

行政院國家科學委員會專題研究計畫 期末報告

由地方智慧資本看創意城鄉之經營與發展--從區域創新系統的觀點探討創意城鄉中文化創意產業的發展

計畫類別：整合型
計畫編號：NSC 101-2420-H-004-018-
執行期間：101年01月01日至101年12月31日
執行單位：國立政治大學科技管理研究所

計畫主持人：吳豐祥

計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理人員：林庭如
碩士班研究生-兼任助理人員：林舜晨
博士班研究生-兼任助理人員：游銘仁

公開資訊：本計畫可公開查詢

中華民國 102年03月31日

中文摘要：本研究的主要目的是從區域創新系統的觀點來探討創意城鄉與文化創意產業的發展。隨著產業的外移以及中國大陸經濟體的興起，我國需要快速轉型至以強調創新為主的創意經濟。而在城鄉的發展上，也需要透過產業創新與文化創意做為城鄉再生的動能。然而，這種同時結合城鄉與產業的發展，是如何運作的呢？其關鍵的活動為何？成功的因素又為何？似乎都仍有很多的疑問。另外一方面，因為本研究議題一方面牽涉到「區域性」與「產業群聚」的概念，也和廠商的創新行為與創新體系有關，因此，本研究從區域創新系統的觀點來探討創意城鄉與文化創意產業的發展，以三義（木雕）與鶯歌（陶瓷）兩城鄉的手工藝產業做為深入實證研究的對象，並以 Philip Cooke 的理論為基礎加以延伸。初步研究的結果顯示，我國創意城鄉與地區性文化創意產業的發展上，的確受到大陸低價型經濟很大的影響，而需要進行轉型。在轉型與發展創新的過程中，地方政府、協會與博物館都扮演了相當重要的整合者之角色，惟因為缺少研究機構與大專院校的支撐，普遍上創新能力不足。一旦碰到低價競爭者，很容易陷入困境。未來的發展上，建議我國中央政府要能夠在資源上與政策上做更大力的投入。

中文關鍵詞：區域創新系統、創意城鄉、文化創意產業、手工藝產業、三義木雕、鶯歌陶瓷、政策、中央政府、地方政府

英文摘要：The study aims to explore the creative city, economy, and industry from the perspective of regional innovation system. With the rise of China's economy and moving overseas of industries, Taiwan needs to transform itself into a innovation-based economy by renovating city and regional industry. However, it seems there are still more questions than solutions for the transformation process. For examples, what will be the key activities? And what will be the key success factors? In addition, the study is concerned with the issues of 'regional' and 'industry clusters' on one hand and the innovative behavior of companies on the other hand. Hence, we adopt the concept of regional innovation system (RIS), mainly based on that from Philip Cooke, to investigate the development of creative city and creative cultural industry, and select the handicraft industries of Sanyi wood sculpture and Yingge ceramics as our main research subjects. The preliminary results indicate

that the local government, industrial association and museum are all play a very important role as an integrator during the process of transformation and innovation. However, the innovation performance seems not to be good enough due to lack of research institutes and universities. Thus, they are quite vulnerable once they face competition from low cost producers. The study suggest our central government must put more effort to assist the enhancement of innovative capabilities in both resources and policies areas.

英文關鍵詞： regional innovation system, creative city, creative cultural industry, handicraft industry, Sanyi, Yingge, policies, central government, local government

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫

期中進度報告

期末報告

由地方智慧資本看創意城鄉之經營與發展

-從區域創新系統的觀點探討創意城鄉中文化創意產業的發展

計畫類別：個別型計畫 整合型計畫

計畫編號：NSC 101-2420-H-004-018-

執行期間：101年1月1日至101年12月31日

執行機構及系所：國立政治大學科技管理研究所

計畫主持人：吳豐祥

共同主持人：

計畫參與人員：游銘仁、林庭如、林舜晨

本計畫除繳交成果報告外，另含下列出國報告，共 ____ 份：

移地研究心得報告

出席國際學術會議心得報告

國際合作研究計畫國外研究報告

處理方式：除列管計畫及下列情形者外，得立即公開查詢

涉及專利或其他智慧財產權，一年二年後可公開查詢

中 華 民 國 101 年 12 月 31 日

摘要

本研究的主要目的是從區域創新系統的觀點來探討創意城鄉與文化創意產業的發展。隨著產業的外移以及中國大陸經濟體的興起，我國需要快速轉型至以強調創新為主的創意經濟。而在城鄉的發展上，也需要透過產業創新與文化創意做為城鄉再生的動能。然而，這種同時結合城鄉與產業的發展，是如何運作的呢？其關鍵的活動為何？成功的因素又為何？似乎都仍有很多的疑問。另外一方面，因為本研究議題一方面牽涉到「區域性」與「產業群聚」的概念，也和廠商的創新行為與創新體系有關，因此，本研究從區域創新系統的觀點來探討創意城鄉與文化創意產業的發展，以三義（木雕）與鶯歌（陶瓷）兩城鄉的手工藝產業做為深入實證研究的對象，並以 Philip Cooke 的理論為基礎加以延伸。初步研究的結果顯示，我國創意城鄉與地區性文化創意產業的發展上，的確受到大陸低價型經濟很大的影響，而需要進行轉型。在轉型與發展創新的過程中，地方政府、協會與博物館都扮演了相當重要的整合者之角色，惟因為缺少研究機構與大專院校的支撐，普遍上創新能力不足。一旦碰到低價競爭者，很容易陷入困境。未來的發展上，建議我國中央政府要能夠在資源上與政策上做更大力的投入。

關鍵詞：區域創新系統、創意城鄉、文化創意產業、手工藝產業、三義木雕、鶯歌陶瓷、政策、中央政府、地方政府

Abstract

The study aims to explore the creative city, economy, and industry from the perspective of regional innovation system. With the rise of China's economy and moving overseas of industries, Taiwan needs to transform itself into a innovation-based economy by renovating city and regional industry. However, it seems there are still more questions than solutions for the transformation process. For examples, what will be the key activities? And what will be the key success factors? In addition, the study is concerned with the issues of "regional" and "industry clusters" on one hand and the innovative behavior of companies on the other hand. Hence, we adopt the concept of regional innovation system (RIS), mainly based on that from Philip Cooke, to investigate the development of creative city and creative cultural industry, and select the handicraft industries of Sanyi wood sculpture and Yingge ceramics as our main research subjects. The preliminary results indicate that the local government, industrial association and museum are all play a very important role as an integrator during the process of transformation and innovation. However, the innovation performance seems not to be good enough due to lack of research institutes and universities. Thus, they are quite vulnerable once they face competition from low cost producers. The study suggest our central government must put more effort to assist the enhancement of innovative capabilities in both resources and policies areas.

Keywords: regional innovation system, creative city, creative cultural industry, handicraft industry, Sanyi, Yingge, policies, central government, local government

目錄

摘要.....	II
Abstract.....	IV
目錄.....	V
表目錄.....	VI
圖目錄.....	VII
第一章 緒論.....	1
第二章 文獻探討.....	2
第一節 創新系統.....	2
第二節 創新.....	2
第三節 系統.....	3
第四節 區域創新系統.....	3
第五節 創意城鄉.....	8
第六節 文化創意產業.....	9
第七節 文獻小結.....	12
第三章 研究方法.....	13
第一節 研究架構.....	13
第二節 研究方法.....	15
第三節 研究對象.....	16
第四章 個案內容與分析.....	18
第一節 三義木雕產業個案.....	18
第二節 鶯歌陶瓷產業個案.....	25
第五章 研究發現與討論.....	34
第六章 結論與建議.....	36
第一節 結論.....	36
第二節 建議.....	36
參考文獻.....	38

表目錄

表 2-1 Cooke 的區域創新系統分類矩陣與相對應之研究區域.....	5
表 2-2 Asheim 的區域創新系統分類.....	6
表 2-3 文化創意產業內容及範圍.....	11
表 3-1 區域創新系統發展潛力之相關因素.....	14
表 3-2 不同研究策略的相關狀況.....	15
表 3-3 三義木雕訪談對象與時間表.....	17
表 3-4 鶯歌陶瓷訪談對象與時間表.....	17
表 5-1 三義木雕與鶯歌陶瓷區域創新系統發展潛力比較圖.....	32

圖目錄

圖 2-1 Richard Florida 創意階級示意圖.....	9
------------------------------------	---

第一章 緒論

隨著中國大陸經濟體的興起以及產業的外移，我國需要快速轉型成為以更強調創意創新為主的經濟型態。在城鄉的發展上，自 1990 年代後，有鑒於整體社會及城市的發展變遷，台灣也不免需要面對城鄉治理模式的轉型壓力。而在全球逐漸以發展創意城市及在地產業，以建立並保有自身文化資產的趨勢下，如果能夠以區域創新及城市創意的概念，整合產業創新與文化創意的要素到城鄉的發展上，進而做為城鄉再生的動能，將有助於我國城鄉的轉型與在地文化创意產業的發展。

然而，這種同時結合城鄉與產業的發展，是如何運作的呢？其關鍵的活動為何？成功的因素又為何？似乎都仍有相當多的疑問待解決。本研究的目的即希望針對此重要問題來加以深入的探討。因為本研究議題一方面牽涉到「區域性」與「產業群聚」的概念，另外一方面，也與廠商的創新行為與創新體系有關，因此，本研究特別從「區域創新系統」的觀點來探討創意城鄉與文化创意產業的發展。

第二章 文獻探討

第一節 創新系統

Freeman (1987)藉由觀察日本政治、社會、經濟、科技等整體的有效連結，以致於帶來高度的經濟成長，提出了創新系統的概念，其創新系統包括公部門和私部門的各種機構群交織成綿密的網路關係，並經由這些關係與交互活動開創、引進、修改和擴散創新科技和產品。自從 Freeman 提出創新系統的概念後，各種創新系統的理论開始快速發展，其中，Nelson (1993)就將創新系統放在國家層次來分析，並比較多國的創新系統後，將國家創新系統定義為一套彼此之間有交互作用的機構群，這些機構與之間的互動對一個國家科技能耐的發展及經濟成長皆有高度的影響。

第二節 創新

創新的概念最早由 Schumpeter 所提出，他定義創新是企業利用資源來改變生產，並建立新的生產函數來滿足市場需求，因此，認為創新是驅動經濟成長的主要動力。Schumpeter (1947)提出科技創新需要結合既有與新的知識學習，以重新產生排列組合，其中的學習包括透過正統教育與研發上的學習，或是鑲嵌在一般經濟活動中的其他方面，如生產、工程、銷售和行銷等學習。而 Lundvall (1992)也定義創新系統行動者除了有各機構如政府、廠商、大學之間互動的學習，還包含產業上下游廠商的製造者與使用者之間的互動學習，此外，Lundvall 的理論中也建議「創新不只是表現在公或私部門研發活動上，也鑲嵌在每日常規(Routine)的活動過程中，包含在企業的製造、銷售和配銷等活動上」。可知，Nelson 與 Lundvall 皆主張創新是「聚焦在一群公/私部門行動者的互動學習過程中所產生的各種創新」，而非狹義地只是某一機構本身投入研發而衍生的科技創新結果。

若以「創新」的產出而言，Nelson (1993)所提出的創新概念較廣，認為只要是製造或設計過程對企業來說是新的 (New to the Firm)，就算創新，而非限定在對本國或世界是最新的才是所謂的創新。而 Lundvall (1992)的互動學習主張則更廣泛涵蓋了新型的「組織」和「制度」創新，比較符合 (Schumpeter, 1947) 所謂之廣義的重新組合，即新的產品、生產方式、原料、市場、或組織型態。

第三節 系統

Fleck (1993)將系統定義為「複雜子件元素與其相互的制約與限制，故整體複雜系統便以一些清楚定義的功能運作在一起」。Nelson (1993)認為系統為「一套彼此交互作用影響經濟表現的機構群...他們是對創新積效最大影響者...不是只做研發...而且沒有有關何者應該納入，何者不應該納入系統的明確指導原則」。可知 Nelson 並不認為系統是可以透過政策制定者所設計或發展出來的。Lundvall (1992)則提出一個系統是由不同的元素和關係所構成，故一個創新系統是由導致創新的元素和他們之間的關係所構成。

第四節 區域創新系統

馬歇爾最早提出區域群聚產業分工的概念，其意指地理集中的「工業區」，並主張地區外部性有利於創新的活動，且更易於形成知識與技術的累 (Storper, 1995)。Cooke (1992)首先修正創新系統，並以區域的層次來分析，提出「區域創新系統」的概念，並對區域創新系統進行了全面的理論和實證研究。Asheim 與 Coenen (2005)定義區域創新系統為在一個區域的生產結構裡，由體制的基礎建設來支持創新，強調區創新系統是由一個生產結構（科技－經濟結構）以及一個體制的基礎建設（政治－體制結構）所構成。

根據學者對於區域創新系統的研究顯示，其組成要素可以從不同的角度來分

析與探討。Piore & Sabel (1986) 透過網絡彈性和專業分工的概念，特別強調發生在地方群聚內的高度相互動的中小企業及創新，此隱含地理區相鄰近和群聚互動，成為區域創新系統的一個必要條件之一。此外，知識的內隱性 (Tacit) 與黏著度 (Stickiness) 似乎也影響到企業與外部的關係。通常企業外部化某些功能，比較局限於外顯程度較高的知識，並且可以在全球層次上進行各種交換，但是內隱性知識高的創新活動則不然，企業常常需要進行內部化或在地化，因為其需要行動者在相鄰的地理空間上互動及學習來達成，這就是為何區域群聚很重要的原因(Cooke, Uranga, & Etxebarria, 1997)。由此可知，區域內行動者之間互動的知識內涵為不可編碼化且較具內隱性的，是構成區域創新系統的另一個條件。區域創新系統能夠運作成功，還需要其他元素交互作用，因此，Cooke 等人 (1997) 創新系統中的產學、產官、產研和產業之間的互動、交流與學習，其中非常重要的部分，另外，如俱樂部、討論會、商業夥伴等非正式的活動，同樣有其重要性。因此，區域創新系統也隱含了在地社會系統「結構的」、「制度的」及「文化的」鑲嵌，這些因素的鑲嵌程度會影響到區域內企業的創新能力(Granovetter, 1985; Uzzi, 1996; Zukin & Paul, 1990)。Cooke (2001)也指出有四個主要構成區域創新體系的要素：(1) 區域 (Region)，指的介於國家政府和地方政府兩者之間的一個中階層級政治單位，而這個「區域」可能擁有一些文化和歷史上的同質性，且至少擁有某種法定權利能夠介入和支持這個區域的經濟發展，特別是在創新活動這個部份。吳濟華、李亭林、陳協勝與何柏正 (2012)則是界定區域創新系統中的「區域」範圍為一個介於國家之內，但大於地方行政單位 (如鄉鎮市等) 之間的區域，而這個區域具有獨特的地方特質與發展方向，如同縣市等級的地方行政區域。(2) 創新 (Innovation)，所謂的創新是以新的技術或管理方式來提升企業的營收，主要的概念是由熊彼得學派所提出來的，而 Freeman & Lundvall 等學者是此概念的主要代表人物。(3) 網絡 (Network)，可以理解為基於互惠、聲譽、信任，以及合作的基礎上，成員間相互連結來追求共同的利益，而這種連結關係

可能回持續發展到下一個新的專案上，但是成員可能改變或是消失。(4) 學習 (Learning)，在區域創新系統的構成要素中尤其重要，特別是有關制度上的學習；新的知識、技術、能力都會鑲嵌在企業的例規和慣例之中，而舊的部分將被摒棄和遺忘。吳濟華等人 (2012)指出區域創新系統中的創新主體大致可分為「政府」、「研究機構」、「大學」，以及「企業」四類。

過去也有許多研究對區域創新系統進行分類，例如，Braczyk, Cooke, and Heidenreich (1998)從治理結構 (governance structure) 的角度，將區域創新系統區分為基層型 (grassroots)、網絡型 (networked)，以及統制型 (dirigiste) 三類，亦從企業創新 (business innovation) 的角度，對區域創新系統進行分類，分別為，在地型 (localized)、互動型 (interactive)，以及全球型 (globalized)，而透過這兩個構面可以形成一個 3×3 的分類矩陣，Cooke 也提出了其各自相互對應的區域創新系統，如表 2-1 所示。

表 2-1 Cooke 的區域創新系統分類矩陣與相對應之研究區域

	基層式 (Grassroots)	網絡式 (Networked)	統制式 (Dirigiste)
在地型 (localized)	義大利 托斯卡尼 (Tuscany)	丹麥 坦佩雷 (Tampere)	日本 東北 (Tohoku)
互動型 (interactive)	西班牙 加泰羅尼亞 (Catalonia)	德國 巴登－符騰堡 (Baden-Württemberg)	加拿大 魁北克 (Quebec)
全球型 (globalized)	美國 加州 (California)	德國 北萊茵－西發裡亞 (North-Rhine)	新加坡及法國 比利牛斯 (Midi-Pyrenées)

資料來源：本研究整理自 Cooke & Memedovic (2006)

Asheim & Coenen (2005)則是將區域創新系統分為三種類型，分別為 (1) 地域相嵌的區域創新網絡 (Territorially embedded regional innovation network)、(2) 區域網絡創新系統 (Regionally networked innovation systems)，以及 (3) 區域

化國家創新系統（Regionalized national innovation systems），而此三種類型的區域創新系統，主要分別以知識的區位、知識型態和流動，及合作的型態來區別，其主要差異如表 2-2 所示。

表 2-2 Asheim 的區域創新系統分類

類型 特質	地域相嵌的區域 創新網絡	區域網絡創新系 統	區域化國家創新 系統
知識組織的區位	地方的；與知識組織有少有關連	地方的；與知識組織有強大的合作	主要在區域外的
知識流	綜效型的知識； 互動的	互動的	分析型的知識； 多為線性的
合作的重要因素	地理、社會，以及 文化的接近	計畫的；有系統性 的網絡	具有相似的教育 和共同經驗

資料來源：本研究整理自 Asheim & Isaksen (2002)

另一方面，Cooke (2001) 所論及的區域創新系統主要包含三構面，分別為（1）基礎建設構面、（2）制度構面，以及（3）組織構面，並透過此三構面區別區域創新系統的發展潛力。以下就此三層面之內涵加以描述。

（1）基礎建設構面

基礎建設構面牽涉到地區/地方政府在發展創新上所需要相關基礎建設 (Infrastructure) 之財政上及區域發展上的自主性。首先，在財政上的自主性方面，可區分為公共財政和私有財政，在公共財政上，指的是地方政府有能力去管理分權中央預算的財政支出，且地方政府知道如何去支出中央政府的整筆補助金，或者有能力和中央政府談判協商補助金支出的優先順序，以及地方政府擁有賦稅權，且具有支出賦稅的自主能力，因而可以制定更多支持區域創新的政策。在私有財政方面，可以檢視地區內是否有區域性的證券交易所，讓企業（特別是指中

小企業)，可以在資本市場中找到機會，或者地方政府是否有權力和能力，來參與共同集資或提供貸款擔保。如果，地方政府在公共財務和私有財務的自主性能力愈高，那麼區域創新系統的潛力就會比較高。

其次，區域發展政策上的自主性則是牽涉到地方政府是否具有能夠控制或是影響中央政府投資於軟硬體基礎建設的能力，其中硬體部份像是運輸、電信；軟體方面則包括像是大學、研究機構、科學園區，以及技術移轉中心。雖然大部分的地方政府可能都沒有足夠的預算能力能夠投資所有的基礎建設，但是有些地方政府還是有能力能夠來設計或建造它們，或至少能夠影響最終的基礎建設決策。像是德國與美國的聯邦政府即是很好的例子，地方政府往往能夠影響基礎建設的決策，包括道路，甚至是機場建設，像是美國公立大學的管理權和資金也會下放到地方政府手裡。因此，如果地方政府愈能控制和影響基礎建設的決策，則區域創新系統的潛力就會比較高。

(2) 制度構面

此處的制度構面指的是如果區域內的組織間存在合作文化的氛圍，能夠互動式的學習，並且尋求共識，那麼區域創新系統的潛力就會比較高。相反的，如果區域內的組織之間存在著個人主義和非我發明（Not invented here）的本位主義與文化，並且時常發生衝突，或者多數為個體式的學習，則區域創新系統的潛力就會比較低。例如，加州矽谷的長期創新績效之所以會比波士頓 128 號公路表現得好，最主要的原因乃是矽谷地區擁有較好的合作文化氛圍。

(3) 組織構面

組織層面指的是企業和其他組織之間的創新模式。如果區域內的企業多具有開放性（Openness），願意與外部組織（例如，政府單位、大學、研究機構，或是企業等機構）進行頻繁的合作或者知識交流，即 Chesbrough (2003)所提出的開放式創新（Open innovation）概念，那麼區域創新系統的潛力就會比較高。相反

的，如果區域內的企業太過於強調獨立式的創新（Stand-alone innovation），或者封閉式的創新（Closed innovation），則區域創新系統的潛力就會比較低。

第五節 創意城鄉

進入 20 世紀後，城市逐漸邁向轉型，過去以製造業活動為主的中心都市，開始倚賴服務業所帶來的經濟效益，並開始由製造導向轉為消費導向的城市發展 (Richards & Wilson, 2006)。因此，對於一個城市的評估標準也開始慢慢轉變，直至今日，城市必須同時著重於經濟、技術及創意活動的發展，才能稱為是一個吸引人的城市 (Currid, 2006)。此外，各城市也逐漸需要藉由吸引觀光客及投資者來擴大資金及經濟來源，因此，出現各城市競相吸引觀光客及投資人的現象。在各城市皆希望藉由各自城市獨特性來吸引人潮的競爭關係下，Richards & Wilson (2006) 提出了運用「創新」的策略概念而非文化資產的策略概念。

Richards 與 Raymond (2000) 認為「能讓旅客在活動的參與中開發自我創意潛能的創意觀光，或許可以是進行文化再生的策略之一」。Florida (2002) 則認為一個城鄉可以藉由吸引「創意階級」(Creative Class) 的進入來活化城鄉的發展，並為城鄉帶來創新，進而使城鄉獲得競爭優勢，其中「創意階級」即是指所從事的工作要創造有意義的新形式 (Create Meaningful New Forms)。而這個新興階級的超級創意核心 (Super-creative Core) 包含有科學家、工程師、大學教授、詩人與小說家、藝術家等，以及現代社會的思想領導者，如：編輯、文化人士、分析師等，他們負責從事創造出可迅速流通或廣泛採用的新觀念或設計，另有一類創意階級包含知識密集產業工作的創意專業人士，如高科技、金融服務、法律、醫療、企業等工作的創意人士，他們以創意解決問題，或運用許多複雜知識找出創新的解決方案 (Florida, 2003)，圖 2-1 為 Richard Florida 創意層級示意圖。

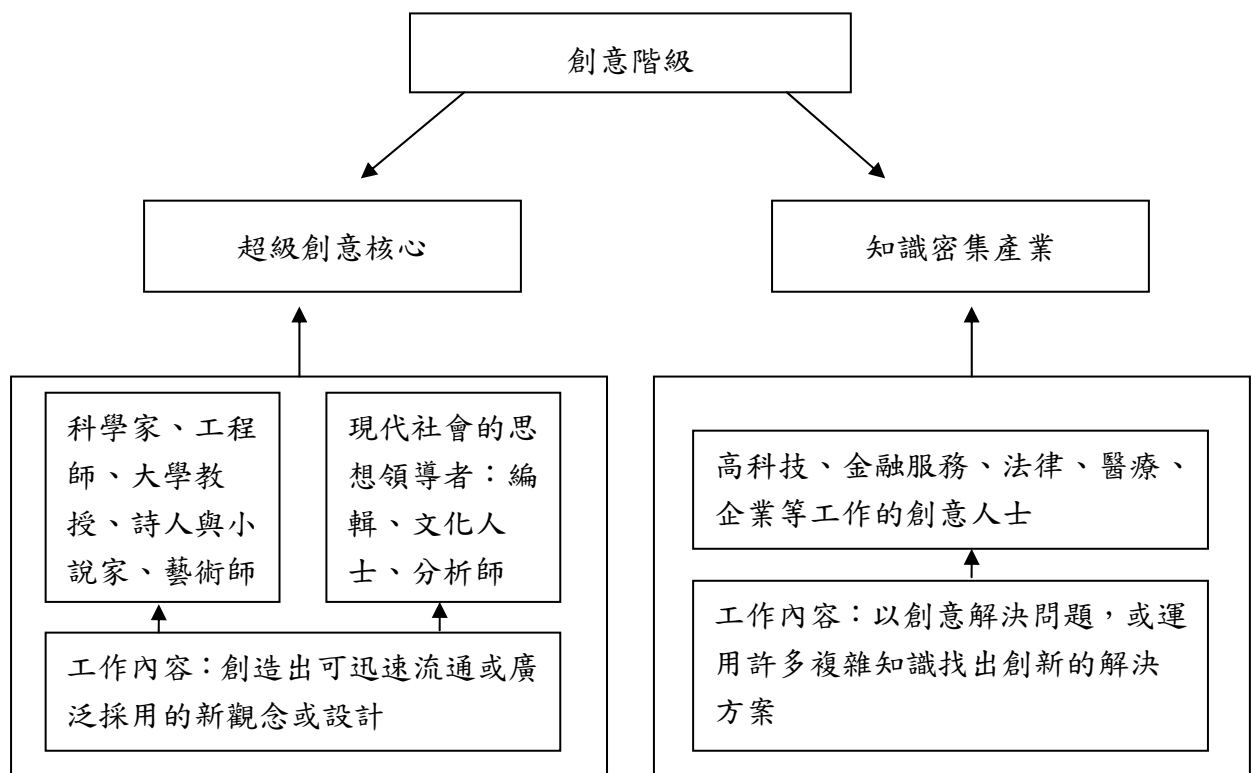


圖 2-1 Richard Florida 創意層級示意圖

資料來源：林炎旦、李兆翔 (2010)

另一方面，Florida (2003)也提出了創意城市 4T 的概念，所謂 4T 包含有人才 (Talent)、科技 (Technology)、包容 (Tolerance)，以及風土與地方資產 (Territorial Assets)，其中的人才要具有各面向的才華，科技的作用則是讓才華能夠充分發揮，包容是使城市能夠容納多元性的重要因子，最後，創意城市則應具備有一定的風土及人文條件。

第六節 文化創意產業

「文化產業」(Cultural industries) 的辭彙最早在 1980 年代於英國等地被使用，而「創意產業」(Creative industries) 的概念則是隨後才被許多其他國家廣泛使用，如澳大利亞對於創意產業的描述就是在 1994 年的一項「創意之國」的政

策中出現。然而，目前全球仍未對文化創意產業有一明確且具共識性的定義，也就是說，各國目前仍以各自觀點對文化創意產業有不同的理解與定義，如英國及紐西蘭定義文化創意產業為「凡起源於個人創意與智慧，並能將創意轉換為利潤的產業」；香港將文創產業定義為「源自於個人創意、技巧及才華，通過知識產權的開發和運用，形成具有創造財富及就業潛力的產業」；聯合國教科文組織（United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization, UNESCO）則將文化產業定義為「那些以無形之文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合的產業」；而台灣則在文化創意產業發展法第三條中將文化創意產業定義為「源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之產業」。

雖然文化創意產業在各國皆有不同的定義與解釋，但無論是「文化產業」或是「創意產業」，皆可歸結出主要的三個元素：(1) 以文化或創意為產品或服務的內容；(2) 利用各種符號意義創造價值；(3) 智慧財產權完整保障(吳思華，2003)。因此，文化創意產業所涵蓋之具有潛能產業，在經由文化薰陶後，融入創意設計所形成，和以往的產業結構相比，在產業上游導入了創新與設計研發，排除了單一需求消費取向，朝向多元化、個性化、特色化及意象化的特徵，並具有「地理依存性」，經由地區環境的塑造及社群自發性特質所衍生的特有產業(楊敏芝，2003)。

台灣在文化創意產業的範圍上由行政院文化建設委員會進行界定，界定的考量原則包括應符合文化創意的定義與精神外，也加上在產業發展面上的考量依據，其原則為：(1) 就業人數多或參與人數多；(2) 產值大或關聯效益高；(3) 成長潛力大；(4) 原創性高或創新性高；(5) 附加價值高。進而界定出台灣文化創意產業的產業範圍(行政院文化建設委員會，2004)。根據我國文化創意產業發展法的條文內容，目前台灣文化創意產業的內容及範圍如表 2-3 所示。

表 2-3 文化創意產業內容及範圍

產業類別	內容及範圍
視覺藝術	指從事繪畫、雕塑、其他藝術品創作、藝術品拍賣零售、畫廊、藝術品展覽、藝術經紀代理、藝術品公證鑑價、藝術品修復等行業。
音樂及表演藝術	指從事音樂、戲劇、舞蹈之創作、訓練、表演等相關業務、表演藝術軟硬體(舞台、燈光、音響、道具、服裝、造型等)設計服務、經紀、藝術節經營等行業。
文化資產應用及展演設施	指從事文化資產利用、展演設施(如劇院、音樂廳、露天廣場、美術館、博物館、藝術館(村)、演藝廳等)經營管理之行業。
工藝	指從事工藝創作、工藝設計、模具製作、材料製作、工藝品生產、工藝品展售流通、工藝品鑑定等行業。
電影	指從事電影片製作、電影片發行、電影片映演，及提供器材、設施、技術以完成電影片製作等行業。
電視與廣播	指利用無線、有線、衛星或其他廣播電視平台，從事節目播送、製作、發行等之行業。
出版	指從事新聞、雜誌(期刊)、圖書等紙本或以數位方式創作、企劃編輯、發行流通等之行業。
廣告	指從事各種媒體宣傳物之設計、繪製、攝影、模型、製作及裝置、獨立經營分送廣告、招攬廣告、廣告設計等行業。
產品設計產業	指從事產品設計調查、設計企劃、外觀設計、機構設計、人機介面設計、原型與模型製作、包裝設計、設計諮詢顧問等行業。
視覺傳達設計	指從事企業識別系統設計(CIS)、品牌形象設計、平面視覺設計、網頁多媒體設計、商業包裝設計等行業。
設計品牌時尚	指從事以設計師為品牌或由其協助成立品牌之設計、顧問、製造、流通等行業。
建築設計產業	指從事建築物設計、室內裝修設計等行業。
數位內容	指從事提供將圖像、文字、影像或語音等資料，運用資訊科技加以數位化，並整合運用之技術、產品或服務之行業。
創意生活	指從事以創意整合生活產業之核心知識，提供具有深度體驗及高質美感之行業，如飲食文化體驗、生活教育體驗、自然生態體驗、流行時尚體驗、特定文物體驗、工藝文化體驗等行業。
流行音樂及文化內容	指從事具有大眾普遍接受特色之音樂及文化之創作、出版、發行、展演、經紀及其周邊產製技術服務等之行業。
其他經中央主管指定之產業	

資料來源：本研究整理自文化部網站《文化創意產業發展法》

第七節 文獻小結

在創新方面，本研究採用廣義的創新定義，也就是創新並非只是狹義地指某一機構本身投入研發，所衍生出的科技創新結果而已，而是更強調在公私部門不同機構間的互動學習過程所產生的各種創新，甚至包括組織和制度上的創新。另一方面，本研究在考慮區域創新系統的範疇時，採用較為廣義的定義，並以 Cooke (2001)所論及的區域創新系統的三構面：(1) 基礎建設層面—地方政府在財政上和區域發展政策上的自主性；(2) 制度層面—合作文化和學習的氛圍；(3) 組織層面—政府單位、研究機構、企業及大學等彼此之間的關係，做為本研究之架構基礎。對於文化創意產業之定義、範圍與內容，本研究則是採用我國文化創意產業發展法的相關條例的說明內容做為依據以進行研究。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

本研究主要採用 Cooke (2001)「區域創新系統」理論的三構面做為本研究之研究架構，其各個構面之內涵說明如下：

(1) 基礎建設層面

基礎建設構面牽涉到地區/地方政府在發展創新上所需要相關基礎建設 (Infrastructure)之財政上及區域發展上的自主性。財政上的自主性是指如果地方政府有能力去管理分權中央預算的財政支出，且地方政府知道如何去支出中央政府的整筆補助金，或者有能力和中央政府談判協商補助金支出的優先順序，以及地方政府擁有賦稅權和支出賦稅的自主能力，或者擁有區域性的證券交易所的話，那麼區域創新系統的潛力就會比較高，反之，則區域創新系統的潛力就會比較低。

區域發展政策上的自主性指的是地方政府是否具有能夠控制或是影響中央政府投資於軟硬體基礎建設的能力，其中硬體部份像是運輸、電信；軟體方面則包括像是大學、研究機構、科學園區，以及技術移轉中心。因此，如果地方政府愈能控制和影響基礎建設的決策，則區域創新系統的潛力就會比較高，反之，則區域創新系統的潛力就會比較低。

(2) 制度層面

制度層面指的是如果區域內的組織間存在合作文化的氛圍，能夠互動式的學習，並且尋求共識，那麼區域創新系統的潛力就會比較高。相反的，如果區域內的組織之間存在著個人主義和非我發明 (Not invented here) 的本位主義與文化，並且時常發生衝突，或者多數為個體式的學習，則區域創新系統的潛力就會比較

低。

(3) 組織層面

組織層面指的是企業和其他組織之間的創新模式。如果區域內的企業大多願意與外部組織（例如，政府單位、大學、研究機構，或是企業等機構）進行頻繁的合作或者知識交流，那麼區域創新系統的潛力就會比較高。相反的，如果區域內的企業太過於強調獨立式的創新，則區域創新系統的潛力就會比較低。區域創新系統發展潛力之相關因素如表 3-1 所示。

表 3-1 區域創新系統發展潛力之相關因素

區域創新系統潛力	高	低
(1) 基礎建設構面		
地方政府在財政上的自主性	有區域性的金融機構、地方政府在中央政府所編列的預算、補助金上有支出的自主性、地方政府在稅賦的徵收和支出上有自主權	多為全國性的金融單位、地方政府在中央政府所編列的預算、補助金上沒有支出的自主性、地方政府沒徵收稅賦的能力
地方政府對區域發展政策的自主性	地方政府具有控制或影響基礎建設決策的能力、地方政府擁有公立大學或研究機構的管轄權	地方政府控制或影響基礎建設決策的能力有限
(2) 制度構面		
合作文化和學習的氛圍	合作的文化、互動學習、聯合、尋求共識	競爭文化、個人主義、意見分歧
(3) 組織構面		
產官合作	有或很多	無或很少
產學合作	有或很多	無或很少
產研合作	有或很多	無或很少
企業間合作	有或很多	無或很少

資料來源：本研究整理自 (Cooke,2001)

第二節 研究方法

Yin (1994)提出五項社會科學領域的主要研究策略如表 3-2，而所提出研究問題的類型、研究者在實際行為的事件上擁有的操控程度以及注重在當時的現象而非歷史現象的程度，都是研究策略考量條件之一。

表 3-2 不同研究策略的相關狀況

策略	研究問題類型	需要在行為事件上操控嗎？	是否注重在當時的事件上？
實驗法 (Experiments)	How/ Why	Yes	Yes
調查研究法 (Survey)	Who/ What/ Where/ How many or How much	Yes	Yes
檔案記錄分析法 (Archival Analysis)	Who/ What/ Where/ How many or How much	Yes	Yes /No
歷史研究法 (History)	How/ Why	NO	NO
個案研究法 (Case Study)	How/ Why	NO	Yes

資料來源：本研究整理自(Yin, 1994)

其中，Yin (1994)強調個案研究法適合用在「How」與「Why」等探索性(Exploratory)問題的研究，研究者對於所研究事件極少、甚至不做控制，因此，相較之下被研究者的經驗顯得特別重要且關鍵，且定性研究產生的理論，主要來自於事件或情境的歸納。而由於本研究主要是在探討創意城鄉中文化創意產業如何發展，以及結合城鄉與產業的發展是如何運作的，並希望藉由「區域創新系統」的觀點來瞭解區域城鄉、產業創新及產業發展之間的關係。因此，本研究採用定性的「個案研究法」，以深度訪談及次級資料收集的方式來了解城鄉與產業間關係的真實情況，再依研究問題推導出研究發現、結論與建議。

而個案研究法又可分為多重個案與單一個案。依據 Yin (1994)，適合單一個

案的情形，包括用來推翻之前眾所皆知理論的關鍵個案（Critical case）、罕見或無法找出夠多案例者（Extreme case or unique case）、一些前人無機會觀察到的展示型個案（Revelatory case）等。多重個案則是被選來取得兩種結果，一種是相似結果（Similar results），另一個是在可預期的原因之下取得相反結果（Contrary results for predictable reasons）。這些結果是要能夠有其推廣至其他個案或整體產業的適用性。

第三節 研究對象

台灣的在地城鄉產業中，手工藝產業應該是最具有代表性的，因此，本研究選擇此產業進行深入的研究。我國的手工藝產業可追溯到史前文化時期，而自舊石器時代到後期的農業時代，更可從出土的各種陶器、玉器、籐編等工具及裝飾文物看出，自古以來台灣的手工藝即與生活和文化息息相關，古器具的各種樣式及色彩變化皆呈現出當時的生活樣貌，並成為目前極具價值的文化遺產。到了近七零年代，台灣極力推廣手工藝產業，主要目的是為了利用廣大的民間剩餘勞力，一方面希望以家庭副業的方式，輔導就業，另一方面也希望賺取外匯，以增加經濟收益。隨著外銷市場的擴大，台灣工藝產業市場的分工開始越加細緻化，並且開始逐漸形成地方性的特色工藝產業，如鶯歌陶瓷、新竹玻璃、三義木雕、關廟籐編、美濃紙傘等。本研究考量時間性、代表性之下，選擇三義木雕與鶯歌陶瓷兩地做為研究的對象。

從七零年代至今，隨著工業化逐漸取代人力，且與生活相關的工藝品逐漸被廉價的塑膠製品取代，手工藝品的發展已逐漸轉向為精緻的藝術風格，並且逐步與文化面向結合，因而手工藝產業需要被賦予新的價值及活力。而這種趨勢的轉變尤其受到中國大陸低價與低成本優勢的影響而加速。本研究的訪談對象與時間分別如表 3-3 和表 3-4 所示。

表 3-3 三義木雕訪談對象與時間表

組織單位	職稱	姓名	訪談時間
三義鄉公所	鄉長	徐文達	1.5 小時
三義木雕博物館	科長	邱佩于	1 小時
賴永發工作室	負責人	賴永發	1.5 小時
三義木雕協會 楊江山木雕工作室	會長 負責人	楊江山	1.5 小時

表 3-4 鶯歌陶瓷訪談對象與時間表

組織單位	職稱	姓名	訪談時間
台華窯瓷有限公司	負責人	呂兆炘	1.5 小時
卓銘順陶藝工作室	負責人	卓銘順	1.5 小時
存仁堂藝瓷有限公司	負責人	李存仁	1.5 小時
傑作陶藝有限公司 鶯歌陶瓷博物館	負責人 顧問	許元國	1 小時

第四章 個案內容與分析

第一節 三義木雕產業個案

壹、三義木雕產業的發展

苗栗縣三義鄉位於苗栗縣南端，氣候為典型的季風區，受地形及季風影響，氣候多雨，適合樟樹生長。因為擁有豐富的樟木和檜木資源，因此，日治時期許多三義鄉從事樟腦油、香茅油的製作與販售。鄉民吳進寶因撿拾枯木回家加工做成擺飾，受到日本客人的喜好，因此，開始與日本人共同研究如何大量加工製造生產枯木藝術作品，並傳授技術指導鄉民將奇木造型的樟樹根製作成木雕擺飾。

吳進寶之子吳羅松於 1918 年向日本殖民政府申請成立東達物產株式會社，是三義地區第一家木雕店家，也開始出現了第一批從事木雕產業的店家，以東達物產株式會社、百吉行及東大雕刻社最為知名，發展至民國五六零年代，三義老街（廣盛村中正路）已有二十多家雕刻店。三義鄉徐文達鄉長提到：「初期日本人指導一般家具如桌椅的製作，經過三至五年後日本人逐漸轉為教授製作祈福神像、鳥獸造型等木雕藝術作品，傳承的技術從工匠的層次，提升到藝術品的層次」。

隨著產業擴大發展，三義鄉的木材原料逐漸供不應求，60 年代後逐漸出現不肖業者將類樟木、類檜木魚目混珠販售，雖仍能欺騙消費者成功完成交易，但劣質的木材不易保存，一段時日後便會出現剝落、龜裂等損壞情形，使得消費者對於三義地區的木雕產品產生許多負面評價，傷害三義木雕產業的聲譽。

1978 年，裕隆汽車遷廠於三義地區，是台灣第一個由民間所自行開發的工

業區，因為地方政府向中央政府爭取設置三義交流道，得以說服裕隆設廠，引入外來資金、人潮帶動三義地區產業的起飛。交流道的設置雖未直接影響木雕產業，但仍因交通便利、資金流入等影響，促使木雕產業由過去的木雕老街廣盛村中正路移往交流道旁的水美街，產生新的木雕產業群聚，至民國 73 年三義鄉水美街已開設高達 180 家藝品店。

在 1990 年，當時擔任鄉長的湯申源先生捐贈了一塊土地，做為成立苗栗縣立木雕博物館之用，並於 1995 年正式開館啟用，也在博物館成立之後，圍繞著木雕博物館出現了新的木雕產業群聚「廣聲新城」，鄰近博物館也出現了 24 家新興店家。

然而，隨著國際貿易開放，台灣經濟面臨全球化的挑戰，加上大陸開放投資，許多三義的木雕師傅前往大陸投資設廠或是擔任管理者傳授技術給大陸勞工，以獲得大陸較低廉的勞工成本。然而，此舉卻使得許多三義地區靠接訂單以維生的代工木雕師傅逐漸失去工作機會且一一轉行，也因為大方傳授技術移轉給大陸勞工，導致大陸產品追上台灣的速度相當快，目前必需品的木雕製品（例如，桌椅、廟宇裝飾）均已被大陸製產品取代，僅存三義特有的藝術類型木雕產品能持續發展。三義木雕協會楊江山會長提及：「為了符合客戶的需求，三義的產品每天都在變，我們要一直改變，客戶才會不斷地回來向我們購買」。在開放國際貿易自由下，與大陸產品競爭是必然的，然而，在這樣嚴峻的環境下，苗栗縣政府及三義鄉公所仍積極協助三義地區的觀光發展，希望重現三義木雕的榮景。

苗栗縣近年來積極發展觀光產業，每年固定舉辦三義國際木雕藝術節、桐花季等活動，2012 年更首度舉辦苗栗國際煙火節。然而，三義木雕受到大陸廉價製品傾銷的影響，外來觀光客對於木雕街出現充斥大陸製品的負面印象，為改善並增加木雕師父的工作機會與傳承，相關的認證制度及活動舉辦應運而生。由苗栗縣文化國際觀光局主辦，苗栗縣立木雕博物館協辦，共同規劃並執行了兩項認

證制度，分別為木雕工藝師認證制度及三義木雕誠實店家認證制度。

在木雕工藝師認證制度的部份，由於三義地區的木雕師傅感受到台灣目前最具代表性的工藝認證-台中大墩工藝之家（雕塑類組），木雕只是其中一個項目，全台並沒有一項木雕工藝專用的認證制度，且工藝之家認證的取得相當地困難，因此，三義木雕協會楊江山會長最早在台苗栗縣鄉民大會提出，三義地區木雕師傅希望木雕工藝能夠有自己的獨立認證制度，除了能夠保障三義地區木雕師傅的工作外，木雕師傅也可以透過被認證的榮譽而有機會到各社區大學授課。

後來，由苗栗縣政府提供資金，苗栗縣立木雕博物館負責規劃與執行，推動了木雕工藝師認證制度。目前此認證制度執行方式為，初審繳交書面資料，審核該木雕師傅工作的年資和比賽經驗，以完成初步的篩選，而複審則包含現場的創作，木雕師傅需要攜帶自己的作品一件，並至現場親自完成一件創作。現場創作的地點為三義木雕博物館，由博物館安排及邀請資深的木雕師傅和學術界學者做為公正的評審。

另一方面，有關誠實店家認證制度的提倡，起因於 2012 年觀光局舉辦「台灣十大觀光小城 PK」活動，網路票選過程中「苗栗縣三義木雕城」獲得領先的高票，但最後因為評審認為三義鄉雖具有濃厚的木雕手工藝文化觀光特色，但是商店街中卻充斥大陸製的劣質品，導致觀光客常有受騙的情形發生而落選。劉政鴻縣長認為這次的落選已損害三義木雕的聲譽，需要積極改進以挽救三義鄉的觀光形象。三義鄉徐文達鄉長就表示：「經濟開放、國際貿易自由的市場環境，三義勢必要面對大陸產品來台灣販賣的事實，這是無法被改變的，而我們可以做的就是將選擇權還給消費者」。因此，隨著市場開放，台灣各地過去壟斷市場的產業競爭力均備受挑戰，三義木雕產業亦無法拒絕大陸製品的進口，所以希望藉由認證制度的推動，在三義地區產生自然的淘汰機制，除了將選擇權還給消費者之外，也能夠協助三義地區木雕業者提昇競爭力。

在劉政鴻縣長與徐文達鄉長積極地推動下，苗栗縣政府遂於 2012 年 5 月舉辦首屆誠實店家認證制度，起初的準則是商家所販賣的商品中邀有七成以上是台灣製造的，才會被認證通過，後來認為這樣的準則很容易藉由作弊行為即達成。而且，三義木雕產業除了大陸的商品還有日本、越南等其他國家的商品，因此，限制台灣製造的木雕品比例，會阻礙國際化發展。最後大家決定以「誠實標示」為認證要點，要求店家在每樣商品上清楚標示木頭來源、產地、木雕師傅即可，即使全店通通賣中國貨，但只要誠實標示也可以獲得認證。

目前誠實店家認證制度由木雕博物館規劃執行，一年兩屆於 5 月及 11 月舉行，凡三義地區擁有政府登記合格從事木雕產品銷售的店家均可向木雕博物館報名。向木雕博物館報名附上書審資料作為初審，再由博物館洽談相關領域的專家學者、木雕師傅做評審，實地到店家訪查以完成複審的程序。首屆共有 16 間店家報名，共 15 間店家通過認證，三義鄉共有 200 多間木雕店家林立，因此，認證制度的推動還有待推廣。推動誠實店家認證制度採取「申請」而非「強制」，未來三義鄉公所會統一針對誠實店家幫助行銷，透過消費者認明誠實店家使得通過認證的店家業績獲得提昇，促使未申請的店家加入申請，逐漸改善三義鄉木雕產品資訊不透明的問題，預計三至五年後三義地區將會有百分之七十以上商店參加認證制度。三義木雕協會楊會長就表示：「雖然三義木雕在十大觀光小城的競賽中名列前茅，但是，卻因為有一些大陸貨的影響而受到傷害。因此，誠實店家認證制度的推動最終應該對商家有很大的幫助。不過，這方面要推展成功，也有賴於政府的支持」。

徐文達鄉長也表示，在財政允許的範圍之內，鄉公所會儘量做好上述的措施，但若財政不允許，則會再向上層交通部觀光局、客委會等單位申請補助。近年文化創意產業成為大家討論的重點，文化部及交通部觀光局也試著積極推動各項政策及活動協助台灣在地文化產業的發展。不過，或許因為中央層級相關人員對於地區業務並不十分瞭解，因此，有些政策與措施似乎沒有產生很大的效益。

貳、三義木雕產業區域創新系統三構面分析

前一部分說明三義木雕發展和轉型的演進過程。以下將藉由 Cooke (2001) 所論及的區域創新系統三構面：(1) 基礎建設構面—地方政府在財政上和區域發展政策上的自主性；(2) 制度構面—合作文化和學習的氛圍；(3) 組織構面—政府單位、研究機構、企業及大學等彼此之間的關係，來分析三義木雕區域創新系統的潛力。

(1) 基礎建設層面

自從裕隆汽車實行廠辦合一並在三義設廠之後，不僅催生了三義交流道，也因三義交流道的開闢，促使三義地區木雕商家紛紛遷移到水美街、沿尖豐公路兩側的木雕街，成為我國重要的木雕藝品集散地之一。當年地方政府以三義交流道的開通，做為爭取裕隆汽車到三義設廠交換條件，雖然並非完全以三義木雕產業的發展做為考量，但可顯現的是三義地方政府對於中央政府到地方進行基礎建設的影響力。

另一項帶動三義木雕產業展現新氣象的重要基礎建設，就是三義木雕博物館的設立，1990 年行政院文化建設委員會依據「加強文化建設」方案重要建設事項，擇定苗栗縣以三義木雕為地方特色，設木雕專題博物館做為地方特色館，且於 1992 年列入國家建設六年計畫的重要文化建設專案，撥款五千萬元，於 1995 年正式落成啟用，之後文建會更撥款六千萬元，於 2003 年完成二館的擴建工程。三義木雕博物館的成立目的是為了扶持逐漸沒落的木雕產業，最主要的原因乃是當時的三義木雕產業受到大陸低價產品進口以及產業外移的影響之下，業者們希望政府能夠提出改善他們生活及發展空間的計畫，因而設立。而三義木雕博物館的成立，也協助了在其周圍營造出新的木雕聚落「神雕村」，成為水美木雕街之外的另一條木雕街，相較於水美木雕街，神雕村較沒有車馬的喧囂，且店租相對便宜不少，因此，有許多小型木雕工坊都

相繼地從水美木雕街遷移至此(楊順發，2011)。

因此，從整個基礎建設層面上的情形來看，三義地方政府能夠了解地方的需求，並且發揮其影響力，然而，在基礎建設的構思上，三義地方政府仍然受到中央政府很大的規範，而在自主性方面顯得不足。

(2) 制度層面

而在制度層面上，三義地區有許多木雕相關的協會團體，包括三義木雕協會、台灣木雕協會，以及水美商圈產業發展協會。其中三義木雕協會在整個三義木雕產業的發展過程中，扮演著非常重要的角色。三義木雕協會成立於1999年，成立的最主要原因，乃是當時的首屆會長邱仕福先生察覺到進口木雕品大量湧入台灣，導致三義木雕產業遭受遭到空前的危機，因此，希望三義地區的木雕師傅們能夠團結起來，以群體的力量捍衛本土木雕師傅的權益，因而創立此協會。而協會成立至今已有將近15年的時間，會員們之間和諧無隙，除了自行會舉辦展覽之外，也會協助地方政府承辦大型活動來推廣三義木雕，像是承辦三義國際木雕藝術節活動。

而能夠促進三義地區的互動學習氛圍或是合作文化，最重要的角色莫過於是土生土長的三義鄉鄉長徐文達先生。徐文達先生因為在地的背景，深耕三義鄉的木雕文化，因此，能夠很順利地與當地木雕師傅建立信任關係，也因為曾擔任過苗栗縣政府的國際文化觀光局長，也有舉辦過三義國際木雕藝術節這種大型活動的經驗，對於各方資源的整合、意見的溝通，也更能夠得心應手。他本身也鼓勵各個景點和商圈各自成立協會，並且分工合作來共同舉辦地區性的觀光活動。也因為徐文達先生的存在，成功地在三義地區營造出一個讓政府單位、博物館、協會與木雕師傅之間正向合作溝通的氛圍，此點應有助於提昇產業群聚中互助學習的力量。

(3) 組織層面

在組織互動與學習這個層面上，首先，在產學合作方面，三義木雕陶瓷博物館肩負推廣與教育的使命，積極推動三義木雕產業和學校的合作，早期主要是邀請大學藝術學院的教授，到三義地區來教導木雕師傅美學的相關知識，後期則是請木雕師傅將他們的技術傳授給藝術學院的學生，使得木雕技藝得以傳承下去。另一方面，教育部為落實高等技職回流教育與終身學習之目標，由推廣教育中心規劃了「大學前 40 學分」之學分班，讓一些沒有高中學歷的木雕師，在修滿學分後即擁有就讀大學的資格，而三義地區的很多木雕師傅都有參與此學分班，並且在修完學分班後進入亞太創意技術學院就讀，未來這些木雕師也計畫與亞太創意技術學院合作開設木雕相關課程，希望藉由雙方的產學合作，能夠提昇木雕師傅的創新能量，並且讓木雕技藝能夠持續不斷的傳承下去。

在產官合作方面，如前所述，三義鄉鄉長徐文達先生是土生土長的在地人，對於在地木雕產業有很深的淵源與了解，因此，能夠很順利地與當地木雕師傅或是協會建立信任關係，使得地方政府與產業的合作上能夠順暢且有效率地進行，例如，他鼓勵優良店家明定木雕品來源的「三義木雕誠實店家認證」制度、提昇木雕工藝創作者榮譽的「台灣木雕工藝師認證」制度，以及自 2001 年迄今，每年都舉辦的「三義木雕國際藝術節」，都是產官良好互動合作之下的成果。

在企業間的合作方面，裕隆汽車自廠辦合一，搬遷到三義之後，便開始與三義木雕產業比鄰而居。該公司站在回饋鄉里和保有台灣固有文化的立場，自 1997 年起開始辦理「裕隆木雕金質獎」，近年來則是擴大舉辦，並且更名為「裕隆木雕創新獎」，提供豐厚的獎金鼓勵木雕師傅持續不斷的創作，將木雕藝術不斷地傳承下去，而此競賽除了能夠增加木雕師傅作品曝光的機會、幫助推展三義木雕產業外，也能夠提昇裕隆汽車在三義當地企業形象，達到一個雙贏的局面。

在組織間互動學習這個層面上，整體看來，三義地區因為沒有相關的研究機構，因此，並沒有產研的合作關係存在，三義地區雖然也沒有高等教育大專院校，甚至連中等教育學校也沒有，因此，沒有實際的產學合作創新。不過，在木雕博物館的積極努力下，會邀請大學相關科系教授，前來三義教導木雕師傅有關美學知識，或是讓木雕師傅回到校園傳授木雕技藝給的相關科系的學生。此外，近年來則是有不少的木雕師傅選擇到鄰近大專院校去進修，以提升創新創作能量。

第二節 鶯歌陶瓷產業個案

壹、鶯歌陶瓷產業的發展

鶯歌地區因位於大漢溪下游，擁有豐富的「大湳土」，而這種土壤黏性高，非常適合做陶器，使得鶯歌地區發展出陶瓷產業。本研究將鶯歌陶瓷產業的發展過程區分為三個階段，分別為：(1) 黃金成長時期、(2) 陸貨傾銷景氣衰退時期，以及 (3) 轉型期。

(1) 黃金成長時期

民國五零年代，政府在台灣光復十年後開始實施相關政策，致力於協助鶯歌地區陶瓷產業生產工業化，因而造就鶯歌陶瓷成為我國最具有代表性的陶瓷產業地區之一。

影響鶯歌陶瓷發展中最重要的一個因素，便是瓦斯管線地下化，傳統燒製陶瓷窯場所使用的燃料（例如，燃煤、重油等），皆有燃燒火力不穩定的問題，限制了鶯歌陶瓷的產量與品質。臺華窯負責人呂兆炘在訪談中提到：「有一個最大的轉捩點，就是在政府引進天然瓦斯並且把瓦斯管線地下化，由於天然瓦斯的引進，改變了陶瓷的設計與生產的流程，也改善了鶯歌地區的空气品質，使得鶯歌

不再是天空灰濛濛的工業城市。」

有了高生產效率和高產品品質的生產方式之後，鶯歌陶瓷產業開始以工業化的方式大量生產各式陶瓷，除了一般生活陶瓷，還有工業、衛浴陶瓷等等，而這些大量生產的必需品類型陶瓷遂成為帶動鶯歌陶瓷產業發展的主力，卓明順工作室負責人卓明順說：「鶯歌當時最大的兩個產業，一個是瓷磚、馬賽克，另外一個是衛浴設備，這兩個產業是鶯歌的主要產業」。當時鶯歌地區商家主要代工生產仿明朝、清朝、宋朝的白胚瓷器，那個時候也正好有大量的國外丁單，讓倚靠代工生產的鶯歌陶瓷產業賺進了大量外匯。臺華窯呂兆炘說：「在那個時候你根本不知道錢是怎麼賺的，你只要坐著接代工，就有錢可以賺」。除了代工生產外，國外廠商也會同時到鶯歌購買大量白胚，以帶回國自行加彩製作仿古瓷器。低廉的生產與勞工成本使鶯歌陶瓷賺進大把銀子，但這樣的代工模式也在大陸經濟開放後，面臨了極大的挑戰。

(2) 衰退時期

鶯歌陶瓷產業的發展，在 1980 年之後受到整體政經環境改變以及大陸市場開放的影響，使得鶯歌陶瓷產業開始面臨了衰退的危機。

1980 年代後期，台灣地區的平均工資上漲，使得原先倚靠代工方式生存的陶瓷廠商受到嚴重衝擊，加上這些廠商多數為中小企業，因此，只有出走到勞動成本較便宜國家（例如，中國大陸、東南亞等）找出路。其中以衛浴用、工業用陶瓷受到的影響最大。

過去由於政治區域隔離上的關係，大陸陶瓷製品不會在台灣市場上一同競爭，然而，在 2001 年，台灣與大陸同年加入世界貿易組織（WTO）之後，便意味著國際貿易的開放與自由化，陶瓷類商品因而開始受到大陸進口製品的競爭。臺華窯呂兆炘認為大陸製品的競爭對於鶯歌陶瓷產業影響甚大，他表示：「藝術陶瓷方面，我國政府還有管制大陸製品的進口，因此，還能維持競爭上的優勢。

但是，日用品陶瓷完全開放，所以這部分就幾乎不太有競爭力」；卓明順工作室負責人卓明順也表示：「如果你做比較高單價的創作東西，那大陸根本就不可能跟你有競爭」。

(3) 轉型期

經過 1980、1990 年代大陸製品傾銷的挑戰，鶯歌地區陶瓷廠商都認知到，唯有致力於創新與轉型才能夠與大陸製品產生區隔，且持續生存下去。因此，鶯歌地區的陶瓷廠商紛紛轉型成不同的樣貌，有些業者成立個人工作室，致力於個人的創意與創作，並透過博物館展示及競賽來提升曝光與知名度（例如，卓明順工作室、存仁堂），另一部分則以明確的定位與商業模式，搶占不同族群的市場（例如、台華窯、傑作陶藝）。

此外，近年來政府及民間單位積極合作並投入一些資源，來協助鶯歌陶瓷產業的轉型，其中主要的包括鶯歌陶瓷博物館的設立和鶯歌燒品牌計畫的推廣。

鶯歌陶瓷博物館（以下簡稱陶博館）在 2000 年正式開館啟用，是我國第一座陶瓷主題博物館。目的是為了保存並傳承台灣陶瓷文化，提升鶯歌地區陶瓷發展，陶博館會定期舉辦展覽與競賽協助在地工作者的作品曝光。卓明順工作室的卓明順表示：「陶瓷博物館的成立，對於鶯歌產生很大的轉變，它會引進許多國外的陶藝創作資訊，也提供工作者創作很大的發揮空間。如果創作者的作品在陶博館展出，或在它們在陶博館的競賽中得獎，那麼都可以衍生出很大的效益」，傑作陶藝的許元國也表示：「不出國就讓我們可以每一年看到那麼多國外的作品，幫助實在是太大了，還有，弱勢小孩子從陶博館了解到陶瓷的美，未來就懂得如何買瓷器、欣賞瓷器，不會再像目前台灣大多數的家庭，所用的盤子、馬克杯都是外來品，湊不齊一整套」。

另一方面，為了提升鶯歌陶瓷的產地形象，新北市政府 2008 年推出「鶯歌燒品牌計畫」，規劃透過統一在地品牌的塑造來推廣鶯歌陶瓷。不過，傑作陶藝

許元國所說：「立意很好，但推廣不是很順利。也許因為設計上有一些錯誤吧！」。

貳、鶯歌陶瓷產業區域創新系統三構面分析

前一部分說明鶯歌陶瓷發展和轉型的演進過程。以下藉由 Cooke (2001)所論及的區域創新系統三構面：(1) 基礎建設構面—地方政府在基礎建設方面之財政上和區域發展政策上的自主性；(2) 制度構面—合作文化和學習的氛圍；(3) 組織構面—政府單位、研究機構、企業及大學等彼此之間的關係，來分析陶瓷發展區域創新系統的潛力。

(1) 基礎建設構面

在基礎建設層面上，行政院早在 1995 年曾研擬「鶯歌國際陶瓷城」的規劃，規劃將鶯歌以每五年為一個階段，分短、中、長三期分期分區發展，以十五年時間逐步推動鶯歌之軟硬體建設，其中包括興建鶯歌陶瓷博物館、鶯歌陶瓷藝術園區、鶯歌新車站，以及鶯歌陶瓷老街重劃等，讓過往一度因受到大陸低價產品進口以及產業外移影響，而逐漸沒落的鶯歌陶瓷產業，在政府經費的投注之下，有了新的轉型契機。其中比較有成效的應該是鶯歌陶瓷博物館，以及鶯歌陶瓷老街的重劃。

鶯歌陶瓷博物館自 1988 年倡議興建，但是一直到 2000 年才正式開館啟用，是台灣第一座以陶瓷為主題的專業博物館，具有教育推廣、提升鶯歌陶瓷產業與地方文化等功能。陶博館的成立，除了剛好銜接上了鶯歌陶瓷產業逐漸沒落，被迫轉型的時間點之外，更重要的是，陶博館的成立形塑了鶯歌地區成為一個兼具陶藝創作、藝術展示，以及產業教育的重要產業聚落(林炎旦，2011)。而鶯歌陶瓷老街的重劃，則是在行政院擬定鶯歌國際陶瓷城的規劃之後，在新北市政府配合城鄉風貌重整及經濟部商業司經費補助之下，於 2000 年正式落成啟用(游冉琪，2006)，陶瓷老街的重劃，成功的吸引觀光人潮，也吸引不少陶藝家進駐開

設工作室。

(2) 制度層面

在制度層面上，目前在鶯歌地區有許多陶瓷相關協會，例如，早期成立的鶯歌陶瓷藝術發展協會、新北市鶯歌區陶瓷文化觀光發展協會，以及近期甫剛成立的陶瓷釉藥研究協會等等，皆希望透過各種活動的舉辦來發展鶯歌地區的陶瓷產業，同時促進陶藝業者之間的合作，不過，整體來說，鶯歌地區似乎缺少了整合者的角色，以致於在協會社團等資源上的整合，似乎功效仍不彰。

(3) 組織層面

有關組織間的互動學習層面上。在產官合作方面，地方政府與陶博館積極合作主辦各種展覽活動與大型國際競賽，例如，「國際陶瓷嘉年華」、「臺灣國際陶藝雙年展」，除了希望吸引人潮之外，也希望能夠引進最新的國際創作資訊，以提升在地工藝家與店家的創意思維與展示空間；另一方面，也想要透過邀請國內外陶藝家來鶯歌駐村的「臺灣陶藝駐村計畫」，讓駐村陶藝家能夠與在地陶藝家，無論在技術上、概念上或是想法上都能產生交流。

陶博館設立的陶瓷學院，會針對不同的目標對象舉辦不同的講座、課程或是研習營，例如針對一般大眾遊客、學校師生、社區居民的推廣教育開設有陶藝研習室 DIY 體驗課程、園區假日示範體驗課程；而陶瓷技藝研習系列課程、種子教師研習、國際工作營、陶藝專題講座等專業進修課程，參與課程的學員則多為國內陶瓷相關的工作者，像是經營工廠、店鋪、個人工作室等，此外，陶瓷學院也會舉辦國際研討會、國際論壇、主題研究，以及國際展覽資訊之分享交流。個案卓銘順工作室的負責人卓銘順就表示，過去在學校所受的陶藝教育當中，很少有一門課程是在教導陶藝家如何來販售一件作品，以及如何規劃陶藝家自己的藝術生涯，卓銘順認為陶博館正好扮演這樣的角色，開設像是商業設計與行銷的課程，讓陶藝家學習如何跳脫製造者的角色。另一方面，地方政府與陶博館也積極

推動鶯歌燒的品牌建置計畫，希望透過發展共同品牌上的努力，重現鶯歌陶瓷的榮景。

雖然地方政府與博物館為了推展鶯歌的陶瓷產業，積極主辦各種不同的活動，但仍然有不少陶瓷業者對於陶博館和國際陶瓷嘉年華活動有諸多的抱怨，例如，有些業者認為陶博館位於鶯歌，理應多照顧鶯歌在地的陶藝家，但是陶博館卻一天到晚在館內展示國外藝術家的作品，長期忽略了在地的陶藝家；此外，也有些業者抱怨，陶博館設立之後，反而縮短了遊客駐足在陶瓷老街的時間，甚至陶博館竟自行開設禮品店，搶走了一些陶瓷老街店家的生意(吉台生，2011)。另一方面，也有不少陶瓷業者提到，近年來舉辦的嘉年華活動，所展示的都是國際性的作品，而舉辦活動的地點距離老街也有一段距離，主辦單位甚至還開放外縣市的人能夠來承租攤位，販售外地的產品，因此，讓整個嘉年華活動能夠給予在地陶瓷業者的實質幫助並不大(謝佳君，2011)。至於鶯歌燒的品牌建置計畫方面，陶瓷業者普遍認同地方政府與陶博館的立意，也期待透過鶯歌燒能夠再創鶯歌陶瓷的榮景，不過，卻因為中央政府欠缺跨部門的團隊，以及地方政府經費不足等問題，而使後續的推廣成效並不明顯。

在產學合作方面，一般而言，台灣的陶瓷教育並不完整，即使是在鶯歌地區，也只有鶯歌高職設有陶瓷工程科提供陶瓷教育課程，而整個台灣的大學中，似乎也只有國立臺灣藝術大學的雕塑學系，提供大學及研究所的進修課程，雖然，有些陶藝家會選擇到臺灣藝術大學的相關科系去進修，以提升創作能量，或是藉由到大學去擔任講師的機會，發掘一些具有潛力的人才，不過，整體看來，鶯歌陶瓷產業在產學合作創新上明顯不足。

在產研合作上，鶯歌地區並沒有研究機構，因此，在產研合作上的創新成果並不多，就算有合作的機會似乎也是短期的、針對解決特定問題的合作關係，例如，個案存仁堂就曾與中央研究院物理研究所，合作開發出一種能夠將陶瓷與琉

璃這兩種不同媒材緊密結合在一起的黏著技術，不過在技術開發完成之後，似乎也沒有持續下去的合作關係，因此，在鶯歌地區在缺乏研究機構的狀況之下，能有長期的產研合作關係並不多。

在企業間的合作上，鶯歌地區的陶瓷業者雖有各自不同的產品定位，以及目標客群，但是在市場上的競爭還是非常激烈，因此，同業之間的合作並不多見；此外，大部份的業者都採用從拉坯、彩繪、上釉、窯燒，到銷售的「一條龍」生產方式，導致上下游廠商之間緊密的合作關係也不多。另一方面，有少數業者會選擇異業結盟的跨界合作方式，例如，個案臺華窯，邀請各行各業的藝術家可以進駐到店裡來創作彩繪陶瓷，並且提供藝術家多樣化的陶瓷坯體、釉彩，以及專業上的技術指導。臺華窯與駐店藝術家的合作過程中，會互相地激盪出許多新的想法，臺華窯也因此得以開發出更多新的釉藥配分或是窯燒方式，來解決不同藝術家在彩繪陶瓷時所遭遇到的各式各樣問題，以提高陶藝創作的層次。

在組織間的互動學習這個層面上，整體看來，因地方政府與博物館積極推展鶯歌的陶瓷產業的情況下，有許多的產官合作關係產生，雖然有些合作的情形在雙方認知的差異和資訊不對稱之下，不全然對雙方都是有正面的幫助的；另一方面，鶯歌地區沒有相關的研究機構與大專院校，因此，產學研合作的關係並不多見；也因為市場上的激烈競爭，以及一條龍的生產方式，在同業間、上下游廠商間的合作創新的成果也較為不足；另外，則是有業者選擇以異業結盟的方式，提升自己的創新能力。

比較三義和鶯歌兩個區域創新系統案例，三義的案例似乎顯示出較高的區域創新系統發展潛力。有關兩個區域創新系統發展潛力的比較如表 5-1 所示。

表 5-1 三義木雕與鶯歌陶瓷區域創新系統發展潛力比較圖

區域創新系統元素	三義木雕	鶯歌陶瓷
基礎建設層面	中	中
地方政府在財政上和區域發展政策上的自主性	1990 年行政院文建員會依據「加強文化建設」方案重要建設事項，擇定苗栗縣以三義木雕為地方特色，設木雕專題博物館做為地方特色館，於 1995 年正式開館啟用。地方政府以三義交流道的開通，做為爭取裕隆汽車搬遷到三義的交換條件。	自 1995 年行政院研擬「鶯歌國際陶瓷城」的規劃之後，逐步推動鶯歌之軟硬體建設，包括興建鶯歌陶瓷博物館、鶯歌陶瓷藝術園區、鶯歌新車站，以及鶯歌陶瓷老街重劃等。
制度層面	高	中
合作文化和學習的氛圍	三義木雕協會會員之間和諧無隙，以及三義鄉鄉長徐文達先生能夠成功營造出一個讓政府單位、博物館、協會與木雕師傅之間正向合作溝通的氛圍與文化。	雖有許多陶瓷相關協會，但缺少一位整合者，來整合這些協會社團的資源和力量。
組織層面	高	中
產官合作	「三義木雕誠實店家認證」、「台灣木雕工藝師認證」，以及「三義木雕國際藝術節」，都是產官良好互動合作下的成果。	地方政府與陶博館積極合作主辦各種展覽活動與大型國際競賽，例如，「國際陶瓷嘉年華」、「臺灣國際陶藝雙年展」，以及「臺灣陶藝駐村計畫」，另外還有推廣地域品牌的「鶯歌燒品牌建置計畫」，以及陶瓷學院所舉辦的各式課程。
產學合作	早期：藝術學院教授到三義地區來教導木雕師傅美學的相關知識。	並不熱絡。 有些陶藝家會選擇到臺灣藝術大學去進修，以提

	<p>後期：請木雕師傅將他們的技術傳授給藝術學院的學生。</p> <p>近期：木雕師傅到亞太創意技術學院進修、計畫共同開設木雕相關課程。</p>	<p>升創作能量，或是藉由到大學去擔任講師的機會，發掘一些具有潛力的人才。</p>
產研合作	無。	<p>有一些合作。</p> <p>個案存仁堂與中央研究院物理研究所，合作開發出一種能夠將陶瓷與琉璃這兩種不同媒材緊密結合在一起的黏著技術。</p>
企業間合作	<p>裕隆汽車自 1997 年起開始辦理「裕隆木雕金質獎」，於 2007 年擴大舉辦且更名為「裕隆木雕創新獎」。</p>	<p>並不熱絡。</p> <p>個案臺華窯選擇異業結盟的跨界合作方式，邀請藝術家駐創作彩繪陶瓷，以提升創新能量。</p>

資料來源：本研究整理

第五章 研究發現與討論

組合個案研究的結果，本研究得到了以下的主要發現：

- (1) 不論是三義木雕或者是鶯歌陶瓷地區，皆受到大陸低價產品進口以及產業外移的影響，而被迫需要轉型成為以更強調創意創新為主的經濟型態。

原本大多從事代工生產的三義木雕和鶯歌陶瓷產業，在面對全球化的趨勢、國際貿易的開放，以及大陸開市場放投資之後，導致許多的木雕或者是陶瓷生活必需製品，快速的被大陸製品所取代，因此，無論是三義木雕或者是鶯歌陶均被迫轉型生產較具創意創新的藝術類型產品，並且朝向產業觀光化的方向發展，方能持續生存下去。

- (2) 不論是三義木雕或者是鶯歌陶瓷，地方政府在此種（手工藝）區域創新系統的發展上，資源自主性都不高。

雖然在三義的案例中，發現地方政府對於中央政府到地方進行基礎建設的決策具有影響力，但整體而言，兩個區域的發展基本上還是依照中央政府所制定的政策和規劃下來進行發展。

- (3) 不論是三義木雕或者是鶯歌陶瓷地區，在轉型與創新的過程中，地方政府、協會與博物館都扮演了重要的整合者角色。

從三義的案例可以發現，三義鄉鄉長徐文達先生，因為在地的背景，深耕三義的木雕文化，對於在地木雕產業有很深的淵源與了解，成功的扮演著一個整合者的角色，在三義營造出一種在政府單位、博物館、協會與木雕師傅之間正向合作溝通的氛圍與文化，有助於提昇產業群聚中互助學習的力量及政策的推行。然而，在鶯歌的案例裡，似乎就缺少了一位這樣的整合者，來整合像是博物館、協會、商圈及陶藝家等各方的資源和力量，導致鶯歌陶瓷產業群聚的凝聚力並沒有來的特別大。

另一方面，無論是三義地區或者是鶯歌地區都設有博物館，且博物館的成立，都剛好銜接上在地手工藝產業遭受大陸低價產品進口以及產業外移的影響之下，被迫轉型的時間點。此外，博物館亦與地方政府積極合作主辦各種展覽活動與大型國際競賽，除了能夠吸引人潮之外，也能夠引進最新的國際創作資訊，以提升在地工藝家與店家的展示空間與創意思維。因此，博物館的設立，對於三義木雕或者是鶯歌陶瓷朝向產業觀光化、產品藝術化的發展方向，具有非常大的實質幫助。

- (4) 不論是三義木雕或者是鶯歌陶瓷地區，都因為沒有相關的大專院校與研究機構，而缺少了產學研合作創新，並且創新所需要的人力資源亦明顯不足。

台灣的木雕與陶瓷教育並不完整，而在這兩個地區裡也都沒有大專院校，在鶯歌也只有中等教育學校鶯歌高職設有陶瓷工程科提供陶瓷教育課程，在三義甚至連中等教育學校都沒有。在三義的案例中，雖然與鄰近地區的大專院進行有產學合作，但是創新效果並不顯著，因此，在兩個案例中都有工藝技法傳承的問題，在創新所需要的人力資源亦不足。

- (5) 我國中央政府對於此種（手工藝）區域創新系統的資源投入與政策支援都明顯不足。

在兩個案例當中都可以發現，我國中央政府在這種同時結合城鄉與產業發展的區域創新系統上，除了投入免顯不足之外，也欠缺跨部門的團隊來擬定和執行相關的政策，導致後續有西推動計畫的推行成效並不好（例如，鶯歌燒的品牌建置計畫）。另一方面，目前我國中央政府針對地區性手工藝產業的具體優惠政策很少，甚至把過去習慣用以評估一般製造業的補助評估標準，套用在手工藝產業上，讓許多業者或藝術家任為這樣的補助機會並沒有辦法真正滿足他們的需求。

第六章 結論與建議

第一節 結論

本研究的主要目的是從區域創新系統的觀點來探討創意城鄉與文化創意產業的發展，並以三義（木雕）與鶯歌（陶瓷）兩城鄉的手工藝產業做為深入實證研究的對象，試圖來理解這種同時結合城鄉與產業創新的發展的運作與關鍵活動。

初步研究結果顯示，無論是三義木雕或者是鶯歌陶瓷地區都受到產業外移與大陸低價產品進口的影響，從原本以代工生產的營運模式，被迫需要轉型成為以更強調創意創新為主的型態。在轉型發展創新的過程中，雖然可以發現，地方政府、產業協會以及在地博物館都盡力發揮其整合者的角色，協助了創造了一些商家及個人創作家之學習與發展的空間。不過，也因為所研究的這兩個地區，都不存在大專院校與研究機構，因此，整體的創新能力並不夠好，一旦碰到低成本的外來競爭者，就陷入了困境。本研究也點出了，我國中央政府在這兩區域的轉型創新過程中，似乎不論資源上或是政策上都沒有足夠的投入與施力。

第二節 建議

從本研究所得到的發現與結論來看，除了建議手工藝文創廠商本身要開始思考創新的發展機制與能力建構之外，我國的中央政府也應該積極地考量，如何更有效地來協助地區性的產業之發展？如何訂定更有效的區域創新政策？如何可

以更瞭解在地經濟??如何與地方政府有更緊密的互動與整合?

而就學術研究的角度而言，過去有關區域創新系統的研究，似乎都較偏向科技製造業方面的探討，然而，非科技製造業，例如，像是這類結合城鄉與產業發展的文化創意產業，其相關的區域創新系統之研究仍然不多，因此，後續研究者可以多投入這方面的研究，可以就不同類型的區域創新系統來進行比較。此外，過往的區域創新系統之研究，幾乎都是從供給面來探討，因此，也可以特別從需求面、使用者的角度來研究。此外，如何讓中央層級的政策更能夠貼近地區產業的需求，也值得深入的研究。

參考文獻

- 1、Asheim, B. T., & Coenen, L. (2005). Knowledge bases and regional innovation systems: Comparing Nordic clusters. *Research Policy*, 34(8), 1173-1190.
- 2、Asheim, B. T., & Isaksen, A. (2002). Regional innovation systems: The integration of local 'sticky' and global 'ubiquitous' knowledge. *Journal of Technology Transfer*, 27(1), 77-86.
- 3、Braczyk, H., Cooke, P., & Heidenreich, M. (Eds.). (1998). *Regional Innovation Systems*. London: UCL Press.
- 4、Chesbrough, H. (2003). *The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*. Boston: Harvard Business School Press.
- 5、Cooke, P. (1992). Regional Innovation Systems: Competitive Regulation in the New Europe. *Geoforum*, 23, 365-382.
- 6、Cooke, P. (2001). Regional innovation systems, clusters, and the knowledge economy. *Industrial and Corporate Change*, 10(4), 945-974.
- 7、Cooke, P., & Memedovic, O. (2006). *Regional Innovation Systems as Public Goods*. Vienna: UNIDO Strategic Research and Economics.
- 8、Cooke, P., Uranga, M. G., & Etxebarria, G. (1997). Regional innovation systems: Institutional and organisational dimensions. *Research Policy*, 26(4-5), 475-491.
- 9、Currid, E. (2006). New York as a Global Creative Hub: A Competitive Analysis of Four Theories on World Cities. *Economic Development Quarterly*, 20(4), 330-350.
- 10、Fleck, J. (1993). Configurations: Crystallising contingency. *International Journal of Human Factors in Manufacturing*, 3(1), 15-36.
- 11、Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life* New York: Basic

Books

- 12 ‧ Florida, R. (2003). Cities and the Creative Class. *City & Community*, 2(1), 3-19.
- 13 ‧ Freeman, C. (1987). *Technology, policy, and economic performance: lessons from Japan*. London: Printer Publisher.
- 14 ‧ Granovetter, M. (1985). Economic Action and Social Structure: The problem of Embeddedness. *American Journal of Sociology*, 91(3), 481-510.
- 15 ‧ Lundvall, B.-A. (Ed.). (1992). *National Innovation Systems: Towards a Theory of Innovation and Interactive Learning*. London: Pinter.
- 16 ‧ Nelson, R. R. (Ed.). (1993). *National Innovation Systems: A Comparative Analysis* New York: Oxford University Press.
- 17 ‧ Piore, M., & Sabel, C. (1986). *The Second Industrial Divide: Possibilities For Prosperity* New York Basic Books.
- 18 ‧ Richards, G., & Wilson, J. (2006). Developing creativity in tourist experiences: A solution to the serial reproduction of culture? *Tourism Management*, 27(6), 1209-1223.
- 19 ‧ Richards, R., & Raymond, C. (2000). Creative tourism. *ATLAS News*, 23, 16-20.
- 20 ‧ Schumpeter, J. A. (1947). *Capitalism, Socialism, and Democracy* New York: Harper & Brothers.
- 21 ‧ Storper, M. (1995). The Resurgence of Regional Economies, Ten Years Later The Region as a Nexus of Untraded Interdependencies. *European Urban and Regional Studies*, 2(3), 191-221.
- 22 ‧ Uzzi, B. (1996). The resources and the consequence of embeddness for economic performance of organizations: the network effect. *American Sociological Review*, 61(4), 647-698.

- 23、 Yin, R. K. (1994). *Case Study Research: Design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- 24、 Zukin, S., & Paul, D. (Eds.). (1990). *Structures of Capital: The Social Organization of the Economy*. Cambridge: Cambridge University Pres.
- 25、 吉台生 (2011)。鶯歌陶瓷業 由傳統走向現代。新新聞，第1281期。
- 26、 行政院文化建設委員會 (2004)。2004 年台灣文化創意產業發展年報。台北市:行政院文化建設委員會。
- 27、 吳思華 (2003)。文化創意的產業化思維。推動文化產業的契機與個案實踐 (2003 年 10 月 30 日-11 月 1 日國際論壇)。台北市:台北市文化局。
- 28、 吳豐祥、蔡青蓉(2007)「台灣、日本與南韓的區域創新系統之比較研究」, *管理評論*, 第十九卷第八期, 17-24 頁 (China)。
- 29、 吳濟華、李亭林、陳協勝、何柏正 (2012)。產業群聚與區域創新：聚集經濟理論與實證。新北市: 前程文化。
- 30、 林炎旦 (2011)。創意風潮 秀出城市魅力。創業創新育成雙月刊, 56, 24-27。
- 31、 林炎旦、李兆翔 (2010)。文化創意產業之人才培育策略。臺灣教育, 665, 11-25。
- 32、 游冉琪 (2006)。地方行銷提振地方競爭力-鶯歌陶博館點土城金的故事。研考雙月刊, 30(5), 90-100。
- 33、 楊敏芝 (2003)。〈文化產業理論思潮與發展趨勢研析〉, 二〇〇二年文建會文化論壇系列實錄: 文化創意產業及地方文化館。台北市: 行政院文化建設委員會。
- 34、 楊順發 (2011)。陸客來了三義木雕出現回歸本土契機。科技人文雜誌, 第74期。
- 35、 謝佳君 (2011)。鶯歌陶瓷嘉年華換場地 老街業者怨沒沾光。自由時報

電子報。民 101 年 11 月 21 日， 取自：<http://www.libertytimes.com.tw/>。

36、 台灣陶瓷數位博物館網站 <http://digital.ceramics.ntpc.gov.tw/>。

37、 中華民國文化部網站 <http://www.moc.gov.tw/>。

國科會補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2013/03/31

國科會補助計畫	計畫名稱: 從區域創新系統的觀點探討創意城鄉中文化創意產業的發展
	計畫主持人: 吳豐祥
	計畫編號: 101-2420-H-004-018- 學門領域: 全球架構下的臺灣發展
無研發成果推廣資料	

101 年度專題研究計畫研究成果彙整表

計畫主持人：吳豐祥		計畫編號：101-2420-H-004-018-					
計畫名稱：由地方智慧資本看創意城鄉之經營與發展--從區域創新系統的觀點探討創意城鄉中文化創意產業的發展							
成果項目		量化			單位	備註（質化說明：如數個計畫共同成果、成果列為該期刊之封面故事...等）	
		實際已達成數（被接受或已發表）	預期總達成數（含實際已達成數）	本計畫實際貢獻百分比			
國內	論文著作	期刊論文	0	0	100%	篇	
		研究報告/技術報告	0	0	100%		
		研討會論文	0	0	100%		
		專書	0	0	100%		
	專利	申請中件數	0	0	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力（本國籍）	碩士生	0	0	100%	人次	
		博士生	0	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		
國外	論文著作	期刊論文	0	0	100%	篇	
		研究報告/技術報告	0	0	100%		
		研討會論文	0	0	100%		
		專書	0	0	100%		章/本
	專利	申請中件數	0	0	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力（外國籍）	碩士生	0	0	100%	人次	
		博士生	0	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		

<p>其他成果</p> <p>(無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)</p>	<p>1. 研究生的訓練與養成：</p> <p>本計畫的兼任助理共包括一位博士生以及兩位碩士生，在計畫的執行上，從文獻探討、研究方法的思考、實際企業與相關單位的人員的訪談、個案的整理以及最後的研究發現、結論與建議之撰寫等，這樣整體研究的流程之進行，相信對於參與計畫的研究生來說，自然是一個很重要的訓練過程。</p> <p>2. 研究計畫的內容與貢獻：</p> <p>有關本研究計畫的成果轉成期刊論文上，目前研究者仍在撰寫投稿文章中。不過，從初步的研究結果來看，以往我國產官學研都普遍認為我們的地方特色產業是很有競爭優勢的。但是，本研究發現，前述產官學研的認知，事實上是奠基在沒有競爭者的情況下罷了，隨著中國大陸的興起，我國的一些地方特色產業（包括：本研究深入探討的三義木雕業以及鶯歌陶瓷業等），似乎顯得有些脆弱，創新能力也顯得不足，一方面因為沒有大專院校與研究機構的支撐，因此，缺少了關鍵的產學研合作創新。另外一方面，也因為中央政府一直沒有關注到這個部分，因此，既使地方政府有心要把它做好，卻也缺乏資源、人才與能力。因此，往後我國需要在政策上有更具體的投入與作法，才能夠有效地提升城鄉創意經濟實力與發展地區性文化創意產業。</p>
---	---

	成果項目	量化	名稱或內容性質簡述
科 教 處 計 畫 加 填 項 目	測驗工具(含質性與量性)	0	
	課程/模組	0	
	電腦及網路系統或工具	0	
	教材	0	
	舉辦之活動/競賽	0	
	研討會/工作坊	0	
	電子報、網站	0	
	計畫成果推廣之參與(閱聽)人數	0	

國科會補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以 100 字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

論文： 已發表 未發表之文稿 撰寫中 無

專利： 已獲得 申請中 無

技轉： 已技轉 洽談中 無

其他：（以 100 字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）（以 500 字為限）

研究計畫的內容與貢獻：

有關本研究計畫的成果轉成期刊論文上，目前研究者仍在撰寫投稿文章中。不過，從初步的研究結果來看，以往我國產官學研都普遍認為我們的地方特色產業是很有競爭優勢的。但是，本研究發現，前述產官學研的認知，事實上是奠基在沒有競爭者的情況下罷了，隨著中國大陸的興起，我國的一些地方特色產業（包括：本研究深入探討的三義木雕業以及鶯歌陶瓷業等），似乎顯得有些脆弱，創新能力也顯得不足，一方面因為沒有大專院校與研究機構的支撐，因此，缺少了關鍵的產學研合作創新。另外一方面，也因為中央政府一直沒有關注到這個部分，因此，既使地方政府有心要把它做好，卻也缺乏資源、人才與能力。因此，往後我國需要在政策上有更具體的投入與作法，才能夠有效地提升城鄉創意經濟實力與發展地區性文化創意產業。