

文化內容策進院 114 年度預算案審查報告（修正本）

中華民國 114 年 2 月 18 日

華總一經字第 11400013941 號

一、業務計畫：應依據業務收支、固定資產建設改良擴充及資金運用等項之審查結果，隨同調整。

二、業務收支：

(一)業務總收入：9 億 4,317 萬 4 千元，照列。

(二)業務總支出：9 億 4,317 萬 4 千元，照列。

(三)本期賸餘：0 元，照列。

三、固定資產建設改良擴充：150 萬元，照列。

四、資金運用：應依據業務收支及固定資產建設改良擴充等項之審查結果，隨同調整。

五、通過決議 11 項：

1. 114 年度文化部監督行政法人文化內容策進院「總支出」預算編列 9 億 4,317 萬 4 千元，凍結 1,000 萬元，俟文化部向立法院教育及文化委員會提出書面報告後，始得動支。

2. 據立法院預算中心資料，迄 113 年 7 月底止，行政法人文化內容策進院文創產業投資計畫及文化內容投資計畫投資電影及廣播電視產業，其總額占比分別達 59.13% 及 75.36%，資金多挹注於影視產業，然對於音樂產業支持則相對不足。為均衡國內文創產業領域發展，請文化部加強流行音樂產業輔導，並提供合適資源協助，落實多元化產業投資之目標。

3. 「文化內容策進院設置條例」第 4 條第 1 項規定略以，其經費來源包括政府之核撥及捐（補）助、受託研究及提供服務之收入、營運及產品收入、國內外公私立機構、團體與個人之捐贈及其他收入。另依同設置條例第 23 條第 3 項規定略以，該院年度自籌款比率達成率為績效評鑑項目之一。爰此，行政法人文化內容策進院經費來源含括多項自籌收入，且自籌款比率係績效評鑑項目。然而，該院自 108 年度成立以來，收入幾乎全數仰賴政府財源挹注，各年度政府公

務預算及專案補助收入占總收入比重介於 98.88%至 99.98%間，顯示收入幾近全數仰賴政府財源挹注，行政法人文化內容策進院應提出廣拓財源計畫，期能提升自籌比率，減輕政府財政負擔。

4. 行政法人文化內容策進院於 110 年 11 月推出「臺灣數位模型庫」平台，旨在支持台灣數位模型創作者提供一個上架及金流串接的平臺，讓數位模型創作者將其原創的 3D 模型上架，並透過平台的金流串接功能，讓需要模型的產業（如影視、動畫、視覺設計等）以付費方式取得商業延伸運用的權利，進一步縮短數位內容創作與產製過程的時間，並促進文化內容產業的鏈結。雖會員數有穩定成長，惟檢視其他相關數據諸如建築、情境物品、室內擺設、戶外景點、家電用品等，下載利用率仍偏低應予以檢討。爰要求行政法人文化內容策進院研議加強推廣及優化策略，並於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告。
5. 依據 IP Meetup 官網顯示，IP Meetup by TAICCA 是一個實驗性的平台，讓不同類型的文化內容在此新鮮上架、展示，提供跨領域的專業人士發現、分享與促成商機。平台以創意內容線上展為經、媒合為緯，以數位科技強化作品與人才兩大維度的交流與連結。此外，IP Meetup by TAICCA 並攜手 TCCF 內容交易市場及內容開發計畫，讓創意內容於三大平台同步曝光，讓商談交易可於線下和線上同時進行。TAICCA 的目標要讓媒合更快、更多、更好。經查：儘管文化內容策進院自 110 年推出此平台以促進文創業者的跨領域商機與媒合，但其會員人數及上架作品數量已呈現逐年大幅減少。惟依據相關數據顯示，新增會員人數自 110 年 4,067 人逐年下降，至 113 年新增 118 人；上架作品數亦從 110 年的 831 件減至 113 年的 5 件，顯示平台的商機促成及跨域媒合效果未達預期。爰要求行政法人文化內容策進院積極研議平台功能改版及改善方案，促進跨業媒合效能，並於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告。
6. 行政法人文化內容策進院自 110 年度起，國家發展基金投資文創產業已從高度集中於影視產業轉向多元化發展，並計畫增加對其他文化內容領域如遊戲開發、動漫 IP 衍生及沉浸式體驗等領域的支持。然而，迄 113 年 7 月止，文化創意

產業投資計畫及文化內容投資計畫依然以影視產業為主，且電影及廣播電視產業的投資金額占比高達 59.13%及 75.36%。如此集中投資結構尚未完全符合國發基金提升文化創意產業蓬勃發展之目標。文策院應進一步強化「引人民間資金」的策略，積極促進民間資金的投入，並適當調整對影視產業的依賴，向更多元領域拓展投資範圍。特別是在電競、遊戲及未來科技等新興領域，應當加快對這些領域的資金支持及投資布局，以便帶動更多產業的創新發展，促進文化創意產業的多樣化與國際化。基於文策院之業務費用仍然高度集中於影視產業，且未來需進一步推動文化創意產業的多元化發展，為確保文化內容產業生態圈的健全發展，建議文策院積極優化投資策略，將投資項目及領域推向更多元化及跨領域的文化內容產業方向，並強化對未來科技、電競及遊戲等新興領域的投入。爰要求文化內容策進院研議優化現有投資策略，拓展投資領域，並於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告，以促進文化創意產業之多元化發展。

7. 據行政法人文化內容策進院資料其 109 年自文化部承接之「IP 內容實驗室虛擬攝影棚」係於 108 年運用前瞻基礎建設計畫特別預算經費於空總台灣當代文化實驗場建置亞洲第 2、全球第 6 座 4DViews 攝影棚，期透過提供高階設備予以內容產製者使用，惟該攝影棚連年營運收入不敷委外設備維運支出，110 至 114 年度實際收入介於 28 萬 9 千元至 155 萬 8 千元，遠低於委託財團法人工業技術研究院建置設備及維運之成本（介於 1,835 萬至 3,747 萬），營運績效仍有許多精進之空間。使用人次也極其不穩定，該攝影棚之技術推廣及商業應用效益仍待提升。審酌 IP 內容實驗室虛擬攝影棚連年營運收入不敷委外設備維運支出，允宜積極研謀提升收益及使用效率，俾達成最初之訂定目標。爰請行政法人文化內容策進院於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告。
8. 「推動臺灣數位模型平臺暨虛擬攝影棚創新應用計畫」編列 1,400 萬元，用以辦理臺灣數位模型庫平臺環境升級。經查其中平臺部分模型未曾被下載利用，為提高下載率、會員數，以及增加模型應用提升產業製作效能，請行政法人文化

- 內容策進院於 3 個月內提出新的績效指標或提升效益作法，善用平臺模型資源。
9. 行政法人文化內容策進院編列 8,204 萬元「具國際潛力沉浸式內容跨域多元應用計畫」專案補助收入，請行政法人文化內容策進院針對該應用計畫具體內容、計畫用途、預期成效等，爰請於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告，以利產業瞭解政府資源應用並供大眾檢視。
 10. 根據行政法人文化內容策進院 2023「臺灣文化內容消費趨勢調查」顯示，OTT 平台使用率超過電視頻道，且與社群平台搭配使用的比率提升，顯見 OTT 平台已逐漸成為民眾主要收視管道。以韓國經驗，目前韓國朝向整合 OTT 平台前進。文策院應積極觀察國際趨勢並研擬對策，思考是否透過整合平台能加速相關影視作品發展。爰請行政法人文化內容策進院針對國內 OTT 平台之協助，於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告。
 11. 行政法人文化內容策進院投融資業務成本編列 1 億 6,434 萬 5 千元。經查，文策院自 2019 年成立以來，台灣文化產業的國際競爭力及產值皆有待提升，爰請行政法人文化內容策進院側重數位內容產業（包含遊戲）之多元投資策略，提升投資成效，並於 3 個月內向立法院教育及文化委員會提出具體優化投資策略之書面報告，讓台灣文化產業真正具有國際競爭力。