

# 國際文化科技政策比較：以臺灣文化科技個案研究為中心

## Global Comparison of Cultural Technology Policies: A Focus on Taiwan Case Study

柯惠晴<sup>\*</sup> KO Hui-Ching

### 摘要

本研究旨在進行各國文化科技政策制定和實施的案例分析，以深入了解不同國家在文化科技的目標、策略和實踐。以英國、美國、韓國、澳洲，UNESCO 以及臺灣文化部《文化科技施政綱領》，進行近年的文化科技發展爬梳，透過政策資料探討各國與臺灣文化科技政策之發展趨勢。

近 10 年來，資訊通訊科技（information communication technology, ICT）在文化領域的開發與應用，已是國家的重大議題。政策制定者與文化場域從業者皆需要國際視野，重新審視文化科技政策，以面對日益嚴峻的全球化的挑戰。

本研究以各國與臺灣的文化科技政策文件分析，了解其政策目標、內容、發展重點，發現各國文化科技政策皆肯認文化科技相互結合的重要性，並對於科技如何幫助文化進行傳播有正面期待，並且認為科技能夠賦能藝文從業人員，且新科技將帶來新的藝文體驗與商業模式。

然而亦有多國政策文件顯示，新興平台經濟造成的壟斷，數位素養差異造成的數位落差，確實是尚未解決的問題，而文化多樣性也在平台經濟中受到威脅。強大的數位世界已將整體社會捲入數位轉型的歷程中，文化環境即將面對典範轉移，文化產品與服務歷程都將改變，臺灣文化科技政策制定者必須在國際經驗比較中，從臺灣政策制定的結構中，尋找可能路徑，方能因應快速變化的科技與政治環境發展。

### 關鍵詞

文化科技政策、文化科技施政綱領

---

\* 財團法人工業技術研究院研究員  
Research Fellow, The Industrial Technology Research Institute.

1 本文為「2023 文化的軌跡學術研討會」投稿之研討會論文〈價值化、工具化、娛樂化：臺灣文化科技政策的擴張路徑〉為基礎改寫。感謝審稿委員對本文提供寶貴意見，以及工研院錢又琳副管理師在韓國與美國文化科技政策提供的資料與建議。

## Abstract

This study aims to conduct a case analysis of the formulation and implementation of cultural technology policies in various countries, seeking a comprehensive understanding of different countries' goals, strategies, and practices in the realm of cultural technology. The analysis focuses on the United Kingdom, the United States, South Korea, Australia, UNESCO, and the *Legal Guidelines of Cultural Technology Policies* of the Ministry of Culture in Taiwan. Recent developments in cultural technology in these countries are examined through policy data, exploring the trends in the development of cultural technology policies.

Over the past decade, the development and application of information communication technology (ICT) in the cultural sector have become significant issues for nations. Policymakers and practitioners in the cultural field need an international perspective to reassess cultural technology policies in response to the increasingly challenging forces of globalization.

This study analyzes cultural technology policy documents from various countries, including Taiwan, to understand their policy goals, content, and development focus. It is found that the cultural technology policies of various countries all recognize the importance of integrating culture and technology. They have positive expectations for how technology can help disseminate culture and empower cultural and artistic practitioners. Additionally, they believe that new technologies will bring about new cultural and artistic experiences and business models.

However, several policy documents from multiple countries also indicate that issues such as monopolies created by emerging platform economies and the digital divide caused by differences in digital literacy remain unresolved. Moreover, cultural diversity is threatened within the platform economy. The powerful digital world has drawn society as a whole into the process of digital transformation, leading to a paradigm shift in the cultural environment. The processes of cultural product and service delivery are changing. Policymakers in Taiwan must explore potential pathways within the structure of Taiwan's policy formulation by comparing international experiences to adapt to the rapidly changing technological and political environments.

## Keywords

Cultural technology policy, Legal Guidelines of Cultural Technology Policy

## 一、研究緣起

本研究案承啟桃園市政府與新竹市政府「桃竹文化科技新願景產業白皮書」中之各國文化科技發展研究，以及 2017 年全國文化會議執行成員以及後續文化科技輔導推動小組暨政策研擬等實際參與經驗，進行各國與臺灣文化科技案例研究。

## 二、研究方法與範圍

本研究以案例分析為主，針對各國發展的相同與相異，進行資料蒐集與分析比較，並作為後續研究的基礎架構。以次級資料蒐集研究，資料分析則包含專書、學術期刊、報章雜誌、政府官方政策與公開的會議逐字稿，尤其以文化科技施政綱領的內容為分析。

研究範圍包含收集英國、美國、韓國、澳洲，UNESCO 以及臺灣文化部文化科技發展現況。本文希望探明以下問題：一、文化科技政策在不同國家與組織發展現況；二、臺灣文化科技發展；三、他國比較之異同。

## 三、各國文化科技發展現況

文化不僅是人們生活中實質的物質和活動，也是符號的積累。隨著數位科技的發展，文化的生產和傳播從過去的「線性」創造方式，轉變成以內容、數據、體驗以及使用者自製內容（user generated content, UGC）等等為基礎的「網絡」型態。

在這個過程中，「流量」、「商模」等詞彙逐漸進入文化領域。同時，文化科技中的「文化」和「科技」不再是分離的，而是作為一個整合的主體，成為在文化運作和政策領域中深入討論的對象。

Bakhshi 和 Throsby（2012）指出，新科技在文化組織中主要有四種應用模式：一、利用新科技接觸觀眾，開發新型的接觸或互動方式；二、利用新科技發展新的藝術表演形式；三、利用新科技創造新價值，吸引更多觀眾參與；四、利用新科技創造新的經濟模式。

本研究將對英國、美國、韓國、澳洲以及 UNESCO 的文化科技政策文件進行說明。

### （一）英國文化科技政策發展：鼓勵新創科技研發與藝文網絡串連、提升參與、技術與經濟的潛力

英國政府整合文化科技新創項目（UKRI）的投資，目標是推動英國創意產業

的創新和增長，以促進新型應用研究，該投資自 2018 年起由藝術與人文研究委員會（AHRC）啟動，針對整體的「創意產業群聚計劃」，預計投入投資 1.2 億英鎊（AHRC 2021）。

在此之前，2018 年英國數位、文化、媒體暨體育部（Department for Digital, Culture, Media and Sport, DCMS）已經發布 Culture is Digital 的政策項目，鼓勵科技企業、文化機構及相關利益關係者緊密合作，建立夥伴關係網絡；在民眾體驗方面，激勵運用數位技術，使觀眾更方便地獲取文化資源，即時享受數位作品，並結合沉浸式體驗等科技增值應用，提升民眾對文化的參與，發揮技術的創新潛能（DCMS 2018）。

## （二）美國文化科技政策發展：無中央主管機關，透由基金會推動文化科技，促進場館與社區社群的服務與合作

美國文化科技政策，致力於透過國家藝術基金會（National Endowment for the Arts, NEA）、國家人文基金會（National Endowment for the Humanities, NEH）和美國博物館聯盟（American Alliance of Museums, AAM）等組織，對非營利文化藝術事業提供資助。這些資助以獎勵、補助和指導的形式，支持各州通過立法，建立州立藝術委員會或人文委員會，並與各類場館合作。

透過科技技術，這些組織致力於保存歷史文化資產、原住民文化和博物館藏品的數位化。同時，多樣化的 APP 服務和導覽，以及利用科技推出新型態的展覽模式，都能夠增強文化展演場域的影響力，擴大服務的受眾群體，並提升文化的可近用性。

這一系列措施期待能加強美國境內的就業機會、鼓勵公民主動創新，並促進在地社群的發展。

## （三）韓國文化科技政策發展：打造輸出為主的韓流經濟，以振興院投資為引擎，意圖佔據新興影視音產品世界級市佔率

韓國對文化科技的定義，著重於與韓劇、韓流等流行文化經濟的實踐邏輯，透過成熟的文化科技產品行銷國內外，從中獲利。他們利用保留「易於行銷」的韓國元素，刺激全球消費者對這種「泛亞洲」元素的青睞。韓國提出了行銷海外的四大步驟，包括「出口產品」、「與國際公司合作」，以及「擴大海外產品」，最終目標是「與國際企業建立合資企業」（邱誌勇 2018）。

韓國文化觀光體育部宣布，2022 年預算首次超過 7 萬億韓元（60.5 億美元），預算中有 2 兆 4 千億韓元專門用於支持文化和藝術，其中包括向韓流製作基金注

入 1700 億韓元，將 490 億韓元用於文化內容的國際合作和出口，並在文化內容方面投資 300 億韓元，還特別指定了 200 億韓元用於元宇宙內容製作（THE KOREA HERALD，2021）。

韓國主要透過文化內容產業振興院（KOCCA）推廣和研究電視、手遊、電競、服裝、流行音樂、動畫、文化技術（culture technology，例如 AR 或 VR）等內容產業，旨在將韓國打造成世界五大內容生產國。KOCCA 的工作範疇包括調查規劃、訓練養成、支援製作、補助融資，以及品牌扎根等。

近年來，韓國政府為佔領實境內容市場不斷增加投資，推出了一系列產業扶持政策。韓國文化體育觀光部和韓國內容產業振興院於 2020 年 12 月宣布「光化時代」專案正式啟動，計畫從 2021 年 3 月開始通過 AR、VR、MR、AI、全息等技術製作 8 個虛擬實境內容，建立「與國民共享的實境遊樂園」。韓國政府計畫到 2025 年為止投資超過 3,300 億韓元，培養實境內容和 1,400 餘名核心技術人力，同時制定相關政策和支援方案，以促進數位內容產業的發展，企圖成為全球前五大 XR（延展實境 Extended Reality，XR）經濟體之一。

#### （四）澳洲文化科技政策發展：「創造性參與」帶來易於近用與共享利益，建構「雙重經濟」的可能性

由澳洲藝術協會公開的 *In Real Life: Mapping Digital Cultural Engagement in the First Decades of the 21<sup>st</sup> Century*，該報告探討了數位技術對我們生活的深刻改變，包括藝文參與的方式。從視覺藝術、表演藝術、閱讀、遊戲，觀眾進行即時參與的案例分析，並說明越來越多觀眾「創造性參與」，同時也催生了新的商業模式。這份報告描述了 21 世紀的頭十年數位技術，對當下和未來藝文參與的影響。

報告從論及數位時代的參與，從視覺藝術、表演藝術、閱讀、遊戲等方面進行了案例分析，並指出越來越多的觀眾參與具有創造性，觀眾與創作者之間的界限變得越來越模糊，這是因為過去 20 年來數位技術的普及以及數位平台、行動載具技術的高度運用。藝術參與生態系被分為「企業 / 商業類型」和「關鍵類型」，但數位參與可以打破這兩個類型，並擴大至主流參與機會。

線上參與被理解為「雙重經濟」的一部分，其中包括智慧財產權、創意收益，以及新媒體中的「易於近用」和「分享共同利益」的概念。

論及「雙重經濟」，不僅需要理解觀眾的新特徵，還需要理解擁有觀眾數據的平台的運作模式，這些平台通過提供分享和近用的機會，來規避傳統商業的模式，同時創造新的交流形式，成為交流的中介。



然而，這些平台的運作方式，並非僅僅是將傳統的「看門者」置換成數位形式，因為即便平台聲稱是「公正的」、與過去的廣播或出版有所不同，但卻透過演算法將特定訊息的優先性置於其他訊息之上，而使「公正」受到演算法的影響。

網路作為全球市場，澳洲必須確保本土文化內容可以在網路上被搜尋（尤其是在澳洲境內），以應對新市場的競爭（尤其是被北美主導的英語系國家），然而，避免創意內容和相關數據被外部控制的成本，卻是相當高（Australia Council for the Arts 2021）。

### （五）UNESCO 文化科技政策發展：肯認數位文化經濟，但同時以「維護多樣性」為核心的抗衡策略

在 UNESCO（2022）每三年更新一次的政策報告書 *Re|Shaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good* 中，一章節探討了文化數位化的影響。報告觀察到全球錄音總收入的 62.1% 來自串流媒體，而隨選串流的訂閱量仍在持續增長。此外，一些受關注的影視音產品和藝術作品是透過人工智慧生成的，進一步促進了文化與科技的融合。然而，該報告也指出，文化數位化的快速發展並非總是帶來正面影響，其中包括由於數位素養不足而導致的數位落差，平台和演算法不公正或壟斷造成的薪酬問題，以及對文化多樣性不利的情況。Covid-19 疫情加速了數位轉型，進一步改變了文化的生產、流通、分銷和使用。

然而，要符合 2005 年訂立的《保護和促進文化表達多樣性公約》，目前需要更多措施確保不同類型的參與者（特別是不同規模、地理位置和性別的參與者）能夠在數位環境中參與創意經濟。為應對數位時代帶來的風險，2019 年締約國批准了 *Open Roadmap for the Implementation of the 2005 Convention in the Digital Environment*，但目前尚未得到充分支持和實施。

## 四、臺灣文化科技政策變遷

臺灣在 2016 年左右，「文化科技」一詞未有清楚的定義，主要是以任務導向，將科技介入特定場域當中，尚無完整的政策論述與願景，也因此難以聚焦討論文化科技所應達成的目的、目標與執行策略。

2016 年，鄭麗君接任文化部長，為了使文化科技政策更具整體論述與完整的價值體系，並強調需要具備政策高度，才開始透過文化部資訊處，委由財團法人工業技術研究院，進行政策書寫，並執行「文化科技施政綱領」的前期研究。

國內智庫單位也開始針對此一主題進行書寫。當時主要現況有：中研院數位

文化中心累積十數年以上數位方法研究人文學科，取得橫向與縱向的新洞見，同時資訊工業策進會的數位典藏聯盟在專案辦公室的協力操作（數位典藏與數位學習計畫百科 2016）；國立臺灣藝術大學文化政策智庫中心（2016），則針對中國、美國、歐盟、聯合國等國際機構與大型博物館等更多科技方案進行研究，並意識到文化科技的影響與隱憂；台灣經濟研究院則以系列文章，說明將文化科技推升國際娛樂市場，取得巨大成功，以及科技帶來的新型體驗將顛覆既有傳播技術，藝文場館也將捲入其中（楊惠嵐 2017；林韋葳 2017；鄭雅心、施翔云 2017）。

### （一）政策形塑前期（2015-2016 年）

在「文化科技」政策名詞出現之前，臺灣並未缺乏將文化與科技結合的專案。包含，過去由中央研究院（下稱中研院）及其他機構共同參與的「數位典藏與數位學習國家型計畫（2002-2012）」，進行國科會的國家型任務。此外，中研院也成立了「中央研究院數位文化中心」，持續擴展數位典藏內容、研發數位技術，推動數位人文學研究並維運數位文化成果。

在龍應台擔任文化部長期間，文化部曾著重於推動「雲端化」，建立藝文整合行動化服務和文化資源庫。此後，這一政策逐漸演變為文化部資訊處的文化雲計畫，旨在建立全國藝文資料的集中資料庫。民眾可以透過 App 查詢周邊藝文活動和文化設施（胡瑋佳 2015），相關經費則由文化部自行爭取或納入預算編列。

與此同時，國家科技發展預算每年約有九百到千億的規模，分配給經濟部（包括法人科專計畫、業界科專計畫等）、教育部國科會研究計畫以及部會型科技計畫等。行政院藉由科技會報辦公室（現併入新國科會）的這個正式編組，負責編列和管理國家重大科技預算。

為跨部會整合科技發展事務並統籌科技發展政策，行政院於民國 101 年 1 月 1 日成立「行政院科技會報辦公室」... 其主要任務包括：  
(1) 國家科技發展政策之審議；(2) 國家科技資源之分配；(3) 重大科技發展計畫之審議及管考；(4) 跨部會科技發展事務之協調整合及推動；  
(5) 重大科技策略會議之籌辦；(6) 其他行政院交辦科技相關事項。（科技部，2015：8）

文化部過去從未爭取過部會型科技計畫，直到 2015 年邱于芸政務次長開始爭取行政院科技預算。文化部始有「文化科技」一詞浮上檯面。也成功從 2016 年開始爭取到科技計畫經費，文化部各司開始針對「文化科技」開始凝聚想像。

然而，臺灣對文化科技這個詞彙的定義，在前期很大的部分是受到韓流 —

韓國文化科技內容的影響，其中是以影視音產業的文化科技為核心，針對於文化科技如何引動韓國娛樂產業發展，推動至國際市場，增加推動產值為主。

由此可見，文化部該時期的文化科技政策尚未有明確的核心價值，而是以爭取預算為其最大目標。

## （二）全國文化會議時期（2017-2018 年）

在 2016 年，文化部委託財團法人工業技術研究院（以下簡稱工研院），開始進行國際文化科技政策發展狀況爬梳，並進行一系列的研究與專家焦點座談，希望可以從更廣泛的產業別，進行文化科技政策方向的研擬。

而文化科技的內容，真正浮上政策檯面，是文化部辦理的「2017 年全國文化會議」。由於上一次召開全國文化會議已是 2002 年，社會、政治與經濟環境已全然不同，需要結合產官學民的意見，重新盤點臺灣當代文化議題與公共治理需求。

從歷屆會議論壇紀錄來看，在 2017 年以前的三屆全國文化會議，從未出現過「文化科技」相關討論。因應當下科技與社會經濟發展，數位科技已然全面改寫文化內容的傳播，因此必須重新形塑文化與科技的關係。

本次全國文化會議由國立臺灣藝術大學與臺灣文化政策研究學會共同辦理，會議主軸分為：民主力、創造力、生命力、永續力、包容力與超越力，其中，與文化科技與創新相關議題的「文化超越力」，由鄭麗君部長邀請中研院數位文化中心召集人林富士擔任文化超越力主題召集人，並於臺灣北中南東部辦理地方論壇場次、以及主題場次包含青年文化論壇、文化科技論壇、專家論壇，從中收集文化參與者的各方意見。

於 2017 年 9 月辦理全國文化會議大會，進行最後結論收束與發表。由林富士召集人與城葦汝撰稿人共同測繪與匯聚民間意見，試圖讓「文化科技」一詞浮現於民間社會與專業者論述之中。

其中文化超越力的「開展文化未來：創造文化科技、跨域共創共享」部分，強調文化科技的核心價值，源自於人文之追求及想像，以及改善生活之期待。全國文化會議的結論，以及撰稿小組的整合意見，收錄在《2018 文化政策白皮書》，由林富士召集人與城葦汝撰稿人整合撰擬。白皮書中提出文化超越力的四大目標（文化部 2018）：

1. 培育跨域人才
2. 強化文化科技的基礎設施



3. 改善文化創新的生態環境
4. 結合資訊科技，強化全民參與。

並提出五項策略：

1. 訂定「文化科技施政綱領」
2. 培育跨域與中介人才
3. 建構「國家文化記憶庫」，催生臺灣原生文化內容
4. 打造「臺灣當代文化實驗場」，建構文化實驗生態系
5. 研議規劃文化卡，建立文化大數據應用

### （三）文化科技綱領時期（2018-2019 年）

由於「訂定『文化科技施政綱領』」，為全國文化會議在文化超越力的結論之一，並收錄至 2018 年出版的《2018 文化政策白皮書》，因此，書寫〈文化科技施政綱領〉初稿的任務，即由工研院持續接手，不過因為受到韓國的文化科技的影響，以及工研院是經濟部的轄下法人，最初在撰寫上較為偏向經濟面的文化科技政策，後來則是與鄭麗君部長、各業務司的討論中，加入更多文化公民、文化服務的內容。

最後完成的文化科技施政綱領包含兩大願景：

1. 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。
2. 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

並且分為六大行動策略，也就是人才面、科技面、社會會、產業面、傳播面、治理面進行任務規劃（詳見文後附件 1）。

作為引領國家文化科技永續發展之綱領與策略，據以規劃及落實執行各項行動計畫，全面整備文化科技能量，健全文化科技基礎建設與發展創新科技服務。

同時文化部在此一時期辦理「2019 文化科技國際論壇 CulturexTechNext」，希望在政府的支持之下，讓創意人才充分掌握數位科技、以文化視野引領科技發展。鄭麗君部長並說明文化部未來將結合中央跨部會及「文化內容策進院」等法人的力量，積極推動《文化科技施政綱領》（文化部 2019）。

從綱領的文字可看到，此一階段的文化科技政策，以形塑文化科技綱領，並希望包含臺灣文化的各個面向，不只是具備高經濟效益的影視音文化科技，也包

含了公民與公共服務的面相，其中，更是對於文化形塑科技、科技創新文化的雙向共榮共好的期待。

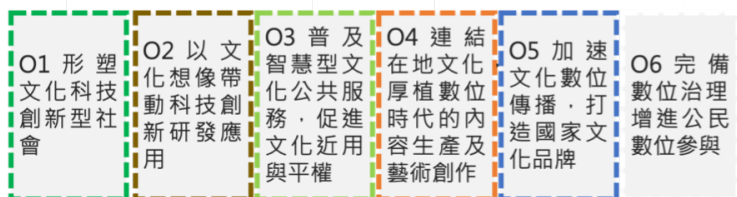
圖 1. 文化科技政策兩大願景與六大行動策略

資料來源：工研院

## 2 大願景

- (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。
- (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。

## 6 項行動策略



### (四) 內部策略時期 (2019-2021)

文化部 2019 年送行政院文化會報後，因遭遇 Covid-19 疫情，文化部人力幾乎全數導入紓困，無人力持續於行政院推動綱領。鄭麗君部長卸任後，繼任的李永得部長並無推動綱領之舉措，然而，因為綱領經長時間的書寫，行動方案涵蓋所有業務司內容，且具有完整的上位政策價值核心與明確框架，仍具備工具化的價值。

因此，文化部內，依舊以這六項行動策略作為部會施政目標跟關鍵成果的原則，成為文化科技政策的「骨幹」，作為文化部爭取科技計畫的價值框架，並由此發展文化科技政策之「血肉」——目標關鍵指標 (Objective Key Results, OKRs，詳附件)。文化部內則改稱為「文化科技政策」，將綱領內部化、策略工具化，而不以「施政綱領」這一具有跨部會意涵的詞彙稱之。

將政策「工具化」的執行方式為：整合文化科技政策六大行動方案，與每年文化部認為的重要議題相互融合，該議題主要時任李連權次長負責督導指示，由資訊處進行資料彙整，每年的年中即開始要求各業務司，依照前述核心論點提陳相關計畫，或是個業務司依照業務發展需求，書寫新型計畫，但亦考量到核心論點，以維持文化部科技計畫的價值一致性。最終於每年 10 月提陳行政院科技會

報辦公室（以下簡稱科會辦）爭取後年度的科技預算。

此一時期，文化科技施政綱領並沒有達成跨部會的規範效果，也不再以「施政綱領」稱之，但是因為這是文化部跟科會辦、國發會、前瞻建設等申請經費的論述原則，所以在文化部內，依舊起到一定的由上而下的整合效果。

### （五）從整合到擴張，「讓人民有感」時期（2021-2023 年）

由於特別預算採取「零基預算精神」，各主管機關必須在現有預算規模，進行預算結構之調整，全面檢討財政資源之有效使用，也就是說，必須每次都將特別預算歸零方式思考，而承接這筆預算的部會，必須在一開始即考量到該項經費的成效是否足以在四年期計畫中，每年皆取得足夠的亮點，使資源端願意持續挹注，以及後續計畫結束歸零後，有哪些本預算計畫或者合作者可以延續這些「初期投資」的成果。此外，若有計畫執行成效不彰，則也會在科會辦影響到文化部整體科技計畫評價。

因此，為了使科技計畫更具吸引力與亮點，持續爭取到更多預算，文化部在計畫書中必須扣合「國家重要議題」。該重要議題為國家整體施政方針，例如永續發展、淨零碳排，爭取委員支持，例如「推動永續時尚產業鏈整合及臺北時裝週文化科技匯流平臺旗艦計畫（2023-2026 年）」；或者藉由前瞻計畫與科技計畫下產出的成果導向「人民有感」，例如「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫」（歸屬前瞻基礎建設之計畫）藉由《我們與惡的距離》、《茶金》，叫好叫座，大大提升了文化部科技計畫影視相關類型計畫，經費額度提高的可能性。

此外，從過去跨部會合作，到文化部內的跨司合作，也成為提高計畫競爭力的籌碼，藉由跨學門、跨領域、跨部會的落地應用，使科技計畫在技術端提升科技含量、在文化端觸及更多民眾，強化綜效，成為現在爭取計畫、擴張影響力的趨勢。

然而，為了達到人民有感之綜效，文化科技應用場域將逐漸導往大眾認知的文化產品或是娛樂文化，才能達成預期成效。與公民科技、文化服務有關之內容，聲量將不如娛樂文化，可能逐漸邊緣化。

例如 2022 年，依據文化基本法所規範，舉辦 2021 年全國文化會議，其中「文化科技應用」場次的綜整委員資策會數位轉型研究院林玉凡院長，將文化科技定調於「推動業者共創 IP、加速傳播、完成文化科技共榮生態鏈」（文化部 2022），而會議中所對齊的文化科技範疇，則是文化科技國際學術會議所提出的領域，包含：

1. 服務科技 (basic service technology in the cultural field)
2. 文化傳播理論 (cultural communication theory)
3. 智慧科技 (intelligent technology in the cultural field)
4. 沉浸科技 (immersion technology in the cultural field)
5. 新科技與數位文化服務 (new technologies and services in digital culture)
6. 文化整合系統 (integration technology and system in the cultural field)

然而，文化科技國際學術會議，事實上係一以傳媒技術發展為核心的會議，藉由文化部在全國文化會議上的正式文件，可看到文化科技政策已經出現明確的轉向—轉往過去曾被揚棄、過於著重經濟層面，而開始降低文化公民與文化服務層面的方向。

## 五、臺灣文化科技政策轉變：價值化、工具化、娛樂化

Baumgarther and Jones (1993) 認為，透過政策論述所形塑的政策形象，係指一個政策議題逐漸被建構，並被動員的族群所認可的內容。政策形象一旦出現在政策的過程中，就會直接影響到政策執行的方案。政策形象相當於政策的一種信念與指標，他彰顯了哪些成員、內容、解決方法是合宜的，哪些又是被排除在外的，只要政策論述可以形成一種特定的政策形象，就能夠利用動員成員的力量，產出與其偏好一致的整體環境。

《文化科技施政綱領》從出現、到轉變為內部政策框架的過程中，文化部的文化科技政策，事實上經過了「結構、解構、建構與強化」的過程：

- **結構**：內部有申請行政院科技預算需求，外部有數位社會演進，逐漸使「文化科技」一詞浮上檯面，並在上位者的主導下，賦予政策的上位意涵，經由 2017 年全國文化會議匯聚民意，並形成政策白皮書，進而書寫《文化科技施政綱領》，使整體政策不只是經費爭取工具，而是提供具備引領臺灣文化科技環境共榮進步的價值體系，是將整體政策「價值化」的階段。
- ⇒ **結構時期 / 價值化階段**：政策形塑前期 2015-2016 年、全國文化會議時期 2017-2018 年、文化科技施政綱領時期 2018-2019 年。
- **解構**：主導者換人，行政院未核可綱領，疫情爆發無人力持續推動，政策斷裂。但內部依舊有申請行政院科技預算需求，因此綱領願景與結構不變，轉為內部政策策略，但願景如何轉化為計畫目的，強烈受國家專注議題與主事者影響，以及文化部科技計畫經費的競爭力，在科技計畫內容上會更靠近議

題而非靠近原始願景，因此，此一時期的文化正科技政策，雖然結構依舊存在，但逐漸成為經費爭取工具，而進入「工具化」的階段。

⇒ 解構時期 / 工具化階段：內部策略時期 2019-2021 年。

- **建構與強化：**文化科技政策內部結構雖完整，但逐漸導往議題，因此也逐漸需要藉由外部的支援，因此開始更與議題靠攏，並朝向可動員更大多數人的內容產業為發展核心，且往跨部會、跨業務司的方式提案，因此，提案內容必須更具備業務司或部門的共通性，因此科技創新提案的內容將落在大眾文化領域，因而發展出新一期的文化科技政策，從 2021 年全國文化會議內容「推動業者共創 IP、加速傳播、完成文化科技共榮生態鏈」可以證實，此時的文化科技主導力量，確實已經往 IP 產業靠攏，而進入了「娛樂化」的階段。

⇒ 建構與強化時期／娛樂化階段：從整合到擴張，「人民有感」時期 2021-2023 年。

而臺灣在文化科技政策的路徑上，所設定的目標與採取的策略，因上位者政策而有很大的影響。過去文化科技計畫，由各業務司分別提案，而較難看出主軸與上位價值的問題，此一問題在鄭麗君部長的「價值化」階段獲得改善。然而行政院在未核定《文化科技施政綱領》的情況下，部長由李永得接任後，並未繼續推動，因此綱領失去了跨部會規範的時機，但內部卻依舊有科技經費預算的需求，故而繼續「應用」綱領內容，轉向內部成為文化科技政策策略，但計畫目的轉向國家當下關注議題，在政策結構尚存的同時，強化競爭型計畫的經費取得能力。

文化科技政策一直沒有進入政策變遷中的政策終結階段，是因為依舊有文化科技計畫的經費需求，且政策架構完整，在科會辦委員會意見中也受到肯定，因此雖然逐漸遠離原有論述核心，但工具化效果猶在。

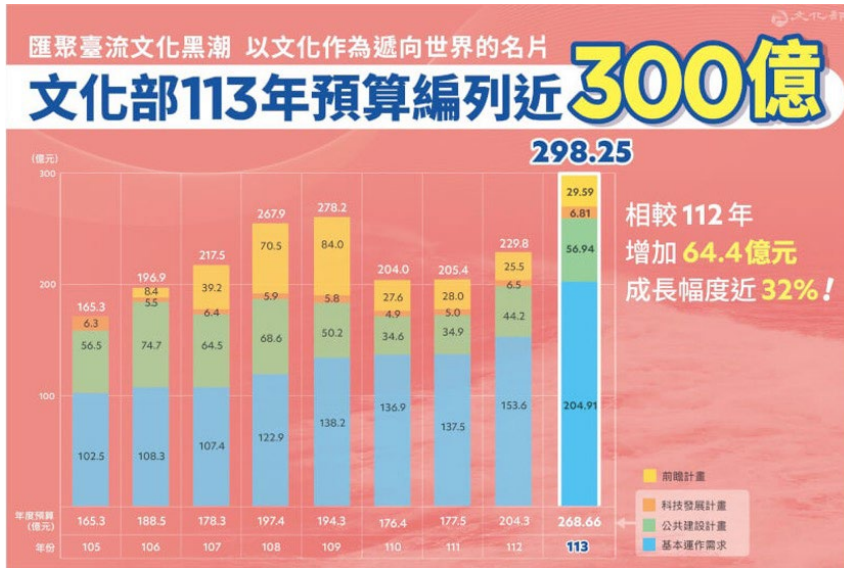
也因此，計畫目的因應需求更動，已經是文化部科技政策的模式，因此，文化科技政策變遷過程中的主導力量主要來自主事者與督導者的意志，加之，近年國家型計畫推動跨業務司、跨部會的執行模式，以尋求綜效，為使在不同的業務司中找到可執行的共通點，文化內容必須思考觸及最多人、最多人可理解的集合將落在何種產業，最終，IP 內容推動將成為文化科技的重點項目。

2023 年 8 月，文化部發布 113 年經費編列達 268.66 億元，成長幅度近 32%，加計前瞻預算 29.59 億元，總計 298.25 億元，為史上最高的預算經費額度，行政院以最大幅度支持文化部。



圖 2. 文化部歷年預算圖表，包含本預算、科技發展計畫與公共建設計畫

資料來源：文化部



文化部表示，其中在經過整體歸零思考，從現況及國際政策分析、討論問題及痛點、檢討及提出策略、規劃實施步驟與預算規模，行政院及跨部會報告、討論、修正後，獲行政院支持核定 4 年 100 億元、113 年 30 億元預算的「2023 暨 2024-2027 匯聚臺流文化黑潮計畫 (I plus 4 - T-content plan)」(文化部 2023)。

可以觀察整體文化政策主軸將導往文化台流發展，行政院也已經費額度表達支持，因此，過去文化公民與文化服務，在文化科技政策中可能將不再佔據重要地位。

## 六、結論：各國與臺灣文化科技政策之比較

國際案例綜整，在文化科技發展相當前面的英國，著重於文化產品的數位化、提高文化的可近性 (access)。此外英國相當了解文化科技的跨域性質，因此鼓勵大小企業與文化組織行成跨域夥伴圈，也重視新型態的文化產製邏輯 (如 UGC) 帶來的產業影響。美國推動 GLAM 領域的科技化推動文化近用，以及推動文化科技加值智慧城市，希望成為全球領導品牌。韓國投資資實境內容市場，打造「與國民一起的實境遊樂園」，並可參照其「出口產品」、「與國際公司合作」，與「擴大海外產品」、「聯合國際企業建立合資企業」方式，依序逐步建立商業模式。澳洲則著眼於民眾在數位時代下的文化參與，觀眾期待成為故事的一部分、

與表演者的多向溝通以及不必然要在現場卻非常重時「同時性」的體驗感受，以及以此為基礎所帶來的雙重經濟。UNESCO 的核心在於《文化多樣性公約》，強調網絡型文化產製的數位時代，要從「產業」中持續促進發展，以文化科技促進近用，並與聯合國永續發展框架持續結合。

表 1. 各國文化科技發展方向摘要

資料來源：筆者整理

國家或國際組織	文化科技政策發展方向
英國	鼓勵創新科技研發與網絡串連、提升參與與技術與經濟的潛力。
美國	美國無中央主管機關，透過基金會推動文化科技，促進場館與社區社群的服務與合作
韓國	韓國打造輸出為主的韓流經濟，以振興院投資為引擎，意圖佔據新興影視音產品世界級市佔率。
澳洲	澳洲創造性參與帶來的、易於近用與共享利益，帶來「雙重經濟」的可能性。
UNESCO	UNESCO 肯認數位文化經濟，但同時以「維護多樣性」為核心的抗衡策略

臺灣文化科技政策強烈受國家專注議題與主事者影響，在價值化階段，接近 UNESCO 的所提出的「肯認數位文化經濟，但同時以『維護多樣性』為核心的抗衡策略」路線，然而，更重視科技與文化的共創共榮，並以文化帶動科技創新，科技推升文化擴散為核心，進行《文化科技施政綱領》的書寫與落實。

然而在經過工具化階段後，整體文化科技政策進入重整，並與各國文化科技發展相同，十分重視「平台」議題，將串流平台與文化內容結合後，帶來的經濟效益作為政績，逐步往韓國文化科技政策進行轉向，也就是往文化產業經濟邏輯靠攏。

可以觀察整體文化政策主軸將導往文化台流發展，行政院也藉由經費額度表達支持，因此，過去文化公民與文化服務，在文化科技政策中可能將不再佔據重要地位。而就文化科技整體而言，在政府的競爭型特別預算中，也確實必須尋找觸及最多人、最多人可理解，也就是「人民有感」的集合將落在何種產業，才能持續捍衛科技計畫的競爭性與正當性。

原有《文化科技施政綱領》六大行動方案中的「人才面」、「科技面」、「社會面」、「產業面」、「傳播面」、「治理面」，其「社會面」與「治理面」可能必須重新思考，如果希望持續爭取科技計畫的特別預算，如何與政策主軸、國家當下重視議題、串流平台經濟、IP 內容相互融合，與其他政策內容，相互支援才可能在特別預算中持續佔有一席之地。

## 參考文獻

- 文化部。2018。《2018 文化政策白皮書》。文化部：新北。
- 文化部。2019。〈2019 文化科技論壇明登場 鄭麗君部長體驗 VR 作品稱讚「文化與科技相互推升」〉。文化部文化新聞：[https://www.moc.gov.tw/News\\_Content.aspx?n=105&s=55792](https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=55792)[https://www.moc.gov.tw/News\\_Content.aspx?n=105&s=55792](https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=55792)（檢索日期：2023 年 11 月 2 日）。
- 文化部。2022。〈2021-2022 全國文化會議 文化科技應用〉。取自：<https://themefile.culture.tw/file/2022-05-30/c43582c0-b750-4abf-b0cb-3ce27ae27059/%E5%85%A8%E5%9C%8B%E5%A4%A7%E6%9C%83-%E5%B0%88%E5%AE%B6%E8%AB%96%E5%A3%87-%E6%96%87%E5%8C%96%E7%A7%91%E6%8A%80%E6%87%89%E7%94%A8.pdf>（檢索日期：2023 年 11 月 2 日）。
- 文化部。2023。〈文化部 113 年預算編列近 300 億 文化部長史哲：匯聚臺流文化黑潮 以文化作為遞向世界的名片〉。文化部文化新聞，8 月 24 日。[https://www.moc.gov.tw/News\\_Content.aspx?n=105&s=166017](https://www.moc.gov.tw/News_Content.aspx?n=105&s=166017)（檢索日期：2023 年 9 月 2 日）。
- 林韋葳。2017。〈內容產業之跨媒體流動與形式轉譯趨勢〉。《台灣經濟研究月刊》，40（9）：27-34。
- 邱誌勇。2018。〈再論「文化科技」：源起、內涵、悖論〉。臺灣數位藝術。8 月 28 日。取自：[https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4\\_115401651098000/Chi](https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_115401651098000/Chi)（檢索日期：2023 年 10 月 2 日）。
- 科技部。2015。《中華民國科學技術白皮書民國 104 年至 107 年：以智慧科技打造永續成長的幸福社會》。台北：科技部。
- 胡瑋佳。2015。〈文化部紮穩系統共構打造文化雲 助民眾全臺藝文資訊一把抓〉。iThome 電腦報週刊，1 月 5 日。<https://www.cna.com.tw/news/acul/202308240125.aspx>（檢索日期：2023 年 9 月 2 日）。
- 國立臺灣藝術大學文化政策智庫中心。2016。《文化科技政策研究與擬定輔導案結案報告書》。新竹縣：財團法人工業技術研究院。民國 105 年 11 月 30 日，取自：[https://tttcp.ntua.edu.tw/uploads/project\\_file/file/58786cfo8bfefc3e29000323/1130%E6%96%87%E5%8C%96%E7%A7%91%E6%8A%80%E6%94%BF%E7%AD%96%E7%B5%90%E6%A1%88%E5%A0%B1%E5%91%8A.pdf](https://tttcp.ntua.edu.tw/uploads/project_file/file/58786cfo8bfefc3e29000323/1130%E6%96%87%E5%8C%96%E7%A7%91%E6%8A%80%E6%94%BF%E7%AD%96%E7%B5%90%E6%A1%88%E5%A0%B1%E5%91%8A.pdf)（檢索日期：2023 年 9 月 2 日）。
- 黃心蓉。2019。〈【文策院專題】以韓國文化內容振興院為例，檢視文策院未來運作體質〉。ARTouch 典藏，5 月 23 日。取自：<https://artouch.com/views/content-11227.html>（檢索日期：2023 年 10 月 2 日）。
- 楊惠嵐。2017。〈文化科技：文化與科技融合發展之模式〉。《台灣經濟研究月刊》，40（9）：35-42。
- 數位典藏與數位學習計畫百科。2016。〈數位典藏國家型科技計畫〉。數位典藏與數位學習計畫百科。<https://wiki.teldap.tw/index.php?title=%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%85%B8%E8%97%8F%E5%9C%8B%E5%AE%B6%E5%9E%8B%E7%A7%91%E6%8A%80%E8%A8%88%E7%95%AB>（檢索日期：2023 年 9 月 2 日）。
- 鄭雅心、施翔云。2017。〈文化科技產業化與建構文化創意融合帶〉。《台灣經濟研究月刊》，40（12）：67-74。

- AHRC. 2021. *The Creative Industries Clusters Programme: The Story so Far*. Website: <https://creativeindustriescusters.com/wp-content/uploads/2020/02/Clusters-Booklet-Story-So-Far-V12-web.pdf> (Accessed Nov. 11, 2023).
- Australia Council for the Arts. 2021. *In Real Life: Mapping Digital Cultural Engagement in the First Decades of the 21<sup>st</sup> Century*. Website: <https://australiacouncil.gov.au/advocacy-and-research/in-real-life/> (Accessed Oct. 3, 2023).
- Bakhshi, Hasan, and David Throsby. 2012. "New Technologies in Cultural Institutions: Theory, Evidence and Policy Implications." *International Journal of Cultural Policy*, 18: 205-222.
- Baumgarther, Frank R., and Bryan D. Jones. 1993. *Agenda and Instability in American Politics*. Chicago: University of Chicago Press.
- DCMS. 2018. *Culture is Digital*. Website: <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital> (Accessed Oct. 3, 2023).
- THE KOREA HERALD. 2021. *Culture Ministry Sets W7tr Budget for 2022*. THE KOREA HERALD. Website: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210901000819> (Accessed Sep. 3, 2023).
- UNESCO. 2022. *Re|Shaping Policies for Creativity – Addressing Culture as a Global Public Good*. Website: <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en> (Accessed Oct. 3, 2023).

