

行政法人文化內容策進院 114 年度預算評估報告目錄

頁次

一、代為執行國發基金投資文創產業，資金挹注仍高度集中影視產業，允宜積極促成投資多元，俾益達成扶助文創產業蓬勃發展目標	1
二、「臺灣數位模型庫」平臺尚有 5 類模型未曾下載利用之占比高達 5 成 8 至 8 成 7，允宜強化推廣，以增進平臺效益	4
三、為增進資產運用效益及形塑臺灣自有文化品牌，允宜積極研謀提升 IP 內容實驗室虛擬攝影棚使用率及運營收益	6
四、收入幾乎全數仰賴政府財源挹注，允宜拓展財源，提升財務自主能力，以減輕政府財政負擔	8
五、IP Meetup 平台會員人數及作品新增逐年銳減，允宜研謀改善，以增進促成商機及跨域媒合效果	10

行政法人文化內容策進院 114 年度預算評估報告

行政法人文化內容策進院(以下簡稱文策院)係依文化創意產業發展法第 7 條及文化內容策進院設置條例規定於 108 年正式設立。該院以提升文化內容之應用及產業化，促進文化創意產業發展為宗旨，監督機關為文化部¹。

文策院 114 年度預算案編列業務收入 9 億 4,197 萬 4 千元、業務成本與費用 9 億 4,317 萬 4 千元、業務外收入 120 萬元，與 113 年度預算均預計收支平衡。謹就文策院 114 年度預算案評估如下：

一、代為執行國發基金投資文創產業，資金挹注仍高度集中影視產業，允宜積極促成投資多元，俾益達成扶助文創產業蓬勃發展目標

文策院 114 年度預算案編列業務費用 4 億 9,945 萬 8 千元，並以「強化內容競爭力」、「引入民間資金」、「全球市場拓展」、「培育產業跨域人才」及「強化產業趨勢研究分析」為發展目標。其中「引入民間資金」含括代為執行國家發展基金(下簡稱國發基金)投資計畫，持續推動投資標的多元化，靈活支持各文化內容產業不同發展需求，帶動民間進場投資信心。經查：

(一)代為執行國發基金投資文創產業之投資評估，自 110 年度起已由以影視產業為主，改為促成各文化內容產業領域生態圈健全發展

1. 國發基金依文化創意產業發展法第 9 條第 1 項²規定匡列 100 億元，交由文化部代為執行投資國內文化創意產業，期透過資金挹注發展文化創意產業；而文化部於文策院設立後，自 108 年 6 月 17 日起委由該院代為執行投資管理業務。前開投

¹文化內容策進院設置條例於 108 年 1 月 9 日制定公布並自 108 年 2 月 12 日施行，於同年 6 月成立文化內容策進院。

²文化創意產業發展法第 9 條第 1 項規定：「國家發展基金應提撥一定比例投資文化創意產業。」

資分為「加強投資文化創意產業實施方案」第 1、2 期計畫(下稱文創產業投資第 1、2 期計畫)及文化內容投資計畫，按該院加強投資文化創意產業實施方案 112 年下半年報告所載投資情形略以，

(1)文創產業投資第 1、2 期計畫係遴選專業管理公司共同搭配投資國內文化創意產業，投資後管理由專業管理公司辦理。第 1、2 期計畫投資期間分別為 100 年 6 月 15 日至 110 年 6 月 14 日止及 105 年 1 月 7 日至 115 年 1 月 6 日止。

(2)文化內容投資計畫係投資具專業經營能力與市場潛力之文化內容業者，俾促進產業生態系發展，初期申請投資審議會通過產業類型係延續文創產業投資第 1、2 期計畫，以影視產業為主，惟為促成各文化內容產業領域之生態圈健全發展，自 110 年度起，調整以產業化、整合化及國際化為目標，並布局「人才培育」、「遊戲開發及動漫 IP 衍生」以及「沉浸式體驗」等產業類型。該計畫投資期間為 107 年 4 月 30 日至 114 年 4 月 29 日。

2. 文創產業投資計畫及文化內容投資計畫 109 年度資金動撥率為 11.06%，迄 113 年 7 月底已增為 35.43%，投資家數各為 38 家及 97 家(詳表 1)。

表 1 迄 113 年 7 月底文創產業及文化內容產業投資計畫投資概要表

單位：新臺幣千元；%

期別項目	文創產業投資計畫		文化內容投資計畫
	第 1 期	第 2 期	
投資期間	100 年 6 月 15 日至 110 年 6 月 14 日止	105 年 1 月 7 日至 115 年 1 月 6 日止	107 年 4 月 30 日至 114 年 4 月 29 日止
計畫依據	文化部辦理加強投資文化創意產業實施方案作業要點		文化部辦理文化內容投資計畫作業要點
國發基金匡列額度	100 億元		
共同投資者	專業管理公司(委託 12 家)	專業管理公司(委託 10 家)	金控、一般創投、平臺商、通路商及發行

期別項目		文創產業投資計畫		文化內容投資計畫
		第 1 期	第 2 期	
				商等文化內容產業投資者
投資後管理		同上	同上	社團法人中華民國全國中小企業總會
截至 113 年 7 月底	實際撥付家數 (包括專案)	28 家	10 家	97 家
	資金動撥率	35.43%		

說明：109 年度至 112 年度累計資金動撥率為 11.06%、13%、18.11%及 26.97%。
資料來源：文策院提供。

(二)迄 113 年 7 月底止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金額占比各為近 6 成及 7 成 5

1. 文創產業投資第 1、2 期計畫迄 113 年 7 月底止，以投資電影、音樂及表演藝術、數位內容及廣播電視產業等 4 產業金額最高，分別占總投資金額 12 億 4,808 萬 8 千元之 47.21%、13.94%、12.29%及 11.92%(詳表 2)，合共 85.36%。另文化內容投資計畫迄 113 年 7 月底止，以投資廣播電視、電影、數位內容、音樂及表演藝術產業等 4 產業金額最高，分別占總投資金額 40 億 8,311 萬 9 千元之 39.22%、36.14%、11.72%及 6.04%(詳表 2)，合共 93.12%。
2. 綜觀前述，迄 113 年 7 月底文化創意產業投資計畫投資電影及廣播電視產業金額占比合共 59.13%；另文化內容投資計畫投資電影及廣播電視產業金額占比合共 75.36%，顯示文化內容投資計畫雖自 110 年度起基於促成各文化內容產業領域之生態圈健全發展而調整投資評估，產業類別卻更加高度集中於影視產業。詢據文策院表示略以，文創產業之發展較為成熟，故專業管理公司或共同投資方基於獲利及風險考量，多以申請共同投資影視產業為主，該院刻正與大型科技公司籌組基金，將增加對電競、遊戲、未來科技等產業的多元業別

投資。茲為促成各文化內容產業領域之生態圈健全發展，允宜積極將投資項目與領域朝更具多元類型內容產業方向推進。

表 2 迄 113 年 7 月底文創產業及文化內容產業投資計畫產業分布概要表

單位：新臺幣千元；%

文創產業投資第 1、2 期計畫			文化內容投資計畫		
投資產業別	金額	占比	投資產業別	金額	占比
合計	1,248,088	100.00	合計	4,083,119	100.00
電影產業	589,180	47.21	廣播電視產業	1,601,546	39.22
音樂及表演藝術產業	174,000	13.94	電影產業	1,475,714	36.14
數位內容產業	153,334	12.29	數位內容產業	478,633	11.72
廣播電視產業	148,755	11.92	音樂及表演藝術產業	246,500	6.04
流行音樂及文化內容	91,607	7.34	設計品牌時尚產業	113,000	2.77
出版	41,812	3.35	文化資產應用及展演設施產業	76,000	1.86
視覺傳達藝術產業	24,000	1.92	視覺藝術產業	37,135	0.91
工藝	10,400	0.83	其他	34,400	0.85
創意生活	10,000	0.80	流行音樂及文化內容	20,191	0.49
產品設計	5,000	0.40			

資料來源：文策院提供。

綜上，文策院自 108 年代為執行國發基金投資文創產業管理業務，迄 113 年 7 月底止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金額占比各為近 6 成及 7 成 5，高度集中於影視產業，與國發基金期扶助文化創意產業蓬勃發展之目標容未盡符，允宜研謀策進。

二、「臺灣數位模型庫」平臺尚有 5 類模型未曾下載利用之占比高達 5 成 8 至 8 成 7，允宜強化推廣，以增進平臺效益

文策院 114 年度預算案編列政府專案補助收入 1 億 8,559 萬元，其中「推動臺灣數位模型平臺暨虛擬攝影棚創新應用計畫」列 1,400 萬元，用以辦理台灣數位模型庫平臺環境升級。茲說明如下：

(一)「臺灣數位模型庫」平臺旨在提供模型上架及金流串接等功

能，期降低從無到有之延伸內容開發與產製時間，完善文化內容產製鏈結

為提供臺灣數位模型創作者 3D 模型上架及金流串接之平臺，文策院 110 年 11 月完成「臺灣數位模型庫」(Taiwan Digital Asset Library，簡稱 TDAL)平臺之建置，希冀臺灣產學界之數位模型創作者，上架原創模型內容並透過數位分享之方式，讓有使用需求之產業，如影視、動畫、視覺設計等業者透過付費取得商業延伸運用之相關權利，降低從無到有之延伸內容開發與產製時間，完善台灣文化內容之產製鏈結。

(二)110 年至 113 年 8 月底累積會員人數及下載數呈遞增趨勢，各年新增瀏覽數亦逐年成長

臺灣數位模型庫平臺會員人數及累積下載數由 110 年度 438 人及 1,069 次，逐年遞增至 113 年 8 月底之 2,758 人及 1 萬 8,625 次，每年新增瀏覽數由 110 年 10 萬 2,811 次，逐年成長至 112 年度之 17 萬 1,054 次，113 年迄 8 月底新增瀏覽數為 11 萬 7,080 次(詳表 1)。

表 1 110 年至 113 年 8 月底臺灣數位模型庫平臺會員及瀏覽下載情形概況表

單位：人；次

項目	110 年度	111 年度	112 年度	113 年 8 月底
累積會員數	438	1,102	2,115	2,758
累積下載數	1,069	3,866	13,342	18,625
新增瀏覽數	102,811	131,180	171,054	117,080

資料來源：文策院提供。

(三)迄 113 年 8 月底 5 類模型高達 58.72%至 87.2%未曾經下載利用，有待強化推廣

臺灣數位模型庫平臺迄 113 年 8 月底計有建築、情境物品、生活情境、人物生物、室內擺設、戶外景點、家電用品及交通街景等 8 類模型，曾下載使用率介於 12.8%至 84.88%間，其中建築、情境物品、室內擺設、戶外景點、家電用品等 5 類模型

逾半未曾經下載利用，占比介於 58.72%至 87.2%(詳表 2)，有待強化推廣。

表 2 迄 113 年 8 月底臺灣數位模型庫平臺模型使用概況表

單位：件；%

類型	數量 (A)	模型曾使用		模型未曾使用	
		曾經下載使用模型數量(B)	使用率 B/A	未曾經下載使用模型數量(C)	未曾使用占比(C/A)
建築	164	21	12.80	143	87.20
情境物品	109	33	30.28	76	69.72
生活情境	241	179	74.27	62	25.73
人物生物	88	55	62.50	33	37.50
室內擺設	298	123	41.28	175	58.72
戶外景點	79	29	36.71	50	63.29
家電用品	70	25	35.71	45	64.29
交通街景	86	73	84.88	13	15.12

資料來源：文策院提供。

綜上，文策院於 110 年 11 月完成「臺灣數位模型庫」平臺之建置，提供 3D 數位模型上架及金流串接等功能，迄 113 年 8 月底累積會員人數及下載數呈遞增趨勢，各年新增瀏覽數亦逐年成長，惟尚有 5 類模型未曾下載使用占比高達 5 成 8 至 8 成 7，允宜強化推廣，俾增進平臺效益。

三、為增進資產運用效益及形塑臺灣自有文化品牌，允宜積極研謀提升 IP 內容實驗室虛擬攝影棚使用率及運營收益

文策院 114 年度預算案編列 IP 內容實驗室虛擬攝影棚租金及資料處理收入 100 萬元。茲說明如下：

(一)「IP 內容實驗室虛擬攝影棚」旨在協助內容產製者運用前瞻高階設備與技術，產製高品質動態 3D 模型及後續創新運用，並接軌國際

據文策院資料，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，引進法國最新 4DViews 容積擷取系統(Volumetric Capture

System)，於空總臺灣當代文化實驗場建置亞洲第 2、全球第 6 座 4DViews 攝影棚(下稱 IP 內容實驗室虛擬攝影棚)，期透過提供前瞻及高階設備予內容產製者使用，於技術上與國際接軌，輔導產製高品質動態 3D 模型及後續創新運用，創造更多前瞻原生內容，以形塑臺灣自有文化品牌。

(二)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，且使用班次及人次未見穩定成長

1. IP 內容實驗室虛擬攝影棚收入包含提供商業使用之開棚費及資料處理費收入，110 至 114 年度實際(預計)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 1 千元至 3,747 萬 5 千元)(詳表 1)，顯示營運績效欠佳。
2. 據審計部 112 年度審核報告略以，IP 內容實驗室虛擬攝影棚 112 年度開棚使用班次、實際外部參訪人次及拍攝人次各為 59 班次、199 人次及 271 人次，均較 111 年度下滑，4DViews 攝影棚之技術推廣及商業應用效益仍待提升。詢據文策院提供資料，113 年迄 8 月底開棚使用班次、實際外部參訪人次或拍攝人次各為 38 班次、165 人次及 271 人次，其中拍攝人次雖已達 112 年全年度人次，惟與 111 年度之 460 人次，尚有落差(詳表 2)。
3. 衡酌 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，開棚使用班次及使用人數仍未見穩定成長，有待積極研謀提升收益及使用率，以促成更多業者使用 4DViews 產製技術，俾利達成引進設施目標。

表 1 110 至 114 年度 IP 內容實驗室虛擬攝影棚收支概要表

單位：新臺幣千元

項目	110 年度	111 年度	112 年度	113 年度	114 年度
營運收入	289	1,558	961	990	1,000
營運成本	37,475	18,351	18,351	18,351	18,351

說明：1. 營運收入為 IP 內容實驗室虛擬攝影棚提供商業使用之開棚費及資料處理費。
2. 營運成本係文策院與財團法人工業技術研究院簽訂建置設備及維運契約價金。
3. 110 至 112 年度為決算數，113 年度為法定預算數，114 年度為預算案數。

資料來源：文策院提供。

表 2 110 年度至 113 年 8 月底 IP 內容實驗室虛擬攝影棚使用班次及人數概要表

單位：班次；人次

項目	110 年度	111 年度	112 年度	113 年 1-8 月
開棚使用班次(A+B)	23	72	59	38
—內部人員作業(A)	15	36	34	25
—外部人員(B)	8	36	25	13
使用人數(C+D)	248	1,152	700	625
—內部人員作業(C)	118	388	330	189
—外部人員(D=F+G)	130	764	370	436
—參訪人次(F)	64	304	199	165
—拍攝人次(G)	66	460	271	271

說明：使用時段為每週一至週五上午 9 時至下午 6 時（國定假日除外），即 9 小時為 1 班。使用未滿 9 小時，以 1 班計；如有超時，班次另計。

資料來源：文策院提供。

綜上，文策院自文化部承接「IP 內容實驗室虛擬攝影棚」，提供 4DViews 容積擷取拍攝服務，惟 110 至 114 年度實際(預計)營運收入不敷委外設備維運支出，開棚使用班次及使用人數間有下滑，仍未見穩定成長，允宜研謀善策以提升收益及使用率，俾增進資產運用效益，並達成創造前瞻原生內容及形塑臺灣自有文化品牌之目標。

四、收入幾乎全數仰賴政府財源挹注，允宜拓展財源，提升財務自主能力，以減輕政府財政負擔

文策院 114 年度預算案編列總收入 9 億 4,317 萬 4 千元、總

支出 9 億 4,317 萬 4 千元，收支相抵餘絀 0 元。經查：

(一)依規定該院經費來源除來自政府核撥及捐補助外，尚包括多項自籌收入，且為績效評鑑項目之一

按文化內容策進院設置條例第 4 條第 1 項略以，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。復依同設置條例第 23 條第 3 項略以³，該院年度自籌款比率達成率為績效評鑑項目之一。爰此，文策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。

(二)該院成立以來收入來自政府財源占比介於 98.88%至 99.98%間

文策院 108 及 109 年度決算賸餘各為 1.2 億元及 4.37 億元，110 及 111 年度轉餘為絀，分別短絀 0.8 億元及 0.86 億元，112 年度決算轉絀為餘，賸餘 0.36 億元，113 及 114 年度則預計收支平衡。其收入總額除成立之第 1 年為 1.89 億元外，其餘年度介於 8.82 億元至 10.79 億元間，惟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(詳表 1)，顯示收入幾近全數仰賴政府財源挹注，允宜廣拓財源，提升自籌比率，以減輕政府財政負擔。

綜上，文策院依其設置條例，經費來源除來自政府核撥及捐補助外，尚包含自籌收入，並為績效評鑑項目之一，惟該院自 108 年度成立以來，收入幾乎全數仰賴政府財源挹注，允宜廣拓財源以提升財務自主能力，並減輕政府財政負擔。

表 1 文策院 108 至 114 年度收支概況表

單位：新臺幣千元；%

項目	108 年度	109 年度	110 年度	111 年度	112 年度	113 年度	114 年度
收入(A)	188,829	1,075,129	975,563	881,534	1,076,280	1,033,946	943,174

³文化內容策進院設置條例第 23 條第 3 項規定：「績效評鑑之內容如下：一、本院年度執行成果之考核。二、本院業務績效及目標達成率之評量。三、本院年度自籌款比率達成率。四、本院經費核撥之建議。五、其他有關事項。」

項目	108 年度	109 年度	110 年度	111 年度	112 年度	113 年度	114 年度
—政府公務 預算補助 收入(B)	188,122	729,863	654,633	636,967	730,649	745,563	747,084
—政府專案 補助收入 (C)	672	344,244	319,731	234,731	327,868	283,383	185,590
補助收入小計 (D=B+C)	188,794	1,074,107	974,364	871,698	1,058,517	1,028,946	932,674
補助收入占比 (D/A)	99.98	99.90	99.88	98.88	99.35	99.52	98.89
支出(E)	68,456	637,763	1,055,832	967,918	1,039,867	1,033,946	943,174
本期賸餘 (—短絀)	120,373	437,366	-80,269	-86,384	36,413	0	0

說明：112 年度(含)以前為決算數，113 年度為預算數，114 年度為預算案數。
資料來源：彙整自文策院各年度預決算書。

五、IP Meetup 平台會員人數及作品新增逐年銳減，允宜研謀改善，以增進促成商機及跨域媒合效果

文策院 114 年度預算案「業務費用－一般服務費」編列 1 億 4,095 萬 3 千元辦理執行業務所需之外包執行及手續費用，其中包含 IP Meetup 平台之功能擴充支出 250 萬元。茲說明如下：

(一)110 年度建置之 IP Meetup 平台，旨在提供文創業者免費展示作品平台，促成跨域媒合商機

文策院於 110 年推出「IP Meetup 創意內容媒合交流平台」(下簡稱 IP Meetup)，提供文創業者免費成為會員，並於成為會員後可上傳作品及取得 IP 擁有者之聯繫資訊，希冀藉由不同類型之文化內容在此平台上架展示，提供跨領域之專業人士發現、分享與促成商機。該平台 110 至 112 年度支出金額介於 32 萬 6 千元至 445 萬 5 千元，合共 838 萬 2 千元，113 及 114 年度預算數各為 300 萬元及 250 萬元，用以功能改版及擴充(詳表 1)。

表 1 110 至 114 年度 IP Meetup 建置及維護支出概要表

單位：新臺幣千元

年度	110	111	112	113	114
支出金額	4,455	3,601	326	3,000	2,500
用途	建置	功能擴充	維運	功能改版	功能擴充

說明：上表 112 年度(含)以前為決算數，113 年度為預算數，114 年度為預算案數。

資料來源：文策院提供。

(二)會員及上架作品新增數呈逐年大幅減少

1. IP Meetup 平台會員人數自 110 年 4,067 人，遞增至 113 年 7 月底之 5,520 人，惟 110 年度新增會員人數 4,067 人，111 年度減為 1,147 人，112 年度再下滑為僅新增會員 199 人，113 年迄 8 月底新增會員僅 118 人。另新增上架作品數亦由 110 年度之 831 件，遞減至 112 年度為 89 件，113 年迄 7 月底僅新增上架作品 5 件(詳表 2)。
2. 鑒於文創產業多屬中小型或微型企業，該平台提供多元類型作品之免費展示空間，有助促成商機，惟會員及上架作品數量過少或成長過緩，恐致商機促成及跨域媒合效果有限，有待改善。

表 2 110 年至 113 年 7 月底 IP Meetup 會員人數及作品數概況表

單位：人；件

項目		110 年度	111 年度	112 年度	113 年 1-7 月
會員人數	各年度增加會員數	4,067	1,147	199	118
	迄各年度累積會員人數	4,067	5,214	5,440	5,520
上架作品數	各年度上架作品數	831	689	89	5
	迄各年度累積上架作品數	831	1,520	1,609	1,612

資料來源：文策院提供。

綜上，文策院為促進文化內容之跨業媒合，於 110 年推出 IP Meetup 平台，迄 113 年 7 月底止，會員及上架作品新增數呈逐年大幅減少，允宜積極研謀改善，俾增進促成商機及跨域媒合效果。

(分機：8653 江穗美)