

# 行政院第 28 次科技顧問會議 議題一：文創社會

## 子題一：建構文化創意環境

報告單位：行政院文化建設委員會

中華民國 97 年 11 月 17 日

# 大綱

壹、前言

貳、執行現況

一、形塑文化公民：

「台灣生活美學運動」計畫

二、媒合科技與藝術：

(一)「數位藝術創作」計畫

(二)「數位藝術方舟」計畫

參、目前面臨的困難

肆、具體行動方案

伍、討論題綱

# 壹、前言

## 當前國內文化創意環境的問題

當前國內文化創意環境的問題頗多，舉其犖犖大者如文化事權分散、文化經費過低、文化展演設施南北分配不均、文化資產使用率偏低有待活化利用、表演團體財務困難面臨解散、文化創意產業環境不佳、民眾藝文素養有待提昇、科技與藝術媒合困難等等。

前面一些問題，文建會在其他的施政面向上會加以照顧，本報告僅針對最後兩項：(一) 民眾藝文素養有待提昇；(二) 科技與藝術媒合，提出我們的理念與目前的具體計畫，請各位批評指教。

## 貳、執行現況

### 一、形塑文化公民

- ❖ 文化發展的重要關鍵，在於參與其中的「基層民眾」，藝術家固然以其巧思創造出作品，但一個有文化的社會更需要眾多能欣賞文化藝術的觀眾。
- ❖ 金字塔型的結構中，底層的基礎越深厚，則向上墊高的可能性越大。
- ❖ 培養基層民眾的美學視野，是文化得以持續發展的重要動力，是文化創意事業得以發展的基礎。

## 貳、執行現況（續）

### 文化公民的概念

- 一、在邁向高度文明社會的發展軌跡裡，我國的經濟開發與政治民主獲得相當成就，接下來的重要工作是如何以藝術文化做為路徑的「文化公民」之形塑。
- 二、所謂的文化公民，強調的是公民對於文化意識之自覺性，特別是著重於責任與義務的關係，而不是單方面享受權力。

## 貳、執行現況 (續)

### 何謂「生活美學運動」？

我國人民生活環境的提昇，需要來自公民自發的責任心，將「美」的實踐視為是每一個人應盡的義務，落實在公共與私有的領域中。

如此，環境美化以及健全豐富的藝術生態將不再是那麼遙不可及。以此觀點出發的社會運動，我們稱之為「生活美學運動」。

文建會「生活美學運動」計畫總經費為新台幣約20億元整，分四年執行(97-100年)。

## 貳、執行現況（續）

### 生活美學運動的願景

- 一、推廣美學概念，提昇民眾美學素養。
- 二、營造美感城市，建立國民認同與驕傲。
- 三、促進公共空間的藝術化。

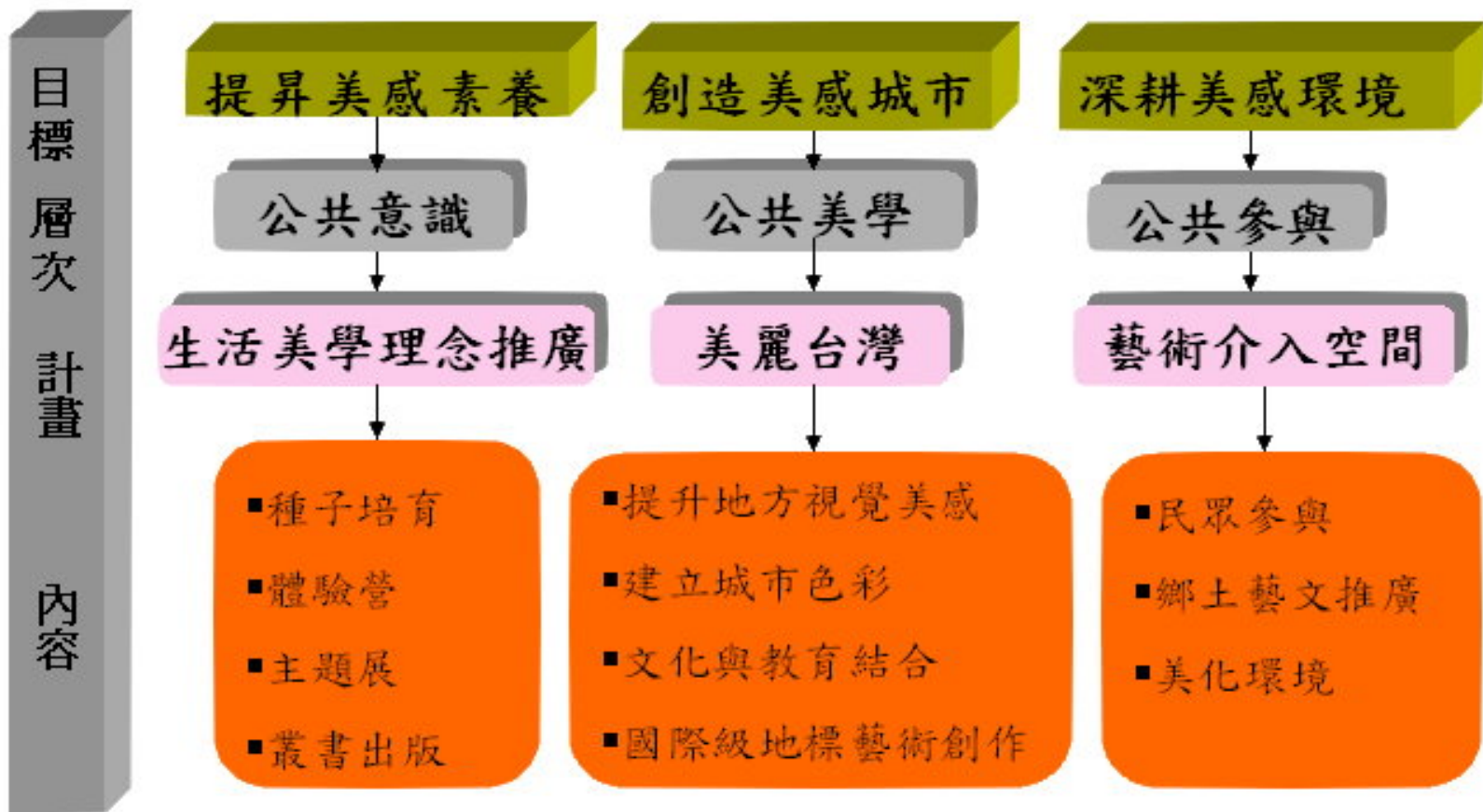
## 貳、執行現況 (續)

### 生活美學運動的三個面向

- 一、藉由「生活美學理念推廣計畫」提昇民眾的美學素養，養成公民的「公共意識」。
- 二、藉由「美麗台灣推動計畫」改善生活環境的美學品質，創造美感城市，營造「公共美學」。
- 三、藉由「藝術介入空間計畫」促進公共空間的藝術化，達到「公共參與」之理想。

# 貳、執行現況 (續)

## 台灣生活美學運動－美學啟蒙·美麗台灣



## 貳、執行現況 (續)

### (一)、生活美學理念推廣計畫

- 培育國人對美學的重視與省思，透過大規模的美學體驗、座談、展覽、種子人才美學課程講習等，進行生活美學的社會教育，全面提昇國民的美學素養。
- 計畫總經費約3億元。

## 貳、執行現況（續）

### 1. 生活美學種子培育方案

對國中、小校長、教師、負責執行重要施政計畫、採購之公務人員、機關首長、社區營造、文史工作者、義工等進行種子美學培訓。

這些種子未來在提升兒童美學素養及公務行政美學素養方面，可以扮演重要的傳播角色。

## 貳、執行現況（續）

### 2. 生活美學體驗營方案

透過各種體驗營的舉辦，讓民眾有機會深入閱讀美感，瞭解四季的自然之美，如油菜花、桐花、樟樹、阿柏勒、芒草等。

## 貳、執行現況（續）

### 3. 生活美學主題展方案

辦理生活美學主題展，從招牌、鐵窗、街道家具、生活用品、生態美化、民俗節慶、視覺設計等公共生活美學層面切入，促進民眾認識生活美學的多元樣相及深層意義。

## 貳、執行現況（續）

### 4. 生活美學叢書出版方案

邀請專家學者完整論述生活美學之觀念及想法，與出版社合作出版系列叢書。

## 貳、執行現況 (續)

### 5. 生活美學推動平台方案

設立生活美學推動平台、組成「諮詢委員會」及「專案推動小組」負責審議、督導、推動執行等工作，並依個案性質邀請中央相關部會代表參與協商。

藉由專業、專責分工組成，有效推動執行本案之各項子計畫。

## 貳、執行現況 (續)

### (二)、美麗台灣推動計畫

- 鼓勵各縣市政府重視轄區內生活美學的理念推廣，透過各種行政措施，促進其轄區內生活環境美學品質之提升，促進民眾對生活美學的認識和重視。
- 總經費約13億元。

## 貳、執行現況 (續)

### 1. 提升地方視覺美感方案

- 由各地方政府研擬計畫書向文建會申請，進行規劃研究。
- 由各地方政府選擇合適地點，進行美感提昇之嫁接工作，並訂定各項獎勵補助措施。
- 地方政府規劃研究案經文建會審核通過後，據以補助執行，以逐步推動空間美學特色，提昇地方視覺美感。

## 貳、執行現況（續）

### 2. 建立城市色彩系統方案

- 由各地方政府研擬計畫書向文建會提出申請，進行規劃研究。
- 從自然景觀、民俗文化、傳統節慶、古蹟建築等層面切入研究地方色彩，擬定城市色彩規範、色票、制訂相關補助要點等。
- 地方政府提出之規劃研究報告案經文建會審核通過後據以補助執行，逐步落實建立城市色彩系統的理想，擘劃城市美感區隔，創造國土觀光效益。

## 貳、執行現況 (續)

### 3. 文化與教育結合方案

- 鼓勵地方政府在中小學推動相關美感課程，培養種子教師。
- 規範學生每年參觀展覽、表演及至美術館、博物館、地方文化館等文化設施或地方演藝團隊觀摩學習。
- 安排美感工坊等，建立文化參與機制，落實文化扎根，從「小」做起，全面提升國民的美感教育的理念。

## 貳、執行現況 (續)

### 4. 國際級地標環境藝術創作方案

- 補助縣市政府以城市為單位，進行國際級地標藝術創作，透過國際公開徵件，引進國際級地標藝術創作，並運用交流策展，結合國內藝術力量，營造城市空間，令城市散發美學活力，從而提升城市美學形象，激發人們更加熱愛自己的城市和社區。
- 由文建會訂定「國際級地標環境藝術創作計畫執行要點」，公開徵選縣市政府提供具備「觀光景點潛力、產權公有、腹地寬廣」要件之基地，送文建會審核通過後執行，屬競爭型計畫。

## 貳、執行現況（續）

### （三）、藝術介入空間計畫

- 操作方式著重「公共性」、「自覺性」特質，由文建會補助民間藝術團體辦理。
- 藉由藝術駐鄉行動、與社區做深度交流，讓藝術家藉由民眾參與、社區討論、將當地需改造之空間如壁面、堤防、街道家具、欄杆、牆面、公園、候車亭等加以美化。
- 由文建會訂定「藝術介入空間計畫補助要點」，公開徵求藝民間藝術團體提案。文建會審核通過後據以執行，惟需審圖通過方能撥款，屬競爭型計畫。
- 總經費約3億元。

## 貳、執行現況 (續)

### 二、媒合科技與藝術

- ❖ 數位技術為當代藝術的發展帶來革命性衝擊，數位藝術成為當代國際重要的藝術創作潮流。
- ❖ 台灣以科技產業聞名，藝術創作能量豐富，在這方面具有科技基礎優勢以及發展潛力。

## 貳、執行現況（續）

### （一）「數位藝術創作」計畫

- 「數位藝術創作計畫」係文建會「文化創意產業發展計畫」第一期子計畫之一，策略在普及數位藝術，耕耘台灣成為國際數位藝術系譜的重要據點。
- 本計畫以結合台灣科技產業的發展優勢，融合科技與藝術人才，透過定期的數位藝術展演活動，將數位藝術推廣至全民的日常生活為主要目標。
- 本計畫也期待藉由不同領域的數位藝術培植教育計畫，培育出更多數位藝術的接收人口與國際級數位藝術創作人才。

## 貳、執行現況 (續)

### 1. 辦理數位藝術活動

- 透過國際性數位藝術大展、研討會、論壇講座及宣導，引介國際間數位藝術為媒材之最新藝術創作趨勢及相關機構，提昇國人數位藝術的涵養及創造力，同時發展台灣特色的數位藝術展覽相關活動。



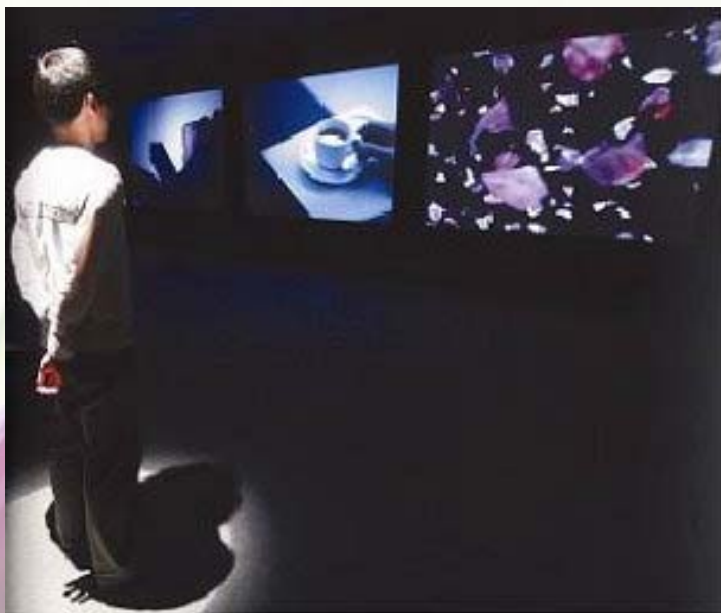
A. 「漫遊者—2004國際數位藝術大展」開幕典禮  
展覽日期：2004年7月4日—9月5日  
參觀人數：68,000人



**B. 「快感－奧地利電子藝術節25年大展」**

**展覽日期：2005年7月3日－8月28日**

**參觀人數：100,800人**



藝術家王俊傑作品



藝術家黃心健作品

- C. 「科光幻影·音戲遊藝」展覽  
展覽日期：2006年1月21日－3月12日  
參觀人數：80,460人

## D. 「數位朋比研討會-台灣數位藝術研討會暨工作坊」

日期：2004年12月14日

地點：華山文化創意園區行政大樓二樓

內容：與交通大學共同舉辦，以跨領域、跨地域與跨文化為目標，結合藝術、科技領域專家學者，建立國際連結之介面，期整合國際資源。



E. 「腦天氣數位影音展」

展覽日期：2006年1月21日－2月5日

地點：國立台灣美術館

參觀人數：11,560 人

主題：亞洲年輕創作者之數位影音展



F. 「夜市2006－台灣科技藝術創作工作坊」

日期：2006年6月16日－6月18日

地點：華山文化園區行政大樓二樓

參加人數：約150人

內容：與美國麻省理工學院媒體實驗室、工研院創意中心共同主辦，以台灣的夜市主題進行發想，透過互動設計的概念，擴增實境與通訊科技進行團隊合作與實作。



G. 「X世代—國立台灣美術館數位藝術典藏展」

展期：2007年4月27日至6月30日

地點：法國Engien-les-Bains市立藝術中心

內容：李小鏡的《夜生活》、吳天章的《移山倒海》與《同舟共濟》、陳界仁的《恍惚相相》與《加工廠》、袁廣鳴《難眠的理由》、林書民的《戲》、洪東祿的《春麗》、

王雅慧的《墜》等九件台灣數位藝術重要代表作。



王雅慧《墜》

## 貳、執行現況（續）

### 2. 建置「數位藝術知識與創作流通平台」網站

- 文建會所屬國立台灣美術館自2005年起維運「數位藝術知識與創作流通平台」網站（[www.digiarts.org.tw](http://www.digiarts.org.tw)），
- 以網路平台的方式定期收集台灣與國際數位藝術展演活動、藝術創作人才與作品資料庫，並經營線上學習資訊、線上藝廊、討論區、相關網站串聯等功能。
- 目前已成為台灣數位藝術最完整的資訊、人才與作品庫；同時也逐漸發展為華文世界最完整的數位藝術訊息入口網站。

# TdAic

台灣數位藝術知識與創作流通平台  
www.digiarts.org.tw

» HOME

| 首頁 | 簡介 | 訊息 | 專訪 | 專欄 | 藝廊 | 資料庫 | 好書 | 連結 | 影音 | 電子報 | 會員 | 國立台灣美術館

English 全文搜尋

## 新 訊

2008/02/19 - 2008/03/14  
由外而內：台灣藝術新世界

2008/03/22 - 2008/03/30  
DIVA NY 2008 在紐約 WHITE BOX 展映「聚焦：錄像藝術」

2008/03/19 - 2008/06/30  
徵件：第四屆科隆線上影展 Here We Are!  
一實驗網絡中的記憶與認同

2008/03/18 - 2008/06/30  
「城市雙向道」於國立台灣美術館 數位藝術方舟展至6/30 及  
型展覽室展至5/18

2008/02/20 - 2008/03/29  
巴西 FILE 熱鬧公開，德國 SoundLAB VI 聲音藝術徵件中！

## 在媒體與理念的辨證之間

Interview with WANG Fu-Jui 專訪王福瑞

專訪 INTERVIEW

## Ex-ception

## 貳、執行現況（續）

### （二）「數位藝術方舟」計畫

- 「數位藝術方舟」計畫係文建會「文化創意產業發展計畫」第二期的子計畫之一，策略在整合數位藝術資源，為青年學生與年輕數位藝術創作者提供兼具數位藝術圖資中心、創意工作坊、展演場地等多用途的交流平台。
- 本計畫以建構「數位藝術資源整合平台」為主要目標，針對青年學生與年輕數位藝術創作者為主要對象，提供兼具數位藝術圖資中心、創意工作坊教育功能、實驗性展演場地與創作、技術諮詢整合的複合性空間。



## 貳、執行現況 (續)

### 1. 成立「數位藝術圖資中心」

- 以國立台灣美術館原藝術工坊為基地，佔地面積約 328 坪。軟硬體設備規劃均以方便影音圖書資料查詢的電腦為主，並配合藝術傢俱展示設計之創意介面提供觀眾不同的使用經驗。
- 全中心開放無線上網，並設有結合創意傢俱的數位創意主題包廂，讓使用者可以輕鬆且舒適地坐臥在中心內上網查閱資料、借閱圖書、觀賞作品影片、聆聽電子音樂創作等。
- 另闢有數位影音包廂、數位創意工作坊以及實驗性展演場地等。



# 貳、執行現況 (續)

## 2. 辦理數位藝術活動

### A. 辦理「數位藝術方舟」開幕展

日期：2007年3月25日—6月30日

地點：國立台灣美術館數位藝術方舟

內容：吳梓寧的影像裝置作品「虛境公民」)與「網路原民」，林欣昉的動畫作品「賈西」。另外提供 50 部精彩網路短片推介與電子音樂作品。



## B. 「異光」展演

日期：2008年3月23日

參觀人次：約100人

地點：國立台灣美術館星光草坪

內容：針對特定建築的結構、特性，重新思考建構一個由光影、聲音與建築物結構所構成的非物體的感官結構，轉移我們對一個固定建築物的既定印象，達到一個超越現實的空想城市。



### C. U15—青少年數位創意發展體驗營

日期：2008.07.02-05、2008.07.09-12

地點：國立台灣美術館數位藝術方舟

參與人數：54人次

內容：以啟發青少年創作為課程主軸，強調自我思考與創意開發，再經由日常生活中可取得的數位工具將創意實踐，期許學員於課程之外，也能利用現有設備持續創作。課程內容分為聲音、動態影像、遊戲互動三大類別，以動態、互動與遊戲的趣味性吸引青少年學員進入創作領域。



## 貳、執行現況 (續)

### 3. 數位藝術出版與紀錄片製作



- A. 與奧地利林茲電子藝術中心合作，翻譯出版「1979-2004 奧地利電子藝術節25年：藝術、科技與社會網絡」，為數位美學教育奠基。
- B. 2005年與公共電視台合作製作紀錄片—「藝術新浪潮—數位藝術」節目，介紹國外主要數位媒體藝術中心，以VCD與DVD的方式流通，成為台灣了解國外數位藝術中心發展的重要入門參考影片。

# 參、目前面臨的困難

## 一、缺乏數位藝術專業人才

數位方舟以數位創意資源中心自許，它希望整合科技與藝術創作，並提供藝術創作者相關知識諮詢，方能使創作者真正受惠。

目前全國僅有約10所院校設有與科技藝術或跨領域、媒體藝術相關系所，國內培育之數位藝術人才十分稀少。

受限於經費或技術能力，目前台灣的數位藝術創作者尚停留在「低科技」的創作方式中，而相關專業資訊科技人才，多流向高產值之科技業工作。

在此情況下，數位方舟內部缺乏真正的數位藝術專業人才，在面臨科技藝術展演或創作者的實驗性、跨領域性創作時，往往仍需尋求外援，協助解決藝術家面臨之難題，而無法將經驗累積在數位方舟成員身上。

# 目前面臨的困難(續)

## 二、創意授權概念有待推展

數位藝術創作通常需要跨領域的團隊合作，難以由單一個人獨力完成，在團隊中，藝術家多半負責發想與表達意念，技術人員協助將其創造出來。

這樣的共同創作牽涉到著作權的授權與歸屬，特別是數位藝術作品往往是可複製的，科技與藝術人共同合作之創作版權應歸屬於誰？藝術家是否願意給予技術人員「共同創作者」的名銜 (credit)，或技術人員是否願意將核心技術全部授權予藝術家？

數位藝術創作的著作權議題在目前仍有許多值得討論之處。

# 目前面臨的困難(續)

## 三、科技與藝術媒合之困難

藝術創作者習於單打獨鬥，但數位藝術牽涉到跨領域整合，不瞭解技術的創作者常因無法解決技術面的問題陷入創作的瓶頸。對科技人才而言，他們在實驗室所研發的技術，往往不為外人所知及了解，雖然這些技術可以產生很高的產值，但總是少了一些應用面上的創意。兩方面的合作與溝通，其實有其難度。

台灣雖為科技之島，但科技業仍著眼在將技術更新投注於工商業用途，以產值為唯一導向。藝術創作以表達藝術家的意念及想法為目標，卻常忽略到創作如與技術結合，其實可以軟化科技帶出更多的創意與應用。

對於數位方舟而言，作為一個科技與藝術的平台，必須有能力了解雙方的語言與需求，做出正確的連結與整合，才能達到三贏的局面。

# 肆、具體行動方案

## 一、提昇民眾藝文素養

- 文化發展的重要關鍵，在於參與其中的「基層民眾」，社會需要更多能欣賞文化藝術的觀眾，因此需培養基層民眾的美學視野，使文化具持續發展動力。
- 應由民眾日常生活著手，推動「生活美學理念推廣計畫」，藉由各種座談、培育、鼓勵的手段，將生活美學的重要及理念推廣深入人心。
- 推動「美麗臺灣推動計畫」，鼓勵各縣市政府重視轄內生活美學的理念推廣，透過各種行政措施，促進轄內生活環境美學品質提升，並培養民眾對生活美學的重視與認識。
- 推行藝術介入「公共空間」計畫，鼓勵藝術家和民眾一起自發性地於公共空間中從事藝術活動及設置，營造美麗生活環境。

# 肆、具體行動方案(續)

## 二、加強科技與藝術的溝通

- 因藝術人與科技人間對話困難，可藉由辦理科技與藝術結合之旗艦型示範計畫，以引導溝通對話。可推動：
  - (1) 補助大學藝術科系與科技科系進行跨領域之數位藝術合作計畫，在計畫進行過程中，引導藝術科系學生與科技科系學生二者間能充分溝通話。
  - (2) 補助表演藝術與科技機構對話，以科技協助完成具高產值的表演。
- 教育部目前已在辦理人文教育革新中綱計畫之「人文數位教學計畫」，其中有關數位創作課程/學程可更加強推動。

# 肆、具體行動方案(續)

## 三、推動數位藝術及創意授權

-持續推動「數位藝術創作」計畫

-加強數位藝術創意授權推動

- 對於創用 C C 的概念，藝術家因認識不深，仍有疑慮，因此加強觀念的推廣。
- 對不願採用創用 C C 授權的藝術家，仍應設法以藝術家認可授權機制去推動創作之流通。
- 透過「數位藝術資源整合平台」透明的合作機制，促使藝術家與科技人了解共同創作之可貴性，進而能夠主動分享。

## 伍、討論題綱

- 一、如何培育數位藝術人才？
- 二、如何加強科技與藝術的溝通？
- 三、如何推動數位藝術及創意授權？