

集合啦，創藝共玩湯！

文化集體力(collective power)線上共聚計畫

【成果報告書】

申請單位：竹圍工作室

計畫期程：2020.10-2021.12

報告撰寫人：張筱翎、許祐綸

計畫摘要：「集合啦，創藝共玩湯！——文化集體力線上共聚計畫」，在對創藝工作者「集體力量」(collective power)的信念下，透過五個主題的跨國線上討論共聚，交流「集體」(collective)實踐。五場聚會，從一年多的跨亞洲研究出發，依據各地疫情許可，在線上與線下同步展開，以「客廳有共玩」(COPLAY in Living Rooms)為系列活動名稱，期望打造如客廳般舒適的交流氛圍，同時重新思考「玩」的不同樣貌可以如何開展？講者分享所屬團體近期的實踐，聊聊各自所做的事情，如何體現團體彼此想像的個人／群體。系列聚會共聚連結台灣與亞洲藝術、文化、創意工作者團體至少17組，在五場線上與實體聚會中，透過創作、居住空間、資源共享、集體培力、個人／群體邊界等五個主題場次，探索實踐、交換經驗，開啟更廣大的串連。除第五場聚會於竹圍工作室小客廳實體進行，所有聚會均以英文在線上進行，共聚討論相關內容，則以中英雙語資訊於線上公開分享，以作為計劃資源開放的一環。

關鍵字：線上共聚，藝術社群，組織，空間，協作，online gatherings, art collectives, space, organizations, collaboration

一、計畫成果概述

「集合啦，創藝共玩湯！——文化集體力(collective power)線上共聚計畫」，在對創藝工作者「集體力量」(collective power)的信念下，透過五個主題的跨國線上討論共聚，交流「集體」(collective)實踐。五場聚會，從一年多的跨亞洲研究出發，依據各地疫情許可，在線上與線下同步展開。以「客廳有共玩」(COPLAY in Living Rooms)為活動名稱，期望打造如客廳般舒適的交流氛圍，同時重新思考「玩」的不同樣貌可以如何開展？

「客廳有共玩」的活動名稱發想，在疫情下的情境而生。一方面，最初我們在思考，如何在最低限度的人群聚集裡，仍達到某種身體感的親近性？最初在台灣疫情仍許可之時，我們原希望台灣參與者可以集結在某位參與者的家中客廳與外國講者連線，達到線上與線下同步的目的。然而台灣在5月中疫情急遽轉為嚴峻，五人以上的室內聚集無法進行，實體交通移動成為帶有染疫風險的旅程。我們改以全線上會議室相聚，但仍保留了客廳為名——「客廳」形同從外部空間走向室內居所的安適象徵，然而這個我們習慣用以接待賓客的起居空間，同時也有著個人與群體、公共與私密間的象徵過渡意義。如果將「客廳」的概念延伸至所有個體與群體、公私領域交會的邊界形式，我們似乎也可以賦予所有的集結、交流另一層思考的意義：如何在這個動態的邊界裡悠然自處如居所？如何在看似尋常的互動裡開展出靈光閃現？又，如何在看似微小的擾動中，如漣漪般擴延出意義的震盪？這些提問，在各場次的線上共聚中，夥伴們各自提出了有趣的詮釋可能。

伴隨疫情消長，計畫共辦理了五場線上與實體聚會，連結台灣與亞洲藝術、文化、創意工作者團體至少17組。前四場聚會以線上進行，分別以「藝術計畫」、「生活空間」、「集體培力」、「資源共享」為題，每場次邀請台灣及國際參與者與會。而疫情以外，計畫執行初期竹圍工作室告別的決策，以及計畫末期工作室創辦人蕭麗虹的逝世，也影響了計畫推進與實現的方法。除了計畫團隊延伸於11月工作室最終場開放日「終章」以計畫概念策畫展覽外，也將2021年末第五場以「個人／群體邊界」為題的共聚，辦理於竹圍工作室小客廳展場空間，該場次既帶有計畫總回顧意味，同時也開展向藝術工作者的共有未來。

本次計畫五場聚會內容，以中英文彙整摘要，搭配平面與動態影像於計畫網站 (<https://tsituan.collective.tw/coplay>) 公開。五場次主題、參與者與討論主題簡述如下，各場次摘錄及影像紀錄，請見成果報告附件或計畫網站。

【主題一】「純屬好玩？藝術共玩：從 0 到 1 到好多計畫」

COPLAY for art: from ideas to projects and beyond??

時間：2021.05.28(五) 19:00-21:00

討論主題：

藝術工作者如何在協作中定義個人與團體？

如何想像計畫和團隊的生命週期？

如何在計畫中進行決策和討論？

如何在不同文化背景下奮力串連奮力「玩」？

講者：

Wayla Amatathammachad／Prayoon for Art(泰國)

Angga Cipta／Cut and Rescue(印尼)

羅仕東／OCAC打開-當代藝術工作站(台灣)

孫以臻／一群人的自學(台灣)

【主題二】「這裡」還有得玩～：我們還能怎樣「共同生活」？

COPLAY for the place: reimagine our living together

時間：2021年07月22日(四) 19:00-21:00

討論主題：

在當前的時代裡，「鄰」的概念是否有所不同？

集體空間與社交空間的邊界變得不一樣了嗎？

如何收集與擾動眾人對一地的願景與想像？

從有趣的念頭，可能產出對一地發展的創造性集體推動嗎？

個人、社群、空間的動能如何相互連結與維繫？

講者：

Techit Jiro/ SATARANA (泰國)

Isao Kanemaki& Mei Miyauchi／PARADISE AIR (日本)

葉育君 /instant42、卦山力藝術祭(台灣)

陳科廷/ 採集人共作室(台灣)

【主題三】學習共玩：如何和不同社群共同學習成長？

Learn to COPLAY, COPLAY to learn: how to learn from/with different communities?

時間：2021年8月27日(五) 19:00-21:00

討論主題：

為何需要共同學習？
關懷的議題，如何透過共同學習被看見 / 傳遞 / 增幅？
跨域的共學計畫如何產生？
共學的心理與創意養成是什麼？
如何創造與其他社群的間的集體力量？

講者：

Noorlintang “Nori” Suminar/ Kotak Main (印尼)
Daniella Praptono
Teguh Safariza/RURU Kids (印尼)
Dara Kong /Sa Sa Art Projects (柬埔寨)
楊芳宜 / 廢青不廢(台灣)
吳孟軒 / 307 (台灣)

【主題四】資源共玩：如何創造資源的共享花園？

COPLAY for Resources: how to maintain a fertile ground for all?

時間：2021年8月30日（一）19:00-21:00

討論主題：

如何透過機制的創造，串連與分享資源？
如何在分享傳遞中，達成新資源的再創造？
如何和成員達成資源供需的平衡？
資源的分享媒介如何也持續獲得能量的挹注？

講者：

Marcellina Dwi Kencana Putri, Angga Wijaya, Berto Tukan/Gudskul:Studi Kolektif dan Ekosistem Seni Rupa Kontemporer (印尼)
曹良賓 / Lightbox (台灣)
彭奕軒 / 節點 Zit-dim Art Space (台灣)

【主題五】「我」與「我們」如何共玩？

(不如先捏手上那丸! #冬至特別版)

SHALL WE COPLAY? #winter solstice special edition

時間地點：2021年12月21日（二）19:00 竹圍工作室小客廳

討論主題：

「我們」裡面的「我」是誰？
何時是「我」，何時是「我們」？
想像一個藝術行政與非創作者的群體 (collective)：你希望得到什麼支持？能夠給予的又是什麼？

參與者：線上投入藝術行政工作的夥伴

二、整體效益評估

1. 奠基於深度研究訪談的交流共聚

本次共聚計畫的參與者，在線上交流之前，均會預先與我們進行一場1-2小時的深度訪談，以訪談主題圍繞個人所參與團體的運作、特性與反思。訪談中也先就整體計畫精神、歷程以及共

聚的進行方式與其他參與人進行介紹分享。因此，在聚會以前，我們就已對參與者背景、個人與團體資訊有所理解，於是在實際共聚時，變更能引導對話交流的進行，以及講者與一般參與受眾的互動。可以說，本計畫的線上共聚，除了是參與者與受眾之間彼此了解、互動、交流的機會，也是策劃團隊對群體協作實踐之長期性研究的一個重要環節。

2. 友善開放的互動與氛圍

在五場次共聚中，所有講者分享自身歷程、所屬團體近期的實踐，以及如何思考團體彼此想像的個人／群體。在個場次中，主持人有意識營造友善的討論氛圍，同時也因為與參與者的預先熟識，得以輕鬆調性推進聚會的進行。雖然礙於預算與人力，聚會僅能以全英文進行，是為整體計畫美中不足之處，但在討論互動階段，主持人以雙語引導，為中文講者或觀眾即時翻譯，是為聚會資訊之開放性所進行的小小努力。

3. 線上交流的資源傳遞與互動彈性

「集合啦，創藝共玩湯！——文化集體力 (collective power) 線上共聚計畫」既在疫情中以線上方式進行，但仍嘗試突破既有網路研討的限制與單向互動。雖然，在實際聚會發生時，我們仍因為線上會議軟體與連線品質的需求，選擇以Zoom為介面，以至於受限於會議軟體的制式規格而難以有較彈性的運用方式。也因此，會前的深度訪談，多用介面更具互動性與趣味的gather town進行，以拉近彼此距離，作為正式共聚的彌補。

4. 資源傳遞與共享實踐

除了共聚前資訊充分揭露傳遞（每位參與者都會於會前進行一場深度訪談，並獲得中英雙語的計畫資料、共聚內容說明、既有與未來場次內容等），我們也考量中英使用者的近用性，於是將各場共聚內容，在會後以中英雙語彙整，搭配影像資料於網路分享，一方面希望彌補聚會現場的語言隔閡，另一方面，也做為計畫持續推進的成果累積與檔案紀錄。

5. 延伸成果與後續互動

除了五場共聚外，在本計畫之共聚之中，延伸將計畫精神化為展覽，於2021年11月之「竹圍工作室開放日：終章」(<https://reurl.cc/oeZM3g>)，在工作室「小客廳」以The Living為主題構作展覽，以傳遞計畫承繼竹圍工作室開放、共享、共創的精神。此外，本計畫所互動之國內外藝文團體，仍於計畫結束中密切交流互動，期待開展出更多交流的契機與改變的能量。

三、綜合檢討

1. 線上互動的主動性與創造潛能，以及與實體連結的不可脫分

本次執行的系列小聚是作為整體研究計畫的第二階段，在此之前我們已完成了共約30組的線上訪談，透過線上互動其實是有效率且有趣的，除了是一個適合建立初步關係或延續情誼的好機會，也能夠與彼此交流對方在疫情底下的應對方式與心得，甚至是實務技能的分享。每一次的小聚的主題當中都包含了講者的案例分享，而下一個階段我們也期望能夠在疫情穩定後結合線下的互動，希望有機會能夠帶不同 collective 團隊成員實際到彼此現場參與計畫或活動，更深入的看見不同國家文化背景下孕育出的共創精神與運作方式。在我們線上與線下活動的辦理都已熟稔後，也能夠進一步設計更多新形態的共作方法，貫徹「共玩」的精神。

2. 數位工具的創造方案有待開發

本次辦理的五場活動中有四場以線上的會議室作為平台進行交流，像 Zoom 這樣的線上會議室是大家較為熟悉的短期互動方法，但互動方式略顯單調，且仍然有它的侷限性，尤其是當同步進行線上與線下的活動時，容易遇到流程、語言轉譯及網路連結穩定度上的困難，因此原先期望第五場活動除了現場的國內參與者外，也能夠邀請更多國際團隊一同在線上交流討論，但礙於活動順暢度，團隊討論過後還是決定以邀請國內團隊為主。相較於過往，目前國內外皆有更多團隊正因應疫情嘗試運用各種數位工具辦理活動，除了我們也使用的會議室軟體像是 Zoom、Gather Town、Mozilla Hub，或者主流的通訊軟體及社群媒體如 FB、IG 外，也有更多虛擬平台如 Decentraland、Cluster 等，甚至是開放世界的遊戲平台如第二人生、Minecraft，都能夠根據規畫者的需求與資源去挑選合適的工具與平台。許多團隊也自行架設網站作為互動的基礎，如印尼的 Gudskul 設計了一套專門給 collective 進行互動的問題牌卡，並預計要將其放置於網站上。現有的數位工具五花八門，但重點仍是要達到維持互動的目的，所幸團隊當中有專業技術人員，若未來仍要持續進行線上訪談與小聚，我們也會考慮設計更符合需求的數位方案。

3. 議題討論外，日常情誼的互動仍是交流的根基

本次計畫的核心任務除了研究的進行外，更重要的是作為一個「連結者」的角色，讓更多在亞洲區域不同國家的藝術實踐者能夠有機會認識彼此甚至合作，因此僅是辦理單場次的線上小聚是不夠的。我們能夠與這些 Collective 成員有深入的對話，仍須仰賴日常的互動交流，持續關心彼此近況、互相拜訪，而這通常也是關係永續的黏著劑及養分，例如 Instant 42 的創辦人葉育君曾分享在疫情下為了持續支持在地店家每天都輪流換不同店的咖啡喝。在此計畫外，團隊成員也時常參與線上線下活動，或者邀約進行合作，例如後續我們曾接受印尼團隊 Gudskul 邀請參與其與水谷共同舉辦的活動「團隊卡牌遊戲COLLECTIVE CARD GAMES」、參與 OCAC 舉辦的讀書小組、也自行舉辦了旨在閒聊的「Brew Monday」活動；來自泰國的 Techit、Wayla 都持續與團隊成員有合作、其中一位成員也同時作為坪林故事採集團隊的合作夥伴。無論是提供心理支持或實質資源，在疫情之下都是非常重要的動力來源，尤其是在強調共創的 collective 團隊當中，更需要看見彼此的需求，就如同採集人共作室創辦人陳科廷分享其所認為的 Collective 精神即是像「地衣」那樣的共生體當中，藻類與真菌以各種型態樣貌互相扶持提供養分，因此能夠在各種惡劣的環境下生存。

附件、五場次內容摘要與圖片紀錄

成果網站: <https://tsituan.collective.tw/coplay>

影片紀錄: <https://reurl.cc/xOayEL>

「客廳有共玩」線上共聚 #1 純屬好玩？藝術共玩！—— 從 0 到 1 到好多計畫 影片

時間: 2021.05.28(五) 19:00-21:00

討論主題:

藝術工作者如何在協作中定義個人與團體？

如何想像計畫和團隊的生命週期？

如何在計畫中進行決策和討論？

如何在不同文化背景下奮力串連奮力「玩」？

講者:

Wayla Amatathammachad / Prayoon for Art (泰國)

Angga Cipta / Cut and Rescue (印尼)

羅仕東 / OCAC 打開-當代藝術工作站 (台灣)

孫以臻 / 一群人的自學 (台灣)

因為好「玩」，能不能成為一個藝術計畫的苗頭？

想一起「玩」，能不能成為一種眾人集結的方式？

每年發起的計畫那麼多，多到你和夥伴的生活都要被淹沒，疫情底下，卻又要重新思考計畫如何持續。有沒有哪一個計劃能讓你維持著「這太有趣了！我要繼續做下去！」的初衷？如果一起開心共創是種動機，那玩起來之後又該如何延續(或是時候到了怎麼讓它隨風去)？這次線上聚會中，藝術團體 Cut and Rescue 的 Angga Cipta 分享在印尼貝殼村(Kampung Kerang)與居民和藝術團體共同舉辦的卡啦 OK 俱樂部活動；OCAC 的羅仕東分享打開-當代成立至今，遊牧四處的不同線上線下「客廳」；策展人孫以臻分享一群人如何共同自學當代藝術策展；泰國 Prayoon for Art 的發起人 Wayla Amatathammachad 則分享他如何投入泰北村落裡的大型社區藝術計畫。

從四種不同樣態的計畫與團隊運作方式，以及計畫從發想到執行的過程，我們想跟大家聊聊：藝術工作者如何在協作中定義個人與團體？如何想像計畫和團隊的生命週期？如何在計畫中進行決策和討論？如何在不同文化背景下奮力串連奮力「玩」？既要集合眾力向未來探勘，也描繪彼此實踐的共創之力，透過超越國境的線上共聚，彼此分享經驗與能量。

歷經一年多的研究訪談，共玩計畫於2021年5月28日開啟了第一次的線上共聚。集合四組曾參與共玩研究計畫的講者線上相聚，以各自團體的實踐，討論計畫如何從一個靈感與想法開展為實踐，而透過這實踐，又如何去思索辯證心目中的群體性，可以或也許不是什麼。

在第一場共聚中，泰國夥伴Wayla首先分享自身從企業轉向擁抱藝術的歷程，以及他所參與的社區計畫。曾在表演藝術團體與替代空間工作的Wayla，在工作經驗中發現泰國藝術生態的困境，以及自身作為藝術管理專業者的職涯路徑。藝術網絡Prayoon for Art 因運而生，集結不同專業背景的藝術愛好者共同發展藝術計畫，其中之一便是第三屆的Low Fat Art Fes。Prayoon

for Art接手策劃後，將藝術節轉向更面向街區空間與社區居民生活的藝術計畫。當年Low Fat Art Fes經費多來自募款與自籌，然而藝術節後Wayla獲獎助前往日本研習交流，並受啟發，發起Star Tier(Sustainable Transnational Art Reformation Through Intercultural Empirical Rapport)，希望搭建起合作平台，以培養藝術工作者、社會工作者、地方與政府部門間的合作，促進區域的永續發展。泰國東北黎府(Loei)成為實驗Star Tier的第一個基地，希望結合該地方豐富的自然資源與人文傳統，透過藝術節Loei Art Fes(也為Low Fat Art Fes的延伸、相當於第四屆藝術節)作為促動的介面。

羅仕東則以**打開一當代藝術工作站的歷程**，回應共聚主題的「客廳」概念，以不同OCAC的臨時或長期據點變化，包括：台灣北部不同城市與街區的團體空間與在之中的藝術活動；巡迴台灣周圍海域的船隻；在泰國曼谷為期六個月從零打造的曼谷進駐空間、印尼日惹生活一個半月於團體Lifepatch空間的整修，移動的歷程，最後還有在疫情下發展出，跨越台灣、泰國、印尼、菲律賓四地的實驗聲響音樂交流計畫(「一隻蒼蠅飛入海洋無垠的吐納」)。打開當代目前在大稻埕街區的空間，同時也成為不同社群往來的據點，例如也是「一群人的自學」的例行聚會場所，持續探索著不同類型的計畫中，多重擁有(Multiple Ownership)的精神可以如何被實踐。

印尼的ACip與Ipul也分享了雅加達藝術團體Cut&Rescue的成立與實踐。現有五位成員的Cut&Rescue的藝術實踐多元，從複合媒材的影像與文本剪貼，聲音與錄像作品，到實驗性的表演行動，都是他們藝術表現的方式。他們回顧了團體的活動，包括從ruangrupa所策劃之**32°C藝術節**的參與、**OK Video藝術節**的參與式演出、Sonsbeek Festival期間的足球賽、與在雅加達Art Stage博覽會以Collective Society為主題，邀請觀眾坐下與藝術家聊天的參與式行動、在雅加達郊區漁村Kampung Krang，和當地蚵農漁人共創的社區計畫及卡拉OK派對，以及團體在台灣竹圍工作室駐村期間，在竹圍社區公共空間進行的街頭按摩計畫等，持續用幽默的方式與協作的精神回應著社會。

最後分享的是孫以臻，她以社群貢獻者(communitarian)的身份自居，分享自2016年起參與組織的自學團體社群「**一群人的自學**」。這個社群的成員均對策展有興趣，透過每月一次在週日晚上的聚會展開共學。社群的出現從幾個提問開始，包括：理想的學校應當如何？理想的策展學習方式可以是什麼？誰可以是老師、誰又是學生？這些問題引導「一群人的自學」的行程，這個社群從讀書會與翻譯團體開始，發展出更多不同形式的活動，例如策展案例研究、策展專題討論、藝術家合作、藝術空間參訪，以及2020年開始的成員獨立研究等。

在討論階段，眾人除了分享在疫情對各自的影響、挑戰與因應，也討論了如何在團體中維持讓眾人持續投入與參與的動力：在不同實踐的目的下，這可能包括某種共享情懷的經營與歸屬感、如同家人般友情的維繫(以及日常中無目的閒聊、「垃圾話與酒精的必要性」)，持續尋找樂趣的熱情，當然，也有務實連結不同異質社群與溝通的誠意與努力。最後，大家也討論了各自對團隊或計畫生命週期的思索，雖然各自軌跡不同，所需應對的資源供需體系也各異其趣，而在各自的歷程中，總有經歷能量消長的起伏時刻，對於自身的實踐，除了擁抱生命週期的有機變化，持續對自身之投入與對藝術的潛能擁有信念，仍是推動大家往前的動能。



「客廳有共玩」線上共聚 #2 「這裡」還有得玩～：我們還能怎樣「共同生活」？

時間：2021年07月22日(四) 19:00-21:00

討論主題：

在當前的時代裡，「鄰」的概念是否有所不同？
集體空間與社交空間的邊界變得不一樣了嗎？
如何收集與擾動眾人對一地的願景與想像？
從有趣的念頭，可能產出對一地發展的創造性集體推動嗎？
個人、社群、空間的動能如何相互連結與維繫？

講者：

Techit Jiro／SATARANA (泰國)
Isao Kanemaki& Mei Miyauchi／PARADISE AIR (日本)
葉育君／instant42、卦山力藝術祭 (台灣)
陳科廷／採集人共作室(台灣)

在當前的時代裡，「鄰」的概念是否有所不同？從有趣的念頭，能不能產生對一地發展的創造性集體推動？

一地的創新與發展從來非一己之力能夠完成，集體的意念和能量往往能串連成共同生活的獨特性。而在集體空間與社交邊界正在虛實之間挪移的此刻，個人如何在群體之中發揮力量，去重新創造一個適應當前的生活環境？重新想像個人、群體、空間三者之間的關係，在共同生活的場景裡，需要每個人的悉心耕耘。

這次線上聚會中，我們邀請四組講者來分享他們對共同生活的新鮮意念，如何轉化為實際的行動計畫！

一地的創新與發展從來非一己之力能夠完成，集體的意念和能量往往能串連成共同生活的獨特性。而在集體空間與社交邊界正在虛實之間挪移的此刻，個人如何在群體之中發揮力量，去重新創造一個適應當前的生活環境？重新想像個人、群體、空間三者之間的關係，在共同生活的場景裡，需要每個人的悉心耕耘。這次線上聚會中，我們邀請了四組講者來分享他們對共同生活的新鮮意念，如何轉化為實際的行動計畫。

講者包含觸角多元的城市設計師、來自泰國曼谷的行動者Techit Jiro。Techit 因為一次失敗的社會運動，決定由已經從事 20 年的設計師工作轉為投入社區發展計畫，成立 Satarana 後藉由團體的創意能量去對峙權威，並推動城市政策改變。Satarana 的在疫情下維持約 15 位來自各種背景的成員，「Because it's our city.」是他們的核心理念。他們 2015 年開始以經營曼谷市區的民宿作為據點，並且持續擴張品牌規模，並創造青年的工作機會。Satarana 的運作模式以「實驗室(Lab)、領導(Lead)、生活(Life)三個方向為主，「領導」層面是透過積極與政府合作社會創新計畫去改善交通、提升社會意識與知識管理、促進經濟與觀光發展，這也是 Satarana 被大眾理解的樣貌；「生活」方面是透過長期經營民宿和咖啡廳來維持與在地社群的互動；而「實驗室」則是 Satarana 與國際接軌的方式，透過各種理想化、具實驗性的計畫去嘗試新的合作模式。在疫情的衝擊下，他們意識到仰賴外部資源無法達到真正的永續，於是回到自身思考整理組織的核心價值與協作精神，並且深化原本的內容發展出新的運作方針，花時

間向不同區域的在地農民學習專業知識以讓更多都市裡的居民看見生活的源頭與土地的連結。

藝術家、策展人與藝術機構創辦人葉育君的創作歷程由法國巴黎到雲林又到台北，具有豐富駐村經歷的育君 2017 年在台北創立了 Instant 42 作為創作展演與駐村的空間，延續兒時三代同堂大家庭給予的表演舞台及養分，藝術對於育君而言是一種「家」的精神延續，因此 Instant 42 不僅是空間，同時也作為一種創作形式存在，所有的計畫主題都圍繞著「藝術與生活」。育君過往的計畫類型也包含許多與公眾、社區居民互動的表演及工作坊。經過數次搬遷，離鄉 20 年的育君再次回到彰化，「只要給它機會，藝術就能夠觸及很多人」，為了能夠吸引更多彰化的觀眾，育君與在地社群合作發起了數次藝術計畫與演出，並在更深入了解彰化地方文化歷史後，決心辦理卦山力藝術祭，希望重新找回百年前新文化運動的那股行動能量。育君彰化集結在地藝術家、職人以及居民，目標放在長期建構在地知識與資源並將藝術實踐在生活場域、點燃在地自我認同。為了與在地社群更熟絡，第一年育君設計了為期三個月的田野調查、閱讀、書寫工作坊，以及紀錄劇場，四種活動彼此扣連。第二年後則更針對青銀世代之間的互動作為主題，結合影像創作帶入環境。卦山力藝術祭也吸引了許多在外工作的創作者青年回到當地生活並加入團隊之中。

採集人共作室的發起人與跨領域藝術家陳科廷同時也具有專業植物研究背景，對他而言，collective 精神就如同「地衣」這樣的「共生體」，此種共享的精神也長期反映在他所發起的計畫當中。科廷運用家裡的山中老屋作為基地，在屋外種植許多特殊的香草植物與水果供大家採集運用，也運用工作室周遭的在地自然素材或農作物進行創作。三年前開啟的「坪林故事採集」計畫，目前大多的計畫成員來自外地，這個計畫連結了在地國中小學校與社區居民、在地組織，主要的任務是收集地方故事，並運用創意去建立與活化地方知識以凝聚認同感。第一年的計畫「讓我們來聽你說故事—坪林人文山水採集」著重於了解長者的記憶與技藝並建立起對於地方的認識；第二年開始「請聽我們說故事—坪林跨域新野台」結合了國中小的表演課程與布簾創作，重新繪製、演繹、訴說地方故事，並在社區老街上進行展演。在過程中團隊也察覺一些新的議題，例如「椅子站起來，我們坐下來」即是結合廢棄課桌椅與表演讓同學認識珍惜環境資源及學習身體表達。第三年的計畫「帶上我們的故事—坪林來去校外教學」則是以「坪林尋怪」為主題讓同學認識地方環境與社會議題並創作妖怪故事與面具。

來自日本 PARADISE AIR 的專案經理 Mei 與 Maki，分享在千葉縣松戶市的藝術進駐計畫。PARADISE AIR 成立於 2013 年，位於一棟名為「樂園」的旅館當中，一二樓是柏青哥店，三樓以上則是進駐空間，主要受到建築物擁有者「株式会社浜友商事 (Hamatomo Company)」的企業贊助。團隊以 collective 的形式運作，成員背景非常多樣，包含表演、電影、建築、翻譯等等。PARADISE AIR 的駐村計畫分為兩類型，一種是邀請國內外創作者進駐的駐村計畫，另一種則為租借工作空間給在地創作者，租金收入也作為營運基金。由於建築物建造於日本經濟發達的 80 年代末，駐村房間內部的裝潢精緻且多元化。在駐村過程當中，創作者不會被要求製作成果展覽，反而是鼓勵以享受過程為核心價值，並走入社區運用公共空間進行創作、表演，與在地居民相遇。在疫情當中，由於國際駐村與活動皆受到衝擊，PARADISE AIR 為了持續支持創作者，決定發起新計畫「Matsudo QOL Award」計畫，QOL 原指生活品質 (Quality of Life)，但在此計畫中也代表著「隔離之最 (Quarantine of Laureate)」，獲獎者將能夠待在房間內進行為期三周專注地「隔離」，有些人決定進行創作、發想，有些人則是寫論文度過。並且在疫情稍微趨緩後，他們決定重新啟動與本地社群的合作。在疫情前，由於鄰近東京，大多數的申請者都是來自國外，但這個計畫帶來了許多與松戶市內在地創作者的合作機會，也讓他們看見更多在地方發展的潛力。

在後續討論當中，講者們回應了各自團隊營運的經費來源，例如 Satarana 每個計畫類別（領導、實驗室、生活）皆有不同的源頭，疫情前民宿的商業模式能夠自給自足，地方政府則因需

要他們作為顧問協助和運作策略所以投入較多資源在社會發展的計畫當中，此外 Techit 也在大學教書以知識作為其收入來源。在維持核心精神與價值觀的狀態下，Satarana 擁有源源不絕的創造力去獲取所需資源並達到社會創新的目的。卦山力藝術祭每年花費約 135 萬元，每年皆需要花費大量時間撰寫提案，2021年部分經費來自政府補助，也試圖運用募資的方式支持活動運作以支付成員費用。Instant 42 也辦理收費工作坊以建立文化消費的習慣，偶爾也受邀作為其他藝術活動的執行團隊。坪林故事採集計畫運作經費幾乎全部來自政府，少部分來自學校講師費，但科廷自身也實踐極低物慾與花費的生活且與家人同住，因此較不受經費限制。PARADISE AIR 大部分經費來自房租與文化部的補助，但當租金收入較高時，文化部則會基於組織獨立性考慮調降補助經費，因而陷入兩難的情境。每位團隊成員的收入大多來自其自身專業並能夠獨立運作，也因此能夠繼續參與在組織內。



「客廳有共玩」線上共聚 #3 學習共玩:如何和不同社群共同學習成長?

時間:2021年8月27日(五)19:00-21:00

討論主題:

關懷的議題,如何透過共同學習被看見/傳遞/增幅?

跨域的學習計畫如何產生?

共學的心理與創意養成?

如何創造與其他社群的間的集體力量?

講者:

Noorlintang “Nori” Suminar/ Kotak Main (印尼)

Daniella Praptono

Teguh Safariza/RURU Kids (印尼)

Dara Kong /Sa Sa Art Projects (柬埔寨)

楊芳宜 / 廢青不廢(台灣)

「共同學習」是每個人在家庭中或校園中必不可少的經驗,但如何跨出自己的舒適圈,與不熟悉的領域社群進行串聯與互相學習,卻需要一些好的設計,建設共學的心理素質與養成創意合作的能力或許能夠讓新的靈感與動力在腦中迸發!

「共同學習」是每個人在家庭中或校園中必不可少的經驗,但如何跨出自己的舒適圈,與不熟悉的領域社群進行串聯與互相學習,卻需要一些好的設計,建設共學的心理素質與養成創意合作的能力或許能夠讓新的靈感與動力在腦中迸發。

柬埔寨金邊的 Sa Sa Art Projects, 作為當地重要的當代藝術實驗空間與平台,由 6位創始成員在 2007 年以 collective 的方式成立,目前的駐村經理 Dara Kong 是由課程學員的角色開始進入到組織當中。2010 年後至今剩下 3位創始成員,包含現任藝術總監 Vuth Lino, 及背景多元的 4 名員工共同運作組織。Sa Sa Art Projects 旨在創造「超越展覽的藝術」、「藝術教育」、「藝術實驗」以及「在柬埔寨的日常中所能觸及的藝術」。最初團隊的基地在藝術家聚集的白色大樓,進行實驗性的藝術計畫、攝影工作坊及課程。得知白色大樓將被拆遷,從 2014 年起 Sa Sa Art Projects 開啟了「Clean up! Paint up!」計畫以紀念這個充滿歷史意義的地方。2017年後團隊搬遷至新地點,不僅將其設計成更加專業的藝術空間,也規劃了在柬埔寨尚無團隊做過的當代藝術課程、紀錄片與當代攝影課程,以及藝術家英文課,課程每一期三個月,由團隊成員授課,課程內容也包含機構參訪、專業諮詢、成果展覽,並教導創作者學習如何有自信地闡述自己的創作理念。另外,除了為期八週到三個月的國際藝術進駐計畫,Sa Sa Art Projects 也透過與大學或社區合作計畫及教育計畫、活動與國內外藝術社群/在地社區共創群體力量,2020年團隊也邀請約 84 組藝術家提供作品參與募款活動來支持年度的營運資金。

吳孟軒同時兼具舞者、創作者、舞蹈評論人、表演與創作研究者等多重身份。2018 年孟軒發起的研究計畫——「身為藝術工作者,我們如何組織自己?」起源於她對於藝術製作結構以及當前藝術工作者工作方法與流程所抱持的興趣,計畫的核心問題為「在新自由主義與全球化的時代裡我們的工作情境為何?」,在這樣的狀態下,是否能夠重新創造、想像藝術製作的新方法/架構?創作者有沒有其他可能的公眾互動方法?由文獻綜述開始,孟軒參考《Commonism: A New Aesthetics of the Real》一書中談論「共同性」的意識形態,及其如何影響我們的生活。對她而言,「共同性」最有趣的部分在於它「共享」的價值觀和同儕共學中的互信發展成與新自由主義與個人主義相違背的新的社會關係。另一階段的行動研究,孟軒在 C-lab

提供的 307 號房裡創造了一個實驗共學的環境，她向借用空間進行舞蹈排練的朋友提出規劃公開共學活動的交換條件，進行了數次討論、表演、工作坊及展覽，如「根莖」一般作為一種無特定形式、無中心且互相交織的有機體，是孟軒對於 collective 的想像與靈感來源，也在過程中帶出她更多對於共同合作策略的疑問與想法，於是 2019 年開啟了「Blablaba 計畫」發展公眾／社區參與式的展演，以探詢更深入的「協作」方式並與一群多樣背景的夥伴自然相聚集結成「參零柒」團隊，持續摸索更多人與人之間形成的社會關係。

RURU Kids 在雅加達長期關注兒童藝術教育與教育環境，目前一共有八位成員，創辦人 Daniella 與成員 Izal、Alienpang 分享因團隊有感於政府對於藝術教育的漠視，希望自身能夠扮演分享知識與學習方法的角色。他們串聯對教育有熱忱的藝術家共同設計翻轉傳統教育的創作課程，在課堂中皆會結合環境、科技、經濟三種主題，引導孩子們在校園外進行跨領域學習，及早培育創意思考能力也與老師和家長共享知識，他們舉辦工作坊、兒童藝術班、親子課程、展覽及藝術節「Kreafest」，對他們而言，知識分享的角色是對等的，成人與孩童能夠彼此學習。在團隊運作上，RURU kids 從成員彼此自在交流開始，若有任何問題都會經過充分溝通，並從中汲取計劃靈感。在疫情之下，RURU kids 依然努力與學員、家長、老師們保持聯繫，將藝術節轉為於線上平台進行。Izal 認為 RURU kids 相較於正式的團隊更能夠享受在計劃當中，因為若是想要與孩童分享學習知識的樂趣，自己必須先感到快樂。

來自印尼的 Nori 創辦 Kotak Main(玩樂盒子)，關注兒童如何能夠自由地玩樂和學習，家長和老師又如何透過觀察孩子的創造力和設計遊戲環境來更深入地與孩子互相激發創造力。會以「盒子」命名其實是 Nori 對於機構內白盒子帶來的界線的質疑，並期許 Kotak Main 能夠為藝術帶來更寬廣多元的視野與討論，它是一個打開新的藝術經驗的遊樂場，在發展計劃時也是由想像。Kotak Main 成立於 Gudskul Studies，也因此與 Gudskul 裡的其他團隊及藝術家合作密切，去年也參與了 RURUkids 舉辦的「Kreafest」並設計了一個親子遊戲場，這個遊樂場旨在打破家中的界線及規矩，運用紙箱、顏料及一些居家用品，讓兒童能夠在遊樂場內共同玩樂，在遊樂場裡家長不能限制孩子的舉動，僅能觀察他們的孩子，孩子們一開始會詢問家長的同意，但後來學會了自由玩耍。Nori 也規劃了許多不同類型的活動讓家長能夠共同參與。

楊芳宜所創立的「廢青不廢／不廢跨村實驗室」以「不廢」的概念為核心進行創作與藝術教育計畫。其始於 2015 年，某一天芳宜發現自己家中有堆積如山的塑膠袋，開始意識到生活中製造的垃圾，她相信創意能夠克服所有困難，於是辭職後給自己一年的時間到藝術村竹圍工作室擔任志工、到 CRC 再生藝術工坊擔任藝術教育講師，更深入地發展環境藝術創作，並且運用回收物作為材料，發展更大型的藝術裝置。由於 2015 年召開的聯合國氣候變遷大會(COP21)，後續幾年世界各國開始重視環境議題，也有許多企業邀請廢青不廢去舉辦環境教育工作坊，也在關渡自然公園進行展覽。近兩年芳宜也發展共創的作品，以「臍帶」為主題，邀請楊媽媽一同創作，其靈感來自阿凡達當中彼此連結的時刻，臍帶也是母女間最直接的連結，另外也因客家的勤儉文化，家中囤積了非常多物品能夠作為材料。芳宜也邀請了其他四對客家親子，運用藝術作為媒介去進行對話。2020 年北美館邀請芳宜為聾人舉辦創作工作坊，因此芳宜收集了各類型回收物作為材料，用同樣的方式邀請參與者兩兩一組共同創作。後續芳宜受邀至香港島進行駐村創作，但因疫情的關係只能在台灣進行前置準備，這次她也加入了男性角色(父親)，邀請台灣與香港幾組家庭運用鐵絲材料摺出對彼此的想法與回應。芳宜認為最初總是自己工作，但後來有緣認識了各種專業的夥伴，大家共同創作能夠產生更大的力量。

在後續的討論中，大家回應自己的團隊的永續策略，例如：Sa Sa Art Projects 最初仰賴共同創辦人的資金投入，後續除了申請補助也進行募款，以各計畫資金去養活團隊成員。RURU kids 也回應了他們的計畫與學校課程最大的不同是他們與兒童的角色與對話是對等的，並且觀察他們的需求，一邊玩一邊學習。雖然教學的媒材可能是相同的，但會引導兒童說更多自己的故事，讓他們更清楚看見與表達自己的創作。Nori 認為 RURU kids 能夠讓參與者了解協作的重

要性。關於合作對象，芳宜認為自己的角色並非校內老師，當他們受邀到校內進行工作坊時，會試圖帶入新的內容並打破原有的方式，但最重要的是傳遞核心的「不廢」價值觀，讓同學在創作時不僅是關注作品的外表，而是其永續性。參零柒的孟軒則認為在社區空間進行演出時，需要能夠包容應對那些不確定性以及不可預測的情境，例如民眾在表演過程中突如其來的提問。



「客廳有共玩」線上共聚 # 4 資源共玩: 如何創造資源的共享花園?

時間: 2021年8月30日(五)19:00-21:00

討論主題:

- 如何透過機制的創造, 串連與分享資源?
- 如何在分享傳遞中, 達成新資源的再創造?
- 如何和成員達成資源供需的平衡?
- 資源的分享媒介如何也持續獲得能量的挹注?

講者:

Marcellina Dwi Kencana Putri, Angga Wijaya, Berto Tukan / Gudskul: Studi Kolektif dan Ekosistem Seni Rupa Kontemporer (印尼)
曹良賓 / Lightbox 攝影圖書室 (台灣)
彭奕軒 / 節點 Zit-dim Art Space (台灣)

每一次的計畫總需要四方夥伴的相助, 但若一味依賴情義相挺或政府補助, 最終總是筋疲力竭, 我們所「共享的資源」, 除了金錢和勞動力的挹注外, 還能有什麼創意的概念和實踐方法讓大家能夠有效地相互扶持? 如何建立一個良好的生態循環系統, 讓資源如花園裡的花草一般生生不息、永續發展呢?

這次線上聚會中, 我們邀請三組講者來分享他們在創造與經營共享資源的平台經驗!

由一群印尼藝術團體共同創建的平台 Gudskul, 致力打造當代藝術的團體生態系統, 成員們分享了他們如何串聯起眾多藝術團隊, 並設計多層次的共享資源與共學的平台, 讓其成為 collective 成長與發展的培養皿。位於府城的節點 Zit-dim Art Space 作為台港澳連線的平台, 由數位年輕的藝術家們共同運作與發展, 由核心成員彭奕軒分享他們在藝文生態中如何看待與共享資源, 並尋覓補助體系以外的運作方式。台北的 Lightbox 攝影圖書室, 由阿定曹良賓分享 Lightbox 作為「為所有人開放」的攝影圖書室的理念, 並討論攝影書籍的公共出借權與數位控制借閱, 以及未來攝影書朝向虛實共生發展的潛能。

除了三組團隊各自分享他們實踐的計畫外, 我們還討論了 — 如何透過機制的創造, 串連與分享資源? 如何和成員達成資源供需的平衡? 資源的分享平台如何也持續獲得能量的挹注?

在前三場客廳有共玩共聚之後, 第四場主題圍繞著「資源」, 即是維繫團體動能的核心要素。我們討論的資源, 不止於金錢或物質的挹注, 同也希望對更多不同有形無形的資源形式提出想像與討論。三組講者所隸屬的團體與單位運作與定位均不同, 恰恰提出三種不同卻有互相補充呼應的觀點。

印尼雅加達的 Gudskul Ekosistem, 由三位負責不同任角色的成員共同分享。Cella 是共學計畫 Gudskul Collective Study 的經理。Burto 是作家、ruangrupa 成員, 在 Gudskul 與其他五位成員負責線上平台的營運與課程籌劃, Angga 是策展人與教學者, 在 Gudskul 負責 Art Collective Review 項目的籌劃。

Gudskul是三個印尼藝術團體ruangrupa, Serrum與Ruru Hara共同成立的平台與系統(ecosystem), 這些成員早在2000年開始就以團體形式合作, 並在2015年共同在雅加達南方成立群體空間與平台 Gudang Sarinah Ekosistem(Gudang Sarinah Ekosistem (2015 -2018)。在此基礎上, 再進而發展知識教育體系Gudskul, 以分享資源與實踐方式, 對眾人開放。Gudskul的內容與活動多樣, 其中, Gudskul Collective Study則是為期一年的密集課程, 透過共學與討論探索集體collective作為工作方法的不同面向。課程包括11個主題, 例如Collective Practices Intelligence; Collective Sustainability Strategy; Collective Practice Review; Collective Culture Discourse; Spatial Practice; Knowledge Garden; Articulation and Curation; Art Collective Laboratory; Public relations; Intermedia; Workshop等。所有課程由三個團體(ruangrupa, Serrum and Grafis Huru Hara) 的成員擔任課程統籌進行。此外, 每三個月一期的短期課程, 在兩個月期間規劃8堂課程, 內容包括設計、視覺與表演藝術、藝術史, 時尚等多元主題, 也有兒童故事寫作與音樂創作等課程。此外, Gudskul也策劃工作坊、藝術家講座、進駐、放映、線上課程、podcast等多樣的內容。Gudskul的組成成員來自不同領域與藝術類型, 透過不同成員與團隊獲得的資源與資金(包括補助、創作費、或是其獨立藝術服務經營事業Rux), 共同挹注Gudskul的共同運作。Gudskul透過藝術實踐、知識與經濟資源的共享, 推展Lumbung(穀倉)的概念, 將集體累積的資源(包括資金、網絡、技能、器材、檔案、時間……)以比例與需求分配給參與成員。除了藝術社群, Gudskul也持續回應社會, 例如在疫情期間, 眾人將團體空間改造, 製作防疫用品分送捐贈大眾, 將環境廢棄物重新給予創造性生命。在疫情間, Gudskul也推出線上課程、聚會與展覽, 跟國內外藝術社群連結。成員也分享了Gudskul的藝術社群研究計畫 [Fixer](#), 這個於2010年首次啟動的研究, 於2020年再次啟動, 重新研究與檢視印尼的藝術團體與社群的發展, 尤其聚焦其永續策略、藝術觀念與實踐, 共進行了59個印尼藝術團體的調查研究。

位於台南的節點, 在2019年由香港、澳門、台灣的藝術家共同成立, 除了為藝術展演與創作空間, 也經營國際交流、藝術進駐計劃, 目前成員近20人。節點作為香港團隊「[過海的·藝術計畫](#)」(cross-harbour terminal)串連的台灣據點, 除了讓港澳藝術家獲得來台進駐、與台灣藝術社群互動的基地, 三層樓的空間, 也具備展演、進駐起居、多功能活動與工作室功能。2019年以來, 節點除了策劃版裡多場聯展與成員個展外, 也和港澳串連推動許多計畫, 其中包括以香港社運為主題的小誌連線展(Zine Coop)、邀請香港藝術背景之政府議員來台座談等。節點臨時考(visual diary)則為藝術家更為即興的活動, 包括表演型的創作、主題分享, 或是對社會議題的不同反思回應。2021年節點因應疫情的影響, 在營運上做出許多調整, 例如「節點破口」(into the breach)由藝術家在居家防疫期間線上呈現演出, 「壞杯」則邀請各陶作者提供兩件自己認為做失敗的「壞壞」參與展出並相互交換, 雖然年輕, 但團隊不斷在變化中成長並調整腳步, 尋覓藝術團隊的創造性運作方式。

2016年成立的Lightbox攝影圖書室, 則以「以台灣為主體、為所有人開放、非營利的攝影專門圖書館」立足, 也是在台灣台北首開同類型空間的先例。從成立之時作為解決攝影社群中既有資料彙整、學習資源、社群基礎建設不足等問題的方法, 逐步在五年來的

摸索過程中，形成將文化主體性、知識平權、資源共享等價值信念並據以行動。圖書室堅持免費向所有人開放，但其目標並非為社群服務，而是打造開放集體參與的平台，讓更多人可以參與貢獻己力，這樣的開放性與社群性格，也反應在其空間打造與資訊傳遞的友善。除介紹Lightbox的理念與實踐，阿定也分享自己將攝影書作為匯聚感知、記憶、想像力的社會物件概念之基礎上，對於推動公共出借權(PLR, 依公立圖書館借閱資料為創作者與出版社發放補償酬金)以及數位控制借閱(CDL, 即數位化的借閱和流通服務, 包括存取許可和數位版權管理)的期許。他最後則觀察，在三種同要重要的資源共享方式之間，即慈善、社群支持(如合作社)、文化權利, lightbox則嘗試實踐最後者，並在之中發現，若要建立資源共享的新模式，則需要更具想像力，且能夠清楚描繪問題與願景的努力。

在討論階段，眾人分享交換了各自面對疫情的應對與挑戰。例如節點藝術空間在香港反送中運動後與疫情衝擊中隊成員的接連影響，以及堅持不申請政府補助的空間營運，如何思考財務營運的創造策略。阿定則從捐款受到疫情挑戰中，反思藝術單位的「資源」如何超越財務，納入人力、時間、專業，甚至團隊的互相信任、社群歸屬感等等向度，特別是針對志工機制與網絡具備更創造性的操作思維。Gudkul也回饋，他們正在以Knowledge Garden的概念發展一藝術社群知識技能的共享機制，並思考相應的技術，例如阿定所提及的公共出借權(PLR)及數位控制借閱(CDL)均會是對他們而言值得探索的子題，也希望可以持續和大家保持交流與資訊交換。同時，參與者也均認同，如何突破地域與基礎建設限制，去真正達到資源的開放共享，需要更具敏感度的策略思考。



「客廳有共玩」線上共聚 #5「我」與「我們」如何共玩？（不如先捏手上那丸！#冬至特別版）

時間地點：2021年12月21日（二）19:00 竹圍工作室小客廳

討論主題：

「我們」裡面的「我」是誰？

何時是「我」，何時是「我們」？

想像一個藝術行政與非創作者的群體（collective）：你希望得到什麼支持？能夠給予的又是什麼？

參與者：

邀請線上投入藝術行政工作的夥伴參與

客廳有共玩的最後一場小聚，我們決定在竹圍工作室的小客廳實體舉辦，因為這裡是我們計畫的起始點，也是竹圍工作室謝幕前最後一場活動，舉辦的當下空間內仍然展示著自2016年起在小客廳內以「共享」的精神辦理的具代表性的活動影像，對我們來說意義非凡。在活動開始前，我們先回顧了前面四場活動的內容，從藝術創作、社區／社會參與、共同學習、資源平台等角度切入去談 collective 的共享、共創精神，而最終我們仍要回到自身的角色去看待所處的環境並做出改變。共玩計畫實際上是源起於我們有感於藝術行政工作時常缺乏的獨立性與創造性或者一個專業培育的平台，因而開始思考非藝術創作者的 collective 有什麼樣的發展潛能。藝術行政們是一個組織形成隱形的推手，若能夠在職涯發展中找到並肯定自己的獨特性，對於團隊也是非常大的助益。

因此本次活動主要邀請了竹圍工作室的營運總監陳彥慈，以及與竹圍工作室有關聯的幾位朋友來分享自己踏入藝術行政領域的心路歷程以及如何看待自我在組織之中的角色以及與他人的關係。正逢冬至，我們邀請所有參與者首先自我介紹如何成為一名藝術行政，接著透過依序攪拌、搓揉、排列手中的湯圓材料並以此回應問題，這些湯圓代表著自己與身邊的他人，排列方式則為自己與他人的關係，例如有些人將湯圓搓揉成同樣大小與形狀並整齊排列、有些人則做出各種奇形怪狀，卻能夠堆疊在一起成為新的風景。

最終我們將湯圓一起投入鍋中融合為一體，代表著未來的共創精神。

活動結束前的討論，參與者一邊享用著湯圓，一邊寫下若未來有一個屬於藝術行政的 collective，他們希望能夠得到什麼樣的支持、並且能夠貢獻什麼技能。例如有參與者提出應該要建立支持藝術行政身心理健康的系統，因為藝術行政工作需要大量的情緒勞動，但目前大部分的機構當中無法給予適切專業的幫助，或者在培育過程中建立正確的價值觀；另外有參與者提出他希望可以在團體當中找到共學的氛圍及接受提問的包容性，並且自己能夠提供與環境議題相關的資訊及社群網絡。這些回答也會做為我們接下來思考團隊運作的方向與方法，雖是一個階段性的結束，卻也是新的開始。

