

文化部新聞稿 115/01/22

專屬 13-22 歲文化幣 陪伴青少年 10 年文化探索

文化部今（22）日於行政院會報告文化幣推動成效。文化部表示，為鼓勵青少年文化體驗、支持藝文產業發展，自 112 年起推動文化幣政策，平均領取率達 8 成、使用率超過 9 成，成效領先歐洲施行各國，臺灣也成為亞洲地區目前唯一常態發放的國家。在行政院支持下，文化幣逐年擴大發放範圍，自 112 年起 18-21 歲每人 1200 點，113 年延伸至 16-22 歲，114 年試辦 13-15 歲 600 點，直至今年全面常態化發放 13-22 歲每人 1200 點文化幣，亦即臺灣青少年自 13 歲起，將有長達 10 年擁有文化幣陪伴，展開文化探索旅程。

文化部表示，文化幣除了發放點數，同時依據藝文產業類型推出相應的多元加碼誘因，例如獨立書店 2 點送 1 點、表演藝術票券 5 折青年席位、結伴看國片加碼點數、博物館通行證優惠等，不僅增加青少年體驗各類型藝文消費誘因，並有效引導資源挹注各藝文產業，整體達成「青少年喜愛、藝文產業有感」成效。

以去（114）年使用情形為例，16-22 歲每人 1200 點、13-15 歲試辦每人 600 點，共計全臺 206 萬名青少年適用，整體領取率高達 82%、使用率 93%，使用金額約 16.65 億元，預估帶動文化產業產值 25 億元。其中，首年加入的 13-15 歲國中生族群，雖僅有 600 點，仍有近 70% 領取率，顯示青少年文化參與確實有向下延伸必要性。115 年自元旦開放領用至今僅約 20 天，已有約 81.5 萬人完成領取，領取率達 40%，累計使用 1.9 億元。

在產業面部分，據出版產業回饋，文化幣帶動部分出版社銷售量成長最高達 90%；票券平台售票資料亦顯示，約有 5 成青少年因文化幣而持續購票，逐步培養自發性的藝文參與習慣；國片除創造 9,829 萬元票房，亦有超過 8 成上映國片具文化幣消費紀錄，部分熱門國片票房金額佔比約達 3 成，對國片市場帶來實質助益。

為陪伴 13-22 歲青少年長達 10 年的文化探索旅程，文化幣 APP 於 115 年全面升級「遊戲化」，攜手臺灣角色 IP 包含「黃阿瑪的後宮生活（黃阿瑪）」、「啤下組織（黑啤）」、「啾啾妹」及「怪奇事物所（所長）」，打造具沉浸感的藝文冒險世界。使用文化幣同時，將透過蒐集 IP 聯名徽章、完成參與週簽到等任務，逐步由「見習生（Lv.0）」晉升至「傳說（Lv.5）」等級，並獲得加碼點數及 IP 周邊商品等，讓文化幣不僅能消費，更成為兼具趣味與成就感的遊戲體驗。此外，任務也依四季規劃「集章揭幕·國片隨行」、「青春表藝·精彩滿點」、「博物挑戰·藝文通行」、「書店巡禮·手藝綻放」等 4 大主題，引導青少年多元文化探索，累積藝文參與習慣。

文化部表示，出生日期在 93 年 1 月 1 日至 102 年 12 月 31 日，具中華民國國籍或符合資格的外國人士皆可透過簡單 3 步驟，「手機下載文化幣 APP 完成註冊」、「點選領取文化禮金」、「輸入個人資料通過驗證」，立刻領取、使用專屬文化幣，使用期限至 115 年 12 月 31 日止。沒有手機的青年，也可洽詢客服申請紙本 QR-code，再至各消費點進行交易。更多資訊可參考文化幣官方網站：<https://twcp.moc.gov.tw/prec-u/>。



新聞聯絡人：文化部媒體公關組 羅士宏 02-8512-6077、0919-596134