

出國報告（出國類別：考察）

108 年國際體驗教育日本參訪

服務機關：教育部青年發展署

姓名職稱：馬榕曼科長

派赴國家：日本

出國期間：108 年 9 月 24 日至 9 月 30 日

報告日期：108 年 12 月 23 日

摘要

本（108）年組成國際體驗教育參訪團，至日本參訪「高知縣產業振興推進部」、「高知大學」、「高知縣檮原町」、「神山町綠谷」、「上勝町彩公司」、「瀨戶內國際藝術祭執行委員會」等地方政府、大學、非營利組織、社會企業相關單位，並實地走訪體驗瀨戶內國際藝術祭策展，借鏡日本維護傳統文化、社區營造、老屋再生、青年參與地方創生、科技導入、銀髮人力活化等領域的努力，藉由與組織對話與座談等方式，激發青年壯遊點營運單位人員及青年壯遊點 DNA 團隊永續經營之創意與設計，並藉由移地觀摩與體驗學習，以促進青年壯遊點之發展，提升服務品質及增進營運成效，並做為教育部青年發展署相壯遊體驗學習策略制定及推動之參採。

目次

壹、目的	1
貳、團員名單	2
參、參訪行程	3
肆、參訪組織介紹	4
伍、心得與建議	14
陸、參訪照片	17

壹、目的

教育部青年發展署自 98 年起與非營利組織及大專校院於全國各地合作建置青年壯遊點，提供青年全年度常態性且深度的在地服務，並辦理以文化、部落、生態、農村、漁村、志工、體能等七大類型為主題之體驗學習活動，以多元方式讓更多青年認識社區特色及故事，體驗臺灣在地生活及文化。

此外，為鼓勵青年開拓地方文化與產業資源，投入地方發展與返鄉服務，108 年首辦「青年壯遊點 DNA 計畫」，青年團隊根據本身長期所關注及深耕經營的在地議題提出計畫，設計讓 15 至 35 歲青年參與壯遊活動，活動內容可包括達人導覽、景點探索、體能鍛鍊、DIY 體驗、公共議題、公益服務等，以發掘在地未來的發展特色。

行政院將 108 年定為「臺灣地方創生元年」，為有效提升青年壯遊點營運效益、擴展青年壯遊點 DNA 計畫青年團隊視野，使渠等了解國際壯遊體驗及地方創生作法，將學習收穫回饋到實務運作，本年國際體驗教育參訪團，於 9 月 24 日至 9 月 30 日期間，至日本四國參訪「高知縣產業振興推進部」、「高知大學」、「高知縣檮原町」、「神山町綠谷」、「上勝町彩公司」、「瀨戶內國際藝術祭執行委員會」等地方政府、大學、非營利組織、社會企業相關單位，並實地走訪體驗瀨戶內國際藝術祭策展，使團員了解受訪單位如何帶領青年認識和體驗當地文化與生活，以及推動地方創生等作法，期以移地參訪方式提供壯遊點團隊的學習管道和機會，激發青年壯遊點及 DNA 團隊永續經營之創意與設計，以促進青年壯遊點之發展，提升服務品質及增進營運成效，並做為教育部青年發展署相壯遊體驗學習策略制定及推動之參採。

貳、團員名單

此次參訪團由教育部青年發展署代表、體驗設計及地方創生專家學者、青年壯遊點代表 4 位組成。團員名單如下表：

單位名稱	姓名職稱
教育部青年發展署	馬榕曼科長
林 事務所	林承毅執行長
彰化芳苑青年壯遊點 (營運單位：彰化縣王功蚵藝文化協會)	胡靜宜經理
屏北部落青年壯遊點 (營運單位：保證責任屏東縣屏北三鄉 原住民生態旅遊勞動合作社)	周雅文社員
穀笠合作社 (青年壯遊點 DNA 計畫，營運合作單位：國立暨南國際大學)	吳宗澤執行長
延鹿青年團 (青年壯遊點 DNA 計畫，營運合作單位：臺東縣布農青年永續發展協會)	邱淑娟團員

參、參訪行程

為使團員出發前研討參訪學習重點，彼此熟稔、凝聚共識，於 9 月 18 日召開行前會議，並於 9 月 24 日展開參訪行程，行程列表如下：

日期	行程
9 月 24 日(二)	去程
	參訪重點討論
9 月 25 日(三)	「高知縣產業振興推進部」 「高知大學」 「高知縣檮原町」
9 月 26 日(四)	「神山町綠谷」
9 月 27 日(五)	「上勝町彩公司」 「瀨戶內國際藝術祭執行委員會」
9 月 28 日(六)	瀨戶內國際藝術祭－小豆島《小豆島之戀》、《跨越國境・波》等作品
9 月 29 日(日)	瀨戶內國際藝術祭－直島《家計畫》、《草間彌生紅（黃）南瓜》、《倍樂生之家》、《地中美術館》等作品
9 月 30 日(一)	參訪心得分享
	回程

肆、參訪組織介紹

一、高知縣產業振興推進部

高知縣位於四國南方的位置，森林面積比率高達 84%，位居全日本首位，同樣面臨人口外移和產業沒落的困境。高知縣政府產業振興推進部計畫推進課自 2016 年開始，每年舉辦「地方創生競賽」活動，辦理方式為請居住在高知縣內的高中、專門學校及大學學生，利用「地域經濟分析系統」（RESAS）提出振興高知縣的想法，並提供競賽獎金，希望學生在進行提案的過程中認識故鄉的產業，提高對地區的關心，培養在高知縣內定居的意識，而在眾多提案當中尋找可行的方案。

在日本地方創生國家戰略中，「地域經濟分析系統」是日本地方創生三支箭中的第一箭，是由國家提供地域經濟資料的「入口網站」，系統將所有資料以視覺化的方式，呈現為容易理解的圖表與地圖標示，旨在讓政策制定者朝向以資料為基礎制訂政策，從資訊面和數據面支持地方創生措施，網頁並開放民眾免費使用。

「地方創生競賽」活動邁入第 4 屆，目前仍在初步的獎勵提案方式，較缺乏提案後的延續性實作的過程，但這些提案的內容仍然是相當可貴的創業點子。高知縣政府覺得 2 個較為成熟的案例，第 1 個是「古民家星空旅行」，鑒於高知縣的森林覆蓋率達 84%，外國人訪問數位於日本全國最後 3 名，與四國其他地區相比也是比較少的，而訪日外國人比較看重日本的食物和傳統的景觀與古蹟，於是高知縣立山田高等學校學生提案，希望讓劣勢轉化成優勢，將高知星空和日本的飲食文化體驗相融合，鼓勵外國人到高知縣文化交流與旅行；另 1 個案例是關注高知縣的蔬菜生產及產生的廢氣蔬菜，由高知工業高等專門學校學生提案，使用高知縣廢棄的生薑做成生薑紙，而此提案得獎後獲得縣內公司提供原料，並由和紙匠人指導學生傳統的土佐和紙做法，提高製紙技術，開發名片等產品，不斷加深研究。

二、高知大學

主要參訪高知大學次世代地域創造研究中心，兩位計畫主持人都是農學博士，研究中心將高知縣分成 7 個區域並雇用 4 名專職的「地區專家」(coordinator)下鄉蹲點，負責了解高知縣的 7 個地區的問題與需求。這些專家都具備教授資格，但是他們的任務不是教學與研究，而是深入地方，每天要跟負責區域的 1 個人見面，每週要提出 1 個當地面臨的問題來協助找解方。

在高知大學的地方研究指出，高知縣人口為 70 萬人，每年減少約 1%的人口相當於 7 千人，而高知大學校內師生的人口總數就相當於 7 千。面對這樣狀況，高知大學翻轉過去大學跟地方、政府少交流的狀態，校長櫻井克年提出，「以前，大學對於地方的人來說，像是山丘上的城堡，可望不可及。但是我們要讓大學跟地方在同一個水平，即便他們不來找大學，大學也會去地方」。高知大學跟著地方脈絡前進，也跟地方政府保持良好關係，一起討論問題及解決方案。

2016 年高知大學推動 COC+(大學地方創生推進事業)與當地的公共組織、公司等合作，為學生創造有吸引力的職缺，並支持大學教育課程的改革，以培訓該地區所需人力資源應必備的條件為課程方向，希望通過這樣的努力以阻止當地人口流失。

高知大學開立一門「地方創生推進士」(Local Innovator)學程，修業完成的學生可以拿到「地方創生推進士」認證，課程的編排共 5 個階段，主要是地方學和服務學習，目前有 68 名學生拿到證書。修完學程的學生決定留在高知縣就業的比例高達 45%，比高知大學一般畢業生的平均 25%高出許多。而地方會向大學提出申請學生服務內容的需求，所以在校內的看板上可以看到很多活動志工的招募。另高知大學審視地方需求與產業現況後，在培養地方創新人才的領域中，從兩個產業切入，分別是「食品產業」與「觀光產業」，課程結合產業界專家的實務經驗，與校內教師共同授課，並開放社會人士修課。修課學生除了能獲得該領域的基本知識與專業技術之外，課程期間所建立的人際網絡，對於未來求職或創業大有助益。

三、高知縣檮原町

高知縣檮原町距離高知市區約有 40 分鐘車程，人口外移十分嚴重，日本知名建築師隈研吾在此打造了「雲上聚落」建物，充分使用當地林業資源並將建築工法結合自然景觀，提供當地居民休憩空間，包含檮原町綜合廳舍(類似臺灣的公所)、畫廊、車站、別館，並在 2018 年新建了「雲之上圖書館」。檮原町透過整體公共設施的規劃，希望創造一個全新型態的生活設施，讓居民能夠獲得更好的生活體驗，進而創造更大的移住吸引力。

「雲之上圖書館」貫徹與在地景觀交融的設計理念，進入圖書館映入眼簾的是高掛在天花板上的錯綜木條，有如置身森林、也像走入巨型藝術品。館內裡設置了大量的書架，陳列不同種類的書籍，書籍陳設規劃除了有類似主題館的空間，每個主題館內會有小型櫥窗，裡面擺放的模型都跟主題藏書區有關，讓小朋友透過櫥窗就能了解在哪個主題館內，相當有創意。此外，圖書館同時規劃了交流廣場，利用跨層空間的機能形成階梯舞台，並設置親子閱讀區、攀岩區、交誼空間以及數個多目的使用空間，不僅提供影音視聽設備，甚至還顛覆傳統圖書館不能飲食的禁忌，不只能閱讀，也能進行動態活動，營造出很悠閒輕鬆的氛圍。這個空間讓所有年齡層的人都有了一個舒適的位置在其中，讓更多人願意前來體驗這個複合設施。

而與「雲之上圖書館」緊密相鄰的，則是檮原町的複合福利設施「Y U R U R I ゆすはら」，這個兼顧健康服務與高齡長照的設施，同樣由隈研吾建築師設計，希望透過兩個設施間的連結，成為居民互動交流的場所及健康生活的重要據點，希望實現檮原町 50 年前倡議的「福祉村宣言」。

四、神山町綠谷

位於四國德島縣的神山町，從德島市區前往約 1 小時的車程，近期成為日本地方創生的典範案例，2015 年 5 月 27 日華盛頓郵報介紹為「日本的波特蘭」，2017 年 6 月 Forbes JAPAN 報導「日本的創新城市」BEST 10 列於第 2 位；臺灣也有各地官方或民間的交流前往參訪，其核心人物為在地非營利組織（Green

Valley) 大南信也理事長。

神山町的整體推動組織其實是 30 年累積而來，從最初的國際交流，藝術領域創作者的進駐，到後期開展了生活及工作領域的人才，而後導進了知識及資訊技術領域，而這些知識及資訊技術，也是目前主導神山町地方活化主要的關鍵，神山町計畫是將人與人創造連結，進而創造大型網絡的核心價值。

人口稀少地區面臨的挑戰是沒人雇用與沒有工作，因此大南信也理事長提出「創造的人口減少」(Creative Depopulation) 的概念，認為應該先檢視人口減少的現況、從人口構成的內容進行改善，邀請年輕者和具有創意想法的人才移住進來。從健全化人口結構的角度，藉由活用 ICT 基礎建設及發展多樣化工作方式的工作場所來提升地方價值，並非只依靠農林漁業，致力推動產業均衡以維繫地方永續發展。

神山計畫的重點如下：

- (一) worker in Residence，吸引工作移住者，邀請對於神山町未來十分重要的工作者與創業者進駐，建立新型態的商店街模式。
- (二) 衛星辦公室，邀請不拘泥工作地點的企業，如 IT、影像、設計等產業。

神山町將推動地方活化的過程分為以下階段：

- (一) 0.0 階段:以國際交流驅動，緣起於 1927 年，美國贈送給日本的友好親善娃娃的其中一個，根據神領小學校收藏的娃娃所附上的護照，1990 年 5 月發起找尋贈送艾莉絲娃娃的主人活動，1991 年 8 月幫助艾莉絲娃娃回到美國故鄉（艾莉絲娃娃的歸鄉）；德島國際文化村，以文化藝術為主軸的鄉村建設，計畫性地開啟了神山町對外的藝術交流活動，開始有藝術家進駐。
- (二) 1.0 階段:以藝術驅動，神山 Artist in Residence，每一年只邀請國內外三名藝術家在神山町山林中創作作品，並由居民支持，將朋友與神山連結，開始藝術家自己的事業；ICT 基礎設施，2005 年開始光纖網路的整備提供科技基礎設施，並針對希望自費居住在當地的藝術家提供住宿、畫室等服務，展開事業，資訊發送 Website 居住在神山空房資訊，突顯移住的需

求。

(三) 2.0 階段:以 Life Style 驅動, Worker in Residence 創業家, 邀請「有工作的人、有創造力的人」進駐, 考慮神山町的未來, 需要「有工作能力的人」與「創業家」, 因此重點在於創造環境讓有工作能力的人到神山町居住。

(四) 3.0 階段:以知識、資訊、技術驅動, 為吸引自僱創作者移住(如平面設計師、攝影師), 2010 年開始空房改修事業, 衛星辦公室、共同工作室成立, 衛星辦公室是由「人與人之間的連結」所產生的想法, 至此階段橫跨 30 年, 逐步形成「創意集群」, 創造出「新居民的流動」和「地域內經濟循環」, 也就是說, 解決人口減少的問題不是單純地靠著把城市的人吸引進來, 讓人口數不再減少而已, 而是要移住進來的人能夠改變偏鄉村落的「人口結構」, 如果移住進來的人可以讓聚落內有消費力與創造力的人口比例增加, 創造新的「服務」, 並隨著與觀光等合作吸引地方外的金流, 以達到地域內經濟循環所建造的自主發展目標。

(五) 4.0 階段:以地方創生戰略驅動, 將城鎮與未來世代連結的計畫, 如農業生產公司 MONOSUS, 將神山町的農業與次世代連結, 以培育農業責任者為目標, 實踐地產地食, 將神山町農業持續下去。

(六) 5.0 階段:以教育、知識的據點驅動, 神山高專專案, 預定 2023 年開辦, 招收 200 名學生, 為 5 年制高等專門學校, 以「學習利己、實現利他」為願景, 並搭配各種廣泛的課程, 如科技、藝術、心理學、哲學、理論思考及辯論等, 以神山町整體為實踐領域, 培育學生養成。

綠谷就像一塊磁鐵, 吸引了許多具挑戰精神的青年來到神山町, 目前共有 16 家企業在神山町設點, 伴隨業者進駐, 小鎮消費力提升, 也刺激了新形態、更具質感的商家陸續進駐, 創造許多工作機會。

這次參訪中的店家和食餐廳, 靠著經營餐廳推廣神山當地作物的自產自銷, 每個月還會公布當月的產食率(自產與自銷的比率), 餐廳開業一年, 產食率已突破五成。

五、上勝町彩公司

上勝町是日本地方創生的模範村落，也是日本地區第一個提出「零垃圾」的地方，資源回收分類高達四十幾種，有 8 成的資源回收利用率。此地區人口外移嚴重，年輕人都外出工作，留下幾乎都是老年人，上勝町平均年齡為 73 歲，屬高度老化的地區，未成立「彩公司」前居民主要的經濟作物是種植柑橘、杉木、稻米等。

以往種植柑橘買賣為生的上勝町，在 1981 年面臨了一次嚴重寒災，所有的果樹都被凍傷，造成居民農作嚴重欠收，身為農協職員的橫石知二有感於此次災害面臨的情況，想著該怎樣為地方帶來生機，直到一次到料理店用餐，料理盤上的花葉裝飾給了橫石知二很大的靈感，上勝町與大樓林立的都市相比，最大的資產就是自然環境，什麼不多就樹葉花草最多，開始了賣葉子的發想。

有了這構想後橫石知二拜訪各村民但大家都不願配合，認為賣葉子沒有出路，就先鎖定一兩位願意合作的農民配合採收寄送，但發現問題還是很多，像是餐廳不願意收，為了分析其中問題橫石知二更是花時間和金錢不斷的去餐廳研究花形及擺盤，了解到因各地區、季節所需要的葉類不一，進而開始調查分析到最後農戶收益增加，也越來越多農戶加入賣葉子的行列。橫石知二至今二三十年的時間仍陸續不間斷的去市場分析商品資訊。

上勝町因為賣葉子而聲名大噪，居民靠著賣葉子也有了穩定的收入，進而於 1999 成立由上勝町（類似鄉公所）及民間共同出資的彩公司，彩公司有 5 名員工，只有 1 名負責葉子相關工作，公司還有其他業務營運，而彩公司的成立也改變原有的形態，一開始由農協買斷收購農戶的商品，彩公司成立後農戶們就必須採取自我管理的機制，透過預測系統可依當天活動、季節等來推斷明天熱門的商品。公司和各生產者透過電腦網路連結，公司送出各種產品的市場情況及需求等相關資訊，資訊系統還可以提供營業額排名訊息。

彩公司、農協、生產者互為依存關係，彩公司去各地市場資訊分析收集消費者的需求，透過網路告知生產者；農協透過消費者訂單、市場資訊一樣透過網路把資訊告知生產者；而生產者也必須透過彩公司及農協的資訊，判斷出貨的項目

及數量，訂單下訂就可立即採收包裝，由農協寄出。如果出貨量太多就會破壞價格，因此許多因素必須透過經驗及判斷。對於相互依存的三角關係，每次出貨農協可賺取 2% 的利潤、彩公司可賺取 5% 的利潤。生產者本身可賺取 93% 的利潤。在這邊的老人家雖然高齡化全縣比例最高，但醫療資源卻是用的最低，甚至老人安養院也關門了。

彩公司的成立對於生產者來說，必須主動去判斷及使用科技設備才可完成買賣，所以在老年人口居多的上勝町，此一現象增加了生產者的主動性及不斷更新的能力。彩公司的社長橫石知二曾被新聞週刊（Newsweek）日本版選為「改變世界的社會創業家 100」之一。「彩」公司葉子的年營業額約 2 億 6000 萬日圓，種類達 320 種。從事「彩」葉生意的農民 60% 為女性，平均年齡逾 70 歲，最年長者逾 90 歲，目前約有 150 家農戶。「彩」葉約占日本市場的 7 成(生產者多、商品種類多)，經統計最高一人年收可達 1700 萬日幣，最低也有 20 萬日幣。

六、瀨戶內國際藝術祭執行委員會

1988 年 30 年前起源於福武財團的理事長福武總一郎發想，目的是想為當地的孩童做服務，想法是營造兒童的聚集地做一個集中式的場所。隔年 1989 年請建築師安藤忠雄建造直島國際露營地，以蒙古包的意象建造，也算是第一座藝術建築的誕生。2000 年福武財團因參訪了越後妻有大地藝術祭，向香川縣提出了藝術季的想法，於 2007 年香川縣知事、福武財團理事長與北川富朗先生一同討論藝術祭的發展。

因 2008 年已有對藝術季三年展的共同發展及規劃，也進而組成「瀨戶內國際藝術祭執委會」，以香川縣知事擔任執委會主席，並結合民間組織構成，北川富朗先生擔任顧問(策展人的角色)與執委會共同合作。執委會主要成員為公務人員，藝術祭期間調度香川縣與各小島公務人員約 30 人，展期間負責藝術祭的前置作業及整個島內的募款、決策與執行等運作(藝術家進駐、聯繫、志工等)；非藝術祭期間也有約有 10-12 人來負責藝術祭活動籌劃及維運改善。

2010 年以香川縣為主體開始藝術祭的舉行，藝術祭每三年一次、每年舉辦 3 季(春、夏及秋季)，以瀨戶內海諸島為展覽區，以藝術為橋樑，融合當地地景、環境及產業等不同領域事物，展示各種藝術作品及傳統技藝活動。藝術祭以「海的復權」做為主題，意涵為以前瀨戶內海海上交通發達，本島與小島間的網絡非常密切，但因為本島內陸開始發展建設，使得小島上的居民開始外移。海的復權也宣示著藝術祭的誕生，人潮湧入，海上交通的復興，找回這些島嶼的活力，目標成為世界各地的「希望之海」。從第一屆至今目前共有 200 多項藝術作品。

整個藝術祭動員人力，除了執委會和北川富朗先生，更重要的是當地居民和志工隊合作，執委會審核過的藝術家將在當地進駐創作，期間也透過跟當地居民的共同協力完成每一件藝術作品，居民無使用的空屋也出借做為藝術改造的空間。另外，世界各地來的志工，執委會也會提供來回的船票。

瀨戶內國際藝術祭雖然是三年一次，但除了藝術祭的時間外，各小島上會不定期舉辦活動，所以就算不是藝術祭，平均每年來訪的旅客也不少。前三屆的旅客人數平均 100 萬人次；志工人數平均 7000 人左右；海外旅客約占 40%；女性旅客約占 68%；旅客住宿 2 天以上占 50%；居民問卷調查認為有幫助在地活化贊同者約 70%。

藝術祭帶來的效益如下：

- (一) 小島上的移住者增加。
- (二) 以前男木島因人口過少而廢校，但近年移住者增多，學校在 2014 年進行復校。
- (三) 學校課程與藝術祭結合，學生融入藝術祭擔任導覽志工的角色，讓學生練習表達，增加自信心和對家鄉的認同感。
- (四) 2010 年以後因旅客增多，道路拓寬、港口增建，隨之旅宿和餐廳業者也陸續增加。

藝術祭也為當地帶來相關問題如下：

- (一) 交通:各島間的交通運輸，遇連續假期人口多造成無法消化。

(二) 垃圾問題:人潮來也帶了大量的垃圾，小島上無法處理垃圾，都要運回本島處理。

2019 年為第四屆，以瀨戶內海 12 個島為展覽會場，共有 32 個國家和地區、214 件作品和 35 項活動參與。本次參訪主要藝術作品如下：

(一) 跨越國境・波

藝術家林舜龍多次以《跨越國境》系列參展，本屆於小豆島展出作品《跨越國境・波》係延續 2016 年《跨越國境・潮》的世界小孩之主題，運用當地的竹子，集結當地村民與臺灣志工的力量，在海灘上編織出巨型仿深海生物，透過臺日兩端一同疏伐竹林到參與竹工藝創作的過程，讓參與的群眾，跨越語言的障礙，以身心直接感受人與人之間的互動。

(二) 小豆島之戀

藝術家王文志自瀨戶內國際藝術節開辦以來，每屆均獲邀於瀨戶內海小豆島駐地創作，本屆作品《小豆島之戀》，是從小豆島人人皆知的歌曲《橄欖之歌》汲取靈感，歌詞內容描述少女戀愛的心情，把對情人的愛與小豆島的思念融為一體，傳遞自己對當地深厚的情感；作品分為玄關、冥想空間、戶外開放空間等三個空間，分別象徵至今的三項作品與記憶。

(三) 家計畫

家計畫 Art House Project (改造舊建築-社區再生)是以直島本村地區為舞臺的藝術計畫，邀請日本或海外各地的藝術家及建築家們進駐當地遭廢棄的住家、廠房、寺廟或神社，並加以改造整修成為當代藝術的展演空間或活動場所，打造出能與個別建築物及其生活痕跡、日本傳統與美學相互呼應的空間。當地居民仍然實際生活在這些地區，交織著人們的生活與記憶，共有 7 件作品。

(四) 草間彌生紅南瓜、黃南瓜

佇立在宮浦港的草間彌生紅南瓜，已經成為直島的迎賓大使了。進港時，旅客在船上第一眼看到的直島藝術品就是它。跟 Bennese House 黃南瓜相較，不僅形狀顏色不同，內部更是空心的，遊客可以自由進出紅南瓜；黃

南瓜裝置於直島南邊廢棄小碼頭上，已成為直島的地標與藝術形象；島上接駁車亦以紅黃南瓜為車體彩繪意象。

（五）倍樂生之家（Benesse House Museum）

Benesse House 是直島倍樂生藝術之地的核心建築，以「自然、建築、藝術共生為概念」，打造美術館與度假飯店合而為一的設施，建築由安藤忠雄設計。

（六）地中美術館

地中美術館創立於 2004 年，由安藤忠雄設計，美術館位於直島南側，為了避免損及瀨戶內海景緻與大自然，建築物大半部分都在地下，雖然埋設於地面下但有自然光線照進，隨著不同時段跟季節，呈現風貌也會隨之變化。除了莫內名畫「睡蓮」，所收藏的皆為當代藝術創作，館內空間是依作品的風格而設計，而美術館建築本身也是作品之一。展間內的工作人員不做作品的解說，觀展者可以很主觀的角度看作品，美術館的簡介也沒有太多的說明。



圖 1 瀨戶內國際藝術祭島嶼圖

資料來源：瀨戶內國際藝術祭 2019 (<https://setouchi-artfest.jp/>)

伍、心得與建議

一、心得

（一）善用數據分析系統是推動地方創生重要策略

日本自「地域經濟分析系統」（RESAS）上線以來，不只用在各地方政府制定地方策略，也被民眾廣泛使用。政府出版 RESAS 介紹以及影音課程，地方政府部門亦進行推廣活動，藉由系統來分析居住的地區資料、解讀數據和當地遇到的課題，運用數據制定政策解方、說地方的故事。

高知縣政府「地方創生競賽」活動讓學生能夠透過 RESAS 知道在地產業現況並實際參與地方產業的議題，開始對自己生活的地區有感，提升對在地的認同與關懷，並讓學生培養發現問題與提案解決的能力。

（二）建立地方人才培育機制，永續推動地方創生

無論是高知縣政府「地方創生競賽」活動讓學生參與、高知大學「地方創生推進士」學程、神山町 5.0 階段將推動的神山高專專案等，都顯示地方創生計畫推動過程中，相當重視地方人才的培育，期以設計力及創造力協助當地產業發展，帶動地方特色產品加值、升級與活化，提高產品附加價值，強化行銷，建立地方獨有的品牌，找回地方產業的生機。

（三）強化大學與社區的連結與合作

日本高知大學與社區的關係相當緊密，學校雇用 4 名專職的「地區專家」下鄉蹲點，負責了解高知縣地區的問題與需求，深入地方，每天要跟負責區域的 1 個人見面，每週要提出 1 個當地面臨的問題來協助找解方，在地人有任何需要，除了蹲點教授能提供諮詢外，還能申請大學招募學生來提供幫助。大學與社區的關係需要時間去經營，以發掘在地需求並盤點資源，日本大學對於大學教授投入地方營造的支持值得臺灣參考。

（四）以文化藝術為媒介，促進地方創生

藝術扮演的不只是美化的角色，而是引發在地認同、重建人際連結、翻轉空間思考的媒介。神山町或者是瀨戶內國際藝術祭，當中藝術扮演了很重要的角色，透過國內外藝術家駐村方式與當地居民或志工運用當地素材進行共同創作，彼此跨域協作激盪交流下促進地方之活力，孵化出充滿對人情與土地關懷的作品，兩者係同樣以藝術、文化、在地特色的角度，透過設計力的方式串起人與人之間的連結，活化地方發展，創造出在地的社會資本。

（五）跨產業整合發展，型塑友善的體驗環境

瀨戶內國際藝術祭有跨產業的整合及完善的配套措施，從高松國際機場就有很清楚的公車路線可以讓旅客前往高松港，而周邊的旅館蓬勃發展，背包客，旅宿湯屋等，針對作品指引設計，是很直觀的方式，各地都有路牌指著作品就在這附近，盡量減少對居民的干擾，並方便自由行的人，動線的安排和設計是有完善規劃的，而且跟藝術祭的品牌意象一致。另藝術祭提供完整的資訊內容如活動手冊、護照、圖章、活動旗幟、作品編號、成果專輯等，讓遊客對於行程能輕易上手規劃並紀念收藏。

（六）人與人之間的連結創造更多可能性是地方創生推動重要關鍵

神山町從推動國際間的交流到駐村藝術家、瀨戶內的藝術家與世界各地的志工參與，都不是非常強調觀光客的過境，而是創造出嚮往這裡的關係人口，關係人口與當地的連結比觀光客更深厚，甚至可能一旦條件成熟即可能變成日後的移住人口，也有機會因此在地就業、成家。

二、建議

（一）鼓勵青年團隊進行社區型提案前可運用數據資料庫

知道在地產業現況並實際參與地方產業的議題，國發會建置「地方創生資料庫」（TESAS），透過匯整各主管機關的相關統計資料，掌握與追

縱臺灣各地人口流動、經濟發展及地方建設狀況，協助地方政府、返鄉青年與企業推動地方創生事業提案。各部會或地方政府進行地方創生各項計畫，亦可鼓勵青年透過 TESAS 更了解在地人口、產業、環境與文化等資源，以盤整在地資源與需求地圖，使提案更貼近在地需求。

（二）地方人才培育向下扎根

可發現日本推動地方創生過程中，相當重視地方人才的培育，青年壯遊點具有豐富的在地知識與在地達人資源，可鼓勵壯遊點與鄰近學校合作，除可協助教師傳遞在地知識，讓學生認識在地生活及文化，培養對在地的認同與關懷外，並可透過達人的分享，讓學生認識不同職涯與在地產業發展，探索未來生涯的多元可能性。

（三）鼓勵青年壯遊點與大學合作

就像高知大學開設課程讓居民免費上課，學習農業加工技術，大幅提升農產品的產值，改善當地居民生活，也讓大學在當地建立深遠的影響力。可鼓勵青年壯遊點盤整在地特定議題後，結合大學專業知識與技術，進而提升設計體驗活動內容的深度與服務品質。

（四）建立青年壯遊點地方品牌形象

上勝町彩公司的葉子能創造出每年龐大商機，是因為社長橫石知二抓住環境的差異優勢而能成功。青年壯遊點各點有其獨特的品牌形象，可持續深化體驗活動設計內涵及分眾分齡市場，創造新的「服務」，提高對青年的吸引力，形塑地方品牌魅力，讓文化保存傳承及產業永續，讓青年感受到地方「有可能性」，進而吸引青年回鄉定居打拼。

（五）青年壯遊點可強化串起人與人之間的連結

神山町綠谷大南信也理事長認為，讓人感受到地方「有可能性」是不可欠缺的，才讓人會選擇移入、返鄉與停留。青年壯遊點計畫可持續鼓勵青年透過設置壯遊點，將個人的專長與興趣，轉化為地方新的服務，進而創造新型商業模式與新的就業機會，讓更多青年透過壯遊點活動串聯起人際網絡，引動更多創造性人才聚集，讓壯遊點成為青年返鄉的平臺。

陸、參訪照片

	
與高知縣產業振興推進部計畫推進課 人員交流	與高知大學次世代地域創造中心人員 合影
	
雲之上圖書館「創造」主題書籍專 區模型櫥窗	雲之上圖書館多目的使用空間兼具 閱讀與動態活動功能
	
與神山町綠谷非營利組織交流	神山町衛星複合辦公室



參訪神山町空屋再生—數位通訊服務
公司案例



德島縣政策創造部地方創生局於神山
町設置遠距分部



與上勝町彩公司交流



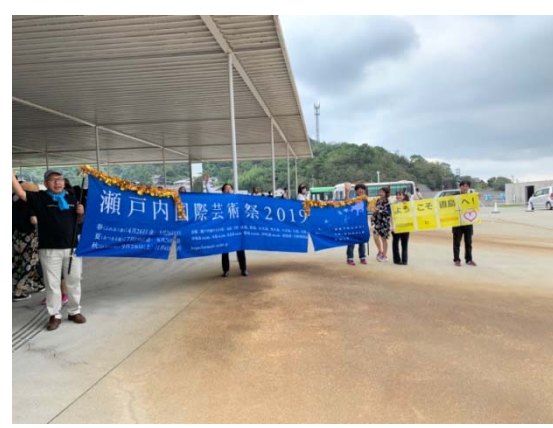
與上勝町彩公司簡報人員合影



瀨戶內國際藝術祭執行委員會簡報



與瀨戶內國際藝術祭執行委員會人員
合影

	
瀨戶內國際藝術祭- 臺灣藝術家王文志作品《小豆島之戀》	瀨戶內國際藝術祭- 臺灣藝術家林舜龍作品《跨越國境・波》
	
瀨戶內國際藝術祭- 與直島《自然的目》藝術品創作者合影	瀨戶內國際藝術祭- 直島宮浦港工作人員熱情迎賓
	
瀨戶內國際藝術祭- 草間彌生藝術品紅南瓜	瀨戶內國際藝術祭- 直島地中美術館



瀬戸内國際藝術祭-
草間彌生藝術品黃南瓜



瀬戸内國際藝術祭-直島接駁車以紅黃
南瓜為車體彩繪意象



瀬戸内國際藝術祭-直島家計畫
護王神社



瀬戸内國際藝術祭-
直島安藤忠雄博物館