

出國報告（出國類別：考察）

## 考察北九州、東京漫畫博物館及書店

服務機關：文化部

姓名職稱：李政務次長靜慧、陳科長泓全、莊視察小逸

派赴國家/地區：日本(北九州、東京)

出國期間：111/11/25 至 111/11/29

報告日期：112/2/21

## 目錄

摘要.....	1
壹、 前言.....	2
貳、 行程安排及參訪議題.....	3
一、 參訪行程.....	3
二、 參訪議題及內容.....	4
參、 參訪觀察及心得.....	4
一、「漫畫之都」北九州市.....	4
(一) TOKIWA 創 Project.....	7
(二) 北九州市漫畫博物館.....	9
(三) 北九州國際漫畫大賞.....	11
(四) 北九州流行文化節.....	13
二、 臺日漫畫交流.....	14
(一) 2022 年日本北九州市臺灣漫畫家駐村交流計畫.....	14
(二) 2022 年「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展.....	17
三、 角川武藏野博物館.....	20
四、 常盤莊漫畫博物館.....	24
五、 山口媒體藝術中心.....	26
六、 teamLab Planets TOKYO.....	28
七、 紀伊國屋書店.....	29
肆、 建議事項.....	32
一、 即可行建議.....	32
二、 中長期建議.....	33
伍、 參考資料.....	34
陸、 附錄.....	36

## 摘要

文化部為推動國家漫畫博物館籌備工作，於 2020 年委託國立臺灣歷史博物館(下稱臺史博)協助籌備，並成立籌備小組，辦理臺灣漫畫文化的典藏、研究、教育及展示推廣工作，2022 年經臺北駐日經濟文化代表處臺灣文化中心(下稱駐日文化中心)促成，於 2022 年 11 月，薦送臺灣漫畫家柚子、PETER MANN 赴日本北九州市駐村交流，並參展「北九州流行文化節」，更首次與日本北九州市漫畫博物館(下稱北九州漫博)合辦「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」特展，向日本民眾介紹臺灣漫畫的百年發展史。

為向日本各界推薦及介紹臺灣漫畫的魅力，文化部李政務次長靜慧及臺史博張館長隆志特地赴日出席開幕典禮，並訪視此次漫畫家北九州駐村交流成果，另考察「山口媒體藝術中心」、「東京「角川武藏野博物館」、「常盤莊漫畫博物館」、「紀伊國屋書店」等，瞭解日本支持及推廣漫畫及出版產業發展之經驗，提供文化部作為國家漫畫博物館籌備工作、支持出版產業發展的策略參考，更期待帶動未來臺日雙方，在漫畫、出版、博物館等各領域，產生更多的合作交流機會。

## 壹、前言

文化部（下稱本部）為促進臺灣漫畫產業發展，從整備漫畫產業環境、擴大國內外推廣交流、加強跨域媒合等面向著手，已推動「漫畫輔導金」獎勵創作者及出版社產製原創漫畫作品、辦理「金漫獎」推廣臺灣漫畫家及原創漫畫作品、選送漫畫家國外駐村交流、獎勵國外出版社翻譯出版臺灣原創作品等各項政策，從創作端增加臺灣漫畫的產製能量，並對外行銷推廣。此外，考量長期以來民眾對臺灣漫畫作品的認識有限，加上早期臺灣漫畫作品較無系統性保存，為讓國人認識臺灣漫畫的多元面貌，並建構臺灣漫畫的歷史論述、提供臺灣原創作品的展示空間等，自 2017 年推動國家漫畫博物館籌備工作，以典藏保存臺灣漫畫文化資產及擴大推廣交流為基礎，提高臺灣原創漫畫的能見度，以利後續增值應用、跨域媒合，創造更多臺灣漫畫的受眾，健全臺灣漫畫產業的發展。

本部自 2020 年起委託國立臺灣歷史博物館(下稱臺史博)辦理「國家漫畫博物館籌備工作計畫」，並於館內任務編組成立「漫畫博物館籌備小組」(下稱漫博組)，以臺史博厚實的臺灣歷史研究基礎，辦理研究、典藏、各項策展推廣、社群連結、人員培力及國際交流工作。本(2022)年 11 月首度規劃於日本辦理國際展覽，由臺史博(漫博組)、駐日本代表處臺灣駐日文化中心(下稱駐日文化中心)及日本北九州市漫畫博物館共同合作辦理「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展，以「租書店」為主題，呈現臺灣漫畫歷史獨特面向及運用本部典藏漫畫文物展出進行國際交流推廣。

日本為世界漫畫大國，於歐美漫畫體系之外自成一格，其漫畫作品、漫畫作家、漫畫產業，乃至由漫畫衍生出的動畫、遊戲、文創商品、音樂、Cosplay 等流行文化相關產業，無不對全世界產生相當的影響力，日本漫畫產業的高度發展和跨域結合，進而行銷全世界的範例，值得臺灣觀摩學習，並作為我國推動動漫產業、籌設漫畫博物館之重要參考。本年度經駐日文化中心協助，本部與日本北九州市政府於本年 5 月 25 日簽訂「漫畫駐村計畫合作備忘錄」，並於本年 11 月首度選送 2 名臺灣漫畫家赴日本駐村交流，駐村期間亦規劃配合本次展覽進行交流活動。

此次於參訪北九州、東京漫畫博物館及書店的行程，主要在吸取日本經驗，提供國家漫畫博物館的籌備以及國內出版品推廣提供重要的策略與思考方向，更期待臺日雙方未來可以有更多的合作交流。

## 貳、行程安排及參訪議題

### 一、參訪行程

本次考察行程為 111 年 11 月 25 日（星期五）至 11 月 29 日（星期二）共 5 日。由本部李政務次長靜慧率隊帶領同仁前往，為使參訪行程之溝通交流有更深入的了解與互動，本部駐日文化中心王主任淑芳及詹秘書富森協助行前聯繫與安排各受訪單位人員，並全程陪同參訪，另由駐日本代表處及駐福岡辦事處協助接待及行政事項。本次行程拜訪日本北九州市政府、北九州市漫畫博物館、山口縣山口媒體藝術中心、東京角川武藏野博物館、常盤莊漫畫博物館及紀伊國屋書店等機構，並出席 11 月 26 日「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展開幕活動及北九州流行文化節等。

此次實際行程安排如下表：

日期	行程	住宿
11 月 25 日(五)	1. 上午搭機抵達日本福岡機場 2. 下午參訪「TOKIWA 創 Project」及與赴日駐村臺灣漫畫家進行交流 3. 拜會「北九州市政府」	北九州
11 月 26 日(六)	1. 上午參訪「山口媒體藝術中心」 2. 下午拜會「北九州漫畫博物館」館長及參訪博物館 3. 下午參與「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展開幕活動	北九州
11 月 27 日(日)	1. 上午參觀「北九州流行文化節」及視察臺灣駐村漫畫家參展情形。 2. 下午前往東京	東京
11 月 28 日(一)	1. 上午參訪「角川武藏野博物館」 2. 下午參訪「紀伊國屋書店」	東京
11 月 29 日(二)	1. 上午訪視「駐日本代表處臺灣駐日文化中心」 2. 上午參訪「常盤莊漫畫博物館」 3. 下午參觀「teamLab Planets TOKYO」展覽 4. 晚間搭機回臺灣桃園機場	返國

## 二、參訪議題及內容

- (一) 北九州市：北九州市政府期以「漫畫之都」作為城市理念，觀察推動漫畫產業的執行情形及設置漫畫博物館的想法。
- (二) TOKIWA 創 Project：2022 年臺灣漫畫家的赴日駐村計畫執行單位及創作空間，參訪瞭解駐村計畫的實際執行情形。
- (三) 北九州市漫畫博物館：首度合作辦理臺灣漫畫展，為臺日漫畫交流的重要里程碑，由本部重要長官出席開幕活動，向日本各界宣傳臺灣漫畫軟實力，並瞭解北九州市漫畫博物館營運經驗。
- (四) 北九州流行文化節：實地觀察北九州市政府如何以動漫及各種週邊流行文化元素，辦理為期 2 天的大型活動及駐村臺灣漫畫家活動參與情形。
- (五) 山口媒體藝術中心：瞭解科技運用於展示的可能性與未來走向。
- (六) 角川武藏野博物館：實地觀察複合式文化設施(圖書館、美術館、博物館三項元素於一體)之規劃及實際經營情形。另交流其對日本出版產業的觀察與看法。
- (七) 常盤莊漫畫博物館：實地觀察博物館再現歷史意義建物規劃及實際經營執行情形。
- (八) teamLab Planets TOKYO：瞭解科技運用於展示的可能性與未來走向。
- (九) 紀伊國屋書店：交流日本出版產業現況，並實地觀察臺灣出版品於日本推廣實際執行情形。

## 參、參訪觀察及心得

### 一、「漫畫之都」北九州市<sup>1</sup>

北九州市位於九州島福岡縣最北端，臨關門海峽的地理位置使得北九州市成為海上交通要衝、重要的物流區域位置及港灣都市；北九州市是北九州工業地帶中心都市，也是福岡縣第 2 大城，過去曾因鋼鐵工業造成污染問題和產業結構改變，1970 年代末期人口外流問題日趨嚴重，進而影響整體環境發展；北九州市政府在 1980 年代末轉變施政方針，改以科技、環保、旅遊等產業為發展重點，並且加強地方基礎建設，包括海港、空港、網絡三港到位 (sea port, airport and e-port)。另為發展觀光旅遊，盤點北九州的各項有形(如小倉城)及無形(如小倉祇

---

<sup>1</sup>北九州市政府官方網站：<https://www.city.kitakyushu.lg.jp>

園太鼓)文化資源，並規劃大眾交通運輸工具、大型購物商場、百貨公司等硬體設施。

本次考察前往拜會北九州市政府，由副市長西田幸生代表接見，會談時西田副市長分享表示北橋市長自 2007 年上任迄今，以「漫畫之都」作為城市理念，用漫畫促進文化觀光產業發展。而北九州市也以此明確目標進行各項措施，運用該市多位當地出身、或與北九州有著深厚淵源的知名漫畫家，例如松本零士(代表作《銀河鐵道 999》)、北條司(代表作《城市獵人》)、冬木琉璃香(代表作《星座宮神話》)等眾多漫畫家之優勢，於 2012 年推動設置「北九州漫畫博物館」，並請不同之知名漫畫家擔任名譽館長及館長打造知名度。2014 年起舉辦西日本最大規模的動漫、電玩等流行文化主題活動「北九州流行文化節」，並營造市區環境漫畫意象(如市區下水道圓孔蓋漫畫意象、漫畫隧道)，舉辦「北九州國際漫畫大賞」，以及邀請國內外漫畫家駐村交流活動等，以漫畫行銷北九州市，進而促進產業、觀光、文化發展。

北九州市政府市民文化運動局局長柏井宏之先生補充說明，北九州市把”漫畫”當成文化一部分，除官方資源投入，更有民間單位如 COLT 公司設置” TOKIWA 創 Project” 以及前所提之漫畫家優勢等共同推動而有相乘效益。

當日北九州市政府歡迎晚宴中，北橋健治市長感謝本部駐日文化中心居間協助及辦理北九州市與臺灣之多場文化交流，包含本年北九州市與國立臺灣文學館及松本清張紀念館合辦「遺留下的指紋—松本清張與臺灣推理小說特展」、臺史博及北九州市漫畫博物館合辦「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」特展及與首次辦理之臺灣漫畫家駐村交流計畫等。

北橋市長特別指出”漫畫”所傳達的感受性，能超越國際及成為跨越國界、跨越語言的媒介，更能超越年齡限制，串連起年輕或年老世代，期望臺日能持續以漫畫串聯彼此並維持良好互動及持續開展文化交流。本部李政次也表示北九州市以民間企業投入及政府共同推動漫畫產業發展的模式，值得我們借鏡與學習，也邀請北九州市政府能有機會安排日本漫畫家至臺灣進行駐村交流，持續開展更多臺日交流機會。



圖：左起至右依序為北九州漫畫博物館館長田中時彥、市政府市民文化運動局長柏井宏之、副市長西田幸生、本部政務次長李靜慧、駐福岡辦事處處長陳銘俊、駐日文化中心主任王淑芳、國立臺灣歷史博物館館長張隆志



圖:本部政務次長李靜慧及臺史博館長張隆志與北九州市長北橋建治互贈交誼禮品，圖內為贈臺史博文創商品



圖：北九州市營造市區環境漫畫意象之市區地圖宣傳 DM



圖:以漫畫家松本零士作品《銀河鐵道 999》知名角色製作漫畫意象圓孔蓋設置地點宣傳 DM 供民眾尋點拍照打卡



圖:一進入北九州市的交通門戶 JR 小倉車站即設置《銀河鐵道 999》漫畫角色雕像，引領民眾感受漫畫之都魅力



圖:於 JR 小倉車站底下過道設置「漫畫隧道」，提供北九州漫畫博物館最新展演活動消息及漫畫圖像供來往民眾拍照打卡

#### (一) TOKIWA 創 Project

民間單位文化內容製作公司 COLT 社長大野光司於 2015 年成立「TOKIWA 創 Project」，為針對次文化創作者所打造的共創空間，設立初衷以著名的東京常磐莊(手塚治虫、藤子不二雄 F 等知名漫畫家曾共住的傳說公寓)為發想成立，5 年來已培養 100 名左右的漫畫家；前往參訪時，由社長大野光司接待，說明其最大特色為 COLT 公司審查通過的漫畫家、插畫家、影像作家、小說家、設計師等創作家才能進入使用，而本次本部與北九州市政府合作辦理的臺灣漫畫家駐村交流計畫，漫畫家柚子、PETER MANN 即進駐此場地專心創作，並由該公司協助安排參訪交流行程。

「TOKIWA 創 Project」內提供 18 席創作空間，創作者可專心進行創作並亦可與其他創作者交流，而 COLT 公司也擔任如同經紀人及業務員角色，協助創作者行銷作品及媒合適當工作提供創作者，最大目的即在於讓創作者能專心創作，目前更因為條漫流行之趨勢，COLT 公司積極將觸角伸展至東京洽談條漫創作機會引介給入居之創作者。COLT 公司也與台南應用科技大學簽定合作備忘錄(MOU)，預定 2023 年安排 2 到 3 位台灣學生到該公司一起參加手機遊戲開發。

COLT 公司做為漫畫家經紀人及業務員，營運上保持高度彈性，積極尋求各種合作機會，替漫畫家、漫畫產業開創商機，也讓漫畫廣泛出現及運用在民眾日常

生活場域，讓漫畫家有足夠的收入，可以安心創作，可提供國內漫畫產業發展之參考。



圖:位在大樓 4 樓裡的文化內容製作公司 COLT



圖<sup>2</sup>:COLT 公司及 TOKIWA 創 Project 場地平面圖



圖; COLT 社長大野光司接見本部政務次長李靜慧及隨行人員並介紹公司經營內容



圖：(左二至右) 駐福岡辦事處處長陳銘俊、駐日文化中心主任王淑芳及臺史博館館長張隆志陪同本部政務次長李靜慧參訪

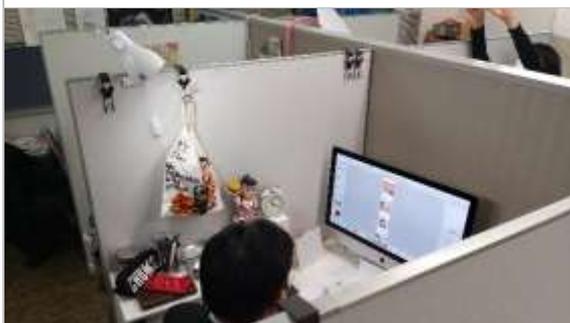


圖: TOKIWA 創 Project 提供 18 席創作空間供創作者專心創作，每席創作設備可由 COLT 公司提供或創作者自行攜帶



圖:左起社長大野光司、本部政務次長李靜慧、臺灣駐村漫畫家柚子、臺灣駐村漫畫家 PeterMann、當地漫畫家 Taneo Makoto

<sup>2</sup> 平面圖摘自 COLT 公司官方網站：[www.colt-manga.jp/workplace](http://www.colt-manga.jp/workplace)

## (二) 北九州市漫畫博物館<sup>3</sup>

北九州市擁有眾多出身當地知名漫畫家，包括松本零士、北条司、畑中純等，為將這些漫畫資產保存給下一代，於 2012 年成立北九州市漫畫博物館，由北九州市政府經營，屬市立博物館。2012 年至 2021 年 6 月邀請知名漫畫家松本零士<sup>4</sup>擔任首位名譽館長、本年 4 月起由渡瀨政造<sup>5</sup>接任名譽館長，漫畫家田中時彥擔任館長，主要宗旨為：展示本地出身或與本地有深厚淵源的漫畫家及其作品、傳達當地特色；培育漫畫人才；媒合漫畫家與漫畫相關工作，並協助市政府推廣漫畫旅遊、打造北九州市成為漫畫之都的願景。

博物館設置於小倉車站旁一座流行文化商場 Aruaru City 內，以定期承租該商場 5 樓及 6 樓的方式營運，博物館總面積共 2,000 平方公尺，館內主要展示典藏與北九州市有淵源的漫畫家作品及資料，並劃分為常設展區、特展區，商場其他樓層內開設漫畫、動畫、公仔、角色扮演、電玩遊戲等商店，也設有活動舉辦空間，以商場外部集客效益吸引人潮入館內參觀。

5 樓常設展區主要分為兩大區塊，一部分為展示區，另一部分則為可自由閱讀藏書約 7 萬冊的圖書空間，館內多處呈現「可閱讀性」的安排，如在展示區呈現 1945 年至 2012 年為止的戰後漫畫和社會歷史，也以可翻閱方式貼近觀眾，閱讀區書籍擺放的設計更以書架高度約 130 公分為分際，130 公分以下放置孩童易讀類漫畫書，130 公分以上則為適合成人議題的漫畫書籍，同時為避免館內藏書影響漫畫出版商業市場，半年內出版之漫畫出版品不予納入收藏閱覽，圖書閱覽區內也設置小展示區策畫主題書展推介漫畫書。

6 樓特展區為本次國際展展出場地，每年約安排 4 次特展。另該館成立以來，受到當地漫畫家的信任，將漫畫原稿寄藏或捐贈給博物館運用，惟因空間不足，僅能設置小型典藏空間，保存條件較差且也已逼近飽和，該館正思考尋覓額外空間處理館內典藏需求。

北九州市漫畫博物館所在商場吸引大量的動漫業者進駐，可發揮加乘效益，吸引

---

<sup>3</sup> 北九州漫畫博物館官方網站：<https://www.ktqmm.jp/>

<sup>4</sup> 松本零士為北九州地區出身的漫畫家、動畫家，曾獲旭日小綬章、紫綬褒章、法蘭西藝術與文學勳章受章，代表作品有《宇宙戰艦大和號》和《銀河鐵道 999》等。

<sup>5</sup> 渡瀨政造為日本北九州市出身的漫畫家，是日本 80、90 年代風格派漫畫家，同時也是神奈川大學外國語學部的教授，曾獲第 13 屆小學館漫畫賞及第 33 屆文藝春秋漫畫賞肯定，代表為「Heart Cocktail」

人潮前來，但博物館本身自明性較無法彰顯，且典藏空間為簡易型倉儲空間，就長遠保存紙質類漫畫文物環境而言非良好保存環境。然北九州漫博與漫畫家、漫畫社群、產業保持良好的互動關係，讓漫畫家願意支援、響應博物館的各項活動，也促進周邊商品、產業的銷售，達到雙贏。此外，該館提供舒適的漫畫書閱讀空間，並透過各種活動的舉辦，讓民眾親近漫畫，也灑下培育未來漫畫家的種子，成為民眾認識與接觸漫畫的入口，可作為我們推動漫畫博物館籌備工作參考。



圖：拜會北九州市漫畫博物館，由館長田中時彥、研究員表智之接見



圖：由駐日文化中心協助購置採買近年臺灣漫畫外譯日文版書籍一批，由本部政務次長李靜慧代表致贈北九州市漫畫博物館典藏並供民眾閱覽推廣行銷臺灣漫畫



圖：館長田中時彥贈送其漫畫出版品《北九州巷道散步》



圖：館長田中時彥期待本部漫畫博物館成立，親繪並致贈畫作以表祝福



圖:常設展區入口呈現北九州市擁有近百名當地漫畫家漫畫牆



圖:可閱覽的漫畫歷史



圖:已近飽和的典藏庫房



圖:書架約於 130 公分高度以藍色線條界定上下放置適合不同閱讀對象書籍



圖:舒適的閱讀空間，可躺或臥，但禁止睡覺



圖:書櫃區一角配合藏書介紹漫畫家

### (三) 北九州國際漫畫大賞

「北九州國際漫畫大賞」每年由北九州市漫畫博物館主辦，係以北九州市為據點，向國內外廣為傳達漫畫的魅力，進而促成漫畫文化之普及。該獎分為一般組及少年組(12 歲以下)，設定共同參獎主題，以 4 格漫畫方式向國內外人士邀稿，不論是職業漫畫家或者業餘人士皆可參加，作品須未發表過(於同人雜誌、社群網站、圖片投稿網站等非商業媒體上發表之作品可報名參賽)：頒發獎金共計 60 萬日圓(臺幣約 13 萬元)，包含一般組金賞 1 名獎金 30 萬日圓、國外部門賞 1 名獎金 20 萬日圓、漫畫博物館賞 1 名獎金 10 萬日圓，並另頒發 asianbeat FUKUOKA,JAPAN 賞 1 名及 TOKIWA 創賞、少年組 5 名提供獎品。

2022 年主題為「跳」，自 6 月 1 日至 9 月 1 日約 3 個月辦理徵件，由名譽館長渡瀨政造擔任審查委員長，另邀集日本漫畫家及編輯擔任委員，11 月發布評選結果、公開委員名單並將得獎作品展示北九州市漫畫博物館，2022 年共計 1,193 件作品參賽，其中臺灣參賽者共計 84 件作品(一般組 75 件、少年組 9 件)，得獎作品中共計 2 件臺灣作品，包含由 Dr.Bird 獲選一般組 asianbeat FUKUOKA,JAPAN 賞，少年組亦有 1 名國內小朋友獲選。

該獎項總金額雖不高，意在鼓勵大眾創作漫畫、親近漫畫，並藉由海內外徵件，間接宣傳北九州市及北九州市漫畫博物館，可作為後續本部籌備漫畫博物館推廣方式之參考。



圖:北九州市漫畫博物館現場展出得獎作品



圖:展示說明本年收件情形及評審過程



圖: 一般組 asianbeat FUKUOKA,JAPAN 賞臺灣得獎作品



圖:少年組臺灣得獎作品

#### (四) 北九州流行文化節

自 2014 年起舉辦的「北九州流行文化節」，為西日本最大規模的動漫、電玩等流行文化主題活動，迄 2022 年已舉辦 6 屆，2019 年舉辦時入場人數高達 17 萬人，自疫情發生後時隔 3 年 2022 年再次舉辦，於 11 月 26 日至 27 日辦理，展演場地主要在西日本綜合展示場新館，活動包含辦理聲優和創作人的座談節目，動漫歌曲演唱會，動漫・漫畫作品展示會，當地的聯名企劃活動，痛車展示會，以及 cosplay 等諸多活動。

特別是會場中展示由漫畫改編，以北九州市為故事舞台，預定於 2023 年改編成動畫播出的《Bullbuster》作品宣傳。近期在日本上映的《灌籃高手》動畫版、NHK 頻道播出的《飆速宅男》、知名的《鬼滅之刃》等作品，也都參與此次展會，展現日本漫畫、動畫產業的高度連結性。

本次展示攤位約計 40 攤，本年赴日 2 名臺灣駐村漫畫家，也在北九州市政府安排下設攤現場繪畫並發送紀念明信片，整個展場與國內動漫展的主要差異，在於現場較著重在二創發表或對即將上市之作品進行推廣介紹，較少商業銷售行為，現場協助導覽之北九州市政府課長河津伸二亦表示，對於不涉及商業獲取利益的二次創作行為，通常保持包容的態度，也因著這樣的社會風氣促成日本動漫文化的高度發展。此外，現場參與 cosplay 民眾也延伸至外圍草地周邊，也足見確為動漫迷參與盛事。

北九州市政府透過舉辦北九州流行文化節，吸引各地動漫產業、社群及愛好者前來參與，向民眾推廣各種動漫作品，也提供業者之間交流合作的機會，更進而帶動觀光效益。未來國家漫畫博物館籌備過程中，也應積極與地方政府或民間動漫展會合作、互動的機會，共同促進產業的發展。



圖:位在 JR 小倉站及漫畫博物館走路約 10 分鐘路程之西日本綜合展示館交通非常便利



圖:一早參訪活動時，聲優演唱會已擠滿人潮(會前約 2000 人報名經主辦單位抽籤 500 名得以參加)



圖:宣傳流行文化節同時也行銷北九州市



圖:痛車<sup>6</sup>展示會



圖:展場 cosplay



圖:動畫原畫稿展示

## 二、臺日漫畫交流

### (一) 2022 年日本北九州市臺灣漫畫家駐村交流計畫

本次駐村計畫自 2020 年底開始，由駐日文化中心與北九州市洽商超過一年半

<sup>6</sup> 痛車：指在車身外觀將 ACG 圖案以彩繪或黏貼貼紙等方式做成一種裝飾的車輛，其發源於日本，是 ACG 文化的一環。

的時間，2022 年 5 月由駐日文化中心協助與北九州市政府正式簽訂合作備忘錄 (MOU)，臺灣漫畫家經本部初選，北九州市政府 10 月上旬決選，選出柚子、PETER MANN 兩位臺灣漫畫家。

駐村時間自 2022 年 11 月 7 日至 12 月 5 日為期 1 個月，由北九州市政府提供住宿、創作空間、機場接送機及駐村交流活動等，本部則提供補助漫畫家交通費、創作費、生活費、保險費等，駐村創作地點為「TOKIWA 創 Project」。在駐村過程中，由市府安排漫畫家參訪市內景點，漫畫家則須創作與北九州市相關作品 5 件，並將作品贈與該市預計運用於製作觀光文宣及動畫，以促進雙方深度交流。另於「北九州流行文化節」設置專屬展位，並辦理現場作畫推廣活動。

拜會過程，2 位駐村漫畫家表示於「TOKIWA 創 Project」駐村期間，一個月的駐村期間感覺稍短，每天忙著參觀取材及收集資料，能夠用來作畫的時間較為有限，希望未來若再有駐村的計畫，能將時間拉長讓作家有更充裕的時間消化吸收。另漫畫家 PETER MANN 表示，以往在臺灣畫漫畫都是在自己的空間裡面作畫，實際來這邊靠自己一步一腳印去看、走過還有生活才能有不同之感觸，也特別提到觀光和實地生活的不同，如在網路上查的北九州特產以河豚最有名，但實際來了，才得知原來真正的特產是章魚。不過，2 位漫畫家仍因著手繪作品能力，創作出令北九州市政府驚豔的作品，並於本部訪團拜會北九州市政府及北九州市漫畫博物館國際展開幕時，公開發表並致贈北九州市政府及博物館，另於流行文化節安排展位由 2 位駐村漫畫家現場創作，也促進臺灣漫畫家與日本民眾認識。

本年首度與北九州市政府合作推薦臺灣漫畫家赴日駐村，交流成效良好，建議可洽談後續駐村合作事宜，並可邀請日本漫畫家來臺駐村交流，擴大成效。



圖:(左起)COLT 社長大野光司、李政務次長靜慧、駐村漫畫家柚子、PeterMann、日本當地漫畫家 TANE0 MAKOTO 於「TOKIWA 創 Project」合影



圖:拜會北九州市政府・2 位駐村漫畫家首度公開第 1 幅作品發表並致贈北九州市政府



圖:駐村漫畫家 PETER MANN 以北九州市日文發音作為創作發想。



圖:駐村漫畫家柚子以北九州市地方名勝為創作發想。



圖:駐村漫畫家於北九州市漫畫博物館國際展開幕公開第 2 幅作品。



圖: 駐村漫畫家柚子以北九州市漫畫博物館內場景將作品角色代入為創作發想。



圖:駐村漫畫家 PETER MANN 以北九州市名勝作為創作發想。



圖:2 位駐村漫畫家於北九州流行文化節現場實地作畫設攤，由 COLT 社長現場協助說明



圖: 2 位駐村漫畫家於北九州流行文化節現場，前面螢幕播放後方實地作畫供民眾了解創作過程



圖: 2 位駐村漫畫家於流行文化節現場印製創作明信片供民眾索閱

## (二) 2022 年「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展

本部自 109 年委託臺史博籌備國家漫畫博物館，除向國人推廣及介紹臺灣漫畫家及作品外，亦積極開展國際交流，2019 年及 2021 年分別與日本京都精華大學（京都漫畫博物館）、比利時布魯塞爾漫畫藝術中心簽訂合作備忘錄(MOU)。同時於 2021 年以線上直播的方式，辦理國際漫畫系列講座《探尋與對話：閱讀世界中的漫畫》，與日本京都國際漫畫博物館、法國安古蘭國際漫畫暨影像城、比利時布魯塞爾漫畫藝術中心、法國布洛瓦漫畫節 bd BOUM、德國美茵茨大學翻譯語言與文化學院研究所、英國倫敦藝術大學倫敦傳播學院等 6 個國家之漫畫文化設施專家學者合作，辦理 3 場分享講座、2 場學術講座。

駐日文化中心於 2021 年，邀請北九州市漫畫博物館與國立臺灣歷史博物館國家漫畫博物館籌備小組洽談合作，經多次往返協商討論後，於本年 11 月在北

九州市漫畫博物館合辦「臺灣租書店與漫畫的奇妙旅程」國際展，也是國家漫畫博物館首度辦理之海外展覽，為臺日漫畫交流的里程碑，對臺灣漫畫意義重大。

本次展覽內容以臺日共同看漫畫的記憶「租書店」為主題，爬梳台日漫畫的交集與歷史脈絡，從日治時代的台灣租書店談起，乃至戰後漫畫審查制下的租書店，到日本漫畫逐漸地成為臺灣讀者所熟悉的文本，以及 21 世紀進入數位時代的租書店所面臨的挑戰而做的各種多角化經營等。臺史博也特別複刻臺灣知名的「21 號萬隆租書店」、連鎖租書店「師大白鹿洞」、另類漫畫書店「Mangasick」、24 小時多功能「漫畫雜誌愛心空間 e 書漫」等 4 家租書店場景，最後並以當代臺灣漫畫在國際上、在日本的活躍，說明臺灣漫畫如何衝破空間與物質的限制，走出另一個嶄新的面貌。

據北九州市漫畫博物館研究員表智之表示，以往漫畫展示主題多著重在各自漫畫內容呈現，本次國際展突破以往，從租書店為題探索漫畫文化歷史脈絡，與臺史博策展人員互動也收穫良多，也帶動館內思考後續特展呈現參考。本次展覽獲國內媒體包含自由時報、中央社及網路新聞等共計約 21 則報導；展覽開幕前，日本當地網路平臺 PR TIMES<sup>7</sup>、美術展ナビ（Art Exhibition JAPAN）進行推廣行銷報導。當地媒體福岡中央社網路新聞報導外，於 Podcast 頻道『明治産業 presents 「OUR CULTURE, OUR VIEW」』2022 年 12 月 18 日邀請北九州市漫畫博物館學藝員石井茜小姐介紹本次展覽（節目單元：#247 北九州市漫画ミュージアム「台湾漫画史不思議旅行 一貸本屋さんと漫画の 100 年一」）。本次展覽至 2023 年 1 月 22 日，預計於 2023 年 10 月移展至東京明治大學米澤嘉博紀念圖書館，持續擴大介紹臺灣漫畫的魅力，同時也向日本大眾宣傳臺灣當代漫畫作品、漫畫作家。而透過合辦國際漫畫展覽，在交流的過程中，可觀摩國外漫畫博物館的營運方式及策展理念，也可向國際推廣臺灣漫畫作品、漫畫歷史、文化等，也是漫畫博物館在籌備過程或未來營運相當重要的工作之一。

---

<sup>7</sup> PR TIMES：以遊日外國觀光客及關心日本大小事的外國人為對象，發送「日本現況」流行趨勢的網站；網址：<https://prtimes.jp/>



圖:國際展開幕合影,第一排左起至右依序為國立臺灣歷史博物館館長張隆志、駐福岡辦事處處長陳銘俊、本部政務次長李靜慧、副市長西田幸生、北九州漫畫博物館館長田中時彥、市政府市民文化運動局長柏井宏之



圖:由臺史博漫博組專員王佩迪進行國際展開幕導覽解說



圖:現場貴賓及媒體記者參與導覽



圖:展示現場並介紹臺灣漫畫日譯作品介紹



圖:AruAruCity 商場內北九州漫畫博物館國際展示宣傳



圖:開幕後李政務次長靜慧接受媒體專訪



圖:媒體報導

### 三、角川武藏野博物館<sup>8</sup>

「所澤 SAKURA TOWN」作為日本最新流行文化據點，由日本最大娛樂出版集團之一「日本角川集團(KADOKAWA Group)」及所澤市共同策劃完成，匯集博物館、動漫飯店、購物、舉辦動漫及遊戲相關的活動與展覽場地等機能，於 2020 年 11 月開館，其中「角川武藏野博物館」，係圖書館、美術館、博物館三項元素於一體的複合式文化設施。博物館建築由建築大師隈研吾打造，為地上 5 層，總樓地板面積約 3,600 坪（約 12,000 平方公尺），外觀宛如一座巨大的岩石！牆面以 2 萬片花崗岩組成多面體，同時也 and 武藏野突起的地形做呼應。

館內 1 樓設置「漫畫、輕小說圖書館」收藏各個出版社的輕小說及兒童讀物與漫畫等約 3 萬多本書籍；二樓為為正門入口、售票處，商店及咖啡廳；3 樓設置「EJ (Entertainment Japan) 動漫博物館」介紹日本動漫文化，包含從動漫本身、創造這些動漫的人，及由此衍生的事物和作品周邊的整體娛樂等；4 樓設置「書架劇場」，由約 8 公尺高的巨大書架所包圍的圖書空間，所含圖書除了角川書店(KADOKAWA)的出版品之外，陳列著創始人角川源義及密切參與草創期如山本健吉、竹內理三、外間守善的個人文庫等約 5 萬本圖書。還放映以「與書同遊，與書相交」為概念的光雕投影之影音體驗；五樓為「武藏野藝廊」。

角川武藏野博物館雖然主要呈現日本漫畫、輕小說等出版面貌予日本民眾，惟因應日本民眾也喜歡接觸國外圖像 IP，於展覽安排也會展示國外作品，包含本次拜會時正展出「梵谷作品 360 度沉浸展」、「復仇者聯盟展覽 MARVEL

<sup>8</sup> 角川武藏野博物館官方網址：<https://kadcul.com/>

AVENGERS STATION」。

本部訪團與角川娛樂事業局局長西澤元晴、IP BUSINESS 部長櫻井知典、事業局推進課長柏原嘉進行交流，西澤局長說明本地開發初始是因為公司倉儲空間及物流業務需求而尋覓此地，自 2014 年取得土地規劃倉庫跟物流空間後，於 2017 年才規劃設置博物館，歷經 3 年籌備，籌備經費約計 400 億日圓，於 2020 年 11 月開館，自開館以來，每年約 100 萬人次參觀，目前館務收入尚無法支持博物館營運，而在地所澤市政府提供道路整寬並種植櫻花樹協助形塑櫻花名所，部分特展也會受公部門經費支持。

而做為日本重要的娛樂出版集團之一，局長說明目前集團內營業額項目最高的部門是遊戲收入，可支持博物館營運或其他新興的業務項目。此外，為因應過往出版品印製過多或書店販售後退還之書籍衍生倉儲空間需求，該集團除朝向書籍電子化製作，採取讓電子書先上架銷售，再評估紙本書籍印刷術量，也因印刷設備的改良已能單本印製出版，而不需大量印製，可有效減省出版品庫存成本。另於館內書店運用 AI 店員，經由互動向民眾推薦合適的書籍。

另 2022 年文策院與日本角川集團合作，簽署合作備忘錄(MOU)進行外譯與合製計畫，從 CCC 創作集<sup>9</sup>的作品出發，由日本角川編輯部依市場角度選件，將臺漫既有作品翻譯成日文，於日本角川月平均超過 2 億點閱數的漫畫平台「Comic Walker」上進行連載，讓更多日本讀者有機會接觸、認識，進而喜歡上臺漫。館方表示本合作案目前處於辦理臺灣漫畫作品宣傳前置作業，其中文對白轉為日文對白並非只是單純翻譯，因為語言表述方式不同，同樣意思日文需運用較長文句才能完整呈現，若直譯，會形成文字太多影像畫面，爰需經由出版社內專業編輯考量作品畫面濃縮語意轉化為日文，再經由文策院協助審稿確認後始於平台上架。

角川武藏野博物館整合博物館、美術館、圖書館三項機能，並結合書店、賣店、餐飲、旅宿等設施，透過科技的展示，讓參訪者感受書籍及動漫的魅力，亦運用動漫 IP 開發多樣商品，吸引遊客造訪且能創造商機。國家漫畫博物館可參考角川武藏野博物館空間運用、展示手法及相關機能進行規劃與籌備，打造吸引民眾

---

<sup>9</sup> 《Creative Comic Collection 創作集》，簡稱《CCC 創作集》，是以臺灣歷史、文化與自然為題材，臺灣創作者創作的網路漫畫平台。

前來認識臺灣動漫的場域，向世界及國人介紹臺灣漫畫。

另在疫情帶動下，世界各出版產業發展加速數位化發展，以因應新的生活型態，根據出版科學研究所發布之《2022 年出版指標年報》，日本電子出版市場規模 2021 年已經超過 4,500 億日圓。另根據日本印象綜合研究所出版之《2022 年電子書產業研究報告》，整體電子書使用者數為 45.9%<sup>10</sup>。臺灣電子書與數位閱讀正起步發展，出版產業應針對不同世代、性別之閱讀行為差異，進一步提升內容供給的多樣化選擇，同時推出各種圖書類型與不同價格的行銷推廣策略，持續培養、擴展當代讀者的數位閱讀習慣，如此才能逐漸掌握不同族群的閱讀需求。角川集團多角化彈性的經營策略，開創更多的商機與可能性，亦值得我國出版相關業者借鏡與學習。



圖：所澤 SAKURA TOWN<sup>11</sup>(照片引用所澤市政府官方網站)



圖：拜會經營方角川集團



圖：角川集團辦公室樓下為動漫主題飯店「EJ Anime Hotel」

<sup>10</sup> 資料引自文化產業訊息及趨勢分析雙月報第 6 期，111 年 12 月。

<sup>11</sup> 所澤市政府官方網站：<https://www.city.tokorozawa.saitama.jp/index.html>



圖：本部與臺史博共同拜會博物館經營方



圖：角川娛樂事業局局長西澤元晴及 IP BUSINESS 部部長櫻井知典



圖：所澤 SAKURA TOWN 內動漫文創賣店



圖：賣店販售漫畫家授權手稿作品文創商品



圖：外觀以 2 萬片花崗岩組成多面體之角川武藏野博物館



圖：博物館大廳入口旁博物館商店



圖：博物館售票大廳



圖：4 樓 Edit Town Book Street(編輯小鎮書

	街道)於 50 公尺街道以解讀世界的九大文脈陳列約 2 萬 5000 本書供民眾現場閱覽。
	
圖:4 樓書架劇場由八公尺高的圍書空間。	圖:虛擬店員為民眾服務推薦適合書籍
	
圖:1 樓藏書 3 萬多本漫畫輕小說圖書館	圖:館內展出梵谷畫作沉浸式特展

#### 四、常盤莊漫畫博物館

常盤莊於 1952 年建成，這棟木造的 2 層樓公寓在當時屬於極其普通的建築，房租每月 3,000 日圓，惟其位置交通便利，並鄰近「講談社」出版社，1953 年，經發行《漫畫少年》雜誌的「學童社」介紹，手塚治虫入住。之後，《哆啦 A 夢》作者藤子 F 不二雄、《忍者哈特利》作者藤子不二雄<sup>Ⓐ</sup>、《假面騎士》作者石森、《天才妙老爹》作者赤塚不二夫等人亦陸續搬入居住，該公寓因此成為孕育許多著名漫畫家的孵育基地。

該公寓在 1982 年 12 月因老化而拆除，但在日本漫畫社群、漫迷的呼應下，東京都豐島區政府在 2016 年發布再現常盤莊的計畫，重建經費約 9 億日圓，其中企業及漫畫迷共捐款 4 億日圓支持，於鄰近原址另地興建博物館，並於 2020 年 7 月成立並由公益財團法人豐島未來文化財團經營。該館 1 樓是特展展區和漫畫閱覽廳；2 樓則完整重視 1960 年代漫畫家們居住的房間和情景，說明戰後初期日本

社會對漫畫的狀況及年輕漫畫家起步的艱辛。

拜會當日，館方表示每年經營費用約計 2 億日圓，共同由地方政府支付硬體維護費用及文化財團支持軟體展示或活動費用，博物館設立目的為再現常盤莊歷史，也因著名漫畫家也多有自己的紀念館收藏作品，爰較無典藏曾居住此地漫畫家作品，以特展展出曾入住此地漫畫家特展，吸引民眾前來朝聖及觀看。

該館在重建過程中，透過老照片的募集，考察、復原招牌、場景，如門口的電話亭、不同時期的招牌字體、甚至是上二樓時樓梯的聲響，也充分考證不同時期居住在此的漫畫家，甚至是漫畫家居住的擺設等。常盤莊是許多知名漫畫家的起點，也是日本知名的「漫畫聖地」，為了協調整合各界的意見，也邀請漫畫家、居民、專家學者、建築師等組成委員會，一起參與重建的過程，凝聚共識並獲得寶貴的意見。



圖:常盤裝漫畫博物館外觀，前方入口立柱復元原文字圖樣呈現



圖:常盤裝漫畫博物館內二樓平面圖



圖:復原漫畫家創作房內一景



圖:復原漫畫家在此生活廚房一景



圖:館內 1 樓辦理藤子不二雄<sup>Ⓐ</sup>特展

圖:拜會館方人員



圖:曾入住常盤莊之漫畫家<sup>12</sup>

## 五、山口媒體藝術中心<sup>13</sup>

山口媒體藝術中心位於山口縣山口市，2003 年開幕，由日本建築師磯崎新（Arata Isozaki）設計，以其波浪形屋頂為特徵，占地面積 14,536 平方公尺、建築面積 7,325 平方公尺、總樓面面積 14,807 平方公尺，建設費超過 100 億日元（約新台幣 26.8 億元）；該中心係日本具指標性之媒體藝術展演機構，自 2003 年 11 月 1 日開館以來，以探求利用媒體新技術的嶄新表現手法為主，舉辦展覽、表演及電

<sup>12</sup> 資料引用《藝術新潮》2020 年 11 月常盤莊特集

<sup>13</sup> 山口媒體藝術中心官方網址：<https://www.ycam.jp/cn>

影上映等各種活動，透過整合展示空間、電影院、圖書館、工作坊等複合設施，拓展創新實驗、科技藝術、教育推廣及社群參與等多元發展領域。

拜會當日，本部訪團與山口市市長伊藤和貴等進行交流，由館方吉崎和彥先生簡報介紹，藝術中心於 2023 年將成立 20 年，經營目標為培育山口市文化藝術人才，館內由不同技術專業人員組成研究開發部門，協助開展藝術、社群連結及教育扎根，至今已產出 200 多個作品，也秉持異與一般美術館民眾只是觀者的模式，以「Creating together, Learning together」，一起共同創作實驗藝術的產生。關於館方目標觀眾的設立，因為已設立近 20 年，年齡層在過程中會流動，如從一開始設立之初時的幼兒，現已成為青年甚者也成為創作參與的藝術家。

山口藝術中心也特別介紹 2023 年已邀請許家維、張碩尹、鄭先喻 3 位臺灣藝術家，以臺灣虎尾糖廠到門司港的糖業運送軌跡，策劃相關展覽。



圖:尚未開門前即有民眾排隊等開放入內



圖:館內空間寬闊的圖書室

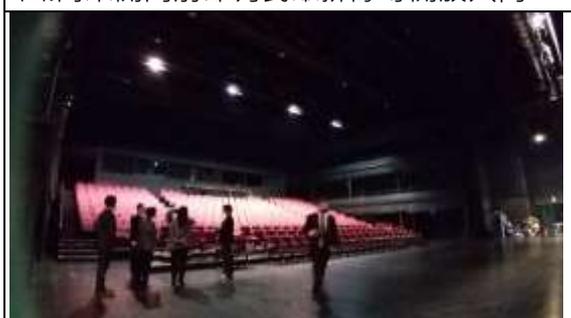


圖:多功能表演廳



圖:館內展出科技藝術作品



圖：山口市市長伊藤和貴接見本部



圖：吉崎和彥先生簡報介紹藝術中心相關展示及計畫



圖：山口媒體藝術中心外觀(引自官網)

## 六、 teamLab Planets TOKYO

成軍於 2001 年的 teamLab 團隊以新型態的數位藝術，探索藝術、科學、技術和自然界交彙點，由藝術家、程序員、工程師、CG 動畫師、數學家 and 建築師等各個領域的專家組成。結合互動體驗，投影科技，在全球各地巡迴展出並造成高度討論。位於東京豐洲的「teamLab Planets TOKYO」預計開放至 2023 年底，以「Body Immersive(身體沉浸)」為核心概念，由 4 個巨大的作品空間和 2 個庭園作品等所組成的「可置身於水中參觀的美術館、與花朵融為一體的花園」。觀眾將整個身體沈浸於巨大的作品群中，讓身體與作品之間的界線如同無形，打造沉浸式參展體驗。



圖:於線上預約買票，於參觀時段前往參觀



圖:入口處請參觀者脫下鞋襪,赤腳參觀感受



圖:藉由瀑布中流水轉化進入展場也進行腳部消毒



圖:被巨大球體包圍



圖:環狀作品投影



圖:眾多蘭花以顛倒設置及鏡面形塑夢境般場景

## 七、紀伊國屋書店

紀伊國屋書店於 1927 年成立，創業已近百年，成為日本文化藝術情報的基地；1950 年開始進口外文書，滿足日本全國大學、圖書館等研究機構對各種書籍的需求；1964 年，紀伊國屋書店新宿本店，由日本知名建築師前川國男設計完成，賣場面積高達 480 坪為日本大型書店的先驅，該建築被選為東京都選定歷史建築；1969 年，

紀伊國屋首次在美國的舊金山開設分店，迄今日本國內有 68 間、海外有 39 間分店。

紀伊國屋書店為日本書籍和文化輸出海外的重要橋樑，而海外分店也是日本本地分店及其他海外分店採購當地語文書籍的窗口。臺灣分店於 1987 年成立，目前有臺北微風、臺中中港、高雄漢神巨蛋三家分店及設立臺北營業所、海外部等，協助將臺灣出版品行銷至全世界。

2020 年駐日文化中心與紀伊國屋合作，於新宿本店外文書店設置「臺灣中文書常設專區」，將臺灣書自華文書區獨立出來，該區後來成為外文書店最暢銷的書區。

此次實地參訪高島屋店外文書區，經詢其書籍選擇係由臺灣紀伊國屋書店建議而挑選，且剛決選產出之第 13 屆金漫獎得獎作品也擺放在現場供民眾選購；接著前往新宿本店參觀及拜會副社長森啟次郎，新宿本店建築已 58 年，建物為歷史建築，一樓為書店及商店街，樓上則為本社辦公室；訪團與森副社長交流時，其表示在日本，書店也面對很大的挑戰，書店正在從日本的街頭消失<sup>14</sup>，實體書店經營受網路書店影響很大。不過森副社長也提到，臺灣的網路書店博客來可以在很快的速度把書送到讀者手上，也可以在便利商店取書等，雖來帶給讀者很高的便利性，但也對實體書店經營產生更大的壓力。而紀伊國屋不只有經營書店，仍有營業所的學術需求及海外分店收益，去進行全面的經營，不過海外分店部分相較新加坡、泰國分店，臺灣分店確實有較辛苦，惟在房租上因百貨公司會給予優惠，因此還算可以經營。

而因應日本「再販制度」統一書籍售價的作法，雖然不會像臺灣一樣直接在售價上打折，但書店仍然會透過集點卡、會員制等方式，提供讀者優惠，才能吸引讀者在實體書店購書，等於也是間接的一種折扣方式。此外，森副社長表示，書店賣最多的書籍就是漫畫。

本部自 106 年推動出版產業振興方案以來，也陸續完成推動圖書出版品免徵營業稅、優化圖書採購，提升公部門圖書採購品質、獎勵青年創作，提升創作能量、打造臺灣漫畫基地並鼓勵漫畫創作、帶動國民閱讀扶植民間閱讀平台發展等重要成效，建議應著手研議下一階段的出版產業扶植政策。

---

<sup>14</sup>據日本出版基礎設施中心（JPO）的數據顯示，2012 年全日本的書店數量為 1 萬 6722 家，2022 年則減至 1 萬 1952 家，10 年來減少了約 3 成（<https://zh.cn.nikkei.com/politicaeconomy/politicsasociety/50137-2022-10-14-05-00-56.html>）。



圖:鬧區中的高島屋分店外觀



圖:獨立展示的臺灣華文書區



圖:臺灣華文書區中豐富多樣的台灣出版品



圖:書店展示最新金漫獎得獎臺灣漫畫書



圖:書店另以臺灣華語呈現臺灣語文書



圖:書店另以臺灣華語呈現臺灣語文書

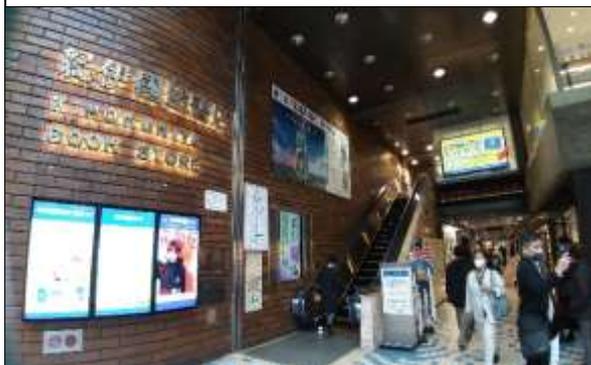


圖:歷史建築之紀伊國屋新宿本店



圖:書店上架臺灣漫畫家高妍為村上春樹繪製封面作品



圖:書店擺放駐日文化中心製作臺灣出版品  
推介之《臺灣書旅》供民眾免費索閱



圖:紀伊國屋書店副社長森啟次郎接見本  
部人員

## 肆、建議事項

### 一、立即可行建議

#### (一) 持續辦理國家漫畫博物館籌建作業

漫畫博物館肩負保存及推廣臺灣漫畫文化的重要任務，讓更多民眾認識及喜愛臺灣漫畫家的作品，進而帶動產業發展，建議可參考北九州漫畫博物館、角川武藏野博物館及常盤莊漫畫博物館等不同特色，以多元、靈活的博物館面貌，並與地方政府、民間漫畫社群合作，打造向國人及世界展現臺灣漫畫文化的「國家漫畫博物館」。

#### (二) 持續拓展國家漫畫博物館國際交流工作

本次赴日策辦漫畫展覽，讓日本民眾認識臺灣漫畫的歷史及漫畫家作品，並獲國內及當地媒體報導及肯定，且已進一步洽談移展至日本東京明治大學米澤嘉博圖書館展出，另策展合作過程中，亦可向日方學習交流漫畫博物館營運及策展相關經驗，建議可持續拓展國家漫畫博物館的國際交流工作。

#### (三) 深化與北九州市政府漫畫駐村交流合作

本次與日本北九州市政府首度合作漫畫家駐村計畫，並於駐村期間結合國際展使得活動效益加乘，2位駐村漫畫家所繪製5幅作品也深受日方好評，成效良好，惟目前僅簽一年合作MOU，建議應續談後續駐村交流計畫。

#### (四) 推動角川集團與文策院的漫畫合作計畫

文策院已規劃與角川集團辦理漫畫作品上架平台合作計畫，協助臺灣漫畫家作品進入日本市場，建議可持續觀察合作成效，適時調整相關策略，協助臺灣漫畫家開創更多可能性。

#### (五) 研議下一階段出版產業扶植政策

本部出版產業振興方案將於 113 年屆期，然受到近年疫情及數位發展趨勢影響，我國出版產業仍須協助，建議可參考國外出版相關政策及發展趨勢，邀集產、官、學界共同研議下一階段出版產業扶植政策。

#### (六) 書籍外譯及紀伊國書屋合作事宜

透過本部翻譯獎勵補助，目前已成功協助國內出版品行銷國際，累計補助語種 29 種，已促成逾 150 本外譯圖書在世界各國上架販售。另駐日中心協助下，於紀伊國書屋設立臺灣書區，提升國內作品的能見度，建議持續推動書籍外譯及拓展我國出版品海外曝光機會，讓國際認識臺灣作家創作的優秀作品。

## 二、中長期建議

### (一) 建立長期文化交流模式維繫臺日友好關係

臺日之間一職有眾多面向的文化交流活動，包含漫畫、出版、影視、藝術等，透過交流可增進雙方的瞭解與認識，且學習不同的作法與經驗，進而帶動國內文化及相關產業發展，建議應建立長期穩定的交流模式，並維繫良好的合作關係。

### (二) 持續協助出版產業數位轉型

面對科技快速的進步與發展，數位轉型已是當前各產業必須面對的重要課題，日本角川集團以多角化的經營策略，以 IP 為核心開創各種獲利模式；紀伊國書屋亦隨著時代不斷進步，包含網路書店、海外據點等，即將邁向百年，繼續維持傳統書店價值並創新，政府應協助國內書店、出版產業進行數位轉型，開創利基。

## 伍、參考資料

### 一、 調查研究、學術論文、出國報告及官方文獻

- 1、 文化部，《2018 年人文司考察日本漫畫博物館暨東京 COMITIA 博覽會考察報告》，2018 年
- 2、 文化部，《考察日本京都、北九州漫畫博物館出國報告》，2019 年
- 3、 文化產業訊息及趨勢分析雙月報第 6 期，111 年 12 月。
- 4、 新潮社，《藝術新潮》，2020 年 11 月
- 5、 北九州市漫畫博物館，《10 年間的軌跡》，2022 年 8 月

### 二、 網路新聞等參考資料

- 1、 2022 年 11 月 30 日，自由時報，〈台灣漫畫家首次駐村北九州市，柚子、PETER MANN:收穫良多〉
- 2、 2022 年 11 月 29 日，慈善新聞網，〈臺日漫畫交流突破，臺灣漫畫展前進九州漫畫博物館〉
- 3、 2022 年 11 月 28 日，自立晚報，〈臺灣漫畫展前進九州漫畫博物館〉
- 4、 2022 年 11 月 28 日，今日新聞，〈台日交流里程碑!台灣漫畫展首度前進日本漫畫博物館〉
- 5、 2022 年 11 月 28 日，聯合報，〈台灣租書店與百年漫畫史首度前進日本漫畫博物館〉
- 6、 2022 年 11 月 28 日，自由時報，〈台日漫畫交流突破，北九州漫畫聖地，首辦臺漫特展〉
- 7、 2022 年 11 月 27 日，中央社，〈台灣漫畫特展登日本北九州漫畫博物館交流里程碑〉

### 三、參訪機構官網

- 1、TOKIWA 創 Project

<https://www.colt-manga.jp/workplace>

- 2、北九州市政府

<https://www.city.kitakyushu.lg.jp>

- 3、山口媒體藝術中心

<https://www.ycam.jp/cn/>

- 4、北九州市漫畫博物館

<https://www.ktqmm.jp/>

- 5、北九州流行文化節

<https://www.ktqpopfes.jp/2022/>

- 6、角川武藏野博物館

<https://kadcul.com/>

- 7、紀伊國屋書店

<https://www.kinokuniya.co.jp>

- 8、常盤莊漫畫博物館

<https://www.tokiwassomm.jp>

- 9、teamLab Planets TOKYO

<https://planets.teamlab.art/tokyo/jp>

陸、附錄  
預擬參訪議題

參訪地點	擬提議題
TOKIWA 創 Project	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問 COLT 公司設置「TOKIWA 創 Project」緣起及目的為何?所提供的軟硬體服務為何?</li> <li>2. 一般創作者須具備何種條件(或類型)才可申請加入/進駐「TOKIWA 創」工作室?</li> <li>3. 一般創作者進駐後產出之作品是否與公司有合作關係(協助出版或者版權銷售)?</li> <li>4. 「TOKIWA 創 Project」成立之後，漫畫類創作者申請使用情形?</li> <li>5. 本年北九州市政府選在「TOKIWA 創 Project」作為臺灣漫畫家的駐村創作空間，請問與北九州市政府的合作模式為何?</li> <li>6. 臺灣駐村漫畫家駐村期間之感想與建議?</li> </ol>
北九州市政府	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 北九州市，期以「漫畫都市」作為城市理念，用漫畫促進文化觀光產業發展，請問相關具體的漫畫政策面向及成效為何?</li> <li>2. 上揭政策之推動所投入的資源是否有中央的支持?或者相關資源為何?</li> <li>3. 北九州擁有多位當地出身、或與北九州有著深厚淵源的知名漫畫家，市政府如何與這些漫畫家合作或彼此關係為何?</li> <li>4. 在執行漫畫政策推動的過程中，是否有遇到什麼障礙或困難?</li> <li>5. 市政府(企劃調整局政策調整課)過去曾與北九州市漫畫博物館合作，以漫畫的方式推動永續發展目標 (Sustainable Development Goals, SDGS) 政策，相關</li> </ol>

參訪地點	擬提議題
	政策推廣方式效果如何？是否還有其他與漫畫結合的政策宣導案例？
山口媒體藝術中心	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問當初設立的主要出發點為何？又施行至今，有何具體成效或心得？</li> <li>2. 請問在推行過程中，是否有遇到什麼障礙或困難？</li> <li>3. 中心組織編制及營運經費來源？</li> </ol>
北九州市漫畫博物館	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 館方漫畫蒐藏政策為何？(蒐藏漫畫作品的方向、收藏來源、保存方式)</li> <li>2. 館內組織編制及營運經費來源？</li> <li>3. 藏品加值應用與授權開發商品及博物館文創情形？</li> <li>4. 展覽策略、行銷推廣與社區(Aru Aru City 商場)關係？</li> <li>5. 館內 2 層樓之硬體空間，典藏空間之佔比為何？是否另設置典藏空間？相互運作方式為何？</li> <li>6. 依據平成 29 年(2022 年)3 月京都精華大学〈施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備実施報告書〉所載，請問平成 28、29 年嘗試的聯合庫房（共同收藏庫）規劃緣起及內容為何？截至目前成果為何？是否遭遇什麼障礙或困難？</li> </ol>
北九州流行文化節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 北九州市政府舉辦「北九州流行文化節」，其展會定位為何？是否身負版權交易會之功能？</li> <li>2. 籌辦北九州流行文化節經費預算及籌備時程？參與攤位及節目策劃方式(開放申請制)？如採申請制，條件為何？</li> <li>3. 文化節迄今已 6 屆，參展對象包含動畫、遊戲及漫畫類，其漫畫類型佔比及國內外參展情形為何？最受歡迎的類型為何？</li> </ol>

參訪地點	擬提議題
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 北九州流行文化節與北九州市漫畫博物館是否有合作？其方式為何？</li> <li>5. 本屆北九州流行文化節在疫情下辦理之因應措施，相較歷年活動辦理是否因此受限？</li> </ol>
角川武藏野博物館	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角川集團轄下有出版、影像、遊戲等不同部門或子公司，想了解如何經營知名的輕小說涼宮春日系列，轉換為動畫、漫畫、遊戲及電影等。</li> <li>2. 角川公司如何定位角川博物館？營運政策為何？</li> <li>3. 籌備的過程中，如何把博物館的願景落實於硬體與軟體的籌備過程中？</li> <li>4. 館內組織編制及營運經費來源？</li> <li>5. 藏品加值應用與授權開發商品及博物館文創情形？</li> <li>6. 依官網資訊說明，目前館藏未收藏視聽媒體之考量為何？面對數位化趨勢，館方如何因應？</li> <li>7. 有關藏品收藏除目前開放式展示方式，是否有其他典藏空間規劃？</li> <li>8. 刻正與文策院執行中的臺日漫畫合製，有什麼需要克服的困難？對於臺灣漫畫在日本市場發展有什麼建議？</li> </ol>
紀伊國屋書店	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書店內華文書籍的選書條件為何？其數量規模於書店內書籍佔比？近年銷售量？</li> <li>2. 從書店的經驗來看，日本出版界或讀者對何種類型或主題的翻譯圖書較有興趣？對於未來日本的閱讀趨勢，認為哪些類型會受到關注？</li> <li>3. 日本讀者接受臺灣外譯圖書的情況如何？近期銷售最好的外譯圖書？在推廣與銷售上是否曾遇到困難？</li> <li>4. 除了實體店面外，電商通路也具有相當規模，想請問</li> </ol>

參訪地點	擬提議題
	<p>面對網路購書及電子書閱讀形式的崛起，日本人對於實體書店需求是否有減少？又或者實體書店仍有其不可取代的特色，如何評估與發揮實體書店的優勢？</p> <p>5. 日本出版業界一直以來實施有「再販売価格維持」制，「再販売価格維持」國際間通稱「圖書定價銷售」(Fixed Book Price)，一般被認為具有保障小型實體書店生存、抵擋大型圖書通路，特別是網路書店競爭的作用，日本實體書店的數量與密度，也確實一直傲視全亞洲。目前在臺灣也有不少實體書店業者希望政府能夠推動實施這個制度。想請教以近年來日本書店業發展狀況來看，「再販売価格維持」制是否還能發揮保障實體書店生存的作用？如果沒有的話，可能的原因為何？</p>
常盤莊漫畫博物館	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問博物館當初設立的定位為何？</li> <li>2. 在推行過程中，是否有遇到什麼障礙或困難？如何克服？</li> <li>3. 博物館與周邊社區關係或互動情形？豐島區區民如何看待常盤莊經營成漫畫主題的博物館？</li> <li>4. 經營上是否結合相關漫畫資源，包含哪些資源的投入？</li> <li>5. 館內組織編制及營運經費來源？</li> </ol>