

嘉義縣政府 105 年度縣政人才培訓躍升計畫  
專題研討報告

打造貓的藝響世界  
-以民雄鄉中正大學特定區為示範-

第 1 組：何宜忠科長、謝政哲科長、李鴻明科長、  
邱妙薰技正、林長連科員、蘇金蕉科員

中 華 民 國 105 年 7 月 11 日

## 一、摘要

民雄昔稱「打貓」，係舊時洪雅平埔族打貓社，為當時洪雅族之中樞。據日人安倍明對著「台灣地名研究」書中稱：「打貓為平埔番社之所在，打貓係取其台語近音譯字」，故民雄鄉之舊有記憶中存有「貓」概念，本組討論藉由該「貓」概念媒介元素企圖串接整合目前民雄鄉之經濟及文化等不同之元素，再落實聚焦於食住行等各層面之生活環境中，最後並以中正大學特定區作為一示範概念區作為出發。

執行政序上，先以示範點方式進行，並建議以中正大學特定區為範例點，次由行政機關推動於民雄鄉內重要節點及公共設施設置或改善，復再推廣至各類軟體層面，藉由行政機關補助相關改善或塑造計畫加入「貓意象」概念，逐步將該「貓意象」落實於民雄鄉整體風貌。

## 二、前言

### (一) 民雄歷史緣起

民雄昔稱「打貓」，係舊時洪雅平埔族打貓社，為當時洪雅族之中樞。據日人安倍明對著「台灣地名研究」書中稱：「打貓為平埔番社之所在，打貓係取其台語近音譯字」。

民雄鄉明鄭時代隸屬北路天興縣。清初期隸屬諸羅縣，稱打貓莊。嘉慶十五年為打貓五堡，包轄有六街、二百十一莊，當時嘉義縣內以打貓五堡之街莊數最多。至民國9年，嘉義置郡，是時對本鄉日吏認為打貓之地名不雅馴，乃藉日語讀音打貓，改稱日語近音之民雄，將本鄉改為民雄庄，轄內劃分為廿二堡民國34年10月25日，本省光復重歸中國版圖，本鄉於民國35年01月20日依「台灣省鄉鎮組織暫行條例」之規定，成立民雄鄉隸屬台南縣嘉義區，將民國24年以前之二十二莊、保改為村。民國39年10月25日，本省行政區域劃分，廢區成立嘉義縣，本鄉復隸屬嘉義縣。民國42年、村里行政區域調整，二十二村分成為二十八村，復於民國67年依村里行政區劃分調整合併實施方案併分為二十六村。民國83年6月，興南、雙福調整分村，而成為目前之二十八村<sup>1</sup>。

另有一說是：鄭成功自大陸運來老虎二隻，一隻潛來此地，一隻跑至高雄，以為貓狗而殺之，故高雄原名打狗，此地稱為打貓。

### (二) 民雄鄉基本資料

地理位置總面積 85.50 平方公里，鄉內計分為 28 村，人口數：約 71,906 人，民雄鄉位於嘉義縣中心，地處嘉

<sup>1</sup> 參考書目(範例)..北市文化局，2003。《台北市政府文化政策白皮書》，台北市文化局網站，<http://www.culture.gov.tw>，2003/04/15。

南平原之中，海拔 25 公尺，地形單純平緩，東接竹崎、梅山二山脈如雙龍環顧，部份山丘宛如龍鬚錯置稍見高低起伏外，餘皆為典型平原，南隔牛稠溪與嘉義市連接，西與新港鄉、太保鄉毗連，北鄰大林鎮與溪口鄉，東西橫跨 16 公里，南北縱深 12 公里。重要交通路線均經過本鄉如：省縱貫路，縱貫鐵路，中山高北接由大林交流道，南接徑嘉義市可通，南二高有大林及竹崎二處交流道出口可達，交道便捷。

### (三) 概念發想及聚焦

1. 承上所述，本組思考方向先藉由民雄歷史因素分析後，經充分討論決定嘗試提出不同思考模式以民雄鄉之舊有記憶「貓」概念作為基礎發想延伸，並藉由該媒介元素企圖串接整合目前民雄鄉之經濟及文化等不同之元素。
2. 復本報告經討論後並將「貓」概念作實質意象化呈現，化演不同形象化之「貓形式」，後續並思考如何落實至民眾生活環境中，再聚焦於食住行等各層面之生活中，最後並尋找地區作為一示範概念區作為出發。

## 三、問題現況分析及解決方向

### (一) 民雄現況分析

本報告首先從民雄現有經濟文化及在地特色角度分析，先行彙整重要節點活動並作現況分析：

#### 1. 藝術家進駐帶動社區藝文



菁埔社區以地名「打貓」為主題，並以逗趣的互動構圖及逼真的立體彩繪，營造出以貓為主的社區彩繪。

#### 2. 民雄廣播文化園區

日據時期建造，為全國百大歷史建築之一，文物館為兩層樓結構，早期西方建築風格，主要呈水平及垂直之視覺效果。館內保存早期廣播文物，可能是世界唯一還能用的廣播古董。園區內尚有日式招待所，是日據時期招待長官之用，檜木建造、門口鵝卵石所砌成之柱子表現出粗獷之美，圓型窗、四角窗表現出不同風格。

隸屬於中央廣播電台的民雄分台，前身為「民雄放送所」的國家廣播文物館，早在 70 幾年前，就擔負起空中軍事統戰以廣播宣傳的特殊用途。雖然現今早已卸下戰時的軍式機能，但現在仍可遠在千里的海外，收聽到民雄分台所送來的悅耳聲音。



### 3. 大士爺廟文化園區

結合周邊慶誠宮媽祖廟、文化走廊、大士爺廟為國家三級古蹟，是民雄地區的信仰中心，也是文化傳承之地。1906 年，丙午大地震，震垮了古「打貓」地區各寺廟，於民國十二年，大士爺廟以舊「慶誠宮」、「開漳聖王」、「開台尊王」年代久遠之建材結構，以「慈濟寺」之名重新建造完成。

另本縣為深化體會大士爺廟之文化內涵，每年農曆 7 月 21 到 7 月 23 日舉辦「民雄大士爺祭」民俗活動，是重要文化資產。

### 4. 中正大學

70 年代以前，雲嘉南的高等教育貧如荒漠，沒有一所大學，終於在民國 76 年底行政院正式核定民雄鄉這塊土地作為中正大學的建校用地並已興建完成。



### 5. 民雄鬼屋

劉家古樓是幢早期西式洋樓，加上閩南式泥塑裝飾，結合成閩洋混合風格的建築。傳言，從日本時代開始，一小隊日本兵到古樓時被鬼迷惑，開槍誤傷自己。光復後，駐紮古樓的一名炊事兵突然得病死亡。因此，有人說，古樓高度超

過墳場的義檢山，地理上犯沖。另有人說，古樓主人和建築師有恩怨，建築師在地下暗埋符咒。更有人說，女僕不堪虐待，投井而死，因此陰魂不散，諸如此類的「鬼話」就此傳開。

#### 6. 嘉義酒廠

坐落於民雄工業區內之嘉義酒廠，以酒類文物館及館外的酒甕牆形塑風味獨特的酒甕藝術。館內珍藏各式各樣古早酒瓶，還有早期製酒設備機械等。

該館蒐集了臺灣菸酒公司早期各式各樣的產酒文物，規劃酒史陳列室與廠史陳列室等展示區，嘉義酒廠舊廠址使用的各種製酒機械且仍然保持著可用狀態。



#### 7. 虎崁映月

虎頭崁埤又名內埔子水庫，先民利用該地地形而建成的自然水庫，以供附近農民灌溉之用。雲彩飛揚，映照水面，是白雲、是彩霞，恰似一幅美麗的圖畫。

#### 8. 民雄鵝肉街

民雄出名遠近馳名的鵝肉街，就位在民雄火車站前的和平路、民族路上。數家鵝肉店在短短數百公尺的街道上相比鄰而居，此處店家選用的鵝肉多是民雄當地所飼養的鵝，並堅持當天現煮現賣肉質紮實鮮美多汁。

#### 9. 上開列舉僅民雄鄉部分之重要經濟文化節點，並另彙整其他重要節點列舉圖示如下：

1. 大士爺廟 2. 慶誠宮 3. 中央廣播電台民雄分台（廣播文物館） 4. 民雄運動公園 5. 中正大學 6. 葫蘆藝術品展示區 7. 嘉義大學 8. 交趾陶工作室 9. 演藝廳 10. 劉家古樓（民雄鬼屋） 11. 酒類博物館 12. 寶林禪寺（松山） 13. 內埔水庫（松山村） 14. 民雄文教基金會 15. 鵝肉街。





## 2. 妖怪貓遊行

神樂坂是與日本大文豪夏目漱石有關的地點之一，每年都會盛大舉辦妖怪貓遊行，讓喜愛貓咪的貓迷們「打扮成貓咪妖怪的模樣、在神樂坂的街道上遊行」。

## 3. 常滑招財貓大道

日本愛知縣常滑市有一條招財貓大道，走在這條大道上，一年四季無時無刻都能在這邊感受到貓咪的可愛迷之處。而常滑是一個以陶瓷器文明的城鎮，在這條大道上有許多大大小小的招財貓瓷器模型鑲在水泥牆面上展示。其中，甚至還有寬 6.3 公尺、高 3.2 公尺的超巨大招財貓。



## 4. 日本-東京-谷中銀座商店街(貓街)

位於東京都台東區谷中之商店街，即以貓作為整體意象元素，無論招牌或街道家具均以貓意象作為概念之整合。

## 5. 煙燻貓民宿



位於台東縣台東市開封街之特色民宿，即以貓作為意象出發並強調遠離城市之慵懶慢活之舒適生活。

### (三) 解決落實主軸方向

#### 1. 主軸概念說明：

- (1) 「貓」意象概念提出：參考本組所尋找之國內外案例後，針對本報告討論決議提出以貓意象形式，作為整合民雄鄉各經濟文化節點之主軸媒介元素。
- (2) 以貓意象之形式歸類：  
為將貓意象綜合落實於民雄鄉之各種實質生活環境中，初步將貓意象依「食」、「住」、「行」等三層面方向思考如何落實於生活環境中。  
以下先從「食」、「住」、「行」等三層面為概念化舉例說明：
  - a. 食方面：包含特色餐廳、小吃街、特色夜市、商店街等。
  - b. 住方面：特色民宿、居住環境、社區中心、廣場等。
  - c. 行方面：包含街道家具、廣場、公園、路燈號誌等。
- (3) 將貓意象區分為硬體及軟體兩層面落實：  
除上開落實於「食」、「住」、「行」等三層面角度觀之，另從硬體及軟體角度切入，說明思考以下之落實方向。
  - a. 硬體層面：包含私有建築物、公園、道路、街道家具、社區公共建築物…等。
  - b. 軟體層面：例如教育訓練、社區總體營造、與學校建教合作、行政獎勵措施…等。
- (4) 以中正大學特定區為示範區：  
經本組討論後，由於民雄鄉之中正大學特定區為目前進行新開發中地區，且為民雄鄉重要節點之一，故建議可藉由上開貓意象概念之延伸，並再此地區作一整體化形式之呈現。

#### 四、解決方案

##### (一) 硬體部分（包含法制面與行政管理執行面）

###### 1. 行政管制面

###### (1) 都市設計審議（指中正大學特定區）

- a. 經查「國立中正大學特定區計畫」之主要計畫與細部計畫於民國 81 年發布實施，後為塑造該特定區整體環境品質與當地特色，訂定「國立中正大學特定區計畫第一期發展區都市設計準則規範」。
- b. 該都市設計審議之準則內容包含：
  1. 街廓內留設綠帶部分（包含綠帶寬度限制、綠覆率規定、有無設置圍牆）、
  2. 街廓留設街角廣場部分（包含街角廣場設計規範、景觀、動線）、
  3. 建築物造型部分（包含地標性建築物設置夜間投射照明、屋頂層及屋頂突出物設置斜屋頂規定、斜屋頂之屋面排水）、
  4. 建築物色彩審查部分（包含建築物外牆顏色、建築物斜屋頂顏色）、
  5. 廣告物設置部分（包含建築物名稱

標誌、設置位置、面積；招牌廣告設置規範)、6. 植栽計畫審查部分(包含綠覆率、植栽)、7. 建築物出入口及進出車道部分、8. 圍牆設計審查(包含空間使用的整體性)、9. 鋪面設計審查(包含統一本區鋪面風格與施做方式)。

- c. 建議修訂中正大學之都市設計準則規範，加入「貓意象」要素，統一該地區開發特色，並透過都市設計審議逐步落實建構出本地區包含公共設施及私有建築物之特色。
- d. 建議行政機關於興建或修建本地區之公共設施時，併同加入「貓意象」概念共同塑造在地特色。

(2) 相關行政規則法規命令建議。

## 2. 實質落實面—

- (1) 食部分：誠如上開所述，建議可採取先透過民調或居民共識選訂一條街作為示範點，選訂範圍可為小吃街、特色夜市、商店街等，透過都市設計審議或社區總體營造方式改善，所實施範圍包含建築物外觀形式、廣告招牌、街道家具、人行步道鋪面…等，以下並以圖示作為說明。

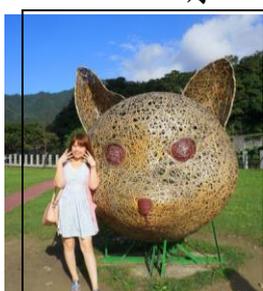
		
美食街或商店街	美食餐廳	招牌廣告

- (2) 住部分-建議可透過社區總體營造，藉由行政機關協助引進社區規劃師進入整合社區力量及共識，共同發展及尋找社區中間置空間或可修建或願意修改之建築物，共同加入貓意象元素概念於建築物或公共設施中，以下並以相關圖示作為說明。

	
民宿或社區環境	民宿或社區環境

- (3) 行部分-建議可透過公共設施興建或修建時，加入貓意象

概念進而共同塑造整體風貌，以下並以相關圖示作為說明。

		
公共設施	街道家具	街道家具

## (二) 軟體部分

### 1. 學校部分

- (1) 在地文化課程：目前本鄉共有 9 所國小、2 所國中、3 所高中及 3 所大學(含分校)，建議可藉由深入探討研究「打貓」在地文化，尋找在地特色及相關共同記憶後並思考作為學校課程落實於教育中。
- (2) 學生參與公共設施製作：前述公共工程或建築物，建議可藉由規劃設計時加入學生共同參與並加入「貓意象」元素，使校園或社區公共設施(例如公園、人行步道、圍牆…等)形成整體化。
- (3) 建教合作-例如可結合學校餐飲課程，由學校引導並邀集餐飲或民宿業者共同開發與「貓意象」之相關餐飲，透過學生不同思考激發出更多創意。

		
貓創意餐飲	美食餐廳	美食餐館

### 2. 社區部分

- (1) 引進社區總體營造規劃師：建議由行政機關協助引導社區規劃師進入社區，共同凝聚社區共識，邀集居民共同思考並激發不同屬於各社區「貓意象」概念，並落實於生活環境之中。
- (2) 社區公共設施參與：基於上開共識之凝聚，進而引導由居

民自行思考如何於自己所屬生活環境中，例如閒置社區公共空間或公共設施改善並透過「貓意象」概念結合，逐步提升社區整體環境。

### (三) 經費及執行部分

1. 公部門：囿於本縣經費拮据，建議先以示範節點方式辦理，以拋磚引玉方式逐步帶動整體意象之塑造
  - (1) 公共設施：先以重要節點施作為開始，例如先以中正大學特定區內之重要公共設施，如公園、廣場、人行步道等先行帶入「貓意象」概念之設計或規劃。
  - (2) 補助社區公共空間改善：次由行政機關訂定相關補助規定之行政規則補助各社區鄰里進行社區公共空間改善，並於該補助計畫須明確須加入「貓意象」概念之設計或規劃元素，並採委員會議審查機制，藉由該計畫審查及落實逐漸進行城鄉風貌改善。
  - (3) 補助各硬體及軟體層面改善計畫：復推廣至各類軟體層面補助改善計畫，例如與學校建教合作相關「貓」概念之研發，如飲食…等，並將「貓意象」概念整體塑造落實至生活環境各層面。
2. 民間部分：最主要由行政機關向民間募集相關執行推動經費，若執行有成效後再建議推動由民間相關團體自行推動。
3. 各時程階段進行計畫
  - (1) 短程：短程時間上先以示範點方式進行，建議並以中正大學特定區為範例點，分別由行政機關檢討該特定區之都市設計審議相關行政規範，加入「貓意象」概念元素之設計或規劃，次由行政機關就重要公共設施空間或節點作施作或改善，初步建構「貓意象」整體風貌。
  - (2) 中長程：
    - a. 次由行政機關推動於民雄鄉內重要節點及公共設施施作或改善，加入「貓意象」概念，逐步將該意象落實於民雄鄉整體風貌。
    - b. 再推廣至各類軟體層面，藉由行政機關補助相關改善或塑造計畫，將「貓意象」概念整體塑造落實至生活環境各層面。

## 五、結論

本組報告嘗試以民雄「打貓」意象，作為媒介元素串接整合起民雄

鄉之經濟及文化等不同之元素，再透過硬體及軟體之方向，由行政機關引導逐步落實聚焦於食住行等各層面之生活環境中，最後並建議提出以中正大學特定區作為一示範概念區作為出發，希望以「貓意象」概念重塑民雄都市整體風貌。

### 參考文獻

1. 嘉義縣政府，國立中正大學特定區計畫第一期發展區都市設計規畫，2009年4月。
2. 嘉義縣政府，擬定國立中正大學特定區第一期發展區細部計畫書，2004年10月。
- 3.