

收文編號：1050003683

議案編號：1050524071000200

立法院議案關係文書 (中華民國41年9月起編號)
中華民國105年6月1日印發

院總第 887 號 政府提案第 15350 號之 1183

案由：文化部函，為 105 年度中央政府總預算決議，檢送因應高速網路時代，表演藝術、視覺藝術與影視音產業之相關發展書面報告，請查照案。

文化部函

受文者：立法院

發文日期：中華民國 105 年 5 月 20 日

發文字號：文藝字第 1053013408 號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：普通

附件：如主旨

主旨：依據大院審議本部主管 105 年度中央政府總預算案決議，檢送「四、通過決議—主決議部分第 1 項文化部（44）有關本部因應高速網路時代的來臨，對於表演藝術、視覺藝術與影視音產業之相關說明」書面報告 1 份，請查照。

說明：依據總統府 105 年 1 月 6 日華總一義字第 10400156531 號令暨本部主管 105 年度預算案「立法院審議中央政府總預算案所提決議、附帶決議及注意辦理事項表」辦理。

正本：立法院

副本：立法院教育及文化委員會、本部國會聯絡組、本部影視及流行音樂發展司、本部藝術發展司
(均含附件)

文化部主管 105 年度預算案「立法院審議中央政府總預算案附屬單位預算所提決議、附帶決議及注意辦理事項表」 「四、通過決議—主決議部分」之（44），高速網路時代的來臨，對於表演藝術、視覺藝術與影視音產業的發展，皆將帶來許多新機會，在比較上亦會出現各種新挑戰。爰要求文化部就業務內可能面臨問題與因應對策全面盤點，並於 6 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告。文化部提出書面報告說明如下

隨著高速網路時代來臨，民眾對於數位內容、互動式娛樂、教育、資訊服務的需求相對提高，透過數位裝置可不限地域、時間，遠端取得影音、數據等相關應用服務與資訊。對於視覺藝術、表演藝術及影視音產業的發展，帶來了許多挑戰與機會，以下就應用面、課題面予以探討，並提出本部因應對策及改進方向，茲說明如下：

一、高速網路對於視覺藝術、表演藝術及影視音產業之應用

以高速網路作為載體，讓許多科技技術得以落實與應用，如社群網路、互動系統、大數據甚至是最近極為流行的虛擬實境，在視覺藝術、表演藝術及影視音產業部分，可分為創作應用、加值應用及行銷應用。

（一）創作應用

科技藝術近年來逐漸崛起，多媒體與藝術的跨域結合已成為藝術發展的重要走向之一。無論是視覺藝術或表演藝術，影像互動系統、即時動作捕捉系統、虛擬實境系統、擴增實境、體感偵測、機械動力等多媒體藝術元素廣泛的被應用，讓視覺藝術、表演藝術及影視音作品以不一樣的媒介及視覺衝擊，呈現在大家面前。

（二）加值應用

因應各類消費及使用需求，視覺藝術、表演藝術及影視流行音樂資料庫，隨著高速網路的普及而有更進一步的利用，資料庫的加值應用，無論是在影像、圖片、音樂、互動程式上，透過授權讓這些資源的獲得更好的推廣，並回饋到創作上，形成正向循環。許多美術館（如美國現代藝術博物館）亦可透過高速網路，分享館藏，成為網路美術館，讓人們可不限地域享受藝術資源。

（三）行銷應用

社群網路、大數據、雲端資料庫都是高速網路下最好的行銷工具，國內外有許多藝術及影視音作品平台（如知名藝術網站 ARTSY、日本 Japan Foundation、韓國 The A Pro、加拿大 CINARS），透過社群網路或專業網站的經營，更接近使用者，掌握使用者的需求

，並透過使用者的反饋，彈性調整營運方向，使營運更符合市場需求。

(四)商業模式創新應用

高速網路時代推動了數位匯流的發展，串流媒體傳輸服務的進步，使得數位內容使用的流程一再簡化，帶動了以影視音產業為主的多種商業模式的創新。如影視音串流平台 Netflix、CatchPlay、愛奇藝、spotify 等的相繼出現，逐漸改變民眾消費及「多螢幕」使用習慣。而流行音樂更因平板、手機等新興載體普及，加上線上串流平台（如 Spotify、iTunes、KKBOX 等）快速發展，其以單曲計費方式較實體唱片以專輯計費模式便宜，並具備隨時、隨地、隨意的可親性，逐漸改變使用者的聆聽音樂習慣，並影響流行音樂產業結構。這些趨勢或將挑戰相關產業之傳統營運模式，亦同時帶來新的發展契機。

二、國內視覺藝術、表演藝術及影視音產業因應高速網路之課題

(一)科技藝術創作資源不穩定

科技藝術創作需要透過不斷的衝撞、實驗與測試，方能有創作成果呈現，然在創作過程中，需要大量且穩定的資金及設備的投入。本部雖自 99 年起爭取到科技部的科技預算，啟動科技藝術專案計畫（目前為科技融藝計畫），然該經費對於科技藝術創作者來說實在難以支撐其長期創作，目前雖有少數科藝創作者已逐漸在國際展露光芒，但只要文化部支援斷炊，這些創作者恐難持續創作。換言之，國內缺乏完整的支援體系，讓這些科藝創作者可以逐漸獨立更生，國家預算有限，科技藝術難以持續發展。

(二)授權系統機制不完整

早期國內智慧財產權的概念較不受重視，導致許多公部門建置的資料庫（尤其是視覺藝術作品影像資料庫）在加值應用上都產生問題；近年來台灣爭取加入 TPP 等各類國際貿易協定，智慧財產權的議題備受關注，無論是視覺、影視著作、錄音著作或表演人、創作人權利，皆須依賴完整的授權機制予以保護及推廣。然國內目前的資料庫多為獨立系統，授權機制也是各資料庫獨立（部分甚至無授權機制），缺乏整合平台，不只對於加值應用者十分不便，也間接影響國家競爭力。

早期流行音樂產業存在詞、曲、錄音等相關版權爭議，導致作品流通困難及盜版情況嚴重。近期串流平台崛起，雖國內有音樂著作、錄音視聽著作等集管團體行使著作財產權，但仍存在音樂創作人及利用端對分潤方式及支付管道未臻公開透明之疑慮。

(三)資料庫缺乏整合

國內許多網站因應自身需求，紛紛建立所需資料庫。尤其是民間單位，以視覺藝術為例，由視覺藝術協會建置的台灣當代藝術資料庫，內容雖然豐富，但卻也和其他藝術團體所建置之資料庫有部分重疊，且民間單位資料庫無法與公部門資料庫流通共享。如何

透過整合平台，並進一步結合授權機制，可為未來政策思考方向。

(四)行銷平台不健全

國內目前對於表演藝術或視覺藝術，並沒有具規模或代表性的行銷平台，無論是國藝會的台灣國際藝術網路發展平台、本部的網路劇院、藝術進駐網、臺灣書院等，多難以發揮其平台的效果。公部門受限於法令規定，對於行銷方式多受限制。民間單位受限於預算問題，難以支持其走向國際。如何結合兩者優點以發揮行銷平台優勢，可進一步探討研議。

三、未來因應對策及改進方向

(一)提供良好的科技藝術創作環境

除透過科技藝術補助、跨域媒合平台輔導、數位方舟計畫執行等政策對目前科技藝術創作者持續支援外，另為回應科技藝術界對於成立科技藝術軍火庫之需求，將評估未來成立國家級科技藝術專責機構之可行性，完備科技藝術跨域展演空間，充實專業軟硬體設備，提供科技藝術創作團隊節省成本及具有豐富資源之創作實驗場域。此外，加強將藝術實驗創新之成果，技術轉移至文創產業、科技業，促使產業界應用服務回流至藝術創作，進而層層深化科技藝術成果。

(二)整合現有資料庫、建立授權平台

可針對民間各組織建置之資料庫進行盤點，透過輔導方式協助其整合，另本部業逐步建置文物典藏管理共構系統，未來將協助攝影文化中心導入該平臺，方便民眾瀏覽與欣賞包含國美館在內之各典藏機關藏品資訊。此外，配合博物館法之施行，未來可規劃調整文物典藏管理共構系統採套件化模式，逐步導入全國各公私立博物館群，因其不同規模選用，協助其資訊化管理典藏。同時導入「權利盤點模組」與增建授權媒合平臺，促進典藏品後續加值運用。

(三)研議線上藝文展演計畫

在實體展演空間上，可評估建置智慧型場域之可行性，引進創新服務科技應用，創造智慧場域（如美術館）的互動體驗。另可重新檢視現有藝術資源，如美術館、國家表演藝術中心、公共藝術、傳統藝術等，透過數位影音再現的方式，推動線上美術館、線上表演廳等等藝術推廣計畫，讓民眾可不限時間、不限地域的享受藝術資源。

(四)強化藝術與影視流行音樂專業網站之行銷平台

本部於 104 年建置網路劇院專業網站，內容包含網站計有 150 個表演團隊之簡介、作品、活動資訊，國內外藝術節、藝文場館簡介等資訊。透過此數位平台提升臺灣表演藝術產業知名度並加強臺灣表演藝術團體與國內外邀演者之媒合，亦供政府機關透過此網

站了解國內表演團體組織機構，並給予協助與扶植具有潛力團體之機會。更希冀一般民眾可透過此網站隨時隨地欣賞行動網路劇院，與臺灣表演藝術更加親近。該網站未來可考慮加強使用群組行銷，透過社群網站針對國內外表演藝術策展人、藝術節總監及各表演機構進行行銷，且不排除委託專業民間機構營運，以服務更多國內表演藝術團隊，增加國內外演出機會。

本部委託臺北市政府建置「臺灣流行音樂資料庫」，收錄臺灣光復後至近代之有聲出版品資料及資深音樂人口述歷史影音記錄。辦理「流行音樂文物數位典藏」，數位化音樂名人文物及演出照片、影片、老唱片、手稿等物件，取得授權以提供未來策展。文化部影視局為輔導產業對新媒體之瞭解，亦建置經營「Taiwan Beats」臺灣專屬流行音樂新媒體頻道，提升臺灣流行音樂國際能見度。

四、結論

就文化藝術部分，以高速網路為載體，讓各種科技技術如資料庫、虛擬實境、擴增實境、大數據、社群互動等科技加值使用更為可行及便利，讓藝術創作更多元，也讓美術館、表演廳、博物館等場域都能在數位空間呈現，為平衡各種設施及資源的城鄉差距，強化公眾的文化近用權、鼓勵藝術創作並促進藝術團體走向國際，本部未來將持續研議及制定藝術與科技結合之相關政策，並扮演資源提供及平台整合之工作，推動相關科技藝術計畫。

而高速網路時代的來臨，對於影視音產業的發展，將帶來許多新機會，亦會出現各種新挑戰。近年多螢趨勢帶動下，影視產品的發行及消費通路早已跳脫傳統框架，不僅影音、視頻網站大行其道，透過有線、無線網路，以電視機、電腦、手機、平板設備收看影視節目者已是常態，因此產業定義、產業鏈發展型態勢須隨之調整，以反映真實的產業發展狀態。

數位匯流改變影視消費行為及產品型態，影視產品改以隨時隨地隨選為主要訴求，傳統的媒體服務勢必將受衝擊，隨著網路普及網路媒體影響力提升、多樣選擇的影音平台崛起，未來影視產業勢將因應數位匯流趨勢，持續開發多元平台及內容。

隨新興媒體之發展、網路串流與無線寬頻技術日趨成熟穩定，新興行動視聽及國際性的影音平台加入服務後，使產業經營模式改變。因此，為因應高畫質高速率環境，必須重新思考與創新營運模式，牽動影視生態。

立法院第 9 屆第 1 會期第 16 次會議議案關係文書