

國立金門大學

建築學系碩士班

碩士論文

社區營造實踐過程的個人經驗

A Personal Experience of Participation in Community
Building: Design Projects in Chyonglin and Chenggong,
Kinmen

研究生：沈承叡

指導教授：黃信穎 博士

中華民國 一〇五 年 七 月

國立金門大學碩士學位論文考試審定書

本校 建築學 系(所)

研究生 沈承叡 所提之論文

社區營造實踐過程

的個人經驗 (題目)

業經本委員會評審認可，合於碩士資格水準。

學位考試委員

召集人 陳公政 簽章

委

員

陳公政

陳永興

黃信毅

指導教授

黃信毅

系所主管



中華民國 105 年 07 月 08 日

社區營造實踐過程的個人經驗

研究生：沈承勸

指導教授：黃信穎

國立金門大學建築學系碩士班

摘要

現今社會建設與網絡發展迅速，青壯年除了搬離老聚落進入職場；學生則是住所與學校以外，假日大多留在家中。少有回社區回顧的機率，導致金門的傳統聚落在地方空間、文化活動上，皆演變成人口老年化與青壯年外流現象。金門縣政府開始推動社區營造及社區規劃師培訓，目的是為了讓聚落生活的人文地理環境改造、進而促使青壯年回潮，加入地方特色產業的文創、帶動觀光經濟；透過社規師課程培訓，讓金門各社群體認與學習到社區營造的本質。

研究者以 2014 年至 2016 年實際參與金門聚落環境的改造經驗為研究主題。進入社區並發現社區資源及進行參與式設計，藉由競爭型評選將社區環境改造作提案，獲得經費進而實作微型設計，在研究事件的過程中以誠實地經歷記載個人反省經驗，並歸納分析成文；執行的並於過程中發現諸多關於金門社造參與式設計值得探討的議題。

社區營造須經由與社區領袖人士溝通協調、經過居民的接納，如此凝聚居民社區意識，讓自己關切社區環境，並共同尋求社區最大利益。本研究首先透過訪談兩位社區規畫者歸納整合金門社造現象脈絡及執行藍圖，接著分析土溝農村經由台南藝術大學團隊執行的社造歷程。論文中記錄著研究者對瓊林與成功聚落有多面向的社區藝術思維，並在場域中實體建構規劃。然而在建構過程中由於兩者感知環境所觸及涵義的不同，促成執行社區營造前應先予溝通上的策略。兩聚落在研究者進入調查時發生許多改變。使得研究者與成功聚落人士探討場域規劃適切性關鍵因子，促使社規師研討會對此議題產生許多建設性的疑慮討論。社區藝術裝置可否在此行動研究過程中實踐？完工後的作品是否適合社區？在質疑的過程中同時也在反省。

瓊林與成功聚落的社區規劃經驗是三年來的成果，介入社區發展藝術規劃得以實踐。擾動社區讓當地居民重釋生活價值，透過行動課題促成社區提案，同時在規劃的過程必須連結溝通網絡，促使金門社區人士與環境改造結合的新契機。因此社區營造的目的不在於空間設計主體，而是關注於人與人之間情感的連結，探討社區中每位居民想表達的意見，體認人之於場域精神的重要性。現實角度探究金門廠房資源尚未發展齊全，導致營造工程上產生矛盾的爭議性，進而得知社區背後隱含著權力、人性、階級等問題，關係滲入規劃空間的期程，檢視社規師合約制度及社區高階層者雙方需求的藍圖，影響著研究者在規劃場域、溝通與說服等能力上的權限與成長歷練。而社區營造的核心理念為關心當地居民生活，勇敢挑戰公部門的決策，透過具體行動與實踐讓社區的在地價值被看見。

關鍵字：金門、參與式設計、社區營造、傳統聚落、社區藝術、場域

A Personal Experience of Participation in Community Building: Design Projects in Chyonglin and Chenggong, Kinmen

Graduate : Chen-juei Shen

Advisors : Dr. Hsin-yin Huang

Department of Architecture
National Kinmen University

ABSTRACT

Kinmen County Government has therefore implemented a series of community development projects and community planner cultivation programs, attempting to renovate the settlements' cultural and geographic environments and thereby attract young adults returning to Kinmen. Once young adults return to Kinmen, they will take part in the cultural creations to promote Kinmen's tourism and economic development. The community planner cultivation program was designed to help all community groups realize the essence of community development and benefit from it.

The author took part in Kinmen's settlements renovation project for three years from 2014 until 2016. While there, he integrated his personal experience of renovation into this paper. He joined the community in person, identified community's resources, and completed a participatory design accordingly. Then, he presented a proposal for community renovation and was subsidized to complete a miniature design. The author truthfully recorded his personal experience as well as his reflections during the research process, and completed this paper after he analyzed data and summarized his findings. In the research process, many topics related to the participatory design for Kinmen's community development were identified.

Chyonglin and Chenggong Settlements differ from each other in terms of the connotations associated with their environmental perceptions. Therefore, community renovators had to communicate with each other before they implemented the renovation projects. Many changes took place in both settlements before the author started his survey. After Chenggong Settlement residents and the author talked about the key factors related to the appropriateness of the implementation, community planners felt uncertain about the topics and then discussed their doubts from a constructive standpoint, such as whether art installations could be accomplished in the action research process and whether the artworks were suitable for their community. The author reflected on these doubts as community planners raised their questions.

It took three years to accomplish community development planning for Chyonglin and Chenggong Settlements. Community art planning was completed at the same time. Local residents found new values of their lives after community renovation project was completed. Community renovation proposal was made upon completion of action research, and at the same time communication channels were connected, providing an opportunity for Kinmen residents to exchange their opinions and renovate their community accordingly. In conclusion, community buildings have to be concerned about local residents' daily life, stand ready to challenge the decisions made by the public sectors, and take concrete actions to reveal the community's values.

Keywords: Kinmen, Participatory Design, Community Building, Traditional Settlements, Community Arts, Space

謝誌

研究所學習的過程，讓我對往後就職的人生觀念產生許多改變。一本論文的完成不再屬於自己個人的經驗而已，而是背後協助與為我付出心力的許多人，生活在當下就必須把握眼前的事物，人生才會如此幸福。

感謝指導教授黃信穎老師，在您身上我學會面對困境時須保有勇氣，以及提出問題、獨立思考、解決事務的能力，也因您謹慎的教導促成我記錄每一天研究的過程，讓這本論文故事如此精彩，也很高興從一位不太表達自我感受的人，蛻變成寫故事的人，希望往後能在社會職場上成為重要的領導角色階層。並謝謝陳永興建築師、陳書毅老師對論文的指導，讓我看待身邊的事物必須更客觀的立場，去描述事件才不會因而表象化，也會更樂觀地看待人、事、物。

感謝瓊林聚落與成功聚落追尋夢想的實踐者、小朋友等人，因為有您們我才能努力地去實踐場所規劃，也謝謝微型設計計畫、環境景觀總顧問、節能中心等團隊給予我此機會，為成功聚落三角公園社造施作、增加阿嬤與小朋友等居民的凝聚力。謝謝正義社區、金大工作團隊、廠房師傅等所有人，在營造過程中幫助我許多施工上的協助，雖然營造過程發生一些摩擦、許多淚水、許多恐慌焦慮感，但還是只有感謝您們的執著與協助，才能讓成果得以展開。未來進入職場應持續懷著追尋夢想、實踐彼此的成就感，去完成建築設計各項專案，並為當地帶來更多的美好生活品質。

感謝碩士生涯中身邊的知己與摯友等人幫助、教導我許多事務上的處理態度，謝謝您們的勉勵與照顧讓我面對艱難階段時，都能用一笑置之的態度去跨越困境，也因為有您們讓我的研究所生活能如此多采多姿、每日開懷。更感謝所有幫助過我的人，讓我在金門這座小島上能如此平安順利的過著每一天，您們無私的協助都是我走完碩士學程道路的動力。

感謝家人和女朋友一路上的支持與肯定，爸爸、媽媽對我期許的成就終於完成一個階段了，謝謝您們 20 年多來的養育、教導、關懷，相信未來我的人生也不會讓您們失望的，謝謝兩位弟弟在我回台灣時給予我許多自信的支持，等我就業時也會成為你們的精神支持者。謝謝外公、外婆、阿姨等親人在我碩士求學階段給予生活費的支援，待我有成就時會回饋予您們的。

2016.7 月于碩士班研究室 534-2

目錄

第一章	緒論.....	1
第一節	研究背景.....	1
第二節	研究動機與目的.....	2
1-2-1	研究動機.....	2
1-2-2	研究目的.....	3
第三節	研究對象.....	4
第四節	研究範圍與限制.....	5
1-4-1	研究範圍.....	5
1-4-2	研究限制.....	7
第五節	研究方法及研究架構.....	8
1-5-1	研究方法.....	8
1-5-2	研究架構.....	11
第二章	社區營造的軌跡與經驗.....	14
第一節	臺灣與金門社區營造的軌跡.....	14
2-1-1	金門社造視野下的臺灣社區發展脈絡.....	16
2-1-2	金門的社區總體營造.....	20
第二節	金門社區規畫者執行的策略.....	23
2-2-1	社區規畫者對金門社造的意義.....	23
2-2-2	金門社造扮演規畫者發展的角色與定位.....	24
第三節	土溝經驗之研究.....	26
2-3-1	土溝村納入的重點.....	26
2-3-2	南藝團隊介入的演變.....	27
2-3-3	藝術裝置作品分析.....	29
2-3-4	綜觀分析與討論.....	30
第四節	小結：金門發展社區規畫的回顧脈絡.....	31
第三章	社區行動過程與討論發展.....	33
第一節	變動研究議題（探索階段）2014年1月12日至12月.....	33
3-1-1	社區場所下的發現(2014年1月—4月).....	33
3-1-2	初步發掘瓊林聚落的社區資源(2014年5月—8月).....	35
3-1-3	觀摩土溝農村、進入瓊林社區(2014年9月—12月).....	38
第二節	進入社區的艱難（深入階段）2015年1月至6月.....	40
3-2-1	長者的生活願景圖(1月—3月).....	40
3-2-2	藉由操作設計與聚落孩子成為夥伴(4月—5月).....	43
3-2-3	回顧這學期社區參與思路及設計發展(6月).....	46
第三節	場所的特質與規劃（向外發聲）2015年7月至2016年1月.....	50
3-3-1	辨識微型設計場域規劃的可行性(7月—9月).....	50
3-3-2	微型計畫提案的變更因素(10月—11月).....	56

	3-3-3 成功三角公園操作面臨的課題(12月—1月).....	58
	第四節 小結：在金門聚落參與「社區營造」的真實經驗.....	66
第四章	規畫者進入社區擾動相關的意義與價值.....	67
	第一節 社區實作微型設計的準則.....	67
	4-1-1 工程進駐下對瓊林聚落的影響.....	67
	4-1-2 成功聚落在工程完工後的樣貌.....	79
	4-1-3 瓊林與正義社區擾動下的思辨.....	83
	4-1-4 孩子眼中的生活元素轉為藝術手段.....	103
	第二節 分析與討論社區操作內容.....	107
	4-2-1 社區領袖不願對生活環境做大幅度的改變.....	107
	4-2-2 外來者與當地孩子共同佈置秘密基地規劃.....	109
	4-2-3 應用成功三角公園改造計畫的策略.....	113
	第三節 學習作為中介者溝通規劃設計的能力.....	115
	4-3-1 歸納社區領袖與研討會委員意見的磨合.....	115
	4-3-2 居民對生活價值觀的改變.....	116
	4-3-3 實踐微型計畫的反省.....	117
	第四節 規畫者在成功聚落改變後的結果.....	119
	4-4-1 與社區人士聚會.....	119
	4-4-2 成功三角公園使用率的改變.....	120
	第五節 小結：介入瓊林與成功聚落擾動課題其探討場域營造價值性.....	121
第五章	結論.....	122
	第一節 研究成果.....	123
	5-1-1 進入聚落體認到社區互動.....	123
	5-1-2 發掘研究課題即建立解決問題的能力.....	123
	5-1-3 溝通為社區設計必要的內涵.....	124
	第二節 後續研究.....	124
	5-2-1 社區營造主體給予社群的意義.....	124
	5-2-2 擾動經驗下的相關社區營造展望.....	125
	第三節 結論.....	125
	參考文獻.....	127
附錄一	關鍵人物關係圖.....	132
附錄二	研究過程大事紀表.....	133
附錄三	四學期經歷的發現及設計.....	138
附錄四	成功三角公園改造計畫(微型計畫)的雛形.....	156
附錄五	社區規劃師培訓計畫：微型設計實務操作成果報告.....	187

圖目錄

圖 1-1 研究對象架構圖.....	5
圖 1-2 瓊林聚落與成功聚落位置示意圖.....	7
圖 3-1 參訪瓊林聚落田野調查的過程.....	37
圖 3-2 在里辦公處結束工作坊的合影.....	37
圖 3-3 田野調查認識瓊林的歷史元素與故事.....	38
圖 3-4 工作坊討論可納入申遺的歷史元素.....	38
圖 3-5 中午時段居民會聚集起來呼喚家人該吃午餐、休息的凝聚力.....	41
圖 3-6 孩童送給研究者的禮物.....	45
圖 3-7 敬土豆工作室的城隍影像風華音像共同創作展.....	47
圖 3-8 設計思路過程轉變圖 1.....	49
圖 3-9 前進小男孩家的路途持續在施工.....	50
圖 3-10 瓊林呈現居民與工人對談的場所，雖然瓊義路已開挖完工，但下午時段少有居民在戶外活動.....	51
圖 3-11 公有用地不斷呈現擺放施工用具、轎車停使的混亂空間.....	52
圖 3-12 三角公園是當地居民聚集的地方.....	53
圖 3-13 藝術鞦韆遊具模型.....	56
圖 3-14 設計思路過程轉變圖 2.....	65
圖 4-1 道路施工開挖分佈圖.....	69
圖 4-2 施工的地點太接近建築，導致影響傳統建築的地基，使房子產生龜裂.....	70
圖 4-3 施工的地點和範圍很廣泛，嚴重影響居民們的生活機能空間和作息.....	71
圖 4-4 對秘密基地因施工改變，聯合組成遊戲活動.....	72
圖 4-5 舊基地已逐漸完工，讓孩童感到喜悅.....	72
圖 4-6 小女孩們將圍牆視為秘密的塗鴉牆.....	72
圖 4-7 可穿越的巷道間被開挖、無法行走.....	72
圖 4-8 資料來源：google 街景截圖，2013 年的住家前空地.....	73
圖 4-9 工程進行時被堆滿施工的器具.....	73
圖 4-10 資料來源：google 街景截圖，2013 年的木麻黃樹下基地.....	73
圖 4-11 工程的進行，怪手、推土機行徑下讓基地改變樣貌.....	73
圖 4-12 資料來源：google 街景截圖，2013 年的運動公園基地.....	74
圖 4-13 施工後的運動公園.....	74
圖 4-14 推土機與怪手阻擋了孩童們遊玩的巷道.....	76
圖 4-15 道路施工影響孩童原本可走的路徑.....	76
圖 4-16 孩童刻意踩在剛鋪好的紅磚上.....	77
圖 4-17 將工人鋪設的黃土當成遊戲場所.....	77
圖 4-18 工程前孩童遊玩的範圍圖.....	78

圖 4-19 成功三角公園建築類型區分圖	81
圖 4-20 研究者與當地居民交談時的合影	84
圖 4-21 陪伴孩童寫回家功課與繪圖	85
圖 4-22 當作業完成再陪伴孩子同聚、遊玩.....	85
圖 4-23 在十一世宗祠旁的空地陪伴孩童繪製	86
圖 4-24 孩童們繪圖完成後，到心中重要的地點	86
圖 4-25 分享繪製生活重要場所的喜悅	87
圖 4-26 前往孩童平日遊玩的秘密場所	87
圖 4-27 瓊林聚落孩童遊玩的生活地圖	94
圖 4-28 成功聚落孩童遊玩的範圍與動線圖	100
圖 4-29 瓊林聚落小朋友活動範圍圖	101
圖 4-30 成功聚落小朋友活動範圍圖	101
圖 4-31 在住家周圍收集許願的物件	110
圖 4-32 運用施工遺留下的泥土玩遊戲	110
圖 4-33 鬼抓人遊戲設下的陷阱	110
圖 4-34 B1 施工未填補的水泥坑洞轉為祕密基地.....	110
圖 4-35 資料來源：google 街景截圖，2013 年的運動公園.....	111
圖 4-36 資料來源：google 街景截圖，2013 年的圓形廣場.....	111
圖 4-37 施工中的運動公園	111
圖 4-38 施工後場所逐漸恢復到先前遊玩時的場景	111
圖 4-39 出磚入石的倉庫基地	111
圖 4-40 B2 小男孩們對鄰近基地的願景.....	111
附錄圖 1-1 研究過程碰到的人物	132
附錄圖 2-1 旋轉木馬與參觀者彼此的互動	140
附錄圖 2-2 實際遊玩發生的效應	140
附錄圖 2-3 B1-1：對生活更好的想像	144
附錄圖 2-4 瓊林聚落里辦公處前的羊年花燈	145
附錄圖 2-5 瓊林苑公園可擺放行動車的場域	145
附錄圖 2-6 瓊林聚落公園可擺放行動車的場域	146
附錄圖 2-7 擺放在瓊林宴前的攤車模擬圖 1	147
附錄圖 2-8 擺放在瓊林宴前的攤車模擬圖 2、3	148
附錄圖 2-9 瓊林聚落環境綠化的構思	148
附錄圖 2-10 瓊林聚落週一至週四早晨與晚上婦女們練習土風舞的凝聚力	149
附錄圖 2-11 行動戶外學堂示意圖	151
附錄圖 2-12 行動舞台車示意圖	151
附錄圖 2-13 行動車的概念草圖	152

附錄圖 2-14 共同協力車示意圖	152
附錄圖 2-15 初步行動車示意圖	154

表目錄

表 1-1 本論文整體操作架構流程	13
表 2-1 台灣與金門社區營造歷史脈絡發展表	14
表 2-2 土溝文獻分類架構	27
表 4-1 孩童生活秘密基地施工前後對照	72
表 4-2 孩童在社區的作息時間	75
表 4-3 工程拓展後長輩對孩童的約制圖	79
表 4-4 三角公園居民使用概況表	82
表 4-5 瓊林聚落小男生繪製自己心中的秘密基地	87
表 4-6 瓊林聚落小女生繪製自己心中的秘密基地	90
表 4-7 成功聚落小男生繪製三角公園的生活層面	95
表 4-8 成功聚落小女生繪製三角公園的生活層面	98
表 4-9 小朋友在聚落活動時的考量因素	101
表 4-10 瓊林聚落小朋友對行動車給予的功能與想像	103
表 4-11 研究者在成功聚落三角公園應用的規畫策略	105
附錄表 1-1 研究過程 2014 年到 2016 年 1 月	133

第一章 緒論

第一節 研究背景

設計有多種思維解讀的方針，然而設計最根本的答案即是解決真實確切的問題，透過設計過程與方法找出適宜得答案。因此設計不單侷限於人與硬體建設的連結，問題不全然包含人如何使用空間設計的尺寸、美觀，反而是人與人互動之間會產生多少會心的微笑，所以讓人看見設計的關鍵不在於風格樣貌，而是連結彼此關係的關懷情感。促成建築設計不因僅止於圖桌上的日以繼夜思維，應是關心空間背後的人群，從進入人群中透過「擾動」尋找需要的課題並從線索中，找到研究者內心的答案。

未來成為建築專業者(研究者)時，倘若將進行多者產權的空間規劃時，研究者如果未能改變思維，可能會在提設計企畫案時因被否定、不認同而退卻。在未來將投入建築設計相關行業前，將在學校習得的專業領域知識從新歸零，並累積過去尚未發覺到的經驗，亦即是參與式設計應用於空間美學的議題；讓研究者突破過去藍圖設計式規劃的思維。從社區擾動的課題中，讓參與的過程透過人文與環境的對話，進而引發認同、信任的真性情及誠意；藉此產生在空間場域中正面、積極的能量，促發更多人喜愛、促成更多人被吸引而付出。社區設計將會是未來台灣建築、都市發展屆臨於飽和時；原鄉人回歸老聚落的指標性規劃，也因社區設計如同社會生活空間設計般，促成未來規畫必須朝向使用者需求作設計趨勢的世代(即現今所謂：客製化)，如何催化使用者轉化社群依歸引發空間的關懷，反映著社群對社區凝聚力的影響關鍵，甚至也是研究者對於未來調適思維與轉換心情角色的定位。

金門傳統聚落給予人的氛圍感是凝聚力強烈、少有擾動者改變環境的地區，而社區藝術裝置給予研究者學習機會；需要具有從事業務員精神，不輕易放棄的纏人功夫、體貼又具誠懇的說服力，並且需要實際實施規畫案，也讓研究者體認到社群凝聚的重要性。且不斷的訓練自己獨立思考的能力，以及尋找金門在地的廠房資源與工法，並應用於場域實體建構設計規劃。在即將進入金門社區改造前給予研究者許多想像，若能說服多者產權空間建造出屬於人與人互動的休閒場所，必須先化身為社區裡阿公、阿嬤的孫子，或是小朋友心中的孩子王，甚至是全方位的溝通協調者進而連結起人際關係，成為社區設計重要的關鍵角色。

綜合上述說明，以外地學子實際操作金門社區設計規劃並非易事，但是在場域改造完工後，讓社區的共同休閒場域得到了實質的效益。因此，針對操作社區設計課題落實在金門傳統聚落，亦即是產生人與人之間情感的連結為重要項目，促成研究者透過社區營造、競爭型提案、場域規劃等組織團體來介入金門聚落的改造裝置議題；藉由擾動社區的方式讓村民對日常生活、場域、價值觀等後續發展具有深刻的影響，更能讓金門傳統聚落居住於公園鄰近的居民實質了解「環境再造」的理念。本研究主要描述的內容為實踐社造經驗背景下的啟發，藉由瞭解兩聚落(瓊林聚落與成功聚落)村民對家鄉休閒場域的改造設計規劃，探討出凝具社群集體構思場域改造的過程，使得最後於成功聚落三角公園建構空間藝術規劃設計。

第二節 研究動機與目的

1-2-1 研究動機

研究者在大學設計作品與畢業作品設計的課程中，執行建築設計時大多以假設性議題為操作空間規劃的手段，以至於畢業設計大多以建築形式及室內空間作為美感準則，然而操作建築設計總是被侷限於框架中。由於大學課程規劃注重於文化資產保存、建築史、敷地計畫、社區文化、建築設計等核心課程，藉此發掘課程所學不外乎與「人」環環相扣，使得設計規劃不應僅注重外在的形式，及華麗的空間品質。因為人生活在環境中與人彼此的互動、行為模式，影響環境創造景觀。人在時間脈絡下進而演變歷史，促使人文地理是建築設計中一門潛學，所以在探勘聚落生活與居民訪談等互動過程中，即是碩士生涯探索研究的領域；雖是直截的挑戰設計者性格的聚焦點、但也由從無逐漸通往認知的起始，不過當知識學習到一個基礎程度時，會是影響未來面對人生，其他的觀察與思考能力之激發點。除此以外，當學問與知識充足能量後，還有為地方回饋心中的願景也是實踐研究的重要一環。

進入執行行動研究領域開始後，意識到建築設計、都市設計、景觀設計等規劃，不應僅聚焦在設計者的能力與美感經驗能力。例如：建築師執行規劃大多已精心策畫設計，使得住宅區逐年無限蓬勃發展而成。但除了城鎮區以外，還有鄉村區、山地區、偏遠的聚落。社區改造議題即是理解人性的出發點，也會是往後執行建築設計不容忽視的共通價值。

2014 年開始執行研究時，以觀察者的角色體驗聚落生活，並重新展開觀察與發現的方式，理解社區的美感及資源；逐漸到 2015 年學會如何當一位外來介入者，開始在社區裡產生微型擾動，並瞭解融入在地生活的感受。當時構思著社區中有許多階級角色、在地語言溝通的辨識、不同的聚落文化，使得與居民互動時以研究者的能力挑選到較能貼近彼此溝通的夥伴；促成每日進入社區以執行藝術場域改造為前提下，讓當地居民也因為著人與人之間的實際互動和心理情感層面逐步熱絡。社區田野調查參與的過程中，發現金門社區普遍會因縣政府的關切讓住宅產生社區再造變動，進而讓工程的進駐產生動態歷程。然而，此議題讓研究者對生活在社區中的居民感到好奇，因為彼此會不會有外人的關切影響原本生活思維與意識。

同年 7 月，因緣際會下得到場域改造經費，進而由瓊林聚落轉換到成功聚落。主要原因是透過研討會委員的提醒，由於瓊林聚落屬於金門國家公園範圍內社區。所以在土地產權與設計規劃申請上會面臨有社區領袖、國家公園部門、縣政府的審核；導致在每個關卡會遇到人為、產權使用等因素，使得提案計畫因而卡住、間接地停滯。因此當下的抉擇是為了實踐所有辛苦體認到的聚落人文觀念，深恐任何機會讓在求學階段的我，為金門聚落當地小朋友付出彼此心理情感層面的營造，讓孩子能在家鄉留下童年記憶。並開始從成功聚落接洽社區人士，初步經由電話進行溝通，及每週帶著規劃圖、設計模型到社區中提出改造計劃；最後在雙方的共識下獲得正義社區人士釋出土地使用的認同，但社規師研討會對實務操作階段，仍有社區改造方面的缺失問題；使得在不清楚該如何執行社區營造的心境下開始展開工程。

因此，在研究所學習社區議題三年多來，以外來者身分介入角度，到社區觀察與發現課題，將想法及規劃設計作為體認，藉此重新回溯每個階段並檢視執行研究的歷程。除了聆聽他人意見與同理心看待每位需求者的立場，是執行社區設計的重要原則；另外，必須理解如何在每個立場和狀況下學會進行「溝通」，如此一來便是實踐設計案的潤滑劑。探討社區規劃其目的不在於空間設計本身，而是透過參與的過程，將使用者轉化為積極的社群；如何提升居民生活視野、增加場域美感新體驗，甚至如何在地方持續延伸事件的發展，都是本研究值得反省的重心要點。

1-2-2 研究目的

社區是許多階級角色聚在一起共同生活的領域，對參與經驗而言，在進聚落準備執行營造前勢必瞭解聚落由學生進駐而改變的案例。首先，以瞭解台南縣後壁鄉土溝村，進駐的台南藝術大學團隊實施社區營造歷程，體認到學生的積極、熱誠態度。當面臨人文及營造的真正問題時，運用勇氣做溝通來面對許多營造與活動磨合上的誤會，藉此讓雙方情感再建立，促成彼此形成良性的互動。執行營造活動前有參與事件議題形塑、操作工程、規劃屬於特定場所氛圍、經費安排等構思過程，必須掌握社區與學生的夥伴信任關係。其次是本研究碰到的現實並從參與經驗來看，規畫專業者有學術教育領域的想法及理念，而地方需求者則是因應生活在家鄉已有彼此對土地規劃的藍圖；然而兩者在觀念上的碰撞應是拓展場景，使得營造前必須運用溝通「方式」和場所「觀念」養成，乃是社區參與學習所發現課題的價值。

本研究以研究者在 2014 年到 2016 年，參與金門社區議題實際碰到的課題，透過觀察與訪談居民的生活型態，尋找金門適合執行社區營造的聚落，以金門資源豐沛、歷史悠久、人文與產業豐富的社區開始構思。由於瓊林聚落公共空間的適切性引發社規師研討會的存疑，使得場域空間轉換到成功聚落，以聚落中心的三角公園重新構思規劃，透過社區參與討論納入藝術遊具規畫。而在執行場所動工改造時社會的真實面貌逐漸浮現；此議題即是金門聚落需要長時間與社區溝通並且爭取認同的過程。研究指出實踐場域規劃前應有基礎的形塑「進駐社區深度熟識策略」，及其「村民土地使用意識影響」都是引發社區規劃在尋求資源與實踐設計的兩項主因，也會是外來者後續介入場所再規劃、活動經營的反省課題。

介入者進入社區實踐場域改造就是複雜動態的過程，從每個階段的學習過程反省藝術裝置之機制，並為社區領袖與小朋友的需求透過思考與辨識場域改造的可能性。漸接地，透過詢問與調查得知社區附近的場所資源，進而串連當地住家、當地工匠師、社區領袖、市區廠房、金大團隊等人協助執行營造。不過由於彼此不熟識尚未建立情感及信任感，導致過程中發生些許摩擦，但共同的理念是深耕場域精神重現；促使在地居民與外來者、小朋友與公園環境、藝術遊具與公園的維護管理等同理心的共同關係。隨後，因空間場域的介入改變其機能性，讓在地居民身處於場域時產生遊戲活動、增加休閒趣味性，以及融入社區藝術文化，促成社區領袖進而接納社區營造改變的新氛圍。

進行本研究形成以下研究問題：

- 一、金門縣的社區規劃，應由哪些社區人士協助才能較順暢？
- 二、金門縣的社區營造執行，若與在地關係已分歧時，該利用何種立場實施場域規劃？
- 三、微型計畫活動應擬定設計提案架構，若經由社區參與討論後可否再變更設計內容？
- 四、外來者以漸進式的帶領社區小朋友改造場域，藝術裝置空間營造會有何價值？
- 五、專業者應如何從研討會及社區領袖們之間得到肯定的價值？以及微型設計之後續，應如何改善第二期計畫與金門「微型產業」的發展？

第三節 研究對象

本論文的研究對象，乃是就學期間參與社區規劃並於金門聚落環境場域中，實體建構作為社區場所擾動過程的經驗描述；先前以進社區擾動的經驗，及從參與社區規畫師研討會學習專業者的精神所在，其「瓊林聚落觀察與介入的學習」及「成功聚落環境改造的實踐」讓研究者在此過程浮現參與事件的概念。並將概念初步的討論作為設計論文的起點，試圖分析架構藉由初步討論擬定基礎。

2014 年到 2016 年 1 月研究者將整體社區藝術改造設計操作的結構，整理為工作日誌，本研究的第三章社區行動過程與討論發展，並從人、事、時、地、物參與經驗中讓自己對人性的觀念逐漸成長；意識到社區設計的人際溝通網絡是首要的課題，而且在課題中會發現到有些問題並非想像中的容易處理。所以這些課題在研究者的心中不斷的沉思探究解決方法，使得身為擾動者會愈來愈難以忽視它的存在，並挖掘社區藝術改造實作實施的課題，設法尋求到真正解決問題的策略；於是在每日左思右想的心境與解決策略中，希望研究者能在金門大學就學期間運用所學的專業知識，為在地社區生活的空間場域盡一番心力，並建構築出人際網絡機制的魅力聚焦。

藉由透過每日社區擾動的經驗，即擬定裝置藝術改造計畫，並在紀錄的過程中不斷的構思，計畫如何帶來更多正面的效益，甚至能顛覆過去金門傳統聚落村民對社區改造設計的印象。後續將計畫逐步探討出雛型，並能發展出適切適於當地居民需求的策略規劃；促成社區改造設計的概念，讓研究者更進一步的成熟、茁壯，藉此突破金門在地居民從未想像到的社群意識凝聚，以及共同營造屬於金門聚落的家鄉環境改變。當整體擾動過程結束後並從經驗探討下，進而從執行實作的事件中持續檢討，將獲得的施作社區改造經驗，對擾動過程做反省，並從連結關係上發覺人、城鄉、環境系統之間的良性關係；甚至還必須連結研究者與在地人文與環境脈絡經驗的剖析探究。

由上述可得知，以一位外地學子想要深入兩聚落(瓊林聚落與成功聚落)進行社區規劃，在人緣、地緣、資源都不熟識的情況，透過實際行動研究來增進人與人的情感親切度。本研究透過不同階段尋找課題緣由與操作設計，突破困境的參與社造實作實施期間，促使研究者在金門傳統聚落操作社區規劃產生更全面性的體認。

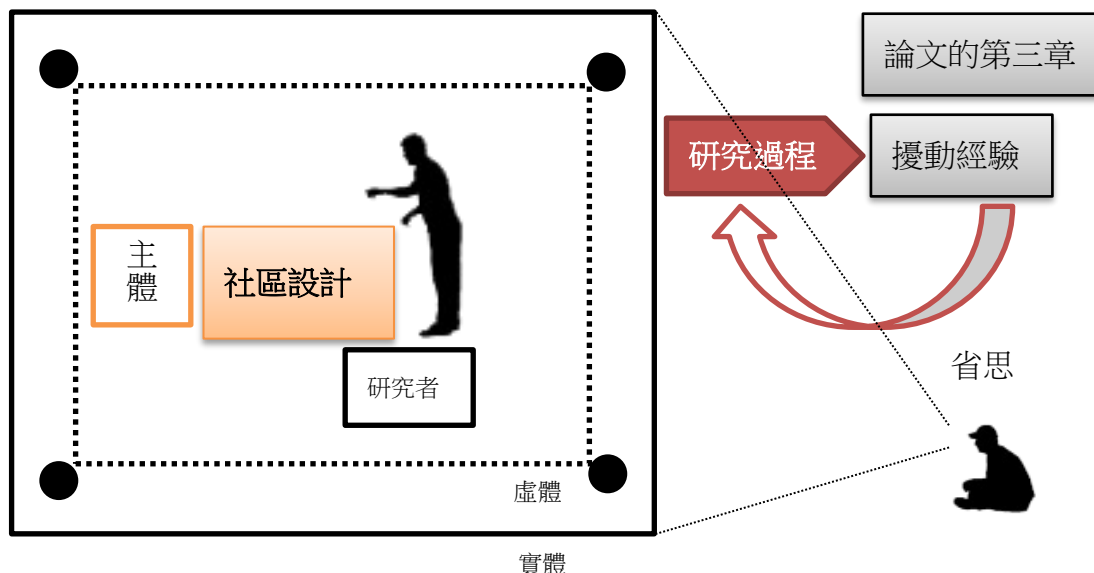


圖 1-1 研究對象架構圖

資料來源：本研究繪製

第四節 研究範圍與限制

本研究針對研究者在金門傳統聚落執行社區規劃的過程，以外來介入者與當地小朋友共同參與規劃討論、向社區領袖做空間場域提案並修改策略、經費發款後金門大學工作團隊與在地小朋友共同營造，甚至創造出讓當地居民對生活環境更滿意接受的規劃設計。因此，進而排除在金門哪個聚落執行調查、到哪個村子進行擾動，以及成果落於哪個村子進行的場域規劃…等限制；然而，到金門傳統聚落執行「社區規劃」議題時發現對村民來說過於前衛，所以訪談過程會因社區長者熱衷分享家鄉民間故事，宗祠在心中地位重要性、傳統建築材料、節慶時應進行儀式…等社區事件議題，但都不為本研究討論重點。

1-4-1 研究範圍

一、瓊林聚落

金門瓊林聚落屬於金門國家公園代表性聚落，位於金門島中央處、屬於金湖鎮瓊林社

區。相較於其他 168 個聚落以家族核心極為凝聚力，居民不僅在社區事務活動、環境關懷及祭祀文化等評鑑給予高評價，而且聚落也自行設置瓊林當地社區的網站。在平日下午時段觀光導覽車參觀社區時，便有當地解說員介紹家鄉珍貴的文化資產，未來社區還有更多發展的可行性存在，故本研究其中的研究範圍以「瓊林聚落」作為社區營造的場所之一。此外，金門大學世界遺產研討會在每年計劃活動探勘時，都會到聚落做調查；使得學校建築系與社區保持良好關係，促使社區課題可由金門大學與社區共同合作發展，形塑出「社區規劃」的可能性及潛力；例如：經費上可寫提案計畫書作申請、人脈上可找尋參與世界遺產的學子進行幫助、資源上可透過雙方的資源共同執行環境改造。

時間範圍從 2014 年到 2015 年進入社區做田野調查為起始，以「時間」作為研究者參與金門傳統聚落的線軸上，2015 年 4 月以較深入瓊林聚落地緣、人緣層面的脈絡下，走訪各個小朋友家庭，並與當地小朋友互動作情感交流。2015 年 4 月到 7 月與當地小朋友討論公共場域規畫策略，以及 2015 年 3 月、5 月與當地副總幹事提出公共場域改造的可行性，並得知瓊林聚落有四處公共空間可設置場域規劃；再提出相關議題進行分類時，卻因世界遺產無經費可支援社造議題，以及社區規劃師委員的建議下，故無法在瓊林聚落執行場域改造，到 2015 年 7 月結束瓊林聚落的田野調查。在此參與期間，瓊林聚落進行地下汙水工程，且因天候不佳導致工程延宕，讓社區公共空間無法得到施作微型設計的可行性。

二、成功聚落

於是，本研究另一個研究範圍在「成功聚落」舊名稱為陳坑，乃是屬於金湖鎮正義社區，並不列為國家公園聚落。由於 2003 年金門縣環境景觀總顧問江教授，參加營建署城鄉風貌競爭型提案比圖與撰寫計畫書，幫助成功聚落修復金門指標性的陳景蘭洋樓，以及社區多處公共、巷弄空間地貌整建；促成環境景觀總顧問委員說明金門大學與成功聚落關係良好，並將成功聚落的三角公園指名為社區規劃師研討會，活動其一可執微型設計規劃案件。讓研究者到社區中執行提案設計規劃，以及給予經費支援施作三角公園場域微型設計規劃。

進而在 2015 年 7 月將微型設計場域轉為成功聚落三角公園，時間範圍從 2015 年到 2016 年 1 月。2015 年 8 月到金門縣政府參與社區規劃師研討會活動，並在課程中學習社區營造的相關專業知識；2015 年 9 月到 10 月與社區人士接洽討論規畫提案，並整合出成功聚落三角公園改造計畫提案。2015 年 11 月到金門縣政府與金門大學進行場域改造討論，也和許中光建築師到現場實地勘查公園環境現況，並持續以社區領袖人士的決策作為最後提案定稿。2015 年 12 月下旬獲得場域改造經費，展開微型設計實務操作，透過凝聚社群的力量來營造場域效益。然而在天氣不佳、社區人士意見分歧、社規師研討會合約壓力，以及場域施工時出現社區某領袖人士的排外矛盾影響下，使得營造實作工程延滯到 2016 年 1 月底才完工。在完成微型設計改造後，社區人士致謝金門大學工作團隊的付出。而因運用前一個研究範圍所習得的經驗與能力，發展到成功聚落進行改造課題，才会有以上突破性的成功策略。然而過程中也發現介入場域空間做擾動，落實於金門聚落並不是想像中那麼的順利進行設計行動研究。

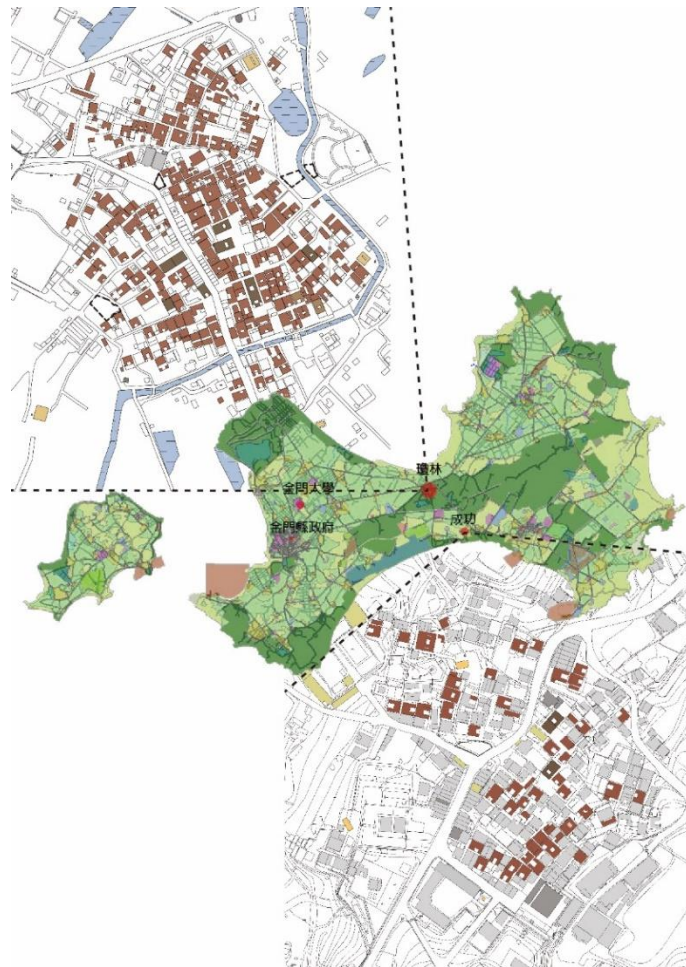


圖 1-2 瓊林聚落與成功聚落位置示意圖

底圖資料來源：金門縣都市計畫整合資訊系統

(本研究合成整理)

1-4-2 研究限制

一、受角色定位無法以客觀角度描繪整體事件

由於研究者在進行研究時，具有觀察者、介入者、參與者等多重身分，使得進行研究的過程，身為學子以至於容易站在主觀的立場下思考與描繪參與的事件。導致涉及的社區事務不夠全面、整體，有時無法理解研討會委員與社區領袖思考社區環境改造的觀點，甚至由於研討會行政秘書與社區領袖限於處理業務之事，無法讓研究者在兩邊行政上產生連結、更無法深入地緣關係；導致執行第二階段場域改造規劃時困難重重，使得以批判對方藉此回應研究者參與事件的遭遇。換句話說，即是無法在極客觀的立場下說明本研究參與事件所有面臨到的課題。

二、社區規劃師活動課程制度下給予的限制

由於 2015 年金門環境景觀總顧問在縣政府舉辦研討會活動，執行策畫社區營造課程安排、介入社區進行田野調查等期程。再者，整場活動有第一階段的課堂出席率、筆試測驗選

拔，以及競爭型提案塞選後的改造社區工程、執行場域規劃議題、經費名次發款；甚至第二階段場域進行動工以進度驗收的方式，評估是否合格並核發款項，形成以研討會活動為主要的籌款對象和營造準則作為依據。使得金大團隊在聚落中以研討會學習到的觀念和活動期程在執行規劃，而在地居民、社區領袖根本不清楚場所規劃有準則和制度；導致雙方會在研討會活動安排的盲點中引發爭議。

三、關注研究過程大於規劃成果的限制

本研究關注於介入者參與社區事件和將場域規劃實踐的過程，其中包含著研究者、擾動的社區居民、公部門、規畫專業者、金大團隊等相關人仕所有面對的課題，並在彼此不熟識與探索中以經驗和能力整合出社區營造的歸納；使得有研究時間、自身經驗、金門島嶼上的限制，讓研究者無法深入評估場域規劃的維護管理、空間改造後與社區的連結性，是否如同預期成果的良好發展作檢視。

四、隨機現況採樣的限制

本研究採取隨機抽樣找尋瓊林與成功聚落的當地小朋友，因藉由學童間彼此好友的互相呼朋引伴，使得年齡層約在國小六年級至幼稚園，然而與國小高年級學生彼此間互動率缺乏，所以研究的對話成果不全然代表社區所有孩童的心聲。再者，因前階段瓊林聚落研究的時間恰巧面臨社區進行大範圍工程；然而後階段成功聚落研究因研討會活動課程規劃，以至於盡量運用孩童週三、週五放學彈性時間與其互動的過程，導致現況採樣範圍有孩童活動上的侷限、也有時間上的限制。因此，研究結果論述僅推斷當地社區從事此類型活動的孩童，並不能適宜於其它社區與不同類型的居民做比較。

五、研究結果可能會有誤差因子存在

本研究採取隨機抽樣的方式執行，極有可能在研究對象及訪談對象中產生社區角色階級、參與社區營造概念的深度、教育年齡層級等不同因子，讓整個社區參與事件的看法有所不同；導致研究結果產生差異化，促使訪談對象及實踐的過程都必須做選擇性描述，以具有較正面社會意義作為內容陳述與章節安排，盡量避免負面事件內容的描述與價值觀。

第五節 研究方法及研究架構

1-5-1 研究方法

本研究以先回顧土溝農村碩士論文作為執行金門社區營造的開端，並在閱讀與實地走訪農村的同時，亦在分析與歸納金門社區規畫可如何進行，接著延深閱讀台灣與金門的社區營造發展脈絡，作相關文獻的整理。藉由理解南藝團隊在農村擾動的過程，並執行行動研究以參與式觀察聚落環境與活動為主要的研究方法，然研究過程事件的意義，以現場調查、參與

式觀察法、深度訪談、現況採樣為主要架構，並親身踏入瓊林聚落、成功聚落執行研究的過程，累積資料作為寫作的依據。

一、工作日誌紀錄：

以紀錄所有研究過程的事件，描述本論文作為基礎資料。使得內文中會恐有些許主觀意識敘述研究者經歷的遭遇，並呈現不同階段的立場及經驗在探究研究事件與議題，使得敘述書寫為將研究者面對當時的事件、行動、課題等互動過程，對應到地方、人物、事件發生傳達的目的、對話錄等訊息。藉此觸發研究者當時的情緒、感觸、疑問、情感等感受，並加以整理三年來研究過程的個人經驗，可能形成非強調實際營造的成果，所賦予社區場域的效益。使得本論文的經驗整理讓讀者感受呈現研究者主觀的感受，而結論不全然代表金門社區營造即會碰到此癥結。

二、相關文獻蒐集與整理：

藉由相關研究論文的整理，理解金門社區規劃的演變脈絡，接著訪談金門兩位社區規劃者得知往後金門聚落的發展藍圖。並從此觀察下分析臺灣社區意識的興起，再推論金門社區未來發展會是何種雛形，以及指出金門社區規劃的策略與遠景。運用台灣與金門的相關資料：設計規劃書籍、學術論文、碩博士論文集、期刊、研討會報告書，及政府相關文獻資料等。進而討論金門聚落執行社區營造及場域規劃的適宜性，並在相關文獻蒐集與行動過程，進行彙整藉此釐清方向，才能實施適合金門居民的社區場域改造。

三、參與式觀察聚落環境與活動：

透過文獻與理論等方向的認知及彙整後，針對聚落近期變動的事件及社區發展資訊等個案，開始前往聚落執行可實作社區規劃的地方，及辨識社區場所改造。以時常前往環境改造場所(公共空間)的當地居民作為主要觀察對象，進而發現有年長者、小朋友，及少部分的中年族群，透過與當地孩子的互動得知彼此對社區的視野，甚至運用聚落環境與當地小朋友共同聚會、遊戲的活動，藉此促成外來者介入社區的親和力。於是外來者形成當地居民熟知的參訪者，進而每次進入社區作調查，居民都會將家中的事物給予作分享；本研究分別作實地的田野調查、口述訪談為主要方向。

1. 田野調查：

(1) 現場調查

以研究者自身實際到瓊林聚落、成功聚落的深耕參與行動，運用感官經驗體驗不同社區場所，從自然環境的呈現、生活與文化經驗、地區性的發展等，運用觀察並瞭解不同文化層級。在每次執行研究的過程，即含帶著問題意識與解決能力的態度進入社區中，找尋金門居民對社區營造的觀感，作為聚落引導「社區意識」興起的相互關係。並且將事件不斷地紀錄、分析與反思，盡量以客觀的角度去反省每次經歷的研究過程，而從調查的事件中發現課題並立即與指導老師、建築師、行政秘書進行相關應對策略與討論，同時再回社區與領袖們進行溝通；試圖將學校和社區雙方關係進行串聯，減少彼此互相猜忌的心思。

(2) 參與式觀察法

如上面所敘述的兩個社區，以親身進入地方觀察透過與當地核心人物對談，接著向指導老師提出問題意識進行討論，並揣測社區人物心中的想法，及設想回應策略和解決問題等能力，進而累積研究過程為寫作依據。然而，本研究提出的參與式觀察法，以融入當地生活為主要策略，行動過程除了到社區現場進行調查，還需要融入不同事件的當下適當地將自身抽離，以旁觀者的立場看待居民生活模式。所以研究者進行本研究會有雙重身份，在社區中是觀察者亦是介入者；而且進行此方法的同時，必須記錄、攝影、訪談，及撰寫研究筆記，紀錄的過程因研究者在社區居民眼中就是孩子，所以盡可能以客觀的立場忠實寫下此參與經歷。

(3) 深度訪談

深度訪談是本研究操作設計規劃的概念緣由，也是規劃定案時決定設計的重要準則。從剛進入社區時以研究者與受訪者(小朋友)透過詢問遊戲的方式進行交談，適當地觀察受訪者與研究者的親近度，若是彼此有交集的對象進而運用遊戲與圖畫的互動過程，以圖畫主題進一步瞭解受訪者的記憶、情感、及想法，甚至還有喜歡的事物。然而研究者發現運用此方法進行聊天、說故事可作為討論，使得受訪者逐漸將家鄉的背景與相近年齡的文化場域間接地描述清楚，促成撰寫論文的文本，亦是場域改造的理念；因此受訪對象會因研究者的介入，形成越來越多人加入，甚至還會有長輩到場間接的關心彼此訪談的互動。另外，當場域規劃形塑可作提案階段時，並進一步到社區中與領袖們進行深入訪談，以瞭解社區上位者彼此對場域改造構想的關鍵點，進行修正規劃設計。過程中除了表達社區孩子期盼的場域改變，及彼此期待的規劃；還必須聆聽社區領袖的規劃建議，藉此分析、歸納執行場域改造及變更設計。然而經由執行微型設計階段完工後，必須再訪談敬土豆工作室創辦人、環境景觀總顧問上位者等人，試圖從金門上位者的觀點感受彼此對社區規劃的願景及建議。透過錄音的方式記錄並整理及引用至研究中，若發現研究提問不足時，再回頭詢問彼此還有什麼計畫策略將要執行，藉此增進論文章節內容及故事性。

(4) 現況採樣

針對金門社區進行實地空間紋理的觀察，會發現不同區域居民思考的面相完全不相近，並運用與當地孩子彼此成為夥伴的親和力；在受訪者放學回家時到他們家裡教導功課，進一步運用圖畫故事作採樣，及每次的關懷會使受訪者願意贈送心中願景給予研究者作參考依據。然而介入者的擾動除了凝聚該年齡的社區動員與社區意識，間接地以在地者之視野作現況採樣，理解社區環境空間的層級：秘密捷徑、秘密基地、探訪元素、親近領域分別作觀察；並選擇彼此共同的生活行為進行抽取，接著利用較有可能執行場域改造的地方，向社區領袖提出，經由營造行動使社區再活化、空間再利用，達到居民改善生活環境品質的效益。

2. 口述訪談：

透過瓊林聚落、成功聚落宗親組織及相關研討會等單位，與社區領袖、研討會講師進行社區營造的觀感交流。例如：金門縣政府、里辦公處、社區規劃師研討會相關業務承辦人員，依研究者的場域規畫需求進行口述訪談調查；內容大約是營造時可透過金門哪些區域廠房、工程營造資源，及當地匠師擅於何種工法等藉此作協助。進而從台灣講師、建築師的教學與實務經驗作案例，及金門當地工作室的建議，開始釐清場域改造和營造技術的相關問題，並分析優缺點進行瞭解。從場域改造相關議題可施作、運用哪些工法，或再利用哪些資源作整合；接著將講師們給予的意見作整理，透過前往各區域廠房運用口述訪談的方式，藉此抽離無法實踐工程的單位進一步完成場域規劃。

四、參與研討會活動向公部門申請經費：

透過 2015 年環境景觀總顧問在金門縣政府舉辦的社規師研討會，經由前階段學員報名與課程學習，將通過第一階段筆試測驗者，申報場域規劃作提案進行第二階段的競爭型簡報，而提案方式以規畫圖形式呈現。然提案前的參與過程，先向正義社區領袖們作提案及修正；接著到金門縣政府向建築師、委員、建設科等核心人物接洽，以 10 分鐘的簡報進行爭取名次，最後以佳作名次得到 20 萬元的經費，進行正義社區的成功三角公園空間改造。

五、檢視社區規劃是否達到預期效應：

以經費撥款後開始執行第二階段的場域規劃，並觀察成功三角公園由一群金大學生團隊執行場域改造時，社區領袖、當地居民、小朋友幫忙外來者(金大學生)執行工程營造的意願程度，甚至藉由擾動的過程教育當地小朋友愛惜場所與整潔環境。然而，此過程很有可能因為外來者、在地居民、當地匠師對場所改造的價值觀不相同，使得規劃後的空間也不見得會一致認同。因為每位參與者生長於不同的文化背景，或著是不相同的空間感知，形成文化差異下產生的是不同層級規劃理念，然而執行者與被教唆執行者更因有個人理念的詮釋，促成改造空間氛圍產生差異化。如此一來，即有可能會發生優質與劣質的碰撞，倘若是劣質的互動希望工程結束後，能透過聚會活動讓彼此的情感可在歡樂地氛圍中重建，甚至讓居民接納與認同外來者的介入。

1-5-2 研究架構

一、論文架構

本研究架構有五章，各章節內容分為以下作說明：

第一章為緒論藉由研究動機說明社區議題對應當代社會發展趨勢，以及在社區中嘗試多種場域規劃的面向；研究目的說明實際參與社區規劃所面臨到的社會現實，描述每段困境中有必定達成的目標。研究對象乃是 2014 年到 2016 年參與社區課題的生活事件，闡述場域規畫前有不願面對人文與募款的窘境之處，導致許多心境就此呈現。研究背景以不同時期參與社區的經歷作為反省，在每段實踐過程是否盡心盡力為行動上做改變；透過研究方法運用於研究範圍會發現金門社區有人文觀念上的研究限制，然在操作準確後以研究架構及流程做概括性描述。

第二章訪談兩位社區規畫者，探討金門社區發展的理念及社區規畫的涵義，首先說明金門社區的特色性和人情世故會影響工程規畫及公共空間的演變，並藉此定義與台灣社區差別的獨特性。並以現階段金門社區發展的脈絡下回顧台灣社區營造，作為金門社區未來執行規畫時人民乃是重要的發言聲；主要強調政府所有下達得政策、人民不見得會採納，表示由下而上的自主性。然經由社區規畫者執行的策略對金門社區發展提出未來潛力點。最後以台灣台南縣土溝農村社造組執行農村改造為重點案例，並透過學生們對農的熱情運用藝術做擾動，形成農村再經營，作為本研究進行行動策略的正面向上力。

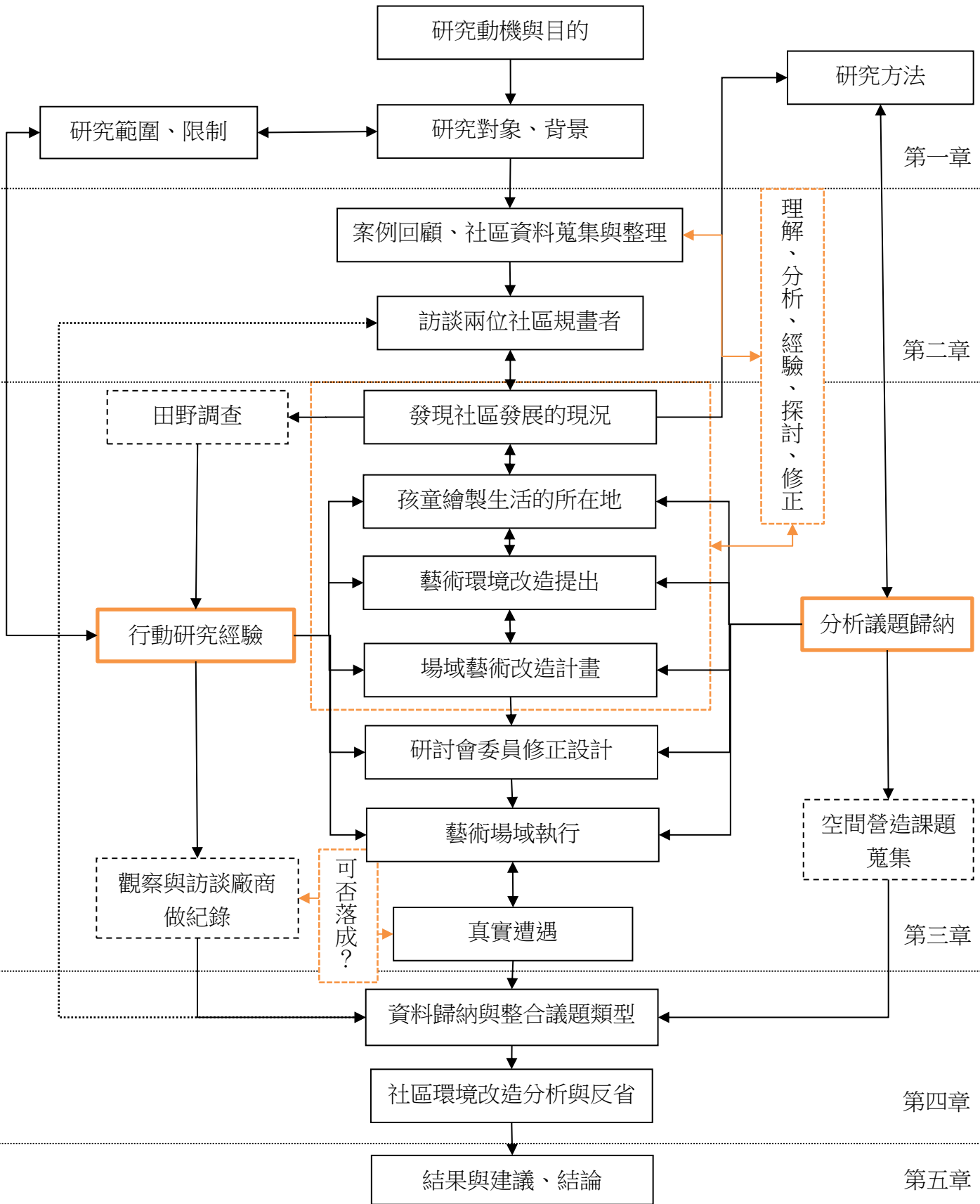
第三章說明進入金門社區參與整個行動的過程，透過研討會活動發掘瓊林聚落的紋理，並突破自己的個性與社區居民成為夥伴，開始以生活在社區中小朋友之眼關心家園的變化，進而將此議題投射於操作設計和場域規畫的概念作手段。然由於社區中探討空間改造上仍有許多限制，以至於將基地轉換到成功聚落並參與研討會活動，學習執行社造的知識以及與建築師基地勘查、到研討會做提案規畫。爭取經費後社區領袖意見分歧，以大人處理公務態度照料金大團隊導致負面衝突引爆；隨後在外來者團結之下完成工程營造。而本章為以學子的立場進駐金門聚落執行社區營造的重點說明。

第四章分析與反省外來者在瓊林和成功聚落擾動的過程，探討執行研究方法於兩聚落面臨到的經驗乃是金門社區工程進駐，以及場域規劃賦予的現實約制為兩大重點。並分析金門社區孩子不排外與外地人接觸、社區領袖害怕生活環境改變而下達許多對策，以及探討金門執行場域改造的適切性。再者，將參與社區規畫的過程做學習與反省並成為一位中介者，其中勢必具備溝通規劃的設計能力，在研討會與社區領袖意見分歧時可整合雙方能實踐的策略；以微型設計實踐後的每個階段做反省機制。

第五章總結本研究的結果與改善建議和策略，經由研究方法之操作分析，以及參與者透過學習過程讓心志藉由反省更為成熟，並檢視參與經歷理解金門社區居民對外來者，仍然是保有傳統觀念得心態、在不經意下都可能產生排外。並陳述研究限制瞭解現階段進行空間場域改造，僅能到一定程度之成果，進而提出改善策略和後續建議；促成後續舉行微型設計可先教育居民的觀念及對環境改造的展望。再提倡金門「微型產業發展」的對策，提出研究結論。

二、研究流程圖

表 1-1 本論文整體操作架構流程



第二章 社區營造的軌跡與經驗

社區營造政策在台灣與金門的歷史中不斷改變，其中影響公民社會對政府機關的認同感，政府因「由上而下」的制度導致公民對生活產生紛爭，使得政策逐漸轉變，讓政府設法與公民歸納出一套平衡關係。藉由台灣與金門社區營造的歷史軌跡與經驗，將是本研究對金門社區規劃發展的初步討論。

金門在軍管時期下，社區居民被「由上而下」的觀念所束縛，導致居民對生活空間受到限制，甚至對保存傳統建築意識觀念薄弱，並影響後續金門社區營造的重要因素。不過縣政府在近年來也意識到金門社區的改變，並推廣傳統聚落的居民應透過「由下而上、共同參與、總體營造」，便能凝聚社區營造意識，讓社群與居民關切社區環境。

本章第一節說明台灣與金門社區營造的歷史脈絡，瞭解台灣與金門社造的結構變遷與轉變，將關鍵轉捩點加以描述與定位。第二節透過訪談兩位重要社區規劃者，理解彼此對金門社區發展的看法與改善策略，並歸納整合歷史脈絡及現階段執行的藍圖。第三節分析台南藝術大學團隊在土溝農村營造的歷程，從第一位研究生駐村開始搶救農村沒落，到現今農村美術館成立及後續產業振興(CI)等建立，進而可從學生的優點作學習對象，促成參與金門社區規劃過程的勉勵。

第一節 臺灣與金門社區營造的軌跡

表 2-1 台灣與金門社區營造歷史脈絡發展表

年度	台灣島	金門縣	計畫單位
1960		「第一階段建設方案：建設金門為三民主義模範縣」	
1963		「第二階段建設方案：建設金門為三民主義模範縣」	金門戰地政務委員會
1976		「第三階段建設方案：金門縣三民主義實驗六年建設計畫大綱」	
1980	「保衛公共生活空間與環境品質」運動		社區居民
1981		「第四階段建設方案：金門縣三民主義實驗縣實施大綱執行計畫」	金門戰地政務委員會
1986		「第五階段建設方案：加速推廣金門三民主義實驗縣建設六年計畫」	

1990		「國土綜合開發」將金門設定為「離島振興區」、「軍事重地」、「國家公園」	內政部營建署
		「金門地區觀光資源調查與整體發展計畫」	交通部觀光局
1995	「內政部營建署金門國家公園管理處獎勵補助維護傳統建築風貌實施要點」	「金門特定區計畫」、	營建署
	「社區總體營造理念說明會」	「金門國家公園計畫」進行第一次通盤檢討	金門縣政府 金門國家公園
1995、1996	「塑造形象商圈計畫」、「商店街開發推動計畫」融入「商業環境視覺設計計畫」		經濟部商業司
1996	成立「社區營造學會」		研究學者
	「生活環境總體改造計畫」工作		環保資源部
1997	擴大國內需求執行方案「創造城鄉新風貌計畫」，以「新故鄉社區營造計畫」為強調提案		營建署
1998	「校園我的家」、「大家來寫村史」計畫、閒置空間再利用計畫 美化公共環境計畫		台灣省文化處社區營造協會 文建會第三處
1999	推動「社區健康營造三年計畫」		衛生署
		「金門綜合發展計畫」	金門縣政府
2000	新校園運動	「金門地區綜合建設方案」	教育部
2001	九二一震災重建區社區營造計畫執行方案		文建會台灣中部辦公室、921 重建會
		金門重大建設政見	行政院
2002	「社區林業—居民參與保育共生計畫」先趨試辦計畫	「修正綜合發展計畫」	農委會林務局 金門縣政府
2001—2005	「創造台灣城鄉風貌示範計畫」		行政院
2002—2007	行政院「新故鄉社區營造計畫」成為跨部會的國家計畫		行政院、文建會
2005—2009	行政院將「新故鄉社區營造計畫」重整為「臺灣健康社區六星計畫」		行政院各部會
2008—2013	新故鄉社區營造第二期計畫		文建會

資料來源：本研究整理

整理自曾旭正(2007)、張志偉(2011)、陳明達(2008)、方瓊瑤(2006)、呂清福(2005)等文獻

2-1-1 金門社造視野下的臺灣社區發展脈絡

台灣社區營造的緣起

戴炎輝（1979）認為台灣在日治時期前的「庄」與清代中國大陸的「村」根本上是相同的。呂清福的論文說明早自隋唐時期，中國便有「社倉」制度提供社區的救濟制度與互助精神培育，之後宋朝有「鄉約」制度作為要求同鄉的人共同遵守規約，乃至後來的「義田」制度(古代中國鄉村血緣社區中的基金會)及「會館」制度，都是社區發展中的歷史演變。古代中國除通大邑，大多數的社區是以血緣、地緣與事緣相結合的鄉村社區（2005：17、18）。而戴炎輝（1979）也說明台灣同姓的血緣村形成聚合力強，加上共有祖產的基礎；無血緣的地緣村形成內聚力弱，因聚居關係須共同處理事務。陳正祥（1959）在二次大戰初期的研究說明，台灣北部的規模較小，零星散布彼此距離不遠稱為「散村」的型態。南部則是規模較大，平均有近百戶多者可達至百戶，聚落彼此相距較遠稱為「集村」的型態。

陳明達在政策變遷的研究觀點，1955年台灣推行「民生建設實驗農村工作」，並與中國國民黨中央部和中國農村復興委員會等機構協助，也認為我國所推行的社區發展，是發軔「基層民生建設運動」。1961—1962年張鴻鈞擔任聯合國亞洲經委會(ECAFE)訓練顧問，曾多次到台灣推展社區發展工作，並協助籌備台北市社區發展實驗計畫，而當時政府眼中的社區發展政策，乃是為了讓地方配合中央施政之便所推出的政策，主要以促進經濟和社會發展而已，重點並不是在社區本身。1964年通過了「民生主義現階段社會政策」等案，重要意涵是社區發展首度在執政黨的施政綱要中，目的是透過社區發展的實施來進行鄉村社會的整合。1965年行政院頒布「民生主義現階段政策」施政綱要的意義，首度提出「社區發展概念」確立為台灣社會福利措施之一。1966年政府將原有的「基層民生建設」與「國民義務勞動」兩政策合併後，加入聯合國世界糧食方案的經費補助，並擬定「台灣省社區發展八年計畫」(之後更改為「十年計畫」)，以社區基礎工作、生產福利、精神倫理等建設作為內容並展開工作。1968年內政部頒佈「社區發展工作綱要」但社區發展乃正式成為政府政策。1972年由於能源危機及十大建設的推動，使得政府財務吃緊，加上政府部門配合度不足等因素，造成「社區發展八年計畫」修法為「社區發展十年計畫」(1969—1978年)；由此可見政府對基礎建設見於績效，認為民眾亦能感受其效益，並藉此從事社區工作推動（2008：77—80）。

1970年由中美基金會及政府補助，成立了「中華民國社區發展研究中心」；然而1971年台灣退出聯合國後，中美基金會即停止補助，導致聯合國對台灣社區發展的影響逐漸衰退。1972年省政府又裁併或精簡某些機構，讓政府統一事權的要求。1978年中美斷交讓台灣的社區發展工作遭受嚴重挫折。此外，1968年的「社區發展工作綱要」在1983年由行政院修改為「社區發展工作綱領」。然而「綱領」僅是具宣示性或指導性的原則，以至於在威權體制下發揮其功能有限，政府宣稱「由上而下」的社區運動；因此許多社區組織甚至淪落為地方派系的選舉工具。1987年台灣宣佈解禁，讓民間的力量獲得自主權並也影響社區政策的變遷。1991年內政部修訂頒佈「社區發展工作綱要」，成立具有法人地位的「社區發展協會」，促進社區發展組織和政府主管機關成立對等互惠的運作模式。1993年李登輝大

力吹鼓台灣「生命共同體」的觀念；1994年行政院文建會提出「社區總體營造」，並具有「後現代性」的政策性質、強調「由下而上」、「同時重視整體性與自主性」，以及「注重社區特色與創意」。2000年政黨輪替後，行政院成立「社區總體營造推動協調委員會」，掌理資源整合與整體規劃層級（陳明達，2008：80—84）。

檢討台灣社區營造的成效(1960年—1999年)

1980年初期台灣開始出現社區尺度的社會集體行動，第一者為「危機」產生的社區運動主要於都市區、鄉鎮區。第二者為「改善環境」牽引動員起來的社區運動主要於都市區。從「危機」又分為「生存危機」而動員起來的社區自救運動，出現在都市區主要反對政府或民間設置「鄰避設施」而發起的；鄉鎮區則反對大型區域性鄰避設施、污染性工業。為捍衛生存權而興起的這類社區自力救濟運動能快速動員起來。事實上，這種對於生活品質不滿的因素，追溯於1960年城鄉發展不均衡、國家在集體消費上投資不足，加上空間規劃體制不健全與城鄉空間規劃不良、生活品質差距過大所造成的。然而卻能催生出新的社區意識，它可快速動員外也可吸引最多階級的參與。還有「認同危機」而動員起來的社區保存運動，少數出現在大都會中的老市區，其大多半數出現在鄉間的鄉鎮地區；通常面臨的課題是如何挽救社區中曾存在的文化型式建築。另外「改善環境」這類運動的目標在於改良、提升社區的環境品質，由社區中少數幾位中產階級住戶發起，面對的是社區生活中的集體消費問題（曾旭正，2007：40、41）。1980年末期國內興起「保衛公共生活空間與環境品質」運動，慶城社區為反對住宅區附近興建變電所，促使居民們開始集體抗爭、成立社區組織，意圖驅逐特種營業，然而會發動社區運動自力救濟的決心，取決於都市政策影響社區既有的居住空間環境（文建會 case 網路學院，2003：84、87）。

1980年代地方派系蓬勃發展，1990年代政黨激烈競爭，使社區發展的權位成為政治人物必爭目標，兩者間的緊張關係更加惡化，造成村里辦公室與社區發展協會竟雙雙淪為地方政治人物設置樁腳的重要地盤，如今成為社區營造的絆腳石。雖然1991年已修法改變社區組織的規定，將社區發展協會訂為人民團體之一，由居民自行發起不再指派成立，但是村里辦公室與社區發展協會之間長年積月的宿敵關係模式難以扭轉（曾旭正，2007：38）。1998年擴大國內需求方案「創造城鄉風貌計畫」，由於地方政府提案爭取，挹注大規模預算造成社區協力政策的濫觴（曾旭正，2007：51）。

許清福（2005）、方瓊瑤（2006）等論文質疑，2000年監察委員黃煌雄等人，會同文建會、內政部社會司、營建署、經濟部商業司、中小企業處、環保署(現今環境資源部)、原住民農業委會等九個中央機關，以八個月的時間走訪台灣各縣市、離島及原住民部落，深入112個社區據點，出版了《社區總體營造總體檢查報告書》，使得監察院提出的調查報告僅以鉅觀及個別建言，對台灣推動社區營造政策的落實上亦存在許多爭議。呂清福指出1999年假監察院召開「災後重建社區總體營造」諮詢會議，參加深具代表性政府相關單位，計約一百人與會議提供建言。會議結束後即進行八個月十二梯的座談會，藉此了解各地區從事社造的情形（2005：19）。黃肇新也指出2000年召開「南投重建弊案現形記者會」，抨擊南

投縣政府排除基層團隊申請重建會補助經費的不公平行為；相對於九二一社福聯盟試圖以為台南縣政府的政策背書，但台社協採取的是訴諸大眾的抗議性，試圖影響中央政府做出直接對社區營造團體支持的辦法（2003：46）。呂清福說明 2000 年再次舉行諮詢會，僅已邀請受肯定、且人力及經費多的社區工作者、專家學者及政府機關代表等二十七位提供建言。然而調查意見除予以社造政策的肯定外，均提出宏觀的建言（2005：19）。黃肇新表示 2001 年起中央將補助地方的社福經費不再以指定用途的方式，而改以整體設算給地方之後，社會福利界對地方政府規劃與執行的能力都有質疑。因此，2002 年文建會邀各部門及民間代表所討論「社區總體營造草案條例」有關設置基金的條文，以及挑戰 2008 國家發展重點計畫中的「新故鄉社區營造計畫」的「設置社區營造發展基金」的構想（2003：110）。

方瓊瑤在社造政策的政治經濟分析指出，也因 2000 年台灣的經濟成長首度出現負成長，讓社區營造成為政府與民間投入災區重建所普遍強調的價值，並組成「全國民間災後重建聯盟」進行社區陪伴，及九二一重建會設置「巡迴輔導小組」推動重建區社造工作。促成 2002、2003 年即快速的協助災區振興產業，並創造多元的社區產業來提升就業機會。於是社區營造更趨向「在地化」，凝聚社區居民與組織的力量與功能更彰顯（2006：123、124）。重建期間配合許多計畫，鼓勵社區動員組織促進提案行動，成為社區協力政策更大規模的經驗。例如：教育部為校園重建而推動的「新校園運動」強調參與，在重建校園的同時也發揮社區動員的作用（曾旭正，2007）。

此外，經濟部中小企業處推動「921 重建區社區經濟振興輔導」計畫，輔導重建區推動傳統產品現代化；勞委會更以「永續就業工程」與「多元就業開發方案」配合提供勞動薪資，以及重建會等單位提出重建計畫及申請補助，促成社造承載重建的總體性作用。在經濟弱勢的農業災區，又面臨加入 WTO 讓地方產業的振興成為重建工程的主軸。然而，重建區的重建的過程，出現社造工作所面臨的人、組織、經費運行關係錯綜的問題，導致災區的重建過程更加複雜與弔詭。可見國家機關社造資源分配仍是社造政策成功與否的關鍵，不但反映國家機關與民間社會的權力結構，也導致社區成為各方角力與競爭的場域（方瓊瑤，2006：124—128）。

政策改革變遷下的社區營造(1999 年—2007 年)

1999 年底總統大選，社造理事長李遠哲公開支持綠營，並深遠影響社造政策；陳水扁政府成立後命名游錫堃為行政院副縣長，即延攬新港文教基金會陳錦煌擔任行政院務委員，督導有關社造政策。並以行政院層級推動「社區總體營造新點子創意計畫」，讓國家機關以中央最高行政機關統合各部會社造政策的濫觴，促成挑戰 2008 國家發展重點計畫(2000—2007 年)，啟動「新故鄉運動」亦與 1990 年李登輝提出生命共同體的理念的背景相似。陳水扁政府上任後，面對立法院泛藍政營的政治杯葛與對岸不信任的緊張關係，提倡「與地方政府是夥伴關係」的口號下，新故鄉社造肩負著改善與地方政府關係、強化民間向心力的使命。以國家機關運用國家資源，鼓勵民間社會進行社會全面改善的計畫（方瓊瑤，2006：128—130）。

新故鄉社造計畫採用公私協力的機制，讓過去常被忽略的縣市政府，對社造相關政策常停留在承轉的被動狀態。因此，文建會運用補助經費上優先加碼，發揮鼓勵競爭型的作用，鼓勵地方政府與社造團體共同發揮創意，共同合作與行動，創造地方新的價值。促成專業團體對社造計畫的實施具有影響力。在中央委託專業團隊成立「專案管理中心」與「培力中心」；而地方則輔助縣市委託地方社造團體成立「社區營造中心」，並深化公私夥伴關係與公私協力的機制。另外，改採僱工購料與生態工法，落實在地就業，強化硬體工程的施作品質與永續經營的能力。提出「社區藝文深耕計畫」、「社區營造創新實驗計畫」與「新故鄉成果展現計畫」，藉此深化地方性的文化藝術。促成國家機關亦結合民間社會力量，可見社造及亦隨著國家機關的政策需要與主政者主觀意識，隨時調整計畫並賦予各種使命（方瓊瑤，2006：131—132）。

2004 年總統大選讓台灣藍綠對立，嚴重模糊的國家主體的意識。並繼續由游錫堃繼續組閣，以及陳其南擔任文建會主任委員。文建會以實踐「文化公民權」的理念持續推動，於是新故鄉社造計畫中另以「地方文化館」計畫，做為社區居民參與文化活動的據點；並訂頒「補助縣市政府充實社區藝文設施」及「補助社區藝文設施推展藝文活動及經營管理」，再開創「地方文化休閒遊憩產業」。但其操作模式卻產生徒增地方政府困擾的情事，甚至成為地方派系爭奪資源的途徑。中央機關利用各種工作檢討會議等策略，卻得不到實質的回應，而地方政府配合推動地方文化館計畫，必須不斷面對地方派系糾葛的問題。地方派系時常介入選舉並影響政治過程，也經常瓜分補助經費導致扭曲社會分配正義，此問題主要出自於縣市政府初審地方文化館階段（方瓊瑤，2006：131—135）。

2004 年謝長廷接任行政院長，並將 1987 年即倡議「台灣命運共同體」與「社區主義」的概念再整合，以「合作共生」作為施政的理念上，於 2005 年提出「六星社區，凝聚公民意識」的「新社區主義」政治願景，目標在於消弭多元分歧得社會現象，深化社區意識。並由「健康社區六星計畫」，落實於民間社會的運動，從中央層級到地方層級、政府部門到民間組織，都扮演著不同的角色和任務分工。但此計畫還是延續各部會以往推動計畫的方式，只要觸碰到國土規劃、環保等國家政策，即會遭受公權力打壓；而且仍然無法處理社區、公所、鄰里與農漁會彼此競逐社造資源的問題。許多社區外部干擾過多，反遭致地方機構、民意代表，甚至長年從事社造的專業者質疑，僅是倒著走、是粗暴的社造政策，或是選舉的綁樁、並無法永續經營（方瓊瑤，2006：135—141）。

陳明達的論文提到 2005 年陳錦煌指出，政府近年來執行社造工作表現著操之過急卻不加強扎根，已使各地社造草根力量逐漸流失；再表示張俊雄內閣推出「創意新點子」後，接任游錫堃內閣又推出「新故鄉社區營造計畫」，到了謝長廷內閣再擘畫「新社區六星計畫」，都是不檢討實施成效就換包裝重新推出。也說明政府雖然重視社造工作，卻變成「由上而下藉由宣導、評鑑、競賽、表揚來推動中央政策」。2006 年內閣由邱坤良擔任文建會主委，並認為明星式的社造到了轉型的時刻，應回歸以「人」為本的思考；2007 年翁金珠

掌管文建會主委時表示，未來文建會將以「生活美學、文化台灣」為施政的主要方向（2008：136）。

2-1-2 金門的社區總體營造

金門社區的起源

金門初期形成聚落是奠定在宗親血緣的脈絡下，因為金門大部份是農、漁業社會，故守望相助、互相扶持的行為促成社會意識，加上擁有宗族血緣的關係，鄉、鎮居民們之間本身即為生命共同體進而逐漸地構成社群的脈絡。事實上，金門早期聚落的居民已富有社區意識的族群觀念，只是表達的方式與台灣的庄頭、古厝等詞意不太一樣而已（李仕德，2009）。呂清福的論文說明，大多以單姓氏聚集為社區，早期居民為謀生產人口外流、離鄉背井並有「僑鄉」之稱，而回饋鄉里的作法多以興建學校及宗祠為主。讓金門的古寧頭、水頭等沿岸與中國大陸交通頻繁，因此許多物資和風俗習慣與大陸閩南生活圈產生密切關係（2005：64）。

戰地政務時期的社造(1949年—1992年)

1949年爆發古寧頭戰役國軍進駐後實施戰地政務，軍管時期下打破金門聚落原本的生活行為模式和空間場域。金門縣政府接受政委會的指導，將鄉鎮村里地區派遣指導員管理輔導各區域的居民生活，演變成戰地型的社區，這樣的社區操作模式以政委會為最高階，執政政策仍然是以居民的生活為核心，但在參與執政事務上居民都處於被動的心態（李仕德，2009）。1953年撤金門行政公署並恢復金門縣政府，實施「軍事地方化」政策並由軍方控制地方自治；金門防衛司令部為安定戰爭，透過軍隊與民防自衛組織以「軍民一家」作政策。並分為五階段的社區營造建設（呂清福，2005：65）。

第一階段建設方案，1956年行政院頒布「金門、馬祖地區戰地政務實驗辦法」，金門縣正式實施戰地政務積極組織民防體制。1958年在八二三炮戰後，在海峽兩岸對峙狀態以「金門戰地政務委員會」從事基礎建設。委員會在1960年訂頒「第一階段建設方案：建設金門為三民主義模範縣」，主因是以戰勝為優先考量，讓建設內容適應軍事並配合作戰。第二階段建設方案，1963年訂頒「第二階段建設方案：建設金門為三民主義模範縣」，適應地方需要以三年建設計畫實施。第三階段建設方案，1976年訂頒「第三階段建設方案：金門縣三民主義實驗六年建設計畫大綱」，配合軍事作戰要務在戰爭中展開建設工作，並在建設中達成作戰要求，促成現代化理想中的金門建設。第四階段建設方案，1981年訂頒「第四階段建設方案：金門縣三民主義實驗縣實施大綱執行計畫」，重點在結合中央政策加速推動基層建設方案與共同造產，配合地區年度施政工作，計畫在兩年內完成農、林、漁、礦產的現代化經營，以十年里程完成各項地方建設。讓金門戰地政務逐漸與中央接軌，促成金門縣政府頒布「金門地區加強推行鄉村整建工作實施要點」，提倡加強推行基層民生建設，使得偏僻地區達到整潔與美化的目標。因此金門社造開始有社區領袖參與社區工作，但大部分社區基礎建設的經費與人力都由居民做負擔。第五階段建設方案，1986年訂頒「第五階段建設方案：加速推廣金門三民主義實驗縣建設六年計畫」到1992年完成。在基礎建設著重

社區規劃，強調從環境衛生、道路交通、建築管制著手，推動社區環境清潔維護、全民勞動清潔日（呂清福，2005：65—68）。

縣長民選後的社造(1993年—2005年)

1992年解除戰地政務隔年實施第一屆縣長民選，實施地方自治並重視社區營造，在各上位計畫中都包含著社造作指導與規劃，並以社區整體發展作基礎（呂清福，2005：67）；相對的，觀光人潮大量湧入各項建設相競推展，選舉炒作促成在地居民感情變質，血緣關係、地緣關係漸漸地分裂（李仕德，2009）。1990年「國土綜合開發計畫」負責指導地區發展方向，目前對金門的設定以「離島振興區」、「軍事重地」與「國家公園」兼顧金門未來發展定位；在區域層級上定位「國民戶外休閒遊憩地」，另外在地方層級上定位「離島生活圈」藉此改善地方生活品質。交通部觀光局對金門整體觀光資源提出「金門地區觀光資源調查與整體發展計畫」，對金門觀光發展提出整體目標與策略建議，並從事金門觀光資源調查及規劃金門地區整體發展性質；促成地方感作主要策略。1995年「金門特定區計畫」與「金門國家公園計畫」同步進行，計畫期程二十年，因應金門地區戰地政務終止，納入中央體系全面實施都市計畫，與落實「福建省金門地區綜合建設方案」所制訂。接著，金門國家公園第一次通盤檢討，主要凸顯戰役紀念特色、兼顧史蹟保育及城鄉發展、重點保存傳統聚落的建築景觀及古蹟遺址、適度保存自然生態復育區、區分國家公園區域與鄰近都市計畫區的發展等。並訂定「內政部營建署金門國家公園管理處獎勵補助維護傳統建築風貌實施要點」乙種，對社區傳統建築維護再利用及申請世界遺產有名譽。1999年「金門縣綜合發展計畫」到2004年為實施期程，規劃內含著重觀光主體計畫，其次建立兩岸轉運港、國際觀光遊憩據點、與國際戰略地位；因此總體主要為公共設施的提供、產業升級與發展觀光等。1991年推動「金門地區綜合設方案」在1997年擬定「金門縣綜合發展計畫」，到1999年由中央各部會修訂、擬定「金門地區綜合建設方案」到2004年，草案中以戰地政務解除、發展觀光為主軸論述，輔導以改善都市聚落和生活基礎設施。2002年「修訂綜合發展計畫」，計畫內容主因小三通進行，使其與鄰近廈門地區發展互補的「閩東南雙子星」。2001年行政院經建會列管陳水扁總統在金門的重大建設政見。近期金門社區營造工作包含：輔導成立社區發展協會、輔導社區發展協會會務、推動社區總體營造（呂清福，2005：69—77）。

水頭社區風情營造(1995年)

1995年4月3日至9日由行政院指導下金門縣政府主辦「水頭厝風情」全國文藝季活動，讓曾經陪伴水頭社區走過歷史軌跡的居民，重溫原來人聲鼎沸熱鬧的經驗，也讓嚮往水頭社區建築之美的青年目睹懷舊歷史風情。「水頭厝風情」的舉辦讓社區居民如同辦喜事一般攜手動員起來，也促使旅居者從海內、海外回到自家鄉一同協助，每位居民以積極參與行動的方式來表達對自家鄉無限的關懷。2000年2月由「財團法人金門縣前水頭金水寺公益慈善基金會」與「金門縣金城鎮前水頭社區發展協會」主辦的「女兒回娘家」系列活動，吸引各地區民眾到此參與，讓水頭成為金門島當天最熱鬧的社區（李金生，2000）。

珠山社區燈節營造(1997年)

1996年金門縣政府成立「珠山社區總體營造委員會」邀請文建會委員、臺灣手工業研究所、台大城鄉所等協助推動（監察院，2006：118）。另外1997年4月為珠山村推動金門社區營造活動的第一站，居民全力參與即投入活動將復古的珠山燈節照亮全村，並以「珠山燈節活動」做為創作主軸，由薛氏宗親會全權執行。「珠山社區總體營造」由於專業者的參與藉此舉辦活動，縮短居民之間的距離促進社群的人際互動關係，使得居民有機會再創造共同的議題，藉由不同主題的研討會更深入探討自家鄉的社區營造共識（李仕德，2009）。

碧山社區傳統建築營造(2002年)

經口訪得知2002年金門縣歷史建築系列活動：碧山的呼喚。由高雄應用大學金門分部執行，在社區八個景點舉辦不同的主題活動。促使2009年以「島嶼·慢鄉：金門碧山聚落的傳統建築與未來」為主題，提出國土空間永續的競爭型計劃：「台灣城鄉風貌整體規畫示範計畫」獲得第三名成果（水牛建築師事務所、里埕設計工坊，2013）。2014年10月的碧山社區彩繪村與社區志工結合，動員全村的居民開放幾戶建築物牆面做彩繪牆，並邀請繪本畫家用充滿童趣幻想的人物表現環保、自然與生態議題。

新前墩社區節慶結合產業營造(2006年)

張志偉（2011）的論文說明，2006年獲得六星計畫補助社區並設立「高粱稻草人公園」，例如：高粱稻草人藝術、天堂鳥流籠及棚架等裝置都是當時的成果。2007年第五屆西瓜節活動轉為鄉村文化季，邀請台灣藝人代言西瓜節活動、在地舞蹈社團、小學技藝團、金大學生籌畫表演節目，結合社區產業推廣社區美食。2008年第六屆西瓜節活動舉行一連串四天活動，例如：高粱土窯雞節、高粱稻草人藝術節、西瓜節、胡瓜節等。2010年3月，一名金門大學生乘坐社區天堂鳥流籠不幸發生設施斷軌事件，造成外界負面的評價與批評聲浪。雖然第八屆西瓜節文化季活動正常舉辦，運用西瓜傳情計畫、消費大獎計畫幫助社區帶來許多商機，但居民依舊不願承諾舉辦次年的活動，於同年12月愛在金門高粱雞農場停止營業，而勞委會的多元就業方案在此氛圍下，「經濟型計畫」持續兩年後暫時中止。隨後提出低碳社區申請環保署推動的低碳社區計畫，開創另一個新方向。

如今，金門文化局、縣政府、國家公園，及各鄉鎮與聚落正面積極投入社區總體營造工作，許多老聚落已轉型為社區，且都已呈現豐碩的經驗與成果，例如：大金門的水頭、珠山、舊金門城、后豐港、后湖、山外、夏興、碧山、后浦頭、新前墩，小金門的東坑村等（李仕德，2009）。然而呂清福的論文說明，社區的成長代表著，不論傳統聚落或現代社區，只要全民參與、真誠投入並結合相關資源，都能凝聚社區意識藉此推動社區自治（2005：77）。

第二節 金門社區規畫者執行的策略

2-2-1 社區規畫者對金門社造的意義

王廷頌在紐約學業的背景是博物館研究(敬土豆總監分享策展經驗時間：2015年5月5日)。美國華人博物館，設立於紐約曼哈頓下城的唐人街其中聚集一群華人，大約在清朝末年就到此處生活，有趣的是唐人街在1900年到2010年時面貌與氛圍未有太大的改變，是個古老的地方如同金門聚落。至於博物館的宗旨即是探討華裔在美國大環境中人的處境及經驗，因此從過去連結到當代，促進當時的故事與議題受到矚目。也因當時出現 Charlie Lai 和 John K.W.Tchen 兩位重要人物，努力的感動當地華人並採集了口述歷史(故事)進而展出，透過採訪華人也拿出家中生活物件提供予他們，並產生與金門做訪談類似的效應。使得兩位訪談者將華人的生活物件藉此收納並作為博物館的典藏品。以「對話式」理念創建博物館，並轉為交流中心讓研究員成為對話式的促進者，反映研究對象的經歷、觀點和建議，促成多元觀點的呈現是重要的。藉此讓敬土豆工作室創辦者有所啟發：從個人經驗中逐步擴大到社會議題甚至到公共討論，探討社會敏感議題為當地華人發聲，並持續記錄社群觀點與經驗產生社群凝聚。在美國華人博物館四年的策展經驗有所體認，發現博物館會善用許多手法，促進讓人積極走進人群、社會中，甚至挑起許多敏感議題，到現在每位人都是改變現象的發聲者；亦即是大眾都希望社會能對生活有所改變，促使自己得先實踐環境產生變化才是重要的策略。

江柏煒在1998年寫了一本《金門社區總體營造之觀念、作法與借鏡》就在思考(訪談時間：2014年12月5日)，簡單來說在1990年中期台灣在整個社區營造的想像，開始成為：一方面是社會文化運動，二方面是對建築、景觀規劃設計等領域的專業運動；江柏煒將社造分為社區意識的覺醒、社區環境改造的需求並針對當地居民，另外針對空間專業者在思考規畫設計時，開始要面對「社區建築師」、「社區規劃師」新的角色浮現，並意味著「參與式設計」的開始。以前在規畫建築過程的養成中，可能長期框架於商業企劃，或著是公共部門的企劃，如：辦公樓、政府大廈、車站。可是社區公共空間不單獨只有一個業主，而是許多潛在的業主，在這件可能無共識下的規劃案，並需要「社區規劃者」去凝聚共識，這個新的專業亦即是「社區規劃師」或是「社區建築師」因而浮現。因此，思考了二十多年讓「社區規劃師」也設立在金門成為現在的趨勢。

首先金門的社區與台灣本島的社區有一個根本的差異，即是在台灣本島可分為兩大類：第一類為都市社區乃是建立一個新的地方認同，第二類是農、漁村或著是山地的社區乃是衰頹的、產業不振、人口外流，所以在台灣社區營造處理的方式，基本上有兩個路徑並也是兩個不同面對的課題。然而金門是個「宗族社會」，所以社區的在地認同感並非太大的問題，因每年都會通過祭祖活動，透過各種祖譜的編修、使得幾百年在聚落地方上，即有很強烈的認同感及凝聚力，所以金門不會如同台灣需要重新建構、認同歸屬感等課題。

金門的主要課題即是歷史保存如何與當代發展，當代發展需求如何去融合當地的問題。簡言之，金門在戰地政務時期(1990年)前，因為軍事管制使得聚落生活被控管，所以傳統建築不容易保存下來¹，也因當時的現象讓社造如何形成共識？金門社造是否該思考聚落保存的問題？因此發覺到第一個主要問題，這些課題都是通過「金門國家公園計畫」去進行各種保護，並不是文資法²。第二個問題是在這過程中非國家公園的社區，因縣政府財政豐厚並展開大量的「鄉村整建」規劃，讓這二十年來急速加快建設，(如：水溝、鋪面、地下化、結合汙水系統)，然而建設的過程中發現鄉村整建，產生另一個課題是大量的硬鋪面、人工化造就的環境，並會造成「熱島效應」；導致減少地下水滲水、嚴重影響生物棲地等問題，而這些工程卻不斷的出現，且每年都會消耗許多資源與經費。

2-2-2 金門社造扮演規畫者發展的角色與定位

王廷碩從紐約回到金門家鄉創辦敬土豆工作室，主要的工作為兩大項，其一是「挖掘」還未有人知道的事情，或著是已知道了卻被遺忘的事物，藉此實施時空上的連結並包含著人跟空間、人跟人等無限連結。創辦成員有王廷碩、王苓組成，展覽內容主要目的為人跟物品、空間如何產生互動與連結，促成「互動」是敬土豆工作室花許多時間注重構思的議題，並從執行案例中姑且以「空間」作為策展，反觀原型是「連結」的重要性。

在2014年9月到12月「奇蹟的發生」，策展的觀點是從個人經驗出發，講述金門清末到國共對戰間「出洋的故事」，並連結到當代議題去思考；策展方式以運用選十個物件做為進入歷史的線索、口述歷史的採集與原音重現、在地居民的參與和跨世代的連結³、當代的議題與聯想思考⁴、延伸教學。

2015年5月到6月「眾人城隍」，將攝影與口述歷史結合，探討城隍慶典對於金門過去與現在的意義啟發，激發居民對傳統的討論；選為街道的城隍舞台下做展覽、公開徵選以不同觀點作呈現⁵、時代下對當代的啟發⁶、民眾的故事讓眾人共同參與⁷、展覽的延展並舉辦講堂。再將兒童城隍繪畫比賽帶出校園，進入街道，並號召居民共同為得獎學童製作禮品⁸。

¹江柏煒指出軍管時期就有許多人準備開始拆房子、蓋新房子，如火如荼的轉成現代建築。

²江柏煒指出因為文資法其實一直沒有在金門發揮好的施政，以轉變為點狀規劃的幾種措施，而不是面狀執行規劃，所以真正落實還是靠金門國家公園現代轄區的聚落保存作為一個典範。

³重點在於年長者向孩童說出自己生平的故事，以及詢問社群共同經驗下串聯彼此的想法，促成「文化」跟「歷史」的意義。

⁴透過互動的方式，希望社群不要以第三者的角度來看別人的故事，事實上出洋的故事也就是自己的故事。

⁵透過社群的聲音讓民眾了解城隍的意義，但在金門不是尋常的事情，也就是金門人只將自己擁有的故事提供給自己認識的朋友，可是故事是對所有金門人有意義的，促成敬土豆努力地嘗試進行公共性展覽。

⁶希望社群能思考金門城隍廟的改變，然而在面貌上的改變可能會導致文化流失？還是因應生活所需要的物件而被延續。

⁷在展覽空間下設立黑板的物件，透過詢問的方式讓當地居民填寫出參與城隍的意義及價值，促使城隍過去是居民的慶典，而至當代不只是觀光客的參觀而已，重點應是文化歷史的傳承。

⁸運用兒童藝術介入城隍行徑空間，促成環境美化及藝術品真實的再現、展覽結束後將帆布裁縫製成零錢包塑造環境永續；然而創造物品的意義在於有城隍、學童、藝術，讓社群集結共同營造。

2015年9月「與聚落發生關係的N種方式」，透過「古蹟日」舉行傳統聚落關乎「人與環境」的互動，因為人包含著生活、思考、重新詮釋及創作，才會讓「聚落文化」活過來及延續。活動執行時訪談行動者、藝術家、文史工作者、音樂家、設計者，去賦予聚落文化性的意義，將這些行動者對聚落的感受放入社區中進行展覽，讓小朋友參觀、也邀請當地國中團體到現場進行合唱表演，同時在戶外空間進行跨世代、跨領域的人共同對話。因此在金門中還未有舉辦這樣的演講，主要希望社群是如何看待彼此，促成是一種新的嘗試，透過社群與當地聚落居民產生互動、接觸理解，使得真正有價值的產物是「人跟人之間的關聯性」。

2015年「土豆音樂祭」今年邁入第三年，後續還會繼續辦理，重點在於「音樂來自於生活」邀請社群到老聚落聽音樂，透過人散步到聚落使得會重新認識聚落。現在進行中的計畫是「生意經」主要透過社群參與整個計畫蒐集的過程，從後浦老街為時代劇變的切片，紀錄現在並挖掘過去消逝的故事，促成製作社區公共課題，將不認同後浦老街劇變的社群透過凝聚做文史訪談，並討論社區未來。蒐集即將要關閉的老店經營者的故事，再以街道作為溝通的公共空間，透過高中生去訪談後浦街的居民、也教育學生關心生活周遭的事物。並在後浦陳氏宗祠設立展覽公共空間，讓社群得知計畫是持續進行的工作，以互動的方式關心後浦街的改變，也將社群扣合在一起。

敬土豆計畫金門未來發展的文化環境、社會環境，是能相互結合促成彼此產生關聯；金門與美國華人博物館不同，金門是個「離鄉」之處，使得金門現代即是漂流在各地的年輕人，他們的心理與實踐都在期待什麼？若有一天漂流各地的金門人帶著自己的專長回到家鄉，以及地方學子駐留金門共同創業，促使金門的經濟及社會結構才會完整。其實金門當代的故事與出洋時期的故事有點類似，不過金門人回鄉後不會再蓋洋樓，而是以「連結」⁹的方式讓金門的版圖更國際化；以現實面來說，在推動與策展時是需要不斷的嘗試期，運用藝術、數位、活動等策略及策展經驗發覺課題，尋找金門的當代發展如何定位？勢必還需要透過許多計畫案的辦理、讓更多社群透過活動來解答。

江柏煒教授表示金門時常因大型工程急就章撥款執行，導致施工過程中卻後悔。於是，三、四年前開始構思應運用「由下而上」，讓社區規劃師、社區建築師透過想像力，去提案某些小型工程稱為「微型設計」¹⁰。經由長時間向金門縣政府與營建署爭取，促使環境景觀總顧問開始提倡微型設計工程，使得縣政府特別撥出一些款項(但經費卻不高)，相對於大型工程僅止於少部分費用，可是這少量的費用，卻能讓金門對環境意識鋪展而開。透過點的改

⁹ 王廷頌指的是金門在地圖上看起來雖然很小，但是金門人卻在各個國家裡生活與工作，並定位在全世界都有金門人的領域。

¹⁰ 有別於政府發包的中、大型等公共工程，也就是找顧問公司去施作規劃設計，之後找營造廠招標、施工、驗收，而將此事件就結束了。可是微型設計的概念是提案本身就有社區的人，或著是至少通過社區參與、社區規劃師經由溝通的提案，接著透過「僱工購料」讓社區的人動手營造、社群共同參與，將規劃案構成，最後也因為居民認同的規劃案，使得後續維護管理就由社區來承攬，或著是居民自己來處理。促成提案內容可以是頹屋整理、環境綠美化、社區防空洞、標語彩繪…等各種保存、再利用規劃。

造逐步擴大形成效益之時，並可提升環境策略，同時也因社群相互擾動¹¹，重新反思金門的古建築保存與環境品質應該如何規劃？特別是公共工程介入後，到底環境品質是型塑優良、還是劣質，也就是透過聚落公共工程將環境品質提升；唯有這樣的契機才有可能再吸引村人回聚落居住、才不會導致聚落愈來愈衰頹。因為傳統聚落畢竟不是只供應予觀光客的樣板，應是生活的場景、生活的場所，所以微型設計簡單來說即是把「場所精神」實踐出來。

此外，駐點式的社區規畫師對金門來說是個「新的想像」¹²，亦即像是沒有具體議題的委託案，使得此策略讓縣政府在現階段無法想通該如何處理¹³。因此，微型設計規劃完工，或著是老房子修復再利用後，產業「經營管理」是重要的發展策略。使得「文化產業」這個領域因而須觸發，接續開創微型產業的模式，讓年輕人在社區各個點中各自創業，使得微型設計需要搭配「微型產業」¹⁴，亦即是回到早期就地經營工作的理念，透過「體驗型經濟」來創造金門後續發展的課題。

第三節 土溝經驗之研究

2-3-1 土溝村納入的重點

台灣現階段案例大多數在探討政府與非營利組織運作下的社區營造，及其社會資本處於何地位與重要性，其中較少關注學生組織性參與社造的現象。行政院教育部青年發展署每年舉辦「青年社區參與行動計劃」或「青年暑期社區工讀計劃」，集結來自全台青年團隊對社造的想法給予補助，例如：屏東科技大學的社造課程、台南藝術大學的社造組課程、中原大學景觀系的設計課程…等。多數青年學生透過參與社造的行動，過程中透過不同管道、學習方式逐漸成為社區邁向新方向的契機。在執行社造過程中南藝團隊學生與在地居民建立平等、互惠關係，藉此學習、互動溝通與信任¹⁵並形成良好協力夥伴的基礎。因此逐漸與居民建立親人般的夥伴關係，而且都是需要長時間陪伴與互相信任；然而學生完成學業後還願意留在土溝社區創業，以社會群體的角色參與社區生活面向，讓居民對這群學生感到溫馨與榮譽。此外，在營造活動的參與由於議題形成、操作方式、營造出特定場域氛圍、經費規劃的考量等過程，而讓磨合時間在營造案例上產生差異；不過卻促成激發團隊發掘自身的創作能

¹¹江柏煒稱為社區規畫者到村落裡進行各種工作坊，或是非正式的討論。

¹²江柏煒指出將社區規畫者置入一個村子必須設法把社區問題做提出，而在規劃層面是事情必須靠規畫者想辦法整合資源，並在執行中設法解決這些問題。

¹³這位駐點社區規畫者，對地方沒有一程度上的了解與掌握、沒有一點專業的權威，會使得在社區中無績效，也讓這種駐點式的社區規畫師難以聘請，原本是希望建築系的學生可轉為此角色，創造新的工作與專業服務等機會，不過都還是需要再進一步的構思及推動。

¹⁴因應金門每個社區中設立生產及消費機制，例如：雜貨店、小吃店、菜市場、購物場等商家；促成社區形成小型商圈，讓經營者形成有外地人與在地人共同經營管理社區經濟，促使觀光客會常到社區參訪及消費，構成乙套完善系統機制並建構「社區永續性」的觀念。

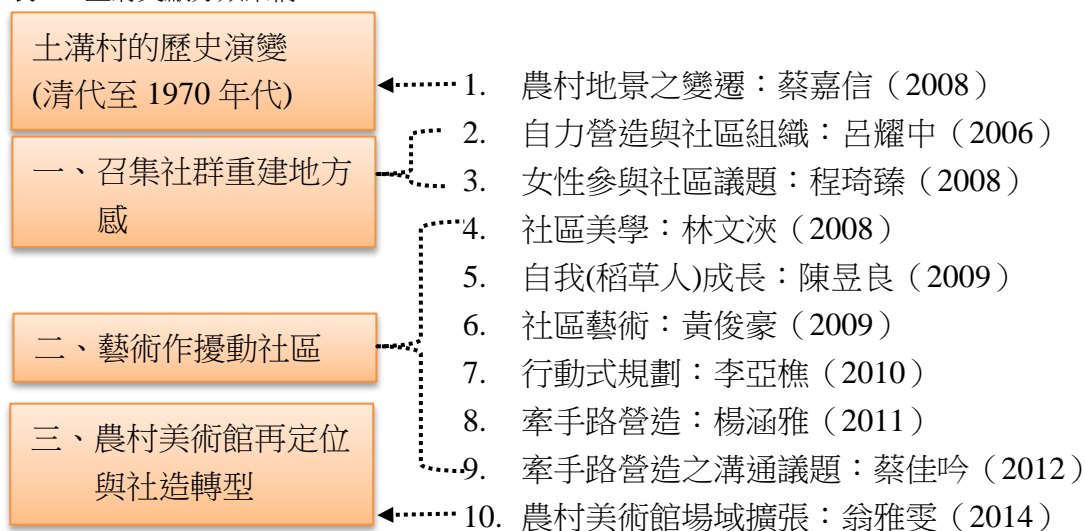
¹⁵重點於彼此「信任關係」的建立是社會資本的價值，信任具有在營造過程中居民和參與者互動的整合性，讓處理社區事務可降低複雜性增加熱誠度，減少參與者間互相猜忌、不安的合作態度。

力。也促使學生提早心智成熟能與社會接軌，所以協助社造是訓練學生人際互動與溝通技巧的社會資源。在組織社區事務上彼此有不同於生長背景和擅長能力；讓學生注重多元面向的學習而非單一專精，並培養獨立自主與邏輯思考的能力。因此熱情、活力參與社造的機制下，使得不受世俗新穎的觀點和想法；重點在推動社區事務時，須考量參與決策的規劃及運作，並能發揮組織最大的效益。在制度上對社造活動的回饋機制，建立讓學生有機會對社區事務、工作表達看法，過程中不僅學習自身成長，並與居民間即時互相交流不同意見與看法，而良好的回饋互動代表往後的學習經驗（王光旭、鍾瑞萱，2014）。

2-3-2 南藝團隊介入的演變

台南藝術大學建築藝術研究所進駐土溝從 2004 年開始，已有 10 年的時間，回顧南藝團隊在土溝村執行社區營造經驗總共分為三階段：

表 2-2 土溝文獻分類架構



土溝村的歷史演變

土溝農村位於台南縣後壁鄉最北邊的地區，為平原型集村聚落，由六個聚落組成。蔡嘉信（2008）將土溝農村的歷史分為三時期：建構清地的地景，從蠻荒至聚落的變遷，漢人將原始地景以農墾技術、生產作物轉變既有的土地特徵，便發展出聚落、生產地景、水利、路與橋等開墾擴張於此。日治殖民時期，在「殖產」與「戰時統治」政策下，莫過於米糖之爭的戲碼和嘉南大圳對土溝負面的意義；以及中日開戰後，軍路的發展並帶有集穀功能，使得在地糧食轉為戰地糧食。二次戰後至 1970 年稱為「經濟建設時期」，也延續鐵支路、軍路，及嘉南大圳的永烙，這些地景功能和元素經由歷史轉承至國民政府。因現代化的地景衍生聚落受經濟建設的刺激，形成聚落範圍擴張與內部蕭條的兩種反差。產業地景因農地重劃，使得新農路系統將田畝切割為工整的「特定農業區」，容易讓農作物商品化，因而迅速被剝奪、移除；因此只有少部分聚落內部與重劃邊界留有原地名，其餘方言地名都消逝。1980 年台灣經濟起飛，因農業加入世界貿易組織(WTO)後，農業收購與休耕保障降低，許多青壯年人口大量外移，老農民為照顧子孫，需出外打工貼補農業收入不足處。各家戶年輕成員空缺，聚落少了人的安身定居，氣氛更顯得稀微、落寞，許多空間出現殘破的景象。

第一階段 召集社群重建地方感階段(2002—2009)：

從廖國雄將嘉義縣塗溝社造的消息傳回給鄉親時，除了中壯輩贊成社區營造外，然而農村老年人都表示反對，但年輕的中年輩並沒有放棄，反而更激進他們改造家園的決心。隔年成立土溝農村營造協會，以全盛時期三百多頭水牛到現今只剩一頭水牛做精神標竿，再藉由前台南縣副縣長的引線下，湧入第二波社造心血即是南藝團隊；由兩個不同的團隊將土溝村運用藝術的手段，提煉具有美感、趣味性的創作（陳世慧、居芮筠，2014：58、60）。呂耀中（2006）、程琦臻（2008）運用參與式設計¹⁶藉此執行空間改造計畫，並敘述「空間自力營造」的目的是社區參與，重點非硬體呈現的成果，而是延伸參與式規劃設計的精神所在。兩個團隊執行社造的同時，必須具備健全的社區組織、熱情的居民參與、成立社區工藝班、建立營造的網路資源，並在參與階段適時地運用溝通技巧；分析模式與價值其包括著複雜且動態的社會過程。藉由女性初步嘗試社造分析其創作活動可分為：女性參與創作的特質、居民參與創作活動的價值，透過兩項課題並創造社區的價值性，乃是女性擁有柔性卻渲染力強的活動張力；進而帶給男性居民與學生轉為活動上共同參與、行動經驗等學習的意義。

第二階段 藝術作擾動社區階段(2004—2012)：

嘗試以聚落空間改造作為社造(2004—2006)

林文浹（2008）、黃俊豪（2009）探討社區藝術介入行動，主要與居民共同創作，以及美感能力內化到土溝生活情境重新做詮釋。從「生活藝術」不僅止美化環境、提升美感形式而已，而是建立參與式的經驗和多元認同感，逐漸從美感價值作概念上的轉換，實施地方美學的氛圍、美感的價值表達於生活中、地方生活品質再提升等實踐。也從現在的社會環境中，了解當代藝術與社會價值實踐上的困境，並在行動中具體的修正與反省，進而助於社區藝術持續性的經營。陳昱良（2009）說明實際參與操作和創作的過程，呈現許多社區操作價值的成果，體會到自己以協力者進駐社區的效應，不是一種「施與受」的關係，而是改變他人生活環境的背後也伴隨著改變自己的過程。實際上已是營造衰敗農村轉為藝術社會，以及創造外來者與當地居民轉化為駐村藝術家，藉此塑造過去辛苦農人轉為優雅農夫，亦即表示社造的本質乃是造人與造物。

轉為優雅農夫(2006—2012)

李亞樵（2010）、楊涵雅（2010）文中提到由在地居民親自操作規劃，而專業者只是協助引導的角色，透過「行動式規劃」期望居民掌握更多規畫家園的機會與權利。而在推動方面補足先前參與式規劃的討論範圍，擴大社區尺度的行動參與並讓居民理解規劃細節和前因後果。並透過自力營造及軟體活化重新建構居民對水環境的生活經驗；再重構農村生活以公共性、自發性的社區經驗。並發掘居民的使用行為，藉此形塑參與式營造讓空間再生產。促

¹⁶呂耀中(2006)參與式設計分兩種角度提出：如同「空間行動」，是一個空間建造與改造的過程，也是社會建構與重構的過程。可簡言之「社區的+合作的+協力的」，其範圍是社區內軟體規劃+社區外整體環境的參與，假設計畫者是使用者，應將設計者的價值觀、生活方式，藉此瞭解使用者的問題所在，並運用「合作」方式來完成設計。

使場域完工後的日常維護管理，讓居民學會「再生產」的方式創造社區認同感；因此居民會依據平時的生活習慣而改變空間樣貌，也改變村人對私領域的保守觀念，並讓私人的場所更加表達公共「所在精神」，甚至透過軟體活動的舉辦補足硬體營造的缺乏之處。並運用命名的方式讓彼此對空間產生認同感與使用想像，營造集體參與和尊重他人想法與意見，進而互相關懷再造彼此的認同。

蔡佳吟（2012）說明社區營造的過程即是動態溝通的課題，然而空間營造考驗著團體溝通能力，並在不同階段都必須運用溝通對策及手段，而且在當下面臨到的衝突與事物，就必須立即重整溝通網絡。使得運用不同溝通型態縝密的與居民對話，產生共識及認同感，而且善用溝通工具作為輔助及良好的態度，促成在溝通的情境中更加完善。

第三階段 農村美術館定位與社造轉型(2012—)：

翁雅雯（2014）說明農村美術館是十年努力來的深耕成果，土溝村所有建構的成果並非只是營造空間或藝術媒材展示，而是社群運用生活想法藉此實踐藝術。在基金會募款的合作下，透過美術館宣傳方式，並創造地域品牌再轉化地方公共財，最後回饋地方產業。反觀台灣推動社區工作已淪為地方表情一致化的趨勢，使得土溝更應新農村美學經濟的型態跳脫制式包袱。美術館的價值在於參訪者可透過社區探險的精神、與居民互動的方式尋找展場，並發掘農村的美和發現作品。更透過農村美術館平台協助在地人創業，開設特色小吃增加地方上的收入，讓土溝居民在社區裡看見新的契機。

2-3-3 藝術裝置作品分析

從土溝村的社區營造案例中，分析較大型公共空間設計，與散置在社區各處角落的藝術裝置及場域營造分區設計。林文浹（2008）、黃俊豪（2009）從社區藝術改造行動所注重的是社群認同及參與，透過與居民的溝通、共識建立過程，形成一個具有生活意義和發掘環境的觀點，以及創造屬於地方價值的藝術場域。此外，陳昱良（2009）以協力者參與社區營造經驗而言，應是面對團體或個人對專業事務上的執行率，在營造過程必須具有共同目標，以及彼此認同工程規劃的使命感；重點在於營造面對課題時不應只處於「被動」心態，而是在協力的過程抱持著積極主動的態度，而且還需要「勇氣」作自我的蛻變。因此，林文浹（2008）、蔡佳吟（2012）提出在每次藝術行動過程中，逐漸加入設計者的美感形式，以及參與者的需求與變化，使空間創造不單一只有量體形塑，無形中會產生對材質、空間、美感的對話連結。當藝術設計作品完成後，具體的維護管理經驗，讓行動者對空間營造手法有所反省，並回饋到下一次的營造，在選取材料、工法運用等方面有所學習累積。源自於有些社區執行行動營造後，並未想到後續維護管理層面，導致營造完成後沒多久又回到荒廢閒置的樣貌，促使必須引導地主提出維護管理方法、且教導居民學習如何使用該營造場域，及大眾面對維護管理的分工達到永續的生活美學。

土溝農村的社造藝術場域規劃涵蓋了重要四項設計手法，並作歸納有：抽取居民生活元素作藝術手段、參與式規劃設計、駐村藝術家指引傳統匠師工法的結合、南藝團隊的協力參

與…等設計手法；促使以本研究執行相似的土溝村「童趣性故事」來說明案例分析。從聚落改造的反省經驗中再回饋到豬舍空間場域再造，黃俊豪（2009）一文提到因隨著聚落居民使用人數及外來者不斷地增加，經由與社區居民溝通討論的結果，並實施「鄉情客廳計畫」；此計畫的主因，是由於各區域觀摩團的增加，希望藉由此社區藝術規劃，讓其餘的閒置空間再增設許多功能性，並與「兒時回憶」作為空間的精神主軸，來達到共同創作整合的主題。從陳昱良（2009）在傳統藝術家的精神學習到，身為「協力藝術家」必須更著重居民的創作行為，並不僅限於自我藝術創作之中。並激起與居民共同創作的念頭，將居民早期在農村工作的器具，依擺設至規劃完工的空間裡；使得雙方得到參與醞釀中的回饋機制，每位居民都發自內心提供家中的寶物作展示及使用。運用參與式規劃設計讓居民繪製自己農村的圖畫故事，使得村長父與阿嬤繪製許多兒時記憶的生活故事，其中也挾帶著傳統父權社會中的女性觀念。從年長居民的童年回憶作品，並勇敢表達過去曾經的興趣與自信，藉此找回兒時回憶創作的勇氣，讓彼此又帶起了創作的興致，後續居民有創作靈感就找自家木材進行雕刻、也讓規劃後的空間不斷地有展示品、油畫佈置與陳列。

當「鄉情公共空間」逐漸完成時，並拉攏居民共同營造、關切彼此既有的特殊專長加以共同創作，也引導當地小朋友讓他們到工作場所幫忙一同彩繪，使得孩子當天回到家裡都會向阿嬤們分享彼此工作的話題。此外，在操作過程會有許多校園專業者、縣政府人士到改造場域，以專業理論與社造公式套入土溝農村的營造歷程，運用觀光的思考面向帶動社區發展去洗禮南藝團隊。但是土溝村代表著自己的社區條件與性格，使得以上共同參與的過程，體會到維繫人與人之間的情感，乃是社造應邁向的目標；但是許多相關政策、操作理論、學術觀念，都將理想化覆蓋掉人性的情感，似乎遺忘了社造所扮演的重要角色。促成操作經驗大於學術分析才是社造的本質精神。

2-3-4 綜觀分析與討論

黃俊豪（2009）、陳昱良（2009）、呂耀中（2006）等文提到可運用軟體活動及關心村民環境的模式，促成彼此互相改善空間的機會，化解社區「產權意識」的強弱度；甚至也可牽起當地學校協助社造行動的引線，促使兩者之間不再緊張進而轉為接納並以協力合作。面臨「社造經費」不足時，先瞭解推動社區實質的目標，再提出經費申請的方針；倘若推動社造因沒經費就無法操作，會遏止社區永續發展的機會與可能性。另外，政府有時願意支出社造團隊龐大的政治選舉活動經費，但團隊卻得不到實質的支援，必要時應避免「地方派系及政治力」的介入，以免造成社區分裂與活動工作延宕。因應「營造活動期間」，由於慣性從網路上提出動員、號召，造成社區過度包裝的情況產生，必要時適度的減少媒體的仰賴，以及運用自發性的宣傳需求作為在地品質。

呂耀中（2006）、黃俊豪（2009）、李亞樵（2010）、陳昱良（2009）皆提到因廟宇神明遺失事件在「地方信仰」會造成大家的失落感，使得團隊藉此轉化當地居民難過的心境，並運用空間改造議題，讓有五個地主的土地成為水牛石雕公園。居民建議可否在廟宇中央前建造水牛將軍，並供奉水牛石雕像，但團隊並無完全依照居民的意見執行，不過水牛石雕公

園完成後，經口訪得知石雕會浮現數字，使得居民每天向前觀看。此外，團隊建議在廟前的廣場，計畫地板執行空間綠化設計，可做休閒設施、座椅休憩，使路徑的串聯可與水路連接，但居民對傳統活動觀念上並難以接受新的規劃。「土地產權意識」須長時間的溝通與討論，執行社造時重點在於居民的「觀念」，才能在完工後讓居民說出其場域精神。因此，理論與實務之間是有所差距，因居民不了解專業者的語言、甚至畫出的願景設計圖並不是居民所「需要」的規劃，導致彼此無法形成對話機制與共識即會產生衝突；甚至連公部門也無法理解村民需要的藝術規劃。譬如：聚落的「坐十分鐘的陶淵明」作品，居民的建議是強調生活行為及空間，突顯出更舒適的環境，使得創作者再利用場域資源，讓「機能」與「裝置」達到生活藝術上的平衡關係。另外，包阿嬤ㄟ花牆在完工不久，孫子、女認為牆體設計看似墳墓、棺材的型狀，也是須立即拆除。

陳昱良（2009）提到從校園到社區的青澀專業者，因過度於創造稻田的新視覺經驗，導致形成裝置藝術而忽略了社造的精神，隨後趕緊討論改名為「阿嬤ㄟ花布」讓社造精神再塑造。學校專業者容易運用過去的田野調查做瞭解，並執行規劃，但經過營造協會討論，才瞭解社造是重新學習社區資本的價值，因此，學生改變觀察對象與範圍，並關心社區村民在生活上的事、物演變，轉變自己的心態去發現農村社會的思考邏輯藉此做盤查。李亞樵（2010）、黃俊豪（2009）皆探討執行社造時，雖然專業者時常會提出規劃提問，但居民如果沒有基本的觀點及對主題的認識，較無法討論到核心的焦點。所以團隊帶領的方式，需先清楚討論社造的內容與流程，而非全都交由居民決定藍圖構思。促成社造的目標在於先將團體內部的社區精神產生共識後，才具有執行社區資產活化的價值，讓農村藝術品與居民產生集體連結的對話。

第四節 小結：金門發展社區規畫的回顧脈絡

本章依序時間回顧台灣、金門社區營造的歷史脈絡。台灣的社區發展以「社區政策執行總體營造」的概念形成歷史演變，解嚴後兩岸的關係從約制到混淆，造成台灣政治統治獨立、產業加入國際貿易及社會不安。從整體脈絡來看社造一直扮演形塑公民社會，支持國家認同、地方產業振興與社會再造的政策立場。社造政策因應政府在各時期所面臨的困境與課題，不斷提出改善政策的方針，雖然設法活絡公民社會積極參與公共領域的課題，促進政府施政參與社造的能力，但卻導致社會最基層的社區背負著許多責任。主要是關係到政府認同的共同意識型塑，當政府機關介入執行過程中，都會被約略為單一體系行政的執行計畫，導致歷史不斷上演「由上而下」覆蓋掉「由下而上」程序的爭辯課題。不過從文建會提出社區總體營造、文化產業政策、到九二一災區重建營造的過程，以及新故鄉社造與六星計畫展現各階段政策的意涵，並彰顯政府機關在「由上而下」的施政策略，仍無法批美「由下而上」主導社會意識發展的成效。

金門在古寧頭戰役爆發與八二三炮戰後，縣政府以戰地政務委員做主導機關，形塑「由上而下」的五個階段建設方案，至戰地政務解除後選舉炒作導致居民感情變質。因國土綜合開發計畫將金門未來發展定位為軍事重地、國家公園，地方層級則定位離島生活圈、交通部觀光局提出金門地區觀光資源調查與整體發展計畫，目的在於改善居民生活品質及促進地方感。金門特定區計畫與金門國家公園畫同步進行，有利於社區傳統建築保存再利用及申請世界遺產。金門綜合發展計畫與金門地區綜合建設方案實施內容為，戰地政務解除主軸發展觀光規劃。修訂綜合發展計畫內容為讓小三通暢行，支撐此全球化產業的發展願景。行政院列管當任總統在金門進行重大建設政見，使得金門對社區營造的觀念總處於「由上而下」的觀念，不過也有積極投入社造工作：輔導成立社區發展協會、輔導社區發展協會會務、推動老聚落社區總體營造，在金門老聚落對社造觀念淺薄下，促使各單位努力推廣「由下而上」的觀念至社區中。

王廷碩創辦敬土豆工作室為金門社區帶來許多社群凝聚力，並從美國華人博物館獲得的專業經驗，積極推廣在金門各個社區裡，從社群與人、環境、事件等無限連結下，運用空間策展的方式來形塑連結的重要性。並在金門各個社區中舉辦藝術、數位、活動等策展經驗，來嘗試金門應如何運用哪種適切規劃，讓金門未來不應是以觀光做後續發展，應是以金門人與願意留於金門就業的各階級人士，定居於社區和城鎮發展經濟、社會結構系統。江柏煒從台灣與金門社區營造的歷史中，發覺金門因宗族社會凝聚力強烈，所以不需像台灣從新建構與歸屬地方感。但是金門軍管時期的社造，讓傳統聚落的居民無有保存老房子的觀念，促成後續國家公園保存計畫成立後，非國家公園的社區在鄉村整建規劃下，導致都市熱島效應產生及消耗過多縣政府經費。透過「微型設計」讓金門環境進而鋪展延續，再經由社規師演討會成果發表，促成金門對「由下而上」、環境經驗更加重視。聚落保存方面提出分級制理，倡議金門社區保存制度應以集中整合規劃，促使金門下一帶應執行綠色聚落，讓聚落發展規劃做聚焦的指標性。因微型設計推動後，必須關乎文化產業並再發展微型產業等活動，讓社區居民就地經營管理。

從台南土溝聚落在台南藝術大學團隊改造後形成的農村藝術館，造就土溝社區的知名度，及部分居民的參與的熱情，並得知此刻在聚落空間利用的演變，已漸漸邁入下一個里程趨勢。同時表現在幾個顯著層面上，包含從保存歷史建築至改造社區藝術空間，從單一價值至多元價值，原先的平凡生活至在地美學生活，以及從在地學子的藝術設計與政府的支援政策，到自助募款的經營。過程中雖然無法如想像中的順利，但最終得到了大部分居民的熱情認同。甚至因為土溝美術館的成立，增加當時參與藝術裝置改造學子們的就業機會，及在地居民的商業契機，改善許多居民的生活品質美學。

第三章 社區行動過程與討論發展

研究者以學生身分進入社區，透過「發現的方法」¹⁷理解社區資源，再運用記錄的工作日誌、與居民的對話錄、互動溝通作每階段學習觀察的過程。搭配關鍵人物關係表(如附錄一)，本章將研究者在社區行動過程分為探索、深入、向外發聲，三個階段的學習成長經驗來探討，經由此三階段分為三個小節做描述，其各階段中觀摩社造經驗與深入聚落調查，並發掘親自執行社造時必須突破眼前的困境，必然會得到良性的成果。在變動研究議題期間為研究者摸索社造領域的階段，其中以寬廣的視野下在發掘與觀摩聚落，因對社造觀念不成熟而對研究方向會有所改變；體驗聚落美學階段則說明社造的規劃精神，並與當地孩子建立夥伴關係，藉由彼此共同提出以生活更美滿的想法，促使社區藝術有許多思考面向；場所規劃階段則提醒執行社造會有場域強弱之優缺點，並在實質規劃場域前、後發掘環境所觸及多種面向與意涵。然而學生團體在執行適切性的社造時，其附加於社區每位人的價值觀之差異。

第一節 變動研究議題（探索階段）2014年1月12日至12月

3-1-1 社區場所下的發現(2014年1月—4月)

1月：北山聚落閒置空間機能轉換

每個聚落就是一個島嶼¹⁸，從祖先移民到此地開墾之後，產生出許多生活文化、歷史故事，成就了今日的金門聚落具有不同文化特色。而從行動研究論文方向：親身經歷走入聚落、感受地方文物之美，更融入當地居民的生活作息，重新看待聚落環境的觀點與想像，重點是與金門居民成為夥伴關係，嘗試在聚落內學習居民的生活視野，繪製空間想像圖作為社區規劃的核心理念；而且積極向社區領袖表達家鄉孩子對場域的願景，進而討論出場域規劃的初步藍圖，希望透過「微型設計計畫」與社規師研討會，成就研究者進入聚落參與的改造社區的夢想藍圖，實踐社區營造的理想。

此時選址以北山聚落為研究場域，計畫找尋廢棄古厝、洋樓或聚落的某處閒置空間實作改造設計。運用新與舊的手法讓閒置空間改造為藝術與文化的展演場，再賦予場所實用性機能當成策展計劃，例如：有表演活動的、營業行為的、舞蹈演出…等動態活動計劃，另方案可能僅是靜態的保留舊有文物作展覽使用而已。促使運用新的創作思維改造舊有的空間，讓使用者發現兩者區分之處，雖然每位使用者其感官認知與成長經驗，所解讀的空間文化可能

¹⁷ 由柯比意的學生吉阪隆正組成象設計集團。吉阪隆正運用柯比意的學術專精後，再回日本融入當地的哲學，並對環境研究、場所研究、地域研究都有一套方法，即稱為發現的方法。如到一村落實盤整資源、理解空間結構、環境、人跟人、人跟物、人跟社會等事情整合時，即透過此方法並可有系統的把研究觀察的資訊及結果做整合。從空間尺度的概念去理解空間的構造，再以步行的方式精準掌握村子的氛圍感、運用五感經驗去促發當地特有的感受，接著透過架構的概念將生活環境分為六個尺度，以社區(1:1000)、場所(1:100)執行表格彙整再做田野調查，藉此理解通盤系統、空間元素、與設計的關係。

¹⁸ 陳述社區工作者O對聚落美學的看法(社規師課程簡報時間：2015年9月6日)，從日本有一名有名的建築師袁廣司寫了一本書，書名是《聚落的一百則啟事》，其中裡面的篇章就有陳述形容聚落。因為聚落早期集居在一起是為了安全的考量，家族聚在一起，甚至有防禦心會抵敵，可是聚落也不能獲不自通，完全不與外界互通。所以它就像一個島嶼，可是還是需要讓人跨進來，如同四周的高粱田就像海洋，促成聚落擁有島嶼性格。

會相異，但是卻不侷限在「閒置空間」裡，應是回歸到「人」本身。除了建築空間或藝術裝置經由時間與創作關係而不斷地蛻變，其重點應放在使用者對過去與現狀兩者之間的變動，再轉化成閒置空間再利用的詮釋，形成空間與裝置在時間軸和創作設計不同的區分。

研究者發現北山社區擁有許多包含閩南厝和南洋厝等閒置空間，然而這些閒置空間都是因聚落發展過程中被遺忘、失落的情況下所產生，其重點於居民都各自離開社區往臺灣、遠處發展，所以讓聚落機能產生脫軌、產業條件下降及社區空間結構失衡等。所以研究者設想在缺乏生命力的空間軀殼下，幫助北山社區居民營造空間再利用提升地方發展新契機，但因場域有私人產權問題，溝通協調困難，且在地人意願極低，故無法在北山聚落執行社區營造計畫。

2月：寒假

研究上沒有任何進度。

3月：瞭解社區營造

透過與指導老師的討論，瞭解做學術研究需如巨人般、依循前人奠定的歷史，才能使學術界更往前邁進，所以建議多閱讀不同類型書籍，例如：老屋欣力、社區營造、社區規劃、閒置空間再利用等課題，找出不足之處去補充學界的研究，或再提出新議題越過前者的基礎。最後以「社區營造」作為設計論文朝向的課題。從閱讀第一本土溝農村的論文，開始對社區營造抱持著為他人付出心力的志氣。因看見身為碩士生的南藝團隊在農村駐點後，學習到許多與他人廣泛的視野，所以將他們視為青年學生做社區規劃的典範。促使我對設計能不能落實在社區場所中有許多憧憬，也讓我對碩士生涯秉持著重新學習的態度去面對每一個課程；及與指導老師互相在社區中透過觀察發現新的課題，並跨越與前人研究不相同之處。

不過，經由老師 N 與老師 M 給予的提醒，讓我對此行動研究想要落實施作於金門似乎過於前衛。於是趕緊與指導老師進行討論，結果還是建議往社區營造的設計論文執行；因此探討進駐的社區從北山聚落換至珠山聚落，甚至也提出碧山聚落的可能性。然而在「微型設計計畫書」撰寫結案前(4月30日)，指導老師說明瓊林聚落因面臨眾多觀光人潮的參訪，而使得許多空屋與其它聚落不斷轉換觀光視為指標，逐漸遺忘社區的本質。金門許多聚落皆有此現象逐漸產生，而瓊林聚落乃是金門大型聚落的指標。所以與指導老師討論在瓊林聚落設計一件可擾動地方的規劃，讓不同區域、場所的居民看見空間特殊形貌，也讓在地居民產生彼此的共鳴、感受家鄉不僅有觀光客的介入，甚至會由擾動者與居民帶來彼此串門子的頻率。藉此運用「瓊林宴」作設計主題名稱，給予研究者進駐社區發揮的空間。

4月：以景觀攤車為瓊林微型設計

首次進入瓊林聚落田野調查。因走進社區中僅以觀光客的角度在觀察聚落的景觀環境紋理脈絡，所以黃漆街屋雜貨店的老闆立刻就發覺研究者是外地學子，於是與店家買了平日村人喜歡喝的飲料，開始話家常。起初老闆很大方會與我說每天都會到這裡開店上班，甚至說

早期瓊林街屋到處都是商店，但因人口大量外流後僅剩他這家商店及理髮店在營業；但在聊天時老闆發現研究者不擅在地語言(閩南語)，所以親切度也因而下降了，不像與聚落中的居民用地語言天天說地的熱絡。以至於提問到商店街屋是否用租賃的方式在此營業時，老闆口氣顯得不耐煩且大聲沉重地說當然是租用的；使研究者不敢再多問關於街屋產權的問題。

無法深入瞭解瓊林聚落的地緣空間，難以與在地居民建立人脈關係，更不可能採取南藝團隊駐村蹲點模式，或者進一步請指導教授執行大動作的居民說明會及社區規劃。以至於探討人文地理、產權問題的深度不足等情況，使得構思較為單純及表像化，導致未受到微型設計評審的青睞。最主要的原因即是評審們希望提案乃是產權有溝通過得到在地居民的認可，如此一來審案時則大有過關的機率。

其次是流動攤車運用於社區中行動與販售商品的適切性，最重要的關鍵是居民們的意願，其功能為販售「在地飲食文化—瓊林宴菜餚」；藉此在六氏宗祠前擾動當地長者，設法讓居民走出家門關心家鄉環境。更希望由是年長者、小朋友可藉由攤車設計對觀光客分享其故事性。但主辦單位認為研究者沒有考慮到土地使用權，及當地居民的意願度等，土地產權意識層面問題。加上攤車的材質以木製品為設計主軸；如果置入在金門潮濕、海風的氣候下可能會因為風化而無法長久擺放及耐久性考量(詳見附錄三)。

未獲得環境景觀總顧問經費支持，便無法進行此設計構想，只能設法再爭取公部門找到經費資助的來源。於是繼續閱讀論文、書籍與期刊等文獻，藉此對社區營造的領域問題有了更深入的認知與瞭解。在補足先前對社區規劃及裝置藝術等不同領域的知識之前，可先學習與在地居民進行溝通，學會第一步聆聽他人需要及想要的意見，再思考如何執行解決居民生活問題所需的規畫構想。如此才能進一步得到在地居民的認可，促使雙方能互相信任的釋出土地使用權，甚至協力規劃自己的家園。

3-1-2 初步發掘瓊林聚落的社區資源(2014年5月—8月)

5月：學習閱讀與撰寫案例回顧、討論論文議題雛形

在閱讀土溝農村文獻時，自剛開始第一本論文閱讀和其摘錄大致需一星期的時間做導讀，逐漸地從一個星期閱讀一本文獻，進而提升速度至四~六本。雖然已大量閱讀關於土溝村社區營造的資料及論文文獻，但研究者因為對實際土溝村的空間場域只能從圖片、地圖上及文獻中得知，事實上不熟悉土溝村真實的地景風貌。況且「土溝美術館」發展到現階段已舉辦許多社區改造的相關活動，也無法到場參與當地活動，更難以瞭解社區營造發展的趨勢。

於是在課堂報告時常被老師 N 詢問，論文主軸的議題、導讀回顧應探討哪個層面。但目前設想為瓊林聚落做社區藝術裝置的心境，似乎非常害怕與人「說話」及「聆聽」村民需要的意見，致使如何跨出與人交流的第一步，自己徬徨的不知該如何應對。

隨後課堂老師 N 便提出參考土溝農村文獻是社區營造的方向之一。但土溝村是沒有任何學者記載歷史與活動的村莊，所以南藝團隊需要長時間進駐社區，從頭開始記載，導致營造團隊成員會將碩士學位取得時間拉長情況。至於瓊林聚落與土溝村不一樣，因瓊林聚落已有許多學者們介入社區做研究，所以文獻相對的是多元與豐富，可依循的脈絡也較容易往前邁進；接著課堂老師提出是否納入文化景觀的因子方向去討論？可作為研究者論文寫作與施作的方向。

於是，研究者便開始閱讀文化景觀類型的論文、期刊，過程中思考著如何寫作論文章節架構的擬定，及如何將社區營造與文化景觀兩者結合。但與指導老師討論的結果，說明多閱讀是件可幫助撰寫論文的方式，不過先將土溝農村的文獻回顧練習撰寫完整，再討論是否確切納入文化景觀作論文主軸，再思考往後發展的可能性。

6 月：參與工作坊、趕寫期末作業

在 6 月中旬時參與世界遺產工作坊，由澳洲文化遺產保存顧問老師 K 與中國科技大學老師 J 組成小組，帶著研究者認識瓊林社區並做初步風貌改建提案。進而開始對瓊林鄉村有稍微的瞭解與提問，例如：鄉村環境設置老人、小孩的運動器材與遊樂設施，對社區居民活動力是否有連結性？社區因產權意識出現大尺度頽屋問題，往後可能因嚴重頽屋化造成景觀上的破壞；社區少許傳統民居因倒塌後由當地居民轉型為自家菜圃，類似因地制宜的文化景觀是好還是壞？甚至老師們也提出瓊林聚落是國定古蹟，週圍景點須實施修景的策略，才不會讓新式建築的增建破壞原有傳統聚落風貌等構想。

初步與世界遺產團隊發掘瓊林聚落學者們關心的視野、態度，讓研究者學習到許多瓊林聚落區別於其他聚落豐富資源之處。但是國內外學者提出的意見比較偏向聚落古蹟保存的制度，藉此執行整體聚落風貌規劃手段。聆聽國外學者們的意見想法是可瞭解瓊林古蹟歷史的演變，及後續聚落開挖地下水工程應對的措施，但是針對社區特定景觀與公共空間執行社區營造，可否落實似乎還是會碰到人與產權的問題。研究者思考地下污水工程進行時，是否會如在會議中的提議般順利，且公共空間、產權頽屋是否可如預期般順利執行規劃。

不過，經由世界遺產工作坊的課程規劃，啟發研究者對瓊林里辦公處前面的大廣場的興趣，若在空曠的場所中執行些許擾動，似乎可以改變居民平日時慣性的作息；及有助於觀光客行走里辦公處地下坑道，促成增加其他場所、古蹟景點的參訪率跟探訪社區的連結性。



圖 3-1 參訪瓊林聚落田野調查的過程



圖 3-2 在里辦公處結束工作坊的合影

資料來源：中國科技大學團隊拍攝

接著老師 N 既擔心又警惕研究者若要與社區議題產生效應，是需要花長時間駐點、關懷當地居民的生活模式，而且必須花精力到村庄裡與社區領袖們打交道，必須在許多時間與精力中面對不同階段的遭遇，勢必會讓你在碩士生涯中耗上好一陣子。加上研究者該階段的心情與個性較拘謹，參與社區課題作為論文寫作可能會遇上許多瓶頸、困難，並提出社區課題不盡然是論文唯一畢業的方向，勉勵與指導老師討論是否可換不同類型的方式進行研究。

7 月：工讀、參與工作坊

暑假 7 月份研究上沒有任何進度，並持續參加世界遺產的工作坊，藉由活動參與瞭解瓊林有哪些歷史元素可發展成設計概念。

在工作坊活動會議前，與指導老師討論碩士生涯、規劃則表示，碩士一年級階段可多探索學術方向、參與工作坊等活動，作為設計多方面的思考、嘗試，經由不斷地構思與驗證便可找尋做設計的準則，也可透過參加活動過程從中獲取未來進入職場的經驗。指導老師表示，世界遺產工作坊參與活動是件增廣經驗的歷程，不全然代表論文就須往申請世遺的經費補助納入設計社區改造，也希望研究者可多參加學校研討會、北京學術交流等活動。

接著 7 月中旬參與第二場工作坊，工作會議提到瓊林有哪些普世價值？與社區文化價值如何證明？等研究提問，逐漸地認識瓊林有許多文化資產寶庫，例如：宗族核心、戰地文化、傳統建築、社區佈局、民俗信仰等豐富資源，在瞭解瓊林社區後並撰寫初步的文本資料，對工作坊是交代成果的方式也幫助社區實施申請世界遺產。然而當時參與工作坊的心情是單純聽取專家、學者們的講座瞭解社區，但在田野調查過程因安排於中午時段，而當地居民都在家中午休沒有與他們互動的機會。



圖 3-3 田野調查認識瓊林的歷史元素與故事



圖 3-4 工作坊討論可納入申遺的歷史元素

資料來源：世界遺產工作團隊拍攝

對於瓊林聚落的社區議題，研究者認為雖然認識當地社區有許多歷史元素與風貌，但居民不見得因而擁有充足的資源，使得生活在社區裡的家戶都感到幸福；外來者眼裡認定擁有豐富資源的社區，不盡全然瞭解居民目前生活現狀所缺乏的事物是什麼。也許在學者、學員們眼裡視為新奇珍貴的歷史元素，事實上居民卻可能視為日常生活中的物件。

8 月：練習文獻回顧、暑期工讀

研究者心中產生了許多疑問。應從文化景觀角度切入社區議題，還是改造社區或論文方向引導較可能改造的環境，作為論文發展的方向。況且老師 L 告知，因瓊林聚落對外來者的印象，不論是公部門或外來者皆過於關懷社區的大小事物，造成部份居民反感，如此一來可能影響未來研究者進駐社區實作環境改造的契機。如要執行環境改造，建議水頭聚落是較有可能的社區，因水頭聚落尚未如瓊林聚落有過多外來者的騷擾，所以實際進入社區與當地人溝通比較有發聲的可行性。使得研究者心中不斷存疑執行社區環境改造是否有切入議題的機會，及何謂社區營造難道單純只是幫助社區實施環境整理、環境改造而已？總是擔憂進駐到社區進行改造是否侵占產權，因此可能讓年長者產生猜忌。

3-1-3 觀摩土溝農村、進入瓊林社區(2014 年 9 月 — 12 月)

9 月：開學

9 月中旬與指導老師討論的結果(9 月 25 日)，不需要納入文化景觀的觀點作為社區規畫的準則，以直接進駐走訪瓊林社區為重點方向，間接地去瞭解社區有何可以幫助實作設計的場域。也提出可舉辦世界遺產展覽會的概念，讓研究者思考下一次世界遺產的展覽內容、洽談人員等事項，及往後舉辦在瓊林社區的預期成果，可發展到何種效應。再說明會幫助研究者批改計畫書等方式，從研討會中有效運用經費協助完成展覽會與設計的成果。

課堂中，指導老師建議將土溝村的碩士論文，總共有九本論文都列入文獻回顧，並交待應到村庄走訪一趟，參加土溝美術館活動感受當地的鄉土氛圍、空間場域。並將當時的研究計劃論文給予建議，多參與類似巢運、農村美術館等活動，在參與的過程都可刺激對社區環境的想像，即可增加場域活化與設計的想法，如再對照到瓊林社區研究者可提出什麼概

念？或是有什麼展覽會的構思？最後是否要召開居民說明會等條件。

10月：走訪土溝村

10月10日這禮拜探訪土溝藝術農村，到達台南後壁鄉時發現土溝村是個具原始風味的農村、交通不便利，若沒有交通工具，只能徒步行走，就連租台摩托車都要到新營站才能租借。不過看到後壁鄉的計程車上都貼著土溝美術館宣傳海報、廣告文宣，讓研究者對南藝團隊感到十分敬佩。接著到土溝農村看到許多阿伯、阿嬤們在販售後壁鄉自家種植的稻米，及許多當地特色小吃店鋪林立開設，進而瞭解土溝藝術農村生活已因南藝團隊的進駐及演變，和先前剛進駐時有了很大的改變，形成觀光景點了。現階段已有美術館的開設，但是尚未設置指示牌、導覽圖，研究者只能詢問在地的阿伯、阿嬤想要參觀作品要如何行徑前往，此時便出現有趣的情景。研究者：「請問如何去文化學堂？」，阿伯回答：「不太清楚欸，我不是住這聚落的。」但隔天見到別的路人詢問同位阿伯一樣的問題，阿伯便回答：「就在農村美術館售票附近的鄉情客廳隔壁就是了。」

原來研究者與長者阿伯互動的過程即是擾動。當每次外來觀光客到土溝美術館詢問在地人便會有不一樣的故事，故事也會因不同居民、外來者而產生不相近的時空流動、過程記憶。促使長者們願意訴說藝術裝置改造的歷史故事，能讓參觀者回顧當時改造空間場域過程的努力因而打動人心。研究者這次參訪土溝美術館活動適逢假期，看見社區有年輕在地居民回流，可促使帶動「社區農產品業」的新契機、未來有創造「在地的農產品文創品牌」的可能性。但南藝團隊也在省思可能因社區發展太過迅速，讓在地居民無法接受腳步太快而形成外來者人潮過多，造成兩者間的脫節，導致如之前幾個營造案例完工後會有拆除的疑慮。現階段已畢業回至社區的團隊便思考用耐心關懷等待的方式，鼓勵居民們持續支持關心社區發展的熱情，待兩者充足能量、心裡接受度成熟後再出發，才不會缺少共同參與社區發展事務，產生在地居民逐漸退卻排斥形成兩者分化的情形。

11月：工讀作逃避

研究上沒有任何進度。

12月：趕寫期末作業與踏入社區

在走訪瓊林聚落前研究者擔心因尚未深入瞭解社區的發展趨勢，貿然進入社區詢問當地長者時，或許會產生不理會研究者的提問。所以開始尋找、閱讀瓊林聚落所做過的研究，增加對社區從過去到現在的大致發展歷程，思考社區有那些可切入的議題。接著將前人所作的歷史調查、田野調查、社區營造、空間設計等議題，經由可能實作的空間場所，寫作在論文中試圖提出做設計的內容與準則。但是在課堂提出時，指導老師認為瓊林社區實作環境改造設計與社會組織、土地使用管制、產業現況、建築配置等議題似乎沒有什麼關聯，若有關聯也不一定如前人論述的確切。必須以研究者親身在社區中發現的新事物，進而對現況發展作議題衍生的歸納，再從議題中找尋可以實作的答案。或是研究者所實作的設計能與開瑄小學的小學生產生互動，都有可能是有趣的討論議題。

於是在每次行徑聚落時思考有那塊閒置空地可擺放設計，及場域活化後會帶來鄰家的聚集效應，對場所產生願景。接著，構思社區較有可能執行環境改造的場域¹⁹。

在趕寫期末作業時，老師 N 如同上學期末給予研究者的提醒，設計論文有許多種畢業的形式，如研究者喜歡操作設計可構成的論文呈現，不見得必須以社區課題去討論。事實上，也可從過去大學畢業設計的議題作進一步深度得討論，可能呈現如：生態、永續等議題探討設計論文的方式。因社區議題發展成論文作主軸，還需考量土地產權溝通、地方長老接納、施作經費來源等考量，還會有許多困難等著研究者去挑戰。

第二節 進入社區的艱難（深入階段）2015 年 1 月至 6 月

3-2-1 長者的生活願景圖 (1 月 — 3 月)

1 月：嘗試與居民產生交集

在 2015 年 1 月研究者在瓊林聚落遇上重重困難，首先是實作社區場域改造的經費如何申請、及是否能成功，再來是實作的方式為何？施作的地點是否涉及私人產權等問題。接著因為研究者的在地語言溝通不良、不熟悉當地風土民情，里辦公處行政人員忙於自己的業務，沒時間和研究者有太多的建議。因社區年長的居民大部分不說國語，只講金門的閩南語，所以對話時長者們不願意與研究者對話。而且也不清楚該如何提出研究發問，藉此拉近彼此之間的距離，唯恐擔心提出的問題讓居民認為有企圖、甚至產生排斥的防禦心。

其實，也有嘗試與當地孩童產生交集、互動，但居民在教育孩子時都會教導勿與外來者接觸、交談，甚至勿接受陌生人給予的條件、約定。於是出現冷漠的答覆，當研究者看到一群在遊玩的孩子便詢問：「弟弟請問你們最喜歡的開瑄國小在瓊林哪？要怎樣才可以到學校？方便的話可以帶我去？」接著，低年級的孩子回答：「我們不可以跟陌生人說話，如果你要去學校可以找我們班的蔡 XX，不過他現在不在這裡，你可能要去他家找他喔！」。然而，較年輕的社區居民則述說：「忙於眼前的工作，可詢問其他村人的意見。」如此一來，又回歸到原點必須和只會述說閩南語的對象作接觸，讓研究者產生極大的失落與挫敗感。

¹⁹進入瓊林聚落牌坊的入口處，可實作活動小型指示設計與植栽的序列計劃，藉此引導居民至里辦公處參與集會活動。廣場前的空地運用租借的方式擺放當地主題展覽設計，吸引居民對里辦公處的向心力。間接地，延伸至對面廣場經由穿越巷弄、隘門，可在閒置空地上舉行能促使鄰近居民活躍的營造方式，拉進彼此住在同區域住戶之間的情感。公有用地是最有可能執行擺放設計的場所，所以不外乎就是社區中的廣場、公園、學校等用地。若要與開瑄國小小學生產生互動的效應，可接洽學校老師與校方溝通便可得知需要活化的場地，再幫助學校空地提出設計等方案。

因而想放棄在瓊林聚落實施社區場域改造的執行，並藉由接洽學校工讀的方式逃避：思考、寫作論文的進度，及持續深入作田野調查的次數。導致研究上沒有任何進度。



圖 3-5 中午時段居民會聚集起來呼喚家人該吃午餐、休息的凝聚力

資料來源：本研究拍攝

2 月：寒假構思改換研究論文

寒假期間理解社區課題操作設計論文並非簡單撰寫的方向。必須針對環境敏銳的觀察、分析改變的觀點，甚至沒有機會提出創造場所願景的設計構想。倘若在申請社區環境改造經費的同時，還會面臨地方長者、公部門等溝通層面的問題；等到經費順利申請成功，也必須得到地方長者的認可才有機會實際作環境營造。經過各單位奔波接洽認同後，也不一定能實作心中構想的設計。因長者會對社區設有地方文化特色的考量有意見，所以經費可能轉變為實作居民自己想要的營造方法，或不相近於研究者提出的設計構想。

社區課題並非像大學畢業設計，如研究者想操作有趣的議題就可執行設計，便須經過各個部門在「溝通」不完全的狀況下，再飽受許多批評才有發聲的機會。土溝村營造團隊也是歷經許多重重困難，從邊紀錄過程邊營造農村的方式撰寫，等到營造結束後才將碩士論文描繪完整。所以必須在農村長期駐點 3、4 年的時間，畢業時間得不斷延後，也有少許學生未畢業就久留於農村的現象。

於是，重新修改論文的主軸與方向，在修改關於土溝村九本論的文獻回顧時，並非在短期程就有營造的成果，都是需要逐步地建立彼此的情感，才有今日的「土溝美術館」。

3 月：瓊林社區實施營造的困難

3 月初與指導老師建議還是趕緊設想瓊林聚落可搭建什麼裝置藝術，撰寫研究者擅長作設計論文的類型；也想要盡辦法打入當地生活圈，並與居民達成土地產權的共識來完成設計。至於，今年世界遺產並沒有多餘的金額，可讓研究者撰寫計畫書申請經費作設計，如要搭建設計還是需要研究者想辦法找到贊助商，藉由溝通協調等方式來獲取經費，促成場域設計的執行。

於是再度走訪瓊林聚落散步、散心。一日，在里公處前站了一會兒，詢問社區人士 H 有無忙於行政業務，這天恰巧沒有在忙里辦事務，再次鼓起勇氣向前詢問社區人士 H、耆老們的意見。起初長老們熱心解說瓊林的七座八祠、宗廟及風獅爺等元素，在平日、活動祭典時對居民心中的地位與凝聚力。接著，講解社區的地理方位、家族形成整體聚落的故事，讓研究者對社區擁有初步的體認，也尊敬長者們心中對社區演變的概念，並開始說明想幫助社區實作環境營造的心境與想法。

經由瓊林聚落與里辦公處的社區人士 H、地方耆老建議，設想七座八祠、風獅爺等景觀前施作導覽指示牌的需求意願。因而再次將論文主題更改為依照長者的需求，實作社區景點實施導覽指示的藝術裝置，作為提出論文研究計劃的主軸。事實上，指示牌、導覽圖在中原團隊進駐瓊林聚落執行社區營造時，就有初步的實作成果，不過當時實作的設計也許在經費補助不足下，呈現的效果無法因應氣候的改變，導致許多成品脫落不見、字幕殘破不堪的現象。接著，研究者以生活地圖的概念構思指示牌、導覽圖設計，思考設計如何擺放在社區的巷弄裡，讓人們去閱讀、觀看等行為而改變指引設計的造型與大小，及擺放的位置需經由家戶產權的同意，才能設置在牆面上、地磚上或重要的節點上，使設計能與建築、古蹟產生對話。不過，在研究計畫審查前指導老師便說明，研究者提出的概念是針對觀光人潮的立場，來看待瓊林社區。

聆聽與同理心的發揮(3月27日訪談)

社區工作者 O 對瓊林聚落的看法，是即使明星級的社區如瓊林，也要進駐社區要以陪伴的方式關懷，將居民視為家人一樣對待，才容易產生互相信任的關係；通常研究生會因太有目的性實作研究，研究做完人就離開了。土溝村的思維不同處，是以人類學方式做研究，親身駐點後才較能掌握到居民的需求，與使用者同理心的角度去觀看事情。土溝村成功的原因基本上是學生的同理心，因老人家的子、女都到外地去，南藝團隊的進駐填充了社區的年輕人口，建立互信關係時阿公、阿嬤就把學生當自家孫子、女看待。對於農村的生活感會更深刻，而不是純粹的功利性的思維，將老人家當成研究的對象看待。也不可能每個人都能駐村，至少在做研究過程裡要有同理心，這是社區營造的重要核心價值，土溝村的核心價值也在其中，學生是去學習而不是奉獻的。然而對外來者而言，最重要的心理準備即是要學會以「同理心」對待社區居民，再接著串連自身與參與者間的認知連結，也就是「聆聽」。

生活即是設計概念

社區工作者 O 對社區營造的觀點，社區營造是要解決社區生活中的需求問題，從傳統的智慧到公共場域使用的價值，特別是瓊林社區家族傳統的觀念，家族核心思維較強烈的；而居民擁有這樣的觀念，研究者需要比他們更加的尊重他們的理念，才能獲的他們的認同。進駐聚落時角色扮演的出發點要有反轉，同理心發揮才能理解真正的社區需求問題在哪，否則研究只會做表層的。空間的改造是否符合真正生活所需要的，如果只因增加觀光經濟價值就不需要社造團隊來實施，只要縣政府交由專業團隊實施就好了。

換句話說，參與社區營造除了需要花費時間、搜尋資料，及觀察居民的生活模式空間以外，若能尋找到合作、互動的居民便要熱情邀約成為夥伴關係。這些都是需要花費大量的時間和居民搏感情，擁有感情機制的建立才能彼此互相信任，同時也能啟發創作的構思。故必須聆聽居民的想法與心聲，只有認真聽取在地居民的心聲，才可能進一步提出具體的問題，且讓訪談內容與資料蒐集的更深入，進而發掘更多的在地故事並提出動人的想法與設計概念。

社區工作者 O 認為，社區資源豐富的瓊林並不代表社區的居民是幸福的，瓊林人的下一代在哪裡，現在這一代的生活文化已形成固定模式，他們害怕做改變。當這代凋零後社區年輕人也許會回至社區，民宿外來者可能有意願至社區經營，可了解研究社區居民與民宿業者之間的關係有無順暢？外來者、觀光客要在地居民引導和瓊林人產生互動交流。如社區文化藝術的歷史由在地人解說，讓具有豐富聚落歷史知識的長者來說明，帶動觀光客的遊覽人次，或利用導覽收費方式來增加社區經濟效益，甚至因此讓年輕人有回潮工作的意願。

社區人士 H 認為瓊林聚落的社區營造方向是「由上而下」看待觀光，反而不是以「由下而上」關心社區里民的生活需求。所以在 3 月 31 日指導老師說明，如之前研究者詢問長者的意見先放在心裡，轉換詢問社區中較少發聲的成員。例如，婦女們、孩童們從他們平時生活的立場去看待社區，也許婦女們不會再敘述七座八祠、風獅爺為心目中重要得地位，反而只擔心平時採蚵、種植蔬菜收成的數量，或擔憂家中可否維持成員的生計等現象。至於，孩童會害怕研究者的接近可運用圖畫的方式，來吸引他們的注意力，也可藉由繪圖的過程瞭解彼此心中的思考層面，拉近彼此之間的情感聯繫。等到研究對象確立後議題也就會逐漸雛形。於是，研究者進而去訪談社區較基層的孩童、婦女族群，應會對社區擁有不相同的觀點，去看待生活文化的需求層面。

3-2-2 藉由操作設計與聚落孩子成為夥伴(4 月 — 5 月)

4 月：孩童給予的稱呼

經由前面幾次失敗的經驗，研究者便轉換心情調適，不再以觀光客的角色態度，改為觀察居民的生活模式與作息，沒有與當地居民多作對話。重新開始踏入社區，將居民們當成自家人看待，田野調查時以步行的方式出發走訪社區每個角落，當看到年長者便釋出親切友善的表情，接著與每位居民打招呼、建立彼此的感情，讓雙方建立互信的態度接觸，且較深入了解當地社區居民生活作息。逐漸地，發現從研究者有親密、友善的互動時，反觀居民也開始給予親切的回應，起初與居民打招呼時，似乎沒有產生親切的對話和表情，不過只要論文寫作無頭緒時即往社區找尋靈感題材，使每星期都會跑三至四趟拜訪，甚至無聊時並坐在里辦公處前聆聽阿伯與其他居民的對話，有趣的是，阿伯與阿嬤都會問：「年輕人！你怎麼又來了？你來做什麼的？怎麼每天都跑來瓊林，你是住在哪個地方？」只見居民逐漸對研究者產生好奇，促使每次打招呼時彼此之間的表情越來越有笑容。

從不斷鼓起勇氣面對社區居民的同時，也逐漸將每次前往瓊林聚落做田野調查的過程，視為回家探望親人一般的親近感觸。便向社區人士 H 說明，今年學校有舉辦社區規劃師活動，想邀請社區人士 H 一同參與，藉此講解瓊林聚落的故事給予參與者分享。研究者也會報名研討會活動，來幫助社區提出環境改造計劃，爭取經費執行微型設計。彼此愉快聊著社區環境改造的想法，社區人士 H 也答應若行政業務不會太忙碌，可以參與學校的課程，來分享社區家鄉的珍貴資產。接著，從陪伴孩子遊戲的過程逐步地得到彼此的信賴，並在 4 月 21 日這天成功得當上孩子們心目中的大哥哥，雖然孩童看見研究者有時會調皮的說：「陌生人你好阿！怎麼來接我們下課阿？可以幫忙我們拿書包回家，或背我們回家好嗎。」但是每當陪伴孩子寫作業、畫圖、玩遊戲後，等到天色已昏暗時研究者要回金城時又說：「哥哥你留下來吃飯好不好，或進來房間陪我寫功課。」然而，當孩子在寫作業、玩遊戲碰到小磨擦時則說：「哥哥你看啦！趕快過來評評理。還有你每天都要過來看我們喔。」

接著，每次前往瓊林社區陪伴孩子畫圖時，進而又認識不同家戶的孩童，而且不單侷限小男生也有小女生。在家長面前研究者為畫畫老師，在孩子面前有人稱呼哥哥也有人稱呼老師。不過，只要研究者每次進入社區做田野調查時，孩子們都好高興，小朋友問說：「今天作業寫完我們玩什麼遊戲，要畫什麼故事送給哥哥當禮物。還有我們都經過阿公、阿嬤、鄰居媽媽的同意了，可以由哥哥的帶領下去社區較遠處的秘密基地遊玩喔！」但此時瓊林正開始進行地下污水管線工程，讓研究者不見得每次陪伴孩子在家中功課完成後，可到戶外一同遊玩。有時因怪手開挖深度的範圍過大，或多台推土機在戶外行駛，使家裡的阿公、阿嬤、爸媽會擔心孩子出門因而受傷，所以固定只能在家裡、附近與研究者畫圖及遊玩，以致田野調查的進行產生困難。

4 月 29 日指導老師說，研究對象擬定社區開瑄國小小學生，目前以一年級至三年級的孩子。主要研究需瞭解小學生心中所想的事情，因為孩子心中所期望的社區面貌即是社區未來的可能性，然而社區裡的年長者、大人所希望的未來已是現在，所以社區裡孩童思考的面向對社區發展，必定成為重要考量因素。雖然研究者與孩童互動、遊玩的範圍有所限制，但彼此透過圖畫抒發的方式，開始聆聽孩子從小生長環境的空間認知感，對於此行動研究者便以每位孩子為重要的對象，運用心去體會與認同孩子從眼中看待家鄉的事物。從認識孩子對話中的秘密基地、遊玩物件與互動模式，再以同理心學會與小男生、小女生彼此慣用的語言作溝通與交流。

4 月 30 日指導老師表示，對於研究者前述微型設計提出的流動攤車概念是有趣的，如將流動性的設計再思考與當地小孩的行為作連接，會因而有發展的可能？接著，孩子所創作的圖畫盡量不要運用閱讀的方式去理解，反而是當孩子邊創作的同時邊詢問彼此的想法，重點在於小朋友為何創作這張圖畫，想藉此表達什麼。若研究者能體認到孩子內心的想法，便可抽取圖畫中的故事元素作為設計發展的概念。在構思實作設計規劃時，設計場域不一定是孩子的秘密基地，但需要將社區孩童的聲音讓大人們聽到，促使設計可做到小孩與大人的平衡共識，讓社區重建人與人彼此互助、協和的關係。於是，研究者思考移動式設計的執行

可行性，及如何將設計跟孩子連接。便開始時常跑往社區陪伴孩子寫作業、畫圖與玩遊戲，促成每天都相約明日的探訪，孩子們都會先設想圖畫故事得內容來進行每日的遊戲，在這過程中彼此的情感逐漸發酵。小女生、小男生們都會偷偷告訴研究者，大人們也不知道的心中小祕密。



圖 3-6 孩童送給研究者的禮物

資料來源：社區孩童繪製

5 月：書寫論文、關心孩童

首先構思「可逆式景觀攤車」的造型並設計八種樣式，依不同使用功能給予特殊的樣貌，但設計攤車的想法是依循指導老師提出的建議，研究者運用過去成長中學習的經驗繪製而出，不清楚設計攤車是否能營造社區與孩童的連結性、凝聚力。雖然在 5 月 6 日指導老師表示，現階段的攤車設計與孩子之間無連結性，但可透過觀察孩子眼中的視野，構思攤車與孩童行為思想上作連接，並運用設計對長輩們發出聲音，甚至設計能讓居民得知孩子心中的想法作結果呈現。然而和孩子討論設計的過程中，不全然構想的結果就是「攤車」，也許是行動車或是別種設計的可行性。

研究者思考移動型的設計與孩童如何連結、呈現，若流動型設計可乘載孩童遊行社區各景點，藉此機會讓他們在喜歡的基地上許願、畫圖、寫作業等活動，進而讓孩子放學回家後，不單只能留在家裡，也可以出門關心和認識聚落內不同區域的好友，如此一來可讓瓊林的孩子感情連繫更熱絡。在心中對設計有初步的想法後，就前往瓊林詢問社區孩童對現階段所勾勒的車子有何感觸、也詢問副總幹事可擺放的場所，接著提出幾塊公有地可擺放的想法

與場所的連結，如：瓊林苑、里辦公處旁的運動器材區、運動公園、木麻黃樹下的空地等場域都可放置。

但行動車的概念對孩童們來說有些人反應熱烈、部分人卻無回應；導致孩子開始有惡作劇的行為幾位小男孩開始畫機器人，還將攤車的草圖塗塗改改的，也把研究者發給他們的圖畫紙摺成紙飛機玩遊戲。不過較有想法的孩童還是畫入彼此喜歡的戶外活動作為概念，再向孩子說明行動車可採納他們的畫作為設計時發生了小插曲。當社區孩童 A.P.非常有想法的畫入設計概念，卻被身邊的好友取笑；經過幾天再找 A.P.畫上次提出的概念，他即表現不理會、冷漠的態度。事實上和社區孩童參與設計且作連接是不容易的事情，因孩子不瞭解車子的用途，也不清楚行動車的目的，所以彼此用口頭說：「可加入我們無法去的公園鞦韆、玩皮球場所等空間設置在行動車上？」由此可見，孩子心中的願景還是希望研究者能每日到家裡陪他們玩遊戲。

因微型設計計劃在歷年都無規劃可移動式的設計慣例(5月20日)，且瓊林聚落是許多土地產權爭議性高的社區，所以研究者擔心設計出的攤車不符合條例時，可能無法獲得評審的青睞，甚至無法申請施作設計的經費。指導老師表示，若運用移動型的設計轉為協力車作概念。例如：阿姆斯特丹的單車酒吧。運用彼此在移動、欣賞設計作品的過程可連繫居民感情為主軸設計，如此可帶給社區凝聚情感更好的效應，重點於設計該如何實踐、完成後可達到心中理想的成果。

經指導老師啟發，持續和社區低年級孩童運用畫畫的方式，再用他們口述的說明，抒發孩童心中對社區的需求與想法，進而由可逆式流動攤車轉化行動車桌椅的構思。設想如何製作可逆式的行動車當成桌椅，孩童在課後閒暇時可以畫畫及寫功課的公共設施，最後流動放置於瓊林社區的公共場域。但此構想在與學弟、學妹討論的結果下，都覺得其可行性會有許多爭議，如研究者離開社區後，由誰持續維護設計作品？且完成的設計必須經由研究者帶領孩童，才能宣揚設計作品對社區帶來的效應。微型設計創作的原意是希望設計完成的作品，可直接在聚落的場域裡發揮實質效能，而不須由研究者或當地居民持續性的對設計作宣導，否則呈現的結果會使居民和設計者都覺得沒意義。

3-2-3 回顧這學期社區參與思路及設計發展(6月)

6月：觀摩敬土豆工作室的活動與整理研究思路

參觀敬土豆工作室的眾人城隍展覽(6月8日)，老師 I 說明參與活動遇上最大的困難乃是：當工作夥伴在收集展品從接洽到呈現作品的過程，必定歷經許多困難，其中參與社區活動重點應釐清公部門能給予的資源，站穩自己的立場，才能順利執行展覽企劃。因經費來源出自於公部門，所以與居民溝通求助資源時必須保有幫助傳承文化的精神，否則居民會擔憂策展者是另有企圖，居民會認為展覽是為了經費、還是有其它原因辦此活動，造成無法順利收集眼前的成果。也因居民收藏的活動照片、影像都保有珍貴的歷史回憶，所以不見得願意提供給他人使用，須經由不斷的溝通、協調讓對方感受關心活動的熱情。有位多年持續關心

迎城隍活動的青年，提供大量的遊行照片，讓工作團隊作展覽使用。對於戲台下的租借場所，工作團隊希望是永續性的使用，未來能持續從迎城隍活動空間到親子讀書會。如同過去後浦婦女對地下空間使用作連結，持續供應給當地社區居民作長期使用的藍圖。



圖 3-7 敬土豆工作室的城隍影像風華音像共同創作展

資料來源：本研究拍攝

研究者到 6 月中旬大多往瓊林陪伴孩子也往圖書館閱讀進行研究。每次進瓊林社區時也逐漸瞭解到，現階段聚落進行汙水管線工程，孩子在阿公、阿嬤、父母的約制下無法自由地在社區遊玩，若要往瓊林苑、運動公園、保護廟廣場活動時，或離家較遠處都需要長輩的陪同，使得孩子在假日時大都留在家中，對聚落環境也越來越陌生。

6 月下半句大多時間在整理研究的過程，構思設計、創作的時間架構圖：

當研究者在創作設計無頭緒時，便會心情低落，導致設計延宕，讓許多可實踐的設計可能會無結果。當參與社區田野調查遇上困境時，在挫折中會想以暫時遠離的方式，或冷漠處理的態度來面對窘境。導致微型設計無法確切定案，讓論文研究無限展延。而思考微型設計時總是懷著忐忑不安的情緒，因一直未能有確切的目標和解決方法，只能從失敗、可行性的經驗中不斷再思索。但卻無實質呈現微型設計的方式與支持的資源，當預想進一步參與及規劃時，又擔心、惶恐與焦慮的無法面對處理，使得思路會有無所適從的折返現象。而當研究微型設計轉至聚落作田野調查時，便形成是新的難題還是能解決的成果？雖然研究者在瓊林地區已努力、嘗試完成心中的構想圖，但對於場域施作層面遇上許多困難，便從微型設計社區規劃師競賽活動主辦老師 A 建議，改換成功聚落作社區改造，因有老師實質上的支持資源，讓研究者可能可以順利完成微型設計。

從過去瓊林聚落的走訪經驗，對照現階段理想的自我，兩者重疊的田野調查對話得知，要幫助社區做改造設計前，應先調適自我的心境，社區改造參與的重點是營造他人同時也營造自己。當踏入瓊林認識居民到陪伴孩童的過程得知，面對社區課題除了同理心還必須保有熱情、不怕困難的精神，才能得到當地居民認同與關心的回應。雖然走訪瓊林聚落，結果卻

無法完成設計創作定案，但社區卻讓研究者學習、參與居民的生活故事中得到許多啟發。未來在成功聚落三角公園的場所實施微型設計創作，能帶給當地孩童有何實質效能，並在有限的時間內對場域實施規劃，都等待研究者去發掘、實現並藉此機會完成由作品發揮效應的機會。

自開始進行研究至今，研究者摸索設計方向的過程可整理如圖 3-1 所示。

思路

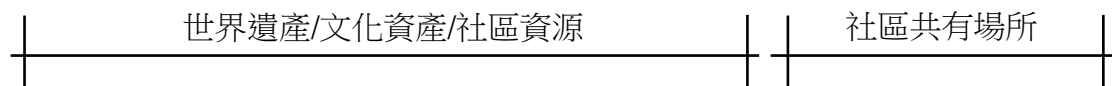
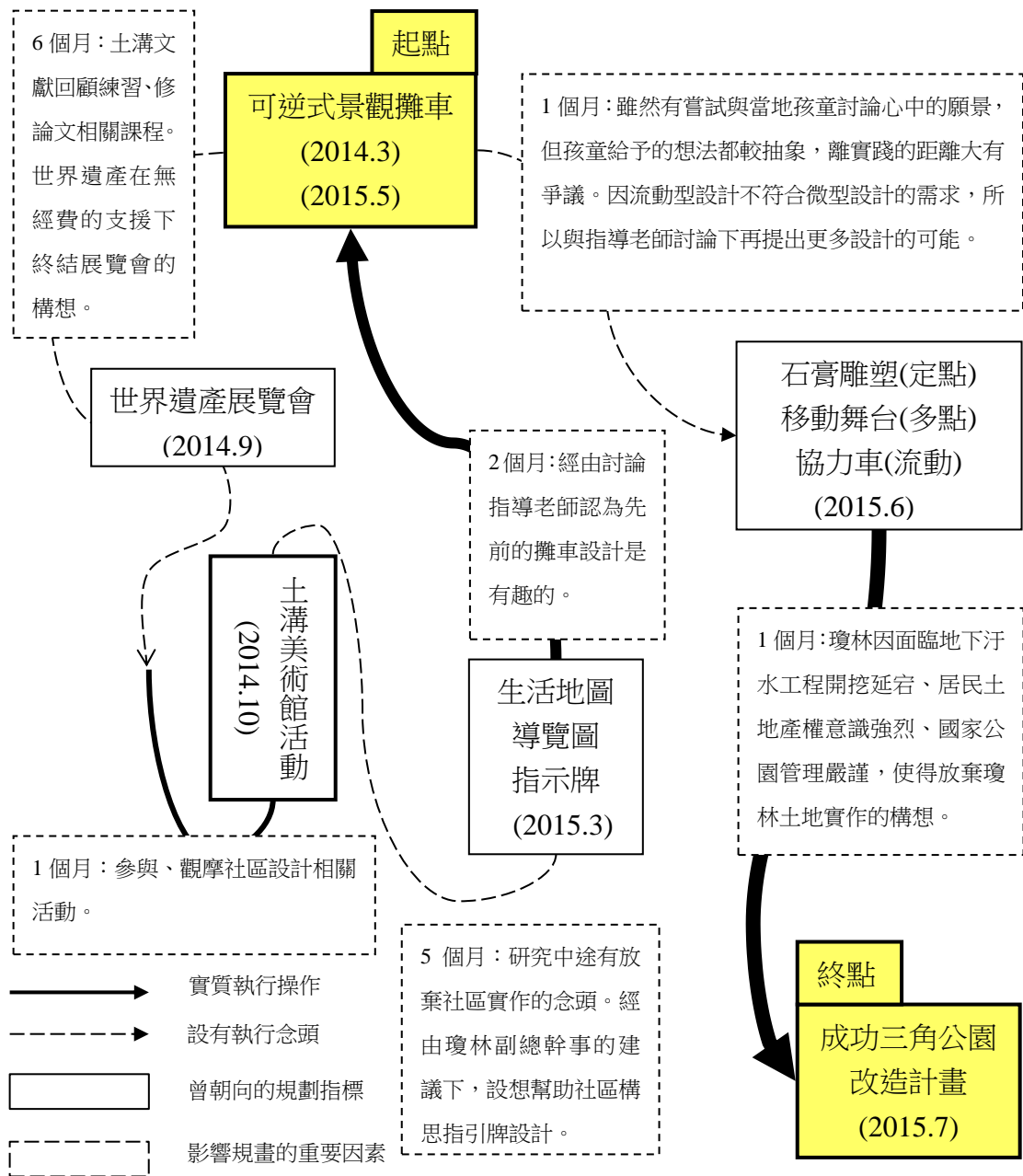


圖 3-8 設計思路過程轉變圖 1

資料來源：本研究整理

第三節 場所的特質與規劃（向外發聲）2015年7月至2016年1月

3-3-1 辨識微型設計場域規劃的可行性（7月—9月）

7月：構思場所設計 — 從瓊林聚落轉換到成功聚落(正義社區)

7月3日下午在整理論文研究的過程時，被主持 A、助理 B、助理 C 找去討論現階段設計的構想圖，雖然研究者已盡所能提出心中的想法，但微型計畫評委明確的告知瓊林聚落屬於「國家公園」用地，在場域施作上會有重重關卡的環結，須先透過在地長者們的意見，再經由國家公園管理處的溝通、協議才能施作。如先前第一期社區規劃師研討會的舉辦，就施作兩處在瓊林地區：時光圓環、森林中的精靈等空間營造，都是經由多次場地更動、營造作法更換，並在開瑄國小進行多次的說明會才成立施作。直到近期瓊林多被學術單位擾動，工程單位介入施工等因素，導致在地長者對研究者起初的拜訪事實上是較冷漠的。而 A 與 C 提出「成功三角公園改造計畫」，構想結合舊建材再利用，製作具有聚落特色公園景觀及休憩作品設計，不過現階段為構思期，可經由研究者在正義社區的觀察，以及與當地居民接洽討論意見，提出較新穎的場域設計創作發表。但是研究者在有場所、經費的支援下卻無法施作於瓊林，並向指導老師說明、溝通換聚落作設計創作，但似乎無法完全說服指導老師，便往瓊林找前幾個月繪圖遊戲的孩童們。

由於孩子在暑假期間要找鄰近的好友玩耍都會說：「同學家門前被挖了坑洞，無法走過去找他們玩遊戲，加上爸爸、媽媽不准我離家到太遠處遊玩！」且當研究者陪伴孩子到同學家時，工人都會嚴厲的告知：「白天動工及晚上時勿讓孩子跑到施工處，以免發生掉進坑洞、造成大人找不到的危險！」跨越鴻溝後走到同學家時，孩子表示：「弟弟已去臺灣與姑姑、親戚們過暑假，家裡現在只剩我和爸爸留在金門生活，不過再過一陣子我與爸爸也要去台灣，阿嬤家只會剩下叔叔們住在這裡。」然而住家前被開3條溝的孩子則說：「平時要出門騎腳踏車都必須穿過菜園，才能到秘密基地遊玩。不過都要趁叔叔們休息時偷偷的騎過去，否則會被叔叔們阻止或被唸幾句！所以越來越少出門玩遊戲，大多都留在家裡睡午覺。」



圖 3-9 前進小男孩家的路途持續在施工

資料來源：本研究拍攝

放棄瓊林聚落公有用地，施作的原因

7月7日指導老師再詢問瓊林聚落場域不可施作的因素。研究者表示，由於地下污水管線工程因天氣不穩定而導致開挖不斷延宕，從預計7月底完工改為11月底甚至會拖延到12月底才完工，使得公有用地目前都堆滿施工的器具，且當工人將器具轉移到另一區時，住家便因道路開挖沒有停車空間。恰巧又面臨暑假期間由台灣返鄉回聚落的旅居者，及無停車處的長期居住者，都將車子停放在公有用地上，讓社區的停車空間、交通動線呈現混亂的現象。關於研究者先前與社區人士H中約定的場域施作，及裝置藝術等空間規劃構想，對於兩項設計完成的願景越來越渺茫、困難。年幼的孩子因社區不斷進行大規模施工，使家長們不願讓孩子出門遊玩，甚至直接將孩子帶離社區前往台灣、城鎮居住等暑假尾聲時再送回社區上學，讓瓊林在暑假期間成為工人們施工的活動場所。



圖 3-10 瓊林呈現居民與工人對談的場所，雖然瓊義路已開挖完工，但下午時段少有居民在戶外活動

資料來源：本研究拍攝

但指導老師提出：「可臨時擺放里辦公處廣場前的空地？」研究者便將之前社區人士H排除掉里辦公處廣場，關乎於聚落的傳統故事和禁忌說，里辦公處的兩棟洋樓與空地為當地居民的「雞母穴」²⁰。因此里辦公處前的廣場乃是當地居民視為凝聚重要向心力的地方，平日都會看到居民聚集於此處休憩、閒談，即使現階段作為停車空間使用，或閒置空地等情形況，也不能予以規劃，是不讓外來者隨意觸碰使用的領域。

²⁰瓊林聚落里辦公處位於社區的至高位置。當太陽從東邊升起時會從洋樓的上方逐漸出現，接著早期務農家的雞便開始啼鳴，等到太陽西下時會先照耀在兩棟洋樓上，再逐漸投射到其他傳統建築、民房中。而老一輩的居民說，因龍脈經由太武山、陳坑、雙乳山最後到瓊林而匯集於此廣場，是故廣場為聚落內蔡氏家族重要的發跡根源地。且蔡氏開基祖十七郎的墓葬於太武山，居於風水寶地之處，並推斷是促成瓊林人口繁盛、歷代子孫讀好書，及出仕當官的重要因素。



圖 3-11 公有用地不斷呈現擺放施工用具、轎車停使的混亂空間

資料來源：本研究拍攝

往成功聚落(正義社區)進行田野調查

於是研究者再提出，成功三角公園已是微型計畫場域施作的基地，且當地居民非常願意釋出土地，加上社區人士 E 在之前就想將公園給予更好的規劃，但在經費不足的情況下，總無法給予良好的配套。現階段有微型設計的贊助，社區人士 E 非常願意將公園規劃成孩童、年長者可以休憩更舒適的環境。接著再說明場域設計表現，可將瓊林聚落孩童對環境、空間的觀感與認知，實作在成功聚落三角公園，給予孩子作拓展的視野。指導老師表示：「在時間充裕下能與成功孩童用繪圖的方式就盡量呈現，若無法就必須瞭解孩子平時生活遊戲的場所、範圍，及彼此之間的遊憩生活領域。」

7月8日與正義社區人士 E 訪談。彼此在三角公園處以聊天的方式對環境改造達成初步的共識。E 表示，榕樹下是片硬磚鋪面的廣場，因社區靠海常有下雨、海風、潮濕等氣候，所以在硬磚上容易不斷滋生青苔。雖然早晨會有社區清潔隊幫忙打掃，但青苔不易清除也時常滋長，且孩童在下午 4、5 點鐘會聚集在公園騎單車、三輪車，有時孩子因騎太快而滑倒。還有晚上會有少許孩子在公園騎車，雖然有路燈照明，但是明顯地場所較昏暗。於是研究者便思考著若能讓孩童騎單車降慢速度的場所設計，進而運用綠化、軟鋪面設置安全、防滑的場所，促使孩子經由規劃過的步道緩慢行使單車。還有提出綠化效應會敲掉少許鋪面，讓公園的空地可延續周圍的植栽，美化場所環境更綠化？原因在於地方原本就是小朋友的秘密基地，若將場所打造成遊樂場，就能呼應下午時段的遊戲更豐富多元；孩子在晚上時段會聚集在公園騎單車，可加強照明效果。E 現階段的構想是希望將公園營造成在白天時更美觀，到夜晚也能更多居民聚集在公園使用的可能。

月中邊進行田野調查時邊接洽學校的工讀工作，也詢問助理 B 後續「微型設計」工程上的廠房、人力等資源可否有實質上的協助，助理 B 清楚的表示，D 可幫助微型工程進行任何資源的協助，而且在規劃方面有微型計畫委員可提供設計規劃的建議。B 與 C 都表示，成功三角公園會是微型計畫穩獲得經費的案子，也會是比瓊林聚落還容易落實場域規劃設計。月底持續跑往成功聚落做田野調查、陪伴成功三角公園的孩子，玩屬於當地孩童會遊玩的遊戲，或走進社區探訪與觀察每戶家庭居民的生活模式，建立彼此間的情感並結束七月份的研究。



圖 3-12 三角公園是當地居民聚集的地方

資料來源：本研究拍攝

8 月：初步提出成功三角公園改造計畫

月初與助理 C 初步討論成功三角公園改造計畫的想法。研究者以提「自行車步道」的概念，首先將環境做整理並把長滿青苔的地磚鋪面敲除，運用三角公園周圍的綠化景觀做延伸序曲，再利用灌木叢來形塑「綠色效應」；因而設造形成小朋友騎自行車可行徑的花園步道與休憩空間，讓孩子聚集在秘密基地時可更豐富彼此遊戲的互動。再透過類屏風遮蔽結構的藝術裝置型塑時光走廊，作為孩童行徑自行車的展演空間；還有再設置裝置藝術造型的燈具設計，促進小朋友在夜間休憩也能到場域進行遊戲，以及發展「童趣故事」。

不過此初步改造計畫提出時，C 提醒研究者「微型設計」是小型的工程營造，所以在初步構想先以 10 萬元的預算做提案規畫，別太迅速的提到請大量工人運用器具進行「敲埋」的工程；切忌記得進到正義社區做簡報，也要向社區領袖們清楚表示經費的數量，否則會給社區太大的願景導致後續雙方(學校與社區)的落空。於是，助理 C 提出教育性質的規畫概念，藉由研究者的觀察會發現小朋友在公園有騎腳踏車跌倒的情形，促成規畫可將小朋友跌倒的樣貌，運用小插畫的警示圖案藉此設置在公園空間裡。「社區診斷」可運用清潔劑在紅磚上進行清洗，再噴上防潮劑讓樹陰下的紅磚不再滋生青苔即可，因進行「社區規畫」就是讓地方居民知道環境需要整理，且在過程中形塑「社區凝聚」，便鼓勵居民不斷地整理家園。換句換說，進行微型的場域改造便能凝聚環境的再造，也盡量維持在原本的環境風貌下進行設計，才能讓規畫不斷的邁進。

事實上 C 表示，「微型設計」就是在社區與場所中找出亮點的規畫，才能有效的讓可行性增加，以及讓當地居民向外地人講出其故事的意義。其實，先前的「遊具規劃」就是可發揮的議題，譬如：可製作當地特色的蹺蹺板，或著是小朋友喜歡的簡易隔板遊樂器材，便能引發當地特色產生「場所效應」及「社群創造力」。如果要規劃彩繪公園的提案，可透過社規師研討會發公文到正義國校，與當地小朋友共同進行彩繪，以及舉辦軟體活動來減少人事費用。

於是研究者將規畫議題縮減成「腳踏車架」作為公園設計主軸，主持 A 認為設置在公園是可行的提案，並再建議可設計一個獨特的平台空間，上面擺放著再造的當地傢具，讓居民可在下午休憩時間凝聚在公園裡。指導老師建議是可敲除少量的紅磚做「加法規劃」，運用泥土、磚頭透水性的材料，進行自行車步道規劃；因應當地公園會滋生青苔的特性，可進行「青苔塗鴉」讓社群共同繪製在公園裡；夜間的燈具可設置賦予教育意義的造型寶寶，讓孩童知道在公園玩遊戲時會模仿、學習安全性的重要性。

月底由金門縣政府舉辦的社規師研討會課程說明，必須有 80% 以上的出席率，也要通過筆試能力測驗，再由實務操作的「微型設計競爭型提案」，須通過兩個計畫階段才能獲得經費，而且須在 1 月中旬完成場域規劃，即會頒發社區規劃師資格獎。接著便展開一系列的社規師課程。

9 月：社規師研討會課程的教導，並應用於社區提案

月初與指導老師討論公園實務規劃，先從「敷地計畫」的角度去思考，在公園裡透過資源盤點後，那些舊有的物件該保留、那些則該捨去，並再納入新的設計元素去思索，此規劃後的地景是否保有連結性，因而打破原本舊有的現狀進而創造「社區營造」的效應。換句話說，在公園環境裡以居民的立場，運用「五感經驗」去發掘空間「需要」的元素，藉此創造解決生活機能的規劃品質。

中旬先繪製三角公園可設計的規劃物件，再接洽社區人士 E 約在 9 月 15 日討論「三角公園改造計畫」的執行率；於是在前一晚將第一次提案規畫圖整理，並準備到現場時與 E 簡報、提出心中的想法，而重點是必須適當的提出專業者的意見，當社區人士 E 提出社區看法時，必須抓到社區「需要」的關鍵點，再歸納雙方的意見並整合「社區設計」。隔日到正義社區里公處，看見 4、5 位阿嬤們聚在一樓客廳玩四色牌，旁邊還有觀看的阿嬤與田野調查時認識的居民；先以借廁所之名義向阿嬤們打招呼，聊聊研究者是金門大學的學生，再連絡 E 可做簡報。等到 E 到現場並將規畫圖攤開，接著研究者開始說社區診斷、環境規劃、經費概算等案子可行度時，圍在四色牌桌的阿嬤、居民便轉向到我們討論桌上，並在一旁關心是要執行什麼工程，而不時會聽見原坐在牌桌上的阿嬤們緊張的說：「是要做什麼、要進行什麼工程、要在哪邊動土？你們是哪個工程顧問？」過程中，社區人士 E 很專心的「聆聽」研究者規畫的意見，並提出公園演變至今的因果面貌，以及現階段居民會使用公園但卻又漠視環境的情形，還有未來改造可推動的方向等建議，而且圍在一旁的居民也不時地提出自己對公園改造的看法及意見；由此可見，社區人士 E 在乎「由下而上」、「雙方溝通」、「凝聚社群意識」的重要性，不過社區人士 E 提到成功三角公園是由許多土地產權的居民聚集的土地，而且有絕大區域是「陳氏宗親」用地，必須向社區人士 G 與社區人士 F 提出，經由許多人的同意後才能簽下土地使用同意書。

設想「減法」概念作公園整體規劃

聆聽完社區人士 E 的建議又讓研究者再次整理規畫圖，並在 9 月 20 日再到里公處等待社區人士 G 與社區人士 F 做提案，到里公處時四色牌桌的阿嬤們看見研究者，便問候：「又是來借廁所的嗎？」原來阿嬤已記得研究者可能又來做提案簡報，進而關心詢問。隨後 F 帶著研究者到 G 家中提案，在矮小的客廳桌上攤出只能放上一張的規畫圖，開始做簡報。簡報時接著研究者貼近地坐在 G 旁，緊張地提出「減法規劃」，但 G 卻不太理會研究者，反而專注地看著自己想看的電視節目，過一會兒便提起身子去上廁所。當提到準備在公園進行「敲埋」時，社區人士 F 直接打斷研究者的提案，表示研究者對規畫觀念有誤，其一公園是任何居民都可到環境休憩的空間，所以規劃對象要更擴大，其二執行規劃時應以「加法概念作準則」；其三執行任何規畫都必須以「安全」作為優先構思。並以「鞦韆遊具」作題材，讓研究者執行社區規劃發揮空間主題；「減法規劃」僅能運用在整理兩棵榕樹上，而且只能做稍微修剪的動作。

提案過程，社區人士 G 清楚表明他的立場，當初執行公園整體規劃即是有顧慮當地小朋友的行為，所以才促成「加法設置」，研究者必須依照此準則，再重新調整規劃，並也提出下次提案時，他們希望看到的規畫圖有哪幾張；另外，社區人士 F 也說明江柏煒怎麼沒有在此計畫操刀，間接地隱射著研究者提出的規劃觀點似乎過於「學生主義」²¹。

於是，月底重新以 G 與 F 劃設的規劃範圍，在公園裡執行三區域的微型改造計畫，並以「加法概念」，繪製出許多草圖，也製作 1:20 的藝術鞦韆遊具模型(圖 3-13)，設想這次提案能順利「溝通」說服社區人士 G，簽下土地使用同意書。在夜晚待於研究室趕著圖面與模型時，指導老師並教導研究者做提案進行溝通，必須了解社區人士 G 在乎的「細節²²」，並且清楚表明研究者的設計能力與企圖心；由於 G 與 F 不會花太多的時間「聆聽」學生給予的意見，並以父權主義的觀念整合環境規劃，而且他們也許想聽的是江柏煒推動規畫的建議，讓社區公園環境的知名度增加，反而不會聽從研究生給予的規畫改造想法。總體而言，指導老師希望研究者拿出對社區設計的自信，而不只是在 G 與 F 的陰影下，更不是需要哪位名師或委員的提案建議，才能將規畫作為推動的亮點。

²¹ 在本研究指學生時期的社區設計過於「天馬行空」構思，沒有考量到設計主體整個變遷的脈絡、現實生活決策者對土地的觀念，因此執行規劃時應是要更注重「決策者」所有下達的規劃現狀及環境的未來規劃。

²² 細節=專業者的能力+氣度+溝通+更多的交陪。

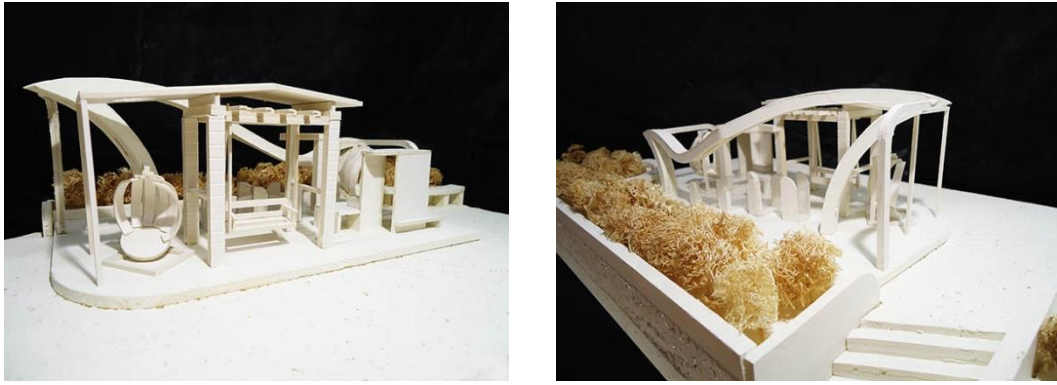


圖 3-13 藝術鞦韆遊具模型

資料來源：本研究製作

3-3-2 微型計畫提案的變更因素(10月—11月)

10月：社區規劃師課程訓練與社區提案

舊有「加法」規劃的藝術環境策略

月初與社區人士 F 約第三次提案的時間，但 F 向研究者確認是否有依照他們所需要的規畫執行後，便又說可再向社區人士 G 尋洽確切的簡報日子，因主要土地決策權還是在 G 掌權著。與 G 聯繫後，在 10 月 5 日到他家中再次提案，簡報時清楚的說出成功三角公園改造計畫的策略有：土地使用區分、規劃空間範圍、執行哪三種「加法規劃概念」、規劃尺度與使用對象(居民)的關係，經由溝通後 G 答應簽下土地使用同意書，近期會辦理「社區說明會」並把此規劃提案納入會議作提出，不過 G 表示研究者不用參加社區說明會，只要他向居民說明即可以。在簡報討論快結束時，F 原本在金城因接到研究者說這天要到社區做簡報，並趕緊回 G 家中提出自己的看法；雖然 G 很明瞭的說下午就可以簽土地使用同意書，但 F 在研究者離開 G 家門前，又趕緊說他個人對公園改造的意見，並建議可如何進行。

月中並準備社規師研討會筆試測驗，將所有講師課堂簡報內容再複習幾次，並在 10 月 17 日到金門縣政府進行筆試測驗，接著 10 月 24 日並公布全體有參加上星期考試的社群，都通過筆試測驗，也在十堂課程中訓練，學習到社區營造的案例與精神本質。10 月 27 日獲得社區人士 G 的認可簽下土地使用同意書，並照相合影，並向 G 說明研討會後續執行到準備「競爭型提案」階段，研究者會以正義社區居民的立場，為當地土地爭取更多經費。G 很高興並說出，他也代表成功聚落為鄰近夏興聚落的荒野上坡地，將國有財產用地爭取回屬於自己社區的祖墳用地。表示彼此都為村子做許多更美好的規畫願景；而走出門外看見田野調查時，常在午後到公園休憩的阿嬤，便拿著初步提案計畫書向她說未來三角公園會出現「藝術鞦韆遊具」，使得阿嬤興奮地說：「如果畢業要駐留在金門的話，一定要住我們成功村！」

10 月 30 日開始準備後續 1 整個月的提案計畫報告，並將 8 月份到 10 月份整個行動研究執行的設計規劃與模型，呈現到 PPT 檔裡學著歸納做更正式的提案簡報。

11 月：社規師研討會評估微型計畫執行的可行性

月初在邊撰寫計畫書邊歸納提案簡報時，並準備後續經費匯款銀行的開戶作業，以及預設「藝術鞦韆遊具」會應用那些材料，藉此從網路上尋找鐵工廠、木工廠、許多家廠商等資源，作為初步在地資源的聯絡方式。11 月 7 日進行第一次縣政府提案報告，青澀地提出三角公園改造計畫，但準備的資料過多導致只有提到少許的加法規劃方針，就結束此簡報。課程結束後，研究者在整場提案對答中也認同委員 V 的改善建議，以及後續規劃策略；然而也有拿提案報告給委員 R，他是直接表示研究者這兩個月的行動研究是不可行的，說明「藝術鞦韆遊具」起碼要 100 萬的工程造價，倘若後續分組給他帶領做指導委員，會要研究者再回正義社區向社區人士 G 與社區人士 F 再提案溝通。

實務經驗建築師的引導

月中由委員 V 帶領研究者進行第二階段的實務操作，藉由第一次提案報告，V 提出「燈塔的概念」²³改為設計入口意象，作為這次「微型設計」的主題，主要是將三角公園改造為「中繼站」。但指導老師指出此概念諸於「太多使用者」²⁴需求，還是以居民需要的藝術鞦韆遊具作為主題即可以。並說明參與此論文的重點於，讓研究者在還未投入職場時，能清楚了解執行一個真實案子的流程，以及認識社區居民與社規師研討會等人，經由溝通與學習成長所累積得經驗。

接著是兩個禮拜的每組個人提案簡報，以及到自己組的提案地點，進行改造區域現場勘查。此組由 V 引導進行各據點因地制宜的區域規劃，田野調查時帶著前任副縣長、建設科大哥等人，介紹每個地方的故事，使得研究者也學習到金門各地方的在地特色。傍晚到成功三角公園，委員 V 向社區人士 G 與社區人士 F 握手打招呼，說明後續會在公園進行微型設計；並向研究者表示公園環境資源已是飽和的狀態，而且也被土地產權所限制，使得場域規劃無法再更進一步拓展，促成兩個禮拜的調查與簡報仍以原本的「藝術遊具」做為改造目標。11 月 21 日由委員 V 教導此組提案計畫書撰寫技巧，並將成果展現在 11 月 28 日，到金門縣政府進行競爭型提案簡報。

金門工法與資源未如台灣發展成熟

因應議題發表與現場勘查的討論結果，研究者還是以藝術遊具主體作為經費估價表，並策畫所需要的人事、業務、雜支等費用，來進行初步擬定。接著將先前網路查詢的廠房單位，運用電話方式來聯繫，但是由於金門各地區廠房碰到年底趕工期間，因而只接熟識客戶的電話，以及較大型工程顧問的案子，其餘外人打電話到廠房裡，即是採取不理會的態度當

²³ 委員 V 提出在成功三角公園變更為改造入口意象，但設計主體並不是燈塔，而是透過規劃讓公園入口能像燈塔般，擁有醒目的效應。藉由設計效應，讓白天給予觀光客對社區產生新的精神指標，而下午也可提供居民休憩或是玩耍的空間。執行公園空間規劃時，必須考量到每個時段對使用者不同的感受，再進行場域需要那些設計來安排規劃，反而不是將原有的空間不斷地填充設計，供應予使用者。

²⁴ 原因在於觀光客不會需要到成功三角公園使用空間的念頭。因觀光客看待聚落的心態，即是參訪、吃鍋貼、買紀念品、觀賞海景...等行程就離開了；並不會對社區有實質上的幫助及貢獻，他們對社區的角色定位，只有暫時停留而已，反而不可能長時間駐地在社區裡生活，回饋予居民產生資源與經濟上的運作。

作回應。於是，研究者帶著模型照片到各家廠房諮詢金門工法上的估價，現場找了兩、三家鐵工廠與營造廠，老闆們清楚的表示，研究者必須將藝術鞦韆遊具繪製出專業圖面，而且要把尺寸都標示出來，讓他們「方便於估價」²⁵。此外，金門各區域鎮與聚落的體健設施與兒童遊樂場，都是從台灣的套裝總公司集體購買後，再運回金門，並於各處施工現場組裝，供應予居民使用；倘若要在金門製作鞦韆遊具，建議到套裝公司購買會比較省成本，也能減少工程上的造價。

「加法」與「減法」規劃的碰撞

11月28日只有十分鐘的競爭型簡報，當研究者報告還未完成，停止鈴聲已響。得到的評語是台下評建築師、委員們認為研究者無透過「由下而上」的參與式規劃，僅於個人主義和社區人士 G 與社區人士 F 操弄的手段在申請提案。台下的委員 R 說明此案只能「減法規劃」，「加法規劃」是不可行的案子，必須製作當地特色的椅具安排至公園裡，並修正為規劃目標；委員 U 也認同微型計畫委員 R 的建議，至於委員 S 表示，研究者在社規師課程中無學到任何知識，完全不懂「社區營造」所傳達的意義。主持 Q 則表示研究者已發現金門公共區域特有的現狀，即是不斷有套裝成品從台灣公司湧入，應可運用課程簡報動手營造的方式，打破政府硬體制式化的限制。委員 T 說明此案以「減量規劃」的方式繼續營造即可以。

總體而言，研究者不像其他提案組員得到後續規劃實質的策略，並以訓誨的方式予此案結論，至於如何動手營造、如何進行減量工法，完全無人教導；對於7月份主持 A、助理 B、助理 C 給予研究者三角公園改造計畫(A之案子)有更深的領悟，整體的前因後果在於，社區人士 G 與社區人士 F 在乎的是公園環境能形成今日的面貌，乃經由長時間的討論及努力爭取經費才有此構成，而社規師研討會評委除了委員 V、主持 Q 大致了解成功聚落的地緣與人緣關係外，其餘微型計畫評委都以學者們的觀點看待此案，提出鉅觀的個人建言，導致雙方(學者對居民的規劃策略)產生衝突。但也使得當下理解社區的空間在建構過程是賦予許多意義，然而空間形塑的前階段即是社會探討議題將其實踐的爭議話題，再分別賦予社區空間不同的使用價值；因此空間建構即是社會產生衝突一部分的因子。

3-3-3 成功三角公園操作面臨的課題(12月—1月)

12月：計畫實質落成的顧慮

月初，助理 B 向研究者告知，因藝術遊具規畫需要工人與廠房施作，也要工人帶成品到公園現場組裝，促成有特權可先預支工人施工費用，所以要趕緊畫施工圖跟大樣圖等專業圖面。不過，研究者表示實務操作行動前，應是依照計畫書而執行，所以應以修改計畫書為排定後續工程，但 B 卻說更改獲得經費即可。隨後，透過主持 Q 建議後續如何將規劃完成，他表示以動手營造作為概念，但是社規師課程並無教導如何運用電腦軟體技術繪製專業

²⁵ 本研究指的是模型照片無法表示工程上是運用 H 型鋼、還是 C 型鋼等材料，必須透過施工圖與大樣圖，才能將鋼材進行切割與稱重利於估算，此材料的價格。如果有弧形造型的設計，必須先將鋼材裁切再用高溫熔解進行塑型，若要執行塑膠表皮層工法，就必須運到台灣廠房加工，再運回金門才可以製成。而且 20 萬到 30 萬元的造價是無法製成，研究者設計模型照片的樣貌。

圖面，連 Q 也無交代圖面該如何繪製，或是交給金門哪家廠商進行組件。但在擬定經費計畫書時，委員 V 表示所有的專業圖與設計圖都不要先繪製，而是等到整體規劃完工後，再進行照片描繪。這些互相矛盾的建議，導致研究者在毫無頭緒、不清楚是要依照助理 B 與主持 Q 動手營造的概念，還是委員 V 的建議進行後續工程。於是在不知如何起頭執行規劃的心境下展開此案。

透過社規師研討會委員與社區人士 G、社區人士 F 雙方各說自話的場域規畫觀點，進行第二階段社區環境改造，12 月 7 日並電話通知 G 說明公園規畫獲得 20 萬元營造經費；隔日到正義社區拿已召開土地動工的社區說明會表單，作為證明呈交社規師研討會，而 F 在 G 面前開始委婉地提出變更設計的要求。用小聲的語氣拉著研究者的手說，就擺上兩座鞦韆椅套裝成品在公園場域，以及兩座棚架即可，然而當下無作過多聯想只說，在動手製作鞦韆上經費許可的話可以嘗試；他不斷拉著研究者的手，不清楚是要表達何種意思。

社規師研討會與社區可否落成藝術遊具的原因

月中，助理 B 說實務操作的期限是到 1 月 23 日，若施工未完成會依照違約金比例從 20 萬中，每日扣除。於是，研究者透過網路發文的管道，召集金門大學建築系的學弟妹組織工作團隊，共同參與成功三角公園改造計畫；接著嘗試運用電腦軟體技術變更較能落成的場域規劃，並電話聯繫社區人士 G 解說場域規劃的行程，但 G 因繁忙無接電話，而轉為聯繫 F。他表示 G 家中有喜慶，導致繁忙到沒有時間處理公園改造之事，所以詳細對話窗口找他即可以。接著研究者並說明金大工作團隊初步會做公園環境整理，F 表示會協助提供器具，此外也會連絡林務所進行整理榕樹等，較需要撰寫公文之事項。隔日，再次電話聯繫，F 表示社區資源都準備好了，明日可依照預定時間進行工作。

到現場再次聯繫 F，他到現場直接表明不需要做環境整理工作，直接要金大工作團隊打樣，而且不斷質疑當初與 G 簽約的設計規劃，以及實質落成樣貌會帶給居民不悅，導致 G 會收回土地使用同意書。此外，社區人士 E 在社區人士 F 到公園時也趕緊到現場，E 聽到 F 向金大工作團隊變更工作期程，及收回地權書的要求時，並嚴厲地向社區人士 F 說，不需要強迫要求金大工作團隊(專業者)的規劃行程，宗親會本身就很有錢，倘若再以如此態度對待他人，你的職位會不保。由此可見，在執行施工時因經費多如預期的 10 萬元，讓 E 與 F 的意見開始分歧。隨後，還是以預定期程進行打掃工作，不過打掃用具不如電話中聯繫的齊全，促成金大工作團隊自己再購買並將工作完成，午後 G 與 E 到現場探望工作進度，從他們的對談中說明了 F 似乎不想要榕樹做修剪與整理，不過社區人士 G 表示他會再向 F 說，可放心地進行環境規劃。

月底，研究者將初步設計圖用電腦軟體技術繪製，以及用紙板製作木棚架 1:3 的大樣模型。將樣品拿給助理 B 與助理 C 進行溝通時，C 表示不需要繪製專業圖面，因 B 已向 D 尋洽，在金門該如何落成遊具製作；此外也不用製作大樣模型，在木棚架工程營造時只要監工即可以。而研究者也提出社區人士意見分歧的事件，但 C 只在乎工程進度可否達到可完

成之期程。接著，研究者經由社區人士 E 設法聯繫到廠商；廠商表示在成功三角公園的遊具法規條例上，不能落實盪鞦韆等遊具，不能賣地墊予研究者。回到學校向助理 B 提出此癥結問題，B 表示詢問 D 的結果也是類似的，況且已到年底期間無工人會幫助工程進行營造，因此助理 B 說要棄標此案，讓成功三角公園改造計畫變成流標之案。

於是，研究者在為社區努力近半年的心境下，提出鞦韆套裝成品的納入，依社區人士 G 想要的成品去購買，而其餘周圍的遊具設施用動手營造的方式，藉此呈現規劃目標；隔了幾天，此案由委員 V 的認可仍繼續實務操作規劃。12 月 25 日辦理工程的保險後回到學校，主持 A 表示因場域規劃完工，需考量到「安全」等因素，不應製作遊具，應將設計變更為「入口意象規劃」，至於詳細情節會向委員 V 討論此案落成的方法，倘若居民不認同此做法，即彼此規劃自己想落實的成品。隔日是第一次審查工程進度規劃，V 向研究者表示可持續執行「藝術遊具規劃」，不過套裝成品只能買一座，因有社規師合約上的關係，而社區人士 F 想要兩座就必須向他做溝通；接著引導研究者後續工程策略可透過「由下而上」、「共同參與」、「建立情感」的方式，並與小朋友進行動手營造。

執行成功三角改造計畫：實質場域規劃

12 月 27 日與 12 月 28 日這兩天，研究者開始尋找構成藝術遊具的規劃架構：向傢俱行訂購鞦韆椅套裝成品、尋求車廠提供廢棄輪胎、向地墊廠商進行工程上的溝通、預約木棚架師傅到現場勘查現況等策略。12 月 29 日金大工作團隊已在公園現場完成初步打樣，接著電話聯絡社區人士 E，不過他說社區人士 F 比較有意見，並請他到公園探勘。F 到現場時，立刻指出，金大工作團隊打樣的規劃會引起居民不便、使得行動起來受到阻礙，並又再縮小規劃範圍，將原本矩形的規劃範圍建議切出一個很奇怪的形狀，並再提出所有的規劃設施最好不要碰到此區域。隨後得知打樣中的規劃是提供予小朋友的設計，當下的表情非常不悅，便立刻離開。午後向車廠老闆要了幾顆廢棄輪胎，以及與傢俱師傅共同到公園現場，進行鞦韆椅套裝成品的安裝；過程中因師傅的電線不夠長，只能再聯絡 F 商借延長線，不過他向傢俱師傅詢問鞦韆椅的價格後，結果比預期中的便宜，就一句話也不說離開了現場。

鞦韆椅安裝後，木工傅到現場拿著大樣模型，向金大工作團隊說明他會運用修復傳統建築的觀念，進行木棚架工程施作並教導我們棚子各處的功能及作用。過一會兒，社區人士 E 也到現場勘查，並讚譽金大工作團隊的努力、也誇獎研究者做的模型，也讓金大工作團隊信心十足，並討論安排隔日的工程計畫。12 月 30 日到五金行採購油漆，再到成功三角公園進行墨斗打樣，並與當地小朋友一同進行清洗和彩繪輪胎的工程，然而過程中有聯絡 F 可否供應器具，但他已上班之名義，不理會金大工作團隊；不過今日工作到晚上九點鐘，金大工作團隊與當地小朋友都玩得不亦樂乎。12 月 31 日上午金大工作團隊再到現場，將昨日未油漆完得 20 顆輪胎都上漆完畢，結束 12 月的工程進度。

1月：營造規劃所面臨的現實

1月4日因準備進行輪胎切鋸工程，所以研究者向B詢問保險單蓋章事宜，但她的回應是這會關乎到Q與D的合作關係，另外輪胎剖半工程B也是說會再詢問D。隨後兩者都無下文。1月5日與廠商確認地墊顏色與數量，接著金大工作團隊到成功三角公園，將輪胎都運往修車廠並請老闆協助切鋸工程，但工程嘗試進行時卻失敗了。1月6日到D尋洽老闆保險之事，他表示無法蓋章，因猜測是保險公司在施工安全措施未齊全下，會有推責任之疑，也因D只是協助收款及發款的作業，所以不接受承攬保險之責任；回到學校，將問題的前因後果告訴B詢問該如何是好，但是沒有答案。然而主持A在旁看到此情況，只回答不是活動都快結束了，怎麼連保險的事宜都未處理，隨後便無下文，使得研究者拿著保險單到保險公司要求退費，但保險公司很不悅並無法作業，就將此事件收進抽屜。再次回到學校向指導老師表示此狀況，他提出將輪胎遊具進行變更策略，但也提不出替代方案，導致工程又呈現不知如何進行的結果。

社區人士F在工程進行時，得知場域規劃是依照簽約的規劃圖執行，且以催趕的方式打亂金大工作團隊介入場域施工的順序；1月7日是直接電話聯繫表明研究者帶著一群外來者，將他的土地搞得亂七八糟、當地小朋友不當地使用鞦韆遊具，並提出要求和研究者趕緊擬公園使用規章，防止不識字的小朋友、禁止他們不當的使用行為。不過，當研究者提到社區人士E說可盡情在公園發揮創意規劃時，F卻愣了一會，並又再重複土地產權意識的排外心態。使得研究者趕緊電話聯繫車廠老闆，接著厚著臉皮到現場，經由車廠大哥與老闆親自示範切具的使用方法後，獨自一人嘗試切鋸輪胎工程，且持續進行兩天使得身體非常疲憊與倦怠。

發生口角衝突及對立

1月9日在社區人士E家中找到學校借用的工具箱後，再度聯絡社區人士F，因前天他在催趕研究者場域規劃的工作進度；且電話聯繫後就如每次到現場一樣的說詞，以工作繁忙之理由並推託協助借延長線。接著看到社區人士E口氣非常不悅地說社區人士F的待人處事不佳，應立刻去找延長線；然而，因隔日就是第二階段工程審查，所以當下助理B用網路傳訊息問，明天要驗收了工作進度如何；電話連絡助理B希望明日可找Q對此案來進行溝通，但B拒絕研究者的求助以推託之詞，並掛掉電話。接著聯絡社區人士F約明日要現地勘查，F表示其餘的動手營造都可否不用施作，僅要擺上鞦韆套裝成品即可。由此可見，F在乎的是套裝設施，能否放兩座在公園內？因該產品價格經研究者爭取到較經濟的價格，而且工程經費後續多加一筆資金。使得F心中想比預期多增加一座。

換句話說，研討會肯突破合約放置第一座套裝成品到公園場域時，研究者在後續期間即開始被雙方左呼右喚，以及雙方各自只想執行自己的規畫，於是在雙方拉扯中想辦法實踐營造場域裝置，在此過程中藝術裝置開始建構。研究者當下內心真的很害怕，明日豈不是又要上演現地勘查的教訓戲碼。在公園裡看到G並向他說此情形，當G看到研究者已使用社區人士E提供的延長線時，便電話大罵社區人士F。過一會社區人士F電話打來並大罵研究

者。研究者請他到公園講清楚，他不再以工作繁忙之理由，立刻到公園裡向研究者飆髒話表示，土地是他的、土地可規劃區域範圍是他制定的，宗親會有 30 萬元不必金門大學爭取 20 萬元，再指出他認識金門大學前任校長也認識社會許多人士，也表明要找警察來理論土地產權之事宜。而研究者很誠心地告訴他，社規師研討會套裝成品之限制，以及每項工程款經費使用的緣由，盡力地設法溝通，但社區人士 F 已情緒失控，並命令研究者將所有規劃物件拆除。但隔日已是第二階段工程審查，研究者若不執行到應有進度，便無法向社規師研討會交代，並拿出手機轉為錄音壓著社區人士 F，說出剛剛提出個人的建言，但他不敢表明土地是他人的，卻已土地簽約人是社區人士 G 不承認對話窗口，並以冒犯之意認為金大工作團隊打擾到他，接著是回里辦公處向村人經由片面說詞，找宗親會的人盯著金大工作團隊與當地孩童進行工作。

過一會社區人士 E 到公園關心工程進度，於是研究者將口角的前因後果告訴 E，也會將此事件告訴主持 A。當下電話連絡主持 A 使得 E 說明，既社區人士 F 上任後，他與社區人士 F 處理社區財務、用具的理念不同，時常發生摩擦並會有意見分歧的狀況，因此不用擔心，學生可持續在公園裡工作。接著，社區人士 E 趕緊買飲料向金大工作團隊賠不是，以及用鐵鍊鎖上鞦韆椅防止小朋友玩壞。

此時，又理解到場域規畫及設計乃是在每個參與階段必須透過社區不同角色階級的認同，甚至是專業者與社區人士 F 之間溝通的關係，才會是良性的設計規劃。但是研究者在 F 眼裡僅止於外地來的學子，然而能證明場域規劃正確地辨識性，似乎是握有操縱權利及在地人脈資訊的掌權者，才有規畫的權力，使得施工進度處處碰撞壁。

社區派系與政治力

1 月 10 日，主持 A、委員 T、委員 U、委員 V、助理 B、助理 C 等人所組成的團隊，到現場勘查第二階段規劃進度，事實上場域規劃進度落後，但因彼此都知道社區有意見分歧的狀況，即趕緊發第二期款予研究者繼續施工；過程中社區人士 E 是直接站在里辦公處前，以中介者的身分表示社區人士 F 過於熱情，才導致此衝突事件發生，也開玩笑的提出應在公園裡，設置風獅爺朝向某處進行鎮煞等規畫策略。委員 V 也表明要社區人士 E 協助研究者。

困境下的成果

1 月 9 日晚上委員 V 向研究者提出規劃案的變更策略，但此策略在社規師研討會合約的準則下被阻擋，只能將工程完工為任務原則。1 月 11 日指導老師建議，將現有工程的元素進行營造；例如：固定輪胎可找學弟與學妹協助、地墊鋪設則找廠商施工、木棚架施作即找木作師傅，研究者只要向主持 A 與助理 B 確認工程，需要以上的元素即算完工。接著通過 B 的同意，只須在場域完工後修正計畫書即算結案。然而，到了學期末金大工作團隊有評圖的壓力，導致工程又呈現停滯的狀態。

1月15日在雨天中與地墊廠商到成功三角公園進行現地勘查，廠商向研究者表示，整體工程需要廠商先帶著師傅到現場貼地墊，再切開地墊安裝地上設施、再補地墊粒子完成整套措施。在勘查的過程宗親會的居民，也在涼亭觀察著我們的一舉一動，讓氛圍非常嚴肅。回到學校將此勘查事件向行政助理回報，B 顧慮 1月23日若沒執行完工程並會罰款，神情嚴肅、口氣不悅地說那趕快做吧。接著，指導老師教導研究者此後進到公園場域時，只要快發生衝突就趕緊拍照，停止施工並回學校；因現在已簽約了所以必須依照結案的時間為期程，倘若研究者發生衝突事件，即無法繼續工程。

1月16日盡力地留住金大工作團隊回台灣的時間，請求繼續幫助研究者進行公園營造。1月17日，金大工作團隊先到公園將所有的輪胎移開後，並嘗試將輪胎鎖上角鐵固定，接著再到五金行採買零件，創造新的固定輪胎工法。1月18日，地坪廠商在下午時段到公園施工，經由廠商的協助下與師傅們進行工程上的溝通，並帶著地墊配色照片；此外，當地阿嬤們看著公園裡準備出現有顏色的地墊，心裡都很高興、羞澀地坐在鞦韆椅上，讓研究者拍照。小朋友則是下課準時到公園裡觀察遊具規劃落成的樣貌。社區人士 E 在研究者到公園進行施工時，也會向前關心地墊師傅施工的進度，並以選舉話題作為聊天內容、也和師傅聊了許多話；原來三角公園裡的體建材地墊也是同兩位師傅的作品，怪不得師傅與社區的居民感情如此深厚。

1月19日，師傅施教導切割地墊技術後，金大工作團隊到公園現場並分為兩小組共同合作，第一組為切開地墊、第二組為輪胎鎖角鐵。營造的過程會有許多居民向前觀看，有的是好奇關心者、而有的是像宗親會，不過只要是居民向前來觀看研究者立即進行溝通。例如：宗親會會詢問土地產權、經費緣由、規劃目標等，而研究者都會依計畫書的規劃理念，以及向縣政府爭取經費的過程向他們解釋。得居民的表情也不再嚴肅，而是以關心的態度到公園觀看工程上的進度及安全性。午後，社區人士 E 到公園現場教導金大工作團隊進行鎖輪胎的方法，於是我們修正工法後，鎖輪胎的進度也越來越快；但是今日還在嘗試中所以才鎖上三顆輪胎，不過也努力到晚上我們才離開社區。

1月20日，早上先討論工程施作計畫，如昨天一樣分為兩小組，不過內容變更為：第一組將地板鑽洞接著把壁虎敲進洞口裡、第二組則是繼續將輪胎鑽孔並鎖上角鐵，而研究者則是扮演機動人員。工程進行到一半時，發現還需要延長線來接電鑽，才能加快工程進度。於是電話連繫社區人士 E 尋求協助，但是 E 剛好在忙碌中，所以我們獨自前往公園鄰近住家一直到里辦公處，卻都借不到延長線，反而得到的是好幾陣怒罵聲；隨後又回到公園，也還好 E 趕緊帶著我們需要的器具借給我們使用。由此可見，後續還是有居民受影響，所以金大工作團隊到社區施工時會被片面說成騷擾，所以只能不斷溝通並盡力將工程減量施作完成，僅求實質效益成果來因應並化解其中被誤解的委屈。今日並完成所有輪胎遊具固定工程。

1月24日，木棚架師傅電話聯繫研究者到木工廠監工。從去年年底就發包此工程，今日終於趕工出木棚架。在監工的過程，木構師傅向研究者介紹木作作品的材料與工法、並說明也是因出生於社區及且是D老闆的緣分而協助此案；不過因工程驗收上的考量，所以金大工作團隊已將遊具規劃都執行完成，導致木作棚子無法如原本置入場域的方式施作。因此師傅便先請研究者到社區準備安裝前的器具，並邊進展工程收尾邊設想另一種裝設的作業辦法。於是研究者獨自到公園準備下午施工的器具，而當下有看見社區人士F進出各鄰近住家，且只要是看到村人就會指著研究者向他們交談公園營造的事件，在當下因忙於手邊的工作並不以為然；也因鄰近居民看到還未安裝木棚架前的場域規劃，即心滿意足地向研究者道謝、並再提出後續可執行幫助小朋友夜晚遊戲的燈具設施，甚至歡迎金大工作團隊再到社區與鄰家孩子共同營造場域創作。促成午後木構師傅開著吊車到現場進行施工，及再找三位助手協力進行營造，將木作棚架安置於鞦韆椅上完成三角公園遊具規劃。

1月30日，研究者製作「藝術鞦韆遊具」使用規章，並前往公園安裝在鞦韆椅套裝成品上。下午時由主持A、助理C、委員T等人進行最後階段省查。因木棚架安裝結束後都是雨天天氣，所以師傅無法到現場補貼地墊；導致，最後讓研究者以地墊施工缺失在省查階段予以通過。1月31日下午地墊師傅再到現場進行工程收尾，並完成了「成功三角公園改造計畫」的實務操作。

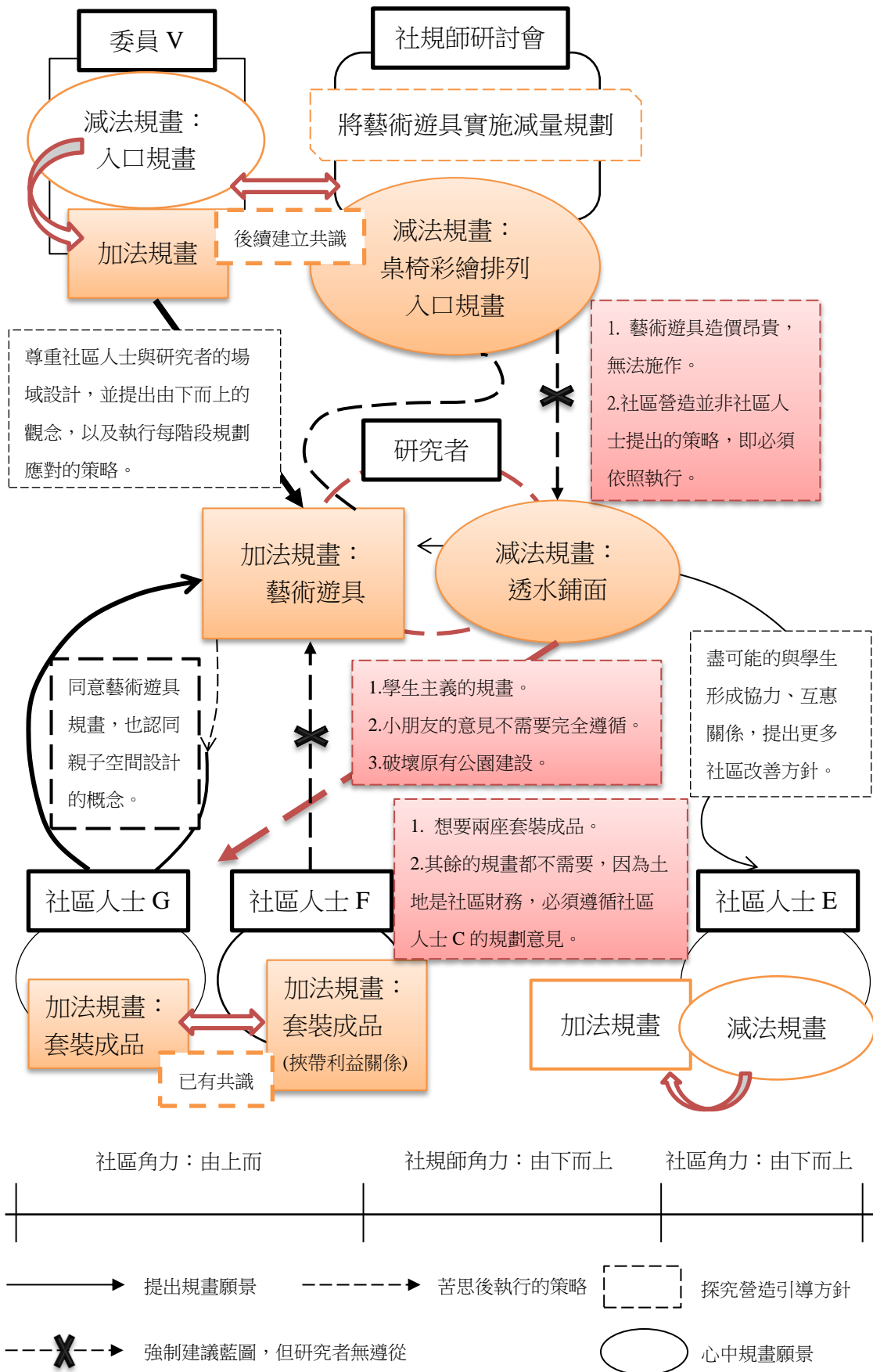


圖 3-14 設計思路過程轉變圖 2，資料來源：本研究整理

第四節 小結：在金門聚落參與「社區營造」的真實經驗

研究者以一位外地學子的身分進入金門聚落進行擾動，在 2014 年 1 月開始，運用探索社區議題的方式，構思金門在那個聚落執行「社區營造」較適切，最後選於瓊林聚落；不過與當地居民產生互惠的過程，乃是難以突破「勇氣」艱辛的自我蛻變。然經由「同理心」待他人及「聆聽」他人的想法，作為理念來定義「社區規劃」，並透過田野調查介入於瓊林聚落提出三個設計規畫，再藉由「由下而上」的參與式設計規畫，增加社區場域改造的可行性向度。但在 2015 年 7 月，由於微型計畫委員說明臨時性的作品，無法納入規劃準則、且瓊林聚落屬於國家公園管制區域，所以在初步審查時無法納入入選名單，導致研究者無法從瓊林公共空間規畫中獲得經費。因此，在建議下轉為操作成功聚落的三角公園，重新展開田野調查。並運用與瓊林聚落參與社區規畫的經驗，瞭解成功聚落的小朋友大多將公園視為他們的秘密基地，接著進行修改「微型設計」做提案。不過，由於在社區提案時必須聽從大人們的意見，作為場域規劃的準則，導致最後一場競爭型提案時，夾在學者對居民(兩者)之間的立場，產生規畫設計的意見碰撞。接著以社規師研討會「動手營造」的準則下，無法在金門找到廠房予施作，遊具議題在法規上甚至無法建構在公園場域中，而有流標的危險。

然而，在委員 V、主持 A 都預設變更設計，以公園入口改造作地標規畫準則，及在金門縣政府做申請經費提案時遭到許多爭議，甚至經費發款後，社區人士 F 仍不斷介入規劃，設法落成自己想要建構的套裝成品；在此困境下，讓金大工作團隊增進溝通技巧、知識增長、多樣化的人際關係與社會資源等協力互助；因此在執行公園改造計畫時，與社區人士 E 彼此有共同的決策權，形成相互依存、共生共榮的關係，有著共同目標、相互學習改變的態度。再透過運用當地應有的素材及突破場域規劃上的限制，與五金行老闆、車廠老闆、地墊師傅、木工匠師等人進行溝通讓工法上得以整合，促成金大工作團隊與師傅們建立穩定境過程中，都讓研究者擔心此案可否有落成的可能？也因指導建築師同意購買套裝成品，讓此案得以持續運作，於是研究者並運用網路連結交友圈，發揮校園所學的藝術想法，開拓人際關係的技巧、學術組織與分析的能力、提升面對場域營造的勇氣。促成每次碰到困境時都以成長經驗作突破的考驗夥伴關係；讓此社區改造規劃在艱難中順利地建構場所效應。

第四章 規畫者進入社區擾動相關的意義與價值

本研究第三章交代研究者經由瓊林聚落與成功聚落透過參與式觀察及發現，認知社區有變動常態性的生活作息、伴隨彼此演繹的故事。本章將說明規畫者介入兩聚落實質擾動經驗中，由下而上的規畫觀念無法破除社區人士的決策，使得場域在探究規畫可行向度時，社區人士因在無建築師認證下而認定土地僅規畫屬於心中的樣貌，導致研究者也因受權力階級的影響下，在規畫階段僅能尊重社區人士的建議，以及場域營造時與社區低層級者共同進行規劃。促成研究者進入社區擾動的相關意義中，規劃場域與營造價值產生的關係。在執行社區設計對於場域建構多以溝通策略來整合空間需求，而規劃過程會因社區權力層級者的掌權和意識而改變原有空間規畫需求的性質。促使溝通策略為社造重要的手段，定義為「分享」、「建立共識」促成讓對方了解其訊息進而達到共識，因此社造重視造人的過程，人透過互動進而找回人與人、人與環境的關係，使得人與人的關係須面對分享、討論及建立共識。

本章將依參與兩聚落當時的現象來檢視金門執行微型設計的議題，而瓊林聚落後續無法得以場域施作，因而以成功聚落三角公園為場域改造的主體，並在多種面向的價值觀中，建構場域規劃讓公園環境重建人與環境的改變。第一節說明瓊林聚落在研究者進入調查時發生許多改變，而成功聚落也歷經過大型工程的騷動，促成擾動兩聚落過程，讓當地小朋友表達出日常屬於團體共同的生活元素，並轉為操作設計的媒介。第二節進而分析與討論操作社區設計經驗下，社區人士不願對土地產權有大幅度的改變，使得進行社區規劃前必須有縝密的思維與策略。第三節則因應前一節執行微型設計所面臨到的權力階級與規劃經驗，並在此節反省整個操作社區規劃的影響因素，分析執行微型設計的整合策略。第四節為前兩節的總結說明，落實微型設計後社區居民對場域規劃實踐的效益，以及後續規劃的策略。

第一節 社區實作微型設計的準則

4-1-1 工程進駐下對瓊林聚落的影響

瓊林聚落祥和志工隊參加社區活動的意願高，且具有極強的向心力與凝聚力，促使社區內的志工人數逐漸攀升，是金門其他社區所沒有的優勢。依社區發展的情勢所見，瓊林屬於金門國家公園大型的傳統聚落，且有許多台灣學術團體都會至社區關切並舉辦活動，例如：世界遺產座談會、社區營造計畫等活動。不論是社區自行辦理的宗族祭祀和廟宇慶典、老人團康活動、土風舞參訪活動，以及社區不定期舉辦的演講、座談會活動等，進而帶動在地居民對社區營造的意識抬頭，但近期由於縣政府部門的關切，進行社區地下污水工程；從上午7點開始施工至下午6點，影響居民原本的生活作息。故研究者藉此機會和社區中位階最基層的孩童互動、交流情感，從孩童的活動範圍、生活作息、祕密基地等面向觀察，透過他們的心聲能使大人們衍生出對社區營造微型設計的影響力。

當研究者開始走入社區認識不同家庭的孩童們時，除了每天陪伴、教導孩子寫回家功課和畫生活作息繪圖外，也有陪伴孩童往心中的祕密基地遊玩，間接地瞭解孩童彼此共同有屬

於私密遊玩的地點。事實上，每個家庭的孩童如：兩至三位小朋友共同擁有屬於他們的秘密基地。在陪伴的過程中，孩童便會與研究者分享秘密基地遊玩的特色性、用途性，及彼此間在場域中遊戲的模式，進而在社區的巷弄、角落空間衍生出孩童的生活故事。相較於外來者視為不起眼的角落空間，如：傳統建築防火巷中的空間場域、傳統民居前埕的樹木；屬於私有產業遺址的傳統建築頽屋，及宗祠、家廟前庭擺放養殖錦鯉水甕的造景，都有可能是孩童們生活中玩遊戲的秘密基地。所以研究者將孩童遊戲的秘密基地重新彙整，將彼此間共同擁有的基地先用繪圖方式畫出來，只留下鄰戶孩童間彼此會找玩伴前往的地點，進而發現孩童們遊玩的地點形成領域型的區域。在某次引導孩童們畫秘密基地時，住在瓊林東南區溪沙的孩童，發現另一位住在聚落西區孩童所繪製的圖畫便問：「哇！這是誰的祕密基地？基地上有這麼多花和小樹，而且在基地上還有可以玩捉迷藏的空隔角落。看起來真有趣，請問是在我們瓊林這裡嗎？」事實上，經由這次訪談互動瞭解社區內的孩子彼此間大部份都不認識。

原本瓊林社區在軍管時期前還是獨立的區域，可是在 1961 年初期，軍方開闢全島的道路系統，因瓊林位於金門島中央，所以軍方在環島北路與中央公路作軍事支援，將「瓊義路」兩路拓寬為十二公尺，連接道路讓瓊林聚落分為兩區域，打破原本房份認同建構的脈絡空間與梳式佈局，也造成甲頭社會組織的破裂（江柏煒，1994：141）。不過當聚落西區與東區的孩童們彼此會面時，藉此引導互動才認識同聚落間不同鄰戶的孩子；然而在瞭解當地孩童心目中所謂社區的脈絡，既不認識對方且還是同年級的學生，經過詢問孩童只說好像在學校見過面、聽過名字而已。原來當瓊義路開通後，大人擔心孩童到馬路上遊玩時有危險，或顧慮孩童從聚落的東區跑到西區玩時會迷路等問題。加上金門地區的新建案越來越多，不管是農舍、或是新式社區建築，不斷的往聚落外圍擴充、且都會增建圍牆；這些因素都使居民們生活作息受影響，導致不喜歡走出戶外串門子。且社區人口面臨嚴重老化、有些家庭經濟能力較弱勢，較年輕的家長們忙於工作以維生；有些年輕人為了照顧生病的長者必須待於家中，因此長輩們也會被孩子限制活動範圍與時間，久而久之鄰里間的互動與交流變得淡薄，使瓊林聚落平日串門子的景象日漸消失，失去原有淳樸的人情味。

社區道路施工的概況



圖 4-1 道路施工開挖分佈圖

資料來源：本研究繪製

瓊林社區主道路(瓊義路)與許多次巷道，從 2015 年 3 月開始至現在進行地下污水管線工程(如施工分佈圖)，預計在 12 月底時完工，但隨著天氣不穩定的影響工程進度，因此會有工程延宕的可能性。因為瓊義路是社區居民上、下班，學生上、下學主要的人車通行要道。所以在污水管工程施工的考量，以主幹道為優先選擇，而原本十二米寬的道路因施工變成單向道，造成瓊義路旁的住戶居民，產生兩極化反應。

其一：居民們因為施工造成的噪音和空氣汙染導致不喜歡走出門外，也禁止孩童出門遊玩，因害怕孩童剛走出家門就會不慎跌入剛挖的地下污水坑洞裡，所以長輩們開始限制孩童出門，遊玩的空間只能留在自家中；其二：年長者會時常出門偷偷注意工人們的一舉一動，便詢問：「道路開挖後你們鋪的木板、鐵片安不安全，可以讓我們家的孫子、孫女上下學方便的經過施工的道路嗎？」而年輕的家長們便會到週末假日將孩子帶離社區，往城鎮中心或到郊外待一整天的行程。甚至瓊義路因施工變成單向道路後，轎車只能單向行使造成車流量增加，駕駛們因為塞車而煩躁使得車速開的變快，孩童們穿越瓊義路時會因為行車速度過快，差點被撞傷的危險事件發生，因此長輩們會限制孩童穿越瓊義路至聚落另外一區遊玩。

介於傳統建築與頹屋間的次要巷道，形成工人們忙於趕著工程進度的景象，此氛圍從小巷弄至主幹道之間瀰漫在整個社區中。所以有些老舊的傳統建築在施工的過程，導致房屋因進行開挖工程造成地基下陷，牆面產生龜裂；甚至少部份頹圯的傳統建築因為施工的怪手、挖地鑿洞而傾倒變形，導致部份居民們生活緊張，時常出門關切自家前的道路，年長者常詢問工人：「小心我們的家！因為房子已很老舊，拜託施工時小心，怪手不要挖到房子的地基，免得房子會有倒塌的危險，這道路要挖到什麼時候，才能回填原狀？」且限制自家孫子、孫女遊玩活動的空間，不讓孩子們到頹屋附近遊玩，以免發生頹屋倒塌壓傷小孩的危險。居民因為眼前是怪手與挖土機在自家門前進行施工，造成許多廢氣、砂石與噪音汙染整個村落，導致部分居民因為工程的進行，影響平日的生活作息，而無法做平日的休閒工作，例如：早晨時阿嬤們的採蚵活動、阿公們的農作種植等，下午在瓊義路休閒運動如：單車、慢跑的老年人已因施工的影響，越來越少看見他們出門活動或勞動農、漁作物。

另外與瓊義路為主要施工區域包含：保護廟前廣場、圓形廣場、運動公園、瓊林苑等場所，且都作為工程施工優先開挖的場域。導致社區東區的孩子不便往彼此心中的秘密基地集合、玩耍，當彼此共同前往運動公園時，則看見環境已被工人翻起紅磚、草皮、樹木、軟墊等凌亂不堪的場景。甚至過幾天後道路轉為無法通過的渠溝、遊玩的空地形成停放施工所需的交通工具。使得原本在圓形廣場、保護廟前廣場可以進行騎單車、三輪車的活動，變為自家門前的小巷弄裡，而棒球、追逐、玩溜滑梯及盪鞦韆等遊戲因工程進行而必須暫停。雖然偶爾會有少數大人帶著孩子到球場上玩球，但因沒有好朋友作伴，總是一下子就回家了。



圖 4-2 施工的地點太接近建築，導致影響傳統建築的地基，使房子產生龜裂

資料來源：本研究拍攝

孩童們也因為道路的工程進行，而影響了他們平日遊玩的活動空間和時間，甚至被大人們限制自由出門遊玩的時間與活動範圍。雖然孩子們還是會在下午 3、4 點時相約，前往他們的秘密基地遊玩，但是大人們發現時便會緊張的將他們趕回家，或在遠處觀望著他們的活動範圍，小孩們已經被聚落內的施工，改變了活動的空間與時間。且道路的開挖翻起許多磚頭、石塊與紅土在路面，甚至因開挖的深度而形成了小渠溝，造成孩童們在自家門前遊玩都隱藏許多危機；大人和小孩們都希望工程能盡早施工完成，讓道路恢復交通流暢，生活機能和空間儘快回復往日的作息與安寧。



圖 4-3 施工的地點和範圍很廣泛，嚴重影響居民們的生活機能空間和作息

資料來源：本研究拍攝

巷道

在地下污水管線還未開工時，社區許多傳統建築形成小巷弄空間即成是孩童們遊玩的場域，例如：每週三、週五下午時間，孩童會在自家廣場前騎著腳踏車穿梭在各鄰近住戶間，進行在自身所熟悉的捷徑也稱呼「秘密基地」，即可迅速的到達秘密基地和平日的玩伴一起玩耍；或在宗祠與家廟之間的巷道空間都可能是孩童玩籃球、擲飛盤的祕密場所，然而因道路工程施工，導致孩童們無法在戶外遊玩，甚至連自身的祕密巷道與場所也逐漸被工人們給佔據。於是孩童們便會在可出門遊玩的時間，不受約束的往施工開鑿過的道路奔去，而因為下雨天和管線施工的進行，使開挖的工地形成小水溝；只要趁工人們忙著別條道路開挖時，孩童們就會將已被翻起的石塊與塵土往坑洞扔擲，甚至還會邀約其他的孩童一起玩此遊戲，而不單是小男生會玩此遊戲，就連小女生也會跟著一起玩。

經由研究者詢問下孩童們表示：「因為工程施工佔據了我們的秘密基地，還有平常會穿越遊玩的巷道，所以我們將石塊與泥土往回填補，也模仿、學工人們平日工作的方式。這是對工程在道路開挖，造成我們不能出門遊玩，表達的聯合遊戲抗議行動。使得我們無法去原來的秘密基地玩時，也可在家門前，發掘新的秘密基地和遊戲方式；也因為施工開挖道路範圍擴大，讓我們想出許多新的遊玩方式，就是在許多道路開挖形成的水溝裡擲水漂，因而創造新的秘密基地。」也因為道路開挖從原本的幾條巷道，逐漸範圍擴展越來越大，使孩童們騎腳踏車能走的小徑從可以繞遠路騎，造成無法到達秘密基地；所以孩童們就拿工程灌漿使用的模板，自己鋪在可跨越道路的水溝當作小橋，創造屬於自己可以到達祕密基地的方式，且又找到別種在戶外遊玩的新方法。隨著工程開挖道路將坑洞管線組裝完成後，便開始動手回填坑洞和灌漿處理的作弄工程動作，在道路灌漿還未完全乾時，孩童們又再創新遊戲的方法，就是在未乾的水泥上方丟磚頭，這項集體活動是表達道路已歸還我們，孩童們在上方做記號表達不滿的宣示。當工程逐漸完工時，孩童們很高興有些巷道恢復以前可行走的路徑，也希望工程能早點完工才不會被長輩們限制遊玩的範圍與時間。



圖 4-4 對秘密基地因施工改變，聯合組成遊戲活動



圖 4-5 舊基地已逐漸完工，讓孩童感到喜悅

資料來源：本研究拍攝

回顧孩童過去一年前的遊玩基地：

表 4-1 孩童生活秘密基地施工前後對照

過去	現在
<p>小女孩時常在下午時段前往 H.M.、A.C.家遊玩，但是因為路途過於遙遠，所以只好將好友家的圍牆、巷道空間視為自己的秘密基地。也可以走捷徑到好友家，突然給彼此一個驚喜，或是帶禮物、糖果和好友分享，所以很喜歡好友家與鄰家間的小巷。然後只有彼此知道的祕境，可以穿越、行徑和停留的空間，也將圍牆當作我們算數學的塗鴉牆，在那裡塗鴉、玩遊戲，大人也不太會約束我們。</p> <div data-bbox="295 1339 694 1720" data-label="Image"> A close-up photograph of a light-colored wall. The wall is covered with numerous red handwritten mathematical equations and numbers, such as '3x-2=0', '8+3=11', '9-1=8', '9x7=63', '17-1=16', '0+0=0', '2+2=4', '1+2=3', and '11-1=0'. The scribbles are scattered across the wall, indicating a child's playful use of the space for math. </div> <p>圖 4-6 小女孩們將圍牆視為秘密的塗鴉牆</p>	<p>當地下汗水工程逐漸開挖到好友家時，家裡的長輩也限制我不能再出門，以免發生掉進工地水溝的危險事件。平常大部分時間在家裡寫作業、看電視，或是去到好朋友家時沒人在家，只好回家等著去補習班上英語課，慢慢變成少出門去找好朋友玩。</p> <div data-bbox="882 1339 1297 1720" data-label="Image"> A photograph of a narrow alleyway between a blue metal fence on the left and a brick wall on the right. The ground is uneven and appears to be under construction or repair. There is a large pile of debris, including plastic bags and other trash, in the middle of the path, making it difficult to walk through. </div> <p>圖 4-7 可穿越的巷道間被開挖、無法行走</p>
<p>H.W.在過去下午時段經常與弟弟騎腳踏車到社區外圍的空地，進行屬於彼此秘密基地的遊戲，例如：騎腳踏車、擲自己製作的飛盤，或是與好友聚集玩鬼抓人、紅綠燈、尋寶等遊戲。也會經過奔跑、遊玩的行徑，也對南風獅</p>	<p>現階段宗祠前的廣場及秘密基地，因在進行挖地下汗水工程，所以將社區外的空地擺滿施工要用的器具，也會在那裡停怪手、卡車等工程機具。原來的秘密基地變為工程放工具的專用空間，孩童不再聚集在空地上遊玩，只偶爾騎著三</p>

爺前的空地當成遊戲的場所。但還是熱愛家前的空地，每天都玩到吃晚飯時，才結伴各自回家休息。



圖 4-8 資料來源：google 街景截圖，2013 年的住家前空地

木麻黃樹下的草皮空地，在下午時段是鄰近住戶孩童們遊玩的秘密基地，彼此會相約在草皮場所上玩躲貓貓、鬼抓人等遊戲。也會在草皮上練習騎三輪車、單車等活動，因為在樹下較涼爽、騎車摔倒也較安全，所以戶外活動時孩子時常聚集在場所遊玩，也是互相約定埋藏回憶寶藏的秘密基地。



圖 4-10 資料來源：google 街景截圖，2013 年的木麻黃樹下基地

輪腳踏車到空地前，踢一踢眼前的黃土堆表達心情不滿、無法在空地玩活動型的遊戲，也藉此用行動的方式宣洩、遊玩一番。甚至趁長輩不注意時爬上怪手、推土機等機具，模仿工人平日駕駛機器的樣子。



圖 4-9 工程進行時被堆滿施工的器具

直到工程轉移到草皮空地附近的住家，場所變為工人堆放黃土、水管、推車等器具的地方，甚至大型卡車、怪手、推土機也停放在綠地上。附近住戶因為推土機不斷在空地週圍行駛，所以長輩會限制孩子留於家中房間，以免發生在工地騎三輪車被推土機撞傷，甚至跌進剛開挖溝渠的危險發生。



圖 4-11 工程的進行，怪手、推土機行徑下讓基地改變樣貌



圖 4-12 資料來源：google 街景截圖，2013 年的運動公園基地

以往運動公園是長者、孩童戶外活動的核心區域，下午時段年長者會聚集在公園的樹下休憩、乘涼，帶孩子玩溜滑梯、鞦韆的設施。孩童會召集許多玩伴到圓形廣場、瓊林苑兩個區域遊玩，圓形廣場如：騎單車、投棒球、追逐玩耍等活動；瓊林苑如：騎單車、三輪車、打籃球等活動。因運動公園在當時種植許多樹木，變成老人喜歡在樹下閒話家常的場地，而在聊天的同時也可看護孩子的安全，邊觀賞戶外的景色，促成社區外圍的公園、空地是居民時常聚集的地方。



圖 4-13 施工後的運動公園

運動公園因施工的關係，結果樹木被移植、草皮被推土機輾壞，變成工程擺放用具的場所。雖然圓形廣場的工程已結束，轉移到其他巷道裡，而造成鄰近的住家變成無停車空間，使公園再度變為任意停放車輛的場所。導致居民聚集的戶外核心區域逐漸消失，而周圍活動的圓形廣場、瓊林苑在無長輩的陪伴下，孩童不再聚集在三個場所中活動，形成只有少數外籍看護會推著輪椅到瓊林苑，照顧行動不便的年長者場景。

資料來源：本研究整理案例表格

生活層面

表 4-2 孩童在社區的作息時間

星期/ 時間	一	二	三	四	五	六	日
早上 6:30—7:20	到瓊義路各站牌搭公車，或家長開車送往開瑄國小					依家長意願關係會將孩童留在社區公共空間遊玩，或是帶離社區場域	
中午 12:00—13:00	孩童都在開瑄國小上課		孩童寫完作業，在社區公共場域遊玩	孩童都在開瑄國小上課	孩童寫完作業，在社區公共空間遊玩		
下午 16:30—17:00							
晚上 19:00—20:00	少部分家長會帶孩童至里辦公處前廣場，陪伴媽媽練習土風舞						

資料來源：本研究整理

週一至週五

在每週一、週二、週四時間，社區裡高年級至低年級的孩童都要上整天課程。使孩童們大多時間留在開瑄國小上課，放學後即搭公車回家時間大約於下午五點鐘，到家後便會被大人們留在家中寫當日的回家作業，一直到晚餐時間，不過有時晚間 7 點至 8 點鐘，父母會將孩子帶往里辦公處陪伴阿嬤們練習土風舞。所以孩童們在這星期中的三天日子裡，只要老師有交代回家功課就無法出門遊玩，於是孩童們會向許願小樹許願希望可多點時間在戶外遊玩，及召集附近鄰居的小孩前往他們所認知的秘密基地。每週三與週五是低年級孩童最快樂的日子，因為當天只需要就讀半天的課程，所以只要將學校老師給予的回家作業完成便可以出門外遊玩。而且只要在這兩天天氣晴朗時，孩童們便會拿出小型桌椅在戶外寫功課，等功課完成後即可前往秘密基地。但是現階段面臨社區道路地下污水管線工程，使出門的時間被大人們受限於一、二個鐘頭，事實上許多孩童大半時間幾乎都還是留在家中。

雖然孩童們還是可在功課完成後騎著腳踏車前往自身喜歡的所在地，但是忙碌於污水管線工程的工人們都會阻擋著孩童的去路。而因為施工造成在幾分鐘前道路、空地還能讓腳踏車經過，不過一會兒推土機與塵土便阻擋著去路，使孩童必須要搬動腳踏車才能通過原本能行走的道路，或是由工人移動推土機讓孩童路過，導致孩童在原本熟悉可穿梭的巷道都顯得陌生，造成在召集玩伴後便不清楚該如何前往自創的祕密基地。於是出現有趣的對話，C.C.：「我們回到剛才寫作業、畫圖的空地，我知道怎麼走大家跟著我走。咦！怎麼這裡在施工不能經過，我們換另條路好了，結果還是不能通過，我們回頭走剛才過來的路好了。」

H.W.：「妳不是住在瓊林嗎？怎麼連自己家的路都不知道，就連要去玩的路也不清楚了？」至此孩童原本認知的道路因為工程的進行而消失不見，使孩子們認不得之前熟悉可通行的小巷，甚至走原本可通往秘密基地的巷道也因施工阻擋，變成要繞較遠、又不熟悉的道路才能到達目的地。



圖 4-14 推土機與怪手阻擋了孩童們遊玩的巷道



圖 4-15 道路施工影響孩童原本可走的路徑

資料來源：本研究拍攝

在抵達目的地之前則會經過忙著工程的大人們，雖然工人們忙碌眼前的工程進度，但是卻很注意觀察週圍是否有小孩在身邊，如果稍有閃失不小心駕駛推土機與怪手時碰撞到孩童，可能會造成嚴重的後果。所以研究者在陪伴孩童行徑至祕密基地時，時常會遇見工人對研究者說：「要把你們家的孩子帶好，盡量不要到我們施工的工地遊玩，甚至不要在怪手與推土機附近奔跑，以免造成危險。如果在奔跑的過程不小心掉進我們剛挖好的地下汗水深溝，該怎麼辦！或是萬一我們沒有注意不小心被怪手撞到，我們可是賠償不起的。」於是孩童們有時會藉由研究者的帶領或偷偷瞞著父母才能至祕密基地遊玩，原本孩童行走平日熟悉的道路到遊戲的場地，但經過遊玩的時間，工人們也在孩童剛走過的道路上，開始施工進行灌漿，道路再重新塗水泥鋪設紅磚塊工程。

當孩童和好友玩遊戲到晚餐時，準備邀大家往原來可以回家的路走，就看見工人們忙著抹水泥就問：「你在做什麼，這個東西可以借我玩嗎？」工人回答：「不行，這是我做事要用的工具，小孩子是不能拿來玩的！」然後另一位工人看見孩童們踩在剛鋪設好的磚塊上，就大叫：「啊，這是剛鋪好的紅磚步道，水泥都還沒有完全乾，你們踩在上面會使磚頭歪七扭八的，甚至可能會跌倒。叔叔已經用泥土蓋著了怎麼還在上面亂踩，如果等水泥乾後道路不平整要怎麼辦！」雖然工人們在旁一直勸誡這群孩子，可是孩童們卻沒有理會工人繼續走原本經過的道路，甚至還在紅磚的黃土上直接在施工處，當成遊戲場所開始玩堆泥土。只見工人告誡時的表情都非常不悅，可能阻礙到他們的工程進度，但孩子們卻不理會，最後工人們無奈地搖搖頭，便忙著其他道路的工程進度了。



圖 4-16 孩童刻意踩在剛鋪好的紅磚上



圖 4-17 將工人鋪設的黃土當成遊戲場所

資料來源：本研究拍攝

週六、週日

在週六、週日的休假時，孩童們不一定會全天留在社區，主因是年輕的父母回到社區關心家裡的孩子，也可能是施工環境的因素考量，會將孩子暫時帶離社區到市中心，等到週日下午或晚上小孩因為週一要上課前，把孩子帶回社區給阿公、阿嬤們照顧。或是平日週一到週五，孩子們都必須在早上 6 點多鐘就搭公車上學，父母們則因工作需要和孩子同時間出門。但是孩子們放學回到家時，父母無法在同時間下班，所以都由阿公、阿嬤們照顧、督促孩子功課，等到晚餐時父母才可能和孩子同桌吃飯，甚至是洗完澡還沒睡前期待能看見父母。所以週末假期便是孩子和父母聚會的時間，家長們會在好天氣時帶孩子到太武山、海邊遊玩，甚至還會去金城、山外、沙美等市區待上整天時間，往往這兩天是孩子和父母相聚最長久的親子互動時光。

還有些孩子因功課沒寫完或考試不及格等因素，長輩們不讓孩子出門和朋友玩，限制他們留在家裡溫習功課，等到星期一上學時才能出門。其實這些阻止孩童出門的家規，都是長輩們將孩子留在家裡的藉口，若孩童出門玩，長輩們沒有注意、守在身旁看護，萬一不小心都可能讓小孩發生意外事故。所以孩童們在週末假期時，如果鄰家的好友不能出門遊玩，長輩也會以戶外沒有好友在玩耍為由，勸自家的孩子不要出門，或孩童從自家門口觀望沒有玩伴，自己也不想出門遊玩。

施工後長輩對孩子的限制



圖 4-18 工程前孩童遊玩的範圍圖

資料來源：本研究繪製

孩童在社區還未進行大型工程時，下午時段都可得到家中長輩的准許，相約、結伴到社區外圍的場所遊玩，但隨著工程趕進度的壓力，逐漸擴大施工範圍。導致孩童放學回家後，被長輩約制活動時間和限制活動範圍，甚至演變為規定戶外活動的區域，每當小女孩想從家中牽三輪車到戶外時，長輩就說：「為什麼要牽車子出門、要去哪裡玩？不可以到施工的地區騎三輪車，趕快回房間與姊姊一起讀書、寫字。」活動領域逐漸從可到家中附近玩耍，被限制成只能待在房間、客廳看電視。若家裡有父母同住的，就會在假日時帶孩子出遠門，不讓孩子在社區做戶外活動，雖然孩子有時會偷溜出門去社區中玩，但到了遊戲場所看到施工凌亂的環境，還有嚴肅的工人、鄰居媽媽們，就會趕緊回家。

所以孩子遊玩的區域、玩伴也開始改變，變成越來越少約好友到社區較遠的秘密公園遊玩，只在自家週圍和兄弟姊妹營造屬於彼此的秘密基地。甚至當工程進行到住家旁邊開挖、埋管時，孩子也無法到喜歡的秘密基地遊玩，只能聽長輩的話，待在家裡好幾天，無法出門到戶外活動。使得社區在暑假期間許多孩子會讓父母帶去台灣或金城、沙美、山外等市區居住一至兩個月，或孩子大多留在家裡和兄弟姊妹玩益智組裝模型、扮家家酒等遊戲，社區的下午時段形成工人與長者互相溝通、活動的場所。

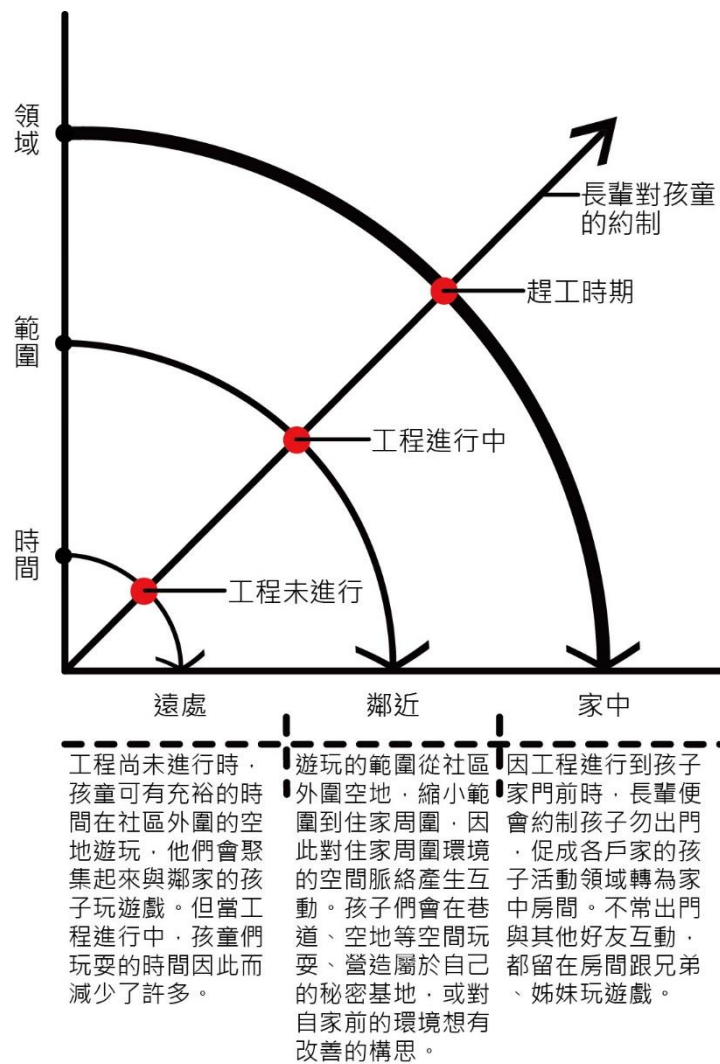


表 4-3 工程拓展後長輩對孩童的約制圖

資料來源：本研究繪製

4-1-2 成功聚落在工程完工後的樣貌

成功聚落的傳統建築已越來越少見，大多都改為現代式的鋼筋水泥建築物，或將傳統頹屋修復成庭院圍牆可讓孩童遊戲的空間，甚至直接拆除過於嚴重化的頹屋，便發展成新式高層建物越來越廣泛的趨勢。所以平日除了忙傳統建築修復、新建工程的工人們，穿梭在聚落巷弄中忙著眼前的工作，還有參觀陳景蘭洋樓的旅客外。暑假期間因為悶熱的天氣，白天時居民大都待在家裡休息、看電視、玩電動遊戲，變成只有外來者在聚落內流動的景象，而居民則待在家中探望、觀察戶外的參訪者。當外來者進入聚落後無法找到出口時，居民就變成導覽員的角色，走出家門指引遊客方向後就迅速回家。

直到下午約 4 點鐘左右開始就是社區居民、孩童出門戶外活動的時間，孩童們遊玩時分為兩種方式：第一種為移動式的遊玩，彼此相約騎著三輪車、單車在聚落中不斷地流動。首

先的遊戲規則是提出決定方向再開始騎車，因成功聚落的空間紋理有特殊的地勢，所以出發點是個平地空間，開始往目的地後會經過許多高低起伏的落差、坡道。孩子們的自行車坡道可能是個大下坡，所以要先想如何越過坡道，才能到達遊戲的目的地。年紀稍大的孩子不怕危險便直接往下坡衝，但年紀較小的孩子想跟著兄姐們，就先將三輪車用手牽著走，等穿過下坡後再上車騎往目的地前進。孩童面臨聚落空間起伏的景況，使得他們有無法穿梭的巷道、還有無法越過的上坡空間。孩子們遊戲場所因為地形限制孩童騎車能行徑的巷道、範圍，使得聚落內孩子在騎車時只能不斷繞著屬於自己的領域，也有孩子到達目的地後便開始玩別種遊戲，或是另想其他遊戲規則並往返原來的起點位置。

由於成功聚落的環島南路三段開發後，成為十二公尺寬的道路，且是大型車輛行駛的主要幹道，所以經常會有許多車子經過，還有往正義國小的路也拓寬為十公尺的次要道路，雖然沒有比主要幹道的車流輛大，但還是有小客車經過。由於道路的拓寬，聚落被切割為三個區域。不過從孩童遊戲的範圍、騎腳踏車行走的路徑，主要分成兩個區域在聚落中活動。另一種則稱為聚點式的遊玩，會到自己營造的祕密基地玩遊戲，例如：鬼抓人、老鷹抓小雞、紅綠燈、躲貓貓等遊戲。聚落西區的孩子們遊玩的範圍，有正義國小、大樹下的涼亭、仙鶴寺的廣場、賣鍋貼旁的空地，其中最常聚集的地方為主幹道和支線路交會的三角公園作核心地帶。而東區的孩子一起遊玩的範圍則是遊樂場、宗祠前的廣場、住家週圍的空地、頽屋整建過的圍牆等空間，在遊玩時分為有動態、靜態兩種活動方式。靜態方式如：看漫畫書、玩怪獸卡、玩溜滑梯等；動態方式如：整建頽屋空地中玩接投皮球的遊戲、從隘門與坡道中不斷奔跑穿梭，甚至穿越到傳統建築中玩槍戰遊戲等。

成功聚落配置圖：



圖 4-19 成功三角公園建築類型區分圖

資料來源：本研究繪製

成功三角公園

表 4-4 三角公園居民使用概況表

時間 使用者	7：00— 9：00	10：00— 12：00	13：00— 15：00	16：00— 18：00	18：00— 19：00	20：00— 21：00
年長者	早餐吃完後少部份的婦女、阿嬤們會聚集在公園的座椅上休憩、聊天。	婦女們便各自回家開始準備午餐，給家中的孩子吃午飯。	無任何居民在公園休憩、話家常，只有少數的工人會在涼亭中午休。	許多年長者、婦女都聚集在公園的座椅上聊天，隨時關心孩童至公園遊玩的行徑。	孩童與年長者各自回家收集垃圾，等垃圾車到公園時一起丟垃圾。接著趕緊回家吃晚飯、休息。	飯後年長者都各自待在家裡休息，不再出門到公園聚集聊天。
孩童	孩子大多在家中休息、看電視，只有一、二位溜出門一下子又被父母找回家。	也許被長輩限制天氣過於炎熱不應出門，或假期中都還在家中休息。		孩童分為： ① 玩鬼抓人、躲貓貓等遊戲。 ② 騎單車、三輪車在公園中不斷環繞。		孩童飯後便又到三角公園騎單車、三輪車運動，且有少部份的父母會陪同孩子遊玩。

資料來源：本研究整理

早晨七點到八點左右時段，住在三角公園附近的阿嬤們會聚集在公園右處的座椅上休憩、聊些家常話，還有說些孫子、女平日生活和遊玩的故事和鄰居分享。等到快十點鐘天氣越來越熱時，就各自回到家裡忙著準備午飯等家人一同吃飯，等吃完午飯後居民大都留在家中午休，所以白天時幾乎沒有孩童到公園遊玩。因為金門天氣早晨約九點鐘後就逐漸炎熱，暑假期間孩童大都在家中休息、看電視、玩電動等，家中長輩會限制孩子出門遊玩的時間，所以孩子們不太喜歡上午時段出門到公園玩。

直到下午四點鐘左右成功三角公園陸續開始湧入人潮，也是公園最熱鬧的時間點；許多年長婦女們會聚集在上午時聊天的座椅上，接著繼續閒談上午未結束的話題，此時段年長婦女的聚集人數越來越多。還有年輕父母帶孩子到公園和其他小朋友互動遊玩，使居民間的談話內容越來越豐富，經由詢問年長婦女們表示：「三角公園這地方較涼爽，所以大家時常聚集在這裡聊天、休憩，也可關心鄰家孫子、孫女們在此遊玩的情形。而且鄰近的家長都會帶孩子到這裡遊玩，所以習慣在此聚會聊天。」於是公園變為有趣的角色分界區位：公園最右處的座椅是年長婦女們聚集聊天區域；座椅後面有運動器材設施成為幼童們爬上爬下、倒掛的遊戲器材；入口處的右邊為中年男子休憩的聚集處。在公園左邊兩棵大榕樹下則是親子共

聚的場所，有年齡稍大的孩子會在這裡騎單車，或者較年幼的孩子由父母的陪伴下騎三輪車等活動。經由陪伴孩子的過程他們表示：「這裡是他們遊玩的秘密基地，而且在我們還沒上小學前就時常聚集在這裡遊玩。所以公園這地方擁有彼此共同成長回憶的故事。現在我們已上小學一、二年級，還是會在放學後相約到這裡玩，也將公園視為初階級的自行車活動場所，召集好朋友們在榕樹下的空地騎車，且不斷環繞公園騎車，有騎大、小圈、S形等騎車路徑，並準備待會兒騎往高階級的單車場所前進(正義國小)。」

隨著孩童們不斷往公園湧入，便可召集大家玩鬼抓人、躲貓貓等遊戲。孩子在眾多遊戲中最喜愛躲貓貓遊戲，當遊戲開始時先面對大榕樹閉上眼睛從一數到三十，等到大家都躲好後，再開始尋找對方，但可躲藏的區域是三角公園外聚落西區的空間。孩子在躲藏時會躲在建築與頽屋的夾縫中、還有的會躲在仙鶴寺上方涼亭的樹叢裡，甚至還有人會邊躲邊移動到聚落地勢高、低層落差看不見的地方。而躲藏、遊戲的過程都是彼此所認知的秘密基地，當躲藏者躲在大家找不到的地方，就成為孩子們在聚落中新的秘密基地，經由捉迷藏遊戲讓大家更了解聚落的空間特色。

大約玩到下午六點左右，孩子們看到自己的阿嬤要回家時，就跟隨阿嬤趕回家幫忙打包垃圾準備，直到六點半左右垃圾車到三角公園前方，孩子跟著大人和鄰居都會出門丟垃圾。這時候就是居民到三角公園聚集最盛大的景況，雖然時間短暫，但在等待垃圾車的過程，居民與孩童會聊當天的作息為話題，隨後就回家和家人吃晚飯、休息。接著晚上七點多到快九點，住在三角公園附近的住戶，會有小孩拉著大人作伴一起在公園裡騎單車，雖然只有昏暗的路燈照亮公園廣場，但還是能藉著微弱的燈光在公園裡騎乘，作為親子飯後散步、運動的所在地。

4-1-3 瓊林與正義社區擾動下的思辨

瓊林聚落

「行動」乃是研究者時常在下午時段到瓊林聚落，與里辦公處的 H，和他有較多的接觸與互動。記得有次因民防館的燈管故障，H 與工人忙於維修，於是 H 請研究者管理坑道收費，藉於收費幫助下間接地引導觀光人潮至入口，透過行政上的幫忙使彼此的話題逐漸展開。隨後，H 便送研究者社區許多刊物、書籍，希望透過此幫忙可得到順利執行研究設計的方法。研究者每到社區都會聆聽 H 述說社區內的家庭故事與心得感想，進而得知社區最近發生的大、小事情。H 邀研究者參與社區舉辦的活動，研究者也主動與居民一同參與，才能更融入當地生活步調與文化特色，進而了解原來行動研究的原則是透過積極與主動的態度關心社區需求，間接地融入居民生活文化與當地空間環境。

研究者透過上述運用溫和情感與親切互動的行動方式，長期不懈地融入居民生活中，此方式如同人類學的「蹲點」田野調查研究方法，接著即是想盡辦法「介入」。起初先詢問當地年長者不限於阿公、阿嬤，只要透過彼此打招呼後有笑容便開始發問，但運用此行動方式年長者還是未產生互動的意願，甚至研究者提出可否拍攝居民的工作照片，年長者還是會婉

拒的說：「做研究我們不太懂，沒有什麼好拍的，盡量不要拍到我的臉。」讓研究者認為打擾到社區居民的生活而退卻，還有一次有趣的經驗，當研究者看到坐在戶外乘涼休憩的阿伯便詢問：「阿伯，請問你在做什麼？」阿伯用濃厚的金門在地語言(閩南語)敘述一陣子，只見研究者聽不懂當地語言當場愣住，接著阿伯微笑的說：「歹勢啦，做研究我不懂，而且我也不會講國語，年輕人你可能要去找別人詢問。」總覺得好笑的是阿伯已用國語跟研究者溝通了，但嘴裡卻說不會講國語。事實上，在金門社區裡不擅用閩南語和居民溝通，造成長輩對研究者的距離無法拉近，是故思索研究設計的問題時，轉換訪問的對象改為社區內的孩童，且陪伴他們做作業和畫畫方式互動增進情感。

接著見到幾位活潑、外向的小男孩在好朋友的庭院玩籃球，研究者便提議可畫出在其心目中社區的重要位置與秘密基地。小男孩們主動、大方地邊繪製圖畫邊敘述遊玩的故事，雖然鄰居媽媽起初有觀察、詢問研究者為何實施此遊戲的用意，但見孩童們很快樂地表達在家鄉的感受，使彼此間產生良好的互動，讓長輩們不再具戒心、也不再提防只說：「喔！原來你是教畫畫的老師，來教我們家教小孩畫圖，還有關心瓊林聚落，幫社區的需要做設計，歡迎！歡迎！」隨後，彼此開心地相約下次畫圖的時間。接著詢問社區鄰家的孩童，看見兩位小女孩在自家門前的水井旁玩，水井前設置有石桌、石椅，且上面擺放著孩子們的作業，間接地研究者提出：「我教導妳們回家功課，等作業完成後是否可以帶我至妳們遊玩的秘密基地？」其實剛開始阿嬤也有不斷地在家門前觀察、注意，也會詢問研究者為何到瓊林陪伴孩童，然而研究者回答說，剛才鄰居媽媽給予的稱號：「我是教畫圖的老師，藉此關心、教導瓊林的孩子畫畫，還有社區的需要來幫忙做設計的。」研究者教導陪伴小女孩寫作業的互動，讓長輩逐漸放下心防，於是便邀約晚間至里辦公處觀看婦女們練習土風舞表演，在婦女練習的過程也有陪伴孩童一同跳舞。使當地婦女以為研究者即是孩童的長兄，經由解釋後婦女們認知研究者不單只是做研究而已，更是出自愛心、關懷當地小孩且融入社區活動和文化環境，婦女們也提出如要做研究，以及可以拍攝彼此互動的照片。隨後，研究者與孩童相處、遊玩的互動，讓社區長輩都理解不單是介入的心態還包括關心與愛護，使拍攝居民生活的照片與訪談的工作更加順利，這種彼此的親切感與共鳴也讓研究者不再讓居民感覺是外來者的身份進入社區，而除了研究設計外是為社區居民服務的。



圖 4-20 研究者與當地居民交談時的合影

資料來源：當地居民拍攝

平日下午的陪伴讓小女孩們開始大方的介紹生活遊玩的地點與遊戲的方式，而透過和她們互動的過程，使其他孩童的夥伴也看在眼裡，間接地較內向的孩童也開始與研究者互動對話，在陪伴不同住戶的孩童前往彼此的秘密基地遊玩，再透過繪製的方式將秘密空間重要的元素與生活的意義表達出來。於是研究者以孩童生活地圖的概念作為媒介，因當地孩子擁有成熟的心智與熱情活潑的性情，使陪伴的過程中產生共同參與和積極投入聚落議題，故繪製圖畫時可凝聚彼此間共同的意識、互動的默契，間接地經由孩童們敘述社區家鄉的空間紋理，逐漸帶動彼此認識自身生活的環境與情感，促使外來者對社區角落不起眼的空間都存在其故事性。接著，研究者將孩童們對社區角落空間的故事彙整成生活地圖，便再詢問孩童對標記上的空間是否給予重要性的建議。進而得知在繪製地圖的過程，需要透過和孩童們的溝通與構思，使彼此傳遞對空間賦予情感的對話，再提出依過去至現在給予彼此感動的氛圍，是否帶來對生活上還存在重要的記憶。如彼此討論的結果還依然存在，並可建構互相的地方認同感，間接地形塑遊戲地點擴張其發展可能性，且經由認同與擴張，可再提出生活的元素與地方的特色，使遊玩的秘密空間讓更多鄰近好友共同參與。

原本擔心直接介入居民的生活圈，會因研究者主觀意識過於強烈而干擾到長輩、孩童的生活，不過運用陪伴的方式引導孩童繪圖、教導功課，使長輩逐漸不再以懷疑的眼光看待，也讓鄰近居民都瞭解研究者乃是出自關心的陪伴孩子，以及照顧的健全心態，藉此研究者已逐漸自然地「融入社區」成為社區成員了。再透過當地孩童繪製生活地圖的概念，並開始對社區的想像空間逐漸擺脫先入為主的觀念，如能成功藉助孩童對社區的觀點進行藝術設計創作，創造出能貼近社區需求的作品。可避免因單方面介入空間受到過度的擾動而失衡，或研究者主觀意識過於強烈，使社區居民無法發聲等情況，甚至可能因設計作品對環境改善不佳而被居民給排外拒絕。



圖 4-21 陪伴孩童寫回家功課與繪圖



圖 4-22 當作業完成再陪伴孩子同聚、遊玩

資料來源：本研究拍攝

以角色反轉「融入」社區生活並與小朋友成為夥伴；因逐漸認識社區許多活潑、外向的孩童，於是運用遊戲的方式呼喚待於家中的孩子組織「單車遊行」，然而此用意藉由孩童彼此間的互動方式拉近距離，逐步地引導孩子們認識研究者，促使進入社區後透過彼此的介紹

不再讓研究者形同陌生人，而是以夥伴關係的角度看待彼此。而為了瞭解聚落內不同區域的孩童心中對社區重要的「祕密場所」，並運用圖畫的方式將彼此的感觸繪製而出，活動過程先引導較主動、活潑的孩子互相參與並敘述其圖畫的故事，間接地讓較內向的孩子，因繪圖方式而有興趣的進而參與。讓研究者認識孩子心目中最理想的祕密場所位於何處，由此可知孩童對自身社區空間都有屬於不同的個人故事。也透過彼此間的互動分享給予他人瞭解，不過因社區面臨地下汙水管線工程，使孩童意識到社區環境的再改變，便有些孩子會在圖紙上敘述祕密場所已不能再去遊玩。逐漸地工人們開始限制孩童的活動範圍，雖然有些孩子在下午時段一樣可至戶外，但工程施工持續進行，會讓家中長輩擔心孩童出門是否有危險。



圖 4-23 在十一世宗祠旁的空地陪伴孩童繪製



圖 4-24 孩童們繪圖完成後，到心中重要的地點

資料來源：本研究攝影

另外，透過上述社區單車遊行與祕密場所繪製此兩項活動，逐漸讓社區長輩(例如：鄰居媽媽、阿伯、阿嬤)開始關注研究者且醞釀彼此的感情，藉此機會與居民溝通進駐社區執行研究設計的方向，並創造社區改造的話題與可能性。第一階段的單車遊行活動，活動時讓長輩們得知孩子心中的祕密場所，藉此關心下午時段應會前往遊玩的地方，使長輩不會因孩童出門而感到擔心焦慮，進而不會過於限制孩童活動的範圍與時間，也因為有研究者的照護陪伴、與其互動，使長輩們更安心讓孩童出門活動。第二階段的祕密場所繪製，孩童會提出空間氛圍予以其的溫馨或恐懼感，隨著繪製出相同的地點、區域，分享對空間的理解並賦予彼此喜悅的價值，因此社區的空間即轉為孩童認知的地方，促使孩童長時間接觸的場所擁有自身特殊經驗的感受，進而讓長輩們認知地方給予孩子心中感受的重要性。



圖 4-25 分享繪製生活重要場所的喜悅



圖 4-26 前往孩童平日遊玩的秘密場所

資料來源：本研究攝影

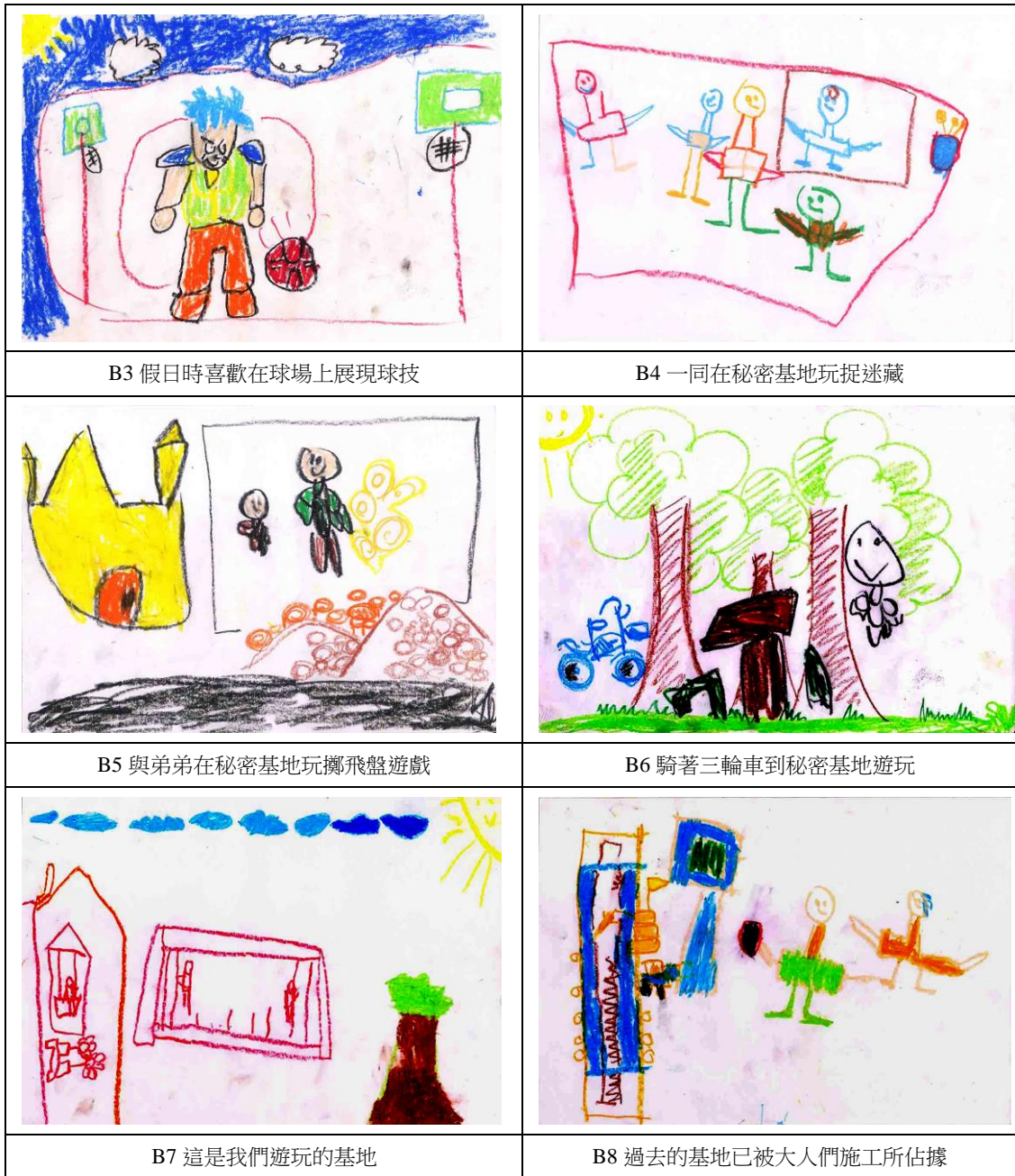
小朋友繪製社區的所在地

研究者走訪瓊林社區，初始運用隨機詢問的方式，以個性較活潑的孩童開始找尋彼此的夥伴，且發現低年級的小孩與研究者互動性較高，經由詢問下得知高年級的孩童因學校課業、活動的關係，在週三、週五下午時段，低年級放學後還需留於學校上課；也因為是校隊隊員，必須留校練習太鼓隊、籃球隊等參加比賽，時常在下午五點、六點鐘才能回至社區，所以研究者與高年級孩童碰面的機率則較少。其實，研究者也有在週休假期嘗試與高年級孩童互動，但高年級孩童認為彼此的互動如同小孩子般的遊戲，使孩童較不太理會研究者無法產生彼此對話方式，甚至只推出自家低年級的孩童與研究者繪圖即可，因故無法與高年級孩童互動。

最後，採取一至三年級(低年級)小學生對瓊林家鄉的想法，進而給予研究者對社區有更多的構思來對研究進行設計方向，也許因低年級的孩童想法較純真、直率，如同研究者的陪伴視為家中多了位可聆聽的對象，所以非常願意分享平日遊玩的場所與方式。於是從孩童們繪製的圖畫再分類為小男生有八位與小女生也有八位，總共有十六張圖畫。運用彼此對家鄉秘密場所的看法與感觸繪製提出，接著表達彼此心中對社區重要的想像，然而對研究者而言，端賴於能取得孩童們信任與接納的方法，使其介入方式能夠與孩童們更快建立友善的情誼，並使對話過程產生更愉快與順暢：

表 4-5 瓊林聚落小男生繪製自己心中的秘密基地

<p>B1 最喜愛在開瑄國小打籃球</p>	<p>B2 喜歡國小下課時在操場上打球</p>



資料來源：筆者陪伴社區孩童繪製

最喜愛社區場所—開瑄國小

B1：A.P.最喜歡在星期三、星期五至星期日約下午 4 點時間，與 H.P.T、其他好朋友一起去開瑄國小打籃球。那裡有符合小學生身高的球架及大空間的籃球場，且可追逐、揮汗且快樂的玩整個下午，甚至可以認識其他小朋友、增進情感聯繫、健康休閒活動的地方。

B2：我喜歡和圓嘟嘟的 A.P.從自己家出發，一起搭公車去開瑄國小遊玩，在公車行駛時會經過很長、很寬的馬路，車程中阿寶會逗我笑、講故事給我聽，讓我不會因坐公車而感到無聊。到學校有很多小朋友可以一起參與活動，例如：打棒球、籃球、羽毛球等，甚至可以在那裡玩鬼抓人遊戲，因為學校的廣場空間很寬闊，所以可讓我們盡情的追逐、奔跑遊玩，有時還可以跟老師一起玩遊戲，增加情感與互動。

B3：H.P.T.喜歡在國小下課、放學時間，獨自一人在寬廣的球場上展現個人球技，且希望以後升上高年級可加入學校的球隊，幫助學校、社區獲得良好的佳績。直到，與阿寶玩籃球遊戲後會再相約其他好友遊玩其他遊戲，例如：紅綠燈、躲貓貓、老鷹抓小雞等遊戲，等遊玩結束後約 5 點鐘左右，便又結伴搭公車回自己家等待晚餐時間，與家人一同休息、吃晚飯。

男孩的秘密基地

B4：在週三、週五或假日下午時，我們會相約好朋友到秘密基地玩捉迷藏，由 H.P.T.從一數到結束等我們藏好時，會想可以躲在哪裡；有人躲在頹屋的牆壁後方、還有人躲在狹窄的巷道，甚至有人躲在頹屋院子的花盆後，過程中小布丁邊尋找著躲藏處，而我們邊換地方躲藏，在傳統建築與巷道、隘門之間穿梭還可以躲在照壁後方，從捉迷藏玩到鬼抓人遊戲，看著大家都玩得不亦樂乎，我也好開心。

B5：在小風獅爺右後方的廣場是我和弟弟遊玩的秘密基地，在空曠的廣場裡我們可以玩我作的飛盤，遊戲方法如：從家門前丟往遠處我再和弟弟比賽誰先撿到，或是我和弟弟互相擲飛盤遊戲，整個下午都可玩到媽媽催我們才回家。但是現在大人們在挖道路把泥土、沙子、網子，及大大小小的水管都丟在我們的秘密基地上，害得我們沒辦法在廣場上玩飛盤遊戲，只能騎著三輪車在家門前的周圍遊玩。

B6：阿弟的秘密基地是在社區最多小朋友遊玩的遊樂設施旁，放學後的下午我們常騎著腳踏車到這裡玩耍。在那塊寬廣的綠色空地上有我與阿弟可以攀爬、躲藏的桌椅，還可以在這作腳踏車競賽與跑步追逐等遊戲，甚至等其他小朋友下課時便邀約一起玩鬼抓人遊戲、打陀螺遊戲，或挖藏回憶寶藏遊戲因為這裡有很多的樹木可以幫我們遮陰，所以我們很喜歡在這裡遊玩。

B7：位於社區南方未超過瓊林溪沙的「蔡翰舉人宅」旁空地，在那裡可以穿越隘門到另一個古蹟民宅前的廣場遊玩，再穿梭到遊樂設施空地一起玩盪鞦韆、翹翹板。穿越時則會經過隘門巷道、頹屋空間和我最喜歡的花園廣場，不過在遊樂場空地都是生硬的紅磚沒有遮蔭處。每天下午都要等太陽日曬較不強烈時，才能在家門前的院子玩，如果玩的場地有棵大樹木可以遮陰乘涼，我們都會很高興每天能早點出門。

B8：在社區東北邊的遊樂場、籃球場與草皮空地那裡是我們之前的秘密基地，每當下午時可與一群小朋友在那裡打籃球、玩遊樂器材，及騎腳踏車建立彼此間感情的場所。只不過現在因為道路在施工，眼前是怪手、挖土機、禁止通行的三角錐阻擋著我們的去路，用標幟代表已佔領了道路、進行開挖工程，加上媽媽們也常叮嚀著不可以到施工道路上遊玩，所以我們希望工程趕快結束將道路填補起來，恢復社區原來的樣貌。

表 4-6 瓊林聚落小女生繪製自己心中的秘密基地

	
<p>G1 每天早上我們都搭公車上學</p>	<p>G2 早上能碰到很多好朋友一起搭公車</p>
	
<p>G3 最喜歡社區的開墾國小</p>	<p>G4 我們喜歡酢漿草的小紫花與蒲公英的黃花</p>
	
<p>G5 酢漿草的小紫花是我們生活重要的元素</p>	<p>G6 與妹妹一起騎腳踏車到秘密基地遊玩</p>
	
<p>G7 家門前到處都是大人們在開挖水溝</p>	<p>G8 我和妹妹的基地在房間</p>

資料來源：筆者陪伴社區孩童繪製

出發到最喜愛的所在—開瑄國小

G1：A.C.與 H.M.早上約好上午 7 點，都會在里辦公處前的站牌等公車，然而從起床準備、刷牙洗臉、背好書包再到相約的廣場會面，路途中會經過阿弟家再穿越好幾道隘門，從邊走路的過程邊玩屬於彼此的遊戲，例如：會說彼此的外星人語言、妳拉一下我推一下等遊戲，直到玩累了就安靜得持續向前，便會看到我們秘密基地的許願小樹，再走到對面的馬路跟其他小朋友一起搭公車。平時在公車上彼此都用站的等候到學校，所以可清楚看見窗外的景色，會經過漫長又寬廣的瓊義路，再見到許多大樹、花朵等植物，最後經過一盞映象深刻的紅綠燈即到開瑄國小。

G2：H.M.早上都會先去找 A.C.準備好了沒，再一起出發到搭公車的站牌，還和許多小朋友一起等公車，有時小朋友多到似乎要有兩台公車才能容納的數量，又有時候小朋友會睡過頭，讓父母送去學校。不過看著其他小朋友可以託付給司機叔叔都好開心，並載往大家最喜愛的開瑄國小上課。瓊義路是寬廣且很長的道路，但路途會因為有幾處設置減速緩降坡，讓司機叔叔把車子速度給降慢，所以我認為道路不會是直線的描繪，而是曲折起伏不定的構圖，加上目前很多大人們在開挖道路造成很多石塊，且讓原本寬闊的馬路似乎變得較狹窄，使得我們坐公車的時又加長了許多。

G3：小朋友最喜愛社區的遊玩的場所是開瑄國小，學校裡有許多五顏六色的建築物，例如：蘋果班級就有好幾間教室，加上校園環境有很多種類的樹木，讓我們可以舒適地在樹下上戶外活動課。除了有上課、讀書的環境外，還有可以玩耍的遊樂設施，例如：盪鞦韆、流滑梯、籃球場等，且樹蔭下不僅是我們小朋友喜歡的場所，更是學校老師與警衛叔叔等大人們的喜愛的場所。

生活重要的元素

G4：我們最重要的秘密基地是怡穀堂東南方民宅前的空地，民宅前空地有種兩棵小樹，其中第一棵樹就是我們倆的「許願樹」。因放學或假日時常到這裡遊玩澆樹與摘取花朵向它許願，所以老師可能就不會出作業讓我們傷腦筋了，不過我們摘的花朵有特定種類就是「酢漿草的小紫花」。於是在許願前我們便會在秘密基地附近收集小花，等到收集到一定的數量再回到許願樹向它許願。雖然我和小美向小樹許願很重要，但為何繪製小黃花的原因，即是我較喜歡頽屋中蒲公英的小黃花，它可愛又很漂亮且蒲公英可吹出許多白色的種子，是我喜歡玩耍的重要植物之一。

G5：延續 A.C.上面所敘述我們的秘密基地要向小樹許願。所以我們要到處採集酢漿草的小紫花，至於採集的場所有十一世宗祠附近的民宅花園、阿公的菜園、阿嬤的花園等角落空間。在開始收集時我們會先到許願小樹角落附近尋找，等到角落的花朵都摘採完後，便穿越巷道觀察哪處還有花朵？有趣的是，穿越的過程會看到隘門、出磚入石、頽屋等變動空間，若再仔細觀察，便可發現 H.M.與 A.C.穿越雜亂無章的頽屋，即是所謂的 secret garden 基地。我們手上握著大把的小紫花在巷道穿越著，同時呼喚著其他鄰近小朋友一同作伴，大家都玩得不亦樂乎且開懷大笑。

女孩的秘密基地

G6：我和妹妹的秘密基地跟其他小朋友一樣，位於遊樂設施旁的綠色空地與大樹，每週三、週五與假日我們會騎腳踏車到遊樂設施遊玩一整下午，或著是在旁邊的空地與其他小朋友追逐、玩遊戲。只不過現在大人們在挖道路、施工，導致我們無法騎腳踏車到遊樂場玩耍，加上卡車、貨車停在那兒佔據了我們的秘密基地，現階段無法去到基地遊玩。

G7：我們家門前現階段在進行道路開挖工程，促使道路都像乾涸的小溝一般，因前幾天下雨的關係導致小溝裡充滿雨水，所以我們喜歡將道路翻起的石塊往小水溝扔擲。顯現我們對於大人們開挖道路的不滿，讓我們無法自由地往喜歡的秘密基地遊玩，加上開挖的噪音打擾到阿公、阿嬤的安寧，使我們不開心也沒有安全感。

G8：因我們家時常搬家，加上不一定每天都住在社區裡，所以我和妹妹的秘密基地是在自家房間裡。週三、週五下午時，我會在自家與十一世宗祠之間的空地寫作業，作業完成後會和其他小朋友一同往秘密基地遊玩，只不過現在道路因為施工關係，較不易騎腳踏車去我們的所在地，加上媽媽時常監督我們出門遊玩的時間，所以更不能像平時一樣自由地在聚落內騎車，反而在自家房間陪伴妹妹讀書、畫圖及看電視較開心。

陪伴的感觸

在孩童接觸社區心中重要的生活空間繪圖時，男孩以目前生活現狀直接表達居多，所以呈現彼此於空間互動的方式以具象為主，例如：與好友相約下午行程遊玩的地方即直接描繪在圖紙上，不會細緻思索社區環境給予個人的地方感。圖繪表現大多偏向群體之間互相遊玩的場所，及彼此共同玩耍的遊戲方式；相較於 B5、B6 的男孩所提出社區認定的地方感較屬於個人表達，所以呈現遊玩的方式屬於親情手足間的互動與認同感。經由孩童生活在社區地理的位置辨別，西半部的男孩彼此認知的地方屬於西邊郊區，然而社區東南區互相召集玩伴的男孩，所敘述的地方屬於學校、鄰近自家附近，或東半部郊區的瓊林苑公園周圍。

另外，女孩大多運用抽象的體驗方式描繪，不以目前正進行的遊戲來敘述，所以表達給予人的感受較不具象，例如：G4、G5 的女孩喜歡在放學回社區路途相約至功課完成後，在自家附近共同創造屬於彼此遊戲的方式，表達圖畫時則無直白地繪製穿梭的巷道空間，或是具象遊玩的類屋場所、空地場域，反而運用自身喜歡的生活元素表達。其實也有女孩繪製給予人較具象的表現，例如：G6、G8 的圖繪給予人較直白的感觸且表達於房間、遊樂場空間，但是若聆聽女孩敘述圖繪場所的故事可瞭解，孩童因長輩的約制、搬家等因素使其對社區環境感到陌生，或對秘密場所有憧憬的感受，現階段社區進行大範圍道路施工，使家中長輩更侷限女孩在戶外遊玩的範圍，讓孩子從場所受約制而產生對地方的懷念。

緊接著，在陪伴繪圖時瞭解孩童對社區的方向感分為兩者：第一者常受限長輩約制於家中的孩童對場所無明確的方位，大致瞭解自家周圍的場所、遊玩的地點與上、下課搭公車的站牌，可能原因於孩子平日都由父母接送，回至家中必須在規定的時間、活動的範圍才能出門，所以對社區環境感到非常陌生，最大的原因在於道路、廣場的改變使孩童因環境在施工，讓原本行徑熟悉的巷道反而更無方向感。第二者常在戶外遊玩的孩童對社區有明確的方

向感，對於其方位的認知以上、下學通往學校的站牌為最基層，接著即是好友家位置、購物商店為中階層，其最高階層也就是孩童自身的祕密場所與心目中重要的位置，藉此對社區方位依序區分界定。

然而，孩童對長輩界定社區方位的五營、甲頭位置、厭勝物、宗祠與家廟無太多感觸，也不理解宗祠、家廟為何就此命名與其歷史象徵、用意，甚至眼前平日遊玩的祕密場所即是宗祠空間都不見得瞭解，大致只認知社區有許多歷史悠久的建築元素，且對宗祠的理解即是空間氛圍給予的親切感。事實上，孩童對風獅爺、仙人掌只瞭解位於社區何處位置，無法像長輩賦予其元素許多用途性與祭祀文化的意義，例如：小男孩在寫回家作業的彩繪風獅爺時便敘述：「我也喜歡風獅爺，而且阿嬤有養了一隻風獅爺，她在特定節日或下午時段會將糖果放至風獅爺的嘴裡，所以我認定那是阿嬤養的風獅爺。」往往對社區元素有歷史的認知感與賦予其涵義即是經由長輩的述說的故事情節。

在陪伴孩童繪圖的過程中得知社區許多家庭的孩子，其對於生活最大的願望即是親人的陪伴，因聚落中隔代教養家庭²⁶佔得比例居多，或父母平日住在社區卻早出晚歸忙於工作與孩子相處的時間短暫，大多放學回家都由阿公、阿嬤照顧，所以研究者聆聽、陪伴當地孩童的方式，宛如孩子身邊有位長兄陪伴，讓當地的新生命感到非常窩心溫暖。

²⁶ 因金門在高中職前孩童就學階段無需繳學費，促使長輩有一方在金門居住者，會將孩子留於社區就讀當地的小學。也因父母長期待在臺灣工作，然而經濟能力不佳的情況將孩子寄養於社區，託付給阿公、阿嬤扶養，直至寒、暑假期才將孩童帶往台灣生活，使這些家庭孩子都缺乏父母親的關愛。



圖 4-27 瓊林聚落孩童遊玩的生活地圖


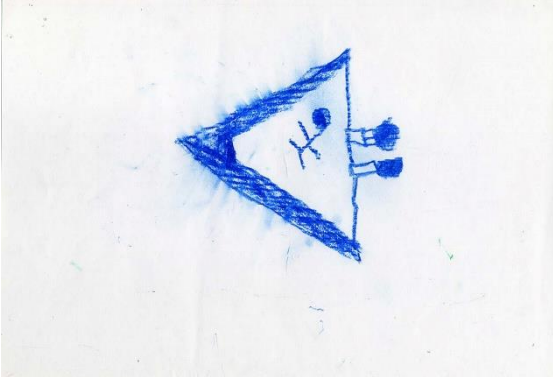




資料來源：本研究整理






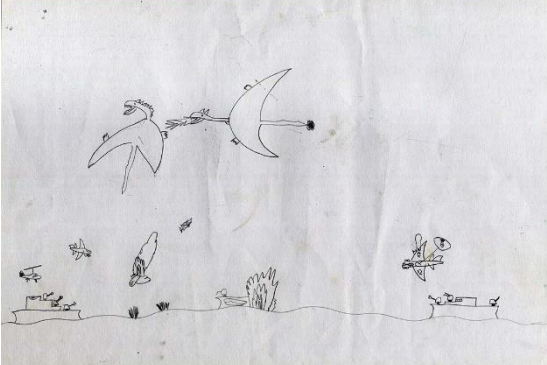
成功聚落(正義社區)

研究者到成功聚落時，亦與瓊林聚落進行雷同的方式作田野調查，以「行動」、「介入」、「融入」與當地小朋友成為夥伴，並透過詢問及遊戲等互動，來得知成功三角公園亦是許多小朋友的「秘密基地」，促成研究者都會到公園裡與當地小朋友共同繪製：他們心中秘密基地給予的氛圍感，以及每天前往秘密基地時會發現的事物。

透過小朋友的想像力來繪製成功三角公園：

表 4-7 成功聚落小男生繪製三角公園的生活層面

	
<p>B1 我們對三角公園的定義</p>	<p>B2 因三角公園是三角形的，所以我也畫三角形</p>
	
<p>B3 三角公園的特徵就是有兩棵大榕樹</p>	<p>B4 我常常帶家中的玩具到三角公園</p>
	
<p>B5 我希望榕樹可以長出許多顆蘋果</p>	<p>B6 每天從家裡到三角公園會看見許多事物</p>

	
<p>B7 家與三角公園都是我最喜歡的地方</p>	<p>B8 從三角公園看出去的事物</p>
	
<p>B9 我每次到三角公園玩時都會在意的東西</p>	<p>B10 從家到學校再到三角公園會看見的東西</p>
	
<p>B11 除了三角公園我還喜歡到很多的地方</p>	<p>B12 從三角公園看出去的海邊可能會發生許多事情</p>

資料來源：筆者陪伴社區孩童繪製

男孩對三角公園的定義

B1：因為我與爸媽住在金城，所以也唸金城的小學，而每個周末假日都會回阿嬤家，使得三角公園對我來說是與老家和小朋友聚會的地方。在每個禮拜六、日的下午，我與其他小朋友帶著零用錢到「金再興雜貨店」(小朋友都稱阿ㄇㄨㄛˊ商店)裡買小玩具，而今天買的是「玩具手槍」，接著到三角公園與其他小朋友玩遊戲。由於三角公園有兩棵大榕樹和景觀圍籬，使得大家下午都喜歡聚集在這裡，有的妹妹會騎腳踏車、有的人在玩兒童搖椅與腳步機、還有的人會與我玩槍戰遊戲，不過有趣的是當我們玩遊戲時，大家都會一同參與並融入彼此的遊戲，若沒有加入的話，我們會去捉弄他、要求他一起與團體遊戲。玩著、玩著有的人會回家、而有的人會再騎腳踏車到公園裡，讓其他小朋友也可以與他共同交換騎駛車子，

在行徑的過程，有人發現樹蔭下因前幾天下了很多天的雨，所以紅色的地磚佈滿了青苔，而這幾天是大晴天，經由烈陽曝曬使得青苔渲染舊有的紅磚，形成有綠色、有紅色的格子狀棋盤布置。經由大榕樹與天氣的變化，讓公園對我們而言產生許多的想像力，例如：哥吉拉會從海裡游上岸到公園裡怒吼、進擊的巨人會躲在大榕樹後等待著時機吃下其他小朋友、外星人似乎準備侵略我們的家園，使得各種電視劇情裡的怪獸都會出現在三角公園，由我們去發掘及打倒牠們。

B2：我的家就住在三角公園隔壁，所以我很常到公園玩遊戲，不過三角公園為什麼會叫三角公園呢，公園是三角形的嗎、自己也不清楚？所以我就先以三角形代表著公園，其實我們家附近還有許多公園，它們代表著很多種形狀與特色，例如：方形、梯形、圓形等公園；重要的是我常常與姊姊到公園裡，和其他小朋友玩許多特別的遊戲。接著是進公園門口前會看到我喜歡的盆栽，小花朵綻放時是我對它印象最深刻的時候，也因很喜歡那兩顆盆栽，所以今天背著在臺灣買的水槍到公園裡進行澆花，以及和其他小朋友玩打水戰遊戲。

B3：三角公園的特色就是有兩棵大榕樹，那兩棵榕樹是我爺爺小時候時就有的，到現在已經很大顆、而且也很茂盛。在每天下午時我們很喜歡到公園玩遊戲，因為有兩棵大榕樹可幫助我們遮陰與乘涼，使得我常常會到公園玩槍戰遊戲，並假裝被擊中倒在公園裡接著再站起來，問說：你覺得我演得像不像、有沒有當演員的潛力；接著再與其他朋友一起玩臥倒、躺下的遊戲，也許是因為公園較涼爽的關係，讓我們很喜歡躺在樹下的地磚上玩耍。

B4：對我來說，三角公園是個可以帶玩具到場所「分享」的地方，因為學校老師不一定可以讓我們帶玩具到學校與同學玩，除非是同學會或是遊園會時，才有機會帶糖果與玩具，與他人一同玩遊戲；而三角公園有兩張木桌子及涼亭，所以有很多人會帶著自己家裡的寶貝到公園，與朋友交換玩，例如：有人會帶撲克牌、有人會帶滑板車、還有人會帶溜溜球等，而我今天帶的是變形金剛的柯博文。在玩的時候，因為我的玩具會借給其他哥哥們玩，所以他們也會製作水球給我，讓我跟他們一起玩丟水球遊戲，使得這天大家都玩得很開心。

B5：我很喜歡三角公園，因為公園裡有大榕樹與花朵、還有綠色的圍籬，所以我把這些重要的元素都畫出來；然後我希望榕樹上可以長出許多顆蘋果，雖然這只是個希望，但還是會想把希望畫出來送給大哥哥。因為有一天夢想成真後，我們可以一起到公園裡進行採蘋果遊戲，接著在一同到樹下享用這些好吃的蘋果。

B6：在天氣好的時候，我會先到家裡的陽台上看看公園，有沒有小朋友聚在一起玩遊戲，然後得注意兩條馬路是否有來車經過，再小心翼翼的過馬路到好朋友家，或著是到學校找許多的同學到三角公園玩遊戲。一路上會看到許多的車子，有公車、遊覽車、大卡車、小轎車，甚至走到公園會發現還有許多車子停靠在圍牆邊，使得走到公園前是必須得閃過許多車子的路途，以及會看見有白色、有黃色的斑馬線道路。經由行走、奔跑、駐足到公園前必須再經過一個入口，它是有兩座高高的石柱且上面種植了盆栽，接著從三角公園的入口往馬路處眺望，會發現有沙灘、海邊，甚至還有魚船在海上航行著。另外，穿越公園入口後就是橘色的方形廣場、裡面有兩張我們會爬來爬去的木桌椅、還有我們時常倒掛在上面的體建材；然後整座公園由高高的圍牆圍著我們，天空不時有飛機經過且聲音非常大聲，每次都「咻、咻、咻」得從眼前飛過去，不時地讓我又想到台灣的親戚家玩。

B7：對我來說，家、學校、三角公園都是我最喜歡的地方，甚至也喜歡坐飛機到台灣玩。而在天氣晴朗時，從家裡或與公園往海邊觀看，會發現海與天空兩種藍色都融合在一起，真的很漂亮；尤其是在傍晚時天空會逐漸變色，使得海的顏色也會與天空的顏色呈現許多種的顏色，所以我用黃色、紅色、綠色、藍色很多種的顏色，來表達家鄉的美景。

B8：從三角公園的圍牆往外看，會看到學校的路、也會看到家裡的房子，至於現在爸爸、媽媽在做什麼事情，我就不清楚了。然而三角公園是由兩條馬路交錯而形成，從高高的圍牆邊會看見，路上有很多車子在行駛，例如：吊車、轎車、公車、計程車、甚至還有每天到公園門口的垃圾車；另外，在公園裡玩耍時天空不時會有飛機從我們的頭上經過，使得彼此印象很深刻。

B9：從家裡到三角公園會看見：橘色的廣場、公園圍牆後的小紅花、兩棵大榕樹、飛機、雲彩，至於三角公園是不是三角形的，在我的認知應該是長方形的才對。

B10：從家裡到學校會經過一條很長的馬路，一路上會看到許多高高低低的房子，經由慢慢地穿越就可以走到學校，這也是每天上學和放學都必須走的路；然而三角公園對我來說很重要，因每天走路時都會經過它，至於我喜歡公園的地方是有榕樹、有紅色與黃色的小花、還有很多朋友會聚集玩耍的廣場，使得每天放學回家都會看一下公園有沒有發生有趣的事情。另外，在假日時我會到公車亭等待公車，因為要到山外市區上補習班，或著是與其他朋友到市區買東西。

B11：除了三角公園，還有很多好玩的地方就是正義國小旁的大操場，那裡也有棵大樹，由於三角公園騎腳踏的範圍比較小，所以我與其他好朋友也會騎車到操場，並在樹下玩籃球、跑步、追逐等遊戲；等到玩得累了後，再騎回三角公園與其他朋友玩撲克牌等遊戲。

B12：從三角公園看出去海邊的景色，是有許多故事存在的，於是我會對海邊的美景產生許多的想像；也許天空中會出現兩隻飛龍在空中翱翔，進而展開對戰，使得平常捕魚的船隻，趕緊找軍艦、戰鬥機、直升機等國防部對，進行救援工作，因而讓整片海域形成戰火對抗怪獸活動所行徑下的空間。

表 4-8 成功聚落小女生繪製三角公園的生活層面

	
G1 我家就住在三角公園隔壁，所以我有很多的希望	G2 對我來說從家到三角公園會看見許多重要的事物



資料來源：筆者陪伴社區孩童繪製

女孩對三角公園的定義

G1：我們家剛出生了位小弟弟，所以從今以後我就是姊姊，使得今天很開心的到公園裡向其他小朋友說，我當姊姊了。現在我每天早上除了在家裡照顧弟弟外，也會在下午時段到公園跟好朋友分享，弟弟每天的心情是開心、還是難過，並期待弟弟趕快長大、趕快學會走路；這樣我就可以每天帶他到公園裡玩遊戲。

G2：我們家門前有個大廣場，廣場地磚的顏色與三角公園的顏色是類似的，所以我很常在廣場裡玩遊戲，再從廣場漫步到公園裡與其他朋友玩耍，在走路的過程會看見許多三層樓高的房子，然後經過朋友家時發現鄰居媽媽剛好在澆樹，使得看到此情況會覺得有趣。然而對公園的印象是有很大的廣場，還有很多張椅子，其中有藍色與綠色的塑膠座椅、還有許多張木頭座椅；接著從剛進公園門口圍牆邊、往馬路口望去，會看見一片汪洋大海、海上有許多船隻，使得我常常在船隻上看到爺爺在船上捕魚。因為爺爺早上都要很早出門到船上，進行一整天捕魚工作並忙到傍晚才回家。

G3：從家門口看出去都是許多高層房子，對我來說，必須經過許多的房子才能到三角公園，而在天氣晴朗時我們會在公園玩上一整個下午，並在傍晚回家吃晚餐前，觀看海邊的天空會呈現沉紅色的，也是只有我們成功村才會出現的顏色。

G4：今天下午在三角公園時，我們分為兩小組：有女生一組、還有男生一組，並在公園裡玩丟水球遊戲，至於水球是在金再興雜貨店買的，我們先會在公園鄰近住家進行裝水動作，接著到公園裡進行打水戰遊戲，使得地板上都是我們水戰後的彩色氣球。另外，公園給我的印象是有兩棵大榕樹，我希望有一天能將榕樹佈置成很多顏色，使得我將榕樹畫成五顏六色的樣貌；更希望榕樹可以進行整理的工作，因為樹蔭的範圍實在太廣，讓我對公園的需要是畫上三顆太陽，希望太陽光多少能照映在我們玩耍的廣場裡。



圖 4-28 成功聚落孩童遊玩的範圍與動線圖

資料來源：本研究整理

表 4-9 小朋友在聚落活動時的考量因素

社區	範圍	活動	遊戲	時間
瓊林聚落	鄰近單點區域	被長輩約束、限制	孩子們和小樹、花朵、水甕、頽屋等角落空間產生對話	16:00—17:00 左右
成功聚落	向社區內聚集的場所	可騎單車不斷遊玩流動	與公園、空地、頽屋整建圍牆、坡地、遊樂場等空間發生連接	16:00—18:00 多 19:00—21:00 多

資料來源：本研究整理

瓊林聚落的孩子遊玩時以自家周圍的區域、成為領域範圍，如同「鄰近單點區域」為主要界定的準則。導致認識社區不同戶的孩子機會極少，大多都尋找彼此認識的好友作玩伴的對象，不太會去認識社區較遠處的同年級學生，甚至在遊玩時都以自家的兄弟、姊妹作重要夥伴，戶外活動時會去自己定的秘密基地遊玩，給予彼此對角落空間營造與想像。而成功聚落的孩子因社區具有特殊高低起伏的地勢，加上許多傳統建築已拆除不斷增建新式樓房，使得聚落巷弄的空間紋理逐漸縮減，所以在遊玩時會往社區較平坦地形的區域前進，則稱為「向內聚集的場所」來界定彼此對空間的認知。遊玩時會有各戶的孩子聚集到自己的秘密基地玩耍，使得每日遊玩的過程讓彼此再認識更多的夥伴，也讓聚落孩童不分年齡大小感情都很濃厚。

孩童遊玩範圍圖：



圖 4-29 瓊林聚落小朋友活動範圍圖



圖 4-30 成功聚落小朋友活動範圍圖

資料來源：本研究整理


瓊林聚落因現階段持續進行地下汗水工程，使家中長輩會約束、限制孩子們的活動範圍。所以孩子往瓊義路想到另一區域遊玩時，由於工程的開挖導致轎車行駛不易注意孩童的行徑，因而可能造成意外事故的發生。造成長輩都會擔心孩子在戶外活動的情形，加上施工遺留下的塵土、碎石子，當孩子騎單車時都容易發生打滑跌倒的情形。又因下午時段會有許多觀光人潮參觀聚落，使得父母也擔心孩子到社區較遠處會因而走失，形成瓊林的孩子大多戶外活動都被大人限制在自家週圍環境，或只能搭公車到開瑄國小遊玩。但成功聚落的孩子大多可騎單車在公園、社區中遊玩，使其在騎單車往聚落巷道空間活動時，都能增進彼此鄰里間的互動，進而知道社區近期發生的情形。因聚落中的年長者彼此喜愛在戶外活動、休憩，所以在空地、公園等空間即是孩童、年長者們會聚集的領域，由於有年長者的協助、觀看讓鄰家出門遊玩的孩童都很自在，使得長輩們也很放心讓孩子認識社區環境。孩子們會相約騎單車到公園、學校、空地等秘密基地，並從單車行徑的過程說明社區空間的喜愛程度，藉此對不同聚集點的祕密空間產生連結，逐漸提升社區對地方感的形塑。

瓊林聚落的孩子因為工程進行，僅能在住家附近週圍空地、頹屋、宗祠等空間視為自己的秘密基地，促使彼此遊玩的方式很單純，例如：小女孩們會在鄰近自家收集花朵、瓦片再往鄰居種植的樹木許下願望；小男孩們則是在頹屋空間中遊玩，設想擺放櫃子、漫畫書在室內、戶外空間閱讀。甚至孩童會呼應工人們對於社區環境的施工措施行為，間接地開始有學習、模仿的遊玩動作：從挖好的渠溝就有孩童會去填補、水泥灌漿未乾前會學工人搭橋鋪路、看見未填補的土堆便走過去踢兩下表示宣洩、無人駕駛的怪手也趕緊上前操作一番、只填沙土的渠溝便拿出玩具小卡車幫忙搬運。其實他們還是對社區另外一邊，無法前往的公園、球場等空間產生憧憬，但大多數孩子偷偷溜去又趕快回家，擔心父母找不到孩子會緊張。而成功聚落的孩子便是將三角公園、公園、頹屋整建空地視為向內聚集的場所；藉由孩童會在同時間點聚集的效應，使得互相在一起遊玩時較有新鮮感，例如：小女孩會召集許多孩子一同騎單車，也會與小男孩聚集玩躲貓貓遊戲；小男孩們便是相約在頹屋整建的圍牆上玩怪獸卡，或相約坐在聚落特有的落差坡地一起看漫畫書等。孩子們經由社區具有的地勢給予更多遊戲行為的想像空間，並藉由坡地地形將騎三輪車、滑板車、玩蛇板，作為玩休閒設施般的刺激感，形成每天都期待戶外活動的相聚。

瓊林聚落因時常有外來者遊覽、參觀等活動，使得長輩們不讓孩子在戶外逗留太晚，以免發生孩子走失事件，所以約在下午五點左右，甚至還不到吃飯的時間便將孩子趕回家。或當孩童出門在鄰近週圍遊玩時，都必須不斷注意孩子間的互動、行為有無安全；長輩們較希望孩子盡量在家附近活動，若今天沒有好友在戶外活動，長輩們就約束孩子在庭院遊玩就好，使得孩子都會無奈地回房間渡過下午時段，然而這些約制都是在保護孩童的方式。成功聚落的面積沒有瓊林聚落大，雖然也有外來者的參觀，但大多聚集在陳景蘭洋樓和海邊的景點，顯然外來者進入的情景沒有瓊林聚落複雜。長輩們也較有親切感，因長輩們也喜歡在戶外活動，所以不太約束孩童遊玩的時間，在晚飯後還可以到成功三角公園騎單車，及玩夜間遊戲等活動，直到遊戲玩累了想睡覺時才回家。

4-1-4 孩子眼中的生活元素轉為藝術手段

表 4-10 瓊林聚落小朋友對行動車給予的功能與想像

	
<p>B1：行動車加入的元素</p>	<p>B2：行動車可前往的所在地</p>
	
<p>B3：行動車與秘密場所的想像</p>	<p>B4：休閒生活納入行動車</p>
	
<p>G1：收集酢漿草的小紫花獻給許願小樹 向許願小樹許下平日心中的願望</p>	

資料來源：筆者陪伴社區孩童繪製、本研究拍攝

B1：我想乘坐行動車到自己喜歡的秘密基地讀書、寫字，所以畫出適合可以設置車子承載的小型桌椅，能在到達目的地下車後可在戶外寫回家作業，因為爸爸每次出門前都交代我要把功課完成才能出門。所以每天放學回到家都是阿嬤督促我把功課寫完，才能和 N.N. 相約找其他小朋友遊玩。其實，每當放學後看到其他小朋友在戶外遊玩讓我非常羨慕，但是只能安靜地待在家裡等作業完成，經過阿嬤的同意才能出門，如能在戶外完成回家作業便能

和其他小朋友遊玩的話，我的作業可更快速地完成。如果行動車還能加入物件，我想要畫上蝙蝠圖案，N.N.則想要蝙蝠槍圖案，如此一來就可以和弟弟在道路上趕跑開挖道路、施工的大人們，我們就不用再被限制留在家中，可以在放學後至秘密場所遊玩。

G1：姊妹倆會向「許願小樹」許願希望家人的身體能平安、健康，還有希望父親與叔叔不會因家人生病而日漸憂愁。如此家人便能健康、快樂的生活並照顧彼此，也不會阻止我們出門與其他小朋友親近、遊玩。

B2：我希望道路完工後可在社區裡四處旅行，以駕駛行動車的方式行駛於瓊義路，從家裡出發經由每站的公車站牌前停止，便可召集好友一同乘坐在行動車上，前往彼此的秘密基地邁向遊玩的地點，甚至還可以到我們就讀的開瑄小學打籃球、玩遊戲等活動，也可以在假期裡與家人至太武山休閒踏青，總希望道路施工可早日結束，讓我們能自由自在地在戶外遊玩，別讓大人們限制我們的活動範圍。

B3：我想在車上設置自己設計的旗幟，且行徑在瓊義路與其他好友遊玩，當好友幫我駕駛行動車時，可方便於聽自己喜歡的音樂至每位好友的秘密基地遊玩。若可在秘密基地增加物件，我想要增設許多適合放在秘密基地訂做的組合櫃，在櫃子裡可擺設我喜歡的書籍、漫畫書等閱讀刊物，還可放置許多種類的植物，例如：我喜歡的小紅花、小黃花等花朵，及自己收集各國家的旗幟等珍藏品，都可放在訂製活動櫃中。如此一來，就不需要長期處於家裡才能放鬆，只要功課完成就可往秘密基地進行營造，便在不同樣式的展示櫃進行分類，再組織收藏博覽會與好友共同分享。

B4：若有台行動車希望可以載我到社區各個秘密基地中遊玩，甚至在週休假期時還可離開社區到山上踏青、海邊釣魚等休閒活動。而坐在行動車上好像爬上太武山頂的感覺，隨著行動車在社區行徑，彷彿從山頂進行俯看的動作，欣賞山下的人、事、物，如同巨人的視野在觀看聚落的景色。如果還能讓行動車有趣的活動，我希望可行徑在家門前的溪沙處外圍靜止，便在步道上進行釣魚等活動，雖然溪沙河岸現階段為死水溝沒有魚兒在水裡，但是父母跟我敘述等至印月池的水閘門完工後，溪沙河岸會恢復原來細水長流的樣貌，到時候我就可以搭乘行動車邀約好友，一起去溪沙河岸釣魚了。

成功聚落僅能以社區人士的建言執行規畫

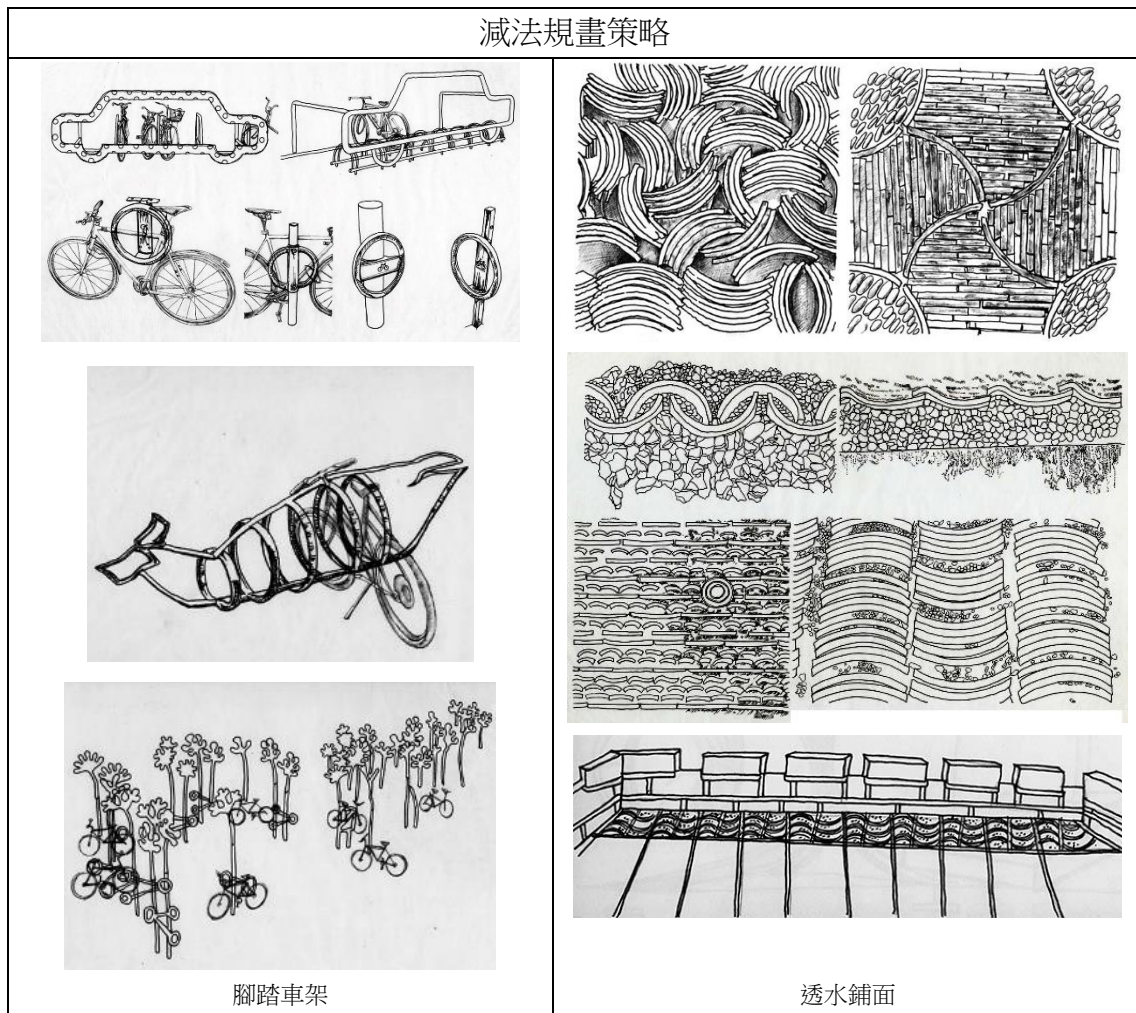
觀察成功三角公園小朋友的遊戲行為，經由公園「資源盤點²⁷」發現已是飽和樣貌，使得規畫手法以「減法規劃策略」進行自行車步道、透水鋪面、腳踏車架作提案。不過此案經由當地社區人士討論後，得知無法全然以公園小朋友擬定使用對象，並藉此進行提案修正；

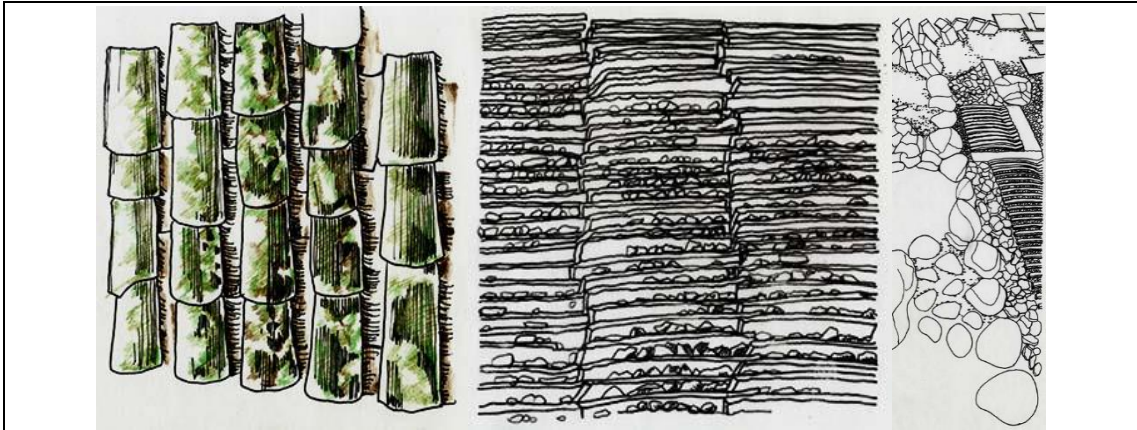
²⁷ 觀察場域中是否有缺乏的資源、還是有多餘的資源，藉此應用於社區設計重要的分析策略。如成功三角公園的資源有樓梯、紅磚、圍牆、入口意象石柱、植栽等軟、硬體配套；此外，較大型的有兩棵近百年老榕樹、涼亭，較小型的有兩張桌子連接椅、約二十張枕木石椅、五組塑膠座椅、三組健康器材、兩座兒童搖椅、踩步機、電箱…等，未來還會增設風力發電器具。

換句話說，必須將 F 與 G 的意見做整體性的規畫調整，更改成「加法規畫策略」，勢必才能獲得成功三角公園土地同意書。

促使規畫設計變更為三種「加法設計」，其一運用小朋友會關心長輩每日需出航的「船隻」，作為藝術鞦韆遊具設計重要的元素。其二由於當地小朋友會有爬上、爬下的遊戲行為及互動方式，促成椅具規畫設計如同溜滑梯斜坡的概念，設置於圍牆邊，並藉此淘汰掉已損壞的塑膠座椅。其三入口規畫設計賦有傳統民間故事的「象穴」，以及當地聚落特色則有許多石頭從地面不斷冒出，例如：公園旁即有長得像烏龜形狀的石頭稱為「烏龜石」；藉由兩者當地社區民間故事並製成「童趣動物圖案」，再設置於入口圍牆邊，作為指引暗示兩區域當地傳說朝向並隱喻地方特色。

表 4-11 研究者在成功聚落三角公園應用的規畫策略，資料來源：本研究繪製





自行車步道

加法規畫策略



藝術鞦韆遊具



入口意象設計



椅具規劃

第二節 分析與討論社區操作內容

4-2-1 社區領袖不願對生活環境做大幅度的改變

瓊林社區人士 H 提出擺放場域和規劃指標

設計行動車屬於較「微型設計」，且是暫時性擺放在土地上，不會動用到大型建設對社區居住環境有樣貌改變的話，就不需要召開社區說明大會了。因為召開社區說明會需要動員村裡大半人數，如果研究者提出的設計構想居民不願採納意見，則需要研究者回頭修改設計再次提出，直到會議上居民們都點頭答應才可能可以施作，所以將會是讓社區居民與研究者雙方都很累人的事情。促成研究者構想設計行動車只須經過里事會與我同意就可以實作。

接著，可在社區擺放設計的地點，如之前所概述：里辦公處前廣場與北風獅爺後方的空地無可行性，而社區中的私人土地也排除考量；所以公有土地是有可讓研究者擺放微型設計作品長久的可行性，以及未來此設計作品歸屬社區管理等問題。其中建議有三處可讓研究者參考：

第一個場域位於瓊林社區溪沙處外圍東北方即是瓊林苑。瓊林苑是社區中最大的公園，於 2007 年 10 月由社區發展協會認養，因早期前理事長與金門國家公園多次討論，才得到管理處的認可實施整建園林與造景，其公園內涵蓋植栽景觀、步道鋪設、休憩涼亭及仿舊式圍牆，圍牆內則是設置給予長輩休憩涼亭座椅、孩童們運動的籃球場。每當週三、週五下午時間會有許多長輩帶著自家孩子至公園遊玩、休憩，甚至在週六、週日也會遇見外籍看護推著輪椅陪伴當地老人出門，且在每個月固定的早晨時間社區會動員居民到公園，實施清理、修剪景觀環境與維護公共設施。

第二個場域位於剛才所敘述瓊林苑對面有座小公園，公園旁邊有塊空地即是擺放設計的地方，目前公園樹蔭下有設置老人運動器材與孩童遊具等設施；因地下污水正進行施工，使得環境凌亂無人到公園遊戲，不過等到這條道路施工完全結束後，社區會動員居民實施環境整潔美化，且運動公園會再恢復原來的樣貌。如果能善用公園旁的空地，將微型設計藝術作品放置於空地上，間接地讓孩童和遊樂設施、老人與運動器材作連接，實施環境景觀整體規劃設計，以及下午至公園休憩的居民有活動上的結合，如此一來運動公園會更有討論話題和使用功能。因此實作行動車設計應注意，在完工後必須運用瓊林苑的大石頭和木樁緊牢固住車子²⁸，讓設計不會隨意的滑動，促成重點即是安全為第一考量！

第三個場域位於里辦公處旁的老人運動器材前方有塊空地，此處也可以讓研究者擺放裝置藝術，不過因空間面積本身就狹小，所以擺放設計就更需要些巧思。此空間有趣的是，平日下午 3、4 點鐘為當地年長者在戶外休憩、聊天的時間，會遇見有許多老年人聚集在公車亭附近，甚至還有許多觀光人潮參觀民防館、瓊林社區，將機車都停置於公車亭前方。因此

²⁸擔心有些孩童因較頑皮會乘坐在車子上方，如當下有其他孩童隨意推動車子可能會造成小孩受傷，或孩童刻意推動車子不小心掉入溪沙裡，導致長輩們還要收拾善後造成動員的困擾。

當地居民與外來者都時常使用此地空間，倘若設想施作行動性的設計在此處，恐會造成使用者行動不便的困擾。

第四場域位於社區西北外圍處，這塊空地為小朋友的秘密基地，目前因開挖地下污水管線工程剛好實施至附近道路，所以基地上便擺放施工的器材。因此等到7月底施工結束後，場域會恢復原來的樣貌，那塊空地上有綠色的大草皮還有幾棵木麻黃樹木，若設想在空地上擺放設計也是有可能的。不過那塊土地偏於公有土地與私有土地之間，使得裝置藝術設計偏向景觀類型，不會動用到建設方案的話，可以請理事長與地主聯絡溝通，若地主願意釋出土地即可以讓研究者擺放設計。

總體來說，雖然研究者無到瓊林聚落進行環境改造，但經由H對微型計畫的建議可得知，規劃議題較不採用建設方案大規模的設計，盡量還是以可逆式、臨時性的設計作主軸，因村民會擔心平日生活環境，突然有位外地學子做大幅度環境的改變，而造成不適切性；便會導致微型設計有無提供社區的價值性，甚至規劃是否有存在的意義。促成在成功聚落進行提案時，可更藉此得知社區人士極度擔心學子到場所做規畫，會讓村民造成生活不習慣而引起煩感，並僅能以社區人士提出的建言來依照此準則執行「微型設計」提案。

正義社區人士無法接受減法規畫策略

9月14日第一次到社區進行提案時，研究者提出「減法規畫策略」而社區人士E表示如要防止紅磚滋生青苔，可以在水泥灰縫上進行鑽孔工程，促成好幾個小洞即可。換句話說，下雨時雨水會順應斜坡流入小孔洞、再流入排水孔，使得雨季後即不會在公園角落處看到積水。然而研究者提出翻開地磚策略，E表示盡量不要實施「敲埋」的工程，因三角公園早期是低窪地形，透過經費支援下才逐漸鋪設呈今日紅磚面貌，促使紅色地磚是具有歷史性的價值、也是當地指標性的特色建設，以至於進行敲除作業會是可惜的。此外，進行敲除工程會花費大量時間與人力，而且紅磚移除後會是水泥、還有鋼筋，形成僱工資金不符合成本。更重要的是當地阿嬤們喜歡聚集在公園裡休憩與聊天，在施工的過程會讓她們感到緊張，甚至因重新規劃後，讓她們變得不再喜歡踩在平時熟悉的地板上，即會引起不悅、產生排拒心並對公園冷漠。若要進行步道規畫，E建議可用「加法規畫策略」，直接在紅磚上鋪設小朋友遊樂場，促成石礫區、瓦片區等活動空間，且也接受運用舊磚瓦去營造新環境的規劃設計。

9月20日第二次到社區進行提案時，由F帶著研究者到G家中，接著提出減法規畫有：修剪榕樹、打開公園圍牆、透水鋪面等設計策略，然而G、不願聽研究者的規畫策略，只專注於看鄉土劇電視劇、接著到臥房和廁所；於是F即直接打斷研究者的提案，說明實作「微型設計」並不是破壞舊有公園主體，而是將原有面貌予添加設計來執行公園規劃，才是正確的規畫策略。總體而言，三角公園整體規畫是由四塊地所拼湊而成，但僅能在陳氏宗親用地實施規劃，因其餘的都是國有財產用地，僅能規劃臨時性椅具；不過G和F都提出先以鞦韆椅作規畫主軸，而F表示不能破壞公園主體為原則，也說明倘若執行「減法規畫」花

了許多經費，而讓居民不接受環境改變，導致衍生蚊子館形成只有小狗、小貓才會去的地方，會讓村人覺得可惜。甚至，G 和 F 提出建築師在執行空間規劃時，都是在原貌上添加設計規劃，創造空間美化再提出後續發展，並不會是整體翻新再重建設計。

減法規畫可實作之處

社區人士 E 建議「減法規畫策略」可應用於三角公園周圍景觀圍籬移植，因榕樹下的矮叢是每段時間都要進行修剪作業，如可幫助他把公園裡的景觀都移植到其他處，並設想其它規畫措施，可免除時常到公園進行照顧與修剪的困擾。由於 E 看見研究者與當地小朋友參與圖畫創作，使得他提出也可以執行彩繪公園及碉堡計畫，因兩個區域雖然是當地重要景點，但除了村子裡的人常到此處外其餘外人不清楚當地特色，使得執行兩面牆壁彩繪，是可以發揮景點特色性的執行計畫之一。

4-2-2 外來者與當地孩子共同佈置秘密基地規劃

瓊林聚落小朋友遊玩秘密基地施工前、後的變化

A.C.與 H.M.倆姊妹在自家周圍有彼此共同的秘密基地，又稱「許願小樹」基地。每當上學、放學經過鄰家種植的樹木，都會幫忙照顧小樹澆水、採集花朵、尋找瓦片等動作。於是在回家功課完成後便會前往秘密基地，將採集的花朵運用瓦片壓著，向許願小樹許下心中的願望。經由每日營造小樹遊玩的過程發現，因地下汗水工程逐漸開挖到基地週圍，使得附近的空地產生遺留下的小土堆，所以姊妹們從只有營造一棵小樹逐漸擴展到兩棵小樹。遊玩時會召集家裡的三姊妹與鄰家的阿弟互相幫忙，運用工人開挖其它巷道準備填補坑洞的泥土，彼此協力用雙手撈起黃土，前往兩棵小樹做填補、澆水等照顧動作。再出發往公園遊玩的巷弄中收集喜歡的花朵，持續獻給許願小樹向它許願。但因暑假期間小美去台灣住，A.C.的父親擔心戶外施工，可能造成孩子出門玩耍的危險，所以不讓倆姊妹到社區遠處遊玩。導致彼此在近期不再前往許願小樹遊玩、活動，期待開學前 H.M.回瓊林後再一同去照顧小樹。

住在聚落南區的孩童時常於下午時段，相約住家周圍一起聚集遊玩，彼此會設想許多遊戲度過每日戶外活動的時間。舉例而言，在傳統建築巷道中玩鬼抓人、躲貓貓等遊戲；經過追逐、奔跑遊玩後再到「蔡翰舉人宅」旁的遊樂設施空地休息，坐在鞦韆椅、翹翹板上想下一場遊戲玩什麼。然後相約在空地上玩投接棒球、籃球運球等遊戲，因為地下汗水工程的開挖進行到孩童遊玩的秘密基地。使得工人開挖空地時形成小渠溝，經由水泥填補、凝固後卻留下一小塊只有填上黃土的坑洞，讓孩子們發現了玩土堆的遊戲基地。遊戲、玩耍時孩童會模仿工程的工人們，從家中拿出玩具小鏟子、小勺子、小水桶，甚至邀約玩伴再拿出玩具小卡車、小推土機、小怪手等玩具。然後學大人作營建工程的方式：先將坑洞的黃土、碎石塊用玩具鏟子和怪手挖起來，再運送到貨櫃屋後面堆成土石堆，等到坑洞逐漸挖到彼此認同的深度後，接著用小水桶再從遠處裝泥土運送到基地，填補坑洞。

社區靠近東北邊的圓形廣場，因圓形廣場附近設有公園、遊樂器材、老人運動器材等設施，下午時段會有附近住家的孩子聚集，及社區較遠處的孩子到廣場前活動。有男孩會在廣場上玩球等遊戲活動，較年輕長輩會結伴帶著年幼的孩童騎三輪車，再到運動公園裡和女孩們玩遊樂設施。讓圓形廣場、運動公園、瓊林苑等場所即是孩童們所稱呼「遠處秘密基地」。當地磚從新鋪好後，在鄰近住戶的孩童便開始出門到廣場上遊玩、活動，逐漸恢復男孩們玩棒球、籃球等活動。還有這區孩子的秘密基地越來越少人去玩，因轎車看到有空間就隨便停、運動公園前的廣場放著工程的工具、到處都是黃土堆與鑿起的鋼筋，會使得孩童們遊玩時會發生跌倒等狀況。

由於現階段道路被開挖成小水溝、大溝渠，使得大家在放學後都只能待在家裡，或和鄰近好友一起玩。當想出門玩時鄰居媽媽、阿嬤都會注意我們遊玩的範圍、行徑，變成彼此對鄰近的秘密基地有許多想法、感觸，有趣的是男孩們越來越熟悉鄰近的秘密基地且互相挖掘、發掘、定位新的象徵。因社區遠處的秘密基地施工後造成環境混亂，讓鄰近住戶的阿嬤叮嚀孩子不能到工地遊玩，所以小男孩們便找尋新的秘密基地，給予自行想像的改造。運用鄰家的倉庫，增設漫畫書收藏櫃、珍藏的花朵與旗幟等蒐藏品。以及在出磚入石的倉庫牆上佈置孩子們編織的七彩魚網，還有在大門上方加開窗戶成笑臉的形貌，形成倉庫戶外空間更繽紛華麗。另外當許多好友聚集在室內閱讀漫畫時，因空間昏暗可再多開些增加光線、通風的窗戶，讓倉庫有更多好友能聚集。甚至希望工人不單只忙於施工，也可幫助家門前的溪沙恢復有水源湍流的樣貌。便可使河川再見到魚兒游動、水生植物生長的情景，讓秘密基地和家園更充滿愛的活力氛圍。



圖 4-31 在住家周圍收集許願的物件



圖 4-32 運用施工遺留下的泥土玩遊戲



圖 4-33 鬼抓人遊戲設下的陷阱



圖 4-34 B1 施工未填補的水泥坑洞轉為秘密基地



圖 4-35 資料來源：google 街景截圖，2013 年的運動公園



圖 4-37 施工中的運動公園



圖 4-36 資料來源：google 街景截圖，2013 年的圓形廣場



圖 4-38 施工後場所逐漸恢復到先前遊玩時的場景



圖 4-39 出磚入石的倉庫基地



圖 4-40 B2 小男孩們對鄰近基地的願景

資料來源：本研究整理案例表格

成功聚落小朋友與金大工作團隊共同佈置公園規劃 共同協力製作藝術輪胎遊具

12 月 30 日向社區人士 F 尋洽卻借不到水管，所以只能到里辦公處一樓向阿公與阿嬤詢借，阿公提出後面鐵皮屋有水管接在水龍頭上，但卻無法取下。接著，在洗手槽下發現較短的水管，並前往 E 家門前將水管接上水龍頭，使得金大工作團隊需要更多人力去移動輪胎，促成金大工作團隊與當地小女孩一同協力「清洗輪胎」。首先由兩位小女孩推滾著輪胎到商店前，接著年紀較大的女孩開啟水龍頭開始沖洗輪胎，而另兩位年紀較小的女孩興奮地說：「我也要拿水管」，於是在年紀較大的女孩提醒下，她們捲起衣袖一起幫忙，不過當水潑到彼此時，則笑嘻嘻地說：「水好冷，盡量不要潑到我！」，並將輪胎表層上的油汙清洗掉。

雖然彼此不認識對方，但金大工作團隊與小女孩們共同進行工作卻不會感到陌生，接著將菜瓜布發給她們，主要用途是將輪胎上的保護膠清除刷洗，不過小女孩們便好奇地問起許多話題，促成彼此開始藉由微型工作逐步地認識對方，也開心的一起進行「洗輪胎」工作。在工作進行時，並有鄰家商店媽媽、阿嬤等人在門口關心，並詢問我們怎麼會有這些輪胎，也感謝金大工作團隊為社區的努力；使得越來越多小女孩加入我們，甚至連小女孩的弟弟也好奇地走向前一探究竟，而彼此都玩得很開心。

過一會，洗好的輪胎堆積在商店門口前，使得金大工作團隊再請小男孩們進行搬運工程，小男孩其實每位都是小壯丁，他們可以一隻手提起一顆輪胎，甚至還可以一次推兩顆輪胎，並以遊戲競賽的方式快速地推到公園裡；然後，E 下班前也順道至公園關心金大工作團隊的工程進度，看見小男孩們就跟他們說：「拿起輪胎用力的甩乾淨」，於是小男孩們如同奧運選手般，互相比賽看誰將手上的輪胎拋得最遠，藉由遊戲的過程讓「洗輪胎」、「拋乾」都順利的完成工作。

由於 F 以上班名義不理會金大工作團隊，使得我們向社區小朋友尋求提供報紙及紙箱並墊於輪胎的下方，以免油漆沾染地磚及弄髒公園環境。再進行輪胎遊具上色前，先請小朋友戴起手套、拿起刷子，詢問他們喜歡那些顏色並與小朋友共同「漆輪胎」；雖然傍晚五、六點即有家長在公園門口呼喚家裡的孩子到餐廳吃飯，但小朋友卻興致勃勃地彩繪輪胎至不想回家，直到晚上七點鐘還有小朋友願意留下來上油漆。造成公園鄰近住戶好奇地向前詢問：「公園是不是有要舉辦跨年活動？」因每天都看你們工作到好晚，促使金大工作團隊更用心的持續為公園努力地進行微型設計改造裝置。

與小朋友共同排列輪胎遊具規劃

1 月 9 日與 F 口角衝突後，當地小朋友便拿起掃地用具協助金大工作團隊，打掃遊具規劃區域，同時也教導他們公園環境清潔的重要性。接著，金大工作團隊與小朋友共同排列輪胎遊具規劃，透過小朋友喜歡的輪胎配色和大小，讓他們依照先前打樣的墨線並進行排列工程，工作的過程會聽到他們童言童語的說：「這邊可以排什麼顏色、另外這裡應該可以是什麼顏色。」雖然第一次排列時會有些尷尬的空間，但經由彼此在修正的同時與小朋友運用玩耍的方式，試著一起玩耍、一起打造遊樂場。因此透過這樣的活動，他們會依照自己喜歡的規劃排列位置、顏色，進行彼此喜歡的遊戲，讓各戶鄰家小朋友坐在輪胎上猜拳、扮家家酒、躲貓貓等遊戲，甚至將平時只在聚落空間玩耍的遊戲，進而帶入公園裡。換句話說，這會是他們在三角公園藝術遊具區域，規劃最感興致的時間與空間，並進而與自己身邊好朋友激盪出屬於彼此的遊戲，以及彼此會共同打造屬於成功聚落地方特色的遊樂場。

E 在得知研究者與 F 發生衝突後，趕緊到山外市區買飲料向金大工作團隊道歉，以及運用鐵鍊將鞦韆椅鍊鎖住，接著表示此防護措施應可維持到審查過後，並將明日審查時會碰到小朋友使用遊具的危險因素也排除。

4-2-3 應用成功三角公園改造計畫的策略

保佑工程能順利完工

10月5日與社區人士G、社區人士F接洽提案溝通時，F表示感謝由金門大學提出場域改造規畫意見及贊助工程經費，促使工程期限可執行到過年後，甚至到3月份都能持續進行；然而在12月14日透過電話聯絡因G繁忙(女兒出嫁)，所以再聯絡F並表明對話窗口是他，讓金大工作團隊與F應對，以及工程進行施工時的協助角色。不過從電話溝通再三確認工程期程，但在第一階段環境整理時，到達社區公園卻見E、F意見分歧，造成研究者向社規師研討會提出此狀況時，無得到任何協助，導致後續再進入聚落施工時，向F提出協助，F以在工作之藉口不理會金大工作團隊，又在1月7日電話連絡研究者改口、催趕工程進度；然而1月9日到現場時，又以社區公務繁忙之由不理會研究者，於是在社規師研討會及社區人士催趕工程進度壓力下，導致和F發生口角衝突事件。

1月10日第二階段審查結束，研究者到金城鎮的城隍廟拜拜，在祈福時跟著一位稱呼豆豆姊禮佛。她表示自己也是成功聚落的居民，說明F平日在村子裡給大家的感覺即是氣度差、無雅量的形象，並勉勵研究者繼續領導金大工作團隊進行三角公園改造規畫工程；再留電話連絡方式，說明有麻煩時可向她尋求協助。也表示若在工程上有心卻無力，可到成功村裡的象德宮祈福，因在當地是很靈驗的廟宇。

鞦韆椅套裝成品應於提案時即須考量納入

場域規畫改造的第一個向度，在公園營造裝置成果與轉化的過程。關鍵是研討者關心的是三個驗收階段進度，是否能夠在期程進度內完成。在第一階段驗收僅是場域規畫的鞦韆圖有無繪製，但研討會本身並不會繪製構造圖與大樣圖；所以研究者就繪製初步設計圖樣呈現。

在此階段應先詢求委員V的意見，可否納入套裝成品至規畫案中，而不是由B，在社規師研討會規則下，設法繪製連整場研討會課程都無教導的專業製圖，導致後續提出的初步設計圖拿去D尋求時，無得到任何實質上的協助；因此浪費了兩個多禮拜進行場域營造的時間。也因在12月26日時，V表示先前教導寫提案計畫書時，有提醒不須先繪製專業圖面，但社規師研討會當時是以分組教導的方式再進行討論，使得每組討論提案的內容都不一樣，而B僅以社規師研討會規則的制度，再引導後續第二階段工程規畫。

接著V表示12月19日有向B、C提出工程勘查事宜，但B、C卻說只需12月26日安排現場有營造的組別勘查即可，使得「三角公園改造計畫」在12月12日簽約後，即不斷呈現不知如何展開工程的閒置樣貌，直到12月22日B表示棄標此案；於是在12月25日通過可購買套裝成品，並突破社規師研討會的規則，隨後便掀起許多風波及波折。

置入套裝成品後，產生工程施工矛盾的過程

B 表示在第二階段驗收前必須將套裝裝置品，偽裝成為手工施作製品，而 G、F 極度喜愛此產品且不想變更改該面貌。導致研究者在不斷被研討會召喚、催促進度，而 F 在得知場域打樣後，已不是心中想像的原貌也開始催促。且當 F 介入到場域執行工程規畫時，已不再提供任何輔助工具作回應態度；甚至以金大工作團隊搗亂他領域之名召喚研究者。進而使得場域改造產生人為變化、各領導人物自的片面說詞、意見再分歧。也就是回歸到土地產權問題，可否動工的矛盾過程；而場域規畫在 F 的觀感是較為務實的，或者是說套裝成品擺放上後在公園內，未來即有效能作用。

在鞦韆椅套裝成品置入在公園時，即必須透過社規師研討會的委員或是建築師，經由與 F 溝通講解是有規則及限制的，否則 F 不會聽從研究者講解活動的前因後果而去接受規劃制度。

另一方面社規師研討會關心在乎的是，B 僅依照社規師研討會的規則在執行活動策略，B 擔心第二階段驗收時建設科等人看到套裝成品，或著是其他居民見此狀況時；會認為社規師研討會可將經費購買現製成品，使得後續再辦理微型計畫時，即有可能出現成品佈置規畫策略，導致會缺乏社區凝聚的理念去整理環境規劃。

但事實上，在執行場域規劃最重要的即是溝通，因為社區人士和社規師研討會都不瞭解彼此心中的規畫決策，使得雙方缺乏信任下，金大工作團隊無法順利動工；導致土地釋出後無法完全讓 F 的權益產生認同感。然而，兩邊都以催趕研究者工作進度獲得預期成果，其一社區人士在考驗公園改造規劃可否落成；其二社規師研討會的好、壞成果乃是評估場域規劃施作成效。導致研究者總處於兩邊狹縫中執行工程，使得無人協助規劃案進行溝通的狀況下，並歸納出參與規劃案的人都是有利益關係，倘若較無從中獲得利益者真的是少之又少。

利益衝突下應舉辦小型活動策略

第二個向度，關於經費利益與場域改造關係的性質和建構。場域規畫的主體建構其中基本元素在於經費的多寡及地方資源有關。雖然 F 的意見與策略所構成的階級利益和關係是重要的，但不是決定性的手段。F 在得知僅有少數剩餘的經費時，即設法想要操控並介入金大團隊到場域規劃的期程；以減少人事、業務費為目的、藉此獲得利益。倘若依照此公部門指示執行改造策略，一定會失去社區營造的本質。

由於 F 在催促工程進度又不願提供輔助資源情況下，便引發與研究者間的衝突紛爭。而 V 的建議策略是將經費以平分的方式，讓社區居民都獲得利益，也許可將 F 的情緒緩和下來。並從場域工程停滯作為主體，藉由利益發放到公園附近的各戶家庭，以及金大工作團隊以感謝之名義作收尾，另外社區以舉辦小朋友寫生活動，將場域主體運用活動的方式再讓彼此情感連結。活動舉辦過程可將所有參與規劃案之人，都召集到成功村，藉由將村人找回家鄉策略並在公園裡進行寫生競賽，促使某幾戶家庭平日時僅住在金城、山外市區的社區小朋

友，更會對公園環境產生情懷；透過繪畫的方式能使他們對自己生長環境，產生有許多想像力、也能促進「社區凝聚」的效益。最後由 F 與金大工作團隊當評委，評選出畫作名次，並由 F 頒發獎狀予當地小朋友，以及採買小朋友想要的蠟筆和繪本贈送給參與者，試圖再重建在地人與外來者的情感。

波折下產生誤會還是需要溝通

第三個向度，關乎己身利益及場域規畫為中心的主體，其個體、集體透過溝通及擾動的脈絡，在歷經波折及天候不佳的情況下兼具完成社區藝術裝置，並以實質效應獲得在地居民，及協助施工和在地孩童的肯定。

因研究者將成功三角公園改造計畫獲得工程款，告訴 G，然而再轉言之下，F 得知經費上有多出的 10 萬元，導致 E 與 F 意見分歧。運氣好的是每次金大工作團隊進入公園執行營造時，E 都不排外團隊，如家人般待關心給予支援，促成 V 直接表示，後續工程由 E 協助金大工作團隊，使得金大工作團隊在進社區時，都是和 E 作為對話窗口。不過 E 家中有家務之事，使得金大工作團隊在不知情狀況下，便會向村人尋求協助，但是卻遭到村人的誤會而排斥。

首先是金大工作團隊再度到公園營造時，就會有宗親會的居民向前觀看，使得研究者必須挺起胸膛與微笑向他進行溝通，經由彼此溝通詢問下他發現土地產權及經費，似乎從別人人口中聽到的事件兜不到一起，使得他也以微笑的態度予金大工作團隊說：「沒事，你們繼續進行工程營造，加油！」。其次是進行鎖輪胎工程時，因 E 剛好有事情無法提供延長線，金大工作團隊便到公園鄰近住家尋求協助，但得來僅是表情不悅的推託之詞，村人都會說：「你們去里辦公處問吧！」當走到里辦公處問候時是一連串的怒罵聲，E 媳婦表示，金大工作團隊把他的家弄得亂七八糟、還把別人家的工具放在她住戶，深恐怕引起紛爭；於是研究者也是以微笑予溝通，工具是 E 的，也是 E 同意我們才會這樣做的，若沒有工具沒關係、不好意思打擾妳們了。使得 E 媳婦及里辦公處的婦女、阿嬤們於是轉化神情，似乎她們也是聽別人片面之詞，對金大工作團隊產生誤會。還好金大工作團隊在每次進入社區進行改造施工時，有 E 鼓勵、表達謝意及彼此溝通互動之下，將微型設計工程順利進行至完工。

第三節 學習作為中介者溝通規劃設計的能力

4-3-1 歸納社區領袖與研討會委員意見的磨合

專業實踐與地方自主觀念下的碰撞，即是在成功聚落的三角公園改造計畫記錄此發展過程，由學校到社區、以強調與當地孩子共同營造透過由下而上的規畫專業群體，亦即是金門大學團隊。其所有進行的群體介入社區公園改造實踐以及當地自主觀念教唆動力的浮現，讓

兩者產生衝突與矛盾的對立關係作為討論。在此階段金大工作團隊已歷練了「專業實踐」與「社區辦公所對策」之間的觀念是毫無連結可言的。促成研究者提出以下歸納場域改造方針：

社規師課程安排調度

應於 8、9、10 月社規師課程培訓時，即必須安排田野調查課程，讓學者帶領學生到社區進行「初步溝通」，了解社區人士心中的規畫願景，再經由雙方(學者對社區人士)的溝通下才會比較符合由下而上的規畫策略；倘若在執行場域規劃時，還是有社區人士不斷地介入規畫案，不依照簽約制度進行施工行程。必須再由校方學者或建築師到社區進行「控制協調溝通」，藉由社經地位較高層者扮演協調者角色，經由妥協方案將意見整合為折衷辦法。勢必在社區資源、協助人力動工、場域規劃變更策略、實質完工後效益，即可得到平等互惠、少了互相猜忌心思，促成實務場域規畫會是雙方都需要的成果。

若提倡減法規畫策略還是需要溝通

12 月 23 日助理 B 得知金門島及成功三角公園，若要落成遊具設計規劃乃是不可能的規畫案；並提出微型設計變更策略有：彩繪公園及碉堡計畫、公園椅具排列規劃、變更公園入口設計規劃。第一者彩繪計畫是由 E 認同提出的規畫觀念，也是微型計畫評委們認可的規畫策略，藉由與社區小朋友共同彩繪三角公園及對面碉堡，讓村子呈現「童趣故事」樣貌。但此計畫不會是 G 與 F 想要的規畫策略，必須由 Q 或 V 等高層到社區裡進行變更設計溝通，才有辦法施作。第二者椅具排列規劃是由社規師研討會委員提出的規畫策略，但因應時常到三角公園休憩的阿嬤們，不喜歡環境有太多改變，以及 E、F、G 也認為大幅度調動公園桌椅，會讓村人造成不適應，使得此案透過學者進社區溝通應可能難以實踐。第三者變更入口規劃這項策略由 V (11 月 12 日)先提出，接著 A(12 月 25 日)也提出類似的策略，如：燈塔概念和低碳設計作為入口意象，但這兩項設計都不是 G、F 想要的規畫，使得 V 尊重社區人士規畫觀點，依照研究者和社區人士溝通下的鞦韆套裝成品，同意到家具行購買。

4-3-2 居民對生活價值觀的改變

在執行第二階段實務操作場域規劃時，由於研究者聽從 G 的意見，在召開社區說明會時無到場，僅以 G 向會議中的人士(少數位村人)說明三角公園動工計畫。導致金大工作團隊到三角公園執行規劃時，住在公園鄰近的居民根本不清楚有這項工程要展開。例如：12 月 16 日環境整理時阿嬤們以為我們只是清潔工，過來幫忙打掃而已，使得她們很開心的向當地小朋友說：「公園地板刷得亮晶晶、以後要愛惜環境，不可以亂丟垃圾。」12 月 29 日到公園進行打樣時，鄰近住戶便走出戶外假裝聚在一起聊天，以及騎著單車的阿伯都會往公園觀看，其實都是在觀察金大工作團隊在做什麼事？然而會有幾位居民向前詢問：「你們是哪個工程顧問，還有是哪個營建單位？」12 月 30 日金大工作團隊在公園工作到晚上九點鐘，也有居民到公園向我們詢問：「以為公園要辦活動。」由此可見，當地居民大多不清楚三角公園有工程要執行，甚至不知道有動工計畫已在社區說明會召開過了。

12月16日經由與F接洽後，他到公園現場重新變更工程設計規劃，使得工程施工卻未按照電話溝通的預期計畫進行施工，並表示倘若規劃案不依照F的意見，G將會收回土地同意書。當下還好有E阻止F向金大工作團隊進行的片面說詞，所以F便提供打掃用具予金大工作團隊進行環境整理工作。不過，12月29日金大工作團隊正在進行公園規劃打樣後，電話聯繫E而表示F較有意見；形成F到現場時便以當地阿嬤說的藉口作為施工規劃變更策略。接著研究者經由詢問得知規劃還是依照簽約的設計執行，使得F當下表情不悅；下午家俱師傅裝設鞦韆椅時，F得知價格。接著在12月30日開始就不再理會金大工作團隊，而1月7日這幾天似乎是公園榕樹已整理了；F以電話催促研究者，並改口要求工作團隊趕快將工程完工，但1月9日到現場時又不願協助提供研究者工具使用，經由G的怒罵，F便到公園與研究者發生口角，導致工程到1月底只要村人看到金大工作團隊都產生排外的態度。

1月19日宗親會居民直接在金大工作團隊施工現場面前觀看，使得研究者都須向他們溝通，1月20日到里辦公處是被在地的婦女怒罵，然而研究者也是向她們做善意的溝通。直到1月24日到公園現場準備午後的器具時，鄰近住戶開始感謝研究者為他們聚落做了這麼多設備，而F則是看到研究者時，誤認為研究者不知又跟村民說了什麼，並看到路上行走的村民就都他說悄悄話。1月25日研究者到公園現場在構思遊具使用規章時，村民們看到研究者都會誇讚：「好漂亮、好可愛的小朋友遊樂場！」1月30日驗收成果時，公園鄰近居民也不會再排外研究者在鞦韆椅上綁上使用規章，是以開心、期待的態度歡迎金大工作團隊，再到成功聚落進行後續的場域規劃工程。

4-3-3 實踐微型計畫的反省

雖然研究者無駐村，以至於藉由微型設計計畫提供的經費，來完成社區場域實體建構規畫案，因而發掘操作社區設計牽扯到專業者須多向溝通、有權力者操控著規畫決策，且甚至影響場域規劃成果的範圍和生產機制。

成功三角公園改造過程中，反映研究者與金大工作團隊成員的行動狀況，乃是社區許多村民不知有此工程的情況下，進行社區營造微型設計，卻背負著微型設計計畫合約期程及委員們的期待。在天氣及人緣因素、地緣環境極差的景況下艱辛完成了場域規劃。導致讓金大工作團隊內部工作心力消沉，可能導致不再有意願參與規劃行動與營造上的效應。亦即是社區設計所面臨的真實考驗，試探著讓學生對社會的抗壓性與專業協調能力做務實的歷練，當學會專業技術卻在面對溝通能力不足時，還是需要進行再溝通；而在溝通前須在反思自我角色定位、評估團隊操作能力、進入社區心態調適等課題。

提案溝通的社區場合

提案溝通場合是固定且重要的場所，也是決定規劃案的決策地點，在成功聚落三角公園改造計畫中，由於是首次有外地學子到聚落裡進行微型規劃，使得規劃案是經由社區最高決策者的同意，即准予動工規畫案。使得研究者在提案規畫時無在公共場合，經由村民們旁聽及提供建言下，導致規劃案會呈現找不到社區對話窗口的情況，即使有F願意協助，但還是

會引發規畫案須變更為他個人想要的規畫方案。事實上，溝通場合應轉換到開放性的公共空間，並能隨時讓在地村民加入意見展開討論議題；促成在不刻意的情況下卻能傳達在地美感觀念，以及村民願意提供家中資源來進行場域營造，更能提升公共參與性與討論的話題。

溝通時傳達的語言模式

運用社區人士在聚落中擔任的職位作稱呼，事實上應將村民做親人般的稱呼是最佳的表達方式，例如：村民大於研究者輩份的人士，稱呼他們為：阿公、阿嬤、伯伯、叔叔、阿姨、大哥、大姊等，而其餘小於自身輩分即稱弟弟、妹妹，甚至可在遊戲過程給予小名，因每位小朋友都有自己的小名，且願意將小名告知研究者時表示已有情感上的認同。但是在情緒緊繃時極度容易直稱第二人稱，舉例來說會以「你趕快過來，我跟你講清楚」此情況就容易造成衝突情緒發生，甚至在爭執結束後回想當下彼此的神情，予人的感覺極度無法做對話上溝通的連結，倘若要在辯論下去更容易激怒雙方。事實上，當其中一方已失去理智的情況時，最好的方法即是其中一方離開現場，且不予回應對方，事後再經第三者加入以理性的方式，溝通、協調提出解決策略，才能達到雙贏的圓滿成果。

再者，到社區時必須運用村民共通的語言做基礎，並建立溝通的橋樑。因校園學子容易以書本上、社規師研討會的專業術語，與村民進行簡報，導致村民會認為學生不懂當地特色，及無法掌握使用對象在場域中需要的規畫。若能用金門在地的閩南語和長輩進行溝通是最貼切的方式，否則長輩須用在地語的腔調說國語時，即會產生距離的陌生感。而當地小朋友也有自己對家鄉遊戲空間和人物的稱呼，在融入小朋友群體時，必須也運用他們的語言與之交流，即能融入每戶家庭中。

溝通前準備的專業工具

當進行土地規畫溝通時，必須準備規畫模型、鐵捲尺、比例尺、專業圖面：衛星雲圖含土地產權圖套入基地現況圖、規畫後的情境模圖、設計意象圖、由下而上的概念圖等，促成在說明場域規畫時，圖面即表達規畫的樣貌，使得社區人士即能與研究者討論後續規畫的尺度、空間感、安全性等，及當地居民可能會產生的排拒狀況予雙方做認知；甚至拿出比例尺在圖面上測量，再運用鐵捲尺換算表達實際規畫的尺度，即不會產生規畫上溝通的失誤。不過，經由辦公室的溝通協調後，還是必須再親自到現場進行後續規畫上的說明，須運用鐵捲尺指出規畫範圍、設計尺度、村民流動空間、安全措施等，並進行與里辦公處人士和當地使用者雙方的共同討論來做整合，藉此記錄多者的建言，達到後續規畫採以變更設計的策略；避免發生村民聽到有哪位村民說的意見，來打亂整體規畫設計的流程進行施工。

溝通時彼此的態度

研究者進入社區進行場域規畫時，社區人士看待專業者(研究者)的立場，乃是以外地學子的角度予回應，造成研究者容易在施工時；會以社區人士認為應該是以他的建言為操作流程，而造成社區資源無法形成溝通上的協助。因此金大工作團隊進入到社區施行工程時，必須運用社規師研討會所學的理论與當地社區人士的觀點，進行「由下而上」操作精神和「經

濟實惠」實體建構，來溝通協調考驗著整個工程的規劃去修改。使得兩者間的角色地位平等，即能讓社區資源及場域規劃產生愉快的合作關係，也能大幅提升工程的執行效率；也因金大工作團隊和社區人士都在嘗試階段，促成學生團體必須以更謙虛的態度，讓社區人士得知由下而上的場域規劃精神，和社區設計引入應採以共同協力的模式為合作機制，才能創造屬於適宜地方且具特色的社區規劃設計。

學習雙向領導的合作機制

因有成功聚落三角公園改造計畫，並組織金大工作團隊到聚落中進行環境改造，從規劃藝術鞦韆遊具經驗中，學習到現場實務規劃打樣、由下而上參與輪胎遊具製作、組裝時到五金行配零件等作業，經由每階段的嘗試和學習突破許多工程上的考驗，但是由於社區人士和木造師傅在溝通上，有如領導者的角色定位；而減少資源協助和工程上的承諾，導致金大工作團隊因而對於大人們處理事務的觀點、工作態度，產生心灰意冷。導致後續再舉辦社規師研討會和微型設計計畫，也許金大的學子們再參與活動的意願度下降，或是參與設計的過程，不會有如首次執行般的熱誠。

也希望後續舉辦微型設計計畫，能以第一次參與的經驗和雙方熟識的情感達成共識，讓社區人士、營造師傅、金大工作團隊等三種角色，更能正視學習如何雙向溝通、領導，以及被領導的角色定位；促成營造上的工法先後順序、工程協力與分工、資源合作默契等機制產生成熟的課題，因此下次再度合作計畫時，藉由擁有經驗的金大學子們教導新一代的團隊，進一步反覆不斷調整角色定位和練習工法上的成熟躍進，促成金大建築設計系引入社區學習規劃課題課程的觀念導向。

第四節 規畫者在成功聚落改變後的結果

4-4-1 與社區人士聚會

3月11日中午到餐廳預定3月20日晚上宴席，目的是為達成：成功聚落三角公園改造計畫圓滿落幕，所以邀約曾幫助研究者營造公園工程整個事件的所有人，並包括：社區人士、金大工作團隊、助理、委員、協助工程師、指導老師等人到餐廳吃飯。

不過電話聯繫社區人士G時，G直接請研究者到他家吃午餐，進到家裡時原來社區人士們在慶祝社區之務，但見G客廳擺著紅色大圓桌，大家酒酣耳熱、很開心聊著工作的事情。形成當時村民給予的氛圍不似先前般緊張、排外。G便邀研究者坐他身旁，並向在場社區人士讚譽研究者。促使村民也希望研究者能留在金門工作，甚至也可表明願意幫忙研究者往後在金門需要幫助時，可向他們尋求協助。

G 描述口角事件時，他剛好手邊有事情在忙著，而看到研究者工程上需要延長線，便趕緊到船上拿取，事實上都把研究者當作自家人看待、不會排外的對待金大工作團隊。於是當晚 G 將 F 找來訓話，並表示外地人有心幫助成功聚落做事，為何要阻擋他人協助，應將社區資源提供予他人，促成工程能順利執行完工。而 G 事後又想想，也許是因為研究者表示原本只有 10 萬元的工程款，之後又追加到 20 萬元，使得他擔心一位外地人掌管高經費，且又不是社區確定的規劃土地；導致 F 極度可能會影響研究者設計工程規劃的期程，甚至轉為 F 要找自己的工人來更改研究者的規畫進行施作，但卻又沒有找助手來幫助研究者做事，而且還一直干擾工程規劃進度進行。促使 G 表示 3 月 20 日晚上宴席，會找 F 與他的夫人作為成功村代表參加聚會，另外再請他帶兩瓶高粱酒到場，讓大家開心的慶祝。

3 月 20 日研究者、金大工作團隊、V、指導老師、B 都到場，談天說地的餐聚過程中，V 向 F 詢問公園已營造有聲有色，現在研究者設想與當地小朋友共同在場所裡舉辦寫生比賽，希望懇請 F 可否贊助社區資金？促成研究者在公園裡與小朋友先透過圖畫勾勒願景，再完成場域規劃，最後重建一場活化社區資產、且具有社群凝聚力的擾動尾聲。此計畫提出桌席上的大人們都同意此提案，但 F 卻無動於衷。事實上這筆資金不需要太多，使得 V 提議研究者可自行到金城鎮、山外村等商家，運用募款的方式作籌資來源，並設法讓此計畫盡可能地執行。

而 F 則是無再對後續計畫提出建議。因此，結束先前 1 月份第二階段審查時，E 同意研究者可向宗親會協助社區資金，舉辦小朋友寫生比賽，而今日 F 卻無下結論的後續計畫。

4-4-2 成功三角公園使用率的改變

F 表示，他有電話聯絡 Q 感謝公園營造效益優良，歡迎金門大學的學生可再到成功聚落執行規畫案；因過年時村民都回社區，大家看到公園環境變整潔，且多了一項鞦韆遊樂場，使得村民團聚時都好開心、集體都到公園玩遊戲，促成三角公園使用率比以往還來的高。接著 G 也表示，三角公園使用率比以往還來得優質，那座鞦韆椅從我在傢俱行看到的時候，就認為放在公園裡頗會有效益，結果當金大工作團隊場域規劃完工後，許多社區小朋友都喜歡到公園裡玩那座鞦韆椅；甚至還要排隊才玩得到。

另外維護管理方面，原本 E 有將鞦韆椅用鐵鍊鎖著，目的是防止小朋友玩的時候會推得太高，導致因而受傷的可能；但是不清楚是 E 把鐵鍊打開的，還是小朋友調皮自己去找鑰匙開啟來玩？不過安全性倒是還好，也因當地婦女和阿嬤們會看守著，使得他們不致於太調皮，也許年紀較大的小朋友在玩鞦韆椅時會推得比較高，但較小的小朋友反而不敢；若他們都太調皮的話會有長輩叮嚀著，所以就不用太操心了。而且在假日時，若沒有出海捕魚的話，會將船上的潤滑油帶到公園裡進行保養工作，也會把螺帽鎖緊，倘若鞦韆鐵件被玩壞，社區會想辦法替換成鎖鏈固定，以便持續維護鞦韆椅遊具可以讓聚落居民有共同的休閒娛樂場域。

第五節 小結：介入瓊林與成功聚落擾動課題其探討場域營造價值性

經由瓊林聚落以介入者和擾動者的角色，與社區小朋友成為夥伴關係，並從彼此的視野中去看家鄉的秘密基地，進而發掘他們對社區的空間、巷道、場域都有自己一套遊戲方式。且因地下汗水工程進駐，讓他們對遊戲範圍、區域、空間不斷地被長輩所限制，甚至在暑假期間轉為離開社區，或是僅能在家中活動，並形成工人和長輩交流工程進度的活動場所。因此研究者在瓊林聚落公共場域裡，無得到可施作的可行性向度，藉此轉換成功聚落三角公園進行規畫和提案。

同時也透過社區微型設計提案得知，使用者的生活模式及需求並歸納出「減法規畫設計」，然而在社區人士的傳統觀念裡執行規畫提案，應於「加法規畫設計」才是不破壞環境的規劃策略；也因套裝成品的採購，導致社區人士無法經由溝通及整合，讓設計物件型式成為互動討論。促使金大工作團隊與當地小朋友共同參與感，進而觸發彼此間的經驗形成相互理解，進而衍生藝術場域規劃，產生當地特色的模式與實用意義。

雖然社規師研討會課程教導學子們許多專業觀念，但將此領悟的觀念帶進社區裡，卻僅讓 F 對經費利益設法操控，倘若學子勿聽社區人士的意見，並無法獲得社區資源，甚至有經費、規劃歸還於縣政府的存疑。使得研究者在成功三角公園改造計畫進一步的反省，事實上應也讓社區人士得知社區營造的觀念，勢必在提出彼此的意見時規畫決策會產生改變。

整體規劃應注重與 F 的溝通規劃策略，因社規師的合約限制為「動手營造」，促成金大工作團隊運用當地聚落藝術作擾動元素，引發居民對地方美感的提升；但是 F 對生活經驗及個人價值觀皆為不同，並會考量公園永續管理，以及使用率的觀念，使得應於每次進入社區都必須與當地人進行溝通，倘若學子們的身分地位不足以與社區人士，形成平等、互惠關係，應再透過社規師委員們與 F 再進行溝通，才不會讓實務操作的困難度增高。

不過再次回社區和社區人士再會面時，彼此都向金大工作團隊表示致謝，且不僅有當地社區小朋友喜歡公園藝術遊具營造，就連長輩們也認同此規劃作法，促成成功聚落居民都希望下次還能與金大學生再次共同合作，提出彼此對社區家鄉更美好的規劃。

第五章 結論

研究者以學生身分轉為介入者、擾動者角色立場，來看待金門瓊林與成功聚落執行社區規劃可行性向度。其中社區設計是否呈現當地居民需要的規劃，必須成為溝通協調者，及在每階段學習過程轉變自己應對專業事務的態度。

論文目的乃是在研究期間參與相關社造事件與閱讀社造文獻，運用所學習的知識，以及到瓊林聚落與成功聚落，透過擾動聚落生活過程形塑研究基礎。經由社規師研討會和微型設計專業團隊參與機制下，呈現成功聚落三角公園場域設計改造建構，進而探討出成功聚落規劃公園場域，本研究經由參與瓊林聚落與成功聚落事件下，得到社區營造研究基礎，並運用工作日誌記錄、參與式觀察聚落環境與活動、相關文獻蒐集與整理，進而發展金門社區營造的可行性。

研究方法先以體認土溝村社區營造的經驗，再透過行動研究來瞭解過程中的意義，促使田野調查為主要架構，並親身踏入瓊林聚落、成功聚落執行研究過程，累積資料進行論文寫作的依據。

研究者經由實際參與金門瓊林聚落與成功聚落的經驗中，尋找場域改造基地和社群藝術改造行動模式，作為本研究的切入點。從社區規劃的目標是讓聚落居民在生活空間裡，獲得他們需要的微型設計，創造屬於在地感特色的藝術性契機，共享營造成果回饋於成功聚落村民。

第二章，以時間軸方式回顧社區營造的軌跡與經驗，從台灣社區發展脈絡裡依循，經歷政策決策的糾紛基礎、推動「由下而上」的觀念；金門則歷經戰亂政務、國家公園、離島振興區等政策時期，讓台灣政府對金門社造發展更重視。此外，南藝大學生組織參與社造讓土溝村塑造美術館新型態，對本研究行動經驗得到更深刻的領悟。

第三章，針對參與金門聚落課題來探討行動經驗。重新跳脫建築專業領域轉為社區規畫者，也在提案中理解社規師評委與社區人士對「營造」觀念不一致，進而發覺場域營造詮釋著人、權力、空間、土地意識等觀念。

第四章，分析瓊林聚落與成功聚落的擾動後，經由研究者介入當地社區會有哪些影響與改變發生。因捍衛社規師研討會條件限制下的規定和經費利益關係，使研究者在正義社區規劃微型設計完工後的對自我內外反省，其中最重要的情節在於每階段營造的溝通協調策略。

第一節 研究成果

5-1-1 進入聚落體認到社區互動

從剛進入社區學習與當地孩童做朋友，並瞭解小學生內心思考面向，及對社區未來發展有許多可能性存在，而年長者逐漸凋零、習於安穩現狀；以及中青年父母對社區發展的觀點，大多希望盡可能的不讓環境做改變。透過走訪金門瓊林聚落經驗，即可判讀社區營造與聚落兩者之間尚未發展成熟。也因社區藝術行動對社區組織而言，是作為導入新改善生活環境的理念與條件，所以可能結果是不同面向的呈現與解讀方式，居民們有些是樂於分享，有些則是希望不被打擾，甚至也有不聞不問的在地居民。

藉由每日到瓊林聚落做擾動促使小朋友、中青年父母、及年長者之間的互動，可彼此對孩子有許多關心與呵護，開始醞釀成研究者為當地小朋友的兄長；使得各鄰戶住家逐漸經由孩童邀約遊戲的方式串門子。透過孩童對家鄉環境與生活的繪製過程得知「社區營造」對於在地居民而言，應不僅止於空間藝術改造的議題，更是居民將重心關注於「人與人感情重建」這件事，如同重新再造社區群體的新意識觀念。促使居民對社區營造的理念與思維逐漸產生些微的認同感，提升居民對家園環境如何試著去作整理與改造，進而促成社區藝術裝置行動之可行性。

雖然在社規師研討會的準則下排除先前探討的瓊林聚落改造議題，但是在此參與經驗中學習到「聆聽他人意見」與「同理心看待對方」，使得每次進社區時除了創造與他人的互動、同時也是自己內在的反省；並學會構思場域規劃時必須反映使用者的意見，尤其是聚落中無法清楚表達言語、意見的小朋友；因此運用圖畫的方式讓他們表達意見，同時也能增加大家的情感。此外，也學會體認「人文」的觀點提出場域改造的設計構思，亦即是社區營造核心的出發點。

5-1-2 發掘研究課題即建立解決問題的能力

研究者透過專業角色思維，從研究所學程學習的知識領域、思考邏輯、立場反轉等經驗，並以觀察及思索的能力作為引導行動課題的初始點。透過為瓊林聚落設想的場域規劃後，開始對遊具規劃產生許多想法。在社規師研討會規畫條例限制下，重新介入成功聚落三角公園與當地孩童成為夥伴，並運用前一聚落的參與式觀察法，推測場域可供應當地生活特色作為概念提案，便立即撰寫計畫書。

重要於進入社區前、後的心理層面，必須抱持著熱誠與學習的態度，儘管在參與事件面臨許多遭遇，也必須視為人生中的考驗作為工作經驗累積。第三次到社區提案，經由社區人士給予的意見，並立即修改設計圖接著歸納入計畫書。回頭檢視探討社區長輩與孩童彼此間親情的關係，其間牽扯到許多議題；也因金門在廠商製作遊具設施還未發展齊全，使得提案產生矛盾且具爭議的結果；畢竟研究者僅是個外地學子，因故無法抗拒社區人士的意見，必須提出溝通策略及解決社區需求的方案。因大人們總是以自我中心的觀點做評論，所以僅能

以他們給予的方向繼續操作設計發展，錯失當下應該向建築師與委員們說明社區營造不可有「違建」的問題，進而建議應如何具有更明確的規畫指導方針。

此外，實務操作累積到的專業技術經驗，以研討會活動的規則制度是以「動手做」為創作準則，從召集學子及當地小朋友以純粹手工營造場域，作為其是社區協力者的樂趣。從實際尺度的實體建構技術，以尋找聚落附近的在地資源，透過車廠老闆職場經驗摸索，進行切割輪胎技術，將社區小朋友集結一起彩繪輪胎當成工作遊戲；並創造新的專業技術。然而，工程進行時正巧遇到接近農曆年，以至於老闆只能示範工具的使用方法，加上切割輪胎的工資低廉，所以研究者自行嘗試施作，甚至後續輪胎遊具固定工程，也是由金大工作團隊逐步摸索嘗試。

5-1-3 溝通為社區設計必要的內涵

當研究者進入聚落作田野調查時，或許會在不知情下影響到居民生活作息，冒犯了部分的生活領域，而社區營造的基礎建立於每段事件發生的反省和觀念轉變。在成功聚落三角公園營造工程進行時發生衝擊事件，乃是溝通不良的關係造成。當時的心境瞭解到社區規劃，其實關鍵於社區與校方未有縝密的連結、社區有屬於其生活領域的常規模式、社區領袖也有繁忙公務的情形，使得社區場域是居民共同的生活空間，只要其中任何一方有意見都必須重新做「溝通協調」，否則會引起許多後續事件的衝突與誤會發生。

事後研究者勢必更要注重每個行動的細節，首先在進行場域改造時仔細觀察每個工程進行的前因後果，只要是其中一個工程環節，讓社區和金大工作團隊雙方有協調不良時，即必須立刻重新「溝通」。倘若衝突發生時，其一還是必須以燦爛笑容和溝通協調能力與他人交談，並詢問尊重彼此的想法及勇於表達自己意見，其二即必須連絡社區及校方權限能力關係著，讓彼此說出自己的意見和理解對方的想法；其三研究者畢竟僅是學生，所以社區不全然會採納學生的意見，勢必儘需要更多溝通策略及連繫彼此同理心的觀念，才有意願接受執行此案子的可行性與施作計畫工程。

第二節 後續研究

5-2-1 社區營造主體給予社群的意義

本研究論述社區參與實踐過程的價值與課題，過程中發現瓊林與成功聚落的經驗中，在金門實施社區營造仍有許多現實層面問題。以研究者的經驗來看，金門社區營造大概可從幾個議題切入，以提供後續研究另一視野。其一在整體研究過程經驗中發覺，透過研究階段的學習、設計思路過程的轉變，體認到執行設計應抱持著心態上的轉變，並在問題與困境中，設法尋求適宜的替代方案來解決設計上的缺失。研究過程在社區營造經驗淬鍊下也得以落實的更精采。但金門社區營造在經營的過程，因金門民生福利優渥、外島補助豐碩，使得許多社區公共空間會因資源豐富下不見得需要納入改善元素，亦即牽扯到社區領袖對空間的維護管理、場所使用率，因生活模式不相同而產生意見分歧，形塑出由上而下的規畫制度。使得

研究者在研究學習過程中，發覺文化資產、社區角力經驗，仍需經過由上而下的程序認可，才有設計規畫定案的可行性。

微型設計確實為當地社區帶來許多效益，並藉由閒置空間改造活化公共資產，而空間活化後又是另一個課題展開，社區的經營維護管理會影響場所使用率。社區如何建立人性的協力、當地的信賴、提出生活美滿的策略，都是後續彼此尊重場所使用率的因素。現況村民是反應熱烈的回應，但當相關研討會平時舉行、經費常態獲得時，可能都會引發居民對生活資源上的衝突。

5-2-2 擾動經驗下的相關社區營造展望

對於在金門社區以學生角色實施社造之相關研究，期望應不僅侷限於社會、空間、經費等議題如何整合規劃，而是以社區改造即是「當地生活價值」持續再建構彼此情感連結和環境改造的新面貌。其中社規師合約制度及社區高階層者雙方需求的藍圖之交集最為關鍵一點，無論研究者配合雙方規定與預期的制度，還是會面臨當地村民聲浪課題的產生，而金門大學與金門社區目前尚未有完善的合作機制，使得雙方內部須整合調整並補足缺失，亦即是後續介入者需要將社規師研討會制度，經由社區溝通協調的挑戰來克服條件與限制，促成培訓及建構當地社區美學的觀念。

因應微型設計落實金門聚落場域制度的問題，使得研究者構思許多環境改造策略。而社區背後隱含著權力、人性、階級等問題，且規劃場域時必須不淪為公部門的計劃執行工具，或社區其中一方角力的操作機器。以本研究參與經驗作為後續研究提出，介入者應長時間與社區領袖人士、空間持有者搏感情，設法將社區內部的素養提升，再擾動起當地領袖價值觀和部分居民的被動心態。同時，營造環境時更能發展社區意識凝聚、生活品質提升、創新觀念的轉變、再建構地方認同感，都是後續可挑戰的面向。

目前金門廠商資源尚未發展齊全，使得許多環境改造更須以社區共有精神為出發點，嘗試鼓勵居民提供家中資源、擬定僱工購料制度、聯合社區小學人力調度，藉此創新工法的突破性促進社區發展，讓居民改變生活現狀，創造更多社區集體層次提升的可能性與機會。

第三節 結論

成功聚落三角公園選擇呈現少部分成品、大部分手工營造的規劃設計，甚至採用與其他獲獎組別不相同的改造策略。在場域營造的過程中，擺脫金門傳統聚落制式化的限制，和社區人士產權意識強烈的框架，構造屬於當地居民喜愛到的親子遊戲空間，同時也在創造研究者執行空間改造的辨證經驗；雖然有評委、社區人士質疑過構成社造的可行性；空間場域乃是社區小朋友共同在三角公園遊戲互動下建構完成的，使得場域塑造後得到聚落村民的認同喜愛。因此後續也獲得社區人士的認可，希望成功聚落場域營造後續可再邁向下個階段。

將社區規劃視野擴大來解說，場域是否透過藝術來營造不見得為必要關鍵；彼此關心生活所在地之需要來促進發展場域創新改造；使得規劃設計的基礎建立在看見擾動後的脈絡，促使規劃過程和觀念落實於社區生活當中，依循著每次介入後讓村民觀念產生轉變，社區能在行動研究過程中、得到自我認同與觀念轉化的提升，重頭戲關乎生活脈絡、建構互相協力、資源共享，以及社區認同意識再建立等意義。經由雙方碰撞出的課題，嘗試每個階段對社區營造成果的反省，進而觸發金門環境更美化實踐的新視野。

金門社區營造經由規畫者引領帶動下施作，進而導向邁入下一個里程碑，公部門政策的認可對社區工作實踐具有相當重要的影響力，然而金門聚落進行社區營造必須透過多方面的嘗試，將介入群體消除外來者的界線，培養出相互協力、互惠的關係模式，建立更多社區發展與可行性的機會，持續在經驗中獲得認同感與成就感，凝聚更多正面的意識與能量。並將社區目標定位明確，以關心當地居民生活為社區營造的核心理念，勇敢挑戰公部門的決策，透過具體行動與實踐讓社區的在地價值被看見。

參考文獻

論文：

方瓊瑤

2006，《社區總體營造政策的政治經濟分析，1965—2005》，國立臺灣大學，政治學系，政治與公共事務碩士在職專班碩士論文。

王洪珮

2012，《綠色生活地圖繪製對社區意識之影響》，國立中山大學，公共事務管理研究所，碩士論文。

何慧雯

2011，《運用綠色生活地圖探究國小高年級學生地方感之形塑—以關渡地區為例》，臺北市立教育大學歷史與地理學系，社會科教學碩士班碩士論文。

呂清福

2005，《社區營造與永續發展之研究：以金門縣古寧頭社區為例》，銘傳大學，公共事務學系，碩士在職專班學士論文。

呂耀中

2006，《動手營造咱的所在—台南縣土溝農村自力營造經驗》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

李亞樵

2010，《行動式規劃在農村—以台南縣後壁鄉土溝村「水水的夢」為例》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

周維崇

1998，《社區取向規劃專業實踐的困境——一個關乎二崁聚落保存行動的反省》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，碩士論文。

林文浹

2008，《營造社區的藝術—土溝農村美感歷程(2001—2006)》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

林玉燈

2007，《社區居民參與社區營造與其社會資本關係之研究—以宜蘭蘇澳鎮白米社區為例》，逢甲大學，建築學系碩士班，碩士論文。

林郁潔

2013，《地理資訊系統於文化資產保存應用之研究—以金門瓊林聚落為例》，中國科技大學，建築研究所，碩士論文。

林鏊

1995，《聚落保存計畫與草根社區運動：九份個案》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，碩士論文。

胡峻僥

2007，《複雜空間的實體寫作—金門瓊林的斷章與敘述》，國立雲林科技大學，空間設計系，碩士論文。

翁雅雯

2014，《村是美術館、美術館是村—台南土溝藝術場域擴張經驗》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

張志偉

2011，《金門新前墩聚落的社區營造》，國立金門大學，閩南文化研究所，碩士論文。

張琦鳳

1997，《營造社區與邁向永續社會—三芝鄉陳厝坑大坑(有恆社區)之個案》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，碩士論文。

陳明達

2008，《台灣社區總體營造政策變遷之研究—歷史制度論的觀點》，國立台北大學，公共行政暨政策學系，碩士論文。

陳春陽

2010，《繪製社區生活地圖融入環境教育之研究—以苗栗縣新興國小為例》，國立新竹教育大學教師在職進修，科學教育教學碩士班碩士論文。

陳昱良

2009，《稻草人成長日記—台南土溝農村社區營造之協力經驗》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

陳書文

2007，《金門縣夏興村傳統聚落變遷之研究》，國立台北科技大學，建築與都市設計研究所，碩士學位論文。

彭美鈴

2000，《社區活動對居民環境態度之影響》，逢甲大學，建築及都市計畫研究所，碩士論文。

程琦臻

2007，《阿嬤的「私房創藝」：台南縣土溝村女性參與社區營造之嘗試》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

黃俊豪

2009，《在農村看見藝術—台南土溝農村「社區藝術」之經驗》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

黃瑞茂

2000，《社區重繪「生活地圖」—台北福林社區經驗研究》，國立台灣大學，建築與城鄉研究所，博士論文。

黃肇新

2003，《營造公民社會之困境—921 災後重建兩種民間團體的理想與實踐》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，博士論文。

楊忠達

2013，《金門聚落保存中傳統工匠系統建置之研究—以金門瓊林聚落為例》，中國科技大學，建築研究所，碩士論文。

楊涵雅

2011，《咱的所在咱的生活—台南市土溝社區的牽手路營造經驗》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

蔡佳吟

2012，《Country Road 誰來牽手？—台南土溝社區「牽手路」空間營造經驗中的溝通》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

蔡嘉信

2008，《草地所在三百冬：清代至 1970 年代土溝農村地景之變遷》，國立台南藝術大學，建築藝術研究所，碩士論文。

蔡顯恭

2006，《金門傳統民居再利用之研究—以瓊林聚落為例》，國立成功大學，建築研究所，碩士論文。

蔣孝萱

1998，《社區總體營造與鄉村社會轉化過程—以宜蘭縣玉田社區為例》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，碩士論文。

魏郁祥

1999，《新興社區「社區意識」建構之過程—龍潭百年大鎮個案》，國立臺灣大學，建築與城鄉研究所，碩士論文。

期刊：

王光旭、鍾瑞萱

2014，《青年學子參與社區營造之研究：以臺南是土溝村為例》，台灣社區工作與社區研究學刊 第四卷第二期。頁 45—94。

洪儀真

2013，《村即是美術館，美術館即是村：臺南土溝農村美術館的敘事分析》，現代美術學報。

專書：

山崎亮

2015，《社區設計》，臉譜出版。

內政部營建署

2008，《魅力城鄉二部曲》，台北市：內政部營建署出版。

文建會 case 網路學院

2003，《文建會網路學院 case 智庫—社區總體營造》，行政院文化建設委員會。

江柏煒

2012，《金門城鄉風貌操作手冊—設計與工法篇》，金門縣政府出版。

江柏煒、陳書毅

2009，《傳承與創新—金門縣城鄉風貌發展紀實》，金門縣政府出版。

江柏煒、陳閔惠、莊舜惠

1998，《老聚落·新生命—金門社區總體營造之觀念、作法與借鏡》，金門縣政府出版。

李仕德

2009，《金門縣志—96年續修》，金門縣政府出版。

李永展

2006，《永續城鄉及生態社區理論與實務》，台北：文笙書局股份有限公司。

李金生

2000，《金門水頭》，金門縣政府出版。

畢恆達

2001，《空間就是權力》，台北市：心靈工坊文化事業股份有限公司。

張寶誠

2003，《城鄉總體營造之路—平衡城鄉發展與行銷地方特色的經營技巧》，中國生產力中心。

陳世慧、居芮筠主編

2014，《咱ㄟ社區永續台灣的美好力量》，台北市：經典雜誌。

陳冠華

2014，《走進內壠裡—以合作取代介入的社區藝術行動》，台北市：田園城市文化事業有限公司。

曾旭正

2007，《台灣的社區營造》，台北：遠足文化事業股份有限公司。

黃世輝

2004，《社區自主營造的理念與機制》，台北：建築情報季刊雜誌社。

黃健敏主編

2006，《空間美學新發現—公共藝術的教育。參與。創作》，行政院文化建設委員會。

監察院

2001，《社區總體營造總體檢調查報告書》，台北：遠流出版事業股份有限公司。

蔡是民

2010，《瓊林風華》，金門國家公園出版。

蔡清其、劉如桂、楊濬雄

2009，《人文瓊林—社區營造》，金門縣金湖鎮瓊林社區發展協會。

羅融

2004，《台灣的九二一重建校園》，台北：遠足文化事業股份有限公司。

報告書部份：

中原大學

2009，《金門國家公園遊憩產業發展總體營造—以瓊林為案例(一)》，金門國家公園管理處。

中原大學

2010，《金門國家公園瓊林社區遊憩產業發展總體營造(二)》，金門國家公園管理處。

中國科技大學

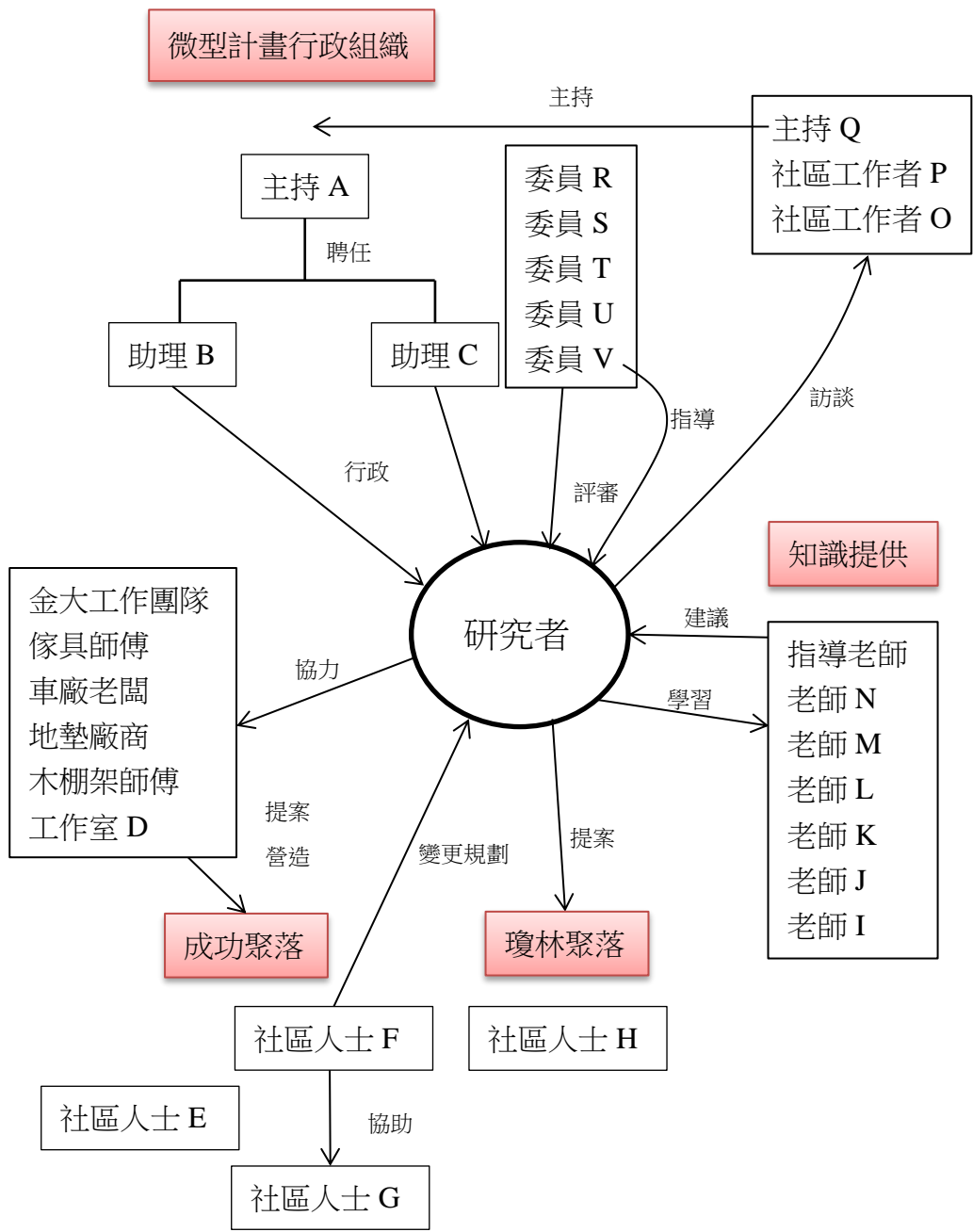
2014，《103年整合研究金門世界遺產登錄計畫》，金門縣文化局。

行政院農業委員會

2009，《魚池澀水社區農村再生建設先期規劃》，行政院農業委員會水土保持局南投分局。

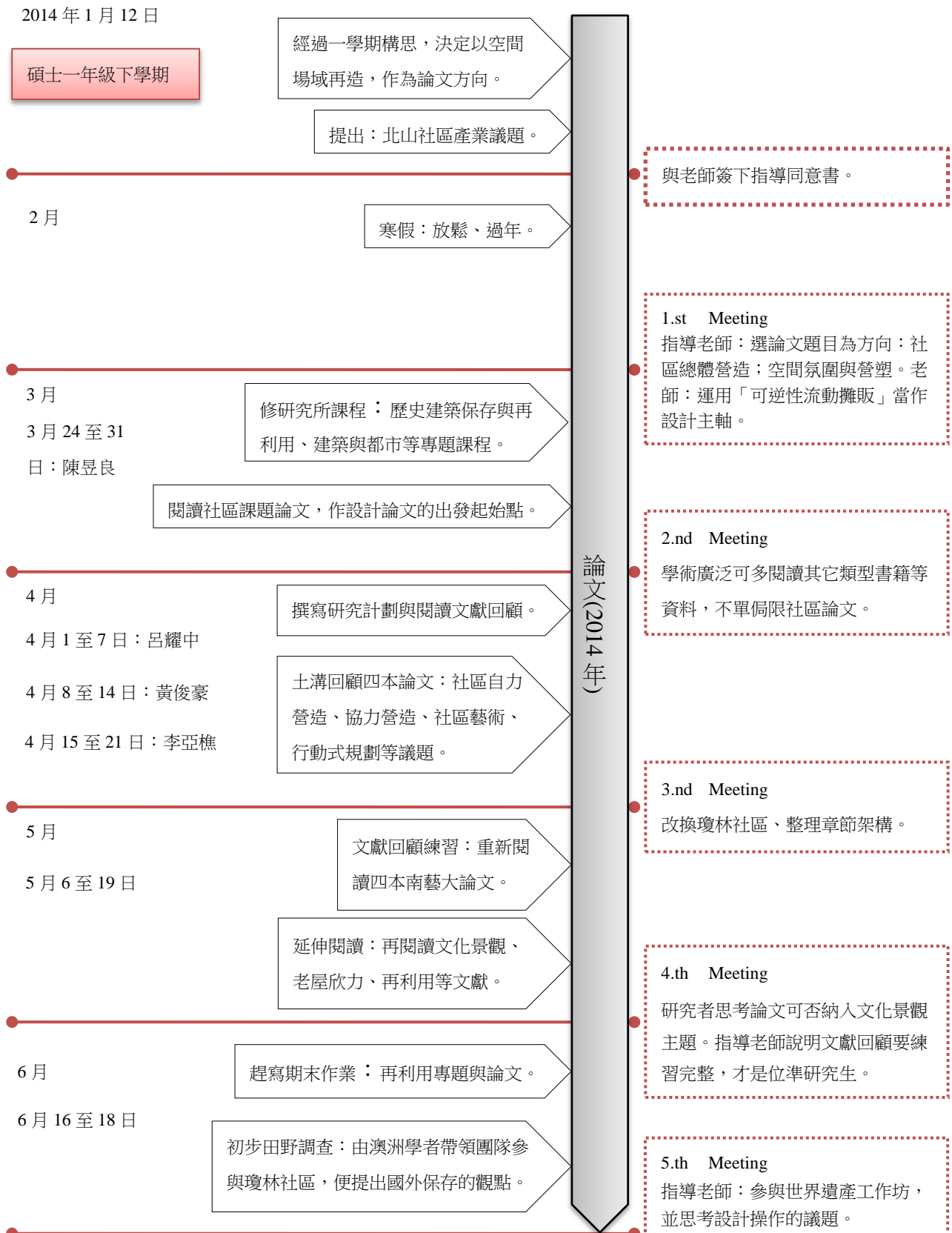
附錄一 關鍵人物關係圖

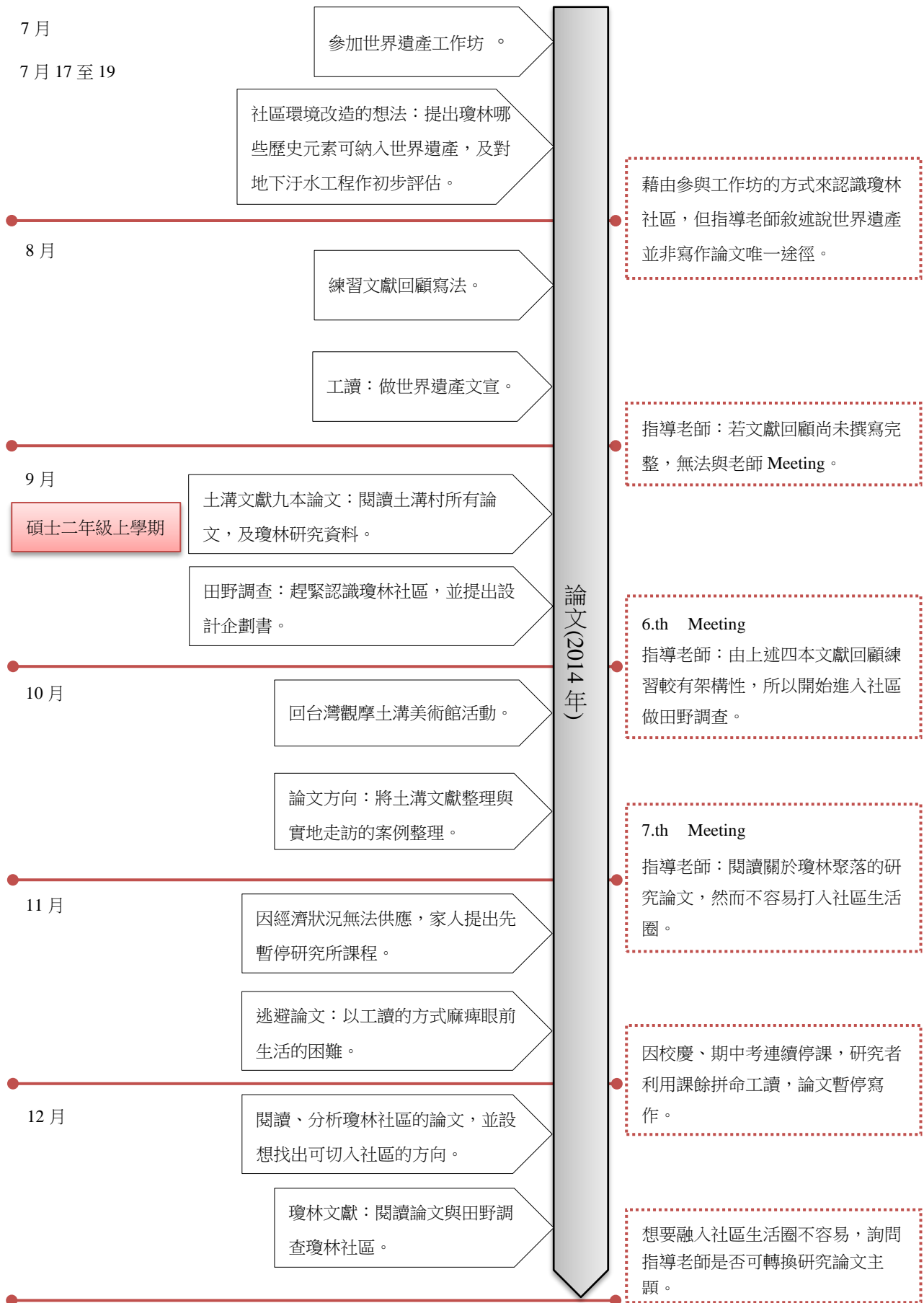
附錄圖 1-1 研究過程碰到的人物



附錄二 研究過程大事紀表

附錄表 1-1 研究過程 2014 年到 2016 年 1 月





2015年1月

嘗試與居民產生交集，並設想瓊林社區可做哪些設計？

寒假：構思不同研究論文方向。

2月

碩士二年級下學期

換題目重新思考架構，因想融入當地社區圈遇到許多溝通層面的問題，所以想放棄場域實作研究。

金門聚落的文獻：閱讀金門國家公園與非國家公園的研究。

3月

3月14日：與瓊林社區人士H訪談。

瓊林社區人士H提出幫助社區設計指示牌、導覽圖方向，讓觀光人潮更瞭解社區。

3月31日：被指導老師否定設計社區指示牌、導覽圖方式。

設計方向：在社區的七座八祠、風獅爺、廟宇等廣場前設計可讓觀光客導覽的作品。

4月

4月21日：與當地居民的逐漸建立家庭成員的情感。

整理臺灣、金門社區營造的歷史脈絡衍生案例回顧。

案獻回顧：以研究生立場看待台灣、金門的社區營造。

田野調查：陪伴社區孩童體驗屬於彼此的生活圈。

5月

論文修改方向：以孩童的生活模式、角色立場看待瓊林社區。

思考攤車設計能否與對象產生連結。

田野調查：持續與孩童保持手足友誼關係。

6月

整理研究筆記：重整研究事件事實上很困難，而且思考如何與社區生活產生設計課題。

設計構思：深入孩子圖畫的故事性，進而對場域空間發揮創意設計。

論文(2015年)

大致寫完研究計劃初稿，但是要實際融入社區生活圈實在太困難，所以想換論文研究方向。

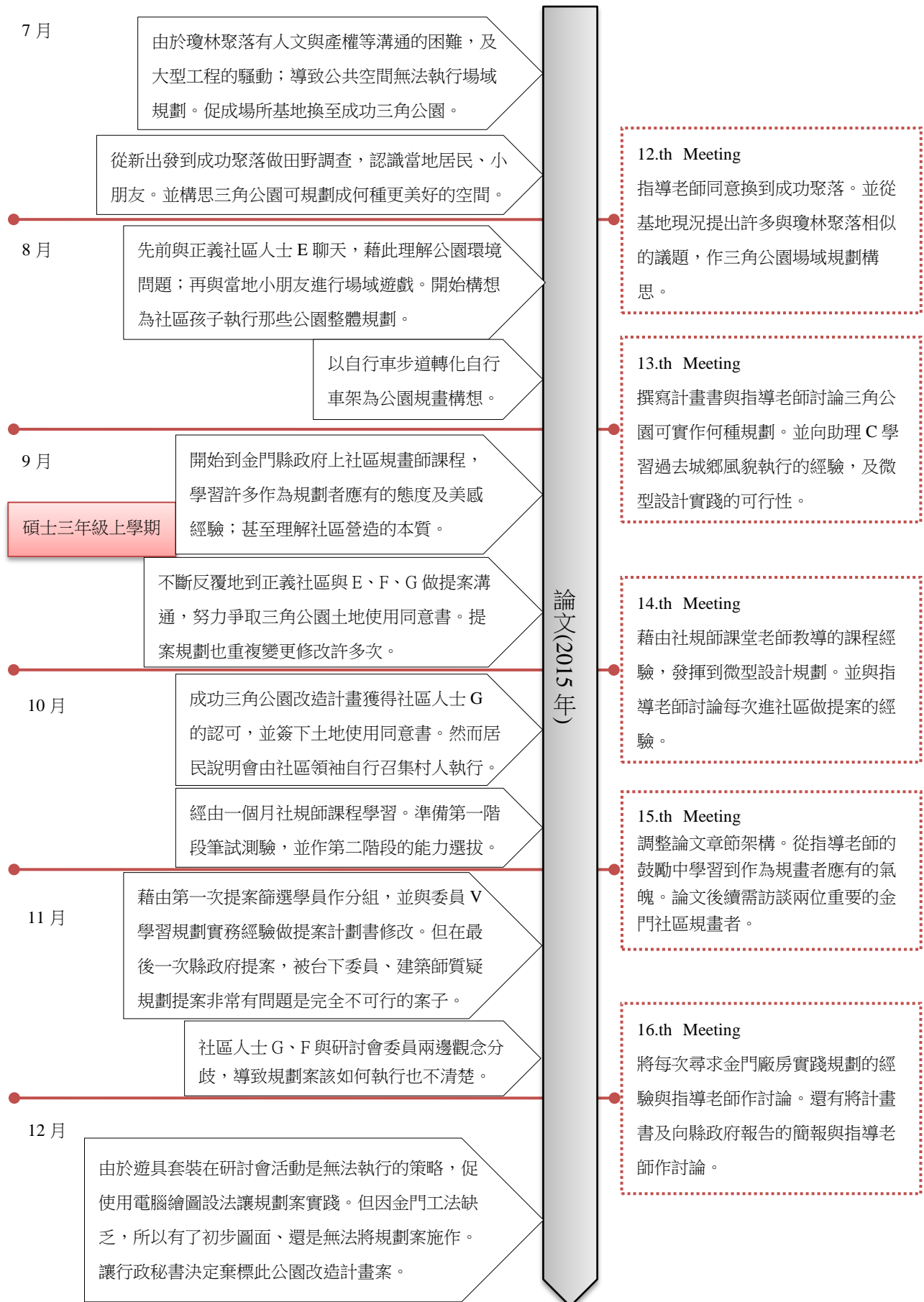
前人提出的歷史研究無法再運用，並找尋新題材。指導老師不建議研究者改寫研究論文方式。

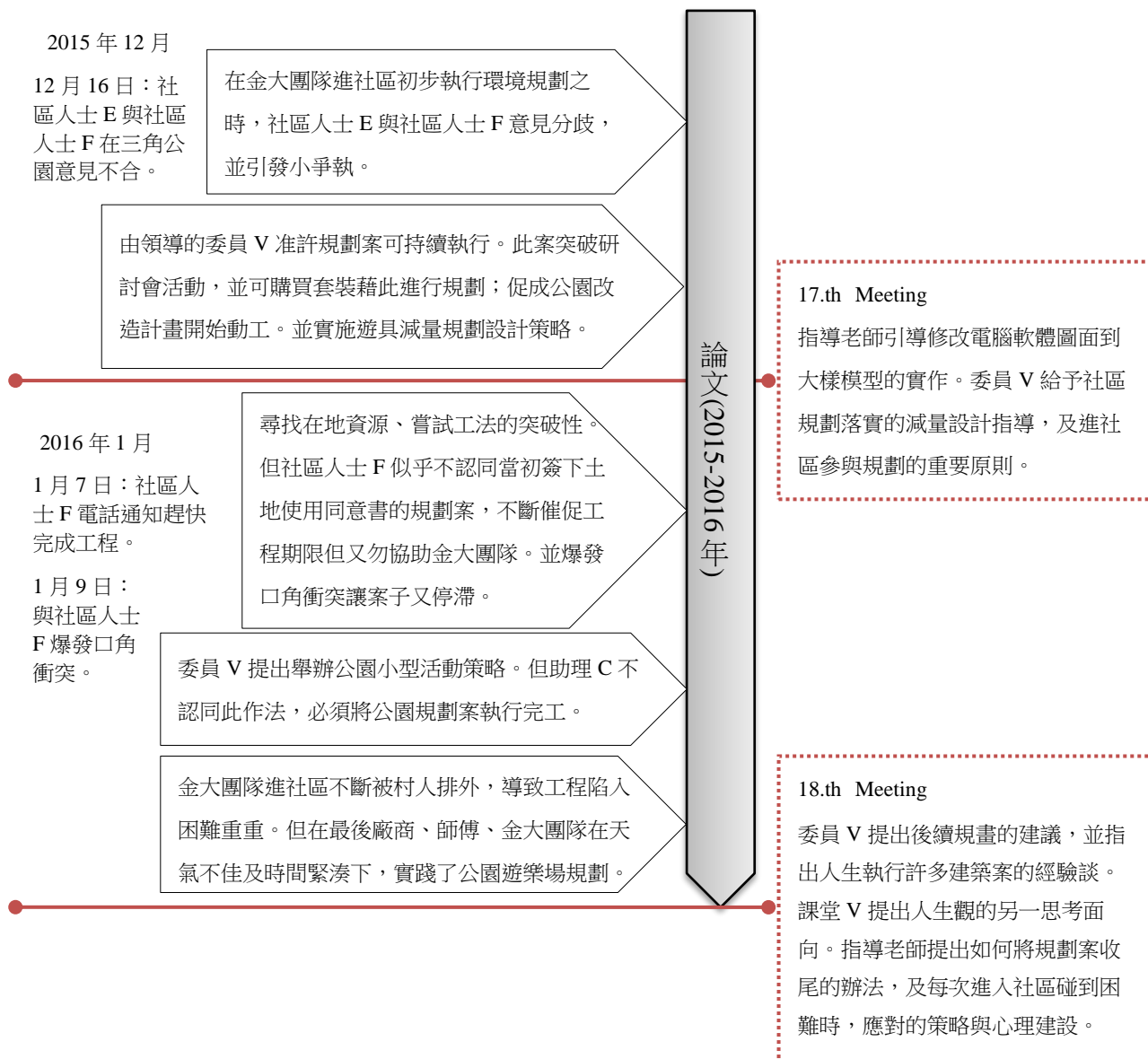
8.th Meeting
指導老師：因社區人士H提出的社區營造方向是由上而下看待社區觀光，而不是由下而上。試著去訪問社區最基層的婦女、孩童可否有不相同的答案。

9.th Meeting
研究者已逐漸融入社區生活圈。藉由社區孩童們的互動，想執行微型設計的方式，對大人們發出一些聲音。

10.th Meeting
指導老師：論文章節架構再調整，接著提出設計方向、預期成果，並將研究過程整理明確。

11.th Meeting
指導老師提出三種對瓊林聚落規劃的方向。關注〔敬土豆工作室〕在金門執行的社區參與活動。將研究過程整理成思路作每階段的反省經驗。





附錄三 四學期經歷的發現及設計

壹、 第一次說到「社區規劃」的議題(2014/03)

一、 碩士課程中老師 N 給予的建議

在課堂中與課程老師和同學說到「社區」此名詞，彼此開始作課程議題討論。接著課堂老師給予研究者許多思考面向，社區是一種多樣態且複雜變動的社會建構；因此，社區會因人與人聚在同個地方而分為許多種類，例如：地緣、血緣、姓氏等不同象徵性的社區。然而，某些社區的居民在建立自己家鄉的同時，會彼此協力運用互助的力量凝聚共同的意識。換言之，在廣大且許多人聚集的地方便會形塑不同角色階級，並且每個區域都有自己的規範文化，若以空間尺度做範圍括設，可牽扯到許多層面，例如：信仰圈、祭祀圈等領域。促使生活在社區中的每位居民認定彼此的範圍，都不盡全然相同。另外，在金門最大主因是與家族族譜的傳承有密切的關聯性。

然而，因我們就讀的學校為金門大學研究所，所以論文題材建議以金門的資訊為主要內容作撰寫，會比較佔優勢。依老師對學術論文的觀察，這類型的論文似乎還沒有人撰述提出。例如：可討論金門居民往臺灣發展建立的族群，彼此會落在哪個縣市？區域、生活領域等事宜。依老師的觀察記錄是在平鎮、永和、龍岡等地區，即有他們落腳生活及謀職的場所。至於研究方法可透過田野調查、口述訪談等方式，回到台灣透過在職生與他們的認識，藉此做口述訪談並作為研究資料的依據；等到田野調查資料足夠之時，就可以促成寫作論文的題材。

二、 老師 M 給予的提醒(2014/03)

透過詢問老師 M 表示，不建議仿效土溝農村營造場所的經驗，作為金門大學撰寫社區課題論文的主軸。因當地居民提供健全的組織、製作團隊、廠房空間等資源。所以當南藝團隊進駐農村時，是有當地居民協助在地資源及因有地方人仕能力的互助；透過學生與社區居民雙方的協力互助力量，藉此幫助場域執行環境改造。然而，這個過程是有學生須進駐社區生活一段時間，與在地居民互相培養彼此的熟識度，才有辦法做得到。這是需要花長久時間的，與當地居民培養感情，讓人與人之間互相熟識後，才能互信的為地方上貢獻些改造建設。而且在進行溝通執行場域規劃的同時，也需要邊記錄當下所有面臨的問題遭遇、邊作為撰寫論文的題材，最後在整理成一本碩士論文。

換言之，要完成一本社區設計論文，勢必要花許多情感培養的時間、發現場所需要做哪些規劃、執行規劃時召集的團隊、完工時每個階段的反省經驗，甚至後續完工的維護管理策略都必須考量。倘若以金門大學研究生要實踐社區環境改造的研究，勢必也得花上三到四年的歷程，才有辦法在金門社區中做得成某些工程，完成你拿到碩士學位。使得老師會有點擔心你在研究所就讀期間會耗上許多時間，就此延宕往後就業生涯的規劃期程。接著，老師並提出不同類型的設計論文方向，例如：紙上設計作設計論文的題材，最後可實際做出接近 1：1 比例的模型等。

三、 碩士課程老師 N 建議的論文議題(2014/06)

繳交期末報告前(6月23日)在走廊上遇見課程老師。接著，老師給予提醒與教導，提出探討瓊林聚落可以納入文化景觀因子作考量。因瓊林與其它社區不同之處在於富有許多文化地景，由於勝於其他聚落人、事、物歷史的演變，所以歷經長久歲月的痕跡，例如：碉堡、戰鬥坑道、閩南式建築、洋樓、厭勝物、西瓜、海蚵等社區資源；都是金門瓊林聚落才有的寶庫。以至於瓊林比其他聚落更能提倡文化景觀因子的指認，且指認後可再衍生設計，促成研究者撰寫設計論文的價值；而學長現在就是在撰寫瓊林文化景觀的資源盤點及指認，如果研究者跟學長可同步進行。這樣結果看來即可讓研究者接任學長後續的研究成果並操作設計論文。

另外，如剛剛所提到的文化景觀因子，可藉由許多資源脈絡的釐清及盤點。接著以空間尺度俯瞰聚落紋理，藉此指認每個規劃不同區域的據點。並從聚落裡的每個區域中執行分級規畫，並提出初階、中階、高階等層級。因應地方景觀持有的特殊性，藉此實施劃設屬於當地文化的區域，作為瓊林聚落的文化景觀地圖。並驗證金門瓊林聚落與其他聚落的差異性，藉此得知金門的瓊林聚落是有因地制宜的劃設概念。最後經由研究結果選定幾個區域範圍，再與地方長者詢問產權出租事宜，提出社區角落分區規劃作概念，進階地討論幾個可放置模型規畫的據點。藉此擬定操作社區設計的準則，並實作跟真實比例大小一致的藝術裝置，作為對文化景觀因子賦予設計價值的可行性。

然而過幾天之後，課堂老師發現研究者似乎對社區研究的思路還在徘徊、捉摸不定；於是再提出若探討社區議題對你而言是無結果、無目標的思索，甚至無法順利執行的研究，也可換一個思考層面。並可換回之前研究者說明的北山(古寧頭社區)蚵農產業作論文的發展方向。換句話說，這會是關於記錄文化產業議題的研究，藉由紀錄蚵農生活故事的演變：蚵農採蚵行徑的動線、採蚵的動機及目的、產業經由時代變遷對生活的影響、金門海岸線不斷再改變是否影響生計等議題。不過，對筆者而言較困難的是研究者必須與蚵農們搏感情、打交道，因為研究生不擅在地的閩南語；要讓他們對我不致感到陌生，如此才能較容易記錄平日他們工作時的樣態，甚至可透過研究方法訪談到比較深層的提問。

貳、 透過觀察與發現學習到人文的視野

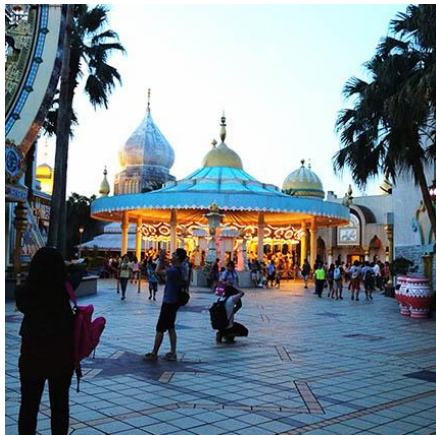
一、 回到台灣在遊樂園進行遊戲(2014/08)

暑假回到家裡在心情不愉快時就出門踏青，記得有次出遊跑到兒童樂園放鬆情緒，從售票門口隱約聽見屬於小朋友舞動、歡樂的歌曲，如同音樂也是一項界定空間重要的體驗。經由傳來的音樂見到小朋友快樂地隨聲擺動舞姿、也看見孩子們迅速地往傳聲處前進著；過程中拉緊父母便集體往喜愛的音樂跑到不同的遊樂區玩耍，然而就此現象研究者體認到我們平日過於仰賴視覺，有時聽覺、觸覺都可能引發對空間形塑的想像力。

另外，從遠處觀看遊樂區的旋轉木馬設施進而發現，當踏入此遊樂區門口的遊客，在還未排隊時便會與遊樂器具產生互動，例如：站在旋轉木馬前拍照、遠處拍攝其他遊客玩樂的

過程等。有趣的是，不僅是大朋友、還是小朋友在遊具前彼此都很快樂，年幼的孩子因木馬展現華麗與動感而產生興致；然而長輩們則是看見遊具的擺動勾起兒時的回憶，甚至說出自己小時候到遊樂園旅遊的記憶。雖然互相不認識對方與家庭成員，但是因空間給予的氛圍讓長輩都懷舊小時候的純真，使得彼此在旋轉木馬周圍傳達溫馨的氣氛。

當研究者排隊站在遊具前，似乎遺忘了對兒時的歡樂記憶，不過用雙手撫摸旋轉木馬、爬上木馬；藉由熟悉的動作與遊具產生互動，逐漸喚起小時候父親幫忙兒時的自己牽上木馬的回憶。隨著遊具開關啟動著木馬，使得坐在上面的自己可透過旋轉，藉此感受到兒時遊玩的記憶；雖然週圍設施的事情、人物、景色已改變，但旋轉木馬給予大家的兒時回憶依舊附予在設施中。換句話說，周圍如同時間與空間的氛圍因而凝結記憶；因此大人們從遊具中的五感經驗體認到懷舊感、小朋友則是新鮮感。如此一來，旋轉木馬是可激發個人與集體對遊樂園的記憶，讓這種較具有安全性，及大、小朋友皆宜遊戲的設施，便是延伸集體大眾回憶的象徵案例。



附錄圖 2-1 旋轉木馬與參觀者彼此的互動



附錄圖 2-2 實際遊玩發生的效應

資料來源：本研究拍攝

二、 安靜地站在瓊林聚落里辦公處廣場前(2015/01)

瓊林聚落在中午、下午時段里辦公處前的長者、婦女們都會在門口前聚集，似乎是在閒聊平日生活的作息與鄰家分享，如阿嬤們會說：「今天我家的菜芽已長大了，早上去摘了許多青菜回家，可以分一些給你們回家煮午餐。等會要煮什麼給我的孫子、孫女吃呢，還有上課的孫子等一下回家要趕快催他們寫作業，不然他們又會邊玩遊戲邊寫作業而拖延到洗澡的時間。」午休後有時會在戶外觀看到阿公們安靜的聽阿嬤們說話，或是下午時段阿公們聚集在里公處廣場前聊天，阿嬤們卻在鐵皮屋裡玩四色牌的場景。

三、 與瓊林社區 7 到 9 歲的孩子共同參與繪圖，所發現的思維秘密 (2015/04—05)

國小一年級(七歲)的小朋友喜歡以自己的家為榮，對家庭有深厚的情感和絕對的信任感。深以是家中成員為傲，所以當研究者要到訪他們家時，都必須經過孩子擁有一定程度的信任，才會邀請研究者每日的探訪。從孩子在繪圖的過程中可看出，有些孩童從 7、8 歲就具有批判的能力，他們在構圖時會重複的擦掉自己的畫作，即所謂的「橡皮擦時期」。也會

有批判好友的遊玩行為，向研究者告狀，作為自己是乖寶寶的表徵，也稱「告狀時期」，其實孩子還不到能夠真正瞭解自己行為對與否的情況。

甚至把比自己大的哥哥、姊姊視為崇拜的對象，模仿他們的一舉一動，也會模仿大人平日在戶外工程施工的行為，當成玩遊戲的方式。在孩子眼中視老師(研究者)為高權威的代表，同時也是他們最崇拜景仰的對象，希望和老師(研究者)之間建立良好的關係和擁有美好的記憶。以家人或鄰近的小孩視為主要親人和夥伴，彼此在一起遊玩時會召集家中的成員，到秘密基地的玩自己可完成的遊戲，或共同發掘住家週圍的場域，可互動玩耍的方式，形成每戶孩子有個人、群體的遊戲領域。

國小二年級(八歲)的小朋友，彼此對事物產生嘗試的心態，對於不喜歡、喜歡的東西都想嘗試一下，過程中也不覺得疲倦，只想把自己的能力盡量發揮。而且將惡作劇視為彼此的幽默感，所以當研究者讓孩子畫圖構思時；有些孩童很誠實畫出心中的構想，但有些孩子則是畫機器人再隨意摺紙飛機扔擲。在遊玩的過程中孩子不理解小細節，也不懂得如何判斷和大人世界的原則。所以當孩童們帶研究者去尋找他們共同的秘密基地時，就直接闖入別人的頹屋、倉庫等場所，介紹何時開始將該處定義為自己的秘密基地、和如何佈置該空間。然而當阿嬤看見時便會怒罵，這時孩子會將事情合理化，藉由告狀的方式來證明自己沒做錯事。但在這時期的孩子活動力較高，都會相約一起騎腳踏車向前衝，使得鄰居媽媽、阿嬤每天下午都會盯著孩子騎車經過的路徑。將老師(研究者)視為群體的領導者，期待由研究者的帶領下瞭解他們平日與秘密基地互動的過程。因此在大群體中重視自己與好友的友誼關係，所以經常會懂得自我反省。另外群體間開始產生變化，形成小男生團體、小女生團體，反而較少會有男、女混合一同遊戲的機會發生，並且開始會有取笑別人的行為。

國小三年級(九歲)的小朋友給予外人的感覺是小大人型的孩子，因這年齡階段會在乎別人口中的評語。所以會自行當哥哥、姐姐照顧鄰近年幼孩子的風範，表現出成熟的態度。和好友玩耍時便會組織自己的小群體，同時也慢慢浮現獨立自主的個性，因此這階段的孩子思想觀念較強烈，他們說出的話都較合理、也有條理，由他們視野所觀望的事物、及與他們的對話，都帶有理想的構思。這階段年紀的小孩喜歡和研究者分享心裡的想法，並經由彼此討論的過程，認同孩子們對喜歡場所的看法。經由他們圖畫與口中可得知，共同的特性是認為朋友比父母重要。所以四、五年級後長輩對孩子的約束力不像低年級時般的監督呵護，會放心讓他們留在學校參加活動。

群體成員間經由友誼的建立、誠意的情感作為基礎，遊玩時採取共同分制、組織規定、秘密話語、秘密場所作為群體組織的表現。從一、二年級孩童出外遊玩可看出對群體組，形成人數較少。但在三年級後就開始改變，群體構成人數會不斷增加，相對的成員也會提升，再相較下單獨行動者會逐漸減少。因此四年級以後群體遊玩的方式會逐漸一致，並在場域中有豐富多樣的變化。再到五年級後群體會產生完整的組織，遊玩的所有活動都會經由組織作抉擇。

四、 描述在清明節祭祖時的某戶家庭(瓊林社區)

從社區孩童的父親、阿嬤口中得知，聚落祭典裡掃墓和節慶是瓊林聚落家族團聚的象徵。但年輕輩的父母認為掃墓祭祖具有危險性，故未帶孩子共同參與，祭典多家庭中的長者參與儀式。也因墓地的經過自然現象的沖刷，形成老舊的關係，所以長輩只在模糊的先人墓地位置，用簡略的儀式舉行祭祖活動。且到孩子們長大後恐遺忘祖墳的位置，逐漸對具有宗族凝聚力的祭祀活動感到消逝。雖然聚落還有部份長輩會將祭典傳承至下一代，但已不像過去的長者擁有旺盛的凝聚力，依照目前趨勢所見將會逐漸凋零。但在「吃頭」活動時會有較多的長輩帶孩子去參與，但孩子卻不清楚活動的意義本質，只是藉由吃飯、遊玩等聚會增進鄰里間的情感，形成孩子對家鄉宗祠與祭典等觀念尚無認同感。

五、 瓊林聚落田野調查時，發生小朋友跌倒的事件

有一次住在社區東南區溪沙周圍的孩童，因下午遊玩而發生意外事故。事件起源由一群小男孩相約騎著個人的自行車前往秘密場所，聽男童們說要找新的秘密場所，便召集五、六個玩伴快速地騎著自行車。當時看見小男孩們飛快地從溪沙步道騎車越過河川的上坡，有位一年級的小男孩也想加入探險遊戲，往男孩們所說的新秘密場所，不過當小男孩坐在自行車上就被母親給阻止，並用威脅的語氣向孩子說：「如果你敢跟其他小朋友一樣往上坡騎車就不用回家吃晚飯，或跟其他孩子一樣等回家後會被爸爸修理的！」而小男孩只能用無奈的眼神看著其他孩童，但又不敢擅自騎車跟著群隊亂跑。

緊接著一群小男孩各自飛快地從上坡加速行駛騎往步道，此時鄰居媽媽與阿嬤怵目驚心的在旁邊觀看邊怒喊著：「騎慢一點、小心一點！」，第一、第二個男孩騎車下坡時沒有跌倒，直到第三位很不幸地因施工遺留的碎石土而滑倒摔傷了，緊跟著在後面的轎車差點追撞摔倒的男孩，使鄰居媽媽與阿嬤衝向前攙扶著小男孩，著急地罵道：「看吧！已經跟你們說了卻又不聽、不理會，腳是不是斷了？」摔傷的小男孩哇哇大哭：「好痛阿！路為什麼這麼滑？好滑阿？」於是鄰居媽媽告誡其他的孩童：「已經跟你們講過了，現在道路正進行施工不要到處亂跑為什麼就是不聽！我先帶他回家清洗傷口，如果誰再騎腳踏車就會跟他一樣的下場！」這時孩童們便安靜地回家不敢再出門，而後此效應讓孩童們一陣子不敢再騎車往危險的地方遊玩。

小女孩們說明辛苦的家境

A.C.與 H.M.是堂姊妹的親戚且都住在同個屋簷下，家裡還有和阿伯、阿嬤共同生活的大家庭，多次拜訪後 H.M.父親則希望研究者可教導孩子回家功課，因父親小時候沒有高學歷，所以不瞭解孩童的作業如何解答，便稱呼研究者為老師託付倆姊妹在家中給予陪伴、教導。於是，父親提到此大家庭的生活面向，才得知家庭生活並非優渥而是小清貧，前陣子的工作都接洽好友介紹到臺灣從事營造行業，所以不常往返社區都由阿嬤與親戚照顧倆姊妹。近期在幫忙社區實施地下污水管線工程，才有時間陪伴、照顧自家女兒，不過每日的工作時間都超過八小時，即使回家後也只見女兒已睡覺休息。

事實上，因為超時的工作量與過多的體力負荷，形成無法多關心孩子，透過工程的工頭詢問得知薪水沒有比臺灣工資高，因此先停下目前的工作陪同家人生活。然而家中還有臥病在床的長輩與行動不便的長兄，使家人必須請外籍看護照顧親人，讓孩子知覺到大人們對金錢產生極大不安全感，故 H.M.與母親出社區後 A.C.便不能離開家門。因為長輩憂慮讓孩子出門遊玩而受傷會使家人更擔心，甚至因受傷可能帶來經濟上更多的負擔，所以會限制家裡小孩出門的次數、範圍。

小男孩對家事下的期許

經由多次陪伴後得知，原來 H.W.幼稚園時就讀台灣的學校，因母親時常與父親吵架，而每次吵架後都沒有改善也沒有結果，使父親每次見到母親都會心情不穩定，久而久之兩人

感情疏離就此而分開。直到升上國小時，父親帶著 H.W. 與弟弟搬回金門瓊林阿嬤家，和阿嬤、叔叔、嬸嬸等親戚住在一起生活。現在 H.W. 就讀開瑄國小一年級，弟弟則是就讀開瑄國小附設幼稚園，雖然家裡的阿伯已過世，父親平日工作都忙到晚上才回家，不過平日阿嬤都很關心、照顧小歲與弟弟兩人。研究者聽完 H.W. 的敘述，大致瞭解兩位小男生處於隔代教養的孩童，所以較缺乏父母親的關愛，也許蝙蝠俠為孩子們心目中仰慕的對象，使孩童想像彼此能學習、模仿蝙蝠俠在社區中行俠仗義。

B1-1：於是詢問 H.W. 對生活有無更好的期許，當地孩童則敘述應該是搬家，由於父親在社區外面已買塊土地且正在蓋新屋，上次父親帶 H.W. 與弟弟去觀看房屋建造的進度，看見工人們忙著施工工程；以及開卡車運送工程材料的，雖然房屋的鋼筋骨架已出現外型，但是室內裝潢與窗戶還沒有裝好，可以看出是將要建蓋三層樓的新居，使全家人都抱持著期待的心情可搬往新環境、過新生活。而且住在新家周圍有玉米田、果園等農地，讓家人往後可在附近種植蔬果、菜園，不像在老家因菜圃的疏遠，須讓阿嬤走段路程才能澆菜、種植，造成平日行動上的不方便。提到交通方面又更便利，因新家距離開瑄國小的路程比老家更近，將來上學搭公車的距離可縮短許多，所以小歲與弟弟不需要天還未亮就要起床準備搭公車上學，也可以讓父親上班時載我們上學。如此一來和父親相處、談話的時間可增加許多，雖然新屋離完工的日子還需要一陣子，但家人都很期待可趕快搬至新環境居住過新的生活，然而老家只會剩下幾位親戚留在社區裡，照顧房子、打掃環境讓舊屋不會因沒人居住而造成毀損傾倒。



附錄圖 2-3 B1-1：對生活更好的想像

瓊林聚落對行動車的範本

行動車我們社區也有實作類似的案例，即是現在里辦公處外面羊年造型的花燈，它在底下有設置滑輪可以到處移動，而且在重大節日裡社區居民會將它視為吉祥物，把它設計的插頭接電使夜晚會像霓虹燈般七彩閃爍。因兩隻紅色羊造型花燈是用不透水紙糊且又透光設計而成，所以它不怕外面潮濕的氣候，還有夜晚能發光閃爍吸引孩童、大人們的注意，值得給予研究者作參考案例。



附錄圖 2-4 瓊林聚落里辦公處前的羊年花燈

資料來源：本研究拍攝

社區人士 H 提出瓊林聚落改造的地點

在瓊林苑公園外圍靠近溪沙的水泥道路與大理石步道之間，剛好有塊沒有鋪設草皮的空地，如果可以在此處位置擺放設計是較有可行性的。不過要留意行動車不應放置在道路中和籃球場兩處，因為會妨礙居民行動的不便也會造成困擾，籃球場則是會讓孩童無法在球場上打球、運動等。若行動車的機能還可以提供給居民們去公園的新契機，我認為居民們會更愛惜場所也會更喜歡至公園遊玩，較不會像現況般的因道路施工關係造成行徑不方便，讓公園呈現空蕩無人到此休憩、運動的景象。



附錄圖 2-5 瓊林苑公園可擺放行動車的場域

資料來源：本研究拍攝

這些設施由金湖鎮公所提供以打造運動 333，希望給予當地居民在下午時段可到該處休閒使用。但因為瓊林聚落地下污水管線工程公園前的道路與瓊義路優先開挖，所以運動公園旁的空地堆滿施工所使用的水管、禁止通行三角錐等工程器具，直到最近工程開挖完工後才恢復原貌。在施工期間運動公園處於閒置無人使用的場所，因長輩們不希望孩童到危險的地方遊玩，所以經過 2 個月無人管理使用的空窗期，導致運動設施都堆滿樹木掉下的落葉與施工遺留的塵土，甚至部份鋪設在公園上的軟墊因推土機行駛而被翻起，如往後孩童們在下午時段至公園遊玩都隱藏著危險。



附錄圖 2-6 瓊林聚落公園可擺放行動車的場域

資料來源：本研究拍攝

參、 藉由學習與討論激盪出規畫及設計

第一次撰寫微型設計計畫書：

一、 可逆式景觀攤車作設計規劃(2014/04)

從金門傳統聚落發展觀光碰到的「民宿過多化」議題去討論，其中包含：珠山聚落、水頭聚落、歐厝聚落、碧山聚落等，最後選址瓊林聚落為研究設計基地，便開始討論瓊林社區目前所面臨「民宿過多化現象」。雖然觀光客群體會在假日或長期暑假、寒假來到社區中觀光遊玩，並且住在聚落民宿裡，促使許多空屋不斷地改裝為民宿機能性房屋，但是實質上民宿卻沒有住滿觀光客，導致目前仍有許多民宿仍是閒置的，屋主與民宿主人都因此而不知所措。

經過指導老師建議將民宿戶外空間做設計，轉變為「可逆式景觀攤販」，如果聚落的空間，比如在轉角、空地、廣場等能有個「可逆式景觀攤販」，並藉著這空間改造創造出新的景觀環境；如此不僅可彌補瓊林僅有住宿空間卻沒有「微型消費的需求」，也可藉此達到景觀美化的效益並供觀光客駐足、消費、與居民互動的機會。而「可逆式景觀攤販」的移動性、可逆性以及臨時性能使得瓊林的聚落空間不斷的在變動，也可讓實質景觀景點得以創新改變。

首先以瓊林宴作試驗點，聚落中的朗月民宿前，主要道路旁有排戰地政務時期所興建的黃漆街屋，也是瓊林的第一列計畫街屋。該街屋第一間名為「瓊林宴」的餐廳是許多瓊林人的重要記憶，街尾是間雜貨店、馬路對面則是六世宗祠，在那環境中有在地人與觀光客。假使設計可逆式攤販讓此地點的景觀更加多元化的樣貌，讓外來者能停留在景點區觀賞景觀及購買文創商品。攤販不只可以設置在瓊林宴，可拆卸至民宿戶外作販賣，讓民宿不會再是「空屋現象」的冷清，也可帶動觀光人潮的消費，增加聚落的經濟收入。但如何地長期運作期許金大建研所後進的學弟妹們接續為社區作人文關懷、甚至進駐蹲點、為瓊林聚落作務實的社區藝術裝置；並且得到在地居民的首肯認同，才是其長遠可行性的關鍵。



附錄圖 2-7 擺放在瓊林宴前的攤車模擬圖 1

資料來源：本研究合成繪製



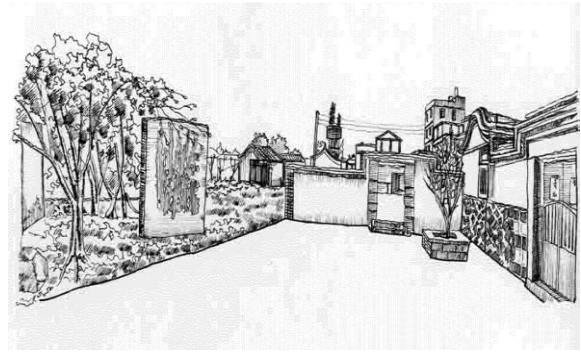
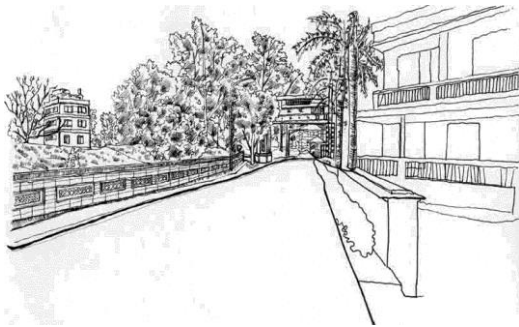
附錄圖 2-8 擺放在瓊林宴前的攤車模擬圖 2、3

資料來源：本研究合成繪製

二、 第一次向瓊林聚落的副總幹事說出心中規劃的藍圖(2015/03)

社區實施景觀規畫

若想要在瓊林社區規劃綠化草皮設施地面與林木景觀是非常忌諱的，因為金門聚落有數百年歷史，且屬於國家公園的文化資產，老一輩居民害怕在傳統建築、家廟、宗祠種植樹木與大片草地；在地長者的觀念對於樹木會有「聚陰」的肇禍傳說。在此之前也有臺灣營造團隊在社區核心處—蔡氏家廟施作社區營造構思：想在家廟與傳統建築之間種植大顆的榕樹設置休憩的桌椅，讓在宗祠裡休憩的居民可至戶外活動的方案；及在社區角落與閒置空間規畫綠化、美化的方案，讓居民可照顧鄰近的花園促進鄰里關係更和諧。但在居民說明會上卻遭受在地人冷淡的回應，因居民害怕自身生長熟悉的環境—改變生活作息會居住不習慣，所以台灣團隊完成構想計劃後，但是在社區營造說明會上卻被在地居民給推翻掉了。



附錄圖 2-9 瓊林聚落環境綠化的構思

資料來源：本研究繪製

里辦公處廣場前的構思

軍管時期前以宗祠、家廟為中心象徵，但在 1956 年戰地政務解除後，聚落的西北處建置村里辦公處，旁邊設置居民的活動中心和民防彈藥庫；前面設置大型廣場方便召集居民聚會，辦公處對面設有：籃球場和怡穀堂托兒中心。在當時因新型態建築(洋樓型式)的空間及大型廣場的聚合效應，產生新的聚落政治文化，取代傳統宗祠中心的聚落結構 (蔡顯恭，2006：2-9)；成為在地居民的核心地位，不過因聚落未實施整體規劃，使得大型遊覽車、汽機車隨意停放，導致空間未能達到良好的使用效益。

目前在每週一至週四清晨與晚間時，當地社區志工會帶領阿公、阿嬤至活動中心內或廣場前練習健康操與土風舞，且多次舉辦土風舞晚會聯誼活動邀請各地區好友參加，隨後配合社區陸續將土風舞表演納入中秋節、冬節晚會中，也支援金湖鎮花蛤祭晚會活動表演自家鄉的文化。另外，五行健康操也曾參加金湖鎮社區健康操中心比賽獲得佳績，土風舞則是參加全縣土風舞會辦理的觀摩或比賽都榮獲優等，且金門縣政府長期邀請瓊林社區參加縣運動會、離島運動會土風舞、元極舞項目表演，讓社區居民都傳達自身的風土民情得到讚譽。

若想幫社區居民在里辦公處廣場前搭建可遮風避雨的土風舞場所，讓在地居民可不因天氣不佳還能在戶外練習。但居民認為假使搭設棚架會遮擋洋樓給外來者觀看的視野，加上里辦公處與民防展示館是瓊林社區的至高點，給予居民集結社區意識的內聚場所、也是關懷社區的集結地，且土風舞台社區發展協會歷年表演都有使用，所以搭設舞台雨棚的方案無法實施。



附錄圖 2-10 瓊林聚落週一至週四早晨與晚上婦女們練習土風舞的凝聚力

資料來源：本研究拍攝

社區北風獅爺的空地

北風獅爺旁的閒置空地除讓觀光客作停車空間使用，一直都有居民與學者討論空地可以實施更好的使用方案，但空地的地主因有產權因素的種種考量，所以一直持續著閒置狀態。儘管是金門國家公園設想在空地規畫方案，地主也秉持者強硬的態度給予回應：「這是自家的祖產若要實施規畫就得討官司。」，是故在此地任何有關舉辦文化休憩場所的設想都無法實作執行。

三、 瓊林社區人士 H 給予規劃的意見：導覽圖與指示牌的構思(2015/3/14)

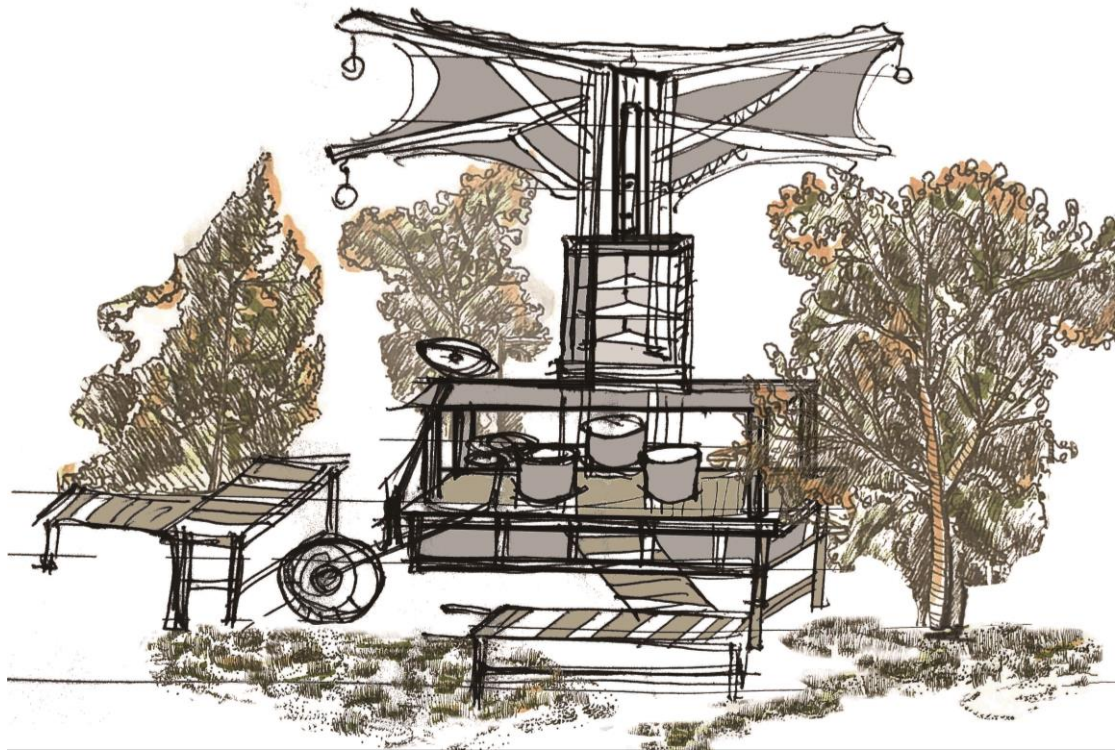
經口訪瓊林里辦公處的 H 表示，瓊林聚落的觀光景點缺乏導覽式的說明，僅在地人知道聚落景點的配置。故對於在聚落內的各景點設置導覽指示牌，有其實施的必要性，若能在瓊林聚落七座八祠的景點處作介紹說明標誌，則能讓觀光客一覽無遺的瞭解瓊林的精神核心；倘若再加入當地長者在觀光假期投入心力，當導覽的口頭說明，並且由公部門網路宣傳，則能更加深觀光客對瓊林聚落的印象，願意停留在瓊林駐足觀光，增加瓊林聚落的觀光人潮和經濟效益。H 表示：「設計可說明風獅爺的由來、製成材料、祭祀時辰、主要功能等，還有設計說明七座八祠在居民心中的地位、舉辦活動的儀式、祭祀活動的作用等，這些都足以發展當地社區精神的文化色彩。」在表示的過程便激昂地帶著研究者至里公處廣場前，與坐在門口外休憩的長者們說明：「國家公園每年補助聚落多餘的經費，但為何幫助我們實作的指標物卻如此簡陋，每當下午時段觀光人潮湧入時，必須不斷重複講解社區的故事，及告知參訪者行徑的方向！」

四、 與指導老師討論瓊林社區的三種類型的規畫設計(2015/06/06)

與指導老師檢討論文及研究方向時，提出社區微型設計方案，施作設計的概念方式有定點、多點、流動三種方向給予研究者作抉擇。定點如德國雕塑家 Gernot Rumpf 的設計作品，且在日本也有設置公共藝術作品；作者會將當地城市與地區所發生的歷史、社會、空間等事件因素，創作在設計作品上賦予雕塑品靈魂，因此許多雕塑動物擁有該地的城市意象代表。然而在 Kaiserslautern Fountain 噴水池公園為雕塑家的代表作，重點在於雕塑品如同藝術品能和居民、觀光客產生對話，參訪者會欣賞雕塑品並拍照及在該處休憩等。不僅是孩童、連大人都會坐在雕塑品上，露出歡樂的笑容讓城鎮公園再活化。未來發生的效應若能讓當地居民下午休息時段，聚集在公園安靜、喜悅的欣賞設計作品等行為，進而帶動彼此感情熱絡的因子。

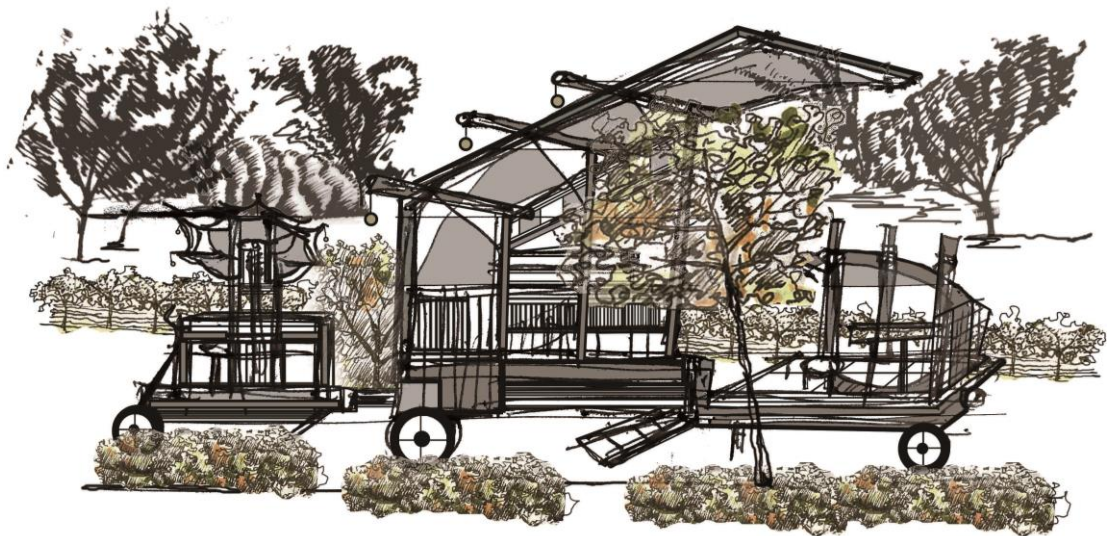
多點如紐約舞台巴士可在瓊林社區移動，過程中於特殊定點後卸下舞台，再與當地居民彼此產生聯繫，促成雷同金門夜晚的廟口、廣場前會召集好友一同舞蹈的娛樂活動。流動如協力車給孩童在踩踏板的過程，需要共同協力才能前進，所以施作零件時會有：輪軸、卡榫、踏板等零件，經由彼此下午時段召集好友在協力車遊走的路徑，拉近住戶間孩子們的情感，及再認識不同區域的好友。而指導老師希望研究者能多閱讀其餘建築領域的書籍，作 9 月份社區規劃師構思設計的準備。

一、 流動多據點規畫設計



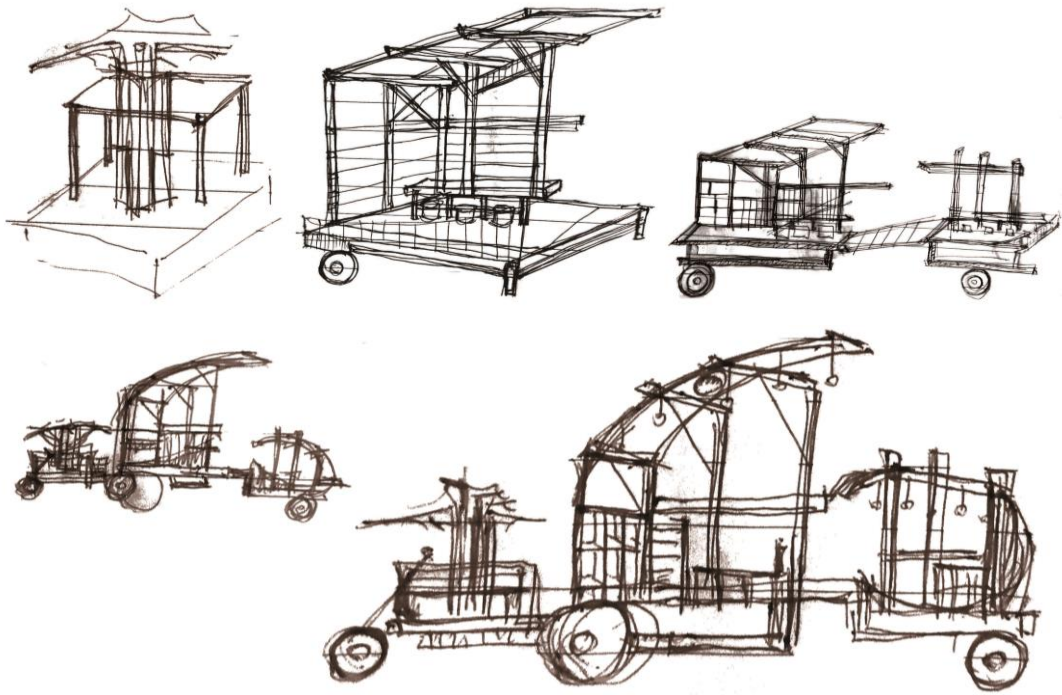
附錄圖 2-11 行動戶外學堂示意圖

資料來源：本研究繪製



附錄圖 2-12 行動舞台車示意圖

資料來源：本研究繪製



附錄圖 2-13 行動車的概念草圖

資料來源：本研究繪製

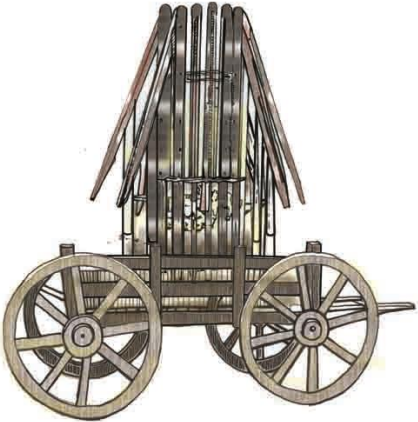





二、 流動型規畫設計

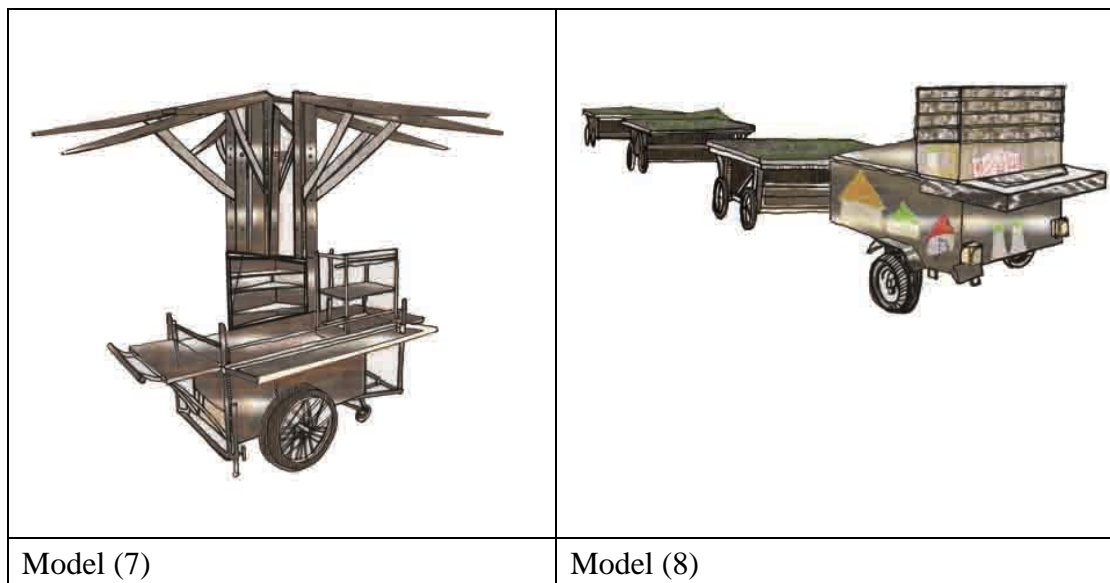


附錄圖 2-14 共同協力車示意圖

資料來源：本研究繪製

三、 流動單據點規畫設計

	
<p>Model (1)</p>	<p>Model (2)</p>
	
<p>Model (3)</p>	<p>Model (4)</p>
	
<p>Model (5)</p>	<p>Model (6)</p>



附錄圖 2-15 初步行動車示意圖

資料來源：本研究繪製



附錄四 成功三角公園改造計畫 (微型計畫)的雛形

附件三、提案計畫書格式

(封面)

104 年度「金門縣環境景觀總顧問」

金門縣社區規劃師培訓計畫

計畫名稱：成功三角公園改造計畫

實施期程：104 年 12 月至 105 年 2 月

104 年度金門縣社區規劃師培訓計畫

提案計畫摘要表

104 年度金門縣社區規劃師培訓計畫-微型設計提案分項計畫摘要表		
計畫名稱：成功三角公園改造計畫		
提案團隊：金門大學團隊	連絡人：沈承歡	
電話：	傳真：	E-mail：
預定執行期程： 2015 年 12 月 1 日 ~ 2016 年 2 月 1 日		
經費需求：總經費： 20 萬 元 (金門縣政府補助金額： 元、民間投資或贊助款： 元)		
計畫內容： 一、 計畫緣起及目標 緣起 1. 因早期由金門技術學院閩南所 Q 寫提案計劃書，努力爭取經費修復陳景蘭洋樓，及規劃一系列整體設計，並保留歷史古蹟建築，將其風華再現。 近期敬土豆工作室促成社區舉辦了一系列關心家園活動，甚至將陳景蘭洋樓地方的活動，透過攝影、繪畫徵選再整合佈置地方特色性，成為社區居民、觀光客重視的場所。 2. 現在成功聚落三角公園已是在地居民聚集的核心場所，但在社區宗親會經費不足的情況下，總無法給予良好的配套措施，促成當地居民與外來者長久遙想社區可規劃的場所，透過這次微型設計提案，社區規劃師培訓計畫的機會，與社區領袖開始接洽，也與當地孩子體驗環境及遊戲下的生活故事，促成我對公園有許多規劃願景，讓我對聚落產生了關注情感以及想規劃社區改造的想法。 目標 1. 在公園整體規劃構想中，經過與地方耆老、社區人士 G 溝通、意見整合之後將地方公園改造成為「親子公共空間」，主要設計區域是在公園大榕樹下，設計富有地方色彩的藝術遊具。 2. 將已損毀的塑膠座椅，重新利用傳統建材創造地方特色家具，並透過設計賦予地方色彩且具實用性的傢俱。 3. 最後將居民時常行經的入口處作意象設計改造，透過新穎的設計、點綴活化，也賦予地方為未來的民間傳說故事。		

二、 計畫位置

1. 位於金門島中央區域的成功聚落，靠近料羅灣海域的海岸邊村莊，路地則是位於太武山的南麓，鄰近西邊聚落是尚義村，北邊則是有血緣關係的夏興村，成功村早期稱為尚卿村，後來又稱陳坑，不過近期都統稱成功聚落，但是金門村莊的人仍習慣稱陳坑，現在正名為正義社區。
2. 三角公園位於成功聚落的中心區域，靠近環島南路及次要道路的交叉口處，鄰近道路有復成商店、早餐店、冰店等，西邊是正義國小、東邊則是陳景蘭洋樓、金湯公園及海岸景觀步道，以環島南路往山外市區有成功鍋貼等等的景觀和商店。

三、 計畫範圍

1. 計畫實施區位：基地面積 34288.59 平方公尺
2. 計畫範圍及規模：主要遊具設計面積: $71.8*40=2872$ 平方公尺

四、 土地權屬

以成功三角公園私有地為設計目標，所有權人為財團法人金門縣成功陳氏宗親基金會，縣市為金湖鎮、地段為陳坑段、地號為 974 用地、使用分區為自然村專用區。

五、 預定工作項目

1. 與林務所人員、居民、金大團隊一同整理公園環境，例如：修剪百年榕樹、整理落葉與垃圾、將公園廢棄物丟棄、清洗地磚並噴上養護漆等。
2. 提出藝術鞦韆遊具設計、地方色彩座椅、入口意向設計。
3. 聯絡廠房將收集到的舊建材量身訂製，運回現場組裝、加蓋，再與居民一同討論、修正設計。

六、 預定民眾參與方式

1. 和居民參與整理公園環境，需理解社區的民間、風水禁忌。
2. 金大團隊在公園組裝設計時，並以搏感情、派遣簡易的任務給社區孩子，一起參與、進行討論。

3. 進行組裝製作的同時，也預知居民那些遊具設施的材質恐不持久，提出建議給予居民，未來可再造的方針。

七、 預期成果與效益

1. 提升公園的年長者與孩童情感聯繫的親情力，並喚起年長者對生命的意志，使她們持續性照顧社區的孩子。
2. 讓社區孩子達到自發性整理公園環境，甚至可拉攏大人們定期管理維護場所，並擬定公園使用規章。

八、 後續經營及維護管理方案

1. 提倡遊具、椅具設計再造經營及花園盆栽計畫、碉堡彩繪整合計畫等。
未來宗親會可提供燈具規劃，增加夜晚活動等經營規劃。

計畫內容：

一、 計畫緣起及目標

緣起：提案地點是在成功聚落的三角公園作為社區改造基地。

因早期由金門技術學院閩南系所 Q 寫提案計劃書，2005 年配合金門縣政府與金湖鎮公所鏗而不捨的努力爭取經費下，除了努力修復陳景蘭洋樓外，也與週邊軍事地景的空間作串聯。包括陳景蘭洋樓與金湯公園、成功聚落巷弄空間仙鶴宮景觀坡地、三角公園、當地宗祠與社區村民活動中心廣場、戰地時期中興亭據點及地下坑道、象德宮與尚卿碉樓廣場、海岸坑道、五八高地據點…等等，規劃了一系列的整體設計，並保留歷史古蹟建築，將成功聚落的歷史風華場域改造再現，讓在地居民頗受感動，也由衷感謝 Q 的付出。

近期敬土豆工作室在陳景蘭洋樓舉辦「奇蹟的發生」，展現金門出洋的故事，促成社區舉辦地方小學說故事培訓，影音展覽等一系列關心家園活動，甚至將陳景蘭洋樓地方的活動，透過攝影、繪畫徵選再整合佈置地方特色性，成為社區居民、觀光客重視的重點遊覽場所。

現在成功三角公園已成為當地居民聚集的核心場所，但在社區宗親會經費不足的情況下，難以給予良好的配套措施，形成當地居民與外來者長久以來想要規劃的場所；透過此次機會我與社區領袖的接洽起始初步的設計構思，並與當地孩童體驗環境以及遊戲中的生活故事，促成我對公園有許多設計規劃的願景，讓我對社區產生了情感關注以及想做改造設計規劃的想法。

目標

1.在整體公園規劃設計構想中，透過雙方溝通、意見整合並將地方公園改造成為「親子公共空間」，主要設計區域是在公園的大榕樹下，設計具地方特色的藝術遊具。

2.將已損毀的塑膠座椅區域重新利用傳統建材，結合地方色彩的遊具傢俱，並加入創新設計元素的棚架，賦予地方色彩且具實用性的遊具及休憩空間設計。

3.最後將居民時常行徑的入口意象，透過彩繪點綴活化也賦予地方民間故事。

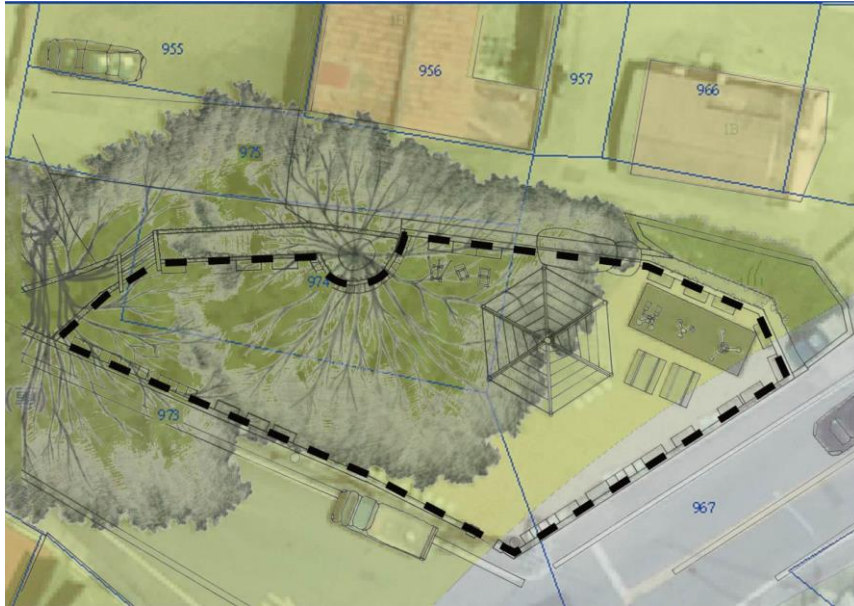
4.透過遊具的設計，讓親子都能參與設計成果的作品達到互動的成效，並促使年長者喚起生命的活力。期許將來三角公園整體規劃完工後，能促使在地居民及孩子們將此設計作品的故事對參訪者侃侃而談；更希望公園透過微型設計計劃，讓居民關心自己生活的環境，並做到維護管理的責任，更可教育孩子愛惜遊具，以及安全性的使用該設計設施，達到讓聚落居民休憩及享受親子天倫的目的。

二、計畫位置

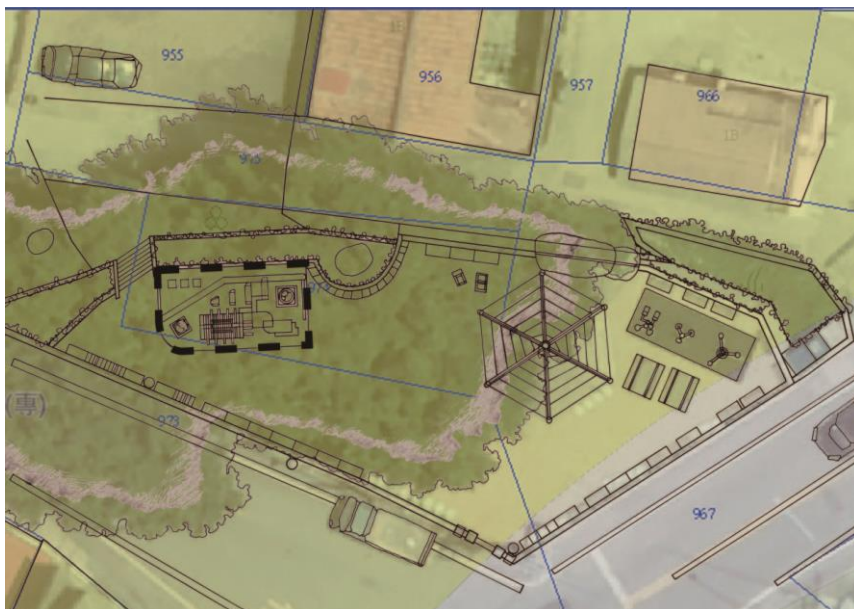


三、 環境概述：

1. 計劃實施區位：基地面積 34288.59 平方公尺

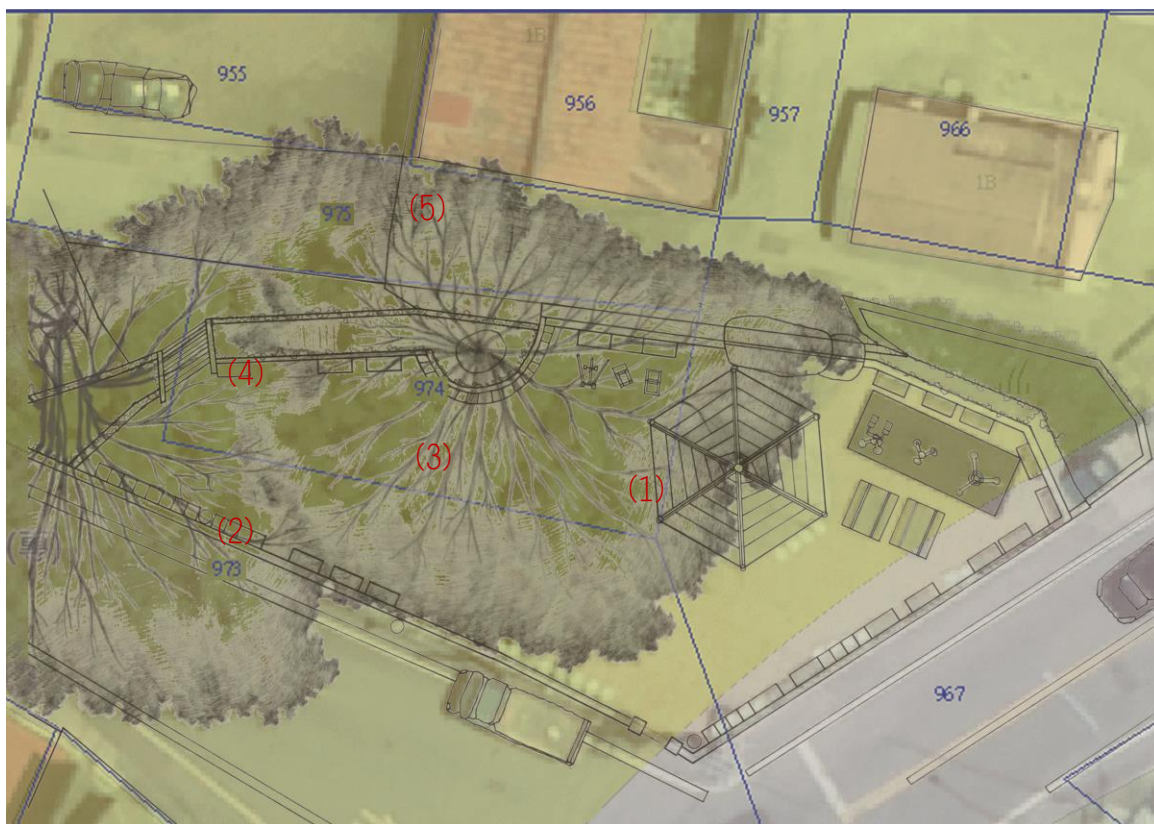


2. 計劃範圍及規模：主要遊具設計面積: $71.8 \times 40 = 2872$ 平方公尺



3. 基地現況分析

(1) 檢附全區衛星影像圖或航照圖，並佐以現況照片加以說明。





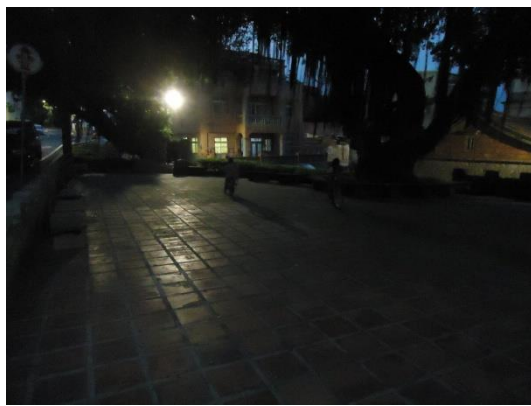
(1)涼亭周圍堆滿早期漁民捕魚的用具、保麗龍等雜物。



(2)回收裝設在公園的塑膠椅已破損、傾塌，而垃圾桶則無法給予居民使用。



(3)梅雨季後因公園在兩棵大榕樹遮蔭籠罩無法透光且地磚無法排水，導致地面會有長苔、積水等現象。



(4)夜晚鄰近住家的居民、孩子在公園玩耍時因燈光不佳，促成宗親長者們不斷規劃構思公園燈具的安裝。

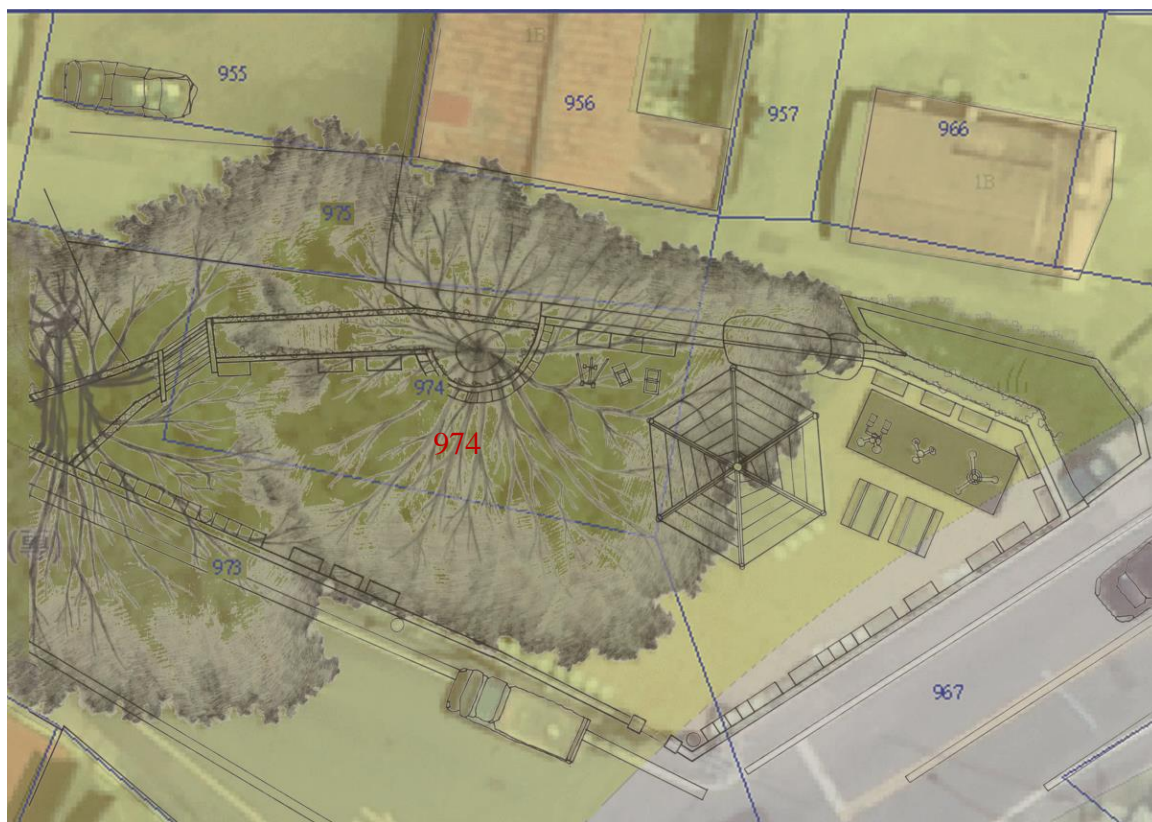


(5)近百年的老榕樹因缺少修剪、維護，導致茂盛的枝葉已壓到涼亭與鄰近的建築物。



4. 土地權屬

(1) 公、私有土地分佈及土地權屬(請檢附土地使用同意書、土地謄本)



成功三角公園由 975、974、973、967 四塊地號組成，然而 975、973、967 用地的管理者為國有財產署。經由與 F、G 溝通下，規劃可臨時性的移動式設計，藉此方式解決土地使用權的限制。另外地號 974 用地為成功陳氏宗親基金會，現階段已與 E、F、G 溝通整合雙方設計想法，並獲得土地同意書的認可，同意金大團隊在公園 974 地號上搭設盪鞦韆設計，並獲准許可遊具設計在公園裡放置 2 年的使用權限，供應給社區居民使用。

金湖鎮陳坑段 0974-0000 地號：

- (1) 私有用地，所有權人為財團法人金門縣成功陳氏宗親基金會。
- (2) 縣市:金湖鎮；段代碼：0128；地段：陳坑段；地號：974；使用分區：自然村專用區。

土地謄本列表

地號	所有權人/管理者	住址
金湖鎮陳坑段 0974-0000	財團法人金門縣成功陳氏宗親基金會	金門縣金湖鎮正義里成功55之1號
金湖鎮陳坑段 0973-0000	財政部國有財產署	台北市光復南路 116 巷 18 號
金湖鎮陳坑段 0975-0000	財政部國有財產署	台北市光復南路 116 巷 18 號
金湖鎮陳坑段 0967-0000	財政部國有財產署	台北市光復南路 116 巷 18 號

土地使用同意書

茲同意無償將座落於 金門縣 金湖 鎮(鄉)

陳坑段 974地號之土地提供 金門城鄉風貌微型設計示範計畫
使用，期限至少2年。

以上絕無異議，恐口無憑，特立此書。

此致

金門縣政府



立同意書人：金門成功村 (簽名蓋章) 宗親會 代表人 林
住 址：金門成功村135號

中華民國 104 年 10 月 26 日

5. 土地使用及環境資源等現況條件之發展潛力、限制、課題與對策之分析：

成功三角公園發展的潛力：

- (1) 成功公園位於社區中心的聚點，因金門交通運輸進步、道路路寬不斷開闢，讓三角公園逐漸成為居民的生活樞紐，但也是交通動線的邊緣區域。
- (2) 聚落公園公共空間為社區居民集會的核心重要場所，是聚落阿嬤們聚集話家常、運動的區域；也是孩子在午後放學結伴騎腳踏車、玩滑板、遊戲的秘密基地，促成三角公園是社區宗親會與居民需要及想要規劃的地方。
- (3) 經由 2005 年城鎮地貌改造計畫，讓原本凹凸不平路面的三角公園與馬路銜接，增設有樓梯、紅磚、圍牆、入口意象石柱、植栽等軟、硬體配套，促成後續社區長者再賦予更多設備規劃。以公園的資源潛力較大型的有兩棵近百年老榕樹、涼亭；較小型的有兩張桌子連接椅、約二十張枕木石椅、五組塑膠座椅、三組健康器材、兩座兒童搖椅、踩步機、電箱等，未來還會增設風力發電器具。

成功三角公園週邊發展潛力：

- (1) 公園週圍環境有居民辦公處、文教機構、消費等處所：成功鍋貼、里辦公處、金再興平價商店(近百年雜貨店)、公車站、復成商店、早餐店、冰店、理髮店、修改衣服店、衛生所、正義國小、陳景蘭洋樓等等商店及景觀場所。
- (2) 觀光景點：陳氏宗祠、軍事碉堡(跨越環島南路公園對面的碉堡未來會增設欄杆)、坑道、仙鶴寺、天海寺、象德宮、金湯公園、成功海灘(夏季舉辦花蛤季重要的景點)等。

當地發展潛力資源：

- (1) 人的資源：工人居住所、私人木工廠；文化資源：陳景蘭洋樓、仙鶴寺、天海寺、象德宮、尚卿碉樓、陳氏宗祠等傳統建築；生產資源：金門日報報社、民宿經營；自然資源：金湯公園整合海岸步道、海岸生態、礁石、軌條岩；景觀資源：軍事遺跡(碉堡整理、坑道規劃)、聚落內龜型巨石的型塑冒出。

三角公園規劃的限制：

- (1) 在 2005 年城鎮地貌改造計畫，其中一項規劃將三角公園從凹凸不平低窪的土地，整建成現階段在地特色的紅磚鋪面及城堡樣式的圍牆，讓當地居民深受感動，促成與社區長者整合公園規劃意見時，必須以「加法」設計為主要對策，強調不能破壞公園主體為前提下做設計。
- (2) 因公園空間在資源盤點上已接近飽和，所以在規劃層面必須以靠圍牆、角落邊為主要對策。經由與地方長者的討論下，促成公園入口往涼亭、兩張桌子銜接椅的空闊空間，也不得實施交流平台規劃，因聚落的阿嬤平日已習慣有自己步行的動線，所以多一處設計會阻擋到她們慣性聚會的區域，便可能引來不悅聲浪。
- (3) 進公園入口被紅磚覆蓋掉半截的第一棵老榕樹，由於近百年樹齡的生長，居民較少整修榕樹讓它生長茂密且範圍擴大，導致樹蔭下的紅磚在無陽光照射、透氣等情形，並長出過多青苔和積水等現象。如上述兩者的限制條件，並無法執行敲磚、改變居民慣性動線的規劃，經由與地方長者的討論，促成規劃上運用修剪榕樹範圍、氣根的策略，及樓梯轉角處再設置親子藝術遊具，讓公園舊有閒置的空間轉為有阿嬤、孩童、親子來使用，便運用「人」行徑活動的動線，進而讓紅磚鋪面的長苔率減緩。
- (4) 由於僅能在陳氏宗親用地設置規模較大的設計，所以公園地號 974 用地在未來執行規劃範圍及面積上可能會與涼亭對峙，也因鞦韆設計有標準規格尺寸，加上遊具恰好設置在榕樹下會引來鳥類、讓牠們留下排泄物，是故鞦韆頂部必須設置加蓋設計，藉此讓孩子遊玩時能遮陰的效果。換言之，未來公園空間會作出與現有涼亭相當規模的量身設計，現階段評估會造成視覺上的衝擊對峙，促使社區長者在規劃使用年限的考量，必須以土地同意書兩年的權限，倘若鞦韆遊具的設計效益，無法如兩者預期理想的美好，故要以方便拆卸回歸原來風貌的材料為主要設計。
- (5) 公園公有用地的管理者大多是財政部國有財產署，所以在規劃設計上無法做大動作的變動，因此規劃前先與社區長者們整合意見，並以可運用移動式、較方便拆卸式的設計作為規劃主軸。所以在構思上可利用托盤、滑輪的設計，將椅具設計加以施工裝設，且裝置完成後的椅具高度都不能超過圍牆總高。
- (6) 入口意象的社區故事象徵著地方風水穴位及石頭的故事，若要設置在入口處是可高過原本石柱些許高度，如未來可能安裝成燈具效應，並僅設置些微的燈光作提醒，給予居民夜晚道路行駛地標的暗示作用，然而因管理者為財政部國有財產署，所以必須以臨時性的、可逆式的工法為主要施作目標。

- (7) 在未來燈具安裝規劃的提案上，由於需要繳電費的因素，讓社區長者們意見多分歧；如宗親 F、E 構思設想在公園給予更多夜間照明設備，但宗親會無法負擔每個月電費的帳單，所以最後在未來燈具設計的規劃執行時，G 認同裝設省電燈泡的設計。總體而言，在公園規劃照明設計是社區長者們不容易達成共識的項目。

公園面臨的課題：

- (1) 公園環境因為榕樹過於茂盛導致濕氣及積水產生，且長出許多青苔。因居民較少維護榕樹及修剪氣根，便影響視覺上的美觀甚至會觸碰到頭部，且孩子在遊玩時會將榕樹氣根視為繩索攀爬，極可能發生危險。
- (2) 如上敘述因榕樹過於茂密，使得夏季夜晚只要靠近榕樹樹幹區域遊玩時，都容易被蚊蟲叮咬，且在梅雨季或鄰近住家無維護環境時，更容易孳生蚊蟲，導致孩子被登革熱蚊叮咬後，便發病等狀況。
- (3) 早期社區人士 E 將尚義機場的塑膠椅回收再利用、安裝在公園裡，但目前因損壞剩下兩組，且使用率不高。甚至嚴重到破損、倒塌也長滿青苔，因資源有限下大多捨不得丟棄，導致居民不易使用。
- (4) 公園先前有設置垃圾桶，但因無人維護管理持續性進行垃圾分類。現階段垃圾桶已倒在草叢邊，無人整理及妥善使用，致使居民、觀光客到公園遊玩時必須走到復成商店才能丟垃圾，使得孩子到公園玩耍時會隨意亂丟垃圾，及打水戰等遊戲後不整理環境等不良行為。
- (5) 公園東北處設有體健器材、兩張桌子連接椅是阿嬤們喜愛聚會的區域，但因秋、冬季節天氣轉涼後，她們便因天冷不喜歡到公園話家常、運動。
- (6) 由於公園位於環島南路及次要道路連接的邊緣處，使得當地孩童在下午遊玩時必須越過馬路，而有時因騎腳踏車、追逐無注意大型來車時，都可能發生危險。
- (7) 三角公園已是社區居民喜歡前往聚會、遊戲的場所，促成公園在下午遊戲時段，孩子們到公園玩耍的人數可能會有三十幾位，阿嬤們可能有十幾位，還有幾位年輕父母也會到公園運動，使未來規劃再擺放遊具及椅具設計，孩童的遊玩行為會因此改造設計而改變。
- (8) 由於金門廠房及營造廠需要設計施工圖、細部大樣圖，才便於將遊具材料估價及施工，甚至設計局部需要加工處理都是必須運回台灣的廠房加工處理。但是以微型設計最高經費 30 萬元為計，即無法製作出遊具獨特性的造形，換言之，便衍生出金門資源及工法上有限制的困境。

公園執行設計的對策：

- (1) 以參與者匯集居民各方意見，從當地孩子圖畫所傳達的故事到社區領袖構思的規劃，將其意見整合並規劃出適合解決的方案，以鞦韆藝術遊具、休憩椅具設計、入口意象規劃等三項設計，設置在公園場所裡帶來更多美好的願景。
- (2) 未來規劃遊具可讓當地居民使用，利用人的互動減少榕樹下的環境產生潮濕長青苔的問題，促成遊具施工前必須先將紅磚清潔整理，並噴上養護噴漆設防長苔率，再將堵塞的排水設施清理，進而進行規劃設置擺放遊具設計。
- (3) 因金門的資源及經費有限，所以運用再利用材料為執行的主要對策，並從金門島尋找地方特色材料為目的，如：高粱酒瓶、廢棄輪胎、廢棄鐵件、砲彈殼、鋼刀材、修築宗祠與廟宇剩下的磚、瓦材、砍伐下的舊木材、竹子、竹片、海沙等。藉此將設計運用替代材料方案執行規劃，進而運用加工處理的方式創造新穎的設計。
- (4) 將鞦韆藝術遊具運用 C 型鋼材足以耐久的材料進行設計，而其餘的材料以易取得的建材進行施工，並歸納出鞦韆為不銹鋼材其餘的是加工材或木材等。另外將傳統建材再利用建構出賦予特色的椅具，並加裝滑輪、托盤等移動式設計；入口意象可運用廢棄鐵件加以規劃設計。
- (5) 然而將設計公園整體規劃改造設置後，社區人士 G 的構思是不讓社區孩子騎腳踏車到公園裡玩耍，以免發生騎腳踏車碰撞到在遊具設施的危險；造成未來勢必要擬定公園遊戲規則及使用辦法，讓孩子用步行的方式到公園遊玩，及不允許他們在場所中橫衝直撞。

未來納入整體規劃資源重整加值之機會與可行性：

未來動員參與情形

- (1) 動員社區義工一同整理環境，如：老榕樹修剪、氣根修剪、清理地磚、丟棄不要的雜物等環境美化，也關心半年才少數整理幾次的公園環境。
- (2) 當金大團隊在營造過程時，能拉攏平日到公園遊戲的社區孩子，進而從孩子活潑、天真行為的個性，讓他們發揮體力、藉此機會協助營造工程中較不危險的工作，讓社區居民瞭解營造的目標、間接將此訊息傳送至整個村落。
- (3) 因微型計畫經費有限，促成有些營造設計材料僅能使用較不持久建材執行，便產生幾項遊具設計或椅具設計，會因時間、氣候造成無法耐久便損壞。藉由此公園設計改造，希望居民能因這次計劃後的改變，讓彼此更喜歡規劃後的設計，

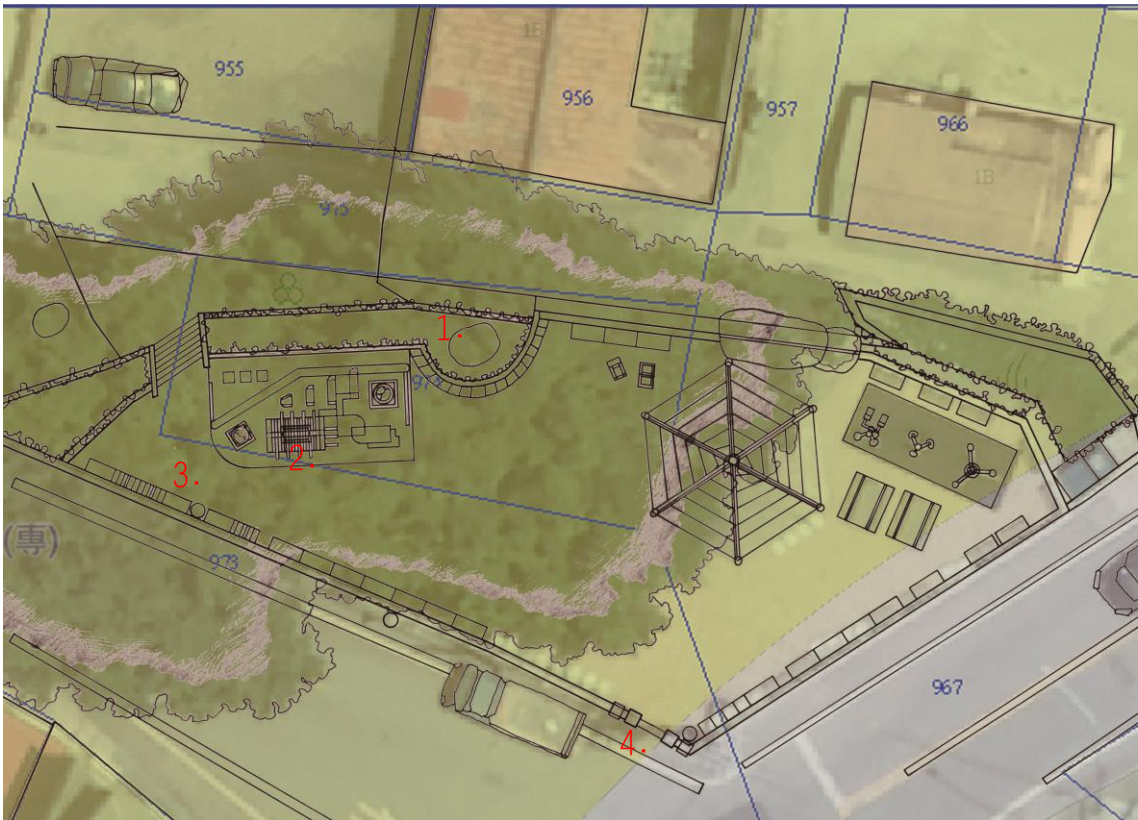
提倡不耐久的材料還可以重新製作設計，供應給地方阿嬤與孩子使用，達到社區營造關心環境、不斷再造的目的。

- (4) 進而提倡與社區小學(正義國小)執行參與式規劃，並透過教育他們使用遊具設計的安全，以及基本的維護管理觀念，並教導孩子不破壞作品、環境整理為目標，藉此愛惜公園場所。

未來維護管理的提出

- (1) 場域規劃完工後便可透過學校對學生，從課堂教育出發由老師親自帶領學生到公園做環境整理工作，讓孩子認知家園環境整潔的觀念，再特別商請學校頒發獎狀鼓勵學生，達到持續性的愛護家園運動。
- (2) 透過陳氏宗親會對居民傳達社區管理策略，並召集義工動手撿垃圾、做好回收分類，加深環境整潔的維護凝聚力，再提倡以聚會或聚餐的形式交流彼此心得，促成每位居民都對公園環境改造有熱心和情感，並透過經驗分享的氛圍催化居民再提出更多環境改造策略。
- (3) 將垃圾桶重新做好分類制度擺放在公園正確位置，並定期將週圍環境的綠化和美化實施維護管理，擬定公園環境整潔公約制度。促進居民做到自發性環境整潔及維護，甚至引導居民可在公園圍牆邊擺放綠化盆栽，讓場所形塑「花園效應」的概念。

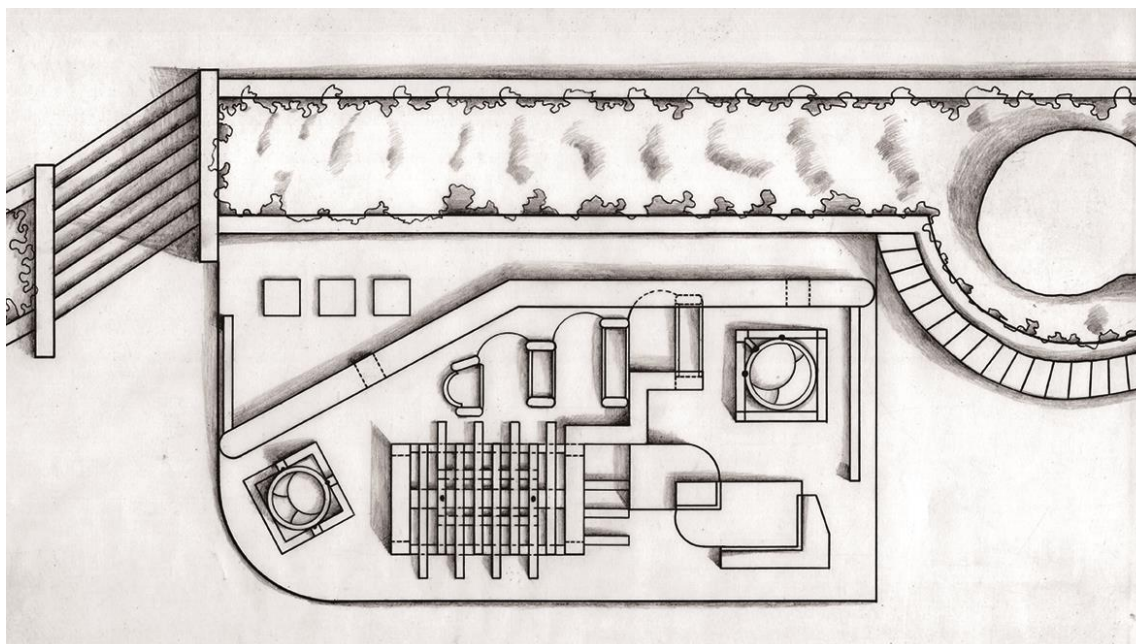
四、 整體規劃設計構想



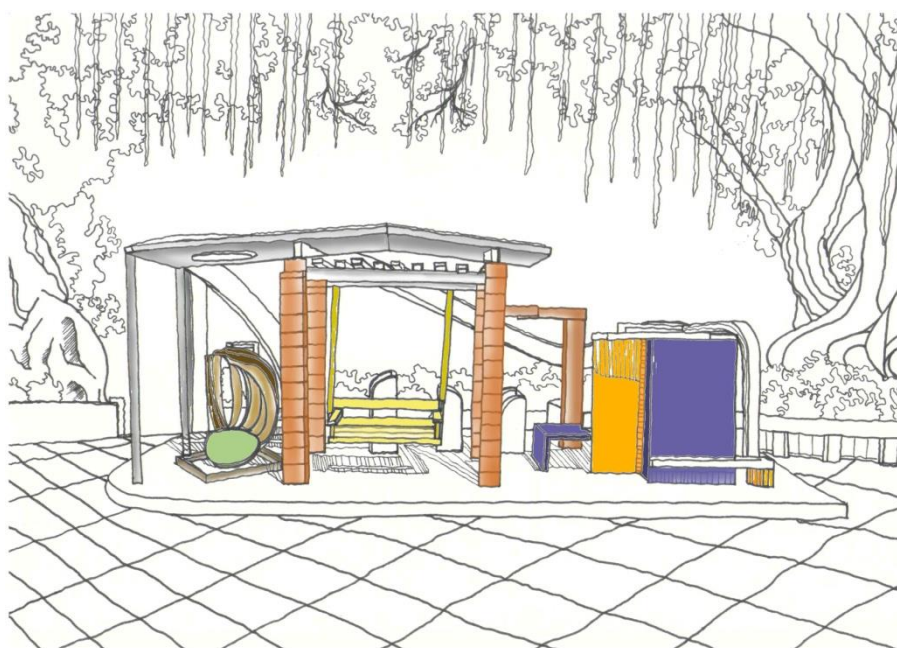
1. 兩棵百年榕樹修剪及環境整理：

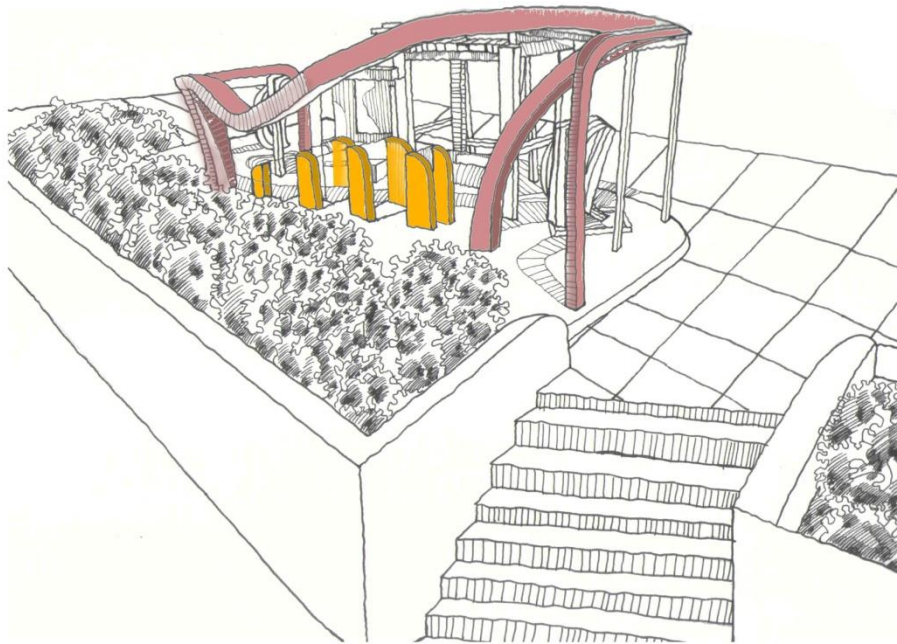
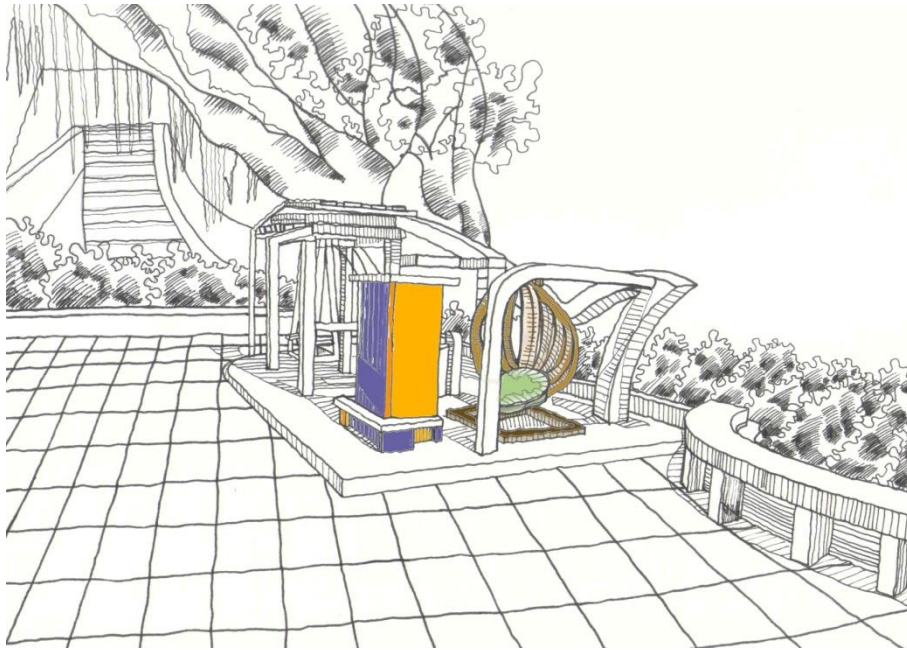
社區人士 G 說，榕樹修剪範圍可修剪到不觸碰到建築主體及涼亭，接著樹底下的氣根也可一同修剪、整理。另外提醒氣根勿修剪過多或修太短，即會影響榕樹的生命，但也盡量勿讓鬚根碰觸到未來鞦韆設計，促成在整理榕樹時必須以它的生命為主要原則，其次是整理、排除碰觸遊具設計的可能。由於百年榕樹對老一輩居民而言是具有情感及回憶的故事，以至於在整理的過程必須讓它維持應有的生命力，作為最重要的原則。待整理完榕樹後，必須清除地磚上的青苔、再噴灑養護漆，讓地磚回歸原來的面貌、保有它的耐久性。

2. 鞦韆藝術遊具設計：



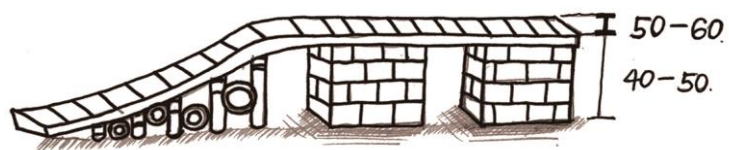
鞦韆藝術遊具配置圖





遊具塗色後的情境模擬圖

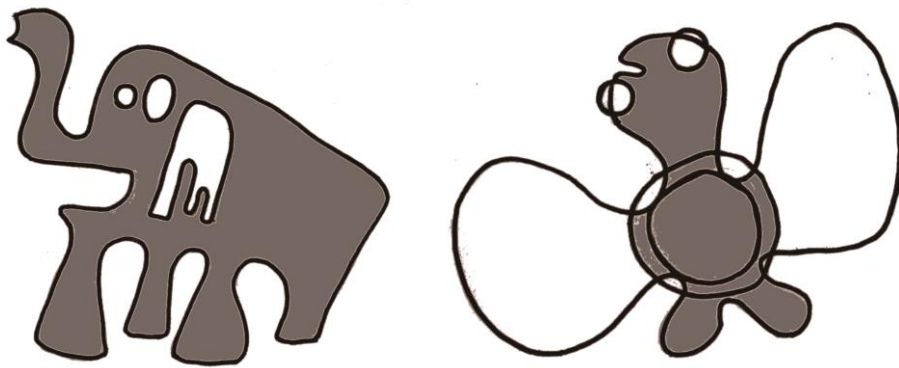
3. 在地特色椅具設計：





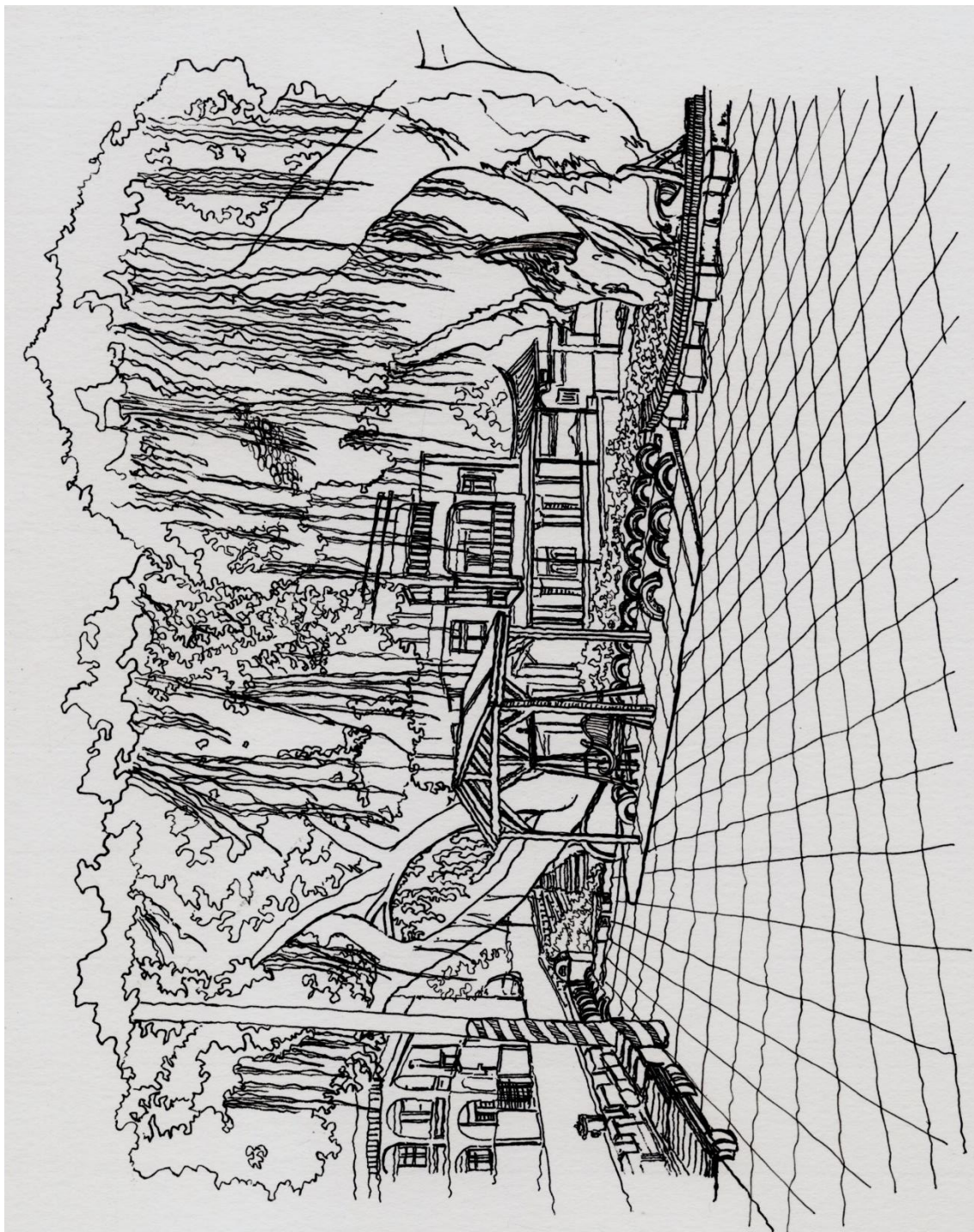
椅具情境模擬圖

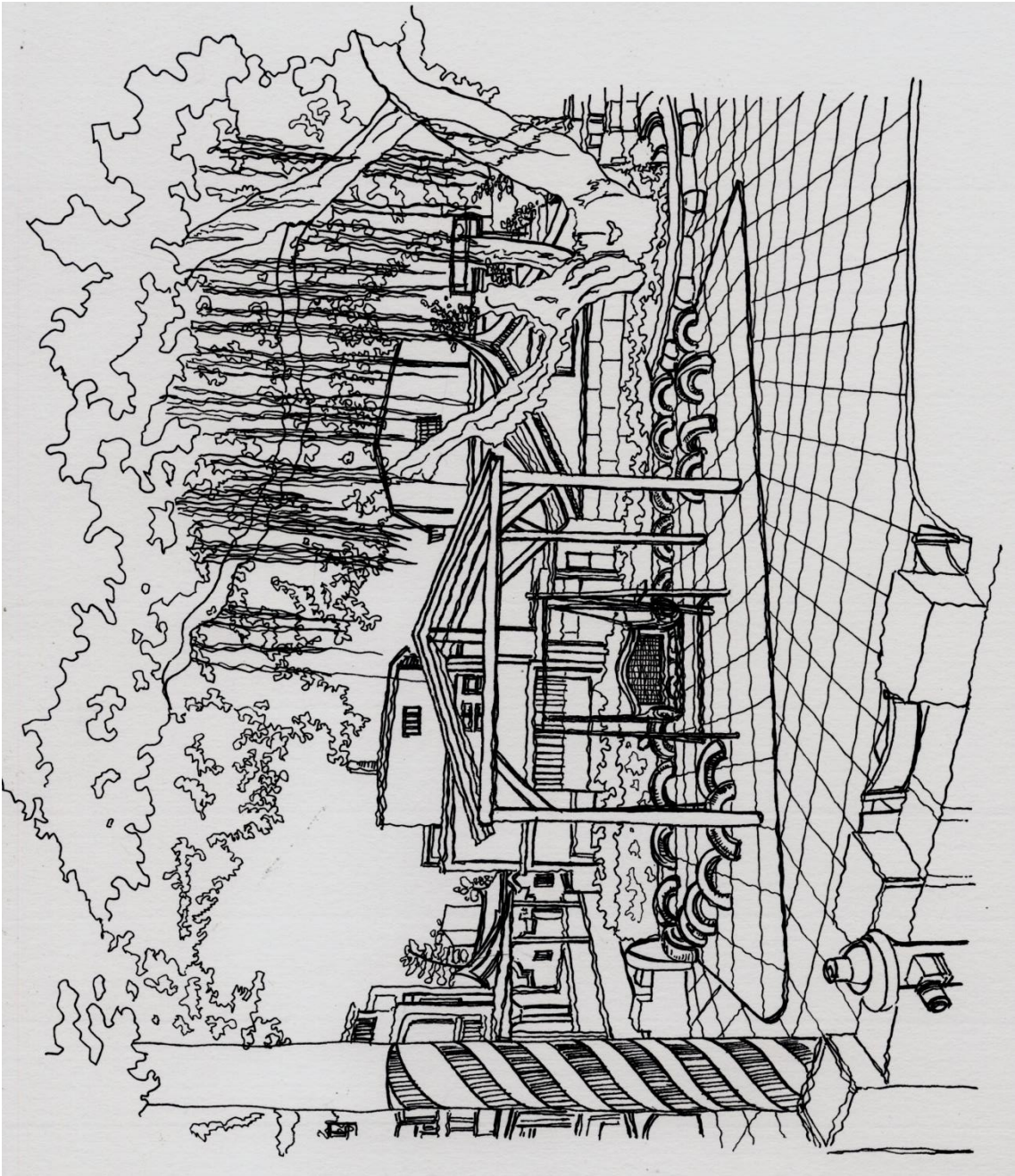
4. 入口意象設計：

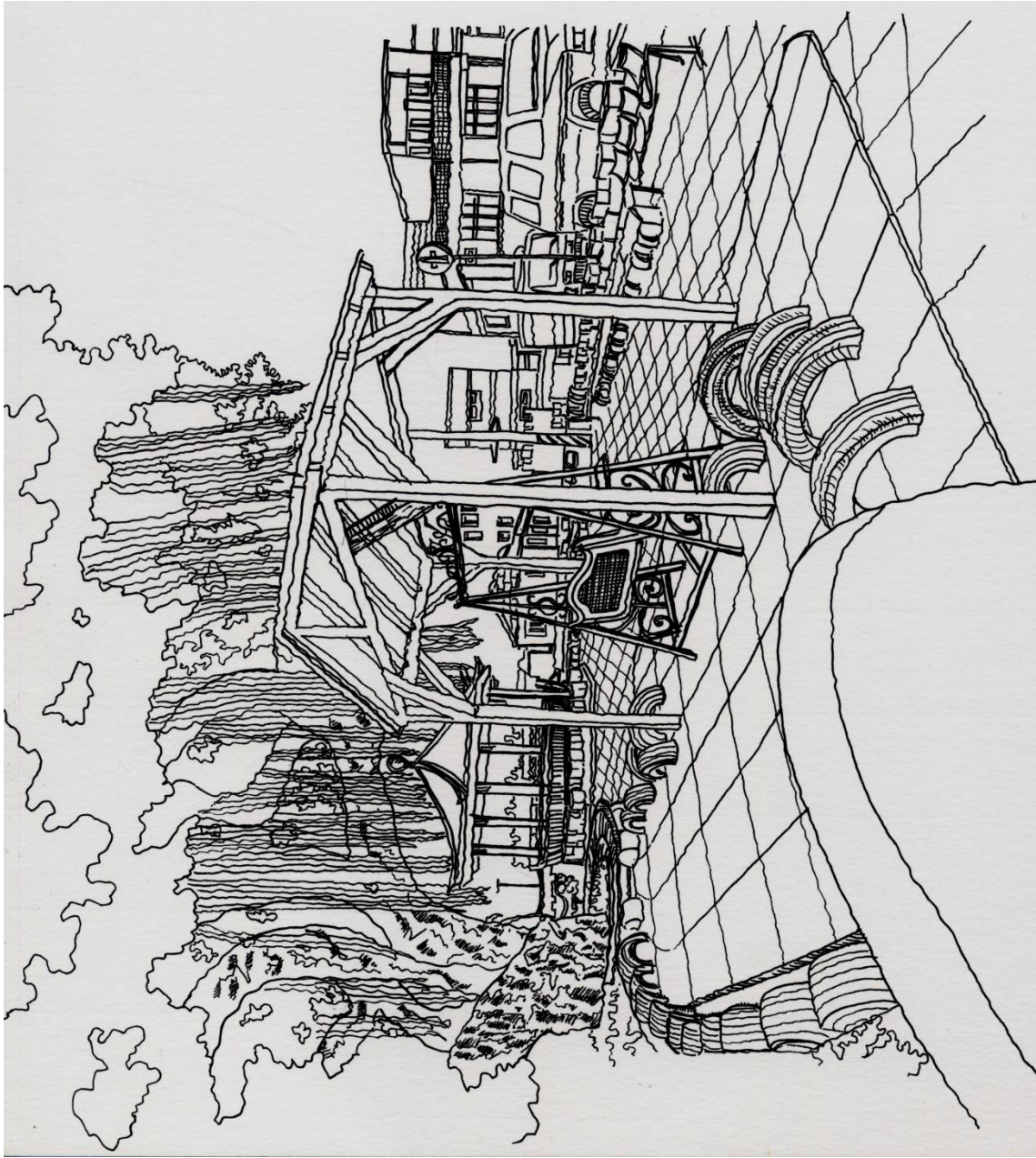


入口意象設計模擬圖

5. 實踐後的鞦韆藝術遊具設計：







五、 預定工作項目

1. 分析調查

- (1) 在榕樹修剪前因其有百年壽命、且已擁有生命靈性與靈氣，故須與當地居民一起將樹幹裹上紅布、燒香、燒金紙等儀式，表示對樹神的尊敬，藉此儀式尊重榕樹及地靈。金大團隊與林務所人員即將開工動土，並動員居民請林務所人員駕駛升降機，修剪涼亭上的樹叢，而榕樹下易修剪的氣根便可與居民一同修剪整理。
- (2) 原本樹下遍地的青苔、鳥糞可動員居民與金大團隊一同整理環境，並噴上養護漆減緩青苔的生長，另將原有的垃圾桶放至大眾容易看見的位置，並執行完善的垃圾分類制度。

2. 設計規劃

- (1) 遊具施工：以金門普遍材料為設計替代方案，底板以黑色軟墊作防撞、安全基礎，再訂製 C 型鋼材為鞦韆骨架，並加烤漆浪板作為鞦韆的屋頂。整體而言，運用不破壞大面積的工法施作，將施工地磚局部開鑿後作基礎打地樁製作鞦韆的腳架，讓鞦韆成為新型耐久實用的設計架構。其次牆面遊具、鞦韆椅都以臨時建材製作，如：舊木材、竹編材、木片材再加工施作，若材料損壞後希望居民未來可透過自力營造的方式再規劃。至於船型曲面、穿洞遊具因經費上的限制而變更為沙坑、廢棄輪胎作設計替代方案，運用兩項建材創造兒童遊戲空間，讓孩子在公園也可進行學校的遊戲。
- (2) 椅具設計：可再利用原有的塑膠椅改裝設計，將舊有的椅子加工處理後，再善用金門應有的資源，如：高粱酒瓶、磚材、木板材等，創造具地方特色的椅具。或可聯絡相關單位，如：林務所、鄉公所、鎮公所等單位，並提供砍伐剩的舊木材直接切出椅具的造型再進行雕刻，接著裝設滑輪作移動式設計。
- (3) 入口意象設計：尋找金門鐵材廢棄場，運用切剩下的鐵條，進行加工處理，再請鐵工廠進行焊接作業。另外民間故事及社區風水的吉祥物，可運用較方便形塑的板材加工處理成耐久設計，而鐵件下銜接基座便使用透明管裝設，促使整體設計提供給居民作未來燈具發展的可行性。

後續設計更改為遊具實作：

- (1) 遊具施工：以金門普遍材料為設計替代方案，底板以紅色、綠色軟墊作防撞、安全基礎，再訂製鐵建材為鞦韆骨架，並加南方松板作為鞦韆的屋頂。整體而言，運用不破壞大面積的工法施作，將施工地磚局部開鑿後作基礎打地樁製作鞦韆的腳架，讓鞦韆成為新型耐久實用的設計架構。其次輪胎遊具、鞦韆椅都以臨時建材製作，如：舊輪胎、鐵建材再加工施作，若材料損壞後希望居民未來可透過自力營造的方式再規劃。至於船型曲面、穿洞遊具因經費上的限制而變更為減量設計替代方案，運用兩項建材創造兒童遊戲空間，讓孩子在公園也可進行學校的遊戲。

3. 設計評估

- (1) 鞦韆設計架構必須送到廠房請大工切割、焊接、訂製等作業，且完工後需請工班再運回現場組裝，其餘臨時性加工素材，也是須送到木工廠進行裁切後，再運回現場組裝、釘製，甚至是加工處理。
- (2) 椅具設計必須先將材料運到廠房切割，再運回現場組構，而從邊組裝的過程同時也與社區的阿嬤、孩子進行討論，從簡易的參與式促成居民也能提出營造想法，進而讓椅具設計更能融入地方特色需求。使得椅具底部的材料設計，會是多樣化形式，都可再變動。

4. 實際施作

首先動員社區居民與林務所人員到公園整理環境，再聯絡鐵工廠、木工廠、營造廠等，將尋找到的材料透過廠房的合作，進行加工處理及裁切訂製，接著運回公園與大、小工班一同參與組裝。

六、 整體實施步驟與流程：

日期		12/5 ~ 1/9					
主軸	工作項目	12/5	12/12	12/19	12/26	1/2	1/9
	公園環境整理						
	遊具施工						
	椅具設計						
	入口意象設計 (未來燈具安裝)						

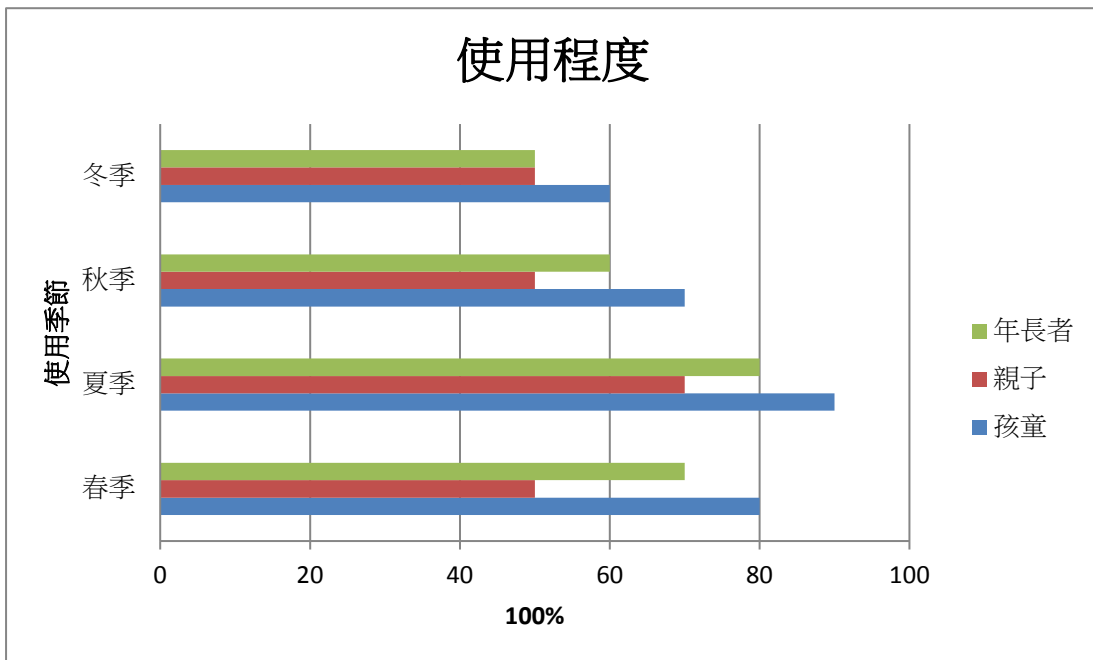
備註：因工期考量與經費總額的限制，本計畫僅施作遊具的部份。

七、 經費需求：

成功三角公園改造計畫經費估算參照表

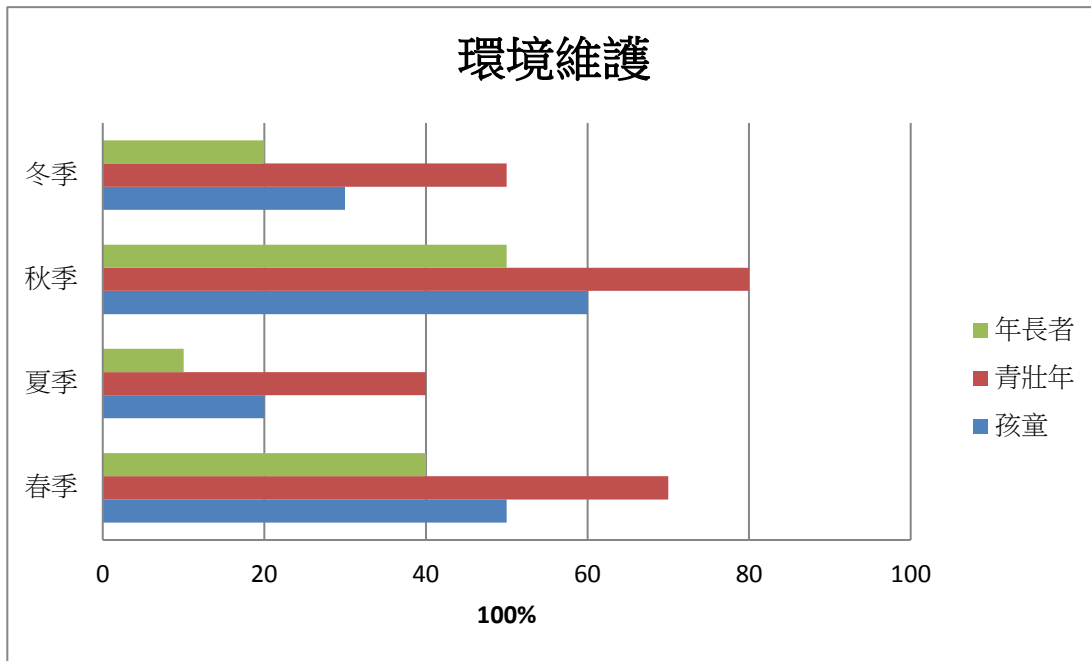
經費 項目	計畫經費明細					
	項目	單價	數量	單位	總價	備註
人 事 費	1.工讀金	120	400	小時	48,000	
	2.二代健保 補充保費	960	1	式	960	以人事費總額 *2%計算
業 務 費	3.油漆	300	10	罐	3,000	
	4.遊具	1	1	式	138,040	連工帶料，含運 費及現場安裝施 作
雜支	5.雜支	10,000	1	式	10,000	包含餐點費用等 以不超過總經費 上限 5%計算
合 計					20,000	

八、 預期成果與效益：



希望場域完工後秋、冬兩季的使用率能提升

三角公園在秋、冬季節時因天氣逐漸轉涼後，使得年長者會不喜歡到公園休憩。希望透過未來營造後的鞦韆遊具，可供年長者在天冷季還是願意陪伴鄰家的孫子、女，到鞦韆遊具處推著椅子休閒，並將這股親情力轉化成行動的方式關心孩子，進而打破原本只坐在涼亭及兩張連桌椅上的阿嬤叮嚀模式，藉由場域的營造讓孩子與阿嬤都能一同活動，增進與鄰家的情感，並在每天下午時分都會相約彼此到公園遊玩、休憩、話家常。



希望孩子能牽引著大人一同維護管理公園環境

三角公園在一年中只會清洗少數幾次地磚，使得公園的地磚上佈滿層層晒乾的青苔，希望透過未來遊具設置後；居民能意識到不單只是運用行人走磚道方式，來減緩長苔的機率，更應是需要居民自行維護清洗，讓營造後的空間持續再管理維護。換言之，希望透過社區孩子遊玩鞦韆後，發現地磚環境不見得是因行徑後能減緩長苔率，而是以自發性的心態進而愛護公園場所、遊具區域，甚至可召集大人們(青壯年)定期做環境整潔工作，及擬定愛惜公園生活規章。

九、 永續經營管理維護策略：

在金門海岸邊的社區容易在日夜溫差大下產生濕氣、霧水，甚至在梅雨季、濃霧季時期，易有青苔、白華、發霉等現象。因長時間的梅雨使得居民無法出門到公園活動，導致公園使用率降低，且公園有兩棵百年榕樹籠罩著，由於陽光無法照射到地板以至於不斷生長青苔和淤泥，也讓椅子長苔、牆體有白華等問題。希望透過場域改造的設計計劃，讓居民關心公園環境及孩子拉攏大人們一起動員打掃環境，換言之，運用彼此常態使用公園的效應達到管理維護的策略：

1. 有些材料為臨時建材、使得會因時間及氣候的因素下，某幾項設施毀損後，可提出遊具設計再造，也經由修正後會更貼近社區居民的使用率。
2. 場域完工後希望鄰家的居民能將圍牆再佈置，因現階段圍牆僅只有塑膠椅、石頭枕木椅、垃圾袋等，所以可再增加盆栽花園造景計畫，及垃圾桶分類擺放，讓居民定期維護打掃、澆水等活動。
3. 若未來宗親會提供夜間照明設備，希望居民晚上可有夜間晚會，大家都能相約到公園場所聚會、唱歌、辦理更多樣性活動。
4. 透過社區人士 E 的構思未來三角公園還能與鄰近環島南路的碇堡，實施彩繪圍牆的連結，並將兩項重要景觀據點整合起來作為亮點，再提出碇堡底下的坑道整治，讓居民與參訪者都能從三角公園遊玩到碇堡，再經由坑道至里辦處關心年長者玩四色牌等活動，實踐正義社區一系列居民生活，互動交流的活動聚集地點。

十、 附錄

聯絡名冊

姓名	聯絡電話	電子郵件	連絡地址
沈承叡			

附錄五 社區規劃師培訓計畫：微型設計實務操作成果報告

一、 社區資源之整合：

正義國小小學生、社區小朋友、金大工作團隊、木構師傅、和泰汽車廠老闆、如家民宿的地坪廠商、社區人士 E、三角公園鄰近住戶、正義里辦公處、正義守望相助所。

二、 施作前、中、後照片及其說明(實作照片電子檔有 40 張，至少包含：施工前基地現況 5-10 張、施工過程 15-20 張、完工後 10-15 張)

照片與圖說	
	
	



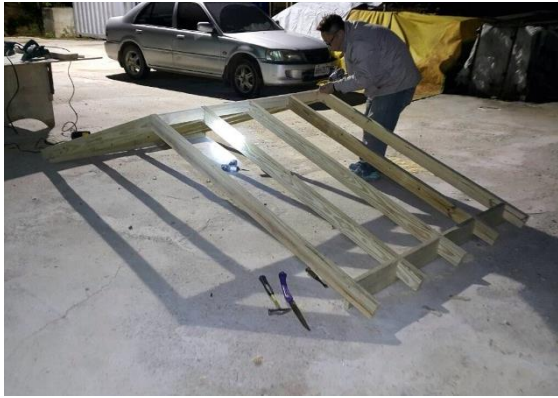
2015.12.16 三角公園環境打掃





2015.12.29-2016.1.08 尋找創新工法及與孩子進行規劃











2016.1.24-2016.1.31 棚架安裝工程至地坪修補完工

三、 效益及社區感言：

社區小朋友

當鞦韆裝設在公園時小朋友很開心的坐在上面遊玩，讓金大工作團隊提出與社區小朋友從遊戲中一起工作的邀約，孩童也都很樂意幫助我們。和我們一起拿著菜瓜布愉快的洗輪胎，小朋友也開心地童言童語和我們說在學校的團體生活情況，期盼著輪胎可以塗上什麼顏色、興奮地問輪胎可以做什麼好玩的設施。星期三與小朋友工作的當天，眼見天色已昏暗、當天理事長的女兒剛好結婚，而村子裡的人們一起坐遊覽車要到餐廳吃喜酒。家長們也不斷到公園門口呼喚孩子趕快回家吃飯了，但孩童們卻興致勃勃的彩繪著輪胎不想回家，都聽到他們說等一下、晚一點才要回家。造成鄰近住戶的居民則好奇前來詢問，是否要在公園舉辦跨年活動，每天都看到大家好開心且努力的工作著。

天色已暗到了晚上九點，小朋友也都累了、才各自回家，並且向前問金大團隊明天還會到公園跟他們一起玩耍工作嗎？還說將來大哥哥、大姐姐們有小孩後，也要帶他們到三角公園與其他小朋友分享家裡的玩具。就這樣小朋友們都很開心的回家了，但是他們卻玩到忘了手邊重要的手機、拼圖、襪子、溜溜球…等寶貝。想不到將設計的工程工作居然能給予孩子們發揮成為遊戲的方式。當切割好輪胎、彩繪完成後，便請小朋友自行依他們喜歡的配色，規劃好擺放在喜歡的位置，排列完成後他們便坐在輪胎上猜拳，也會依輪胎排列的大小、顏色開始在上面蹦跳著，而我們相信這應該是他們喜歡的遊戲空間和模式。

車廠老闆

其實鋸輪胎的工法我也是第一次嘗試，我從手持電鋸、氣壓式電鉅、鋸子、美工刀換了將近五種工具還是切不開，經過不斷用電話聯繫朋友的建議，連切磁磚的切刀也嘗試使用過，最後終於找到使用砂輪機換上中型砂輪片才能切開輪胎的鋼絲；而切到輪胎的內圈時會有很厚的鋼絲，又必須換上手持式氣壓電鋸慢慢切開，這些工法都需要慢慢地嘗試才能找到適切的方式。雖然建築師提出輪胎遊具的規劃設計，但當需要細部的加工處理時，甚至於學校老師也不懂得該如何教導學生施作工程的工法。

不過在切、鋸輪胎會產生許多火花及戴奧辛氣體，加上需要很小心、耐心的切割，且因為經費及工資提供不足；所以較沒有金大的學部學生願意施作，而最後由研究者自己親自盡力完成。因此從摸索創新的切鋸工法過程，我學習到車廠老闆對工作處世的人生態度，「做任何事情只要別害怕，需有耐心、恆心地努力身體力行；許多困難的事情都可以順心完成的」。也因此昏暗的修車廠角落被稱為小小兵的我，受到工作經驗數十幾年的大人肯定，對於往後的微型設計計畫工程營造，增加許多自信心。

木構師傅

師傅說自己本身是就讀正義國小畢業的正義社區人，社區人士 E 是從小跟我玩到大的老大哥，所以我對自己的家園抱著回饋聚落後代的志願。而今剛好有金門大學工作團隊關心我們聚落，提出公園改造設計規劃，所以經費工資算贊助性收費即可；相信我幫助自己家園製作的木構遮雨棚，能幫到公園玩耍的婆婆媽媽、小朋友遮風避雨。另外，師傅在製作棚架時也說，他在金門擔任修復傳統建築的木造匠師是需要證照，之前有在臺灣上過老師 J 的課，考取木構造實作、筆試的傳統匠師高階認證。所以當研究者拿出製成 1：3 的大模型，他可以迅速理解並作修正，甚至可以教導金大工作團隊木構遮雨棚的實作課程，有傳統建築滴水處斜率、支撐棚架需要幾支南方松木結構、防水層運用的材料及製程等等。

木棚架由南方松木構造製成，加上防水層緊密扎實，即便在下雨時也可讓木頭耐久、防水層則是更緊密，雖然起初微型計畫的設計使用年限是至少兩年，但木構師傅說這棚架製成應可耐久到十年。由於公園改造計畫施工時間安排在年底，使得師傅忙於金門各地其餘工程，導致鞦韆椅、輪胎遊具、地坪都已安裝鋪設完工，也讓原本木構裝設工法改變；不過師傅非常負責任地駕駛吊車幫忙安裝，讓鄰近住戶的小朋友也好奇的跑出門外觀看，在施工時師傅都會與小朋友聊天，內容大致上是我認識你的爸爸、叔叔製作的棚架可耐久至十年，讓小朋友聽了都好開心的聚在一起討論營造工程完工後，要如何安排放學後的遊戲模式。

三角公園鄰近住戶的居民

很謝謝你們金大工作團隊熱心幫助我們社區規劃公園遊具設施，如果後續再有團隊進入營造，可以幫我們的老榕樹設計照明燈具。因公園在晚間時段有許多小朋友會在場所遊戲，而他們玩耍時會看不清楚地板與樓梯的轉角處，導致每天晚上在公園遊戲後回家，我們都發現他們跌撞出許多瘀青。現在設置了可遮陰、遮雨的木棚架，但相對來說夜晚會更看不清楚鞦韆、輪胎遊具的裝置處，小朋友很有可能因此而跌倒受傷，希望後續能幫我們規劃晚上能具有更安全遊戲的照明場所。另外，正義國小放學帶隊的老師、替代役、小朋友手牽手回家時，都會注意到變美麗的公園，停下腳步觀看，而小朋友則是興奮地將回家作業帶到公園一起讀書寫字；早上婆婆媽媽們路過公園看見金大工作團隊都會向我們說謝謝、幫我們規劃好可愛的遊戲場所；里長則是設想公園可再報廢掉幾張塑膠座椅，讓環境更寬拓、煥然一新。