

出國報告（出國類別：考察）

## 考察馬來西亞漫畫博物館

服務機關：文化部

姓名職稱：葉瑋妮科長、蔡沛霖助理研究員

派赴國家/地區：馬來西亞吉隆坡、檳城

出國期間：107/12/3-12/7

報告日期：108/2/1

## 目錄

壹、	前言.....	3
一、	國內、外環境情勢分析.....	3
二、	與參訪主題相關之本部政策現況分析.....	3
貳、	行程安排及參訪議題.....	4
參、	參訪心得.....	7
一、	吉隆坡「馬來西亞漫畫博物館(馬來西亞動漫之家)」.....	7
二、	考察伊斯蘭藝術館(Islamic Arts Museum Malaysia).....	12
三、	參觀馬來西亞國家美術館.....	17
四、	拜會角川平方出版社.....	20
五、	亞洲漫畫文化館.....	25
六、	拜會檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席楊順興議員.....	32
七、	參觀喬治城世界文化遺產區.....	32
肆、	建議事項.....	35
一、	立即可行建議.....	35
二、	中長期建議.....	35

# 壹、前言

## 一、國內、外環境情勢分析

全球經濟邁向創新經濟階段，透過知識與文化的加值運用，創造更大的經濟價值，成為各國積極發展的產業策略。我國已意識到文化結合創意及知識經濟，將傳統的國際經濟競爭態勢轉變為文化總體競爭，才能推動文化知識產業全面發展，在全球市場傳遞臺灣文化的價值。而在文化創意經濟的發展趨勢領域，ACG(動畫、漫畫及遊戲)產業屬新興產業的一環，也是各國競爭與合作的主要關鍵，ACG 產業是以內容「IP」(Intellectual Property, 智慧財產權)為核心，以動畫、漫畫及遊戲為表現形式，其延伸之產業包含圖書、報刊、線上遊戲、電影、電視、影音產品、舞臺劇等。而漫畫因具有圖像性、故事性及文字性，可以跨域改編，串連其他產業，是最重要的 IP 來源之一。由於臺灣原創漫畫目前市占率低，除了亟需從創作端予以支援，提供安心創作的環境，以提升原創能量外，對於既有的漫畫 IP 作品，亦應協助其推廣及加值利用，從創作端及推廣端雙管齊下，逐步提升臺灣原創漫畫的市占率，才有希望將漫畫轉化為最有利的 IP 利器。因此，本部除了位於臺北華陰街之漫畫基地，亦規劃「國家漫畫博物館」計畫，以典藏、保存、展示及加值運用既有的漫畫作品、典籍及文物，並結合互動體驗科技，向民眾推廣臺灣漫畫，保存既有 IP，並提供推廣應用之可能性。

## 二、與參訪主題相關之本部政策現況分析

本部推動成立國家漫畫博物館，該館位置係於臺中市水湳經貿園區內「中臺灣電影中心」建築體內，預計於 110 年開幕。現已積極辦理博物館籌備事宜，未來將以典藏保存重要漫畫文化資產及擴大推廣交流為目標，藉此提高臺灣原創漫畫能見度，以利後續跨域媒合。

本司前於 104 年考察法國安古蘭國際漫畫暨影像城，了解法國安古蘭整合博物館、漫畫家駐村、產業、學校等相關措施；105 年考察日本京都國際漫畫博物館、手塚治虫紀念館、韓國漫畫博物館等，了解設施營運及政策支持面向。為利續推動國家漫畫博物館業務，本次派員考察馬來西亞重要漫畫博物館之營運規劃、設施配置、展覽設計、典藏規劃等細部執行事項，以利納入後續國家漫畫博物館規劃參考。

## 三、參訪緣由與目的

馬來西亞檳城亞洲漫畫文化館(Asia Comic Cultural Museum)位於指定為世界遺產的喬治市內，館內彙蒐亞洲各國漫畫，並成立專區，例如臺灣館、韓國館、日本館等，後續可洽談締結姊妹館或相關合作事宜。另參訪角川平

方出版社、吉隆坡「馬來西亞漫畫博物館」(或譯：馬來西亞動漫之家，RumahKartun&Komik Malaysia-MCCH，英文名 Malaysia Cartoon & Comic House)、伊斯蘭藝術館(Islamic Arts Museum Malaysia)、馬來西亞國家美術館(National Visual Arts Gallery)等，透過拜會馬來西亞漫畫機構重要人士，藉以初步了解當地漫畫博物館、漫畫產業情形，並建立後續合作關係。

## 貳、行程安排及參訪議題

本次考察日期為 107 年 12 月 3 日(星期一)至 12 月 7 日(星期五)共 5 日。依據上述的考察目的，為使參訪行程中的溝通交流有更深入的互動，由本部駐馬來西亞代表處文化組協助聯繫吉隆坡角川平方出版社，並一同拜訪；另亞洲漫畫文化館丘光耀館長前於 107 年 10 月 5 日拜訪本司，當時已先對本司刻正籌備國家漫畫博物館相關事宜初步獲得資訊，本次檳城行程除全程為我們導覽講解亞洲漫畫文化館籌備過程及展覽內容外，同時請到檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席楊順興議員，就雙方未來推動和檳城州政府合作之可能性進行交流；此次實際行程則依據聯繫情形及當地交通狀況作適當之調整，安排如下表：

日期	行程	說明	拜會對象
12 月 3 日(一)	拜會本部駐馬來西亞代表處文化組	了解馬來西亞當地情況及可能之合作拓展對象。	周蓓姬文化參事
12 月 4 日(二)	參觀吉隆坡「馬來西亞漫畫博物館(馬來西亞動漫之家)」(Malaysia Cartoon & Comic House) 地址：Information Centre Building, JalanCenderawasih, 50480 Kuala Lumpur, Malaysia	博物館展示國家卡通和漫畫故事，包括原創漫畫藝術、編輯卡通片、故事板素描、工作室紀錄和復古青年文化雜誌，所有專用記錄馬來西亞漫畫書的歷史和文化資料，也重印了 20 世紀 30 年代和 40 年代的馬來社論漫畫。展場依照時間序列展示，期望以馬來西亞觀點敘述漫畫藝術及歷史。	TazidiYusof 策展人、SaadonIshak 漫畫家、SafwanMohdAriffin (Pauh) 助理/漫畫家
	參觀伊斯蘭藝術博物館(Islamic Arts Museum Malaysia)	伊斯蘭藝術博物館鄰近國家清真寺(Masjid Negara)，據稱是東南亞最大的伊斯蘭藝術博物館，隸屬於阿布卡里基金會(YayasanAlbukhary)。博物館共有十二個展廳，展品包括金屬器	SitiYuhainizarMohd Ismail 女士及策展部門助理策展人 Siti Marina MohdMaidin 女士

日期	行程	說明	拜會對象
		皿、紡織品、珠寶飾物、兵器、錢幣、生活器具、可蘭經書籍及手稿、伊斯蘭建築和瓷器等。其針對古籍、手稿的展示方式以及庫房典藏保存措施，可供本部漫畫博物館參考。	
	參觀馬來西亞國家美術館(National Visual Arts Gallery)	馬來西亞國家美術建立於 47(1958)年 8 月 28 日，由馬來西亞的第一任首相建立，屬國家文化、藝術和旅遊部的下屬機構，現成為東南亞最為知名的美術館之一。其目標在於收集、保存、維護本國與其他國家的藝術品，推動視覺藝術的發展，並培養公眾對藝術的認識、理解和欣賞。	無
12 月 5 日(三)	拜會角川平方出版社	GEMPAKSTARZ 是馬來西亞最大的原創漫畫出版社，與日本角川合作後創立角川平方，仍維持原創作品的經營，而日本角川協助 GEMPAKSTARZ 將漫畫推廣到日本市場，此行欲了解角川平方出版社將當地漫畫產業推動至日本之經驗，以及參觀角川平方的漫畫工作室，漫畫家和助手集中在同一區工作，分為手繪和電繪區域，同時進行不同的系列作，工作室並有共同製作區，如上色、排版等，類似美式漫畫的分工模式。	蔡錦豪創作總裁(執行董事)、呂畢姍中文部總編輯、蔡再鴻總編輯
12 月 6 日(四)	亞洲漫畫文化館 (Asia Comic Cultural Museum)	該館隸屬於檳州政府轄下的檳城青年發展機構 (PYDC)，面積 1.3 萬平方尺，於 105(2016)年 5 月 28 日正式開幕。亞漫館蒐集了亞洲 9 大國家和區域漫畫，總共收集和展示 280 位著名漫畫家的原稿、複製稿、實體書和周邊產品，敘述亞洲漫畫一個世紀以來的發展史，介紹馬來西亞、新加坡、泰國、印尼、日本、韓國、中國大陸、臺灣和香港的漫畫史。臺灣館	丘光耀館長、左手人/Julian Kam Lefty 漫畫家

日期	行程	說明	拜會對象
		<p>內係陳列介紹臺灣漫畫家如朱德庸、韋宗成、依歡等之作品。</p> <p>丘光耀館長於 107 年 10 月 5 日拜會本部，並提供亞洲漫畫文化館初步介紹，盼搭起未來國際展覽合作之機會。此行借助丘館長地緣及人脈關係，將拜訪當地重要出版社及創作家，了解未來可合作之潛力對象。</p>	
	<p>拜會檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席楊順興議員</p>	<p>楊順興為馬來西亞檳城州立法議會壘尾議員，自 107(2018)年 5 月就職，擔任檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席，了解未來推動和檳城州政府合作之可能性。</p>	<p>楊順興議員</p>
<p>12 月 7 日(五)</p>	<p>參觀喬治城世界文化遺產區</p>	<p>喬治市世界文化遺產古蹟區的面積達 259.42 公頃，其中包括古蹟核心區有 109.38 公頃。核心區包含了喬治市的古蹟區，擁有許多歷史性的地標如康華麗堡、檳城大會堂、檳城州博物館和土庫街一帶的喬治市中央商務區。本部文資局於 107 年 1 月 18 日與馬來西亞檳州喬治市世界遺產機構 (George Town World Heritage Incorporated) 總經理洪敏芝共同簽署合作備忘錄 (MOU)，建立雙方長期合作關係。</p>	<p>無</p>

## 參、參訪心得

### 一、吉隆坡「馬來西亞漫畫博物館(馬來西亞動漫之家)」

「馬來西亞漫畫博物館」(或譯：馬來西亞動漫之家，RumahKartun&Komik Malaysia-MCCH，英文名 Malaysia Cartoon & Comic House)，其地點位於位於 Perdana 植物園(原文：Taman botaniperdana)內，由該館創辦人及策展人 Tazidi Yusuf 及漫畫家 SaadonIshak 接待，介紹目前館內展覽。包含馬來西亞馬來語漫畫發展歷史、暢銷漫畫雜誌 Gila-Gila 創刊號及後續發行內容、著名馬來西亞漫畫家作品及漫畫家簡介等。參訪後進行座談活動，了解該館開館過程、館藏徵件方式、營運方式等。Tazidi Yusuf 表示該館由前首相納吉(NajibRazak)於 2015 年支持設立，土地由政府觀光局無償提供，館舍則由館方籌募自建，籌備至開館時間約 1 年半，106(2017)年對外開館營運。



地點位於位於 Perdana 植物園  
(原文：Taman botaniperdana)內



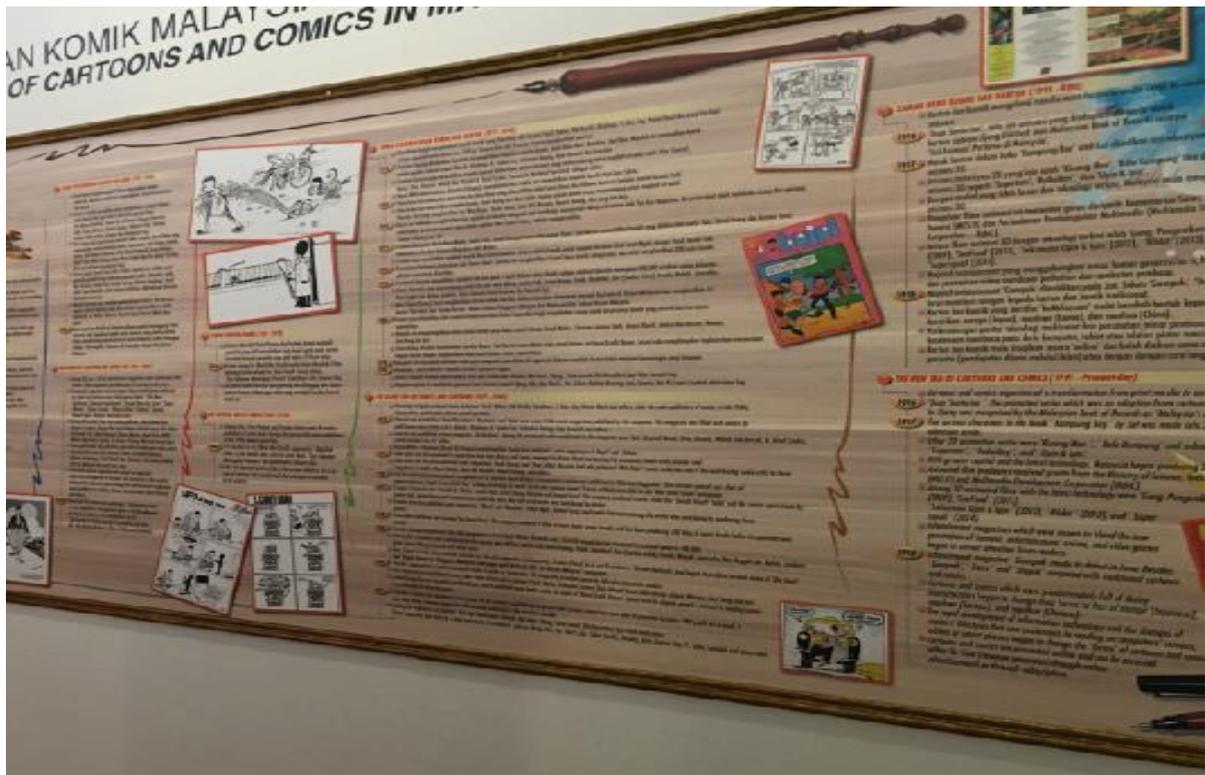
「馬來西亞漫畫博物館」入口位置



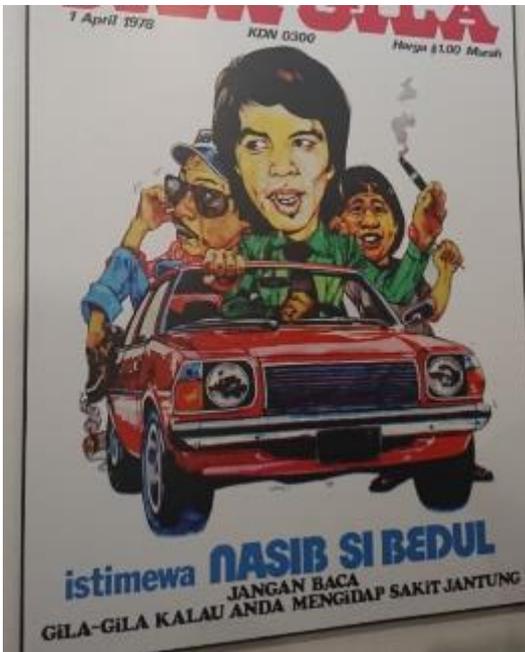
園區內的大型漫畫人物牌-出口位置



園區內的大型漫畫人物牌



館內展示之馬來西亞漫畫歷史年表



館內展示 Gila-Gila 月刊 1978 年第一期發行之  
創刊號封面(輸出稿)



創辦人 MohdDesaOmar 講解展覽  
以歷史漫畫為主

(一) 該館籌備小組及籌備建置過程：由創辦人 MohdDesaOmar 及策展人

Tazidi Yusuf 邀集馬來西亞漫畫家約 20 位（身份包含作家、插畫家、動畫家、建築師、收藏家等），共同擔任籌備小組及進行對外募資、徵集館藏等工作，另獲約 150 位線上漫畫家的支持，義務且自發性的提供作品作為館藏使用。該館不以原稿為唯一典藏物件，亦接受數位掃描檔，對於僅願提供數位掃描檔之藏家或漫畫家，籌備小組會準備數位掃描器材，至藏家或漫畫家家中進行數位化取得影像檔，再到館內輸出作為展品，同時進行作品授權工作。在徵集的態度方面，以先徵求願意捐贈的漫畫家為優先，彼此有高度的文化認同感，將自己的作品藉由展示及教育推廣的方式讓民眾接觸並了解漫畫的發展。



該館展示籌備過程相關文件及照片



籌備過程參與的人員照片

**Rumah Kartun & Komik Malaysia-MCCH**  
 @rumahkartundankomikmalaysia

12月4日下午2:44 · 公  
 Kunjungan rasmi dari Kementerian Pelancongan dan Kebudayaan dan wakil Jabatan Penerbitan Taiwan dalam mempelajari bagaimana @rumahkartundankomikmalaysia memulakan kerja-kerja dari asas hingga terbinanya RKMM serta cara memelihara bahan dan aktiviti yang dijalankan dalam meneruskan perjuangan cabang seni ini.  
 Taipei Ministry of culture  
 Department of Humanities & Publications  
 國際年終

還有 27 張

立即連結

4.9 (滿分 5) · 根據 66 位用戶的意見

社評 查看全部

地址 龜咯街 4 號 408 號樓層  
 3,921 人讚  
 4,041 個人正在追蹤  
 地址 Luffy Julian 的店舖在龜咯街 4 號 408 號樓層

關於 查看全部

60459 吉隆坡  
 Jalan Cendamas 408  
 40800 龜咯  
 +6012 6670020 Tazidi  
 今年開始預訂：一天內  
 接收訊息  
 詳情  
 恆大會營業  
 目前正營業中  
 詳情

相關的粉絲專頁

Gila-Gila - Majalah Ilu...  
 乾比

AZA galeri  
 藝印

謝光庭(14)

該館將本部出訪人員（左起：MohdDesaOmar、本部葉瑋妮科長、蔡沛霖助理研究員、Tazidi Yusuf）參訪過程張貼於官方 Facebook 粉絲頁上(網址 <https://ppt.cc/fBT4dx>)

（二）展示主題的策劃方面：該館除馬來西亞漫畫歷史年表等常設作品外定期換展，主要由 Tazidi Yusuf 擔任策展人決定展示之作品及主題，參訪當時的本期主題為馬來西亞漫畫雜誌及相關人物作品為主，搭配十月連續漫畫挑戰活動 (Inktober<sup>1</sup>) 作品(如下圖)。Tazidi Yusuf 表示有關展示主題的策劃不限於展示馬來西亞漫畫家作品，亦可和我方合作交流展，搭配其館藏至臺灣展出，在場館開闢展區展示臺灣漫畫家作品。



參加 Inktober 活動之作品稿件



漫畫創作體驗區及影音互動區

（三）館藏保存方式：因馬來西亞四季溫度恆定，未以特定恆溫恆濕設備對展品進行溫濕度控制，以單純玻璃裝框方式展出(如下圖)。目前除館舍現址外，有另一處位於 Petaling Jaya 的工作室，也是存放未展出展品之庫房，以類似圖書館抽屜收納櫃之方式收存稿件及資料。

---

<sup>1</sup>Inktober 係由藝術家 Jake Parker 發起之網路串聯活動，參與者須於 10 月的每一天在網路上發表其所繪之墨水畫作品(Ink drawing)



Gila-Gila 雜誌封面原稿



IMBAUAN 書籍封面原稿

(四) 教育推廣活動：館方時常舉辦講座、漫畫家聚會等活動，頻率約每週 1 次；亦會運用場館外戶外場地舉辦大型活動，一年約 3 次。此外，於官方 Facebook 建置後，便常接到其他地區學校講座、漫畫教學之邀約，會由對方學校提供差旅費，館方派漫畫家前往進行如 2 天 1 夜的漫畫課程教學，學生反映良好。至於家長是否支持學生學習漫畫或參加漫畫教學活動一節，Tazidi Yusuf 表示其本身為資深知名漫畫家，學生家長多看過其所繪漫畫，當得知渠為活動講師時，常樂意讓子女參與漫畫教學活動。

(五) 館方人員編制：館方策展人 Tazidi Yusuf 負責展覽及教學活動規畫外，有一專責畫廊經理(Gallery Manager)Azhar Adnan 負責聯繫活動及各項綜合性業務，另有 2 名兼職助理協助售票、商店收銀、Facebook 粉絲頁管理、整理環境等行政庶務。其餘多為漫畫家自願兼任臨時義務性協助人員，非常設職位。

(六) 漫畫家扶助措施：當詢問有關馬來西亞漫畫家一般為專職或兼職，以及館內是否提供漫畫家協助措施時，SaadonIshak 表示其除了繪製插畫外，也製作動畫，多面向的參與繪畫相關工作，並不侷限於漫畫。而多位馬來西亞漫畫家也以兼職之方式進行漫畫工作，例如正職為軟體工程師(Pauh)、建築師(Shahrum Ab Razab)等。亦即出版漫畫較難作為單一收入來源，必須輔以其他兼職或正職收入，才能維持一般生活所需。

(七) 場館營運：場館營運的經費來源有：(1) 門票收入，入場費 5 元馬幣 (2) 與學校合作辦理的教育推廣活動經費收益 (3) 漫畫家提供之作品運用在文創商品的販售，例如手稿複製、書籍、T-shirt、徽章、相片、馬克杯、貼紙、漫畫家創作的工具等，商店營收盈餘的 60% 作為場館維運的費用，40% 回饋給漫畫家。



文創商品區內部



漫畫家手稿復刻圖像販售展示區

## 二、考察伊斯蘭藝術館(Islamic Arts Museum Malaysia)

由該館導覽人員導覽伊斯蘭藝術館展覽空間包含建築展區、古蘭經及手稿展區(Quran & Manuscript Gallery)及珠寶、武器、瓷器等用具區，其中古蘭經及手稿展區為本次考察重點項目，因為古蘭經多年代久遠，該館如何維護、保存及展示可供漫畫博物館典藏老漫畫書之參考。



博物館大廳內部



瓷器文物展示區



可蘭經展區



手稿展區



伊斯蘭建築展區

古蘭經及手稿展區係以玻璃展示櫃裝載展品，展示櫃內裝有溫溼度顯示器，展品紙張不乏因濕氣造成之皺褶或泛黃蟲蛀痕跡，顯見非所有展品皆進行修復。



大型精裝本展示櫃



掌上型圖書桌面展示櫃



置於展示櫃角落的溫濕度顯示器

參觀後至行政區(修復室)由該館修復中心修復師 Siti Yuhainizar Mohd Ismail 女士及策展部門助理策展人 Siti Marina Mohd Maidin 女士協助接待說明館方整體修復部門概況、館藏保存及修復原則等節。渠告以因修復空間有門禁管制，無法讓訪客人內參觀，但可於修復室外簡介設備功能並回答我方詢問。有關對於設置典藏及修復空間，以及如何判定藏品須修復等節，其提供以下建議：

(一) 典藏空間：需在館舍建築時即進行整體考量，包含位置、動線、預留機具跟管線進出空間等。建議典藏品出入庫動線一定獨立，亦即和訪客出入口相區隔，而動線設計上也要考量相關要素之設置，例如說空中吊掛機具、出入口高度等。

典藏品主要可分為有機材質（如紙張、織物、木質、皮革）、無機類材質（如金屬、陶瓷器），兩者所需典藏條件溫溼度不同。以本次參訪著重的紙張類藏品來講，溫溼度約為 50~70 度。



典藏庫房出入動線獨立



庫房空間模型介紹



織品類修復室



紙類修復室

（二）修復空間：設置修復空間應預留足夠作業區，桌面高度可配合人員身高調整，以免因長期姿勢不良造成職業傷害。空調設備須特別留意，可另外再添加移動式萬向抽氣設備(Alsident System, 如下圖)，以防止揮發性氣體、粉塵等吸入。此外，燈光照明須留意足夠照度且避免眩光等，亦應有符合消防及緊急應變之各項設備，例如緊急沖淋裝置。許多博物館皆有相關規格規定，可參考類似性質之博物館，視漫畫博物館之需求設置。



移動式萬向抽氣設備  
(Alcident System)



相關緊急應變設備

(三) 藏品修復原則：該館紙張類藏品在入庫前會先進行基本維護，包含清除灰塵、蟲卵等，再進行登錄。若非重大毀損狀態則不進一步修復，先以無酸類材質妥善包裝後入庫。因藏品眾多，原則上係搭配展示需求進行修復作業，亦即若展品之狀態影響到展示之效果時，例如污漬以致無法辨識，抑或是狀態脆弱亟需修補，才會進行修復、補色等作業。



SitiYuhainizarMohd Ismail 說明紙類藏品  
用無酸材包裝之方式(一)



SitiYuhainizarMohd Ismail 說明紙類藏品  
用無酸材包裝之方式(二)

### 三、參觀馬來西亞國家美術館

吉隆坡的馬來西亞國家美術館（National Art Gallery）於 47(1958) 年成立，由第一任首相建立，屬國家文化、藝術和旅遊部的下屬機構，現成為東南亞最為知名的美術館之一。其設立目標在於收集、保存、維護本國與其他國家的藝術品，推動視覺藝術的發展，並培養公眾對藝術的認識、理解和欣賞。馬來西亞國家美術館獨特的建築融合了馬來西亞傳統建築特色與現代建築元素，成為當地最為現代的藝術場所，美術館剛成立時候僅有四件捐贈的藝術品，但現在已收藏了超過 2 萬 5 千件藝術品，包括五間展廳、會議室、藝術工作間、資訊中心、戶外展示區和辦公區，而美術館內的展品也豐富多樣，其中包括富含歷史價值的藝術作品、當地民族藝術品、繪畫作品、雕塑、素描、水彩、陶瓷藝術品、中國水墨畫、攝影、裝置、版畫等。

此次參觀最主要的是觀摩該館視覺展示的方式，吸取其展覽的手法與空間詮釋的優點，以利未來本部國家漫畫博物館規劃設計視覺展示可供參考之素材。Gallery 1A 面積為東南亞最大的展示館，也是館藏常設展的空間，每年一或兩次依館藏品分類策展概念。Gallery Reka 原設計為美術館餐廳，經營者也開放空間，讓藝術家申請作小型展覽。之後改為以設計、攝影作品或與外界聯合展覽活動的展示館。Gallery 2A 多為回顧展及大型聯展。Gallery 2B 長方形，以中型個展及國外聯展為主。Gallery 3A 偏向正方形，辦中型個展及聯展。Gallery 3B 長方形，以小型個展及聯展 Gallery 2C 專為藝術教育或配合回顧展及大型展覽的兒童藝術教育專區。



Gallery Reka 展區展出藝術家小型展覽作品



Gallery 1A 展區展出多位藝術家共同聯展作品

美術館最具獨特之處，就是中庭圓環設計，但其獨特也帶來浪費部分展示空間和大型作品難運送的問題。策展主題亦多偏重在自身國民身份認同的探討。



中庭圓形設計透過廊道進入展場，運送大型展品顯得困難



Gallery 3B 長方形展區內運用「盒中盒」呈現視覺影像，在部分挑高空間中顯得獨特

此次參觀中亦有策劃個人插畫，利用影像說明插畫家生活日常的點滴。



日本插畫家的概念是將日常工作場景用影像記錄的方式帶到展覽現場

另外 Gallery 2A 展區展出以馬來西亞塗鴉文化的表現。塗鴉在不同的時空及文化背景下，會產製和流轉不同的社會意義。早期街頭塗鴉的風潮於一九六零年末在紐約興起，多是來自低下階層的少數族裔社區，他們透過街頭塗鴉，在都市空間表達自己，找到認同。然而，在文化藝術與資本結合的當代社會，塗鴉也能成為風潮與流行文化，甚至成為大眾消費的文化商品。政府也不會只視塗鴉為胡亂破壞，反而主動地推動這些街頭文化，透過推動街頭文化重新包裝城市。而馬來西亞的塗鴉文化儼然成為「遊戲是日常生活的一部分，同時遊戲也是從日常生活中獨立出來的。當我們進入一個遊戲的時空，就代表我們跨越了門檻，把某些事物，某種秩序拋諸腦後，把握此處現實環境相異的真實，在這裏所擁有的理性，乃是由遊戲空間中的貿易、行為法則或是專有名詞所界定。」



MAGAD 街頭塗鴉宣示



以漫畫動物意象觀看環境與世界



遊戲是日常生活的一部分



Magadmalaysia 塗鴉元素與事件環境的反映

#### 四、拜會角川平方出版社

角川平方（英語：Kadokawa Gempak Starz，前稱 Gempak Starz），由 Art Square Creation 於 87(1998)年 6 月 1 日始創出版。是馬來西亞最大的漫畫社之一，並且是馬來西亞第一份走向國際化的漫畫雜誌。104(2015)年 11 月，Gempak Starz 跟日本角川集團合作成為了角川集團的子公司。《X 冒險特工隊》系列是馬來西亞華人初中生和小學生比較熟知的，Kadokawa Gempak Starz 不僅出版中文漫畫，還出版了不少馬來文與英文漫畫，進軍馬來語和英語市場，而且還把日本漫畫和小說翻譯成馬來文和華文引入馬來西亞。目前在馬來西亞的兒童和青少年讀物中占了很大的市場。此外，該出版社還把馬來西亞本土創作的漫畫翻譯成日文出口

到日本。角川平方還提供有關國內外 ACG（動漫，漫畫和遊戲）世界的新聞和文章。

拜訪行程由本部駐馬來西亞代表處文化組周蓓姬文化參事陪同前往。該出版社部門共分屬於不同樓層，一樓為行政區以及蔡錦豪創作總裁辦公室，二樓為市場調查部門，三樓為展館，四樓為漫畫創作部門，五樓為後製部門。當日接待我方的人員為蔡錦豪創作總裁、呂畢姍中文部總編輯、蔡再鴻總編輯，針對幾項議題進行交流，並參觀各個部門的分工執行狀況。



參觀各部門狀況，左起呂畢姍、蔡錦豪、本部葉瑋妮科長、周蓓姬文化參事



後製上色部門實際工作狀況



有系統的分鏡部門

（一）IP 多角經營：出版社的經營涵括前端市場銷售、內容規劃、後端人才培育製作、生產等，也將漫畫觸角延伸至學校單位，以漫畫教育為主要推廣的主軸，另同時創立巧克力工廠、漫畫相關文創商品...等打造自己的品牌形象。



出版社首席創作者 Alan 創作狀況



日本角川集團頒贈表彰狀

(二) 創作者扶持及人才培育計畫：有鑒於人才培育的重要性，且著重在創作生涯延續性及未來性，除提供創作平台外，開設似學院的學習課程，保障半年全薪薪水，從前端的市場銷售經營、計算成本，及漫畫創作（內容構思、構圖、分鏡、描繪、上色、電腦完稿到製作）階段的訓練，訓練結束後，可以選擇留在出版社繼續服務，或以接案方式進行合作；另一誘因是出版社幫忙出版漫畫，成本由出版社負擔，分得營收再與創作者共享。



創作部門工作情況



蔡錦豪創作總裁介紹出版的教育漫畫書

(三) 展館：隱藏在出版社大樓內的展館，大約 60 坪空間分成視聽室、特展、文創商品販售空間，不採對外開放參觀，由學校團體單位採預約登記參觀，不收門票。參觀團體動線先進入視聽室觀賞影片，影片內容為出版社的簡介、發展、

展覽及教育推廣內容。展館規劃常設展及特展，常設展展出該社出版之漫畫文本內容，透過大型輸出、場景及影音互動裝置讓學生進入漫畫文本世界，具科學知識、文學性及育樂教育性，例如認識史前恐龍展、仿造漫畫家工作室場景；在特展規劃則選以當年或當期出版的漫畫，除場景佈置外亦加入 VR 互動設計，讓學生藉由多媒體科技與文本空間產生聯結，進而喜歡漫畫、閱讀漫畫。最後展館動線末端則是文創商品販售區，這樣的規劃是整套 IP 經營的呈現，學生及家長因此願意支持出版社，漫畫成為生活不可或缺的一部份，並且成為真正消費客群。



仿造漫畫家工作室場景



史前恐龍展-恐龍化石在互動裝置內



當期漫畫展



VR 互動展區



文創商品販售區



自創品牌的漫畫人物公仔及週邊商品

(四) 教育推廣：馬來西亞早期漫畫內容構思常受政治及回教教義影響，成為一種政治及教義宣傳的工具，後來的漫畫漸漸改變成為常民生活的集體記憶。角川平方出版社以教學、教育類型漫畫為主要業務之一，在內容分級包含：(1) 13 歲以下少女漫畫，以校園為題材 (2) 科普類漫畫，如生物演化、天文科學等題材 (3) 歷史、通俗文化類漫畫...等。在校園推廣方面，以偏鄉學校為優先推廣對象，用漫畫閱讀行動車駛進校園，將漫畫文本模組化，現場組構展示呈現；為了讓學生了解漫畫家創作的過程，設定每位學生為小小漫畫家，利用摺紙、描繪人物圖像集體創作，彼此分享敘說自己的繪畫創作，通常 10 人為一小組，在創作開始播放影片，先建構學生對漫畫家創作的認識，並以小禮物贈品（貼紙、漫畫書、文件夾、記事本）等，作為獎勵學生創作及誘發對該社出版的漫畫書的認識，蔡錦豪創作總裁認為這是出版社向下紮根很重要的一部份。



出版社外合影左起：陳自強、蔡錦豪、本部葉瑋妮科長、周蓓姬文化參事、呂畢姍、蔡沛霖、蔡再鴻

## 五、亞洲漫畫文化館

亞洲漫畫文化館（Asia Comic Cultural Museum）隸屬於檳州政府轄下的檳城青年發展機構（PYDC），面積 13,000 平方尺，於 105(2016)年 5 月 28 日正式開幕。亞漫館蒐集了亞洲 9 大國家和區域漫畫，總共收集和展示 280 位著名漫畫家的原稿、複製稿、實體書和周邊產品，敘述亞洲漫畫一個世紀以來的發展史，介紹馬來西亞、新加坡、泰國、印尼、日本、韓國、中國大陸、臺灣和香港的漫畫史。



亞洲漫畫文化館（Asia Comic Cultural Museum）大廳入口處



場館吉祥物可米及莉莎



進入展場前的 3D 影像互動區

由亞漫館丘光耀館長及漫畫家左手人為我們講解及介紹當時創立及展示、教育推廣的過程與經驗的分享。

(一) 該館籌備小組及籌備建置過程：丘光耀館長等 9 人為籌備小組成員，由政府出資 98 萬元馬幣進行展場規劃設計及建置的招標。展場軟體含各國漫畫家原稿、複製原稿的徵集均由丘館長個人負責，因為本身曾在香港中文大學就讀並取得社會學博士學位，長年對港澳台日等文化有深入了解，並有深厚的研究論述及著作，籌備階段即獲各國具份量地位漫畫家的支持紛紛無償捐贈自己重要的作品供展示使用，此外跟當地 9 家商業廣告片業者談合作，結合漫畫推廣與廣告行銷置入方式，籌得場館內的影音設備；又因是馬來西亞民間自籌設立的博物館，當地漫畫家、收藏家也都捐出代表性的作品供展出，透過丘館長對社會文化、歷史、政治等研究縫合，一部部不同國家的漫畫史呈現在觀眾眼前。



漫畫推廣與廣告行銷置入籌得的影音設備



政治漫畫家祖納的介紹

(二) 展場規劃：展場是一長方形封閉空間，展示敘事的引導是一項重要的指認，參觀者藉由不同國家的象徵元素來理解進入該國漫畫文化的始端。這部作品(展場)的安排從仿造漫畫家工作室，及漫畫類型與工具介紹起，依序為新加坡展區→馬來西亞展區→香港展區→中國展區→臺灣展區→韓國展區→日本展區→泰國展區→印尼展區，展場尾聲為特展區，正展出《一帶一路。小龍問路》李小龍逝世 45 周年動漫紀念展，最後將民眾帶入文創商品區後即完成整部作品的觀賞。本次參訪彙整展場空間元素的轉換意象，供未來國家漫畫博物館在規劃時參考。

展出國家	空間元素代表	展出內容
新加坡	獅頭魚尾及國旗	1960-2000 年漫畫發展史
馬來西亞	國旗、馬來虎	1950-2000 年漫畫發展史

香港	香港紫荊花、雙截棍、龍虎門	1960-2010 年漫畫發展史 (代表作家黃玉郎)
中國	國旗、詩經、習近平人物	1910-2010 年漫畫發展史 (代表作家馬容成)
臺灣	國旗、101 大樓	1950-2000 年漫畫發展史
韓國	國旗、木槿花	1930-1980 年漫畫發展史
日本	國旗、鬼太郎、原子小金剛	1930-1990 年漫畫發展史
泰國	國旗、拳擊現場、皇陵	1930-2000 年漫畫發展史
印尼	國旗、日惹史蹟遺產建築	1930-2010 年漫畫發展史



香港龍虎門展區，左起：丘光耀館長、本部蔡沛霖助理研究員、葉瑋妮科長、漫畫家左手人



丘光耀館長向本部葉瑋妮科長講解  
李小龍展區內容



香港展區-黃玉郎作品特展



臺灣展區-101 大樓元素



中國展區-中國連環圖



日本展區-原子小金剛



韓國展區-朝鮮王朝時代的庶民生活漫畫



日本展區-江戶時代開始風靡的兒童玩紙牌-  
漫畫人物圖像印製



泰國展區



中國展區-席近平主席立像



印尼展區-日惹史蹟遺產建築元素



《一帶一路。小龍問路》李小龍逝世 45 周年動漫紀念展

(三) 館藏保存方式：亞漫館無特定的典藏空間，在手稿文物的保存單靠四季均溫，及展場空調 23~25 度溫度，對展品進行溫濕度控制，並以玻璃裝框、展櫃方式展出(如下圖)。目前除館舍現址外，有另於展館旁的工作室作為展品之庫房，以類似圖書館抽屜收納櫃之方式收存稿件及資料。



年代較久的漫畫書展示-展櫃內



手稿原件展示-玻璃裝框

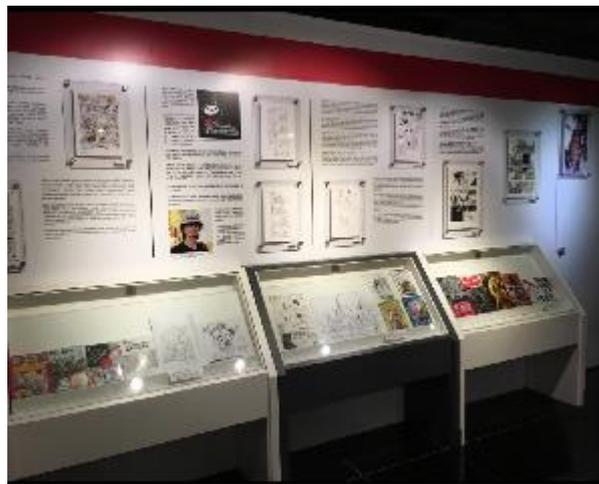


韓國展區-手稿原件展示-展櫃內

(四) 展場燈光及館藏維護：亞漫館與臺灣其他以展示紙類、作家手稿文物的博物館，對於展場燈光的規劃有不同的想法，主要是這些徵集而來的手稿以彩色漫畫為大宗，雖然看不見華麗及科技媒體渲染的展示手法，但丘館長提到為維護展館內上萬件的作品不受燈光直接照射，均採高度投射燈光及間接光投射的方式，讓展場維持一種整體的視覺感，另一重點是展櫃內裝設投射燈或小炭燈照射手稿作品，會使得彩色稿的顏色變質，這樣的經驗可提供未來本部在規劃時之參考。



馬榮成展區-集中投射於重點看板上



高度投射及間接光投射於展櫃及牆上作品

(五) 教育推廣及作家扶持計畫：因丘館長是社會學博士關係，整個展示架構多半以社會、歷史、文學、生活融合一體的敘事作品，為了寓教於樂，館內設置仿造漫畫家工作室、親子活動區、迷你影音室、文創商品店讓學生都能有一個良好的學習環境，另外舉辦漫畫家與讀者面對面的活動，讓不同年齡層學生可以近距離與漫畫家對話。此外，商品獲利的營收分配，30%給亞漫館、70%給漫畫家、由政府出資出版一年一本本土漫畫（挑選檳城當地的漫畫家）以及寄售服務。



仿造漫畫家工作室-提供學習想像的環境



亞漫館文創商品店-相關周邊商品

## 六、拜會檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席楊順興議員

此次參訪透過亞漫館丘光耀館長關係，和檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席楊順興議員會晤，楊順興為馬來西亞檳城州立法會議員，自107(2018)年5月就職，擔任檳城州旅遊發展、古跡、文化與藝術委員會主席。因會面時間較短，屬禮貌性拜會，致贈紀念品後簡單交換意見，並表示若有機會願意拜訪臺灣分享檳城文化推廣經驗，也歡迎本部持續和亞漫館就漫畫事務交流。



楊順興議員將會晤照片張貼於其 Facebook 官方粉絲頁(網址：

<https://ppt.cc/frc3lx>)

## 七、參觀喬治城世界文化遺產區

喬治市(英語:George Town;檳城福建話:『坡底』[Pho-té],意為市中心),為馬來西亞檳城州的首府,位於檳島東北角。而以喬治市為中心的大檳城都會區方面則有約兩百五十萬人,是全國第二大的組合城市,也是國內古老城鎮之一,並於97(2008)年7月7日正式列入聯合國教科文組織世界文化遺產名錄,面積達

259.42 公頃，其中包括古蹟核心區有 109.38 公頃。兩個區域的邊界為西緣的調和路 and 南緣的港仔墘（林萃龍醫生路）。核心區包含了喬治市的古蹟區，擁有許多歷史性的地標如康華麗堡、檳城大會堂、檳城州博物館和土庫街一帶的喬治市中央商務區。這些區域為當時弗朗西斯·萊特於 1786 年建城的範圍，並在歷史方面超過馬來西亞半島和新加坡境內的大多數城市<sup>2</sup>。



小印度街區



著名的良友茶室



<sup>2</sup>有關喬治亞市介紹內容部份引自維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/>。

因長年氣候濕熱，建築形式以亭仔腳騎樓為主  
要空間類型，一樓多半為商家

小印度街區附近的當地寺廟

101(2012)年喬治市慶典期間，立陶宛藝術家恩尼斯（Ernest Zacharevic）在喬治市繪製了一系列關於當地文化、居民和生活方式的壁畫。現在，這些壁畫是喬治市著名的旅遊景點，其中『姐弟共騎』壁畫是市內最多人拍攝的熱門景點。街頭藝術開始在整個檳城州蓬勃發展。興巴士公司維修站等文化中心策劃邀請國際藝術家參觀和繪畫，以現有的名聲將城市進化成一個充滿活力的文化藝術中心。街頭藝術不局限於壁畫而已，在喬治市內還有許多有趣的鍛鐵雕刻展覽等待大家在街上發現它。



姐弟共騎壁畫文創商品



街角房舍鍛鐵雕刻-由漫畫家左手人設計

## 肆、建議事項

### 一、立即可行建議

#### (一) 建立臺馬館所間漫畫交流合作機制

此次至亞洲漫畫文化館及馬來西亞動漫之家和館內人員座談，皆表達和我方持續交流之意願。例如亞洲漫畫文化館建議可在該館舉辦以臺灣漫畫為主題之特展，之後我方則可邀請馬方漫畫家展覽，或舉辦雙方兒童徵件活動等；馬來西亞動漫之家則建議可邀請馬方漫畫家來臺駐村、講座及交流，而我方若有漫畫家意願赴馬交流，渠可代為協助安排，或是我方有意願在該館舉辦以臺灣漫畫家為主題之展覽，亦可再商議。在國家漫畫博物館正式營運前，可先透過此類雙方交流活動建立關係，之後再持續深化交流項目。

#### (二) 調整漫畫史料徵集執行方式

馬來西亞動漫之家於徵集階段時，主動至藏家或漫畫家處所進行原稿掃描取得授權，以及亞洲漫畫文化館洽出版社、協會協助提供授權稿件等之作法，可作為本部後續執行漫畫史料徵集之參考。

#### (三) 建立藏品修復原則

伊斯蘭藝術館在紙張類藏品在入庫前會先進行基本維護，包含清除灰塵、蟲卵等，再進行登錄。若非重大毀損狀態則不進一步修復，先以無酸類材質妥善包裝後入庫之作法，提供本部第一線向作家徵集後遂以效仿的方式，同時建立初步的典藏登錄制度，以利銜接未來國家漫畫博物館開館後的典藏流程。

#### (四) 規劃動線分明、設備完善的典藏修復空間

目前國家漫畫博物館正面臨典藏空間規劃的問題。伊斯蘭藝術館的典藏空間同樣是設置在地下樓層空間，在參訪中得知該館舍建築時即亦進行整體考量，區位、動線、預留機具跟管線進出空間等。典藏品分為有機材質（如紙張、織物、木質、皮革）、無機類材質（如金屬、陶瓷器），兩者所需典藏條件溫溼度不同，另除建築基本設備外，空調設備須特別留意，可購置移動式萬向抽氣設備以防止揮發性氣體、粉塵等吸入，以降低專業人員身體的危害。

### 二、中長期建議

#### (一) 以教育類漫畫拓展漫畫市場

角川平方出版社持續提增目前已高達 80%之自製漫畫(馬來西亞籍漫畫家繪製之漫畫)之比例，其中多數係目標市場為學齡孩童、中學生之教育類型漫畫，例如校園生活、科普教育(如恐龍)等，且獲多國洽談翻譯出版。其自製漫畫之特色在於，同一作品因應馬國多語環境，在出版時即具備至少三語種，包含馬來語、英語及華語，因此在拓展海外市場上也較具優勢。

因漫畫傳遞之訊息較容易吸收理解，易為讀者接受，且曾有閱讀漫畫經驗之讀者，未來閱讀漫畫之習慣較易養成，推展教育類漫畫應可擴大培養漫畫讀者市場。

## (二) 以文創商品開發扶持漫畫家收入與建立品牌

馬來西亞動漫館的文創商品開發後販售獲利的 40%給漫畫家、60%為館方營運費用；亞洲漫畫文化館則是 30%留在館方，70%給漫畫家，兩館對於扶持漫畫家的經營策略不同，後者甚至以文創商店為漫畫家品牌行銷的平台，結合學校、圖書館成為一個教育知識鏈系統，進而建構一個漫畫消費市場，並每年選一當地本土漫畫家的作品出版，累積國家漫畫的軟實力；這些經驗可供本部進行推動國家漫畫博物館時之參考，並在籌備階段作擬定中長期計畫，進而補缺長期以來臺灣漫畫能量不足的問題。