

# 60年瀾濃與客家研究之所見 孔邁隆教授榮退演講全記錄 (二)



龍肚國小學生獻上祝福。

我一九七二一九六五年回美國，在安排我這一本書的時候，我有一個同學，也是同事，那個巴博敦，Professor Burton Pasternak。我在大崎下的時候，他在那個六堆範圍之內的一個村子——打鐵村，在南部。所以我村，兩個人都是在客家村，所以我們回去就作量的研究。所以我們一九七一年、一九七二年就回美濃了。那個時候研究的對象就是美濃，把美濃當作一個社會系統。那麼我們討論誰要做什麼。結果呢，我比較負責歷史，他負責其他。比如說人口學方面，我發現以當時而言，關於美濃的歷史出版資料不多。所以我們開始調查，發現很多美濃人還有古老的文件放在他們家。所以我們就組織一個活動，就是去拜訪人家，去問有沒有存在的資料，如果有，麻煩你們借給我們。我們就拷貝後還給他們，大家都非常合作，所以結果那

個歷史資料非常豐富，沒想到會那麼豐富，所以好幾年下來這些文件，我現在在重慶，我等一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。

有自主權，而強制以漢人中心視角為當地劃分財產權歸屬。問題在於，財產權之概念不在於塔樓社文化的財產觀。所以，簡報中（這個文件不是原來的文件，而是日本按照原來的文件抄的。這份文件顯示，塔樓社把現在的美濃很大一部分賣給兩個漢人絕對不是要跑到田裡開墾工作。他們只是投資者。他們會請人來開墾，把土地變成田，塔樓社也不是把土地的全部權利賣給投資者。投資者還是必須給塔樓社租。租就是說每年多少米或者多少布，或者多少錢，所以這不是一個非常重要的文件。

可以。所以林豐山那個時候有一個財產（的職位），這個財產不是他的，他是負責管理那個財產。那個權利就是在塔樓社手中，後來塔樓社把兩個權利賣給在台南的兩個漢人。那麼所以，有兩個方向：一個方向是客人進去美濃，首先是選擇現在屏東的武洛，後來移民到瀾濃開墾，開墾就不是完全自由的，畢竟（當時瀾濃）有人在，就是那個塔樓社。所以瀾濃一開始的開墾情形是他們（塔樓社）安排的。最後他們就是因為發展這塊土地，塔樓社就把土地賣給漢人，就賣給美濃客家人開墾的（未完成句子）。這兩個文件包括那麼大一塊土地。這是美濃中，你看美濃鎮在農業的方面最好的部份都是土地，所以你可以知道這個客家人來美濃時，美濃並不是沒有移民，在族群或權力上已是非常複雜了。

麼官田的範圍減少。原來官田的範圍是一個大地主，林豐山、派那個人、派那個人、派那個人（去管）。後來隨著農業發展，變成獨立的農民，這些獨立的農民都是小租戶。這些小租戶有權利把他們的土地賣給其他的漢人。所以有小租戶，有大租戶或是業主在兩個地方都有買賣，所以非常重。管事的目的是變成向那個小租戶拿大租或大租金給大租戶，所以小租戶的權利是對於一塊土地。他們只要每年付多少錢，或是付多少穀給大租戶，他們就是獨立的。所以在清代的社會就發展出這樣的土地租賃模式。

## 赴恆春共創交流：實境解謎體驗設計

七月二十二日，美濃愛鄉協會與國境之南一恆春，參訪當地有結合在地遊程開發實境解謎遊戲的「天天藝文工作室」。本參訪活動主要是為讓暑期職場體驗的我們能借鑒經驗，進而為黃蝶翠谷一帶設計出實境解謎遊戲，希望透過這次試玩來汲取經驗，並帶回美濃。

我們從工作室出發，依地圖指示，在恆春鎮上徒步前往下八門，結合腦筋急轉彎、文化導覽、尋寶遊戲、也與地方店家、藝術家合作，使我們在關卡中品嚐到沁涼爽口的綠豆蒜、及聽當地藝術家分享，聽聽製作木頭杯墊，可謂有吃又有拿。聽來精彩，但實際上由於時間有限，我們體驗到的只是完整遊戲的三分之一。雖然只是一部份，但多啟發，我們興奮地在手機裡紀錄靈感的碎片，原先停滯的遊戲進度又重新運轉。結束試玩後，下午

在工作室聽整場遊戲設計背後的構思與考量的。主理人在海生館工作十年以上，觀察到遊客來玩，背後的期待是落在遊戲的趣味，教育性或遊是其次，然而身為遊戲設計者，我們為遊望卻是將地方文史透過遊戲偷渡進遊客的腦中。要解決雙方的內容矛盾，遊戲的內關聯，才能讓遊客在遊戲設計活動的初衷或用其中一關來舉例或更清晰。在這關需要遊客聽完人聲唱恆春民謠，再貼歌詞填空。關卡難度是漸進式的，每一關都有不同想講的點。第一關由小朋友唱，簡單的難度讓幼童可以參與，第二關開始是阿婆唱，答案刻意以音譯漢字的表現形式，讓遊客無法透過意思預先解開，一定要聽歌才能完成，最後一關就改回正字，怎麼做的都是當遊客離不開的。因此遊戲必須於中做文化轉

我們聽得懂的意思說給他們聽，讓他們先願意打開耳朵，才能談更深的了解。

除了關卡設計一空一缺 (No, Land, No, No) 都要設想，遊戲也必須做充分的宣傳，才能讓大活動的效益，也就是讓更多人認識在地的人認識不認識，引起他們對地的好奇。行銷的目的也包含讓組織能獲利。主理人認為追求過度倚靠政府補助，實現永續經營唯一途徑。補助容易，但對遊戲的低估，形成錯誤的旅遊消費生態，長期下來只會讓地方創生更仰賴政府資源挹注。比起擔心收費太貴而流失客群，他認為應該將重點放在：「讓花錢的人覺得花得值得」。那麼如何做得呢？實境解謎等遊戲類活動在行銷時有兩大重點：「故事行銷」與「口碑行銷」。把在地故事貫徹在遊戲中，讓顧客（也就是遊客）能同理、被感動，而升

起好奇。口碑行銷則是要讓顧客願意拿出手機拍照、打卡，把這場活動分享出去。透過顧客來增加觸及率既無成本，又更有推薦的可信度（因為是認識的人玩過後推薦）。在所有人玩過後推薦，考慮各式行銷通路吸引更多人關注我們所關注、在乎我們在乎或許是重要的。整天下來，試玩體驗讓我們對實境解謎遊戲有更多想像，我們也聽到專業角度對遊戲設計的分析，並練習如何去規劃活動，在發想時哪些需要考慮等等，雖路途遙遠，但吃了美食、嶄新靈感，在各種層面上都有超乎想像的收穫。

文／周宛寬（臺灣大學社會學系、一一三年度青年暑期社區服務隊、臺南應用科技大學青年暑期社區服務隊、一一三年度青年暑期社區服務隊實習生）



逐字稿整理 / 周宛寬  
演講影片全記錄



現地遊玩半天恆春古城實境解謎。



實境遊戲體驗後進行工作坊解析與討論。