

博物館與文化 第25期 頁43~68 (2023年6月)
Journal of Museum & Culture 25 : 43~68 (June, 2023)

漫畫文物保存與國家漫畫博物館籌備初期過程 之初探¹

蔡沛霖²

Preliminary Research on the Preservation of Comics Cultural Relics and the Preparatory Process of the National Comics Museum

Tsai Pei Lin

關鍵詞：國家漫畫博物館、文化政策、文化資產再利用、空間選址

Keywords: National Comics Museum, cultural policy, cultural asset reuse, site selection

¹ 誌謝：感謝兩位匿名審查委員的細心審查，與提供的寶貴建議。

² 國立臺灣文學館/助理研究員

National Museum of Taiwan Literature/Assistant Researcher

(投稿日期：2022年2月15日。接受刊登日期：2022年8月3日)

摘要

漫畫本質上是一種用連續性圖像來說故事的媒介，同時承載著其背後的文化意義與社會脈絡（Eisner, 1966；Duncan and Smith, 2009）。漫畫具有圖像性、文字性及故事性，是最關鍵的文化媒介之一。

文化部為保存珍貴臺灣漫畫文物、建構臺灣漫畫歷史發展、提供臺灣原創作品的展示空間，自 2017 年起推動「國家漫畫博物館（2017-2029 年）」公共建設計畫，冀以透過籌設一座國家級專責機構進行研究、蒐藏修復、展示、推廣漫畫文化資產及公共服務等工作，使其國人認識臺灣漫畫的文化與經濟價值。本文從文化政策、漫畫文物保存、文化資產再利用等面向理解「國家漫畫博物館」籌備初期之構想與其發展。

本文發現在博物館空間選址過程中，選定「帝國製糖廠臺中營業所（湧泉公園）」及「臺中驛第一貨物倉庫群」之基地組合，為延續文化部對文化資產活化再利用的政策發展，另一方面是藉此帶動漫畫文化資產保存，未來透過此空間保存臺灣常民的歷史記憶及群體文化發展關係，同時能以漫畫與世界對話。

Abstract

Comics, or manga, are essentially a medium that uses sequential images to further tell a story. They often carry cultural meaning and social context within them (Eisner 1966; Duncan and Smith 2009). Because of its image, text, and story, comics have become one of the most critical cultural media.

With goals to preserve the precious cultural relics of Taiwanese comics, construct the development of Taiwanese comics history, and provide a display space for original works, the Ministry of Culture has been promoting the public construction of the National Comics Museum (2017-2029) since 2017. It hopes to enhance Taiwanese people's awareness of the cultural and economic value of local comics by setting up a national-level, specialized institution to research, collect, restore, and display comics, while promoting comic cultural assets and public services. This research explores the concept and development of the National Comics Museum, which is in the early stage of preparation, from the perspective of cultural policy, the preservation of comic culture, and the reuse of cultural assets.

In the process of site selection for the museum, this study found that the combination of the Empire Sugar Factory Taichung Office (Yongquan Park) and the Taichung Railway Station No. 1 Cargo Warehouse Group as the base can align with Ministry of Culture's policy regarding the revitalization and reuse of cultural assets. Furthermore, this combination can also contribute to the preservation of comic cultural assets. In the future, this space will serve as a repository for Taiwan's popular historical memory and the development of collective culture, while also facilitating a dialogue with the world through comics.

緣起

漫畫以虛構敘事反映與社會之重要關聯意義，其多元的內涵與議題能觸及眾多群體，它不僅是一種介於文學與藝術之間的重要視覺文學，更是具有高度影響力的文化媒介。臺灣近年以漫畫作為展現國家文化力之一的表徵，文化部為健全及拓展臺灣漫畫產業，大力爭取資源並從整備創作環境、提供多元發表平臺、加強跨域媒合、擴大國內外推廣交流與版權行銷、保存典藏及加值應用漫畫史料、擴大扶植 ACG 產業。

然而擴大漫畫產業資源的推展，卻遠不及如何讓民眾認識臺灣漫畫的發展來的重要。臺灣老漫畫史料一直未受到完善的保護而逐漸佚失，民間蒐藏家的能力與資源有限，早期的創作者亦逐漸凋零，民間開始出現聲量，呼籲政府盡速投入保存及搶救的工作，並有系統性地投入公共資源進行維護，銜接當代的漫畫發展，逐步建構從過去到當代的臺灣漫畫史，論述漫畫內涵與社會發展的關係，進一步與世界交流接軌，找尋文化定位。

文化部於 2017 年起推動「國家漫畫博物館（2017-2022 年）」公共建設計畫，並獲行政院核定 6 年為期，由文化部籌備後再委由一中介組織營運國家漫畫博物館，然此計畫於初期籌備期間，歷經多方專家徵詢意見，並檢視上位計畫尚未完整擬定，主體建築空間因當時核定計畫過於急迫，在無法滿足專業博物館機能需求等考量下，於 2021 年提出「國家漫畫博物館（2017-2029 年）」公共建設計畫第二次修正版³，重新由漫畫文物保存為出發點，建構漫畫博物館之主體性、未來性，並規劃適宜的建築空間；其中硬體的籌建由文化部人文及出版司（下稱人文司）負責，軟體內容的籌設則委由國立臺灣歷史博物館（下稱臺史博）協助進行。

由於與本案相關之各領域研究尚屬起步階段，因此本文研究過程中使用的資料來源主要為公部門委託的漫畫博物館整體規劃案、漫畫史料調查研究

³ 文化部委託嶼山工房團隊進行計畫擬定「國家漫畫博物館（2017-2029 年）」公共建設計畫(第二次修正版)。筆者於 2018 年-2021 年由國立臺灣文學館借調文化部人文及出版司協助籌備工作。

及數位典藏計畫、公共建設計畫、漫畫博物館空間建置與營運先期規劃等，輔以部分學位論文、各專家諮詢會議及各公聽會交流會議記錄，以及筆者親身參與初期籌備階段的觀察經驗，作為階段性研究紀要的整理。

文化政策的「國家漫畫博物館」

「博物館」，作為一個與文化治理緊密相關的公共機構，必續具備專業的研究、典藏、展示教育、公共服務等功能，進而達成博物館推向公眾化之使命。有關國內外對文化政策相關研究論述相當廣泛⁴，而政府為保存現當代漫畫發展而成立博物館的政策構想乃起自於蔡英文總統 2017 年 9 月第 8 屆金漫獎頒獎典禮中，宣示我國漫畫文化政策六大方向，包括「整備創作的環境」、「提供多元發表管道」、「加強跨領域媒合」、「建立單一漫畫資訊入口平台」、「擴大扶植 ACG 產業」，以及「設立國家漫畫博物館」⁵。其中明確宣示籌設國家漫畫博物館，並說明籌設之重要意義：「時常被忽略的『保存』面向⁶，未來將設立國家級漫畫博物館，進行漫畫史料的蒐集，並且透過數位典藏等加值方式，展示和運用這些珍貴的漫畫資產」。

因此，2017 年 10 月文化部與臺中市政府共同簽署合建「國家漫畫博物館」合作備忘錄，目標為「臺灣漫畫建立一個完整的家」，在「國家漫畫博物館公共建設計畫（2017-2022 年）」之硬體初評估，以臺中水湳經貿園區

⁴ 聯合國教科文組織 2005 年所訂的《保護及促進文化表達多樣性公約》(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions) 中第四條之(六)曾說明「文化政策與措施」內容「指無論是在地方、國家、區域獲國際等層面上，針對該類文化或為了個人、群體或社會的文化表現形式，所直接影響的各項政策及措施，包括：創作、製造、傳播，以及所擁文化的活動、產物及服務。」等皆是文化政策或文化計畫等相關措施（廖世璋，2020：23）。

⁵ 〈愛上漫畫的小孩不會變壞-蔡英文總統親臨第 8 屆金漫獎頒獎典禮勉勵臺漫創作者〉，https://www.moc.gov.tw/information_250_68445.html（瀏覽日期：2022/5/30）。

⁶ 「時常被忽略」意指「漫畫文物」的保存。

之中臺灣電影中心其中部分空間樓層為漫畫博物館（圖 1），同年 12 月獲行政院支持並核定計畫。除積極蒐藏保存重要漫畫史料、建構傳承臺灣漫畫史之外，寄望博物館的設置能結合城市生活環境，成為吸引動漫人才匯聚交流的場域，以及漫畫的加值運用需成為出版、影視、動畫、遊戲等領域豐富的故事來源，帶動文化內容產業發展⁷。

從政策推動成立一座博物館，籌備過程須與大眾溝通，在各類公共諮詢及社會參與等意見資料收集彙整，並在博物館從業人員及建築專業團隊的加入後，發現籌備初期的執行過程與原核定公共計畫內容之差異。



圖 1 中台灣電影中心部分空間作為國家漫畫博物館使用。（圖片來源：臺中市政府新聞局提供，筆者整理繪製）

⁷ 文化部委託實踐大學企管系，「國家漫畫博物館公共建設計畫（2017-2022 年）」（核定版），2017。

漫畫文物保存與典藏的初始

學者 Bennett Tony 認為文化研究應介入政策制訂，因各種制度會左右文化事務形式與內容，例如博物館、政府相關部會、藝術基金會組織等，這些文化主管機構將其產製管理的政策方案，納入文化研究範疇，並期能透過制度實現文化研究關懷，即是轉向以體制內分析的文化研究，「把政策帶進文化研究 (Putting Policy into Cultural Studio)。」 (Bennett, 1992: 23-37)。而學者 Toby Miller 與 George Yudic 則站在 Bennett 論述上，認為公共博物館以文化技術之姿大舉擴散的現象，與視覺藝術作為文明教化媒介的新任務有直接關連。從治理性 (governmentality) 的角度來看，公共博物館體現了關鍵性的焦點轉移，遠離皇室博物館的小圈子。啟蒙時期以前，王室的珍品收藏是用來彰顯皇室的尊貴，同時引起參觀者對其地位卑下的自覺，而現代公共博物館理念中，要求認同、市民共同擁有，認為參觀者是集體行使權利的一份子 (Miller & Yudic, 2006: 237)。

漫畫是一種媒介 (medium) 的形式，跟繪畫、小說、報紙、雜誌、電影等一樣都是一種再現的形式，美國早期著名漫畫家 Will Eisner 稱之為「sequential art」(Eisner 1985)，強調漫畫的連續性。有學者研究提出漫畫是一種貼近廣大群眾的庶民文化，型塑著人民對這個世界的認識，其文化意涵貼近於普羅大眾，而非僅限於有閱讀能力的知識菁英，而透過漫畫史的研究，則能呈現出臺灣庶民的歷史觀與生活記憶(陳仲偉, 2003; 李衣雲, 2013)。

2017 年行政院核定「國家漫畫博物館公共建設計畫 (2017-2022 年)」其中關於漫畫博物館的成立及營運構想，初期由文化部籌備後再委由一中介組織營運，其利基點在於為用人彈性，可引進業界多元跨域專才，財務採購上也經適度鬆綁，使公共事務執行更具效率。人文司因組織掌理業務事項有其二「多元文化保存、融合與發展政策之研擬、規劃、宣導、獎勵及推動」、「公有文化創意資產之圖書、史料等之利用、管理與政府出版品之推廣、銷售、寄存及交流」成為敷生及執行計畫之單位，但在組織編制又以文化行政

職系為多數，並未編制博物館、建築工程或場館營運專業之專責人員⁸，故須仰賴專家學者及委託專業團隊或借調附屬館舍專業人員協助籌備工作。舉例來說，公建計畫核定前人文司以漫畫文物典藏之迫切性為由，由圖書科擬定「文化部漫畫史料典藏審議會設置要點」、「文化部漫畫史料購置典藏作業要點」及「文化部漫畫史料寄存典藏作業要點」三個重要要點⁹，並展開相關審議會。然而在執行過程漫畫史料研究學者則提出，應該先進行徵集史料的田野調查，爬梳歷史脈絡，提供徵集之急迫性建議之類別、購置清單等再交由審議委員會審議¹⁰。同時間，在史料徵集會議中增設文物、舊書收藏專家、從事拍賣及經營藝廊的人士，提供專業的鑑價評估。2017-2018 年共召開 9 次典藏審議會，歷次會議內容討論出幾個重要指標及執行建議：一、史料購入來源（如租書店、拍賣網站、舊書收藏家、漫畫家及漫畫出版社）。二、建議徵集範圍以 2000 年前之史料漫畫、手稿及數位稿、印刷出版書籍為優先，並進行分類造冊。三、購置與捐贈來源、界定重要性及特殊性，並以臺灣現當代重要漫畫家手稿為優先購置（如劉興欽、游龍輝、高永、蕭言中）等人。四、購置價格標準，避免價格浮誇哄抬（如訂定單篇黑白及彩色手稿價格）、真偽性判斷（如 1975-1993 年部分漫畫為盜印或重描日本漫畫），臺灣原創作品定義等。（5）洽談購置作品或捐贈時，說明博物館研究典藏之重要性，未來規劃以展示、教育推廣方式建構與社會大眾對話平台，提高作品的能見度與運用價值。（6）徵集方式以購置、捐贈、寄藏多管齊下，如與作家洽談收藏整套作品，或是逐年編列經費分階段購置，或是向作者租借展品等多種方式來思考如何豐富館藏及策展內容。人文司並非博物館專責機構，一般博物館在進行典藏文物取得入藏有其相關作業分為「入

⁸ 文化部人文及出版司共有五科分別為人發科、文學科、數版科、圖書科及語言科。
https://www.moc.gov.tw/content_247.html（瀏覽日期：2022/5/30）

⁹ https://www.moc.gov.tw/information_320_73780.html、
https://www.moc.gov.tw/information_320_73778.html、
https://www.moc.gov.tw/information_320_74175.html（瀏覽日期：2022/5/30）

¹⁰ 文化部委託藍星球資訊股份有限公司執行「2017 年國家漫畫史料調查研究及數位典藏計畫案」，啟動漫畫史料研究及典藏資料的收集。

館」、「登錄」、「維護」、「利用」、「註消」等 6 類，而以「藏品取得」(acquisition) 等「入館」之相關作業為起始(顏上晴, 2011)。硬體建築空間還未確立, 等同於沒有「入館」的標的¹¹。為向外界交代其籌備進度, 至 2018 年末已取得超過 5,422 件漫畫手稿及圖書雜誌、印刷品, 另數位建檔漫畫條目有 1,531 筆等階段性成果, 但對一件物件是否成為博物館藏品, 由入館前評估到入藏登錄之間的一系列作業, 可視為藏品取得程序的內容, 且藏品取得程序是博物館所有蒐藏作業的前提與要件, 而彰顯出藏品取得作業的重要性, 若藏品過程有瑕疵, 會影響博物館對藏品的後續運用(顏上晴, 2013)。

學者李衣雲曾提出「漫畫必續被視為藝術, 才能進博物館嗎?」的觀點, 如法蘭克福學派 (Frankfurt School) 的批判, 立基在蒐獵奇珍異寶的博物館是菁英的、貴族的、本真的, 使得被網羅入博物館系統的物件脫離原生脈絡、使用價值消失, 轉而被分類學賦予了另一種詮釋的身份。西方博物館價值所樹立的「高級文化」, 與低俗的、日常的、用過即逝的、商業消費的「大眾文化」產生二元對立, 現成物 (ready-made) 還須透過藝術手法轉化, 以達達主義或複合媒材的姿態, 方能進入博物館殿堂。臺灣漫畫的發展歷程其中最特別的是從昔日對日本漫畫的盜版、挪用、抄錄等難登大雅之堂的行為, 產生了獨有的版本、分鏡、紙質、以及通路的過程, 如何能在蒐藏脈絡中將日本漫畫排除在外? 繼而我們可以質問蒐藏的價值判斷基礎、質問知識價值體系的定位、質問將展現的是誰的集體記憶, 而又由誰來決定蒐藏¹²? 無庸置疑的這個提問也是典藏徵集時面臨的問題。例如筆者參與幾次典藏審議會議, 有委員認為臺灣漫畫主體性論述未見成熟, 如何判斷蒐藏文物的脈絡? 而該急迫性的蒐藏哪些作品, 以及蒐藏來源的判斷標準, 或蒐藏來的文物如何使用? 而這些獲審議委員會通過已購置或受捐贈的文物後續的處理方式

¹¹ 須借助委外執行單位向外借租具恆溫恆濕的庫房暫放已取得的物件。

¹² 文化研究學會【論壇側記 No.115】「動漫? 產業? 博物館: 文化政策與動漫想像批判」。
<https://www.csat.org.tw/Forum.aspx?ID=23&pg=1&d=2685> (瀏覽日期: 2022/6/3)。

並非以一般博物館入藏作業進行，也受不少外界質疑的聲音¹³。一方面可歸咎於公建計畫的擬定當初並未思考如此錯綜複雜須涉及博物館專業等問題，不是單行政機關可自行能達成的使命。為解決其問題，人文司委託「國家漫畫博物館整體規劃案」以及「國家漫畫博物館空間建置與營運先期規劃」藝文採購案，針對國內外漫畫博物館及類別接近的館舍進行研究比較，提出籌備組織及後續營運模式的可行性建議，因考量臺史博為全民的博物館，以保存維護臺灣歷史文物資產為宗旨之一，漫畫作為承載著其臺灣背後的文化意義與社會脈絡，且該館長期具備漫畫典藏及研究與展示之能量，因此在 2020 年 3 月委託臺史博成立「國家漫畫博物館籌備小組」；未來營運模式則建議，一、政府自營：設置獨立博物館機構或以現有博物館機構增設附屬館舍。二、委託中介組織：財團法人及行政法人。另視後續政策方向選擇並進行滾動式修正¹⁴。

計畫檢核與調整

文化政策是一種任務導向、技術至上、理性、中立及客觀的工作態度，是以在一定期限內達成交辦事項、管理計畫品質及成效等任務為工作基本態度，本文所指的計畫檢核，意指在各種文化行政「P.D.C.A」包括 Plan（計畫）、Do（執行）、Check（檢核）、Action（改善行動），其中 Check（檢核），其用意檢視在執行現場所有人事物等各類狀況，對於計畫本身原理想性與實際狀況之間的關係，是否能有更好的作法，或是執行現場是否出現新的問題、需求等，而與原政策計畫之間不同，必須檢討改進之處，須一再檢視並作為政策計畫之回饋（廖世璋，2020）。

¹³ 「國家漫畫博物館的困境（上）：從研究、典藏等環節來看，政府對漫畫的認知有待加強」（吳平稜，2021/4/12）<https://www.thenewslens.com/article/149475/fullpage>（瀏覽日期：2022/6/3）。

¹⁴ 文化部委託嶼山工房，計畫主持人林聖峰，「國家漫畫博物館空間建置與營運先期規劃」藝文採購案（尚未結案），2021，p59-63。

2017年啟動公建計畫前，由文化部、臺中市政府、經濟部、出版社、公協會針對漫畫產業發展舉辦多場協調會議、合作平臺會議及諮詢會議。經這些會議各界共識與結論：「經評估後，爰利用臺中市水滴經貿園區之中臺灣電影中心部分空間，提出國家漫畫博物館計畫。打造一個具有徵集、保存、數位典藏、展示及數位內容體驗、加值運用漫畫文物之專責設施」¹⁵。也因此2017年10月文化部與臺中市政府共同簽署合建「國家漫畫博物館」合作備忘錄，並將中臺灣電影中心納入「國家漫畫博物館公共建設計畫（2017-2022年）」之硬體設施。籌建過程大事記(如圖2)。

像這樣中央與地方合建國家級的博物館案例應屬第一例。對於涉及跨區域與跨層級的政策問題，採取府際合作的方式來加以解決，在概念上並不難理解；但是在實踐的過程中，則因為涉及不同層級政府間、地方政府彼此之間、地方政府與私部門之間，以及地方政府與非營利組織間，相互的權力運作與利益分配等綜合因素的影響，而使得府際合作的實踐成為難解的問題（呂育成，2007）。筆者參與之觀察，認為文化部為回應外界對建置國家漫畫博物館的期待，於很短時間擬定公建計畫向中央爭取預算，對於博物館容身在電影中心的計畫，不同屬性之建築空間要服務的對象不盡相同，同一個空間容器裡，須處理的是錯綜複雜的公資源挹注文化發展的社會價值與建設商業電影中心的矛盾與衝突。2018年遇臺中市長更替時刻，為確認府際合作共識與目標，文化部即對政策計畫進行檢核，委託專家學者、專業團隊進行整體規劃上位計畫定位及構想規劃，同時也積極努力在已興建的中臺灣電影中心的部分空間，企圖以變更設計方式來解決博物館功能需求，包含雙方取得之建物空間應盡量各自集中，並有獨立之出入口及分設水電表，亦即如逃生動線、消防規劃及機電設備須與電影中心區隔，以符合國家級漫畫博物館之目標、專業標準及後續營運需求。不過最後在相關變更設計工項、所需經費及工期等事項，始終無法取得共識並符合專業博物館需求，且工程進度

¹⁵文化部委託嶼山工房，計畫主持人林聖峰，「國家漫畫博物館（2017-2029年）」公共建設計畫(第二次修正版)，2021，p.4。

已達 50%，不宜再進行變更設計，依據雙方合作備忘錄第二條規定終止合作¹⁶。

至於合建「國家漫畫博物館」等同不存在，然而因處於籌備期，對於執行中計畫的檢視發現問題，可經重新選址後，再重提修正公建計畫內容，以完備計畫的發展。關於硬體設施該落腳何處？2020 年時任文化部長李永得上任後，臺中市長盧秀燕親臨文化部進行研商，雙方達成二項共識：一、「中台灣電影中心」建築回歸到電影中心本質的用途去做規劃，肯定臺中市政府對於影視產業的用心，因此該府仍可提出申請，文化部以同樣預算規模 4.45 億元前瞻計畫，持續支持中台灣電影中心完成興建。二、「國家漫畫博物館」依然優先在臺中設立，請臺中市政府提出合適地點，以考量交通便利、漫迷容易觸及，且可整合帶動周邊文化設施、觀光資源整體發展，並能完整獨立管理營運等條件，文化部將於專業評估後選定場址¹⁷。

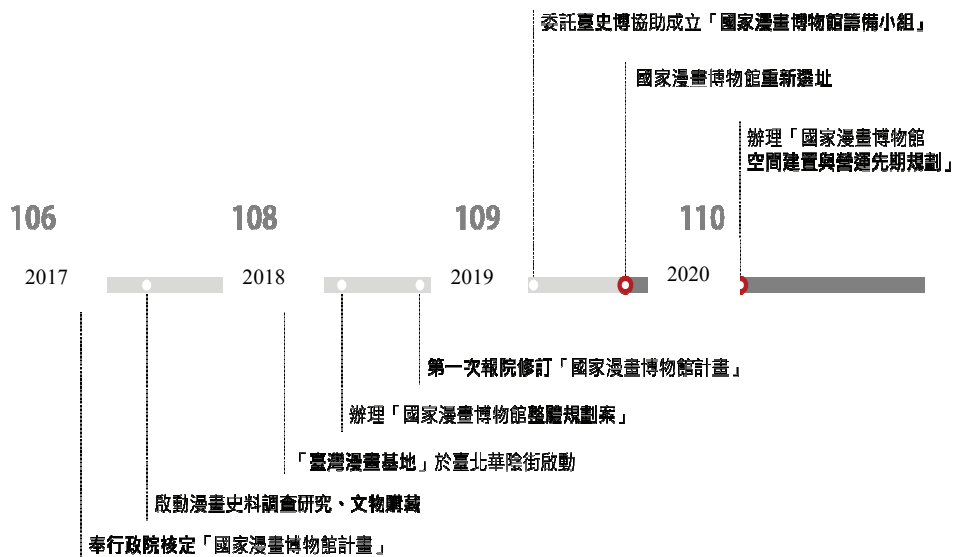


圖 2 國家漫畫博物館籌建過程大事記（圖片來源/筆者繪製）

¹⁶ <https://udn.com/news/story/7934/4561497>（瀏覽日期：2022/6/5）。

¹⁷ <https://www.ettoday.net/news/20200602/1728448.htm>（瀏覽日期：2022/6/8）。

委託臺史博負責協助軟體的籌設並成立「國家漫畫博物館籌備小組」，成為檢核原計畫中另一項重大的調整項目。籌備小組編制人力 15 人，依工作職掌包含三群：「綜規行政群」、「企劃轉譯群」、與「資源網絡群」。一、「綜規行政群」綜理政策、法規、計畫及經費之研擬、規劃與協調等工作。二、「企劃轉譯群」負責漫畫議題研究、展覽企劃、漫畫內容轉譯、資料蒐集詮釋等。三、「資源網絡群」為建立社會關係網絡、行銷推廣、教育推廣、跨域合作等相關工作。希望在籌備階段，藉由三群合作串連官民產學，架構未來國家漫畫博物館的多元視野。同時提出籌備漫畫博物館建置計畫目標，分為四大面向：一、歷史面向：完整臺灣漫畫發展之系譜網絡。二、文資價值面：保存臺灣漫畫之重要證據。三、社會參與面：開展社會參與臺灣漫畫之多元管道。四、文化政策面：以漫畫博物館為體，開創新型態的博物館¹⁸。（圖 3）

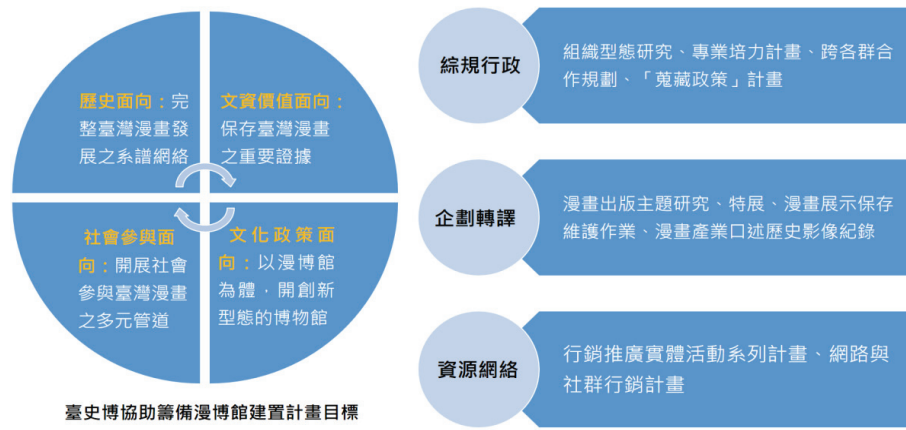


圖 3 籌備漫畫博物館建置計畫目標（資料來源/筆者繪製）

¹⁸ <https://www.nmth.gov.tw/archive?uid=273>（瀏覽日期：2022/6/18）。

前述於人文司籌備階段對外徵集或購置而來的漫畫史料文物，在臺史博成立籌備小組後，以暫管寄藏典藏庫房進行文物保存及後續使用，並進行以「策展帶動典藏」的方式，作為漫畫博物館與外界對話的開始，進而有目的地將博物館欲傳達的內容傳遞給觀眾。陸續策劃的展示包括「青春愛戀：少女漫畫在臺灣」特展（圖 4）、「民主學笑：政治漫畫在臺灣」特展（圖 5）、「記憶中的畫格世界-漫畫在臺灣」特展。這些展示部分展品已逐漸運用前階段蒐藏來的史料文物，藉以推廣漫畫在臺灣的發展，並期透過漫畫這項媒介帶觀眾走入共同記憶的同時，也體會到歷史與日常生活的密切連結，進而推廣漫畫這項文創產業。

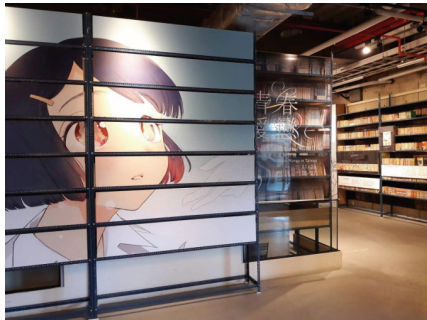


圖 4 「青春愛戀：少女漫畫在臺灣」特展
（圖片來源/筆者攝）



圖 5 「民主學笑：政治漫畫在臺灣」特展
（圖片來源/筆者攝）

表 1 所列为 108-109 年委託臺史博軟體籌備階段成果，可看出博物館在研究、典藏、展示、教育推廣功能的呈現。在漫畫資料研究方面，加速對臺籍漫畫創作者的創作、手稿進行研究調查進行資料詮釋與物質研究，並針對臺灣漫畫生產過程的經銷角色進行口述歷史紀錄；典藏文物保存方面，持續進行具歷史價值、代表性研究漫畫資料徵集，一方面對漫畫資料數值化，且以漫畫資料加值應用於衍生文創品圖面設計；展示方面，除策劃兩檔主要特展外，亦催生《臺漫時代》臺史博漫畫特展專刊出版；教育推廣行銷方面，舉辦講座、導覽、漫畫文創市集擺攤、Cosplay 決賽等活動，展現漫畫豐富多元的樣貌。同時籌備小隊也陸續發行〈漫射報〉單張專欄形式介紹不同漫畫主題內容，重視文化平權與多元參與；而網絡發展模式的經營，則透過

IG、臉書、YouTube 線上直播、Podcast 媒體傳播等，以網絡牽動外部關注漫畫的行動者，帶動民眾、愛好者與社群，使博物館成為培養漫畫文化的公共平台，創造公共價值。

表 1 108-109 年委託臺史博軟體籌備成果整理表¹⁹（資料來源/筆者整理）

面向	辦理內容
漫畫資料研究	<ul style="list-style-type: none"> 對臺籍漫畫創作者的創作、手稿進行研究調查、蒐藏、盤點、資料詮釋與物質研究。 針對臺灣漫畫生產過程的經銷角色(家屬、創作者、中盤商、租書店與出版社)等進行口述歷史紀錄 邀集相關單位(出版社、租書店與書店)，舉辦漫畫相關論壇，積累學術界對於漫畫資料的研究與運用。
典藏文物保存	<ul style="list-style-type: none"> 漫畫資料徵集：具歷史價值、代表性研究的漫畫資料 5,380 本。 暫管漫畫之文物整理：暫管本部漫畫文物共 5,422 件，並全數完成暫管文物之入庫前置作業。 漫畫資料數值化：數位化之數量共 34,400 筆 漫畫資料加值應用：文創衍生品圖面設計 3 款，共 2,300 件
展示	<ul style="list-style-type: none"> 辦理「民主學笑：政治漫畫在臺灣」、「青春愛戀：少女漫畫在臺灣」共計 2 檔特展及導覽培訓 《臺漫時代》臺史博漫畫特展專刊出版
教育推廣行銷	<ul style="list-style-type: none"> 舉辦講座 7 場、導覽 2 場、開幕活動 1 場、市集擺攤 6 場、Cosplay 決賽 1 場，共計 17 場(12,768 人參加)。

博物館與文化資產再利用

文化部作為一個國家文化資產政策定訂之部會，自 2002 年前身行政院文化建設委員會時期，推動地方文化館成立政策，其中一項是將閒置空間再利用納入各地方政府在施行展演設施、主題展示館或文物館藏充實計畫，可整修利用公有閒置建築物或閒置的古蹟或歷史建築來設置文化館（行政院文化建設委員會，2002）。然文化資產的延續代表著它在社會上存有的地位及價值，而其建築空間的使用上，隨著政策上的執行與制定其不同的使用機能，就會產生新的應變空間型態及樣貌。在過去，臺灣的文化資產多以空間上的「再利用」，直到專家學者由國外引進再利用的觀念及案例，即是對閒

¹⁹ 文化部委託嶼山工房，計畫主持人林聖峰，「國家漫畫博物館（2017-2029 年）」公共建設計畫(第二次修正版)，2021，p.4。

置之古蹟即歷史建築進行再利用設計，改善其閒置荒廢的狀態，政府也多家思索著如何因應文化資產所面臨的新狀態，使文化資產能夠維護舊有建築之歷史特色，卻也能賦予舊的使用空間產生新的生命與活力（楊姍儒，2009）。

2018 年為硬體設施進行檢核之際，重新對漫畫博物館的建置廣納公眾意見，在不同的專家諮詢、焦點團體訪談及社會參與會場，不僅專業建築師、博物館、歷史學、公共行政學者、漫畫創作者、出版業者等，甚至是由問卷調查統計顯示一般民眾認為「國家漫畫博物館」的建置應該優先以閒置的古蹟或歷史建築再利用為優先考量²⁰。文化部一方面盤點現有所屬文化設施及場館空間，並能兼顧博物館功能及漫畫產業、城市發展與文化資產保存活化再生共榮為期許，筆者參與內部幾場空間場域勘查會議，藉由學者專家諮詢以及拜訪空間經營者進行了解，例如嘉義文化創意產業園區、臺中文化創意產業園區（已轉型文化部文化資產園區）、臺南文化創意產業園區等，這些空間場域其共同特色多為酒廠產業遺址之大型廠房設施，但這三大創意園區在既有營運定位下，已不易進行轉型，或大規模調整其發展定位，且大型廠房空間要能符合博物館典藏、展示之功能使用需要審慎評估。同時間轉向合建破局之臺中市政府提出幾處具發展潛力的閒置古蹟或歷史建築場域供漫畫博物館空間選址。

學者對於臺灣博物館的文化治理脈絡的分析，認為從殖民與「文化帝國主義」而來有關，博物館被安置於一個文化教化的重要功能與使命，「文化資產保護」納入國家權力制度性的運作網絡的路徑，始於十九世紀國族國家的歷史發展（蘇明如，2011：67；殷寶寧，2017：23）。而博物館與文化資產有某些共享的價值關係，例如透過記憶與保存共同的歷史，承載著群體文化甚或意識型態，提供公民教育的基地，見證物質文明，詮釋共同的利益，與不同世代之間的溝通橋樑。藉由文化資產所累積的歷史與知識，有助於增強彼此之間的理解，建立共同情感（殷寶寧，2017）。因此本節由重新空間

²⁰文化部委託躍陞企管顧問有限公司，計畫主持人林素春，「國家漫畫博物館整體規劃案」，2020：293。

選址來看是否符合文化資產活化再利用的政策發展，且透過空間選址及規劃策略，藉此帶動漫畫文化資產保存與發展的可能。

一、文化資產轉變成博物館的基本要素

臺灣的文化資產轉變成文化資產的過程因政府的計畫而發展，有些研究指出在交通便利的節點、保留特色歷史空間及設計符合博物館使用機能、周遭環境與涵構關係、室內空間與展品的契合等若能顧及，至少能幫助文化資產執行更加完善（林政宏，2005；楊姍儒，2009）。本文試由前例研究觀點進一步整理出可作為後續選址及規劃設計時參考。有關 1、「交通便利的節點」，從《臺灣地區博物館經營管理策略》中提及公立博物館選址機制上通常是政治的考量，在大區域內必須考慮交通便捷因素，否則鉅額的投資將不能收到教育的預期成效，而座落市區大小合宜的古蹟或歷史建築轉化利用，應是優先的選擇²¹。2、「保留特色歷史空間及設計符合博物館使用機能」，當文化資產中的古蹟與歷史建築由原本非博物館機能轉化為博物館空間，可能會依其需求進行增改建，或改變室內空間的模式以符合博物館所需的研究、典藏、展示、教育等空間與設備，但在增改建過程，除尊重原有空間特色外，若是在再利用規劃初期，發現將老建築改為博物館會對原有建築產生破壞，就必須審慎思考²²。3、「周遭環境與涵構關係」，環境整體在都市中首當其衝的即是都市介面的處理，例如不同時空建置之建築與都市發展的關係，好的都市涵構須包容不同的空間組成與歷史意涵，但古蹟或歷史建築一旦於窳漏不堪，就須考量與現代環境的關係。4、「室內空間與展品的契合」，參觀者進入古蹟與歷史建築，除感受空間幽靜、歷史氛圍，其展品能與原空間樣式相互對應或呼應，對於新舊元素、樣態的展現也能凸顯文化資產活化再利用的美學價值。

²¹林政宏（2005：135）。

²²奧賽美術館前身為 1900 年萬國博覽會場展，然此展場當時利用廢棄火車站整建而成，而 1986 年開館的奧賽美術館，則因為美術館展場的機能所需，將原老車站重要的鐵路移除。

二、空間選址

在雙方結束合作備忘錄第二條規定終止合作後的 2020 年 7 月，臺中市政府依據文化部國家漫畫博物館選址評估項目表內容（表 2）²³，提出「國家漫畫博物館設址臺中選址報告」，並以「漫畫：跨域帶動產業，彰顯國家文化底蘊」為核心，提出「臺中刑務所官舍群」、「臺中驛第一貨物倉庫群」、「帝國製糖廠臺中營業所（湧泉公園）」、「臺中支局葉煙草再乾燥場建築群」、「秋紅谷公園」、「東區練武段 1035 地號」、「新實營區」等 7 處選址建議地點。

表 2 國家漫畫博物館 選址評估項目表

評估項目		評估面向/空間需求	
基地 區 位 條 件	土地使用及土地/建物權屬	確認土地或建物權屬、管理/使用單位取得無虞，可以減少行政程序取得。	
	交通可及性	除大眾運輸資源以外，亦包含高鐵、台鐵、公路交通、捷運、停車空間、步行距離之方便與否。	
	漫畫產業發展可行性	設施所在地是否聚集漫畫產業相關人員或組織（如大專院校科系，或圖書館、文化設施等，是否有相關漫畫資源），以評估既有產業相關資源及串聯可能性。	
	未來營運管理的完整獨立程度	未來預定的營運模式，縣市政府所扮演的角色應確保其獨立運作，並能適時給予輔助。	
	以既有/舊建築再利用為優先（新建減量原則）	是否有現存建築可供改建，以減低新建物成本支出，可提供既存建築再利用的成本評估。	
	策略性結盟/合作之可能	可合作或實質提供空間、資源之可能單位，資源及空間之質化量化評估。例如活動舉辦空間、典藏庫房、研究空間...等等。	
	週邊文化及觀光資源	盤點選址地點周邊之文化設施與觀光地點，以評估文化體驗或觀光行程串連之適宜性，進而分析整體區域可擴散之參觀能量。	
	重大動漫活動	是否曾經舉辦大型動漫活動，可評估漫畫愛好者或消費者之聚集現況。	
空間 需 求	研究	含辦公區、接待區、儲藏室、茶水間、調閱室/研究室、討論/小會議空間。	
	典藏	含典藏書庫(書籍數量約 100,000 冊)、複合媒材室、珍品典藏室、修復室。	
	展示	常設展	常設展(含漫畫租書店情境復刻等)、科技五感互動展示、漫畫情境體驗、漫畫創作體驗等。
		特展空間/彈性空間	特展空間及活動彈性空間使用。
		漫畫閱覽空間	開放閱覽區(書籍約 50,000 冊，含書架及座位區)、參考書目區、服務櫃檯、圖書流通書庫(書籍約 50,000 冊)。
	推廣/ 公服	親子空間	閱讀、活動/體驗。
活動空間		工作坊/小型特展/記者會/發表會/研討會/論壇/活動用彈性空間。	

²³ 2020 年筆者參與擬定此選址評估項目表的內容。

販售、餐飲	文創商品販售、餐飲、書店等。
公共/服務性空間	大廳、售票、垂直動線、走廊及過渡空間、志工休息室、廁所等， 初估面積=(研究+典藏+展示+推廣/公服+販售餐飲)*20~25%
機電、空調、消防、停車、儲藏等空間	必要性機電、空調、消防、停車、儲藏等空間

文化部邀集不同領域之專家學者召開現地履勘會議²⁴，針對七處地點綜合評估各基地條件，並從整體文化資源發展、土地取得、舊建築再利用、交通便利與商業發展鍊、漫畫產業聚集等面向予以討論，並建立原則性建議：1、漫畫博物館要有戶外腹地空間，除綠地、廣場外，應考量博物館後續可擴充性空間。2、應該是聚落型態，非單一建築或大型傳統博物館建築，可由幾個地點及空間組成，同時以舊建築再利用為優先採用。3、漫畫本身具故事性，應與城市日常生活結合，因時間的變異，每個場景及元素造就故事的發生，即成為不同展演的場所，特性就會不同，一點一滴的去創造實現，建構漫畫博物館須透過這個基礎與民眾對話。4、軟體必須先行，且就一個國家級的漫畫博物館而言，是要接點全國的漫畫能量，非僅在經營臺中地區的漫畫能量。5、基地條件若未有適合的空間可容納典藏需求，未來漫畫博物館典藏空間可另行考量。

依據選址原則建議，選以「帝國製糖廠臺中營業所(湧泉公園)」加「臺中驛第一貨物倉庫群」基地組合為主(圖6及圖7)，其原因為下列四點：1、「帝國製糖廠臺中營業所(湧泉公園)」具備戶外腹地空間(綠地、廣場、景觀池)，同時非水域範圍可供後續擴充新建。2、「帝國製糖廠臺中營業所(湧泉公園)」之歷史建物已修復完成委外經營，可作為漫畫博物館辦理先期動漫相關活動及展示使用。3、「臺中驛第一貨物倉庫群」鄰近臺中火車站、周邊交通、商業發展、生活市集便利之多特性的地點，並藉由倉庫群空間修復再利用可創造似書寫漫畫的場景，同時透過帶狀場景的塑造，

²⁴參與2020年8月26日「國家漫畫博物館」臺中選址現地履勘會議之委員。建築專業：黃聲遠建築師、郭奇正教授、簡學義建築師。博物館專業：林崇熙館長(前國立臺灣歷史博物館館長)、謝任淵副教授(前國立臺灣歷史博物館副館長)。漫畫專業：賴有賢、鐵柱。機關代表：文化部主任秘書陳登欽、人文司長陳瑩芳。

將「臺中火車站」至「臺中驛第一貨物倉庫群」再至「帝國製糖廠臺中營業所（湧泉公園）」串連起來，形成一個有趣且豐富的場域。4、基地組合呼應臺中市政府提出之綠空鐵道城市發展願景構想，期為共同打造臺灣漫畫國際化而努力。



圖 6 帝國製糖廠臺中營業所（湧泉公園）
（圖片來源/筆者攝）



圖 7 臺中驛第一貨物倉庫群
（圖片來源/筆者攝）

從圖 8 基地整體區位關係，可看出以此基地組合具串聯都會區域動能的潛力。基地周邊空間隨歷史演進，機能發展多元且豐富，分布眾多古蹟歷史建築（宮原眼科、臺中放送局、臺中州廳、繼光街宿舍、文化資產園區等），文化資產密集程度極高，展現臺中特有歷史人文記憶。而基地不僅位處文化濃郁的城市入口意象，也親近城市每日的重要運轉（公家機關、公眾建築、金融、商業購物（秀泰廣場、大魯閣新時代購物中心、三井 LalaPort、高等學校……等），許多重要場所皆落在由車站為中心所開展。此外，兩處基地分別位於臺中車站西北側與東南側，為綠空鐵道軸線計畫之一環，藉由便捷的交通系統串聯，建構出完整的歷史文化場域，無論在商業經濟或歷史文化建設都具備良好潛力。

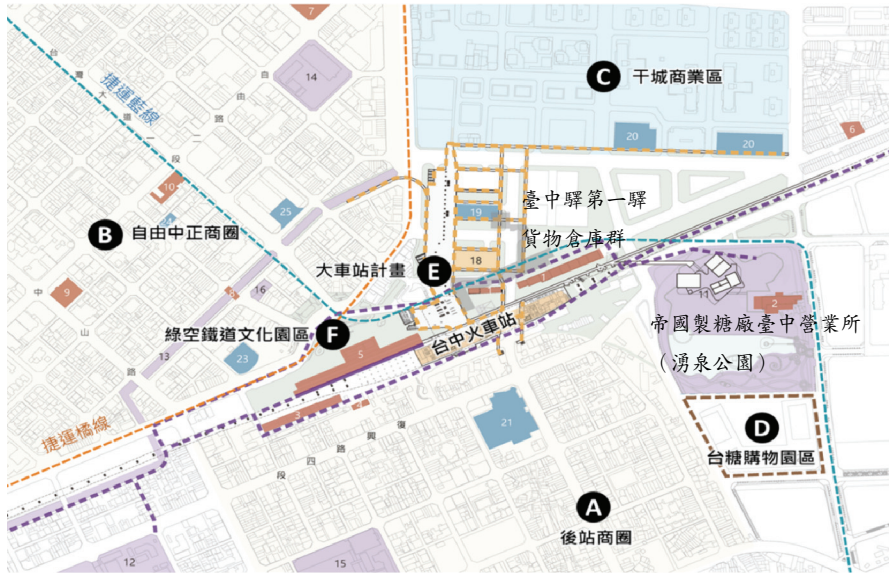


圖 8 基地整體區位具串聯都會區域動能的潛力 (資料來源/嶼山工房)

結論

建構一座臺灣的「國家漫畫博物館」最早是源於對蒐藏、保存、研究臺灣本土漫畫文化資產的迫切需要。臺灣早期的創作者與作品已逐漸佚失，民間蒐藏家更需要資源協助，以國家力量為臺灣重要的歷史文化做長遠永續的保存和再現。本文探討重點在於透過文化政策催生建置漫畫博物館，以漫畫文物保存為起始，在公共建設計畫核定後，執行籌備過程，透過檢核計畫發現幾項問題，並試圖從中調整。首先，文化部人文司為孵生計畫單位，肩負起軟體籌備的工作，然組織內部並無博物館及建築工程專業人員，仰賴專家學者及委託專業團隊進行文物蒐藏，因無專業博物館蒐藏購置文物機制，雖訂定三個重要漫畫典藏要點，然透過購置或捐贈來文物如何典藏？如何入館以及後續運用問題，且因購置價格未有完整市場價格供參考，造成不同委員對漫畫認定不同，產生不同的價格判斷，也造成漫畫界對購買漫畫文物做法的質疑。於是委請臺史博協助軟體籌設工作，前已購置或受捐贈等史料文物以暫管寄藏方式進典藏庫房受維護；同時間成立國家漫畫博物館籌備小

組，以「策展帶動典藏」構想，運用這些漫畫史料進行展示策劃，藉此有脈絡的持續蒐藏漫畫史料文物，並開始與外界對話。

其次是硬體設施的調整。起初冀望以府際合作方式要向外宣示成立漫畫博物館的決心，擬定公建計畫向中央爭取預算，對於博物館容身在電影中心的計畫，未盡完整的評估，在不符專業博物館空間需求，結束合建計畫。同時內部由國家對於文化資產推展的角度重新思考，漫畫博物館可否變身為閒置的古蹟或歷史建築再利用，即是漫畫本身具故事性，在時間的變異，每個場景及元素造就故事的發生，即成為不同展演的場所，特性就會不同，一點一滴的去創造實現，亦即透過記憶與保存共同的歷史，承載著群體文化，藉由文化資產所累積的歷史與知識，有助於增強彼此之間的理解，建立共同情感。

重新選址的條件中，加入文化資產再利用的要素，並從交通便利、區域經濟發展、周邊文化資源、漫畫產業發展可行性、基地擴充性（可及性）等面向綜合評估，選定「帝國製糖廠臺中營業所（湧泉公園）」及「臺中驛第一貨物倉庫群」之基地組合，為延續文化部對文化資產活化再利用的政策發展，另一方面是藉此帶動漫畫文化資產保存，透過漫畫載體保存臺灣常民的歷史記憶、群體文化或意識型態，提供民眾教育的場域。而文化資產活化再利用降低大型公共開發的預算，期以拉近民眾對見證物質文明與文化發展的價值觀感之建立。另外，這個基地區域的都市計畫以「綠空鐵道城市發展」軸線規劃，漫畫博物館的現身，預期將帶動地方文化與國際視野發展的促成。

國家漫畫博物館的籌備仍在持續推動著，本文因筆者曾參與初期籌備，僅為當前階段性的觀察。而漫畫博物館未來發展，可能會隨著政策的轉變持續滾動修正，但回應社會期待及執行博物館核心任務將持續進行。然而仍有許多挑戰與限制，本文尚未提及如中央或地方因執政輪替、文化經濟、文化政治權力分配的考量，通常會成為可能的犧牲因素，或是在文化調節過程裡，縮小規模、或以不同型態的方式，如遍地開花式的在各地成立漫畫基地，恐與原計畫大逕相庭，都將成為後續觀察的重點。

參考文獻

- Miller, T.& Yudie, G. 2006。國立編譯館主編，2002。《文化政策》(culture policy)。台北市：巨流圖書。
- Barker, C 著：羅世宏等譯，2004。文化研究：理論與實踐 (Culture studies: Theory and Practice)。臺北：五南圖書出版公司。
- 廖世璋，2002。國家治理下的文化政策：一個歷史回顧，建築與規劃學報，3 (2)：160-181。
- 廖世璋，2020。文化政策學。臺北：五南圖書出版公司。
- 殷寶寧，2017。淡水文化地景重構與博物館的誕生。臺北：主流出版有限公司。
- 殷寶寧，2021。知識展示重構：博物館建築空間與觀眾經驗。高雄：巨流圖書股份有限公司。
- 王志弘等人著：殷寶寧主編，2021。藝術管理與文化政策導論。高雄：巨流圖書股份有限公司。
- 林孟章，1994。臺灣古蹟保存政策執行與保存論述關係初探。臺中：東海大學建築研究所碩士論文。
- 楊姍儒，2009。臺灣文化資產再利用為博物館之探討-以古蹟與歷史建築為例。臺南：成功大學建築研究所碩士論文。
- 陳仲偉，2006。台灣漫畫文化史：從文化史的角度看台灣漫畫的興衰。臺北：杜葳廣告股份有限公司。
- 王俐容，2005。文化政策中的經濟論述：從菁英文化到文化經濟？文化研究，1：169-195。
- 蘇明如，2010。殖民、國族、現代、社群：百年台灣博物館文化政策窺探(1998-2010)，科技博物，14 (2)：45-66。
- 蘇明如，2012。多元文化時代的博物館：臺灣地方文化館政策(2002-2011)。臺北：臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所博士論文。
- 顏上晴·陳淑菁，2013。博物館藏品取得作業程序之標準與實務。博物館學季刊，27 (3)：95-115。
- 文化部委託藍星球資訊股份有限公司，2018。國家漫畫史料資源調查研究報告。
- 文化部委託躍陞企管顧問有限公司，計畫主持人林素春，2020。國家漫畫博物館整體規劃案。

- 文化部委託實踐大學企管系，2017。國家漫畫博物館（2017-2022 年）」公共建設計畫。
- 文化部委託與山工房，計畫主持人林聖峰，2021。國家漫畫博物館（2017-2029 年）」公共建設計畫(第二次修正版)。
- 李衣雲，2012。讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業。臺北：群學出版社。
- 李衣雲，2018。是大眾的記憶場域，還是高級文化的殿堂？從國家漫畫博物館談起，藝術家，521：68-75。
- 林華苑，2002。古蹟保存政策與再利用策略之研究。臺北：政治大學地政學系碩士論文。
- 張譽騰，2009。文化政策之規劃與推動，研考雙月刊，33（2）：121-129。
- 林政宏，2005。臺灣地區博物館經營管理策略。臺北：國立編譯館。
- 呂育誠，2007。府際合作機制建立的問題與展望，研習論壇，75：16-29。
- 行政院研考會。2001。全國行政革新會議議題報告。臺北：行政院研考會。
- 劉坤億。2006。臺灣地方政府間發展夥伴關係之制度障礙與機會，臺灣民主季刊。3（3）：1-34。
- 趙永茂、李衍儒，2016。從地方議會的角度來看臺灣的府際關係與合作問題，『臺灣地方民代公益論壇年度論壇』暨出席『第一屆亞洲地方議員論壇』行前發表會論文。台北：台灣地方民代公益論壇。
- 吳平稜，2021。國家漫畫博物館的困境（上）：從研究、典藏等環節來看，政府對漫畫的認知有待加強。<https://www.thenewslens.com/article/149475/fullpage>。
- 文化研究學會，2018。動漫？產業？博物館：文化政策與動漫想像批判，論壇側記：.115。<https://www.csat.org.tw/Forum.aspx?ID=23&pg=1&d=2685>。
- Bennett, T. 2000. *Acting on the social Social: Art, culture and government*. American Behavioral Scientist,43(9),1412-1428.
- Bennett, T. 1992. *Putting Policy into culture studies*. In L. Grossberg, C. Nelson & P. Treichler (Eds.), *culture studies* (pp.23-34). London: Routledge.
- Eisner, W. 1990(1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Eisner, W. 2008(1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. W. W. Norton, "Introduction: Comics as a Medium,".

Duncan, Randy and Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. The Continuum International Publishing.

