發佈：2019-10-01, 週二 11:27
點擊數：21435



南韓電影產業歷經20多年轉型才有今日的成果與蛻變。1994年南韓正式確立文化產業扶植政策，之後儘管歷經多次政權更迭，仍持續且有計劃地，對包含電影在內的文化內容產業[1]給予支援。20多年來南韓電影產業政策，由早期的保護轉為開放，但電影產業由少數幾家大型財閥企業寡佔，使南韓電影偏重製作商業大片，忽略地方

Phoca PDF

性、獨立性及藝術性等小眾電影市場。

壹、南韓電影產業現況

一、南韓電影總產值2018年達20億美元

根據南韓電影振興委員會(KOFIC)公布的資料，2018年南韓電影總營收約2.37兆韓元(約20億美元)，較2017年增加2.1%，其中南韓國內電影院營收約1.81兆韓元，線上電影營收4,739億韓元，總外銷金額約885億韓元。

2018年南韓國內電影總觀影人次約2.16億人次，較2017年減少1.6%，其中1.1億觀影人次是南韓電影，佔比為50%，連續8年南韓國片市佔率超過50%。2013年南韓觀影人次首度突破2億人次大關後，連續第6年維持2億以上觀影人次。

南韓人口數約5,000多萬，平均每人口觀影次數約4.2次，名列全球前茅。然2018年南韓獨立、藝術電影共上映496部，較2017年的499部減少3部，進戲院觀賞獨立、藝術電影的人次僅110萬，佔南韓電影院總觀影人次的0.5%。

二、電影發行龍頭CJ娛樂退居第三

南韓電影產業由少數幾家大型財閥企業控制，大型財閥企業對事業進行垂直整合，已建立從製作、發行到上映的上下游一條龍模式，形成少數大財閥寡佔局面。

Phoca PDF

南韓第一大電影發行公司CJ娛樂(CJ

ENM)，由於2018

年

發行

的電影票

房不甚理想，加上

集團組織異動，從發行公司觀影人次

市佔率來看，樂天娛樂2018年躍居第一，市佔率約17.1%，其次是迪士尼的13.9%，2003

年至2017年15年來的穩居市場龍頭的CJ娛樂，2018年以13.3%市佔率落居第三。

三、週52工時與性別不平等的挑戰

2018年2

月，南韓國會通過勞動基準法修正案，電

影產業不再是1週52

小時工時的例外行業，

這表示南韓電影製作相關行業，未來皆得遵守

每週52小時工時規定，預料這項勞動法修正法案，將改變南韓電影產業製作與生產。

此外，2018年南韓社會掀起「Me

too

」風潮，這股風潮也吹向南韓電影界。南韓社會存在嚴重性別不平等問題，電影界也不例外，除

Phoca PDF

少數女演員外，南韓電影產業仍是以男性為主的職場，不當性別暴力問題嚴重。

2018年南韓77部商業電影中，女性導演參與的電影僅10部，佔比約13%。因此2018年8月，南韓電影振興院轄下成立南韓電影性別平等委員會，期望從制度層面改善南韓電影產業中的性別不平等問題。

四、台灣躍居南韓電影外銷第一大市場

2018年南韓電影作品外銷金額約4,161萬美元，較2017年增加2.2%。如以區域來分，亞洲地區外銷金額約2,792萬美元，佔比為67.1%，其餘依次為歐洲(9.8%)、北美(8.0%)及中南美(3.8%)。

如以國別來看，2018年台灣擠下日本，成為南韓電影成品外銷最大市場，外銷金額為715萬美元，較2017年的332萬美元，大增115.3%。2018年排在台灣之後的國家，依序是香港607萬美元、日本459萬美元、中國大陸393萬美元及美國331萬美元。

貳、從保護走向開放 南韓電影產業政策沿革

早在朴正熙當權時代，南韓就採取銀幕配額制(screen quota)[2]

Phoca PDF

保護本國產業。軍政府主政時代，電影製片公司的數目與設立，皆納入國家管制，以便箝制人民思想與言論。此時期也對外國電影採取進口限額制，同時對國內電影製片公司採取管制措施，規定電影製片公司得投資一定金額南韓電影，才能進口一定數量國外電影。

南韓經歷1980

年代民主化運動後，隨著社會逐漸

民主開放，南韓電影產業從1990年代中期開始蓬勃發展。然而，1990

年代中期

以前，南韓電影市

場已被好萊塢影片攻佔，南韓國片在

本國市場的市佔率不到20%

，因此南韓政府決定透過政策

，展開一系列的電影產業扶植計畫，2000

年代初期，南韓電影在本國市場的市佔率升提升至50%。

一、看齊《侏儸紀公園》 南韓全力扶植電影產業

1980

年代由於美國不斷要求南韓

開放電影市場，原本南韓國片市佔率還有30%，但是到了1993年，已跌至15.9%

低點，之後南韓國片市佔率雖有上升，但並非產業競爭力提升，而是拜銀幕配給制所致。

Phoca PDF

發佈：2019-10-01, 週二 11:27
點擊數：21435

南韓政府打算以政策扶植電影產業的1990

年代中期，各界其實並不看好。第一位文人總統金泳三，傳得知《侏儸紀公園》總產值，等於南韓出口150萬輛汽車的產值後，便決定開始全力發展南韓文化內容產業。

金泳三標榜「文民政府」，

強調南韓政府是由一般人民而非軍人組成，主張文化民主主義與文化福利國家，南韓文化內容產業正式步上發展期，電影開始成為南韓政府大力推動的產業。

1995年金泳三政府制定《電影振興法》，直到2006

年的

《電影暨

影音振興法》推出

前，《電影振興法》是推動南韓電影

產業的主要法源依據。1997年雖制定「文化願景2000

」計畫，由於政策配套措施不盡完善，造成推動效果不佳。

二、IMF國難當頭 電影成危機中的一盞明燈

金大中上任時，南韓遭逢IMF危機[3]

最艱困時期，受金融風暴打擊，南韓外匯存底大量流失、大企業相繼倒閉。在各界一片蕭條中，金大中決定將文化產業，當成南韓二十一世紀的重點扶植產業，全力推動包含電影、遊戲在內的文化內容產業。

Phoca PDF

相較於南韓過去的執政者為右派保守人士，金大中為左派自由進步人士，上任後便開始鬆綁南韓電影產業的諸多管制，對電影產業採取扶植政策。為了挽救南韓衰敗的經濟，採行新自由主義政策，民營化、鬆綁法規、透明化、開放等，成為金大中執政時的核心思想。

認為電影為文化產業中的重要組成，強調國家支援提升電影產業競爭力，金大中政府因此制定《文化產業振興基本法》，將文化部

門預算比例提高至總預算的1%，提供文化產業支援，但不干涉內容發展。

此原則促使民間機構加入推動南韓文化產業。2000年3

月接著發表《南韓電影振興綜合計畫》，2001年成立文化內容振興院(KOCCA)

，負責推動南韓文化內容產業，並且為韓流的擴散打下基礎。

同為左派自由進步人士的盧武鉉

，當選後承襲金大中政策，相繼發表「邁向全球五大文化產業強國政策」及文化強國計畫，目標是在2010年，讓南韓成為全球前五大文化產業國。

盧武鉉與金大中電影政策的最大差異，在於盧武鉉主張更為開放的政策，

盧武鉉政府與美國進行自由貿易協定(FTA)談判，是否取消銀幕配額制爭議逐漸浮上檯面。

2006

年盧武鉉政府對美國讓步，銀幕配額減至每年的5分之1(73天)

，引發南韓電影界危機感，認為美國電影將對南韓展開文化侵略。不過主張開放的一方指出，南

Phoca PDF

韓國片年產量已達80部以上，每部電影只要播映1天，就可超過這個73

天的配額底線，銀幕配額制形同虛設，重點應放在如何提升南韓電影產業競爭力。

三、保守派政權沿襲扶植政策 黑名單事件震驚南韓社會

李明博政府上任後的2008

年，為南韓電影產業低

潮期，放寬銀幕配額後，南韓電影的國內市佔

率從50%下滑到42%

。李明博強調創意實用主義，採取選擇與集中戰略，對某些特定的文化領域進行培育，也針對文化內容外銷、著作權保護、電影製作及人才培育等方面提升產業競爭力。

此外，李明博政府將原先的文化內容產業，改稱為內容產業，將南韓文化內容振興院，改名為南韓內容振興院。不過李明博政府的政策內容，多沿襲盧武鉉政府，以電影生產者為中心的政策思考仍然明顯。

與李明博同屬保守派政權的朴槿惠，上任後高喊「創意經濟」，計劃推動包含廣告、設計、電玩、軟體、影片、音樂及藝術等15

大類的創意產業，鼓勵與資通訊技術(ICT)

結合，全力扶植中小企業，將文化財政預算提升為總預算的2%。

朴槿惠政府雖標榜國民幸福、希望新時代，提出創意經濟為南韓經濟成長動力，但私下卻對南韓

Phoca PDF

電影創作進行思想箝制，制定藝文界黑名單，近萬名的演藝工作人員遭到封殺。此事件揭露後，不但震驚南韓社會，也加速南韓政權輪替。

整體而言，李明博與朴槿惠兩任保守派政權執政期間，南韓電影創作與言論自由受到壓抑，偏向左派的電影發行與製作受到打壓。不過，隨著保守政權勢力瓦解，代表自由與進步思想的文在寅政府上任，終於讓過去不少控訴政府與公權力腐敗的電影作品得以問世。

參、從本土走向國際 南韓電影產業背後的資本

1990

年代以前，推動電影發展的資本，多是以本土資本為主。金泳三開始推動電影產業扶植政策後，三星、大宇等電子產業界的大企業資本，也開始投入電影、影音及音樂娛樂事業。

南韓爆發IMF

危機後，導致許多大企業資金運作陷入困難，主要大企業開始退出電影及音樂市場。然而，三星家族的分支第一製糖[4]，卻決定大力投資南韓電影產業，期望將南韓的文化內容產業推向國際。

1995年CJ投資美國夢工廠3億美元；當時的3

億美元，約等於第一製糖年營收的5分之1

。第一製糖後來成立多媒體事業部，學習夢工廠的電影行銷、財務管理等好萊塢經驗，透過與夢工廠的合作，慢慢累積電影與娛樂事業的經營經驗，日後也成立製作公司，投資拍攝南韓電影。

Phoca PDF

CJ的「CGV江邊11」於1998年開幕，為南韓第一家擁有11

個放映廳的複合影城，CGV

電影

院不斷擴

張版圖，成為南韓

電影產業發展的一大助力。除了電影

、娛樂與表演事業外，CJ也開始投身電視、音樂與遊戲等內容文化事業。

此外，2000年南韓東洋集團[5]與美國企業LCE(Loews Cineplex

Entertainment)，各以持股50%方式，在南韓建立大型影城Megabox

。大企業相繼投入上映市場的結果，使小型電影院與地方戲院開始退出市場，南韓電影產業也開始走向上、下游垂直整合模式，引進外資也讓南韓電影加速走向國際。

另一方面，2000年之後出現的Ilshin投資(Ilshin

Investment)

，以及金大中政府設立的電影振興合作金庫，這些金融資本與政府資本的出現，則是讓南韓電影短暫回歸電影，不致於過快走向完全商業化的道路。以大企業資本為主的電影產業發展，雖對製作商業大片有所幫助，但在另一方面，卻也可能擠壓南韓電影本土的原創性與藝術性。

肆、南韓電影的未來與挑戰

Phoca PDF

1990年代至2000

年中期，可說是南韓電影產業的起飛改革期，雖然迫於美國壓力，南韓開始鬆綁銀幕配額制，南韓電影的國內市佔率出現衰退，但是南韓電影市場開放後，卻也受惠於大企業、金融及國際資本流入，加速南韓電影成功躍上國際舞台。

南韓電影產業政策，可視為經濟發展政策的一環，背後的思維模式，主要是將電影當成一種產品，可以幫國家賺取外匯，並且創造許多就業機會。

南韓電影近年來偏重大片製作，其實源於國家政策將電影產業化，且致力結合南韓科技強項融入電影製作。受少數大企業支配主宰的南韓電影產業，獲利很自然地成為首要努力目標。

觀察近年來，南韓電影製作開始走向網路與串流平台，小型、低成本電影如雨後春筍般興起。這樣的變化將如何影響南韓電影產業，值得持續關注。

另一方面，南韓電影產業致力於引進多元資金、多樣平台及製作多部作品，已出現是否已達「產能過剩」的疑慮與爭議。未來如無法順利擴大海外市場銷售，恐引爆南韓電影產業的供過於求危機。

參考文獻

김기홍,「한국영화콘텐츠산업의발전방안에관한연구」, 연세대학교대학원석사학위논문, 2006.

Phoca PDF

김인하,「규제와개혁 : 한국영화콘텐츠산업의정부정책」, 창주대학교대학원박사학위논문,

2017.

박광무,「이명박정부의문화정책 : 정책기조와초기정책성과를중심으로」,

성균관대학교사회과학연구소, 2009.

이종수,「문화융성정책의문화생활기여도분석-'문화가있는날'을중심으로」, 인문사회과학연구,

2016.

영화진흥위원회, 「2018년한국영화산업결산」, 영화정책연구원, 2018.

원도연,

「이명박정부이후문화정책의변화와문화민주주의에대한연구-이명박정부의문화정책

평가를중심으로」, 인문콘텐츠학회, 2014.

홍순석,「한국문화와콘텐츠 : 21세기한국문화의중요성과콘텐츠양상」, 한국문화사, 2016.

[1]
在南韓文化內容產業一詞，已成為一個普遍慣用的詞彙，意指包含電影、音樂、戲劇、遊戲與出版等各種知識相關產業。

[2]
銀幕配額
制規定電影院每年
要有一定天數播放本國電影，南韓為
了保護本土電影產業，1970年代規定至少每年要有30
天播放南韓電影，後來逐漸增加天數至146天。

Phoca PDF

[3]
1997
年亞洲金融風暴席
捲而來，南韓經濟陷入嚴重危機，當
時南韓外匯存底只剩下39
億美元，國家面臨
破產危機。為了渡過難關，南韓政府
不得不向國際貨幣基金(IMF)
申請緊急援助貸款，代價是南韓國家經
濟政策，必須接受IMF的干預與監督，從此南韓進入所謂IMF時代。

[4]
1993
年第一製糖從三星集團分離出來，為了將事業版圖擴大，集團名稱改以第一製糖兩個英文字母的縮寫CJ。

[5]
2013年東洋集團爆發危機，2014年宣布集團解散，2016
年相關企業結束破產重整編入Eugen集團。

作者　　范維君　為　漢陽大學社會學博士

Phoca PDF