

南華大學旅遊事業管理研究所碩士論文

**A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCES**

**DEPARTMENT OF TOURISM MANAGEMENT**

**NAN HUA UNIVERSITY**

以景觀敘事發掘奮起湖之人文景觀與歷史記憶

**Using Landscape Narratives to Explore the Culture Landscape and  
Social Memory of Fenchihu**

研究生：陳佺蓁

**GRADUATE STUDENT : Yi-Chen Chen**

指導教授：陳貞吟 博士

**ADVISOR : Chen-Yin Chen Ph.D.**

中 華 民 國 一 百 年 十 二 月

# 南 華 大 學

旅遊事業管理學系

碩 士 學 位 論 文

以景觀敘事發掘奮起湖之人文景觀與歷史記憶

研究生： 陳佳蓁

經考試合格特此證明

口試委員： \_\_\_\_\_

陳貞吟

王嘉序

邱祥

指導教授： 陳貞吟

系主任(所長)： 丁誌敏

口試日期：中華民國 100 年 12 月 29 日

# 南華大學旅遊事業管理研究所一百學年度第一學期碩士論文摘要

論文題目：以景觀敘事發掘奮起湖之人文景觀與歷史記憶

研究生：陳侶蓁

指導教授：陳貞吟 博士

## 論文摘要內容：

全球掀起一股懷舊熱，在二十一世紀初繼續蔓延，成為當代文化的重要主題。在台灣，觀光旅遊、歷史文物展、餐飲空間、電影、電視劇、廣告等，皆爭相呈現各年代的懷舊圖像。隨著懷舊風潮的興起，「古早」台灣愈來愈受青睞，歷史建築的保存意識亦受注視。因此，位居阿里山公路中繼站的奮起湖，在政府實施周休二日後，又見人潮湧現，再度成為眾人尋幽訪勝的目標。深藏感情之奮起湖依舊保存良好的舊建築，能感受到其濃濃的古早味，勾勒出老城鎮的懷舊風貌，因此，吸引許多觀光客前往，成為重要的文化觀光景點之一。

由於奮起湖具有獨特且豐富人文與歷史，本研究將以文獻回顧法及田野調查法，彙整過去相關文獻、史料，以及訪談當地耆老與文史工作者之資料，並利用景觀敘事的理論觀點，以多元交叉法分解奮起湖之「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」等四大部分，並以「說故事的方式」結合奮起湖的人文景觀與歷史文化，以及其背後的故事與意義，將奮起湖有關的地景或者產業整合而凸顯出奮起湖是富含故事魅力的觀光景點。最後，本研究將基於研究結果提出奮起湖之觀光發展建議，提供相關業者與機構參考，期盼重塑充滿故事性的奮起湖。

**關鍵詞：**奮起湖、景觀敘事、文化觀光、文化景觀

**Title of Thesis :** Using Landscape Narratives to Explore the Culture Landscape and Social Memory of Fenchihu

**Name of Institute :** Department of Tourism Management, Nan Hua University

**Graduate Date :** December 2011      **Degree Conferred :** M.B.A

**Name of Student :** Yi-Chen Chen      **Advisor :** Chen-Yin Chen Ph.D.

## **Abstract**

At the beginning of 21st century, Fenchihu has become one of the most important contemporary cultural scenery. In Taiwan, tourism, historical exhibitions, food and beverages, films, TV shows and advertisement, etc, the old styles are going to be a trend. “Ancient Taiwan” has become important, Also people in Taiwan attach great importance to these landmark buildings and how to conserve them. “Fenchihu“ was the biggest and the most important relay station that on the way to reach Alishan. After the government implements the two-day weekend policy, Fenchihu becomes a famous tourist location. At Fenchihu, the historic buildings still conserve very well and we are still able to feel the old-fashioned streets. Fenchihu is full of regional features and culture that attracts many tourists to visit.

Since Fenchihu has an unique, abundant humanity and history, this research uses The Method of Literature Review and Field Study by documents by gathering past relevant documents and historical data and information after interviewing local members as well as utilized literature, historical structures. The theories of Landscape Narratives the basic views, and classify by Content Analysis ' local signature ', ' important incident and personage ', ' historical building and trace ' and 'ceremonies and customs' of Fenchihu these four major parts to combine its culture landscape and history by using the story telling method about its location and industry.

Finally, this research will provide suggestions of developing Fenchihu tourism and offers relevant organization structures and look forward to reinventing the Fenchihu stories.

**Keywords :** Fenchihu, Landscape Narratives, Cultural Tourism, Cultural Landscape

## 目 錄

中文摘要	.....	i
英文摘要	.....	ii
目 錄	.....	iii
表目錄	.....	v
圖目錄	.....	vi
第一章	緒論.....	1
1.1	研究動機.....	1
1.2	研究目的.....	3
1.3	研究方法.....	4
第二章	文獻探討.....	5
2.1	文化觀光相關理論.....	5
2.1.1	文化.....	5
2.1.2	文化觀光.....	6
2.2	文化景觀.....	11
2.3	景觀敘事相關理論.....	15
2.3.1	敘事理論.....	15
2.3.2	景觀敘事理論.....	18
第三章	研究方法.....	27
3.1	研究對象.....	27
3.2	研究方法.....	27
3.3	奮起湖觀光發展歷程.....	31
3.3.1	清朝時期.....	32
3.3.2	日據時期.....	32
3.3.3	光復後.....	35
3.4	奮起湖地方發展結構的演變.....	36
第四章	研究結果與討論.....	41
4.1	景觀敘事分類—地方象徵物.....	42

4.2	景觀敘事分類－重要事件與人物.....	56
4.3	景觀敘事分類－歷史建築與遺跡.....	59
4.4	景觀敘事分類－儀式與風俗.....	74
4.5	景觀敘事的整合.....	77
第五章	結論與建議.....	83
5.1	研究發現.....	83
5.2	研究建議.....	86
5.2.1	對政府單位的建議.....	86
5.2.2	對旅遊業者的建議.....	87
5.2.3	對地方業者的建議.....	89
5.3	研究限制與未來研究之建議.....	90
參考文獻	.....	92
中文部分	.....	92
英文部分	.....	97

## 表 目 錄

表 3.1	受訪者資料之整理.....	31
表 3.2	阿里山鐵路開發各時期狀況表.....	35
表 4.1	奮起湖景觀敘事分類表.....	41

## 圖目錄

圖 2.1	敘事的基本概念.....	17
-------	--------------	----

# 第一章 緒論

## 1.1 研究動機

全球掀起一股懷舊熱，在二十一世紀初繼續蔓延，成為當代文化的重要主題。在台灣，觀光旅遊、歷史文物展、餐飲空間、電影、電視劇、廣告、消費商品等，皆爭相呈現各年代中外的懷舊圖像（李依倩，2006）。隨著懷舊風潮的興起，「古早」台灣愈來愈受青睞，歷史建築的保存意識亦受注視。近年來，不論是國內或國外幾乎都在努力發展觀光休閒事業，以自然景觀、歷史文化、文物古蹟之類的地方特色為號召，來吸引遊客，許多國家皆將文化產業結合觀光視為復甦地方經濟發展上重要的一環。位居在阿里山森林鐵道中途站的「奮起湖」，它是一座自然與人文交會的懷舊山城，由於奮起湖地區是阿里山森林小火車的必經之地，加上景緻優美，在政府實施周休二日後，又見人潮湧現，再度成為眾所注目的焦點，成為眾人尋幽訪勝的目標。奮起湖山城之舊有建築，現今依然保存良好，依舊能感受到濃濃的古早味，以及其濃厚的人文特色，勾勒出老城鎮的懷舊風貌（黃沼元，2002）。

在奮起湖車站一旁即是火車站的老舊廠房，裡面仍然停放著老式的蒸汽火車，陳列在車庫裡的退休老火車、舊車廂和工程用具等舊物品，

皆能讓遊客對於阿里山森林鐵路歷史的發展有所認識，從展示物斑駁的外表下，可以嗅出它們的歷史，加上周圍頗有歷史感的建築，彷彿有種穿越時空的感覺。而依附在車站下方有一條聲名遠播的奮起湖老街，街道兩旁都是低矮的木造建築，這條五百公尺的巷道，是奮起湖商家最早的聚集地，在此發生無數的故事，深藏居民的歡笑淚水與生活，走在老街上，讓遊客彷彿走入時光隧道般的感動。深藏感情的奮起湖老街，經歲月的累積，記憶的沈殿，在在訴說著先民胼手胝足建立起家園的辛酸與驕傲（沈文台，2002）。

奮起湖除了鐵路、車站和老街的人文景觀是大特色之外，它的山林之美、自然景觀更值得欣賞。奮起湖可以說是一座具有人文景觀、自然景觀的觀光地，以及深藏許多故事，擁有豐富歷史的懷舊山城，因此，吸引許多觀光客前往，成為重要的文化觀光景點之一。

奮起湖具有獨特且豐富人文與歷史，目前依舊保存有良好的人文景觀，然而，這些充滿歷史記憶的地景和人們之間的關係，就不僅僅是止於文化品味、供人觀賞的陳列物而已，應被予以活用，使其生活化，並且讓人易於親近與了解（李允鈺，1982）。亦即，人文景觀不是靜態的而是動態的，它應該顯現其多樣的文化背景、豐富的族群歷史與社會變遷過程，也應該反映出一個族群對這塊土地的依賴與情感（曾慈慧、劉子

琦，2004)。而故事與傳說是利用生動且簡單的方式，描述發生在某個時空與地點的脈絡事件(曾偉禎，1996)，因而 Potteiger and Purinton(1998)主張，藉由生動的故事與傳說將可能提供具有意義並吸引人的景觀，刺激遊客對地方的認識，而提出景觀敘事 (Landscape narratives)的理論。Potteiger and Purinton 景觀敘事主要說明故事和地景之間的關係，結合當地的地景景觀，及地景景觀背後的故事，將景觀的發展過程以故事陳述的方式呈現出來。

奮起湖深具有景觀敘事的特性，本研究將藉由說故事的方式呈現奮起湖的人文地景與發展歷程，以「景觀敘事」的概念，引申出更多故事；導出景觀與其價值，根據前述，本研究主要目的是運用景觀敘事的理論觀點，分解奮起湖之「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」四大項目，並串連這些奮起湖的人事地物與相關故事，進而整合成富含故事性的奮起湖；最後，本研究將基於研究結果提出奮起湖之觀光發展建議，提供相關業者與機構參考，期盼重塑充滿故事性的奮起湖。

## 1.2 研究目的

本研究主要針對奮起湖的地景以及文史空間，在景觀敘事的概念中，引申出更多故事導出景觀與其價值，這些地景皆深具有景觀敘事的

潛力，根據前述之研究動機，本研究目的有二：1) 運用景觀敘事的理論觀點，歸類出「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」四大項目，並將這些奮起湖的人事地物與相關故事，進而凸顯出奮起湖是富含故事魅力的觀光景點；2) 從研究結果提出學術與實務上的建議。

### 1.3 研究方法

本研究所採用的主要研究方法以質性的個案研究為主，蒐集資料，以文獻回顧法將文史資訊作彙整，並且與田野調查法並間進行，填補彼此資料之不足，驗證彼此間資料的事實，以便幫助建構奮起湖完整的文化歷史的風貌。

資料之蒐集採文獻回顧法，尋找地方鄉鎮的文史資料，以及相關書籍、導覽手冊或圖面等相關資料。另外，輔以田野調查法，透過實地訪談以及研究者的參與觀察，將個人完全融入整個社區內，並訪談當地耆老、政府規劃者以及當地文史工作者等相關人員，驗證所蒐集的資料。

## 第二章 文獻探討

如前所述，本研究主要基於景觀敘事之觀點，探索奮起湖此文化觀光地之歷史人文與相關故事。因此，以下將首先說明文化觀光之本質與意涵，隨後闡述景觀敘事之概念，以瞭解景觀敘事在文化觀光上可能的方向與用途。

### 2.1 文化觀光相關理論

#### 2.1.1 文化 (Cultural)

長久以來，文化 (Cultural) 一詞已經被國內外學者，提出諸多定義與解釋。文化 (cultural) 一詞，根據牛津英英辭典的解釋，文化是(1)對於藝術、文學的了解及讚賞；(2) 社會發展的情況；(3)某群體民族的風俗習慣、藝文特性、社會習慣。Geertz (1973) 對文化所下的定義是：「人是一種攀附在自己建構的意義之網裡的動物，因此文化不是尋求法則的實驗科學，而是為探索意義的詮釋科學。」狹義而言，文化是：單純指學術思想，等精神層面之活動及其成果而言；廣義而言，文化是指人類生活之總體。它是人類為求解決生存問題，運用其精神、智慧所獲一切具有創造性、傳承性與綜合性之生活方式、人際關係與價值系統 (張念鎮，1991)。Kroeber (1963) 說明文化是團體成員的產物，包括構想、概

念、態度與生活習慣等。Linton (2001) 亦提出文化是一個社會中，每個人共同享有的組織、與行為模式的整體，並能將它傳延後代。此定義更是強調 (1) 文化是動態的，而不是靜態；(2) 文化不僅僅只是累積傳統的總合，而是想法、價值觀，行為方式等的傳遞與溝通；(3) 文化強調其有機性、活力，以及分子間共通性與聚合性 (莊卉婕，2004)。文化可以創造觀光產業的附加價值，彰顯地方風格及地方文化特色，更是推動觀光產業的重要策略 (林慧雯，2003)。

綜合以上所述，本研究對文化解釋為，「文化」即是人們生活經驗的累積、歷史記憶的沉澱及生命的表現，整合成一個具有價值性的歷史產物，它是連續不斷的動態過程，是人類生活方式或生活內容衍生創造出來的綜合體，由社會來負擔、傳承與保存。也因此，文化不但能凸顯一個地方的獨特性及價值，它也成為發展文化觀光的重要元素，其最終目的也是希望能夠保留地方的特色，讓特有的文化能永續發展。

### 2.1.2 文化觀光 (Cultural Tourism)

所謂文化觀光 (Cultural Tourism)，係指從事與文化資產有關的觀光活動而言 (楊正寬，2002)。具有文化歷史、教育研究及觀賞遊樂，有價值之觀光資源，加以開發所形成的觀光產業 (孫武彥，1993)。自人類九十年代以後的旅遊新趨勢，則以「走向自然」、「走向文化」構成觀光主

要吸引力（陸景武，1989）。因此，觀光潮流已趨向發展文化觀光，不僅僅限於自然風光的旅遊，逐漸地結合地方文化，以獨特的色彩，吸引遊客的眼光，豐富大眾的視野，擴大知識領域。

推動觀光產業的重要策略，可從自然景觀、文物古蹟、歷史文化、傳統魅力去發展，突顯地方風格，展現地方特色，使其文化得以保存與傳承，而且文化不僅能為該地方的人民帶來形象和地位之外，同時也能替地方帶來實質的經濟收入（文建會，1998）。

發展文化觀光，可從地方實質與非實質兩類的資源加以活用，以地方實質文化資源而言，係指地方存在的有形文化資產，例如：藝術品、歷史古蹟、歷史建築、雕塑、古文物、地方特產等；從地方非實質的資源而言，係指無形的地方文化象徵，例如：傳統地方戲曲、傳統風俗習慣、常民生活、聚落意象、生活環境、工藝技術、地方節慶活動等（Jenks，1998）。

承以上所言，觀光資源在觀光事業發展上是「商品」，但卻與一般商品不盡相同，它是不可替代性、不動性以及觀光資源的適度空間等特色。觀光資源，可分為自然或人文資源，為人們利用作為觀光使用，滿足人們觀光體驗需求。曹正（1980）曾將觀光資源分成四大類，其中說明具有景觀價值之觀光資源，如地質、地形景觀、動植物、景觀、人文

視覺等景觀，另外具有文化價值的觀光資源，如文化遺址、山胞文化等。

游冉琪(2001)認為文化就是觀光事業發展的基礎，唯有以「文化」為基礎而產生的觀光活動，才能夠長久吸引觀光客們的一再駐留，創造出屬於自己文化特色的城市品牌。文化也是最能夠代表一個民族的特色，經歷代累積人類生活習性及經驗，而創造出具有「獨特性」及「稀有性」的產物，因此，Pieper(1963)認為文化是高尚的，應保存其特色及價值。因而，政府逐漸從地方上的文化歷史來發展觀光，發揮地方特色及保存。

Philip (2000) 曾指出，新世代、新局勢，需要新的思考角度與策略，應該以地方行銷的概念切入，每一個地方都要先了解自己的特性才可得到重生和振興的機會。文化最能凸顯一個地方的特性，與文化接軌，必需了解文化的內涵，才能助於地方的發展。近幾年，許多城鄉社區也汲汲營營於自己的社區觀光資源，例如力求重建的地震災區，為了改善生活品質及強化地方產業，也紛紛轉型為觀光產業，尋求新契機。文化觀光即是以文化為主軸，善用在地文化資源，使地方振興亦可保存及活化地方文化，另一方面又可藉由文化觀光的推展，讓觀光客，甚至地方居民重新認識自己的文化內涵與精髓（林慧雯，2003）。

李允鈺（1982）認為文化具有悠遠的歷史，累積豐富人類生活方式，保存著豐富的人文地景與族群的發展歷程，這些充滿歷史記憶的地景及

文化資源應被予以活用，使其生活化，藉此反映出多樣的文化背景，讓人易於親近與了解。將珍貴的人類遺產，透過悠遠的歷史，將無形文化加以包裝，可以喚醒人們的記憶，延續地方傳統文化與凝聚社區共識、增加對地方的認同感（楊敏芝，2001），也能讓遊客更清楚認識它的文化內涵（林慧雯，2003）。

杜佳融（2003）研究中提出，故事可應用在文化創意產業上，認為文化結合故事，對文化觀光有加值的效果。文化創意產業，藉由故事、傳說以提供一系列具有意義並吸引人氣的主題，以刺激遊客的認識慾望。將故事應用於文化觀光上，是一種具有創意主題的效果，比較特殊的就是故事提昇該地方的價值，與地方特色之鄉土風俗故事、傳說的結合，進而把地方產業精緻化，也更容易推廣。

楊淑嫻（2006）研究中提出，文化資產在日益崛起的「文化觀光」領域中，扮演著重要的角色。在發展文化觀光的風潮中，結合當地地方文化推廣，可使得文化觀光旅遊更加有深度，也同時能讓人瞭解與欣賞多樣化的古蹟、歷史建築、聚落、遺址、文化景觀等。因此，可透過體驗、敘事、教育的方式去接觸及學習，用故事拉近人們與文化資產之中無形的距離，活絡文化觀光。一方面可保存文化資產；另一方面可同時提昇了文化觀光的品質。

至今，有學者將故事情境應用在文化觀光上的看法，分成五大類：

1. 文化遺產觀光：

文化遺產觀光主要是指觀光客的目的主要為參觀人類文化遺產，亦即是歷史古蹟、群聚、建築等以從事人文歷史探訪為導向的觀光。

2. 事件型文化觀光：

指人們為某一特定的文化議題或目的所從事的觀光活動，像是參加文化節慶。此類型可以在短期間之內帶來大量的觀光流量和群聚效果。

3. 學習性文化觀光：

指那些從事表演藝術與視覺藝術饗宴等活動型態的觀光，例如那些文化展演空間，像是博物館、美術館、主題館等，兼具娛樂、美學與教育性質。從事此類觀光者，通常都期待在參與過程中得到成長或對某件事物有更深入的認識與瞭解，具有強烈主動學習的意涵，透過觀摩其它文化的優點，從中學習成長。

4. 宗教文化觀光：

此類的觀光主要指那些參觀宗教聖地、參與宗教儀式的觀光活動。簡單的說就是俗稱的「朝聖」活動。

## 5. 生活型態文化觀光：

此型態文化觀光為近年來興起的一種趨勢。主要是為了體驗另一種文化的生活型態而從事的觀光，其內容包羅萬象，甚至包含上述各類型的文化觀光。

綜合以上論述，發展文化觀光，最重要的是要能夠呈現各地特殊的文化內涵及特質，才能夠強化地方的吸引力。文化蘊含人們生活共同記憶、歷史文化傳承的場所，人文與歷史有助地方發揚光大，是地方發展無可取代的文化觀光資源。政治大學科管所所長李仁芳曾點出：「創意文化、數位內容、設計、觀光到生活產業，沒有一個不靠『賣故事』賺錢；未來是屬於『說故事產業』的世紀！」說故事，易勾引人們內心對過去的經驗和未來的期待，並且故事本身具有娛樂、導引、告知和說服的功能；說故事更能創造親和力。所以，發展地方特色，說自己的故事，用故事來包裝，提倡深度的旅遊，不僅加深遊客對地方的意識，而且以人文為內涵的觀光旅遊亦是對外行銷的利器。

## 2.2文化景觀（Cultural Landscape）

不論是「文化」或者「地景(景觀)」等詞都有著廣泛而難以界定的涵義，而「文化景觀」更是兩詞的複合詞，對於定義以及範疇仍被各領域

研究及討論。台灣自 2002 年起在行政院文建會之推動下，積極進行推廣世界遺產概念，並建立「世界遺產知識網」、台灣世界遺產潛力點的價值評估及教育宣導活動等。文建會於 2005 年，對「文化資產保存法」修正後，台灣對「文化景觀」一詞已有更明確的定義。文建會（2005）定義文化景觀乃「指神話、傳說、事蹟、歷史事件、社群活動或儀式行為所定著之空間及相關連之環境。」

根據文化景觀基金會（The Cultural Landscape Foundation）之定義：一處文化景觀是一個地理上的地區，包括了與一個歷史事件、活動或人相關的文化資源（cultural resources）與自然資源（natural resources）。文化景觀是一個人或一個群組與土地互動的結果；或是一個人或一個群組的一種理想，並且在當時所創造的結果。Hood（1996）亦明白指出文化景觀即是社會生產過程、財富累積、及抗拒不平等的實質與象徵場域。文化景觀同時也是社會變遷的工具及脈絡。

另有學者提出，文化景觀則是相對於自然景觀的另一種人文層面的景觀，Sauer（1925）將它定義為：「文化景觀是經文化團體(a cultural group)所形塑的自然景觀(a natural landscape)，其文化是作用力(agent)，自然地區(the natural area)是媒介(medium)，文化景觀則是結果(result)。」Sauer（1925）對文化景觀的看法是一個典範的轉移，將形塑地景的營力由從

前的自然環境轉移到文化，他強調文化是原動力，經文化團體對自然景觀產生作用，隨著時間的改變，地景經歷了發展，穿越了許多階段，逐漸形塑出文化景觀。

侯志仁（2001）則把台灣文化景觀區分為變動景觀、生產景觀、意義景觀、拼貼景觀四大類，其說明分別如下：

1. 變動景觀（Landscape of Change）：是指地方空間因為時間變遷而改變其空間型態的景觀，包含人文、自然皆有之。
2. 生產景觀（Landscape of Production）：是指與經濟活動有關的景觀空間。
3. 意義景觀（Landscape of Meanings）：指具有文化、社會、政治意義的景觀。
4. 拼貼景觀（Landscape of Collage）：指由於「混和文化」（Hybrid Culture)而產生的景觀。

陳其彭（2002）認為文化景觀的本質應該跳脫傳統，不應過於強調空間的部分，更應該強調場所獨特的意義。陳其彭經過二十年對於台灣本土的研究及變遷歷程之觀察，他認為可將文化景觀的空間論述研究範疇分為（1）實錄的台灣人文景觀；（2）想像的台灣文化景觀（3）制約的台灣文化景觀等三類，並且提出以身體經驗為導向，進行空間的研究，

認為要先著重於身體感官經驗—視、聽、嗅、觸、味上的討論，才能深度描繪出台灣文化景觀中獨特的情境與意涵。

綜合以上國內外學者的對文化景觀的定義，強調人類歷經歲月與自然景觀的互動，並且承載著文化變遷的過程與結果，也構成了景觀的獨有的特性。景觀 (landscape) 即是土地的原貌，同時也是人類活動與社會生產的過程，並可作為社會變遷的工具與脈絡。由此可見，文化景觀有種敘事的特色可以帶領遊客閱讀景點，這個特性可能是虛擬或真實的故事，主角或許是人、場所、物品或是神話，它導引遊客扮演一種遊戲，或者具備神聖不可侵犯的架構（曾慈慧、劉子琦，2004），有利於應用在觀光導覽方面。

然而，目前城鄉的發展，忽略了景觀的價值或不適當的運用，以及對文化景觀的整體面貌沒有具體的了解，而逐漸失去文化價值。因此，本研究為強化及保存文化的特色，探索景觀背後的文化主體、脈絡、經驗、記憶等，試圖發掘景觀背後的「文本與脈絡」，藉由參與、生活實踐、或記憶情感的累積，來重新詮釋景觀的意義、活化景觀。發掘奮起湖在地的特色，為提升觀光價值，地方之文化景觀背後都有豐富的歷史故事，將這些歷史演進呈現出來，亦可讓景觀活了起來。試圖重現歷史原貌，使文化景觀具有一種朝聖觀光的吸引力。

## 2.3 景觀敘事相關理論

如前文所述，探討文化景觀相關論述，若要將文化景觀的敘事特性發揮出來，尚需要有較系統性的方法來呈現文化景觀的特色，接著本章節要繼續闡述景觀敘事之概念及相關研究。

### 2.3.1 敘事 (narrative) 理論

「敘事」(narrative) 在拉丁文原意中，意指行為和具有連續性的體驗。” narrative” 一詞，指說故事或可解釋為「說故事的方式」，可以用來陳述一個事件、觀念或主題 (洪俊源，2000)。而 Bordwell & Thompson (2001) 認為，「敘事」，是將一連串發生在某個時間、某些地點，具有因果關係的事件。「敘事」包含兩個基本面向：故事的情節編寫和說故事的方法。

敘事不等同傳統意義上的故事，它具有複雜的內容描述，和多樣的表達方法，歸納為敘事的內容和敘事方法兩個部分，即是敘述什麼？以及如何敘述？敘事的內容結合了人、物、事件和時空因素，含蓋序列性，且方法更是變化多端，含有表述的語言和表述過程的結構 (潘向東，2004)。

Berger (1977) 曾謂，「敘事」述說代表著在一個特定的時空下，已發生的或正在發生的一連串相關的事件；Lacey (1997) 則認為，敘事是

由「故事」和「情節」組織而成的；「故事」是一連串有順序的事件連結，傳達一連串訊息或意義。「情節」則是這個故事中所有出現及展現的部分，將一個個的情節串連成一個事件，事件連結成一則故事。

敘事體 (narrative) 還蘊涵了說故事的方法、故事的結構、故事的呈現方式、說故事的人、被敘述的主體，以及和他們之間的關係等 (涂卉，2004)。簡單來說，敘事體包含「論述」與「故事」，並藉由分析各種結構組織文體。

Barthes (1977) 認為在講述故事的過程中，在語句的表達中，包含三個層次，分別是 (1) 功能 (function)：主要是要表達事件的內涵；(2) 動作 (action) 與施行者：是角色的建構以及藉由動作來襯托事件中角色的特質；(3) 敘事 (narration)：述說故事的運作。

Fisher (1987) 說明，敘事是串聯人類整體生活事件的意義架構，人們也需透過敘事認知自身經驗以外的世界及自我與人際間的關係；簡單來說，敘事就是說故事的行為。

Andrew (2001) 所提出的故事情節是時空與地點一幕幕串聯而成，具有序列性的安排，其優點在於，先後順序的情節可以讓人們了解故事中的因素關係，將故事所要傳達的理念深深烙印在遊客的心中，強化加深遊客的體驗，留下深刻的印象。

透過故事可以協助人類了解我們的世界，故事是我們的溝通的橋梁，它人引起人的注意、引發人的興趣，也可讓人們更容易接受及了解所接受到的資訊，因為敘事就是傳遞資訊的媒介，敘事與故事之關係如圖 2-1 所示。

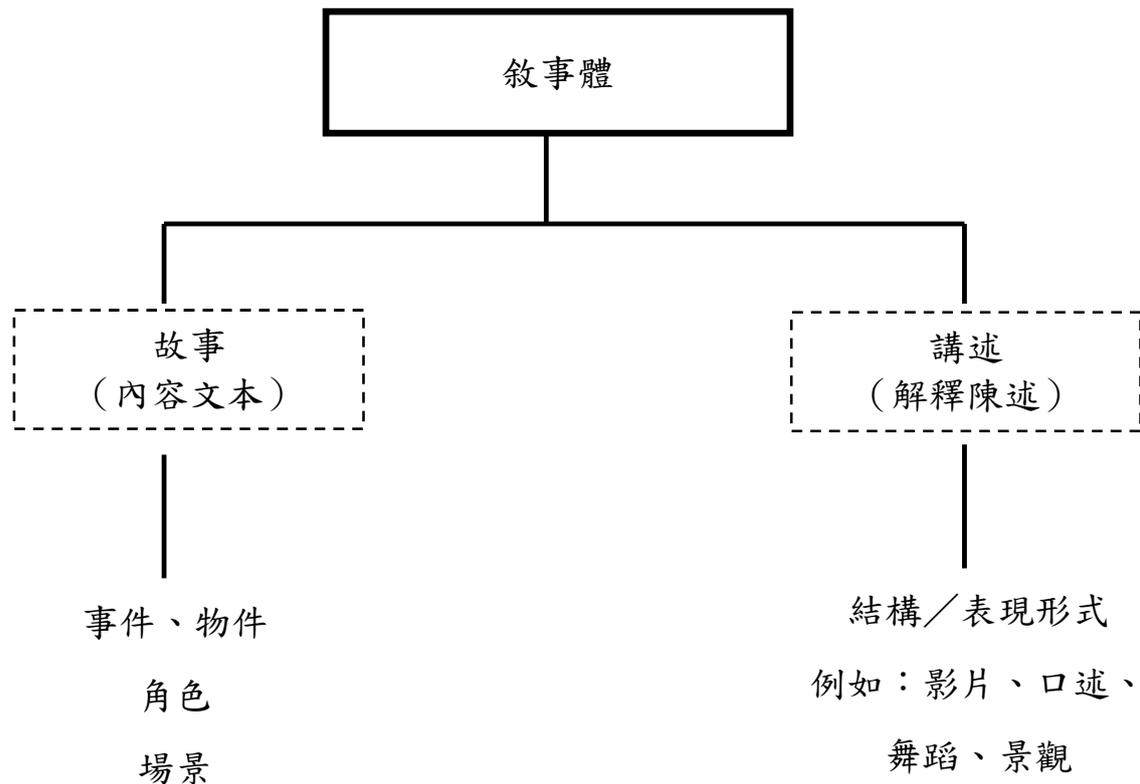


圖 2-1 敘事的基本概念

資料來源：Potteiger and Purinton (1998)

歸納上述之說故事的方式可以發現，當地方要結合文化發展觀光時，可利用說故事的方式喚醒地方的原始風貌，打造其獨特性。將地方的人文景觀及歷史發展透過說故事的方式來活化歷史建築及遺跡、象徵地方的代表人、事、物等，將故事導入，賦予地方文化生命力，更易親

近，也間接使遊客更容易了解它們。運用說故事是最近地方發展文化觀光的一種趨勢。

### 2.3.2 景觀敘事 (Landscape narratives) 理論

本研究將以「景觀敘事」的理論為基礎，將故事性的地景逐一呈現出來。學者 Potteiger and Purinton (1998) 說明，敘事體 (narrative) 包含故事與敘述，而敘事體就存在景觀之中。景觀與敘事體彼此起了互相的作用，景觀在發展故事的過程中，產生變動與組合，而發生了故事的存在，因此景觀即是述說故事的媒介，而故事亦是創造景觀的工具。

因此，景觀背後有許多故事，如同歷史般，它不單單只是娛樂的特質而已，更具有傳承與保存的使命；敘事體通常都交錯於地景之中，隨歷史變遷，人們的社會經驗累積而產生，這樣的故事也就更具有感染力。因此，循著景觀背後的故事脈絡，能幫助提升文化內涵，使遊客對文化有更深的認知。

杜佳融 (2003) 認為將故事應用於文化觀光上，能夠有效的提昇這個地方的價值，結合地方具有特色之鄉土風俗故事以及傳說，使得地方產業精緻化，也更加容易推廣。Potteiger and Purinton (1998) 主張，藉由生動的故事與傳說將可能提供具有意義並吸引人的景觀，刺激遊客對景觀的認識，因而提出景觀敘事 (Landscape narratives) 的理論。

「景觀敘事」(Landscape narratives) 一詞，意指故事和地景之間相互作用而來的，Potteiger and Purinton認為，「敘事」(narrative) 也存在景觀中，指敘事體 (narrative) 與地景、歷史層面的累積，景觀的結構及過程等項目的結合，簡而言之，結合當地的地景景觀，及地景景觀背後的故事，將景觀的過程以陳述的方式呈現出來，構成了景觀敘事體。景觀敘事的手法是運用說故事 (story telling) 的情境路線，來創造地景面貌，將深具地方故事特色的景點一一連貫。

在景觀敘事的概念中，景觀不僅僅只有單純的提供場所，應該找出更多可以分享的故事並且解讀景觀與其價值。地方景觀的故事經常表現兩種領域：一是當地居民心理、偏好、價值觀與態度；另一種則是景觀變遷的過程與結構 (Lapka & Cudlinova, 2003)。由此可見，人文景觀不是靜態的而是動態的，應該顯現其多樣的文化背景、豐富的族群歷史與社會變遷過程，也應該反映出一個族群對這塊土地的依賴與情感 (曾慈慧、劉子琦, 2004)。而故事與傳說是利用生動且簡單的方式，描述發生在某個時空與地點的脈絡事件 (曾偉禎, 1996)。因而 Potteiger and Purinton (1998) 主張，藉由生動的故事與傳說將可能提供具有意義並吸引人的景觀。

景觀規劃的過程中，掌握住景觀的潛在性和詮釋的元素，例如，樹、

石頭、土壤、天氣或任何自然元素的成份，都可以適用於景觀敘中的象徵物。無論是來自晚上傳來狗的叫聲，或者是人在睡覺時，聽到門檻上所發出來的聲音，將它們紀錄在某一頁、某一張照片或某一個景觀中，而故事就是透過這些形式的傳達來呈現。敘事提及到兩者故事，一是告訴 (told)，即是什麼被告知，另一個則是講述 (telling)，即是陳述的方法，兩者之間暗指著結果和過程，形成和已形成的，結構和結構化的部分。敘事是比故事更包羅廣泛及含蓋了更多故事的條件。

我們生活在一個充滿故事的世界，用故事來塑造居住的地方。在歷史上，小說、居住的經驗、傳說或者有趣的事情，那些故事述說著故事的起源、解釋事情發生的起因、使人們可以由痕跡或記號作為對事與物的認知，進一步去探索更深處的領域。例如我們深處居住的社區也是一種敘事體的本質，當社區的居民感覺像家一般的時候，這個房子和人們起了傳遞的作用，並且喚起街頭小巷的故事及人們的記憶。當這些故事像是暗碼一樣的歷史回憶時，將使他們感受到地景的歷史時間與特色，及人之間的關係等，這些情感的記憶，不是外界旁觀者可以立即體會的，也不是他們可以唾手可得的 (Potteiger and Purinton, 1998)。

「地景」不只是提供我們記起與他們聯繫在一起的故事，在某些方面，地景是因為他們有許多故事跟他們有關聯而存在著。一旦他們發拙

這地景潛在的故事時，這個景觀就已經具備「講故事」(telling the story)的能力了。而故事是有吸引力、使人迷戀、給人帶來樂趣。更重要的是故事具有溝通、說服、證明與展示的特性 (Escalas, 1998)。在觀光發展上，亦可將文化景觀結合具有感染力的故事，傳遞訊息、經驗及意義，將景觀敘事的精神運用「說故事的敘述方式」，試圖營造出說故事的情境路線，如此一來，更能引發人的好奇心與情緒，讓人對景觀產生情感，留下深刻的印象。

Potteiger and Purinton (1998) 在景觀敘事理論之中，歸類出運用景觀敘事的三大要點：

1. 運用敘事經驗 (Narrative Experience)：

以例行程序、慣例或是事件呈現，表現出敘述結構。例如：

節慶、朝聖或是旅行日記、失戀經驗。

2. 連結敘事與象徵物 (Associations and References)：

即人事地物在景觀裡結合經驗、事件、歷史、宗教、象徵或是其他敘事的形式，例如：老樹通常被隱喻為一個家族結構的延續。

3. 善用記憶地景 (Memory Landscape)：

例如紀念碑，被保存的建築物、信仰、博物館等皆具有明確

的記憶，包含個人或共同記憶，因此，可以透過一些組織將它們保存。

Potteiger and Purinton (1998) 又將記憶地景 (Memory Landscape)再細分六小項：

(1) 敘事體的裝置與主題概念 (Narrative Setting and Topos)：

應用生活中賴以所存的原始元素呈現以前的生活經驗中的場景。

(2) 景觀敘事的藝文作品 (Genres of Landscape Narrative)：

藉由文化上被定義的敘述形式來構成場所，例如傳說、史詩、自傳、傳記或神話，亦是具有故事傳說的場景。

(3) 敘事過程 (Processes)：

呈現一連串變遷的過程，過程中又增添的新資源，包括行為或者事件皆為過程中的因素，而導出不同情境變化。例如：腐蝕、成長、修復、繼承、天氣變化的紀錄，皆呈現地景隨著時間而轉變換。例如：在紐澤西的垃圾掩埋場，設計者嘗試，在不同階段的處理的過程中，種植一些植物，試圖表現出不同的微氣候或植物的種類、土壤的肥沃度。

(4) 敘事體說明的景觀 (Interpretive Landscapes)：

元素和機能表現出曾發生過的事情，企圖去說明已存在或正在發生進行的敘述。例如：景觀設計，除了放置一些文字之外，亦可以藉由一些元素，達到詮釋的目的。早在 1800 年，從 Natchez 來的貿易開拓者經由一條路徑到 Nashville，而這條路，後來被命名為 Natchez Trace。是一條具有歷史代表性的現代路。

(5) 敘事體以形式呈現 (Narrative as Form Generation) :

景觀在設計過程中，利用故事安排或選擇順序的方法，或以發展過程的相關影像來呈現背後所隱藏的文化意義，最後能夠呈現清楚並且使人易於了解的景觀是最重要的。例如：在法國的一個住宅重建案例中，創造所謂的童話故事。他想像有一群的行人在穿越這個區域時，在整體結構中，經歷被摧毀再重建的過程，這故事幫助在設計時，以一種更加白話的方式，導引出行人與街道演變的過程。

(6) 說故事景觀 (Storytelling Landscape) :

場所為講述某種特定的故事為目的而設計，統合景觀或者事件角色的故事，建構景觀或文化代表物應具備的元素。故事可以是一種文學上的存在或是文化上的敘述、歷史發展過程的

產物。例如：花園、紀念碑或具有主題性的景觀，經設計後，  
傳達一些特定的故事。

綜合景觀敘事相關理論，景觀敘事即是述說地景的故事，所提及的地景，皆是人文層面的「景觀」，包含了空間與人物彼此間的互動，而存在於空間的共同記憶；「敘事」的部分，則包含了主題、情節、角色與空間場所，構成了故事內容，以及講故事的方式。以下整理出景觀敘事設計概念三大特質：

1. 時間、空間與事件的疊合：

從文化景觀的故事可以反應環境、過去人的生活場景，也能體現景觀發展的過程與意義，甚至可以了解地方的產業興盛與衰退的過程，因此景觀敘事是一個整體的呈現。

2. 情節的發生與景觀的建立：

陸紹明（2003）認為生活中的情節，是人類的記憶聚集在空間的一種表達方式。而景觀包含了許多發生在其中的事件與故事，景觀敘事的重要手法就是可以用故事的方式來閱讀景觀，揭露蘊藏的歷史意涵。

3. 闡述故事的手法：

景觀敘事的概念，選擇地方具有意義或紀念價值的景觀，運

用說故事的手法呈現地方獨具的故事，傳達這個地方的特殊情境。而故事的詮釋方法可分為：虛擬真實的景觀重建與重修、紀念與回憶的地景空間展現、真實保存的景觀呈現、歷史景觀重現與歷史故事的創造。

如前所述，在發展文化觀光過程，可透過歷史將文化加以包裝，而歷史涵蓋無數的故事與傳說，故可藉由故事活化地方文化，讓人易於親近與了解。杜佳融（2003）認為藉著故事、傳說，提供具有意義並吸引人的主題，可以刺激遊客對地方的認識慾望，而敘事（narrative）這個方法也已經常被運用來陳述過去的歷史經驗（Brinkhuijsen，2007）。

目前文化觀光發展也越來越重視品質，形塑鮮明且優質的文化形象；提供歷史、教育、文化及休閒等機能的完整休閒遊憩系統，實為當前重要的課題。為了使文化得以保存及利於推動地方文化觀光，得抓住地方的核心精神，追尋文化的根源，用故事深度去了解地方文化。然而，故事所要表達的價值即是故事情節中所蘊含的文化意義，因故事的情節中常常會附有教化的功能，透過故事情節的鋪陳，人們即可互相交流彼此的經驗與社會價值。從過去的祖先開始，就已經懂得透過傳說故事來延續並且傳遞社會的文化與價值，傳達給後代並發揚其地方文化。因此，為了解一個空間或地方的傳說故事，可從觀察居住與群聚在此空間的人

們的生活經驗以及共同記憶，一一連結。亦可說，景觀敘事最好的資料來源就從歷史來連結 (Kolen, 2004)。

奮起湖具有悠遠的歷史，富含豐富的人文景觀及歷史記憶，相當具有景觀敘事的潛力，藉由故事與傳說；加入人們的情感面，可望將景觀發揮更大的成效。本研究將從奮起湖的發展歷程追溯奮起湖產業的發展，發掘人文與歷史背後的故事，並將地方的發展、生活習性、人文、情感之脈絡事件串連，整合出具有故事情節的觀光路線。

景觀設計結合敘事，不再只是一個協助景觀如何設計的手段或是如何呈現給遊客產生旅遊的經驗 (Brinkhuijsen, 2007)。當景觀敘事結合地方文化，可刺激人們對景觀的感覺，更清楚了解景觀相關的故事，進而對景觀產生了獨特的情感，提高旅遊品質及留下美好的記憶。

## 第三章 研究方法

### 3.1 研究對象

本研究對象為奮起湖，位於嘉義縣竹崎鄉中和村，因三面環山，形狀似如畚箕，故舊名為「畚箕湖」。奮起湖為阿里山公路的中繼站，其地理位置奇特，隨著阿里山風景區興起及鐵路、公路通車，與不同地區交流便利，因而帶動人潮，奮起湖最大的資源除了具有獨特的自然景觀之外，其人文景觀及歷史文化，更是難得的瑰寶。近年來，逐漸朝文化觀光發展，推動地方風貌與特色，吸引人入勝，帶來不少商機。其中產業的發展歷程，交雜豐富的歷史經驗，景觀背後富含情感與故事，深具有景觀敘事的潛力，故選擇奮起湖為本研究對象。

### 3.2 研究方法

首先，Maxwell (2001) 指出質性研究特別適用於了解事件及行動發生的過程；認為質性研究的優點是了解意義、了解特定的情境、界定未預期的現象及影響、了解歷程、發展的因果關係 (高薰芳、林盈助、王向葵譯，2001)，另外，質性研究著重自然情境之厚實描述，以瞭解人類行為與所賦予之意義 (黃瑞琴，2003)。

綜合以上所述，本研究基於研究目的，想要獲得奮起湖文化的發展

歷程，包含生活經驗及產業演變過程；探索奮起湖的人文歷史及故事，運用Potteiger and Purinton（1998）的景觀敘事觀點，依循敘事脈絡加以分類。因此，本研究深具有探索的性質(exploratory)，是故適合擬用質性研究為主要研究方法。

本研究藉由蒐集相關文獻資料，來構成本研究主題的初步理解；繼之以質性研究的田野調查法、進行半結構式敘事訪談法、參與觀察法等。資料蒐集採文獻回顧法並且與田野調查法並間進行，蒐集口述資料及拍攝照片，填補彼此資料之不足，驗證彼此間資料的事實，以便幫助建構奮起湖完整的文化歷史的風貌。

潘淑滿(2003)說明訪談是質性研究最具代表性的研究方法，也是質性研究常見蒐集資料的方式之一，經常廣泛地運用在各種領域的研究，以取得深入具豐富性的資料。依據本研究的目的，著重在於蒐集奮起湖歷史經驗及發展，發掘其人文與歷史背後的故事，關於它的歷程與經驗的脈絡是本研究的核心資料，所以敘說的方式是較為可取的方法，故採用半結構式的敘事訪談法，透過受訪者陳述過去的歷史經驗，以便取得相關的資料。

為了要呈現真實的樣貌，喚醒歷史記憶，除了蒐集書面文獻資料之外，本研究並進行敘事訪談法，一方面希望能清楚地呈現奮起湖的歷史

樣貌，進而了解實際的生活歷程及息息相關的人文景觀，所以，受訪者的敘說資料能夠幫助本研究更認識及了解奮起湖，從歷史脈絡去發掘景觀背後的故事。另一方面，從口述的個人生活經驗史中分析，應能導向對傳記歷程、歷史傳說、故事的一般性理論 (Schutze,1983)。

(一)文獻回顧法：尋找地方鄉鎮的文史資料，以及相關書籍、導覽手冊或圖面等相關資料，將文史資訊作彙整。

(二)田野調查法：透過實地訪談以及研究者的參與觀察，將個人完全融入整個社區內；訪談當地耆老、政府規劃者以及當地文史工作者等相關人員。

#### 1. 訪談法：

(1)訪談時間於 2008 年 10 月起至 2009 年 6 月，採半結構式訪談 (semistructured interviews)，事先擬定訪談大綱，先從本身的概念架構、目的和文獻資料，對訪談的主題和問題清楚地載明。訪談開始，由受訪者自行決定表達方式。

(2)訪談對象以滾雪球式，透過地方文史工作者連結地方耆老及相關人員。

(3)與每位受訪者之平均訪談時間，約一至兩個小時左右。

(4)訪談位置：文史工作室、奮起湖大飯店、自然生態圖書館、阿

良鐵支路便當（店）、蘭香食堂、老村長家（農產展售中心）、  
雅湖山莊、奮起湖豆腐（店）。

(5) 訪談過程中也有經訪談者同意，做拍攝、錄音的紀錄，及文字  
手稿筆記。

2. 實地探訪當地相關之文化觀光資源、歷史建築，調查個案之現況  
與其資源並且拍攝照片，作為景觀敘事的基礎資料。



表 3.1 受訪者資料之整理

受訪者姓名	單位名稱	資歷
A 先生	畚箕湖文史工作室	文史工作者
B 先生	自然生態圖書館	地方耆老
C 先生	阿良鐵支路便當	阿良鐵支路便當的第二代老闆
D 先生	奮起湖大飯店	早期奮起湖移民的第三代、擔任阿里山鐵道文化協會理事長、奮起湖大飯店負責人
E 先生	蘭香食堂、白雲山莊	蘭香食堂第三代傳承人
F 先生	奮起湖農特產展售中心	老村長
G 媽媽	雅湖山莊;六〇年代鐵路便當	地方耆老
H 小姐	愛玉專賣店	負責人
I 先生	奮起湖豆腐	豆腐店第三代負責人

### 3.3 奮起湖觀光發展歷程

為了解奮起湖觀光發展歷程，就必須追溯到日據時代的山地開發過程，才可能較深刻地發現問題的本質所在。經由本研究蒐集的文獻資料、訪

談內容，整理出每個時期的地方產業演變、重要人物的影響力及景觀、地方產物的特色。

### 3.3.1 清朝時期

嘉義地區在漢人尚未來之前，原本是屬於原住洪雅族及鄒族的生活領域。直到了明鄭時期，漢人取代原住民，留至嘉義平原開墾耕作（周俊霖，2000）。位居在清水溪上源的幼葉林庄（今梅山鄉瑞里村）在嘉慶年間墾成（黃登中，1995），至清末日初時，幼葉林（瑞里村）居民到今阿里山鄉界附近的「糞箕湖」開墾（安倍明義，1987）。

早期來奮起湖開墾的先民，主要是從事抽藤、燒炭、砍材、鋸板等採集活動。由於採集活動具有週期性，所以當時都以短暫居留為主，甚少墾民在此長期居住。後來在幼葉林的人口壓力影響下，一些居民才開始至奮起湖定居，從短期居留變為長期居留，並開始栽植旱作（翁盛義、周俊霖，2000）。

### 3.3.2 日據時期（1895-1945）

樺山總督於西元 1895 年 6 月 17 日，在清朝臺灣巡撫衙門舉行「臺灣始政典禮」，象徵殖民統治之始，從此開啟日人統治臺灣五十年多的歷史。在日本殖產興業的經濟政策之下，如何掠奪臺灣的資源與財富，用

以增進日本的富國的強兵，為日本殖民統治的一貫方針，嘉義山區這一帶豐富林產，自然而然便成了日本人所覬覦（翁盛義、周俊霖，1990）。

### 1. 土地規劃為官有林野：

日本佔據臺灣後，總督設有殖產部經略臺灣土地資源，製樟及伐木兩大重要森林資源帶來充裕的財源，也因此帶動了日據時期嘉義山區進一步的發展。早期來山區開發是採自行墾拓，土地多為無主之地，日人將它劃為官有林野，因此演變成土地開發權力須經國家來決定（郭輝，1977）。

### 2. 阿里山中繼站—奮起湖

西元 1904 年，日人發現阿里山擁有大片檜木林，為方便運輸木材下山，阿里山森林開發的首要工程就是造鐵路（邱麟祥，1991）。西元 1906-1913 年間，自嘉義北門站到阿里山沼平站陸續完工，以嘉義北門站為起始站，行經竹崎入山，再自樟腦寮迴繞獨立山，過交力坪、奮起湖、二萬坪，最後登上阿里山抵達沼平終點站，正式開啟了阿里山的代木生涯。

自阿里山森林鐵路開發後，在整個山地沿線的各站中，位居中繼站的奮起湖成了十分重要的一站，它是阿里山鐵路的鐵道及車輪維修三大

站之一，也是機關車換車處。因此奮起湖除了車站外，還設有機關庫（車庫）、檢車庫和保線單位（今監工區），負責車次換班、養護、補給、驗車和鐵道維修等工作，山地段之行運也是以奮起湖為分界（翁盛義、周俊霖，2000）。

鐵路最初目的是木材的運輸，載客營利並非其主要業務，大正七年（1918），鐵路開始對外兼營客貨運輸，因此奮起湖成為了鄰近山區聚落出入與集貨中樞。

### 3. 職業結構的分類：

- (1). 大部分為伐木工人、造林工，大正年後，開始進行的伐木活動造就大量的工作機會，伐木工作即須伐木、造林、集材、裝車等作業都需人力。從事林業工作的工資較高，因此吸引了人來此謀生。
- (2). 鐵路的員工—鐵路開發後，周邊相關機關提供了眾多的工作機會。
- (3). 營林所機構在奮起湖設有合作社、醫務室、甚至電影院等服務單位供林場員工消費。
- (4). 商業活動—以雜貨店、飲食攤、運輸行等為主。奮起湖身為鐵路之必須之站，具有交通及商業兩方的優勢，成為山區山產輸出的集散地。

(5). 農業活動—當地居民也有多人從事栽植農作物的工作，即佛手瓜、紅棕、筍類及菜頭等。日據後，以筍干、佛手瓜、棕等皆為輸出農作物，其中筍干和佛手瓜還外銷至日本及香港。

### 3.3.3 光復後

自光復後，奮起湖的伐木事業被政府接收，多數的土地改為林務機關所有。居民可以承租部分林地，但僅限於種植竹、木等。奮起湖之土地屬於林班地，建屋的高度及樓層被嚴格管制，也因此保有舊有建築，來到奮起湖，仍可感受到濃厚的古早味。

#### 1. 阿里山觀光業的興起

表 3.2 阿里山鐵路開發各時期狀況表

年代	發展歷程內容說明
民國四十五年(1956)	當伐木事業逐漸沒落，同時阿里山進行風景區的開拓，成立了觀光事業委員會，開始著手進行觀光事業相關的規劃。
民國四十六年至四十八年間(1959-1959)	阿里山區進行了林地整建，改善登山火車內部設備，並整修招待所及貴賓館。
民國四十九年(1960)	鐵路載客班次，除了每日二次上下山的混合

	<p>列車（即貨車加客車）之外，為了因應每逢假日遊客增多的需求，再加開二班次遊客列車。</p>
<p>民國五十六年(1967)</p>	<p>林鐵改訂全線行駛時刻，大量加開遊客列車，除正常的班次外，尚有四班次的中興號特快車，原本每日一往返的嘉義—阿里山中興號，改為每日上下山對開往返二次，並增開自奮起湖—嘉義間柴油對號區間快車每日對開一往返。原本的運材車則改訂發車時刻，「讓路」給遊客列車（洪致文，1994）。</p>
<p>民國六十七年(1978)</p>	<p>成立阿里山森林遊樂所。由於阿里山具備難得一見的高山森林景象，吸引大批人潮，當時唯有阿里山鐵路為交通管理，因此鐵路形成一票難求的景象。</p>

資料來源：翁盛義、周俊霖，2000；本研究整理

### 3.4 奮起湖地方發展結構的演變

自阿里山風景區的開發，為阿里山鐵路沿站帶來了生機，逐漸從林業轉型為觀光用途的鐵路。唯一登山通道即阿里山森林鐵路，位在沿線

較大停靠站的居民因此燃起了登山遊客的生意。

阿里山鐵路開通後，奮起湖成為途中的中繼站，交通上的優勢，形成市集的景象。早期沒有鐵路，原本山區所種植或採集的山產必須完全以人力運送下山，自鐵路設立有所轉變，居住在山區的居民開始將山產轉運至車站集結，再由鐵路運送下山，也因開鐵路、伐木及製腦的關係，吸引許多外地人來此謀生，因此聚集很多商家，自成一個山中商城，十分熱鬧，是當時重要的集散中心（林明春，2003）。

自蒸汽火車的開發，早期一天有七八班，每班都載滿了許多遊客及伐木工人，早上從嘉義北門出發，因為奮起湖是阿里山森林火車的中繼站，所以一到中午就形成川流不息的人群，此時蒸汽火車需要約半小時加煤加水補充燃料，根據當地居民D先生的說法：

*在民國四十六年至四十七年，阿里山鐵路，中興號的快車，一開始是普通車，觀光客增多時，中興號的快車開始販售便當，當時便當都是從嘉義市做好。早期，搭乘普通車上阿里山的人，大多半夜就必須去排隊，乘客從嘉義攜帶至奮起湖的便當，已經變味不好吃了，也因為這個原因，就興起當地居民在鐵路旁叫賣便當了。*

從嘉義帶上來的食物或便當已經變涼變味不新鮮了，所以，火車上的遊客及工人會選擇在奮起湖用餐。受訪者—D先生的父親，當時在車

站的老街入口開設「登山食堂」，一開始以賣麵為生，部分居民也會在鐵路旁販賣湯麵熱食或水餃及糕餅等，之後因人潮瞬間在車站突然湧進，生意應接不暇，火車停靠的時間有限，於是開始做起便當的生意，均須向林務局在奮起湖的合作社申請叫賣證。訪問奮起湖的居民，G 媽媽表示：

當時要在車站賣麵，每次所提供的的數量有限，沒辦法因應大量遊客及伐木工人，甚至停靠在車站的時間也有限，有時候都來不及將碗回收。大家都想要做鐵路的生意，之後在月台賣便當的人，都要先向林務局申請叫賣證。

本研究在田野調查中，也訪問到最早開始做當便生意的登山食堂和蘭香飯包兩家，根據蘭香飯包第三代傳承人，E 先生的說法：

當時阿里山旅客逐漸增加，車站附近店家相繼轉型以賣便當為主，一天賣兩三百個便當是常有的事，也因此，奮起湖獲得「便當王國的」稱號。

民國六十九年，阿里山公路台十八線準備開拓，早期奮起湖移民的

第三代，目前擔任阿里山鐵道文化協會理事長及奮起湖大飯店負責人—D先生，看出公路開通後，可能對奮起湖產業造成衝擊，所以與林務局配合開發新景點，試圖將地方產業結合觀光。

民國七十一年，阿里山公路通車，藉由鐵路上下山的遊客大減，特別在民國七十一年阿里山公路開通前，奮起湖的地方產業幾乎都是仰賴鐵路的過客生活，公路開通後，首當其衝的就是鐵路便當生意，D先生心有餘悸的說：

*「鐵路便當一天就沒落，那種景象真的很恐怖」，有時一天只做二十個便當到月台叫賣，竟然還有剩。*

於是業者面對便當賣不出去的窘境，乃紛紛歇業，以及地方產業的迅速沒落，D先生為了不想讓奮起湖遭埋沒，深深體會到「拚觀光」的重要，其後十幾年間，不但持續發展奮起湖森林觀光事業，更組成「奮箕湖仔文史工作室」，開發了十八個景點，並依據各個景點特色取名，吸引更多觀光客（鄭倩怡，2007）。

傳統商店的沒落，以觀光為主的行業逐漸興起，自民國七十一年公路開通後，鐵路已不再是唯一的聯外通路。八十年代以後，因政府實施週休二日與國民旅遊的興起之下，商家越來越重視觀光客，紛紛設立旅

社、餐飲等行業，為迎合觀光客的消費，進而販售茶、蜜餞、筍類、木屐、火車造型、餅類等商品，也出現火車餅、公婆餅、草仔粿、鐵路便當等地方特產。



## 第四章 研究結果與討論

景觀敘事為本研究主要的理論觀點，並以文獻回顧、資料蒐集及田野調查的方法、訪談內容，以多元交叉法探索目前奮起湖深具歷史性據點的人文景觀資源；而後將所蒐集之資料基於 Potteiger and Purinton (1998) 之景觀敘事觀點，依照奮起湖發展歷程之敘事關係分類成「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」等四大類（表 4.1），景觀敘事分類表中的景觀皆具敘事的特質，用故事、歷史脈絡引導遊客認識這個景點，喚起遊客的城鄉記憶，讓歷史建築復甦。

表 4.1 奮起湖景觀敘事分類表

類別	名稱
地方象徵物	火車餅、公婆餅、奮起湖鐵路便當、筍、愛玉、奮起湖豆腐
重要事件與人物	伐木工人、成立文史工作室、成立文史陳列室
歷史建築與遺跡	車站、火車頭、火車陳列室、悶柴窯、牛車路、下腳店仔、老街、山城牌樓、木馬棧道、奮太、奮瑞古道、糕仔炭古道
儀式與風俗	百年土地公廟、神社遺址、天主堂

資料來源：本研究整理

## 4.1 景觀敘事分類—地方象徵物

### 1. 火車餅：

位在奮起湖老街裡的天美珍食品店，是一家歷史悠久的餅店。早期主要販賣喜餅及麵包為主，後因旅遊風氣盛行，創始人劉先生，結合當地茶葉和製餅技術，也特地以傳統手藝和山城口味，研發製造出「火車餅」；用火車的圖騰印製在表面，圖騰印有阿里山森林鐵路早期的蒸汽火車，再經烘烤後，口感極佳，也以火車為主題包裝，成了遊客必選的伴手禮，為奮起湖頗負盛名的特產之一（天美珍食品店官網，2009）。



本研究拍攝：火車餅(火車的圖騰印製在表面)



本研究拍攝：天美珍火車餅(奮起湖車站的包裝盒)

## 2. 公婆餅：

奮起湖的糕餅，以公婆餅及火車餅最具有地方風味，這家相傳六十年烘烤的傳統糕餅的老店－「德銘餅店」，於民國四十二年開立，當時奮起湖伐木業興盛，伐木工眾多，阿里山小火車每天載附近村莊的人來此做生意，第一代林氏夫婦早上做包子，下午做餅，後來店裡的餅大受歡迎，成為伐木工人最愛的乾糧，因而才逐漸改成全天製餅。經歲月的累積，第一代林氏夫婦年紀日增，顧客都『阿公、阿婆』這樣叫著，「公婆餅」也就是這樣被命名而成的。早期以喜餅的製作最多，據說以往只有特殊節日或是喜宴場合才能享受到這番美味，為

了保有幼時那股溫暖的感動，店家更是鑽研古法，精心推出幼時記憶中的味道，再次回味當時的那股幸福與感動。古早味的大餅是用炭烤的方式，繼承糕餅家業的負責人，持守阿公、阿嬤「絕不偷料」的庭訓，一代傳一代，使得歷經三代傳承的古早風味依舊不變。因觀光興起，不少遊客湧進，需求量大增，改為機器烘烤，仍講究其配料及份量，實實在在八兩重，不放任何防腐劑，以感恩懷舊的心情烘焙，秉持每天現做現賣的原則，烘製出懷舊古早味的糕餅（德銘餅店官網，2009）。



本研究拍攝：「德銘餅店」公婆餅-阿公的碳烤餅爐

### 3. 奮起湖鐵路便當：

奮起湖早期的伐木工人居多，商家主要販售簡單麵食、碗粿、肉粽等熱食。鐵路開通後，奮起湖成了沿線重要的中繼站，早期阿里山鐵路主要是以運輸木材為主，一開始只有貨車通行，之後阿里山風景

區開拓，吸引了人潮，鐵路多了載客的班次。位在沿線較大停靠站的居民因此燃起了登山遊客的生意。由於部分火車至奮起湖的時間約為中午時刻，蒸氣火車要在此換車頭，乘客可暫停搖晃顛簸的旅程，買便當充饑，因此搭火車的旅客成了餐飲業的新顧客，車站附近的店家相繼轉型以賣便當為主。由於火車到此恰好中午，奮起湖因此成為叫賣便當、兜售特產的小站，鐵路便當便應運而生，最早開始做當便生意的是「登山食堂」和「蘭香食堂」這兩家，另外火車餅、大餅、草仔粿、公婆餅及豆腐等也是奮起湖古早味的特產。奮起湖D先生表示：

*在民國四十六年至四十七年，阿里山鐵路，中興號的快車有販賣便當。從嘉義帶上來的食物或便當已經變涼變味不新鮮了，所以，火車上的遊客及工人會選擇在奮起湖用餐。*

早期在車站旁是以賣麵為生，部分居民也會在鐵路旁販賣湯麵熱食或水餃及糕餅等，之後因人潮瞬間在車站突然湧進，生意應接不暇，火車停靠的時間有限，於是開始做起便當的生意，均須向林務局在奮起湖的合作社申請叫賣證。隨著阿里山公路於民國七十一年（1982）正式通車之後，阿里山茶葉更是大量外銷，當時「阿良鐵支路便當」主要是提供給採茶的工人。C先生說明：

食材也都是當地取用，菜色簡單，顏色豐富，營養均衡，不停在研發求進步，並堅持保留古早味。

「雅湖山莊」的G媽媽，當年也曾在月台叫賣便當，現在她有自己的店面，經她女兒H小姐描述：

公路開通後，便當漸漸越做越多，開始有團體、遊覽車等大宗訂購。遊客驟增往往一宿難求，於是遊覽車的司機伯伯建議他們可以經營民宿，解決住宿不便，那時當村長的爸爸正積極致力於風景區的開發；想想一旦讓遊客停留，就有機會推銷本村的風景特色，亦可招待親友，於是開始經營「雅湖山莊」，民宿兼便當的生意。

雖然奮起湖曾因公路通車蕭條過，但近年來國內旅遊朝向自然生態與精緻文化發展，又以特殊的人文景觀，成為旅遊的著名景點，而令人懷念的鐵路便當成為地方的文化象徵物，是奮起湖對外的一塊閃亮招牌。



本研究拍攝：(登山食堂)奮起湖便當奮起湖大飯店-鐵路便當



本研究拍攝：蘭香食堂-鐵路便當



本研究拍攝：雅湖山莊便當



本研究拍攝：阿良鐵支路便當

#### 4. 筍：

在訪談名單中，有一名年紀很大的地方耆老—B先生，在與我們聊到早起奮起湖的生活起居時，強調當時大部分的人都從事栽植農作物的工作，例如佛手瓜、紅棕、筍類及菜頭等。日據後，以筍干、佛手瓜、棕等皆為輸出農作物，其中筍干和佛手瓜還外銷至日本及香港。根據地方耆老B先生的說法：

當時地方居民為討生活，開始賣山產，如麻竹筍，轆篙筍，在二十年前開始有人將轆篙筍製成桶筍，筍製品也成了地方的特產，也是便當必用食材之一，廣受觀光客的喜愛。



本研究拍攝：轎篙筍

## 5. 愛玉：

愛玉是高山植物的特色產物，是攀藤植物，在大自然的森林中生產的品質最好。果實裡的小花是製造愛玉凍的最好材料。製作過程是把小花用紗布或新絲絨，並加入清潔開水將花中的果膠洗出來，之後

約放置十分鐘左右，讓它慢慢結凍，再將它切成一塊塊，淋上檸檬汁或百香果汁，即變成酸甜美味、滑嫩可口的愛玉。D先生也曾分享一則愛玉的傳說，據說是一位來自朴子的賴姓人士在奮太古道上開冰涼茶水店。有一天，因勞累想在溪澗掬水飲用，卻發現溪水凝固成膠狀，他試著淺嚐，發覺其口感柔軟而微酸，且具有清涼退火之功效。後來發現是樹上的「樹籽」掉入水中，使水凝固成膠狀，於是他採集回家，以糖水製成飲料，並以女兒「賴愛玉」之名，在茶水攤販賣起冰涼的愛玉，從此，路過的人都愛上這款新研發的冰飲，日後更傳遍台灣各地（連雅堂，1921）。一直到現在仍是大家夏日消暑的最佳天然飲品。依據愛玉店負責人H小姐表示：

*奮起湖的野生愛玉顏色偏深褐色，別於一般人為栽種的愛玉，來此觀光的遊客，對野生愛玉的口感給予高的評價，它的口感比一般的還要再軟，但軟中有彈性，與酸檸檬搭配，襯托出愛玉的甘甜，格外的爽口。*



本研究拍攝：愛玉

## 6. 豆腐：

位在老街內，有一間人人讚不絕口的純手工奮起湖豆腐，是用甘醇的高山泉水釀製，與阿里山檜木器具一起製作而成的，綿密的豆腐，很有古早味，口感份外滑嫩，在口中散發濃濃大豆香味，成了奮

起湖地方的代表物之一。店內的招牌豆腐，是老闆在冰涼的豆腐上淋上現磨的山葵及醬料，哇沙米嗆鼻卻不過份刺激，嚐起來十分到味，另有紅燒豆腐；或是油炸豆腐、豆花及豆腐乳，都成了奮起湖具有特色的小吃。這家豆腐店已有數十年的歷史了，根據第三代老闆 I 先生表示，豆腐在日據時代就有了，第一代林老闆經營時，一樓是雜貨店、賣豆腐，地下室為碾米廠，是一家一應俱全的商店；接由第二代劉先生及第三代 I 先生，延續經營豆腐與雜貨店，而這家近五十年的老店，有個特有的傳承精神，第一代的林先生亦是這家店的屋主，每位買下這家店面的人，都是「買店免費學功夫」，傳承是房東老闆的理念，慷慨大方，不吝惜傳授製作豆腐的功夫給下一位購屋的人，老房東單純的希望技術不要斷傳，能持續延傳給下一代。因此，現任老闆 I 先生，也想繼續傳承給自己的兒子，讓這精神及製作豆腐的功夫延續下去。



本研究拍攝：老街五十年豆腐店



本研究拍攝：招牌一哇沙米豆腐

## 4.2 景觀敘事分類－重要事件與人物

### 1. 伐木工人：

日本佔據臺灣後，總督設有殖產部，經略臺灣土地資源，製樟及伐木兩大重要森林資源帶來充裕的財源，因此，這群伐木工人的努力，帶動了日據時期嘉義山區進一步的發展。(郭輝，1977)。西元1904年，日人發現阿里山擁有大片檜木林，為方便運輸木材下山，阿里山森林開發的首要工程就是造鐵路(邱麟祥，1991)。西元1906-1913年間，自嘉義北門站到阿里山沼平站陸續完工，以嘉義北門站為起始站，行經竹崎入山，再自樟腦寮迴繞獨立山，過交力坪、奮起湖、二萬坪，最後登上阿里山抵達沼平終點站，正式開啟了阿里山的代木生涯。

大正年後，開始進行的伐木活動造就大量的工作機會，當時的職業結構中有一部分人從事伐木、造林的工作，而伐木工作即須伐木、造林、集材、裝車等作業都需人力。因工資較高，因此吸引了人來此謀生。早期沒有鐵路，原本山區所種植或採集的山產必須完全以人力運送下山，每天經過石頭路的步道來奮起湖工作，因此步道的故事與伐木工人息息相關，例如：木馬棧道。自鐵路設立有所轉變，居住在山區的居民開始將山產轉運至車站集結，再由鐵路運送下山，蒸汽火

車的開發，早期一天有七八班，每班都載滿了許多遊客及伐木工人，也因民生需求，隨之飲食業紛紛開業，奮起湖山城因此變得十分熱鬧。

## 2. 成立文史工作室：

民國六十九年（1980）阿里山公路台十八線準備開拓，奮起湖大飯店的D先生，看出公路開通後，可能對奮起湖產業造成衝擊，所以與林務局配合開發新景點，試圖將地方產業結合觀光。D先生為了不想讓奮起湖遭埋沒，深深體會到「拚觀光」的重要。他認為自己的故鄉很好，這裡有好山好水、空氣好、又很寧靜，為了讓遊客來到奮起湖，不再只知道鐵路便當及老街能逛，其後十幾年間，持續發展奮起湖森林觀光事業；奮箕湖文史工作室於民國八十六年也成立了，用來紀錄奮起湖的歷史與人文發展軌跡，地方相關人士及文史工作者一起開發了十八個景點，並依據各個景點特色取名，吸引更多觀光客，社區的有心人士都期望將奮起湖發展成一個具深度文化歷史與自然健康的觀光地。自成立文史工作室後，為了復興下腳店仔往昔的輝煌，成立了文史館，將奮起湖的觀光範圍由老街那一帶擴大至下腳店仔。使遊客能體驗早期真正的老街，回味過去並深入了解地方。經文史工作室的成立，在觀光的發展的過程中，推動了不少活動，帶動人潮入進奮起湖體驗懷舊之旅。

### 3. 成立文史陳列室（文史館）：

奮起湖陳列室由日治時代的警官宿舍整建而成，以奮起湖的「前世今生」做為陳列主題，典雅的建築與陳列，還有奮起湖、阿里山等的影片介紹，讓遊客可以更進一步的了解奮起湖的人文背景與自然景觀。陳列的文物包含有仿古的蒸汽火車頭、鐵道、鐵路風燈、三色號誌提燈、鐵路專用電話、電器路牌閉塞器、烏龍茶固定器、火車餅模具、便當盒等，展現奮起湖山城的發展歷程。奮起湖文史陳列室成立主要目的是希望能帶動奮起湖下腳店仔地區的發展，並且能對當地文史有更深一層的認識，也希望能把這條沒落成寂的下腳店仔的氣勢帶起來，讓奮起湖第一街再度活絡起來。



本研究拍攝：奮起湖文史工作室

#### 4.3 景觀敘事分類－歷史建築與遺跡

##### 1. 奮起湖車站、火車頭、火車陳列室：

阿里山森林鐵路為世界僅存的三條高山鐵路之一，自阿里山森林鐵路開發，在整個山地沿線的各站中，位居中繼站的，還設有機關庫（車

庫)、檢車庫和保線單位(今監工區),負責車次換班、養護、補給、驗車和鐵道維修等工作,山地段之行運也是以奮起湖為分界(周俊霖,2000)。它是阿里山鐵路的鐵道及車輪維修三大站之一,也是機關車換車處;當時商業活動以雜貨店、飲食攤、運輸行等為主,因此奮起湖身為鐵路必須之站,具有交通及商業兩方的優勢,成為山區山產輸出的集散地,因此奮起湖車站是十分重要的一站。現今,鐵路旁設立了火車陳列室,成為一個觀光空間,裡面仍然停放著老式的蒸氣火車,陳列在車庫裡的退休老火車頭、舊車廂和工程用具等懷舊物品,皆能讓遊客對於阿里山森林鐵路歷史的發展有所認識,從展示物斑駁的外表下,可以嗅出它們的歷史,加上周圍頗有歷史感的建築,彷彿有種穿越時空的感覺。

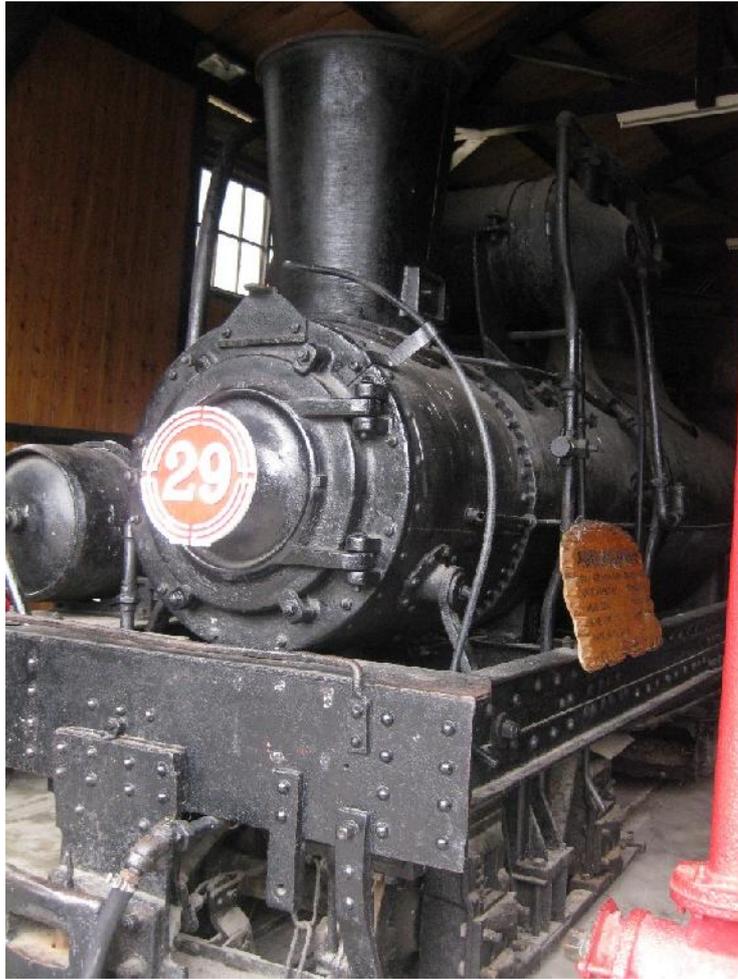


本研究拍攝：奮起湖火車站





本研究拍攝：老火車頭



本研究拍攝：老火車頭

## 2. 悶柴窯：

早期來奮起湖開墾的先民，主要是從事抽藤、燒炭、砍材、鋸板等採集活動。(周俊霖，2000)。在日據時代，奮起湖附近的悶柴窯大約有十幾處。當地居民將雜木放入窯中悶燒 20 分左右，就成了早期家庭必用的木炭。而目前依舊保存良好的木炭窯又稱悶柴窯，主要以石塊堆砌而成的圓形窯，高約 1 公尺的石塊圍牆，留有一處約半公

尺寬的出口。根據 D 先生的說法，日人管制時，木炭的需求量很高，因為日人的壽喜燒必需使用到木炭；之後，燒火炭也必須要先向營林所招標，自鐵路通行時，便運用鐵路將木炭運至嘉義市販售。現今，遺留下來的悶柴窯遺跡，成了遊客來此走訪之地！



本研究拍攝：老悶柴窯

### 3. 牛車路、下腳店仔、老街：

從日據時代開始到光復出幾年間，「下腳店仔」是奮起湖的發源地，扮演供應山中居民基本民生物資的熱鬧集散地，除了幾戶住家外，就是一些雜貨市集商店，那時的居民從事山野的墾荒，開採一些農產，背下山販售或自用，因此「下腳店仔」漸漸成為南來北往的「休

睺寮丫」，即是上下山人群的落腳處。下腳店仔有條「牛車路」通到現今老街，顧名思義是牛車在走的產業道路，由獸力代替人力，貨物可以直接透過牛車運送，取代「下腳店仔」的生活機能。自阿里山森林鐵路的興起，「下腳店仔」的住家與商店逐漸移轉到較上方的鐵路沿線，後來鐵路完成，依附在車站旁的老街迅速發展，因此奮起湖第一街的「下腳店仔」日趨沒落。近年來為喚醒大眾的記憶，發起推動下腳店仔整裝再出發計畫。至今，還保有古老的檜木屋舍，並且還有居民住在這裡，走進這老街好像走入電影場景一般，有種回到過去時光的錯覺。這座最具山城特色與地方風情的重要歷史景觀，保留了濃厚的古早味，最能讓人回味民國初期先民過去的辛勞生活及奮起湖的光陰故事。



本研究拍攝：下腳店仔。



本研究拍攝：下腳店仔

西元 1904 年，日本探險家在阿里山原始森林中，發現蘊藏豐富的珍貴紅檜、扁柏、樟樹等高級林木，而開啟了阿里山森林的開發，為方便將這些砍伐下來的高級木材運輸下山，日本台灣總督府於西元 1906 年開始著手規劃阿里山森林鐵路的興建。為了建鐵路，族群部落逐漸往車站聚集，來此從事伐木的工人增多；因交通上的優勢，形成市集的景像，鄰近的居民都會往此車站旁的老街去，購買柴米油鹽等生活用品及用具，商業活動十分多元，形成一個熱鬧的商圈，即是現今的百年老街，街道的兩旁都是低矮的木造建築，這條五百公尺的巷道，是奮起湖商家最早的聚集地，在此發生無數的故事，深藏居民的笑淚與生活，走在老街上，讓遊客彷彿有走入時光隧道般的感動。深藏感情的奮起湖老街，經歲月的累積，記憶的沈殿，在在訴說著先民胼手胝足建立起家園的辛酸與驕傲，成了奮起湖一大特色。



本研究拍攝：現在奮起湖老街



本研究拍攝：現在奮起湖老街

#### 4. 山城牌樓：

故事的延續，總有共同的記憶，例如：古道遺跡、步道，鐵路、歷史性空間資源、文化產物，構成了文化的記憶象徵。而座立在奮起湖鐵路旁，有一個山城牌樓題著四個詩句—「無頭無尾不成真，兩人騎士談原因，三人騎牛牛無角，草木中間一個人」，四句的意思是「且坐奉茶」，象徵著奮起湖山城的居民十分好客與親切，人情味濃厚，也就代表著奮起湖這小鎮，居民待人熱忱的文化風情。

## 5. 木馬棧道：

受訪者 D 先生表示：

早在嘉慶年間就有奮起湖地區部落，當時這裡盛產樟木，聚集很多伐木工人。在伐木的艱苦年代，當時的運輸機具不像現代的普及發達，人力是最廉價，也是最容易取得的動能。

但人力仍有其極限，一名壯漢的最大力氣也不過百來公斤，為了因應運送這些負荷太重的木材，簡易的輔具應運而生。祖先於是利用橫木排列形成拖運的軌道，然後用木材做成一部木車，就像馬一樣馱負重物亦稱木馬。「木馬」即是當時普遍被使用來搬運木材的一種器具，其形狀類似雪橇的運輸工具。奮起湖老村長 F 先生表示：

在運送木材途中，為了避免木馬跟軌道經磨擦後脹裂，因此製造木馬選用的木材要慎選，必需用木理通直無節、堅硬、脹裂性小的堅韌木材製成。這條軌道亦是現今的「木馬棧道」，其深藏著昔日悲苦的故事，當時工人從山上運輸大量木材下山，須用力推動木馬，利用較少的接觸面使木馬容易推動，十分辛苦。

當時以二人為一組，大部分都是夫妻檔，沿山坡往山下拖運，一人在

後面拖，以防木馬衝得太快；力壯者在前面拖拉牽引，必須邊拉馬車邊在枕木上塗潤滑油，以減少摩擦力，使其行滑輕便。因為推車苦力都是壯丁，山區地勢陡峭，再加上載送的木材很重，若一個不小心，剎車不及，就可能喪命，故當時的人都不喜歡嫁給伐木工人，也因此木馬車被稱為寡婦車。



本研究拍攝：木馬棧道



本研究拍攝：木馬

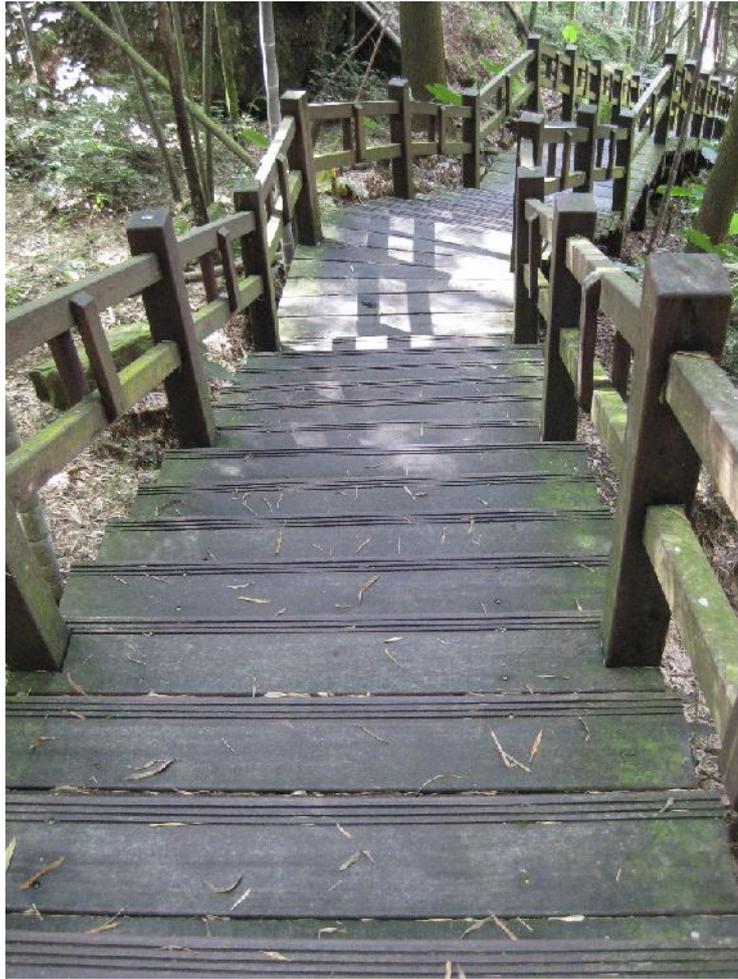
## 6. 奮太、奮瑞古道、糕仔炭古道：

最早在奮起湖開墾的祖先來自瑞里，當時都是徒步，依著蜿蜒崎嶇不平的一般泥土路面來奮起湖討生活，每一條步道都有歷史脈絡可循。早期由瑞里至奮起湖主要通往要道為「奮瑞古道」，太和農民至奮起湖走的步道即是「奮太古道」，當時先人自瑞里、太和挑著農產品到奮起湖販售，再從奮起湖購買日常生活用品回家。後來，民間流傳一則有趣的傳說，源自清朝嘉慶年間，推算起來少說有兩百年歷史。當時鄰近的梅山、太和山區農民，多要挑著竹筍前往奮起湖販售，而這位農民生性好賭，將所賣的竹筍所得輸光後，飢餓難耐，偷吃當

地百姓販賣的糕仔餅，因而被逮了個正著，當時糕餅店的老闆見他可憐，不忍心將他送官法辦，因此想出有趣的懲罰方法，店家要求他必須闢建一條步道，方便太和與奮起湖間居民往來。後來，這偷吃的農民也為吃幾塊糕點，蓋一千多個石階來贖罪，步道依約完成後，為紀念此事蹟，地方人就稱此為「偷吃糕仔炭」，有了這條步道，幫當地居民解決土路難行之苦，替瑞里、太和的居民帶來方便。臺灣光復後，步道漸廢，近幾年才因登山客增多，古道才有機會展現新意，地方居民因原名不雅，改稱「糕仔炭古道」因為有了傳說，才增添人文趣味，即便只是鄉間民談，卻也記載著古道的起源歷史。



本研究拍攝：糕仔炭古道



本研究拍攝：奮太、奮瑞古道

#### 4.4 景觀敘事分類－儀式與風俗

##### 1. 百年土地公廟：

百年歷史的土地公廟為奮起湖居民的信仰中心，是地方的守護神，關於這座廟有一段傳奇故事，根據 D 先生的說法，土地公廟早期外觀斜斜的，一開始奮起湖的居民並沒有覺得不妥，仍然虔誠膜拜祈求保佑與平安。後來有陣子國內風行六合彩，當時很多都到處拜廟

求明牌，希望能圓發財夢。這座土地公廟也成了外地遊客至此一拜的場所，結果發生了有趣的事件，據說為了求明牌來此拜拜的民眾因而中獎的人不少，但奇怪的是土地公似乎特別眷顧外地人，當地居民每天膜拜卻沒有聽說有人因此中獎的。於是地方人士才發現原來廟口並沒有對準奮起湖社區的方向，而後，地方人士重修廟堂的廟口，將原本向西南方調整向東方，從此，庇蔭奮起湖的居民，居民因此生活過得安祥。



本研究拍攝：百年土地公廟

## 2. 神社遺址：

位於奮起湖中上方，日據時代時，日本人在此蓋了一間神社，供奉著天照大神，當時在神社前有個廣場是大眾聚集、表演相撲的場所。光復後，由於不再信仰日本人的信仰文化，於是建築物被當地居民拆除。現今遺留在地面的遺址，方向朝向西南方，與土地公廟東南方的方向，正好在奮起湖的中心點形成交會，據說是絕佳的風水地形。



本研究拍攝：神社遺址

### 3. 天主堂：

天主教堂是奮起湖設立的宗教場所之一，是要讓居民對上帝的恩典有所了解，而附設在旁邊的活動中心也有提供讓教友聯誼及開會、投宿的使用。實地走訪參觀它附設的住宿設備—乾淨、舒適，外觀也很新穎，很多學生族都會投宿在這裡。此外，奮起湖的小孩大都在天主堂的幼兒園上學，孩子們跟修女們的互動也十分良好。

在這裡，有兩位七十多歲的外國修女，自年輕時就來台灣服務了，二十幾年前落腳奮起湖的天主教堂後，盡心照顧部落的原住民及奮起湖鄰近地區的老人與病患，守護這塊土地的人民，也贏得居民的尊敬，獲得「奮起湖天使」之稱（謝瑞鵬，2011）。

本研究，也觀察到天主堂和奮起湖山城的情感十分濃厚，它不只是地方的信仰中心而已，對內，成為居民、小孩得到關懷、愛的照顧及學習的地方，而對外，提供遊客們一個方便、安全、舒適的短暫住所。

## 4.5 景觀敘事的整合

綜合以上分析，將奮起湖分成「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」四大類，經闡述後，發掘這座山城

傳承的精神十分濃厚，老街上的店幾乎是一代傳給一代，象徵著奮起湖的文化精神深植在每位居民心中，對奮起湖這塊土地不變的執著；由人們的生活起居連結必經之道，體會到凡是先民走過的步道，留下的不只是刻苦耐勞的記憶，也感受到先民單純及善良，已懂得人與人之間的互助精神，充滿溫暖與人情味；自從有了鐵道，也使得純樸的山城有了新的氣象，改變了居民的生活方式，帶動一連串的商业活動，隨之，公路開通也吸引了更多人來這條台灣海拔最高的老街。

發展觀光，以地方文化、歷史來提昇它的魅力，可將以上四大分類的故事脈絡串聯起來，首先從奮起湖的地理位置之優勢，吸引附近的居民來此開發，當時通往的步道，及伐木時代運用的木馬棧道、牛車路等故事連結成「步道的故事」；接著以阿里山鐵路的興建結合供應山中居民基本民生物資的下腳店仔，串聯現今老街逐漸繁榮的過程，導出「鐵路與老街的故事」；最後，將奮起湖名聲響亮的文化產物的老店精神，連結成「傳承的故事」。經由步道、鐵路與老街、傳承的故事，整合出具有故事情節的奮起湖，有助於強化文化觀光的深度及吸引力。

### 1. 步道的故事—牛車路、木馬棧道

牛車路，顧名思義是牛拉著三輪車通往的路，凝聚了祖先感人故事的心靈步道。我們可以想像當時早期民眾普遍艱辛生活的樣子。祖

先藉由獸力取代人力，經由這條簡陋不好走的道路，運送農作物、生活物資到熱鬧的集散地，幫山區的居民可以互助，可以交流。農民刻苦耐勞地，為了負擔家計，每天用勞力牽著牛車做事，也因此祖先們跟牛的情感十分深厚，亦可理解，台灣老一輩農民基於牛是工作伙伴而不吃牛。車頭有認真打拼的牛，車上有感動人心的做事，牛車路也就留下每一步足跡，每個記憶，後代也能體會感受到先民單純的一顆心、互助的情感，濃厚的人情味。

早期在奮起湖生活的居民也經歷過伐木的艱辛年代，為了克服搬運木材的問題，利用了一個形狀像雪橇的運輸工具，它是採用木材製成的一部木車，就像馬一樣馱負重物，所以，叫做「木馬」。木馬也有一個專用道路運送木材，這條軌道就是現今的「木馬棧道」，其深藏著昔日悲苦的故事，木馬車也就有「寡婦車」之稱。當時工人從山上運輸大量木材下山，須用力推動木馬，十分辛苦。大部分都是夫妻檔，沿山坡往山下拖運，一人在後面拖，以防木馬衝得太快；山區地勢陡峭，再加上載送的木材很重，若一個不小心，就可能喪命，也衍生了當時的人都不喜歡嫁給伐木工人。

牛車路、木馬棧道皆是先民走過的重要步道，每一條步道都有歷史脈絡可循。留下來的點點滴滴，足以讓我們了解刻苦耐勞的生活記

憶，也感受到先民在很早以前就已懂得人與人之間的互助精神，充滿溫暖與人情味的歷史性的地景。

## 2. 鐵路與老街的故事—下腳店仔、阿里山鐵路、現今老街

下腳店仔是奮起湖的發源地，供應山中居民基本民生物質的熱鬧集散地，早期還沒有鐵路，先民都以人力運送山產下山販售或自用，因此，下腳店仔漸漸成為南來北往的落腳處。後來，阿里山鐵路開通後，奮起湖成為途中的中繼站，交通上的優勢，形成市集的景象，人潮也就往鐵路移動。當時在這條鐵路旁的商業活動大多數以雜貨店、飲食攤、運輸行業為主，因此，這條鐵路具有了交通及商業的優勢。在鐵路旁，有一條五百公尺的巷道，形成一個熱鬧的商圈，即是現今的百年老街。街道的兩旁都是低矮的木造建築，還保留石階，在這裡也發生無數的故事，深藏居民的笑淚與生活，走在老街上，讓遊客彷彿有走入時光隧道般的感動。

早期供應山中居民基本民生物資的下腳店仔，自從阿里山鐵路的興建，也帶動現今老街的商機，在這發展過程中，留下的建築景觀還被保存著，還可以回到最早發源地下腳店仔、鐵路旁的火車頭、逛奮起湖熱鬧的老街，感受一下古老檜木屋舍的美、獨特地方的風情，讓人回味民國初期先民過去的辛勞生活及奮起湖的光陰故事。

### 3. 傳承的故事－文化產物的老店精神

奮起湖早期的伐木工人居多，商家主要販售簡單麵食、碗粿、肉粽、餅類等，之後鐵路帶動了商機，開始有叫賣便當的攤販，老街的商家也紛紛設立。火車餅、公婆餅是早期伐木工人最愛吃的乾糧，大部分從事勞力苦力的工作，需要填飽肚子，也就會選擇大塊的餅來果腹。公婆餅和火車餅的負責人一代傳一代，傳承古早的風味依舊不變、研發製出表面有火車圖騰的火車餅，秉持每天現做現賣的原則，烘製出懷舊古早味的糕餅，成為觀光客的伴手禮。

除了餅類，還有位在老街內，有一間純手工奮起湖豆腐，是用甘醇的高山泉水釀製，與阿里山檜木器具一起製作而成的，綿密的豆腐，很有古早味，也是奮起湖地方的代表物之一。這家豆腐店已有數十年的歷史了，豆腐在日據時代就有了。這家近五十年的老店，有個特有的傳承精神，第一代的林先生亦是這家店的屋主，每位買下這家店面的人，都是「買店免費學功夫」，傳承是房東老闆的理念，慷慨大方，不吝惜傳授製作豆腐的功夫給下一位購屋的人，老房東單純的希望技術不要斷傳，能持續延傳給下一代。因此，現任老闆 I 先生，也想繼續傳承給自己的兒子，讓這精神及製作豆腐的功夫延續下去。

奮起湖為阿里山鐵路的中繼站，火車至奮起湖的時間約為中午時

刻，蒸氣火車要在此換車頭，乘客可暫停買便當充饑，因此搭火車的旅客成了餐飲業的新顧客，車站附近的店家相繼轉型以賣便當為主。由於火車到此恰好中午，奮起湖因此成為叫賣便當、兜售特產的小站，鐵路便當便應運而生，最早開始做當便生意的是「登山食堂」和「蘭香食堂」這兩家，另外火車餅、大餅、草仔粿、公婆餅及豆腐等也是奮起湖古早味的特產。令人懷念的鐵路便當成為地方的文化象徵物，是奮起湖對外的一塊閃亮招牌。便當業者也是一代傳承一代，延續這懷念的古早味。繼續將名聲響亮的文化產物的老店精神流傳下去。

## 第五章 結論與建議

本章針對第四章文字資料及訪談資料整理與歸納分析之結果，分別說明本研究的發現，並提出實務業者在運作上的建議，及本研究之限制與建議。

### 5.1 研究發現

經由本研究第四章蒐集的文字資料及受訪者的訪談資料經歸納分析後，將奮起湖之人文景觀分類成「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」等四大類：

奮起湖之「地方象徵物」，包含火車餅、公婆餅、奮起湖鐵路便當、筍、愛玉、奮起湖豆腐，以上皆為食物，這些食物由地方開發農作物產業到伐木時期，直到鐵路開發過程中，與地方居民生活有很深層的影響，在過程中也藏有很深很豐富的故事。

奮起湖之「重要事件與人物」，包含伐木工人、成立文史工作室、成立文陳列室，在地方的歷史發展過程中，皆是有助於這塊土地發展的關鍵人事物。

奮起湖之「歷史建築與遺跡」，包含車站、火車頭、火車陳列室、悶柴窯、牛車路、下腳店仔、老街、山城牌樓、木馬棧道、奮太、奮瑞古道、糕仔炭古道，它們皆是有形的、有歷史的建築景觀及祖先必經的步

道，及依附生存，買賣交易的商圈。

奮起湖之「儀式與風俗」，包含百年土地公廟、神社遺址、天主堂，這些皆是地方的信仰中心或活動場所及遊客短暫投宿的地方。

以上四大類的人、事、物，經景觀敘事的故事性敘事後，更能了解當時祖先們開墾的心路歷程；更加突顯地方的特色，提昇了奮起湖文化之價值。

本研究經景觀敘事分析後，將以上四大分類的故事脈絡彙整，並分解出奮起湖三大故事：首先從奮起湖的地理位置之優勢，吸引附近的居民來此開發，當時通往的步道，及伐木時代運用的木馬棧道、牛車路等故事連結成「步道的故事」；接著以阿里山鐵路的興建結合供應山中居民基本民生物資的下腳店仔，串聯現今老街逐漸繁榮的過程，導出「鐵路與老街的故事」；最後，將奮起湖名聲響亮的文化產物的老店精神，連結成「傳承的故事」。經由步道、鐵路與老街、傳承的故事，整合出具有故事情節的奮起湖，有助於強化文化觀光的深度及吸引力。

「步道的故事」：步道凝聚了祖先感人的故事，研究討論中發現牛車路是早期農夫用獸力取代人力必經的路，存在當時人民生活景象，每天用勞力工作的居民發直到伐木時期，也懂得用工具來運送木材，開始運用木馬在木馬道拖運，發現祖先們為了負擔家計也不惜辛勞及風險，因

此，木馬道在對奮起湖的居民而言，也是一條不可缺少的道路。

每一條步道都有歷史脈絡可循。留下來的點點滴滴，足以讓我們了解先民們刻苦耐勞的生活記憶，步道的故事可以感受到奮起湖的祖先在很早以前就已懂得人與人之間的互助精神，也可以感受到它是充滿溫暖與人情味的歷史地景。

「鐵路與老街的故事」：早期供應山中居民基本民生物資的下腳店仔，自從阿里山鐵路的興建，也帶動現今老街的商機，在這發展過程中，留下的建築景觀還被保存著，還可以回到最早發源地下腳店仔、鐵路旁的火車頭、逛奮起湖熱鬧的老街，感受一下古老檜木屋舍的美、獨特地方的風情，讓人回味民國初期先民過去的辛勞生活及奮起湖的光陰故事。

「傳承的故事」：奮起湖的居民大部分都是以出勞力而賺取工資，因此地方所販賣的食物以簡單麵食、碗粿、肉粽、餅類等，之後鐵路帶動了商機，開始有叫賣便當的攤販，老街的商家也紛紛設立。早期的業者十分的重視與這塊土地的情感，因此地方的一些象徵物至今依然流傳下來，像是公婆餅、火車餅、奮起湖便當以及著名的豆腐並沒有失傳。一代傳承一代，有很感人及特別的故事。奮起湖的業者發揮老店精神，延續這懷念的古早味，繼續將這歷史性的文化產物流傳下去。

綜合以上分析討論中發現，發展奮起湖觀光採用景觀敘事的手法，

有助於提升文化觀光的深度，依循主軸去發展，地方的精神才能鞏固，藉用故事來提昇它的價值，保存地方文化，深度認識奮起湖，對整體觀光發展是有幫助的。

## 5.2 研究建議

### 5.2.1 對政府單位的建議

1. 未來城鄉計劃將歷史原貌重現，以文化作為振興地方，復甦地方經濟發展的利器，本研究結果將有助於地方在進行規劃及設計工作之考量，可將景觀敘事置入地方文化，提升文化之價值，使其文化魅力持之以恆為目的。
2. 未來政府推廣觀光，加入解說牌設置，可以利用故事加深其內涵，強化解說牌傳達訊息的能力，亦可用故事規劃主題性的觀光展示空間、觀光行程路線等，作為規劃深度旅遊之參考。
3. 未來政府在做地方歷史建築、歷史景觀重修重建，亦可循著敘事內容的描述，作為還原歷史風貌的準則，保留懷舊的風格，凸顯其特色。

因此，本研究建議，未來發展文化觀光，應抓住文化根源才能使文化魅力持之以恆，植入故事的手法，可更清楚了解與他們生活息息相關的事物、人文景觀及情感。文化景觀呈現人與環境互動的成果與

過程，具的文化特性與價值，更是奮起湖文化觀光產業中最值得去保存的一部分。歷史景觀及地方文化皆是活的，是有情感的，莫將他們視為空殼子一般，矗立在那兒。可藉由故事讓遊客對奮起湖既有的印象更跨進一步，也對整個地方文化發展上有更深的認知，對奮起湖也不僅僅只有老街的刻版印象，還有更值得深入體驗的風情。

### 5.2.2 對旅遊業者的建議

觀光旅遊業者，於二〇〇八年，將台灣鐵路便當躍上國際媒體，日率隊來台拍攝「台灣鐵道支線、鐵路便當美味之旅」，為愛好深度旅遊的日本觀眾來介紹台灣之人文風情，特別推薦奮起湖便當加以介紹，也把「便當王國」的關注度及知名度正式推向國際。奮起湖魅力逐漸被受重視，因此，在發展文化觀光的同時，為了加深旅遊體驗，可將當時依附鐵道而發展出來的文化產物之精神發揮出來，它反映出當時的一種生活，可嘗試透過知性解說，融入感性面，植入故事連結某個時空與地點的事件，創造不同的體驗，因而，奮起湖便當不再只是一個便當，不再只是重視它外表的包裝及食材的味道，經導入景觀敘事的手法，可發揮不同的效果，每當遊客來此旅遊，在品嚐具地方代表性的鐵路便當時，腦海是有畫面，有情感，有回憶的，可別於一般的文化觀光之旅，留下豐富的體驗。

善加利用景觀與故事的結合，活化景觀的生命力，就用故事來延續下去。景觀敘事的手法，即是使用「說故事的方式」來陳述一個事件觀念或主題，使接受者易產生興趣，並引發好奇心，如果能與接受者的個人經驗產生關聯，則感染力程度也會相對提高，除了觀光景點可應用景觀敘事之外，未來應該也適用於古蹟保存的文化事業、輔助閒置空間再利用之規劃與設計、傳統古厝及廟宇的重建、餐飲空間設計、知性博物館，例如：古蹟故事館、歷史文物館、文化藝術博物館、原住民文化會館等。

地方要發展觀光，在地化十分重要，在進行文化扎根與深化的工作時，加強台灣的導覽人員之素質是必要之一。因此，台灣的領隊、導遊在培訓的過程中，可嘗試將景觀敘事列為重要課程之一，強化他們對景觀的認識，訓練他們用說故事的方式來解說給觀光客們聽，讓景點觀光更有附加價值，在地的文化特色才能夠長久，若沒有特色的觀光景點，就容易被消費者割捨。簡言之，培訓會說故事的導覽人才，把在地的特色行銷出去，對促進文化觀光的發展有相當大的助益。

最後，本研究給予旅遊業者的建議，當規劃者在進行規劃時，應將原有精神發揮出來，讓歷史建築復甦，突顯地方風格，展現地方特色，例如建築物的復建，可以特別用解說牌加深文化的內涵，或使用故事呈

現，讓導覽手冊更生動，喚醒大眾的記憶，亦可利用多媒體製作活潑生動的導覽片段，變成活生生的藝術會館（gallery），讓遊客可以自行選擇想要認識的觀光景點之敘事介紹的先後順序；在一個複合式多媒體空間裡，可深度認識奮起湖的景觀，同時也品嚐檜木咖啡或高山茶葉等，有如影音劇院般的視廳空間的享受，別於一般的靜態式的旅遊，創造新的體驗價值，帶來新的商機，也可望讓先民過去流傳下來的文化仍可永續保存。

### 5.2.3 對地方業者的建議

1. 未來地方業者可以抓住地方的象徵物並賦予生命，並導入故事，能夠對遊客產生感染力。整體而言，將地方的象徵物結合景觀敘事的核心概念，把無形的精神、感情置入有形的商品裡面，
2. 某個時空背景下的故事，作為其專屬的介紹，如此一來，有形的商品也就被賦予生命，創造其獨特性與稀有性，使遊客產生感情及留下深刻的印象。
3. 未來文化觀光的发展，為了避免失去原始的風貌，為維護觀光的品質，在文化產物的包裝上，應共同抓住地方的核心精神，因此，景觀的設計結合敘事、地方上的店家和攤販結合其發展的故事，讓遊客在享受視覺及味覺的體驗時，也能與過去的歷史記憶聯繫，創造一個深

具意義且影響長久的共享經驗，提昇人民高尚的生活品質與文化水準。

### 5.3 研究限制與未來研究之建議

1. 本研究主要探索地方過去的歷史故事，蒐集的文字資料及口述資料，地方上流傳的傳說都是以口耳相傳的方式，少數碰到歷史文獻中沒有完整的記載，故無法更進一步的驗證。
2. 本研究主要針對過去所發生的事件與故事彙整並分析，沒有包含現代或近期發生的事件及故事。若要深入去蒐集更多新的故事，可採民俗誌的方式，深入地方並參與觀察，與地方居民更多互動與交流，探究更深層與更在地的奮起湖故事。
3. 本研究主要是以質性的方式，並加入景觀敘事的概念找出有故事性的元素加以分類。未來在研究上，可先用景觀敘事去分析，再運用量化的層級分析法(AHP Method)，由專家依權重排序「地方象徵物」、「重要事件與人物」、「歷史建築與遺跡」、「儀式與風俗」各項目之優先順序，以作為奮起湖觀光發展之參考指標。
4. 未來的研究亦可藉由景觀敘事將景觀導出有故事情境的觀光路線，並透過問卷量化的方式，了解使用者／遊客對景觀敘事置入觀光資源之

有效性、滿意程度，若獲得使用者／遊客不錯的評價，亦可嘗試應用在不同的觀光景點，使多樣性的觀光設施及服務能夠逐漸改善、提升觀光品質。

## 參考文獻

### 一、中文文獻

1. 林曉薇(2008)，文化景觀保存與城鄉發展之研究—以英國世界文化遺產巴那文工業地景為例：都市與計劃，第三十五卷第三期，205-225 頁。
2. 涂卉、候錦雄（2008），歷史場所的景觀敘事呈現-以鹿港福興穀倉再利用為遊客中心之案例操作：造園景觀學報，第十四卷第二期，35-52 頁。
3. 林廷隆(2004)，探索社區文化景觀建構軌跡，造園季刊，第五十卷，53-64 頁。
4. 張良漢、林樹旺、陳冠穎(2006)，奮起湖生態觀察空中廊道之可行性研究，運動與遊憩研究，第一卷第一期，25-42 頁。
5. 漢寶德（2003），文化城的概念，文化視窗期刊，第 26 期，行政院文化建設委員會中部辦公室。
6. 李依倩(2006)，歷史記憶的回復、延續與斷裂：媒介懷舊所建構的「古早台灣」圖像，新聞學研究，第八十七期，51-96 頁。
7. 李慶星（2008），彰化縣文化景觀資料庫建立及發展潛力分析，中興大學農村規劃研究所。

8. 黃光玉 (2006), 說敘事打造品牌：一個分析的架構, 廣告學研究, 第二十六卷, 1-26 頁。
9. 林慧雯(2003), 推展文化觀光策略之研究以阿罩霧地區再開發為例, 朝陽科技大學建築及都市設計研究所。
10. 蘇進長(2005), 遊客對文化觀光認知之研究—以台南孔廟文化園區為例, 南華大學旅遊事業管理研究所。
11. 涂卉 (2006), 鹿港福興穀倉再利用為遊客中心設計—以景觀敘事體的手法呈現, 東海大學景觀學系研究所。
12. 趙晏正(2007), 從文化景觀脈絡探討聚落保存價值：以台南縣江家聚落為例, 國立成功大學都市計劃研究所。
13. 王崇名(2008), 結合敘事策略之烏來觀光導覽圖畫書創作研究, 國立台中科技大學商業設計系所。
14. 蕭莉芳 (2007), 以地景敘事記敘產業遺產空間記憶之研究-以濁水水利發電所場區為例, 國立成功大學都市計劃研究所。
15. 周俊霖 (1990), 山村的聚落發展與生活方式—奮起湖與石棹的比較研究, 臺南師範學院鄉土文化研究所。
16. 莊惠如 (2005), 由景觀敘事的觀點探討林圯埔的文化觀光發展策略研究, 朝陽科技大學建築及都市設計研究所。

17. 陳貞吟(2005)，懷舊體驗之情緒與價值－以遺跡觀光為例，國立中正大學企業管理研究所博士論文。
18. 曾智霖(2003) 街道附加物對文化景觀街區之視覺影響評估研究-以迪化街北段為例，文化大學建築及都市計畫研究所。
19. 楊賀捷(2006)，懷舊之景觀敘事－金瓜石礦業景觀設計，東海大學景觀學系研究所。
20. 陳姿含(2008)，城市觀光發展策略之比較分析－以台南市與高雄市為例，國立成功大學都市計畫研究所。
21. 廖明毅(2006)，景觀敘事應用於恆春熱帶植物園解說教育之研究，朝陽科技大學建築及都市設計研究所。
22. 邱尚美(2008)，植物園解說教育模式建立與景觀敘事應用潛力評估之研究，朝陽科技大學建築及都市設計研究所。
23. 許毓容(2005)，主題式意象轉化於文化商品造形之研究，國立成功大學工業設計研究所。
24. 周俊霖(2000)，山村的聚落發展與生活方式－奮起湖與石棹的比較研究，台南師範學院鄉土文化研究所。
25. 黃蕙嵐(2004)，由敘事角度切入看旅遊指南的景點再現與景點製造，國立政治大學新聞研究所。

26. 蔡菱芳(2007)，高高屏「文化觀光產業」規劃開發之研究，朝陽科技大學建築及都市設計研究所。
27. 黃沼元（2002），台灣的老街，台北：遠足文化。
28. 沈文台(2002)，台灣老街圖鑑，台北：貓頭鷹。
29. 李允鈺（1982），華夏意匠，台北：龍田出版社。
30. 連雅堂(1921)，台灣通史，台北：台灣通史社。
31. Chris Jenks(1998)，關於文化一書導論大意，台北：巨流出版社。
32. 潘淑滿（2003），質性研究—理論與應用，心理出版社。
33. 林明春（2003），奮起湖導覽手冊—揭開林霧故鄉的面紗，嘉義縣：竹崎鄉中和國民小學。
34. John Urry(2007)，觀光客的凝視，台北：書林出版有限公司。
35. 曾光華、陳貞吟、饒怡雲（2008），觀光與餐旅行銷—體驗、人文、美感，台北：前程文化事業有限公司。
36. 陳智文 譯（2004），Simmons, A.著，說敘事的力量：激勵、影響與說服的最佳工具，台北：臉譜出版。
37. 楊明賢(1999)，解說教育，台北：揚智文化。
38. Bordwell D. & Thompson K.（2001）。電影藝術—型式與風格（第六版）。曾偉禎譯。臺北市：美商麥格羅·希爾。（原著出版年：2001）

39. 邱如華(2002)，古蹟活化再利用國際學術研討會全集，台北：內政部。
40. 翁盛義、周俊霖（2000），細說奮起湖文化歷史及產業發展經整理之文史資料。
41. 張新裕、謝國源（2003），阿里山這本書，台北：華人版圖文化事業有限公司。
42. 李鼎、徐君豪（2006），忘記憂悉的地方，台北：大塊文化出版股份有限公司。
43. 德銘餅店官網：<http://derming.myweb.hinet.net/>
44. 天美珍火車餅專賣店官網：<http://www.trainpei.com.tw/>

## 二、英文文獻

1. Cambridge, Mass., and London, England: The MIT Press.
2. Caponigro, Paul. (1975). *Landscape*. McGraw Hill.
3. Cronon, William.(1992), "A Place for Stories: Nature, History, and Narrative." *Journal of American History* 78, no. 4.
4. Chatman, Seymour Benjamin (1978), *Story and discourse: narrative structure in fiction and film* Ithaa and Londaon: Cornell University Press.
5. Clark, Kenneth (1961), *Landscape into Art*. Boston: Beacon Press.
6. Daniels, Stephen( 1989), Marxism, Culture, and the Duplicity of Landscape, pp. 196-220 in Richard Peet and Nigel Thrift, eds. *New Models in Geography: The Political Economy Perspective*. London: Unwin Hyman.
7. Groth,P(1997), Frameworks for Cultural Landscape Study. Understanding Ordinary Landscapes. New Haven and London: Yale University Press.
8. Hood, Edward J.( 1996), Social Relations and the Cultural Landscape, pp. 121-46 in Rebecca Yamin and Karen Bescherer Metheny. *Landscape Archaeology: Reading and Interpreting the American Historical Landscape*. Knoxville: University of Tennessee Press.
9. Halbwachs, M.(1992), On collective memory (L.A.Coser, Trans.) Chicago:The University of Chicago Press (Original work publisheed 1950).
10. Hayden,D. (1995), The Power of Place: Urban Landscapes as Public History. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
11. Harvey, D (1989), *The condition of postmodernity: An enquiry into the*

- origins of cultural change. Oxford: Blackwell.
12. Jaap Lengkeek, Paul Roncken, Bart van der Westen and Peter Westerink (2007), The Articulation Of Tourist Meanings In Landscape Design, Paper presented at the ASA Conference Thinking through Tourism, London (2007). Panel on Landscape Narratives.
  13. Lash, S. and J. Urry (1994), Economics of signs and space: after organized capitalism. London: Sage.
  14. Lapka Miloslav & Eva Cudlinova (2003), Changing Landscapes, Changing Landscape's Story, Landscape Research, Vol.28.
  15. Meinig, D. W.,ed.(1979), The Interpretation of Ordinary Landscapes. Oxford.
  16. Maslow, A.H.(1954) ,( A Theory of Human Motivation.) Psychological Review, Vol.50, P370-396.
  17. Marlies Brinkhuijsen (2007), Legible landscapes: the use of narratives in landscape design for leisure and tourism in Dutch cultural landscapes, Paper presented at the ASA Conference Thinking through Tourism, London,( 2007). Panel on Landscape Narratives.
  18. Morris, Wright. (1989), Time Pieces: Photographs, Writing, and Memory.Aperture.
  19. Picard M (1997), Cultural Tourism, Nation Building, and Regional Cultural: The Making of a Balinese Identity, in Tourism, Ethnicity, and the state in Asia and Pacific Societies, M. Picard and R.E. Woods, eds. University of Hawaii Press , Honolulu:pp.181-214.
  20. M. Brinkhuijsen, H. de Jong, R. Schröder(2007), Leisure and landscape:
  21. trends and impacts, facts and figures, Helpdeskvraag 1094 ,19 januari

22. Potteiger, Matthew and Jamie Purinton (1998), Landscape narratives: design practices for telling stories, J. Wiley, New York.
23. Samuel, R. (1994), *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. London: Verso.
24. Silberberg, T. (1995), Culture tourism and business opportunities for museums and heritage sites. *Tourism Management*, Vol. 16, No. 5, pp.361–365.
25. Shelby, B., and Heberlein, T. A. (1984), A conceptual framework for carrying capacity determination. *Leisure Science*, 6, 433- 451.
26. Sheppard, S, R.J. (1989), *Visual Simulation: A User's Guide for Architects, Engineers and Planners*, New York: Van Nostrand Reinhold.
27. Spirn, Anne Whiston. (1998) *The Language of Landscape*.Yale. pp. 85-132.; Pp. 216-239.
28. Vanderbilt, Paul. (1993), *Between the Landscape and Its Other*. Johns Hopkins.
29. Victoria Coleman (2003), Cultural Landscapes Chaarette, NSW Heritage Office.
30. Watts, May. (1975), Reading the Landscape of America.Collier
31. William Cronon (1992), A Place for Stories: Nature, History, and Narrative, *The Journal of American History*, Vol. 78, No.4, pp-1347-1376.
32. Zube, E.H., Sell, J.L. and Taylor, J.G.(1982), Landscape perception: research applicatin and theory, *Landscape Planning*, Vol.9, No.1, pp. 1-34.