

國立臺灣師範大學課程綱要

一、課程基本資料

課程代碼	SOU0105	課程名稱	社區文化創意產業
英文名稱	Culture and Creative Industries in Community		
全/半年	半年	必/選修	選修
學分數	2	每週授課時數	2
開課系級	三年級		
先修課程	無		
課程簡介	目前國內社區總體營造已經有些成果,但是對於大部分的社區還是極度缺少社區營造的經費,社區本身如何找到資金來源影響社區未來是否可以永續化經營,然而社區自我發展地方文化產業,一方面形成社區內部居民認同的力量,一方面又能對外吸引經濟、增加居民收入,另一方面又能提昇地方的形象等。所以,如何透過社區自主發展地方上的文化產業,是本課程訓練的重點之一。 除了培養地方文化產業的專長之外,也同時教授社區的藝術文化經營與管理,訓練學生能投入社區發展地方文化產業之餘,亦能提昇當地社區居民藝術文化的素養,讓當地居民除了接受學校教育以外的「社會教育」。所以,課堂上將講述實用的社區參與式技術、社區及社區藝術內涵、社區藝術經營與企劃、企業合作等,學生期中作業為分組進行一個社區文化產業的分析,在期末作業則嘗試分組自己規劃一個社區的地方文化產業(青草巷或是梁實秋故居二擇一)。		
課程目標		對應系所核心能力	
1	社區文化創意產業相關理論及概念的介紹	學士: 2-1 傳播媒體策略運用能力 3-1 社會文化事業推展能力 4-1 組織永續經營發展能力	
2	社區文化創意產業國內外相關重要	學士:	

	案例的分析	2-1 傳播媒體策略運用能力 3-1 社會文化事業推展能力 4-1 組織永續經營發展能力
3	社區文化創意產業（或社區藝術營造）參與式規劃實做及提案訓練	學士： 2-1 傳播媒體策略運用能力 3-1 社會文化事業推展能力 4-1 組織永續經營發展能力

二、教學大綱

授課教師	廖世璋
教學進度與主題	
(一) 教學主題重點說明 1.課程目標 本課程是臺灣目前少數教授地方文化產業，其理論概念及實際操作的課程。 日本最近已經正式訂為國家重大發展政策，日本內閣大臣安倍晉三 2014 年 9 月提出「地方創生」（ちほうそうせい）政策，並對外宣布 2015 年訂定為「地方創生元年」，成為日本近來的熱門議題，也如火如荼地在日本各地實踐。 日本的現象跟臺灣幾乎一樣：少子化、高齡社會、城鄉差距嚴重、人口外移、都市人口大量集中、偏鄉凋零（消失）等現象。而「地方創生（ちほうそうせい）」概念便是因應此現象而成，其目的在於各地方鄉鎮因地制宜、自主發展其在地經濟，讓人口回流偏鄉並再創地方生機。鼓勵日本年輕人在外地工作數年之後，回到偏鄉都市返鄉者（U-Turn）或外地移居者（I-Turn）移居到鄉鎮，進駐在地的創業育成中心，或成立工作室、公司、事務所、顧問業等。 臺灣鼓勵青年學子返鄉工作的政府資源，至少包括：農委會的農村再生計畫、文化部的青銀合創計畫、內政部的均衡城鄉發展推動方案、教育部青年發展政策、原民會及客家委員會的各項返鄉資源、各地的社區營造補助、社造中心等等，甚至是文化創意產業政策及資源等，相較其它工作擁有更多的經費資源與機會，更是目前臺灣各地本土化、城鄉社造化等當紅具前瞻性的發展方向。 本課程主要培養專才「地方文化產業經理人」，本課程為希望同學未來能在臺灣各地，發展屬於當地特有的、具地方特色的地方文化產業為主要訓練目標，更鼓勵年	

輕人能返鄉為自己的家鄉盡一份心力，透過地方文化產業策略進行社區總體營造，或在家鄉成立各種文創企業、工作室等，除了發揚地方式微的特色文化也同時帶動整體地方發展。因此，課程內容主要以訓練「地方文化產業經理人」，所需要的相關專業素養領域，並分階段講授及練習，構成本課程整個授課大綱。

2.課程規劃

整個學期課程規劃為從地方文化資源盤點、課題分析及對策、地方文化創新計畫、地方文化產品 SOP 等完整的地方文化產業操作過程。如下課程架構設計：

(1) 地方文化產業通論 (#2 週#「地方創生：概念及各國案例」專題#地方文化產業概論#社區是共同體)

(2) 地方參與式調查規劃理論 (#2 週#心理地圖#地方故事)

(3) 地方文化資源盤點 (#2 週#地方文化資源盤點設計#現場田野調查#不上課可另約老師 meeting 個別輔導)

(4) 期中報告 (因應同學期中考試或作業集中在第九週，故提前一週至二週期中報告) (#2 週#每組作業重點：盤點、地圖、故事、課題、對策#報告時間上限 12m)

(5) 地方品牌與地方文化產業行銷 (#1 週#地方文化行銷#地方光影分析)

(6) 文化產業的地方創新計畫 (#4 週#農業創新計畫#藝文創新計畫#蚊子館翻身#自主營造模式)

(7) 地方文化產品的「SOP」計畫 (#2 週#無形地方文化產品#有形地方文化產品)

(8) 期末報告 (#3 週#不上課#需要另約老師 meeting 個別輔導#每組報告時間上限 12m#報告重點：盤點分析、創新計畫、自主營運模式、文化行銷、SOP 方案)

3.教學設計

本課程以「工作坊」方式授課，2 小時的課程中，設計為：授課講解、分組操作練習 (老師現場繞桌，同學可直接發問操作之問題)、分組上台報告等，以三個階段進行。

4.課程要求

同學的分組操作作業需要在課堂上隨堂完成練習，本課程並不進行期中及期末考試，而以平時課堂練習及期中、期末分組報告為主，因此，如果同學該堂課未到，則務必需要請假。

5.網路運用

本課程設立一個臉書專頁將所有上課影片、各單元講義上網，同學隨堂作業報告及期中、期末報告，都需要在上台前完成上網。

6.教材設計

本課程主要參考文獻為授課老師在 2016 年正式著作出版的「地方文化產業研究」書籍。另外，在上課教材設計，共計有三各層次（由淺到深）：（1）Youtube 影片、（2）各授課單元 PPT（甚至老師沒有講到的書中單元，也都會放同時上網，提供同學下載）、專書（最深入及詳細，在圖書館內可借閱）。

（二）教學進度及各週教學內容規劃

第一部分 地方文化產業通論（#2 週#「地方創生：概念及各國案例」專題#地方文化產業概論#社區是共同體）

Week1. 9/14

課程大綱（授課重點、要求、成立臉書專頁、報告或作業都是上台前上臉書等說明）

Week2. 9/21

「地方創生：概念及各國案例」專題 50m、影片「地方文化產業研究」第一講：「地方文化產業概論」15m、「地方文化產業研究」第二講：「社區是共同體」15m、4 人分組及找一個地方或社區討論 20m

第二部分 地方參與式調查規劃理論（#2 週#心理地圖#地方故事）

Week3. 9/28

地方遊戲設計理論（一）（「心理地圖」授課 20m 及「台灣師範大學記憶中的心理地圖」每人操作 30m、及交換地圖分析 20m 及分組推派一人報告 30m）（課堂作業一）

Week4. 10/5

地方遊戲設計理論（二）（「地寶遊戲」、「地方劇本」、「三支筆」故事授課 20m、「生命中三個料理的故事」每人操作 30m 及分組推派一個人報告 50m）（同學需要帶各種彩色筆、或可著色的筆）（同學確定期中調查的地方或社區）（課堂作業二）

第三部分 地方文化資源盤點(#2 週#地方文化資源盤點設計#現場田野調查#不上課
可另約老師 meeting 個別輔導)

Week5. 10/12

地方文化資源盤點 (影片「地方文化產業」第三講：「工具：地方文化資源盤點」
20m、分組自己設計盤點表練習 30m、分組報告 50m) (課堂作業三)

Week6. 10/19

地方文化資源現場調查 (找一個自己的故鄉、或熟悉的、或有興趣的、或想幫助
的地方) (現場調查，課堂不上課) (你如果想要約老師協助分組期中作業，可以在
本週另約時間)

第四部分 期中報告 (因應同學期中考試或作業集中在第九週，故提前一至二週期中
報告) (#2 週#每組作業重點：盤點、地圖、故事、課題、對策#報告時間上限 12m)

Week7. 10/26

分組期中報告

Week8. 11/2

分組期中報告

期中報告重點：(報告時間，每組上限 12m，但至少 8m)

1.地方文化資源盤點調查 (詳細程度、記錄方式) (40 分)

2.心理地圖或故事劇本操作及分析 (25 分)

3.地方發展之課題分析 (20 分)

4.因應對策之提出 (10 分)

5.其他發現重點 (5 分)

第五部分 地方品牌與地方文化產業行銷 (#1 週#地方文化行銷#地方光影分析)

Week9. 11/9

什麼是「地方文化行銷」及「光影分析」操作 (影片「地方文化產業」第八講：
「行銷：地方化行銷」20m、「光影分析」操作 30m、報告 50m) (課堂作業四)

第六部份 文化產業的地方創新計畫(#4 週#農業創新計畫#藝文創新計畫#蚊子館翻
身#自主營造模式)

Week10. 11/16

地方文化產業概論 (影片「地方文化產業」第六講：「創新：地方文化產業創
新計畫」20m、「農業」創新方案計畫 20m：社區協力農業「CSA」、地方文化產品

「故事合作社」、「工作假期」、「都市菜園」、「可食地景」、「農夫文化產品」計畫 10m、農業創新方案計畫構想分組操作練習 20m、分組報告 50m) (課堂作業五)

Week11. 11/23

地方文化產業的「藝文」創新方案計畫 (「素人藝術村」計畫、「環境劇場」計畫、地方文化觀光計畫) (授課 30m、藝文創新方案計畫構想分組操作 20m 及分組報告 50m) (課堂作業六)

Week12. 11/30

地方文化館重生模式 (影片「地方文化產業」第四講：「蚊子館翻身：地方博物館 (蚊子館) 的名利雙收模式」15m、分組操作模式構想 45m、分組報告 50m) (課堂作業七)

Week13. 12/7

地方自主營造模式 (地方文化產業、社會創新、社會企業的地方整合模式) (影片第五講：「社區公投：辯護式制度及地方自主營造模式」20m、分組操作自己的地方或社區設計構想 30m、分組報告 50m) (課堂作業八)

第七部分 地方文化產品的「SOP」計畫 (#2 週#無形地方文化產品#有形地方文化產品)

Week14. 12/14

「無形」地方文化產品「SOP」計畫 (地方節日設計、地方創新導覽計畫、地方儀式設計) (「影片「地方文化產業」第九講：「SOP：地方文化產品的 SOP 計畫」概論 20m、授課 10m、地方節日或地方儀式設計構想分組練習 20m、分組報告 50m) (課堂作業九)

Week15. 12/21

「有形」地方文化產品「SOP」計畫 (地方視覺藝術產品、地方工藝、地方特色料理) (授課 10m、地方工藝或其他「有形」文化產品案例分組分析練習 40m、分組報告 50m) (課堂作業十)

第八部分 期末報告 (#3 週#不上課#需要另約老師 meeting 個別輔導#每組報告時間上限 12m#報告重點：盤點分析、創新計畫、自主營運模式、文化行銷、SOP 方案)

Week16. 12/28

期末報告準備週 (不上課，同學需要另約時間找老師各組輔導)

Week17. 1/4

期末報告

Week18. 1/11

期末報告

期末報告重點：(報告時間，每組上限 12m，但至少 8m)

1.計畫主題及計畫名稱：主題發揮巧思自己命名，例如：「島嶼天光」、或「我家的小麻雀」計畫、或「鄉和里啦！(香格里拉)」、或「烏拉拉」(烏托邦) 等等，計畫名稱為：「島嶼天光：某社區或地名地方文化產業發展計畫」(5 分)

2.地方文化資源盤點分析、課題分析及提出因應對策 (分析地方盤點調查結果、分析地方需要解決的課題、提出因應可能的對策) (15 分)

3.提出地方文化創新計畫方案 (至少三個，可包含地方蚊子館重生模式) (30 分)

4.地方自主營運模式構想 (10 分)

5.地方文化行銷構想 (5 分)

6.地方文化產品「SOP」方案 (「有形」及「無形」文化產品加起來至少「兩個恰恰好、三個不嫌少」，但不限定各一個) (30 分)

7.綜合上課心得 (5 分)

教學方法

方式	說明
講述法	講述社區文化創意產業所需要相關的重要理論及概念。
討論法	課堂提出問題，請同學們提出看法。
合作學習	期中及期末之分組作業，提供同學們分工及合作相互學習。
實驗/實作	期中實際分析案例、期末作業為提出分組實做作業。
實地考察、參訪	如有時間及好的機會將會安排實地考察及參訪。
媒體融入教學	課程全程以電腦幻燈片製作，並觀賞影片作案例分析及

	討論。	
評量方法		
方式	百分比	說明
期中報告作業	20%	三人一組，每組報告 8-12 分鐘。
期末報告作業	30%	三人一組，每組報告 8-12 分鐘。 (如期中作業同學的分析效果不佳，則期末作業將改為考試)。
學習單作業及平時成績	50%	課堂作業 (隨堂現場報告)，10 次，每次 5 分 (含出席及上課討論熱烈情形，保留平常分數加減分)，佔總分 50 分。
參考書目	(一) 主要參考資料 廖世璋 (2016)。地方文化產業研究。高雄市：巨流。 (二) 其他參考文獻 山崎亮 (2015) 社區設計：重新思考「社區」定義，不只設計空間，更要設計「人與人之間的連結」台北：臉譜。 木下齊著/張佩瑩譯 (2017)。地方創生：小型城鎮、商店街、返鄉青年的創業 10 鐵則 (稼ぐまちが地方を変える 誰も言わなかった 10 の鉄則)。新北市：不二家 橫石知二著/張凌虛譯 (2009)。對了，就來賣葉子！樹葉變事業！你不知道的「谷底成功術」！。台北市：高寶。 PIE BOOKS 編輯部著/陳芬芳譯 (2016)。好設計，讓地方重燃元氣！19 個激發日本在地特色的創新企劃實例 (デザインで地域を元気にする、プロジェクトと仕掛人たち)。台北市：麥浩斯。 蔡宏進 (1985)。社區原理。台北：三民書局。 黃世輝 (2004)。社區自主營造的理念與機制---黃世輝研究論文集。台北：建築情報季刊。 Pam Korza、桂雅文譯 (2005) 社區藝術管理：美國社	

	區藝術管理實務。台北：五觀藝術。 西村幸夫、王惠君譯(1997)。故鄉魅力俱樂部。台北：遠流。 內政部營建署(2004)。台灣魅力城鄉導覽。台北：空間雜誌社。 中華民國社區營造學會(1997)。 http://cesroc.twweb.biz/front/bin/home.phtml。 台灣省社會處編(1990)。台灣省社區發展二十年專輯。南投：台灣省社會處編印。 甘炳光等(1996)。社區工作—理論與實踐。台北：五南圖書公司。 行政院文化建設委員會(2002)。新故鄉社區營造。 行政院文化建設委員會(2005)。打造 93 新故鄉 25 主顯故事集。台北：凌利企業股份有限公司。 行政院文化建設委員會(1999)。社區美學研討會論文集。台北：捷揚廣告有限公司。 行政院文化建設委員會(2004)。社造全國年會成果彙編。台北：行政院文建會。 李宗派(2003)。現代社會工作 - 一門助人之專業。社區福利與志願服務。台北：合記圖書出版社發行。 李侑芳(2004)。社區文化商品的符號運用—以湖本村文化創意產業為例。雲林:國立雲林科技大學工業設計系碩士班碩士論文。 李尚蘭(2000)。空間/權力:一個形塑社區的行動歷程。國立東華大學教研究所碩士論文。 吳明忠。放長線卻不釣大魚的九讚頭文化協會。第一屆地方文史工作者研討會。台北：行政院文化建設委員會。 林振春(1996)。社區總體營造與文化發展。中等教育。第 47 卷第 1 期，頁 66-67。 林振春(2000)。營造新家園。台北：光寶文教。 林建元(2001)。地方社區自發性環境管理機制建構之研究—子計畫一：政府編定開發工業區自發性環境管理機制建構之研究(I)。台北：國科會。
--	---

	周文建、寧豐主編(2001)。城市社區建設概論。北京：中國社會出版社。 孟固、白志剛(2005)。社區文化與公民素質。北京：中國社會出版社。 施國隆(2003)。社區營造文化政策永續發展可能性之探討。世新大學：社會發展研究所碩士論文。 侯玉蘭、侯亞費(1998)。國外社區發展的理論與實踐。北京：中國經濟出版社。 侯鈞生、陳鐘林編(2004)。發達國家與地區社區發展經驗。北京：機械工業出版社。 倫迪·鶴斯特、張聖琳(2002)。造坊有理。遠流：初版三刷。 徐震(1997)。社區營造：台灣社區工作的新程式。社會建設。第 97 期，頁 1-15。 宮崎 清(1996)。展開嶄新風貌的社區總體營造。南投：台灣省手工業研究所。 國立中興大學都市計劃研究所(1996)。國文化生活圈文化(硬體)展演設施發展綱要計畫。行政院文化建設委員會委託。 陳其南(1995)。社區總體營造的意義。錄於文化、產業研討會暨社區總體營造中日交流展論文集。台北：行政院文化建設委員會。 陳其南(1998)。社區總體營造的永續發展策略。社教資料雜誌。 陶鐵勝主編(2000)。社區管理概論。上海：三聯。 黃立營(2005)。城市社區文化建設論綱。徐州市：中國礦業大學出版社。 黃煌雄、郭石吉、林時機等(2001)。社區總體營造總體檢調查報告書。台北：遠流。 曾國源(2005)。非營利組織協助推動社區產業發展之研究—以新故鄉文教基金會推動南投桃米生態社區總體營造為例。 傅忠道主編(2001)。社區工作：基礎知識 1000 答。
--	---

	北京：中國青年出版社。 楊弘任(2005)。社區如何動起來。台灣的社區與組織。社區營造中的環境議題，屏東：藍色東港溪保育協會。 蔡宏進(1993)。鄉村文化與社區發展。台灣農業文化研討會論文。台北：財團法人楊懋春貞德基金會主辦。 蔡宏進(2005)。台灣的社區與組織。台灣社區研究的回顧與前瞻。 謝慶達(1994)。社區參與式公園規劃中參與者關係之探討-新店市七號公園個案 建築學報, 第 10 期, 頁 125-138 謝慶達(1995)。戰後台灣社區發展運動之歷史分析。台灣大學土木工程學研究所博士論文。 孟固、白志剛(2005)。社區文化與公民素質。北京：中國社會出版社。 蕭家興(2002)。社區規劃學。台北：唐山。 蘇昭英、蔡季勳主編(1999)。台灣社區總體營造的軌跡。台北：行政院文化建設委員會。 蘇景輝(2009)。社區工作：理論與實務。台北：巨流。 社區營造學會電子報七十期。打造文化特色產業建立永續發展機制。 http://www.cesroc.org.tw/eNEWS/index70.htm。 臺灣社區通。http://www.hometown.org.tw/ 町・人・工作創生總部(まち・ひと・しごと創生本部。http://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/。
--	--