

專案質詢

9-1-7-0178

## 立法院議案關係文書 中華民國 105 年 3 月 30 日印發

案由：本院余委員宛如，基於 FabLab 平台已經是新創產業的良好孵化器，而我國影音產品重要輸入國韓國政府，有計畫地將 FabLab 導入影音文化創意產業，將更不利於我國發展文化創意產業，故要求行政院國家發展委員會儘速檢視現行政策中各單位各行其是者，加以整合，並廣泛調查目前公有開放空間因未能符合實際需求而乏人利用者，擇其適合場址，做轉型為 Contents Lab 的跨部會規劃，爰此特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、FabLab (fabrication laboratory) 是一種數位製造實驗室，提供任何人將想法概念轉換成現實，它也是一個相互分享知識的國際性社群。FabLab 是麻省理工學院位元與原子中心 (Center for Bits and Atoms) 主任 Neil Gershenfeld 教授自 1998 年起所推動的延伸計劃，以開放原始碼為基礎，提供開放、設備完善的數位製造實驗室。於今 FabLab 已經發展成為鼓勵實作，相互分享知識的國際性社群與自造者空間。目前在歐美 FabLab 已非常盛行，每年以倍數在世界各地成長。
- 二、台灣也已經有民間自發成立的 FabLab，諸如 FabLab Taipei，採會員制，備有雷射切割機、切紙機、CNC 及 3D 列印等數位製造機具，並成立「社團法人臺灣自造者協會」。再如 Fablab Tainan，因為臺南市政府委任臺灣數位文化協會 (aDCT) 推動「數位文創園區規劃建置計劃」而導入，以求進一步落實數位文創產業與微型創業的精神。
- 三、另一個比較特殊的例子是 FabLab Dynamic，是由數位藝術家李柏廷於 2013 年與台北數位藝術中心合作創立的自製實驗室。FabLab Dynamic 以社會設計 (Social Design) 為發展核心方向，希望透過數位製造技術，針對社會需求而提出改造性創新專案，發展在地特色。除了與一般 FabLab 一樣，主要是以提供開放空間、完善設備、專業技術諮詢為核心營運內容外，也可以透過跨領域合作，建立跨文化、藝術、設計、工業、建築、製造、環境等多元領域平台，提供台北創作社群更多實現創意的可能性。以上這三個 FabLab 都是民間與公法人

## 立法院第9屆第1會期第7次會議議案關係文書

- 合作的案例，對於鼓勵創新實做，發揚在地創意能量，與國際創新社群介接，起到積極的作用。
- 四、不過，相較於我國在創意文化領域的重要輸入國韓國，現行發自民間的作法便顯得資源不夠對稱。韓國政府為了建立人才及創意支援環境，以利於文化創意產業發展，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，建置「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。其中「Content Korea Lab」是將 FabLab 的設計直接引用到數位影音及相關產品領域，以發掘文創人才，並為內容產製提供友善環境。
- 五、Contents Korea Lab 的主張，首見於 2012 年總統大選競選政見，後於 2013 年 5 月提列內閣會議討論。2014 年 3 月韓國政府完成 4 個地區性 Contents Korea Lab 的選址，同年 4 月完成中長期發展計畫，同年 5 月 27 日第一家整合性旗艦 Contents Korea Lab 就成立了。9 月於京畿道開啟第二家，12 月於釜山開啟第三家，2015 年陸續開啟 3 家地區性 Contents Korea Lab。韓國政府並計畫於 2017 年前共設置 10 家地區性 Contents Korea Lab，此目標於 2015 年底已實現 6 成。
- 六、每一個 Contents Korea Lab 的設備都包括 Green studio、錄音編輯室、Video 剪接室、常規錄影棚、3D 實驗室、圖書館、新創中心、職涯協助辦公室等促進不同產業面向人才創意交流，及媒合產業與新創人才的友善環境。由於韓國政府深切理解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，特別是開放性的 co-working 友善環境更是新創影音的最佳觸媒，故以公共資源大量投入。
- 七、我國流行影音產業曾經有過非常輝煌的成績，並且可以對外輸出，唯因經營意識未跟進時代潮流，在數位技術時代未掌握產業群聚效應，逐一被競爭對手吞蝕。但由於台灣保有豐富而多元的文化資產，實在是發展影音文創產業的良好環境，更需要政府以積極而正確的政策協助民間釋放創造力，並整合各方資源，作最有效的運用。
- 八、以流行音樂方面為例，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。依照「大學校院辦理流行音樂學程暨系所教育補助計畫」，補助標的為大學校院於 104 學年度所開設的流行音樂相關學分及學位學（課）程，補助開設期間為一學年，補助金額不超過企畫總經費的 49%，最高補助金額為新臺幣 350 萬元。課程設計也包含 7 類及組合建議，包括創作課程；

## 立法院第9屆第1會期第7次會議議案關係文書

演唱工程課程；表演及 **musicians** 養成課程；製作、編曲、錄音課程；經營及行銷課程；音樂及人文課程；影像及數位工程課程等。

- 九、但是這樣子的規劃，仍然停留在音樂範疇，殊為可惜。試以數年前創下國片賣座紀錄的《賽德克·巴萊》為例，該片優美的原住民音樂固然是熱銷產品之一，該音樂也還有發展成為電音版、爵士版、搖滾版的空間；但是其人物圖像仍可做非常多的增值利用，諸如加入 **hologram** 技術，可讓莫那魯道於霧社抗暴紀念碑處現身說法，或是眾烈士過彩虹橋等增值利用，使成為重要觀光景點。或是可發展線上遊戲、電子歷史書、實體增值產品（如原住民吟唱音樂設備）……等，民間對於這些增值利用充滿創意與想像，所需要者，只是一個便於橫向連結的 **Contents Lab** 而已。如果當時已有類似 **FabLab Dynamic** 的實體存在，該片所創造之價值將倍增。
- 十、最後，鑒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，實有必要擇其適合場址，轉型為 **Contents Lab**。