

國立交通大學

應用藝術研究所

博士論文

台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響

A Study of the Interaction Between New Media Art Education and
Creation in Taiwan

1896

研究生：駱麗真

指導教授：莊明振 教授

林珮淳 教授

中華民國一百年六月

台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響

研究生：駱麗真

指導教授：莊明振博士

林珮淳博士

國立交通大學應用藝術研究所 博士班

摘要

台灣新媒體藝術發展由早期零星藝術家的實驗性作品與研究，到近年來各大型展演都可以見到新媒體藝術作品的身影，領域的成熟讓投入的藝術家漸漸增多，而新媒體藝術的表現又因數位特性與技術門檻，創作者以青年藝術家居多。這些藝術家的養成背景，以不同於九零年代歸國學人潮，在地經驗的培養多在學院完成。為了充分了解新媒體藝術在台灣的發展中，教育與創作之間的相互關係，本研究在第一階段以文獻資料整理成年表，並以文獻資料發展德懷術方法問卷，經由教育專家 8 位，創作專家 8 位，三來回訪談與問卷，整理出關鍵字詞，並由關鍵字詞發展出最終調適後之模型。希望經由台灣新媒體藝術發展年表來了解新媒體藝術的發展趨勢，經由調適後模型了解新媒體藝術創作者之需要，並期待研究結果能為台灣新媒體藝術環境提供未來建議。

關鍵字： 新媒體藝術、新媒體藝術年表、德懷術方法

A Study of the Interaction Between New Media Art Education and Creation in Taiwan

Student : Li-Chen Loh

Advisor : Ming-Chuen Chuang

Advisor : Pey-Chwen Lin

Institute of Applied Arts, National Chiao Tung University

Abstract

The early new media art works in Taiwan were experimental and inappreciable. Recently, you can see artists devoted their efforts to the field that makes new media art popular and essential in exhibitions. The field matures with more specialist artists. Because of its specialties of innovation and technicality, new media artists in Taiwan are almost young and inventive. These young media artists nourished by college in Taiwan differ greatly from artists returned from abroad in 90'. In order to understand fully how of the interaction between new media art education and creation in Taiwan, the researcher compiles Taiwan's new media art chronology. The Delphi method of questionnaire is devised based on the chronology and literature review. Answers from 8 specialists in new media art education and 8 specialists in new media art creation provided essential keywords to the revised model of the correlation between them. Hope to understand new media art trend in Taiwan and provide further suggestion to this area .

Keywords : new media art, new media art chronology, Delphi method

誌謝

謹以此論文獻給

永遠微笑支持的我的父親，駱耀煌先生

永遠默默付出的我的母親，魏鳳鸞女士

在心中浮現的致謝名單，非常長，因為漫長的這一路走來，有許多師長的殷切教導，同儕與朋友的加油鼓勵，以及家人的關愛支持，在我幾乎要被淹沒在工作、生活與學業中時，給我繼續前行的力量。

永遠無法忘記張恬君老師的言行身教，彷如昨日，對我影響深遠。感謝莊明振老師，在我徬徨時刻給予無私的協助與指導。感謝林珮淳老師，不僅在研究方向上，更在創作專業上給予諸多提攜。感謝林榮泰院長提供處處精闢的研究建議。感謝黃海鳴老師提醒許多大方向的思考與指引。感謝林豪鏘老師，不厭其煩給我研究方法上的啟發與提醒。感謝謝啟民老師及時的援助與指正。

感謝應藝所的夥伴們，大家互相鼓勵的美好，那些記憶裡的點滴，都讓路
程不覺艱辛。謝謝所辦千惠，細心耐心的協助繁瑣細節。謝謝幫我紓壓打氣的藝
術界的朋友，胡永芬、胡朝聖、施耘心、游麗珠、黃文浩、莊普老師以及視盟的
我的親愛的朋友們！感謝幫我上天下海找資料校稿的彥任、怡君、廷皓、至柔、
又維、楨芝、廷攷，還有為我心靈澆花的話字、瑞芬、任暘。也要感謝協助我完
成問卷的 16 位專家。

感謝我的家人，大姊麗慧，二姊麗敏，溫柔又堅強的支持著我，最後要謝
謝這世上我獨一無二的專屬天使，我的犁茵，我的捷茵，謝謝你們等了我這麼久，
也謝謝你們微笑陪伴我走過。

目錄

中文摘要	i
英文摘要	ii
致謝	iii
目錄	iv
表目錄	vii
圖目錄	viii
第一章 緒論	1
1.1 研究動機與背景	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究問題	2
1.4 研究範圍與限制	3
第二章、文獻探討	5
2.1 新媒體藝術的發展起源	7
2.2 國際新媒體藝術推廣	10
2.3 台灣美術與新媒體藝術教育發展	12
2.3.1 台灣美術教育發展	12
2.3.2 台灣新媒體藝術教育發展	14
2.4 台灣新媒藝術資料彙整	21
第三章、研究方法與步驟	25
3.1 文獻分析	25
3.1.1 文獻分析的性質	25
3.1.2 文獻分析的內容	26

3.2	德懷術.....	27
3.2.1	德懷術優點與特質	27
3.2.2	德懷術實施步驟.....	28
3.2.3	德懷術專家.....	29
3.3	本研究設計.....	30
3.3.1	研究工具與步驟.....	31
3.3.2	研究對象.....	31
3.3.3	實施進度.....	32
3.4	發展研究模型.....	32
3.4.1	基礎模型 Basic Model.....	32
3.4.2	調適後模型 Revised Model.....	32
3.5	研究架構與流程.....	33
第四章 、	研究結果與分析.....	34
4.1	德懷術專家群.....	34
4.1.1	新媒體藝術教育專家群.....	34
4.1.2	新媒體藝術創作專家群.....	34
4.2	德懷術問卷結果分析.....	35
4.2.1	第一回問卷結果與分析.....	35
4.2.2	第二回問卷結果與分析.....	41
4.2.3	第三回問卷結果與分析.....	53
4.3	發展研究模型.....	57
4.3.1	基礎模型 Basic Model.....	57

4.3.2	調適後模型 Revised Model.....	58
第五章 、	結論與建議.....	63
5.1	研究結論.....	63
5.1.1	新媒體藝術發展年表.....	63
5.1.2	新媒體藝術教育與創作間之影響.....	66
5.2	研究建議.....	67
5.2.1	整體新媒體藝術教育與創作環境之建議.....	68
4.2.2	對未來研究者之建議.....	68
參考文獻	69
附錄一	台灣美術與新媒體藝術相關系所發展列表.....	75
附錄二	98 學年度新媒體藝術及相關科系專校院科系別畢業生數整理...	82
附錄三	台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計表.....	94
附錄四	台灣新媒體藝術-座談與報導統計表.....	162
附錄五	訪談同意書.....	175
附錄六	第二回問卷 A02.....	176
附錄七	第二回專家修正後逐字稿-新媒體藝術教育專家群.....	185
附錄八	第二回專家修正後逐字稿-新媒體藝術創作專家群.....	208

表目錄

表一台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計表.....	15
表二 93 學年度 (2004-2005) 畢業生人數	17
表三 98 學度年相關系所畢業人數表	18
表四 99 學年度大專院校科系別學生數表	19
表五 相關系所專任教師列表.....	20
表六 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計表.....	22
表七台灣新媒體藝術-座談與報導統計表.....	23

圖目錄

圖一 台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計圖.....	16
圖二 98 學年度大專院校科系別畢業生數圖.....	18
圖三 99 學年度大專院校科系別學生數圖.....	19
圖四 99 學年度大專院校科系別專任教師數圖.....	20
圖五 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計圖.....	23
圖六 台灣新媒體藝術-座談與報導統計圖	24
圖七 研究架構流程圖.....	33
圖八 基礎模型 Basic Model 圖.....	57
圖九 關鍵字詞整理圖.....	61
圖十 調適後模型 Revised Model.....	62

第一章 緒論

1.1 研究動機與背景

台灣新媒體藝術與數位科技合作的淵源甚早，前輩藝術家楊英風¹、席慕蓉²早於 1979 年級發表過實驗性作品與研究，近年來隨著微電腦的發明，科技技術實現了以往停留在想像與實驗階段的藝術創作表現，開始以倍數歷程前進，新技術之於新媒體藝術表現，已經由工具性的輔助地位，轉而成為創作的思考主軸，成為當代藝術多元的表現形式之一，也改變了傳統美學的向度。20 世紀藝術發展史原本就是媒體與科技演變史，科技與藝術的互動促生了新媒體藝術的出現，科技改善了生活，同時也改變了人類對世界的認知和對藝術的定義。

2000 年初，本研究者有幸參與台北市文化局「第二美術館之營運管理委託研究案」³，第二美術館原為大美術館計畫下提出設立北美館二館的想法，以科技藝術為研究與展演方向，經歷幾次會議後，最終定位為範圍更廣的「台北當代藝術館」MoCA,Taipei。研究期間，深入調查研究國外以科技、互動與新媒體藝術為名之機構與其多元豐富的藝術表現，當時的研究結果所帶來的刺激，讓我對科技與藝術結合的未來表現充滿興趣，開始持續注意與研究，深覺應該有更多學校教育的積極推廣與引介，讓國內人才可以被培養，新媒體藝術表現能與國際接軌。

而觀看台灣近年來的新媒體藝術展演已蔚為風潮，觀念藝術的推波助瀾使得數位工具輔助藝術創作成為可行，科技日新月異，新媒體藝術創作者之設備需求也大異於從前，然而新媒體藝術最大的意義並非在技術的創新，而是在於實驗精神的提出以及作品與觀眾間新互動模式的產生。此一領域的表現早期以展覽者多，報導性文章也在過去成為了解新媒體藝術之主要文體，媒體實驗室的紮根計畫與專業藝評的觀察寫作，都是在晚近年代才漸漸發生。一波波因著新媒體藝術表現而衍生而來的美學哲學問題，經過藝術家、藝評家與藝術史學工作者數十年來的探索，直到最近幾年，才經由漸漸增多的辨證，理出一方清晰的輪廓。因此，

¹ 「大漢雷射科技藝術研究社」成立，由楊英風與馬志欽、胡錦標等科學研究人員組成

² 雷射藝術作品展覽。「孤星」席慕蓉作

<http://163.20.91.130/sct/content/1980/00080128/images/0011.jpg>(已移除)

³ 「第二美術館之營運管理委託研究案」為 2000 年台北市政府委託研究案，研究團隊：計畫主持人：張元茜，協同主持人：劉維公，兼任研究員：林平，專任研究助理：駱麗真、劉維皓。

希望了解台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響，以培養本土藝術家與相關團隊，與國際接軌，是本研究主要動機。

1.2 研究目的

本研究目的，希望文獻史料的蒐集，先將台灣新媒體藝術相關發展加以整理、分類與分析，整理成為年表資料，進而得到新媒體藝術發展之概廊，以了解新媒體藝術創作在台灣的趨勢。同時，希望經由本研究希望能了解新媒體藝術培養的重要環節中，學界教育與創作發展需求間的重要連結是否建立，可否經由培育與機會給予建立相輔相成的可行性。

1.2.1 建立台灣新媒體藝術發展年表以了解新媒體藝術的發展趨勢

新媒體藝術的創作、研究與藝評分析，由早期的零星發生，到最近的資料量劇增，讓我們清楚意識到這個領域的成熟，也發現新媒體藝術必須有更多基礎研究成果的建立，以成為未來研究的踏腳石。本研究基礎目的之一便是希望經由相關歷史文獻的耙梳，建立台灣新媒體藝術發展年表，並經由年表的建置，讓未來的研究者能夠清楚看見新媒體藝術在台灣發展概況。

年表的建立將分資料類型，以編年方式進行。資料整理分類依照屬性分為：1. 台灣美術與新媒體藝術相關系所 2. 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件 3. 台灣新媒體藝術-座談與報導，希望能由此了解新媒體藝術創作在台灣的發展趨勢。

1.2.2 了解新媒體藝術創作者之需要

本研究目的之二，希望經由年表整理，清楚看見新媒體藝術創作在台灣的發展趨勢，分析趨勢之下，台灣新媒體藝術教育與創作發展間如何相互影響，再以藝術創作的角度，瞭解新媒體藝術創作者之需要，以培養本土藝術家與相關團隊的角度思考，了解如何與國際接軌，讓新媒體藝術發展在地經驗與特色。

1.3 研究問題

本研究聚焦在新媒體藝術在台灣的發展趨勢之探討，而對於國際新媒體藝術在

當代藝術中的歷程，與如何在台灣成為重要藝術創作表現，以及創作端與學術培育間的必要關聯為何，是本研究問題的核心意識，故本研究將探討的問題有：

1.3.1 國際新媒體藝術的發展歷史中，有哪些重要的因素與階段？

台灣的新媒體藝術表現是在歷史的哪一段時空承接或挪用了西方藝術史中新媒體藝術的養分，是本研究需釐清問題之始。

1.3.2 台灣的新媒體藝術的發生與轉變有哪些重要的歷程？

台灣藝術新媒體藝術長期跟隨世界中心趨勢流轉，西方的論述與美學觀點又在那些重要的歷程之後，轉化為本土化的現象，是本研究需釐清問題之二。

1.3.3 台灣新媒體藝術創作者和當前環境與教育者之間，是否有重要的關聯？

台灣新媒體藝術家養成訓練，初期以歸國教師的帶領，爾後漸漸培養出新生力軍，同時亦需要其他資源即時的推波助瀾，創作者和當前環境與教育間如何交互作用是本研究問題之三。

1.4 研究範圍與限制

1.4.1 研究範圍：

1. 本研究以最早發生於 1979 年，楊英風與馬志欽、胡錦標等科學研究人員組成「大漢雷射科技藝術研究社」為起始，研究時間至 2010 年 12 月為止。
2. 本研究以台灣為例，除了文獻探討部份為了解新媒體藝術之發展起源，而進行國外著名之機構與案例研究外，本研究將不進行台灣以外之展演資料蒐錄與分析，亦不進行第二地現況之交叉比對。
3. 本研究以新媒體藝術教育與創作為主，由於新媒體藝術起源來自多重養分，故年表整理在學校相關系所部份，將廣泛納入工業設計、商業設計相關領域之資料，展覽活動與事件、座談與報導則以多媒體藝術展演與討論為主。
4. 新媒體藝術相關之資料以及藝術家展演作品來源以官方單位，定期展覽空間，藝術基金會，學校藝文空間、藝術專書、藝術專業雜誌與相關學術會議提供之資料庫為主，網路資料為輔。

1.4.2 研究限制：

1. 研究中所指新媒體藝術發展與表現，以及學、藝界之資源分配，可能因區域不同而有差異，本研究並未考慮城鄉差距。
2. 本研究資料以公開可驗證之資訊為主，未立案之小型替代空間展演，或獨立策展人之遊移策劃展，小型學生展覽，有可能因不易搜尋到資料而未被列入。
3. 本研究雖以新媒體藝術為主軸，但因目前仍無適合之 e 化研究方法，故研究方法仍以一般質性研究方法為主，主要以文獻探討與史料分析，以及焦點訪談方式進行。



第二章 文獻探討

新媒體藝術相關領域的探討，由早期展覽展介、創作媒材討論，到近期的美學哲學思辨，產業收藏機制研究，由資料量的表現看到相當大的成長，表示領域研究蓬勃發達。新媒體藝術創作人才在台灣的養成，90年代初期，可以發現大批歸國學人潮，如張恬君、林珮淳、袁廣鳴、王俊傑…等，2000年前後，台灣陸續增設許多專業系所，以科技藝術、數位藝術、應用多媒體與動畫學系出現，人才培育開始在台灣發酵。研究者本身兼具創作與研究雙重身分，長年整理文獻資料也發現創作者與教育資源間的關係，然而針對藝術的創作人才與教育培育系統尚未有足夠研究提供觀察與建議，希望本研究能補起領域研究的拼圖。

新媒體藝術一詞常常與早期的電腦藝術、多媒體藝術，當代討論中的數位藝術、科技藝術相混用，對於新媒體藝術的定義，多數專書也都未曾明確規範。然而談到新媒體藝術的新，卻常常引起媒體新舊問題的延伸思考，主要範疇不外乎對於新媒體藝術的創作媒材與表現載具的討論，葉謹睿在其〈要多新才算新媒體藝術〉一文中提到：不管是與不是、適與不適、識與不識，似乎不談、不做、不展新媒體藝術，就不夠前進。但究竟什麼樣的作品算是新媒體藝術？要多新才算新？它的本質本意又是什麼？¹因為科技進步日新月異，加上新的”新媒體藝術”往往未經思索，便以”新”的姿態，被搬上展演舞台。Michael Rush在New Media in the Late 20th Century²一書中雖未對新媒體下明確的定義，但大量表現了自1960以來實驗室媒體與表演的合作(包含觀念藝術、極簡與後現代觀念發展而來的作品)、錄像藝術作品、電腦與網路互動作品，以及VR作品，清楚看見Michael Rush對於新媒體藝術的定義由媒材與觀念並呈的想法，強調藝術家與科技間的相互作用。Michael Rush認為不同時代中的當時的新科技被用在藝術中表現上，應該與媒體溯源有關，如：攝影、電影、未來派慢慢才加入「數位科技」「電腦科技」等科技

¹文章出處：《典藏今藝術》第119期，2002.08，頁104-107

² Michael Rush, New Media in the Late 20th-Century Art, Thames & Hudson, 2001

媒體。若以Nicholas Negroponte(尼葛洛龐帝, 1995)³的資訊位元概念來看，藝術運用科技，讓數位藝術的表現充滿資訊位元的數位特性，數位的過程以位元的儲存、傳遞、存在進行演化，數位工具幫助藝術作品產生具有自我演化的特性。

而談到新媒體藝術的起源，當自工業革命後的未來派、達達和包浩斯；第二個關鍵期，則在 60 年代之後的美國紐約，成功的戴上西方藝術重鎮后冠的黃金年代；之後則是以觀念藝術為基調，藝術表現無奇不有、百家爭鳴的時代；晚近的二十多年間，電子資訊媒體與網際網路等尖端科技漸趨成熟，藝術家和科技人員所操持的技術和語言相近，讓自然的跨域合作處處可見。

然而新媒體的創作的重要變革，無疑地源自攝影術的革新以及錄影設備在 1960 年代左右的便利化。日本 SONY 公司首度發明重達 30 公斤的錄放影機時，便引起藝術家的興趣，雖然當時只是體積很大的笨重機器，卻是媒體藝術革命性的啟蒙。此後由白南準到 Peter Campus 到 Bill Viola，一波波由時間觀念出發的 Time Based Art 的藝術形式便不斷湧現。從攝影的保存時間到 video 的編輯、瓦解、重組、玩控時間，video 的運用打破了藝術與生活的二元論，使藝術除了「形式」及「圖像」外，增加了生活層面的新向度，例如：心理、社會、政治、性別...等等議題。作品不再只有獨立的對象，相反地，”行動”本身成為藝術的形式之一。藝術也開始與舞蹈、戲劇、電影、音樂以及其他界域間交換養分。

回顧台灣的科技與藝術首次碰撞可以，新媒回溯到 1976 年《藝術家》與《雄獅美術》對 Alexander Calder 逝世的報導，而與創作開始的真正發生。則以 1979 年，楊英風與馬志欽、胡錦標等科學研究人員組成「大漢雷射科技藝術研究社」為起始，以及席慕蓉的雷射藝術作品。而近年來在台灣掀起的新媒體藝術熱潮，主要源自政府推動「挑戰 2008 國家發展計畫」所提出之「數位藝術創作計畫」，快速促成由王俊傑策展的國際大展「漫遊者」於 2004 年在國立台灣美術館展出，不僅點燃台灣新媒體潮流，也讓科技與藝術的種種合作更趨繽紛。爾後透過展覽、專書、座談、歸國教師以及政府部門與

³尼葛洛龐帝. (1995). 數位革命 (齊若蘭, Trans.). 台北: 天下文化出版股份有限公司.

法人團體的鼓勵下，包含政策推動專業館舍的成立如台北當代藝術館、國美館數位方舟、台北數位藝術中心；扶植計畫如國藝會科技藝術創作發表獎助計畫、國藝會視聽媒體藝術專案、國巨科技藝術創作獎、2005 國巨聲音藝術獎、台北數位藝術獎、數位藝術評論、K.T.科技藝術獎、數位藝術表演獎、廣藝科技表演藝術獎…等，更讓新媒體藝術創作在台灣的發展位為藝術展演的新主流。

以下將依據 1. 新媒體藝術的發展起源，2. 國際新媒體藝術推廣，3. 台灣新媒體藝術發展狀況，分別說明：

2.1 新媒體藝術的發展起源

2.1.1 談到新媒體藝術的起源，當源自工業革命後的未來派、達達和包浩斯。未來派藝術家歌頌工業文明不遺餘力，將速度、動力導入，創作「進行的動態」、「運動分析的型態」、「速度的表現」，不僅有米蘭詩人馬里內蒂Filippo Tomasso Marinetti起草宣言⁴：「…燦爛的世界已被一種嶄新的美所豐富：速度之美。…如砲彈呼嘯而過的摩托車…」，更有薄丘尼Umberto Boccioni在雕塑作品《空間連續性的唯一形體》Unique forms of continuity in space中，企圖表現人體在時間連續的速度之中凝結。同時，魯梭羅Luigi Russolo發表他的「噪音藝術」宣言及作品，一個會發出人的吵雜聲、汽車聲、馬達聲和擴音器的機械設備。

達達主義以反藝術出發，拋出現成物 Ready-made 的概念，也加入科技實驗的精神，為後來的藝術提出新的刺激。杜象 Marcel Duchamp 的《下樓梯的裸女》呈現了視覺暫留的機械感；《腳踏車輪》堪稱是最早的動態雕刻，實驗運動如何影響視覺感官，也啟發了後來的媒體藝術。

包浩斯 Bauhaus 健將英何依那吉 Moholy-Nagy, Laszlo 的《光一空間模組》Light-Space Modulator 以金屬、塑膠、電子馬達、燈光組成環境動態雕刻，結合了「機械藝術」Kinetic、「光雕刻」Light Sculpture 是他探討空間、時間、材質、光線之間互動關係的代表作，並深深影響了 60 年代歐洲的杜塞道夫 Dusseldorf 的「零」

⁴未來主義宣言刊登於 1909.2.20，《費加洛報》，頭版

群(ZERO)、巴黎的「視覺藝術探索團體」GRAV，繼續研究「光雕刻」、「機動藝術」等。

2.1.2 第二個關鍵期，在 60 年代之後的美國紐約，成功的戴上西方藝術重鎮后冠的黃金年代。此時的美國在久未經戰事下，發展成超級大國，同時藝術媒體迅速擴張，種種傳播工具皆成為藝術表現之媒介，結合現代科技、消費文化，媒體的普普藝術成為主流。安迪沃夫 Andy Warhol 的絹印，羅伊理奇登斯坦 Ray Lichtenstein 的班戴點，以及漢米爾敦 Richard Hamilton 的普普定名之作《是甚麼使今天的家庭如此不同，如此吸引？》正是現代藝術「大眾媒體化」與「媒體藝術化」的具體代表。大眾媒體 Mass media 不僅是完成藝術的手段，更是藝術表現的文本。

2.1.3 第三時期，是以觀念藝術為基調，藝術表現無奇不有、百家爭鳴的時代。同此時期，也正是孕育當今新媒體藝術出現的兩大力量--「Fluxes」和「多媒體實驗藝術」發光發熱的年代。「Fluxes」的藝術運動，首推 1961 年馬休納斯 George Maciunas 的音樂事件《Event》。以凱吉 John Cage 的「噪音與日常空間」理念出發，企圖表達藝術與生活之間的無形化試驗，並發表在紐約 A/G 畫廊。幅魯克薩斯結合創造性的事件、電影、非樂器音樂、行動詩或所有這些藝術形式的混合，以多媒體方式呈現在觀眾面前。一如當初在伏爾泰酒館內的查拉 Tristan Tzara、揚口 Marcel Janco、胡森貝克 Richard Huelsenbeck 等人以及紐約的杜象 Marcel Duchamp 狀似莫名的展演，以新達達概念出發的 Fluxes 藝術家，多以解構的角度重新處理音樂、文字、圖像與行為的片段，企圖跳脫僵化的觀看角度，提出更深沉的哲學思考。同時，也因為「Fluxes」多以活動、表演方式發表作品，也成為跨領域藝術合作的蓬勃開始。舉凡凱吉 John Cage、白南準 Nam Jun Paik 到後來的包伊斯 Joseph Beuys，在設計、執行與紀錄作品的同時，也正是運用跨媒體實驗新媒體的時候。

而「多媒體實驗藝術」風潮，則被視為刺激與形塑當今新媒體藝術的最直接力量。「多媒體實驗藝術」的操作模式多由幾個共構部分組成，其中包含科學家、工程師團隊的加入，學術或商業媒體實驗室的支援和急欲擁抱新時代特質的大型藝術

機構間的合作，讓藝術表現真正實現了團隊合作的可能。最著名的作品《九個夜晚》Nine Evenings，由瑞典工程師克律爾 Billy Klüver 和藝術家羅遜伯格 Robert Rauschenberg 領軍的「藝術與科技實驗」團體 EAT⁵企劃，由包括凱吉的九位藝術家參與，在紐約舉行一場結合劇場、電子控制工程、舞蹈、錄影和視覺藝術的多媒體表演。

2.1.4 晚近的二十多年間，電子資訊媒體與網際網路等尖端科技漸趨成熟，藝術家和科技人員所操持的技術和語言相近，讓自然的跨域合作處處可見。

歸功於數位媒體技術在軟、硬體上的急速進步，也歸功於世界各地大型科技藝術中心的相繼成立，藝術家和工程師就像剛收到聖誕禮物的好友，將錄影藝術、雷射與全像攝影、CD-ROM、電腦數位藝術、互動電腦繪圖、人工智能 Cybernetic、網際網路 Internet、虛擬實境 Virtual reality 等最新科技都拿來實驗一番。

觀看 ZKM⁶開幕展作品《洞穴的形成》ConFIGURING the CAVE⁷，由傑佛利·蕭 Jeffery Shaw 與藝術家 Agnes Hegedues、程式設計師 Bernd Lintemann 合作完成。這個包含高速運算、即時呈像的電腦互動的虛擬空間，以最新科技技術來探索影音未來新空間美學。

1980 年由 Nicholas Negroponte 與校長 Jerome Wiesner 成立的麻省理工學院 MIT「媒體實驗室」Media Lab，在科技與新藝術結合的努力有目共睹，Hi-8 的發明，資訊科技的前瞻理論與研究，都是這個實驗室的著名產物。

另外，1997 年開幕的日本 ICC，InterCommunication Center 是由日本電信電話株式會社 NTT 設立。也是因為觀察到數位科技與通訊工業與經濟、藝術、文化間的密切關係，希望能藉由藝術的主力參與，發展更多科技表現的可能。

⁵ 「藝術與科技實驗」團體 EAT—Experiment in Art and Technology，由與瑞典工程師克律爾 Billy Klüver 和藝術家羅遜伯格 Robert Rauschenberg 共同成立，將聲音、影像科技、劇場工程融入表演藝術 Performance、偶發藝術 Happening、事件 Event 的多媒體表現中。

⁶ 1990 年成立的 ZKM，是以互動藝術為主題之博物館。

⁷ 展開在觀眾前是一個封閉空間，四面皆為投影牆，場中立一大型藝術木偶為活動介面，作品起動後觀賞者須戴上 3D 眼鏡，隨著觀賞者撫推木偶互動，以啟動緊接而來環繞四周的七段高畫質高音質的動畫影片。而動畫與音樂並非事先錄製，是技術人員特別為此作品撰寫之程式。其中的圖像軟體 'xFrog' 在人操作木偶介面時，會經由 SGI 電腦處理運算，而快速繪製複雜而多變的動畫並產生音樂。

新媒體藝術成為當代藝術表現的趨勢風向球，新媒體藝術演變至今，以時間為主軸，科技為工具，觀念為思考中心的特性使得這個新的運動成為當今藝術的顯學，常常因技術的專業與領域時有重疊，迫使藝評家必須拋棄固有的訓練，建立新的美學評論系統。而這些藝術評論上的新分類，不論屬於何種感官經驗，偏向高科技或低科技的技術操持，都已成為當代藝術表現的趨勢風向球。

2.2 國際新媒體藝術推廣

國際新媒體藝術推廣有幾個重要推手，一是新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室，一是國際性雙年展及新媒體藝術博覽會，這些展覽讓新美體藝術不斷推出於國際舞台上，並成為向其他國家交流與巡迴的重要成就，台灣國立美術館與台北市立美術館、台北當代藝術館皆曾邀請其中的優秀作品與藝術家來台展出。

90 年代以降，世界各地新興不少以新媒體藝術為發展重點的重要新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室，其營運方式大致分為兩大項：(1)經營該館空間內之展覽以策展的方式進行，也接受外館之旅行展 (Traveling exhibition)。(2)經營與藝術相關且具實驗性之高科技設備及軟體，提供當代藝術家進駐，一方面進行實驗，一方面進行相關展示，並以網路方式將場域限制去除。而各地之新媒體藝術館有的取其中一項為發展重點，有的則兩者兼顧。例如日本的 ICC、德國的 ZKM 等大型機構均兼顧兩者。至於各地當代藝術館則加入數位藝術或媒體藝術的部門運作。

歷史悠久的現代美術館及當代藝術館原本就有影像部門，因此數位藝術或媒體藝術大部分在該部門擴充完成。其餘如歐洲的荷蘭 V2 Organization；Netherlands Media Art Institute (Monte Video/Time Based Art)；De Waag (Society for Old and New Media)；奧地利的 Ars Electronica Center；美國的 PARC (Xerox Palo Alto Research Center)；紐約的 The Kitchen 等均以後項為重點。

此外各著名大學均相繼成立數位藝術及媒體藝術相關研究中心，其中在美國的佼佼者 MIT 的 LIST Visual Art Center；Stanford University 的 Digital Art Center；在日本則有岐阜縣立國際情報科學藝術學院。

2.2.1 世界各重要新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室如下：

1. 奧地利電子藝術中心 Ars Electronica Center www.aec.at
2. 荷蘭新舊媒體藝術中心 De Waag www.waag.org
3. 荷蘭媒體藝術中心 Netherlands Media Art Institute www.montevideo.nl
4. V2_Organisation www.v2.nl
5. 舊金山探索博物館 The Exploratorium [http:// www.exploratorium.edu](http://www.exploratorium.edu)
6. 舊金山現代美術館 San Francisco Museum of Modern Art <http://sfmoma.org>
7. 麻省當代藝術館 MASS MoCA <http://www.massmoca.org>
8. Location 1 <http://www.location1.org>
9. The Kitchen www.thekitchen.org
10. 日本ICC東京互動藝術中心 InterCommunication Center <http://www.ntticc.or.jp>
11. 歧阜縣國際情報科學藝術學院 IAMAS <http://www.iamas.ac.jp>
12. 佳能數位藝術實驗室 Cannon ArtLab <http://www.cannon.co.jp>

2.2.2 國際性雙年展及新媒體藝術博覽會等相關資料：

因應全球腳步加速，雙年展已成為當代藝術中的推手，地位日趨重要，為世界各地推動當代藝術時，經常運用的策略。

1. 現階段世界各地重要的藝術相關之雙年展有：德國文件大展；惠特尼雙年展；卡內基雙年展；威尼斯雙年展；里昂雙年展；伊斯坦堡雙年展；台北雙年展；雪梨雙年展；光州雙年展；巴西聖保羅雙年展；橫濱三年展；亞太三年展…等，歷屆展覽接囊括新媒體藝術相關之重要作品。
2. 新媒體藝術為主的國際期程展則有：
 - (1) 荷蘭 V2 Organization, biennial - **DEAF** (Dutch Electronic Art Festival) <http://www.v2.nl/deaf/00/>
 - (2) 奧地利 Ars Electronica Center, annual - Ars Electronica Festival <http://kultur.aec.at/festival/>
 - (3) 日本ICC (InterCommunication Center) ,

biennial http://www.ntticc.or.jp/menu_e.html

- (4) 韓國 Media-City Seoul, <http://www.e-flux.com/shows/view/8049>
- (5) 美國 SIGGRAPH (Special Interest Group for Graphics of the Association for Computing Machinery) , annual <http://www.siggraph.org/>

2.3 台灣美術與新媒體藝術教育發展

台灣新媒體藝術發展狀況與新媒體藝術觀念的引介，藝術教育的培育系統加入，有密切關係。而由歷史的脈絡中清晰可見，過去台灣藝術教育一直擺盪在東、西哲思與教育顯學中，新媒體藝術教育也與歸國教師的加入有密切關聯，新教師帶來新觀念與新的創作表現與手法，相互作用之下，形塑了現今台灣新媒體藝術風貌。而決定藝術創作的表現與藝術教育的方向則有幾個重要的因素，包含政策主導、文化思潮與當代科技。

日治時代圖畫教育概念於自明治維新與歐美優越中心價值觀，許多台灣前輩畫家都在這樣的系統下習藝，日後更到日本內地學習，再返台成為培育下一代的教師。經濟起飛的 70、80 年代，現代主義到當代藝術，國際化被深信是正確的潮流，許多藝術工作者，在國內完成大學教育之後赴歐美繼續深造，返台之後成為傳播西方藝術哲學與教育下一代藝術從業人員的工作者。這樣的模式直至今日仍方興未艾，我們在觀察、吸收、複製、傳播他者經驗上，因運用而認同，也因認同而運用。如同謝東山(1996)認為，由於對於中心優越文化的過度依賴，西方的現代主義與中國的中原文化沙文主義，在集體意識下遂成為台灣藝術論述的「聖體」。然而數位藝術的加入，世界資訊扁平化，一方面讓多元觀點可以展現，一方面也增加了技術門檻，產生了新的階級，只是這個新的階級已不在放置於文化殖民化下檢視，而是在全球化與文化的「同質化」與「普及化」發展下，也因媒體載具的關鍵特性增加了藝術批評的專業與難度。

2.3.1 台灣美術教育發展

台灣美術教育發展的影響因素首推是政治力的主導，政治因素長期以來具有重要的影響力。在清末「中學為體，西學為用」、「新文化運動」的表現，以學習

西方文化的氛圍漸漸形成，派洋留學生西向取經，亦是日後諸多留學風潮之始。

溯源自鴉片戰爭以來，中國喪失了自主性，淪為半殖民地開始，中國社會質性驟變，張之洞的「中學為體，西學為用」號出，到 1895 年 4 月，甲午戰爭清朝失敗，被迫與日本簽訂《馬關條約》，致使 1898 年維新運動戊戌變法的發生，與日成氛圍的「新文化運動」，西方文化優越觀念植基人心，不但中國如此，影響亦深入同樣被叩關而結束鎖國的日本。

甲午戰爭之後，維新成功，清朝失敗，台灣再次被迫剝離母體，自此斬斷中原文化主贍帶，進入日治台灣的階段。政治殖民產生文化殖民，在此期間，台灣藝術與藝術教育都以實用主義為導向為主，主要著力在小學校與師範學校，中學校反而數量不足，促使許多想要升學的台灣學生須負笈東洋，教育政策也由早期的「日台分學」到一次大戰後有「內地延長政策」與「日台共學」的教育方針改變。日治時代圖畫教育概念於自明治維新與歐美優越中心價值觀，許多台灣前輩畫家都在這樣的系統下習藝，日後更到日本內地學習，再返台成為培育下一代的「教喻」⁸，如：黃土水、陳澄波、廖繼春及之後的顏水龍、郭柏川、陳慧坤等。

第二次世界大戰後的台灣美術教育發展，融合了複雜的文化、社會、經濟、政治等種種因素，民國三十八年國民政府遷台到民國七十六年解嚴結束強人政治，這段期間台灣的教育制度多是中心主導，集權式的教育體制，而此期台灣藝術教育的發展，則同時受到東、西方國家藝術教育思潮的影響。

90 年代後，解嚴下政治與藝術的本土化思潮開啟了迥異以往的風貌，同時也自然的檢視過去台灣藝術在建構藝術批評的三大議題：「藝術的定義」、「批評意識」與「美術史觀」⁹。殖民傳統以來產生的文化優勢議題被重新檢視，在當代的去中心化與逆轉邊陲主義之下，試圖翻攬出新的台灣可能。但是，一、過度的本土口號與二、缺乏在地史觀與研究論述方法，使的台灣藝術主體性的討論反而更顯邊陲。

⁸ 日治時代，「教喻」即教員之意，當時台灣公學校的教喻，都是由師範學校畢業，而其中台北師範學校是培育第一代西洋畫家的搖籃。

⁹ 謝東山，《殖民與獨立之間：世紀末的台灣美術》，台北市立美術館，台北，1996，p3~8

在二十世紀整個以現代主義為主流的大環境裡，西方形式主義的產物—視覺文化要素成為全球共通的語言。跨入二十一世紀，雖然多元文化價值替代了文化優勢與壟斷，但科技與技術倍數精進，數位時代的來臨，卻加速資訊全球化與文化的「同質化」與「普及化」發展¹⁰，形成全球文化的集體潛意識，變成無法逆轉的趨勢。此外，新媒體藝術讓載具超越以往藝術創作的工具性意義，同時因為媒體特性可能決定作品的藝術性，也增加了藝術批評的專業與難度。

2.3.2 台灣新媒體藝術發展

台灣藝術西化的現象，現代藝術的顯學，多跟隨歐美藝壇變化的腳步。推論至新媒體藝術的發展現象亦然：展覽引介新藝術觀念，促使許多青年藝術家出國取經，風氣漸行之後，官方力量漸漸浮現，最後學術養成訓練培養出新生力軍，輔以生命力最旺盛的替代空間(Alternative Space)大量蔓延展現本土化後的藝術成果。這樣的發展模式，儼然成為可期且可行的歷史必然。有關台灣新媒體藝術的研究也在近期呈現蓬勃且多元的現象，多數研究皆肯定國外作品與觀念的引介，讓新媒體藝術相關美學與創作技術在國內被了解，葉于菁(2008)認為台灣科技藝術的學習和發展分為萌芽期、成熟期與擴展期，其研究認為國外展覽引介、台灣的數位藝術政策、產業挹注、創作社群與實驗室、作品展示與典藏，都是影響領域發展的原因¹¹，尤其著重在產業研究與收藏市場對於新媒體藝術家創作能量之影響。

研究者將台灣新媒體藝術教育發展分為以下幾個時期，同時兼含了新媒體藝術創作與新媒體藝術教育的軸線，我們可以清楚看見，尋求歐美經驗的模式依然在引介期與實驗期發生，但到了晚近 5~10 年的培育期，新媒體藝術家養成訓練在台灣學院完成者比比皆是，屬於新媒體藝術的特殊性也經過這些時期，漸具雛型。

1. 引介期：在此時期，科技運用於藝術的國外展演訊息被介紹或引介到台灣來，幾則雷射藝術的展演以及之後的動態藝術展、錄像展、尖端科技藝術展...

¹⁰ 劉維公，〈全球文化與在地文化的「連結」關係：論日常生活取向的文化全球化研究〉，《台大社會學刊》，28 期，台北，2000，，p189~228

¹¹ 葉于菁，台灣科技藝術環境觀察與研究-以數位藝術為例，南華大學美學與視覺藝術學系碩士論文，2008

都揭開國人對於科技運用於藝術的視野。

2. 實驗期：展覽開啟了青年藝術家實驗風氣，王俊傑、袁廣鳴在學院時代即投入新媒體的創作，展露頭角，之後更赴德國深造，成為日後台灣數位新媒體藝術創作、策展與教育先鋒。

3. 培育期：因應數位新媒體藝術發展在國際與國內漸成顯學，國內紛紛成立相關高等教育系所培育專才，根據教育統計資料顯示¹²，2005年教育經費占國民(內)生產毛額比率為5.91%，總共教育經費支出（含公部門與私部門）總計676,137,109,000元。94學年度總計有157所職業學校，162所大專院校，以及兩所空中大學（資料來源：教育部 <http://www.edu.tw/EDU-WEB/Web/STATISTICS/index.php>）。其中與美術與新媒體藝術相關系所詳見下附錄一 **台灣美術與新媒體藝術相關系所發展列表**，統計系所發展變革，由1947到2010年有151件改制、變更系名、新創系所..等。詳見表一**台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計表**、圖**台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計圖**。工業設計系所與應用美術系所對台灣50-70年代藝術教育扮演重要角色，從圖畫勞作專修科、美術工藝科、美術印刷科，最早成立的文化大學美術系(1963)，明志工專工業五年制設計科成立(1964)，其間經歷許多系所更名或整併，也有專責藝數位科技新媒體為宗旨的系所出現。

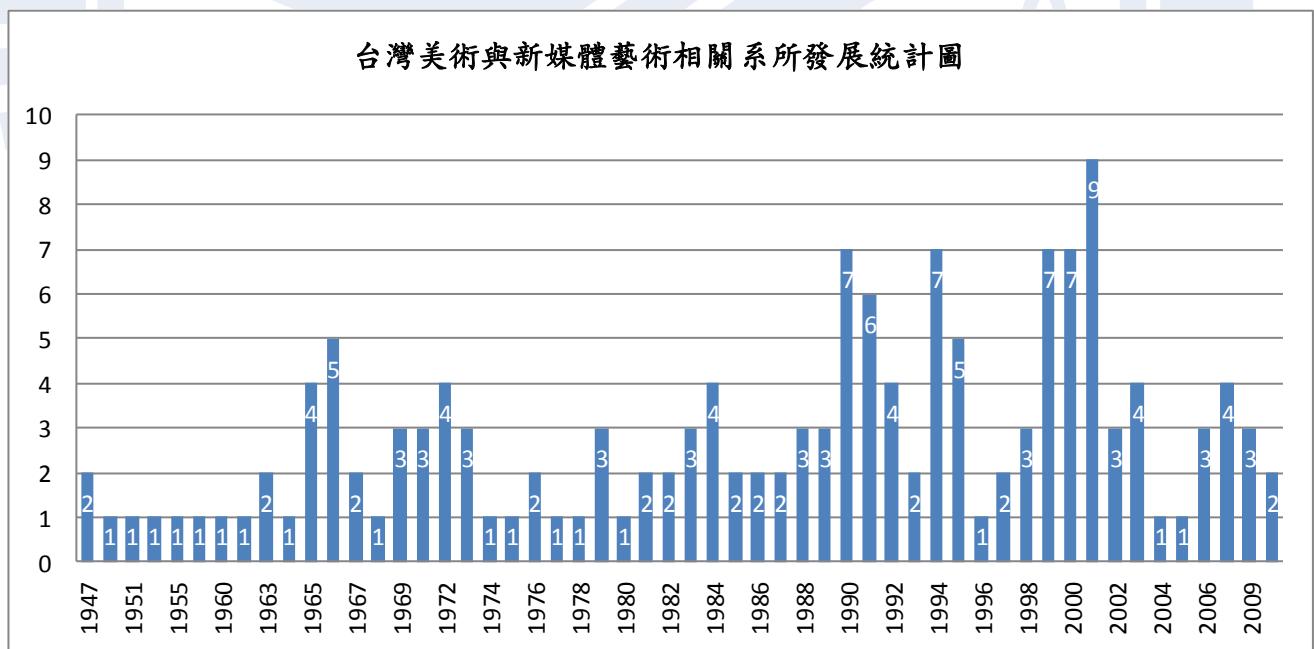
表一 台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計表

年份	件數	年份	件數	年份	件數
1947	2	1974	1	1992	4
1949	1	1975	1	1993	2
1951	1	1976	2	1994	7
1952	1	1977	1	1995	5
1955	1	1978	1	1996	1
1957	1	1979	3	1997	2
1960	1	1980	1	1998	3

¹² 《2005台灣藝術教育年鑑》，國立台灣藝術教育館，台北，2006年12月

1962	1	1981	2	1999	7
1963	2	1982	2	2000	7
1964	1	1983	3	2001	9
1965	4	1984	4	2002	3
1966	5	1985	2	2003	4
1967	2	1986	2	2004	1
1968	1	1987	2	2005	1
1969	3	1988	3	2006	3
1971	3	1989	3	2007	4
1972	4	1990	7	2009	3
1973	3	1991	6	2010	2
總計 151 件					

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術 2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平臺 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>台灣設計史年表，<http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=3591>、江建民，我國工業設計啟蒙機構與訓練活動之探討 <http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=5952>、各學校系網站。



圖一 台灣美術與新媒體藝術相關系所發展統計圖
製表：駱麗真、周廷政

而由藝術類高等教育的人才產出不斷增加的情形可見此領域相關人才與需求

殷切。93 學年度（2004-2005）畢業生人數藝術類，大學、研究所與博士班畢業人數原為 13,533 人，詳見下表二 93 學年度（2004-2005）畢業生人數。98 學度年相關系所畢業生數達 17,799 人，詳見下表三 98 學度年相關系所畢業人數表、圖二 98 學年度大專院校科系別畢業生數圖。然而 99 學年度相關系所正在就學人數已增加為 94,611 人，詳見下表四 99 學年度大專院校科系別學生數表、圖三 99 學年度大專院校科系別學生數圖，以科系別列表資料參見附錄二 98 學年度新媒體藝術及相關科系專校院科系別畢業生數整理，科系別按教育部分類包含：數位影視動畫科，視覺與媒體藝術學系，應用藝術(與設計)學系、多媒體動畫藝術學系、(新)(應用)媒體藝術學系、科技藝術研究所、設計(科學)(創作)(運算)研究所、動畫遊戲設計學系、視覺(傳達)設計學系與科、(應用)數位媒體學系、(數位)(多)媒體(創意)設計學系與科、媒體設計科技學系、數位(內容)(與)(動畫)(科技)設計學系、動畫媒體設計研究所、資訊網路與多媒體研究所、網路與多媒體科技研究所、多媒體(與)遊戲發展科學系、多媒體工程研究所、數位(科技與)遊戲(軟體)設計、資訊創新與科技學系、資訊多媒體應用學系、資訊與多媒體設計學系、網路多媒體設計學系。而教師部分，目前大專院校相關相關系所專任教師已多達 1921 位，詳見表五 相關系所專任教師列表、圖四 99 學年度大專院校科系別專任教師數圖。

表二 93 學年度（2004-2005）畢業生人數

	設立 別 Public/ Private	大學及研究所 總計			博士 Ph. D. Degree		碩士 M.A. Degree	
		Grand Total for Univ.			男	女	男	女
		計 Total	男 M.	女 F.	M.	F.	M.	F.
總 計 Grand Total	計 Total	255,262	128,600	126,662	1,653	512	27,342	14,992
教育學類 Education	公立 Public	9,935	3,402	6,533	61	52	1,325	2,036
	私立 Private	586	144	442	-	-	83	141

	Public							
藝術學類 Fine & Applied Arts	公立 Public	2,142	748	1,394	3	4	328	476
	私立 Public	4,042	1,213	2,829	-	-	135	219

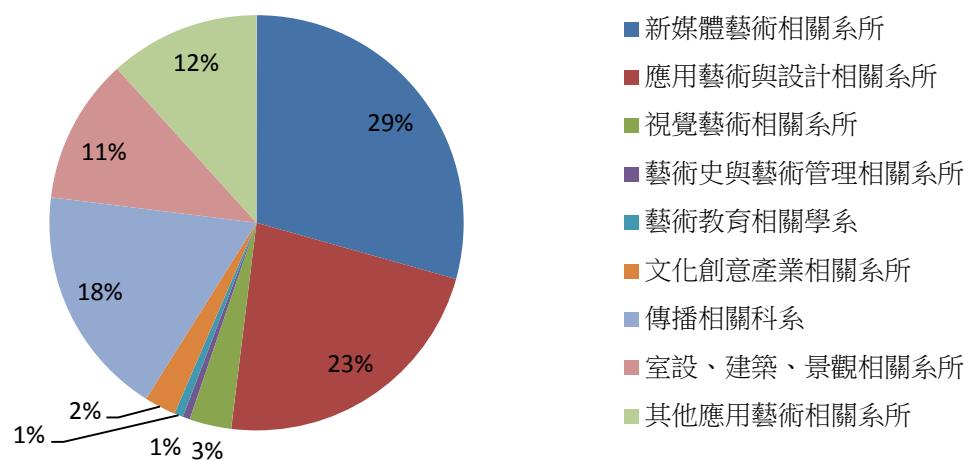
資料來源：教育部統計處 <http://www.edu.tw/EDU-WEB/Web/STATISTICS/index.php>

表三 98學年度年相關系所畢業人數表

系所分類	畢業生總計
新媒體藝術相關系所	5228
應用美術與設計相關系所	4021
視覺藝術相關系所	582
藝術史與藝術管理相關系所	99
藝術教育相關學系	123
文化創意產業相關系所	439
傳播相關科系	3207
室設、建築、景觀相關系所	2012
其他應用藝術相關系所	2088
總計	17799

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760

98學年度大專校院科系別畢業生數

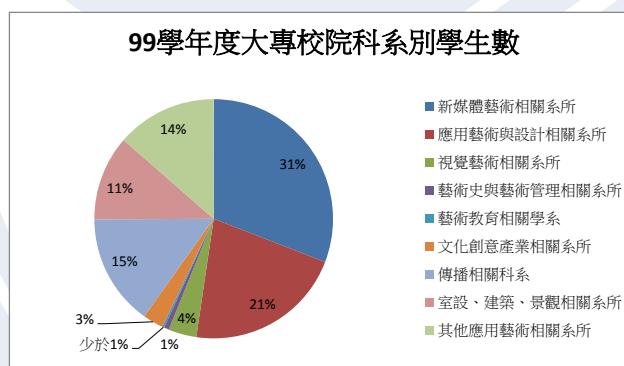


圖二 98學年度大專院校科系別畢業生數圖
製表：駱麗真、周廷政

表四 99 學年度大專院校科系別學生數表

系所分類	學生總計
新媒體藝術相關系所	29209
應用美術與設計相關系所	20298
視覺藝術相關系所	3611
藝術史與藝術管理相關系所	630
藝術教育相關學系	251
文化創意產業相關系所	2646
傳播相關科系	14216
室設、建築、景觀相關系所	10897
其他應用藝術相關系所	12853
總計	94611

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760

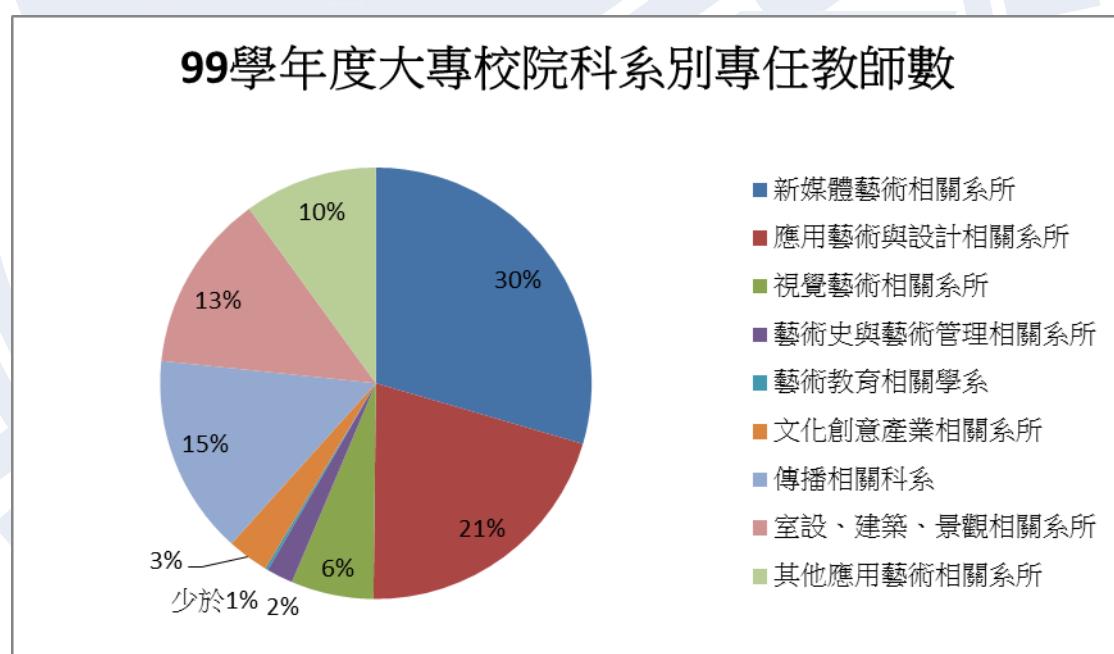


圖三 99 學年度大專院校科系別學生數圖
製表：駱麗真、周廷玟

表五 相關系所專任教師列表

系所分類	專任教師總計
新媒體藝術相關系所	604
應用美術與設計相關系所	467
視覺藝術相關系所	140
藝術史與藝術管理相關系所	45
藝術教育相關學系	5
文化創意產業相關系所	70
傳播相關科系	175
室設、建築、景觀相關系所	262
其他應用藝術相關系所	153
總計	1921

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760



圖四 99學年度大專院校科系別專任教師數圖
製表：駱麗真、周廷政

2.4 台灣新媒體資料匯整：

台灣科技與新媒體藝術發展到近十年，呈倍數精進的姿態。藝術展演空間的成熟專業，新媒體藝術策展人，藝術家，觀眾群都漸漸培養出來。而藝術養成教育也發揮相當關鍵的角色，這些綜合的表現已發展出相當豐厚的資料，可供研究。以下台灣新媒體藝術相關文獻與資料加以分類整理，詳見附錄三 **台灣新媒體藝術-展覽活動與事件相關列表**、附錄四 **台灣新媒體藝術-展覽活動與事件相關列表**。

由官方單位，定期展覽空間，藝術基金會，學校藝文空間、藝術專書與雜誌與網路資料進行展覽活動與事件資料蒐集，可以發現 1995 年之前，每年資料未滿 10 件，1996 年之後，則大幅成長。本研究者認為 1999 的宏碁數位藝術中心對於國內新媒體藝術的相關發展，有極重大且開創性的影響。懷抱理想的〈1999 科技與人文對話〉，以及 2000 宏碁數位藝術紀-ARTFUTURE 2000，是第一回由國內主辦，以高額獎金邀集國際重量級作品參與的國際數位藝術競賽，由王呈瑞策劃，行政院文化建設委員會、宏碁數位藝術中心、中國時報系主辦，作品來自 14 個國家，台灣作品佔 65 件國外作品有 51 件，引起國際關注，盛況一時。此活動同時邀請來自加拿大的Don Ritter製作的互動聲音裝置，與來自德國ZKM的八件互動作品。此一系列活動「2000 年宏碁數位藝術紀」除了競賽獎與展出外，還以民間基金會力量邀請國際級重要藝術家、館長與策展人來到台灣，參與「2000 年國際數位藝術研習營」、「2000 年國際數位藝術高峰會」、及「2000 年國際數位藝術講座」，對於國內新媒體藝術的培養，開啟強力發酵作用。為執行本案王呈瑞率林欣穎、林書民等考察歐美重要新媒體藝術中心如ZKM，AES，V2，De Waag等地，並集結出版專書「數位藝術」，也讓台灣與這些世界重要的館舍開啟往後密切合作。2000 年另一個重要的展覽為帝門藝術基金會主辦，王品驛策畫的「發光的城市」。可惜這兩個民間重要基金會，在如此重要的貢獻之後，都已縮編或轉型，離開新媒體藝術的舞台。

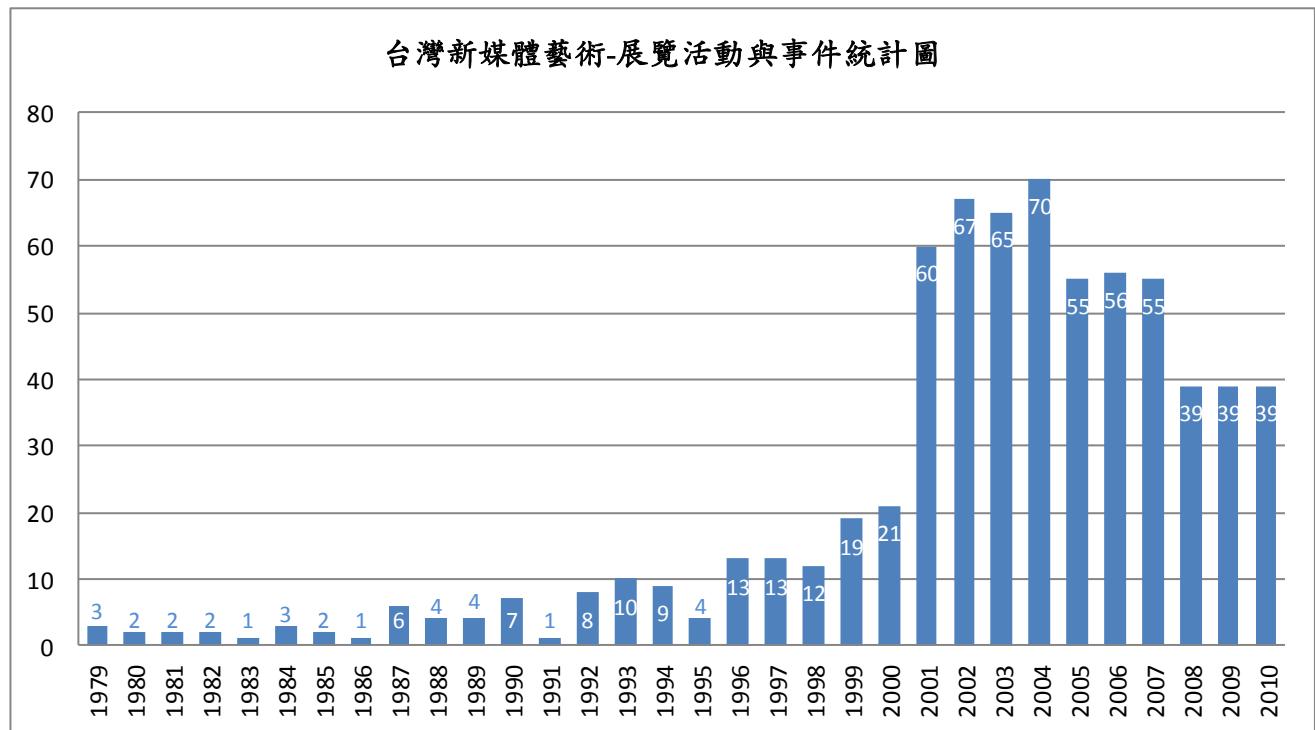
2001-2007 展演與事件數量大增，這個時間點恰好也在國內新媒體藝術系所相繼成立之後，同時是也在政府推動「挑戰 2008 國家發展計畫」之時提出的「數位藝術創作計畫」，2004 年催生了王俊傑策展的「漫遊者」國際大展，2005 年林書民、胡朝聖策展

的「快感—奧地利電子藝術節 25 年大展」，皆在國美館盛大舉行。在此之後，新媒體藝術廣為各聯展、期程展邀請，民間基金會如廣達、國巨、廣達、邱再興文教基金會都挹注相當多的精力，讓新媒體一活動持續蘊發能量。展覽活動與事件詳細統計圖表請參見表六 **台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計表**、圖五 **台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計圖**。座談與報導詳細統計圖表請參見表七 **台灣新媒體藝術-座談與報導統計表**、圖六**台灣新媒體藝術-座談與報導統計圖**。

表六 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計表

年份	件數	年份	件數	年份	件數
1979	3	1990	7	2001	60
1980	2	1991	1	2002	67
1981	2	1992	8	2003	65
1982	2	1993	10	2004	70
1983	1	1994	9	2005	55
1984	3	1995	4	2006	56
1985	2	1996	13	2007	55
1986	1	1997	13	2008	39
1987	6	1998	12	2009	39
1988	4	1999	19	2010	39
1989	4	2000	21		
總計 692 件					

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術 2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平臺 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>台灣設計史年表，<http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=3591>、江建民，我國工業設計啟蒙機構與訓練活動之探討 <http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=5952>、各學校系網站。



圖五 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計圖

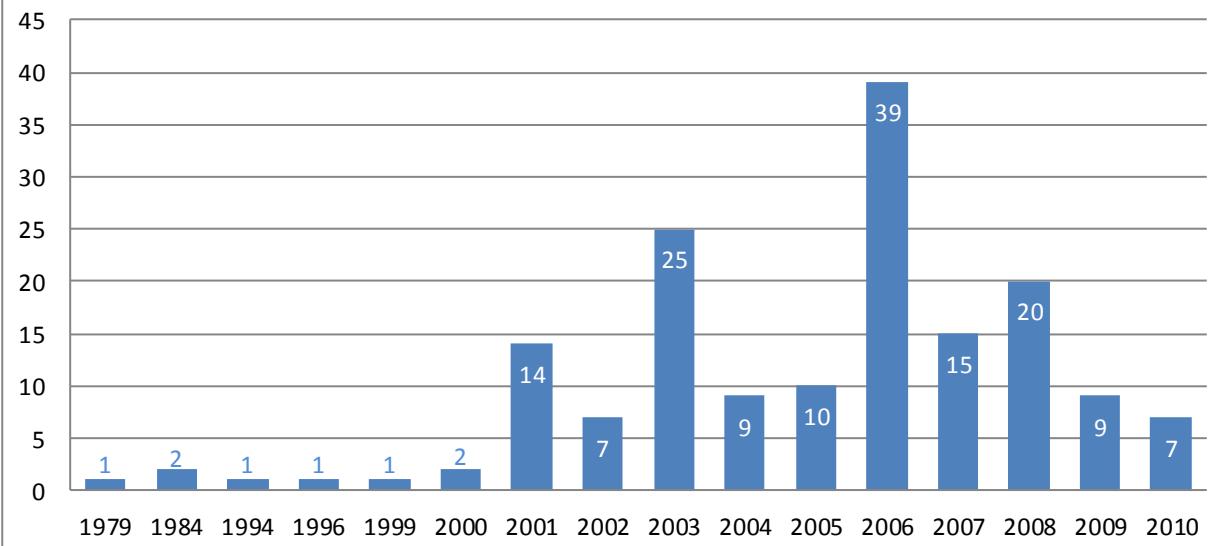
製表：駱麗真、周廷政

表七 台灣新媒體藝術-座談與報導統計表

年份	件數	年份	件數	年份	件數
1979	1	2003	25		
1984	2	2004	9		
1994	1	2005	10		
1996	1	2006	39		
1999	1	2007	15		
2000	2	2008	20		
2001	14	2009	9		
2002	7	2010	7		
總計 692 件					

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術 2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平臺 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>台灣設計史年表，<http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=3591>、江建民，我國工業設計啟蒙機構與訓練活動之探討 <http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=5952>、各學校系網站。

台灣新媒體藝術-座談與報導統計圖



圖六 台灣新媒體藝術-座談與報導統計圖

製表：駱麗真、周廷政

第三章 研究方法與步驟

本研究為了充分了解台灣新媒體藝術教育與創作間的交相作用，除了進行台灣新媒體藝術的資料蒐集，將台灣新媒體藝術相關之學術研究、期刊報導、展覽活動…等資料，加以分類整理，並進行文獻探討與分析外，也將以德懷術(Delphi Technique)為主要研究方法，進行專家意見資料蒐集，將重要因素條列與分析，以得到台灣新媒體藝術教育與創作發展間相互影響之研究模型，進而了解其相互影響之模式。

以下依研究方法與步驟，分別說明：1.文獻分析，2.德懷術，3.本研究設計 4.發展研究模型。

3.1 文獻分析

研究起始，先以文獻分析法進行新媒體藝術相關之資料蒐集與分析，以提供本研究文獻探討的基礎，同時，新媒體藝術相關研究成果之文獻分析與也將是發展德懷術第一回卷的重要依據。

文獻分析法 (documentary analysis) 又稱為內容分析法 (content analysis)，或資訊分析 (informational analysis)，是透過量化的整理及質的分析，對文件內容進行系統化研究與分析，藉以推論產生該文件的態度、內容的環境背景及其意義的一種研究方法。(陳盈帆，2009)

3.1.1 文獻分析的性質

文獻分析具有社會科學的概念，是一種客觀性、系統性的資料處理方式，所以文獻分析具有以下性質：

1. 客觀性：資料來源以現有的資料記錄進行分析，即使研究者有所不同，資料也不會有所改變。

2. 系統性：有系統地將資料進行分類編目。
3. 量化性：質化的資料內容可轉為量化的數值，提供量與質的分析與推演。
4. 敘述性：從分析內容的量化數值，我們可以推演敘述一項假設。
5. 顯明性：分析內容的資料必需和假設有明顯的推理關係。

3.1.2 文獻分析的內容

文獻分析的「內容」指的是資料的內容，資料來源不限，舉凡書面資料：報章雜誌、具有研究價值的文稿、各種文件的內容，網路資料：官方網站、專業網站、同人團體部落格、網路社群，均可作為分析之資料。

新媒體藝術相關研究分析內容之資料來源以官方單位，定期展覽空間，藝術基金會，學校以及其藝文空間、藝術專書、藝術專業雜誌與相關學術會議提供之資料庫為主，網路資料為輔。資料來源依新媒體藝術、科技藝術、互動藝術、電腦藝術、跨領域展演、網路藝術、視訊藝術、電傳藝術、高科技藝術、數位聲響、數位文學等相關關鍵字搜尋以下來源：

1. 藝術專業雜誌：雄獅美術、藝術家、今藝術、藝術觀點所有當月相關展訊、座談、報導為主
2. 官方資料以教育部網站、台北市立美術館、台北當代館、台北數位藝術中心、省美館以及台中國立台灣美術館、高雄市立美術館、文建會官網為主
3. 學校以及其藝文空間，以全國大專院校(和技職院校)網站搜尋為主。
4. 藝文空間，以替代空間 EDM 與主動發出之訊息為主。
5. 基金會，以帝門藝術基金會、宏碁數位藝術中心歷史資料、廣達藝術基金會、國巨文教基金會、富邦藝術基金會、智邦藝術基金會、國家文化藝術基金會為主。
6. 相關學術會議，以網路搜尋資料為主。
7. 網路資料，以關鍵字搜尋 國家圖書館 全國博碩士論文資訊網為主

3.2 德懷術

德懷術(Delphi Technique)在 1960 年代由美國蘭德公司(Rand Corporation)發展出來，採取郵遞信件的方式，讓研究者針對某一主題，邀請專家以數次匿名回函的方式表述意見，最後逐步獲得結論的一種方法，是一種不受時地限制，也不受他人影響的有效方法。目的在收集專家對問題的判斷，如：時間、數量、適切性（黃政傑，1993；李文德，1996），Delphi 用在澄清未來不明情境，以便以便人類對未來的控制（黃政傑，1987）。Delphi 在蒐集個別成員的意見和判斷，澄清不同團體的觀點和價值取向，以確認問題，並尋求解決之道（林振春，1993）。Delphi 分別可以用在商業、工業、政治、教育、醫藥、區域計畫，運用的情境包括未來預測、目標評量、課程規畫、建立優先預算、生活品質評估、政策形成、問題確認或是解決方案（Uhl, 1990）。

3.2.1 德懷術優點與特質

黃政傑（1987）認為德懷術的優點與特質有三：

1. 排除集體會議討論的缺點：避免少數意見領袖或重要成員支配會議，影響其他參與者之意見，以匿名問卷代替集體討論。也就是謝臥龍(1997)認為的從眾效應(bandwagon effect)，使得個人判斷被群眾壓力扭曲(王雅玄，1998)。而且也可以排除會議式討論花費過多時間在不必要的分歧討論上。
2. 問卷結果會反覆回饋於專家，促進意見的調整與更新：這是德懷術最重要的特質。反覆回饋的目的在讓參與者可以調整與更新意見，因為每次的回饋諮詢都可以提醒專家檢視過去疏漏的部分，反覆來回，達到意見最佳聚焦。
3. 對於特殊歧異專家意見，尋求更細緻的理由：問卷回收後，專家意見若有偏離中間數者，可以請專家其申述理由，專家可以進行先前論點的辯護(Uhl,1990)，以了解意見立場，避免一般問卷只求多數共識的現象。

3.2.2 德懷術實施步驟

根據 Uhl (1990) 的研究，德懷術 Delphi 有匿名諮詢、回饋諮詢、統計處理、電腦處理四大特點。通常有如下五個實施步驟：

1. 選取受試者，並以匿名方式詢問其針對問卷主題的觀點、建議、批評與預測。
2. 每一位受試者均接受全體平均反應之回饋，為了確認對這次全體平均反應表示同意或反對，開始第二輪的 Delphi。
3. 再次呈現全體平均反應給受試者回饋，並說明為何不同意全體平均反應之原因。
4. 當受試者瀏覽全體受試者多數意見之後，再作回應。
5. 經過一輪的 Delphi 之後，如果意見的收斂並未明顯增加，步驟三和步驟四可以再重複。

而李隆盛(1988)、黃政傑(1993)則歸納有下列四步驟：

1. 步驟一
 - (1) 專家針對通盤性問題填答。
 - (2) 第一次問卷多半採開放式問卷。
2. 步驟二
 - (1) 依據第一次問卷結果與相關文獻，設計結構性問題，形成第二次問卷。
 - (2) 要求專家針對每一項目，評定其優先順序或重要性，可採 3-5 分量表。
3. 步驟三
 - (1) 整理第二次問卷，分析計算每一項目評定的平均數、中數或眾數。
 - (2) 將專家個人的答題反映和整體的結果納入第三次問卷。
 - (3) 第三次問卷中，專家可以改變或不改變原來評定，若堅持在極端值，須說明理由。
4. 步驟四

- (1) 整理第三次問卷，分析計算每一項目評定的平均數、中數或眾數。
- (2) 將專家個人的答題反映和整體的結果納入第四次問卷。
- (3) 第四次問卷中，專家可以改變或不改變原來評定，若堅持在極端直，須說明理由。
- (4) 問卷分析以最後一次反應為主，計算每個項目的評定結果，排列優先順序。

但德懷術也有其受限之處，以李隆盛(1988)、黃政傑(1993)研究，德懷術受限之處在於：

1. 選取專家樣本的限制：德懷術專家需是特定領域專家，且具有表述能力之人。
2. 專家樣本參與時間長：因為德懷術需經由幾次問卷來回，容易造成專家填答草率或樣本流失，而無法持續回饋。

為了針對德懷術受限之處進行改進，邱淑芬、蔡欣玲(1996)等人遂提出修正，將德懷術程序進行修改或刪減，稱為修正型德懷術(Modified Delphi Method)，常見修正方向有三：

1. 省略第一回合開放性問題，直接依據文獻分析與相關研究結果，或研究者之經驗擬定項目，在請專家依各項目表達個人意見，以提高問卷回收率(邱淑芬、蔡欣玲，1996)。
2. 合併第三、第四回問卷，只實施三次問卷調查，因為第四次改變情形很少，三次已達回饋飽和(Raps, 1973)，如陳伯璋、李琪明(1995)，呂建政(1995)，李文德(1996)，莊嘉坤(1996)，曾國鴻(1996)，林建仲(1996)等人之研究。
3. 提供專家小組報酬以促進參與者責任感(施幸杏，1986)。

3.2.3 德懷術專家

因為德懷術專家皆為特定領域專家，且具有表述能力之人(李隆盛，1988)、(黃政傑，1993)，故德懷術專家樣本數多少不一，在不同研究中各有不

同設計，吳政達(1999)根據 Reza 和 Vassilis 意見，以 10 到 15 位為足夠數，呂建政(1995)之研究為 26 人，林建仲(1996) 之研究為 15 人。

3.3 本研究設計

德懷術方法在使用上，各家有異，但其最大的優點為：一、研究對象為特定領域專家，在精確表述領域特性上有能力之人，在資料的回饋上不會偏離領域專業。二、德懷術方法非採團體會議或集體座談方式，可避免會議中受意見領袖影響，或個別離散意見受眾議爭論。三、德懷術方法需經由多次問卷反覆作答，問卷中皆列出上一回專家群意見統整，將專家個人的答題反映和整體的結果一併納入，填答者可以了解其他專家想法，檢核自己意見有無遺漏，或做為意見修正之參考。而德懷術方法的重要缺點，即是專家樣本每回參與時間長，往返回覆次數多，很容易造成退訪現象，致使有效樣本流失。

為了截長補短並配合本研究目的，本研究設計將採用修正型德懷術。修正部分：修正一，首先以文獻探討與資料蒐集分析結果研擬第一回問卷題綱，進行結構式半開放性問卷訪談，將李隆盛(1988)、黃政傑(1993)步驟一中第一次問卷的半採開放式問卷與步驟二設計結構性問題合併。修正二，為避免專家參與時間長與次數過多而造成填答意願降低，致使有效樣本流失，故省略第四回問卷，並保持問卷發放節奏，輔以研究人力題型專家回覆。修正三，第二、三回問卷，以關鍵字詞整理與反覆確認，讓專家選出每一題項最後重要十組字詞，並發展成為最後統整的研究模型，希望能更清楚看見其間的相互影響。

本研究之德懷術問卷調查過程與每回問卷結果所發展出關鍵字詞，目的在求得領域專家對於基本內涵與項目有一致性意見。同時，每回問卷最後皆以「補充說明欄」收集開放性意見，若有差異性較大之專家意見，將另外以電話或 email 再次諮詢專家意見。

3.3.1 研究工具與步驟

1. 第一回，結構式半開放性問卷

本次訪談議題將依台灣新媒體藝術發展中，藝術教育與藝術創作相關方向發展問卷題綱，問卷最後以「其他您願意補充之意見」收集開放性意見。第一回問卷以面談或 email 方式進行，邀請專家作答。

2. 第二回，條列排序問卷

整理第一回專家意見，先將專家個人的回答整理列出，每一題項下再以關鍵字詞條列所有專家意見整理。專家個人的回答整理與條列關鍵字詞回饋給所有參與專家，並成為第二回問卷內容，email 再請專家們選擇 10 項以內重要關鍵字詞，或於「補充說明欄」內補充意見。。

3. 第三回，結論排序問卷

整理第二回問卷中專家意見逐字稿以及關鍵字詞之資料確認與補充意見，整理成為第三回問卷，並回饋給所有參與專家，再請專家老師們做最後修訂工作。問卷最後同樣列出「補充說明欄」收集開放性意見。如無新增議題或專家意見，第三回結果將逕行最後關鍵字詞列表結論，若有特殊離異問題，則尋求專家解釋，且不再進行下回問卷。本次問卷回覆為最後結果，將成為發展研究模型之基礎。

3.3.2 研究對象

因為德懷術專家皆為特定領域專家，故本研究對象採立意取樣(purposive sampling)，根據研究者對群體的了解、研究目的之判斷，以有目的性的抽樣方式尋求同意合作專家，使能有效地取得研究所需的資料，回答問題與驗證假設。專家名單先期將分為新媒體藝術教育專家 10 位，以及新媒體藝術創作專家 10 位。確定專家樣本數與條件後，研究者將依預計專家名單先以電話邀請，並以書面之「訪談同意書」詳細說明研究目的與實施方式(詳見附錄二：訪談同意書)，扣除可能遺失樣本或被排除之低度協調專家(簡茂發、劉湘川，1993)，希望本研究最後至少可以組成 16 位德懷數專家群。

3.3.3 實施進度

為避免因進行時間過長、次數過多，造成專家退訪，有效樣本流失，本研究除了將採用修正型德懷術，並以三回問卷來回進行外，希望將每回問卷進行時間控制在 2 周完成，資料整理與統計以發展下一回問卷時間以一周完成，希望以節奏進行方式去除德懷術缺點，並使專家回饋意見能有效與前次填答意見相聯結。預計實施進度：

問卷類別	寄發時間	回收時間	寄發人數
第一回結構式半開放性問卷	99.12.20	100.01.30	16 人以上
第二回條列排序問卷	100.02.14	100.02.23	
第三回結論排序問卷	100.03.08	100.03.15	

3.4 發展研究模型

本研究目的之一在希望經由文獻分析進行新媒體藝術相關之資料蒐集與分析，以德懷術專家問卷調查，求得台灣新媒體藝術教育與創作發展間相互影響將重要因素與分析，並經由結果發展模型，進而了解其相互影響之模式。本研究模型將依研究期程，分為兩個發展階段：第一階段為基礎模型 Basic Model，第二階段為調適後模型 Revised Model。

3.4.1 基礎模型 Basic Model

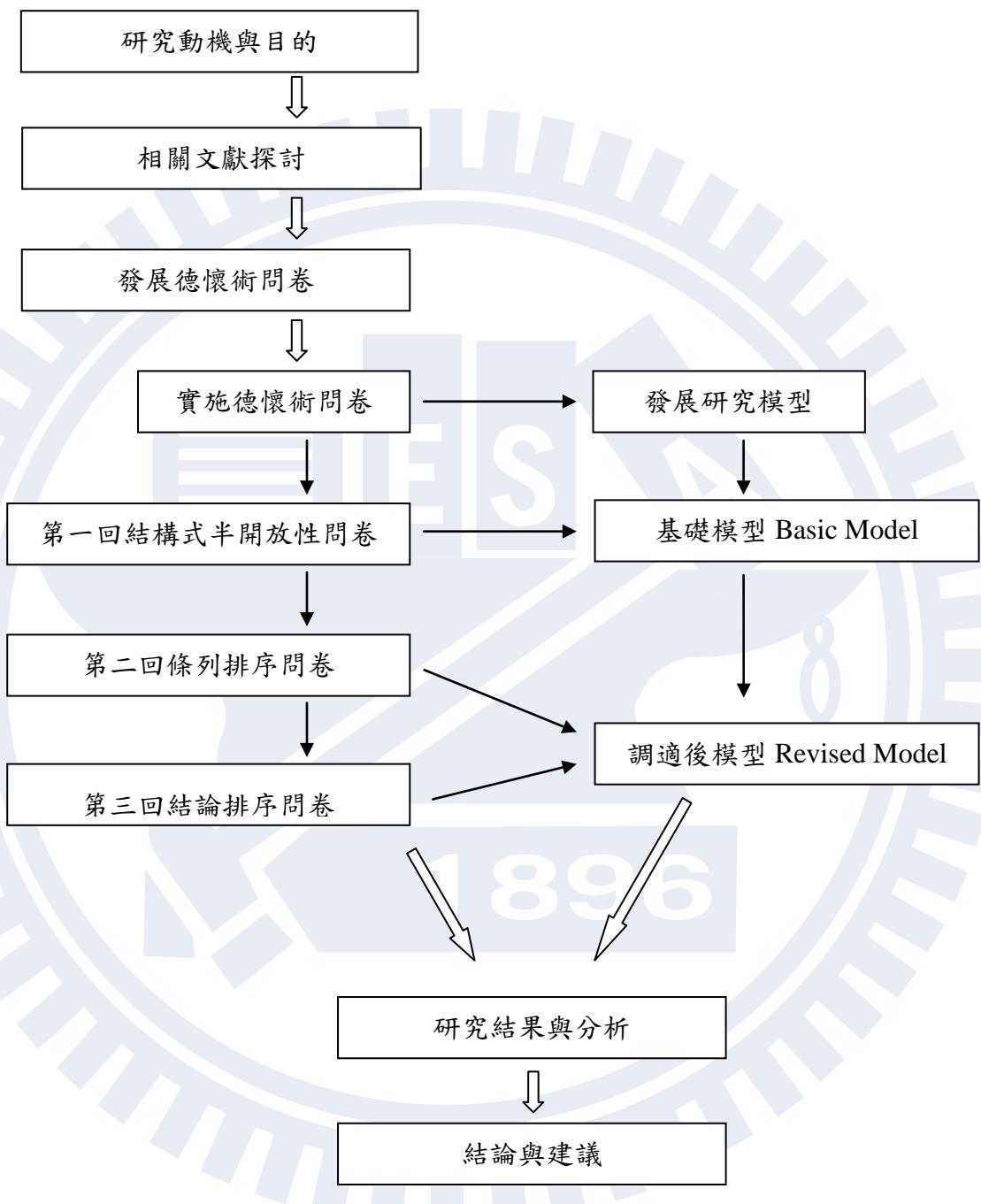
為求得台灣新媒體藝術教育與創作發展間相互影響關係，研究模型第一次發展，將以文獻分析為基礎，即以第一回訪談議題來發展第一階段之基礎模型。

3.4.2 調適後模型 Revised Model

經由德懷術第三回問卷最後結果與分析，再次對研究模型進行修正，修正後模型以關鍵字詞確定項目為主，並可綜合問卷中「補充說明欄」收集開放性意見進行最後模型修正。

3.5 研究架構與流程

根據前述，本研究之研究架構圖如下：



圖七 研究架構流程圖

第四章 研究結果與分析

本研究以德懷術方法收集專家意見，進行研究，研究設計共分三回專家訪談與問卷。專家名單預先設定分為 20 位，研究者以電話邀請專家，最後獲 16 位專家同意參與研究，並簽訂訪談同意書。專家名單分為新媒體藝術教育專家以及新媒體藝術創作專家各 8 位。16 位德懷數專家群如下：

4.1 德懷術專家群

4.1.1 新媒體藝術教育專家群

專家編號	教學領域專長與背景	專業年資	附註
A.	藝術史與評論、文化政策觀察	8	
B.	藝術史與評論、文化政策觀察	27	
C.	藝術史與評論	10	
D.	藝術史與評論、藝術行政	12	
E.	藝術史與評論	16	
F.	藝術創作與展演、藝術行政	27	
G.	藝術創作與展演、文化政策觀察	15	
H.	藝術行政	6	

4.1.2 新媒體藝術創作專家群

專家編號	創作領域專長與背景	專業年資	附註
a.	錄像藝術	8	
b.	錄像藝術、數位影像	10	
c.	數位影像	36	
d.	網路藝術	10	
e.	錄像藝術、數位影像	8	
f.	互動藝術	8	
g.	錄像藝術、互動藝術	8	
h.	互動藝術	8	

德懷術三回問卷分析結果將協助發展成不同的研究模型。以下就三回訪談與發展之研究模型進行研究結果說明與分析。

4.2 德懷術問卷結果分析

4.2.1 第一回問卷結果與分析：

德懷術第一回問卷題綱以文獻探討與本研究目的交相參照，以結構式半開放性問卷設計，主要分三部分，題 1-3 為綜合問題，不論新媒體藝術教育專家或創作專家，皆可以自身經驗回答；題 4、5 以創作專家為主要設計對象，希望可以了解創作專家對於技術與藝術上的需要，以及教育體系是否能回應此一需要。雖然主要針對創作專家提問，但教育專家也以自己接觸經驗回覆；題 6、7 希望以教育觀點審視創作之餘的評論、策展、美學哲學探討上的問題，創作專家一樣可由自己的角度回答。題八則希望專家以台灣新媒體藝術整體面向通盤考量，若有未盡討論之處，也可在此補充。第一回問卷與題綱如下：

1896

先生/女士，您好：

感謝您協助駱麗真博士論文『台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響』之德懷術訪談，以下為第一回訪談題綱，麻煩您就自己的經驗作答。若無意見，也請撥冗回覆確認，我們將在完成整理後，再交由您審定。若有進一步詢問，請洽研究員駱麗真、研究助理周廷政，非常感謝您的協助。

耑此

敬頌 藝安

中華民國 年 月

駱麗真 Mobile 886+937839380 Email Sappho.art@gmail.com

周廷政 Mobile 886+939100930 Email lovelychia0709@gmail.com

第一回問卷題綱：

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？
2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。
3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？
4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？
5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？
6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？
7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？
8. 其他您願意補充之意見：

由於德懷術專家皆為特定領域專家，且第一回訪談採結構式半開放性問卷，逐字稿整理呈現豐富資料量，專家意見回饋專業與深入。

經由問卷一，問題1~8題之專家回覆，逐題處理逐字稿，審定後之逐字稿也將放於第二回問券中，請專家再審定。再由逐字稿中圈選出關鍵語句，整理關鍵語句後，逐漸分類整理為下列關鍵字詞：

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 專業展覽的增加，如：宏碁數位藝術季、2000 年發光的城市、漫遊者、快感、新媒體藝術相關展覽、國外媒體藝術家來國內展覽新媒體
2. 其他展覽中加入新媒體藝術，如：台北雙年展
3. 主流風氣影響創作方向
4. 科技技術進步，如：材料演進、台灣產業結構、高科技產業、代工技術發
5. 器材與技術普及，如：上網率、電腦軟硬體發達、器材平價化、科技之島
6. 獎勵影響，如：文建會、國藝會、縣市文化局、民間基金會
7. 競賽影響，如：宏碁數位藝術獎、國巨科技藝術創作獎、科技藝術創作發表獎助計畫
8. 歸國學人與師資的加入，如：蘇守政、王俊傑、袁廣鳴、許素朱、林珮淳…等
9. 專業系所的成立，如：北藝大科藝所(新媒體藝術學系所)、台藝大多媒體動畫藝術學系所、交大應用藝術研究所
10. 其他藝術相關科系的教育倡導，如：科系間跨領域的合作、課程安排、學校演講、老師指導方向
11. 實作課程增加：數位設計課、動畫課、網路相關課程
12. 教育向下紮根：高等教育培養師資與中小學工作坊與單元活動的增加
13. 相關機構的出現，如：國美館、台北當代藝術館、台北數位藝術中心、鳳甲美術館
14. 國家政策，如：科技島、數位方舟、獎補助專案、節慶式表演專案增加大型展演練習
15. 台灣環境適合：台灣為科技島、各種零組件取得方便、網際網路便捷、文化交雜(流行文化、外來文化與次文化的混合)、在地加工業者技術支援強
16. 資訊量與質的增加： 國外資訊引進、專書介紹增加、專業雜誌評介增多
17. 人民素養增加

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 專業師承：學生跟著老師，一脈相成
2. 老師指導方向：老師發展方向、專長與引導
3. 歸國學人與師資的加入
4. 專業系所的成立
5. 專業展覽的增加
6. 主流風氣影響學生創作方向
7. 獎勵影響
8. 競賽影響
9. 專業系所的成立
10. 其他藝術相關科系的教育倡導
11. 仰賴同儕支援較多：教師專業無法完全回應創作需要，多數仰賴同儕合作、
12. 急需技術革新
13. 學校資源不足：實驗設備、器材、特殊技術講師不足
14. 核心藝術教育
15. 學校教育未提供就業幫助：畢業後真正能以創作為業或持續創作者不多
16. 教育課程未幫助創作職涯發展：學校未提供關於藝術家權利、法律保障、作品價格、市場機制之專業知識，多仰賴自己摸索
17. 藝術性不高的數位技術訓練產生認知混淆
18. 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足
19. 新媒體藝術嘗試增多：錄像、實驗、跨域合作
20. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 新媒體藝術之美學哲學建立中
2. 新媒體藝術美學觀點建立中
3. 尚未有台灣觀點
4. 舊美學不能解決新的美學問題
5. 新媒體藝術是一種混種藝術
6. 新媒體藝術是歐陸脈絡殖民文化再現
7. 新媒體藝術作品觀念複製性高
8. 評論領域的混淆：新媒體藝術、數位建築、視覺傳達、動畫、設計相關皆混為一談
9. 評論獎有幫助，如：數位藝術評論獎
10. 評論觀點重複性高
11. 關注技術開發的評論很少：或許因為評論者技術理解知識不足，或許認為藝術表現比技術表現重要
12. 評論者數位經驗不足，無法掌握氛圍

13. 評論者不瞭解技術便無法有效評論：新媒體藝術評論與技術革新之美感經驗有關，不瞭解技術往往無法有效評論新媒體藝術之作品
14. 教科書尚未出現
15. 有些作品技術不成熟、尚在實驗階段
16. 評論應包含文化特質，如：文化內涵、文化符號、文化性格、文化落差等
評論應包含大環境特質，如：晚期資本主義、消費時代、經濟體制、工業生產機制…等
17. 公立美術館與公部門應積極協助，如：充足研究經費、建立重要藝術家資料庫、發展研究方向

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 專業師承影響創作技術與方向
2. 主流風氣影響創作技術與方向
3. 歸國學人與師資帶來新觀念與新技術
4. 國外經驗的學習：如專業展覽與工作坊，帶來新觀念與新技術
5. 獎勵影響
6. 競賽影響
7. 技術決定論
8. 創作工具改變創作邏輯
9. high tech art and low tech art
10. 學校訓練分組，如：北藝大科藝所分為甲組媒體藝術、乙組數位藝術、丙組程式
11. 許多技術以自學、同儕協助為主
12. 台灣在地支援豐厚，如：各式工廠的人情味濃講信用，容易磨合出特定需要的技術與材料、精密工業的多樣性提供創作幫助
13. 個人化藝術風格很重要
14. 研發單位、藝術採買顧問、科技便利、材料取得
15. 常常需要土法煉鋼
16. 需要藝術的 LAB
17. 實驗性藝術的斷裂與不足
18. 期待有藝術行政專業公司協助，尤其在跨領域展演
19. 有許多技術問題需要藝術家和技術人員協助，如：電腦程式設計、機械解構、技術研發、策略聯盟、程式設計、錄影剪接、聲音剪接

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 人才產出多，但能以創作為業的少
2. 畢業即失業
3. 以學校培育之人才為大宗

4. 學校教育未提供就業幫助
5. 教育課程未幫助創作職涯發展
6. 接案養創作：有特殊技術者會變成接案單位或個人
7. 畢業人才流向業界，如：網路、動畫、遊戲、數位…等相關設計產業
8. 創作與發表昂貴影響持續投入人數
9. 學校創作與發表資源有限，需自籌與同儕幫忙
10. 收藏困難度影響專職藝術家培養
11. 新媒體藝術市場經營不易
12. 仍屬於小眾
13. 政府應更積極與計畫性培育
14. 大型計劃快速培養人才，如：台北數位藝術節、廣藝科技表演藝術節
15. 公部門支援有助人才培育，如：數位藝術中心、科技藝術節、國藝會、台北市文化局、當代館、國美館數位方舟
16. 年輕藝術創作型式的發展多元

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 有許多歸國學人與師資的加入
2. 專業系所的成立有助環境發展
3. 學校資源與器材有限成本高，租借需排隊
4. 純藝術創作與設計的混淆
5. 國內老師的主導性較強，如：國內學生幫老師製作作品，但在國外是老師幫學生找素材、設備並協助學生創作
6. 觀念培養很重要
7. 專業師承，學生作品風格與老師類似
8. 收藏者不多影響藝術家培養
9. 數位藝術與數位內容產業當成文化創意的火車頭
10. 產學間跨領域合作尚不完整
11. 教師專業分工：有藝術教師與技術教師
12. 藝術評論教育應積極發展
13. 專業系所的成立
14. 其他藝術相關科系的教育倡導
15. 學生間仰賴同儕支援較多
16. 網路或國外自我學習

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 美學體系師資嚴重不足
2. 教育人才斷層
3. 應以培養藝術家為主

4. 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足
5. 新媒體藝術嘗試增多：錄像、實驗、跨域合作
6. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援
7. 師資專業應有許多面向，如：藝術觀念、專業策佈展、技術美學、互動技術、產業發展、藝術經濟、贊助勸募…等
8. 政府對教師資格要求應更具彈性，以便更多技術教師加入
9. 應深化教育資源
10. 新媒體藝術評論教師不足
11. 師範體系之新媒體藝術教師仍顯不足
12. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援
13. 應有理工科博士師資加入
14. 需要跨領域學程之師資

8. 其他您願意補充之意見：

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 專業名詞的認識與界定待建立：科技藝術、數位藝術、多媒體、跨領域、互動藝術、MOBIL ART、錄像、機械藝術、數位聲響、數位設計、動畫課
2. 其他：整體呈現淺碟型、專業美學觀點仍未確立、技術門檻仍高、與設計類創作的界線模糊
3. 資源有限成本高、學校租借器材需排隊
4. 收藏者不多
5. 碩士學歷為主流
6. 新媒體藝術成為節慶的裝飾活動

第一回訪談關鍵字詞將於第二回問卷中列出，幫助填答專家參考其他專家之意見做為逐字稿修正以及其他補充意見之用。第二回問卷中同時邀請所有專家依題項列出十項(以內)重要字詞。而 研究模型第一次發展，將以文獻分析為基礎，即以第一回訪談議題來發展第一階段之基礎模型。

4.2.2 第二回問卷結果與分析：

依據 16 位專家第一回問卷意見逐字稿整理成關鍵字詞，發展成為第二回問卷。問卷中的專家意見逐字稿各自有異，但關鍵字詞列表皆同，可參閱專家 A 之間卷為例(詳見附錄三 第二回問卷 A02)。本回問卷以 email 寄發，請專家回覆兩部分：1. 審定逐字稿，2.依題項選出十項重要關鍵字詞。

1. 審定逐字稿：除了勘誤之外，專家也可於此時參考羅列之關鍵字詞，

修改意見。依工作屬性分為教育專家群、創作專家群，審定後逐字稿詳見：附錄四第二回專家修正後逐字稿-新媒體藝術教育專家群、附錄五第二回專家修正後逐字稿-新媒體藝術創作專家群。

而在逐字稿回覆資料中，某些題項明顯因專家之就學經驗、工作屬性、從業年資而有不同表現。

(1) 題一，您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

兩群專家在題一的回覆趨近性高，回覆內容也與台灣新媒體藝術發展之趨勢有密切關聯，如專業展覽的增加：宏碁數位藝術季、發光的城市、漫遊者、快感..是多數專家皆會提及的新媒體藝術展覽；專業系所的成立與師資提供養分；科技進步與台灣環境(科技島與文化氛圍)優勢；國家政策與獎補助推波。

(2) 題二，您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

則以就學或從業地點是否與為台灣新媒體相關系所有關。藝術行政與策展人員對題二群之回覆資料明顯較少，但年輕創作專家對於台灣新媒體藝術教育環境資料回饋多，對於專業藝術教師與技術教師皆有提及，但整體對學校設備現況不滿意。歸國藝術家則認為實驗室制度和國外差異極大，國外實驗室優點在於有技師幫助完成作品。專業師承是多數人認同之優點，但缺點是無法有太多跨域合作。

(3) 題三，您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

多數意見認為台灣新媒體藝術的美學觀點尚未建立或建立中，尤其缺乏以在地經驗為主的觀點。教育專家對於

新媒體藝術的文化特質與藝術哲學討論較多，認為新媒體藝術是一種混種藝術，也應與後資本、後工業、後殖民觀點並至討論。創作專家多數認為關注技術開發的評論很少，而且舊美學觀點無法正確回應新媒體創作的特質，尤其在技術美學的專業探討上。被多位創作專家提及的還有新媒體藝術會與數位建築、視覺傳達、動畫、設計相關領域混淆。

- (4) 題四，您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

教育專家回覆資料明顯少，創作專家多。需要支援明顯是創作專家的需求，包含需要技術支援(許多技術常常需要自學或仰賴同儕協助)，需要 Lab(協助技術開發與作品試車)，需要新觀念導入(國外資訊或歸國教師)。比較特殊的是，展覽經歷多或有大規模跨域展演經驗的創作者，提出期待有藝術行政專業公司的協助，因為藝術行政專業公司可以協助處裡技術整合、贊助與票務工作(售票跨域表演)。

- (5) 題五，您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

多數專家皆肯定學校培育的功能。而創作專家普遍認為新媒體藝術作品收藏不易，市場仍屬小眾，但學校並未對於就業與市場經營進行輔導。而校園之外的人才培育，還有公部門或法人單位支援，如：國藝會、廣達文教基金會、數位藝術中心、當代館、國美館數位方舟、科技藝術節，但仍需政府更積極培養。

- (6) 題六，您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

台灣新媒體藝術教育與現況發展與題五相近，多數專家肯定專業系所的成立有助環境發展，但創作專家認為國內老師的主導性較強，常需仰賴同儕支援或自學。教育專家認為觀念培養很重要，而藝術評論教育應積極發展。

(7) 題七，您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

對於台灣新媒體藝術教育人才儲備現況，分為兩方向討論，一是教師專業方向，二是專業教師不足。教師專業上，幾乎所有專家都認同需要跨域師資，教師專業應多元，也應專業分工。教師不足則認為新媒體藝術評論教師不足、在師範體系與美學體系的新媒體藝術師資不足，學生訓練也不夠；而技術教師需求殷切，政府對技術教師資格要求應更具彈性。

(8) 題八，其他您願意補充之意見

希望專家以台灣新媒體藝術整體面向通盤考量，同時參照其他專家第一輪回覆意見，補充前七題未盡討論之處。回覆意見與教育、創作需求相近，負面意見多，認為學校器材資源不足、專業名詞的認識與界定待建立、整體表現呈現淺碟型、專業美學觀點仍未確立、技術門檻仍高、與設計類創作的界線模糊。尤其值得關注的是因近年展示科技與新媒體藝術在技術與成品呈現上很相近，藝術節與大型活動常邀為表演活動之一，新媒體藝術逐漸成為節慶的裝飾活動。

2. 依題項選出十項重要關鍵字詞：關鍵字詞由第一回問卷逐字稿中，依題項整理羅列。首先由逐字稿中與領域相關之字詞圈出，再將所有字詞分類列出。整理完畢之關鍵字詞，在第二回訪談稿中依題列於每題之逐字稿後，所有專家之關鍵字詞列表皆同。請專家於每一題項選出

十項以內重要關鍵字詞，但因為有六位專家僅僅修改自己回答部分之逐字稿，而未圈選關鍵字，故下列逐題統計結果中受測者僅列 1-10，關鍵字為該題整理之關鍵字列數(關鍵字詞請參考 p37-41 所列)，統計結果如下：



1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

受測者回答 ¹ 關鍵字 ²	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
9		1 ³	2 ⁴	1	2	3					9
1	6										6
8		1		1	3	1					6
4	1	1	1	1	1						5
6		1	2	1			1				5
7			2	2	1						5
14			1				2		1	1	5
16			1	1			1		1	1	5
3	2	2									4
5	1	1		1						1	4
15		2	1					1			4
2		1		1					1		3
13				1		1	1				3
10					1	1					2
11							2				2
12											0
17											0

¹16位專家中有六位專家僅僅修改自己回答部分之逐字稿，而未圈選關鍵字，故統計結果中受測者僅列1-10

²關鍵字為該題整理之關鍵字列數(關鍵字詞請參考p37-41所列)

³表示第2位受測者訪談中有一次提到關鍵字詞9

⁴表示第3位受測者訪談中有兩次提到關鍵字詞9

2.您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
3	1	3	2								6
1	5										5
4		2	2	1							5
5			1	3	1						5
19			1			2	1		1		5
2	1	2	1								4
6				1	2	1					4
7				1			1		1		3
17	1				1		1				3
8					1			1			2
9			1						1		2
10						1				1	2
18		1						1			2
20								1		1	2
11					1						1
13										1	1
14						1					1
15						1					1
12											0
16											0

3.您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
18			1		2	1	1			1	6
2	3	2									5
3	2	1	2								5
16	1			1		1		1	1		5
4		2	1	1							4
5			2	2							4
8				1	1		1			1	4
11			1	1		1			1		4
17		1						1	1	1	4
1	3										3
6			1	1		1					3
9		1		1	1						3
10					1	1					2
13							2				2
14					1			1			2
7		1									1
12						1					1
15					1						1

1896

4.您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
19		1	1				1	1		2	6
1	4			1							5
11			1	1	1	1	1				5
16					1	1		2		1	5
2	1	3									4
13	1				1	1			1		4
15				1		1	2				4
18	1	1						1	1		4
5			3								3
7			1	1	1						3
8	1			1		1					3
3		1	1								2
4		1		1							2
6				2							2
12		1			1						2
17						1			1		2
9					1						1
14			1								1
10											0

5.您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
1	7										7
11			3	1	1	1		1			7
6		2	3	1							6
10	1	1	1	1			2				6
12		1		1	1	1			1		5
13							2	1		1	4
16				1				1		2	4
9				1		1			1		3
15					1	1			1		3
3		2									2
5		1	1								2
7				1		1					2
8					2						2
14					1			1			2
2		1									1
4											0

1896

6.您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
2	1	6									7
6			5		1						6
1	5										5
15		1	1			2			1		5
16				1	1	1	1			1	5
5	1			3							4
8	1		1	2							4
10					3		1				4
12				1				2	1		4
4		1	1		1						3
7						1		1			2
13					1		1				2
3										1	1
9										1	1
11									1		1
14											0

1896

7.您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
14	1			1	2					3	7
7			3	1	2						6
8		1		2	1	2					6
2	3	2									5
10			2			2	1				5
11				2			1	1			4
1	3										3
4	1	1	1								3
6		2		1							3
9		1			1				1		3
3		1	1								2
5			1					1			2
12								1	1		2
13							1		1		2

8. 其他您願意補充之意見：

受測者回答 關鍵字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
3		1	3	3							7
1	6										6
2	1	4									5
6		1	2		2						5
4	1	2									3
5					1						1

4.2.3 第三回問卷結果與分析：

由於第二回問卷在發出與催收初期遭遇，領域專家都因忙碌行程一再延後回覆時間，故整理成為第三回問卷時程也延後。同時，第二回關鍵字詞列表回覆呈現專家未全數皆答，甚至有兩位專家完全未答，雖依據 16 位專家第二回問卷意見逐字稿與關鍵字詞列表之修正與補充，發展成為第三回問卷，但在第三回問卷發出後，加強以利用人力電話催訪之外，亦須仔細再次說明本次問卷重點促請專家做最後確認，包含：1. 第二回問卷回收後，專家修正過之逐字稿；2. 第二回問卷回收後所統計之關鍵字詞列表；3. 「補充說明欄」最後增刪。

第三回問卷回收再次符合文獻中對於德槐術專家會有因為每回參與時間長，往返回覆次數多，而造成的退訪現象，專家樣本一度曾因幾位專家忙碌幾致流失。第三回問卷回收，逐字稿除錯字刊誤外，幾無新資料加入。關鍵字詞在不斷催訪後終於完成第三回問卷回收。多數專家意見簡短回覆與選出關鍵字詞後，並無再補充或增刪意見，故不再進行下回問卷，並以次結果成為調適後模型

Revised Model。

第三回問卷回收後關鍵字詞整理如下：

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

關鍵字詞	選擇人數
9. 專業系所的成立，如：北藝大科藝所(新媒體藝術學系所)、台藝大多媒體動畫藝術學系所、交大應用藝術研究所	16 人
1. 專業展覽的增加，如：宏碁數位藝術季、2000 年發光的城市、漫遊者、快感、新媒體藝術相關展覽、國外媒體藝術家來國內展覽新媒體	15 人
8. 歸國學人與師資的加入，如：蘇守政、王俊傑、袁廣鳴、許素朱、林珮淳...等	
4. 科技技術進步，如：材料演進、台灣產業結構、高科技產業、代工技術發	12 人
6. 獎勵影響，如：文建會、國藝會、縣市文化局、民間基金會	
7. 競賽影響，如：宏碁數位藝術獎、國巨科技藝術創作獎、科技藝術創作發表獎助計畫	
14. 國家政策，如：科技島、數位方舟、獎補助專案、節慶式表演專案增加大型展演練習	
16. 資訊量與質的增加： 國外資訊引進、專書介紹增加、專業雜誌評介增多	
3. 主流風氣影響創作方向	11 人
5. 器材與技術普及，如：上網率、電腦軟硬體發達、器材平價化、科技之島	
15. 台灣環境適合：台灣為科技島、各種零組件取得方便、網際網路便捷、文化交雜(流行文化、外來文化與次文化的混合)、在地加工業者技術支援強	
其他補充意見：	

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

關鍵字詞	選擇人數
3. 歸國學人與師資的加入	16 人
1. 專業師承：學生跟著老師，一脈相成	12 人
4. 專業系所的成立	
5. 專業展覽的增加	
19. 新媒體藝術嘗試增多：錄像、實驗、跨域合作	
2. 老師指導方向：老師發展方向、專長與引導	11 人
6. 主流風氣影響學生創作方向	

7. 嘉獎影響	10 人
17. 藝術性不高的數位技術訓練產生認知混淆	
其他補充意見：	

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

關鍵字詞	選擇人數
18. 公立美術館與公部門應積極協助，如：充足研究經費、建立重要藝術家資料庫、發展研究方向	13 人
2. 新媒體藝術美學觀點建立中	12 人
3. 尚未有台灣觀點	
16. 評論應包含文化特質，如：文化內涵、文化符號、文化性格、文化落差...等	
4. 舊美學不能解決新的美學問題	11 人
5. 新媒體藝術是一種混種藝術	
8. 評論領域的混淆：新媒體藝術、數位建築、視覺傳達、動畫、設計相關皆混為一談	
11. 關注技術開發的評論很少：或許因為評論者技術理解知識不足，或許認為藝術表現比技術表現重要	
17. 評論應包含大環境特質，如：晚期資本主義、消費時代、經濟體制、工業生產機制...等	
其他補充意見：	

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

關鍵字詞	選擇人數
19. 有許多技術問題需要藝術家和技術人員協助，如：電腦程式設計、機械解構、技術研發、策略聯盟、程式設計、錄影剪接、聲音剪接	13 人
1. 專業師承影響創作技術與方向	12 人
11. 許多技術以自學、同儕協助為主	
16. 需要藝術的 LAB	
2. 主流風氣影響創作技術與方向	11 人
3. 歸國學人與師資帶來新觀念與新技術	
15. 常常需要土法煉鋼	
18. 期待有藝術行政專業公司協助，尤其在跨領域展演	
其他補充意見：	

5.您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

關鍵字詞	選擇人數
1. 人才產出多，但能以創作為業的少	14 人
11. 新媒體藝術市場經營不易	
6. 接案子養創作：有特殊技術者會變成接案單位或個人	13 人
10. 收藏困難度影響專職藝術家培養	
12. 仍屬於小眾	12 人
13. 政府應更積極與計畫性培育	11 人
16. 年輕藝術創作型式的發展多元	
9. 學校創作與發表資源有限，需自籌與同儕幫忙	10 人
15. 公部門支援有助人才培育，如：數位藝術中心、科技藝術節、國藝會、台北市文化局、當代館、國美館數位方舟	
其他補充意見：	

6.您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

關鍵字詞	選擇人數
2. 專業系所的成立有助環境發展	14 人
6. 觀念培養很重要	13 人
1. 有許多歸國學人與師資的加入	12 人
15. 學生間仰賴同儕支援較多	
16. 網路或國外自我學習	
5. 國內老師的主導性較強，如：國內學生幫老師製作作品，但在國外是老師幫學生找素材、設備並協助學生創作	11 人
8. 收藏者不多影響藝術家培養	
10. 產學間跨領域合作尚不完整	
12. 藝術評論教育應積極發展	
其他補充意見：	

7.您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

關鍵字詞	選擇人數
14. 需要跨領域學程之師資	14 人
7. 師資專業應有許多面向，如：藝術觀念、專業策佈展、技術美學、互動技術、產業發展、藝術經濟、贊助勸募...等	13 人
8. 政府對教師資格要求應更具彈性，以便更多技術教師加入	
2. 教育人才斷層	12 人
10. 新媒體藝術評論教師不足	
11. 師範體系之新媒體藝術教師仍顯不足	11 人
1. 美學體系師資嚴重不足	10 人

4. 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足	
6. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援	
9. 應深化教育資源	
其他補充意見：	

8. 其他您願意補充之意見：

關鍵字詞	選擇人數
3. 資源有限成本高、學校租借器材需排隊	14 人
1. 專業名詞的認識與界定待建立：科技藝術、數位藝術、多媒體、跨領域、互動藝術、MOBIL ART、錄像、機械藝術、數位聲響、數位設計、動畫課	13 人
2. 其他：整體表現呈現淺碟型、專業美學觀點仍未確立、技術門檻仍高、與設計類創作的界線模糊	12 人
6. 新媒體藝術成為節慶的裝飾活動	
其他補充意見：	

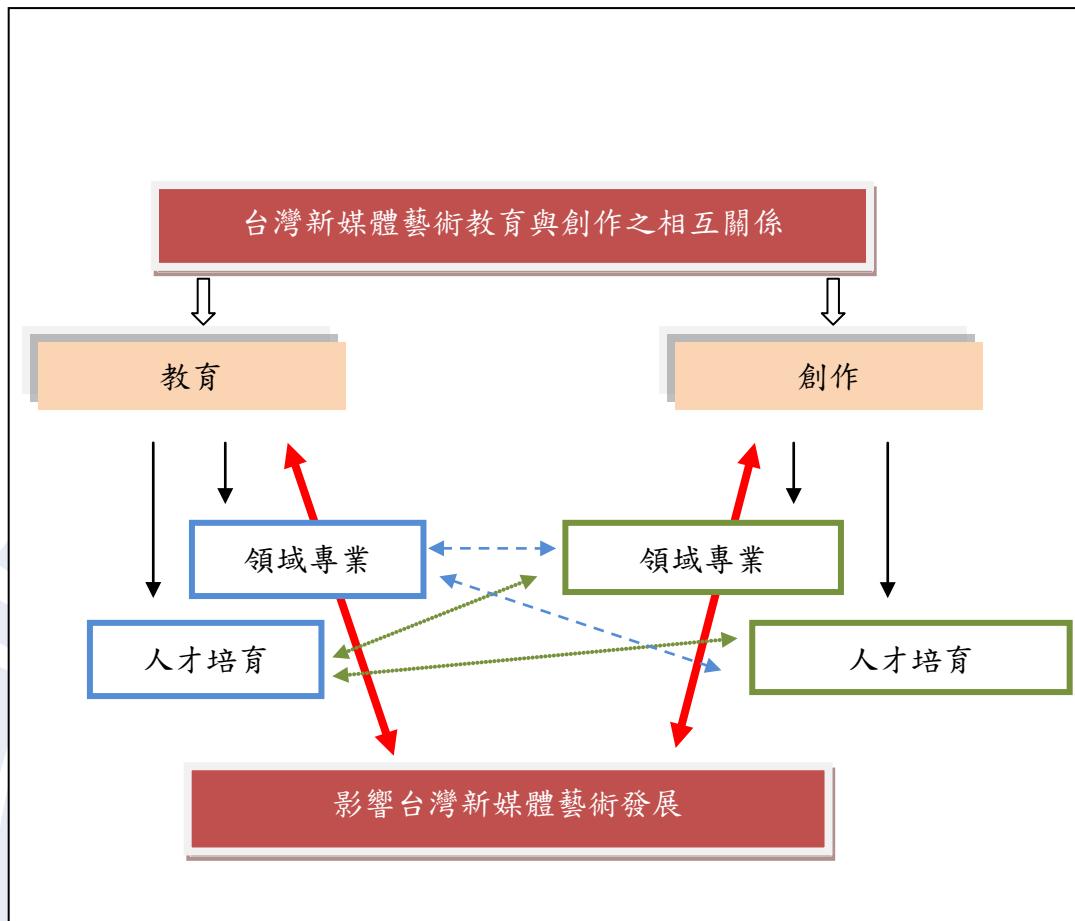
第三回問卷結果與分析，將以關鍵字詞作為展開基礎，並以次結果成為最後之調

適後模型 Revised Model。

4.3 發展研究模型

4.3.1 基礎模型 Basic Model

本研究以新媒體藝術文獻探討整理為第一回問卷之題項，第一回訪談議題亦成發展成為基礎模型 Basic Model，如下圖。基礎模型為研究者根據文獻與研究目的發展出的假設模型，將影響台灣新媒體藝術發展的幾種因素，於建立於模型中，並列出可能的關係路徑。



圖八 基礎模型 Basic Model 圖

4.3.2 調適後模型 Revised Model

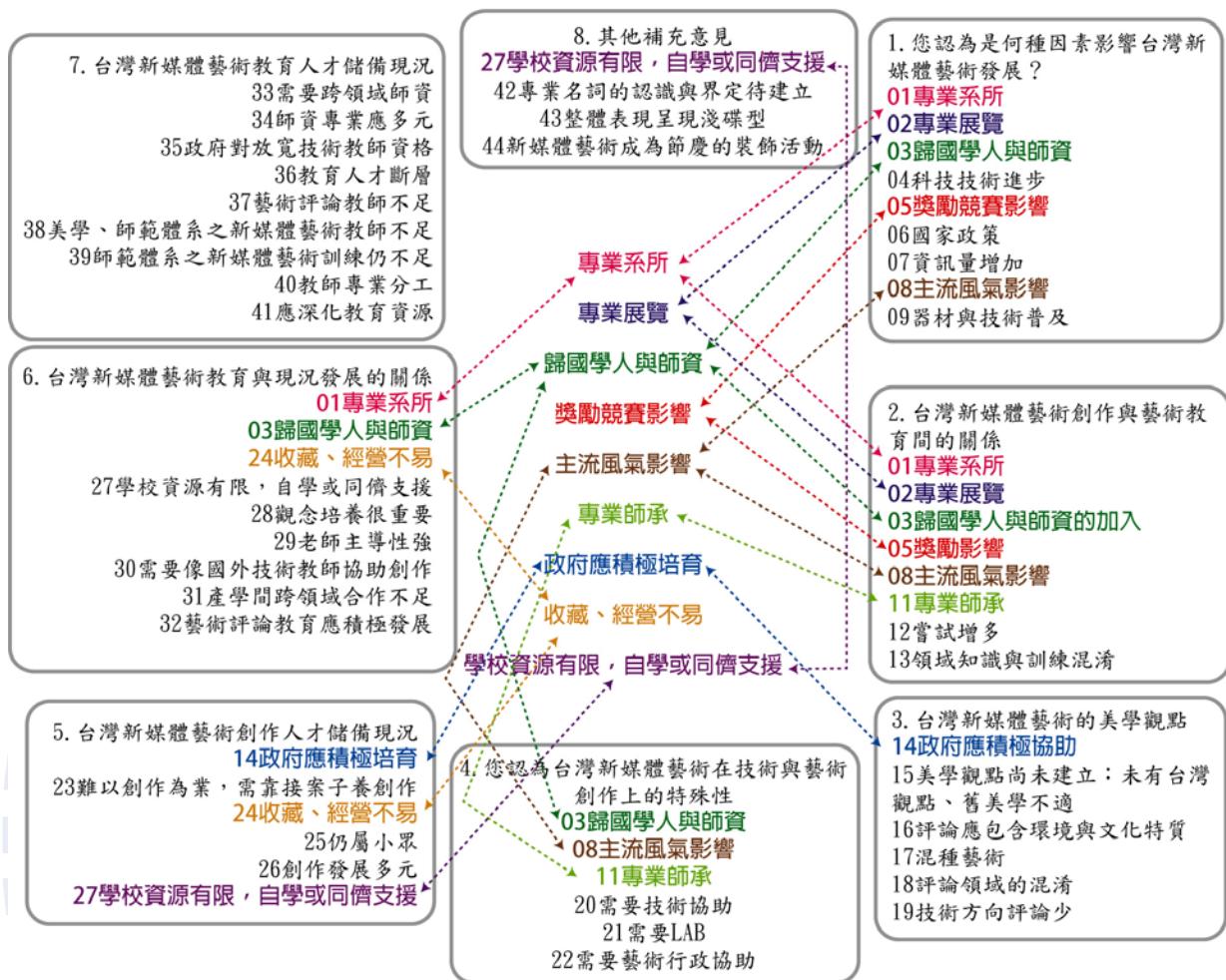
經由德懷術第二、三回問卷結果與分析，再次對研究模型進行修正，將以關鍵字詞確定項目為主，最後問卷關鍵字列表可見到領域專家選出的重要因素，這些因素同時間相互影響與形塑了新媒體藝術的發展現況，同時也反映了領域需求。所以先將最將後統整之關鍵字再聚焦，若有將屬性相同者合併，有重複出現之字詞特別列出，如下：

1.您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？	重複出現之因素
01 專業系所 02 專業展覽 03 歸國學人與師資 04 科技技術進步 05 獎勵競賽影響 06 國家政策 07 資訊量增加 08 主流風氣影響 09 器材與技術普及 10 台灣環境	01 專業系所 02 專業展覽 03 歸國學人與師資的加入 05 獎勵影響 08 主流風氣影響
2.台灣新媒體藝術創作與藝術教育間的關係	
01 專業系所 02 專業展覽 03 歸國學人與師資的加入 05 獎勵影響 08 主流風氣影響 11 專業師承 12 嘗試增多 13 領域知識與訓練混淆	01 專業系所 02 專業展覽 03 歸國學人與師資的加入 05 獎勵影響 08 主流風氣影響 11 專業師承
3.台灣新媒體藝術的美學觀點	
14 政府應積極協助 15 美學觀點尚未建立：未有台灣觀點、舊美學不適 16 評論應包含環境與文化特質 17 混種藝術 18 評論領域的混淆 19 技術方向評論少	14 政府應積極協助
4.您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作上的特殊性	
03 歸國學人與師資 08 主流風氣影響 11 專業師承 20 需要技術協助 21 需要 LAB 22 需要藝術行政協助	03 歸國學人與師資 08 主流風氣影響 11 專業師承
5.台灣新媒體藝術創作人才儲備現況	
14 政府應積極培育 23 難以創作為業，需靠接案子養創作 24 收藏、經營不易 25 仍屬小眾 26 創作發展多元 27 學校資源有限，自學或同儕支援	14 政府應積極協助 24 收藏、經營不易 27 學校資源有限，自學或同儕支援

6.台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係	
01 專業系所 03 歸國學人與師資 24 收藏、經營不易 27 學校資源有限，自學或同儕支援 28 觀念培養很重要 29 老師主導性強 30 需要像國外技術教師協助創作 31 產學間跨領域合作不足 32 藝術評論教育應積極發展	01 專業系所 03 歸國學人與師資 24 收藏、經營不易 27 學校資源有限，自學或同儕支援
7.台灣新媒體藝術教育人才儲備現況	
33 需要跨領域師資 34 師資專業應多元 35 政府對放寬技術教師資格 36 教育人才斷層 37 藝術評論教師不足 38 美學、師範體系之新媒體藝術教師不足 39 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足 40 教師專業分工 41 應深化教育資源	
8.其他補充意見	
27 學校資源有限，自學或同儕支援 42 專業名詞的認識與界定待建立 43 整體表現呈現淺碟型 44 新媒體藝術成為節慶的裝飾活動	27 學校資源有限，自學或同儕支援

可以發現再聚焦後的 44 項關鍵字詞中，出現次數：專業系所 x3 處、專業展覽 x2 處、歸國學人與師資的加入 x4 處、獎勵影響 x2 處、主流風氣影響 x3 處、專業師承 x2 處、政府應積極協助 x2 處、收藏、經營不易 x2 處、學校資源有限，自學或同儕支援 x3 處，由於德槐術以領域專家為訪談對象，重複出現之字詞代表為更具影響性之因素。將 9 項重複字詞與題項可以看到圖九關鍵字詞整理圖，如下。

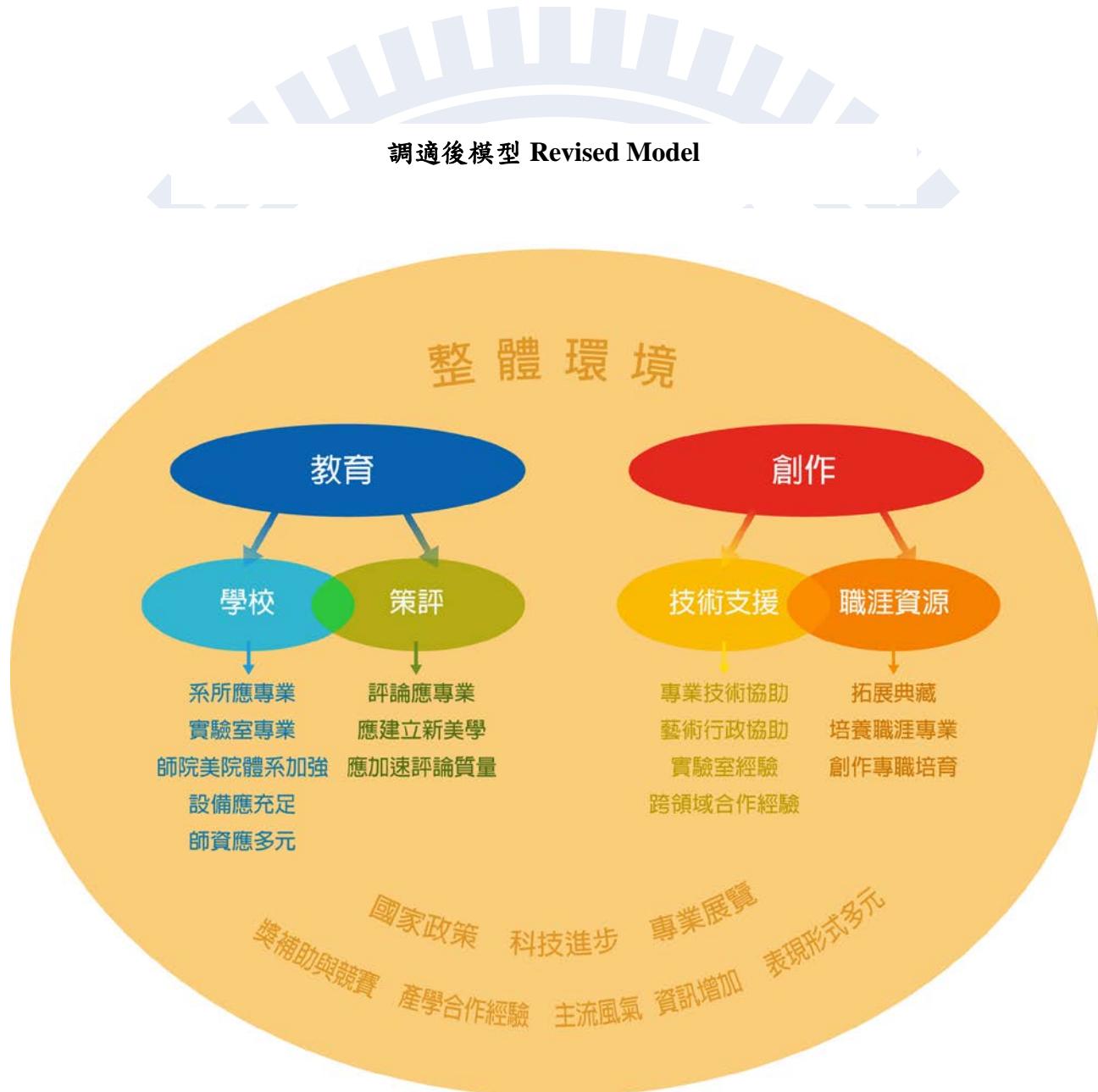
關鍵字詞整理圖



圖九 關鍵字詞整理圖

調適後模型即以 9 項字詞為中心，發展模型，並配合其他題項與出現單次之字詞做交互對照，回應到教育與創作兩大方向進行歸納整理。教育方面，以學校與策評影響為主，與學校相關之因素有系所應專業；實驗室應專業於協助學生創作需要；師院美院體系應加強新媒體藝術之教育專業；學校設備應充足與更新；師資聘任應更有彈性、應更多元以符合領域之技術特性。策評方面，多數認為新美學觀點仍在建立中，也需要更熟悉領域特性之評論專業；評論的質量應加速。在創作端，有兩大重要方向，一是技術支援，一是職涯資源，與創作展演實際相關。技術支援方面，普遍認為專業技術協助很重要，因為新媒體藝術與之技術器材更新速度快，技術支援非常必要；藝

術行政協助可以幫助創作者媒合技術端，以及統籌新形式展演之各個環節；實驗室與跨領域合作經驗相形重要。職涯資源對於專業創作非常需要，但學校教育鮮少提供有關協助拓展典藏的可能，培養職涯專業，與如何與專業市場接軌..等規劃課程，在創作專職培育上的需求也被認為相當重要。請參見圖十調適後模型圖。



圖十 調適後模型 Revised Model 圖

第五章 結論與建議

本研究旨在了解台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響，希望經由新媒體藝術相關資料加以整理成為年表，先清楚領域發展的趨勢樣貌、發展重的重要環節，才能更深入了解創作人才的需求與培育系統間的關係。

5.1 研究結論

由研究發現，台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響相當密切，經由台灣新媒體藝術發展年表了解到，台灣新媒體藝術的發展趨勢，由早期的零星介紹，到近十年以上，歸國教師的專業帶領、專業展覽的增多大開眼界到學校系所的增加或改制推波助瀾，在新媒體藝術的創作觀念上有很大的推動力量。但由於專業技術門檻高，專業策評顯得質量不足，在地美學觀點尚待建立。而在專業職涯的持續上，新媒體藝術創作者更期待有持續的繼續支援計畫或模式，讓跨領域以及實驗室合作經驗可以豐厚自身創作，對於過去鮮少被提及的職涯資源與專業培訓需求也在研究中清楚歸納出來。

以項結論以兩阿方向論述，一是新媒體藝術發展年表結論整理，一是新媒體藝術教育與創作間之影響結論整理：

5.1.1 新媒體藝術發展年表

年表整理有三部分，以編年方式進行，依照屬性分類為：1. 台灣美術與新媒體藝術相關系所 2. 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件 3. 台灣新媒體藝術-座談與報導。

1. 由表一台灣美術與新媒體藝術相關系所列表研究結果顯示，

(1) 台灣新媒體藝術相關教育的養分，美學的部分，最早源自圖畫勞作教學，媒體觀念的訓練則來自工業設計相關科系。而後因應需要，也加入西潮的應用設計、藝術展演概念，漸漸發展出

美術印刷、美術學系到現在也漸趨多元的造型藝術、應用美術...等美術類科系。工業設計系所與應用美術系所對台灣50-70 年代藝術教育扮演重要角色，從圖畫勞作專修科、美術工藝科、美術印刷科，最早成立的文化大學美術系(1963)，明志工專工業五年制設計科成立(1964)，其間經歷許多系所更名或整併，也有專責藝數位科技新媒體為宗旨的系所出現。2000 年國立台灣藝術學院成立多媒體動畫藝術學系所，2001 年是熱鬧的一年，北藝大科技藝術研究所開始生，當時分為媒體藝術創作、數位藝術創作、媒體技術開發組(2010 年成立學士班，並更名為新媒體藝術學系暨碩士班)。國立台灣藝術學院也於 2001 年改制國立台灣藝術大學，成立設計學院。同年，國立交通大學應用藝術研究所博士班成立，非為工業設計組、視覺傳達組(碩士班已於 1992 年成立)。近期因文創產業興起，以創意為名的相關學系也成興新科系，如創意商品學系、成功大學設立「創意產業設計研究所」碩博士班、實踐大學數位遊戲創意設計組、如 銘傳大學設計管理研究所碩士班，亞洲大學設立創意商品設計學系、銘傳大學設計管理研究所碩士班，改稱為商品設計學系碩士班；設計創新研究所碩士班，改稱為商業設計學系碩士班。值得關注的是，國立政治大學成立於 2010 年成立數位藝術中心，也成立數位內容碩士學位學程，為 國內第一所融合傳播學院與理學院(資訊科學) 發展數位內容產業人才 的學程。

(2) 學系專業多元，也有科際整併的現象。按照 99 學年度 大專院校科系別學生數表，可以看到許多年前不曾存在，或為整併的科系，以新媒體藝術創作為主的科系有(新)(應用)媒體藝術學系、應用美術學系...等，以創作媒材思考有多媒體動畫藝術學

系、動畫遊戲設計學系、數位(科技與)遊戲(軟體)設計...等，以程式運算為主的科系如資訊創新與科技學系、資訊多媒體應用學系、資訊與多媒體設計學系、網路多媒體設計學系...等。而其他相關系所還包含 視覺藝術相關系所、藝術史與藝術管理相關系所、藝術教育相關學系、文化創意產業相關系所、傳播相關科系、室設、建築、景觀相關系所、其他應用藝術相關系所。

(3) 投入人才增加。

由教育部資料整理看出，93 學年度畢業生數大學部到研究所藝術學類有 13,526 人，98 年相關科系畢業生數達 17,799 人，99 學年度在學生數更高達 94,611 人。領域教師也有 1,921 人。

2. 由表九台灣新媒體藝術-展覽活動與事件，表十台灣新媒體藝術-座談與報導可以見到台灣新媒體藝術的起源由實驗開始，2001 前後開始蓬勃發展。期間幾個重要時程可以一端台灣新媒體藝術的發展演變。

(1) 實驗之始起於楊英風、席慕蓉的雷射實驗創作，是國內首度科技與藝術結合的創作，楊英風與馬志欽、胡錦標等科學研究人員組成的「大漢雷射科技藝術研究社」(1979)也是國內藝術家與工程師合作的先例。台灣第一次由畫廊主辦的錄影與表演藝術展覽。則是 1986 年於春之藝廊舉行，由旅美藝術家洪素珍策動的〈裝置、錄影、表演藝術展〉。

(2) 幾個重要時程，產生連鎖影響的應由〈1999 科技與人文對話〉，以及 2000 宏碁數位藝術紀-ARTFUTURE 2000 開始。這個活動有際重要性：1.第一回由國內主辦的國際數位藝術競賽，高額獎也引起國際注意。2.第一次以民間基金會主辦。3.第一次大規模與國際新媒體館舍、館長、策展人進行交流合

作。之後迅速燃起新媒體藝術風潮，還有 2000 年 帝門藝術基金會主辦，王品驛策畫的「發光的城市」、2004 年王俊傑策展的「漫遊者」國際大展、005 年林書民、胡朝聖策展的「快感—奧地利電子藝術節 25 年大展」。這些重要時程同時帶出了民間基金會的挹注，如廣達、國巨、廣達、邱再興文教基金會…等。而「挑戰 2008 國家發展計畫」提出的「數位藝術創作計畫」，讓國家政策落實在國美館數位方舟、數位藝術知識與流平台，以及爾後的台北當代館、台北數位藝術中心上。

5.1.2 新媒體藝術教育與創作間之影響

經由年表整理我們爬梳歷史，看到新媒體藝術在台灣的發展，由星星之火開始燎原，藝術創作者的培養已跳脫對歸國學人的期待，應開始培育本土的藝術家。國內藝術創作者在藝術理論與創作技能的養成教育多數於學院完成，本研究為使了解創作與教育間的交互作用，利用德懷術方法，由 16 位領域專家協助完成訪談與問卷，並經由研究資料與分析，求得影響台灣新媒體藝術發展之因素調適後模型(圖十)，並了解創作領域專家需求與影響整體環境之關鍵因素。

1. 由教育面向分析，在調適後模型圖分為學校與策評。

- 學校部分，在訪談關鍵因素中：相較一般美術系所，專業系所受肯定、也認為專業師承可以跟隨老師學習技術與藝術表現，但也有專家認為老師領導實驗室多在執行專案未能滿足協助創作需要，非常不同於國外學校實驗室。設備需求殷切但不足-包含器材數量與設備規格。師資應多元專業，藝術教師與技術教師分工受肯定，但希望教育部更開放技術及教師資格以應應需求。對於師院美院體系，多數認為領域專業教師不足，學生訓練也不夠。
- 策評部分，專家教師、策展人與評論工作者多數認為屬於在地經驗的新媒體藝術美學仍待建立，應發展新美學評論，而且領域研究的

質與量皆顯得不足。創作專家則提出技術美學未見建立，評論新領域應更具專業知識。

2. 由創作面向分析，在調適後模型圖分為技術支援與職涯資源。

- 技術支援部分，幾乎所有創作專家皆肯定系所專業，但都認為學校軟硬體資源皆不足，需自學或仰賴同儕。有大型展演或跨領域合作，甚至售票展演經驗的藝術家則提出專業藝術行政處裡數物的需求。媒體實驗室也是多數藝術家的期待，希望能由實驗室找尋尖端技術合作的可能，以及作品試驗的場所。獎補助與主流風氣也被認為是影響青年藝術家創作風向的重要原因，跨域合作或與表演領域結合的獎補助案持續增加，創作專家也多數希望能有跨域合作的機會。
- 職涯資源部分，主要認為新媒體藝術作品典藏不易，影響創作專職培育的可。讚植牙專業養成上，關於作品定價、保險、著作權共享(程式與視覺創作者)、畫廊經營與代理條件認知，市場經營…等專業訓練，學校教育皆未重視，所以生產者無法了解生產過程的自我推銷與保護。

而對於整體環境的其他重要關鍵因素，被提及的還有台灣為科技島，器材設備資源資訊多，幫助發展多元創作。而過去重要展覽的舉辦與引進，對環境培養有重要影響。希望國家政策與資源投入更多，發展館舍、媒合平台、培育計畫是不論教育或創作專家都有的一致期待。

經由研究發現，教育環節中學校與策評專業是新媒體藝術家養成之直接影響因素，有好的學校師資與軟硬體支援，以及好的展演觀摩，才能發展優質創作與美學觀點。專業職涯支援與培訓，新媒體藝術創作者才有永續經營藝術生涯的可能。希望本研究能為台灣新媒體藝術領域未來的改善提供可期的方向。

5.2 研究建議

本研究建議分兩部分，一是對於整體新媒體藝術教育與創作環境之建議，一

是對未來研究者之建議

5.2.1 整體新媒體藝術教育與創作環境之建議

本研究應整理大量文獻資料，發現新媒體藝術的發展需要創作端的努力，也需要教育端的協助。新媒體藝術創作有些技術高，仰賴專業教師與媒合單位殷切，對於技術教師名額與審核，教育部應評估系所特殊性，適度放寬，以回應需求。國家政策應落實與持續，專業計畫的執行對於此領域的專業培養相當重要，以國美館負責主導的數位方舟，以及數位藝術知識與流通平台而言，前者應缺乏有效規劃，無法發揮平衡城鄉差距，扮演中部新媒體實驗基地之工作；後者在微型樂園時期國際藝術家訪談搞、藝術新知與技術介紹、國內評論與觀測發表，國際重要展訊競賽公告為國內新媒體藝術重要園地。後因政府資金未能持續而中斷幾乎近兩年，後又因採購法而以資訊公司得標負責處理新媒體藝術資訊傳介業務，非常不是和，也很可惜。

5.2.2 對未來研究者之建議

本研究由整理年表開始，德懷術方法第一回問卷也以此發展，至研究撰寫日，年表彙整已進行到 2010 年 11-12 月，希望未來研究者仍可以持續年表資料彙整，讓台灣新媒體藝術的研究基礎更豐富。

另外，目前研究並未對台灣新媒體藝術發展與國外資料進行交叉對照，因為新媒體的發展初始由歐美開始，希望未來研究能將兩地比較加入，或許可以見到某些歷史必然的模式出現。

參考文獻

英文文獻

- Adams, L., The methodologies of art : an introduction, New York, NY: HarperCollins, 1996
- Ascott, R., & Shanken, E. A., Telematic embrace visionary theories of art, technology, and consciousness, pp. xii, 427 p. ,2003
- Atkins, R.. ArtSpeak : a guide to contemporary ideas, movements, and buzzwords, New York: Abbeville Press Publishers. ,1990
- Bijvoet, M., Art as inquiry : toward new collaborations between art, science, and technology, New York: Peter Lang. ,1997
- Burnham, J., Beyond modern sculpture; the effects of science and technology on the sculpture of this century , New York,: G. Braziller. ,1968
- Dinkla, S., From Participation to Interaction-Toward the Origins of Interactive Art. In L. Hershman-Leeson (Ed.), Clicking in : hot links to a digital culture (pp. 279-289 x, 371 p.). Seattle: Bay Press. ,1996
- Edward Lucie-Smith , Art Now , A.M.E., Milano,1977
- Francastel, P., Art & technology in the nineteenth and twentieth centuries. New York ,2000
- Cambridge, Mass.: Zone Books ;Distributed by MIT Press.
- Grau, O. ,Virtual Art : from illusion to immersion ([Rev. and expanded ed.]. Cambridge, Mass.: MIT Press.,2003
- Hammel, M. Towards a yet newer laocoon. Or, What we can learn from interacting with Computer Games. In A. Bentkowska-Kafel, T. Cashen & H. Gardiner (Eds.), Digital art history : a subject in transition (pp. 57-64, 123 p.). Bristol, UK ; Portland, OR: Intellect. ,2005
- John Berger, Ways of seeing,1993, Retrieved Dec. 8, 2002
- Manovich, L. The language of new media (1st MIT Press pbk. ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press. ,2002
- Marshall Mcluhan , 《Understanding Media》 ,1967
- McCarthy, K. F., & Ondaatje, E. H. , From celluloid to cyberspace : the media arts and the changing arts world. Santa Monica, Calif.: Rand., 2002
- Michael Rush, New Media in the Late 20th-Century Art ,Thames & Hudson, 2001
- Murray, J. Agency, Hamlet on the Holodeck. In R. Packer & K. Jordan (Eds.), Multimedia : from Wagner to virtual reality (1st ed., pp. 380-397, 394 p.). New York: Norton.,2001
- Nake, F., Computer Art. A Personal Recollection. Paper presented at the the Proceedings

- of the 5th conference on Creativity & cognition C&C '05.,2005
- Paul, C.. Digital art. London ; New York: Thames & Hudson., 2003
- Polaine, A.. , The Flow Principle in Interactivity. Paper presented at the Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive Entertainment, Sydney, Australia. , 2005
- Popper, F., From technological to virtual art. Cambridge, Mass.: MIT Press. , 2007
- Prince, P. D., Computer Aesthetics: New Art Experience , or the Seduction of the Masses. Computer Graphics, 21(1), 13., 1987
- Reichardt, J. (Ed.), Cybernetics, art and ideas. , London: Studio Vista. ,1971
- Robert Hughes, The Shock of The New,McGraw-Hill,1980
- Rosebush, J. , The Proceduralist Manifesto. In M. Resch & SIGGRAPH (Eds.), ACM SIGGRAPH 89 : computer art in context (pp. 55-56, 126 p.). Oxford ; New York: Pergamon Press. , 1989
- Rush, M., New media in late 20th-century art. , London: Thames & Hudson. ,1999
- Stephen Wilson, Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology , MIT Press ,2001
- Strosberg, E., & Unesco., Art and science. ,Paris: UNESCO. ,1999
- Tribe, M., & Jana, R., New media art. ,Köln ; London: Taschen.
- Wands, B., Art of the digital age. , London: Thames & Hudson. ,2006
- Walter Benjamin, The work of art in the age of mechanical reproduction, 1953
- Wiener, N. , Cybernetics; or, Control and communication in the animal and the machine. [Cambridge, Mass.]: Technology Press. , 1948
- Wilson, S. , Information arts : intersections of art, science, and technology. Cambridge, Mass.: MIT Press. , 2002

1896

中文文獻

- Wagner, Heather, Location One 與紐約的科技藝術,侯淑姿譯, 典藏今藝術, 125, 38-42 頁,民國九十二年二月。
- 王品驛主編, 發光的城市—2000 北縣國際科技藝術展展覽專刊,2000
- 王俊傑, 接受、交往與漫遊：論數位時代的藝術傾向：論數位時代的藝術傾向 , In 王俊傑 (Ed.), 漫遊者—2004 年國際數位藝術大展 , 14~29 頁, 台中: 國立臺灣美術館 , 2004
- 王嘉驥, 「台灣媒體藝術發展評述」, 漫遊者—數位媒體的行進與未來國際論壇峰會 , 2004
- 王靜靈, 「媒體藝術教育臺灣普查」, 藝術家 , 58:2=345 , 286~289 頁,民國九十三年二月

方振寧,葉謹睿,陳永賢,「網路藝術展的強弱機危」,藝術家,54:3=322, 108~109 頁,
民國九十一年三月

史考特·麥卡尼,第一部電腦,傅瑞德,經典傳訊文化股份有限公司,台北,2004

台灣省立美術館 (Ed.),尖端科技藝術展覽,台灣省立美術館,台中,1988

尼葛洛龐帝,數位革命,齊若蘭,天下文化出版股份有限公司,台北,1995

賴瑛瑛,輕且重的震撼展覽專刊,台北當代藝術館,台北,2001

賴瑛瑛,歡樂迷宮展覽專刊,台北當代藝術館,台北,2001

石瑞仁,「從DIY到MTO--洪東祿「涅槃」個展的突變與穿越」,藝術家,55:5=330, 482~485 頁,民國九十一年十一月

石昌杰、林珮淳 (Ed.), BOOM! 快速與凝結新媒體的交互作用—臺澳新媒體藝術展 (1 ed.), 國立臺北藝術大學,台北,2007

伍穎瑜、喬治·括夏,大開眼界:蓋瑞·希爾錄像作品選集,王凱薇,李臺芳,孫曉嵐,鐵鴻,里昂·巴洛希恩,台北市當代藝術館,台北,2003

李貞儀,「數位藝術行銷的透視觀點--電子影音藝術的美學風格及未來可能發展探析, Digital Art Marketing in Perspective Point: Aesthetic Style and the Development of Video」,美育, 136, 85~90 頁,民國九十二年十一月

克莉絲汀·凡雅絮,新媒體藝術作品的歷史與博物館學面向,簡正怡,連雅琦,陳盈瑛,龐畢度中心 新媒體藝術,16~37 頁,典藏藝術家庭股份有限公司,台北,2006

吳介祥,藝術的「媒材即媒體」時代,石昌杰、林珮淳 (Ed.), BOOM! 快速與凝結新媒體的交互作用—臺澳新媒體藝術展,1 ed., 109~115, 國立臺北藝術大學,台北,2007

吳鼎武,交談式互動藝術的新觀念,雄獅美術,281, 14-20 頁,民國八十三年七月

吳鼎武,論藝術與全像攝影術,雄獅美術,284, 30-34 頁,民國八十三年十月

吳鼎武,瓦歷斯,電腦與數位藝術,科學月刊,32:3=375,217-223 頁,民國九十年三月
數位藝術,宏碁數位藝術中心,台北,2001

李戊崑主持,林貞吟記錄整理,「當科技速度遇上藝術溫度--科技藝術面面觀」,藝術家,52:1=308, 293-297 頁,民國九十年一月

李道明,回顧歐美電子影音藝術的發展, A Retrospective of the History of the

Development of Video Arts in the West, 美育, 115, 12-21 頁,民國八十九年五月

李圓一,數位昇華—宇宙新大師,媒體城市·數位昇華,10-13 頁,台北當代藝術館,台北,2004

林欣穎、林書民等著,數位藝術,宏碁數位藝術中心,2000。

林志明,媒體城市的兩個版本,媒體城市·數位昇華,36-47 頁,台北當代藝術館,台北,2004

林俊德,Boom!快速與凝結 2007 國際新媒體藝術節掀話題,BOOM! 快速與凝結新媒體的交互作用-臺澳新媒體藝術展,23-24 頁,國立臺北藝術大學,台北,2007

林珮淳,科際整合媒體藝術的新展望,藝術觀點,13, 44-45 頁,民國九十一年一月

林珮淳,從數位媒材一探數位時代之藝術產物,典藏今藝術,130,104-106 頁,民國九

十二年七月

河口洋一郎，李佩穗，電腦藝術computer Art，藝術圖書公司，台北，1992

邱誌勇，論數位藝術的體現美學。第一屆數位藝術評論獎，台北市政府文化局，台北，2007

典藏今藝術，2000.04-2010.12

高宣揚，論後現代藝術的不確定性，唐山出版社，台北，1996

張恬君，「超媒體美術批評鑑賞課程設計」，Paper presented at the 《藝術教育研究》成果發表會，國立臺灣師範大學，1999

張恬君，運用科技表現之視覺藝術，資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集，2001

許良，技術哲學，一版2刷，復旦大學出版社，上海，2005

陳正才，看ZKM的媒體藝術發展，現代美術，99，18-25頁，民國九十年十二月

陳正才，概觀新媒體藝術，工業設計，29:1=104，42-50頁，民國九十年五月

陳正才，錄像藝術脈絡初探，電影欣賞，22:1=117，15-21頁，民國九十二年十二月

陳永賢，靈光流匯--科技藝術展作品評析：兼論錄影與科技藝術在當代思潮中所扮演的角色，Streams of Encounter: Analysis of Electronic Media Based Artworks Video Recording and Electronic Media Based Artworks in Contemporary Ideology, 現代美術，107，60-69頁，民國九十二年四月

陳永賢，臺澳新媒體藝術發展現況，BOOM! 快速與凝結新媒體的交互作用—臺澳新媒體藝術展，1 ed., 31-33頁，國立臺北藝術大學，台北，2007

陳郁秀主持，王雅玲記錄整理，探索0與1之間的無限可能--「數位藝術」在臺灣，座談會紀錄，藝術家，57:2=339，192-199頁，民國九十二年八月

陳誼芳，科技藝術之我見--德國ZKM媒體藝術館參觀見聞，藝術觀點，16，82-86頁，民國九十一年十月

陳麗秋，從數位藝術之世界潮流談台灣藝術教育之現代化，歷史的長廊中頻頻相會—資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集，桃園，2001，11

麥克魯漢，認識媒體：人的延伸，鄭明萱，貓頭鷹出版，台北，2006

郭繼生，在數位藝術裡梭巡--郭繼生vs.王呈瑞，藝術家，54:6=325，320-323頁，民國九十年六月

曾沐雲，當代藝術的扁平輕盈--在地實驗「媒體實驗室」(Etat Lab) 二〇〇三年度系列活動，藝術家，57:4=341，498-499頁，民國九十二年十月

曾鈺涓，數位革命與藝術創作，台灣美術，17(68)，25-39頁，2003

華安瑞，靈光流匯，靈光流匯-科技藝術展，10-13頁，台北市立美術館，台北，2003

陸蓉之，當科技遇到藝術，明天是不是會更好？--看漢城美術館的媒體藝術雙年展，藝術家，55:6=331，342-349頁，民國九十一年十二月

陸蓉之，數位化環境與科技藝術的發展，典藏今藝術，129，118-120頁，民國九十二年六月，90-93頁，民國九十二年五月

黃文浩 (Ed.)，靈光乍現—雖遠猶近，雖近猶遠，台北市政府文化局，台北數位藝術中

心, 台北,2006

黃建宏, 數位藝術的媒體性：初探「數位媒體性」的生成, 第一屆數位藝術評論獎,8-29 頁,台北市政府文化局,台北,2007

葉于菁, 台灣科技藝術環境觀察與研究-以數位藝術為例, 南華大學美學與視覺藝術學系碩士論文, 2008

葉郁田,關於「數位藝術」, 藝術觀點, 5, 84-85 頁,民國八十九年一月

葉謹睿,存在、空間、族群--媒體與新媒體藝術的舞臺競艷,典藏今藝術, 115,128-133 頁,民 91.04

葉謹睿, 藝術語言@數位時代,典藏藝術家家庭股份有限公司,台北,2003

葉謹睿,「當我們同在一起--探討「網路藝術」」, 藝術家, 57:2=339, 184-191 頁,民 國九十二年八月

盧明德主持,黃寶萍記錄,媒體藝術在臺灣,藝術家,48:3=286, 258-266 頁,民國八十八年三月

駱麗真,電腦與藝術對話, 藝術貴族, 41, 68-71 頁, 1993,5,1

駱麗真,科技藝術的發展脈絡：由國際經驗到臺灣現況, The Trend of Technology in Arts: From International Experience to Taiwan's Current Situation, 臺灣美術, 52, 12-24 頁,民國九十二年四月

駱麗真,臺灣科技與新媒體藝術之年表與概論, Paper presented at the 「數位朋比」臺灣數位藝術國際研討會,2004

鄭月秀, BBS 到 Web2.0 時代網路藝術的發展, 藝術家 388 期, 2007 年 9 月, 頁 182-193 。

鄭慧卿,〈雷射藝術面目〉,《雄獅美術》, 第 110 期, 1980 年 4 月, 頁 119。

鍾尚怡,〈台灣數位藝術開跑—2000 年台灣科技媒體藝術發展近況掃描〉。《建築師 雜誌》, 第 313 期, 2001 年, 頁 120-121 。

戴醒凡,科技與應用藝術之探討, 典藏今藝術, 131, 90-92 頁,民國九十二年八月

戴麗卿,超世代競逐：論當代遊藝問題, 漫遊者—2004 年國際數位藝術大展,30-47 頁,國立臺灣美術館,台中,2004

藝術家雜誌, 2000.04-2010.12

網路資料

Burham, J. The Aesthetics of Intelligent

Systems.,from <http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/MIS.1997.10012>,1969 ,

Retrieved June. 15, 2005

Graham, B., Not a show about new technology, a show about

interaction.from <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/serious/other/bgessay.htm>

,1990 , Retrieved May. 13, 2002

Halnon, M. 2002 Digital

Dictionary. ,from www.net-a-online.org/pd-digitalglossary.rtf,2002 , Retrieved

Nov.19, 2008

Huhtamo, E. Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary.

from <http://www.kenfeingold.com/seekingdeeper.htm>

Legrady, G. Interface Metaphors & New Narratives in Interactive Media.

from <http://oldcda.design.ucla.edu/faculty/legrady/InterfaceMetaphors.html>, 1994,

Retrieved Dec. 8, 2002

Ólafsdóttir, M. E.. Art and Interactivity.,

from http://www.multimedia.hi.is/lecturers/margret_art_interactivity.htm, 2001,

Retrieved Oct. 8, 2003

Penny, S.. , From A to D and back again: The emerging aesthetics of Interactive

Art.,from <http://www-art.cfa.cmu.edu/penny/texts/AtoD.htm> , 1996 , Retrieved

March. 15, 2003

Sakane, I. An Invitation to Interactive

Art.,from http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/chief_Sakane.html , Retrieved

Dec. 14, 2002

Sandor, E., Fron, J., & (art)n. , The Future of Video Games as an Art:On the Art of

Playing with

Shadows. ,from <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/sandor.html> ,20

01 , Retrieved Oct. 14, 2004

University, V. (1994, October 3). Roundtable Discussion with Jacques Derrida.,

from <http://hydra.umn.edu/derrida/vill1.html> ,2006 , Retrieved March.8, 2008

技術. 大英線上繁體中文版 Available

from <http://wordpedia.eb.com/tbol/article?i=073868> ,2008

袁廣鳴, 西方媒體藝術發展概括(1)-前

言,from <http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~gmyuan/mediaart/?p=82>,2007 ,Retrieved

11.1, 2008

國家文化藝術基金會,九十五年度科技藝術創作發表專案補助辦

法,from www.ncafroc.org.tw,2006,Retrieved 2006.10.1.

黃文浩, 玩開, from http://dac.tw/daf07/agon_03.html,2007 ,Retrieved 10.11, 2008

黃嘉若, 2004 國巨科技藝術國際學術研討會

(序),from http://techart.tnua.edu.tw/~ta/techart2004/preface_01.html,2004 ,Retrieved 11.11, 2008

台北當代藝術館網站,<http://www.mocataipei.org/ica.htm>

台北市立美術館網站,<http://www.tfam.gov.tw/main.htm>

日本電信互動藝術中心網站,<http://www.ntticc.or.jp>

德國卡斯魯爾媒體藝術中心網站,<http://on1.zkm.de>

奧地利林茲電子藝術中心網站,<http://www.aec.at>

荷蘭影像媒體藝術中心網站,<http://www.montevideo.nl>



附錄一 台灣美術與新媒體藝術相關系所發展列表

序號	年度總件數	月	系所成立或改制	網址
1.	1947		省立台北、新竹、台南師範學校設「藝術師範科」。	
2.	(02 件)		台灣省立師範學院，成立「圖畫勞作專修科」，莫大元擔任科主任。	
3.	1949 (01 件)		台灣省立師範學院，「圖畫勞作專修科」改為藝術系，黃君璧擔任科主任，並開設雕塑課。	
4.	1951 (01 件)		政工幹校創校，成立美術組（二年制），劉獅任組主任，李仲生任教授。1960 美術科改四年制美術系。 1964 美術系改藝術系。	
5.	1952 (01 件)		國立臺灣師範大學成立工業教育學系。當初係由美國安全總署台灣分署資助，並聘請美國多位工業教育專家來台協助，參照美國許多大學工業教育學系的課程與設備創設。	
6.	1955 (01 件)		國立藝術學校(現為國立臺灣藝術大學)成立，初設影劇、國劇、美術印刷三科。	
7.	1957 (01 件)		國立藝術學校增設「美術工藝科」（產品組／裝飾組）。	
8.	1960 (01 件)		國立藝術學校改制為國立臺灣藝術專科學校。	
9.	1962 (01 件)		國立臺灣藝術專科學校三專部開始招收高中生，並廢止五專部。	
10.	1963 (02 件)		文化學院設美術系。	
11.			國立臺灣藝術專科學校美工科開辦夜間部。	
12.	1964 (01 件)		明志工專工業設計科成立(五年制)。	
13.	1965 (04 件)		成立臺南女子技術學院美術工藝科，後改為美術系。	http://203.68.180.202/
14.	08		省立台北工專土木工程科增設二年制工業設計組。	
15.			崑山工專工業設計科(1973 停止招生)。	
16.			臺南家專家庭工藝科(1970 年改成美工科)。	
17.	1966 (05 件)		省立台北工專設二專工業設計科(趙國華校長兼代科主任)(由土木工程科工業設計組與建築組合併)。	
18.			大同工專工業設計科(創科主任鄭源錦)。	
19.			東方工專工業設計科(東方工專)(代理主任蔡新法)(1973 停止招生)。	
20.			東方工專美術工藝科成立(高雄縣湖內鄉)。	http://www.tf.edu.tw/top/department/Art/index.htm

			m
21.		銘傳商專商業推廣科(1972 年更名為商業設計科)(創科主任：蕭汝淮)。	
22.	1967 (02 件)	新埔工專工業設計科(1970 停止招生)。	
23.		嘉義高商廣告設計科成立。	
24.	1968 (01 件)	高雄商職廣設科成立、基隆商工廣設科成立。	
25.	1969 (03 件)	成立世界新聞專科學校印刷攝影學系。1996 年改制為世新大學。	http://www.shu.edu.tw
26.		南榮工專工業設計科(創科主任廖有燦)(1972 停止招生)。	
27.		彰化高商廣設科成立。	
28.	1971 (03 件)	國立臺灣藝術專科學校產品組改名工藝設計組。	
29.		松山商職廣設科成立、稻江商職廣設科成立。	
30.		實踐家專美術工藝科(創科主任：顏水龍)。	
31.	1972 (04 件)	成立台南女子技術學院商業設計組五專部。	http://www.tut.edu.tw/webmaster/wwwpds/c-index.htm
32.		國立臺灣師範大學美術系成立設計組。	
33.		銘傳商專「商業推廣科」更名為「商業設計科」。	
34.		志成商工廣設科成立。	
35.	1973 (03 件)	國立成功大學工業設計學系成立。	
36.		大同工學院工業設計學系成立。	
37.		協和工商美工科成立、華南高商廣設科成立。	
38.	1974 (01 件)	大甲高中美工科成立、竹山高中美工科成立、後壁高中美工科成立、崑山高中美工科成立	
39.	1975 (01 件)	台南高商廣設科成立。	
40.	1976 (02 件)	明志工專工設科復招。	
41.		南山商工美工科成立。	
42.	1977 (01 件)	長榮中學美工科成立、振聲高中廣設科成立。	
43.	1978 (01 件)	明道中學美工科、廣設科成立。	
44.	1979	成立台中技術學院商業設計科 五專。	http://cd.ntit.edu.tw/
45.		成立台中技術學院商業設計科 夜二技。	http://cd.ntit.edu.tw/

46.	(03 件)	斗六家商廣設科、成功工商廣設科、開南工商廣設科、泰北高中美工科成立。	
47.	1980 (01 件)	永平工商廣設科、高英工商美工科、啟英工家美工科、高苑工商美工科、稚暉工家美工科成立。	
48.	1981	國立臺灣師範大學美術研究所成立。	
49.	(02 件)	北斗家商廣設科、海青工商美工科、廣設科、東海高中美工科、忠信工商廣設科、世界工家美工科成立、台北市立啟聰學校設美工科成立。	
50.	1982 (02 件)	07 成立國立藝術學院（2001 年改制為台北藝術大學），並設立美術學系，組別：水墨組/油畫組/雕塑組/美術史組。	http://203.64.1.100/
51.		大明工商美工科、清華工家美工科成立。	
52.	1983 (03 件)	國立台灣藝術專科學校工藝設計組改名工藝組。	
53.		聯合工專(現為國立聯合大學)工業設計科成立。	
54.		東海大學美術系成立。	
55.	1984 (04 件)	成立輔仁大學應用美術系，組別：視覺傳達/電腦動畫/金工產品/室內設計。	http://www.aart.fju.edu.tw/
56.		成立中原大學商業設計系，組別：視覺設計學程/數位媒體設計學程。葉權儀任創系主任。	http://web.cycu.edu.tw/cycd/
57.		成功大學機械工程研究所下設工業設計組。	
58.		開明工家美工科、東吳工家美工科、僑泰工家美工科、樂育高中美工科成立。	
59.	1985 (02 件)	民生家商廣設科成立。	
60.		實踐家專美術工藝科，改名應用美術科。	
61.	1986 (02 件)	萬能工專工業設計科(現為萬能科技大學)，1996 年起改招商業設計科，工業設計科於 1997 年停止招生。	
62.		志仁高商廣設科、大成商工美工科、智光商工美工科、南強工商廣設科、玉里高中美工科成立。	
63.	1987 (02 件)	聯合工專(現為聯合大學)工業設計科成立。	
64.		方曜商工美工科、西湖工商廣設科、全德工家美工科、海星高中美工科成立。	
65.	1988 (03 件)	國立交通大學藝文中心成立。2000 改名交大藝文中心。	http://gallery.nctu.edu.tw/
66.		國立清華大學藝文中心成立。	http://arts.nthu.edu.tw/
67.		南英商工廣設科、嶺東商專商設科（科主任：謝庸）、嘉陽工商廣設科成立。	
68.	1989 (03 件)	東海大學工業設計學系成立。	http://www2.thu.edu.tw/~id/
69.		亞東工專設立工業設計科(2000 年改制亞東技術學院)。	
70.		至善工商廣設科、復興商工廣設科、新力工家美工科、聖心工商廣設科、大明工商廣設科、育達商職廣設科、景文工商廣設科、新興工商廣告科、豫章工商廣設科成立。	
71.	1990 (07 件)	台南女子技術學院商業設計組核准改為視覺傳達設計組。	http://vc.d.tut.edu.tw/
72.		國立成功大學成立工業設計研究所，1991 年開始招生。國內第一個工業設計碩士班。	
73.		國立交通大學工業工程研究所下設立工業設計組。	
74.		大葉工學院創校(1997 年改名大葉大學)，設工業設計學系。	

75.		華梵工學院成立(1997年改制華梵大學)，設工業設計學系。	
76.		和春工專工業設計科(現為和春技術學院)	
77.		銘傳管理學院商設系成立。	
78.	1991 (06 件)	成立國立台北藝術大學美術史研究所。	http://www2.tnua.edu.tw/tnua/modules/alumni/index.php?pa=view&cid=8
79.		台灣工業技術學院工程技術研究所成立工商設計之設計學程，開始招收碩士班研究生。	
80.		實踐家專改制實踐設計管理學院，應用美術科改名為室內空間設計系。	
81.		雲林技術學院(現為國立雲林科技大學)設立工業設計學系。	
82.		大同工學院(現為大同大學)機械工程研究所設立工業設計組。	
83.		東暉家商廣設科成立。	
84.	1992 (04 件)	成立國立台灣科技大學工商業設計系所，科系：工業設計學程/商業設計學程。	http://www.dt.ntust.edu.tw/
85.		籌辦元智大學資訊傳播學系。	http://www.infocom.yzu.edu.tw/
86.		成立國立交通大學應用藝術研究所碩士班，組別：建築設計組、工業設計組、視覺傳達組。(2001年另成立建築研究所，現有工業設計及視覺傳達兩組。)	http://reg.aca.ntu.edu.tw/college/search/gradshow.asp?gid=012024
87.		實踐設計管理學院(現為實踐大學)工業產品設計學系成立，是國內第一個於第一類組(人文藝術類組)招生的工業設計學系。	
88.	1993 (02 件)	雲林技術學院(現為國立雲林科技大學)工業設計研究所成立。	
89.		大葉工學院(現為大葉大學)工業設計研究所成立。	
90.	1994 (07 件)	元智大學資訊傳播學招生，組別：數位媒體設計、網路傳播、互動育樂科技。	http://www.infocom.yzu.edu.tw/
91.		成立實踐大學媒體傳達設計學系，組別：數位3D動畫設計組、數位遊戲創意設計組。	http://sccd.usc.edu.tw/
92.		成立國立成功大學藝術研究所。	http://www.liberal.ncku.edu.tw/Ncku_4/
93.		成立國立雲林科技大學工業設計系所。	http://www.yuntech.edu.tw/index.php?option=content&task=view&id=649&Itemid=425
94.		成立大葉大學視覺傳達系。	http://www.dyu.edu.tw/~vd5090/
95.		國立臺灣藝術專科學校升格為國立臺灣藝術學院，原設戲劇、印刷藝術、工藝(工藝組／設計組)、美術、雕塑、廣播電視、電影等七系。	
96.		朝陽技術學院(現為朝陽科技大學)工業設計系成立。	
97.	1995 (05 件)	成立崑山科技大學創意媒體學院視覺傳達設計系，組別：互動多媒體、數位藝術創作媒體、虛擬空間應用媒體、流行商品設計。	http://www.ksu.edu.tw/cht/unit/D/T/CR/
98.		成立朝陽科技大學視覺傳達設計系。	http://www.cyut.edu.tw/~visual/chinese/
99.		世新大學印刷攝影學系更名為平面傳播科技學系，組別：印製、攝影。	http://gc.shu.edu.tw/
100.		銘傳管理學院(現為銘傳大學)商品設計學系成立。	

101.		國立雲林技術學院商設系舉辦「中日設計教育研討會」。	
102.	1996 (01 件)	國立臺南藝術學院成立。	
103.	1997 (02 件)	成立台南藝術大學應用藝術研究所，組別：陶瓷、金工、纖維組。	http://appliedart.tnnua.edu.tw/releaseRedirect.do?unitID=194
104.		成立實踐大學媒體傳達設計學系，組別：數位 3D 動畫設計組、數位遊戲創意設計組。	http://sccd.usc.edu.tw/
105.	1998 (03 件)	成立臺南藝術大學音像動畫研究所。	http://animation.tnnua.edu.tw/releaseRedirect.do?unitID=198
106.		國立臺灣師範大學設計研究所成立。	http://www.ntnu.edu.tw/design/index.html
107.		銘傳大學設計管理研究所碩士班成立。	
108.	1999 (07 件)	成立實踐大學服裝設計研究所，組別：時尚服裝設計組、數位媒體設計組。(2004 年更名為時尚與媒體設計研究所)。	http://ifcd.usc.edu.tw/
109.		成立臺南藝術大學造型藝術研究所。	http://plastic.tnnua.edu.tw/releaseRedirect.do?unitID=193
110.		國立雲林科技大學設設計學研究所博士班。	
111.		華梵大學設計研究所碩士班設立，組別：產品設計組、空間設計組。	
112.		中原大學商業設計研究所碩士班成立。	
113.		樹德技術學院設生活產品設計系(1997 年成立樹德技術學院，2000 年改制樹德科技大學)。	
114.		台南女子技術學院(現為臺南科技大學)商品設計學系成立。	
115.	2000 (07 件)	成立 國立台灣藝術學院 多媒體動畫藝術學系、傳統工藝學系，工藝學系分為工藝設計學系及視覺傳達設計學系；並成立造形藝術、應用媒體藝術及多媒體動畫藝術三研究所。	http://www.ntua.edu.tw/~maa/
116.		成立銘傳大學數位媒體設計學系。	http://www.dmd.mcu.edu.tw/
117.		成立台中技術學院商業設計科目四技、進修部二技及四技。	http://cd.ntit.edu.tw/
118.		國立成功大學設計工業設計研究所博士班，是國內第一個工業設計博士班。	
119.		國立臺灣師範大學設美術研究所博士班。	
120.		國立台北科技大學設創新設計研究所。	
121.		樹德技術學院改名樹德科技大學，成立應用設計研究所。	
122.	2001 (09 件)	成立世新大學平面傳播科技學系碩士班。	http://gc.shu.edu.tw/
123.		成立國立台北藝術大學科技藝術研究所，招收第一屆學生。組別：媒體藝術創作、數位藝術創作、媒體技術開發。	http://mfa.techart.tnua.edu.tw
124.		國立台灣藝術學院改制國立台灣藝術大學，成立設計學院。	
125.		成立 國立 台灣藝術大學多媒體實驗室。	http://ma.ntua.edu.tw/labs/mmlab/
126.		成立 國立 台灣藝術大學動畫實驗室。	http://ma.ntua.edu.tw/labs/alab/

127.		成立 國立 台灣藝術大學數位藝術實驗室。	http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/about
128.		成立國立交通大學應用藝術研究所博士班，組別：工業設計組、視覺傳達組。	http://reg.aca.ntu.edu.tw/college/search/gradshow.asp?gid=012024
129.		國立高雄師範大學 由原工業教育學系分出成立為一新系「應用設計學系」，並開始招收第一屆的學生。	
130.		和春技術學院商品設計學系(1990 年設立的五專「工業設計科」，1999 改名「商品設計科」)	
131.	2002 (07 件)	8 月 成立台中技術學院多媒體研究所。	http://md.ntit.edu.tw/
132.		成立 國立 雲林科技大學設計運算研究所碩士班。	http://www.gcd.yuntech.edu.tw/
133.		成立 崑山科技大學視覺傳達研究所。	http://reg.aca.ntu.edu.tw/college/search/gradshow.asp?gid=078006
134.		成立 朝陽科技大學設計研究所。	http://www.cyut.edu.tw/~gde/
135.		成立 國立 雲林科技大學數位媒體設計系，組別：網路動化學程、數位藝術學程。	http://www.gcd.yuntech.edu.tw/
136.		華梵大學工業設計研究所 碩士班成立。(由設計研究所工業設計組歸併)	
137.		銘傳大學設計創新研究所碩士班成立。	
138.	2003 (04 件)	世新大學平面傳播科技學系更名為圖文傳播暨數位出版學系。	http://gc.shu.edu.tw/
139.		成立 國立 雲林科技大學數位媒體資源中心。	http://www.dmd.yuntech.edu.tw/
140.		成立台中技術學院商業設計研究所。	http://md.ntit.edu.tw/
141.		國立成功大學「規劃與設計學院」成立，包含工業設計系、建築系、都市計劃系。	
142.	2004 (01 件)	國立高雄師範大學 「應用設計學系」，更名為「工業設計學系」。	
143.	2005 (01 件)	嶺東科技大學科技商品設計系成立。	
144.	2006 (03 件)	國立台北科技大學設「設計研究所博士班」。	
145.		國立成功大學設立「創意產業設計研究所」碩博士班，組別：品牌與行銷企劃組、媒體與互動設計組、產業與服務創新組。	
146.		大葉大學「設計暨藝術學院學士班」，96 學年度起實施全學院大一不分系，大一是藝術與設計基礎學門的學習，升大二時申請分系(工業設計、視覺傳達設計、造形藝術、空間設計)。採計科目：國英美。	
147.	2007 (04 件)	國立高雄第一科技大學成立 工業設計研究所。	
148.		國立高雄師範大學 成立 工業設計研究所碩士班。	
149.		亞洲大學設立創意商品設計學系。	
150.		佛光大學設立產品與媒體設計學系。	
151.	2009 (03 件)	大葉大學設計學院學士班原本大一不分系，2009 年 8 月起開始分系。院長賴瓊琦指出，雖然設計基礎是相通的，但執行上，視傳和工設最熱門，部分學生選不到。	

152.		銘傳大學設計管理研究所碩士班，改稱為商品設計 學系碩士班；設計創新研究所碩士班，改稱為商業設計學系碩士班。	
153.		國立台灣師範大學藝術學院，設視覺設計學系。	
154.	2010 (02 件)	03 國立政治大學成立數位藝術中心。	http://www.nccu.edu.tw/news/detail.php?news_id=1706
155.		國立台北藝術大學科技藝術研究所自 99 學年度起，成立學士班，並更名為新媒體藝術學系暨碩士班。	

資料整理：駱麗真、葉廷皓、林怡君、陳又維、沈至柔、張禎芝、周廷政。

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術

2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平台 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>台灣設計史年

表，<http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=3591>、<http://tw.myblog.yahoo.com/quencychenkimo/article?mid=5952>；江建民，
我國工業設計啟蒙機構與訓練活動之探討、各學校系網站。

1896

附錄二

98 學年度新媒體藝術及相關科系專校院科系別畢業生數整理

科系代碼	科系名稱	日夜別	等級別	總計	男生	女生
新媒體藝術相關系所						
210610	數位影視動畫科	N 夜	2 二專	30	15	15
210613	視覺與媒體藝術學系	D 日	M 碩士	5	1	4
210613	視覺與媒體藝術學系	D 日	B 學士	41	16	25
210613	視覺與媒體藝術學系	N 職	M 碩士	18	4	14
210901	應用藝術(與設計)學系	D 日	D 博士	2	-	2
210901	應用藝術(與設計)學系	D 日	M 碩士	35	14	21
210901	應用藝術(與設計)學系	D 日	B 學士	46	19	27
210902	多媒體動畫藝術學系	D 日	M 碩士	16	13	3
210902	多媒體動畫藝術學系	D 日	B 學士	36	8	28
210903	(新)(應用)媒體藝術學系	D 日	M 碩士	18	14	4
210903	(新)(應用)媒體藝術學系	N 職	M 碩士	11	5	6
210905	科技藝術研究所	D 日	M 碩士	15	9	6
230106	設計(科學)(創作)(運算)研究所	D 日	M 碩士	85	46	39
230106	設計(科學)(創作)(運算)研究所	N 職	M 碩士	46	26	20
230106	設計(科學)(創作)(運算)研究所	S 暑	M 碩士	20	5	15

230124	動畫遊戲設計學系	D 日	M 碩士	4	3	1
230124	動畫遊戲設計學系	D 日	B 學士	83	53	30
230201	視覺(傳達)設計學系	D 日	M 碩士	64	27	37
230201	視覺(傳達)設計學系	D 日	B 學士	1,183	328	855
230201	視覺(傳達)設計學系	D 日	C 學士	207	80	127
230201	視覺(傳達)設計科	D 日	2 二專	47	26	21
230201	視覺(傳達)設計科	D 日	5 五專	47	-	47
230201	視覺(傳達)設計學系	N 職	M 碩士	14	7	7
230201	視覺(傳達)設計學系	N 夜	B 學士	352	128	224
230201	視覺(傳達)設計學系	N 夜	C 學士	196	81	115
230201	視覺(傳達)設計科	N 夜	2 二專	53	23	30
230201	視覺(傳達)設計學系	P 進	B 學士	60	29	31
230202	(應用)數位媒體學系	D 日	B 學士	35	15	20
230202	(應用)數位媒體學系	N 夜	B 學士	26	10	16
230202	(應用)數位媒體學系	N 夜	C 學士	21	9	12
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計學系	D 日	M 碩士	48	31	17
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計學系	D 日	B 學士	849	375	474
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計學系	D 日	C 學士	80	39	41
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計科	D 日	2 二專	12	12	-
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計科	D 日	5 五專	33	21	12
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計學系	N 夜	B 學士	101	47	54
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計學系	N 夜	C 學士	26	10	16
230203	(數位)(多)媒體(創意)設計科	N 夜	2 二專	37	24	13
230204	媒體設計科技學系	D 日	B 學士	55	18	37
230204	媒體設計科技學系	P 進	B 學士	24	8	16
230205	媒體傳達設計學系	D 日	B 學士	84	52	32

230206	數位(內容)(與)(動畫)(科技)設計 學系	D 日	M 碩士	5	3	2
230206	數位(內容)(與)(動畫)(科技)設計 學系	D 日	B 學士	125	75	50
230206	數位(內容)(與)(動畫)(科技)設計 學系	P 進	B 學士	21	12	9
230207	動畫媒體設計研究所	D 日	M 碩士	4	3	1
480202	資訊網路與多媒體研究所	D 日	D 博士	3	3	-
480202	資訊網路與多媒體研究所	D 日	M 碩士	54	46	8
480204	網路與多媒體科技研究所	D 日	M 碩士	15	11	4
480301	多媒體(與)遊戲發展科學系	D 日	B 學士	172	103	69
480301	多媒體(與)遊戲發展科學科	D 日	2 二專	40	21	19
480301	多媒體(與)遊戲發展科學系	N 夜	B 學士	42	38	4
480302	多媒體與電腦娛樂科學系	D 日	M 碩士	18	17	1
480302	多媒體與電腦娛樂科學系	D 日	B 學士	80	58	22
480302	多媒體與電腦娛樂科學系	D 日	C 學士	1	-	1
480302	多媒體與電腦娛樂科學系	N 夜	B 學士	33	20	13
480303	多媒體工程研究所	D 日	M 碩士	39	30	9
480305	數位(科技與)遊戲(軟體)設計系	D 日	B 學士	88	60	28
480305	數位(科技與)遊戲(軟體)設計系	D 日	C 學士	1	1	-
480310	資訊創新與科技學系	D 日	B 學士	41	26	15
480519	資訊多媒體應用學系	D 日	M 碩士	9	8	1
480519	資訊多媒體應用學系	D 日	B 學士	86	60	26
480521	資訊與多媒體設計學系	D 日	B 學士	83	79	4
480521	資訊與多媒體設計學系	P 進	B 學士	27	27	-
480522	網路多媒體設計學系	D 日	B 學士	76	60	16

			總計	5228	2412	2816
應用美術與設計相關系所						
210101	(應用)美術學系	D 日	D 博士	8	4	4
210101	(應用)美術學系	D 日	M 碩士	194	86	108
210101	(應用)美術學系	D 日	B 學士	664	176	488
210101	(應用)美術學系	D 日	C 學士	39	-	39
210101	(應用)美術學系	N 職	M 碩士	98	30	68
210101	(應用)美術學系	N 夜	B 學士	14	4	10
210101	(應用)美術學系	N 夜	C 學士	58	3	55
210101	(應用)美術學系	P 進	B 學士	90	39	51
210101	(應用)美術學系	S 暑	M 碩士	17	1	16
230302	商業設計學系	D 日	M 碩士	25	2	23
230302	商業設計學系	D 日	B 學士	373	88	285
230302	商業設計學系	D 日	C 學士	42	14	28
230302	商業設計學系	N 職	M 碩士	10	3	7
230302	商業設計學系	N 夜	B 學士	176	57	119
230302	商業設計學系	N 夜	C 學士	64	18	46
230302	商業設計科	N 夜	2 二專	3	2	1
239999	設計(暨藝術)學院不分系	D 日	M 碩士	46	30	16
239999	設計(暨藝術)學院不分系	N 職	M 碩士	45	10	35
230107	設計管理學系	D 日	M 碩士	21	5	16
230112	創新設計研究所	D 日	M 碩士	33	12	21
230112	創新設計研究所	N 職	M 碩士	10	7	3
230113	應用設計學系	D 日	M 碩士	21	9	12
230113	應用設計學系	N 職	M 碩士	11	4	7

230301	工商業設計(技術)系	D 日	B 學士	118	38	80
230301	工商業設計(技術)系	N 夜	B 學士	33	13	20
230303	工業(產品)設計學系	D 日	D 博士	1	1	-
230303	工業(產品)設計學系	D 日	M 碩士	158	72	86
230303	工業(產品)設計學系	D 日	B 學士	629	312	317
230303	工業(產品)設計學系	D 日	C 學士	37	30	7
230303	工業設計科	D 日	5 五專	36	36	-
230303	工業(產品)設計學系	N 職	M 碩士	52	21	31
230303	工業(產品)設計學系	N 夜	B 學士	55	31	24
230303	工業(產品)設計學系	N 夜	C 學士	24	19	5
230304	生活產品設計系	D 日	B 學士	108	34	74
230304	生活產品設計系	N 夜	B 學士	15	4	11
230305	玩具與遊戲設計研究所	D 日	M 碩士	21	15	6
230305	玩具與遊戲設計研究所	N 職	M 碩士	8	4	4
230306	科技商品設計系	D 日	B 學士	28	17	11
230307	商品設計學系	D 日	B 學士	262	57	205
230307	商品設計學系	D 日	C 學士	34	12	22
230307	商品設計學系	N 夜	B 學士	44	9	35
230307	商品設計學系	N 夜	C 學士	15	4	11
210709	藝術與(創意)設計學系	D 日	M 碩士	16	3	13
210709	藝術與(創意)設計學系	D 日	B 學士	103	18	85
210906	藝術與造形設計學系	D 日	M 碩士	21	5	16
210906	藝術與造形設計學系	D 日	B 學士	75	27	48
210906	藝術與造形設計學系	N 職	M 碩士	11	2	9
210906	藝術與造形設計學系	S 暑	M 碩士	25	5	20
230101	材質創作與設計系	D 日	B 學士	30	5	25

			總計	4021	1398	2623
視覺藝術相關系所						
210604	視覺藝術學系	D 日	B 學士	76	12	64
210604	視覺藝術學系	N 職	M 碩士	21	3	18
210604	視覺藝術學系	S 暑	M 碩士	21	9	12
210606	造形藝術學系	D 日	M 碩士	30	12	18
210606	造形藝術學系	D 日	B 學士	93	22	71
210606	造形藝術學系	N 職	M 碩士	17	10	7
210606	造形藝術學系	P 進	B 學士	3	1	2
210701	藝術學系	D 日	M 碩士	45	16	29
210103	版畫藝術研究所	D 日	M 碩士	5	3	2
210104	書畫藝術學系	D 日	M 碩士	7	4	3
210104	書畫藝術學系	D 日	B 學士	27	7	20
210104	書畫藝術學系	N 職	M 碩士	5	2	3
210104	書畫藝術學系	N 夜	C 學士	30	6	24
210104	書畫藝術學系	P 進	B 學士	21	6	15
210201	雕塑學系	D 日	M 碩士	3	2	1
210201	雕塑學系	D 日	B 學士	30	12	18
210301	美術工藝系	D 日	C 學士	39	25	14
210301	美術工藝科	D 日	2 二專	33	21	12
210301	美術工藝科	D 日	5 五專	29	5	24
210301	美術工藝系	N 夜	B 學士	32	17	15
210302	工藝設計學系	N 職	M 碩士	3	2	1
210803	傳統藝術研究所	D 日	M 碩士	6	2	4
210804	民族藝術學系	D 日	M 碩士	6	1	5

				總計	582	200	382
藝術史與藝術管理相關系所							
210703	藝術史學系	D 日	D 博士	2	2	-	
210703	藝術史學系	D 日	M 碩士	5	2	3	
210703	藝術史學系	D 日	B 學士	45	13	32	
210102	美術史研究所	D 日	M 碩士	11	2	9	
210704	藝術史與藝術評論研究所	D 日	M 碩士	8	2	6	
210711	藝術創作理論研究所	D 日	D 博士	1	1	-	
211002	(美學與)藝術管理研究所	D 日	M 碩士	9	1	8	
211001	藝術行政與管理研究所	D 日	M 碩士	11	1	10	
211003	藝術與文化政策管理研究所	D 日	M 碩士	4	-	4	
210708	跨領域藝術研究所	D 日	M 碩士	3	1	2	
				總計	99	25	74
藝術教育相關學系							
140310	美勞教育學系	D 日	B 學士	50	11	39	
140310	美勞教育學系	N 職	M 碩士	16	6	10	
140310	美勞教育學系	S 暑	M 碩士	22	3	19	
140311	(藝術與)藝術教育學系	D 日	M 碩士	9	-	9	
140311	(藝術與)藝術教育學系	S 暑	M 碩士	7	2	5	
140312	藝術與人文教育研究所	D 日	M 碩士	8	-	8	
140313	視覺藝術教育學系	D 日	M 碩士	9	1	8	
210904	藝術治療研究所	D 日	M 碩士	2	-	2	
				總計	123	23	100
文化創意產業相關系所							
210611	創意藝術產業研究所	N 職	M 碩士	2	-	2	

210908	文化創意產業經營學系	N 職	M 碩士	17	6	11
211004	文化產業學系	D 日	B 學士	31	6	25
211005	文化資產(維護)學系	D 日	M 碩士	12	5	7
211005	文化資產(維護)學系	D 日	B 學士	47	15	32
229908	文化資產與創意學系	D 日	M 碩士	3	1	2
230109	創意產業設計研究所	D 日	M 碩士	10	3	7
349930	文化(創意)事業(發展)系	D 日	B 學士	257	59	198
349930	文化(創意)事業(發展)系	N 夜	B 學士	14	11	3
211006	臺灣文化產業經營學系	D 日	B 學士	34	18	16
230110	藝文產業設計與經營研究所	D 日	M 碩士	12	1	11
總計				439	125	314

傳播相關科系

320103	傳播與科技學系	D 日	B 學士	35	8	27
320104	傳播藝術系	D 日	B 學士	250	63	187
320104	(大眾)傳播藝術科	D 日	2 二專	13	11	2
320104	傳播藝術系	N 夜	B 學士	29	17	12
320104	傳播藝術系	N 夜	C 學士	16	8	8
320104	(大眾)傳播藝術科	N 夜	2 二專	1	1	-
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	D 日	M 碩士	143	88	55
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	D 日	B 學士	1,264	628	636
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	D 日	C 學士	19	12	7
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	N 職	M 碩士	27	15	12
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	N 夜	B 學士	87	39	48
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	N 夜	C 學士	57	35	22
320105	資訊傳播(工程)(設計)學系	P 進	B 學士	40	36	4
320106	電訊傳播研究所	D 日	M 碩士	13	5	8

320107	視訊傳播(設計)系	D 日	B 學士	81	24	57
320107	視訊傳播(設計)系	N 夜	B 學士	26	4	22
320107	視訊傳播(設計)科	N 夜	2 二專	2	1	1
320302	影像傳播學系	D 日	B 學士	70	16	54
320401	公共關係暨廣告學系	D 日	M 碩士	15	5	10
320401	公共關係暨廣告學系	D 日	B 學士	247	44	203
320401	公共關係暨廣告學系	N 職	M 碩士	12	3	9
320401	公共關係暨廣告學系	N 夜	B 學士	30	7	23
320401	公共關係暨廣告學系	N 夜	C 學士	45	12	33
320702	圖文傳播(藝術)學系	D 日	M 碩士	29	15	14
320702	圖文傳播(藝術)學系	D 日	B 學士	81	23	58
320702	圖文傳播(藝術)學系	N 職	M 碩士	19	10	9
320702	圖文傳播(藝術)學系	P 進	B 學士	39	16	23
320703	圖文傳播暨數位出版學系	D 日	M 碩士	3	2	1
320703	圖文傳播暨數位出版學系	D 日	B 學士	91	23	68
320703	圖文傳播暨數位出版學系	N 職	M 碩士	12	7	5
329901	科技發展與傳播研究所	D 日	M 碩士	12	6	6
320801	廣告傳播學系	D 日	B 學士	57	16	41
320802	廣告學系	D 日	M 碩士	18	4	14
320802	廣告學系	D 日	B 學士	212	44	168
320802	廣告學系	P 進	B 學士	112	30	82
總計				3207	1278	1929

室設、建築、景觀相關系所

230308	產品與建築設計研究所	D 日	M 碩士	6	4	2
230308	產品與建築設計研究所	N 職	M 碩士	1	1	-
230401	室內設計學系	D 日	M 碩士	24	9	15

230401	室內設計學系	D 日	B 學士	443	115	328
230401	室內設計學系	D 日	C 學士	26	8	18
230401	室內設計科	D 日	2 二專	5	3	2
230401	室內設計科	D 日	5 五專	36	-	36
230401	室內設計學系	N 職	M 碩士	14	11	3
230401	室內設計學系	N 夜	B 學士	87	40	47
230401	室內設計學系	N 夜	C 學士	18	11	7
230401	室內設計科	N 夜	2 二專	13	6	7
230402	空間設計學系	D 日	B 學士	134	52	82
230402	空間設計學系	N 夜	B 學士	21	11	10
230402	空間設計學系	N 夜	C 學士	29	16	13
230403	室內與景觀設計學系	P 進	B 學士	29	13	16
230404	建築與室內設計系	D 日	M 碩士	26	13	13
230404	建築與室內設計系	D 日	B 學士	83	42	41
230404	建築與室內設計系	D 日	C 學士	3	1	2
230404	建築與室內設計系	N 職	M 碩士	10	6	4
230404	建築與室內設計系	N 夜	B 學士	22	12	10
210705	環境與藝術研究所	D 日	M 碩士	2	1	1
210705	環境與藝術研究所	N 職	M 碩士	10	6	4
580102	建築設計學系	D 日	M 碩士	1	-	1
580102	建築設計學系	D 日	B 學士	41	9	32
580103	建築藝術研究所	D 日	M 碩士	18	15	3
580105	建築與古蹟保存研究所	D 日	M 碩士	9	4	5
580106	建築技術系	D 日	C 學士	2	1	1
580107	建築與永續規劃研究所	D 日	M 碩士	13	5	8
580108	建築及都市設計(計劃)系	D 日	D 博士	2	2	-

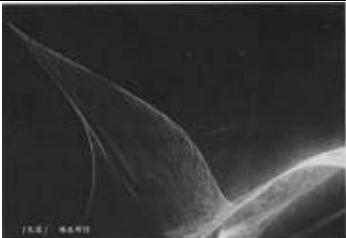
580108	建築及都市設計(計劃)系	D 日	M 碩士	50	28	22
580108	建築及都市設計(計劃)系	D 日	B 學士	44	20	24
580108	建築及都市設計(計劃)系	N 職	M 碩士	16	12	4
580109	建築(與)都市計劃學系	D 日	M 碩士	33	19	14
580109	建築(與)都市計劃學系	D 日	B 學士	72	33	39
580109	建築(與)都市計劃學系	N 職	M 碩士	14	9	5
580110	建築(工程)與環境設計系	D 日	B 學士	39	16	23
580113	建築與景觀(設計)學系	D 日	B 學士	29	13	16
580113	建築與景觀設計科	D 日	2 二專	23	13	10
580113	建築與景觀設計科	N 夜	2 二專	12	8	4
580201	景觀設計(與管理)學系	D 日	M 碩士	5	4	1
580201	景觀設計(與管理)學系	D 日	B 學士	176	64	112
580201	景觀設計(與管理)學系	N 夜	B 學士	24	14	10
580202	景觀建築(與)(管理)學系	D 日	M 碩士	2	2	-
580202	景觀建築(與)(管理)學系	D 日	B 學士	44	13	31
580202	景觀建築(與)(管理)學系	P 進	B 學士	9	5	4
580203	景觀學系	D 日	M 碩士	15	7	8
580203	景觀學系	D 日	B 學士	230	74	156
580203	景觀學系	N 職	M 碩士	5	4	1
580207	景觀及都市設計系	D 日	B 學士	42	13	29
總計				2012	788	1224

其他應用藝術相關系所

810701	服裝設計學系	D 日	B 學士	103	15	88
810701	服裝設計科	D 日	5 五專	29	-	29
810701	服裝設計學系	P 進	B 學士	77	20	57
810702	織品服裝學系	D 日	M 碩士	14	6	8

810702	織品服裝學系	D 日	B 學士	209	32	177
810702	織品服裝學系	N 職	M 碩士	16	6	10
810703	服飾科學管理系	D 日	B 學士	47	1	46
810704	服飾設計管理系	D 日	B 學士	90	-	90
810704	服飾設計管理系	D 日	C 學士	44	11	33
810704	服飾設計管理系	N 夜	B 學士	47	6	41
810706	服飾設計與經營學系	D 日	B 學士	147	19	128
810801	美容(造型)(設計)學系	D 日	B 學士	241	5	236
810801	美容(造型)(設計)學系	D 日	C 學士	40	2	38
810801	美容(造型)(設計)科	D 日	2 二專	259	13	246
810801	美容(造型)(設計)學系	N 夜	B 學士	119	6	113
810801	美容(造型)(設計)學系	N 夜	C 學士	135	10	125
810801	美容(造型)(設計)科	N 夜	2 二專	84	9	75
230105	時尚與媒體設計研究所	D 日	M 碩士	18	11	7
230105	時尚與媒體設計研究所	N 職	M 碩士	4	2	2
230114	(時尚)造形學系	D 日	B 學士	108	26	82
230114	(時尚)造形學系	P 進	B 學士	67	16	51
230108	創意生活設計系	D 日	M 碩士	2	-	2
230108	創意生活設計系	D 日	B 學士	37	7	30
230311	流行商品設計系	D 日	B 學士	23	12	11
230311	流行商品設計系	D 日	C 學士	2	1	1
230311	流行商品設計系	N 夜	B 學士	12	6	6
230102	流行工藝設計系	D 日	B 學士	57	31	26
230102	流行工藝設計系	N 夜	B 學士	24	18	6
230103	流行設計(經營)系	N 夜	C 學士	33	-	33
總計				2088	291	1797

附錄三 台灣新媒體藝術-展覽活動與事件統計表

序號	年度總件數	月份	展覽活動與事件	藝術家	地點/網址
1.	1979 (03 件)	07	〈澳洲雷射藝術家蓋瑞・萊文倍格，雷射藝術公演〉，揭開台灣雷射藝術的序幕。	澳洲雷射藝術家蓋瑞・萊文倍格	台北中華體育館
2.		07	 雷射藝術作品展覽。「孤星」席慕蓉作 http://163.20.91.130/sct/content/1980/00080128/images/0011.jpg (已移除)	席慕蓉	台北太極藝廊
3.			「大漢雷射科技藝術研究社」成立	楊英風與馬志欽、胡錦標等科學研究人員組成	
4.	1980 (02 件)	04.11-04.17	 展出〈大漢雷射景觀展〉展出雷射幻燈片和雷射版畫。展出四十餘幅雷射景觀照片、幻燈片，以及利用雷射景觀圖樣所製作出來的版畫，同時配合了生動的雷射景觀電影。吸引了日本雷射普及委員會派專人前來參觀，嚴前總統也親臨觀賞，報導轟動，為藝術界與科技界合作之盛事！「天幕」楊奉琛作 http://163.20.91.130/sct/content/1980/00080128/images/0010.jpg (已移除)	楊英風與馬志欽、胡錦標等	台北太極藝廊
5.			展覽名稱：〈從景觀雕塑到雷射景觀 http://library.ust.hk/info/exhibit/yang/yang-bio-chi.html (為楊英風個人創作年表)	楊英風	台北華明藝廊
6.	1981 (02 件)		展覽名稱：雷射藝術個展，展出七張雷射絹印化及兩張雷射油畫。	席慕蓉 個展 http://tiantian.cn/xmr (此為大陸年表，有詳細席慕蓉年表)	歷史博物館國家畫廊 http://tinyurl.com/3wuc3v7
7.			由「中華民國空間藝術學會」與「雷射推廣協會」推出〈第一屆國際雷射景觀雕塑大展〉。 http://library.ust.hk/info/exhibit/yang/yang-bio-chi.html (為楊英風個人創作年表)	台灣、歐美、日本等地區的藝術家。	台北圓山大飯店及圓山天文台

8.	1982 (02 件)	08.03-08.12	〈法國 Video 藝術聯展〉，是國內首見的 Video 藝術展。	「龐畢度藝術與文化中心」Video 視聽中心的 16 件作品	台北市立美術館
9.		11.10	〈當代設計：光效展〉，以〈光與空間〉為主題，包括兩子題：一是剖析三色光與彩虹的關係；二是利用光學纖維、雷射光等科技產物作為藝術表現媒介。藉由這次站出，讓國內觀眾以及藝術家體驗到「光」的奧秘，及其作為藝術創作媒材的可能性。		台北市立美術館
10.	1983 (01 件)		「漢雅軒」成立。		http://www.hanart.com/
11.	1984 (03 件)		台北市立美術館首屆〈中國現代繪畫新展望〉比賽。	得獎者：莊普、陳幸婉	台北市立美術館 http://www.tfam.museum/
12.		03	蜚聲國際的電動藝術雕刻家蔡文穎返台。		
13.		08.03-08.12	當時幾位仍在大學院校美術系就讀的學生，如：周祖隆（東海大學）、袁廣鳴（國立台北藝術學院）、王俊傑（文化大學）等，也開始嘗試與錄影藝術相關的創作。		
14.	1985 (02 件)	04.04-04.21	〈雷射、藝術、生活〉展，請求行政院國科會光電小組支援，邀請國內專家介紹雷射的知識及其應用方式。		台北市立美術館
15.			〈中華民國現代繪畫新展望〉。	得獎者：張永村、吳天意、黃宏德	台北市立美術館
16.	1986 (01 件)	04.18-05.04	〈裝置、錄影、表演藝術展〉。由旅美藝術家洪素珍策動，是台灣第一次由畫廊主辦的錄影與表演藝術展覽。	洪素珍、Nan Hoover、Christiaan Bastiaans	春之藝廊
17.	1987 (06 件)	03.15-03.31	〈科技、藝術、生活：德國錄影藝術展〉，當時的美術館刊亦配合了〈錄影藝術專輯〉，對錄影藝術進行更深入的譯介與分析。		台北市立美術館
18.			〈德國現代雕塑展：科技裡的詩情〉，由德國文化中心協助。展出零 Zero 這個藝術團體的代表性作品。	零 Zero	台北市立美術館
19.			〈之內/之外：洪素珍的光影世界〉	洪素珍 個展	台北市立美術館
20.		04.11-06.02	〈實驗藝術：行為與空間展〉。	許乃威、李永萍、杜致成、李興龍、雷秀清、許哲嘉、劉政芳、王泰元、劉慶堂、吳幸娟、陳麗娥、張秀珍、蔡滄龍、陳秀鳳、洪世昌、顧世勇、賴純純、吳寬瀛、何元美、魯宓、張永村、王智富、蔡慧真、蕭明仁、陳怡民、張慧琪、廖尉如、王武森、盧明德、莊普、黃文浩、張開元、陳慧嶠、李曙美、郭挹芬、蕭麗紅、邱詩純、陳張莉	台北市立美術館
21.		09.12-10.31	〈科技裡的詩情—德國現代雕塑展〉 介紹 60 年代至 70 年代的零群 (Zero) 德國的動狀藝術 (Kinetic Art) 與團體。	華特・基爾 (Walter Giers) 、格發文尼茲 (Graevenitz) 、亞爾道夫・路德 (Adolf Luther) 等 27 位藝術家 H	台北市立美術館

22.		12.31-1988. 01.20	〈盧明德・郭挹芬二人展〉	盧明德、郭挹芬	台北市立美術館
23.	1988 (04 件)	06.26-09.26 10.4-12.26	〈尖端科技藝術展〉。	國內外藝術家	台灣省立美術館 http://www.tmoa.gov.tw/
24.		10	〈日本尖端科技藝術〉。	Group Art Unis,Japan	
25.			〈中華民國現代美術新展望〉。	得獎者：陳正勳、盧明德	北美館
26.			「伊通公園」畫廊成立。		http://www.etat.com/itpark/gallery/index-itpark.htm
27.		06.20-07.08	〈蘇守政-光軌藝術特展〉與〈混沌之域：尖端科技藝術展〉。	蘇守政	台灣省立美術館
28.	1989 (04 件)	12.12-1990. 04.08	〈混亂之美〉。		台灣省立美術館
29.			「二號公寓」成立。		
30.		12.28	成立帝門藝術教育基金會。	漢寶德、熊鵬翥 執行長	http://www.deoa.org.tw
31.	1990 (07 件)	01.16-03.25	〈動感科技藝術展〉。www.tmoa.gov.tw/calendar/view.php?gp=0&id=137 (已移除)	華裔藝術家蔡文穎	台灣省立美術館/國立歷史博物館
32.		03.31-04.29	〈電腦藝術：河口洋一郎、李佩穗師生展〉。	河口洋一郎、李佩穗	台北市立美術館
33.			〈現代美術新展望〉。	得獎者：范康龍、黃藏右、林穎林	台北市立美術館
34.		06.24-07.08	〈再製自然（再製的風景）一八人裝置展〉。	吳瑪悧、張正仁、袁廣鳴、王正凱、吳宜芳、姜守輝、許書毓、謝明奇等人	漢雅軒
35.		10.10-1991. 01.02	〈蔡文穎--再組超電雙柱境〉www.tmoa.gov.tw/calendar/view.php?gp=0&id=212E(已移除)	蔡文穎	台灣省立美術館
36.			「舞之雅集」成立。1992 年更名阿普畫廊，1997 年更名「新濱碼頭藝術空間」。		http://www.sinpink.com/
37.		09	成立台北藝術大學「科技藝術研究中心籌備處」。		http://mfa.techart.tnua.edu.tw/1_intro/
38.	1991 (01 件)	06.20-08.30	〈蔡文穎--再組超電雙柱境-1〉。www.tmoa.gov.tw/calendar/view.php?gp=0&id=249 E(已移除)	蔡文穎	台灣省立美術館
39.	1992 (08 件)	01.25-02.16	〈所費不貲—石晉華實驗展〉。	石晉華 個展	台北市立美術館 B04
40.		02.25-04.20	〈第二展名古屋國際雙年展 ARTECH'91〉。		台中省立美術館及台北市立美術館
41.			聯展〈國際郵遞藝術展〉。		伊通公園
42.			〈台北現代美術雙年展〉。	得獎者：連德誠、蕭麗虹、黃海雲、陸先銘、顧世勇、莊普	北美館
43.		05.03	〈名古屋國際科技藝術特展 ARTEC'91〉		國立藝術學院，今台灣藝術大學
44.		07.01-07.25	〈顧世勇個展〉。	顧世勇	台灣省立美術館
45.		11.7-11.28	〈錯置與面對〉個展。 http://www.etat.com/itpark/artists/guang_ming/exhibition.htm	袁廣鳴	伊通公園

46.			「大未來」成立。		http://www.tinakengallery.com/ (現為大未來 耿畫廊)
47.	1993 (10 件)	01.08	成立楊英風藝術教育基金會。	楊漢珩、鄭雅文	http://yuyuyang.e-lib.nctu.edu.tw/virtual/anim/art/start.html
48.		04.24-05.20	〈林珮淳個展〉。 http://www.digiarts.org.tw/Bulletin/program_detail.aspx?PrmMsgDBID=216 (已移除)	林珮淳	台灣省立美術館
49.		05.02-05.23	〈亞熱帶植物〉。	莊普、陳慧嶠、黃文浩、陳愷璜、袁廣鳴	臻品藝術中心
50.		07.17-08.06	〈雄獅計劃—石晉華裝置展〉。	石晉華個展	伊通公園
51.			聯展〈電腦繪圖百人展〉。		台北松山外貿協會
52.		08.14-10.17	荷蘭文化處 RBK 委任 Rene Coelho 策劃的〈荷蘭當代錄影藝術展〉巡迴展，這次展覽共十三件作品，關注在藝術與科技的連結之間各種可能性的開發。		台北市立美術館
53.		10	淡水藝文中心成立。		http://tamsui.yam.org.tw/tsac/tsac0001.htm
54.		10.02-11.21	〈楊英風—甲子工作紀錄展〉。		台灣省立美術館
55.		10.09-10.30	〈魯宓個展—機械裝置〉。	魯宓個展	伊通公園
56.		12.18-1994.01.25	〈停頓世界：影像專題展・年度企劃聯展〉。	夏陽、韓湘寧、莊普、盧明德、陳愷璜、顧世勇、陳順築、袁廣鳴、梅丁衍	伊通公園
57.	1994 (09 件)	01.22-02.19	〈無可描述的未知—伊通公園基金籌備展〉。	莊普、盧明德、陳愷璜、顧世勇、陳順築、袁廣鳴、梅丁衍、朱嘉樺、湯皇珍、黃文浩、陳世明、陳國強、黃宏德、程文宗、林明弘、陳慧嶠。	伊通公園
58.		02.26-03.27	〈盧明德個展〉。	盧明德	台灣省立美術館
59.		05.11-06.12	〈陳志誠個展〉。	陳志誠個展	台北市立美術館 B04
60.			〈台北現代美術雙年展〉。	得獎者：杜十三、吳天章、黃志陽、賴純純、簡福金串、顧世勇	台北市立美術館
61.		10.01-10.23	〈十三日羊毛小饅頭〉，將展場佈置成販售中國宮廷菜的虛擬賣場。	王俊傑個展	台北市立美術館
62.		11.04-11.30	〈展望新世紀聯展〉。		台灣省立美術館
63.		12.10-12.31	〈洪素珍影像裝置個展〉。	洪素珍個展	台北；誠品畫廊
64.			第一屆破爛藝術節〈噪音音樂〉。	吳忠煒等人	
65.			「新樂園」成立。2001 遷至現址。		http://www.slyart.com.tw/ http://www.wretch.cc/blog/slyart
66.	1995 (04 件)	01	新樂園「替代空間」成立。2001 遷至現址。為當代新媒體藝術家發表的重要舞台之一。		
67.		02	「在地實驗」成立，為台灣第一個以媒體實驗室為宗旨的藝術機構。	黃文浩、陳愷璜、王福瑞、張賜福	http://talk.etat.com/

68.		09.08-09.10	〈破爛節-1995 台北國際後工業藝術祭〉。	濁水溪公社、Schimp 尋罵沼澤(瑞士)、Clup Chain Saw 鐵鍊電鋸俱樂部“孩童地獄”(日)、C.C.C.C (日)、Z.S.L.O 零與聲音解放組織、摩斯拉、Killer Bug 殺手迷(日)、Puker & 喊話器、Oouchi Apart Fever (日)、骨肉皮、Jobi-Kobi (美)等。	台灣省菸酒公賣局板橋酒廠
69.			「台灣國際視覺藝術中心」成立。		http://tinyurl.com/3ebjgnx
70.	1996 (13 件)		「誠品藝文空間」成立。		http://blog.eslite.com/mainstore_events/ 誠品展演中心 http://go.eslite.com/ 藝起來
71.		05.04-05.26	〈台灣新影像—吳天章、陳順纂〉。	吳天章、陳順纂	臻品藝術中心
72.		05.18-06.16	〈另一種現實：澳洲電腦影像創外展〉。		淡水藝文中心
73.		05.21-06-16	〈雷射立體影像展〉，利用立體雷射的幻象展演動態圖像。	林書民 個展	台北市立美術館
74.		06.07	〈一九九六影像傳播年會國際動畫藝術觀摩展〉。		台北市立美術館
75.		06.28-07.21	〈實擬虛境〉。	魏雪娥、李佳政、李基宏	台北：新樂園
76.			〈第 23 屆台北獎〉。	得獎者：平面美術類-陳順纂、林鴻銘、翁基峰。立體美術類-石振雄、陳尚平、余成忠	台北市立美術館
77.		07.07-08.10	〈理查泰西爾作品展〉。	理查泰西爾	台灣省立美術館
78.		07.13-10.20	1996 雙年展 〈台灣藝術主體性—當代議題：情慾與權力〉。	李慶泉、朱友意、阮秋淵、洪東祿、陳崇明、蔡志偉、洪天宇、李、徐洵蔚、郭維國、賴美華、簡扶育、嚴明惠、侯俊明、黃進河、林麗華、林珮淳、王俊傑、劉獻中、周沛榕、黃銘哲、黃位政、陳建北、黃、陳界仁、林鴻銘、翁基峰、湯瓊生、劉高興、林鉅	北美館
79.		07.13-10.20	〈台灣藝術主體性—當代議題：環境與都會〉。	袁廣鳴、楊傳信、潘仁松、陳敏雄、蔡宏達、王為河、陳文祥、黃文浩、郭娟秋、楊成恩、莊普、陸先銘、張正仁、李銘盛、范姜明道、朱嘉樺、周孟德、李民中、楊仁明、韓湘寧、夏陽、盧天炎、曲德義、陳來興、連建興、林文熙、許唐發(唐唐發)、陳志誠、傅慶豐、王德瑜、石晉華。	
80.			〈台灣藝術主體性—當代議題：認同與記憶〉。	梅丁衍、黃明川、陳順纂、杜十三、吳天章、楊茂林、李錫奇、鄭在東、于彭、鄭建昌、蘇旺伸、黃銘昌、施並錫、陳英偉、林文強、甘丹、蕭一、李永貴、王春香、峨格、哈吉	
81.			〈台灣藝術主體性—當代議題：視覺思維〉。	顏頂生、徐崇林、黃宏德、李永沱、蕭長正、陳榮發、林正盛、王國柱、莊明旗、游本寬、李宜全、洪根深、張炳堂、陳永財、朱銘、蕭進興、鄭瓊銘、許雨仁、許禮憲、陳景容、陳隆興、張新丕、吳忠維、楊元太、陳庭詩、顏水龍、黃步青、李明則、簡福金串、林純如、倪再沁、陳進、吳梅嵩、廖修平、廖德政、林鴻文、鄭善禧	

82.		09.14-10.13	〈肉身流徒—林書民雷射立體影像個展〉。	林書民 個展	台灣省立美術館
83.	1997 (13 件)	03.11-03.30	伊通公園台北市立美術館聯展。		台北市立美術館
84.		03.15-03.23	〈回與迴，源與原影像構成展〉，展出在美國進修時利用電腦技術的創作、錄影裝置等作品。	蔡文祥 個展	台北市立美術館
85.		06.15-11.09	〈面目全非・台灣台灣—第 47 屆威尼斯雙年展〉。	王俊傑 個展	台北：資訊科學展示中心
86.		06.25	成立富邦藝術基金會。	吳天章、姚瑞中、王俊傑、李明則、陳建北	台北市立美術館
87.			〈第 24 屆台北獎〉。	蔡揚湘薰、蘇瑤華	http://www.fubonart.org.tw
88.				得獎者：平面美術類-彭賢祥、陳建榮、林蔭堂。立體美術類-唐唐發、彭安安、陶亞倫	台北市立美術館
89.		08.03-09.07	〈陳思聰電腦影像藝術個展〉。	陳思聰 個展	台灣省立美術館
90.		08.16-09.06	〈彭弘智個展—有關玩具與藝術〉。	彭弘智 個展	伊通公園 http://www.etat.com/itpark/
91.		09.02-09.07	〈魂魄亂飛 1—1900-1999 陳界仁電腦繪畫個展〉。	陳界仁 個展	大未來畫廊
92.		09.19-10.12	〈逛天堂〉展覽。	洪東祿 個展	台北新樂園
93.			〈人文與藝術、科技的對話-張恬君電腦藝術展〉。	張恬君 個展	元智大學人文藝術中心 http://www.yzu.edu.tw/yzu/art/chinese/main.htm
94.		10.04-11.02	北縣美展〈河流：新亞洲藝術・台北對話〉展覽中，是以電腦技術、錄影技術、機械動力等形式表現。	由石瑞仁策劃，如季鐵男、陸培麟、周成梁、劉時棟、于逸堯、陶亞倫、徐瑞憲、顧世勇、SID G、HIDAWA 等藝術家的作品。	台北：台北縣立文化中心：淡水河畔、竹圍工作室、帝門藝術教育基金會、伊通公園
95.			「竹圍工作室」成立。		http://www.bambooculture.com/
96.	1998 (12 件)	01.10-02.21	〈聖光 52—王俊傑個展〉。 http://www.deoa.org.tw/	王俊傑 個展	帝門藝術教育基金會
97.		01.24-03.29	〈你說・我聽〉	姚瑞中等人	台北市立美術館、台北市立育樂中心
98.		03.04-03.25	〈電腦與藝術展〉，展出內容包括：Internet 藝術之旅、電腦與藝術作品展演等，針對藝術與電腦結合進行教育性的展示。	文建會、宏碁基金會、聯合報系主辦的「電腦與藝術月」	台北市立美術館
99.		05.23-06.07	〈夜-龐畢度中心第五屆國際藝術影片精選展〉。		台灣省立美術館
100.		06	「華山藝文特區」成立。		http://www.huashan1914.com/
101.		06.13-09.06	〈1998 台北雙年展—慾望場域〉。	台灣：陳界仁、簡扶育、侯俊明、黃進河、劉世芬、梅丁衍、蔡海如、王俊傑、魏雪娥、吳瑪列、吳天章、袁廣鳴。中國：蔡國強、陳箴、顧德新、林一林、王慶松、徐冰、徐坦、鄭國谷。日本：荒木經惟、日下淳一、草間彌生、宮島達男、中山大輔、小（水尺）剛、須田悅弘、柳美和、柳幸典。韓國：朴某、崔正化、丁卜洙、金範、金小羅、吳亨根、伊錫男。	台北市立美術館
102.			〈第 25 屆台北獎〉。	得獎者：饒文貞、鄭政煌、徐瑞憲、袁廣鳴、李嘉倩、王志賢	台北市立美術館
103.		07	〈錯置電腦影像展〉。	曾鈺涓 個展	台南市立文化中心第二藝廊
104.		08.15-10.11	〈秒：荷蘭科技藝術〉巡迴展，內容包括：互動雕塑、電腦、影像、動態		台北市立美術館

			雕塑等形式表現的作品。		
105.		10.24-12.06	〈夢井—陳正才個展〉。	陳正才 個展	台北市立美術館 B03
106.		11.14-12.05	個展〈難眠的理由〉，以互動式的媒體裝置呈現藝術家心境。	袁廣鳴 個展	伊通公園
107.		12.12-1999. 01.02	〈物造物：機械影像展〉，策展概念為宇宙的演進，已從神造物至人造物，到今日的物造物時代，科技發展徹底改變人的生活型態及思考方式。	由徐文瑞、彭弘智策劃，有林建志、彭弘智、陳正才三位藝術家參展	伊通公園
108.	1999 (19 件)	11.17-11.27	〈1999 科技與人文對話〉-2000 數位藝術紀 ARTFUTURE 2000—國際數位藝術競賽。	王呈瑞策劃，由行政院文化建設委員會、宏碁數位藝術中心、中國時報系主辦，為台灣有史以來第一次舉辦國際數位藝術公開競賽，旨在邀集國內外藝術工作者，運用創新媒材進行藝術創作。其徵件作品包括電腦繪圖、電腦動畫、短片、多媒體創作、網路藝術、互動裝置、數位音樂等，作品來自 14 個國家，台灣作品佔 65 件國外作品有 51 件。最後決選階段於新光三越信義店 6 樓文化館展出 15 件決選作品分別為袁廣鳴《難眠的理由》、蓋伯·葛斯 (Gabor Gerhes 匈牙利)《生者之魂》、王志偉《子曰》、木村卓史 (Takashi Kimura 日)《卡曼喬家族》、山本浩司 (Koji Yamamoto 日)《小虛庵》等等 (註一四二)，另外還有邀展館邀請來自加拿大的 Don Ritter 製作的互動聲音裝置，與來自德國 ZKM 媒體美術館的八件互動作品。此一系列活動「2000 年數位藝術紀」除了競賽獎與展出外，還包括八月份舉辦「2000 年國際數位藝術研習營」、十月份起的「2000 年國際數位藝術高峰會」、及「2000 年國際數位藝術講座」。	新光三越信義店，宏碁數位藝術中心
109.	01	華山藝文特區委託民間單位營運管理。			http://huashan.cca.gov.tw/
110.	03	〈吸人時間・呼出空間—沃爾夫・卡倫錄影・攝影・塵土裝置〉			伊通公園
111.	03.06-04.05	〈櫥窗臥室〉。E	陳正才 個展		SOCA 台北現代藝術協進會
112.	03.07-03.28	〈介入實驗展〉	吳正雄、曾鈺涓、梁淑玲、潘婧玉、周成樑、劉淑美、蘇孟鴻、王文宏、方欣喬、吳榮珠、陳小、張明錫、陳亮君、李基宏、周靈芝、柯木、林美雲、凌凡、江進展、簡名熙、陳昱儒「新樂園第三期成員		台北新樂園
113.	03.27-04.25	〈九九峰當代・傳奇・藝術逗陣〉。	侯俊明、王文志、盧憲孚、袁廣鳴、黃文慶、羅森豪、陳明輝、林鴻文、前澤知子、范姜明道、郭少宗、簡福金串、楊詰蒼、李淑貞、吳瑪俐。		南投.九九峰藝術村
114.	04.06-05.02	〈潘大謙個展--傾倒中的慾望迷航裝置展〉。	潘大謙		台灣省立美術館
115.		〈千江水月-張恬君創作展〉。	張恬君 個展		交通大學
116.	04.10-05.08	〈台灣當代影像藝術展 Taiwan Contemporary Imaging Art 1990-1999〉。E	王祥熏、王俊傑、何經泰、吳天章、林珮熏、周慶輝、侯淑姿、姚瑞中、洪東祿、高重黎、陳界仁、陳順築、黃子欽、黃建亮、張美陵、蔡文祥		郭木生文教基金會美術中心 台北
117.	04.10--05.01	〈磁性書寫-念念之間 紙上作品專題展〉。			伊通公園

118.		05.15-06.20	〈1999 混沌世紀末始--方彩欣電腦藝術展〉。	方彩欣	台灣省立美術館
119.			〈第 26 屆台北獎〉。	得獎者：美術類-林文熙、林怡君、陳文祺、陳右昇、張乃文、趙世震	台北市立美術館
120.		07.03-08.14	〈輪盤式的週轉—徐瑞憲個展〉，內容以動力機械為主。	徐瑞憲 個展	帝門藝術教育基金會
121.		08.24	成立國巨文教基金會。		http://www.yageofoundation.org/ 大陸網站 http://www.yageo.com/c 國巨公司
122.		09.04-10.16	〈99 翁基峰淫色生香超越限制級個展〉用動畫模擬虛擬的情境。	翁基峰 個展	帝門教育基金會
123.		09.25-10.16	〈輪盤式的週轉—徐瑞憲個展〉，內容以動力機械為主。	徐瑞憲 個展	伊通公園
124.		10	〈台北樂園銷售案電腦影像裝置展〉	曾鈺涓 個展	新樂園藝術空間
125.		10	鳳甲美術館成立		http://www.hong-gah.org.tw
126.			成立中華民國視覺藝術協會。	胡永芬 理事長	http://www.avat-art.org/
127.	2000 (21 件)	02.19-03.18	〈千禧伊逍遙遊（我去旅行Ⅲ）—湯皇珍個展〉	湯皇珍 個展	伊通公園
128.		02.21-03.16	〈複數元的視野台灣當代藝術 1988-1999--「科技與大眾傳播」單元〉。 http://arts.nthu.edu.tw/NewWww/Exhibition/2000-02-21/ (已移除)	盧明德、顧世勇、王俊傑、湯皇珍、袁廣鳴、黃文浩、李子勳、游本寬、陳順纂、陳界仁、陳龍斌	清華大學，交通大學，新竹師院
129.		05	20 號倉庫委託民間單位營運管理。		
130.		06.09	「台中 20 號倉庫」成立。		http://www.stock20.com.tw/web/pages.asp
131.		06.18-7.30	Michael O'Rourke數位藝術個展 http://tinyurl.com/3kyjgwr	Michael O'Rourke	鳳甲美術館
132.		06.3-08.13	〈水的威脅〉、〈無法無天：台北國際雙年展〉等展覽中，大量運用到機械、錄影、電腦等媒體創作。	徐瑞憲、陶亞倫、盧憲孚、袁廣鳴、季鐵男。	台北市立美術館
133.			〈一樹一樹的花開-交大應用藝術研究所師生展〉。	張恬君	交通大學
134.			〈第 27 屆台北獎〉。	得獎者：美術類-石头、李鳳如、陳崑鋒、黃芳琪、黃慧欣、鄭亦欣。設計類-洪明顯、鍾聞達	台北市立美術館
135.		07.08-08.05	後八之〈幸福賒區：總體勤勉之含淚收割〉。	崔廣宇、陳建興、劉榮祿、江洋輝、王曉蘭、羅志良、林家棋、陳麗詩、陶美羽、簡子傑	伊通公園
136.		07.08-08.08	〈失語狀態〉。	周信宏、陳右昇	竹園工作室
137.		08	籌備智邦藝術基金會，12 月正式成立。	溫淑媛	http://tinyurl.com/3mymj8b
138.		09.02-10.09	〈物種原型自體潰爛〉。	吳雪綿、鍾順達、陶美羽、陳永賢、張筱羚、黃靜怡、李欣樺、陳瀅如。	悠閒藝術中心
139.		09.09-2001. 01.07	〈2000 台北雙年展—無法無天〉。	洪東祿、張夏斐、鄭淑麗、林明弘、王俊傑、李明維、王友身、王度、金守子、金弘錫、山出淳也、Sidney Stucki 、Surasri Kusolwong、Kendell Geers、Pascale Marthine Tayou、Liza Lou、Uri Tzaig、Meschac Gaba、花代、Claude Closky、Tobias Rehberger、Navin Rawanchaikul、Erwin Wurm、Kyupi Kyupi、Henrik Plenge Jakobsen 等 由台北縣文化局主辦、帝門藝術教育基金會策劃	台北市立美術館
140.		09.28-10.29	〈發光的城市：二 000 年國際科技藝術展〉展出機械動力、錄影裝置、電	王品驛策劃，市川平、馮夢萍、顧世勇、袁廣鳴、林	板橋新火車站

		腦動畫、雷射藝術等多種藝術形式在這次展覽中呈現，闡述進入光電傳訊時代後身體與意識感知的變化。	書民、林俊廷、王俊傑、郭亞珊、Christa Sommerer、Laurent Mignonneau、Gregory Barsamian	
141.		10.25-10.27 〈ICAT 2000〉 The Tenth International Conference on Artificial Reality and Tele-existence。	吳鼎武。瓦歷司...等	台灣大學
142.		11.03-12.01 〈錯速：錄像裝置展〉，邀請國內一九七〇年前後出生的藝術家，針對當下速度感進行闡釋。	呂珮怡策劃，藝術家有：林俊吉、彭安安、凌凡、施宣宇、沈大昌、周信宏、後八。	華山藝文中心
143.		11.17-11.27 歡迎光臨，數位藝術紀！Welcome to ArtFuture！ www.artfuture.org		新光三越信義店 A11 館 6 樓
144.		12.08-12.26 〈後 e 時代—訊息蔓延與情緒低溫的轉換觸媒〉第一檔展覽，藉由影像、互動式裝置、電腦等創作方式，探討人類受到資訊洪流衝擊下的思維與行為改變。	翁基峰與帝門藝術教育基金會策劃，林俊吉、吳達坤。	帝門藝術教育基金會
145.		12.09-2001.01.06 〈專題策劃展－P.H<7〉	朱嘉樺、黃進河、陳界仁、鄭淑麗、王俊傑、袁廣鳴、洪東祿、李民中、劉世芬	伊通公園
146.		作品〈幸福社區—總體勤勉之含淚收割—重輻射危險勿近〉-20	後八	
147.		〈2000 年藝術在台灣市調普查—總體失速之奮力調查〉-20	後八	
148.	2001 (60 件)	01.02-01.19 〈後 e 時代—訊息蔓延與情緒低溫的轉換觸媒〉第二檔展覽。	翁基峰與帝門藝術教育基金會策劃，彭安安、周信宏。	帝門藝術教育基金會
149.		02.17 〈文化總會—90 年藝文界新春文薈聯誼茶會戶外裝置〉	莊普、陳慧嶠、彭弘智、朱嘉樺、顧世勇、吳瑪俐、林敏毅、潘婷玉、李宜全、林煌迪、林宏璋、范姜明道。	伊通公園
150.		02.03-2.18 in-between 觀念 裝置展	陳俊明個展	華山藝文特區烏梅酒廠
151.		02.24-3.31 〈橘玻璃珠 Orange Marble〉。 http://www.deoa.org.tw/events/4/artworks.htm	台灣：林宏璋、杜偉、陳昇志、湯皇珍、蔡海如。 加拿大：Michael Buckland、Geoffrey Farmer、Jill Henderson、Sally Mckay、Euan Macdonald、Daniel Olson、Kelly Richardson	華山藝文特區
152.		03.03-04.30 虛實之間	梅丁衍	臻品藝術中心
153.		03.31-05.04 〈作品 No.40〉。	王德瑜	帝門藝術教育基金會
154.		04 〈2001 台北美術獎〉。	得獎者：林煌迪、涂維政、梁任宏、陳克曼、陳擎耀	台北市立美術館
155.		04.17 成立台新銀行文化藝術基金會。	吳東亮 董事長 黃韻瑾 執行長	http://www.taishinart.org.tw
156.		05.01-05.05 聯展〈上下沉浮的零點零零〉。	駱麗真、徐子凡、蔡明倫、古雲妃、溫雯玲、陳郁明、魏念祖、張文璿、范欣如、于志歆、陳彥任、郭沛丰、羅筱雯、羅政義、陳明凱、郭文青、楊若晨、陳敏真、林冬梅	華山烏梅酒廠
157.		05.01-06.10 〈陳慧純個展「夢的詮釋」〉。	陳慧純	竹圍工作室
158.		05.05 〈藝術家作品幻燈發表會（一）澳洲藝術家 Susan Purdy 的 黑暗花園（Dark Garden）〉。 http://www.etat.com/slyart/out_expo/slide_show/0505susan.htm (已移除)	Susan Purdy	新樂園藝術空間
159.		05.05-05.26 〈走在捷徑上的簡廣輝〉。	崔廣宇	台南：原型藝術
160.		05.27-08.26 五月正式開館的台北當代藝術館，展覽內容包括當代媒體藝術、視覺設計等藝術形式為主。舉辦〈輕且重的震撼〉。 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/01_about.asp?ID=76	張美陵、洪素珍、姚瑞中、凱薩琳、夏瑪、陳正才、顧世勇、黃文浩、張賜福、王福瑞、范姜明道、彼得、柏格斯、賴純純、黃小燕、陳慧嶠、湯皇珍、林明弘、陳龍斌、瑪歌、樂芙喬伊、後八、蔡海如、盧明德、	台北當代藝術館 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/index.asp

			山口勝弘、吳瑪俐、吳忠維、莊普、亞倫、羅斯、楊成愿、伯特、修特。	
161.	06.02-06.30	〈藝術基地—新形「戸」III：「壹樓室內」〉聯展。	白培鴻、朱仕賢、何宇昇、沈珮宜、施岳東、莊宗勳、陳嘉壬、黃啟順、黃榮智、蔡影澂、劉育明、羅景中、蘇仰志、施彥君、邵慶旺、吳尚霖、張文珊、何志宏、周文欽、林育正、蕭裕平 劉彥宏、許斯欽、張耿華、潘文凱、黃純真、張君懿、朱賢旭、杜心如、時永駿、宇中怡、許雅惠、李荏芸、李國成、張簡裕益	蘆洲市政府展覽廳
162.	06.02-07.01	〈游易霖生活印象展〉。	游易霖	台灣省立美術館
163.	06.16-07.15	〈Face to Face 錄像裝置〉。	Pascal Grandmaison Manon Labrecque	竹圍工作室展覽場
164.	06.26-07.29	〈千濤拍岸—台灣美術一百年〉。	虛擬世界的幻影（王俊傑、陳界仁）等	台灣省立美術館
165.	06.29	成立當代藝術基金會。	林百里、賴文珍	http://www.mocataipei.org
166.	06.30	〈新樂園藝術空間藝術家作品幻燈發表會（二）：希拉蕊 倫斯：藝術家的科學調查〉。 http://www.etat.com/slyart/out_expo/slide_show/0630lorenz.htm (已移除)	Hilary Lorenz 希拉蕊 倫斯	新樂園藝術空間
167.	07	「大趨勢」成立。		http://www.maintrendgallery.com.tw/tw/
168.	07.07-08.04	〈狗東西—彭弘智個展〉。	彭弘智	伊通公園
169.	07.14-7.29	離線閱讀	陳一凡個展	另類空間-嘉義鐵道倉庫
170.	07.21	〈新樂園藝術空間藝術家作品幻燈發表會（三）：德國藝術家羅佳碧：介於其間〉。 http://www.etat.com/slyart/out_expo/slide_show/0715gabriele.htm (已移除)	Gabriele NOLD	新樂園藝術空間
171.	07.21-08.26	〈極樂新世紀：國立臺南藝術學院造型研究所八八級研究生畢業展〉。	王婉婷、余宗杰、林勝賢、林煌迪、林鴻銘、張乃文、梁任宏、許書誠、陳益輝、黃逸民、曾偉豪、鄭宏南、樊炯烈、蕭聖健、聶汎勳	竹圍工作室
172.	08.01-10.26	〈雙人漫舞-Two Step〉。	Gregory Barsamian	智邦藝術基金會
173.	08.11-08.26	〈王德合個展：荒域唱遊〉。	王德合	嘉義鐵道倉庫—另類空間
174.	08.25-09.30	〈粉樂町—東區藝術展〉。 http://www.fubonart.org.tw/veryfunpark2009/index.html	林鴻文、林書民、林建榮、蔡海如、周信宏、李民中、吳達坤、凌凡、紅膠囊、柳菊良、姚瑞中、陳慧茹、方偉文、郭維國、張忘、黃裕智、徐瑞憲、黃芳琪、黃逸民、彭弘智、陶亞倫、黃靜怡、潘婷玉、劉時棟、葉怡利、趙世琛、可樂王、鍾順達、王德合、林純如、羅秀政、陳俊明、鄧惠芬、謝敏文。	台北東區 30 個商業空間
175.	09.09-09.27	影像 聲音-故事 Story in image&sound 〈反美學〉。 鉛筆動畫，50 秒，自己做的循環影片匣，自行改裝的放映機	高重黎 個展	台北：大未來畫廊
176.	09.07-09.21	〈關節反射〉。	王福瑞 個展	在地實驗
177.	09.01-09.23	個體顯影Ⅱ消失的未來之 流象 slow phenomenon 梁任宏 動力影像裝置	梁任宏	新浜碼頭藝術空間

		個展		
178.	09.15-10.21	極樂五金行 image&installation 影像裝置展	梁任宏、蕭聖健、黃逸民、曾偉豪、陳益輝	山美術館 29F
179.	09.22	〈新樂園藝術空間藝術家作品發表會(四)：德國藝術家華安瑞「時間之旅」〉。	Andreas Walther	新樂園藝術空間
180.	09.27-10.31	〈關渡種馬〉聯展。	楊茂林、劉時棟、吳達坤、陳擎耀、吳宜家	竹園工作室
181.	10	「台北國際藝術村」成立。		http://www.artistvillage.org/
182.		〈氣象人〉成立。		http://my.streetvoice.com.tw/songce 成員羅頌策網站 http://www.flickr.com/photos/songce 成員羅頌策相簿
183.	10.05-10.26	〈破點〉個展。	張賜福 個展	在地實驗
184.	10.06-10.28	〈陽漾〉聯展。	陳松志、胡財銘、Alexandre Chevalier	新樂園藝術空間
185.	10.06-11.24	〈王俊傑個展《微生物學協會：旅館計畫(神經指南)》〉。	王俊傑	伊通公園
186.	10.06-10.30	〈台灣第一屆當代雕塑大展：藝術基地—新形「戶」IV：《明日之雕塑界域》〉聯展。	石頭、朱仕賢、江洋輝、朱賢旭、何宇昇、余宗杰、李耀生、吳尤文、周文欽、吳宜家、吳尚霖、林煌迪、邱學盟、後八、徐瑞憲、徐裕翔、陳佑昇、陳志誠、陳尚平、郭家振、國家氣、陶亞倫、黃啟順、許斯欽、郭瑞祥、陳愷璜、陳嘉壬、崔廣宇、黃榮智、邵慶旺、黑木、曾偉豪、張乃文、張耿華、楊慧菊、趙世琛、鄭宏南、賴志盛、劉育明、劉柏村、劉育良、劉家成、劉國勝、潘文凱、劉丹宴、蕭裕平、蕭聖健、蘇敬斐...等	華山藝文特區
187.	10.18-11.04	〈「AM.FM 我的生活」—陳文祺個展〉。	陳文祺	淡水藝文中心
188.	10.20-10.29	流動 環境裝置展	流動 林珮淳、張惠蘭	澎湖縣馬公第一賓館左側花園
189.	11	〈Dia〉展覽。-25		在地實驗
190.	11.02-11.23	〈抹去的風景〉-16	黃文浩個展	在地實驗
191.	11.04-11.24	〈酸甜酵母菌—烏梅酒廠與橋頭糖廠的甜蜜對話〉。 http://www.ylib.com/art/artist/200202/artist01-11.html	林淑女、謝詠絮、林平、劉素幸、林麗華、林美智、郭淑莉、ELEANOR—JANYE BROWNE、林純如、杜嘉琪、JOAN POMERO、王紫芸、張惠蘭、張金玉、李重重、徐洵蔚、林珮淳、陳艷皇、柯燕美、王翠芸、謝鴻均、周文麗、蔡宗芬、許淑真	台北華山藝文特區烏梅酒廠 高雄縣橋仔頭糖廠
192.	11.05	美國麻省理工學院教授兼媒體實驗室(Media Lab)創辦人和主持人，尼葛洛龐帝(Nicholas Negroponte) 以及麻省理工學院媒體實驗室(Media Lab)副總監利普民(Andrew Lippman)於 2001 年 11 月 5 日訪問台灣。		
193.	11.15-2002. 02.24	〈歡樂迷宮〉。B http://www.deoa.org.tw/events/231/	E 樂園：王德瑜、李明維及汪之維、卡蜜兒、烏特貝兒、羅密、阿契杜夫、保羅、寇斯、梅丁衍、許惠晴、陳文祥、尚·皮耶·黑諾、聲音社區計劃工作隊、藤浩志。再現同年：李子勳、林建榮、洪東祿、徐瑞憲、張耿華、彭弘智、黃逸民、楊中銘。	台北當代藝術館
194.	11.17-12.30	〈你好嗎？(HOW ARE YOU?)〉陳一凡個展〉。	陳一凡	台北市立美術館
195.	11.20-12.06	〈直線璇渦〉個展。	黃文浩 個展	在地實驗

196.		作品〈眾生像〉。-7	李小鏡	
197.		作品〈矯揉年代〉系列。-7	葉謹睿	
198.	11.24-11.25	〈「米變」香港發生社米祭裝置表演〉。	發生社	淡水竹圍工作室
199.	12.02-12.16	〈好地方・好藝術〉。	大衛・布萊德維、菲歐納・史密斯、戴恩・波莎多、何國均、麥克斯・史崔瑟、吳鼎武・瓦歷斯、洪易、李已、倪再沁、涂劍琴、梅丁衍、得望公所。	台中市立文化中心大廳、台中公園、自由路商圈
200.		〈靜電暴動 Static Riot〉的表演交流。	王福瑞邀請三位日本「低限靜音」的實驗電子樂手來台，與台灣的「Dino」、「精神經」團體	差事劇場
201.	12.02-12.23	像樣 sister-likeness 吳宇棠個展 http://www.sancf.org.tw/SANCF/arts_detail.php?artsid=16&artsyear=2002	吳宇棠 攝影照片、VHS 影帶與電視放影設備、卡點西德割字、玻璃、合成樹脂等，約 300x1500x256cm，空間影像裝置，2001/12/1	新樂園藝術空間
202.	12.07-12.28	〈記憶的左側〉個展。	顧世勇 個展	在地實驗
203.		〈黃色潛水艇〉。-20		在地實驗
204.	12.08-12.23	〈介面〉個展。	陳建北 個展	華山藝文特區
205.	12.15-01.12	〈人間失格〉個展。 http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~gmyuan/data/human.htm	袁廣鳴 個展	伊通公園
206.		〈後八一幸福社區/在亂世中做人—走在捷徑上的後八〉。-20	後八	
207.	12.22-01.31	〈陳愷璜“複製台灣島”〉。	陳愷璜	竹圍工作室
208.	2002 (67 件)	〈遠方的現實：莊普、顧世勇、朱嘉樺、陳慧嶠聯展〉。	莊普、顧世勇、朱嘉樺、陳慧嶠	伊通公園
209.		都會症候群 Metropolitan syndrom 楊澎生個展	楊澎生	原型藝術
210.		〈有影無影—概念・裝置藝術展〉。	何小玉、何國均、徐千洲、陳奇相、陳慧純、鄧文貞、亨利.德律埃爾	20 號倉庫
211.		〈Click- 曾鈺涓網路藝術裝置展〉。 http://www.etat.com/slyart/expo2002/0203/0203_YuChuan.htm (已移除)	曾鈺涓 個展	新樂園藝術空間
212.		高雄「駁二藝術特區」開幕。	替代空間	http://sub.khcc.gov.tw/pier-2/1_1.aspx?ID=3
213.		〈穿過妳的雙眼—女性藝術家錄像作品〉聯展。	瑪莎·羅絲勒 (Martha Rosler)、瑪莉·陸希爾 (Mary Lucier)、佩佩羅蒂·瑞斯特 (Pipilotti Rist)、克莉絲汀·盧卡斯 (Kristin Lucas)	台北當代藝術館 http://www.mocataipei.org.tw/
214.	03.09-04.06	〈A-may 的類世界—李蕙政個展〉。	李蕙政	伊通公園
215.	03.09-05.26	〈【設計 plus / Design+設計】展覽〉。	Rich Cando、IdN 國際設計家連網、Max Kisman/、Ryota Kuwakubo、Michael Lau 劉建文、Akibo Lee 李明道、Shynola	台北當代藝術館
216.	03.15	台新藝術獎成立。		http://www.taishinart.org.tw
217.	04	國巨創立第一屆國巨科技藝術創作獎		國巨基金會
218.		國巨基金會成立「數位藝術創作獎」。		http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=9929 (文建會介紹)

219.		04.06-04.28	〈新樂園聯展「無敵海景大排檔」〉。 http://www.etat.com/slyart/expo2002/0405/0405.htm (已移除)	陳俊明、陳松志、鐘毓、蘇玉玲、邱信豪、湯淑芬、蘇匯宇、陳思伶、羅佳碧、李淑貞、簡名辰、黃溫庭、蔡芷芬、曾怡馨、吳詠潔、林柏瑞、陳文祥、蔡海如、周靈芝、柯木、吳宇棠、簡民熙、曾鈺涓、郭淑莉、謝鴻均、徐洵蔚、王雅慧、許維屏、丁連進、許惠晴、陳建北	新樂園藝術空間
220.		04.13-05.11	〈天使詩篇—陳正才個展〉。	陳正才	伊通公園
221.		05.02-05.20	〈小王子的回憶—黃瑞芳個展〉。	黃瑞芳	觀想藝術中心 www.guanxiangart.com/staticPage/about01.htm
222.		05.11-06.15	〈「文本場域——15道拋物線的聚合與交錯」〉。	王郁雯、林景瑞、林瑋、林昭安、吳達坤、邱昭財、洪國洲、梁家超、陳擎耀、黃藏右、楊蕙嘉、廖淑靜、賴九岑、蘇匯宇、顧何忠	大趨勢藝術空間
223.		05.11-07.07	〈倫敦地下鐵—英國當代藝術新象展〉。 http://www.deoa.org.tw/events/364/	唐·貝利 Don Bury、葛拉罕·克羅里 Graham Crowley、布萊恩·霍肯布瑞奇 Brian Falconbridge、傑瑞德·漢姆斯渥 Gerard Hemsworth、洪英仁 Young In Hong、瓊·路易斯 Jon Lewis、大衛·馬克 David Mach、葛絲卡·瑪庫卡 Goshka Macuga、艾瑞克·穆迪 Eric Moody、賽蒂·摩鐸 Sadie Murdoch、安德魯·諾瑞斯 Andrew Norris、西蒙·派特森 Simon Patterson、高橋朋子 Tomoko Takahashi&陸培德·凱瑞 Rupert Carey、馬丁·魏斯伍德 Martin Westwood	台北市立美術館
224.		05.18-05.26	〈黃建亮個展：皮相〉。	黃建亮	爵士攝影藝廊
225.		06.01-06.30	〈陳慧純「經過」戶外裝置藝術展〉。	陳慧純	竹圍工作室
226.		06	〈2002台北美術獎〉。 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=73	得獎者：王雅慧、張杏玉、陳逸堅、蔡承助、蘇孟鴻	台北市立美術館
227.		06	第一屆國巨科技藝術創作獎。	得獎者：林俊廷	
228.		06.01-06.30	性情劇本的符碼 the code of humanity drama	許淑真、邱群彥、蔡獻友、汪承恩、李明則、盧明德	駁二藝術特區
229.		06.07-06.27	〈螢光變奏〉。 http://old.arttime.com.tw/exhibition/corridor/luolz/luolz.htm	駱麗真個展	智邦藝術基金會
230.		06.08-06.13	非常不廟之漫畫一代 Abnormal Comics	劉時棟、吳達坤、	原型藝術
231.		06.14-06.23	〈「Fnac 媒體藝術新視界」影像裝置展系列之一：吳達坤個展—行在光的前端〉。	吳達坤	fnac 法雅時代多媒體環亞店
232.			策劃〈科技禁區：當代媒體藝術展〉。	伊溫·麥當勞 Ewen McDonald 策劃	台北當代藝術館
233.		06.22-07.14	期許、批判與宣泄 台灣政治藝術聯展	梅丁衍、姚瑞中、楊茂林、	
234.		07.06-07.21	〈一密聚 IMAGE—漫畫外的漫畫 Beyond the Comics〉。	吳達坤、林巧芳、陳世強、陳柏維、黃蘭雅、許智瑋、惠敏、劉時棟、魏子彬	華山藝文特區.四連棟
235.		07.11-07.21	〈泰順街唱團第四號創作《Insert》跨領域創作展演〉。 http://www.deoa.org.tw/events/398/	泰順街唱團(蘇匯宇、湯淑芬、邱信豪)	新樂園藝術空間

236.	07.12-07.26	〈[T]art 在地實驗[媒體實驗室] 2002 主題系列展:零度波動〉。 http://www.etat.com/news/etatnews/020719-1.htm	張賜福	在地實驗
237.	08.01-09.13	〈Hello World—黃心健個展〉。	黃心健	智邦藝術空間
238.	08.02-08.16	〈[T]art 在地實驗[媒體實驗室] 2002 主題系列展: 潛行者〉。 http://www.etat.com/news/etatnews/020809-1.htm	王福瑞	在地實驗
239.	08.02-08.25	〈『實虛向度』影像裝置展〉。	凌凡、吳達坤、Dominik T	Naomi(Lounge bar)
240.	08.03-08.25	迷眩島嶼 藝慾超連結 2002 文建會文化環境年 http://web.cca.gov.tw/Culture/environment/news/200208013.htm	羅秀政、賴純純、李銘盛、姚瑞中、陳浚豪、楊春森、施宣宇	駁二藝術特區
241.	08.17-08.31	〈快樂地〉。 http://www.deoa.org.tw/events/414/	駱麗真個展	華山烏梅酒廠
242.	08.17-10.16	〈涅槃〉個展，作品包括以光柵片、互動式影像壯志、動畫等形式表現為主。 http://www.tfam.gov.tw/exhibit/exh_01.asp?exhibit_no=83&Item=before (已移除)	洪東祿個展	台北市立美術館
243.	08.23-09.13	〈[T]art 在地實驗[媒體實驗室] 2002 主題系列展: 浪遊者〉。	黃文浩	在地實驗
244.		〈躍動：藝術與科技〉，是由工研院光電所製作 3D 動畫動作、國立台北藝術大學科技藝術研究所規劃動畫與互動式控制設計、國立台北藝術大學舞蹈系編舞演出。這場結合科技與舞蹈人文藝術的實驗性演出，整個表演的呈現，運用感應器、動作捕捉、動畫和多媒體與舞者進行虛實之互動演出，由演出者的動作及感應器來控制舞台影像效果。	工研院、國立台北藝術大學科技藝術研究所、國立台北藝術大學舞蹈系	
245.	08.24-09.15	〈陳俊明觀念裝置展：穿流〉。 http://www.cansart.com.tw/center/090902.htm	陳俊明	新樂園藝術空間
246.	08.31-09.19	〈黃國鈞數位攝影展：古往今來 II—台灣建築風情〉。	黃國鈞	台灣國際視覺藝術中心 (TIVAC)
247.		〈「T」art 展覽。-25	後八	在地實驗
248.		〈連續轉進之八仙游過海〉。-20		
249.	09.07-09.29	〈一密聚 IMAGE—漫畫外的漫畫 Beyond the Comics〉。	陳世強、許智瑋、惠敏、劉時棟	新浜碼頭
250.	09.20-10.04	〈[T]art 在地實驗[媒體實驗室] 2002 主題系列展: 逃逸之線〉。	顧世勇	在地實驗
251.	09.27-10.13	〈Onedotzero Taipei-1.0 動態影像藝術展〉，結集的作品內容包括：實驗短片、廣告片、商業設計、音樂錄影帶、數位劇情長片、電玩、動畫、互動式媒體藝術等，藉由藝術家的創意與想像力，為動態影像創作帶來新的視野 A http://www.deoa.org.tw/events/465/	作品包括：實驗短片、廣告片、商業設計、音樂錄影帶、數位劇情長片、電玩、動畫、互動式媒體藝術等。	台北市立美術館
252.	10.05-10.27	台灣當代藝術全集 I 關鍵報告 http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20021005/part1.htm#m1	偉文、木殘、王素峰、石晉華、吳天章、李民中、李明則、周成樸、林俊廷、林純如、侯俊明、范姜明道、唐唐發、崔廣宇、梁任宏、莊普、郭振昌、郭維國、陳界仁、陳順築、陸培麟、曾長生、黃致陽、黃步青、楊成愿、楊茂林、劉時棟、盧明德、簡福金串、蘇旺伸等人	鳳甲美術館
253.	10.11-10.25	〈[T]art 在地實驗[媒體實驗室] 2002 主題系列展: 看入・看出 II 〉。	蔡海如	在地實驗
254.	10.12	〈科技禁區—當代媒體藝術展〉		台北當代藝術館
255.	10.17-11.07	〈不插電也發光—交大應用藝術研究所師生展〉。	張恬君	交通大學
256.	10.19-10.25	小型迴路裝置	彭弘智、崔廣宇、董福祺、邱昭財、杜偉	台南藝術學院 北畫廊

257.	10.28-11.16			文賢油漆工程行
258.	10.19-11.10	〈新樂園跨領域藝術節〉聯展。 http://www.etat.com/slyart/expo2002/1019/1018.htm (已移除)	陳愷璜、季鐵男Ti-Nan Chi、林宏璋Hongjohn Lin、洪英仁 Young-In Hong、凌凡、湯皇TANG, Huang-Chen、聲動劇場/後八 (P8)、河床劇團、匯川創作群、在地實驗	新樂園藝術空間
259.			泰順街唱團/水母漂集團	華山藝文特區果酒
260.	11.07-2003.03.02	美術高雄 2002 游牧、流變、擴張 http://tinyurl.com/433mc82 (已移除)		高雄市立美術館
261.	11.09.-11.23	〈2002 科技藝術展—新媒體藝術計畫〉。	謝明達、劉昱宏、劉中興、蔡承助、楊志豪、黃秀玲、陳育民、吳細顏、林經堯、李敦恆、邢一軒、王雅慧、王威欽、王品駢	華山藝文特區 烏梅酒廠
262.	11.10	〈陳志誠影像大展：自體成形〉。	陳志誠	光點台北 http://www.spot.org.tw/
263.	11.16-12.14	〈幻影天堂：台灣當代攝影新潮流展〉。	游本寬、張美陵、陳順築、黃建亮、陳界仁、王俊傑、洪東祿、翁基峰、吳天章、顧世勇、侯淑姿、姚瑞中、林欣怡、郭慧禪、陳擎耀、李詩儀	大趨勢藝術空間
264.	11.22-12.15	畫外 outside the canvas 陳崑鋒個展 http://tinyurl.com/3cq58xx	陳崑鋒	文賢油漆工程行
265.	11.23-2003.01.12	〈CO2 前衛文件展〉。	寄生佛、交通大學劉育東研究室、劉育明、都市策略、文賢油漆工程行、李明道、江易霖、黃亞紀、王素峰、後烏托邦、華安瑞、台灣國際視覺藝術中心、吳鼎武、瓦歷斯、曹祥發、巫伯跨領域藝術群、鄭亦欣、吳詠潔、陳衍希、四樓、崔廣宇、謝敏文、打開-當代藝術工作站、惠敏、劉佩雯、許淑真、劉寅生、鄭宇翔、Fraction、御宅族、馮勝宣、李佳芸、劉議鴻、賴明伶、李已、神樂記、赫島社、陳慧純、新樂園藝術空間、沈芳戎、郭奕臣、林美雯、涂凱茵、吳妍儀、江敬芳&沈蓮芳、汪承恩、陳亮君、陳宏明、石晉華、邱俊翰&曾國正、林維訓、綠色角落、鄭德輝、20020202、王怡美、謎團、20 號倉庫袁哲彬、趙欣怡、七塊、趙世琛、南藝建築研究所、川實驗室、柯子建、簡福錦、盧建昌、黃紫治、國家氣、4P、G8 藝術公關顧問公司、范峻銘、嘉義鐵道藝術村代表團、詹孟瑜、黃芳琪、康居易 ooo「串」、得旺公所、水母漂集團	文化總會一樓大廳，原美國文化中心，華山藝文特區四連棟及果酒大樓一樓，國北師藝文中心
266.	11.23-2003.01.21	〈CO2 台灣前衛文件展—「影像間的對話」〉。		國家電影資料館

267.		11.23-12.29	台灣當代藝術全集 II 偷偷愛上你 http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20021005/part2.htm	朱嘉樺、吳鼎武、瓦歷斯、李昀珊、林珮淳、林欽賢、林煌迪、林鉅、阿麥、熙嵐、姚瑞中、後八、施工忠昊、洪東祿、徐洵蔚、徐瑞憲、袁廣鳴、涂維政、梁晉嘉、梅丁衍、連建興、陳慧嶠、陶亞倫、彭弘智、黃逸民、黃銘昌、瑁瑁瑪邵、葉子奇、劉世芬、蔡海如、盧昉、謝鴻均等人	鳳甲美術館
268.		11.23-12.21	〈[T] art 系列作品—無盡的中間〉。	黃文浩、王福瑞、張賜福、顧世勇	在地實驗
269.		11.29	〈台北雙年展：世界劇場〉 http://tinyurl.com/4388o6y		台北市立美術館
270.		11.03-12.22;	台灣辛美學 影像藝術展 New Aesthetics in Taiwan	王凌輝、可樂王、姚瑞中、黃建亮、陳敬寶、張美陵、游本寬	觀想藝術中心
271.		12.14-01.05	〈王雅慧個展：縫隙 GAP〉。	王雅慧	新樂園藝術空間
272.		12.26-01.17	〈「關於我的'97~」徐瑞憲個展〉。	徐瑞憲	中央大學藝文中心 http://www.ncu.edu.tw/~ncu7195/
273.			〈洪東祿個展「@-may」〉	洪東祿	伊通公園
274.		12.28-01.25	〈磁性書寫 II-光隙掠影／影像在凝視我們〉。	鄭淑麗、陳界仁、袁廣鳴、崔廣宇、楊茂林、吳瑪俐、游本寬、朱嘉樺、林欣怡、林書民、劉世芬、陸培麟、陳順纂、林宏璋、蔡承助、盧明德、王德瑜、吳天章、劉中興、洪東祿、林明弘、王俊傑、張方馨、謝伊婷、姚瑞中、黃文浩、范姜明道、賴純純、梅丁衍、陳慧嶠、莊普、顧世勇、彭弘智	在地實驗
275.	2003 (65 件)	01.10-01.30	〈「沉沒的冰藍瞳孔」吳達坤個展〉。	吳達坤	台北國際藝術村
276.			〈「山水再造術—台北湖」謝明達個展〉。	謝明達	
277.		01.11	〈飄—藝術玩家 x 科技駭客〉。	國巨文教基金會	紅樓戲院 http://tinyurl.com/3l489va
278.		01.18-03.30	〈『湖詩亂想』七塊與沙湖壠的對話〉。	陳怡潔、黃艾芷、陳盈帆、廖育賢、李貞儀、楊珀芬、李蕙萍	沙湖壠藝術園區 http://tinyurl.com/3n7lsr9
279.		01.20-02.09	〈盲〉簡伯勳行動錄像展	簡伯勳	自強貳捌肆
280.		01.20-02.09	現存在-馮勝宣 2003 錄像裝置展	馮勝宣	自強貳捌肆
281.		01.30-03.23	〈靈光流匯：科技藝術展〉 http://tinyurl.com/3twy62d	華安瑞 Andreas Walther 策劃，邀請台灣與德國藝術家參與。	台北市立美術館
282.		02	台新藝術獎第一屆(2002 年度)	得獎名單 年度視覺藝術獎：黃明川〈解放前衛—黃明川九〇年代的影像收藏〉 年度表演藝術獎：優劇場劇團〈金剛心〉 評審特別獎：崔廣宇〈系統生活捷徑-表皮生活圈〉	
283.		02.15-03.08	〈<<Streamer>> 流光幻影—吳達坤個展〉。	吳達坤	竹圍工作室
284.		02.15-03.08	〈董福祺 2003 年個展：極度匱乏〉。	董福祺	台南文賢油漆行
285.		03	〈Let's Make ART-曾鈺涓網路互動藝術裝置展〉。	曾鈺涓 個展	台北市立美術館

286.	03.01-03.30	http://www.etat.com/slyart/out_expo/show_2003/jane/0329.htm(已移除) 〈非相・非非相—張恬君 創作展〉。 http://www.arttime.com.tw/exhibition/gallery/changtj/changtj_1.htm (已移除)	張恬君	智邦藝術館
287.	03.08-03.16	聯展〈第二屆藝術家博覽會〉。	王力之、王亮尹、王昭權、王偉志、王琪羿、王璽安、王幸玉、白宜芳、吉恩民、朱詩倩、何孟娟、何國均、吳菊、李民中、李明道、李燕華、沈芳戎、杜芸、林正仁、林志偉、林羿東、林勝正、林慧蓉、林鴻銘、邱招財、柯木、柯有政、洪昭哲、胡正芸、倪又安、余瑾容、高振源、高錫麟、康雅筑、莊明能、連時維、郭淑莉、郭嘉齡、郭慧禪、陳孟垣、陳忠正、陳玟吟、陳浚豪、陳擎耀、陳麗雪、曾長生、湯瓊生、黃茗詩、黃勝彥、黃裕智、黃艾芷、黑盒子(簡俊成、黃文德、陳宏成、潘文凱)、楊上峰、楊仁明、葉育男、葉柏村、詹士泰、詹朝根、劉時棟、蔡明達、鄭詩雋、輩文宜、謝木凡、(賴新龍、陳淑華)、(劉榮裕、林雅雯、魏兵成)、汪承恩(10個高師大研究生)、女性藝術協會、范姜明道、洪易、林勝正、黃位政、劉時棟、葉怡利、鄭在東、黃銘哲、莊普、陳正勳...等	華山藝文特區
288.	03.15-04.13	打開當代 6 裝置藝術正確政治-目擊當代：登入形式對焦 國際優先郵件 多媒體藝術 世界巡迴展		嘉義鐵道藝術村 四號倉庫
289.	03.22-04.09	〈一告密 一許淑真個展〉。	許淑真	高雄 駁二藝術特區
290.	03.24-05.17	〈賴志盛 2003 年作品發表〉。	賴志盛	高雄 福華沙龍
291.	03.29	〈Let's Make Art—曾鈺涓網路藝術裝置展〉 http://www.etat.com/slyart/out_expo/show_2003/jane/0329.htm (已移除)	曾鈺涓	台南藝術學院 視覺館
292.	04.02-05.25	〈香港當代：「水色觀照」梁美萍個展 1992-2003〉。	梁美萍	台北市立美術館
293.	04.26-07.27	〈虛擬過去 複製未來：馮夢波個展〉。 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=11	馮夢波個展	高雄市立美術館
294.	04.26-05.14	〈張美陵攝影展「檳榔豬十八招」〉。	張美陵	臺北當代藝術館
295.	05.02-08.24	Unfolding vision：大開眼界 Gary Hill 1976-2003 錄像作品選集		台灣國際視覺藝術中心
296.	05.02-05.04	〈影舞集@夢：3D 動畫特效與劇場的浪漫交會〉劇場。		臺北當代藝術館
297.	05.08-07.27	〈第一屆台灣國際女性藝術節「網指之間—生活在科技年代」〉	吳瑪俐、劉世芬、謝鴻均、神樂記(吳怡蒨、陳明秀、鄭弘卿)、王紫芸、王翠芸、許淑真、林采玄、凌凡、黑貓在打狗(邱禹鳳、林麗華、莊彩琴、陳明惠、陳誼芳、張惠蘭、曾玉冰、黃瑛玉、劉素幸、蔡宗芬、賴芳玉)、瑪格麗特·譚(Margaret Tan)、MINALIZA 1000(Mina Cheon)、裘安·浦梅爾(Joan Pomero)、文晶瑩(Phoebe Man)、謝淑妮(Shirley Tse)、伊藤塔莉(Tari Ito)、茱蒂·史芭楊(Judy Freya Sibayan)、華莎·聶兒(Varsha Nair)	國家戲劇院
298.	05.10-06.01	〈 All WaysO 的聊天室- 曾鈺涓網路藝術裝置展〉	曾鈺涓個展	高雄市立美術館 http://www.kmfa.gov.tw/
299.				新樂園藝術空間

300.	05.17-06.01	〈夜視・台北國際錄影藝術展〉。 http://www.deoa.org.tw/events/615/	Alessandra Di Pisa、Andreas Walther、Angela Hiss、Angus Wyatt、Anja Kirschner、Anna Falcini、Aran Mann、Barry Hale、Begonia Morea Roy、Ben Katzler、Bernd Behr、Catia ColaiaCovo、Charlotte Ginsborg、Chris Durlacher、David Mollin、Don Bury、Ela Cieciarska、Francis Summers、Gill Trethowan、Hala El Koussy、Heiko Khoo/Jesus Llungenneras/Soraya Allen、Hideyuki Sawayanagi、Hiraki Sawa、Hiroaki Morita、J.A. Koh、Javier Lopez、Jon Purnell、Joo Young Lee、Julia Winckler/Nerea Martinez De Lecea、Lilian Scholtes、Lisa Nash、Maibritt Rangstrup、Manuel Saiz、Michael Nyman、Michael Scott、Nezaket Ekici、Niamh Sullivan、OK Tokyo、Petra Bauer、Sally Robinson、Sarah Carne、Sergio Frazao/Patrick Dieth、Shaun Gladwell、Sofia Dahlgren、Sophie Turaud/Deirdre Morgan、Soraya Nakasuwan、Stefania Marangoni、Tamar Guimaraes、Verena Langloh、蔡承助、吳季璁、林俊吉、吳達坤、袁廣鳴、顧心怡、崔廣宇、謝明達、彭弘智、黃秀玲、鍾順龍、王雅慧、王郁貞、曾御欽、奚岳隆、陳永賢	誠品書店敦南店藝文空間、誠品書店、IR茶餐廳、對應 VISA VIS concept salon、Camper、Café Inn、Naomi、清庭、大國民、Saloon、上海茶館、REMIX、in house 等 13 個夜間開放的空間
301.	05.02-08.24	 〈大開眼界：蓋瑞.希爾錄影藝術 1976-2003〉。-19 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=10	蓋瑞.希爾	台北當代藝術館
302.	05.18-06.19	夢幻與真實 洪志傑數位影像展		萬能技術學院藝術中心
303.	06	〈網指之間：生活在科技年代〉第一屆台灣國際女性藝術節展覽，邀請台灣女性藝術家就生活在科技時代下的身體、生命經驗等議題，進行創作。	陳香君策劃	高雄美術館
304.	06	〈2003台北美術獎〉。	得獎者：吳季聰、賴九岑、廖堉安	台北市立美術館
305.	06	第二屆國巨科技藝術創作獎。	得獎者：蕭聖健	
306.	06.02-06.16	黑暗中的自然 楊士毅個展		崑山科技大學藝術中心
307.	06.03-06.29	〈金剛不壞—台灣當代行為藝術錄像展〉。	張永村、施工忠昊、陳界仁、顏忠賢、李俊陽、陳愷璜、湯皇珍、劉秋兒、陳永賢、江洋輝、林俊吉、崔廣宇、周文欽、蘇宇燊、謝明達、盧謹明、鄭詩雋、沐人、後八、國家氧、得旺公所	豆皮文藝咖啡館
308.	06.14-09.29	〈【非賣品】非賣掉不可的物品……非能買賣的作品 許惠晴 2003 個展回聲…… 徐瑞憲個展〉。	許惠晴、徐瑞憲雙個展	新樂園藝術空間

309.		06.20-07.11	〈台灣前衛文件展〉委託「在地實驗」舉辦〈異響 bias〉聲音藝術展。	Bryce Beverlin II、張桂芳、陳怡之、李岳凌、林筱芳、林其蔚、蔡安智、魏澤群、Nate Harrison、許雅筑、林信志、林侃生、Dario Moratilla、楊琮閔、湯雅如、王福瑞(精神經)、19、廖銘和(Dino)、黃凱宇(Fish)、謝仲其、黃大旺、Gintas Kraptavicius、張耘之(Mombaza)、陳怡潔、張賜福、David Fodel、賴冠源、Pei、談宗藩、吳祁喻	在地實驗
310.		07.05-08.02	〈意識真空—陶亞倫個展〉。 http://www.cansart.com.tw/center/03061201.htm	陶亞倫	伊通公園
311.		07.05-07.24	〈「玩我」：陳一凡個展〉。	陳一凡	新樂園藝術空間
312.		07.12-08.02	〈城市寓言〉。	盧明德、許自貴、曾英棟、林鴻文、方偉文、唐唐發、潘大謙、黃芳琪、賴志盛、崔廣宇、吳孟璋、陳俊明、王邦榮、張惠蘭	原型藝術 http://tw.myblog.yahoo.com/part-p/art/
313.		07	〈2003聯合實驗室。〉。-20	在地、後八、得旺、水母漂、泰順街、土塊、氣象人、聲動、外表	台北國際藝術村
314.		07.16-09.12	〈快樂漫遊〉。	駱麗真個展	壢新醫院藝術中心
315.			〈麻粒試驗所〉。-20	後八	後八 http://www.etat.com/post8/
316.		08.01-08.24	野生農場。「遊樂園」裝置藝術聯展 http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20030801/main.htm	何國均、林美雯、陳慧純、鄧文貞	鳳甲美術館
317.		08.02-08.24	〈出嫁・20037號生活=-蘇玉鈴・鍾毓雙人展〉。 http://www.etat.com/slyart/expo2003/0802/20030802.htm (已移除)	蘇玉鈴、鍾毓	新樂園藝術空間
318.		08.08-11.30	 〈搞破壞：台灣藝術家個展〉 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=8	梅氏解讀玩 Displacement／梅丁衍 開到荼靡／蘇孟鴻 漫無目的／王德瑜	台北當代藝術館
319.		08.09-09.06	〈In Twos—劉中興個展〉。	劉中興	伊通公園
320.		08.11-08.29	作品〈近乎遠〉-25 http://www.etat.com/news/etatnews/030822-1.htm	顧世勇	在地實驗
321.		09.06-09.28	作品〈近乎遠〉	顧世勇	嘉義鐵道藝術村・四號倉庫 http://www.cabcy.gov.tw/railway/
322.		09.02-10.12	〈失溫 37 度半—陳松志個展〉。	陳松志	中央研究院-生圖美學空間
323.		09.08-09.26	〈現在真快樂！〉。 http://www.ncafroc.org.tw/show/show_news.asp?ser_no=111 (已移除)	張賜福	在地實驗
324.		09.13-10.11	〈Organic Mall-人體器官物流〉。	林欣怡	伊通公園
325.		09.25-10.17	〈轉，轉一圈我看看〉。	交大應藝所師生創作展	交大浩然圖書館 B1 藝文空間
326.		09.25-10.17	〈郭慧禪影像創作展〉。	郭慧禪	竹師藝術空間
327.		10	「南海藝廊」成立。		http://blog.roodo.com/nanhai/

328.		10.06-10.24	〈旋轉的綠影〉。 http://www.ncafroc.org.tw/show/show_news.asp?ser_no=111	曾沐雲	在地實驗
329.		10.07-11..30	〈 EX - TT - 03 : 黃世傑個展 〉。	黃世傑個展	台北當代藝術館
330.		10.11-11.02	〈金剛無敵—錢久閒〉。	楊茂林、陳擎耀、何信旺、吳達坤、淡水計劃：林冠名、鄭乃方、劉耀、謝牧岐、羅至宇	皇冠藝文中心 http://tinyurl.com/3pk2k79
331.		10.11-10.28	〈造境 Simulation：科技年代的影像詩學〉 http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20031011/main.htm http://mypaper.pchome.com.tw/kirakira/post/4248193	由財團法人邱再興文教基金會主辦、宏碁數位藝術中心合辦、王嘉驥負責策劃，參與展出的藝術家包括袁廣鳴、顧世勇、洪東祿、林欣怡、王雅慧、吳季聰等六位。	鳳甲美術館
332.		10.17-10.26	〈腦天氣影音藝術祭〉。 http://home.pchome.com.tw/connect/weatherman/about_WIMB.htm	張軒峰、陳盈帆、粘利文、林倩如、沈芳戎、羅頌策、林仁達 精神經...等	自強 284 替代空間 http://home.kimo.com.tw/no_284/ (已移除)
333.		11.03-11.21	〈飛點〉。 http://www.ncafroc.org.tw/show/show_news.asp?ser_no=111 (已移除)	王福瑞	在地實驗
334.		11.29-12.27	聯展〈64種愛的欲言〉	鄭淑麗、李小鏡、陳界仁、蕭勤、陳張莉、陳世明、李銘盛、黎志文、曲德義、張正仁、楊世芝、江賢二、黃銘哲、梅丁衍、薛保瑕、吳瑪悧、黃宏德、賴純純、胡坤榮、謝鴻均、徐洵蔚、蘇旺伸、郭維國、陸先銘、吳天章、楊茂林、夏陽、連建興、于彭、駱麗真、陳建北、盧明德、陳順築、朱嘉祥、顧世勇、姚瑞中、莊普、湯皇珍、林明弘、吳達坤、袁廣鳴、王俊傑、王德瑜、杜偉、李民中、洪東祿、紀嘉華、劉中興、林欣怡、黃致陽、侯俊明、侯玉書、葉竹盛、董心如、涂維政、潘婷玉、崔廣宇、吳季璁、林采玄、周銘信、司徒強、張耿豪、張耿華、范姜明道	伊通公園
335.		12.01-12.19	〈暈眩〉。 http://www.ncafroc.org.tw/show/show_news.asp?ser_no=111 (已移除)	黃文浩	在地實驗
336.		12.06-12.31	〈試試看—彈性、模糊、未明〉。	蕭聖健、賴芳玉、林煌迪、沐人、<dmc>數碼概念公司 (digital media concept corp)	新濱碼頭藝術空間 http://www.sinpink.com/
337.		12.06-01.10	〈「急→整→飾」—台灣藝術新浪〉。	王秀美、皮上組織、曲家瑞、吳達坤、呂景瑗、周芷淇、林欣怡、林純如、秦政德、馬佩君、陳文祺、陳盈燕、陳浚豪、黃銘哲、劉世芬、劉時棟、謝大立	大趨勢畫廊
338.		12.13-01.13	〈身體空間〉台北國際藝術村駐村藝術家聯展。	黃世傑、Miyuki Yokomizo、Anthony Luensman、Rita Leppiniemi、Bum-Su Kim、Lisa Milroy、Clifton Monteith、譚偉平、Gargi Raina、Imran Hossain Piplu、Mohamed、Shedpherd	台北國際藝術村
339.		12.26-2004.02.04	〈快樂半島〉。	駱麗真個展	台中 20 號倉庫
340.	2004 (70 件)		「華山文化創意園區」成立。		http://huashan.cca.gov.tw/
341.		01.03-01.31	〈加工廠—陳界仁個展〉。 http://www.deoa.org.tw/events/743/	陳界仁	伊通公園

342.	01.13-04.04	〈吳季璁個展〉。 http://www.itpark.com.tw/artist/index/83 《長時間曝光的風景,自畫像,儘管如此卻依舊渴望獨一無二的東西》	吳季璁	伊通公園
343.	01.17-02.28	〈進、出〉。	安東尼・盧恩斯曼 Anthony Luensman、金範洙 Bum-Su Kim、湯皇珍	台北國際藝術村
344.		 所在 being there 許哲瑜個展 http://www.flickr.com/photos/focusc/2970034176/	許哲瑜個展	
345.	02.06-02.27	〈Launch ! Vagus Urchin (aka British Queen on NO · T Land) 〉。 http://news.etat.com/etatnews/040305-3.htm	蔡安智聲音個展	在地實驗
346.	02.14-05.02	 〈出神入畫—華人攝影新視界〉策展：朱其，姚瑞中 http://www.mocataipei.org.tw/box_ex/ex930214/index_c.htm	大陸地區—王慶松、何成瑤、洪磊、倉鑫、翁奮、陳羚羊、繆曉春；崔岫聞 (Video)；李大方、謝南星 (繪畫)；吳小軍 香港—薛力鎧 臺灣地區—吳天章、陳界仁、陳順纂、陸蓉之 & 陳文祺、王俊傑、黃子欽、林欣怡、李詩儀、郭慧禪、吳達坤、陳敬寶、陳擎耀、可樂王	台北當代藝術館
347.	02.07-03.06	萬里長征行動之乾坤大挪移	姚瑞中個展	伊通公園
348.	03.04-03.26	鏡花 fragments in reflection 林平 創作展	林平	竹師藝術空間
349.	03.08-04.09	〈2004年裝置計劃 II-角色 陳政樺個展〉。 http://www.arttime.com.tw/exhibition/new/chengjh/chengjh_1.htm (已移除)	陳政樺	智邦藝術基金會
350.	03.14	〈2004 關渡花卉藝術節「數位開花」〉。 http://tinyurl.com/3fxqx46		台北藝術大學
351.	03.25-04.04	聯展〈華山論劍—第三屆藝術家博覽會〉		華山藝文特區
352.	04.02-04.03	〈Dumb Type in Voyage〉。	Dumb Type	新舞台
353.	04.03-08.15	〈正言世代：台灣當代視覺文化〉。 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=154	台北市美術館與康乃爾大學強生美術館合辦，：陳界仁、陳建北、陳永賢、侯俊明、侯淑姿、洪素珍、洪東祿、高重黎、顧世勇、郭振昌、郭維國、李明則、李子勳、連德誠、林欣怡、林鉅、林書民、劉世芬、陸先銘、梅丁衍、彭弘智、謝鴻鈞、施工忠昊、王俊傑、吳瑪琍、吳天章、吳鼎武、嚴明惠、楊茂林、姚瑞中、葉謹睿、袁廣鳴	美國康乃爾大學強生美術館
354.	04.03-04.28	〈「夢幻特寫」錄影藝術聯展〉。	Daniel Saul、Andreas Constantinou、陳正才	台北國際藝術村
355.	04.10-05.07	大同新世界 第二屆公共藝術節 迪化污水處理廠公共藝術		迪化污水處理廠附設休閒運動公園
356.	04.30-05.01	〈Click，寶貝兒〉數位劇場。	【創作社】	新舞臺

357.	05.01-05.09	SUPE R-&-F LIMS Y 超薄	劉紘志、范曉嵐、李玠樺、陳韋辰、吳建瑩、李卓皓、陳怡年、莊哲瑋、謝宜庭、許家維、陳燕呢、陳俊宏、陳嬿羽、簡智摩、何佳燕、楊宗穎、劉季易、羅仕東、陳萬仁、史幸凡、陳淇榜、方彥翔、徐建宇、陳長志、林桓祥、劉千瑋、林格聖、蔡坤霖	華山創意文化園區四連棟
358.	05.07~	實擬虛境-南港軟體工業園區第二期新建工程公共藝術		南港軟體工業園區
359.	05.16-08.08	 〈媒體城市・數位昇華：新媒體藝術展〉。 策展：李圓一	王福瑞、米朵・瑪尼塔斯、伊娃・史坦朗、伊東篤宏、李京浩、李庸白、林俊廷、知識機器研究小組、約翰・賽門二世、約翰・湯金、茲拉・盧坦娜葛、高卿豪、葛藍・列文、麥可・昆茲、馬修・布萊恩、崔玄周、凱薩琳・伊卡、喬瑟夫・納奇沃塔、喬西・卡洛斯・卡薩朵、鈴木康廣、鄭薰、羅飛、羅森朵、InsertSilence & Bjork	台北當代藝術館 http://www.mocataipei.org.tw/box_exh/ex930516/index3.htm
360.	05.16-05.31	〈科技藝術展-數位時代的新藝術對話〉。	謝明達、劉昱宏、劉中興、黃秀玲、陳育民、邢一軒、吳細顏、王雅慧、王威欽、王品驛、蔡承助	華山果酒藝術空間
361.	05.18-06.10	〈肉體是靈魂的監獄〉- 陳文祺個展。	陳文祺	新苑藝術
362.	05.20-06.25	〈科技藝術 多媒體 接力展〉。	輔仁大學影像傳播學系 交通大學應用藝術研究所	智邦藝術迴廊
363.	05.20-05.23	〈2004 台北聲納-台灣國際電子藝術節〉 http://techart.tnua.edu.tw/eart2004/	Jean-Claude Eloy 、Francisco Lopez 、Laetitia Sonami 、Mika Vainio (Pan Sonic) 、Scot Arford 、Infrasound (Yau+Arford) 、Nobukazu Takemura 、Aki Tsuyuko 、Masayuki Akamatsu 、Carl Stone 、姚大鈞 Yao Dajuin 、Randy H.Y. Yau 、Kit Clayton 、Stefanie Ku Helmut Schafer (由奧地利政府贊助) 、Zbigniew Karkowski 、劉佩雯 Liu Peiwen 、台北聲音小組 Taipei Sound Unit 、王福瑞 (精神經) 、林其蔚 Eric Lin	紅樓劇場
364.	05.28-06.18	〈「浮體」張博智個展〉。	張博智	在地實驗
365.	06	第三屆國巨科技藝術創作獎。	得獎者：王雅慧	
366.	06.14-07.10	故事巢 黃心健個展	黃心健個展	交大藝文空間
367.	07	〈奇想〉網路策劃展——台灣媒體藝術家作品選集 網路聯展。	梅丁衍、吳天章、陳界仁、顧世勇、王俊傑、袁廣鳴、在地實驗[媒體實驗室]、黃文浩、張賜福、王福瑞、洪東祿、彭弘智、許智瑋、王雅慧、崔廣宇、林欣怡、吳達坤、陳擎耀、郭慧禪、陳明峰、吳梓寧、張耿豪、吳季璁、曾御欽、劉中興、姬俊銘	網路聯展
368.	07.03-09.05	〈漫遊者-2004 國際數位藝術大展〉。 http://navigator.digiarts.org.tw/ (已移除) http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=9930 (文建會介紹)	Masaki FUJIHATA 、Christa SOMMERER+Laurent 、MIGNONNEAU 、Rafael LOZANO-HEMMER 、BLAST THEORY ART+COM 、Exonemo 、Monbaza 、蔡安智、Punkcan YOUNG. 等	台灣國立美術館

369.	07.24-08.12 08.07-08.29 08.15 08.21-10.31 08.29-09.05 09.04-09.12 09.04-10.02 09.18-10.03 09.25-10.10 10.06-10.30 10.08-10.24 10.09-11.06 10.09-10.31 10.09-10.30 10.15-10.24	嘴臉相向 Mouthy to Mouthy 賴玥伶 錄像裝置	賴玥伶	台灣國際視覺藝術中心
370.		〈穿-廢墟與文明〉	姚瑞中、希薇雅・博達、史丹・道格拉斯與袁廣鳴、安東妮亞・赫希、普拉汶・皮雷、陳界仁	誠品藝文空間
371.		國家文藝基金會 科技藝術創作發表獎助計畫。		
372.		〈虛擬的愛--當代新異術〉。 策展：陸蓉之  http://www.mocataipei.org.tw/box_exh/ex930821/index_ft.htm	崔湘娥、張弓、川島秀明、洪東祿、松浦浩之、金田勝一、卞善映、文敬媛、權奇秀、劉野、李東起、Ted Victoria、林書民、謝素梅、李明維、Leo Villareal、曲家瑞、翁邦鳳 & 方廷瑞、幾米、張耿豪、張耿華、楊茂林、秋好恩、楊福東、李國嘉&Rebecca Collins、Nathaniel Lord、山口藍、加藤美加、謝鴻均、Kojo Griffin、三宅信太郎、馬君輔、奈良美智、李子勳、劉世芬、綾高野綾、青島千穂、Mr.、戴嘉明、李真	台北當代藝術館
373.		〈2004 新樂園動力藝術營〉。 http://www.deoa.org.tw/events/864/	徐瑞憲	新樂園藝術空間
374.		〈Play Ground—天工開物互動裝置與新媒體實驗展〉。 http://wwwairepublic.com/playground/ (已移除)	天工開物集團	誠品敦南店藝文空間
375.		〈漂流場所—王雅慧個展〉。 http://wwwncafroc.org.tw/show/show_news.asp?ser_no=1097 (已移除)	王雅慧	伊通公園
376.		造景愛河 曾玉冰 2004 創作個展	曾玉冰	新浜碼頭
377.		〈晨？昏？〉。	陳張莉錄影裝置展	華山創意文化園區 烏梅廠
378.		活動名稱：台灣的 U19 — 發現在地數位創作明日之星 (U19 Award Taiwan) http://www.u19award.com/	主辦：工研院創意中心 (ITRI Creativity Lab) 策劃：優邑國際藝術公司	
379.		〈MOTION SLOW〉。 http://www.iaa.nctu.edu.tw/motionslow/create2.htm (已移除)	張恬君、莊明振、陳一平、鄧怡莘、陳逸原、王秀娟、汪宗慶、林逸珮、楊健文、徐德寰、葉士豪、陳嵩季、陳治綱、林青雲、李思華、紀柏舟、曹訓誌、陳招財、陳俊瑋、蘇美綺、翁子晴、陳上瑜、朱怡貞	國立交通大學圖書館 B1 藝文空間
380.		〈白日夢機場〉。	張耿華個展	伊通公園
381.		〈天空之路〉。	周靈芝 2004 作品發表	新樂園藝術空間
382.		〈「連體嬰共生計畫」系列~偽科幻之前研究〉許淑真個展。	許淑真個展	原型藝術
383.		〈奇想網路策劃展—台灣媒體藝術家作品選集〉 http://art.tnnua.edu.tw/plastic/fantastic/fantastic.htm	策展人：Chia Chi Jason Wang 王嘉驥	南藝當代藝術中心
384.		〈第二屆腦天氣影音藝術祭〉。 http://wwwmicrobrain.org.tw/article.php/1246 (已移除)	罐子 Punkcan、DJ Eliza、DJ 黃一晉、DJ Ty、DINO、Zbigniew Karkowski、精神經、高木正勝、DJ Dee、Klaus Bru、大友良英、SXM、凱比鳥、氣象人、灰野敬二、李家驛、羅漢陽、盧泓、林育賢、吳俊輝、游正裕、謝青翰、張淑滿、藍元宏、賴珮瑜、莊志文、毛顯嘉、陳柏光、張希如、盧泓、吳細顏、侯季然、蔡坤霖、蔡坤霖、林惠滿、鄭詩雋、蔡承助、吳靜怡	華山創意文化園區 果酒二樓

385.	10.15-10.31	活動名稱：國藝會九十四年度「科技藝術創作發表獎助計畫」辦法公布 網址： http://www.ncafroc.org.tw/ 94 年度「科技藝術創作發表獎助計畫」由國藝會以相對基金的藝企合作概念，結合邱再興文教基金會、宏碁基金會及光寶文教基金會等三家企業基金會共同合作，在藝企平台的基礎上，鼓勵國內科技藝術創作人才，徵選至多六名各該領域創作者，評選標準將針對計畫內容的藝術概念、媒材運用所具之突破、創新與實驗性，以及藝術家專業能力與執行力，並參照藝術家過去之作與發表的作品品質。	主辦：財團法人國家文化藝術基金會	台北市仁愛路三段 136 號 2 樓 202 室
386.	10.23-2005.01.23	〈2004 台北雙年展：在乎現實嗎？〉。 http://www.taipeibiennial.org/	本屆將由比利時籍的范黛琳以及台灣的鄭慧華擔綱雙策展人	台北市立美術館
387.	11.03-11.30	第一屆 DBN 作品徵選活動 http://www.digiarts.org.tw/Events/dbnweb/index.html	數位藝術知識與創作流通平台	
388.	11.06-11.28	〈黃建樺個展一片段城〉。	黃建樺	新樂園藝術空間
389.	11.08-11.11	活動名稱：2005 金馬影展國際數位短片競賽 (The 6th TGHFF International Digital Shorts Competition) http://www.goldenhorse.org.tw	主辦：台北金馬影展執行委員會 指導單位：新聞局 GIO 協辦單位：基隆市政府	台北華納威秀影城
390.	11.12-11.18	〈盜火計畫 / 前衛科技慢舞 / 中板〉首部曲—撥雲見日。	泰順接唱團、吳達坤等藝術家	華山創意文化園區 烏梅酒廠
391.	11.13-12.11	〈這島如何可能〉。	陳愷璜個展	伊通公園
392.	11.15-11.26	〈Mutationogy 變狀—鄧敬平個展〉。		在地實驗
393.	11.16-12.31	〈自然寓言之浮光掠影—林珮淳的〈捕捉〉〉。 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=3	林珮淳個展	台北當代藝術館
394.	11.27-12.09	2004 mobile art festival 行動數位藝術紀展 http://www.microplayground.net/wordpress/?p=52		華山文化創意園區行政大樓 2 樓
395.	11.19-2005.01.23	〈C04 台灣前衛文件展 Taiwan〉 〈Avant-garde Documenta II—藝術轉近 Nexus - Next to Us!〉。	主辦單位：文化總會、台新銀行文化藝術基金會	
396.		寵怪解放	梅丁衍	台北縣政府行政大樓
397.		行進中的狀態-穿透與連結	張惠蘭	文化總會十國北師南海藝廊
398.		閒暇、慶典、恩寵	潘小雪	東吳大學（城中校區）游藝廣場
399.		C04 展售會	李思賢	華山創意文化園區四連棟
400.		公開徵件展	顧振清	華山創意文化園區四連棟
401.		媒體瘤癆	袁廣鳴	大趨勢畫廊
402.		失語	王品驛	鳳甲美術館
403.	11.26-12.09	〈2004 行動數位藝術紀—愛在行動烏托邦〉Mobile Art徵件展。		華山文化創意園區 行政大樓二樓文化論壇會議廳
404.	12.03-12.24	〈「留聲」楊純鑾個展〉。	楊純鑾	在地實驗
405.	12.15-12.19	〈數位朋比—台灣數位藝術國際研討會〉。 http://infodate.nctu.edu.tw/	交大應用藝術研究所	交通大學圖書館二樓大廳、浩然國際會議廳前廳
406.	12.16-2005.	靈慾 何維正的數位世界	竹師藝文空間	

		01.15			
407.		12.18-12.30	2004 科技藝術 technology Art	桃園縣龜山鄉萬壽路一段 609 號 8 樓	
408.		12.18-2005. 01.08 2005.01.15- 02.12	再看我一眼 one more glance	伊通公園	
409.		12.24	「2005 台北美術獎」一五件首獎作品中有三件為互動裝置和錄像作品。分別為李明學的〈開關〉、增偉豪的〈PICSOUND〉和郭奕臣的錄像作品〈失訊〉。	「2005 台北美術獎」首獎得主：李明學、郭奕臣、陳怡潔、曾偉豪、黃薇珉。 優選獎得主：周育正、林昆穎、黃心健、許唐瑋、郭嘉羚。	台北市立美術館
410.	2005 (55 件)		"聲東擊西・你看到了什麼？"數位藝術展	創作：李木祥、紀俊年、奚岳隆、黃中軍、陳佩珊、楊偉鴻、彭立洲、葉聖良、劉珍暉、單忠倫、高軒然、曾冠諦、蔡承鋐、林晉毓、田景元、蔡佩玲、蔡濠吉、江莉萍、歐建居、謝宜娟 指導：林珮淳、黃海鳴、陳永賢、林俊廷 座談：黃海鳴、石昌杰、陳永賢、袁廣鳴、陳建北、張晴文、林俊廷、陳瑤、李明道	南海藝廊
411.			作品名稱：純境 iPure 媒材：互動聲音裝置 Interactive Sound Installation 尺寸：26×26×6cm, 3 pieces 作品介紹：一個充滿插頭與插座的特殊裝置，開啟通往精神上非現實的純淨之境。每個插座產生不同的聲音與影像，觀眾可自由組合，在隨機與多重可能性中，賦予螢幕中宛如星光透出藍色天空的超現實影音，產生變化不斷的流動與活化。人的感官神經也被觸發，在簡約的聲音音律與行雲般的抽象影像中，進入抽離淨化的純然狀態。	王福瑞	王福瑞作品 http://www.soundwatch.net/
412.				作品名稱：彈・動 Elastic Pulses 媒材：錄影裝置 Video Installation 長度：8:26	王福瑞 王福瑞作品 http://www.soundwatch.net/

413.				作品名稱: Ever Passing Moment 媒材: 錄影裝置 Video Installation 長度: 8:26	王福瑞	王福瑞作品 http://www.soundwatch.net/
414.	01.21-02.26	〈「嘛也通：非常經濟實驗室」〉			大趨勢畫廊	http://tinyurl.com/44hct6e
415.	01.29-03.20			〈平行輸入—前駭客藝術〉 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=29	李明則、李俊陽、林煌迪、洪易、施工忠昊、徐揚聰、陳慧嶠、陳珠櫻、周嘯虎、撒古流、蘇匯宇、泰山娃娃館+張耿豪+張耿華	台北當代藝術館
416.	01.29-02.27	25302 個 空間記號 25302 marks of scope 2005 年許惠晴個展		許惠晴		新樂園藝術空間
417.	02.05-05.01	樂透：可見與不可見 Lottofun : seen and unseen http://www.newtaiwan.com.tw/bulletinview.jsp?bulletinid=21511		王俊傑、王德瑜、吳瑪、陳正才及陳愷璜		台北市立美術館
418.	02.26-03.27	The Cynic 姚瑞中個展		姚瑞中個展		
419.	03	作品：《虛境公民-II》網路靈魂銀行 -吳梓寧作品展		吳梓寧		http://www.cyberbeings.idv.tw
420.	03.05-03.27	〈《虛境公民-II》網路靈魂銀行 - 《Cyberbeings-II》Install Your Soul - A Solo Exhibition by LAZA WU〉		吳梓寧作品展		新樂園藝術空間
421.	03.05-03.27	每一次 every time		崔廣宇、黃雅惠、李基宏、邱學盟、高俊宏、廖建忠、賴志盛		南海藝廊
422.	4.02-5.22	活動名稱：偷天換日：當・代・美・術・館 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=5		主辦：台北市政府文化局+財團法人當代藝術基金會 策展：高千惠		台北當代藝術館
423.	04.06-04.24	trans_ports 胡財銘個展 第三屆台新藝術獎入圍特展 視覺藝術 top7 於是，你看見這樣的我				新樂園藝術空間
424.				陳松志個展		新光三越信義新天地 A9 館 9F
425.				許淑真個展		新光三越信義新天地 A9 館 9F
426.				杜昭賢策展		新光三越信義新天地 A9 館 9F
427.				施工忠昊個展		新光三越信義新天地 A9 館 9F
428.				高俊宏個展 藝術紀錄		新光三越信義新天地 A9 館 9F

429.		第三屆台新藝術獎 入圍特展 視覺藝術 top7 「連體嬰共生計畫」系列-偽科幻之前研究	許淑真個展	新光三越信義新天地 A9 館 9F
430.	04.10-05.07	大同新世界 第二屆公共藝術節 迪化污水處理廠公共藝術 http://taipeipublicart.culture.gov.tw/tw/itinerary.php?ID=9	[泳池的聯想]袁廣鳴/[引導一段無法到達的旅程-昨日重現]黃瑞茂、吳鼎武。瓦歷斯/[引導一段無法到達的旅程-望見未來]黃瑞茂、吳鼎武。瓦歷斯/[我們在天空飛翔]葉蕾蕾、台北市啟聰學校師生/[引導一段無法到達的旅程-邊緣之上]黃瑞茂、吳鼎武。瓦歷斯/[孔子新說 2005]魏德樂/[聽見水的聲音]劉國滄/[Anfassen=Touch 一種接觸的美學]嚴名宏/[大地重現]林龍鷗、熊宣一	迪化污水處理廠附設休閒運動公園
431.	04.23-05.14	Uncanny Ambiguity -Recent Paintings and Digital Stills 翁銘邦個展	翁銘邦個展	太平洋文化基金會藝術中心
432.	05.01-05.22	顯現與不顯現 Immersing me, interactive installation	曾鈺涓/李家祥互動影像展	新樂園藝術空間
433.	05.27-06.17	後視 徑 陳志建 個展	陳志建	在地實驗[媒體實驗室]
434.	06.04-06.12	E=mc ²	陳長志、	板橋社區大學地下一樓展場
435.	06.04-07.24	活動名稱：「膜中魔」現身台北當代藝術館！ http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=6	主辦：台北市政府文化局+財團法人當代藝術基金會 策展：張元茜	台北當代藝術館
436.	06.24-07.15	Vanish into space 林昆穎 個展	林昆穎	在地實驗[媒體實驗室]
437.	07.15-08.27	越界 城市影舞	林珮淳、Channel A、Ella Raidel、Daniel Traub、彭安安、Susan Kendzulak、Lindsay Cox	台南藝術大學藝象藝文中心
438.	07.03-08.29	活動名稱：快感－奧地利電子藝術節 25 年大展 (Climax- The Highlight of Ars Electronica) http://www1.ntmofa.gov.tw/climax/	主辦：國立台灣美術館、奧地利電子藝術中心 ARS ELECTRONICA CENTER 策劃：傑弗瑞·史塔克 Gerfried Stocker、林書民、克莉絲汀·舍普夫 Christine Schopf、胡朝聖	國立台灣美術館
439.	07.22-08.12	Bardo 垂死造物哀歌 林泰州 2005 數位影片個展	林泰州	在地實驗
440.	07.23-08.14	活動名稱：擬態-郭慧禪作品展 Mimicry-Hui-Chan Kuo Solo Exhibition		新樂園藝術空間
441.	08.06-09.25	活動名稱：當代藝術的空間探索 「仙那度變奏曲」展覽 (XANADU VARIATION in MOCAAtaipei) http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=7	主辦：台北市政府文化局、財團法人當代藝術基金會 策展：王嘉驥	台北當代藝術館
442.	08.20-09.11	活動名稱：不可停留 Non- halt 陳俊明 行動錄像展 Chunming Chen Video Performing Exhibition 	陳俊明	新樂園藝術空間
443.	08.27-05.29	王維林精神永垂不朽 向偉大的模糊 致敬 2005 陳一凡個展 ShowNewsTW.aspx?lang=zh-tw&CN_NO=87">http://www.digiarts.org.tw>ShowNewsTW.aspx?lang=zh-tw&CN_NO=87	陳一凡	鳳甲美術館
444.	09.03-10.08	活動名稱：流動的詩意-吳少英水墨錄像展 (The Flowing Poem: Solo Exhibition of Cindy Ng Sio Ieng)	主辦：家畫廊	家畫廊(台北市中山北路三段 30 號一樓之一/後棟)

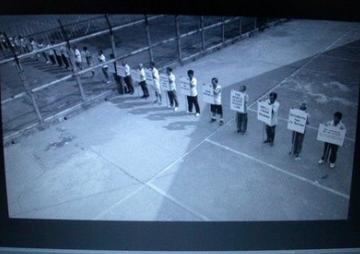
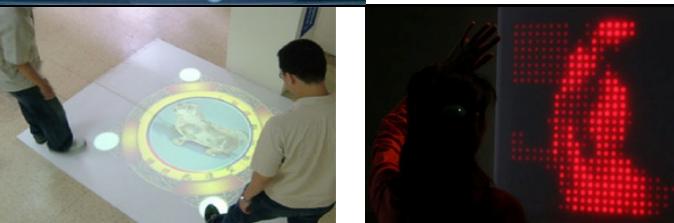
445.		09.12-10.12	活動名稱：數位 實驗 映像詩~林泰州電影展 http://blog.i-david.net/?p=80	林泰州	台北之家光點電影院
446.		09.17-10.15	關於一些日子、一些事與一些人 賴至盛個展 http://www.itpark.com.tw/artist/index/111	賴至盛	伊通公園
447.		徵件 2005.09.21- 12.31 展覽： 2006.1.16-2 006.01.22		活動名稱： 2005 第三屆腦天 氣影音藝術祭徵展 / 徵演 (Weather In My Brain Sound - Visual Art Festival 2005) 網址： http://weatherinmybrain.blogspot.com/	主辦：氣象學工作站、默契音樂 策劃：Happy Happy Promotion 誠品信義旗艦店藝文空間
448.		09.24-09.25	活動名稱：【2005 河童啟動】 [SWITCHED ON KAPPA 2005] 網址： http://www.etat.com/bias/page-m.html	表演團體 明和電機 Maywa Denki 主辦：國巨基金會 策劃：在地實驗	地點：Luxy 〈台北市忠孝東路四段 201 號 5F〉
449.		09.24-11.20		活動名稱：「異響」國際聲音大展 (b!as International Sound Art Exhibition) 網址： http://www.etat.com/bias/index.html	主辦：國巨基金會、台北市立美術館 策劃：在地實驗 (策展人王俊傑、黃文浩) 台北市立美術館，展區 D~展區 F
450.		09.27-10.20	活動名稱：「亞太區第一屆手機影展」影展隨時看、隨身行 (First Mobile Film Festival in Asia Pacific) http://www.creach.com.tw/cr/live/emome/ (已移除)	主辦：中華電信、諾基亞 策劃：極致行動科技公司	活動網站
451.		09.30-10.07	活動名稱：吳達坤個展一波音計劃 (Waveset Stretching)	主辦：自強貳捌肆	台北縣淡水鎮自強路 29 巷 4 號
452.		10	作品名稱：電子逐墨 媒材：互動式數位水墨畫 本作品應邀參與 2005 年第七屆台北藝術節—【逐墨】創作舞劇的舞台視訊場景設計，集合身聲演繹劇場與精靈幻舞團聯合題材的跨領域創作。在表演過程中，由匯川聚場藝術 webcam 代替畫筆，以即時即興的方式進行數位水墨畫表演舞台上，所需要的水墨場景影像。因為透過每幅數位水墨畫，都是獨一無二的，也讓台下的觀眾看到樣的水墨影像，充滿期待與想像。 http://blog.yam.com/maaworkshop/article/13368918	李家祥、崔壯維、微型樂園	
453.		10.06-11.25	活動名稱：《情迷・意亂》— 回歸大自然系列，林珮淳 2005 個展 (Fascination & Frustration- The Solo Exhibition by Lin, Pey Chwen)		新竹教育大學—竹師藝術空間 (10 / 6 - 10 / 20)、高苑科技大

				學一藝文中心 (11 / 2 - 11 / 25)
454.	10.08-12.04		<p>活動名稱：「新台灣人－數位影像的證言」描繪當下時代容顏 (The New Taiwanese-digital witnesses) http://www.digiarts.org.tw/db_Prm/detail.aspx?PrmMsgDBID=225 (已移除)</p>	<p>主辦：國立台北藝術大學，關渡美術館 策劃：策展人江衍疇 參展藝術家：可樂王、余政達、余瑾容、吳天章、吳鼎武（瓦歷斯·拉拜）、姚瑞中、高俊宏、張蒼松、郭慧禪、陳文祺、陳永賢、陳明聰、陳界仁、陳順築、陳敬寶、曾御欽、黃子欽、黃心健、黃建亮、葉怡利、葉偉立、趙世琛、劉和讓、潘小俠、戴百宏、謝依珊、謝岱成、蘇匯宇。</p>
455.	10.22-11.19		活動名稱：毛牛—曾御欽個展「是不會有人懂的 就算是哭著說 亦或是釋懷的笑著說」 (OXY—A Solo Exhibition by Tseng Yu-chin: "No one understands. Even if crying to say it or reliving, laughing to say it")	伊通公園
456.	10.26-11.06		隨機的約束 restrsint of random http://www.wretch.cc/blog/jdel/2516870	自強貳捌肆
457.	11.05-11.06		活動名稱：「互動交響樂」—手機鈴聲交響曲，科技藝術新創舉 (You Do It Philharmonic)	兩廳院藝文廣場（主舞台）
458.	11.05-11.27		活動名稱： SeeSaw 請搭乘高雄到伯明罕的時光蹺蹺板 (SeeSaw Show from Taiwan and UK)	台灣高雄新濱碼頭（高雄市 803 鹽埕區大勇路 64 號 2F，每週三 ~ 週日 13:00 ~ 19:00）

459.		11.12-05.21		活動名稱：科技藝術「科光幻影·音戲遊藝」 巡迴發表 (Vision and Beyond - The 1st NCAF Techno Art Creation Project) 網址： http://www.ncafroc.org.tw/techno	主辦：鳳甲美術館、國立台灣美術館、高雄市立美術館，創作贊助：邱再興文教基金會、宏碁基金會、光寶文教基金會、國家文化藝術基金會 策劃：國家文化藝術基金會	鳳甲美術館、國立台灣美術館、高雄市立美術館
460.		11.12-12.04		活動名稱：玩藝數 (Digi-Art Play) 林珮淳+數位藝術實驗 http://www.etat.com/slyart/expo2005/11/12(六)/051106/dig.htm		新樂園藝術空間
461.		11.17-12.18	2005 年第三屆台灣聯合大學系統藝術節 亮不亮 Frank Dituri 影像創作 40 年回顧展			交大藝文空間
462.		12.07-2006.01.07		活動名稱：Wow! 震盪音象展 Wonders of Sound & Image http://www.yzu.edu.tw/yzu/art/chinese/center/exposition/2005-1207/index.html	王福瑞、駱麗真	元智大學藝術中心
463.		12.17-2006.01.15	活動名稱：「2005 高雄國際貨櫃藝術節」。		Ella Raidel、Alexej Paryla、蘇子文、龍俊雅、Anthony Paul Luensman、三浦光一郎、李儒杰等藝術家	高雄市立美術館東側綠地
464.		12.31-2006.01.28	活動名稱：「系統生活捷徑—表皮生活圈：城市精神」—崔廣宇個展。		崔廣宇	伊通公園
465.	2006	01.01-01.22	函數色彩 function color 陳怡潔個展		陳怡潔	文賢油漆工程行

466.	(56 件)	01.07-02.12	活動名稱：「郭嘉羚・賴珮瑜創作展」。	郭嘉羚、賴珮瑜	新樂園藝術空間
467.		01.07-02.26	活動名稱：「家庭劇與日常詩—劉孟晉、陳松志聯合個展」。 http://www.deoa.org.tw/events/1117/ 《喻喻聲與食肉鳥》是一台在暗室內的小型舊式電視機，觀眾透過僅容單眼窺視的狹縫觀看定格的數位元影像，因連續快速地播放而產生彷彿由旋轉骰子中變出包括雞、老鼠、狗、豬與蜜蜂等，由彩色糖粉拼組成的動物形象的視覺幻象；同一平台上的反向是一個低於成人腰際的開口，觀看這件題為《七個小矮人經過》的綜合媒材裝置，觀眾需蹲下身來，才能一窺因感應器啟動燈泡而照亮的一間斗室，這間荒誕地擺置著一根加長的通馬桶杆與散置電線的房間，在短短數秒照明燈泡自動熄滅後，頓成彷彿有無限景深的暗室，僅留由地板縫隙滲出的一線黃綠色光。當以為作品結束而站起身來的觀眾，又將再一次地啟動這個意義曖昧的視覺「幻」謬劇；《米的變相》是將數位影像投影在另一座有著長段斜坡面的台屋後方，總計 140 張的影像，襯著規律的浪濤聲，呈現出放大數百倍的晶瑩米粒，變幻成爆米香 (pop rice)，再成為爆米片 (rice flake) 繼而返轉成米粒的經過，周而復始的循環播放。	劉孟晉、陳松志	台中二十號倉庫
468.		01.07-02.05	活動名稱：「白色活動・場—長榮大學視覺藝術聯系聯展」。	長榮大學視覺藝術系	嘉義鐵道藝術村四號倉庫
469.		01.09	黃明川發表「裝置藝術 10 年」DVD。	黃明川	台北國際藝術村
470.		02.21-03.09	影像四重奏	林崇宏、顧兆仁、林建漢、杜雅雯	建國科技大學 美術文物館・藝術中心
471.		02.18-06.04	當代風景 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/02_detail.asp?ID=38	王俊傑、黃致陽、侯俊明、施工忠昊、賴九岑、袁廣鳴、蘇旺伸	臺北當代藝術館
472.		02.18-03.18	《危險的展覽》(A Dangerous Display) 林其蔚：不可思議之恐怖騷音展	林其蔚	Chi-Wen Gallery
473.		02.25-03.11	「南海啥聲」	靖怡、王莉莉、王怡茹、吳佳珊、蔡坤霖、黃博志、羅喬綾 + 劉銘維、張永達、王仲堃、姚仲涵、朗機工和 i/O Sound Lab	南海藝廊、旁邊咖啡館
474.		03.24-05.21	第一屆國家文化藝術創作基金會「科技藝術創作發表專案」科光幻影 vision and beyond 音戲遊藝展	王俊傑、呂凱慈、林書民、吳天章、黃心健、蔡安智	高雄市立美術館
475.		04.09-04.27	音痴 Dadada 蘇仰志 2006 個展 http://bbs.hot168.com/TopicOther.asp?t=5&BoardID=27&id=431	蘇仰志	南海藝廊
476.		03.18-06.04	花間桐遊	吳尤文、林珮淳、數位藝術實驗室、張乃文、游文富、楊尊智、劉冠伶、潘婷玉	台北縣客家文化園區
477.		03.25-06.11	超-現實 當代影像典藏 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=214		台北市立美術館
478.		04.01-06.25	留影 典藏攝影肖像展 		台北市立美術館

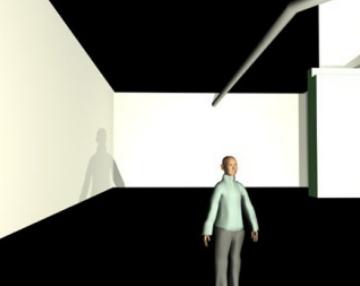
479.	03.18-06.04	光影書寫 典藏攝影展		台北市立美術館
480.	04.04-04.20	「腦・想像世界」(HEADROOM)	保羅・瑟曼 (Paul Sermon)	信義公民會館
481.	04.14-04.30	一指神功？數位平面藝術的可能面向	John Antoine Labadie、Margie Beth Labadie、李明道、袁廣鳴、黃心健、簡瑞榮、鄭建昌、劉中興和劉錫權	國立台北藝術大學 關渡美術館 3F - 4F
482.	04.28-04.30	「感官迷圖」	裘瑪娜・慕茲德 (Joumana Mourad)、林俊廷、黃心健	台北國際藝術村
483.	04.29-07.23	龐畢度中心 新媒體藝術展 1965-2005	白南準 (Nam June Paik)、比爾・維歐拉 (Bill Viola)、蓋瑞・希爾 (Gary Hill)、道格拉斯・戈登 (Douglas Gordon) 以及史丹・道格拉斯 (Stan Douglas) 等	台北市立美術館
484.	04.29-11.30	啓動 西兒特 五感總動員 Turning the Theater-Sensational Mobilization!	空間體驗作品、造型、金工、纖維、動畫	國立台灣美術館
485.	04.28-05.21	關於心眼與袋蟲 about mind-eyes and bag-bugs 林鴻文 2006 展 http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/569/430	林鴻文	台南市立文化中心
486.	05.10-05.31	藝術中的虛數 i	Channel A、王秀茹、林育聖、林珮淳、洛娃伊、所以然藝術實驗室 (李家祥+曾鈺涓)、劉世芬	高苑藝文中心
487.	05.06-05.14	走獸 beasts 黃建樺個展	黃建樺	自強貳捌肆
488.	05.05-05.09	臺北國際藝術博覽會 ART Taipei 2006 Galerie Grand Siecle	Ela-Asia 陳永賢、黃心健、王雅慧、郭奕臣	東吳大學游藝廣場 Booth 201 電子藝術
489.	05.19-05.28	非黑&境 After Dark http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~m92/afterdark.html#	郭奕臣、林昆穎、宇中怡、葉凱文、張博智、劉俊男、蔡玗伶、張雅琪、林俊賢、賴俊羽、郭忠坤、陳冠宇、陳志建、馬君輔	華山藝文特區
490.	05.21-06.18	Baby Love http://babylive.biz/C/index.html	鄭淑麗	國立台灣美術館
491.	06.10-07.02	倒影中的真實 莊凱宇錄像裝置個展	莊凱宇	新樂園藝術空間
492.	06.24-09.03	慢 Slow Tech http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/01_about.asp?ID=40	木村友紀、Bill viola、李庸白、金榮真、柳美和、馬君輔、黃博志、陳志建、陶亞倫、榮。謬克...	臺北當代藝術館
493.	06.24-08.20	際遇之歌 songs of chance 丁昶文個展	丁昶文	朱銘美術館
494.	07.08-09.03	「疆界」視覺藝術	王俊傑、林其蔚、許雅筑、陳界仁、葉偉立、吳語心；海外藝術家分別是加拿大的洛尼・葛蘭姆 (Rodney Graham)，德國籍、現居加拿大的安東尼亞・赫希 (Antonia Hirsch)，阿爾巴尼亞籍、現居住巴黎的安利・沙拉 (Anri Sala)，以及美國籍、現定居巴拿馬的當娜・康倫 (Donna Conlon)	台北市立美術館 E、F 展覽室
495.	08.05-09.03	橋本典久《凝視著，卻看不見的光景》	橋本典久	台北當代藝術館 MOCA Studio
496.	08.05-09.30	《從幽默到荒謬》	彭弘智及崔廣宇	Chi-Wen Gallery
497.	08.05-08.27	在腦海中歌唱 singing in your brain 曹訓志 錄像與互動裝置個展	曹訓志	新樂園藝術空間
498.	09.09-09.21	實況透視	陳長志	南海藝廊
499.	09.09-10.01	跳板的兩端面對面 http://www.akigallery.com.tw/past_exhibitions_arts.php?y=2006&s=10&picsid=216&page=1	王亮尹、林冠名、邱建仁、鍾順達、謝牧岐、劉躍	也趣藝廊 王亮尹、林冠名、邱建仁、鍾順達、謝牧岐、劉躍
500.	09.23-11.09	TAT@MOCA	顧世勇、陳慧嶠、張耿豪華	臺北當代藝術館

501.	09.26-10.15	http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/04_handbook.asp?ID=42 「人工生命-回歸大自然系列」林珮淳個展	林珮淳個展	國立中央大學藝文中心
502.	09.30-10.22	第四屆新樂園 Emerge 新秀展-由「外」到「內」的過程 http://artfreedomen.blogspot.com/2010/07/emerge.html	鄭秀如、張騰遠、李增豪 & SLY ART 新樂園	新樂園藝術空間
503.	10.14-11.11	As 李明學個展 http://www.deoa.org.tw/events/1182/	李明學	伊通公園
504.	10.21-11.18	 陳界仁 2006 個展-路徑圖 http://www.maintrendgallery.com.tw/tw/exhibition_detial.php?exsn=42	陳界仁	大趨勢畫廊
505.	10.20-11.12	 DIGIart@eTaiwan	王福瑞、廖克楠、張敏智、許素朱、林景瑞、蔡博弘、陳秀慧、黃裕雄、林雅芳、陳家文、林經堯、陳英一、蔡振欣、資策會網多所、陳秀慧、陶亞倫、陳瀅中、陳仲辰、蔡志威、工研院南分院雷射應用科技中心、謝明達、魏德樂、吳宗翰、余家安、林俊賢、謝杰樺、古竺穎、陳冠霖、陳維寧、陶祥瑜、彭篠茵、林祐如、賴炫均、張華瑋、林宜瑾、張淑晶、李名正、吳雪綿、陳盈潔、蔡欣圓、施懿珊、李明潔、何采蓉、廖慶光、謝仲其、姚仲涵、王仲_、蔡欣圓、陳奕仲、陳史帝、江立威、張永達、葉廷皓	國立臺北藝術大學關渡美術館 http://techart.tnua.edu.tw/techart2006
506.	11.10-11.19	臺北數位藝術節 瞬光乍現 Aura Spurt Remoteness Nearby		中山堂+紅樓劇場+西門町步道商圈
507.	11.18-12.31	2006 張正仁個展 漂流於形、質之間 http://emmm.tw/news_content.php?id=6667	張正仁	國立台灣美術館 A2 展覽室
508.	11.11-2007.01.14	 Juicer Plan 藝○類-混汁計畫 art + fashion + design + anime + pop ... 2006.11.11~2007.1.14 凤甲美術館 村田蓮爾 Range Murata、台灣：平凡／陳淑芬／靜子、黃心健／故事巢、毅峰、施工忠昊／iMO Design、SOOO 獸、李明道／AKIBO Studio	日本：村田蓮爾 Range Murata、台灣：平凡／陳淑芬／靜子、黃心健／故事巢、毅峰、施工忠昊／iMO Design、SOOO 獸、李明道／AKIBO Studio	鳳甲美術館

509.	11.08-11.25	幻遊異境 聲光影重奏 新世代藝術家聯展	黃心健、駱麗真、李家祥、曾鈺涓	中原大學藝術中心
510.	11.04-12.03	無以名狀 另類空間之台灣新藝與新樂園交流展 ShowNewsTW.aspx?lang=zh-tw&CN_NO=177">http://www.digiarts.org.tw>ShowNewsTW.aspx?lang=zh-tw&CN_NO=177	曾鈺涓與李家祥(所以然實驗室)、周靈芝、許惠晴、郭慧禪、何家興	台灣新藝
511.	11.04-02.25	2006 臺北雙年展 dirty yoga 限制級瑜珈	亞歷山大·阿瑞洽(Alexandre Arrechea, Cuba/Spain)、蒙妮卡·波維基妮(Monica Bonvicini, Italy/Germany)、曹斐(China)、陳逸堅(Taiwan)、周孟德(Taiwan)、喬納斯·達貝格(Jonas Dahlberg, Sweden)、艾佩羅(El Perro, Spain)、卡塔琳娜·葛羅斯(Katharina Grosse, Germany)、郭鳳怡(China)、艾蜜莉·賈希爾(Emily Jacir, Palestine/US)、鄭然斗(Yeondoo Jung, Korea)、An-My Le(Vietnam/US)、李咄(Lee Bul, Korea)、娜莉妮·瑪拉尼(Nalini Malani, India)、村田有子(Yuko Murata, Japan)、耶蔻·努格羅荷(Eko Nugroho, Indonesia)、達米安·歐特加(Damian Ortega, Mexico)、歐宗翰(Arthur Ou, Taiwan/US)、阿拉雅·拉斯迪阿(Araya Rasdjarmrearnsook, Thailand)、毛羅·瑞斯堤福(Mauro Restiffe, Brazil)、羅賓·羅德(Robin Rhode, S. Africa/Germany)、卡洛莉·許尼曼(Carolee Schneemann, US)、沙茲亞·西茨達(Shahzia Sikander, Pakistan/US)、蕾琴娜·希維拉(Regina Silveira, Brazil)、娃莉絲卡·索拉斯(Valeska Soares, Brazil)、珍妮佛·史坦坎普(Jennifer Steinkamp, US)、維凡·孫得拉瑪(Vivan Sundaram, India)、田口和奈(Kazuna Taguchi, Japan)、Take2030(UK)、田中功起(Koki Tanaka, Japan)、法蘭契斯柯·維佐里(Francesco Vezzoli, Italy)、VIVA(Taiwan)、王虹凱(Taiwan/US)、納利·華德(Nari Ward, Jamaica/US)、吳俊輝(Taiwan)	臺北市立北美館
512.	11.11-11.19	靜音 mute 蔡芷芬、陳一凡 2006 創作展	蔡芷芬、陳一凡	新樂園藝術空間
513.	11.11-12.24	遼闊的漣漪與合音 translocation Recombination 位移 重組 連結	王振安,方偉文,張和民,呂沐花,李明道,巫義堅,張新丕,黃蘭雅,梁任宏,賴芳玉,鈴木貴彥(日),joan Pomero(法),Rob Van Erve(荷),Nicolas Guillard(法),踐民工作室,糧食庫房,台灣田野工場,台北國際藝術村,台灣女性藝術協會,前島藝術中心(日)	駁二藝術特區
514.	12.06-2007.01.17	朱為白 淨化、超越 http://www.wretch.cc/blog/artblog/22143238	朱為白	天使美術館
515.	12.30-2007.01.28	C06 台灣前衛文件展 度 DO http://www.mrsturtle.com/archives/001471.html		台灣建築設計與藝術展演中心、台中二十號倉庫、台中市文化局動力空間
516.	12.15-2007.02.04	曾偉豪之「電、跡、繫」 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/index.asp?ID=44	曾偉豪	臺北當代藝術館
517.	12.14-2007.	四季遊蹤 所在 陳順築 許哲瑜 影像展	陳順築 許哲瑜	東海大學藝術中心

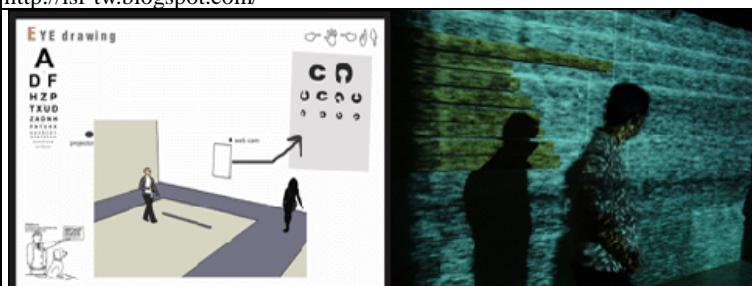
		01.28			
518.		12.19-04.15	寶島曼波 Formaos Mambo	洪通、陳水財、郭振昌、楊茂林、梅丁衍、吳天章、陸先銘、陳界仁、連建興	高雄市立美術館
519.		12.29-2007.01.21	童心未泯 http://www.galleryjchen.com/ex.php?type=past&ex_id=17	洪東祿、季大純、劉鼎、歐陽春	八五星星藝術空間
520.		12.13-12.29	張耿豪張耿華雙個展 http://www.nhcue.edu.tw/~dface/artspace/2006toy.swf	張耿豪、張耿華	竹師藝文空間
521.	2007 (55 件)	02.02-02.11	onedotzero 一點零動態影像藝術展 http://www.onedotzero.tw	onedotzero (www.onedotzero.com)	誠品書店信義店
522.		02.14-04.22	「明日建築展」：實體 虛擬 互動 空間	交通大學建築研究所劉育東教授	台北市立美術館
523.		03.09-03.30	心的視界 柯錫杰攝影展	柯錫杰	交大藝文中心
524.		03.17-05.20	數位無止境：喜洋洋 435 春季藝文聯展之新媒體藝術展	台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系	板橋 435 藝文特區
525.		03.31-04.29	「as if」sound and environment installation art exhibition 「似」林鴻文聲音環境裝置藝術展	林鴻文	台灣新藝
526.		03.31-04.22	逐影記 城市陽台戀曲-不捨向浪漫說再見 林平創作展	林平	新樂園藝術空間
527.		03.30-04.21	「佛」計畫 + 顏忠賢錄像裝置藝術展	顏忠賢	國立台北藝術大學 關渡美術館 501, 401, 402 展覽室
528.		04.07-04.28	假動作 2 Feigning movement	王仲堃、李玠華、林冠名、林厚成、姚仲涵、陳萬仁、黃博志、劉瀚之	華山藝文園區 中 2-A 館 (果酒倉庫)
529.		04.28-06.10	 詩路漫遊：2007 科光幻影成果展	蔡宛璇、張博智、林俊廷、林其蔚、吳季璁	高雄市立美術館 101、102、103 展覽室
530.		05.15-06.03	光、影，幻見 Lights, shadows, illusions 徐純一&徐明景攝影聯展	徐純一&徐明景	天使美術館
531.		05.28-06.09	2007 國際新媒體藝術節 http://ma.ntua.edu.tw/maa.NewMediaArts Boom! 快速與凝結新媒體的交互作用-台澳新媒體藝術展		2007.5.28-6.9@台灣藝術大學國際展覽廳／ 2007.6.5-7.8@臺北藝術大學關渡美術館
532.		05.23-06.30	境 il luogo 林信宏影像個展	林信宏	中研院生圖美學空間
533.		06.02-06.17	他者—互動藝術展之「訊息人」與「捕花人」	「所以然藝術實驗室」(SoiiZen Lab)	新樂園藝術空間
534.		06.06-06.30	境外之鏡 當代藝術展	朱為白、廖修平、李錫奇、陳張莉、莊普、賴純純、蔡志榮、潘鈺、陶文岳、林偉民	天使美術館

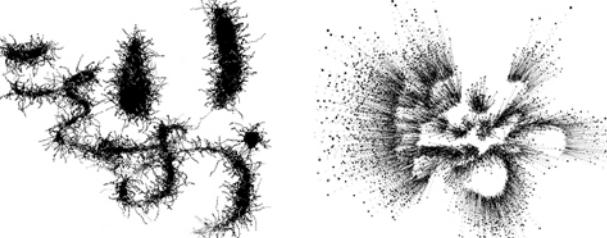
535.	06.10-11.21		非域之境：第 52 屆威尼斯雙年展台灣館 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=1	蔡明亮、湯皇珍、李國民、黃世傑、VIVA。蔡明亮	義大利威尼斯，普里奇歐尼宮 (Palazzo delle Prigioni)
536.	06.23-08.12		浮華暫借 林秀清個展 Solomon's Fair http://www.juming.org.tw/epaper/20070620/news1.html	林秀清	朱銘美術館 第二展覽室
537.	07.04-07.29	那確實存在卻難以掌握的部份 uncontrollable Existence 個展	冯勝宣影像創作	冯勝宣	嘉義鐵道藝術村 四號倉庫
538.	07.07-07.28	time dialogue 時光對話展		莊普、黎志文、張乃文、羅得華、李昀珊、羅志良、吳尤文、樊炳烈、曹文瑞、黃鳳然、劉冠伶、蘇孟鴻、賴筱涵、吳杰軒	也趣畫廊
539.	07.09~	PNP 2.0 Plug and Play 隨插即用數位創作展 數位藝術方舟作品展 第二檔		江薦新、李家祥、張永達、陳志建、陳建偉、陳萬仁、曾鈺涓、黃景淳、葉謹睿、駱巧梅、駱麗真	國立台灣美術館

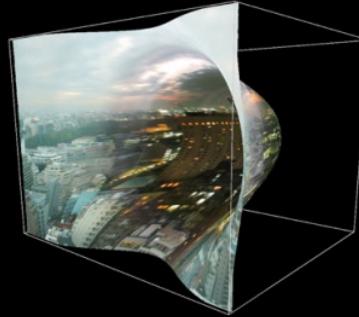
540.	07.13		《沉浸》(Immersion)3D 舞蹈劇場 http://www.artistvillage.org/events.php?id=16491&type=2	亞曼達·菲利普絲 (Amanda Phillips)	台北國際藝術村 幽竹廳 (Taipei Artist Village, Bamboo Room)
541.	07.14-09.23	Ambiguous Childishness 童心未明	magic 、吳思怡、周秀芳、黃子庭、焦聖偉、莊凱宇、葉姿秀、葉明君、蕭筑方	鐵道藝術網絡台中站 20 號倉庫	
542.	08.19-09.23	Wandering in the Poetry 第二屆國家文化藝術基金會 科技藝術創作發表專案 綺蹟漫遊 科光國影	吳季璁、林其蔚、張博智、林俊廷、蔡宛璇	國立台灣美術館	
543.	08.04-08.26	影像復興-韓磊個展 RENAISSANCE OF PHOTOGRAPHY	韓磊	J CHEN GALLERY	
544.	08.10-08.31	從紀實到實驗 From Documentary to Experiment Mental 台灣七十年紀錄與實驗影像展		新苑藝術	
545.	08.04-08.26	系統生活捷徑：城市瞎摸 崔廣宇個展	崔廣宇	誠品畫廊	
546.	08.18-09.09	 「寫字・寫相－未完成的繪本」(Writing Image: Calligraphy and Adaptable Works) 與「繪畫」(Painting) 雙個展	何佳興、郭慧禪	新樂園藝術空間	
547.	08.11-11.07	V2 特區 http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/showweb/04_handbook.asp?ID=50 作品媒材包括互動裝置、聲音裝置、攝影、動態影像、網路互動裝置等等，各種「新舊媒體」交雜，呈現一個動感、前衛亦生活的數位時空。	喬治·拉格迪、琳·赫胥曼(美)、克里斯多夫·布魯諾(法)、池田亮司(日)…等國際知名的新媒體藝術家/團體。	台北當代藝術館	

548.		08.29-09.07	 <p>藝術 極棒 ART·FANCY</p>	<p>藝術·極棒—2008 視盟藝術家博覽會</p>	<p>尹洙崢、王仁傑、王建民、王建智、王馨儀、宇中怡、朱麗麗、朱書賢、江美華、江薦新、何孟娟、何瑞卿、余致賢、吳尚霖、李綺琪、李政宗、林宜寬、林純如、林勝正、林翠亭、林豪鏞、林慶芳、邱嘉慶、紀向、胡永芬、范巧鈴、凌渝英、徐偉軒、徐瑞、殷亞蘭、高玉穎、高錫麟、常許、張冠豪、梁全威、莊臥龍、莊彩琴、莊普、許育華、許智瑋、連瑞芬、郭來富、郭淑莉、郭鐘興、陳文祥、陳主明、陳柏村、陳孟堦、陳香伶、陳家文、陳金龍、陳歡、陸先銘、曾凱智、黃大奎、黃莉莉、黃任暘、黃寶緯、詹玉美、詹朝根、楊上峰、劉年興、蔡宜儒、蔡政庭、鄭玉枝、盧之筠、盧根、盧憲孚、蕭麗虹、賴新龍、駱麗真、彌智開、鍾馨瑄、韓君岳、簡福錦、蘇俊吉、蘇琬婷</p>	信義公民會館
549.		09.07-09.30		<p>I 've been here before and will come again 王雅慧個展 http://www.anb.org.tw/art-news-content.asp?ser_no=53</p>	<p>王雅慧</p>	新苑藝術
550.		08.25-09.22	訊息人 陳怡潔個展 MESSENGER	陳怡潔		伊通公園

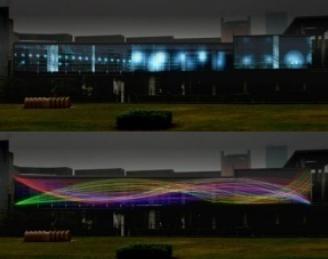
1896

551.	09.15-11.18		憶域：李·雅諾影像展 編舞家、錄像藝術家，與 紀錄片導演	李·雅諾 (Lee Yanor)	台北市立美術館 D 展覽室
552.	09.28-10.26	失聲祭之3「聲音野好」／4「音噪音」 http://lsf-tw.blogspot.com/	@frica (阿非)、fish.the／李那韶、王仲堃	南海藝廊	
553.	10.02-10.05	 簡單與複雜的弔詭：數位藝術教育暨創作推廣計畫成果展 http://www.microplayground.net/forever	曹訓誌、陳長志、黃博志、謝明勳、宇中怡等	國立台灣美術館數位創意資源 中心	
554.	10.05-10.28	Styles of radical will-激進意志的風格-九〇年代台灣當代藝術的多元異見	于彭、李明則、李俊賢、洪東錄、姚瑞中、袁廣鳴、莊普、郭維國、陸先銘、陶亞倫、梅丁衍、許自貴、彭弘智、彭賢祥、黃銘哲、楊茂林、楊仁明、賴純純、盧明德、蘇旺伸、顧世勇	臺北索卡藝術中心	

555.	10.06-11.04		「心弦，無聲之音」書法數位藝術展 董陽孜、王惟新、林欣傑、姚仲涵、微型樂園等	誠品書店，信義店
556.	10.13-10.28		活動名稱：「現實動作媒 Agency Of Reality」 侯怡亭個展 http://www.heyshow.com.tw/newsdetail.asp?id=2934	侯怡亭 也趣藝廊 AKI Gallery (台北市中山北路七段 140 巷 4 號)
557.	10.12-11.07	MUTATION 突變 郭奕臣個展	郭奕臣	新苑藝術、台灣國際視覺藝術中心、台北市中華路與成都路口西門町誠品 116 大樓電視牆、台北市忠孝東路四段龍門大廈電視牆
558.	10.13~2008.02.24	活動名稱：「飽食未－2007 亞洲藝術雙年展」 http://www.asianartbiennial.org/2007/active.htm	陳建北、Robin FOX、胡坤榮、華建強、黃進河.....	國立台灣美術館
559.	10.26-11.04	 活動名稱：「3C の祭 台灣多媒體藝術展」- 2007 視盟藝術家博覽會 http://www.avat-art.org/first.html http://www.deoa.org.tw/events/1238/	指導單位：行政院文化建設委員會／行政院青年輔導委員會 主辦單位：社團法人中華民國視覺藝術協會 協辦單位：台北市政府文化局 贊助單位：彩虹 3C 資訊廣場／諾亞媒體股份有限公司	華山文化園區

560.	10.27-12.16	Duologue 複音 李明維、謝素梅雙個展	李明維、謝素梅雙個展	臺北當代藝術館	
561.	10.31-11.21	目前 at present-高重黎個展	高重黎	竹師藝文空間	
562.	11.03-11.25	「深呼吸」	王德瑜 / 吳鼎武・瓦歷斯 / 林建榮 / 袁廣鳴 / 陳永賢 / 陶亞倫 / 陳萬仁 / 黃博志	台北索卡藝術中心	
563.	11.10-12.02	藉物思物 賴珮瑜個展	賴珮瑜	新樂園藝術空間	
564.	11.16~2008.02.25	活動名稱：未來的軌跡 台灣當代藝術展 G	林書民、李明則、李俊陽、呂沐花、洪東祿、涂維政、許哲瑜、黃勝彥、陳界仁、張和民、蕭聖健、劉高興	高雄市立美術館	
565.	11.16-11.30	城市寓言 City Fables	視覺 (楊俊、朱柏穎、賴俊羽&溫子捷、牛俊強)、現場表驗、數位音像 (Christof Cargneli & Bernhard Gal[Austria]、李勁松[HK]、Yoshihiro Hann[JP]、Yoshimitsu Ichiraku[JP]、Ryoichi Kurokawa[JP]、Tri Minh[Vietnam])、音樂團體	臺北啤酒文化園區 (原建國啤酒廠)	
566.	11.21-12.10	雜中空—實驗音樂台中演	Dickson Dee (李勁松,香港)、卡樂瑞爾 Colorir (巴西) 及班哈蓋 Bernhard Gál (奧地利) 三組人／史考茲及科肯 Skoltz Kolgen (加拿大) 兩人團體／飛利普·瑟馬特 (澳洲) 及麥可·沃飛德 (德國)／周書毅 (台灣舞者) 及 Yannick Dauby (澎葉生, 法國)	國立台灣美術館數位藝術方舟、美術館大門廣場、導覽教室	
567.	11.23-12.02		2007 臺北數位藝術節「玩開」 http://www.dac.tw/daf07	阿法羅·卡西那立 (Alvaro Cassinelli, 烏拉圭)、麥斯狄恩／拉斐爾·迪安哲亞／麥特·唐納文 (Max Dean／Raffaello D'Andrea／Matt Donovan, 加拿大)、塗鴉研究實驗室 (Graffiti Research Lab)、隨機國際 (rAndom International, UK)、史考茲及科肯 (Skoltz_Kolgen, 加拿大)、龐貝法布拉大學「互動音訊」團隊 (The Music Technology Group at the Universitat Pompeu Fabra, 西班牙)、華倫蒂娜·芙斯科 (Valentina Vuksic, 瑞士)	西門町紅樓十字樓、紅樓劇場及紅樓廣場
568.	11.29-12.16	賴雯淑個展 未成的影像 http://gallery.nctu.edu.tw/0711_fragment/work.htm	賴雯淑	交大藝文中心	
569.	12.07~12.30	• 日子—林平創作展 • 以訊息存在的方式—行動數位藝術展 所以然藝術實驗室 (曾鈺涓、李家祥)	林平、曾鈺涓、李家祥	• 花蓮創意文化園區紅露館 A 區 • 花蓮創意文化園區紅露館 B 區	
570.	12.01~12.30	活動名稱：2007 橋仔頭糖廠藝術村雕塑雙年展 「此時此刻」轉進 並置 連結	方偉文、李紫晴、吳孟璋、林鴻文、洪龍木、陳尚平、劉柏村、鄧善琪、蔡志賢、踐民地下式、賴純純、盧明德、糧食庫房	橋仔頭糖廠文化園區戶外空間	
571.	12.01~2008.01.20	活動名稱：「符語編碼・環境動力」蔡志榮創作雙個展	蔡志榮	國立台灣美術館 D1-D3 展覽室	

572.		12.17~2008.01.17	 m/3j354wk	活動名稱：似曾・相識—2007 彭賢祥、陳介一雙個展 http://tinyurl.co	彭賢祥、陳介	東海大學藝術中心（人文大樓1F）
573.		12.08~2008.01.13	活動名稱：高雄國際貨櫃節視覺藝術展 「永續之城」生態貨櫃創作計劃	指導單位：行政院文化建設委員會 主辦單位：高雄市政府 承辦單位：高雄市政府文化局 視覺藝術展策劃執行單位：高雄市立美術館	高雄市立美術館	
574.		12.15~01.12	拭去中的風景 袁廣鳴個展 Disappearing Landscape	袁廣鳴	伊通公園	
575.		10.26~2008.03.02	活動名稱：機械總動員	陳庭詩、梁任宏、王國柱、林武雄、張榮發、吳寬瀛、 張新丕、丁昶文、洪龍木、陳奕彰、洪政任、陳明輝、 蕭聖健、吳季軒、蘇正盛、劉丁讚、林悅棋、劉國勝、 李俊賢、李朝進、廖義孝、蘇家賢	高雄市立美術館	
576.	2008 (39 件)	01.19~02.10	Universe-phunk studio's universe of modern mythology		Gallery J Chen	
577.		01.18~02.22	人層迴圈once in a loop 陳永賢個展 http://tinyurl.com/3v3a3nd	陳永賢	新苑藝廊	
578.		02.19~03.14		由外而內：台灣藝術新世界 http://www.columbia.edu/cu/weai/taiwan-art.html	林世寶、瓦歷斯拉拜（吳鼎武）、彭弘智、洪素珍、林馬克、林方宇、楊金池、陳龍斌、黃世傑	駐紐約台北經濟文化辦事處台北文化中心
579.		02.23~04.13		靜默突襲」(Silence Attacks) 林冠名個展 http://www.mocataipei.org.tw	林冠名	台北當代藝術館

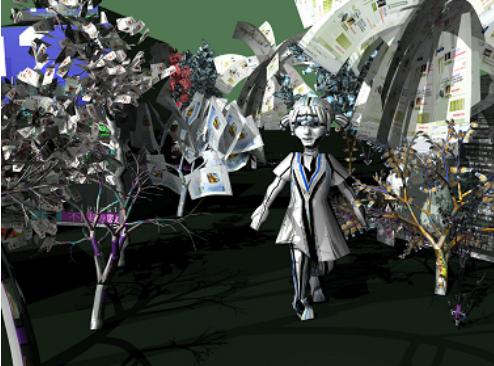
580.	02.23-03.20	活動名稱：仲生基金會視覺藝術獎得獎作品展	陳建榮展出 10 件壓克力、綜合媒材平面作品。 石晉華參賽作品為《走鉛筆的人》及平面作品《走筆》系列。	成大藝術中心
581.	03.01-03.30	超速。靜止 王挺宇、賴易志雙個展 Speeding. Freeze	王挺宇、賴易志	新思維人文空間
582.	03.15-04.13	On View 既視之方 Déjà vu Realm	姚瑞中、崔廣宇、鈴木貴彥、劉中興、賴珮瑜、鍾順龍	MOA/ARTS 忠泰
583.	03.03-03.28	活動名稱：「混搭・跳 tone」多媒體藝術	策展人：樊智銘 參展藝術家：盧大為、何尉民、陳逸翔、王建智、江明怡	龍華科技大學藝文中心
584.	03.18-06.30	 活動名稱：「城市雙向道」 網址： ShowNewsTW.aspx?lang=en&CN_NO=440">http://www.digiarts.org.tw>ShowNewsTW.aspx?lang=en&CN_NO=440	展出藝術家： 牛俊強—明信片 王仲一—如是我啊 李明學—開/關之間 姬俊銘—聽話 蔡安智—囂逝 黃心健—過客	國立台灣美術館數位藝術方舟、E型展覽室
585.	03.11-06.30	 热帶計畫：雪人	王雅慧	國立台灣美術館-水牛廳時光天井電漿電視牆
586.	03.23	 「異光」計畫	王福瑞、王仲堃、張永達、葉廷皓	國立台灣美術館東側外牆星光草坪

587.	04.03-05.03		台灣西打-梅丁衍個展 Taiwan Cider http://www.deoa.org.tw/events/1299/	梅丁衍	伊通公園
588.	05.24-06.29	科光幻影 dialogue 對話之外 2008 第三界國家文化藝術基金會「科技藝術創作發表專案」		吳達坤、林昆穎、宋恆、陳志建、曾鈺涓、盧詩韻	鳳甲美術館
589.	06.13-06.22	活動名稱：數位典藏藝術節「透明的時間感_生命記憶之典藏」 網址： http://www.microplayground.net/digital_archives_program/?cat=2 活動內容：“透明的時間感”展覽主要是彰顯數位典藏的意義，透過數位典藏，時間的意義開始凝結改變，人們可以穿越古今，領略、欣賞、感受典藏的文物與生活方式等。		主辦單位：微型樂園 參展者：劉榮祿(台灣)、微型樂園(台灣)、沈聖博(台灣)、高重黎(台灣)、王雅慧(台灣)、林欣傑 a.k.a. the Demos (香港)、松尾高弘 (日本)	信義公民會館
590.	07.04-08.24		廢品	姚瑞中、陳秋林、鈴木貴彥、劉時棟、吳達坤、郭奕臣、黃建樺、陳萬仁	加力畫廊

591.	07.10-08.24	你在 YouToBe 陳松志個展 http://tinyurl.com/3hujju1	陳松志	臺北當代藝術館
592.	07.06-07.31	單 郭梵君創作個展 www.arielkuo.com/Exhibition_single.htm	郭梵君	台灣國際視覺藝術中心
593.	07.12-08.02	帝國大反擊 首部曲／王者再現	楊茂林、蘇旺伸、陳界仁、李明則、黃（木）揖、莊普、黃銘哲、吳天章、梅丁衍	印象畫廊
594.	08.09-08.29	帝國大反擊 二部曲／長驅直入	陸先銘、李民中、楊仁明、林明弘、彭弘智、洪易、姚瑞中、李明維、連建興	印象畫廊
595.	09.06-09.21	帝國大反擊 三部曲：威脅潛伏		印象畫廊
596.	07.16-09.14	人間。機關術 黃心健個展 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=295 	黃心健 藝術家黃心健將「美感」融入「科技」，結合龐雜的機關術概念與當代數位科技，將「人間萬物」進行全新的類機械式組構，創造出既有趣又詩意的超現實空間。他運用眼、唇、鼻、耳的感官元素，創作出五件既似立體雕塑，又似電玩機關的大型刑（玩）具。二件互動裝置作品，會隨著觀眾的不同反應，出現聲音與圖像的變化。例如〈觀音〉，當觀眾隨機觸壓打字機的按鍵，則「唇」裝置會說出該身體部位之英文名稱，然後連動「眼」裝置，產生一開一合跳脫語意的影像變化。〈皮相底層〉，當觀眾好奇地靠近孔洞觀看，一個由機械構成巨大的京戲臉譜與自己對望，而且與自己的臉部表情產生互動。黃心健藉由這些精心堆砌的數位裝置作品，探討人機互動下圖像與語意錯置的謬誤關係。	台北市立美術館
597.	08.29-09.02	2008 art Taipei 臺北國際藝術博覽會 藝術 x 科技 遊 wandering	Jim Campbell、陳界仁、Gary Hill、Shaun Gladwell、IngridMwangiRobertHutter、白南準	台北市界貿易中心 展演一館 A 區
598.	08.29-09.02	臺北國際藝術博覽會 點子錄像區 C02	王雅慧、郭奕臣、陳永賢、蘇育賢	世貿展演一館
599.	08.16-11.16	位轉自凍	班傑明·杜可洛斯 Benjamin Ducroz、施懿珊個展	國立台灣美術館數位藝術方舟
600.	09.06-10.25	青春 琮品十八週年策劃展	莊普、梅丁衍、林鴻文、侯俊明、陳順策、林銓居、陶亞倫、游文富、許家瑜、林建榮、方偉文、張杏玉、林俐貞、姚俊銘、蘇孟鴻、曹雍甯、吳詠潔	臻品藝術中心
601.	09.12-11.09	超介面 trans- http://tinyurl.com/4yjgft2		臺北當代藝術館
602.	09.19~11.02	活動名稱：「D 聚頭」數位藝術體驗聚作展 網址： http://www.dac.tw/digital/index.html 活動說明：在生活日用之間 在 1/0 on / off art / living 之間 體驗 15 種不同的數位風景 願聞欲聞	主辦單位：台北市文化局、和道創作研究社 協辦單位：公共電視、實踐大學建築設計學系、實踐大學媒體傳達設計學系 贊助單位：誠品書店 策展人：王耿瑜、林逸心 參展者：	台北數位藝術中心

				鄭晴心、張啟明、李怡賡、葉俊慶、宋恆、張舜宜、雷驥、張啟明、黃瀚緯、張珈偉、李易恆、陳威廷、蔣玉潔、黃凱宇、牛俊強、姚仲涵、林育賢	
603.	10.03-11.02		尋找馬緯度	吳逸中、林昆穎、陳志建、宋璽德、林俊良、陳怡潔、許唐瑋	MOT ARTS
604.	10.11-11.02	尋獲的記憶 林平 影像裝置展 Found Memory	林平	鐵道藝術網絡台中站-20號倉庫	
605.	10.11-11.22	熱鬥 2 grooving	何孟娟、杜珮詩、歐寶、翁瑋祥、范家凌、林儒鐸	就在藝術空間	
606.	10.04-10.31		<p>活動名稱：「snowWHY 雪拼」王蓼新媒體藝術創作個展</p> <p>活動內容：「地下實驗・創意秀場」的第一檔秀將由國立台灣藝術大學視覺傳達設計系教授王蓼推出【snowWHY 雪拼】新媒體藝術展。</p>	<p>參展者：王蓼</p> <p>展出作品：</p> <p>作品一、寂寞公路：壓克力板、數位輸出、現場裝置</p> <p>作品二、雪拼：牆面投影互動裝置</p> <p>作品三、萌：數位輸出、現場裝置</p>	地下實驗・創意秀場（中山地下街 A37 號）
607.	11.07-12.06	時間的第一次心跳 A Heartbeat of Time http://tinyurl.com/3sastum	袁廣鳴、姚瑞中、吳季璁、陳慧嶠	伊通公園	

608.	11.08-12.28	 <p>追尋等。</p>	<p>居無定所 2008 台灣國際錄像藝術展 台北鳳甲美術館的「台灣國際錄像藝術展」，呈現十二位國內外藝術家的錄像作品，反映出政治、戰爭、經濟等因素影響下，人們的「居所」受到干擾、毀損、流動等不穩定狀態。藝術家們探討的主題包括了移民議題、網路世界的空間概念、弱勢族群的人道關懷、家族和土地的</p>	<p>袁廣鳴、陳愷璜和高俊宏等三位台灣藝術家。國外藝術家如肯亞與德國藝術家組合姆萬姬羅與胡特 (Ingrid Mwangi Robert Hutter)、和英國藝術家吉布森 (Beatrice Gibson)，都是二〇〇七年威尼斯雙年展的參展藝術家。另外此次參加台北雙年展的中國藝術家劉偉也在受邀名單中。</p>	鳳甲美術館
609.	11.15-12.04	 <p>活動名稱：2008 倫敦 UVA 數位藝術大展「LIGHT SPACE-新板・超感光」 網址：http://www.enavant.com/lightscape/</p>		<p>主辦單位：台北縣政府、板信商業銀行 協辦單位：遠揚建設、三輝建設、元璞廣告 策展單位：EN AVANT creative、微型樂園</p>	臺北縣縣民廣場(臺北縣板橋市中山路 1 段 161 號)
610.	11.22-2008.01.18	blink 那光 http://picasaweb.google.com/jinzhigallery/BLINK#		李俊陽、李艾晨、黃亞紀、林冠名、姚仲涵	金枝藝術
611.	12.10-2009.01.31	2008 世界人權日 何欣怡個展 搖到外婆橋 La berceuse au Paradis. Vers L'Utopie 錄像，藝術，228		何欣怡個展	臺北二二八紀念館

612.	12.22-2009. 01.14	 	Hyper-works 超作品	所以然實驗室（曾鈺涓、李家祥）、周偉、陳文祥、楊純鑾、郭嘉羚、賴珮瑜、周靈芝、郭慧禪、何佳興、王達人、蘇俞安	高苑科技大學 高苑藝文中心
613.	12.27-2009. 02.28		虛鏡迴圈 cyber-ring 吳梓寧	本作品延續她自 2004 年開始發展之「虛境公民 Cyberbeings」系列，重新剪輯並加入新的創作元素。吳梓寧擅長藉由作品探討數位時代中，人們使用網路的行為及其所延伸而出的象徵意義。本次展出之「虛鏡迴圈」特別針對 360 度環型投影環境及其所構思之鏡面地板，將數位影像透過鏡面的折射與反射，營造出一個虛幻的場域。吳梓寧試圖以這樣的設計，讓觀眾「透過這個虛鏡影像的迴圈，進入一種數位輪迴與永生邏輯的幻境中」。作品本身探討關於網路世界的奇思幻想，建構出一個虛擬的未來城市，希望觀眾能藉由此作品，反思現實世界的生命存活狀態，並想像一個死後數位化世界的可能性。	台灣美術館竹林內廳
614.	12.19~02.27 (台北場)		活動名稱：異態。數位藝術創作成果展 (台北場) 跨界創新 數位藝術特展 (高雄場) 活動內容：在與世界頻繁的連結下，國人的數位藝術領域發展也日漸萌芽茁壯，近幾年以此為創作的展覽明顯增多，有藉於讓科技藝術的創作展推廣至全國，將各項發展成果與國人分享，今年欲籌劃將國人優秀作品至中南部進行相關展覽策劃，實質地影響全國民眾，並提高國內本土數位藝術創作者能見度，啟發國民相關興趣之培養及重視。	策展人：張賜福 參展者： 天工開物股份有限公司、牛俊強、王仲堃、王俊琪、王瑞茗、平川紀道、在地實驗、朱書賢、呂沐花、李俊逸、李思萱、李家祥、李惠珊、楊承恩、李智閔、胡縉祥、李恩東、陳立德、林厚成、林經堯、葛如鈞、張延瑜、林亮均、洪一平、台灣大學資訊網路與多媒體研究所、邱士展、張光祥、林世勇、姚仲涵、國立臺南藝術大學應用音樂系、張卡仔、張炳傑、紀忠毅、卓士傑、陳鴻銘、張敏智、張惠笙、莊瑋庭、李劭謙、劉蘊珍、陳志建、曾偉豪、曾御欽、曾靖越、黃心健、黃博志、楊東樵、廖偉智、蔡至維、陳翰叡、林信宏、蔡欣圓、蔡歐寶、談宗藩、蕭弘林、賴彥谷、劉勇明、王志斌、黃鴻志、王瑞禪、李佩玲、顏子穎、呂羽薇、崔欽翔。	台北數位藝術中心、國立科學工藝博物館
615.	2009 (39 件)	「撐傘走在時間的雨中」個展 http://tw.youtube.com/watch?v=w9Qb4CG9Pnk	林豪鏘、李政宗	政治大學科技藝廊	

616.	01.17-02.26	蔓流体 國立台灣美術館 數位藝術方舟	黃博志、姚仲涵、郭嘉羚、楊好德／黃翊、吳燦政、陳珠櫻、楊春森	國立台灣美術館
617.	01.21-04.05	叛離異象 後台北畫派 madden reality	盧怡仲、楊茂林、吳天章、陸先銘、郭維國、李民中、楊仁明、連建興	台北市立美術館
618.	02.11-02.16	崔廣宇	崔廣宇	誠品畫廊
619.	03.14-04.05	活動名稱：「去哪裡？GoingNoWHere！」 網址： http://www.mocataipei.org.tw/mocastudio/exhibition/show05/info05.htm	展覽策劃：林羽婕、黃翔 參展者：李文政、牛俊強、馬君輔、葉怡利明信片/裝置/2009/作者：牛俊強 街道生活/動畫/2008/李文政	台北捷運中山地下書街 B30/32/34
620.	04.21-05.24	活動名稱：衡溫—冷介面中的創作溫感 網址： http://digiark.ntmofa.gov.tw/web/calendar-1.asp?N_ID=91	參展者：沈聖博、吳佳珊、邱禹鳳、馬君輔、許馥凡、陳威廷、鍾和憲、Lullatone & Secondary School (日本) 及 Paddington Bear(美國)	國立台灣美術館數位藝術方舟
621.	04.26-05.29	活動名稱：「跨界視域」林珮淳+數位實驗室創作聯展 網址： http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/ge-interdisciplinary-horizon	參展者：林珮淳、陳遠志、龔嘉薇、葉綠屏、陳韻如、李佩玲、曾靖越、王政揚、胡縉祥、蕭思穎、許朝欽、江柏勳	靜宜大學藝術中心
622.	04.30-06.07	出神入化-傑利.尤斯曼的影像世界 outside in: the transformative vision of Jerry Uelsmann	-傑利.尤斯曼 傑利•尤斯曼是 20 世紀超現實主義攝影大師。他以一種「後視覺化」(post-visualization)的手法，呈現所謂“成像後”的攝影美學。透過傳統暗房技法，尤斯曼以多架放大機疊合、遮光、投影、中途曝光等後製技巧，將不同底片上的影像完美疊合成一連串片段的混合畫面，出神入化，充滿變幻影像的神祕與驚奇。	高雄市立美術館 b01 展覽室

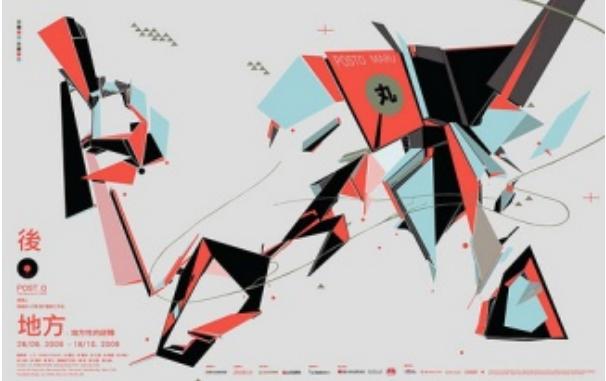
623.	05.09-06.06		影像嬉戲-侯怡亭個展 image/playin	侯怡亭	非常廟藝術空間
624.	05.09-06.15	《詩藝。聲動》跨領域創作		林珮淳+數位藝術實驗室	台北當代藝術館 MOCA Studio
625.	05.16-06.16		未來的鄉愁 Nostalgia for Future	袁廣鳴、林仁達、張騰遠、蘇孟鴻、許唐瑋、張暉明	A7958 當代藝術
626.	05.16-07.26		水桶幻想曲 Interbreeding Field 建築繁殖場 360 度環景數位影像創作系列	國美館邀請「建築繁殖場 Interbreeding Field」加入，將藉由實體物件的殖入與進駐，扭轉改變既有之展場氛圍，並以 360 度的沉浸式環景實境影像，在觀者與現場裝置之間，揭示出一條關於建築藝術中藉由「建構過程」所構築出的時空事件與向度。	國立台灣美術館 竹林內廳
627.	06.05-06.28	FLASH 系列 林偉民個展		林偉民	首都藝術中心

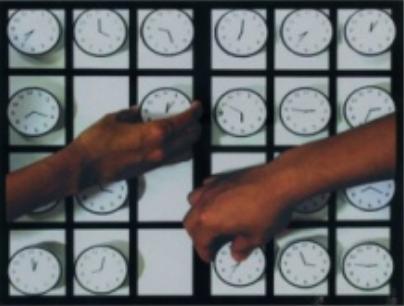
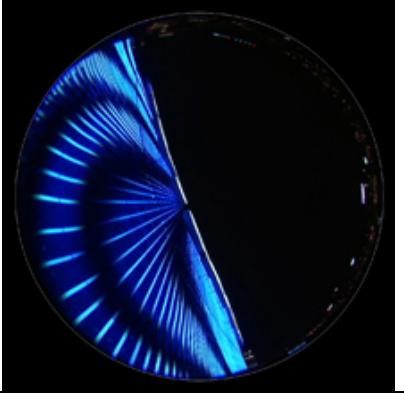
				<p>表達生活的快閃、緊湊、畫面豐富卻壓縮思想的緊張感。發想於創作者自身特殊的生活步調，林偉民在平日的生活中必須快速且重疊的扮演多重角色，且經常處於備戰狀態的來往於醫院、學校、畫室.....。他習慣於車行空檔中轉換身分與心態，於飛速而過的景象中調適自己，加上現代科技化的閱讀工具—電視、電腦、手機，亦是由許多不斷閃爍的畫面透過視覺錯視來呈現訊息。身邊圖像總是快速、鮮豔、刺激、閃動，甚至奔跳到讓人產生連貫的錯覺...</p>	
628.	06.06~08.09	活動名稱：「非常姿態」 網址： http://digiark.ntmofa.gov.tw/web/calendar-1.asp?N_ID=102 活動說明：由六位年輕藝術創作者，以不同的表現語彙，不論在視覺性或是身體性的感知，提出當代的觀察與思索的相互對話。	主辦單位：國立台灣美術館 參展者：丁旭文、牛俊強、王連晟、林正偉、黃建樺、葉姿秀	國立台灣美術館數位藝術方舟	
629.	06.09~07.05	蔡志榮個展 符語編碼-波動的頻率 bar-code language-ripple effect		天使美術館	
630.	06.20~08.09	聲聲不息 Horizon of voice 《聲聲不息》是一個關於感知的展覽，試圖藉由跨範疇的聲音藝術作品，勾勒當代感知的圖像，將邀請林俊廷、陶亞倫、姚仲涵、王仲堃、秦玉芬、姚謙等傑出當代藝術家參與展出，為觀眾呈現一個關於身體、感知、情感、記憶與經驗，體現共同生命歷程的聲音向度，並且引導觀者以自己的身體感知，探索由無聲至有聲的聲音界域，感受與之呼應的生命情景。	林俊廷、陶亞倫、姚仲涵、王仲堃、秦玉芬、姚謙	百藝畫廊	
631.	06.27~08.09	 <p>終結歷史之光 The Light of Historical Ending 臺北數位藝術中心開幕特展 2009.6.27~8.9 10:00 AM - 18:00 PM (週一休館)</p>	陶亞倫	北數位藝術中心	

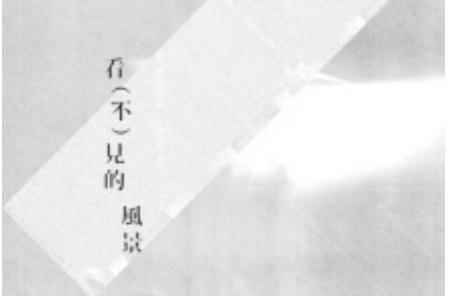
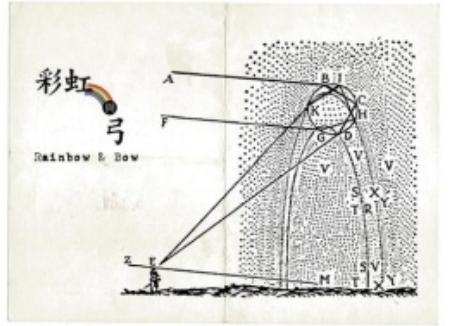
632.	06.06-07.11	 <p>輕度 light position</p> <p>對於數位時代的觀察，以「輕」這樣不確定性位置的文字，作為一種態度、一種對於數位世界的象徵性描述，似乎也道出生存於現實生活的空虛與無奈，我們所關注的，其實也只是對於一則則訊息的囫圇吞棗，那些不論是否發生過的一切，都將只是被走馬看花所帶過的視線之外。即便是一場秀，一場即將上檔的展演，我們所在意的不會只是被貼上幾個人名字跟標題的雜誌廣告，也不是等待被清空的垃圾郵件，那些重要的，是正在發生的事件。數位藝術方舟「輕度」展覽，由丁昶文、牛俊強、王連晟、林正偉、黃建樺以及葉姿秀等六位年輕藝術創作者，以不同的表現語彙，不論在視覺性或是身體性的感知，提出當代的觀察與思索的相互對話。</p>	丁昶文、牛俊強、王連晟、林正偉、黃建樺、葉姿秀	國立台灣美術館 數位藝術方舟
633.	06.10-06.14	 <p>蚊子電影院 http://tw.myblog.yahoo.com/jw!JfT5JR6REx_q8Y15B1SWtg--/article?mid=1653</p>	林明弘、崔廣宇	誠品畫廊
634.	07.10-08.09	 <p>TranSonic-Sounding Objects 超響-發聲體</p> <p>TranSonic-Sounding Objects 超響-發聲體 2009/7/10-8/9</p>	王仲堃、王連晟、王福瑞、姚仲涵、張永達、張惠笙、葉廷皓	新苑藝術

635.	07.11-08.02		眼球試驗部 department of experiment eyeball 張騰遠 個展 http://citytalk.tw/event/index.php?e_id=67759	張騰遠	永春堂美術館
636.	07.25-09.27		急凍醫世代 Freeze 2009 醫 療與科技藝術 國際展	德國「白色真空互動藝術與設計實驗室」、巴特.海斯、 真鍋大度、麥可.伯頓、渡邊純司、台灣劉世芬、陳怡 潔、許淑真、吳雅仙、工研院創意中心「行氣」	國立台灣美術館
637.	07.02-08.03		日常的史詩 the epic in the everyday http://www.ccacctp.org/CH/ARCHIVES/Annee2009/files/9e522489a8b2a374219a8a1b28d2d556-22.html	周育正、郭奕臣、李玠樺、彭弘智、崔廣宇、王雅慧、 吳季璁	高雄市立美術館

638.	07.18-12.13		藝術七門町	許尹齡、黃華真、姚瑞中、盧昉、劉致宏、朗機工：林昆穎、張博智、陳志建、蔡宜儒	泰生活開發・MOT/ARTS
639.	07.21-2010.02		「不跑，就回不了家」林豪鏘數位藝術個展	林豪鏘	花蓮創意文化園區（個展）、台北華城（聯展）、政治大學（個展）、宜蘭新月廣場晶英酒店（策展與聯展）、台北數位藝術中心（個展）
640.	09.24-09.25	活動名稱：「之間」國際互動媒體藝術展 網址： http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/ge-artsit2009 活動說明：配合 ArtsIT2009 研討會，而規劃了一場互動藝術展。本次展出，共有來自 12 個藝術家團隊的 15 件數位藝術作品，其中包括 10 件互動裝置、4 件錄像作品、1 件數位輸出作品。	參展者： 林珮淳+數位藝術實驗室・駱麗真・張耘之・曾鈺涓・李家祥・林豪鏘・牛俊強・馬維元・宋柏宣・王照明・田名璋・張華城・張世熙・周玟慧・李政宗	宜蘭・新月廣場・晶英酒店	

641.	09.26-10.18	 <p>後地方:地方性的逆轉 POST.O The reverse of TOPOS http://www.posto.com.tw/</p>	後地方:地方性的逆轉 POST.O The reverse of TOPOS http://www.posto.com.tw/	I/O、SUMO STUDIO、白雙全、朱賢旭、林仁達、林鳳美、邱承宏、泉太郎、許家維、葉偉立、復興漢工作室、楊俊、劉吉雄、饒加恩	MRT Site 臺北當代藝術館 地下實驗.創意秀場、Museum Plaza 臺北當代藝術館 廣場、Bookstore Underground 田園城市藝文空間、Atelier 日新街、POSTO c 後地方丸、Art Zone 升火工作室
642.	10.01-10.25	 <p>魔幻動漫展 http://www.dac.tw/anim/index.html</p>	魔幻動漫展 http://www.dac.tw/anim/index.html	台灣驚艷之選、法國術為動畫學校 SUPINFOCOM 08 年選集、法國巴黎動漫學校 GOBELINS 03-09 選集	臺北數位藝術中心

643.	10.01-11.01		時間感 趕時間 http://www.nhcue.edu.tw/~dfcade/art_design/pageweb/2009_hn.htm 黃甯	臺北當代藝術館館外電視牆、建築物窗戶 2F
644.	10.02-11.08		流水席 the flowing feast 林昆穎 陳志建雙個展 http://magz.roodo.com/event_view/911	林昆穎 陳志建 新苑藝術
645.	10.04-11.08		李承道、徐睿甫、徐誌鴻、楊博堯、劉宗榮、盧昉	大象藝術空間

646.	10.08-10.09	數位靈光-ICDDC2009 新媒體藝術展			南台科技大學國際會議廳
647.	11.06-11.15			<p>第四屆：臺北數位藝術節 光怪 Funky Light www.dac.tw/daf09</p>	平川紀道《觀察家的玩物》、保羅·巴布埃納的《擴增雕塑》、卡斯登·尼可萊的《幻景》、喬納斯·達貝格的《三個房間》以及克里斯托夫·布雷希的《天堂》
648.	10.17-11.08			<p>看(不)見的 風 景</p> <p>看(不)見的風景 in/visible landscape 當代跨域性格的探索 http://interart.nknu.edu.tw/node/6</p>	盧明德、黃孫權、林鴻文、卓明、張新丕、張惠蘭、曾婉婷、楊千芳、張馨尹、林佩穎、曾怡婷、楊繡衡、李怡志、林芸竹、曾俊融、黃郁齡、曾柏仁、蔡漢正、王秀民、張凱惠、陳冠彰、陳亭瑾、吳文文、林佩怡、黃匯君、詹宛瑜、劉運洲
649.	11.20-12.27			<p>王雅慧個展 彩虹與弓</p>	王雅慧

650.	11.21-11.29	 <p>聲呼吸 breathing sounds experimental sound performance 實驗聲響 2009 http://www.ntmofa.gov.tw/chinese/showinfomation_1.aspx?SN=2648 http://blog.roodo.com/breathingsounds</p>	李駿、沈聖博、Herman KOLGEN、葉物卉、張永達、王福瑞、Toktek、Nigel BROWN、張惠笙、Rasalind HALL、Lucky Dragons、Christian FENNESZ	國美館戶外園區
651.	12.11-2010.01.17	 <p>回陽人 Deloks 林泰州 數位影片個展 回陽人 (三個畫面同步放映, 7分鐘, 循環播放, 彩色有聲)</p>	林泰州	臺北當代藝術館 http://teacher.yuntech.edu.tw/lintj/deloks/description.html
652.	12.18-12.20	 <p>Photo Taipei 2009 臺北攝影與數位影響藝術博覽會 http://www.phototaipei.com/</p>	Bill Viola、曾御欽、黃建樺、周育正、郭慧禪、沈昭良、田口健太、米原康正	
653.	12.19-12.31	<p>俗世之幻 Mundane Fantasy 王蓼 09 駐村成果展 創作媒材橫跨影音、繪畫和攝影，內容藉由紀錄和對話的形式</p>	王蓼	德鴻畫廊

654.		12.25-2010. 02.07		<p>活動名稱：「文字互動展」 網址： http://dac.tw/event/word_touch/index.html</p>	<p>指導單位：經濟部 主辦單位：台北市文化局、數位藝術基金會 承辦單位：國立台北藝術大學、國立台北科技大學、 國立台灣師範大學、台北數位藝術中心 策展人：曹筱玥、李家祥 參展者： 吳佳珊、羅禾淋、陳依純、葉彥伯、張鳳詩、李婉新、 蔡承佑、林廷宇、汪戊全、蔡佩珊、陳嘉妮、李京玲、 劉瑞祥、廖若廷、張秀如、陳建名、黃賢文、陳軒德、 蘇鏡澄、陳蔚彥、洪緹縈、侯妙樟、陳思帆、王世豪、 鄭智允、楊雯雯、陳怡今、呂健綸、陳志力、陳婉、 蘇芳儀、魏子薇、楊漢元、林詩涵、胡心瑜、張詠絮、 藍育婷、蔡怡柔</p>	
655.	2010 (39 件)	01.16-01.29		<p>活動名稱：「域流3」林珮淳+數位藝術實驗室創作展 活動說明：利用數位科技的媒材，如網路、電腦程式、數位影像等，透過互動裝置藝術、互動式錄像裝置藝術、網路藝術及舞蹈錄像等表現手法，表達出對各種議題的深刻體驗。</p>	<p>參展者：王政揚、王博生、江柏勳、李佩玲、林奕均、 胡緝祥、許朝欽、曾靖越、蔡歐寶、蕭思穎 座談會嘉賓：林珮淳、邱誌勇、許素朱、陳冠君、黃海鳴</p>	<p>南海藝廊 http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/ge-flowing-boundary-3</p>

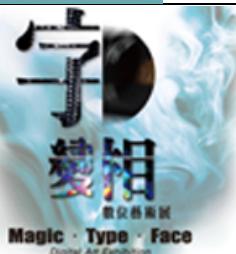
656.	01.23-03.07		幻象之丘 beyond the mirage:new media art exhibition 新媒體藝術展	宋璽德、黃心健、曾偉豪、王伯宇、翁偉翔、吳佩蓉、陳宏欽、林晉毓、張光祥、馬匡霈、陳麗娟、王尉修、張書維	鳳甲美術館
657.	01.30-03.14		超現 攝影 beyond reality http://www.tivac.tw/v1/index.php?option=com_content&view=article&id=53%3A2010-01-11-03-53-14&catid=41%3A2010-01-06-06-36-56&Itemid=92&lang=tw 	陳斌華、洪世聰、劉振祥、蔡文祥、吳政璋、吳忠維	台北市立美術館
658.	02.27-03.27		DOLDRUM : the route to a distance place1 無風帶：通往某個遠方的途徑 1 劉致宏個展 http://www.ncaf.org.tw/Content/show-newsinfo.asp?Ser_No=11993	劉致宏	非常廟藝文空間

659.	02.27-03.27		腦網路 Brainternet 蘇志昇個展 http://citytalk.tw/event/index.php?e_id=75515	蘇志昇	非常廟藝文空間
660.	02.27-03.28		切不開的表面 陶亞倫個展 http://begforparty.com/my/blog/Artscharity/20792	陶亞倫	百藝畫廊
661.	03.05-05.03	新媒體藝術展 數位魅影 http://www.artouch.com/antique/recommendshow.aspx?id=20100209155948	互動媒體藝術部份邀請到榮獲「2009 法國安瓦湖國際數位藝術節」評審團特別獎的跨領域表演藝術家陳韻如融合傳統水墨的影像創作與現代舞蹈的「非墨之舞」。陳瑋齡與蔡志威的互動裝置作品「宅識界」。王瑞茗的錄像作品「雙生」等。在動畫藝術裝置方面，有藝術家高軒然運用 3D 動畫的「媒體幻境 II」。單忠倫的作品「綠・柳」		
662.	03.06-04.11		活動名稱：「意念誌 - 林豪鏘個展」 網址： http://www.dac.tw/event/koong/ 活動說	主辦單位：台北市文化局、數位藝術基金會 協辦單位：台北數位藝術中心	台北數位藝術中心

		<p>明：企圖透過一種「數位空靈」的沈浸感，陳述個人當下狀態的時空光影，而將所曾經歷的「當下」，堆疊在相同的數位空間裏，同時寫真並且寫意。作者以互動裝置為媒介，讓觀眾與其過去創作的錄像與詩作產生意念上的接觸，進而思維自己終究在期待些什麼，守候的時刻裏，涉入的又是何種關注。</p>		
663.	03.13-06.13	 <p>活動名稱：「非常姿態」 網址： http://digiark.ntmofa.gov.tw/web/calendar-1.asp?N_ID=126 活動說明：「非常姿態」將透過5位年輕數位媒體藝術家，介入多重的姿態呈現，引導出當代藝術中媒體化的的不同觀看角度，透過不同角度媒體的切入，在媒體化的時代中，也影響著創作者位於中介的意志。</p>	<p>主辦單位：國立台灣美術館 指導單位：文建會 參展者：林厚成、許家維、陶美羽、謝若琳、羅禾琳</p>	國立台灣美術館數位藝術方舟
664.	03.27-07.25	 <p>沈浸之境-加拿大SAT中心360°環景數位影像展 DREAM MERSION Cyclorama Digital Art Creation Series from the Society for Arts and Technology (SAT)</p>	<p>沈浸之境-加拿大SAT中心360°環景數位影像展 http://www.ntmofa.gov.tw/chinese>ShowInfomation_1.aspx?SN=2777&n=10044</p>	lexandre Quessy Jean-Ambroise Vesac、Yan Breuleux-Ouellette
665.	04.03-04.12	<p>活動名稱：「上上下下左右左右 BA(↑↓↔↔↔BA)」科技藝術展 網址： http://twb.idc.scu.edu.tw/scu2007/zh_tw/00099P0102521.htm 活動內容：此展覽「↑↓↔↔↔BA」延續2008年「秒殺」聯展與2009年「超秒殺」聯展的概念與脈絡，試圖探求資訊洪流下我們的生存法則，與前兩年展覽主題連結外，也拋開運用一擊必殺的自殺攻擊方式，改使用秘技或必殺技的靈活策略放慢腳步，尋求一個對於科技融合自我身體的共存方法。</p>	<p>主辦單位：東吳大學 參展者：吳佳珊、邱昌偉、許馥凡、許聖珈、莊杰霖、陳依純、湯雅如、葉姿秀、葉彥伯、魏子菁、羅禾琳 座談會老師：陳香君、邱誌勇</p>	東吳大學游藝廣場
666.	04.17-05.09	<p>S-Chatten 在光影間嚕語 http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20100417/cologne.html</p>	<p>交大應藝所、建築所及音樂所共同組成的多媒體團隊：賴雯淑／高森信男、林婉玉、李倩雯、侯君昊／陳冠輝、梁凱翔、胡介璿、楊昆、董昭民／林育誼、陳建榜、趙士禮、殷偉</p>	鳳甲美術館

667.	04.23-05.23		活動名稱：「飛墨之光」 網址： http://dac.tw/event/aura/	指導單位：教育部 主辦單位：台北市文化局 承辦單位：國立台灣師範大學、國立台北科技大學、國立台灣藝術大學、數位藝術金會、台北數位藝術中心	台北數位藝術中心
668.	004.30-05.30		藏	王建浩、林正偉、張立人、張暉明、許哲瑜、陳依純、程仁佩、葉姿秀、廖祈羽、羅禾淋	當代藝術空間
669.	05.01-05.30		未命名-1% 時間輪廓之粉碎與再重製 林俊良個展	林俊良	就在藝術空間
670.	05.10-05.31	間移渡—翁銘邦動態繪畫作品選 2007~2009 藝術家翁銘邦藉以繪畫與攝影之精髓，在數位蒙太奇手法整合下，延伸發展出一道“抽象不實存，但可視與感知”的靈光意境(aura-sublime)。各方面來說，他近期的三組動態繪畫系列作品(Romance than Fiction 2008, Sixteen Colours of Time 2009 與 Lyricism 2009)均可被簡單的解釋為透過當代藝術的電影性，所營造出具色彩、時間及空間涵義的幻覺景象；亦是一種以數位媒體替代偶發性書寫形體(Incident/running shapes)之轉化。	翁銘邦	原大學藝術中心(全人教育村北棟一、二樓沐樂廳) http://etouch3.cycu.edu.tw/active_system/active_group/cycu_06/announcement_detail.jsp?sn=11537	

671.	05.22-06.20	 Can't be with you 牛俊強個展 不能和你一起 Fengjia Art Museum http://www.ericwork.idv.tw/honggah/exhibition/20100522/niu/	牛俊強	鳳甲美術館	
672.	05.28-08.08	後青春 Post-Adolescence	余政達、郭奕臣、蘇匯宇、黃薇、周珠旺、陳萬仁、黃沛瑩、陶美羽、王挺宇、吳其育、曾偉豪、王仲、邱昭財、陳敬元、華建強、邱建仁 展出作品形式涵括平面繪畫、版畫、雕塑、裝置、錄像、新媒體等，希望藉此呈現青年藝術家多元的創作表現。		
673.	05.22-06.13	活動名稱：曾鈺涓 個展 「你在那裡？」網路互動藝術展 網址： http://www.wretch.cc/blog/slyart 活動內容： 《你在那裡？》希望透過存在於網路彼端的另一個體，共同匯聚成一個無法清楚辨識的數位時代肖像。	主辦單位：新樂園藝術空間 資助單位：財團法人國家文化藝術基金會行政、台北市文化局、財團法人國家文化藝術基金會、世新大學 藝術家：曾鈺涓 創作團隊：沈聖博、黃怡靜、陳威廷	新樂園藝術空間 (台北市中山北路二段十一巷 15-2 號)	
674.	06.26-09.26	一同前來感受「超體感」 	邱昌偉、林俊良、蔡坤霖、蔡歐寶、陳瑋齡	國立台灣美術館 數位藝術方舟	

675.	07.02-07.30		進行式享樂	大塚麻子 朱米傑 郭弘坤 王怡人 林信宏	a-7958 當代藝術空間
676.	07.10-10.07	數位之手—繪畫》素描》拍攝》數位操作	華樂希·梭尼耶 Valérie sonnier、海倫·黛爾柏拉 Hélène delprat、瑪莉·杜耶 Marie Drouet、柏蘭嘉·卡薩·布魯耶 Blanca Casas Brullet	國立台灣美術館 D 型展覽室	
677.	07.24-08.15		主人 ONLINE 蔡宗祐 經驗值個展 http://www.sinpink.com/read.php?jobCase=act-2&readid=279	蔡宗祐	新浜碼頭
678.	07.24-09.05		字・變・相-數位藝術展	策展團隊:林珮淳、李家祥、賈叢林、葉正聖 創作團隊:胡縉祥、陳建志、李佩玲、許芷瑄、詹嘉華、王信翔、羅凱陽、王甄淳、呂宗瀚、蔡奇宏	台北當代藝術館 MOCA Studio

679.	08.07-10.10	 <p>測量個人與他方間的距離 - 陳依純個展 - 360 度環影影像系列 2010 年全新創作</p>	陳依純	國立台灣美術館竹林內廳
680.	09.07-11.14	 <p>台北雙年展 2010</p>	台灣參展的 6 位藝術家：張允菡、饒加恩、邵樂人、石晉華、王雅慧及葉偉立，作品形式各具特色。	
681.	09.17-10.02	 <p>2010 廣藝科技表演藝術節 Quanta Tech Art & Performance Festival TRANSFUTURE 超未來</p>	廣達電腦、北藝大藝科中心(王俊傑、王福瑞、王仲堃以及王連晟)	廣達電腦林口總部

682.	09.24-10.24	ArchiRock 展覽 參展裝置互動作品: Klein Dome 克萊因穹頂	國立交通大學跨領域多媒體創作團隊 (建築研究所、音樂研究所、應用藝術研究所)	迪化街 127 公店 台北市迪化街一段 127 號
683.	10.16-2011. 01.02		策展規劃：張元茜 參展藝術家(團隊)：(未標國籍者為台灣藝術家) 劉國松、台北數位藝術中心+張永達、黃翊、姚仲涵、葉廷皓、石景中、吳少英(澳門)、吳季璁、林俊廷、林冠名、邱黯雄(中國)、洪強+燕老米的雅實驗室(香港)、范赫鏘+爻域互動科技設計、翁偉翔、陳松志、陳柏光+聲音製作：廖佑軒、曾偉豪、馮夢波(中國)、黃嘉俊、楊世傑、裘世明(中國)、豪華朗機工。	台北市立美術館
684.	10.08-10.31	2010 關渡藝術節 PLUS: Play with us, Play with Arts 1+1+1 無限加總所有可能		國立臺北藝術大學 http://kdarts.tnua.edu.tw/festival
685.	10.09-11.07	無聲 DISCO	謝素梅	誠品畫廊(台北市松高路 11 號五樓，信義誠品五樓)
686.	11.01-11.20	「到這旅行」個展	豪華朗機工：張耿豪、張耿華、林昆穎、陳志建	國立中央大學藝文中心
687.	11.04-11.25	2010 年感 · 動數位表演藝術節	主辦單位：行政院文化建設委員會 承辦單位：中華民國資訊軟體協會 協辦單位：華山 1914 創意文化園區	http://www.artplustech.org.tw
688.	11.05-12.10	We Are the WARLD 郭奕臣個展 世界，是什麼樣的存在？	郭奕臣	新苑藝術 / 台北市八德路三段 12 號 51 弄 17 號
689.	11.12-11.13		超響 TranSonic 主辦單位：國立臺北藝術大學 藝術與科技中心 11/12 (Fri.) 19:30 姚仲涵。王福瑞。伊東篤宏。 11/13 (Sat.) 14:30 李柏廷。CraftWeak。陳史帝。比嘉了。 11/13 (Sat.) 19:30 張博智。張永達。艾德恩·范達海德。	國立臺北藝術大學展演藝術中心戲劇廳

690.	11.20-2011. 02.20	看見不見的海—李文政個展(360 度環景影像計畫)	李文政	國立台灣美術館 竹林內廳
691.	11.26-12.05	第五屆台北數位藝術節-Cluster 串	數位藝術展覽、專家導覽、創作論壇、數位藝術工作坊、數位藝術表演、數位藝術評論獎頒獎及發表。	剝皮寮歷史街區、台北數位藝術中心、台北歌德學院、西門紅樓
692.	12.17-2011. 01.23	台灣數位藝術脈流計畫---脈波壹「身體・性別・科技」數位藝術展	策展團隊：林珮淳、廖新田、陳明惠、邱誌勇、駱麗真、曾鈺涓 參展藝術家：宇中怡、沈聖博、林珮淳、郭慧禪、陳威廷、黃博志、黃建樺、黃怡靜、張惠蘭、曾鈺涓、葉謹睿、蔡海如、劉世芬、駱麗真	台北數位藝術中心
693.	12.18-2011. 01.09	[望穿術--凝結之後的事情]張騰遠個展	張騰遠	新苑藝術 / 台北市八德路三段 12 號 51 弄 17 號

資料整理：駱麗真、葉廷皓、林怡君、陳又維、沈至柔、張禎芝、周廷政。

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術 2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平台 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>

1896

附錄四 台灣新媒體藝術-座談與報導統計表

序號	年度總件數	月	座談/報導/專文	人物	刊物/網址
1.	1979 (01 件)		台灣第一篇關於媒體藝術的報導 。		藝術家雜誌第 44 期
2.	1984 (02 件)	8.3-8.12	北美館舉辦〈法國 Video 藝術聯展回響〉座談會，討論錄影藝術的特色與定義。B		台北市立美術館 http://www.tfam.museum/
3.			《雄獅美術》也以國外錄影的發展，以及藝術家白南準的作品為專輯主題進行介紹。文章有：呂清夫，〈鏡花水月的解剖—錄影藝術之父白南準〉，雄獅美術(台北)，163 期(1984.9)，頁 74-83。蔡淑玲整理，〈沒有休止符的傳奇—白南準的創作生涯〉，雄獅美術(台北)，163 期(1984.09)，頁 84-89。		
4.	1994 (01 件)	07	〈電腦藝術創作在台灣〉座談會。	駱麗真企劃主持	雄獅美術 281 期
5.	1996 (01 件)	02	文章〈五光十色當代科技藝術--第三屆里昂當代藝術雙年展〉	劉永、王俊傑	藝術家第 249 期
6.	1999 (01 件)		著作〈電腦空間與人文〉	吳鼎武・瓦歷斯	田園城市文化事業
7.	2000 (02 件)	01	文章〈關於「數位藝術」〉	葉郁田	藝術觀點第 5 期
8.		05	文章〈回顧歐美電子影音藝術的發展〉	李道明	美育第 115 期
9.	2001 (14 件)	01	文章〈數位構築術－網路及數位時代空間設觀念與操作〉。	邱浩修	建築師第 313 期
10.			著作〈數位術：歐洲：澳德荷三國採樣報告〉。	李欣穎、林書民	宏碁數位藝術中心
11.		03	文章〈電腦與數位藝術〉。	吳鼎武・瓦歷斯	科學月刊第 375 期
12.		05	文章〈概觀新媒體藝術〉。	陳正才	工業設計第 104 期
13.		07	文章〈精緻與品質--專訪耀欽・少特(Jaechim Sauter)談新媒體藝術〉。	Schuricht, Susanne 採訪整理、葉子啟譯	典藏今藝術第 106 期
14.		07	文章〈技術的藝術與藝術的技術--從紐約「未知/無限」展看新媒體藝術〉。	葉奇	典藏今藝術第 106 期
15.		07	文章〈踢！寶貝，踢！--鄭淑麗談網路新媒體藝術〉	邱麗青整理	電影欣賞第 107 期
16.		09	文章〈開放藝術領地，踏上粉樂行旅〉。	駱麗真	文化快遞
17.		10	文章〈蛋塔的滋味--記紐約多媒體藝術中心「電子楓樹」展〉。	葉謹睿	典藏今藝術第 109 期
18.		10.12-10.13	〈在歷史的長廊中頻頻相會-資訊科技與藝術交欲國際學術暨實務研討會〉。		元智大學，中原大學
19.		12.7-12.8	〈國際「網路藝術」研討會〉。	共同主辦：國立臺南藝術學院 高雄市立美術館，贊助單位：台積電文教基金會，協辦單位：國立臺南藝術學院 造形藝術研究所，執行單位：國立臺南藝術學院國際藝術交流研究中心	高雄市立美術館
20.		12.18-12.20	科技・文化・新美學「2001 國際媒體藝術暨動畫創作發表會」	Prof. Huguette Chesnais、吉田健作、Prof.	國立台灣藝術大學「多媒體動畫

			Philip George、林建華、陳瑤、葉怡蘭、袁廣鳴等	藝術研究所」
21.		12.14	介面 陳建北個展「分裂主體與多重現實-身體與主體性」座談會	陳建北
22.		12.15	介面 陳建北個展「真實的向度-影像與肢體」座談會	陳建北
23.	2002 (07 件)	03	文章〈「數位攝影」--「舊美術」的新科技工具?〉	游本寬
24.		04	文章〈以汝之眼，觀看我們的世界〉。	駱麗真
25.		04	文章〈消費・藝術・流行--王俊傑「MA-衣計劃」〉	陳文瑤
26.		8.25-8.26	〈「七塊」替代空間暑期活動：冷氣房播映室〉座談 專題播映：工業噪音及聲響藝術。	粘利文、Noise Steve 及噪音音樂手張竹君
27.		9.15-9.16	〈「七塊」替代空間暑期活動：冷氣房播映室〉座談 專題播映：Video 錄像作品& 實驗影像。	廖育賢
28.		10	文章〈科技藝術之我見--德國 ZKM 媒體藝術館參觀見聞〉	陳誼芳
29.		11.19-11.23	〈從北歐到台灣---瑪莉-林德伯格 Marit Lindberg 與台灣錄影藝術交流系列〉座談。	在地實驗(黃文浩、張賜福、王福瑞)、林俊吉.、崔廣宇、彭弘智、泰順街唱團(蘇匯宇、湯淑芬、邱信豪)、水母漂集團(陳俊明)
30.	2003 (25 件)	02.15-02.16	靈光匯流-科技藝術研討會「相遇：衝突、互動、溝通-媒體藝術裡的時間與空間結構」	台北市立美術館視聽室
31.		03.16	打開當代 6 裝置藝術正確政治「登入形式對焦」座談會	嘉義鐵道藝術村 研習教室
32.		04	文章〈靈光流匯--科技藝術展作品評析：兼論錄影與科技藝術在當代思潮中所扮演的角色〉	陳永賢
33.		04	文章〈Joan Jonas--錄像藝術與行動表演的先鋒〉	蘇淑美
34.		04	文章〈資訊時代的藝術哲思〉。	張恬君
35.			文章〈科技藝術的發展脈絡：由國際經驗到台灣現況〉。	駱麗真
36.			文章〈科技革命與藝術創作〉。	曾鈺涓
37.			文章〈當代影像藝術及其理論〉。	羅惠瑜
38.			文章〈生物遺傳藝術的美學與創造〉。	蔡子瑋
39.			文章〈不道德藝術？--當代華人視覺藝術的倫理議題探討〉。	廖偉民
40.		05	文章〈一張拼湊而成的桌子--從美學的演進談科技藝術〉。	葉謹睿
41.		06	文章〈空間裡的宿醉--新媒體藝術脈絡裡的身體經驗〉	Angerer, Marie-Luise 著、林育如譯
42.		06	文章〈數位化環境與科技藝術的發展〉。	陸蓉之
43.		07	文章〈從數位媒材一探數位時代之藝術產物〉。	林珮淳
44.		07	文章〈臺北國際藝術村--「2003 聯合實驗室」計畫〉。	姚瑞中
45.		07	文章〈崢嶸頭角--數位藝術的個人電腦紀元 1971-1992〉	葉謹睿
46.		07.05	鐵道藝術村第一屆駐村藝術家期末聯展：替代、交替-藝術的詭異行徑	
47.		07	文章〈「虛擬實境、繪聲繪影」符應當代的網路藝術鑑賞--楊英風數位美術館專訪〉	鄭維容
48.		7.14	座談會〈0 與一之見的無限可能--數位藝術在台灣〉。	陳郁秀主委主持，與會者：李戊崑、余為政、顧世勇、王俊傑、袁廣鳴、黃嘉若、李長松、陳瑤
				行政院文化建設委員會、藝術家雜誌合辦

49.		08	文章〈當我們同在一起--探討「網路藝術」〉。	葉謹睿	藝術家第 339 期
50.		08	文章〈探索 0 與 1 之間的無限可能--「數位藝術」在臺灣[座談會]〉。	陳郁秀主持、王雅玲記錄整理	藝術家第 339 期
51.		10	文章〈當代藝術的扁平輕盈--在地實驗「媒體實驗室」(Etat Lab) 二〇〇三年度系列活動〉。	曾沐雲	藝術家第 341 期
52.		12	文章〈錄像烏托邦〉。	Bellour, Raymond 著、林志明譯	電影欣賞第 117 期
53.		12	文章〈錄像，電影的他者〉。	林志明	電影欣賞第 117 期
54.		12	[出版]藝術語言@數位時代	葉謹睿	典藏藝術家庭
55.	2004 (09 件)	01	文章〈科技藝術檔案之二--革命無罪：馬克·納丕爾〉	葉謹睿	藝術家第 344 期
56.		02	文章〈科技藝術檔案之三--細膩的本質：因納茲·凡·藍斯委爾迪〉	葉謹睿	藝術家第 345 期
57.		02	文章〈媒體藝術教育臺灣普查〉	王靜靈	藝術家第 345 期
58.		02	文章〈費歐娜·譚[Fiona Tan]：人物圖像誌的拼貼者〉	王焜生	典藏今藝術第 137 期
59.		03	文章〈漫遊者的跨領域對話-「數位藝術發展與聲音藝術」座談會〉。	張欣琳	典藏今藝術第 138 期
60.		03	文章〈虛擬世界與文化溯源--淺說旅美畫家譚力勤的數位藝術〉。	段煉	典藏今藝術第 138 期
61.		5.21-5.23	〈國巨科技藝術國際學術研討會〉。		文化大學推廣教育部 APA 藝文中心大新館
62.		07.04	2004 國際數位藝術大展 漫遊者 數位媒體的行進與未來 國際論壇峰會 www.tmoa.gov.tw		國立自然科學博物館立體劇場 地下室藍廳
63.		12.15-12.16	數位朋比 台灣數位藝術國際研討會	交大應用藝術研究所主辦	交大圖書館浩然國際會議中心
64.	2005 (10 件)	01.10-05.10	媒體藝術願景 (Media Art_Prospcts) 線上學習課程 http://www.mecad.org/unesco.htm	線上主講人：藝術家 Ms. Christa Sommerer	
65.		04.01-06.15	亞洲數位文化會議 http://www.ioe.sinica.edu.tw/english/	中央研究院民族學研究所	中央研究院民族學研究所
66.		04.08-04.09	大同新世界-第二屆公共藝術節，迪化污水處理廠公共藝術 國際研討會 http://taipeipublicart.culture.gov.tw/tw/itinerary.php?ID=9		台北市立美術館 B2 視聽室
67.		8.23-8.25	活動名稱：2005《O4 Stage Project》國際數位文化研討會 (O4 Stage Project!! International Digital City Project) 本次研討會就【亞洲音樂產業共同環境之育成】、【新新媒體時代的來臨】、【亞洲區域文化共生政策形成的機制及可能合作之論述】、【影視產業政策及市場策略】等議題加以討論。 網址： http://www.thesadorc.com/o4stage/index.html (已移除)		晶華酒店會議廳

68.	11.03-11.05	 <p>活動名稱：2005 新世紀數位圖像研討會 (SIGGRAPH Taipei & Computer Graphics Workshop) 網址：http://www.dci.org.tw/2005sigcgw (已移除)</p>	<p>主辦：資訊工業策進會數位教育研究所、國際數位圖像協會台北分會 — SIGGRAPH TAIPEI、台灣藝術大學、台南藝術大學、台灣大學</p> <p>策劃：台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系、台南藝術大學音像動畫研究所、台灣大學資訊網路與多媒體研究所、台灣大學資訊管理學系、台灣大學資訊工程學系</p>	台灣大學，應力所
69.	11.07-12.08	<p>活動名稱：2005 年 SIGGRAPH Taipei 校園巡迴講座 (2005 SIGGRAPH Taipei Campus Circuit)</p> <p>網址：http://www.ntua.edu.tw/~siggraph/main/com/index.htm (已移除)</p>	<p>主辦：國際數位圖像協會台北分會 SIGGRAPH TAIPEI、國立台灣藝術大學、國立台南藝術大學</p> <p>策劃：台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系、台南藝術大學音像動畫研究所</p>	台灣藝術大學、台南藝術大學
70.	11.07-11.12	<p>活動名稱：2005 金馬影展之「數位時代的影音美學—數位・電影・實驗」短片精選與相關講座與研討會。(The Digital (R)evolution in it's 1st Decade—Focusing on the Innovation of Aesthetics on Cinematic Creation under the Digital Impact)</p> <p>網址：http://www.goldenhorse.org.tw</p>	<p>主辦：台北金馬影展執行委員會</p> <p>策劃：協辦：英國 1.0 數位影展 (Onedotzero)、法國光椎實驗電影發行合作社 (Light Cone)、國立台灣藝術大學</p>	台北華納威秀影城
71.	11.10-11.12	<p>活動名稱：2005 開放源碼研討會，推動台灣自由軟體人才交流 (2005 International Conference on Open Source)</p> <p>http://2005.icos.org.tw (已移除)</p> <p>http://www.openfoundry.org/component/option,com_content/Itemid,299/id,766/language,tw/task,view/ (介紹網頁)</p>	<p>主辦：行政院國家科學委員會工程處、中央研究院資訊科學研究所，協辦單位：行政院國科會工程中心</p> <p>策劃：中華民國軟體自由協會、成功大學數位生活科技研究中心</p>	國科會科技大樓一、二樓 (北市和平東路二段 106 號)

72.	11.12-11.13		活動名稱：2005 國際數位媒體藝術論壇 (2005 International Forum for Digital Media Art) http://dacenter.tnnua.edu.tw/ifdma2005	主辦：國立臺南藝術大學，指導單位：教育部 策劃：臺南藝術大學數位藝術教育資源中心 協辦單位：國立台灣藝術大學、國立成功大學、國立台東大學、世新大學、崑山科技大學、南台科技大學	福華國際文教會館 國際會議廳 「公務人力發展中心」(台北市新生南路三段 30 號 捷運台電大樓站 2 號出口)
73.	12.10	著作《數位藝術概論-電腦時代之美學、創作及藝術》。	葉謹睿	藝術家出版社	
74.	2006 (39 件)	01.05 座談「維護創作的本源-數位創作著作權的推廣」。	主持人：陳郁秀，與會者：賴溪松、方宗立、王呈瑞、嚴裕欽	文化總會、《藝術家》雜誌社合辦	
75.		02 文章「台北當代藝術館的美麗與哀愁-當代館經營團隊異動：侯王淑昭新任董事長，賴香伶新任館長」。	謝恩	典藏今藝術第 161 期	
76.		02 文章〈當代新異術：參展人與策展人的一次對談-張可欣與陸蓉之對話錄〉。	張可欣、陸蓉之	藝術家第 369 期	
77.		02 文章〈如何創作藝術並有效地管理公司？-訪聲音藝術家與效率專家邱漢英〉。	Sound Watch	藝術家第 369 期	
78.		02 文章〈解碼集之七：你的、他的，都是我的！-談科技藝術之轉化、借用、竄改以及剽竊〉。	葉謹睿	藝術家第 369 期	
79.		02 文章「雙重、曖昧與兩極之間-2006 台北雙年展策展人出爐」。	游歲	典藏今藝術第 161 期	
80.		02 文章「影像背後，我們遺失了什麼？-吳季聰專訪」。	吳季聰口述、游歲整理	典藏今藝術第 161 期	
81.		02.24-02.26 2006 臺灣亞太攝影藝術論壇 http://www.afpt.url.tw	海當代藝術館創意總監-陸蓉之、日本武藏野美術大學名譽教授-勝井三雄、鵜澤淑人（日本 epSITE 執行長）、宮土反隆史（Epson 影像事業部部長）、中國的大連醫科大學影像藝術學院長-楊曉光、人民大學攝影傳播研究所所長-殷強和復旦大學新聞傳播學院教授-顧崢、香港理工大學攝影設計教授-馮漢紀，韓國中央博物館影像保存中心主任-金榮敏和韓國 Kyung-sung 大學攝影系系主任-李載求等	中國石油國光會議廳	
82.	04.14	科技整合與合作：如何透過資源共享增進有效的數位創造力」專題講座	主講人： Dr. John Antoine Labadie	國立台灣美術館／演講廳（台中	

			策劃：國立台灣美術館	市五權西路 1 段 2 號)
83.	05.24	http://http://www.tmoa.gov.tw/c/c03_1.php?gp=3&id=1619	主辦單位：國立台灣美術館	華山文化園區
84.	06.16-06.18	夜市 2006：互動設計十擴增實境十通訊科技—台灣科技藝術創作工作坊 http://web.media.mit.edu/~jackylee/nightmarket	主講成員有：美國麻省理工學院媒體實驗室 (MIT Media Laboratory) 的科學家與藝術創作家，包括塞克教授 (Prof. Ted Selker) 、李佳勳 (Jackie Lee) 、鄭慧敏 (Hyemin Chung) 、沈育德 (Edward Shen) 、林昇源 (Francis Lam) 、張朝騏 (Chaochi Chang) 以及麻省理工學院建築研究所林家樸 (Michael Lin) 與趙奕翔 (Daniel Chao) ，芬蘭赫爾辛基媒體實驗室辛波 (Jurgen Scheible) 以及米蘭多摩設計學院廖瑩怡 (Fanny Liao)	華山文化園區 Hwashan Culture Park
85.	10	文章：十月底藝術家博覽會將於華山揭幕	文/吳嘉瑄	典藏今藝術第 181 期 p.138
86.	10	文章：崔廣宇《系統生活捷徑：城市瞎摸》個展 http://www.eslitegallery.com/page3-2.asp?ID=200708&Desc=1	文/黃海鳴	典藏今藝術第 181 期 p.162
87.	10	文章：不穩定下的變質進行式 V2 的「新媒體-行動劇」	文/黃建宏	典藏今藝術第 181 期 p.166
88.	10	文章：等著瞧!這個大他者 從「假動作」到「紅墨水」的喃喃之語	文/陳泰松	典藏今藝術第 181 期 p.178
89.	10	文章：毀滅中的重生-第一屆雅典雙年展 Athens Biennial 2007 http://www.athensbiennial.org/	文 攝影/王焜生	典藏今藝術第 181 期 p.186
90.	10	文章：走向異質空間-第一屆塞薩羅尼基雙年展 Thessaloniki Biennale of Contemporary Art http://www.thessalonikiбиennale.gr/	文 / 王焜生	典藏今藝術第 181 期 p.190
91.	10	文章：未知中看到可能—芳草地科技展 http://www.ybca.org/	文 圖/郭冠英	典藏今藝術第 181 期 p.215
92.	10	文章：在旅行或者記憶當中 (邱黯雄個展「前塵—新大陸架的沉降 」)	文 攝影/子鵠	典藏今藝術第 181 期 p.219
93.	10	 文章：台灣 TAIWAN 真實與虛擬的交會與記憶的回望 (王雅慧-「訪客」) http://www.anb.org.tw/art_news_content.asp?ser_no=53 (已移除) http://nosugarism.blogspot.com/2009/09/blog-post.html	文 攝影/陳沛岑	典藏今藝術第 181 期 p219

94.		12.09-12.10		微型樂園+雲科大+中原+銘傳：Forever 設計運算互動工作坊 http://163.25.148.124/forever/summary http://www.digiarts.org.tw/Events/dbnweb/about.html	微型樂園、雲科大數位媒體設計系暨設計運算所張登文老師、中原商業設計系黃文宗老師、銘傳資訊傳播系梁容輝三系老師共同主辦	桃園龍潭渴望園區 (Aspire Park)
95.	12	文章：「攝影河畔」・引發非西方主流文化思考		文・圖/門外工作室	典藏今藝術第 183 期	
96.	12	文章：傑佛瑞・簫 (Jeffrey Shaw) 來台演講數位藝術中的互動概念		文・攝影/吳嘉瑄	典藏今藝術第 183 期	
97.	12	文章：華裔是我的血統，但國際是我的家 PAUL CHAN <環境錄影散文><紅色之州>		文圖/郭冠英	典藏今藝術第 183 期	
98.	12	文章：現實，輸給了夢工廠 芭耶維克(Maja Bajevic)		文圖/郭冠英	典藏今藝術第 183 期	
99.	12.11	講座：抽調主角與劇情還算是電影嗎?區秀儀 (Au Sow Yee) 的跨界實驗電影與錄像作品		講師：區秀儀	典藏創意空間	
100.	12	文章：當代藝術的黑夜嘉年華 第六屆巴黎「不眠夜」		文・攝影/門外工作室	典藏今藝術第 183 期	
101.	12	文章：電子繪畫新語境		文/韓之演	典藏今藝術第 183 期	
102.	12	文章：北京首座專業錄像藝術空間，韓之演催生		文/程光曲	典藏今藝術第 183 期	
103.	12	文章：第二屆台北數位藝術節・玩開你的心		??	典藏今藝術第 183 期	
104.	12	文章：時間的隱現 大衛・柏拉耶柏(David Claerbout)的影像裝置		文/林心如	典藏今藝術第 183 期	
105.	12	文章：時間的流程風景—馬克・勒維斯短片個展		文/劉明惠 圖/溫哥華美術館	典藏今藝術第 183 期	
106.	12	文章：虛無的時代，徒勞的藝術		文・攝影/子鵠	典藏今藝術第 183 期	
107.	12	文章：先驅錄像藝術家		文/子鵠	典藏今藝術第 183 期	
108.	12	文章：漆黑中放射出穿透的國度—任大賢個展		文・攝影/吳嘉瑄	典藏今藝術第 183 期	
109.	12	文章：存在與感知的共構		文・攝影/陳沛岑	典藏今藝術第 183 期 p.229	
110.	12	文章：高重黎「目前」做的小玩意		文・攝影/吳嘉瑄	典藏今藝術第 183 期 p.230	
111.	12	文章：追求生命本質—周佳雯「教育機器」		文圖/朱銘美術館	典藏今藝術第 183 期 p.238	
112.	12	文章：記憶的時間差—蔡文祥攝影個展		文/黃筱君	典藏今藝術第 183 期 p.241	
113.	2007 (15 件)	01.07-01.14	體驗生活中的文化：雲科大 2007 國際互動創意與設計創新工作營 http://www.yuntech.edu.tw/activity_in.php?nid=121	韓國的高等理工學院 (KAIST)、日本的函館未來大學 (Future University – Hakodate)、加拿大的西門菲莎大學互動藝術與科技學院 (School of Interactive Arts & Technology, Simon Fraser)	雲林科技大學 (NYUST)	

114.	02.03	Take2030 展覽座談會：共同創作，創作共享	University) 以及雲林科技大學設計學院 王俊傑、郭慧禪、林智斌、葉平、黃莉婷、莊庭瑞、陳坤海	台北市立美術館一樓 1A-1B 迴廊
115.	03.14-04.10	2007 賽博光廊-媒體／科技／美學之理論與應用兩岸學術研討會	國立台灣藝術大學 應用媒體藝術研究所	國立台灣藝術大學／教學研究大樓 10F 國際會議廳
116.	05.31-06.01	想望科技：新媒體藝術 國際學術研討會		台灣藝術大學教學研究大樓 10F 國際學術演講廳
117.	05.27-09.15	「數位藝術發展座談會」「數位藝術工作營」	張賜福、王俊傑、黃才郎（文建會第一處處長）、黃文浩（台北數位藝術中心）、賴香伶（台北當代藝術館館長）、蘇瑤華（台北國際藝術村執行長）、林倉互（工業技術研究院創意中心科技整合室經理）、何文雄（資策會產業支援處處長）、林志明（台北教育大學藝術系副教授）、許素朱（台北藝術大學科技藝術研究所副教授）、袁廣鳴（藝術家）、黃文浩、王俊傑、王福瑞、陶亞倫、張賜福、駱俊嘉、吳介祥、曾介宏和林珮淳	台北國際藝術村（座談會）、影藝學苑（工作營）
118.	05.28-05.29	媒體無限-台澳新媒體藝術論壇 http://ma.ntua.edu.tw/maa/NewMediaArts/forum.htm	林珮淳、王俊傑、石瑞仁、許素朱、Alistair Riddell、Tom Gedeon、林豪鏘、Jayne Pilling、陳賢錫、Lucien Leon、Tracey Benson、石昌杰、林伯賢、葉劉天增、陳儒修、徐道義、張世豪、Prof. Cathie Summerhayes、廖金鳳、陳志誠、Prof. Eleanor Gates-Stuart ANU、Christopher Fulham、Jason Nelson、陶亞倫、黃元慶、Joanne Jakovich、Sarah Jane Pell	國立台灣藝術大學 教學研究大樓十樓 國際會議
119.	06.07-06.15	「數位藝術教育暨創作推廣計畫—台中藝術家工作坊」		台中市國立台灣美術館數位創意資源中心
120.	07.20-08.04	國立台灣美術館數位藝術工作坊	所以然藝術工作室曾鈺涓、李家祥	國立台灣美術館數位藝術方舟
121.	07.14-07.15	 2007「新媒體觀測站 - 藝術工作坊」	曾御欽、羅頌其、李家祥和張耘之	華山文化園區
122.	08.07	「軟體藝術現況與趨勢」座談會-數位藝術教育暨創作推廣計畫系列	與談人：中研院資訊所專案經理李士傑、科技藝術家李家祥、香港科技藝術家林欣傑 (LAM, Yan Kit Keith)、雲林科	台中國立台灣美術館 演講廳

			技大學數媒系與設計運算所助理教授張登文、台灣科技大學工商設計系助理教授梁容輝、中原大學商業設計系副教授黃文宗、旅美藝術家葉謹睿	
123.		08.18 從紀實到實驗 台灣七十年紀錄與實驗影像展	李明道(北藝大電影創作研究所兼代所長)、黃庭輔(國家電影資料館資料組組長)、林睿育(同喜文化出版發言人)	新苑藝術
124.		08.23-08200 7.26 《合 Fusion》夜市工作坊 2007	主辦單位:台灣工作營,麻省理工學院媒體實驗室,國立台灣美術館 協辦單位:政治大學,中山大學,台灣大學,成功大學,交通大學 指導單位:教育部,行政院文建會	國立台灣美術館 數位藝術方舟
125.		09.29-2008. 02.23 「音景與聲音藝術」研聽坊	主講: Yannick Dauby(澎葉生)	台北國際藝術村, 3F 鋼琴室
126.		11.30-12.01 2007 美術館教育國際研討會-數位科技在美術館的應用		台北市立美術館地下二樓視聽室
127.		11.15-11.16 多維真實與文化創意產業的超連結 視覺藝術在數位創意時代的新契機	Gregor Jansen, Sarah Kenderdine, Jeffery Shaw, Christian Wenzel, 羊文漪、林榮泰、林伯賢、高志宏、梅丁衍、廖新田、劉素真、謝禹貞丞	台灣技術大學教學研究大樓 10F 國際會議廳
128.	2008 (20 件)	01.11-01.13 TranSonic 2008 超響 聲音藝術現場演出座談會 http://transonic2008.blogspot.com	12 dog cycle[台／澳]、Joe Colley[美]、Yannick Dauby(澎葉生)[法]、王仲堃、王福瑞、姚大均、姚仲涵、張永達、陳奕仲、電腦控制學兄弟(Cybernetical Brothers)、蔡心圓	牯嶺街小劇場
129.		01 文章:「台灣數位藝術發展的下一步？」	文、整理: 朱庭逸、吳嘉瑄	典藏今藝術 第 184 期 P.134~P.143
130.		01 文章:「群策群力, 大眾智慧的具體結晶」	圖文: 林珮淳	典藏今藝術 第 184 期 P.144~P.145
131.		01 文章:「數位藝術的時代真的來臨了嗎？」	文: 吳夢, 圖: 林珮淳	典藏今藝術 第 184 期 P.146~P.147
132.		01 文章:「玩開之後, 記 2007 台北數位藝術節」	文: 吳嘉瑄	典藏今藝術 第 184 期 P.148~P.149
133.		2.23~24 「飽食未—2007 亞洲藝術雙年展」2007 亞洲藝術雙年展國際論壇 http://www.asianartbiennial.org/	指導單位: 行政院文化建設委員會 主辦單位: 國立台灣美術館	國立台灣美術館演講廳
134.		3.26-3.27 2008 數位科技、數位民主、文化與倫理學術研討會	主辦單位: 台灣藝術大學廣播電視學系	台灣藝術大學國際演講廳及會議廳
135.		04 文章:「由殖民化到全球化--談臺灣美術教育與數位藝術教育的經驗」	文: 駱麗真	臺灣美術 2008.04, 頁 34-47
136.		06 文章:「什麼是數位藝術?--數位時代的藝術表徵」	文: 陳永賢	藝術家雜誌 2008.06, 頁 276-279
137.		06 文章: 數位藝術夢想由此起飛-國立臺灣美術館的「數位藝術方舟」	文: 徐升潔	藝術家雜誌 2008.06, 頁 280-283

138.		06	「用已知的換取更多未知--臺灣數位藝術知識與創作流通平台」	文：張晴文	藝術家雜誌 2008.06，頁 286-287
139.		09	文章：「聖荷西數位藝術風采--第二屆 Zero1 聖荷西全球前衛藝術節雙年展：超級光」	文：黃麗絹	藝術家雜誌 2008.09，頁 204-209
140.		10	文章：「臺灣藝術的主體性與全球化現象--從數位交往平臺的觀點論起」	文：王人英	藝術研究學報 2008.10，頁 45-76
141.		11.10	文章：「當資源有限，更應該捉對廝殺 黃文浩談《在地實驗》的藝企合作策略」 http://www.anb.org.tw/coverstory_content.asp?ser_no=641	撰文：游歲	A&B 國企網
142.		11	文章：「在影像的世界裡相遇」宜昇科技與新媒體藝術創作的經驗 http://www.anb.org.tw/epaper_preview1.asp?server_line=www.anb.org.tw&epaper_no=25	撰文：游歲	國藝會 NO.7 2008 年冬季號
143.		11	文章：「操之於指掌間的數位感 2008 臺北數位藝術節」	文：高子衿	典藏今藝術 2008.11，頁 256-257
144.		12	文章：「介/面：穿透性迷思的再思考」	文：邱誌勇	2008 第二屆數位藝術評論獎，頁 30-47
145.		12.02	文章：「從技術到藝術・台灣愛普生的藝企雙贏-專訪台灣愛普生總經理李隆安」 http://www.anb.org.tw/coverstory_content.asp?ser_no=643	文：蘇怡如	A&B 藝企網
146.		12.4~12.5		活動名稱：2008 數位媒體設計 國際研討會 http://www.dmd.org.tw/2008conference/index.html	主辦單位：台灣數位媒體設計學會 協辦單位：國立雲林科技大學、亞洲大學、世新大學、嶺東科技大學、虎尾科技大學
147.		12.23		活動名稱：「從科技藝術到藝術化科技」創意論壇 網址： http://www.arttime.com.tw/2008event/digital-art/digitalart.html	指導單位：行政院文化建設委員會 主辦單位：智邦藝術基金會藝文產業創新育成中心 TECHART・天工開物 協辦單位：智邦科技 Arttime 藝術網
148.	2009 (09 件)	02	文章：時空次序與影像操作的美學關聯--從「尋找馬緯度--圓轉中的相對靜止」展中找尋數位藝術創作的可能性	文：謝御婷	藝術欣 2009.02，頁 78-81
149.		05	文章：創作的自覺・社會的反思--論「跨界視域：林珮淳十數位藝術實驗室展」的反思性底蘊	文：邱誌勇	藝術家雜誌 2009.05，頁 415-417
150.		05	文章：新媒體藝術的探討--以「"Boom!"快速與凝結新媒體的交互作用」臺澳交流展為例	文：林珮淳、葉綠屏	美育 2009.05，頁 4-11
151.		05	文章：缺席的一段歷史--從「藝術與科技」到「數位藝術」	文：曾鈺涓	美 2009.05，頁 12-21

152		05.03	活動名稱：「新媒體藝術的展現與收藏」新媒體藝術專題講座 主講人：克莉絲汀安娜・保羅 (Christiane Paul)「美國惠特尼博物館新媒體藝術兼任策展人」 主持人／引言人：陳永賢老師	主辦：台新銀行文化藝術基金會	台北當代藝術館 1F
153		05.19、 05.26、 06.04	活動名稱：數位藝術講座 活動內容： 曾御欽 (藝術家) 5/19【開始了創作生活】 葉謹睿 (藝術評家) 5/26【數位：操控的藝術、自由的假象】 黃心健 (藝術家) 6/04【黃心健的數位藝術創作】	主辦單位：清大藝術中心	清大藝術中心 合勤演藝廳
154		06.12	活動名稱：「2009 年互動科技藝術學術暨實務研討會」 www.ma.lsu.edu.tw/2008/98.03.18-7.doc (可下載活動說明)	主辦單位：景文科技大學	景文科技大學設計館四樓會議廳
155		11	文章：「數位藝術創作媒材發展現象之再審思」	文：方彩欣	美育 2009.11，頁 89-96
156		11.06	「從山口媒體藝術中心談日本媒體藝術現況」2009 新媒體藝術專題講座	主辦單位：台北藝術大學 演講者：阿部一直 (日本山口媒體藝術中心藝術總監暨總策展人)	台北藝術大學研究大樓 3F 多媒體會議室 (R307)
157	2010 (07 件)	03.28	活動名稱：「沉浸之境」加拿大 SAT 中心 360 度環景數位影像展座談會 http://artemperor.tw/events/50 活動內容： 講座一、數位文化：科技工具所驅動之突變] 講者：瑞尼・巴沙羅 (SAT 科技藝術中心研究與策略發展主任) 講座二、數位工廠 - 數位藝術的實驗新樂園] 講者：約瑟夫・拉法葉 (參展藝術家 & SAT 科技藝術中心駐村及創作計畫主任)	主辦單位：國立台灣美術館	國立台灣美術館演講廳
158		03.29、 05.05、 06.09	藝術美學與創意講座 黃文浩(2010/03/29)・台灣當代之美-新媒體藝術講座 王鈴蓁(2010/05/05)・創意啟發交流講座 曾鈺涓(2010/06/09)・網路藝術創作經驗分享講座 活動目的：藝術研究課程邀請網路藝術相關領域創作者與修課同學分享創作之議題與概念，強化同學與創作者之間的互動。	主辦單位：元智資傳系網路藝術研究課程、授課教師鄭月秀老師	元智大學
159		05.08、05.15	「德國數位藝術系列演講」 http://www.ntmofa.gov.tw/chinese/projectlecture_1.aspx?SN=2818 http://www.ntmofa.gov.tw/upload/refile/P/2818/634075347364805656.pdf 活動內容：一、動畫藝術展創作論壇 講者：Anita Beckers (德國法蘭克福 Anita Beckers 藝廊創辦人)與 Niklas Goldbach (德國藝術家) 二、「錄像藝術與展覽的全新思考-來自波昂錄像藝術大展的經驗」 講者：Georg Elben (波昂國際錄像藝術大展策展人)	主辦單位：國立台灣美術館、台北歌德學院	國立台灣美術館 演講廳
160		07	文章：數位時代 音樂風景的互動新境界 全新媒材替代傳統音符 生活聲響編織新樂章	林琬千	PAR 表演藝術
161		07.01	從白色方塊到黑盒子，及其超越：論新媒體藝術的策展現實。	邱誌勇	藝術觀點，第 43 期，P47-55。
162		07.08	虛擬的觸感-人性與科技 誰操弄著誰？ 講題：虛擬的觸感	多明尼柯・巴依尼(Dominique PAINI)、林	集思台大會議中心 (台北市羅斯

			志明、戴麗娟、華樂希、梭尼耶(Valérie sonnier)、海倫·黛爾柏拉(Hélène delprat)、瑪莉·杜耶(Marie Drouet)、柏蘭嘉·卡薩·布魯耶(Blanca Casas Brullet)	福路四段 85 號 B1) 蘇格拉底廳
163.	12.01-12.03	第九屆馬樂侯研討會：新科技於藝術與文化創意產業的萌發	由文建會主辦、法國在台協會協辦的第九屆「馬樂侯文化行政管理研討會」，今年針對「新科技與藝術、文創產業」作深入探討。	張榮發基金會國際會議中心（台北市中山南路 11 號 10 樓）

資料整理：駱麗真、葉廷皓、林怡君、陳又維、沈至柔、張禎芝、周廷政。

資料來源：教育部統計處 http://www.edu.tw/statistics/content.aspx?site_content_sn=25760、藝術家雜誌 2000.04-2010.12、典藏今藝術 2000.04-2010.12、數位藝術知識與流通平台 <http://www.digiarts.org.tw/indextw.aspx?lang=zh-tw>

1896



附錄五：訪談同意書

各位先進您好：

本人為國立交通大学應用藝術研究所博士候選人駱麗真，現正進行博士論文『台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響』中德懷樹專家訪談的研究部份，素仰先進在新媒體藝術領域之成就，懇請_____先生/女士撥冗協助麗真進行專家訪談，為台灣新媒體藝術之學術研究，增添新頁。

謝謝您撥冗協助
敬祝 藝安

_____先生/女士，您好：

非常感謝您的專業指導，協助本人進行專家訪談，本訪談以德懷術(Delphi Technique)方式進行，歷程至少三回，以面談紙本以及 email 電子檔方式進行。

德懷術專家訪談至少 3 回，每回重點如下：

1. **第一回，結構性問卷。**本次訪談議題將依**台灣新媒體藝術發展中，藝術教育與藝術創作相關方向發展結構性問題問卷**，邀請專家作答。問卷內容確定後，將傳真以及 email 問卷內容給您。
2. **第二回，條列排序問卷。**整理第一回專家意見，回饋給所有參與專家，並將專家個人的答題反映和整體的結果納入第二回問卷，條列重點，再請專家老師們按重要性順序排列，或補充意見。同時，亦將傳真以及 email 整理後之問卷內容給您。
3. **第三回，結論排序問卷。**整理第二回訪談中專家之排序資料與補充意見，回饋給所有參與專家，並整理成為第三回問卷，再請專家老師們做最後修訂工作。如無新增議題或專家意見，第三回結果將逕行最後結論排序，若有特殊離異問題，則尋求專家解釋，且不再進行下回問卷。本次問卷排序為最後結果，將成為發展研究模型之基礎。同時，亦將傳真以及 email 整理後之間卷內容給您。

台灣新媒體藝術發展正處關鍵時刻，許多藝術展演的發生讓這個新興議題更顯蓬勃，本人希望能在學術研究的角度，為這個新領域貢獻綿薄之力，祈望_____先生/女士不吝賜教，給予麗真協助。

耑此
敬頌 藝安

中華民國 年 月
駱麗真 敬啟
Mobil 886+2+937839380
Email Sappho.art@gmail.com

附錄六 第二回問卷 A02

A 先生/女士，您好：

感謝您協助駱麗真博士論文『台灣新媒體藝術教育與創作發展間之相互影響』之德懷術訪談，第一回訪談整理已完成，麻煩您就整理稿內容，同時參照其他 15 位專家意見之關鍵字整理，進行修正。若無意見，也請撥冗回覆確認，若有進一步詢問，請洽研究員駱麗真、研究助理周廷政，非常感謝您的協助。

耑此
敬頌 藝安

中華民國 年 月

駱麗真 Mobile 886+937839380 Email Sappho.art@gmail.com
周廷政 Mobile 886+939100930 Email lovelychia0709@gmail.com

專家：A02(說明：A 為專家編號，02 為第二回問卷)

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

您的意見整理如下：

比起傳統藝術，媒體藝術較容易進入

媒體藝術，從簡單的軟體到複雜的軟體，都有可能開始做起媒體藝術，不管是媒體藝術或是視覺藝術，跟傳統的藝術教育比起來，感覺不用那麼長久、精確的藝術訓練就可以開始，讓一些開始創作的人就很容易可以走進來。

企業贊助對於藝術創作貢獻大

在 2000 年，環境上面的資源，特別是一些軟體跟硬體的企業，覺得這是跟他們有關係的藝術贊助，所以形成了一些團體，或是一些邀請展覽、競賽的獎項，讓這個新媒體藝術一下子突然之間發生出來了，我覺得這可能是台灣新媒體開始發展的原因。

台灣的展覽不同於國外

啟動這個類別作品後，展覽很快就形成了，不像德國他們可能一點點慢慢累積到二十年後，才變成是可以展覽的，台灣好像是一下子就很多作品就可以辦展覽出來，就變成是淺碟型的，他作品很多，但他可以試很多東西，可以一下子就有展覽規模。

外在環境影響教育

教育界在接收新媒體教育這個訊息應該是屬於較被動的，外界可能展演的機制、在外表演的藝術家、競賽這些東西是先存在的，學校才將這些相關課程設立。

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

- 專業展覽的增加，如：宏碁數位藝術季、2000 年發光的城市、漫遊者、快感、新媒體藝術相關展覽、國外媒體藝術家來國內展覽新媒體
- 其他展覽中加入新媒體藝術，如：台北雙年展
- 主流風氣影響創作方向
- 科技技術進步，如：材料演進、台灣產業結構、高科技產業、代工技術發
- 器材與技術普及，如：上網率、電腦軟硬體發達、器材平價化、科技之島
- 獎勵影響，如：文建會、國藝會、縣市文化局、民間基金會
- 競賽影響，如：宏碁數位藝術獎、國巨科技藝術創作獎、科技藝術創作發表獎助計畫
- 歸國學人與師資的加入，如：蘇守政、王俊傑、袁廣鳴、許素朱、林珮淳...等
- 專業系所的成立，如：北藝大科藝所(新媒體藝術學系所)、台藝大多媒體動畫藝術學系所、交大應用藝術研究所
- 其他藝術相關科系的教育倡導，如：科系間跨領域的合作、課程安排、學校演講、老師指導方向
- 實作課程增加：數位設計課、動畫課、網路相關課程
- 教育向下紮根：高等教育培養師資與中小學工作坊與單元活動的增加
- 相關機構的出現，如：國美館、台北當代藝術館、台北數位藝術中心、鳳甲美術館

14. 國家政策，如：科技島、數位方舟、獎補助專案、節慶式表演專案增加大型展演練習
15. 台灣環境適合：台灣為科技島、各種零組件取得方便、網際網路便捷、文化交雜（流行文化、外來文化與次文化的混合）、在地加工業者技術支援強
16. 資訊量與質的增加：國外資訊引進、專書介紹增加、專業雜誌評介增多
17. 人民素養增加

請列舉您認為重要的因素（最多 10 項）：

1	主流風氣	6	
2	歸國學人與師資的加入	7	
3	資訊量與質的增加：國外資訊引進	8	
4	專業系所的成立	9	
5		10	

補充說明（請填寫下方表格）

無意見

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

您的意見整理如下：

學校應注重核心藝術教育

教育的環境跟空間，還有師生、同學切磋之間，應該是他們最主要創作跟靈感的題材，最主要還是在學校裡面，我自己會碰到的就是新媒體他有一些技術上面的事情，不是只是藝術相關的科系在創作，有一些可能是資工、資管、電機學生他們可能就可以開始玩一些互動、網路的東西出來，所以他們加入這類型創作，會比其他藝術創作的人更明顯，藝術教育還是會需要一些比較核心的東西，像人文教育、何謂藝術的這個脈絡，要滿注意的，不再是好像是軟硬體操作的學習而已。

老師指導引發學生創作可能性

有點像是老師學生，開始有一個題目，把題目深化，點出這個作品更具體的是要討論什麼事情，然後是不是有國內外藝術家他們跟你做的東西類似，變成是觸發他們更多可能性的過程，有老師去把學生點明這個過程，不僅僅是新媒體，在藝術教育裡面都很重要。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

本題所有專家意見之關鍵字整理：

- 專業師承：學生跟著老師，一脈相承
- 老師指導方向：老師發展方向、專長與引導
- 歸國學人與師資的加入
- 專業系所的成立
- 專業展覽的增加
- 主流風氣影響學生創作方向
- 獎勵影響
- 競賽影響
- 專業系所的成立
- 其他藝術相關科系的教育倡導
- 仰賴同儕支援較多：教師專業無法完全回應創作需要，多數仰賴同儕合作、
- 急需技術革新
- 學校資源不足：實驗設備、器材、特殊技術講師不足
- 核心藝術教育
- 學校教育未提供就業幫助：畢業後真正能以創作為業或持續創作者不多
- 教育課程未幫助創作職涯發展：學校未提供關於藝術家權利、法律保障、作品價格、市場機制之專業知識，多仰賴自己摸索
- 藝術性不高的數位技術訓練產生認知混淆
- 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足

19. 新媒體藝術嘗試增多：錄像、實驗、跨域合作		
20. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援		
<input type="checkbox"/> 請列舉您認為重要的因素 (最多 10 項) :		
1	6	
2	7	
3	8	
4	9	
5	10	
<input type="checkbox"/> 補充說明 :		
<input type="checkbox"/> 無意見		

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

您的意見整理如下：

美學觀點尚未建立在年輕藝術家身上

我看一些年輕藝術家的作品，我覺得是尚未建立，因為他變成是一個雙重的議題，到底是美學在影響技術的表達，還是技術上在限制那個美學的表達，我們在台灣看到的，跟國外看到的年輕藝術家作品，台灣的在技術上也許沒有顯得生疏，但是在表達還是會傾向實驗性一點，關懷的角度、媒體藝術的對話，可能還是顯得比較不足，就是說美感的呈現，關懷的議題比較淺一點，也許是時間上還沒有累積夠多，以新媒體來呈現美學觀點的累積還不夠深。

要反芻自己作品的議點

一般我們在看作品的時候，有滿大的比例會發現沒有觀點，他可能是視覺或某一種新技術的發表作品，要到觀點，可能要從媒材觀察他所關心的議點是什麼，要有反思、反芻這個議點過程，你才會覺得這個美學觀點是成立的。或是說別人看得懂的東西，但因為創作者普遍都滿年輕的，新媒體是滿新的藝術，大家很少會有一個共同的知識體系。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 新媒體藝術之美學哲學建立中
2. 新媒體藝術美學觀點建立中
3. 尚未有台灣觀點
4. 舊美學不能解決新的美學問題
5. 新媒體藝術是一種混種藝術
6. 新媒體藝術是歐陸脈絡殖民文化再現
7. 新媒體藝術作品觀念複製性高
8. 評論領域的混淆：新媒體藝術、數位建築、視覺傳達、動畫、設計相關皆混為一談
9. 評論獎有幫助，如：數位藝術評論獎
10. 評論觀點重複性高
11. 關注技術開發的評論很少：或許因為評論者技術理解知識不足，或許認為藝術表現比技術表現重要
12. 評論者數位經驗不足，無法掌握氛圍
13. 評論者不瞭解技術便無法有效評論：新媒體藝術評論與技術革新之美感經驗有關，不瞭解技術往往無法有效評論新媒體藝術之作品
14. 教科書尚未出現
15. 有些作品技術不成熟、尚在實驗階段
16. 評論應包含文化特質，如：文化內涵、文化符號、文化性格、文化落差...等
17. 評論應包含大環境特質，如：晚期資本主義、消費時代、經濟體制、工業生產機制...等
18. 公立美術館與公部門應積極協助，如：充足研究經費、建立重要藝術家資料庫、發展研究方向

請列舉您認為重要的因素 (最多 10 項) :

1	6	
2	7	

3		8	
4		9	
5		10	
<input type="checkbox"/> 補充說明： <input type="checkbox"/> 無意見			

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性?

您的意見整理如下：

特殊性：以自身經歷創作

遊戲式的，遊玩的感覺，還是以自身為主的議題，整體來看，能夠在新媒體上做表現的其實還是很年輕的藝術家，所以他們還是在自我探索的階段，所以會呈現他們心智年齡的特質出來。

以技術反省技術者少

台灣新媒體藝術他有一個錄像或記實功能，會有看到一些社會記實，或是以技術去反省技術的類型，我覺得這個是在慢慢成型，但數量還是稀少。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性?

本題所有專家意見之關鍵字整理：

1. 專業師承影響創作技術與方向
2. 主流風氣影響創作技術與方向

3. 歸國學人與師資帶來新觀念與新技術
4. 國外經驗的學習：如專業展覽與工作坊，帶來新觀念與新技術
5. 獎勵影響
6. 競賽影響
7. 技術決定論
8. 創作工具改變創作邏輯
9. high tech art and low tech art
10. 學校訓練分組，如：北藝大科藝所分為甲組媒體藝術、乙組數位藝術、丙組程式
11. 許多技術以自學、同儕協助為主
12. 台灣在地支援豐厚，如：各式工廠的人情味濃講信用，容易磨合出特定需要的技術與材料、精密工業的多樣性提供創作幫助
13. 個人化藝術風格很重要
14. 研發單位、藝術採買顧問、科技便利、材料取得
15. 常常需要土法煉鋼
16. 需要藝術的 LAB
17. 實驗性藝術的斷裂與不足
18. 期待有藝術行政專業公司協助，尤其在跨領域展演
19. 有許多技術問題需要藝術家和技術人員協助，如：電腦程式設計、機械解構、技術研發、策略聯盟、程式設計、錄影剪接、聲音剪接

5. 您認為臺灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

本題所有專家意見之關鍵字整理：	6	
12 人才產出多，但能以創作為業的少	7	
23 畢業即失業	8	
34 以學校培育之人才為大宗	9	
5	10	

補充說明：

無意見

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

您的意見整理如下：

學生名額不少，但學校與社會銜接的不夠好

以有提供這樣條件的學校來看，學生名額應該不少，銜接的狀況可能比較不好，可能他們在題材上面還沒有很深入，那他們出來之後可以接觸到哪一些展演的東西，可以讓他們的創作歷程深化，累積他們更好的展演紀錄的那個銜接我覺得不夠好，不能讓那些剛畢業的人感覺到一畢業就有一個好的發表或工作的環境。

培養新藝術家的藝文政策不足

扶植新的新生藝術家的政策比較缺乏，譬如說國藝會科光幻影計劃三年就結束了，很短時間就消失，可以贊助名額也有限，沒有培植這些人可以繼續創作下去。

學校展覽提供資源有限：正式展覽和學校展覽不同，不只是學校提供場地即可。

學校頂多在四年內把基礎的東西架構，展覽的條件的挑戰性設備太低了，學生只會用簡單設備在策展，不足以讓他們在正式展覽中，讓他們真的表現他們想表達的東西，正式展覽跟學校展覽的差別滿大的，學校展覽能提供的有限。我們有很多學生他是自己投資在軟體上面，學校能支援的只有一半，不像北藝可以支援的就是以整個科系資源為主，變成學生頂多只學到一半，如果是全職藝術家、設計者，感覺只有學一半的學程。學生人數、展覽數量增加，如果多看其實還是會變得很好，可是學校資源還是有限，科技藝術不能不展演，學校又沒有提供可以充份展現的展覽資源，學校展演跟科技藝術展演的成本相差很高，學校可能有班聯會贊助就可以展，但科技藝術如果學生有很大抱負，他想做完美一點，可能就會沒辦法支出。

4. 學校教育未提供就業幫助	
5. 教育課程未幫助創作職涯發展	
6. 接案子養創作：有特殊技術者會變成接案單位或個人	
7. 畢業人才流向業界，如：網路、動畫、遊戲、數位...等相關設計產業	
8. 創作與發表昂貴影響持續投入人數	
9. 學校創作與發表資源有限，需自籌與同儕幫忙	
10. 收藏困難影響專職藝術家培養	
11. 新媒體藝術市場經營不易	
12. 仍屬於小眾	
13. 政府應更積極與計畫性培育	
14. 大型計劃快速培養人才，如：台北數位藝術節、廣藝科技表演藝術節	
15. 公部門支援有助人才培育，如：數位藝術中心、科技藝術節、國藝會、台北市文化局、當代館、國美館數位方舟	
16. 年輕藝術創作型式的發展多元	
6. 您認爲臺灣藝術與(塊塊發展)關係為何？	
本題所有專家意見之關鍵字整理：	6
12 有許多歸國學人與師資的加入	7
23 專業系所的成立有助環境發展	8
34 學校資源與器材有限成本高，租借需排隊	
45 純藝術創作與設計的混淆	10
5. <input checked="" type="checkbox"/> 師資的主導性較強，如：國內學生幫老師製作作品，但在國外是老師幫學生找素材、設備並協助學生創作	
6. <input checked="" type="checkbox"/> 培養很重要	

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

您的意見整理如下：

學校師資應該注重技術和藝術雙向溝通

以我任教的學校來看，我覺得學校都會很想找一個技術成熟，可以馬上指導學生的人，可是有這樣資歷的老師，他們未必是藝術創作者，要不然就要找一個技術傾向的來指導，不然我們找不到技術非常好的創作者，市場上可能就會把這些人拉去做很設計的東西，創作的人的個性和氣質很少會只鑽研在技術上面的學習，所以會有一點點覺得找不到雙向都很好的師資。

課程上壁壘分明，學生要自己融會貫通

感覺上現在教給學生的東西還是壁壘分明，技術的技術，藝術的藝術，學生要有很好的能力去把他們整合在一起才行，這樣對新媒體教育，很有可能技術性的就很技術，不會有技術表達很好藝術的那種學生，同時具備兩種我覺得是可遇不可求，但在課程裡面安排兩種類型的合作要更深入一點，不是說各教各的然後永遠沒交集，應該要交集的方式，去產生合作的模式，這兩種各自的可能性才會更具體。以台灣目前的教育會一直存在這問題，我覺得讓他們一起上課會更好，如果學校有支援的話，像以前元智資傳，他們做的東西滿視覺、設計，他們的人才會像廣告那種人才，老師大部份都是技術型，但會希望可以往藝術發展，可是他們會覺得能做出互動、遊戲、可以展覽的東西就是藝術，可是我們在一小時的演講中，沒有辦法告訴他們：不是好看的東西都是藝術，除非他們學期一起上課，那種藝術的想法、感性的東西，跟技術合在一起，如果有支持的條件這樣合作才好。

7. 專業師承，學生作品風格與老師類似
8. 收藏者不多影響藝術家培養
9. 數位藝術與數位內容產業當成文化創意的火車頭
10. 產學間跨領域合作尚不完整
11. 教師專業分工：有藝術教師與技術教師
12. 藝術評論教育應積極發展
13. 專業系所的成立
14. 其他藝術相關科系的教育倡導
15. 學生間仰賴同儕支援較多
16. 網路或國外自我學習

請列舉您認為重要的因素 (最多 10 項) :

1	6
2. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？	7
本題所有專家意見之關鍵字整理：	8
3. 美學體系師資嚴重不足	9
4. 教育人才斷層	10
5. 師範體系之新媒體藝術訓練仍不足	
6. 藝術專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援	

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

您的意見整理如下：

師資嚴重不足

師資顯然是嚴重不足，剛剛講的就是師資是找不到，因為老師軟硬體設備的升級、材料準備上太花時間了，他們可能最後就是只創作不再執教，到最後有點學校之間在互相搶老師，所以這種資歷的老師我覺得現在是相當不足。

自己實際進入新媒體比找師資是更實際的方式

大家自己想辦法會比在原來學校教育體系裡面找一個更好的老師更實際一點。這中間有斷裂的現象，新媒體是越年輕的人越容易進入，越容易把新的東西加進來，在學校裡的老師一輩一輩越來越老，學得越來越慢，年輕藝術家如果要接觸這一塊，不如早點畢業，在外面去找刺激、資源、題材，比在學校裡可能性更好。新媒體教育，我覺得是還在磨合期，當一個技術跟藝術合在一起的時候 我們要用一些時間去沉淀。

新媒體教育應有一脈連貫的論述

有一本書，OLIVER GROW 寫的沉浸那本書，emerging，他滿努力要把傳統美學跟新媒體結合在一起，我覺得是不錯的起點。譬如說視覺觀能，在以前藝術史裡面有什麼意義，今天的體驗跟以前是不是還有銜接性在那邊，這樣學生不會只以強烈的聲光效果做一個交代，有漫長的美學論述、觀點，還是要有認識，我覺得不是說你的東西要去銜接以前的東西，官能、知覺、視覺文化的議題，其實是可以一脈講下去的。

學生通常都與老師合作展出，對於創作不能自主

藝術教育的類似性我覺得不盡然，可能會有媒材上面類似，也有可能是老師帶著學生做，但這樣就沒有辦法分辨到底哪個部份是老師做的，學生自主部分又是哪裡的現象，或是學生做的東西不像他自己。

7. 師資專業應有許多面向，如：藝術觀念、專業策佈展、技術美學、互動技術、產業發展、藝術經濟、贊助勸募...等
8. 政府對教師資格要求應更具彈性，以便更多技術教師加入
9. 應深化教育資源
10. 新媒體藝術評論教師不足
11. 師範體系之新媒體藝術教師仍顯不足
12. 教師專業分工：藝術教師協助創作觀念，技術教師負責技術支援
13. 應有理工科博士師資加入
14. 需要跨領域學程之師資

請列舉您認為重要的因素 (最多 10 項) :

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

補充說明 :

無意見

8. 其他您願意補充之意見：

您的意見整理如下：

教育應往技術與創作兩層面合作模式發展，藝術家想法可以讓工程師呈現

會技術的人很會技術，他們很難感受到藝術為何，題材的人文性會比較低，藝術家可能他們的表達能力是不錯的，可是他們沒有找到最好的技術或軟硬體去表達他們的題材，之前我們會一直想說，有沒有一些好的機制或合作模式，技術型和藝術創作類型的人他們可以有比較深度的合作，我們之前有去訪問德國 ZKM，他們就是這樣的模式在磨合技術型跟創作型，我覺得台灣可能可以多在這方面琢磨，這樣的話可以互補，技術人才可以看到藝術家想呈現的東西，特質、人文性、關懷的議題，藝術家可以從工程師手上去對材質、軟硬體，這方面的東西更深入，這樣下次他在想他作品呈現的話，就可以更貼近技術的可能性。

新媒體需要更長時間去培養藝術家

新媒體要以更多資源還有時間跟去等待更多技術成熟，不要用兩年時間，就要節慶佈置、聲光音效，我覺得這樣有點將藝術家變成節慶負責人，他可能為了節慶要去把聲光效果做的很好，可是他其實內心想做的是比較內化的東西。

8.其他您願意補充之意見：

本題所有專家意見之關鍵字整理：

- 專業名詞的認識與界定：科技藝術、數位藝術、多媒體、跨領域、互動藝術、MOBIL ART、錄像、機械藝術、數位聲響、數位設計、動畫課
- 其他：整體呈現淺碟型、專業美學觀點仍未確立、技術門檻仍高、與設計類創作的界線模糊
- 資源有限成本高、學校租借器材需排隊
- 收藏者不多
- 碩士學歷為主流
- 新媒體藝術成為節慶的裝飾活動

請列舉您認為重要的因素 (數量不限)：

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

補充說明：

無意見

教育專家 A~H 逐字稿整理

編號說明:A 代表專家編號，02 代表第二次問卷

A02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

比起傳統藝術，媒體藝術較容易進入

媒體藝術，從簡單的軟體到複雜的軟體，都有可能開始做起媒體藝術，不管是媒體藝術或是視覺藝術，跟傳統的藝術教育比起來，感覺不用那麼長久、精確的藝術訓練就可以開始，讓一些開始創作的人就很容易可以走進來。

企業贊助對於藝術創作貢獻大

在 2000 年，環境上面的資源，特別是一些軟體跟硬體的企業，覺得這是跟他們有關係的藝術贊助，所以形成了一些團體，或是一些邀請展覽、競賽的獎項，讓這個新媒體藝術一下子突然之間發生出來了，我覺得這可能是台灣新媒體開始發展的原因。

台灣的展覽不同於國外

啟動這個類別作品後，展覽很快就形成了，不像德國他們可能一點點慢慢累積到二十年後，才變成是可以展覽的，台灣好像是一下子就很多作品就可以辦展覽出來，就變成是淺碟型的，他作品很多，但他可以試很多東西，可以一下子就有展覽規模。

外在環境影響教育

教育界在接收新媒體教育這個訊息應該是屬於較被動的，外界可能展演的機制、在外表演的藝術家、競賽這些東西是先存在的，學校才將這些相關課程設立。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

學校應注重核心藝術教育

教育的環境跟空間，還有師生、同學切磋之間，應該是他們最主要創作跟靈感的題材，最主要還是在學校裡面，我自己會碰到的就是新媒體他有一些技術上面的事情，不只是藝術相關的科系在創作，有一些可能是資工、資管、電機學生他們可能就可以開始玩一些互動、網路的東西出來，所以他們加入這類型創作，會比其他藝術創作的人更明顯，藝術教育還是會需要一些比較核心的東西，像人文教育、何謂藝術的這個脈絡，要滿注意的，不再是好像是軟硬體操作的學習而已。

老師指導引發學生創作可能性

有點像是老師學生，開始有一個題目，把題目深化，點出這個作品更具體的是要討論什麼事情，然後是不是有國內外藝術家他們跟你做的東西類似，變成是觸發他們更多可能性的過程，有老師去把學生點明這個過程，不僅僅是新媒體，在藝

術教育裡面都很重要。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點尚未建立在年輕藝術家身上

我看一些年輕藝術家的作品，我覺得是尚未建立，因為他變成是一個雙重的議題，到底是美學在影響技術的表達，還是技術上在限制那個美學的表達，我們在台灣看到的，跟國外看到的年輕藝術家作品，台灣的在技術上也許沒有顯得生疏，但是在表達還是會傾向實驗性一點，關懷的角度、媒體藝術的對話，可能還是顯得比較不足，就是說美感的呈現，關懷的議題比較淺一點，也許是時間上還沒有累積夠多，以新媒體來呈現美學觀點的累積還不夠深。

要反芻自己作品的議點

一般我們在看作品的時候，有滿大的比例會發現沒有觀點，他可能是視覺或某一種新技術的發表作品，要到觀點，可能要從媒材觀察他所關心的議點是什麼，要有反思、反芻這個議點過程，你才會覺得這個美學觀點是成立的。或是說別人看得懂的東西，但因為創作者普遍都滿年輕的，新媒體是滿新的藝術，大家很少會有一個共同的知識體系。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

特殊性：以自身經歷創作

遊戲式的，遊玩的感覺，還是以自身為主的議題，整體來看，能夠在新媒體上做表現的其實還是很年輕的藝術家，所以他們還是在自我探索的階段，所以會呈現他們心智年齡的特質出來。

以技術反省技術者少

台灣新媒體藝術他有一個錄像或記實功能，會有看到一些社會記實，或是以技術去反省技術的類型，我覺得這個是在慢慢成型，但數量還是稀少。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

學生名額不少，但學校與社會銜接的不夠好

以有提供這樣條件的學校來看，學生名額應該不少，銜接的狀況可能比較不好，可能他們在題材上面還沒有很深入，那他們出來之後可以接觸到哪一些展演的東西，可以把他們的創作歷程深化，累積他們更好的展演紀錄的那個銜接我覺得不夠好，不能讓那些剛畢業的人感覺到一畢業就有一個好的發表或工作的環境。

培養新藝術家的藝文政策不足

扶植新的新生藝術家的政策比較缺乏，譬如說國藝會科光幻影計劃三年就結束了，很短時間就消失，可以贊助名額也有限，沒有培植這些人可以繼續創作下去。

學校展覽提供資源有限：正式展覽和學校展覽不同，不只是學校提供場地即可。

學校頂多在四年內把基礎的東西架構，展覽的條件的挑戰性設備太低了，學生只會用簡單設備在策展，不足以讓他們在正式展覽中，讓他們真的表現他們想表達的東西，正式展覽跟學校展覽的差別滿大的，學校展覽能提供的有限。我們有很多學生他是自己投資在軟體上面，學校能支援的只有一半，不像北藝可以支援的就是以整個科系資源為主，變成學生頂多只學到一半，如果是全職藝術家、設計者，感覺只有學一半的學程。學生人數、展覽數量增加，如果多看其實還是會變得很好，可是學校資源還是有限，科技藝術不能不展演，學校又沒有提供可以充

份展現的展覽資源，學校展演跟科技藝術展演的成本相差很高，學校可能有班聯合會贊助就可以展，但科技藝術如果學生有很大抱負，他想做完美一點，可能就會沒辦法支出。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

學校師資應該注重技術和藝術雙向溝通

以我任教的學校來看，我覺得學校都會很想找一個技術成熟，可以馬上指導學生的人，可是有這樣資歷的老師，他們未必是藝術創作者，要不然就要找一個技術傾向的來指導，不然我們找不到技術非常好的創作者，市場上可能就會把這些人拉去做很設計的東西，創作的人的個性和氣質很少會只鑽研在技術上面的學習，所以會有一點點覺得找不到雙向都很好的師資。

課程上壁壘分明，學生要自己融會貫通

感覺上現在教給學生的東西還是壁壘分明，技術的技術，藝術的藝術，學生要有很好的能力去把他們整合在一起才行，這樣對新媒體教育，很有可能技術性的就很技術，不會有技術表達很好藝術的那種學生，同時具備兩種我覺得是可遇不可求，但在課程裡面安排兩種類型的合作要更深入一點，不是說各教各的然後永遠沒交集，應該要交集的方式，去產生合作的模式，這兩種各自的可能性才會更具體。以台灣目前的教育會一直存在這問題，我覺得讓他們一起上課會更好，如果學校有支援的話，像以前元智資傳，他們做的東西滿視覺、設計，他們的人才會像廣告那種人才，老師大部份都是技術型，但會希望可以往藝術發展，可是他們會覺得能做出互動、遊戲、可以展覽的東西就是藝術，可是我們在一小時的演講中，沒有辦法告訴他們：不是好看的東西都是藝術，除非他們學期一起上課，那種藝術的想法、感性的東西，跟技術合在一起，如果有支持的條件這樣合作才好。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

師資嚴重不足

師資顯然是嚴重不足，剛剛講的就是師資是找不到，因為老師軟硬體設備的升級、材料準備上太花時間了，他們可能最後就是只創作不再執教，到最後有點學校之間在互相搶老師，所以這種資歷的老師我覺得現在是相當不足。

自己實際進入新媒體比找師資是更實際的方式

大家自己想辦法會比在原來學校教育體系裡面找一個更好的老師更實際一點。這中間有斷裂的現象，新媒體是越年輕的人越容易進入，越容易把新的東西加進來，在學校裡的老師一輩一輩越來越老，學得越來越慢，年輕藝術家如果要接觸這一塊，不如早點畢業，在外面去找刺激、資源、題材，比在學校裡可能性更好。新媒體教育，我覺得是還在磨合期，當一個技術跟藝術合在一起的時候 我們要用一些時間去沉淀。

新媒體教育應有一脈連貫的論述

有一本書，OLIVER GROW 寫的沉浸那本書，emerging，他滿努力要把傳統美學跟新媒體結合在一起，我覺得是不錯的起點。譬如說視覺觀能，在以前藝術史裡面有什麼意義，今天的體驗跟以前是不是還有銜接性在那邊，這樣學生不會只以強烈的聲光效果做一個交代，有漫長的美學論述、觀點，還是要有認識，我覺得不是說你的東西要去銜接以前的東西，官能、知覺、視覺文化的議題，其實是可

以一脈講下去的。

學生通常都與老師合作展出，對於創作不能自主

藝術教育的類似性我覺得不盡然，可能會有媒材上面類似，也有可能是老師帶著學生做，但這樣就沒有辦法分辨到底哪個部份是老師做的，學生自主部分又是哪裡的現象，或是學生做的東西不像他自己。

8. 其他您願意補充之意見：

教育應往技術與創作兩層面合作模式發展，藝術家想法可以讓工程師呈現

會技術的人很會技術，他們很難感受到藝術為何，題材的人文性會比較低，藝術家可能他們的表達能力是不錯的，可是他們沒有找到最好的技術或軟硬體去表達他們的題材，之前我們會一直想說，有沒有一些好的機制或合作模式，技術型和藝術創作類型的人他們可以有比較深度的合作，我們之前有去訪問德國 ZKM，他們就是這樣的模式在磨合技術型跟創作型，我覺得台灣可能可以多在這方面琢磨，這樣的話可以互補，技術人才可以看到藝術家想呈現的東西，特質、人文性、關懷的議題，藝術家可以從工程師手上去對材質、軟硬體，這方面的東西更深入，這樣下次他在想他作品呈現的話，就可以更貼近技術的可能性。

新媒體需要更長時間去培養藝術家

新媒體要以更多資源還有時間跟去等待更多技術成熟，不要用兩年時間，就要節慶佈置、聲光音效，我覺得這樣有點將藝術家變成節慶負責人，他可能為了節慶要去把聲光效果做的很好，可是他其實內心想做的是比較內化的東西。

B02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

- a. 日常中電子訊息經驗的極度普遍化，使之成為新世代最熟悉的溝通內容。
- b. 生活中科技內容的快速升級、更新、普遍化、潮流化。甚至使用與熟悉的能力成為世代區隔的重要參考指標。
- c. 學校中新開設的科藝系所與課程增加，提供創作者將新媒體藝術日益精進、專業化的能力。
- d. 當代藝術展覽(無論國內還是國際)中，給予科技藝術、新媒體藝術大量曝光以及被討論的機會，更鼓舞了新媒體創作人才。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

我認為我並不熟悉、並不真正瞭解國內藝術教育系統中的實際狀態，因此很難有深入的意見可以提供。但從我與從事新媒體藝術創作的年輕藝術家們往來，以及討論他們創作內容的機會中，似乎感受到某些新媒體藝術教育中有些值得思考與討論的狀態。比如有些系所中格外於強調科技藝術中科技技術能力的部分，而對於藝術部分的能力給分比率較少，這種教育系統中的價值暗示，給予更在意於藝術性探討的創作者較大的挫折與壓力等。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

首先，我會比較懷疑是否需要區隔出一塊「新媒體藝術的美學觀點」？美學觀點

在不同時代中有它值得延展與正在發展的路徑，但是我對於「新媒體藝術」的概念，依舊是認為它與「油彩」、「膠彩」、或是「版印」、「泥塑」……之類的名詞一樣，所指的是一種材料或一種方法，而不是絕對牽涉到美學的問題。

我會認為「新媒體藝術」理論上是可以表達各種美學各種理論或是各種議題的，端視作者的企圖所指。

當然這個創作材料與方法仍然具有其媒材特性，做為一種載體它有可能承載更多更大量的更多元的訊息，但這仍然不妨礙它也可以只是最單一最純淨的內容。

每一個時代的「美學觀點」應該都是一個發展中的活體，或許尚無須急於將之「已經建立」起來。

美學觀點應觸及或包含那些面向，這個題目非常寬泛而又複雜呢！我原以為這個詞語的使用是有基礎共識的？我想簡單的概括性說明吧，我認為所謂的美學觀點就是只一個個體，或是一個時代中的群體，在評價認知、感覺上的理論和哲學。這並不是簡單的界定美醜，而是去認知、感覺各種對象物(甚或是非物質的對象)的類型和本質時候的評價與角度，是我所認為美學觀點所觸及與處理的部分。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

a.多數作品在技術性上都不太困難，藝術家僅是藉著普遍化的技術來進行創作，只有少數創作者用到非常複雜的技術。這類藝術家多數在藝術風格上產生了個人化的語彙。

b.少數創作者致力於技術上的精進，發展到後期的結果通常必須形成一個技術團隊才能完成其需求，而形成技術團隊的副產品，就是必須考慮到供養團隊的經費來源，通常是從創作個體演變成介於藝術與服務廠商之間的接案團隊，所謂的創作者個人風格也常會因為業者多元化的需求，而不再被創作者自己堅持。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

良好。活潑豐沛。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

對於教育部分確實不太瞭解。

但深深感受到幾點：

a.創作人才多元豐沛。

b.似乎是時代的一個重要趨勢。

c.年輕世代之間的同儕影響遠大於師承的影響。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

不太瞭解，似乎是前輩不多，但後繼者不少。

8. 其他您願意補充之意見：

無特別補充

C02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

我認為影響台灣新媒體藝術發展的主要因素包括以下兩個：

(1) 學院教育。尤其 2001 年國立台北藝術大學成立「科技藝術研究所」之後，國立台灣藝術大學、國立臺南藝術大學等學院也陸續成立以新媒體、動畫等相關領域的系所。王俊傑、袁廣鳴等留學歐美的藝術家返台任教，影響近年來台灣新媒體藝術發展甚鉅。藝術的高等教育培養大量的專業藝術創作者，也藉由研究逐漸建構起新媒體藝術在台灣的學術領域。

(2) 媒體。國內的藝術媒體對於新媒體藝術的報導、評論，引起讀者（觀眾）對於新媒體藝術的注意與認識。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

我並非創作者，但以在媒體工作的觀察經驗而言，台灣的新媒體藝術教育確實影響藝術創作者。尤其年輕一輩（目前 30 歲左右一代）較受矚目的新媒體藝術創作者例如吳季璁、王仲堃、姚仲涵、林昆穎……等，皆出身學院。或許可以說，在台灣，這是各種創作媒材發展都有的現象，並非只有新媒體藝術會受到學院教育與體制影響。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

就目前而言，台灣的新媒體藝術似乎有某些創作議題上的趨向，例如科技與人文的關係、科技與生物的關係、關於（身體與心理）速度感的討論、機械的解構趣味……等。我認為新媒體藝術的美學觀點正在建立，而且不是只有一個答案。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

同上一題的回答，我認為台灣的新媒體藝術熱中於某些方向的探討，相較之下，在電腦程式設計的面向上似乎感興趣的創作者較少，相對地，許多新媒體藝術注重的是機械解構的趣味、科技與人文的對照關係等。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

只要新媒體藝術在學院教育裡存在，具備專有的科系、研究機構，台灣新媒體藝術創作人才就會不斷被生產出來。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

從近年來年輕一輩從事新媒體藝術創作的藝術家看來，他們幾乎沒有例外地都出身學院，在美學觀或者偏好的創作手法上受到學校老師的影響。這些任教於學院的藝術家們帶領學生共同工作，彷如師徒制一般的教學模式，在學期間年輕一輩的藝術家得以見習、甚至協助老師的創作。另一方面，這些教師在國內鼓勵當代藝術創作的（官方與民間）獎項裡，經常有機會受邀成為評審，這也有利於新媒體藝術在不分類獎項中的出線機會，同時，受到他們青睞的年輕一輩新媒體藝術家作品能夠在較高的認識基礎上，獲得更多的注目。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

國內新媒體藝術教育在創作領域的師資較為豐富，相關藝術史、美學討論的師資較為不足。

8. 其他您願意補充之意見：

無特別補充

D02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

美術館開始引進新媒體藝術展覽

80年代台灣正式進入到當代美術館的年代，不管是北美館或是當時省美館(國美館)，都開始引進一些跟新媒體藝術有關的展覽進來，台灣的民眾開始接觸到以新媒體創作的一種形式的展覽，大開眼界。

學校、政府開始有新媒體系所、辦公室成立

到了90年代，全國開始有各相關院所成立，到我認為在2000年，04、05年代，國美館還是文建會，當時有成立一個新媒體藝術的辦公室，在國美館推了04年漫遊者、05年快感，這個展覽是一個很大的轉捩點，讓國內年輕人可以看到那麼大型的新媒體藝術，吸引了很多年輕創作者往這個地方走。

大型展覽撒下新媒體藝術種子

展覽是最好的溝通方式，但在04、05年之後，這種大型展覽卻斷了，雖然斷了，但我們現在在看，其實他已經種下了種子，也在發芽，有滿多成果，我們從普遍新媒體展覽來講，我認為已經扮演關鍵性的角色了，這個也讓藝術的其他型式，受到某種程度上的排擠。我認為可能是新媒體在呈現上比較能夠靈活運用，跟以往藝術型式有差別的時候，視覺上面的變幻性，常常會吸引很多的策展人、機構歡迎新媒體藝術的呈現。

政府政策沒有持續發展相當可惜

新媒體發展原因從剛剛回覆的從美術館、學校、政府政策，現在美術館跟學校是在持續進行當中，但在政府政策好像就沒有了，這是比較可惜的。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

新媒體在台灣程度上已是主流，科技資訊充份

台灣新媒體藝術在大學的教育，新媒體已經是一個程度上的主流，也就是說學校其實滿注重這一塊的發展，原因是台灣科技產業是強項，跟隨著科技產業發展的年輕人從小就接觸科技產業，對科技接受度是高的，我覺得在教育的資源來講，相對是充裕的，充裕的原因並不是說真的充裕，而是他們接觸到這些科技的資訊是容易的。

校內資源不足，學校外的資源待挖掘

學校的資源當然是匱乏，常常新媒體就是跟媒材的關係要掌握住，可是在日新月異的發展上，不管是設備、發展，都趕不上新的技術研發，導致老師在技術上、知識上的傳達，會屬於弱勢，學生在學習過程中會少掉一些機會。但台灣在科技產業上相對於其他國家，我們也不見得是弱勢，所以年輕學子有機會在學校外面

獲得他在學校沒有接觸到的學習，我常常在外面都很訝異，學生怎麼可以做出這樣的作品，看似好像是弱勢，沒有資源，但他可以用這樣的方式替代。

校內老師對藝術觀念的教導最重要

但不管怎麼樣，還是要回到老師對藝術創作觀念的傳達、認知，因為這些器材、技術，都是為了服務這些觀念，終究還是要回到觀念本身的培育，我認為這才是藝術教育的培育中最重要的部份，這也是我在上課的時候，不論有沒有遇到新媒體藝術學生，都一直在強調的部份，觀念才是最終的目標，技術都是為了服務觀念的呈現。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點仍然在多元發展中

我認為美學觀點還在發展中。台灣在新媒體藝術的美學上面，程度上有一種屬於台灣藝術家特有的質感，事實上是有的，但這跟台灣藝術生態還是多少有關係，參與新媒體藝術的人數，學生、藝術家，其實不夠變成一個環境，議題發展一定是相當局限的，普遍來說，對於環境的關懷、愛地球、環保議題，或是其他更多元的部分，我認為還是要再加強。

台灣在新媒體的美學觀點

台灣在這上面的美學，有兩種是我觀察到的，第一，用新媒體藝術創造的視覺奇觀，有學生們比較關注在這個上面做關注或研發；第二，就是藉由科技來呈現比較人性的部份，相較於科技的冷，他去呈現人的這種創作議題，是我比較常看到，但議題和內容的多元性還要再努力。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

台灣藝術家面臨技術跟藝術無法配合的困境

技術上面比較可惜的是，大部份學生都還是在土法煉鋼，外面的科技有很多資訊在傳播，以新媒體藝術來說，如果只是在一個技術上面的研發，藝術家只有自己一個人在處理技術研發，他很難開發出廣大的格局，所以我覺得藝術家一定要想辦法，在技術上怎麼去策略聯盟，跟一些不同領域的，像科技領域專長的這些人、單位，應該要有這方面相互的結合，否則藝術家一方面要關心創作內涵，一方面要關心科技、材質上面的運用，我認為會窮於應付，內外都沒辦法兼得，我覺得這是目前所面臨到的困境。

台灣藝術家以自己的方法解決問題來讓藝術呈現

但是你可以發現台灣藝術家在技術上面真的是還不錯，因為在艱困的環境下，他們都用自己的方法去解決問題、摸索，相對於國外一些成熟的藝術團體，他們就有一些方法可以去把作品呈現，而這些方法可能是國外很多藝術家自己沒辦法處理的，我們的弱勢可能不見得真的是弱勢，他可能會是優勢。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作是艱辛的，但藝術家更多元應用

每年台灣有很多學生從學校畢業，真的能夠進到藝術領域的人，能以藝術做為他的終身職志，其實是少之又少。但是讓人欣慰的發展方向，他們在大學或研究所學到的東西，可以運用到其他領域，發展性上面，他們可以讓本來很藝術的原創創作，可以被運用的其他領域，像公關性的活動、開幕、品牌，像 johnny walker

在華山，或時尚品牌，他們會找一些有藝術背景的創作者來應用到這些活動，可以用到不同的產業裡面，活動、開幕式、產品發表上，這些在藝術家創作的同時，他還是有可能把藝術運用到生活當中，讓科技藝術有更多發聲的管道，不單只是局限在創作領域，我覺得這是目前看到的現況，創作畢竟是艱困的，人才我覺得一直都是缺乏的，環境可以支持這些創作者走下去的空間真的是有限，但另個角度看他的應用性卻變廣。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

國際資訊交流應該要更頻繁

我覺得政府跟學校還是要更積極，怎麼樣讓國際的資訊可以更交流，因為這個不單只是看一些應用面或是國內資訊而已，這是非常需要的，政府機關，包含國美館、北美館，是不是能夠持續關懷這個部份。

經費拮据會限制新媒體發展

每年政府用有限的經費辦數位藝術節，或是跟學校、經費有限的機構一起舉辦，我認為這樣是很危險的，因為經費真的是有限，這樣的發展和影響力也真的是有限，沒有像其他國家在新媒體發展上，是直接經費全部下來，甚至於人家都有成立美術館，我們也沒有，每年新媒體藝術節經費才八百萬，非常拮据，假如說是老師或藝術家去跟國家申請經費，下來的錢也很少，我覺得這樣的經費對於這樣的創作型式來講是不夠的。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

藝術家兼老師比較多

現在大部份來說都是藝術家兼做一個教育者，我覺得這也是相當辛苦的，他在創作的資源上已經匱乏了之外，還要肩負起教育的責任，但這樣比較好的是說，他自己在創作，也比較知道創作的困境、需要的資源會在哪裡，但現在我好像也只能說，教育人才似乎還不夠，因為這跟前面提到的一樣，真正正在藝術創作的人才他們少之又少，在轉換成為老師時，一樣是很少，所以我認為還是很需要加強。

藝術教師和技術教師互相矛盾

藝術教師跟技術教師常常有矛盾，就是技術教師們常常會不知道創作真締是什麼，可能把科技的訊息、技術傳達給學生，但在藝術創作上他真的不是那麼瞭解，常常會用技術導向去影響學生，可是也在所難免，因為他可以在很短的時間，把技術層面資訊提供給學生，但是他們比較難有技術美感的東西傳達出來，甚至這些技術老師也去做創作，可是那個創作常常會讓人不敢領教，那還是回歸到藝術創作者轉變成藝術教師，他的影響力還是大，因為他本身知道創作的方法、創作重點，他還是可以將這些精華交給他的學生。

藝術觀念的實踐才是根本

那到底這兩個是要分開來還是一起，因為畢竟一個創作者他不是萬能的，不是又會創作、又會最新的資訊、寫程式、教學生、還會機械，那是不太可能的，但這兩種老師在工作上面一定會有某種矛盾、衝突。我想最終極的目標還是去完成藝術觀念的實踐，而不是導向成技術好、作品就跟著好，觀念好才是重點，技術是服務觀念的。

學校教育應該還是要清楚切割

學校的教育比較難有清楚切割，或是有研發的部門，可以協助這些藝術家完成作

品，所以就變成藉由老師來帶，可能會造成偏藝術型或偏技術型，但這會造成有些人會出現，有些人就退居幕後。如果是藝術導向，他的美感、質感、純粹性會提升；可是技術導向出頭的話，我想是會有影響的。回到根本，他在程度上應該還是要區隔出來，創作還是要回到創作，技術上面學校可能可以成立像實驗室，lab，可以協助藝術家去完成，這之中一定會存在競爭，誰出頭誰就去引導，就會去主導學生的情況。

台灣 Lab 可能是老師主導，學生用助手方式去學習

成立這個 lab，變成老師的團隊，這個是有點讓人不敢領教，老師藉由這個去申請很多經費、贊助，進行這些研究，然後學生就變成是工作人員，學生想學習、創作，出頭的機會少，事實上，我想這是一個要被檢討的，因為這些學生出去他就是要面對這個環境 你不在這時間培植他，出去以後他自己去闖，lab 就是一個消耗，他沒有太多幫助，他幫助的只是老師的案子，老師研究成立這個 lab，有研究出什麼其實我也不太瞭解，頂多就是完成老師的作品，不應該是這樣子，老師應該是要幫助學生完成作品，也許老師有壓力是說要帶著學生去做新媒體展覽，但在這上面老師角色要扮演好，終究還是說你要在這 lab 當中，讓學生可以完成他的作品。

8. 其他您願意補充之意見：

其他相關藝術人才其實也匱乏

媒體宣傳、評論、策展人才其實也是匱乏的，除了在藝術上面，他也需要在科技發展上有一些瞭解，我覺得議評家、策展人，其實人才也是不足的，常常是由學校老師去彌補這一部份的匱乏。

新媒體藝術的市場銷售也開始被影響

在市場面，台灣在新媒體這一塊的接觸，以我十年來的觀察，事實上是有進展的，有越來越多的收藏家，對於新媒體他們是願意接觸的，在台灣的發展來說，程度上有一種主導性，在媒體上占據的版面也是相當多的，勢必是會影響到民間收藏傾向，也漸漸有些畫廊展出的型式，會漸漸在新媒體藝術上發展，但這其實是滿艱辛的，現在常常有畫廊，會把新媒體藝術納入到市場銷售的這個部份，所以也開始影響到市場這一端。

民間美術館也開始收藏新媒體藝術

民間的美術館或基金會，像鳳甲美術館，就我所知其實他們資源也相當有限，但用雙年展的方式推了兩屆的錄像藝術展，推完的同時，他們也開始收新媒體藝術，從最早收刺繡，後來收當代，辦兩屆之後也開始收新媒體藝術。

新媒體藝術收藏仍艱困，需有觀念上的突破

公部門的美術館之外，民間的也有在收，收藏面也有進展，但還是艱困的，新媒體的收藏在很多人來講還是一個觀念的突破，因為收這個作品比較困難的就是器材維修上的問題 很多人也會想說收一個光盤、光碟要幹麻，然後光碟價格又高昂，但我知道還是有藏家在收，過去都沒有，甚至於我個人也都有收藏，只要我能力許可，純錄像我也有收。

新媒體應用層面廣

新媒體在國內外都有影響，他應用層面真的是變廣了，比方說我去夜店，或是我去大型活動、服裝秀、開幕典禮、產品發表會、演唱會，新媒體藝術都用不同型式去滲透到裡面去。

E02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

從科技藝術策展開始

我印象很深的是在 2000 年做發光的城市之前，台北縣文化局跟我當時工作的帝門藝術教育基金會有些策展計劃的合作關係，兩個單位之間合作得滿愉快的，從 1996 年河流，到了大概是 1999 年，兩個單位希望可以繼續合作展覽，在討論中提出是否可以往科技藝術方向走。我記得開始的討論，是從「科技藝術」這四個字開始的，其實這個語詞使用是受到日本的影響。

學院推動科技藝術，美術館也開始有科技藝術展

當時是關渡國立藝術學院，現在是國立台北藝術大學，1992 年蘇守政老師在藝術學院成立了科技藝術中心，透過他的推動，台灣逐步累積對於科技藝術的片段認識。我也曾在 1998 年省美館(國美館)開館的時候，看過雷射的作品，那時候有楊英風、蔡文穎等藝術家，記得展出三件作品都跟科技藝術有關，那是我第一次看到科技藝術的型式。

策展時想到大家是否會對科技藝術有興趣

在 1999 年跟文化局在構想新的藝術呈現，就想說大家會不會想要對科技藝術有更多瞭解，我從那時候開始做功課，瞭解什麼是科技藝術，也有去日本的 ICC 參觀，在他們的典藏品裡發現科技藝術型式相當豐富，去日本之前，其實是透過閱讀，我自己對科技藝術是什麼也感到好奇，透過這些媒介才知道型式很多，許多作品也跟身體感知有關，讓觀眾進入作品中，去產生感受、跟作品產生互動。

展覽場選擇與台灣生活經驗有關的車站

從 1999 往回看，大家對科技藝術還很陌生，但開始有一些片段的經驗，像對於蘇老師推動的一些片段了解，但還不是很清楚，所以我那時候思考 2000 年要做「發光的城市」，並且選擇了當時還在興建的板橋火車站，那是台北縣(新北市)一個很重要的樞紐，展覽在剛落成的、三鐵共構的新建築中開幕，而我自己也是從這樣的經驗去思考科技藝術跟台灣的關係。

網路也是促進新媒體發展的因素

對於當時的時間點，有個印象比較深的面向，是當時開始關注數位工具的發達，所打開的網路空間，台灣在 1993 年網際網路逐步成為工作上普遍運用的方式，我記得工作過程中，電腦是從最早的漢書，一步一步到 DOS、到 window，到了 1999 年大家已經熟悉這種工具的模式、甚至已經離不開網路的工作方式，像編輯的工作從手工時代進入電腦編書的方式等。網路效能普及化，這個背景是很重要的，我們開始發現數位時代已經來臨。

從日常生活表達新媒體

我一開始對於新媒體的思考就是從這種藝術的特殊方式，跟一般日常生活經驗之間的關係開始的。像板橋火車站的展覽，很多觀眾就像是在日常生活的不期而遇中，看到某些生活的片段經驗被藝術用新奇的方式表達出來。例如新媒體中的影像跟都會生活爆炸性的傳媒訊息之間的關係，可是新媒體卻透過這些記錄訊息、記錄感知、重組感知的方式，用影像改寫出全然不同的想像。像在板橋火車站看到袁廣鳴的作品，只要去觸摸或是搖動，就會產生很有趣的影像事件，幾乎是以

一種濃縮的、高密度的手法轉換了日常的形象，可是這個認知和感知的基礎，卻是來自日常生活中已經存在的傳媒體驗等，經驗之間加乘產生的連結會很快速的讓人印象深刻。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

開始引進新媒體教育

策畫「發光的城市」展覽希望可以讓大家更瞭解什麼是科技藝術。我記得展覽的時候還使用「科技藝術」這四個字。到了第二年、2001年北藝成立了科藝所，我決定去科藝所念書。以我自己的經驗，也是先由創作的角度去發現這個媒體的特徵，很有趣，跟時代密不可分。我當時試著在第一次策展中，去結合各種層面，個人的、工作、人與人互動，其實都跟媒介轉換有關，試著在這變化中去做出一個展覽，對我來講那個印象是非常深刻的。

科藝所第一步：釐清概念；第二步：瞭解新媒體系

我進入科藝所之後，首先是希望釐清對於名稱的界定，所以我逐漸以「新媒體」來取代「科技藝術」語詞的使用，我認為此種以新的科技技術所產生的創作形態，最重要的意義就是打開了傳達和感知層面更為廣泛的媒介空間。也在歷史回溯中，瞭解除了日本的發展、德國那邊也很有成就，像科藝所老師袁廣鳴是從德國回來的，試著更廣泛瞭解德國對於這媒體認知、模式、教育上的資源等，在瞭解幾個國際藝術中心不同的走向後，新媒體的跨領域特徵，技術和表達都是整合性的，跟傳播方面的工具和管道常常可以影響發展。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

撰寫書籍時，回顧科藝所時對新媒體的認識

我進了科藝所之後是念錄像藝術，那時候創作走向是透過錄影跟聲音、互動性的媒介。我在2004年，受邀寫攝影錄影藝術書的時候，我其實是想要回顧我入學三年中，從影像技術、美學的角度出發，整理攝影和錄影創作現況的認識。1960年代，白南準開始運用錄影藝術，以及藝術家在工作室裡做了很多錄影藝術的嘗試，影像的美學好像是從新媒體的初期就展開了實驗。所以我寫那本書的時候，我就從影像美學的角度來寫，也觸及那時候出現在新媒體影像方面的藝術家，像袁廣鳴、王俊傑，我覺得台灣是有這樣的走向。

台灣和內地的文化落差明顯

姚瑞中跟內地策展人朱祺，他們合作了一個展覽叫華人視界攝影展，我在那個展覽中看到他們想要用攝影方式跟兩岸所有藝術家產生對話關係，但是兩邊卻產生了文化落差，內地藝術家都呈現了文化符號演繹，而且文化符號被放置在衰敗的場景，譬如說死亡的鳥在蘇州庭園，或是女性經血變成繪畫性的表現，內地作品似乎還主要關注著現代化的衝擊狀態，所以有許多傳統符號被挪用；剛出現了對於現代生活中資本消費的注意。但台灣的藝術家卻好像是生活在晚期資本主義熟透的資本消費處境中，像可樂王，完全是西門町青少年文化的攝影；陸蓉芝老師找人搭檔、自拍的結婚影像。

台灣藝術家開始有自己個人觀點

台灣的藝術表現，已經讓我們看到晚期資本主義發生之後，個體對於資本主義的體驗，這些已經普遍存在於當代生活，能夠引起共感。相對於內地藝術家的沉重、

民族性、傳統文化符碼，台灣藝術家卻開始呈現很多個體在消費時代，重新找到自己的符碼、個人遊戲的方式，藉此產生他跟社會文化之間新的關係，所以可以看到游移不定的，穿梭在經濟體制主導的大環境中，突顯個人特徵，這種當代美學是不同現代化階段的痕跡，透過作品看到的是他們的現代性比我們來得晚。簡略的說，台灣從戰後在現代社會體制中逐步推進，80年代對於現代藝術進行思考，90年代則是多元化。現在腦海中，記得台北當代館好像是在2001開幕，在那裡的展覽，已經呈現出當時藝術多元化的特徵，當代美學的表現，影像是很重要，不能忽略，很具特色的一塊。

美學觀點包括身體感知的部份

美學包含的面向，剛剛講的是攝影或錄像的影像技術以及表現特徵。身體感知的層面也在技術與表現的模式轉變中跟著產生變化，袁廣鳴策劃的「慢」展，不只包含著存在性，其實也表現出潛在感知處境的轉變。身體感知，有很多層次可以探討。當代館曾經有個韓國策展人，李圓一，用月亮意像發展展覽，我印象很深的是他在展示科技介面，很多滑鼠、操作，變成在展示科技介面的新奇有趣，卻少了關於這介面的反省，或是跟人深刻的關係，所以那展覽像是在展示科技設備，跟觀者的互動關係，就是你動一下他動一下，開關式的互動，缺少了更深入跟人關係之間的思考、經驗的帶入，我覺得這就是感知介面裡最粗淺的例子。

國外展覽有平面性拓展，但單一脈絡也有層次

但像慢展，我就覺得已經在思考科技對人產生的影響了，媒體本身帶給我們的威脅性、焦慮不安，反省這種科技和速度的衝擊在感知層面帶來什麼影響，我覺得這層次已經更深入。國美館的快感—奧地利電子藝術二十五週年展，我也覺得還滿有意思的，那一次展覽像是目錄，把國外許多新媒體藝術的技術實驗與發明，全部陳列、並列。奧地利電子藝術節相對於其他雙年展，更強調科技實驗的技術性成長，藉著技術性歷程的呈現，也會表達出人類文明的一些片段跟想像，人跟科技的原始關係，奧地利電子藝術節的展覽，像是從一個平面性概念打開的空間，但是因為包容了各種多元性，就讓單一脈絡也有很多豐富層次。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

學校設備仍有局限，技術還是土法煉鋼

我在學院裡面發現蘇老師在幾年前購置的設備已被淘汰，然後我進去之後已經變成是許素珠老師，他在程式語言的部份非常強，所以當時同學比較強的都是程式語言部份，可以寫程式，還有互動處理的同學多。我當時就發現，新媒體的技術在台灣跟個人電腦，也可以說是一個局限，透過個人電腦所能夠進行的創作大概到什麼程度，軟體可以加強到什麼程度，系所可以整合公資源去擴充器材，但是是在我畢業後才慢慢有進展，像透過專案申請虛擬設備等等，但我們當時還滿土法煉鋼的，個人電腦跟程式設計、錄影剪接、聲音剪接，蘇老師的時代我覺得是更手工，那時候還是線性剪接，我們進去之後已經是非線性，所以我覺得在我求學階段技術門檻是一個關卡。

國外是藝術家和技術人員配合，台灣應該往更多可能性發展

特別是像跟歐洲幾個工作室，德國他們是國家資源在ZKM裡面，藝術家他們是有專業技術人員協助，這些技術人員原先可能都是科學背景，所以他們會跟最根本的科技和藝術會合性有關，或是在實驗科技裡頭的藝術性，藝術跟科學如何對話，科學跟人的關係，德國ZKM讓我感覺到因為資源充份，他從一開始就有很大空間

可以去思考新媒體藝術是什麼，日本那邊，有一個在發光的城市有展覽的藝術家，他是 ICC 的研究員，所以得知日本那邊也會有很充份的資源，讓他在研究技術的層面上，他可以去汲取很多國家的養份，以亞洲來說日本跑最快，他也是在探索歐洲，荷蘭、德國、英國、奧地利、美國 MIT，透過專業的研究工作室，在技術上就是很關注，特別有興趣，所以我在那邊看到的典藏展我覺得是很多元化的，就是會把媒介的特性處理的很細。我覺得以台灣的條件所能夠做的大概是跟在日本後面，從媒介跟人的關係那邊去開發，透過感應器開發，跟數位資訊處理，輸出方式靈活，去產生台灣的可能性。

新媒體創作會因技術有所局限

新媒體技術跟創作產生緊密的關係，可是我也會看到有一些同學在碩士階段，他們還是用低科技的方式，可是本身對於藝術性、美學性的思考是有突破性的，所以我覺得創作者至少會有兩個取向，一個是在技術突破上跟美學探索上去努力，另一個是採取反思的態度，對於技術採取反觀的態度，用低科技的方式創作，像謝明達，我覺得他就屬於這個特質，他其實是非常會寫程式，所以他很會做網站設計、互動性他還滿厲害的，可是他覺得那不是藝術，當時科藝所的學生，其實也是有一些沒走到藝術領域，完全只發展互動技術那一些，但是他一開始可能是藝術傾向很濃厚的人，可是他覺得他會技術可是他覺得不是藝術之後，他就回到低科技的表現方式，回到數位攝影、很原始的錄音，後來曾偉豪，我也覺得他走這個路線，他用人跟電路的關係去創作，但這個應該都和我們想往新媒體發展可是卻因技術發展困難有關。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作人才在學院中培育，但真正走上創作的人可能不多

台藝林佩純老師那邊，開始有比較多的學生，還有交大，我不知道哪個先。新媒體藝術特別呈現在學院裡面，是他的儲備人才很重要的地方，但走上創作的比例也滿低的，藝術科系每年畢業的有兩千個，但真的會留下的可能只有十個，但新媒體會有感染力是後來厲害的從美創出來的藝術家，就是他們有時候會來聽科藝的課，自己摸索出運用這種媒體的方式，然後有走出這樣的路，北藝的創作一直都是放牛吃草，老師不太管，雖然說畢業後從事創作的比例不高，他會在感染之後，讓原本走美術系的少數學生走上這條路。

透過公部門支援人才衝得快，但持續的影響力待觀察

但新媒體技術還是個問題，創作者多半要用他自己的方式去克服一些創作的門檻，數位藝術中心成立前後，有透過一些在地實驗，在這個部份做科技藝術節，其實是有讓這個領域變熱，國藝會、台北市文化局、當代館、國美館，其實也給了不少資源，我覺得透過這些機構，新媒體人才是衝得滿快的，增加的滿多的，也很多新的創作者在這個新的型式冒出頭，反而是一些傳統媒體被打壓的比較多，在台灣普遍資源都少的情況下，還是屬於大眾，但好像在檢驗這路會走得有多長，新媒體創作的能量是不是真的被引燃，那他引燃之後後續競爭力、持續的影響力，在傳統媒材都存在的情況下，他在藝術教育、視覺藝術教育中算是高比例，相較之下其他都是小眾，是學院裡面的現況，當代館形成之後的影響，但創作能量是不是一直往上還待觀察，可以露出的平台那麼多，所以新媒體創作是否變得不稀奇，應該要檢討，然後轉變他的能量，創作不應該是媒介差異的問題，超越媒介，創作更應該關心什麼，儲備多數在學院中發生，就整個視覺藝術人才的能

力來說，他是不低的。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

教育環境和獎項都是影響因素

的確這些發展是跟教育滿有關的，教育、資源、師資、政府政策每一個都是，創作方式有技術門檻，所以必須要有人給初步的環境，學院常常就是那個環境，有師資、設備、同儕間的交流，才會形成這個條件，那我常常看到個別藝術家，獲得這樣的環境很困難，還有北美館的新人獎，當學生都發現說影像，創作錄影這樣的方式比較容易獲獎的時候，其實是會造成影響，幾乎是有一連串的形成。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

人才略顯不足，應該深化資源條件研究

數位藝術中心辦評論獎應該是會有幫助，但這部份我比較少留意，因為現在教育體系完全沒有新媒體評論組、理論組，碩士階段全部都是創作，大概只有博士班，才有可能會進入到研究的可能性，才會有專屬他的脈絡，那我看起來應該就是交大這邊會比較多，國外回來的像葉景瑞，這樣講起來人才好像是不夠的，因為沒有像 ICC 那樣長駐的媒體中心，沒有平台，所以沒有辦法深化，數位藝術中心能做的大概只有創作上的鼓勵跟發表，所以可能要給予更多靜態資源條件研究才有辦法。

8. 其他您願意補充之意見：

無特別補充

F02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

新媒體藝術受資源分配者主觀觀念影響

我覺得現在影響台灣新媒體發展最大的是資源分配者的觀念跟國家政策，影響是比較大，因為資源分配者的主觀觀念、見解影響到新媒體藝術發展。新媒體藝術、數位藝術會有一定的知識和技術門檻，所以在普遍認知下會容易挫敗，表面上看起來他是一個藝術發展的趨勢，但是實際上的執行層面是受到扭曲的。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

教育趨勢跟資源分配有關

基本上看到的教育有兩大趨勢，藝術大學裡面的藝術發展，還有一般大學比較注重商業設計、視覺設計，偏重設計的發展。這個趨勢跟剛剛我講的資源分配有關，因為主觀認知會導引趨向某些方向，譬如說一般現在認知的數位藝術其實是設計或是應用性的互動，在數位藝術跟數位技術這兩件事情是混淆的，所以其實很多藝術性不高的數位技術訓練，在教育系統是佔大多數，而且作品大部份是應用性，這個東西目前數量是遠高過以數位工具為手段、藝術性高的作品，在這個認知混淆裡面，不管是觀眾的混淆、資源分配者的混淆、即將要面臨創作的學生的混淆，

是目前我覺得整個發展最大的問題。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點有方向但尚未確立

當然是還沒有建立，但隱隱約約有個方向，這也就是說我們為什麼要有一個評論推動委員會去做論述相關的事情。

台灣數位藝術發展的特性：從工具和外在學習開始創作

我聽到學者有兩方面想法，一派就是像廖仁義這個委員說，就是少說多做、碰撞、多元，現在還不到回來省思建立系統的這個時候；另外一方面，現在要開始創造屬於台灣的數位藝術發展跟特質、文化特性，目前來講台灣的數位藝術當然是歐美跟日系混雜的樣貌，因為台灣的數位藝術很多都不是來自傳統的美術科系，他們會投入這環境主要是因為數位工具跟軟體的取得方便，所以大量使用這個媒材做為他創作的方法和工具，那這個就是台灣數位藝術裡面發展的一個很大特性，比較是從傳統藝術裡面橫生枝節的，不是 1960 年代，科技藝術、媒體藝術、錄影藝術是一脈相承的，雖然有一些學院的教授是有西方學院的基礎，但是大部份的人還是比較從本能被激發的，直接從工具和外在學習去開始他的創作，那這個特性是有別於歐美，我覺得和日本有一點相像，這個有好處就是看起來是脈絡上的斷裂，但事實上也有可能有新的發展，因為他沒有包袱對脈絡沒有那麼清楚的掌握反而更能輕鬆以對也說不定。

新媒體名詞的概念

也有兩種不同的小差異，一方認為要用新媒體這個名詞，另外一方的人要用數位藝術。新媒體對某些人認為太過籠統，聽起來好像相對於舊媒體都算，在某種關係上來講，數位藝術比較點出某種焦點甚至局限性，那這都是 ok，就是說已經開始對這方面事物做思考，因為從新媒體來講他的脈絡性會比較強，有人認為這個脈絡性的反思不見得是好或不好，就是他是一種看待問題的方式。

技術美學目前不被重視，也尚未有相關領域的論述者

美學觀點應該要被關注的部份，技術本身的美學當然是要被關注，但技術美學目前是在被歧視的狀態，因為現在還是有很多人（在台灣這個環境）認為技術是會阻礙藝術、傷害藝術、遮蔽藝術或減損藝術，從技術美學出發的論述還是太少。從文化現象去觀察還是比較多，也比較容易，因為他只要有一些現象或脈絡就可以從社會學、政治學上面去看，新的藝術裡面有很多東西要被包含進來，但具備廣泛新知而有前瞻性論述能力的論述者還沒有出現，目前的論述者多半背景、知識都太貧乏甚至帶有某種傳統的成見，譬如說我們還沒有能力去講程式美學、機械美學或是數位邏輯對生命與意識認知的影響…等等，各種新領域與藝術彼此跨越交互作用的論述，其實我們都才剛開始嘗試去談。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

學校教的軟硬體受局限導致一致化

學校裡面教的軟硬體其實方向性是受到局限的，因為雖然科技發展在學院裡面還是狹隘的，使用的技術不外乎 abc 這幾個類別，使用超出目前學院教的範圍的技術其實不多，所以台灣數位藝術的多元性其實是比較少見的，他呈現的特殊性其實是一致化。這應該不能稱為特殊性吧？而是整體想像力缺乏加上資源分配不當的結果吧！

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作人才不足；需要找更多謀生方式

目前人才產出當然是從學院，當然是沒有足夠，台灣新媒體藝術人才現在會有一個大問題就是說，他們有別於過往從事藝術工作產業的人，謀生能力是高的，因為他擁有數位能力讓他能有更高的謀生能力，所以相對的好或不好都建立在這件事情上，他們花更多心力在賺錢這件事上面，大部份的從事相關新媒體創作人才都會身兼設計工作或是大概是 operas cut 這種模式，是目前的儲備人才，因為大家的謀生方式不外乎就是進入學院教書，不然就是要從事相關設計工作，接相關的 case 。

創作可能會因為案子而更多元，純粹性待觀察

那這個會有一個問題，相較於過去的藝術人才，他們的純粹性現在是被觀察的，對藝術的影響，或是說對藝術未來的型式不在於做這種區隔，在這裡面我沒有說這樣子是不好的，但他終究會在某一個型式上面會值得被觀察的原因是說，接下來的數位藝術從業人員會跟他們接的一樣是多元的舞台設計到聲光影音、視覺影音，他們的創作面向也會因為他們的工作而變得多元，回饋到藝術上來講，會有好或不好的影響就要回歸到年輕藝術型式的發展。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

創作不一定來自於教育而是自我學習

以我的觀察來講，還是稍嫌狹隘，在相關的科系裡面，教授也大概訓練狹隘，舉個例子，我們就不太可能有數位生物學這種東西，其實現在很多成熟創作者他們的創作都來自於自我學習跟工廠或民間單位裡面輸出的技術，所以並不是來自於教育系統，也就是說現在有多元化的可能不是來自於藝術教育，而是來自於民間，譬如說工研院、民間產業的光電實驗室，或是從網路或國外自我學習，比較不是從藝術教育的老師提供，學院裡面的教育比較偏重於資料性、觀念性，那技術性的培養是比較匱乏的，不過這也沒有好或不好，因為觀念培養很重要，也就是局限在幾個藝術性的學院裡面，那大部份視覺設計還是以商業應用為主，現在朗機工做的LED 光明燈，那個技術一定是來自於LED廠，不會來自學校，所以學校基本上是教觀念，技能也只能教基礎技能，沒有辦法教特殊技能。

創作者有想法讓工程師實行

陶亞倫、王福瑞和黃心健，應該不算技術教師吧！也不應該是，他們是知道有某個技術或某些深入的應用，但遇到難的東西，還是包出去做，(沒有人具備那麼大範圍的科技領域知識)。因此創作者迫切需要建立的是反而是一個轉譯平台，(由什麼單位來做都可，最重要的功能就是要有轉譯的功能)，當藝術家缺乏某種技術能力時，這個平台的工程師們可以在實做上幫忙找到解決的路徑，具備這種實做能力的才能稱為技術教師，前述這些藝術家老師，都是因為多做多看而有了豐富的經驗，多做一個 CASE 就多一分經驗，也就多一個可提供諮詢的知識。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

對新媒體有興趣但純粹評論新媒體者很少

評論者比較少，就我看到的還是上一個世代的評論者居多，現在還純粹以新媒體藝術評論或是策展人的還是少見，目前還沒有看到，大都是他可以評這個也可以

評那個，那對此有興趣的人當然是有，但是純粹是以這個領域當作他的觀察的對象其實很少，邱誌勇、王柏偉吧，謝慧青目前已逐漸聚焦在此領域，人數不多而且剛開始。

8. 其他您願意補充之意見：

政府政策少，意見領袖不會針對新媒體談論

政府政策很少，因為他比較沒有切身的感受，比較有感受的執行者他也不太能出來公開討論這個政策，譬如說我是執行者，我一定很清楚知道問題在哪裡，但是我們去討論這個問題時問題會變得很複雜，所以沒有人會進來談，現在的意見領袖就不外乎這些人，這些意見領袖講的大都是普遍的藝術，很少純粹從數位藝術或新媒體藝術去討論屬於他本身的問題。

數位藝術的認知被扭曲

現在有幾個使用名詞上容易混淆的現象，因為國家政策是數位藝術，那數位藝術就會跟產業連在一起，若講新媒體就常被認為是錄像藝術。當你去講當代的數位藝術的時候，我覺得政府的最大善意就是夢想館那種東西，但那是高資金跟技術密集的，十年可能碰不到一次，也就那幾個人可以玩，所以這個不是常態，但是在公共政策的認知上數位藝術常被扭曲，認知的扭曲是數位藝術發展上很大的問題，例如在政策形成的時候，數位藝術是當初被歸到文創產業裡面，所以他們認知數位藝術是 game，或是動畫、數位內容。

描述國外藝術型機構，卻不往那方向走

過去最大的矛盾，就是你參加官方的座談會，他們喜歡引用的就是把林茲電子藝術中心和 ZKM 當作學習摹仿的例子，但他們也不準備做實驗室，也不準備他們所描述的數位藝術的東西，但卻妄想要他們成功的結果，描述完就掛羊頭賣狗肉，要你去做另外一件他們期待的事。

資源分配不均：政府不該說有沒有補助，而是補助該怎麼分配

你一定要分辨數位藝術跟數位技術嘛，但我是覺得所有系統，擁有資源分配的不管是學校、產業、國家文化制定者，他們還是會想要用數位技術去創造出某個產值出來，我覺得這個東西是迷思，根本達不到的事情，因為數位藝術還是當代藝術的一環，雖然數位藝術有一個特性，就是數位藝術的互動性如對觀眾的邀請、活潑性等，他是有始以來最親切的藝術型式，但是你會看到數位藝術裡面比較嚴肅的作品還是不受歡迎，錄影相對是嚴肅和靜態，對一般人並不太受歡迎，民眾常常講他們看不懂，新媒體給一般人的印象就是那些錄影藝術，所以不容易拿到什麼資源，反過來數位藝術大家也有狹隘錯誤的想像，把數位典藏或數位內容，只要他會動，不管是不是只是數位技術也當作是藝術，你把藝術轉做他用就不叫藝術了，那只是教育工具，就像以前的多媒體教學互動光碟。混淆的認知是目前最大的危機，像有人要讓劉奇偉的畫會動，並且要去拿文創的資源，文創並不是要給純藝術的，問題來了，迷思是我們國家花在文化藝術上的錢就是那些，一定會排擠原本就資源匱乏的原創藝術。本來就只有十塊錢，你把那九塊錢拿去做文創，原本就不夠的補助系統就更匱乏了，你不能說有或沒有這兩個字，而是百分比的問題，政府如果堅持文創本來就是要鼓勵文化產業，那要先說清楚原創藝術的部份要怎麼辦，你打算要怎麼分配文化資源，不可以魚目混珠，把大部份的資源都放到產業那邊去，然後宣稱原本補助系統還在作為搪塞的藉口，國藝會、文建會都在講這個東西，但原本就匱乏了，到底政府做了多少播種的事情？播種是

要把土壤弄肥沃了讓他發芽，而不是說你看到好像快開花了再跟他說我把肥料給你，現在政府就是在做這樣事而已。官員什麼時候會理藝術界？就是你妨礙他做官的時候，只是就算理你，也只是繞個彎好跟立法委員交代，接下來他會讓立法委員同意他，但這不會是藝術家要的，最後錢的使用，還是又回到原本的脈絡裡面，除非逼他在政策裡宣誓，但他不會這樣做，他會用技術去解決，最後錢還是只會流向他想做的。

G02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

文化政策滿重視新媒體發展，教育應該再向下紮根

文化政策跟教育兩大方向，其實現在文化政策對這方面還滿重視的，問題比較小問的比較大的是教育方面，我所謂問題比較大是指向下紮根的這個方向，因為師院體系他們在培養師資的時候，普遍缺乏這樣新媒體的特質，北藝大有藝術教育研究所，他們也知道有這樣的問題，所以有打算要開這樣的課，教中小學的教師因為大部份都是傳統藝術型式的老師，現在這幾個師範學院也一樣，好像頂多開數位設計課、動畫課，不是那麼廣泛。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

新媒體應先從藝術教育開始

以大學來講，因為我自己是師大美術系畢業的，我們之前在師大就一直在討論這個問題，教育到底是要以創作為主，還是要用教育技能為主，那大部份師範體系的老師都會以教育技能為主，但是極少部份的人會認為要培養藝術為主，你先培養他的某種藝術提昇，他自己鑽到那裡面，然後再從教育傳達給學生，這樣是不是會更深化一點，但藝術創作跟藝術教育還是有點不一樣，藝術教育還是有個脈絡，譬如說你要先讀藝術史、新媒體藝術史、當代藝術史，這些都要瞭解，有個基本的養成。

學校在新媒體課程通常不能跟上改變，學生創作可能會受到干擾

藝術創作通常都是跑在教育前面，新媒體通常是指比較新的東西，可能又有一種新的媒體出現，那學校課程通常是大幅落後，學生在做藝術創作的作品，可能會跳脫現在現習課程架構，所以有可能會有這樣問題，教育課程相對的對學生創作可能是一種干擾。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點從歐陸脈絡過來

應該都是從歐陸脈絡過來，要自己長成，我覺得好像還不是那麼清楚，因為新媒體脈絡還是依附在技術層面，當代藝術的主流發展和引導潮流都是歐美來的，除非台灣在短時間可以發展出一套比較特殊規格、型式的媒體，廣泛被世界工業生產，至少從技術層面來談，我們要擁有獨步的技術、媒體開始，和台灣的文化性格、消費習慣，生產出來新的生產機制，有別於歐美的生產機制，在這樣的發展下才有可能有新媒體的美學。

談論新媒體還在克服技術層面，尚未有台灣觀點

我比較主觀用唯物論，一般人在談新媒體，還是比較用台灣文化自身的美學，型式上還談不到一個美學是從台灣出來的，好像是全球化現象，只能用內容來支撐好像是台灣的藝術，美學上是有，但從新媒體型式、唯物論的角度來看，這部份還是很缺乏。除非說少部份，像工研院紙喇叭，如果台灣藝術家能夠用紙喇叭發展出來什麼東西，做一個美學的提升的話，我是比較從技術來看，有技術跟藝術之分，像油畫顏料跟畫布就是載體、技術的呈現，大家在談新媒體好像都還是停在技術層次，因為產生這個技術普遍被大家消費使用，然後有一種新的美學對整個人類生活產生變化，對內部產生改變。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

西方主流：從原始的零點再回來檢視現在的可能性

台灣現在新媒體藝術比較是按照西方主流在走，因為都是用電腦程式、運算、互動裝置或影像，從數位呈現和數位內容，據我知道，像德國最近幾年，有一種新的趨勢在談光的原型、物理性，譬如說，撇開當代現成科技有的現象，他去回溯到最開始的時代，什麼樣的物質造成光，光回推回去發展的機會還有什麼可能性，這兩年我也有聽說在研究電，電當初被發現的時候還有哪種可能，發展成現在可能大家都在用交流電、直流電的脈絡，從電回歸到以前的電還有什麼可能性，從原始的、核心的零點再去檢視現在，所以那個可能性會來得更大。

台灣新媒體藝術太注重在政府推動的高科技產業

台灣現在推新媒體藝術好像太著重政府產業，政府好像就是要搞高科技產業，他還是從數位程式的角度為大宗，極少部份可能會走我剛剛講的光電走向，但也不是主流，我覺得新媒體既然叫新媒體，一般的台灣新媒體主流創作只能循著這些科技大廠走，譬如說實驗室研究出來尖端的技能，然後新媒體把他拿來做運用，一個創意研發，他好像沒辦法去就媒體本身的本質去做探討，是唯一有這樣的缺點。

國內藝術家通常是獨立製作沒有外界支援

第一個是技術滿容易取得，第二個更重要的是說國內藝術家都是單打獨鬥，就算他成立一個組織，他沒辦法有大的資源去推他做一個媒體深入、前瞻性比較夠的研究，學校也沒有這種設備，大企業也沒有人支援，所以單靠個人他很難走這條路，學校實驗室也不能補強，比內地的還爛。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

廣義上人才滿多，但著重在藝術上的不足

廣義來講現在儲備人才滿多的，大部份出現在數位設計系，但是焦點著重在藝術這上面的還是嚴重不足，現在大部份都是以幾個學校研究所，大學部現在才剛開始只有一兩個成立。

學校教育和產業沒辦法銜接

現在有個問題，培養這些藝術家和媒體創意的人，現在都在於學校單位有沒有管道，機會培養更大量的人，就業市場上完全無法銜接，這是一個大問題，從台灣經濟整個是淺碟型經濟，企業完全不願意轉型、投資，去做高端研發跟創意，所以培養那麼多創意的人才、工程師，他沒辦法進到業界，因為可能他想的東西跟現在大企業利潤走向是相違背的，台灣的大企業走向就是高密集、高資本、賺微

薄的利潤，少部份才有轉型成數位內容創意利潤增值，這方面我覺得企業沒辦法提供有效環境，所以大半的學生就是畢業後就失業，要不然就轉型到廣告公司，不然到小公司當設計或畫動畫，其實他們創意都滿多的，企業沒辦法用，企業幾乎是沒有在接納這些創作人才，只有聽到少數幾家，像華碩，可是好像也幾年就沒有了。

企業不接納，政府是否該扮演仲介，學校教育是否該變動

儲備現況，現在都還是在學校裡面比較多，學校有這個能量，但出去之後沒有這個能量，政府那邊好像也沒有扮演仲介的角色，學生一年一個班裡面有可能 20 個，實際在創作的也沒幾個，其實我覺得學校在儲備的走向，企業沒有辦法接納那麼多人才的時候，反回去推那教育方面是不是要有所變動，我現在在思考的是 20 個人裡面，可能只有 2 個可以成為藝術家，那其他 18 個要怎麼讓他們就業，所以學校在推新媒體藝術的時候，我覺得是不是要有一點妥協，意思是說，2 個藝術家，其他 18 個做藝術設計，如何培養他們有第二或第三種專長，他在業界可以用他的藝術創意產生更大的就業能力，現在學校好像應該要著重思考這方面問題，比方說，學校在培養藝術家都是以藝術家的個人思考、主義為主，藝術家比較缺乏群體的、團體謀略合作的經驗，藝術家以後有一半的收入要靠業界，他對產業、對市場瞭不瞭解，所以在藝術科系裡面應該要多加一些市場學、媒體學、廣告學方面的課程，讓他可以擴張到產業裡面去，而不是只在藝術產業裡面活動。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

教育部雖然支持新媒體發展，但他們不瞭解什麼是新媒體

教育部其實還滿注重這方面的成立，但是他們不是很懂，他們把數位藝術當成文化創意的火車頭，但是他們比較思考的東西是電影、動畫、數位內容，他們對新媒體藝術沒有什麼認知，因為他們覺得這東西好像沒辦法達到很大的產能。

學校成立相關科系，政府也應該補助發展

而且通常會這樣成立的學校也是包裝一大堆，本來是以藝術為主，但是他說服教育部成立這樣的科系，就把他包裝成他跟產業結合在一起，事實上還是沒辦法有效結合，台灣的文化政策、教育的這些官員，想法態度都要改變一下，發展台灣的高科技業，他可能就要在學校裡面發展數學、化學、物理這樣的尖端科技，但在台灣發展數位內容產業，好像也應該發展這樣的學科，目前沒有這方面的資源跟覺醒，看起來好像有投入這些學校，但經費還是很少，以北藝大新媒體藝術系為例，成立第一年大學部，政府只有撥四百萬的經費，四百萬光買電腦、設備、教室搞一搞就沒有了，所以學生進來只有四十台電腦他什麼東西都沒有。

技術級和藝術級教師是依學校發展方向決定

關於技術教師跟藝術教師，我覺得跟學校發展方向有關係，通常是在新媒體藝術系的話，學校很多主力的老師，包含在教創意基礎、怎麼創作、思考的老師，通常都以藝術教師為主，技術教師為輔，因為大部份技術老師是理工科背景，所以會有這樣的區隔，就像設計學院裡面一樣，設計學院裡面會有一些基礎或創意的老師是以藝術為主，但是到高年級，他們會以跟產業結合，用設計產業的教師來上課為主，可能會做這樣的區分，好處是說，因為制度上已經建立跨領域，雙方能不能主力於自己的本位。

技術教師和藝術教師思考方式不一樣，但都要不斷關注新的東西

但其實思考的方式不一樣，譬如說技術教師會思考技術上的突破、技術創新的門

檻，藝術教師可能就在看目的，技術的目的可以達到作品思考，他就不會在乎技術的門檻和創新，這個是彼此本位的問題，技術教師在學校可以用理工科的方式升等，所以在他的教學上面會有困難，因為他們平時還是注重在技術，雖然跨領域但還是在技術長期的走向，剛開始可能是蜜月期，最後導致的結果就是這個連接會有障礙，技術教師除非他不斷推陳出新研究新技術，如果他畢業剛來可能沒問題，但畢業十年後，已經離之前學的不一樣了，那技術教師可能就會產生一個很大問題，其實這問題也在藝術教師身上，因為新媒體不斷在改，整個型式和美學認知也一直都在改變，好像新媒體藝術老師要一直不斷去看新的潮流，年輕世代在發生什麼事，逼迫他要看這方面的事。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

新媒體不論在台灣或國外都是新領域，擁有背景可以教育的人才少

針對大學，教育人才好像都一定要有助理教授以上的資格，然後每年要聘這樣的老師又很少，系所好像也有限制，因為新媒體在台灣是個新領域，在國外好像也沒發展很好，有這種學位和這種背景的人非常非常少，大部份的藝術家都是無師自通自己慢慢學的，所以的確有教育人才斷層的問題，主要是卡在政府對師資的認證，所以現在很多大專院校都是用一些黑牌，號稱有碩士或大學畢業，掛著別人名字去上，這種情形滿嚴重的，斷層滿嚴重的。技術級老師沒有問題，因為技術級，台灣理工科博士一堆，是在藝術性的老師很少，北藝大也有這種現象，像今年要聘兩個助理教授，聘誰也不知道，就大家想也不知道要聘誰，去年聘兩個講師，但這兩個講師都有碩士所以還ok，但講師聘完了現在換助理教授，不知道要聘誰，就開會說有誰，大家提不出名單，現在有碩士又升等的更少，又在搞新媒體的幾乎沒有，原來畢業的學生到目前為止也都沒有人升到助理教授。

8. 其他您願意補充之意見：

學校制度與經費不足難以讓老師帶領學生進入實驗室實務操作

學校實驗室，其實應該是要老師做實驗室然後領導，會有點像理工科那樣，但又不是，應該是要像內地傳統美院，他是一個老師，依照每個老師開的課程，分很多領域和媒體性質，然後每個老師帶一個實驗室，學生會比較快進入情況，有一些實務操作，台灣好像滿缺乏這個的，第一個是他學制的制度就很僵化，一定要修學分，基本技能一定要選修，然後有一個通識教育的結構，所以每個東西都要摸一點，所以很難達到實驗室的教學方式；第二點是如果要新媒體的實驗室，那他整個設備的汰舊換新比例一定是高的，他要投資大量經費在裡面，問題是很多學校不能把經費集中到這個系上，因為新媒體系一定是在藝術科技裡面，除了音樂系，他買當期設備的需求更大，應該是花設備花最多的科系，但現在看起來好像完全不是這樣，所以他有個滿大的問題，他沒有辦法形成一個實驗室教學，一般實驗室應該是要老師在外面帶人，這有點介於理工科和美術教育之間，老師應該要在外面有一些案子、案子可能是透過學校，有關新媒體創作或數位典藏的案子，我們學校只有小牛在做這種，因為其他老師不是在做這種，學校單位又有點問題，通常老師不太願意在學校接案子或接實驗室的原因，是學校制度的問題，都有規費問題，還有創意的版權、著作權是算誰的，這些問題學校都不重視，所以老師也意興闌珊，他會覺得我用個人名義在外面接案子就好，幹麻拿到學校裡所以這方面的東西沒辦法分享到學生。

H02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

1. 國外新媒體藝術展的引進以及作品資訊交流的普及。2. 新進教師本身的研究議題與創作方向 3. 商業環境下的異業整合

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

算是很密切的，資源會互相交錯使用，包括人與器材。教師課程中舉的例子與教案多少會影響學生創作方向

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

尚未

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

技術人才的創意性仍待加強，但技術有國際級水準。一件好作品的完成仍需要一個好的製作人角色，統籌技術與美感之間的掌握。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

在大學中的培育尚可，但畢業後到業界或是持續進修的狀況則仍待追蹤。（也就是國內有合適的新媒體研究所可以吻合碩士或是博士？業界需要到怎樣學歷、訓練完成的員工？就職後的在職進修管道資源薄弱？）

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

有一直在相輔相成，互相扶持，歪歪斜斜的一直走下去，但是有些科系、學校內對於外界的資訊與需求、合作尚不完整

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

學校科系看起來蓬勃發展，但是整合性人才的缺乏與與其他理工、商學院、外語學院、教育學院的跨領域學程合作，才是下一階段重要的目標。

8. 其他您願意補充之意見：

新媒體教育系之教員，是否應該也要修習教育課程，以及教育心理學等，因為新媒體有其特殊性，如互動、人機這些都與傳統單向式教育有些許不同。

創作專家 a~h 逐字稿整理

編號說明:a 代表專家編號, 02 代表第二次問卷

a02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

大學時期新媒體展覽越來越多引發創作

以我自己的經驗來談，我之所以會接觸新媒體，是因為大學時期新媒體展覽越來越多，從台北雙年展、當代館有很多影像的東西進來，辦了滿多展覽，像是GARY HILL的大型個展，有很多科技的東西進來，這些展覽出現在主流的展出場地，所以是我的啟蒙的時候，大約在2003~2004左右，我開始用新媒體的素材來創作，是看了很多國外媒體藝術家來國內展覽新媒體的作品，像當代館那時候有派翠西亞·佩契妮尼 Patricia PICCININI的作品，我覺得那作品很棒，還有不少書可以參考。

科藝所的成立

那時候科藝所成立，我好像是第五屆還第六屆考進去，我大學是美術系，但我喜歡新媒體多於傳統類、裝置類，那時候創作新媒體的前輩其實是還滿少的，沒有像現在這麼多。那時候我是台藝美術系的，班上有在做錄像的就只有我和一兩個同學，沒辦法有太多討論，不得不去考科藝所，我覺得教育還是有影響滿大的吧。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

新媒體從教育出發

以教育的觀點來看，我覺得新媒體從教育出發的話，還滿容易偏向設計、視覺傳達，界線滿模糊，包含那個之前有舉行台澳交流展，我認為澳洲的作品會有設計感在裡面(個人觀點)，從學校的教育課程、在地的展覽、主流的展覽，其實滿注重應用面的。

現代主流展覽會影響學生創作走向

這個世代的人同時看到很多同樣的展覽，近年來比較熱的就是政治藝術，因為現在雙年展的走向也滿偏向那一塊的，導致後來會有一大部分的人會有開始嘗試這個議題，我那個時候開始使用錄像的創作也一下子突然暴增，原本在畫畫的人(學院教育的基礎)也不繼續畫了，從那個時候開始，不管拍什麼都會開始實驗跟嘗試，大家會開始拍照、創作影像、輸出、剪接等等，嘗試這一類的媒材創作。我認為是當代環境會影響當世代的創作走向，滿容易影響學生的，學生會因主流的東西想去嘗試。

常出現的展覽會變成主流

比較常出現在展覽中的會成為主流，也就是說創作方向會改，你本來可能一直創作平面的人，可能會在一個很短的時間內就進行改變。

歸國的老師開課對於創作也有影響

像我碰到的老師—陳志誠，他在法國的時候就是拿科技與人文的博士，還滿鼓勵我們嘗試這個創作的，陸續就是陳永賢、袁廣鳴跟林宏璋都有到台藝開課，這些老師本來就不排斥我們去嘗試一些新的媒材創作發展，因為這些老師出現，展覽也很多，我的創作方式就開始偏過去。而且那時候開錄像藝術的課又開始跑出來，原先沒有這堂課，可是在那幾年又開始都跑出來了。

得獎不是影響創作的因素

得獎倒是其次，因為這東西流動性很高，每一年會有一個區塊，像我是 2006 的台北獎，那一屆很明顯得獎的就是影像錄像，可是到了蘇育賢那一屆，佔七成八成都是平面輸出。對我來講，我不會覺得是決定性的。

展演非常多，不怕看不到新媒體作品

新媒體這幾年好像變成是大家都在朝的一個方向。那個時候在台北雙聯展看到袁廣鳴的城市失格，同時間北美館也有一個華安瑞策的靈光流匯，普遍都是錄像的東西，其實影響我的是吳季璁在 2003 還 2004 拿到台北獎，是山水投影(鐵絲網)的作品，那個時候會假想說，我是台藝的，那北藝好像都在搞這個，好像都在做這一塊，然後做得很成熟這樣，就會覺得說這開始不能差太多，所以會一直去找類似的展覽來看，就是有一個引爆的，你開始接觸就會一直想接觸他，重點是那時候又剛好很多這種展覽，不是說你對這個新媒體藝術或科技藝術感興趣，但是你卻看不到這些展覽，而是當下是有很多這樣的展覽。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

教科書雖多，但美學觀點尚未開發

其實類似的書滿多，包含陳永賢老師最近才出一本錄像啟示錄，我覺得這種書一直從來沒有少過，但是這些書沒有幫助美學觀點的建立，處於一種尚未開發還待了解的狀況，書就是介紹，除非你真的去找比較哲學的書，或是法國那些在講錄像的，但關係還是沒有那麼緊密吧。尤其是創作的科系，在創作方面，在台灣教科書好像滿多時候會跑去看像哲學問題、哲學的思考，但我覺得跟美學中間還是有一些落差。

現代藝術的美學觀點也尚未建立

不只新媒體，包含現代藝術的美學觀點，我是覺得好像也都還沒有，還在模糊的狀態。如果是談論當代藝術，新媒體顯然是還沒有那麼成熟。

評論獎也尚未有成熟觀點出現

我會覺得這部份重複性還滿高的，五年前我聽到他們評論的論壇，那時候在談新媒體之星，包含林志明、葉謹睿都有在談：何謂新媒體之新，到今年最新的那個數位藝術評論獎，我學弟拿到首獎，我也有去聽，上面是泰松老師、林志明老師還是會去談到何謂新媒體之新，我們會一直把老問題拿出來，只是因為它還沒被解決，包含應用層面、數位產品或數位的經驗，其實一直在往前跑，但創作上面還是滿停滯的。五年前在使用新媒體媒材搞不好比現在更有實驗性，可是五年後你不會看到呀，你反而覺得變保守了。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

難以跟國外比較

我會覺得很難跟 MIT 或是 V2 連結，因為以前看他們東西都會覺得很酷很新，可

是台灣好像沒有這個部分。

科藝所分組，但多半還是得靠自學而非合作

科藝所原本是有甲組媒體藝術、乙組是數位藝術、丙組是程式，我們當初進去就是講說這三個怎樣可以合作，但其實多半還是要自學嘛，自己慢慢的去摸索，都是在一種很原始的狀態。

使用 low tech 在創作，卻因背景而被歸類成科技藝術

我覺得你談到科技藝術、數位藝術，有九成九的是類比的東西在裡面，就是 low tech，大家講科技藝術，但其實大部分都是科技應用、媒體的應用，包含你可能用攝影機做錄像，但他會被歸類到科技藝術或是媒體藝術，他的差別可能就只有工具，像我的創作就還滿古典的，但我的創作會被歸到科技藝術或媒體藝術，這中間很難歸類，但這時候就會被歸到我的 background 是念科技藝術的，可是其實我使用的技術跟手段其實就很 low，阿堃那時候數位大提琴拿首獎，其實滿土法煉鋼，線一條一條綁。大家普遍都是用 low tech 在做，就是你應用這些東西，然後很拙，不夠成熟這樣。

科技藝術只是改變創作工具，但還是用原本創作邏輯

你的想法邏輯並不是另外一套，就是你用原本的創作邏輯去轉變你創作的工具而已，這樣講好像就是很不數位呀，譬如說我覺得像游文富他花博的案子，跟工研院合作紙喇叭，我覺得那個東西會比較像是科技藝術，因為他是屬於不是你瞭解的科技層面範圍，但你可以用你的想法去跟那樣的科技合作出來。

用創作思維邏輯，再與技術人員合作去創作作品

我記得那時候研一研二的時候大家必須學習 sensor 的應用，對我來說，對使用這些科技媒材我一直提不起興趣，我本來就對程式語言很陌生，但科藝所的狀況其實很奇怪，你必須回頭去學最基礎的程式語言，基本上你根本不是學這個的，應該是會有成熟的技術人員跟你實現你的想法。我有自己去學過程式，但是根本就學不起來，不是說我們是學藝術創作的，就不能學，但是你硬被拷成另一種人，然後你要去學一大堆技術、軟體，常常你學了一大堆東西，往往你會忘記你要傳達的是什麼了，中間會有落差，因為那是技術決定論，像我會覺得阿堃，因為阿堃跟我很好，我會覺得他技術性的應用會比藝術性的較強出。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

台灣普遍環境不好

我會覺得環境不好，這方面的人才的養成，因為這個要講滿進去的，如果你要講真話，就連你自己老師都告訴你悲觀的事情，學校他提供你一個展覽場，可是他不提供你設備，他只是給你一個空殼，說法上有這個空間可以給學生，可是事實上他的配套根本沒有，所以大家又開始硬幹了，又開始去想辦法租器材、螢幕。

科藝所資源也有限

科藝所的狀況還滿有限的，lab，這個就是你要自己去鑽，然後鑽到最後發現結果什麼都沒有呀，還滿多大家都是在解決現實層面的問題啦，像元件、壓克力、金屬，那些東西他成本本來就很高，都不知道大家錢哪裡來的，像阿堃就是還滿窮的，像他十萬塊進來，他就是要去買那些器材，然後這些東西做完就丟著，堆在那邊變成垃圾這樣，沒有一個良好的管道，可以讓生產彼此的關係變更好，其實滿克難的啦。

科技藝術會變成只是應用層面工具

媒體這種東西很容易被搬弄到劇場上面，就是你會有很大的機會可以跟劇場的人合作，譬如說我談的是時間，那你就給我一個時間的意象，我要魚，就給我一個魚的影像，那這些科技藝術的人才有機會跟其他領域的人合作的時候，其實還是會淪做那種插圖師，沉於應用層面的工具，這些狀況其實是一直在發生。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

台灣有好的教育人才

師資在影響你頭腦思維這一方面相對是重要很多，回到我剛剛前面講的，如果你有一個很好的具有創造性的頭腦，一旦你有機會跟中研院、工研院那些人合作的時候，有可能會蹦出比較有趣的東西，台灣藝術教育類的老師還滿多的，其實學校也不多，我覺得這個部份，台灣是有好的教育人才，像我跟我朋友聊過，我的成長背景就是先碰到陳志誠，然後陳永賢、袁廣鳴、林宏璋，科藝所以後有王福瑞、姚大鈞這一類的藝術家會在藝術教育裡面，能夠上他們的課機會是很多的。

各方資源有限影響創作

硬體我覺得還滿有限的，你一直在很有限的情況下，也不敢跨越，因為你一跨越搞不好的你的存款不夠，生活、吃飯的錢都沒有。譬如說我今天要花個二十萬去做一個類似的作品，控制不了那個東西，你也不知道他到底會多少，做出來什麼程度，所以二十萬就是亂燒，我覺得做這一塊會有這樣的疑慮，你要試新的東西就要一直不斷的去花錢，像畫畫的人永遠買一個顏料跟畫布，就變成說畫畫的人可能專心畫，我不是說這樣不好，可是做科技這一塊的人會很容易失心瘋，就一直花錢，然後你也不知道你在幹麻，就是實驗。但這又開始產生矛盾了，我覺得實驗精神是很重要的，但是問題是說媒體類的這一塊，其實相對成本很高，包含你可能只是要買一個好一點的器材，買一台好一點的攝影機，你就已經要十萬起跳了，科藝所有一個情況，就是科藝所有這些器材，但你要租你要排隊，拍完三天又馬上要還，就變成說你要很清楚你要拍什麼，趕快去借趕快拍，拍完就還，沒有辦法留一台高規格的器材在身邊，慢慢去實驗。

7. 您認為台灣新媒體藝術人才儲備現況如何？

新的師資仍需培養

現在師資雖不少，可是新的倒是不知道在哪裡，以前是那些老師，現在看到的還是，而且永遠不會改變，師院體系的沒辦法討論，藝術學校的話，南藝不走這一條，如果要講的話他們也是 low tech 的，台藝的話不用講呀，有科技藝術、數位多媒體動畫研究所，但數位多媒體都滿鑽研動畫那一塊，他們會比較偏實際上的運用，北藝有電影所，電影所就是鼓勵拍商業片，不要拍意識型態、藝術流的，因為那沒人看得懂。

學校教育不只是藝術走向，也要為產業發展努力

北藝現在全部都在鼓勵拍商業片，那我覺得這一點是好的，他必須要有產業的發展，讓學這些的人可以生存。純藝術他離開學校後，出來他能怎麼樣，這個東西一直沒有被訓練到，為什麼要訓練那麼多藝術家出來，你訓練那麼多藝術家，但這些人不會佈展呀，燈怎麼打都不知道，現在有一個叫做何老大，大家都要找他打燈，為什麼我們沒有訓練這類的人才，我們都在訓練藝術家，可是這些藝術家運氣好的他知道怎麼活下來，運氣不好的他必須轉行，這還滿多個案的，我覺得這一塊如果要補足的話應該是有人可以去教，不要大家都當創作者，可以去當應

用的，幫忙這個作品要怎麼展效果會更好。

應擴展應用層面的訓練

訓練他可以支援什麼專業的部份，像錄像就有 I 跟 P 的差異，可是 1080I 跟 1080p 差在哪裡沒有人知道，可是事實上你可以不要知道給別人知道，佈展、行政的人、藝術家，每年美術系的學生那麼多，可是這些人都不知道要幹麻，新媒體的就更不用講了，其實科藝所消耗是還滿大的，你一年也只能看到那幾個人出來，即便有得獎也有可能會再見，我算過我們這一屆是最多還留在線上的，他強調甲乙丙組要合作，畢業離開以後你也不知道這些人去哪裡了，技術上面的合作根本是天方夜譚。

老師跟學生的關係無法互補

其實老師就還滿依賴學生的，依賴學生的人力，學生會去幫忙老師，但學生怎麼學會的，全部都自學呀，自學碰到問題就自己解決。

8. 其他您願意補充之意見：

環境是不是最主要因素？

大家都在講環境環境，其實到底好不好我也不知道。

b02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

材料演進史：以攝影來講的話，就是一個材料的演進史，平面繪畫已經發展到一個程度，新的媒體不管是數位攝影、錄像，或者是數位藝術，被拿來作為創作的工具，我覺得他是時代上的一個趨勢，就像攝影一直在數位化一樣。

歸國學員對藝術界與教育界的影響：早期台灣的藝術學院不是很多，比較重要的美術系像師大、文化、東海，跟藝專，那個時候新媒體的風氣比較少，可能是由在國外求學，例如：紐約或是法國回來的，他們會把一些比較新的資訊東西帶回來。

大學教育：現在美術或設計發展的方向，其實是比較偏新媒體的，這跟北藝、科藝所，或是台藝的教育倡導有關。

台灣產業結構：台灣主要是有高科技產業，所以比較會相關配合的資源，新媒體相對於繪畫來講，跟商業運用、商業設計的結合性也滿高的，高科技產業會比較願意有這樣的支助，但這些支助仍稍嫌不足，可是會比較願意提供。

政府補助：跟台灣經濟發展的走向有關係，像國藝會針對於一些新媒體會有比較優惠的補助，去補助水墨的可能就沒有新媒體那麼多，因為他會有一些過去沒有的專案在獎助新媒體的部份，高科技產業會比較願意設立一些藝術獎去支持，我覺得這也是企業跟政府方向的結合。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

老師的引導對學生的影響很大

我覺得這個跟老師的發展方向有很大的關係，早期我在台藝求學的時候，我們都是畫素描、水彩、油畫，一直到比較有影響力的大概是陳志誠吧，他比較推新媒

體或裝置類比較觀念性的東西。我覺得跟學校的老師的倡導，或是學校老師的專長引導有滿大的關係，因為你要有那個師資才有辦法教，不可能叫教水墨的去教新媒體吧，可是我那個時候並沒有做新媒體，我開始做新媒體影像合成是2000年~2001年我去英國念書，在Chelsea College of art design，因為我的老師專長是做錄像表演和扮裝，但其實念Chelsea的時候我是念painting組的，我有帶油畫用具去，可是完全沒畫到畫。Chelsea做新媒體的還沒有那麼多，如果是gold smith的大概都在做錄像，因為大部份的學生都在做錄像比較多，我那時候開始做影像合成，是因為我的老師說我的作品表現用影像合成會比用繪畫來得好，所以我才開始做嘗試。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點尚未被建立：累積時間不夠長、作品不足被討論、來自老師影響很深，所以沒有足夠的風格被討論。

我覺得沒有耶，因為現在發展時間其實很短，真正在做新媒體的他有一個品味在。舉個例子來說，像袁廣鳴的影響很大，那你會覺得他的學生會有一個台灣新媒體的風格出來，類似那種伊通品味，但不覺得是一個美學觀點，因為那不見得是他創作者本身真正的美學觀點，可能是從他老師，或是國外藝術家，不是累積很久的東西，還是在一個發展中的狀況。我覺得有美學觀點，拿吳天章來說，他會有他畫面的品味和樣貌、表情，然後是他自己的堅持。風格有可能因為時間長短會變，創作還是要看長期。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

錄像方面不太有特殊性

早期的話可能技術不是很成熟，現在的話，跟器材也有關係，現在很多都是學生或是藝術家獨立的創作，以錄像來講的話，品質上其實也慢慢的有達到一定的水準，跟國外那種比較大商業型的Matthew Barney那種拍電影的其實很少，只有陳界仁、王俊傑是類似的，可是可能還是差一截，這個部份的東西不是很好歸納，大家做的東西都不太一樣，我不覺得他有一個什麼很明顯的方向。

數位影像多受繪畫訓練影響

數位影像做扮裝的很多，其中大部分是影像合成，可能是受繪畫的直接影響比較大，因為很多做新媒體都是美術系的，大部份美術系的是受繪畫訓練，平面影像的話會用繪畫訓練思考去建構一個畫面，不是攝影式的。但我覺得其實台灣做數位藝術的人很少。

數位藝術跟學界連結大

數位藝術好像跟學界的連結比較大，現在有在做的數位藝術，就是曾鈺涓、林佩純，還有真的是很頂尖的，像鄭淑麗那種國際性的。

只要是有互動的都算數位藝術

數位藝術的定義是在使用工具上的，例如說網路藝術、互動、3D、數位聲響、聲音控制、互動控制，使用到比較高階的電腦技術或程式，有電腦或機械的互動就算。林昆穎、王仲堃、王福瑞都有在這一塊，我覺得現在好像有一個定義是他要是一個互動性的展，因為像王仲堃的東西比較像是機械動力類、不是很科技的東西，可是他的呈現上有一些互動性的話，你就會覺得是數位藝術，可是他們其實都還算是滿低科技的，都不是真正很高科技的東西。我覺得真的很高科技的那種

要鄭淑麗那種才算。

新媒體藝術是用新的材料在製作作品

新媒體或數位藝術的作品，他其實跟傳統的媒材展現上有一種斷裂，應該是說算是一個新的材料，然後是這幾十年才發展，譬如說錄像，其實錄像也不會很科技，他放到新媒體是因為他跟繪畫相比，他的發展時間是比較短、比較新的東西，可是因為他觀看的方式並不是傳統繪畫或是攝影。

團體作品跟個體作品差異甚大

團體：老師可能會要求學生一起做，會比較精美。

個體：會比較沒辦法做那麼複雜，比較粗糙。

新媒體作品需要更多合作方式來進行創作

教育界可以用合作的方式，或者是跟學生配合，我不太曉得國外的狀況，其他的藝術型式大部份都是由藝術家主導，他如果是大師的話，底下可能有很多學生幫他畫，可是他不是跟人家合作的關係，我覺得互動性的東西，新媒體比較需要是整個配合，因為台灣真的有程式背景的不多，但有程式背景像曹訓志之那種工程背景在做創作，可是那種人畢竟其實滿少的。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作人才有技術上的幫助，但在思維上不一定有幫助

我覺得人才儲備應該是還不錯，因為如果把新媒體當作是一個方向的話，台灣其實是沒有攝影系的，開的系就變成、媒傳系、傳播系、視傳系等等，會用到電腦跟錄像的東西，我覺得技術上有幫助，創作思維上就不一定了，其他條件的話如果真的要有用處的話，可能要像科藝所，就是他是藝術學院的研究所，出來的東西才是新媒體藝術創作，像視傳、傳播，出去可能就拍廣告，方向其實不一樣。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

新媒體作品收藏者不多，創作者在生存上可能會遇到困難，往藝術發展的人少

新媒體藝術在台灣有一個問題就是比較難賣，在台灣錄像作品真的是只有美術館會買，私人收藏很少，實際收藏上也很困難的。有很多作新媒體的他們有一些就是接設計案，不然的話就是要走教職，難靠販售新媒體作品為生，教育方向來看，他可能會有很多新媒體的技術，但最後真正往藝術方面走的會滿少的，因為他可能做一做，受不了現實壓力他就轉行往設計界去了。

硬體設備普遍都充足

以我待的學校來講，佛光大學傳播學系的設備不錯，因為比較偏電視跟新聞，廣電設備會比較好，軟體也不錯。稻江應用藝術系和實踐，基本的就adobe系列的東西都有，因為這是趨勢，所以學校對於這方面會花錢。我覺得要看學校的想法 實踐的發展主要是做3D動畫那一類的，設備不錯，藝術學院的我就比較不曉得

藝術教育滿常被討論

我之前去參加兩屆的攝影國內跟國外學術研討會，他們主軸都在談數位攝影，因為那是攝影教育學會辦的，如果是在學術界的話應該是還滿常被討論的。

老師跟學生的作品風格類似

北藝有些學生，從他畫中就知道老師是誰，國內老師的主導性會比較強，國外不會(至少我以前的學校不會，英國)。

台灣學生要幫老師製作作品，國外則是老師協助學生創作

我覺得這是台灣很奇怪的地方，因為在台灣學生要幫老師做東西，在幫老師創作，壯大老師的作品，不知道是誰的實際創作；國外是老師幫學生找素材、設備，學生的想法被實際創作出來，像在英國的話都是老師幫我們準備東西，我覺得這情況很奇怪，沒辦法理解，我不曉得其他國家怎麼樣，可能英國學費較貴，老師要為學生比較多事。老師作品很多，學生卻尚未表現。

新媒體的生存環境

跟教育界沒有關係，跟產業結構比較有關係，新媒體教育當然是比以前好很多，可是很多雖然有新媒體技術但比較偏商業設計、應用，還是以藝術學院、教育體系為主，我第一個老師做3D的在師大，他有那個技術，但他出來不是藝術類的創作。

7. 您認為台灣新媒體藝術人才儲備現況如何？

教育人才仍然在發展中

這部份可能會有點問題，因為教育人才的話我們通常會指向師院系統，可是他們不會有這樣的師資，有藝術背景的人也不太愛去師院體系，可能真的在教的人還是一些歸國學員，不然就是後來去念博士班的，不是師院或教育系統出來的。

設立博士班可以做為師資補充

現在的教育體系下，沒有博士學位是不太可能專任的，技術講師只能夠兼課，但還是要看系所的方向，雖然有一些新媒體藝術背景的老師在學校教，可是他並沒有培養出新媒體藝術人才，其實還是要仰賴藝術學院，但藝術學院真的有這方面的可能就是北藝、南藝、台藝三家，再來就是現在有個學校元智，有設立藝術與設計系。

8. 其他您願意補充之意見：

台灣收藏市場仍需開發

台灣收藏的市場會影響新媒體發展，因為收藏家很難去買動畫，也很難去買錄像。新媒體的東西可能只有美術館比較有可能買，贊助的資源真的是滿多的，可是國家收藏比例真的要再調高。你培養了一些人，如果他沒有辦法靠這吃飯，其實也做不久，像陳萬仁之前他很受注目，如果他去接很多商業的案子，只因為他作品不是很好賣，那其實很干擾他的創作。繪畫的人他靠繪畫可以生活的比例比新媒體高很多，台灣有哪幾個做新媒體可以賣的，就算有人買人數還是偏少，之前有一陣子展覽是大家都在瘋新媒體，可是實質上不一定有收購，數位影像的東西都不是很好賣了，何況是動畫錄像、互動的作品怎麼賣，所以我覺得不見得是教育界的問題，比較是美術館的問題，可能真的要去多收一點這樣的作品，因為有販售才有產值，如果只展覽是沒有產值的。

c02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

與科技藝術有密切關係

新媒體這幾年才聽到的，統稱科技藝術類型的方向，就我的認知，他跟科技藝術有滿密切的關係。

美術館內新媒體展覽變多

我印象裡頭好像 90 年代美術館也辦過法國的 video 展、v2，早期就有，還有我們在國內稱袁廣鳴為錄像之父，早期有那個零星有一些林聚、錫朗、陳建仁，做那個 VHS，拍一些好像頭矇起來、被受刑、替代空間，最早是 VHS，可是好像也沒有蔚為風氣。

個人轉型困難，但意識到轉型的重要

以我個人的養成，我以前轉型，轉到數位的時候，我轉了三年，1997 去威尼斯回來，我就創作瓶頸，然後 2000 年我才出來，這個時代像電腦這種媒體，對我來講，根本就是老師、社會、父母親都沒有教過，不像現在小孩子從小學習，所以新媒體對我們這個年紀的人，比較困難。就我個人轉型來談，我在什麼時候覺得說：我不能迴避這個問題了！我在 921 地震的時候，我記得地震把一批新竹科學園區的 RAM（記憶體）全部震壞了，全世界就飄漲，我就覺得台灣真的是科技之島，那時候意識到我自己都沒辦法置之度外了，真的覺得一個 921 地震，『台灣打噴嚏，全世界會感冒』，從那時候就決定轉型到數位。

電腦出現影響新媒體藝術產生

我理解這個名詞大概就是電腦剛出來的時候，平常我沒有研究什麼時候產生這名詞，但我記憶裡頭就好像跟電腦有關係。新媒體裡面有網路、多媒體藝術、錄像、聲音藝術，我認知的新媒體藝術就是跟我們傳統平面不同。

台灣電腦代工技術成熟是發展新媒體藝術關鍵

台灣早期做為電腦代工的科技島，那個量跟人民素養已經培養出來了，我出國發現台灣的上網率、電腦擁有率已經不容小覷了，我們在研發、開發的工夫可能沒那麼好，可是在代工上技術的成熟性很足夠，我也是因為這樣才轉型到數位，所以台灣是科技之島，已經進入已開發的國家，這些都是讓台灣有實力去發展新媒體，台灣自己的科技跟經濟能力，已經進入已開發了，80 年代我們是開發中，後來已經已開發了。

歸國學人成為師資

還有就是歸國的學人，以前我們學校師資不可能有這樣想法，沒有引進這些，我想師資是滿重要的。

科技一直在創新

新媒體大概就是受科技影響，可以分成網路、互動裝置藝術、聲音藝術、錄像藝術這些，影像跟聲音是他裡頭一個很大的要素吧，C 槽的影響也有。為什麼以前 VHS 沒有蔚為風氣，現在是因為電腦軟硬體的方便、還有器材的平價化。

平面沒有新觀點，新媒體已是主流

很多人問我為什麼不畫油畫，我說我想回去但我找不到新的觀點，我再回去畫的時候，我沒有新的觀點，可是我對影像有新的觀點可以詮釋呀，我想新媒體幾乎已經變成主流了吧，以前我們 90 年代好像裝置是主流，現在我覺得新媒體是主流，現在去看展覽多的是錄像呀，傳統平面比較少了。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

現在漸漸在培養新媒體藝術發展

我這個時代的人，我學電腦都自學的，花了很多時間，我這一輩很少在做新媒體。台藝大聽說去年成立什麼電影新媒體學院，科藝所都納到裡面去了，教室還不夠用，有大學部，從基礎教育就開始了，我想這是必然會走到這樣的路嘛。

北藝大資源豐富

以前電影好像出自世新、台藝，那現在北藝大他的師資、設備，慢慢可能會移到北藝大，教育部給他們資源真的太好了，也有可能跟他們校長朱宗慶跟學界關係不錯也有關係。

台灣科技實力不錯

其實我覺得台灣科技實力滿好的，我到八德路看到 3C 產品，MONITOR 是 3D 的，3D 眼鏡一戴，可以有視差耶！我們正面可以看到立體，側面也有，寬容度很大。店員跟我說顯示卡台灣是一流的，要顯示 3D 影片顯示卡要加速，軟體跟硬體都是台灣研發的，3D 螢幕技術台灣是一流的，顯示卡跟面板台灣是領先的。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

新的技術會引發自己學習

我學電腦花了很多時間，學 3D，我看到蟲蟲危機的時候超感動的，那個草叢的光打光，螞蟻還是塑膠質感，可是我覺得超美麗的。可能以為世界真實有這樣存在，其實那只是虛擬出來的世界，所以那時候學 3D，一發不可收拾，我平常不是很愛讀書，但那學習會有成就感，一直在追技術。

研討會不談美學觀點，而是一直討論技術開發

我那時候去參加 3D 動畫座談會還是研討會，我發覺有個現象，就是幾乎在講技術，很少關注美學觀點是不是已經成立了，像那個恐龍片，3D 攝影機的追蹤技術，合成的時候有一定的視點，研討會的時候都在講哪一部跨越哪一個。

技術不成熟導致美學觀點尚未建立

我後來想想，3D 的歷史太短了，每部電影都還在實驗，還在跨一步，為什麼傳統美學比較多，因為他美術史幾千年，當然可以沈澱這些事物，以 3D 動畫來講他歷史很短耶，很短就還在克服技術問題，焦點都放在技術，我覺得要達到某種技術的成熟，美學的觀點才會被建立起來。

沒有技術沒有後續想像力

我最近才轉到錄像，開始買 mac 六核心的，真的要技術養成，我覺得有技術跟沒技術會有一個影響層面就是說，你有技術你會有更多的想像力去創作，你沒有技術就沒有後續的想像力、可能性。本來做當代藝術評論的，因為沒有瞭解技術而無法評論新媒體。

美學觀點就像解決問題的方法，因應不同時代改變

美學的觀點就好像解決問題的一個方法或能力，不同問題在不同時代要有不同的解決方式，譬如說：你如果沒有網路的時候，網路虛擬貨幣產生的交易問題，像網路詐騙，GAME 裡面有貨幣可以交易，交易被騙的時候去報案，他是虛擬的，電腦上才有，並沒有在現實社會中被騙，以前要怎麼規範，以前立法根本沒有這個處境，可是後來有網路警察、新的法規。所以舊的美學怎麼解決新的方法，舊美學不能解決新的美學問題，我覺得會改變，你沒有一樣的社會法則來適用新的時代。

美學觀點還沒建立

我覺得美學觀點還在懵懂階段吧，包括我自己對聲音藝術，還有王福瑞、姚中涵 士杰、做機械的仲堃，我這老人家有時候聽到 ROCK，他們製造那個噪音、高頻的聲音，藝術一定不是唯美的，我覺得我那一代的人來評論這個不準啦，我保留彈性，比較大的包容，藝術是多元的。

網路是進步關鍵

之前那個李家同說網路會把人家變笨，閱讀要回到紙本，我不認同，我覺得網路很多觀點，可以思考的真的很多，網路沒有階級耶，才是進步。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

有技術才能呈現好作品

有人問我，我作品很落實母體文化的情感啦，因為我 PHOTO SHOP 是我自己有技術，我做低階的，其實都是土法鍊鋼，一筆一筆修，我覺得有技術，才會呈現，我不會 PHOTOSHOP 的話，我平面就做不出來那麼精準。

技術仰賴別人，可能性就會降低

我平常有歷史文化，有文化背景，現在就抽掉了，我其實靈感是從超級變變變來的，就是真的好像假的，假的做成真的，攝影機是照單全收的，不管好的壞的就是照單全收，我底片每拍一百張，我取笑容，後面那些我不要，也不聽我使喚，我指導他的手他的腳再特製截取出來，再組合起來的時候，當你達到那個精準度的時候，就封存時間，時間就鎖在那裡了。這是我攝影的新的觀點，拜電腦之賜 而且我會技術，不然我不會想到這個，所以我覺得技術，那個技術仰賴別人的時候那個可能性會降低，我必須讓他動的時候他動，我現在截取一格出來他不會感動人的，因為他的要素不成立了。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

新生代新媒體人才多

台灣新生代新媒體藝術滿好的，我們那一代沒有多少人從事這個，這些人口全部全新的，因為現在年輕人可能玩電腦，然後台灣 3C 的大環境也滿成熟的，我覺得台灣新媒體藝術滿強的。我覺得年輕人滿多的，南藝、北藝都是大本營呀！

以解嚴做為藝術分水嶺

我算是當代藝術第一代了，解嚴以後不知不覺變第一代，我的老師是現代主義，早期美術館成立，80 年代、90 年代，我大部份都是靠得獎、美術館在生活，我記得我那時候得過現代美術雙聯展，那時候我的春秋革還叫做現代美術，不知道什麼時候蹦出來改成當代藝術耶，當代藝術就很清楚畫開了。

台灣跟世界同步學習

我覺得台灣現在跟世界也同步了，新媒體藝術不會去想到我們 80 年代，那時候有人只是用 V8 在做紀錄，然後轉拷到 VHS，那個時代也沒有明確名詞叫錄像藝術。現在年輕人可能是學校教的或是與世界同步呀從網路學習，滿優秀的呀

台藝訓練業界人才多

台藝大有那個 3D 動畫所嘛，可是我感覺他們都是訓練成去業界，那種人才好像變成是儲備成去做業界，而且偏向 GAME 的走向。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

台藝成立新媒體科系的大學部

前面提到台藝成立新媒體，大學部嘛，他們應該呼聲很久呀，從科技研究所的時候袁廣鳴就提過，大概後來才成熟吧

北藝有電影院設備

北藝好像有成立一個電影院，有 35 釐米的播放器材耶，花了一千多萬的預算，他

們在送案子的時候教育部對他們都滿支持的，播放器材都很先進的耶。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

虛實美感

陳永賢他之前有帶一些人去國外策展，科技很多是從幻想來的，像孫悟空、魔術，其實這些魔術都是人類做不到，做出來的幻像，這些幻像就是先畫一個藍圖，拜科技的人實現，其實我很喜歡魔術跟特技耶，我的東西其實就藏著這些東西。魔術跟特技混淆，魔術好像是你看起來是真的，本質上是假的，特技是看起來好像假的，本質上是真的，你看太陽馬戲團，軟骨功，看起來不合乎人體工學，但他就是活生生，真的跟假的混淆的時候，產生那種虛實的美感，我真的很喜歡幻術，幻術你看起來是IMPOSSIBLE，但真的可以實現出來。。

8. 其他您願意補充之意見：

近年來新媒體發展很不錯，要有素養才有美學

新媒體發展，我上次看袁廣鳴在離魂計那個作品，我看的還滿感動的，以我對袁廣鳴的瞭解，他從一個小技術，小的點去把他放大，我記得那個是穿梭時空，就是那個空間穿梭過去，樹林那個呀，一直穿到他家，那個我在電影戰慄空間看過，電影裡面情境只是一段而已，我不曉得他敏感度那麼好，他去看電影的時候把那一段放大，電影裡頭他只是那一段懸疑片，強盜犯去豪宅，母子，人家好像要去他家偷竊，然後他躲在密室跟歹徒鬥智，攝影機就從幾樓這樣穿過去，我就覺得當下那個情境很美，袁廣鳴可以在西門町用 photo shop 印章功能，從一個小小技術，變成一個美學，我覺得攝影機的觀點是自轉，我們都忘了其實我們是繞著太陽在轉，但我們本身也在自轉，對調的時候，他都是一個小的情境、發想點，然後變成一個大的，讓你做出來有fu，他應該是新媒體藝術、科技藝術之父，他還算是早期，像我們那一代，所謂錄像就是只是紀錄工具而已，真正把這個媒體發揮到美學。還有一個黃心健，互動的，林敬亭，青鳥，做飛機那個，郭慧禪他們都是，不勝枚舉，蘇玉璇也算是呀，都新媒體呀，我覺得台灣不差呀，很好呀！。

d02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

藝術家的歸國帶動教育

主要的因素應該是國外回來的那群藝術家吧，盧明德那一群人，80年代裝置前後，90年應該也還是國外藝術家回來，國外在德、法、英、美留學的學生，然後2000年陳永賢回來。學校教育裡面，老師的教學方向跟主軸裡面，其實還是歸國老師影響大，工具也越來越簡單、好用，跟過去比起來工具成熟。

國家政策、數位藝術發展、國外考察，影響新媒體變主流

我感覺還是跟國藝會補助機制、北美館的評審機制有關係，會影響年輕藝術家聽到耳語是要做評審喜歡的作品類型，評審會有他喜好取向，很多人會因為評審喜好去做作品，像台北獎之類的。科光幻影辦三屆就沒了，科光幻影之後就是改成做議評、策展，去年開始方向不同，國家政策、數位藝術發展，2000年左右開始在討論，還有到國外考察，這個專案計劃我記得好像是國美館負責，王俊傑策展

漫遊者，那時候應該就是發展的開始。慢慢變主流以後，很多人就會去做，比較容易拿到補助。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

我覺得台灣沒有，以自身經驗來看，我那時候盧明德有來上課，那堂課叫綜合媒材，不過那時候也沒有工具呀，還是做一些拼貼、裝置的東西；去紐約之後就是去修課，在台灣我沒有受到這部份的教育。

現在學生跟老師關係密切，作品有一脈相成

那現在的話比較密切，學生跟老師關係很密切，老師會影響學生，所以老師帶出來的學生創作會滿一致的，從學生作品就會看得出他的老師是誰，學院體系不管是傳統媒材或是新媒體媒材，老師對學生影響都很大。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點尚未建立，原因可能是沒有美學哲學的專家

台灣的美學觀點，我覺得都是用國外的，我們還沒有美學觀點的原因，可能是還沒有美學哲學的專家，台灣創作者自己不會去討論自己的美學觀點，議評家跟學者也不會深入去討論創作者的美學觀點，他們是用藝術家的作品去評論他們自己的美學觀點，沒有理解創作者的發展研究。有些人可能去訪談創作者，發現創作者跟自己的某一段觀點是類似的，就截取某一段放進議評，我覺得議評跟創作者的思考應該是分開的，創作者不太需要去調查，討論自己的作品，只要議評家來專注在這件事情上就好，過去都是這樣的關係，所以觀點建立其實一直是單方向的，單方向的議評他可以提出一套完整的，專注在理論，用作品討論的事情，雖然我覺得是ok的，但這兩邊比較沒交集。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

學生的技術呈現取決於老師教導的技術

技術在多數創作數位藝術的部份就是工具，跟學院有關，就是老師教什麼學生就學，學生用的技術呈現，往往只會一種，他就會一直保持他的風格，我覺得重複性比較少，就選擇較容易操作的技術，通常一開始都是用 photo shop。

台灣藝術家若遇到困難，找資源容易

台灣藝術家如果遇到不太會製作的部份，都滿容易找到會的人來幫你，滿容易找到資源。工具性有時候會影響觀念的部份。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

把數位設計跟藝術切開，新媒體創作人才不多

現在滿多年輕藝術家的，學院體系畢業的學生很多，新媒體藝術創作跟數位設計常常會搞混，如果把數位設計那一塊的人，跟藝術切開，真正在進行新媒體藝術教學的其實還是不多，多數可能就是課程裡的一兩堂課。新媒體表現方式還滿多種的，但偏錄像的比較多，數位設計、視覺傳達、資傳系所培育的學生，也不是新媒體創作的人才，不過資傳系可能要看老師，因為老師支持的話，會偏藝術觀念的呈現，但資傳的學生就我接觸，可能還是設計偏多，會偏資訊思考邏輯，是要幫忙達成商業上的某些目的，我覺得他們不是從藝術創作出來的，對他們來說，

學生時期的作品就是一個實驗而已，比較容易得獎；學生都是設計背景，他們會覺得這些東西要設計，現在越來越技術。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

技術級教師在學校中教書的制度仍有問題

台灣的新媒體教育還是不夠，硬體、展覽機會不夠、師資不足，有美學能力的不能教學，還要看學校態度，技術級講師成為專任其實不太正常，以他的創作能力來講可以給他一個 phd 證書，學校其實是要他來教技術，通常這些技術教師學歷沒有太高，他叫技術級講師，我覺得還是要有碩士學歷，才能進學校教書，不過還是有些例外，是因為學校態度的關係，有太多制度上的問題，所以你要成為大師級的人物才有可能，可是成為大師就不用專任。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

近年新媒體科系的師資只要教技術而不是教觀點

新媒體藝術還是統包在視覺藝術當中，我覺得人才還是不夠，一個系所裡面，真正屬於議評跟論述的老師比例相對還是低，新媒體科系裡面的師資有個現象，他們要的老師是技術，不是要觀念，認為原本的美學體系老師就可以補足美學觀念的這部份，我覺得要分開，北藝大教新媒體原本的老師一直都在裡面，所以他們現在要補的是教新媒體技術的老師，那技術性的老師也有分類，一個是教創作、技術、觀點；一個是資工、軟體技術、寫程式的觀點，即使他們裡面已經有了技術的老師資工裡面的老師，也還是要進這種老師。

藝術教師也要會程式而不是教理論

最近的狀況是這樣，藝術這邊原本就比較偏創作或新媒體技術的老師，他們也要會寫程式，在其他是設計系的老師，也要會技術，就是他們如果要教互動設計，也是要教互動的技術而不是理論。

8. 其他您願意補充之意見：

新媒體藝術不是節慶表演；經費也明顯不足

現在大家講新媒體藝術，好像會把他當成是裝飾、節慶在看待，節慶表演之一，然後經費又很少，有的像開幕表演，或是包在 bot 裡面，現在很多展演，他就只給你一點點錢，然後叫你去做很多事，之前我去談新竹市文化局一個案子，兩百萬，戶外一件，室內要做一個數位藝術展，要典藏一件，我就覺得：「這什麼？」，錄像不可能只有給成本價，其他全部要互動藝術，那個地方場地條件很差，場地就要先花四、五十萬整裝了。

e02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

新媒體受到政策、資源分配、台灣是科技島影響

我覺得大部份就是受到政策跟資源分配的影響，不然為什麼要一直強調新媒體藝術，他唯一的訴求就只有這個，會影響到這些資源的分配，不管是文化資源的補助，或是學校系所在設立的資源上，所以要特別強調這個，然後也跟台灣科技島

有點關係吧，所以你必須一直去強調這些新媒體藝術的發展，不然他就是藝術類型中，其中某一個模糊的範疇而已，不需要刻意被獨立出來的，我沒有很具體的去關心這個，但是你可以看到新媒體藝術、科技藝術這些跨領域的，因為某些流行或是政治的性格，他很容易可以去拿到資源的 support。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

藝術教育跟創作有斷裂

我覺得他可能不是很正常的發展，從一開始被介定在一個範疇，譬如說藝術學校裡面會特別獨立出來，成立研究所或是一個什麼組的方向，以當代藝術來講使用的媒材跟表現型式非常多元，會牽扯到跟所謂新媒體媒材是很自然的事情，在使用錄像或是裝置性的東西，這本來就很正常了，藝術家在很多類型裡面可以去選擇，那他從一開始就被介定在這樣的範疇，然後有點自我標榜的是新媒體藝術這樣，新媒體藝術好像被特別獨立出來，然後他談論的教育範疇就是分離的，可是在傳統類型裡面很少去提到相關討論，廣泛的譬如說政治、議題討論是既有的某些範疇，但在新媒體好像又變的是獨立的，我覺得藝術教育跟創作是有某些程度的斷裂，這個新媒體創作跟教育之間的關係，我覺得這沒有什麼問題，因為他就是一貫相承的，你從進入科系就是成為新媒體藝術家，從事新媒體藝術，相互為用，因為他就是一個被切割出來的範疇。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

台灣藝術美學觀點都尚未建立，但可以談論作品類型

應該說台灣藝術的美學觀點是否已經建立，這不用扯到新媒體呀，都沒有呀，完全沒有。新媒體美學觀點應該要被討論到的話，我不覺得有什麼很大特殊，但藝術作品的類型有哪些特殊性，我覺得是可以討論，還談不到美學觀點那邊，類型的話很容易理解，台灣藝術家就單打獨鬥，簡單講他的類型就是建立在個人能力所及或小型團隊可以負擔的範疇，從技術或你作品的 skill，各方面都是一樣，他變成比較短小精幹的作品類型，譬如說在歐美他可能牽涉到很多資源、技術，這些更多是大 skill 的計劃，可是在台灣很少看到，他或許有資源條件的限制，走的會更像是個人性的東西，比較少有跟外在合作或更大型作品計劃，就勢必讓你作品走往更個人化、私密的方向，但這個我並不覺得是新媒體藝術特殊的，我是說這個特質反應在所有藝術類型上，而不只有在新媒體上，相對於外在條件局限會讓他更個人化，所以關於這題，當然是沒有，不只是新媒體而是所有都沒有。

台灣並沒有在研究美學觀點的發展

我覺得可以去談作品有普遍的特殊性，因為某些條件或是視覺符號風格，你可以看出類型，但你說美學觀點，我不覺得有到那麼高的層次，因為我們沒有在發展這個，台灣藝術的美學觀點是什麼，我們都沒有針對這些東西在做研究，都在關注比較流行的議題，你沒有一個基礎的研究根本不知道現在台灣在發生哪些事情，所以包括你在所有媒體上看到的藝術類型，就是被看見的藝術類型，這個問題本身已經很久了呀，就是他沒有紮實的研究。

日本新媒體美學觀點可能尚未明確，但當代藝術美學已建立

你覺得日本的新媒體藝術美學觀點是否已建立，當代藝術的美學觀點是否已經建

立，可是我覺得日本新媒體的可能沒有那麼鮮明，但他當代藝術的美學是很清楚的，從他的傳統、到西方影響、到串聯這些東西，我們看到日本當代藝術普遍來講本來文化性格就很強，所以自然就很鮮明，但我覺得他是在各方面展覽、紮實的研究下出來的，他不見得是資本化造成的，因為其實台灣滿資本化，譬如說日本有非常多美術館在做研究、展覽、跟有計劃性的收藏這件事，你就慢慢在發展脈絡，就鼓勵你認知上有發展性的藝術發展，所以他們發展我覺得體制是健全的。在台灣來講，我覺得是一個大結構性的問題，所以並不存在這些東西，你連今天都無法掌握台灣現在發生的藝術是什麼的話，他不會有美術史，他過了十年之後會有更少的東西存在，還不用談到有什麼研究，你從這個觀點去探討評論藝術的問題，這根本不重要，他就是一個偏狹的視野看到的短暫流行的題目而已。

日本的公家美術館會追蹤重要藝術家作品，台灣完全不會

我前陣子就是元旦那時候去日本，剛好看到 mori 在展小谷圓彥的展，那個展很棒，印象很深刻，他是大概不到四十歲的那個世代，那個展我看的滿認真，走了很多趟，最後一趟我走的時候我發現一個很有趣的現象，我看他每個時代的作品，從 92、93 開始，他的重要作品基本上是來自兩個公家美術館的收藏，這兩個美術館就是這個展覽的協辦單位，他們出了最多重要的場點這樣，有去追他的創作，經典的作品都是這兩個美術館出的，這個可以反映出單純的事，就是你在台灣不會出現這種事，台灣的公部門就是：喔有收到，你根本連要去追蹤某些重要藝術，長期發展的概念都沒有，日本有一千三百多間美術館，有些是小型的，但他國家美術館也有十多間，他們裡面各自都有研究方向在做研究，所以他可能早期重要個展會在那邊舉行，個展就會展他那段時間的作品，這很自然的所有美術館，藝術家是這樣玩，才能去形塑出這些東西，台灣不存在這些東西，所以這些討論都是不必要的。

經費不夠完全是逃避責任的說法

有多少收藏家就是受薪階級，他薪水不到十萬塊，算不上有錢人，但他收藏的可能就是個人國家，很有名的就是郵差夫婦、高強，但高強應該還算有錢，他是醫生，但也不太算我們認知的有錢人，然後跟官方組織單位的資源比起來，我覺得他們沒有藉口去說這句話，你就算只有三百萬，年輕藝術家作品多少錢，這不是問題呀，重點是你沒有去看、去研究，這從來都不是錢的問題，誰叫你拿錢去買蔡國強的一件作品，你美術館不該做這件事，你應該在二十年前就看過蔡國強，去談經費這種事完全是逃避責任，因為你連有限的經費都不能妥善運用，我不相信給你十倍的錢又可以多好，你在台灣不管是看到展覽組、典藏組的人、美術館的人，你不會認識多少藝術家，你不會瞭解世界上在發生什麼事，那給他們太多經費也沒有用。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

台灣藝術一直在斷裂、不同派系、資源不足下生存

我前面講的其實是因為新媒體看不出太大特殊性，所以他可以去談的我覺得是政策跟資源策略主導下造成的現狀、以及後續發展對他的影響，基本上我覺得這個斷裂本身是不健康的，但這斷裂不只是存在新媒體藝術，是所有藝術類型，包括傳統範疇到當代範疇，台灣藝術就是一個斷裂、不斷的在斷層，還有不同派系跟資源，這個東西是我覺得很奇怪的事情。

不應該一味追求全球化，跟在地化特殊經驗對話更有意義

當代藝術是一個全球化的類型，但是他的價值來自於他的在地化跟特殊性，為什麼印度、東南亞、日本當代藝術會那麼突顯，他的重點來自於在地跟傳統的連結，而不是跟其他國家，日本當代藝術他們一直在對話，不管是傳統的藝術元素、社會，都是在地化，但是在地化的特殊經驗是會對世界有意義的，我覺得這是一個很簡單的架構，所以你去追求一個全球化是沒有意義的，這個全球化應該是每個人因為有在地特殊性而有價值，所以在全球平台上值得去討論，但是台灣去參加國際展覽的策略，一直在我要加入全球化的討論，可是問題是不存在這個東西，他就是一個在地化的再生，或政治、權利、市場操作，他的遊戲在玩的是這個，我們一直不懂到底在玩什麼，但是一直想加入這個遊戲，所以一直在用錯誤的方法，我覺得這個斷裂是台灣藝術環境中，我看到最嚴重的問題，因為這些東西應該是更 open，而且互相影響。

藝術應該是要串聯，不是斷裂

國民政府遷台後他為了標榜正當性，切斷了從日本殖民留下來的轉介西方藝術的東西，一直在強調正統性到本土的問題，到當代，到這些，他好像一直在切斷跟從前關係的關聯性，然後你每個藝術類型要不斷強調差異性，他的問題正好相反的是，藝術跟文化的東西正好相反，應該跟串聯這些東西才對，他的方向正好是顛倒的，他的斷裂只會讓每個碎片更顯得沒有特殊性，因為你沒有連到歷史、文化、各方面的東西，年輕藝術家的作品為何是那麼單調，因為你切斷的這些東西，你就剩下你自己而已，我覺得台灣會形成這環境有很多結構性的問題，跟意識型態在裡面，從村上隆、奈良美智他們去做這種超平面，他培養一大群人在做這些事，從原創性觀點來講，在台灣我們一定會認為這件事很愚蠢嘛，那印象派當初難道只有梵谷在畫嗎，立體派有多少人在畫，但為什麼我們環境不會出現這樣的事，林明宏很紅，他用東西去做裝置，為什麼這東西不會被模仿，陳介仁透過電影語言去切入歷史語言、社會性議題的東西，是一個被認知的藝術價值，為什麼沒有人去 follow，我覺得這是強烈意識型態下造成的謬誤，甚至是不道德的，為什麼他不應該去 follow，當有人 follow 這個東西會不會去推演，這就是流行，流行就是東西被創造出來，所有人就集中研究這個議題，譬如說我這季 fashion 的顏色是紅色或是什麼材質，這就會被集中研究，我並不覺得這有任何原創性的問題，但是我們把他道德化在看這件事，我覺得台灣原創性，變成一個道德上的問題，我的意思是說，這個東西的形成應該是自然的，我覺得可以說台北畫派裡面看到相互影響，他不見得是師承，很直接的相互影響，但在錄畫的身上我覺得沒有，他已經走到每個人都是機器個人化的東西，但我覺得那個人化不見得會比較有價值，因為他有點像是這樣的意識型態觀念底下，所有人要刻意去迴避講脈絡的概念，台灣很少人會去探討譬如說有一些美術史上的師承關係，譬如說我的老師是袁廣鳴，袁廣鳴老師是莊果，這裡面勢必有某些概念傳承，但我們不會去探討這個問題，我覺得他是有某些意識型態去誇大原創性，好像每個藝術家生下來就是天才，獨立於世界一樣，這是很大謬誤，他應該是相反，每個人就是反應了你自己所處的位置、環境，藝術家角色本來就應該是串連這些東西的，他並不是獨立的，他應該要去串連很多週遭一切的，我們普遍對藝術型態的理解有很多意識型態的局限，所以會把環境一直切割，他裡面有太多斷裂，包括對藝術市場、商業行為跟實驗性藝術的斷裂，存在太多斷裂了，我覺得斷裂就是很嚴重的結構性的問題，新媒體藝術我所看到的問題，就是他切割於更廣泛的藝術世界。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

一直有新的人才出來，但會持續創作的人有限

儲備，很好呀，他一直在培養新的人出來，可是會持續創作的人應該非常有限，但這個儲備是不是就失效，台灣做新媒體並不是在充份的物質條件下被支持的，他可能是某些潮流，或是我剛剛講的政策資源下，去鼓勵新媒體藝術，他其實並不存在這樣的需求或什麼，有一些新媒體藝術的中心或發展，有可能是國家長期補助跟計畫，也有可能是企業的開發、產品的開發，他需要這樣的 LAB，然後需要這樣新的想法，所以他要去 SUPPORT 這樣的中心，這些就是他持續穩定的物質條件在 SUPPORT 這些東西，但是我覺得台灣並不是在這樣的環境條件下產生，他就是一段時間的特殊現象，所以這些人你可以做什麼，你離開學院以後，單靠創作維生是非常困難的，尤其在新媒體藝術範疇裡面是更困難。

新媒體作品難被收藏，甚至給私人收藏家都比給美術館有意義

他作品是很難被買賣跟收藏，VIDEO 現在有比較普遍收藏，照片當然是有，某些裝置也有，但美術館的收藏真的不能指望，他也不會有計畫花多少錢買你作品，然後他買進去放在那邊還會漏水壞掉，而且台灣美術館收藏是沒有指標性意義的，因為他亂收，你會在你的簡歷上面寫什麼什麼美術館收藏，這個他有價值，但台灣美術館都亂收的時候，這樣的簡歷沒有意義呀，我還想說他們怎麼可以這麼不要臉跟你要求很高的折扣，當你的收藏是沒有價值的時候，我為什麼要賣給你，在台灣你給一個有指標性的私人收藏家收作品，比美術館收你作品有意義的多，他起碼對其他藏家來講這個人是認真研究的，這收藏家是睜開眼睛在看東西的，不是美術館亂收，我會去寫美術館收我作品的簡歷，鳳甲美術館在我大學時有收過我的作品，我自己收的就是鐵絲網的第一件，北京的藝術中心，台灣美術館沒有我的作品，我之前本來有一件作品，北美館要收，我那時候委託伊通幫我處理 拖了半年多，本來那年年底議價了，他本來也同意要完成，然後就不再聯絡了。又過了半年多突然通知說要收件這樣，我就很氣，因為那作品根本不在我這，在澳洲展覽，然後我回去查 EMAIL 他說前一年年底要完成手續，典藏組的賴櫻櫻負責的，我把那封 EMAIL 寄回去說你們當初說這時間內會完成，你沒有完成我就當作他取消了，他們那件事情好像搞的很久，因為他們預算編下來了，而且你屌什麼你美術館那麼爛，那時候我就覺得我為什麼要被你們羞辱，你跟我談了，然後你過十年再來跟我談一樣價錢的這種事嗎，而且為什麼我要賣給你，我有更好機會呀，簽約應該是喬那邊完成，但他們沒有在期限內完成，我說我要撤銷整件事，你能指望北美館幫你做什麼事嗎，我不用怕得罪他們。

美術館提供資源給藝術家卻仍被諷刺

可是我可以認同陳介仁的說法耶，因為那個時候是你最有機會批評的時候，那個時間點是最會被關注的，如果你不進去的話很難做這個事，所以我可以認同他那麼做，但他也是受惠於北美館很多資源，我會這樣看一件事，當北美館用那麼多資源 SUPPORT 藝術家，但都在罵你的時候是多諷刺的事，你所有的動作是多麼沒有用，但是坦白講我覺得這很爽耶，你創作也不會有什麼太大改變，我不覺得他想要成就自己，但他最後的成效就是成就自己，這個就是我說可能很疏離跟斷裂的部份，我覺得他扮演藝術家的角色某程度上是沒有用的，我不覺得這是他個人問題，不是他的責任，因為他不該去做這件事情。

環境也是影響當代藝術的原因，應該要有更多互動交流

我說的問題是整體上的問題，為什麼我們會面臨這個現狀，為什麼這些運動跟抗

爭是永遠無效的，我覺得他是一個大的結構性問題，我舉個例子，在念北藝的時候，學生會在弄刊物，那時候我覺得學校很多問題，所以我就去做了一個研究，後來來不及弄完就結束了，但我那時候想過幾個問題為什麼學校搬來這以後風氣變很差，我覺得他有很多面向 很容易分切成幾塊出來，譬如說一個我們永遠沒注意到的問題叫空間，這個空間一定是會決定這個學校，沒有連結，他的視覺藝術家在上面，然後表演藝術拆開在這，他校區在蓋的時候，蓋到最後才蓋學生活動中心，他在整個學校正中央，應該要有社團辦公室跟學生聚集的重點在這邊，但這樣蓋，連我畢業的時候都還沒蓋完，已經過了十幾年了，學校風氣定型了，他會碰到的時候只有大一大二或是住宿同學且僅止於私交，很少更多交流的機會，你不要說是老師派系永遠不合，也許是學校空間會讓你生活條件有相互影響，我們通常不會發現這個，但這是很根本的因素，整個學校就是鬆散，空間條件是問題，人沒有辦法聚集也是最根本的事，聚集人正好是當代藝術最有趣的地方，他本身沒有用，但他社會功能可以發揮的就是聚集，他聚集了人、資源，但台灣藝術環境沒有這個東西呀，他基本上是封閉性跟排外的領域，他不像社交活動是OPEN 給更多人的，他的活動跟不同領域的人合作是很少的，藝術就是獨立於社會之外，跟資源連繫更少，因為我們排拒了呀，鄙視商業，你更少會去匯聚這些資源，譬如說在國外一個館長很重要的工作，就是開宴會，找有錢人來叫他們捐錢，收了一倍以後再把他們全部捐給美術館，錢不是問題呀，如果要辦一個很好的PARTY，很多飯店會贊助你，是連結的問題，我們整個當代藝術已經是非常邊狹，他只有發揮功能的時候才有用，可是這個連結就是回到學校單純的問題，美術館是公家的空間，藝術空間就是藝術圈獨立空間、小眾的，不是那麼對外，那你欠缺這中間的東西，空間是我們很容易忽略的面向。

學校老師應該要世代交替

還有老化的問題，老師本身不需要談個別，因為我們通常用仁智的思考在想事情，你期待一個很好的人出來，你應該要去用體制的東西想這些事，你不能永遠期待好的人出現，但機制應該是長久運作，老師當初歸國的時候，你不用談這些老師到底有多好藝術成就，起碼他們當時很年輕，他們是有夢的，當年他們非常有活力，在我念這學校的時候，他們已經在這學校待很久了，那時候同時這一整批人都老了，在一個傳統有系統的學校不會有這問題，因為會有世代交替，因為會有年輕人跟老人在裡面，我不贊成全部是年輕人，他不是一件好事，然後同時就一起老，他慢慢幾年退休後進來又是一批年輕人，所以學校在面對的是一種非常不穩定，這是一個我們不會去注意到的結構性問題，但這問題比表面上問題還大的多，那你過了一個低潮十年，那再來一個新的十年可以那麼快帶起來嗎，他已經定型了，永遠都在單一價值。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

學校、美術館、藝評、畫廊、策展人要扮演好角色才能維持正常機制

很同步呀，不只新媒體藝術，台灣大部份在活動的藝術家都是學生，教育體系跟外面是滿同步的，但是學生畢業之後三年內大部份也改行了，基本上我認為學院是要保守的，我也認同美術館要當殿堂，因為我覺得學院應該要扮演他該扮的角色，就是傳承這些保守的東西，我覺得學院該去把該教的東西教給學生，所以去反對學院是有必要的，我覺得講美術館比較容易理解，美術館該是一個殿堂，就是末端，而不是美術館拼命的去挖掘年輕藝術家，因為美術館在正常機制裡就應

該扮演這角色，當美術館逾越了他的位置，不斷去挖掘年輕藝術家，那本來誰該去做這件事，是藝評跟畫廊、策展人，美術館不斷辦獎是OK，可是不斷在辦年輕藝術家的獎，展覽不斷在挖掘年輕藝術家，我是有點質疑，然後他不斷的展，他在美術館最後會有一個重要的展覽，不見得是回顧，當你可能在35歲左右美術館幫你組織一個展覽，就像我去MORI看到小谷圓彥的展一樣，而不是你拼命看到年輕藝術家做升遷展，或得台北獎以後去做一個升遷展，這個東西有其保守的必要，我覺得問題很單純，就是要扮演他該扮的角色，聽起來美術館挖掘藝術家很前衛，可是大家一下就掰掰了，LAB角色跟美術館又不太一樣，我覺得是正常化的問題，因為這個機制正常運作有他的道理，歐美在玩他藝術也是這樣玩的 但我們很多環節斷裂是很大的問題，美術館本來就該跟畫廊合作，因為畫廊有他旗下藝術家，但台灣是不會有這樣的事情，美術館去跟藝術家合作，因為是美術館發掘藝術家，我們有太多泛道德化的問題，就像小谷圓彥的展示，他是三本現代的藝術家，所以三本現代投入很多資源做展覽，這個展覽如果在台灣我們一定會罵他，你為什麼要特別捧這個畫廊的藝術家，他本來就應該這樣搞呀，他本來就該有畫廊，本來就是他長期合作夥伴，畫廊比美術館還要瞭解他太多了，還有作品在哪，跟誰聯繫這些，就是我說機制有他的必然性，但我們的機制都沒有他正常該扮演的角色，才是問題所在。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

國外有專業的工作室、師資在教學生使用器材

主要最多應該就是科藝所這邊，台藝好像也有，但我很少碰到他們出來的人，學生出來的很少，我舉個例子回答這題好了，上一次去年底去曼城駐村，去他們學校就是有演講、介紹作品，他們有個老師帶我逛他們學校，我印象很深刻，是攝影的組別找我去的，他們老師就帶我逛各個系所，對於攝影的STUDIO，就有一個專門針對攝影的器材在那邊，一個主要針對後端，一個針對攝影棚攝影器材，但我看到的器材在那邊完全就是一個技術了，他們要去攝影棚的時候，人就在那 所以你隨時跟他約時間去，他會告訴你怎麼使用所有器材，你在那邊可以用到很好的器材，但他不能帶出，版畫那邊也是，你會看到版畫雕花的機器，他們是工業革命發起的城市，雕花的大的版印機都還在用，他裡面還有一台印刷機很有名，就是現代印刷機就是從那邊來的，現在我們用的是四色，但他那邊只有小型單色，那台就放在器材的辦公室，譬如說我是一個攝影系學生，我要去做一個攝影集，跟著他，他就會去教你怎麼做，用那台機器你可以去套四色，做出非常漂亮的印刷。傳統攝影印黑白會有多技巧，包括你可以用灰階印四五次，套灰色跟套深黑，所以你可印出非常漂亮的黑，就是他很多學攝影的會去做這些事，你做過一次就可以知道你要注意印刷的什麼，但那不會是版畫主流的東西，這就是我說的連結跟器材技術扮演的角色，在台灣你可以看到我們沒有這個東西，我們甚至沒有概念，我去南藝念建築所這問題也一樣，這不是只有視覺藝術的問題呀，建築所那場地也是荒廢，我們根本不尊重TECHNITION，不認知他為專業嘛，根本不用討論到新媒體藝術呀，你說攝影就好了，只有一個來用印刷的老師他會來跟你說要用什麼，學生自己用，你知道那東西有多危險嗎，不用講那些機具的東西，然後你去邀到的教師是藝術家，基本上我不太認同這動作，我覺得他應該就是TECHNITION。

藝術家應該要著重於構想，再去和會技術的人談論製作作品

06 年，我到 ROYAL COLLEGE，我同學在弄畢製，我那時候無聊就跑去當他助手，他們只有一個 TECHNITION，人力成本太高了，但那個 TECHNITION 基本上會所有東西，你可以指望一個藝術家去做所有的事情，而且一個藝術家性格很難遵照原本藝術家要有的工作的這些事情，有很多規則呀規範，他本來就應該要有一個專業的人去做這些事，還只是很傳統的工具這樣而已，但我們沒有呀，我們藝術環境裡面沒有這些東西呀，他扮演的角色都不是技術人員，台灣藝術家通常不懂得怎麼去談，英國學院畢業有兩個東西很重要，一個就是 SKETCH BOOK，就是把你的構想草圖集合起來，另一個是作品集，為什麼是這兩個東西，因為這兩個就是你要去跟人家談展覽、贊助最重要的東西，你要去跟他們 PRESENTATION，就是技巧要非常好，台灣完全陌視這些東西，你可以把技術拆開，你如果有很好的社交能力，很好的溝通能力，可以去找到人做這件事，你不需要懂那些技術，我認同從技術出發的美學這件事，因為我就是在這環境長大的，但我必須說他帶來的局限比啟發大得多，你看到的事情就是你能力所能及的事情，那你的能力能到哪，這樣子大家都在石器時代了呀，我記得那時候在做鐵絲網那台機器的時候，有一次上課跟景德在討論，我就很得意跟他說這台機器設計全部都我做的，他就很賤說：「那鐵礦是你自己去挖的嗎？是你煉的嗎？」，可是我覺得他說的很好，你原創的範疇到哪裡呢，這些其實都不是重點呀，但我們卻局限在那，我同意從技術裡面會發展出美學這件事，傳統工藝就是這樣，水墨美學跟材質就是有關，這是必然的事情，但他不是藝術的全部，但我們一直局限在那裡面，新媒體裡面我覺得牽扯到很多東西、技術、資源等等，我覺得你應該要有更廣泛的角度看這些事情，而不是只著眼在這個東西裡面而已，你如果只著眼在這裡面，你甚至看不到媒體，看不到這世界的媒體，看不到這裡面資源的問題，但因為你使用操作了這些東西，你不應該只看到工具本身，應該給你更大的視野去看這些東西，我覺得這個條件視野都被局限在這裡面，與其讓他們有很好的技術，倒不如讓他們有很好的 PRESENTATION，讓他們弄到錢、說服人來幫你，他也許做出來是一樣的事，那他的功能是完全不一樣，他所扮演連結的角色是不一樣的，局限在你個人範疇是沒有這件事的，一樣的東西如果找到一個人投資你，跟你存了十年的錢去做一樣事；你去找到一個技術人員加入你的團隊，跟你花了十年去學一樣的技術去做一樣的事，我們現在做的方法是非常荒謬的，我覺得從根本思考上就是錯的，所以我們一直困鑽牛角尖在這些小問題上。

8. 其他您願意補充之意見：

藝術家與工程師合作、協調應該要更有彈性

我基本上沒有參與過藝術家跟工程師的合作模式，但這個問題，我會覺得有幾個層面，就是藝術家想法不夠好，跟你的協調、彈性有問題，他有點像是新媒體藝術你在看這些層面的時候，就像是拍電影的人都想拍出好萊塢的東西，所以你想要有好萊塢資源、設備，那並不是你沒有資源跟設備的問題，而是你沒有想像力的問題，因為你只看到好萊塢的可能性，你沒有看到你的條件跟資源會發展的可能性，所以是你自己的想法把自己困在那邊，我們都很想要有兩百萬的機備在工作室呀，但是你的想像力可以讓你不會局限在這裡面，我覺得藝術家在裡面的角色應該是要更 FLEXIBLE 的，我不覺得藝術是設計啦，不像是設計一款遊戲一樣的事，你本來在裡面就是跟技術或其他不同的人在協調，當他變成是一個執行完整度的問題，那你就去找更多贊助就好了，去換掉工程師，找一個工程師來做

你要做的事，但我不覺得是藝術問題，這裡面必然會有協調的問題，我覺得他有在反應藝術家在思考藝術的這件事，跟藝術創造行為本身的看法，但我不覺得他是那麼必然的事，他很容易退回成藝術家去做所有的事，但我覺得那是錯的方向，他讓你視野、可能性更狹隘，應該要去尋找更多可能性的方向，我個人認為藝術裡面會有各種突發不可控制的事，隨機性、傳統藝術議題，他會讓你跳躍出你本來限定的事。

新媒體應該要著重觀念發展而不是藝術表現型式

但我覺得新媒體看到的東西，大部份是設計啦，這是很悲哀的事，因為新媒體他應該要是觀念，本來就應該對媒體或技術有新的看法，而不是著眼在藝術的表現型式上，因為技術的表現不用你做呀，好萊塢做動畫的比你好的太多，做互動 WII 一定比你好玩，重點是你所能提出的新想法、思考的東西，我們所看到的東西大部份不是藝術呀，我覺得應該是要創造性，不同的想法裡面，不是鑽牛角尖在技術上，這就是我說的大部份新媒體藝術家會以為電腦以前沒有藝術，新媒體可能在媒材上不一樣，但他的創作我並不覺得有什麼大的差異性、特殊性，他面臨的局限一樣是所有領域在面臨的局限。

f02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

台灣受到各方文化影響

我覺得大略的討論，不只新媒體發展，台灣被很多文化交雜影響，這些文化傳到台灣前都已是次文化型態的、再造型態，而進入台灣後就，又變種為新的印象。

台灣還是媒體時代

台灣早期還是處在針對錄像的討論，可是以我的接觸，新媒體之前我們比較 focus 在媒體藝術，透過媒體藝術我們來討論新媒體，但這是完全不同的東西，而我覺得台灣目前仍處在的媒體時代轉型期，新媒體的進入還不夠成熟，甚至連觀念都還沒能使藝術與觀眾之間有平行的對話。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

近年來比較倡導設計教育

我覺得台灣的藝術教育很顯然受法派跟美派影響，可是我自己在看台灣這幾年，包括台灣的政治方面的，看到所謂的設計教育比藝術教育更顯著的，那我們說設計跟藝術的差別，我自己的定義是：[設計]為人類生活而服務，而[藝術]就是為精神服務。但是我這一輩，其實比較注重設計教育，這讓所謂的新一代藝術創作者容易從手法先於觀念來創作，向設計取經很好，但設計討論的本源不一樣，譬如說一個杯子的高明設計，應是實用與成本導向，當它被設計得非常漂亮，我們願意將它擺在燈光下欣賞而捨不得用時，那麼相對的實用性就降低了，帶給人的層次其實是不一樣的，在這個時候它的表現便傾向藝術，而當它實用性高的時候，就是傾向設計。藝術教育與藝術創作間的關係並不薄弱，而是我們有沒有真正的美學欣賞教育。

新媒體的基礎教育上未建立脈絡

如果再從新媒體來看，我覺得有基礎教育的問題，我自己也是慢慢摸索過來，慢慢理解新媒體的脈絡長怎麼樣，而教育中，譬如說媒體藝術跟新媒體藝術在講什麼，就沒有被理解清楚，假設我們藝術創作要用藝術教育來成長的話，一些基礎介定要更清楚，像我們所現在變成新媒體研究所，換過去以後[新媒體]三個字被正名，以前叫科技藝術，我想討論的是藝術教育期間，他不用教我們怎麼創作，應該教的是更正確的觀念，譬如說我們去看商業電影，他顯然就是商業電影，我們可以討論它的技術/手法/觀念/美學，我們還去討論他的藝術性，是非常奇怪的。

新媒體不應該只著重在技術，而是感官

如果是談創作跟教育，因為我剛剛講的比較是觀賞跟教育，我覺得觀賞的角度建立起來以後，藝術創作多半都滿抽象的，若普遍觀眾都可以抽象的理解創作，創作者就會得到比較好的觀點位置。以我自己來說，為什麼會把自己慢慢介定到新媒體，其實跟我的學校教育是沒有關係的，反而是透過一種大量理解這中間差異，媒體藝術就我觀察，他是時代中技術革新、紀錄、分析觀點下的理性藝術，譬如說媒體藝術家很慣常用物理現象來創作一種物理美感，在技術還不是那麼成熟的時候去透過這些器材討論美學，可是我覺得新媒體完全不是這樣子，新媒體在創作一種奇觀，而且是面向感官的，新媒體的時代應該要完全超越技術，技術相對來說甚至於不存在都可能，比如說媒體時代有人會拿攝影機拍臉，開始講話，透過屏幕他在討論屏幕後的這個人或是媒體本身，討論觀看的人到底要不要接受或解讀行為成什麼，這個邏輯是媒體時代很常用的，而新媒體不是，他是直接認知這個屏幕有其假造性，觀看者他有認知說這個背後是假的，進而問我信不信，我能不能去享受在其中，可是台灣許多我觀察到的新媒體不是這樣，像拿電影侏羅紀公園來說，他是一個非常新媒體的東西，因為我們根本就知道那是假的，可是我們非常享受在裡面，我們非常 enjoy 感官本身，但他背後甚至不需要一種知識性，反而是接受那種知識所帶來的感官。新媒體裡面有個很大的流脈，譬如說動漫文化或是次文化，那這全世界都在發展的東西，他不需要什麼原則，就是我自己突發奇想的哲學觀念，然後我就來做，我可以把他體現成一種藝術型態的時候，可以被體現的時候我們就可以看，就可以跟觀眾溝通，我覺得這邏輯就是在新媒體時代很重要的認知就對了。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點已經開始建立；台灣因為曾是殖民地而受到各方影響

我認為有耶，已經開始了，是不是完全建立，當然我不會這樣說，可我認為他在建立中，透過我剛剛講的這些可能，開始被形塑成台灣的新媒體美學觀點，那他會是什麼呢？我認為在台灣有混種的感覺，我們隨便站在台灣的一個街道、城市，我們看著建築就可以看到好幾個國家的風格，可以看到歷史的，可以看到未來的，我們不像歐洲，站在這一區就會看到這一區建築，可以知道他們的美術史建築史，台灣的想法來源都是我們在殖民時代所留下的基礎，連建築都被留下來，而顯然文化也深深的被影響，譬如說我們的台語歌調中，很多是日本曲，而日本曲調也是來自於傳統的中國，我們也可能看見東方、西方的文化界面在台灣發生，不像西方他們要取印度的東西培養一種異國情調，可是台灣完全不用，台灣就是在這個混種的基礎上，我認為新媒體也會朝這方向走，若是這樣認知會很好，因為我發現有幾年大家會害怕，說台灣的作品有點像日本的，好像有點中國、甚至

歐美，其實這樣的疑慮一直存在，可長久下來我們發現，這根本逃不了，因為根深柢固，像我小時候就聽我奶奶講日文、日據時代的故事，很妙的是，他們對於日據時代還有嚮往與期待，可是我們在受教育的過程中被教導應該要去掉這些文化，找到台灣原始的東西，台灣是有原始的東西，但能保證他是原始的嗎？不一定吧。

台灣可以藉由各方混種文化去發現自己的東西

以我自己的觀點，我們有混種的基礎，往下還可以把這些東西形塑的更漂亮，像日本他們也是把唐朝的東西、西方的東西，在明治維新時做了內化，但日本歷史那麼長久，他精進出他自己的東西，譬如說病態美學、禪，那個是他們轉化了的，我覺得我們一定也會有，但台灣才一百年，一百年要建立什麼文化內涵，現在這階段就還是在[覺醒]的時代，我們應該明確理解，然後去發展建立文化，所以我覺得應該要先看到環境裡面，我們的多重被教育，譬如說我們看一本書，他可能是中譯的英譯的，已經有不一樣的來源，那台灣美學觀點一定處在很混種的交界上面，並藉由混種，去連結到別的國家文化中，那創作者當然要回頭去找更多重本源的東西，這方面已有許多人正在建立，並且有一些藝術家其實建立出滿好的。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

台灣早期代工造就了科技島

台灣顯然是個科技島，早期在幫人家代工中也研發了很多技術，科技技術很超前，我們做科技藝術的時候要找一些新的媒材，往往會發現台灣科技的便利性質真的很好，他當然不比內地的便宜，但品質好，台灣的工廠是有素質的，我們不會 CARE 我們的想法要碰什麼技術，認為台灣沒有做不到的事，譬如說這杯子用陶瓷做的，可是我要用木頭做這個，能不能呢？如果對這些技術沒有把握的人，他會焦慮，可是在創作過程中，我發現台灣真的沒有做不到的事，你要用木頭做，多打幾個電話就會找到有長期研究技術的單位，當多一些人碰觸到多些特殊技術的時候，他就會創造出台灣創作者的作品型式。

台灣應該要建立更多媒合單位

其實我是反 LAB 的，但我非常建議台灣要有很多媒合單位，媒合單位要做的事情營利或非營利都無所謂，譬如說一個就是喜歡用 LED 創作，我們要花很多時間在打電話上、翻目錄，其實這件事往前往後看都已經被整理好了，可是我們缺乏橋樑，這些媒合單位並不是一般經紀人販售作品給廠商，而應該是幫創作者搭起跟企業合作的橋樑，媒合單位是一種衍生出的新行業，他可以做為兩個類別跨界中的橋樑，是一種仲介。

研究單位應該要成立關於藝術的 LAB

回到反 LAB，所以 LAB 中很少看到是成功而且持續的，我很懷疑他們在研發新科技的時候，研發的是僅是應用的可能，也就是說為什麼一個 LED 公司不能成立這個 LED 美學單位，他可以有歷史的 DATA 再加上新觀念的累積，LAB 是具有主動跟被動上的差別，事實上公單位或學校成立 LAB，能發揮的功效是非常小的，除了在教育與研發上，那我覺得媒合單位也可以是個研究單位自發性的美學 LAB，屬於服務性質，我認為所有研究單位都應該要成立一個關於藝術的 LAB，在媒體藝術時代，所有的技術單位，他可能花了十年二十年在研發技術，他的 KNOWHOW 絕對比一個藝術家今年才要來加入來得多，所以一個藝術家如果可以用第三者的

角度去看企業，對媒材有興趣，有管道可以去理解技術，或是 LAB 本身就已創造了媒體藝術。技術單位部份必須成立這樣藝術部份部門，雖然這有點理想化，但是要裡面的人有這種想法，像研究一個光，他們常常會忘記技術美學，可是在媒體時代裡面他就是很強的一支呀，研究單位對於他們研發的東西，應該就要瞭解技術美學的部份，這樣藝術家或是創作者可以很快的去欣賞到這樣的東西，那更快的就知道說我們不用研究這個東西了，就是客觀又理性的知道他的技術美學原來長這樣，就像我們看到很多物理性的作品是一樣的，回頭藝術家就可以用這樣的基礎再去創生觀念，那才是新媒體比較重要的一環。

媒合單位去擔任藝術顧問的角色

LAB 的存在只是又把資源集中到某些人手上，每一個組織規定下來以後，就是這些人主要在掌握資源跟方向，我不是全然的反 LAB，而是我反那種集中式的討論，就是說如果我已經很清楚了，我這個 LAB 要研究光，能不能想到光的技術美學有多美，到底可以美到什麼程度？他跟產值是有潛在的關係，今天科技單位要把這些東西行銷出去的時候，還不是回頭去找藝術家、明星，他們最後才重視到這一行，為什麼不一開始就重視，所以我覺得媒合單位應該要成立公司，這樣公司就要有藝術顧問的角色，這個角色要對科技、技術瞭解，他可以直接去切入、瞭解他的技術，可以知道技術美學到底在哪裡，就變成以這個公司為主，是雙向的主動，他看到了現在台灣藝術圈應該要發展什麼的時候，這個東西他就會被結合在一起，他有關於技術單位跟藝術家的接頭，媒合出很好的線條，這中間會有一些很有趣的東西發生。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作人才應該是以自發性的熱情定義

我覺得把他稱之為[創作人才]，這人才二字其實我很質疑，因為我覺得創作者不應該是個人才，他是不是人才這件事好像不能被別人決定，我覺得藝術還是來自於 PASSION，個人、團隊、公司的熱情，年輕的時候有這些熱情的人他就自然會想去考那些學校，進去就開始被培育，可是透過整個學校、環境的洗禮，他覺得自己可能沒辦法，即便是他屈服於環境，要往別的面向，我覺得這也無所謂，真的有能量想創作的人應該是比較自發性，現在還在創作的人也不足夠豐厚這領域，多樣性也不夠，我是指台灣。

我們都是新媒體的種子，應該更往下發展脈絡

可是要有什麼明確的，在這個領域裡面好像什麼類別都有，而每一種類別名單就那幾個人，人家打電話來問說有沒有新的人可以介紹，往往沒有，可是我們是種子呀，因為我們才一百年我們能期待什麼，經濟起飛又倒下來，然後又跟著世界飄來盪去，在台灣像藝術這種比較外環的東西，要茁壯比較困難，可是那麼短的歷史中，我們就是種子呀，應該是說我們可以把建立出什麼未來脈絡，讓未來有點主軸，譬如說非聲音藝術的人他也會想玩一下聲音，那些人就被拉進來了，每個世代有沒有辦法找到一個兩個就可以了。

目前看起來人才還算足夠，但其他人才仍需補足

我覺得現在這個生態，不能說夠，但展覽數量太多，台灣的創作速度其實有點慢，雖說有些作品的東西也很難快，不過我覺得以現在這個時間來說好像創作人才還滿多的耶，我反而認為是其他部份人才要補充，比如說我們在創作環境裡，討論著比較詩意的東西，可是我也發現很多設計的學生，他也來搞說我是新媒體的，

那我就在想說：你可以先跟我講什麼是媒體藝術嗎？那媒體藝術怎麼轉到新媒體的，我在台灣我很怕聽到人家跟我說，設計跟藝術沒辦法分辨了，我就覺得這件事情是沒有辦法理解的，即便你今天討論到混種藝術，藝術就是藝術，設計就是設計，設計永遠是代表實用性的近稱。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

策評者開始把策評當作創作

現在的狀況，台灣有一些策評他開始想創作，有一些藝術家想策評，我不是說策評的人想創作出一個實體作品，他是把策展跟評論開始當作是創作，他更直接的說他的策展是創作而不是社會性觀察、不是美學觀察，是創作，像雅君策雙盲，他從頭到尾就是把他當成這是一件作品，他甚至在展覽現場考慮我這個策展作品能不能有藝術性的販賣，換一個想法，譬如說我創作久了，我也會開始想去策展，而且很多人都做過這件事，我覺得這是一種交換，因為展覽多了，除了真的很專注在策展方向的策展人以外，他們也把自己的策展當作創作呀，那對於環境的直接影響，他可能就四不像，會有點搞不清楚這樣的發展會走向什麼方向，只是我認為他真的發生了，而且有很多層次底下的都這樣，相對來說這樣動本了，他會開始質疑策展人到底是什麼？獨立策展人其實也是短短數十年間的角色，獨立策展人已經這樣自由了，那策展人的需求到底在哪裡、角色定位到底是什麼，最後搞不好被革掉了也不一定，所謂的策展人已不是顯學了，沒有人關注要當策展人這件事，搞不好會搞出文創。藝術評論也很快會有兩種型態，一個是先於藝術而評論，一個是藝術生產以後才評論，前者其實是趨勢預言，後者評論比較像評論，不管怎樣他還是依附在真正的社會觀察上，你這個地區到底產生了什麼藝術家，然後變成了什麼東西，所以這個本位一定會被介定到另一個範圍去，這是我看到的。

學校分組很好，但因為資源分散導致無法相互合作

我記得我進去科技藝術研究所的時候有三個組，我是甲組是電子影音組，乙組好像是多媒體設計組，丙組是技術研發組，我相信這是新媒體藝術很重要的環節。第一個是電子影音，就是未來要當藝術家的，重在觀念培養，是比較從哲學觀點創作；乙組比較是視覺創作上的，他們比較是一種視覺觀點然後開始去創作的；丙組其實就是在導入新技術。於是這三組如果合在一起是可以做很好的事情，可是因為資源分散呀，或是在一個系所裡面竟然出現三種老師，那這個整合就比較吃力。不過在藝術學校裡面，乙組的人也會一直來做甲組的事，這交換看起來其實也滿有趣的，就會變成說大家關注的東西不太一樣，但還是同學，變成沒有甲乙組，後來丙組就被取消了，我相信是資源分散的問題。

看到的作品都是包裝完成的，應該更注重觀念培養

如果是談北藝狀況，在接觸新媒體的過程中，我們很快的會去看很多國際大師們的作品 在台灣很多東西當我們看見時，都已包裝完成了，在學校也是，我們看到的是 BIO VIOLA 的影像，或是其他大師，都是最漂亮的部份，於是我們忘記煉金的打算，很多都是拷貝風格，甚至 COPY 也是一種風格，那這也沒有什麼問題呀，反正知道我要創作什麼就好了，但在教育過程中，我覺得更基礎的應該是要去學習怎麼培養觀念，怎麼去找出我們心裡最想要討論的東西，我自己是覺得，很多台灣帶給我們的東西，太精美太速成了。

跟老師討論若是沒有啟發也是沒有收穫

台灣有兩個模式，一種就是放很多大師作品給你看，另一種是跟你討論，這些方式都是來自於西方，討論的模式也是來自於西方，但應答上如果老師的主觀意識或想法，不具有啟發性的，就會有問題，造成學生消極，有些老師應答時，不那麼有啟發性的時候，我覺得這課程就不會有收獲，台灣顯而易見的就是這兩個方式，我們去參觀任何座談，一定是先放東西給你看，然後來綜合討論，研討會也是，可是他真的要被討論出來的，應該不是共同討論什麼，因為這個單一問題來去，其實很難有直接幫助，總括來說他會難以被導入全面性的東西，因為這些創作者搞不好也如一般人一樣小眾，那他在討論時也落於一般小眾的思維，我覺得如果不談改進，談我的經驗，其實是這樣，於是後來不太喜歡參加論壇，有時候很多話想說可是只有兩小時，然後有十個人要說，那考驗的應該是另外的技巧是如何扼要精簡，然後講出來大家共鳴、懂了、講中台灣的什麼這樣，可是我覺得太精美了。

老師應該從創作中直接溝通會比較有效

我比較喜歡自修，我比較喜歡老師直接跟你就創作來，從創作中間再來溝通，來談藝術教育模式，還是得談藝術教育的老師，那藝術教育的老師必須要有很開放的腦袋，開放到他可以帶領學生轉換思考，模式靈活，可能是像森林小學這樣子，是直接去做，像顧世勇教我們的時候一樣，他就給我們一個主題叫危險，然後就現在開始做，上學問課時，他念書裡面的東西，只是念，我們畫重點，這些就是精華，你們如果能吸收就吸收，如果沒有辦法也沒關係，就從做去學，所以他的課我很喜歡，他的課程也滿有啟發性的，就像我剛剛說的他丟主題給你，叫你去做，對我來講這反而更有趣，這很適合大學教育，那研究所教育，這些基礎的東西早就應該要結束了，老師不能只是丟主題給你做，他必須階段性，國外更厲害，可能從國小就開始叫你自己創作，到高中可能就可以開始討論美學的東西，到大學可能就可以往思想創造走。

7. 您認為台灣新媒體藝術人才儲備現況如何？

培育媒合人才比創作、教育人才更重要

我覺得就是要成立關於媒合的系所，要培養這樣的人才，對我來講更重要，不是要培養創作、教育人才，而是要培養媒合人才，應該要補充做藝術經濟或是媒合的角色，他的界定可能是另外一個大課題。

8. 其他您願意補充之意見：

目前新媒體停在必須研究媒材

身為創作者本身，當我們在創作的時候，我們會視為煉金的過程，會花費時間跟精神去研究我們的媒材，可是事實上這個媒材，如果在還沒有那麼成熟之前，我們就的確需要跟研發單位合作，譬如說文藝復興時期油彩剛發明，那時候油彩是非常昂貴的，用礦物提煉，所以畫畫的人他就要自己煉，我們現在彷彿就有這種感覺，譬如說我們不會電子控制，我們就要自己學，事實上這跟科技公司裡面的人在做的事非常像，如果我是一個會技術的工程師，可是我有藝術的想法，我不去公司上班沒關係，我可以做我要做的事，我常常在想那時候藝術家要自己提煉，他也不可能從頭到尾就自己一個人就會了，他一定也是從很多人詢問裡得到，我覺得新媒體現在就是這樣。

媒材成熟後才會產生流派

當油彩成熟之後，其實就開始出現流派了，就會出現像我們讀到的西方美術史的這樣，流派產生了，我們就開始知道油彩在成熟發展，不過現在媒材也真的太多元了，所以我們現在還是不成熟的，還是需要媒合的角色去幫助藝術家，要煉沒關係，你不能無遠弗屆的煉，因為我們現在時代已經不是一種礦物提煉一種原料了，一種想法可以搭配多元媒材，拿到媒材也可以做一堆東西，我們到底要煉什麼，這已經在藝術上面是一個困難了，觀念上到底要做什麼。

藝術家就是自己作品的導演，再透過媒合單位幫忙做到對的東西

我覺得藝術家要更控制自己對熱情這部份，就是我到底想說什麼，我有一次跟表演藝術圈的人聊到我也覺得很有趣，他說：『新的導演，有時候會去管一下視覺、音樂怎麼做，可是前輩都會說：「導演不是不能做這些事呀！」，導演得去控制全觀的整合。』我覺得藝術家本身就是導演，如果我知道我現在要做什麼，我要做的事情裡面要有很重要的技術 是非常核心的，那我就煉他，而不是說我已經知道我要做什麼，可是因為我覺得這個技術很帥，所以我就去煉他，比方想做的美學觀點，需要用投影機的投影技術，我不用研究投影機，我應該要研究投影的內容，怎麼做到這樣子，或應該也要去關心投影出來狀況，我覺得我提到的媒合角色，他必須要做的就是這樣，他能夠觀察藝術家的輕重，他就有辦法幫助他去做到對的東西，對媒合對公司的利益就是，他一定可以得到宣傳上的效果，我相信是這樣。

g02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

從生活經驗去尋找各種媒材創作的可能性

以我自己來看的話，我從自己生活這邊開始走，視覺上對我來講是一種習慣，生活跟創作之間，因為一開始好像是從自己經驗慢慢消化出來，早期作品比較都是在做跟自己有關，然後跟人慢慢相處之後，像耿華、林昆穎，藝術圈的朋友或是同學間相處，所以慢慢有一種關係出現，關係很微妙，我跟耿華兄弟那麼久，有時候一點點很小的語氣跟感覺的東西不對了，感情就翻了，後來我把這個放進作品裡面，在講人跟人之間的關係，我覺得那個也可以放大到社會，或是國家間的關係，所以我很多東西都從自己生活來看，對應到會把人連結在一起，也會影響我用的材料，材料上像我自己是沒有限制，因為我以前雕塑關係，在學校就碰過很多媒材，在做不同作品時會選用最適合的材料來執行，我就比較不像油畫家會一直在用油彩畫不同主題，反而會因不同主題需要去找適合媒材來展出。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

自身創作不會受展覽和比賽影響

我覺得有，但我自己身上，我好像比較不會受到這些影響，我喜歡照自己步調走，我不喜歡參加展覽，不喜歡參加比賽，好像就是有一些人在評你，也許評審是某一群，某些東西就會變成是焦點，那這個焦點是這個時間應該發生的嗎，其實我覺得也不一定，他是一個比例而已，我自己也很少參加像台北獎這樣的比賽，我好像到大學參加什麼縣展之後，我就再也沒有參加了，就都做自己東西，我覺得

會被影響，但我就盡量不要被這些東西限制，做自己想做的事，我自己比較是這樣。

學校的氛圍是會影響自己學習的環境

我覺得關聯是在環境影響，教育這個地方，當作學校或是班級來看的話，營造出一個氣氛，那個氣氛可以讓同學跟同學之間可能有很好的摩擦，有很好玩的東西出來，像以前到科藝所，剛進去看到很多東西嚇得要死，發現大家怎麼都那麼厲害，可是你會發現就是所有人從本來的科系過來就是厲害的，就像昆穎看到我做雕塑，他可能會覺得我怎麼會做這樣，那我看到他吹長笛我也嚇得要死，所以我覺得教育給我們很多刺激，讓自己知道說缺少什麼、你需要什麼、什麼東西可以藉由合作這件事來彌補自己不夠的，我覺得那是一個很好的環境，但我後來去學校帶了幾堂課之後，我覺得每個班級其實也有幸運不幸運的事情，因為有時候我會感覺到一個班級的氣氛他會讓這些學生特別有衝勁，也有可能老師帶的好會讓學生彼此營造出創作很好的氛圍，然後大家都非常努力在做一些事情，我覺得資質也是一樣，有時候你會看到這一屆可能很厲害，然後上下屆沒有看到什麼厲害的，這之類的事情也有，所以我覺得這也是一個段落跟一個段落之間的關係。

跟同學之間的交流比老師給的新東西影響更大

老師跟學校資源的部份我比較少，因為以前我念研究所的時候都是同學說你說說看，都沒有聽到老師說說看，老師給我們最大的資源就是我們還不瞭解什麼是數位藝術的時候，他給我們看了很多國外的東西，那對我們來講是一個刺激，但真正在交流比較多都是跟同學，包含技術或是跟一些專業的交換上面，老師那邊應該是開始給我們看很多不同的東西，有基礎觀念，讓我們認識之後自己去消化，然後同學之間彼此摩擦出東西來，學校對我來講就是環境，讓同學碰在一起的那個環境，我覺得最大的刺激不管是好的壞的，都還是在同學之間。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點尚未建立是因為還在臨摹的過渡期

我覺得還沒建立美學觀點，可能是因為我自己看得不夠多，也看到以前研究所大家的作品有點像複製國外藝術家作品，那個視覺不是新的，我覺得還在臨摹的階段，我覺得臨摹是一個過渡期，過了以後會有新的東西出現，但我覺得還不是那麼成熟，數量也不夠到可以討論觀點，但我覺得漸漸有，我們也正在建立這件事。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

台灣人的友善可以學習到不同東西

有呀，因為台灣其實處於一個便利的位置上，科技便利、材料取得、工廠、人的友善，他可以讓我從不懂這個技術願意給我們一個釣竿，去認識這件事情，像耿華之前就是去遇到一個很好的人，他去問老闆說你們公司有在幫忙畫這個 3D 工業的東西嗎，老闆說他沒有時間處理這種事，就丟了一本書給他說：如果有問題可以問我，後來耿華就自己畫，就是慢慢學，這個就不是學校教育呀，是社會教育，加上我剛剛講的人的友善，台灣人的人情味很有趣，你在工業區裡面，他願意跟你這個學生講幾句話，給你一個方向，我覺得就很有價值了，其實滿幸運的。我覺得有時候是間接介紹，我遇到第一個是陶亞倫老師，他告訴我他表弟上班的工廠是在做機床有關的，輾轉介紹，然後找到現在長期配合的廠商，所以我覺得那都是間接的啦，不會是一步登天，開始一定會從很不熟悉，他會問你：你做這幹

麻，根本回答不出來，因為對他來講這沒有產值嘛，他們一定是訂單下來就好幾萬份，那都是錢呀，可是我們每次東西就一件兩件，他們就覺得你們幹嗎？開一個模具就要十幾萬，然後再壓一兩份，可是你要自己去練習怎麼跟師父溝通這件事，告訴他我們到底做什麼的，那他可能也因為知道我們是做什麼的，把價錢下降一點，那個會有可能性，但需要直接溝通，慢慢告訴他，他也要耐心聽，我們也要耐心講，所以做東西到工廠去就會先說，是誰介紹我過來，那他們本來關係就很好的話就會很樂意幫助你，當然他也要有空這樣，像我們現在配合的廠商他就說：我怎麼知道你會不會是張忠謀？他也不知道你的未來會是什麼就亂講呀，他願意投資，他一樣跟我們收他該收的費用，但是他的意思是說，切一個東西上機床，他可能就是幾千件的事，單價就算是五千塊，上千件的時候就是一個很大的數量，對他們業務來講就是很好的業績呀，這業務會接我們，也是不知道我們以後會不會有很大的東西出來，所以他願意這樣花時間就是跟我們處理好，對他來講可能就是交個朋友，然後能夠幫我們多少他就盡量，他也許就是打個電話，後面就有工人會做這樣，但我們還是要付該付的錢，不會是完全免費，只是他願意接這種少量的訂單，我們現在大部份也不開模具，多是設計許多的部件與零件組合，所以成本會好一點，可是以商業考量還是耗時、耗成本，因為他要把零件圖轉換成可以切割的檔案就是一個工了，他們在乎的是這個成本做一千件跟五件成本分擔出去就不太一樣，但他們還是願意做，所以我覺得是台灣很好的感覺。

台灣技術不輸給國外

之前耿華到四川一個禮拜他就撤退了，四川做重工業，我們去之前也是聽一個四川朋友說那邊很厲害，結果發現他們真的很厲害，因為他們都做船、軍艦之類的，我們要一個小的馬達，他們的馬達都是大的，再來就是雷射切割，因為台灣精密工業其實比較厲害，他們那個東西少，所以就坐地起價亂喊，同一個圖在那邊是台灣四倍價錢，光知道一個估價就大概知道他要怎麼敲你了，就不要再做下去，台灣的感覺還是比較有人情味、講信用，他跟你講兩天就是兩天，不會給你拖太久，既然答應你了就是有辦法弄得到，台灣的環境其實都會有很多很好的配合。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

創作人才滿多，但會以接案子來養創作

滿多人想要衝出來，但不見得會一直維持，我覺得我今年也滿勇敢的，整年薪水我領八萬塊，我回想我今年怎麼過的，全部吃老本，我把老本吃到快完了，雖然現在是以公司型態，可是剛開始不太可能有穩定收入，基本上創作不會賺錢，所以應該要走到好長的段落之後，才會真的被運用，不管是有經費的大展覽或是很大案子，所以能不能一直堅持下去，是最重要的。以我自己狀況，我們是需要接案子來養創作，我曾經也覺得我可以接到這樣的案子，我為什麼還要創作，因為我既然都可以接到案子了，我一個月也可以過得很開心呀，那些錢我自己好好過活還可以存下來，我的創作做下來也要花很多錢，因為我不只畫一張畫，不是一個顏料或畫布的事情，有太多的設計細到就像一台車要產生的過程，裡面有太多環節彼此會影響的事情要考慮，所以創作這件事情是 FULL TIME 的，可是因為是作品所以不會有薪水，就是為自己投資，你得來的可能就是一個展覽的 CREDIT，他不會是你的薪水。

要靠自己的信念維持下去

如果幸運一點被收藏，假設一個作品成本是五十萬，可是是四個人的，那相對回來的錢除以四，再用半年時間去算，一個人也沒幾萬塊，如果我只是拍 VIDEO 可能會簡單一點，但機械裝置的這種東西，時間、空間，種種預算都會拉高，空間是包括測試空間、作品沒有賣掉時你的儲備空間，都是成本，儲備現在有點難，因為現在也不是什麼畫廊去養，那個不太可能，也沒有這件事情，那就是自己要撐下去，也沒有人可以跟你保證說你會變什麼樣子，就是你自己的信念，你想這樣做就這樣做。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

在教學方面會希望學生實際去體驗

因為我自己不是那麼關注這一方面，進學校教課，我也只是跟同學交流，下課就下課了，基本上沒有同事間或老師的討論，我現在在元智藝設系，其實我不太知道他們系所教學方向，我的課程是數位影像，其實教的是關於影像製作，我都比較往創作方向去教，下學期會教紀錄片的一些東西，我會規劃一個段落讓他們做，也希望他們從這堂課可以去接觸到展覽，會叫他們去看或是我們在佈展叫他們一起過來，因為我覺得我們大學時很少有機會真的進到一個展場，看到這個事情是怎麼發生的，因為我們永遠只會看到結果，但過程才是真正重要的，一個階段一個階段很繁複，雖然看見一件作品的視覺是簡單的，可是過程中有許多的細節需要動手，包含收尾都是重要的，我都會比較希望可以帶學生進去看這些事情的發生。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

創作人才在教育方面的關係兩難

自己進學校教之後其實會兩難，因為你創作也要作，教育也要花時間，你要幫學生準備，很多東西讓他們看，那個時間其實是完全不夠的，學校薪水給你的也很好笑，但撇開薪水不談，我覺得跟學生相處的還不錯，當你給他有趣的東西，你會看到很好的回應，都可以很明確感受到，現在年輕人很直接會說出來。回推回來，自己創作的狀況其實是沒有辦法的，比方說今年四月到六月，我們有計劃要全省跑，我可能就會軋到上課時間，現在也在懊惱要怎麼處理學生這邊，怎麼調課或是他們怎麼跟著我們拍，他們也可以看到，也做了自己的作業，讓他們有機會可以一次學習兩件事，那我覺得這狀況是最好的，但是那不會是永遠的狀況，像我自己也是可能教完這學期就不教了，因為如果要顧到自己的創作是沒有辦法的，上課時間雖然是固定，但不會只是上課去而已，前面一定要很多想的跟準備 那個會影響創作，新媒體老師教育也會影響到自己創作，變成你要投身教育，創作的東西就沒有時間去想，因為這一定是相對問題，時間就是這樣，那你還要睡覺，還要顧到自己家庭，一定有很多問題要面對，要在學校又要創作，時間一定不夠，一定要取捨，我可以賺這個錢，但衰的就是學生，因為我沒有時間給他東西，我沒有時間給他們，因為我很清楚我創作的時間需要多長。儲備狀況我覺得真的要看你自己的衡量，如果你要教學，就要 FULL TIME 給學生，可是這樣你的感受也許會變少，因為你要有更多新的東西，你才有辦法給學生，所以這關係滿微妙，中間平衡要抓住。

技術應該與藝術配合

我想過這個技術跟藝術教師的問題，因為我進去這個系所的時候，他好像是跟機

械系同一樓，因為我們自己是做機械的東西，我就想說，如果學生跟學生之間有很好交流的話，很多作品其實很快可以做出來，或是系跟系有合作，或是像我們現在跟外面廠商配合，我覺得也是同樣道理，就是用配合的方式，有些東西你找一些專業的技師或是系所配合，我覺得這可以思考一下，因為系跟系之間或是企業廠商跟學校配合，其實是可以讓一個東西完成，我之前遇到一個廠商是做安全帽，他就問我說有沒有認識設計安全帽的，就介紹元智的老師給他，然後他們就合作開發設計安全帽，我覺得很好，這個廠商需要設計，那學生需要開發商、設計開發的成本，兩邊就是雙贏，我覺得這個狀況很好。

技術教師把專業教給學生，器材也要定期維護，學生也要注意安全

技術教師跟藝術教師應該是要媒合，這樣價值會比較高，我覺得這也關係到學生安全，上學期有個女生斷了四根手指頭，是我那一組但不是我的課，因為是自己學生所以還是會有奇怪的感覺，那你要說技術教師的問題，還是學校不給經費整理這一些器材，因為器材也有問題，我們以前在雕塑系，每一個器材也都有問題 因為學生使用也不當，沒有維護，老師也不是真的很專業在教焊接，因為有很多細節教一下你就會了，可是不是每個人都那麼勇敢，以前我都超怕石雕課時鋸片從我後面飛過來，我都不是怕自己的，都怕別人的，但都避免不了呀，我後來都覺得那個器材學生使用後，遇到這些事情我都覺得很危險，我之前也受傷過，切到見骨，多少會遇到，但遇到斷手真的太可怕，所以專業技師除了教他們使用，也要讓他們瞭解到危險在哪裡，所以學生也要有警惕，不要這學期遇到一次，然後下學期就忘了，意外就會再出現，我覺得學校在專業技師、器材維護，還有學生自己應該都要多注意安全性，他們要出去拍片我也是都告訴他們要小心，或是叫他們來台北看展覽也是要小心，只要是你的課，就會有責任壓力。

8. 其他您願意補充之意見：

各方都應該把錢花在對的事情上

我覺得可以把錢花在對的事情上就好了，像一個展覽，你請一個國外藝術家要多少錢，剩下一點點錢才要請好幾個國內藝術家，就是一個很大問題，你把全部錢給國內藝術家不是更好，他就有足夠時間、足夠的錢，如果沒有時間，他至少有錢可以找可以配合的人完成作品，把作品弄的更完整，那不是很好嗎，大家都需要機會，但不代表大家不用吃飯，你請國外的藝術家很好，可以增廣見聞，但是是不是要有相對的，台灣的藝術家也有很好的作品，難道就因為他們是學生，做好的作品就不用錢嗎，大家都有想法是我給你機會，我們以前都是這樣，就是我給你機會，到現在還是，遇到老闆說你們需要舞台，這句話就是不給你錢，那我可以不要舞台嗎，我只是想要混口飯吃，他們永遠只記得你要舞台，卻忘了你要製作經費、成本，那你有舞台有什麼用，我覺得要合理不是壓榨，壓榨的感覺就不是很舒服。

國內藝術家不受到專業培養的注意，環境不合理

國內藝術家培養跟展演機會在國際上是失衡吧，整個環境都是這樣現象，國外就很貴，國內就很便宜，不是新媒體的問題，是全部有問題，像找設計一樣，國外的設計師就很貴，國內的不用設計費只要給施工費，這什麼道理，可能講個電話就沒了，這些東西都沒有被計算，可是都是成本，大家可能還會一直改你設計圖，因為他覺得他是專業的，但如果他是專業那還找你設計幹麻，國外的就不會改，還有喊價，我被喊過價也嚇到，這就不健康，像畫廊，畫廊如果很合理的培養你，

抽五五我覺得還好，但是他什麼都沒有幫你，還要抽成，總之環境應該要合理，你不要亂喊，想剝削我們，大家應該要一起成長，可是如果你一直覺得你是老闆施捨給我們舞台，那我不要，我回鄉下種田就好了，還過得比較輕鬆，我為什麼要被你亂搞。

h02

1. 您認為是何種因素影響台灣新媒體藝術發展？

從展覽到歸國老師都是新媒體發展的原因

我是從 2001 年，考到實踐然後到台北，那一年剛好有宏碁數位藝術節，應該算是那一年有比較蓬勃發展的開始。中間這幾年有成立了數位藝術中心、數位藝術節，還有像袁廣鳴老師、王俊傑老師等等從德國回來的老師，在北藝、南藝教書。像我是從 03 年進入研究所以後才開始慢慢接觸這一塊，因為我之前算是學設計背景。

台灣對新媒體的認知仍不足

我覺得新媒體這一塊在台灣其實還是有很多東西不健全，還是依附在國外對新媒體藝術的迷思，覺得新媒體好像就是互動、娛樂性的，台灣在新媒體還有很長一段路要走，基本上我們對新媒體這一塊概念其實不是很清楚，甚至於怎麼去推廣讓更多人去瞭解新媒體他不是遊戲。

台灣只注重到技術卻忘記概念，缺乏相關研究單位

之前有看到德國一些早期經典作品，是一些比較互動式遊戲，像現在 xbox，我覺得新媒體算是比較實驗性、開發性的介面，但是不只是介面，他其中的概念是什麼，我覺得台灣很容易會被技術給包住，基本上你會到有很強技術，可是那概念到底是什麼，像現在成立了台北數位藝術中心，他算是比較專注在新媒體推廣的學術單位，但除了他們以外，美術館也沒有成立關於新媒體研究的東西，學校裡面像袁廣鳴老師有做關於新媒體比較普查的研究之外，這些資料其實還是很少，因為像我們研究所也是從去年才有大學部，這就是很大的斷層，新媒體他就像是手機、電腦這種很普及的介面，可是你要怎麼樣運用你週遭的器材，然後把他變換成一個新的藝術型式，那要有很強的概念支持你才可以做出很強的作品，不然你就只是像遊戲互動，我覺得不管是美學、教育、研究文化上面，我覺得台灣都很欠缺去做整合或研究的動作。

2. 您認為台灣新媒體藝術中，藝術創作與藝術教育間的關係如何？請以您的自身經驗來談論之。

研究所不該只是教技術，而是要學習從作品裡面理解真正想表達的意念

其實我覺得在研究所學習到的比較不像是在學一種技術，可能大家會覺得新媒體就是要寫程式或是一些互動的東西，基本上我覺得在研究所裡面應該是怎麼從藝術作品裡面，能夠理解作品真正想表達的是什麼，從平面或是裝置、video，怎麼樣從作品中表達你的概念。

學校希望可以整合各領域去創作，但藝術家還是需要會各種技術

因為我的組別是袁老師帶的，比較不是都是做動畫，許素珠老師就比較是網路互動部份，那時候是分甲乙丙組，我是甲組數位藝術，數位藝術比較是什麼都做，乙組就是做網路或動畫，丙組是寫程式的，但現在好像沒有丙組，因為台灣寫程

式的背景的人其實一直都有，只是一直沒有辦法用藝術領域這一塊去結合，學校某方面很希望可以做到這一塊，整合不一樣的人才去做創作，像國外他們都是比較像是有一個 team，會去跨領域去玩，在台灣應該是教育環境的關係，就是大家各搞各的，可能一個藝術家幾乎什麼都要會，那我覺得這也是滿大的問題。

跟同學一起激發想法是學習的主要關鍵

在學校裡面就是不斷地做、測試新媒體這一塊的可能性，然後透過學校上課跟老師同學不斷激蕩對作品的一些想法、概念，那我覺得這是這在所上對我很好的方式，可能到那邊只有學到一些基本的方式，像我那時候 AV 端子，我還不知道那是怎麼弄，可是基本上這些東西應該是大學就要去學會的，研究所裡面老師能教的還是很片段，主要還是跟同學去學習，這是比較大的部份。

觀念性創作可以藉由各領域人才合作出作品

我那時候考研究所的時候，我知道在科藝所可以學一些互動的東西，那我想說，學這個以後可以做一些什麼什麼，可是我進去以後反而不想學，因為我知道我的創作其實是比較偏觀念性，我可以找譬如說會寫程式的同學幫我寫，等於是一個導演的角色，像我 04 年那件作品就是找同學寫程式，我去想概念，去測試一些我可以做的部份，但程式互動的部份完全交給我同學，然後再把他整合起來，我覺得新媒體這一塊很容易會落到技術這個環節，但是我後來也不是說不想學，是我知道他可以做到什麼程度，基本上你想的出來，大部份都可以執行的出來，譬如說一個程式、技術出來，他可以做到什麼可能性，要去理解這些東西，不然你就像在追這些技術的迷思而已，就像我們一直不斷換手機這樣，但對我自己來講，也找到一個比較明確創作的方向。

版權問題是以作品主導權為主

在不同領域的合作下有關版權問題，我覺得要看主導權是誰，如果是共同創作當然是兩邊都有主導權，因為像我是以我的作品，然後去找同學幫忙包案子，所以主導權是比較在我這邊，我自己知道我可以做的什麼，然後請他協助到我需要的部份，我之前有去朗基共那邊，我也是滿羨慕他們可以常常一群人一起創作，可是我做創作就是比較我自己一個人，通常都是我一個人執行，自己比較沒有辦法克服的部份才去找別人，所以主導權還是在我這邊。

3. 您認為台灣新媒體藝術的美學觀點是否已經建立？

美學觀點尚未建立，應該要推廣讓更多接受這樣的藝術型式

我覺得當然是還沒，還有很大一條路要走，譬如說你一片 video 到處去展，我覺得能夠理解其中這些藝術品的人，也只有相關背景的人才會知道，在美術館推廣的部份還是比較欠缺的，像美術館會有經典典藏，也會把經典典藏的部份拿出來展覽，像今年有關於新媒體典藏的展覽，因為美學這個東西你要怎麼樣讓他成為一個品味，我覺得這很重要，而不是圈子裡面大家彼此欣賞，我覺得是要讓人去接受更多這樣的藝術型式，不然根本就不知道這東西是什麼，因為美術館都在辦一些國際級大師的展覽，像之前有幾個比較重要的像快感、漫遊者，我覺得那都是很棒的展覽去推廣，可是 05 年之後這樣的數位大展好像就沒有那麼多，整個美術館的生態也在改變，那我覺得這是很重要的警訊，而且台北數位藝術中心算是單位裡面參觀人數最少的，說實在的這是一個滿可悲的問題，你成立了數位中心應該是要做推廣，可是不管是地點和硬體，像這次在剝皮寮辦數位藝術節，看了就覺得很可悲，之前 09 年那一屆是在當代，我覺得至少是在一個美術館裡面 還比

較好，你每次都要跟別人借場地、空間辦展覽數位藝術節，本身硬體就有很大限制，很多作品可能展一展就維修中，我覺得不管是技術、推廣、教育層面，都有很大環節都還值得努力。

技術人員的培訓也很重要

因為現在台灣年輕人做新媒體這一塊的，比以前來講創作的人算比較多，但要展現的空間還是有限，可能就是數位藝術節，還有關於一些不是主要關心數位藝術的展覽，技術人員的培養也很重要，譬如說你要去收藏新媒體藝術這個東西，那你怎麼樣去維修，呈現出跟之前所展示的作品是一模一樣的，或是他知道怎麼樣去 update 器材，這些也是很重要的一環，因為這些東西當他沒有辦法做一個好的呈現，那觀眾看到是不是會說原來這就是數位藝術嗎，或是等等之類的，我覺得都是很細微的部份，但都會相互影響到的關係。

4. 您認為台灣新媒體藝術在技術與藝術創作呈現上有哪一些特殊性？

新媒體的特殊性：多樣化、跟現代生活緊密連結、應該多反思人的本質

我之前是學設計的，算是美工背景再轉視覺設計這一塊，然後再到新媒體，對我而言他的特殊性在於他的多樣性，比較易變的特質，你需要器材、投影機之類的介面去呈現他，他不像畫只是掛在那邊，這就是很明顯的特殊性，可是，相對的可能也是他的缺點，他不能立即在那邊被觀賞到，是有一種時間性，大型的新媒體裝置可能還牽涉到空間的部份，可能又是不一樣的環節、層次，特殊性應該是他跟現代生活有很緊密的關係，我們都需要一些訊號去做溝通的工具、科技的媒材，可是我們要怎麼去藉由新媒體反思人的本質，我覺得這是一個比較需要關注的議題，對我而言，新媒體可以直接對應到我想去談的那個東西。

5. 您認為台灣新媒體藝術創作人才儲備現況如何？

學校可以教觀念，但不能保證未來你會成為藝術家

學校基本上不是一個培養藝術家的地方，他可以教你一些觀念的東西，但能不能成為藝術家都要看你自己的本能，學校不是像一個保證書，這部份還是要看個人，像我們班現在還有在創作的也不到一半，我覺得也算是多的，其他人可能會去藝術相關的地方，像畫廊，但你真的可以成為專職的藝術家創作其實很少，每年能有幾個人可以成為專職藝術家，大部份都是接 case 之類的，學校都沒有教導你這一塊，就是你畢業之後，如果你真的想成為藝術家，怎麼樣去面對你之後會遇到現實的問題，如果你要在台灣成為專職藝術家，需要更多努力，而且真的很難靠新媒體成為一個專職藝術家，收藏困難度也是，真的有在收新媒體的人也不超過十個，亞洲也很少，之前有人問我你覺得你是新媒體藝術家嗎，我覺得我是藝術家，但新媒體好像不太是一個重要概念，因為像我們學校現在科技藝術中心，他也算是一個搖籃就對了，會有跟國科會之類案子，跟國家一些公共藝術計劃接上了，結合數位藝術去展。

6. 您認為台灣新媒體藝術教育與現況發展的關係為何？

成立大學部到研究所是良好的循序漸進學習方式

研一的時候，基本上就是學一些基本的課程，跟一些美學的概論這樣，但基本上我們那個類別都是一直在創作，一年級大部份都是上課，二年級就是創作、看作品、互相討論，那時候去研究所上課的時候想說，原來研究所上課那麼輕鬆唷，

對我來說，我覺得應該很多東西要從大學部循序漸進學習，而不是整個都壓縮在研究所這三年，其實現在有一個系統的教育，我覺得是滿好的，現在等於是有一些以前研究所的課會挪到大學部，研究所就會變成是概念為主的去教學。

在研究所和更多不同領域的同學交流可以更瞭解自己的創作

因為我們不是算理論組，算還是偏創作，其實還是會收一些不是美術系的，可能會有一些沒有美學相關背景的，好的創作人才、藝術家，其實不一定是要走傳統美術才會是好人才，但是比例上還是比較多一點，像我們之前還有什麼護士去考，我覺得不同領域的人才也是對老師跟同學的一種新刺激，因為你在研究所之前你的背景都不相同，那我覺得很有趣的是說會激盪出不一樣的東西，可是要怎麼樣變成是一個藝術作品，在學校裡面就是不斷的讓你去做，讓你去探討核心的東西到底是什麼，這是在研究所裡面我學到滿重要的部份，可能每個人跟你創作的性質就是不一樣，所以可以一直保持在那個狀態裡面，能夠釐清自己為什麼這樣創作，然後為什麼選擇這樣的媒材，甚至更能藉這樣創作去理解自己狀態這樣。

課程安排：廣泛涉獵、拓展視野

課程部份，會有陳泰松老師美學概論，還有陶亞倫老師的動力機械原理，還有電影拍攝分鏡、基礎的課程，也有王福瑞老師、姚大鈞老師的聲音藝術，等於是一進去就拓展我們的視野，才知道原來新媒體有那麼多可能性可以去做。

7. 您認為台灣新媒體藝術教育人才儲備現況如何？

專注在新媒體策評的人少

我覺得好像專注以新媒體去策評的人真的很少，我覺得這個環節真的很擔憂，因為你就算寫，台灣就那幾個雜誌，在策展跟評論這兩個環節少之又少，你可能很多展覽展的不錯，但後來就沒了，也沒有人評論或是去寫他怎麼樣，寫來寫去就是這些報導性，而且你著重在新媒體的人更少，因為你能夠看得懂跟理解的，那又是另外一回事。

觀念教導上也缺乏人才，自己要更努力學習

教師的角色，基本上也滿欠缺的，像觀念上的教導，真的是有限，基本上通常是藝術家去當老師，那能夠當老師的很少，台灣藝術環境又那麼小，我覺得很多東西都會潛移默化被影響，再來是自己要去做功課，學校本來能給的就有限，那你怎麼樣去補足不足的部份就是自己要努力。

懂新媒體技術的人才也欠缺

我覺得能夠懂新媒體這一塊，然後知道技術背後的東西的人，全台灣應該只有一個，就是幫北美館打燈的何老大，我覺得這一塊真的超欠缺，我們在學校都是自己去摸索，包括現場裝置你要去控制，像燈光，雖然他看起來是小東西，但他就是一個很大學問，很多東西都是牽扯在這其中的，還有像立體作品你要怎麼去陳設，很多東西藝術家都不見得會懂，這就是一個很大遺落的環境，有時候像你作品做好，你要怎麼樣架投影機投射出你要的東西，很多東西都是很技術性的東西，你不太可能每一個藝術家都要去顧到每個技術，這一塊真的是少到很可憐，幾乎沒有人在教，我們都要自己去問、去摸索。

畢業之後也是需要靠自己去問、去學習

離開學校，沒有學校資源之後，就是變成說互相要去詢問，譬如說老師、廠商，互相幫忙這樣，問誰可以幫忙解決技術性的問題，像之前辦很多數位藝術節，會有一些義工，他們其實也是去學，學技術還是其他什麼的，我覺得這也是滿好的，

畢竟台灣真的是一個剛起步的階段。

8. 其他您願意補充之意見：

學校教育應該要更重視學生畢業後的如何維持創作生涯

我覺得進入學校之後，每個人都會想說成為一個專職藝術家，成為藝術家你一定是有固定收入，可是你怎麼樣去跟畫廊接觸，怎麼樣銷售你的作品，譬如說作品的版次等等，我也是自己慢慢去問，學校也不會教你這些東西，可是我覺得這也是滿大的一個環節這樣，就是你從學校畢業後要怎麼樣可以成為一個專職藝術創作，怎麼可以讓自己更能夠維持在藝術創作上，我覺得這真的是一畢業就會遇到的問題，學校不要說是教導，應該說是讓學生可以有機會去接觸，因為這是很嚴重的問題，就是你怎麼樣在畢業之後維持創作生涯。

國家政策應該要更注重藝術發展

我覺得台灣藝術其實是算架構在一個政治領域下，去做一個行銷的手法，公部門的一些展覽的要求，越來越可怕，美術館也很少去做一些計劃，反而是畫廊還比較注重這一塊，像藝術家發起台北數位藝術中心，這應該都是美術館要做的，身為一個藝術家，某方面你很難去改變大環境的現實，像我之前跟季璁聊，他去什麼布達佩斯展覽，匈牙利，他說那個出去展，對台灣當代藝術也沒有什麼太大的幫助，沒有什麼人去看，就是你沒有辦法往外走，當然像陳界仁大哥這種，大家其實都是靠自己的力量在努力，就是你好像也不能說一定要靠國家、政府給你什麼，但是我覺得有時候政治現實就是一種藝術現實，不然台灣藝術家作品，不會比內地差呀。