



行政院2003年產業科技策略會議

議題貳：「發展策略性服務產業策略與支援環境」

題綱二、策略性服務產業的推動策略

數位內容產業

經濟部工業局

中華民國九十二年八月二十六日

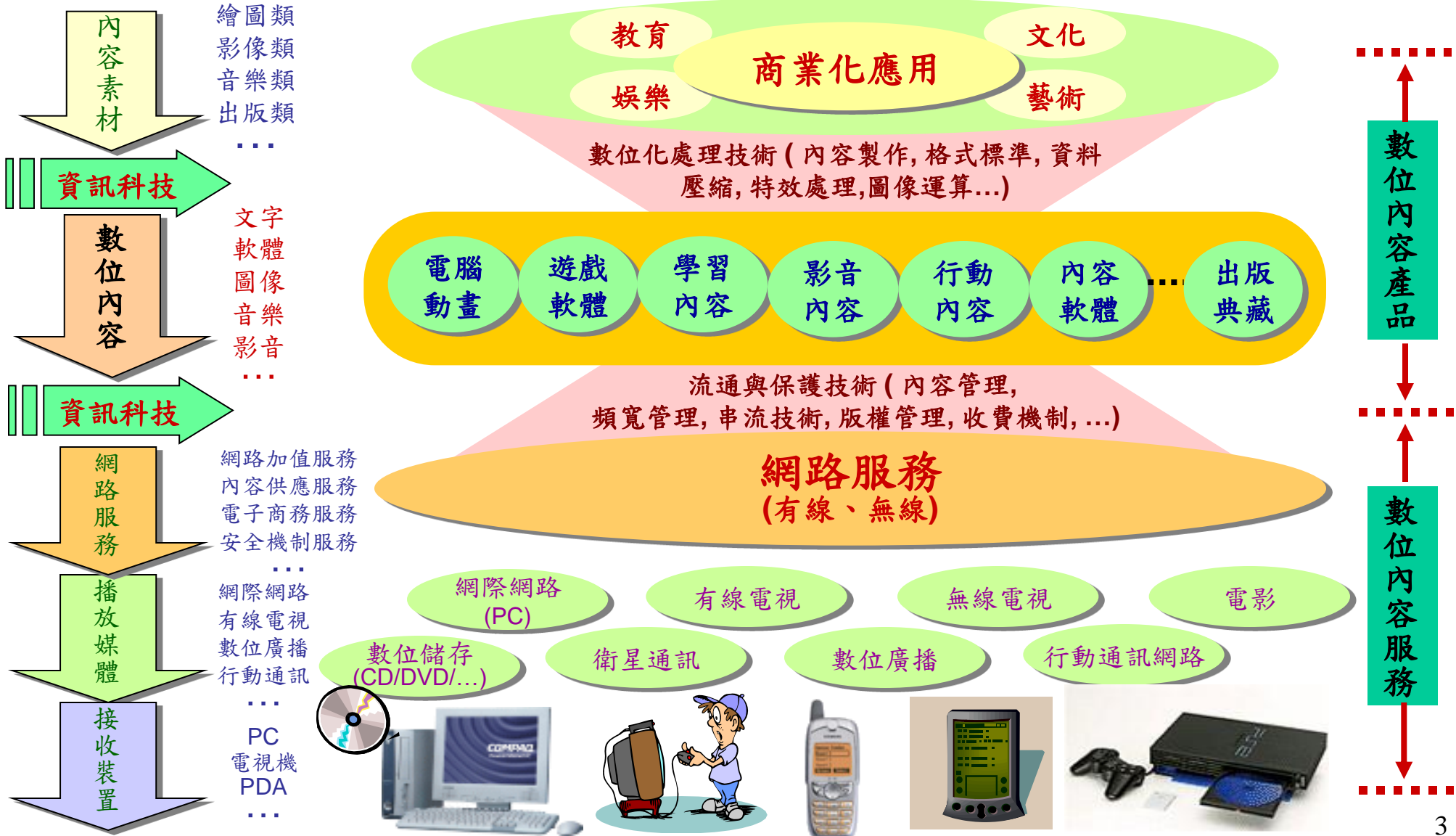


壹、前言	3
貳、產業現況與發展目標	5
參、產業發展策略	6
肆、產業重點推動措施	7
伍、討論題綱	16



一、數位內容產業定義與展現方式

定義：將圖像、文字、影像、語音等資料運用資訊科技加以數位化並整合運用之產品或服務，其展現方式如下：





二、數位內容產業涵蓋範疇

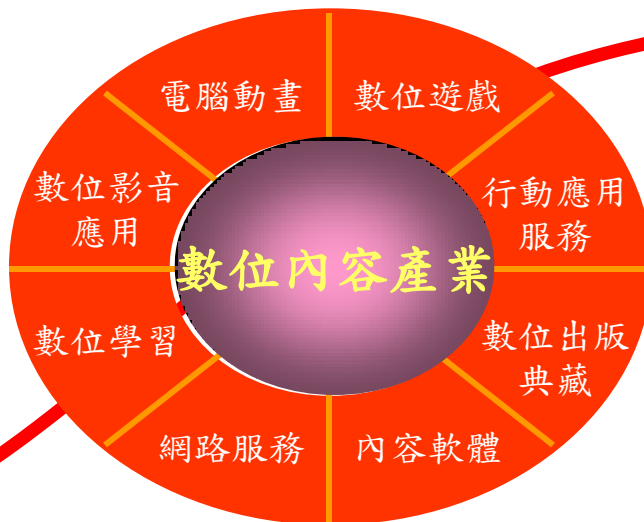
- (一)數位遊戲：**以資訊硬體平台提供聲光娛樂給予一般消費大眾，包含
- 1.家用遊戲機軟體 (Console Game-PS2、XBOX、GameCube)
 - 2.個人電腦遊戲軟體 (PC Game)
 - 3.掌上型遊戲軟體 (PDA、Gameboy、手機遊戲)
 - 4.大型遊戲機台遊戲 (Arcade Game)
- (二)電腦動畫：**運用電腦產生或協助製作的連續影像，廣泛應用於娛樂及其他工商業用途
- 1.娛樂應用：影視、遊戲、網路傳播...，著重於娛樂效果
 - 2.工商業應用：應用於建築、工業設計、醫學...，著重於商業行為輔助
- (三)數位學習：**以電腦等終端設備為輔助工具進行線上或離線之學習活動
包含數位學習內容製作、工具軟體、建置服務
- (四)網路服務：**提供網路內容、連線、儲存、傳送、播放之服務
包含網路內容(ICP)、應用服務(ASP)、連線服務(ISP)、網路儲存(IDC)
- (五)內容軟體：**提供數位內容應用服務所需之軟體工具及平台
包含內容工具/平台軟體、內容應用軟體、內容專業服務等
- (六)數位影音應用：**運用數位化拍攝、傳送、播放之數位影音內容
包含數位音樂、數位KTV、數位電影、數位電視
- (七)行動應用服務：**運用行動通訊網路提供數據內容及服務
包含手機簡訊、行動數據服務(如導航/地理資訊等)
- (八)數位出版典藏：**數位出版、數位典藏、電子資料庫(新聞、數據、圖像等)



貳、數位內容產業發展現況與目標

2002年產業發展現況

產值	新台幣1,537億元
公司數	約1,681家
員工人數	約33,000人
外銷比例	外銷占12%



2006年產業發展目標

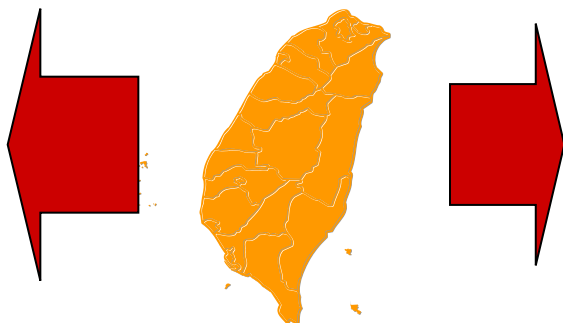
產值	新台幣3,700億元 (CAGR=22.6%)
公司數	約3,000家 (增加1,319家)
員工人數	約70,000人 (增加37,000人)
外銷比例	提升至30%以上

※2006年目標為行政院於2002年5月13日核定

亞太地區數位內容設計、開發與製作中樞

亞太華文內容市場

創新領導
代工管理
國際內容市場華文化
華文內容產品精緻化

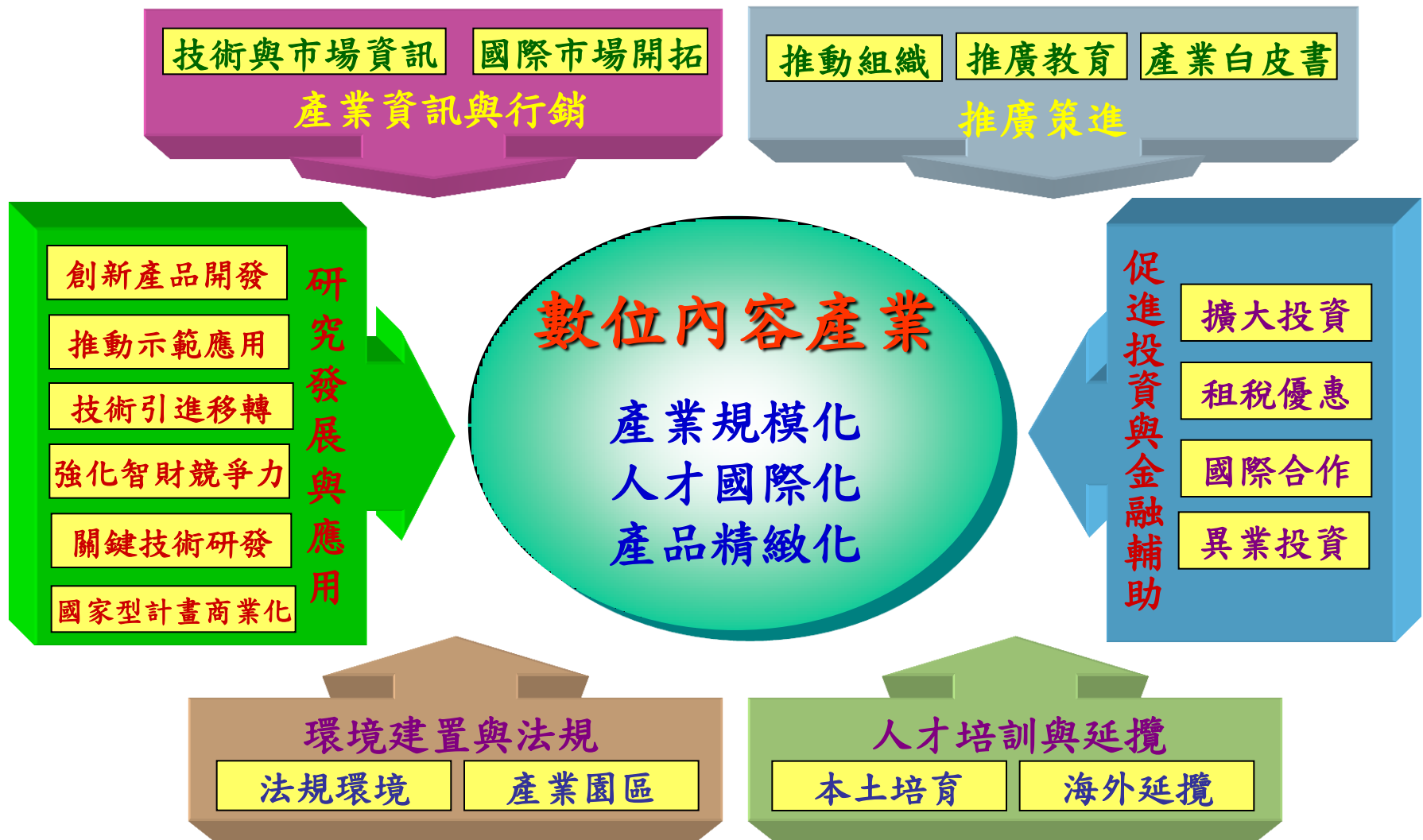


全球內容市場

ODM/OEM機會
國際接軌
技術快速跟隨
海外人才回國創業潮



參、數位內容產業發展策略





肆、數位內容產業重點推動措施



人才面

技術面

數位內容學院

- 培養中高階專業人才
- 提升在職人員專業技能
- 進行國際培訓機構合作
- 支援國內教育/職訓機構

產業支援中心

- 遊戲平台國際技引
- 專業開發設備支援
- 優質產品開發輔導
- 國際合作開發計畫

資金面

行銷面

鑑價與投資服務中心

- 鑑價模式與構面研究
- 融資擔保與促進投資
- 數位內容鑑價專案輔導
- 籌設數位內容創投基金

國際行銷合作

- 國家形象館參展
- 海外行銷支援據點
- 國際商談會
- 參與標準制定

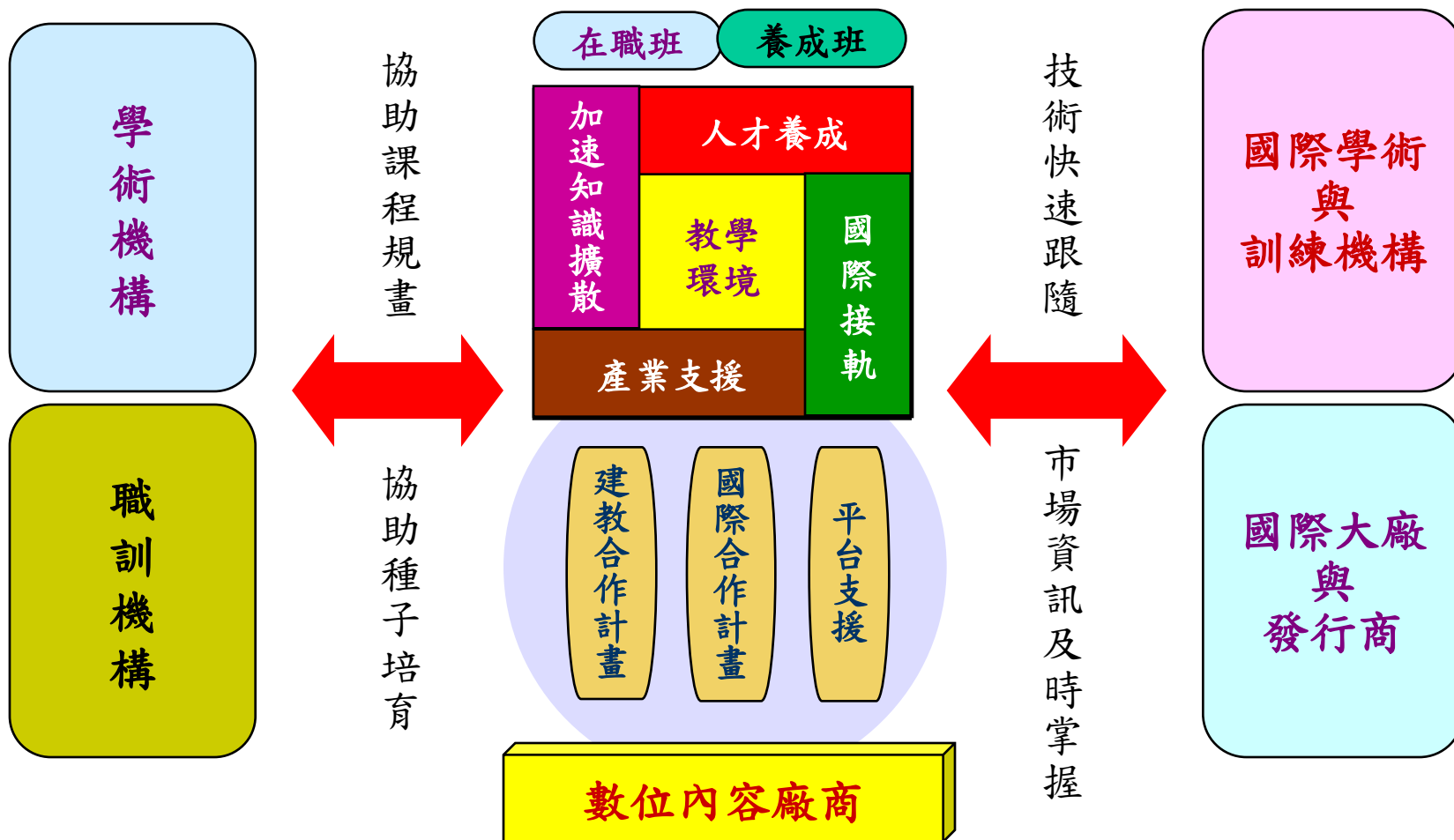
參研各國成功模式
全方位推動我國數位內容產業蓬勃發展

數位內容相關計畫(網多計畫、數位內容學院、鑑價計畫)

數位學習國家型計畫

數位典藏國家型計畫

一、人才面—數位內容學院



預期效益

- (一)增加就業機會：共增加 40,000 個就業機會
- (二)培訓中高級人才：共培訓 8,280 人次
- (三)在職專業訓練：共培訓 41,000 人次

一、人才面—數位內容學院(續)

近期推動重點工作

(一) 建立數位內容學院總部

1. 定位：整體規劃與資源分配
2. 支援產業聚落需求，統籌國際合作、師資培育、課程引進與開發

(二) 建立北/中/南區域支援中心

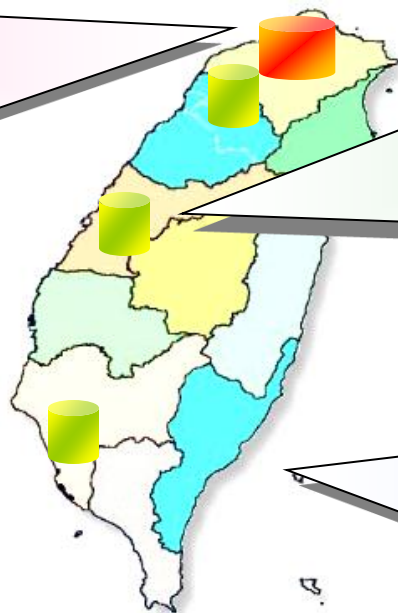
1. 定位：整合區域資源，課程規劃與人才訓練
2. 遴選產/學/公協會機構、執行區域中心計畫

(三) 國內合作廠商：

1. 動畫業者：
會宇多媒體、太極影音、利達亞太創意、宏廣、西基動畫
2. 遊戲業者：
昱泉國際、大宇資訊、智冠科技、樂陞科技、遊戲工廠、眾智科技

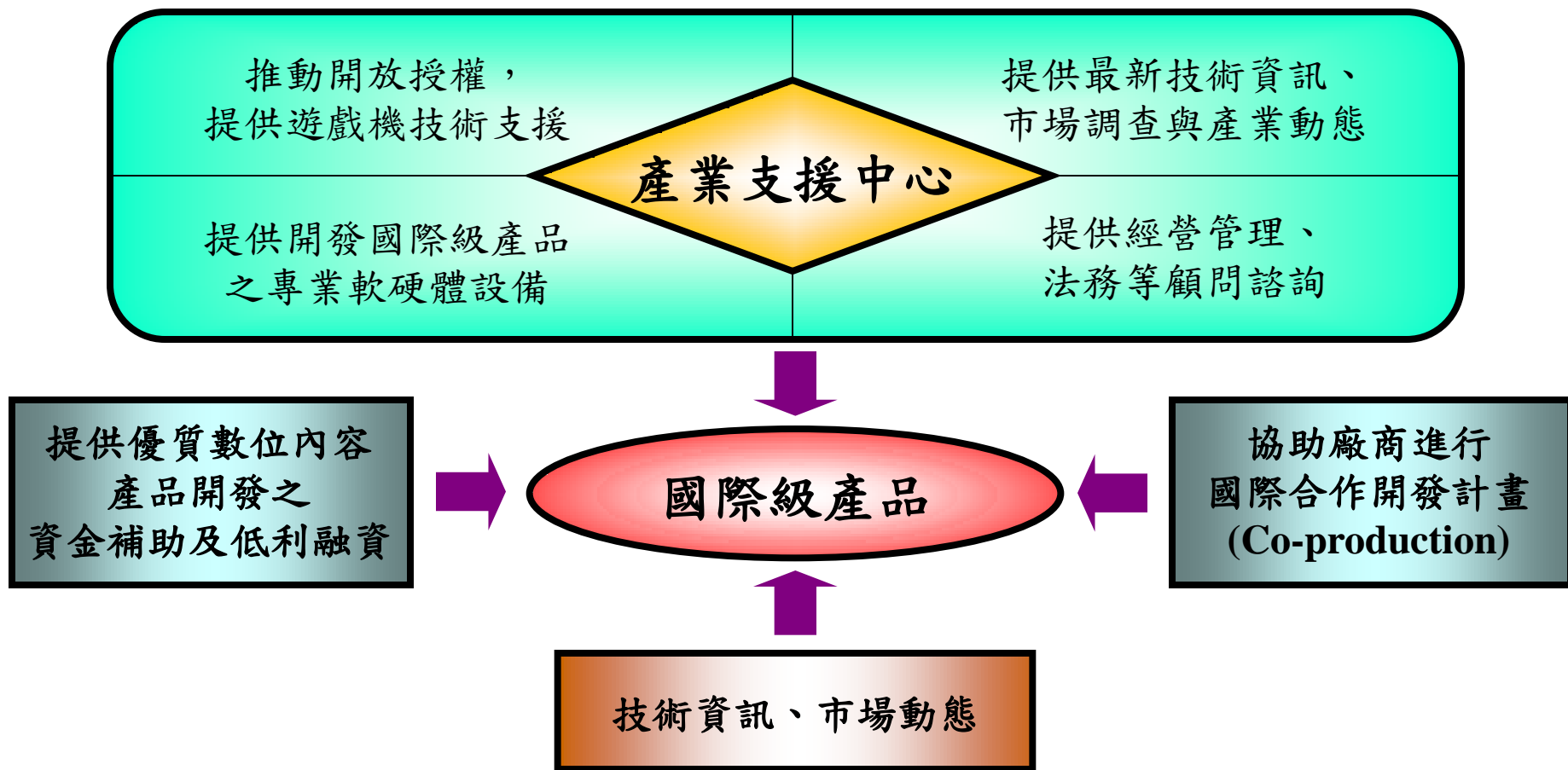
(四) 國際合作機構：

加拿大Sheridan College、College of Interactive Arts、Quazal、日本電子專門學校、Square.Enix、SCE、DCAj、英國Abertay University...等





二、技術面—產業支援中心



預期效益

- (一) 促進廠商開發10件以上大型國際級產品
- (二) 促進廠商開發20件以上中小型國際級產品
- (三) 吸引國際大廠來台設立研發中心

二、技術面—產業支援中心(續)

近期推動重點工作

- (一)協助電腦動畫業者(如宏廣、太極影音)提出與國際大廠合作開發大型國際級動畫影片之**旗艦型計畫**，塑造成功案例。
- (二)促成日商NEC INTERCHANNEL Ltd. (NEIC)與樂陞公司合作，開發6套**X-Box電視遊樂器軟體產品**於北美及歐洲發行。
- (三)促成日本Sony計畫來台投資，以So-net進行**PSII線上遊戲產品開發**。
- (四)促成日本Planet Inc./NHK與電視豆公司合作，製作「**魔豆傳奇**」電視動畫影集。
- (五)促成美國Discovery Communications Incorporated與皇統光碟公司合作，進行**數位教學元件製作計畫**。



MIDDLE-EARTH
IS CLOSER
THAN YOU THINK

go on location
to New Zealand



Black Stone
MAGIC & STEEL



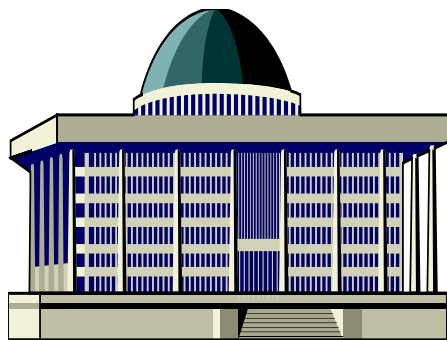


三、資金面—資產鑑價中心

公信力

國內相關
專業機構

國外先進
評估模式



數位內容資產鑑價與投資服務中心

專業性

資金提供者
共識建立

推動民間
資金投資

協調政府
基金合作機會

協調銀行
進行融資

鑑價模式與
構面研究

融資擔保
與促進投資

數位內容鑑價
專案輔導

籌設數位內容
創投基金

預期效益

- (一)提供國內鑑價專案輔導，建立代表性案例
- (二)強化國內資金提供者之融資與投資意願
- (三)建立國內數位內容業者正常之融資管道
- (四)建立數位內容產業價值評估之客觀依據
- (五)籌設30億元創投基金，帶動整體產業投資

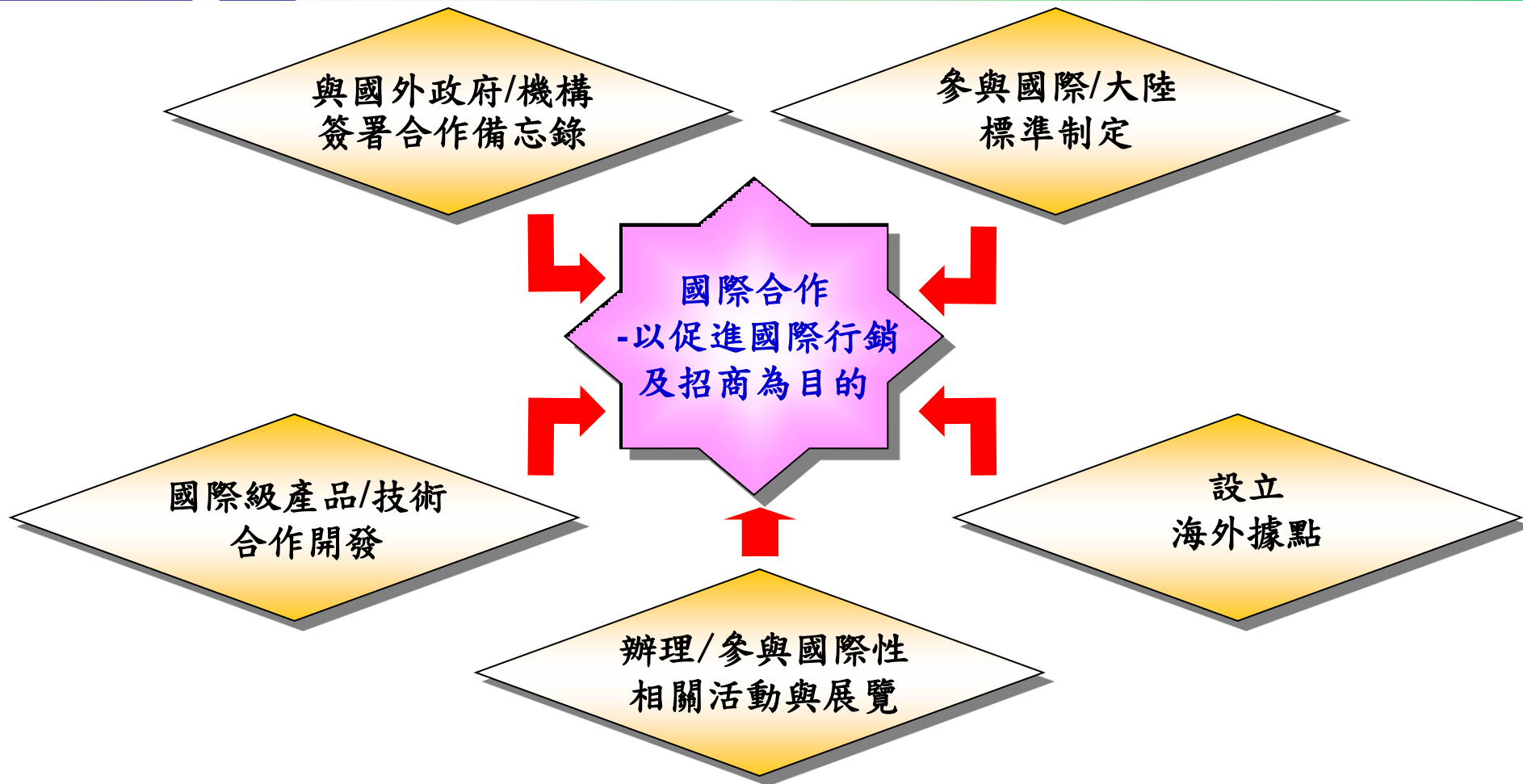
三、資金面—資產鑑價中心(續)

近期推動重點工作

- (一)促成數位內容產業大型投資案例(如宏廣、太極影音、電視豆、西基...等)，預計促成直接投資個案總規模達20億元。
- (二)引進國外數位內容產業之資產鑑價、完工保證及專案融資制度，進行導入國內之評估與規劃。
- (三)2003年將辦理7場數位內容產業促進投資說明會，預計促成創業者投資達40億元。
- (四)透過經建會中長期資金規劃辦理獎勵數位內容產業優惠融資30億元，協助產業取得所需融資。
- (五)運用行政院開發基金，籌設數位內容創投基金30億元，預計帶動民間300億元產業投資。



四、行銷面—國際行銷合作



預期效益

- (一)增進廠商國際交流及合作機會
- (二)促使產品能與國際接軌，符合國際市場需求
- (三)進行市場拓展，促進發行機會
- (四)支援海外行銷，進行國外招商



四、行銷面—國際行銷合作(續)

近期推動重點工作

(一)與日本數位內容協會(DCAj)簽署合作備忘錄，雙方就市場情報、學術研究、展覽等事項進行國際合作。



(二)於美國洛杉磯設立數位內容產業海外服務據點，建立與海外相關機構互動關係，協助業者與國際間之資訊交流。



(三)辦理數位內容系列競賽活動，並協助國際級數位內容雛型獎作品赴法國、日本等地參展，促成電視豆、西基、會宇、鴻鷹等公司獲得簽訂MOU。



(四)組團赴法國參加MIPCOM動畫展、赴日本參加Tokyo Game Show參訪，並舉辦國際合作商談會。





伍、討論題綱

- 一、如何結合國內外相關資源, 加速培育數位內容專業人才, 以有效提供產業快速發展之優質人才?
- 二、如何建置國際級遊戲軟體開發環境, 以提昇國內遊戲廠商技術研發能力?
- 三、如何建立完善之數位內容鑑價機制與規劃融資擔保等配套施, 以紓解產業資金取得不易之困境?
- 四、如何具體協助廠商進行海外市場行銷及促進國際大廠來台採購與相關合作機會?



簡報結束 敬請指教