

論社區營造休閒遊憩之研究 - 以台灣雲林縣古坑鄉棋盤社區為例

郭漢鎧^{1*} 阮炳嵐² 蔡吉祥³ 傅志雄⁴

^{1*}國立虎尾科技大學 休閒遊憩系所 副教授

²國立虎尾科技大學 資訊管理系 助理教授

³國立虎尾科技大學 休閒遊憩所 碩士生

⁴國立虎尾科技大學 休閒遊憩所 碩士生

摘 要

藉由文獻整理休閒農業旅遊、鄉村旅遊與生態旅遊間異同之論述與比較解析，也透過對於棋盤社區深入人文之觀察與訪談，並整理之而以 SWOT 分析發現營造社區休憩可以利用下列途徑達成及其永續經營的方向：

1.社區透過公部門有計畫施行農村再生厚植人力之經營，此一方則形塑社區特有之人文而改善人與環境間關係，內化人力紮根活化暨有助當地產業推廣，進而形成社區以休憩為品牌的經營策略，不再只侷限農再發展三生「生活、生產、生態」的範疇，跳脫既有的框架並結合休憩必需之元素而提供農村社區更多元的潛能與發展。

2.透過解析式的解構與建構模式，瞭解社區與休憩的連結，再配合社區人事地物產，經建立資訊透明社區組織與運作，整合內部意見、授權與共識，以此透明的機制下才能減少阻礙而提升社區執行效率；屆時有效統籌社區內各項休憩資源，鏈結社區各資源(人文地景產)而成系統性，方能達成永續經營之必要條件。

3.透過休憩資源之普查，進而建立社區廣義環境資訊，透過規劃社區及週邊相關休憩資源之策略，勾勒棋盤社區發展休憩之未來願景與面貌，同時以解說棋盤區域另類互補性而行銷社區休憩發展的特色。

總之：訪查與分析休憩資源特性，即探索棋盤農村社區之人、文、地、景、產之各類生態，由研究論述分析因子間的關係，其社區的特性不僅可為發展生態旅遊之遊憩活動、農村旅遊或休閒農村旅遊之參考，而是結合特質與實務發展更精緻不同層次的休閒遊憩，如此才能建構社區永續發展與經營的基石。

關鍵詞：營造、紮根活化、休憩、永續發展與經營

*聯繫作者：632 國立虎尾科技大學休閒遊憩系，雲林縣虎尾鎮文化路 64 號。

Tel: +886-5-631-5895

Fax: +886-5-631-5887

E-mail: ghh0426@nfu.edu.tw



壹、前言

雲林縣由過去至現今都有財政窘困之情形，致開發未如縣政建設願景藍圖如期進行，因之，期望吸引投資能帶來地方繁榮，促使新市鎮開發計畫活絡經濟，顯見困拙而實際成效有限。這樣一來，發展無法依建設時程實施而斷斷續續，意味通盤整體規劃環境之連續性不足，而此(整體規劃)累積效應產生之合宜時空背景恐已不似過往的條件，故相對可以延續發展之取代途徑亦即呈現多樣面向，如此發展的結，即是停滯的危機，不過處置得當或也是轉機而成為新節點：發展成不同面貌的生機與創新的枝幹，這一另類發展的途徑，經由再重新思考社區與環境彼此互動關係，如郭等人〔1〕研究雲林西部濱岸人文活動、地景與生態間如何創造平衡與契機而提出保育型休憩之整體規劃與策略一般，應可以發現永續發展的機會。

中央行政部門提出「魅力台灣」為建設新方向之施政方針，以台灣原本具有多元文化為基礎，透過社區總體營造而輔導在地區域或結合跨領域之產業，培育社區擁有獨立運作能力與產創出自有區域品牌及魅力，這些不外乎是活絡社區經濟而提升就業的機會，也引知識經濟時代潮流注入社區營造過程之中，正向趨使社區隨時空發展而變化，建構社區成為更合宜且魅力的生活園地。對於雲林縣棋盤社區而言，只能藉公部門農村社區再生計劃培力出該社區之潛能或結合其他的建設而提升現有的實質效益嗎？正如前述所言，透過再深入了解與剖析地方資源特性，其取代途徑是多元的，也更能符合當時時空背景的發展，尤其棋盤社區地理條件得天獨厚-東倚中央山脈、東北接湖山水庫區、北鄰

湖山岩風景區、西傍斗六市、南有劍湖山風景區，村內有丘陵、平原、溪谷、河流，孕育了豐富的農村社區文化與產業，氣候宜人使其春季時節旅人可以漫遊湛藍天空下，行過陣陣山靄而浸飲無盡之清新氣息，盡是可以提供戶外休閒遊憩活動的好去處。所以利用遊憩為基礎而串連社區資源與產業，也是目前該社區可以發展潛力之一；綜觀台灣以遊憩資源而發展社區的例子與研究已有許多，不過針對社區發展而詳實分析的研究不多見，僅見於執行計畫，而這些計畫的成果往往曇花一現，且端視經費支持與否？況這些效益亦成間斷，同時也無法吸引更深入的研究，再者，其成果無法有系統呈現於資訊通暢的時代，致使限縮延續之行動力而無法提供有助社區更好的發展、創新與永續經營。

總之：期望推展農村社區再造可帶動區域的發展，其一發展途徑則將整合區域遊憩並形成可以成為未來休閒環場之旅遊，也即是目前活絡農村區域經濟方法之一，而此如何發展健全的遊憩條件、應具備的資源及設施方為社區發展休憩類型的基石，深入研究分析亦才能提出對棋盤社區發展休憩方案與未來的願景，如此建構基礎才能實質對於社區有助益，再者，輔助避免推動農村發展過程時造成偏差之可能性，也才能推動農村休憩健全之發展，如整體環境改造、傳承在地文化、產業活化、生態保育、改善農村景觀及人力培育等，並透過解析整合提出一完備具有參考價值之建議與作為，亦即本主要如下之研究目的：

(1) 剖析棋盤社區具潛力之因素與發展方向。(2) 針對棋盤社區營造與休憩發展之關係與論述關鍵能力。(3) 解構/建構鄉棋盤社區遊憩條件成為發展休閒旅遊之面向與願景。



貳、研究方法

一、研究區域

主要範圍以台灣雲林縣古坑鄉之棋盤村為研究區域(如下圖一)。



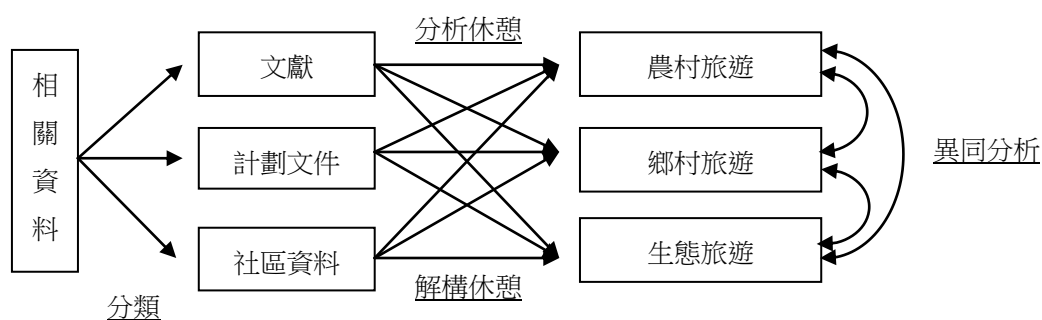
圖一：棋盤社區(箭頭所指)於台灣之相對地理位置。

二、研究方法

本研究以偏遠鄉村社區之休閒遊憩資源為主要研究內容，試圖將社區相關遊憩軟硬體之發展歷程逐一審視，透過時間不斷進行中社區休息遊憩資源發展變遷之演化，其關聯到政治、社會及經濟結構的互動，為了解社區這類型資源發展過程中影響的機制，從中否析發覺脈絡與現有的基礎，期能有助社區未來發展得借鏡。透過方法利用資料的蒐集、分析與解構/建構互動過程而解悉，作法主要採取質化研究方式進行，其質化研究使用多元性、彈性、創造性、反省性、行動性、過程性、動態性、參與性的研究策略解/建構，至於本研究取向其所涉休閒遊憩資源相關知識領域相當多面向，所以不僅利用單一研究途徑或學術理論描述和解說，而是進行資料蒐集與分析時採用如下方式研究(一)背景文獻分析。(二)參與社區資源之觀察。(三)深度訪談。(四)同時如必要時再佐以其他研究設計策略進行分析補充。(五)研究時間。

(一)、背景文獻分析(Analysis of Literature Context)

從收集相關之文獻或書刊，分析相關探討的內容並找出可以提供社區探討的相關遊憩議題或社區遊憩相關研究的方向，同時利用這些文獻條列整理與分析比較的方式，找出農村社區遊憩資源應用於同性質之農村休閒旅遊的各種案例與理論，並解析是否可以推展至農村社區休閒旅遊、農業休閒旅遊、或生態休閒旅遊的可能性，也分析發展過程可能發生的問題及社區遊憩資源未來發展的多元方向，這些利用既有相關資訊或計劃文件紀錄之分析方法，有如 Westbrook [2] 所提：使用相關資料分析則有助於檢複及儘可能補足遺缺的資訊，解構與分析研究範疇之背景、過程、進度及遭遇種種不連續的問題，似以拼圖般的方式組合而成有跡可循之連貫性脈絡，這樣推譯與歸納異同而解析出之涵義是有助提供社區的定位與未來之願景。此解構邏輯之透視亦可發現社區可以依賴發展的途徑(如圖二)。



圖二：背景分析途徑。

(二)、參與社區資源之觀察(Community Observation by Participation and Field Research)



深入觀察社區空間現況、融入居民的生活模式以及體會各種聚會活動的情況，將上述觀察之人、事、地、物實況記錄及分析，並從中找出可能再需透過訪談的議題，一方補足互動式觀察不連續之可能的面貌，另一這些議題以接下來的深入訪談再建構其完整性。關於此應用參與觀察法源自於 Lofland & Lofland [3]，他認為參與觀察是一種實地觀察或是直接觀察，觀點是研究者對一個團體要有科學性的瞭解，同時與該團體應該建立與維持多面向溝通暨分享的關係，且是長期性的，這種「參與」方式獲得資訊的來源不是主要唯一的關鍵，而是最低的要件之一；再者，如此參與觀察了解而互動訪談，並不是所謂結構性的訪談，而是一種互動與引導的訪談，其目的則是親切互動交談獲取豐富的資料及可以分析的素材與意涵，也就是透過瞭解受訪者對訪談引導的事件之想法或觀點，互談期間也可以觀察受訪者的態度與其反映出的經驗，最後收集這些訪談資料分類、解構分析與異同解析。

(三)、深度訪談 (Depth Interview)

蒐集之二手資料無法成功探索相關的資訊與目的，再採實際訪談調查方式取得，不僅是田野調查而是更貼近社區實施深度訪談，且為系統化、深層化得方式進行。對於深度訪談擇取相對社區事務發展「有實質與意義」的對象，至於訪談之問題，採漸進式設計的方式操作，開始先配合訪查對象自由發揮作答，然後以收網式的技巧逐一收集所需的訪談資訊，有如社會學研究蒐集資料的方法 [4]，根據在訪談過程中研究者之情境控制的程度，由浪漫趨至嚴謹的對話式的訪談，這可分為四種類型：非正式訪談 (informal interviewing)、非結構式的訪談 (unstructured interviewing)、半結構式的訪談 (semi-structured interviewing) 及結構式訪談 (structured interviewing)。關於本研究之深度訪談則採取非結構性訪談及半結構式的訪談，此二種發問方式進行；(一)非結構式訪談 (Unstructured Interviewing)：訪談時先問受訪者一個自己社區關注的議題，讓受訪者自由發揮，從中輕鬆互動回答，且由互動中發現不同關注的問題與脈絡，並持續互動，直到滿意的結局。(二)半結構式訪談

(Semi-structured Interviewing)：由上述非結構訪談之經驗與分析結果後而互補式設計框架精要的問題，期能夠從被研究者的回答中，真實掌握到上述訪談互補的效果與詮釋所需之連續性及完整性。

(四)、研究設計與策略(SWOT分析)

研究過程及設計為求客觀與標準化，將採三個步驟，做為資料分析的策略：(一)錄音轉為文字謄寫與整理：訪談樣本之訪談錄音帶，謄寫成訪談稿，以利後續整理作業。(二)譯稿之分析歸納：反覆閱讀訪談轉譯稿後，分析受訪者回答詞語的意義，並加以歸納分類。(三)遺缺補漏：訪談後致謝受訪者的協助，並請受訪者同意訪談內容如有不足或疏漏，能否以電話或第二次的訪談。另一解析訪談資料之設計則利用 SWOT 系統 [5] 分類歸納出社區休閒遊憩各面向之未來發展及其互補性之原因與策略，

(五)、研究時間

實施上述各項研究內容與活動的時間分兩個時期進行：(1)100年6月~101年2月。(2)104年12月~105年5月。

參、結果與討論

一、社區的自然環境與資源分析

(一)、自然資源

(1) 地形、地勢與地質

棋盤村地形圖以空拍定界分析(圖三左)，發現形狀略為狹長呈東南、西北走向，南北長度約 5.5 公里，東西寬約 7 公里，全區地勢平坦，東南側地勢為起伏之丘陵地，西北平地最低處約海拔 70 公尺，朝東南漸升至 190 公尺，當於崁頂坑、石坑急升沿至東側形成番婆硬山，其海拔高度為 494 公尺，是社區最高點；整體地形以色深淺區套於地形圖，結果可以發現地勢呈東高西低走向，屬平原地區與淺山丘陵地之銜接地帶(如圖三右)，社區坡度平均在 30 度以下者約佔 70% 左右，多集中在西半部較平坦的地勢。東半部之坡向多以北、南向形勢之丘陵地，東向坡其次，此地形提供相對豐富多元植物群落種類上之景觀。地質方面：東部丘陵地地質屬頭崙山層香山砂岩，其地質年代為更新世



(Pleistocene)，地層組成包括砂岩、泥岩、頁岩，而頭嵙山層依岩性不同可分為上、下二段，上段為火炎山礫岩，此層礫岩中礫石，其粒徑多在 20 公分以下，20 公分以上者偶或一見，其排列不甚規則，空隙間多以粗砂及細粒或泥土充填，至於礫岩中偶夾透鏡狀鬆砂岩，礫岩主要為砂石及石英質砂石，其形狀為圓形及次圓形，礫岩出露處常造成懸崖絕壁，溪谷多形成峽谷；下段為香山砂岩，主要由厚層砂岩和砂岩與頁岩或泥岩之互層所組成。砂岩呈淡灰、青灰或灰綠色，風化後呈黃棕色。顆粒

為中粒至細粒，有些則為粉砂岩。膠結相當疏鬆，膠結物主要為粘土。本層具有板狀及槽狀交錯層、波痕、球狀或枕狀等原生沉積構造。少數的礫石薄層偶夾在砂岩或泥岩之中。至於平原與丘陵地交接處則屬卓蘭層(Cholan Formation)，地質年代為上新世—更新世(Pliocene - Pleistocene)，地層組成包括砂岩、泥岩及頁岩互。西部屬沖積層(Alluvium)，地質年代為全新世(Holocene)，地層組成包括礫石、砂及泥。



圖三、棋盤村衛星圖(左)與高度色差圖(右)。

(2) 地候與水文

社區之雨量、溫度、濕度與水文分析如下：雨量：根據嘉義測候站資料顯示(1971~2010)，其年平均降雨量約為 1726.1，其分布不平均，大多集中在 5 月~9 月間，主要為梅雨與颱風雨，尤其以 8 月颱風季節降雨最多，相對於季節又常集中於夏季，因此常造成坡地沖蝕及不穩定之現象。溫度而言，其受海岸及暖流影響氣溫較高，夏季時溫度可達 31℃，冬季則降至 17.4℃左右，其年平均溫度為 22.8℃。濕度：社區年平均相對濕度達 82%，對於農作物及其衍生物品之保存較為不利，延伸之風勢則 9 月至次年 5 月間吹北風，6 月至 8 月吹南風，其一特質氣候山谷風較大。水文之地理特性，本鄉南北長約 12,500 公尺，東西寬約 23,000 公尺，境內地形高低起伏很大，山地多、平原少，清水溪、大湖口溪等主要河川由東向西流至沿海鄉鎮而注入台灣海峽，而發源於本區域之河川有海豐崙溪、石榴斑溪、崙子溪、雲林溪、大湖口溪、石龜溪等屬於北港溪的上游集水區；社區境內之溪流，由北

而南有黃德坑溪、崙頂坑溪、圳頭坑溪、石仔坑溪，屬雲林縣次要河川海豐崙溪、石榴斑溪之上游支流，另一特色其早期闢築引進清水溪水源之斗六大圳，綜合水相可謂水源溪流綿密之分佈。

(二)、人文資源

棋盤社區共有 5 個聚落合成：棋山(舊名棋盤厝)、興園(舊名麻園仔)、興東(舊名內庄仔)、新厝仔、棋頂(舊名崙頂)各有其地名沿革；宗教文化特色方面，棋山-玉天宮奉祀主神為玄天上帝與合祀為觀世音菩薩。興園南天宮奉祀主神為關聖帝君，合祀為觀世音菩薩、玄天上帝、天上聖母、中壇元帥。興東福德宮主祀神明為福德正神。萬善堂主祀神明為地藏王菩薩。新厝-議天宮奉祀主神為玄天上帝與合祀為觀世音菩薩。一旨山-千佛寺主祀神明為觀世音菩薩。該村對於宗教信仰偏在傳統台灣習俗之佛道，差異性為小，可見對傳統習俗之神的敬仰與謙誠。有一特色社區有過去人類古老活動地遺址：大坪頂 I 與 II 遺址兩處，此實為社區發展休憩環境教育重要的資源，與一般發展休憩地策略不



同，棋盤社區可操作休憩資源屬於多元。至於社區特色節慶活動為橙香三月雪。產業資源則包括柳丁，麻竹筍、水稻與養雞。

二、背景文獻分析

整理段兆麟〔6〕而詮釋休閒農業有以下特質：(一)休閒農業資源來自田園景觀、自然生態及環境資源。(二)體驗休閒農業活動是藉由休憩地策略而體驗農、林、漁、牧生產的過程與生活。(三)休閒農業提供國民遊憩暨休閒，增進國民對農業及農村之體驗為目的。這是休閒農業對社會最大的貢獻，即使入社區的訪客接觸社區農村活動，感受農村休閒遊憩地氛圍，進而認知休閒社會化的脈絡與情景。(四)休閒農業是一種農業經營方式，透過提供休閒遊憩的功能，使成為農村經濟之附加效益與特色。

以陳昭郎〔7,8〕將台灣農業發展遊憩產業之特徵作為重要觀點，其發展過程分成五個時期：(一)自然發展時期(1980年以前)：農業開始萎縮，農政單位積極致力於改善農業結構，尋求新的經營態。(二)觀光農園時期(1980~1990年)：台北市首先在木柵區指南里組訓五十三茶農，稱為「木柵觀光茶園」，開啟了台北市「觀光茶園」之先例。(三)休閒農業區時期(1990~1994年)：自1990年開始在農建計畫中增設「發展休閒農業計畫」積極輔導休閒農業之發展，自此台灣邁入推展休閒農業時代。(四)休閒農業區場時期(1994~2000年)：休閒農業之發展雖然適逢天時、地利、人和而快速成長，但卻也馬上碰到發展瓶頸，其法令規章無法配合發展需要。(五)休閒農業園區時期(2001年起)：開始推動「一鄉一休閒農漁園區計畫」，藉由輔導與計畫式引導。這其中發展背景的面向有如下構面：(1)產業結構的變遷，農業變化已逐漸轉型為多角化經營之模式。(2)都市化社會出現。(3)國民所得的提高，更有經濟能力追求精神生活，其一即休閒遊憩已成為國民生活的重要部分。(4)消費結構的改變。(5)休閒時間的增加。(6)交通環境的改善。陳墀吉〔9〕研究認為社區觀光應強調地方資源與地方認知再塑造的過程，其衡量指標不再是單純的「產業或產量」，轉而是「人

民的參與及對社區的認同」為主要參酌的依據，所以不僅提供休閒農業經營模式，也發展休閒遊憩廣義資源而吸引訪客，進而各類型訪客也開始對農村社區之休閒、文化和環境感到另類地吸引力。看到機會並透過公私部之合作推動，居民也開始投入社區產業新的詮釋與意涵，同時經由分享提升農村社區本身再造的學習能力及朝向真正屬於農村休閒遊憩而不只單是旅遊的需求與範疇。關於另說明一類似休閒農業，即鄉村生態旅遊(ecotourism)，Campbell〔10〕，其解析說明此遊憩活動的特性：(一)透過旅遊的方式，維持自然系統。(二)造就地區就業機會。(三)對自然保育為目的的旅遊提供環境教育。同時 Buckley〔11〕認為將個人對於環境態度和教育結合在一起，共創未來。其他研究者如將休閒農業也是生態旅遊的展現，特點都著重廣義的環境與旅遊或遊憩間互動的關係〔12,13,14〕。也是將鄉村自然產品和市場結合，以最小干擾環境而永續管理，期朝財務自給自足方式。

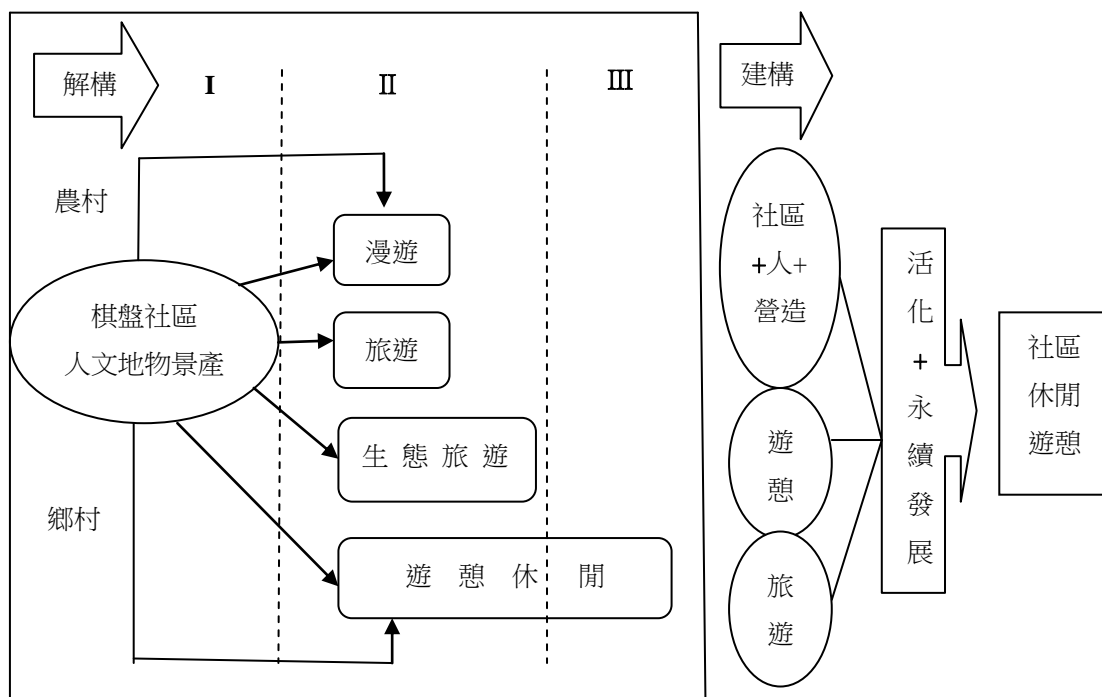
三、解構與建構分析

社區休閒遊憩(Leisure and Recreation of Community)：目前研究對於此相關之主題的探討，多在社區、農村旅遊與生態旅遊，或者廣泛遊憩活動的追蹤及行為表現，分散式的探究並未明確針對此進行剖析及其表現的行為，譬如許多學者專家探討而說明「農村社區旅遊」相關主軸〔15〕與「休閒農業旅遊」〔16,17〕的需求與認知方面，也未見論述社區、休閒與遊憩的彼此互動及其關係，只有以農村或社區的背景下分析人進行活動或旅遊感受的反應。本研究應用論述解/建構方式解析社區休閒遊憩之組成的成分與如何結合成為特質的行為與活動(圖四)，發現農村景觀、農村田野空間、自然生態及環境資源、混合式農林漁牧生產、農業或鄉村經營活動、農村/鄉村文化及農家田野生活等，其實是很相似，不過遊解構分析與模式(圖四)是可以很清楚的分辨，是在於這類活動主題屬於解構走向之何種路徑，即可了解農/鄉村發展的主軸，例如是農村或鄉村的型態，確定後是以漫遊毫無目的而只是輕活動於此空間，或是其他的



方式，亦即進入第 II 層級的範疇，不過也端視該區域第 I 層級(人文地物景產佈局)規劃與設計，引導可能到訪的遊客，才會有接下來的行動，操作做極致的作法是達到休閒活動的效果，不只有在遊憩而已。至於反觀是否亦同，大致相似，不過建構的

元素為活化與永續經營，其基礎的來源自營造與環境的融合成為生命共同體，才能跳脫出只是旅遊或遊憩面的氛圍與操作，如此帶來最大的驅使動能，即社區擁有休閒遊憩而帶給到訪遊客最大休閒遊憩的效益。



圖四：解、建構分析與模式(虛線表示層級區分為I、II及III)

四、策略分析

根據蒐集相關訪談資料分析與課題式解析休憩資源於社區發展的許多關鍵，即以棋盤社區本身

發展過程與願景，利用 SWOT 典型分析其優勢、劣勢、機會和威脅，其分析內容如下表一整理說明：

表一、棋盤社區休憩資源與其相關類型發展之SWOT分析

內部解析	
優勢(Strengths)	劣勢(Weaknesses)
1. 社區境內自然景觀未過度開發，保有社區自有環境的景觀。	1. 山坡地保育區及國有保安林地廣闊，國土規劃無有效處理即是發展限制。
2. 社區人文資源豐富與聚落紋理仍保留原有記憶的人文，可做為社區發展其社區文化特色，亦是環境教育重要的智庫。	2. 社區交通基礎相關設施不完善如指標系統、導覽指標系統與入口意象等較為缺乏且自明性不足。
3. 大坪頂 I 與 II 遺址，以文化遺址一是成為休憩資源的特色與主題性。	3. 生活機能與基本方便性不足(如公共運輸系統不便、排水系統老舊、缺醫療社福機構等)。
4. 社區運作人力已漸步朝年輕化，容易接受農村發展各可能性的觀念與嘗試性，此也依農村展	4. 友善空間的基礎建設仍缺乏。
	5. 沒有善加利用閒置空間，使其環境髒亂不雅，



<p>主要精神，即永續營造棋盤。</p> <p>5. 社區多野溪與丘陵綠地，具備豐富自然景觀多元的面貌，非常適宜發展成為農村旅遊，更是休閒遊憩的特色。</p> <p>6. 社區具有自有人文資源的特點與聚落間的脈絡。同時居民自我意識強烈。</p> <p>7. 社區古老的建築及景觀，亦是社區獨有的特色，也可透過不同策略而活化，使其更有創造力的休憩資源。</p> <p>8. 特色的景觀與居民的高意識互相作用，如有好的規劃容易產生原動力。</p>	<p>乏人管理，亦是造成環境衛生與安全死角。</p> <p>6. 人口組成多弱勢、低收入、殘障與老年人口，此占社區人口為高比率。</p> <p>7. 因為水利條件未持續維護或更新，且農業人口也是老化，跟這行農法觀念技術未見提升，在地農業無法趕上趨勢與競爭，漸面臨淘汰。</p> <p>8. 湖山水庫的興建完成啟用，期間環境變化，促使生物生態產生變化，生物網間的差異也造成農作物的損害，以致也可能影響居民生計。</p>
<p>外部解析</p>	
<p>機會(Opportunities)</p>	<p>威脅(Threats)</p>
<p>1. 湖山水庫已完成與未來文化遺址結合生態形成具特色之環境教育場域，不僅是戶外自然教學教室，且是多元的休憩環境。</p> <p>2. 配合古坑鄉完整之自行車道系統網，如接合社區休閒遊憩產業設施規劃等之建置，形成簡單既便利交通網絡，提高社區社區與外界的互動，可創造特質而引進更多商業行為。</p> <p>3. 社區為『自來水水質水源保護區』，法規避免景觀破壞與不當開發，使能有效管控而保存自然資源，有利發展多元的休閒產業。</p> <p>4. 藉農村再生之推動，不斷維持社區既有的景觀面貌與再生的景象。</p>	<p>1. 造訪遊客不當的遊憩行為，造成環境汙染、生態破壞及髒亂等干擾景觀生態的問題。</p> <p>2. 古坑鄉特色咖啡之旅，已漸退去，到訪的遊客大為減少，對於休閒發展也有負面影響。</p> <p>3. 時代環境的變遷，農村社會結構背景產生很大的變化，同時在生活科技不斷的創新與客觀潮流之影響，社區世代間價值觀與觀念溝通方式不同的阻礙。</p> <p>4. 外來小黑蚊肆虐，影響到訪遊客旅遊的興趣與意願。</p> <p>5. 社區族群不大導致各種行為較為保守。</p> <p>6. 近年來氣候詭變，社區環境承載也必然跟著連動，此影響休憩資源的穩定性。</p>

SWOT 的分析比對，社區可提供休憩型態不僅為一般的旅遊形式，其更重視以自然、休閒與遊憩為主軸，可由社區擁有豐富的人、文、地、景、產，只要彼此間形成網絡式的命運共同體而可推動社區不只是在上述解構分析的第 I 層位階，而是延升為第 III 層之休憩活動，更具吸引與滿足到訪的遊客。另一助益則是公部門推動農村軟硬體之相關建設，長期的輔導、活化及深化，不因地理位置而用心且關心如何紮跟活化社區各生活面向的發展，使得推動社區休閒遊憩的內涵與願景可實現，同時推動的過程皆可由此課題式 SWOT 分析發展出適合社區未來更活絡的休憩相關產業的模式，再者，推

動社區休閒遊憩，期更結合產、官、學形成一體，創造社區成為滾動時代下一個具有社區特色之休閒遊憩的亮點，也深植休憩的精神於社區之中，使到訪遊客自然體驗休閒的意與象，成為遊憩資源學習的好場域，不再是解構中第 I 與 II 層而已。

肆、結論與建議

回顧台灣農村發展與未來的策略，經本研究整理分析與論述解構與建構，發現可朝向提升至休閒遊憩，不僅於第 I 與 II 層的作法，而是建構更擴大至第 III 層休閒面，產生人內外與農村環境融合為一體，心流而達到休閒的效果；實務做法可由下



列概述面向提升:特質化、體驗式化、知能生活化、人文生態化、簡單精緻化、效率普及化、融合國際化等,再自然地透過口碑與網路行銷的策略,諸此才可能發展出農村社區活動實質的契機與永續的能力。以棋盤社區範圍推展農村社區休閒遊憩之優劣勢分析及策略之解析,是否可應用於其他社區之發展,仍需進一步收集相關社區發展同一面向之研究,如法令政策、推動組織、居民參與、遊憩資源、人文脈絡等層面,才能發現發展縱橫間的異同,建議應持續這同一類屬性的研究,方可取得實用有助的結果,及實質對社區發展休憩發展具效益。本研究提出幾點實務的建議:(1)選擇同屬性不同個案作比較。(2)深入剖析休閒遊憩評估模式與準則。(3)持續評估休閒遊憩資源變化與發展的潛力。上述建議其實也是配合現行發展而衍生,期執行縱面時深度時也可擴大橫面的廣度,才能有活化的基礎結構,即如執行農村再造亦可於每階段除了紮實既有的計畫,同時橫向推動發展社區休閒遊憩及其特色,使得遊憩資源可以提供農/鄉村的旅遊基礎〔18,19〕,社區擁有相對穩定的到訪客、可進人性、可觀的環境與景觀、相關人性化的基礎設施及相關自有發展屬性之旅遊資源,然後提升至不僅是生態旅營而是更廣的休閒遊憩產業。

過去相關發展的脈絡與歷史段落也是有助於未來發展的借鏡,由發展演進知悉政府逐年推動計畫方案,1982年台灣省執行「發展觀光農業示範計畫」、1996年農委會研訂休閒農業輔導辦法,區分「休閒農場」與「休閒農業區」土地面積之規定及不同輔導的方式、2001年經建會公布「國內旅遊發展方案」順導時代需要而推動農村文化旅遊、生態旅遊、健康旅遊之發展策略,同時農委會亦配合推行「一鄉一休閒的農漁園區」計畫,2004年訂定「休閒農業輔導管理辦法」積極推向國際觀光之水準,藉由合縱概念垂直相關配合措施與規劃,期全面帶動休閒農業遊憩達成自可立足發展自我特色的階段,這過程也經農政單位積極輔導,一級產業為主之農村農業,也從萌芽期可以輔導至自我成長的特色文創,可見可藉由產、官、學界整合

農村社區之生產、生活、生態與休閒為一體多元之農村產業發展,使得社區特有遊憩活動而更進入休閒的狀況與實質的效益。同樣,台灣不同型態的農業朝遊憩發展至今亦進行數十年了,同樣1980年前觀光農園草創初期,現今已進入發展期了,早期農民的角色完全是自發性嘗試轉型,目的藉開放農園果實供人自由信賴原則的方式採獲,期改善經營環境而達到增加收入,同時農業也感受到不安環境及社會變遷,環境意識抬頭及普遍認為生活之餘需藉遊憩增加樂趣與達到放鬆休息的狀態,然實際腳步還未跟上時代的變化,紮跟活化建構的基礎仍不足,以致未能完整達到遊憩活動需要與旅遊經營的方向與目標。

雖許多研究著重農村與休閒間多元的需求面〔20,21,22,23,24,25〕,大多談及的是農業旅遊相關,其是利用農業本身主題而從事相關之經營活動,利用主題的特質,如農村生活與田園文化景觀資源等規劃行程旅遊或體驗遊程,其發展具有教育、經濟、社會、遊憩、文化、生態保護及產業等功能,提供健康的休閒活動而解除生活緊張達舒解身心,亦藉農業體驗活動發展農村文化與維護自然景觀保持生態平衡之效用〔26,27,28,29〕,其到訪遊客無法聚焦而提升內在屬於意識面(休閒),使得體驗真正實現社區休閒的意境,加上各個休閒農場不斷的推出各種體驗活動來吸引遊客,也常在模仿其他農場的活動,其實並非休閒的內涵,當然缺少了獨特性,這些體驗活動對遊客來說,是否有助於對主題農場負與體驗後產生休閒作用,還是在玩耍的階段(II),實質仍有成長的空間,本研究的解、建構模式提供非常清楚的解析,真正落實休閒遊憩於社區的基礎上,有助社區永續發展。

謝辭

由衷感謝碩士畢業生范植增於學位修習研究過程的協助,如社區參與活動及深入訪談等,本報告才得以順利完成;同時這些心得也豐富教學上社區營造實務的操作與參考。總之,十二萬分感激社區的幫助,才促成今日報告的成果。



參考文獻

1. 郭漢鎧 蘇玫碩 沈銘恭(2010)，雲林縣西部濱岸保育型休憩之整體規劃與策略 國立虎尾科技大學學報 29(1)：131-142.
2. Westbrook, Lynn.(1994), Qualitative research methods: a review of major stages, data analysis techniques, and quality controls. LISR16: 241-254.
3. Lofland, J., and Lofland, L.H.(1984),Analyzing social settings: A guide to qualitative observation and analysis, (2nd edition), Wadsworth Pub. Co., Belmont, California.
4. Bernard, H. Russell.(1988), Research Methods in Cultural Anthropology. Newbury Park, California: Sage.
5. Burgess, Robert G.(1988), Conversations with a purpose: The ethnographic interview in educational research. In Robert G. Burgess (Ed), Studies in Qualitative Methodology Vol. 1: Conducting Qualitative Research. Greenwich Connecticut: JAI Press.
6. Collett,S.(1999), SWOT Analysis. Computerworld, 33(29), 58-61.
7. 段兆麟 (2006)，休閒農業--體驗的觀點。台北：偉華書局。4-5.
8. 陳昭郎(1996)，休閒農業的發展方向—綠色資源的永續利用，大自然季刊，50，8-10
9. 陳昭郎 (2005)，休閒農業概論 (初版)。台北：全華科技圖書公司。
10. 陳墀吉 (2001)，「商圈更新再造之影響機能與機制」，商圈更新再造學術研究會論文，台北台灣科技大學建築所主辦。
11. Campbell, Lisa M.(1999). Ecotourism in Rural Developing Communities. Annals of Tourism Research, Vol. 26, No. 3, pp. 534-553.
12. Buckley, R.(1994),A Framework for Ecotourism. Annals of Tourism Research 21:629±642.
13. 王柏青(1995)，遊客之環境態度及其生態旅遊經營管理關係之研究~以關渡地區為立，東海大學景觀所碩士論文台中。
14. 謝文豐(1998)，遊客對生態觀光環境知覺之研究-以恆春生態農場為例。中國文化大學觀光事業學系碩士論文，台北。
15. 宋瑞、薛怡珍 (2004)，生態旅遊的理論與實務。台北縣：新文京開發出版有限公司。
16. 黃建嚴陳明賢蔡必焜 (2011) 農村社區發展結合農村旅遊之知覺經濟效益分析管理實務與理論研究 5(3): 34-57.
17. 陳宗玄、黃正宏(2010)，國人對農業旅遊認知與需求之研究臺灣銀行季刊 12: 47-70.
18. 陳美芬、陳麗雪 (2013)，農村旅遊吸引力與體驗價值之研究，農業推廣文彙，58: 33-50。
19. 劉健哲(1999)，休閒農業與農村發展，興大農業，31，1-4。
20. 竇志萍(2007)，鄉村旅遊與新農村建設的協調發展，第五屆觀光休閒農業與鄉村休閒產業發展學術研討會，253-259。
21. 陳肇堯、胡學彥(2002)，休閒農場遊客認知與滿意度分析—以南部地區為例，戶外遊憩研究，15(3)，31-54。
22. 吳忠宏、黃宗成(2000)，休閒農場遊客對環境解說需求之研究，環境與管理研究，1(2)，119-142。
23. 吳美琪(1999)，休閒農業經營者管理意識對經營行為影響之研究，國立台灣大學農業推廣學研究所碩士論文。
24. 高崇倫(1999)，遊客對國營休閒農場遊憩環境體驗之研究—以武陵農場為例，文化大學觀光事業研究所碩士論文。
25. 張渝欣(1998)，休閒農場內休閒農業設施規劃之研究，國立台灣大學農業工程學研究所碩士論文。
26. 鄭蕙燕(1995)，台灣地區休閒農場遊憩經濟效



- 益之估測，台灣經濟，228， 57-65。
27. Driver, B.L. and Brown, P.J.(1975), A social-psychological definition of recreation demand, with implications for recreation resource planning. *Assessing Demand for Outdoor Recreation*, 12(8), 62-88.
28. Danton, T. (1990), Foreword. In E. M. Kiley (Ed.), *Adventures of a natureguide and essays in interpretation*. Friendship, WI: New Past Press, Inc.
29. Cox, L. J. & Fox, M. (2003), Agriculturally Based Leisure Attraction, *Journal of Tourism Studies*,14(1):49-59.
30. 蔣玉嬋 (2004)，地方文化產業營造與社區發展。社區發展季刊，(107)：242。



Study on a Case What Leisure and Recreation They may be Applied from Ci-Pang Community, Yunlin County in Taiwan

Han-Hwang Gwo^{1*} Ping-Lan Juan² Chi-Hsiang Tsai³ Chih-Hsiung Fu⁴

^{1*} Associate Professor, Dept. of Leisure & Recreation National Formosa University

² Assistant Professor, Dept. of Information Management National Formosa University

³ Master Student, Dept. of Leisure & Recreation National Formosa University

⁴ Master Student, Dept. of Leisure & Recreation National Formosa University

Abstract

Leisure & recreation of the community was not only an experience or activity for getting close to its nature, but also it provides to enjoy for visitors' spirit and attract for their coming. Whatever the recreation was just confined to explore the target nature of the community, it included its people, culture, geography, scenery and local products.

The purpose of this study was to discuss the conception of sustainable development for Ci-Pan community in Gukeng Township. This research adopted a qualitative data analysis, including community observation, interview data collection, community resources investigation, relative literature compared, the aim was to find out the objective development from Ci-Pan community characters. The discovery of this study was listed as follows: (1) By passing through the manpower training plan of rural rejuvenation project to establish good way for local leisure, it could help the community to enhance their humanities, improve their environment, activate local industry, and protect their ecology of community. (2) Through SWOT analysis, the result told us the leisure will come to satisfy the coming visitors with the process from cultivating the natural ideology of the community habitant. (3) To find out all ways to develop what performance it took place in community, it would be applied by deconstruction of the nature of the visitor.

Keywords: leisure, recreation, community, sustainable development

*Corresponding author address: Department of Leisure & Recreation National Formosa University, No. 64 Wen-Hua Road Huwei, Yunlin, Taiwan 640

Tel: +886-5-6315895

Fax: +886-5-6315895

E-mail: ghh0426@nfu.edu.tw

