

中國文化大學 112 學年度高等教育深耕計畫

A2 活動成果紀錄表

關鍵能力：資訊科技與人文關懷		績效指標：學生資訊科技與人文關懷能力提升及成效	
課程名稱	明清城市生活與文人社會	日期	6.9
本課程學生人文關懷學習方式	提供主題演講：「數位藝術與歷史研究」，藉由講者在歷史研究探討之中，思考數位藝術所帶來的便利性，與不確定性，並思考如何將數位藝術的工具特質，轉化為歷史研究的優勢。		
本課程預定學生人文關懷學習目標或可獲得的核心能力為何	培養學生的理解歷史研究的分析、整合能力，並思考數位藝術帶來的優勢與衝擊，進而思考相關的人文議題		
本課程學生人文關懷學習是否達到預期學習目標或獲得核心能力之相關評估方式為何	本校大學生人文素養問卷		
本課程學生完成人文關懷的學習表現為何	撰寫學生回饋意見、統計課程參與程度，以提高學生對於數位藝術、歷史研究與人文關懷議題的學習，總體而言對於實務學習有正面幫助部分，非常滿意佔 90%。		
A2 人文關懷學習之成果紀錄：			
本課程規劃講座主題：「數位藝術與歷史研究」，講者在歷史研究探討之中，思考數位藝術所帶來的便利性，與不確定性，並深入思考作為歷史研究的核心價值，即在於事件與資料的正確性，進行強化資料的辯證與嚴謹查核。 參與同學共計 10 名，對於業界專家（1）重視教學互動部分，非常滿意佔 90%。（2）專業與授課技巧部分，非常滿意佔 90%。（3）教授內容符合本課程學習之需求部分，非常滿意佔 90.9%。（4）樂意於課堂內解答學生的問題部分，非常滿意佔 80%。（5）授課內容有助於提升專業技能部分，非常滿意佔 90%。（6）有助於提升我對產業界環境的了解部分，非常滿意佔 90%。（7）總體而言對實務學習有正面幫助部分，非常滿意佔 90%。 整體而言，講者以歷史研究探討與數位藝術的互動，兩者所帶來的便利與衝突，並舉數位生成的歷史短影片為例，除了人物、動作、語氣之外，更能夠從服裝樣式、事件敘述、文獻表現等細小訊息，理解資料的正確性與否，並進行修正。此外，歷史研究也可以藉由數位藝術的快速生成，製作讓人吸引的歷史文本與文案。從學生撰寫的回饋意見、統計課程參與程度，說明有助於提高學生對於藝術、歷史等人文關懷的議題與學習。			

*活動照片另附 4~8 張（含圖說）

*簽到表另附

活動照片及說明



講者的自我介紹



講者講述歷史研究與數位藝術的關係



講者講述數位藝術的特性



講者對歷史研究資料的討論



講者與同學的討論



講者與同學的討論

附件：學生回饋意見

(數位生成 → 史料傳遞過於便利 → 正確性。
人物圖像生成好不好?)
* 藝術一定要由人來做。
AI 繪圖是藝術家? AI 只是設計規劃師
取代傳統藝術?
傳統不會絕跡 → AI 只是提高效率的工具。
和未來藝術的關係? 只是取代基本的草圖階段
人真正的溫度 & 情感無法取代
(稀有性、原創、人性化)。
AI 只是協助處理資料的工具 (大數據分析)。
⇒ 因為資料是人收集的, 亦不會思考。
⇒ 因此 AI 的藝術作品在於藝術家的表現意圖

從藝術的角度來切入思考 AI。藝術一定會有創造者、接收者, 藝術是凡「人」所製造的一切美好審美事情。藝術創作不是技術或工具運作, 是屬於「人」的思考行為和社會回應。
AI 可以優化, 但無法取代視角瞬間和獨特性。

1. 對 AI 使用, 功能上不足方面和具備能力
2. 對訊息素材運用, 要對它黑點醒操作上失誤
3. 在創作作品展現

1. 數位不能取代人的真實感受與經驗。
2. 對於歷史研究的創作，有更多的啟發。

有幾個重點

① AI 可以優化，卻無法取代視角瞬間和獨特性。

② 傳統不會經跡，AI 將成為提高效率的工具。

而這樣的話，我們要怎麼看待 AI 和藝術的關係，距離又該如何拿捏？

藝術最難得的是親身感受，~~透過親自走過~~，才可能最感受到其氛圍、寓意。而 AI 無法讓我們這麼感同身受。且 AI 沒有戀愛、痛苦和死亡的感受，但藝術家在面對創作時，每個動作都有意義。這是 AI 和藝術家不同的地方，AI 僅能取代大量基礎和重複性工作，但無法取代藝術家的感受、審美，因此的首要目標是相乘的一起創作，是個好事。

數位藝術與歷史研究

簡政展

2025/01/01

歷史寫作與非虛構書寫

歷史寫作的類型

◦ 敘事性書寫

- 以時間順序或主題的方式，敘述歷史事件、人物等故事。例如：陽明山的開發與生活

◦ 專題研究報告

- 深入探討某個主題，從不同角度分析其原因、過程和影響。例如：各時期的陽明山發展

◦ 史料分析報告

- 基於對特定史料，如器物、文獻的分析，研究歷史時期的內容

2

歷史寫作與非虛構書寫

學術史學、大眾史學、與歷史非虛構敘事

◦ 學術史學

- 定義：是一門學術學科，對過去進行研究、建構敘事，並探討事件的原因與背景。
- 目標：深入理解和詮釋過去的事件，找出其起源和原因、影響，而非僅僅是講述故事
- 方法：運用嚴謹的史學方法，包括收集、分類、分析和傳達證據，以呈現研究成果。
- 對象：學術界人士與有研究興趣者

3

歷史寫作與非虛構書寫

學術史學、大眾史學、與歷史非虛構敘事

◦ 大眾史學

- 定義：一種以大眾社會為導向的歷史實踐，透過博物館、紀念場所、書籍、媒體、網路內容等媒介進行
- 目標：拉近大眾與歷史的連結，使歷史內容更容易為非專業觀眾所理解和欣賞，強調與現在的關聯性
- 方法：利用精選的文物和史料，編織成具備故事性的內容，讓歷史變得更吸引人。
- 對象：廣大的非學術界大眾

4

歷史寫作與非虛構書寫

學術史學、大眾史學、與歷史非虛構敘事

◦ 歷史非虛構敘事

- 定義：介於學術研究，與大眾傳播之間的書寫方式，結合了史學的嚴謹性與敘事的吸引力
- 目標：將學術史學的嚴肅研究，轉化為引人入勝的故事，讓讀者在閱讀中能有代入感和閱讀體驗
- 方法：運用敘事技巧，將人物和事件串聯成有情節的內容，但必須以史實為基礎，避免虛構成分
- 對象：希望從故事與閱讀樂趣，了解歷史的讀者

5

歷史寫作與非虛構書寫

學術史學、大眾史學、與歷史非虛構敘事

◦ 學術史學：

- 追求學術深度與嚴謹性。

◦ 大眾史學：

- 強調普及性與教育功能。

◦ 歷史非虛構敘事：

- 結合兩者優點，在真實史實的基礎上創造生動的故事性。（歷史普通讀物）

6

歷史文本與書寫文體分類

敘事觀點

- **第一人稱**：以故事中某個角色的視角敘述，直接參與事件，情感真摯
- **第二人稱**：直接對讀者說話，營造互動感，較少用於長篇小說
- **第三人稱**：作者以旁觀者的身份敘述，能全面掌握故事發展
 - 全知觀點（第三人稱全知）：作者知道所有角色的思想和感受，可以自由穿梭於不同角色之間
 - 有限觀點（第三人稱有限）：作者只知道一個或幾個角色的思想和感受，限制了敘事範圍，但能更深入刻畫角色。但無法敘述完全

7

何謂藝術？藝術的定義是？

- 面對自然物及科學，凡「人」所製作之一切具有審美價值的事物。如詩詞歌賦、戲曲、樂譜、繪畫、雕刻、建築等，統稱為「藝術」。
- 因此，藝術創作的重點不在技術方法或工具運用，而在於屬於人的思考行為以及社會回應。

那如果透過「人」輸入數位指令，進而由AI思考生成的事物，是否也有資格被稱做「藝術」並參與藝術競賽呢？

AI創作的原理與局限性

- AI創作是基於統計學，將訓練數據中的數以千萬計的像素點，進行模組化模仿。
- 目前AI還不知道「筆觸的意義」，沒有對愛、痛苦和死亡的感受。而藝術家在面對創作時，每一個動作都是有意識的選擇，蘊含著個人的生命經驗和哲學思考，以及對世界的理解，作品更往往是他們靈魂的延伸。
- 但是未來AI絕對會取代大量的基礎和重複性工作，以滿足商業應用和效率高的領域。

AI藝術能幫我們做什麼

- 突破創意瓶頸與激發靈感：快速生成概念圖、跨風格融合
- 降低創作門檻與提升效率：人人都能是「創作者」，自動化重複性工作
- 商業與多元場景應用：產品與電商攝影、內容娛樂產業
- 輔助專業藝術創作：人機協作新模式，讓作品更具層次

AI藝術的缺陷與危機

版權爭議與「洗稿」疑慮：AI模型通常在未經許可的情況下，抓取網路數十年的視覺數據進行訓練，被許多創作者批評為「合法化的偷竊」。

缺乏情感深度與真誠性：對現有風格的模仿，缺乏人類藝術家的個人情感表現、創意與靈魂。

藝術市場的衝擊與低價化：快速消費的「內容」，導致接案創作者面臨報酬波動與保障不足的風險，甚至可能讓人類藝術家失去創作動力。

同質化與風格僵化：導致藝術表現趨於平庸、同質，因過度依賴而產生「幻覺」或不準確的內容。

法律與倫理規範的空白：目前針對AI作品的版權歸屬缺乏明確法條，且被濫用於偽造圖像，將對社會透明度與問責制造成威脅。



8