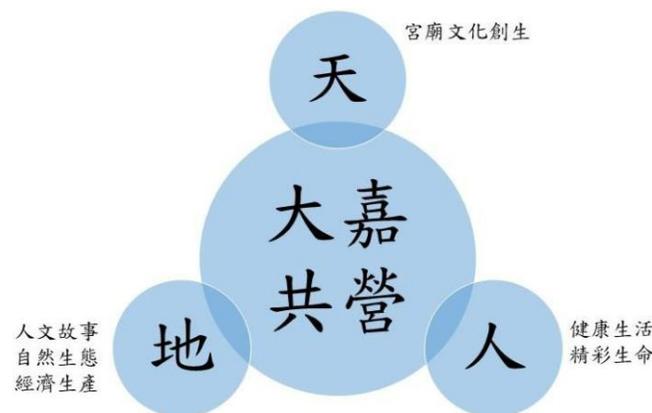


# 國科會人文創新與社會實踐計畫

第五期第三年第三次季工作會議報告

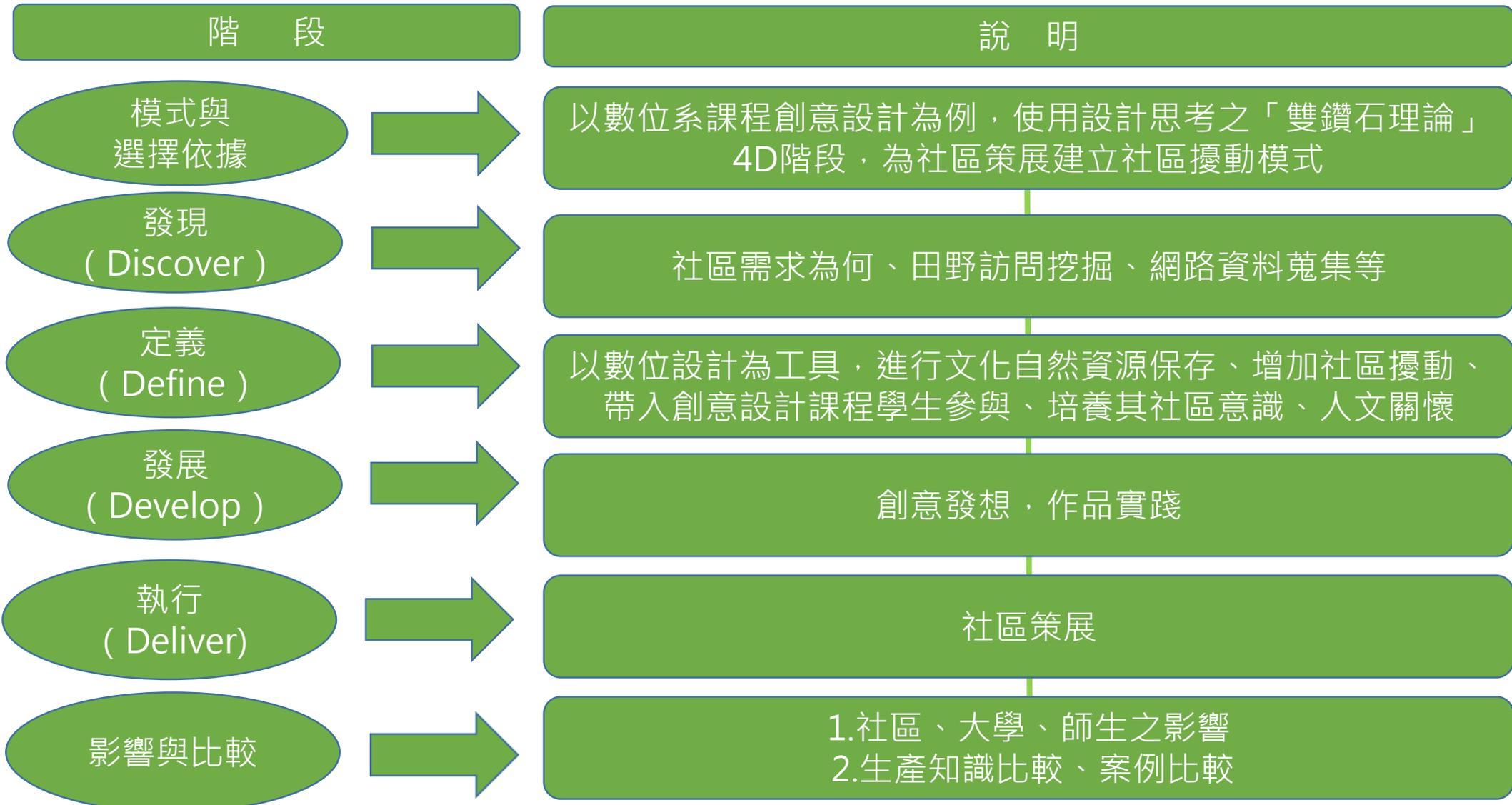
大學的社區藝術參與、策展與社會實踐



國立嘉義大學

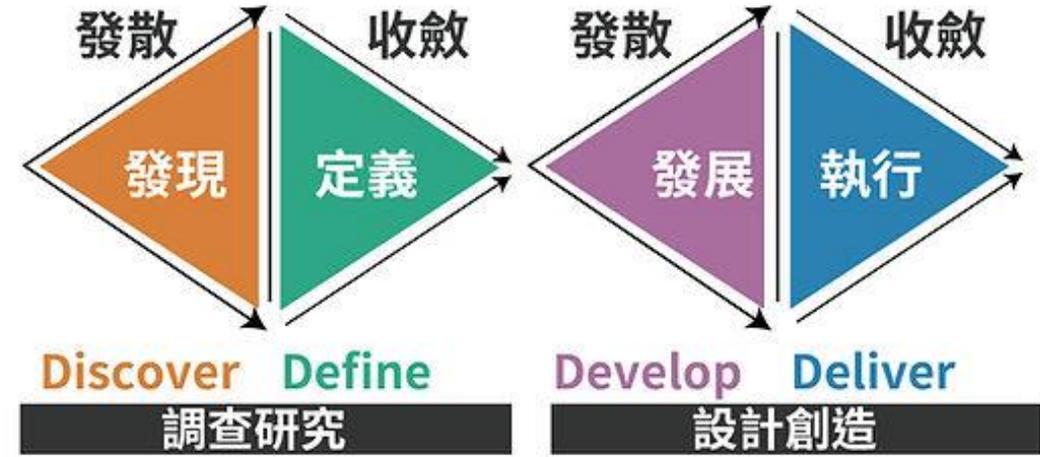
人文創新與社會實踐計畫辦公室

# 大學的社區藝術參與、策展與社會實踐



# 壹、模式與選擇依據—雙鑽模型

設計思考 ( Design Thinking ) 是一種用來解決問題的創意思維方法，英國設計學會在2005年提出的雙鑽石模型 ( Double Diamond ) 是一個經典框架，分為四個階段：



## 一、發現 ( Discover ) →發散

盡可能廣泛地蒐集資訊，包括使用者需求和市場狀況，了解問題的全貌。

## 二、定義 ( Define ) →收斂

將蒐集到的資訊進行整理，縮小範圍，清楚界定問題和使用者的需求。

## 三、發展 ( Develop ) →發散

針對明確的問題進行創意發想，提出多種可能的解決方案。

## 四、執行 ( Deliver ) →收斂

確定最佳方案後，進行測試和修正，最後交由團隊實現並推出市場。

此概念較有邏輯方向與效率，以循序探索社區策展效益，並能在經驗中逐步建立社區擾動模式。

圖片來源：未來敘事工廠。  
<https://www.scinarrative.com/>

## 貳、階段一 發現 ( Discover ) — 廣泛蒐集資訊，了解問題全貌 ( 發散 )

一、資訊來源與類型：來源如下，類型如地景、人文歷史、生態、產業、人物生命故事等。



實地考察



駐地夥伴協助



居民訪談



居民訪談



網路查找、歷屆學長姐資料庫

## 貳、階段一 發現 ( Discover ) — 廣泛蒐集資訊，了解問題全貌 ( 發散 )

### 二、實務方法

- (一)雲端線上留存：學長姐作品與30秒短影音介紹。
- (二)週會討論：與駐地博後討論訪察細節，確認各項資訊。
- (三)田野踏察：設有六組，每次派出二組之代表一至二位，由老師與駐地夥伴帶領深入訪問踏察，或自行前往踏察。



## 貳、階段二 定義 ( Define ) — 資料整理，縮小範圍，清楚界定問題需求 ( 收斂 )

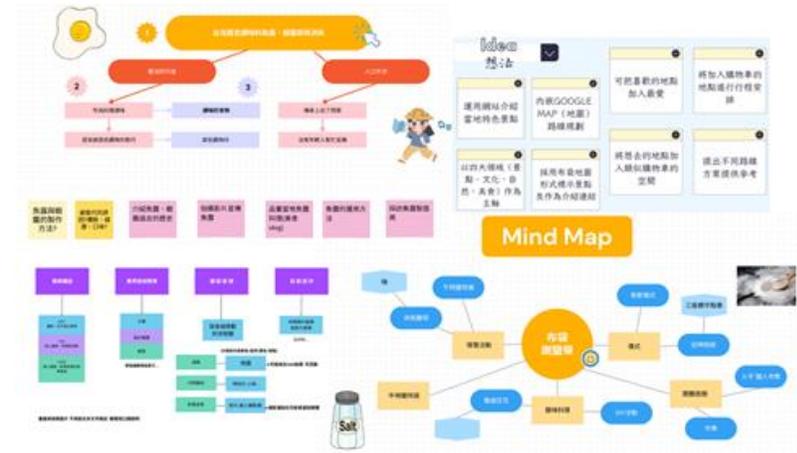
### 一、小組資料討論

布袋好美里社區景點地圖



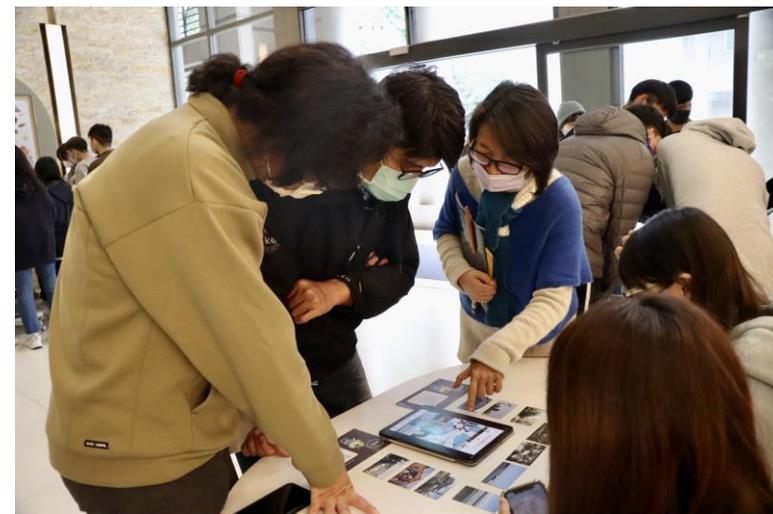
# 參、發展 ( Develop ) 進行創意發想，提出多種可能方案 ( 發散 )

## 一、小組資料討論 以心智圖創意發想與作業流程規劃



# 肆、執行 ( Deliver) 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

## 一、第一次期末成果發表展覽 2023/1/11(校內)



# 肆、執行 ( Deliver)

# 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

## 二、第二次成果發表展覽 2023/4/15(社區)

**行動好美 2023**

4/15 布袋鎮好美里 10:00~15:30

**展示區**

- 水聖宮
- 活動中心
- 好美船屋-好美一瞬攝影展

**系列活動**

- 7:20 北歐式健走輕旅行 (活動中心)
- 10:00 桌遊 (活動中心)
- 10:00 14:30 樹木小職人 (好美公園)
- 14:00 15:00 水劇團-互動式劇場演出(水聖宮)

**攤位體驗**

- 好美幻燈宮燈遊船/校園導覽
- 文創品體驗區 (水聖宮廟前廣場)

QR Code



# 肆、執行 ( Deliver) 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

## 三、第三次期末成果發表展覽 2024/1/9(社區)



# 肆、執行 ( Deliver) 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

## 三、第三次期末成果發表展覽 2024/1/9(社區)



# 肆、執行 ( Deliver) 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

## 三、第三次期末成果發表展覽 2024/1/9(社區)



# 肆、執行 ( Deliver) 確定最佳方案、測試、修正、社區展覽 ( 收斂 )

三、第三次期末  
成果發表展覽

2024/1/9(社區)



## 伍、影響與比較

### 一、社區、大學、師生之影響

- (一) **社區**從陌生淡漠、逐漸熟悉，到期待參與及積極協助
- (二) **大學**從追求國際學術表現，至兼顧大學社會責任實踐
- (三) **教師**從學術殿堂的知識傳授，到地方社區的參與實踐
- (四) **學生**從課堂聽閱、思考與設計，到走入地方關懷實踐



# 伍、影響與比較

## 二、生產知識比較

### (一) 知識來源

1. 課堂：基於教材和理論，較為抽象化。
2. 社區：來自居民經驗和地方文化，具實踐性與在地性。

### (二) 應用範圍

1. 課堂：設計成果多為理論性或模擬提案，應用有其範圍。
2. 社區：知識直接解決地方問題，實用性較強。

### (三) 參與者多樣性

1. 課堂：利益相關者較少，視角單純。
2. 社區：涉及多方參與，需合作和整合多元需求。

### (四) 目標與情境

1. 課堂：結構化學習，偏重理論與創意思維。
2. 社區：動態情境下解決實際問題，強調務實性。

這些差異反映出課堂學習與地方實踐在知識生產上的**互補性**，而非**相斥性**。



## 伍、影響與比較

### 三、案例比較—與瀨戶內海藝術季之策展行動間的不同

#### (一) 策展目的

- 1.嘉大案例：非對外，嚐試循序擾動社區，強調師生與社區連結及文化保存。
- 2.瀨戶內海藝術季：吸引國際旅客，結合當代藝術與地方文化，促進經濟復甦。

#### (二) 參與角色

- 1.嘉大案例：大學師生與居民合作，居民經驗為核心，學生從學習到實踐。
- 2.瀨戶內海藝術季：藝術家主導，居民提供支持。

#### (三) 成果形式

- 1.嘉大案例：創意提案、小型展覽，驗證方案可行性，與居民拉近關係。
- 2.瀨戶內海藝術季：永久或臨時公共藝術，成為旅遊資源。

#### (四) 策展重點

- 1.嘉大案例：循序（發現、定義、發展、執行）推進，強調大學在地實踐。
- 2.瀨戶內海藝術季：注重藝術與環境融合，強調視覺吸引力與文化象徵。

這些差異可發現嘉大策展行動性質上較富教育性，與瀨戶內海藝術季的國際文化品牌經營的不同定位；且嘉大目的在促進社區與大學師生彼此連結了解並深化關係；社區策展是一種促進互動的媒介。



圖片來源：換日線：  
<https://crossing.cw.com.tw/article/8137>

# 伍、影響與比較

## 三、案例比較—嘉大案例的優劣勢與定位

### (一) 優勢

- 1.在地實踐性：結合社區經驗與文化，能直接面對，嚐試解決地方問題。
- 2.教育結合實踐：推動大學生與社區互動，體現大學社會責任（USR）。
- 3.靈活操作性：運用循序可操作的步驟，過程清晰且成果具可視性。

### (二) 劣勢

- 1.影響力有限：主要聚焦地方，知名度較低。
- 2.資源持續性不定：短期策展依賴國科會及大學資源，成果不易長期化。
- 3.參與不確定性：居民參與意願波動可能影響策展成效。

### (三) 定位思考

社區實踐型策展，定位為大學結合**社區創新與在地實踐**的模式之一。

- 1.強調地方創生：展示策展如何活化地方資源，**促進社區參與**。
- 2.擴大合作影響：長期而言可與其他**案例交流**，提升**品牌效應與知名度**。
- 3.打造試驗平台：以**社區策展**為測試場域，結合數位技術保存與社區永續。

嘉大案例應可聚焦其**教育與地方實踐價值**，以強化大學社區**互動**，深化彼此**關係與瞭解**，以**社區擾動**促進**公民參與**，進而促進**社區永續**。

