

出國報告(出國類別：考察)

「韓國文化創意產業及新媒體內容參
訪團」參訪報告

服務機關：經濟部工業局

姓名職稱：林青嶽 科長

派赴國家：南韓

出國期間：104 年 12 月 6 日至 12 月 9 日

報告日期：105 年 2 月 5 日

摘要

因應網路世代影視音產業之發展趨勢，行政院首長期許加強我國推動資訊通訊科技（Information and Communication Technology, ICT）與影視音內容結合之新媒體應用相關工作。財團法人資訊工業策進會於 104 年 12 月 6 日至 12 月 9 日辦理韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團，並邀請行政院科技會報辦公室、文化部影視及流行音樂產業局等相關單位隨團參訪，瞭解國際發展現況以為借鏡。韓國透過網路新媒體平臺將韓劇、韓國流行音樂（K-POP）以及韓國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）資訊科技結合，創造更多元之商機，值得我國參考。

本次參訪團行程，包括主管韓國文化內容、韓流內容、內容創新創業的文化體育觀光部的文化內容產業室；主管韓國創意經濟、數位內容、IPTV 等新媒體應用的未來創造科學部；韓國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（CJ Entertainment）、三星電子宣傳館「Samsung d ‘light」等）。

本次參訪團由行政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，並邀請行政院科技會報辦公室連錦漳參事兼任副執行秘書、文化部影視局張崇仁局長、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。

韓國積極推動無限想像室、Content Korea Lab、文化創造融合中心等由政府提供的 Fablab，讓民眾、學生及創客可享受優質創作基礎環境，企圖讓國內文創內容創新創業百花齊放。而目前我國國內已有民間以資訊硬體與軟體為主題的 Fablab，但缺乏類似韓國以文創內容（或原創故事創作）為主題的創客空間，值得我國在推動影視音相關創新創業政策之參考。

韓國政府與民間合作打造 Klive、SMTOWN@coexartium 等 Hologram 實體表演場的，讓 K-POP 歌手之表演不受時間與地理限制，創造出 K-POP 無所不在的創新模式，而我國在華人音樂創作居領先地位，累積過去多年來的具影響力的華人音樂資產。而在國內數位匯流及 4G 普及等良好 ICT 環境下，探索多元音樂新商業模式發展之可能，提升臺灣流行文化之國際競爭力。

目錄

	頁次
壹、參訪行程	1
貳、參訪內容	3
一、拜會韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」	3
(一) 韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」簡介	3
(二) 訪談摘要.....	4
二、參訪文化內容振興院 (Digital Magic Space)	10
(一) 文化內容振興院 (Digital Magic Space) 介紹	10
(二) 參觀心得.....	11
三、參觀文化創造融合中心	14
(一) 文化創造融合中心介紹.....	14
(二) 參觀心得.....	14
四、參訪文化內容振興院 (Content Korea Lab)	17
(一) 文化內容振興院 (Content Korea Lab) 介紹.....	17
(二) 參觀心得.....	19
五、參會韓國未來創造科學部.....	21
(一) 韓國未來創造科學部介紹	21
(二) 訪談摘要.....	22
六、參訪韓國國立科學館無限想像室	27
(一) 韓國國立科學館無限想像室介紹	27
(二) 參觀心得.....	28
七、參觀三星電子展示館 (d'light)	30
(一) 三星電子展示館 (d' light) 介紹	30
(二) 參觀心得.....	31
八、參訪韓國 Klive	33
(一) 韓國 Klive 介紹	33
(二) 參觀心得.....	33
九、拜會韓國著作權委員會	35
(一) 韓國著作權委員會介紹.....	35
(二) 訪談摘要.....	36
參、參訪心得	45
一、韓國政府跨部會資源協助文化創意內容輸出海外	45
二、流行音樂活動移師海外提升 K-POP 曝光度及認知度.....	45
三、韓國流行音樂結合新興科技，有助於提升商業效益	45

四、韓國政府建立人才及創意支援環境，利於文化創意產業發展	46
五、韓國政府成立「數位魔幻空間」支援中小規模製片公司製作 HD 節目（電視產業製作面）	47
六、韓國政府將想像力與創造力之育成，向下紮根、向初創者擴展，中央與地方政府合作，免費提供空間與設備（電視產業人才面）	47
七、韓未來科學部公布「K-ICT 戰略」實現以「ICT 領航的創意韓國」願景	48
八、韓國 KDCE 提供著作權資訊，協助合法的著作權交易.....	48
肆、建議事項	50
一、創造臺灣流行音樂人才發展的友善環境.....	50
二、積極協助臺灣流行音樂國際交流及海外輸出.....	50
三、結合新興科技創新流行音樂內容及商務模式.....	51
四、強化臺灣專業娛樂經紀制度發展	52
五、成立青年創意中心：結合科技，培育文創人才，提供實現創意的友善環境.....	52
六、政府應開放電視節目冠名贊助及置入性行銷，協助製作方籌資，並鼓勵文創產業走向資本市場，以迎戰國際競爭	53
七、參照韓國 DMS 成立「數位影音內容製作中心」支援中小規模製片公司製作 HD 節目	53
八、利用 ICT 建構著作權資訊平台，提升資訊交流與廣散	54

表目錄

	頁次
表 1 韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團之參訪行程	1
表 2 韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團之團員名單	2

圖目錄

	頁次
圖 1：韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」組織圖	4
圖 2：韓國文化體育觀光部文化內容政策官崔寶根局長	5
圖 3：團員與韓國文體部崔寶根局長合照.....	5
圖 4：李榮譽團長與韓國文體部崔寶根局長合照.....	6
圖 5：影視局張局長與韓國文體部崔寶根局長合照	6
圖 6：Digital Magic Space 外觀	11
圖 7：文化內容振興院鄭基運課長為參訪團介紹 Digital Magic Space.....	11
圖 8：團員於文化內容振興院（Digital Magic Space）前合照.....	12
圖 9：影視局張局長與文化內容振興院鄭基運課長合照	12
圖 10：文化創造融合中心媒體發展回顧牆.....	14
圖 11：文化創造融合中心朴申愛經理為參訪團介紹	15
圖 12：參訪團於文化創造融合中心內合照.....	15
圖 13：文化內容振興院（Content Korea Lab）設施	17
圖 14：文化內容振興院（Content Korea Lab）各樓層設施	18
圖 15：文化內容振興院（Content Korea Lab） 朴賢英主任與參訪團合照	19
圖 16：韓國未來創造科學部主管業務	21
圖 17：參訪團拜會韓國未來創造科學部	22
圖 18：韓國國立科學館無限想像室示意圖.....	28
圖 19：韓國國立科學館無限想像室內部實景	28
圖 20：韓國國立科學館製拍影片空間	29
圖 21：參訪團於韓國國立科學館無限想像室前合照	29
圖 22：三星電子展示館（d' light）示意圖.....	30
圖 23：三星 d' light 透過場內數位互動牆歡迎參訪團（一）	31
圖 24：三星 d' light 透過場內數位互動牆歡迎參訪團（二）	321
圖 25：參訪團於三星 d' light 前合照.....	32
圖 26：韓國 Klive 示意圖.....	33
圖 27：龔團長與 KT 金世俊組長等人合照.....	34
圖 28：韓國著作權委員會組織圖	36
圖 29：參訪團拜會韓國著作權委員會	37
圖 30：參訪團與韓國著作權委員會 Chae, Myung-Ki 主任等人合照.....	37
圖 31：韓國著作權委員會著作權鑑定制度簡介（一）	38

圖 32：韓國著作權委員會著作權鑑定制度簡介（二）	39
圖 33：韓國著作權委員會著作權鑑定特色.....	40
圖 34：韓國著作權委員會著作權鑑定流程.....	41
圖 35：韓國著作權委員會著作權鑑定機制.....	42
圖 36：韓國著作權委員會著作權鑑定統計（一）	43
圖 37 國著作權委員會著作權鑑定統計（二）	43

壹、參訪行程

因應網路世代影視音產業之發展趨勢，行政院首長期許加強我國推動資訊通訊科技（Information and Communication Technology, ICT）與影視音內容結合之新媒體應用相關工作。財團法人資訊工業策進會於 104 年 12 月 6 日至 12 月 9 日辦理韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團，並邀請行政院科技會報辦公室、文化部影視及流行音樂產業局等相關單位隨團參訪，瞭解國際發展現況以為借鏡。韓國透過網路新媒體平臺將韓劇、韓國流行音樂（K-POP）以及韓國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）資訊通訊科技結合，創造更多元之商機，值得我國參考。

本次參訪團行程，包括主管韓國文化內容、韓流內容、內容創新創業的文化體育觀光部的文化內容產業室；主管韓國創意經濟、數位內容、IPTV 等新媒體應用的未來創造科學部；韓國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（Fabrication Laboratory）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（CJ Entertainment）、SMTOWN@coexartium、三星電子宣傳館「Samsung d ‘light」、東大門設計廣場（Dongdaemun Design Plaza & Park, DDP）等）。

表 1 韓國文化創意產業及新媒體內容參訪團之參訪行程

日期	行程
12/06 (日)	
18:45	搭乘長榮 BR160 班機抵達仁川機場
21:00	抵達 KOREANA HOTEL 辦理入住事宜
12/07 (一)	
10:00~	KOREANA HOTEL 出發
11:00~12:00	拜會韓國文化部文化內容產業室（首爾辦公室）
12:00~12:30	參訪文化內容振興院（Digital Magic Space）
12:30~14:00	午餐
14:00~15:00	參觀文化創造融合中心（CJ Entertainment 大樓）
16:00~16:40	參訪文化內容振興院（Content Korea Lab）
12/08 (二)	
09:30~10:30	KOREANA HOTEL 出發前往京畿道果川市
10:30~11:30	拜會韓國未來創造科學部（資訊政策室、廣電振興政策局）

11:30~12:30	午餐
13:00~14:00	參訪國立科學館韓國無限想像室
15:00~16:00	參觀三星電子展示館 (d' light)
17:00~18:00	參訪 Klive
12/09 (三)	
10:10~10:30	KOREANA HOTEL 出發
10:30~11:30	拜會韓國著作權委員會
12:00~13:30	午餐
13:30~16:30	首爾市區參訪 (SMTOWN@coexartium、東大門 DDP 等)
16:30~17:30	離首爾赴仁川機場
19:45	搭乘長榮航空 BR 159 班機離韓返臺

資料來源:資策會 FIND (2015/12)

本次參訪團由行政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，並邀請行政院科技會報辦公室連錦漳參事兼任副執行秘書、文化部影視及流行音樂產業局張崇仁局長、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之團員名單

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	
	林于簪	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:資策會 FIND (2015/12)

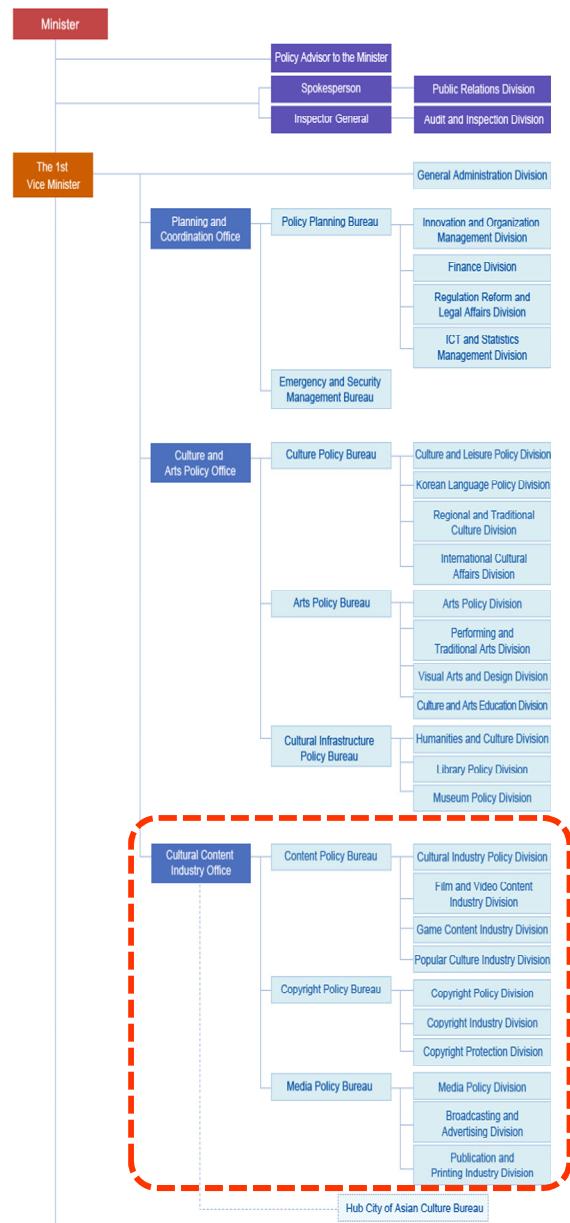
貳、參訪內容

一、拜會韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」

(一)韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」簡介

韓國政府主要由「文化體育觀光部（Ministry of Culture, Sports and Tourism, MCST；簡稱：文體部）」負責制定文化政策。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。

文化內容產業室擔任擴充韓國電影、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。為提高著作權意識進行教育和宣傳，為振興定期刊物、廣播內容、廣告、出版、印刷等文化媒體產業而制定、施行綜合發展計畫等，為加強韓國文化內容產業的國家競爭力，推動多元化政策。轄下有「內容政策官」包含文化產業政策科、影像內容產業政策科、遊戲內容產業科、大眾文化產業科；「著作權政策官」包含著作權政策科、著作權產業科、著作權保護科；「媒體政策官」包含媒體政策科、廣播影像廣告科、出版印刷產業科。



資料來源：資策會 FIND

圖 1：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（Contents Policy Bureau）崔寶根（Choi, Bo-Keun）局長及等相關業務承辦官員 3 名出席接見，進行討論。



資料來源：資策會 FIND

圖 2：韓國文化體育觀光部文化內容政策官崔寶根局長



資料來源：資策會 FIND

圖 3：團員與韓國文體部崔寶根局長合照



資料來源：資策會 FIND

圖 4：李榮譽團長與韓國文體部崔寶根局長合照



資料來源：資策會 FIND

圖 5：影視局張局長與韓國文體部崔寶根局長合照

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。而文化內容（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），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 兆韓圜，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。

韓國文化內容產業政策

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

- 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，而商業電影部分政府由投資方式支援。
- 遊戲：韓國遊戲出口規模占整體內容出口規模之 60%以上。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。
- 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 兆韓圜。而韓國政府

2014 年成立 250 億韓圜的動漫發展基金，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。

- 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。
- 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 億韓圜、營業額 10 億韓圜、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。
- 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 擔任電視劇作家，以及自己的劇本成功登上電影大銀幕。
- 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 年將於其他主城市共成立 6 間。
- 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。

- 魅力故事發掘與產業化：韓國政府認為內容產業的核心為好的故事開始，將原創故事產業化，推動故事產業育成法、故事產業現況調查、2014 年成立 5 所區域故事 Lab、推動故事交易平台。
- 文化技術 R&D：韓國政府將每年透入 400 億韓圜，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。
- 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。
- 著作權保護：韓國國內因為非法盜版每年損失 3.7 兆韓圜。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。

二、參訪文化內容振興院（Digital Magic Space）

(一)文化內容振興院（Digital Magic Space）介紹

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。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，為及此園區設立宗旨。

設立及營運經費來自國庫（276 億韓圜）及放送發展基金（212 億韓圜）；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：資策會 FIND

圖 6 : Digital Magic Space 外觀

(二)參觀心得

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：資策會 FIND

圖 7：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：資策會 FIND

圖 8：團員於文化內容振興院（Digital Magic Space）前合照



資料來源：資策會 FIND

圖 9：影視局張局長與文化內容振興院鄭基運課長合照

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，政府限制無線台之 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 億韓圜採購設備，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。

三、參觀文化創造融合中心

(一)文化創造融合中心介紹

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。



資料來源：資策會 FIND

圖 10：文化創造融合中心媒體發展回顧牆

(二)參觀心得

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。



資料來源：資策會 FIND

圖 11：文化創造融合中心朴申愛經理為參訪團介紹



資料來源：資策會 FIND

圖 12：參訪團於文化創造融合中心內合照

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。

四、參訪文化內容振興院（Content Korea Lab）

(一)文化內容振興院（Content Korea Lab）介紹

2014 年韓國內容產業產值達 95.6 兆韓圜，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。

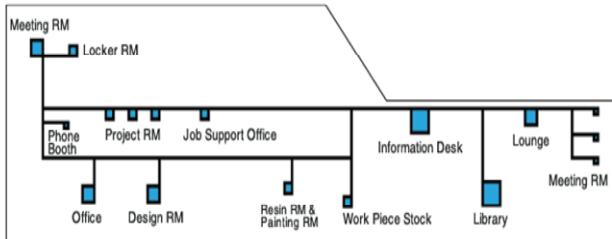
2014 年 5 月韓國政府為了支援國內影視領域的內容創業者，創立 Content Korea Lab，由「韓國內容振興院（Korea Creative Content Agency, KOCCA）」負責營運管理。目前共有 13 萬使用人次，培育出 17 支新創團隊、協助 98 個團隊完成產品原型（Prototype）。



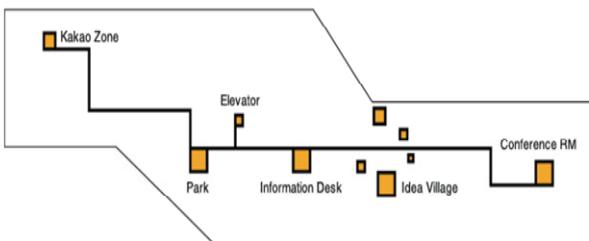
資料來源：資策會 FIND

圖 13：文化內容振興院（Content Korea Lab）設施

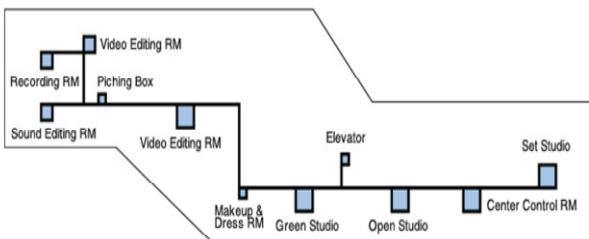
2F SYNERGY OCEAN



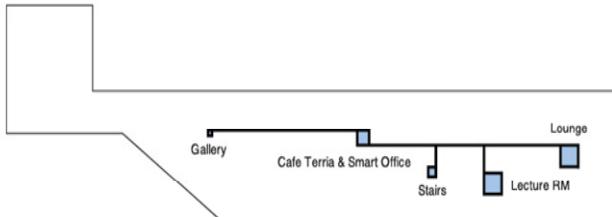
10F IDEA VILLAGE



14F FLOATING SKY



15F FLOATING SKY



資料來源：資策會 FIND

圖 14：文化內容振興院（Content Korea Lab）各樓層設施

(二)參觀心得

本次拜訪對象為文化內容振興院 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。



資料來源：本參訪團整理

圖 15：文化內容振興院（Content Korea Lab） 朴賢英主任與參訪團合照

韓國 Content Korea Lab 計畫由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，本次參訪的位於首爾市第一個 Content Korea Lab 規模最大，共 2F、10F、14F、15F，共 850 坪，共 30 個員工，每年營運經費約 50 億韓圜，組員約 10 億費用，隸屬於文化內容振興院。其他由地方政府與中央合作成立，預期 2017 年共成 11 個 Content Korea Lab。

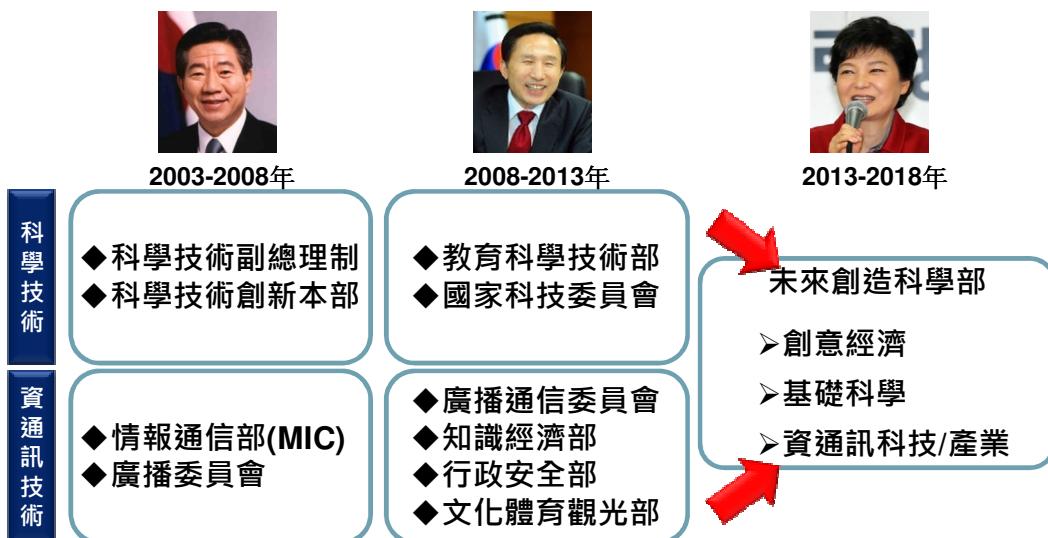
文化內容振興院之 Content Korea Lab 民眾只要加入會員（免費），可免費使用所有設施，目前已有 1.3 萬會員，主要以 20 歲年輕族群，只有限制營利的團體或個人使用。營業時間為早上 9 點至晚上 10 點，施設全部以網路預約登記使用。Content Korea Lab 也提供創新創業團隊辦公室免費入駐服務，入駐期限為 1 年，經複審後可再延長 1 年，最長可進駐 2 年。

五、參會韓國未來創造科學部

(一)韓國未來創造科學部介紹

2013年1月16日及22日韓國總統職務交接委員會公布，新任總統朴槿惠政府組織改革方案及新部會業務調整案。朴槿惠政府從現有15部2處18廳改組為17部3處17廳。新設「未來創造科學部」和「海洋水產部」，同時恢復「經濟副總理制度」，由企劃財政部長兼任，呼應「振興經濟」政見，發揮管控經濟相關部門作用。

韓國「未來創造科學部」整合分散於各部會的資通訊相關業務，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：資策會 FIND

圖 16：韓國未來創造科學部主管業務

韓國「未來創造科學部」整合分散於各部會資通訊相關業務，成為韓國掌管「科學技術」與「資通訊技術/產業」第一大部，將負責落實朴槿惠總統「創意經濟」之政見。

未來創造科學部整合 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，及 2016 年分配與執行近 14.8 兆韓圜預算，部會外圍單位之人力約 3 萬人，將成為推動韓國創意經濟之核心部會。

(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：資策會 FIND

圖 17：參訪團拜會韓國未來創造科學部

討論議題：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？

韓國未來創造科技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 兆韓圜，至 2017 年投入 40 兆韓圜，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。

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。

討論議題：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？

韓國未來創造科技部推動「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，長期的觀點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。

韓國政府為提早實現「創意經濟」的核心成果，讓資訊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 兆韓圜，預期 2020 年 ICT 產業成長 8%、產值達 240 兆韓圜、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。

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 億韓圜，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。

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」。

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」。

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 兆韓圜。
- 雲端：2019 年國內市場規模 2.5 兆韓圜。
- 資安：2019 年國內市場規模 15 兆韓圜。
- 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 兆韓圜。
- 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 兆韓圜。

- 巨量資料：巨量資料前進全球前 3 大強國。

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。

六、參訪韓國國立科學館無限想像室

(一)韓國國立科學館無限想像室介紹

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5億韓圜，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：資策會 FIND

圖 18：韓國國立科學館無限想像室示意圖

(二)參觀心得

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。



資料來源：資策會 FIND

圖 19：韓國國立科學館無限想像室內部實景



資料來源：資策會 FIND

圖 20：韓國國立科學館製拍影片空間



資料來源：資策會 FIND

圖 21：參訪團於韓國國立科學館無限想像室前合照

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之外，也提供 Open Source 硬體(Raspberry Pi/Arduino 等) 與軟體等電子設備，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施置 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。

七、參觀三星電子展示館（d' light）

（一）三星電子展示館（d' light）介紹

三星電子宣傳館「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」，同時有著提供數位技術的趣味與歡樂，與前來參訪的遊客一起分享交流的涵義。

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，從一般單純的產品展示功能中跳脫，以主題別方式，透過最新數位技術體驗全新的生活型態，每層樓各有不同的設施與展區，全館以地下 1 樓的數位會客廳 d' light shop、地上 1 樓的電子產品展示廣場、2 樓世界藝廊等設施所組成，另外展示區內備有各項三星電子出產之最新產品，可親自參與操作並享受其中的智慧應用樂趣。



資料來源：資策會 FIND

圖 22：三星電子展示館（d' light）示意圖

(二) 參觀心得



資料來源：資策會 FIND

圖 183：三星 d' light 透過場內數位互動牆歡迎參訪團（一）



資料來源：資策會 FIND

圖 194：三星 d' light 透過場內數位互動牆歡迎參訪團（二）



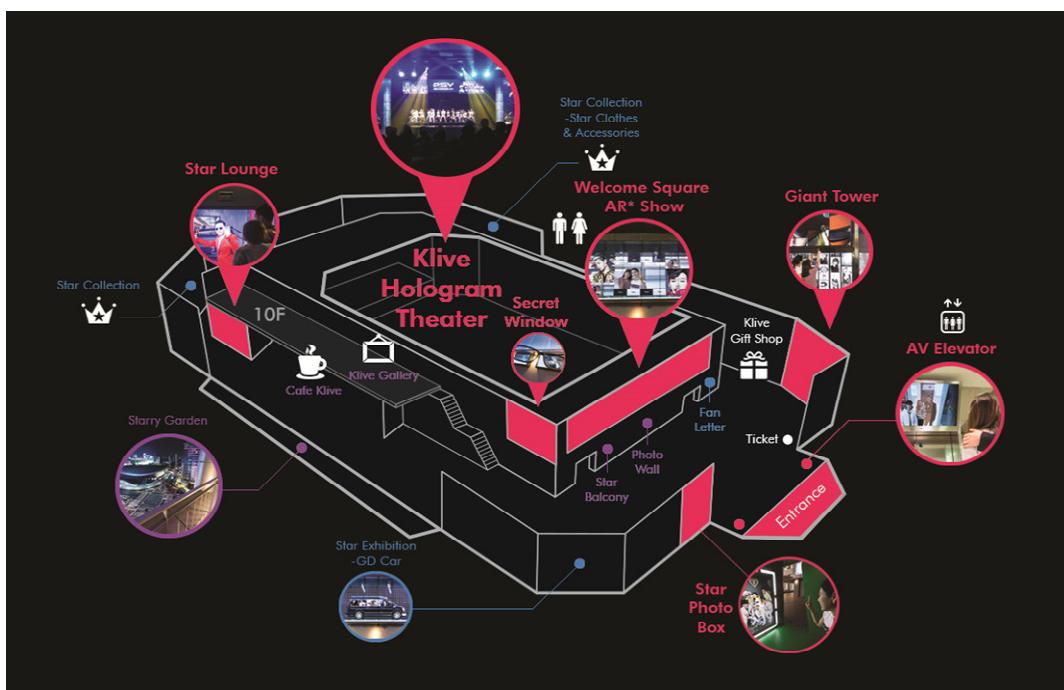
資料來源：資策會 FIND

圖 205：參訪團於三星 d' light 前合照

八、參訪韓國 Klive

(一)韓國 Klive 介紹

Klive 位於首爾特別市中區乙支路 264「樂天 FITIN 百貨公司」9 樓，是韓國第一座無論何時都能看到 K-POP 歌手舞臺演出的 Hologram 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。



資料來源：資策會 FIND

圖 216：韓國 Klive 示意圖

(二)參觀心得

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。



資料來源：資策會 FIND

圖 27：全像素劇場

九、拜會韓國著作權委員會

(一)韓國著作權委員會介紹

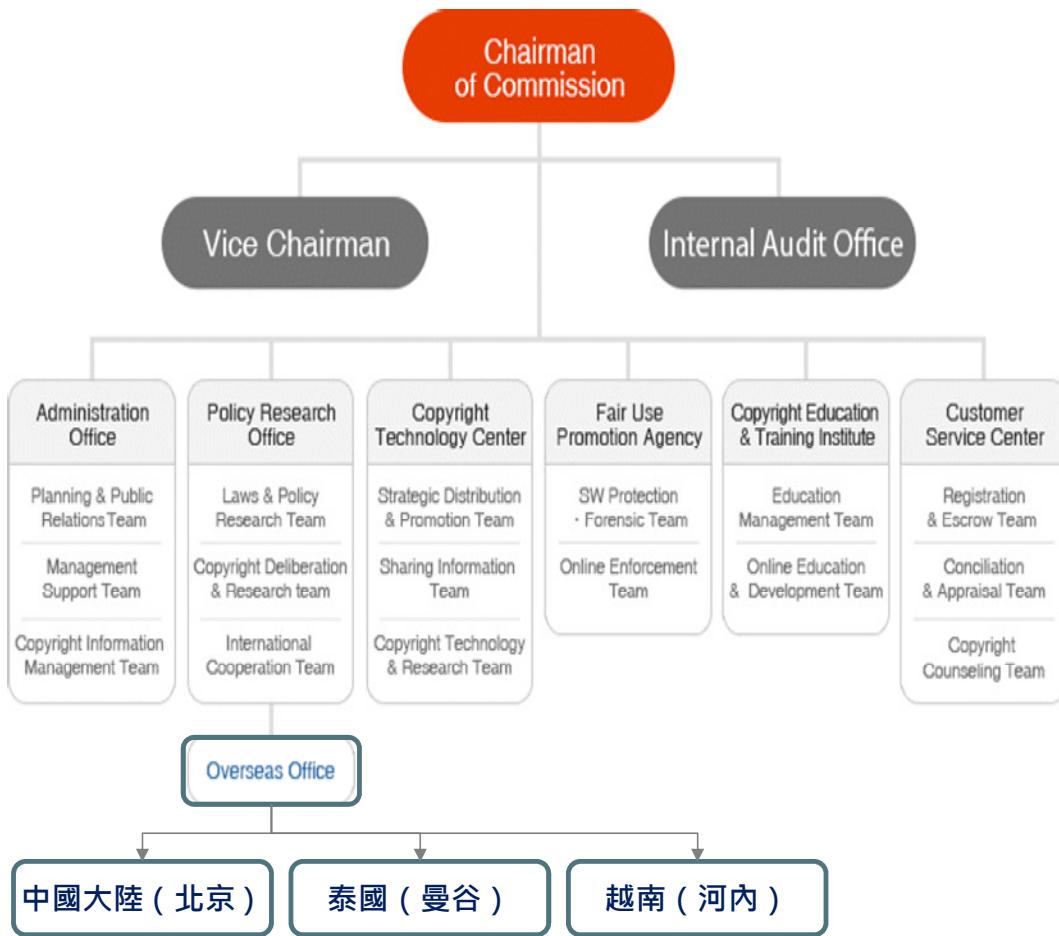
韓國著作權委員會 (Korean Copyright Commission) 是依照韓國著作權法成立的有關著作權的政府機構，履行關於著作權的調查研究、教育培訓、著作權登記、委託管理審議、糾紛調停、著作權信息管理體系開發等職能，是韓國國內具有著作權資訊中心的功能和作用的團體。

目前韓國著作權委員會之人力約 150 人，每年執行預算為 400 億韓圜，共有事務處、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。

而綜合諮詢服務中心之人力約 33 人，每年執行 17 億韓圜之經費。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。

- 2005 年海外著作權中心成立
- 2006 年中國大陸（北京）辦事處基礎設施建立
- 2006 年中國國家版權局許可批准北京辦事處設立
- 2007 年東南亞（曼谷）辦事處設立
- 2012 年東南亞（越南）辦事處設立



資料來源：資策會 FIND

圖 228：韓國著作權委員會組織圖

(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：資策會 FIND

圖 239：參訪團拜會韓國著作權委員會



資料來源：資策會 FIND

圖 30：參訪團與韓國著作權委員會 Chae, Myung-Ki 主任等人合照

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，僅受理已進法院審理程序之案件、檢察機關及警察機關之委託，進行著作權鑑定與鑑價業務。有關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。

The screenshot shows a presentation slide titled "Appraisal Outline" from the "KOREA COPYRIGHT COMMISSION". The slide contains two main sections: "Outline" and "Main deduction".

Outline: A system that receives requests from the court or investigative agencies (the prosecution, the police), judges similarities of the copyright works and proposes the result, when a copyright dispute arises and a professional judgement regarding violation of intellectual property is necessary
※ Legal basis: Art. 119 of the copyright law and Art. 64 of the enforcement ordinance of the same law

Main deduction:

- Fulfilled appraisal task for a computer program of the former Korea Software Copyright Committee (2001.~2009. 7.)
※ 2 (identification) of Art. 38 of the former Computer Programs Protection Act. (2002. 12.)
- Fulfilled appraisal task for a general copyright work of the former Copyright Commission (2007 ~2009. 7.)
※ Art. 119 (identification) of the copyright law (2006. 12.)
- Syntagmatically fulfilled appraisal task regarding the whole copyright works (general copyright works and computer programs etc) following establishment of Korea Copyright Commission (2009. 7 ~present)
※ For the case of general copyright works, fulfilled in earnest since 2009S

資料來源：資策會 FIND

圖 31：韓國著作權委員會著作權鑑定制度簡介（一）

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。

Appraisal Outline



o Appraisal objects

- General copyright works: Judgment of similarities of literary, music, art (including applied arts), architecture, photo, video works
- Computer programs: Judgement of equal (duplication) similarities, judgement of completeness (existence of fault), and computation of development cost

o Documents to submit when applying for appraisal

General copyright works	Computer programs
<ul style="list-style-type: none">- Appraisal application (Request for an expert opinion)- Appraisal material list submission- Original and a copy of the copyright works to be authenticated- Material of the other party to compare similarities- Materials necessary for other appraisals	<ul style="list-style-type: none">- Appraisal application (Request for an expert opinion)- Appraisal material list submission- Source code for the program to be authenticated- Various materials such as program statement- Materials necessary for other appraisals

資料來源：資策會 FIND

圖 32：韓國著作權委員會著作權鑑定制度簡介（二）

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。

Characteristics of Appraisal



Fairness

Not being involved in any interests, and fulfilling appraisal in a neutral position for the public benefit

Professionalism

Fulfilling by cooperation of professionals (creator, legal professionals) in each sector that considered types of copyright works

Economic feasibility

Part of the costs for appraisal being supported by the national budget, hence being relatively cheaper in comparison with private appraisal

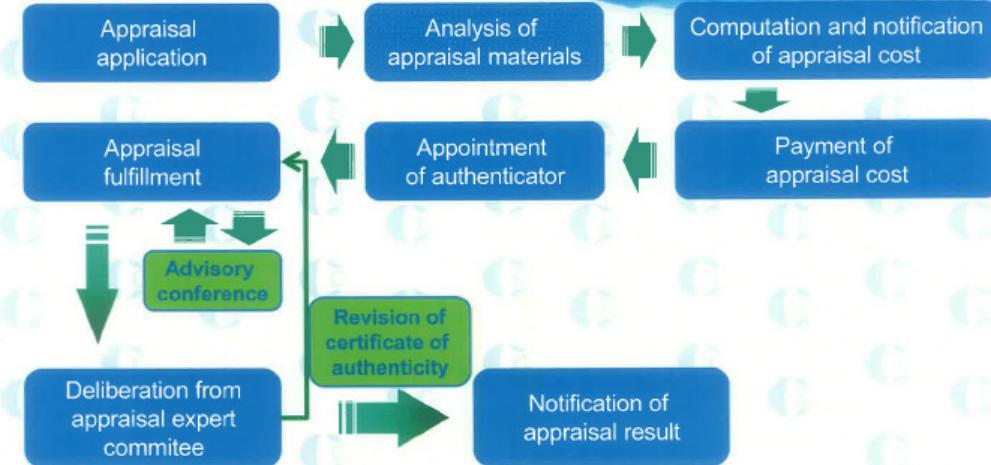


資料來源：資策會 FIND

圖 33：韓國著作權委員會著作權鑑定特色

有關鑑定流程，首先委託單位提出「鑑定申請」，接下來由韓國著作權委員會進行檢查鑑定所需之文件是否完整的「鑑定資分析」、「鑑定費用報價」與「繳費」等前置作業，接下來由外部專家資料庫中選出鑑定專家名單，組成鑑定團，進入「指定鑑定人」階段，「進行鑑定」後將鑑定報告由「鑑定專業委員會」進行鑑定標準是否一致、方法是否妥當、內容是否正確、鑑定結果是否公正等審議，若有疑問另請鑑定團修正補充，最後完成鑑定報告書。

Procedure of Appraisal



資料來源：資策會 FIND

圖 244：韓國著作權委員會著作權鑑定流程

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）。另外，鑑定專業委員與鑑定人之資格有所區分，鑑定專業委員由大學副教授以上、著作權相關單位 10 年以上經歷、具律師或代書執照等資格之專業人士。而鑑定人由大學助教授、著作權相關單位 7 年以上經歷、鑑定經歷 3 年以上等資格之專業人士。

Division	General copyright works	Computer programs
Expert committee of appraisal	Operation of 3 expert committees (consist of legal, and academic professionals)	Operation of 4 expert committees (consist of legal, and academic professionals)
Authenticator group	23 authenticators (legal, academic and creation professionals)	53 authenticators (academic and research professionals)

資料來源：資策會 FIND

圖 255：韓國著作權委員會著作權鑑定機制

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。

Appraisal Statistics of Copyright Works
(based on 2015. 11. 30 status)



KOREA COPYRIGHT
COMMISSION

Number of appraisal requests per type (since 2009)

Year	Literal works	Music works	Art works	Architectural works	Photo works	Video works	Computer programs	Others (editing, figure)	Total
2009	-	1		1	-	-	42	-	44
2010	8	1	5	1	-	-	38	1	54
2011	4	1	3	1	-	1	27	-	37
2012	7	2	7	-	1	1	40	1	59
2013	10	5	3	2	-	-	54	4	78
2014	10	3	8	1	-	-	47	2	71
2015.11	7	1	6	1	-	2	42	1	60

資料來源：資策會 FIND

圖 266：韓國著作權委員會著作權鑑定統計（一）

Appraisal Statistics of Copyright Works
(based on 2015. 11. 30 status)



KOREA COPYRIGHT
COMMISSION

Number of appraisal requests per requesting institution (since 2009)

Year	Court	Prosecution	Police	Others	Total
2009	33	2	8	1	44
2010	40	7	7	-	54
2011	17	10	9	1	37
2012	38	8	12	1	59
2013	52	11	15	-	78
2014	48	6	14	3	71
2015.11	38	8	14	-	60

資料來源：資策會 FIND

圖 277：韓國著作權委員會著作權鑑定統計（二）

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 提供蒐集著作權資訊（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，透過該平台之著作交易類別以音樂類居多，該平台上登錄著作資訊者仍以著作權集體管理團體為主，而韓國目前主要的著作權集體管理團體包括韓國音樂著作權協會（Korea Music Copyright Association, KOMCA）、大家的音樂著作權協會（The Korean Society of Composers, Authors and Publishers, KOSCAP）、韓國音樂表演人協會（Federation of Korea Music Performers, FKMP）、韓國音源著作人協會（Recording Industry Association of Korea）、語文類韓國文化藝術著作權協會（Korean Society of Authors, KOSA）、韓國重製權與散布權協會（Korea Reproduction and Transmission Rights Association, KORRA）、韓國廣播作家協會（Korea Television and Radio Writers Association, KTRWA）、韓國電影發行協會（Movie Distributors Association of Korea, MDAK）、韓國劇本作家協會（Korea Scenario Writers Association）、韓國電影製片人協會（Korea Film Producers Association, KEPA）、韓國廣播表演人協會（Korea Broadcasting Performers Association）等均已加入該交易資訊平台之運作，而個別權利人也可使用該平台登錄其著作資訊取得 ICN 編號。

參、參訪心得

一、韓國政府跨部會資源協助文化創意內容輸出海外

本次拜訪韓國文化體育觀光部「文化內容產業室」時，該部文化內容政策官崔寶根（Choi, Bo-Keun）局長提及，韓國文化內容產業的出口目前以日本、中國及東南亞國家為主，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）全球設有四個海外事務所，分別為日本東京、中國北京、美國洛杉磯，及位於歐洲的倫敦，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 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。顯示韓國政府在推動文化內容行銷海外時，並非由文化體育觀光部單打獨鬥，而是整合文化、經濟等相關政府資源，協助文化內容商品的出口及推廣，應可作為我國行銷臺灣流行音樂及拓展海外市場之參考。

二、流行音樂活動移師海外提升 K-POP 曝光度及認知度

2015 年第四度在香港舉辦的「韓國音樂頒獎典禮 MAMA(Mnet Asia Music Awards)」，因臺灣藝人蔡依林登台演出「PLAY 我呸」引起國內外網友熱烈回響，崔寶根局長在回答參訪團提問時表示，因韓國內需市場不足，MAMA 頒獎典禮的主辦單位希望移師海外舉辦，以擴大 K-POP 知名度及促進流行音樂的國際輸出，韓國政府體認這股市場潮流，提供演唱活動預算及參展費用的支援，協助流行音樂往海外發展。推動及鼓勵流行音樂頒獎典禮或相關展演活動進軍國際，提升海外產值，應係我國流行音樂拓展國際市場的參考方向。

三、韓國流行音樂結合新興科技，有助於提升商業效益

2000 年代後期開始，韓流的全球擴張由電視劇轉移至偶像音樂團體為主的 K-POP，韓國流行音樂成功行銷海外，網路新興媒體功不可沒。韓國歌手 PSY 的熱門歌曲「江南 Style」結合新媒體病毒式行銷席捲全球，成為 Youtube 點閱率最高的影音內容，可謂最成功的案例之一。

近來韓國流行音樂界積極擴大與新興科技的結合，打造 Klive、SMTOWN@coexartium 等 Hologram 實體表演場，運用高科技的影像效果，讓粉絲可以自由選擇觀賞時間，近距離體驗擬真式的偶像演唱，偶像歌手的表演也可以突破時空的限制，創造更多流行音樂的衍生性商業效益。然而，本次拜訪韓國未來創造科學部時，該部代表表示目前當紅 K-POP 歌手全像素（Hologram）表演的實際營收未如預期，估計歌迷仍傾向於欣賞真人的偶像演唱會，因此該部目前希望能夠推動已逝知名歌手的全像素表演，讓歌迷能重溫逝去偶像的舞台魅力。

本次行程參觀韓國 Klive，該表演場係由韓國電信公司（KT Corporation）經營，目前與韓國知名娛樂經紀公司 YG 娛樂合作，表演藝人以 YG 公司的當紅歌手 PSY、2NE1、BIGBANG 等為主，未來將擴大於其他知名經紀公司合作。代表 KT 電信接待參訪團的融合技術院未來事業開發 Group VC 事業部李美蓮（Mi-Yeaun Lee）常務表示，KT 電信致力於推動未來融合事業，著眼於虛擬真實（VR）、擴增實境（AR）等虛擬文化的發展性，並結合 K-POP 的全球熱潮，開發創新的商業模式。由韓國發展模式來看，藉由跨業合作帶動流行音樂、影像與科技技術的結合，已是未來產業發展新興潮流，也是開發創新商務模式的有效管道之一，應可作為我國在推動影音產業發展之參考經驗。

四、韓國政府建立人才及創意支援環境，利於文化創意產業發展

本次參訪韓國內容振興會所屬之「Content Korea Lab」、「Digital Magic Space」、「文化創造融合中心」及「無限想像室」等多個創作基礎環境，充分顯示韓國政府為支持國內文化創意人才發展的積極作為，其透過政府部門提供創作支援、硬體設備及相關資源協助創意人才實現創新構想及商業效益。

人才為產業發展之基石，影視音人才的培育需要結合教育、勞動及文化等體系的合作及資源挹注，並進行全面長期性的規劃，韓國政府重視創意環境的觸發、人才的發掘與養成，並透過完善的系統化規劃，提供滿足市場需求的創意人才，不僅可作為我國培育影音人才的經驗參考，更應作為教育體系全盤檢視產業人才斷層及人才扎根計畫的思考方向。

五、韓國政府成立「數位魔幻空間」支援中小規模製片公司製作 HD 節目（電視產業製作面）

韓國政府於 2007 年成立「數位魔幻空間（Digital Magic Space，DMS）」，由「韓國內容振興院（Korea Creative Content Agency, KOCCA）」負責營運管理，國庫及放送發展基金編列預算；土地面積 1,000 坪，建築面積 600 坪，所有 HD 攝影設施以市價 30% 至 40% 優惠提供租賃，支援中小規模製片公司製作 HD 節目，但限於製作 HD 的韓劇、紀錄片、教育教養類及 New Media Contents 等。目前設備包含 60、140、180 坪三座攝影棚、錄影、製作、後製、配音、特效等設施，政府投入約 200 億韓圜（新台幣 7 億元）採購，另外政府每年編列預算汰換設備。

韓國政府立法規定無線台 60% 節目內容必須委外製作，韓國中小型製作業者因而亟需製作設備與攝製棚，DMS 開放運作以來，使用率高達 90%。對於政府所屬 DMS 以低於市價租借設備予製作業者使用，並未引起「民利爭利」之爭議。

六、韓國政府將想像力與創造力之育成，向下扎根、向初創者擴展，中央與地方政府合作，免費提供空間與設備（電視產業人才面）

（一）無限想像室：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，於 2013 年與科學創意財團合作推動。目前共有 73 間、與民間企業合作的區域性「創意經濟 Center」共有 13 間、與教育部合作在學校內施置 23 間。未來韓國政府將跨部會合作，並於全國學校設立無限想像室，至 2017 年將設 244 個無限想像室。

「無限想像室」主要是提供 14 歲以上一般民眾及創客實作的空間及工具（53 種設備、200 多件工具），也提供使用者工具操作與設計輔導等業師教學服務；更是促成電子、機械、設計、人文等創客跨域合作之媒介。

（二）Content Korea Lab 計畫：朴槿惠總統競選時所提政見之一，任何非營利團體或個人，只要有好的創意，即可免費運用實驗室空間、設備；創新創業團隊（starter）並可免費使用辦公室，入駐期限最長 2

年。目前全韓有 7 個實驗室，除首爾實驗室隸屬文化內容振興院，其他由地方政府與中央合作成立，預期 2017 年共成立 11 個實驗室。

(三) 文化創造融合中心：隸屬文化體育觀光部，由韓國最大的電影投資和發行公司 CJ Entertainment 提供場地，係免費的創客空間，創作者透過網路預約使用空間，包括：錄音室、剪輯室、手工藝品工作室、會議室等，並提供創業媒合、1 對 1 業師輔導等服務。自 2015 年 2 月開館以來，已輔導有 60 個團隊／個人。

上述場館皆於 2013-2015 年成立，目前尚無法研判實效，其 KPI 目前僅有使用人次、創作成品件數、輔導團隊數等，且此種培育人才政策需要立法機構及人民的支持，成效亦須長期觀察。

七、韓未來科學部公布「K-ICT 戰略」實現以「ICT 領航的創意韓國」願景

2015 年韓國未來創造科學部公布「K-ICT 戰略」，期盼資通訊科技產業再次扮演國家成長的主力，並以「ICT 領航的創意韓國」為願景，未來 5 年（2015 年至 2019 年）將投入 9 兆韓圜，其中「數位內容」及「UHD 超高畫質」為九大戰略產業之一，預計 2019 年內容產值達 60 兆韓圜、UHD 廣播與智慧媒體市場規模達 26.8 兆韓圜。

此外，韓國政府為有效推動跨部會 ICT 政策，以及強化跨產業合作機制，組成「資通訊戰略委員會」由國務總理為總召集人，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。在跨產業合作機制方面，則針對韓國 K-ICT9 大戰略產業成立產、學、研推動聯盟，分別依產業別特性建構客製化推動體系，收集產業建言，並積極誘導關係人參與。

參照我國，行政院亦有類此計畫與組織。

八、韓國 KDCE 提供著作權資訊，協助合法的著作權交易

韓國「著作權數位交易所」(Korea Digital Copyright Exchange, KDCE) 主要是提供一個著作權交易平台，鼓勵各類別之著作權人將其著作予

以登錄，將同一著作相關之資訊統合整理，並賦予一個「著作權統合管理編號」（Integrated Copyright Number, ICN），該平台之主要目的是加速利用人得在網站上找到所需要之著作，甚至得經由網路即得與著作權人簽訂利用契約，一次取得其所需要之各類別著作以及不同利用態樣之授權，亦即提供單一窗口或「一次購足」（One-Stop Shopping），以促進著作權利用契約之締結，加速著作之流通與交易。

本次參訪特別向韓國著作權委員會了解其所屬之 KDCE 運作情形，據韓方表示，KDCE 自 2008 年起運作迄今，透過該平台之著作交易狀況並不算熱絡，實務上於該平台上登錄著作資訊者仍以著作權集體管理團體為主，特別是音樂類的著作居多，而韓國目前主要的著作權集體管理團體包括 KOMCA（音樂著作）、音樂表演人協會（表演人）及韓國音源著作人協會（錄音製作人）等均已加入該交易平台之運作，至於其他個別權利人使用該平台登錄其著作資訊取得 ICN 編號者尚屬有限。

儘管 KDCE 的功能主要在於蒐集相關著作權資訊及授權訊息，至於利用人如需進一步取得授權，仍需向已加入該平台之相關著作權集體提出線上授權之申請，相關授權金亦按照各該團體之使用報酬費率規定收取。惟該平台有效的利用科技技術創造一資訊平台，讓著作人的創作得以快速的被利用人尋獲且進一步的被交易流通，達到促進著作利用之功能，藉以提升國家整體文化之發展，仍有值得我方借鏡參考之處。

肆、建議事項

一、創造臺灣流行音樂人才發展的友善環境

韓國政府積極打造各類 Fab Lab 等數位製造實驗室，提供韓國文創內容發想者實現創意構想，為發掘文創人才及內容產製提供友善環境的發展模式值得參考，惟鑑於我國許多開放空間因未能符合實際需求而乏人利用，經常最後變成閒置的蚊子館，我國政府在文創相關人才培育上需採取更主動的作法。在流行音樂方面，文化部影視及流行音樂產業局為使流行音樂人才的培訓制度化，穩定產業人才發展，於 104 年開辦「大學校院辦理流行音樂學課程暨系所教育補助計畫」，鼓勵大學校院結合自身特色及產業資源，設計推動課程及師資之人才培育中程計畫，將流行音樂相關人才及知識納入大學校院常規教育，以厚植產業發展續航力。此外，亦辦理國際交流工作坊，加強培植我國流行音樂產業專業人才，積極協助建立流行音樂人才培訓機制，多元化產業人力供給管道及提升整體產業水準。未來應持續加強產官學合作，透過學校教育、應用培訓、產業實習等多元管道鼓勵人才養成，激發民間創意構想；此外，因應匯流趨勢的發展，配合產業實際需求及提升產業國際競爭力，培養音樂、戲劇、科技應用的跨域人才亦為未來推動重要目標。

二、積極協助臺灣流行音樂國際交流及海外輸出

我國流行音樂產業受限於國內市場規模不足，影響產業營收獲利成長，因此拓展國際市場版圖應為積極推動之方向。臺灣流行音樂產業蘊含多元創作與表演能量，加上全球華語音樂潛在市場龐大，實更具備向海外拓展之潛質，應結合跨部會資源，透過參與國際音樂節活動、相關經貿協定及國際文化內容輸出的輔助措施，將我國流行音樂推向國際，以擴大市場規模及提升國際市場產值。

此外，目前臺灣最具指標性的流行音樂獎項為金曲獎頒獎典禮，由於金曲獎係由政府部門主辦，獎項的定位及屬性不若 MAMA 頒獎典禮的商業色彩濃厚，未必能完全複製其海外舉辦的行銷模式。近年來，文化部影視及流行音樂產業局為提升金曲獎成為國際指標型獎項，自 103 年起擴大國際轉播國家及地區的規模，並舉行金曲國際音樂節，邀集各國流行音樂經紀、策展、製作公司來臺進行座談，同時建構國內

外媒合交易平台，未來應加速推動金曲獎系列活動的國際化及市場化，以強化臺灣流行音樂市場地位，提升國際展演行銷機會。

三、結合新興科技創新流行音樂內容及商務模式

近年我國政府部門體認數位匯流趨勢的發展，亦鼓勵流行音樂產業運用網路媒體即時、互動、分享等特質產製創意的影音內容，文化部影視及流行音樂產業局於 104 年首度辦理新型態流行音樂節目製播計畫補助案，鼓勵業者運用 4G 行動寬頻網路，創新流行音樂商務模式，強化影像與音樂結合之多元化影音產品產製，並運用 4G 應用技術如辦理線上直播演唱會、音樂節等活動，同時輔助上架影音平台，提供民眾後續下載購買或點閱，期能激盪出展演活動之長尾效應，同時擴大行銷管道及提升產值。

在鼓勵流行音樂產業結合新科技應用及跨業合作上，文化部影視及流行音樂產業局 104 年補助之「如果能許一個願・鄧麗君二十週年紀念演唱會」，該場表演透過全息影像技術重現鄧麗君舞台風采，創造演唱會新興商務模式，引進相關技術亦有助於產業人才培育、文化與科技結合創新。並且有利流行音樂輸出和觀光拓展，該活動吸引約 7,370 人參與。

除已逝藝人的全息影像表演外，借鏡韓國經驗，全息影像應用於當紅歌手的虛擬演出實際成效仍有待觀察，如能將全像素表演結合真人演出，扮演輔助作用，強化演唱會的特效展現，創造視聽感官的全新體驗應是未來可以嘗試的方向；此外，大型音樂節等活動結合全像素表演，同步呈現真實舞台及虛擬舞台演出，並藉由活動帶動觀光消費人潮，應有助於創造新興經濟效益，文化部影視及流行音樂產業局為推動流行音樂產業擴大應用數位特效技術，產製創新影音內容，業已向行政院科技會報辦公室提案申請 106 年至 109 年「影視音產業數位視覺特效發展計畫」，希冀藉由擴大輔助流行音樂產業與數位特效產業跨領域合作，創造流行音樂應用價值及帶動關聯產業之共榮發展，提升產業競爭力及開拓國際市場。

從韓國流行音樂的發展經驗來看，融合音樂、科技、文化的跨產業匯流趨勢已然形成，臺灣的流行音樂要突破國境及語言的隔閡，進軍海外市場，勢必需要善用新興科技與文化內容的結合，未來應持續

促進流行音樂產業與電信產業、觀光產業，甚至是特效技術產業的跨領域合作，產製結合視覺、音效技術與文化藝術的多樣化內容，共同擴大流行音樂展演活動與創新影音內容的應用價值。

四、強化臺灣專業娛樂經紀制度發展

韓國 K-POP 潮流席捲全球，大型娛樂經紀公司的系統化製作過程、專業培訓制度及宣傳戰略是成功的關鍵因素。隨著韓國經紀公司規模化發展，經紀公司與藝人之間的合約爭議日益增加，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。目前臺灣流行音樂產業之經紀業務多由唱片公司下設之經紀部門或藝人自行成立之公司/工作室處理，缺乏韓國類以藝人演藝生涯長期、培訓之專業經紀公司。文化部影視及流行音樂產業局體認流行音樂產業以經紀業務為核心已是國際發展趨勢，且亦為流行音樂產業專業發展及提升競爭力之關鍵，已於 103 年開始辦理「流行音樂『星品牌』經紀發展計畫案」，以強化流行音樂專業型經紀公司及培養專業經紀人，開創臺灣品牌價值，並提升整體產值。未來應持續以健全專業型娛樂經紀制度發展為目標，以促進我國流行音樂產業在產、製、銷面向的整合及潛力人才的發掘與培育。

五、培育文創人才，提供實現創意的友善環境

發掘文創人才及提供實現創意的友善環境，似可參照韓國政府以「ICT 領航的創意韓國」願景，以及積極打造各類 Fab Lab，似可由科技及文化單位領頭，結合各地方因缺乏預算或管理閒置之蚊子館，成立青年創意中心，提供青年發想、說故事，實現創意的空間、設備與輔導機制。

文化部影視局則著持續辦理電視產業人才培育計畫，透過補助公、協會辦理演員、編劇、後製、特效、特殊梳化等課程；另配合影視新興科技發展，委託專業機構辦理進階或高階人才培訓，延聘國際師資來台授課，提升產科技知能，協助創新思維；並持續辦理「電視節目劇本創作獎」，發掘新興編劇人才。

六、政府應開放電視節目冠名贊助及置入性行銷，協助製作方籌資，並鼓勵文創產業走向資本市場，以迎戰國際競爭

我國電視市場屬淺碟形，須靠外銷始能支撐。長期以來我國製作節目資金不足，面對中國大陸及韓國電視節目紛以大資本、大製作搶佔市場，我國電視節目相形見绌。

根據中華民國剪輯協會、節目內容製作產業發展協會資料顯示，中國大陸製作「武媚娘傳奇」一集 1,562 萬元、「瑯琊榜」約 1,100 萬、「羋月傳」約 1,851 萬元；韓劇平均一集製作費也高達 1,738 萬元；臺灣優質戲劇平均一集約 200 萬元。

至於綜藝節目，中國大陸平均一集 3,381 萬元，其中移植韓綜「Running Man」的「奔跑吧兄弟」第二季一集成本更高達 8,333 萬元，「中國好聲音」及「我是歌手」一集各約 3,600 萬元、1,800 萬元；韓國綜藝節目一集成本約 200 到 300 萬元不等，「Running Man」更以 1 千萬元起跳；臺灣綜藝節目平均僅約 96 萬元，談話節目更低至 20、30 萬元。

面對國際競爭，我國電視產業卻仍停留在節目籌資不易的窘境。文化部影視局雖連年補助電視產業製作高畫質電視節目，但因囿於預算，每年僅能補助產製約 350 小時節目，對於臺灣電視頻道全年需求新節目量約 290,000 小時，實在有限。

近日立法院通過「廣電法修正草案」，為電視節目冠名贊助及置入性行銷確立法源。此外，金管會櫃買中心亦成立創櫃板，提供非公開發行之微型企業創業輔導籌資機制，並輔導申請興櫃，期最終走入資本市場。我國電視產業唯有走入資本市場籌資及發展，才能迎戰國際競爭。

七、參照韓國 DMS 成立「數位影音內容製作中心」支援中小規模製片公司製作 HD 節目

韓國政府於 2007 年成立「數位魔幻空間（Digital Magic Space, DMS）」，由「韓國內容振興院」負責營運管理，國庫及放送發展基金

編列預算；所有 HD 攝影設施以市價 30% 至 40% 優惠提供租賃，支援中小規模製片公司製作 HD 節目。

反觀臺灣電視節目製作業，資本額在 1,000 萬元以下者佔 69%，具高畫質設備者僅 18.9%，而主要製作合約為電視台委製者高達 43.5%，基上，我政府似可參照成立類似韓國 DMS 的製作中心。

八、整合建構著作權資訊專區，提升資訊交流與廣散（智財局）

目前國內之各類新媒體、文創產業均蓬勃發展，且創作種類多元、流通交易之授權條件亦因多樣化之利用態樣而有差異，儘管我國法制面就內容產業及授權規範之保護與韓國著作權法制大致相同，惟因授權市場之發展與現況與韓國未盡相同，例如：韓國各類別著作（包括音樂、錄音、表演、語文、電影、廣播、新聞等）均有集管團體成立，且同類別著作亦透過市場機制形成單一團體；反觀國內音樂、錄音著作有複數團體存在之現況由來已久（音樂有 MUST、MCAT、TMCS 等 3 家；而在錄音則有 ARCO、RPAT 等 2 家），且語文、表演等其他類別之著作迄今未有團體成立，因此雖然某些內容產業，例如音樂之詞曲創作人、錄音著作權人多已加入集體管理團體，將包括公開播送、公開演出及公開傳輸等涉及大量利用之權利交由集管團體管理，惟因其他重製權與散布權仍保留予創作人或唱片公司手中，並未授權予集管團體管理，因此即便各家集管團體均有提供所管理著作之檢索系統供民眾查詢著作資料，經濟部智慧局亦建置「音樂著作集體管理團體管理資訊整合查詢介面」，將我國 3 家音樂團體網站所提供之查詢服務予以整合，供民眾得同時查詢三家音樂著作集管團體管理之著作資訊，同時亦建立「影視音產業利用音樂專區」，協助大量素人、學生、小型商業體等從事「微電影」等新媒體的創作人，方便取得音樂、錄音等多種著作及各式利用態樣之授權，設法解決實務授權不便之困擾。惟因實務上仍有許多未加入集管團體之個別著作人，以及重製權與散布權等重要權利均保留在詞曲創作人或唱片公司手中，造成新媒體內容的創作人無法確定著作權人何在、應與誰進行洽商，或因不同著作、不同權利及個別契約條件不同，必須造訪多個相關團體始能查詢到利用資訊及授權條件等，如此複雜之查詢過程，增加了交易成本且易使產業之創新內容錯失搶進市場之先機。因此國內是否亦可仿效

韓國之著作權交易所，設置提供相關著作之查詢與交易平台，政策上值得進一步思考。

觀察韓國著作權數位交易所之設置理念，可以發現其著重於如何鼓勵各類著作權人主動將其著作之各項資訊詳實登錄於平台，充實資料庫之內容及其完整與正確性，及提供方便之分類檢索系統，進而吸引潛在的使用者願意透過交易平台尋找所需之素材內容及相關權利人，甚至提供授權管道讓雙方進行線上交易，達到促進著作流通，進而帶動內容產業之發展。由於國內之音樂、錄音著作利用之市場，目前已有固定之授權及管理著作模式，且著作權屬私權，同時具有無形資產的特性，權利人是否願意授權？如何商定授權條件？特別是就授權價格常與利用人存在高度的歧見，此一授權交易階段，所涉及之商業利益往往必須透過反覆協商才能達到共識，考量上述國內產業授權之特性，政策上如欲於國內建立一著作交易平台，必然須以相關權利人與利用人均有配合推動之意願為前提，而在尊重市場機制之前提下，建議以輔導產業發展之立場，彙集相關產業利用人、權利人之意見，出面協助民間推動設置數位內容平台，鼓勵現有相關內容產業、數位平台業者或其他法人、民間企業將既有資源予以整合或新建平台，運用靈活的商業經營方法發展可能的獲利模式，進而累積巨量的資料資訊，吸引更多產業利用人至平台進行交易，讓數位內容產業之發展得以長期活絡發展。