

出國報告（出國類別：出席國際學術會議）

出席第十七屆文化經濟學國際研討 會

服務機關：國立政治大學 創新與創造力研究中心

姓名職稱：張瑜倩（助理教授）、樊學良（科管所博士候選人）

派赴國家：日本京都

出國期間：2012 年 6 月 19 日至 2012 年 6 月 25 日

報告日期：2012 年 8 月 25 日

報告內容摘要

台灣近幾年陸續成立與文創產業相關系所，且也有相關學術論文發表。不過，從學術社群專業成長的觀點來看，文創學術研究和政策實務的發展，必須仰賴和各種社群交流與對話。本次在頂大計畫經費贊助下，除了參與文化經濟年會外。另外一個目的，則是考察日本關西地區重要文化遺產和創意街區的規劃，作為頂大計畫文創小組學術研究與擬定政策建議時的參考。

目 錄

一、目的·····	1
二、文化經濟年會參與歷程·····	1
三、考察參觀活動·····	4
四、心得與建議·····	24

一、目的

台灣近幾年陸續成立與文創產業相關的系所，且也有相關的學術研究。不過，從學術社群專業成長的觀點來看，文創學術研究和政策實務的發展，必須仰賴與各種社群間的交流與對話。我們此次前往京都參訪，目的除了是在頂大計畫經費贊助下，參與文化經濟年會的年會外。另外一個目的則是考察日本關西地區重要文化遺產和創意街區的規劃，作為頂大計畫文創小組的參考。關西地區創意城市的考察行程由本校創造力講座吳靜吉教授，以及京都造型藝術大學陳昌仁教授安排，一起參訪的人員包含了本中心兼任研究員陳蕙芬老師、林建江老師，以及本校企管系博士班學生蔡佩純等人，以自費或接受其他單位贊助下共同前往。

本此參訪行程如下，具體內容將於下節說明：

時間	行程
6/19	12:00 抵達大阪關西機場，當天以參訪京都市區創意街區規劃為主。
6/20	參訪奈良地區，包括法隆寺、唐昭提寺、東大寺、興福寺和周邊。
6/21	參訪京都創意市集（東寺：清晨空海法師市集），以及神戶異人館。
6/22	1. 出席文化經濟年會（6月20日到24日）。 2. 其餘人員參訪金澤21世紀美術館，並和該館關長秋元雄史交流。
6/23	1. 出席文化經濟年會（6月20日到24日）。 2. 考察京都創意街區，包括：鴨川、下鴨神社、寺町、錦市場。
6/24	全體人員出席文化經濟年會並報告論文。
6/25	返台，於 15:00 抵達台北桃園機場。

二、文化經濟年會參與歷程

文化經濟學會（The Association for Cultural Economics International, ACEI）於1979年由美國University of Akron教授William Hendon創立，是一個專門探討與文化經濟相關議題的專業機構。ACEI除發行文化經濟學刊（The Journal of Cultural Economics/ 2009 impact factor = 0.906）外，並每兩年召開一次國際學術研討會，迄今已舉辦17屆，會議地點以歐美國家為主，今年是首次於亞洲地區舉辦，由日本文化經濟學會於京都同志社大學承辦。

研討會是6月21日開幕，自6月22日上午開始，到6月24 日下午為止。研討會共有八個時段，舉辦五到八個主題不等的論文發表場次，每個場次約四篇論文發表。本次會議約有190位學者與會，並發表約100篇以上的論文，其主題包含了：文化價值與創造力（Cultural Value and Creativity）、創意城市（Creative Cities）、

版權(Copyrights)、文創產業群聚(Creative Clusters)和文創政策(Cultural Policies)，另外並針對特定產業如表演藝術、工藝、觀光、電影、博物館和展覽等進行探討。



▲大會手冊與提袋

(一) 張瑜倩老師參與過程與心得

本次研討會我被安排在 2012 年 6 月 23 日下午的「文化、發展與觀光」主題中發表，我發表的論文題目為：「國立博物館、地方經濟發展與觀光：以國立海洋生物博物館為例」(National museum, local economic development and the tourism: a case study of the National Museum of Marine Biology and Aquarium)。與我同一場次的發表人包括來自於英國以及馬來西亞的學者。雖然在發表當天我們第一次見面，但因為研討會前即安排我們互相評論文章，因此與幾位學者皆有互動，並已瞭解彼此的領域及研究主題。來自英國萊斯特大學 (Leicester University) 的博士候選人 Geuntae Park 本身亦是博物館專業，他的論文探討在英格蘭東北泰茵威爾郡 (Tyne and Wear) 一個區域叫做 Quayside 的文化發展及本地觀光間的關係，因我先前亦在此區域留學，因此對於他的內容很有興趣，同時也與他有較深入的探討；而另一位馬來西亞的 Siti Suriawati Isa 博士則是探討移民者是否影響原本國籍的家人與親戚造訪馬來西亞並產生觀光效益。

我在發表後有約四、五個聽眾提問，同時我亦利用此次機會向觀眾請教我在理論架構上遇到的問題，因此研討會的參與大多為學者或研究人員，因此也從與他們的互動中得到一些想法及回饋，可做為修改論文發表的參考。在我們這個場

次結束後，有一位中國大陸籍的研究中前來詢問有關博物館與地方經濟發展的看法，另外，日本知名的日清泡麵博物館職員也上來與我交換他們在博物館經營時的想法；此外，也跟一些對博物館或觀光主題有興趣的聽眾交換名片，留下後續連絡的方式。

除了自己的發表外，我也去聽了幾場有興趣的論文，例如：藝術參與的影響因素，也讓我見識到有些歐洲國家對於這種長期且困難度較高的研究，在經費上以及資源上給予的支持；此外，像是南美洲的哥倫比亞在這幾年對於藝術的投注頗大，也都發展出衡量的指標，這些都是值得我們借鏡的。

（二）樊學良同學參與過程與心得

本次我發表的論文題目為「Does the Performance of National Creative Class Correlate with National Innovative capacity and National Competitiveness? An Exploratory Study of 15 Countries」。該論文整合歐盟 2004 年創意階級調查（National creative class）、歐盟國家創新能耐 2005 年調查（2005 European innovation scoreboard），以及 IMD 2005 年國家競爭力報告，以歐盟會員國為例，探討國家在國家層次上，是否一國之創意表現能預測其創新能耐與競爭力。評論我論文的學者為 Claudine de With（Erasmus University Rotterdam），她認為國家創意城市的發展不應該只侷限於經濟議題的探討，這樣的觀點也獲得其他與會人員的回應。我們花了很多時間在討論除了經濟議題以外，其他與國家創意城市發展相關的因素還包括什麼？不過，與會者之所以會討論這麼熱烈，是因為出席該場次的聽眾大部分都為 Erasmus University Rotterdam 的教師或學生，彼此之間早已相當熟識。

我另外也參與了其他場次的論文報告，其中有兩個場次的論文值得介紹。首先是大阪市立大學 Masayuki Sasaki 的報告。Sasaki 是推動關西地區如京都、金澤創意產業政策的主要人員之一，他同時也創辦了「City, Culture and Society」期刊（由 Elsevier 發行）。Sasaki 為經濟學家，他提出了「culture-based production system」的觀念，提醒創意城市的發展應該重視文化資本的累積，而非過去探討產業政策時通常以生產要素的探討為主。

另外一個場次由 Jérémie Molho（Univ. of Angers）報告。他以文獻回顧方式，歸納過往有關產業群聚的文獻，瞭解其主要研究問題為何？整體而言，他們發現目前有關文創產業群聚的研究以個案或指標比較為主，研究問題大多聚焦於探討產業群聚的知識的獲取、創造和轉移。他們發現，有關文創產業群聚的研究開始從機構或制度取向移轉至人際互動的取向。他們另外也將所蒐集的文獻歸納為三個取向，不同取向各有不同的研究問題，包括：（1）探討產業群聚地理集中現象，以及促進他們地理集中的因素（如專業化的勞力、人力資本等、文化藝術等）；（2）

產業群聚中的產業結構、促進廠商合作得動機、何種機制促進他們從非正式的合作關係走向正式的契約關係；(3) 社會網絡研究，特別注重群聚中非正式的社會關係，以及促進他們互動的因素（如地點、非正式的venues 如咖啡館）。



▲大阪市立大學Masayuki Sasaki報告

三、考察參觀活動

以下內容由張瑜倩老師、陳蕙芬老師、林建江老師，以及樊學良同學共同完成。

（一）京都文化遺產

京都長期以來便以其文化遺產眾多著稱，每年也因為這些文化遺產帶來了許多的人潮；然而，歷史遺跡是死的，一個國家、地區或是城市，想要透過這些歷史遺跡來吸引人潮，提升觀光收益，發展無煙囪產業，勢必需要經過很多的嘗試與調整，在這次重新瞭解京都的過程中我們有著很多的感觸與收穫。

1. **提醒身處於遺跡當中：**我們發現，不論是京都或奈良，行政機構對於榮獲聯合國世界遺產認證都非常地重視；不管在哪一個世界遺產，我們都可以在該遺產所在的區域內以及其周邊清楚地看到各類標示，讓遊客不但可以一眼就

知道自己身處在一個非常重要的遺跡之中，無形間也可以提醒遊客要小心自身行為對於這些遺跡所可能造成的影響。



▲ 世界文化遺產證書



▲ 提醒遊客自己身處於遺跡當中

2.清楚的標示：這對於遊客而言是相當重要的資訊。儘管日本與我們因為文字使用的關係，透過對於部分漢字的瞭解，日本是一個相當適合自助旅行的國家。不過對於來自歐美的外國遊客，這樣的狀況便不會存在。因此，相關的主管機構對於清楚地標示也下了相當大的功夫。

拝観受付 8:30 ~ 16:30 (受付終了 16:30 / 閉門 17:00)	Reception: 8:30 to 16:30 (Reception end: 16:30 / Gate closing: 17:00)	参观时间 8:30 ~ 16:30 (最终受理 16:30 / 关门 17:00)	입장 시간 8:30 ~ 16:30 (최종 입장 16:30 / 폐문 17:00)
拝観料 (団体は30名以上)	Admission fee (Group discount available for groups of 30 or more people.)	参观费 (团体票需30人以上)	관람료 (단체는 30명 이상)
一般・大学生 600円 (団体 480円)	General public / College student: 600 JPY (Group discount: 480 JPY)	成人・大学生 600日元 (団体480日元)	일반・대학생 600엔 (단체 480엔)
高校生・中学生 400円 (団体 320円)	High school student / Junior high school student: 400 JPY (Group discount: 320 JPY)	高中・中学生 400日元 (团体320日元)	고등학생・중학생 400엔 (단체 320엔)
小学生 200円 (団体 160円)	Elementary school pupil: 200 JPY (Group discount: 160 JPY)	小学生 200日元 (团体160日元)	초등학생 200엔 (단체 160엔)



▲ 清楚的標示

3.各單位的整合：這樣的資訊提供並不是一個單一世界遺產景點或是機構所能夠獨立完成的。在參訪的過程中我們發現，不同單位的整合對於日本觀光產業的發展是習以為常的做法。不管是商店街的整合、金融機構的整合或是與周邊其他機構的整合都相當常見；甚至學校單位也會在修業旅行的過程中安排學生透過參訪世界遺跡來加強學校教育以外的教育內容提供。

此外，日本企業對於公仔、圖騰以及各類卡通圖案所付諸的心力，也是世界聞名的，Hello Kitty 以及皮卡丘在世界各地所造成的風潮便是最佳的例子。這類公仔除了俱備現代化的特徵以外，與各個世界遺產或是區域特色進行整合的例子在日本也隨處可見；吉祥物的概念也與各類企業的運作緊密地結合在一起。



▲ 各單位整合於商店街



▲ 卡通肖像的使用(1)



▲ 卡通肖像的使用(2)

(二) 奈良(Nara)

奈良是西元 720 年，日本第一個固定的首都，古稱「平城京」；當初在建造奈良時，完全摹仿唐朝京城長安所建，但面積只有長安的四分之一。在西元 784 年，由於境內佛教寺廟的影響力與政治傾向，對執政當局造成威脅，為了斷絕佛教與政治之關係，才遷都到京都（平安京）。而奈良與京都之間的距離亦不遠，這次參訪以開車方式前往奈良，約一小時左右即到達。到奈良時就感覺到奈良是一個鹿的城市，在 1880 年開園的奈良公園中，人們總是被鹿包圍，而日本人認為鹿是神道教中神明的使者；而奈良公園總面積約 502 公頃，大部份是國有地，亦是奈良最為重要的景點之一。



▲ 奈良法隆寺導覽



▲ 奈良公園鹿群

位於奈良公園裏的東大寺是世界最大的木造古建築，也是聯合國的世界文化遺產，此寺是在聖武天皇時所建（733 年），西元 1180 年時曾被大火燒盡，政府在 1195 年重建；現在所看到的大佛殿是 1709 年整建，但規模僅原來的三分之二。



▲ 奈良東大寺



▲ 奈良卡通肖像的使用

(三) 金澤 (Kanazawa)：工藝之都

2009 年 6 月 8 日，聯合國教科文組織 (UNESCO) 把金澤登錄為「全球創意城市網絡」(Creative Cities Network)，這個網絡是為了讓以孕育以及保有創造性以及文化產業的世界各都市互相交流經驗及想法，達到文化、經濟以及社會發展；此網絡包含了七個領域：文學、電影、音樂、工藝及民俗藝術、設計、媒體藝術、美食¹，而金澤市被登錄在工藝及民俗藝術中。同樣被列在工藝及民俗藝術創意城市中的還包括了：墨西哥的聖達菲 (Santa Fe, Mexico)、埃及的亞斯文 (Eswan, Egypt)、韓國利川市 (Icheon, Korea)、中國杭州。而UNSCO選擇成為工藝及民俗藝術創意城市的條件如下²：

1. 對某種工藝或民俗藝術有長久的傳統；
2. 有當代工藝和民俗藝術的製成技術；
3. 擁有專業的工匠及當地的藝術家；
4. 具備與工藝和民俗藝術相關職業的訓練中心；
5. 致力於推廣工藝和民俗藝術（如：節慶、展覽、市集、市場等）；
6. 建設與工藝和民俗藝術相關的基礎設施，例如：博物館、工藝品店鋪、地方性的藝術市集等。



▲ 聯合國教科文組織工藝及民俗藝術創意城市：金澤

¹ 資料來源：聯合國教科文組織

<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-industries/creative-cities-network>

² 資料來源：聯合國教科文組織

<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-industries/creative-cities-network/crafts-and-folk-art/>

金澤位於日本中部的石川縣，亦是石川縣縣廳所在地，一直以來都是石川縣最大的城市；在江戶時代，是日本第四大城，然而在明治維新時代，隨著工業的發展，金澤市開始人口外移，目前算是日本的中型城市。但也由於其城市規模不倖其他大都市，在二次世界大戰時也免於波及，至今在市內許多歷史建築及古蹟保存良好，成為日本一個主要的觀光景點。今日，金澤市約有四十五萬居民，也因為其歷史定位以及保存下來的工藝，在地方政府的規劃及行銷下，金澤市在2009年成為 UNESCO 指定的工藝及民俗藝術創意城市，這也讓吸引大量的國外旅客和藝術愛好者前來觀光。

6/22 凌晨，我們在京都搭乘新幹線，到金澤 (Kanazawa) 造訪，以了解這個聞名全球的工藝之都。從京都搭乘新幹線約三個小時可到達金澤。抵達金澤後，首先映入眼簾的以木條交疊而成設計的日式傳統鼓門門柱，這種傳統與現代的建築設計，能夠感受到金澤市保留傳統但融入現代感的努力。隨後，一行人即轉搭車前往著名的「金澤 21 世紀美術館」，拜訪博物館館長並參觀。



▲ 金澤車站鼓門門柱



▲ 金澤車站

「21 世紀美術館」是由金澤市政府出資興建，以博物館分類而言，屬於地方博物館，亦即由地方政府挹注大部份資料，並每年由地方政府提撥經費營運，而地方博物館成立主要目的是以保存或展示地方某種類型的文物。而金澤 21 世紀美術館是一座現代美術館，於 2004 年 10 月開幕，由日本著名的 SANAA 建築事務所設計，與一般傳統美術館建築最大的不同是，21 世紀美術館是一圓型的空間，不像大多數美術館有多層樓面展示，此美術館僅有一層樓的空間。美術館的外圍並非實牆，而是透明玻璃落地窗，從戶外看室內可以一目了然；21 世紀美術館是免費（常設展部份），其周圍是綠油油的草地，以及戶外的公共藝術作

品，主要的目的希望這座美術館像是社區的公園，與居民間是沒有距離的，如此能夠讓地方居民對美術館是不害怕，美術館是平易近人的。這特殊造型的博物館及其概念也為此本美術館獲得 2008 年威尼斯雙年展的金獅獎，據讓美術館館長表示，現在每年的參觀人次超過 100 萬人次，這驚人的數字對於地方博物館而言，是非常特別的案例。

21 世紀美術館館長秋元雄史本身是位藝術家，在與我們碰面對話時表示，工藝作品的製作必須結合許多其他的藝術，例如：建築、繪畫、雕塑等，並不像大多數人想像的簡單。因金澤是聯合國教科文組織工藝及民俗藝術創意城市，身為金澤政府成立的美術館，21 世紀美術館有責任推廣、保存、活用這些傳統工藝技術以及作品，於是在他任用創辦了「第一屆金澤世界工藝展」，邀請不僅是金澤當地的工藝家，還包括全日本以及亞洲的工藝師共同展出，就如同金澤給非本地人的感受，是一種「用創新的態度保存傳統」。而 21 世紀美術館除了培養當地藝術家推向國際外，也必須透過展示，讓當地藝術家能夠不出國就能接觸到世界最好的作品。在短暫拜訪過館長後，策展人米田晴子則充當我們的導覽員，帶我們欣賞館內的收藏品並仔細回答我們提出的問題。



▲拜訪 21 世紀美術館館長秋元雄史(1)

21 世紀美術館最引人注目，也是最愛歡迎的一幅藝術作品則是由藝術家厄

利屈（Leandro Erlich）的作品《泳池》（The Swimming Pool），這幅作品利用美術館的天窗加上一層水，並塗上藍色的牆面，加上假的泳池扶手，看起來就像是真游泳池，然而仔細一看，還可看到遊客在底下的展室走動，這種上下觀看的互動式經驗造成了特殊的趣味和效果，也讓許多觀眾留下深刻的印象。



▲金澤 21 世紀美術館的藝術作品《泳池》（泳池下方）

在現代博物館經營中，博物館餐廳及賣店已成為博物館經費來源的重要來源。金澤 21 世紀美術館的餐廳以白色調為主，這亦是配合美術館的主要色調，除了住置極佳之外（住在落地窗旁，可以欣賞旁邊的綠地以及公共藝術），我們同時也觀察到這個餐廳亦是社區居民社交的好地方。



▲ 金澤 21 世紀美術館的餐廳



▲ 金澤 21 世紀美術館大廳



▲ 金澤 21 世紀美術館大廳兒童館公告



▲ 金澤 21 世紀美術館兒童館內部設計

參觀完美術館後，我們到美術館附近的「兼六園」，這是日本三大名園之一，令人感到佩服的是，除了我們一般認定的文化資產（如：古蹟、無形資產、歷史

建築)外，像兼六園裏頭的自然文化資產，在政府有效並策略性地規劃下，也能夠保存得如此良好，置身於其中就如同回到數百年前的年代，令人由衷佩服日本政府對於文化資產保存的決心與努力。



▲ 兼六園

4. 創意街區的規劃：創意城市的規劃，必須能讓創意人或者是文化工作者願意長期停留。因此，除了一個地區原本便存在的文化景點如重要的世界文化遺產外，當地如何規劃創意街區也相當重要。這樣的規劃概念上可以統稱為informal venues的規劃，例如有特色或具有歷史意義的書店、商店、咖啡館、乃至於街道等都屬於informal venues。



▲ 拜訪日本知名導演林海象所開設的偵探咖啡館，他也是陳昌仁教授的同事。



▲京都恵文社，為一家非常具有歷史意義的書店。



▲京都市區到處可見有特色的商店或巷弄。



▲ 京都和果子店，某些商品早期為御用和果子。



▲ 京都鴨川納涼床，為京都地區夏天特有的景點。



▲ 神戶異人館星巴克，該建築物登陸於日本的有形文化財。

四、心得與建議

（一）出席學術研討會之心得與建議

ACEI 年會的分類較一般文化類研討會仔細，因此在與相同主題的與會者討論時較能夠聚焦，同時亦能藉由其他參與者的背景，瞭解更多理論以及實務面向的看法，讓研究方向更臻完整。我們發現，雖然是放在同一個主題下，但與會者的背景是多元的。以「文化、發展與觀光」主題而言，三位發表者皆來自不同背景，像是：博物館學、管理學、觀光學，經由跨領域的討論，例如：研究方法和研究主題，像這種跨領域的對話對於文創領域的發展是十分重要的。

另一方面，學術研討會的參與人員通常以學界為主，但是這個研討會也同時有產業界的與會者。在發表結束後，日本日清泡麵博物館職員前來打招呼，並且交換博物館實務的想法；此外，中國大陸山西省亦有一位專長在都市再生的官員表示希望借重台灣博物館經驗。這也讓發表者在學術理論知識能夠與實務對話，增進學科知識的建構。

在建議部份，提供兩點供參考：

1.透過重要活動、事件的舉辦展現學校實力：本次研討會最大受惠單位除了

京都以外，主辦單位同志社大學也組織上也展現其名校的風範，以及舉辦國際會議的實力。例如，工作人員英文十分流利，會議地點以及晚宴的選擇也充分考量了如何讓與會人員體驗在日本大學學習的氛圍，以及讓參與者有機會感受京都的美。例如，安排與會人員在學生餐廳用餐，晚宴地點則會刻意讓與會人員繞行經過京都御苑。

2.與國外重要文創產業相關研究社群對話：國內雖然有許多文創產業相關系所，各校產出的學位論文也非常多，但是如何進行文創產業的研究，始終是從閱讀文獻中思考執行與規劃策略，在缺乏整體架構以及與他人交流互動的情況下，可能會有其限制。建議在進行文創產業相關研究時，應適時與國際重要社群對話。對話的形式包括了參與社群、舉辦工作坊或研討會，或者是在國際期刊分享台灣文創發展的經驗。另外，從ACEI這次活動來看，Erasmus University Rotterdam師生參與的人數相當多，他們也在這個研討會發揮了重要的影響力。從在國際社群發揮影響力的觀點來看，建議也應該鼓勵以「團隊」的形式參與重要國際社群活動。

（二）考察創意城市規劃之心得與建議

整體而言，京都是一個讓「文化」、「創意」、「產業」有效整合成為一個具體架構的參考城市，整個京都市就是文化的大型展演舞台。我們認為，產官學界應思考如何發揮創意，整合既有當地既有文化資本，規劃相關文化活動或創意街區，甚至創造經濟產值。從京都的參訪過程中，我們發現有以下特色，而這幾個特色同時也值得台灣文創產業相關政策規劃的參考。

- 1.如何讓遊客停留，並非只是定點參訪後就結束？
- 2.如何規劃各個季節的活動規劃，例如京都夏季納涼床的規劃。
- 3.日本與韓國相同，將 one source multi use 的概念發揮的淋漓盡至，例如卡通肖像的使用。
- 5.京都重要文化財通常為獨立法人所有，每個文化景點及其周邊經營的經營，均能顯示出因為自由競爭市場壓力下所產生的創意。

我們建議，或許能以政大及其周邊為例，思考 informal venues 的規劃，讓校園本身就是一個文化展演的空間以及激發創意和對話的空間。

五、攜回資料名稱及內容

- 1.大會論文摘要集紙本乙本
- 2.大會論文全文行動碟乙只
- 3.金澤 21 世紀美術館贈送之館藏簡介