

## 《臺灣文化治理·下一步論壇》「場次 C. 文化科技與文化傳播：《文化科技施政綱領》的下一步？」<sup>1</sup>

"The Next Step for Taiwan's Cultural Governance"—Session C: Cultural Technology and Cultural Communication Sustainability: What is the Next Step for the 'Legal Guidelines of Cultural Technology Policies'?"

劉育良\* LIU Yu-Liang

### 論壇召集 / 會議主持：

鄭麗君 財團法人青平台基金會董事長

王俐容 國立中央大學客家語文暨社會科學學系、通識教育中心教授

### 引言人 (按姓名筆畫排列)：

洪貞玲 國立臺灣大學新聞研究所教授

黃彥霖 行政院青年諮詢委員會委員

### 與談講者 (按姓名筆畫排列)：

王柏偉 財團法人數位藝術基金會藝術總監

林玉凡 財團法人資訊工業策進會數位轉型研究院院長

施香蘭 財團法人工業技術研究院文化科技應用發展部經理

劉昌德 國立政治大學傳播學院教授

黃兆徽 Taiwan AI Labs 台灣人工智慧實驗室基金會內容執行長

賴逸芳 財團法人台灣經濟研究院副研究員

---

\* 社團法人台灣文化政策研究學會；《文化：政策·管理·新創》執行編輯  
Taiwan Association of Cultural Policy Studies; Executive Managing Editor of CPME

<sup>1</sup> 本次論壇會後由召集人王俐容及各位與會者共同歸納文化科技與文化傳播未來政策方向建議：(1) 國家需要穩定可信賴的文化科技與文化傳播公共基礎設施，作為一切發展的基石；(2) 文化科技與數位治理的制度、跨部會溝通平台仍待積極盤整建置；(3) 應建構中介文化藝術與文化科技的科技藝術實驗平台；(4) 強化跨領域人才的培育與發展；以及 (5) 以文化科技促進公共服務與公民參與。本紀實參考此政策建議方向加以改寫與整理。詳請參閱：社團法人臺灣文化政策研究學會。2023。〈臺灣文化永續與民主治理：國家的希望工程，文化不能缺席！〉。台灣文化政策研究學會網站，10月5日。https://tacps.tw/news/cultural-petition/ (檢索日期：2024年3月5日)。

數位科技的發展，帶給人類社會便利性，突破了過往的地理限制，資訊、傳播、文化內容與影視音產品無遠弗屆的流通，也強化了跨國文化的影響力。各國在文化科技與文化傳播的發展策略上，除了有經濟產業的考量，更應關注其所涉及的資訊安全、國家認同與發言權、人民的文化權利、民主參與、集體記憶、藝文創作與勞動保障、文化外交與軟實力等面向。

在台灣，發展文化科技所面臨的狀況是長期以來科技與文化兩種產業的結構性落差，以及之間的相互不理解、缺乏中介與溝通。與此同時，新的數位工具與跨國巨型平台不斷崛起，挾帶強勢的內容輸入，對在地的文化主權產生衝擊。台灣在無論是平台管理、資訊流通、資料建置與大數據搜集方面，大多仍受制於跨國平台，難以建立本地可信賴的數位環境與設施。當前針對新型數位商業模式之立法與規範受阻，亦突顯出政府部會之間分工的混淆：數位發展部、文化部、國家通訊傳播委員會（NCC）；各部會對文化科技與文化傳播的專業與想像仍待發展。

此前文化部曾經於 2019 年提出《文化科技施政綱領》草案，作為台灣文化科技政策主要施政方向。綱領的三大願景如下：「第一、善用數位科技促進文化參與，維護多元平權，形塑數位時代的文化公民社會；第二、強化數位時代的原生文化生產，落實本國文化傳播權，形塑國家文化軟實力。」草案雖未能通過，在數位生態快速變遷之下，上述議題已面臨著新的挑戰。四年之後（2023 年）已然是我們重新檢視，並思考展望進化版《文化科技施政綱領 2.0》之時機。本次論壇邀請到來自文化科技不同領域的專家共同探討當前的問題與可能解方，摘述整理如下：

## 一、強化台灣的民主韌性—正視文化傳播權危機

### （一）平台如同「水道」強勢主導閱聽環境

對於科技發展在數位環境下對文化的影響，洪貞玲首先指出，我們期待新科技因素的加入能協助形成並凝聚台灣本土文化話語權這個長期未竟的視野，然而不幸的是，國際上挾著優勢資源的跨國平台，以及他國擁有的強勢文化內容在此波發展下，反而使得台灣的文化主權變得更加岌岌可危。她由自身於新聞傳播領域的觀察，點出台灣在民主化、開放的過程中形成了以商業媒體為主流的市場結構，在此高度競爭的市場下，業者用非常低的成本在製作新聞節目，內容投資非常低落，當然在這種情況之下無法產出優質的內容。如此歷史性的因素，導致民眾對商業媒體和新聞是高度地不滿。

而過往政策上一直希望好好建立自身的公共媒體基地，包括鄭麗君部長任內想要打造的公共媒體集團。2023年5月《公共電視法》剛修法打開政府每年捐贈公視9億元的上限，但即便如此，整體和國際上比較仍顯不足。而在近年加入大量科技因素之後，產業發展更是受到數位科技的衝擊：資訊的跨國流通、國際大平台的壟斷，讓民眾習慣去使用 Google、Facebook、Instagram、Youtube 等等，形成文化上的殖民。而對台灣更加不利的是中國的影響，中國市場的虹吸效應在過去20年，幾乎掏空了台灣的影視產業。當新科技加入之後，我們清楚看到類似「抖音」及「小紅書」這些平台的強勢擴散。使用共同語言使得台灣民眾更容易受到中國的影響，使大眾資訊接收的方式改變，這就對本土文化主權產生高度的挑戰，同時也是國家安全、民主永續和民主韌性的高度危機。

洪貞玲認為自學界的角度來看，文化界及傳播領域長期以來已經高度意識到上述問題，遺憾的是目前在政策上改善的空間仍相當有限。尤其涉及文化、傳播和科技三項因素的時候，相關的文化傳播事權上沒有統籌的主管機關，而是四散在各部門，這是一個相當致命的問題。

針對數位媒體平台的影響，國際上包括歐美、紐澳、加拿大也紛紛意識到問題，試圖立法採取行動。劉昌德就此分享加拿大《線上新聞法》(Online News Act)<sup>2</sup>在2023年6月22日立法通過，而於8月1日起該法施行後，Facebook就非常悍然地把有關加拿大新聞資訊的貼文給封鎖了。而在政府和 Facebook 僵持不下的過程裡，遭遇了加拿大野火大規模延燒的緊急狀態，使得加拿大用戶在 Facebook 上無法看到相關的訊息和新聞。因此加拿大政府譴責 Facebook 把商業利益置於人民的生命安全和福祉之上<sup>3</sup>。大眾已慣常使用社群媒體接收新聞的現象，改變了原有的市場生態與閱聽結構，也引發平台公眾責任與政府維護新聞產業公平與獨立性的爭議。

再來他談到跨國影音平台對本土內容的影響，如前陣子引起風潮亦引發社會

---

<sup>2</sup> 加拿大《線上新聞法》是繼澳洲2021年《新聞媒體議價法》(News Media Bargaining Code)後第二部由國家制定強制性協議之相關立法。該法旨在對巨型平台收取用一定比例的資金以補償作為內容提供者之新聞媒體，它鼓勵平台與各新聞媒體達成自願的商業協議；如果各方無法獨立達成公平協議，則必須進行強制調解談判程序，藉此確保新聞媒體能維繫其對公民傳遞關鍵資訊之能力。與此相近的紐西蘭《數位新聞公平議價法》(FAIR Digital News Bargaining Bill)則於2023年9月送交國會審議。Government of Canada. 2023. "The Online News Act." Canada.ca, January 3, 2024. <https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/services/online-news.html> (檢索日期：2024年3月5日)。

<sup>3</sup> 《線上新聞法》遭到 Google 及 Meta (FB) 公司的抵制，該立法之後續進展為加拿大政府已於2023年11月與 Google 公司達成協議，Google 將每年支付1億加幣給予新聞媒體進行補償，並保留 Google 引擎搜尋的新聞報導。而 Meta (FB) 公司至今則是持續封鎖所有新聞內容的連結。資料來源：Yousif, Nadine. 2023. "Meta's news ban in Canada remains as Online News Act goes into effect." BBC News, December 19, 2023. (檢索日期：2024年3月7日)。

效應的戲劇《人選之人—造浪者》。這部由公視投資的戲劇，大眾是在 Netflix 上面觀看（2023 年 4 月上線），而公視本身則到 2023 年的 10 月才能播出。他身為公視的董事<sup>4</sup>，對此尤其感到扼腕——當戲劇已經發揮了這麼大的社會效應，公視要到這麼晚才能播出，我們顯然白白流失了一個非常好的機會，讓台灣的公共媒體能夠成為大家關注的焦點。

另外，近期公共電視及中央社都公佈了生成式 AI 的使用手則。其內容大致上在談媒體要如何確保生成式 AI 有關著作權、正確性以及媒體自己提供的內容元素，同時避免 AI 取得機密或獨家的資料，顯示 AI 已經成為傳播界非常重要的議題。

劉昌德藉由上述例子指出，過去我們總認為傳播最重要的是「內容」，但是由現在看來這是一種誤解，傳播最重要的應該是「科技」。他把訊息傳播的內容比喻為「水」，而當我們現在談傳播的時候，實際上在談的是「水道」。「過去我們經常將兩者混為一談，將傳播政策的重點放在『把水做好』，而現在，要使公共內容傳播出去，一定要將水道鋪好。」一如 Facebook 及 Netflix 這樣的大型跨國業者掌握、壟斷了「水道」的訊息傳遞功能。而 AI 看似較接近內容，也就是「水」的概念，然而事實上 AI 並不產生創新內容，而是自舊有的東西中抽取。我們之所以對 AI 如此憂心，並不是害怕它取代過去製作水的人，而是 AI 所抽取水的公正性、正確性以及對傳播環境中既有的水的狀況產生何種變化。

## （二）AI 科技恐助長文化霸權·相關應用亟需長遠規劃

黃兆徽指出，生成式 AI 這個大型的語言模型，對於文化的多元性甚至平權反而是帶來危機，因為 AI 會擴大人的偏見。比如 Chat GPT 是由美國 Open AI 公司開發，它是一種填鴨式教育的產物。我們餵給 Chat GPT 150 億個參數，大部分都是美國的資料、美國的觀點。當我們提出問題，它回答的答案是更突顯了美國的文化內涵。目前在 Chat GPT 語言模型的資料量裡面，中文資料大約不到五分之一，中文資料裡面台灣的資料就更少了，大概不到百分之一。那麼台灣的觀點在哪裡？Chat GPT 的註冊用戶已經超過兩億人，台灣大眾也很愛用，年輕世代更愛用。當我們已經很習慣用 Chat GPT 的時候，台灣的觀點、台灣的文化是否會慢慢地消失？甚至這會有大腦外包的問題，當大家靠 Chat GPT 來幫我們列出重點，我們外包的可能是一個以美國為主要意識形態的大腦。

又 Chat GPT 是一個文字接龍，它揣測人類要什麼，因此反而會擴大了人類

<sup>4</sup> 已於 2024 年 1 月 28 日起辭任公共電視董事，現並任中華電視（華視）總經理。

世界裡面的偏見。例如當 Chat GPT 提到清潔人員的時候，就會使用女性的「她」，當講到醫生，就會用男性的「他」，這就在平權上產生一些危機。她認為台灣應當要，也正嘗試在做自己的語言模型，但還需要更積極發展些各種類型。而其他危害還包括隱私權，如在社群平台，用 AI 去監控每個人的一舉一動，用以投放廣告或是演算法推送任何的言論；以及使用 Deepfake 將影片模仿他人的聲音和講話方式所衍生肖像、聲音等人格權的問題。AI 科技也對事實查核構成危害，假訊息、假影片、假照片，用肉眼辨識幾乎已經越來越困難，技術上不太可能 100% 防範。

黃兆徽認為，必要的作法包括標示使用者、拍攝時間及來源，比如利用在新聞界的標示規範。另外目前科技公司也在研發浮水印的機制，將其埋在生成式工具裡面，讓它可以被追溯，但這個技術也還正在發展當中。她指出 AI 的應用寬廣且具潛力，工具本身是中性的，而人性是勢利的，面對人口老化、勞動力不足的未來社會，如何有效規範並適當利用，是我們無可迴避的重要課題。她還認為 AI 被研發訓練的程度，恐怕會推翻我們對此工具本身缺乏「創新」的想像。例如《聯合文學》2023 年 5 月號專刊中讓 Chat GPT 翻譯<sup>5</sup>，並請專家來看，發現它可以做到比翻譯家更好，甚至翻譯出雙關語等等。可見 AI 科技是一把雙面刃，我們只能想辦法與它共處。

賴逸芳也提到 AI 應用於德國出版界的例子。德國是走圖書統一定價制，書目資料必須要提供給書業協會進行登錄，負責收集這些書目資料的協會，累積了多年書目資料之後，開始實驗性地用 AI 來拓展這個書目資料的應用。他們透過消費者研究，由閱讀主題的角度切入，打破圖書館、網路書店等原有的書目分類方式，利用 AI 重新分類，以提供給出版社未來利用在書目的簡介、書名命名或封面設計上參考，讓他們能夠產出更符合讀者想看的主题，引發閱讀動機，從這個角度來協助推廣德國的圖書產業。她認為類似這樣的應用，實際上需要的是政策上長期的規劃、完備的基礎建設以及累積多年的後設資料庫，才能對整體產業的商業模式形成助力。

## 二、打造基石 — 穩固的文化科技基礎設施

王柏偉認為，討論文化科技的前提，可以先試著釐清當中所討論的「技術」究竟是什麼樣的內容，因為技術變遷實在太快，往往每二到五年就要追求新的技術、轉換新的跑道，從以往 VR 到近幾年的 5G，接下來 AI 已經蠢蠢欲動。他指出

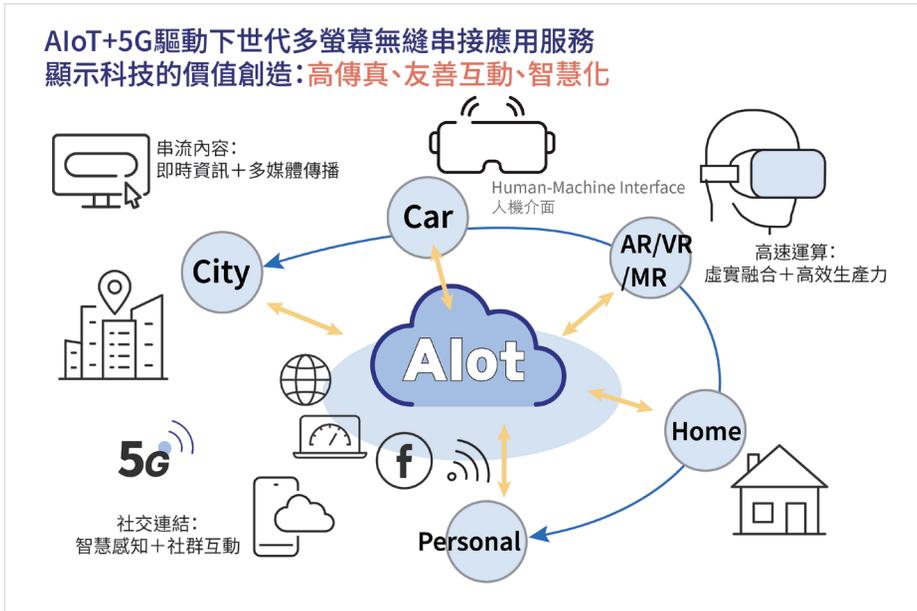
---

5 林水福。2023。〈當 AI 遇上谷崎潤一郎的〈刺青〉〉。《聯合文學》，463：73-79。

2019 年行政院提出 5G+AIoT 的基礎設施方案，作為近年來藝術圈面對技術發展時可援引的主導性基礎（圖 1），包括 AR、VR、MR、XR 或虛實整合的展演，都是在這個範圍底下去思考技術整合方案。而在當前技術變遷迅速的狀況下，應當以一至五年思考短期、五至八年思考中長程，以及十年左右規劃長程的應變方式。

圖 1. 5G+AIoT 基礎設施

資料來源：王柏偉提供，經作者重製。



他預測在 2035 年左右會是 AI、元宇宙加上 web3 的進程，而後整體技術再往下一階段邁進。而技術呈現在社會中實際所接觸到的，會是以智慧城市為基底，上面疊加一個虛擬城市。而這中間的發展便必須創造非常多虛實整合的介面，大概有十年左右的時間去嫁接物理性的智慧城市和虛擬城市。例如《鬼線：東京》（Ghostwire: Tokyo）將遊戲場景與真實的東京疊合，電玩世代已經活在這種虛實整合的世界中。在這樣的結構裡可以發現，藝術或文化科技領域，大致分成兩個軸線在進行：第一個是偏向第一人稱視角的影音、影視，新的方向是 AR、VR、MR、XR；另一個是比較偏視覺藝術、表演藝術或者是遊戲設計領域方向，偏向處理如何將虛實整合式的環境，變成虛實整合式的展演。

而王柏偉指出，由基礎設施的現行結構邁向下一個發展階段，我們可以思考的問題是「科技所導致的新現象為何？」當中所突顯的是，不同世代因為不同平台或是技術的使用，會產生世代和世代間的隔閡，或是世代之間的記憶會有極大的不同。另一個問題則是「藝術和文化科技，之於整個社會而言，它所能發揮的

可能性是什麼？」他認為相較於政治、經濟等其他的領域，藝術相對正能夠提供很好的場域，讓新的文化感知、新的文化性得以成形；它相較之下更能有時間允許在技術上充分實驗。由此檢視當前的文化科技政策，應當將更多心力放在找尋新的文化感知，而非找尋新的商業模式，因為如果重點放在後者，我們可能會錯失藝術領域為其他領域提供實驗性技術或是治理方式的絕佳機會。

他指出當前科技導向的表演藝術和視覺藝術，已經影響到藝術的所有層面，所以我們看到無論在音樂、歌仔戲或是舞蹈，新的創作幾乎都是科技導向的。他也發現文化內容策進院在思考獎補助或投資的時候，往往會先以商業模式作為主要考慮。可惜的是在前端還沒有一個市場出現的時候，我們可能太快放棄這些前期的原型開發內容，因為這些原型開發內容尚未有支撐來使市場得以成型。再加上國家藝術基金會雖然已經有了跨域合創，自文化部移交過來，但其中也還在找尋可以支撐的型態。所以在這種獎補助結構下，比較難想像文化科技如何長成比較成熟的市場。

針對文化科技的應用現況，林玉凡分享了產業端的實務經驗，包括利用大數據協助編劇進行田野調查，協調編劇、電視台、製作人、服務設計與資訊工業策進會的技術團隊製作 2019《我們與惡的距離》、2021 年《大債時代》等劇；以及成立 FEEL Lab（Fanticinating Experience Enabler Lab）以未來觀眾為軸心，進行需求解譯、服務設計、方案測試，到協助場域導入 5G 的建置和展演活動，打造藝術結合科技的創新體驗。上述 5G 基礎設施的施作，科技方案成本很高，因此他們也同時思考如何將場域的需求，透過轉譯變成適切的規格，並且讓來自民間多元而穩定的技術方案，規劃整合在既有的系統平台，藉以支援文化場域後續的永續維運，與相關科技導入介接的彈性和韌性。後續還有兩廳院應用基礎設施來提升劇場體驗如《向左走向右走》、《VALO 二部曲 - 島嶼》等案例，林玉凡認為未來的目標是將此結合台灣本身文化主體性，強化國際擴散的實力。

她指出這些經驗告訴我們未來的科技基礎建設，應該「以文化產業 / 場域的需求為主，思考以人為本。」這個「人」，一方面指文化工作者，如編劇、導演、演員和場館維運者，應思考科技賦能原創創作、展演加值、民眾體驗與場域永續維運的四個面向，才能提升文化產業的競爭力；另一方面，「人」也指觀眾，去深化以民眾體驗的品質為校準的關鍵。這兩者都是文化科技背後的重重大利害關係人。

施香蘭則補充以工業技術研究院所參與梳理的《文化科技施政綱領》中的策略內容來看，階段性的落實包括 2020 年依據「數位國家、智慧島嶼」政策綱領，

考量永續性與社會需求所提出的六大行動策略<sup>6</sup>。2022 年到 2023 年以來，除了上述提及的影視音 5G 應用外，還有文創、時尚及設計面向，以及智慧博物館，例如文化部所屬館所對科技防災、數位典藏環境的推動。最後是科技藝術，這個領域的特殊性在於需要具備藝術的前瞻思維，她也同意王柏偉所說的，藝術不能以科技的產值思考，而要能以文化構面的角度出發，並且從中落實文化參與的效益。

### 三、文化科技的中介橋接—建構科技藝術的實驗平台

施香蘭接著談到大家關注的科技藝術實驗場域經驗，她從工業技術研究院推動的「Arts@ITRI 藝術家進駐工研院」計畫為例，指出該計畫扮演的是平台的角色，去嫁接對內及對外的資源。她觀察在接觸藝術家、與藝術家共創的過程中，時常藝術和科技都有各自的研究目標，有時候藝術家會把科技變成一種工具；然而這個計畫傾向主張「科技也可以是內容的一部分，兩者之間互為文本。」，藝術家進入工研院，採取的策略是共同深入去理解什麼是科技；相對的，在過程裡面，科技同仁也開始去了解藝術和文化的思維，甚至文化對科技可以是一種提問。而這個過程需要時間養成，才能自融合到共創、創新。她分享一般來說會有兩種型態的創作者：一種是非常傳統藝術，在想像科技是一種工具；另外一種就是藝術家本身它其實已經具備相當豐沛的科技能力。例如生成式 AI，其實往往藝術人使用得最好，那麼在 AI 風潮席捲過後，反而是要反思，這個生成，到底在生成什麼。在生成當中，我們如何去建構個殊化的資料庫（data），那才是創作的內容。

施香蘭舉例近期的一位藝術家張晏慈，本身是藝術背景，後來就讀林茲藝術與設計大學（Kunstuniversität Linz），當她看到計畫實驗室中的「透明顯示虛實融合」技術的時候，便已經開始產生個人的文本，聯想到兒時爸爸講的關於蝙蝠的故事，是真是假。也就是藝術家有意識地從技術的文本去梳理自己的文本，再從文本裡面去做研究，當她和技術人共同交集的時候，甚至還共同開發出新的技術工具。

王柏偉指出「科技是新的、傳統是舊的」是多數人都有的錯誤思維，這種區分相當可惜。這往往是在思考藝術類型的時候，一個先入為主的觀念，通常在這

<sup>6</sup> 《文化科技施政綱領》六大行動策略：(1) 形塑文化科技創新型社會、(2) 以文化想像帶動科技創新研發應用、(3) 普及智慧型文化公共服務，促進文化近用與平權、(4) 連結在地文化厚植數位時代的內容生產及藝術創作、(5) 加速文化數位傳播，打造國家文化品牌及 (6) 完備數位治理，增進公民數位參與。文化部。〈關於文化科技〉。文化科技網。<https://tech.culture.tw/home/zh-tw/about>。（檢索日期：2024 年 3 月 5 日）。

個錯誤觀念之下，會產生另外一種想法，認為數位時代只是一種虛擬化、數位化、再現化的工具，而不去找尋和過往的媒材或過往的表現形式重新整合並創新的方法。然數位其實是一種新的思維形式、新的表現形式，與傳統並不必然形成競爭，它可能有新的觀眾群，可能有新的美學形態、可能會打開新空間的物理性和虛實整合的新空間型態。

他同樣認為，不管是藝術家還是和藝術家一起工作的工程師，或者是技術人，目前的問題就在缺乏這種平台、界面或媒合單位，讓工程師及藝術家碰撞在一起，稍微磨合個半年到一、兩年。他認為這是當務之急，因為只有這兩群人的碰撞，才可能激盪出新的掌握、新的表現形式。而這樣的平台創建或媒合機制，可能只有仰賴場館或是由公部門、國家藝術基金會挹注的相關專案才比較有機會執行。

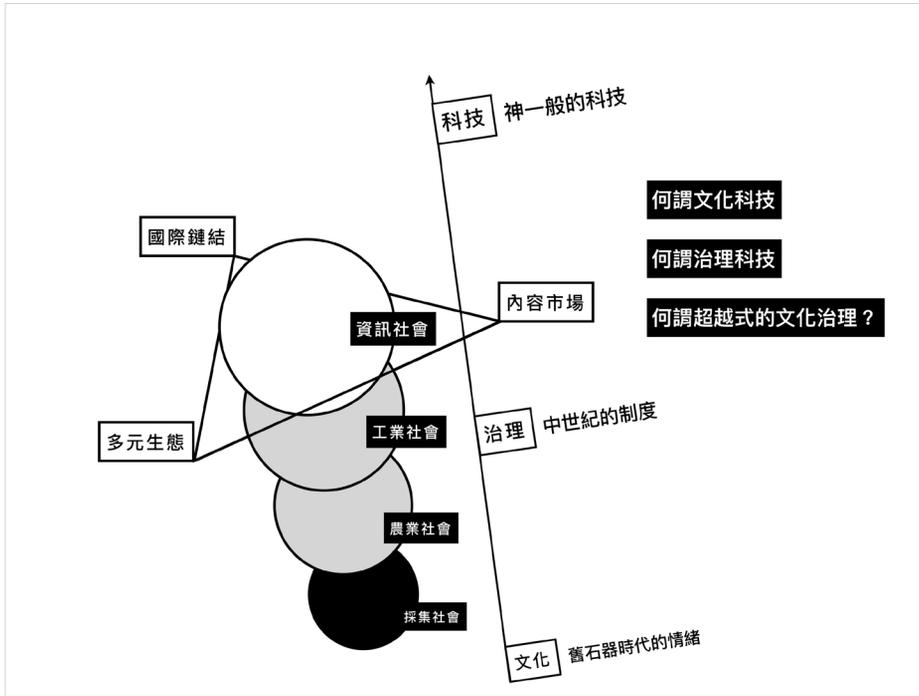
#### 四、開放與深化—文化科技促進公民參與及跨領域人才培育

##### （一）促進公民參與—談「治理的文化」與「治理的科技」

黃彥霖談他思考如何在以科技計畫當領頭羊、挹注資源的現況下，有效促進民主社會和公民參與的發展，否則人類反覆、永遠都有適應不完的新科技。他首先引用生物學家 Edward Osborne Wilson 所說「人類有舊石器時代的情緒、中世紀的制度與神一般的科技。」此觀點認為一個物種在生物層次發展到極限之後，會朝向社會組織去演化，並且產生合作利他主義、複雜系統的交流以及勞動平等分工等等的社會樣貌。而黃彥霖歸納當今文化科技的任務，分別為「在地的多元生態」、「國際合作的鏈結」還有「內容市場的繁榮」（圖 2）。當中多元生態碰到科技便極化為「後真相社會」，因此所謂哈伯馬斯的公共領域就消失了。前面討論的媒體數位霸權、內容市場遇到科技成為補助寵兒，真正的市場卻未建立等問題，都是科技帶來的衝擊。

但是另一方面，文化也可以驅動科技，比方許多新媒體藝術家、科技藝術家，在科技尚未進入大眾視野的時候，就透過作品提醒人類，科技其實有很多的面向，是一種多元的生態。科技也讓新的合作環節經濟正在誕生，比如平台合作主義、去中心自治、未來藝術生態系等等，甚至全球在地化（Glocalization）的主題也越來越被關注。

圖 2. 文化科技發展圖示  
資料來源：黃彥霖提供



因此「文化科技如何幫助公民參與？」成為關鍵議題。對此黃彥霖提出「治理的文化」與「治理的科技」—前者指出大眾根本上是各種不同社區的集合體，社區由不同的血緣、學歷或興趣構築，它們可能是實體也可能是虛擬的。而社區在專業化之後便成為某種菁英。文化科技藉由更便利的公民參與過程，可以使審議變成習慣，讓不同社區的人說出自我的主張，唯有如此社區才不會被菁英宰制。「我們該如何由上而下地扶植由下而上的草根式民主呢？如何將文化科技有關的預算有效地注入公民參與的過程，而且不要變質。」這是關於「治理的文化」。而「治理的科技」指的是一種互動的技術、解決問題的方法，他認為就是一種透過開放透明、權責合一和有效的分配技術來慢慢簡化複雜的治理過程。例如瞿筱葳在 10 年前發起「gov 台灣零時政府」，也在四年前加入文化內容策進院，在當中引入了許多 gov 的概念和工具，例如引入 Slack，讓文策院的同仁能夠平行溝通，嘗試在科層組織中混入扁平的討論。最後，開放透明可以讓不同的團體漸漸清晰自己的定位跟遊戲規則，讓社會共享補助或是採購的成果。權責合一可以讓社群從新掌握自身的能動性，分配的技術可以更公平地將資源有效運用。

## （二）人才培育與產業分潤模式轉變

賴逸芳另外提醒關於文化科技人才的課題，指出文化產業之所以無法適應科技，有一個比較大的環節在於它的勞動條件很難吸引跨領域人才的投入。因此產業想要的人才轉而變成希望是多工，但這個結果卻更加導致專業難以發揮，甚至產生過勞的狀態。也由於大家越來越重視資訊科技，業者也會擔憂未來人文社科方面的人力，難以吸引未來學子投入，如現今許多大學漸漸廢掉人社相關的科系，高中生也越來越重視資訊科技的學習，但是資訊和人文兩方卻有溝通上的落差，對文化與科技的融合，在長久發展上會產生更不利的現象。

王俐容分享自己在大學教學中，也感受到普遍上理工科生和人社科系的同學，在就業待遇方面遭遇相當大的落差，而雖然例如中央大學也透過通識課程，推廣關於 coding 或是 AI 方面的課程，但是長期來看，現在的家長都不鼓勵孩子往人文社科發展，這對未來的長期影響是令人憂心的。而產業人才方面的另一個問題是，目前國外已經可以看到數位平台崛起之後，對藝術家的勞動條件是否可能導致更加低落的關注，「分潤機制究竟是增加獲利，或是邁向碎片化？」。

黃彥霖對此提出看法，他認在數位轉型的過程中，任何產業都一樣，一定會有人被淘汰。過去無論是各種手工藝人都面臨同樣的狀況，而他贊成北歐社會民主的方式「不保護行業，尤其是不保護夕陽產業，而是保護夕陽產業裡面的勞工，有餘裕跟彈性可以轉職。」這是相對較為基進的觀點。他也舉幾個數位轉型之下創新產業模式的例子來談，首先是英國的蛇形藝廊（Serpentine Gallery），它是做國家級文化科技 R&D 的龍頭單位，正在嘗試利用數位工具，讓藝術品在數位世界獲利的時候，使資源可以回到藝術家，甚至是幫助藝術家創造作品的相關產業鏈與社群身上。而此模式在過去無法發生，因為過去當代藝術和視覺藝術是個明星化的世界，藝廊和大藝術家拆帳，然而大藝術家下面的員工、協力作品完成的人，無論是表演藝術或視覺藝術，他們拿到的薪水是非常勞動性的。但是透過數位的工具，尤其是這種部分產權的分潤，是有可能讓藝術產業合作社化，得到更多資源。

他指出國內也有類似做法，例如「在場·非虛構寫作獎學金」讓非虛構寫作類的業餘作者，可以拿到一些資源去完成作品，此舉使得紀實寫作在台灣慢慢地打開一片空間。另外例如 Giloo 是一個在地的 OTT 平台，利用華語短片的眾籌大會，讓民間的小額贊助者投入，提供資源給使第一線的創作者。而且這些資源是來自黃彥霖前面提及的「社區」，因為個別社區關注的議題和想要行動的方向不一樣，意外性和多元性較高，很難用大力道去扶植少數幾個路線。以上都是有

效地讓科技幫助創作者的過程，因此他認為公家的資源應該要投入有意識在做公平、公正的數位轉型的實驗，像財團法人數位藝術金會長期都在做。他認為類似的組織在台灣其實可以看到越來越多，然當前就公部門而言是相對缺乏。

## 五、落實文化權利的數位治理機制 — 文化科技施政綱領 2.0

### （一）文化數位治理架構需重新盤整

鄭麗君提到，過去她在任內提出《文化科技施政綱領》，是希望以《文化基本法》為核心出發，概念上第一個方向是「以文化作為主體」，善用數位工具跨域共創，落實得以實踐文化公民權的「文化數位公民社會」。第二個方向則是善用網路無國界的數位時代來落實文化傳播權。過去因為沒有獨立的主管機關，由文化部掌管內容、NCC 執掌監理，而雖然現在數位發展部成立了，看來整體的治理圖像仍有待建立。透過上述與會者各自點出的問題，希望一同來思考一部更具前瞻性的《文化科技施政綱領 2.0》是什麼樣子。她強調在數位治理架構還沒建立之下，科技政策需要重新定位，且必須回到核心價值去思考，「科技是要服務台灣原生社會的需求，先解決社會問題來激發科技的創新能量，進而帶動科技產業和科技應用。」

在傳播政策上，洪貞玲、劉昌德及賴逸芳皆提到當前涉及文化、傳播與科技的相關事權，是四散在文化部、NCC 及數位發展部這三個主管機關。除了文化傳播事權未能統籌，更大的問題在於不同部門之間彼此協調分工的情形並不理想，且缺乏上位政策的導引。對此他們認為，文化主權的提振，首先在內容產業面依然依賴文化內容策進院在獎補助、投融資的努力，於國際文化潮流中突顯我們自身的文化話語權。再者公共媒體方面，洪貞玲觀察近年來國內民進黨和國民黨對公共媒體，經常抱持著或敵或我般地互動，這是比較政治選擇的思考，無法以文化為主體的思維來看待公共媒體，令人遺憾。最後，面對跨國平台的壟斷問題，她認為根本之道還是要發展本土的平台，比如過去嘗試使中華電信和公共媒體整合來投資並加強國際合作，但在民營事業成本考量等因素下停滯。因此問題又回到政府部門是否真的意識到這個關乎文化主權的優先性。而在廣電市場的部分，NCC 普遍也被認為未能妥善作出政策導引，無法讓仍陷在商業泥沼中的結構產生質變。

在鄭麗君部長任內曾提出用「陸、海、空」策略來壯大台灣文化產業，「陸」是文策院，任務在充實內容產業；「海」即公共媒體集團，期許能扮演亞洲新公共媒體集團的航空母艦，國際上對世界傳播可信任的新聞內容，國內則要帶動公

共性傳播平台；「空」指數位平台，一方面真正來發展台灣本地平台，一方面面對國際巨型平台時，要拿出國家的魄力完備治理法規，以要求平台負起責任。與會者提醒大家共同專注相關法案包括《新聞媒體與新聞平台強制議價法（新聞議價法）》—目前主管機關為數位發展部，然而當前提出給立法院的報告，卻不見機關自身的政策立場，其是否能確實協助台灣文化主權的強化仍不明朗；而針對平台治理的《數位中介服務法草案》過去由 NCC 提出，洪貞玲指光是這個法案交由沒有資源的監理機構負責，便體現出治理架構分工的一大疑慮；最後是尚在討論中的《數位基本法》，建議台灣參考歐盟案例，包括〈人工智慧法案〉（The EU Artificial Intelligence Act）、〈資料治理法〉（European Data Governance Act）等，已有相當完整的規劃與盤點，值得台灣學習。

## （二）跨部會溝通平台應積極落實

而關於論壇中不斷提及「跨部會、跨領域」的重要性，黃彥霖則舉自身追蹤文化科技「跨部會政策討論平台」政策參採情形的案例，指當他去電文化部並轉接多次後，發現承辦的是文化部的資訊處，對方轉達規劃已經上交，但內容就沒有下文了……他指出先不論政策實際的執行，光是將文化科技的平台放在資訊處，就已經很典型地顯示出這將是個窒礙難行的案例。因為資訊處的同仁幾乎都是資訊職系出身的公務員，業務是管理網頁、資訊服務委託案居多，但整個文化科技的面向其實更深又更廣，如果要請他們統籌文化科技的施政綱領的話，可能是一種為難。黃彥霖觀察，當文化科技政策跨到數位發展部，後者對於文化科技的想像卻可能較為貧乏，過程中非常需要裡裡外外的人士來細緻地創造協作機制。

王柏偉也發現多數的文化相關館舍在面對文化科技的時候，是將機電和資通兩個部門分開，而且相互並不溝通。他指當我們在談文化科技的時候，其實所謂的數位轉型應該就是把機電和資通兩個不同部門改為權責統一的單位，以文化科技的計畫型態或內容去進行轉變，才能讓過去以資訊、資通作為宣傳公關的型態，轉型為真正以文化科技為底的行政結構。對此鄭麗君建議未來應在行政院建立跨部會的文化科技平台，當核心價值確立以後，再朝建立跨部會協力的方向前進。接著文化部的組織法也需要調整，以中程、長程不同階段規劃來思考 2030 年、2035 年的發展，使得業務架構能更務實地應對、處理的當前及未來所面臨的問題。

## （三）各部會及大眾對文化科技治理的想像有待拓展

最後，透過本次論壇的討論，除了對現況課題進行歸納並展開未來政策的因應方針與方向之外，似乎也點出了更為深層的問題—即整體社會由上到下，對於

科技發展帶來的影響並沒有足夠的認知。台灣在傳播市場長期不健全的發展下，更迫切地需要深耕媒體素養，強化民眾對於當前數位環境的使用和創造的文化主權及文化自主意識。當然其中政府的角色至為關鍵，尤其當台灣的民主治理遭遇像中國這種數位極權，用科技工具控制人民的手段，已經對台灣以至世界產生經貿的嚴重破壞與民族的滲透。另一方面跨國平台擁有資料庫作為重要的獲利來源，假訊息入侵、民眾的網路個資無所遁形等等，無論是監控或 AI 演算，都是不斷地在中心化，對台灣本土的產業、閱聽人及國家安全，都是高度不利。

自政府各單位所能扮演的角色來看，黃兆徽認為像公共媒體就必須要成為新科技的領頭羊，勇敢帶頭嘗試，作為新科技的模範以帶動市場跟進。比如在影視音方面結合新科技，應用在影視音或是新聞領域，建立數位轉型的典範，例如開發 AI 工具，提升整個新聞的流程，能夠確保它的真實度，來提供國內媒體使用。

針對前述談到許多文化治理和科技的想像，黃彥霖指 David Graeber 在其著作《規則的烏托邦》中說道「網際網路釋放了各種遠見與合作的創造力，但它真正帶來的是一種很奇怪的倒置：創造力最終被納入管理的服務中，而不是顛倒過來。」似乎就是我們當前面臨文化科技挑戰的寫照，我們尚未建立創新的文化科技治理模式，反讓舊體制來管理文化科技的創新，這恐怕將使各種意外性和多元性慢慢地不見。

除了呼籲針對改變現況困境積極作為，鄭麗君也深切期許台灣在自由民主的價值下，政府是否能夠支持開放透明的科技應用和平台，如討論中提及的 gov 或是 AI 實驗室等等，進而在世界上倡議數位民主聯盟，甚至去倡議聯合國 SDGs 新增第 18 條「數位科技」，用以服務前面的十七個目標。她總結新一代對科技的態度已經和上個世代的研發、高階製造和應用不同了，已經有很不同的價值思考方式，就看能否轉變為法律與政策等新的治理方法。後續應進一步修訂相關數位及科技法規，透過跨部會及公私協力，朝向以人為本的文化傳播來努力。