

出國報告(出國類別：其他)

# 2016年 韓國文創與金融薈萃考察報告

服務機關：臺灣銀行股份有限公司企業金融部

姓名職稱：柯貞如 初級襄理

派赴國家：韓國首爾

出國期間：105年3月20日至3月24日

報告日期：105年5月23日

## 摘要

文創產業為我國政府積極推動之六大新興產業之一，放眼亞洲，韓國經過多年的努力已成為國際間首屈一指的文化輸出大國，韓國發展文創成功的經驗值得臺灣參採借鏡，本次由台灣金融研訓院及實踐大學創意產業博士班共同舉辦「2016韓國文創與金融薈萃考察團」，於2016年3月20日至24日至韓國首爾，參訪6個機構，共有來自經濟部、電視公司、出版業、國內金融機構、工業及學術研究等單位共17位學員參加。

研習內容特色：

1. 從經營策略、行銷設計與發展特色等多元面向，提供全方位深入瞭解韓國熱門文創領域的學習契機。
2. 借鏡韓國經驗，瞭解政府、產業與金融界如何攜手共造創意產業的新未來。
3. 實地參訪韓國文化產業振興院（KOCCA）、韓國金融研修院（KBI）、S.M.娛樂公司及國民大學。
4. 與韓國公股銀行（IBK）及韓國技術信用保證基金（KOTEC）交流研討，進而學習韓國公股銀行協助文創產業取得資金成功的經驗。
5. 文化考察有北村韓屋村、東大門文化廣場及三星美術館。

## 目次

|                |    |
|----------------|----|
| 壹、考察目的.....    | 4  |
| 貳、考察過程.....    | 5  |
| 參、參訪心得及建議..... | 26 |
| 肆、參考文獻及網站..... | 29 |

## 壹、考察目的

創意產業在我國經濟發展的藍圖中，除了具有策略性地位外，更可提昇國民信心，促進社會正向發展，為政府積極規劃推動之六大新興產業之一。金融監督管理委員會於102年底提出「金融挺創意產業」四項協助措施，包括資金專案、教育訓練、輔導平台、鑑價機制等，鼓勵銀行業者對創意產業積極辦理授信。鑑於近年來韓國創意內容產業發展迅速，其成功經驗值得借鏡學習，本次活動由台灣金融研訓院與實踐大學創意產業博士班合辦，藉此活動可深入了解在地文創經營理念及未來發展方向，並可與來自產官學術界等不同領域的團員互相切磋交流，期藉由實地查訪，瞭解韓國在創意內容產業融資方面的作法，包含創意內容產業無形資產鑑價機制及完工保證制度等，進而協助國內文創產業取得資金並開拓文創周邊產業新商機。

## 貳、考察過程

### 一、行程簡表

| 日期          | 時間       | 行 程   |
|-------------|----------|---|
| 3/20<br>(日) | 上午<br>下午 | 搭機：台北－首爾<br>文化考察：北村韓屋村、東大門設計廣場                      |
| 3/21<br>(一) | 上午<br>下午 | 參訪：韓國文化產業振興院（KOCCA）<br>參訪：韓國金融研修院（KBI）              |
| 3/22<br>(二) | 上午<br>下午 | 交流研討：韓國中小企業銀行（IBK）<br>交流研討：韓國技術信用保證基金（KOTEC 或 Kibo） |
| 3/23<br>(三) | 上午<br>下午 | 參訪：S.M.ENTERTAINMENT<br>文化考察：Leeum 三星美術館            |
| 3/24<br>(四) | 上午<br>下午 | 參訪：國民大學<br>搭機：首爾－台北                                 |

## 二、韓國文化振興院（KOCCA）

### （一）韓國文化振興院簡介

該院成立於2009年5月7日，韓國政府為了更加高效地支援文化產業的振興與發展，依據文化產業振興基本法第31條之規定，由韓國廣播影像產業振興院、韓國文化產業振興院、韓國遊戲產業振興院、文化產業中心、韓國軟件振興院、數字化文化產業團合併而成，為一法人機構。該院旨在整合文化領域的核心力量，促進文化產業的發展，建立綜合支援體系，實現韓國成為世界5大文化強國的偉大理想，引導韓國文化產業的經濟創造。

韓國文化產業振興院隸屬於韓國文化體育觀光部（MOCST），為韓國文化創意內容產業推動政策之最高機構，負責推動文化內容產業。所協助的產業對象包括動畫、漫畫、卡通肖像、音樂、電玩遊戲、行動應用服務、網路內容、學習娛樂軟體等。

KOCCA共有本院及2家分院，上岩洞本院、驛三分院都位於首爾市，另盆唐分院位於京畿道，本院除行政辦公室之外，還有文化產業展示館及圖書館，亦設有DMS製作中心（包含製片廠、編制室及錄音室等等支援製作空間），以及協助製片廠及製片人才養成之廣播會館，另設有一人創作企業事務支援空間。

KOCCA為了使韓國文化產業進軍海外市場，分別在洛杉磯、倫敦、東京與北京設立辦事處，辦事處任務是蒐集轄區國家的文化內容產業市場、技術、人力、主要企業等資訊，提供文化產業相關事業動向和出口訊息，在國外協辦各項展示會、投資說明會幫助業者行銷，舉辦座談會宣傳韓國文化產業事業或招攬國外業者前來韓國展示，增加韓國及海外業者之合作機會。

### （二）主要業務項目

#### 1. 投資製作公司

- (1) 廣播文化事業
- (2) 企劃漫畫創作事業
- (3) 遊戲GSP事業
- (4) 大眾音樂的創作事業

#### 2. 海外事業

- (1) 國際遊戲展示(G STAR)
- (2) 國際文化產業
- (3) 卡通人物專利事業

- (4) 參與海外企業銷售展示
- 3. 文化技術事業之開發與經營
  - (1) 技術轉移 / 商業化支援
  - (2) 全球項目技術開發
  - (3) 文化產業技術支援
  - (4) 新媒體相關製作
- 4. 專業人才培養與教育
  - (1) 設立 STORY 創作中心
  - (2) 培養文化製作人才
- 5. 設立及營運相關的設施
  - (1) 建造獨立製作公司的基礎設施
  - (2) 提供文化創意產業企業之群聚場所設施

### (三) 文化創造 Venture 園區

本次活動係參觀 KOCCA 轄下的「文化創造 Venture 園區」，園區座落於首爾清溪川畔之韓國旅遊發展局首爾中心，樓址緊鄰韓國文化旅遊中心地帶，園區位於該棟大樓之10至15樓、總面積達6,547平方公尺，是提供文化創意企業之空間、辦公設施及法律諮詢的專區，自2016年1月起開放入駐，預計可入駐93家企業，只要有營業執照的文化創意內容企業，無論是1人企業、合資企業或是中小企業都可以入駐。

#### **Venture 園區提供服務簡介：**

- 1. 基本服務
  - (1) 獨立型空間（11F－15F）  
全額補助租賃費（基本為2年，嗣後經審查通過最長可以延長4年）
  - (2) 開放型空間（10F）  
全額補助租賃費和管理費（基本為6個月，嗣後經審查通過最長可以延長1年）
- 2. 其他設備
  - (1) 提供獨立型辦公室：提供42間全年無休、24小時營運的獨立型辦公室。
  - (2) 提供開放型的辦公空間：1~4人以下的創業公司聚集在1個區域，方便他們進行

溝通交流。

- (3) 提供電腦通訊基礎設備：提供包括韓國最優質的互聯通信網路與內部網路。
- (4) 文化創意劇場： Venture 園區內設有針對各項文化創意演出的劇場，以供入駐企業進行創作的實驗場地及宣傳的平台。
- (5) 針對創作的專門設施：免費提供為製作與實驗創意內容時所需的專門設施。
- (6) 協助企業產業出口海外：為入駐企業的內容產品能夠出口海外，提供多樣的交流及獨立發展的機會。
- (7) 投資、融資與技術之協助：提供融資說明會，引進投、融資和 Venture 投資等合作伙伴，並為入駐企業提供資金配對媒合服務，協助企業取得貸款，支持 Venture 園區企業的發展。
- (8) 宣傳與營銷：詳細分析市場趨勢與情況，為入駐企業提供最有效的宣傳訊息。
- (9) 教育與交流會：協助企業在短時間內，將創意和產品升級，增加企業間的合作機會，提供教育、指導以及交流項目。



投影試驗室



提供飲食活動及交流的開放空間



進駐企業宣傳及表演的劇場



### 三、韓國金融研修院（KBI）

#### （一）韓國金融研修院（KBI）簡介

1. 於1976年由韓國銀行及國內銀行集資成立，會員銀行包括商業銀行6家、專業銀行7家及本地銀行6家。成立主旨為促進韓國銀行業務之發展，經由優質教育訓練，提供業界高品質金融人才。
2. 以客戶需求為導向，致力提供及時且適合客戶需求的培訓計劃，維持高品質的講師陣容，提供學員最先進的金融知識及技術專業水準，致力提高學員專業能力，以落實頂尖培訓計劃。
3. 主要服務業務：
  - （1）三大類金融業務學習方式：課堂學習、遠程學習、E化學習。
  - （2）十種專業領域：法人金融、個人金融、外匯、國際金融、資產管理、依法合規、風險管理、企業金融管理、人力資源／資訊技術、領導能力。
  - （3）證照：7項政府認證證書、4項 KBI認證證書。
  - （4）書籍出版：教科書、工作手冊、專業辭典等，超過100種的8大類金融業務書籍。
  - （5）提供458門課程，包括287門面授課程、108門遠距教學及63門線上學習課程，每年約20萬人次透過線上平台進修。
4. 2005年與台灣金融研訓院成立姐妹會。

#### （二）李昇熙教授專題演講「銀行業所面臨的挑戰及問題」摘要

KBI 針對本次參訪活動，特請李昇熙教授進行專題演講，以下為演講內容摘要：

1. 銀行業的商業模式：以健全的商業模式為基礎，運用豐富的金融知識及專業人員，結合最新科技以及強大全球金融網路與當地金融合作，設計各類解決方案，給予客戶最有效率及安全之跨國及當地的商業銀行服務。
2. 銀行產業的變遷：金融市場逐漸產生「脫媒」現象（Disintermediation），朝金融非中介化發展，資本市場的發達，商業銀行主要金融中介地位相對降低，另銀行、保險與證券三大行業，公司組織雖分離，業務卻融合在一起。近年來，銀行推動金融科技正邁向數位化。
3. 未來銀行業：引述John Reed（CEO of CiTi）所言「banking is just bits and

bytes」，與 Francisco Gonzales (CEO of BBVA) 所言「BBVA will be a Software Company like Apple」及馬雲 (CEO of 阿里巴巴) 所言「Our group will combine Platform, Finance and Data」，以上三大 CEO認為銀行業的生態將有極大的改變，未來銀行可能僅是字元與位元、或由軟體與數據結合的平台。

#### 4. 銀行改革：

- (1) 銀行的最大失誤是忽視大數據的重要性，過去的數百年間，銀行雖然擁有顧客們龐大又機敏的資料，但卻不知道如何利用這些資料。像Facebook、亞馬遜 (Amazon) 及蘋果 (Apple) 等公司，未來可能代替銀行成為擁有大量客戶資料的企業，銀行面臨各產業競爭，勢必轉型成為大數據公司。
- (2) 因應銀行數位化來臨，數據安全為首要具備要素，銀行應建立數位安全防護設施，保障客戶資料安全，並獲取客戶高度信賴。
- (3) 銀行未來競爭優勢，將會是用戶體驗 (User Experience)、哇因素 (Wow Factor，意指讓人發出驚嘆之好的事物)，而不再是銀行本身資產的規模及分行的數量。
- (4) 銀行業在人力資源方面，不再侷限於財務金融方面的專業人士，理工、統計及心理學甚至是藝術方面的人才，都可成為銀行改革後新的生力軍。
- (5) 銀行決策方式將從人為決策演變成由機器分析數據來決定政策，未來銀行收益結構也會由廣告收入、利潤分配 (Profit sharing) 取代現有以利息收入及手續費收入為主要營收來源。



李昇熙教授演講

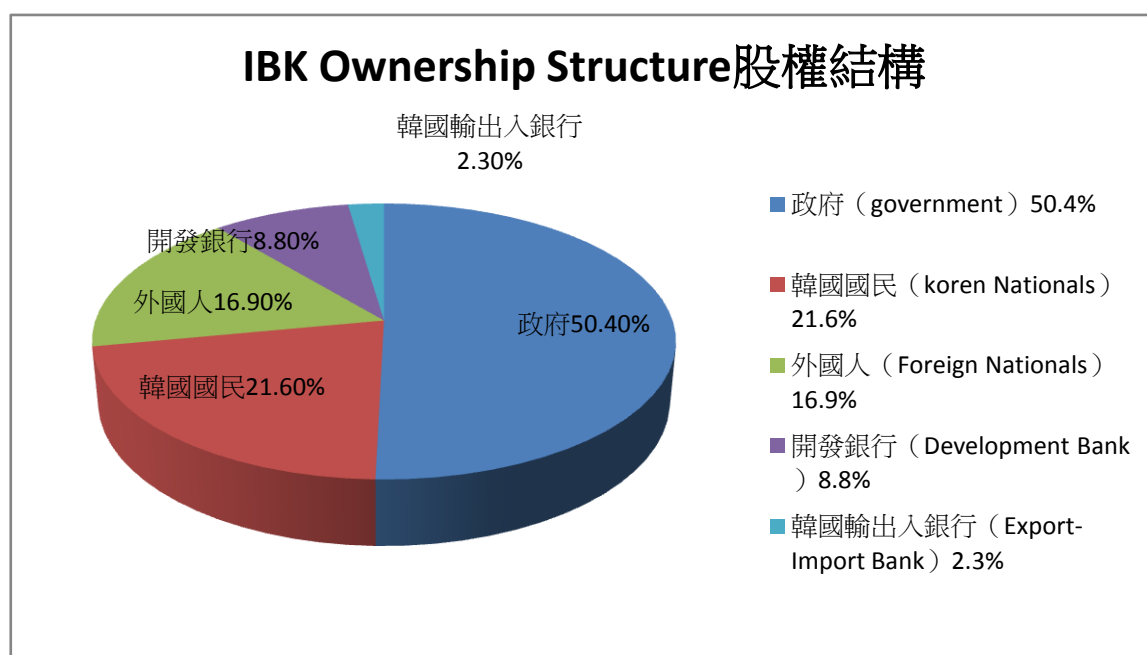


全體學員與KBI院長(前排左四)合影

## 四、韓國中小企業銀行

### (一) 韓國中小企業銀行(Industrial Bank of Korea, IBK)簡介

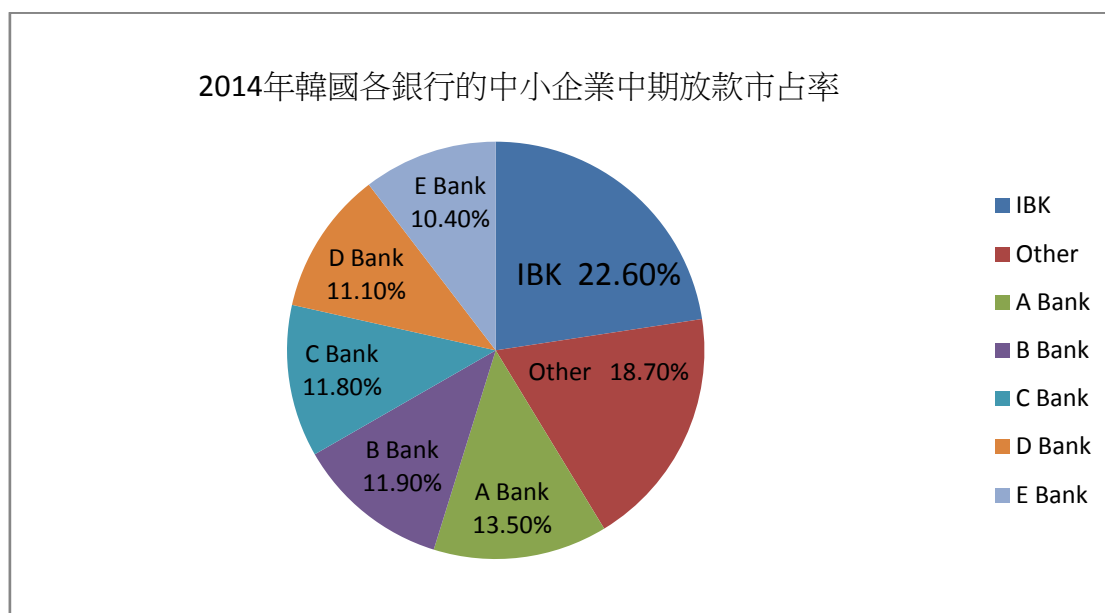
1. 為韓國政府設立三大政策銀行之一，於1961年8月成立，秉持著政策性銀行的角色，為專門提供中小企業融資服務的專業銀行，並積極推展文創產業融資，促進國家中小企業產業經濟環境之健全發展。
2. 1994年以前，IBK股權完全為政府所有，韓國政府於2012年解除IBK為政府機構之認定，得獨立管理並發展銀行業務，以擴大金融於市場之競爭力，之後陸續透過發行新股以及增加員工持股，而逐漸減少公股比例。截至2014年底，政府直接持股約50.4%，惟加上開發銀行(Development Bank)與韓國輸出入銀行(Export-Import Bank)之持股，政府持有股份達到61.5%。從股權結構可知，該行的營運與主導權皆與政府關係密切，仍被賦予執行政府金融政策及協助中小企業發展的責任。



3. 員工人數為13,148人，分行644家，其中國內分行637家，海外分行25家。國內分行中有59家發展文創業務（選擇附近有遊戲產業區域）。與郵局合作後，通路增為2,768家，並提供諮詢(Consulting)服務，且無另行收費，此為與其他銀行差異化服務之處。
4. 全國共安裝ATM12,903台，分別設置於韓國各分行3,627台、合作的郵局5,494台、

7-11便利商店內1,000台、各種品牌聯盟782台、與行動電話的結合2,000台。

5. 專門提供中小企業融資服務，2014年中小企業融資占IBK總融資金額76.5%；占韓國所有銀行總融資金額22.6%，中小企業市占率為全韓國第一。



資料來源：韓國央行

6. IBK 協助文創產業發展（迄今約5年時間）

- (1) 2011年開始聘請專家執行文創產業發展。
- (2) 2012年設立文創產業顧問委員會（截至2015年6月有53名委員）。
- (3) 2013年起擴大編制，於「企業金融事業」群下設立「文化產業金融部」並與文化體育觀光部聯手推動文化創意產業。
- (4) 2013年起與 KT（韓國電信公司）、JP Morgan（摩根銀行）等合作，拓展海外市場。
- (5) 2015年與韓國文化振興院簽訂文創業務協議。

7. IBK於文化創意產業之協助

韓國的經濟發展向來以大企業為主導地位，而文化創意產業多屬中小企業且風險性高，當地商業銀行鮮少承作這類授信案，由於IBK係屬韓國政策性銀行，並專責於中小企業融資服務，故IBK對韓國文化創意產業的融資提供極大的協助。

目前IBK文創產業融資中，以音樂、電視劇、電影及遊戲等次產業為主，該產業逾放金額占全體逾放金額約為1%。

IBK為韓國承作文創產業融資最積極的銀行，IBK將韓國技術保證基金(KOTEC)對文創產業所作的評估鑑價視為授信的重要參考，並配合 KOTEC 提供文創企業融資。

## 8. IBK對創意內容產業之投資（直接投資）項目

### (1) 戲劇類

韓國三大公營無線電視台（KBS,MBC,SBS）和 綜合頻道（JTBC）及（TVN）。

### (2) 電影類

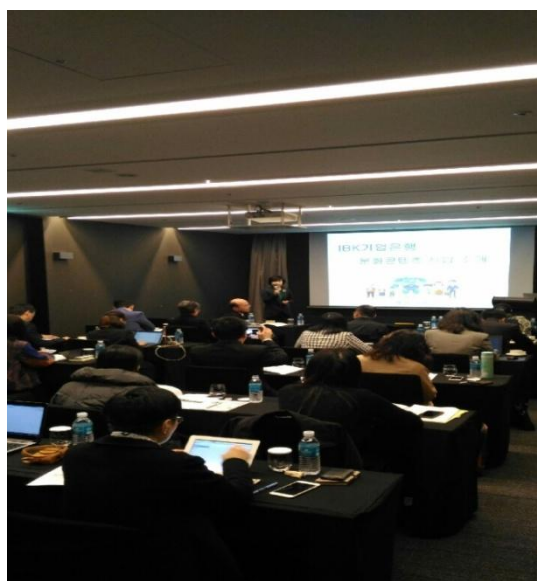
韓國4大出版商（CJ E&M,Lotte Entertainment,NEW,Showbox） 和製片公司及韓國電影院。

### (3) 表演類

音樂劇和音樂會。



IBK副總裁(前排左三)



## 五、韓國技術信用保證基金（KOTEC 或 Kibo）

### （一）韓國技術信用保證基金簡介

1. 韓國技術信用保證基金(Korea Technology Finance Corporation，KOTEC)於1989年4月成立，定位為非營利的保證機構，設立宗旨在於提供信用保證予因缺乏擔保品而無法取得融資之中小企業，透過技術信用保證制度，協助中小企業取得融資。
2. 資金來源：
  - (1) 政府捐助款
  - (2) 金融機構捐助款
  - (3) 新技術融資公司之捐助款
  - (4) 保證手續費
  - (5) 利息收入與其他事業收入
3. 收入來源
  - (1) 保證手續費
  - (2) 技術評估中心之技術評估費
  - (3) 利息收入
  - (4) 其他（如技術移轉之佣金）
3. KOTEC 主要業務：技術保證、技術評估、技術與管理諮詢服務。針對新科技及智慧財產等複雜且高風險產業提供評價及保證。由於技術評價需具高度專業性，內部培養超過865技術鑑定專家，並與17家研究機構合作，外部顧問及實務專家1,000多名。
4. 技術評等系統 KTRS (Kibo Technology Rating System)
  - (1) 2005年建立，注重申請人或公司的未來成長性與未來價值。
  - (2) 技術評等：針對管理能力、技術能力、市場性、商業可行性及獲利能力，以34項指標項目進行評估。
  - (3) 風險評等：針對技術成功或失敗的風險因素、企業內外部環境變數等進行評估。
  - (4) 技術營運評估等級(AAA to D)：考量技術評等及風險評等，給予可行性評價之價值、等級、意見。
5. 文創評等系統 CCRS(Cultural Contents Rating System)
  - (1) 是一個搭配技術保證的評等模式。以文創製作的基礎設施、製作內容的競爭力、創造價值/獲利等進行評等。

- (2) 已建置線上遊戲、電影、戲劇、動畫、卡通、手機遊戲、音樂等7種文創專屬評等模式。
- 6. KOTEC 評等相當具有公信力，給予的保證成數隨評等之不同而有所差異。保證成數平均約85%，銀行承擔風險比重約15%。若企業評等在BBB以上，銀行都會放款給該企業。
- 7. 一般中小企業違約率(Default Rate)約4%（2009年~2013年）。現行文創產業中，遊戲、廣播、音樂產業有較高比例的投資，目前文化產業違約率約6%。

## (二) 完工融資保證

- 1. 目的：協助文化內容等相關領域製作者之特定計畫/作品順利完工，並得以未來之營收償還貸款。
- 2. 資金來源
  - (1) 2009年起文化體育觀光部以專款專用方式撥款100億韓圓予KOTEC，保證倍數5倍。
  - (2) 韓國輸出入銀行(Exim Bank)亦撥款予KOTEC，保證倍數10倍，另外韓國中小企銀（IBK）、友利銀行（Woori）、韓亞銀行(Hana)、國民銀行（KB）等機構亦有挹注資金，自2009年起該專案基金累計140億韓元。
- 3. 保證對象：製片商/製作者  
製片商/製作者根據與影片發行商/通路商所訂之預購契約，向銀行申貸拍攝/製作作品所需之融資金額，由KOTEC提供信用保證。
- 4. 保證標的：計畫拍攝/製作的作品
- 5. 融資金額：製作成本之20%~70%如下表，KOTEC對評鑑等級B以上者提供信用保證。

| 評鑑等級 | 融資金額占製作成本的比例 | 調整比例的條件                             |
|------|--------------|-------------------------------------|
| A 以上 | 不得逾 60%      | (a) 如屬高附加價值服務的文化內容及韓流內容者：外加 10%     |
| BBB  | 不得逾 50%      |                                     |
| BB   | 不得逾 40%      | (b) 如無法取得發行商同意將款項入製片商備償專戶之承諾：調降 10% |
| B    | 不得逾 30%      |                                     |

- 6. 合作的融資銀行：輸出入銀行(Exim Bank)、韓國企業銀行( IBK)、韓亞銀行(Hana

Bank)、KB國民銀行以及友利銀行(Woori Bank)。

7. 保證成數：一律8.5成；如屬合作之五家銀行，保證成數可提高至9.5成。
8. 保證金額上限：30億韓圓，如屬高附加價值服務的文化內容及韓流內容者，保證金額上限提高至50億韓圓。
9. 高附加價值內容者：係按廣播電台及電視台的播放節目、遊戲、動畫電影、內容匯流韓流內容，即文化內容係外銷海外或有外銷合約者。
10. 保證手續費率：減免年費率0.2%。
11. 保證期間：依據每項作品預售合約的約定期限，必要時得視個案狀況調整展延。
12. 回饋機制：未來營收如優於預期，KOTEC可自製片商/製作者取得貸款金額一成之「績效手續費」。
13. 截至2015年底，完工融資保證機制已保證277件，保證金額232.6兆韓元。

#### 14. 保證案例

##### (1) 戲劇

KBS 最佳李純信  
( KRW 1 Billion )



MBC 七級公務員  
( KRW 1.4 Billion )



SBS 樹大根深  
( KRW 2.3 Billion )



SBS 愛你的時間  
( KRW 1.9 Billion )





(2) 電影

帕帕羅蒂

( KRW 1 Billion )



(3) TV動畫

Black Desert

( KRW 2.9 Billion )



Soul Worker

( KRW 3 Billion )



## 六、S.M. ENTERTAINMENT

### (一) SM娛樂有限公司簡介

SM 娛樂有限公司是由歌手出身的李秀滿於 1989 年創辦的一家韓國大型藝人企劃和經紀公司，與 YG 娛樂、JYP 娛樂並稱為韓國三大娛樂公司，為三大娛樂公司之首，也是韓國最大規模的經紀公司，有亞洲造星工廠的美譽。

公司最初經營的重點是娛樂管理業務，目前新的附屬子公司業務領域不斷擴大，旗下藝人及娛樂週邊業務成功打入了國際市場。《福布斯雜誌》更形容韓國 SM 娛樂有限公司為 K-pop 的創造者，可見其在韓國娛樂圈的地位。

現旗下的代表藝人有 BoA、張力尹、東方神起、Super Junior、少女時代、SHINee、f(x)、EXO、Red Velvet，演員金旻鍾、李在龍、尹多勳、柳好貞、高雅羅、李沅熹、崔鍾允、金伊安、Sulli。旗下 SM C&C 則擁有演員張東健、韓彩英、金荷娜、宋再臨等。

### (二) SMTOWN 簡介

此次活動安排參訪SMTOWN，SMTOWN為該公司提供可親身體驗娛樂的空間，大樓內部分總共6層，其特色在於結合電子科技裝置，讓觀眾們介由視覺效果，產生藝人與群眾的臨場感，該公司因掌控旗下藝人的肖像權，藉此開發多種擁有藝人獨特風格的商品，包括巧克力、泡麵、蛋糕等。

大樓外觀



學員於大樓前廣場與Q版「EXO」合影



印有韓國知名男團  
「Super Junior」的泡麵



「EXO」公仔



1樓為 WELCOME ZONE ，陽光照耀的夢幻媒體板



2樓為 SUM (Celebrity Shop) 明星推薦的獨特商店



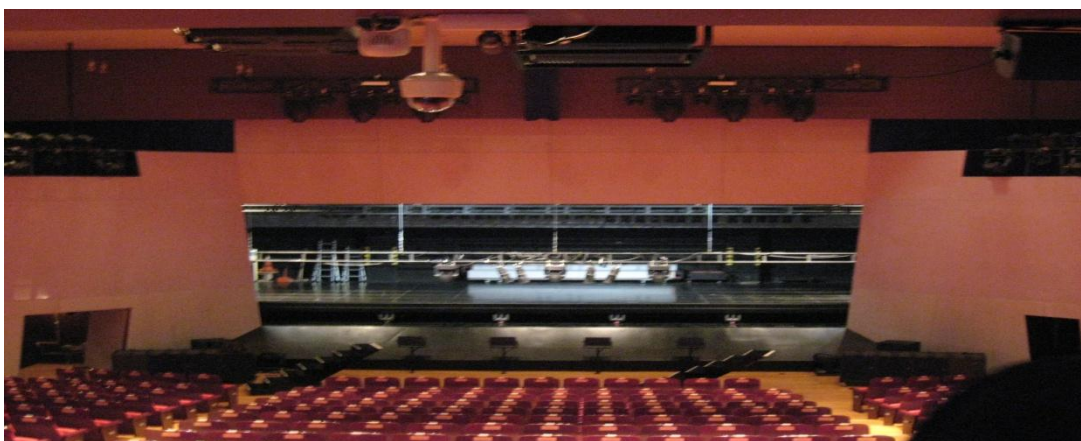
3樓是 SMTOWN STUDIO ，又是 EDUtainment 工作室，又能通過專業工作人員來體驗做藝人



4樓是 SMTOWN LIVErery Cafe，藏有 SM 藝人全部發展歷史及獨特的 F&B 服務和音樂共存的特殊休息空間。



5-6樓是 SMTOWN THEATRE，是能夠進行音樂劇、演唱會、實況音樂劇、演講、最大媒體立體圖（約 40 米長）的可變式演出場地



## 七、國民大學(KOOKMIN UNIVERSITY)

本次考察活動的另一主辦單位為「實踐大學管理學院創意產業博士班」，因雙方學校都有設計學院，故安排4場專題演講，藉由本活動進行互動交流，也讓學員體驗韓國設計相關概念。

### (一) 國民大學簡介

國民大學於1946年由上海韓國臨時政府提議創建，目前有700多名高水準的教授團隊，在教育和研究領域取得了豐碩的成果，並通過多種的國策及民間研究課題，積極地活躍於國內外各個研究領域。該校設有13個學院及14個研究生院，在校生達2萬3千多人。國民大學奠定了64年堅實的基礎，為國家的發展提供優質的教學服務，目前與全球140多家大學擁有姊妹校關係，是一所非常注重國際觀與學生未來發展的大學。

### (二) 國民大學設計學院 (Graduate School of Techno Design) 科系簡介

1. 工業設計學部：培養具有設計天賦的工業設計專業人才，畢業生可以在一般產業製品、運輸、環境、室內裝飾、影像、電腦圖片、動畫片、遊戲領域成為設計師。
2. 視覺設計學部：畢業後可在影像、廣告、網頁設計、移動介面、Flash動畫、遊戲、出版、編輯、展示等領域的設計師或企劃師。
3. 金屬工藝學部：畢業後可在金屬工業、裝飾、生活用品、文化商品等領域成為設計師、商品企劃師、管理者、教育者。
4. 陶磁工藝學部：畢業後成為陶藝家、傳統陶藝與產業陶藝領域的設計師。
5. 服裝設計學部：課程強調設計過程、服裝面料、裁剪和營銷的整體瞭解，畢業後可成為服裝及形象設計師、服裝助理、形象助理等。
6. 室內設計學部：畢業後可在建築設計和室內設計、企業的空間設計等發揮。
7. 影像設計學部：數字影像特殊效果、影象廣告、音樂視頻、動態圖形與3D動畫等視聽者角度的影像方面的產業和尖端技術角度的美術、公演藝術、建築、遊戲、通信、電腦和工程學等學界的融合。

### (三) 演講內容摘要

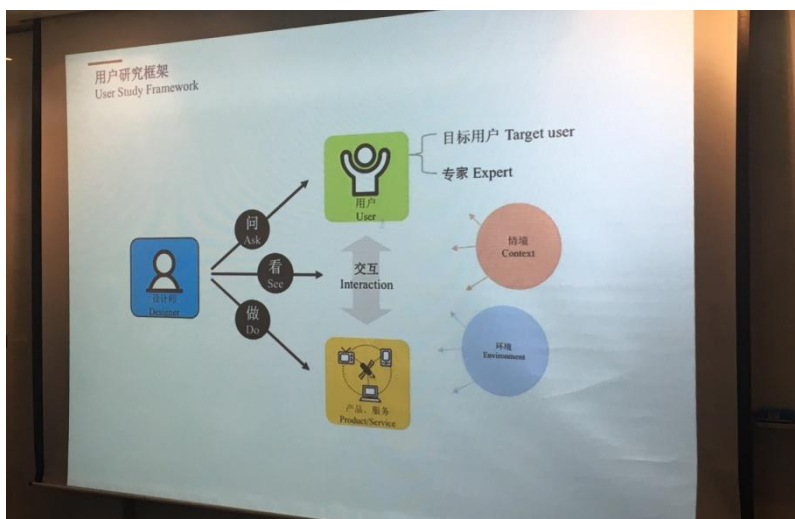
#### 1. 第一場主題：FinTech in the City

在都市中的 FinTech 應用，即透過便捷的網路等方式進行商品交易或價值交換，例如無現金世界。



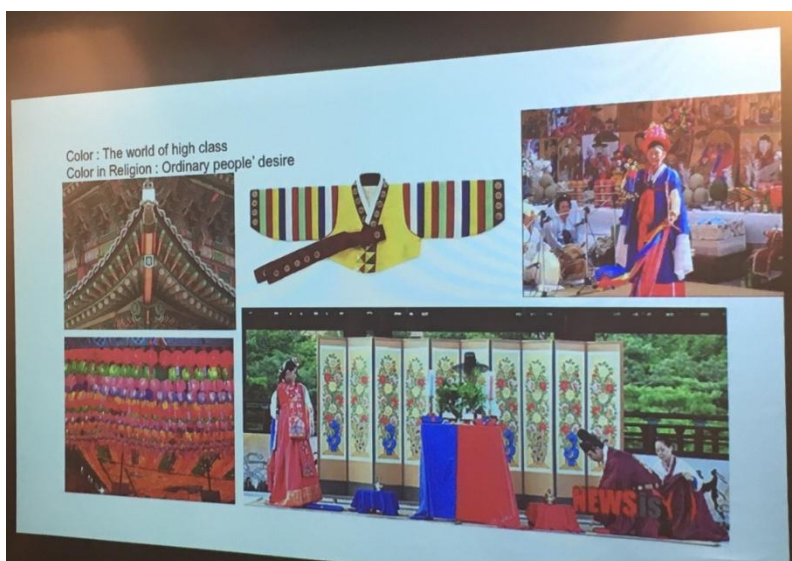
#### 2. 第二場主題：文化與用戶的體驗

文化創造者設計出的產品應針對不同使用者（族群）之喜好去研發設計，設計師首先分析使用者的需求→設計與實施→可用性評估→公布產品



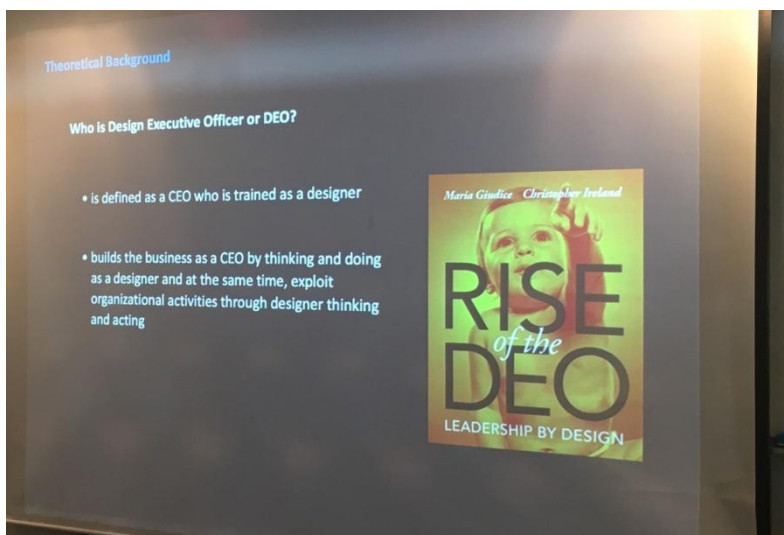
### 3. 第三場主題：The Color in Korea Design

將韓國傳統色彩利用在商品設計上



### 4. 第四場主題：Design Thinking and Leadership

比較韓國傳統CEO與具有設計師背景的CEO（Designer Executive Officer，簡稱DEO），在企業管理觀念上之差異。

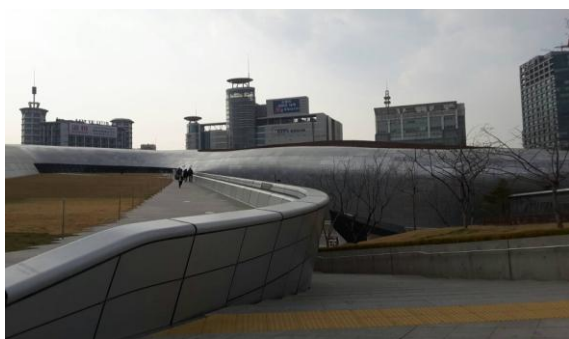


## 八、文化考察

### (一)東大門設計廣場 DDP 簡介

- Dream** 夢想美好的世界
- Design** 實現設計創意思維
- Play** 分享豐富多彩的生活

東大門設計廣場 DDP 是世界上第一個具有「設計創造產業發源地」概念的綜合文化空間，也是發布新潮流，學習知識和注入活力的地方，不僅給首爾市民且給世界市民提供創意新經驗，DDP 亦是首爾市的重要基礎設施及地標之一。「東大門設計廣場 DDP」是集國際會議、宴會、新品發表會、時裝秀、表演等文化活動和商務及購物休閒空間於一體的綜合空間、世界規模最大的 3D 非典型地標建築，更是 24 小時不打烊，隨時迎接遊客的休閒場所。



### (二) 北村韓屋村簡介

北村韓屋村位於首爾市中心，擁有朝鮮時代瓦屋的北村，過去就是眾所皆知的兩班貴族居住地區，直至今日仍然完整保存了上流階層的建築形式。北村韓屋村位於景福宮、昌德宮和宗廟間，是與首爾一同走過 600 年歷史歲月的住宅區。緊鄰兩大宮闕之間的傳統韓屋聚落，依然能看到像樹枝般分岔的小巷弄，更可觀覽歷史都市的迷人風景。如今這些建築活用於傳統文化體驗館或韓屋餐廳等，能夠間接感受朝鮮時代的氛圍。





### (三) Leeum 三星美術館簡介

三星文化財團於 1965 年設立以來，對於韓國文化藝術發展上有所貢獻。三星集團的創立者故李秉喆(號湖巖)會長格外熱情收集之韓國文化財，以及以美術品為基盤運營之湖巖美術館、湖巖畫廊和 Rodin 畫廊。之後依照創立者之意，李健熙會長也在收集和復原可以紀錄的重要遺物，以及韓國近現代作家和世界級現代美術家的作品收集上，有一番的努力。

三星美術館 Leeum 由展示韓國古代美術的 MUSEUM 1，及展示韓國和外國的近現代美術的 MUSEUM 2 組成。美術館也為未來的主人翁開放三星兒童教育文化中心，形成複合式文化園地。

結合過去和現代，以及未來藝術和文化的三星美術館 Leeum 建築，由世界級建築師馬利歐·波塔、強·努維爾及庫哈斯設計，為三位建築師的風格調和表現出來的藝術作品。位在都市中心，卻可感受到自然的南山山麓下的三星美術館 Leeum，為連結國立中央博物館、國立劇場和首爾都心的核心文化設施等新文化地形構造，目的是將首爾登上世界舞台，迎接文化國際時代，維繫東洋和西洋的新概念美術館，期望成為亞洲美術的中心點，以通向世界的藝術和文化的發源地，開啟新的未來。



參訪期間參觀「韓國傳統建築物特展」

## 叁、參訪心得及建議

### 一、參訪心得

發展文化創意產業對提升我國的國際形象有很大的幫助，目前我國產業發展仍以電子業及製造業為主體，近年來，政府雖將文創產業列為六大新興產業之一，惟要像韓國文創產業蓬勃發展，快速席捲亞洲國家，短時間單靠政府政策主導尚難以實現。

臺灣人民係由六大族群組成，文化多元的特性，讓族群融合的問題變得較為複雜，多年來，臺灣仍持續努力於族群融合。而韓國人屬單一民族，且民族性很強，比臺灣人更勇於表現自己，韓國人常利用傳播媒介，強烈又積極地宣揚自己國家的優點及特色。其實臺灣蘊藏豐富的自然資源和人文景觀，特別是臺灣的文化內容豐富多元，如能善加輔導文創產業發展，成果必將更勝韓國。

韓國文創產業發展迅速，並非單靠韓國政府支持，民間企業投資占大多數。在韓國，與韓流有關的企業多屬中小企業，融資取得不易，因此，韓國大型企業會與這些中小企業進行協商合作，給予資金協助並要求利潤分享，惟往往導致利潤多被大企業所獲取，這是目前韓國中小企業所面臨的難題之一。

臺灣的文創業者亦多屬中小企業，且內需市場規模較小，業者若想致力拓展海外市場，拓展過程所需要的設備、資訊、人力、行銷費用等，對業者來說是一筆非常龐大的支出及負擔，企業要維持公司營運或拓展海外市場，均面臨籌資困難的問題。

金融業授信要控管風險，對風險相對較高的文創業者多持保守態度，雖然金管會已在103年1月起委託台灣金融資產服務股份有限公司辦理創意產業相關無形資產評價業務，惟評價結果僅是提供金融機構投資或融資參考使用，尚未賦與政府之公信力；而中小企業信保基金對於承作文創產業之授信保證非全部提供最高保證，故目前臺灣對於文創產業之授信，仍然欠缺完備的配套機制。

反觀韓國對文創產業的融資，融資機構以公營為主，再加上韓國政府強勢主導下，對文創產業之信用保證、評價機構與政策性專業銀行有絕對的掌控權，特別是韓國文創的評價系統與信用保證皆由政府主導的KOTEC 負責，且保證制度屬直接保證，不同於臺灣的信用保證多屬間接保證，尤其 KOTEC 推動創意內容產業「完工融資保證」業務，協助文化創意等企業製作者之特定計劃/作品能夠順利完工，以未來之營收償還貸款，完整的配套措施，大大降低了金融機構對文創產業融資的風險。

影視產業在韓國文創產業中，發展極為成功。考察期間恰好韓國正在熱播戲劇「太陽的後裔」，該劇高收視率紀錄已刷新前一部火熱的韓劇「來自星星的你」，然而造就這

部韓劇如此轟動的原因，除了製作公司的優秀團隊外，另歸功於中國大陸企業在韓國投資，這是首部同時中韓兩地同步播送的韓劇，現在該劇的版權已遠銷歐洲等地共27個國家。因此，一部成功的韓劇，不僅可成功打入國際市場，更可帶動週邊龐大的商機，像置入性行銷的商品、劇中觀光景點、演員服裝配件等等，都是韓劇行銷策略成功發展出來可帶動其他產業的經濟效益。

近年來臺灣電影產品已有明顯進步，若是名聲享譽國際的知名導演拍攝的電影作品，籌資較為容易，拍出的電影有一定的口碑，可趁機使臺灣電影推上國際舞台。如李安導演拍攝「少年PI的奇幻漂流」，七成場景在臺灣實地拍攝，臺中市府補貼5千萬元，拍攝場地現已開放觀光，帶來地方觀光收入，還有原著小說的出版公司亦可獲利。

臺灣的偶像劇這些年來作品越來越走向精緻化，在製作公司努力經營及其他企業投資之下，戲劇作品的質感升高不少，贊助企業也因商品置入戲劇而產生經濟效益，部分偶像劇也因與日、韓及中國大陸知名演員合作，提高戲劇本身的可看度，雖然目前海外播映權仍不比韓劇，但現在文化部補助製作公司及企業投資，把製作成本拉高，品質就會越來越好，相信未來臺灣偶像劇市場應大有可為。

## 二、建議

這次考察在金融業者如何協助文創產業順利取得資金方面，綜合以上感想，歸納出以下幾點建議：

### （一）政府方面

#### 1. 成立專案基金或專責投資機構

建議可成立專案基金，除了補助具潛力的文創企業，亦可仿效「韓國文化振興院」的機構，針對技術及人才等方面進行支援，幫助文創企業開發創意產品。

#### 2. 責成專業銀行辦理融資

文創產業具有高風險、高報酬之特性，本質上屬投資型產業，宜參酌韓國作法，指定特定銀行擔任投資或融通文創產業的專業銀行，藉專責辦理機制，透過經驗的快速累積以降低融資風險。

#### 3. 提高金融業獎勵

政府可提高對金融業輔導文創產業的獎勵，如金管會的「獎勵本國銀行辦理創業產業放款方案」，若能提高其對銀行的獎勵與範圍，將可有效提高銀行對文創產業提供融資的意願。另可擴大對文創產業政策性之專案貸款，提供補貼息，以減

輕文創業者的資金壓力，進而加速文創產業的發展。

#### 4. 加強文化產業價值鏈整合

文化產業價值鏈是從最初的研究發展設計，中間的經紀人機制及行銷平台，到最終消費者購買創意商品，將製造業與提供銷售服務的服務業連接起來。政府宜持續投入大筆資金，協助企業產品品牌化，提供法律及智慧財產權等相關諮詢，輔導文創企業產品行銷。

#### 5. 加強教育以提升國人創意與美感素養

創意教育應從小學開始向下紮根，宜多安排音樂、美術、工藝、歷史等與臺灣在地文化有關的課程，讓孩童從小培養美感的欣賞與創意思考的能力。

### (二) 銀行方面

#### 1. 運用信保基金，降低授信風險

銀行業應多運用信保基金保證，補充無形資產價值之不可確定性，加強銀行債權保障，降低授信風險，以提升承作意願。

#### 2. 加強文創產業專業人才培訓

積極加強文創產業相關專業課程，提昇金融業者對文創產業特質能深入掌握瞭解，及建置各類型文化創意評估模型、評價、管理、法令等各面向的專業人才培訓。

### (三) 文化產業方面

#### 1. 先打出主流產業類型商品

臺灣文創產業宜先以電影、戲劇、音樂及數位化產品打先鋒，其他文創產業多屬中小企業，宜參考韓國經驗，先以高收益之文創產品列為主流，次漸發展其他文創產業，待主流產業發光發熱，屆時可帶動週邊文創產業的興起。

#### 2. 強化影視類編劇的能力

韓國戲劇風靡亞洲，編劇功不可沒，劇本的題材各式各樣，從韓國日常生活家庭劇（例：家人之間為何這樣）、各種職業剖析（例：Good Doctor、皮諾丘）、天馬行空穿越劇（例：來自星星的你、九回時間旅行）等等，劇本題材都具創新性，臺灣的戲劇缺少新奇的題材，故事內容總是千篇一律，所以臺灣戲劇製作公司應該要加強培育編劇的能力。

## 肆、參考文獻及網站

- 一、 文化部－2015臺灣文化創意產業發展年報
- 二、 KOCCA簡報資料、網站 <http://www.kocca.kr>
- 三、 韓國金融研修院（KBI）簡報資料、網站 <http://www.kbi.or.kr/xhome/engkbi.do>
- 四、 韓國中小企業銀行（IBK）簡報資料、網站 <http://eng.ibk.co.kr>
- 五、 韓國技術信用保證基金（KOTEC）簡報資料、網站 <http://eng.kibo.or.kr>
- 六、 S.M.ENTERTAINMENT簡報資料、網站 <https://www.smtownland.com/about/info.php>
- 七、 國民大學簡報資料、網站 <http://english.kookmin.ac.kr/>
- 八、 韓國觀光公社、網站 <http://big5chinese.visitkorea.or.kr/cht/index.kto>
- 九、 中小企業發展季刊第34期－韓國文創產業融資發展模式之借鑒