

計畫編號：111 農再-1.1.1-1.1-保-003(5)

農村再生與文化資產共舞—墨西哥魔幻農
村視角下的我國農村旅遊
Cultural Heritage and Urban Regeneration
— **Seeing Rural Tourism Through the**
Lens of Pueblos Mágicos in Mexico
(成果報告)

執行單位：國立臺灣海洋大學

執行期間：111年01月18日至111年12月31日

計畫主持人：徐胤承 助理教授

共同主持人：楊名豪 助理教授

行政院農業委員會水土保持局 編印

中華民國 111 年 12 月

(本報告書內容及建議純屬執行單位意見，僅供本局施政參考)

農村再生與文化資產共舞—墨西哥魔幻農村視角下的 我國農村旅遊

摘要

本研究為一制度探索研究，以墨西哥的魔幻農村計畫為標的，分析並反思我國發展農村觀光的策略，評估發展類似政策的可行性，最後提出具體建議，冀對未來農村再生政策的規劃方向與內容，有所助益。研究初期，擬先採用文獻分析與理論探究的模式，蒐集相關文獻資料和理論學說，從而歸納出其內涵；至於研究後期，則運用文化資產調查與訪談（interviews）的方法，邀集相關領域具代表性人士，例如具實務經驗者、在地人士、專家學者、政府官員等，從中蒐集質性資料，以資師法取益。雖然本研究提出建議係以宏觀國策為出發點，但在時間與交通因素的考量下，將特別聚焦於苗栗縣黃金小鎮地區，並就此提出相應的建議，以供政府主管部門參採。

本研究主要觀察與建議有七點：第一，我國農業為小農主導體系，基於糧食安全等因素，必須保證小農在發展觀光之餘，大部分農地仍維持農用，而墨西哥農業主要係大公司主導，與我國不同；第二，我國農村旅遊目前多屬各休閒農場單獨作戰，缺乏以行政區域為單位的整體故事性建構，墨西哥則強調行政區角色；第三，魔幻農村的主

要賣點是基於文化衍伸出的故事性，高度整合文化資產，我國則整合度有欠；第四，我國尚未嘗試將農村建設為旅客第二居所的可能性，與墨西哥不同；第五，我國觀光過於重視團客與國內旅遊，而歐美旅客多半不偏好旅遊團形式，而喜愛自由行，墨西哥則兩者兼具；第六，我國由於國土較小，農村規模亦較墨西哥小，文化與景觀多樣性也低於墨西哥，因此應整合複數社區，方能提供多樣化的觀光體驗；第七，建議黃金小鎮擴大整合文化元素，以及周邊行政單位，而主管機關也可思考是否在未來建立類似魔幻農村的評鑑。

關鍵詞：鄉村旅遊、墨西哥、農村再生、地方創生、黃金小鎮

**Cultural Heritage and Urban Regeneration —
Seeing Rural Tourism Through the Lens of Pueblos
Mágicos in Mexico**

Abstract

This study explores institutional aspects and reviews Mexico's project in considering similar policies in Taiwan. The research starts with a literature review, aiming to relate the findings to previous research. Subsequent stages include simple fieldwork and interviews. Although the focus is on national policies, special attention is given to the Golden Town. In conclusion, six main suggestions are presented. Firstly, Taiwan must ensure that small farmers still dominate most of the farmland to maintain food security, while also developing tourism. Secondly, most leisure farms in Taiwan lack a unified story. Thirdly, leisure agriculture should incorporate cultural and heritage resources to align with the culture-based stories of magic towns. Fourthly, residential tourism has not been fully explored in Taiwan. Fifthly, the preference for group tours in Taiwan contrasts with the preference for self-guided tours among European and American tourists. Sixthly, given the smaller scale of rural areas in Taiwan compared to Mexico, integrating Taiwanese communities is crucial for providing diverse travel experiences.

Keywords: rural tourism, Mexico, rural rejuvenation, regional

revitalization, golden towns

目次

摘要.....	I
Abstract.....	III
目次.....	V
表次.....	VI
第一章 緒論	1
第二章 工作執行方法與步驟	1
第三章 研究內容	1
第一節 墨西哥農村再生之緣起：新農村的產生	1
第二節 墨西哥「魔幻農村」計畫	7
第三節 墨西哥模式與他國模式的區別	30
第四節 我國農村再生與農村旅遊	34
第四章 結論及建議	1
參考文獻.....	1
附錄.....	1
附錄一、期初審查會議紀錄暨回覆辦理情形	1
附錄二、期初審查會議紀錄暨回覆辦理情形	6

表次

表 1 墨西哥魔幻農村簡表	12
表 2 墨西哥、德國、日本對比簡表	34
表 3 受訪的研究參與者基本資料.....	51

第一章 緒論

自工業革命後，多數國家產業型態從農業轉往工商業，農村不再是提供主要就業機會的場域，於是大量青壯年勞力往都市集中，最終造成農村人口外移及高齡化等嚴重問題。即使政府有心解決，然因資源有限，編列預算時多半僅能顧及少數偏鄉地區，且側重於滿足馬斯洛（Abraham Maslow）的需求層次理論（Hierarchy of Needs）之中，屬於較低層次的安全需求建設，導致農村機能無力提供居民獲取較高層次的需求，因而城鄉差距不斷加大，令人憾惜（https://www.coa.gov.tw/ws.php?id=19345&RWD_mode=N）。

揆諸上情，我國並非這種狀況的例外。按於 1950 至 1960 年代，優先發展農業，再以出口農產品來換取工業原料進口，憑之支援發展工業，此乃早年國家政策使然，故而當時農業的國內生產總值（GDP），幾乎占全國 3 成（湯曉虞，2008）。然而自 70 年代起，我國逐漸離開以第一級產業（Primary sector of the economy）為主力的經濟型態，此後農業占國內經濟比重，即逐漸降低。一般來說，以農為生者，相較於以工商為職業者，難以吸引人員投入，於是人口與資源源源不絕地進入城市地區，從而陷入城鄉極化困境（李永展，2012）；因此，從事農漁業者，不僅成為經濟弱勢，且因執政者經常忽視農村永續發展之故（董建宏，2009），最終，「農村」在一般人（特別是年輕族群）的印象中，代表與工作機會或是生活品質絕緣的場所，甚至不願與聞其事。

其實我國不乏有識之士，早已參酌國外經驗，探索解決相關問題之道；而在國外經驗之中，最常被學習的國家，便是地緣與文化皆相

近的日本。而日本自 1980 年代起，即開始「造町運動」，提倡民眾自發參與社區公共事務，並以永續發展為概念，改善社區經營模式。例如，知名的日本社區總體營造大師宮崎清，便提出社區營造理念應包括：居民全體參與、地方文化的再檢討、人與自然相互共生、彼此扶植的情誼、創新社區資源的價值等議題面向（林清文，2006）。

行政院文建會於 1994 年 10 月間提出「社區總體營造」理念，強調凝聚地方意識，由當地居民自主參與整體性的社區規劃，包括社區的藝文發展、環境改造、文化再造，以及改善藝文環境、保存地方文化資產，進而振興文化產業（徐震，2005）；整體來說，頗類似日本「造町運動」之後延伸的「地域振興」、「地域活性化」、「地域營造」等概念（王珮蓉，2015）。其後在各方努力下，社區總體營造成果亦頗豐富，例如：921 重建區、臺南市金華社區、嘉義達娜依谷、彰化永樂社區，以及臺北市福林社區、鐵道藝術網路計畫、華山藝文特區計畫等項，皆是各具特色的在地建設。至 2003 年起，鑒於地方發展需要，社區總體營造已規劃為國家的重要政策之一，嗣經重新形塑打造，繼之而成後續行政院主政的「挑戰 2008 國家發展重點計畫」其中之「新故鄉社區營造計畫」。

之後有關農村發展的政策與措施，從文建會的「社區營造條例草案」（未通過）移至行政院農業委員會水土保持局（後稱農委會水保局）賡續辦理；初於 2008 年 10 月 23 日提交立法院審查「農村再生條例草案」，後於 2010 年間公告施行「農村再生條例」，明定以現有農村社區整體建設為主，發展農業生產、產業文化、自然生態之整體規劃，並設置農村再生基金，改善整體基礎生活條件，維護生態及文化，有秩序、有計畫地促進農村永續發展，並進行相應的活化再生

改造作業。與此同時，政府設置新臺幣（下同）1,500 億元農村再生基金，復又持續加碼，預計可照顧 4,000 個農（漁）村，並嘉惠約 60 萬戶的農（漁）民（https://www.coa.gov.tw/theme_data.php?theme=news&sub_theme=agri&id=3766）。截至今年為止，通過農村再生培根計畫社區達 2669 個，再生計畫提報社區共 956 個，年度執行計畫核定社區計 889 個（以上農村再生歷程網資訊），已逐漸接近當初設下的目標。

簡言之，農委會水保局藉「農村再生條例」為法源，以「農村再生培根計畫」當執行手段，針對各農村社區特性及需求，開設培訓課程，期能培育造就足數供應的農村專業人力。但由於地方政府主導角色並不明顯，以致於「農村再生計畫」難以與縣市轄內的區域性重要政策整合發展，職是之故，「農村再生計畫」於 2017 年轉型為「農村再生計畫 2.0」，並以「擴大多元參與」、「強調創新合作」、「推動友善農業」及「強化城鄉合作」等四項，充為主要核心價值（https://agron.tainan.gov.tw/News_Content.aspx?n=1262&s=151526）。案經滾動檢討後，行政院國家發展委員會宣示 108 年為臺灣地方創生元年，根據地方特色，發展當地經濟，俾使年輕人願意鮭魚回鄉，以之解決偏鄉人口老化問題，並藉由「在地經濟與競爭活力」、「生產環境與生活空間」、「文化襲產與知識創新」及「社會資本與夥伴關係」等 4 大核心策略及執行方式，讓農村再生計畫內容，更加多元、具體而又可行（https://www.coa.gov.tw/ws.php?RWD_mode=N&id=2506098）。

總而言之，農村再生計畫推動機制，背後目的在於促進臺灣農村社區朝向活化再生與永續發展，提高農村居民所得，吸引青年返鄉或

留鄉經營，逐步達成振興活化農村，平衡城鄉發展的政策目標（水土保持局，2015）。在手段上，政府透過農村社區（蔡宏進，2005）、地方政府，以及中央政府的三個不同層級的治理與合作，於強化人才的培育學習、鼓勵民眾參與及凝聚共識向心後，提出屬於農村社區自身的目標願景（黃世輝，2018）。而政府單位每年針對農村社區進行績效考核，評量其發展成果，分別評定為「良好」、「尚可」及「待追蹤」三個等級，鑒於這些考核內容，多半來自於農村社區的經費效益、活動辦理及其他質化或量化的檢視效益（葉美伶，2016），足認銳意進取的意圖灼然。

若談及我國農村再生計畫所遭遇的問題，早期在於過於重視建設硬體資源，例如蔡建福認為，農村再生名不副實，因為僅止於整體建設的規劃與執行（蔡建福，2008）；其他持此類負面論點者，不在少數（陳榮俊，2011）。惟近年來，鑒於政府更加強調公民參與與其文化層面課題，要求農村再生政策與計畫的推動，必須由農村社區居民親力而為，循此強化由下而上的地方參與機制，並調查與整理不同社區居民歷代累積的故事、信仰、傳統等無形文化資產，以及整修具紀念價值的建築或文物等有形文化資產，重新喚起暨維護地方特有的文化記憶。因此就目前現況而言，過於重視硬體建設，應非農村再生政策主要問題的處理或解決方向。

本文以為，針對現階段的農村再生問題，最明確指出其犖犖大者，可見於農委會水保局於104年間委託畢肯市場研究股份有限公司的執行計畫，其中之結案報告指出：「部分農村社區在執行產業活化時，並未充分理解目的及效益，也未尋找出產業的差異化優勢，再加上經營主體為社區組織，在推動過程較受限制，且因輔導團隊所具備

專業性過於雷同，無法提供多元、專業的協助，無法彰顯出推動的成效。此外，政府資源的提供目前也未完全整合，農村社區仍受到不同單位法令上的限制，而影響原計畫內容的落實。且就計畫執行面來看，常受限於經費編列的限制及審核時間過長，以及缺乏長期、跨區或跨單位的計畫方案，造成各社區辦理的規模均偏小，產出效益較為短期。而活動辦理期間，資金運用上的壓力，也影響農村社區在辦理推動產業活化的意願」（水土保持局，2015）。

揆諸該結論所闡述者，實與研究者的觀察相同，即我國計畫時程過短且資源分散，此乃導致效益不明顯的主因。易言之，我國的農村再生計畫，以資源分散，雨露均霑為原則，盡可能地提升農村整體軟硬體設施，且其內容無所不包，舉凡社區整體環境改善、公共設施建設、個別宅院整建、產業活化、土地利用、生態保育、文化資產活用、後續管理維護及財務計畫等項別，皆予囊括無遺。目前的政策，一者並未對受補助農村採行嚴格的遴選機制，二者迄無將農村再生，推往一個特定產業發展的具體識別方向，以致事倍功半；如能針砭改善之，則未來的進步空間自可預期。

設若往好的方面想，我國的農村再生計畫，係強調由下而上的精神，讓社區在地組織，自由選擇並提出適合自己的農村再生計畫，一般而言，資源尚能獲得公平分配，並可滿足各方行為者；不過往壞的方面想，代表了資源沒有集中用於突破某一特定困境，譬如主政的農委會，至今雖然對於農村再生投注極大心力，而且每一年度的成果都非常豐碩（<https://www.coa.gov.tw/ws.php?id=2505563>），但因缺乏一個引人注目（eye-catching），又能夠被一般民眾深刻記得的重大成果，以致其影響力無法擴大至各層面。

吾人或可試想，如果政府欲將資源聚焦於某一特定方向，該往何處？農村再生的目標，按照水保局的績效指標，一共分為 1.吸引青年留鄉或返農 2.創造就業機會 3.帶動年度農業成長及農村休閒旅遊 4.增加農業及農村經濟產值 5.推動農村活化再生 6.改善農村再生社區整體環境品質面積（農村再生第三期實施計畫），客觀來說，其中值得參考及關注點頗多，但仍有尚待斟酌之處。

本文認為，這六項績效指標，就邏輯而言，並陳不妥，此因這些項目本身即存在因果關係。直觀來看，農村之所以需要「再生」，其根本原因就是沒有辦法提供高產值的工作機會，以致農業產值降低造成農村人口外移，而農村人口老少化，又造成農地廢耕與其他基礎設施逐漸老舊，形同間接促使農地低價拋售，最後加快農村人口外移速度。因此，如果上開第 4 項能夠達成，則除第 6 項可能因人口增加而有惡化可能，尚需分外注意以外，第 1、2、5 項幾乎皆是水到渠成，不易再形成問題的癥結。而增加農業及農村經濟產值的方法，除了提升農產品附加價值以外（此節涉及行銷學，非本文聚焦重點），最重要的便是提升觀光之能見度，即提倡所謂農村旅遊，並付諸行動。

特別的是，如果考量到農村再生的意義，則農村旅遊就顯得格外重要。就字面上而言，「再生」應該是指受外力作用發生損傷而部分丟失，其後在剩餘部分的基礎上，又生出與上開丟失部分在形態與功能上皆同的結構，這一修復過程，稱之為再生。因此，所謂農村再生，應該是基於原本的農村結構與文化，而非抹除先前的痕跡，重新注入新的元素。由於農村旅遊係一種利用在地環境與文化，提供旅客良好觀光體驗的旅遊模式，如能在發展之餘，兼顧維持原本的在地生態與文化，則就這方面來看，無疑是最符合農村再生的產業（鄭心儀，

2005)。最後，良好的農村觀光無疑是生態觀光之一類，滿足綠色旅遊，低碳旅遊之概念。

事實上，農村旅遊在我國行之有年，依據我國「農業發展條例」與「休閒農業區設置管理辦法」，將休閒農業定義為：「利用田園景觀、自然生態及環境資源，結合農林漁牧生產、農業經營活動、農村文化及農家生活，提供國民休閒，增進國民對農業及農村之體驗為目的之農業經營」。至於休閒農業輔導管理辦法第3條則規定，如具有地區農業特色、豐富景觀資源，以及豐富生態及保存價值之文化資產，得規劃為休閒農業區，向中央主管機關申請劃定。

其次，我國農村再生條例也有相關闡述，其中的第三章「農村文化及特色」，主要規範的，乃是針對農村社區具有歷史或特色建築物之維護與修繕的補助，以及農村當地農業特色、景觀生態等資源，推動休閒農業及農村遊。並且為了強化在地組織的人力培育及農村再生的宣導，故規定中央主管機關應訂定年度農村再生培根計畫，以及已受過培根計畫之社區，方可申請農村再生計畫，其條文從第25條至第31條，共計7條，亦堪佐參其意旨（黃一翔，2011，p71）。

然而根據臺灣休閒農業發展協會統計，我國前往農村旅遊的觀光客，雖然基本上逐年增加，但其中主要的都來自中港澳旅客，至於來源為其他地方國家的旅客，何以難以增加，揆其主要原因就在於語言隔閡，宣傳不易，導致自助旅遊門檻過高（<https://www.agriharvest.tw/archives/43333>）。即以世界經濟論壇（WEF）之前公布的「2019 年全球旅遊業競爭力報告」為例，臺灣較2年前已退步7位，排名第37，跌幅為東亞地區之最。對此，中華民國觀光旅館公會理事長賴正鎰認為，目前除周邊國家旅客之外，

臺灣尚無力吸引歐美等先進國家旅客前來觀光，因而建議各界應跳脫以往走馬看花的「淺層式」旅遊思維，重新檢討觀光策（<https://www.mirrormedia.mg/story/20191118fin007/>）。綜上，我國似乎需要一種新的模式，提高本國農村旅遊的競爭力，應屬當務之急；尤其在新冠病毒持續肆虐全球下的後疫情時代，為了觀光回溫，繼而振興國家經濟，更彰顯其確有改弦更張的必要性。

第二章 工作執行方法與步驟

本計畫旨在探索墨西哥政策與制度，進而與我國比較，研究方法主要為文獻回顧，訪談僅為輔助，用於補充文獻之不足，合先敘明。

本案除制度探討外，將選擇一處我國農村，與墨西哥農村進行初步對比，反思我國是否有可以效法之處。鑒於本研究案將思考如何應用墨西哥經驗於我國，因此所選我國場域，必須與墨西哥有可比較基礎，故至少符合以下幾點標準：

首先，墨西哥不強調以農業作為觀光主題，因此僅能提供農產品相關體驗的村鎮，難以入選為墨西哥魔幻農村，因此研究團隊遴選我國農村比較目標時，排除僅提供農產品體驗者。由於「優質農村體驗品質評鑑通過名單」相當側重農業，因此半數以上場域皆被初步排除。再者，墨西哥觀光強調文化與自然景觀，因此名單上區域如無足夠發展觀光的文化資源或自然景觀，則同樣不適合作為分析標的。

研究團隊依照以上兩項標準，就名單上剩下場域，考量與國立臺灣海洋大學的距離，以及在地社區的配合意願積極程度後，選擇黃金小鎮作為研究標的。

黃金小鎮休閒農業區位於苗栗縣公館鄉（主要為館南村、福星村、福基村、石墻村），介於八角嶼山賣和後龍溪之間，其美名來自5至7月時，田野間的稻穗，以及台6線兩旁種植的阿勃勒樹（Golden shower tree）呈現一片燦爛金黃色。黃金小鎮休閒農業區保有客家村的農業生產，主要作物除了水稻外，還有柿子、芋頭、草莓、福菜、百香果等，經行政院農業委員會98年初公告劃定，黃金小鎮休閒農業區正式成立

(<https://ezgo.coa.gov.tw/zh-TW/Front/Agri/Detail/29>)。黃金小鎮主要有高度經濟價值的產品，為陶器與芋頭。

遇見幸福，找回陶興，我們這邊是陶的故鄉，所以福興村早期是以陶瓷為重心，以前這個社區加起來有一百多家陶瓷廠，屬於利益產業。現在很多都往越南中國了。那石牆社區主要的農業產品是芋頭，是全省面積最大的芋頭產區，只是發展的較晚期知名度來講比較弱，所以說沒有大甲跟甲仙出名，但是我們這邊的芋頭品質也是很優良，大甲有很多芋頭大約 6 成是我們這邊過去的。所以就是芋頭跟陶是我們主要的目標 (A)。

黃金小鎮適合作為研究場域的原因主要如下：

黃金小鎮在主觀上，對發展觀光抱有極大興趣。苗栗縣公館鄉有兩單位通過 110 年優質農村體驗品質評鑑，分別為「苗栗縣黃金小鎮協進會」（黃金小鎮漫遊趣），以及「苗栗縣公館鄉福星社區發展協會」（黃金小鎮優質樂活遊）。事實上，同一場域（黃金小鎮）內有兩單位通過評鑑，為名單上其他場域所無，更能彰顯在地人士對發展觀光的積極程度，不可謂不高。

在客觀條件上，黃金小鎮亦有以下特點，使其容易與墨西哥農村比較：1. 該地持續生產農產品，經濟來源為傳統農業，仍保有農村之特徵；2. 該地除具有苗栗縣政府公告的文化地景「出磺坑」以外，亦有其他具備文資價值，但尚未被列冊的潛在文化資產，例如稻草織廠與陶瓷工藝等，文化資源豐富；3. 該地自然景觀雖相較文化資產，

略為遜色（因未達到國家公園或自然保護區等級），但台 6 線阿勒博景觀，以及與文化結合的景觀，包括土角厝、傳統屋及水圳溝等，亦具有高度旅遊價值。

此外，黃金小鎮亦有一優勢，為他者所無。墨西哥經驗強調一地能提供觀光客多樣化體驗，而以我國單一社區規模而言，往往只能提供單一旅遊體驗，不足以支持多樣化觀光，因此社區之間互相聯合，為我國能類比墨西哥的重要關鍵。在此前提之下，黃金小鎮係由公館鄉 4 社區組成，具有合作基礎，更有利於與墨西哥進行比較。

本計畫除文獻回顧外，主要採用兩種研究方法，第一種方式為質性訪談，用於蒐集相關人員意見。由於本研究計畫非人類學或社會學計畫，而係政策比較，因此訪談對象以相關產業領導者為主。

訪談採半結構式，依照現場情況調整，不侷限於預設的題目，亦不一定按照順序詢問。每次訪談時間約 1 小時。訪談前提供受訪者同意書，受訪者可選擇是否公開身分，以及是否同意錄音記錄。本計畫期望藉由訪談，瞭解農村觀光政策在總體環境中面臨的問題，作為未來策略因應的方向，並思考墨西哥型態的農村再生政策，是否能應用於我國。第二種方式為文化資產調查，用於調查黃金小鎮可能用於觀光的文化資產與自然景觀，以便補充訪談資料。

最終，本計畫將綜合文獻與訪談資料，提出建議，供主管機關參酌。

第三章 研究內容

第一節 墨西哥農村再生之緣起：新農村的產生

如前所述，一般普遍認為，觀光為促進鄉村發展的良好手段（吳宗瓊，2020，p32），國外文獻亦為此論點（Betz & Perdue, 1993）然而談到觀光政策，吾人往往偏好從所謂「先進國家」尋找啟發與靈感，卻忽視了此類國家既有的有形硬實力與無形軟實力，早已佔據國際社會上的特殊優勢地位，本非其他國家輕易可仿效，強行模仿的結果，往往是僅能移植表面上的規範與政策，成效卻甚微。以此而論，或許那些並未在國際上佔據特殊優勢地位，卻在特定領域出類拔萃的國家，更有值得吾人參考或是借鏡之處。

本研究計畫標的，墨西哥，便是觀光領域上出類拔萃之國。按本計畫之緣起，在於研究者早年旅居拉丁美洲期間，即常聽聞觀光客將旅遊墨西哥「魔幻農村」的經驗，作為談資；爾後因個人興趣，針對上情進行初步研究，發現該國對於觀光發展，著實有可取之處。在量方面，其遊客數量排名全球第 6；在質方面，世界經濟論壇在 2019 年的報告指出，墨西哥在安全、基礎設施與投資環境等評估要項都非常惡劣的狀況下，觀光品質仍名列美洲第 3（僅次於美國與加拿大），而居世界第 19 位，遠勝文化資源條件相當的國家。以此觀之，該國在觀光上，遠遠超過該國被期待的表現。

墨西哥在農村再生的問題上，自然也以觀光作為核心手段以求解，然而除了該國熟悉觀光政策運作外，尚有其他原因。

墨西哥素為農業大國，此可源自哥倫布發現新大陸時。其時，西班牙帝國運用類似於歐洲中古時期前的莊園制度，即西班牙征服者作

為莊園主，將印地安人視為受支配的勞動力。這些勞動力為礦工，或為農民，或為幫傭，不一而定。當然其中最主要的，就是需求量最大的礦工與農民。而隨著礦源逐漸衰竭，農民的比重要逐漸提升。時間流轉，直至 18 世紀末，拉丁美洲獨立戰爭展開，最終墨西哥獨立建國。

20 世紀初時，墨西哥絕大部分土地集中在地主手中，因而多數農民沒有土地耕作，這樣的財富不均社會實況，最終導致當時執政的迪亞斯政權 (Porfirio Diaz) 被推翻，並於 1917 年 2 月重新制定憲法，其中第 27 條將墨西哥土地重新洗牌分配，除了少數小塊土地授予私人外，農村地區絕大多數土地被授予「村社」(Ejido) 與「合作社」(Comunidade) 這兩種集體組織。所謂村社，主要由無產勞動者組成，至於合作社，則由原住民組成；兩者都不擁有所分配土地的所有權，而僅是使用權。經由上開運作，截至 1970 年間，村社與合作社社員約 290 萬戶，共占有土地 6872 萬公頃，相當於全國土地面積的 50% (Ana de Ita 2006)，可見成效初具。

1970 年後，由於新自由主義 (Neoliberalism) 思潮蜂擁澎湃，墨西哥因應進入全球經濟體系，產生兩種結果：其一，資本主義成為政治意識形態上的優勢學說，使得「村社」與「合作社」這類極左意識形態下的產物無以為繼，土地私有化趨勢已定，不可避免。其二，墨西哥為農產品出口國，明顯依賴國外市場，尤其是北美市場，而加入全球市場競爭後，由於大公司競爭力較高，同時也因為國民文化習慣大莊園生產模式，政策上多選擇庇護大型跨國公司，農地大多被私人公司收購，最終導致傳統農民無力與大型生產者競爭 (Gómez Pellón, 2015)。

這裡可以回顧 Solleiro 與 Del Valle (1994) 的研究，彼等提出 20 世紀墨西哥農業生產中的三個週期：第一個週期始自 1930 年代土地改革導致大規模土地分配；第二個週期始從 1940 年代開始，綠色革命——改良種子和耕作方法的技術能見度逐漸提升；以及第三個週期，即新自由主義出現，其特點是跨國公司進入本國市場，而提升對外農業貿易成為農業發展的主要目標 (Solleiro & Del Valle, 1994, p 16-18)。第一個週期到第三個週期，轉變特徵是工業部門逐漸支配農業部門 (Del Valle & Lina, 1996, p53)，且大多數農業在產品產生附加值的機制中，只參與了很少的部分。

綜上，由於土地被大公司掌控，而且單純的農業活動難以提供作物高度附加價值，造成待在農村的許多農民，持續處在貧窮的狀態。De Grammont (2008, p 28-32) 觀察到以下幾點現象：1. 農村人口的比例，在 2008 年平均接近 20%，其中大部分致力於農業活動；2. 農業現代化並沒有帶來足夠多的有薪工作，反而產生了大量貧農；3. 相較於歐洲大部分地區和美國，彼等許多農村人口從事第二和第三產業活動，不從事農業活動，而拉丁美洲農村人口仍高比例致力於農業活動；4. 與歐洲和美國相比，拉丁美洲地區的特點是生產者消費自己生產的商品和服務（自給自足）；5. 雖然在所謂的富裕國家，農村世界通常代表一種理想的生活，但在拉丁美洲，這種現象被簡化為大都市的城郊環境，農村世界代表負面的價值觀普遍存在。

以上這些現象的總和，導致許多小農不得不販售土地，離開農村，進入都市；部分小農雖然待在農村，但越來越多人不從事農業，或農業僅成為收入的一部份來源 (Gómez Pellón, 2015)。這些現象，成為拉丁美洲「新農村」(nuevas ruralidades) 概念出現的基礎。

繼續深談「新農村」之前，或許可以回過頭來思考農村的定義。理論上，有兩種方法界定農村，一種是依照經濟活動而分類，建立在農業與非農業之間的劃分，即農村等同於農業。所謂農業，一般被理解為人類通過自然資源，生產初級食品（種植作物、水產養殖、畜牧養殖、木材生產）的行業，有時也包括直接採集自然資源（狩獵、捕魚和林業）的行業。這種分類在 20 世紀初以前的社會科學中常見，因為農村世界多半以農業活動為主，農村勞動力主要即是貢獻於糧食生產（Gómez Pellón, 2015）。

然而現代農村的人員、商品、信息、服務的流動性增加、導致農村經濟活動組成離散，多半參雜大量二三級產業，例如加工業、觀光業、娛樂業、服務業等（Ramírez & Arias, 2002; Linck, 2001, p 94）。此外，農業容易受到季節影響，小農較難承受這種不穩定性，因此許多農村居民，在一年四季當中，從事職業不同，也就是說，許多農村居民無法簡單被歸類為農民。緣此，這種農村等於農業的分類，開始不合時宜。

另一種分類法是從空間上分類，將人類定居點分為城市與非城市，而非城市都稱作農村。事實上，在西班牙語，英語，以及大部分歐洲語系，罕見真正指稱農村的單字，而是用鄉村概括描述傳統「非城市」的人類居住空間。其實在中文語境上，空間上的農村，也不如稱為鄉村貼切，只是基於慣用語原因，被稱作農村而已。

例如依照我國「農村再生條例」第 3 條第 1 項，「一、農村社區：指非都市土地既有一定規模集居聚落及其鄰近因整體發展需要而納入之區域，其範圍包括原住民族地區。」該條文未使用鄉村替代農村，但表明非都市以外的居住地都泛指農村，至於其內部成員從事農業的

比例，並非重點，因此我國的農村，在法律上亦是泛指鄉村。

即使將農村等同於鄉村，吾人也不易劃分城市居民與非城市居民，因為有些居民有遷徙行為，在一年中的某幾個月，在某個地方過著傳統的農村生活，在一年之中的另外幾個月，在另一個地方成為城市居民。此外，一些城市居民將農村環境作為他們的「第二居所」(Secondary residence)，在假期和周末時居住在農村地區。這些都市居民主要經濟活動與第一居所是在城市，但休閒或思鄉因素(例如出生於農村後移居都市)，使他們定期住在農村。值得注意的是，這種將農村視為第二居所的居民，也改變農村地區的非農產業結構(Gómez Pellón, 2015)。

無論哪一種分類法，傳統農村在 20 世紀最後 10 年，由於新自由主義和全球化的影響(Gómez Pellón, 2015)，性質正迅速改變(Klein, 1993)，「新農村」在拉丁美洲，包括墨西哥，從而出現。

「新農村」概念最重要的特點，是從傳統經濟向現代經濟過渡的結果，在這種過渡中，農民在農業以外尋求收入，使農村環境產生其他功能。易言之，「新農村」就是從農業為主要經濟活動的模式，轉變為與商業市場更加緊密結合的環境(Gómez Pellón, 2015)。也可以說，「新農村」意味著初級活動的減少，二級與三級產業的增加。

以拉丁美洲為例，學者 Klein (1993) 指出，在 1990 年代初期，從事農業工作的人約佔在農村部門從事活動的人的 70%，但農村非農業工作者，例如從事工業和服務業者，在過去 25 年中穩步增長，比城市勞動力的增長更為強勁。Klein 還觀察到從事農業工作的人比從事農村非農業活動的人要貧困得多。在 1990 年代上半葉，農村中從事農業活動的人口中，貧困率為 73%，但從事非農業工作的農村人

口中，只有 44% 處於貧困狀態。另一項數據表示，在 1980 年代末期，農村非農業收入僅佔農村總收入的 30% 左右，但十年後，超過了 40% (Dirven 2004, p 53) 當 20 世紀即將結束時，整個拉丁美洲農村人口中約有 40% 從事非農業活動 (Gómez Pellón, 2015)，但這些非農業活動通常比農業活動更有生產力，並帶來更高的收入。

如果將目標從個人移到家庭，則學者提出了拉丁美洲農村家庭的分類 (Dirven, 2011, p7)，包括以下幾種類型：1. 農業家庭，其中所有受僱的家庭成員都在農業部門從事主要工作；2. 非農業家庭，其所有成員均從事農業以外的職業；3. 多活動家庭，其中一些成員的主要職業是農業，而另一些成員則從事非農業職業；4. 不活躍的家庭，其中沒有家庭成員有工作。

需要注意的是，「新農村」這名詞，在不同脈絡下，具有其他含義。Kay (2007, 2009, pp 620-625) 認為「新農村」也是一種策略，代表以農業以外的產業發展，遏制由於全球化和新自由主義對農村的侵蝕。Grammont (2008: 26-28) 指出，既然「新農村」本質是為了農村存在，因此對其發展的公共政策必然是永續的，並伴隨著性別平等、社會參與、地方發展、承認中小型生產者的作用和促進市場等政策，以及許多其他可能的戰略。「新農村」還有一種「去小農化」的傾向，有經濟資源的農村家庭，往往向家庭成員提供教育，將成員培育成農業公司內的技術人員，或是創辦公司 (Gómez Pellón, 2015)。

綜上，農村與城市之間的過渡土地，以及越來越多容納第二和第三級產業，都改變了農村的傳統特徵，傳統農村的觀念，已經不足用以理解當前農村的複雜性。

第二節 墨西哥「魔幻農村」計畫

一、魔幻農村計畫的策略

墨西哥魔幻農村計畫，全名叫做「可持續旅遊區域發展與魔幻農村計畫」（Programa de Desarrollo Regional Turístico Sustentable y Pueblos Mágicos），其宗旨在於「加強農村的產品、發展、相關服務等競爭優勢，以達成其旅遊業可持續發展」（Contribuir a fortalecer las ventajas competitivas de la oferta turística en los destinos turísticos y en las regiones turísticas, mediante la ejecución de obras, servicios relacionados y acciones para el desarrollo sustentable del turismo）。¹

魔幻農村中的「mágicos」，可以翻譯為魔法、奇幻、神奇等，而「pueblos」對應到英文，泛指小鎮（towns）與農村（villages），也就是說，「Pueblos Mágicos」在翻譯上容許多種組合。考量墨西哥絕大多數都市以外郊區，其主要經濟產業都是農業，因此本文將其翻譯為「魔幻農村」。

魔幻農村便是在「新農村」的框架下產生，因為在新自由主義時代，政府不再是空間的規劃者，而是成為產業的推動者（Levi, 2018, p 18）。墨西哥政府想方設法，盤算將村社與合作社轉型，而觀光旅遊屬於高附加價值產業，因此該國政府自然將發展觀光視為創造就業機會、發展地方經濟，以及賺取外匯的振興策略（Hall & Mitchell 2000; Galagoda, Gajanayake & Silva 2006; Carlsen 2004）。墨西哥政府基於「新農村」中城市與農村界線模糊，以及第二居所的概念，擴大農村的觀光價值，通過利用該地區現有的發展潛力，導致改善社區的福

¹ DOF (2018) Reglas de operación del programa de desarrollo regional turístico sustentable y de Pueblo Mágicos (PRODEMAGICO). Obtenido de <http://www.sectur.gob.mx/gobmx/wp-content/uploads/2014/10/ROP-2018-en-DOF.pdf> [Links]

社，包括納入農村周圍的自然和文化環境，因此魔幻農村在某些情況下，可以超越自治市的地理範圍（Vazquez, 2000, p5）。

魔幻農村係基於地方的獨特性，根據地方文化的不同表現形式，提供旅遊服務，包括手工藝品、慶祝活動、美食和傳統、冒險和極限運動、生態旅遊、釣魚等。魔幻農村的旅遊業應作為當地可持續發展的工具，並納入地方政府的計劃中（SECTUR，2001年）。引用墨西哥旅遊部（Secretaría de Turismo）的話來說，一個魔幻農村是一個「具有像徵意義的農村，符號、傳說、歷史、超驗事件、日常生活等。魔幻體現在農村的表現形式中，因而作為墨西哥旅遊業的標誌...（Acosta & Lúgigo, 2017, 503）。

此外，墨西哥特別注意前文提到的「第二居所」概念。

第二居所（Secondary residence），英文又俗稱「渡假屋」（Holiday Home），指富裕人士在城市的主要居所外，在鄉村另有提供休閒使用的居住不動產。擁有第二居所的居民，有可能是來自於國內或國際。國內的第二居所者，如前所述，代表農村與城市的界線逐漸模糊，人口之間互相移動，都市人可能一年好幾個月都居住於農村；而國際的第二居所者，其產生原因有二。首先，從經濟因素看，北美嬰兒潮世代（baby boom）看中南方國家物價便宜、生活成本低等因素，退休後常在墨西哥或其他拉丁美洲國家買房定居。從地緣因素看，由於墨西哥與美國接壤，氣候也較為溫暖，在吸引美國退休人士時，更佔優勢（Acosta & Lúgigo, 2017, 498）。

魔幻農村對於吸引將墨西哥視為第二居所者，頗有效益。首先，魔幻農村計畫優先維護或再造某些具有旅遊潛力的歷史文化區域，抑或是自然景觀；此外，魔幻農村亦為遊客展示無形文化遺產部分，例

如音樂、舞蹈、服飾、語言或烹飪手法。魔幻農村將異國情調呈現在觀光客面前，讓農村維持在墨西哥傳統的建築風格，無論形象、建築、植被、形式與符號，都必須是北美人想像中，道地的墨西哥。易言之，墨西哥政府發動在地民眾，將魔幻農村打造的加倍具有「墨西哥風情」（Castillo & Lara, 2008; Hernández López, 2009; Rojo & Llanes, 2009; Rascón, 2013）。

當然，魔幻農村的目標客群不僅僅是異國人，也包括國內旅遊。魔幻農村旅遊的特點是提供多維、異質與多元化的旅遊產品，同時確保參與地區從中受益，最後鞏固當地旅遊業的永續性（Sectur, 2008）。

因此，越能夠提供多元旅遊服務（異質化、多樣化、差異化、區域化），越能那些設法保持其文化與自然景觀的地方，越有機會獲得魔幻農村計劃的支持。

二、魔幻農村計畫內容

如打算申請成為墨西哥「魔幻農村」的一部分，尚須符合以下的門檻規定。首先，當地必須擁有相當數量的居民，且位於距旅遊目的地不超過 200 公里或陸路 2 小時路程的距離，至於其他必要條件，則臚列如次：1.當地正式成立魔幻農村委員會（Comité Pueblo Mágico formalmente constituido）：出示一份正式確定魔法小鎮委員會人格的文件副本（在所有情況下提交原件進行核對），包含成員姓名、5 年工作計畫、內部運營規則等。2.要求提出同意加入該魔幻農村計畫的會議紀錄（Acta de cabildo）。3.該州州議會的同意（Punto de acuerdo del Congreso del Estado）：憑以體現對當地旅遊發展年度預算的承諾。4.基於該計畫而產生的促進旅遊計畫（Aportación económica directa para el desarrollo turístico basado en proyectos y acciones derivadas de

planes y programas turísticos.) : 提交由市和州當局發布的文件，其中確定由各自項目組合的捐款承諾和年度金額。5.更新至少3年期的市政旅遊發展計畫 (Programa de desarrollo turístico municipal actualizado con un horizonte al menos de 3 años)。6.制定提供公共服務和旅遊的支援法令 (Ordenamientos actualizados con enfoque turístico, durante la administración actual del Municipio.)。7.具有地方象徵性吸引力的證據 (Evidencia del atractivo simbólico de la Localidad aspirante) (必須證明當地至少有一個類似世界遺產場址，即符合獨特性、不可替代性與真實性的旅遊景點)。8.提供能在緊急情況下協助遊客的公共安全服務基礎設施 (Servicios de salud y seguridad pública para la atención del turista en caso de ser necesario en una situación de emergencia.)。9.公私有部門對旅遊業發展的投資 (Inversión privada y social en el desarrollo turístico y distintivos o sellos de calidad)。10.委員會認為與旅遊活動相關的其他要素 (Otros elementos que considere el Comité como relevantes para la actividad turística.) (<http://www.sectur.gob.mx/wpcontent/uploads/2014/10/GUIA-FINAL.pdf>)。

另外值得一提的，舉凡已被列入魔幻農村的農村，必須每年配合政府審查，是否符合績效評估指標和計劃的認證標準 (機關與政府方面、遺產保護與可持續性方面，以及旅遊業方面)，方能維持繼續留存在魔幻農村的名單上。緣此，所謂「魔幻農村計畫」，最直觀的理解，就是基於永續發展理念，在國內遴選具發展背景的農村，將其轉型為專門以旅遊為導向的國際觀光勝地。

有些農村因未通過評鑑被移除，包括 Tepoztlán(後來重新加入)、

Papantla (後來重新加入)。此外，也有自願離開者，例如 Mexcaltitlán 和 San Miguel de Allende，因為行政範圍內的景觀被列入世界遺產，居民認為已無必要加入魔幻農村。

此外，墨西哥魔幻農村計畫特別借用聯合國教科文組織《保護世界文化和自然遺產公約》(Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage，下稱保護世界遺產公約)內開規範的「世界遺產清冊」概念，其中特別強調所謂「獨特性」(uniqueness)，這也是借用世界遺產公約的概念，且該指標採行嚴格審查，通關殊為不易。即以墨西哥近 200 萬平方公里的國土、1.2 億人口的規模來看，已經行之 20 年歷史的魔幻農村，迄今列冊者只有 132 個，數量管控之落實程度，自不待言。

墨西哥本身就是世界遺產大國，截至 2020 年為止，擁有 35 處世界遺產場址，位居世界第 7，其本身豐富的世界遺產，固然是促進觀光的重要籌碼，但礙於世界遺產的管理必須遵守 UNESCO 的原則，即保存優先於經濟 (Buckley 2004; Li, Wu & Cai 2008; Cros 2008)，如過於重視觀光，有被從「世界遺產清單」移除之可能。此外，世界遺產的審查嚴謹，需要具備嚴格的「傑出普遍價值」，難以快速增加數量，相形之下，對於如何快速提升農村觀光，誠然其助力不夠顯著。因此魔幻農村雖採用其獨特性與普遍性概念，在管理上卻不似世界遺產公約一般，強調保存優先觀光。

另有值得吾人考察的是，墨西哥的發展魔幻農村政策，並非僅是簡簡單單提供一份名目上的清單，類似我國早已採取的諸如「臺灣十大觀光小城」票選活動，而是嚴謹地制定大政方針。總括來說，墨西哥採行的是一種國內農村競爭型的策略，而非我國雨露均霑式的補

助，且其係將目標鎖定在觀光面向，來活化地方產業；如以宏觀角度視之，這是非常傑出的政策，但如果缺乏上位組織或統合關係的制度性安排，往往造成相互之間出現無序競爭情形。

除了前開所述的問題外，實際上這種競爭型也是有其好處，初步可以觀察出以下幾點：1.國家本身就面臨旅遊競爭，例如：世界經濟論壇（WEF）公布最新的2019年旅遊競爭力報告，臺灣排名第37，其中表現較差者為「自然資源」（排名#87/140）及「文化資源與商務旅行」（排名#36/140）兩個部分（<http://www.ducala.org/2420/wrf-the-travel-tourism-competitiveness-report-2019/>）；而在全球化下，國內單位原本就直接面對國外的競爭，不應身處於中央政府的保護傘下。2.資源得以集中於最可造的農村，至於較不具觀光特色的農村，則可專注於其他產業活動。3.這種賽局行為模式，彼此之間不全然是競爭關係。鑒於經由敘事，通常得以建構文化脈絡，因此，將互有關聯的農村聯繫起來後，一個魔幻農村的面世，很可能就是數個農村的合集；而一個合集之中最重要的農村，則可以成為類似都市的角色，對外產生輻射擴散效應，帶動屬於同一文化敘事脈絡——但經濟發展較弱的其他農村（即所謂「新區域主義」）。

目前，墨西哥有132個魔幻農村，按字母順序排列如下：

表 1 墨西哥魔幻農村簡表

	名稱	特色	主要產業	人口規模
1	Aculco, Estado de México		畜牧業	約 38,000
2	Ajijic, Jalisco		觀光業	約 11,000

3	Álamos, Sonora (曾經幾乎無人居住)	巴洛克建築	觀光業	約 11,000
4	Amealco de Bonfil, Querétaro		農業、畜牧業、觀光業	約 62,000
5	Aquismón, San Luis Potosí		手工零售業	約 2,000
6	Arteaga, Coahuila		觀光業	約 15,000
7	Atlixco, Puebla	盆栽農業	農業	約 141,000
8	Bacalar, Quintana Roo	瀉湖水上活動	觀光業	約 12,000
9	Batopilas, Chihuahua (原住民部落)		觀光業	約 900
10	Bernal, Querétaro		觀光業	約 4,000
11	Bustamante, Nuevo León		農業、觀光業	約 4,000
12	Cadereyta de Montes, Querétaro		農業、畜牧業	約 13,000
13	Calvillo, Aguascalientes	番石榴世界之都	農業	約 21,000
14	Candela, Coahuila		觀光業	約 1,500
15	Capulálpam de Méndez, Oaxaca		觀光業	約 1,300

16	Casas Grandes, Chihuahua (世界遺產)	世界遺產 Zona arqueológica de Paquimé, Casas Grandes	觀光業	約 12,000
17	Chiapa de Corzo, Chiapas		農業	約 88,000
18	Chignahuapan, Puebla	Christmas baubles	零售	約 58,000
19	Cholula, Puebla		農業	約 194,000
20	Coatepec, Veracruz		觀光業	約 94,000
21	Comala, Colima		農業	約 10,000
22	Comitán, Chiapas		農業，觀光業	約 113,000
23	Comonfort, Guanajuato		觀光業	約 82,000
24	Compostela de Indias, Nayarit		農業	約 37,000
25	Cosalá, Sinaloa		觀光業 (原礦村)	約 6,000
26	Coscomatepec, Veracruz		農業	約 16,000
27	Creel, Chihuahua		觀光業 (原農村)	約 5,000

28	Cuatro Ciénegas, Coahuila	墨西哥 自然保 護區	觀光業	約 12,000
29	Cuetzalan del Progreso, Puebla	無形文 化遺產	觀光業，農業	約 48,000
30	Cuitzeo del Porvenir, Michoacán		農業	約 28,000
31	Dolores Hidalgo, Guanajuato	陶器	手工業	約 148,000
32	El Oro, Estado de México		農業（原礦 鎮）	約 32,000
33	El Rosario, Sinaloa		手工業（原礦 鎮）	約 16,000
34	El Fuerte, Sinaloa		觀光業（原礦 鎮）	約 12,000
35	Guadalupe, Zacatecas	具有世 界遺產	觀光業	約 170,000
36	Guerrero, Coahuila		農業	約 1,000
37	Huamantla, Tlaxcala		農業	約 60,000
38	Huasca de Ocampo, Hidalgo		農業（原礦農 鎮）	約 18,000
39	Huauchinango, Puebla	編織刺 繡業	手工業	約 104,000
40	Huautla de Jiménez,		礦業 lime、農	約 30,000

	Oaxaca		業	
41	Huichapan, Hidalgo		農業	約 47,000
42	Isla Aguada, Campeche		漁業, 觀光業	約 6,000
43	Isla Mujeres, Quintana Roo		觀光業	約 13,000
44	Ixtapan de la Sal, Estado de México		觀光業	約 35,000
45	Izamal, Yucatán		觀光業	約 28,000
46	Jala, Nayarit		農業、畜牧業	約 19,000
47	Jalpa de Cánovas, Guanajuato		觀光業	約 700
48	Jalpan de Serra, Querétaro		林業、農業、觀光業	約 11,000
49	Jerez de García Salinas, Zacatecas		農業	約 46,000
50	Jiquilpan de Juárez, Michoacán		農業	約 25,000
51	Lagos de Moreno, Jalisco		畜牧業	約 111,000
52	Linares, Nuevo León		畜牧業、農業	約 84,000
53	Loreto, Baja California Sur		漁業	約 20,000
54	Magdalena de Kino, Sonora		農業	約 31,000

55	Malinalco, Estado de México		林業、農業	約 6,000
56	Maní, Yucatán		農業	約 4,000
57	Mapimí, Durango	具有世界遺產 Camino Real de Tierra Adentro	觀光業	約 27,000
58	Mascota, Jalisco		觀光業	約 14,000
59	Mazamitla, Jalisco		分散（農業、畜牧業、觀光業	約 40,000
60	Mazunte, Oaxaca		觀光業（海灘）	約 700
61	Melchor Múzquiz, Coahuila		觀光業	約 67,000
62	Metepec, Estado de México		商業，農業	約 206,000
63	Mexcaltitán, Nayarit		觀光業	約 1,000
64	Mier, Tamaulipas		農業	約 5,000 （2010 年毒梟戰爭 Gulf

				Cartel and Los Zetas 剩 100 人)
65	Mineral de Angangueo, Michoacán		觀光業	約 4,000
66	Mineral de Pozos, Guanajuato		觀光業	約 3,000
67	Mineral del Chico, Hidalgo		農業	約 9,000
68	Mocorito, Sinaloa		農業	約 5,000
69	Nombre de Dios, Durango		分散	約 5,000
70	Nochistlán de Mejía, Zacatecas		農業、畜牧業	約 17,000
71	Orizaba, Veracruz		工業、商業、觀光業	約 121,000
72	Pahuatlán, Puebla		手工業	約 21,000
73	Palenque, Chiapas	具有世界遺產 Ciudad prehispanica y parque nacional	畜牧業、觀光業	約 111,000

		de Palenque		
74	Palizada, Campeche		分散	約 3,000
75	Papantla, Veracruz		觀光業	約 54,000
76	Paracho de Verduzco, Michoacán		農業	約 21,000
77	Parras de la Fuente, Coahuila		分散	約 45,000
78	Pátzcuaro, Michoacán		漁業、農業	約 61,000
79	Pinos, Zacatecas		農業	約 6,000
80	Real de Asientos, Aguascalientes		礦業	約 51,000
81	Real de Catorce, San Luis Potosí		觀光業	約 1,500
82	Real de Monte, Hidalgo		農業、林業	約 14,000
83	Salvatierra, Guanajuato			約 92,000
84	San Cristóbal de las Casas, Chiapas (高收 入)		商業、礦業	約 216,000
85	San Joaquín, Querétaro		分散	約 9,000
86	San José de Gracia, Aguascalientes		觀光業	約 9,000
87	San Juan Teotihuacán y San Martín de las		農業、畜牧業	約 27,000

	Pirámides, Edo de México			
88	San Pablo Villa de Mitla, Oaxaca		觀光業	約 8,000
89	San Pedro Tlaquepaque, Jalisco		農業	約 650,000
90	San Pedro y San Pablo Teposcolula, Oaxaca		零售業	約 4,000
91	San Sebastián del Oeste, Jalisco		農業、林業	約 6,000
92	Santa Catarina Juquila, Oaxaca		農業、觀光業	約 6,000
93	Santa Clara del Cobre, Michoacán		工業（銅鍛造）	約 17,000
94	Santa María del Río, San Luis Potosí	Rebozo 紡織	紡織業	約 40,000
95	Santiago, Nuevo León		農業、觀光業	約 43,000
96	Sayulita, Nayarit		觀光業	約 2,000
97	Sisal, Yucatán		觀光業	約 2,000
98	Sombrerete, Zacatecas		礦業、農業	約 25,000
99	Tacámbaro, Michoacán		觀光業	約 80,000
100	Talpa de Allende, Jalisco		農業、礦業	約 13,000
101	Tapalpa, Jalisco		農業、畜牧業	約 19,000

102	Tapijulapa, Tabasco			約 3,000
103	Taxco de Alarcón, Guerrero		觀光業	約 104,000
104	Tecate, Baja California	啤酒	製造業	約 81,000
105	Tecozautla, Hidalgo		農業	約 38,000
106	Tepotzotlán, Estado de México		農業	約 88,000
107	Tepoztlán, Morelos		農業	約 36,000
108	Tequila, Jalisco	世界遺產 Paisaje agavero y antiguas instalaciones industriales de Tequila	製造業（啤酒）、觀光業	約 29,000
109	Tequisquiapan, Querétaro		觀光業、農業、畜牧業	約 30,000
110	Tetela de Ocampo, Puebla		農業、畜牧業	約 27,000
111	Teúl de González		農業、畜牧業	約 5,000

	Ortega, Zacatecas			
112	Tlatlauquitepec, Puebla		農業	約 59,000
113	Tlayacapan, Morelos		Turística y agrícola	約 14,000
114	Tlalpujahua de Rayón, Michoacán		農業	約 36,000
115	Tlaxco, Tlaxcala		農業	約 40,000
116	Todos Santos, Baja California Sur		農業 (花)	約 5,000
117	Tonatico, Estado de México		農業 (玉米)	約 13,000
118	Tula, Tamaulipas		農業、畜牧業	約 28,000
119	Tulum, Quintana Roo		觀光	約 33,000
120	Tzintzuntzan, Michoacán		農業	約 4,000
121	Valladolid, Yucatán		農業	約 56,000
122	Valle de Bravo, Estado de México		觀光	約 25,000
123	Viesca, Coahuila		農業	約 4,000
124	Villa del Carbón, Estado de México		農業、觀光業	約 45000
125	Xico, Veracruz		農業	約 19,000
126	Xicotepec, Puebla		農業 (咖啡)	約 71 000
127	Xilitla, San Luis Potosí		農業	約 50,000

128	Yuriria, Guanajuato		觀光	約 70,000
129	Zacatlán de las Manzanas, Puebla		手工業、農業	約 33,000
130	Zempoala, Hidalgo		農業	約 58,000
131	Zimapán, Hidalgo		農業	約 40,000
132	Zozocolco de Hidalgo, Veracruz		農業	約 14,000

三、魔幻農村案例簡介

(一) 索諾拉州 (Sonora) 阿拉莫斯 (Álamos)

Álamos 被選擇做為案例介紹，主要在於該地極度貧窮，且天然資源匱乏，因此當地居民基於經濟因素，積極參與魔幻農村計畫。

Álamos 是索諾拉州第二貧窮的城市（最貧窮的城市是基列戈 Quiriego，也毗鄰 Álamos）（Rascón, 2013），由 321 個小區組成，全市總人口約為 3 萬人。Álamos 原本以高蘊藏銀礦著名。1683 年，在 Nuestra Señora de la Concepción de los Frailes 山上發現了一條銀礦脈，隨後西班牙帝國殖民美洲大陸，陸續在 La Quintera、Las Cabras、La Aduana 與 Promontorios 等地開採（Rascón, 2013）。直到近代波菲里亞托（Porfiriato）期間，由於銀礦需求降低，導致當地採礦業受挫，1930 年代大部分地區成為集體農舍（ejidatarios），其中不乏有些表現較好的農村社區，例如 San Bernardo、El Mocúzari 和 Los Tanques 等，但整體而言，該區域仍十分貧窮，於是大批富裕家庭出走前往亞基（Yaqui）和梅奧（Mayo）等新興地區。緣此，Álamos 失去了礦產優勢，嘗試轉型為集體農舍後富裕人口又移出，導致該地

幾乎荒涼一片。

Álamos 農業以自給自足的方式進行，學者 Elvira Rojero 說道：「……即使廣泛的畜牧業仍然是該地區的主要經濟活動，該地區也開展了其他生產活動，例如季節性農業，主要種植芝麻、飼料高粱、玉米、豆類和花生，但農業有其嚴重的限制，除了稀少和不穩定的降雨以外，此地也缺乏商業營銷進駐，迫使這些生產者移民到大城市 and 山谷尋找工作。」(Rojero, 2008: 19-20)。學者 Herrera Pineda 也提到，在 Álamos 實行的養牛業為自由放牧，生產基礎設施薄弱，缺乏可持續的生產方式，導致牧場荒漠化，甚至沒有金融機構進駐 (Herrera Pineda, 2011: 25-28)。

直到大約 50 年代，當地開始以代表典型殖民態樣的城市為賣點，走向旅遊業 (Rascón, 2013)，而在轉型過程中，由於地方極度貧窮，反而使得政府推動相關改造計畫時，當地居民配合度高。

促進旅遊業的最重要關鍵，在於 2000 年指定的歷史古蹟區，其中包括許多歷史景點，大多位於主要廣場東部的拉阿杜納 (La Aduana) 溪流，使該區形成旅遊中心。其中，巴里奧德拉卡皮利亞 (Barrio de la Capilla) 是當地居民商業和服務最古老的地方之一，此外還有名為法蒂瑪聖母聖殿 (Santuario de la Virgen de Fátima) 的天主教堂，坐落在一塊大約一公頃的地塊上 (Rascón, 2013, 35)。Álamos 於 2005 年成為魔幻農村後，觀光發展更加繁榮。

(二) 墨西哥州 (Estado de México) 特波特佐特蘭 (Tepotzotlán)

Tepotzotlán 被選擇作為案例介紹，主要原因有二：其一，Tepotzotlán 位於墨西哥首都近郊，為首都周圍的衛星鎮，有其地理位置上的

特殊性；其二，Tepotzotlán 並非貧困地區，故而該區並非基於經濟因素而發展觀光，可作為特殊案例；其三，Tepotzotlán 行政區內有世界文化遺產，觀光條件較其他魔幻農村為佳。

Tepotzotlán 約有 10 萬名居民，經濟發展程度高（Rojas & Neri, 2013），已經產業轉型，主要產業為工業，並非農業，因此事實上該地並非基於經濟需求而加入魔幻農村計畫；緣此，雖然魔幻農村強調公共、私人和社區之間的參與（SECTUR, 2002: 16），但 Tepotzotlán 居民普遍對魔幻農村計畫缺乏了解，75% 的受訪者甚至不知道有魔幻農村委員會的存在（SECTUR, 2013）。

Tepotzotlán 作為魔幻農村的文化資源，包括舊金山哈維爾的前修道院（Ex Convento de San Francisco Javier），被稱為「墨西哥教堂藝術皇冠上的明珠」（La joya de la corona del arte churrigueresco en México），2011 年也被聯合國教科文組織認定世界文化遺產。此外，當地有總督國家博物館（Museo Nacional del Virreinato），是墨西哥第二重要的歷史博物館，收藏了大量的繪畫、雕塑、裝飾藝術和舊書（INAH, 2007）。自然資源包括「Arcos del Sitio」生態旅遊和環境教育中心，坐落著 Xalpa 渡槽，一座建於 17 世紀的巨大渡槽，共有 43 個拱門，高 61 米，寬 438 米；以及 Xochitla 生態公園，經常舉辦各種文化和娛樂活動（Pueblos de México, 2009）。

Tepotzotlán 的問題，在於觀光發展僅集中於該地市中心，反而是更需要發展的周圍小型農村，因為交通不便，需求被擱置一旁（Cathalifaud, 2012）。

（三）米卻肯州（Michoacán）帕茨誇羅（Pátzcuaro）

Pátzcuaro 被選擇作為案例介紹，主要原因是當地主要居民為原住民族，有其特殊性。

Michoacán 州位於墨西哥西部，而 Pátzcuaro 是該州第一個被列入魔幻農村者（2002），該地主要特色包括傳統墨西哥美食；獻給死者的土著節日；以及特殊民謠，被稱作 Pirekua。

Pátzcuaro 是一個以旅遊為主的小鎮，早在被納入魔幻農村計畫之前，就在 Michoacán 州的旅遊業中佔有重要地位。魔幻農村對該地的主要貢獻，在於市中心歷史區（Historic Monuments Zone）的美化重整，例如改善主要街道、修復歷史建築、公共空間等；此外，加入魔幻農村導致該地許多農業用地變更為住宅用地（Camarena & Enulty, 2020）。然而，由於市中心房屋美化必須符合 INAH（National Institute of Anthropology and History）的規範，對於仍然居住在市中心的人口來說，造成不少困擾，因此市中心原本的居民，多半出售房屋給外部投資者

此外，該州 GDP 的活動，對比官方文件，例如聯邦官方公報 Diarios Oficiales de la Federación（2004、2005、2008、2010、2013）、州發展計劃 Planes Estatales de Desarrollo（2012 -2015, 2015 – 2021），國家經濟普查 censos económicos estatales（2013 2015）、國家年鑑 anuarios del Estado（INEGI, 2012, 2013, 2015）等。經驗證，2000-2016 年期間，初級生產活動 actividades primarias 從 20.9% 下降到 13.7%；二級產業從 24.2% 下降到 16.9%；三級產業從 54.9% 上升到 69.5%；此外，到訪遊客人數從 2012 年的 2,705,285 名遊客，增加到 2017 年的 3,830,712 名（Camarena & Enulty, 2020：47）。三級產業的增長，導致了酒店和餐飲基礎設施的建立，這些基礎設施傾向於在歷史中心

落戶。

四、魔幻農村正面與負面效果

那麼魔幻農村的整體成效如何？這個問題的答案，如果以農村再生的角度切入，無法以一句話簡單回答，因為要衡量農村是否果真再生，有不同標準，例如農村收入是否增加、地方共識是否凝聚、農業是否蓬勃發展、優良企業是否增加、就業機會是否增加、遊客滿意度是否增加、環境是否更加優美、生活品質是否提升等（Gauna Ruiz de León, 2019）。

然而，由於墨西哥魔幻農村的政策目標非常單一，即促進觀光，其他考量並非重點；因此，如單純考量觀光效益，則魔幻農村確實吸引大量旅客，進而促進地方產業升級，堪稱成功（Velarde Valdez, Maldonado Alcuia & Maldonado Alcuia, 2009）。總結墨西哥成功之處，在於結合了農村再生與「世界遺產清冊」的概念，政策期程長，且目標單一，除促進觀光外，別無他想；唯一的限制，即須遵守永續發展原則。雖說執行手段亦屬多元，但其整合所有力量卯足全勁達成單一目標，則是優點所在，成效也顯而易見；非如我國各司其職，甚至部會之間自行設定互不相干的小鎮或農村發展績效與標準，相比而言，墨西哥可謂更勝一疇。

究其根本，囿於我國農村再生的邏輯，主要藉由「提升社區生活品質」與「促進社區參與」，吸引年輕人返鄉，並投入農村再生行動，以之降低城鄉差距。易言之，政策邏輯為先將農村建設好，產生吸引人口的磁力，然而這種抽象的大目標，極易造成執行上必須面面俱到，並且想方設法地滿足各個環節之所需。但是各種意義上的「好」，其實也可能導致資源分配困難，資金（包含補助款項）分散於不同行

為者，致使難以建立共識凝聚向心，結果反是我國預算雖較墨西哥充裕，但單論促進觀光而言，成效卻遠不如後者得以將少量的資源，全部投入相關聯的軟硬體建設；平心而論，上情著實堪為我國鑑鏡。

綜上，魔幻農村計畫的條件計有四大面向，且這些面向的目標，全部指向旅遊活動，都是為了協助當地成為觀光重鎮。墨西哥農村一旦滿足前開要件，才有機會（但不必然）進入魔幻農村清單。

總的來說，魔幻農村在歐美知名度高，一般多肯認其備具招攬遊客的能力（Villalva 2015），影響所及，使得拉丁美洲的西班牙語系國家紛紛效法，希望能夠吸引北美或歐洲等高消費力的觀光客，遠道前去一遊。此觀 2012 年間，西班牙、薩爾瓦多、厄瓜多爾、秘魯、哥倫比亞和智利等國都向墨西哥旅遊部（Sectur）尋求諮詢意見，並據以製定類似計畫，足見風尚魅力無與倫比（Rosa 2012; Velázquez 2012）；例如，哥倫比亞成立「遺產農村計畫」（Pueblo Patrimonio），瓜地馬拉成立「風景如畫農村計畫」（Pueblos Pintorescos），至於厄瓜多乾脆直接援用魔幻農村，加冠國名稱作「厄瓜多魔幻農村」，但無論計畫之名為何，基本概念核與墨西哥類同。而位於歐陸的西班牙，基於本身某些不便言明的特殊考量，雖然沒有正式引進前開墨西哥的魔幻農村制度，但其國內民間團體卻自行將其概念導入網路，並在臉書（Face Book）獲得 5 萬多人追蹤（<https://www.facebook.com/PueblosMagicosEspana/>），盱衡其影響力之所趨，稱得上是無遠弗屆。

除觀光之外，魔幻農村也帶來某些方面的正面效益，例如魔幻農村由於受到資源挹注，居民能受益於城市形象與基礎設施改善；此外，大多數農村被列入魔幻農村後，居民不動產價格提升數倍（Pé

rez-Ramírez, 2016)。

然而對於觀光傲眼成績以外的批評，不絕於耳。大體來說，主要在於資源分配的不公平，以及居民隔離兩點(Alfonso, et al., 2014, Levi, 2018, p10)。

具體而言，魔幻農村過於站在觀光客角度規劃城市，特別是為了使墨西哥成為北方國家人民理想的第二居所，必須讓觀光客在享有異國風情之餘，又有在家鄉的感覺。為了達成此目標，一方面而言，必須將與旅遊、文化遺產，或是自然遺產保護相關的空間，進行特殊布置，打造出一個觀光客想像中，到處具有白色外觀的房子、美麗瓷磚的山牆屋頂，以及鵝卵石街道的墨西哥小鎮；另一方面而言，在現代化上也必須盡可能達到北方國家的水準，因此政府忙於精心粉刷居民住家外牆，隱藏電纜，鋪設人行道，移除雜草亂樹，修復公共建築，增設醫院與交通建設等。

以上作法的優點就是，魔幻農村同時具備傳統墨西哥的風情與現代化的便利；然而這種以遊客需求視角出發的觀光政策，時有手段過於極端的疑慮。例如有學者批評金塔納羅奧州的 Bacalar 或下加利福尼亞州的 Tecate，其城市形象被簡化為中心廣場觀光區及其他非觀光區，只要離開觀光區 150 公尺，魔幻農村就變回普通農村(Hernández López, 2009, p 56)。Ramírez et al (2017) 在對墨西哥州另一個魔幻農村 Malinalco 的研究中，揭露有些投資者購買了農莊，並用柵欄圍住，使當地人無法進入。

此外，也有學者認為，魔幻農村過於強調資本主義，許多農村成員沒有參與利益分配，即使參與其中者，分配獲利也非常懸殊(Teubal, 2001; Monterroso, 2006; Monterroso Salvatierra & Zizumbo Villarreal,

2009, Cruz-Coria, Zizumbo-Villarreal & Palafox-Muñoz, 2010)。

換句話說，如過度以遊客的視角，而不是當地人的真實需求，規劃農村旅遊，可能反而損害當地人的利益。不過反過來想，對於公民美學素養普遍衰弱的國家來說，如果僅依靠公民自身視角，而不考慮遊客觀點，恐怕只能得到差強人意的結果，因此，兩者之間如何達到平衡，亦是一大課題。

第三節 墨西哥模式與他國模式的區別

鑒於我國農村再生計畫（或是類似的其他計畫，例如地方創生、社區營造等）師法德國與日本；因此，雖然本計畫研究標的為墨西哥，吾人或許可簡略回顧一下德日兩國的相關政策特色。

德國對於農村再生，除一般對於鄉村或農業的協助外，最為特別的，就是農村競賽評選。該競賽自 1961 年開辦，迄今已逾半世紀（陳育偉，2007，p 1）。該競賽可源自慕尼黑巴伐利亞於 1937 年舉辦的「城市農村之美」競賽。一開始的競賽內容，主要為美化環境與文化資產之保存（陳榮俊，陳希軍，陳儀芳，陳錦鈴，2016，p 5）。從 1961 至 1997 年止，皆持續「城市農村之美」的內涵，主題訂為「我們的農村應更美」（Unser Dorf soll schöner werden）。然而，自 1998 年度之競賽主題，則增加「我們的農村有未來」（Unser Dorf hat Zukunft）的副標題，將農村競賽從單純的社區美化，轉化為結合永續發展概念的競賽（陳榮俊，陳希軍，陳儀芳，陳錦鈴，2016，p 7）。

我國曾派遣公務員前往觀摩，並撰寫觀摩紀錄，根據報告可得到以下幾點重點：

德國農村競賽規定參賽資格，包括其居民人口數不得高於 3000

人，同時必須具備農村特徵與空間的獨立性（räumlich geschlossen）（陳育偉，2007，p 10）。德國農村競賽制度由中央政府統籌規劃，給予該競賽框架，但各邦仍有權調整細部規劃（陳育偉，2007，p 5）。主辦機關為聯邦消費者保護、糧食暨農業部（Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft, BMVEL，以下簡稱農業部）（陳育偉，2007，p 6），相關協辦單位則包括聯邦環境、自然保育暨核能安全部（Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit, BMUNR）、聯邦交通、建築暨住宅部（Bundesministerium für Verkehr, Bau-und Wohnungswesen, BMVBW）、德國園藝協會（Deutschen Gartenbau-Gesellschaft 1822 e.V.）、德國農村婦女協會（Deutschen Landfrauenverband e.V.）、地方鄉鎮社團連盟（Kommunalen Spitzenverbänden）、德國農業中央委員會（Zentralausschuss der Deutschen Landwirtschaft）等（陳育偉，2007，p 7），德國農村競賽制度，分為縣級（初賽）、邦級（複賽）與聯邦級（決賽）（陳育偉，2007，p 11）。

競賽目標主要如下（<http://www.dorfwettbewerb.de/>）：（1）農村的未來；（2）農村的經濟發展潛力；（3）農村的社會與文化生活；（4）農村的歷史建物；（5）農村作為居住、經濟與休養場所的功能。評審標準則包括發展概念與經濟性創新（Entwicklungskonzepte und wirtschaftliche Initiativen）、社會與文化生活（Soziales und kulturelles Leben）、建築整體意象及其發展（Baugestaltung undentwicklung）、綠色整體意象及其發展（Grün-gestaltung undentwicklung）、農村社區與景觀（Dorf und Landschaft）、生態整體表現（Ökologische Gesamtsituation）、經濟整體表現（Wirtschaftliche Gesamtsituation），

以及競賽活動策劃 (Geschäftsführung) 等 (陳育偉, 2007, p 8)。

獎勵措施主要以榮譽的頒授為主, 而無實質的獎金發放。競賽勝選的公開表揚方式, 可分為金牌獎、銀牌獎與銅牌獎三種獎項 (陳育偉, 2007, p 12)。此外, 獲勝者雖無獎金, 但能在後續爭取其他行政資源挹注時, 獲得優勢; 在各農產品展覽會上, 也能獲得額外的關注 (陳育偉, 2007, p 21)。

德國農村競賽特別強調在地居民自發性參與地方公共事務, 期望凝聚農村社區向心力 (陳育偉, 2007, p i), 引導農村居民透過社區組織, 解決當地問題, 自己思考農村的未來 (陳榮俊, 陳希軍, 陳儀芳, 陳錦鈴, 2016, p 7), 農村成員是否從而獲利, 反而並非重點。

值得注意的是, 在該公務參訪報告中, 提到「考量臺灣與德國人文與社會制度相異, 德國社會主義提供人民基本生活保障, 臺灣資本主義傾向追求營利, 與德國公共利益優先於私人利益之公民意識不同, 建議衡酌臺灣推動農村競賽之條件與特殊性, 審慎規劃適合臺灣之農村競賽運作機制, 配合政策善用農村競賽引導農村發展目標, 擘劃出短、中、長期之農村競賽機制, 短期可透由獎金鼓勵方式, 誘導村民參與農村增能, 長期以培養公共利益高於私人利益之人文素養為目標, 藉以引導農村自主發展及積極投入公共事務之意識, 增強社區自發動能, 政府則逐漸退居輔導及協助角色。」 (陳榮俊, 陳希軍, 陳儀芳, 陳錦鈴, 2016, p 41)。

而就日本而言, 該國在戰後迅速發展, 經過 1970 年代石油危機, 1980 年代廣場協議, 最終於 1990 年經濟泡沫化, 導致日本不得不尋找新的發展模式 (山田, 2004), 在「失落的二十年」中, 日本主要借鏡於新自由主義風格的政治經濟改革 (包括中曾根康弘內閣、小泉

純一郎內閣與安倍內閣）（張正衡，2021，p4）。

日本的國土計畫一直有發展不均的問題，（川上，2008；本間，1992），特別在經濟發展趨緩後，更為嚴重。增田寬也（2015）提出地方消滅論，認為如果東京一元獨大的狀況持續，則東京以外的地方將因人口不足而消失。後來小田切德美（2014）出書反對，認為山村集落有其韌性，不能單以線性統計認為其最終會消失，但也同意政府應出面協助。緣此，安倍內閣在2013年時提出所謂安倍的三支箭（即寬鬆貨幣政策、擴大財政支出、結構改革），在2015年又提出新三支箭（帶來希望的經濟、可築夢的育兒支援、安心的社會保障），將地方創生納入政策（張正衡，2021，p5）。安倍的地方創生政策，有別於過去中央主導的模式，先讓地方自行規劃計畫目標，再由中央政府提供各種支援，以達因地制宜與地方自主的發展策略（李長晏，2019，p40）。

不過事實上，日本在地方創生之前，就已有社區營造政策，李長晏（2019）在研究報告中曾詳盡分析兩者差異：社區營造強調在地性、自發性與集體性，其核心部分係透過政策激發居民共造社區，形塑地方認同；地方創生雖然也強調在地性、自發性與集體性，但地方創生更聚焦於人口與產業政策，框架與層級更大。

此外，地方創生與農村再生也有差異。李長晏（2019）指出以下幾點不同：第一，農村再生要解決農村如何面臨現代化過程挑戰的問題，地方創生則是國家層級的人口戰略；第二，農村再生解決問題的手段，雖不排斥跨域整合，但類型和選項上終究還是必須環繞著農業元素，地方創生則只要不違法，任何手段均為選項。

綜合日德兩國政策，墨西哥與彼等差異對照如下表所示：

表 2 墨西哥、德國、日本對比簡表

	墨西哥 (魔幻農村)	德國 (金牌農村)	日本 (地方創生)
政策產生緣由	新自由主義衝擊，導致農村性質改變	二戰後百廢待舉，居民希望美化環境	過度都市化，地方人口流失嚴重
欲解決問題	農村居民收入	提升生活品質	地方人口流失
主導部門	觀光部	農業部	各相關部門
精神	政府主導，但由下至上	政府主導，但由下至上	政府主導，但由下至上
主要手段	發展觀光	美化環境	促進地方產業
產業方向	觀光	無特定方向(偏向農業)	無特定方向
參與居民主要任務	思考提升觀光競爭力	思考提升農村適居性	思考人口回流問題

第四節 我國農村再生與農村旅遊

一、我國背景探討

我國雖與墨西哥歷史背景不同，但形成農村困境的原因類似，兩者皆緣自國家進入全球經濟體系後，因經濟轉型導致農業式微，使得農村未來發展成為國家政策的重要課題。

此外，由於促進農村觀光為低碳發展的最佳選擇之一，我國農場積極轉型，承辦旅遊業務，也是在 2002 年台灣加入 WTO 後（吳明

峰、段兆麟，2004；李素馨、侯錦雄，2004；張孝銘、邱聯榮、施慧珉，2007；林俊昇，2005；沈進成、蔡瑞明、曾慈慧，2008）。但我國農村再生整體政策上，旅遊終究只是作為輔助，僅以休閒農業用於幫農村點綴，不似墨西哥，後者將觀光視為農村發展主體，而導致此種情況的主要原因，可能在於行政部門的權責劃分。

我國觀光事業主管機關為交通部觀光局，而觀光局由於管轄事務範圍的限制，通常只能採用行銷的方式推廣觀光。例如臺灣十大觀光小城，即交通部觀光局於 2012 年為推展臺灣鄉鎮在地特色及觀光發展，而發起的票選活動。然而由於前開遴選標準模糊，全憑網友投票，致遭質疑涉有灌票之嫌，加以入選小鎮並無後續配套措施以憑增添補益，類此諸種問題。此後，觀光局亦有經典小鎮的計畫（<https://2019smalltown.taiwan.net.tw/>），作為延續，但該計畫屬於上對下的政策，並非由在地人士發動，在參選資格上也沒有特殊限制。例如在該計畫中，將臺北市信義區歸類為小鎮，顯然與一般人認知有異，因此其「小鎮」之名沒有提供某種資格篩選的功能。此外，經典小鎮計畫就執行面而言，比較像是宣傳導向，徑將資訊統整予觀光客，對地方未提供其餘輔導。

墨西哥魔幻農村係由旅遊部（Secretaría de Turismo）負責。Secretaría 中文並無適當翻譯，有時翻為大臣或國務卿，但此種翻譯如望文生義，則令常人難以理解，為典型不當翻譯，但無論如何，該職位為直接隸屬總統的行政二級機關，其實質功能與地位，幾等同於我國的部會。

墨西哥政府組織中，也有農業與鄉村發展部（Secretaría de Agricultura y Desarrollo Rural），業務範圍雖然名目上包括農村再生，

但並非該部主要關注事項，且該部完全不觸碰農村旅遊業務，僅扮演協助的角色，負責推廣而已（<https://www.gob.mx/agricultura/es/articulos/puebla-de-los-angeles-destino-celestial>）。易言之，農村觀光全由旅遊部負責。墨西哥權責劃分能夠如此清楚，其理由需要進一步研究，但筆者推測，原因可能在於墨西哥農業生產的主力為大型企業，並非小農，因此墨西哥農業與鄉村發展部在自我定位上，偏好處理農業公司，特別是跨國農業公司遭遇的問題，例如不平等國際貿易條約、跨國農產品推銷、特殊農產品研發等議題，而非處理農產品多半僅供自用，只少部分提供販售的小農議題，包括農村觀光。

無論如何，墨西哥魔幻農村計畫係旅遊部主導，而旅遊部在該國屬於二級機關，無論權限資源都遠較我國觀光局高，因此能夠獨立推動地方產業升級的政策，且墨西哥推動農村旅遊時，因主管機關為觀光部門，因此內容不以農業為限，而源於傳統上的鄉村旅遊（rural tourism）與新農村的觀念。

對比我國，農村旅遊實際主導者是農委會，聚焦在休閒農業部分。休閒農業在定義上，是運用農村社會（生產、生活、生態）的整體資源，創造觀光休閒的商機（吳宗瓊，1997；鄭健雄、楊明青，2008），最常見的是結合產業特色（如：採茶、採果、採蔥、採蓮體驗等），生態環境觀光（食農教育、生態導覽解說等），生活經驗（如：划竹筏、控窯、摸蜆）等。我國通常藉由輔導農村提升產業文化，舉辦具有在地特色之市集活動等方式，讓當地居民透過前開過程，拉近遊客與漁村之間的互動關係，營造未來社區得以自主發展的營運環境，也就是單純的申請-補助模式。

我國休閒農業發展數量頗高，例如台灣休閒農業學會於 2004 統計，全台有破千農戶提供旅遊遊憩體驗（陳昭郎，2007），根據農委會統計 2016 年統計，全台 82 處休閒農業區遍及各縣市（行政院農業委員會，2017），近年結合青農返鄉的口號（黃呈皓，2011），學者認為休閒農業的鄉村旅遊能成為台灣開拓國際旅客市場的生力軍（游文宏、彭玉樹、林玥秀，2012）。

值得注意的是，休閒農業實踐上，通常只在農業的框架下運作，罕見將文化資源與自然景點兩相結合者。不可諱言，農業導向的休閒農業好處有以下幾點：其一，絕大多數的農場，仍保有一級產業功能，休閒農業有助於其拓展二三級產業時，仍能販售農產品（吳宗瓊，2020，p2）；其二，傳統農業在現代社會經濟價值降低，（Li, Ryan & Cave, 2016; Van der Ploeg & Roep, 2003），但休閒農業能促進傳統的農林漁牧，增加附加價值業（Andersson, Eklund & Lehtola, 2009），例如有機農業、自然農法、環境教育保育、觀光旅遊、渡假遊憩等，建構不一樣的鄉村經濟，也讓鄉村地區的生活與環境更為昇華（George, Mair, & Reid, 2009），這種創新經濟體系主宰了當代農村的發展（Garrod et al., 2006; Oliver and Jenkins, 2003）。其三，農場業者主導旅遊，較能夠上手，因其具有以下優勢：(1)掌握一級產業生產技術與經驗；(2)熟悉在地人文歷史；(3)具備在地溝通協調能力（吳宗瓊，2020，p25）。

然而過於側重休閒農業的觀光，容易忽視整合當地內蘊獨特價值，或其普世價值尚不足以成為世界遺產的有形、無形文化資產，較難與地方小鎮、農村、漁村等聚落連結，進而以大敘事或重新建構敘事的方法，規劃出生態旅遊地圖。加上休閒農業罕有數量管控措施，

致使難以突破既往窠臼，邁向汰舊創新之路。例如，臺灣農村發展觀光體驗，常有跟隨流行或追風、盲從的「一窩蜂現象」，往往當某種商品甫一上市獲得初步成功後，不日即可見其仿品或類似品牌，魚目混珠地行銷於全臺，造成所有的在地商品，逐漸形成趨於一致或高同質性的劣化現象，時日一久，自然無法繼續保有市場優勢。

綜觀前述，審查委員或許已經注意到，墨西哥魔幻農村計畫的內容，我國似乎都有觸及，且在有些項目上業已挹注極大資源。這樣的理解確實沒錯，事實上，我國目前幾乎符合前開魔幻農村成立的全部要件，其中部分條件甚至優於墨西哥。例如，我國農村一般不存在治安不佳或是交通不便等劣況，反觀墨西哥此類問題則非常嚴重；再者，按查文化部先有世界遺產潛力點的劃定，而該 18 處場址皆符合真實性與獨特性的規範，其後復有歷史場景再造計畫，以大敘事角度建構文化與歷史等規劃作為，都不亞於墨西哥對於文化或自然遺產的良善建設。如同上文所提，本研究目的，在於討論設若我國如同墨西哥，結合文化資產與農村再生，並將政策目標限縮於觀光，是否能達到相同的成功效益？

二、黃金小鎮及周遭地區文化資產暨觀光景點盤點

以下為研究者前往黃金小鎮及其周遭地區，盤點具備潛力之文化資產景點。

序號	第 1 號
名稱	五穀文化村





類別：觀光工廠		
---------	--	--

<p>簡介：原本是功薰陶瓷公司，在陶瓷需求量改變，相關製造業移出後，經政府輔導，將原本廠址改為博物館風格的觀光工廠，見證了陶瓷製作的歷史。</p>		
---	--	--

參考資料	<p>1.五穀文化村官方網站：https://www.wuguu.com.tw/。</p> <p>2.訪談。</p>	
------	--	--

序號	第 2 號
名稱	出磺坑景觀





類別：古蹟

簡介：出磺坑，舊名硫磺窟，為台灣最早發現石油處，可回溯至清朝咸豐年間，出磺坑景觀景點實際上由以下幾部分組成，包括台灣油礦陳列館，出磺坑建物，出磺坑步道。其中台灣油礦陳列館中提供探勘鑽井生產流程、VR 設備，不同原油的樣本，煉油相關設備模型，出磺坑歷史照片等，詳細提供油礦從探勘開採到發掘結束的歷程，以及相關史料等；出磺坑建物，包括宿舍、重機具維修庫及北寮舊辦公室，豎井等，於 2008 年登錄文化景觀；出磺坑古道位於苗栗公館鄉的出磺坑與大湖法雲寺之間，又稱為「法雲寺古道」。

參考資料	<p>1. https://www.taiwan.net.tw/ml.aspx?sNo=0001110&id=A12-00389。</p> <p>2. 國家文化記憶庫 https://memory.culture.tw/Home/Detail?Id=234619&IndexCode=Culture_Place。</p>
------	---

序號	第 3 號
名稱	謝春梅故居



類別：古蹟		
-------	--	--

<p>簡介：謝春梅（1922 年 11 月 6 日—2020 年 4 月 29 日），新竹州苗栗郡公館莊（今苗栗縣公館鄉）人，公館鄉知名醫生，生於日本時期，1944 年取得醫生資格。二戰後由於制度崩潰，台灣傳染病頻繁出現，謝春梅對控制完染病頗有貢獻，又重視出診，救人無數，甚至也協助法醫工作。謝春梅故居在黃金小鎮範圍內，為私人所有，非常態性開放參觀。</p>

參考資料	何來美，鄉醫鄉依：謝春梅回憶錄，聯經出版公司。
------	-------------------------

序號	第 4 號
名稱	公館鄉水圳文化



類別：古蹟	級別：國定古蹟	種類：燈塔
<p>簡介：穿龍圳係清道光 20 年（1840）開鑿，由當時尖山庄庄民劉禎出資興建，後轉由福基林氏，水源來自於後龍溪，民國 42 年苗栗農田水利會公館工作站對其強化，完成隧道取直工程，流經區域涵蓋整個『黃金小鎮農業特定區』，為自行車道路線上重要觀光景點。</p>		
參考資料	<p>苗栗縣公館鄉公所， https://www.kungkuan.gov.tw/News_Content.aspx?n=3296&s=158199。</p>	

序號	第 5 號
名稱	石圍牆遺址



類別：古蹟

簡介：早期先民居於此地時，以當地巨石疊砌成堅固的石牆，用以防範外敵，後因昭和 10（1935）苗栗關刀山大地震，全庄 1224 人，死亡 86 人、重傷 152 人，住戶 142 戶，全毀 141 戶、半毀 1 戶，幾乎全毀，現僅有遺址，並有「大震災石圍牆保殉難紀念碑文」。石牆村內另有廟宇，名為揆一樓，本為墾首吳琳芳的家廟，供奉關公與孔子，一文一武。

參考資料

https://memory.culture.tw/Home/Detail?Id=203868&IndexCode=Culture_Object。

序號

第 6 號

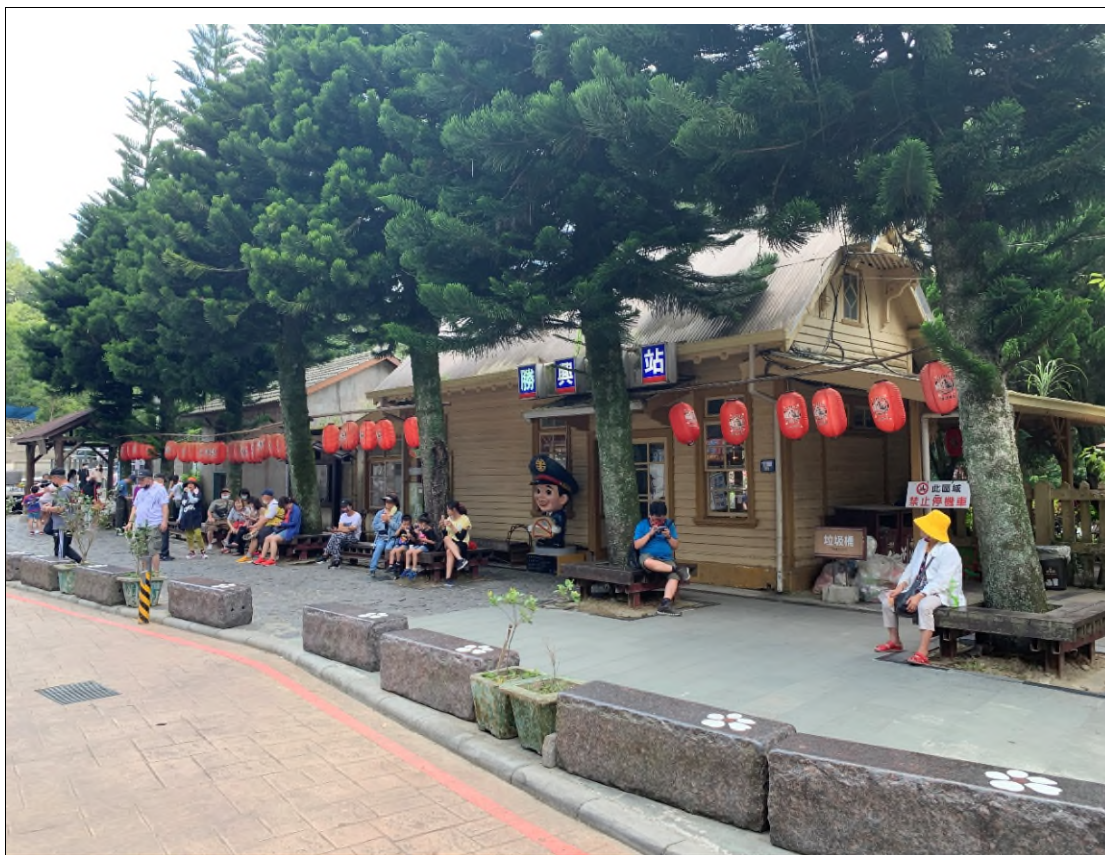
名稱

龍騰斷橋



類別：古蹟		
<p>簡介：龍騰舊稱「魚藤坪」，此因先民遍植魚藤，又將東面的高山稱為關刀山，取魚藤困鯉魚精並遭關刀斬之之意。龍騰橋為臺鐵舊山線最早的鐵路橋樑之一，興建於 1907 年。1935 年關刀山大地震時，橋梁震毀， 1999 年九二一大地震，斷橋第 4 座橋腳攔腰震斷，使該橋成為兩度見證大地震的建物 2003 年依《文化資產保存法》指定為「縣（市）定古蹟」。</p>		
參考資料	<p>https://nchdb.boch.gov.tw/assets/advanceSearch/monument/20031125000001。</p>	

序號	第 7 號
名稱	勝興火車站



類別：古蹟

簡介：勝興火車站為臺灣縱貫鐵路舊山線鐵道，三義到豐原路段之間的車站，前身是十六份信號場，於 1908 年設立。勝興火車站建築主體興建於 1912 年，為一層樓木造兩坡水屋頂建築，由於臺灣縱貫鐵路新山線鐵道於 1998 年 9 月 23 日完工通車，列車改線，勝興火車站走入歷史，轉型為歷史觀光景點。

參考資料

- 1.李汝和，臺灣省通志·卷一：土地志勝蹟篇(1)，1970。
- 2.自由時報，
<https://news.ltn.com.tw/news/Keelung/breakingnews/3829453>。

序號

第 8 號

名稱	臺灣客家文化館	
		
類別：展覽館		
<p>簡介：客家委員會基於保存與展現臺灣南北客家文化風華，於南北各建造一座文化館。苗栗為北部文化館，該館包括文化藝廊、第一特展室、第二特展室、第三特展室、第四特展室、第五特展室、好客劇場等，讓遊客更能了解苗栗客家文化。</p>		
參考資料	https://thcdc.hakka.gov.tw/1241/1242/1254/73833/post 。	

序號	第 9 號
名稱	三義木雕博物館



類別：博物館

簡介：原為苗栗木雕藝術展示館，建設目的在於推廣木雕藝術，以及發展地方特色，木雕博物館之展示主題包括：南島民族木雕、從面具看世界文化、三義木雕源流、建築家具、模印及木雕工具、寺廟宗教、得獎暨典藏作品、薪傳創作營作品、複合媒材及當代木雕藝術特展等。

參考資料

<https://wood.mlc.gov.tw/content/index.aspx?Parser=1,4,23>

三、訪談調查之結果與討論

根據 Schianetz & Kavanagh (2008) 提及旅遊地區永續發展重要之利益關係者，應有地方社群 (local community)、產業代表 (industry

representative)、政策擬定者(policymakers)、主管機關(administrators)與專家(experts)(Schianetz & Kavanagh, 2008)。由於本計畫研究規模較小，以及補助機關(農委會水保局)本身為政策擬定者與主管機關的因素，主要訪問類別選擇地方社群(local community)、產業代表(industry representative)，以及專家(experts)三類，共訪問13位人士。

表 3 受訪的研究參與者基本資料

代號	產業類別	代表性
A	觀光業	黃金小鎮在地耆老，發展協會總幹事
B	觀光業	黃金小鎮在地耆老，任當地導遊
C	製造業	黃金小鎮在地耆老，製陶廠負責人
D	學生	日本留學生，台灣農村旅遊經驗豐富
E	觀光業	旅行社負責人，資深觀光專家
F	農業	其他優質農村體驗品質評鑑獲選者，作為對照
G	觀光業	其他優質農村體驗品質評鑑獲選者，作為對照
H	觀光業	資深導遊，常態帶領全台各地農村旅遊團
I	農業	苗栗民宿業者，有農民身分
J	學生	墨西哥人，旅居台灣多年
K	學生	墨西哥人，旅居台灣多年
L	工程師	旅居墨西哥多年台籍人士
M	研究員	農業政策專家

(一) 關於農村旅遊的客源

根據本計畫的訪談結果，受訪者普遍認為國內農村，包括黃金小

鎮，主要皆是以團客為目標客群，而非散客。

大部分旅客都來自外縣市，苗栗當地人會往新竹、頭份或台中走，而新竹跟台中人則往苗栗走，事實上很多苗栗人都不知道有黃金小鎮。基本上是團客為主，透過旅行社來帶，散客比較少。我們有本身有團隊在這邊，依據團客要求，會帶 DIY 活動，或解說景點，讓遊客更了解這個區塊（A）。

大部分的散客只能利用週末假日玩，能每天都帶來收入的，還是團客，例如里民活動、高中小學大學的畢業旅行、校外教學、員工旅遊、獎勵旅遊，團客主要就是想看新鮮的東西，例如體驗不同地方特殊的美食或特殊經驗、或是看看不同的文化，跑到別人住膩的地方玩，又或是希望學到一些新的知識，看一些當地農產品的製造過程並 DIY（E）。

企業員工旅遊很常見，可以激發團體向心力，讓大家共同去完成任務，相對比較吸引人，然後讓老闆最後也有一個成果看得到，如果是都會區城市出發例如台中台北高雄這樣國民旅遊出發的話，會相對比較有興趣，農村體驗就比較不會辦在比較偏鄉的，因為偏鄉的反過來想去體驗都市人生活，所以台北的比較喜歡去體驗農村鄉村生活去感受（H）。

我個人認知是，團客會有導遊的操作與帶領，蠻完整的 SOP 流程去走，散客到這邊覺得很有趣，就去體驗，但是團客可

能會受限於時間餐廳停車等問題，然後現在遊覽車用車有限制 11 小時內的問題，散客就沒有這問題，想體驗就體驗，但台灣農業想接的團客比較多，賺的比較多，這也是實話 (H)。

受訪者也提到，國內農村除了以團客為目標客群外，通常規劃上還是以一次性旅遊行程為主，回頭客較少。

台灣人特性就是一個地方不玩很多次，例如去過英國，我們就不會想再去，儘管他們只去英國的倫敦，沒有去其他相關城市，這是我們台灣人比較會這樣，所以我覺得我們台灣的鄉村觀光客回流率相對比較低 (H)。

我們目前都是以一次的行程為主，有些回頭客我們會稱為「回娘家」，會有折扣，因為我們其實有季節性的行程。比如說像櫻花季的時候我們就會針對櫻花做遊程，對然後像目前就是採 5 月桃就是在水果食農的課程，然後我們也會有夜觀的行程，還有就是我們的客製化的行程其實也蠻多的，所以我們會希望就是回頭客他是可以去體驗不同季節的那個行程，所以你就會跟他介紹不一樣的行程，他可以自己去做選擇 (F)。

但受訪者也有提到，單次旅遊的文化並非不可改變，主要還是行程是否能做出差異化，因為台灣人就很愛反覆去日本。

日本是特例，我認為除了台灣人對日本的歷史跟情懷有不一樣的感覺，還有日本在做很多服務相當細膩，細膩到你會覺得每個農舍農家的體驗不一樣，例如 Homestay，你到那邊去直接住宿在他們的家，那已經不算民宿，你可能一戶住四位客人，這家人去務農，你也跟著他們去，做麵條就跟他們去麵條，所以隔天吃飯時去做交流，每個人的感受是不一樣的，相對起來是很新鮮，儘管這個地方來過了，但是下次會想來體驗不同感覺，當相對台灣來說，在法令來說沒有開放這個地步，因為這個是旅宿業的部分（H）。

台灣農村旅遊聚焦在團客，但是一般而言，歐美旅客並不喜歡加入旅行團，又因為語言問題，使得我國吸引歐美觀光客不易。

目前有接過香港、新加坡、中國、日本、韓國都有，但基本上不多，少部分散客跟著台灣團來的，整團外國人真的是比較少（A）。

有機會當然想發展國際觀光，就是還是需要培養外語能力的導覽員，這種人很少，我們目前是有一位是可以做這樣的角色，但是因為他比較忙，所以真的有外國遊客來的話，可能要預約（F）。

因此如果要瞄準國際觀光客，勢必要將客群轉為以散客為主，然

而散客需要的資源投入方向與團客大不相同，主要問題在宣傳與交通。

團客散客在行銷的部分有差異，散客需要行銷，團客跟著旅行社的行程走，比較容易招攬到生意，散客要你需要地方有知名度才會去（H）。

我在墨西哥人有可能會瀏覽的網站上，從未見過任何推廣台灣的觀光的資料，所以除非我為了要去台灣而主動找，不然不會被動接觸到相關資訊，因此我們對台灣的印象就是很多科技產品，但不是去玩的地方。另外在墨西哥有個謠言，非常流行，就是只要去過台灣，就再也不能去中國，例如我現在在台灣，但很多友人都問我這個問題，擔心我以後有需要去中國的時候不能去（K）。

我有些想去的地方都是在山上，事實上台灣山上的景點也很多，但最大的問題是交通，因為很多地方都只有自駕才能到，如果不靠自駕前往，對於外國人來說太困難了。台灣很極端，有些地方很好抵達，有些完全不知道怎麼去；中文使用漢字造成這件事情更困難，因為我們連路標都看不懂。我覺得台灣確實有特色，特別在安全以及美食上，但國際遊客不知道怎麼去那些可以玩的點（J）。

日本人來臺灣可能不敢開車，臺灣鄉下不是危險，是交通號

誌僅供參考，開車習慣不太一樣，不太方便推廣給觀光客，至少第一次來的觀光客。日本人到台灣受限於交通，還是比較傾向捷運可以到的地方，在臺北幾乎不用講到中文就可以自由行動，離開就沒辦法（D）。

訪談者提到，由於宣傳與交通的不足，雖然偶爾確實有外國客人，但是是跟著活動出現，例如苗栗國際陶藝節。

例如加拿大、香港、日本、韓國、中國、俄羅斯等藝術家駐村 10 天，來這邊創作，這個藝術家駐村辦了 3 年，後來因為疫情停辦，苗栗國際陶藝節每年都有辦，只是說駐村的部分去年沒辦，今年也沒有，另外除了駐村，還會去其他縣市參訪，並請她們開設工作坊，讓有興趣的人跟當地陶藝師觀摩，蠻多人參加，參加的人大部分還是苗栗居多（C）。

也有受訪者提到，苗栗的旅遊硬體設備並沒有因為專注團客而變好，仍有待加強。

農村以前走小規模小眾，到了要擴大規模時，就沒有大量的餐廳、停車場、公共廁所等，這也會讓觀光客不願進來，不要說別的地方，三義是一個成熟觀光區，可是你知道嗎，吃飯很辛苦誼，因為餐廳開在木雕博物館旁邊，但博物館的人很多，看完木雕博物館，餓了就直接去吃，所以旅遊團只接晚上，中午很多人他就不排這邊用餐，變成去台中還是哪裡

玩順途回來就會排晚餐，但遊覽車沒有辦法在餐廳那邊迴轉，於是只能停在下面，我們走去很辛苦，又暗又沒有路燈，這都是農村建設沒有想到這些方便性跟觀光客的這種要求，沒有去顧慮，所以這也是問題（E）。

（二） 關於農村旅遊結合文化資產推廣

根據本計畫的訪談結果，受訪者普遍同意農村旅遊應結合文化資產推廣。

我希望行程朝向田園景觀的概念，例如說水圳文化是我們所強調的重點。穿龍圳，這邊的水都是串連，穿龍圳為什麼叫穿龍圳，因為他是彎彎曲曲過來的，他是挖隧道的從隧道裡面穿過來的，所以在早期日據時代的時候可能就沒辦法去挖，但我們當地居民為了去灌溉這個田，因為早期我們住的這些地方都是河床，然後把它整理成稻田後，把那個水切到別的地方去，那這邊水的從穿龍圳過來，灌溉公館鄉 800 公頃的平原，所以這個水源非常清澈見底，這個水源是經過大湖的水源、泰安鄉、溪水坑、雪山山脈的水源匯流而成。我覺得是可以去開發一個方向，那我的目標抓在水，因為水是我們生活之母，我覺得是很重要的概念，當然我們也有文化的部分，例如廟宇及穿龍圳的文化，以及石頭公的文化也列入在裡面，所以原本黃金小鎮只有兩個村在拉，後來考慮我們整個黃金小鎮的文化層面是一個比較低的文化層面，所以我們把石圍牆的文化給加進來，加深這邊文化的氣息，這

個是蠻重要的拉（A）。

會經常性整合文化資產，因為這都是苗粟當地的特色，例如我可能先去龍騰斷橋然後我會走舊山線鐵道騎腳車道勝興車站這樣子，然後再去體驗當地農家特色美食，然後因為現在那邊有新創產業，整塊地去做串連，以前都是去單一景點，現在整塊串連，待的時間也可以拉長到一天兩天，而不是單一個點（H）。

所謂結合文化資產，其重點在於文資能提供的背景故事，而非文化資產本身，也就是類似於墨西哥魔幻農村所強調的故事性，更是重要。

我覺得故事性比文化資產重要，對於這邊的什麼山的文史部分，遊客沒有興趣來了解，因為這是屬於別人的文化，遊客他們是來玩的，不是來念書，心態覺得玩得開心更重要，所以我們只能簡單來講，然後實地去體驗對他來講是比較好玩的。每個景點他都有他的故事，我們帶遊客去時，一點一點的帶他們走，他們就會有所感觸，如果沒有故事會有點空洞，像是在這條動線上有謝醫師故事館，這個是我幫他編進去的，因為我了解這個人，因為我小時候包含我阿嬤都是給他看病，醫生看到 99 歲走掉都在服務，幫人家驗屍開死亡證書，有些醫院無法幫忙的，他都做，他有一個很有名的，幫人家聽心臟，幫人家把脈，他就跟你講你可能身上有腫

瘤，你要去大醫院檢查，他幫人斷定生死，他會到你們家，看 8、90 歲老人，他會跟你講你可能壽命將盡，再過幾個小時會斷氣，真的斷氣了，真的蠻厲害的，這是他讓我們在地感受到到的 (A)。

農村這種旅遊要有故事性，整個農村沒有人帶的話，看不出什麼東西，一直講這個沒污染那個很乾淨，講很多遊客會膩，我們在導覽時需要故事，以當地厲害的地方去創造故事，例如今年 3、4 月山上有下雪，為了吸引遊客要講這水圳的水在 3 個月前是冰塊，用這奇特的講法吸引遊客注意 (B)。

有些魔幻農村重視故事性，真的很獨特，例如 Bernal 裡面有一顆巨石，像山一樣大，他們就會以環繞著巨石為中心，去說很多故事，但魔幻農村不是全都走故事性路線，有些是自然風景 (L)。

魔幻農村確實很多是強調故事性，例如 Real de Asientos，其實不是非常有趣的地方，也非常小，但有趣的地方在於一間教堂，裡面有個地道，會提供非常多的故事，包括戰爭傳說等 (K)。

日本很多地方會結合戰國武將歷史或當地藩主家族的歷史。例如赤穗這個地方，當地的傳統產品只有鹽，現在原料

也幾乎都是從外地來的，他們主要的故事是江戶時期的忠臣藏 47 浪人復仇的故事，依然還是在全國具有知名度（D）。

（三） 關於休閒農業與觀光

墨西哥的魔幻農村計畫沒有強制發展觀光必須基於農業，事實上，農產品銷售在其中扮演的角色甚微，甚至連輔助都談不上；而我國休閒農業顯然是以農業為主，觀光為輔，兩者頗為不同。根據本計畫的訪談結果，受訪者對此差異優劣分析，意見不一，有認為應該適當鬆綁者：

農民做觀光的確會有他們的難處，真實來講會去規避很多法規，因為訂法規的人真的沒那麼瞭解第一線農民的需求，例如民宿事實上沒有辦法容納這麼多的人，但是他不可能因此不做團客生意，比如說我一台遊覽車 40 人過去，現行的法規來講只有在原住民或外島地區一間民宿有辦法容納這麼多人，但有政策下有對策，畢竟熟門熟路的，一樓民宿設一個招牌，二樓民宿設一個招牌，三樓民宿設一個招牌，我們知道他是同一間民宿但他掛了三個名字，這也是未來法規可以鬆綁的地方，這也是實質上幫的上農民讓他們去做休閒農業的串連（H）。

我本身有農民身分，但是只當農民其實過得很辛苦，所以需要去做觀光，但如果我放棄農民身分改做民宿，其實還是不會賺錢，要賺足夠生活就是要一邊保持農民身分，一邊又同時

做觀光，開民宿，才會夠，但這樣就必須遊走法律邊緣，甚至有時候講白點就是違法，我也不想但沒辦法（I）。

也有受訪者認為礙於觀光以外的其他考量因素，我國仍應以休閒農業的形式推廣農村旅遊。

其實觀光這件事情你不用休閒農漁業來推廣，你也是可以用一些其他觀光商品來吸引人來，所以你就是要一直說服大家為什麼要用休閒農業來去做旅遊，這件事情的價值是什麼可以帶給社區或地區帶來的不一樣是什麼。我覺得背後在談的是永續跟負責任的旅行這兩件事情，之前人家會說觀光是無煙囪的產業，但其實還是會對當地的造成一定的環境破壞，可是其實我覺得休閒農業在講的目標就是為了文化保存跟永續這件事情（G）。

WTO 後擔心產品大量進口，讓原本農業生產很難賺錢，但一個國家不能沒有農業，這就是糧食安全問題，如果政府不管制，那大家都不務農，都去蓋房子，而農地一旦轉用，幾乎是不可逆的，政府管理農地，轉用嚴格規定，是為了要保留一定的生產力，換一個角度，我國對農民有諸多照顧，包含免稅、農業貸款、農保等等福利政策，另外怎麼樣幫他們確保所得，也是政府要照顧，這個狀況不只發生在台灣，例如烏拉圭農業當初在 WTO 談判的時候，有個農業協定，跟我們一樣韓國、日本、歐洲、瑞士等都是小農田制，很怕自

己因為貿易自由化在比較利益下，農地被釋出轉用其他用途，政府為了讓農民賺更多錢，從歐洲等國家傳入的觀念，讓他們往高價值方向去發展，六級化產業，農業不只一級產業，還有二級加工與三級服務，政府對農業往二級三級發展是沒有放棄的，輔導幫助鼓勵一些小農往六級化發展，發展到在休閒農業這塊，一開始是台北市推的，因為他在城市邊緣，農地容易被轉用，後來全台一起。其實小農做休閒農業跟財團經營的農業絕對是不一樣的，公司財團要繳費，小農是享有很多優惠，農民在台灣是一個很特殊的團體，日本韓國也有農民協會等農民團體，台日韓蠻像的，都跟日本學來的，一起摸索，因為環境條件很像，這是這些年的狀況(M)。

居民需要生存，觀光基本上對社區居民也是有一些幫助的，因為遊客進來了可以帶動地方發展，再來也可以把農家的農特產品行銷出去，對他來講也是一種利益，我覺得是正面的部分，或者是把這些遊客帶到農民家裡去買一些農特產品，例如自種的菜啊一些芋頭啊紅棗啊，基本上農民是喜歡 ok 的不會反對，因為有利益在他身上(A)。

不過，以休閒農業為推廣農村旅遊的主要工具，可能是造成團客旅遊盛行而，散客旅遊不易推廣的原因之一。

講白點，如果旅行社、導遊司機利潤通通靠收團費，價格就會提高，人家就不想來，那如果每一樣生產的東西成本能壓

得低，給這個導遊司機領隊旅行社都有回饋，平衡團費，那大家才會大量來，這都是一連串一條龍的作業模式，這也是為什麼政府補助團客盛行（E）。

（四） 關於資源整合

根據本計畫的訪談結果，受訪者普遍提到農村旅遊應該進行更大的整合，除了一位原住民部落代表反對。

另外休閒農業裡，無論民宿也好，農場也好，都是個人經營，不一定有聯合促銷，因為個人經營的關係，資源就有限，資金也有限，所以他接待容量上有落差，如果沒有好的大的接待容量，就無法創造經濟規模，那沒有經濟規模就惡行循環，這就很可惜（E）。

每一個社區有它的特色在那邊，但是社區跟社區之間互動太少了一點，沒辦法去切磋問題，再來就是社區其實也不曉得下一步該去怎麼做，沒人帶根本不會走也走不出去，如果有人去輔導他們怎麼做我覺得是很好的，像是我現在想去做整個公館每個社區，我希望每個社區能夠帶一個產業出來，所謂產業就是帶團去那邊要怎麼去玩，等於是流程規劃起來的概念，讓旅行社可以去呈現，像是可能早上去福興社區，下午又去哪個社區去玩連成一條線的概念，我覺得是蠻不錯的概念，希望每個社區可以串連在一起我覺得是不錯的，讓整個公館休閒觀光產業更能夠發展得更好一點（A）。

我並沒有想要去做很大的原因是，第一個是旅遊品質，然後第二個是我們不想要接這麼多的遊客，因為不想去影響到部落人的生活，如果說來客量越多，那是不是相對的影響的就是部落的村民，所以如果有機會來到我們部落的話，你可以試試看你會發現到一個很特別的一個地方，是我們在整個導覽過程當中，我們都是走外圍路線，我們就是繞部落外面。然後我們唯一會切進來的，走到部落的時候，就是只有在坐接駁車的這段時間，其他時間其實基本上不會跟部落的村民會有太多太大的接觸（F）。

（五） 關於第二居所

墨西哥魔幻農村計畫，使得當地往往成為外國人或本國人的第二居所，日本也有同樣情況。

有趣的是，最近島根縣說自己沒有特色，歡迎外地人過來增加他們的特色。島根縣甚至開放外地、外國人來讀國中、高中，歡迎來島根和地方一起成長共生。現在偏遠的農村也會吸引可以遠端工作者的「移民」。日本是高齡化社會，很多地方住宅沒有人住，所以努力推動都市青年到鄉下遠端工作（D）。

受訪者對於我國農村是否有可能效法，意見不一，認為長住可分為購屋置產與長期租賃，兩者可行度不同。

有些遊客想來這邊買房子，我建議他如果你有 1、2000 萬你不要在這邊買房子，買了房子是要整理的，如果一段時間才回來，第一件事要先打掃，於是就失去度假的意義，所以很多人一時興起但後來都走了，而且我也不建議在這邊買，我不希望這些豪宅，會破壞農村的景緻，很多人住一住還是覺得租民宿好了（A）。

我們花了這麼多錢要搞長照然後還要請外勞，奪了我們本國的就業機會，然後外勞也在台灣造成很多是非，那我們為什麼不讓我們這些農村，農人農婦在不農忙的季節幫忙照顧老人，那城裡的人就會讓老人去住農村，享受美食新鮮蔬果還有好的空氣，農村的人願意幫他們洗衣服，服務的很好，有乾淨的地方住，然後收很便宜的費用，然後政府的補助長照，如果失憶老人一個月給一萬五，那你就還可以一部分補助到農村與農民，我覺得農村的空房舍，來輔導成為接待的民宿，再訓練農人農婦講究營養餐，讓他們懂的服務的理念，然後補貼他們買相關設施，這樣就不用想長照的問題呀（E）。

（六） 關於少子化

受訪者普遍提到農村年輕人不足的問題，以及少子的問題。

我們很希望年輕人能回流協助社區做一些事情，在社區事務

當中，可能最擔心的是現在是電腦科技的問題上面，例如人到了一定年紀以後眼睛都不行了，計畫也不會寫公文也不會打，對農村發展來講這是很大的殺傷力，一定要靠年輕人回流才有辦法處理這部分，我相信每個社區都會遇到這些問題，如果政府可以提供一位人力，例如剛好畢業沒工作的年輕人，進來協助社區處理活動流程，打打電腦公文安排事項之類的，我想這是大家社區樂見的，每一個社區一位就夠了（A）。

台灣實際上跟日本很像，面臨少子化、老年化、人口過度集中在都會區等挑戰，所以這方面要透過農業的發展與轉型，創造地方獨特性，將產品與服務差異化，例如改善農民的理念，培訓農民發展觀光的能力。在行銷服務這塊，基本上要活用地方農業資源，提升農產品與服務附加價值，增加農民所得，例如把農業地區生產的農產品、知識經驗、工藝品、傳統文化、飲食、農村特殊觀光風景，通通集合在一起，才能創造附加價值（E）。

年輕人覺得賺得到錢嗎？休閒農業是今天有人來才賺得了錢，沒人就沒有錢，他寧願是在都市領固定薪水或者是相對薪水比較高的工作，農村鄉村旅遊也賺得到錢，但是多少不曉得，吃得飽穿得暖也是一個問題，那這也是我覺得跟中央、地方政府行銷有關，人員的培訓薪資過低，回歸農業觀光民宿找不到人 低薪不願意做，也沒有開放外籍勞工來做

(H)。

第四章結論及建議

墨西哥經驗提供給我國的啟示有以下幾點：

第一，墨西哥農業係大公司主導，我國則由小農主導，兩者體系不同，因此墨西哥較無強烈動機要求小農保持農地農用，這使得小農發展觀光之餘，少了限制與包袱；而我國基於糧食安全等因素，必須確保小農在發展觀光之餘，大部分農地仍維持農用，導致小農發展觀光的手段無法如同墨西哥那樣地自由，也使得小農轉型發展觀光業的成本較高，效果大打折扣。惟以上係結構性因素，難以改變，但我國仍可以整合觀光部門，發展類似於魔幻農村的旅遊清單，甚至直接沿用此名稱，進而使國際能見度增加。

第二，墨西哥大多數魔幻農村的主要賣點是「故事性」，包括美食文化以及宗教祭典，僅有少數魔幻農村範圍內擁有世界遺產；而我國美食與廟宇眾多，確實有效法可能。然而，墨西哥魔幻農村的故事性多半以村鎮為單位，以市中心整體環境氣氛而建構；但我國目前多屬於各休閒農場單獨作戰，缺乏以行政為單位的整體故事性建構。此點不利於文化觀光發展，因為觀光體驗良窳取決於旅客心中模糊籠統的感受，並非理性判斷，所謂文化氛圍必須整體規劃，僅靠幾間休閒農場，難以營造出蘊含文化氣息的氛圍。

第三，魔幻農村的主要觀光特色是基於文化衍伸出的故事性，而

農村田園景觀只是其中一部分，因此該計畫必須高度整合文化資產。因此，我國休閒農業應該進一步整合文化，否則單純提供休閒農場體驗，觀光發展上有其極限。

第四，墨西哥打造的旅遊體驗，兼顧長短期遊客：所謂短期旅客，可能僅到訪數天，而所謂長期遊客，則可能將墨西哥視為第二居所。根據訪談得知，我國多半聚焦在吸引短期遊客，較少思考如何設計出讓外國人將我國某地視為第二居所的觀光體驗。

第五，歐美旅客多半不偏好旅遊團形式，而喜愛自由行；觀諸墨西哥魔幻農村的標準，包括提升醫療品質、治安、交通、文化氛圍等指標，可以推斷其主要目標在提升散客數量，與我國並不相同。雖然本研究範圍不包括比較散客團客優劣，但以長遠利益以及提升國際能見度效益而言，或許應更加著重於提升歐美觀光客偏好的散客觀光體驗。

第六，我國國土較小，農村規模亦較墨西哥小，文化與景觀多樣性也低於墨西哥，因此單一社區所能提供的觀光體驗，難以與墨西哥相比。不過，吾人需注意墨西哥都市的空間規劃與我國不同：墨西哥城市與西班牙及其他歐洲國家相同，都是市中心設有一主廣場，以同心圓向外擴散，即使規模小型的農村，也是以此方式建設；此點與我國不同，我國大部分鄉鎮沒有一個真正空間與文化上的中心點。此

外，除了少數原住民部落以外，我國居民散布在國土上，並非如同墨西哥般，出了農村就杳無人煙，因此在規劃上，我國優勢在於容易整合，不應該以單一社區作為提供觀光體驗的場域，而應該採用整合的方式，提供多樣化觀光體驗。

第七，觀諸黃金小鎮目前實踐，其頗能充分利用兩點優勢，以強化休閒農業表現：其一，添加文化元素以增加旅遊故事性；其二，積極整合公館鄉周邊鄉鎮，擴大旅遊場域。以此兩點觀之，表現堪稱優良，惟加強處亦可由此兩處著手：其一，建議黃金小鎮擴大整合文化元素，例如就目前而言，該地休閒農業與陶瓷文化的結合仍不明顯；其二，黃金小鎮目前已在進行，但建議擴大發展者，即整合周邊行政單位。惟我國是否應改變「優質農村體驗品質評鑑通過名單」遴選標準，讓標準更貼近文化元素，則非鄉鎮層級可置喙，主管機關或可討論進一步修改相關政策。

當然，吾人也不必照單全收國外經驗，無論德國、日本、墨西哥乃至任何國家皆然，畢竟國情不同，且各國在政策推動上，皆面對各自的問題與挑戰。

墨西哥魔幻農村最大的問題與挑戰，在於資源過度投注於市中心，導致區域發展不均衡；此外，過於傾向遊客視角所打造的「魔幻性」，有時也忽視在地人的需求，此兩點系吾人所應當注意者。

雖然墨西哥與我國國情不同，難以完全仿照，但是其基於永續精神所發展的魔幻農村，仍然有值得吾人參考之處。未來研究團隊如有機會，將進行延續性計畫，研析並建構類似墨西哥魔幻農村清單的具體指標（indicator），提供主管機關參酌。

參考文獻

1. Acosta, J. Á. E., & Lúgigo, M. G. (2017). Turismo cultural e identidad en el pueblo mágico de Álamos, Sonora, México. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 3(4), 495-512.
2. Alfonso, V., Alvarado, C., Saldaña, C. & Gama, G. Imaginarios del paisaje y el turismo. Entre la tradición y distintivos oficiales. Ciudad de México. Juan Pablos Editor y Universidad Autónoma del Estado de Morelos. 2014
3. Andersson, K., Eklund, E., & Lehtola, M. (2009). Farmers, businessmen or green entrepreneurs? Producers of new rural goods and services in rural areas under urban pressure. *Journal of Environmental Policy & Planning*, 11(1), 29-43.
4. Betz, C. J., & Perdue, R. R. (1993). The role of amenity resources in rural recreation and tourism development. *Journal of Park and Recreation Administration*, 11(4), 15-29.
5. Buckley, R. (2004). The effects of World Heritage listing on tourism to Australian national parks. *Journal of sustainable tourism*, 12(1), 70-84.
6. CARLSEN, P. J. (2004). A review of global wine tourism research. *Journal of wine research*, 15(1), 5-13.
7. Castillo, G. H., & Lara, O. H. (2008). Localidades con recursos turísticos y el Programa Pueblos Mágicos en medio del proceso de la

nueva ruralidad. Los casos de Tepetzotlán y Valle de Bravo en el Estado de México. Quivera. Revista de Estudios Territoriales, 10(2), 111-130. En: < En: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40113196008>> [Accesado el día 15 de noviembre de 2013]

8.Cleere, H. (1996). The concept of ‘outstanding universal value’ in the World Heritage Convention. Conservation and Management of Archaeological Sites, 1(4), 227-233.

9.Cros, H. D. (2008). Too much of a good thing? Visitor congestion management issues for popular world heritage tourist attractions. Journal of Heritage Tourism, 2(3), 225-238.

10.Cruz-Coria, É., Zizumbo-Villarreal, L., & Palafox-Muñoz, A. (2010). Los actores locales en el desarrollo del turismo de San Lorenzo Huitzilapan, Lerma, Estado de México. Turismo comunitario en México, distintas visiones ante problemas comunes, 131-148.

11.De Grammont, H. (2008). El concepto de nueva ruralidad. La nueva ruralidad en América Latina. Avances teóricos y evidencias empíricas, 23-44.

12.De Ita, A. (2006). Land concentration in Mexico after PROCEDE. Promised land: Competing visions of agrarian reform, 148-64.

13.De La Rosa, A. (2012). Replicarán Programa De Pueblos

Mágicos En El Extranjero. El Economista.

14.Del Valle, C., & Sánchez, I. L. (1996). Modernización y rezago tecnológico en el campo y las agroindustrias. J. Solleiro & M. del Valle, El cambio tecnológico en la agricultura y las agroindustrias en México, 1, 51-94.

15.Dirven, M. (2004). El empleo rural no agrícola y la diversidad rural en América Latina. Revista de la CEPAL, n^o 83: 49-69.

16.Dirven, M. (2011). El empleo rural no agrícola y la disminución de la pobreza rural¿ Qué sabemos en América Latina en 2010?. Documento de trabajo, (2).

17.DOF (2018) Reglas de operación del programa de desarrollo regional turístico sustentable y de Pueblo Mágicos (PRODEMAGICO). Obtenido de <http://www.sectur.gob.mx/gobmx/wp-content/uploads/2014/10/ROP-2018-en-DOF.pdf> [Links]

18.Francioni, F. (2008). ‘The Preamble’ , in Francesco Francioni (ed), The 1972 World Heritage Convention: A Commentary (Oxford University Press) 11, 18-19.

19.Frey, B. S., & Steiner, L. (2011). World Heritage List: does it make sense?. International Journal of Cultural Policy, 17(5), 555-573.

20.Gaillard, B., & Rodwell, D. (2015). A failure of process?

Comprehending the issues fostering heritage conflict in Dresden Elbe valley and liverpool—Maritime Mercantile city world heritage sites.

The Historic Environment: Policy & Practice, 6(1), 16-40.

21.Galagoda, R. K. B., Gajanayake, K. G. M. C. P. B., & Silva, A. C. S. (2006). Planning ecotourism in up-country tea estates in Sri Lanka: Testing a ‘Tourism Potential Index’ . *Tourism and hospitality planning & Development*, 3(1), 65-74.

22.Garrod, B., Wornell, R. and Youell, R. (2006). Re-conceptualizing rural resources as countryside capital: The case of rural tourism. *Journal of Rural Studies*, 22, 177-128.

23.Gauna Ruiz de León, C. (2019). Análisis sociodemográfico, económico y turístico de los “Pueblos Mágicos” de Jalisco, México. *El periplo sustentable*, (36), 34-66.

24.George, E. W., Mair, H., & Reid, D. G. (2009). Rural tourism development. In *Rural Tourism Development*. Channel View Publications.

25.Gómez Pellón, J. E. (2015). Aspectos teóricos de las nuevas ruralidades latinoamericanas. Universidad de Cantabria. Santander (España)

26.Hall, C. M., & Mitchell, R. (2000). Wine tourism in the Mediterranean: A tool for restructuring and development. *Thunderbird International Business Review*, 42(4), 445-465.

27.Hernández López, J. D. J. (2009). Tequila: centro mágico, pueblo

tradicional.¿ Patrimonialización o privatización?. Andamios, 6(12), 41-67. En: < En: <http://www.scielo.org.mx/pdf/anda/v6n12/v6n12a3.pdf>> [Accesado el día 15 de noviembre de 2013]

28.Kay, Cristóbal 2007 “Enfoques sobre el desarrollo rural en América Latina y Europa desde mediados del siglo XX” , en Edelmira Pérez (comp.), La enseñanza del desarrollo rural enfoques y perspectivas. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana: 49-111.

29.Kay, Cristóbal 2009 “Estudios rurales en América Latina en el periodo de globalización neoliberal: ¿una nueva ruralidad?, Revista Mexicana de Sociología, 71, n^o 4: 607-645.

30.Klein, E. (1993). El mundo del trabajo rural. Nueva sociedad, 124, 72-81.

31.Landeros Villalva, H., Gomora Serrano, M., & Castañeda Martínez, T. (2015). Enfoques de Análisis en Pueblos Mágicos:¿ eficacia o eficiencia?.In: Pasado, presente y futuro de las regiones en México y su estudio. Asociación Mexicana de Ciencias para el Desarrollo Regional A.C., México. ISBN AMECIDER: 978-607-96649-1-6 UNAM-IIIEc: 978-607-02-7436-7.

32.Levi, L. L. (2018). Las territorialidades del turismo: el caso de los Pueblos Mágicos en México. Ateliê Geográfico, 12(1), 6-24.

- 33.Li, M., Wu, B., & Cai, L. (2008). Tourism development of World Heritage Sites in China: A geographic perspective. *Tourism Management*, 29(2), 308-319.
- 34.Li, P., Ryan, C., & Cave, J. (2016). Chinese rural tourism development: Transition in the case of Qiyunshan, Anhui. – 2008 – 2015. *Tourism Management*, 55, 240-260.
- 35.Linck, T. (2001). El campo en la ciudad: reflexiones en torno a las ruralidades emergentes. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 22(85), 85-104.
- 36.Monterroso, N. (2006). Los determinantes macropolíticos del desarrollo rural. En E. Moreno y T. Romero (Coords.). *A media legua, repensando el desarrollo rural* (pp. 17-43). Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México,
- 37.Monterroso Salvatierra, N., & Zizumbo Villarreal, L. (2009). La reconfiguración neoliberal de los ámbitos rurales a partir del turismo:¿ Avance o retroceso?. *Convergencia*, 16(50), 133-164.
- 38.Oliver, T. and Jenkins, T. (2003). Sustaining Rural Landscapes: the role of integrated tourism. *Landscape Research*, 28(3), 293-307.
- 39.Pérez-Ramírez, C. A., & Antolín-Espinosa, D. I. (2016). Programa pueblos mágicos y desarrollo local: actores, dimensiones y perspectivas en El Oro, México. *Estudios sociales (Hermosillo, Son.)*, 25(47), 217-242.
- 40.Ramírez, B., & Arias, P. (2002). *Hacia una nueva rusticidad.*

Ciudades, 54, 9-14.

41.Ramírez, I., Cortés, I., Osorio, M., & Nieto, R. (2017). ¿ Así son, así se imaginan ellos, o así los imaginamos?: Reflexiones sobre las transformaciones socioterritoriales del turismo residencial en Malinalco, México. EURE (Santiago), 43(129), 143-164.

42.Rascón, C. M. (2013). Pueblos mágicos y nuevas ruralidades. El caso de Álamos, Sonora. Diálogos Latinoamericanos, (21), 31-45. Aarhus Universitet. Aarhus, Dinamarca. En: < En: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16229723003>> [Accesado el día 15 de noviembre de 2013]

43.Rojo, S., & Llanes, R. (2009). Patrimonio y turismo: el caso del Programa Pueblos Mágicos. Topofilia, Revista de Arquitectura, Urbanismo y Ciencias Sociales. Centro de Estudios de America del Norte, El Colegio de Sonora, 1(3). Centro de Estudios de América del Norte, El Colegio de Sonora. En: < En: <http://www.topofilia.net/coloquio09rojo-llanes.pdf>> [Accesado el día 8 de diciembre de 2013]

44.Schoch, D. (2014). Whose World Heritage? Dresden' s Waldschlößchen Bridge and UNESCO' s Delisting of the Dresden Elbe Valley1. International Journal of Cultural Property, 21(2), 199-223.

45.Sectur (Secretaría de Turismo) (2008) Programa pueblos mágicos.

México, D. F. Sectur.

En:<En:<http://www.ordenjuridico.gob.mx/Publicaciones/CDs2008/CDProgramasyreglas/pdf/45.pdf>>

46.Solleiro, J., & Del Valle, M. (1994). El cambio tecnológico en la agricultura y las agroindustrias en México. México: UNAM-IIEC y Editorial Siglo XXI.

47.Teubal, M. (2001). Globalización y nueva ruralidad en América Latina, en: N. Giarracca (Comp.), ¿Una nueva ruralidad para América Latina? (pp. 45-65). Argentina: Clacso.

48.Velarde Valdez, M., Maldonado Alcudia, A. V. D. C., & Maldonado Alcudia, M. C. (2009). Pueblos Mágicos Estrategia para el desarrollo turístico sustentable: caso Sinaloa. Teoría y Praxis. Núm. 6, Cozumel, Universidad de Quintana Roo. En: < En: <http://www.teoriaypraxis.uqroo.mx/doctos/Numero6/Velarde-%20AV%20Maldonado%20y%20M%20Maldonado%20%2879-93%29.pdf> f> [Accesado el día 8 de diciembre de 2013]

49.Van der Ploeg, J. D., & Roep, D. (2003). Multifunctionality and rural development: the actual situation in Europe. In G. van Huylenbroeck and G. Durand (Eds), Multifunctional agriculture: a new paradigm for European agriculture and rural development, 3, 37-54.

50.Vázquez Barquero, A. (2000). Desarrollo económico local y

descentralización: aproximación a un marco conceptual. Comisión Económica para América Latina (CEPAL). Recuperado de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/31392-desarrollo-economico-local-descentralizacion-aproximacion-un-marco-conceptual> [Links]

51.Velázquez, F. (2012) «'Pueblos Mágicos', ejemplo a nivel internacional: Sector». El Financiero.

<https://www.quadratin.com.mx/sucesos/Programa-Pueblos-Magicos-ejemplo-a-nivel-internacional-Sector/>

52.Musitelli, J. (2002). World heritage, between universalism and globalization. *International journal of cultural property*, 11(2), 323-336.

53.Reser, J. P., & Bentrupperbäumer, J. M. (2005). What and where are environmental values? Assessing the impacts of current diversity of use of 'environmental' and 'World Heritage' values. *Journal of environmental psychology*, 25(2), 125-146.

54.王雲東 (2007) 。社會研究方法。臺北：威仕曼。

55.黃文卿、林晏州 (1998) 。深度訪談之理論與技巧—以陽明山國家公園遊園專車推動為例，*國家公園學報*，8(2)，166-178。

56.湯曉虞 (2008) 台灣의農村，台北：遠足文化公司。

57.李永展 (2012) 永續國土，區域治理，社區營造，理論與實踐。詹氏書局。

- 58.董建宏（2009）台灣農村規劃與再生的困境-台灣農業與農村發展過程的反思。經濟前瞻，122。
- 59.林清文（2006）認識社區營造。台北市：內政部。
- 60.徐震（2005）社區工作教學與實務結合。東吳社會工作學報。
- 61.王珮蓉（2015）農村再生計畫對居民生活品質滿意度及社區參與度之影響－以台南市農村社區為例。國立中山大學公共事務管理研究所學位論文。
- 62.畢肯市場研究股份有限公司，水土保持局 104 年度「農村社區產業活化政策推動廉政研究」報告。3。
- 63.黃世輝（2018）活絡農村工藝與文化資產的運作機制——以雲林縣推動觀光體驗的農再社區為例。行政院農業委員會水土保持局研究計畫。1。
- 64.葉美伶（2016）農村再生之群眾智慧及志願者空間資訊建構計畫。行政院農業委員會水土保持局研究計畫。62。
- 65.蔡建福（2008）農村再生條例與台灣農村的再生。農訊雜誌，2008 年 11 月號。
- 66.陳榮俊（2011）農村規劃指標對農村再生先期規劃之驗證。中興大學水土保持學系所學位論文。
- 67.鄭心儀（2005）以鄉村旅遊活化地區發展之策略研究。國立中

- 山大學公共事務管理研究所學位論文。
- 68.彭立沛、吳振發(2013)。以社區為基礎的農村規劃效率探討。
造園景觀學報，19(1)，65-86。
- 69.賴秋華(2012)。農村再生條例的永續發展向度研究—彰化縣
大村鄉和平社區為例。國立彰化師範大學地理學系學位論文。
- 70.莊翰華、賴秋華(2011)。農村再生條例的永續發展向度研究。
農業推廣文彙，(56)，61-76。
- 71.郭明源(2009)台東社區發展與農村再生政策之研究。國立臺
東大學區域政策與發展研究所學位論文。
- 72.殷五國(2010)農村再生策略之言-以台南縣無米樂社區營造
經驗為例。國立臺北大學公共行政暨政策學系碩士在職專班學位
論文。
- 73.金長驊(2010)農村再生計畫與原住民部落：下賓朗部落的個
案研究。國立臺東大學區域政策與發展研究所學位論文。
- 74.張永政(2010)臺灣傳統農村再生策略-以台南後壁青寮聚落
為例。國立臺灣大學農業經濟學研究所學位論文。
- 75.楊婉慧(2010)農村再生培根計畫執行成效檢討之研究。國立
中興大學水土保持學系所學位論文。
- 76.謝佩娟(2010)台東縣池上鄉萬安社區參與農村再生計畫示範

- 區之影響。國立臺東大學區域政策與發展研究所學位論文。
- 77.張凱證（2010）花蓮縣馬太鞍農村再生試辦計畫的問題研究。國立東華大學環境政策研究所學位論文。
- 78.廖瓊芳（2011）農村再生建設先期規劃的社區執行現況與問題探討-以雲林縣為例。康寧大學資產管理與城市規劃研究所學位論文。
- 79.黃一翔（2011）農村再生計畫之自主治理制度分析—以新竹縣北埔鄉南埔村為例。國立臺北大學不動產與城鄉環境學系學位論文。
- 80.王麗雲（2012）農村再生條例對於社區永續發展之探討-以龍山社區為例。康寧大學休閒資源暨綠色產業研究所學位論文。
- 81.梁又仁（2012）台灣農村再生規劃之探討-以澎湖縣湖西鄉隘門社區為例。明道大學設計學院學位論文。
- 82.賴秋華（2012）農村再生條例的永續發展向度研究-彰化縣大村鄉平和社區為例。國立彰化師範大學地理學系學位論文。
- 83.廖修霖（2012）台灣農村再生模式之研究—以北中寮農村為例。國立中央大學客家政治經濟研究所學位論文。
- 84.郭碧蓮（2013）台灣農村再生政策之經濟分析。朝陽科技大學財務金融系學位論文。

- 85.康靜華（2013）臺灣農村再生機制之研究-以農村發展模式為核心。國立臺北大學不動產與城鄉環境學系學位論文。
- 86.蔡子瑋（2013）台灣農村再生規劃之探討-以雲林縣台西鄉崙仔頂社區為例。明道大學設計學院學位論文。
- 87.林俐玲（2014）農村再生計畫執行效益之探討—以苗栗縣三灣鄉銅鏡社區與三義鄉鯉魚社區為例。國立中興大學水土保持學系所學位論文。
- 88.林庭輝（2014）從社區執行農村再生計畫探討社區發展認知—中彰投縣市六個社區為例。靜宜大學觀光事業學系學位論文。
- 89.黃慶新（2015）農村再生社區評鑑指標之建構。國立虎尾科技大學經營管理研究所學位論文。
- 90.陳宥君（2015）客庄觀光永續發展之研究—以苗栗縣獅潭鄉為例。國立中央大學客家政治經濟研究所學位論文。
- 91.蔡文發（2015）農村再生影響社區發展之研究—以雲林縣為例。南華大學建築與景觀學系學位論文。
- 92.王佩蓉（2015）農村再生計畫對居民生活品質滿意度及社區參與度之影響—以台南市農村社區為例。國立中山大學公共事務管理研究所學位論文。
- 93.梁大慶（2016）社區組織運作能力與發展之言-以雲林縣社區

組織參與農村再生過程為例。南華大學建築與景觀學系學位論文。

94.陳育偉，赴德考察鄉村規劃及農村發展策略，出國報告（出國類別：考察），行政院，2007年

95.陳榮俊，陳希軍，陳儀芳，陳錦鈴，訪問德國農村競賽經驗交流，出國報告（出國類別：考察），行政院，2016年

96.張正衡，日本的地方創生及其社會基礎，科技部 MOST 108-2410-H-002-247，2019年。

97.張正衡，2021，日本的地方創生及其社會基礎，科技部 MOST 108-2410-H-002-247-

98.吳明峰、段兆麟，2004，「休閒農漁園區體驗活動類型與體驗行銷策略之研究-體驗活動觀點」，管理思維與實務學術研討會論文集，131-156。

99.李素馨、侯錦雄，2004，「臺灣休閒農業之體驗付費與觀光商品化現象」，觀光研究學報，10（1）：133-145。

100.張孝銘、邱聯榮、施慧珉，2007，「大湖休閒酒莊消費者消費型態、旅遊資訊來源、服務滿意度與忠誠度之調查研究」，休閒暨觀光產業研究，2（1）：50-67。

101.林俊昇，2005。「促銷價格及知名度影響休閒農場評價認知

- 與旅遊意願之分析」，農業經濟叢刊，11:1（2005），143-175。
- 102.沈進成、蔡瑞明、曾慈慧，2008，「休閒農場體驗品牌定位之研究」，生物與休閒事業研究，6（1）：63-79。
- 103.吳宗瓊，（1997），運用農業自然資源發展休閒渡假—如何開創農漁家小型企業的商機，農政與農情，62，36-41。
- 104.鄭健雄，楊明青，（2008），從台灣鄉村旅遊發展思考中國鄉村旅遊發展之對策，鄉村旅遊研究，2(2)，47-54。
- 105.吳宗瓊，商品鏈結的透視 - 鄉村旅遊與鄉村的轉變，科技部 MOST 107-2410-H-259-032-，2020。
- 106.陳昭郎，（2007），休閒農業概論。台北縣：全華圖書股份有限公司。
- 107.行政院農業委員會，農業易遊網，（2017），休閒農業統計，取自：http://ezgo.coa.gov.tw/EZGO_Play/Home/Index
- 108.黃呈皓，（2011），農場接班人心目中的休閒農場，休閒農業產業評論，1，29-35。
- 109.游文宏、彭玉樹、林珮秀，（2012），以結構洞觀點探討臺灣休閒農業發展協會在休閒農業產業中扮演的角色。戶外遊憩研究，25（2），25-74。
- 110.李長晏，2019，推動臺中市地方創生策略先驅研究研究成果

報告書，臺中市政府研究發展考核委員會委託研究

111.小田切德美，2014，《農山村は消滅しない》，東京：岩波書店。

112.川上征雄，2008，《国土計画の変遷：効率と衡平の計画思想》，東京：鹿島出版会。

113.本間義人，1992，《国土計画の思想：全国総合開発計画の三〇年》，東京：日本經濟評論社。

114.大野晃，2005，《山村環境社會學序說》，東京：農山漁村文化協會。

115.山田昌弘，2004，《希望格差社会：「負け組」の絶望感が日本を引き裂く》，東京：筑摩書房。

116.増田寛也編著，2015，《東京消滅：介護はたとと地方移住》，東京：中央公論新社。

附錄

附錄一、期初審查會議紀錄暨回覆辦理情形

項次	審查意見	回覆辦理情形
報告內容審查意見：		
一	<p>農村發展兼具多元任務，非單觀光、文化等，如要引用墨西哥魔幻農村模式，應先確認社區發展願景，並篩選社區特質、資源，以找出較為相符操作地區。另以日本爭取納入世界遺產為例，推動過程可提升民眾參與意識，並達社區治理之目標，建議本計畫可先確認應用農村目的與用意。</p>	<p>感謝審查委員建議。誠然，農村發展確實可能具多元任務，不過在資源分配上，如採雨露均霑，齊頭式地挹注於所有農村任務，則成效恐不明顯，因此，本計畫的前提便是以發展農村觀光文化為軸心，庶免主題模糊而失焦。鑒於審查委員提及，主觀上具有發展觀光意願的社區，確實可作為客觀上資源挹注的優先考量對象，特別是「優質農村體驗品質評鑑名單」所列標的；衡酌上開意見頗具參採價</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
		<p>值，因而本計畫決將朝此方向努力，以期裨補闕漏，而有所廣益。</p>
二	<p>焦點訪談操作重點，是要找到符合目的特定人員，就簡報提及包括有參與過、沒參與過，還有操作過文化資產等人，目前有否初步潛力名單或更具體邀請對象？</p>	<p>感謝審查委員建議。研究團隊經思考再三後，認為在本案中，深度訪談較邀點訪談為佳，復因為疫情緣故，焦點訪談擬更改為深度訪談（先前業於工作執行書內提及），目前已實施3位對象，皆為「優質農村體驗品質評鑑名單」所列者，彼等皆使用文化資產，作為觀光體驗，堪稱合宜訪問標的。</p>
三	<p>計畫書第10頁所載內容，係就魔幻農村應用貢寮步驟與作法，並未提及對於「魔幻貢寮」願景之想像。另查貢寮區內4</p>	<p>感謝審查委員建議。前經期初會議研討後，研究團隊得知委員共識地認為貢寮不適合作為標的，其中張委員直接建議</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
	<p>個社區僅有一處通過農村再生計畫，操作地區選擇貢寮為何(價值?評估指標?)，是否屬觀光導向社區，以上建議補充說明，或至「農村再生歷程整合發展平台」「優質農村體驗品質評鑑名單」擇選更適合操作地區。</p>	<p>從「優質農村體驗品質評鑑名單」另尋研究新標的，可謂一語中的。嗣經研究團隊反覆思考後，擬跳脫特定地域，而改從「優質農村體驗品質評鑑名單」選出較類似於墨西哥模式其他地方，以收比較優劣異同之效。</p>
四	<p>研究過程建議除墨西哥魔幻農村外，應就我國過去曾常採用德國、日本等農村發展經驗進行相關文獻蒐集，並進行比較與差異性分析。</p>	<p>感謝審查委員建議。本計畫申請伊始，便是以墨西哥為標的而通過審查。另按本計畫規模與經費，實不足以支持研究團隊實質上對比複數國家政策。在考量到研究團隊語言專長限制下，擬就英、日及中文二手文獻，於第四章部分簡介其旨要，就三國發展經驗略加比較分析，以求周延得宜。以</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
		上折衷做法，敬祈委員諒察。
五	訪談主題能否搭接本計畫？ 另訪談對象建議應先邀約實務專家學者討論。	感謝審查委員建議。有關訪談題目與對象之修正乙節，皆已遵依卓見大幅更改，詳如附件。
六	請問魔幻農村的英文？（西班牙語pueblo magico)網路上能蒐集到資訊不多，是否能針對魔幻農村計畫徵選內容現行執行情形及遭遇課題於計畫內呈現，以利瞭解並加以學習、運用。	感謝審查委員建議。前經期初會議研討後，研究團隊有感於委員似對 pueblo magico 較為陌生，為使爾後雙方實質對話溝通無礙，本計畫爰重新配置各部分研究比重，並擬加重墨西哥篇幅，其中更將墨西哥 132 處 pueblo magico 逐一簡要介紹，且相對地酌減我國部分的闡述內容，冀使指標權重得以調整有度。事實上，墨西哥採用的農村再生模式，用最容易理解的話說，就是強調文化

項次	審查意見	回覆辦理情形
		<p>與自然遺產體驗的「鄉村旅遊」，而非著重農業體驗的「休閒農業」；較諸我國現況，二者恰好相反。針對上開歧義，擬在期中報告中作出更加明顯區別兩國異同之處的相關說明，俾能得出正解是盼。</p>
七	<p>如果要運用於新北市貢寮區，是否在研究一開始即知該地點有何契機或特色(文化資產?)，可以運用魔幻農村計畫，展現其農村再生魅力?</p>	<p>謹遵委員建議，不再選擇貢寮。</p>
八	<p>焦點團體訪談及專家座談會在計畫中預計的產出是什麼? 避免僅單純討論分享與紀錄。</p>	<p>感謝審查委員建議。訪談團體的預計產出，主要在於該團體對於發展鄉村旅遊(或休閒農業)的背景、原因、脈絡、執行狀況、遭遇困難與願景。專家座談的預計產出，主要針對</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
		墨西哥模式的評論，以及我國未來得以效倣之處，從而獲取事半功倍的效果。

附錄二、期中審查會議紀錄暨回覆辦理情形

項次	審查意見	回覆辦理情形
報告內容審查意見：		
一	筆者從國外經驗與國際競賽及聯合國世界遺產保存指標討論至臺灣農村再生之操作經驗，以足夠的文獻支持，建立論述，文筆流暢，論點清晰。	感謝審查委員認可，倍感榮焉。
二	農村觀光涉及營運主體與能量問題，若還涉及農業相關的體驗，就還會論及專業生產區與開放體驗田區規劃的問題，不同的社區有不同的操作方式和方式，因此，模式的操作	感謝審查委員建議。研究團隊爾後會注意不同社區的操作模式。

項次	審查意見	回覆辦理情形
	可能不止一種，因此要特別注意模式結構設計參數之說明。	
三	附件二的訪網問題設計的範疇，很大恐難問出聚焦性的答案，建議縮小範疇。	感謝審查委員建議。訪網問題設計是通用版本，但針對不同領域人士會以不同問法取得研究團隊希望得到的資料，以收比較異同之效。
四	訪談對象，人數應足夠，並增加遊客問卷，以了解曾到過公館的旅遊經驗與認知，是否與社區認知有所不同，再比對墨西哥經驗時，或可找到解決或優化的可能。	感謝審查委員建議。但本計畫申請伊始，研究方法上就沒有設計旅客量化問卷，也沒有編列相關預算；此因本研究主要標的在於制度性探索，希望更深入理解墨西哥農村旅遊發展需求、相關政策、法令、遭遇問題等，並與臺灣的制度發展、結構、問題與改革作法加以比較分析，並非評估休閒管理或觀光上的效益。本研究在

項次	審查意見	回覆辦理情形
		<p>質性訪談上已增加不少人數，但也是限縮在制度上的問題，以上折衷做法，敬祈委員諒察。</p>
五	<p>本研究問題意識清楚，對文獻爬梳完整。惟建議再強化台灣與墨西哥基礎環境面向說明及比較，例如交通(台灣農村與都會距離短、交通又便利)、農(鄉)村規模(台灣面積小區域內文化元素同質性高)...等，有助理解形成台灣農村旅遊形態的原因，亦可在後續探討引入新機制時了解推動上可能的侷限性。</p>	<p>感謝審查委員建議。本研究已加入此部分論述。</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
六	<p>小結中提到(P.47)農村旅遊無法跳脫農業行程的原因，是因為申請者都是農業相關法人自然無法跳出農業框架，並引「優質農村體驗品質評鑑通過名單」多農業行程，少與文化、自然結合為佐證。然查通過名單通過都多為社區發展協會，其形態顯非「農業」法人，此結論恐有失真之處，建議再斟酌。</p>	<p>感謝審查委員建議，研究團隊檢討後已修改相關論述。</p>
七	<p>本研究對農村旅遊不能只有「農業」元素，應納入文化、自然等行程有深入探討，並提出「農村旅遊中，農業應是達成觀光的手段，而非以觀光達成農產品銷售的目的(P.48)」。</p> <p>突顯農村多元(生活、生產、生</p>	<p>感謝審查委員建議，研究團隊檢討後已修改相關論述。</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
	<p>態及文化)價值確實是農村再生的重要目標，觀光旅遊為體現其價值性的方式之一，與本研究初步結論大致符合，惟前言所提「農產品銷售」與「農業體驗為主的行程安排」兩者能否等同視之，請再多加考量。現況而言，受限於國內旅遊低價結構，產品銷售為在地經營者主要獲利來源，或許才是導致有以觀光達來銷售之目的感覺的主因，提供研究者參考。</p>	
八	<p>墨西哥國情、政府體制、農業立地條件、風土文化及民族性背景與我國迥異，目前期中報告內容多為就墨西哥魔幻農村計畫背景的描述，尚無具體</p>	<p>感謝審查委員建議，本研究已加入此部分論述。</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
	<p>分析比較內容可供我國作為推動農村發展或旅遊之參考，建議於後續可強化研究論點的分析與比較，以增加創新研究的具體參考價值。</p>	
九	<p>承上，建議搜集墨西哥魔幻農村代表性案例 3~5 個進行案例介紹與分析，如觀光特色、政府與在地組織或居民之角色與功能、可持續營運的成功關鍵、行銷推廣策略，以及重要的成果績效(儘可能量化，例如我國政府關注的就業機會、人口回流、觀光產值)等，特別是本計畫原先強調的文化資產之結合運用型態，俾利我國研參操作的創意與可行性。</p>	<p>感謝審查委員建議。本研究已加入此部分論述，但量化部分，由於墨西哥政府並未公開個別城鎮加入魔幻農村計畫前後走關觀光數據的細項改變（公開資料只能看出當地經濟發展狀況以及產業變化），且研究經費侷限，無法直接前往墨西哥調查，只能盡可能以既有文獻與資料補充。</p>

附錄三、期末審查會議紀錄暨回覆辦理情形

項次	審查意見	回覆辦理情形
報告內容審查意見：		
一	墨西哥與本國背景差異，建議闡述文化觀光或創意觀光上差異性、課題？	感謝審查委員建議。墨西哥與我國在休閒農業上最大差異，在於農業經濟結構，即是否為小農經濟，以及農地利用政策等；至於在文化觀光或創意觀光上之差異，研究團隊觀察到，墨西哥較著重「氛圍營造」，藉由硬體（編列經費整修市中心，強化「墨西哥風情」）與軟體（鼓勵居民塑造村鎮故事性，優化文化觀光體驗），以及資源集中於魔幻農村達成政策目標；我國因為資源投注分散，對於氛圍營造效果不明顯，遊客常有進入休閒

項次	審查意見	回覆辦理情形
		<p>農場內雖能感受農村氛圍，但離開後該氛圍立刻消散的情況，觀光上與有形及無形文化資產的結合度也不夠，相關論述散見於文章內。</p>
二	<p>研究結論應補充示範地區(苗栗黃金小鎮)建議意見。</p>	<p>感謝審查委員建議，已新增相關建議於結論七：觀諸黃金小鎮目前實踐，能充分利用其兩點優勢，以強化休閒農業表現：其一，添加文化元素以增加旅遊故事性；其二，積極整合公館鄉周邊鄉鎮，擴大旅遊場域。以此兩點觀之，表現堪稱優良，惟加強處亦可由此兩處著手：其一，建議黃金小鎮擴大整合文化元素，例如就目前而言，與陶瓷文化的結合仍不明顯；其二，黃金小鎮目前</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
		<p>已在進行，且建議持續者，即擴大整合周邊行政單位。惟我國是否應改變「優質農村體驗品質評鑑通過名單」遴選標準，讓標準更貼近文化元素，則非鄉鎮層級可置喙。主管機關或可討論進一步修改相關政策。</p>
三	<p>以他山之石檢視本國農村旅遊，並提出遭遇整合困境，然並未提出具體可行方式，較為可惜。</p>	<p>感謝審查委員建議。由於參照國家（墨西哥）的前人研究為我國所無，相關資料蒐集整理不易，研究門檻極高，研究團隊雖然披荊斬棘，分析比較彼我差異，但實難以於一年之內進一步提出具體可行方式，然未來或可執行延續性計畫，以制定具體可行之政策。</p>

項次	審查意見	回覆辦理情形
四	<p>過去農村發展多參考歐美、亞洲案例，北美洲較為少見。經老師 分享內容，墨西哥案例屬性為文化旅遊、資本體制，對應我國確是小農、小景點、小經濟體等，想請教老師在該國案例，未來應用我國農村可能性，或如何調整呼應本國民情？苗栗黃金小鎮操作，又是否為文化為基底案例，操作上是否有問題，台灣農村發揮農遊是否為偏重體驗或食農，還是有機會去創設一種農村文化？</p>	<p>感謝審查委員建議。如前所述，我國雖然在農業經濟結構上與墨西哥不同，但該國經驗仍有值得參考處。墨西哥最大長處在於吸引歐美外國觀光客的手段，而此恰恰為我國弱點。魔幻農村本身為結合文化、資產、行銷、食農等元素的政策，其手段值得我國思考，例如是否可仿效該國，建立類似評鑑，鼓勵農村增加文化元素，進而塑造其故事性，吸引本國與外國遊客，此點不因兩國國情有異而不同，相關論述散見於文章內。</p>