

113年「青年好政-Let's Talk」計畫

議題結論報告

團隊名稱：找自己 Findurself

討論議題：閒置校舍再生創新-創作設計人才社宅基地想像

辦理時間：113年8月31日（星期六）09:30~17:00

辦理地點：臺南文創園區-4B 富貴文創講堂（臺南市東區北門路二段16號）

一、劇本導讀

願景工作坊跟一般的討論不一樣，一般的討論是找出一個問題，這個社會發生了什麼的問題，那我們來解決這個問題，提出一個解決方案，那願景工作坊不一樣的地方是，首先不會直接給大家一個明確的問題，而是提供一個未來的劇本，可能是發現這個社會上有一些什麼樣的狀況發生了，有沒有可能未來發生後不會只是某一種樣貌，這個劇本是主辦方發起的，它跟這個地方的使用者可能會有點不太一樣，讓大家去思考，這個劇本有沒有符合大家未來對這件事情或對這個區域的想像，把這個劇本給大家也就是剛剛說的議題導讀。議題導讀完之後接下來就要來做劇本的評論。那評論是什麼呢？評論說這個劇本好像跟我期待的，或是跟現況有一些落差，這個願景的樣子可能跟我想的不一樣，我可能也是在這個地方的人。當我是這個政策或方案的受眾或者是目標對象，可能會有一些不一樣，會對這個劇本提出一些批判，在提出的過程中，是可以調整劇本內容，最後我們會收整出一個或者是幾個大家共同想像的藍圖，願景共同型塑出來，從現在怎麼到未來，期待的未來樣貌，需要做多少努力，需要做多少行動，那配合這樣的行動可能需要有多少的資源投入。這就是願景工作坊的操作模式。

今天到場有不同身份背景的參與者，有些是學生，有些是公部門相關領域的公務員，也有些人是因為也在找房子所以看到這個主題，多數人是想要在參與的過程中貢獻想法，也想聽到更多其他人的意見。本次論壇主辦團隊規劃了一套劇本，以一間閒置校舍作為場域，提供給創作設計人才作為一個居住和工作的空間，他的一天的生活樣態，細節可以參考議題手冊。

今天的主題是居住正義，在此之下有一些子題，台灣現在少子化的情況下釋出很多閒置或退場校舍，有沒有可能讓這些空間規劃為社會住宅或文化創意產業園區的可能？活化之後的樣態會是如何？用藝術或文化作為媒介產生的可能性為何？需要負出什麼樣的一個社會責任？希望討論時可以把責任這件事情加入到方案裡面去。在討論每一個方案的時候，勢必都不能只想著別人為我付出些什麼，要思考在這件事情的每

一個利益關係人包含自己，要用什麼樣的角度來處理這件事情，怎樣尋求一個更好的解決方法。

其實社宅有越來越多不同的經營模式，像是有社服團體的進駐，有像臺北青創宅的狀態，開始思考說，既然是以閒置校舍為主，那校舍原本一開始的使用者會是誰？他的對象如果是青年，有沒有可能跟青年創業這件事情有關係？因為學生已經離開了，學生已經離開了學校，看起來不會是給學生住的，跟學生比較相關的可能會是青年。剛畢業出社會工作的青年，看起來很需要被扶持，可能會是在創業的部分，有沒有可能把它導入到社宅的環節，在思考的事情是閒置的校舍跟社宅結合的可能，以及這個社宅裡面可不可能有青創的元素。青創的元素有可能會是創意產業、有可能是數位製作產業，閒置校舍變成社宅，鎖定的產業還有哪些產業可以加入？現在的藍圖是綁定在青創沒有錯，但是大家在劇本評論的階段的時候。也可以思考不一樣的可能性，大家可以思考一下，為什麼社宅一定要跟青創結合這件事情？如果不是只有這個可能的話，還有什麼不同的產業是適合進駐在這裡面？移居的可能性要怎麼樣才符合這些產業？讓這個這個住宅裡面既可以住，又可以有這些彈性運用的空間，而且他們是共榮共存的存在。除此之外，不是只靠政府的租金，他也可以永續的運作，透過產業進駐、居民互助。這些也會被現行社宅的一些基本法規限制，像是社宅承租有期限是6年，6年後就要搬出來，那這件事情又要怎麼克服？我們不太可能讓一個空間，是政府或者是任何人完全捐贈出來，讓這些住進去的人永久一直住下去，這些條件都是大家需要思考進去的。

二、各組原始的願景描繪

第一組：

在這個基地的主軸會有兩點，交流性和文化性。會希望在這個場域內的基礎建物可以依據他在學校原本的功能屬性來做改造，像是宿舍區原有的交流空間、工作區域有一些透明開放的區域讓大家可以互相觀摩交流，像是運動場改成綜合運動中心、教室改成練團室或書屋空間。娛樂區域的規劃有可以休閒逛街的部分，還有親子空間的規劃。

認為比較難解決的問題是管理層面，自主營運像是如何推選擔任主委？如何創造出共榮的生活環境？

第二組：

在產業的部分，因為文創產業對於彼此的交流是很重視的，除了產業鍊上下游間的串連，不同領域間的互動也很重要，希望基地可以提供發展基金和加速器等機制，因應不同產業有對應的空間設計。閒置校舍原本條件對外的交通以及校園主要建築物之間的移動問題需要處理，可以引進共享的概念。生活圈和產業彼此之間的連結性，如何相互結合？如何與當地的居民共享資源，共榮生活？

提到因為原本校園不是為了生活居住來設計的，在空間規劃上要怎樣改造達成平衡？對閒置校舍而言，可能是原本是處在比較偏遠的地方，且距離主要的都市中心文

化創意產業較遠，如何吸引相關人才進駐？

第三組：

從生活面來看希望是有生活圈的概念，有醫療健康的產業進駐，能夠滿足食衣住行的需求，園區內有菜園，動態面向結合原有校內體育館作為休閒場域，靜態面像是有生態景觀池之類的場域。對個人創作者而言，提供工作室，做為創作靈感的地點，有開放的展演場，利用走廊或大廳展示作品，演講廳做為發表場地，也可以與他人交流，團體創作者的部分，有共同的空間。

提到財務永續的問題和安全面的問題，居住空間的隱私性與財產的維護，作為開放性的空間，公共財的維護要如何處理？

二、行動方案

1. 社區管理的解決方案

- **專業團隊或中介：**可以聘用專業團隊或中介機構來進行社區管理，或由政府支持來協助承接管理工作。
- **內部管理人員來源：**可考慮由內部人員、意見領袖或有經驗的退休人士來擔任管理角色，並提供誘因如減免房租或延長居住年限。
- **租借管理規定：**需要制定清晰的社區租借管理規定，包括隱私管理、使用者付費、賠償損失等條款。
- **時間銀行概念：**引入時間銀行概念，提供專業課程或服務以換取其他行業的支持，並連結在地特色以辦理獨特體驗活動。
- **多元資金來源：**可以通過政府補助初期基金、販賣文創商品、規劃企業進駐後的回饋金及開放場地租用收取租金等方式來解決啟動資金問題。
- **企業合作：**吸引有興趣的企業進駐，利用基地的企業形象優勢來提高資金來源。

2. 生活圈與交通的解決方案

- **空間設計規劃：**以現有校舍原本建築空間的特性，規劃空間方案，提供居民友善使用，並可出借閒置空間辦大型活動。
- **改善外部交通連結：**重新設計和優化社區周邊的交通方案，以提高居民和訪客的出入便利性。這可能包括增加公共交通路線、改善交通標誌等措施。
- **社區內部交通設施：**在社區內部設置共享設施，如自行車道、步道或電動車充電站，促進內部交通的流暢性和環保性。
- **生活友善空間：**利用校園綠地進行自耕種植，並善用現有的運動場和健身設備。尋找生活必需的餐飲或是物流產業來進駐。

- **工作環境優化**：設置獨立的個人工作室、開放的展示空間、演講發表空間以及集體創作空間，讓創作者之間能有更多交流和展示。
- **新秀人才保障**：為新秀設計人員提供基本生活保障，協助其在發展初期獲得必要支持。

3. 產業與周邊社區連結的解決方案

- **生活圈功能企業進駐**：利用基地的優勢，吸引食衣住行等企業進駐並投資，進一步強化產業連結。將相關產業鏈進駐到社區，以促進產業發展和經濟增長。
- **人才與廠商配對**：將設計文創人才與相關產業廠商進行媒合，促進雙方的合作與資源共享。
- **辦理定期活動**：與外部表演團體或創意產業合作，定期舉辦展演或商務交流活動，增加產業曝光率並促進合作機會，也讓周邊民眾參加。
- **社區友善空間**：在重新整理空間後，確保周邊社區能夠友善使用這些空間，例如設置共享空間或社區活動場地。出借閒置空間辦理大型活動，收取租金並增進與社區的互動。

各組原始討論報告的內容：

第一組：

1. 管理的困境：

- A. 委外找專業的團隊直接進行社區管理；聘用中介的團隊協助；用共同管理者的方式來經營。
- B. 可以找有錢有閒的退休人士來擔任，用兼任的方式來擔任。
- C. 由內部人員或意見領袖擔任，誘因上可以讓付出者減免房租或延長居住年限。

2. 啟動金的困境：

- A. 尋找生活必需的餐飲或是物流產業來進駐，利用回饋金來作為啟動金來源。
- B. 善用基地的優勢，以可營造企業形象的概念吸引外部企業進駐。
- C. 將場地空間開放對外租用收取租金，提高場地利用率。

第二組：

1. 跟產業圈的連結

- A. 將設計文創的人才跟相關產業的廠商進行媒合，各取所需。
- B. 和外部的表演團體或創意產業定期辦理展演或商務交流。
- C. 由政府提出初期的基金，並協助媒合將產業鍊進駐到社區。

2. 跟生活圈的連結

- A. 空間重新整理之後，讓周邊社區有能友善共同使用。
- B. 用時間銀行的概念：提供專業課程或服務換取其他行業的服務。

C. 對於新秀的設計人員來說可以提供未成名發跡前基本生活的保障。

第三組：

1. 生活圈的建立：
 - A. 利用原有校園綠地規劃自耕種植的區域。
 - B. 善用現有運動場、健身空間的設備，既有校園內的生態空間。
2. 工作圈的建立：
 - A. 個人工作室：以可獨立創作不受干擾的環境為主。
 - B. 開放展示空間：讓創作者可以展示創作，增進交流。
 - C. 演講發表空間：可以演講分享的講座廳。
 - D. 集體創作空間：提供給像是樂團，共同創作者。
3. 管理面的建立：
 - A. 維護管理的層面：由政府單位來尋找承接的廠商，輔導現有居民來做營運。
 - B. 隱私管理的層面：採用登記的方式，當居民沒有使用的時段才開放給外人使用。
 - C. 訂定社區租借管理規定，透過使用者付費或是明定賠償損失的罰則。
4. 與社區的連結：
 - A. 重新規劃對外的交通方案(捷運、公車)。
 - B. 出借閒置的空間，提供辦理大型活動的場地收取租金。
 - C. 連結在地的特色，辦理出獨特性的體驗觀光、體驗課程。
 - D. 設置展示販賣的中心，將社區內的文創商品盈利變現。

大場主持人詢問參與者 Let' s Talk 活動要做什麼？有第一次參加的成員回應「就是發表自己的看法。有人有不一樣的想法」。「是討論出一些意見，彼此交流，碰撞出新的」。這兩位夥伴都有講到了這場活動的精髓，Let' s Talk，早期叫做青年國事會議，到後來改為青年政策論壇，到現在變成 Let' s Talk，這樣子的演進，有什麼不一樣的地方呢？早期因為是政府主導辦理，由政府提出題目，想要調查知道這個政策實施之下青年會有什麼樣的想法，所以透過擬定一些面向的題目，找青年來一起討論這個主題，取得青年對於這樣的政策有沒有什麼樣的想法？有什麼樣的建議？因為過往政策都是大人們在決定的，在過程中會少了青年的角度和青年的需求，後來為什麼討論主題又變成團隊自提呢？因為他們發現說，其實在一些大政策底下，有非常多的子議題是不同群體的的青年所關心的，所以會開展出不一樣的模式，從原本由政府自己主導，到現在只要有 3 個青年就可以組成提案團隊，然後在一個大框架的議題底下，提出自己想要討論的題目，發起這樣的討論，觸及到更多不同群體的青年。今年的主題叫做「居住正義」，這次的提案團隊「找自己」團隊，因為他們對於居住正義這件事情有一些不同的想像，把場域設定在閒置校舍，期待著大家一起來討論發想。

今年是找自己團隊的第 5 次承接 Talk，這 4 年其實做了很多事，一開始是因為我們都是臺南人，然後是從在臺南二中開始做這些事情，一開始是關心大學選系這件事，後來團隊成員畢業後，四散各地去讀書，回臺南之後才開始把團隊和品牌建立起來，然後主要的話就是大家都可以找到自己未來的方向，因為我們平常主要是接觸高中端跟大學端。會有一些相關的探索的課程、自主學習的課程等等，在探索過程當中去認識自己，這就是我們在做的事情。

舉辦 Talk 論壇，自主學習課綱有新的項目，也有一些就是跟產業相關的議題，為什麼會有些是因為我覺得其實從學生到出社會的過程中，不可能只待在學校，會很常會看到一些新聞或者議題，就會覺得這件事情可能離我很遠，但又希望這件事情可以讓大家都慢慢知道我們社會當中有很多重要的事正在在發生，跟你未來的工作有關聯，所以希望讓大家接觸社會的事件，後面就是一些自主學習的方案，像有一年是跟臺南大學合作去做投資理財的，因為很多學生都對投資有興趣。另外，現在學校在做 SDGs，所以也去辦理這樣議題的探討，結合自主學習。產業的部分跟臺南市的地方特色產業，在將軍那邊臺南市棉被寢具產業協會，讓他們認知說臺南有哪些地方的特色產業，才能有些產出。實踐成果就是一直在做，一直累加。找自己是從 2019 年算正式成立，在做的事情其實都是單點的行動，但有時候要讓事情更有趣，形成一些還蠻有趣的機制。團隊的夥伴，每個人都是做著自己的工作，過程當中，大家是在不同的狀態跟階段，但是還是可以有一些專業的投入，有的只負責營銷，有的負責課程，也有夥伴負責一些後援的工作跟網站。剛剛講到自主學習，其實是在學校發生的事情，老實講，我們做這件事情，就是還是有些學生在校內沒辦法獲得滿足，所以我們必須獨自去發展校外的部分，校內外我自己是覺得不衝突，因為我們就是有些不一樣的點、不同的形式。會希望說除了服務的對象是學生跟老師外，在校外部分也可以去聯絡，跟家

長有些對話，因為家長也是在教育過程當中扮演很重要的角色。

最後階段性的產品就是讓大家知道，其實一個人從高中階段到大學到出社會，會經歷過非常多不同過程的學習，還是會迷茫，會不確定自己要做什麼，所以都會有在一些不同階段需要做的事情，最後的話希望在學生時期可以培養出下列這些能力，會表達、會記錄彙整、論述，這樣的過程當然很辛苦，但也是鍛煉自己必經的過程。

在這段過程當中認識了非常多的單位跟組織，一些互相交流，然後彼此去轉發分享活動，這個社群的形成也是非常不容易，也是這幾年臺灣教育改變的很快，慢慢的凝結在一起，也有非常多的教育前輩在努力，那我們就是傳承。我們還是一步一步的踏實地去做，畢竟我們關心的是透過探索，鼓勵更多的年輕人，找到自己興趣，然後開始行動，這也是我們做這些教育實踐的方式。

鄭皓騰副教授

從都市計畫的角度來分享對這個議題的看法。今天的劇本是有關閒置校舍的再生創新，在講創新之前，我們一定要先談文化。待會跟各位先講一下文化跟創新之間的關聯性，然後再講說以創新導向的再生。社宅的這個制度，他到底可以針對創意產業去做什麼事情？我比較不是從一個理論的框架，是用實務的框架跟各位分享。一開始提到我們的都市規劃，其實要再往前談一點是文化，剛才說其實創意是奠基於文化，因為文化是一個城市的根本，文化是非常適合作為我們都市的傳承或者是轉型的一個非常重要的方式，在這個文化為主的轉型裡面，本身很常針對建築物的閒置空間再利用，或者說我今天把校園打開，其實這些都是。一開始我們針對以文化導向的都市再生，可以看到文化基本上一定會跟建築物有關係，而這些建築物基本上都是在地連結的，具有一些歷史背景的，才會有那個文化的底蘊去做。在這件事情來講，最早可以追溯是從歐洲，他們從1985年開始，每年都會辦一個叫做歐洲文化之都，他們這個概念就是要去塑造、改造他們的城市裡面的一些環境，透過改造這些城市的環境，配合一個比較大指標性的活動，促進自己的居民對於自己城市的共同意識。所以如果一個城市沒有文化，居民對於自己城市就沒有認同感，基本上就只是一個複製貼上的城市，是我們不太希望看到的。

我們以前在做城市規劃的案例分析，從某一個角度來講，杜拜就是一個用錢砸出來的城市，是一個會被老師認為說是一個稍微比較沒有文化底蘊的城市。這個就是從1985年之後，每一年都會挑2到3个城市舉辦這樣的活動，趁這個時候去改造城市。那他們用來改造城市的對象，其實就是閒置空間，所以各位可以知道，居民對於文化這件事情其實是非常重視的，這邊有幾個有關文化導向的都市再生模式，第一層級跟文化有關的，就是透過旗艦項目以旅遊業為先導來提升城市形象，畢竟產業都需要賺錢，不然的話產業活不下去，所以第一個層次是發展觀光。第二個層次就是我們今天可能會討論的，基於藝術和創意文化的底蘊，去做加值做創意產業，增加地方居民，還有很多人對於在地的忠誠度。接著還有像

是一般蠻常見的，就是有一些社區規劃師，或者是一些社福團體，他們進入到社區去做一些營造或公眾政策，就是所謂的改進型模式。或者說透過舉辦大型活動，比如說嘉義市的管樂音樂節這麼大規模的城市活動，就會創造出大家在心目中對於城市的認同想像。

我們在討論怎麼樣留住文化和創意，觀光是留住文化的一種形式而已，有這樣的一個前導說明後，開始進入到正題。舉一個在地的例子，忠義國小改造之後，也差不多十年了，這個改造並不是廢校，他只是把學校的空間部分的打開，然後針對學校內部做一些重點的改造，那它打開之後，各位也知道這邊旁邊就是孔廟，是一個非常熱鬧的觀光勝地，他這樣的打開只是釋放出空間，會發現說，今天學校跟在地居民還有跟觀光客，他們之間的互動就增加了，所以其實就像是這種很簡單的場所營造，可能就會塑造出一個對於周邊的社區的居民有很多的幫助。當然這個案例比較特殊的地方，是因為在10年前要去挑戰打破校園的圍牆，還在擔心說如果今天校園的圍牆被打破了，是不是學生的安全會有顧慮，這個算是蠻早打破校園圍牆的一個案例。這就是一個我們從規劃的角度去跟各位解釋說，我們可以透過一些空間營造來讓文化這件事情讓大家更貼近去體驗，包含說在地的學生或者是觀光客都是。

進入到創意社宅再生。剛剛先講的文化再加創意，這兩件事情為什麼會碰在一起？而且他現在被稱為是一個非常可能成功，而且是一個很快速的架構可以去推行，而且一定會成功率很高的一個方式，就是因為它是跨文化，他有跨產業，所以他基本上可以去解決很多都市內的社會階級問題，就是我們今天可能會提到的社會正義。其實在我們國家，社會階級這件事情沒有到很明顯，但對於國外來講，他們非常相對來講比較嚴重的狀況。要解決這個問題，就源自於很多城市在一些已開發國家，他們原本有很多城市是在做工業，在河口或是海岸的港口，但是因為這些工業被轉去到其他的二線或三線城市，所以這些一線城市，在河岸周邊就空了下來，這些有可能是做物流，或者是說作為一些其他的工業使用，那這些的釋出之後要做什麼？這時候就提到了那給創意產業進駐好不好？創意產業會跟都市再生有掛勾的一個先決的背景，其實是在於是說我們有很多閒置的空地要活化，那怎麼活化？很多案例就是連世界銀行，他們會出一個手冊去教，每個城市說你要怎麼樣培育，要怎麼樣去培植你的創意產業，有一個非常清楚的一個架構。

瑞典第三大城市，他在河口海岸港口，2024年得到那個世界銀行建築獎，就是一個閒置空間改造的代表，原本是造船廠，不是說產創意產業想要就塞進去，他們就想為什麼搞創意的人會喜歡這裡？首先是通常做工業的空間一定是很挑高，因為它有很多機具要設置，所以它的空間是挑高的，它有大大的天花板，而且它的室內空間因為有很多機具，或者是有很多貨物，所以他們的空間運用是非常靈活，也因為這樣，通常這種工業場館在做改造的時候其實是非常容易，因為本身建築物有自己的文化背景，所以當我們今天在這個有文化背景的地方工作的時候，我們自然而然就會迸發出創意。今天做創意的人，他們也很喜歡這樣的空

間，而且這些空間因為本身的建築的使用也符合他們的需求，所以他們才會願意來這邊。不只是因為它只是有一個空間這樣這麼簡單，這個就是他改造之後的吸引力，你可以發現留下一個非常完整的結構，重點是它的空間是流動的，這種互動性很強的空間，不只是國家政策背景，還有就是建築物本身。

在這樣的情況之下，創意產業他要成功的2個關鍵，第1是小規模，第一次建造從小規模開始，第2是有很多不同的活動，這些活動就會在剛剛那個空間裡面產生一個暫時的生態系統，今天在做媒體的剛起步的時候，空間裡有做繪畫的、有做文創的，大家都在這個地方工作，會臨時產生一個網絡關係，那這個網絡關係就會變成原來我們之間有些想法可以互相聯絡，搞不好以後可以合作。也因為是這樣，在這樣的一個環境裡面，大家可能彼此之間都是互相是有關係，再配合一下是互動性的空間，自然而然可以透過這個地方去培育技能能力，或者說是社會網絡，就會有信心。

當在這邊這麼久，可能就會產生那我就回饋一下社區。所以他們來這邊，原本可能是外地人。之後因為這邊的空間很好，他們有一些基礎之餘，可能就會想要參加，要幫這個地方做些事情，才会有涉及到所謂的公民參與。所以這不會發生在一開始，剛進去的時候人生地不熟，就要求他們參與，那這樣的話一定是會有一些人比較沒有意願，所以說這個就是一個很自然的情境，簡單來講，我們會透過建築物的改造和建築物的再生，讓建築物本身它擁有的文化背景，或者是這個建築物本身過去的社會網絡背景，就像是今天要操作的學校，大家都有很多的記憶，建築物本身對於這種無形的文化技藝傳承，保留這個東西就會變成是一種創造力，去形塑出在這邊工作的所謂的藝術人才或者創意人才，他們就可以基於這樣的一個文化的背景，去激發他們的創造力。那這樣的情況之下，就會去刺激他們自己的跟這個社區的連結。

所以為什麼我們特別喜歡挑閒置空間，並不是因為他被閒置，而是他有文化背景，他有記憶，那些記憶是可以幫助大家、幫助設計創意人才。當這個制度成熟之後，些創意人才，他就會加入到在地的社區網絡裡面，他就一起去幫忙這個社區去做一些事情。因為他的創造力是源自於在地的文化。所以這個就是很多世界成功的案例裡面，他們為什麼會成功？因為一定要跟在地有連結，他不會只是一個空降的，他一定會有一個在地的基礎，才會可以成就這樣。

這邊就是6個可以成功的因素，以前要創造這樣的一個環境有六大因素，中間當然就是所謂藝術家、創意資本與非物質文化遺產，跟我們剛剛講的那個要保留的文化基礎。移居性、基礎設施與公共空間，數位環境，獨特性，機構、法規和夥伴關係，社會網絡、科技和財務支持，還有技能、人才和創新。最基本要怎麼樣創立獨特性？利用社宅可以做到哪些事情？哪些是不能利用社宅打造的？我們必須先清楚在社宅可以做到哪些事情？

接下來舉2個案例。第一個案例就，那時候跟舉辦奧運有關係，因為那時候巴塞隆納已經取得了舉辦奧運的資格，所以那時候政府就投入很多資金，首先這個巴塞隆納改造案他是在市中心，他的無形的遺產的類型是他原本是市場。所以

說他要保存的是在地很強的那個社會網絡關係，因為你要了解一座城市，先去菜市場。所以他們要保留的事情，是市場的那個熱情、那個愛、那個熟悉感，所以他們的創意元素加了什麼？透過這個場域，創造這樣的場域，然後去舉辦一些活動，他們的藝術是在食品供應的這件事情。所以各位不要把創意產業想得太狹隘，今天可以推銷你的文化，吃的東西也是一樣，其他因素是週邊也有所謂的市場，然後在這附近提供社會服務，有空間改造，還有數位設施的改善。回饋到創意產業這邊是不是消費，他並沒有包含生產，比如這邊並沒有所謂的設計的過程，所以這邊並沒有提供設計的空間，它是提供消費的空間給使用者。他是很舊的市場，他怎麼做？用一個罩子把他罩起來，然後去整修這個市場的基本架構結構，像之前在那個中國城對面的魚市場，也是保留，只是在上面加一個設計，在這樣的一個結構之下。

改造完的空間成為促進居民交流的場域，僅次於圖書館之外，可以看到他創造的其實是保留，保留在地的元素，那創意的東西反而是附加進去。這邊有他們的一些歷史，其實前面是市場，這邊是65歲以上的高齡公寓，某種程度上也算是某種社會福利政策，提供愛心食堂，這是最基礎的，後面還會有一些平面，如果原本只有市場，市場原本就是一個非常複雜的場所，這次改造完之後，把空間運用把一些社會網絡整合在一起，有提供愛心的食堂、有高齡者的空間，透過地面層的串聯，配合上博物館，會發現到這個案例，他是構造改造，周遭居民跟這些附近高齡者他們之間的互動，所以其實社宅它有著非常強大的功能，是它的空間設計可以很公共開放、沒有邊界，很無障礙，那他配合上這樣的設計，自然而然就會產生人文交流，就會去解決，不是一定要強迫讓高齡者跟青年住在一起。

另外一種模式是，透過公共空間的改造，讓他們自然而然的想要聚在一起去做討論。這個是比較早期通常都很喜歡用這種指標性的建築物修改，然後置入經費，一些空間設計的基礎是基於在地居民，為什麼會成功？是因為把很多可以創造利益的事情交由市場去做決定，市場就會想要把它做到最好，所以說這個概念是政府投資進去，最後面是市場自己管理，這樣才可以確保所謂的最佳化。改造步驟是恢復建築物的特色，然後重新去把這邊的商業調整，讓這裡的商業具有一定的多樣性，而不是單一化，這樣就把創意的能量帶進。

第2個案例，南非的這個城市比較稍微近代一點，當初的遺址類型是限制的工業空間，要素就是街頭藝術、公共藝術，舉辦活動如食品活動，創意元素就是在周邊改造很多舊空間，以文化為主的創意公共空間，提倡創意產業。為什麼會成功？一部分結合一些商業跟住宅，還有周邊的街道公共空間改造，跟剛剛不同，這邊是生產跟消費的創意產業，是一個很大範圍。這些建築物全都是翻修在使用。你可以看到整個街區，都去做這個住宅的改造，進駐一些創意的人進去。有很多所謂的焦點，辦一些活動，定期舉辦食物的節慶慶典，繪畫的人就會聚在一起，跟在地的居民去舉辦一些所謂的節日的活動。社宅讓這邊在還在累積能量的藝術創作者，可以接受範圍內去創造這些設想。不僅是一棟建築物，針對社宅本身，它可以提供公共空間，可以提供創業機會，可以提供商業生活，很多地方

政府把社宅當作是生活的中心。

如果社宅是閒置校舍的話，會有那個文化記憶，就會有在地記憶，就會產生不同世代的空間，產生新的互動關係，所以這個就是社宅難得可貴的地方，在同個空間因為有文化，大家可以在這邊互相認識，各位可以去思考今天從這個地區去看社宅，這個地區有什麼特性？社宅可以創造哪些元素，讓這個創意產業能夠發展？可能是單純住宅，也可能是提供共享空間，或者是實作的場域，重點是透過結合地方文化去培育出獨特性的創意產業，這會是創意產業成功的關鍵，重點是。學校可能承載過去校園性的記憶，怎麼樣透過保留這些記憶，轉化成就創意人才，校園裡的情感或許是相當重要的一個關鍵。