

vTaiwan 議題小聚#1「公共審議行不行？」活動紀錄

作為致力於使用數位工具進行議題討論的社群，vTaiwan 社群持續不斷思考在政府角色退出之後，如何持續應用不同的數位工具組織對話，並維繫社群的能量。在 2023 年，vTaiwan 成功與英國皇家國際事務研究所合作，進行 Recursive Public 計畫後，vTaiwan 社群持續探索將公民科技應用於討論與審議的可能性。並且在 2024 年，經過社群討論的方式，發起了「vTaiwan 議題小聚」系列活動，並在 2024 年 11 月 12 日，舉辦第一場的議題小聚活動。

| 議題小聚的活動形式

vTaiwan 議題小聚希望透過線上實體聚會的方式，串連 NGO 與公民科技，在為實體活動的參與者創造討論與對話空間的時候，也一併測試與促進數位工具在公共議題的討論能夠扮演的角色。在小聚之前，我們會利用數位工具收集意見，意見會在討論時利用視覺化工具即時呈現。參與小聚的人在聽完議題分享與現有意見後，就可以針對既有的意見表達看法，或者是提供更多元的意見。相關的討論成果會以共筆方式紀錄，也會撰寫成文章與產製圖文懶人包。

利用數位工具事前徵集意見，是為了突破討論時間的限制，讓更多的意見可以被納入討論中。同時，事前徵集意見亦有助於辨識不同參與者間的共識與歧見，讓討論可以更聚焦在意見較為分歧之處。在討論前，也會邀請該主題的專家與 vTaiwan 社群合作進行分享，目的是讓參與者能夠在擁有充足資訊的基礎上進行討論。

| 主題選定與討論形式

第一場議題小聚的活動由社群成員以投票討論方式決定。經過討論後，社群成員翊婷提出的「中央政府應該要制度化像是 vTaiwan 這樣的線上公共政策審議作為政策制定的一部分嗎？如果是，哪些政策適合、哪些不適合？要不要進行審議該由政府決定，或是可以訂為用線上連署決定，超過一定人數就舉辦審議？」獲得最高票。成為本次議題小聚的討論題目。

在討論題目確定後，vTaiwan 社群便開始著手準備活動。專案貢獻者兼協調人 Peter 負責我國中央政府層級的審議相關制度與政策介紹，同時社群亦邀請資深審議工作者，明明思議公司創辦人大明來分享他觀察到的審議制度困境。在第一次的議題小聚，社群決定使用 polis 來進行事前的意見徵集。

Polis 是一個開源的意見徵集工具，其特色在於可以根據使用者對於意見投出的「同意」與「不同意」，分析使用者對該意見的分歧程度，並整理成光譜。同時，Polis 也可以將使用者分群，以利進行更深入的討論。

| 事前意見徵集

在事前意見徵集方面，vTaiwan 社群架設的 polis 共有 56 人次參與討論，1080 投票，有54條意見被新增，扣除由 vTaiwan 社群建立的，促進大家討論的種子意見，共有30多條新增的意見。如果想要查看所有的結果，可以參考[Polis完整報告](#)。

截至紀錄整理時的 2024 年 11 月底，我們透過Polis的報告做一些整理。

|| 開放性跟包容性是最多人能同意的核心

絕對贊成票最高的三則意見為：

STATEMENT		OVERALL 41
9	政府應該將政策審議結果及討論結果公開給民眾參考	88% 0% 11% (27)
14	政府應該要收集整理國內有做審議的團隊和成果供各公聽會參考	88% 0% 12% (25)
17	為不同族群或背景的參與者提供引導與翻譯服務，以提升參與者的多樣性	88% 0% 11% (27)

圖1:贊成絕對票數最高的三則意見

這三則意見指出，政府應將政策審議的結果與討論成果公開，供民眾參考，同時收集國內外審議經驗與成果，提供各部門借鑑。此外，為提升參與者的多樣性，應為不同族群背景的參與者提供引導與翻譯服務，確保審議過程更加包容與公平。

|| 主要意見分歧來自於審議自由度以及制度化的必要性

另外，Polis的演算法會根據參與者的投票取向，而去做分群。在這次的意見徵集中，演算法將參與者分成了A與B群，A群有6位投票者(15%)，B群有35位投票者(85%)。

從圖2中可看出，A群重視的是審議的完整自由程度，擔心審議的制度化會犧牲審議的開放性跟可能性。而在圖3的意見當中，可以看出B群更強調制度化的必要性。透過Polis演算法的分群，我們認為在此次意見徵集中，參與者對此議題最大的意見分歧，在於審議『開放自由』與『制度化』中間的平衡。

Group A: 6 participants

Statements which make this group unique, by their votes:

STATEMENT	OVERALL 41	A 6	B 35
42 沒有不適合透過審議討論的主題	 40% 50% 10% (10)	 100% 0% 0% (2)	 25% 62% 12% (8)
50 設置讓政府回應的公共審議連署門檻 會阻礙少數但重要的議題	 36% 18% 45% (11)	 100% 0% 0% (1)	 30% 20% 50% (10)

圖2: A群100%認為說『沒有不適合透過審議討論的主題』

Group B: 35 participants

Statements which make this group unique, by their votes:

STATEMENT	OVERALL 41	A 6	B 35
4 將政策審議制度化有助於達成開放政府的目標	 77% 7% 14% (27)	 0% 40% 60% (5)	 95% 0% 4% (22)
23 建立機制評估審議結果對政策制定的 實際影響，以驗證公眾參與的效益	 76% 7% 15% (26)	 0% 40% 60% (5)	 95% 0% 4% (21)

圖3: B群普遍認為說『將政策審議制度化有助於達成開放政府的目標』，但A群在這則意見上的態度偏向不確定以及反對。

|| 不同意見群之間仍有相當高的共識

考慮此兩大意見群的投票取向，Polis的演算法也將有最高共識的意見(Group-informed Consensus)做了排行，以下圖4列出七項意見，每則意見在A/B兩群中都得到了相當高的贊成數，表示說A/B群雖然在制度化上面意見不相同，依然有很多兩派都支持的論點。

STATEMENT	OVERALL 41	A 6	B 35
43 參與人數不適合被拿來作為一個審議活動的績效指標 (kpi)	 91% 8% 0% (12)	 100% 0% 0% (2)	 90% 10% 0% (10)
49 線上審議目前還無法解決數位落差的問題，特別是對於不熟悉數位工具的年長者或弱勢群體	 100% 0% 0% (10)	 100% 0% 0% (1)	 100% 0% 0% (9)
45 行政單位也可以是審議活動的參與者，不是最終成果的接收者、回應者	 90% 0% 9% (11)	 100% 0% 0% (1)	 90% 0% 10% (10)
47 審議是政府應該重視且投注資源的一項公共事務	 90% 0% 9% (11)	 100% 0% 0% (1)	 90% 0% 10% (10)
37 公共審議可以線上線下並行。例如線下舉辦完實體討論後，將階段成果公開在線上讓大眾繼續參與討論與補充論點。	 89% 0% 10% (19)	 60% 0% 40% (5)	 100% 0% 0% (14)
28 公共審議的過程，應該要批判性的思考，誰掌握設定議程、控制議程、詮釋審議內容的權力	 86% 0% 13% (22)	 60% 0% 40% (5)	 94% 0% 5% (17)
44 審議活動不應該針對特定身份別以劃分誰有參與討論的資格、誰沒有	 75% 8% 16% (12)	 100% 0% 0% (2)	 70% 10% 20% (10)

圖4: A/B兩大參與者群當中，七則共識最高的意見

總結線上意見來說，大家普遍重視且認同：(1)參與人數不適合作為績效標準：單純以參與人數來評估審議活動的成效並不恰當。(2)線上工具有其限制：目前線上審議工具無法有效解決數位落差的問題，尤其是對年長者或弱勢群體。(3)政府應重視審議活動：政府應該提供足夠的資源支持審議活動。(4)需要成果追蹤與回饋：公共審議應該有後續行動，例如將結果公開，並促進持續討論和完善。(5)確保包容性：審議過程應檢視誰有參與、誰未參與，確保每個群體都有機會發聲。

意見中除了包含審議流程的時間、地點、執行者與議題類型外，也談到審議面臨的問題與挑戰，以及審議所追求的目的。vTaiwan 社群將本次議題小聚事前徵集到的意見，透過視覺化工具 Miro 進行整理。如果有興趣的人，可以參考[網頁連結](#)。

| 實體的議題小聚

在實體的議題小聚中，首先由 Peter 分享目前在中央政府層級的審議相關政策，包含公共政策參與平台的協作會議、教育部青年發展署的「青年好政」平台、以及文化部的「審議社造輔導計畫」。同時，數位發展部目前在推動的「數位自主權 / 數位皮夾共創工作坊」也是個別政府機關舉辦活動的案例。

大明則接著分享審議制度化可能會遇到的兩大困境，以及兩個對於審議制度的自省。兩大困境分別是權力競爭與法治程度不足。從地方到中央，不同層級政治人物所代表的不同角色，往往會造成權力上的競爭，進而影響審議活動的推動與審議結果的落實，例如巴西的參與式預算目前已經接近消亡。法治程度不足影響到的是審議結果的落

實。有時相關議題縱使有高度共識，但若與政府的施政方向相抵觸，落實時往往會遇到諸多挑戰。例如台東美麗灣的開發案，以及台中市的參與式預算案。現場也有參與者提到，在偏鄉小學廢校的審議過程中也經常遇到這樣的問題，明明審議結果是建議不要廢校，但地方政府往往會以經費或預算不足為由堅持採取行動。

自省上，大明認為必須要從審議帶來的好處重新思考公共審議。對於政治人物與部會首長來說，審議是否能夠帶來選票？審議能否用來說服民眾接受預計推行的政策很重要。對於民眾而言，審議能否影響政策的內容與施行是參與者關心的重點。然而過度的期待往往會帶來失望，例如能源署的環社檢核，或者是中正紀念堂的審議相關討論，最終都讓參與者對於審議的結果沒有被落實失去信心。另一個問題在於高品質的審議需要具有信效度的審議程序，以及具有代表性的參與者，要達成這兩點，背後是大量的時間與成本。然而政府預算有限，偏好低成本的公民參與程序，自然難以達到目標。對於前述的問題與挑戰，大明皆有提出建議，包含成立跨層級的專責小組、建立績效獎勵機制、納入地方治理績效評比、編列法定預算或利用新興工具降低成本等等。

| 分享後的討論

在聽完分享後，參與者針對審議如何制度化，以及相關配套措施有許多討論，整理如下：

有參與者提到，如果設定法律責任，不辦審議有罰則？然而討論後發現理論上可行，但實務上推行的爭議度更大。政府亦沒有推行的誘因。既使政府願意推行，大眾參與的誘因也不明確。一場好的審議，必須要讓參與者認為有影響力，符合機會成本，過程需得到正向回饋。或許可以考慮先辦好一場完整的審議（天時地利人和），有良好的經驗才可以促進大家更多地參與審議。先設定簡單的議題篩選條件，讓特定部門做示範性的審議，會讓審議制度化更容易。

亦有意見指出審議流程應立法，並要有改進流程的機制，避免過於形式化。有些制度行之有年，因此變得僵化沒有效益，反而抑制民間推動議題的熱情。對於政府基層公務員而言，政策會有時程績效與管考的問題，如何在避免影響績效的前提下推動審議需要思考。而且審議討論的結果落實仍然需要政府協力，既使按照流程舉辦專家會議，政府部門還是能不理審議結果。如果審議流於形式，對民眾跟公務人員都是額外的負擔，為了解決，審議內容需聚焦跟政府單位業務內容有關，才有落實的可能。並且在議題設計上應先思考，政策在實行上可能遇到那些問題。

對此，參與者皆部會首長是否意識到議題的重要性，會很大程度影響該議題是否可以被推動。有意見提出規範部會首長有義務出席審議活動當桌長，對審議結果做承諾或回應。在設計上，審議過程應該用線上化等機制來有效進行，對於長者們可以透過實體管道來蒐集意見。對於較具爭議性的議題，目前民間團體與公部門在可能私下討論困境與折衷方案，公開對話可能會激化對立。

在討論完對於政策的影響後，有參與者指出，民間舉辦的審議活動也可以產生社會的影響力。因為改變政府不是審議唯一的目的，改變民眾也是很重要的事情。審議應該更頻繁地在各地舉辦，既使短期內看不到成效，讓更多人瞭解議題，長期來說還是有助

於提升民主意識。對此，亦有參與者指出，審議只是一種工具，比起頻率或形式，重點是要如何聚集大家進行討論發揮影響力。

過程中，亦有提到由立法部門來推審議制度化的可能性。然而目前我國立法機關自詡為民意代表，因此可能不願意舉辦公民審議來分權。由立法院舉辦的公聽會僅有逐字稿且各講各話，不像審議期待會產出結論或共識。而且比起公開審議，目前立委更常舉辦協調會或閉門公聽會（其實受邀人立場相近），做為取得民意背書來政治遊說的手段。或許可能的行動是，遊說幾位立委將公聽會審議化，或是公民自己補上共識整理。或者是遊說地方議員舉辦社區發展型公聽會（例如公園改建），透過舉辦社區化的小型審議，讓民眾更熟悉並願意參與審議過程。

幾個議題小聚中產出的共識條列如下：

1. 缺乏配套措施與完整落實的政策審議程序，會對基層公務員與參與審議的參加者造成損害。
2. 但審議並非僅是改變政策而已，審議活動可以作為讓民眾了解議題的一個工具，是提升民主意識的方法之一。
3. 審議活動可以從小規模的活動開始，由民間或民意代表舉行，在各地舉辦相關活動，讓大家逐步建立討論的習慣。

若想要參考更完整的討論紀錄，可以參考活動當天的[共筆](#)。

| 結論

第一次的議題小聚在許多人的幫助下順利落幕。來到現場的二十多位參與者在享用茶點的同時，也對審議制度化的目的與挑戰提出了許多想法。因為時間的限制，所以有許多更為執行面的面向，例如審議流程的細節、不同階段採取的審議方式、或者有哪些議題應該被排除在審議項目外，尚未有充足的時間討論。然而藉由議題小聚的機會，我們也收集到這些意見，並將其整理到共筆上讓大家參考。

感謝每一個以線上與實體方式參加議題小聚的人，特別感謝 g0v 揪松團與志工 Ronny 提供場地協力、vTaiwan 社群貢獻者 Eli、YuTing、T、tofus 協助紀錄與事前討論、vTaiwan 社群貢獻者 Lily 協助聯繫茶點、g0v 社群貢獻者 chewei 提供貓頭鷹麥克風，協助進行線上與實體的整合。

文章貢獻：Peter、T、星辰代卸、Joshua Yang

使用照片：

