

cmchao / April 10, 2017 08:31AM

[桌遊 + 民族誌 = 一門文化創意產業課的設計到實踐](#)

桌遊 + 民族誌 = 一門文化創意產業課的設計到實踐

2017.03.27 遊戲排灣教學

作者：羅永清

一門文化創意產業課應該有什麼內容？

一門原住民文化創意產業課要上些什麼？除了要介紹原住民的文化，又要討論文化怎麼產業化？然後又不能文化庸俗化或過度商品化？尤其晚近《原住民族傳統智慧創作保護條例》的立法與實行細則的頒布讓原住民文化創意產業課程著實變成了一門專業，這些內容的討論的確足以構成一門很重要的課，但卻可能失之太過理論化或抽象化，恐怕令人望之卻步。反而，現代的老師都需要「活潑化」或「趣味化」，總之不能被認為好像是「食古不化」地在這些理論化的語言之間繞舌，因此一門文化產業課如何帶出一個軸線說出原住民文化產業的各種眉角，令人苦思。

令人苦思的原因其中之一，恐怕還是因為台灣的文化創意產業好像沒有什麼亮眼成功的例子，因此「文化創意產業」這一串詞在台灣幾乎已經變成一個令人欲言又止的詞，或像過街老鼠人人喊打，我在這個文化創意產業時尚有點風雨飄搖的當口，想要設計一門原住民文化創意產業課，著實有些尷尬。加上我對於這群即將被我教授這門課程的這一班大二學生的興趣還有學習方式不甚理解，以及恐懼我被學生質疑沒有業界的經驗或實戰的經歷，對於學生而言沒有說服力或者感染力，於是在設計這門課程的時候，為自己立下幾個課程目標：首先就是能夠讓學生將排灣族文化「知識」變成一種「動能」，這個動能可以發揮在產業面向上。因此，另外一個目標是讓學生發揮創意來實作一項文化創意的產品以進入產業鏈。但是，如何讓學生能從「知識」的層次思考到創意產業的層次，我覺得應該有一個「趣味」的層次作橋接。我的目標因此是要讓學生對於我提供的教材或知識內容覺得有趣，然後產生自己的創意動能以發展成一項可能的文化創意產業並且要以排灣族文化為本。簡單而言，這是一門理論與實務兼顧的課，這也是我對於我所任教的這個大學裡的原住民專班課程改革的一項心願，確實地讓課程與實務接軌，然後以課程引導實業的開發，讓課程成為一個研發並指導產業的孵蛋場。

我這樣的目標讓我興奮了好一陣子，卻讓我苦思這門課程如何有一個不變的課綱，卻能夠隨著課程的演進將學生的特質與需要適時地彈性調整。將學生視為同質一體的時代已經過去了，所以有所謂適性揚才的理念，又如果純知識辯證的課程不在許多學生的視閥之中時，如何讓知識面與操作面有一個橋接的可能以勾引某些學生開啟對於知識辯證的興趣是我心中的課題。總而言之，在某些教育現場，課程的授予金入一個強烈脈絡化的時代，脈絡於學生的特質、脈絡於社會、脈絡於產業、脈絡於就業；或者將課程鑲嵌於學生鑲嵌於社會鑲嵌於產業。所以我到底要怎麼設計這門三學分共54小時的原住民文化創意產業課呢？

圖1：大富翁遊戲的前身是伊莉莎白瑪姬菲利浦 (Elizabeth J. Magie Phillips) 為了抗議房地產壟斷發明的地主遊戲 (The Landlord's Game)，而後才啟發派克兄弟 (Parker Brothers) 在 1935 年發明大富翁，現在這款暢銷桌遊為遊戲公司孩之寶集團 (Hasbro Inc.) 的產品。本圖引自網路：<https://www.moviemovie.com.tw/news/view/1435>
桌遊大有學問

傷腦筋之際，在書店閒逛發現了一款叫做「演化論」的桌遊，乃由一位俄羅斯生物學家所設計，讓玩家能夠理解生物演化的理論與過程，遊戲中生物之間的攻防戰略令人感覺趣味橫生，更可以玩家理解生物的演化過程中基因突變與物種變異的辯證過程。這件商品算不算得上是文化產業商品，有討論的空間，但是對於我這位對於演化論有一點點概念卻沒有深度理解的人類學從業者而言，的確有吸引力。透過桌遊遊戲理解演化論，真是令人眼睛為之一亮。而對於也作為父親的我而言，我當下覺得桌遊更是一種促進家庭感情的工具，於是花了將近八百元買了這款「演化論」桌遊。其實大部分人對於桌遊的認識大概來自《大富翁》遊戲。幾乎人人都玩過。大概的印象就是在「機會」與「命運」之間拼命買房地產建立壟斷 (monopoly) 的房地產商業帝國。我這樣地回想著小學時候的記憶。同學家人朋友三五個就可以藉著大富翁桌遊消磨許久時光。如今我從知識的角度來看待大富翁桌遊的時候，我想到這個遊戲 (game) 讓玩家「玩」(play) 了什麼？我突然發覺我們玩的恐怕是資本主義 (capitalism) 的操作邏輯。遊戲的目標是讓我們盡量能夠累積資本購得房地產成為鎮上最有錢的「資產階級」，於是在「命運」與「機會」之間最怕成為無產階級。資本的積累要透過收租或利息而來，比如說別人跳格子跳到你所擁有的財產時，如果不能出更多錢併購你就必須繳租金等等。租金 (rent) 的概念於是建立在財產權的絕對之上，租金的產生是資本累積後的利潤。由於我對於大富翁遊戲的記憶已經久遠，我沒法再思考這個遊戲在被玩 (played) 的過程中，內化於玩家腦內多少資本主義的邏輯？我沒法再多說，但這儼然形成我的一個有趣的研究題目。就是，大富翁再現了多少資本主義邏輯？大富翁的遊戲機制又與資本主義邏輯哪裡不同。

換個角度而言，玩大富翁遊戲時的情景，可否類比成Geertz在峇里島所看到的鬥雞場合。看鬥雞的人類學家能「深描」多少峇里人的社會與文化；大富翁的遊戲能深描多少資本主義社會與文化邏輯？因此，遊戲(game)如何被看成一種民族誌 (ethnography) 呢？好的，我沒有答案，但我覺得這是一個可以貫穿我在這門課的邏輯。而我買的「演化論」桌遊竟然聲稱能模擬出達爾文演化論中「物競天擇」「適者生存」的邏輯與機制！這個聲稱，讓我更有興趣了。如果演化論對於生物演化的過程是一個「深描」，那這款演化論桌遊如何成為一個民族誌方法與視野下的民族誌產生器，就如同大富翁如果是對於資本主義的一種深描，那每次玩大富翁的過程或玩演化論的過程都產生了一種民族誌 (ethnographs)。這是一個令我興奮的題目，我才發覺，我的這門課就是以這個問題出發，我也才悟到，上一門課前，老師也要對於這門課有興趣，這個斷言，其實不是贅言了，因為現下的大學教育生態常常讓老師教授不是自己有興趣的課。換句話說，這門課對我也用。經過了以上的提問，我發覺我可以設計這門課了。我至少要讓學生重新玩大富翁，讓學生試玩我新買的演化論桌遊，然後引進遊戲作為民族誌的概念，來思考排灣族文化如何成為遊戲。我的原住民文化創意產業課程地圖也因此比較具體了。

圖2：<http://goods.ruten.com.tw/item/show?21637581675449>

圖3：桌遊名稱《演化論—物種起源》，英文名稱：EVOLUTION:The Origin of Species。遊戲設計：Dmitry Knoree,Sergey Machin 美術設計：Dmitry Knoree。遊戲人數：2~4人。遊戲時間：30分鐘。適合年齡：10歲以上。出版年份：2010。BGG分類：家庭遊戲。適用牌套：6.5cm x 9cm。邊玩邊建立：演化知識、策略應用、危機處理。
桌遊等於民族誌？

課程的開始我讓學生回憶玩《大富翁》的過程，同學們回憶的跟我差不多，但我要他們反思，大富翁有沒有貼切地討論了現在工商業社會的運作方式，我認為，透過反思，能讓學生想到資本累積的概念就可以達到我的課程目標了。因為產業課其實大部分都在討論有了資本以後的生產與行銷。反思大富翁桌遊，讓學生思考到在生產之前對於資本的籌措與累積的過程，也思考到累積的過程會碰到的機會與命運而讓資本可能一夕虧空或讓資本家深陷身陷囹圄。所以這個遊戲背後的设计邏輯是要讓自己汲汲營營儲備資本才好對抗不好的命運以讓自己有攻防的能力。有的同學贊成，有的同學不贊成。但是我卻得以刺激學生思考，當初大富翁的創始設計者的設計過程。因此有人開始google《大富翁》的資訊，就發現了許多以前只在意好不好玩而不在意的其他訊息如設計者是誰，设计理念是什麼？

原來大富翁遊戲的前身是伊莉莎白瑪姬菲利浦 (Elizabeth J. Magie Phillips) 為了抗議房地產壟斷所發明的地主遊戲 (The Landlord's Game)，而後才啟發了派克兄弟 (Parker Brothers) 在1935年發明大富翁，現在這款暢銷桌遊為遊戲公司孩之寶集團 (Hasbro Inc.) 的產品。

「為了抗議房地產壟斷」，其實是一種社會倡議，於是我問學生我們如何從這個遊戲體會到這個倡議？哪裡看得出來？其背後的设计與邏輯是要讓自己汲汲營營儲備資本才好對抗不好的命運以讓自己有攻防的能力嗎？汲汲營營只為了壟斷？好的，得以壟斷的人成為勝者，而蝮蛇就是沒有壟斷機會甚至破產的玩家。如果從這個邏輯來看，伊莉莎白瑪姬菲利浦 (Elizabeth J. Magie Phillips) 所思考的大富翁與玩家在玩的現場成為一個劇場可以模擬或上演真實資本社會的各種憂喜劇。我這個時候介入了，我說，這就是民族誌。有人反對嗎？我想大部分人大概不知道我在說什麼？但我想說的就是桌遊可以模擬社會，也仿製了資本主義運作的機制。說到這裡就夠了。

之後我讓同學玩演化論桌遊，在教學之前，我竟然花了四、五個小時才瞭解怎麼玩這個遊戲。這個演化論桌遊真的是傳神到呈現演化的機制是靠著環境限制與基因突變的過程產生得以生存的適者。沒有水生能力的物種無法下海捕食有水生能力的物種，獲得儲存脂肪能力的物種可以在荒年的時候度過難關，因此你的牌如果是一個會游泳的又會儲存脂肪的就會有優勢。這個物種在這個演化論桌遊中沒有命名，但是玩家就會說根本是海豹嗎？我們竟然可以從這些隨機的牌中體會生物演化機制中的突變而產生新物種的過程，見證了海豹物種的產生。我們因此花了六個小時學會如何玩這套演化論，體會了這個在桌遊界得獎連連的作品。

而得獎連連也表示其市場上的價值，還有暢銷的事實。這不就是一種成功的知識文化創意產業嗎？我分析地問學生一個問題，這一盒桌遊的成本是多少？學生可以回搭出一個令我很滿意的答案：「就是要看怎麼算？」其實這個成本可能介於五元跟五十萬元之間。如果這桌遊的成本只有五元的時候，就是你賺錢的時候。為什麼？礙於篇幅我沒辦法說，但我帶著學生探觸了所謂利潤的概念以及勞動與利潤的關係。我們的課程就要往下走，如何將現有的排灣族民族誌編成一種桌遊，讓桌遊再現或模擬或反思排灣族民族社會與文化的特質又有趣呢？

經過了前面大富翁以及演化論的鋪陳，我們大概抓到一個遊戲機制與方向，機會：命運：：攻擊與守備：：生存：失敗的機制或結構。排灣族有這樣的機制嗎？

排灣民族誌轉化成桌遊

圖4：排灣桌遊研發團隊之其中幾人

這門課的挑戰才要開始？我如何引導同學腦力激盪創作一款以排灣文化為本的桌遊而且好玩而賺錢。這個目標太超過了吧？但是我硬著頭皮邊走邊看。我們班大部分是排灣族人，所以選擇排灣族。但我問同學排灣族的文化特色是什麼？眾說紛紜，很好。拜科技之賜，我要大家用手機隨意google「排灣族」然後送出訊息到每一個人的手機（這是合法化上課的時候滑手機的方法之一）給大家一起討論，有一段是這樣：

祖先Gisilj 大約150年前（西元1863）到Tjukakuljai（紹家村）和Kuljelje.a.padjulu

開墾土地，田地種植農作物，建蓋工寮且區域慢慢擴大，人口數增加而編成部落，日據時代昭和七年（約民國21年）成立了チヨカクライ（久卡古來），日本人開始建蓋木造チヨカクライ駐在所、教育所、衛生室、公益所、集會所、共用浴室及建築武田木那園株式會社於大武農場做苗圃，開墾大約200

甲地，木那園的面積範圍由達仁鄉、金峰鄉的鄉民輪流工作，一天工資為舊日幣五角元。民國一年（西元1911

年）前後，Kualeng 部落和頭目遷徙到Tjukakulja前，為了頭目住的位置適當地點，開會商量且祖先Gisilj

的居住位置適當，同意無條件讓給頭目居住，故又再重新建造房屋。祖先Gisilj 是Kualeng 部落頭目的lai sang，職務涵蓋襄助部落歲時祭儀如收穫祭、五年祭、打獵、部落案件調解、接待特別來賓及協助解決部落所有問題，他開墾田地種植農作物（地瓜、芋頭、小米、稻子、山藥類等），儲備很多食物分享給部落沒有飯可吃的族人。（Puljaljuy an tjalinelj 羅金明，1990-2014）

我們紛紛詮釋了這一段文本後，我們發覺排灣族的頭目常常是第一個開拓者，而開拓者常常是頭目派出的而成為新領地的頭目。但是頭目遷移的時候，其（lai sang

家臣？）就必須服務頭目，尊重王權的地位，必須把房子讓給頭目住。家臣（lai sang）有家臣的職務如襄助部落歲時祭儀如收穫祭、五年祭、打獵、部落案件調解、接待特別來賓及協助解決部落所有問題，他也開墾田地種植農作物（地瓜、芋頭、小米、稻子、山藥類等），儲備很多食物分享給部落沒有飯可吃的族人。這一段描述可以有什麼機制可以抽出。眾說紛紜？或者不懂這個提問者都有。慢慢的？有人說頭目最大，家臣很忙，但各執所司，不能逾越。就此打住，然後我們再要求同學送新的資訊有一條如下：

排灣族頭目之特權含享受特權禮儀、紋飾特權、服飾特權、使用一定家號特權（平民不得使用頭目之家號與名號，每個房子都有稱號，每位家長根據家族歷史、祖先、發祥地、圖騰或生態環境特徵，給自己的房子取名，如家族徽號）與紋身特權，排灣族貴族傳家三寶為青銅刀、古陶壺、古琉璃珠是排灣族貴族之權勢、地位與財富象徵（達西烏拉灣·畢馬，91）

我們發覺除了「頭目最大，家臣很忙，但各執所司，不能逾越」也發覺頭目貴族等才能有特權象徵如紋飾圖騰或所謂的排灣三寶：琉璃珠、陶壺、青銅刀。因此這些物件構成我們設計的排灣桌遊遊戲中所要累積的財富。但是由於富旺的累積要先取決於你所擁有的地位。如下一段引文所言：

排灣族頭目制度非常嚴格，有部落幹部、有行政稅法、調解會，婚姻、打獵、人事幹部人選要協調推薦，行政由rais ang擔任，調解案件由部落幹部調解；土地各頭目鑑界是以河川、山脈為界線；各戶土地界線種ljjivakung（花草類），這東西火燒不掉，拔起來對身體會影響也會生病，這東西種下去就不能動了。稅法農作物的收穫，打到山豬、殺豬、結婚殺豬，有頭目固定的部分送給頭目；結婚有程序，打獵規定時間、地點、如何行動，人事如人老了、死亡等會協調推薦，意外事件由parakaljai 處理；巫師祈福部落、土地、婚姻、生病與祭日等責任。

漸漸地，我們這個班受到啟發，感覺可以開發讓玩家理解排灣族文化中家族的生成、領域的開發，貴族的任務及頭目（mamazangilan）的職責之間的演化生成關係，更可以讓玩家從台灣史發展的角度來探索如其中一位家在力里社的同學所屬的部落史的小脈絡中看見力里社如何從獵場開發、小米種植到家族系譜知識與琉璃珠或陶壺等寶物間如何在排灣族社會中獲得重視與成為社會結構機制的過程。因此我們仿照演化論與大富翁的機制設計了實驗原版桌遊：「力里社：部落公法人」。

經過了六個小時的製作，我們急於試玩。發覺學生玩得很有趣，甚至有文化上身的感覺，發現桌遊好像可以再現排灣族的社會文化過程，比如說遊戲中同學會討論平民可不可以擁有陶壺，貴族沒有小米田可否當貴族，頭目沒有子民如何成為頭目？或者如歷史進程中碰到荷蘭或日本殖民的時候，部落如何籌集籌碼來對抗殖民統治與箝制的歷史與現實。這些現象都會具現在桌遊的遊戲中。

在遊戲的設計過程中，我們為了把這個課程鑲嵌於社會與資本之中，所以我透過臉書釋放這款桌遊的研發過程。竟然獲得某些單位的贊助支持我們桌遊的發行費用，讓學生開始有真實的感覺，真實是因為這個創意有成為「產品」的可能了。

圖5：原版排灣族桌遊的手牌

因此我們想與原民專班的學生合作來開發各族的文化桌遊。讓學生能成為文化的介紹者或桌遊的教導員並遍地開花成為不同族群及部落的桌遊設計者。於是我們抓住原住民族委員會百萬創業計畫，提出企劃書爭取獲得創業的機會。我們在計畫書中這樣寫：

我們要創立的公司叫作「掌上排灣族：臺灣原住民族文化桌遊研究院®」我們目前想要開發的產品是能讓玩家深度探索排灣族文化社會制度的桌遊遊戲。桌遊的最大功能是寓教於樂，更重要的是好玩。幾乎每個人都玩過桌遊如大富翁，能讓玩家理解資本主義以累積資本獲利，然後利上加利的機制；大富翁也有許多變體，比如說可以改版成周遊台灣環島一周，但是這樣的桌遊缺乏刺激深度理解文化的設計。最近有一款叫做「演化論」的桌遊，由一位俄羅斯生物學家所設計，讓玩家能夠理解生物演化的理論與過程，遊戲中生物之間的攻防戰略令人感覺趣味橫生，更可以讓玩家理解生物的演化過程中基因突變與物種變異的辯證過程。我們受到啟發感覺可以開發讓玩家理解排灣族文化中家族的生成、領域的開發，貴族的任務及頭目（mamazangilan）的職責等，更可以讓玩家從台灣史發展的角度來探索如力里社的部落史的小脈絡中看見力里社如何從獵場開發、小米種植到家族系譜知識與琉璃珠或陶壺等寶物間如何在排灣族社會中獲得重視。

我們目前進入第二關了，最後這個企劃案是否會通過，令人期待。但我們卻發覺桌遊 + 民族誌 = 一門真真實實的文化創意產業課。

圖6：黑板上有桌遊手牌清樣及原住民專班學生試玩情形，有點熱烈。

本文採用 創用CC 姓名標示-非商業使用-禁止改作 3.0 台灣版條款 授權。歡迎轉載與引用。

轉載、引用本文請標示網址與作者，如：

羅永清 桌遊 + 民族誌 = 一門文化創意產業課的設計到實踐 (引自芭樂人類學 <http://guavanthropology.tw/article/6580>)
