**文化部中程施政計畫（106至109年度）**

**壹、施政綱要**

一、再造文化治理、建構藝術自由支持體系

打造文化公共體系，提升文化近用

１、由下而上推動文化事務

（１）藉由研擬文化白皮書、舉辦全國文化會議、規劃文化論壇等公民審議程序，廣納各界意見，凝聚人民文化共識、匯聚民間文化價值。

（２）推動「文化基本法」，作為國家文化施政綱領規劃的基準，確保文化政策的穩定與持續，及文化公民權的實現。

（３）召開行政院文化會報，協調整合跨部會文化資源，提升行政部門間之文化意識，以促進跨部會合作及整體施政文化化。

２、規劃組織再造

（１）因應數位時代，推動「文化科技施政計畫」，並檢討文化部組織法，研擬相關組織創設，以提升文化施政的科技能量。

（２）避免國家以資源分配，過度引導創作，中長期規劃以既有或新設專業中介組織推動藝文及文化經濟發展，並引入參與式治理與公共課責機制。

３、推動「文化教育計畫」，提升學生文化近用權

（１）與教育部合作研議十二年國教教材與課程，培養學生藝文欣賞能力。

（２）推動文化體驗教育，培養藝文消費人口。

（３）配合地方文化機構、博物館系統，讓「地方學」成為學校教學資源。

（４）協調開放社區閒置空間，提供藝文團隊進駐及藝文教學之用，並以專案計畫建立專業支援師資。

４、推動「高齡人口文化近用計畫」

（１）研議降低年長民眾參與文化活動之各種限制。

（２）在長照體系、社區培力系統及博物館系統注入文化成分及年長者生命經驗。

５、輔導地方政府「演藝場館營運提升計畫」

（１）強化場館軟硬體設備、研發、策劃及行銷能力，培養藝術行政人才。

（２）媒介演藝團隊進駐演出，並與地方政府合作帶動在地參與。

（３）盤點既有場館資源盤點，並挑選具有潛力的場館輔導升級達到可使用需求，進而媒合表演藝術團隊、學生使用。

６、透過文化科技施政計畫，整建藝術史數位平臺

（１）強化現有機構的職能，並與大學相關系所、研究單位充分合作，建構圍繞創作核心的典藏、研究與詮釋體系。

（２）進而透過「文化科技施政計畫」統籌，盤點大量前人研究，整建藝術史料數位平臺。

二、連結與再現土地與人民的歷史記憶

（一）再造歷史現場：有形、無形文化資產保存、活化與再生

１、有形文化資產再生

（１）以「歷史與文化資產維護發展（第三期）計畫」為基礎，結合各部會發展計畫，並與各地方政府合作，重新連結與再現土地與人民的歷史記憶。

（２）本部將以有形文化資產作為示範場域，選定指標性文化資產個案，強化整合文資保存前期調查研究至後續經營維運。

（３）建置攝影文化中心，設址於臺北市定古蹟「大阪商船株式會社－臺北支店」，依1937年原興建樣貌進行修復，串連周圍相關文化資產設施與都市空間。以傳承與再現在地歷史與人民記憶，建立完整攝影史觀。

（４）執行「大南海文化園區（國立歷史博物館－初期計畫），進行園區內史博本館、典藏空間及其周邊相關文化資產設施之重整和優化，再造臺灣文化新亮點。

２、無形文化資產傳承

（１）就傳統表演藝術、工藝美術、口述傳統、民俗節慶、傳統知識等保存與再生，包含政府民間協力的地方節慶、無形文化資產保存國家救援與公共化計畫、奠基於無形文化資產的創業培力計畫等行動。

（２）在保存機制強化後，以「國民記憶庫」擴大串連文史工作者、社區、學校、博物館、地方文化館，統整地方文史研究資料，鼓勵公眾書寫，讓全民一起說自己的鄉土故事，建立如「歷史現場虛擬再現」等數位內容。

（３）促進轉型正義，建置臺灣人權檔案文件研究平臺，以歷史記憶現地凍結式保存之歷史建築，以國家人權博物館所在之人權紀念地發展地，並與國際人權相關機關（構）接軌，落實臺灣的民主化。

（二）建立跨層級文化保存整體政策、整合博物館系統

１、研擬建立跨層級的文化保存「協力」機制

（１）引導各級政府建立以行政區為單位之文化保存整體計畫，使文化保存更能連結在地生活，各級政府也能就爭議個案進行意見交流與協調。

（２）建立地方文化會報，每年開平臺會議，提出參與式方法。

２、整合博物館系統

（１）選定現有國家級博物館，發展為各區域與各領域的研究核心博物館，並帶動鄰近或同種類公、私立博物館。

（２）輔導建立私人、中小微型博物館，協助建置或豐富企業博物館。

（３）以博物館系統支援地方文化空間，成為社區的「MLA」（博物館－圖書館－檔案館）複合設施，形成社區文化核心。

三、深化社區營造，發揚生活「所在」的在地文化

（一）建構及推廣「地方學」

１、結合社區文化工作者、學術社群、地方政府的串聯，並整合在地學校、圖書館、區里辦公室、文史工作室、社區組織、藝文空間、博物館、美術館、文化地標、書店乃至民宿等公私空間，成為傳播地方學的｢文化熱點｣。

２、結合對文化資產的擴大投資、新科技的運用，以擴大對地方學的研究、整理、推廣能量，建構「可及且有效」，且包含地方文史與產業生態等地方知識的學習網絡。

（二）鼓勵青年回（留）鄉、堅實在地社區組織

１、串連各種地方組織與產業，作為在地文化種子的培力教學平臺，建構有利新血投入社造的環境，提升地方知識傳承和社區治理能量，透過社區營造由下而上推動社會轉型。

２、透過媒合民間資源投入、協助結合社會企業，並導入專業專職人員等策略，使社區組織具備發揚在地文化，進而成為在地產業、社福醫療、社區安全、人文教育、環保生態、環境景觀、社區照護等「社會安全網」的一環。

四、以提升文化內涵提振文化經濟

（一）推動成立中介組織、以台灣文化生活品牌國際化，行銷台灣價值

１、推動文創院設置條例立法作為文化產業的扶植機制。

２、推動雙軌資金、強化階梯式人才養成、輔導機制與打造通路。

３、結合相關部會建立｢文化經濟推動平臺｣，即時商討跨部會分工，並提出文化經濟的短中長期發展策略。

４、推動台灣文化生活品牌國際化，行銷台灣價值。

５、提升文化品牌之公部門採購，提高品牌能見度。

（二）提振文化經濟

１、從產製與流通提升影視音產業

（１）在產製方面，首先將強化學校與公共廣電機制的人才培育功能，其次則規劃以專業行政法人作為推動產業的主導機構，再佐以程序透明、公共參與的公眾課責機制。

（２）在資金方面，除現有補助機制外，也將以擴大媒合、創投基金等多重來源強化投資。

（３）在流通方面，針對電影產業，本部將擴大推動國片院線，拓展映演通路，並配合「文化教育計畫」、「高齡人口文化近用計畫」，擴大觀眾人口。針對電視產業，本部將與國家通訊傳播委員會（NCC）合作，提升本國自製節目的能見度。而針對流行音樂產業，在實體空間必須增加中小型演出場地，在數位空間則必須健全合法付費下載機制。

（４）在輔助方面：穩定本國節目質量及強化國際競爭力。針對流行音樂產業，將協助強化中小型演出場地之運用與設備升級，以拓展市場通路，完備臺灣流行音樂表演市場之發展。

２、振興出版產業與扶植動漫畫及遊戲產業

（１）將與教育部及地方政府合作，透過採購辦法的變革與館際合作機制，強化公立及學校圖書館作為地方知識中心的角色，並透過「文化教育計畫」、「高齡人口文化近用計畫」，帶動學生與銀髮族群閱讀。

（２）透過出版跨界應用的強化、與表演藝術、動漫畫及遊戲（下稱ACG）產業、影視音產業的串連，以及學院研究成果的公共化，讓出版業成為臺灣文創強而有力的「故事後勤」。

（３）繼續鞏固獨立出版與獨立書店創造的出版文化多樣性，並以「華語地區最自由開放的出版文化」優勢，拓展海外華語市場。

（４）在ACG產業方面，本部將評估設立漫畫基地，促進創作交流、跨界媒合及展示銷售，並規劃「結合ACG製作之中臺灣電影中心計畫」，以漫畫產業作為創意內容核心，帶動ACG產業整體經濟價值。

（５）出版產業數位化，協助中小型業者因應數位化發展。

３、打造文化實驗室（Lab）

（１）建構文化實驗室提供年輕創作者一個低進入門檻（交通便利，收費低廉甚至免費）的創作場域與表演平臺，並形成產業聚落與開發、測試市場反應的實驗空間。

（２）以文化實驗室進行社會及產業鏈結，並加入文化與科技之結合，並納入影視音產業。

（３）將資源導入實驗、前衛、創新的作品，協助青年世代走上創作生涯的第一哩路。提供青年文化工作者體驗創作和行銷，於各園區提出試辦（含青文化萌芽計畫）計畫。

４、打造「臺灣文化路徑」

（１）配合重大文化資產發展、數項已經或將啟用表演藝術場館之營運，乃至行政院「智慧城市」施政，將臺灣的發展軌跡跨部會、虛擬實體整合，打造多條主題式的「臺灣文化路徑」。

（２）利用文化政策，一方面提高觀光旅遊的「品質」、「單位產值」與「產業附加價值」等「三質／值」，另一方面也能強化全國各類型文化設施的營運能量。

五、開展文化未來新篇

（一）推動文化科技施政計畫

１、產製文化創作：提升文化場域、文化保存及藝術等文化與科技技術結合運用創作。

２、加值運用：提出文化內容跨域結合，創造附加價值。

３、授權取得：盤點數位化資產，協助建立業者及創作者授權利用之友善環境。

４、近用體驗：運用先進科技辦理文化資產、博物館等各類文化場域硬體修復及軟體故事敘述，連結藝文參與網路，創設音樂互動體驗。

（二）多面向拓展文化外交

１、國際合作在地化

（１）持續促成國際文化機構在臺深耕與合作，例如鼓勵國際組織NGO來臺設點，鼓勵在地青年人參與。

（２）另與地方政府合作，如建議臺北巿以區域的概念規劃國際村等，發展都巿國際文化。

２、在地文化國際化

（１）以文化行銷臺灣的國家品牌，引介臺灣當代藝術及經典作品（建築、文化資產）進入國際，並透過巿場機制將臺灣影視產業推向國際。促進兩岸文化交流及產業輸出，確保臺灣在華文社會之品牌優勢。

（２）與經濟部合作，包含涉及文化的經貿法規與文創產業的海外行銷。

（３）就加入TPP、TiSA對各文化產業整體影響評估之整體思維與策略。

（４）參與各項國際經貿會議時，須有文化例外的上位政策及智庫網絡，並應納入文化經貿實務及談判人才，組成戰略小組及學術社群。

六、提升資源配置效率

妥適配置預算資源，提升預算執行效率

１、配合本部施政目標及計畫，本零基預算精神，妥為編列各計畫之預算，並強化各計畫審查機制，依計畫執行進度及預算執行能力，檢討跨年期計畫之經費需求，以確保有效運用政府資源。

２、各計畫執行期間，透過實地查證、例行檢討會議或建立溝通平臺，確實掌握各計畫執行進度，就缺失或應改善部分，賡續請相關單位檢討並改善，以落實管考機制。

３、積極追蹤各計畫經費後續使用及管理情形，督導執行狀況並適時檢討改進，以提升各文化支出之運用效益。

**貳、關鍵績效指標**

| **關鍵策略目標** | **關鍵績效指標** | **評估體制** | **評估方式** | **衡量標準** | **109年度目標值** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 打造文化公共體系，提升文化近用 | 1 | 完備文化法規制度 | 1 | 進度控管 | （截至當年度實際完成工作項目÷106至107年預定完成工作項目）×100%【各年度預定工作項目為：106年：完成行政法人文創院設置條例立法、文化基本法行政院審議通過、國家語言發展法草案報行政院，107年：完成行政法人文創院掛牌成立。】註：本項指標執行期程為106至107年度。 | － |
| 2 | 演藝場館營運提升 | 1 | 統計數據 | 輔導縣市政府、演藝團隊推動藝文活動參與人數之成長率【（當年度參與人次－去年度參與人次）÷去年度參與人次】×100% | 5% |
| 2 | 再造歷史現場：有形、無形文化資產保存、活化與再生 | 1 | 有形文化資產活化與再生 | 1 | 統計數據 | 有形文化資產之修復（活化）完成件數 | 5件數 |
| 2 | 無形文化資產保存與傳承 | 1 | 統計數據 | 年度參與保存技術、傳統藝術、民俗教育推廣活動人數之成長率【（當年度參與人次－去年度參與人次）÷去年度參與人次】×100% | 5% |
| 3 | 建立跨層級文化保存整體政策、整合博物館系統 | 1 | 提升博物館系統之館際合作 | 1 | 統計數據 | 【參與館數÷依博物館法設立之館舍總數（以博物館名單為準）】×100% | 40% |
| 4 | 建構及推廣「地方學」 | 1 | 盤點及數位化鄉鎮市區地方學比率 | 1 | 統計數據 | 【累計完成鄉鎮（市）數÷全國368處鄉鎮（市）】×100% | 40% |
| 5 | 鼓勵青年回（留）鄉、堅實在地社區組織 | 1 | 培育青年堅實社區組織及串聯社群數 | 1 | 統計數據 | 青年堅實社區組織及串聯社群數之新增數 | 340個 |
| 6 | 推動成立中介組織、以台灣文化生活品牌國際化，行銷台灣價值 | 1 | 文創產業投融資總金額 | 1 | 統計數據 | 每年成長率【（年度總投融資金額－前一年度總投融資金額）÷前一年度總投融資金額】×100% | 7% |
| 7 | 提振文化經濟 | 1 | 增加國片映演場次 | 1 | 統計數據 | 一年內全國國片映演場次 | 37,342場次 |
| 2 | 輔導製播高畫質電視節目時數（含公視） | 1 | 統計數據 | 高畫質電視節目製播時數 | 1,950小時 |
| 3 | 流行音樂展演數位化發展 | 1 | 統計數據 | 輔助台灣原創性流行音樂數位直播展演之場次 | 35場次 |
| 4 | 出版振興方案帶動產值 | 3 | 統計數據 | 產值較前1年成長幅度 | 1% |
| 8 | 推動文化科技施政計畫 | 2 | 開放已盤點確認之典藏文物件數 | 1 | 統計數據 | 開放件數 | 2萬件 |
| 9 | 多面向拓展文化外交 | 1 | 輔導廣電業者海外行銷 | 1 | 統計數據 | 國內影視業者參與國際影視展之電視節目參展部次 | 450部次 |
| 2 | 國際合作在地化 | 1 | 統計數據 | 於國內推辦指標性國際文化合作交流活動項次 | 11項次 |
| 3 | 行銷國內重要文化品牌及經典作品進入國際 | 1 | 統計數據 | 辦理國內重要文化品牌及經典作品主題性巡演、展覽、觀摩與行銷活動項次 | 8項次 |
| 10 | 妥適配置預算資源，提升預算執行效率 | 1 | 機關年度資本門預算執行率 | 1 | 統計數據 | （本年度資本門實支數＋資本門應付未付數＋資本門賸餘數）÷（資本門預算數）×100%（以上各數均含本年度原預算、追加預算及以前年度保留數） | 90% |
| 2 | 機關於中程歲出概算額度內編報情形 | 1 | 統計數據 | 【（本年度歲出概算編報數－本年度中程歲出概算額度核列數）÷本年度中程歲出概算額度核列數】×100% | 5% |

註：

評估體制之數字代號意義如下：

　　1.指實際評估作業係運用既有之組織架構進行。

　　2.指實際評估作業係由特定之任務編組進行。

　　3.指實際評估作業係透過第三者方式（如由專家學者）進行。

　　4.指實際評估作業係運用既有之組織架構並邀請第三者共同參與進行。

　　5.其它。

**參、未來四年重要計畫**

| **施政綱要** | **重要計畫項目** | **計畫期程** | **計畫類別** | **與KPI關聯** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 再造文化治理、建構藝術自由支持體系 | 臺灣科技融藝創新計畫 | 104-107 | 科技發展 | 無 |
| 藝術數位推廣計畫 | 106-109 | 科技發展 | 無 |
| 活化縣市文化中心劇場營運計畫 | 106-110 | 公共建設 | 演藝場館營運提升 |
| 海洋文化及流行音樂中心 | 98-108 | 公共建設 | 無 |
| 北部流行音樂中心 | 94-108 | 公共建設 | 無 |
| 衛武營藝術文化中心興建計畫 | 94-106 | 公共建設 | 無 |
| 連結與再現土地與人民的歷史記憶 | 歷史與文化資產維護發展第三期計畫 | 105-108 | 公共建設 | 有形文化資產活化與再生、無形文化資產保存與傳承 |
| 臺北機廠活化轉型國家鐵道博物館園區實施計畫 | 106-115 | 公共建設 | 無 |
| 搶救國家攝影資產及建置攝影文化中心計畫 | 104-108 | 公共建設 | 無 |
| 國立國父紀念館跨域加值計畫 | 104-108 | 公共建設 | 無 |
| 多元文化交織．古蹟風華再現－中正紀念堂服務升級計畫 | 104-113 | 公共建設 | 無 |
| 大南海文化園區（國立歷史博物館－初期計畫） | 104-109 | 公共建設 | 無 |
| 博物館與地方文化館發展計畫 | 105-110 | 公共建設 | 無 |
| 國家人權博物館中程計畫 | 105-108 | 公共建設 | 無 |
| 臺灣經典電影數位修復及加值利用計畫 | 105-108 | 科技發展 | 無 |
| 推動國立臺灣史前文化博物館南科館興建計畫 | 97-106 | 公共建設 | 無 |
| 深化社區營造，發揚生活「所在」的在地文化 | 社區營造三期及村落文化發展計畫 | 105-110 | 社會發展 | 盤點及數位化鄉鎮市區地方學比率、培育青年堅實社區組織及串聯社群數 |
| 以提升文化內涵提振文化經濟 | 出版產業振興方案 | 106-109 | 社會發展 | 出版振興方案帶動產值 |
| 結合ACG製作之中臺灣電影中心計畫 | 106-111 | 公共建設 | 無 |
| 台灣文化生活品牌國際化計畫 | 106-109 | 社會發展 | 無 |
| 國立臺灣美術館「國美躍昇煥然藝新〜打造國家級美術領航中心計畫」 | 106-111 | 公共建設 | 無 |
| 跨藝匯流‧傳統入心－國立傳統藝術中心公共建設跨域加值發展計畫 | 104-109 | 公共建設 | 無 |
| 超高畫質電視示範製作中心與創新應用計畫 | 105-108 | 科技發展 | 無 |
| 影視音數位內容特效技術與創新應用計畫 | 106-109 | 科技發展 | 無 |
| 公共電視內容產製與應用計畫 | 106-109 | 社會發展 | 無 |
| 影視音產業發展中程計畫 | 104-108 | 社會發展 | 增加國片映演場次、輔導製播高畫質電視節目時數（含公視）、流行音樂展演數位化發展 |
| 開展文化未來新篇 | 科技．人文．友善體驗－博物館數位導覽示範計畫 | 105-108 | 科技發展 | 無 |
| 影視音數位內容特效技術及創新應用計畫之子計畫－數位視覺特效應用加值計畫 | 106-109 | 科技發展 | 無 |
| 全球佈局行動方案106－109年第二期國際及兩岸交流中程計畫 | 106-109 | 社會發展 | 國際合作在地化、行銷國內重要文化品牌及經典作品進入國際 |