

客家鄉土文化、語言融入互動遊戲  
以提昇學習興趣之研究

研究成果報告

計畫主持人：卓美玲

協同主持人：施建州

執行單位：淡江大學創意數位媒體實習中心

中華民國九十四年十二月二十日

本報告係接受行政院客家委員會獎助完成

## 計畫中文摘要

多元文化的保存與發展越來越受重視的今日，該如何提昇弱勢文化如客家與原住民文化與語言，成為重要的課題。近年來有關台灣客家鄉土語言文化的研究日多，鄉土語言教學的理念就是要能讓學生在日常生活中說出來，進而保存、創作文化。不論是哪種族群的學習者均可學習各種鄉土語言，以達到瞭解對方、包容他人的層次。

客家文化在國小國語文教科書鄉土文化內容中微乎其微，有「消失不見」的族群偏見存在(黃郁涵, 2003)，學生的學習興趣也不高。林佩璇(2004)的研究發現，家長對鄉土語言教學的支持度不高，學生學習意願不強。

遊戲通常能提高學童的學習興趣，透過適時的競爭和比賽，配合適宜的回饋和獎勵，加上活潑的影音效果，確實可以提高學童的注意力和學習興趣。在電腦網路發達，互動遊戲極為吸引學童之際，利用互動遊戲可以是提昇客語文化學習興趣的有效工具。

在網路遊戲發達的今日，思考如何積極推動客家文化傳承與振興的任務時，若能寓教於樂，將電腦遊戲設計為客語發音、將客家鄉土文化如台灣六堆客家傳統建築、客家禮俗、客家傳統婚禮、客家節慶米食知識、客家八音、客家童謠、客家俚諺等融入互動遊戲的元素中，在練功的過程中累積更多客家鄉土文化的認識，還可以提供葵花寶典做必要的查詢，使學生能因為遊戲的吸引而衍生出對客家語言文化的學習興趣，甚至進一步願意主動探索學習更深入的客家語言文化，則必能對客家文化傳承與振興帶來正面的效果。

本研究的目標在於以 Maya 及 Virtools 等軟體，設計一個線上互動遊戲教材，將設計好的遊戲放在本研究網站上或 Yahoo 的好玩遊戲區、波波遊戲區等網站上，提供學生從網路上免費下載，將遊戲設計為客語發音、把客家鄉土文化的各種元素包裝、融入互動遊戲的劇情中，藉由設計好玩的遊戲內容，吸引強化學生接觸了解學習客家語言文化的動機，利用網路遊戲營造客語的使用環境，以網路媒體塑造客語及客家文化的流行。

本教材之研發不僅只有電腦網路遊戲的成品而已，更重要的是以遊戲教學策略振

興與提倡多元文化之教學成效的研究，可以帶來拋磚引玉的示範，冀望未來學者在開發不同文化教材時，能顧慮不同使用型態的需求，提供不同的學習或教學策略，透過電腦多媒體的特性，提供更活潑的教材呈現方式，能給予個別學生即時的回饋，以提高學生在學習上的樂趣。設計得當的遊戲能吸引客家族群的學生，使他們對族群文化有更深的認識，並進而產生文化認同感，願意使用客家語言，在學習母語的態度上能更正向積極。同樣地，以遊戲為教材也能吸引非客家族裔的學生，使他們能藉由遊戲提供的虛擬客家環境與經驗，從玩遊戲的過程中建構對客家鄉土文化及語言的認知與瞭解，達到族群的和諧與包容。

# 第一章 緒論

多元文化的保存與發展越來越受重視的今日，該如何提昇弱勢文化如客家與原住民文化與語言，成為重要的研究課題。在以往學校及媒體的語言政策打壓國語以外的語言之發展環境，形成今日弱勢語言文化無法受到下一代的重視，不被認同。不認同自己語言文化的價值，自然就沒有學習的意願，也不會有主動積極的學習熱誠了。因此，如何利用新傳播科技所帶來的利基點，例如數位化之後頻道數越來越多之下，可以廣為設立客家與原住民電視台、廣播電台，提供客家與原住民節目內容之外，更可以利用網際網路提供客家與原住民線上遊戲、動畫等數位內容，營造有利的語言與文化學習環境，形塑客家與原住民語言等母語為高階語言之形象，強化學生接觸了解學習客家語言文化的動機，達成翻轉目前不利學習之環境及氛圍的目的。

## 第一節 研究背景

近年來有關台灣客家鄉土語言文化的研究日多，例如范姜烜欽(2004)的「台灣客家民間傳說研究」、邱曉玲(2004)的「臺灣高屏六堆客家傳統婚禮之研究」、劉懿瑾(2003)的「客家聚落之空間性及其生活世界的建構—以苗栗公館石圍墻庄為例」、曾喜城(2002)的「[李文古]客家民間文學文化資產研究」、林伊文(2000)的「美濃的客家八音與傳統禮俗」等，顯示社會整體對客家文化的關注日益殷切，也累積了越來越多的客家鄉土文化資源。除此之外，台灣自九十學年度起開始實施九年一貫課程，將鄉土語言納入教學的範圍裡。鄉土語言教學的理念就是要能讓學生在日常生活中說出來，進而保存、創作文化。不論是哪種族群的學習者均可學習各種鄉土語言，以達到瞭解對方、包容他人的層次。

客家鄉土文化的傳承與客語的學習息息相關，雖然近年來，政府與民間都意識到鄉土文化的重要性，但是較弱勢的客家族群語言正在快速的流失。不僅因為客家文化在國小國語文教科書鄉土文化內容中微乎其微，有「消失不見」的族群偏見存在(黃郁涵，2003)，也因為學生學習興趣不高。林佩璇(2004)的研究發現，家長對鄉土語言教學的支持度不高，學生學習意願不強。蕭瑞琪(2004)「從語言習得探討客語教學及文化傳承之個案研究」也發現，學生強烈學習動機在客語學習上是關鍵的因素。施任芳(2003)則提到和人以國語交談為主的學童，在鄉土語言功能和重要性的認知態度、喜愛和認同態度及學習態度上，表現較不正向積極。如何提高學生的學習興趣成為客家鄉土文化、語言教學的重要課題。

遊戲通常能提高學童的學習興趣，蕭瑞琪(2004)曾提到客語教學中文化傳承的發

展上，可以透過山歌、童謠、堂號、鄉土遊戲、文化活動、信仰觀念等內容達到文化傳承很好的效果。林鴻瑛(2004)研究多媒體影像在客語教學上的設計與應用，於結論中提到以多媒體設計「透過適時的競爭和比賽，配合適宜的回饋和獎勵，加上活潑的影音效果，確實可以提高學童的注意力和學習興趣」。在電腦網路發達，互動遊戲極為吸引學童之際，利用互動遊戲可以是提昇客語文化學習興趣的有效工具。

雖然這方面的研究付之闕如，然而，在教學過程中曾發現許多大學生對日文有濃厚的興趣，進入大學之後會到日文系選修許多課程，經過探詢之後，才知道是因為中學時代玩電動遊戲的過程中接觸了許多日文的說明資料，引發學生日後進一步學習日語的興趣，在以前 Gameboy 等遊戲軟體的操作說明大多是日文，所以日文變成玩遊戲時有用的工具。因此在網路遊戲發達的今日，思考如何積極推動客家文化傳承與振興的任務時，若能寓教於樂，將電腦遊戲設計為客語發音、將客家鄉土文化如台灣六堆客家傳統建築、客家禮俗、客家傳統婚禮、客家節慶米食知識、客家八音、客家童謠、客家俚諺等融入互動遊戲的元素中，在練功的過程中累積更多客家鄉土文化的認識，還可以提供葵花寶典做必要的查詢，使學生能因為遊戲的吸引而衍生出對客家語言文化的學習興趣，甚至進一步願意主動探索學習更深入的客家語言文化，則必能對客家文化傳承與振興帶來正面的效果。

## 第二節 研究目的

本研究的目標在於以 Flash 等軟體，設計動畫故事及互動遊戲，將設計好的遊戲放在本研究網站上或 Yahoo 的好玩遊戲區、波波遊戲區等網站上，提供學生從網路上免費下載，將遊戲設計為客語發音、把客家鄉土文化的各種元素包裝、融入互動遊戲的劇情中，藉由設計好玩的遊戲內容，吸引強化學生接觸了解學習客家語言文化的動機，利用網路遊戲營造客語的使用環境，以網路媒體塑造客語及客家文化的流行。

在以往，電腦遊戲的設計需耗費大量的人力、物力、時間及資本，要完成一款遊戲，除了人物設定、劇情規劃、道具技能設定、地圖規劃、與音樂音效的搭配之外，還有最令人頭痛的程式設計。但現在拜套裝軟體如 Virtools、「RPG 遊戲製作大師」之賜，可以輕鬆搞定煩人的技術性問題。將近一百種製作指令，透過滑鼠點選便可完成像是最基本的「與村民對話」或是「寶箱的配置」等等各式各樣的遊戲效果與事件，讓遊戲製作不必費神在程式寫作的問題上，而可以專注於故事情節、事件、人物等創意的發揮。本研究擬利用套裝軟體之人工智慧科技，將客家語言及鄉土文化包裝進虛擬遊戲人物之個性、互動對話過程及場景中，並藉由觀察、訪談、專家評鑑等方式蒐集資料，以分析學習者的學習效果。

原本想藉由本研究達到多重之目的，原先構想本教材之研發不僅只有電腦網路遊戲的成品而已，更重要的是以遊戲教學策略振興與提倡多元文化之教學成效的研究，可以帶來拋磚引玉的示範，冀望未來學者在開發不同文化教材時，能顧慮不同使用型態的需求，提供不同的學習或教學策略，透過電腦多媒體的特性，提供更活潑的教材呈現方式，能給予個別學生即時的回饋，以提高學生在學習上的樂趣。設計得當的遊戲能吸引客家族群的學生，使他們對族群文化有更深的認識，並進而產生文化認同感，願意使用客家語言，在學習母語的態度上能更正向積極。同樣地，以遊戲為教材也能吸引非客家族裔的學生，使他們能藉由遊戲提供的虛擬客家環境與經驗，從玩遊戲的過程中建構對客家鄉土文化及語言的認知與瞭解，達到族群的和諧。並且藉由此研究了解如何研發有利輔助小學教師客語教學之多媒體教材，協助解決鄉土語言教學教師孤立無援之困境。

但是在客委會補助經費不足的情形下，本研究計劃被要求修改執行目標，只能以比較簡易的軟體，先完成網站建置、flash 動畫故事、及遊戲內容，而無法以更吸引學生興趣之 3D 動畫、線上遊戲來作設計，也無經費預算實際至國小校園施測，了解此動畫遊戲設計是否能達到提昇對客家文化、語言認識和學習之興趣。

## 第二章 文獻探討

曹逢甫的研究(2002)比較原住民、客家與閩南三族群的三個年齡層的母語能力與國語能力，結果顯示母語能力喪失最多的是客家人。根據客委會的調查，目前只有百分之五十八的客家鄉親會講客家話，但隨著年齡的遞減，使用客家語言的能力也隨之遞減，二十到三十歲的客家人，只剩下不到三成會說客家話，國小以下更只有百分之十一會講客家話，客家話人口每年以五%的速度流失。

語言學家認為：「語言便是文化」。必須保有母語的本質，才能保存古文化或是增進新文化的活力內涵。研究顯示客語教師認為客語教學對於客家文化認同有其必要性(湯昌文，2003)。張智遠(2002)的研究「國小五年級學童鄉土知識與態度之研究---以高雄市前鎮區為例」，也發現母語說聽流利的國小五年級學童，其鄉土知識與鄉土態度的表現均顯著優於說聽一些和聽不懂母語的學童。而和人以國語交談為主的學童，在鄉土語言功能和重要性的認知態度、喜愛和認同態度及學習態度上，表現較不正向積極(施任芳，2003)。

根據李慧娟(2004)的研究，鄉土語言教學的問題出現在學校行政對於鄉土語言教學的支持有限，讓教師孤立無援。鄉土語言的相關政策不夠明確、統一化，使得教師在教材編製上較無依據標準。鄉土語言的相關單位無良好網絡，以提供資源來支援教師教學之用。家長的支持度不高，使得學生學習意願不強，且也成為教師在教學上的一股阻力。客語學習上最關鍵的因素是學生學習動機是否強烈(蕭瑞琪，2004)。

客語學習動機低落緣於台灣社會廣電媒體長期以國語發音的結果，讓一般人覺得講客語或閩南語難登大雅之堂，國語變成高階語言，母語反而成為低階語言。客家話和原住民語都是被青少年放棄的語言，大家覺得學了沒有用，跟不上時代，學了也沒什麼好處。外界沒有支持的力量，青少年沒有學習的意願，大社會的環境也用不到這種語言，客家年輕同儕間也不說客語，客語的斷層是很危險的。考試要用的教科書中，客家文化更是微乎其微，黃郁涵(2003)針對「國小國語文教科書中鄉土文化內容分析之研究」，建議族群文化的內容在重視族群多元化的情況下，應增加對客家文化的描繪。張維真(2004)採用內容分析法，分析九年一貫課程下國小國語教科書(康軒版、南一、仁林及翰林版)的鄉土意識內涵，發現四版本之「少數族群文化」以康軒版所佔比例最高，但整體而言均有過少的情形，有「消失不見」的族群偏見存在。

九年一貫教育中的母語教育一向被視為臺灣母語教育的重大改革，而這項政策也已經從 2001 年九月開始實施。此項政策的推動，對於保存一個社會文化和語言

資產將有著莫大的助益，此外，客委會從九十一年九月起籌備設立客家頻道，於九十二年七月一日順利正式開播，全球第一個客家專屬電視頻道終於在眾人的期望下開花結果，為客家文化傳承之契機展露一線曙光。然而陳月針(2004)的研究「媒體與文化之對話—析論客家電視台未來發展方向」指出，客家電視台在定位、經營策略、市場區隔、節目內容及行銷策略上仍存在一些問題，而黃秋香(2004)針對九年一貫課程中的客家語教學，做個案的觀察及探討，歷時三個學期。在結論部份，根據所做的研究內容，分別對師資、教材、教學模式、媒體及家長態度提出五項建議，其中有關媒體的建議是：目前已經有一家客語電視台，以及一些客語廣播電台，但是一般民眾所能接觸到的客語環境還是有限，應該要再繼續擴展客語的媒體環境。網路則是現代青少年經常使用的媒體環境。

林雅雯(2001)的兒童母語教學活動與社會支持之研究--以台北縣國小客語教學為例，也發現欠缺客語使用環境的同樣問題，她指出「老師在學校努力教客語，可是學生在外面都用不到，為增加兒童使用客語機會，老師從客語教學活動中極力爭取及營造兒童使用客語的環境與機會」乃成為當務之急。

解決之道，可以善用現代科技媒體提高教學效能，運用遊戲的學習方式，推動本土語言教學，利用網路遊戲拓展客語的媒體環境，使得客語教學能帶給兒童多元學習與快樂，能引發兒童對於自身源流及本土環境的關心與認識，並擴展客語的應用層面。隨著電腦科技的廣泛應用，不可諱言，電腦作為輔助語言學習的工具，已成為趨勢。林鴻瑛(2004)研究多媒體影像在客語教學上的設計與應用，結果發現國小對於客語多媒體教材的需求日增、客語教材應予整合並融入日常生活會話中、多媒體客語教材應著重培養說話與聆聽能力、影像為主且生活化的教材能提升學童的興趣、設計良好的多媒體客語教材可以帶來好的學習結果。

江惜美(2002)指出，由於九十二年度全面實施九年一貫制，語文教學時數壓縮，應用學習科技將是學習語言的最好選擇。同時，電腦的大量運用，對於人們慣有的訊息接收模式也造成相當大的衝擊，不同的訊息呈現方式往往在教學過程中會導致不同的影響和結果。南方朔(1995)就曾指出，青少年的思考方式已逐漸圖像化。因此，互動遊戲圖像化的介面設計對學童接收客家文化知識應有正面的幫助。

坊間對於多媒體客語學習的相關資料闕如，更遑論互動遊戲對客語學習成效的討論。然而許多研究指出，電腦輔助教學不僅能改進學習成效而且也可以縮短學習的時間(林紀慧，1999)，而多媒體影像，提供寫實畫面，讓學習者更容易進入學習情境。

根據國內外各學者的著作發現，影像應用在語言學習上，有以下論述：

1 提升注意力:在多媒體教材中，圖像可以成為提供鏈結的節點(node)，配合圖像的刺激，學習者可以由不同刺激特異而擴展其注意廣度。(沈中偉，1995；林麗娟，2000)。

2 模擬情境:語言是社會互動和溝通的工具，而多彩繽紛與圖文並茂的圖畫書能營造出這樣的模擬情境，並透過圖書帶領學生深入瞭解文字所寫的故事，因為插圖是閱讀歷程的一個重要線索。(詹偉佳，2001)。

3.容易記憶:在語言教學上，教師可以配合使用圖像，透過活潑、生動的教學方法，讓學習者容易記憶和閱讀(林奇賢，1998)。

4. 隨選隨看:一旦將教材透過多媒體傳輸或播送，不僅打破時空的限制，還具有數位視訊檔，可以讓多人同時存取功能，並且依個人喜好「隨選隨看，不受播放權限、時間的約束，並可接受電腦的任何管理模式。

5.特殊教育:視訊媒體有助特殊教育上之識字學習。現今變化多端的科技互動學習生活空間裡，利用電腦的玩具、符號書、彩色筆、工具、電子書以多媒體方式呈現文字，配合動畫之視覺影像的輸入，對特殊兒童產生很大的影響。例如聽障學童主要以視覺學習為主，影像可以協助特殊兒童的教學。

6.虛擬實境:虛擬實境強調影像視訊和動畫、音訊等，更強調與使用者的互動。在教學上，以圖像作為示範教學方面，可以使用圖像片段來舉一些基本教學觀念的例子，有效率的轉化抽象知識。

7.將抽象事物具體化:圖像具有真實生動、便於保存和可以重複觀看、忠實紀錄，所以影像應用在語言學習上的例子是透過影片提供有效線索，或將抽象文句具體化，以幫助學生了解那些文句字詞的意義(J.Bransford,1985;汪曉嵐，2000)。

8.提升學習興趣:一般設計不當的教材，起因於常見的介面問題包括不當的溝通方式、不適當的色彩、聲音、影像設計，以及不足的認知性指引(Cognitive guidance)或資訊回饋(information feedback),使學習者感到挫折而降低學習興趣(李欣青，1997)，所以適當和良好的教材訊息設計可以提升學習者興趣。

9.重複呈現:重複相同的教材對剛開始的語言學習是有幫助且必要的，而且電腦可依學習者的個別需求呈現不同的教材，讓學習者依個別速度學習，並不斷練習(M.Warschauer,1996)。

10. 立即回饋: 進行教學活動中, 可以根據學生學習狀況予以立即和客觀的回饋, 讓學習者瞭解自己學習狀況(林秀美, 1995)。

到今天為止, 學習語言的方法已經累積很多, 每一種方法都有其優點, 但總結說來, 最好的語言學習就是提供學習者一個良好的互動環境, 並設法激起學生學習動機和興趣, 才能讓學習持久和有效。因此, 透過影像的設計和有效的呈現客語內容和情境, 可以讓學習者加深印象和激起學習興趣。

利用網路遊戲以營造客語的使用環境, 在以前或許不太容易, 但現在拜套裝軟體之賜, 已經可以在短短幾個月之內完成一個內容豐富的互動遊戲, 技術的困難能輕易解決之後, 內容的建置就更能掌握。以往要完成一款遊戲, 除了人物設定、劇情規劃、道具技能設定、地圖規劃、與音樂音效的搭配之外, 對一般設計者來說最頭痛的就是程式設計的部份。現在, 有許多套裝軟體如 Virtools、「RPG 遊戲製作大師」, 可以幫忙輕鬆搞定這些煩人的技術性問題。將近一百種製作指令, 透過滑鼠點選便可完成像是最基本的「與村民對話」或是「寶箱的配置」等等各式各樣的遊戲效果與事件, 讓遊戲製作不必費神在程式寫作的問題上, 而可以專注於故事情節、事件、人物等創意的發揮。

一般的互動遊戲因為人物個性缺乏自主思想, 所以總是讓人覺得呆版, 流於一成不變的公式當中, 創造具備自主性、即時反應的人物個性在以往是一項艱鉅的任務。人物個性整合的工作通常是在整個生產研發過程的最後階段, 但是在最後階段才要進行想法的更新測試、調整互動行為模式或是遊戲性往往是最困難的部分。幸好現在 Virtools 的 AI Pack 人工智慧的科技為此問題提供了解決的途徑—為遊戲及虛擬人物創造個性, 運用這個套裝軟體能簡易的將人工智慧加到任何角色之中, 有效地降低成本、減少技術研發的時程。以人工智慧開發出來的人物角色, 可以經由眼睛與耳朵對於環境的觀察, 亦即建立視覺與聽覺的特性, 設定鮮明的個性, 會根據當時四周環境的改變而作出即時的決定及動作, 包括跟隨、逃跑、躲藏等人工智慧的判斷, 讓遊戲更具吸引力與說服力。這項內建的行為模組使用起來很簡單, 只需設定相關參數即可完成, 例如 steal、auditory capabilities、以及 group dynamics 的能力即可。更可以建立群眾運動的行為, 每一個群眾中的個體可以做出尋找物品的動作、安全地通過層層的關卡而不需要扳倒難纏的守衛或是跟其他的人物戰鬥等。這套外掛的行為模組屬於「直覺式圖形開發界面」, 可以省去冗長的研發工作, 輕鬆寫出複雜的程式, 並擺脫一成不變的劇情與互動模式, 讓互動遊戲裡的角色更為聰明, 使遊戲內容更接近真實, 更具遊戲性的豐富互動內容。

在電視廣告、網路遊戲盛行的時代, 教育專家早已提出現今小孩子專注力降低的

警語，但在小孩子對網路遊戲黏著度越來越強的時候，也發現他們運用心智解決問題、發展策略的行為，他們形成社群、分享秘訣與方法，因此美國的 Web Wise Kids 組織即利用此特點，設計一套網路遊戲“Equipping Children To Make Wise Choices Online”以教導小孩如何避免網路陷阱，成效卓著。

透過動畫故事及遊戲的設計以有效的呈現客語文化內容和情境，可以讓學習者加深對客家文化的印象和激起客家語言的學習興趣。客家語言長期以來受到相當多的壓抑和自我壓抑，除了私人之間交際和家庭間的談話以外，鮮少作為公共討論的語言。長久下來，客語逐漸沒落，與現代觀念以及公共事務逐漸脫節。客語的問題甚至嚴重到在家庭之外沒有什麼地方可以說客語，也沒有什麼地方可以聽到客語，年輕一代母語流失的情形更為嚴重。由於語言的學習及文化的認同是一種長期性的努力，因此希望藉著遊戲的推廣，讓小學生能在潛移默化的娛樂中，發揮學習的效能，來增進對於客家文化、語言學習的興趣，甚至激發幼童對於客家文化語言的喜愛，進而主動學習。跳脫原本制式且僵硬的學習方式，以多媒體的互動學習來讓幼童們在無壓力且充滿興趣的狀態下體驗到客家文化的美妙。

本研究擬設計一 flash 動畫故事，利用故事進行時所遇到的情況來介紹客家文化，擬以最具代表性、大家比較耳熟能詳的客家文化著手，分為幾個部份：建築、習俗、食物、服飾、歌謠、生活等，並運用互動遊戲穿插於故事內容中以增進兒童的興趣，故事及遊戲中加入客家語音來作說明，除了可以玩遊戲又可以學習文化內容，並彰顯客家語言之主體性。以下分別從飲食、服飾、歌謠、建築、民俗信仰等面向描述臺灣客家的獨特性，也是本研究將使用之客家文化部分：

### 一、客家土樓、北埔等建築

「客家土樓」具有客家的重要建築特色，歷史上客家人建造土樓，聚族而居，除了客觀上出於抵禦外敵和倭寇的需要外，也源於對傳統漢文化的歸屬。客家圍屋建築的向心性、對稱性以及族人按血緣性聚居等特徵，正是儒家文化和宗族精神的縮影。土樓以有形的石塊，圍出了客家人團結向上的人文氣息，圍出了客家人獨特豐富的人情味(張婷，2005)。苗栗縣政府進行縣政中心遷建計畫時，即將整個縣政中心建物以客家環形土樓形式與意象做轉換。

客家土樓屬於各種造形藝術的夯土建築，主要以圓寨和方樓為主，而圓寨在建築學上是最具代表性、造型藝術最富魅力的一種，在崇山峻嶺之間，圓寨宛如一天外來物，突兀眼前。圓寨最重要的作用是抵禦外敵，以永定的土樓為例，這裡曾屬於贛閩粵三不管的地帶，客家人經常遭到土匪、倭寇的襲擊，且不同姓氏間的家族武裝衝突也經常發生，惡劣的生存環境迫使客家人要建造一座易守難攻的堡壘，聚族而居，以保性命，客家土樓也因此誕生(張婷，2005)。

土樓建築發展出嚴密的防衛體系，大型土樓中數百人聚族而居，一呼百應，人多勢眾。樓中有水井，每家又有穀倉儲存了許多糧食，還飼養了家畜。即使閉門不出，也可以在樓內生活數月之久，對於長期固守，極為有利。主樓的外牆不僅高大，而且厚實，一般外牆厚度多在 1 公尺以上，外牆用三合土夯築，極其堅硬，即使用槍砲攻擊也不容易被轟垮。

北埔位於新竹，有一級古蹟天水堂、金廣福公館及三級古蹟慈天宮。北埔是清代道光年間客家移民開墾的基地，相較於竹塹其他區域，北埔的開發算是較晚的，遲至清道光年間才開發，起步整整晚了 100 年之久。粵人姜秀鑾與閩人周邦正，是開闢北埔最重要的人物，閩粵械鬥，是台灣開發史上常見事件，但北埔卻是由閩人與粵人共同開發，這是相當少見的例子，姜秀鑾、周邦正共同設立了辦事處，名為「金廣福公館」（創建於 1835 年），「金」指官方，也有吉祥之意，「廣」「福」兩字點明為廣東(粵)與福建(閩)(王以瑾，2003)。當年前客家移民的開墾過程，至今在北埔老街仍可看出些許當年防衛的建築特色。由於姜秀鑾成立「金廣福」號召墾民，與先住民纏鬥數十年，北埔的開發就因為是武力拓墾，因此北埔的聚落特性不像傳統的農莊或街鎮，而是有軍事、商業及宗教的圍城，具有防禦特色(溫珮妤，1997)。以廣東省惠州府客家移民為主，集合嘉應州府與潮州府客家移民，所共同組成的全台獨特客家開墾聚落。(北埔旅遊服務中心，2005)

天水堂為北埔聚落內最大的居民建築，是開拓北埔的首任總墾戶姜秀鑾的故居，因姜氏的郡望堂號為天水郡，故名天水堂。建於清道光 12 年（西元 1832 年），可說是北埔聚落內最大的民宅建築，一般稱為姜家大房。天水堂乃是一座比例相當完美，客家傳統建築佳作，形勢穩定優美，為三合院格局門樓為燕尾造型，且台階有特大台面，號稱全台最優美門樓之一，內埕以石板鋪成，外埕則就地取材，以鵝卵石鋪成。在所有客家人建築物中是較少見到的，亦代表姜家與眾不同的貴族氣派象徵。(陳權欣，2005)

金廣福公館為清道光 14 年冬月（西元 1834 年），淡水同知李嗣鄴為了防番保民開疆墾土，示諭姜秀鑾及周邦正等，向閩粵兩籍富紳募款，組成金廣福墾號。金指吉祥，廣代表粵籍，福代表閩籍，在北埔、峨眉、寶山等地設隘防 36 處，而金廣福公館即是當時處理開墾業務的辦事處。(陳權欣，2005)

慈天宮創建於清道光 26 年（西元 1846 年），而開墾之初，慈天宮廟址雖已堪定，但因物資短缺，故暫以簡陋的小木厝奉祀，姜秀鑾家族自惠州迎請而來的觀音神像，其後隨著墾業漸進，在清咸豐 3 年（西元 1853 年）遷建於現址。清同治十年（西元 1871 年）當時的墾首姜榮華（姜秀鑾長孫）倡議擴建慈天宮，並募集大隘各庄民的捐銀，於清同治 13 年（西元 1874 年）竣工，即成今日主要規模。

(陳權欣，2005)

## 二、客家服飾

從服飾上可以窺探一個民族的民族性，客家人的服裝表達出的是客家人的節儉、樸素和勤勞、固執的性情。客家傳統服飾的特色，大致上可說表現得極為樸素、節儉，色彩單調、造型單一，方便、實用、耐穿，只求蔽體禦寒而不尚浮華，這是受到客家人性格保守和節儉的緣故。

客家傳統服飾歷經各朝代以來，大抵上仍是上身為衫、袍，下身為褲或連身的長袍，男女衣服同為衫、襖、掛甲、褲，女子另外尚有裙。對客家人來說，平領及無領比較適合勞動，客家人的袖口除了樸素外還可以反摺當實用的口袋，有的客家緝邊還是用碎布一片片拼起來的，衣服上隱蔽之處，採用粗布剪接替代，所用布料耐洗、耐穿，就知道他們節儉到什麼程度。(建中青年，106)

勞動深深影響著客家婦女的穿著，如採茶姑娘所戴的竹笠，還用藍布包起來，稱作「涼帽」，涼帽可以避免強烈陽光的曝曬，又達到通風的效果。為了下田，女人穿和男人相同的褲子，都是褲管很寬鬆的長褲，因為褲頭往往會被上衣遮去，所以褲頭常用較粗的布，而且會比腰寬很多，穿的時候要先摺到適合的腰身，再用腰帶綁好，這種褲子的包容性很大，男女適用，懷孕也不用換。袖口翻摺與腰帶之使用及固定，可調節長短，便於活動。在操家務的時候，女子要加上一層上尖下闊的「圍身裙」，和現代廚房中的圍裙功能相同。從客家婦女的工作服中我們可以發現，婦女在家族中絕對不是花瓶，而是重要的生產力，她們節儉，樸素而重實用，在內操家務，出外也要像男人一樣下田，磨鍊出她們堅毅不慕虛榮的美德。(建中青年，106)

客家服飾之顏色固守青、黑之傳統。淵沈的深色、素淨的暗色予人素雅嚴肅的印象，恰似其沈穩隱斂之民族性。服裝上之裝飾精簡單純，適可而止。布料之顏色以藍、黑、白、紅居多，色彩單純而清新。衣飾、配飾自然純樸，不誇張、不累贅。客家婦女穿著之藍衫，遠較他籍婦女之服裝樸素，服裝材料在早期多使用棉布或麻等，較為結實耐用。顏色以藍、黑、暗、紅、白灰為主，並以素面最多。祇有遇喜慶節宴時，才穿正式的衫裙禮服，這種繡工精緻、布質較佳、顏色紅豔之禮服平時是藏在箱底，捨不得穿著的。

客家人並沒有什麼特別形制的盛裝，只要是質料好的如絲綢一類就可以算是隆重的衣服了，這也是因為台灣不產絲，綢緞都是由大陸進口的，所以比較貴，通常閩南人比較富裕，較用得起，客家人簡樸，也不常盛裝，自然少用絲綢。甚至把棉布染成藍色的衣料稱作「藍百永」，象徵著永永久久，百穿不厭。裁縫的部分，

客家服飾多由左右兩大片拼成的，這種寬大的衣服和民初有腰身的洋裝截然不同，顯示萬事萬物一以貫之，不做細節分明的裁剪縫綴，反而具有更大的包容性。(建中青年，106)

居於桃園、苗栗一帶的北部客家可能是和閩南人較多接觸，有些地方和閩南系統已無多大區別，譬如領襟部分的緹邊方式就和閩南作風完全一樣。但居於美濃、高樹的南部客家，卻在固守傳統的心理下，保持著極多客家風貌。一直到現在，美濃地方仍有一些年老的客家婦女穿著以藍布或黑布裁製成的「大襟衫」，充分展示著客家人樸實無華的獨特心性。因為時代的改變，客家傳統服飾「藍衫」，在民國五、六十年代，在街上仍可看到婦女穿著(林琨閔，謝雅秀，2001)。

目前，少有傳統客家藍衫使用者，藍衫就從生活服飾轉變成形象服飾，成為客家運動場合的「制服」，或者是客家歌舞表演者的象徵性穿著。不過，近年來各界漸漸體認到這個困境，開始將客家服飾從象徵性的標籤，轉回生活化的新時代客家服飾(陳板，)。苗栗縣文化局客家制服的推動，則是將傳統的客家花布材質與設計，重新以現代化的設計、更符合人體需求為發想，從與生活密切相關的面向「衣」中，增加認識客家文化的機會。(李欣如，2005)

### 三、客家歌謠

客家傳統音樂是最富客家特色的文化，流傳迄今已有千百年之久，它充份反映了先民生活、勞動、愛情、勸世教化…等色彩，也展現客家族群的風趣與幽默感，是最為典型的「常民文化」。謝宇威即認為客家音樂往往具有高亢自然的聲音的特徵，並且呈現出客家民族重視自然、與自然和平相處的精神。在客家音樂中還有一項特色，就是客家堅韌的生命力，這也是在客家音樂中常常可以發現的。

客家山歌產生的年代雖然已無法考證，但是無庸置疑的，臺灣的老山歌是隨著客家人漂洋過海而來臺的；但因環境之變遷，除老山歌和洗手巾等少數曲子仍和大陸原鄉保有相同面貌外，大部分已經發展成迥然不同的臺灣風味的客家山歌！(陳韻琳，2005a)

山歌這個名詞一般學者都公認起自唐朝竹枝詞，並以竹枝詞做為山歌的起源。李益說：『無奈孤舟夕，山聞竹枝。』便是一例；也因山歌源於竹枝詞，所以山歌主要形式便是七言四句，它的特色是一句七字，四句落板，而且平仄分明，演唱時都是隨機從口而出；俚言俗語，充滿質樸而不造作之鄉土風味。(陳韻琳，2005a)

客家人的第一原鄉是湖北、河南地區，而此區自古就多歌謠之創作，因此傳統的客家人自古就有好歌之俗。研究客家文化權威之羅香林教授說：『客家男女，雅

好歌唱，偶過岡頭，樵夫薪婦，耕子牧童，唱和之聲，洋洋盈耳雖其歌詞多屬男女相悅之句，然其婉曲取喻，哀感玩豔，有足多者。』遍查自古流傳之客家山歌，確實都以男女情歌為主。(陳韻琳，2005a)

在台灣，一般人仍以「山歌」作為客家民謠的總稱，也有稱為「採茶歌」或「九腔十八調」的。「採茶歌」是因為客家民謠與「三腳採茶戲」(客家傳統戲曲)密不可分；「九腔十八調」則是形容客家民謠曲調多、內容豐富，但總不如充滿鄉土味的「山歌」來的貼切。山歌是一種口唱文學，一切人情事物，均可用「七言四句」形式直接唱出，一般用「四句八節」，來囊括傳統山歌特色。(陳韻琳，2005b)

客家山歌陪伴著先民走過了不知多少悲歡歲月，也給人間增添許多歡樂，兩、三百年前先民渡海來台後又將此傳統文化演化得更為娓娓動聽，年輕一輩的鄉親也許很難想像，四、五十年前住在山野的客家族群無論是採茶、砍柴、或放牧…，山歌聲總是不絕於耳，特別是年輕男女對唱山歌甚至兩座山之間互相對唱，歌聲充滿山野構成一幅詩情畫意的畫面。然而台灣社會三、四十年來由農業社會迅速轉型為工商社會，山區的居民幾乎全部遷往城市，加上客語快速流失，以及媒體的多樣化與普及化，同時也引進大量的外來文化與歌曲，而且消遣方式也隨之多元化，致使客家傳統音樂受到空前的衝擊而瀕臨失傳。(彭文銘，2005a)

民國六十初年以後電視機日漸普及，造成客家傳統音樂日益式微，昔日晚飯後於「禾埕」(晒穀場)演唱山歌的情景也難得一見，由於政府「推行國語運動」成效非凡，而電視媒體所播放的幾乎全是華語歌曲與節目，台灣社會也從農業社會邁向工業社會，山區的客家鄉親幾乎都遷徙至城市，老一輩的鄉親也逐漸凋零，最終導致今日嚴重的文化斷層，甚至瀕臨失傳的危機。(彭文銘，2005b)

時至今日，客家傳統音樂的文化斷層到底有多嚴重？以客家「八音」、「北管」為例，此乃早年春節喜慶必備的音樂，而今曾祖父母輩聽得是如癡如醉欲罷不能，而祖父母輩則聽得似懂非懂，到父母輩非但完全聽不懂也不知「八音」、「北管」為何物，到了新生代則已經避之唯恐不及。(彭文銘，2005a)

有「金嗓山歌后」之稱的表演藝術演唱家姜雲玉就曾如此描述：

「唱『客家歌謠』對『客家人』來說，本身就是天生自然的事，但這對生長在台灣的我卻十分例外，『客家山歌』它曾經在我的生活中消失了好一段很長的歲月，那個年代人人都以說一口流利的『國語』為榮，政府大力推行國語政策，學校更是全力配合推廣，甚至於禁止使用方言，於是唱客家歌，聽客家戲，都成了次級文化，雖然少年時代的我，成天與客家山歌小調及客家採茶戲為伍，然而卻隨著學校教育的影響，反而使我視之為『土腔土調』，避之猶恐不及，真是從何說起？」

對民族音樂領域的探索，促使姜雲玉體認到身為客家子弟的責任與使命感，投入心力研究及推展客家文化的精華--「客家歌謠」，將客家歌謠「精緻化」與「藝術化」，並搬上國家劇院、音樂廳、文化中心及社教館等精緻舞台，好讓更多人聽到「客家」的聲音以及悠美的客家傳統藝術原音。

目前已有越來越多人投注心力研究及推展客家歌謠，例如客家民謠九腔十八調的研究、台灣客家八音之研究、客家民謠與唱好山歌的要訣、客家民謠合唱曲、台灣客家童歌鋼琴彈唱曲集、客家創作流行歌、客家情歌精選錄等，相繼出版。為了「對母語貢獻心力，打破語言上的障礙，努力做出好聽、簡單、感人的音樂」，喜歡創作的客家音樂人謝宇威以客語來創作、演唱流行歌曲，以讓年輕人都能接受，在歌詞與旋律之間展現時代(俞孝璋，2003)。謝宇威以客家歌創造新天地，其創作音樂專輯「一儕·花樹下」並於2004年獲得本屆金曲獎流行音樂演唱專輯、製作人、客語演唱人三項大獎入圍，獲得最佳客語演唱人獎。

謝宇威指出傳統客家歌謠在曲調方面最大的不同在於尾音運用了很多的滑音，所以比較不容易學，相對的也難以流行。現代的流行客家音樂就減少了滑音的次數，節奏也輕快許多，但是客家歌曲的精神還是有保留住，而旋律的進行也比較多變化。現代的客家歌謠創作者在母語逐漸流失的環境下，要很貼切、活潑的使用母語來創作，對於創作者而言是越來越具挑戰的。

#### 四、擂茶、麻糬、客家菜

客家美食可說是臺灣客家文化的代表項目，客家文化重建運動的過程中，也把客家美食當成客家文化的中心價值之一，每一個客家運動的場合，都會有幾項特定的「客家美食」，早期有「**糰**粿」，近期則是擂茶，這兩個兼具美味與現場表演雙重效益的飲食文化，或多或少鼓舞了更多人參與了客家文化。(陳板，)

在客家菜中，除了大家較為熟悉的米粉、碗粿、粿條、薑絲大腸、客家小炒之外，台灣的客家人每次辦活動或是聚會時，一定少不了一道菜來招待鄉親父老，那就是齊粿(麻糬)。客家麻糬的由來並不可考究，一說是在宋朝時，客家人因旱災而沒有祭品可以供奉當地的龍王廟。於是各家各戶都拿出一點米，幾戶把聯合起來的米一起拿去蒸、碓，就做成現在可口的麻糬。另一說是古代客家人較窮無錢招待訪客，於是將剩飯搗勻加入花生粉、糖粉變成麻糬，麻糬是客家族群的代表性食品，是客家人在清苦的環境中，所發展出最自然的食品，代表著客家人刻苦耐勞的精神。以現代眼光來看，它的用料簡單、食用方便，並且完整地保留食品營養成份(建中青年 106 期電子板)。現在的客家麻糬改用糯米來搥打，因為糯米比

一般白米還要黏稠，所以打出來的麻糬更 Q 更好吃，一般機器攪拌製作的麻糬口感上較軟，比不上客家人現場手工現打的麻糬來得 Q 和香。(北埔旅遊服務中心，2005)

「擂茶」又名「三生茶」或「三生湯」，“擂”為研磨之意，以特製內有刻紋的陶製擂鉢將茶葉、花生、芝麻等原料用擂棍慢慢研磨後充入沸水調勻，再加玄米〈經過浸泡、蒸煮、曝曬、拌炒而成〉後飲用，擂茶能解渴，能充飢，亦可當保健飲料。早期從廣東、福建一帶移居台灣的客家人都有喝「擂茶」的習慣，傳統並以擂茶來招待賓客表示熱情之意，老一輩的客家人將其視為養生長壽飲品，是一種高纖維的五穀雜糧製成的茶點，其中綠茶含有兒茶素有防癌之功效，可幫助消化開胃健脾。原味擂茶大多是鹹的，早期花東地區的客家移民，除了直接飲用之外，亦有以擂茶泡飯來吃或是加入已炒熟的青菜、蘿蔔乾等一起飲用。

一般而言，客家飲食多以「鹹、香、肥」著稱，「梅菜肉」，是用半肥瘦的豬肉在乾鹹菜裏紅燒，味道就是鹹的、香的、肥的。「豬肉燜大蒜」，用半肥瘦的豬肉，切成磚頭塊，和大蒜、魷魚碎，醬油一塊燒，味道也是鹹的、香的、肥的。家常菜「燒豬蹄」，把豬腳放在乾大蒜仁和醬油裏紅燒，也是一道「鹹、香、肥」的菜。這樣的特色正是反映客家人勤奮堅忍，刻苦耐勞的傳統精神。由於客家人拓墾的地方多是貧瘠荒涼的地區，為了生存，只有克勤克儉，堅忍奮鬥，生活在窮苦的環境中，菜要夠鹹才好配飯，做釀豆腐要訣裏面有一個就是鹹。客家菜裏面的鹽焗雞，更是把雞埋在鹽堆裏焗熱的。鹹菜更是沒有一個客家人沒有吃過的菜(六堆客家鄉土文化資訊網，)。由於勤儉持家，只有初一與十五拜土地公才會買豬肉吃，一個月當中有 28 天是吃素的，所以炒菜一定要炒肥點，一來補充油脂，二來滿足一下口感，安慰一下窮苦的心酸(北埔旅遊服務中心，2005)。

描述客家人的飲食特色，可歸納出幾個特色：保持食物原味的原味、特別擅用香料與沾醬、具有獨特的醬漬食品。梅乾菜是一道正統的客家菜，稱為鹹菜乾。首先必須將鹹菜挑選出來，曬個好幾天直到完全乾燥為止。再將之放入菜籃，選四、五級束成一捆，然後放入甕內加以保存，隨時可以取來料理，方便又實惠，最合客家人務實的個性。現在在一般餐館中常見的梅乾扣肉，就是一種簡單的推廣。(建中青年 106 期電子板)

## 五、義民廟中元祭

臺灣的客家信仰，與其他族群也有若干異同之處，不同的節氣、不同的地區，都能感受得到深深影響著客家人的信仰與慶典。除了觀音、關聖帝君、媽祖、土地伯公等神明之外，還有農曆七月二十日客家獨特的「義民節」，紀念歷年來為了保鄉衛土而犧牲的地方先烈，成為客家地區相當隆重的地方節慶，義民爺成為臺

灣客家人特有的信仰。(丁光玲，1984；莊英章，1989；蔡榮光等，2001；邱榮裕，2003)

義民崇拜是臺灣客家移民獨特的信仰，在每年農曆七月舉辦盛大的祭祀活動，七月間的「義民節」活動與中元節普渡一道舉行，有時被混淆。不過和普渡「好兄弟」大不相同的是，義民指的是為保衛鄉土而犧牲生命的先祖。

距今約兩、三百年前，客家先民因大陸原鄉生活困頓發展不易，寧違清廷禁令，冒風浪吞噬之險，先後渡海來台開墾。在早期的拓荒過程中，親族鄉黨自然群聚而居。他們集結人力，發揮團體的開發功能。韋路藍縷，飽嚙創業維艱之心酸。由於時有盜匪及泰雅族偷襲滋擾，為了長治久安，就會在附近河階台地上、村落旁邊建造土牆，於聚莊四周築渠植竹，以作為防禦工事，這種防禦設施就叫土城、土牛溝；子弟壯丁則勤練武術陣式，仿團練之組織，自備刀矛，改鑄農具，製造器械。平日荷鋤田陌，遇襲則執伐捍衛，並聯庄合族相互支援。這就是日後義民軍組成之武力基礎。

台灣各地的義民廟宇約略有三十座，成立的歷史背景各有不同；開墾社會的特色之一，便是移植原鄉的社會組織、風俗乃至信仰；義民信仰卻是由移墾社會發展過程中，單一歷史事件所促成，因而有別於一般原鄉守護神的性質。以全省規模最大的新埔枋寮褒忠義民廟為例，其中供奉的便是林爽文、戴潮春之亂時，死於戰爭的客家先民。

乾隆五十一年林爽文興兵作亂，清廷束手無策。由於林爽文事件舉事者是閩南人，閩南人中又以漳州人為多，這些閩南人為了作戰所需的糧食，經常到客家人的田園中劫掠。當戰事發生，客家人為保護自己的田園，就配合官方組織軍隊對抗閩南人為主的天地會變亂。客家義軍會同清廷援軍，擊敗林爽文部隊，收復新竹，隨後並遠征至大甲、鹿港，和清廷派來的欽差大人福康安，一起平定了林爽文的亂事。總共有兩百多人壯烈成仁，合葬在現在的新竹縣新埔鎮枋寮里，這就是現在義民廟的義民塚正塚。

因為客家人平亂有功，地方官上奏褒揚，於是乾隆下旨褒獎這些客家人為「義民」，並親筆御提「褒忠」匾，掛於義民廟中。義民廟建成之後成為當時桃竹苗十四莊客家人精神凝聚的中心。直到今日，住在義民廟附近的人家，仍有輪流向義民爺奉飯的習俗。

兩百多年來，新竹褒忠義民廟的祭祀範圍不斷擴大，從道光年間的四大庄輪祭，而十二庄，由十二庄而十四庄，直到今天的十五大庄，涵括整個新竹縣、市，桃園縣中壢市、觀音鄉、新屋鄉、楊梅鎮、龍潭鄉等十九個鄉鎮市。台北、高雄等

地，每年也有盛大的祭祀活動，可以說凡有客家人居住的地方，都有義民信仰。

受到中國傳統儒家與佛教文化浸潤的影響，義民信仰在客家族群持續延續，並跨出地域的限制，不斷擴大祭祀圈範疇。義民信仰在長時間的發展下，已自行成就一套特殊的祭祀禮儀規範，新埔褒忠亭義民廟每年的中元祭祀早已成為台灣民間信仰活動的一大盛事，體現台灣客家文化有別於原鄉的創新精神。(國立交通大學國際客家研究中心)

從整個新竹義民廟的歷史和規模來看，我們不難發現，義民崇拜實在是客家人信仰中，最主要的一支力量，而這信仰絕不是託付在虛幻的神話之中，而是根植在客家人對先民開拓臺灣的感念之心。

農曆七月期間，新竹縣客家鄉里共分成「十五聯庄」，每一庄十五年才會輪到一次，所輪值到的祭典區，家家戶戶會宰殺神豬，並比賽看誰養的豬最大，拿到特等的人，代表最有誠意供奉義民爺，在鄉里間會感到無尚的光榮，最後排名在三十等以內的大神豬，會在上午十點前運送到義民廟前廣場祭拜義民爺，並供所有人觀賞，大約下午兩點時，家家戶戶會把自己的神豬載回家，並設宴請客，把神豬肉煮給親朋好友吃，親朋好友回家時，主人還會把豬肉分給所有人。

## 研究方法

本研究將先以文獻探討分析客家鄉土文化，預先蒐集符合學童語言學習情境的資料，再根據這些鄉土文化內容設計遊戲的故事腳本，根據腳本配上客語發音並發展設計互動遊戲，再針對遊戲是否提昇學童對客語及客家鄉土文化學習興趣實施評估。

近年來有關台灣客家鄉土語言文化的研究日多，例如范姜烜欽(2004)的「台灣客家民間傳說研究」、邱曉玲(2004)的「臺灣高屏六堆客家傳統婚禮之研究」、劉懿瑾(2003)的「客家聚落之空間性及其生活世界的建構—以苗栗公館石圍牆庄為例」、曾喜城(2002)的「[李文古]客家民間文學文化資產研究」、林伊文(2000)的「美濃的客家八音與傳統禮俗」等，這些客家文化資源，都可以用來建構遊戲的故事內容。具備客家文化知識成為過關的條件之一，如客家節慶米食包括客家米齊粿、客家菜頭粿、客家鹹粿及客家粿粽等，因此「客家節慶米食知識」的關卡設

計可以包括「使用節慶」、「使用目的與象徵意義」及「食材製作特色」三部分(徐秋霞, 2004)。

此外, 吳勤良(2003)在「六堆文物館建築設計」中, 除了從客屬「六堆」地區歷史文化角度切入, 深入探討當地歷史文化背景、地域特徵、客家人種特性、民俗習慣、生活風格及社會環境等領域, 找尋屬於「六堆」、「本土性」地域特徵元素及建築語彙外, 也以 3D 模型情境式展示形態呈現。已經建立的 3D 模型可以讓本研究更快速將客家建築融入互動遊戲之中。

互動遊戲製作將掌握使用介面對使用者友善、劇情具有實用性、美工技術設計上能使使用者覺得舒服能吸引使用者等關鍵要素, 因此會在設計好遊戲之後先進行評估測試, 再放上網站。

評估互動遊戲的效果將分別以觀察、訪談、專家評鑑等方式進行, 根據研究目的進行立意抽樣, 選擇研究的學校。研究對象的選取標準為: 學校正進行客語教學、且有意願接受本研究者作為研究對象。為瞭解學童應用互動遊戲客語文化教材時之學習態度與興趣, 本研究將於客語教學時進行觀摩, 以瞭解學生之學習概況, 觀察學生的認知、反應與接受的情形, 並透過隨機方式, 抽取不同年級之男女學童各 20 名進行深入訪談, 針對操作之難易、內容是否合宜等因素與學生討論, 以蒐集學習者對遊戲設計及內容呈現方式的意見。另外, 訪談 2 名客語內容專家和 2 名教學設計專家, 以釐清遊戲內容是否符合學習者需求、內容與架構是否有助教學目標、遊戲內容之難易度是否適當、例子是否清楚、整體設計風格(互動、設計、介面等)是否能引起學習者的興趣等, 針對完成內容提出改進意見, 並就遊戲設計之日後發展進一步提供建議。

遊戲主要結合了客家文化與語言兩大方面, 以簡單且有趣的互動方式呈現了各式各樣的客家文化。整個遊戲以近年來觀光業蓬勃發展的客家鄉鎮-北埔做為主題, 再以各個單元互相連結, 以小學生探險的故事串連各個單元, 讓遊戲使用者也能身歷其境, 提高幼童們對於遊戲的參與度, 進而提高學習效果。客家文化包含了播茶、賽神豬、土樓等各種客家有關的節日、飲食、建築方面的知識, 讓幼童在參與遊戲的同時, 也能瞭解到客家的部分文化。在語言方面除了遊戲當中使用的語言對話外, 還以輕鬆活潑的歌曲, 讓幼童在音樂當中熟悉客家語言, 甚至可隨著遊戲而朗朗上口。

敘述一位現代的客家小孩「阿祥」對於客家文化不熟悉與不了解, 在夢境中回到古早的客家庄「土樓」, 剛好遇到山賊要入侵〔遊戲一〕, 當中會混有自己人, 阿祥要分辨出誰是客家人誰是山賊順便介紹土樓的功能。

在打敗山賊之後，阿祥成為英雄在客家庄作客，受到英雄式的歡迎，客家人是很好客的，阿祥首先要先知道那裡才是村長家〔遊戲二〕，他便四處問人，終於找到了村長家，村長擺設了一桌客家人獨特佳餚〔遊戲三〕，由於阿祥不知每道菜的名稱，村長就教了他客家菜餚的名稱，飽餐一頓後，村長說：明天是我們村子的大日子，每逢農曆七月半會舉辦的神豬大賽，你就當我們的特別來賓吧！

第二天，整個村子熱鬧非凡〔遊戲四〕，村長帶著阿祥觀賞著一隻比一隻大的神豬，在活動結束之後大家會把豬肉分給親朋好友一起共襄盛舉。原來農曆七月鬼門開，死去的祖先及親友會回家鄉探視，客家人會殺神豬來敬奉他們，並祈求平安以及豐衣足食，那一戶殺的豬越肥越大就代表著越有誠意及尊敬。

## 客家文化遊戲劇情腳本

場景：校門口

一天，在「客家小學」，五年甲班的教室裡，今天剛好是鄉土教學，老師上課時間了幾個客家文化的問題，最後一個剛好點到阿祥。

場景：教室內

老師：阿祥！你知道客家的土樓是什麼樣子嗎？

阿祥：(阿祥站了起來)我不知道耶

老師：那我再問你麻糬怎麼做的？

阿祥：我...我也不知道耶

老師：虧你這麼愛吃麻糬竟然也不知道！(阿祥臉紅)坐下吧！

場景：回家的路上

阿祥心裡很難過覺得我愛吃，又不代表我一定要會。

場景：床上

阿祥覺得今天的事越想越氣，越想越氣....(進入夢境)

場景：丘陵上

阿祥睜開眼睛(身穿現代衣服)

阿祥：這是哪裡??我怎麼會在這邊??

某甲：小兄弟快進來！山賊要來啦！

(阿祥進入土樓內)

※這時加入關於土樓介紹的簡介

場景：土樓上

阿祥：喔！原來土樓是長這個樣子啊！還能防禦山賊入侵，真棒！

某甲：小兄弟！來幫我們抵抗山賊

阿祥：喔！好！

(進入遊戲)

場景：土樓上

打敗了山賊，眾人在為阿祥歡呼

某甲：等等請你到我家坐坐(某甲就是村長)

場景：村中

阿祥走著走著來到一棵油桐花樹下

阿祥：村長家在哪裡呢？

觸摸到樹幹(時空轉移到台灣的客家村莊)

畫面 fade out(漸白)

場景：村長家前

阿祥：終於找到了

阿祥看到村長發現衣服不大一樣了

阿祥：村長你怎麼換衣服了？

村長(2)：你看到的是穿藍色衣服的村長嗎？那個是我們客家人以前的穿著，我這裡有幾件祖先留下來的，你可以試穿看看。

※ 這時加入客家服飾特色的介紹(之後阿祥的衣服換成傳統客家服飾)

場景：村長家

村長：阿祥你來啦！來！來！來！請你吃我們客家最道地的菜餚，保證你吃了還想要再吃！

阿祥：那我就不客氣嚕！

※ 這時加入客家菜餚特色介紹

(進入遊戲)

(遊戲結束後)

村長：阿祥呀！明天是中元節，是我們這村莊一年一度重要的日子，你就留下來當我們的貴賓吧！

阿祥：嗯！好啊！真是難得的機會！

場景：村長家門口

阿祥早上起來，看到門口一群人在搗麻糬很好奇的靠了過去

※ 這時加入介紹麻糬的介紹

阿祥：原來麻糬是這樣做的啊，這下我懂了！

場景：往義民廟的路上

阿祥看到有人在製作擂茶便靠過去看看他們在怎麼做擂茶

村民：咦？這不是阿祥嗎？要不要嘗嘗看我們客家有名的擂茶呀？

阿祥：好呀！

※ 這時加入介紹擂茶文化的介紹

阿祥：好好喝！謝謝。再見囉。

喝完以後阿祥繼續前往義民廟

場景：村莊街道上

阿祥走著走著看到一群人在敲鑼打鼓唱著歌

阿祥：你們在做什麼呀？好像很有趣。

村民甲：我們在唱客家歌呀！～！阿祥呀！要不要來試試看呀？ 阿祥：  
喔！好！我試看看。

(進入遊戲)

※這時加入客家歌謠的介紹

場景：村莊廣場

廣場上擺著一隻一隻的神豬，很多人聚在一起

阿祥：哇～怎麼這麼多這麼大的豬公呀？

村長：這是由各個大家族所養出來的，為的就是一年一度的神豬大賽，你知道他們怎麼養的嗎？

阿祥：不知道

村長：那我請我們村裡最會養神豬的人跟你說

阿豚：哈哈哈哈哈就讓我來告訴你吧！

※這時加入神豬大賽的介紹

(進入遊戲)

(結束後得到一塊金牌)

場景：村莊廣場

最後在擁擠的人群中，阿祥聽到有人在呼喚他

女聲：阿祥！阿祥！阿祥！

阿祥：誰？誰在叫我？

場景：床上

女聲：阿祥！阿祥！上課要遲到了！

阿祥：(睜開眼睛)原來是阿婆呀！

阿婆：快點要遲到了！(阿婆離開)

阿祥：(看看自己的手上，握著一塊金牌)這真的是夢嗎？

場景：學校教室內

又是上鄉土教學的一天，老師又問問題了

老師：有沒有人知道神豬大賽是幹嘛的？

阿祥：(舉手)我知道！我知道！

老師：你說說看

阿祥：農曆七月鬼門開，死去的祖先及親友會回家鄉探視，客家人會殺神豬來敬奉他們，並祈求平安以及豐衣足食，那一戶殺的豬越肥越大就代表著越有誠意及尊敬。

老師：那播茶呢？

阿祥：為客家人招待貴客人的一種茶點，“擂”為研磨之意，以陶製擂鉢將茶葉、花生、芝麻等原料研磨後充入沸水調勻，再加玄米〈經過浸泡、蒸煮、曝曬、拌炒而成〉後飲用，擂茶能解渴，能充飢，亦可當保健飲料。

老師：(非常嘉許地點頭)嗯，很好很好。

(畫面漸漸淡出)

THE END

(1) 遊戲一：場景為土樓，遊戲者必須分辨出客家人與山賊的不同，從服飾與語言來作為分辨的依據。

(2) 遊戲二：藉由與村民的互動了解客家話日常生活會話，類似機智問答，需要拿到某些道具才可以讓村民告知你下一條線索。

(3) 遊戲三：在上菜的時候會先念一次菜餚的名稱，之後要進行連連看，連對了才能夠吃到這道菜，如果答錯就沒有辦法進行下去。

(4) 遊戲四：跟村民隨著音樂節奏敲鑼打鼓遊戲。

(5) 遊戲五：可設計以遊戲者和電腦進行對抗，在時間內誰餵豬吃越多，便可獲得金牌一面。

### (一) 主要對象

1.對於本土文化有濃度興趣者：

可以藉由本互動遊戲中了解到更多有關客家文化的資訊以及語言發音，體驗到客家文本的精神所在。

2.對於互動遊戲有興趣的閱聽大眾：

遊戲一向是打進大眾閱聽人的最好方式，透過互動遊戲的方式，學習到其中客家文化的奧妙之處以及文化精神。

### (二) 次要對象：

1.一般社會大眾閱聽人：

針對不同的大眾閱聽人類型進行推廣，讓更多的人從中了解到客家文化

## 研究範圍與限制

由於淡江資訊傳播學系之創意數位媒體研究室所訓練之學生，已具備操作 3D 動畫軟體如 Maya 及 Virtools 等軟體的能力，再加上客家鄉土文化方面之相關研究已累積許多文化資產，因此本研究執行上沒有太大的困難存在。

客家話在台灣至少有四個比較常見的方言(四縣，海陸，東勢，詔安)，另外還有兩個經常為學術界提及但人口並不多的方言--饒平，豐順(鍾榮富 2004)。

## 附錄一：參考文獻

- 江惜美(2002)。如何運用學習科技進行語文教學。第二屆全球華文網路教育研討會大會論文集。台北：中華民國僑務委員會
- 李欣青(1997)。視覺圖像在教學上的設計與運用。私立淡江大學教育資料科學研究所碩士論文。中華博碩士論文。
- 李慧娟(2004)。國小教師實施鄉土語言教學之個案研究—以客家語教學為例。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文。
- 沈中偉(1995)。多媒體電腦輔助學習的學習理論基礎研究。視聽教育雙月刊，36(6)。12-25。
- 林伊文(2000)。美濃的客家八音與傳統禮俗。國立臺灣師範大學音樂研究所碩士論文。
- 林秀美(1995)。從學習理論談課程軟體設計。視聽教育雙月刊，36(6)。26-32。
- 林奇賢(1998)。網路學習環境的設計與應用。資訊教育，67。34-49。
- 林紀慧(1999)。電腦超媒體學習環境與國小學科學習。教學科技與媒體，44。2~12。
- 林鴻瑛(2004)。多媒體影像在客語教學上的設計與應用--以台北市「佳安國小」為例。國立台北師範學院教育傳播與科技研究所碩士論文。
- 林麗娟(1996)。多媒體電腦圖像設計與視覺記憶的關係。教學科技與媒體，28。3-12。
- 林麗娟(2000)。電腦視覺設計-動態性因素與學生特質探討。台北縣：輔仁大學出版。
- 邱曉玲(2004)。臺灣高屏六堆客家傳統婚禮之研究。銘傳大學應用中國文學系碩士在職專班碩士論文。
- 南方朔(1995)。反『大眾文化』論：從『文字族』到『圖像族』，載於「反」的政治社會學。頁157-170。台北：萬象。
- 施任芳(2003)。屏東縣國小學童鄉土語言態度調查研究。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 范姜烜欽(2004)。台灣客家民間傳說研究。東吳大學中國文學系碩士論文。
- 徐秋霞(2004)。國中學生對客家節慶米食認識及喜好之研究---以苗栗縣建國國中與照南國中為例。國立臺灣師範大學人類發展與家庭研究所碩士論文。
- 張智遠(2002)。國小五年級學童鄉土知識與態度之研究---以高雄市前鎮區為例。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 張維真(2004)。國民小學中低年級國語教科書鄉土意識之內容分析研究-以康軒南一、仁林及翰林版為例。臺北市立師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 曹逢甫、黃雅榆(2002)。客語危機以及客家人對客語和政府語言政策的態度。論文發表於行政院客委會主辦之「客家公共政策研討會」，新竹。
- 陳月針(2004)。媒體與文化之對話—析論客家電視台未來發展方向。南台科技大

- 學資訊傳播系碩士論文。
- 曾喜城(2002)。[李文古]客家民間文學文化資產研究。雲林科技大學文化資產維護研究所碩士論文。
- 湯昌文(2003)。客家母語教學中族群意識與文化認同之研究。國立花蓮師範學院多元文化研究所碩士論文。
- 黃秋香(2004)。國小教師實施客語教學之個案研究。國立新竹師範學院臺灣語言與語文教育研究所碩士論文。
- 黃郁涵(2003)。國小國語文教科書中鄉土文化內容分析之研究。國立花蓮師範學院語文科教學碩士論文。
- 詹偉佳(2001)。閱讀活動在國小英語教學的應用。教育資料與研究雙月刊, 38。8-11。
- 劉懿瑾(2003)。客家聚落之空間性及其生活世界的建構—以苗栗公館石圍墻庄為例。中原大學室內設計研究所碩士論文。
- 蕭瑞琪(2004)。從語言習得探討客語教學及文化傳承之個案研究。國立高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 鍾榮富(2004)。「台灣客家話正音導論」, 五南出版社。
- Bransford, J. D., Sherwood, R. D., Kinzer, C. K., & Hasselbring, T. S. (1985). Havens for Learning: Toward a Framework for Developing Effective Uses of Technology. ED262752.
- Warschauer, M. (1996): Computer-assisted language learning .An overview language Teaching ,31 ,57-71.

## 附錄二：客家文化遊戲企劃書

### 一、企畫動機與背景

(一) 企劃名稱：客家文化推廣互動遊戲

(二) 企劃認知：

目前教育界正在推廣母語教學，客家文化也是其中的一環，我們想善加利用多媒體教學，希冀能以精彩豐富的內容，活潑的聲光效果，增強教學成果，運用較有趣的故事及遊戲內容來吸引學生注意，引起學習興趣。

(三) 設計遊戲背景：

現今文化意識抬頭，許多台灣傳統鄉土文化紛紛受到大眾重視，不管是客家

文化或是原住民文化紛紛成為矚目的焦點，推廣鄉土文化也成為現今重要的課題，以快速且有效率的方式達到傳播效果。

為配合客家文化委員會推廣客家文化，便利學校教育客家文化，設計一系列與客家文化相關 FLASH 遊戲，希望能藉此達到寓教於樂，吸引中、小學生對於客家文化之興趣。

#### (四) 設計動機：

適時的競爭和比賽，配合適宜的回饋和獎勵，加上活潑的影音效果，確實可以提高學童的注意力和學習興趣。在電腦網路發達，互動遊戲極為吸引學童之際，利用互動遊戲可以是提昇客語文化學習興趣的有效工具。

客家語長期以來受到相當的壓抑和自我壓抑，除了私人之間交際和家庭間的談話以外，鮮少作為公共討論的語言。長久下來，客語逐漸沒落，與現代觀念以及公共事務逐漸脫節。客語的問題甚至嚴重到在家庭之外沒有什麼地方可以說客語，也沒有什麼地方可以聽到客語，年輕一代母語流失的情形更為嚴重。由於語言的學習及文化的認同是一種長期性的努力，因此希望藉著遊戲的推廣，讓小學生能在潛移默化的娛樂中，發揮學習的效能，來增進對於客家文化、語言學習的興趣，甚至激發幼童對於客家文化語言的喜愛，進而主動學習。跳脫原本制式且僵硬的學習方式，以多媒體的互動學習來讓幼童們在無壓力且充滿興趣的狀態下體驗到客家文化的美妙。

## 二、遊戲內容與特色

### (一) 遊戲內容簡介

#### 1. 遊戲的基本內容

遊戲主要結合了客家文化與語言兩大方面，以簡單且有趣的互動方式呈現了各式各樣的客家文化。整個遊戲以近年來觀光業蓬勃發展的客家鄉鎮-北埔做為主題，再以各個單元互相連結，以小學生探險的故事串連各個單元，讓遊戲使用者也能身歷其境，提高幼童們對於遊戲的參與度，進而提高學習效果。

客家文化包含了擂茶、賽神豬、土樓等各種客家有關的節日、飲食、建築方面的知識，讓幼童在參與遊戲的同時，也能瞭解到客家的部分文化。在語言方面除了遊戲當中使用的語言對話外，還以輕鬆活潑的歌曲，讓幼童在音樂當中熟悉客家語言，甚至可隨著遊戲而朗朗上口。

### 遊戲故事腳本

## 客家文化遊戲劇情腳本

場景：校門口

二天，在「客家小學」，五年甲班的教室裡，今天剛好是鄉土教學，老師上課時間了幾個客家文化的問題，最後一個剛好點到阿祥。

場景：教室內

老師：阿祥！你知道客家的土樓是什麼樣子嗎？

阿祥：(阿祥站了起來)我不知道耶

老師：那我再問你麻糬怎麼做的？

阿祥：我...我也不知道耶

老師：虧你這麼愛吃麻糬竟然也不知道！(阿祥臉紅)坐下吧！

場景：回家的路上

阿祥心裡很難過覺得我愛吃，又不代表我一定要會。

場景：床上

阿祥覺得今天的事越想越氣，越想越氣....(進入夢境)

場景：丘陵上

阿祥睜開眼睛(身穿現代衣服)

阿祥：這是哪裡??我怎麼會在這邊??

某甲：小兄弟快進來！山賊要來啦！

(阿祥進入土樓內)

※這時加入關於土樓介紹的簡介

場景：土樓上

阿祥：喔！原來土樓是長這個樣子啊！還能防禦山賊入侵，真棒！

某甲：小兄弟！來幫我們抵抗山賊

阿祥：喔！好！  
(進入遊戲)

場景：土樓上

打敗了山賊，眾人在為阿祥歡呼  
某甲：等等請你到我家坐坐(某甲就是村長)

場景：村中

阿祥走著走著來到一棵油桐花樹下

阿祥：村長家在這裡呢？

觸摸到樹幹(時空轉移到台灣的客家村莊)

畫面 fade out(漸白)

場景：村長家前

阿祥：終於找到了

阿祥看到村長發現衣服不大一樣了

阿祥：村長你怎麼換衣服了？

村長(2)：你看到的是穿藍色衣服的村長嗎？那個是我們客家人以前的穿著，我這裡有幾件祖先留下來的，你可以試穿看看。

※ 這時加入客家服飾特色的介紹(之後阿祥的衣服換成傳統客家服飾)

場景：村長家

村長：阿祥你來啦！來！來！來！請你吃我們客家最道地的菜餚，保證你吃了還想要再吃！

阿祥：那我就不客氣嚕！

※ 這時加入客家菜餚特色介紹

(進入遊戲)

(遊戲結束後)

村長：阿祥呀！明天是中元節，是我們這村莊一年一度重要的日子，你就留下來當我們的貴賓吧！

阿祥：嗯！好啊！真是難得的機會！

場景：村長家門口

阿祥早上起來，看到門口一群人在搗麻糬很好奇的靠了過去

※ 這時加入介紹麻糬的介紹

阿祥：原來麻糬是這樣做的啊，這下我懂了！

場景：往義民廟的路上

阿祥看到有人在製作擂茶便靠過去看看他們在怎麼做擂茶

村民：咦？這不是阿祥嗎？要不要嘗嘗看我們客家有名的擂茶呀？

阿祥：好呀！

※ 這時加入介紹擂茶文化的介紹

阿祥：好好喝！謝謝。再見囉。

喝完以後阿祥繼續前往義民廟

場景：村莊街道上

阿祥走著走著看到一群人在敲鑼打鼓唱著歌

阿祥：你們在做什麼呀？好像很有趣。

村民甲：我們在唱客家歌呀！～！阿祥呀！要不要來試試看呀？ 阿祥：  
喔！好！我試看看。

(進入遊戲)

※這時加入客家歌謠的介紹

場景：村莊廣場

廣場上擺著一隻一隻的神豬，很多人聚在一起

阿祥：哇～怎麼這麼多這麼大的豬公呀？

村長：這是由各個大家族所養出來的，為的就是一年一度的神豬大賽，你知道他們怎麼養的嗎？

阿祥：不知道

村長：那我請我們村裡最會養神豬的人跟你說

阿豚：哈哈哈哈就讓我來告訴你吧！

※這時加入神豬大賽的介紹

(進入遊戲)

(結束後得到一塊金牌)

場景：村莊廣場

最後在擁擠的人群中，阿祥聽到有人在呼喚他

女聲：阿祥！阿祥！阿祥！

阿祥：誰？誰在叫我？

場景：床上

女聲：阿祥！阿祥！上課要遲到了！

阿祥：(睜開眼睛)原來是阿婆呀！

阿婆：快點要遲到了！(阿婆離開)

阿祥：(看看自己的手上，握著一塊金牌)這真的是夢嗎？

場景：學校教室內

又是上鄉土教學的一天，老師又問問題了

老師：有沒有人知道神豬大賽是幹嘛的？

阿祥：(舉手)我知道！我知道！

老師：你說說看

阿祥：農曆七月鬼門開，死去的祖先及親友會回家鄉探視，客家人會殺神豬來敬奉他們，並祈求平安以及豐衣足食，那一戶殺的豬越肥越大就代表著越有誠意及尊敬。

老師：那擂茶呢？

阿祥：為客家人招待貴客人的一種茶點，“擂”為研磨之意，以陶製擂鉢將茶葉、花生、芝麻等原料研磨後充入沸水調勻，再加玄米〈經過浸泡、蒸煮、曝曬、拌炒而成〉後飲用，擂茶能解渴，能充飢，亦可當保健飲料。

老師：(非常嘉許地點頭)嗯，很好很好。

(畫面漸漸淡出)

THE END

### 3.遊戲進行形式

利用故事進行時所遇到的情況，分為幾個部份：文化、習俗、語言、生活，運用互動 flash 遊戲將內容做介紹，加入語音來說明，除了可以玩遊戲又可以學習文化內容。

### 4.遊戲故事大綱

敘述一位現代的客家小孩「阿祥」對於客家文化不熟悉與不了解，在夢境中回到古早的客家庄「土樓」，剛好遇到山賊要入侵〔遊戲一〕，當中會混有自己人，阿祥要分辨出誰是客家人誰是山賊順便介紹土樓的功能。

在打敗山賊之後，阿祥成為英雄在客家庄作客，受到英雄式的歡迎，客家人是很好客的，阿祥首先要先知道那裡才是村長家〔遊戲二〕，他便四處問人，終於找到了村長家，村長擺設了一桌客家人獨特佳餚〔遊戲三〕，由於阿祥不知每道菜的名稱，村長就教了他客家菜餚的名稱，飽餐一頓後，村長說：明天是我們村子的大日子，每逢農曆七月半會舉辦的神豬大賽，你就當我們的特別來賓吧！

第二天，整個村子熱鬧非凡〔遊戲四〕，村長帶著阿祥觀賞著一隻比一隻大的神豬，在活動結束之後大家會把豬肉分給親朋好友一起共襄盛舉。原來農曆七月鬼門開，死去的祖先及親友會回家鄉探視，客家人會殺神豬來敬奉他們，並祈求平安以及豐衣足食，那一戶殺的豬越肥越大就代表著越有誠意及尊敬。

### 5.遊戲單元說明

(1) 遊戲一：場景為土樓，遊戲者必須分辨出客家人與山賊的不同，從服飾與語言來作為分辨的依據。

(2) 遊戲二：藉由與村民的互動了解客家話日常生活會話，類似機智問答，需要拿到某些道具才可以讓村民告知你下一條線索。

(3) 遊戲三：在上菜的時候會先念一次菜餚的名稱，之後要進行連連看，連對了才能夠吃到這道菜，如果答錯就沒有辦法進行下去。

(4) 遊戲四：跟村民隨著音樂節奏敲鑼打鼓遊戲。

(5) 遊戲五：可設計以遊戲者和電腦進行對抗，在時間內誰餵豬吃越多，便可獲得金牌一面。

## (二) 遊戲內容特色

互動遊戲設計為客語發音中文字幕教學、將客家鄉土文化如台灣六堆客家傳統建築、客家禮俗、客家傳統婚禮、客家節慶米食知識、客家八音、客家童謠、客家俚諺等融入互動遊戲的元素中，在遊戲過程中累積更多客家鄉土文化的認識，還可以提供資料庫做必要的查詢，使學生能因為遊戲的吸引而衍生出對客家語言文化的學習興趣，甚至進一步願意主動探索學習更深入的客家語言文化，則必能對客家文化傳承與振興帶來正面的效果。並將設計好的遊戲放在本研究網頁中，提供學生從網路上閱讀以及線上互動，將遊戲設計為客語發音、把客家鄉土文化的各種元素包裝、融入互動遊戲的劇情中，藉由設計好玩的遊戲內容，吸引強化學生接觸了解學習客家語言文化的動機，利用網路遊戲營造客語的使用環境，以網路媒體塑造客語及客家文化的流行。

## 三、遊戲設計目的：

### 四、遊戲的目標消費群

#### (一) 主要對象

1.對於本土文化有濃度興趣者：

可以藉由本互動遊戲中了解到更多有關客家文化的資訊以及語言發音，體驗到客家文本的精神所在。

2.對於互動遊戲有興趣的閱聽大眾：

遊戲一向是打進大眾閱聽人的最好方式，透過互動遊戲的方式，學習到其中客家文化的奧妙之處以及文化精神。

#### (二) 次要對象：

1.一般社會大眾閱聽人：

針對不同的大眾閱聽人類型進行推廣，讓更多的人從中了解到客家文化

## 五、遊戲運用的客家文化資料

### (一) 擂茶

為客家人招待貴客人的一種茶點，“擂”為研磨之意，以陶製擂鉢將茶葉、花生、芝麻等原料研磨後充入沸水調勻，再加玄米〈經過浸泡、蒸煮、曝曬、拌炒而成〉後飲用，擂茶能解渴，能充飢，亦可當保健飲料。

擂茶又名「三生湯」，目前在馬來西亞、新加坡等地的客籍移民及大陸湖南、廣東、福建等地區都有飲食擂茶的習慣。

原味擂茶大多是鹹的，早期花東地區的客家人移民，除了直接飲用之外，亦有已擂茶泡飯來吃或是加入已炒熟的青菜、蘿蔔乾等一起飲用。

擂茶，對於客家族群相信並不陌生，是客家人招待賓客的傳統茶點之一。早期從廣東、福建一帶移居台灣的客家人都有喝「擂茶」習慣，並以擂茶來招待客人表示熱情之意，至今仍有老一輩的客家人將其視為養生長壽飲品。擂為研磨之意，而『擂茶』又名『三生茶』或『三生湯』，最早是以『生茶』、『生薑』、『生米』等三種材料研磨成糊狀，烹煮後食用而得名。

擂茶相傳是三國時張飛帶兵進攻武陵之際，眾將士均得到瘟疫無力前進，當時有一位老草醫感於蜀軍紀律嚴明，便獻上祖傳除瘟秘方，以生茶、生薑、生米共同磨成糊狀，煮熟後食用，結果湯到病除，擂茶因而傳開。

擂茶的做法是先將茶葉放入特製內有刻紋的陶製的擂鉢中，用擂棍慢慢擂成末，然後逐一加入其他材料。擂的過程會產生油質的芝麻、南瓜子仁最後才放入，以免結成球狀。最後加開水，使材料變成糊狀。除了直接飲用外，亦可以擂茶泡飯來吃或是加入炒熟的青菜、蘿蔔乾等一起飲用。

現代改良的客家擂茶已經很少將擂茶當成正餐的菜餚，大都當成平日休閒的點心，所以大部份的擂茶是以甜的呈現，除了以綠茶、花生、南瓜子仁、黑白芝麻等原料之外，更加入了黃豆、紅豆、綠豆、薏仁、蓮子、芡實、松子仁等。

以上材料放入內有刻紋的陶製擂鉢內，用硬木棍擂成粉狀，沖入沸開水，加入米仔、糖後食用，是一種高纖維的五穀雜糧。其中綠茶含有兒茶素有防癌之功效，可幫助消化開胃健脾，為成現代人追求的健康飲品，一年四季都可品味。

擂茶的材料包含有綠茶、芝麻、米香等，以下分別介紹：

1.綠茶：在茶葉選擇，則必須用綠茶，可選擇現採的綠茶葉，二葉一心為材料為最佳，若因季節原因無產生茶葉，亦可使用輕發酵之綠茶葉成品，或綠茶粉取代之，因綠茶具有保健、減肥、延年益壽之功能，且擂茶時是將茶葉一起吃，因此味道特別甘醇美味。

2.芝麻：在擂茶使用之芝麻，有兩種，黑芝麻、白芝麻，使用時可按黑一白三比例使用，白芝麻量多些，擂出來茶色較好。

3.米香：吃擂茶另一個主角，就是『米香』，別以為他是爆米香，他的做法跟爆米香可大有不同，一般爆米香市在壓力爐具中加熱到一個溫度後，突然讓他打開，就可產生白白胖胖大大個的爆米香，但這米胖，米鏞的加工方法，是將米煮熟，放冷水洗散開，曬乾，再以粗鹽，一起炒熱後所漲開後，再以過濾網具將粗鹽等成分濾掉，就行成米鏞等製品，就因加工時有炒過，所以特別香。

4.添加配料： 香菜：並不是隨時都有，如有則待茶葉、芝麻、花生擂好後最後加入略為研擂即可，味道就會更香。 刺五加：這是刺的一種，只有吃擂茶的人才會吃他，加了他擂茶就是不一樣會特別好吃，但只有春天才有，而且產量稀少，所以有口福的人才吃得到這個好味道。

5.其他配料： 鹽：吃鹹的擂茶就要加鹽。 花生：吃擂茶必須添加，加入花生才

會香，才會好吃。糖：要吃甜的擂茶就可加糖。

## （二）土樓

關於土樓，建築學界慣稱其為「生土樓」，或稱為「客家土樓」。日本學者沿用中國學者的說法，使用生土樓這一名詞去稱客家土樓，以為

「生土不作加工」，而使用模型夯築生土牆壁建造樓房，「似乎這才是當地的生土建築的定義」。其實這是從材料質地和施工方面對客家土樓進行的描述，因為客家土樓的用料是經過加工的，並非像北方或普通的乾打壘生土夯牆建築，所以「生土樓」的定義是不正確的！若把「客家土樓」稱為「熟土樓」也不順口，故還是稱為「土樓」最為恰當！

當使用「土樓」這一定義名稱時，就涉及到土樓到底包括哪些夯土建築的問題。而稱呼客家的土樓，則包括了客家各種造型的、不同時代的夯土建築。在土樓的分類中，也該包括所有可見之各種造形藝術的夯土建築，不僅僅是圓形或方形而已。在時空上，土樓包括傳統的古代建造的和當代新建造新出現的夯土建築，而不僅是古土樓而已。這樣，對於客家土樓的研究才稱得上全面和完整！

### 1.圓樓的八大優點

從方樓到圓樓的轉化有其必然性。與方樓相比，圓樓有八大優點：

#### （1）沒有角房間：

方樓的四個角房間光線暗、通風差、緊鄰木樓梯、噪音干擾大，因此最不受歡迎，故圓樓消滅了角房間。

#### （2）分配平等：

「圓不會虧一方」，平等、均等是圓形的重要屬性之一。圓樓的房間朝向與方樓相比，好壞差別不明顯，有利於家族內部分配。

#### (3) 內院空間大：

同樣周長圍合成的圓形面積是方形面積的 1.273 倍。因此，採用圓樓可以得到比方樓更大的內院空間。（當周長相等時，方樓面積=1，圓樓面積=1.273）

#### (4) 節省建材：

就圓樓的每個扇形房間而言，由於外弧較長，係土牆承重，內弧較短是木構架承重。因此，同樣面積的扇形房間比矩形房間更省木材，同時，由於圓樓消滅了角房間，對大木料的需要也相應減少。可見圓樓比方樓更為省料。

#### (5) 構件尺寸統一：

圓樓構件尺寸統一，因此，只要間數確定之後，普通的木匠就能很快計算出各種梁柱構件的尺寸及整個圓樓用料。

#### (6) 屋頂施工簡便：

圓樓的屋頂比方樓更加簡化，圓樓的兩坡頂要比方樓的九脊頂簡單得多，施工也相對簡便。

#### (7) 對風的阻力較小：

按風水先生的說法，路有路煞，溪有溪煞，山口有凹煞，方樓的某個角總會碰上煞氣。因此在樓角基石上要刻「泰山石敢當」用以制煞。而圓樓無角，煞氣據說會滑走。如南靖船場鄉的溝尾樓，靠路邊把方樓的兩個角磨成圓角就是一個典型的例子。人們對風水的篤信，為避煞氣而建圓樓也是原因之一。如果拋開迷信色彩，把煞氣理解為山區的風，那麼，顯然圓樓對風的阻力比方樓要小，邪氣對居室的影響也較小，從這一點看，選擇圓樓也是有其道理的。

#### (8) 抗震力強：

再從抗震的角度看，因為圓樓能更均勻的傳遞水平地震力。因此高度相同、牆厚相同的圓樓與方樓相比，如果圓的直徑與方的邊長相等，無疑圓樓比方樓有更強的抗震能力。當地人在長期的實踐中得出了這個結論，這顯然是人們選擇圓樓的又一個原因。

## 2.土樓的防衛系統

### (1)嚴密的防衛體系

大型圓土樓中數百人聚族而居，一呼百應，人多勢眾。樓中有水井，每家又有穀倉儲存了許多糧食，還飼養了家畜。即使閉門不出，也可以在樓內生活數月之久，對於長期固守，極為有利。

在圓土樓中還有內在的精神防衛系統。在樓內居中的重要位置必設祖堂，供奉祖宗神位。若是方樓則在最高處屋脊中央置「風獅爺」。在門上貼有八卦、門

神，在土牆上塑虎頭咬劍飾。角樓置石敢當，牆上掛著畫有八卦、書寫「泰山石敢當」的木牌。方樓、五鳳樓屋頂設懸魚、角葉等裝飾符號，以祈求神明保佑。這些不僅是為了驅邪止煞，也為了防止人為的禍害及自然的災變，在精神上更構成了堅強的防禦系統。

## (2)堅不可摧的外牆

主樓的外牆不僅高大，而且厚實。一般外牆厚度多在 1 公尺以上，華安縣的二宜樓底層外牆甚至厚達 2.5 公尺。外牆用三合土夯築，極其堅硬，即使用槍砲攻擊也不容易被轟垮。

外牆牆基的基槽很深，用大卵石一塊一塊壘築疊砌，卵石較大的一端朝內，較小的一頭朝外砌築。上面再夯築厚重的土牆之後，而想從樓外撬開牆基卵石，是非常困難的。

## (3)萬斤難破的大門

所有圓樓都只有一個要塞般堅固的大門，通常一公尺多厚的土樓外圍三合土或巨石底層牆上留開的大門，其門券、門框、門檻，總是以堅硬厚實的花崗石板鑲砌而成，兩片杉木門板用十餘公分厚的老硬杉木外包鐵皮製成；門斗深深沈入地下或牆體；門門是雙向的兩根直徑十五公分上下的硬木，長度至少比大門寬度加一半以上，在夯土牆時就預先留作了長長的門洞，開門時兩根門門往兩邊牆洞中推開，拉出門門則成為兩支以無比堅強後盾為依靠的一雙巨臂，將大門板牢牢地卡住。如此雙向從牆洞伸出來的門門，就是數萬斤的撞擊力也是無濟於事的；而且就是在門外從門縫伸進鋸子鋸斷門門，它仍然還會卡死大門，因為門門靠的

是一端墻洞，中間斷了也沒有關係。在過去攻擊土樓的實例非常多，從未有破門而入之事！

#### (4)廣設槍眼積極抗禦

圓樓內的槍眼安置也是經過特別設計，對準了重要的路口，和村莊形成聯防。有時幾座圓土樓成犄角之勢，防守時互相照應。漳浦縣幾乎所有土樓，都在石砌的牆基上沿四周廣設槍眼。槍眼外部開口很小，高約 20 公分，寬 6 至 7 公分。內部開口較大，呈倒喇叭狀，有利於對外射擊。

槍眼配合特殊的佈局設計，可以有效的消除射擊的死角。南靖縣懷遠樓在第四層外牆有瞭望台挑出，上面設槍眼可以向下射擊。漳浦縣的清晏樓，方樓四角突出四各半圓的空間，平面呈風車狀，在半圓周增設槍眼。

詔安縣溪口樓，則在土樓四角伸出四個矩形的耳樓，以石條壘砌而成，當地稱為「兔子耳」，耳樓的三面外牆上設有槍眼，如此形成的交叉火網，大大提高了土樓的防衛性能。耳樓對外無門窗，進入耳樓再從樓內打通外牆裝門。因用巨石建成，此落地耳樓異常堅固，據守在裡面，敵人根本無法靠近土樓的四周墻根和大門。相較之下，要比高懸之哨台的防衛能力更強且更有效。

浦縣的錦江樓由三個環形土樓環環相套，外低內高。中環、內環的外牆周圍設槍眼和投放引爆火器的小窗口。在中環的屋頂外側有女兒牆，牆上設槍眼，牆內有跑道環繞屋頂一周，更有利於槍擊和救援。在內環與中環又設有瞭望樓，高高屹立在屋頂中央，俗稱「燕子尾」，用以瞭望四周動靜。如此完備的防衛系統，使錦江樓歷經數十次倭寇、盜匪的侵擾，從來沒有被攻破。

#### (5)適應防衛的平面佈局

圓樓的外側由堅厚的土牆圍合。底層和二層對外皆不開窗，三層以上的臥房只開小窗，一般未使用的房間暫不開窗。整座樓只留一個大門出入，對外的洞口減到最小、最少。

而在土樓內側，一般每層都有迴廊連通各個房間，也有迴廊設在土牆以內房間外側。遇有敵人攻擊時，樓內居民便可利用連通的迴廊互相支援抵禦。

#### (6) 洞口防衛和對付火攻的妙法

土樓大門是用實心木板拼接而成，木板厚約四寸。有一些土樓甚至採用雙層木門。對付這種實心木板門，唯一有效的方法就是火攻----堆柴放火燒門！

然而應付火攻也有妙法。除了在木門外包鐵皮，還在門楣梁上設置水槽，並與二層樓上的儲水箱或竹筒相連通。遇有火攻，便從二樓往儲水箱或竹筒中灌水，水就會通過門頂的水槽或楣梁，均勻地沿木門外皮流下，形成一片水幕，有效的發揮了防火作用。

此外，有的土樓在大門上方牆頭堆置許多大石塊。敵人來襲時，將石塊從十幾公尺高的牆上推下，撞在石台基上砸裂炸開，有如四射的彈片，殺傷力極強。這也是大門防衛的手段之一！

### (三) 客家語言腔調

江運貴先生認為，客家人的發源地在於中原，黃河以北的古代胡人的聚集地區，而客家話在起源上可能和原始阿爾泰民族的「通古斯語」（原始的阿爾泰語是已經滅絕的語言；土耳其語、蒙古語、及通古斯語是很晚以後的、改變很多的分支。）有關，也可能是在華夏中原誕生演進，為華北最古老語言之一。所以，客家話並不是源自中國普通話（漢語）的一個支流，而是一種「中國化」的語言；這就是為什麼今日客家話和中國境內的北京普通話有無法溝通的差

異。客家話和韓語有部分相似之處（這又是語言學家及歷史學家在客家話起源上的另一項難題的研究），但在過去超過千年歷史間，客家話選擇使用漢文字結果，不能像韓文進一步地發展，形成嶄新的語言。然而，這種說法還必須由學者進一步地去研究及考證。

在臺灣的客家人大部分是來自廣東省東部的方言區，而在腔調、口音上，目前較常聽到的客家話有三種腔調：

一、四縣腔：「四縣」指的是嘉應州所屬的興寧、五華、平遠及蕉嶺四縣，當時的府城即現在的廣東梅縣。

二、海陸腔：「海陸」指的是惠州的海豐及陸豐兩縣。

三、饒平腔：「饒平」指的是潮州的饒平縣，直接以其祖籍的地名為腔調名。

學者專家認為，客家話最初只有一種，即是現在的四縣腔，為較純正的、標準的客家話，因為興寧、五華、平遠、蕉嶺及梅縣為純粹的客家住縣；然而，海豐、陸豐兩縣並非純粹的客家住縣，有許多的鶴佬人（或者學老人、河洛人，即閩南人）及當地的土著，混音的結果，使四縣腔漸漸轉變為海陸腔。而饒平腔由於地理因素，兼具四縣腔、海陸腔、及鶴佬話的特色。另外，還有一種「詔安腔」，源自福建省詔安縣（永定，為李登輝、吳伯雄的祖籍），在雲林縣二崙、崙背及西螺地區的客家庄，本來也有講詔安腔的，但因四周被閩南語群包圍，缺乏和外地客家人交流，導致嚴重的「鶴佬化」，詔安腔已日漸式微。在臺灣的客家話可以說是以四縣腔為主，像高雄、屏東的六堆客家庄，是臺灣最早的客家移民地，大多來自嘉應州的四縣，所以幾乎全是四縣腔。新竹縣則幾乎都以海陸腔為主；桃園縣的楊梅、新屋、觀音也是以海陸腔為主，但也有不少的四縣腔。至於海外華僑的客家話，仍以四縣腔為主。

前面提及，客家人的祖先，都是從中原來的；直至今日，客家社會仍然保持著中華民族真正的傳統文化，擁有最遠古的中原的語言，我們仍然可以在客家話中找到很多的古音。像是有些詩經、楚辭中的用韻，若是用現在的國語來念簡直無法韻，但用客語念起來卻能分辨得十分清楚。像是詩經中「雙」、「庸」、「從」三個字是韻的。而現在的國語中，「雙」是「尤」韻，「庸」、「從」是「ㄨ」韻。只有客家話「雙」字讀作 ㄉㄨㄨㄨˊ，「庸」字讀一ㄨㄨˊ，「從」字讀作ㄘㄨㄨˊ，三字仍屬同韻。

#### (四) 客家傳統服飾與文化特性

服飾是民族傳統歷史中很重要的一環，是一個民族文化的具像。所以研究它時，不僅要去瞭解它外在的表面型態，更要去了解它內在的意識型態。所以要去探究客家傳統服飾，就必得先從客家民族文化的立場上去觀察、發覺，去瞭解它的時代背景及特質，才能發現某種服飾為何會產生，而它之所以存在的意義是什麼。

探溯其歷史本源時，可知所謂的「客家」，是指以客居地為家的意思，其實他們原來是屬於漢民族的一支，但是從五胡亂華開始，它們原來居住地被胡人占領，於是便往南遷移。在唐、宋時代又因發生叛亂，這一連串的兵荒馬亂事件，使他們不斷遷移，最後暫居於廣東一帶。

清朝時，又有部份客家人渡海來臺，定居於桃園、新竹、苗栗、高雄、屏東等山區。它們剛到臺灣的初期，是從事平原墾拓及商業經營，但成就不及泉、漳二籍移民明顯。倒是在移民開墾達到人口飽和後，客家人猶不畏艱困，繼續開拓丘陵山區合屬於「後山」的東海岸，促使臺灣達致全面開發。這份艱苦卓絕之墾拓史蹟，反映客家人特殊之民族性及歷史文化傳統。

根據民初學者羅香林先生對客家人之描述：「他們先被逐於北方異族，其後遷移至一地，因其本身固執保守的民性，不肯同化於當地的民族，加以所居之地，大多盤結於山區，由於交通不便等種種因素，使客家漸次趨向於孤立狀態，因而產生一種特殊的特性。」

<客家人>作者陳運棟先生也說：「……客家縱使被滿清統治了將近三百年，仍然穿明朝的服裝，即上下分開的衫褲，普通叫唐裝……。」根據上述文字的描述，約略可獲致第一個重點：客家人因襲其固執保守之民性，加上僻處山區少與外界交通，而固守明朝的漢式傳統服裝，自絕於清朝的服裝潮流之外，別樹一格。

又據《臺灣通史》之記載：「漳泉婦女大都纏足，以小為美。三寸弓鞋，繡造極工。而粵人則否，耕田力役，無異男子，平時且多跣足。粵籍業農，群處山中，其風儉樸，故衣青黑之布。婦女之衣，僅以本色為緣，而褲相同。每出門以黑布覆髻上，纏繞項後，俗不著裙，富家亦然，以其便於操作也」。根據連氏之記述，又可歸出另一個重點，居處山區，為耕役需要及民風保守，衣以青黑色為主，以其不易沾污。又為便利勞動耕作，皆著衣褲，俗不著裙，其婦女係天足，平時多跣足，外出慣以黑布裹頭，以防海風山瘴。就因這些歷史背景因素，所以造就出客家人另一類的特殊文化景象，因此客家傳統服飾也以它另類方式呈現著。其實，也可肯定地說，保持和弘揚優秀的文化是他們有意識的自覺行動。

「上穿大襟衫，下穿大襠褲」是客家傳統服飾的最佳寫照。客家人因為長期過著顛沛流離的遷移生活，所以孕育了他們勤勞節儉，勇敢耐苦的習性。

而且移民來台之際，因為環境惡劣，為了求生存，所以不管男生女生都要共同負擔起墾殖的重任，其實他們生活得非常艱苦，再加上居住地的封閉性，長時

間與外界阻隔的情況下，造成了他們極度保守的生活方式，因此生活習慣、服飾上都仍承襲了先人的傳統保守。

所以採穿客家傳統服飾的特色，大致上可說表現得極為樸素、節儉，色彩單調、造型單一，方便、實用、耐穿，只求蔽體禦寒而不尚浮華。

**茲就其色彩上的特色、形態上的特色與服飾使用上的特色分述如下：**

1.就服裝色彩上的特色：顏色固守青、黑之傳統。淵沈的深色、素淨的暗色予人素雅嚴肅的印象，恰似其沈穩隱斂之民族性。

2.就服飾使用上，具有經濟性、便利性和長久性的特質：

(1)經濟性：

A.所用布料耐洗、耐穿。

B.衣服上隱蔽之處，採用粗布剪接替代。

C.嬰兒尿布，以穿洗得老舊之男女大襠褲，來包裹代用，不必再予剪裁。

D.服裝上之裝飾精簡單純，適可而止。

(2)便利性：

A.便於穿脫、更換，或於衣內添加內衣。

B.結構簡單、富機能性，便於操作勞動。

C.大襟上直扣的配置止於腰線上，便於婦女哺乳；工作時，又可將前身摺短塞於腰帶。

D.寬大且翻摺之袖口，和貫通之腰帶，可用以放置物品或錢幣，隨身而不累贅。

(3)長久性：

A.穿著時間，可自早到晚，自春至冬。

B.穿著之期間，可自少年時期至老年，適用期長。

3.就形態上而言，係以實用為原則，亦可歸納出單純性、簡易性和適應性幾項特色：

(1)單純性：

A.式樣單純，造型單一。

B.袖口、大襟、袖上之緹邊及鑲邊，皆用互線。

C.布料之顏色以藍、黑、白、紅居多，色彩單純而清新。

D.衣飾、配飾自然純樸，不誇張、不累贅。

(2)簡易性：

A.平面及直線之剪裁，縫製容易。

B.袖口翻摺與腰帶之使用及固定，可調節長短，便於活動。

(3)適應性：

A.適用於各種身分、各年齡層及各種場合。

B.童裝之構造，以兒童生長過程安排，順應其身體及生理需要。（註2）

在對大體上客家傳統服飾特色有個粗淺的概念之後，我們再來針對各類的服飾做些簡略的介紹：

## 1.女子服飾

客家婦女穿著之藍衫，遠較他籍婦女之服裝樸素，服裝材料在早期多使用棉布或麻等，較為結實耐用。顏色以藍、黑、暗、紅、白灰為主，並以素面最多。

在客家鄉村中婦女穿上一套顏色鮮豔的衣服，必然會引起許多人側目，使自己覺得非常獨特而不調和，所以各種奇裝異服不待禁止而自然絕跡。祇有遇喜慶節宴時，才穿正式的衫裙禮服，讓自己偶而光鮮一番，這種繡工精緻、布質較佳、顏色紅豔之禮服平時是藏在箱底，捨不得穿著的。衣襟為全開式，衣服則採寬大的形式，為上衫下褲，視需要可任意調整長短，而且腰帶兼可作為錢包。

其特點為：

(1) 便利性：寬大且翻摺的袖口和貫通的腰帶，用以放置物品或錢幣，隨身而不累贅。

(2) 長久性：穿著的期間，可自少女至老年，只要拆除花邊即可適用，年輕婦女的藍衫較為華麗，而中年以上的婦女穿著則較為樸素莊重。

(3) 簡易性：平面且直線的剪裁，以量比的方式即可以做出。袖口翻折及腰帶的固定，皆可調整長短，便於活動。客家婦女的衣著形式穿起來十分簡便，在戶外勞動的時候，可以拆成前襠短後襠長的造型，成為貼身的工作服；而農忙結束回家後，把前襠位回與後襠一樣長的造型，成為舒適的居家服。

如果要參加正式的活動，並不需製作另一件衣服，同樣可以穿上家居及工作的那套服裝，只要將棉線做成的鈕扣換成金屬的扭扣就行了，穿起來一樣落落大方。袖子相當地長，通常會將袖子反摺，然後用別針固定，這時便成為袋狀，可以放東西在裡面非常實用。

臺灣早期客家少女，頭髮常梳「辮仔」，即辮髮成一束，垂於腦後，未婚婦女，喜將髮辮纏繞於頭頂之上。或者打雙髻。成年婦女均為髻髻或二把或三把，並佩帶金、銀、銅、玉等製鑲之金簪，老年婦女則喜於額頭繫戴帽箍。臺灣早期

之客家婦女，平常穿繡花或素面之布拖鞋，盛裝時穿繡花包鞋。居家時亦穿木屐，工作下田時，則與男人一般穿草鞋或草履仔鞋，戴斗笠，裹腿等。（註3）

以下，附上一些圖片以供參考，讓我們再對女子服飾的形式有更進一步的了解。

### 1 天藍色提花綢大襟短衫

sky blue taffeta women's coat with flower motif



民初(1912~1932)

整件 samkhu 一種花色,領,襟,鈕扣等皆就此衣料裁成.客家系統稱此為大襟短衫,閩南系統裡此種形制亦甚普遍.約流行於民國 12~20 年間.

### 2 紫藍色花緞大襟短衫

purple-blue satin women's short coat



民初(1912~1932)

約民國 12~18 年的款式,客家系統稱此為大襟短衫,是妙齡少女穿著;閩南系年輕女子也穿此,下面配黑色的褲或裙.斧形袖.提花花紋為中國傳統的石榴,水仙,靈芝,枇杷等.

### 3 藍色粗棉布大襟衫

blue cotton women's coat



清末(1863~1911)

從漿洗過的 samkhu 狀況,可以感覺到此是勞動婦女所穿之衣.但簡單的小圓領和前襟處的斜布邊,卻充分表達修飾的意味,令人對簡單之美由然生出欽嘆之意.衣身略寬,長則至膝.

### 4 寶藍色藍色大襟衫

blue cotton women's coat



清末民初(1890~1920)

圓領,直扣,扣子已掉落.襟緣的緝邊是寬黑布及細紅色織帶;袖口是寬白布和細紅色織帶.道地客家傳統衣物的袖口反摺式.透露出一股樸質堅韌的感覺.無襯裡,應是春夏穿著.

#### 5 寶藍素色麻布大襟衫

blue linen women's coat



samkhu 甚新,似乎裁成後尚未穿過.從袖口所用醒目的亮黃色布邊看來,此衣主人應是一位性情活潑,個性開放的人.另外的幾處裝飾,譬如:袖身下緣,以及前後片衣側內緣縫綴的白地紅線紋寬布條,都表示了暗藍色以外的另一種心情.衣長過膝,腋下即開衩.

#### 6 藍色棉布大襟衫

blue cotton coat



民初(1912~1932)

南部客家大襟衫的前襟斜布邊,習慣從前領下正中央開始緝邊,此件卻稍微多了幾寸,從領下邊即開始緝起,略顯不同.此件漿洗之痕了然於目,勤勞樸實的客家人生活從此衣可得到真實的感受.

### 7 寶藍色提花緞大襟衫

blue satin women's coat with floral pattern



民初(1912~1932)

寶藍色提花軟綢充分透露涼爽的氣息,應屬富裕之家婦女夏天所穿.直扣,扣子已失,也是極高就開衩.大襟衣開衩往往開得很高,因為客家婦女勤於勞動,工作時習慣把衣襠摺起,此開衩即因應這種需要.

### 8 藍色提花緞大襟衫

blue satin coat with floral motif



民初(1912~1932)

大襟衫以藍包永裁成的居多,國立歷史博物館的收藏之中,綾羅綢緞製成的卻也不少,因為棉布做的大多為便服,工作服,穿的次數多,留存下來的反而少,不像綢緞類大多為禮服或節慶之日才穿,穿得次數少,反而保存得久.但雖是綢緞裁成,緝邊大體亦甚節制.

### 9 棕色細麻布大襟衫

brown linen coat



民初(1912~1932)

大襟衫有的長些有的短些,卻以長的居多,往往一般身高的人穿此可達腳踝之上,有今日迷地裙的味道.可透氣的細麻如同紗質布,顯然是夏天所穿.而簡單的藍包永緝邊,配襯棕色,使此衣顯得格調獨具.

### 10 黑色棉緞大襟衫

black satin women's coat



民初(1912~1932)

形制為寬而長,顏色為黑和藍,可謂具代表性的客家婦女 samkhu.開襟與袖口上的緞邊包括黑布邊,藍布邊和黑地白花織帶,在大襟衫來說,已是非常講究的裝飾了.兩邊衣側在腋下即開衩,可見也有當外袍使用的意思.秋冬服.

#### 11 暗藍素色稠大襟衫

dark blue silk taffeta women's coat



民初(1912~1932)

此件也腋下即開衩,適合秋冬時節穿,而花邊以淺藍布加白地紅花織帶,則比上件多了幾分花俏.綢緞裁成的 samkhu,修飾意味的緞邊卻用起粗棉布,保留一份客家人的樸素本色.暗藍 samkhu 用淺藍布來裝飾,是客家衣物常見的配襯手法.

#### 12 石綠色提花緞女童衫

light bluish green satin baby girl's coat



清末(1863~1911)

立領,大襟,半長窄袖,直釦.從右半衣領起前襟才緝邊,就可一目了然此為客家樣式.2~3 歲女嬰所穿.黑色在早期人民生活中是重要的顏色,從這件嬰兒衣的緝邊亦可得證.

### 13 藍色提花緞女背心

blue satin women's vest with flower motif



清末民初(1890~1920)

從半領下緝邊的方式,立即看得出這是南部客家婦女所穿的背心.以綢緞裁成,又很簡單地只緝一道斜寬邊,可以推定是年歲較大婦女之物.因為中國古訓是老年人才可吃肉,年長者才可以穿綢.

### 14 黑色素緞女背心

black plain satin women's vest



清末民初(1890~1920)

從開襟處亦可知此是南部客家衣物.以緞裁衣,顯然穿的人並非貧苦之輩;但是素面黑緞本身已經夠黑了,前襟的緝邊竟也用黑色,而鋪棉花的襯裡是草木染的藍布,竟拿舊布來縫,欠了一塊再補新的.客家人之樸素性格由裡至外,一絲不苟,此褂甲即可為證.

### 15 藍色棉質合襠褲

blue cotton trousers



清末民初(1890~1920)

草木染成的此種靛青色,令人心清氣爽,此或是客家系統之物.因為不易區分是男或女所穿,故名稱有時會冠上"通用"二字.

### 16 玄黑色香蕉絲合襠褲

men's trousers of black banana fiber



清末民初(1890~1920)

客家系統稱此為大襠褲。襠是"褲之當隱處",所以它可以和開襠褲相對照,意即遮住隱私之處的褲子。此種褲在客家或閩南均是男女通用。香蕉絲或者鳳梨布在早期台灣民間是頗通行的夏布。

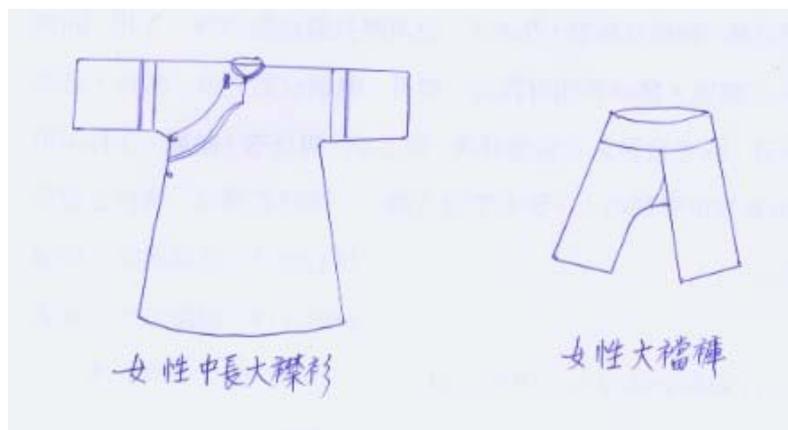
### 17 橘色蓮花紋女拖鞋

orange cotton women's slipper with lotus design



民初(1912~1932)

皮底,用釘子釘成,顯然已是民初之物。客家婦女日間不穿鞋,晚上腳洗過後才穿上此類拖鞋。(註 A)



## 2.男子的服飾

男性大都為唐裝，有長短之分（圖 1、2），春秋冬季穿長衫，夏季穿短衫，衫為單層、有袖。為直線裁剪，各種衣襟為全開式型態，寬大直平，便於活動，並

可供家人共同穿著，反映其傳統節儉美德；褲子大都是白色的大檔褲（圖3），這適於家居、工作、外出時穿著。禮服則為長袍，外罩馬褂（圖4、5、6），男有短褂（似背心）（圖7、8）、長短棉襖（圖9、10）之類。水褲頭即內褲（圖11、12），家居、工作時皆宜。

比較特殊的，為一種男子的「節衣」，其剪裁款式為腰以上用普通布料，腰以下則用綢緞縫接，穿著時，上套一襲馬褂，從外表望去，儼然是馬褂套綢緞長衫，表現其節儉本性。而亦有不穿馬褂，祇穿這種上布下綢的「節衣」出入的，據說還成為往昔客家村落之一種時尚。

客家男子穿的褲子很闊很大之「大褲管」，又稱「大褲襠」或「大褲腳」；形如現在之長褲，但褲襠無開口，且褲頭係用比較差的布接成，因褲頭穿在裡面，被衫遮住，外面看不見，亦是節儉之意。穿時，褲頭要疊成三層，疊得跟肚子一樣大小，再用褲帶繫於腰間。男子一般的禮服為長袍馬褂，天寒時，穿襖及褂神，襖為雙層，即袂，有袖，依長度分短襖、長襖，依質料則有棉襖、皮襖之分。短褂即背心，無袖，亦有棉、皮之別。男鞋依身分及場合不同，有布製、皮製之包鞋、拖鞋等種類。一般人居穿木屐，工作時穿草鞋或由藺草編製，如拖鞋型之草履仔鞋。

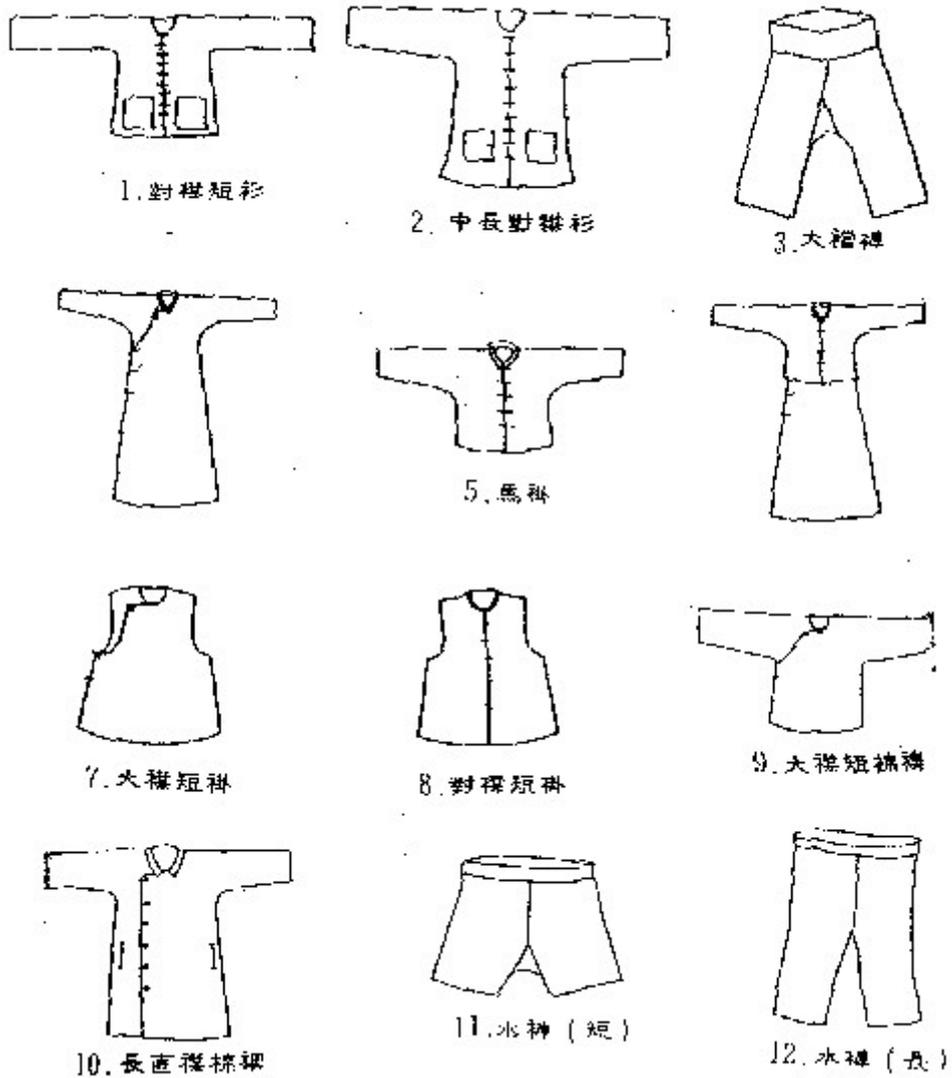
客家男子之頭飾，約有四種：

(1) **盃帽**：帽型如碗罩於頭上，又稱瓜皮帽，由數瓣接線縫合，為外出、正式之禮服。

(2) 風帽：帽身後有段長的帽緣，覆於後頸，用以防寒。

(3) 頭布：外出或勞作時以包覆頭部之頭巾，以防烈日風雨。

(4) 竹笠：勞動時戴用，以遮蔽烈日、風雨，一般為竹葉編成。（註4）



### 3. 小孩子的服飾

一般說到服飾，往往省略掉童衣，因為衣服主要是從性別而不從年紀來分，所以小號的男人衣服就是男童衣服，女童衣服也一樣。不過，就像今日有「娃娃裝」這個名詞一樣，早先時候台灣的小孩子還是有些專屬他們自己衣服的名稱，譬如嬰仔衫、和尚衫，而他們穿的開褶褲也可以稱為蛙褲。

大體說來，成人的服飾是素淨的黯淡色調，小孩的衣著則是光鮮照人。成人們自求沈穩內斂色澤，而將生氣光鮮的一面，在孩子的身上流露、實現，不僅是望子成龍成鳳的深情，亦是重視香煙，傳遞血脈之美好願望。

其實，民間服飾又和生活禮俗密不可分，民間對於人生的期望，除了藉由各種儀式，往往透過衣飾表達出來。尤其對於人生幾個重要階段：誕生、成年、婚禮、喪葬，一向極為重視。

過去的客家孩童服飾中，最能表現出特色的是童帽。中國人對冠冕之注重，尤來甚早。禮記即有記載冠禮之隆重性及其象徵成人、履禮之開端。通常小孩出生滿四個月，小孩的外婆家要送衣著之類來給小孩做「頭尾」，如青衫紅褲、肚兜、虎仔帽等，帽形如虎頭，帽前飾金佛像或財子壽神像等。滿月時，有滿月帽，帽狀如 ，即「**盪**帽」，帽上繡有卍字形等。

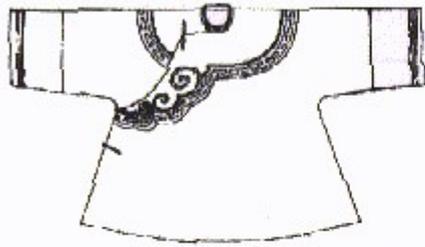
此外，遇有喜慶節宴，小孩的頭上，也都戴有帽子。這些童帽或絲綢、或棉綾，飾以金、銀、玉等護符神像，並繡以寓吉圖祥之花鳥神獸等美麗圖紋，刺繡美工、色彩富麗、造型考究，展現民間藝術之美及禮俗之醇厚。  型之童帽，象徵一生衣食無缺；虎型之童帽，象徵一生無忌無畏、卓越勇猛；船型之童帽，象徵一生一帆風順、財貨豐盈；元寶型之童帽，象徵一生金玉滿堂、富貴相隨；鴟鵂帽，代表高飛源舉，出人頭地；狀元帽；則代表狀元及第、飛黃騰達……全是父母殷殷的祝福及青出於藍的美好心願。

客籍的童帽，用色喜黑、紅對比，又喜與紫、金、青、赭等色相襯，典雅綉麗，而其紋飾則變化繁富，層次細密，且多金蔥滾邊或飾花邊，比閩籍考究。在金屬帽花配件方面則比閩籍少。昔時客家的男童髮型為腦性毛（客語名稱），頭髮集中於腦門，狀如烙鐵印。與閩籍孩童常梳之角鬚仔，習俗不一樣，而為其特色。

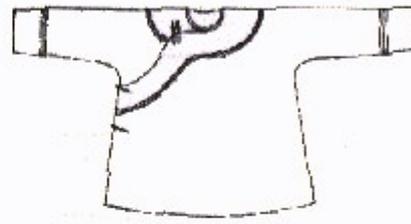
#### 4.客家與閩南服飾的比較

閩、客因生活環境的差異及經濟條件不同，加以民族性之活潑、保守有殊，因此，雖同樣根源於唐山，踵繼來臺，其日常生活服飾仍有不同之發展。以下，就閩南服飾與客家服飾兩個系統衣著形式的異同與服色、質料、紋飾等各方面的差異，以對照圖表來做一些簡單的區分介紹：

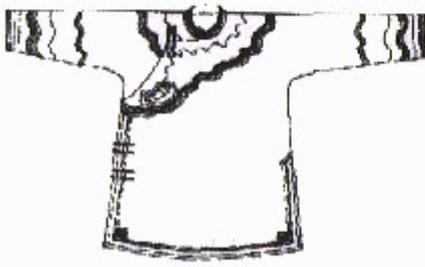
閩南與南、北客家婦女上衣外型比較簡圖



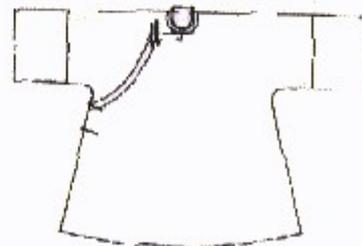
● 清末



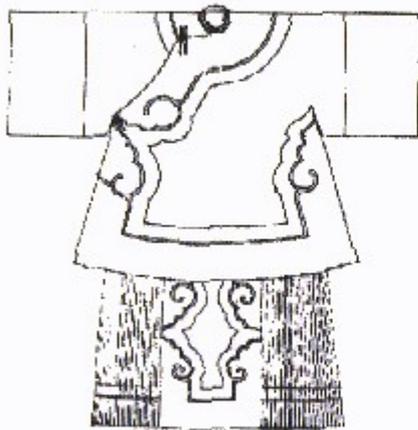
● 北部客家



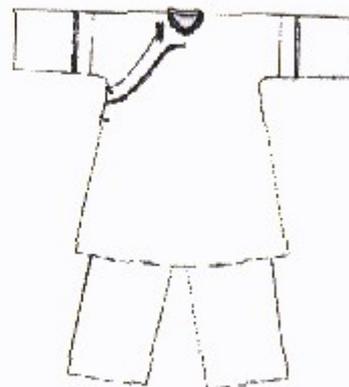
● 民初



● 南部客家



● 大襟衫、裙



● 藍衫、大襠褲

	男子		女子	
	盛裝	常服	盛裝	常服
春・夏	長袍 馬褂 衫 褲	衫 褲	衫： 大袍衫〈閩南〉 大襟衫〈客家〉 襖 褂 裙 褲 雲肩〈閩南〉	衫： 大袍衫〈閩南〉 大襟衫〈客家〉 褲子 肚兜〈閩南〉
秋・冬	長袍 馬褂 背心： 馬甲〈閩南〉 褂甲〈客家〉 裘〈羊羔裘〉 袴褲、棉褲	袴 襖 袴褲、棉褲 裘〈棉裘〉	袴 襖 袴褲、棉褲 裘〈羊羔裘〉 裙	袴 襖 袴褲、棉褲 背心： 馬甲〈閩南〉 褂甲〈客家〉 裘〈棉裘〉

## （五）客家人的信仰重心-----義民廟

乾隆五十一年十一月末，已是深秋季節，寒風凜冽蕭索，吹得人心直打哆嗦，卻吹不熄漫天烽火。

打從林爽文在彰化大里村（今臺中大里）宣布起義反清之後，戰火就好像秋風掃落葉般地蔓延，短短的十天，大墩（臺中）、彰化、竹塹、淡水、鳳山等重要城市紛紛淪入林爽文及同夥莊大田手中，可憐的臺灣同胞，逃的逃、死的死，因為林爽文的部隊不同於有組織的正規軍，缺乏嚴格的軍紀，每攻下一個城市或村落，總要來一場燒殺劫掠，橫屍遍野的景象處處可見。

十天後，林爽文登上天地會盟主寶座，號稱順天，好不得意。面對林爽文強大的壓力，守臺清軍束手無策，只有惶恐焦急地困守府城、諸羅、鹿港等幾處據點，等待朝廷援軍來解圍。「烽火遍地、生靈塗炭」，這是臺灣當時最好的寫照！多少無辜的百姓，眼睜睜地看著自己辛勤闢建的家園被匪徒蹂躪，被戰火燃燒，卻無可奈何！

所幸天無絕人之路，就在水深火熱之際，住在新埔附近的客家人，自動籌組了一支一千三百餘人的「義民軍」，協助清廷圍剿林爽文。本著「捍衛鄉土義無反顧」的信念，義民軍轉戰各地，與林爽文部隊激戰數十次，犧牲慘烈！

乾隆五十二年，清廷派陝甘總督福康安率十萬大軍登陸鹿港，會合義民軍，全力圍剿林爽文。次年一月，林爽文終於被擒，二月，莊大田也被俘，戰事始告平息。

在為期一年多的剿亂中，陣亡的義民軍曝屍荒野，新埔富紳林先坤等見狀不忍，乃將散置各地的義民軍忠骸兩百餘具收集擬擇地安葬，但令人不解的是，載運忠骸的牛車行至現今新埔鎮下枋寮時，任憑驅策，硬是不肯再向前行，地方士紳頓悟可能是天意要將忠骸葬於該地，於是募集資金，在路旁山坡地建造墓塚，次年又在墓前建了一座「義民廟」，以彰義民功勳，義民廟就這樣誕生了。

。

清廷有感於義民軍協助平亂之功，先後頒賜了「義勇」、「懷忠」、「褒忠」三塊匾額褒揚；因此義民廟又稱為「褒忠亭」。咸豐十一年（西元一八六一年），彰化籍戴萬生同樣又揭發反清復明旗幟，在全省各地重燃戰火，臺灣同胞再度陷入戰火殘殺的恐懼中，於是新埔地區的客家人又組織義民軍，投入清廷敕亂的行列殺身成仁者為數不少，新埔士紳陳資雲等復將忠骸收集建附塚於總塚之左。今天大家在義民廟後山可看到兩座墓塚，原因即在於此。

光緒二十一年日本據臺，義民廟被火焚燒，光緒二十五年，張坤和等人召集祭典區十四大庄信徒，協議重建，直至光緒三十一年始告竣工。但是今天所見的義民廟也不是光緒年間修建的原貌，因為民國五十二年，曾再度整修過一次。

時至今日，新埔義民廟以成為臺灣地區客家人的信仰中心，平時香火鼎盛，逢假日更是成千上萬的遊客前往膜拜、憑弔，或在廟側公園郊遊踏青。每年農曆七月二十日的中元祭典，輪值地區遍及桃竹兩縣，參與的信徒來自全省各地，多達十萬人以上，場面壯觀而感人。

## （六）中元普渡之賽神豬

相傳農曆七月，地獄鬼門開啟，孤魂野鬼可以自由到陽間遊歷，人們為了免遭騷擾，乃在中元節舉行盂蘭盆會，招集各方孤魂野鬼，饗以豐厚美食，稱為「中元普渡」。流傳迄今，「中元普渡」已成臺灣民間重要宗教活動，在農曆七月，全省各地都可見到，不過論及規模之龐大與場面之壯觀，則推新埔義民廟了。

義民廟中元祭典，歷史相當悠久，從道光十五年（一八三五）開始，迄今已一百五十餘年。其目的除了傳統的普渡孤魂之外，最重要的是祭弔義民先烈，發揚其忠義精神。祭典活動由桃竹「十五大庄」輪值，這十五大庄都是當年開發較早地區，分別是六家、下山、九芎林、大隘、枋寮、新埔、五分埔、石岡、關西、大茅埔、湖口、楊梅、新屋、觀音、溪南等。今（七十六）年輪值的是六家區。

義民廟中元祭典每年都持續舉行三天，除規模龐大，場面壯觀外，還有一項特色就是「人鬼同饗」、「陰陽其歡」！不僅對鬼神饗以盛宴，同時更大設筵席，款待親朋好友。農曆七月十九夜，祭典序幕開啟，首先由高僧數位率領信徒在廟前向上天「奏表」，昭告祭典時間、目的及內容。接著為「大士爺」舉行「開光」及「引魂」儀式，賦予大士爺統領眾鬼的法力。「大士爺」是什麼呢？它是一位身高丈餘，青面獠牙的紙糊鬼王，在祭典期間前來受領祭品的眾鬼均受其指揮，不得違規。傳說古代中元普渡並沒有大士爺，因而眾鬼為爭奪祭品，時起糾紛，擾及人間安寧，於是觀音菩薩乃派遣「焦面大士」來擔任總管，主持祭品之分配，防止眾鬼發生爭執。

七月十九，祭典的氣氛更加熱烈了，這天有兩項重要儀式。上午在廟前設燈篙，燈篙是尾端帶枝葉高十餘公尺的竹竿，共三枝，上繫圓形燈籠及招魂幡，目的是招引四方無祀孤魂野鬼前來共享盛宴。「放水燈」通常在傍晚舉行，目的是邀請河海的孤魂前來領受美食。「水燈」是紙和竹枝糊成房屋狀，置於香蕉莖或木板製成的浮臺上而成，內燃蠟燭一枝；「放水燈」就是將這些水燈放在河中，任其漂流而去。

七月二十是祭典活動的高潮，輪值區家家戶戶開始宰殺「神豬」。名列二十等以內的大神豬須在上午十時左右，運至義民廟前獻供，這些大神豬至少都在七、八百臺斤以上，以今年為例，特等神豬重達一千三百七十臺斤。參加廟前獻供的神豬都放置在美侖美奐的豬羊架上，豬羊架是由民俗藝匠精製而成，配上各色燈光、電動人物，光彩耀眼，令人嘆為觀止。

當大神豬運抵廟前時，膜拜和參觀人潮也瘋狂地湧入，人海車陣，摩肩擦踵，加上江湖藝人、各式攤販的吆喝聲，其熱鬧程度，非親身經驗無法體會！這種熱鬧景象一直要持續到下午三點多大神豬離去後，才慢慢結束。

傍晚，同樣的景象又在輪值區重現，此時家家戶戶的神豬不論大小，全部在各區祭壇前參加「普渡」儀式，香煙繚繞，紙箔飛揚，虔誠之心令人感動！入夜，

家家戶戶擺開豐盛筵席款待親友，酒拳聲、笑鬧聲與屋外的香煙、燭光構成一幅「人鬼同饗」、「陰陽其歡」畫面。

天方夜譚似的祭典活動，一直持續午夜十一時，鞭炮聲響徹大地，「大士爺」也在熊熊火光中化為灰燼之後，才完全告一段落。大神豬在祭典結束後各自運回家中，切成長塊分贈親友；當然，來年輪到自己時，也要同樣地回贈人家。

一次祭典活動結束了，雖然所費不貲，令人心疼，但是也求得了心靈上的平安，整合了日漸疏離的人際關係，因此義民廟的中元祭典活動就這麼年復一年的傳衍著，從無間斷。

**資料來源：**

<http://www.ktps.tp.edu.tw/hakka/report/re-5-3.htm>

<http://www.jcps.hlc.edu.tw/lsf/culture/faith.htm>

**附錄三：CD 一片**