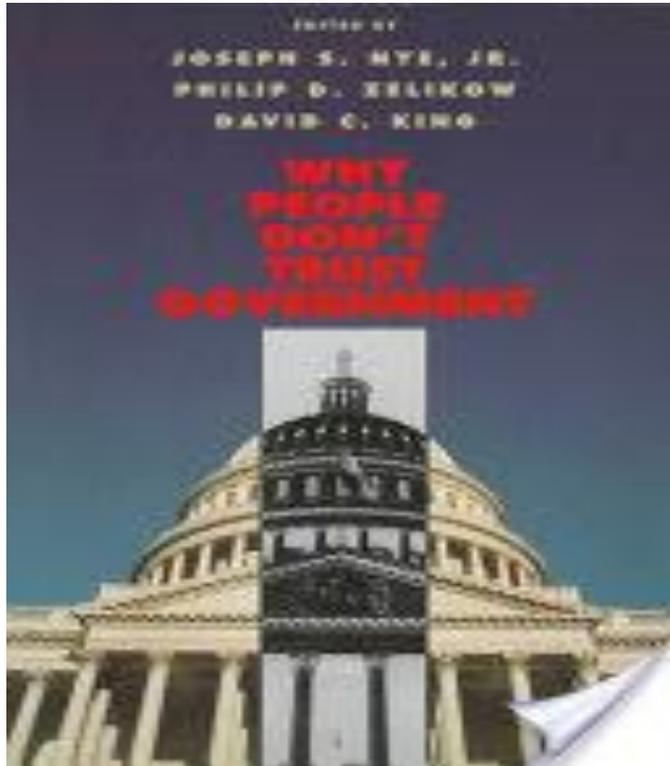


區域發展的梳理與規劃

導言

臺灣城鄉特色發展協會
許主冠

當代政府的困境

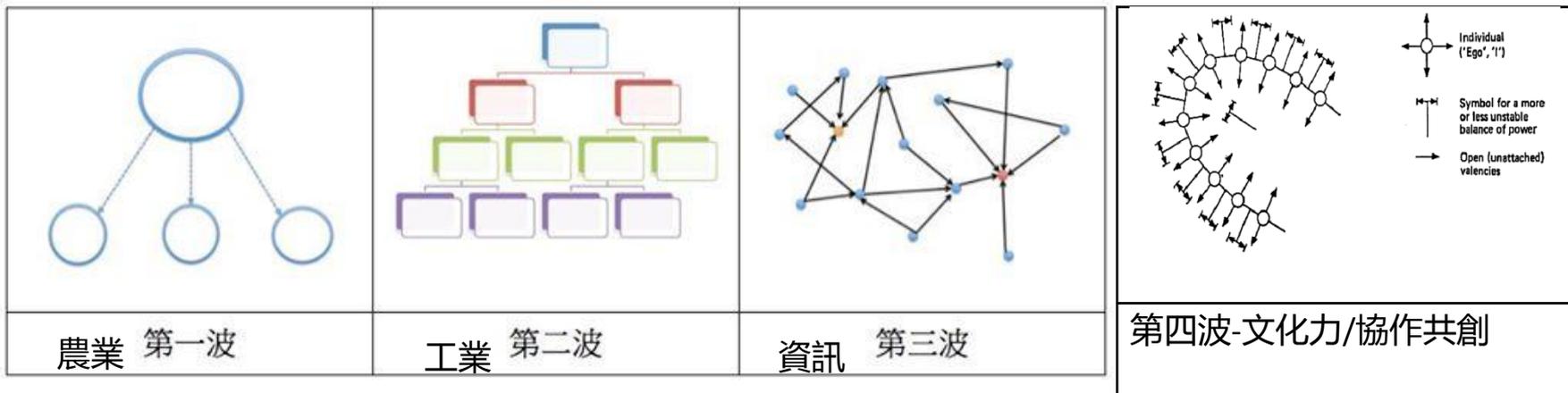


1964年有75%的美國人說
他們相信美國聯邦政府
但到2007年只有25%的美
國人信任政府
這個數字還在繼續下降
中
信任危機正是全球政府
所普遍面對的挑戰

當代社會的思考

- 造成不信任的原因很多，二次大戰結束、冷戰結束，全球化流動的經濟造成很多單一國家很難解決的大問題，民主深化造成權力流動都是問題。
- 但是真正只有一句話→社會環境已經改變了，我們正走進一個新的生產典範，新的遊戲規則正在產生中
- 你準備好了嗎？

不同時代的社會組織型態



我們在做什麼？

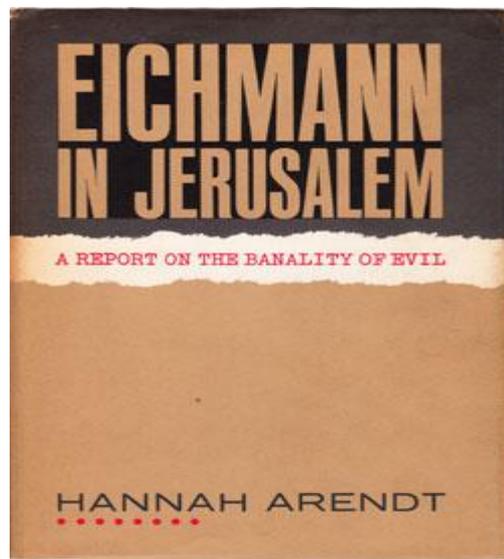
忙忙忙 忙是為了自己的理想
還是不讓別人失望？

盲盲盲 盲得已經沒有主張
盲的已經失去方向

忙忙忙 盲盲盲 忙得分不清歡喜和憂傷
忙得沒有時間痛哭一場

張艾嘉 忙與盲

公務員的原罪與救贖



《平凡的邪惡：艾希曼耶路撒冷大審紀實》（*Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil*）

台灣文化治理的核心價值



文化民主力
文化創造力
文化生命力
文化永續力
文化包容力
文化超越力

社區營造2.0-3.0

穩定

工作重點

1. 強化平台功能：部會創新、縣市整合、鄉鎮學習聯盟
2. 強化社區產業跨域
3. 廣開參與管道，黃金人口、青年題社
4. 建立人才

縣市政府及鄉鎮區公所

- 強化行政社造化
- 強化公民參與
- 引入青年新力量
- 社區產業聯盟

開放參與

婦女會
水利會
農漁會
青商會

地緣性功能社團

同好社群

同鄉會
獅子會
扶輪社
管樂團

公寓大廈、鄉鎮公所

新住民原住民青年

倡議性社群

〈環保團體、社運團體、草根團體〉

企業參與機制

內聚

外擴

工作重點

村落文化

1. 美學館空間活化
2. 藝文資源媒合吸引社群打造亮點小型團隊補白
3. 青年築夢計畫媒合社群
4. 整合資源形成區域文化魅力

人才培育

補白

以藝術文化接觸傳統社造未觸及之地區與族群

- 問題導向
- 資源共享
- 文化魅力
- 文化治理

平台機制生活美學館

打造區域文化新魅力

改變

第三期社區營造的新挑戰

- 社區營造策略必須面對客觀環境的改變，當921重建完成，延續的一般及農村型社區營造執行超過20年時，回頭看看客觀的環境：
- 全台灣都會居住人口已高達70%以上時，如何在社造政策上反映出來？
- 都會營造與一般社區營造的差異在哪裡？
- 如何從過去的執行經驗中找到後續的路？

末日現象

全球人口正以極快速度往都會聚集

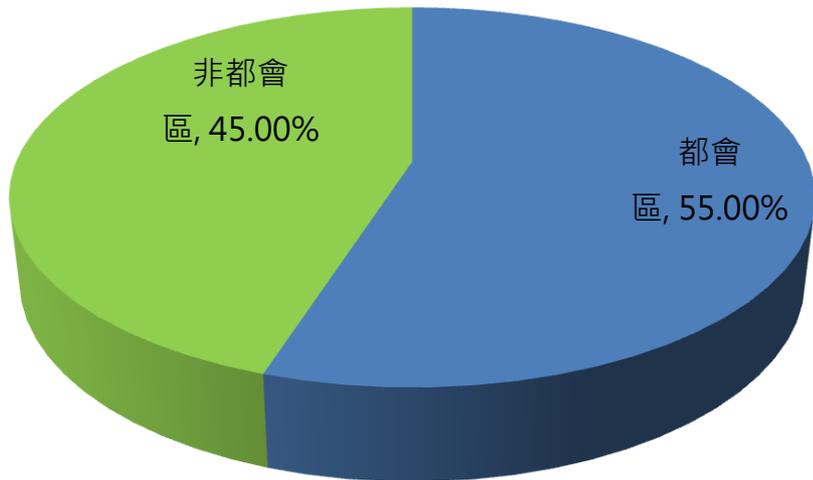
全球人口快速高齡化

創造性的破壞瓦解傳統經濟秩序新產業興起

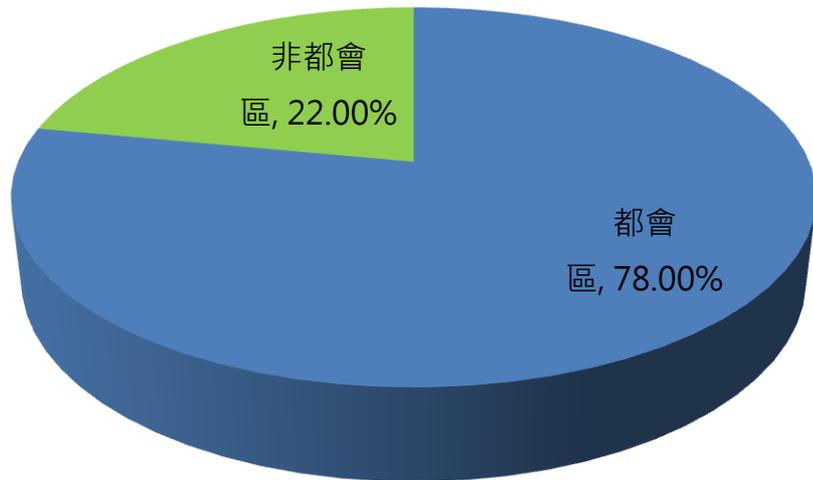
都市化發展

- 全球約55%人口居住於都市（40億人）
- 臺灣約78%人口居住於都市（1800萬人）

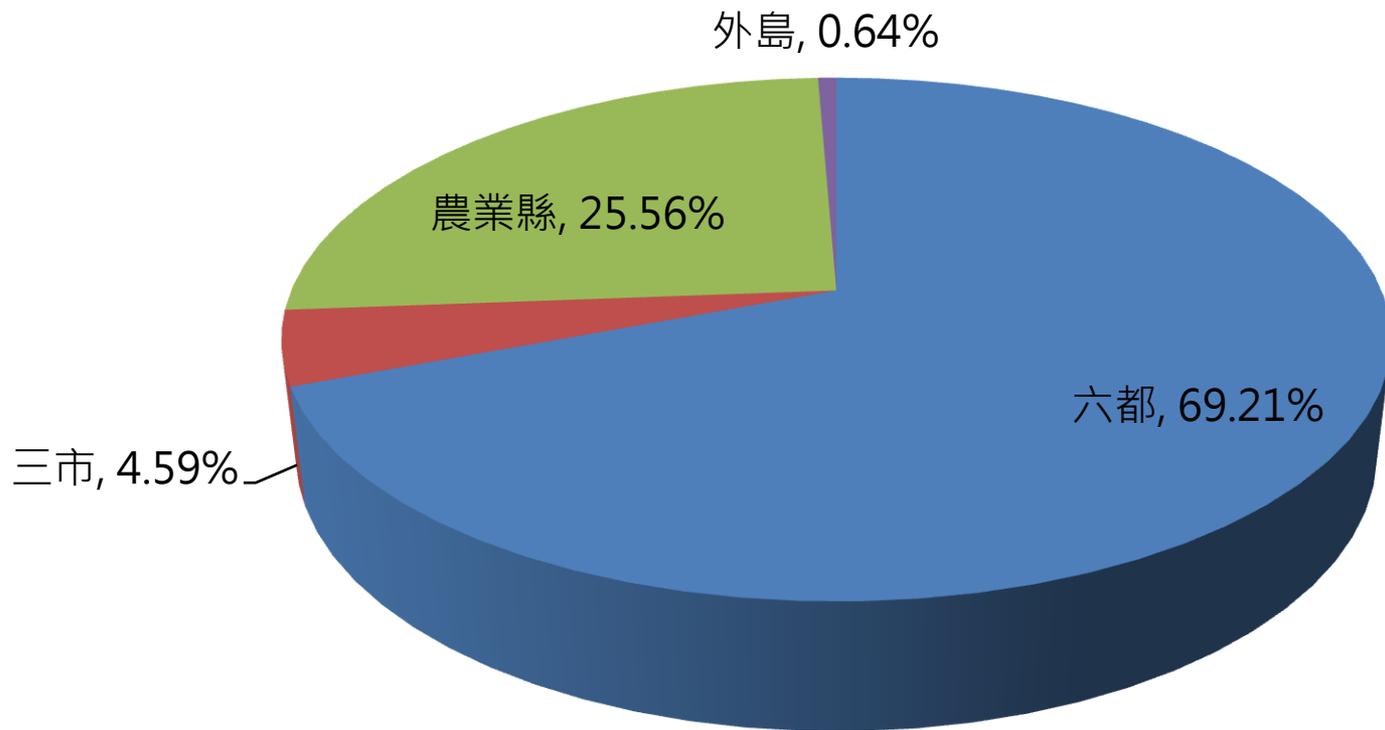
全球人口分布



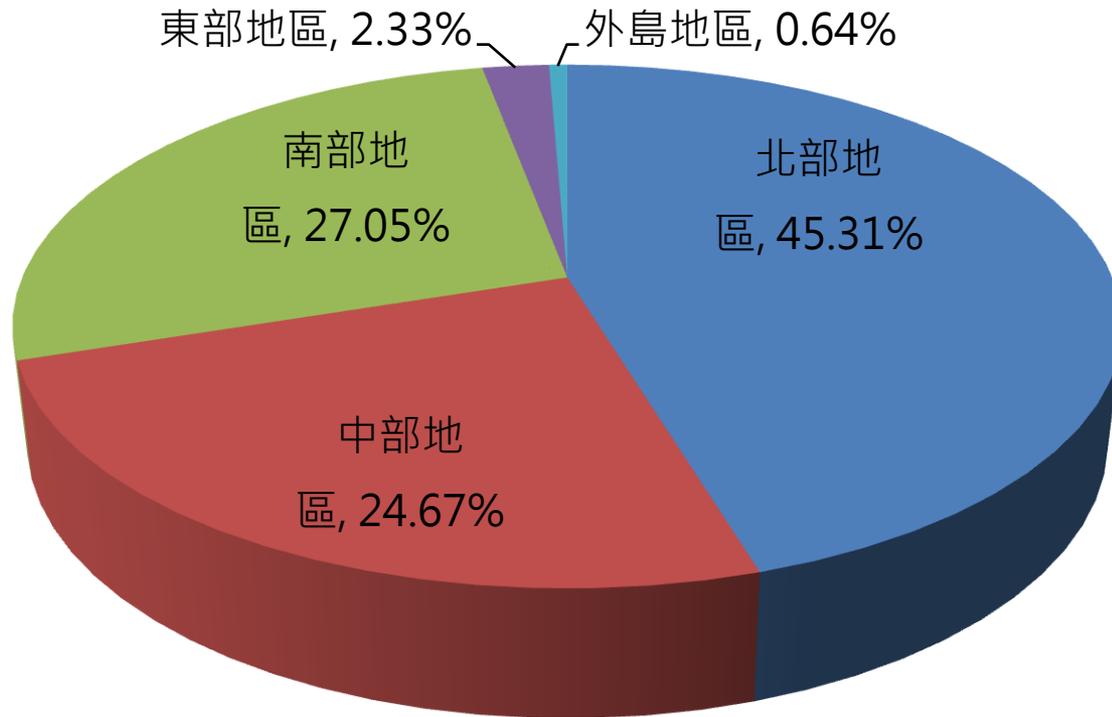
臺灣人口分布



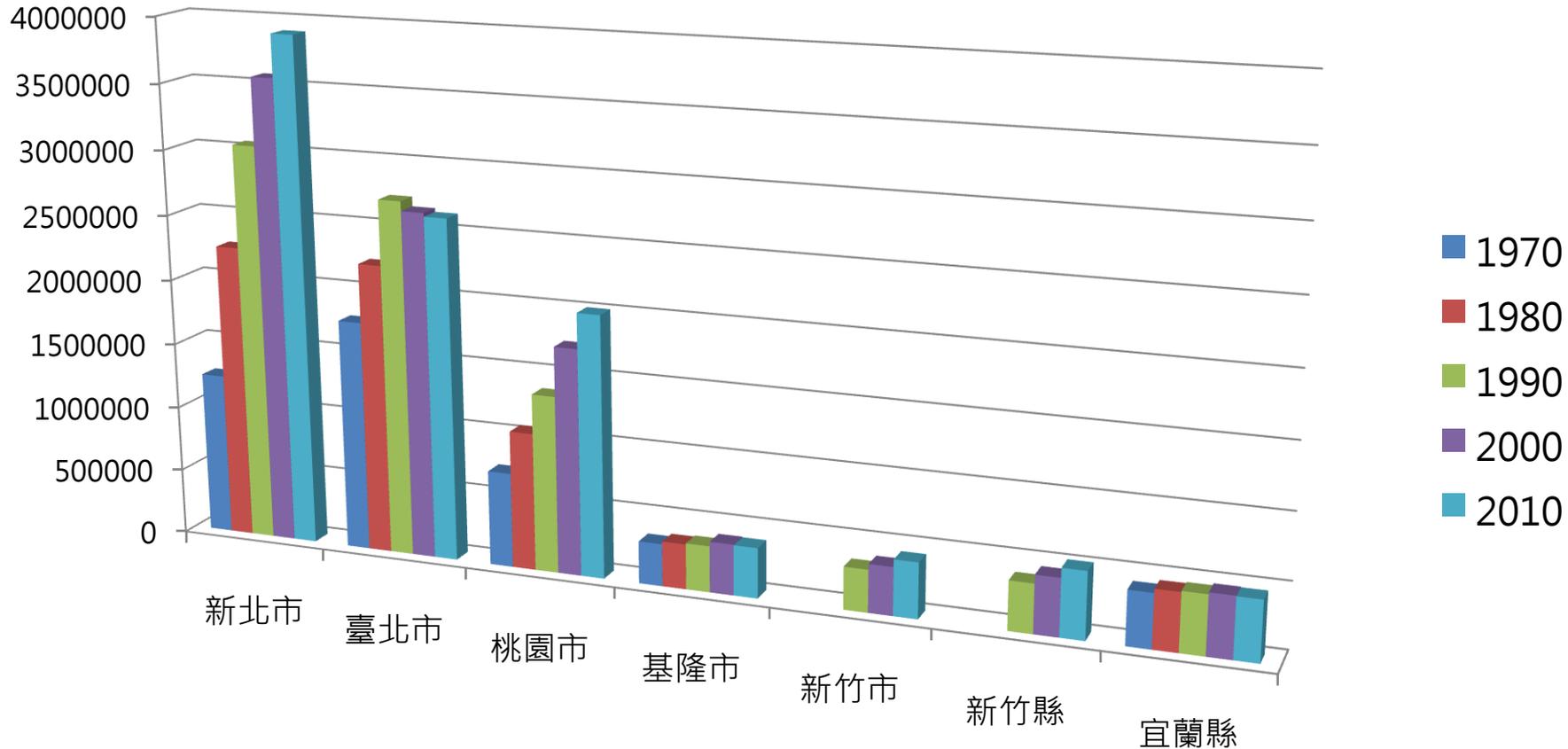
六都所佔人口比例



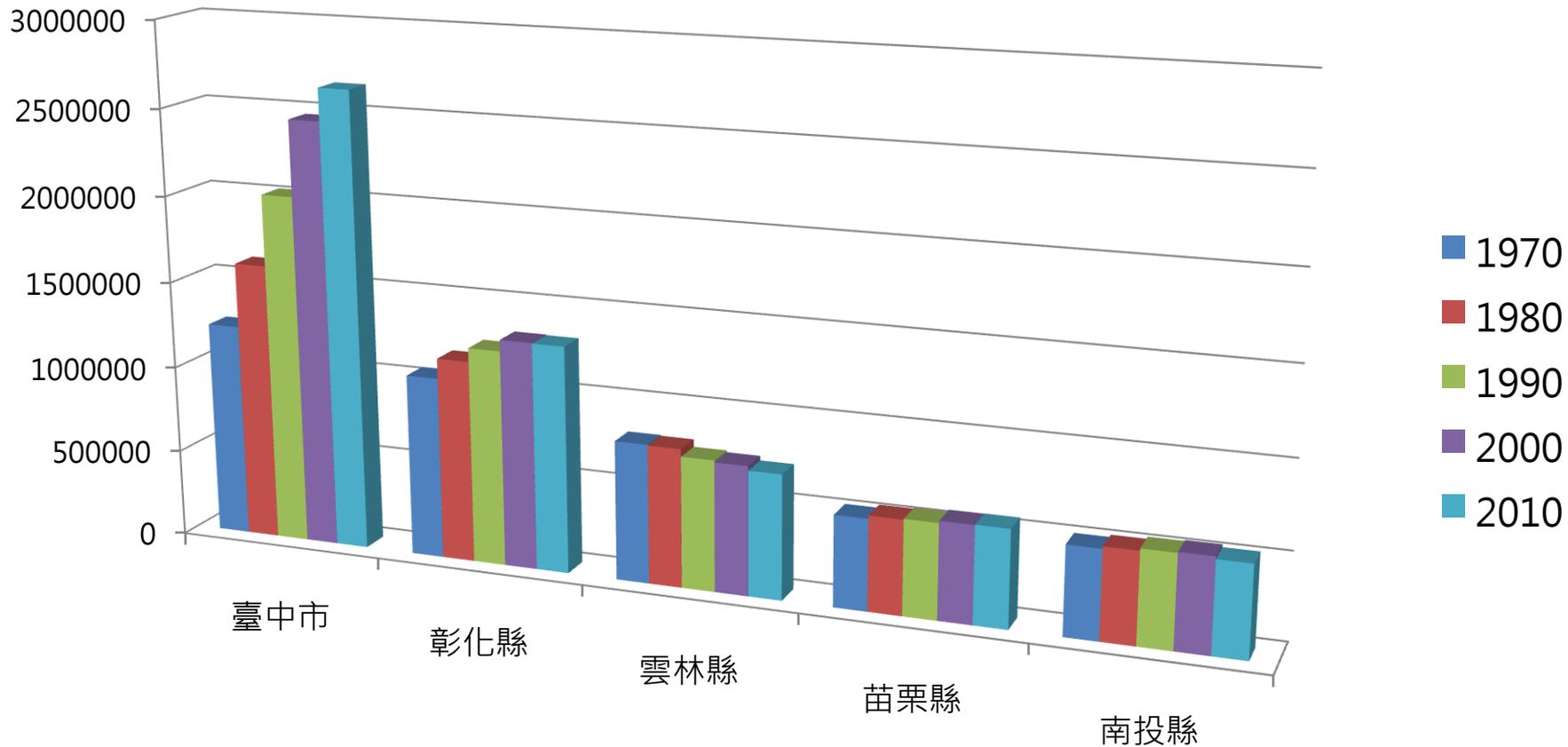
臺灣地區人口分布



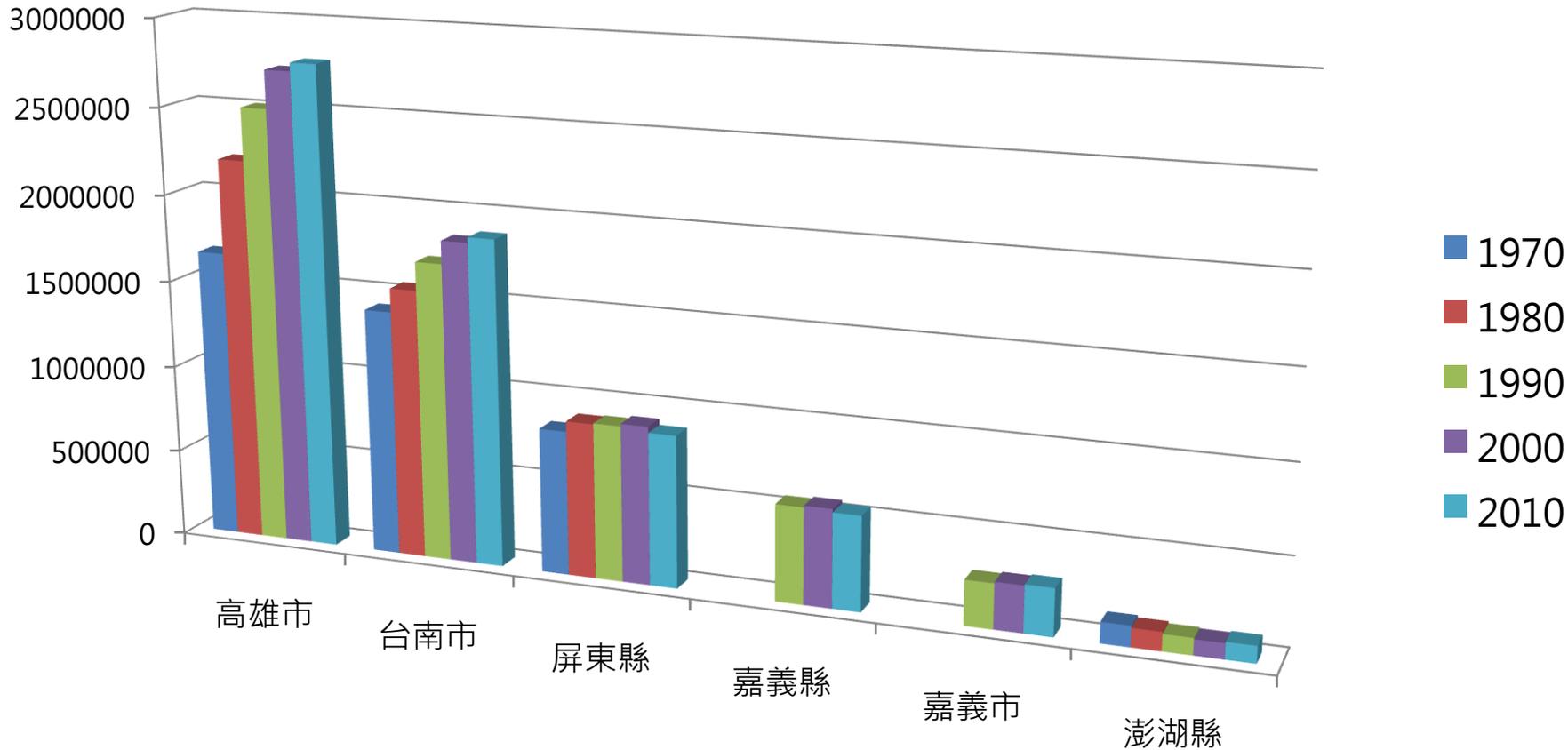
縣市人口成長趨勢（北區）



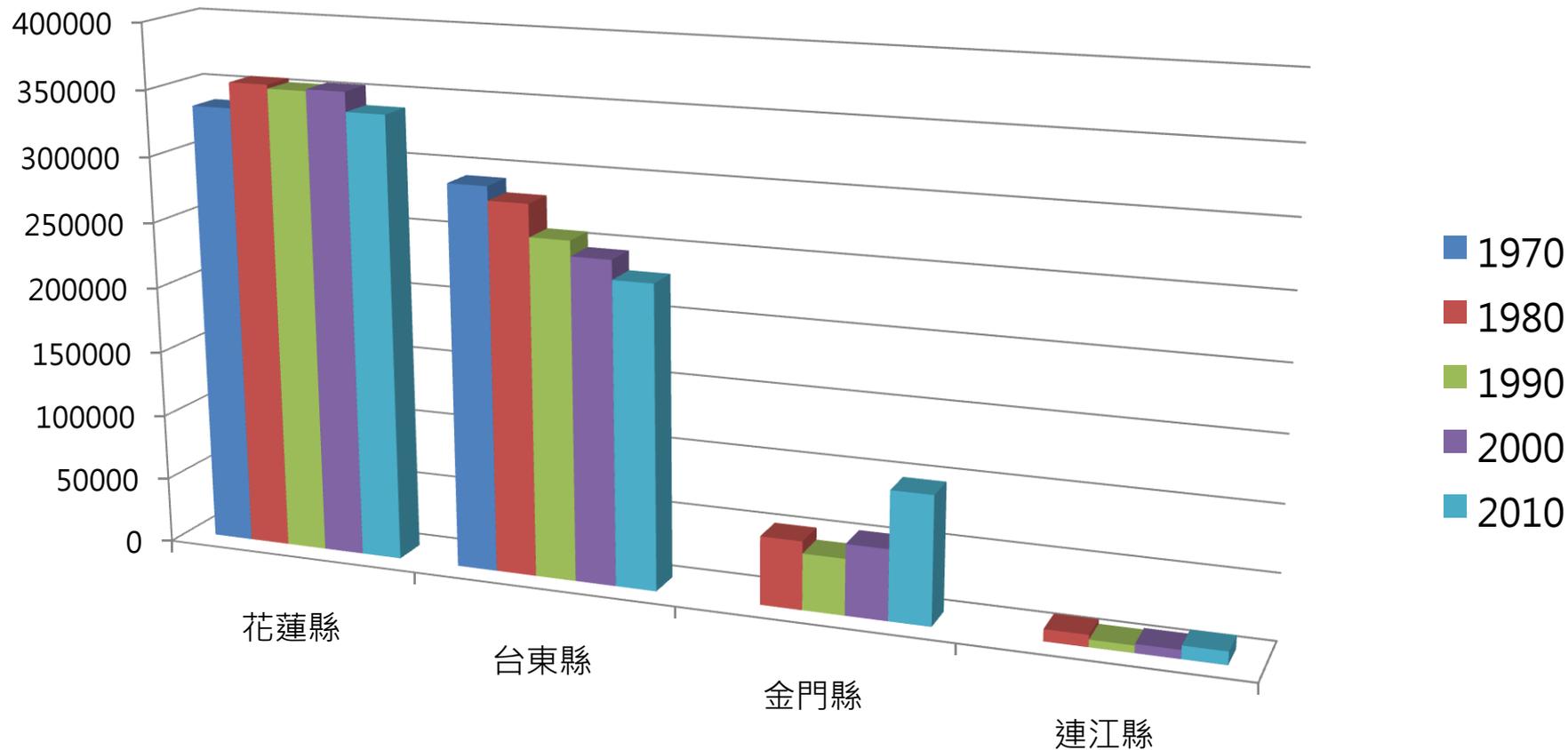
縣市人口成長趨勢（中區）



縣市人口成長趨勢（南區）

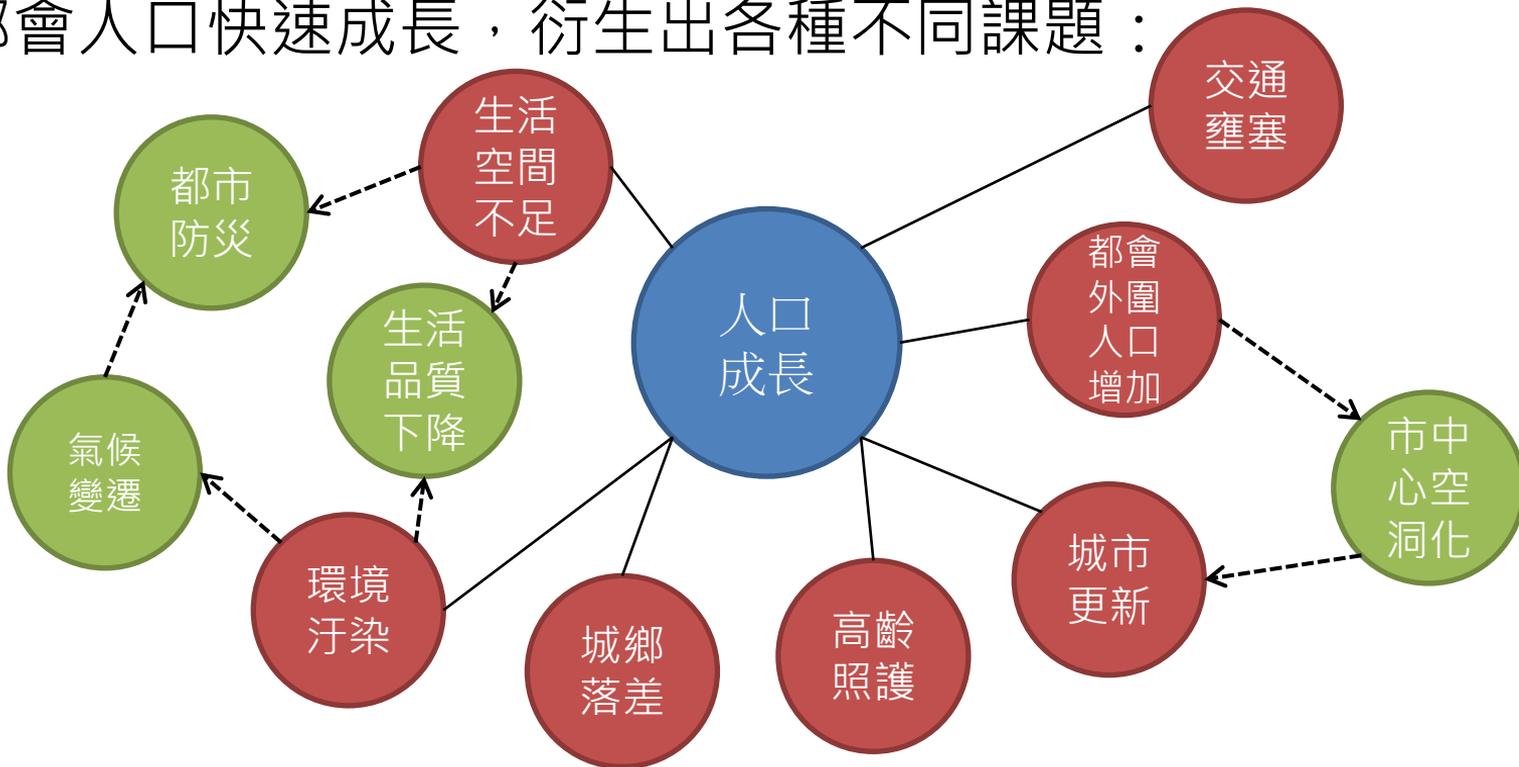


縣市人口成長趨勢（東區與外島）



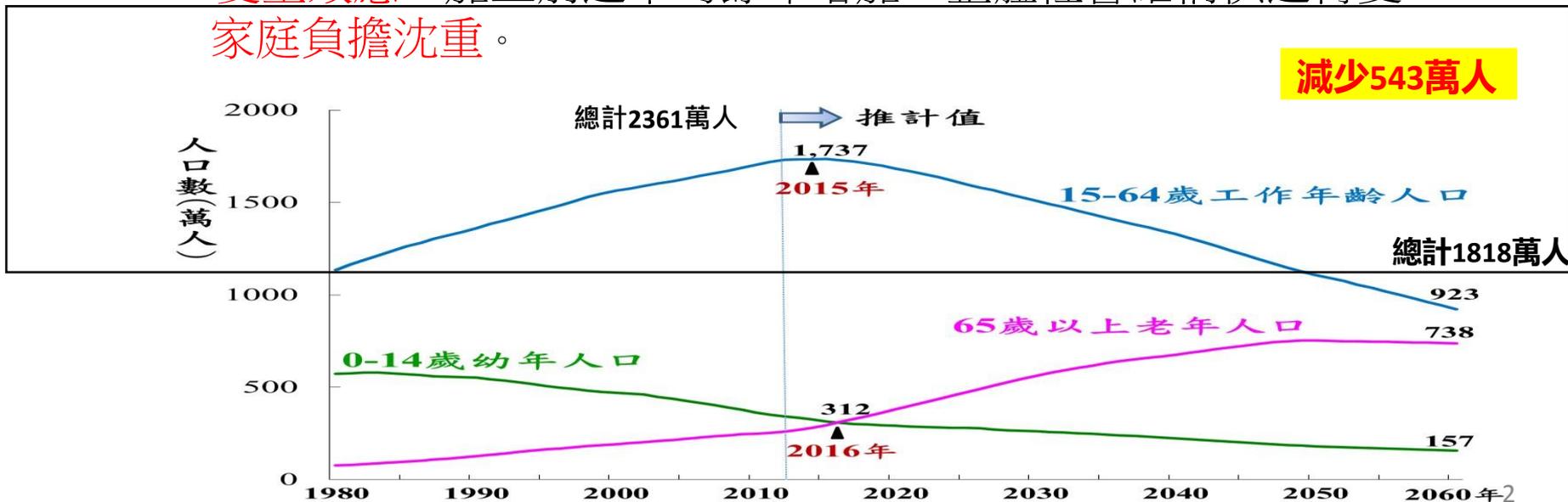
當代都會生活課題

- 都會人口快速成長，衍生出各種不同課題：

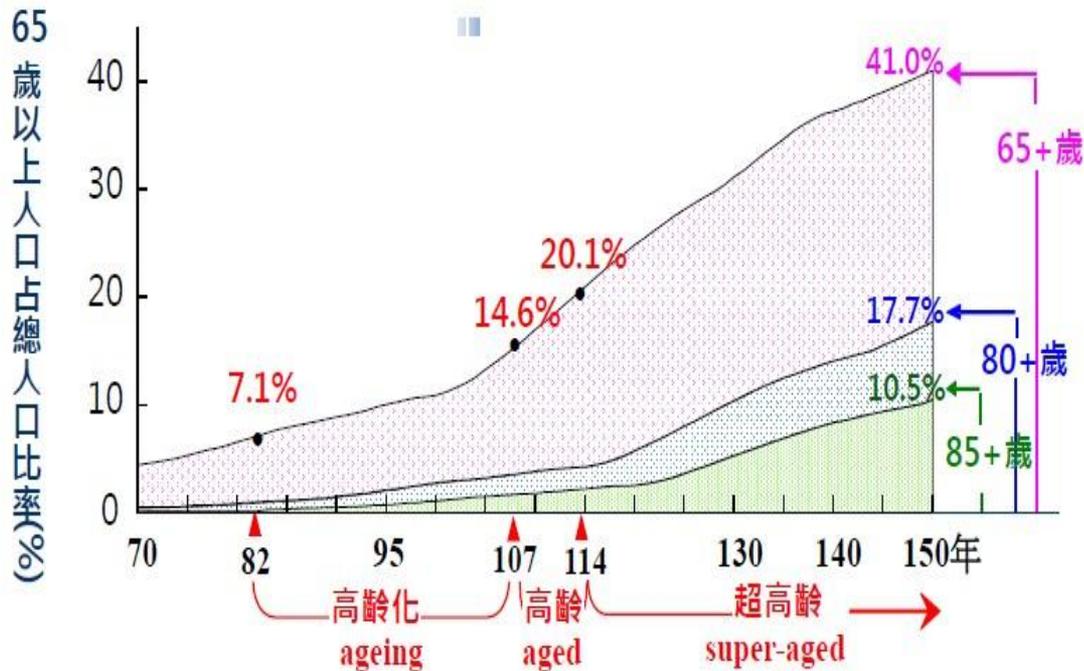


少子女化加速社會結構的改變

- 少子女化：晚婚及經濟、思想改變，育齡婦女生育數快速減少，2014年僅1.16 人。
- 工作年齡人口於2015年達高峰後，快速下降。
- 雙重效應：加上前述平均餘命增加，整體社會結構快速轉變，家庭負擔沉重。



新的時代挑戰-- 我們進入人口快速老化的時代



資料來源：國家發展委員會，中華民國人口推計報告(103至150年)

- 醫療技術、環境衛生等的進步，平均餘命增加。
- 民國82年步入高齡化社會，2015年5月65歲以上人口達296萬人(占總人口12.21%)，將於2018年邁入高齡社會〈14%〉，2025年邁入超高齡社會20%。2060年65歲以上人口占總人口41%

保持/恢復

高齡照護

公共參與改造舊街區

青年創新

建構城鄉連結

創新

社群議題

空間議題



環境梳理

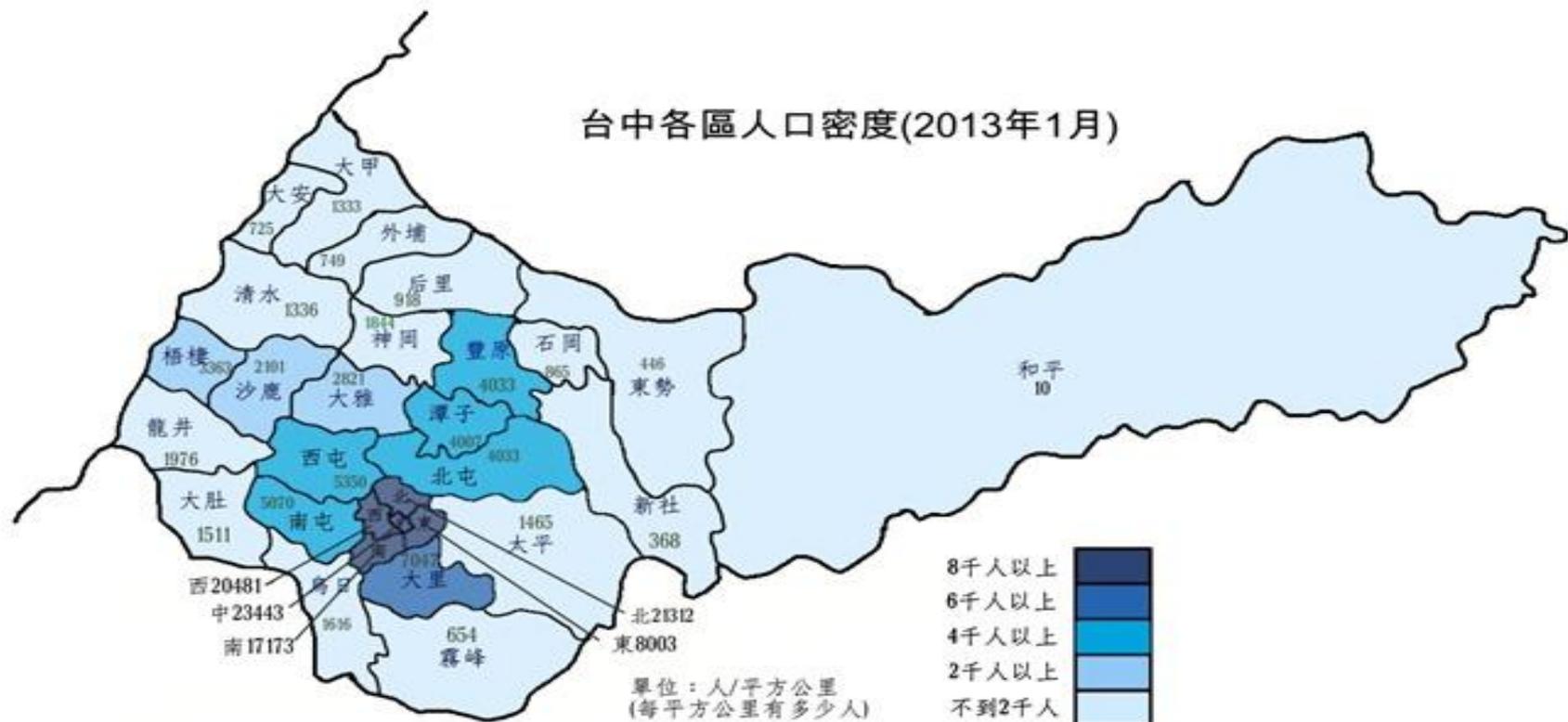
大環境的梳理：空間、時間與人際網絡

資源盤點：跨專業、跨領域、跨世代

問題意識：現象與問題

流動與移動的軌跡與動力：文明進程的概念

台中各區人口密度(2013年1月)



城市空間地圖

公有空間

私有空間

公共空間盤點

公有空間
標記

私有空間
公共化

歷史事件場域、文化資產、名人住居、碑記、街道家具

生活動線、生產路徑、城市發展路徑

店家/街道博物館
傳統通道

社區內藝術展品



幸せ100歳達成法

若者は2人に1人が100歳人生

● 50%の確率で生存する年齢予想

現在の年齢

寿命



10歳

50% → 107歳



20歳

→ 100歳



40歳

→ 95歳



60歳

→ 90歳

你還會活多久？

現在的人

長壽已經不是問題

幸福的長壽才是挑戰

當一半以上人口即將都是百歲人瑞時

高齡問題就不只是照護的概念了

必須系統性的從高齡者的生活環境、社交網絡、財務支持等等面相規劃出一個生態，才能因應解決

可預見的未來.....

2018

高齡人口占
比超過14%
，台灣邁入
高齡社會

2020

扶養比高達
40.7，每2.5
人就要扶養
1人

2025

全台總人口
數開始減少

2026

高齡人口占
比超過20%
，台灣進入
超高齡社會

2040

老年人口超
過30%，工
作年齡人口
跌破60%

2034

全國每2人
就有1人超
過50歲

2030

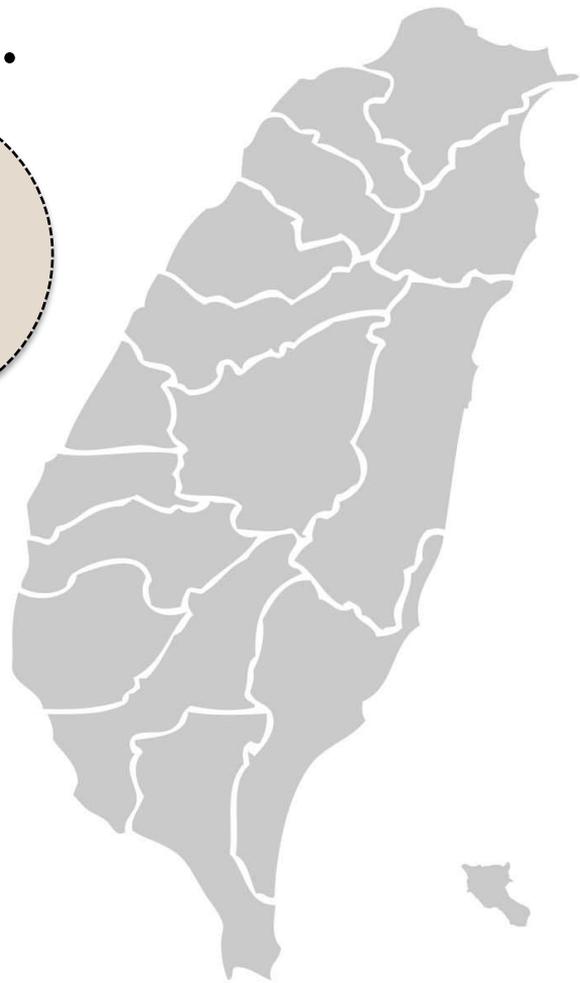
每4人就有一
名高齡者

2050

未滿15歲人
口不到10%

2060

扶養比高達
94.2，每1.3
人撫養1位
老人





面對高齡社會的多樣化需求
經濟需求：再就業的可能
社會支持網絡的需求：創造社群的
連結

學習的需求：彌補人生學習的可能
如何從這些需求發展出一個可以永續運作的經濟模式？而非全然仰賴社福體系

這樣的系統性思考才是對策



101歳の入江一子さん。90歳を超えてからニューヨークで個展を開くなど、創作活動は尽きることがない。

當百歲已經是常態時
如何幸福才是挑戰！

EPILOGUE 超高齡化日本をあきらめない

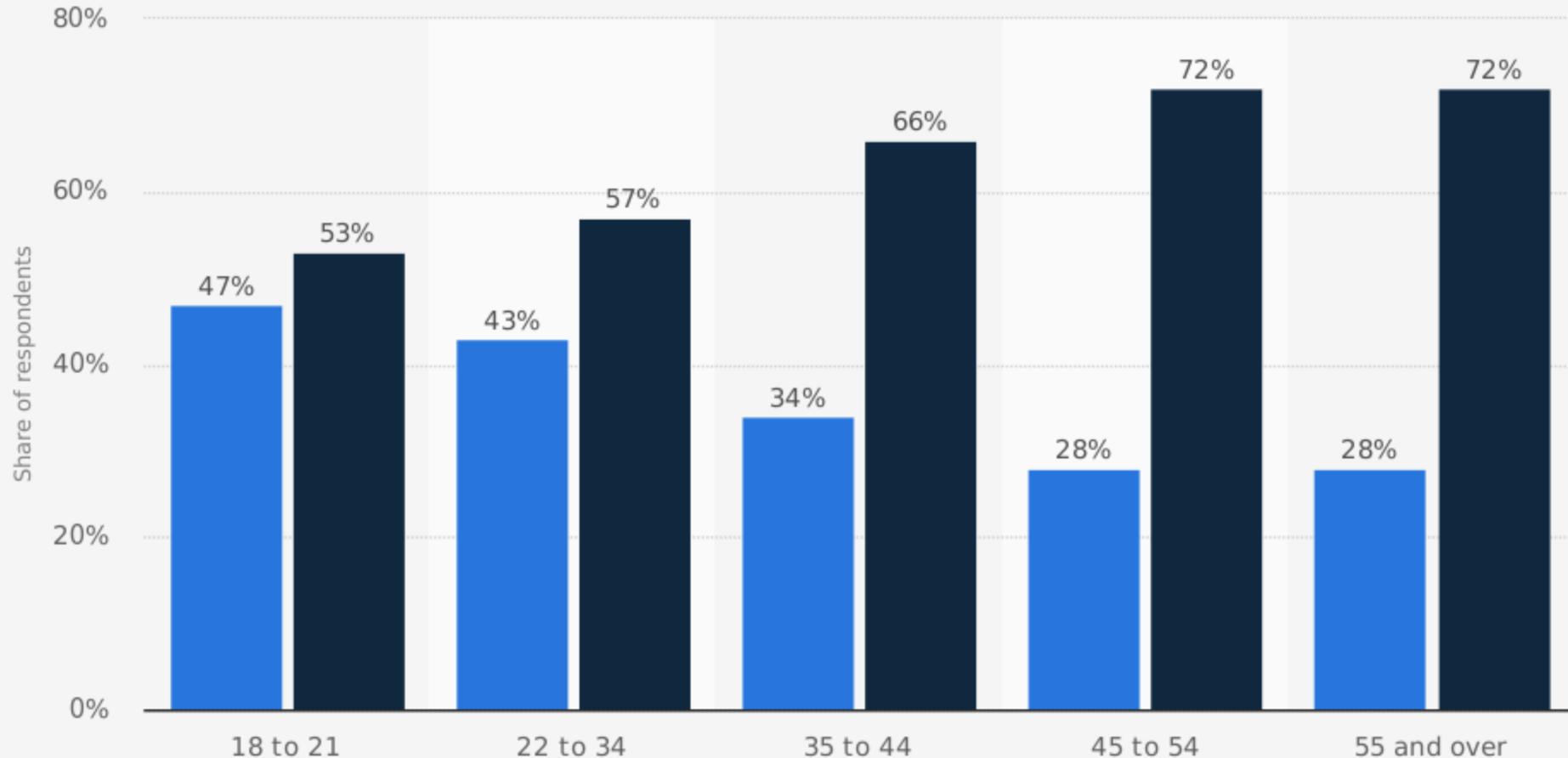
自立した100歳が住む国へ

2017年、6万7000人に達した100歳以上の高齢者はこれからも増える。人口構成の変化で社会は活力を失い続けるのか。答えは「否」だ。101歳の現役画家、人口の3分の1が高齢者の島から読み取れる「幸せ」の条件とは。

都市發展的關鍵核心正在轉變



Freelance workers in the United States as of 2016, by age



青年行動 在地創生的意義

- **理念**

1. 透過青年世代的視野以自我實踐的精神呈現 公共利益
2. 每個人有理念的一小步匯集出社會的一大步

- **思考架構/呈現**

1. 環境盤點
2. 世代對話
3. 策展能力
4. 自我品牌

世代對話



Basic
Human
Needs



Basic
Human
Needs



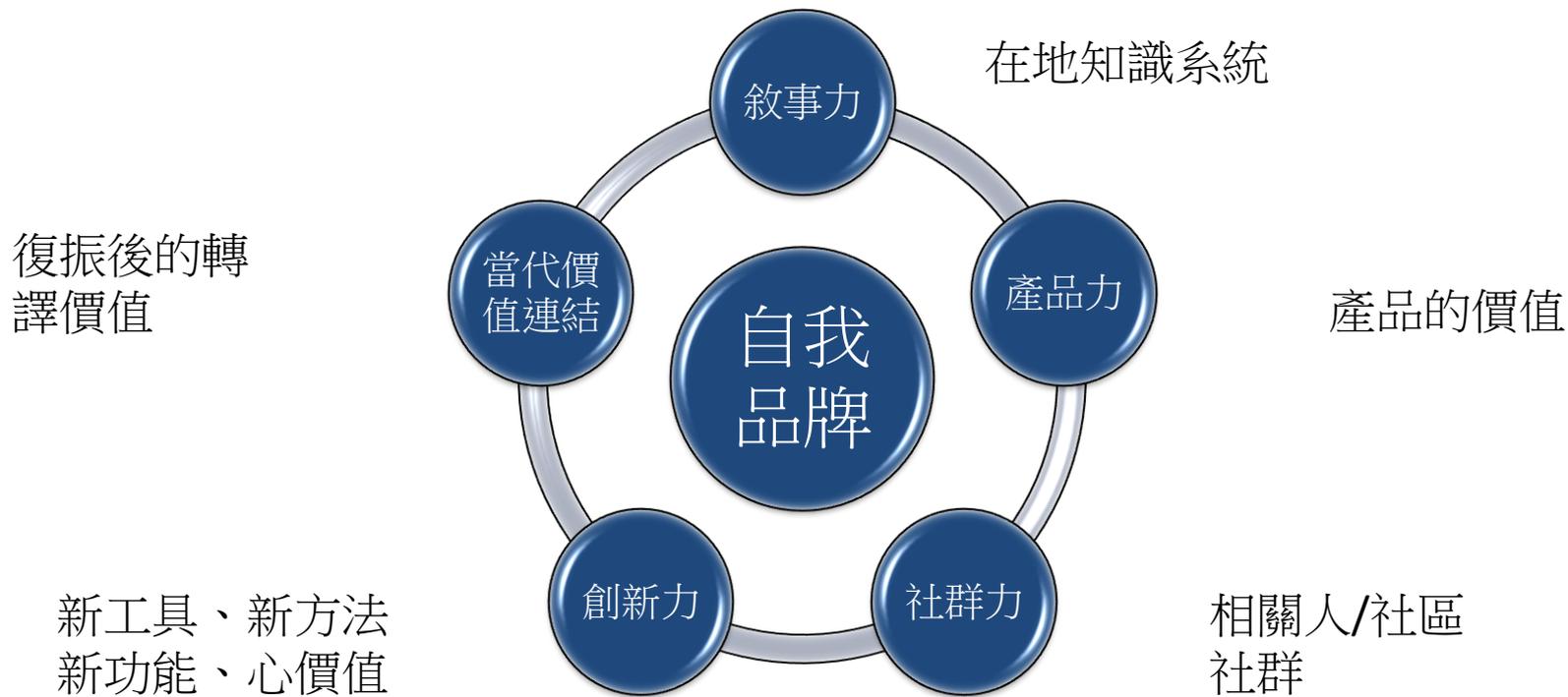
新時代必須有自我實現的動力才能招募資源，年輕人如此，社區的人亦復如此，這就是共通點的建立

策展能力

- 策展就是……
 1. 提供觀點
 2. 賦予意義
 3. 眾人分享



自我品牌力



城市與城鎮的系統關係

城市治理

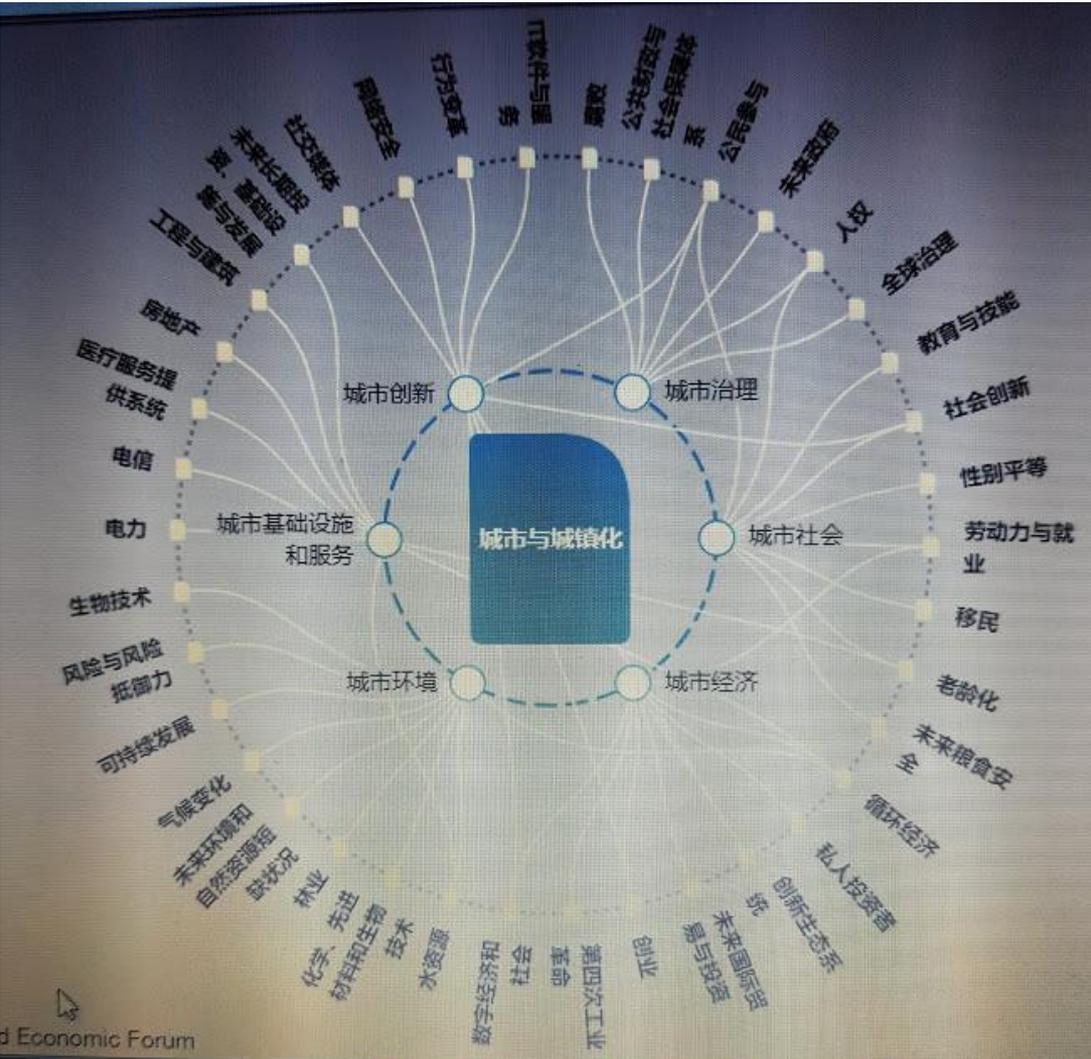
城市社會

城市經濟

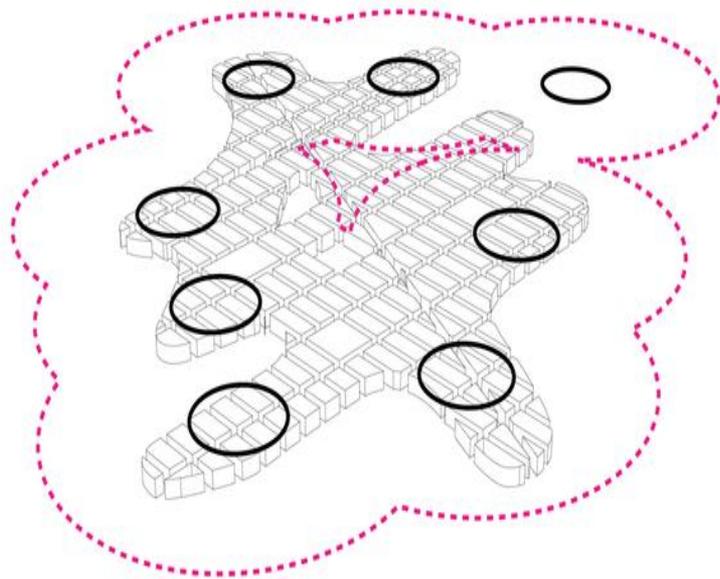
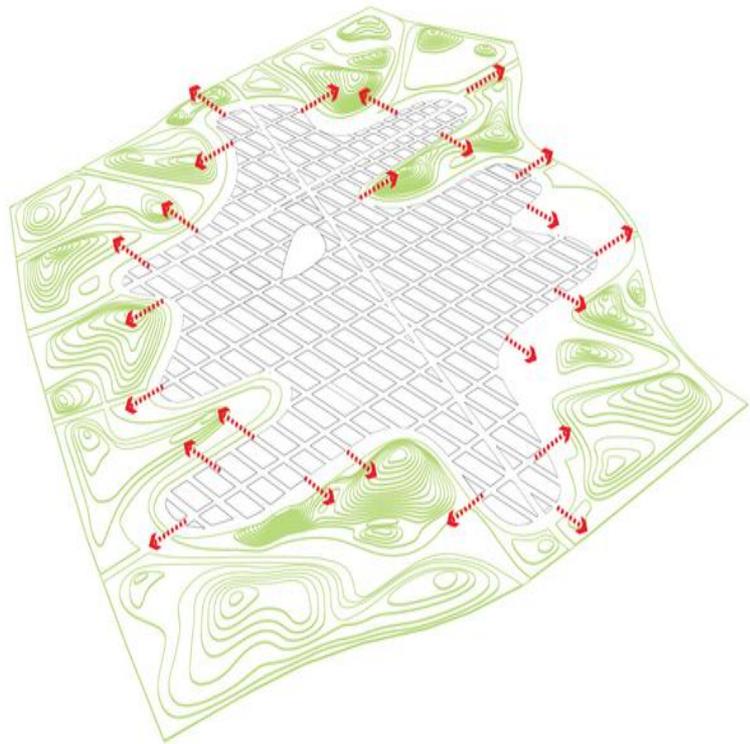
城市環境

城市基礎設施和服務

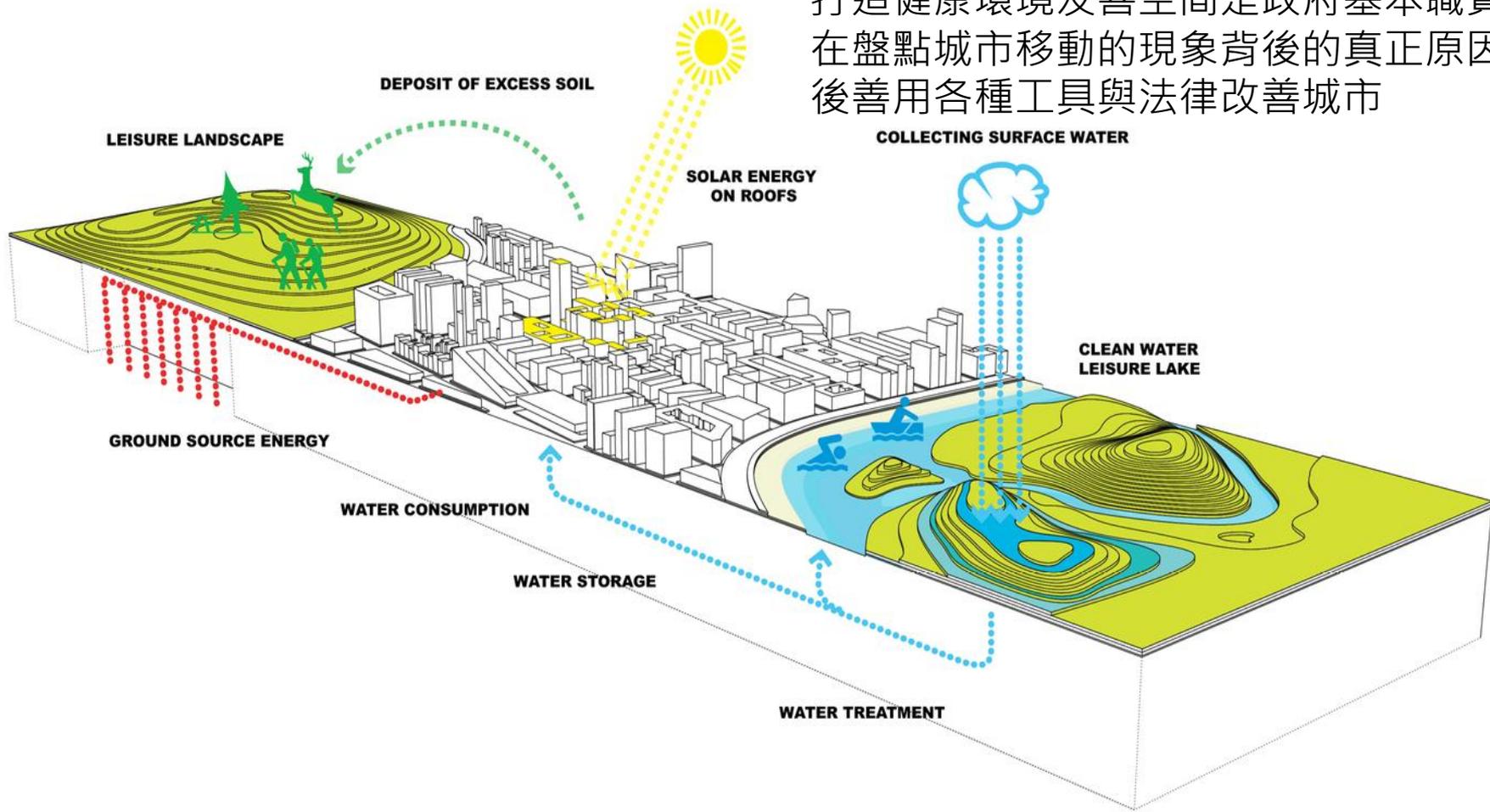
城市創新



城市的擴張，人口外移卻留下城中心的空洞
老舊的市區，擁擠的交通與公共設施的不足
讓年輕人不願意進入



打造健康環境友善空間是政府基本職責
在盤點城市移動的現象背後的真正原因
後善用各種工具與法律改善城市



在台灣現有社會條件下的策略思考

都市更新

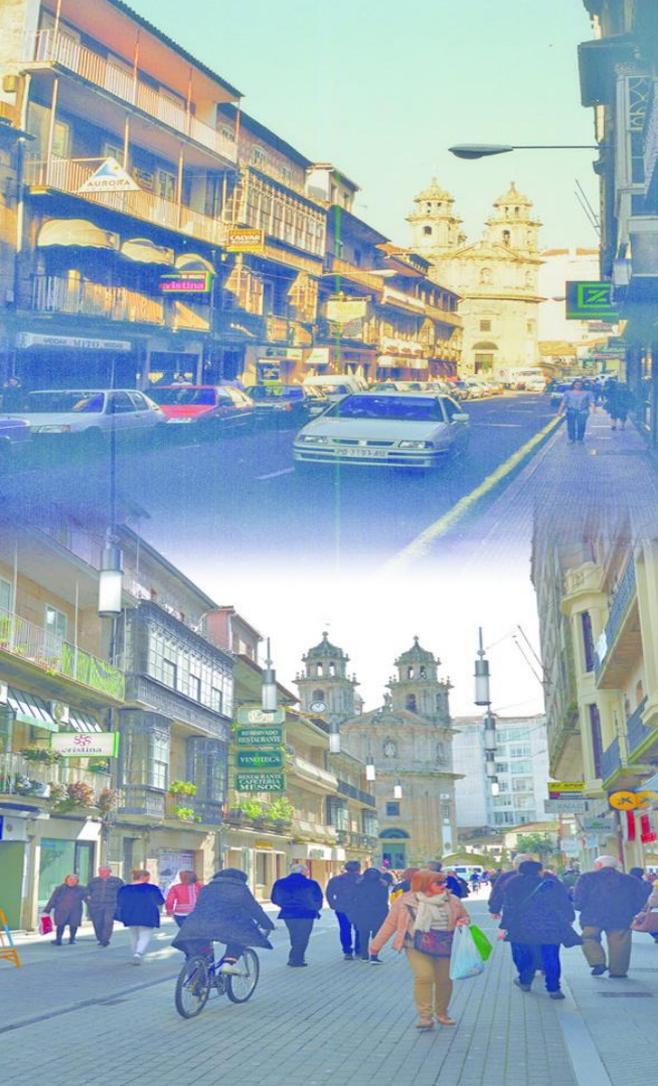
- 重建 建築安全理由
- 整建 必要之新設施
- 維護 公共設施之運作

- 藉由新環境的改善
- 創造更高經濟價值

都市緩解 〈 Relieve 〉

- 舊城區功能強化
- 舊城區環境改善
- 舊城區動線連接
- 新創產業的引進

- 在地生活的協同連結



metrominuto Pontevedra



Distancias e tempos camiñando pola cidade.

Tempos aproximados para camiñar pola cidade, calculados sobre a base de 5 km/h de media.

Fíxate na cor do traxecto, a distancia e o tempo que aproximadamente che levará percorrelo.





斯 -
裝扮
樓的
備工
相互

指揮
街頭

駕駛
，而
，你
一

重新設計明日世界

封建制度時代

用動力革命帶來的新工業生產鬆綁了封建制度
土地資本的概念被經濟資本取代

工業生產時代

透過網路與資訊普及了教育與知識，鬆綁了工業生產制度
經濟資本漸漸被社會資本涵蓋

共享經濟時代

工業生產的後遺症引發了全球反思
IT產業提高了個人對大議題的表達與參與能力
社會資本與文化資本的需求漸漸高於經濟資本

公民參與階梯

8. 公民控制 (Citizen Control) :
政策規劃和執行都是由民間主導，
公民擁有決策權。

7. 授予權力 (Delegated Power) :
公民享有很程度的決策權。

6. 伙伴 (Partnership) :
政府和公民共同擁有決策權。

5. 安撫 (Placation) :
公民在決策中發揮影響力，但決策權在政府手中。

4. 諮詢 (Consultation) :
公民可表達意見，但意見未必一定被政府採納。

3. 通知 (Informing) :
政府單向地向公民傳達政策，公民難以參與。

2. 教化 (Therapy) :
政府以不同方式誘導公民接受其政策。

1. 操縱 (Manipulation) :
政府以「公民參與」為名，鼓動群眾支持政策。

■ 製圖：香港文匯報記者 吳欣欣

參與程度

Sherry R. Arnstein 公民參與階梯(1969)依公共決策時公民所能夠發揮影響力的程度，將公民參與的方式由最少參與到完全主導，共分為八個層次：

1. 操縱式參與 (manipulation)：如公民諮詢會議。
2. 補救式參與 (即教化 therapy)：當作是教育過程的團體集會。
3. 公告式參與 (informing)：公開宣佈、地區會議。
4. 諮詢式參與 (consultation)：公民調查、地區會議。
5. 安撫式參與 (placation)：公民顧問協議會的合作程序。
6. 夥伴式合作參與 (partnership)：地區組織、利益團體政治。
7. 代表權式參與 (即授予權力 delegated power)：方案的功能控制、運作式的否決權。
8. 公民控制式參與 (citizen control)：地方政府、控制。

其中 6-8 三個層次可歸為「完全參與」的形式，此階段所有的參與行為皆由民眾主導，民眾有權決定政策的規劃與結果，要求組織結構和程序的改變，以便新團體能在政府的政策中造成影響力。

3-5 三個層次可歸為「象徵式參與」，此階段民眾雖有機會參與政策規劃過程，亦有機會表達意見，但卻不代表意見可被公部門接受，因此並無實際的決策權。

1、2 兩個層次可歸為「無參與」的形式，此階段政府主導所有政策走向，僅向民眾告知結果，即民眾並無實際的參與。

地方創生的概念



• 地方創生的幾個觀念

一、**挖掘在地寶藏**：要自主、永續，可善用地方既有的生活和文化，讓在地不起眼的資源成為寶藏。

二、**用設計點亮價值**：挖掘在地特色之後，還能用設計和美感，創造價值。

三、**人是地方創生的推手**：帶動地方創生，最重要的是人。只要有改造地方的意識，人人都能為地方帶來改變。尤其鼓勵擁有一技之長的年輕人返鄉工作。連結網路過「半農半IT」或「半農半設計」的生活

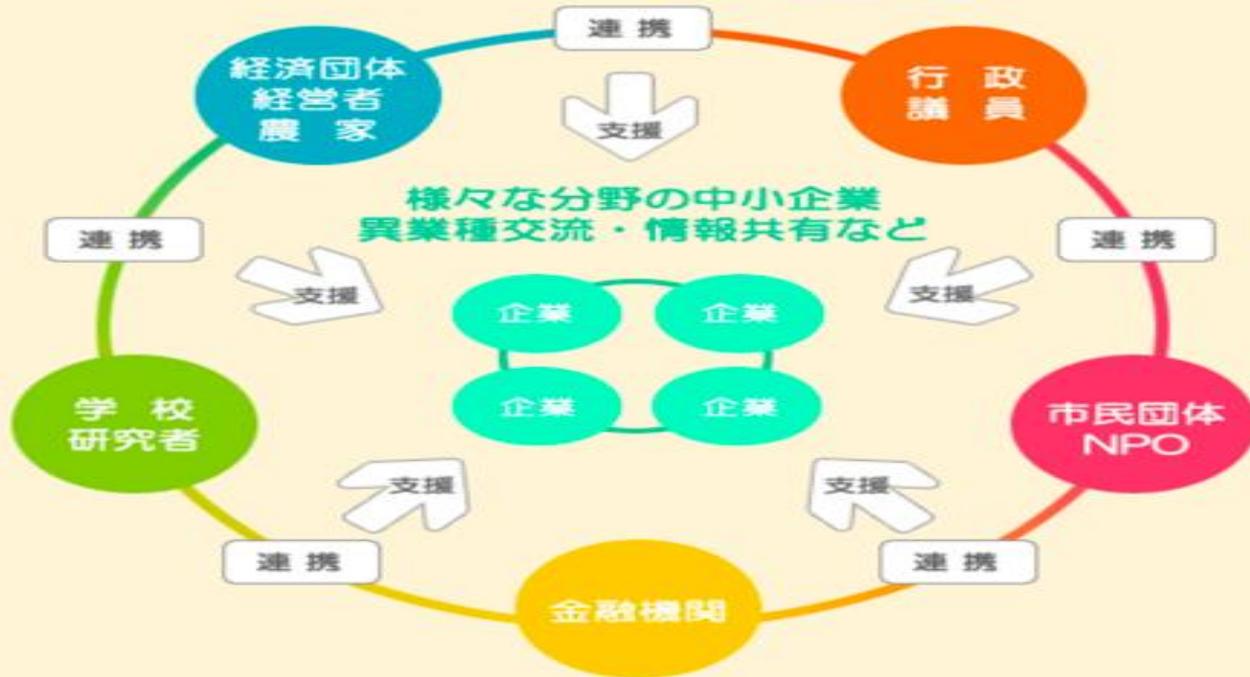
四、**創造自立自足的地域經濟**：用在地特產創造工作機會，也活絡了在地產業，形成自立自足的地域經濟。

五、**需求導向的政府配套**：完善的政府配套，對地方創生的實踐仍有必要。沒有好的公共資源、托育政策，年輕人怎麼敢回鄉

地方創生的經濟園林概念

エコノミックガーデニング推進体制イメージ図

中小企業の新しい取り組みを支える **産学公民金** によるネットワーク



看到文化治理

- 雲林水林鄉
一個沒有特色的
鄉鎮，所以缺乏
自信
卻以一位飄忽不
定的海賊找到
文化的自我



文化可以改變水林

文化資產成為
地方成長主軸

對話

以文化立鄉

廣納

公所的文化蛻變

改變

**水林鄉
文化資產
區域環境
整合計畫**

從個人到公所
邁向社區文化認同

社群



跨域文化治理想像-水林

確立在地文化
自明性

建立文化資產
導覽平台

提供多元參與
方式
供民眾參與
形塑文化公
顏思齊故事
劇本及鄉土
教材產出

- 6月15日 水林文化路顏思齊來台十寨故事牆施作完成
- 6月25日 辦理水林公所同仁文化增能講座（洪茂仁村長分享顏思齊研究）
- 7月23日 辦理水林公所同仁文化增能課程（優雅農夫執行長黃鼎堯分享土溝農村美術館營造經驗）（白屋執行長蔣耀賢分享橋仔頭糖廠文化保存經驗）
- 8月27日 辦理水林公所同仁文化增能課程（雲科大黃世輝老師分享農業文創）（余國信分享嘉義玉山旅社文資保存活化經驗）
- 9月17日 水林國中北面水林文化牆由大成商工及水林國中師生共同彩繪完成
- 9月15日 水林鄉文化資產區域環境整合計畫活動LOGO設計完成，並落實於相關文宣中
- 10月19日 2013「為顏思齊而行、從新出發」有騎有保庇親子自行車巡禮活動

- 7月22日至8月2日 舉辦水林暑期文化學習營
- 7月28日 進行水北村文化資產解說員訓練，由洪茂仁村長親自導覽訓練
- 8月30日 委託南榮科技大學辦理文化資產導覽規劃設計施作

- 6月17日 水林公所村幹事參加雲科大文化產業專論村落酵母座談會
- 10月9日 文化走入生活：水林店家提袋改造（玉記號）完成

- 9月6日 顏思齊故事布袋戲劇本製作及演出訓練工作坊，每週五下午於水林鄉文正國小開始進行課程。
- 8月30日 委託南榮科技大學辦理水林文化資源手冊、顏思齊故事繪本及記錄片製作

日本石見銀山經驗



石見銀山是日本戰國時代後期、江戶時代前期日本最大的銀礦山，其產量曾佔當時全球的30%，明治時期也產銅、鐵等礦產，但已於大正12年閉山。

在2007年登錄為日本第14號世界遺產，是亞洲第一個登錄為世界遺產的礦山遺址

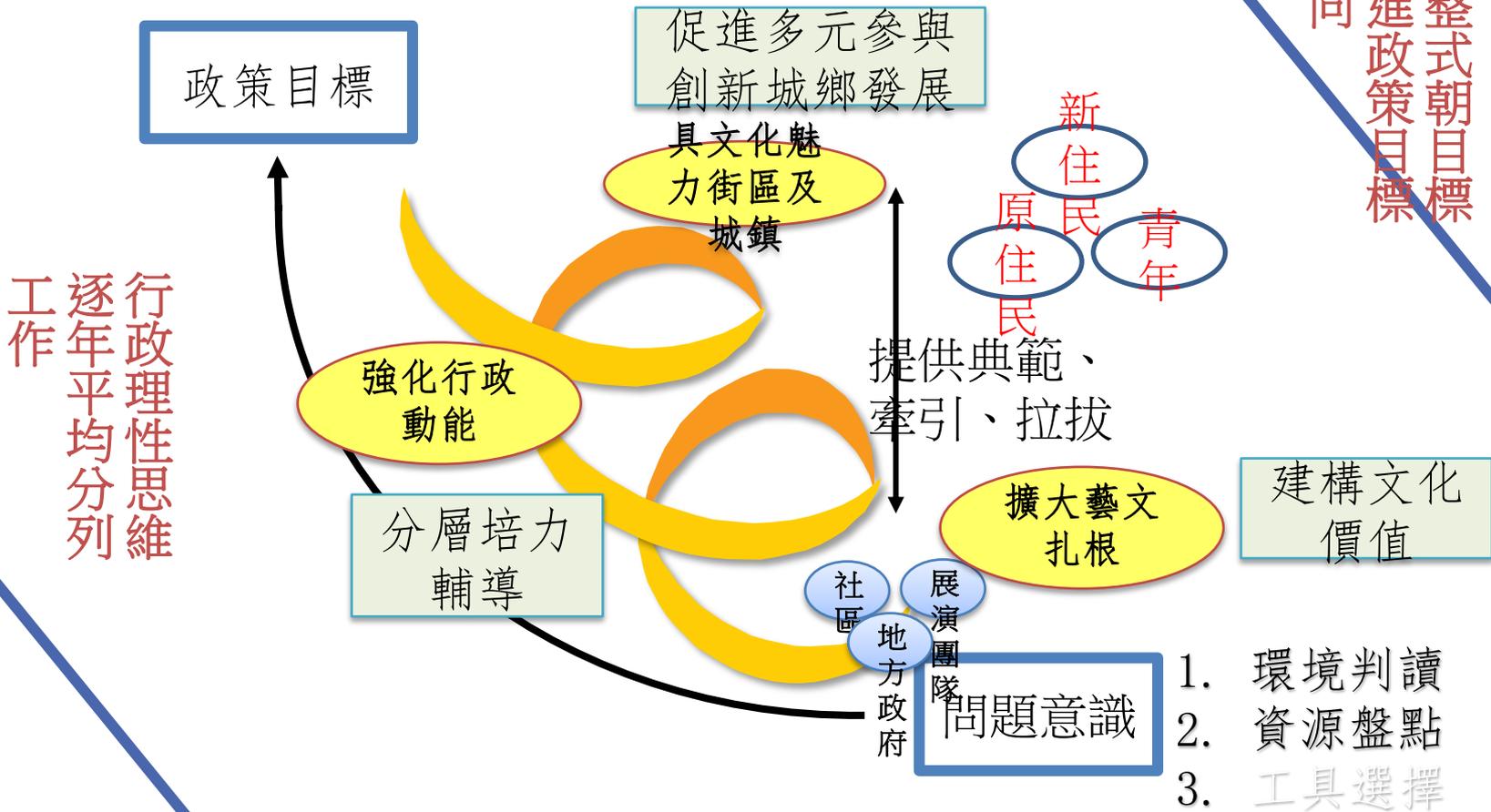
日本石見銀山經驗

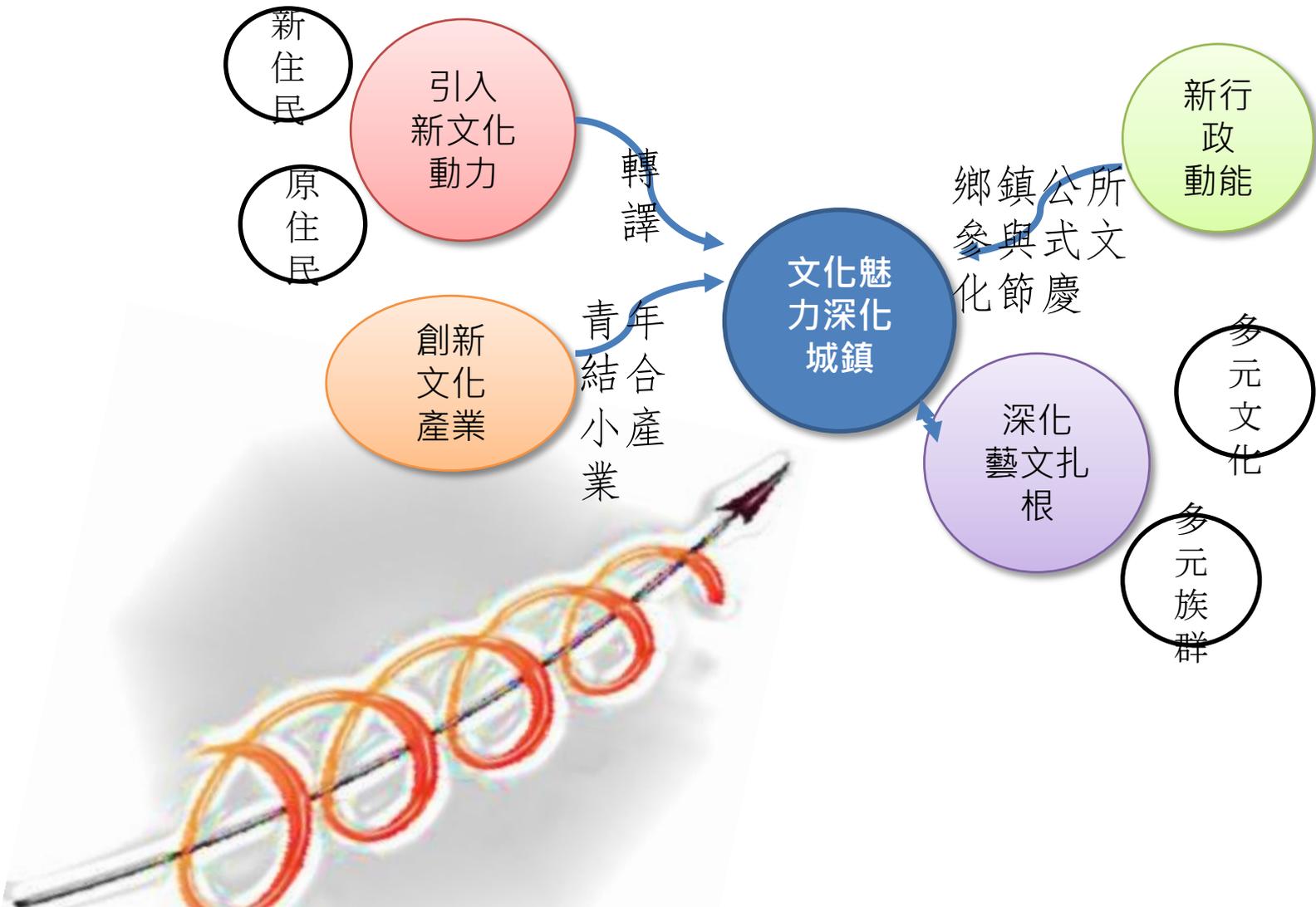


在地組織有 大田市觀光協會、石見銀山導覽協會
專業組織有 石見銀山世界遺產中心
政府組織是 大田市政府大森町 石見銀山科
另外也有些餐廳和停車場的經營者



盤整式朝目標
前進政策目標
導向

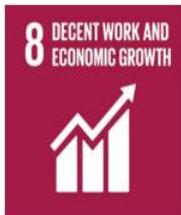






SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

永續發展目標分為五大部分（5P）：
社會（**People**）、
經濟prosperity）、
環境（**Planet**）、
治理（**Peace**）、
執行（**Partnership**）



聯合國永續發展目標包含 [17 項目標](#) 及 169 項細項目標，橫跨性平、衛福、環境、勞動、貧窮等跨部會議題。

台灣在行政院及立法院均設有永續發展委員會及諮詢委員會



聯合國17項永續發展目標 (SDGs)為：

- 目標一：消除貧窮。
- 目標二：消除飢餓。
- 目標三：健康與福祉。
- 目標四：教育品質。
- 目標五：性別平等。
- 目標六：淨水與衛生。
- 目標七：可負擔及清潔能源。
- 目標八：就業與經濟成長。
- 目標九：工業、創新與基礎建設。
- 目標十：減少不平等。
- 目標十一：永續城市。
- 目標十二：責任消費與生產。
- 目標十三：氣候行動。
- 目標十四：水中生態。
- 目標十五：陸地生態。
- 目標十六：和平、正義與強大機構。
- 目標十七：致力於永續的夥伴關係。

如何設計明日？

翻轉青年力

解放傳統資本主義的物質束縛
從擁有到共享
從自私到共好
產生行動者

跨領域新產業的可能性

青銀合作

環境洞察力

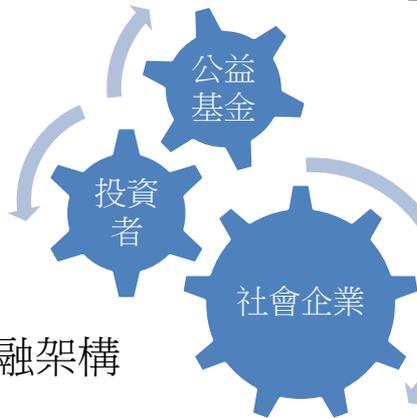
洞察環境改變下的社會變動
提出解決的可能性與相關人
商業機制的啟動
產生社會企業

舊空間新功能

倡議者平台
Impack Hub
共創平台
Sense maker

議題對策

透過跨域合作
從議題倡議到行動都可以形成多元的關注
與產出更多資源



重新設計明日世界



新價值
從私有到共享
環境洞察力



新組構
青年力與退休人
生的結合
社會企業時代

新行動
新經濟模式的形
成



重新設計明日世界

從翻轉價值觀、創新協作平台
到空間功能活化，串接都會四
大問題轉換為永續資源

