

探討彩繪對社區影響之研究 -以布袋鎮好美里為例

趙家民¹、陳信峯²、顏新訓³

摘要

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，湧進了大量遊客與人潮，對當地經濟、文化、環境等方面受到衝擊與影響。本研究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，目前國內社區彩繪有彩繪村數量過多、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；而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。

關鍵詞：社區彩繪、社區營造、社區觀光、社區環境、社區意識

¹ 南華大學旅遊管理學系助理教授

² 嘉義縣義仁國小校長

³ 南華大學文化創意事業管理學系研究所研究生



一、 前言

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。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。

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，嘉義縣布袋鎮好美里即是一個典型的例子，因此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，種種因素與機會並結合時下流行的社區彩繪，104年雲嘉南風景區管理處於該社區引進了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，是值得深入探討的議題，此乃本研究之動機。

歸納本文研究目的如下：

- (1) 探討社區彩繪的現況。
- (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) 探討彩繪對當地社區發展的影響，是否加強居民對社區的認同感、向心力及社區意識，以達到營造社區的效果。

二、 文獻探討

2.1 社區營造

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 (fellow townsmen) (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的生活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)。



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（文化部網站，2018）。

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 $\gamma\rho\alpha\phi\epsilon\iota\nu$ (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。不然，這些作品的稱呼將會是「亂畫」「畫狗屎」或「塗污」（維基百科，自由的百科全書）。

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」、「立即可見」、「外顯」、「看得見」的方式來營建社區 (蔡雅蘋，2016)。

台灣彩繪行動的熱潮約從 2012 年台中彩虹眷村開始，短短幾年間可說是全台瘋彩繪，全台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。

2.3 社區意識、環境、觀光探討

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)。

「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)。

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)。

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：

- (1) 生活環境改善。
- (2) 提升生活環境品質。
- (3) 視覺景觀塑造。
- (4) 使用參與性。
- (5) 商機再造。



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。

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)。

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)。

三、 研究方法

3.1 研究流程

確立研究主題與動機，藉由蒐集、閱讀相關文獻資料選擇訪談對象，進行深度訪談，藉著訪談的過程來了解本研究彩繪發展現況，並根據訪談結果整理歸納與分析，研究流程圖如圖 3.1：



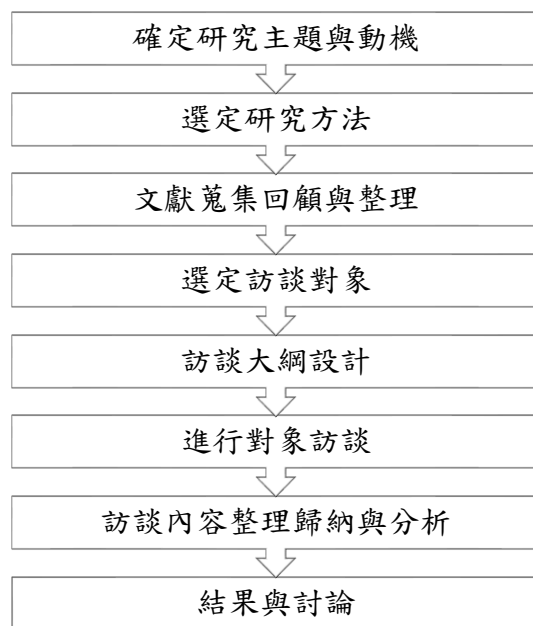


圖 3.1

3.2 研究訪談對象

研究對象如表 3.1 所示：

表 3.1 訪談對象

| 編號 | 姓名 | 職位 |
|----|-----|---------------|
| A | 吳○○ | 雲嘉南濱海風景區管理處主管 |
| B | 蔡○○ | 嘉義縣布袋鎮公所主管 |
| C | 王○○ | 嘉義縣布袋鎮清潔隊主管 |
| D | 楊○○ | 前好美國小校長 |
| E | 秦○○ | 好美里里長 |

3.3 訪談時間

本研究是採面對面、一對一的訪談，訪談時間從 106 年 12 月 2 日開始，進行到 105 年 12 月 31 日結束，為期 1 個月，共訪談人數一共 5 位，每位訪談約 60 至 120 分鐘。



3.4 訪談設計

3.4.1 訪談問項

- 第一部分：好美里彩繪的緣由與現況。
- 第二部分：彩繪對於好美里社區發展及觀光影響。
- 第三部分：彩繪對於好美里社區生活環境影響。
- 第四部分：好美里彩繪及社區未來展望。

3.4.2 分析方法

一、文獻分析：

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。

二、深度訪談：

深度訪談法是質化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)。



3.5 研究執行

3.5.1 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。

3.5.2 訪談資料編碼

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任、編碼代號 B 代表布袋鎮公所主秘、編碼代號 C 代表布袋鎮清潔隊隊長、編碼代號 D 代表前好美國小校長、編碼代號 E 好美里里長。

四、資料分析與整理

4.1 好美里彩繪的緣由與現況

A：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。

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。

B：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。

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。

D：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。

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。

E：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，我是希望考慮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，因此我就建議可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。

4.2 彩繪對於好美里社區發展及觀光影響

A：觀光效益絕對是有的，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。

彩繪對於整體布袋地區的觀光效益絕對是有的，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。

- B：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。

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。

- D：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。

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。

- E：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。

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。



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

- A：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。
- B：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。
- C：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，加上去年(105)年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。

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。

- D：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。

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。



E：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。

4.4 好美里彩繪及社區未來展望

- A：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」，也就是在魷港咖啡那條街上，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。
- B：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
- C：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。
- E：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。



五、結論與建議

5.1 研究結論

5.1.1 社區彩繪的現況

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，因此我們可以由資料中發現，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，數量已達上百處，也面臨幾個問題：

(1) 彩繪圖案侵權未合法：

我們身看各地彩繪村內容，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，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，而經濟部智慧財產局也認為，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 彩繪對社區觀光的影響

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。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，已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，所以彩繪投資報酬率不可不說十分巨大。

5.1.3 彩繪對社區生活環境的影響

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。

5.1.4 彩繪對社區意識的影響

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。而社區彩繪恰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。



5.2 研究建議

一、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」，公部門應設法串聯鄰近 2 處景點之間，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。

二、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，別再只有先畫再說地模仿心態，「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。

三、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

- 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。
- 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。
- 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。
- 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」,嘉南藥理科技大學環境工程與科學系未出版碩士論文。



- 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」, 遽變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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 葉致誠 (2000), 社會科學概論, 台北: 揚智文化。
- 臺中觀光旅遊網 (2018), <http://travel.taichung.gov.tw>, 擷取日期: 2018年3月。
- 維基百科 (2017), 自由百科全書, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/塗鴉>, 擷取日期: 2018年3月。
- Hiemstra,R. (1974).Community adult education in lifelong learning. Journal of Research and Development in Education,7,34-44.。

