

## 第五章 實質計畫

### 第一節 空間使用計畫

空間使用計畫，係依照現階段之土地使用現況與未來構想發展等多項變因劃定分區，並研擬各分區之細部發展內容。藉由空間使用計畫之擬定，能夠得知各分區間之依存關係與發展潛力，並可做為相關計畫之發展架構。

#### 一、空間使用計畫原則

雖然空間使用現況、發展皆不相同，但在整體空間使用計畫的研擬上，仍需依循下列原則：

(一) 空間之分區應以使用機能為主加以進行

由於本章節乃針對空間之使用計畫進行探討，因此各島之空間將由其使用機能加以分析並進行分區。

(二) 空間之分區亦應考量其區位、特殊資源 等相關變因

未有使用行為之地區，則可針對其區位及特殊資源等相關變因加以分區，如特殊自然景觀、特殊環境、甚或僅是所處區位，均可作為分區的依據。

(三) 空間使用之細部發展內容除應考量空間之分區外，另需考量短、中、長期的空間發展

不論是自然界的演化行為、居民的生活行為、亦或是遊客活動的使用行為，均會受到時間的影響。因此理想的空間使用計畫模式應同時考量空間與時間的雙重面向，以建構更加完整的空間使用型態。

(四) 整體空間使用之構想應同時考量居民及遊客之使用行為

儘管目前各島均以觀光作為發展要項，但居民日常生活之使用空間仍應加以考量，避免日後發生使用行為上的衝突，並可發展較為良好的互動空間模式。

#### 二、空間使用計畫內容

依據現況及構想之發展，可針對吉貝嶼之現況進行分區，且由於各分區在短、中、長期的發展上可能會有所不同，因此後續將以空間軸及時間軸兩種向度來綜合討論吉貝嶼的空間發展關係。

吉貝嶼大致可分為八大區（圖 -5-1），若加上短、中、長期之考量，各區各期之空間發展如下：

(一) 港口遊憩區

1. 發展構想（圖 -5-2、3）

港口遊憩區範圍包括現有的碼頭區至漁村聚落區的外圍商店，由於本區鄰接吉貝最密集的漁村聚落區，因此為突顯漁村聚落的建築特色，並使港

口遊憩區的意象能夠與漁村聚落區相互呼應，建議本區之整體發展應以「突顯聚落建築特色」為原則加以發展，增進遊客對吉貝聚落景觀的印象，進一步更可發展聚落的導覽與觀光活動。關於本區建築型式與配置關係將在後續章節中討論。

## 2. 風貌呈現

港口遊憩區之風貌應兼具聚落的特色與現代化遊憩據點的意象，分別呼應漁村聚落區以及遊客中心、遊艇碼頭。藉由沿港商店街的建立，一方面以其立面改善港區紊亂的景緻，一方面亦作為遊客中心與漁村聚落之中界，轉化並呈現港區的另類風貌，另外在整體人行空間的塑造上亦需特別加強，以聯繫未來本區與其他各區的相關性。

## （二）漁村聚落區

### 1. 發展構想

吉貝的漁村聚落位於港區的北側，目前仍有許多保存良好的咾咕石屋，不僅材料形式保存良好，整體建築的配置形式亦十分完整，為吉貝的另一項重要資產。目前整體聚落中的商店街部分已進行關於形象商圈的改造活動，建議後續可將聚落中較具有觀賞價值的傳統建築加以串連，並適當規劃其鄰近開放空間，架構一完整的聚落參觀動線系統，一方面亦避免影響當地居民之生活。

### 2. 風貌呈現

吉貝的漁村聚落區由於人口密度較高，因此許多民宅均已進行改建，在現況的整體風貌上也呈現較為紊亂的情況。為了建立本區的風貌，應於建築方面加強建築規範之訂定，藉由強制規定與獎勵條件雙管齊下的方式，建構吉貝漁村聚落改善的機制，以建立本區之風貌。

## （三）新興發展區

### 1. 發展構想

本區位於港區的西側與國際旅館區之間，為吉貝嶼新近發展之區域，由於發展時並未考量地方文化，因此建築形式多以販厝的型態為主，無論是風格、色彩亦或是造型，都與聚落文化特色相去甚遠。為使後續之開發建設能夠與地方相互融合，應建立建築規範，以做為後續管制的依據。

### 2. 風貌呈現

在整體風貌的呈現上。本區所受的環境限制較少，無論在造型上或色彩上亦較具有彈性。為使本區與港區及未來的國際觀光旅館區均有良好的呼應，本區之建築及環境可藉由規範之制訂，以及輔導合法化的契機，提供業者執行相關業務時之參考。

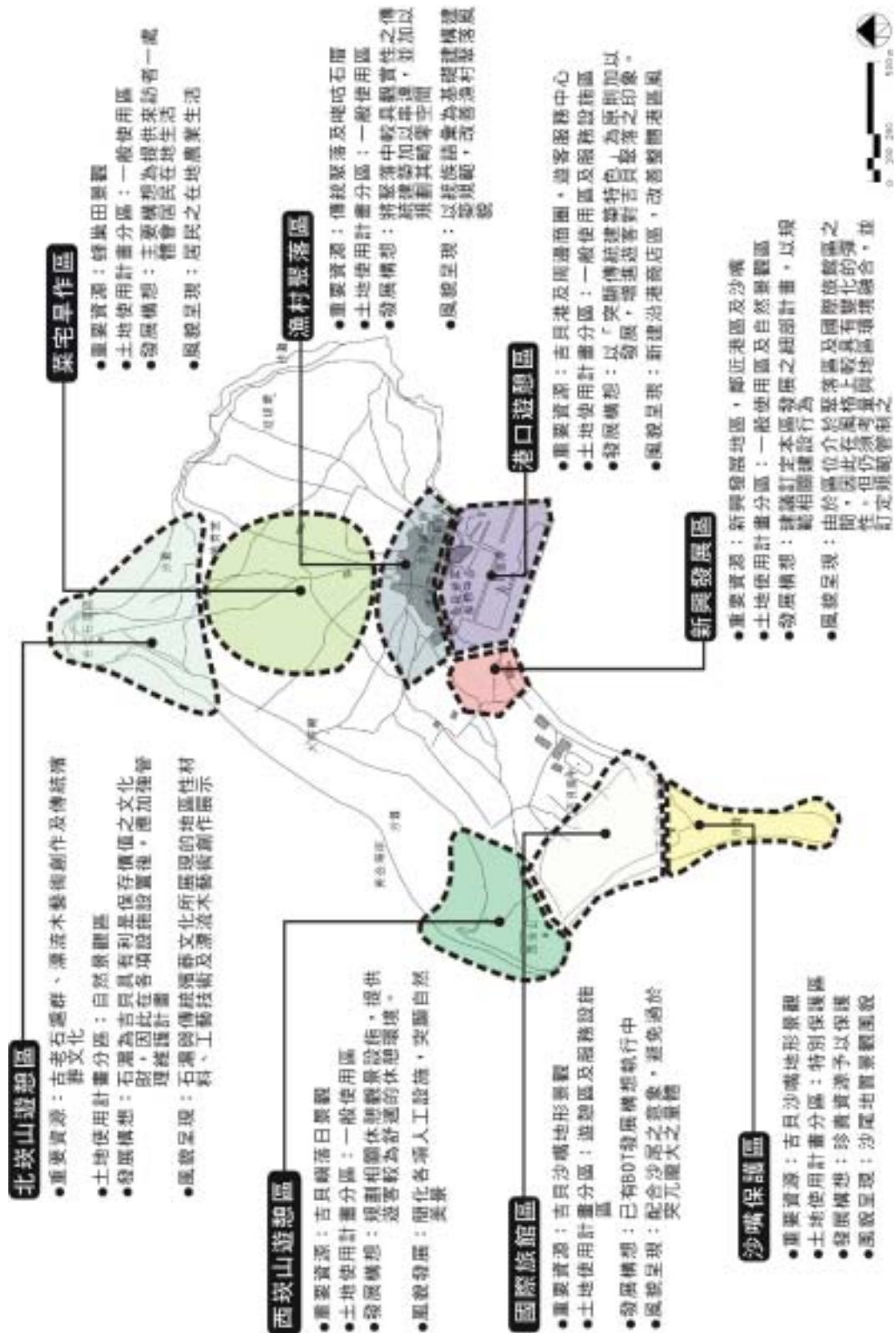


圖 -5-1 吉貝嶼空間計畫分區構想圖



圖 -5-2 港口遊憩區配置構想



圖 -5-3 吉貝嶼港口遊憩區風貌示意圖

意象說明：

以新穎的材質設計賣店。但賣店的造型仍應儘量與環境相互融合不至太過突兀。除了賣店以外，廣場及車道也應以簡單的方式處理，以改變材質的方式或是改變表面處理的方式加強鋪面的改善。

#### (四) 沙嘴保護區

##### 1. 發展構想

沙嘴不僅是吉貝最重要的自然資源，亦是吉貝一項重要的意象，因此已由澎管處公告其為保護區，在未來的發展上仍應以保育該項重要資源為主。

##### 2. 風貌呈現

本區風貌十分鮮明，雖然鄰近並無可一覽沙嘴全貌的制高點，但仍可藉由解說設施甚或解說站的設立，讓遊客更加瞭解沙嘴的整體風貌與更深入的相關資訊。

#### (五) 國際旅館區

##### 1. 發展構想

目前本區正考量以 BOT 的方式興建國際級觀光旅館，可預期未來將成為吉貝最重要的，並具有指標性的遊憩據點，且該據點之發展對於整體澎湖觀光發展有著指標性的意義。

##### 2. 風貌呈現

國際旅館區之風貌應以配合沙尾保護區之意象加以發展，並避免過於龐大的建築量體影響整體環境。

#### (六) 北嵵山遊憩區

##### 1. 發展構想

北嵵山（當地舊稱大灣底）遊憩區內最為重要的便為其石滬資源，這項舊有的產業活動，不再拘泥於其產業型態，更形成著名的地景藝術，目前遊客中心東側已進行的石滬地景設施工程，未來本區更可配合設置石滬觀景區與其相互呼應，提供來訪遊客更為優質的遊憩環境。而大量漂流至此的漂流木，更可規劃為漂流木藝術創作展覽區，與石滬景觀相互呼應。建議後續應針對該區提出管制計畫，避免資源受到破壞或過度使用。而另一項重要的資源，則是北山仔頂目前正在進行調查研究的傳統殯葬文化，未來應將本項資源與石滬資源相互結合，共同形成北嵵山的特色。

##### 2. 風貌呈現

本區之主要風貌即為石滬，建議設置石滬觀景區，並配合漂流木的藝術創作，突顯本區地景與藝術之整體風貌。未來傳統殯葬文化規劃後，由於其所呈現的風貌亦以地區性材料與工藝技術為主，因此更能夠與石滬景緻相互呼應。

#### (七) 西嵵山遊憩區（圖 -5-4）

##### 1. 發展構想

西嵵山位於吉貝嶼西側，為吉貝嶼日落與石滬的優質觀景點，目前該地區的地上物已逐漸搬移清除，因此可做為觀賞落日景觀，並可停留休憩的

地點。建議後續應於此區設置觀景瞭望區，一方面提供遊客較為舒適的遊憩環境，一方面亦一併處理區內之相關景觀。

## 2. 風貌呈現

本區由於腹地較小，因此並不宜進行過多的建設或規劃，反應以簡潔的手法進行機能性的建設，以表達本區主題的方式呈現其整體風貌。

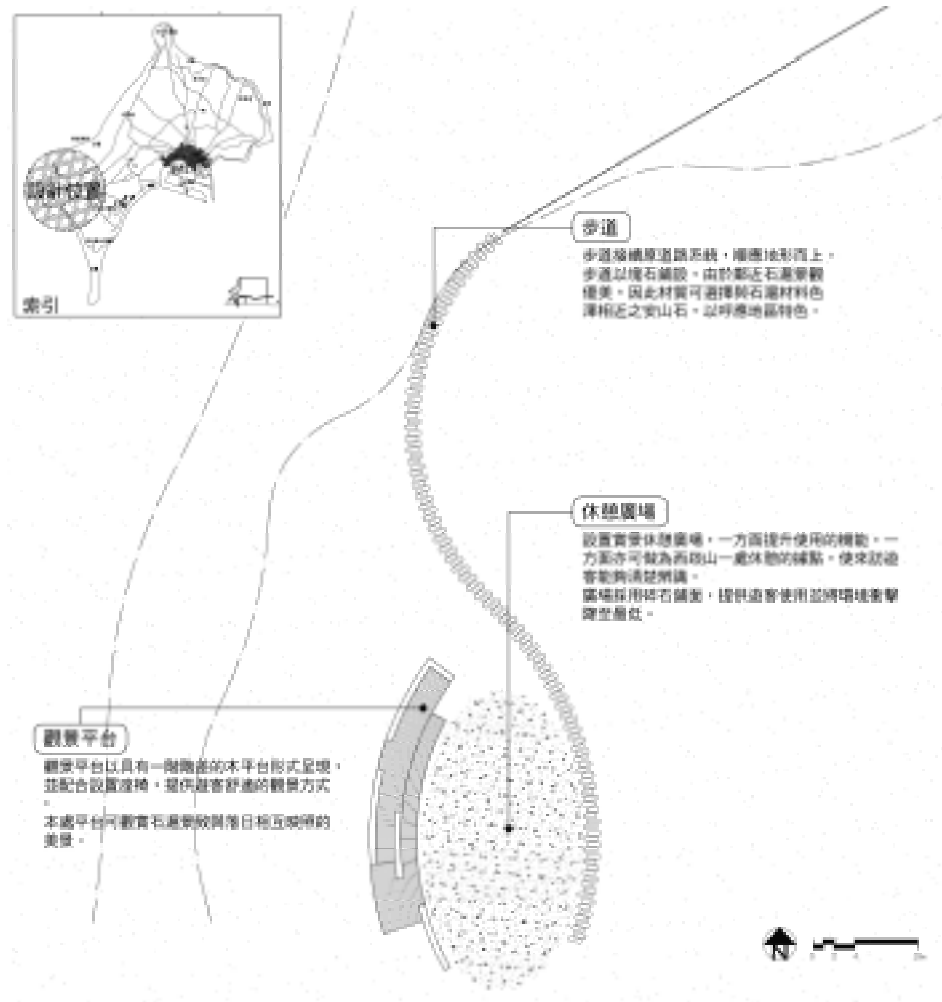


圖 -5-4 西坎山遊憩區配置構想

## (八) 菜宅旱作區

### 1. 發展構想

菜宅旱作區位於吉貝嶼漁村聚落區北側地勢較高處，目前仍有農業活動，由於該區受到季風影響劇烈，因此多設有防風牆，整體景觀具有一致性，完整呈現澎湖農業的特有景緻。

### 2. 風貌呈現

本區鄰近漁村聚落區，風貌十分完整，但由於地理環境的因素，一般並不會特別注意到本區之特色。為使遊客能夠一覽本區之風貌，應加強漁村聚落區遊憩動線與本區之相關性，以加強解說導覽的方式，呈現本區歷史的風貌。

## 第二節 建築計畫

建築物在整體風貌的建立中佔有相當重要的影響力，因此為求能夠適切的建構風貌意象，需針對各島進行相關建築資料之彙整，並依據現況擬定建築計畫之構想，並提出該構想進行之策略，建立一份完善的建築計畫。

### 一、建築計畫原則

- (一) 以空間使用計畫分區為架構加以發展，並以各主要風貌區為單位加以形塑

為求整體風貌之塑造，本建築計畫之訂定係以分區為單位加以考量，藉由整體性的規範的提供建構各主要風貌區之建築計畫。

- (二) 建築計畫之訂定應同時考量傳統文化、區位特性與未來發展三向度

三島均為具有相當歷史的地區，因此在建築的意象塑造上，不能夠以外來移民文化的角度強行植入，而應以在地文化的傳統風貌及地區特性為基礎加以發展，輔以未來性的發展考量一併訂定之，以求建立特屬於當地的建築風貌意象。

- (三) 除建築本身外，亦應一併考量與建築相關之設施及設備

建築物之造型除去決於本身構造體之形式外，有相當多的部分亦取決於其相關的週邊設施及設備。具有相當歷史的聚落經常發展出地區特有的設施及設備，應一併於建築計畫中加以考量。

- (四) 除構想提出外，應一併考量執行之策略以求計畫之落實

由於各區所採行的建築計畫並不相同，加上各區有不同的民情與情勢考量，因此在落實的策略上也會有所不同。整體建築計畫除構想之提出外，應加入執行策略之建議，以求計畫落實之可行性。

### 二、建築計畫內容

- (一) 各分區構想概述

吉貝嶼當前最需進行建築相關美化工作之區域，計有港口遊憩區、漁村聚落區以及民宿輔導區三大區域。依據其現況及後續空間構想之發展，建議其建築與相關配置計畫仍應以空間配置關係及時間演進關係兩方面來加以探討。

就配置關係而言，鄰近港區的第一層建築為港區建築及部分民宿輔導區建築，第二層建築則為漁村聚落建築及民宿輔導區部分建築。由於港區建築與漁村聚落區位置十分接近，因此在建築型態的規範上，仍應考量傳統建築之造型式樣加以制訂，使港口遊憩區過渡至聚落區時不至於太過突兀。此外，由於聚落區內部分建物業已改建，該改建建築亦可參照前述之港區建築規範辦理。

漁村聚落區內之傳統建築由於大多無人使用，損壞狀況較為嚴重，因此建議針對部分較具保存價值之建物進行環境整理與修復工作，併同其連接之道路一起進行環境美化之相關整理，以增進其環境整體性與使用性。

民宿輔導區位置介於漁村聚落區與沙嘴遊憩區之間，未來待沙嘴之國際級觀光旅館建設完成後，民宿輔導區更成為聚落與遊憩空間中之緩衝與過渡區。由於在空間上有著這樣特殊的位置關係，因此建議該區建築之造型式樣可選擇兼具有傳統式樣語彙與現代感的設計，以創造出不同於舊時吉貝漁村聚落的另一項新時代的風貌，這樣的呈現同時也能夠表達出產業與時代變遷的歷史，漁業文化與觀光文化，舊時代與新時代的一種交替。

## （二）地區建築文化特色

吉貝嶼的傳統建築為咾咕石厝（照片 -5-1），一般亦多為傳統合院式的配置形式。由於漁撈活動的產業特殊性，當地在入口的處理上，許多已改建為平頂的「前磚坪」的形式，立面頂端則以欄杆或線腳收頭，藉以增加曝曬魚貨的面積（照片 -5-2 3）。

一般常見於傳統空間中的「戶巷空間」，在目前的吉貝嶼聚落中幾乎已不可見，推測應是由於分配家產時家屋改建所產生的影響。

在材料的使用上，目前觀察到的吉貝嶼建材則多為純粹的咾咕石（照片 -5-4）。咾咕石為本地特產的建築材料，也就是珊瑚礁岩（照片 -5-5），由於鹽分較高，因此在使用上多了一道置放去鹽的手續。咾咕石不僅質地堅硬且具有天然的「交丁」特性，可相互咬合，不易倒塌，並具有良好的隔熱、隔音效果，為公認的最佳建材。



照片 -5-1 吉貝聚落中仍有不少傳統的咾咕石厝



照片 -5-2 入口為因應產業的需要而改為「前磚坪」的形式



照片 -5-3 前磚坪形式的入口，立面頂端多以欄杆或線腳收頭



照片 -5-4 吉貝傳統建材多為咾咕石



照片 -5-5 咾咕石為珊瑚礁岩，具有良好的隔熱隔音效果



照片 -5-6 「Swa」細質咾咕石，通常做為門柱、門拱...之用

怡興工程顧問有限公司

此外，吉貝本身亦產有「Swa」（細質咾咕石）（照片 -5-6），為「珊瑚礁」的一種，但質地較咾咕石為細緻，並具有密實、無洞、韌而不硬的特性，由於易於削切，因此通常削為磚型，做為牆角、門柱、牆壁以及後巷門拱之用。

目前仍留存的吉貝傳統民宅屋頂多為紅瓦，唯改建過後的民宅由於形式或材料的取得，出現部分水泥瓦的使用。屋頂多為兩坡落水的形式，屋面止於山牆（大歸壁）之內，具有明顯的一條中脊及兩條歸帶。屋脊多為平脊，而脊頭則多為圓頭的形式。

部分傳統民宅以青花窗做為山牆（大歸壁）的裝飾氣窗，而做為通風採光的下窗則以石窗為主，亦有部分較為近期的民宅採用鐵土窗（及水泥灌模窗）。

在附屬設施方面，傳統一顆印式配置的民宅中，天井邊均增築一座階梯，藉以使用磚坪空間。另發現一項吉貝現有民居中普遍設置的設施，即門前的水槽設施，幾乎是戶戶可見，十分特別（照片 -5-7 8）。



照片 -5-7 吉貝聚落各家戶前均置有水槽



照片 -5-8 水槽的使用也營造了另類的社區交流空間

### （三）各分區構想發展（表 -5-1）

#### 1. 港口遊憩區建築

吉貝嶼港口遊憩區建築可概分為公共建築與私人建築兩部分，其中公共建築多為 RC 造一至二層樓建築形式，另還有部分以輕構架搭建之鐵皮屋及當地廟宇。公共建築由於形式樣貌各異，因此建議可將其屋頂面改為斜屋頂形式，並進行立面之裝修，藉由飾面的處理改善其視覺感受。

鐵皮屋部分目前鄉公所已預計即將拆除並重新設置，後續建議可將該販賣處重新設計，配合整體港區環境之改善，重新塑造一處沿港的商店街。該商店街之設計應同時考量漁村聚落區之特色並結合遊客中心及遊艇碼頭之休閒意象，使來訪者能夠藉由港區的第一印象，意識到吉貝所具有的兩項特色---人文的歷史面與自然的休閒面。沿海商店皆的建立除了能夠藉由立面塑造的方式改善港區意象並改善港區環境以外，也同時將原已漸漸移往民宿休閒區的人群帶回港口遊憩區，拓展地區性的商機。由於吉貝地區居民主觀性較為強烈，因此該處建築之修建亦可視為一示範性的更新計畫，藉由建構一處較為精緻的販賣區，帶動整體港口遊憩區商業性建築，甚至是民宅建築的更新意願。（圖 -5-5）廟宇由於具有濃厚的宗教色彩，因此其造型與色彩並不在規範的範圍內。

私人建築部分，港口遊憩區的建築約可分為兩部分，一為新建完成的販厝形式，一為傳統咾咕石厝。新建之販厝由於形式十分普通而缺乏地區特

色，因此建議應輔導其改善並訂定詳細規範以供後續建築新建、增建、改建、修建時參考使用。由於量體建造已完成，因此民宅的部分仍僅能運用改善其屋頂面及立面裝修材的方式來加以進行。

咭咕石厝目前多為無人使用的狀態，重建或修復往往牽扯到所有權...等眾多爭議項目，因此為求在最大時間內求取最大效益，建議在石厝的部分仍以環境整理為主，以整體環境之完整風貌為最大考量。

## 2. 漁村聚落區建築

吉貝嶼漁村聚落區內建築型態多樣，新建建築則多為販厝型態，但仍包含了許多傳統語彙或元素，因此區內建築間的關係並不至於太過突兀。對整體風貌影響較大者反倒是部分已損壞傾頹的咭咕石厝，由於缺乏整理，因此內外環境較為危險雜亂，後續應針對該處之咭咕石厝進行紀錄與整理的工作，若認定已傾毀嚴重，則應會同主管建築機關強制拆除，避免影響整體風貌之餘，又造成環境使用上的危險。

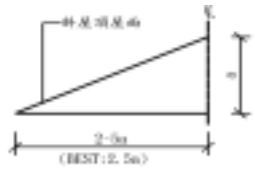
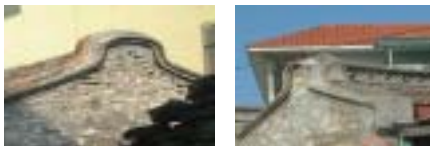


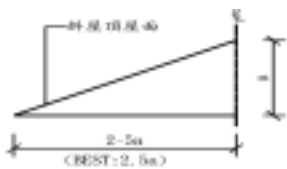
此外為避免區內建築於後續進行各項建造活動後與整體環境產生不相容的情況，建議本區之建築應參照港口區之建築規範，以建構風貌之完整性。

## 3. 新興發展區

新興發展區為新興區域，目前仍有許多懸而未解的問題需要解決。但推測若國際級觀光旅館加入營運，必將帶動整體旅遊環境的蓬勃發展，而屆時本區將成為重要的觀光休憩區。於空間使用計畫中已建議本區將來需進行細部計畫，以利整體後續之發展，除空間配置之計畫外，更可會同主管建築機關加強建築類規範之細部計畫，以確保本區建築形式與造型不至太過突兀，維持整體風貌之一致性。

大體而言，本區由於所處區位介於港口遊憩區及國際旅館區之間，因此在造型上較具有發揮的空間，僅需遵循與空間品質較為相關的項目，如空地比、空地處理方式、高度、材料之應用...等。

表 -5-1 建築計畫規範

			說明	圖示
港口遊憩區	永久性公共建築	屋頂	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 造型： 吉貝嶼港區公共建築之屋頂形式建議採用二披落水的斜屋頂形式，但屋簷不出挑。 部分建築亦可考量圓頭或八卦頭 等的脊頭造型加以變化，塑造呼應傳統民宅的建築語彙。</li> <li>● 坡度： 坡度介於 1:2 1:5 之間，以 1:2.5 為最佳。</li> <li>● 材料： 以紅色系之瓦材為主要材料，可採用藍田瓦、文化瓦 等較為耐久的素材。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 屋頂造型示意： </li> <li>● 脊頭 </li> </ul> <p style="text-align: center;">圓頭脊頭                      八卦頭</p>
		牆面	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 造型： 公共建築之牆面造型較具彈性，主要藉由材料及色彩加以規範。</li> <li>● 材料： 由於咾咕石為吉貝地區之特色性建材，因此公共建築之牆面應部分採用咾咕石，以強調出地區性的特色。其餘材料則應配合設計構想及咾咕石材料特質加以選擇，如米貝石、珊瑚石等，均為可採用的材料。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 材料及工法使用： </li> </ul> <p style="text-align: center;">咾咕石                      珊瑚石</p> <p style="text-align: center;">洗米貝石</p>
		開口部 (適用於新建建築)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 造型： 公共建築之開窗形式較為彈性，但仍應以方形窗為主，亦可搭配鐵土窗具有趣味性的文字造型，融入具有地區特色的建築語彙。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 鐵土窗： </li> </ul>
	臨時性公共建築新建	屋頂	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 造型： 以斜屋頂為主要形式，可採用雙面斜或單面斜的形式。</li> <li>● 坡度： 坡度介於 1:2 1:5 之間，以 1:2.5 為最佳。</li> </ul>	
		牆面	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 材料： 應考量以咾咕石為主要裝修面材料。其他材料則為搭配性的使用。結構上建議採用鋼骨建材或木料，減少工程品質之不確定性。</li> </ul>	
		高度限制	<p>本區建築之高度應低於 4m 或一層樓，部分區域因應機能特殊需求且區位許可的情況下，可適度調整，但亦不得高於 8m 或兩層樓。</p>	
	廟宇		廟宇為特殊機能性建築，因此無須特別制訂規範。	
	一般民宅	屋頂	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 造型： 一般民宅之屋頂形式建議採用二披落水的斜屋頂形式，但屋簷不出挑。</li> <li>● 坡度： 坡度介於 1:2 1:5 之間，以 1:2.5 為最佳。</li> <li>● 材料： 以紅色系之瓦材為主。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 屋頂造型示意 </li> </ul>

			說明	圖示
	牆面	●造型： 造型上可以開窗下緣為界區分為上半截與下半截的牆面，藉以作為材料或形式變化之分界點加以發展。應避免過於複雜的設計變化。	●牆面分界線示意	
		招牌 (適用於沿街商店) 廣告招牌僅准許設置於主要動線兩側面臨道路並做為合法商業使用之地面層。招牌廣告之高度不得大於立面之二分之一，且設置位置不得超過第二層之窗台，面積不得大於地面層立面之八分之一，外緣不得突出建築線，突出建築面之厚度不得逾五公分，且不得設置霓虹燈等閃光裝置。		
		高度限制 (適用於新建建築) 高度除應考量容積管制之高度限制外，亦需考量鄰房建築之高度，相差高度應小於一層樓或 3 公尺，以維持天際線之完整性與鄰近民房之日照需求。	●高度限制示意	
	傳統咾咕石厝	●具有保留價值者 應就現況進行初步調查並擬定修復計畫書，並針對該處咾咕石厝進行後續修復或整理之工程。 ●損壞嚴重者 經判定已為損毀嚴重且影響公共安全者，可報請主管建築機關於期限內將其拆除。		
漁村聚落區			參考港口遊憩區一般民宅建築與傳統咾咕石厝之規範。	
新興發展區建築	屋頂	●造型： 吉貝嶼港民宿輔導區之建築屋頂形式建議採用斜屋頂的形式，單斜或雙斜的方式均可。 ●坡度： 坡度介於 1：2 1：5 之間，以 1：2.5 為最佳。 ●材料： 以紅色系之瓦材為主要材料。		
		高度限制 (適用於新建建築) 本區之建竹高度應避免高於二層樓或 9m，以避免造成視覺上的衝擊。	●高度限制示意	
	法定空地留設 (適用於新建建築) 法定空地之空地綠覆率應超過 50%，不得設置有礙使用之障礙物，並應予以綠化。 此外，本區各民宿群之主要入口應退縮留設人行步道，藉以串連國際旅館區與港口遊憩區，並可間接帶動本區之發展。			

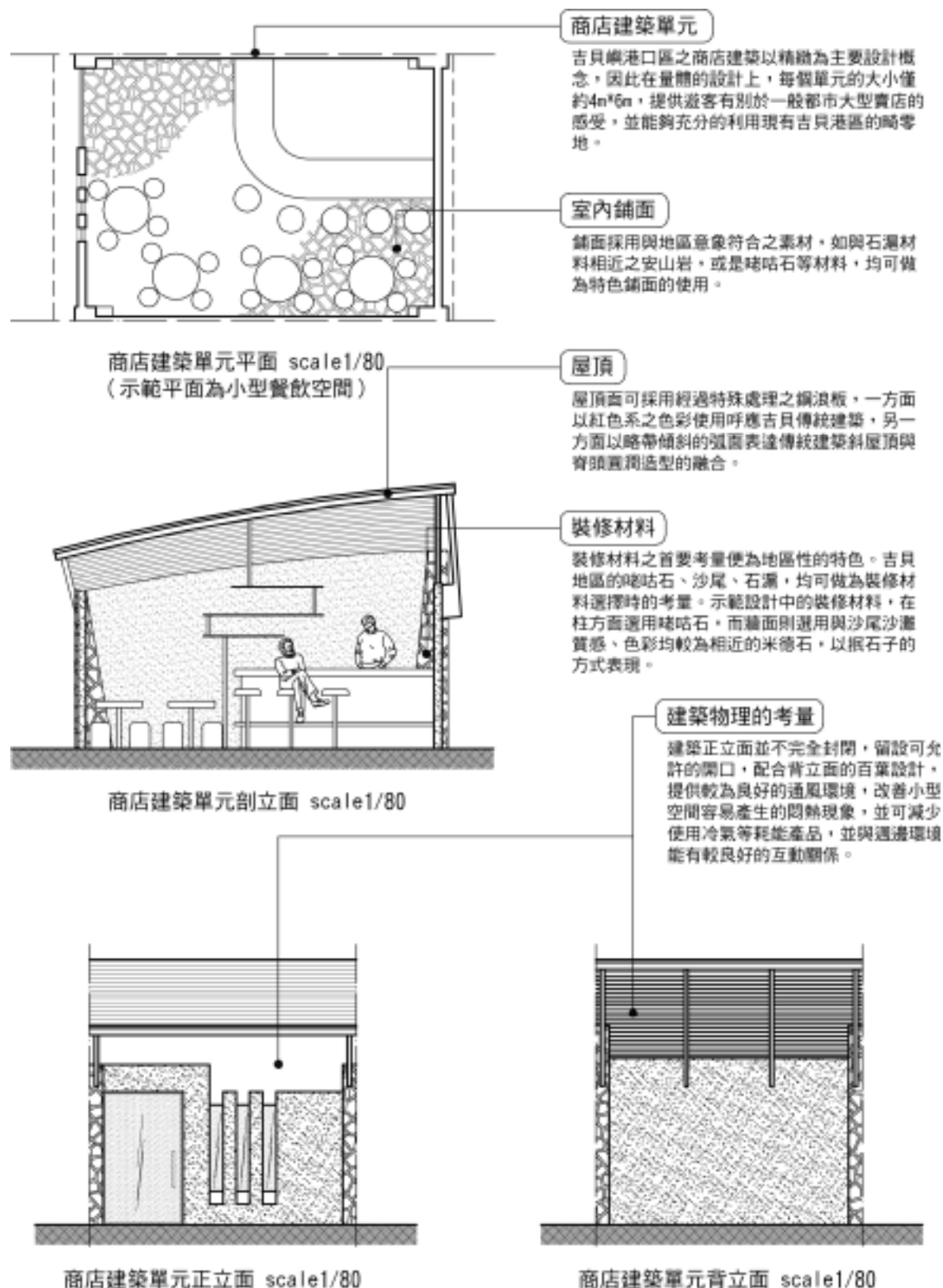


圖 -5-5 港口遊憩區商店建築示意圖

### 第三節 景觀計畫

景觀計畫包括開放空間的配置概念以及綠美化的構想，對於整體風貌的影響不僅是視覺上的建立，還包括空間上使用的感受。本計畫之擬定仍然以空間使用計畫之分區為架構，並以建築計畫中所選定的主要風貌區為發展重點加以研擬。

#### 一、景觀計畫原則

##### （一）閒置空間為概念發展重點項目

各島的主要風貌區空間使用大多已達飽和狀態，剩餘的戶外空間若不是具有機能上的功能，便是畸零破碎之地，因此如何善用這些空間，使閒置空間再利用，是為整體景觀計畫中的重點之一。若為廢棄不用之私人閒置空間，建議配合縣府推動之「青青草原」計畫，予以綠美化並改善整體景觀。

##### （二）以融合整體環境為主軸概念

由於各島均已具有相當的發展，各主要風貌區之現況狀態更十分複雜，因此景觀計畫之執行應充分融入環境，避免建構不適宜當地的構造物及意象，失去整體風貌建立的美意。

##### （三）應以符合當地文化之材料為主加以規範，反應地方風格與人文特質

各島在地方傳統建築的材料之選用上都有其特點，應用至景觀計畫時，亦應延續此項特色之發展，避免選用與地區意象無法融合之材料。

##### （四）景觀計畫之執行應考量不影響原有生態之方式

島嶼環境的生態系統非常的敏感，加上各島嶼均有珍貴的自然資源，計畫進行時不可不將生態之影響考量在內。各項規範的訂定應以對原有生態影響最小之方式進行，由生態工法至生物多樣性均為可納入考量的項目。

#### 二、景觀計畫內容

##### （一）整體景觀空間發展概念

吉貝嶼整體景觀空間目前的操作多屬於「點」及「線」的規劃，較少提及「面」的構想，然整體風貌之進行卻是一全面性的概念，並非「點」與「線」的構想即可架構而成的。

港口遊憩區的景觀部分，在建築計畫中已建議於臨港處設置一夜市街，因此在景觀計畫的部分可運用鋪面及相關景觀設施之設置，使該區由線狀的街面擴大至整體港區之意象。漁村聚落區雖然空間已達飽和，但仍有許多畸零的閒置空間可供使用，可藉由巷弄之串聯，配合廟埕空間而建構出一聚落開放空間系統。新興發展區目前仍在發展當中，因此應於此時詳加訂定土地使用分區發展計畫，並明訂開放空間保留之面積與設置位置，以確保該區之發展密度，並掌握該區之發展品質。

除了重新規劃的部分以外，由於吉貝嶼現況亦有許多不合使用且影響景觀的廢棄設施物及不良景觀，因此建議針對這些部分，提出景觀減量原則，以加強整體遊憩環境之營造。

## (二) 景觀點規劃構想 (表 -5-2)

依據風貌資源調查與評估的結果及構想發展的定位，島上應予特別加強劃設的景觀點為遊客服務中心南側海堤、西崁山遊憩區以及北崁山遊憩區。

## 1. 遊客服務中心南側觀景點

本區不僅能夠與遊客服務中心機能相互結合，並能提供來訪者留下對於「石滬的原鄉」的第一印象。

## 2. 西崁山遊憩區 (圖 -5-6)

西崁山為吉貝一處良好之落日景觀點，由本區亦可清楚觀賞到位於其西側之石滬景觀，兩者相互輝映，景觀十分良好。本區現況設施仍相當缺乏，主要以自然草坡樣貌呈現。目前正在興建與環島道路聯繫之道路系統，因此在動線上應有相當改善。在據點自身的設計上，建議應增加其步道聯繫及觀景點空間的規劃，並以機能為主要考量，減少造型的表現，以呈現西崁山之景觀風貌。

## 3. 北崁山遊憩區 (圖 -5-7)

北崁山遊憩區位於吉貝嶼北側，根據資料調查的結果，本區完整之古老石滬數量最豐，且遠望可及目斗嶼及其間零散分佈之石滬群，景觀極佳。本區設置之觀景據點仍以簡單的造型及機能為主，避免過於複雜的形式影響整體景觀。

表 -5-2 景觀計畫規範 (景觀點)

景觀點	項目	內容
遊客服務中心南側觀景點	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●應一併考量海堤之美化</li> <li>●設計應呼應遊客服務中心之及其開放空間</li> <li>●應以機能使用為第一考量</li> <li>●加強行動不便者之考量</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●RC (勿超過設計之 1/2)</li> <li>●木料</li> <li>●石材</li> <li>●與遊客服務中心相同之材質使用</li> </ul>
西崁山遊憩區	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●位於制高點，因此量體之設計需考量對環境所造成之衝擊</li> <li>●應以近自然的設計方式設計，避免過多的硬鋪面及設施，破壞本區景觀</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●木料</li> <li>●石材</li> </ul>
北崁山遊憩區	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本區之設計應考量納入石滬、黑石、砌疊工法 等地方特色文化</li> <li>●本區之設計需包含較為完整的解說相關設施，因此在整體設計上，應規劃較多的活動空間供解說活動使用</li> <li>●漂流木藝術創作及傳統殯葬文化亦需一併納入整體考量</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●以石材為主 (色彩選擇近玄武岩者)</li> <li>●碎細石 (色澤與沙尾沙灘相近者)</li> </ul>

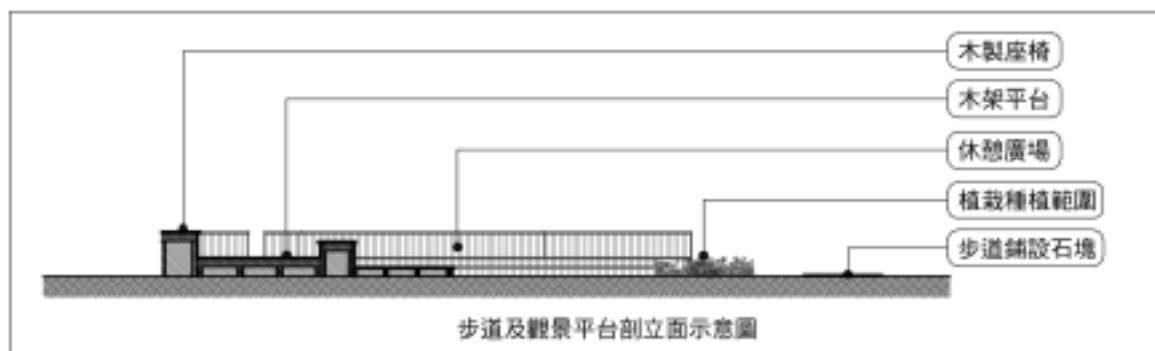
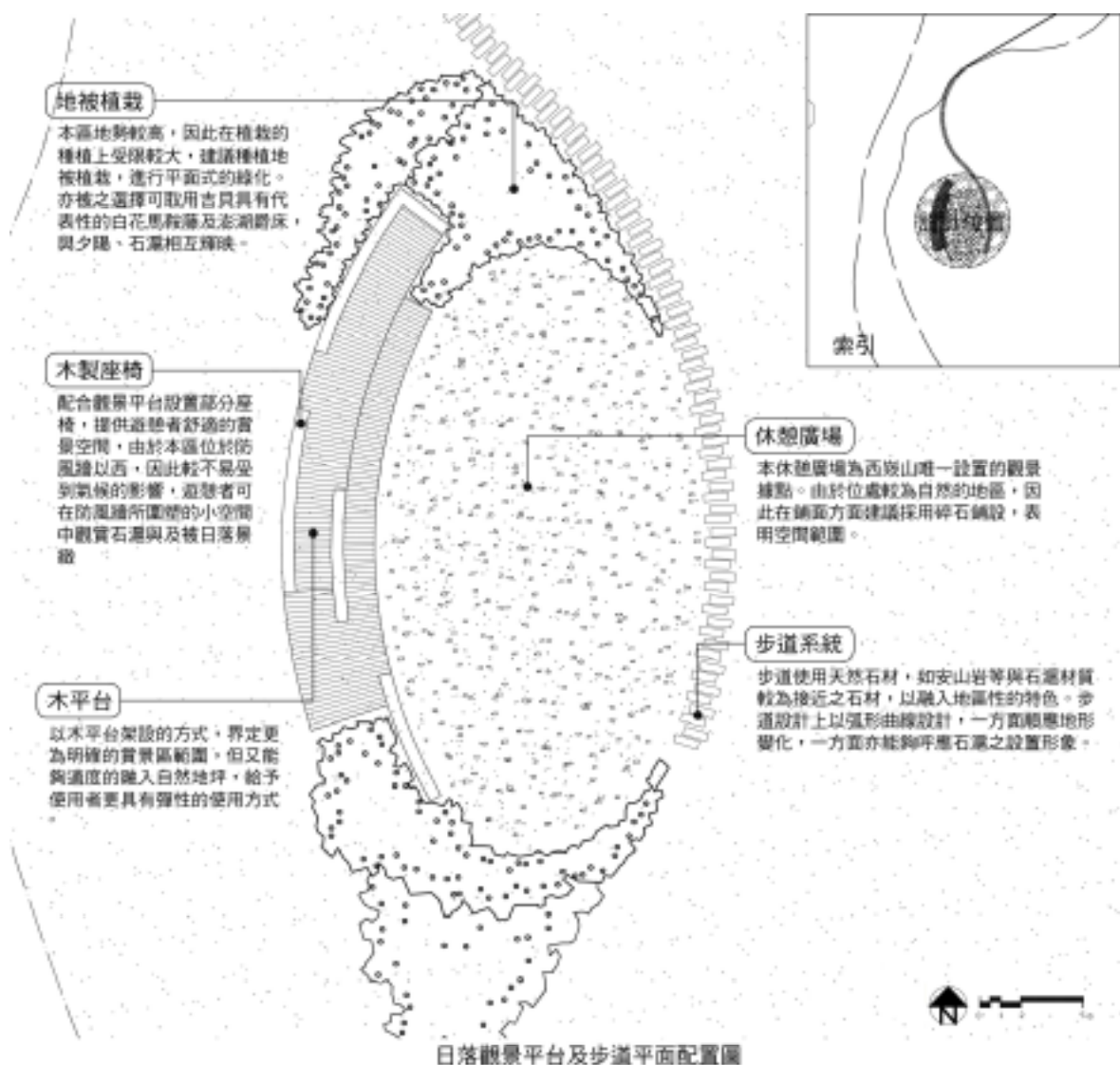


圖 -5-6 西崁山日落觀景平台及步道配置構想



圖 -5-7 石滬體驗區觀景據點配置構想

### (三) 景觀減量原則

需進行減量之景觀，應以主要動線兩側及各景點為主要的減量範圍，針對這些區域的不良景觀或是不具使用性之設施，提出減量的建議。

目前吉貝嶼較具有減量需要的地區，主要分佈於港口遊憩區及西岸道路沿線，港口遊憩區的臨時性建築、油桶以及西岸道路沿線部分私人業者提供遊客使用之臨時性建築...等，均為主要建議減量之項目。

部分同時影響居民生活及視覺景觀的設施，如油桶...等，建議縣府等單位以加油站之設置取代油桶，以減少遊憩環境與民生環境的衝突。

### (四) 閒置空間利用構想 (表 -5-3)

#### 1. 港口遊憩區

港口遊憩區的港區腹地多具有機能性的考量，因此並不適宜進行過多的規劃及設計，以避免影響使用性。建築計畫中建議將現有的販賣區及臨港之畸零土地改建為臨港夜市街，並在鋪面的設計上，建議將人行與車行之動線系統作一區隔，使港區之使用除了一般產業活動之機能考量外，亦能夠兼顧遊憩使用之需求，並利用鋪面之規劃，將整體空間之完整性重塑，建立本區之意象。

除此之外，由於港區有三處十分重要的廟埕廣場，除了形象商圈曾經就武勝廟前進行改善以外，其餘二處廟埕並未加入整體規劃，因此建議在後續港區整體規劃終將廟埕空間列為重點項目一併規劃以增加空間的整體性與豐富性 (圖 -5-8)。

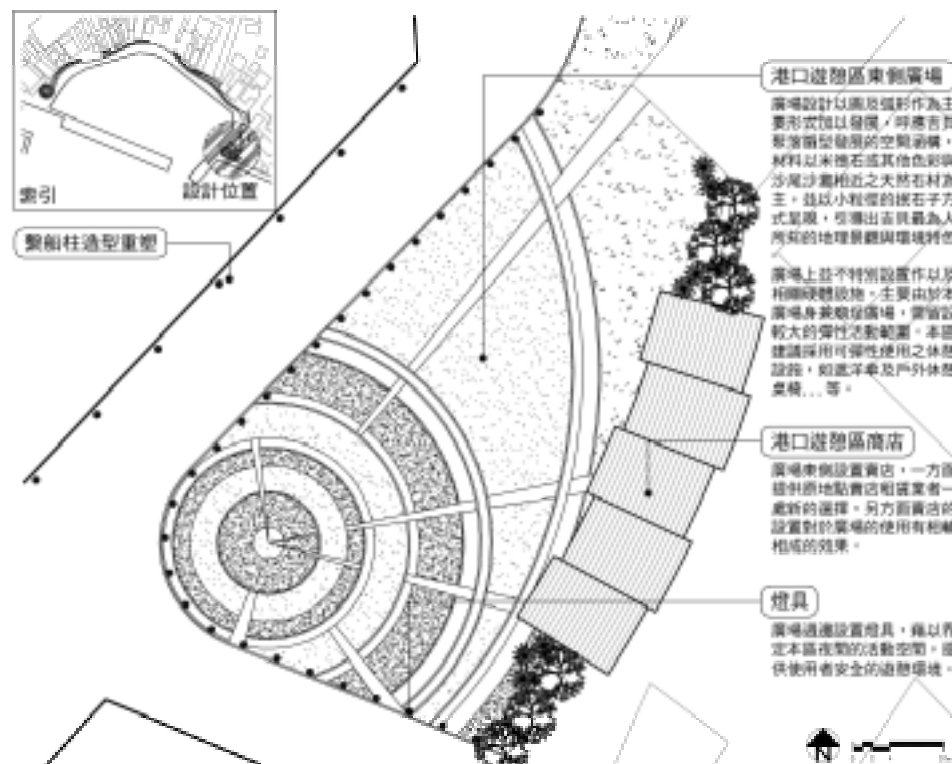


圖 -5-8 港口遊憩區廣場空間配置構想

## 2. 漁村聚落區

漁村聚落內有許多畸零的閒置空間，這些空間亦成為當地居民閒暇時聚集休憩的場所。來訪遊客在進行聚落的參觀時，這些有機的小空間不僅能夠提供遊客稍作停留的機會，也能讓初次造訪者再次確定自己所處的位置，對於遊憩活動能夠更安心的進行（圖 -5-9）。

聚落開放空間的存在通常都是發展下的剩餘產物，但往往也成為鏡頭捕捉的重點，因此針對聚落進行小型閒置空間再造，也間接提供良好的聚落參觀環境，使整體遊憩活動能夠更加深入化。

除了閒置空間再造外，建築計畫中另提及關於古厝之記錄與整理。建議後續應配合學者專家之咾咕石厝調查結果進行動線之串連與規劃，配合開放空間之建構，加強其完整性。

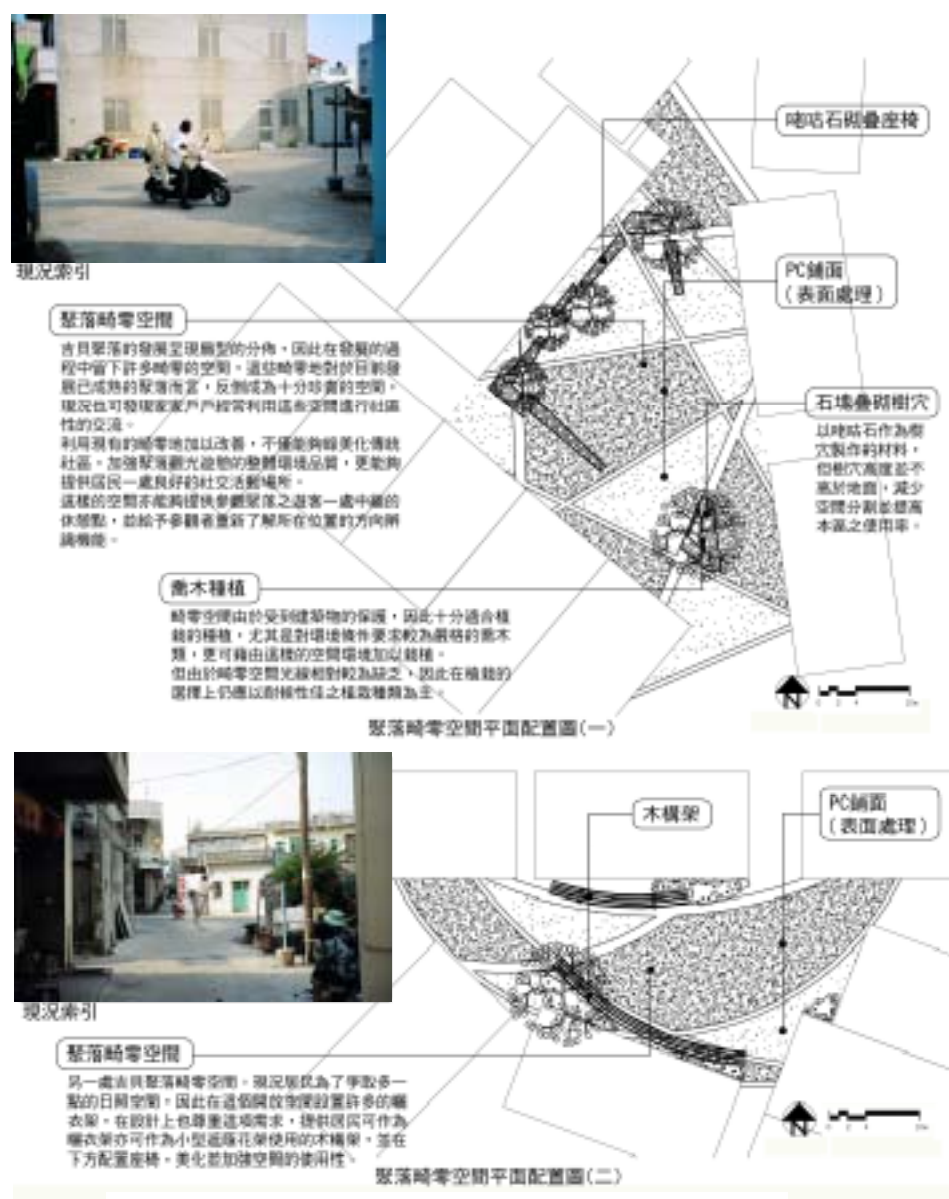


圖 -5-9 聚落畸零空間配置構想配置構想

表 -5-3 景觀計畫規範（閒置空間）

閒置空間	項目	內容
港口遊憩區	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●設計應考量三座廟宇之串連及沿港商店之風貌呈現</li> <li>●避免影響港區使用之機能性</li> <li>●港區人行空間之設計應以安全為首要考量</li> <li>●整體設計應營造豐富活潑的空間體驗，以呼應吉貝的整體風貌</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●鋪面材料之搭配應遵守下列原則：以採用不同材質同色系為主。同材質不同色系為輔。</li> <li>●石材</li> <li>●木料</li> <li>●鋼構</li> </ul>
漁村聚落區	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●各閒置空間應具有相同的設計元素增加一致性</li> <li>●閒置空間之機能應一併考量原使用居民之需求，適量予以提供</li> <li>●由於空間狹小，避免設置過多設施物，應以綠美化為主要訴求</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●PC（表面處理）</li> <li>●石材</li> </ul>

### 三、植栽計畫

植栽具有能夠改善環境、氣候、甚或視覺景觀...等多項功能，因此在進行整體環境之規劃時，應一併考量植栽計畫，以提升環境品質。各島由於自然條件之限制，在植栽計畫上需考量的因子較多也較為困難，以下分別就計畫之原則與建議採用之植栽加以說明：

#### （一）植栽計畫原則

1. 植栽之選取應以適應當地之原生樹種為優先考量。
2. 主要風貌區之植栽選取應加強其觀賞性或地區性意義，以融入整體環境。
3. 基地內之現有植栽應盡量予以保留。
4. 避免採用單一植栽，應視種植面積選用多種類之植栽，以創造生態之豐富性與多樣性。
5. 由於環境之特殊性，部分環境惡劣地區之植栽種植，應同時考量防風擋風之相關措施，並選取耐旱、耐鹽、耐貧瘠之樹種，以確定植栽生長之可行性。

#### （二）各分區適用植栽選取（表 -5-4）

##### 1. 港口遊憩區

港口遊憩區由於位於吉貝嶼東南側，加上北側聚落圍繞，因此受東北季風影響較小，可種植之植栽種類亦較多。若腹地充足，建議可栽植遮蔭類喬木，如榕樹...等，綠美化港區環境並提供遊客良好的遮蔭空間。並可加強

具有景觀性的植栽，如樹型優美的白水木以及花色鮮豔的朱槿、猩猩草、毛馬齒莧...等，塑造複層的植栽環境，增進港區的生態性與物理環境。

## 2. 漁村聚落區

吉貝漁村聚落區內巷弄尺度較為狹窄，因此可進行植栽的腹地十分有限。現況可發現部分荒廢的土地上有居民種植經濟性作物，如木瓜、香蕉...等植栽，建議尚可增加如朱槿、苦檻藍、毛馬齒莧...等色彩較為鮮豔且耐候性佳之觀賞性植栽，增進聚落環境之品質，並改善整體聚落之視覺景觀。

## 3. 新興發展區

新興發展區由於需要提供較為寬闊的開放空間，因此對於植栽的需求相對的也較高。建議在喬木方面可選擇榕樹...等做為遮蔭樹種的考量，並可採用小葉南洋杉、無葉欖柳做為防風樹種。灌木可以選擇草海桐、朱槿、苦檻藍以及猩猩草、白緣龍舌蘭，並搭配色彩鮮豔的草花，如島嶼馬齒莧、毛馬齒莧、澎湖爵床、及澎湖的意象天人菊...等，均可相互搭配運用。

## 4. 國際旅館區

國際旅館區位置鄰近沙嘴保護區，且佔地較為廣闊，為營造海濱度假休閒區之意象，可選用較大型的棕櫚科植物，如亞歷山大椰子、可可椰子、蒲葵...等。在防風及改善物理環境方面，則可選用小葉南洋杉、木麻黃、無葉欖柳做為第一線的防風植栽。由於國際旅館一般多附設有園藝管理維護單位，因此在區內景觀植栽的選擇上，建議仍由旅館自身加以設計維護較為可行。

## 5. 西崁山遊憩區

西崁山現況植栽種類單純，多為草本類植物及少部分的矮灌，因此建議後續可增加地區性特色植栽的種植，如白花馬鞍藤、澎湖爵床...等。

## 6. 北崁山遊憩區

北崁山遊憩區主要提供遊客進行石滬觀賞體驗及漂流木藝術欣賞，因此建議本區應藉由植栽之種植，提供遊客一處環境較為良好且不受東北季風影響的環境。在防風植栽的選擇上，建議仍以木麻黃、無葉欖柳、小葉南洋杉等已生長良好並適應當地環境之植栽為主。

表 -5-4 適用植栽一覽表

中文名稱	學名	科別	特徵介紹	港口 遊憩區	漁村 聚落區	新興 發展區	國際 旅館區	西崁 山遊憩區	北崁 山遊憩區
小葉南洋杉	<i>Araucaria heterophylla</i>	南洋杉科	樹幹通直，生性強健，為綠美化高級樹種。						
榕樹	<i>Ficus</i> <i>Microcarpa</i> L. f. <i>Ficus</i> <i>retusa</i> L.	桑科	常綠大喬木，可為防風林、行道樹、園景樹，耐候性佳。						
白水木	<i>Tournefortia</i> <i>Argentea</i> L.F.	紫草科	常綠喬木，可為園藝樹、防風林，耐候性佳。						
無葉檉柳	<i>Tamarix</i> <i>aphylla</i> (L.) Karst	檉柳科	在澎湖無葉檉柳則廣利用於防風林及行道樹等用途，本樹種極能適應澎湖惡劣的天候及生態環境。						
木麻黃	<i>Casuarina</i> <i>equisetifolia</i>	木麻黃科	常綠大喬木，高 10~12 公尺；葉退化呈鱗片狀；小枝綠色，常被誤認為針狀葉。						
亞歷山大椰子	<i>Archontophoenix</i> <i>alexandrae</i>	棕櫚科	單幹，細直，高 20~25 公尺，幹面灰白，羽狀復葉，小葉線狀披針形。						
可可椰子	<i>Cocos nucifera</i>	棕櫚科	單幹，高 20~30 公尺，羽狀復葉，小葉線狀披針形，為熱帶地區重要經濟作物。						
蒲葵	<i>Livistona chinensis</i>	棕櫚科	單幹，高 10~20 公尺，粗壯通直，葉掌狀中裂，圓扇型。						
木瓜	<i>Carica Papaya</i> L.	番木瓜科	木瓜為熱帶草本狀小喬木，高 2~7 米，莖直立單一，少數上部有分枝。						
香蕉	<i>Musa paradisiaca</i>	芭蕉科	最大型的多生草本植物，沒有木質化莖部，看似莖的部份其是葉鞘。可高達 2~9 米。						
朱槿	<i>Hibiscus rosa-sinensis</i> L.	錦葵科	常綠灌木，多供觀賞用及栽作綠籬。						
苦檻藍	<i>Myoporum bontioides</i> A. Gray	苦檻藍科	常綠小灌木，樹冠呈圓形，伏於地面，全株平滑。						
猩猩草	<i>Euphorbia heterophylla</i> L.	大戟科	由於葉及花與聖誕紅（猩猩木）分相似，故名之。一年生草本，普遍歸化於澎湖						
白緣龍舌蘭	<i>Agave angustifolia</i>	龍舌蘭科	本種性強健，耐旱耐強光，常綠灌木。						
島嶼馬齒莧	<i>Portulaca insularis</i> Hosokawa	馬齒莧科	全株多肉質，光滑。午時開花，花色為黃色。						
毛馬齒莧	<i>Portulaca</i> <i>pilosa</i>	馬齒莧科	全株多肉質而光滑，花色為紅色，花期長。						
狗尾草	<i>Setaria viridis</i> (L.) P. Beauv	禾本科	生長於臨海地區之一年生禾草，圓錐花序。						
天人菊	<i>Gaillardia pulchella</i> Foug.	菊科	澎湖縣縣花。為耐性很強的一年生觀賞花卉。						
澎湖爵床	<i>Justicia ciliata</i>	爵床科	為澎湖固有種，產於澎湖群島的草地、路邊至沙岸的伏生或傾臥狀草本。						
白花馬鞍藤	<i>Ipomoea Stoloniifera</i>	旋花科	生長於海邊之匍匐壯多年生草本。為吉貝嶼之特色植栽之一。						
濱刀豆	<i>Canavalia lineate</i> (Thunb.) DC.	蝶形花科	生長於海邊之匍匐壯多年生草本。花紫紅色。						

## 第四節 公共設施計畫

整體環境之營造除了空間上的規劃與設計外，公共設施的提供更是不或缺的一環，遊憩環境的好壞通常也可藉其所提供的公共設施品質窺知一二。由於各島均非新興開發區域，因此所提出之公共設施計畫也傾向於增建與修復的部分，給予後續各項計畫實施時之建議。

以下將針對與遊憩環境相關之公共設施加以討論，包括休憩設施，如涼亭、花架、座椅...等，以及解說指標設施...等項目。

### 一、公共設施計畫原則

#### （一）公共設施應視地區之需要而設置，必要時甚至應提出拆除計畫

目前三島上均有為數頗眾的公共設施，因此在研擬公共設施計畫時，應考量各地區之需要而加以設置，若經由分析發現現況並不適宜設置公共設施，則應提出拆除計畫，以維護整體環境之品質。

#### （二）公共設施之設計應以使用機能為首要考量

公共設施為因應需求而設置，因此使用機能的考量便為公共設施設計時之重要因素。公共設施設置前，應詳細瞭解該項設施的使用量、使用方式...等相關資訊，以確保設施完成後能發揮最大效用。

#### （三）公共設施之造型色彩應視地區環境加以設置

在較為自然的地區，應採用儉樸而融入環境之設計；具有較多使用者的環境，則可在造型色彩上稍作變化。但整體而言仍以不影響整體環境，不至突兀為原則。

#### （四）長期應循序建構全區公共設施系統

由於現況已有相當多的公共設施，因此無法以新興遊憩區的計畫作法，預先架構公共設施之系統。但系統之建立有其必要性，因此建議後續應循序建構完整的公共設施系統，並擬定維護更新管理計畫，以確保遊憩環境的使用品質能夠維持一定的水平。

### 二、公共設施計畫內容

#### （一）休憩設施

吉貝嶼現況的休憩設施種類十分單純，根據目前現場資料的調查，可發現僅有位於古老石滬區及東方龍馬處的兩座涼亭，以及遊客服務中心及其鄰近的幾處涼棚，其餘地區並無設置可供遮蔭的休憩設施。

由於吉貝嶼現況十分炎熱，因此仍應於主要環島動線沿線設置具有遮蔭功能之休憩點，以方便來往遊客停留、觀賞、休憩，該遮蔭設施造型應力求簡單，避免過度的造型反而影響整體景觀。

建議增設遮蔭設施的位置主要為西坎山及黃金海岸，西坎山之休憩設施建議採用較為固定式的設計與材料，如木料或鋼構，並除基礎固定外避免使用RC，塑造較為輕質的休憩空間感受。黃金海岸沿線之休憩設施則建議只需要

留設陽傘孔洞，如有需要時，再由遊客承租置放，唯該陽傘之色彩應統一為白色系，以呼應並融入吉貝的整體環境。

休憩座椅之設置應與遮蔭地點併同考量，以避免遊客使用時產生不適，或更甚者出現乏人使用的狀況。

## （二）導覽解說及指標設施（圖 -5-10~11）

根據現況觀察的結果，發現吉貝嶼僅有據點的解說設施，以及零散設置的指標，對於遊客而言最為重要的全區導覽卻幾不可見，因此建議後續應加強全區及重點區域之導覽，以建構較為安全明確的遊憩環境。

增設全區及重點區域導覽的地點應選擇在遊客中心、環島道路起點、重要據點、動線交會處。此外，吉貝嶼聚落內巷弄縱橫十分複雜，除以鋪面形式指引遊客外，亦需加強導覽與指標之設置，增進遊客之方向性。

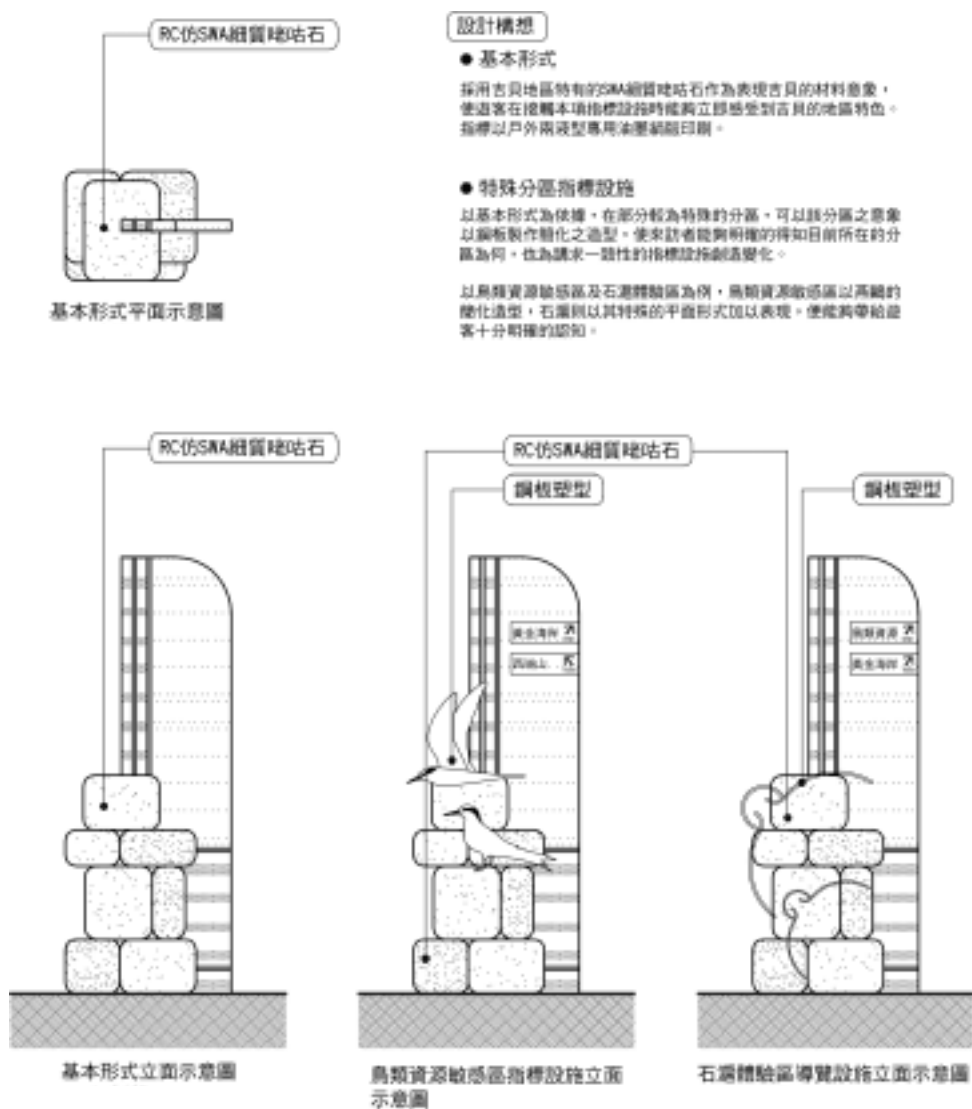


圖 -5-10 指標設施構想示意圖

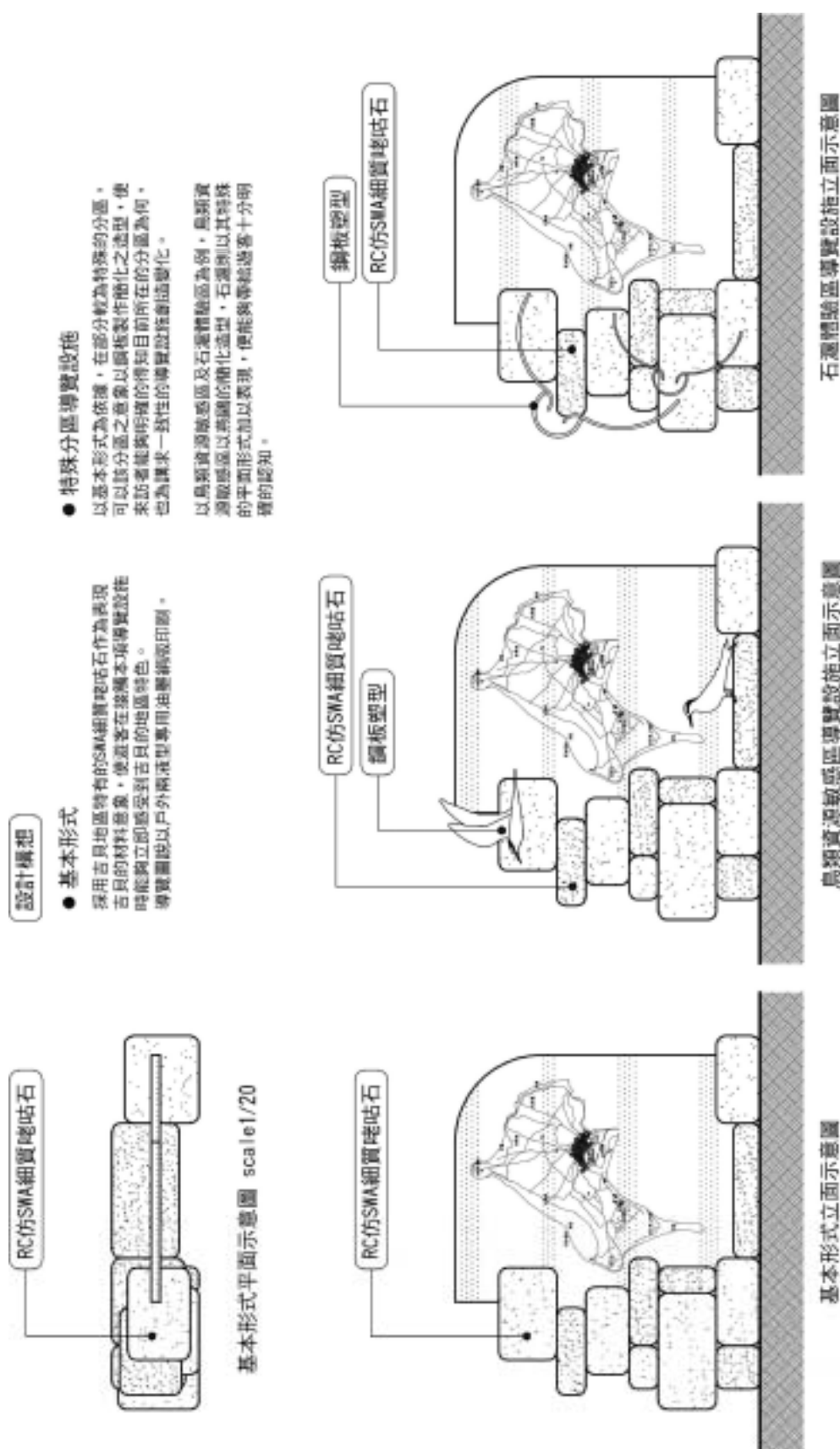


圖 5-11 導覽設施構想示意圖

- 特殊分區導覽設施
- 以基本形式為依據，在部分較為特殊的分區，可以該分區之意象以鋼板製作簡化之造型，使來訪者能夠明確的得知目前所在的分區為何，也為講求一致性的導覽設施創造變化。
- 以鳥類資源敏感區及石滬體驗區為例，鳥類資源敏感區以燕國的簡化造型，石滬則以其特殊的平面形式加以表現，使能夠帶給遊客十分明確的認知。

### (三) 其他公共設施

#### 1. 照明

吉貝夜間照明應集中於港口遊憩區、漁村聚落區、以及民宿輔導區，提供遊客較為安全的使用環境，並進一步藉由燈光營造屬於港區的特有風情。

#### 2. 垃圾處理

建議應於固定休憩設施位置設置垃圾桶，以便利遊客之使用及清理維護人員之打掃，此外為使整體環境維持一定品質，垃圾之清理應排定固定時間，以避免影響整體環境。

#### 3. 安全醫療處理

吉貝嶼醫療設施較為缺乏，僅有衛生所，且醫生僅於週末前來，因此若遭遇緊急狀況，仍須儘速送往本島就醫。為因應緊急處理，建議仍應確保衛生所內緊急救護醫療設備的完整性，並建議訓練在地之緊急就護能力，以提供更有保障的遊憩環境。

表 -5-5 公共設施計畫規範

公共設施項目		內容
休憩設施 (遮蔭設施)	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●造型應簡單</li> <li>●著重於其遮蔭功能</li> <li>●應附設簡單的座椅等設施</li> <li>●設計位置以環島道路沿線西測及北側為主，加強其道路沿線之變化性與使用性</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●木料</li> <li>●鋼構</li> <li>●細碎石（色澤與沙尾沙灘相近者）</li> </ul>
導覽解說及指標設施	設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>●導覽設施及指標設施應以相同的設計語彙加以發展，避免過多的式樣造成紊亂</li> <li>●設施之設計應以精緻及具有地方特色為主要訴求</li> <li>●字體大小及說明內容應於設計後製作 1：1 樣版確認效果</li> <li>●內容應具有更換之彈性</li> </ul>
	材料使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>●使用耐候性較佳之材質</li> <li>●石材（或是經表面處理能取得相同質感之方式）</li> <li>●鋁合金成型面板，表面靜電粉體塗裝</li> <li>●圖文以戶外兩液型專用油墨絹版印刷</li> </ul>
其他公共設施	照明	<ul style="list-style-type: none"> <li>●以設置於港口遊憩區、漁村聚落區及新興發展區為主</li> </ul>
	垃圾處理	<ul style="list-style-type: none"> <li>●固定位置放置垃圾桶</li> <li>●專人管理維護</li> </ul>
	安全醫療處理	<ul style="list-style-type: none"> <li>●隨時確保緊急醫療設備之完整性</li> <li>●訓練地區性緊急救護人員</li> </ul>

## 第五節 交通計畫

### 一、交通計畫原則

#### （一）道路系統依照機能使用與尺度比例可區分各項層級

道路系統依照使用方式可區分為車道、步道；依照尺度比例則可分為主要道路與次要道路。交通計畫之擬定應藉由各類型的道路層級架構完整的觀光遊憩道路系統。

#### （二）除依據現況使用機能，更應配合未來發展考量整體動線系統

目前現況已有的道路系統為配合現況使用所設置，因此道路所服務的對象亦為現況的使用者。未來應配合整體風貌改善後遊憩之發展，如使用者、交通工具等之建議，建構完整的動線系統。

### 二、交通計畫內容

#### （一）主要動線

吉貝嶼環島道路系統為本島最為主要的道路系統，動線上經過吉貝嶼最主要之聚落以及景點，經由現場觀察的結果可以發現，在主要動線的路線上並無太大的問題點，但在硬體上則有許多細節需要改善，如鋪面使用的連續性、材質選用、規格尺度以及使用對象不明的情形。以下針對吉貝嶼主要動線的未來使用對象及改善方式提出構想：

##### 1. 使用對象

吉貝嶼主要動線系統使用對象及方式包括有小型遊覽巴士、汽車、機車以及自行車、步行...等。由於大型遊覽車對於環境生態及遊客安全均有較大的影響，因此並不建議採用。

##### 2. 改善構想（圖 -5-12）

建議後續可針對配置方式及硬體設施兩分面提出改善。配置方式建議增加人車共用的自行車道，該自行車道並不需要與一般車道路線一致，在部分景點基地情況允許的情況下，建議可延伸自行車道進入景點，與景點的遊憩活動加以配合。目前管理處已進行西側海岸的自行車道，未來東側及北側海岸之自行車道應可配合該自行車道及上述構想的方式進行。

硬體設置方面，由於汽機車及小型遊覽巴士仍有其使用需求，因此建議仍以最為安全便利的方式設計車道。在材料上建議純粹以 PC 路面刷毛的方式處理，並以處理分割線及收邊的方式表現鋪面的變化性。自行車道建議以高壓水泥磚或是天然石材表面處理的方式呈現，主要為提供遊客一個較為安全且舒適的使用環境，並應加強環島自行車道材料的一致性，以表達路線的明確性與一致性。

#### （二）次要動線

次要動線主要係指聚落內的道路系統。除了形象商圈的部分，目前吉貝聚落的道路系統仍為十分有機而難以辨識方向的型態，因此日後若要加強

聚落性質的觀光，必需先行規劃聚落內之主要道路系統，以提供來訪者較為安全的遊憩環境。

#### 1. 使用對象

吉貝嶼次要動線系統使用對象及方式為機車、自行車以及步行...等。但由於聚落道路較為狹窄且多有居民穿越使用，因此建議聚落內的觀光遊憩行為應以步行為首要考量，並應禁止機車的使用。

#### 2. 改善構想

為提供遊客較為明確的遊覽方式，次要動線的改善主要以串連咕咾石厝之動線為主，以鋪面改善及指標建立的方式，提供遊客進一步瞭解吉貝聚落文化的機會。並可藉由動線的安排，避免遊客隨意的走動影響地區居民的生活。

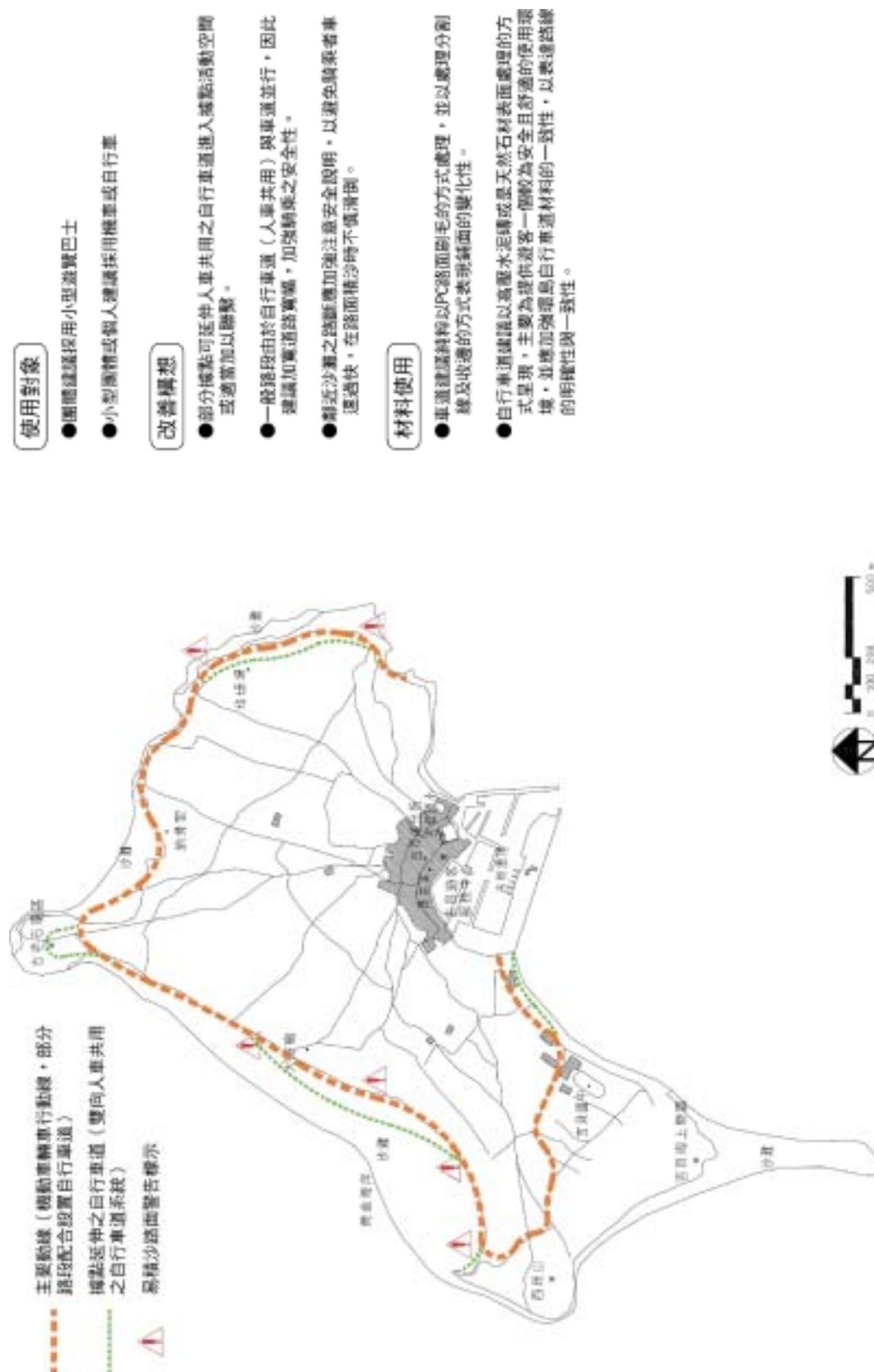


圖 -5-12 吉貝嶼主要動線構想