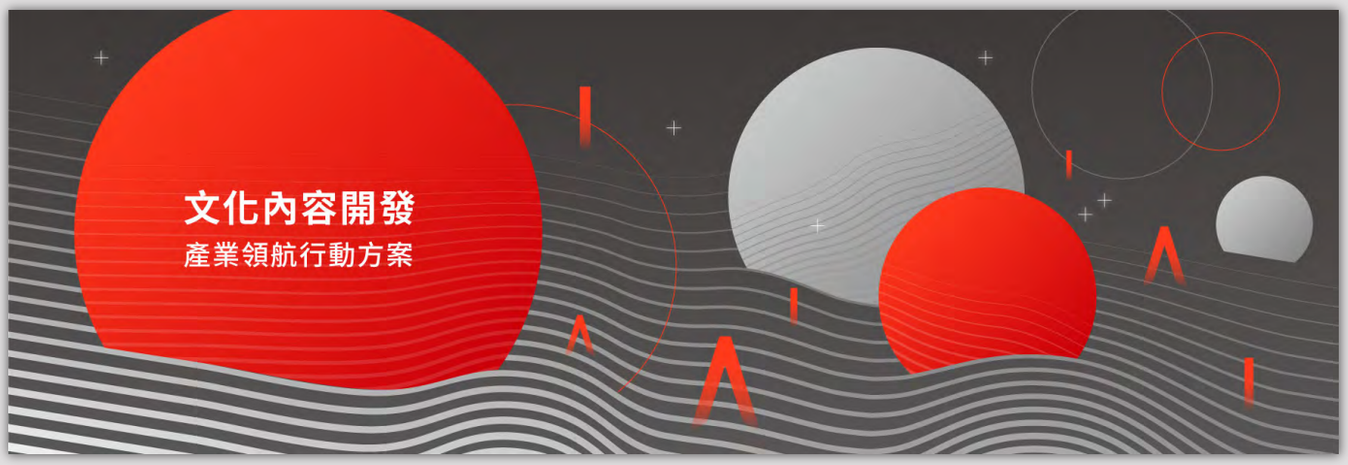
TACCA 文策報 vol.04 Newsletter

本期重點

文策院產業策進第二波「文化內容開發與產業領航行動方案」收件至 9 月 11 日止！本院首度與威尼斯影展共同主辦有關未來文化內容議題之線上論壇，邀請多位專家學者一同探討未來內容的發展。《CCC 創作集》數位轉型，全新臺漫平台開站，就是要給你最具共鳴的本土漫畫陣容及最前端的 ACG 專題報導！本期產業趨勢有法蘭克福書展有聲書產業白皮書的摘要、5G 時代下的表演藝術及數位劇場專題介紹，以及 Metadata 在未來內容時代的應用，供您參考。



文策院產業策進第二波「文化內容開發與產業領航行動方案」至9月11日止受理收件

為使我國文化內容產業積極轉型升級，鼓勵民間參與，迎向文化內容產業未來發展趨勢、提升產製及商業價值之國際競爭力，文策院辦理第二波策進計畫—「文化內容開發與產業領航行動方案」。本次要點補助分為「文化內容開發」、「內容產業領航行動方案」兩組，聚焦文化內容力、故事力之提升，並促進內容產業生態系逐步健全發展。補助項目：

●**文化內容開發：**系統性開發、孵育具社會共感的原創故事或內容IP，發展為具國際市場潛力之產品雛型，藉此帶動創作者能量，找出能有效促使文化內容產製升級、提升產量的開發方式或工作方法。

●**內容產業領航行動方案：**就目前產業面臨的瓶頸與困境，提出解決方案，或透過異業結合進而推動創新創業與轉型升級，以引領產業趨勢，帶動整體文化產業發展。

方案辦法

文策院 x 第 77 屆威尼斯影展共同主辦 「未來文化內容的引領者」線上論壇

文策院持續開展文化內容產業跨境合作，不僅從沉浸式內容合資合製補助，到文化科技創新應用計畫，各項計畫再再可看到臺灣原創內容發展的實力與無限潛力。而臺灣未來在 5G 基礎建設下，想必更將促進科技加乘文化發展的多元案例，並催生出嶄新、劃時代的內容作品。

如同臺灣 VR 內容過去幾年來在國際影展頻頻獲獎，創意、科技與技術力的緊密結合，於第 76 屆威尼斯影展，臺灣 VR 入圍作品數量更位居世界第三，讓臺灣快速躋身世界領先群；文策院藉此契機，今年首度與威尼斯影展共同舉辦「未來文化內容的引領者」線上論壇。本論壇集結多位優秀的影視創作者、科技產業學者、科技藝術家，以及趨勢分析專家，一同從創作端、科技端及產業端探討，文化內容如何乘著這波 5G 浪潮，順勢與市場對接？創意內容又會因為科技而發展成何種展新面貌？科技如何提升文化內容產製質與量？

講題：Who will Lead the Future of Cultural Content?

與談：

新載體與文化創意內容的碰撞與火花

許智彥
《舊家》導演

徐漢強
《星際大騙局：登月計畫》導演

唐治中
《病玫瑰》導演

Liz Rosenthal

文化內容定義未來新生活，新想像引導科技力應用

杜奕瑾
Taiwan AI Labs 創辦人

彭首榮
工研院服科中心技術組長

Chloé Jarry
Lucid Realities CEO & Executive Producer

5G時代，臺灣打造亞太區數位經濟樞紐的關鍵因素

鄭心
數字王國內容總監

陶韻智
XRSPACE 總經理

邵珮如
台灣大哥大影音事業處副處長

備註：本線上論壇影音檔將於近期更新於文策院 Youtube，敬請訂閱本院頻道，開啟鈴鐺通知，影片不漏看！

文策院 Youtube 頻道

VR 新「臺流」 成為威尼斯國際影展重要合作夥伴

《CCC 創作集》數位轉型，全新臺漫平台開站！

2009年，在「中央研究院數位典藏與數位學習國家型科技計畫」的孕蘊下，由本土新銳圖文創作者們，結合國家典藏資料素材，以發掘臺灣的歷史、民俗、社會與生態等議題，創作了代表臺灣在地精神的 《CCC 創作集》。以季刊的方式累計出版了 20 期，2015 年底曾一度面臨到停刊的轉捩點，但這些日子所凝聚的能量，在文化部的催生下，2018 年千呼萬喚捲土重來，進而以月刊的形式復刊。

2020 年起 《CCC 創作集》轉至本院執行，更強化創作與產業對接，持續催生多元類型作品，也對漫畫產業、文化、與跨域發展提供廣泛報導，同時因應數位閱讀與創新體驗。計畫走過十個年頭，CCC 在 2020 下半年全面轉型數位化，期望貼近更多人的生活、說更多精采的故事，並且拉近創作者與讀者之間的距離！

●最具共鳴的本土漫畫陣容

題材涵納文化、歷史、藝術、職人、議題；類型橫跨愛情、推理、奇幻、校園、恐怖；逾 90 位臺灣漫畫家，超過 100 篇漫畫作品將陸續上線，最貼近生活，最具共鳴與感動的漫畫作品都在這裡！

●最前端的 ACG 文化專題報導

跨足漫畫、遊戲、次文化領域，多篇海外知名作者獨家專訪，直擊全球動漫盛事現場，貼身採訪臺灣漫畫家創作歷程，超過 200 篇文稿將陸續上線！

●全臺首創，條漫+頁漫+專題

全新數位平台，除了持續紙本時期的頁漫連載，更將新增條漫連載形式，同時保有過去 CCC 的特色，持續耕耘 ACG 文化報導，提供最豐富的內容！

詳見官網

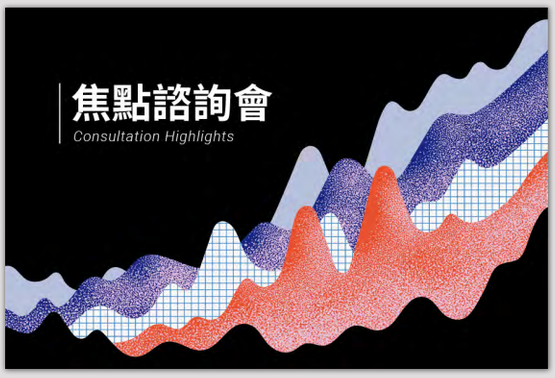
文化金融處業務暨青創貸款申請說明會

文策院自 8 月起即開始受理之青年創業及啟動金貸款，並為了讓文化創意內容產業的業者更瞭解文策院-文化金融處的一站式服務，包括智財權、投資、融資、多元資金平台等業務內容，本院定期每月舉辦公開之業務說明會，除了介紹例行業務與服務外，亦會視業務進展狀況即時更新說明會內容，或辦理主題式座談。活動全程免費，歡迎有興趣進一步了解的青創團隊及業者報名參加。

活動詳情

表演藝術數位轉型焦點諮詢會：扶植與行銷，表演藝術下一動

為理解藝文產業如何因應疫情衝擊針對「表演藝術線上化」之未來性，文策院於 4 月邀請國內表演藝術產業與線上平台業者，共同討論未來產業策略。摘文如下：



「劇場」具備特殊的現場性、社交性與互動性；而劇場該如何因應線上 OTT 平台的挑戰，吸引觀眾的目光，將會是未來重要的課題，才有機會走向後續的商業模式，迎接流量與分潤的可能。兩廳院林組長和台哥大邵副處長同時談到：「如果未來線上平台，可以兼具社交性，連結身在不同國家的人，創造彼此的互動性。」「參與的觀眾，需要共同欣賞、討論與互動機會。」線上欣賞，看似疏遠了人與人的距離，而拉近觀者跟作品的距離。兩廳院施經理也提醒：「未來需要讓觀眾長時間專心的作品，同時還需要打破『現場性』的障礙。」這都是團隊最大的挑戰。

在場的與會人士均提及，5G 網路即將上線，高網速的時代，企圖取代現場性的 VR 或 AR 劇場即將實現，科技已經逐漸突破，過

去僅能短時間親臨現場欣賞的困境，類似的表演藝術實驗也越來越多例如近年來風行的沉浸式劇場（Immersive Theatre）、參與式劇場（Participatory Theatre）等等。台哥大邵副處長更談到「多視角」的劇場作品目前技術皆均完備，準備給觀眾超越第四面牆的劇場體驗，科技或許將會改變過去劇場的慣性，亦提供觀眾更具「吸引力」、「刺激性」的觀賞體驗。

焦點諮詢會（上） 焦點諮詢會（下）

產業趨勢

法蘭克福書展產業白皮書「有聲書：揚『聲』驚豔全球」摘要

本文與歐洲數位經銷商 Zebralution 合作撰寫，探討有聲書市場未來的前景，面對新式的銷售與發行通路，業者如何支持與形塑有聲書市場的成長。

儘管有聲書僅佔圖書出版市場的一小部分，但在過去五年，全球有聲書的銷售額與市場成長率都持續攀升，估計在今年將高達到35億美元，將有超過十億消費人口。其最大的市場在美國，營業額預估今年將達15億美元，當地十二歲以上的人口中，五成曾試聽有聲書。中國市場僅次於美國，美國和中國約佔全球有聲市場的 75%。今年中國市場規模可望達到 11.5 億美元，與 2017 年相比，約有兩倍多的成長。中國有聲書用戶也預計在今年增至 5.62 億人口。

歐洲市場總額約五億美元，有聲書在法國約有 770 萬用戶，德國去年的有聲書銷售額達一千六百萬本，同年西班牙的營業額約七百萬歐元。北歐有聲書的市場規模約一億美元，由 Audiobooks 提供的數位訂閱制為市場發展的主因。英國有聲書市場之營業額今年預估將達 1.15 億英鎊，有聲讀物每年銷量增加兩倍，印刷與電子書銷量卻在同期下降。

印度市場的發展主要來自豐富的口說故事傳統，與國人每日長時間的通勤。俄羅斯也具相當的市場潛力，其幅員廣大，有聲書透過行動應用 App 能更廣泛地行銷至偏遠城市。土耳其市場成長快速，去年的營業額與前年相比成長了 315%。

閱讀全文

線上「新現場」：5G 時代，表演藝術迎來新機遇

表演藝術「線上播出」的趨勢，銳不可擋，加上 5G 時代即將來臨，臺灣表演藝術界推動線上收看機制或平台，又有哪些潛力呢？電信科技業者或許能提供不一樣的創新思考方向。 表演藝術界因為疫情，轉而開始思考線上直播或線上收看的趨勢後，下一步要問的是：由官方主導？還是催生商業機制或平台？若想創造可行的商業模式，或許可以從電信、科技界的思維找到突破口。

對臺灣表演藝術界而言，若想打造線上直播機制或線上收看平台並非做不到，但現實的難題必須要克服，最基本的問題，專業拍攝團隊哪裡來？以英國 Digital Theater 為例，他們前期就花了非常久的時間不斷學習如何找到鏡頭和舞台最好角度，這樣的經驗累積也奠定後來英國 NT Live 的成功。 反觀臺灣，雖然多數團體都會錄影存留，但有些品質並不好，若要出版成 DVD 又是一筆支出。以故事工廠為例，故事工廠執行長林佳鋒說，他們每錄製一場高畫質作品發行 DVD，就必須花費 22 萬新臺幣；臺北市立國樂團也說他們舉辦一場線上直播音樂會，現場拍攝加上網路費用至少要 50 萬，這樣的經費並不是每個表演團體都能負擔。

5G 時代的來臨，確實可能成為臺灣表演藝術界推動線上直播這個「新現場」參與的契機，但沒有相關設備投資，包括網路建置、專業拍攝及高品質收音技術等前期準備，一切都只會是原地踏步。

閱讀全文

歐洲劇院公會（ETC）發表「數位劇場案例集」摘要

位於法國吧的巴黎歌劇院。圖片來源：iStock。

數位劇場是一項為期兩年的應用研究計畫，旨在研究公立劇場之數位策略發展，與如何以新科技推廣藝術。由歐洲劇院公會指導，該計畫透過各國藝術家與公立劇院的合作，與創意群體共享知識，並邀請來自藝術、科學、與劇場專家、文化工作者和社會決策者從中學習。報告中的個案由三部分組成: 引言、案例簡介與解析，在此彙整諮詢委員會各專家的引言摘要。

英格蘭藝術委員會 (Arts Council England，簡稱 ACE）副執行長：有鑑於文化機構在數位科技運用上之不足，英格蘭藝術委員會規定所有取得 25 萬英鎊以上公費的機構，都必須具備數位策略。文化機構不是只跟同業競爭，最主要的對手其實是商業娛樂，而該產業對觀眾的喜好與興趣了解很深。ACE 期望文化產業加速運用新科技來創新藝術（包括線上與離線藝術），運用新科技來創造、傳遞、並在線上與觀眾分享作品，以數據分析幫助決策改善，提供專為觀眾量身定制的表演，好增加營收。有效的數位策略必須：

- **由機構高層領導，並深耕於組織內部**
- **以觀眾與消費者為主，利用觀眾與表演數據領導決策**
- **讓負責執行策略的人員參與規劃、目標設定和進度監督**
- **瞭解策略執行所需的技能培育、資源與其合夥機構的管理途徑**

ACE 也與數位發展專家組織 The Space 共同制定指引，幫助劇場發展合適的數位策略。業界支持組職與藝術委員會數位網絡的成立，也能提升文化組織的數位決策執行，由專家指導與建議，加強與科技業的合作。ACE 也將開發數位成熟指數（Digital Maturity Index），幫助各機構瞭解其數位化的程度與監督進展。

閱讀全文

【串連作品、引動社群】 Metadata 在未來內容時代的無限可能

Metadata 的應用，早已遠遠超過單純的作品數位化建檔。當懷俄明大學（University of Wyoming）圖書館從學生藝術家手中買下作品時，這個藝術採購計畫的成員會一併採訪作者，在 Metadata 的欄位中著錄相關創作過程與靈感。報告指出這個做法大幅提高了作品的能見度，即使是有時效性的短期展品，也能透過數位化方式永久保存下來。更重要的是，有溫度的 Metadata 成功促進了藝術家與校園、在地社群的連結。而當全球陷入病毒危機，人們被迫居家隔離，各國重要的美術館、博物館更相繼釋出線上展館體驗，讓無法親臨的知識愛好者可以透過結合館藏 Metadata 的擴增實境（Augmented Reality）技術持續探索與充實心靈。

雪梨知名新南威爾斯美術館從 2001 年起即開始推動行數位化典藏管理。圖片來源：iStock。

隨著 Metadata 的完整度日益提高，各資料庫之間的鏈結更廣且深，數位網絡和演算法正逐步揭露了文化內容產業的更多可能性。例如德國卡爾斯魯爾理工學院教授 Harald Sack 就為我們示範，即便使用者無法精確記得某部電影的片名，但系統可以透過各種資料庫串連與大量 Metadata 語意分析的學習，一路從阿姆斯壯、太空人、月亮、基地、休士頓等關鍵字，搜尋到以阿波羅 11 號為主題的影片。

閱讀全文

新聞選集

- 白先勇經典文學《孽子》改編舞台劇巡迴台灣 同婚合法凸顯成家渴望別具意義（台灣英文新聞）
- 漫畫難登「大雅之堂」？論藝術終結與當代動漫畫的耦合（The News Lens關鍵評論）
- 用內容圈粉 有線電視整合OTT服務與提升自製內容雙軌並行（DIGITIMES）
- 開啟空中聆聽的嶄新世界 ——Podcaster （信傳媒）
- 中國直播用戶超過 5.6 億人 占整體網路使用者 62% （中央通訊社）
- 邱誌勇 X 王柏偉談面對資訊新時代的美術館， 我們需要什麼樣的數位建置?（典藏 ARTouch）
- 宏達電宣布VIVE Studios自製XR內容將在科博館展出（Chinatimes）
- BL 市場吸56 億商機台灣本土男男CP 跨海攻日（鏡週刊網）
- 數位時代出版已死？鄭麗君：出版是數位社會戰略性產業（UDN）
- 新冠疫情之下，英國的音樂產業如何活下去？（BBC News）
- 北流打造台灣首座5G 場館 董座黃韻玲帶頭服務（CNA）
- 2020年AR／VR市場估破百億美元（Chinatimes）
- 勞力士助表演藝術家！世界級恆動音樂會線上免費分享 （UDN）
- 台港連結：A面與B面，我們聽到的那些台灣獨立音樂 （端傳媒）
- 疫後新常態：跨領域的混種人才，才能不被專業綁架 （Cheers快樂工作人）

TAICCA
TAIWAN CREATIVE CONTENT AGENCY
文化內容策進院

文策院持續透過國發基金資源挹注與國際投資合製媒合，逐步建立多方策進機制，提升業者產製質量。
吸引更多專業人才投入，健全產業生態系，促進整體文化內容市場價值，帶領產業布局全球，形塑國家品牌。

助開發｜找資源｜看趨勢｜作品飛｜育人才