

專案質詢

8—8—2—0153

立法院議案關係文書 中華民國104年9月16日印發

案由：本院許委員淑華，針對由文化部和國發會共同合作，於2011年首度推出的文創投資第一期計畫，在實際運作了4年之後，兩個部會又再接再厲的於3日宣告，文創共同投資第二期計畫正式開放投標。而如何評估文化部這麼低的投資期待值？從好的一面來看，可以說文化部已較4年前務實，不再好高騖遠。但從宏觀的角度來看，政府一再倡言要輔導、推動文創產業的發展，但前後兩期的投注資金卻只有60億元。以這樣的資金規模，想要打造具國際競爭力的台灣文創品牌，顯然是一個不簡單的任務。也許主導部會已經很務實的認定，但是我們文創產業的發展，還需要更多的支持！爰此，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、由文化部和國發會共同合作，於2011年首度推出的文創投資第一期計畫，在實際運作了4年之後，兩個部會又再接再厲的於3日宣告，文創共同投資第二期計畫正式開放投標。文化部長洪孟啟並在啟動儀式上強調，二期計畫將強化文創產業的跨域整合，並結合金融界相挺，以期達到文創業者、金融界與政府三贏局面。
- 二、準確來講，由政府主導的文創投資第一期計畫，原規劃為期10年，預計要到2021年才算執行完畢。如今，第一期計畫的執行時間尚未過半，文化部和國發會卻又忙不迭地推出第二期計畫，這在由政府部門主導推動的計畫型公共政策方案中，實屬異數，但我們認為，這是值得肯定的創新作為。一方面文創產業的發展其實還在摸索階段，第一期計畫設定的執行期程雖是10年，但實際運作了4年，績效卻不如預期，凸顯了原計畫的某些缺失。因此與其坐等10年期滿，才推出進化版的第二期計畫，還不如提前推出。另方面，即使第二期計畫已正式推出開放投標，但真正要成案，以及孵化出產業規模，仍需要一段時間。因

立法院第8屆第8會期第2次會議議案關係文書

此，如果一定要僵化的等 10 年期滿，才推出第二期計畫，等於是浪費了 6 年的寶貴時間。在目前舉世各國，尤其是對岸也在大力發展文創產業的態勢下，台灣實在經不起這種時間的浪費。

- 三、總結來看，第一期文創投資計畫推動 4 年來，階段檢討其績效，國發會的林桓副主委明白指出，政府過去推動文創投資出現了二大盲點。其一是把製造業量產的概念照搬到文創業；其二是以為複製好萊塢經驗，就可以快速獲致商業化的獲利模式。卻輕忽文創產業的發展茁壯，至少還要有供應鏈的發展以及異業結合等配套。林副主委的這一番經驗總結，讓我們想起鴉片戰爭後，當年朝野的有「識」之士，能夠想到的也只是鼓吹應該「師夷長技以制夷」。一直要到甲午戰爭敗給日本後，才驚覺光是學會製造堅船利炮是不夠的，背後整套的制度、文化才是關鍵。
- 四、除了主管官署提出的二大盲點，從數據來看，也顯示第一期計畫的推動難以為繼。包括通過的投資案，幾乎全部集中在娛樂影音事業，而真正需要資金挹注、扶植的新創或微型文創企業，反而無法獲得專業管理公司的青睞。在這種情況下，國發會匡列的 40 億元資金，4 年下來實際只投資了 8.13 億元。而如果是其他資通訊或生技產業，恐怕一個案子的投資金額就不只 40 億元。也正因為發展規模不如預期，導致原初有興趣參與投資的 12 家管理顧問公司，4 年下來卻只剩下 5 家在硬撐。
- 五、正是總結了第一期計畫實際推動 4 年來的策略盲點與數據落差，號稱進化版的第二期計畫，除了把投資對象從狹義的文創事業，調整為以具有投資潛力的文創業、整合文創事業為主；同時也放寬投資公司的資格，擴及所有創投、投資公司，金管會甚至鬆綁錢彈最足的保險業也可以投資 13 項文創產業。除此之外，更調整國發基金與創投業者的投配比，從原來的 1：1，改為經文化部推荐或重點扶植的產業，國發基金與創投業者的投配比可調為 3：1。
- 六、為什麼對民間創投業參與文創投資案的期待只有 7 億元？原來是第一期所匡列的 40 億元國發基金，4 年下來只投放了 8 億出頭。因此第二期計畫國發會匡列的投資金額只有 20 億元，在 3：1 的配比下，如果在 40 天的招標期內就能夠導引 7 億的民間資金投入，比起第一期執行了 4 年才招引 8 億資金，績效自然可算是大躍進。而如何評估文化部這麼低的投資期待值？從好的一面來看，可以說文化部已較 4 年前務實，不再好高騖遠。但從宏觀的角度來看，政府一再倡言要輔導、推動文創產業的發展，但前後兩期的投注資金卻只有 60 億元。以這樣的資金規模，想要打造具國際競爭力的台灣文創品牌，顯然是一個不可能的任務。也許主導部會已經很務實的認定，我們文創產業的發展，只能是侷限在台灣市場規模下的「小確幸」模式而已！