

韓國法政策觀點：Web 3.0 時代下 Webtoon 的產業應用模式

Industrial Applications of Webtoons in the Web 3.0 Era: A Korean Legal Policy Approach

洪嘉翎^{*} HONG Chia-Ling

摘要

近 10 年韓國的內容產業在世界得到巨大的成功，強調內容的 IP（Intellectual Property，智慧財產）化與跨域互通，打破了傳統媒介的界線，小說、漫畫、電視劇、電影之間環環相扣。為了讓韓國原創漫畫走向世界，成立「韓國漫畫影像振興院」後，根據 MZ 世代手機閱讀習慣捨去「頁漫」模式而開發出新的：「條漫」、商業模式「Wait Or Pay」和讀者群。更透過數據平台後台經營，讓編輯、營運、行銷到設計得到最精準的反饋；企劃、編劇、繪製、上色的業內產業分工，也讓產能達到最大。旗下網漫作品推廣 IP 影視化後，不僅能提高平台的知名度與點擊率，亦可回饋到製作公司、作者。

面對知識經濟時代來臨，Web3.0、Blockchain、Metaverse 成為顯學，而內容產業和數據資訊則是最重要的生產資源，韓國政府擬定由民間主導計畫、政府支援的發展體系欲形成一個以創新為導向的創意型經濟體系。本文將以韓國法政策觀點分析韓國 Webtoon 的產業應用模式，希冀給予臺灣未來發展內容產業時作為借鑑比較。

關鍵詞

韓國、條漫、內容產業、元宇宙、Web3.0

* 韓國首爾大學法律研究所暨智慧城市全球融合專攻雙博士候選人 / 韓博士娛樂事業有限公司共同創辦人 / 臺灣得聲法律事務所新創暨醫藥專案法務
Double Ph.D. Candidate, Seoul National University School of Law and Smart City Global Convergence;
Dr. KOREA Entertainment Corporation Co-Founder; Startups and Healthcare Regulatory Affair Specialist, Good Fame Law Firm.

Abstract

Over the past decade, South Korea's content industry has achieved remarkable global success. Following the establishment of the Korea Manhwa Contents Agency (KOMACON), the industry moved away from the traditional page-based comic format to cater to the mobile reading habits of the MZ Generation. This shift gave rise to the innovative *webtoon* format known as vertical scrolling comics, as well as new business models such as "Wait or Pay", along with a redefined readership base.

Backed by advanced data-driven platforms, the industry enables precise feedback loops across editing, operations, marketing, and design. Within the production ecosystem, a highly specialized division of labor—spanning planning, scripting, drawing, and coloring—has significantly optimized output capacity. Once webtoon IPs are adapted into visual media, they not only boost platform visibility and traffic but also generate reciprocal value for production companies and original creators.

In the face of the emerging knowledge economy, Web 3.0, blockchain, and the metaverse have become key paradigms. Content and data have now become the most crucial production resources. The South Korean government has formulated a policy framework that encourages private sector-led innovation with public sector support, aiming to build a creative economy driven by innovation.

This paper adopts a legal and policy-based perspective to analyze the industrial application model of Korean webtoons, offering insights and comparative reflections for Taiwan's future development of its content industry.

Keywords

Korea, webtoon, contents industry, Metaverse, Web3.0

一、研究緣起與研究方法

內容產業的核心價值在於知識、資訊與情感的傳播與再利用。傳統漫畫被視為單一的藝術作品，但隨著 Web 2.0 時代的興起，特別是韓國 Webtoon 產業，透過獨特的垂直滾動格式，完美適應了智慧型手機的閱讀習慣。這不僅是媒介形式的革新，更是創作模式、閱讀習慣與產業結構的全面轉變，展現了「內容科技（Content-Tech）」融合的典範轉移（Paradigm Shift）¹。

Webtoon 從單一漫畫形式發展為一套結合平台經濟、IP 管理、數據驅動與粉絲參與的複合產業鏈。特別在 Web 3.0² 浪潮下，其制度與治理模式正從「平台為中心」轉向「創作者與社群為中心」，涉及權益分配、價值創造與社群治理。本文即基於此，試圖從法政策的視角，剖析韓國如何形塑 Webtoon 成為國家創意經濟的重要支柱，並對臺灣未來內容產業之治理與制度設計提供對照參考。

本文以質性政策分析法（Qualitative Policy Analysis）為主要方法，輔以歷史制度主義（Historical Institutionalism）³ 作為理論基礎。研究時間聚焦於 2003 年 Webtoon 產業萌芽至 2023 年 Web 3.0 環境成形的二十年間，透過系統性檢閱韓國政府法規、政策白皮書、韓國文化產業振興院（KOCCA）年報以及主要平台（如 Naver、Kakao）的商業策略與 NFT⁴、區塊鏈⁵、元宇宙等數位轉型技術的實際應用，建構出一個橫跨文化科技、法政策與治理模型的分析框架。

二、Webtoon 之產業結構：核心優勢與典範轉移

韓國 Webtoon（웹툰）是「網絡（web）」和「漫畫（cartoon）」的合成

- 1 孔恩 (Thomas S. Kuhn) 於《科學革命的結構》(The Structure of Scientific Revolutions) 書中提出此概念，他認為典範轉移是一種「科學革命」，是一種對各成員所認同的信念、價值與方法，進行轉變的過程。本文認為 Webtoon 能被視為一種典範轉移，是因為它不僅改變了漫畫的「閱讀形式」，更深刻地重構了漫畫產業的整體運作邏輯與文化治理模式。從內容形式、產業模式、讀者關係、治理邏輯、技術依存等多個層面，徹底重構了「漫畫」這個文化形態本身的存在方式。它讓漫畫從一種靜態出版品，變成一種動態平台生態與資料資產鏈。代表著「內容」不再只是文化產出，而是成為數位經濟治理與科技創新的核心資源。
- 2 Web 3.0，又稱「去中心化網路」，其核心精神是將數據所有權與控制權還給使用者。它主要透過區塊鏈技術，讓所有數據公開透明、不可竄改，並透過 NFT (Non-Fungible Token，非同質化代幣) 等應用，使虛擬世界的物品也能被獨一無二地擁有，從根本上改變網路的運作模式。
- 3 文件分析是一種系統性檢閱和評估現存文件資料的研究方法，其目的是從中提取關鍵資訊、模式與意義。本文透過系統性地檢視韓國官方政策、產業報告、企業策略等，以驗證 2003 年 Webtoon 產業萌芽至 2023 年 Web 3.0 環境成形的二十年間，產業實踐與政策之間的關聯性。
- 4 NFT (非同質化代幣，Non-Fungible Token) 是一種儲存在區塊鏈上的數位資料單位，代表著獨特的數位或實體資產的所有權。與比特幣等可互換的「同質化代幣」不同，NFT 具有不可替代性、不可分割性和獨一無二的特性，提供虛擬商品所有權的電子認證或憑證。儘管數位檔案本身可無限複製，但底層的 NFT 代幣在區塊鏈上可完整追蹤其所有權紀錄，藉此為買家提供數位資產的原生所有權證明。
- 5 區塊鏈 (Blockchain) 是一種以密碼學為基礎的去中心化分散式帳本技術 (DLT) 的一種特定形式，將數據儲存於「區塊」並透過加密連結成一個「鏈」。它提供一個不可篡改、透明且可追溯的紀錄方式，讓分散在網路上的節點共同驗證交易並維持資料的一致性。其核心特性為去中心化、不可篡改和透明，應用範圍包括但不限於金融、供應鏈管理和身份驗證等領域。

詞，指稱為方便讀者在手機上閱讀而產生的網絡連載漫畫，2023 年施行的《漫畫振興法（만화진흥에 관한 법률）》⁶第 2 條第 5-2 項也明確定義 Webtoon 為「透過資訊通信網流通，於資訊通信網上製作之漫畫」⁷。其與日本源起的翻頁式、分隔分鏡的「頁漫」最大的差異點，即 Webtoon 的分鏡以直條式瀏覽方式呈現，讀者只要單手滑動手機便可以閱讀，因此又別名「條漫」。經過十多年的發展，Webtoon 成功吸引了廣泛的非漫畫讀者群，轉變為一個具備高度商業價值的全球化產業典範。其成功核心在於累積了不同年齡層的使用者，並透過持續的內容互動與 IP 轉譯，創造出自給自足的生態系。本文分析得出，Webtoon 成功的核心源於以下四項優勢：

（一）高產能的內容生產與競爭生態

Webtoon 平台鼓勵大量創作者投入、持續產出，建立高產能的內容庫，並透過激烈的市場競爭，不斷刺激出更高品質的創作。在製作模式上，Webtoon 捨棄傳統頁漫複雜的切割分鏡，一條式的分鏡更直觀且適合碎片化閱讀⁸，大幅降低了漫畫作家的入門門檻。產製流程則由平台與漫畫工作室合作，企劃、編劇、繪製、上色分工進行，猶如流水線作業。更關鍵的是，韓國 Webtoon 製作中大量投入建築師常用的 SketchUp 3D 建模軟體，快速繪製逼真背景，讓漫畫家有更多時間專注於內容（Contents）和故事。這些產業鏈上的改變，加上順應手機原生世代「求快求變」的心理，Webtoon 以「週」甚至「日」為單位的高頻率更新，相較於頁漫以「月」或「冊」為單位，大幅提升了讀者對於平台的黏著度與付費意願。

（二）即時互動的社群體驗與大數據應用

相較於傳統紙本漫畫的單向閱讀，Webtoon 平台提供了強大的社群互動功能。讀者透過留言、評分、按讚等方式即時回饋，創作者能迅速掌握讀者喜好進行敘事調整，實現雙向溝通模式。韓國入口網站（Portal Web）⁹如 Daum（後與 Kakao 合併）、Naver 於 2003 年左右相繼推出漫畫服務平台，初期提供大量免費漫畫吸引用戶。2005 年 Naver 獨立設置「WEBTOON 專區」，以滿足年輕讀者閱讀取向為優先。平台後台的大數據分析是成功的關鍵（한국콘텐츠진흥원 2022）：

6 該法規範漫畫創作與漫畫產業振興所需事項，以活化漫畫創作、促進漫畫產業振興，進而增進國民文化生活並促進國民經濟發展。

7 參見原文：만화진흥에 관한 법률 (약칭: 만화진흥법) 제 2 조 (정의) 5 의 2. "웹툰"이란 정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화를 말한다.

8 通過手機、電子書、電腦等進行的不完整的、斷斷續續的閱讀模式。

9 指通向某類綜合性網際網路訊息資源並提供有關資訊服務的套用系統網站。

1. 內容調整與維護人氣：平台編輯透過後台大數據，觀察瀏覽數或留言數，主動與漫畫作家溝通調整劇情方向。
2. 精準行銷與推廣：透過大數據分析讀者觀看與追蹤類型，精準投放推薦，並舉辦活動帶動新興作品觀看量。
3. IP 發展與授權：專業團隊負責簽約漫畫作家的經紀業務，洽談影視、遊戲改編及周邊商品授權，協助 IP 多元發展。
4. 全球粉絲翻譯：平台提供功能讓熱情粉絲進行翻譯，上架於「全球粉絲翻譯作品」頁面，促進非官方授權地區的傳播與後續官方授權的達成。

（三）全球佈局的市場戰略與多元收益模式

Webtoon 從一開始便採取全球化平台策略，並將商業模式從單純的稿費支付，轉變為以「合作夥伴分享利潤」為核心。韓國 Webtoon 產業的全球佈局經歷了四個階段：

1. 建構期（2003 年）：各入口網站提供免費漫畫，培養讀者新的周更「條漫式」閱讀習慣，並培養大量漫畫作家。
2. 轉變期（2012 年）：平台開始增加收益，創新的「Wait Or Pay」商業模式，透過「代幣支付搶先看」¹⁰與「借閱券制度」¹¹，讓偏好免費閱讀者也願意付費，大大提升了閱讀者對單一漫畫的留存率。漫畫作家收入也從稿費延伸到「Wait Or Pay」的分潤（Park 2019）。
3. 擴張期（2014 年）：Webtoon 平台開始向全球市場擴張，Naver 創立 LINE WEBTOON 平台。
4. 全球化（2018 年）：Webtoon 成為全球共通語言，2020 年底全球月活躍人數達約 7,200 萬人次（Naver Webtoon 2022）。即使是傳統漫畫大國的日本，網路漫畫市場銷售排名前兩名者皆為韓國公司旗下平台。市場預測 2030 年全球 Webtoon 市場規模將成長至 601 億美元，年複合成長率超過 37.5%（Kim and Lim 2020）。

（四）以 IP 為核心的 OSMU 策略

Webtoon 產業最關鍵的成功模式在於其「一源多用」（One Source, Multi-use,

10 代幣支付搶先看制度閱讀者依舊能每週觀看全新集數的連載漫畫，但如果想要優先閱讀更多集數的內容需付費（約 10 元台幣）。

11 借閱券制度是看完一話後，用倒數計時方法讓閱讀者等待下一次免費觀看，若想立即繼續觀看更多集數或永久收看內容則需額外付費（借閱券約 10 元台幣、收藏券約為 15 元）。

OSMU) 的 IP 策略。平台將具備潛力的 Webtoon 作品作為核心 IP，進行跨媒介的改編與延伸（如影視劇、動畫、遊戲）。影視作品的巨額收益及其龐大觀眾群會反向回流，重新關注原著漫畫，形成互相反哺的模式，極大化單一內容的商業價值。平台為降低成本並獲取高利潤，紛紛進行垂直整合，從網路小說開始，透過漫畫改編、同步跨足影視劇或動畫、遊戲等多元娛樂事業的經營，並將播映權再售予各個電視台和影音串流平台。改編自 Webtoon 的作品如《與神同行》電影大紅，不僅帶來流量雙贏的效果，更證明 Webtoon 已成為電影、電視劇、遊戲、元宇宙等新興市場持續增加的內容來源。

三、韓國內容產業發展沿革與政策法規之脈絡

韓國內容產業的崛起並非偶然，其背後是政府長期且具前瞻性的國家戰略布局。此戰略的核心在於法規先行，將文化與科技緊密結合，為產業發展提供穩固的制度基礎。以 Webtoon 為例，其成功不僅是單一技術的勝利，更是韓國政府從政策到法規全面支持的結果。

（一）政策：從單一扶植到跨域整合

面對 1990 年代末期的亞洲金融風暴，韓國政府意識到必須創造本國核心價值。金大中政府的「Cyber Korea 21」計畫成功推動全國寬頻網路普及，奠定數位內容產業基礎。同時，將「文化科技(CT)」提升至國家戰略高度，列為重點推動產業。

1. 文化產業促進與專門機構設立：1999 年制定 文化產業促進法（문화산업 촉진법）¹² 與《文化產業振興基本法（문화산업진흥기본법）》¹³，明確政府角色。指定十一個重點發展區域，富川的「韓國漫畫影像振興院（한국만화영상진흥원）」積極培養漫畫人才，將漫畫 IP 輸出海外。
2. 文化技術(CT)整合：2009 年成立「文化產業振興院」（整合多個機構），目標透過 CT 整合，將韓國打造成全球五大內容生產國，為漫畫產業的跨域發展提供後盾。
3. 擁抱 Web 3.0 的國家戰略：文在寅政府於 2020 年底訂立「虛擬融合經濟發展戰略」，由 MSIT 號召成立「元宇宙聯盟」（Metaverse Alliance）。尹錫悅政府則延續此方針，創立「元宇宙企業併購基金」，並致力於結合韓流、觀光，目標於 2026 年將韓國推升為元宇宙市場前五強（디지털콘텐츠과 2020）。

¹² 該法旨在規範文化產業支援與培育所需事項，以強化競爭力，促進國民文化生活品質提升，並貢獻於國民經濟發展。

¹³ 該法旨在透過文化產業振興提升文化生活品質，並促進國民經濟發展為目標。

（二）法規：從資料基礎到產業專法

宏觀政策面透過《文化產業振興基本法》等法規，明確了政府的扶植角色，並在富川等地設立專門的漫畫振興機構，從人才培育、內容製作到海外輸出，建構了一套完整的支持體系下，在微觀法規層面，韓國的立法思維更是領先全球。2020 年以降，韓國政府意識到數位科技對文化產業的影響日漸加劇，其法規建構也從單一的內容保護，進展到建立數據治理與數位資產保護的專法體系，為 Web 3.0 時代的內容產業提供明確的法律框架，而非僅止於空泛的原則。

1. 數據治理專法：2022 年韓國施行全球首創的《數據產業振興及促進利用基本法（데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법）》¹⁴，此法建立了三項核心制度：專業人才認證，明確定義並認證數據運營者、分析師、交易媒合者等專業人才，為數據產業建立專業標準。公平交易體系，設立數據評估機構，制定數據價值、等級與交易標準契約，確保數據流通的公平性與透明度。資產權利保障，透過韓國數據產業振興院（한국데이터산업진흥원, KDATA）作為資料品質認證執行機構，將數據資產化並提供權利保障，為 Web 3.0 的核心資產（如 IP、NFT）提供法律基礎。
2. 內容產業專法：2023 年正式施行《漫畫振興法》，明確定義「漫畫」與「Webtoon」的法律地位，將其視為經濟發展的支柱，提供明確的法律保護與發展依據。
3. 元宇宙專法：韓國國會於 2024 年 2 月通過、同年 8 月正式施行全球首部《元宇宙專法（가상융합산업 진흥법）》¹⁵。該法確立了對產業「先予許可、後續監管」的原則，並建立了數據治理與產業自主規範的法源依據，為數位資產（如 NFT）的權益保障提供了基礎。
4. 倫理原則：韓國科學技術情報通訊部草創〈元宇宙倫理原則（메타버스 윤리원칙）〉自律規範¹⁶，提供八項核心原則，旨在共同建立一個安全、健康的虛擬環境。

14 該法旨在促進數據與資料之生產、交易及活用，奠定數據產業發展基礎，以提升國民生活品質並促進國民經濟發展。

15 該法由《元宇宙產業振興法案（메타버스산업 진흥법안）》、《關於虛擬融合經濟發展及支援的法案（가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안）》整合，旨在透過系統性地促進與支援虛擬融合產業、改善相關法規，以貢獻國民經濟發展及提升國民生活品質。為此，條文中明確界定元宇宙等虛擬融合世界及產業之定義，並為培育相關產業及因應技術融合所衍生之法規議題，預先建立制度性基礎。其中《元宇宙產業振興法案（메타버스산업 진흥법안）》、《關於虛擬融合經濟發展及支援的法案（가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안）》兩個立法草案於 2022 年由不同政黨議員提出，但法案的共同目標均是為元宇宙產業提供法律基礎，促進其發展與競爭力，因此最後整合為一個法律。

16 該原則是為在虛擬與現實融合的元宇宙空間中，引導公民追求完整自我、安全體驗與永續繁榮，由韓國科學技術情報通訊部所提出的自律規範。

(三) 小結

這些具體的法規與政策，體現了韓國政府與民間串聯，從上而下將科技與文化產業緊密結合的決心。韓國已建立起一套從人才培育、內容生產、數據治理到法規保障的完整體系，證明要將單一的藝術創作轉變為具備高度競爭力的國家產業，必須從國家戰略層面進行頂層設計。項核心原則，涵蓋真實性、自主性、互惠性、尊重隱私、公平性、數據保護、包容性與責任性，旨在協助所有參與者共同建立一個安全、健康的虛擬環境。

四、Webtoon 在 Web 3.0 時代的進化與價值再造

Webtoon 雖然發跡於 Web 2.0 時代，並透過使用者原創內容（User-Generated Content，UGC）模式奠定產業基礎，但隨著 Web 3.0 浪潮的來襲，其作為內容產業的發展模式正迎來更深層次的變革契機。Web 3.0 基於分散式帳本技術（Distributed ledger Technology，DLT）¹⁷ 與區塊鏈，旨在將資料所有權與價值返還給使用者。這不僅為 Webtoon 提供了全新的技術工具，也使其得以跳脫傳統框架，朝向更高層次的 IP 商業化與社群治理邁進。

Kakao 公司在 Web 3.0 領域的布局是典範案例。2019 年成立 Klaytn 區塊鏈公鏈¹⁸，並整合旗下的網路小說平台、Webtoon 平台、影音製作公司與 NFT 交易平台，打造了一個完整的 IP 生態系。

以全球熱門作品《我獨自升級（나 혼자만 레벨업，Solo Leveling）》為例，該作品原為網路小說，後改編為 Webtoon，累積了全球 142 億次點閱覽數。Kakao 主導其動畫改編，並授權 Netmarble 開發動作 RPG 遊戲（Netmarble 2024）。更關鍵的是，Kakao 透過旗下的 Klip Drops NFT 交易平台¹⁹ 發行《我獨自升級》的 NFT，在市場熊市²⁰ 下仍於 1 分鐘內售罄，創造了超過 100 億韓元的

17 分散式帳本技術（DLT）是一種去中心化、共享的數位帳本，它將資料儲存在多個網路節點上，並透過點對點網路與共識機制同步共享，使得沒有中央機構也能共同維護和驗證交易紀錄，從而提高資料的透明度、安全性和不可篡改性。

18 Klaytn 是一個來自韓國的開源區塊鏈平台，由韓國互聯網巨頭 Kakao 公司旗下的區塊鏈子公司 Ground X 開發，旨在結合公鏈的去中心化與私有鏈的高效特性，為企業開發應用提供技術基礎。2024 年初，Kakao 旗下的公鏈 Klaytn 與日本 LINE 的公鏈 Finschia 達成合作打造全新公鏈「Kaia」，且 Kaia 成為首條加入日本區塊鏈協會的公鏈，目前正在朝「東亞代表公鏈」邁進。

19 Klip Drops NFT 專門交易平台於 2022 年 1 月 13 日便發行 Kakao Webtoon《我獨自升級》100 個主 NFT（500KLAY，約為 3600 台幣）和 200 個副 NFT（100KLAY，約為 720 台幣）。儘管當時市場仍處於熊市，在開始銷售後 300 個 NFT 於 1 分鐘內售罄，至今 NFT 總交易量已超過 39,500KLAY（約為 285,000 台幣）（Klip Drops 2022）。

20 NFT 熊市 (Bear Market) 指的是一種 NFT 市場普遍性價比和交易活動下降的時期，其特點是大多數 NFT 價格下跌，交易者對市場持悲觀態度並紛紛拋售資產，導致市場整體活動趨於停滯。這個時期通常發生在 NFT 市場經歷快速增長和投機熱潮之後，持續時間可能長達數月甚至數年，並且可能導致許多 NFT 失去價值。

交易額（한국콘텐츠진흥원 2023）。這證明了粉絲對擁有 IP 數位資產的強烈需求，購買 NFT 是一種與眾不同的 IP 體驗。Webtoon 產業利用 Web 3.0 技術，得以實現以下三項前所未見的加值方向：

（一）數位資產化：打擊盜版與改善收益分配

Web 3.0 技術的核心優勢在於資產化與透明化。透過區塊鏈的公開、透明且不可竄改特性，Webtoon 創作者可以將其作品或相關數位內容以 NFT 形式發行。這將帶來兩大顯著效益，分別為打擊盜版和收益改善。區塊鏈上的每一筆交易紀錄都可被追蹤，能有效打擊盜版行為。任何非經授權的交易活動都將無所遁形，為創作者的智慧財產權提供強有力的技術保護。NFT 內嵌的智能合約²¹能夠自動執行版權分潤。這意味著無論是初級市場的首次發行，還是次級市場的轉售交易，創作者都能持續獲得收益分成。這種模式最大限度地減少了中間環節，確保收益能公平、持續地流向創作者，從根本上改善了傳統產業的收益分配問題。甚至隨著 IP 價值影響 NFT 價值的改變，每筆 NFT 移轉交易都將持續向創作者支付分潤費用。

（二）粉絲經濟重塑：從消費者到所有權人

Web3.0 透過 NFT 的獨特所有權屬性與不可替代性質，將重塑創作者與粉絲之間的關係。對粉絲而言，購買 NFT 不僅僅是消費行為，更是一種擁有喜愛 IP 的新趨勢。NFT 可以作為社群或粉絲憑證，讓世界各地的粉絲能夠快速形成社群，打破地理與溝通障礙，降低溝通障礙以及聯絡成本。這種模式不僅讓粉絲能夠與其他持有者交流，更能與創作團隊直接互動，甚至參與到作品的共創與治理中。粉絲的二次創作（如 Fan Art²² 和 Fan Pick²³ 等）在 Web 3.0 時代被賦予了新的價值與可能性，而創作者也得以藉此確認 IP 的多種應用方向。這股強大的粉絲參與（Fan Engagement）力量，成為 Webtoon IP 持續擴張與永續發展的重要驅動力。

（三）內容價值鏈擴張：IP 募資與多元變現

Web3.0 為內容創作者提供了由個人而非大型企業主導 IP 的新市場機會。透過 NFT 的發行與公開銷售，創作者能夠實現直接的資金籌措。這種模式可用於

21 智能合約（Smart Contracts）是一種部署在區塊鏈上的電腦程式或協議，能夠在預設條件滿足時自動執行其條款，無需第三方介入。它將合約條款編碼成電腦程式，並利用區塊鏈的去中心化、透明和不可竄改特性，確保協議的自動執行、提高效率和安全性，同時降低交易成本和人為錯誤的風險。

22 粉絲根據原作中的內容或角色所衍生的二次創作，可以是繪畫、素描、CG、模型、cosplay 等各種形式的藝術作品。

23 粉絲在眾多作品中挑選出來的、他們最喜歡或最推薦的選擇，通常是在某個投票活動中被選中或在社群中被廣泛分享的作品。

多元用途，如為新作募集製作資金、銷售演唱會門票或遊戲虛擬道具等。傳統內容產業創造高收益的時間通常是有限的，例如將熱門 Webtoon 改編成電影以在短期內獲利。然而，Web3.0 讓 IP 的價值鏈得以無限擴張。除了內容本身，角色、配音演員、原聲帶（OST）甚至周邊藝術創作等相關元素都可以被數位資產化為 NFT，持續創造新的收益來源。對於小型資本的創作者而言，即使只有少數忠實粉絲，也能透過這種模式持續開展商業活動，實現創作自由與經濟自主的平衡。

五、從歷史斷裂到數位轉型：臺灣漫畫產業的困境與韓國模式的啟示

（一）臺灣漫畫的歷史斷裂與當代困境

臺灣漫畫產業的發展歷程充滿起伏與斷裂，反映出本土創作者在時代變遷中的掙扎。自 1950 年代葉宏甲、劉興欽等先驅開創武俠漫畫的黃金時代後，1966 年正式施行的〈編印連環圖畫輔導辦法〉卻以嚴苛的審查制度，扼殺了創作的生機，導致臺灣漫畫進入長達二十年的沉寂期（李闡 1997）。解嚴後，臺灣漫畫迎來二度復興（洪德麟 1999）。然而 2000 年代面對日本漫畫的大舉入侵、中國大陸的磁吸效應，以及全球紙本出版市場的衰退，臺灣漫畫再次進入長達十年的靜滯期（國立歷史博物館編輯委員會 2000）。多數出版社基於商業考量，轉而代理海外暢銷作品，鮮少投入原創作品的製作，導致本土漫畫家缺乏發表舞台，人才流失嚴重，許多創作者被迫轉向電玩、動畫或獨立出版，產業面臨嚴重的供血不足。

這段歷史性的斷裂，形塑了臺灣當前漫畫產業的深層困境。首先，內容創作者長期處於弱勢地位，智慧財產授權與收益分潤制度尚不健全，使得作品難以有效資本化與長期營運。其次，國內平台與數位通路的能量薄弱，影視、出版、遊戲等媒介鏈結鬆散，產業鏈上下游斷裂，無法形成穩定的 IP 循環。此外，政府政策多偏重單點補助與活動行銷，缺乏具整合力與長遠視野的「內容治理政策架構」，也缺乏跨部會的協作平台。

（二）與韓國平台深度綁定：為何必須借鏡？

隨著數位化和行動裝置的普及，全球內容產業生態已轉向「平台為核心，IP 為驅動，跨域延伸為策略」的結構。在此背景下，臺灣漫畫創作者的發表管道雖有所增加，但仍面臨巨大挑戰。除了參加文化部金漫獎、文策院國際條漫大賽或角川等大型出版商舉辦之原創漫畫比賽，以及在獨立刊物市集、同人誌販售會等場域自費出版（王鳳微、林可棻 2020），創作者在數位領域²⁴的選擇也有限，

24 Creative Comic Collection 追漫台（簡稱 CCC）、ContentxCreator 數位內容市集（簡稱 CxC）、橘子集團 MOJOIN 等國內平台。其中 CCC 前身為行政院國科會的數位典藏計畫。自 2009 年起，它便致

其用戶數、內容產能與市場影響力，仍難以與 LINE Webtoon 這樣的國際巨頭匹敵。

作為全球網漫的龍頭，LINE Webtoon 擁有超過 1.7 億的月活躍用戶和 2,440 萬創作者，其中超過 900 部作品被改編成影視劇或遊戲。在臺灣，LINE Webtoon 於 2014 年在台灣推出，已成為使用率第一的網漫平台，單月讀者超過 150 萬（LINE 2024）。它的成功在於深入理解臺灣市場，透過「投稿新星專區」的 UGC 模式，大幅降低創作門檻，讓任何素人創作者都能自主上傳作品，無須經過嚴格的審查並有機會獲得簽約成為職業創作者。除了提供平台，LINE Webtoon 還積極扶植臺灣創作者，提供分潤機制、多語系翻譯，並與本地影視公司合作，推動作品 IP 化，如《引路人》的影視化計畫。這種完整的支持體系，讓創作者得以專心創作，並獲得穩定的收入與曝光，展現了國際平台在孵化與推廣在地創作方面的巨大優勢。

然而，LINE Webtoon 在臺灣的成功也揭示了一個無法迴避的現實：臺灣漫畫產業已與韓國平台經濟深度綁定。韓國 Webtoon 產業的興起，不僅是技術變革，更是一整套結合平台經濟、IP 管理、數據驅動與創作者支持的複合產業鏈，其背後是國家文化科技政策長期積累的成果。值得注意的是，臺灣的文化內容策進院（簡稱文策院，TICCA）亦是參考韓國的創意內容振興院而成立的（郭秋雯 2021），在推動漫畫產業的模式上，也有著相似的願景。既然我們已經向韓國取經，並選擇了相似的發展路徑，那麼更應當徹底學習其成功經驗。對於正處於數位轉型關鍵期的臺灣而言，盲目地走自己的路已非明智之舉。臺灣漫畫亟需誕生一個世界現象級的作品，而這類作品的孵化，單靠小規模的比賽或獨立平台難以實現。只有像 LINE Webtoon 這樣擁有龐大創作者和用戶基礎的國際平台，才具備將單一作品推向全球市場的資源與能力。

因此，臺灣應將韓國的發展經驗視為重要的借鏡，從「單點補助」轉向「結構治理」。與 LINE Webtoon 這樣的領先平台建立更深度的公私部門合作，借鏡其在 IP 權益分潤、數據透明與再利用等層面的制度設計。這不僅僅是商業上的選擇，更是一項具前瞻性的國家政策，透過與全球領先平台的協同發展，將臺灣

力於將臺灣的珍貴文史與自然資料，轉譯成漫畫作品。在歷經停刊與復刊後，平台團隊於 2020 年轉由文化內容策進院（TAICCA）經營，並全面數位化，提供線上免費觀看服務。2023 年 7 月，平台正式更名為《CCC 追漫台》，並擴大內容創作題材，不再侷限於文史領域，同時也導入更多數位通路與付費機制。平台上的作品形式涵蓋條漫（Webtoon）與頁漫，反映了臺灣創作者在格式上的多元發展。此外，《CCC 追漫台》每年舉辦的原創漫畫暨劇本創作競賽也設有條漫組與頁漫組，積極鼓勵在地創作，並協助作品爭取海外授權與影視化機會，成功孵化出多部影視化 IP，例如左萱的《神之鄉》與阮光民的《用九柑仔店》皆已授權改編為電視劇。

漫畫重新納入國際內容產業的競爭軌道，並為本土創作者創造一個更具永續性的未來。

六、結論

韓國 Webtoon 產業的崛起是一場科技、政策、制度與創意的總體戰。其成功經驗揭示了三個關鍵：一是法制與政策架構的前瞻性部署（如《漫畫振興法》、《虛擬融合產業振興法》），為產業提供法律基礎；二是平台為核心的產業治理模式，強調數據回饋、粉絲互動與跨媒介轉譯；三是數位工具與全球語境的緊密結合。韓國徹底重構了「漫畫」的存在方式，提供了一個完整的範例。

進入 Web 3.0 時代後，韓國 Webtoon 產業正從平台經濟邁向協作經濟（Collaborative Economy）的轉型。NFT 與區塊鏈不僅是技術工具，更是重新定義內容產權、社群參與與產值分配的治理實驗場。Webtoon 不再只是藝術作品或娛樂商品，而是結合技術平台、數據分析、法律治理（如智慧財產、數據交易、粉絲共創）於一身的跨界融合體。它代表著「內容」成為數位經濟治理與科技創新的核心資源。

對於臺灣而言，應參考韓國從「創作 → 平台 → 生態系 → 全球化 → NFT 分潤 → 元宇宙延伸」的整合路徑，推動臺灣內容從文化商品升級為戰略資產。Webtoon 在 Web 3.0 的語境下已不僅是一種媒介形式，更是一種跨平台、跨媒介、跨產權的文化治理實踐。韓國的模式不僅反映出技術融合的產能轉化，更呈現出一種創新治理與社群共創的未來想像，這些都值得臺灣在制定未來文化科技政策時深思與借鑑。

參考文獻

- LINE。2024。〈全球網漫龍頭 LINE WEBTOON 十週年 扶植在地原創走向世界〉。
LINE 新聞，7 月 19 日。<https://www.linecorp.com/tw/pr/news/tw/2024/4733>（檢索日期：2025 年 6 月 17 日）。
- 王鳳微、林可棻。2020。〈臺灣獨立刊物市集之消費者購買意願探討〉。《圖文傳播藝術學報》，213-220。
- 李闡。1997。《漫畫美學》。臺北：群流出版社。
- 洪德麟。1999。《風城臺灣漫畫 50 年》。新竹：竹市文化。
- 國立歷史博物館編輯委員會編。2000。《台灣漫畫史特展》。臺北：國立歷史博物館。
- 디지털콘텐츠과數位內容部門。2020。〈디지털뉴딜 성공의 초석이 될 '가상융합경제 발전전략' 발표〉。<https://www.msit.go.kr/bbs/view.do?sCode=user&nttSeqNo=3179684&pageIndex=&searchTxt=&searchOpt=ALL&bbsSeqNo=94&mId=113&mPid=112>。
- 한국국제문화교류진흥원 KOFICE 編輯部。2024。《2023 한류백서 2024 年韓流白皮書》。한국：KOFICE 편집부。
- 한국콘텐츠진흥원 (Korea Creative Content Agency)。2022。《콘텐츠산업 2022 년 전망 보고서 2022 年內容產業展望報告》。
- 한국콘텐츠진흥원 (Korea Creative Content Agency)。2023。《2022 년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서 2022 年下半年及全年內容產業趨勢分析報告》。
- Naver Webtoon. 2022. "웹툰 매체소개서 Webtoon 媒體簡介 ver2.9"
- Naver Webtoon. 2025. "네이버 웹툰 매체소개서 Naver Webtoon 媒體簡介 . 2025. 06 Updated"
- 郭秋雯。2021。〈魷魚遊戲爆紅的省思 (2)：韓國做了什麼？臺韓比一比〉。獨家報導，10 月 20 日。<https://www.scooptw.com/thinktank/newstome/63407/%E9%AD%B7%E9%AD%9A%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%88%86%E7%B4%85%E7%9A%84%E7%9C%81%E6%80%9D%E7%BC%88%E7%BC%89%E7%BC%9A%E9%9F%93%E5%9C%8B%E5%81%9A%E4%BA%86%E4%BB%80%E9%BA%BC%E7%BC%9F%E8%87%BA%E9%9F%93%E6%AF%94/>。（檢索日期：2025 年 6 月 17 日）。
- JiAe, Sohn. 2016. "Online Comic Strips Bring Korea, France Closer." Korea.net. <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=132443> (Accessed June 17, 2025).
- Jang, Sung-rak. 2022. "〈나 혼자만 레벨업〉 Final #1 by 장성락 (DUBU)." Klip Drops. <https://klipdrops.com/market/oxa9a95c5fef43830d5d67156a2582a2e793acb465/670001?tAb=1> (Accessed June 17, 2025).
- Kim Chang-kwean, and HeeSeok Lim. 2020. "Webtoons Take Center Stage." Mirae Asset Daewoo Co., Ltd. Industry Report. <https://securities.miraeasset.com/bbs/download/2077788.pdf?attachmentId=2077788> (Accessed June 17, 2025).
- Park, Jeong-yeob. 2019. "Webtoons: The Next Frontier in Global Mobile Content." Mirae Asset Daewoo Co., Ltd. Industry Report. <https://securities.miraeasset.com/bbs/download/2068162.pdf?attachmentId=2068162> (Accessed June 17, 2025).
- The Korea Herald. 2022. "South Korea's Webtoons Become First Movers 20 Years on." Nationthailand. <https://www.nationthailand.com/international/ann/40018879> (Accessed June 17, 2025).

- Netmarble. 2024. "Solo Leveling: ARISE." <https://sololeveling.netmarble.com/tc> (Accessed June 17, 2025).
- Kim, Young-Sik. 2011. "Korea ICT & E-Government Success through Aggressive Broadband Policy." https://www.itu.int/ITU-D/tech/events/2011/CrossReg_BWA_Chisinau_October11/Presentations/CrossReg_Broadband_2011_Presentation_P8.pdf (Accessed June 17, 2025).