

社區彩繪對居民生活環境與旅遊之研究

— 以虎尾鎮頂溪里為例

Painted research community living environment and tourism - Taking Huwei Township top brook Case

趙家民¹、黃偉庭²

Chi-Ming Chao、Wei-Ting Huang

摘要

本研究目的以探討「屋頂上的貓」經社區整體營造彩繪社區後，對於地方居民之影響，以及遊客對於「屋頂上的貓」社區之滿意度以及重遊意願之關係。採結構性訪談法分別訪問 8 位人員，分別為公部門、地方發展協會、遊客。研究結果發現：

1. 「屋頂上的貓」社區是一個具有故事主題的社區。
2. 「屋頂上的貓」社區結合了地方故事以及凝聚社區居民的凝聚力，以在地的風情進行改造。
3. 能讓遊客融入當地純樸的環境進行深度的遊憩，探索社區的每個角落。
4. 社區提供多樣拍照景點，遊客遊憩後滿意會將照片與心得與朋友推薦分享。

關鍵字：屋頂上的貓、社區營造、滿意度、重遊意願、Painted community

Abstract

The purpose of this study was to analyze the relationship between local residents and the community transform, the second relationship between visitors and satisfaction、revisit. This study adopt structured interview to interview 8 peoples, olus government departments and local development association and visitors. The results were as follows :

1. 「Cat on a Hot Tin Roof」 is routine and thematic community.
2. The community was transform by local residents on the basis of community story and local manners.
3. Visitors can go sightseeing in this honest circumstances and visit scenic.
4. The community that supply diversify scenery for visitors to photograph, if visitors feel

¹ 南華大學休閒環境管理研究所助理教授

² 南華大學休閒環境管理研究所研究生



satisfied that can share to friend.

Keywords: Cat on a Hot Tin Roof 、Community Empowerment 、Satisfaction 、Revisit 、Painted community

壹、前言

社區總體營造起始於 1993 年 12 月，該詞以「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。主要目的是為了整合「人、文、地、景、產」五大社區發展面向，而產生出來的政策性名詞。(文建會，1999)

虎尾鎮頂溪里社區彩繪是 2012 年參與水保局行動工作坊窳陋綠美化一案，並結合當地大專生迴游，因社區 2010 年出版「屋頂上的貓」繪本，大家有想法，但也因故事書版權為蘇先生，社區堅持保護版權，所以不用故事繪本內容彩繪牆壁，社區與大專生討論後使用一條路來營造三個點為由，「三隻小貓一條路」的計畫產生了，此計畫最主要由「回家的路」、「聚寶盆」、「招財貓」，以貓咪財富的感覺療傷的風格來規劃，原本默默無名的小村莊經過主題式的彩繪，將既有的鄉村風貌加上鮮豔的色彩、圖案，使整個社區經過三年的時間，在遊客的的宣傳以及媒體的陸續報導下，頂溪社區成為遊客至雲林旅遊必訪景點之一。

原本寧靜的社區經整體營造後，提升了居民對社區生活環境維護的堅持，並吸引大量遊客進入，該社區的居民也把握住大量的遊客商機，為了增加社區新亮點，從傳統手工藝品到現今文創產品，都結合了當地特色，不管是彩繪或是地方特產等，大量遊客為地方帶來大量的商機，隨之而來的各項問題對社區造成許多困擾，如何在兩者之間取得平衡，則是本研究探討的議題。

歸納本研究目的如下：

1. 探討目前虎尾鎮頂溪社區彩繪的現況。
2. 探討社區彩繪對頂溪社區居民生活環境的影響。
3. 探討社區彩繪對頂溪社區旅遊發展的影響。

貳、文獻探討

一、屋頂上的貓

屋頂上的貓為一本描述社區與貓的故事繪本，故事繪本的主角為雲林虎尾頂溪里社區發展協會蘇理事長所撿回來的一隻流浪貓命名為小咪，小咪受到社區發展協會的人員與社區居民的熱愛，最後變成社區裡不可或缺的一份子，但是小咪在一次車禍中離世，社區居民決定以關懷流浪貓為藍圖，以小咪當主人翁，將小咪與社區的互動故事繪製出一本紀念繪本，取名為「屋頂上的貓」。

近年當地政府不斷的推動社區改造計畫，於 2012 年參與水保局行動工作坊窳陋綠美化農村再生的計畫，經過蘇理事長帶領當地大學生與大專生迴游計畫案，因此虎尾頂溪里「三隻小貓一條路」計畫，也就是大家俗稱的「屋



頂上的貓」，就此誕生，並以 3D 彩繪技法畫在這些屋齡逾半世紀的老屋外牆上。在考慮到環境保護、形塑藝術價值、以及不破壞老屋結構的前提下，將原本讓居民傷腦筋的老屋，變成一幢幢能夠與遊客互動的社區彩繪。不同於台灣各地的彩繪社區，虎尾鎮頂溪里社區「屋頂上的貓」，是少數有故事性以及主題性的社區彩繪，也因此「屋頂上的貓」也成為近年來雲林觀光的重要景點之一。

二、社區營造定義

Warren(1972)提出社區的五項重要功能為：

1. 社區含有一套生產、分配及銷售的體系。
2. 社區含有一套社會化的體系。
3. 社區擁有一套社會控制的功能。
4. 社區是一套社會參與的體系。
5. 社區是一套互助的體系。

黃武忠(2001)社區營造是社區總體營造的簡稱，是以社區共同體的存在和意識作為前提和目標，藉著社區居民積極參與地方公共事務，逐漸凝聚社區共同意識，經由社區的自主能力，建立屬於自己的文化特色，其基本理念包含由下而上、自立自主、自動自發以及永續經營的精神。

蔡宏進(2006)社區的意義在於有無社區感，那麼社區營造的首要目的則是營造社區感，要讓陌生的的里民靠著社區營造來建立認同，彼此認識又對社區環境熟悉的一群人，可惜因為人力外流鄰里間關係逐漸淡化，故營造目標為「將原有的社感招換回來」。因此文建會定義社區整體營造為：「是一種社區培力運動，也是社區改造運動」，運用各種方法將社區內的居凝聚共識，透過居民的參與，共同規劃社區的願景，面對社區問題，來提升社區居民自主能力。

曾旭正(2007)指出社區是指彼此間形成稱命共同體，並在地理上又集聚在一起的一群人。黃源協(2009)指出社區營造是追求全面性社區發展的過程，其目的在於促進社區的永續發展，更期待能建構出一個可確保社區生活品質的永續社區，而永續社區可以用三個面向(3Es)來強調其「永續」的本質：經濟(economics)、環境(enviornment)和平等(equality)或社會正義(social justice)，且這三者是相互連結的。

談到社區營造，「新故鄉社區營造計畫」為「挑戰 2008 國家重點發展計畫」的壓軸，「新故鄉社區營造計畫」推動一項社會工程，鼓舞國人共同營造社區，認同並創造有品質有尊嚴的生活。並因此為該計畫打造兩字三同的精神指標；認為一個好的社區應具有五個條件，即所謂「兩字三同」：自主、自傲、同體、童夢、同演。能夠自發自主的行動與思考；對自己的社區感到光榮與驕傲；社區居民能緊緊結為生命共同體；能共同夢想；還能夠一起投入行動共同演出。因此社區沒有固定的形象，社區營造也沒有固定的做法，就是共同夢想與共同創造。(文建會，2010)



程筱妤(2014)社區的功能為：

1. 住於相當鄰近的地區，彼此常有往返。
2. 具有若干共同的利益，彼此需要支援。
3. 具有若干共同的服務，如：交通、學校、市場等。
4. 面臨共同的問題，如：經濟、衛生、教育、社區福利。
5. 產生共同的需求，如：生活、心理、社會。

三、旅遊相關研究

邱博賢(2003)宜蘭地區休閒農場研究中發現滿意度越高重遊意願也越高。陳聰廉(2006)以茂林國家風景區研究證實滿意度對重遊意願為正向。林慧雯(2006)對來台旅客研究中發現，旅客滿意度越高，再度到台灣遊玩以及推薦他人來台灣旅遊的意願也高。劉泳倫(2011)在鹿港端午節慶研究中發現吸引力對滿意度及重遊意願皆具正面影響。根據上述旅遊相關研究本研究將社區彩繪對旅遊的影響以滿意度及重遊意願為依據。

四、滿意度定義

Dorfman(1979)指出「遊憩滿意度」為遊客個人在遊憩過程中受到各種內在或外在因素的影響，針對整個遊憩活動與真實體驗後的一種主觀的評價。魏弘發(1995)認為滿意度是遊客參與遊憩活動後，對各種遊憩體驗，如：資源環境、經營管理、設施等的滿意程度。Kotler(1999)指出顧客滿意是個體感覺到的愉悅程度高低，這種愉悅程度來自顧客對產品知覺績效和產品的期望，兩者比較而成的。Baker and Crompton(2000)提出滿意度為遊客經歷體驗之後所產生的心理感覺與情感狀況。Lee, Lee and Wicks(2004)則認為滿意度是指遊客對活動之商品與服務，體驗其個別屬性後所感受的程度。

謝金燕(2003)行前期望與實際體驗是探討滿意度的前因變數。楊秀玲(2006)顧客滿意度為顧客的主觀認知，消費前的預期心理被實現或超過之後的滿意程度。邱聯榮(2007)產品價錢、文化館設施、人員服務、公共設施、環境設施。羅建昇(2008)消費者對一項產品或服務購買與消費的全部經驗，並且隨著時間的累積所形成的整體評價即為顧客滿意度。廖淑靜(2011)用來測量人們在生活中各種生活品質、工作、產品、社區，乃至於是遊憩活動方面品質的衡量工具。謝博任(2014)是消費者在使用一項產品或是一項服務之後對於該產品或服務所產生之評價。

五、重遊意願定義

林政萩(2004)認為遊客獲得旅遊滿意，會產生重遊意願及行為，遊憩區會透過遊客推薦及口碑宣傳獲得遊客好意。Kozak(2001)認為重遊意願是指遊客願意再度回到旅遊的某個目的地或某個國家之景點的行為，而遊客的旅遊經驗、目的地交通是否具可及性以及遊客對旅程中的品質滿意度等，都會影響遊客對其旅遊目的地的重遊意願。Bigne et al (2001)以再訪意願和推薦意願來衡量海洋度假村之遊客購後行為。林怡安(2002)遊客的忠誠度包含是否願意再來參觀以及是否推薦親友來參觀。謝金燕(2003)重遊意願、向親朋好友推薦、口碑宣傳及情感偏好。



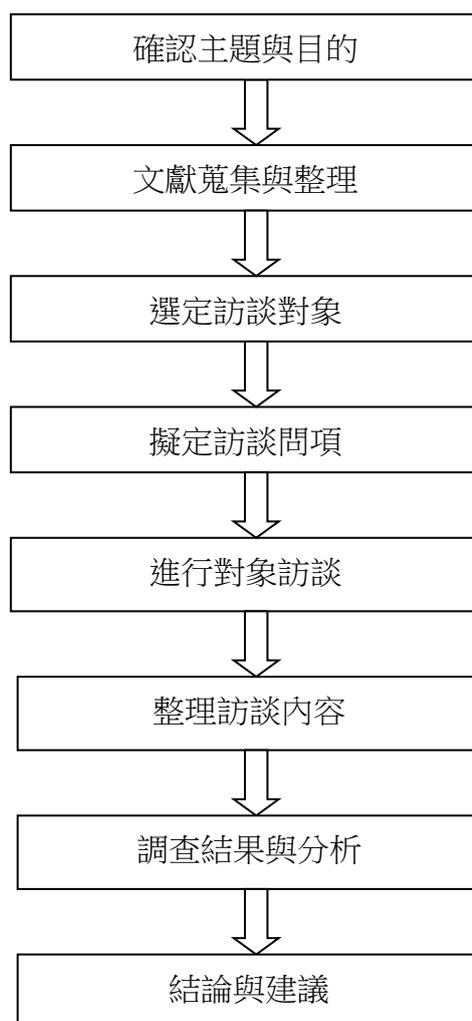
張孝銘、張詠誠與徐靖玟(2008)提出當遊客進行不同的休閒遊憩活動，會產生不同的休閒活動體驗，並對遊客的重遊意願產生影響。劉季貞、杜先惠、陳惠嫻、張明正、張偉雄(2009)遊客在體驗後感受的不同對滿意度與重遊意願有顯著影響且整體滿意度的高低會影響遊客到新光碼頭的重遊意願。李銘權(2010)遊客的遊憩體驗與情境重視度與滿意度均有顯著相關。

謝博任(2014)遊客重遊意願會受到遊憩體驗與滿意度直接或間接的影響，旅客獲得滿意的體驗後可能會產生重遊的行為，而旅遊地區可透過重遊旅客的評價，加強對該旅遊地點的行銷與形象的提升。戴雅蓉(2015)重遊意願為遊客再次遊玩的意願，且遊客對特定旅遊地點的滿意並且再度參訪相同的目的地，也願意將該目的地推薦給朋友和家人。

叁、研究方法

一、研究流程

根據文獻探討歸納結果與研究問題以及研究目的設計而成，由訪談之資料、加以分析相關；研究流程圖如圖一：



圖一 研究流程圖



二、研究訪談對象

本研究訪談對象分為三個部分：

1. 公部門 4 位。
2. 發展協會 2 位。
3. 遊客 2 位。

如表一所示。

表 1 訪談對象

編號	姓名	類別	職位	備註
A1	林○○	公部門	雲林縣政府文化處處長	
A2	蔡○○	公部門	雲林縣縣議員	
A3	張○○	公部門	立法委員	
A4	謝○○	公部門	中溪國小校長	
B1	蘇○○	發展協會	社區發展協會理事長	
B2	蘇○○	發展協會	社區發展協會理事長女兒	
C1	鄭○○	遊客	遊客	
C2	戴○○	遊客	遊客	

三、訪談設計

(一) 訪談問項

根據研究目的與訪談對象，設計五個問項，問項如下：

1. 你對於目前頂溪社區與國內社區彩繪看法為何？
2. 你覺得頂溪社區彩繪對生活環境是否有影響嗎？
3. 你是否滿意目前頂溪社區的旅遊規畫與經營？
4. 你對於遊客是否願意重遊頂溪社區看法為何？
5. 政府對頂溪社區及國內社區彩繪是否有相關政策配合與規劃？

(二) 分析方法

(1) 結構性訪談

在結構性訪談(structured interview)中，研究者詢問事先準備好的一組問題，即在訪談表中運用相同的詞及提問順序，訪談表(interview schedule)就是一個例子，還有事先寫好的問題，包括開放式或封閉式的提問。(潘中道、胡龍勝譯，2013)。

(2) 實地觀察

觀察是一種具有目的性、系統性與選擇性的方法，透過觀看與聆聽，針對一項互動或現象進行資料蒐集。總而言之，當你對個人的行為比對，其認知態度更感興趣時，或當研究對象正涉入於某種互動中，而無法提供有關的客觀資訊時，觀察法是用以蒐集所需資訊的最佳途徑(潘中道、胡龍勝譯，2013)。



四、研究執行

(一) 深度訪談執行過程

訪談前，研究者先以電話聯絡或親自拜訪受訪者並說明研究目的以及詢問受訪的意願，並將訪談大綱給受訪者閱覽。在受訪者同意接受訪談並了解訪談構面與問項後，便與受訪者約定訪談時間與地點。

本研究是採面對面、一對一的訪談，訪談時間從 104 年 7 月開始，進行到 104 年 9 月結束，為期兩個月，共訪談人數一共 8 位，每位訪談約 20 至 60 分鐘。

(二) 訪談資料編碼

訪談完成，就訪談內容進行逐字稿之繕打、編碼，編碼方式將逐字稿分為左右兩欄，左欄是原來的訪談資料逐字稿，右欄是原來逐字稿編碼後的訪談重點。

訪談對象分為公部門、社區發展協會及遊客，編號代號分別為公部門以 A1、A2、A3、A4 作為編碼代號，社區發展協會以 B1、B2 作為編碼代號，遊客以 C1、C2 作為編碼代號。

肆、結果與分析

一、你對於目前頂溪社區與國內社區彩繪看法為何？

A1 表示：

頂溪社區的彩繪本身畫得漂亮，畫得唯肖唯妙，有故事有主體，很有立體感，是我們雲林農博百大亮點的其中之一，再加上以貓為主題，讓貓迷們如癡如狂，彩繪內容還具獨創性，這點就與國內其他社區彩繪相差甚遠。現在智慧型手機普遍，加上電視常看到網路吃到飽的廣告，造成大家習慣將照片上傳至臉書上，這也是我們雲林縣的另類隱形行銷，希望能吸引更多遊客到我們雲林來觀光。

A2 表示：

頂溪社區的彩繪算是這幾年最夯的社區彩繪，有故事主體，以貓為主題，畫得栩栩如生，看起來很有 3D 感，還可以跟繪製的動物互動，大家會想要拍照，所以這幾年人潮不斷，實在很不簡單，更是我們 2013 年雲林農業博覽會百大亮點之一，甚至在過年期間湧入大量人潮。在我看來，社區彩繪就像藥引的角色一樣，這個彩繪村會引起一些共鳴，不外乎是結合你我兒時的共同經驗，大家也會發現這幾年彩繪村主角通常是大家熟知的國外卡通人物，雖然不少遊客喜歡參觀這些地方，以及拍照打卡上傳到臉書，可是我也認為，彩繪的內容應該要與當地故事相關，否則我們台灣的在地文化很容易消失。



A3 表示：

屋頂上的貓的是以貓咪為主題的彩繪社區，讓頂溪社區多了那許多活力和色彩，讓更多人認識這純樸的社區。我們雲林是農業大縣，甚至有全台灣最豐富的糖廠資源，但是文化服務卻少得可憐，也就是說故事的本事太弱，我是英國留學的，在英國倫敦隨時都可以見到百年以上的建築或古蹟，像白金漢宮、聖保羅大教堂、倫敦塔、西敏寺還有電影博物館驚魂夜 3 的大英博物館，這些都是台灣人也很有興趣的，除了積極的保護古蹟之外，也很努力宣揚英國的歷史，甚至與美國好萊塢流行電影公司合作，無所不用其極的在宣傳英國，而且這些古蹟不完全是由政府機關出錢維護，有許多都是民間募款來經營，這也是我們台灣能借鏡的地方。

A4 表示：

頂溪社區彩繪算是所有社區彩繪比較早的，在短短二三十公尺的彩繪卻能吸引那麼多人來，而且持續二三年都有人來參觀遊玩，實在是不簡單，最近幾年，國內各社區的彩繪活動太多太多了，特別是一些人口外移、老外的農漁村社區，另外社區彩繪間接改善社區環境，也讓社區一些願意為社區付出的志工有事情做，或讓年長者覺得他們還有用處，能為社會貢獻，。

B1 表示：

當初的想法很單純，只要可以跟繪製的動物互動，大家會想要拍照，因為智慧型手機的發達，再加上無線網路的通行，許多遊客都喜歡拍照打卡上傳到社群網站，再加上「屋頂上的貓」繪本的靈感，就以貓咪為主題來繪製，至於國內其他的社區彩繪，因為我是發展理事協會的會長，所以我不方便去講。

B2 表示：

頂溪社區彩繪壁畫是 102 年參與水保局行動工作坊窳陋綠美化一案，並結合當地大專生迴遊，當時有許多大學義工到頂溪社區來幫忙繪製，另外，頂溪社區於 99 年「屋頂上的貓」繪本，大家有想法，但也因故事書版權為蘇○○，社區為了堅持保護版權，所以不用故事繪本內容彩繪牆壁，頂溪社區彩繪做好之後，的確讓我們當地社區繁榮許多，甚至吸引其他鄰居遠居在台北的小孩回來。至於國內冒出很多彩繪村，因為智慧型手機的發達，再加上無線網路的通行，許多遊客都喜歡拍照打卡上傳到社群網站，雖然帶來了人潮和商機，可是那些都是別人的卡通人物啊，但沒人覺得這有什麼問題，只是覺得好大的壁畫好炫好新奇，遊客照樣拍照打卡，完全忘了智財權。

C1 表示：

我覺得頂溪社區彩繪很有新意，還可以跟牆上的貓咪互動，我家的小朋友很喜歡這個地方，還有這幾年來國內社區彩繪十分風行，讓原本平凡無奇的社區，增添了特色與趣味，也提供民眾假日遊玩的去處，更吸引喜歡拍照打卡的年輕人，也帶動了地方經濟的活絡，這是社區彩繪的優點。



C2 表示：

我覺得頂溪社區的定位很明確，此處是以貓為主軸。至於與國內其它的社區彩繪相比，比較特別，不太像其他社區都是用卡通或者漫畫來當主角，這是頂溪社區非常有特色之地方。

二、你覺得頂溪社區彩繪對生活環境是否有影響嗎？

A1 表示：

雲林為農業縣，青壯年人口外移，加上近幾年少子化，人口老化較其他都會區快速，社區營造彩繪讓對於生活環境較冷漠的老人家願意走出來，關心社區的大小事，更讓他們主動投入生活環境的發展與維持。

A2 表示：

雲林是個人口高齡化的農業大縣，人力的不足導致環境維持困難，再加上社區民眾認為沒有人會來，所以社區的整潔平時很難處理，屋頂上的貓彩繪崛起，帶來人潮的經過，讓附近的居民對於髒亂的環境感到不好意思，並自動自發維持社區的整潔，打掃的同時，促進社區居民的感情。

A3 表示：

雲林是個青壯年外移、老齡化偏高的農業大縣，許多農村因此破舊髒亂，屋頂上的貓彩繪崛起，讓附近的居民有著社區美化的想法，即使無法像頂溪社區發展觀光，至少居民的生活環境要乾淨，連老人家都自動自發地走出家門，一起打掃的同時，也促進人與人之間的互動，社區居民的感情也更融洽。

A4 表示：

頂溪社區彩繪讓社區活絡起來，讓一些年青人有機會返鄉工作或創業，也讓社區一些願意為社區付出的志工有事情做，或讓年長者覺得他們還有用處，能為社會貢獻。

B1 表示：

人潮多了，社區是熱鬧了，但生活多少會因太多人而被打擾，對社區來講，所帶來的人潮雖然不少，不過因為一般遊客在此停留的時間不長，所以除了一些零星的消費外，基本上不是很多，但對附近商家生意確實有比較好。環境當然會因人潮多了，垃圾變多，不過社區都要求景點附近的攤販一定要設置垃圾桶，但垃圾桶有了卻不丟，這都是遊客的公德心，甚至有設分類了，遊客卻不丟，社區的人無法跟在遊客後面叮嚀，一切還是要看遊客的公德心。

B2 表示：

周遭社區看見貓彩繪的發展後，也會見賢思齊，就繪另外要求當地的社區發展或相關協會要多規畫並積極向中央或縣府申請經費與資源，來促進社區的發展，以免社區一直落沒下去。



C1 表示：

我覺得屋頂上的貓彩繪對以上所說的各個層面都會帶來或多或少的影響，對當地居民而言，生活、治安、交通上會因為外來的人潮而導致不便，但是就經濟與旅遊方面，看到社區裡有著許多攤販便可以知曉，如果攤販都是在地人的話，那麼可以為當地帶來額外的經濟收益。

C2 表示：

喜歡安靜的居民，可能會覺得帶來人潮，影響居住的安寧。

此外由於頂溪里社區居民多為年長者以農業維持生計，農忙時，特別在大蒜或花生收割的季節，農民收穫完之後，趕著要去烘乾工廠的路程上，時常和塞車的遊客起衝突，因為收割完的大蒜與花生，如果沒有儘早烘乾完畢，很容易發霉，農民的心血也付之一炬。再加上老人家的觀念是有土斯有財，對於老屋牆面的彩繪會不會感覺被侵佔則是發展協會在溝通上的問題

三、你是否滿意目前頂溪社區的旅遊規畫與經營？

A1 表示：

我對目前頂溪社區的規劃與經營很滿意，以貓的視覺來視角來規畫社區，但是攤位的安排還得再加油，以免給人髒亂的感覺。社區發展協會在經營上費盡心思，設計出許多文創商品，再積極與相關計畫配合，以免巧婦難為無米之炊，永續經營下去。

A2 表示：

屋頂上的貓即使出行也會有一種家的感覺，加上 3D 彩繪，還可以互動，對喜歡在臉書分享台灣遊客來說，是個很棒的拍照打卡旅遊聖地，相信滿意度一定沒問題。我也相信頂溪社區可以是個啟發點，在尊重社區自主權的前提下，官方也可適時挹注經費與資源，例如，整合鄰近彩繪村、串連虎尾鎮上的古蹟以及多間毛巾觀光工廠，除了愛心巴士之外，還可以推出彩繪公車，營造更多旅遊元素及玩法，吸引遊客感受社區人文、景致的蛻變。

A3 表示：

頂溪社區有故事主體，以貓為主題，畫得栩栩如生，看起來很有 3D 感，甚至可以互動，這對目前台灣遊客喜歡拍照打卡來說，是個很棒的旅遊地點，相信一定令人很滿意。頂溪社區一直以來都求新以故事營造社區，另外，2014 年年底的時候，中溪國小有委託我跟縣府爭取彩繪的工具與相關經費，很榮幸有替他們爭取到，雖然不多，但也是一番美意，我也會請縣府在目前經費拮据的狀況下，規畫如何整合社區與學校的資源。另外，我也會要求教育處將屋頂上的貓或相關在地文化的彩繪村規劃在學校校外教學的行程裡面，讓雲林的彩繪村能永續經營下去。



A4 表示：

遊客是否滿意頂溪社區壁畫，要看遊客是否抱著什麼樣的心情來此，有的人到此，相機拿著這裡也拍，那裡也拍，有些人認為沒什麼看頭，走馬看花，不過我很滿意發展協會一直以來都有努力規劃與經營，並且也很用心在整合其他資源，站在學校的立場，當然希望社區營造的規劃能夠學校結合，彩繪的區域能夠作為校外教學的場域。

B1 表示：

在計畫或者經營上，我是外行人，我很高興目前有我的小孩幫忙規劃與經營，目前他們所做的我很滿意，我的專長是壁畫，這些文書上的工作大多由我的小孩處理。

B2 表示：

我很自豪頂溪社區目前的社區營造壁畫經營規劃，也很謝謝父親兼理事長的信任，社區還是延續貓為主題，但依舊不是繪本內容及題材，社區會用新想法然後拓寬景點，不用畫而是用其他更可愛的方式呈現，目標當然還是社區產業以及社區媽媽產出的手工藝品，現階段為實體展售，希望未來配合網路行銷。

C1 表示：

我家的小朋友來這很高興，可以拍拍照，甚至把照片傳到臉書跟親朋好友分享，至於經營與規劃的部分，似乎與其它有彩繪的社區相比，就沒有什麼太大的區別與非常有特色之處，舉如說攤販的擺設，感覺出大家雖然很有規矩擺放，甚至沒有影響到交通，可是大多是夜市都看得到的食物與飲料，除了社區壁畫之外，似乎沒有太讓人驚艷的地方。另外，如果社區能規劃與學校結合，彩繪的區域能夠作為校外教學的場域，達到寓教於樂。

C2 表示：

我很滿意社區壁畫，覺得頂溪社區有很用心規劃，經營上面，我有看到他們陳設許多跟貓咪有關的文創物品，細節我不清楚，但我很滿意這個景點，而且可以拍照上網跟朋友炫耀。

四、你對於遊客是否願意重遊頂溪社區看法為何？

A1 表示：

我覺得遊客對於頂溪社區重遊意願應該滿高的，因為第一次來的人會很喜歡這個社區營造彩繪，如果是年輕人，尤其是大學生，一定會跟同學炫耀，甚至組團來觀光拍照打卡，假如是有小孩子的家庭，就會約一樣有小朋友的親朋好友來走踏，畢竟，這是個滿不錯的打卡好地方。

A2 表示：

剛剛有提到，頂溪社區出外遊玩會有一種家的感覺，加上 3D 彩繪，還可以互動，對喜歡在臉書分享台灣遊客來說，是個很棒的拍照打卡旅遊聖地，相信滿意度一定沒問題。可是，附近沒有所謂的旅遊地點，我認為遊客除非開車順路經過，不然重遊意願應該很低，但是會建議還沒有來過的朋友來參



觀。

A3 表示：

頂溪社區以貓為主題，很有 3D 感，甚至可以互動，是台灣遊客目前喜歡拍照打卡勝地，不過，附近除了糖廠、布袋戲館與毛巾工廠之外，似乎沒有名氣較高的景點，這也是我們雲林需要努力的地方，所以，我認為遊客除非順路經過，否則重遊意願應該不會太高，不過我認為遊客還是會推薦還沒有來過的朋友來遊玩，尤其是年輕人或家裡有小朋友的家庭。

A4 表示：

我覺得遊客是重遊頂溪社區，要看他們抱著甚麼心態，有的人喜歡攝影或拍照，有些人認為沒什麼看頭，走馬看花，不過我認為遊客重遊的意願應該不高，因為喜歡攝影的人畢竟不是占大多數的，但會覺得不錯的遊客，就會一直建議還沒有來過來的人到此遊玩。

B1 表示：

我常常看到重複的遊客，不過他們帶的人都不一樣，所以我很有信心他們會常常來。

B2 表示：

我認為喜歡壁畫故事內容的遊客會一來再來，我曾看過一位宜蘭的朋友來了 5 次，我說你來那麼多次不覺得不好玩嗎？她說：「上次跟團，這次跟家人，下次要跟朋友，因為跟不同的人來，感覺不一樣，而且拍的人也不同，重要的是遇到你會講故事給我們聽。」

C1 表示：

我很滿意這裡，此彩繪代表著鄉下地區的濃濃人情味，我想我會再次舊地重遊，我也認為其他遊客也會有相同的看法。

C2 表示：

這裡很炫，有吃的也有喝的，還有人會導覽，不過附近的景點真的太少了，除非專程帶朋友或家人過來，或者順路經過，不然很容易忘記有這景點。

五、政府對頂溪社區及國內社區彩繪是否有相關政策配合與規劃？

A1 表示：

目前縣府沒有明確的政策配合，這也是要跨部門去規劃的，未來我會與計畫處、城鄉發展處與工務處跨部門協調，看是否能訂定相關政策條例，並請縣議會通過相關條例，再與 12 月即將營運的高鐵結合，讓雲林的文創有新的天地與出路。

A2 表示：

目前中央政府尚無完整的相關政策配合與規劃，這是我們立法委員要努力請中央改善的地方，我會請行政院跨部門一同來關心彩繪村這個議題，盡力向中央申請補助，另外虎尾高鐵站是我積極爭取到的，未來我也會請高鐵針對雲林文創產業做結合。

A3 表示：



雲林縣政府尚無完整的相關政策配合與規劃，再加上經費拮据，要申請相關的經費較不容易，但這也是我們代議士要努力請縣府改善的地方，如果可以，我也會找雲林縣的立法委員一同來關心彩繪村這個議題，用計畫向中央申請補助，甚至可以搭配即將開通的高鐵，讓雲林縣在台灣旅遊板塊上不缺席。。

A4 表示：

感覺社區要申請水保局的經費比較多，一般學校都是向縣政府申請相關的經費，因雲林縣政府縣庫缺錢，要申請相關的經費較不容易。另外，學校人力有限，一些計畫的執行，必須投入人力，但因學校行政業務日益增多，教師兼任行政人員意願較低，如學校再申請一些計畫，勢必更增加行政人員工作負擔。

B1 表示：

行政院水保局有給我們經費做社區營造，但是詳細內容我就比較不清楚了。

B2 表示：

很慶興行政院農業委員會水土保持局、南投分局、雲林縣政府及虎尾鎮公所，一直以來看到社區努力，社區也因 102 年已然通過農村再生計畫，因此都有執行水保局硬體及軟體活動，鎮公所會協助社區綠美化公園處經費補助，縣府會支持社區疑難雜證，目前都是以社區自行規劃，因為我們剛起步並不純熟，且環境、產業、人力並未發揮出來，政府單位不好管控，相同期待社區營造更純熟時大家共同努力，屆時社區也才有機會爭取更多，相輔想成。

C1 表示：

這方面我就不太清楚能發展的越來越好，不過我猜想政府應有部分資源投入此彩繪社區，才能讓頂溪社區越來越好。

C2 表示：

政府的法律我不是很熟，但是我認為還是會有相關政策配合，不過不多，要是政府多關心相關文創產業，我猜這就會是台灣的新藍海。

伍、結論與建議

一、結論

1. 虎尾鎮頂溪社區彩繪結合了地方故事以及居民的凝聚力，雖然只有短短的三年，成為台灣在社區整體營造上一個富有故事以及主題的社區。
2. 無論是朋友的推薦、新聞媒體的報導或者社群網站上的大量討論，吸引了許多慕名而來的。虎尾鎮頂溪社區的爆紅帶來了大量的人潮，人潮所帶來的商機問題也漸漸的浮現，遊客與居民的取得平衡，以及居民志願發起維護環境，已在地的風情進行改造，正是頂溪社區成功的地方。
3. 虎尾鎮頂溪社區不是花錢請人來改造，有故事有主題的彩繪風格，原創



性的手工藝品，加上發展協會努力規劃與經營，讓遊客造訪對社區的情況下都很滿意。另外，大多數遊客對於虎尾鎮頂溪社區有著滿意的經驗，不管原因為何，重遊意願極高。

二、建議

1. 由於彩繪塗料壽命大約 2 至 4 年，希望頂溪社區能以計畫內的「回家的路」、「聚寶盆」、「招財貓」的主題來 3D 化，延長頂溪社區彩繪的壽命。
2. 虎尾頂溪里「屋頂上的貓」社區，屬於傳統農村社區街道狹小，但因人潮的湧現在交通方面能夠透過居民或是地方政府，在假日進行交通疏導；平日則需增加告示提醒遊客在交通工具使用上的速度，在遊憩動線上可進行人流的分配以及規畫，設置統一的參觀路口以及停車區域，讓首次參訪的遊客不會因不熟識而引響交通。以原本貓主題故事彩繪，擴大彩繪社區範圍，以提昇社區居民的認同感及遊客的滿意度。
3. 頂溪社區配合地方政府活動，可增加藝術性以及體驗性質活動的結合，將此社區原本的故事更加延伸。頂溪社區能夠整合多種雲林地方特產，一方面滿足遊客在購物上的需求，更進一步能夠以農村來行銷農村在地農產，提升整體產值。

參考文獻

- 文建會（1999）。台灣社區總體營造的軌跡。台北：文建會。
- 黃武忠（2001）。社區總體營造之理念與實務。台北：行政院勞委會職訓局。
- 蔡宏進（2006）。社會組織原理。五南圖書出版股份有限公司。
- 曾旭正（2007）。臺灣的社區營造。臺北：遠足文化。
- 黃源協、劉素珍（2009）。社會資本對台灣社區發展之政策意涵。行政暨政策學報，48，155-92。
- 文建會（2010）。文化創意產業發展法。上網日期：2010年，6。
- 程筱妤（2014）。社區營造永續發展的成功特質探討--以台南市金華社區為例，國立雲林科技大學文化資產維護系碩士論文，雲林縣。
- 邱博賢（2003）。觀光意象、滿意度與行為意向間關聯之研究-以宜蘭地區四大休閒農場為例，私立世新大學觀光學系碩士論文，未出版，臺北市。
- 陳聰廉、張家銘（2006）。茂林國家風景區遊客吸引力、滿意度與重遊意願關係之研究。運動與遊憩研究，1(2), 44-64。
- 林慧雯（2006）。來台旅客對台灣的觀光意象、遊客滿意度與重遊意願之研究。亞洲大學國際企業學系碩士論文，台中市。
- 劉泳倫、賴雯玲（2011）。鹿港小鎮觀光吸引力與遊客體驗價值、行為意向之研究。嘉大體育健康休閒期刊。10(3)，1-12。
- 魏弘發（1996）。遊客選擇行為與遊憩阻礙之研究-以台灣民俗村為例。逢甲大學建築及都市計畫研究所碩士論文，未出版，台中市。



- 謝金燕（2003）。宗教觀光吸引力、滿意度與忠誠度關係之研究-以高雄佛光山為例。南華大學旅遊事業管理研究所碩士論文，嘉義市。
- 羅建昇（2008）。台灣筆記型電腦品牌形象決定因素及其對消費者滿意度與忠誠度之影響-以關係品質與關係價值觀點之分析。國立臺北大學國際企業研究所碩士論文，1-117，台北市。
- 廖淑靜（2011）。自行車休閒者休閒動機、休閒體驗與休閒滿意度之研究-以埔里自行車道為例。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士論文，1-128，台中市。
- 謝博任（2014）。自行車騎乘者遊憩體驗、滿意度及重遊意願之研究-以臺南市安平自行車道為例。南台科技大學休閒事業管理系碩士論文，台南市。
- 林政萩（2004）。內灣鐵道旅遊特色吸引力、遊客滿意度與重遊意願之研究。逢甲大學建築及都市計劃研究所碩士論文，台中縣。
- 林怡安（2002）。以遊客滿意度探討博物館服務品質之研究-以自然科學博物館為例。南華大學旅遊事業管理研究所碩士論文，嘉義縣。
- 張孝銘、張詠誠、徐靖玟（2008）。遊客對旅遊目的地意象、環境知覺、旅遊體驗與重遊意願之研究-以清境農場為實證。休閒產業管理學刊，1(3)，72-86。
- 劉季貞、杜先惠、陳惠嫻、張明正、張偉雄（2009）。遊憩體驗對遊客滿意度與重遊意願的影響-以高雄新光碼頭為例。運動健康與休閒學刊，(13)，109-120。
- 李銘權（2010）。休閒農場遊憩體驗滿意度與重遊意願之研究-以獨角仙休閒農場為例。逢甲大學碩士論文，未出版，臺中市。
- 戴雅蓉（2015）。遊客對旅遊動機、目的地意象、知覺價值與重遊意願之相關研究-以彰化縣鹿港鎮為例。南華大學旅遊管理學系旅遊管理碩士論文，嘉義縣。
- 潘中道、胡龍勝譯（2013）。Research methodology：A step-b-step guide for beginners/Ranjit Kumar 著，研究方法步驟化學習指南，第二版。台北：學富文化。
- 蔡文發（2015）。農村再生影響社區發展之研究-以雲林縣為例。南華大學建築與景觀學系環境藝術碩士論文，嘉義縣。
- 陳奕君（2012）。社區就是我們的大畫布--臺南市新埔社區壁畫故事。國立彰化師範大學美術學系碩士論文，彰化縣。
- 蔡勳雄（1994）。國土之經營管理。邁向 21 世紀土地供給策略研討會發表論文。
- Christenson J. A. and Robinson J.W(1989)。Community development in perspective。Iowa State University Press。
- 龍冠海（1985）。都市社會學理論與應用。台灣，三民書局。
- 林振春（1999）。台灣社區教育發展之研究。台北：師大書苑。
- 盧思岳（2006）。社區營造概論。社區營造研習教材，頁，10-15。
- 張志弘（2009）。影響社區永續發展之關鍵因素研究-以台北市 [奇岩社區] 為例。國立臺北大學公共行政暨政策學系碩士論文，1-163，台北市。



- 蔡宏進（2003）。台灣新鄉村社會學。臺北：全華科技圖書公司。
- 陳其南（1996）。社區營造與文化建設。
- 徐震（1995）。論社區意識與社區發展。社會建設，(90)，頁，4-12。
- 王錫雯(2011)。我國社區研究議題設定與政策發展之後設分析-以1995年至2009年博碩士論文為例。國立臺北大學公共行政暨政策學系碩士論文，1-247，台北市。
- 趙家民、盧建昇（2010）。服務品質、滿意度與忠誠度之相關性研究-以雲林縣古坑鄉蜜蜂故事館為例。運動與遊憩研究，4(4)，81-101。
- 林倩琪（2006）。知本國家森林遊樂區遊客滿意度之研究。國立屏東科技大學休閒運動健康系碩士論文，未出版，屏東縣。
- Baker D.A. and Crompton J. L(2000)。Quality、satisfaction and behavioral intentions。Annals of Tourism Research。27(3)，785-804。
- Dorfman P.W. (1979)。Measurement and meaning of recreation satisfaction, A case study of camping。Journal of Environment and Behavior，11(4)，483-510。
- Kotler P.(1999)。Marketing management: Analysis、Planning and control, 9th Ed。NJ: Prentice-Hall。
- Kozak M.(2001)。Repeaters'behavior at two distinct destinations。Annals of Tourism Research，28(3)，784-807。
- Lee C.K.、Y.K.Lee and B.E.Wicks (2004)。Segmentation of festival motivation by nationality and satisfaction。Tourism Management，25，61-70。
- Bigne J.E.、Sanchez M.I. and Sanchez J(2004)。Tourism image、evaluation variables and after purchase behaviour: inter-relationship。Tourism management，22(6)，607-616。

