

出國報告（出國類別：開會）

徐常務次長宜君率員赴韓出席 2025 亞太經濟合作（APEC）文化創意產 業高階對話（HLD-CCI）

服務機關：文化部

姓名職稱：常務次長 徐宜君

文創發展司司長 江清松

文化交流司司長 紀東陽

影視及流行音樂產業局副局長 呂美莉等8人

派赴國家/地區：韓國

出國期間：114年8月26日至28日

報告日期：114年10月27日

目次

壹、目的.....	3
貳、過程及會議紀要.....	4
參、心得與建議.....	30
肆、附錄文件	
附錄一：媒體報導.....	31
附錄一：照片花絮.....	35

壹、目的

亞太經濟合作（APEC，Asia-Pacific Economic Cooperation）是由 21 個亞太地區的經濟體組成的區域性經濟合作組織，成立於 1989 年，目的是促進亞太地區的貿易自由化、經濟合作以及促進可持續發展。21 個會員都在環太平洋地區。除我國之外，還有澳大利亞、汶萊、加拿大、智利、中國大陸、香港、印尼、日本、韓國、馬來西亞、墨西哥、紐西蘭、巴布亞紐幾內亞、秘魯、菲律賓、俄羅斯、新加坡、泰國、美國、越南。我國於 1991 年加入 APEC，除積極參與各項會議與活動外，也於國內舉辦相關會議邀請其他會員參加。

APEC 主要目標如下：

1. 貿易與投資自由化：APEC 致力於減少貿易壁壘，促進各成員間的貿易和投資流動。
2. 經濟合作：提升各成員經濟的整體競爭力，促進科技、教育、基礎設施等領域的合作。
3. 可持續發展：推動環保與社會發展，特別是在減少貧富差距和保護環境方面進行合作。

APEC 會員經濟體代表著全球最大的貿易區域之一，截至 2024 年，APEC 區域擁有全球 37% 的人口，並佔據全球商品貿易約 50.9% 以及全球 GDP 的 61.3%。APEC 的宗旨是透過合作和開放市場，促進亞太地區的經濟增長、繁榮和穩定。

APEC 藉由定期的會議進行對話，不同層級有不同的會議頻率，其架構核心為資深官員會議，主要以開放性的對話，及全體的共識作成決議，再由會員採自願方式執行，不具強制的拘束力。

每年，由 21 個 APEC 會員經濟體中之一擔任 APEC 主席，並主辦 APEC 會議。作為主辦經濟體，該國將主持年度的經濟領袖會議、部長會議、高層官員會議、APEC 商業諮詢理事會及 APEC 研究中心聯盟會議。在 APEC 年度期間，將舉辦超過 200 場活動，包括部門部長會議、委員會和子委員會會議、工作小組、專家會議、APEC 商業諮詢理事會（ABAC）會議、APEC CEO 高峰會，以及各類研討會、座談會和工作坊，這些活動旨在提升機構能力建設。所有這些會議都用來推進 APEC 的議程與持續進行的專案，經常由主辦經濟體主導，提出新的倡議。

2025 年係由韓國擔任主辦經濟體。APEC 2025 文化創意產業高階對話（High-Level Dialogue on Cultural and Creative Industries, HLD-CCI）於 114 年 8 月 26 日至 28 日於韓國慶州舉行，本次為 APEC 自 1989 年成立以來，首度舉辦文化主題之高階會談，旨在匯聚 APEC 會員經濟體之文化首長及高階代表，共同探討亞太地區文化與文化產業領域之區域合作。

貳、過程及會議紀要

一、行程

日期	時間	地點	行程
8/26 (二)	06:00	桃園機場	抵達桃園機場，辦理登機
	07:55		桃園-釜山 中華航空 CI188
	11:15	釜山金海國際機場	抵達釜山
	15:00	慶州希爾頓酒店	飯店 Check in
	15:00-18:00		會議成果聲明草案工作層級討論
	19:00-20:30	慶州宇洋當代美術館	歡迎晚宴
8/27 (三)	09:00-09:05	慶州希爾頓酒店	主席致開幕詞
	09:05-09:15		貴賓致詞
	09:15-09:35		團體合照
	09:35-09:40		確認議程（Adoption of the Meeting Agenda）
	09:40-09:50		說明 2025 APEC 核心領域 ● APEC 資深官員會議(SOM)主席 ● APEC 執行長(ED)
	10:00-11:30		Session 1: Connect（連結） 主題：文化創意產業作為 APEC 經濟合作新催化劑
	11:30-13:00		午宴
	13:00-14:30		Session 2: Innovate（創新） 主題：透過數位化與人工智慧創新推動文化創意產業發展
	14:30-16:00		Session 3: Prosper（繁榮） 主題：以文化合作促進 APEC 和諧發展
	16:15-16:25		會議總結及通過成果聲明
	16:25-16:30		主席致閉幕詞
	18:00-19:30		官方晚宴

日期	時間	地點	行程
8/28 (四)	09:00-13:30	慶州	官方文化參訪
	13:30-15:00		車程(慶州-釜山)
	15:00-16:00	釜山	釜山電影殿堂及其周邊自由參訪
	16:00-17:00		車程(釜山市區-釜山金海機場)
	17:00	釜山金海機場	抵達釜山金海機場，辦理登機
	20:00		釜山-桃園 中華航空 CI187
	21:25	桃園機場	飛抵桃園機場，各自返家

二、團員名單

單位	職稱	姓名
文化部	常務次長	徐宜君
文化部	專員	詹淑婷
文化部文創發展司	司長	江清松
文化部文化交流司	司長	紀東陽
	科長	詹美娟
	科員	吳思穎
文化部影視及流行音樂產業局	副局長	呂美莉
	隨團口譯	錢佳緯

三、會議重點紀要

本屆 APEC HLD-CCI 主題為「文化創意產業：繁榮新視野(CCIIs: New Horizons for Prosperity)」，聚焦於文化創意產業及 AI 等科技於文化領域之應用，合計 3 場次 3 個議題：

1. 《議題一》以文化創意產業作為 APEC 經濟合作新催化劑(CCIIs as a New Catalyst for Economic Cooperation within APEC)：
 - 理解到文化創意產業是 APEC 地區經濟成長的關鍵驅動力，並探討其為區域成長提供的機會。
 - 分享案例關於文化創意產業如何促進文化、科技和產業之間的聯繫，進而催生新的成長引擎。
2. 《議題二》透過數位化與人工智慧創新推動文化創意產業發展(Developments in CCIIs Driven by Digital and AI Innovation)
 - 探討數位科技和人工智慧對 APEC 地區文化創意產業各階段的影響。
 - 分享先進技術與文化表現結合的創新案例，並討論如何應對數位時代的新興挑戰，其中可能包括創作者權利和智慧財產權相關議題。
3. 《議題三》以文化合作促進 APEC 和諧發展(Advancing a Harmonious APEC Community through CCIIs)
 - 在文化多樣性和相互尊重的價值觀基礎上，促進 APEC 成員在文化創意產業領域的務實合作。
 - 加強 APEC 成員間的政策協調，以促進文化創意產業合作，並探索建立永續對話與合作機制的途徑。

首先由本次 HLD-CCI 主席，韓國文化體育觀光部長崔輝永致辭，崔部長表示，



崔輝永部長致詞

這是 APEC 首次討論文創產業議題，文創產業不僅創造了大量工作機會，也提升了全球文化價值，受到各國重視。隨著科技進步，尤其是人工智慧的應用，文創產業創造了新的文化內容和經濟價值，對全球經濟產生了重要影響。文創產業促進了經濟成長並創造就業機會，但面對挑戰與機會，未來的發展仍需更多研究和投資。自 APEC 成立以來，致力於促進經濟增長並培養社群精神。韓國提出希望透過文創產業促進經濟合作，並創造未來繁榮。此次文創產業高階對話得到了會員經濟體的支持，並期待能促進各國間的合作。這不僅是 APEC 的歷史性首次對話，也是未來文化共同繁榮的象徵。

接著，本次會議主辦城市慶州市長朱洛榮在致詞中強調，本次活動對文創產業具有重大意義，因為它首次在 APEC 框架下進行高階對話。慶州作為韓國的古都，擁有深厚的文化遺產，是 APEC 2025 年主辦城市。市長指出，文創產業不僅是當前經濟的重要引擎，也對人類文化與社會發展有深遠影響。韓國的文化產品，像是 Netflix 的動畫影集，已經連接全球觀眾，並顯示出 AI 對文創產業未來發展的潛力。他相信慶州將成為文化資產與創新產業交匯的重要平台，促進亞太地區的合作與繁榮。市長期望此次對話能夠增進理解，並轉化為具體成果，推動文創產業在 APEC 地區的發展。



慶州市朱洛榮市長致詞

聯合國教科文組織代表於貴賓致詞中表示，當前，全球面臨許多相互交織的挑戰，包括不平等、氣候變遷與科技創新等，這些議題需要更多人本策略的規劃。文化合作與政策投資不僅有助於促進文化產業，還影響全球經濟和數千萬的工作機會。聯合國教科文組織強調在文化整合過程中推動包容性和平等對話的多元性。此外，聯合國教科文組織將於 2025 年舉辦文化發展論壇，並計劃在西班牙巴塞隆納召開，以討論文化如何融入 2030 年後的發展目標。會議鼓勵會員經濟體在

高階對話後進行更多部長級討論，並建立長期機制，以強化 APEC 文創產業發展。這些努力將有助於促進多邊對話，並使文化成為永續發展的核心，進一步推動區域間的共融發展

以下為會議進行及各會員經濟體發言重點摘要：

(一) 說明 2025 APEC 核心領域：

APEC 資深官員會議(SOM)主席指出，目前，APEC 區域面臨諸多複雜挑戰，包括科技創新（如人工智慧）及人口結構變遷，這些問題對區域造成威脅與影響。APEC 希望促成各方不同想法的交流，儘管各成員的目標與焦點不同，但目標是透過 APEC 找到共識，共同推動全球趨勢與影響。此次高階會議的主題包括「連接、創新與繁榮」，旨在透過合作實現 APEC 的共同目標。文創產業被視為未來繁榮的重要領域，涉及音樂、電影、遊戲等多個領域，並促進了旅遊業的需求。



APEC 資深官員會議(SOM)主席說明 2025 APEC 核心領域

APEC 是全球文創產業最為蓬勃發展的區域，相關產品與服務的出口達 1 兆美元，占全球 40%。會議強調數位創新能開創新的潛力，並為創業提供更多機會。文創產業是未來重要的經濟趨勢，首次舉辦文創產業高階對話，旨在加強 21 個會員經濟體間的合作與討論。目前，文創產業已佔全球 GDP 的 3.1%，營收超過 2.2 兆美元，並預計將持續增長。APEC 聚焦於文創產業，並相信它能夠推動經濟成長。APEC 透過各種工作組及支持團體，探討文創產業對中小微企業及經濟發展的影響。為了釋放文創產業的潛力，APEC 希望建立一個完整的生態系統，促進其蓬勃發展。

隨著各國數位化加速，特別是疫情後的變化，文創產業也面臨更多發展機會。透過市場驅動，APEC 區域合作與全方位策略將推動創意工作發展，尤其在韓國文化、音樂及影視內容的影響下，增進區域合作與創作機會。韓流文化及 Netflix

等平台已經促進了國際間的合作，並為新一代創作者帶來契機。

目前，文創產業已佔全球 GDP 的 3.1%，營收超過 2.2 兆美元，並預計將持續增長。APEC 聚焦於文創產業，並相信它能夠推動經濟成長。APEC 透過各種工作組及支持團體，探討文創產業對中小微企業及經濟發展的影響。為了釋放文創產業的潛力，APEC 希望建立一個完整的生態系統，促進其蓬勃發展。

隨著各國數位化加速，特別是疫情後的變化，文創產業也面臨更多發展機會。透過市場驅動，APEC 區域合作與全方位策略將推動創意工作發展，尤其在韓國文化、音樂及影視內容的影響下，增進區域合作與創作機會。韓流文化及 Netflix 等平台已經促進了國際間的合作，並為新一代創作者帶來契機。

(二) 《議題一》以文化創意產業作為 APEC 經濟合作新催化劑(CCIIs as a New Catalyst for Economic Cooperation within APEC)：

首先，由韓國文體部代表進行專題報告，該官員指出，韓國的文創產業在近年來持續蓬勃發展，並成為國家經濟的重要驅動力。自 2009 年成立韓國文化內容研究院以來，韓國政府不斷推動文創產業的支持措施，包括設立文化內容基金、提供稅收優惠、加強創作者的著作權保護及培訓等。到 2023 年，韓國文創產業營收已達 1.113 億美元，每年成長率約為 5%至 7%。韓國的文化內容如音樂、影視等深受全球觀眾喜愛，並促進了觀光和美妝等產業的發展，成為韓國重要的外銷項目。

隨著全球 OTT 平台的崛起，韓國的影視作品如《魷魚遊戲》等在 Netflix 等平台播放，拓展了全球市場。此外，人工智慧的應用也改變了文創產業的創作和消費流程，AI 生成的電影和語音技術能降低製作成本並創造新的市場機會。例如，韓國政府已經指派虛擬偶像作為國家代言人，並且 BTS（防彈少年團）等藝人每年創造的營收超過 30 億美元。

韓國政府未來將持續推動文創產業的發展，目標是到 2030 年市場規模達到 2070 億美元，外銷金額達到 345 億美元。韓國將加大對文創產業的財務與融資支持，並計劃於 2026 年成立「內容未來策略基金」，推動 AI 等新技術的研發。為促進國際拓展，韓國在全球設立了多個商業中心，並定期舉辦文化博覽會，力求將文創內容推向世界。韓國期望透過 APEC 合作，實現更長遠的經濟成長與永續發展。

澳洲發言：澳洲的文化政策強調文創內容能促進文化身份認同及經濟繁榮，並希望創作者和藝術家不斷成長，拓展國內外觀眾。澳洲的文化政策基於五個支柱，旨在豐富生活、提升生產力並推動經濟發展。今年，澳洲政府推出原住民時尚計劃，利用原住民的知識促進有序消費並提供適當保護，幫助藝術家觸及新觀

眾並拓展國際人脈。這項計劃旨在創造更多交流機會並開拓新貿易市場。澳洲認為文化交流在 APEC 區域內十分重要，有助於深化貿易關係。澳洲的目標是打造公平、開放且非歧視的貿易環境，並相信文化和國際政策的發展將有助於實現此目標。

汶萊發言：汶萊正積極推動全國文化政策，透過產官學合作，運用數位轉型和數位調試來促進文化保存和青年創業。雖然文創產業仍處於初期發展階段，但已有多項新興領域如傳統手工藝和音樂等取得進展。汶萊希望建立區域性數位交易平臺，並透過基礎設施投資與技術交流，創造穩固的產業基礎。儘管面臨人工智慧、知識產權、複雜的市場和數位工具等挑戰，汶萊仍致力於幫助中小微型企業參與文創產業供應鏈。汶萊計劃透過健全的政策發展，學習其他國家的經驗，提升文創產業與經濟的發展潛力。



汶萊發言

加拿大發言：文化是加拿大身份認同的核心，文創產業則是經濟的重要基礎。2023 年，加拿大的文創產業為經濟貢獻了 26.65 億美元，並創造了數十萬個工作機會，促進了經濟和觀光產業的發展。作為 APEC 創始成員，加拿大致力於多邊合作與尊重，推動全球經濟運作原則和人權。加拿大以語言和文化多元性自豪，擁有英語、法語及 270 多種原住民語言，並希望將其文化推廣到全球。加拿大歡迎來自世界各地的文化影響，並通過文化交流促進社會活力，成為展示多元文化共存的全球窗口。

智利發言：智利的文創產業蓬勃發展，從創作到發行形成了完整的生態系，並成為 APEC 地區合作的新催化劑，創造更多創新與創業機會，對貿易與投資有積極影響。智利提議 APEC 經濟體聚焦三個領域：一是創建文化內容傳播的平台並保障創作者的文化權；二是建立 APEC 培育架構，保護智慧財產權並縮小數位鴻溝；三是強調文創產業在未來貿易議題中的重要性，並認為文化是社會發展的關鍵元素。智利期待透過全球經驗分享，讓各國更加理解文化的重要性。



智利發言

中國發言：文創產業對國家和經濟體具有重要性，能創造新價值、促進創新及合作，並帶來製造業和服務業的發展機會，推動永續成長。中國政府在文創產業發展方面出台新政策，透過 AR、VR、人工智慧等數位工具提升音樂、表演藝術和手工藝等領域，促進傳統產業邁向新時代。這些技術的應用旨在創造新的發展方向和增長潛力，並擴大未來的經濟規模。2024 年中國文創產業規模達 1.96 億美元，較去年成長 6%，就業人數增長 4.7%。文創產業已成為國家經濟的新引擎。

香港發言：香港的文創產業對經濟貢獻巨大，2023 年創造了 172 億港元，佔 GDP 的 4.1%。該產業提供超過 26 萬個就業機會，是未來經濟發展的重要基礎。為促進文創產業的發展，香港政府於 2024 年成立了文創產業發展局，採取企業為先的策略，並提供各種資助機會，涵蓋廣告、建築、數位娛樂、音樂、影視等領域。這些補助計劃支持創作者並促進合作。政府也制定了文創產業發展方針，作為未來發展的藍圖，並希望促進國際交流與合作。

印尼發言：文創產業全球佔經濟 6%，創造數百萬個工作機會。印尼自 80 年前將文化納入憲法，視其為國家政策核心，並以此推動經濟發展。印尼擁有超過 2.85 億人口和多元文化，這促使文創產業成為投資與增長動力。預計到 2027 年，影視業將每年為 GDP 增長 14% 以上。2024 年，觀影人數突破 1 億，顯示文創產業規模龐大。在 APEC 區域，文創產業的經濟規模預計將達 8000 億美元，並與數位時代緊密結合，文創產業促進跨文化理解和和平，成為經濟合作的催化劑，並在未來扮演重要角色。

日本發言：過去三年，我們支持了超過 500 位國際創作者與藝術家參與國際合作與活動。去年五月，在日本京都舉辦的音樂活動中，我們收到超過 3000 份申請，並促成六個國家之間的合作。今年大阪關西世界博覽會，共有來自超過 60 個國家的參展，期待來自 APEC 各經濟體的觀光客能參與此次博覽會。



日本發言

馬來西亞發言：馬來西亞政府將文化視為國家發展與國際交流的重要項目，推出國家文化政策方針，強調多元文化與社會共融。透過創新與數位化，鼓勵文化創業與創新生態系。馬來西亞積極發揮其豐富的傳統文化，適應數位時代的轉型。作為東南亞國協（ASEAN）今年的主席，馬來西亞將文創產業作為東協發展與經濟合作的核心，並通過了創意經濟宣言，獲得各國領袖支持。此舉促進區域經濟增長、社會包容與文化保護，為未來區域合作奠定基礎。馬來西亞準備與各方夥伴共同推動經濟、消費及人權保障，並期待將此動能帶入 APEC 的未來發展。

紐西蘭發言：2024 年，紐西蘭的文創產業佔 GDP 的 4.11%，成為超越傳統農漁牧業的重要經濟支柱。特別是遊戲產業，在成長了 26%的同時，遠高於全球平均增長率的 2%。疫情後，文創產業的快速發展對市場帶來了顯著貢獻，並促進了紐西蘭的國際知名企業，包括電腦動畫和遊戲公司，支持了像《阿凡達》等國際大作。此外，紐西蘭的原住民技術與傳統科技，讓文創產業具有獨特性。紐西蘭政府計劃到 2030 年創造 5000 個新工作機會，並希望透過文化合作協議擴大國際合作，提升文創外銷潛力，尤其以毛利文化為獨特亮點，推動更多國際合作與文化交流。

巴布亞紐幾內亞發言：巴布亞紐幾內亞擁有 3 種官方語言、850 個原住民語言及超過 1000 個原住民族。政府致力於透過文創產業發展，利用豐富的文化資源促進社會、政治及經濟發展。自 1993 年起，成立了專責單位來支持觀光與文化事業，並已制定 2022-2026 年的文化發展政策。文創產業被視為經濟成長的催化劑，並運用傳統知識推動商業化，提升文化產品的經濟輸出。然而，傳統知識的非法使用成為一大挑戰，因此政府正在國會審議相關法律，以保護智慧財產權並確保傳統文化不受破壞。最終目標是捍衛文化資產，並將其作為未來文化觀光及經濟發展的重要基礎。



巴布亞紐幾內亞發言

秘魯發言：秘魯擁有悠久的文化和 13 個聯合國教科文組織的文化遺產，其中包括馬丘比丘等著名遺址。秘魯致力於透過文創產業來推廣這些文化遺產，進而提升經濟發展並促進與 APEC 經濟體間的合作與創意交流。秘魯的電影拍攝地點也包括其豐富的文化遺產和自然景觀，這為國家帶來了多元的經濟影響。秘魯強調未來將繼續進行國際對話與交流，分享並學習各國的發展經驗。

菲律賓發言：菲律賓全國文化委員會與貿易經濟部合作，共同制定法律和政策，旨在促進文創產業的成長。文創產業發展法為此提供了法律框架，並鼓勵藝術家、設計師等創作者發揮潛力，提供必要資源。該法還強調保護、保存與推廣有形及無形文化遺產，並希望透過有系統的記錄與文化保存來促進經濟成長。菲律賓也推動一鄉鎮一特產的政策，結合科技創新來振興地方特產，促進多元發展。

俄羅斯發言：在過去 7 年，俄羅斯的文創產業增長速度超過了整體經濟的 4 倍，未來幾十年預計每年將持續增長 4%至 6%。為了維持這一增長，俄羅斯加強了相關教育和訓練，並通過聯邦法律支持表演藝術、視覺藝術及新興創意產業的發展。此外，俄羅斯積極推動文化產品的外銷，並鼓勵更多官方單位和企業參與。面對文創產業的風險，俄羅斯重視智慧財產權保護，並探索符合倫理的人工智慧應用程序。

新加坡發言：新加坡的文創產業涵蓋多個領域，並與不同部會協作，形成一致發展方向。文化部與媒體部合作，促進文創產業發展，尤其在疫情後尋找新機會。2023 年，文創產業經濟規模達 17 億新加坡幣，預計到 2027 年成長超過 60%。新加坡致力於成為文創產業樞紐，推動跨文化連接，促進觀光並帶來經濟機會。以娘惹服飾為例，這一文化遺產不僅對新加坡，還對馬來西亞、印尼及文萊產生影響，促進設計、時尚與觀光業的合作。



新加坡發言

我國發言：全球文化創意產業面臨閱聽習慣改變、長篇內容流失及國際串流平台資本壟斷等挑戰，亦帶來創新機遇。我國以科技優勢推動文化創意產業，結合沉浸式數位內容與知名動畫 IP，如智崙科技的體感模擬飛行劇院，展現文化與科技融合的新敘事方式。文化創意產業具高度經濟效益，成為 APEC 經濟成長關鍵。自 2019 年成立文化內容策進院（TAICCA）以來，與 APEC 多國如美國、韓國、泰國、日本等合作推動內容共製、國際發行與人才培育。特別與韓國娛樂產業合組投資基金，促進區域合作。透過 APEC 平台，兼顧文化多樣性，深化影視音政策與合作，期望以文化驅動亞太經濟發展，打造更具韌性的區域合作典範。



徐次長發言

泰國發言：泰國的文化發展已從傳統保存轉型為經濟發展，強調多元性與現代性。為了促進文創產業，泰國制定了三年期政策，旨在促進經濟發展、社會韌性與永續性。此政策鼓勵藝術文化創業與創新，並將傳統文化轉化為全球競爭的

經濟價值。泰國還重視文化觀光，通過獨特的地方文化將主要城市與次要城市串聯，並以泰拳等文化特色為例。

美國發言：美國重視世界各地的文化遺產，並認識到這些遺產對創新與成長的重要性。然而，非法走私和藝術品私下販售對文創產業構成威脅，並對 APEC 經濟體造成重大損失。美國積極打擊非法文化產品交易，並與全球各地合作，已簽署 30 項雙邊合作協議，涵蓋中國、秘魯、智利等國。美國還與紐西蘭合作，將文物返還給夏威夷的原住民。美國強調，尊重智慧財產權可促進經濟發展和就業機會，並希望在未來進一步推動文化遺產的保護與返還，減少非法走私，促進跨國合作。

越南發言：越南的文創產業正在快速成長，已創造超過 200 萬個工作機會，並預計在 2030 年達到 GDP 的 7%。越南政府重視區域合作與連接，特別是與韓國的合作，並希望與其他經濟體在電影、音樂、遊戲和時尚等領域建立聯繫。這些合作不僅能促進人際交流，還能擴大貿易市場。越南致力於在區域經濟中扮演重要角色，並希望在 APEC 高層對話中強調文創產業的價值，進一步推動文化交流和經濟發展。

(三) 《議題二》透過數位化與人工智慧創新推動文化創意產業發展 (Developments in CCIs Driven by Digital and AI Innovation)

本議題共安排了兩場專題演講，第一場次是由 AI 電影《One More Pumpkin》導演 Hansl Kwon 簡報 AI 在電影製作中的應用，特別是如何透過人工智慧改變傳統的製作流程和經驗。主題圍繞著韓國首部完全由 AI 製作的電影《One More Pumpkin》，該電影在影展中獲得了重要獎項，展示了 AI 拍攝技術的潛力。AI 拍攝電影的過程中，所有畫面、特效、音樂及內容均由 AI 生成，無需使用傳統的電腦動畫。這種製作方法大幅縮短了拍攝時間和降低了成本，並且開創了新的創作自由，讓新銳導演能在資源匱乏的情況下表達創意。

AI 電影的發展不僅僅限於商業用途，也已應用於廣告、短片及預告片的製作。尤其在廣告業，AI 技術已開始被廣泛使用，減少了製作時間，並且降低了成本。韓國的政府和電視台正在與 AI 公司合作，運用 AI 技術創作品牌廣告和形象影片。



AI 電影《One More Pumpkin》導演 Hansi Kwon 簡報 AI 在電影製作中的應用

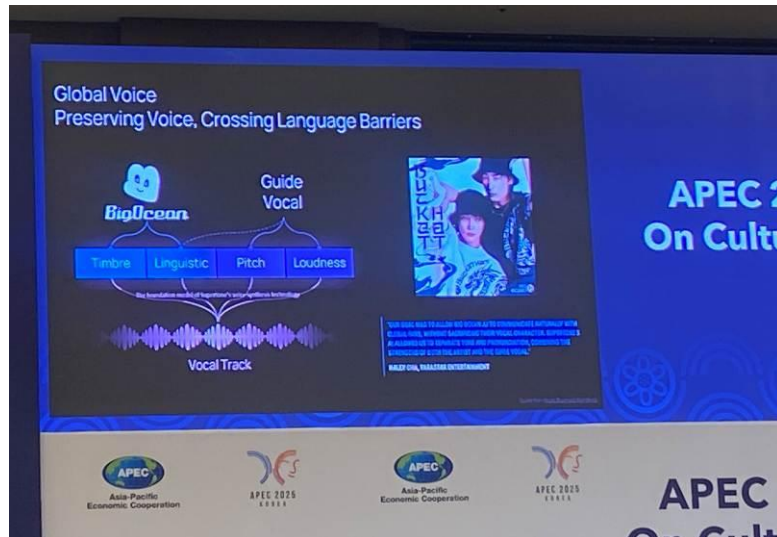
此外，AI 技術還在提供全新工作機會，例如 AI 導演和創作者。儘管 AI 能降低人力需求，但仍需依賴專業人員下指令和創作，因此 AI 不會完全取代人類創作者。這項技術也催生了新的職業領域，尤其是指令設計方面的專業人才需求，成為未來創作領域的一個新趨勢。

未來，AI 電影和內容的發行將開放給更多人，讓普通民眾也能利用 AI 創作影片。這不僅打破了傳統電影製作的門檻，也為創作者提供了更多表達和創作的自由。AI 電影製作正在改變整個娛樂產業，並創造出全新的商業模式與工作機會。

第二場次由 AI 語音技術公司 Supertone CEO Kyogu Lee 簡報，介紹如何運用人工智慧（AI）來負責任且安全地創作更多文化內容，並強調 AI 在文創產業中的潛力。首先，簡報展示了 AI 如何幫助已故歌手或無法再上臺的藝術家重返舞臺。AI 並非取代這些藝術家，而是延續他們的記憶，讓他們的作品與粉絲繼續互動。這種技術讓創作者能夠將創意轉化為高品質、動人心弦的作品，並跨越語言的隔閡，將情感準確地傳遞到世界各地。

接著，Kyogu Lee 介紹了 AI 的工作模式，模擬人類聲音的發聲過程，並將其轉化為四種不同的音效類型（語言震動、音準、音量高低等）。這些技術幫助製作人和創作者專注於藝術和故事創作，而將製作層面的工作交給 AI 處理。AI 的這些功能大大提高了創意的表現力和製作效能。

此外，AI 還能將語音轉換成多種語言，並保持原有情感的傳遞，使得不同語言的觀眾能夠感受到相同的情感共鳴。這項技術已應用於電影、影集和音樂領域，並能幫助內容跨越語言障礙，提升全球觀眾的體驗。



AI 語音技術公司 Supertone CEO Kyogu Lee 簡報

Kyogu Lee 還介紹了與韓國 AI 語音機器人的合作，其中 AI 模仿歷史人物如朝鮮王朝王子的聲音，創造出與觀眾互動的故事情節，並根據觀眾的反應發展出不同的故事線。這不僅展示了 AI 在文化創作中的應用，也強調了它在增強故事表現和情感傳遞方面的潛力。最後，Kyogu Lee 強調 AI 語音技術能讓創作者的內容遍及全球，並期望能與 APEC 各國合作，共同打造跨文化的文創產業，促進全球的文化交流。

澳洲發言：澳洲認識到人工智慧對文創產業的深遠影響，尤其是在文化內容的生產、消費和觀眾互動方面。隨著數位科技的發展，人工智慧改變了我們的收視習慣，並對創作過程帶來新機會。然而，使用人工智慧訓練模型時需處理大量的智慧財產權問題，若未經妥善管理，可能導致文化扭曲或當地內容無法有效呈現。澳洲強調在數位化過程中，必須保障創作者權益，並設定政策確保本地內容在國內平台的比例，避免過度依賴人工智慧來複製情感表達。

汶萊發言：汶萊與東南亞國協強調在推動人工智慧的同時，需負起倫理治理責任，設立專門委員會來確保相關治理原則的執行。汶萊計劃在 2025 年前制定相關法規，建立信任並推動創新，同時保護創作者的著作權。進展主要集中在醫療和教育領域，並期望學習其他經濟體的經驗，應對文創產業的挑戰，強化對藝術家的保護。

加拿大發言：為因應數位平台和人工智慧興起的背景變化，加拿大首次任命了人工智慧與數位創新部長，並進行世界級研究，吸引全球專家參與。加拿大強調，人工智慧為創作者提供強大工具的同時，必須保護創作者的權利和文化主權，確保作品獲得合理報酬。加拿大希望在 G7 峰會強調平衡發展，並與 APEC 共同討論如何利用人工智慧轉型產業，保護文化並強化社會。



加拿大發言

智利發言：科技進步促成了數位文化並推動人工智慧的發展，這對藝術和文化創作帶來了新的機會，幫助保護與推廣文化遺產。然而，人工智慧也帶來倫理、原創性、著作權等挑戰，尤其在音樂和影視領域。智利強調同意、透明度和創作者的合理報酬，並致力於保護文化多樣性和智慧財產權。智利已制定相關計劃並積極參與國際討論，期望在數位創作治理、維護和保護方面建立符合未來需求的管理模型，促進數位科技的民主化，並推動全球對這些議題的關注。

中國發言：中國正在積極探索數位轉型的路徑，並致力於數位化文化遺產，打造多重宇宙或元宇宙。在人工智慧創新方面，中國努力振興相關產業，尤其是電影和動畫等文創領域。中國已提出人工智慧行動方案，並與其他 APEC 經濟體合作，推動相關政策，協助各國政府應對人工智慧帶來的挑戰。

香港發言：香港政府積極將數位科技與人工智慧應用於文創產業，尤其是在博物館展覽和動畫製作中，改變藝術與觀眾的互動方式。香港計劃在 2025 年底前建立藝術與科技的培育中心，促進藝術家和科技專業人士的合作與實驗。政府也推出了數碼港計劃，將紙本書轉化為數位和電子書，並利用人工智慧進行語音轉換。儘管數位科技帶來機會，香港亦重視智慧財產權的保障，計劃建立亞洲的 IP 交流平台，以促進區域文化創意內容的數位轉型和交易效率。

印尼發言：印尼將文創產業和數位內容視為 2030 年及未來發展的重要元素，並預計其對 GDP 的影響將持續增長。印尼每月有超過 1100 萬年輕創作者，創作大量數位內容，並自製的動畫電影《Jumbo》成為東南亞影史票房最高的本地動畫。面對疫情，印尼通過數位化途徑保持民眾與藝術的互動。此外，印尼強調人工智慧的倫理道德規範，並於 2019 年制定相關法律，以保障資料隱私並促進數位交易規範。印尼期望人工智慧能推動文化發展，同時保護中小型企業並促進數位化的民主化和透明化。



印尼發言

日本發言：透過數位科技，人工智慧在日本的文創產業發揮了積極作用，一個因人口減少而逐漸失去活力的村莊，透過數位工具成功吸引更多民眾了解和參與當地文化，甚至促使人口回升。此外，針對天災損壞的古蹟，透過 3D 模型技術保存和重建了這些歷史遺跡。日本還建立了數位典藏系統，將超過 3000 項古蹟數位化，讓公眾能夠輕鬆訪問，推動了文化資產的保存與數位文創產業的發展。

韓國發言：韓國在文創產業中強調數位化與人工智慧的應用，這些技術有效縮短了影片製作時間並降低人力需求。人工智慧為文創產業提供了多方面的支持與研發，推動產業發展。韓國相信其知識與經驗能對 APEC 經濟體有所幫助，並樂於分享。

馬來西亞發言：馬來西亞重視數位科技在文創產業中的影響，並致力於推廣和保存傳統文化及多元文化價值。面對人工智慧等技術的挑戰，馬來西亞強調保護創作者著作權，並鼓勵藝術家透過數位創新進行創作。政府支持藝術家和機構合作與訓練，讓人工智慧更有效地應用於本地文化的創作，進而提升身份認同。



馬來西亞發言

紐西蘭發言：紐西蘭政府積極運用數位科技與人工智慧於文創產業，同時注重風險管理與倫理價值的遵守。政府鼓勵文創領域探索新技術，並支持改善身心障礙群體的文化體驗。為了促進文化外交與基礎建設，紐西蘭建立工作小組，並於 2025 年發表報告探討人工智慧對文化活動和身份認同的影響。此外，紐西蘭致力於保障智慧財產權，強調透明度並尊重各文化的同意，期待與全球經濟體合作，推動創意經濟的繁榮與成功。

巴布亞紐幾內亞發言：巴布亞紐幾內亞政府重視數位科技的發展，並將其視為優先事項，旨在彌補數位落差，尤其是在少數民族和偏遠地區。政府計劃到 2030 年達成 70% 以上的數位科技覆蓋率。數位科技不僅能複製文化產品，還能保存傳統知識。智慧財產權辦公室已設立登記制度來支持文創產業發展。政府積極與 APEC 經濟體合作，應對科技帶來的挑戰和機會，促進創新和文化傳承。

秘魯發言：秘魯擁有悠久且穩健的經濟、歷史，並相信數位科技能夠幫助傳承文化和數位財產。透過數位創新，秘魯希望將文化遺產傳遞給下一代並與其他國家共享。秘魯認為文創產業能夠保存並傳遞各國鮮明的文化，並鼓勵創新和創作。秘魯期待與 APEC 經濟體互相學習，通過負責任的數位科技使用，促進全球文化遺產的保存與發展。

菲律賓發言：菲律賓在接受數位技術方面仍處於發展初期，部分地區網絡覆蓋有限。政府希望實現全面網絡覆蓋，確保所有人都能獲得數位技術與機會。然而，這樣的發展需保護創作者權益，尤其在出版、音樂、電影等領域。提倡公平、透明和責任原則，並致力於規範數位技術發展，促進社會和經濟的永續增長，保障創新者的權利。

俄羅斯發言：俄羅斯積極推動文創產業與人工智慧結合，並藉此提升企業效益，例如降低影像生成成本和提供個性化音樂推薦。俄羅斯認為，人工智慧能促進文創產業的多樣性與創新，但也強調解決基礎設施不足問題，以避免數位科技加劇社會不平等。同時，俄羅斯致力於保障智慧財產權，並支持新興市場和大學建立人工智慧中心，推動文創產業的發展。

新加坡發言：新加坡認識到文化與科技的交匯可帶來許多機會與挑戰，並相信數位科技能推動文化普及及創新表達方式。國家藝術委員會鼓勵藝術與科技的合作，透過數位平台展示典藏和國家紀念碑，讓更多人接觸文化資源。然而，數位科技的發展也帶來版權、著作權等新問題，需建立符合倫理和法律的模式。新加坡致力於制定全面指引，協助民間部門應用數位科技，推動平衡且永續的創意經濟。

我國發言：臺灣擁有高科技技術，擅長將科技轉化為文化內容，促進文化與科技的融合與創新。透過人才培育、資金支持及國內外產業鏈結，協助文化內容產業運用 AI 科技於創作、製作、行銷及受眾需求等各領域，涵蓋新媒體、藝術、影視、音樂、動漫等多元應用。在音樂方面，打造世界首個 AI 流行音樂基地，提供創作與文化教育平台；在影像方面，透過 HTC VIVE ORIGINALS 的 BEATDAY 平台及 VIVERSE 元宇宙，提供 3D 沉浸式體驗。隨著文創產業結合 AI 的趨勢，我們研擬文化藝術應用生成式 AI 規範指引，從創作倫理角度為內容創作者提供行政指導。期待與 APEC 各會員經濟體合作，推動 AI 應用創造更多可能，為文化創意產業帶來新機遇。



徐次長發言

泰國發言：泰國文化部認為人工智慧對文創產業提供重要機會，對經濟穩定與繁榮扮演關鍵角色。隨著科技發展，藝術與文化成為經濟增長的動力，推動數位轉型並創造新的文化表達方式。泰國透過多元宇宙計劃，推出手機應用程式和遊戲，利用文化資產創造營收並提高文化遺產的可接觸性。然而，數位創新也帶來挑戰，尤其是如何保護創作者權益。泰國與業者合作，確保在數位發展中兼顧消費者和創作者的權益。

美國發言：美國的數位平台在推廣韓國內容方面扮演了重要角色。人工智慧與數位科技對文化遺產保存也至關重要，能重建數位模型並管理文化遺址。這些技術還有助於保護瀕危語言，並確保創作者獲得應有的智慧財產權。數位科技應該推動創新，而非抑制發展，並希望這一原則能被 APEC 所有會員經濟體接受。

越南發言：越南最近實施了新規章與準則，規範數位科技的應用，促使文創產業在未來發展。文化部計劃到 2030 年，推動符合越南身份認同的文化產品，如電影、表演藝術及傳統手工藝，並透過創新工具將想法轉化為成功的產品。政府也致力於培育人才，支持新藝術家的創作，並通過基礎建設創造支持創新的生態系。



越南發言

(四) 《議題三》以文化合作促進 APEC 和諧發展(Advancing a Harmonious APEC Community through CCIs)

本議題安排 Edgeland's Institute 執行董事長(Executive Chairman) Yves Daccord 進行演說，他強調文創產業對於促進社會和諧發展中的重要性，特別是在當今脆弱的國際局勢中，講者回顧了自己參與國際紅十字會的經歷，指出文化（如傳統、教育、音樂等）能維繫社會穩定，避免社會崩解。文創不僅建構社會，更是社會的關鍵元素，能為人們帶來歸屬感並創造新的社會聯繫。同時，他舉出韓流的例子，說明數位平台與社群網絡如何讓年輕一代找到共同的興趣與認同，

並強化信任感。這些文化和社群的连接，不僅改變了人與人之間的互動，也影響了國際間的關係。文創產業可以創造社會的韌性、信任和互動，並提倡像投資基礎設施一樣對文創產業的投資，以促進文化交流與數位平台的責任治理。

澳洲發言：澳洲認為文創產業不僅能促進經濟效益，還能加強跨文化理解與合作，推動區域合作。澳洲積極支持 APEC 合作，推動藝術與文化交流，並投資於區域的藝術與文化發展，激發創業精神。墨爾本和阿德萊德的藝術節成為文化交流的重點平台，吸引來自亞洲及太平洋島國的藝術家參與。澳洲強調數位化對文化遺產的影響，並推動完善的體系來評估數位發展對社會與文化的影響。期待持續的區域合作，推動文創產業的發展並保護數位文化遺產。



澳洲發言

汶萊發言：汶萊認為文創產業的發展需要合作與跨國學習，並在文化保存與創新中找到平衡。國家文化政策致力於建立文創產業樞紐及國際合作關係，促進成長動力。汶萊重視觀光與文化遺產保存，並希望與韓國、日本、中國及東南亞國協等夥伴合作，推動文化遺產與國際合作。通過數位工具及科技輔導，學習先進經濟體的經驗，並建立有效的文化交流平台，促進企業與政府之間的互動。汶萊希望通過駐村計畫、合辦活動等方式，促進穩定合作，確保文創產業蓬勃發展。

加拿大發言：加拿大認為文化對外交工作愈加重要，透過影視合資合作及條約，促進國際間影視業者的合作與互助。加拿大積極推動與韓國、日本等國的合作，強調創作者的多元性、創意和原創性。加拿大將成為 2025 年釜山影展的主賓國，並帶領多家影視公司參與。加拿大也重視數位內容的發展，並願與其他國家分享促進網路文化內容的經驗，推動全球經濟合作。

智利發言：影視合作和合制是重要途徑，並已在國際上取得成功，證明藝術能跨越國界傳達高價值文化。文創產業應成為 APEC 政策重點，從個別藝術家到企業都應參與其中。這不僅能培養新商業模式，還能促進產品和服務交易的繁榮，符合 APEC 創始目標，實現普惠經濟發展。我們期望透過合作創造更具韌性和敏

捷的社會環境，讓文化與社會發展相互促進，實現和諧發展。

中國發言：中國一直強調國際合作，並積極參與文創產業發展。2025 年 5 月，在深圳舉辦的文創展會吸引了來自 65 個國家和地區的業者，展示各種文化產品，促進跨國合作和生意連結。中國已與多國達成 13 項文創產業發展協議，並推動 200 多個計劃和專案。例如，泡泡瑪特作為潮流玩具品牌，已在全球設有 500 多家門市，並進軍電商平台，觸及 80 個國家。

香港發言：2025 年博物館高峰會及藝術玩具展等活動吸引來自 17 個經濟體的業者與領袖參與，促進文化交流與合作。此外，香港與亞洲各地的電視台合作合製綜藝節目，並成功吸引數百萬觀眾。透過影視合製及文化交流活動，香港不僅強化本地文化，也推動區域間的合作與理解。今年 9 月的「香港周」活動，結合流行音樂促進與韓國的文化交流，進一步促進 APEC 社群的和諧發展。

印尼發言：印尼強調繁榮不僅依賴 GDP，更多的是在人與人之間建立和諧發展。文化作為外交工具，能促進信任並連結不同文化，特別是在印尼多元的島嶼間。文創產業可作為這種信任的橋梁，並強調共同的文化遺產，如稻米作為東南亞的共享文化。印尼也積極捍衛文化遺產，面對危機與天災。

日本發言：日本致力於支持藝術家的創作，保障藝術的自由與尊嚴，並提供政府資源以確保文化和藝術組織的自主性與永續發展。日本重視文化資產的保存，尤其是有形與無形的遺產，認為它們是國家人民共同的基礎與榮耀。透過東日本大地震的經驗，日本學會如何應對並保存文化遺產，並願意與其他 APEC 經濟體分享這些寶貴經驗。

韓國發言：今年首次舉辦的文創產業高階對話感謝各經濟體的經驗分享。文創產業對 APEC 及亞太地區經濟成長至關重要，期望未來繼續舉行並建立固定機構，促進各項議題的溝通與合作。

馬來西亞發言：馬來西亞擁有多元的文化遺產和特色，這對國家發展至關重要，並能促進彼此間的對話與理解。國家發展的基礎是多元價值並行成長，馬來西亞希望通過 APEC 促進文化、觀光與教育訓練，推動區域和諧發展。馬來西亞將持續支持區域交流與合作計劃，並期待與 APEC 夥伴國深化合作，共同發展新數位產品並鼓勵下一代參與。

紐西蘭發言：紐西蘭積極推動與多國的文化合作，近期與韓國、越南、新加坡、馬來西亞、印尼等國進行了藝術駐村、音樂展演及影展等文化活動。這些合作包括毛利文化的藝術發展，並透過不同平台促進經濟與文化交流。紐西蘭與多國建立了影視合資條約，並與澳洲分享經驗，強調文化外交與經濟合作的重要性。紐西蘭希望進一步保護和保存各國的傳統知識，確保其權利與使用的保障。

巴布亞紐幾內亞發言：我們支持利用文化合作來促進 APEC 區域的和諧發展，並通過共享解決方案實現永續與包容的經濟發展。文化合作過程中，我們也認識到市場進入的挑戰，並希望建立區域性證照認證制度，讓文創產品能夠走向全球。此外，我們期待學習其他經濟體在文化遺產保存方面的經驗。

秘魯發言：今年四月，秘魯與韓國簽訂了文化遺產保存合作備忘錄，期望建立互惠機制，推動文化遺產合作與保存。這樣的合作將有助於雙方學習科技技術與經驗，特別是在馬丘比丘等考古遺址的保存和數位化方面。希望透過這些合作促進彼此尊重的文化交流與教育訓練，並進一步支持經濟發展和貿易。



秘魯發言

菲律賓發言：菲律賓支持透過文化合作與雙邊、多邊計劃促進和諧發展，並讓每個經濟體發揮文創產業的潛力。文創產業不僅促進經濟發展，也加深彼此了解，促進區域關聯。菲律賓推動青年互動活動，如時尚秀展示傳統編織與現代設計，並通過展售會和遺產保存活動促進經濟合作。菲律賓期望與其他經濟體合作，合制影視作品，增進娛樂與教育效果，並建立實質的合作關係，推動更多計劃與能力建設，促進公私部門的交流合作。

俄羅斯發言：俄羅斯重視文創產業，並希望與不同經濟體加強合作，尤其在創新與經濟發展領域。每年聖彼得堡舉辦的文化論壇促進國際討論，分享文創產業的挑戰與機會。今年將舉辦首度傳統音樂競賽，邀請 20 個國家參與。俄羅斯也計劃繼續舉辦歐亞電影節及電影獎，並致力於保護和延續國內的文化遺產，特別是支持中小企業利用文化遺產，已認證超過 200 項具有獨特文化意義的遺產。

新加坡發言：新加坡認為文創產業能促進和諧與發展，並透過文化多元性作為優勢，推動合作與知識分享。新加坡重視教育與技能訓練，包括終身學習計劃和南洋理工大學的文化與科技訓練，幫助未來勞動力適應新興科技需求。每年舉辦的藝術週與設計週強調新加坡在全球創意體系中的核心角色。新加坡積極參與國際文化機構，並希望擴大與 APEC 經濟體合作，促進文化交流、永續觀光及數

位科技發展。

我國發言：臺灣擁有多元的文化背景，各種族群、宗教信仰與性別認同在這片自由土壤上受到尊重與滋養，形成了獨特的文化特質，並且具有多元包容、樂觀友善、熱情開放的精神。以電影《關於我和鬼變成家人的那件事》為例，這部作品不僅在國內外獲得票房成功，也在國際市場上創造了影視 IP 的商機，展示出文創內容的潛力。臺灣期望強化 APEC 成員間的文化遺產保存與跨國合作，並探索文創產業與其他領域的合作潛力。重視智慧財產權保護機制，以促進創作者的信心與動機，推動共同繁榮。

泰國發言：泰國強調在尊重文化差異的基礎上共同前進的重要性。泰國希望將文化價值轉化為經濟動力，促進更具韌性的社會。今年，泰國將在普吉島舉辦雙年展，邀請全球藝術家創作並反映當代文化，促進藝術家與當地社區的交流。泰國強調四方合作，包括政府、公民社會、社區和民間單位，致力於推動文創產業的長久發展，並以尊重文化多樣性為基礎，促進區域合作與繁榮。

美國發言：美國積極參與並支持超過 150 項全球文化遺產保存計劃，涵蓋亞太地區的多個重要遺產地點，如菲律賓、秘魯、泰國和越南。美方推動人與人之間的文化交流，邀請東南亞及太平洋地區的文化專業人士討論如何保存當地傳統，並協助社區保存文化遺產。美方尊重並感謝亞太各經濟體的文化傳統，並強調每個文化都有其獨特的貢獻。美國致力於促進亞太地區的文化交流與遺產保存。



美國發言

越南發言：越南視文創產業為永續成長的重要動力，並計劃在 2025 至 2035 年間持續推動其發展，將文化創意產業打造為經濟核心。越南將聚焦三大發展方向：一是加強智慧財產權保護，捍衛創作自由與利益；二是建立創意人力資源，透過交流與訓練計劃促進管理分享；三是利用數位科技與人工智慧擴展創意實踐，推動文創商品普及。越南相信，文創產業將成為亞太地區共享的經濟動能。

(五) HLD-CCI 聯合聲明

於以上三場次的議題討論過後，大會發表聯合聲明，內容重點摘要如下：

1. 連接一文化與創意產業作為 APEC 經濟合作的新催化劑：包括創造就業機會、擴大貿易機會、擴展數位服務經濟和吸引投資等。文化與創意產業能夠增進對話和人與人之間的聯繫，保護文化遺產，並促進旅遊業，從而發揮它們的協同效應。
2. 創新一數位化與人工智慧創新驅動之文化創意產業發展：數位技術(包含人工智慧)進步促進 APEC 區域文化創意產品之創作、生產、流通和消費流程之創新，需要各方共同關注和努力，以確保快速革新的數位工具和人工智慧促進 APEC 區域經濟成長並彌平數位差距。
3. 繁榮—透過文化創意產業，建構繁榮的亞太共同體：鼓勵會員經濟體透過現有 APEC 機制進行探索實際合作措施，也認識到文化與創意產業對跨境貿易的貢獻及在擴大數位服務經濟、吸引投資、支持中小型企業方面發揮著重要作用。



大會通過 HLD-CCI 聯合聲明

(六) 文化參訪

本次大會安排隔日(8月28日)官方參訪慶州代表性之文化景點：

1. 佛國寺(Bulguksa Temple)

佛國寺始建於公元 774 年，由新羅王朝的國王景德 (King Gyeongdeok) 所建。這座寺廟以其精美的建築、雕刻和文化遺產聞名，是韓國的國寶之一，也是世界文化遺產。佛國寺的建築風格融合了新羅王朝的傳統美學，寺內最著名的是石窟庵 (Seokguram Grotto)，以及寺中的大雄寶殿和浮雕等。不僅是朝聖者的聖地，還吸引了大量遊客來參觀其獨特的歷史和文化背景。

寺內多寶塔、釋迦塔、蓮華橋和七寶橋、青雲橋和白雲橋、金銅毗盧遮那佛坐像，以及金銅阿彌陀如來坐像等六個文物被列為韓國國寶。1995 年，佛國寺和附近的石窟庵一同被列為世界文化遺產；2009 年 12 月，佛國寺被列為韓國指定史蹟第 502 號。佛國寺與石窟庵被認為是新羅佛教藝術的經典代表。



我團員於佛國寺與新加坡、汶萊等團員合影

2. 慶州國立博物館(Gyeongju National Museum)

慶州國立博物館位於韓國慶尚北道慶州市，是韓國最大的國立博物館之一，主要展示與新羅王朝（公元前 57 年至公元 935 年）相關的歷史文物和文化遺產。博物館成立於 1945 年，旨在保護和展示慶州及其周邊地區的考古發現，並向公眾介紹新羅王朝的歷史和文化。館內展品包括大量的新羅時代金器、陶瓷、佛教雕像、古代銅器和文獻等。最著名的展品之一是新羅金冠，這是新羅王室的象徵之一，也是韓國國寶級文物。



參訪慶州國立博物館

3. 大陵苑古墓群(Daereungwon Ancient Tomb complex)

大陵苑位於韓國慶州市，是新羅時代的皇家墓葬群，擁有多座保存良好的古代皇帝與王族的墓葬。這個古墓群是新羅王朝的王室貴族墓葬的代表之一，歷史悠久，且是韓國最重要的文化遺址之一。大陵苑的墓葬大多以墳丘墓（即大型土堆墓）形式建造，這些墓葬多數覆蓋著厚重的土層，周圍有圍牆或石構物。墓葬內發現大量的陪葬品，如金器、青銅器、陶瓷、兵器、武器等，展示了新羅王朝的高超工藝和當時的社會狀況。其中最著名的墓葬是金闕智王陵（King Jinheung's tomb），是新羅第 24 任國王的墓，還有真興王陵（King Jinhyeong's tomb）等幾座重要的王墓。這些墓葬周圍景色宜人，也是考古學家研究新羅歷史的重要場所。大陵苑不僅是一個重要的歷史遺址，還是韓國最具文化價值的景點之一，每年吸引大量遊客和學者前來參觀，並深入了解新羅時代的文化和宗教信仰。



我團員於大陵苑古墓群與新加坡、汶萊等團員合影

參、心得與建議

一、積極參與亞太地區文化交流合作之新平台：

本屆 HLD-CCI 係首度舉行，彰顯文化創意產業已是促進亞太地區經濟發展不可或缺的要角，未來若持續辦理，將成為亞太地區促進文創產業區域交流合作平台之一，亦將成為未來亞太地區文化、創意和經濟合作的起點。首次會議強調文創產業對區域合作、社會發展、創新經濟及文化外交的重要性，並且納入科技及數位技術發展之影響，我國做為科技島，在此基礎上，將可積極參與、推動並深化區域合作，尤其可著眼於數位文化內容、創意產業和國際文化交流等領域。此次會議奠定未來我國對亞太地區之文化合作發展契機，具有歷史性意義。

二、加強對亞太區域文化創意產業發展之策略重點合作：

會議中，如澳洲、加拿大、智利、紐西蘭等國特別強調文化身份認同與多元文化交流的價值，我國同為多元族群之國家，未來在與此類國家洽談合作時可參考增加此面向議題之合作與探討。汶萊、印尼、菲律賓等重視本土文化的發展與創新，並對外尋求經驗支持，我國亦可在相關政策之制訂等面向提供經驗分享。馬來西亞、泰國、加拿大、韓國、新加坡等國強調文化與科技的融合，如在博物館展覽、動畫製作、數位藝術展示、數位平台創作等領域的合作，未來可透過推動跨文化、跨國界的藝術與科技合作，以文化的國際交流結合科學技術發展，提升創新的藝術表達。期在未來持續透過參與 APEC 平台，進行更深入的交流與合作，特別是增進在智慧財產權保護、數位轉型、文化科技內容應用等方面之互動與討論。

三、持續參與國際平台，促進國際理解及強化文化影響力：

藉由持續參與國際平台，以各種國際合作管道展示我多元文化特色，並透過合作推動我國更多文創產品進入國際市場。建議可利用我國在數位化、創意產業及文化多元性的優勢，成為亞太地區文創產業合作的橋樑，推動更多跨國合作與建立共識，進一步在國際舞台上強化文化影響力，進而對外促進國際理解、對內建立文化自信、增強社會韌性與國家安全。未來宜持續強化文化內容的國際化策略，涵括各文化藝術領域，善用各大型國際平台，包括國際組織之參與及透過駐外單位推動對外合作，持續擴大對外文化交流政策的資源投入並加強對文化創意產業的政策支持。

肆、附錄文件

附錄一：媒體報導

本部新聞稿：https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=242467

APEC 文化創意產業高階對話首次亮相 文化部代表團赴韓推動區域合作彰顯臺灣文化軟實力

- 日期：2025-08-28

首屆 APEC 文化創意產業高階對話（HLD-CCI）昨（27）日在韓國慶州舉行，文化部常務次長徐宜君率領我國代表團赴韓與會，與出席的 20 個 APEC 經濟體文化政策高階代表熱烈互動，以行動展現我國欲與 APEC 成員加強文化合作的高度意願及長期願景。

這次高階對話是 APEC 首次將文化作為核心議題，圍繞著文化創意產業及其對亞太區域經濟成長的推動作用進行深入探討。為呼應 APEC 2025 大會主題「共建永續未來：連結、創新、共榮」，文化創意產業高階對話主題涵蓋 3 大主軸，包括文化創意產業作為經濟新催化劑、數位化與人工智慧（AI）對文化創意產業的影響，以及如何透過文化合作促進 APEC 成員的實質合作。

文化部次長徐宜君向與會者分享我國文化產業科技創新及 IP 合作的成功案例，包括智崙科技領先全球的飛行劇院體感設施、HTC VIVE ORIGINALS 的全球 VTuber 玩家開放式平台 BEATDAY 等，以及電影《關於我和鬼變成家人的那件事》影視 IP 海外改編的成績，展現我國在科技和文化領域的競爭優勢，也讓與會者感受到臺灣在文創領域的國際影響力。此外，也提到 2019 年成立的文化內容策進院（TAICCA）與美國、日本、泰國等進行文化內容的合資合作，期待後續更多會員國合作的可能。

徐宜君指出，在全球文化創意產業面對閱聽習慣變遷、國際串流平台競爭等多重挑戰的同時，也帶來開啟新局面的機會，臺灣在科技領域的領先優勢使我們有機會搶先結合文化內容及科技，實現跨界創新，並成為文化創意產業的新引擎。

本次會議除了關注文創帶來的經濟效益，同時也聚焦於數位創新工具對文化創作環境帶來的衝擊，對此，徐宜君向在場與會者表示，因應全球趨勢，我國積極研擬「文化藝術應用生成式 AI 規範指引」，期待建立文化創意產業與 AI 技術之間的適性關係。

文化部強調，「我國具備多元、友善、開放的文化特質，是 APEC 經濟體理想的合作夥伴」，除同步呼應會後共同發布的《APEC 文化創意產業高階對話聯合聲明》，亦表達臺灣樂意與 APEC 各會員體共同合作，以文化驅動區域經濟的發展與連結，催化更具韌性的亞太經濟合作典範。

文化部特別感謝外交部對本次訪團的多方協助並表示，本次高階對話不僅提供我國團員與 APEC HLD-CCI 各與會代表團交流的寶貴機會，還為我國與 APEC 各經濟體在文化創意產業領域的合作奠定了堅實的基礎。

未來，文化部將持續善用國際組織平台，穩健拓展國際合作空間，進一步彰顯臺灣的文化軟實力，並以文化為媒介深化我國與國際合作夥伴關係，推動臺灣在全球文創領域的持續發展，達致聯合聲明揭示的區域共榮願景。



2025_APEC_HLD-CCI 與會經濟體團長等貴賓大合影



文化部次長徐宜君代表我團於 APEC_HLD-CCI_大會發言



文化部次長徐宜君於會議上代表我團發言，介紹我國文化科技結合之成功案例

新聞彙蒐：

媒體名稱	標題
1. 中央社	APEC 文化創意產業高階對話首次亮相 文化部代表團赴韓推動區域合作彰顯臺灣文化軟實力
https://www.cna.com.tw/postwrite/chi/410810	
2. 聯合新聞網	台灣代表團出席首屆 APEC 文創高階對話 彰顯軟實力
https://udn.com/news/story/7314/8969635	

3. 自由時報	首屆 APEC 文化創意產業高階對話登場 文化部率團赴韓展現台灣文創科技優勢
https://art.ltn.com.tw/article/breakingnews/5159963	
4. PC HOME	APEC 文化創意產業高階對話首次亮相 文化部代表團赴韓推動區域合作彰顯臺灣文化軟實力
https://news.pchome.com.tw/living/cna/20250828/index-17563659279579618009.html	
5. 青年日報	首屆 APEC 文化創意產業高階對話 文化部赴韓與會
https://www.ydn.com.tw/news/newsInsidePage?chapterID=1793652	
6. 中華新聞報	APEC 文化創意產業高階對話首度登場 台灣展現文化外交與國際軟實力
https://www.chnnews-tv.com/16/42892/	
7. 奇摩新聞網	首屆 APEC 文化創意產業高階對話 文化部赴韓與會
https://tw.news.yahoo.com/%E9%A6%96%E5%B1%86apec%E6%96%87%E5%8C%96%E5%89%B5%E6%84%8F%E7%94%A2%E6%A5%AD%E9%AB%98%E9%9A%8E%E5%B0%8D%E8%A9%B1-%E6%96%87%E5%8C%96%E9%83%A8%E8%B5%B4%E9%9F%93%E8%88%87%E6%9C%83-160000466.html	
8. MSN	首屆 APEC 文化創意產業高階對話 文化部赴韓與會
https://www.msn.com/zh-tw/news/other/%E9%A6%96%E5%B1%86apec%E6%96%87%E5%8C%96%E5%89%B5%E6%84%8F%E7%94%A2%E6%A5%AD%E9%AB%98%E9%9A%8E%E5%B0%8D%E8%A9%B1-%E6%96%87%E5%8C%96%E9%83%A8%E8%B5%B4%E9%9F%93%E8%88%87%E6%9C%83/ar-AA1LpdwD	
9. 港灣新聞網	APEC 文化創意產業高階對話首度登場 台灣展現文化外交與國際軟實力
https://www.par-news.com/news_detail.php?NewsID=10916	
10. 芋傳媒	台灣代表團出席首屆 APEC 文創高階對話 彰顯軟實力
https://taronews.tw/2025/08/28/1083592/	
11. 僑務委員會	Taiwan engages with APEC economies on cultural innovation and AI development
https://www.ocac.gov.tw/OCAC/Eng/Pages/Detail.aspx?nodeid=329&pid=78968736	
12. Taiwan Today	MOC promotes global cultural cooperation
https://taiwantoday.tw/Culture/Top-News/274205/MOC-promotes-global-cultural-cooperation	

附錄二：照片花絮



團員與駐韓國代表處郭秋雯副代表及駐韓代表處教育組同仁於釜山機場合影



團員於 APEC HLD-CCI 會場合影



徐次長與韓國文體部崔輝永部長於 8.26 歡迎晚宴前交流致意



8.27 會員經濟體團長及貴賓大合照



8.27 會員經濟體團長及貴賓大合照



徐次長與智利文化藝術與遺產部長卡羅琳娜·阿雷頓多於 HLD-CCI 會場交流



徐次長及文化交流司紀司長與加拿大、紐西蘭代表團長相談甚歡



徐次長、文化交流司紀司長與汶萊代表於 HLD-CCI 會場合影