

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

探討彩繪對社區之影響－以布袋鎮好美里為例

Explore the Study of The Influence of Colorpainting on

the Community--A Case Study of Haomei in Buidai

Township

顏新訓

Hsin-Hsun Yen

指導教授：趙家民 博士

洪林伯 博士

Advisor: Chia-Min Chao, Ph.D.

Lin-Bao Hung, Ph.D.

中華民國 107 年 6 月

June 2018

南華大學
文化創意事業管理學系

碩士學位論文

探討彩繪對社區之影響－以布袋鎮好美里為例
Explore the Study of The Influence of Colorpainting on
the Community--A Case Study of Haomei in Buidai
Township

研究生：顏新訓

經考試合格特此證明

口試委員：
謝品芳
施能木
洪子怡
顏新訓

指導教授：
洪子怡
顏新訓

系主任(所長)：許世榮

口試日期：中華民國 107 年 06 月 16 日

南華大學文化創意事業管理學系 106 學年度第 2 學期 碩士論文摘要

論文題目：探討彩繪對社區之影響－以布袋鎮好美里為例

研究生：顏新訓

指導教授：趙家民 博士

洪林伯 博士

論文摘要內容：

2008 年一位退休老兵黃爺爺-黃永阜為了排遣無聊，在社區牆壁、地面做畫，這些充滿生命力的圖案與瑰麗色調，成了網路上的發燒話題，人人稱他為「彩虹爺爺」，從此該眷村被稱為「彩虹村」，並吸引大批遊客前往朝聖，且吸引國內外的目光，國內開始一連串的仿效作用，掀起後來一陣社區壁面彩繪風潮。政府積極推行社區總體營造，凝聚居民共識，經營社區產業，延展社區文化，國內各社區紛紛以不同的方式呈現。104 年雲嘉南濱海風景區管理處於嘉義縣布袋鎮好美里引進了 3D 彩繪，吸引了大量遊客與人潮，對當地經濟、文化、環境等方面受到衝擊與影響，每項政策皆有其成本與效益，本研究即針對彩繪對於好美里社區的影響進行探討與研究。

本研究首先整理出社區總體營造、社區彩繪、台灣各地社區彩繪現況、社區意識、社區環境、社區觀光的相關文獻來作為研究的基礎面向。藉由質性研究方法中的深度訪談，探討目前 3D 彩繪對於好美里社區發展的影響，並將訪談資料及蒐集文獻進行整理與分析。研究結果發現，目前國內有彩繪村數量過多、同質性高且原創性不足，並可能產生侵權等種種問題；而受訪者認為彩繪對整體觀光發展是有所效益的；在社區環境方面，雖因遊客使社區多了垃圾，但社區整體環境有所提昇；彩繪更讓當地居民提升在地的認同感，對地方產生情感，進而助於社區發展。

本研究並提出具體的建議，例如：結合、串聯在地及鄰近觀光資源、營造共榮共存的在地認同、政府建立機制以審核並管制社區彩繪、結合地方特色以繪出自己社區的故事、現有彩繪的維護與維持等面向，以供好美里及其他彩繪社區之後續發展及往後有意進行彩繪之社區參考。

關鍵詞：社區彩繪、社區營造、社區觀光、社區環境、社區意識、好美里

Title of Thesis: Explore the Study of The Influence of Colorpainting on the
Community--A Case Study of Haomei in Buidai Township

Name of Institute: Department of Cultural & Creative Enterprise Management,
Nanhua University

Graduate Date: June 2018

Degree Conferred: M.B.A.

Name of Student: Hsin-Hsun Yen

Advisor: Chia-Min Chao, Ph.D.

Lin-Bao Hung, Ph.D.

Abstract

In 2008, a retired veteran, Grandpa Huang-YongFu Huang, painted walls and grounds of the community in order to get rid of his boredom. These powerful and colorful patterns have become the hit topic on the Internet. Everyone called him "Grandpa Rainbow". And since then, the village has been called Rainbow Village. It also attracts not only a large number of tourists to visit but also a huge attention in domestic and foreign areas. It has begun a series of imitative actions in the country. Afterwards, a trend of community wall painting began. The government actively promotes the overall construction of the community, converges residents' consensus, manages community industries, and extends community cultures. Various domestic communities have presented themselves in different ways. In 2015, the management of Southwest Coast National Scenic Area introduced 3D paintings in Haomei Village, Budai Township, Chiayi County. It attracted a large number of tourists and crowds. And it also made a great shock and influence in the local economy, culture, and environment. Each policy has its own costs and benefits. This study is to discuss and study the influence of the painting on the Haomei Village community.

At first, this study laid out the relevant references about the overall construction of the community, community painting, the current situation of community painting in various parts of Taiwan, community awareness, community environment, and community tourism as the basis for research. Through interviews in qualitative research

methods, the influence of current 3D paintings on the development of Haomei Village Community is discussed. The interview data and reference are collected and analyzed. The results of the study found that there are overmuch painted villages in the country at present. The homogeneity of them is high, and the originality of them is low. It may infringe the copyright and cause other problems. However, the interviewees believe that the painting is beneficial to the overall tourism development. While visitors have made the community more rubbish in the community, the overall environment of the community has been improved. The paintings make the local residents to increase their recognition and generate emotions in the local area. And then it helps the development of the community.

The study also proposes some specific recommendations, such as combining local and nearby tourist resources, creating a co-existence of local identity, establishing a mechanism to review and control community paintings by the government, combining local characteristics to draw a story of their own community, and maintaining the existing paintings. Then it can provide a good reference not only for Haomei Village to make subsequent developments but also for the communities that intend to paint later.

**Keywords: Community Painting, Community Building, Community Tourism,
Community Environment, Community Awareness, Haomei Village**

目錄

中文摘要.....	I
英文摘要.....	II
目錄.....	IV
圖目錄.....	VI
表目錄.....	VII
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究目的.....	3
1.3 研究流程.....	3
1.4 研究範圍.....	4
第二章 文獻回顧.....	10
2.1 社區營造.....	10
2.2 社區彩繪.....	17
2.3 台灣各地彩繪景點現況.....	19
2.4 社區意識與地方認同.....	20
2.5 社區環境.....	21
2.6 社區觀光.....	23
2.7 社區文創.....	25
第三章 研究設計與執行.....	27
3.1 研究方法.....	27
3.2 研究設計.....	30
3.3 研究執行.....	35
第四章 資料分析與整理.....	37
4.1 好美里彩繪的緣由與現況.....	37
4.2 彩繪對於好美里社區發展及觀光影響.....	44
4.3 彩繪對於好美里社區整體生活環境的影響.....	54

4.4 好美里彩繪及社區未來展望.....	58
第五章 結論與建議.....	61
5.1 研究結論.....	61
5.2 研究建議.....	64
參考文獻.....	66
附錄一 全台彩繪分布現況.....	71
附錄二 訪談逐字稿.....	78



圖目錄

圖 1.1	研究流程圖.....	4
圖 1.2	布袋鎮位於嘉義縣的地理位置.....	5
圖 1.3	布袋鎮行政區域圖.....	6
圖 1.4	好美里 3D 彩繪地理位置圖.....	6
圖 1.5	好美里 3D 海洋世界立體彩繪的一隅.....	8
圖 1.6	好美里 3D 彩繪導覽圖.....	8
圖 1.7	抹香鯨大戰大王烏賊.....	9
圖 1.8	白雪公主與七矮人.....	9



表目錄

表 2-1	國內外學者對於社區定義內容.....	11
表 2-2	台灣社區發展與社區總體營造歷程表.....	16
表 4-1	雲嘉南濱海風景區好美里 3D 彩繪村遊客數及成長率統計表	51
表 4-2	好美里 3D 彩繪村、高跟鞋教堂遊客人數比表.....	52
表 4-3	彩繪對社區治安、交通、環境的影響.....	56



第一章 緒論

本研究的研究目的在探討彩繪對社區之影響-以布袋鎮好美里為例，其中第一節為研究動機與背景，第二節為研究目的，第三節為研究流程，第四節為研究範圍。

1.1 研究背景與動機

行政院文化建設委員會於 1994 年提出「社區總體營造」，主要目標為「建立社區文化、凝聚社區共識、建構社區生命共同體的概念，作為這一類文化行政的新思維與政策」，整合「人、文、地、景、產」五大社區發展面向作為主要目的，因而產生出來的政策性名詞（文建會，1999）。社區營造理念主要的訴求在於透過空間建築、產業文化與藝文活動等議題做為公共領域，激發提升地方社區公民與共同體的自主意識，以重建一個新的公民社會和文化國家做為目標。這個理念後來成為重要的國家政策，並為地方文化工作者所認同。這些政策方向延續之下，也產生了推動「文化產業化，產業文化化」理念，使得地方文化產業的行銷、包裝與社造模式逐步建立，以及進一步將中央主導的文藝季轉型為地方主導的小型國際展演，並提出「心靈改革」政策等。（文化部網站，2018）。

行政院於 2003 年提出「新故鄉社區營造計畫」，將其業務正式涵括 9 個部會，並結合特有的文化傳統、空間環境與在地產業，發展在地魅力，以配合行政院「挑戰 2008：國家發展重點計畫」的推動。該計劃共有七項計畫目標：培訓基層組織人力、建置地方產業成果展現平台、推動農漁村整體規劃、活化社區文化資源與扶植社區藝文團隊、改善部落生產及生活條件、振興客家語言及文化與輔導客家組織及社團、創造健康生活環境並建立社區自主照顧（護）體系。

行政院另於 2005 年推出「台灣健康社區六星計畫」，再擴大為 13 個部會參與，共計 60 項子計畫，以產業發展、社福醫療、社區治安、人文教育、環境景觀、環保生態等六大面向作為社區發展的目標，稱之為「六星」，以「新故鄉社區營造計畫」為基礎，擴大面向與範圍，推動全面性的社區改造運動，建立自主運作且永續經營之社區營造模式，並建立由下而上提案機制，擴大草根參與層面。

自 1994 提出「社區總體營造政策」後，除促進國民自主參與公共事務外，亦藉此

整合臺灣民間的社會力，成為政府施政最強而有力的後盾。「新故鄉社區營造計畫」，結合特有的文化傳統、空間環境與地方產業，積極發展地方魅力。「臺灣健康社區六星計畫」，對於社區營造的政策提出更具體的分工，成功促成政府部門重視「社區營造」的理念，並從各自的業務權責鼓勵民眾共同參與，以符合社區全面性的需求，落實「總體」營造的精神，政府 20 餘年來致力於社區營造推動，從理念的推廣、人才的培育及文化的保存，結合各部會、各級政府、民間團體及學術界投入社區營造工作，已逐步引發臺灣民眾共同關注公共事務之社會風氣(文化部網站，2018)。

2008 年一位退休老兵黃爺爺-黃永阜為了排遣無聊，在社區牆壁、地面做畫，越畫越起勁，附近鄰居除讚嘆他筆下的才藝，基於鄰里情誼，讓黃爺爺繼續將其彩筆揮灑在整個巷道的牆壁、窗子、門、甚至是水溝鐵蓋、路邊無所不畫(臺中觀光旅遊網，2018)。而這些充滿生命力的圖案與瑰麗色調，也成了網路上的發燒話題，人人稱他為「彩虹爺爺」，從而該眷村便被稱為「彩虹村」，並吸引大批遊客前往朝聖，該眷村在熱心人士奔走搶救下得以保留，並由台中市政府規劃為公園，彩虹眷村近年來吸引香港、日本、韓國、新加坡、英國、德國、法國等地媒體採訪，2017 年更獲國際知名旅遊指南孤獨星球 (Lonely Planet) 的新書「世界的秘密奇跡」選為全球值得探訪景點，不僅名列日本網友最想去的拍照景點，2017 年甚至超越台北 101，獲選英國旅遊網站全台十大 Instagram 打卡點。台中市政府公布彩虹眷村 2017 年遊客暴增到二百萬人次，主要是香港、日本、東南亞遊客大幅增加，還有來自歐洲的遊客。彩虹眷村彩繪的興起，便引領了國內彩繪村的流行。政府積極鼓勵社區總體營造的推行，凝聚居民共識，經營社區產業，延展社區文化，國內各社區紛紛以不同的方式呈現社區文化，自從彩虹爺爺藉著素人畫家之力量完成台中彩虹眷村後並吸引國內外的目光後，國內開始一連串的仿效作用，更掀起後來一陣社區壁面彩繪風潮，社區彩繪如雨後春筍般相繼出現，國內從北到南幾乎每個縣市至少會有一個彩繪社區，例如：嘉義民雄鄉菁埔社區、雲林虎尾頂溪社區、屏東縣竹田鄉美崙村、台南七股龍山社區、臺中沙鹿國王社區新竹竹東軟橋社區等。將當地斑駁的房子、圍牆漆上繽紛的色彩與可愛的圖案，替老舊村落帶來煥然一新的面貌。彩虹眷村彩繪的案例會引起這麼多的仿效，主要原

因為彩繪具備省錢及快速的特性外，也能快速興起當地觀光，可說是一種與舊建築融合的速成方式。

隨著經濟發展，人民紛紛往大城市尋求較多的工作機會，造成了鄉村人口外移嚴重，形成了人口老化與傳統農(漁)村的沒落，在地居民無不想把原本的熱鬧與繁榮找回，甚而能吸引年輕人返鄉。例如雲林虎尾鎮蛋糕毛巾創始人林穎穗先生，研發更多創意毛巾，開發推出蛋糕毛巾創意商品系列，爾後更成立毛巾觀光工廠，讓顧客享受工廠提供的體驗行銷及服務，繼而帶動毛巾產業的效應，讓雲林這個小小的地方不再只是「農業首都」，更以「毛巾王國」在台灣的地圖上發光發亮，年輕人利用文化創意讓原本的夕陽產業注入了文化創意的活力，也讓更多年輕人得以返鄉就業。而布袋鎮好美里 104 年引進時下流行的 3D 彩繪，一時之間湧進了遊客與人潮，使當地在經濟、社會文化、環境等方面受到實質的影響，這些改變是否有促進經濟效益為當地帶來繁榮與進步，或者對生活環境帶來了破壞及對社區造成困擾，值得深入探討的議題此乃本研究之動機。

1.2 研究目的

近年雲嘉南濱海風景區管理處及嘉義縣政府持續對布袋鎮進行開發觀光建設，隨著潮流趨勢發展「好美里 3D 彩繪村」以及建造玻璃「高跟鞋教堂」等觀光建設，均帶來了觀光人潮，成為各報章、電子媒體及社群網站這門討論話題，一時成為風潮，在這風潮底下，本研究擬深入探討「嘉義縣布袋鎮好美里 3D 彩繪」對在地有何效益與影響，筆者主要的研究目的如下：

- 1、探討彩繪的現況。
- 2、探討彩繪對社區觀光的影響。
- 3、探討彩繪對社區生活環境之影響。
- 4、探討彩繪對社區意識與社區發展之影響。

1.3 研究流程

本研究首先確立研究主題與動機，藉由蒐集、閱讀相關文獻資料，了解研究主題當地特色及相關研究探討後，與指導教授進行訪談大綱討論與設計，選擇訪

談對象，進行深度訪談，藉著訪談的過程來了解現況，並根據訪談結果整理歸納與分析，之後開始進行論文撰寫，再據以提出結果與討論之研究建議，研究流程圖如圖 1.1：

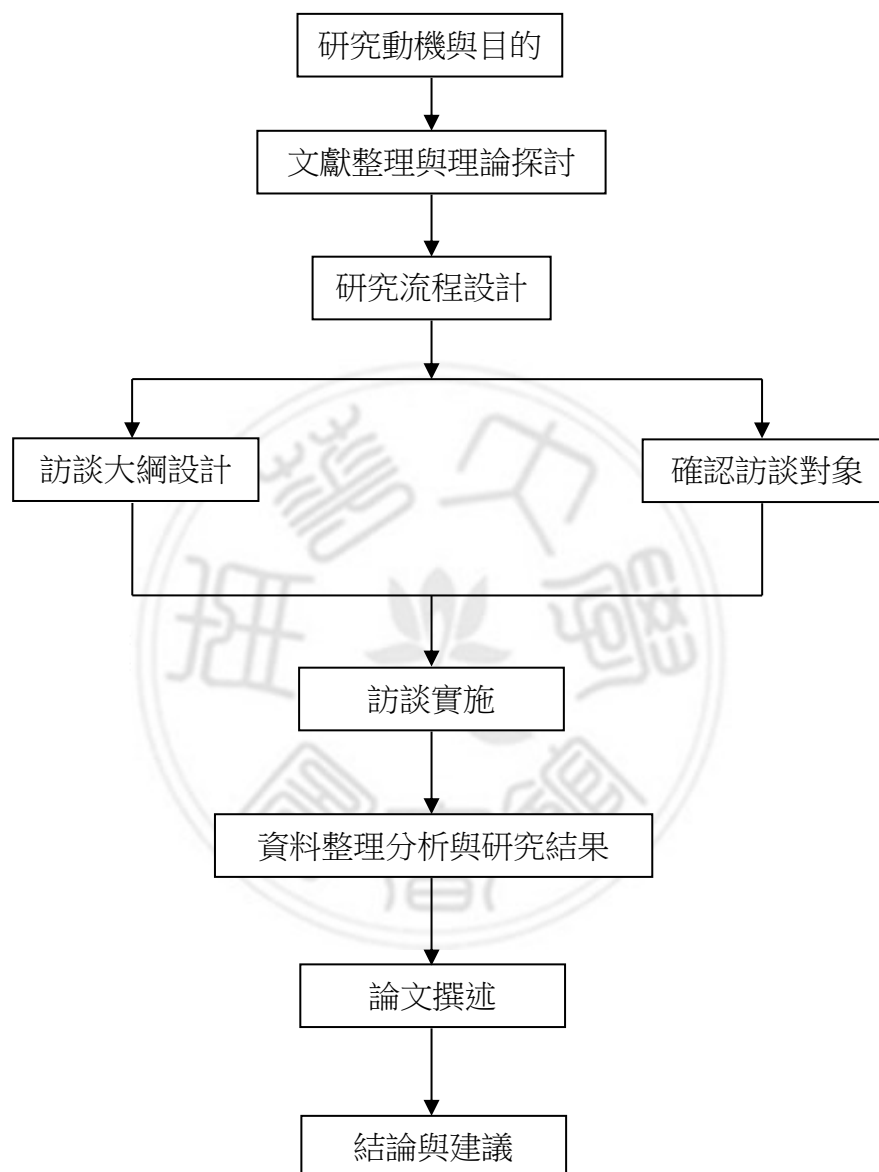


圖 1.1研究流程圖

1.4 研究範圍

本研究以嘉義縣布袋鎮好美里 3D 彩繪村為研究範圍，布袋鎮位於嘉南平原的西南隅，瀕臨台灣海峽，鎮內多屬平地，為八掌溪歷次改道沖積而成，土地面積

大約 59 平方公里，北接東石鄉；東北臨朴子市，東南有義竹鄉，西南隔著八掌溪與台南縣北門鄉相望，為一傳統濱海的漁港鄉鎮；週遭漁蝦養殖豐富，尤其以虱目魚及牡蠣最負盛名。轄內地形除漁港外便是商港及遊艇港等海灣地形，另有一處國家級的紅樹林生態保育區將配合中央政策劃歸為「濱海國家生態公園」。

除此之外鹽田（山）風光、觀光漁市、人工沙灘、海景公園、濱海森林、好美里自然生態保護區、廟宇、古厝、漁村風光及遊瀉湖、觀野鳥...等活動更是遊客週休二日流連忘返的魅力所在。故相關的產業文化與自然的生態景觀為布袋鎮的主要特色，也為民眾提供了一處完整的沿海生態教育場所，可說是一個兼具知性與感性的旅遊好地方（布袋鎮公所網頁，2018）。



圖 1.2 布袋鎮位於嘉義縣的地理位置 (資料來源：嘉義縣布袋鎮公所網站，2018)

好美里位處嘉義縣布袋鎮西南方(如圖 1.3)，隔八掌溪與台南市北門區為界，是嘉義縣最偏鄉小漁村，土地面積為 6.8930 平方公里，人口總計 1431 人，總戶數為 439 戶。好美里較早期稱為魷港，是經由荷蘭人的 Waukan 而來。而在明朝鄭成登台時，可能是按照閩南語讀音的魷港，可將魷改為「蚊」而變成蚊港，到清朝因地勢沙洲變遷而使原本相當繁榮之蚊港，由布袋嶼(布袋港)所取代，終於使蚊港

又變成虎尾寮，光復後因虎尾寮之意為「虎頭老鼠尾」，其名稱不雅而依其語音再次命名為「好美里」，(布袋鎮公所網頁，2018)。



圖 1.3 布袋鎮行政區域圖 (資料來源：嘉義縣布袋鎮公所網站，2018)



圖 1.4 好美里 3D 彩繪地理位置圖 (資料來源：google 地圖，2018)

2015年5月交通部觀光局雲嘉南濱海國家風景區管理處推動雲嘉南漁村戶外美術館系列之第一響，邀請曾赴泰國學藝的藝術家-曾進成老師操刀，並且融入了好美里在地的濱海風情及環境創意元素，繪製出一幅幅令人驚喜的3D立體彩繪牆面，透過曾進誠老師特殊的國畫技巧，創造國際上獨一無二的3D立體彩繪，每幅畫作都融入在地文史意象及景觀紋理，而且以海洋與河流為主題的3D方式呈現自己的特色，為好美里打造3D彩繪亮點(如圖1.5、1.6)。另外於好美漁村公園融入了2015年在好美里沙灘擱淺的抹香鯨時事，繪製號稱全國最大幅3D立體地畫，其長48公尺、寬24公尺，耗時2個月完工(如圖1.7)。除了海洋生態的彩繪牆，也慢慢加入卡通人物及寵物等(如圖1.8)，不僅用色活潑大膽，更透過3D透視技巧使美麗的藝術作品能與旅客互動拍照，增加趣味性，也讓小漁村一躍成為國內知名觀光景點，帶動布袋地區的觀光發展。





圖 1.5 好美里 3D 海洋世界立體彩繪村一隅
 (資料來源：研究者自行拍攝；拍攝日期：2017 年 12 月 15 日)



圖 1.6 好美里 3D 彩繪導覽圖
 (資料來源：研究者自行拍攝；拍攝日期：2017 年 12 月 15 日)



圖 1.7 抹香鯨大戰大王烏賊

(資料來源：研究者自行拍攝，拍攝日期：2017 年 12 月 15 日)



圖 1.8 白雪公主與七矮人

(資料來源：研究者自行拍攝，拍攝日期：2017 年 12 月 15 日)

第二章 文獻回顧

本章節基於第一章的研究背景動機及目的，蒐集與本研究相關的文獻與理論，透過系統性分析現有的各種資料及檔案，整理出合宜的內容並將其放入相關章節中；本章節整理的歷史文獻面相分別為社區營造、社區彩繪、社區意識與地方認同、社區環境、社區觀光、社區文創。

2.1 社區營造

2.1.1 社區

社區一詞譯自英文「community」一字，而英文「community」源自拉丁文「communis」，原意為伙伴關係(fellowship)，後引伸為居住在同一市鎮的伙伴(fellowtownsmen)(Hiemstra, 1974)。台灣運用「社區」這個名詞非常普遍，在日本則翻譯成「生命共同體」，其不侷限在具體的建築或空間上，並泛指具有共同體意識的團體組織，只要這些地方有某些程度上共同性格群聚的居民，即可稱為社區。但台灣在法律規範上對於社區劃分並沒有明確的定義，無論多小多廣，小至兩三戶人家區域，大至整個城市的區域範圍，都可取為社區，台灣以村里、鄉鎮、縣市為主要的地域劃分單位(陳其南, 1995)。

內政部 1991 年制定「社區發展工作綱要」，衛生福利部於 2014 年修訂，其中第 2 條：「本綱要所稱社區，係指經鄉 (鎮、市、區) 社區發展主管機關劃定，供為依法設立社區發展協會，推動社區發展工作之組織與活動區域」、「社區發展係社區居民基於共同需要，循自動與互助精神，配合政府行政支援、技術指導，有效運用各種資源，從事綜合建設，以改進社區居民生活品質」。第 5 條「社區之劃定，以歷史關係、文化背景、地緣形勢、人口分布、生態特性，資源狀況、住宅型態、農、漁、工、礦、商業之發展及居民之意向、興趣及共同需求等因素為依據」。

綜合國內外學者對於社區定義歸納如表 2-1：

表 2-1 國內外學者對於社區定義內容

專家學者	年代	社區定義
Hiemstra	1974	社區是指生活在同一地域上的群體，對於促進他們一般日常生活的需求有共同的態度。
Lawson	1977	認為社區有相當重要的情感訴求，社區可適用於： 1、一群人因其地緣關係而是為一個與眾不同的單位。 2、在此基礎之下，一種源自於團體內的歸屬感，而此歸屬感即被認為是社區工作者及社區教育者主要目標—建立社區意識。
李增祿	1985	將社區定義為： 1、側重地理或結構的概念。 2、側重心理或互動的概念。 3、側重行動的功能的概念。
徐震	1985	具有居民、地區、社區意識、共同關係及社會組織等五個要素，具有： 1、側重地理的或結構的概念。 2、側重心理的或互動的概念。 3、側重行動的功能的概念。 4、新興綜合的或體系的概念。
Clark,D.	1987	1、一個群體。 2、社區範圍為一個固定的疆界。 3、共同分享的活動。 4、密切關係的一群人羣。 5、社區有凝聚力及認同感。
蔡宏進	1991	社區為一群人對一個地理區域、社會性活動及現象的總稱。
陶藩瀛	1994 2000	社區是一個社會單元有三種面向的含意： 地理空間單元、社會關係網絡以及集體認同的單元。(1994) 一群生活於同一地理區域之人們，他們自主互助合作過程，其目的在改善社區居民所共有之經濟、社會、文化地位與生活環境。(2000)
林振春	1995	社區是以生存、生活和生涯發展為目標，以友誼、互助和感情為特性。

楊國德	1995	社區是個人最熟悉的環境、範圍可由鄰居擴及村里、市。社區居民分享共同利益、義務和認同其行為模式，是社區間人與人、人與團體、團體與團體間的關係與動力。
蔡培村	1996	社區是指具有共同理念與群體意識的人群或社群，居住在相同領域、基於共同的理念或意識、利益與問題；成員間透過密切的互動，以求共同問題的克服或社區整體的發展。
吳宜蓁	1996	定義社區為：一定區域內的一群人，在普遍的與自律的原則下，相互結合、相互行動以提升社區生活的品質，著重的市一群人味了社區品質的提升所做的情感連接與互動。
李增祿	1997	1、側重地理的、結構的、空間的與有形的。 2、側重心理的、過程的、互動的與無形的。 3、側重社會的、組織的、行動的與發展的。
Atkinson & Cope	1997	社區具備以下要素：特定地域上的共同體、擁有組織的社會、居住在共同體上的居民、居民擁有共同的特徵、特質及認同感。
Innes	1999	1、某一個可在地理或社會上所界定的區域，讓居門認為在某種程度上的規範是屬於此地的。 2、具有讓居民聚集活動的場所、空間。 3、除了圍牆，還有可辨別之界線。 4、居民具有共同生活經驗。 5、居民對財產權及安全性具有共同顧慮。 6、社區名稱及社區標示為居民心理所認同的。 7、擁有便利的鄰里商業服務以及生活上的服務。 8、居民可完全走入社區人群。 9、居民間有社交性。 10、社區有規劃資訊傳播的管道。
宮崎清	1999	社區乃是各自有歷史的人類生活空間。
陳墀吉	2001	社區是一處居民發展「人與己、人與人、人與物」相互關係的生活空間，也是一處居民「安身立命」的場所。

林明地	2002	強調社區多面向意涵，大致可區分五大類： 1、地理區域。 2、人際社會互動關係。 3、一群人具有共享價值、歷史及文化。 4、外在於學校的大眾、政治世界。 5、學校生活的凝聚本質。 強調社區具有多面向意涵。
吳招月	2003	社區指一社會單元，含一個地理上有一群人、一個組織、一個擁有特定目標的團體結合而成，並且居民在互動中建立起新文化與新空間。
徐蒼	2005	1、居住在同一地理區域。 2、擁有共同的文化習俗及歷史背景。 3、認同一種信仰、職業。 4、擁有共同理想與利益。 5、解決共同的問題。
盧思岳	2005	一群人生活在同一區域內，彼此間有共同利害關係，並且居民擁有社區共同意識，參與社區改造。
曾旭正	2007	社區是在地理上又集聚在一起的一群人，彼此間形成生命共同體
黃舒璋	2010	一個社區的形成，是需要具備幾個條件因素；如一群人共同生活在同一塊區域，擁有相同的語言、文化背景、習慣與信仰，而在大家共同處理社區的問題，增進連帶依存的關係，維護大家共同生活的空間以服務社區的人。諸如：安全保護、教育文化、經濟產業、社會福利、醫療保健、休閒娛樂、宗教藝術及公共事務的管理等。

資料來源：本研究整理

綜合學者專家的看法，我們可得出幾個重要概念：(一)「社區」本身具有雙重意義，「社」注重社區中的人際關係，「區」則有地區或環境的意涵，該名詞指涉人與環境的結合體；(二)社區不同於行政區，而且是動態的，具有高度彈性的，並非硬性的規定或劃分；(三)社區問題的產生與解決與整個社區的自然資源、人文環境與風俗習慣等息息相關。

2.1.2 社區總體營造

聽到「營造」一詞，大部分的人總認為一定和硬體的建設有關，其實指的是「經營・創造」，強調的是人跟人之間關係的營造，或如何營造出一個人跟人互相關心的環境及實踐的過程。而所要營造的是營造「生活」，營造「人」。為了營造「人」，可能需將居民不時地集中到課堂上，經常性地教育、上課，因此，營造「社區」應該成為「工作內容」與「工作過程」，而「社區（居民的）參與」便成為社區營造的操作主軸。綜合來說，住在同一地理範圍內的居民，持續以集體的行動來處理其共同面對社區的生活議題，解決問題同時也創造共同的生活福祉，逐漸地，居民彼此之間以及居民與社區環境之間建立起緊密的社會連繫，此一過程即稱為「社區營造」。「社區總體營造」是引用自日本社區發展工作所新創的詞句，這個詞句首度在臺灣出現是在1993年12月文建會向立法院所提的施政報告中。「社區總體營造」的概念是建立在社區發展的理念上，但又向前推展了更新、更理想的社區建設觀念。「社區總體營造」主要希望由社區居民的觀點，重新詮釋與參與具有地域特色之文化性公共事務，強調透過「由下而上」、「民眾參與」、「社區自主」、「永續發展」等運作原則與方式，培養凝聚社區意識，開發利用社區人力資源，加強社區營造人才培育工作，強化社區組織運作，期能藉此喚起民眾參與民主社會的公民意識，逐步累積社區的基礎能量，凝聚居民共識，共同思考社區的發展方向及解決問題的能力(文化部台灣社區通網站，2018)。

社區總體營造起始於1993年12月，當時台灣的文建會主委申學庸向立法院提出施政報告時，呼應前總統李登輝先生所倡導的「生命共同體」理念，提出「建立社區文化、凝聚社區共識、建構社區生命共同體的概念，來作為一類文化行政的新思維與政策」作為主要目標，同時也帶出「社區總體營造」之名詞，其主要目的在整合「人、文、地、景、產」五大社區發展面向。接著前文建會主委陳其南教授於民國1994年在文建會提倡「社區總體營造」新概念，希望透過社區重建，「喚起社區民眾共同意識，讓大家認同自己的家園，社區營造並成為政府施政的重點，不僅培育眾多社造人才，更推動許多促進社區治理的相關政策推廣社區營造的概念，如：2002年至2007年間的「挑戰2008：國家發展重點計畫」之「新故鄉社區營造計畫」、2007年規劃的「新故鄉社區營造第二期計畫」、以及整合眾

多社區營造計畫的「臺灣健康社區六星計畫」等，目的在於提升社區居民的生活品質，透過當地居民的共同參與，凝聚社區意識，並結合當地傳統文化、地方產業、生態環境等，邁向社區永續發展的願景。另為延續已被點燃的民間活力，針對過往的執行成果及侷限，文化部於2016年推動「社區營造三期及村落文化發展計畫」，以因應當前全球數位化及經濟泡沫化等外部危機與挑戰，以及日漸嚴峻的資源分配不均、社會力不足、人口老化及少子化等內部社會現象(文化部台灣社區通網站，2018)。

在社區總體營造提出前，台灣並非沒有社區政策，早在1960年代即自聯合國引進「社區發展」的觀念，由社政機關主導推動「社區發展政策」，1968年，當時的省政府訂定「社區發展工作綱要」，推動「台灣省社區發展八年計畫」。當時由政府編列預算，逐年交由各村里輪流「做社區」，承接者即為村里長及由其全權指定組成的「社區理事會」(多數即由村里長指定的鄰長擔任理事)。因為政策的推動由上而下且欠缺觀念的啟蒙，所以在執行面上偏重易看到「政績」的硬體建設如社區道路、排水溝的整修，活動中心、入口牌樓、精神堡壘的興建，社區圍牆的粉刷及精神標語的漆寫……等。這些工作項目，在當時普遍被村里長與社區居民通稱為「社區建設」；但是，有「建設」並不代表有「特色」，所以每個社區看起來大同小異、面貌模糊，更造成景觀水泥化日趨嚴重(盧思岳，2006)。

然而，在仔細檢視其計畫執行方式後可以看出，其模式主要都是來自政府一個口令一個動作由上而下執行。因此雖然投資了許多建設，在資金與人力上也所費不貲，最後卻無法在鼓勵創意發揮地方特色、培養地方自主性、社區事務總體經營等方面達到成效。政府經歷了以上執行經驗，體認到社區總體營造的必要性，並且必須從觀念、政策、執行各層面皆有所調整。簡單說來，社區總體營造與社區發展最大不同點在於「主體」之設定，社區營造是以社區作為主體，強調草根自主性；社區發展工作則是在作法上易成為由政府主導，其結果自然大不相同。社區發展工作是內政部社會司之政策倡導，社區總體營造的主管單位則為行政院文化建設委員會。社區總體營造的理念政策，是對本土文化認同危機之下的產物，希望能藉由推動社區總體營造，以提升社區文化水準，透過改造者之想像與規劃，創造新社區、新社會以改變台灣的社會問題(文化部台灣社區通網站，2018)。

台灣從推動「社區發展」至「社區總體營造」以逾40年歷史，其推動歷程如表2-2：

表2-2 台灣社區發展與社區總體營造歷程表

年代	政策與歷程	意義與內容
1960年代	開始有「社區發展」的核心理念。	受聯合國推動社區發展影響（聯合國1955年發表「經由社區發展獲致社會進步」重要文獻）。
1968年	省政府訂定「社區發展工作綱要」，推動「台灣省社區發展八年計畫」。	推動「三大建設」，包括：基礎工程、生產福利、和精神倫理。
1987年	解除戒嚴後，民間社團蓬勃發展。	為社會帶來轉變的力量。
1993年	文建會主委申學庸在立法院施政報告，提出政策性名詞—「社區總體營造」，內涵為「建立社區文化、凝聚社區共識、建構社區生命共同體的概念」。	社區總體營造的起始。
1994年	陳其南在文建會提倡「社區總體營造」新概念。文化部前身行政院文化建設委員會提出「社區總體營造政策」。	此後逐漸地引用「社區營造」一詞。文建會透過此政策，除希望促進國民自主參與公共事務外，亦希望藉此整合臺灣民間的社會力，成為政府施政最強而有力的後盾。
2002年-2007年	環保署推動「生活環境改造計畫」，經濟部推動「創造形象商圈計畫」，2002年整合提昇為「新故鄉營造計畫」。行政院推動「挑戰2008：國家發展重點計畫」。	1、結合特有的文化傳統、空間環境與地方產業，發展地方魅力。 2、「社區營造」成為國家文化政策重要一環。
2005年	「臺灣健康社區六星計畫」	對於社區營造的政策提出更具體的分工，除文化部前身文建會外，更包括教育部、內政部、農委會、經濟部、原民會及客委會等11部會，分為人文教育、產業發展、社福醫療、社區治安、環保生態及環境景觀等六大面向；成功促成政府部門重視「社區營造」的理念。
2009年-2013年	「新故鄉社區營造第二期計畫」	以「地方文化生活圈」發展的概念為出發點，提升社區文化生活及自治品質，推出藝文參與的社區營造方式，帶動更多社區民眾的參與，凝聚社區的情感，激起對於家園的關懷，增進參與公共事務之能量，落實營造人的目標。
2016年-2021年	「社區營造三期及村落文化發展計畫」	延續已被點燃的民間活力，針對過往的執行成果及侷限，並因應當前全球數位化及經濟泡沫化等外部危機與挑戰，以及日漸嚴峻的資源分配不均、社會力不足、人口老化及少子化等內部社會現象，提出因應重點及執行策略。

資料來源：江佩蓉，2017；蔡雅蘋，2016；文化部網站，2018；本研究整理。

台灣社區發展從早至今也有40餘年的歷史了，早期推動社區發展的重點主要著重於地方的社會福利、基礎建設等項目，讓人民擁有良好的生活環境空間，政府由上而下進行政策推動，隨著1980年代後期政治解嚴，整個社會變遷所造成的價值觀念與需求的改變，衝擊原有社區發展的結構與內涵，於是才有日後「社區總體營造」政策的產生，並逐漸蔚為一股風潮，「社區總體營造」是臺灣近年來最具突破性的政策，以最易喚醒社區居民共同記憶與認同的「文化」為切入點，最大的意義在社區的「認同」與「實踐」，也特別強調「以社區民眾為主軸，由下而上推展工作」，最核心的部分是在於有關社區的各種公共事務，都應該由社區居民來共同參與和關心，可見推展目的都是希望「能透過民眾參與來凝聚公共意識，並建立社區民眾參與公共事務的可能模式」。

2.2 社區彩繪

彩繪源於塗鴉(Graffiti)(林怡君, 2017), 街頭塗鴉也可說是台灣彩繪村的前身(李妍慧, 2017)。塗鴉是指在公共、私有設施或牆壁上的人為和有意圖的標記。塗鴉可以是圖畫，也可以是文字。未經設施擁有者許可的塗鴉一般屬違法或犯罪行為，塗鴉在英語中是以複數 Graffiti 表示。其單數詞為 graffito。兩字均由義大利文借用得來，並且都是起源於希臘文 γραφειν (graphein)，意指「書寫」。關於這個字何時和如何改為代表「塗鴉」的意思，歷史學家並沒有定論，塗鴉早於一些文明古國如古希臘和羅馬帝國便有存在。如果把塗鴉定義得再廣一些，史前時期的人們在洞穴中塗上的壁畫也可算是塗鴉，時至今日，「塗鴉」在一定程度上為這種街頭藝術賦予一定認受性。

中文的「塗鴉」一詞在《辭源》中的解釋是：「言作之拙劣也」，唐代盧仝在《示添丁詩》中曾謂：「忽來案上翻墨汁，塗寫詩書如老鴉」，故後人稱書寫拙劣為塗鴉（陳弘儒，1995）。

塗鴉藝術起源於此世代的紐約城市邊緣，一九六〇年代到一九八〇年代的美國紐約是新興都市，居住環境狹隘，生活步調快速，公共場所如同家的延伸區。紐約這個貧富之間有時僅一街之隔的城市，同時擁有世界首富與赤貧。生活在此種社會壓力下，紐約的貧民區裡有一群失學又貧窮、失業的西裔或黑人年輕人，

在公共牆面上將生存環境所觸及到的反種族歧視、反戰、反性壓抑、反權力壓抑的言論表達出來，形成一股地域性的反文化社會行為。塗鴉就起源於紐約社會邊緣，逐漸被視為對既有社會秩序的一種挑戰（李美蓉，2001）。

六〇年代美國許多少年幫派的爭鬥，一些社會邊緣的青少年將不同效果的因為字母用來標榜自己的符號圖在牆上，用來劃分幫派領地。七〇年代，塗鴉者開始表達自我，使塗鴉大量出現在建築物、橋樑，且這時期開始噴漆罐的考究，塗鴉也呈現不同的書寫方式，呈現豐富的視覺藝術，這時期塗鴉被稱之為「噴漆罐藝術」。這時的塗鴉開始有影響力，高品質的塗鴉被藝術機制所認同，開始被稱之為「作品」，但是還是遇到兩的局面，有人說這是一種表達自由的藝術，反對的人說這會是文化破壞。八〇年代，陸陸續續出現了受過正統訓練的塗鴉者，創造出不同的新風格，塗鴉不止呈現出藝術感，也開始著重與公眾交流，重新被看待成新的公共藝術。此時的塗鴉有了新的名詞-「街頭藝術」，也有人稱之為「後塗鴉」（廖方瑜，孟成瀚，2005）。而台灣大約在民國八十年代初期，受美國塗鴉藝術影響而興起街頭塗鴉風氣，街頭塗鴉開始散見於都市與郊區，起初的塗鴉者均是基於對美式文化的喜好，並且仿效紐約街頭及地鐵塗鴉之方式在街頭從事塗鴉噴畫（李妍慧，2017）。

而彩繪和塗鴉不同的地方在於，塗鴉的範圍較廣闊，塗鴉是用塗、畫、噴，或抹等的方式在公共場域或私人空間有目的或無目的，有時是一種藝術創作，有時是一種破壞行為。至於彩繪（Painting）是有目的藝術製造，相關人員先經過溝通、討論、設想彩繪的主題、內容，使用色彩與配色等，之後底圖構圖、完稿上色，可應用在多面向上，例如：傳統建築廟宇上門神之彩繪、指甲彩繪、公共區域學校社區圍牆彩繪等（蔡雅蘋，2016）。彩繪的裝飾和美化功能亦使成為環境藝術的一個重要面向，後來衍生為一種以彩繪為主體的藝術樣式。

而本研究所稱之社區彩繪，綜合各文獻資料，應包含「公共藝術」與「社區美學」的概念。所謂公共藝術為設置在公共空間中的藝術品，且該空間通常是開放的，公眾可及性高，公共藝術應具有地緣性、大眾化、可親性、趣味性、與人的互動、多樣性、與環境融合、安全性等特質（尹倩妮，2004）。其作品的形象不限是具象、抽象或是什麼材質，僅能與大眾產生共鳴，就符合創作特質。公共藝

術並非一個裝飾物，而是可以接受時間的考驗，是一種人文的表現，背後所意味的是純粹的人文藝術表達與環境是一體的，更可以說是社區營造的一部份，也就是說須考量到公共空間的使用者及功能性，進一步與環境相結合(鄭乃銘，1997)。社區美學不同於過去傳統靜觀式的美學，而是一種具有「公共性」、「參與性」、「自主性」動態觀點的美學，它源自於社區總體營造理念而來，是一個新的美學觀念(林書筠，2004)。在臺灣，我們接觸的老舊建築街道風貌雜亂，造成生活品質降低，若是經過景觀上的雕琢，創造建築或巷弄的藝術公共空間，此公共空間涵蓋了食衣住行，因此，提倡「生活美學」也是藝術與生活結合，創造生活藝術化(簡瑩儀，2016)。

所謂的社區彩繪，社區環境是一個公眾空間，社區營造的方式之一為公共藝術融入社區空間，而彩繪為公共藝術之一環，亦為營造社區的手段之一。因此，可以說社區彩繪（Community Painting）就是在一社區環境中，結合社區居民參與的力量，利用平面彩繪的技術，透過有計畫性的安排規劃主題、內容，以及顏色色調等，用「快速」、「立即性」、「外顯」、「看得見」的方式來營建社區(蔡雅蘋，2016)

2.3 台灣各地彩繪景點現況

台灣彩繪行動的熱潮約從台中彩虹眷村開始，短短幾年間可說是全台瘋彩繪，各縣市彩繪村如雨後春筍般出現，這股彩繪村熱潮，除了有融入在地文化的特色彩繪外，但也有很多知名卡通彩繪，當中有民眾自發繪製、社區發起繪製、及政府單位出資聘請專家繪製等，無不以鮮豔亮麗的色彩、運用具有吸引力的特色文化以及資源的優勢，吸引旅客合照留念，讓臺灣各地增添不一樣的景色。結合這些概念，不僅對提升社區形象與環境美化上有所幫助，對在地的產業發展和觀光亦有很大的助益。本文約略整理台灣目前彩繪社區之分布如附錄 1。

目前全國各地之彩繪景點數量已達上百個，可說是相當驚人，幾乎每一個縣市包含外島都有彩繪景點，有些地點融合了在地文化特色彩繪，如：台南七股龍山社區；在地故事彩繪，如：雲林虎尾頂溪社區，很多都是原創性的，但我們發現需多社區常以卡通作為主題，因卡通圖樣的彩繪並無較深的文化意涵，看似改

變舊有面貌，實則難脫一個「抄」字，若只在社區的包裝上投機取巧，實則既不「文化」，也沒「創意」，且未授權的彩繪會有「抄襲」的疑慮，造成此情形可能是為求快速吸引觀光客所導致，也與台灣求快的文化有所關連。如此可能失去台灣觀光的在地特色，更有可能引來國際藝術創意產業人士的撻伐，使台灣形象受損。

再來，彩繪景點的分布可發現越往中南部，彩繪社區的數量相較北部地區可說是倍增。其原因不外乎是近年台灣都市工商業發展發展迅速，地區發展呈現兩極化，年輕人均往都市就業，造成傳統農村聚落人口嚴重外移，農村社會逐漸沒落化，農村鄉鎮人口的年齡分布也以高齡者居多，原本以農業為經濟基礎之鄉鎮亦也漸漸衰敗，加上公共設施及各項建設不足，過去也較少相關單位投入農村發展等各項軟、硬體建設，亦導致農村發展相對落後，使農村生活及文化特色逐漸流失。為此各地區無不希望發展觀光亮點，吸引人潮引入活水。「多數的社區景觀營造中，又以彩繪創作比例最高。彩繪能營造在地的生活氛圍，也能傳遞在地的人文記憶。「色彩是人類視覺元素中最受刺激且反應速度極快的訊息符號。構成視覺的兩大要素『造型』與『色彩』中，人類對色彩的注意力佔視覺 80%，對形狀的注意力僅佔 20%。」(王本壯、蘇彥碩，2013)，因此彩繪可說是既快速又能吸引遊客的觀光營造方式，可瞬間讓地區成為話題。

2.4 社區意識與地方認同

社區意識是指居民對其居住地區所產生的群體意識，包括居民對此一地區及其鄰里人的認同、融合與共識。其來源實基於社區的共同利益、社區的服務功能與社區團隊精神(內政部，1995)。盧鴻偉(2008)認為社區意識是社區居民對社區之態度，要增強個人的社區意識，必須先改變對社區的知覺，繼而改變其對社區的感受，而後方能改變其社區參與行動(盧鴻偉，2008)。李聲吼(2010)則認為社區意識係指社區成員對環境的認知以及相互認知關係的連結程度，包括集體的共同價值、規範和願景(李聲吼，2010)。

「地方認同」，為居民對所處地方的認同，包括實質空間與意識空間的認同。實質空間的認同包含實質環境、經濟生活和社會文化生活的認同度；意識空間的

認同包含認同感、歸屬感等心靈層面的認同（楊敏芝，2002）。Relph（1976）認為地方的認同是一種歸屬感、擁有感，簡單來說是感覺自己是地方組成的一份子，強烈而積極的想為它付出，並且想永久的保有它。當一個人愈將自己納入地方的內部，愈覺得自己屬於這個地方，愈覺得地方的重要，就會產生對地方的認同。

2.5 社區環境

「環境」按功能可分為特定空間環境、勞工環境、生活區環境、都市環境、行政區環境、區域環境、流域環境、全球環境、宇宙環境。環境要素有自然環境與社會環境兩大類：自然環境包括空氣、水、土壤、生物、宇宙和地質等環境；社會環境包括聚落環境（院落、村莊、鄉鎮、都市等）、生產環境（工廠、礦場、農場等）、交通環境（機場、車站、碼頭）、文化環境（學校、文教區、文物古蹟、風景遊覽區、自然保護區等）。學者楊國樞認為，「生活品質的高低端視能否是和滿足各種基本需求而定，生活品質愈高意指所滿足的需求層次愈高，社會中大多數人所能滿足的需求層次愈高，其生活環境的品質便更好」（徐文彬，2017）。

人類是藉由居住、營造及使用來賦予環境的意義，而這些意義的賦予是人類被激發的情感和想像力所致。人們的行為與所營造出的環境形式，二者皆具有相互作用的關係，其中人們的行為包含了動機、感情與夢想，而付諸實現就是形式，環境一旦被塑成了，將會影響人們的生活方式與行為，邱吉爾曾說：「人影響環境，環境也影響人」（郭怡秀，1992）。

社區居民對所屬的社區具有熟悉感及認同感，居民對社區環境的認知主要可包含物理、社會與心理環境三種。物理環境，意指社區在地理的獨特性，如區域位置、建築物的形式、樣市色彩、環境的整潔、道路及街道的規劃，以及社區的空氣品質等。社會環境，意指社區居民彼此間的互動與社會結構的特徵，例如社區居民的心理特性，以及所處社區的一般性認知，如對社區的價值觀、社區意識、以及社區的融洽氣氛等（林瑞欽，1994）。

社區環境與社區居民生活息息相關，可視為社區總體營之一部分，因此藉由社區環境之營造與改造，是以提升社區環境品質為目的，所以在現有的基礎下，盡可能對社區環境做改善，其中包含了停車整頓、巷道清潔、美化綠化、社區安

全及提高品質等相關課題(張湘翎，2001)，依據行政院環境保護署生活環境總體改造計畫，社區環境改造之定義如下(行政院環境保護署，1998)：

- 1、生活環境總體改造是要重新建立人與人，人與鄉土，人與環境，以及人文間的新關係，是營造一個可以在其中工作、生活、學習、成長、安全、舒適的「好社區」。
- 2、就更深層的意義而言，生活環境總體營造不僅是實質環境的改造，而且是要建立新的「生活價值觀」，營造新的「人」與建構新的「社會」，是在寫鄉土的歷史，塑造在地的文化，營造可居的、永續的新故鄉。
- 3、生活環境是屬於社區全體居民（含在此的工作者），因此重要的是要居民對其產生認同，形成社區意識，爾後願意共同參與、持續推動。因此，生活環境總體改造是要針對居民所關心的環境議題或公共事務，藉由參與的過程以居民自主的方式，共同思考，尋找適合自己社區的解決方法，已逐漸凝聚共識，共同行動，是一實踐的過程。
- 4、生活環境改造是要站在生活的基礎上，從自己的周邊做起，並要開放社區，進行與其他社區的交流，以謀求社區的活性化，促使社區整體生活環境更為豐富。
- 5、生活環境改造是要建立屬於自己地方與文化的特色，促使特有產物、優美景觀的再生，維護社區生態與美化實質空間，增進社區居民的健康與社區福利，以提昇社區生活情境的沒學與文化水準，亦即總體生活的品質。
- 6、生活環境改造主角是社區的生活者（居民與在此工作的人），因此，必須要能反省、自覺，尤其本身做起，而不是被交代理事，是出於自發性、自主性。
- 7、生活環境改造在內容上，尚包括居民（含在此工作的人）共識與社區意識的凝聚，民主秩序的建立，協商溝通，不同意見的整合，以及共同遵守的公約或規範的簽訂，因此，它是「自律」的形成。
- 8、生活環境改造是一「總體性」的議題，但可以由其中一項議題或不同的管道切入，爾後逐漸擴及，整合其他的事或物，終至整體的生活與環境。
- 9、生活環境改造是一項永續性、長期性的工作，它經常要持續五年、十年，甚至更長的時間，因此，它須有周詳的規劃與設計，資金的籌措與管理，以及行

政法令的運用與配合修正等事項。

- 10、由於長期性，多面向，以及各種資源的需求與配合等條件，因此，生活環境總體改造除了主角的居民以外，尚必須有行政部門、相關專業者以及在地企業等的支持與協助。
- 11、為了達到長期、總體的目標，因此，相關人員（居民、行政人員、專業者以及相關企業團體的人員）必須安排各種學習機會，透過學習的過程，一方面增加認知與能力，另一方面相互打氣與成長。

另外內政部營建署也指出經過城鄉風貌改造後之效益有下(內政部營建署魅力城鄉主題網，2018)：

- 1、生活環境改善：社區內存有許多未開發土地或廢墟空地，缺乏人員照顧管理，形成垃圾及廢棄土堆置場所，造成社區髒亂蚊蟲滋生現象，透過城鄉風貌生活環境改善，可美化社區景觀，並提供居民休憩場所。
- 2、提升生活環境品質：透過城鄉風貌改造工作可凝聚社區意識，透過參與式規劃，增加民眾榮譽使命感及配合意願，推動各項環境改造運動，可有效改善居民生活環境並提升環境品質。
- 3、視覺景觀塑造：透過街道鋪面改善美化、植栽綠蔭景觀、及社區空地藝術景觀之設立，可活化視覺景觀意象，呈現城鄉風貌景觀特色。
- 4、使用參與性：地方政府與社區居民是創造城鄉新風貌的改造主體，一個優美城鄉風貌環境是生活和居住在這社區中的居民本質力量之展現，將改造活動滲透到生活領域內，地方政府經由改造手段有效運用，引導居民積極參與，使改造工作更加落實生活化，並主動親近使用居住環境設施，可增加居民對環境的認同。
- 5、商機再造：傳統社區與農村隨著時代變遷逐漸沒落，各地方之景觀老舊且巷道單調髒亂，藉由城鄉風貌改造可吸引觀光人潮，重現商機。

2.6 社區觀光

近年來台灣生活安定，人民對於十分重視休閒生活，中央及各地方政府無不以發展觀光作為施政主軸，行政院為改善我國觀光旅遊環境達國際水準，在 2002

年院會通過交通部觀光局所提出之「挑戰二〇〇八：國家發展重點計畫」中之第五項「觀光客倍增計畫」，內容包括有新興路線和景點的開發。觀光開發更視為提升生活品質、強化地方產業體質、增加就業機會及改善收入的重要策略。「觀光政策白皮書」中更提到應頒布觀光總路線，其內涵為本土文化、生態、觀光、社區營造四位一體，列為國家重要政策。

從觀光的角度來看，社區觀光顧名思義即是社區發展觀光之意，以當地居民為主要人力資源，運用當地的自然生態、人文、景觀資源為觀光發展的主體。社區觀光發展的實質兼具運用地方生態資源、當地居民參與由下而上方式振興地方經濟等多項生態觀光或永續觀光發展的元素與精神(宋秉明，2001)。

而觀光產業的發展有幾下特質(林秀芳，2010)：

- 1、精緻內涵：將在地文化、歷史、節慶和觀光，讓觀光吸引力與文化資產有密切的連結，是行銷旅遊的賣點。
- 2、交通便利性：交通順暢是帶動觀光的關鍵，透過鄰近觀光景點及主要道路、當地特色小吃等，都是便利的交通網路，強化觀光吸引力。
- 3、體驗當地空間：體驗讓遊客對當地產生深刻的印象，會是決定是否重遊的意願，在地歷史、文化資產、生活環境的連結，使文化、社會及經濟層面都融入生活中。
- 4、在地故事吸引力：以故事製造氛圍，以導覽的方式向遊客介紹當地歷史、文化、故事，創造想象的情境，讓遊客身歷其境，彷彿置身其中。
- 5、學習與成長：利用文化創意將特色建築、民俗活動、歷史文化等，都是在地歷史記憶，讓遊客與居民互動，使文化產業可由觀光帶動整體社區的發展。
- 6、休閒性：將建築轉化成藝術空間，結合參觀、藝術活動，吸引追求觀光休閒的遊客，建築及古蹟再利用後可增添更多元化的資源。

社區觀光的內涵與一般風景區觀光最大的不同，在於加入社區居民與在地環境長期共生共榮所產生的特有人文風貌，所以社區觀光旅遊項目包括社區的人、事、時、地、物；具有繁榮地方經濟、保育當地人文地景的功能，必須同時關照社區的生活、生產與生態，維護社區的文化與歷史傳承。由於和居民互動密切，因此除了滿足遊客需求外，必須要獲得更多的居民參與及認同觀光發展本應考量

居民的認知與遊客需求，特別是社區觀光具有地域與居民緊密連結及居民與遊客互動成長的特性，因此探知居民與遊客雙方對於觀光發展的見解更有其必要性，如此才能確保政策制定能符合民需與滿足遊客，有助於施政方向的正確性(吳慶東，2014)。

另一方面，社區觀光的形象建立也是十分重要的，尤其是在制定整合行銷傳播時，而社區觀光形象的塑造可由地方文化產業、人文、自然資源等生成。遊客對於當地、社區的文化產業等的評價、看法、印象就成為形象塑造的主要依據。觀光形象依地域特色及產業特質區分為下列幾項(辛晚教，2000)：

- 1、歷史文化遺產：如歷史古蹟(廟宇、歷史建築街道、傳統聚落)、古文物、器具及考古遺跡等。
- 2、鄉土文化特產：如地方鄉土特產、小吃、地方工藝品等。
- 3、民俗文化活動：如地方民俗活動、地方戲曲、民俗音樂、傳統技藝、雜技等。
- 4、地方自然休閒景觀：如傳統文化景觀、自然景觀、地方觀光農園及茶藝文化產業等。
- 5、地方創新文化活動：由市民總體營造共同創新的地方文化活動。
- 6、地方文化設施：如地方的博物館、美術館、文化會館、民俗文物館、文化中心等。

觀光形象之塑造有利於觀光客之消費。為了吸引大眾觀光客，滿足其消費需求，不論是歷史文化遺產、鄉土文化特產、民俗文化活動、自然休閒景觀、創新文化活動、地方文化設施等，變成可以銷售的商品並建立地方觀光形象，從正面的角度而言是可以吸引觀光客，且可保存當地的文化遺產。不但可以帶來社區與居民的優越感，也可促進社區觀光發展。(李政勳，2012)

2.7 社區文創

國內對於文化創意產業的定義，係參酌各國對文化產業或創意產業的定義，以及台灣產業發展的特殊性，將其定義為：「文化創意產業係指源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業。」政府在界定文化創意產業範疇，除了考量符合文化創意產業

的定義與精神外，亦加上了產業發展面上的考量依據，其原則為：一、就業人數多或參與人數多；二、產值大或關聯效益高；三、成長潛力大；四、原創性高或創新性高；五、附加價值高。依據上述的定義、精神及原則，有關單位界定出台灣文化創意產業的產業及其範疇，並依據屬性擇定主辦機關負責各個產業的推動。(徐文彬，2017)

行政院定案的「文化創意產業」內容，包含三個不同層次，第一，精緻藝術的創作和發展，例如表演藝術、視覺藝術、傳統藝術和民俗等。第二，建立文化藝術核心基礎之上的應用藝術，例如流行音樂、服裝設計、廣告與平面設計、影像與廣播製作、遊戲軟體設計等。第三，創意支援與周邊創意產業/支援前述產業的相關部門，例如展覽設施經營、策展、藝術經紀、出版、廣告等。(康旗琳，2012；簡素琴，2013)

社區資源中的人、文、地、產、景，是社區特色的全體表現，「文化」是其中最重要的一項，對地方來說不僅是地方精神、文明的重要指標，於經濟發展層面來說更是一大助力。文化創意產業是運用文化發揚與創造新的文化價值，而「文化」是地方居民日常生活時間軸上累積產作的產物，與地方社區有不可分關係。社區中必須靠居民透過凝聚的社區意識來塑造社區文化，建立組織推動社區文化，尋找社區文化資源，調查社區居民的文化需求，規劃活動內容讓社區居民來參與，如此社區文化才會落實，這樣的文化透過設計、包裝、行銷，變成一種文化創意產業，才能更具地方性，讓地方得以繁榮。

文化創意產業政策藉商業行為中「供給」與「需求」之間的互動，使文化能在其中得到重新啟動、再造與創新的機會。對地方社區而言，商業行為的經濟循環是振興地方產業，以及改善地方經濟的方法之一。而在商業活動的過程中，也可以在有形無形之間達到解決地方「認同」、「存續」的問題。因此以現今社會狀態來說，地方文化是地方發展中不可缺少的元素，同時也是地方發展項目中的重要關鍵(趙勝傑，2013)。

第三章 研究設計與執行

本章依據研究背景、動機與目的，首先進行相關文獻探討以瞭解相關問題並進行資料分析；接著進行深度訪談，拜訪訪談對象以瞭解其對研究問題之看法，在此同時亦進行實地觀察，實際深入瞭解布袋鎮好美里現況；然後將上述方法所得之資料，找出社區的影響。本章第一節為研究方法說明，包含文獻分析法以及深度訪談；第二節為研究設計的說明，包含訪談對象的選取、訪談大綱的設計；第三節為研究執行的說明，包含深度訪談的進行過程。

3.1 研究方法

本研究主要研究方法如下：

本研究採質性研究方法，採用現有資料、文獻資料進行分析，接著利用了深度訪談法進一步規劃設計出相關訪談大綱，然後針對研究議題相關的人士進行深度訪談，透過訪談記錄彙整分析，最後形成本研究結論與建議。

3.1.1 質性研究

質性研究（qualitative research）有時亦稱為田野或實地研究，而研究過程就是要有「對話」，無論從文獻或是訪談資料的彙整，都需要有自我批判的角度及資料的完整性。質性研究是建立在「世界乃是人類主觀知覺的存在」之假設，所以其強調理論應自資料產生，而非預設理論（張紹勳，2004）。質性研究主要是用來獲得量化研究方法所無法獲知的主觀知覺、態度、感受與價值判斷，經由質性研究探索內在心理歷程或經驗世界。所以質性研究是以「探索」和「發現」為主要之目的，對於所要研究的人類經驗和情境產生全面的與統整的描述，以深入理解人類經驗或現象的意義，以了解人類對其經驗賦予的主觀意義（李昕哲，2017）Bogdan 與 Biklen（1992）曾指出質性研究有如下五個特徵(蔡蕙蓬，2016)

1、研究場域是屬於自然式的（Naturalistic）

研究者本身即是關鍵的工具，深入自然的情境而非刻意塑造的環境，在真實自然的情境下，對所發生的人、事、物做真實描述，作為研究資料的直接來源。

2、描述性的資料（Descriptive Data）

重視文字或圖畫資料，因其蘊含脈絡意義，而非脫離情境的數字資料。

3、歷程的關注（Concern with Process）

質性研究者關注的是研究的歷程與事件意義的詮釋，而非研究的結果如何，此一是量化研究無法顧及的。

4、歸納性的（Inductive）

質性研究者以歸納的方式來分析資料，經由不斷歸納的方式聚焦到有意義的問題上，尋求可能的意義以建構出完整的圖像。

5、意義（Meaning）

質性研究者強調透過對話與互動方式，體驗與理解研究參與者如何詮釋。

3.1.2 文獻分析法

文獻分析法，是尋求歷史資料、檢視歷史紀錄並客觀地分析、評鑑這些資料的研究方法，由於常需要大量的歷史資料與文獻，因此亦稱歷史文獻法。當研究者對歷史資料進行蒐集、檢驗與分析後，便可以從了解、重建過去所獲致的結論中，解釋社會現象的現況，甚至預測將來之發展(葉致誠，2000)。文獻分析是指蒐集他人所做的研究，分析其結果與建議，指出需要驗證的假設，並說明這些建議性的假設是否有價值拿來應用，其範圍與來源大約可分為以下三種(楊國樞等編，1998)：

- 1、相關學科的研究報告、定期刊物、學位論文。
- 2、類似學科學說與理論。
- 3、一般著作、民間通俗典故、具創造性或思考性的文章。

進行研究所需之資料，可分為二類：一類為初級資料，亦稱為「原始資料」，乃由研究者為其目的直接在研究個案方面進行觀察、記錄、採集、歸納、分類、剖析，直接蒐集得來的第一手資料；另一類為次級資料，亦稱為「間接資料」，研究者由期刊、書籍、學者研究或機關（機構）進行蒐集相關資料，這些通常是具有歷史價值、統整分類過，且不需要受測者再行回覆的資料（吳萬益，2005）。次級分析的資料來自於圖書館、專家或權威、資料檔案與紀錄。由於資訊科技發達、知識半衰期，網路與資料庫的結合，能讓使用者上網就能搜尋到需要的

文獻之相關資料。因此，次級資料分析的優點就是次級資料的蒐集比蒐集原始資料容易，成本較低且在應用上不論是實踐或途徑都非常有效率。然而，次級資料分析也有一些限制，資料真實性的存疑以及資料時效性的疑慮等等問題。在對資料分析的處理上，有時並不一定都需要向原研究者直接獲取「第一手」的資料才能作分析。如果研究者想要研究的題目，已經由其他單位或個人蒐集到可信度良好的資料可供分析和回答，則使用者即可使用現有的資料作進一步分析，以呈現新的結論或解釋的一種研究方法，即稱為「次級資料分析法(secondary data analysis)」(Hakin,民 71；簡春安、鄒平儀，2004；王雲東，2007；潘富聖，2010)。

次級資料的用途可從下列四點來說明：

- 1、透過次級資料的蒐集，可以了解與問題相關的發展情況，有助於認清問題的本質。
- 2、完整的次級資料整理與分析，能夠使特定研究問題因素更為明確，有助於後研究目的與研究方法的進行。
- 3、從次級資料中，可以了解研究問題相關的研究方法使用概況，有助於研究架構與方法論的形成。
- 4、利用次級資料，可以分析研究問題解決方案。(王貳端，2005)

本研究使用次級資料分析的研究方式進行相關文獻的蒐集及整理分析，藉由蒐集相關網站、論文、期刊等資料，仔細閱讀後進行分析探討，作為本研究之立論基礎，進行深度訪談，探討本研究之主題。

3.1.3 深度訪談法

深度訪談法是質性研究中常見的一種方法，亦被公認是重要的蒐集資料方法，因某個特定目的去採訪他人，以深入對談的方式獲取必要的資訊，因文獻上資料往往是呈現一些已經存在許久的狀態及事理，透過深度訪談再經由記錄，能幫助研究者獲知一些文獻上所無法提供的訊息，藉此以達到預設想要的成果，並透過與訪談者之間的互動，釐清更多研究上的盲點。訪談是指二個人以上的交談，其要件是至少有一位以上的訪談人，以及一位以上的受訪者。訪談人透過語言溝通來獲取受訪者的某些訊息，即如同對話一樣，在提話與回答的互動過程中，用來

收集訪談人所需要的資訊。而深度訪談法有別於單純訪談，深度訪談目的在於透析訪談的真正內幕、真實意涵、衝擊影響、未來發展以及解決之道。一般而言，深度訪談能比一般訪談要花費更多的時間，但是其所得到的結果更具能深入描述事物的本質，以做為進一步的分析依據(萬文隆，2004)

訪談可分三種調查類型：結構性的訪談、無結構性的訪談與半結構性的訪談(林軒如，2006)。

1、結構性的訪談：

即「標準化的訪談」，訪談前設計固定式的訪談問題調查表，訪談者只依設計的訪談內容進行訪問，少有隨意變化空間；受訪者接受訪談時，則是於固定編訂好的答案群中進行選擇。通常這類型的訪談設計於封閉的情境中進行。

2、無結構性的訪談：

即「非標準化的訪談」，在訪談之前，通常不預先準備訪問調查表，是非常彈性與自由變化的訪談方式，訪談者在研究主題、目的的規範下，自由進行訪問的內容和訪問用語，受訪者也擁有非常自由的空間來進行回答，研究者往往以鼓勵的態度期望受訪者儘量表達想法意見，是一種開放性的訪談方式。

3、半結構性的訪談：

即「結構性的訪談」與「無結構性的訪談」二者的折衷方式，在訪談之前，研究者事先設計訪談大綱，做為訪談的內容依據，但進行訪談時，可以視受訪者接受訪談情況隨時調整訪談順序、延伸訪談內容。因研究者可控制訪談問答的方向，縮短訪談進行的時間，獲得深入、詳盡的訪談內容，較被研究學者所採用。

本研究選擇採半結構式的深度訪談，來做進一步的分析與討論驗證，整理出文研究的主要架構，並由此歸納出結論。

3.2 研究設計

3.2.1 訪談對象

本研究深度訪談的對象為雲嘉南濱海風景區管理處布袋管理站主任、嘉義縣布袋鎮公所主任秘書、布袋鎮公所清潔隊隊長、前嘉義縣好美國民小學校長、嘉

義縣布袋鎮好美里里長，共計五人。

本研究訪談對象詳細介紹及訪談緣由：

編號A 受訪者：

受訪者編號	受訪者身分	訪談日期	訪談地點
A	雲嘉南濱海風景區管理處主管	106.12.6	布袋管理站 辦公室

A 曾於茂林國家風景區管理處、台南縣下營鄉公所及目前於雲嘉南濱海風景區管理處擔任主管一職，公務生涯皆投入於地區環境及觀光發展工作，擔任布袋管理站主管期間，規劃催生了布袋「高跟鞋教堂」、「好美里 3D 彩繪」等景點，因此對於本研究題目有深刻的了解想法，故邀請受訪者 A 接受訪談，參與本項研究。

編號B受訪者：

受訪者編號	受訪者身分	訪談日期	訪談地點
B	嘉義縣布袋鎮公所主管	106.12.10	公所

B 任職於布袋鎮公所，本身並為布袋鎮民，因此對布袋各地之現況及發展十分熟悉，至 103 年起擔任公所主館一職，積極與地方、縣政府、風景區管理處等協調，發展布袋地區觀光建設，因此對於好美里彩繪發展過程及現況有充分的了解，故邀請受訪者 B 接受訪談，參與本項研究。

編號C受訪者：

受訪者編號	受訪者身分	訪談日期	訪談地點
C	嘉義縣布袋鎮清潔隊主管	106.12.16	清潔隊 隊長室

C 隊長長年任職於布袋鎮清潔隊，本身並為布袋鎮民，因此對於布袋鎮各地區的環境十分熟悉，每年並親身投入嘉義縣環境清潔維護品質暨環境綠化美化競賽工作，帶領布袋鎮獲得佳績，尤其好美里曾獲得 105 年度競賽「特優」，其對於該地區環境的改變有深刻的觀察與體會，故邀請受訪者 C 接受訪談，參與本項研究。

編號D受訪者：

受訪者編號	受訪者身分	訪談日期	訪談地點
D	校長	106.12.24	國小校長室

D 校長於 102 年 8 月至 105 年 8 月任職於好美國小並擔任校長一職，好美國小地理位置處於社區中心，校長對於該社區之風土民情相當熟悉，尤其任職期間正值好美里 3D 彩繪從無到有的發展階段，該校並投入導覽志工的訓練，將彩繪課程帶入校園，因此 D 校長對於 3D 彩繪的發展有深刻獨到的觀察，故邀請受訪者 D 接受訪談，參與本項研究。

編號E受訪者：

受訪者編號	受訪者身分	訪談日期	訪談地點
E	好美里里長	106.12.30	里長辦公處

E 里長為土生土長的好美里居民，居住好美里已 60 多年，長期熱衷參與社區事務，因此自 103 年當選並擔任里長至今，為社區實際經營者，擔任里長期間極力爭取好美里各項建設，獲悉風景區管理處有意選擇沿海社區繪製彩繪村時，即表達意願爭取落腳於好美里，後續繪製牆面地點的選擇，均由 E 里長出面規劃協調，因此對於好美里彩繪的完成有其功不可沒的地位，故邀請受訪者 E 接受訪談，參與本項研究。

3.2.2 訪談大綱設計

本研究依據研究動機與目的，蒐集並大量閱讀相關之研究、期刊及專書，進行歸納整理並設計訪談大綱，與教授討論訪談大綱的適切性、研究對象的代表性與可行性，經多次修正而確定訪談大綱。

本研究依據研究目的與受訪者之領域專長設計了不同的訪談大綱，在實際訪談時受訪者可依其能力專長、對問題之了解程度及經驗回答，若對題目不甚了解，或涉及個人隱私部份，可以不必回答。

第一部分：好美里彩繪的緣由與現況：

- 受訪者 A：1、您目前對於國內社區彩繪的看法。
- 2、當初選定布袋鎮好美里繪製 3D 彩繪之背景與歷史。
 - 3、您認為好美里 3D 彩繪主題有何特色，是否考量與在地文化及與社區發展結合。
 - 4、您對於好美里 3D 彩繪經營與規劃的想法。
 - 5、您對於好美里 3D 彩繪繪製的過程中執行上有面臨什麼阻礙。

- 受訪者 B：1、您認為 3D 彩繪繪製過程中布袋地區居民的反應如何。
- 2、您認為好美里 3D 彩繪主題是否結合地區特色及考量與在地文化及與社區發展結合。
 - 3、您對於好美里 3D 彩繪繪製的過程中執行上有面臨什麼阻礙。

- 受訪者 D：1、好美國小為布袋鎮好美里唯一之學校，3D 彩繪繪製之過程是否參與或與學校、社區發展結合。
- 2、您認為 3D 彩繪繪製完成後學校師生之反應如何。

- 受訪者 E：1、請問好美里 3D 彩繪最初發展之歷史與背景，在地居民是否共同參與。
- 2、您認為 3D 彩繪繪製過程中居民的反應如何。

第二部分：彩繪對於好美里社區發展及觀光影響

- 受訪者 A：1、您對於在推動好美里 3D 彩繪作為旅遊景點時，如何去行銷。
- 2、您認為 3D 彩繪完成後是否有帶動鄰近地區整體之觀光及經濟效益。

- 受訪者 B：1、您認為 3D 彩繪繪製後對於觀光是否有效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生。
- 2、您認為 3D 彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益。
 - 3、您認為 3D 彩繪完成後是否有帶動布袋地區整體之觀光及經濟效益。

- 受訪者 D：1、學校師生是否因 3D 彩繪所帶來的人潮與觀光效益而對於平日的生活有所影響。
- 2、您認為好美里 3D 彩繪對您推動教育及社區學生學習上有帶來什麼影響作用。

3、您認為 3D 彩繪繪製後對於觀光是否有效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生。

4、您認為 3D 彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益。

受訪者 E：1、依您觀察，3D 彩繪所帶來之遊客類型係屬搭遊覽車前來之團體客或自行前來之散客占大多數，其年齡層分布及每次停留時間大約多久。

2、社區內是否編制導覽志工，其成員組成、服務範圍為何，是否經過專門之訓練。

3、您認為 3D 彩繪繪製後對於觀光是否有效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生。

4、您認為遊客是否滿意好美里的 3D 彩繪及是否有重遊的意願。

5、您認為 3D 彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益。

6、您認為 3D 彩繪繪製至今對於好美里社區整體發展有何影響。

第三部分：彩繪對於好美里社區生活環境影響

受訪者 A、B、D、E：您認為 3D 彩繪繪製至今，對社區治安、交通、環境...等是否有影響。

受訪者 C：1、您認為 3D 彩繪是否對好美里的社區環境帶來影響。

2、3D 彩繪之觀光客必定帶來大量之垃圾及廢棄物，清潔隊是否需協助增加清運，及平時是否協助維護環境整潔。

3、社區是否自主針對公共設施及環境之整潔維護有任何作為，使遊客能有較好之印象。

第四部分：好美里彩繪及社區未來展望

受訪者 A：您認為政府是否持續投入相關人力經費去擴展或維護此地區景點。

受訪者 B：公所對於社區發展觀光及推動社區營造上扮演何種角色，及未來是否提供社區相關的規劃協助社區整體的發展。

受訪者 C：您認為好美里 3D 彩繪周圍環境是否有需要加強的地方，以吸引更多遊

客，及讓到訪遊客可以留下好印象。

受訪者 E：對於好美里 3D 彩繪未來的發展，您希望政府軟、硬體方面方面還需要提供哪些協助。

3.3 研究執行

3.3.1 深度訪談執行過程

本研究為半結構式的深度訪談，在確定研究問題與目的之後，開始擬定訪談大綱。研究者依照訪談大綱之內容進行訪談，在訪談過程中通常會機動性的提出問題或調整問題的方向。在訪談之前，研究者先以電話聯繫或親自拜訪受訪者，向其說明研究目的及詢問受訪意願，然後再親自將訪談大綱先行給受訪者過目。在受訪者了解訪談內容並願意接受訪談後，再與受訪者約定訪談地點、日期與時間。在訪談開始之前會先告知詢問受訪者是否同意接受錄音，錄音的目的是為了有利於資料的後續整理，因此本研究訪談過程中全程錄音，除了避免遺漏受訪者談話內容外，更可增加資料的正確性。

在實際訪談過程中，訪談大綱提供了一個可供遵循的脈絡，也是本論文主要想獲得的目的。藉由訪談大綱可以提醒研究者不致遺漏問題，也有助於受訪者事先知道問題核心所在，心中有所準備，能回答出較為詳備的內容。在實際訪談進行時，會依不同受訪者的背景、負責工作項目不同，與訪談當時的實際情況調整訪談題目的順序，而且受訪者可根據本研究的訪談題綱，決定回答詳細與否，不一定每題都要回答，也能提及相關內容或建議，希望給予受訪者很大自由空間，在安全、愉悅的氛圍中，能暢所欲言、分享心得與經驗。

本研究是採取一對一的面對面訪談，訪談時間從 2017 年 12 月 6 日開始，一直到 2017 年 12 月 30 日結束，訪談人數總共有五位，每位每次訪談時間大約一至二小時不等。研究者在完成訪問後，清楚記錄每次訪談的日期、時間與地點，並將訪談內容化為文字資料，錄音內容以逐字稿方式呈現。

3.3.2 訪談資料編碼說明

編碼方式將訪談逐字稿分為左右兩欄，左欄位是原始的訪談內容，右欄位是

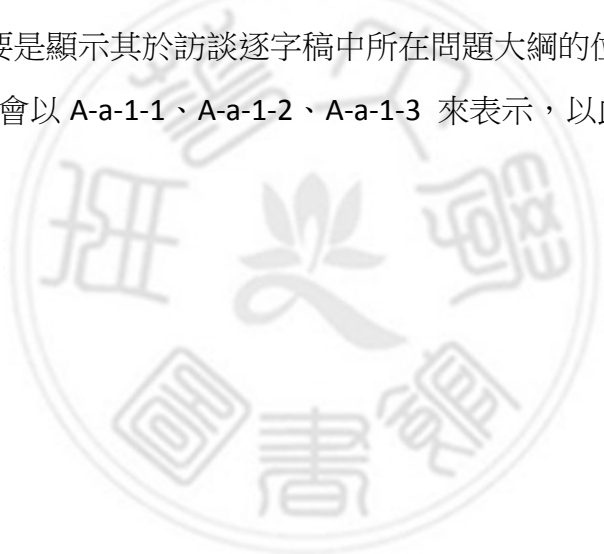
原始逐字稿整理過後的訪談重點。

本研究訪談對象分別以編碼代號 A 代表雲嘉南濱海風景區管理處布袋管理站主管、編碼代號 B 代表布袋鎮公所主管、編碼代號 C 代表布袋鎮清潔隊主管、編碼代號 D 代表前好美國小校長、編碼代號 E 代表好美里里長。

針對訪談大綱內容進行資料編碼，以下為其編碼的代表內容：

- 1、探討好美里彩繪的緣由與現況以 a 代表。
- 2、探討彩繪對於好美里社區發展及觀光影響以 b 代表。
- 3、探討彩繪對於好美里社區環境影響以 c 為代表。
- 4、探討好美里 3D 彩繪及社區未來展望以 d 為代表。

受訪者 A 談到好美里彩繪的緣由與現況，則以(A-a-1)或(A1-a-2)來表示，第 3 個數字 1 或 2，主要是顯示其於訪談逐字稿中所在問題大綱的位置，在文中若是有引用受訪者 A 時，會以 A-a-1-1、A-a-1-2、A-a-1-3 來表示，以此類推。



第四章 資料分析與整理

本章節依據訪談的四個層面進行分析與說明，第一節好美里彩繪的緣由與現況；第二節是彩繪對於好美里社區發展及觀光影響；第三節彩繪對於好美里社區環境影響；第四節好美里彩繪及社區未來展望

4.1 好美里彩繪的緣由與現況

4.1.1 對國內社區彩繪現況的看法

依據受訪者A表示：目前國內彩繪村數量近200個，有特色的就那幾個，熱度已明顯降低很多，因為同質性太多了，依我們管理處的立場，已經不會再去做新的彩繪村，只會針對現有的去做補強。(A-a-1-1)

誠如受訪者A所言，自從2008年台中彩虹眷村出現以彩繪為主題的景點至今短短10年以來，國內各地不斷複製其成功經驗，依本研究整理目前彩繪景點數量已達175處，仍持續增加中。數量一多就可能失去其新鮮感，沒有新鮮感其熱度就可能急速降低，因此政府也考慮調整方向，不再以政府力量再去投入彩繪村的建置，僅就現有去進行補強。

綜整受訪者對國內社區彩繪的看法意見如下：

國內彩繪村數量已近200處，同質性高，失去新鮮感。

4.1.2 好美里作為3D彩繪繪製地點之背景與歷史

依據受訪者A表示：會選擇好美里作為3D彩繪的繪製地點，第一是地方的要求，好美里以前觀光客會進去參觀自然保育區，但到104年當地幾乎已經沒有遊客，所以當地就要我們管理處看能不能協助活化當地的觀光，社區是建議是否可以畫幾幅彩繪，以最少的經費與簡單的方式初步來規劃。(A-a-2-1)

依據受訪者A表示：曾進成老師本身是我親自去拜訪接觸，之前耳聞他會畫3D彩繪，一開始也沒有意願與公家單位合作，經過不斷協調請他先於太聖宮旁那片牆繪製，繪製過程中就吸引民眾駐足觀賞，並逐漸打開知名度。(A-a-2-2)

依據受訪者E表示：當初本里會進行3D彩繪繪製，是我找在地議員去拜訪雲嘉南風景區管理處，中央單位較有經費去建設，原本構想是要發展海水浴場，但因好美里地區被列為國家級濕地，要開發有其困難點，我是希望是否有比較短期可以完成並且吸引遊客的亮點，譬如說當下正流行的藝術彩繪，恰好管理處那邊正計畫找繪師並尋找地點繪製3D彩繪，因此我就建議以好美里這邊做社區彩繪，並以海洋世界為主題符合在地的文化意象。(E-a-1-1)

依據受訪者E表示：我初步先找了3處地點讓風管處這邊去執行，一開始繪師在繪製時，在地居民就去拍照上傳facebook社群軟體，在社群上引起迴響，慕名前來參觀的遊客越來越多，風管處見到此一趨勢，便向我表示如果我能協助找更多地點並有屋主同意書，他們會投入更多經費去繪製更多幅彩繪，目前大小彩繪約有20處地點。(E-a-1-2)

綜上所述，由於布袋地區長期以來居民人口外移嚴重，又無新的觀光景點，因此逐漸沒落，而好美里地區以往有國家級濕地自然保育區及大片美麗沙灘，但歷經多次風災及布袋商港設港等因素導致沙灘及樹林大面積流失，無法吸引遊客前來。適逢雲嘉南濱海風景區管理處為發展台 17 線以西之觀光景點，好美里當地里長及居民又極力爭取與配合，選擇了當下正風行的彩繪方式，且有投資經費少及建設期程短的特點，短時間內就可完成並看到效益，聘請曾進城大師，採用較前衛的 3D 彩繪，造就了目前彩繪村的現況。

綜整受訪者針對好美里作為 3D 彩繪製之背景與歷史意見如下：

- 1、地方要求及爭取，活化地方觀光。
- 2、由雲嘉南風景區管理處規劃，並邀請畫師。
- 3、壁面彩繪投資經費少，短時間內可見效益。

4.1.3 彩繪繪製過程社區居民參與情形

依據受訪者D表示：當初是雲嘉南風景區管理處聘請曾進成老師繪製，定位是

在社區，所以對學校部分的補助是不考慮的，學校方面是沒有被邀請進去的。

(D-a-1-1)

依據受訪者E表示：過程中構圖、繪圖都是由繪師去執筆，我們這邊就沒去介入。(E-a-1-3)

綜上所述，好美里彩繪完全是交由專業的彩繪大師去發想及繪製，非如其他國內有些彩繪，是交由社區居民、學校學生所共同繪製。

綜整受訪者針對彩繪製過程居民參與情形之意見如下：
好美里彩繪完全畫師(曾進成老師)繪製，居民無參與。

4.1.4 好美里彩繪的主題特色，與在地文化結合情形

依據受訪者A表示：我們想在好美里地區採用外國正流行的3D彩繪方式來繪製，但外國的3D彩繪主題都是比較是震撼的視覺效果，而且考量當地是個漁村，又有一間經過文建會鑑定400年歷史台灣最早的媽祖廟「太聖宮」，為了配合當地特色故選擇以海洋世界與廟有關係的主題，再穿插一些其他元素，畫了很多石斑、鯨魚、海豚，包括之前當地有抹香鯨擱淺於八掌溪出海口，所以也將抹香鯨帶入彩繪中，以前好美里舊名叫「虎尾寮」，所以也繪製了以老虎為主題的畫作，有特別考慮其在地生活與文化。(A-a-3-1)

依據受訪者B表示：好美里3D彩繪不像其他彩繪村，有結合在地漁村風情，設定以海洋世界作為主題，是有故事有主題的彩繪風格，可以將沒落的老房子變成另類的藝術品，除了美感，更讓遊客覺得親切。(B-a-2-1)

綜上所述，好美里彩繪採用較創新的3D立體彩繪，使遊客能與畫產生互動，藉由拍照產生繪畫主題所要表現的效果，並與當地漁村特色及文化結合，以海洋世界為主題，使彩繪存在於社區角落而不會顯得突兀，變成社區的藝術品，且每幅圖畫都是原創性的彩繪，因而不會有抄襲的問題產生。

綜整受訪者針對好美里彩繪的主題特色，與在地文化結合情形之意見如下：

- 1、以創新3D立體彩繪，遊客能與畫互動。
- 2、以海洋世界為主題，結合漁村特色。

4.1.5 彩繪及社區發展結合情形

依據受訪者A表示：在繪製過程中人潮陸續進來，我們有與里長、當地比較熱心的人士去協調，包括導覽、壁畫清潔維護、環境清理都必須由他們去負責，後來社區也是自動自發，每星期用水去清洗壁畫，導覽也是由社區去負責，如我們有接獲團體有導覽需求，也是連繫當地導覽志工帶領。(A-a-3-2)

依據受訪者B表示：好美里地區因為是一個逐漸沒落的漁村，社區有很多窳陋的角落，經由繪製以海洋為主題的3D彩繪，並加強環境綠化、形塑社區藝術、變成能與遊客互動的村落美術館，甚至帶動社區周邊觀光遊憩等多重效益。(B-a-2-2)

依據受訪者D表示：後來學校有跟風景區管理處處長、畫師方面協調看是否以學校來做3D彩繪推廣的場所或平台，畫師很有這樣的意願，管理處也樂觀其成，可是畢竟不是他們的重點目標，所以只能靠學校極力去爭取，學校有一直要求他們進來學校做基本初步基本彩繪，3D畫作成因的解說。第一階段曾進成畫師有來跟學生做講解，第二階段跟社區結合招募解說志工，以學校做為場所將社區居民帶進教室，由曾進成老師講解3D彩繪的原理，並透過實作課程讓志工充分了解。一開始學校是沒有參與彩繪製作，但有與畫師結合將有關彩繪的知識、概念帶進給校內的老師、學生去了解及學習，並邀請社區內有意當志工的居民來上課。(D-a-1-2)

依據受訪者D表示：如果好美里3D彩繪的成功或甚至成為一個典範，除了當初管理處睿智的眼光、大膽的投資之外，就是曾進成藝師，他除了有繪畫的功力、創作的熱情，更重要的是他能去說服社區居民跟他一起投入，也能被打動拉學校一同去參與。(D-a-1-3)

依據受訪者E表示：先前好美國小楊校長有替社區訓練了一批導覽志工，成員都是里民所組成，外來團體客如需導覽就直接跟他們申請，每次導覽時間約1至2個小時。(E-a-3-1)

綜上所述，好美里彩繪雖是由公部門出資並尋找藝師所繪製創立的景點，彩繪地點位在社區的各個角落，變成了社區的一部分，其後續帶來的觀光人潮、維護清潔、導覽等必須與社區結合，也因公部門、藝師的眼光與熱情，使社區居民、學校學生、老師願意共同投入並自動自發參與，學校也成為一個平台與場所，讓社區居民進入校園共同學習與成長，帶動了社區的發展。

綜整受訪者針對彩繪及社區發展結合情形之意見如下：

- 1、學校做為平台，居民上課成為導覽志工，共同學習與成長。
- 2、居民主動參與壁畫清洗、環境整理。
- 3、彩繪成為社區的一部分，就如村落美術館。

4.1.6 彩繪經營與規劃的想法

依據受訪者A表示：我們想到的是人潮進來了，其所衍生的問題，譬如垃圾、廁所、交通等，在一開始我們並沒有預估會有這麼多的人潮，所以沒去深入探討後續的問題，是後來人潮湧進，得盡速去協助社區規劃解決廁所、停車場及停車格繪製，去協調警察局布袋分局請他們指導我們交通動線的規劃、指標的設置等。(A-a-4-1)

如受訪者A所言，風景區管理處一開始是沒有預估好美里的3D彩繪會帶來如此多的觀光人潮，因此事先對社區內的相關硬體、軟體設施是沒有預先去設想規劃的，可能尚在建設的階段就有民眾利用利用網路社群傳播，或者主管單位就利用媒體宣傳，民眾抱持朝聖的心態一窩蜂前往，人潮所衍生軟、硬體的不足就會浮現，這與國內其他熱門景點所產生的問題如出一轍。

綜整受訪者針對彩繪經營與規劃的想法之意見如下：
未完整規劃衍生硬體設施不足的問題。

4.1.7 彩繪過程所面臨的阻礙

依據受訪者A表示：一開始繪製時居民會反彈，好美里以往就是純樸的漁村，在鄰里內都是彼此認識的居民，因為管理處在我家門外牆面畫了彩繪，外來陌生臉孔的遊客在門外東張西望左顧右盼，感覺很沒有隱私，造成他們很大的困擾。但因為台灣人好客的天性，久而久之居民就習慣了村里內時時刻刻都有外來的遊客，居民會走出門外替遊客解說這幅彩繪創作的主题、拍出來照片會較生動的位置等。所以居民反而由一開始的反對變成後來的參與。(A-a-5-1)

依據受訪者A表示：另一個阻礙就是在選擇繪製的地點上，該地村落的巷道分散一開是設定以太聖宮為中心點，然後沿著里內巷道繞一圈去每個主題彩繪地點參觀，再回到太聖宮這邊，路程約一個小時去規劃，每個繪製地點都跟曾進成老師去會勘討論，讓遊客感覺處處有驚奇，地點選定後，再請里長與屋主溝通協調取得同意，且並不是每個屋主都同意提供自家牆面來製作彩繪，所以過程也是十分辛苦。(A-a-5-2)

依據受訪者B表示：布袋地區這邊滿鄉下的，居民生性比較保守，很多社區居民不太願意讓人去動用他們家的牆壁，認為日後會有疑慮，執行上會面臨的阻礙就是去說服社區居民提供牆壁來創立彩繪，我們原本有在協調其他社區去進行美化再造，以增加觀光效益，但是很多都胎死腹中，因為無法取得多數居民的共識，但因為好美里的居民感覺比較認同，有共同的理想目標，想要讓在地有更好的發展與更好的環境，因此在推行上阻礙較小，由於社區有了共識，也成就了目前好美里的3D彩繪村，3D彩繪團結了在地居民的心，相信在以後也可以提供其他社區發展的參考。(B-a-3-1)

綜上所述，風景區管理處選擇好美里作為彩繪社區一開始並非順利，布袋地區屬濱海鄉下村落，居民生性較為保守，在繪製過程中最大的困難點在於尋找適合的地點並取得屋主同意，除此之外還要有社區的共識，因為原本平靜的社區可能因為遊客的造訪，帶來隱私的困擾，故一開始僅選擇一、兩處地點繪製，評估

居民後續反應後再持續增加，而因好美里居民相較於其他村落，能認同彩繪所能帶給社區在環境上與觀光效益上所帶來的發展，並逐漸形成共識進而參與其中。而好美里彩繪村的成功，更可成為其他社區推動社區發展的一個參考典範。

綜整受訪者針對彩繪過程所面臨的阻礙之意見如下：

- 1、居民保守，擔心平靜社區因外來遊客帶來困擾。
- 2、繪製地點選定有所阻礙。
- 3、好美里居民能形成共識。

4.1.8 在地居民對彩繪的反應

依據受訪者B表示：雲嘉南濱海風景區管理處近年致力於發展嘉義沿海地區的觀光，於好美里地區繪製3D彩繪，繪製完成後布袋鎮地區居民反應很熱烈。後來包含市中心的太平路永樂街、新塭地區等都有意爭取另外設置彩繪村，但因永樂街附近地區居民多數不願意提供處所繪製彩繪，而新塭地區因為就在好美里附近，擔心其同質性過高，會排擠分散了好美里的觀光人潮，因此這2處後來都沒有去進行，但也代表好美里的彩繪帶給地方亮點，居民反應很好，進而其他地方也想如法炮製去爭取。好美里地區居民感覺比較團結，因此社區感覺反對的聲音比較少，一般的反應都是比較正面的。(B-a-1-1)

依據受訪者D表示：繪製過程中，畫師有跟社區居民及學校這邊分享繪畫的元素，並將社區在地特色及海邊、海洋生物等意象融入繪畫主題中，在完成後師生親自去體驗這樣一個3D彩繪就在面前，那種視覺效果很令人驚豔。彩繪完成後帶來無數觀光客，會讓師生感覺我們這樣一個小鄉、小村竟然可以吸引這麼多的人潮，深感於有榮焉，繪畫的過程中雖然師生參與的比較少，可是繪製完成後學生當下的感覺，除了繪畫本身之外，更驚豔的是它所帶來的人潮跟反應，心理上會讓人感受好美里光榮感的呈現。因此於認知層面、情意層面都有很大的改變。(D-a-2-1)

依據受訪者E表示：當地居民耆老常反應在好美里住了6、70年，也不曾看

到這麼多遊客，遊客一多起先會造成地方的不便，但是現在都習以為常。在外地工作生活的遊子，佳節返鄉時見到整個地區大塞車，雖然有點不便，但心裡都覺得這真是一個奇蹟，整個社區感覺相當有人氣，這是以前所沒有的，也感到於有榮焉，因此負面的意見很少。(E-a-2-1)

綜上所述，雖然彩繪過程中，一開始社區居民有些疑慮，但後續產生的效應帶給居民的感受是好的，沒落的漁村增加了人氣，繪畫的效果讓人驚豔，居民產生了在地的認同感與光榮感，外地的遊子也深深感受家鄉風貌的改變，正面的效應遠遠大於負面的影響。不只好美里在地居民反應良好，效果甚而外溢至布袋鎮其他地區也想效法，但因公部門種種的考量而無法執行，這應該是當初所沒有預料到的效果，而好美里也因社區的團結與共識，而搶得了先機。

綜整受訪者針對在地居民對彩繪的反應之意見如下：

- 1、效果令人驚艷。
- 2、沒落漁村增加了人氣。
- 3、居民產生了認同感與光榮感。
- 4、效應外溢其他社區也想效法。

4.2 彩繪對於好美里社區發展及觀光影響

4.2.1 好美里3D彩繪作為旅遊景點的行銷

依據受訪者A表示：好美里3D彩繪還在繪製當中，有民眾就拍照上傳facebook，還沒完成就在網路上流傳而引起關注，之後陸續有許多電子、平面媒體、部落客陸續來採訪、報導甚至是朝聖，所以這個觀光地點管理處根本沒有做什麼特地的行銷就爆紅。但後來漸漸人潮熱度有比較降低，所以管理處這邊於過年期間有做一些行銷活動，譬如請曾老師去沿線道路繪製一些過年應景的圖像。(A-b-1-1)

誠如受訪者A所言，目前網路力量無遠弗屆，好美里彩繪繪製當中尚未完成，即有遊客或者是當地居民於社群網站傳送相關資訊，經由網路社群傳播，即引起網友好奇心即想一窺究竟的心態前往朝聖，在不斷地經由複製傳播瞬間爆紅並引發話題，進而吸引相關電子、平面、網路媒體爭相報導，因此政府機關尚未思考

如何行銷即投入相關經費宣傳時，即有大量人潮湧入。現今反而需思考的是如何維持其熱度，配合年節假期辦理相關活動來吸引人潮回流。

綜整受訪者針對好美里3D彩繪作為旅遊景點的行銷之意見如下：

- 1、繪製當中即有民眾拍照上傳社群軟體，瞬間爆紅。
- 2、吸引各大媒體報導。

4.2.2 彩繪對於好美里在地觀光及經濟的影響與效益

依據受訪者A表示：效益絕對是有的，因為3D彩繪、高跟鞋教堂包含鄰近的水晶教堂、將布袋地區串連起來，以前遊客來布袋能去的地方就只有觀光漁市，或只是由布袋商港搭船前往澎湖，現在是搭船前往澎湖的遊客也可順道遊覽布袋這幾個景點，尤其是布袋地區的民宿業者的反應是最正面的，假日其住房率都在水準以上。其周邊的攤商明顯增加了許多，可惜的是多以外地人前來經營的為主，因為當地居民主要是從事養殖業，漁忙時節也沒有時間另外做其他的小生意，所以一般還是在地居民還是以本業為主。(A-b-2-1)

依據受訪者B表示：對當地的觀光效益是有的，大家可以由相關到媒體、社群軟體中都可看到相關報導與訊息，代表遊客真的有進來，尤其105年初過年期間與連假期間遊客可以說絡繹不絕，甚至造成進入該社區的聯絡道路大塞車，此一風潮並延續了許久，很多遊客看了訊息都會想來朝聖，形成了一股風潮。(B-b-1-1)

依據受訪者B表示：彩繪風潮正盛行時，帶動了很多攤販一窩蜂進入設攤，一般都是以外來的攤商為主，在地人比較少，因此對於當地的經濟型態的改變比較少。因為當地是嘉義沿海虱目魚、白蝦、烏魚、蛤蠣養殖重鎮，因此有產地的優勢，台灣人旅遊都會想購買當地的特產，附近也有很多虱目魚、白蝦、魚丸的水產加工廠，相信觀光客一定有帶給當地原本產業更好的業績。(B-b-2-1)

依據受訪者D表示：觀光效益的部分，學校附近的街區都變成攤商的集中地，所以對於散客或者周休二日遊客在此地小額消費其效益是有的，攤商也有獲益，

不過其攤商組成多是外來的為主，但其規模不大，加上同質性很高，跟外面夜市所銷售的差異性不大，久了就失去新鮮感。104年5月畫家開始進駐好美里，大約於105年1月是它的巔峰期，7天過年年假期間帶來30萬人潮，當年清明連假期間每天也都有上萬遊客，這顯然是一個非常非常偉大的成就，當然也帶來很多負面的影響，帶來了人潮但時否錢潮有跟著來，這我是看不到的，但來的車潮與垃圾卻顯而易見。(D-b-3-1)

依據受訪者E表示：好美里是一個沒落的漁村，雖然有沙灘有濕地，又位於八掌溪的出海口，但因為人口外移，年輕人都到外地工作，但有了3D彩繪本地成了觀光景點，各地的人都知道有好美里這個地方，並帶來了人潮，所以對地方的觀光一定有所助益。(E-b-2-1)

依據受訪者E表示：在觀光財方面我認為效益是比較少的，社區居民平就多以水產養殖或漁業維生，目前經濟型態也沒有什麼改變。但因為人潮，卻於無形中也將在地產業譬如虱目魚、蛤蠣、蚵仔等做了很好的行銷，讓本地的特產銷售更加成長，雖然居民沒有因為擺攤直接獲得觀光方面的收入，但原本的產業無形中也增加了銷售，對地方經濟也有助益。在地養殖的牡蠣、蛤蠣收成後，可以直接在地銷售，除了品質好、新鮮，在價位上也比外面市場上便宜許多，很多觀光客就會來消費購買，也獲得很好的評價，漁民收入也增加了。(E-b-4-1)

綜上所述，我們可以知道，原本好美里有美麗的沙灘與保育區濕地，但其實外地知道的人不多，觀光方面一直視欠缺的，自從3D彩繪繪製後，確實吸引了觀光人潮的到來，初期可說以絡繹不絕來形容，而攤商一般是逐利而生，有人潮的地方就有攤商進駐做生意，但據受訪者均表示，除之前就是在地商家外，攤商一般都是外來的，但其規模不大，加上同質性很高，跟外面夜市所銷售的差異性不大，久了就失去新鮮感。另一方面好美里社區居民原本就以養殖漁業、及近海漁業為生，雖然社區多了觀光客，但原本的謀生經濟型態並沒有改變，有助益的是對於原本在地的漁產品、漁產加工品銷售的增加，相對的也對在地產品做了很

好的行銷，除了讓外界知道了好美里這個地方外，更能知道其所出產的蛤蠣、虱目魚、白蝦等有良好的品質與優惠的價格。

綜整受訪者針對彩繪對於好美里在地觀光及經濟的影響與效益之意見如下：

- 1、105年過年期間30萬遊客。
- 2、吸引外來攤商進駐，民宿住房率增加。
- 3、對在地經濟型態影響不大，漁特產銷售增加。

4.2.3 彩繪對於布袋地區整體的觀光及經濟效益

依據受訪者A表示：效益絕對是有的，因為3D彩繪、高跟鞋教堂包含鄰近的水晶教堂、將布袋地區串連起來，以前遊客來布袋能去的地方就只有觀光漁市，或只是由布袋商港搭船前往澎湖，現在是搭船前往澎湖的遊客也可順道遊覽布袋這幾個景點，尤其是布袋地區的民宿業者的反應是最正面的，假日其住房率都在水準以上。其周邊的攤商明顯增加了許多，可惜的是多以外地人前來經營的為主，因為當地居民主要是從事養殖業，漁忙時節也沒有時間另外做其他的小生意，所以一般還是在地居民還是以本業為主。(A-b-2-1)

依據受訪者B表示：對於整體布袋鎮來說，以往政府對於在地觀光並沒有特別重視與投入，至今人口逐漸外移而沒落，近年因為中央及地方有用心投入，建設一個景點就帶來許多觀光客，這對於整體布袋的經濟消費是有幫助的，遊客到好美里旅遊，參觀完不可能就馬上離開，會順道到市區或布袋港這邊用餐或到觀光漁市挑選漁獲，因此原本的商家生意都變得更好。原本布袋的旅遊住宿選擇很少，目前布袋這邊很多原有的民宿都在進行整修，甚至原本是沒有人住的空屋也都改建經營特色民宿，其住房率都還不錯且價格合理，有住宿附近就有消費，因此代表布袋這邊開始有吸引人的地方，相對地也帶動了整體的經濟效益。(B-b-3-1)

據研究者觀察，近年布袋地區的觀光其實是毫無起色的，除了由布袋商港搭船前往澎湖旅遊的遊客與觀光漁市外，並無其他景點可供遊客駐足欣賞遊玩並消費，更遑論住宿，但近年在各級單位的努力下，開發了多處景點，有景點便能吸

引觀光客，有觀光客便有在地消費，各商家生意明顯變好，研究者曾訪問觀光漁市內商家表示，目前平日的營業額就如往日假日一般，假日更能成長2倍以上。其他如布袋地區民宿如雨後春筍一般出現，一些空屋均改造成特色民宿，代表其對整體布袋地區之觀光及經濟發展有相當的助益。

目前只要在網路搜尋引擎鍵入「好美里」，一定可以在各大網站、部落格、新聞上找到3D彩繪搜尋到上百甚至上千條訊息，代表了其真有吸引觀光客到來，也達到了公部門及社區吸引人潮、行銷在地、活化觀光的目的是，以很少的經費創造了很大的亮點，譬如阿里山國家風景區管理處投入上億經費建設了「太平雲梯」，而雲嘉南濱海風景區管理處僅投入幾百萬的經費去繪製3D彩繪與周邊建設，而太平雲梯所產生的話題與爆紅程度恐還不如好美里3D彩繪，所以投資報酬率不可不說十分巨大。

綜整受訪者針對彩繪對於布袋地區整體的觀光及經濟效益之意見如下：

- 1、在地商家營業而增加。
- 2、民宿住房率提高。
- 3、帶動整體經濟效益。

4.2.4 觀光客的類型及熱潮是否消退、是否有重遊意願

依據受訪者A表示：本地的旅遊生態是以遊覽車為主，遊覽車團客的生態其實對當地經濟較無實際的幫助，因為停留的時間不長，不像散客較有實際的旅遊目的與時間，相對消費購物機會也較多，而目前團體客與散客的比例約各佔一半。

(A-b-2-2)

依據受訪者A表示：目前當地遊客數已明顯下降，我們也正在想辦法把熱潮提升，先把我們雲嘉南地區的景點例如水晶教堂、高跟鞋教堂、故宮南園等將他串聯起來，製作於旅遊摺頁中。再來是結合當地旅宿業者將在地景點資訊提供給遊客，因為目前高跟鞋教堂遊客數約有5、6000人，但會來好美里的卻只有1000多人，所以要試著把那邊的遊客再順道帶來參觀。(A-b-1-2)

依據受訪者B表示：目前這股風潮有比較平息了，回復到比較正常平穩的狀態。

(B-b-1-2)

依據受訪者D表示：後續於台南市將軍區馬沙溝、雲林縣四湖鄉箔子寮也都有曾進成老師所繪製的3D彩繪村，再來本縣東石鄉、甚至台中包括對岸也都在積極邀約，這麼多的彩繪村雖然這些3D彩繪村有不同主題但到底來說都是彩繪，所以會失去它的新鮮感，我覺得人潮來說是有很明顯的消退。(D-b-3-2)

依據受訪者D表示：後來畫家離開、新鮮感沒了，周邊尚未看到其他景點譬如高跟鞋教堂間的串連，人潮就不斷減少。所以一個旅遊點要持續維持熱度是十分不簡單的課題。(D-b-4-3)

依據受訪者E表示：目前團體客的比例約占6成，夏天約是下午3點以後天氣較沒有那麼炎熱時遊客會比較多。客層分布上，機關、學校校外教學、社區、老人會等團體都有，因此其年齡分布相當廣與平均，團體客停留時間約1個小時至1個半小時；散客停留時間就較長，因為可以邊走邊玩順便購物，並至社區內廟宇參拜(E-b-1-1)

依據受訪者E表示：目前人潮與熱潮雖然沒有像一開始這麼多，但或許也因為屬於戶外景點，所以在炎熱的夏天遊客會比較無法忍受外面尤其又是在沿海地區酷熱的天氣，而少了前來的意願，但像目前12月初天氣溫和涼爽，我發現遊客又漸漸回籠，比之前又多了不少。(E-b-2-2)

依據受訪者E表示：我認為是有重遊意願的，因為3D彩繪有拍照的效果，而且本區彩繪的數量相當多，很多遊客譬如團體客可能這次來沒那麼多時間參觀完，或者因為來時遊客太多無法仔細好好拍照，因此會考慮是否下次在自己前來、或利用平常日人潮較少時前來，或者邀親朋好友一起來。再者我們這邊各項美食價位很平實又有沿海的特色，我認為依景點及美食消費來說，遊客是會有重遊的

意願的。(E-b-3-1)

綜上所述，目前3D彩繪不似一開始時爆紅的風潮，而是趨於實際正常的狀況，遊客類型有半數以上是屬於遊覽車旅遊的團體客，因為當地是屬於免門票的景點，因此許多遊覽車旅行社會將此景點排入行程中，客層分布上，機關、學校校外教學、社區、老人會等團體都有，但團體客相較於自由行旅客而言，團體客可能事先不知道好美里此處景點，也不知其亮點及內涵所在，到達景點後僅是走馬看花，時間短暫無法深度走訪，相對的消費行為也較少，而自由行旅客會前來，必地此景點有吸引他的地方，不管事媒體、網路社群、或親朋好友告知等，有一定的旅遊目的，相對的停留時間較常，較能進行深度旅遊與消費行為產生。

好美里3D彩繪遊客的增減情形，可以由表4-1得知：



表 4-1 雲嘉南濱海國家風景區好美里 3D 彩繪村遊客數及成長率統計表

遊樂區名稱	106年6月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年6月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年6月 遊客數
好美里3D彩 繪村	80,159	-19.60	99,700	581.01	14,640
	106年7月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年7月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年7月 遊客數
	95,805	-19.74	119,369	252.75	33,840
	106年8月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年8月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年8月 遊客數
	85,428	-37.21	136,059	543.88	21,131
	106年9月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年9月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年9月 遊客數
	33,585	-53.39	72,051	188.02	21,016
	106年10月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年10月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年10月 遊客數
	26,518	-66.68	79,592	374.89	16,760
	106年11月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年11月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年11月 遊客數
	18,844	-84.98	125,500	336.89	28,726
	106年12月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	105年12月 遊客數	與前年度相 比成長率 (%)	104年12月 遊客數
24,347	-72.95	90,013	238.85	26,564	

資料來源：雲嘉南風景管理處政府資訊公開之觀光人數統計，本研究整理

由表 4-1 可知，好美里 3D 彩繪村於 104 年開始繪製，105 遊客數暴增，相較去年都以倍數增加，每月均近 10 萬人以上，這對一處小漁村而言，真是了不起的現象與成就，而 106 年由於熱潮減退，每月遊客數又回到 104 年之水準。另一方

面，由於彩繪係屬戶外景點，而好美里地區位處濱海地區，夏季十分酷熱，冬季又有東北季風吹襲，而街頭巷道內又少有遮風避雨的設施，均影響了旅遊的感受與品質，因此遊客雖可能因景點的吸引與在地特色而有意願舊地重遊，但遊客對於氣候的感受，更可能深深影響對景點的印象。

另外依表 4-2 可發現，高跟鞋教堂的遊客數遠高於好美里彩繪村，代表同屬布袋的 2 處觀光景點沒有適度宣傳與結合，吸引遊覽高跟鞋教堂的遊客能順道前往彩繪村。

表 4-2 好美里 3D 彩繪村、高跟鞋教堂遊客人數比較表

景點名稱 年月份遊客數	好美里3D彩繪村	高跟鞋教堂
106年7月遊客數	95,805	159,677
106年8月遊客數	85,428	140,880
106年9月遊客數	33,585	112,482
106年10月遊客數	26,518	148,620
106年11月遊客數	18,844	71,877
106年12月遊客數	24,347	75,118

資料來源：雲嘉南風景管理處政府資訊公開之觀光人數統計；本研究整理

綜整受訪者針對觀光客的類型及熱潮是否消退、是否由重遊意願之意見如下：

- 1、遊覽車團體客與散客各半。
- 2、屬戶外景點，夏季沿海地區戶外天氣炎熱，影響遊客參觀品質與意願。
- 3、鄰近地區皆有3D彩繪村，漸失新鮮感。

4.2.5 彩繪對於社區發展的影響作用

依據受訪者 D 表示：主要是尊榮感心理層面的提升，因為於臉書、網路、電視媒體等媒體大量播送，好美里變成一個很大的亮點。人潮還沒膨脹的時候，我想到的是我們學生能為這個社區做什麼，學校這個場所是否可以培訓一些解說的

課程跟解說志工，所以為因應人潮，我們就開始培養一些學生來擔任解說小志工的，所以第一個影響就是學校課程方面會加入彩繪方面的知識與小志工的養成訓練。(D-b-1-1)

依據受訪者D表示：教育主體是學生，好美國小當初我認定的是必須跟社區結合，因為它是一所少子化的偏鄉小學，學校不能置外於社區，希望學生所學習的課程能對社區有貢獻，所以有些內部課程的改革，譬如解說課程方面，因為彩繪我們有迎來一些遊學的團體、機關等，就學生來說它必須更有上台的勇氣去解說，要上台就必須練習，有了舞台讓學生不斷練習培養他們的自信心，孩子們對於人際的互動、社交技巧、導覽語言都有長足的提升，最重要的是孩子們自信心的成長。(D-b-2-1)

依據受訪者D表示：社區的主體是家長，好美里學生家長多是從事水產捕撈、養殖事業或者是家管，我們當初把他們帶進來學校的時候，家長會認為他沒有這個能力、知識與經驗，怕會影響到原本的工作，學校方面也是給大家很多的鼓勵，並傳授知識與技巧，藉由不斷練習並透過實際接待、導覽團體累積經驗，家長更積極投入這塊，因而我發現這個社區不斷在改變在成長，假日有志工在導覽，平日有居民在學校上課，它不再是只有傳統產業的社區，而是有藝術與文化、科學與美感的社區。(D-b-2-2)

依據受訪者D表示：彩繪帶給社區的不只是人潮，藉由學習與導覽，不斷累積成就感與自信心，所以不論學生與家長、居民都表現得很正向，因為以前少的就是這個舞台，藉由這個機會可以找回屬於好美的光榮感。(D-b-2-3)

依據受訪者D表示：對一般在地居民來說，他不用改變從前的產業型態一樣可以過活，在意的只是每日的漁獲，所以畫對他來說並不會有特別的加分，但對年輕人來說，一個漁村好不容易有這樣的突破口與機會，人潮所帶來的是身為好美里的光榮感，站在學校的立場是比較支持年輕人的想法，但是決定社區輿論的力

量是在這些中老年人身上，他們掌握了這個社區的政治、經濟的話語權，這股的力量會決定社區的風潮會不會持續，當公部門決定哪個處所要增加畫作及其主題時需要與社區協商，但居民慢慢覺得其負面效應大於正面效應時，會有更多的反對聲音出現。(D-b-4-2)

依據受訪者E表示：感覺社區的整體素質都提升了，一開始居民很不習慣陌生人在這寂寥的漁村中出現，會保持距離，但久而久之就習以為常，並會主動與遊客打招呼或回以會心的微笑，會讓遊客了解鄉下人的樸實與好的印象。因此我認為社區便的比往如與人之間互動變得熱絡，並充滿了朝氣。(E-b-5-1)

綜上所述，彩繪對於好美里社區發展最大的影響就是社區居民光榮感與自信心的提升，並結由學校這個平台與場所，讓學生、居民共同去學習與成長，大家有共同的想法、共同的目標，這相較居民平時的生活環境與接觸的事物是大大不同，讓好美里不再是只有傳統與人情味的漁村，更增加了藝術與文化、科學與美感。如此的發展，彩繪所帶給好美社區的影響，恰呼應「社區總體營造」中的內涵：為「建立社區文化、凝聚社區共識、建構社區生命共同體的概念」。

綜整受訪者針對彩繪對於社區發展的影響作用之意見如下：

- 1、居民尊榮感、自信心提升。
- 2、居民共同學習與成長。
- 3、增加文化與藝術氣息。
- 4、呼應社區總體營造內涵：建立社區文化、凝聚社區共識、建構社區生命共同體。

4.3 彩繪對於好美里社區整體生活環境的影響

4.3.1 彩繪對社區治安、交通、環境的影響

依據受訪者A表示：至今我們接獲很多投訴，平靜的漁村變的吵雜，環境變得髒亂，尤其是太聖宮對面公共廁所一陣子用水不足，去增設了好幾座水塔還是不夠，後來是去調用了一些流動廁所才足以因應。(A-c-1-1)

依據受訪者B表示：每逢假日雖有交通管制，但因社區內因為之前曾辦理土地重劃，仍有許多道路尚未打通，無法有效紓緩糾結的交通動線。只要遊客一多社區內交通道路設計問題就浮現出來，除了讓旅遊品質降低外，也間接影響社區發展及在地民眾的生活品質。另外社區內的公共廁所已不敷使用，設置的地點過少，造成旅客不便。當地設置的臨時攤販很多又沒有集中，會讓環境感覺雜亂無章，在管理上也有困難。(B-c-1-1)

依據受訪者C表示：彩繪完成至今好美里地區環境可說有相當大的提升，彩繪剛開始完成時帶來了很多遊客，社區民眾會投入設攤做生意，因此相對的其自己的環境都會整理提升，加上(105)好美里被抽選參加嘉義縣清潔比賽，清潔隊亦結合社區進行地毯式的清潔整理，所以依目前來說環境可以說相當良好。當地里長也有用心投入在環境這塊，自己還出資購入割草機。去年全縣環境比賽好美里獲得「特優」，獲得獎金20萬，其中一部分並交由該里拿來添購機具，譬如說割草機、噴霧機等以用來清潔及消毒環境，這就是里長有用心的地方，所以當然社區環境會提升。(C-c-1-1)

依據受訪者C表示：遊客一多一定會帶來垃圾與髒亂，不過還是有人在整理，表示說在那裡做生意的攤販等等，還是有在注意環境，而我們清潔隊也有在跟他要求，說你們做生意還是要盡點義務維護好環境，這樣對地方的形象也較好。(C-c-1-2)

依據受訪者D表示：人潮一多，一些硬體設施就會開始顯現它的不足與窘境，譬如於校內來說，原先廁所的數量只是針對校內師生需求來規劃設置，以這種數量要來服務一天成千上萬的遊客是遠遠不夠的，而社區內譬如太聖宮內的廁所或後來增加的臨時廁所，都無法乘載這麼大量的遊客。因此廁所的問題呈現了，包括垃圾的問題、塞車的問題也都呈現了，因此學生上課期間學校方面就必須做些管控，避免學生遭受太大的影響。學生平時人身安全的意識、交通安全的意識得提高，因為以前好美里本身就幾乎沒什麼人車，再來就是學校的垃圾環境的打掃

都必須增加，這就得教育學生去配合。(D-c-1-1)

依據受訪者E表示：3D彩繪是有文化有內涵的藝術，因此會來參觀的遊客素質都在一定水準以上，所以對社區治安上沒有影響，但環境上因為遊客多就可能隨手丟垃圾，而且目前社區公用廁所數量位置不足，因此希望風管處可以在考慮增加設置。(E-c-1-1)

綜上所述，因社區彩繪景點規劃當初，並未考量會帶來如此多人潮，因此在公用廁所數量及地點位置上的不足是受訪者一致認為的問題，並可能減低遊客的旅遊印象與評價。再者是原本社區道路的規劃並非是作為觀光景點考量，並僅有單一聯外道路，因此塞車、停車問題，與居民平時的出入及交通安全都是有影響的。另外遊客與攤販一多，便會帶來大量垃圾及髒亂問題，所幸社區居民有一定共識去維護環境品質並整理社區內之窳陋點，進而提升了社區環境品質。因為遊客素質有一定水準以上，在治安上對於以往治安良好的純樸漁村是沒有影響的。

表 4-3 彩繪對社區治安、交通、環境的影響

項目	負面	正面
環境	1、廁所數量不足、位置不佳。 2、遊客所產生的垃圾與髒亂。 3、攤販所產生的垃圾與髒亂。 4、攤販未集中而顯雜亂。	1、居民環境意識提升、自動自發整理並維護環境整潔。 2、為吸引遊客、社區內空屋及窳陋點整體清理。
交通	1、停車問題。 2、社區內及聯外道路塞車。 3、居民及遊客交通安全。	1、居民增加交通安全意識，保障遊客及自身安全。
治安	無負面影響	1、居民增加人身安全意識。

資料來源：本研究整理

4.3.2 公部門對社區環境的維護

依據受訪者C表示：當地設有垃圾子車以利廢棄物集中，固定每周一、五前往清運，我們除每日固定清運家戶垃圾外，仍會協助清運觀光人潮所帶來之廢棄物，公所為促進、發展光觀，所以一定得義務幫忙處理垃圾這部分。(C-c-2-1)

依據受訪者C表示：去年有針對社區內觀光動線的空地及空屋有做過一次全面的整理及廢棄物的清除，私人土地有堆積一些雜物，必須透過里長去跟地(屋)主溝通，經他們同意後由我們來協助清除，將其作全面的清理，因此才可以有現在清潔的環境。如遇屋主已在外地的閒置空屋，是請里長聯繫，經屋主同意就由我們清潔隊進入協助清理，而一般屋主都會樂意。(C-c-2-2)

社區環境整潔與否往往是遊客的第一印象，誠如受訪者C所言，公所有維護地區清潔的責任與義務，因此布袋清潔隊更積極投入社區的清潔工作，除平時垃圾的加強清運外，更協助進入社區清理鄉下地方常見的空屋、廢棄空間等髒亂點，這些地點常影響社區的美觀，要整理卻也十分棘手，需要公、私部門彼此戮力合作才有可能完成。

4.3.3 社區自主對環境的維護

依據受訪者C表示：社區方面對於自身的設施與環境有組義工隊，一部分人是由當地攤商參與，也有一些是社區內對環境比較注重的居民，經由里長與義工隊的付出，才能於105年全縣環境清潔比賽榮獲特優。社區經過去年的大整理後，社區居民反應都很好，相信大家都喜歡比較整齊清潔的環境，不會再任意在空地及空屋堆放垃圾，因此到目前也都還維持得很好。(C-c-3-1)

依據受訪者C表示：我們公部門要協助的點有限，還是需要居民自主意識來維持，平時就是由里長帶著義工維護。如果社區方面須要我們協助，有些他們清出來的垃圾及廢棄物，經社區通知，清潔隊就會做協助做末端載運。(C-c-3-2)

依據受訪者D表示：彩繪是利用社區原本生活的街道、設施譬如漁村公園等公共場域，因此公共環境、生活場域會變得比較髒亂，我們會考慮去做社區清潔，因為當初社區義工遠遠不夠，因此我們師生出動結合義工做了幾場次針對彩繪牆面及周圍環境的清潔。整體來說，社區的凝聚力與尊榮感是在增加，我們都以身為好美里的一分子為榮。(D-c-1-2)

綜上所述，社區環境的維護除了公部門的努力外，最重要的是社區居民的自主意識，而當社區居民對所處社區環境有認同感與共識後，才可能自動自發組織義工團隊，針對周遭環境定期清潔與針對彩繪清洗維護，使其保持如新，否則遊客一來盡顯髒亂甚而彩繪斑駁破敗，往後要再吸引人潮就更加困難了，而社區環境的維持也凝聚了社區意識，讓居民能共同維持現有的社區環境。

4.4 好美里彩繪及社區未來展望

依據受訪者A表示：我們當初製作這個彩繪村，以很少的預算便創造了很大的亮點，既然政府已投入經費建構了這景點，就一定得持續投入人力經費去維護，目前我們每年也編列一些預算持續去維護每幅彩繪，譬如上保護漆，讓他維持如新，不然一般彩繪色彩的壽命約5、6年，如果不持續維護導致色彩斑駁破敗，之前投入的經費就白費了。(A-d-1-1)

依據受訪者A表示：彩繪再持續增加它的數量已較無實際的效用，現在要考量的是創造不同的面相，譬如將遊客帶進好美里後方的自然保育區或發展自行車旅遊，我們現在也有考慮跟業者在合作發展獨木舟生態環境教育，另外今年我們也有投入經費在當地建設「好美一條街」，也就是在鰲港咖啡那條街上，讓其有像台南孔廟商圈的氛圍，希望能讓當地更有多樣性，而不是變成一次性景點，讓遊客可以持續前來。(A-d-1-2)

依據受訪者B表示：公所有建議風管處投入經費去規劃建設商店街，讓攤販可以集中管理，另外建議縣府如有經費可以投入建設社區道路與公共設施，提升環

境品質。(B-d-1-1)

依據受訪者B表示：公所也極力要發展觀光，帶動人潮與地方產業的發展，提升地區能見度，這幾年也固定於中秋節辦理大型特色活動，讓布袋居民除了靠養殖、捕魚等產業為生外，可以發展觀光服務產業，除了提高商家生意收入外，更可提升原本產業的價值。106年據統計經由布袋港搭船出入前往澎湖的旅客已突破60萬人次，如何把這些遊客留下來布袋，我覺得是未來可以去思考的，希望布袋不只是個上下船的地方，也可以有很多吸引遊客駐足參觀的景點，除了3D彩繪跟高跟鞋教堂的持續建設外，我們也有協調高雄港務分公司嘉義縣布袋管理處，建議他們可以將港區內建設成觀光景點，強化其公共設施，讓遊樂來布袋時有不同的感受。(B-d-1-2)

依據受訪者C表示：當地環境應該要再加強的地方是社區內的空地及空屋，因為社區內許多人口外移，留下很多私人空地及空屋，包括觀光動線周邊，甚至是要進入好美里彩繪村入口旁有閒置魚塢及空地，因為是私人土地，要由里長或公部門維護整潔有其困難，這還是需要里長方面與地主的協調，畢竟是私人閒置土地，還是希望地主方面能自發性地整理，也可考慮提供給社區做一些簡易式的休閒設施，讓遊客來可稍作停留，作為遊客旅遊停留的誘因，因為遊客來到好美里停留時間長，相對的消費也會增加，否則遊客只是來此走馬看花，在各彩繪地點拍完照後就離開。我認為在這種鄉下地方要做為觀光景點，在地的空地及空屋都必須做整頓，否則會變成社區內的髒亂點。(C-d-1-1)

依據受訪者C表示：建議各社區觀光景點為了當地長遠的環境整潔考量與使用者付費的觀念，平時六、日及其他連假期間，可由攤商出資雇工請人收取垃圾並做環境清潔，並向清潔隊方面承租垃圾子車，靠各地區業者、居民自主的管理與要求，才是一個景點可以持續經營發展的長久之計。(C-d-1-2)

依據受訪者E表示：希望政府能持續為社區做些綠美化的建設，並將社區內

道路建設成景觀造型觀光步道，讓關遊客步行其中，可以感受到漁村不同的風情，讓社區更有特色，整體的環境也可以更加提升。並希望利用現有國有地讓攤商可以集中，就如一般遊覽車休息站，遊客前往上廁所同時，可以順便逛逛特產購物。另外在八掌溪出海口那塊濕地，看政府是否可以參考台中高美濕地那樣去發展，讓好美里地區除彩繪外，有另外一種不同的觀光景點，這些都是好美里的資源。

(E-d-1-1)

綜上所述，好美里3D彩繪村的未來，除了現有彩繪的持續維護外，無論地方與公部門，都希望能針對社區內道路參考台南市許多街道建設為景觀步道，改變目前僅是一般柏油路的狀況，因為好美里有其歷史文化，讓遊客行走其間能一邊欣賞彩繪一邊感受漁村氛圍，必定產生更多吸引力。另外於內就是好美里地區與保育區內自行車步道、商店街、綠美化工程的規劃與建設，於外是整個布袋及鄰近地區景點的增加與串聯，軟體方面則是活動的舉辦與環境的維持，才能持續吸引遊客前來，並讓社區發展的種子得以持續開花結果。

綜整受訪者針對好美里彩繪及社區未來展望之意見如下：

- 1、持續投入人力、經費維護。
- 2、發展自行車旅遊，改建社區道路為景觀步道。
- 3、規劃設置商店街，使攤販集中。
- 4、整頓空地及空屋環境，維持社區整潔。
- 5、社區綠美化建設。
- 6、發展濕地觀光

第五章 結論與建議

本研究主要目的為瞭解「彩繪對社區的影響」，依據研究目的蒐集相關文獻以此作為理論基礎，並針對對好美里在地有深入觀察了解之里長、校長及公部門人員深度訪談後，將所得資料進行分析整理。本章將依研究所得的資料分析及討論做成結論，並提出相關的建議。

5.1 研究結論

5.1.1 社區彩繪存在侵權與同質性過高的問題

二十世紀初，臺灣在工商蓬勃發展及都市化風潮趨勢下，人口大量往都市集中，造成農(漁)村人口外移十分嚴重，居民中以高齡者居多，政府過去投入較少人文營造等軟體建設，再來農(漁)村之建設及公共設施不足，造成農(漁)村發展嚴重落後，生活機能明顯低落，致生活及文化特色逐漸喪失。

農(漁)村在現有環境下，為尋找突破口，「文化創意的思維」應能為沒落的農(漁)村注入新的生命，而彩繪是目前既簡單又經濟快速的方式之一，能在短時間內看到成果，並為農(漁)村面貌增添新特色與亮點，這股風潮起源於農委會水土保持局推動的農村再生計畫，鼓勵農村推動空間改造，以彩繪牆面方式凝聚社區居民的向心力，因此我們可以由研究中發現，國內彩繪村多數集中於中南部鄉下地區。而好美里也是在如此因素下與雲嘉南濱海風景區結合引進 3D 彩繪，使社區內原本斑駁老舊牆面注入新元素與新風貌。

目前國內彩繪村數量蓬勃發展，也面臨幾個問題：

1、彩繪圖案侵權未合法：

深看各地彩繪村內容，許多是以卡通、動漫人物為主題，如海賊王、龍貓、小熊維尼、小小兵等，表面上看似振興了社區的發展，事實卻已侵害到著作權、商標權，以及智慧財產權等，彰化更發生動漫版權公司，要求盡速塗銷侵權的畫像，因為任何有關漫畫，即使 Q 版或重製，都要取得原作者的同意才能使用，若未取得原創作者的授權就畫在社區牆面上，不論營利與否，「都可能構成侵害著作權的行為」，因此若未獲妥善處理，恐衍生侵權賠償，也賠掉台灣形象，得不償失。

2、彩繪村數量過多、同質性高且原創性不足：

彩繪村這股風潮起源於農委會水土保持局推動的農村再生計畫，政府部門要補助社區時，要求社區提出亮點，綠美化、空間改造是最常見的作法，而彩繪牆壁便是相對容易的作法，久而久之便形成這股彩繪風潮，因此許多社區申請經費補助，以彩繪牆面方式進行社區環境改造，從一開始的平面畫風，至目前流行的3D互動式彩繪如雨後春筍般出現，就如目前各縣市山區充斥著「天梯」、「天空步道」，總有一處成功經驗吸引了人潮，各地就起而效尤，而許多牆上繪製的圖案，多是藝術家的臨摹，或直接複製原本既有的動漫卡通人物。「抄襲」、「山寨」等批判會不斷產生，排除法律因素不談，就社區彩繪自身的「原創性」而言，這個部分確實較為不足，而數量一多與同質性過高，民眾便失去了新鮮感。

5.1.2 彩繪對地區整體觀光發展有所效益

好美里不像其他彩繪村，是有主題並符合在地意象的彩繪風格，將沒落的老房子、老街道變成另類的藝術品，除了美感，更讓遊客覺得親切，吸引遊客感受社區人文、景致的蛻變。

觀光開發視為提升生活品質、強化地方產業體質、增加就業機會及改善收入的重要策略。而好美里彩繪吸引觀光客到來，是否達到以上的目的卻是有待討論的，當地居民多以捕魚、養殖漁業等傳統產業維生，不可能為賺取不穩定的觀光財而放棄長久賴以為生的產業，因此當地攤販多為外地人來擺攤銷售，再者目前也無吸引在地年輕人返鄉就業的前景產生。雖然在地或許因觀光而獲益的情形不明顯，但若以整體布袋地區來看，因為多了幾處景點吸引觀光客駐足停留，整體觀光效益卻是明顯的。而好美里目前觀光人潮相較於繪製初期已明顯降低，而台灣各社區仍一窩蜂想利用彩繪來帶動觀光，必須思考的是不同社區間的差異是什麼，找出自己社區的特色。

5.1.3 彩繪對社區整體生活環境有所提升

好美里彩繪在本質上美化了社區，帶來社區美感，但彩繪所帶來的人潮，在

環境、治安、交通、經濟與旅遊造成許多影響，如垃圾、沒隱私權、塞車、噪音等，對社區原本的生活環境帶來了巨大的改變，雖然起初有些不便，但靠著居民共同意識與團結的心，卻也能讓社區的居民自動自發為了遊客觀感與環境整潔，一起走出家門進行社區環境整理，並維持自家的環境打掃的，因此彩繪不但增加了社區藝術的美感，也帶動了社區環境的整潔，因此於全縣環境整潔比賽中才能獲得「特優」的殊榮，無形中也促進社區居民的感情，以創造共同的生活福祉而努力。往後如政府仍繼續投入經費發展建設社區景觀步道，並能為社區環境帶來不同風貌，也讓遊客及居民有更不同的觀感。

彩繪活化了社區，在環境的清潔上也明顯的比以前好多了，除了居民自主意識外，公部門清潔隊方面也全力投入與配合。交通方面，為解決行車動線不良所造成雍塞，假日時布袋分局員警也投入協助交通指揮與疏導，並提供標誌、標線、指示牌規劃設置的專業意見，讓人潮所帶來的交通影響降至最低，而居民方面則是需要自我提升交通安全意識，與社區內行車盡量減速慢行避免橫衝直撞，以遊客及居民安全為首要考量，再再都需要社區與公部門共同的努力與配合。

彩繪可以於好美里順利繪製並成為景點，沒有因社區環境的影響造成太大阻力與反彈，主要是居民團結性高，願意為社區的正面發展去適應負面的影響，這可能是其他社區所沒能如法泡製與移植的，因此社區如要推展社區觀光與社區發展時，居民是否對於造成的環境負面影響反彈而產生巨大阻力，則是主政者需要考量的。

5.1.4 彩繪提升居民在地認同並助於社區發展

好美里如同台灣其他的農(於)村一般，沒有特別鮮明的在地文化特色，但是有著鄉下人的熱情與好客，和有別於其他社區的高度團結自我意識，促成了彩繪工作的完成與推展。好美里3D彩繪一開始的繪製社區並無參與，完全是公部門主導下完成，而居民從一開始的疑慮，到願意提供自家牆面讓藝術家進行彩繪，到完成後的驚豔，進而產生認同感與光榮感的，並投入後續的維護與經營，而居民藉由導覽的工作，嘗試了跟以往不同的生活經驗，藉由不斷學習實現了自我提升與自信心的增加，這就是社區意識的形成。

社區意識來源基於社區的共同利益、社區的服務功能與社區團隊精神，要增強個人的社區意識，必須先改變對社區的知覺，繼而改變其對社區的感受，而後方能改變其社區參與行動。而社區彩繪提供了好美里這樣的機會，讓居民產生「地方認同」，包括實質空間與意識空間的認同，實質空間乃社區彩繪後的實質環境、經濟生活的認同度；意識空間的認同包含對社區認同感、歸屬感等，所以彩繪或許無法全然帶動觀光，但卻可做為社區營造的起點。

政府建設社區彩繪等文化觀光景點立意良好，主要可讓當地居民提升自我的認同感，對地方產生情感，進而推動社區發展；但是不論是什麼樣新的建設或政策，多少都會引起地方居民的抗議與反彈，因為陌生、不了解感到不安，因此公部門應做好多方溝通，徹底了解地方屬性，再以長遠的方向來發展。

5.2 研究建議

根據本研究之目的與結論，提出以下建議供後續研究者、公部門及布袋鎮好美里發展作參考。

1、結合、串聯在地及鄰近觀光資源：

社區觀光需要依當地居民為主要人力資源，運用當地的自然生態、人文、景觀資源為觀光發展的主體，彩繪為布袋地區點燃觀光的火苗，但彩繪無法做為觀光的全部，社區僅有彩繪無法長久吸引遊客前來。在內部好美里本身有美麗的海灘、自然保育區、漁港漁村文化等資源，因此於好美里內部地區應再進行相關觀光之延伸，以在地文化、風景做為觀光賣點。於外部布袋地區除了 3D 彩繪外，另有同時期開發之「高跟鞋教堂」，依表 4-2 中顯示，目前高跟鞋教堂的遊客數相較好美里 3D 彩繪村差距在倍數以上，因此公部門應設法串聯鄰近 2 處景點兩者之間，將高跟鞋教堂之遊客帶往 3D 彩繪村。再者 106 年由布袋商港搭乘客輪前往澎湖旅遊的人數已達 60 萬人次，如此龐大的旅客量，應再設法吸引其於往返間停留布袋地區旅遊、消費，這是可以設法努力的。

2、營造共榮共存的在地認同：

社區的政策往往伴隨著效益與成本，好美里彩繪村完成後所帶來的人潮，造成在地居民相當程度的困擾，其所帶來的經濟效益並無法改變在地原有的經濟型

態，原本在地居民以中老年人為主，他們掌握了這個社區的政治、經濟的話語權，政策必須能說服他們才能持續推展，社區共識的形成與認同感的提升會決定這股風潮會不會持續。無論是公部門、公民或在地居民，面對未來的相關政策，應思考是否能產生共榮共存的認同感，重視在地認同的重要性。

3、政府應建立機制，審核並管制社區彩繪：

許多社區彩繪地點均位在古樸的農(漁)村，不當的建設就是破壞，但目前大多數社區皆盲目追趕流行，沒有審慎評估，更沒有考量社區美學，只是造成老屋原始風貌的改變，代表台灣鄉土記憶的紅磚牆都淪為畫布，且無法清洗回復，而較具歷史意義或有其保存價值的老屋牆面，應保留原始古樸面貌，只要稍加修復、維護或整修，並可呈現不同的風貌並維持自然的環境與色調。因此建議政府應建立社區彩繪平台，提供專業人士的評估與協助，別再讓格格不入的彩繪出現在社區的老牆上。

4、社區彩繪需能結合地方特色，繪出自己社區的故事：

台灣目前彩繪村的數量已可用氾濫來形容，如果社區不找跟自己有關的題材與結合地方的特色，別再只有先畫再說的模仿心態，「你畫龍貓，我就畫哆啦A夢」，應放慢腳步去思考，會不會有著作權侵害的問題、彩繪圖案跟社區的關聯是什麼，否則這只是浪費政府的資源。彩繪應考量建立地方社區在地特色型態，並輔助商圈市場與觀光發展，建構觀光導覽機制，讓觀光客瞭解地方文化內涵的生成，地方文化如用彩繪牆的方式傳承去，讓年輕人了解自己的家鄉，還是能有其傳承與教育的功能。

5、現有彩繪的維護與維持：

彩繪在戶外受風吹日曬雨淋，塗料壽命大約2至4年，如不維護在短時間內即從藝術品變為斑駁破敗的嫌惡設施，甚至比彩繪前的老牆更有礙觀瞻，更可能成為社區及農村再造失敗的象徵，建設容易維護難，目前國內各社區彩繪尚均處於新繪階段，社區、政府是否持續投入經費去維護，日後的風貌是後續研究者可以去探討與觀察的。

參考文獻

中文

- 1.文建會(1999)，台灣社區總體營造的軌跡，台北：文建會。
- 2.陳其南(1995)，社區總體營造與文化產業發展，「文化·產業」研討會論文集，行政院文化建設委員會。
- 3.李增祿主編(1985)，社會工作概論。臺北，巨流圖書公司。
- 4.徐震（1985），社區發展—方法與研究，台北：中國文化大學出版部。
- 5.蔡宏進（1991），社區原理，三民書局。
- 6.陶藩瀛（1994），社區發展工作的基本原則，社會發展研究學刊。
- 7.陶藩瀛(2000)，社區發展工作的基本原則與方法，新台灣社會發展學術叢書：社區篇，允晨文化實業股份有限公司。
- 8.林振春（1995），凝聚社區意識、建構社區文化，社區發展季刊。
- 9.楊國德(1995)，發展社區學習組織，邁向終身學習社會，臺灣教育，第535期。
- 10.蔡培村（1996），教師生涯與職級制度，麗文文化事業股份有限公司。
- 11.吳宜蓁（1996b），有線電視公益頻道規劃與社區意識的提昇。臺北：電視文化研究委員會。
- 12.李增祿（1997），社會工作概論，台北市：巨流。
- 13.宮崎清（1999）傳統工藝品產業與地域振興，社區總體營造的理念實例，台北市：文建會。
- 14.陳墀吉(2001)，社區觀光產業發展之展望與實踐，雞籠文史協會講稿。
- 15.林明地(2002)，學校與社區關係，台北市：五南圖書。
- 16.吳招月（2003），公私部門協力參與社區總體營造之研究-以九二一重建區為例，東海大學公共事務碩士學程在職進修班論文。
- 17.徐蒼（2005），社區番仔火，台北市：中華民國社區營造學會。
- 18.盧思岳(2005)，社區總體營造概論，台灣社造聯盟。
- 19.曾旭正(2007)，臺灣的社區營造，臺北：遠足文化。
- 20.黃舒瑋(2010)，高齡人口住宅社區開放空間偏好與滿意度之研究—以台南市長榮集合住宅大樓社區為例，成功大學都市計劃學系學位論文。

- 21.盧思岳(2006)，社區營造研習教材心訣要義篇，臺北市：內政部。
- 22.江佩蓉(2017)，文化觀光景點對地方發展影響之研究-以嘉義縣布袋鎮為例，南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
- 23.蔡雅蘋(2016)，探討彩繪在社區發展上之功能，大仁科技大學文化創意產業研究所碩士在職專班學位論文。
- 24.林怡君(2017)，從農村彩繪之抄襲現象論我國農村文化發展之政策，南臺科技大學財經法律研究所碩士班碩士學位論文。
- 25.李妍慧(2017)，探討彩繪行動對社區之影響-以中台灣兩社區為例，國立雲林科技大學創意生活設計系碩士論文。
- 26.陳弘儒（1995），私密的喧嘩-公廁塗鴉的言辭行動分析。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- 27.李美蓉（2001）。反文化到藝術主流之一-紐約塗鴉藝術。美育月刊，123，46-57。
- 28.廖方瑜、孟成瀚（2005），塗鴉城市糖果地圖，田園城市文化事業有限公司出版。
- 29.尹倩妮（2004）。捷運人文藝術化環境的創造。土木水利，37，57 頁。
- 30.鄭乃銘(1997)，藝術家看公共藝術，台北：藝術家出版社。
- 31.林書筠(2004)，社區美學研究—嘉義市興村里社區總體營造的美學歷程與詮釋，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文。
- 32.簡瑩儀(2016)，老舊社區推動社區彩繪帶動觀光人潮因素之探討-以民雄鄉菁埔社區貓世界為例，南華大學旅遊管理學系旅遊管理碩士班碩士論文。
- 33.王本壯、蘇彥碩(2013)，建構社區環境色彩之研究—以魅色台灣色彩改造聯大路計畫為例，文化創意產業研究學報，第三卷，（第）二期，65~72，2013 年06 月。
- 34.內政部(1995)。從社區發展的觀點，看社區、社區意識與社區文化。社區發展季刊，69 期：1-4。
- 35.盧鴻偉(2008)，自然淨化系統永續經營及社區發展相關性之研究-台南縣市設置自然淨化系統之社區為例，未出版碩士論文，嘉南藥理科技大學環境工程與科學系，台南。

- 36.李聲吼(2010)，社區產業的經營發展策略與運作之探討—以鄉村型社區為例，遽時代中多元與活力的社區工作研討會手冊，台北：實踐大學社會工作學系與中華民國社區發展協會。
- 37.楊敏芝(2002)，地方文化產業與地域活化互動模式研究-以埔里酒文化產業為例，國立臺北大學都市計畫研究所碩士論文。
- 38.徐文彬(2017)，社區產業與社區觀光推動之研究—以嘉義縣大林鎮明華社區為例，南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
- 39.郭怡秀(1992)，居民參與社區環境營造之研究 三個台北案例，淡江大學建築研究所碩士論文。
- 40.林瑞欽（1997），社區居民價值觀與社區意識的關係調查研究，台灣省社會發展研究協會。
- 41.張湘翎(2001)，社區自主環境管理機制之探討-以竹山鎮社寮社區總體營造為例，國立雲林科技大學工業設計系碩士論文。
- 42.行政院環境保護署（1998），環境教育工作協調會議資料—生活環境總體改造計畫概論，行政院環境保護署。
- 43.宋秉明(2001)，觀光規劃的反省與展望，空中學訊，274 期，87-95。
- 44.林秀芳（2010），文化創意與觀光產業發展—以恆春半島觀光為例。
- 45.吳慶東(2014)，社區意識、社區參與與發展社區觀光態度關聯性之研究-以高雄市旗艦計畫社區為例，國立高雄應用科技大學觀光與餐旅管理研究所碩士論文。
- 46.辛晚教(2000)，地方文化產業與國際休閒化，文化視窗，11，12-21。
- 47.李政勳(2012)，社區觀光發展之研究—以宜蘭縣冬山鄉大進社區為例，佛光大學社會學系碩士班碩士論文。
- 48.趙勝傑(2013)，文化創意產業與社區發展之研究—以大雅趙家窯為例，南華大學視覺與媒體藝術系碩士論文。
- 49.張紹勳(2004)，研究方法，台中：滄海書局。
- 50.李昕哲(2017)，以資源基礎觀點探討布袋鎮過溝之文化資產與文創策略，南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。

- 51.蔡蕙蓬(2016)，農村公共藝術與社區發展影響之研究---以台南市土溝社區為例，南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
- 52.葉至誠(2000)，社會科學概論，台北：揚智文化。
- 53.萬文隆（2004），深度訪談在質性研究中的應用，生活科技教育月刊。
- 54.林宣如(2006)，有線電視分組付費可能實施方式之研究，國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文。

英文

- 1.Hiemstra,R.(1974).Community adult education in lifelong learning. *Journal of Research and Development in Education*,7,34-44。
2. Hiemstra, R.(1974) “The Older Adult As Learning Projects, ” in D. B.Lumsden (ed.),
The Older Adult As Learner : Aspect of Educational Gerontology, pp165-196, New York : Hemisphere. Houghton, Graham。
3. Lawson, K. H. (1977). Community education: a critical assessment. *Community education*, 50, 6-13。
- 4.Warren, R.L. (1978), *The community in America*, 3rd, University Press of America, New York。
- 5.Clark, D. (1987), The concept of community education, In Allen, G. Bastiani, J. Martin, I. & Richards, J.K. (eds) *Community Education: An agenda for educational reform*, Open University Press, England。
- 6.Atkinson,R. & Cope,S. (1997), *Community Participation and Regeneration in Britain*, in *Contested Communities Experiences, Struggles, Policies*, ed.P. Hoqqett. The Policy Press, London.23.Innes, J. (1999), *The Elements of Good Communities*, Classnotes on Community development, Department of Urban and Regional Development, University of California, Berkeley。
- 7.Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*(2nd ed.). Nee-dham Heights, MA: Allyn and Bacon。

網址

- 1.中華民國文化部(2018)，<http://www.moc.gov.tw/>。
- 2.行政院(2008)，新故鄉社區營造計畫，行政院，取自：
https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj3ouTdwf_QAhUKj5QKHZQgDdAQFggbMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.teg.org.tw%2Ffiles%2Fevents%2F2002.05.31.pdf&usg=AFQjCNEvWj-055cUGD4yKgJWD4MvDthVNw。
- 3.臺中觀光旅遊網(2018)，<http://travel.taichung.gov.tw>。
- 4.嘉義縣布袋鎮公所網站(2018)，<http://budai.cyhg.gov.tw/>。
- 5.社區發展工作綱要(2014)，
<http://mohwlaw.mohw.gov.tw/FLAW/FLAWDAT01.aspx?lsid=FL002605>。
- 6.文化部台灣社區通網站(2018)，<https://communitytaiwan.moc.gov.tw>。
- 7.內政部營建署魅力城鄉主題網(2018)，<http://trp.cpami.gov.tw/ch/index.aspx>。

附錄一 全台彩繪社區分布現況

縣市	地區	社區/巷/街	彩繪主題
基隆市	信義區	中正公園	龍貓公車站
基隆市	八斗子	八斗街	當地的魚貨色彩，漁港特色風情
基隆市	中山區	仙洞里	階梯彩繪
基隆市	中山區	新建里	動物3D立體互動式彩繪
台北市	大安區	愛國東路	中華電信3D彩繪牆
新北市	板橋區	力行新村	老房子牆上原創彩繪
新北市	蘆洲區	環提大道	彩繪狗樓梯
新北市	板橋區	435 藝文特區	天燈、獨創畫作
新北市	三峽區	民權街	動物立體彩繪
新北市	三重區	慈生公園旁	魔法森林3D彩繪
新北市	中和區	華中橋下	恐龍3D彩繪
新北市	-	華江河濱公園	古今名畫
新北市	三芝區	三合社區-三和櫻芝棧	海岸線的海洋生態
新北市	淡水區	中正路福佑宮	3D彩繪樓梯
桃園市	蘆竹區	坑口彩繪村	3D立體彩繪
桃園市	大溪區	南興社區	小小兵彩繪牆
桃園市	中壢區	內壢國小	3D 暴龍彩繪
桃園市	楊梅區	裕成路238巷	海賊王
新竹縣	竹東鎮	軟橋社區	社區特色彩繪
新竹縣	關西鎮	石店尾藝術長廊彩繪牆	特色店家業態
新竹市	-	眷村博物館	眷村景緻
苗栗縣	三義鄉	建中國小	3D 地景彩繪
苗栗縣	三義鄉	衛生所周邊	童趣風彩繪
臺中市	健行路	忠明13 鄰	以怪獸為主題
臺中市	西區	林森路	動漫彩繪巷
臺中市	南區	文創園區	彩繪大酒桶

臺中市	新社區	馬力埔社區	當地特色彩繪
臺中市	梧棲區	頂寮公園	3D海洋地景彩繪
臺中市	南屯區	春安里	彩虹眷村
臺中市	大里區	大明里	社區特色彩繪
臺中市	霧峰區	五福社區	四季彩繪道出農村序曲
臺中市	石岡區	九房里	3D童話彩繪
臺中市	潭子區	潭子國小彩繪巷	時光記趣3D立體彩繪
臺中市	西區	林森西路	動漫彩繪巷
臺中市	沙鹿區	英才路國王社區	3D地景彩繪
臺中市	沙鹿區	美仁里	全台首創台灣味復古牆
臺中市	大安區	頂安社區	社區特色彩繪
臺中市	梧棲區	興農里	卡通彩繪
臺中市	霧峰區	光復新村	彩繪椅
臺中市	龍井區	東海藝術街	特色彩繪
臺中市	后里區	舊社里	3D立體彩繪
南投縣	魚池鄉	頭社村	自然風景
南投縣	竹山鎮	中山里幸福彩繪牆	「熊」幸福彩繪牆
南投縣	水里鄉	水里溪河堤	生態3D彩繪
南投縣	竹山鎮	紫南宮	3D地景彩繪
南投縣	鹿谷鄉	—	溪頭松林町（妖怪村）
南投縣	信義鄉	豐丘國小	布農族意象
彰化縣	埔鹽鄉	南新彩繪村	3D 彩繪、卡通彩繪
彰化縣	福興鄉	福寶村	乳牛彩繪村
彰化縣	芬園鄉	進分社區	進芬藝巷社區意象
彰化縣	田尾鄉	海豐彩繪村	卡通彩繪
彰化縣	鹿港鎮	桂花巷藝術村	結合日式建築的彩繪村
彰化縣	竹塘鄉	長安國小	3D 超大鬥牛犬立體彩繪
彰化縣	大村鄉	村東國小	童話繪本風
彰化縣	田中鎮	三民社區	3D 立體陶塑貓

彰化縣	福山里	福山社區	老皮彩繪
彰化縣	芬園鄉	寶山社區	農村彩繪巷
彰化縣	和美鎮	還社社區	風土3D彩繪
彰化縣	彰化市	忠權社區	3D立體狗彩繪
彰化縣	永靖鄉	永安社區-永靖故事牆	懷舊的歷史風
彰化縣	福興鄉	三合社區西瓜彩繪村	卡通人物
彰化縣	大村鄉	大路畔柑仔店	復古懷舊雜貨店
彰化縣	和美鎮	雅溝社區	音樂風土意象
彰化縣	員林市	龍燈公園	3D立體彩繪
彰化縣	員林市	B12文創特區	3D立體彩繪
彰化縣	社頭鄉	協和村	3D立體彩繪
彰化縣	花壇鄉	長春巷-三家春彩繪牆	農村意象
彰化縣	大城鄉	豐美社區	農村意象
彰化縣	彰化市	忠孝里	3D立體彩繪
彰化縣	田中鎮	新民國小	3D立體彩繪
雲林縣	虎尾鎮	頂溪社區	屋頂上的貓
雲林縣	虎尾鎮	堀頭里	農村風光與特產融入壁畫中
雲林縣	斗南鎮	石龜	熊貓3D 彩繪牆
雲林縣	台西鄉	海口彩繪村	以討海人生活為主的彩繪
雲林縣	口湖鄉	成龍村	環保素材裝飾藝術
雲林縣	虎尾鎮	北溪里	剪紙藝術村
雲林縣	北港鎮	劉厝社區	釘畫藝術村(鑲在牆上各色舊鋁罐)
雲林縣	水林鄉	蔦松國小	當地特色彩繪
雲林縣	二崙鄉	湳仔社區	鐵道文化3D 立體彩繪
雲林縣	斗六鎮	7-11 保庄門市	魔法貓屋
雲林縣	四湖鄉	箔子寮立體彩繪村	中國神話3D立體彩繪
雲林縣	西螺鎮	埤頭繪本公園	繪本場景
雲林縣	北港鎮	公館社區	熊幸福3D彩繪
雲林縣	北港鎮	義民社區	童話故事3D彩繪

嘉義縣	新港鄉	南崙	龍貓彩繪村
嘉義縣	新港鄉	北崙彩繪村	青蛙彩繪村
嘉義縣	布袋鎮	好美里	3D體瀑布彩繪、海洋彩繪世界
嘉義縣	民雄鄉	菁埔村	繪貓社區
嘉義縣	新港鄉	埤子	大象彩繪村
嘉義縣	民雄鄉	鄉公所	貓咪彩繪牆
嘉義縣	新港鄉	板頭村	交趾燒和馬賽克拼貼
嘉義縣	溪口鄉	愛溪口秘密通道	愛麗絲夢遊仙境
嘉義縣	布袋鎮	布新國小	3D喵星人彩繪牆
嘉義縣	朴子市	南竹里	台灣原創插畫彩繪村
嘉義市	番社里	民生北路215巷	愛麗絲、小甜甜、瑪莉兄弟
嘉義市	文化里	文化路53巷	童趣彩繪
台南市	善化區	胡家里	外婆家的彩繪牆
台南市	下營區	營前里	小熊維尼彩繪村
台南市	永康區	復興老兵文化園區	眷村意象
台南市	中西區	銀同里	水管盆栽造景結合可愛的彩繪
台南市	南區	大成路	台南警察新村彩繪牆
台南市	關廟區	新光里	以四季風情的風景畫為主題
台南市	北門區	北門遊客中心	婚紗拍攝點
台南市	中西區	中成路	耶穌和諾亞方舟動物畫
台南市	大內區	石林里	龍貓公車站
台南市	東區	衛民街	抽象畫
台南市	東區	86 綠園巷	3D 立體的旋轉木馬和立體住宅
台南市	後壁區	土溝村	農村美術館
台南市	仁德區	仁愛村	二空眷村樹屋彩繪
台南市	麻豆區	興農社區	社區意象
台南市	白河區	汴頭里林子內社區	社區意象
台南市	白河區	草店社區	社區意象
台南市	東區	裕農路16巷	3D立體孔廟彩繪

台南市	七股區	龍山社區	蚵農生活、蚵殼做出黑面琵鷺意象
台南市	新美街	125 巷	在地風情
台南市	中西區	新美街	新美街的記憶
台南市	中西區	西門路	藍晒圖文創園區
台南市	東區	東寧路	老皮彩繪牆
台南市	南區	水交社	警察、貓捉老鼠
台南市	官田區	大崎	馬賽克拼貼、鳳毛菱角
台南市	東區	長榮路二段86綠園巷	社區意象
台南市	將軍區	馬沙溝	3D立體彩繪
高雄市	仁武區	後安彩繪村	卡通彩繪
高雄市	前金區	新田路	栩栩如生的動物彩繪
高雄市	橋頭區	白樹村	老房屋彩繪
高雄市	左營區	自助新村	眷村裡迷路
高雄市	永安區	鹽田社區	童年回憶
高雄市	甲仙區	林森路	彩繪貓巷
高雄市	前鎮區	詩舒曼生活美學館	3D地景彩繪
高雄市	苓雅區	衛武營	大型壁畫彩繪
高雄市	永安區	維新里	奇幻動物3D立體彩繪
高雄市	大寮區	三隆社區	農村景觀、當地特產
高雄市	-	九如鐵道藝場	原創彩繪、街頭塗鴉風
高雄市	-	駁二特區	車站、鋼鐵仁3D彩繪
高雄市	杉林區	上平里	好神庄3DQ版神明彩繪
屏東縣	鹽埔鄉	高朗村	海賊王
屏東縣	九如鄉	洽興社區	黃色小鴨
屏東縣	九如鄉	昌榮社區	各式童趣彩繪
屏東縣	萬巒鄉	萬金教堂	聖誕節造景
屏東縣	竹田鄉	美崙村通明路	老夫子彩繪村
屏東縣	萬丹鄉	興全社區	卡通人物
屏東縣	屏東市	博愛路456彩繪藝術巷	創意彩繪、馬賽克拼貼

屏東縣	鹽埔鄉	彭厝社區	創意彩繪
屏東縣	內埔鄉	廣濟路光明路	韓愈文學藝術彩繪
屏東縣	東港鎮	共和新村	貓、龍貓彩繪
屏東縣	三地門	青葉部落	歷史故事
屏東縣	屏東市	玉成里	農村意象，3D地景
屏東縣	屏東市	勝利新村	3D立體彩繪
台東縣	大武鄉	彩虹街	運用幾何圖形創造
台東縣	成功鎮	三仙台比西里岸部落	幾米彩繪畫作
台東縣	東河鄉	都蘭村	都蘭糖廠
台東縣	成功鎮	白守蓮部落	當地特色的裝置藝術
台東縣	台東市	鐵花路	鐵道藝術村
花蓮縣	新城鄉	嘉里國小	3D候機室、七星潭
花蓮縣	壽豐鄉	東華大學	學生創作
花蓮縣	光復鄉	大全社區82巷故事街	農村意象
花蓮縣	花蓮市	福天宮	海洋生物階梯彩繪
花蓮縣	花蓮市	太平洋公園	3D立體海洋生物
花蓮縣	花蓮市	介壽新村	眷村意象
花蓮縣	壽豐鄉	光華工業區	彩繪工業區鐵皮廠房
花蓮縣	花蓮市	向日廣場	3D立體彩繪
宜蘭縣	蘇澳鎮	江夏路	祝大漁物產文創館
宜蘭縣	羅東鎮	仁和社區	藍晒圖、社區意象
宜蘭縣	冬山鄉	冬山路102巷、南興路54巷與展南2巷	3D立體彩繪
宜蘭縣	宜蘭市	金同春圳新彩繪村	社區意象
澎湖縣	湖西鄉	許家村	澎湖在地美景
澎湖縣	馬公市	菜園3D彩繪情人灣	3D立體彩繪
澎湖縣	湖西鄉	南寮村	社區意象
澎湖縣	馬公市	山水沙灘海堤	海洋3D立體彩繪

小金門	烈嶼鄉	西方社區	「親子彩繪」的成果
金門縣	金沙鎮	碧山	童趣彩繪
金門縣	金湖鎮	瓊林村	社區意象3D彩繪
金門縣	金沙鎮	田埔村	廟會風3D彩繪
金門縣	金沙鎮	陽翟村	軍事風彩繪
金門縣	金寧鄉	中堡村	藍晒圖

資料來源：簡瑩儀，2016；本研究整理



附錄二 訪談逐字稿

訪談編號：A

訪談對象：雲嘉南濱海風景區管理處主管

訪談時間：2017/12/06

訪談地點：布袋管理站辦公室

訪談方式：全程錄音方式

訪談逐字稿內容	編碼
<p>一、好美里彩繪的緣由與現況：</p>	
<p>1、您目前對於國內社區彩繪的看法？</p>	
<p>我覺得目前國內彩繪村數量已近200個，已經過於氾濫，而有特色的就那幾個，包括好美里3D彩繪，不過說真的，那熱度已明顯降低很多，可能因為同質性太多了，所以依我們管理處的立場，已經不會再去</p> <p>做新的彩繪村，只會針對現有的去做補強。</p>	<p>目前國內彩繪村數量近200個，有特色的就那幾個，熱度已明顯降低很多，因為同質性太多了，依我們管理處的立場，已經不會再去</p> <p>做新的彩繪村，只會針對現有的去做補強。(A-a-1)</p>
<p>2、當初選定布袋鎮好美里作為3D彩繪繪製地點之背景與歷史？</p>	
<p>那時會選擇好美里作為3D彩繪的繪製地點，第一是地方的要求，好美里以前是一個自然保育區，以前觀光客會進去參觀自然保育區，但到104年當地幾乎已經沒有遊客，所以當地就要我們管理處看能不能協助活化當地的觀光，當時我們有去跟他們社區協調，社區是建議</p>	<p>選擇好美里作為3D彩繪的繪製地點，第一是地方的要求，好美里以前觀光客會進去參觀自然保育區，但到104年當地幾乎已經沒有遊客，所以當地就要我們管理處看能不能協助活化當地的觀光，社區是建議是否可以畫幾幅彩繪，以最少的經費與簡單的方式初步來規劃。(A-a-2-1)</p>

<p>彩繪，以最少的經費與簡單的方式初步來規劃，而那時管理處方面也有在台南市北門區水晶教堂內繪製幾幅彩繪，不過並不是以3D的方式呈現。而曾進成老師本身是我親自去拜訪接觸，之前耳聞他會畫3D彩繪，但主要是以百貨公司等私人地點為主，一開始也沒有意願與公家單位合作，經過不斷協調請他先於太聖宮旁那片牆繪製，繪製過程中就吸引民眾駐足觀賞，並逐漸打開知名度。</p>	<p>曾進成老師本身是我親自去拜訪接觸，之前耳聞他會畫3D彩繪，一開始也沒有意願與公家單位合作，經過不斷協調請他先於太聖宮旁那片牆繪製，繪製過程中就吸引民眾駐足觀賞，並逐漸打開知名度。</p>
<p>3、您認為好美里3D彩繪主題有何特色，是否考量與在地文化及社區發展結合？</p>	<p>(A-a-2-2)</p>
<p>我們就想是不是在好美里地區採用外國正流行的3D彩繪方式來繪製，但外國的3D彩繪主題都是比較是震撼的視覺效果，而且考量當地是個漁村，中心又有一間經過文建會鑑定400年歷史台灣最早的媽祖廟「太聖宮」，為了配合當地特色故選擇以海洋世界與廟有關係的主題，但又考量若全部為同一種主題，遊客參觀了幾幅後就會感覺乏味，所以有再穿插一些其他元素，所以畫了很多石斑、鯨魚、海豚，包括之前當地有抹香鯨擱淺於八掌溪出海口，所以也將抹香鯨帶入彩繪中，加上以前好美里舊名叫「虎尾寮」，所以也繪</p>	<p>我們想在好美里地區採用外國正流行的3D彩繪方式來繪製，但外國的3D彩繪主題都是比較是震撼的視覺效果，而且考量當地是個漁村，又有一間經過文建會鑑定400年歷史台灣最早的媽祖廟「太聖宮」，為了配合當地特色故選擇以海洋世界與廟有關係的主題，再穿插一些其他元素，畫了很多石斑、鯨魚、海豚，包括之前當地有抹香鯨擱淺於八掌溪出海口，所以也將抹香鯨帶入彩繪中，以前好美里舊名叫「虎尾寮」，所以也繪製了以老虎為主題的畫作，有特別考慮其在地生活與文化。(A-a-3-1) 在繪製過程中人潮陸續進</p>

<p>製了以老虎為主題的畫作，所以我們是有特別考慮其在地生活與文化。另外在繪製過程中人潮陸續進來，我們有與里長、當地比較熱心的人士去協調，包括導覽、壁畫清潔維護、環境清理都必須由他們去負責，後來社區也是自動自發，每星期用水去清洗壁畫，導覽也是由社區去負責，如我們有接獲團體有導覽需求，也是連繫當地導覽志工帶領。</p>	<p>來，我們有與里長、當地比較熱心的人士去協調，包括導覽、壁畫清潔維護、環境清理都必須由他們去負責，後來社區也是自動自發，每星期用水去清洗壁畫，導覽也是由社區去負責，如我們有接獲團體有導覽需求，也是連繫當地導覽志工帶領。</p>
<p>如我們有接獲團體有導覽需求，也是連繫當地導覽志工帶領，導覽費用由他們去賺取。</p>	<p>(A-a-3-2)</p>
<p>4、您對於好美里3D彩繪經營與規劃的想法？</p>	
<p>在規劃的過程中，我們會想到的是人潮進來了，其所衍生的問題，譬如垃圾、廁所、交通等，其實坦白說，在一開始我們並沒有預估會有這麼多的人潮，所以沒去深入探討後續的問題，是後來人潮湧進，得盡速去協助社區規劃解決廁所、停車場及停車格繪製，去協調警察局布袋分局請他們指導我們交通動線的規劃、指標的設置等。</p>	<p>我們想到的是人潮進來了，其所衍生的問題，譬如垃圾、廁所、交通等，在一開始我們並沒有預估會有這麼多的人潮，所以沒去深入探討後續的問題，是後來人潮湧進，得盡速去協助社區規劃解決廁所、停車場及停車格繪製，去協調警察局布袋分局請他們指導我們交通動線的規劃、指標的設置等。(A-a-4-1)</p>
<p>5、您對於好美里3D彩繪繪製的過程中執行上有面臨什麼阻礙？</p> <p>一開始繪製時居民會反彈，因為好美里以往就是純樸的漁村，在鄰里內走動的都是彼此認識的居民，結果因為管理處在我家</p>	<p>一開始繪製時居民會反彈，好美里以往就是純樸的漁村，在鄰里內都是彼此認識的居民，因為管理處在我家門外牆面畫了彩</p>

<p>門外牆面畫了彩繪，外來陌生臉孔的遊客在門外東張西望左顧右盼，感覺很沒有隱私，造成他們很大的困擾。但可能是因為台灣人好客的天性，久而久之居民就習慣了村里內時時刻刻都有外來的遊客，更甚而居民會走出門外替遊客解說這幅彩繪創作的主题、拍出來照片會較生動的位置等。所以居民反而由一開始的<u>反對變成後來的參與。</u></p>	<p>繪，外來陌生臉孔的遊客在門外東張西望左顧右盼，感覺很沒有隱私，造成他們很大的困擾。但因為台灣人好客的天性，久而久之居民就習慣了村里內時時刻刻都有外來的遊客，居民會走出門外替遊客解說這幅彩繪創作的主题、拍出來照片會較生動的位置等。所以居民反而由一開始的<u>反對變成後來的參與。</u>(A-a-5-1)</p>
<p>另一個阻礙就是在選擇繪製的地點上，該地村落的巷道分散，因此我們一開是設定以太聖宮為中心點，然後沿著里內巷道繞一圈去每個主题彩繪地點參觀，再回到太聖宮這邊，路程約一個小時去規劃，所以每個繪製地點都跟曾進成老師去會勘討論，每幅畫距離不可太遠或太近，讓遊客感覺處處有驚奇，地點選定後，再去與屋主溝通協調取得同意，且並不是每個屋主都同意提供自家牆面來製作彩繪，所以過程也是十分辛苦。</p>	<p>另一個阻礙就是在選擇繪製的地點上，該地村落的巷道分散一開是設定以太聖宮為中心點，然後沿著里內巷道繞一圈去每個主题彩繪地點參觀，再回到太聖宮這邊，路程約一個小時去規劃，每個繪製地點都跟曾進成老師去會勘討論，讓遊客感覺處處有驚奇，地點選定後，再去與屋主溝通協調取得同意，且並不是每個屋主都同意提供自家牆面來製作彩繪，所以過程也是十分辛苦。(A-a-5-2)</p>
<p>二、彩繪對於好美里社區發展及觀光影響</p> <p>1、您對於在推動好美里3D彩繪作為旅遊景點時，如何去行銷？</p> <p>其實好美里3D彩繪還在繪製當中，有民眾就拍照上傳facebook，因此還沒完成就在</p>	<p>其實好美里3D彩繪還在繪製當中，有民眾就拍照上傳facebook，沒完成就在網路上流</p>

<p>網路上流傳而引起關注，之後陸續有許多電子、平面媒體、部落客陸陸續續來採訪、報導甚至是朝聖，所以這個觀光地點管理處根本沒有做什麼特地的行銷就爆紅，甚至我們是在一年後再舉行一個正式的開幕儀式。但後來漸漸人潮熱度有比較降低，所以管理處這邊於過年期間有做一些行銷活動，譬如請曾老師去沿線道路繪製一些過年應景的圖像，我們並製作公益立體紅包袋作為行銷銷售，並將收入捐贈給公益團體。</p>	<p>傳而引起關注，之後陸續有許多電子、平面媒體、部落客陸陸續續來採訪、報導甚至是朝聖，所以這個觀光地點管理處根本沒有做什麼特地的行銷就爆紅。但後來漸漸人潮熱度有比較降低，所以管理處這邊於過年期間有做一些行銷活動，譬如請曾老師去沿線道路繪製一些過年應景的圖像。(A-b-1-1)</p>
<p>目前當地遊客數已明顯下降，假日約剩1、2000名遊客，平常日只有幾百人，我們也正在想辦法去把熱潮提升回來，因為對攤商來說其營業額已明顯消退，先把我雲嘉南地區的景點例如水晶教堂、高跟鞋教堂、故宮南園等將他串聯起來，製作於旅遊摺頁中。再來是結合當地旅宿業者將在地景點資訊提供給遊客，因為目前高跟鞋教堂遊客數約有5、6000人，但會來好美里的卻只有1000多人，所以要試著把那邊的遊客再順道帶來參觀3D彩繪。</p>	<p>目前當地遊客數已明顯下降，我們也正在想辦法把熱潮提升，先把我們雲嘉南地區的景點例如水晶教堂、高跟鞋教堂、故宮南園等將他串聯起來，製作於旅遊摺頁中。再來是結合當地旅宿業者將在地景點資訊提供給遊客，因為目前高跟鞋教堂遊客數約有5、6000人，但會來好美里的卻只有1000多人，所以要試著把那邊的遊客再順道帶來參觀。(A-b-1-2)</p>
<p>2、您認為3D彩繪完成後是否有帶動鄰近地區整體之觀光及經濟效益？</p> <p>我想其效益絕對是有的，因為3D彩繪、高跟鞋教堂包含鄰近的水晶教堂、將布袋地</p>	<p>效益絕對是有的，因為3D彩繪、高跟鞋教堂包含鄰近的水晶教堂、將布袋地區串</p>

<p>區串連起來，以前遊客來布袋能去的地方就只有觀光漁市，或只是由布袋商港搭船前往澎湖，現在是搭船前往澎湖的遊客也可順道遊覽布袋這幾個景點，尤其是布袋地區的民宿業者的反應是最正面的，假日其住房率都在水準以上。</p> <p>再者其周邊的攤商明顯增加了許多，可惜的是多以外地人前來經營的為主，因為當地居民主要是從事養殖業，漁忙時節也沒有時間另外做其他的小生意，所以一般還是在地居民還是以本業為主。</p>	<p>連起來，以前遊客來布袋能去的地方就只有觀光漁市，或只是由布袋商港搭船前往澎湖，現在是搭船前往澎湖的遊客也可順道遊覽布袋這幾個景點，尤其是布袋地區的民宿業者的反應是最正面的，假日其住房率都在水準以上。其周邊的攤商明顯增加了許多，可惜的是多以外地人前來經營的為主，因為當地居民主要是從事養殖業，漁忙時節也沒有時間另外做其他的小生意，所以一般還是在地居民還是以本業為主。(A-b-2-1)</p>
<p>本地的旅遊生態是以遊覽車為主，遊覽車團客的生態其實對當地經濟較無實際的幫助，因為停留的時間不長，下車走馬看花上完廁所就上車往下各景點出發，不像散客較有實際的旅遊目的與時間，相對消費購物機會也較多，而目前團體客與散客的比例約各佔一半。</p>	<p>本地的旅遊生態是以遊覽車為主，遊覽車團客的生態其實對當地經濟較無實際的幫助，因為停留的時間不長，不像散客較有實際的旅遊目的與時間，相對消費購物機會也較多，而目前團體客與散客的比例約各佔一半。(A-b-2-2)</p>
<p>三、彩繪對於好美里社區生活環境影響</p> <p>1、您認為3D彩繪繪製至今，對社區治安、交通、環境…等是否有影響？</p> <p>3D彩繪完成至今，我們接獲很多投訴，會有居民反應這麼多遊客，平靜的漁村頓時變的吵雜，環境變得髒亂，尤其是太聖宮對面公共廁所有一陣子用水不足，去增設了好幾座水塔還是不夠應付這麼多人</p>	<p>至今我們接獲很多投訴，平靜的漁村變的吵雜，環境變得髒亂，尤其是太聖宮對面公共廁所有一陣子用水不足，去增設了幾座水塔還是不夠，後來是去調用了一些流動廁所才足以因應。(A-c-1-1)</p>

<p>潮，後來是去調用了一些流動廁所才足以因應。</p>	
<p>四、好美里3D彩繪及社區未來展望</p>	
<p>1、您認為政府是否持續投入相關人力經費去擴展或維護此地區景點？</p>	
<p>我們當初約投入4、500萬的經費去製作這個彩繪村，可以說是以很少的預算便創造了很大的亮點，而既然政府已投入經費建構了這景點，就一定得持續投入人力經費去維護，因為彩繪其實再持續增加它的數量已較無實際的效用，現在要考量的是創造不同的面相，譬如將遊客帶進好美里後方的自然保育區或發展自行車旅遊，但還是需要去針對那區域做整理與建設。我們現在也有考慮跟業者在合作發展獨木舟生態環境教育，另外今年我們也有投入經費在當地建設「好美一條街」，也就是在</p>	<p>我們當初製作這個彩繪村，以很少的預算便創造了很大的亮點，既然政府已投入經費建構了這景點，就一定得持續投入人力經費去維護，目前我們每年也編列一些預算持續去維護每幅彩繪，譬如上保護漆，讓他維持如新，不然一般彩繪色彩的壽命約5、6年，如果不持續維護導致色彩斑駁破敗，之前投入的經費就白費了。</p>
<p>（A-d-1-1）</p> <p>彩繪再持續增加它的數量已較無實際的效用，現在要考量的是創造不同的面相，譬如將遊客帶進好美里後方的自然保育區或發展自行車旅遊，我們現在也有考慮跟業者在合作發展獨木舟生態環境教育，另外今年我們也有投入經費在當地建設「好美一條街」，也就是在</p>	<p>（A-d-1-1）</p> <p>彩繪再持續增加它的數量已較無實際的效用，現在要考量的是創造不同的面相，譬如將遊客帶進好美里後方的自然保育區或發展自行車旅遊，我們現在也有考慮跟業者在合作發展獨木舟生態環境教育，另外今年我們也有投入經費在當地建設「好美一條街」，也就是在</p>
<p>另外目前我們每年也編列一些預算持續去維護每幅彩繪，譬如上保護漆，讓他維持如新，不然一般彩繪色彩的壽命約5、6年，如果不持續維護導致色彩斑駁破敗，之前投入的經費就白費了。</p>	<p>條街上，讓其有像台南孔廟商圈的氛圍，希望能讓當地更有多樣性，而不是一次性景點，讓遊客可以持續前來。（A-d-1-2）</p>

訪談編號：B

訪談對象：嘉義縣布袋鎮公所主管

訪談時間：2017/12/10

訪談地點：公所

訪談方式：全程錄音方式

訪談逐字稿內容	編碼
<p>一、好美里彩繪的緣由與現況</p> <p>1、您認為3D彩繪繪製過程中布袋地區居民的反應如何？</p> <p>雲嘉南濱海風景區管理處近年致力於發展嘉義沿海地區的觀光，如原本要設置台17縣路邊規畫設置「鑽石教堂」，及後來建置「高跟鞋教堂」等，而於好美里地區繪製3D彩繪，繪製完成後布袋鎮地區居民反應很熱烈，後來包含市中心的太平路永樂街，其以往號稱「小上海」，另外新塢地區等都有意爭取另外設置彩繪村，但因永樂街附近地區居民較有顧慮，多數不願意提供處所繪製彩繪，因此無法執行，而新塢地區因為就在好美里附近，擔心其同質性過高，會排擠分散了好美里的觀光人潮，因此這2處後來都沒有去進行，但也代表好美里的彩繪帶給地方亮點，居民反應很好，進而其他地方也想如法炮製去爭取。而且好美里地區居民感覺比較團結，因此社區感覺反對的聲音比較少，一般的</p>	<p>雲嘉南濱海風景區管理處近年致力於發展嘉義沿海地區的觀光，於好美里地區繪製3D彩繪，繪製完成後布袋鎮地區居民反應很熱烈。後來包含市中心的太平路永樂街、新塢地區等都有意爭取另外設置彩繪村，但因永樂街附近地區居民多數不願意提供處所繪製彩繪，而新塢地區因為就在好美里附近，擔心其同質性過高，會排擠分散了好美里的觀光人潮，因此這2處後來都沒有去進行，但也代表好美里的彩繪帶給地方亮點，居民反應很好，進而其他地方也想如法炮製去爭取。好美里地區居民感覺比較團結，因此社區感覺反對的聲音比較少，一般的反應都是比較正面的。(B-a-1-1)</p>

<p>反應都是比較正面的。</p>	
<p>2、您認為好美里3D彩繪主題是否結合地區特色及考量與在地文化及社區發展結合？</p>	
<p>我認為好美里3D彩繪不像其他彩繪村，有結合在地漁村風情，設定以海洋世界作為主題，因房子不是只有一種顏色，是有故事有主題的彩繪風格，可以將沒落的老房子變成另類的藝術品，除了美感，更讓遊客覺得親切。</p>	<p>好美里3D彩繪不像其他彩繪村，有結合在地漁村風情，設定以海洋世界作為主題，是有故事有主題的彩繪風格，可以將沒落的老房子變成另類的藝術品，除了美感，更讓遊客覺得親切。(B-a-2-1)</p>
<p>好美里地區因為是一個逐漸沒落的漁村，社區有很多窳陋的角落，經由風管處邀請蔡進成老師繪製以海洋為主題的3D彩繪，整個社區變的將原本斑駁不堪的老舊民宅，以3D互動式技法運用在這些老屋牆面，並加以整理改造創造友善空間，更可以加強環境綠化、形塑社區藝術、變成能與遊客互動的村落美術館，甚至帶動社區周邊觀光遊憩等多重效益。</p>	<p>好美里地區因為是一個逐漸沒落的漁村，社區有很多窳陋的角落，經由繪製以海洋為主題的3D彩繪，並加強環境綠化、形塑社區藝術、變成能與遊客互動的村落美術館，甚至帶動社區周邊觀光遊憩等多重效益。(B-a-2-2)</p>
<p>3、您對於好美里3D彩繪繪製的過程中執行上有面臨什麼阻礙？</p>	
<p>布袋地區這邊滿鄉下的，居民多是阿公阿嬤，生性比較保守，很多社區居民不太願意讓人去動用他們家的牆壁，認為日後會有疑慮，執行上會面臨的阻礙就是去說服社區居民提供牆壁來創立彩繪，因此我們</p>	<p>布袋地區這邊滿鄉下的，居民生性比較保守，很多社區居民不太願意讓人去動用他們家的牆壁，認為日後會有疑慮，執行上會面臨的阻礙就是去說服社區居民提供牆壁來創立彩繪，我們原本有在協調</p>

<p>原本有在協調其他社區去進行美化再造，以增加觀光效益，但是很多都胎死腹中，因為無法取得多數居民的共識，但因為好美里的居民感覺比較認同，有共同理想目標，想要讓在地有更好的發展與更好的環境，因此在推行上阻礙較小，由於社區有了共識，因此也成就了目前好美里的3D彩繪村。因此也可以說3D彩繪團結了在地居民的心，相信在以後也可以提供其他社區發展的參考。</p>	<p>其他社區去進行美化再造，以增加觀光效益，但是很多都胎死腹中，因為無法取得多數居民的共識，但因為好美里的居民感覺比較認同，有共同理想目標，想要讓在地有更好的發展與更好的環境，因此在推行上阻礙較小，由於社區有了共識，因此也成就了目前好美里的3D彩繪村，3D彩繪團結了在地居民的心，相信在以後也可以提供其他社區發展的參考。(B-a-3-1)</p>
<p>其他社區發展的參考。</p>	
<p>二、彩繪對於好美里社區發展及觀光影響</p>	
<p>1、您認為3D彩繪繪製後對於觀光是否有效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生？</p>	
<p>3D彩繪繪製完成後對當地的觀光效益是有的，大家可以由相關到媒體、社群軟體中都可看到相關報導與訊息，代表遊客真的有進來，尤其105年初過年期間與連假期間遊客可以說絡繹不絕，甚至造成進入該社區的聯絡道路大塞車，此一風潮並延續了許久，很多遊客看了訊息都會想來朝聖，形成了一股風潮。</p>	<p>對當地的觀光效益是有的，大家可以由相關到媒體、社群軟體中都可看到相關報導與訊息，代表遊客真的有進來，尤其105年初過年期間與連假期間遊客可以說絡繹不絕，甚至造成進入該社區的聯絡道路大塞車，此一風潮並延續了許久，很多遊客看了訊息都會想來朝聖，形成了一股風潮。(B-b-1-1)</p>
<p>目前這股風潮有比較平息了，回復到比較正常平穩的狀態，但是遊客還是陸陸續續都有。</p>	<p>目前這股風潮有比較平息了，回復到比較正常平穩的狀態。(B-b-1-2)</p>

<p>2、您認為3D彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益？</p> <p>當初彩繪風潮正盛行時，因為人潮很多，有人潮的地方就有錢潮，因此帶動了很多攤販一窩蜂進入設攤，一般都是以外來的攤商為主，在地人比較少，因此對於當地的經濟型態的改變比較少。但因為當地是嘉義沿海虱目魚、白蝦、烏魚、蛤蠣養殖重鎮，因此有產地的優勢，台灣人旅遊都會想購買當地的特產，附近也有很多虱目魚、白蝦、魚丸的水產加工廠，相信觀光客一定有帶給當地原本產業更好的業績。</p> <p>3、您認為3D彩繪完成後是否有帶動布袋地區整體之觀光及經濟效益？</p> <p>但對於整體布袋鎮來說，以往政府對於在地觀光並沒有特別重視與投入，因此從以往有小上海之稱繁華的鄉鎮，至今人口逐漸外移而沒落，近年因為中央及地方有心投入，建設一個景點就帶來許多觀光客，這對於整體布袋的經濟消費是有幫助的，因為遊客到好美里旅遊，花了一、二個小時參觀完不可能就馬上離開，後續會順道到市區或布袋港這邊用餐或到觀光漁市挑選漁獲，因此原本的商家生意都變得更好。再來原本布袋的旅遊住宿選擇很</p>	<p>彩繪風潮正盛行時，帶動了很多攤販一窩蜂進入設攤，一般都是以外來的攤商為主，在地人比較少，因此對於當地的經濟型態的改變比較少。因為當地是嘉義沿海虱目魚、白蝦、烏魚、蛤蠣養殖重鎮，因此有產地的優勢，台灣人旅遊都會想購買當地的特產，附近也有很多虱目魚、白蝦、魚丸的水產加工廠，相信觀光客一定有帶給當地原本產業更好的業績。</p> <p>(B-b-2-1)</p> <p>對於整體布袋鎮來說，以往政府對於在地觀光並沒有特別重視與投入，至今人口逐漸外移而沒落，近年因為中央及地方有心投入，建設一個景點就帶來許多觀光客，這對於整體布袋的經濟消費是有幫助的，遊客到好美里旅遊，參觀完不可能就馬上離開，會順道到市區或布袋港這邊用餐或到觀光漁市挑選漁獲，因此原本的商家生意都變得更好。原本布袋的旅遊住宿選擇很少，目前布袋這邊很多原有的民</p>
---	--

<p>少，布袋幾乎都不是遊客住宿的選擇之一，但目前布袋這邊很多原有的民宿都在進行整修，甚至原本是沒有人住的空屋也都改建經營特色民宿，其住房率都還不錯且價格合理，有住宿附近就有消費，因此代表布袋這邊開始有吸引人的地方，相對地也帶動了整體的經濟效益。</p>	<p>宿都在進行整修，甚至原本是沒有人住的空屋也都改建經營特色民宿，其住房率都還不錯且價格合理，有住宿附近就有消費，因此代表布袋這邊開始有吸引人的地方，相對地也帶動了整體的經濟效益。</p>
<p>代表布袋這邊開始有吸引人的地方，相對地也帶動了整體的經濟效益。</p> <p>三、彩繪對於好美里社區生活環境影響</p> <p>1、您認為3D彩繪繪製至今，對社區治安、交通、環境…等是否有影響？</p> <p>在交通上，每逢假日幾乎是滿滿的人潮與車潮，雖有交通管制，但因社區內因為之前曾辦理土地重劃，仍有許多道路尚未打通，因此無法有效紓緩糾結的交通動線。以往沒有觀光人潮時問題還不明顯，但目下只要遊客一多，此時社區內交通道路設計問題就浮現出來，除了讓旅遊品質降低外，也間接影響社區發展及在地民眾的生活品質。另外社區內的公共廁所已不敷使用，設置的地點過少，造成旅客不便，譬如里內有間閒置已久的活動中心，裡面雖然設有公共廁所，但老舊且不敷使用。之前當地設置的臨時攤販很多，攤販一多又沒有集中，會讓環境感覺雜亂無章，在管理上也有困難。這些都是觀光人潮對當地所帶來的影響。</p>	<p>(B-b-3-1)</p> <p>每逢假日雖有交通管制，但因社區內因為之前曾辦理土地重劃，仍有許多道路尚未打通，無法有效紓緩糾結的交通動線。只要遊客一多社區內交通道路設計問題就浮現出來，除了讓旅遊品質降低外，也間接影響社區發展及在地民眾的生活品質。另外社區內的公共廁所已不敷使用，設置的地點過少，造成旅客不便。當地設置的臨時攤販很多又沒有集中，會讓環境感覺雜亂無章，在管理上也有困難。</p> <p>(B-c-1-1)</p>

<p>四、好美里3D彩繪及社區未來展望</p> <p>1、公所對於好美里當地或布袋地區未來有何規劃來推動地區觀光，以帶動發展。</p> <p>原先我們有在好美里當地找了一塊地，那塊地原本是市場用地，因為中央政府經費比較充足，因此我們公所有建議風管處投入經費去規劃建設成商店街，讓攤販可以集中管理，也讓環境可以更好，另外建議縣府如有經費可以投入建設社區道路與公共設施，提升環境品質。</p> <p>公所的立場也極力要發展觀光，帶動人潮與地方產業的發展，提升地區能見度，因此公所這幾年也固定於中秋節辦理大型特色活動，順便推銷在地的農漁特產，而風管處也很幫忙，於活動場地海風長堤附近設置了一些燈光燈飾，讓當地夜間有不同的氛圍，並結合觀光漁筏讓遊客搭乘夜間遊覽港區，享受不同的旅遊感受，讓布袋居民除了靠養殖、捕魚等產業為生外，可以發展觀光服務產業，除了提高商家生意收入外，更可提升原本產業的價值。</p> <p>106年據統計經由布袋港搭船出入前往澎湖的旅客已突破60萬人次，這麼多的遊客經由布袋去澎湖，如何把這些遊客留下來布袋，我覺得是未來可以去思考的，希望</p>	<p>公所有建議風管處投入經費去規劃建設商店街，讓攤販可以集中管理，另外建議縣府如有經費可以投入建設社區道路與公共設施，提升環境品質。(B-d-1-1)</p> <p>公所也極力要發展觀光，帶動人潮與地方產業的發展，提升地區能見度，這幾年也固定於中秋節辦理大型特色活動，讓布袋居民除了靠養殖、捕魚等產業為生外，可以發展觀光服務產業，除了提高商家生意收入外，更可提升原本產業的價值。106年據統計經由布袋港搭船出入前往澎湖的旅客已突破60萬人次，如何把這些遊客留下來布袋，我覺得是未來可以去思考的，希望布袋不只是個上下船的地方，也可以有很多吸引遊客駐足參觀的景點，除了3D彩繪跟高跟鞋教堂的持續建設外，我們也有協調高雄港務分公司嘉義縣布袋管理處，建議他們可以將港區內建設成觀光景點，強化其公共設施，讓遊樂來布袋時有不同的感受。(B-d-1-2)</p>
--	---

布袋不只是個上下船的地方，也可以有很多吸引遊客駐足參觀的景點，除了3D彩繪跟高跟鞋教堂的持續建設外，我們也有協調高雄港務分公司嘉義縣布袋管理處，建議他們可以將港區內建設成觀光景點，強化其公共設施，讓遊樂來布袋時有不同的感受



訪談編號：C

訪談對象：嘉義縣布袋鎮清潔隊主管

訪談時間：2017/12/16

訪談地點：清潔隊辦公室

訪談方式：全程錄音方式

訪談逐字稿內容	編碼
<p>一、彩繪對於好美里社區環境影響</p> <p>1、您認為3D彩繪是否對好美里的社區環境帶來影響？</p> <p>一般說來，<u>彩繪完成至今好美里地區環境可說有相當大的提升，3D彩繪剛開始完成時，當然帶來了很多遊客，社區民眾會投入設攤做生意，因此相對的其自己的環境都會整理提升，再加上(105)好美里被抽選參加嘉義縣清潔比賽，因此本清潔隊亦結合社區進行地毯式的清潔整理，所以依目前來說環境可以說相當良好。另一方面當地里長也有用心投入在環境這塊，自己還出資購入割草機，再加上去年全縣環境比賽好美里獲得「特優」，獲得獎金20萬，其中一部分並交由該里拿來添購機具，譬如說割草機、噴霧機等以用來清潔及消毒環境，這就是里長有用心的地方，所以當然社區環境會提升。</u></p> <p>不過<u>遊客一多一定會帶來垃圾與髒</u></p>	<p>彩繪完成至今好美里地區環境可說有相當大的提升，彩繪剛開始完成時帶來了很多遊客，社區民眾會投入設攤做生意，因此相對的其自己的環境都會整理提升，加上(105)好美里被抽選參加嘉義縣清潔比賽，清潔隊亦結合社區進行地毯式的清潔整理，所以依目前來說環境可以說相當良好。當地里長也有用心投入在環境這塊，自己還出資購入割草機。去年全縣環境比賽好美里獲得「特優」，獲得獎金20萬，其中一部分並交由該里拿來添購機具，譬如說割草機、噴霧機等以用來清潔及消毒環境，這就是里長有用心的地方，所以當然社區環境會提升。(C-c-1-1)</p> <p>遊客一多一定會帶來垃圾與髒亂，不</p>

<p>亂，譬如食物包裝、飲料瓶罐等隨意亂丟，不過在我看來還好，還是有人在整理，表示說在那裡做生意的攤販等等，還是有在注意環境，而我們清潔隊也有在跟他要求，說你們做生意還是要盡點義務維護好環境，這樣對地方的形象也較好。</p>	<p>過還是有人在整理，表示說在那裡做生意的攤販等等，還是有在注意環境，而我們清潔隊也有在跟他要求，說你們做生意還是要盡點義務維護好環境，這樣對地方的形象也較好。(C-c-1-2)</p>
<p>2、3D彩繪之觀光客必定帶來大量之垃圾及廢棄物，清潔隊是否需協助增加清運，及平時是否協助維護環境整潔？</p> <p>我們清潔隊平時在吸收當地的廢棄物，當地設有垃圾子車以利廢棄物集中，固定每周一、五前往清運，因為該地雖為觀光地區，但位於村、里當中，所以我們除每日固定清運家戶垃圾外，仍會協助清運觀光人潮所帶來之廢棄物，平時若他們把垃圾打包好，垃圾車前往也會沿路收取，這樣就不需要堆積而造成髒亂。而每周三、日因清潔隊休息沒辦法收取，就請他們將垃圾放置至子車，每周一、五再派車前往清運。因為公所這方面為促進、發展光觀，所以一定得義務幫忙處理垃圾這部分。</p> <p>去年我率領我們隊員，有針對社區內觀光動線的空地及空屋有做過一次全面的整理及廢棄物的清除，除了雜草外，因</p>	<p>當地設有垃圾子車以利廢棄物集中，固定每周一、五前往清運，我們除每日固定清運家戶垃圾外，仍會協助清運觀光人潮所帶來之廢棄物，公所為促進、發展光觀，所以一定得義務幫忙處理垃圾這部分。(C-c-2-1)</p> <p>去年有針對社區內觀光動線的空地及空屋有做過一次全面的整理及廢棄物的清除，私人土地有堆積一些雜物，必須透過里長去跟地(屋)主溝通，經他們同意後由我們來協助清除，將其作全面的清理，因此才可以有現在清潔的環境。如遇屋主已在外地的閒置空屋，是請里長聯繫，經屋主同意就由我們清潔隊進入協助清理，而一般屋主都會樂意。(C-c-2-2)</p>

為私人土地有堆積一些雜物，必須透過里長去跟地(屋)主溝通，經他們同意後由我們來協助清除，尤其空屋經過日積月累宛如垃圾場一般，適逢環境清潔比賽，我們就將其作全面的清理，因此才可以有現在清潔的環境。

在清理的過程中譬如私人住家，我們不可能進去幫忙整理到乾乾淨淨，清潔隊能做的是針對比較髒亂的地點，透過里長去溝通請他改善，如遇屋主已在外地的閒置空屋，是請里長聯繫，經屋主同意就由我們清潔隊進入協助清理，而一般屋主都會樂意。

3、社區是否自主針對公共設施及環境之整潔維護有任何作為，使遊客能有較好之印象？

社區方面對於自身的設施與環境，說來是里長很用心，社區有組義工隊，一部分人是由當地攤商參與，這樣大家在付出比較甘願，也有一些是社區內對環境比較注重的居民，經由里長與義工隊的付出，才能於105年全縣環境清潔比賽榮獲特優。

社區經過去年的大整理後，社區居民反應都很好，相信大家都喜歡比較整齊清潔的環境，不會再任意在空地及空屋堆

社區方面對於自身的設施與環境有組義工隊，一部分人是由當地攤商參與，也有一些是社區內對環境比較注重的居民，經由里長與義工隊的付出，才能於105年全縣環境清潔比賽榮獲特優。社區經過去年的大整理後，社區居民反應都很好，相信大家都喜歡比較整齊清潔的環境，不會再任意在空地及空屋堆放垃圾，因此到目前也都還維持得很好。(C-c-3-1)

<p>放垃圾，因此到目前也都還維持得很好。</p> <p><u>事實上我們公部門要協助的點有限，還是需要居民自主意識來維持，平時就是由里長帶著義工維護。如果社區方面須要我們協助，有些他們清出來的垃圾及廢棄物，經社區通知，清潔隊就會做協助做末端載運。</u></p>	<p>我們公部門要協助的點有限，還是需要居民自主意識來維持，平時就是由里長帶著義工維護。如果社區方面須要我們協助，有些他們清出來的垃圾及廢棄物，經社區通知，清潔隊就會做協助做末端載運。(C-c-3-2)</p>
<p>二、好美里3D彩繪及社區未來展望</p> <p>1、您認為好美里3D彩繪周圍環境是否需要加強的地方，以吸引更多遊客，及讓到訪遊客可以留下好印象？</p> <p><u>我認為當地環境應該要再加強的地方是社區內的空地及空屋，因為社區內許多人口外移，留下很多私人空地及空屋，包括觀光動線周邊，甚至是要進入好美里彩繪村入口旁有閒置魚塢及空地，因為是私人土地，要由里長或公部門維護整潔有其困難，相信里長如有餘力也願意協助，但還是有其能力上的不足，這還是需要里長方面與地主的協調，畢竟是私人閒置土地，還是希望地主方面能自發性地整理，也可考慮提供給社區做一些簡易式的休閒設施，讓遊客來可稍作停留，作為遊客旅遊停留的誘因，因為遊客來到好美里停留時間長，相對的消費也會增加，否則遊客只</u></p>	<p>當地環境應該要再加強的地方是社區內的空地及空屋，因為社區內許多人口外移，留下很多私人空地及空屋，包括觀光動線周邊，甚至是要進入好美里彩繪村入口旁有閒置魚塢及空地，因為是私人土地，要由里長或公部門維護整潔有其困難，這還是需要里長方面與地主的協調，畢竟是私人閒置土地，還是希望地主方面能自發性地整理，也可考慮提供給社區做一些簡易式的休閒設施，讓遊客來可稍作停留，作為遊客旅遊停留的誘因，因為遊客來到好美里停留時間長，相對的消費也會增加，否則遊客只是來此走馬看花，在各彩繪地點</p>

<p>是來此走馬看花，在各彩繪地點拍完照後就離開，有點可惜。因此我認為在這種鄉下地方要做為觀光景點，在地的空地及空屋都必須做整頓，否則會變成社區內的髒亂點。</p> <p>最後建議各社區觀光景點為了當地長遠的環境整潔考量與使用者付費的觀念，平時六、日及其他連假期間，可由攤商出資雇工請人收取垃圾並做環境清潔，並向清潔隊方面承租垃圾子車，畢竟鄉下公部門的資源有限，還是得靠各地區業者、居民自主的管理與要求，才是一個景點可以持續經營發展的長久之計。</p>	<p>拍完照後就離開。我認為在這種鄉下地方要做為觀光景點，在地的空地及空屋都必須做整頓，否則會變成社區內的髒亂點。(C-d-1-1)</p> <p>建議各社區觀光景點為了當地長遠的環境整潔考量與使用者付費的觀念，平時六、日及其他連假期間，可由攤商出資雇工請人收取垃圾並做環境清潔，並向清潔隊方面承租垃圾子車，靠各地區業者、居民自主的管理與要求，才是一個景點可以持續經營發展的長久之計。(C-d-1-2)</p>
--	---

訪談編號：D

訪談對象：校長

訪談時間：2017/12/24

訪談地點：國小校長室

訪談方式：全程錄音方式

訪談逐字稿內容	編碼
<p>一、好美里彩繪的緣由與現況</p> <p>1、好美國小為布袋鎮好美里唯一之學校，3D彩繪繪製之過程是否參與或與學校、社區發展結合。</p> <p>3D彩繪當初緣由是雲嘉南風景區管理處聘請曾進成老師繪製，定位是在社區，所以對學校部分的補助是不考慮的，所以過程中是與畫師、社區方面做協商、折衝，所以一開始學校方面是沒有被邀請進去的，後來學校有跟風景區管理處處長、畫師方面協調看是否以學校來做3D彩繪推廣的場所或平台，畫師很有這樣的意願，管理處也樂觀其成，可是畢竟不是他們的重點目標，所以只能靠學校極力去爭取，學校有一直要求他們進來學校做基本初步基本彩繪，3D畫作成因的解說，第一階段曾進成畫師有來跟學生做講解包括3D彩繪的草稿、底漆、如何作畫等；第二階段約過半年後，因學校有在推社區志工，跟社區結合招募解說志工，以學校做為場</p>	<p>編碼</p> <p>當初是雲嘉南風景區管理處聘請曾進成老師繪製，定位是在社區，所以對學校部分的補助是不考慮的，一開始學校方面是沒有被邀請進去的。(D-a-1-1)</p> <p>後來學校有跟風景區管理處處長、畫師方面協調看是否以學校來做3D彩繪推廣的場所或平台，畫師很有這樣的意願，管理處也樂觀其成，可是畢竟不是他們的重點目標，所以只能靠學校極力去爭取，學校有一直要求他們進來學校做基本初步基本彩繪，3D畫作成因的解說。第一階段曾進成畫師有來跟學生做講解，第二階段跟社區結合招募解說志工，以學校做為場所將社區居民帶進教室，由曾進成老師講解3D彩繪的原理，並透過實作課程讓志工充分了解。一開始學校是沒有參與彩繪</p>

<p>所將社區居民帶進教室，由曾進成老師講解3D彩繪的原理，並透過實作課程讓志工充分了解。</p>	<p>製作，但有與畫師結合將有關彩繪的知識、概念帶進給校內的老師、學生去了解及學習，並邀請社區內有意當志工的居民來上課。(D-a-1-2)</p>
<p>所以一開始學校是沒有參與彩繪製作，但有與畫師結合將有關彩繪的知識、概念帶進給校內的老師、學生去了解及學習，並邀請社區內有意當志工的居民來上課。</p>	<p>如果好美里3D彩繪的成功或甚至成為一個典範，除了當初管理處睿智的眼光、大膽的投資之外，就是曾進成藝師，他除了有繪畫的功力外、創作的熱情，更重要的是他能去說服社區居民跟他一起投入，也能被打動拉學校一同去參與。</p>
<p>我個人認為如果好美里3D彩繪的成功或甚至成為一個典範，除了當初管理處睿智的眼光、大膽的投資之外，就是曾進成藝師，他除了有繪畫的功力外、創作的熱情，更重要的是他能去說服社區居民跟他一起投入，也能被打動拉學校一同去參與。</p>	<p>(D-a-1-3)</p>
<p>2、您認為3D彩繪繪製完成後學校師生之反應如何？</p> <p>在繪製過程中，因為畫師有跟社區居民及學校這邊分享繪畫的元素，並將社區在地特色及海邊、海洋生物等意象融入繪畫主題中，因此在完成後我們學校的師生都覺得很漂亮、真實也很新奇，漂亮是來自於用色鮮明，把原本比較老舊灰暗的牆面變成活化的圖像，另外師生親自去體驗這樣一個3D彩繪就在面前，那種視覺效果很令人驚豔。</p>	<p>繪製過程中，畫師有跟社區居民及學校這邊分享繪畫的元素，並將社區在地特色及海邊、海洋生物等意象融入繪畫主題中，在完成後師生親自去體驗這樣一個3D彩繪就在面前，那種視覺效果很令人驚豔。彩繪完成後帶來無數觀光客，會讓師生感覺我們這樣一個小鄉、小村竟然可以吸引這麼多的人潮，深感於有榮焉，繪畫的過程雖然師生參與的比較少，可是繪製</p>

<p>再者，3D彩繪完成後帶來無數觀光客，會讓師生感覺我們這樣一個小鄉、小村竟然可以吸引這麼多的人潮，深感於有榮焉，這部分我會把它定位為繪畫的過程中雖然師生參與的比較少，可是繪製完成後學生當下的感覺，除了繪畫本身之外，更驚豔的是它所帶來的人潮跟反應，心理上會讓人感受好美里光榮感的呈現。因此於認知層面、情意層面都有很大的改變。</p>	<p>完成後學生當下的感覺，除了繪畫本身之外，更驚豔的是它所帶來的人潮跟反應，心理上會讓人感受好美里光榮感的呈現。因此於認知層面、情意層面都有很大的改變。(D-a-2-1)</p>
<p>二、彩繪對於好美里社區發展及觀光影響</p>	
<p>1、學校師生是否因3D彩繪所帶來的人潮與觀光效益而對於平日的的生活有所影響？</p>	
<p>針對觀光效益已我身為教育單位來評估可能會失準，我先針對人潮方面，主要是尊榮感心理層面的提升，因為於臉書、網路、電視媒體等媒體大量播送，好美里變成一個很大的亮點。那人潮其中會有很多外來的遊客，對我們學校來說，我感受到人潮還沒膨脹的時候，我想到的是我們學生能為這個社區做什麼，既然彩繪不行，那學校這個場所是否可以培訓一些解說的課程跟解說志工，所以為因應人潮，我們就開始培養一些學生來擔任解說小志工的，所以第一個影響就是學校課程方面會加入彩繪方面的知識與小志工的</p>	<p>主要是尊榮感心理層面的提升，因為於臉書、網路、電視媒體等媒體大量播送，好美里變成一個很大的亮點。人潮還沒膨脹的時候，我想到的是我們學生能為這個社區做什麼，學校這個場所是否可以培訓一些解說的課程跟解說志工，所以為因應人潮，我們就開始培養一些學生來擔任解說小志工的，所以第一個影響就是學校課程方面會加入彩繪方面的知識與小志工的養成訓練。(D-b-1-1)</p>

<p>養成訓練。</p> <p>2、您認為好美里3D彩繪對您推動教育及社區學生學習上有帶來什麼影響作用？</p> <p>粗淺來說，教育主體是學生，好美國小當初我認定的是必須跟社區結合，因為它是一所少子化的偏鄉小學，學校不能置外於社區，因此我致力於開放學校(OPEN SCHOOL)，我希望學生所學習的課程能對社區有貢獻，相對地社區的能力我能提供學校的場域而改變，所以有些內部課程的改革來說譬如解說課程方面，因為彩繪我們有迎來一些遊學的團體、機關等，就學生來說它必須更有上台的勇氣去解說，要上台就必須練習，有了舞台讓學生不斷練習培養他們的自信心，或許一開始會受挫，但老師們都不斷鼓勵，所以孩子們對於人際的互動、社交技巧、導覽語言都有長足的提升。因為要導覽首先必須要問候，再來你必須對這些作品所呈現的科學原理、美術內涵有所了解並內化。我覺得最重要的是孩子們自信心的成長，因為我們雖然身在偏鄉的小學校，資源上很困乏，但我們曾經接待導覽過來自美國的教授與來自各縣市不同的團體。</p> <p>對我們來說社區的主體是家長，好美</p>	<p>教育主體是學生，好美國小當初我認定的是一所少子化的偏鄉小學，學校不能置外於社區，希望學生所學習的課程能對社區有貢獻，所以有些內部課程的改革，譬如解說課程方面，因為彩繪我們有迎來一些遊學的團體、機關等，就學生來說它必須更有上台的勇氣去解說，要上台就必須練習，有了舞台讓學生不斷練習培養他們的自信心，孩子們對於人際的互動、社交技巧、導覽語言都有長足的提升，最重要的是孩子們自信心的成長。(D-b-2-1)</p> <p>社區的主體是家長，好美里學生家長多是從事水產捕撈、養殖事業或者是家管，我們當初把他們帶進來學校的時候，家長會認為他沒有這個能力、知識與經驗，怕會影響到原本的工作，學校方面也是給大家很多的鼓勵，並傳授知識與技巧，藉由不斷練習並透過實際接待、導覽團體累積經驗，家長更積極投入這塊，而我發現這個社區不斷在改變在成長，假日有志工在導覽，平日有居民在學校上</p>
--	--

<p>里學生家長多是從事水產捕撈、養殖事業或者是家管，我們當初把他們帶進來學校</p>	<p>課，它不再是只有傳統產業的社區，而是有藝術與文化、科學與美感的社區。</p>
<p>的時候，家長所表現的是恐懼感，會認為</p>	<p>(D-b-2-2)</p>
<p>他沒有這個能力、知識與經驗，怕會影響到原本的工作，學校方面也是給大家很多</p>	<p>彩繪帶給社區的不只是人潮，藉由學習與導覽，不斷累積成就感與自信心，所以</p>
<p>的鼓勵，並傳授知識與技巧，藉由不斷練習並透過實際接待、導覽團體累積經驗，</p>	<p>以不論學生與家長、居民都表現得很正向，因為以前少的就是這個舞台，藉由這</p>
<p>家長更積極投入這塊，因而我發現這個社區不斷在改變在成長，假日有志工在導</p>	<p>個機會可以找回屬於好美的光榮感。</p>
<p>覽，平日有居民在學校上課，它不再是只有傳統產業的社區，而是有藝術與文化、</p>	<p>(D-b-2-3)</p>
<p>科學與美感的社區。</p>	
<p>3D彩繪帶給社區的不只是人潮，藉由一次一次的學習與導覽，不斷累積成就感</p>	
<p>與自信心，所以不論學生與家長、居民都表現得很正向，因為以前少的就是這個舞</p>	
<p>台，藉由這個機會可以找回屬於好美的光榮感。</p>	
<p>3、您認為3D彩繪繪製後對於觀光是否有</p>	
<p>效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生？</p>	
<p>觀光效益的部分就我個人來說，學校附近的街區都變成攤商的集中地，所以對於散</p>	<p>觀光效益的部分，學校附近的街區都變成攤商的集中地，所以對於散客或者周</p>
<p>客或者周休二日遊客在此地小額消費其</p>	<p>休二日遊客在此地小額消費其效益是有的，攤商也有獲益，不過其攤商組成多是</p>
<p>效益是有的，攤商也有獲益，不過其攤商</p>	
<p>組成多是</p>	
<p></p>	
<p></p>	

<p>組成多是外來的為主，但其規模不大，加上同質性很高，跟外面夜市所銷售的差異性不大，久了就失去新鮮感，或許以後會產生邊際效應，相對於畫很新鮮，但吃的卻是哪裡都吃的到，因此以後可能利潤越來越薄，商人是逐利而生，說不定攤商就會越來越少甚至消失。</p>	<p>外來的為主，但其規模不大，加上同質性很高，跟外面夜市所銷售的差異性不大，久了就失去新鮮感。04年5月畫家開始進駐好美里，大約於105年1月是它的巔峰期，7天過年年假期間帶來30萬人潮，當年清明連假期間每天也都有上萬遊客，這顯然是一個非常非常偉大的成就，當然也</p>
<p>在我的任期中，於104年5月畫家開始進駐好美里，大約於105年1月是它的巔峰期，7天過年年假期間帶來30萬人潮，當年清明連假期間每天也都有上萬遊客，這顯然是一個非常非常偉大的成就，因為它是第一座這麼龐大數量的主題彩繪村，當然也帶來很多負面的影響，帶來了人潮但時否錢潮有跟著來，這我是看不到的，但來的車潮與垃圾卻顯而易見。</p>	<p>帶來很多負面的影響，帶來了人潮但時否錢潮有跟著來，這我是看不到的，但來的車潮與垃圾卻顯而易見。(D-b-3-1)</p>
<p>後續於台南市將軍區馬沙溝、雲林縣四湖鄉箔子寮也都有曾進成老師所繪製的3D彩繪村，再來本縣東石鄉、甚至台中對岸也都在積極邀約，這麼多的彩繪村雖然這些3D彩繪村有不同主題但到底來說都是彩繪，所以會失去它的新鮮感，我覺得人潮來說是有很明顯的消退。</p>	<p>後續於台南市將軍區馬沙溝、雲林縣四湖鄉箔子寮也都有曾進成老師所繪製的3D彩繪村，再來本縣東石鄉、甚至台中包括對岸也都在積極邀約，這麼多的彩繪村雖然這些3D彩繪村有不同主題但到底來說都是彩繪，所以會失去它的新鮮感，我覺得人潮來說是有很明顯的消退。(D-b-3-2)</p>
<p>4、您認為3D彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益？</p>	

<p>好美里長居的居民約幾百人的居民一般都以捕魚、漁產養殖加工維生，大概佔了八、九成之多，於人潮多的時候利用漁閒時間兼差賣個東西，其他如當地雜貨店、海產店等事原本就存在的，其業績當然是有增加，但生意的對象只是散客。另外團體客遊覽車一條龍方式主要是團進團出，下車看看畫上完廁所就離開，對他們來說這只是一個旅行社規劃必經的免費景點，成員多是老年人或退休人士，他們本身不是因為對景點有興趣而特地來參觀，也對一般攤商所販賣的涼水、炸物等比較沒興趣消費，所以只有學生團會比較有消費力，但團客另一方面是所停留的時間有限，少有多餘的時間去停留消費，所以綜此原因，經營攤商收入相信並不會遠大於居民原本從事漁業的收入，頂多只是額外收入的增加，所以居民的經濟型態並沒有太大的改變。</p>	<p>好美里的居民一般都以捕魚、漁產養殖加工維生，大概佔了八、九成之多，於人潮多的時候利用漁閒時間兼差賣個東西，其他如當地雜貨店、海產店等事原本就存在的，其業績當然是有增加，但生意的對象只是散客。另外團體客遊覽車一條龍方式主要是團進團出，下車看看畫上完廁所就離開，對他們來說這只是一個旅行社規劃必經的免費景點，成員多是老年人或退休人士，只有學生團會比較有消費力，但團客另一方面是所停留的時間有限，少有多餘的時間去停留消費，所以綜此原因，經營攤商收入相信並不會遠大於居民原本從事漁業的收入，頂多只是額外收入的增加，所以居民的經濟型態並沒有太大的改變。(D-b-4-1)</p>
<p>另外一個故事是在地的「魷港咖啡」，年輕人「返鄉鮭魚」在好美里賣咖啡，我106年3月有回去跟經營者聊天表示，之前人潮最多時，1天可賣200杯咖啡，現在即使假日，如果能賣20杯「就要偷笑了」，會於現場坐下來喝咖啡一般是比較有時間及閒情逸致的中高端遊客，這</p>	<p>對一般在地居民來說，他不用改變從前的產業型態一樣可以過活，在意的只是每日的漁獲，所以畫對他來說並不會有特別的加分但對年輕人來說，一個漁村好不容易有這樣的突破口與機會，人潮所帶來的是身為好美里的光榮感，站在學校的立場是比較支持年輕人的想法，但是決定社區輿論的力量是在這些中老年人身上，他們掌握了這個社區的政治、經濟的話語權，這股的力量會決定社區的風潮會不會</p>

<p>部分就已經流失這麼多，代表一般遊客流失更多。</p>	<p>持續，當公部門決定哪個處所要增加畫作及其主題時需要與社區協商，但居民慢慢</p>	
<p>其實對一般在地居民來說，他不用改變從前的產業型態一樣可以過活，在意的</p>	<p>覺得其負面效應大於正面效應時，會有更多的反對聲音出現。(D-b-4-2)</p>	
<p>只是每日的漁獲，所以畫對他來說並不會有特別的加分，畫了10幅或者20幅他的收</p>	<p>後來畫家離開、新鮮感沒了，周邊尚未看到其他景點譬如高跟鞋教堂間的串</p>	
<p>入也不會增加。但對年輕人來說，一個漁村好不容易有這樣的突破口與機會，人潮</p>	<p>連，人潮就不斷減少。所以一個旅遊點要持續維持熱度是十分不簡單的課題。</p>	
<p>所帶來的是身為好美里的光榮感，站在學校的立場是比較支持年輕人的想法，但是</p>	<p>(D-b-4-3)</p>	
<p>決定社區輿論的力量是在這些中老年人身上，他們掌握了這個社區的政治、經濟</p>	<td data-bbox="794 878 1372 1010"> </td>	
<p>的話語權，這股的力量會決定社區的風潮會不會持續，當公部門決定哪個處所要增</p>		
<p>加畫作及其主題時需要與社區協商，但居民慢慢覺得其負面效應大於正面效應</p>		
<p>時，會有更多的反對聲音出現。對畫家來說，他對他的畫作有使命與熱誠，當然希</p>		
<p>望越多越好，所以想法會跟年輕人比較接近，也較能號召年輕人共同參與，但他仍</p>		
<p>然無法撼動主要的權力結構時，最後就是不歡而散。</p>		
<p>所以後來畫家離開、新鮮感沒了，周邊尚未看到其他景點譬如高跟鞋教堂間</p>		
<p>的串連，人潮就不斷減少。所以一個旅遊點要持續維持熱度是十分不簡單的課題。</p>		

<p>三、彩繪對於好美里社區生活環境影響</p> <p>1、您認為3D彩繪繪製至今，對社區治安、交通、環境…等是否有影響？</p> <p>因為人潮一多，一些硬體設施就會開始顯現它的不足與窘境，譬如於校內來說，原先廁所的數量只是針對校內師生需求來規劃設置，以這種數量要來服務一天成千上萬的遊客是遠遠不夠的，而社區內譬如太聖宮內的廁所或後來增加的臨時廁所，都無法乘載這麼大量的遊客。因此廁所的問題呈現了，包括垃圾的問題、塞車的問題也都呈現了，因此學生上課期間學校方面就必須做些管控，避免學生遭受太大的影響，但是課後時它必須要繞道甚至是要跟這些遊客共處，因此學生平時人身安全的意識、交通安全的意識得提高，因為以前好美里本身就幾乎沒什麼人車，再來就是學校的垃圾環境的打掃都必須增加，這就得教育學生去配合。</p> <p>好美里彩繪是利用社區原本生活的街道、設施譬如漁村公園等公共場域，因此此公共環境、生活場域會變得比較髒亂，會帶來另一種需求就是我們會考慮去做社區清潔，因為當初社區義工遠遠不夠，因此我們師生出動去支援社區清潔的工作。所以我們也出動師生結合義工做了幾</p>	<p>人潮一多，一些硬體設施就會開始顯現它的不足與窘境，譬如於校內來說，原先廁所的數量只是針對校內師生需求來規劃設置，以這種數量要來服務一天成千上萬的遊客是遠遠不夠的，而社區內譬如太聖宮內的廁所或後來增加的臨時廁所，都無法乘載這麼大量的遊客。因此廁所的問題呈現了，包括垃圾的問題、塞車的問題也都呈現了，因此學生上課期間學校方面就必須做些管控，避免學生遭受太大的影響。學生平時人身安全的意識、交通安全的意識得提高，因為以前好美里本身就幾乎沒什麼人車，再來就是學校的垃圾環境的打掃都必須增加，這就得教育學生去配合。(D-c-1-1)</p> <p>彩繪是利用社區原本生活的街道、設施譬如漁村公園等公共場域，因此此公共環境、生活場域會變得比較髒亂，我們會考慮去做社區清潔，因為當初社區義工遠遠不夠，因此我們師生出動結合義工做了幾次針對彩繪牆面及周圍環境的清潔。整體來說，社區的凝聚力與尊榮感是在增</p>
--	---

<p>場次針對彩繪牆面及周圍環境的清潔。整 體來說，社區的凝聚力與尊榮感是在增 加，我們都以身為好美里的一分子為榮。</p>	<p>加，我們都以身為好美里的一分子為榮。 (D-c-1-2)</p>



訪談編號：E

訪談對象：好美里里長

訪談時間：2017/12/30

訪談地點：里長辦公處

訪談方式：全程錄音方式

訪談逐字稿內容	編碼
<p>一、好美里彩繪的緣由與現況</p> <p>1、請問好美里3D彩繪最初發展之歷史與背景，在地居民是否共同參與？</p> <p>當初本里會進行3D彩繪繪製，是我找在地</p> <p>議員去拜訪雲嘉南風區管理處，因為台17</p> <p>線以西是屬於風景區管理處管轄的範圍，而中央單位較有經費去建設，原本構</p> <p>想是要發展海水浴場，但因好美里地區被</p> <p>列為國家級濕地，要開發有其困難點，且</p> <p>所需的時程較長，而我是希望考慮是否有</p> <p>比較短期可以完成並且吸引遊客的亮</p> <p>點，譬如說當下正流行的藝術彩繪，恰好</p> <p>管理處那邊正計畫找繪師並尋找地點繪</p> <p>製3D彩繪，因此我就建議可以好美里這邊</p> <p>做社區彩繪，並以海洋世界為主題符合在</p> <p>地的文化意象。</p> <p>我初步先找了3處地點，並請繪師前往評</p> <p>估選擇，由我負責去照屋主簽同意書，讓</p> <p>風管處這邊去執行，一開始繪師在繪製</p> <p>時，在地居民就去拍照上傳facebook社群</p>	<p>編碼</p> <p>當初本里會進行3D彩繪繪製，是我找</p> <p>在地議員去拜訪雲嘉南風區管理處，中央</p> <p>單位較有經費去建設，原本構想是要發展</p> <p>海水浴場，但因好美里地區被列為國家級</p> <p>濕地，要開發有其困難點，我是希望考慮</p> <p>是否有比較短期可以完成並且吸引遊客</p> <p>的亮點，譬如說當下正流行的藝術彩繪，</p> <p>恰好管理處那邊正計畫找繪師並尋找地</p> <p>點繪製3D彩繪，因此我就建議可以好美里</p> <p>這邊做社區彩繪，並以海洋世界為主題符</p> <p>合在地的文化意象。(E-a-1-1)</p> <p>我初步先找了3處地點讓風管處這邊</p> <p>去執行，一開始繪師在繪製時，在地居民</p> <p>就去拍照上傳facebook社群軟體，在社群</p> <p>上引起迴響，慕名前來參觀的遊客越來越</p> <p>多，風管處見到此一趨勢，便向我表示如</p> <p>果我能協助找更多地點並有屋主同意</p>

<p>軟體，在社群上引起迴響，慕名前來參觀的遊客越來越多，風管處見到此一趨勢，便向我表示如果我能協助找更多地點並有屋主同意書，他們會投入更多經費去繪製更多幅彩繪，目前大小彩繪約有20處地點。過程中構圖、繪圖都是由繪師去執筆，我們這邊就沒去介入。</p>	<p>書，他們會投入更多經費去繪製更多幅彩繪，目前大小彩繪約有20處地點。(E-a-1-2)</p> <p>過程中構圖、繪圖都是由繪師去執筆，我們這邊就沒去介入。(E-a-1-3)</p>
<p>2、您認為3D彩繪繪製過程中居民的反應如何？</p> <p>當地居民耆老常反應，他們在好美里住了6、70年，也不曾看到這麼多遊客，遊客一多起先會造成地方的不便，但是現在都習以為常。而平時在外地工作生活的遊子，剛開始也不相信好美里會有這麼多人潮，等到佳節返鄉時見到整個地區大塞車，雖然有點不便，但心裡都覺得這真是一個奇蹟，整個社區感覺相當有人氣，這是以以前所沒有的，也感到於有榮焉。因此目前地方整體感覺地提升了起來，因此負面的意見很少。</p>	<p>當地居民耆老常反應在好美里住了6、70年，也不曾看到這麼多遊客，遊客一多起先會造成地方的不便，但是現在都習以為常。在外地工作生活的遊子，佳節返鄉時見到整個地區大塞車，雖然有點不便，但心裡都覺得這真是一個奇蹟，整個社區感覺相當有人氣，這是以前所沒有的，也感到於有榮焉，因此負面的意見很少。(E-a-2-1)</p>
<p>3、社區內是否編制導覽志工，其成員組成、服務範圍為何，是否經過專門之訓練？</p> <p>先前好美國小楊校長有替社區訓練了一批導覽志工，另外林務局也有針對海邊濕地那塊訓練了一批志工去做導覽，成員都</p>	<p>先前好美國小楊校長有替社區訓練了一批導覽志工，成員都是里民所組成，外來團體客如需導覽就直接跟他們申</p>

<p>是里民所組成，目前都是交由志工團自己去經營，外來團體客如需導覽就直接跟他們申請，每次導覽時間約1至2個小時。</p>	<p>請，每次導覽時間約1至2個小時。(E-a-3-1)</p>
<p>二、彩繪對於好美里社區發展及觀光影響</p>	
<p>1、依您觀察，3D彩繪所帶來之遊客類型係屬搭遊覽車前來之團體客或自行前來之散客占大多數，其年齡層分布及每次停留時間大約多久？</p>	
<p>目前團體客的比例約占6成、散客約占4成，如果是夏天約是下午3點以後天氣較沒有那麼炎熱時遊客會比較多。客層分布上，機關、學校校外教學、社區、老人會等團體都有，因此其年齡分布相當廣與平均，團體客停留時間約1個小時至1個半小時；散客停留時間就較長，因為可以邊走邊玩順便購物，並至社區內廟宇參拜，加上太聖宮有明朝至今歷史最悠久的媽祖，因此也吸引遊客前往參觀並拜拜。</p>	<p>目前團體客的比例約占6成，夏天約是下午3點以後天氣較沒有那麼炎熱時遊客會比較多。客層分布上，機關、學校校外教學、社區、老人會等團體都有，因此其年齡分布相當廣與平均，團體客停留時間約1個小時至1個半小時；散客停留時間就較長，因為可以邊走邊玩順便購物，並至社區內廟宇參拜(E-b-1-1)</p>
<p>2、您認為3D彩繪繪製後對於觀光是否有效益，到訪觀光遊客數是否明顯增加，目前熱潮是有否漸漸消退的情況發生？</p> <p>以往好美里是一個沒落的漁村，雖然有沙灘有濕地，又位於八掌溪的出海口，但因為人口外移，年輕人都到外地工作，留下來的不是老人就是小孩，但有了</p>	<p>好美里是一個沒落的漁村，雖然有沙灘有濕地，又位於八掌溪的出海口，但因為人口外移，年輕人都到外地工作，但有了3D彩繪本地成了觀光景點，各地的人都</p>

<p>3D彩繪本地成了觀光景點，各地的人都知道有好美里這個地方，並帶來了人潮，所以對地方的觀光一定有所助益。目前人潮</p>	<p>知道有好美里這個地方，並帶來了人潮，所以對地方的觀光一定有所助益。(E-b-2-1)</p>
<p>與熱潮雖然沒有像一開始這麼多，但或許也因為屬於戶外景點，所以在炎熱的夏天遊客會比較無法忍受外面尤其又是在沿海地區酷熱的天氣，而少了前來的意願，但像目前12月初天氣溫和涼爽，我發現遊客又漸漸回籠，比之前又多了不少。</p>	<p>目前人潮與熱潮雖然沒有像一開始這麼多，但或許也因為屬於戶外景點，所以在炎熱的夏天遊客會比較無法忍受外面尤其又是在沿海地區酷熱的天氣，而少了前來的意願，但像目前12月初天氣溫和涼爽，我發現遊客又漸漸回籠，比之前又</p>
<p>3、您認為遊客是否滿意好美里的3D彩繪及是否有重遊的意願？</p>	<p>多了不少。(E-b-2-2)</p>
<p>我認為是有的，因為3D彩繪有拍照的效果，不同的位置不同的姿勢就會產生不同的效果，而且本區彩繪的數量相當多，很多遊客譬如團體客可能這次來沒那麼多時間參觀完，或者因為來時遊客太多無法仔細好好拍照，因此會考慮是否下次在自己前來、或利用平常日人潮較少時前來，或者邀親朋好友一起來。再者我們這邊各項美食價位很平實又有沿海的特色，不像外面一般觀光區既無特色價位又高。因此我認為依景點及美食消費來說，遊客是會有重遊的意願的。</p>	<p>我認為是有的，因為3D彩繪有拍照的效果，而且本區彩繪的數量相當多，很多遊客譬如團體客可能這次來沒那麼多時間參觀完，或者因為來時遊客太多無法仔細好好拍照，因此會考慮是否下次在自己前來、或利用平常日人潮較少時前來，或者邀親朋好友一起來。再者我們這邊各項美食價位很平實又有沿海的特色，我認為依景點及美食消費來說，遊客是會有重遊的意願的。(E-b-3-1)</p>
<p>4、您認為3D彩繪對於居民的生活與經濟型態是否有改變及對於社區居民的經濟有所效益？</p>	

<p>在觀光財方面我認為效益是比較少的，社區居民平就多以水產養殖或漁業維生，目前經濟型態也沒有什麼改變。但因為人潮，卻於無形中也將在地的產業譬如虱目魚、蛤蠣、蚵仔等做了很好的行銷，讓本地的特產銷售更加成長，雖然居民沒有因為擺攤直接獲得觀光方面的收入，但原本的產業無形中也增加了銷售，對地方經濟也有助益。譬如現在家家戶戶在庭院太陽底下曬的虱目魚乾，以前一斤只有4、50元，現在一尾可以賣200元，或者在地養殖的牡蠣、蛤蠣收成後，可以直接在地銷售，除了品質好、新鮮，在價位上也比外面市場上便宜許多，很多觀光客就會來消費購買，也獲得很好的評價，漁民收入也增加了。</p>	<p>在觀光財方面我認為效益是比較少的，社區居民平就多以水產養殖或漁業維生，目前經濟型態也沒有什麼改變。但因為人潮，卻於無形中也將在地的產業譬如虱目魚、蛤蠣、蚵仔等做了很好的行銷，讓本地的特產銷售更加成長，雖然居民沒有因為擺攤直接獲得觀光方面的收入，但原本的產業無形中也增加了銷售，對地方經濟也有助益。在地養殖的牡蠣、蛤蠣收成後，可以直接在地銷售，除了品質好、新鮮，在價位上也比外面市場上便宜許多，很多觀光客就會來消費購買，也獲得很好的評價，漁民收入也增加了。(E-b-4-1)</p>
<p>5、您認為3D彩繪繪製至今對於好美里社區整體發展有何影響？</p> <p>我感覺社區的整體素質都提升了，譬如以前社區內人車很少，所以很多人在社區內行車會橫衝直撞，因為人潮多了以後，居民會懂得放慢車速並禮讓。且一開始居民很不習慣陌生人在這寂寥的漁村中出現，會保持距離，但久而久之就習以為常，並會主動與遊客打招呼或回以會心的微笑，會讓遊客了解鄉下人的樸實與好</p>	<p>感覺社區的整體素質都提升了，一開始居民很不習慣陌生人在這寂寥的漁村中出現，會保持距離，但久而久之就習以為常，並會主動與遊客打招呼或回以會心的微笑，會讓遊客了解鄉下人的樸實與好的印象。因此我認為社區便的比往如與人之間互動變得熱絡，並充滿了朝氣。(E-b-5-1)</p>

<p>的印象。因此我認為社區便的比往如與人之間互動變得熱絡，並充滿了朝氣，這是以往所沒有的現象。</p> <p>三、彩繪對於好美里社區生活環境影響</p> <p>1、您認為3D彩繪繪製至今，對社區治安、交通、環境…等是否有影響？</p> <p>3D彩繪是有文化有內涵的藝術，因此會來參觀的遊客素質都在一定水準以上，所以對社區治安上沒有影響，但環境上因為遊客多就可能隨手丟垃圾，而且目前社區公用廁所數量位置不足，因此希望風管處可以在考慮增加設置。</p> <p>四、好美里3D彩繪及社區未來展望</p> <p>1、對於好美里3D彩繪未來的發展，您希望政府軟、硬體方面還需要提供哪些協助？</p> <p>目前希望政府能持續為社區做些綠美化的建設，並將社區內道路建設成景觀造型觀光步道，讓關遊客步行其中，可以感受到漁村不同的風情，讓社區更有特色，整體的環境也可以更加提升。並希望利用現有國有地讓攤商可以集中，就如一般遊覽車休息站，遊客前往上廁所同時，可以順便逛逛特產購物。另外民國84年本地進行土地重劃，近年縣府有針對抵費地進行銷售而有經費收入，建議該筆經費縣</p>	<p>3D彩繪是有文化有內涵的藝術，因此會來參觀的遊客素質都在一定水準以上，所以對社區治安上沒有影響，但環境上因為遊客多就可能隨手丟垃圾，而且目前社區公用廁所數量位置不足，因此希望風管處可以在考慮增加設置。(E-c-1-1)</p> <p>希望政府能持續為社區做些綠美化建設，並將社區內道路建設成景觀造型觀光步道，讓關遊客步行其中，可以感受到漁村不同的風情，讓社區更有特色，整體的環境也可以更加提升。並希望利用現有國有地讓攤商可以集中，就如一般遊覽車休息站，遊客前往上廁所同時，可以順便逛逛特產購物。另外在八掌溪出海口那塊濕地，看政府是否可以參考台中高美濕地那樣去發展，讓好美里地區除彩繪外，</p>
---	--

<p>府可以投入建設社區道路與公共設施，提升環境品質。另外在八掌溪出海口那塊濕地，看政府是否可以參考台中高美濕地那樣去發展，讓好美里地區除彩繪外，有另外一種不同的觀光景點，這些都是好美里的資源。</p>	<p>有另外一種不同的觀光景點，這些都是好美里的資源。(E-d-1-1)</p>
---	--

