

台灣藝術界在疫情期間的技術討論：2020 年－2021 年

摘要

2020 年，COVID-19 疫情自中國武漢地區逐漸蔓延，並迅速在世界各地蔓延。由於各國之間陸陸續續頒布禁止人們近距離接觸的防疫措施，藝術圈無法舉辦過往仰賴人際互動的實體活動，網際網路世界便成為疫情時期能夠維持藝術活動的另一個方案。雖然台灣在疫情初期並沒有爆發大規模傳染，但也很快跟進藝術產業技術轉型的討論。藉由過往數位化的經驗、及參考國外機構的線上轉型，台灣在疫情時期的科技應用與轉型討論有所進展。

本文主要探討台灣藝術界在 2020 年至 2021 年間的科技技術討論，其中分別聚焦在線上展覽活動的轉換、原生數位藝術展覽和線上藝術市場的可能性、以及在疫情時期受到廣泛討論的數位藝術買賣熱潮。本文觀察到，疫情時期的諸多科技應用轉型的討論，實際上無法跳脫既有的體系運作與評價觀念而進行轉型，特別是在實體對象和數位對象兩者之間的關係上。但另一方面，許多評論者也指出，不應該將線上空間視為實體空間的補充或代替產物，而是要思考如何更進一步發展數位科技的應用可能。而在 NFT 藝術的實踐與討論中，我們則見到既有藝術評價機制已經出現典範上的轉移，並將基於區塊鏈技術的互動機制和流量視為新的藝術準則。

壹、前言

隨著 COVID-19 疫情在 2020 年的突然爆發，由於各國相繼封鎖國界、公共場所陸續關閉，原來現實生活中的人與人直接交流互動，因為防疫政策而被迫暫緩或終止，更因為疫情的傳播情況而越趨嚴格和緊張。與此相反，網際網路世界在這個時期反而成為一個相對穩定的人群集結之處，畢竟在網際網路世界裡，現實世界的病毒並不會透過這個虛擬空間擴大傳播。在現實世界的實體互動漸趨困難、而數位世界仍然可以保留其自身的運作機制下，這也導致不同產業陸陸續續摸索自身的數位轉型途徑。雖然藝術產業原先大多強調對於原始作品的近距離欣賞和審美，疫情期間的欣賞體驗同樣將受到空間場館管制的防疫限制影響，也必須陸陸續續調整為透過線上介面的方式，在美術館、博物館、畫廊機構、藝術家、作品和觀眾之間建立聯繫¹。

不過我們不應該把因為這次疫情爆發而廣泛興起的藝術數位化潮流，視為是整體藝術產業數位化的開端。實際上，博物館、美術館乃至於學術界，很早就基於展示互動性、教育性、公共性等目的，紛紛投入虛擬科技的應用實踐，或者是藉由提供各類文化資源進行線上授課²。根據邱誌勇的觀察，美術館與博物館早在 1980 年代便已經面臨到數位媒體科技的直接衝擊影響，也因此，當時許多策展人在展覽中引入互動媒體科技來提升館舍的參觀人數。對於藝術產業中的科技應用，邱誌勇將其大致分成三個時期：

- 1994 年至 1995 年：第一波藝術上線浪潮，這時期大約有 5,000 多個博物館、畫廊、藝術機構相繼成立視覺藝術網站，以提供觀眾能夠在網際網路世界認識館舍機構。
- 2000 年之後：第二波藝術上線浪潮，這時期全世界持續深化博物館和

¹ (許玉鈴, 2020)

² (羅珮慈, 2020)

美術館的線上展示基礎設施，並推動相對應的呈現技術，其中又以舊金山現代美術館、Google 藝術與文化、歐洲數位圖書館為典範案例。

- 2020 年至今：第三波藝術上線浪潮，這時期可以說是因為 COVID-19 疫情爆發產生的大規模隔離與防疫政策，導致美術館與博物館必須藉由科技提供遠端欣賞服務，來讓無法親臨現場的觀眾可以在疫情時期繼續從事藝術活動³。

另一方面，在 COVID-19 疫情爆發之前，台灣藝術場域在藝術創作與科技技術結合的部分，其實已經有大量的藝術家投入相關創作實踐，並且獲得政府、藝術評論者、乃至於市場相當多的關注與討論。邱誌勇在回顧 2019 年藝術活動時便提到，從整體環境面來看，科技藝術的創作元素從中央藝術場域到地方節慶展會都持續增加，同時文化部也加入對於科技藝術實踐的補助經費⁴。又例如《藝術家》雜誌在 2020 年 3 月時發表《藝術的未來想像：以藝術做為方法》專題，將藝術創作做為時代反映的傳統價值上，分享在布達佩斯路德維希美術館、柏林藝術與數位文化節、首爾納比藝術中心舉辦的數位藝術展覽⁵。在這部分，藉由科技技術進行藝術創作幾乎可以是台灣藝術產業的一股新興潮流。

但另一方面，台灣的美術館、博物館、畫廊等藝術機構，在藉由科技技術發展更加多元的展示呈現部分，相關的實踐便相對保守許多。這一部分的可能原因在於，對於藝術機構來說，這類型的數位技術往往需要花費大量的時間與精力處理媒介呈現問題、或是建立在先前建置的資料基礎上，而且相關的應用呈現或互動模式可能只能處理特定的主題，而無法同時應用在每年定期輪替的展覽檔期上。因此，在疫情爆發之前，台灣藝術圈對於數位科技呈現出兩種面向的態度。一方面，在藝術創作這類追求嶄新嘗試的領域，將諸如互動體驗、虛擬實境等各式各

³ (邱誌勇, 在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思, 2020)

⁴ (邱誌勇, 寫在 2019 年末, 關於台灣科技藝術發展回顧與省思, 2020)

⁵ (許楚君, 2020); (蘇郁心、楊詩涵, 2020); (曾筱如, 日常化的網路藝術：首爾納比藝術中心, 2020)

樣的數位科技納入創作或展覽一部份，成為廣泛受到歡迎和重視的元素。但另一方面，既有的藝術機構對於將其既有的工作模式，加以數位轉型或科技轉換，則持續抱持著一定觀望的態度。

但這並不意味著這些美術館、博物館、藝術機構的數位化工作，在疫情爆發以前全然沒有成果，相反地，我們可以見到這些計劃更多是以資料庫的形式提出，或是針對特定展覽研究推動。其中，在這些藝術機構建置的資料庫中，主要提供的資料包含機構自身的典藏作品和相關紀錄、及相對應牽涉到的藝術家，並且可能會提供簡短的文字介紹和圖像記錄。這些資料往往是仰賴機構自身的研究和典藏資源，或者是藉由建構台灣藝術史的名義向政府機關申請補助。但我們也可以觀察到，實際上台灣藝術場域對於資料庫的理解，更多是一種展現自身持有資料的線上平台，並不一定與數位科技圈所理解的資料庫有著相同的認識。

貳、線上展覽活動的轉換

一、線上展覽的實踐

對於台灣藝術場域來說，第一批較早討論到因為 COVID-19 疫情的爆發，而必須把藝術相關活動轉移至數位空間的講法，可能是當時香港藝術展覽已經陸續宣布將藝文活動改為線上舉辦。不過這並不意味著當時台灣藝文產業在技術觀念上落後於香港，主要還是基於疫情爆發對於不同地區產生衝擊的時間點——相較於台灣在 COVID-19 疫情初期，隨著第一波疫症在社區的傳染情況受到控制、及持續防堵海外確診病患與社區接觸，使得台灣能夠在 2020 年夏季後就已經轉為強調在全球疫情期間維持日常生活的情境之中。而同樣臨近疫情爆發地的香港，由於本身與中國大陸的往來相當頻繁、雙邊的出入境也遲遲未宣布全面關閉，在 2020 年初很快便進入到第一波大規模感染的危機之中。隨著香港政府宣布旗下的美術館、博物館、表演場地等藝文設施無限期關閉後，民營的藝文空間與商業畫廊跟進關閉，而同時期的香港 Art Basel、香港藝術節、Art Central 等重要藝術

活動也陸續取消活動⁶。而做為實體藝術展覽和博覽會的代替，香港 Art Basel 在短時間內開設線上展廳，這也是 Art Basel 首次嘗試藉由線上平台購藏藝術作品⁷。其後，香港藝術機構、畫廊、拍賣行、學院也共同發起線上平臺「ART Power HK」，分享各類型藝術活動及展覽⁸。

同樣地，隨著 COVID-19 疫情先是擴散到周邊的亞洲國家地區，並進一步擴大到歐洲、美洲等地，世界各國也陸陸續續推出嚴厲的防疫政策，禁止人們近距離接觸、舉辦大型或室內活動，這同樣導致各地的美術館、博物館、藝術博覽會等機構跟進宣布關閉實體空間的活動。相反地，由於線上展覽的形式允許人們可以在安全的地點，藉由網際網路空間繼續欣賞作品、參與活動，因此成為既有藝術活動無法舉行時的一種替代方案，諸如紐約斐列茲藝術博覽會、巴黎藝術博覽會等重大藝術博覽會和美術館都紛紛轉為線上展覽的網路平台形式⁹。可以這麼說，隨著 COVID-19 疫情在全球範圍內快速蔓延，且各國政府為了防堵疫情持續擴大，紛紛祭出各種阻絕人們直接來往的政策，原先相當仰賴實體交流互動的藝術市場、美術館、藝術機構等空間，都因為這波疫情而被迫轉換為線上平台，以繼續維持自身的藝文活動和經營。

反觀台灣，儘管文化部根據中央流行疫情指揮中心的指引，很快便提出所屬場館的防疫措施（全面量測額溫、要求配戴口罩、規劃出入動線等），而相關的規定也陸續落實在不同的公共空間與活動場合之中。不過在新增各項防疫措施出台之後，台灣始終未在疫情初期就直接宣布無限期關閉藝文設施，至多是延後舉辦安排在室內、或者參與成員可能近距離接觸的活動。而當台灣自身的疫情明顯

⁶ (黎家怡, 2020)；(ARTOUCH 編輯部, 因應疫情，高古軒香港空間宣布休館, 2020)；(ARTOUCH 編輯部, 因應疫情，拍賣龍頭佳士得宣佈香港、紐約 3 月春季拍賣延期, 2020)；(ARTOUCH 編輯部, 受疫情波及，「香港藝術節」宣布取消所有演出、大館當代美術館、Para Site 展覽延期, 2020)

⁷ (曾筱如, 香港巴賽爾藝術展線上開展, 2020)

⁸ (ARTOUCH 編輯部, 香港藝術界攜手抗疫，66 個機構共創「ART Power HK」線上平臺, 2020)

⁹ (羅珮慈, 2020)

得到紓緩之後，不同機構與單位持續舉辦各類實體活動¹⁰。對於台灣來說，真正一次面臨到與國外相近的社區大規模傳播、且已經無法藉由追蹤確診足跡進行防控的情況，一直要到 2021 年 5 月以降的第三級疫情警戒時期了。因此，與國外美術館、博物館機構在 2020 年疫情爆發的當下，是直接面臨到自身實體空間基於防疫需求關閉，而必須思考要如何將活動轉換到線上平台相比，台灣在地的藝文機構無論是所遭遇的疫情場景或是決策背景來說，都沒有這種因應疫情局勢而需要立即轉換為線上的危機性。

不過，這並不意味著台灣在地的藝文機構，在 2020 年對於線上展覽、線上導覽等規劃都完全沒有投入。相反地，如同我們前述，許多美術館、博物館早在疫情爆發以前，就已經開始推動自身藝術資料建置、及相關典藏品的線上互動或應用模式的實踐。而這次疫情全球爆發、及國外藝術機構的轉型討論，則是讓這些藝術機構有更多的理由和底氣去推出相關的線上化計畫。例如，高雄市立美術館除了因應疫情而延後年度展覽、提前進行第三波展覽空間改造外，也分別與嵐創互動實境與學文創基金會合作開發虛擬實境線上導覽服務：前者是藉由應用程式取得美術館展覽實景與作品解說，後者則是為典藏特展「南方作為相遇之所」設計 720 度環景導覽網站。同時，高雄市立美術館還推出線上典藏導覽計劃「百夜藝術默讀」（提供高雄市立美術館雙月刊《藝術認證》典藏專欄文章、導覽影片等），及出版 AR 導覽書《現代符碼：南方現代藝術的創作密語》¹¹。同樣地，國立故宮博物院在第一時間也宣布推出「720。VR 走進故宮」、特展線上導覽等服務，並且在 Google 文化與藝術平台上擴充典藏文物的高解析影像¹²。

假若調查目前國內冠有「美術館」之名的藝術機構，並且觀察他們對於自身線上資源的安排，我們可以見到不同美術館已經基於自身成立宗旨、經費規模、

¹⁰ (ARTOUCH 編輯部, 武漢肺炎延燒, 美術館館舍全面警戒祭出防疫措施, 2020)

¹¹ (蔣嘉惠, 高雄市立美術館推出線上展覽, 2020) ; (ARTOUCH 編輯部, 全球疫情升溫, 高美館「黑盒——幻魅於形」暫緩至 11 月開幕, 2020)

¹² (曾令愉, 2020)

計劃執行等因素，出現各式各樣的實踐案例：

美術館	線上資源
國立台灣美術館	線上影音、《家庭美術館：美術家傳記叢書》、台灣藝術家紀錄片、線上展覽、線上語音展覽、線上活動、線上圖書、藝術視訊背景圖、國美典藏、《我的魔法修復學院》、台灣美術拼圖：順天典藏、台灣美術知識庫、Google 藝術與文化（國立臺灣美術館）、桌布
台北市立美術館	影音記錄、語音導覽、典藏品、《現代美術學報》、《北美館年報》
高雄市立美術館	典藏查詢、精選典藏、「百夜藝術默讀」、「南島當代記憶工程」、「當代藝術身影」、「雲端上的典藏說書人」、典藏 3D、視覺藝術影像資料庫、線上展覽、AR/VR 體驗、線上學習資源
新北市立美術館	線上展演、線上誌
桃園市立美術館	典藏查詢、精選典藏、線上展覽、語音導覽、線上導覽、Podcast、藝術開講
台南市美術館	典藏查詢、研究成果
嘉義市立美術館	《畫外 OUT FRAME》、典藏查詢
宜蘭美術館	典藏選粹、出版品、影音、線上藝廊

台東美術館	影音、文宣出版品
關渡美術館	典藏作品
梅嶺美術館	展覽回顧
楊英風美術館	楊英風作品、楊奉琛作品
方圓美術館	數位影音、虛擬導覽、數位典藏、
師大美術館籌備處	典藏系統

總體來說，可以見到目前國內美術館機構在數位化時代，其實已經發展出不同類型的嘗試。對於大部分擁有作品典藏機制的美術館機構來說，提供自身典藏作品的資料庫線上查詢，已經是相當基本的服務項目。同時，我們也可以見到這些美術館並非只是侷限在典藏資料庫、或線上展演計劃等面向，同時往往會連帶在網站上提供相對應的影像紀錄、語音導覽、甚至是出版品內容等，從而豐富整個美術館在網際網路空間的知識面向。而假若更進一步地觀察，我們還可以見到不同美術館對於「線上展覽」本身，同樣因為不同的計劃的執行方式而有著不同的呈現方式。

二、線上展覽的討論

前面提到，相較於國際藝文產業在第一時間就面臨到需要轉型為線上活動的替代需求，因此往往是先執行線上轉型，並在過程回饋中逐漸改進流程；疫情相對穩定可控的台灣則擁有更長的觀察時間，可以研究其他地區的實踐案例，並積極地將這些件案例引進台灣進行討論。因此，有關於實體藝術活動如何與線上平台相結合、及這樣的結合所代表之含義的討論，在 2020 年幾乎是數家藝術雜誌

積極探討的主題。早在 2020 年 4 月，《今藝術&投資》就已經發表專輯《漫步在雲端：藝術市場的數位轉型》，首先討論藝術市場的數位化轉型問題。同年 6 月和 7 月，《藝術家》雜誌也相繼發表《藝術上線與疫症時代》和《數位時代的藝術市場》兩部分專輯，同樣分別討論公私立機構、藝術家、創作者與藝術市場的線上展覽與數位轉型。其中，邱誌勇便將藝術上線的運動分成三個浪潮，並回顧了不同時期的典範案例¹³。而鄭元智則是提出博物館與美術館在藝術品資料的開放、多媒體媒介下的資料流通、及由社群媒體等科技企業帶動的產業轉向¹⁴。

當然，這樣的藝術線上運動的討論也並非只侷限在藝術市場或展演活動轉型的討論，實際上，這背後還更進一步牽涉到美術館、博物館機構對於數位轉型所需要的基礎設施建置。更進一步說，也就是這些擁有各式各樣實體典藏的傳統藝術機構，在數位時代如何再度藉由線上平台與社會互動，而這部分又在疫情期間因為觀眾無法親抵現場而被廣泛重視。在 2020 年 8 月，《今藝術&投資》便發表《美術館的「體質」：大轉型時期美術館的未來可能》專輯，討論在全球疫情衝擊下，世界各地的美術館行政人員如何因應各國紛紛祭出的隔離或防疫政策，特別是直接訪問不同美術館的館長和藝術總監的見解¹⁵。在邱志勇與王柏偉的對談之中，兩人則是討論到當前台灣推動機構典藏品數位化的通常流程、及這些內容可能應用方式，同時也指出過往的制度慣例在數位化過程中可能面臨到的問題¹⁶。到了 2021 年 3 月，《藝術家》雜誌也發表《美術館典藏作品的新視野》專輯，同樣是基於疫情期間的背景，討論美術館藉由數位典藏與數位展覽作為替代，並介紹不同國家的美術館實踐案例。

我們可以見到，《藝術家》、《今藝術&投資》等藝術雜誌每個月都會挑選特定的專輯進行報導或討論，而從疫情時期發布的各式各樣專輯主題來看，有關藝術

¹³ (邱誌勇, 在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思, 2020)

¹⁴ (鄭元智, 2020)

¹⁵ (余小蕙, 2020)；(胡農欣, 2020)

¹⁶ (顏瀟瀟, 面對資訊新時代的美術館，我們需要什麼樣的數位建置？, 2020)

數位轉型、線上轉型案例的討論熱度，幾乎能與在疫情時期的同樣廣泛提及「人類世」議題討論相提並論，成為一個反覆被策劃、提出的主題方向。關於這些藝術雜誌對於藝術展演活動或者典藏數位化的討論方式，我們大致能夠見到兩種面向的特性：一方面，由於 COVID-19 疫情在其他國家的感染情況比台灣更為嚴峻，意味著國外的藝術機構和館舍對於完全阻絕觀眾進場觀賞的處境，有著更為直接、深刻的理解。在這樣的情況下，國外的實踐案例不但只是提供疫情嚴峻時期的可能應對方案，同時也提供這些替代方案的實踐經驗與可能問題；另一方面，這樣的數位化需求並非只是藝術機構自身由上而下的決策，同時也牽涉到諸如畫廊、研究人員的參與或介入，而國內相關人員在參與數位化過程中的經驗、遭遇到的問題，便可以藉由這次疫情的相關專輯提出討論。而在這樣的經驗分享和議題討論中，人們不單單只會探討對於數位轉型所需要的技術或實踐案例，而同樣會牽涉到我們要如何看待歷經數位轉型後的藝術展演活動、藝術市場發展。

參、原生數位藝術展的可能性

一、藝術批評的價值觀

在疫情爆發前到爆發後的初期，線上展演活動的設計和規劃，往往是美術館或博物館機構為了打破自身實體空間展演和參觀的限制，將原來典藏的實體展品數位化，並藉由線上平台或技術賦予新的互動、觀看與體驗方式。換言之，這樣的數位展演活動並非全然原生的數位內容，該計劃進行的前提往往是需要執行一個在既有實體空間的展示活動，並以數位科技的方式對該展示活動進行再現、或者補充其內容。因此，傳統概念上的數位展覽大大仰賴實體展覽的存在，甚至必須藉由實體展覽的舉辦，才能確立這個線上展覽的存在價值。究其背後原因，可能還是基於整體藝術產業的發展歷程上，傳統藝術的評價方法最初便是建立在對於特定實體對象進行討論，並且強調人們對於這個實體對象的直接感官認識。這樣的方法幾乎是整個藝術史和藝術批評史數百年下來的運行模式。因此，到了 20

世紀末才逐漸發展的數位科技應用，在初次應用的情況的便只能成為這套傳統評價方法的內容補充，或者是對於這樣實體展示方式的多元體驗延伸。

因此，儘管線上展覽確實可以大幅提升觀眾的便利性，使得人們不需要親身前往實體所展出的場所，便能夠得到有關於展覽對象的內容；但在另一方面，這樣的線上展覽始終還是把實體物件與觀眾分隔在兩地，並且在技術上無法真正重現人們對於實體物件的感知經驗過程，甚至這樣的體驗絕大部分等同於在螢幕前欣賞照片和瀏覽文字的做法。在這樣的情況下，許多評論家仍然認為實體展覽的做法還是優於線上展覽的呈現。李明明便這樣提到：

如何解決當下的文化生活？美術館提供線上展覽，但這豈能取代直接面對作品的展覽！圖書或網路所提供的畫面，一如在《米其林指難》上的旅遊，索然無味。令人不禁聯想起孟克 1919 年的一幅自畫像：當時染上流感的畫家，那種無奈等候的神情。¹⁷

對於為何進入到數位化時代，觀眾仍然如同幾百年的藝術批評者、愛好者般，同樣相當注重在美術館、博物館空間裡面的實體對象存在，而不能直接藉由欣賞典藏品的數位化分身得到所需要的內容和體驗，人們也已經在理論層面上進行更深度的探討。例如，連俐俐提到，美術館、博物館的傳統職責就是收藏作品的真跡，並且藉由這些真跡的收藏來作為材料，進而才有後續的機構研究、展示、推廣等工作。因此，美術館和博物館本身從一開始就是一處用來典藏真跡作品，並且提供這些真跡作品展示自身靈光的地方¹⁸。這種基於德國哲學家華特·班雅明靈光理論的解釋，同樣也出現在黃心蓉的說明裡面：

博物館美術館的物件向來都不缺再現，從書籍、照片、海報到 360 度環景攝

¹⁷ (李明明, 2020)

¹⁸ (連俐俐, 2020)

影或 VR 虛擬實境，從扁平的複製到展覽空間敘事或觀者身體感的營造，但無論有多少種再現，我們還是渴望靈光，即使只是一剎那一瞬間的凝視，唯有憑藉實物，我們才能確切地和那個特定時空發生關聯。¹⁹

不可否認地，當前線上的展示技術往往確實類似於印刷產品上的圖片，甚至某些線上展覽的形式其實與一般的網站設計並無差別。這樣的平面影像並無法真正地讓觀眾去掌握實體物件的物理體積和質量，並且因為呈現裝置本身的限制，可能有時都無法準確向觀眾傳達顏色等資訊。在這部分，對於部分評論家來說確實是線上展覽始終難以解決的缺陷，因為其數位呈現方式並無法真正成為作品實體的完整重現，這也導致原作與複製品之間仍然存在難以彌合的差距：

若非以不須轉換的電子載體格式創作，皆會面臨到作品完成、再次經過掃描或拍攝等後製作業的程序；觀者在缺乏於實體展場與作品互動的前提下，前端的製作輸出與後端的觀賞設備無法取得一致性，更容易使原作失真。²⁰

但我們也要注意，這可能並非只是個別作品的感受經驗問題。這類型評論除了指出線上展覽無法完整呈現個別作品在實際空間的樣貌外，另一個經常被人提出的問題是，線上展覽的觀看本身已經失去身體處在實際空間欣賞的遊走體驗，也因而失去不同藝術作品在實際空間裡的意義互動模式。更進一步地說，隨著線上展覽將實際的空間加以虛擬化（例如，建構一個虛構的三度空間，並藉由可操作的角色或視角轉換來審視空間內的作品）、平面化（例如，藉由平面影像呈現空間的布局和架構，並藉此說明不同作品是如何安排在空間的位置上）、甚至加以取消（例如，直接藉由線上平台的方式呈現作品，不再將作品視為是需要一個空間進行展示），線上展覽似乎無法解決藝術作品與空間的體驗、意義互動轉換：

¹⁹ (黃心蓉, 2020)

²⁰ (曾筱如, 離散在外的暫時居所：「美術館的和平戰士」線上展, 2020)

視覺藝術的大多數作品仍講求現場觀看與體驗，即便線上展廳可以替代看的感知，但在展場中觀展的身體感，仍是虛擬展廳無可取代之處。²¹

民眾與展場的參觀經驗已經不再是現代美術館以前單純的視覺審美經驗，而是更進好幾步，需要動員眼力、腦力、心力，幾乎全身心、全感官的體感經驗。當代藝術展覽面貌的複雜族以及場域的多重語意，還有多元感官的經驗訴求，讓複製當代藝術展覽或作品的難度只是難上加難。²²

因此，我們可以觀察到，許多評論者已經指出，線上藝術展演活動確實能夠藉由數位科技，在數位時代擴大並普及人們接觸到藝術作品的機會。不過其最大的問題則在於，科技技術始終無法超越其自身的呈現限制，並無法完整地重現、複製人們藉由自身感官對於實體對象、實體空間的感受體驗，而只能提供一部分的內容資訊。因此，無論是藉由平面影像呈現出來的藝術作品，乃至於藉由虛擬實境呈現虛構的三度空間，都是對於實際物件加以轉譯過後的成果，這意味著人們始終無法親身進入其中、無法真正的欣賞實體藝術作品，也就無法真正等同於過往藝術批評的體驗流程。但或許，我們的問題在此時應該有所轉變，這樣建立在實體藝術作品的評論機制與價值觀是否存在另一種可能性？

二、原生數位藝術展如何可能？

我們可以見到，有關於傳統藝術產業運作機制和理解模式的侷限，其實早在網際網路藝術出現時便面臨到挑戰。確實，人們仍然能夠藉由對於特定對象的審美過程，將藉由科學技術呈現出來的網路藝術作品視為是單一審美對象，並且對之進行欣賞、批評與討論，而這部分並與傳統的藝術批評流程差異不大。但另一

²¹ (莊偉慈, 活在虛擬世界：關於曹斐與「她的實驗空間集」的作品, 2021)

²² (連俐俐, 2020)

方面，人們也已經注意到，網路藝術的典藏與傳統藝術作品的典藏存在著差異性。例如，傳統藝術作品大部分是保留特定的實體物件，或者是對於某種行為、藝術計劃進行不同媒介的紀錄，但網路藝術本身非但不具有特定的實體物件，且以特定藝術作品的紀錄去理解又不夠準確。同時，網路藝術儘管會受到不同程式語言的技術限制，但在大部分情況都允許不同人藉由網際網路欣賞、互動，而缺乏對於持有特定實體物件的概念。以網路藝術的典藏為例子，我們可以見到傳統藝術機制與價值觀在面對著數位化時代，其實存在著一定的侷限、或容易引發困惑，而這些都意味著存在著另一種可能性可供思考。

我們前面提到，隨著世界各國在疫情期間陸陸續續關閉國界、維持社交安全距離、館舍出入限制時，允許觀眾觀賞遠在另一端的藝術作品，便成為藝術場域必須接受的社會現實。但是在疫情時期的不斷拉長，人們也逐漸意識到或許不一定只將線上藝術展覽視為是實體展覽的補充或延伸內容，而是線上展覽本身便能夠自在自為地存在於世。換言之，或許我們可以直接將審美的對象視為是那些已經經過數位化的藝術作品數位分身，而展出這些藝術作品的線上空間也不一定要指涉在美術館、博物館等藝術機構的實體空間活動，甚至不需要在網際網路世界重現實體空間。實際上，這樣的實踐方式已經在台灣的美術館機制有所體現，例如美術館館舍尚在籌建階段的新北市立美術館和桃園市立美術館，兩者在疫情期間便推出線上展覽的內容，其線上展覽可以說是原生的數位藝術展覽，而未指涉特定的實體藝術展覽活動。

如果疫情時期促使得藝術產業必須轉移到線上活動，並且從原先把線上平台作為一種緊急轉換活動的經營方法，那麼發展至今已經出現純粹、直接建立在線上平台模式，而後者並不需要仰賴實體空間的活動。那麼現在的問題在於，人們對於相關的虛擬數位展覽模式，是否能夠揚棄過往的藝術審美價值，而提出相對應的數位展覽、線上展覽反思呢？假若以線上展覽的互動模式來看，施登騰已經指出，數位互動科技的主要功能在於提供連結邀請參與、和提供服務執行目標組

成的「Call to Action」²³。對於施登騰來說，展覽本身的核心架構在於對展示物件知識意義進行重新整理調度，而儘管線上展覽確實無法完全複製實體展覽的內容，但其本身還是能夠提供比實體展覽更為複雜、多樣的資訊。施登騰在不同講座中便經常提到，許多線上平台早就已經能夠提供藝術作品相當細節的影像內容，且這些往往是一般人無法藉由肉眼直觀且詳細端詳的內容。

同樣藉由互動模式的角度切入，並認為線上展覽並非是要去再現實體展覽的觀看模式或內容，而應該因應自身數位特性發展自身模式的還有沈伯丞。沈伯丞在文章中承認，展覽本身的重點並非只有針對該展覽所提供的閱讀性文字，同時還有在實體空間與作品相遇的情境，而這些由不同知覺共同組成的身體感受並非是數位空間能夠取代的內容。與此同時，儘管他認為作品的重點在於知覺感受，他並沒有因此認為線上展覽就比實體展覽更加次要。他指出，擅長策展現場的策展人並不一定能夠掌握數位空間的知覺感受，而數位空間的展示則應當要試著去營造數位的身體感。在這部分，他認為其中一種可能的數位展演方向是朝向遊戲、虛擬實境的模式發展，藉由塑造觀眾的虛擬分身，把其拉入一個重新建構出來的數位空間進行體驗²⁴。

總體來說，對於數位藝術的虛擬展示是否能夠超越實體空間、並獲得一個相對純粹的獨立身分，不同的評論者在這個部分雖然有著不同的切入角度，但已經超越過往傳統藝術批評體制重視實體物件的觀點。如同前面所提到的，施登騰和沈伯丞雖然會認為，線上展覽不可能完全代替實體展覽的感官與審美價值，兩者實際的體驗感受也存在著明顯差異，但是這並不意味著線上展覽的地位會就因此次於實體展覽。相反地，兩人都以各自的觀點闡述線上展覽因為技術所塑造出的特殊性，並認為可以進一步發揚線上展覽本身的技術特性，使其成為一個可以獨立進行討論的對象，而不需要受制於實體的展覽活動。與此類似地，黃心蓉也提

²³ (施登騰, 2020)

²⁴ (沈伯丞, Game Can Help：隔離時代的展覽技術, 2020)

到數位展示並不一定要視為實體的替代，反而應當注意到其中展現出來的物質性特性²⁵。

另外，隨著經過數位化的藝術作品往往會在線上直接公開給民眾瀏覽，也意味著原先可能只能在美術館、博物館體系才能認識到的藝術作品，可以藉由網際網路進行不同方式的查閱、研究和應用。施登騰便指出，隨著數位藝術平台的蓬勃發展，這類型的數位典藏將能夠進一步促成博物館知識的民主化，而不再只是讓特定權威機構主宰單一學門或領域的知識²⁶。換言之，在數位時代下的藝術作品研究將不再只能是仰賴少數且特定專家近距離研究典藏作品，而是任何人都能夠藉由不同的線上平台接觸各式各樣的藝術作品、以及與這些作品相關聯的資訊內容，而藉由這些材料的重新組合與詮釋，人們將能夠提出不同於藝術產業傳統、基於自身對於材料觀察的觀點。而類似的機構在數位化轉型時期將推動知識開放的論點，也可以在朱筱琪的文章中見到：

為尋找新穎製作模式，及有效於數位模式中散播文化內容，美術館必須持續反思現存的數位實體化技術、挑戰既存的美術館結構，重新建立更跨域的合作關係，引領不同層面的發展研究，以創造新型數位化參與型態。COVID-19創造一場前所未有的斷裂，使得美術館積極參與塑造未來的思考過程中，從專屬於知識份子轉為更加開放的機構。²⁷

但是，對於藝術機構將自身典藏數位化後的內容於網際網路上公開，是否就意味著對於其原先掌握的知識體系得到開放，邱誌勇在這裡則是抱持著相對謹慎的態度。首先，邱誌勇認為藝術家的原創性仍然是藝術不可或缺的基礎，而這也導致藝術作品的實體本身還是存在不可取代的價值。而儘管實體館舍在今天已經不再

²⁵ (黃心蓉, 2020)

²⁶ (施登騰, 2020)

²⁷ (朱筱琪, 2021)

是絕對的地位象徵，但是在看似消除本真性與靈光的數位化複製過程中，可能會因為其所釋出的內容在社會大眾之間更加地普及，反過來又重新強化了實體藝術作品在整個藝術體系裡面扮演的角色。換言之，藉由數位平台獲得更多的接觸機會和流量之後，實體館舍往往仍然掌握著擁有和展示實體作品的權力，而諸多藝術作品數位分身的審美討論、展示脈絡，仍然往往必須要回溯到原初的實體物件之上²⁸。

肆、線上藝術市場的可能

一、線上藝術市場的發展

隨著這波全球疫情流行帶動藝術產業整體生態的重新調整與佈局，在這第三波藝術上線浪潮裡同樣有大量的畫廊跟進參與，甚至藝文產業也再次出現有關於線上藝術市場的討論。這些畫廊在疫情時期積極參與線上平台或線上活動的原因，無外乎是因為在畫廊空間展覽、拍賣行、藝術博覽會等實體活動，同樣因為禁止人群緊密交流的防疫政策而被迫暫緩或取消活動，從而導致整體藝術市場陷入低潮。在疫情影響藝術產業的情況下，這些畫廊機構勢必得要重新盤點自身的運作模式、並且做出部分改變，至少作為安然過渡疫情時期的因應措施。對此，李二針對疫情時期的畫廊經營模式，做出以下的總結：

畫廊的商業活動因封城和藝術博覽會相繼取消而大受衝擊，不得不改變習以為常的操作：藝品展示由店面、展覽攤位等實體介面轉向線上；銷售的情境也由大型、社交活動為背景，變為快閃空間中保持社交距離的交誼。²⁹

我們要注意的是，儘管如同邱誌勇所提出的，畫廊機構早在 1990 年代第一波藝術線上化運動的過程之中，已經陸陸續續跟隨其他藝術機構建置自己的介紹網

²⁸ (邱誌勇, 在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思, 2020)

²⁹ (李二, 2021)

站，提供網際網路上的人們能夠查閱相關資訊和服務。但是我們可以見到，即便在今天高度數位化和資訊化的時代，在藝術產業內部始終沒有出現如同亞馬遜公司、eBay 等囊括不同畫廊、賣家的網際網路市場通路。與此相反地，絕大部分現行的藝術線上市場，要麼本身是已經有一定發展歷史的藝術拍賣會經營，要麼就是由個別畫廊等機構自行建立作品交易平台。

而在台灣，雖然許多畫廊同樣在 1990 年代的時候，就已經陸陸續續投入網路畫廊的業務工作，並且將此視為自身畫廊工作的一部分。但是，由於當時的網際網路技術的限制、既有觀念的侷限和消費習慣的影響，這類型線上藝術市場的風潮並沒有持續很長的時間，反而很快就隨著全球網際網路產業的泡沫化，相關的嘗試便相繼宣告停止，甚至與國外市場相比更明顯表現出對於該技術應用的觀望態度³⁰。石隆盛便提到當時藝術產業對於數位化工作的想法，實際上是承繼過去產業的流程和做法：

過往以來，「網路」之於視覺藝術產業，一直停留在「宣傳」階段，好比是平面媒體的「廣告」和「傳單」。不論是「展覽」或「交易」，網路都只是輔助文宣的角色。幾乎沒人把「網路世界」視為現實世界的另一個「平行空間」，因此用既有的管理思維去經營「線上藝廊」，以編印畫冊的觀念去處理「線上展覽」的工作。³¹

在這裡，石隆盛明確指出，過去人們還是習慣把網際網路的世界視為是現實世界的附屬空間、或者是現實空間的延伸，並且將現實空間原有的管理模式、運作體系、價值系統同樣直接套用在數位空間之中。因此，數位空間上的諸多展覽、交易活動，只不過是傳統實體活動的一種擴大延伸，而並非是完全基於新興線上平

³⁰ (石隆盛, COVID-19 將促使視覺藝術生態的網路應用邁入新階段?, 2020)

³¹ (石隆盛, 視覺藝術產業在新型冠狀病毒肆虐下的應對與挑戰, 2020)

台或數位空間的特性所提出的策略。而這也恰好解釋了，為何藝術產業主要還是把線上市場視為是把實體藝術市場的輔助方案，而不會被作為一個完全獨立的藝術市場單獨地看待。

但是如同我們前面所提到的，藝術市場因為這波疫情的突然來襲，隨著大量藝文空間都被迫暫緩或終止活動，而不同地區的畫廊與買家也不再能如過去般自由地穿梭國界，簡言之，現實世界在疫情時期幾乎被迫暫緩交流互動。相反地，觀眾仍然能夠繼續藉由在線上服務欣賞作品，而既有的線上交易機制也已經能夠確保網路買賣具有可靠性，疫情時期的數位空間的活動已經比起現實空間還更加活躍與自由。換言之，藝術產業在面臨到無法進行實體活動的情況下，自然開始意識到數位空間本身的潛力，並且以此對其既有的機制進行調整，進一步展開自身的數位化轉型。但是，不同於前面提及的數位藝術展覽，儘管數位藝術展覽已經知悉自身無法真正取代實體展覽的存在，但仍然能夠憑藉著其自身的技術媒介，發展出與實體展覽不同的呈現方式與審美價值。相反地，在藝術市場裡進行買賣交易的對象，絕大部分仍然是特定的實體藝術作品。而無論是線上藝術市場還是線下藝術市場，都只能算是實現實體作品交易過程的過程，因此實體物件的問題反而更難迴避。

二、線上與線下的拉扯

在這裡，我們需要注意到藝術市場本身的運作，長期以來仰賴現場性、獨特性、唯一性等交易特性，而這可能讓藝術市場遲遲無法隨著網際網路與線上市場的普及，產生適合線上藝術市場持續經營的環境。換言之，當藝術作品成為拍賣商品時，對於這些作品真跡的審美與鑑賞與線上買賣的運作機制背道而馳時，即便線上市場擁有無時間限制的全天候經營、無國界地域限制的經營範圍、更加多元的店舖經營串聯模式等有利於商品交易的優點，並不一定會吸引藝術圈將線上買賣交易視為藝術市場主要的交易方式。

如同前面提到的，在博物館、美術館本身的典藏機制裡，對於所謂的作品真跡往往是存在著「靈光」的想像，並且藉此建立整個博物館、美術館的後續研究、展覽等工作計劃。美術館、博物館機構複製既有的實體作品本身的複製品，無論是實體對象還是數位分身，可以在不同的場合上滿足博物館或美術館的展示需求，甚至成為這類展示的主角。同樣地，對於藝術市場來說，其商品交易過程對於實體真跡的需求和要求同樣相當高，且可以說是整個藝術市場體系能夠順利運行的基礎。在這樣的情況下，始終不可能成為作品真跡的複製品，在藝術市場的運作上大致只能扮演一種工具性、配合性的角色。鮑棟便指出，藝術市場基於原作真跡制定出來的運作規則和價值觀，是與複製規則相互排斥的：

深層的問題是，一、藝術的物質存在可以被完整的表徵嗎？在做過畫商的哲學家納爾遜·古德曼看來，藝術作品內的能只延續性與高密度是不可被分割，因而也無法被符號性象徵的。二、一件藝術品可以被另一件完全一樣的藝術品完全替代嗎？在今天高超的複製技術下，或許可以。但這兩個回答之間構成了令人沮喪的悖論：要不沒有藝術，要不沒有市場。³²

無論是博物館典藏還是藝術市場的交易，藝術作品的真跡都是兩者運作機制的重要一環，而作品的數位化往往只能夠呈現真跡一部分的內容，並用來維持既有體系的運作流程。我們也可以觀察到，這類型數位分身的呈現完整度，在很大程度上將受限於藝術作品的類型，而有著程度不一的效果。其中，通常適合掛在牆面上的平面類型作品，能夠藉由平面影像在網際網路上進行展示與觀賞，或者藉由原生科技藝術創造數位展覽體驗，兩者都能提供相對完整觀賞經驗。但是，假若是要去重現、傳達傳統大型裝置創作、大型平面創作、需要沉浸式體驗的作品欣賞體驗，線上展示陳列還是無法提供完整的、彷彿親身感受的現場體驗，而只能

³² (鮑棟, 2020)

提供作品的部分內容或資訊。

基於畫廊實際參與線上藝術博覽會的經驗，許峰瑞指出藝術作品的實際筆觸細節、展出場域氛圍等，都不是線上藝術市場藉由提供線上影像就能夠簡單取代的感受經驗。他更進一步指出，在面對到這種涉及個人審美和高昂價格的藝術作品買賣時，收藏家們往往還是會希望自己能夠親眼目睹藝術作品所使用的媒介、材質等實體的感受³³，因此不可能會捨棄現場評估藝術作品的過程。同時，他也提到實體藝術博覽會另一個無法取代的特性在於，他能夠展開面對面的人際交流，而這部分不是線上訊息或視訊交流所能夠取代的：

實體藝術博覽會沒有辦法被取代的最大原因，是來自不同地方的人在場域內交會的經驗。它的交際功能性很難被取代，牽涉參觀者與展商之間的人際交流互動。在線上展廳，我們遇到的狀況是很多人會在線上「詢問」，但是我們沒有辦法跟廳們開啟更深入的「交流」。³⁴

總體來說，一方面，藝術市場本身的交易機制相當仰賴對於真跡作品的個人審美體驗與判斷，但是這在線上平台上往往會因為作品的特性與技術的侷限，不可能真正地讓數位分身等同於作品真跡。另一方面，作為藝術市場必備的人際交流活動，現行的線上互動模式仍然不能取代實體的交流活動。

然而，這並不代表線上藝術市場在藝術產業裡完全沒有發展的機會。相反地，線上藝術市場仍然擁有許多基於線上技術上的交易優勢，這包括能夠賣方能夠提供完整的交易記錄和資訊細節、藉由大數據推薦用戶可能喜歡的藝術作品、及降低參與不同國家地區舉辦的拍賣活動之成本，而與實體的藝術市場進行區隔。例如，施登騰便指出，這次在疫情時期的線上藝術市場討論其實不能算是新一波的

³³ (張玉音, 2020)

³⁴ (羅珮慈, 2020)

潮流趨勢，因為拍賣圈或競拍網站很早就已經引入線上展覽與拍賣的機制，並且在拍賣公司主導下，由其提供競標者更加詳細且完整的圖像資料、交易紀錄等。同時他也指出，在線上展覽與拍賣的過程中，這些提供服務的拍賣公司的既有機制和商譽，便會成為確保線上藝術作品的交易買賣能夠穩定進行的基礎，並且也由他們確保藝術作品本身的真跡特性³⁵。另一方面，朱貽安則是認為，隨著數位科技已經大幅影響藝術市場的運作，藝術愛好者將能夠藉由網際網路更快找到自己喜愛的藝術作品。同時他進一步指出，人工智慧將有機會重塑人們在數位藝術市場的消費模式³⁶。

因此，線上藝術市場是否在當前的藝術體系下還有經營發展的空間，取決於傳統藝術市場交易機制、及新興技術所帶來的便利性之拉扯。整體來看，目前網際網路上尚未出現大型跨國的藝術拍賣平台，而線上藝術市場的經營可能還是僅適用於特定的範圍。周文翰在文章中提到，隨著畫廊對於藝術博覽會的參與需求增加，大部分價格昂貴的藝術作品還是會透過實體的畫廊、拍賣行、藝術博覽會成交，而在網際網路上進行交易的大多只是價格相對便宜的藝術作品³⁷。在適合拍賣的作品可能被侷限在特定類型作品的情況下，線上藝術市場的出現也不一定會同時有利於所有畫廊或拍賣行，不過不同評論者對此有不同的看法。許峰瑞認為，已經壟斷個別藝術家市場代理權的藍籌畫廊、以及原本就是仰賴作品小額交易來經營的小型畫廊，可能在網際網路市場存在著一定的優勢。不過周文翰則認為，在大型拍賣行和畫廊早已經建立自己專屬的線上拍賣渠道下，原本就沒有多少金費資源、且缺乏廣大量顧客群的中小型畫廊，可能無法同樣藉由設置線上拍賣平台來增加獲利模式³⁸。另一方面，李二則是認為由於目前數位通路的普及和消費者接受程度的增加，原先中小型畫廊經營的中低價位藝術市場會逐漸被線上銷售的模式取代，這將導致作為藝術家中介代理的畫廊銷量大減，使得線上藝術

³⁵ (施登騰, 2020)

³⁶ (朱貽安, 數位幫手：AI 如何可能重塑藝術市場?, 2020)

³⁷ (周文翰, 2020)

³⁸ (周文翰, 2020)；(羅珮慈, 2020)

市場反過來造成中小型畫廊業者的大幅虧損³⁹。

伍、數位藝術買賣熱潮

一、基於流量的數位藝術拍賣

前面提到，傳統藝術市場基於其對於作品真跡驗與判斷的需求，及重視實體活動所帶來的面對面交流機會，導致它們相當仰賴實體藝術作品的存在。對於傳統藝術市場來說，在網際網路上進行的線上拍賣往往只會被視為實體藝術市場的一環，同時實體藝術市場與線上藝術市場兩者在適合的拍賣物件、及所能成交的金額方面存在著差異。但是在 2020 年以降，我們見到新聞媒體出現一波同樣以藝術作品的高額成交價而聞名，但無論是藝術作品的性質、或是拍賣交易的活動全部都在線上進行的新興趨勢，也就是 NFT 藝術的爆紅。這意味著在討論完傳統藝術市場的線上轉型問題後，我們有必要對於這項新興且不同於傳統藝術市場的線上拍賣模式進一步考察。

雖然說 NFT 可以說是這幾年來最為新興、最常被討論到的藝術交易機制，但是其實它已經存在有一段時間。早在 2017 年的時候，藝術世界就已經在新聞媒體的推波助瀾下，一度興起 NFT 的熱潮。但是當時由於 NFT 的拍賣機制本身仍然存在著侷限性、對於這樣的拍賣機制也沒有得到普遍認可，這一波 NFT 交易風潮很快便降溫。不過主要的 NFT 參與者們仍然持續投入相關的數位藝術收藏、區塊鏈、NFT 的實踐、研究和討論工作，並且開發越來越多的藝術作品和交易渠道。而除了對於區塊鏈機制的應用更加成熟，我們也可以觀察到 NFT 藝術之所以越來越容易獲得關注的原因，可能還涉及到人們對於藝術作品評斷方式的轉變。

隨著網際網路在不同場合的廣泛運用，藝術市場對於作品價值的判定標準，已經不再單純是對於真跡作品的交易轉手紀錄、或者是對於作品的感官經驗上，

³⁹ (李二, 2021)

而逐漸轉移到對於特定藝術作品在網路世界中產生的數據流量，並且藉由後者來決定這件藝術作品是否造就廣泛知名度與流行趨勢（儘管在某種程度上，藝術作品的高知名度將帶來高昂的成交價格，而高昂的成交價格又更進一步放大藝術作品的知名度）。對於網際網路造就出各式各樣的新類型藝術拍賣風潮，姚謙如此形容：

過往的藝術市場是把已認定價值的藝術作品，透過傳承、易主所呈現的交易狀態，而今日的藝術市場則如同淘寶網站般內容已包羅萬象。當當代藝術把藝術的意義解構之後，當任何事物、行為等都可以包括在藝術之名下；加上這個時代以流量推算定價值，並以拍賣成交值來定義價格印象。⁴⁰

換言之，這樣的新興網路藝術的交易熱潮已經不再是奠基在對於傳統藝術作品價值的評價機制（例如藝術市場、拍賣行、藝術博覽會等）上，而是建立在人們對於新類型藝術作品所預期的未來可能性，並且藉由把其作為可能可以持續發展的技術和投資趨勢，持續引發各類型現象級的作品交易或新聞事件。這讓相關的議題在近幾年重複引發熱潮，並促使人們持續推進討論。例如在 2020 年 3 月，《藝術家》雜誌便發表了有關美國藝術家凱西·瑞茲（Casey Reas）與 Bitmark 創辦人暨執行長西恩·莫斯-普茨（Sean Moss-Pultz）的專訪，討論區塊鏈、數位藝術產權與收藏的問題⁴¹。

我們可以見到，藉由對於藝術市場拍賣對象的重新認定，由 NFT 或區塊鏈技術所引爆的這波藝術拍賣風潮，已經捨棄傳統藝術作品的交易準則，而是更加重視不斷出現的新類型藝術作品的投資。換言之，這類型新興的數位藝術收藏所交易的藝術作品，已經不再是看重在藝術市場經歷數次交易轉賣、及藉由此過程不

⁴⁰ (姚謙, 別讓網紅決定你的審美, 2020)

⁴¹ (蔣嘉惠, 區塊鏈、數位藝術產權與收藏：專訪凱西·瑞茲與 Bitmark 創辦人暨執行長西恩·莫斯-普茨, 2020)

斷累積歷史意義的藝術作品，而是更傾向於對年具未來發展性的作品投資。但是，由於網際網路的快速發展和流動趨勢，這導致有關藝術作品未來性的投資顯得更具操作性、立即性和流動性，甚至不再是藉由既有美學評價傳統、乃至於市場發展趨向來作為評斷標準，而可能類似於基於藝術作品聲量與流量進行操作的投資決定。對此，姚謙如此解釋道：

這樣的模式在兩年已經醞釀中，當潮牌風的藝術家在社交平台展覽作品的同時，秀出與各國明星、網紅互惠式合照以便流量操作後，適時的再爆拍賣高成交新聞，再把符號標籤式的美術延伸品，讓粉絲與水軍去轉發傳播，操作基本完成。……新的收藏模式這幾年慢慢隨網絡的成熟而快速改變，今年一場疫情成了最後一根稻草，完成了藝術交易新紀元。⁴²

如果說整體藝術市場在過去就已經出現另一種不同以往的交易評斷模式，那麼隨著疫情推動數位藝術市場的擴大與轉型，以及比特幣、以太幣等加密貨幣技術不斷新聞媒體上掀起熱潮，這也導致在疫情時期，諸如 NFT、區塊鏈等概念便隨著數件數位藝術作品的高昂成交價格，再次獲得人們極高的關注度。而到了 2021 年 2 月開始，全球媒體又重新關注加密貨幣、NFT、區塊鏈等技術的新聞，再度導致這類型的數位藝術創作的價格快速飆漲。

在這樣的情況下，我們可以見到在有關加密貨幣、NFT、區塊鏈等的新類型數位藝術的討論之中，人們不再是重新提出數位物件是否能夠取代實體真跡的「靈光」、感官體驗之類的思索，而是直接承認這些引起社會熱烈討論所造成的流量，確保數位對象本身的合法性與價值。在這裡，這類新興的數位藝術市場正是因為它們能夠在藝術市場之中建立話題、製造流量，而被進一步視為是一項藝術作品；而既有的藝術批評機制對於這類型創作來說，要麼是附加的產物、要麼

⁴² (姚謙, 消失的附近的時代, 2020)

是後設的分析。對此，沈伯丞便提到：

NFT 藝術不過是這概念（指當代數位貨幣）發展演化過程中，必然會出現的其中一種可能性現象罷了，它一方面映射了貨幣本質上是一種交換用的概念存在，另一方面也復照了藝術作品其價值核心也是對特定概念的評價。⁴³

二、NFT 的基礎及其延伸

正是因為 NFT 藝術本身的關注重點已經不再是統藝術價值批評機制的基礎，而是對於流量與交易所觸發的衝擊和強度之上，因此將其發展與當代數位貨幣、乃至於傳統貨幣的交易功能進行連結，就不再是一件令人訝異的事情。但這並不代表著這類型新興技術就只是市場炒作的主體，相反地，對於 NFT、區塊鏈技術應用的分析上，同樣引發新一波的未來想像。

如同我們前面不斷提到的，過去藝術市場的買賣相當仰賴實體真跡的存在，因此即便作品本身的主要重點是非物質的對象（例如觀念藝術的觀念、行為藝術的行為、數位藝術的呈現等），但是藝術市場仍然必須藉由某種實體物件的買賣，來證明這項藝術作品的交易成立。在這種情況下，作品的「可複製性」被視為是會損害藝術作品的拍賣價值，而這也是為何許多機構在實體物件與數位物件之間存在著兩難。一方面，藝術作品本身需要藉由作品真跡的存在，才能宣稱真正展現該作品的所有內容，但這將限制作品在社會大眾之間的流傳程度；另一方面，藝術作品可以藉由數位化技術將其相關內容加以傳播，讓更多人認識、知悉這項作品，但是數位化技術又可能反過來影響作品本身的價值，甚至對於某些特定媒材的作品來說可能成為取代原始真跡的威脅。

為了能夠確保交易的藝術作品是唯一的買賣對象，數位檔案、版畫、攝影、

⁴³ (沈伯丞, 虛擬的浮世：數位環境裡的藝術創作與貨幣制度, 2021)

影像作品在數位時代首要處理的問題就是因應複製技術對於真跡的重現與損害，而拍賣市場的因應辦法是藉由劃分作品的版次，對作品能夠交易的數量預先進行限制，以確保作品在市場上的流通存在著珍稀特性。同時，拍賣公司還會藉由提供與作品有關的完整交易紀錄，證明拍賣的對象確實是屬於該批限定數量的藝術作品，而非其他經由複製技術產出的內容。不過這樣的操作也同樣出現在以區塊鏈技術為基礎的 NFT 藝術品之上。

其中，NFT 藝術藉由區塊鏈的認證技術，確保每次藝術作品的交易均能夠確保交易過程的唯一性，因此藝術作品的商業價值並不會因為複製性而受到損害⁴⁴。而在取得數位藝術作品的 NFT 的同時，人們也可以追溯到該藝術家的創作者、中間持有者、價格交易等資料，而這些資料均公開給任何人查閱，⁴⁵。不過，NFT 藝術本身在限制每件交易對象的唯一性的同時，另一方面又能夠藉由數位技術本身的複製特性、預設變化、以及對於交易市場的操作，往往比傳統藝術市場、線上藝術市場來說，能夠更勇於地提供大量可供購買的作品版本，甚至連能夠購買的內容、版次都可以是交由消費者決定，這讓更多對於作品有興趣的愛好者能夠線上參與和購買。

因此，不同於傳統藝術市場為了應對數位複製技術而設定版次機制，期望人們能夠把關注重點放在有限數量的作品內容上；NFT 藝術則是利用數位複製技術的特性，開始試著進一步利用作品版次機制做出不同的複製操作。NFT 藝術的重心已經不單單只是侷限在個別藝術作品的呈現之上，還包括對於作品自身購買規則的制定上，並且期待藉由消費者的參與介入而塑造一種互動敘事。在這樣的互動基礎上，我們可以更加理解張寶成提出的「NFT 藝術=NFT 的藝術+藝術的 NFT」觀點。張寶成認為，目前人們對於 NFT 類型藝術的理解與討論，其實可以分成三種不同的面相：

⁴⁴ (莊偉慈, 去物質：後疫情時代的藝術參與, 2020)

⁴⁵ (朱貽安, NFT 藝術加密：給下一輪藝術市場的備忘錄, 2021)

- **NFT 的藝術**：藉由 NFT 技術預先設定互動機制與合約內容，並以此產生相對應的生成藝術作品。因此，其運作重點在於藝術家和收藏家之間的互動模式，並藉由這些互動模式產生獨一無二的產品內容和體驗。
- **藝術的 NFT**：將 NFT 技術視為一個新誕生的拍賣平台，並藉由該平台販售自己的藝術作品。因此，其重點在於承繼過往藝術評價機制所帶來的價值判斷準則，並試圖藉由新技術擴大這些內容可以接觸到的受眾
- **NFT 藝術**：作為一種建立並運用 NFT 技術的獨立藝術類型，並且需要上述兩者同時結合產生。

我們可以見到，張寶成的討論方式已經試著讓 NFT 藝術不再只是「藝術的 NFT」，而是需要加上藝術家、收藏家與觀眾在 NFT 平台上面的互動，才能真正體現 NFT 互動機制的獨特性。對此，他以傳統對於藝術作品進行分析時會提到的形式與內容，進行總結：

我們可以這麼說：忽略了機制、遊戲規則或互動方式，只看作品表象的 NFT 藝術是盲目的；反之，縱使機制周全、趣味、整個社群為之雀躍，作品內容卻未加雕琢、胡亂填充，這樣的 NFT 藝術同樣是空洞的。⁴⁶

也正是在這樣的典範轉移下，NFT 藝術的重點不再只是個別藝術作品的呈現，更多是對於這項技術的機制應用。從這樣的基礎上來看，我們便能夠理解為何 NFT、區塊鏈等技術，往往必須同時討論其技術層面的應用，並且藉由技術機制的運作模式，演生出諸如 DAO 等概念的想像。

有鑑於台灣藝術圈對於 NFT、區塊鏈等存在著各式各樣的用途想像，且相關的正反新聞也不斷地持續出現，我們難以在此時此刻對於這類數位藝術的未來發

⁴⁶ (張寶成, 2022)

展做出斷言。實際上，我們已經可以觀察到人們對於 NFT 藝術的未來發展，並不一定只有正面的期待想像，也存在著悲觀的預測，特別是在對於其市場熱潮可能引發的問題上。例如，葛如均支持業界人士認為 NFT 藝術的泡沫化將會到來的觀點，特別是在版權權利、作品存放空間與合約信賴度三個面向存在著未爆彈。同樣地，王新仁也認為 NFT 藝術創作最終還是會面臨到泡沫化問題，但是他認為接續將會出現回歸藝術美學本質的「正常」NFT 市場⁴⁷。

陸、結語

隨著藝術市場與網路世界的緊密結合，許多藝術家、策展人、評論家都紛紛加入談論相關的議題，這包括線上展覽、線上藝術市場與 NFT 藝術等面向。從前述內容可以見到，這些技術討論絕大部分都已經有一定的討論和發展歷史，因此不應當只是視為一種在疫情時期才全新創造出來的產業模式。不過在疫情時期，由於對於人與人之間實體交流的限制，確實導致藝術產業必須在既有的技術實踐基礎上進行調整，甚至藉此重新創造新的討論議題與熱潮。對此，顏瀟瀟將疫情形容是「助推器」：「我們都已看到在疫情這一『助推器』影響下各種與線上平台相關的物事在爆炸性發展，舊事物、舊結構還會不斷受到衝擊。⁴⁸」

而原先做為實體藝術活動在疫情時期的替代方案，也隨著疫情持續時間的不斷拉長，可以見到人們被迫將上述數位化或線上化的工作視為是一種「新常態」，這也意味著在舊有藝術運行體系之上，還需要逐漸發展出另一種更明確的技術未來想像。但這並不意味著如同許多技術的發明創造般，能夠在技術演進上出現斷裂式的躍進。相反地，絕大部分藝術展覽、藝術市場的既有運作機制，在這波數位化轉型的過程中仍然是無法繞開的主題，特別是在有關實體物件和數位物件之間定位的問題上面。對於博物館和藝術市場來說，能夠提供人們直接感受經驗的

⁴⁷ (顏瀟瀟, 現狀·侷限·潛能, 2021)

⁴⁸ (顏瀟瀟, Clubhouse 與未來的藝術社群, 2021)

作品真跡，本身還是存在著一種「靈光」，並且是建立整個機制持續運作、及對於作品進行評價的基礎。也因此，後來才發展出來的數位科技應用，則往往被視為是一種實體對象的補充或延伸內容。

但另一方面，隨著人們對於數位科技應用的熟悉度不斷增加，人們已經不再只是把數位空間視為是實體空間的延伸，而開始相信數位空間本身存在著不同於實體空間的獨立性、運作機制、乃至於未來可能性。這在不同藝術領域裡則有著不同的面向，例如在美術館或博物館的線上展覽思考之中，人們承認線上空間雖然不能夠直接代替實體空間的存在，但也開始思考如何藉由數位科技平台自身的特性，發展出專屬於線上展演活動的應用方式。而儘管傳統藝術市場對於線上拍賣仍然抱持著觀望角度，且認為其較適用於金額規模較小的作品交易上，但我們也觀察到 NFT 藝術作品拍賣價格持續飆漲的現象。而究其原因，NFT 藝術的評價重點已經不再是單純對於個別藝術作品的審美體驗，更重要的是伴隨著人們對於區塊鏈技術的期待、藉由該技術制定出有趣的規則、以及藝術風潮逐漸轉往對於流量的關注之上。

當然，疫情時間陸陸續續出現的新事物，雖然可能會對於人們既有的工作方式或價值觀念產生新的衝擊，但並不一定能夠動搖整個舊體制的運作，也可能成為一瞬即逝的風潮。總體來看，藝術市場的舊結構雖然因應這波疫情衝擊，大力且積極地推動自身數位化或線上轉型的工作，但這並不意味著必然有一個嶄新的技術未來出現：

當今的藝術市場，許多藝術家的作品一開始看似對抗主流權力的新力量，希望能定義在藝術平台上的開闊、包容性。然而進入後現代，當藝術形成一個大規模的市場後，對抗姿態成了一種潮流，網路社交平台助長此型態表演，

卻缺乏了自省的探索和深化的延展。⁴⁹

究其原因，無論是數位技術或者線上平台，本來就不保證其自身的發展應用絕對是朝向進步方向發展，且技術本身同樣容易受到傳統資本運作機制、價值觀念體系的挾持，而喪失原先所擁有的激進性或未來性。例如，儘管區塊鏈技術本身存在著去中心化的運作機制，但並不能阻擋資本藉由此技術進行下一波的投資與炒作。但另一方面，人們還是可以從近期數位技術本身的特質（諸如去中心化、去權威化、數位民主等面向），試著進一步設想未來社會的可能面貌，並藉由這些技術試著將其落實。

參考文獻

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 3 月 9 日). 全球疫情升溫，高美館「黑盒——幻魅於形」暫緩至 11 月開幕. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12269.html>

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 2 月 7 日). 因應疫情，拍賣龍頭佳士得宣佈香港、紐約 3 月春季拍賣延期. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-market/content-12147.html>

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 2 月 4 日). 因應疫情，高古軒香港空間宣布休館. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12134.html>

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 2 月 12 日). 受疫情波及，「香港藝術節」宣布取消所有演出、大館當代美術館、Para Site 展覽延期. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12157.html>

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 1 月 31 日). 武漢肺炎延燒，美術館館舍全面警戒祭出

⁴⁹ (姚謙, 疫中藝, 2020)

防疫措施. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12122.html>

ARTOUCH 編輯部. (2020 年 3 月 6 日). 香港藝術界攜手抗疫, 66 個機構共創「ART Power HK」線上平臺. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12265.html>

石隆盛. (2020 年 4 月). COVID-19 將促使視覺藝術生態的網路應用邁入新階段?. 今藝術&投資(331), 74-77.

石隆盛. (2020 年 6 月). 視覺藝術產業在新型冠狀病毒肆虐下的應對與挑戰. 今藝術&投資(333), 96-98.

朱貽安. (2020 年 4 月). 數位幫手: AI 如何可能重塑藝術市場?. 今藝術&投資(331), 80-83.

朱貽安. (2021 年 4 月). NFT 藝術加密: 給下一輪藝術市場的備忘錄. 今藝術&投資(341), 68-71.

朱筱琪. (2021 年 1 月). 擁抱未知: 美術館的重新思考. 今藝術 y&投資(340), 55-59.

余小蕙. (2020 年 8 月). 解封後的歐洲美術館: 防疫、經濟與反思. 今藝術&投資(335), 60-66.

李二. (2021 年 1 月). 慢全球化時代的洗牌: 新畫廊模式? 後疫情時代的反思與轉向(上). 藝術家(548), 64-65.

李明明. (2020 年 7 月). 藝術與病毒. 藝術家(542), 53.

沈伯丞. (2020 年 4 月). Game Can Help: 隔離時代的展覽技術. 今藝術&投資(331), 84-87.

- 沈伯丞. (2021 年 4 月). 虛擬的浮世：數位環境裡的藝術創作與貨幣制度. 今藝術 &投資(343), 72-75.
- 周文翰. (2020 年 7 月). 藝術品的網路前景：後疫情時戴的大平台還是小管道. 藝術家(542), 94-97.
- 邱誌勇. (2020 年 6 月). 在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思. 藝術家(541), 98-101.
- 邱誌勇. (2020 年 1 月). 寫在 2019 年末，關於台灣科技藝術發展回顧與省思. 藝術家(536), 144-151.
- 姚謙. (2020 年 1 月). 別讓網紅決定你的審美. 今藝術&投資(328), 60.
- 姚謙. (2020 年 3 月). 疫中藝. 今藝術&投資(330), 44.
- 姚謙. (2020 年 11 月). 消失的附近的時代. 今藝術&投資(338), 56.
- 施登騰. (2020 年 7 月). 在鑑藏脈絡下的數位跨域. 藝術家(542), 98-101.
- 胡農欣. (2020 年 8 月). 我們面臨的不只一場大流行疾病：美國藝術機構當前的挑戰、應對和未來. 今藝術&投資(335), 67-71.
- 張玉音. (2020 年 5 月). 「實體展示」是線上展廳的解法，還是促使產業思考數位競爭力的契機. 今藝術&投資(332), 78-81.
- 張寶成. (2022 年 11 月 21 日). NFT 藝術 = NFT 的藝術 + 藝術的 NFT. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/artouch-column/yszhang-column/content-88510.html>
- 莊偉慈. (2020 年 5 月). 去物質：後疫情時代的藝術參與. 藝術家(552), 84-85.
- 莊偉慈. (2021 年 8 月). 活在虛擬世界：關於曹斐與「她的實驗空間集」的作品. 藝術家(555), 51-52.

- 許玉鈴.(2020年5月). 生態的重整模式：虛擬與實境的疊合. 藝術家(540), 62-65.
- 許楚君.(2020年3月). 終結烏托邦：布達佩斯路德維希美術館「網路之死」. 藝術家(538), 134-139.
- 連俐俐.(2020年8月). 在通往美術館的路上：疫情中對美術館「靈光」之反思. 今藝術&投資(335), 56-59.
- 曾令愉.(2020年3月13日). 新型冠狀病毒疫情，古美術領域應對措施(博物館、拍賣市場). 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-news/content-12294.html>
- 曾筱如.(2020年3月). 日常化的網路藝術：首爾納比藝術中心. 藝術家(538), 146-151.
- 曾筱如.(2020). 香港巴賽爾藝術展線上開展. 藝術家, 62.
- 曾筱如.(2020年7月). 離散在外的暫時居所：「美術館的和平戰士」線上展. 藝術家(542), 264-269.
- 黃心蓉.(2020年5月). 從「疫」情理，看博物館的療癒功能. 今藝術&投資(332), 74-77.
- 蔣嘉惠.(2020). 高雄市立美術館6月啟動「修館不休館」. 藝術家, 61.
- 蔣嘉惠.(2020年5月). 高雄市立美術館推出線上展覽. 藝術家(540), 58.
- 蔣嘉惠.(2020年3月). 區塊鏈、數位藝術產權與收藏：專訪凱西瑞茲與 Bitmark 創辦人暨執行長西恩·莫斯-普茨. 藝術家(538), 152-157.
- 鄭元智.(2020年6月). 面對網路巨量資料時代的到來. 藝術家(541), 102-111.
- 黎家怡.(2020年1月30日). 疫病壓境，香港藝文業界大停擺. 擷取自 典藏 ARTouch: <https://artouch.com/art-market/content-12119.html>

鮑棟. (2020 年 7 月). 藝術再線. 今藝術&投資(334), 56.

顏瀟瀟. (2020 年 5 月). 面對資訊新時代的美術館, 我們需要什麼樣的數位建置?.
今藝術&投資(335), 72-77.

顏瀟瀟. (2021 年 3 月). Clubhouse 與未來的藝術社群. 今藝術&投資(342), 34.

顏瀟瀟. (2021). 現狀·侷限·潛能. 今藝術&投資, 78-85.

羅珮慈. (2020 年 7 月). 下線後的真實: 許豐瑞談耿畫廊藝術博覽會線上展廳經驗. 藝術家(542), 102-107.

蘇郁心、楊詩涵. (2020 年 3 月). 從「端對端」到「永垂不朽的網路」: 關於 2020 年 transmediale 的延伸思考. 藝術家(538), 140-145.