的每平均成長率 1.4%。而從 1997 年起以韓劇為主導的韓流 1.0，至 2010 年後的以 K-Pop 為主導的韓流 2.0，未來朝向跨國家、跨文化的互惠合作的韓流 3.0 時代而努力。

2、韓國文化內容產業政策

2017 年韓國文化內容產值達 120 兆韓圓；100 億美元的出口值；69 萬人次的就業規模等產業目標。

- (1) 電影：目標市場設定為中國大陸，2014 年 7 月 3 日已與中國大陸簽署「共同制作電影協定」，中韓合拍電影出口至中國大陸時不再受到限制。持續支援藝術／獨立電影之企劃與開發經費，而商業電影部分由政府投資方式支援。
- (2) 遊戲：韓國遊戲出口規模占整體內容出口規模之 60% 以上。但目前面對大陸的崛起，衝擊韓國遊戲產業，韓國政府現朝向積極支持中小產業進入，但同時也非常注意青少年的身心健康（在韓國，15 歲以下的青少年，零時起至上午 6 時不允許 login，但此一規定對遊戲產業確實有所衝擊）。為扶植次世代中小遊戲業者，於韓國京畿道板橋新都市（Pangyo New Town）成立 Global Game Hub Center 以單一窗口（one-stop-support）方式支援中小遊戲創新創業者。另外，為韓國國內遊戲產業鬆綁相關限制法規（青少年線上遊戲 shutdown 制），於產業發展與青少年遊戲成癮問題之間取得平衡發展。
- (3) 動漫與人物角色：韓國自製的動漫角色 Pororo，已出口至全球 120 個國家，其經濟價值已達 5.7 兆韓圓。而韓國政府 2014 年成立 250 億韓圓的動漫發展基金，支援國內動漫業者之製作。另外，透過主題樂園之合作，將韓國動漫角色拓銷國際。
- (4) 音樂：韓國政府為營造國內音樂多元創作環境，於 2014 年 10 月建構獨立音樂創作坊。近來年韓國經紀公司規模大型化趨勢，但經紀公司與藝人之間合約不平等案例也愈來愈多，

因此，韓國政府推動大眾文化藝術產業發展法，導入企劃經紀公司登記制，管理企劃經紀產業推廣標準藝人合約規範。

- (5) 韓國內容基金 (Korea Contents Fund)：韓國 90%以上內容業者為中小型（俗稱 10-10-10，資本額 10 億韓圓、營業額 10 億韓圓、員工 10 人以下）公司。韓國政府於 2013 年成立「威風堂堂韓國內容基金 (Korea Contents Fund)」，以及 2014 年 11 月成立「內容價值評鑑中心」支援韓國內容創作公司。內容政策官崔輔根也表示，文化內容是無形資產，很難評價，也造成創業貸款的困難，韓國政府目前正嘗試建立標準(critirea)，以協助創意創業貸款。
- (6) 培育融合型創意人才：主要以「產業導向的人才培育」，以及「從業人員再培訓」，2013 年共培育 232 人次，其中 52 人的作品成功拿到合約，並於國內外創作競賽中拿到 62 個獎項。也有學員成功於 KBS 擔作電視劇作家，以及自己的劇本成功登上電影大銀幕；
- (7) Contents Korea Lab：支援韓國影視領域的內容創業者之創新創意與製作產品原型之創作空間。於 2014 年 5 月於首爾市成立第一間 Contents Korea Lab，2015 年將於其他主要城市共成立 6 間。
- (8) 文化創造融合生態圈：韓國政府將 Contents Korea Lab 功能再擴大，2017 年前於首爾市與京畿道區域打造企劃（文化創造融合中心-2015 年 2 月/首爾市）、製作（文化創造創新創業園區-2015 年 11 月/首爾市）、人才培育（文化創造學院-2016 年 3 月/首爾市）、消費場域(K-Culture Vallry-2017 年/京畿道) 等 4 大據點，建構韓國文化創造融合圈。
- (9) 魅力故事發掘與產業化：韓國政府認為內容產業的核心需由好的故事開始，因此積極規劃將原創故事產業化，並將推動故事產業育成法、故事產業現況調查，2014 年已成立 5 所區域故事 Lab、推動故事交易平台。
- (10) 文化技術 R&D：韓國政府將每年投入 400 億韓圓，推動電腦動畫 (Computer Graphic, CG)、VFX (Visual Special Effects) 特效、Hologram、3D (3 dimensions)、IoT (Internet of Things) 等文化技術(Culture Technology, CT) 之研發。

(11) 建構內容產業公平交易環境：改善電影產業（標準影像與標準投資合約範本）與電視廣播產業（委外製作制度及標準合約推廣）之不公平環境。

(12) 著作權保護：韓國國內因為非法盜版每年損失3.7兆韓圓。因此，韓國政府透過著作權的保護，擴大合法內容的流通市場為目標，推動「針對參加內容創作比賽之作品賦予著作權歸屬」與「持續打擊非法網路硬碟與軟體」等強化著作權保護項措施，以及「公共著作物自由使用標示制」與「建構共享著作物入口網站」等強化著作權使用基礎。

七、韓國內容振興院（Korea Creative Content Agency, KOCCA）及 DMS 園區

（一）簡介

高畫質（High Definition, HD）節目製作園區 Digital Magic Space(DMS)於2007年底竣工，由「韓國內容振興院(Korea Creative Content Agency, KOCCA)」負責營運管理。園區設立宗旨為支援中小規模的獨立製片公司及 Program Provider 順利邁入數位廣播時代、促進 HD 節目的製作、教育訓練及宣傳等。

DMS 設立及營運經費來自政府資金（276 億韓圓）及放送發展基金（212 億韓圓）；土地面積 1,000 坪，建築面積 600 坪，樓板面積 4,872 坪（地下 2 樓，地上 12 樓），位於韓國首爾市上岩 DMC 園區。早期 KOCCA 接受獨立製片公司及 Program Provider 申請，供其免費使用 DMC 所有 HD 攝影設施。但限制製作 HD 的韓劇、紀錄片、教育教養類及 New Media Contents 等。目前已經轉換為租賃制。



資料來源：參訪團整理

圖 17：Digital Magic Space 外觀

(二)參訪摘要

本次拜訪對象為文化內容振興院廣播與遊戲產業室 (Broadcasting & Game Industry Division)，廣播基礎建設支援團(Production Facility Support Division)鄭基運(Jung, Ki-Woon) 科長，為參訪團親自解說與導覽。



資料來源：參訪團整理

圖 18：文化內容振興院鄭基運課長為參訪團介紹 Digital Magic Space



資料來源：參訪團整理

圖 19：團員於文化內容振興院 (KOCCA) 前合照

Digital Magic Space 共 12 層樓規模，1 至 5 樓包含錄影、製作、後製、配音、特效等所有電視廣播相關設施，其租賃費用相較於市面行情優惠 30%至 40%。因為目前韓國放送公社（Korean Broadcasting System, KBS）、文化放送（Munhwa Broadcasting Corporation, MBC）等無線電視台本身已有完善的製作設施，政府限制無線台 60%以上的節目內容要委外製作，對於中小型的內容製作業者來說，需要一個完善的製作內容之環境。

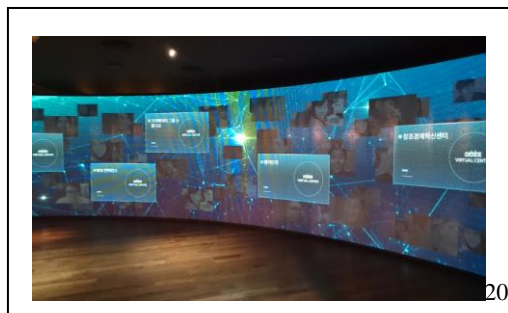
Digital Magic Space 目前共有 60、140、180 坪三座攝影棚，所有設備以 HD 等級（政府投入 200 億韓圓採購設備，另外政府每年編列預算汰換設備），從 2006 至 2014 年使用率為 90%，但這兩年有 4 家有線電視業轉換綜合頻道執照，自建錄影製作設施，2015 年使用率為 70%，預期後年（2017 年）升級至 UHD（Ultra High Definition）等級，可望設備使用率回升。

八、文化創造融合中心

（一）簡介

文化創造融合中心，隸屬於文化體育觀光部，由韓國最大的電影投資和發行公司 CJ Entertainment 提供場地，文化創造融合中心位於 CJ Entertainment 大樓內。

文化創造融合中心，類似創客空間，最大的區別在於文化創造融合中心的所有服務，都是純公益性質，創作者可以通過網上預約提供免費使用空間，例如：錄音室、剪輯室、手工藝品工作室、開會等。在韓國大約有 18 個文化創造融合為文化與 ICT 工作者，提供創業媒合、1 對 1 業師輔導等服務。





22

資料來源：參訪團整理

圖 20-22：文化創造融合中心投影影目、攝影棚及媒體發展回顧牆

(二)參訪說明

本次參觀由文化創造融合中心朴申愛經理，為參訪團親自解說與導覽。文化創造融合中心為韓國政府推動文化創造融合生態圈之一環，扮演化創造融合產業之企劃角色，幫助內容創新創業者之實作環境與 1 對 1 業師（由 CJ Entertainment 員工、學者、業界專家組成業師網絡）輔導，從 2015 年 2 月開館以來輔導共有 60 個團隊/個人。

九、內容實驗室 (Content Korea Lab)

(一)簡介

2014 年韓國內容產業產值達 95.6 兆韓圓，出口值達 55 億美元，相較 2013 年成長 5.4%、12%。中韓自由貿易協定 (Free Trade Agreement, FTA) 後，韓國流行音樂、音樂劇等現場表演出口變得更加簡便。加上 2014 年 7 月與中國大陸簽署「共同制作電影協定」之後，中韓合拍電影出口至中國大陸時不再受到限制。

2014 年 5 月韓國政府為了支援國內影視領域的內容創業者，創立 Content Korea Lab，由「韓國內容振興院 (Korea Creative Content Agency, KOCCA)」負責營運管理。目前共有 13 萬使用人次，培育出 17 支新創團隊、協助 98 個團隊完成產品原型 (Prototype)。

(二)參訪說明

本場拜訪對象為文化內容振興院之 Content Korea Lab 本部企劃組 (CKL Strategy & Planning Team) 朴炫榮 (Park, Hyun-Young) 主任，為參訪團親自解說與導覽。

韓國 Content Korea Lab 計畫為朴槿惠總統於大選時所提出的政見之一。以任何一個民眾只要有好的創意，就可以來到這裡實現為成立宗旨。目前全國已有 7 個 Content Korea Lab，本次參訪的實驗室位於首爾市，為 Content Korea Lab 中規模最大者，共 4 樓層 850 坪，共 30 個員工，每年營運經費約 50 億韓圓，組賃約 10 億費用，直屬於文化內容振興院。其他 lab 則由地方政府與中央合作成立，預期 2017 年共成 11 個 Content Korea Lab。

文化內容振興院之 Content Korea Lab 民眾只要加入會員(免費)，可免費使用 CKL 所有設施，目前已有 1.3 萬會員，主要以 20 歲年輕族群，只有限制營利的團體或個人使用。營業時間為早上 9 點至晚上 10 點，施設全部以網路預約登記使用。Content Korea Lab 也提供創新創業團隊辦公室免費入駐服務，入駐期限為 1 年，經複審後可再延長 1 年，最長可進駐 2 年。

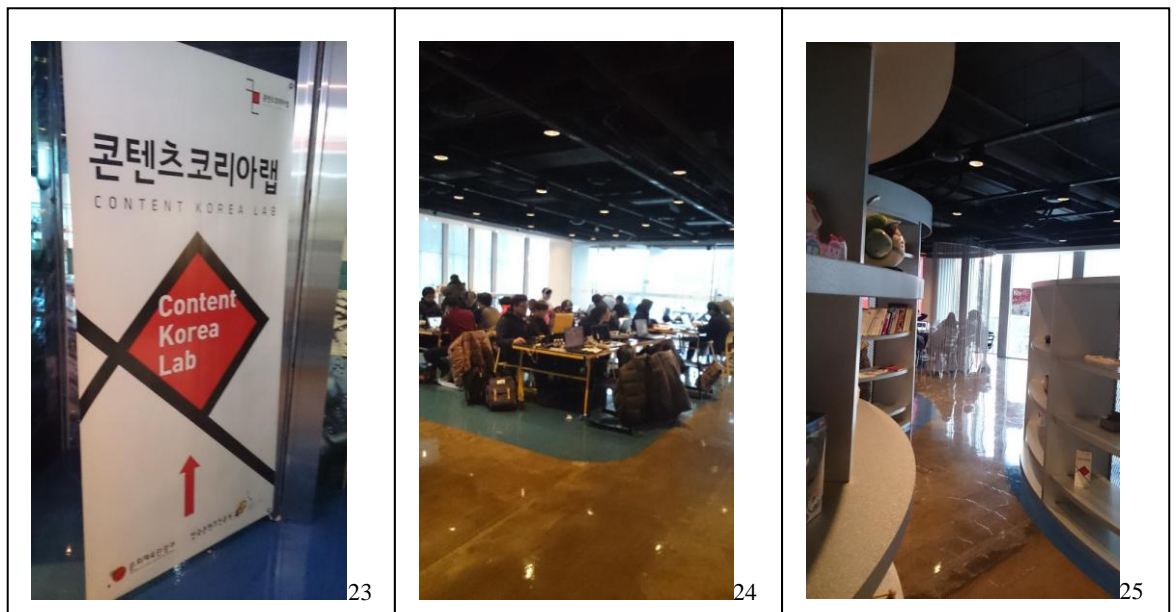


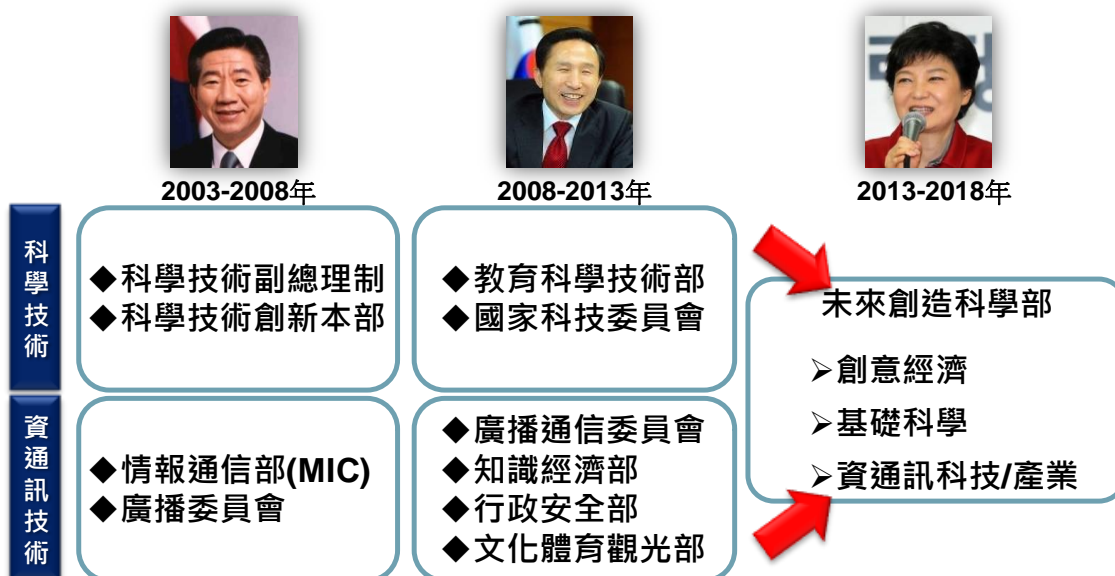
圖 23-25：內容實驗室入口及內部使用情形

十、 未來創造科學部

(一)簡介

韓國將「創新」視為是未來成長動力的關鍵，為了強化國家創新競爭力，朴槿惠總統將許多部門的職能重新規畫調整，其中新設立的未來創造科學部，主掌科學和通訊技術，並且肩負探索新經濟引擎和創造新就業機會的任務，權力和規模都十分龐大，是該國目前最受矚目的超級部。

該部整合了 7 個部會科技與資通訊相關業務、掌管所屬 39 個研究單位，部裡人力約 800 人，2016 年分配與執行近 14.8 兆韓圓預算，部會外圍單位之人力約 3 萬人，將成為韓國掌管「基礎科學」與「資通訊科技/產業」第一大部，負責落實朴槿惠總統「創意經濟 (Creative Economy)」之政見。



資料來源：參訪團整理

圖 26：韓國未來創造科學部主管業務

(二)訪談摘要

本次拜訪對象為韓國未來創造科學部企劃調整室 (Office of Planning and Coordination) 國際合作官 (International Cooperation Bureau) 美洲與亞洲合作負責官 (Americas & Asia Cooperation Division) Han, Hyung-Joo 科長與 Sim, Jae-Chung 主務官，網際網路融合政策官 (Internet Convergence Policy Bureau) 資訊化企劃科 (IT Strategy Planning Division) Kim, Kyung-Ah 事務官、資通訊廣播政策室 (ICT & Broadcasting Policy Office)

軟體政策官(Software Policy Bureau)數位內容科(Digital Content Division) Song, Man-Ho 事務官、創意經濟企劃局 Creative Economy Policy Bureau) 創新合作推動組 (Innovation & Cooperation Ptomotion Team) Lee, Byung-Jin 事務官。



資料來源：參訪團整理

圖 27：參訪團拜會韓國未來創造科學部

- 1、討論議題一：韓國「創意經濟 (Creative Economy)」被經濟合作暨發展組織 (Organization for Economic Co-operation and Development, OECD) 列為成功案例之一，而貴部為主責推動部門，而創意經濟範疇又超出資通訊科技領域，請問韓國透過什麼機制進行跨部會協調？在推動 ICT 與非 ICT 領域融合時有哪些經驗可以分享？

(1) 韓國未來創造科學部為創意經濟業務之法定主管單位。2013 年 6 月韓國國務會議中通過「創意經濟實現計畫-創意經濟生態建構方案」，以「透過創意經濟實現國民幸福與希望的新時代」為願景，包含 3 大目標、6 大戰略及 24 個推動議題，成為韓國未來 5 年「創意經濟」發展藍圖。韓國創意經濟核心理念為「創業國家大韓民國」，建構一個只要有好創意，人人都能容易創業的生態環境。2013

年韓國投入 6.9 兆韓圓，至 2017 年投入 40 兆韓圓，創造出 64 至 65 萬個就業機會。其中，韓國政府為了促進 ICT 與非 ICT 之間的融合，於創意經濟實現計畫中推動「創意經濟維他命計畫」，選出農業、文化觀光、保健醫療、主力的傳統產業、教育、中小企業、災害安全等 7 大 ICT 與非 ICT 融合領域。共投入 2,000 億韓國預算，執行 101 項應用。

(2) 文化觀光方面，2014 年韓國未來創造科技部與文化財廳合作，推出「韓國景福宮智慧型行動導覽服務」結合擴增實境(Augmented Reality, AR)、GPS(Global Positioning System) 定位、SNS (Social Network Service)、3D 動畫等 ICT 技術，以說故事形式提供行動導覽服務—我掌中的景福宮 APP。支援韓、英、日、中文版本。包含 2,700 個數位導覽內容。使用我掌中的景福宮 APP 導覽遊客人次，已占整體遊客人次的 16%。以韓國景福宮智慧型行動導覽服務應用計畫預算部分，全額裡未來創造科技出資。

2、討論議題二：韓國透過網路新媒體平臺將韓劇、韓國流行音樂 (K-POP) 以及電視娛樂節目推播到全球，近年來更進一步將上述內容與全像素 (Hologram) 資通訊科技結合，創造更多元之商機，從資通訊主責部會的角度，未來有哪些內容與資通訊科技融合的創新模式或新興產業？

(1) 韓國未來創造科學部推動「數位內容協同成長支援計畫」，結合國內大型娛樂經紀公司與相關中小企業，推動韓國流行音樂 (K-POP) 結合 Hologram 技術，新興數位內容產業應用。目前韓國首爾有 Klive、SMTOWN@coexartium、濟洲島 Hologram 大眾音樂博物館等 3 座韓國流行音樂結合 Hologram 表演場域。未來韓國未來創造科技部除了流行音樂領域外，長期將更聚焦於韓國歷史人物或傳說等傳統文化內容結合，推動 Hologram 等數位內容應用。目前韓國 Hologram 應用技術為浮空投影技術 (Holographic)，其擬人效果非常好。其定價或商業模式目前還在觀察中。另外，韓國未來創造科技部也規劃頭戴式顯示技術等研發支援。

(2) 韓國政府為提早實現「創意經濟」的核心成果，讓資通訊科技產業再次扮演國家成長的主力，2015 年 3 月韓國未來創造科學部公布「K-ICT 戰略」。K-ICT 戰略以「ICT 領航

的創意韓國」為願景，未來 5 年（2015 年至 2019 年）共投入 9 兆韓圓，預期 2020 年 ICT 產業成長 8%、產值達 240 兆韓圓、出口規模達 2,100 億美元等目標。K-ICT 戰略包含 ICT 產業改善體質、ICT 融合擴大投資、強化全球合作、培育 9 大戰略產業等 4 大構面 17 個推動項目。

1、策略 1（ICT 產業改善體質）：在「ICT 產業改善體質」策略方面，首先，透過「加速技術創新」打造研發創新園區集結周邊產學研等研發群聚效應，及導入「Fast-Track 制度」加速研發至商業化之速度。落實「培育創意人才」極積推動從國小至高中的軟體程式課程正規化，以及大學內設置 Grand ICT 研究中心與軟體專業大學。推動「創新創業全球化」將現有政府 23 項 ICT 創新創業計畫加以整合，並單一品牌化，讓新創團隊從成立公司至拓銷國際全程串連起來。最後利用 2018 年平昌冬季奧運的大型國際活動，投入 6,000 億韓圓，打造全球第一個 5G 行動通訊示範服務，展現韓國資訊通科技前瞻之國際行銷。

2、策略 2（ICT 融合擴大投資）：在「ICT 融合擴大投資」策略方面，韓國將於 2020 年落實韓國社會整體 ICT 融合水準從 2014 年 60%提升至 80%，實現交通（在主要道路上導入智慧型交通系統，改善交通堵塞）、能源（大樓與公寓導入智慧三錶與智慧用電管理系統）、教育（所有學校裡建構 1 Giga 級寬頻連網及多螢教學環境）、醫療（利用穿戴式裝置推客製化醫療示範計畫與健康園區）、觀光（IoT 為基礎的即時與客製化觀光資訊等智慧觀光）及都市（建構具特色的 10 個智慧城市）等「6 大領域的 ICT 融合」。推動「改善 ICT 融合相關法規」打造有利於自動駕駛、健康照顧、智慧媒體、雲端等 ICT 融合與新興產業等領域之法規環境。最後於 2020 年韓國公部門 ICT 設備對中小企業採購比例從 2013 年 23%提升至 35%，「擴大公共需求」。

3、策略 3（強化全球合作）：在「強化全球合作」策略方面，透過「客製化拓銷國際」將韓國國家資訊化與創意維他命計畫之應用成果，套裝輸出於泰國（影視音內容）、沙烏地阿拉伯（資安產品）、尼加拉瓜（寬頻設備）、

白俄羅斯（軟體合作）等重點開發中國家、讓拓銷國際市場多元化。進而於 2018 年平昌冬季奧運完成 5G 行動通訊示範服務，並積極參與 國際電信聯盟（International Telecommunication Union, ITU）、亞太電信聯盟（Asia-Pacific Telecommunity, APT）等 ICT 相關國際標準「強化國際影響力」。

4、策略 4（培育 9 大戰略產業之目標）：

- 軟體：2019 年軟體出口額 100 億美元。
- IoT：2019 年國內 IoT 中小企業營收 7 兆韓圓。
- 雲端：2019 年國內市場規模 2.5 兆韓圓。
- 資安：2019 年國內市場規模 15 兆韓圓。
- 5G：2020 年 5G 專利全球第 1，光纖零組件國產化 90%。
- UHD：2019 年廣播與智慧媒體市場規模 26.8 兆韓圓。
- 智慧裝置：2019 年培育 300 家國際級新創企業。
- 數位內容：2019 年內容產值 60 兆韓圓。
- 巨量資料：巨量資料前進全球前 3 大強國。

（3）韓國 K-ICT 戰略推動體系：韓國政府為有效推動跨部會 ICT 政策，以及強化產業生態內跨產業的合作機制。首先，由國務總理為總召集人的「資通訊戰略委員會」，進行跨部會合作、議題討論與溝通，未來創造科學部擔任執行推動辦公室，將每季檢討後，每半年在資通訊戰略委員會會議進行推動工作進度報告。而在跨產業合作機制方面，針對韓國 K-ICT 之 9 大 ICT 戰略產業成立產、學、研推動聯盟，建構產業別特性與客製化推動體系，收集產業建言，並積極誘導利害關係人之參與。

十一、 國立科學館無限想像室

(一)簡介

2013年5月13日韓國未來創造科學部，為建構民眾實現想像力與創造力的創意空間，與韓國科學創意財團合作推動「無限想像室」。預期將投入5億韓圓，針對科學館、圖書館、博物館、大學、郵局、活動中心等場域，選出5處來導入示範（2013年6月18日共47個機關申請，選出6個機關）。預計2014年推廣到6大都會區。

2013年8月1日韓國果川科學館成立1號無限想像室。韓國果川無限想像室由想像會議室與想像製作工坊組成，共48坪。韓國政府預期2017年共設244個無限想像室。韓國政府也跨部會合作，未來全國學校內也設立無限想像室。

韓國1號無限想像室目標對象為國小生以上至一般民眾（新創團隊等）。其功能為針對學生及準備創業者，提供將創意討論到原型（Prototype）製作空間（大型數控雕刻機、3D印表機、Laser Cutter及刻字機）。

韓國政府預期2017年共設244個無限想像室。韓國政府也進行跨部會合作，未來全國學校內設立無限想像室。



資料來源：參訪團整理

圖 28：韓國國立科學館無限想像室示意圖

(二)參訪說明

本次參訪對象為韓國國立科學館無限想像室宋善熙課長，為參訪團親自解說與導覽。

無限想像室是提供給14歲以上一般民眾及創客為實作空間與工具，也提供使用者工具操作與設計輔導等業師教學服務。使用者可以在現場或線上（使用Google日曆，以不同的顏色標示不同設備預約

情況)預約相關設備。設備材料部分,無限想像室免費提供3D印表機之線材,但其他材料(如木材、紙等,也提供個人材料之寄放服務)由使用者自己帶來使用。目前無限想像室提供53種設備200多件工具,若有新工具需求(非個人特殊需求),經評估後由無限想像室統一採購。無限想像室除了提供3D印表機等外殼實作設備、相關軟體之外,也提供故事討論、劇本撰寫、影像拍攝與播放等人文創作環境。目前韓國無限想像室共有73間、與民間企業合作的區域性「創意經濟Center」共有13間、以及在教育部合作在學校內設置23間。無限想像室也是促成電子、機械、設計、人文等跨域的人合作媒介。

十二、 韓國 Klive 表演場

(一)簡介

Klive 是韓國第一座無論何時都能看到 K-POP 歌手舞臺演出的 Hologram(全息影像)表演場,於2014年1月17日開幕,至2014年為止,已超過5萬人次的觀賞。

(二)參觀說明

本次參觀韓國 Klive,由韓國電信公司(KT Corporation)轄下的融合技術院未來事業開發 Group VC 事業部李美蓮(Mi-Yeaun Lee)常務及金世俊組長出席接見,為參訪團親自解說與導覽。

Hologram 的演出方式,可以將最近似真人的演出及互動方式,透過科技「整套輸出」,而不受真人演出的時空限制,是一種多元化擴散內容的應用科技,但截至目前,其營收並未如預期,民眾仍傾向較於支持真人演出。

十三、 韓國著作權委員會

(一)簡介

韓國著作權委員會(Korean Copyright Commission)是依韓國著作權法成立之政府機構,職掌著作權的調查研究、教育培訓、著作權登記、委託管理審議、糾紛調停、著作權信息管理體系開發等。

目前韓國著作權委員會之人力約150人,每年執行預算為400億韓圓,設有事務處、政策研究室、著作權資訊中心、公平使用振興局、教育訓練院、綜合諮詢服務中心等6個單位。綜合諮詢服務中心之人力約33人,每年執行17億韓圓之經費。主要提供著作權的登記、軟體原始碼之保管、著作權糾紛調停、著作權侵權鑑定、著作權相關法律諮詢等業務服務。

2005 年韓國著作權委員會為服務進軍國外之韓國業者，設立於海外著作權中心，於中國大陸、泰國、越南等海外成立辦事處，提供著作權相關法律。

(二) 訪談摘要

本次拜訪對象為韓國著作權委員會（龍山事務所）綜合諮詢服務中心（Customer Service Center）Chae, Myung-Ki 主任、調解與鑑定組（Conciliation & Appraisal Team）Guak, Ysong-Ku 組長以及 Jeoung Hyun 課長。另外，韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」著作權政策科（Copyright Policy Division）金誠烈（Kim, Sung-Yeol）事務官也出席討論。



資料來源：參訪團整理

圖 29：參訪團拜會韓國著作權委員會

1、韓國著作權鑑定制度

本次拜訪由韓國著作權委員會介紹韓國著作權鑑定制度。韓國著作權委員會依據韓國著作權法第 119 條及同法施行令第 64 條成立之法人組織，僅受理已進入法院審理程序之案件、檢察機關及警察機關等之委託，進行著作權鑑定與鑑價業務。

韓國著作權鑑定領域發展，早期（2001 至 2009 年）由電腦程式保護委員會負責電腦程式之鑑定業務。而一般著作方面，於 2007 至

2009 年成立著作權委員會負責一般著作之鑑定業務，於 2009 年將電腦程式保護委員會與著作權委員會合併成立韓國著作權委員會。

有關鑑定領域分為電腦程式與一般著作兩大類。電腦程式鑑定內容包含完成度（是否缺漏）判斷、一致性（抄襲或複製）判斷以及開發費用評估；一般著作鑑定範圍包含文章、美術（包含應用美術）、音樂、建築、照片、影片等。

韓國的法院、檢察機關及警察機關也會委託私人的鑑定機構，但相較於私人的鑑定機構，韓國著作權委員會具有公正性（法定獨立鑑定機構）、專業性（聘請外部創作者與法律專家合作）、價格合理性（由政府預算的補助部分鑑定所需之費用）等優點。如音樂類的鑑定，由音樂製作人、音樂人與法律專家共同合作鑑定。

韓國著作權委員會內由法律界、學界、專家組成 7 個鑑定專業委員會以及 73 位鑑定人（3 個一般著作物鑑定專業委員會及 23 位鑑定人、4 個電腦程式鑑定專業委員會及 53 位鑑定人）。

2009 至 2015 年 11 月韓國著作權委員會鑑定累積件數為 403 件，而軟體程式類為 290 件占總數量約 70%（一般著作約 30%），其次為文章類共 46 件。以委託機關別的統計方面，法院委託件數 266 件，占 66%，檢察機關為 52 件，占 13%，警察機關為 79 件，占 20%，另外，其他部分是由韓國文化體育觀光部與公平交易委員會委託 6 件。

2、韓國數位著作權交易所（KDCE）發展現況

韓國著作權委員會依據韓國著作權法第二條第 29 號規定，為建構有效管理著作相關權利之編號系統，成立「韓國數位著作權交易所」（Korea Digital Copyright Exchange, KDCE）。韓國 KDCE 提供著作權資訊（著作權統合管理編號（Integrated Copyright Number, ICN）登錄）、著作權權利資訊（各類 ICN 資訊）查詢、線上著作權使用契約（Service Use Agreement Online Copyright）等服務，為著作權供需端提供一個單一窗口合法著作權交易所需之線上資訊平台。目前 KDCE 提供音樂、語文、新聞等 3 大類著作權資訊服務；KDCE 運作迄今，透過該平臺之著作交易類別以音樂類居多，登錄著作資訊者仍以著作權集體管理團體為主，個別權利人也可使用該平臺登錄其著作資訊取得 ICN 編號。

參、 參訪心得

此行赴韓國參加圓桌論壇，自行前往三星電子宣傳館、數位展覽館及仁川松島地區，並隨財團法人資訊工業策進會規劃參訪團拜會訪問韓國文化體育觀光部的文化內容產業室、未來創造科學部及著作權委員會等政府單位，以及法人與民間之文創內容 Fab Lab 與新媒體相關場域（如無限想像室、韓國內容振興會所屬之 Content Korea Lab 與 Digital Magic Space、Klive、文化創造融合中心、三星電子宣傳館「Samsung d'light」等），相關行程令人對韓國邁向未來數位世界發展的企圖心與相關規劃印象深刻。

在韓參訪最令人印象深刻的，是在幾個展館中持續出現的「未來」意象：在 d'light、DP 數位展覽館、在仁川及捷運均可見”Tomorrow”的字樣，至未來創造科學部的成立(Ministry of Science, ICT and Future Planning)，讓人震懾於韓國的企圖心。從 2010 年的「設計首爾」，到 2014 年的「數位首爾」，南韓政府帶頭求新求變，以大手筆投資打造數位未來。南韓對未來的企圖心，在在提醒著我們，從科技業到數位產業，南韓政府，正將數位媒體、數位內容視為國家競爭力的關鍵指標ⁱ(歐素華，2014)。

在圓桌論壇的各國經驗分享中，可見世界各國對保護兒童在網路世界的安全均不遺餘力，亦積極的期待跨越國界共同防制之。惟如何從國內法到國際共識，尚須透過穩定而即時的跨國溝通機制方能有效處理；再者，網路業者的積極投入共同防制網絡，在第一時間能自動的篩濾、封鎖或下架，應是最有效率的防制工作，但目前較為困難的是，對於言論自由、不當或違法之間的界線，對平臺業者而言較難以審認，如係依賴各平臺業者自律所訂之使用公約，並據以為對內容封鎖或下架的依據，是否足夠，仍須待時間觀察。

在數位科技與文化內容創新之幾場次訪談中，韓方代表均述及近年來影視、音樂等海外收益已有停滯甚或下滑之趨勢，加上中國大陸電商、遊戲及影視娛樂的崛起，韓國已瞭解韓流 3.0 將面對一場艱鉅的挑戰，所以韓國努力透過技術發展(包含發展 5G 技術)、培植創意人才、創建創意發想平臺、公私協力開創海外市場等作為，朝創新內容、創新通路、創新市場發展，希望能再創佳績。

隨著全球資通訊、傳播科技的演進等發展趨勢，通訊、傳播及網際網路，在服務、網路、平臺、終端及內容等出現快速的匯流現象，影像、聲音、文字、圖片、資訊等可以透過不同的終端設備呈現，讓消費者隨時隨地透過智慧手機、平板、電腦與電視等各式載具使用各項服務，因此，數位化與數位匯流程度已成為各國能否掌握未來發展的重要基礎，除了基礎設施的投入之外，各國的競爭力將顯現在數位內容產業上，具有獨特性、原創性、多元性的數位內容恐將是決勝市場的關鍵，數位產業相關人才之培訓與扶助確實需要政府與民間積極合作。在進入數位化的此刻，面對 5G 商轉(2020 年)時代即將來臨的此刻，我國

如何提出對於未來的想像，投入更完善的數位匯流與資通安全之規劃與建設，連結政府與民間的力量，帶動更多民眾勇於開拓的勇氣和自信，將是近年必須積極面對的議題。

肆、 結論與建議

一、 持續強化跨國合作，共同防制網路犯罪

網際網路的興起及行動裝置越來越超越固定裝置的使用率時，無所不在的連線誘發了各領域的融合與應用，但也使得網路威脅造成的社會影響愈發嚴重，如個資的洩漏、金融詐騙、色情、跨國人口販運等，甚至影響到國家安全。各國不論在國內如何的努力防制有害內容，人們仍舊可以輕易取的海外的資訊。我國近年來外交工作仍屬困難，但如何有效結合非營利組織共同合作，積極參與國際組織(如專注於兒童保護議題之國際網路檢舉熱線聯盟 INHOPE)等，仍有非常大的努力空間。

二、 強化資通訊應用安全作為，建立產業發展安全基礎

韓國未來創造科學部以建立「安全第一」的資訊安全意識做為推動創意經濟的助力，並於 104 年 4 月發表之資通訊安全發展戰略將優先投入資源於以下四個領域：(一)強化基礎的安全資訊產業做為未來資通訊安全產業成長的趨動力；(二)在資料安全領域，將發展以市場為主要需求的核心技術；(三)培養領尖的資料安全專家，並促成一般民眾資料安全優先的思維；(四)擴大投資在資料安全的彈性建設¹，以實現朴槿惠總統「建立自由和創造性的網路生態系」之國家發展策略。

數位匯流快速的發展趨勢，資通訊傳播產業發展由實體延伸至網路世界，值此新一波產業革命，面對無縫隙聯網、高速或寬頻網路與豐富數位資訊或服務內容，實際潛藏龐大商機與未可知的發展與社會生活風險，我國在朝向數位匯流產業發展的同時，建構安全環境保障創意經濟實屬重要，在政策面上仍應置於優先之位置。

三、 積極整合跨部會資源，共同防制網路不當內容，扶植創意產出與輸出

隨著網際網路高度發展，網路不當言論與內容除可能涉及違法之外，亦可能造成社會的不安，我國 104 年甚至衍生因網路霸凌之自殺悲劇個案。但網路的無疆界性，更是文化及產業擴張延伸的重要管道。是以，以韓國未來部資源統籌運用、統整規劃、統合行銷的精神，如何整合部會資源來預防網路傳輸可能帶來的傷害，有效運用網路特性擴大產業版圖，應是我國需持續努力的方向。

¹ 王宣智, 2015-10-21, <http://i4f.stpi.narl.org.tw/index/article/44>

以韓國文化內容產業輸出為例，該國政府在協助內容產業出口上，除透過進出口協定的簽訂之外，韓國內容振興會（KOCCA）全球設有東京、北京、洛杉磯及倫敦 4 個海外事務所，提供產業相關協助及鼓勵出口，此外，韓國政府亦透過海外各地的商務貿易促進單位 KOTRA（Korea Trade-Investment Promotion Agency），強化聯繫及資訊服務，提供市場調查、流通結構、客戶現況及出口戰略等資訊予國內業者，希望這些資訊能夠促進文化內容商品的輸出。

四、打造內容產業與數位人才發展友善環境，跨域推動未來產業種子

韓國內容實驗室及未來部均提出，內容是未來產業最重要的資產，因此政府將積極的投入資源培植「說故事的人」，落實在具體作為上，則可見韓國政府積極規劃並打造並國內各地廣設各類 Fab Lab 等實驗室，工作坊等實驗場域，透過政府部門提供創作者相關資源供，例如在 CKL 及文化融合中心，一方面鼓舞創意，一方面讓發想者有將創意具體化實現的可能性。我國在 104 年度亦已於中興新村及空總舊址規劃設置創意基地，讓創意者能有預演創意之場域。惟長遠而言，在文創與數位相關人才的培育上，正式與非正式教育系統間如何分工與合作，如何提供青年發想、說故事，實現創意的空間、設備與輔導機制，並透過產學合作等培養跨域人才，應是我國推動未來產業的重要工作。

ⁱ http://reswithoutnumbers.blogspot.tw/2014/08/blog-post_47.html