

南 華 大 學

公共行政與政策研究所

碩士論文

六堆客家文化園區設立與發展之研究—知識管理之

觀點

A study on the establishment and development of Liudui

Hakka Cultural Park – knowledge management

perspective

研 究 生：丁彥中

指 導 教 授：彭安麗博士

中 華 民 國 100 年 10 月 3 日

南 華 大 學
公共行政與政策研究所
碩 士 學 位 論 文

六堆客家文化園區設立與發展之研究—知識管理之觀點
A study on the establishment and development of Liudui Hakka Cultural Park –
knowledge management perspective

研究生： 丁 嘉 中

經考試合格特此證明

口試委員： _____

邱 明 輝
彭 文 麗

傅 岳 邦

指導教授： 彭 文 麗

系主任(所長)： 吳 祥 流

口試日期：中華民國 100 年 10 月 3 日

誌謝

回首研究生涯倍感壓力與遲疑，這段期間家裡不斷有大小狀況而令我感到無力兼顧課業，也因為論文的寫作發現了自己許多的不足，這一路走來最感謝我生命當中的貴人『我的指導老師 彭安麗』，感謝老師體諒我能力的不足，可以做為老師的學生真的很幸運，不僅僅是課業上的陪伴，還有精神上的支持，您的話語使我受益良多，真的非常謝謝老師的耐心與愛心，希望老師在照顧學生的同時也要注意身體健康。另外，承蒙口試委員郭耀昌 博士與傅岳邦 博士，細心的審閱並給予寶貴的建議使我的論文更臻於完善。

感謝這段期間家人的支持、大頭不厭其煩的提醒與包容，並謝謝素寶、佳恩、麗珠等同學們的鼓舞與砥礪以及電影、人柱力與叮嚀陪伴著我一起參與訪談過程，你們的關心與陪伴是我最大的動力，也祝你們一切順心如意，謝謝。

丁彥中 謹誌於

南華大學公共行政與政策研究所

中華民國一百年十月

摘要

客委會落實客家政策，設置「客家文化重點發展區」，執行「客家文化生活環境營造計畫」，以利促成客語教學、文史資料及藝文活動等軟體計劃與硬體空間相結合。因此本研究將以六堆客家文化園區的發展為研究主題，以知識管理之論點建立客家文化之相關知識體系，以提高客家文化知識創新之成效，客家文化資料與文物之調查、蒐集、保存、典藏、研究、推廣、展演及運用。

討論六堆客家文化園區採取「生態博物館」之概念做為南部客家文化的入口平台，以活化地方鄉鎮聚落為目標，運用知識管理之觀點協助地方保存、加值及行銷客庄風貌與文化產業，具體呈現客家文化的知識政策，讓個人或團體都可將客家知識應用至產業活動中，透過客家經濟活動來創造客家知識文化，達成產業知識化及知識產業化之成果，並分析其對於政府客家文化發展政策之實際成效。

目錄

第一章 緒論	1
第一節 研究動機與背景	1
一、 多元文化的代表性	3
二、 族群認同與知識傳遞	4
三、 知識經濟與知識管理	5
第二節 研究目的與研究問題	6
一、 研究目的	6
二、 研究問題	7
第三節 研究流程與架構	8
一、 研究流程	8
二、 研究架構	9
第四節 研究方法、範圍與限制	11
一、 研究方法	11
二、 研究範圍	12
三、 研究限制	13
第二章 文獻探討	14
第一節 六堆地區客家文化歷史文獻	14
一、 客家文化的沿革	14
二、 六堆史略	20
三、 六堆空間	23
四、 六堆文化	29
第二節 知識管理之理論	32
一、 知識的定義與特性	32
二、 知識管理的定義與系統	44

第三節 六堆客家文化園區相關論文整理	50
第三章 個案分析	55
第一節 六堆客家文化園區整體概述	55
一、 園區緣起	56
二、 園區設施	58
第二節 園區研究活動與經營現況	62
一、 園區研究計畫及展示活動：	62
二、 園區經營與現況：	65
三、 客家社團	68
第三節 問題與困境	74
一、 問題	74
二、 困境	75
第四章 訪談分析與探討	76
第一節 訪談內容設計	76
一、 知識保存	76
二、 知識流通	77
三、 知識加值	77
四、 知識創造	78
第二節 訪談對象分析	79
第三節 訪談結果分析	81
一、 知識保存	81
二、 知識流通	87
三、 知識加值	91
四、 知識創造	94
第五章 結論與建議	97

第一節 結論	97
一、 知識保存	97
二、 知識流通	98
三、 知識加值	98
四、 知識創造	99
第二節 建議	99
一、 知識保存	99
二、 知識流通	100
三、 知識加值	101
四、 知識創造	101
參考文獻	103
一、 中文部份	103
二、 英文部分	106
三、 網站部份	107
附錄 一	109
南華大學 公共行政暨政策研究所 訪談問卷	109
附錄 二	112
客家基本法	112
附錄 三	114
訪談逐字稿	114

圖目錄

圖 1-1 研究流程圖	9
圖 1-2 研究架構圖	10
圖 2-1 六堆區域分布圖	29
圖 2-2 資料、資訊、知識、智慧的層級	38
圖 2-3 知識相互轉換的SECI模型	41
圖 2-4 組織知識的資源	43
圖 2-5 知識管理系統	46
圖 2-6 知識系統結構	47
圖 2-7 研究架構圖	49
圖 3-1 六堆客家文化園區形象標誌	65
圖 3-2 六堆客家文化園區開放區域圖	66

表目錄

表 2-1 資料定義表	33
表 2-2 資訊定義表	34
表 2-3 知識定義表	35
表 2-4 智慧定義表	36
表 2-5 外顯知識與內隱知識定義表	39
表 2-6 知識轉換流程表	41
表 2-7 個人知識與組織知識定義表	42
表 2-8 知識管理定義表	45
表 2-9 六堆客家文化園區相關論文表	50
表 3-1 六堆客家文化園區合作之客家社團表	68
表 4-1 受訪者基本資料表	80

第一章 緒論

第一節 研究動機與背景

行政院客家委員會為落實客家政策，依據 2010 年 1 月 27 日公布之客家基本法，設置了客家文化重點發展區，執行「客家文化生活環境營造計畫」，以利促成客語教學、文史資料及藝文活動等軟體計劃與相關硬體空間相結合。因此本研究將以六堆客家文化園區的發展為研究主題，以知識管理之論點建立客家文化之相關知識體系，以提高客家文化知識創新之成效，以及客家文化資料與文物之調查、蒐集、保存、典藏、研究、推廣、展演及運用。

關於「客家」這個名詞的定義，以歷史的角度來看，客家為漢族的一個民系¹或「次民族」，也就是一個具有漢族特徵的分支族群。根據《辭海》解釋：「客家，相傳西晉永嘉年間（四世紀初），黃河流域的一部份漢人，因戰亂南徙渡江，至唐末（九世紀末），以及南宋末（十二世紀末）又大批過江南下，至贛、閩以及粵東、粵北等地，被稱為「客家」，以區別當地原來的居民，後遂相沿而成這一部分漢人的自稱，以粵東梅縣、興寧、大埔、五華、惠陽等縣為最集中。尚有部分分布于廣西、四川、湖南、台灣、海南島部分和僑居海外南洋一帶。語言保留較多的古音韻，稱為客家話。」而屬客家語系的人，就叫「客家人」。

若以文化的觀點來看，一般而言，客家民系的文化特徵主要還是繼承了中古時期的中原漢族文化，但是，由於唐末宋初的南遷漢族人位處在福建、廣東、湖南之交界地區，也因此融合了部分大陸東南部地區之少數民族，如瑤族等南越文化，進而形成特別的客家文化。所以，「客家」的說法作為一個漢族民系的稱謂，並非以種族來分類，此乃文化的概念。

而開始有「客家」此稱謂乃始自於清代的一次大規模的地域性族群械鬥，

¹ 「中華民族」各民族中，由於方言不同而分為各個民系（實則為方言語系）。在漢族中，因方言不同而分為八大民系，即北方話、湘語、吳語、徽語、贛語（廣府語）、閩南話（包括閩南、潮州、海南、雷州四種方言）、閩北話和客家話八大方言語系。

是由當時原住在廣東西部江門地區的「廣府民系」，相對而言以「地主」自居來冠予客家的，即所謂來者是客，是一個他稱。「客家」這個他稱名詞之所以廣為世人所知，通說是後來由於 1930 年代客家學的開創者羅香林的客家源流學說，逐漸成爲族群名稱，不少人欣然接受，自稱客家人，但也有部分人並不喜歡這個名詞。

依據我國於 2010 年 1 月 27 日公布之客家基本法之規定來定義，客家人：指具有客家血緣或客家淵源，且自我認同爲客家人者。客家人口：指行政院客家委員會就客家人所爲之人口調查統計結果。而行政院客家委員會對於客家人口達三分之一之鄉〈鎮、市、區〉，應列爲客家文化重點發展區，加強客家語言、文化與文化產業之傳承及發揚，目前全台總計有 10 縣(市)、60 個鄉（鎮、市、區）。廣義的來說，在台灣地區凡是具有客家血緣、客家淵源，或是熟悉客語、客家文化，且自我認同爲客家人者，都是客家基本法中所指的「客家人」，可享有法案中規定的各項相關權益。

行政院客家委員會 2008 年的「全國人口基礎資料調查研究」結果顯示，台灣客家族群分布，北部以桃園、新竹、苗栗；南部則以高雄、屏東六堆地區爲主，其中中部之台中、南投、彰化、雲林及東部之宜蘭、花蓮、台東部分鄉鎮亦有客家聚落，全國客家人口數約有 427 萬人左右。在台灣，閩南、客家、外省籍與原住民之分，是人人都曉得的一種族群分類，所謂「客家」是相對「原住」來說的，先入爲「主」，後來爲「客」。早期影響台灣客家人口分佈的因素，主要爲閩客械鬥及樟腦採集，雖然臺灣客家人來台相當早，但因人口數不如閩籍，而在閩客械鬥失利退出平原，被迫遷至開墾較晚、較貧瘠的山麓與丘陵地帶遷至靠山的丘陵地，於是這也形成了客家人在丘陵地上濃厚的客家文化，不過，像是美濃平原，則是客家人在原漢械鬥中，從平埔族手中得來的，亦有部份地區的客家人在人口數居上風，得以居住在平原或沿海鄉鎮。

六堆地區橫跨了高雄市與屏東縣、屏東市三兩縣市，分別指的是：右堆：

高雄市之美濃區、六龜區、杉林區、甲仙區部分、旗山區部分及屏東縣高樹鄉、里港鄉部分；左堆：屏東縣之新埤鄉、佳冬鄉；前堆：屏東縣之長治鄉、麟洛鄉、九如鄉部分、鹽埔鄉部分及屏東市部分；後堆：屏東縣之內埔鄉；中堆：屏東縣之竹田鄉；先鋒堆：屏東縣之萬巒鄉。

六堆客家族群在南台灣開發定居已有三百多年的歷史，是南台灣客家族群來台早期拓墾的據點，經過長期拓墾高屏地區發展為一個完整的聚集範圍，要注意的是，早期「六堆」指的並不是一個行政區域，而是因公元 1721 年時朱一貴之亂²，威脅到高屏客家聚落的生存時，散佈平原山野林間之各地士紳義勇保衛家鄉、抵禦外侮所集結的聯庄團練「六隊」組織，亂事平定將各營所在地稱為「六隊」，後為有別於軍「隊」，以諧音改「六堆」，「堆」亦有聚落的意義，範圍包含了高雄市、屏東縣及屏東市三縣市所有的客家村莊。

一、多元文化的代表性

依據中華民國行政院客家委員會 2008 年的調查，在「多重認定」的條件下，台灣的客家人佔 18.6%，約 427.6 萬人，其中新竹縣 68.4%、苗栗縣 64.8% 是客家人。其次桃園縣 37.6%、花蓮縣 31.9%、新竹市 29%、屏東縣 23%、台東縣 22%、台北縣 16.7%、台中縣 16.2%、台北市 15.8%、高雄縣 14.3%、台中市、基隆市皆 14.1%。南投縣 13.9%、高雄市 12.1%、嘉義市 10.3%，其餘縣市比例不足 10%。

客家族群為臺灣早期移民人口比例最多的族群之一，在日復一日的生活之中，孕育出別具特色的客家文化，造就許多獨特的文化資產與風貌，是臺灣多

² 康熙 60 年（1721 年），原籍福建漳州，在羅漢門養鴨為業，人稱「鴨母王」的朱一貴，因不滿清廷苛政，號召鄉里誓師抗清。當時在下淡水檳榔林（現今屏東縣內埔鄉中林村），同樣對時政不滿的杜君英（廣東潮州閩南人，自幼生長於客家莊），也率眾前來應合，但兩人因權力爭奪，開始內鬩，朱一貴於是開始對杜君英及其部屬的家鄉—屏東客家莊展開報復，釀成分類械鬥。為了保護身家性命、維繫族群存亡，高屏溪兩岸客家聚落代表在今六堆天后宮（屏東縣內埔媽祖廟）之地集會，以今日竹田鄉西勢村為中心，面向高屏溪的方向，分成前、後、左、右、中，以及先鋒等六個營隊，統稱「六營」，而後為與官方組織區隔，而稱六堆。

元族群文化的資產。原本嘉南平原也零星分布著許多客家聚落，但由於被閩南族群聚落包圍，形同「語言孤島」。經過數代之後，不少人已只講閩南語而不通曉客語，也可能影響到文化認同，成為被閩南人同化的客家人。另外，遷居到大台北、臺中市、高雄市等都會區的客家人，因為沒有說客語的環境，往往到了下一代，即被閩南化，變成僅使用閩南語的「福佬客」。1950年代以後，由於政府大力消滅「方言」，推廣國語，年輕一代客家人的母語表達能力大幅衰退。1980年代以後出生的客家人，有相當大的比例係直接以國語作為「母語」，造成更大的客家語言危機。

二、族群認同與知識傳遞

二十一世紀資訊化的時代，年輕的一輩，在知識的提取上，不再只侷限於書本出處，在網際網路或各種傳播媒體上充斥著各種龐大的資訊和知識，為了讓客家的年輕世代，也能夠共同支持客家文化的傳承，在軟體部分，近年來客委會也積極開發，客家年輕族群這一區塊，推出多項政策鼓勵民眾學習客語，如客語認證制度，還推出了一系列，以年輕族群為訴求的客家形象廣告，就是希望吸引民眾重新認識客家。推出了很多廣告及活動做各種宣傳，只有一個目標，就是讓大家認識客家，讓大家知道說，其實客家不是民眾原本的刻板印象那樣的古板，其實客家文化是很年輕的，其實客家是可以讓人感受親近的。

而除了軟體推廣的方面外，要更深入、更熟悉客家文化甚至發展出新的客家文化，勢必需要一個有效的知識學習平台，讓軟硬體搭配並存，藉此客家知識可以更快速、有效率的做聯結，基於此理念，行政院客家委員會選定屏東縣內埔為核心，向外擴張廣納六堆地區文化，以其形成南台灣的客家文化網絡，建立了六堆客家文化園區，做為六堆地區客家知識的入口平台。

三、知識經濟與知識管理

我們可以了解到，在二十世紀末期，新資訊技術以閃電的速度將整個世界連結起來，而隨著這套有如複雜神經的資訊系統不斷的進步，邁入二十一世紀後，影響人類社會最鉅的，更是拜新技術之便利所衍生而成的「全球化」與「知識經濟」，全球化不僅牽動每一個國家的政治、經濟和產業價值，同樣地，也為客家文化帶來更多元的思維，拜資訊科技的發達及其創新的特質，知識也因而比過去更快速的流動，未來知識傳遞的型態，勢必形成一個網絡式結構，為了讓客家知識能夠更充分的儲存與分享，知識的管理是一個首重的課題，建構一個完善的學習平台，可以讓大眾更方便的接觸更多元的客家文化，藉著不斷學習與傳遞的過程，激發出更多創意與知識。

依據行政院客家委員會的資料，1994 年台灣客語每年正以 5% 的速度流失，2002 年之調查也顯示，13 歲以下能流利使用客語者，僅 11.6%，2003 年，會說或聽客家話者僅約 43.6%，這讓我們體認到客家話有著滅絕的危機，面臨客家文化的式微，我們理所應更深入的了解何謂「客家」的真正意涵，在客家文化的推廣上，除了建構完善且吸引人的硬體設施外，如何結合知識與技術，成為首重之課題，諸如加強客家文化園區的內涵，增加客家文化的軟實力，像客語、客家歌曲、國際客家電影與舞台劇、客家精緻米食文化等研究，把握客家精髓，才能帶動產業及文化發展。

正因為客家文化應用知識管理之成效與未來發展方向，牽動著客家文化與產業的復興與否，因此本論文將利用知識管理之論點，就客家知識的保存、流通、增值與創新四個面向，來分析六堆客家文化園區的建立所能帶動之成效。

第二節 研究目的與研究問題

依據總統府所公佈之客家政策明白表示，客家族群長期以來對台灣發展深具貢獻，但隨著時代變遷，客家族群在經濟、文化與語言皆面臨空前挑戰，語言學家統計，2000 到 2005 年間，平均每一年就流失 100 萬客家人口，文化上備受優勢文化擠壓，語言傳承亦面臨流失的危機。

因此，政府十分重視客家文化的發展，及客家人的生存與發展，客委會預算自 98 年度起，連續 3 年均成長 20%以上，100 年度預算案編列數，較 97 年度預算增加 1 倍。此外，頒布「客家基本法」，落實憲法保障多元文化的精神，傳承、發揚客家語言文化，建立和諧的族群關係，彰顯政府重視客家族群之基本權利，同時宣示客家事務正式邁入法制化！

政府的客家政策秉持三個重點：傳承語言與文化，使客語成爲重要公共語言；發展具客家特色產業，儘快繁榮客庄經濟；跨越族群及地理隔閡與海外建立連結，打造台灣成爲全球客家文化與產業交流中心，基於以上政策，成立六堆客家文化園區。本研究之研究目的與問題如下：

一、研究目的

(一)透過知識管理的架構，探討六堆客家文化園區建置客家文化基礎資料，保存及延續客家文化之成效。

(二)探討園區如何以「生態博物館」之概念，做爲南部客家文化的入口平台，達成活化六堆地方鄉鎮聚落文化之目標。

(三)運用知識管理之觀點協助地方保存、加值及行銷客庄風貌與文化產業，具體呈現客家文化的知識政策，讓個人或團體都可將客家知識應用至產業活動中。

(四)透過客家經濟活動來創造客家知識文化，達成產業知識化及知識產業化之成果。

(五)分析其對於政府客家文化發展政策之實際成效，並提出結論與建議，以達

到六堆客家文化園區預期的目標。

二、研究問題

本研究之研究問題分述如下：

- (一)六堆客家文化園區在園內保存或維護地方文物上面臨的問題有哪些？
- (二)政府為大力推行客家政策所建立之六堆客家文化園區，是否能確實達到客家文化知識傳輸與擴散之目標，其應用現況和遭遇到的問題與困境有哪些？
- (三)六堆客家文化園區是否會形成一個完善的知識庫，亦或淪落為另一座蚊子館？
- (四)六堆客家文化園區的建立，能否帶動六堆地區的社區重建、產業活化與文化資產保存？
- (五)六堆客家文化園區能否透過知識的傳輸與擴散，建立「終生學習」機制，進而刺激客家在語言、音樂、產業及環保等方面的發展？
- (六)六堆客家文化園區在帶動六堆地方產業復甦或發展上，所遭遇的問題與困境有哪些？

綜合以上問題，本研究將著重於探討六堆客家文化園區在知識管理上能否有效推動之因素，園區能否符合現今客家文化運動潮流之需求，與園區接觸之利害關係人對其是否有不同之觀感及回饋，園區建構及營運現況與利害關係人的角色與功能等。並依據前述問題，利用知識管理系統中知識保存、知識流通、知識加值及知識創造，四個面向設計研究架構，分析六堆客家文化園區設立之成效，以之提出問題與困境的解決之道，以期提升六堆客家文化園區之效能。

第三節 研究流程與架構

一、研究流程

(一)第一章

緒論部份，首先根據研究背景與動機，確定研究目的與問題，擬定研究方法
及研究流程。

(二)第二章

文獻探討部份，蒐集與本研究相關之客家文化及知識管理文獻與理論。

(三)第三章

進行個案相關資料之匯集，將六堆客家文化園區經營之現況詳細整理。

(四)第四章

研擬深度訪談之問卷設計，並針對個案之利害關係人進行訪談，整合理論
與個案進行分析探討。

(五)第五章

提出本研究之結論與建議。

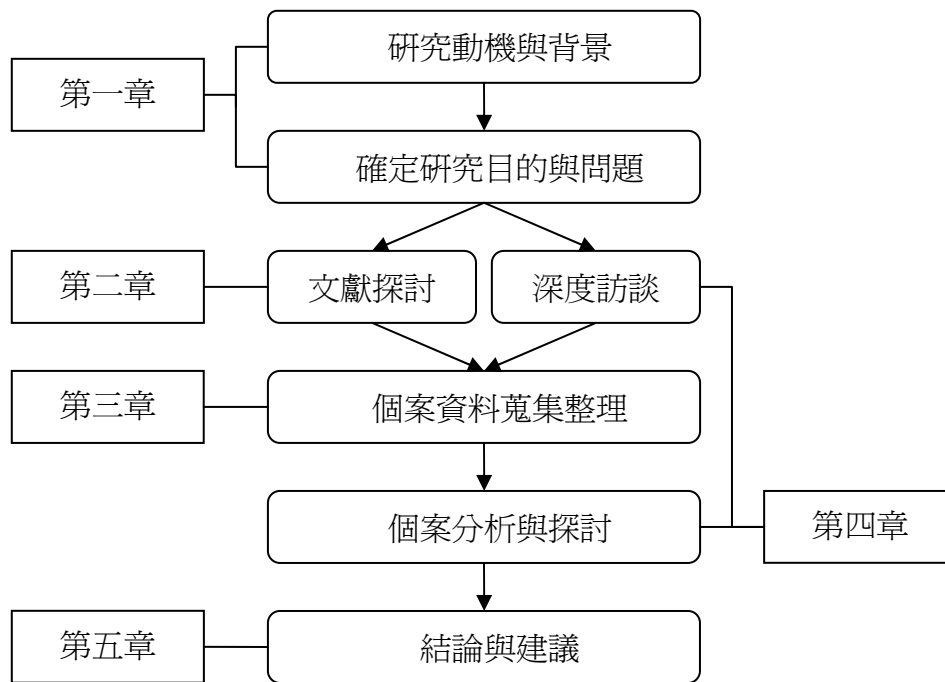


圖 1-1 研究流程圖

(資料來源：本研究繪製)

二、研究架構

二十一世紀是全球化的時代，由於資訊科技的日新月異及網際網路的深根普及，促成了資訊與知識的快速流動，必然的，文化也隨之快速的創造與變遷，而為了讓如此龐大的資訊與知識能更有效的保存、流通、加值與創造，且讓社會大眾能更方便的提取或應用所需要的知識，建構一個軟硬體並存的知識管理平台是必須的。

本研究架構，將以知識管理之架構與六堆客家文化園區設立之目的做連結，探討設立知識平台的重要性與必要性，就與園區相關之志工、在地商家、遊客等相關利害關係人接觸園區後，其對於客家文化知識之保存、傳遞、吸收與應用之程度，分析兩者之關連性作為評估的方向，並針對客家文化及知識管理的定義及內涵，藉由知識創造、社區營造等相關理論，選定政策面與社會面

二個層面作為評估之面向，來評估六堆客家文化園區設立之成效，並找出其可能面臨之問題與阻礙，提出相關之建議與解決之道。

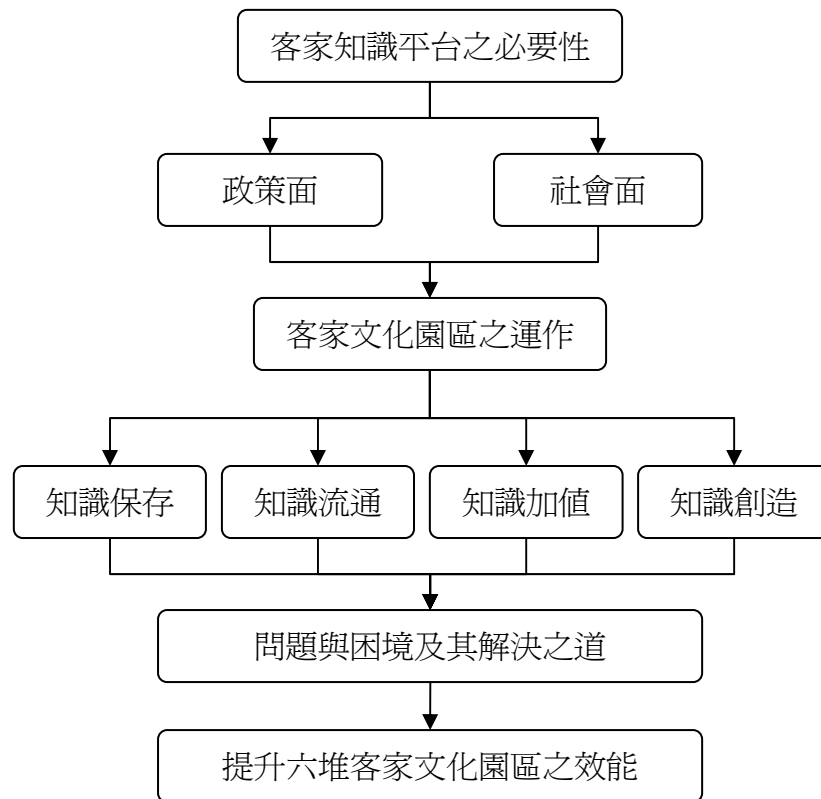


圖 1-2 研究架構圖

(資料來源：本研究繪製)

第四節 研究方法、範圍與限制

一、研究方法

(一)文獻分析法

文獻分析法，是尋求歷史資料、檢視歷史紀錄並客觀地分析、評鑑這些資料的研究方法，由於常需要大量的歷史資料與文獻，因此亦稱歷史文獻法。當研究者對歷史資料進行蒐集、檢驗與分析後，便可以從了解、重建過去所獲致的結論中，解釋社會現象的現況，甚至預測將來之發展（葉至誠，2000）。

首先，將蒐集本研究欲探討議題相關之文獻資料及法令規章，包含園區文化活動之相關文獻、知識管理之理論與定義、個案發展背景及歷程，整理過去文獻對於客家文化園區經營、文化資產保護、文化創意產業等之研究成果、知識管理相關著作，其後，將其與研究主題相關之資料，利用知識管理之觀點加以整合分析，以尋找出其中之脈絡。資料來源包括國內外期刊報告、論文、研討會資料、報章雜誌、書籍、網路資源及客家法源等。

(二)深度訪談法

深度訪談法，是質化研究中經常採行的資料蒐集方法之一，主要是利用訪談者與受訪者之間的口語交談，達到意見交換與建構，是一種單獨的、個人的互動方式，受訪者藉由訪談的過程與內容，發覺、分析出受訪者的動機、信念、態度、作法與看法等。此研究方法是一種訪談者與受訪者雙方面對面的社會互動過程，訪問資料正是社會互動的產物（畢恆達，1996；李美華、孔祥明、林嘉娟、王婷玉譯，1998；袁方編，2002）。

本研究兼採理論及實證的研究方法，除進行文化政策推廣面向及學說理論之討論外，關於現行客家文化園區之經營與知識推廣之成效，也將設計訪談題綱，與園區工作人員、在地商家和參觀民眾等進行討論，訪談之重點擺在與先設計好之議題上，並自然的觀察受訪者之反應，藉此了解實際接觸園區之人員

的想法。訪談方式，可為面對面討論、電話討論或電子郵件往來等，視情況而定。

個案將以六堆客家文化園區為例，先介紹六堆客家文化園區的營運狀況，並將探訪與園區工作人員、在地商家及參觀民眾，詢問他們的意見或觀感，以錄音設備錄下深度訪談內容，製作訪談逐字稿來做整理與分析；並以錄音錄影照相設備記錄實際參與觀察之動態過程，分析其經營之優劣利弊與知識保存、傳遞及應用之成效。

二、研究範圍

由於全球各地皆有客家人口之分布，近年客家文化意識抬頭，各國政府也將客家文化之推行視為一項重要之政策，包含大陸、香港等地區與客家文化有關之地區紛紛建立各種不同類型之文化園區、博物館場或博覽會等活動，目的就在便於推廣客家文化及客家知識之擴散、吸收與應用。而在台灣，由行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處所設立之國家級園區館場，共有三大園區，分別為新竹新瓦屋文化保存區、苗栗客家文化園區及六堆客家文化園區，其中，新竹新瓦屋園區尚於建構狀態，苗栗客家文化園區及六堆客家文化園區則與訂於 2011 年正式對外營運。

因此，本研究將以自 2007 年 10 月開始試營運之六堆客家文化園區作為評估之個案，探討園區的現況及發展，以及園區工作人員、在地商家及參觀民眾之意見，作為客家文化之知識管理成效評估之依據，深入探討運用知識管理觀點建立文化園區為生態博物館，發展客家知識文化之相關議題，藉由園區的建立提供大眾完整的客家文化知識服務，並運用匯整之訪談結果提出結論及園區軟硬體改善或補充之建議。

三、研究限制

本研究主要針對園區之發展及其所預期達成之目的，就其工作人員及遊客對於文化知識所能推廣、吸收及應用之成效，作為評估之依據，至於工作人員及參訪遊客個人對於知識吸收、應用之程度，礙於行政資源之取得、人力、金錢與時間的因素，僅能藉由文獻資料、研究者自身觀察、受訪人員之主觀反應與園區有關之資訊等.....次級資源作為研究資料來源，此外，因各園區館場、博覽會的類型、環境、模式皆有差異(如文化保存園區與創意文化園區)，所以，本研究之結論，僅作為其他園區或文化活動之參考。

其次，由於本研究提出之論點，僅採用知識管理之相關理論，且因知識之吸收與應用乃屬於個人主觀的認知與判斷，難免會造成有所偏頗或差異的情況發生。

第二章 文獻探討

本章將探究客家文化之沿革及六堆地方客家文化特色之相關文獻，分析政府推行客家文化運動之政策，並蒐集知識管理相關資料與概念，透過知識管理之理論，研究六堆客家文化園區對於客家文化知識管理應用之成效。共分三小節，依次為六堆地區客家文化歷史文獻、知識管理之理論和六堆客家文化園區相關論文整理，將相關文獻資料重新檢閱、回顧、整合與分析，以作為研究理論依據、強化研究基礎。

第一節 六堆地區客家文化歷史文獻

一、客家文化的沿革

客家族群從東漢末年因避戰亂而南遷，清朝平定台灣之後，才逐次渡海來台定居，在近千年的遷徙中，歷經衝突、調適、融合的過程，除承襲中原漢族傳統文化外，更吸收了南方各民族優秀文化，而逐步形成一支在語言、地域、經濟、文化各方面皆具有明顯特徵與相對獨立性的一支優秀漢族民系。

以下將分別就客家族群的來源、客家名稱的由來、客家族群遷徙的時代背景、客家人在台灣分布的情形詳述說明：

(一)客家族群的來源

1.客家的發源地

目前客家族群在中國大陸人口主要聚集於華中和華南各省，閩粵贛三省交界地區更佔了大多數，但他們的祖居地或發源地並不位於這些現居地。而對於客家族群的發源地，各家學說皆有不同看法，屏東縣政府客家事務處之資料統整了以下幾種說法：

(1)根據客家學泰斗羅香林所述，五胡亂華時，中原士族為躲避匈奴、氐羌諸族

的殺害，隨晉室南遷，這是中華民族大變化的關鍵，亦是客家民系形成的先機。客家先民其先世則多屬於黃河流域以南，長江流域以北，淮河流域以西，漢水流域以東等，即所謂中原舊地。

(2)張衛東、劉麗川認為，南來的中原土族及其後裔確實構成客家先民的主體並起著主導作用。

(3)王東則認為中原土族在南遷的歷史進程中，總數不多，不可能構成客家民系的主體。

(4)房學家在「客家源流探奧」一書中論述，客家共同體在南朝末年形成。至目前為止，尚未發現中國中原地區存有客族群的歷史記載，客家先民之主體，應是古百越族人，而不是中原南遷土族。

(5)江運貴則是依據考古學及人種誌學，並援引遺傳學的證據，有相當不同的看法，認為客家人的祖先來自蒙古等族群，並且與日本人和韓國人有血緣上的遠親關係，他認為「在西元前三世紀的戰國時代，許多客家祖先的故鄉在山東齊國，以及山西、安徽一直延伸到滿州、西伯利亞、高麗半島」。

(6)陳運棟根據客家姓氏族譜的記載，認為客家人本來活動的範圍，大約是北起現在的山西長治縣，西到河南靈寶縣，東達安徽的壽縣，南到湖北的黃陵、黃崗，中到河南新蔡安豐以西、潁水之北。

現今普遍的觀點皆採用羅香林先生之學說，認為客家民系在其社會宗法制度、文化生活習俗、信仰崇拜、風水迷信等方面類於舊中原。據族譜資料反映，在客家人的姓氏族譜中，客家人源於漢族。統計資料也顯示，客家族群祖先起源或發跡在黃河流域和長江流域地區，尤以黃河流域佔絕大多數。

2.客家名稱的由來

客家人有自己的文化傳統與語言系統，而形成一個民系，探究「客家」名稱的來源，就字面上而言，就是「做客的人們」，也就是「不是土著，是從外地來的人」，客家有「客居他鄉而以爲家」的意思。學者根據文獻記載幾種推論：

(1)南齊書州郡誌晉方帝詔書一篇所提的「給客制度」³，將失去原有戶籍的流民編為「客籍」，客家的「客」字，是沿襲詔書所定的。

(2)唐宋時，客家先民為遼、金人入侵之難，南遷至閩、粵地區，政府簿籍把原居於此的畬、獠人歸為「主戶」，北方遷入者歸為「客戶」。

(3)南宋時，蒙古入侵，客家人抗元有力，南宋朝廷封贈為「宋朝的座上客」。

依據陳運棟所著「客家人」裡之看法，客家的由來，是在各民系形成之後，五胡亂華以後，直到唐末黃巢之亂，這一時期，客家民系尚未形成；客家名稱尚未確立。從黃巢之亂後，客家先民避難遷徙到閩粵贛三角地區，經過五代紛爭，及宋太祖的統一中國，客家民系才由其他民系的演化而自成一系；所謂「客家」的名稱，就在這個時候確立。

(二)客家族群遷徙的時代背景

1.客家族群南遷的時代背景⁴

客家人在歷史上歷經幾次的遷徙，由北方輾轉而至粵東地區。歷史上漢民族為逃避戰亂、飢荒和政治不安而發生了幾次的大遷徙，這些通常是以有豐富糧產的中國南部為目的地。客家人南遷大致上可分為六個時期：

(1)第一時期：西元前二百年，秦始皇併吞六國統一中國。由於秦朝的壓迫，客家先民遷徙到河南、安徽、江西等地，而秦始皇為了防止南蠻的侵犯，曾遣五十萬大軍，戍守在南嶺，他們於是留在粵北，成為最早南遷的客家先民。漢朝建立時，因客家人建朝有功而獲得官位，參與政治，留在北方的許多客家人便被安置在長安定居。其留下的後代子孫即被稱為『北江客人』或『先客』。

(2)第二時期：西元四世紀，中國北方的民族不斷的往南擴展，建國稱王，入侵到華國夏國，史稱「五胡亂華」，於是冠帶紳耆的貴族隨著東晉政府南遷。這批

³南齊書州郡志云：「南兗州，鎮廣陵。時百姓遭難，流移此境，流民多庇大姓以為客。元帝大興四年，詔以流民失籍，使條民上有司，為給客制度」。

⁴ 資料來源：屏東縣縣政府客家事務處。

相率南遷的漢人當時稱爲『流人』，南遷的人氏中也包含河洛等族群，其中一部份便是客家先民。

(3)第三時期：唐朝末年，因藩鎮割據，黃巢之亂，中國社會經濟受到很大的破壞，於是客家人又開始一次遷徙。從西元 907 年唐朝崩潰，至 1280 年，客家人輾轉到達福建西部、廣東東部與北部、江西西部交會處。

(4)第四時期：南宋時期，金人南下及元人的入侵而入主中原，元朝建立，許多宋朝的客家士兵紛紛逃往廣東嘉應州。經過多次客家人的移居，元朝年間，廣東東北部已成客家人的聚居地，並逐漸擴散到廣西，且有人遷往南洋發展。

(5)第五時期：明末清初，客家人的遷徙幾有個原因，一是人口膨脹的因素。二是抵抗清兵失敗，許多客家的節義之士紛紛投入抗清行列，有些客家人因此隨著明鄭部隊遷至台灣。三是康熙二十三年，解除爲對付鄭成功而限制居住於閩粵至山東沿海三、五十里地區的禁令，清朝政府招致墾民，使得廣東中山縣沿海及香港九龍新界沿海有整批的客家人移入，最後是對四川、廣西以及台灣中北部的開墾。

(6)第六時期：至清政權穩定之後的乾、嘉年間，客家人做了最後一次大規模的族群遷徙，這次遷徙的理由卻和以往恰恰相反，而是生活安定之後，人口激增，山區的耕田本來就有限，因此，許多人只得向外發展，紛紛渡海至南洋或台灣，建立全新的勢力範圍。十九和二十世紀，也有眾多的客家人往海外發展，如東印度群島、菲律賓、緬甸、印尼、泰國、馬來西亞、新加坡、越南和台灣。

2.六堆客家族群遷臺背景⁵

客家族群在躲避災禍而遷徙的過程中，因爲是後到的移入者，比較不容易獲得好的生活環境，由於客家族群擁有極優的環境適應能力，在這些險惡的環境中依然開闢出現在客家族系繁衍孕育的原鄉。原鄉多丘陵山壑，人口又不斷的增加，地狹人稠，形成人口過剩的壓力，這是客家族群移墾台灣的原因之一。

⁵ 資料來源：屏東縣縣政府客家事務處

文獻記載，閩粵客向台灣的遷移，最早始於明代中後期，到了清初的禁止移民渡臺政策，主要的理由是防止臺灣再度成爲反清復明之地，對客家人禁絕更嚴，因此客家人較大規模的移民，則是清康熙中葉以後的事了。六堆客家人大部份是廣東省嘉應州梅縣和蕉嶺縣人，鍾壬壽的「六堆客家鄉土誌」指出：1688年(康熙二十七年)清軍續遺部隊中，有一部份蕉嶺及梅縣出身的士兵，由安平登陸，不久屯田於台南東門，後來轉到阿公店，1692年(康熙三十一年)年解隊後，被政府安置於萬丹鄉濫濫庄從事墾荒。

日本學者伊能嘉矩六堆的開有這樣的描述：「康熙二十五、六年，廣東嘉應州鎮平、平遠、興寧、長樂各縣人氏度海來台，原先計劃在府台(台南府)附近開墾拓殖，但已多爲河洛人所佔有，而無多餘的土地，只能在東門外開闢菜園，維持生計。之後，發現下淡水溪以東流域仍有未開墾的荒地，於是相率移居此地，協力開墾，田園增加，生齒日繁。廣東嘉應州⁶原籍人氏聞之，乃接踵移入。」

(三)客家人在台灣分布的情形

客家人在向台灣的遷移過程中，一方面由於遷入地人口及經濟發展狀況的不同，另一方面也由於其大本營向台灣遷移的路線的差異，從而導致其在台灣各地的分布及形成村落的時間也不盡相同。大致而言，客家人在台灣分布，經歷了一個以台南爲中心，繼續向南開發，然後再向北發展的先南後北的過程。

客家人移民來台，最初也散佈在台灣西部，後因受到福佬勢力的影響，部分被同化，部分聚集山區，形成方言島。早期的客家人從原鄉來台，大都在打狗港、下淡水港或東港登陸，然後沿著下淡水溪入據屏東竹田、萬巒、高樹、高雄美濃……一帶，稍晚之後才有其他的客家人從鹿港、草港登陸，墾拓彰化、雲林及南投等地，或從崩山港、大安港登陸，入墾大甲、豐原、東勢；或從房裡溪、吞霄溪上岸，墾拓房裡、通宵、白沙屯等地區；或從中港、後瀧港登岸，

⁶嘉應州包括了程鄉、鎮平、平遠、興寧和長樂五縣，程鄉後來改名爲梅縣，鎮平改名爲蕉嶺。

散居在苗栗一帶；或從竹塹港、紅毛港登陸，開發新竹地區；或從南港、觀音登陸，成為桃園主人的客家人……。故以目前的現象來看，台灣的客家區可分為北、中、南、東四地區。

1.北部地區的客家人：

大都指桃、竹、苗三縣的客家人而言。桃園縣南境的龍潭、平鎮、楊梅、觀音、新屋、八德以及半個中壢市均屬於客家庄；新竹縣除五峰之外，其餘全為客家人的居地；苗栗則以海山線劃分，海線為福佬人的聚落，山線的頭份、苗栗市、卓蘭、公館、大湖、銅鑼、三義、頭屋、南庄、西湖、三灣、獅潭、泰安，都是純客家人居住的地方。

2.中部地區的客家人：

初期包括現今的清水、神岡、豐原、潭子、石岡、新社、東勢及台中南屯一帶，後來受到閩籍移民的壓力，部分留在原地被同化為福佬客，多數則往內山遷移，或者落腳在新社、東勢地區，或者翻山越嶺，進入埔里盆地，最後流落至南投縣的國姓、水里、信義等地區。彰化平原一帶，也曾有過客家人的腳蹤，彰化的埤頭、員林、和美、田尾、永靖，都是客家人墾拓過的地區，原墾的客家人，由於人少勢單，大都被同化為福佬客。雲林沿海的崙背、麥寮，還有少數的部落仍保有操客家話的鄉親。

3.南部地區的客家人：

一般都稱為六堆客家人，此乃因朱一貴起事時，聚居高屏溪沿岸的客家人組織成鄉勇，以居住地為單位，分成六堆以進行保鄉為里的重任，此組織後來繁衍為平常的團練組織，六堆乃漸轉化為地域的稱呼。六堆共分為中堆、前堆、後堆、左堆、右堆以及先鋒堆；中堆位於現今的屏東縣竹田鄉，前堆包含長治、麟洛兩鄉，後堆則在內埔鄉境，左堆涵括最南的新埤、佳冬，右堆為高樹及高雄市的美濃區，屏東的萬巒位於這些堆的大後方，鄉勇留在當地無用，大都被徵調為先鋒部隊，故稱先鋒堆。

4. 東部地區的客家人：

在本省東部縱谷地帶，也有不少客家人聚居期間，但他們大多數是在後期由西部「客庄」遷移過去的，很少從大陸原籍直接遷入該地。日據時代，日本人爲了增加種植甘蔗與製造蔗糖的人力，於是從台灣西部招來漢佃來花蓮從事勞力工作，其中大部分是來自新竹的客家人。此外，日本人爲了擴建花蓮港，也徵招不少西部的客家人從事勞力的工作，這些都是當時較具規模的族群遷移。移居東部的客籍先民，也曾在富庶的蘭陽平原近山地區留下痕跡，當地十餘座的三山國王廟便是證明。六堆地區的客家人，也有不少受迫於生活壓力，移居花東地區，如今台東的池上、鹿野、關山以及花蓮的鳳林、瑞穗、吉安、玉里、壽豐、富里、光復等鄉鎮，有散居人數不少的客家人。

二、六堆史略⁷

六堆客家聚居的鄉土，分佈於屏東縣竹田鄉、內埔鄉、萬巒鄉、麟洛鄉、長治鄉、高樹鄉、新埤鄉、佳冬鄉及高雄市美濃區、杉林區、六龜區等之一部份，或大部份，各鄉鎮客家人所佔之比率不一。六堆不是一個行政區域，而是同一族系之精神上的認同感，祇因其言語、風俗、習慣相同，兩百多年來敦親睦族，禍福相共，團結合作迄於今。原來是保鄉衛家，抵禦外侮的鄉團義兵成立當時的「六隊」改稱「六堆」的，終爲以西勢忠義祠爲中心殿堂的屏東、高雄兩縣客家村庄的總稱。這是一種象徵性的稱呼，心理上「六堆根」、「六堆感」的認同；「血濃於水」、「唇齒相依」的鄉親族誼之肯定。

六堆客家人大部份是廣東省嘉應州的梅縣和蕉嶺縣人，中北部客家人也差不多。少數是由平遠、大埔、興寧、五華、龍門、河源、海豐、饒平及閩西之上杭、武平、永定、贛南之雲都、會昌、尋鄔等縣及廣西的客家人。

⁷ 資料來源：六堆客家鄉土文化資訊網 <http://liuduai.tacocity.com.tw/> 檢索日期 2010 年 11 月 12 日。

施琅平臺五年後之 1688 年，續遣部隊中有一隊是由嘉應州徵募的客家兵，人數約有一百多人，在安平、臺南、阿公店服役四年後解隊，被安置濫濫莊(屏東萬丹鄉附近)從事屯田，是為六堆最初來臺的先人，濫濫莊，可以說是六堆發祥之地。

在濫濫莊屯墾時，有人回去原鄉帶了一批青年前來(政府仍禁止攜眷渡臺)，不久拓墾者增加，可是濫濫莊面積不廣，附近的麟洛河又每年泛濫流失田地，乃有人滿之患。富有守法守信等美德的我們先人，不願侵佔他族已墾田地村莊，乃拓墾現在六堆各村莊，從未有人居住的原始荒林地區。

住在濫濫莊的先人，勤勞而又年富力強，閒暇時往麟洛河摸蝦網魚，到處活動，乃發見下游與萬巒河會合處的竹田鄉，溯上去發現萬巒鄉與內埔鄉。往東港河下游又發現北岸河(其後沖出新埤大溪，此小溪已湮沒)，逆水而上南岸再發見南岸十三莊，即後來的新埤、佳冬兩鄉。往麟洛河(舊河流於麟洛屏東間已失)上游則發見麟洛鄉長治鄉(有一大部份是邱永鎬公由台南方面前來拓墾的)，再上去就是右堆發祥地，里港鄉的武洛莊(後移美濃高樹)。各地的發見拓墾都差不多是同一時期。

拓墾速度日有增加。人數多了，便擴張拓墾附近村莊，成為客家村的一個集團。當時有二大事功，現在仍值得紀念的：一為他們組織了以神嘗祖會為名義而事實上是一種土地利用合作社的祭祀公業；一是利用現成茅草竹石為材料築成「堵水埤壩」，以利灌溉的大好技術。有了錢，有了人又有了技術，不久就將荒野變成良田。諺云：「天時不如地利，地利不如人和」，人和就是我們先人留下的最大美德。

右堆居民先在里港的武洛莊居住而且相當繁榮，可惜河流沖刷田地頓減，不足以維持眾口，幸有統領林桂山、林豐山兩公賢能，向鳳山縣呈請開墾屬於禁地的美濃，乾隆元年清政府念及六堆義民二次立大功，乃准予遷莊開拓，而繁榮至今。至於中北部的客家村開發，全在六堆之後數十年，歷史較淺。

六堆開拓後三十年間，專心墾拓，不管外事，也少與鄰近他族居民發生磨擦，只知自治自衛。迨至 1721 年朱一貴之亂，威脅到六堆生存時，才起而抵抗，各地士紳集合於內埔媽祖廟聚議，成立六堆(隊)鄉團，派往前線作戰，是第一次的團結衛鄉。幸得當時的居民多是單身漢，且曾學武，旗開得勝，凱旋而歸，使清廷當局驚喜激賞，除敕建忠義亭外另加許多優遇，也使世人刮目相看，事平後義民軍回六堆耕田讀書，少管閒事，但至後來吳福星之亂及大規模的林爽文之亂兩役，臺南府、鳳山縣再三前來商懇出兵援救，因義不容辭，乃出堆二次，又是大捷成功。再經蔡牽之亂，出力助政府剿平亂事後竟被貪官誣告「濫殺良民」，大總理以下數百幹部受害。於是始知清政府的惡劣腐敗，而至灰心至極。其後林萬掌及戴萬生之亂，因與六堆存亡有直接關係乃出堆力戰，保衛鄉土的生存。

清代二百年間，我們先人幾未蒙其恩惠，全靠自衛自治。幾次協助剿匪有功後，始准許我們參加考試，但庠生名額很少，好學聰明的六堆先人應考者多，錄取者少，雖心有不平亦只有忍辱。幸得鄉試京試取錄方法不同，所以有清一代鳳山縣屬的舉人二十八人中，六堆士子竟占二十人，進士四人之中占三人，大大的表現了我們的優異。經濟上的繁榮，亦因先人的勤儉樸實，和氣合作，時時改善，年年進步。可惜無港口和商埠，從商者少，故未出現大企業家。但堆內貧富平均，鮮盜竊、無妓女、有秩序、有禮義，成為世外桃源。

臺灣割讓，日軍侵臺時，六堆義士在佳冬、長治等地奮勇抗戰，雖屬以卵擊石，無濟於事，但為國家民族，不計成敗，而奮起犧牲之忠義精神，實足以代表氣節，所以台灣光復西勢忠義祠重修時，總統頒發匾額贈「民族正氣」四字，可謂當之無愧。

三、六堆空間⁸

六堆客家鄉土文化資訊網對六堆之簡介分述如下：

(一)右堆(美濃區、高樹鄉)

美濃區、高樹鄉開庄較遲，但其先人早就來到里港鄉武洛村附近居住，一說武洛庄人於鄭成功時已來到此地，一說謂與其他五堆先人一樣，是於公元 1698 年前後由濫濫庄溯上麟洛河再沿隘寮溪下游到了武洛。或者兩者兼有。因為此地係河床浮復之平原，較其他各堆開發容易，不久由原鄉源源來到很多墾民，聚成一大庄頭。可惜此種地方易遭水災。又因為孤立的村庄屢遭他族的迫害，因之居民四散，人數漸減。

正在如此不安之際，武洛庄的右堆統領林桂山、林豐山兩位鄉賢，探悉現在的美濃鎮一帶密林叢生之區，土地肥沃，實堪墾殖，即想將武洛庄民遷此開墾。可是該地前有鄭成功先賢建立之明月樓(密藏錢糧文物)、清風院(練武場兼戰略研究所)及鄭母國太一品翁夫人(日本婦人田川氏)鄭父芝龍兩座紀念碑，是一禁區，朱一貴亂後，清朝政府亦指定為禁地，不准人民涉足其間。林桂山兄弟聰明睿智，且在剿平吳福生之亂時曾立大功，靈機一動，以「安置臨危之武洛庄民，供其墾殖，以酬軍功」為由，特向鳳山縣令錢沫氏申請准令開發美濃這一片禁地。層轉清廷，至公元 1736 年春，敕賜義民享食耕地為由，准予入殖，是年秋即有武洛住民一百餘人，隨林統領前往美濃開庄，以後出武洛及原鄉遷來者眾多。最初開庄在靈山、雙峰山及月光山麓，林桂山、林豐山兩位先生等修建有福德壇，為瀾濃庄開基伯公，至今香火不熄，並立有紀念碑一座。

公元 1737 年(乾隆元年)鎮平縣涂百清鄉賢率同鄉廿餘人開拓龍肚庄，次年劉玉衡鄉賢等一百五十餘人墾居九芎林竹頭角(現廣興村)，公元 1748 年李九禮鄉賢等墾拓吉洋庄。因為地曠人稀，又甚肥沃，移民蟻聚，不辭勞苦，乃成六

⁸ 資料來源：六堆客家鄉土文化資訊網 <http://liouduai.tacocity.com.tw/> 檢索日期 2010 年 11 月 12 日。

堆中人數最多而最繁榮的地區，以後再發展到杉林、六龜、甲仙等地，武洛庄仍有客家人，但人數少了。

至於現在的高樹鄉，其先人亦由武洛庄遷來，公元 1738 年有邱、楊、梁、賴、葉、何、徐、鍾、黃、廖、曾等姓十八伙房從武洛遷來先開發東振新庄，以後發展到高樹、菜寮、大埔、及大路關等庄，俱是夾在閩南村落間，幸得相處至為融合，共存共榮而至於今。

(二)前堆(麟洛鄉、長治鄉)

麟洛鄉亦與竹田、萬巒、內埔三鄉同時，即公元 1698 年前後，由濫濫庄溯上麟洛河而至麟洛再發展到竹架下庄，田心庄、老田尾庄等，幾乎全部為客家庄。據說，最初開庄的是嘉應州人徐俊良先賢。開拓之初曾發現大龜特多，所謂「有龜必有麟」乃象徵「麟趾呈祥」之兆，故定名為麟洛，與長治兩鄉合為「前堆」。日據時期亦初分為麟洛、長興兩區，後合為長興庄，光復後併入屏東市，不久復歸為長治鄉。嗣於民國 40 年 4 月再度分為長治鄉、麟洛鄉，以迄於今。

長治鄉的開庄，與其他地區稍為不同，除一小部份閩南族及一部份由麟洛逐漸移居至此之外，最主要的村庄及姓氏(邱、張、羅、黃、廖五姓)是邱永鏞先賢開墾火燒庄時帶來的，邱永鏞先賢於公元 1686 年和六堆的先人一樣，隨軍來台，因其素有商賈之才，軍隊解散後未隨眾人前來濫濫庄開墾，獨自留在台南盧、林、李三姓行，當小夥計，後來老闆器重，命其攜款前來屏東開設分行，祇因當時的屏東居民不多，四圍的里港，萬丹等衛星村落更未發達，因此來往人少，買賣不多，批發行的生意難做。就在此時，聞知先到濫濫庄的同鄉，已進到麟洛、內埔等處開墾，且有成就，乃即回去台南向其老闆辭職。隨由安平回去原鄉招集前記五姓青年，以香園樹下(現香揚村)為基地，進入殖火燒庄潭頭庄等現在的長治鄉一帶。尤於康熙四十年(公元 1701 年)由隘寮溪攔水鑿圳

引入之後，開墾事業更加順利。當時來台的農民多是單身漢，以竹條搭寮於墾地中間居住，早出晚歸，常常忘記熄滅爐火，因此農寮被燒不止一、二次，於是後來被人稱為「火燒庄」。此一事實，六堆各地皆然，亦可窺見當時纂路藍縷之一端哩。

前堆當時分為上下前堆、上前堆就是現在的長治鄉，下前堆則為麟洛鄉，當時有下記各庄：上前堆計十一庄：竹葉林庄、崙上庄、火燒庄、新潭頭庄、舊潭頭庄、下厝庄、香揚腳庄、溪埔庄、新威庄、田寮庄、三座屋庄。下前堆計六庄：麟洛庄、上竹架庄、下竹架庄、老田尾庄、徑子庄、田心庄。

(三)中堆(竹田鄉)

由濫濫庄(現在的萬丹鄉四維村)出來最早開荒的是竹田鄉，於公元 1698 年開始入殖，沿河而下，到了要糶糶庄，砍伐巨木，驅蛇逐獸從事開發。以後發展到頭崙庄、二崙庄、中崙庄、美崙庄及其他各庄，繼以二崙庄為行政中心。竹田原名頓物，現在的竹南村開闢為新街(較接近潮州地區)成為交通中心，物質頓集於此，故稱頓物，日據時改名竹田始成為鄉公所所在地。西勢也於不久後變為客家庄。

日後糶糶庄成了萬巒、內埔、竹田三鄉米穀買賣的中心，又是「龔船米」出口的河港，以後劃分六堆時，此一地區叫做中堆，因其位於六堆的中心。西勢忠義亭的建立，即在其後不久。中堆分為上中堆、下中堆，當時的部落有下列二十三庄，是一個大堆。上中堆十一庄：為新北勢庄、竹頭角庄、西勢庄、竹圍子庄、四十份庄、楊屋角庄、八壽陂庄、四座屋庄、和順林庄、老北勢庄、頂頭屋庄。

下中堆十二庄：為二崙庄、頭崙庄、南勢庄、頓物庄(竹田)、和尚林庄、新街庄、糶糶庄、頓物潭庄、溝背庄、履豐庄、崙上庄、美崙庄。內埔鄉的美和村原名忠心崙庄，據聞最初屬於中堆。

(四)後堆(內埔鄉)

「後堆」的客家庄，亦在公元 1698 年前後開庄。據聞，下樹山庄之林姓祖先，係由萬巒二溝水移來，或係內埔鄉開庄之始，再據後來此地成爲內埔地區米糧出口港之事實來判斷，可靠性極大。除林姓之外還有賴、李、馮、鍾、利、黃、曾各姓人，由濫濫庄沿河而上至下樹山，再到內埔及其他各庄。相傳內埔一帶之林木比下樹山少得多，很快就被這批先人發現，於是乎，到了下樹山的人陸續轉到此地，先拓成一塊旱田(客家語叫爲「埔」)，因在四週密林之內，乃將此地叫爲內埔。

照六堆的地勢，內埔雖被排爲後堆，但於交通方便上說，實是六堆中心。雖有俗諺「頭美濃、二萬巒、三麟洛、四內埔」這是以人口的多少來說，如依商場之繁榮言，內埔應居首位，現在仍如此。公元 1721 年朱一貴之亂六堆成立之初，邀集士紳協議對策時，也在內埔媽祖宮集會，可知早已是六堆自治中心，亦是文化中心，至於六堆忠勇精神的殿堂---忠義亭，最初大家都曾希望建築在內埔的，後來因各種緣故，主持者(鳳山縣令)終選了西勢。當初後堆包含下列十五庄：內埔庄、番仔埔庄、檳榔林庄、早仔角庄、忠心崙庄、羅經圈庄、茄荖樹下庄、竹山溝庄、下樹山庄、泥埤子庄、新東勢庄、東片新庄、景興庄、上樹山庄。

(五)先鋒堆(萬巒鄉)

公元 1698 年秋，居住濫濫庄的溫、張、林、鍾等數姓青年，沿河來到萬巒鄉二溝水(現已崩消)，發現了官倉肚一帶，雖是巨木密林卻是可以開拓之地，乃即遷居屋場(又曰庄坪)，是爲萬巒開庄之始。該年冬天一日午飯後休息時，忽然發覺耕牛失蹤，大家恐惶起來，乃即全體出動，跟隨牛腳跡去追尋。可是叢林之下，不見天日，葛藤錯綜，只好一步一步披荆斬棘屠蛇驅獸，費了半天，才來到離庄坪不過二公里處，發現了牛群。牠們竟在水塘嬉水混浴，看到主人

來，嘶喊歡迎。農民們趨前一看，原來是一口如噴如湧的泉塘，苦於缺水的當時，大家喜出望外，雀躍起來，乃即決定遷居於此。泉水在今萬巒鄉萬和村，李姓宗祠左傍，鄉人叫它「仙人井」。於是以此為中心，建設了萬巒庄。既認定前途有望，乃即派人回去濫濫庄，甚至派人遠回原鄉，邀集大批農民到此墾荒。人定勝天，不久闢出良田百頃。以後逐漸開拓頭，二、三、四、五溝水暨其他地方，一共十三庄：萬巒庄、頭溝水庄、二溝水庄、三溝水庄、四溝水庄、溝背庄、五溝水庄、高崗庄、鹿寮庄、硫磺崎庄、大林庄、得勝庄、成德庄。

六堆民團成立時，因此地出了「走過馬三尺」的身材魁梧強壯勇敢的劉庚甫先生(曾被選為六堆大先鋒)，乃被命名為先鋒堆。後來又出了二位水利專家林捷昌、贊昌先生兄弟，設計建設了萬巒埤及其他埤圳，因此，遠望如「萬巒層疊」的高台地，變成肥沃水足的良田，本鄉轄另有平埔族的赤山、萬金二村及潮州府屬移民來的佳佐、新厝、新置等村庄，俱以閩南話為常用語。此一帶土地，原由排灣族開拓，清政府派兵駐屯後，排灣族移去山上，乃有前述人民遷居此處。

(六)左堆(佳冬鄉、新埤鄉)

佳冬、新埤兩鄉先人亦由濫濫庄，沿河到此開庄，據說是先到現在南州附近的南埔，和閩南人雜居，居住幾年間，客家人增至幾十家後，覺得諸多不便，乃沿當時的「北岸河」到了現在的新埤鄉南豐村(舊為南岸村)開基，其年代與其他各鄉差不多。由裔岸庄才開始展到打鐵庄(因有打鐵寮)建功庄(朱建功先生開庄)昌隆庄(先開東埔，後開戴昌隆先生所有地附近)茄苳腳庄(佳冬)乃至新埤庄等各村庄。北岸河在當時是內社溪的下游，水流量很大，常鬧水災，因此當時的墾民就在南岸上游種樹以作護岸，猶似今日的保安林。竟甚成功，不但抵制了洪水，甚至後來河流轉道南邊成為砂崙河，不久後又沖關了現在的新埤河。因此北岸河、沙崙河浮復為旱地，新埤區墾植面積增大。日後新埤河越來越大，

終將新埤地區和佳冬地區劃分了。幸得兩地區的密林不多，拓荒較易，不久成爲良田千頃，居民數萬。佳冬因有海岸，小舟可以寄港，近海交通方便，是六堆唯一有海產之地，新埤、佳冬兩鄉合併爲左堆，其分佈如左下：左堆十三庄：現屬佳冬鄉者當時有：茄苳腳庄、石公徑庄、下埔頭庄、昌隆庄、半徑仔庄。現屬新埤鄉者當時有：新埤頭庄、打鐵庄、南岸庄、建功庄、千三庄、餉潭庄、糞箕湖庄、胡盧尾庄。餉潭庄以及糞箕湖庄是由平埔族和客家族開拓的，尤其糞箕湖附近的社寮、全住客家人。可是內社河沖開新埤河後，常有洪水氾濫，居住不安，客家人才遷至新埤附近一帶，餉潭、糞箕湖兩庄現已變爲平埔族的部落了。

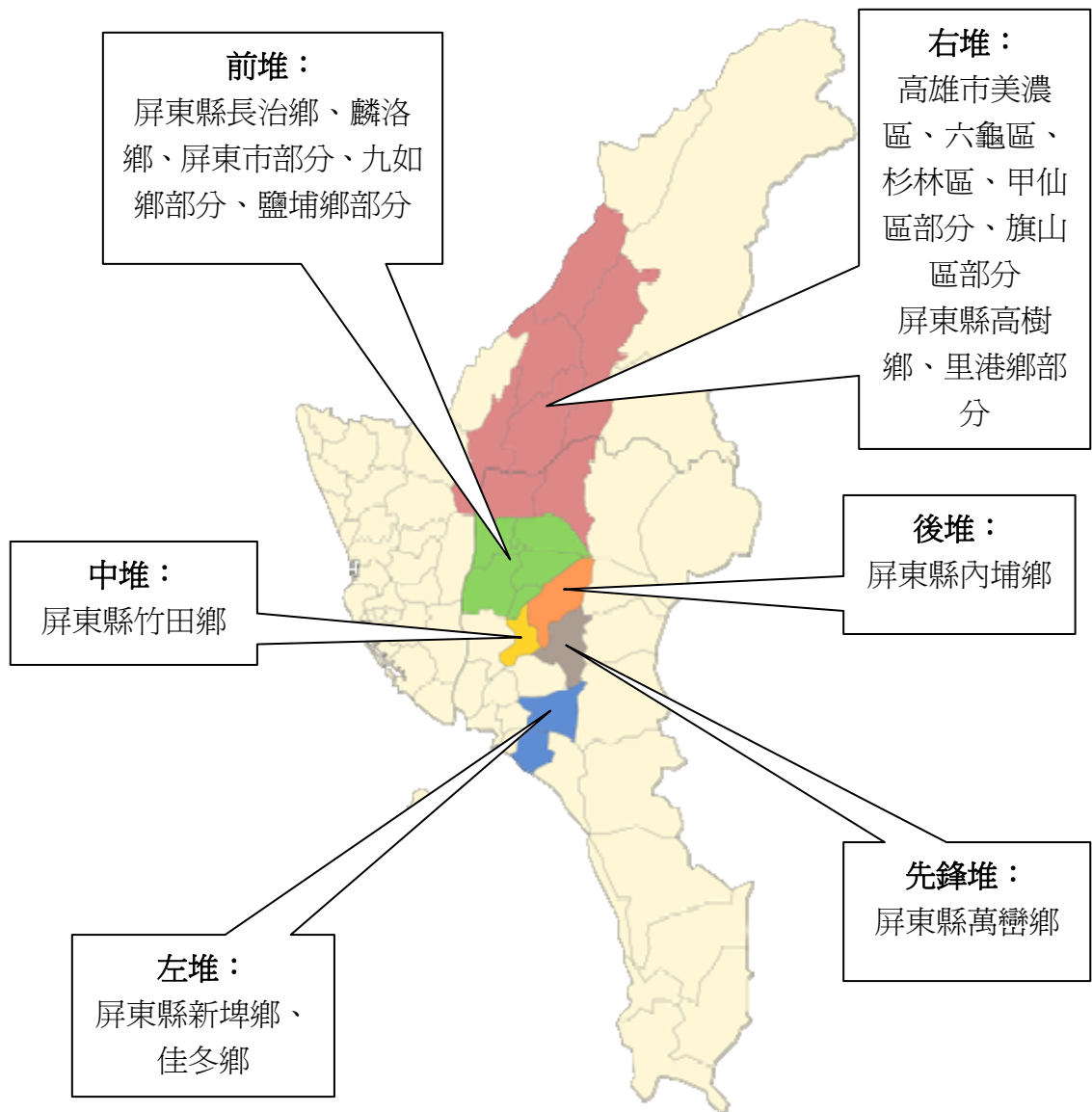


圖 2-1 六堆區域分布圖

(圖片來源：修改自維基百科)

四、六堆文化

依照六堆客家鄉土誌主編鍾壬壽先生的看法有：一、不畏懼艱鉅群力合作的拓荒精神。二、合作社式的祭祀公業培養了共存共榮的風氣。三、有創建埤圳智慧特別注重水利的觀念。四、自衛自治認份守法的美德美風。五、忠勇義烈愛國保族的精神。六、望子成龍好學進取的風氣。七、勤儉樸實自食其力。八、尊祖敬宗維護道統的精神。

可見六堆客家族群,由於族群特性而與其他族群有不同的文化特質,可歸納為:

(一)族群精神:

- 1.長期遷移、開墾的過程，在不安定的環境中追求生存之道，勤勞、剛強、吃苦、保守、團結、善用智慧得特質。
- 2.有強烈的根源意識，表現在重視於族譜、祠堂、堂號、堂聯以及尊祖敬宗的祭祀活動，如堂祭、墓祭、祠祭及謝天的作福習俗。
- 3.六堆人語言的同質性高，而且特別強調四縣話為族群生命的象徵必須傳承下去。
- 4.為了求生存發展，特別的重視子女的教育，也鼓勵子女讀書考試，已顯揚父母與祖宗，並且改善生活，甚至改變命運，所以從事公職、教師的人比較多。

(二)家庭制度與客家婦女的角色

- 1.六堆是以父系傳承為主軸的家庭制度，形成強大家庭結構。
- 2.客家婦女和男性的家族成員一樣，也必須大量投入勞務，協助農作，分擔家計，教育子女，對家庭的貢獻也很大。

(三)社會組織

六堆人強調族群意識，血緣相同的家族往往成立祖嘗、嘗會（祭祀工業），聚落中則有神明會、伯公會、清明會……等組織，有社會互助與禮會救助的功能。

(四)宗教觀念

崇拜自然之神如三山國王（山神），河神、義民爺，這些神祇具有濃厚的移民開墾背景，重視農耕崇祀五穀大常與伯公（土地信仰）。敬重文明、尊重知識的崇祀為六堆人惜字崇文的思想，像祭拜文昌帝君、韓文公、倉頡聖人,六堆人已敬奉祖先為主，拜廟神次之，故產生「神在廟、祖在堂」得信仰觀，廳下、

祠堂都供奉祖宗牌位，多使用俊號作為堂號。

第二節 知識管理之理論

一、知識的定義與特性

從知識管理或是資訊管理的理論而言，這是一種對於原始資料的演進相當容易理解的敘述，首先將一些沒有經過整理的〔資料〕，之後經過整理，變成人們可以理解和消化的〔資訊〕；這些資訊再經由更深一層的重組和產出，或是價值的附加，最後變成最高層的〔知識〕。有的時候資訊和知識的界線是相當模糊的。

(一)資料、資訊、知識與智慧的定義

知識的層級可分為資料、資訊、知識及智慧四個階段，知識形成的過程中，首先，第一個步驟是透過蒐集一些未經整理的直接事實、符號、文字、數字等原始紀錄，而形成所謂的資料。而這些資料彼此間並不一定具有關聯脈絡或價值性，因此，第二個步驟，就是從龐大的資料堆中找出所需有用的部份，將其整理、組織過後，使其呈現有條理、可相互連結且有意義的資訊，第三個步驟，就是知識的產出，經由學習整理過的資訊，利用各種基礎資訊加上自己的認知、做法、價值觀與經驗等，歸納成更高階之知識，最後，智慧則是以各種知識為基礎，在生活上思考、應用與行動後，所產生有效益、具邏輯且能創造更多價值的思維。

知識管理的對象涵蓋資料、資訊、知識與智慧等所有層面，以下為定義及特性之統整：

1.資料(data)：定性或定量顯示事實

表 2-1 資料定義表

提出者	定義
Davenport & Prusak(1998)	資料是對事件審慎、客觀的紀錄。 資料是結構化交易的紀錄。 彼此之間並不具關聯性或目的。
Groff & Jones(2003)	資料的本質是原始未加工與沒有脈絡的。
Awad & Ghaziri(2007)	資料是無組織的與未處理過的，僅是針對人、事、時、地、物或事實作客觀的紀錄。
教育部·國語字典	可供參考或研究的材料，如：第一手資料、原始資料。 生產、生活中必需的東西，如：生產資料、生活資料。 在社會科學中，指研究者對社會現象中某些事實所作的紀錄。 計算機中一切數值、記號和事實的概稱。通常指未加以處理者。
維基百科	數據，或稱資料，是可定義為意義的實體，它涉及到事物的存在形式。 它是關於事件的一組離散的客觀的事實描述，是構成信息和知識的原始材料。 數據可分為模擬數據和數字數據兩大類。 數據指計算機加工的「原料」，如圖形、聲音、文字、數、字元和符號等。
IT 知識管理導論	資料一般是泛指一種事實，但是並未包含任何判斷或關聯。

(資料來源：本研究整理)

由 Groff & Jones(2003)及 Awad & Ghaziri(2007) 對資料的定義，可知資料的本質是原始未加工與沒有脈絡的、是無組織的與未處理過的，僅是針對人、事、時、地、物或事實作客觀的紀錄，並未包含任何判斷或關聯。

2.資訊(information)：有目的的整理、傳達意圖

表 2-2 資訊定義表

提出者	定義
Davenport & Prusak(1998)	提出資訊是透過軟、硬體網路在組織內流動的一種訊息，他具有意義，當資料結合意義之後，才會形成資訊。資訊是爲了某些目的而組織起來。
Dixon(2000)	被分類、分析與排列的資料。
Acharya(2001)	組織化、系統化的資料。
林東清(2003)	資訊是經過彙整、分類、計算與篩選等方式所加以處理的資料。
Awad & Ghaziri(2007)	資訊是資料的整合，可使決策制定更加容易，是重新排版或處理過的資料之敘述。
教育部·國語字典	電腦上指對使用者有用之資料和訊息的總稱，以別於未經處理過的資料，如：資訊業、電腦資訊。 大陸地區稱信息。 泛指一般資料和訊息，如：生活資訊、唱片資訊。
維基百科	狹義上，資訊就是符號的排列的順序。 資訊的特徵包含了普遍性、客觀性、動態性、時效性、可識別性、可傳遞性、可共享性。
IT 知識管理導論	當資料經由系統性整理過後，或是作成摘要，並形成方便查詢與歸納的檔案或文件。

(資料來源：本研究整理)

由林東清(2003)及 Awad & Ghaziri(2007)對資訊的定義，可知資訊是經過彙整、分類、計算與篩選等方式所加以處理的資料，重新排版或處理過的資料經過整合，可使決策制定更加容易。

3.知識(knowledge)：開創價值的直接材料

表 2-3 知識定義表

提出者	定義
Badaracco(1991)	從人類活動中所獲取的真理、原則、思想及資訊。
Nonaka(1994)	認為當訊息(message)被賦予意義後，就成為資訊(information)，而資訊再經過整理後，才轉化為知識(knowledge)。 知識是人類理解與學習的結果。
田中郁次郎(1995)	知識是一種多元的概念，具有多層次的意義。知識牽涉到信仰、承諾與行動等，可分為內隱與外顯知識。
Quinn(1996)	知識是存在於專業人員身上的技能財產，可分為：實證知識、高級技能、系統認知、自我激勵創造力等。
Harris(1996)	知識是資訊、文化脈絡及經驗的組合。
Qunitas(1997)	知識是企業無形資產。
Davenport & Prusak(1998)	知識則是一種流動性質的綜合體，包括了結構化經驗、價值、以及經過文字化的資訊，除此之外，知識還包含專家的見解，能為新經驗評估、整合與資訊等提供架構
何光國(1999)	知識是一、經驗累積的紀錄；二、事實組織的系統化；三、對事實的理解；四、一種理解的行為或狀態；五、人的已知和未知。

Seviby (1999)	提出知識的特徵如下：知識是無法言傳的 (Tacit)。知識以行動為導向 (Action-Oriented)。知識是由定律(慣例)支持的。知識恆常變化。
Purser & Pasmore(2011)	用以制定決策的事實、模式、基模、概念、意見、及直覺的集合體。
維基百科	知識是對某個主題確信的認識，並且這些認識擁有潛在的能力為特定目的而使用。 從更加實用的層次來看，知識通常被某些人的群體所共享，在這種情況下，知識可以通過不同的方式來操作和管理。
教育部·國語字典	學問、所知道的事理，如：知識豐富、化學是一種專門的知識。
IT 知識管理導論	當資訊經過應用；建立評估；且產生價值之後，就形成了知識。

(資料來源：本研究整理)

由 Davenport & Prusak(1998)及田中郁次郎(1995)對知識的定義，可知知識則是一種流動性質的綜合體，包括了結構化經驗、價值、以及經過文字化的資訊，當訊息(message)被賦予意義後，就成為資訊(information)，而資訊再經過整理後，才轉化為知識(knowledge)，知識是人類理解與學習的結果，是一種多元的概念，具有多層次的意義。知識牽涉到信仰、承諾與行動等，可分為內隱與外顯知識。

4.智慧(intelligence)：透過行動、應用來創造價值

表 2-4 智慧定義表

提出者	定義
Howard Gardner	解決問題的能力或是在各個文化背景中，創作該文化所重視

(1983)	<p>之作品的能力。</p> <p>人類的智慧是多元化的，每一個人都擁有包含八大智能：語言智能、邏輯數學智能、自然觀察智能、內省智能、音樂智能、人際關係智能、視覺空間智能、肢體運動智能。</p>
Joseph Wakeling & Per Bak(2001)	<p>認為智慧不是一種抽象的概念，而必須考慮為物理現象，不能忽略生物體的環境，甚至生物體自身都需列入考慮。一個生物體的智慧僅僅與其如何解決環境加諸於其上問題的能力有關。</p>
Webster's New World College Dictionary(2004)	<p>智慧是一種正確判斷的力量，是建基於知識、經驗、瞭解等能力。</p>
池田大作(2005)	<p>光有知識，無法創造價值。</p> <p>唯有運用知識、活用智慧，才能創造出美的價值、利的價值和善的價值。</p>
維基百科	<p>智慧，可以指思考分析、通情達理或尋求真理的能力，它和智力、聰明不同，智慧更重視人生哲學上的能力。</p> <p>有智慧的人稱為智者。</p> <p>中國古代「知」與「智」通，故「知」就是「智慧」。</p>
教育部·國語字典	<p>分析、判斷、創造、思考的能力。</p> <p>聰明才智。</p> <p>佛教用語，指證悟一切現象之真實性的智力，或稱為般若。</p>
IT 知識管理導論	<p>當知識經過累積和粹鍊之後，一些有用的資訊停留在我們腦海中，即形成了所謂的智慧。</p>

(資料來源：本研究整理)

根據 IT 知識管理導論、Webster's New World College Dictionary(2004)及池田

大作(2005)對智慧的定義，可知當知識經過累積和粹煉之後，一些有用的資訊停留在我們腦海中，即形成了所謂的智慧。智慧是一種正確判斷的力量，是建基於知識、經驗、瞭解等能力。光有知識，無法創造價值，唯有運用知識、活用智慧，才能創造出美的價值、利的價值和善的價值。

Sean & Shani (資料、資訊、知識、智慧的層級)：

知識管理的對象涵蓋資料、資訊、知識與智慧所有層面。

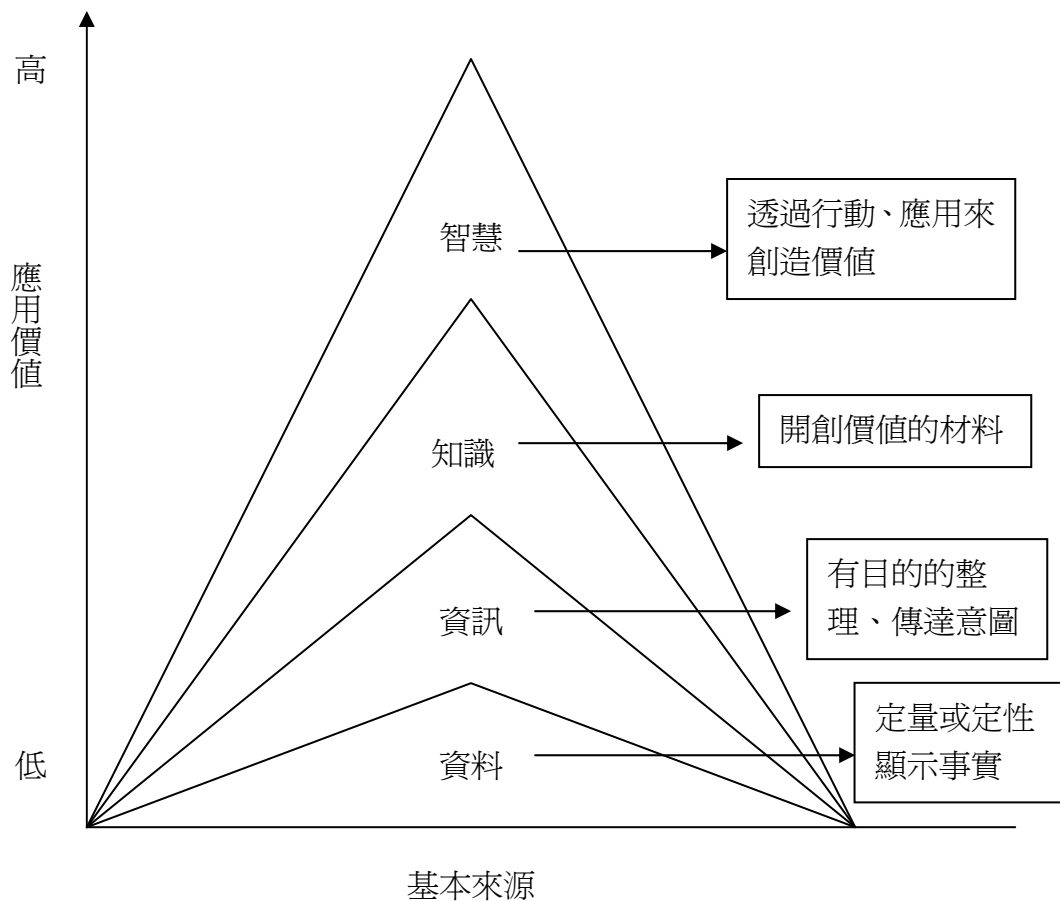


圖 2-2 資料、資訊、知識、智慧的層級

(資料來源：IT 知識導論)

(二)知識的類型與特性

1.知識的分類：

(1)內隱知識與外顯知識：

個人的知識依照可否說明給他人了解來分類，可分為兩種層次，分別是：外顯知識和內隱知識。

表 2-5 外顯知識與內隱知識定義表

外顯知識(exolicit knowledge)	內隱知識(tacit knowledge)
通常被描述為知識的，即以書面文字、圖表和數學公式加以表述的，稱為外顯知識。 (Michael Polanyi, 1974)	而未被表述的知識，像我們在做某事的行動中所擁有的知識，稱為內隱知識。 (Michael Polanyi, 1974)
外顯知識是一種理性的知識、連續的知識、數位的知識、客觀的知識。 (Nonaka & Takeuchi 1995)	內隱知識是一種經驗的知識、同步的知識、類比的知識、主觀的知識。 (Nonaka & Takeuchi 1995)
外顯知識係一種可以用文字及數字表達的客觀知識，此種知識可清楚辨認，較具系統化及規則化，且可由報告、手冊、程序表、說明書、電子郵件等方式呈現之知識，是一種屬於理性、連續與數位的知識類型。 (廖春文 2001)	內隱知識是一種無法用語言或文字完全表達出來的知識，也是一種難以形式化或具體化的主觀知識。就認知上分析，內隱知識是由個體內在心智經由不斷製造、處理、類比等過程，所建構之對真實世界的認知模式。 (廖春文 2001)
外顯知識是指可用文字、圖樣、聲音的方式儲存在特定媒體的知識，並且進而分享給大眾，例如：論文、藝術品、使	內隱知識包含兩個層面。 第一是「技術」層面，包括非正式和難以明確的技能或手藝，常常可以稱之為

<p>用手冊及教科書等等，科技的進步及網路的普及更方便外顯知識的儲存與流通。</p> <p>(范錚強、范懿文、侯永昌、李世材《資訊管理導論》，2006)</p>	<p>「秘訣」(know-how)，源自親身體驗、高度主觀和個人的洞察力、直覺、預感及靈感均屬於這個層面。</p> <p>另一個是「認知」層面，包括信念、領悟、理想、價值觀、情感及心智模式。這個層面影響我們對周圍世界的感受方式。</p> <p>(《知識創造的螺旋》，2006)</p>
<p>外顯知識是能分享給其他人的知識，能夠編成文件、分類、轉換為其他資訊，並透過論證、解釋或其他分享形式，說明讓其他人了解。</p> <p>外顯知識分為兩個主要形式：</p> <p>陳述性知識：陳述性知識是守則、事實的集合，能夠說明給他人了解。</p> <p>程序性知識：程序性知識則是能夠應用於流程上。</p> <p>(Shelda Debowski，2008)</p>	<p>內隱知識是經驗的累積和個人的學習，很難複製、分享給其他人，雖然內隱知識很難編成文件、分類與分享，但組織仍靠它來做良好的決策制定。</p> <p>(Shelda Debowski，2008)</p>

(資料來源：本研究整理)

內隱知識經過歸類、形式化、知識形式化的公開化過程，成為任何任都可以利用的形式化認知，也就是知識的轉換，知識的轉化主要有以下的形式：顯性知識之間的轉化，即融合與解束；內隱知識之間的轉化，即默會和頓悟；內隱知識和顯性知識之間的轉化，即內化和外化。

日本知識管理專家田中郁次郎（Ikujiro Nonaka）提出了顯性知識和隱性知識相互轉換的 SECI 模型：

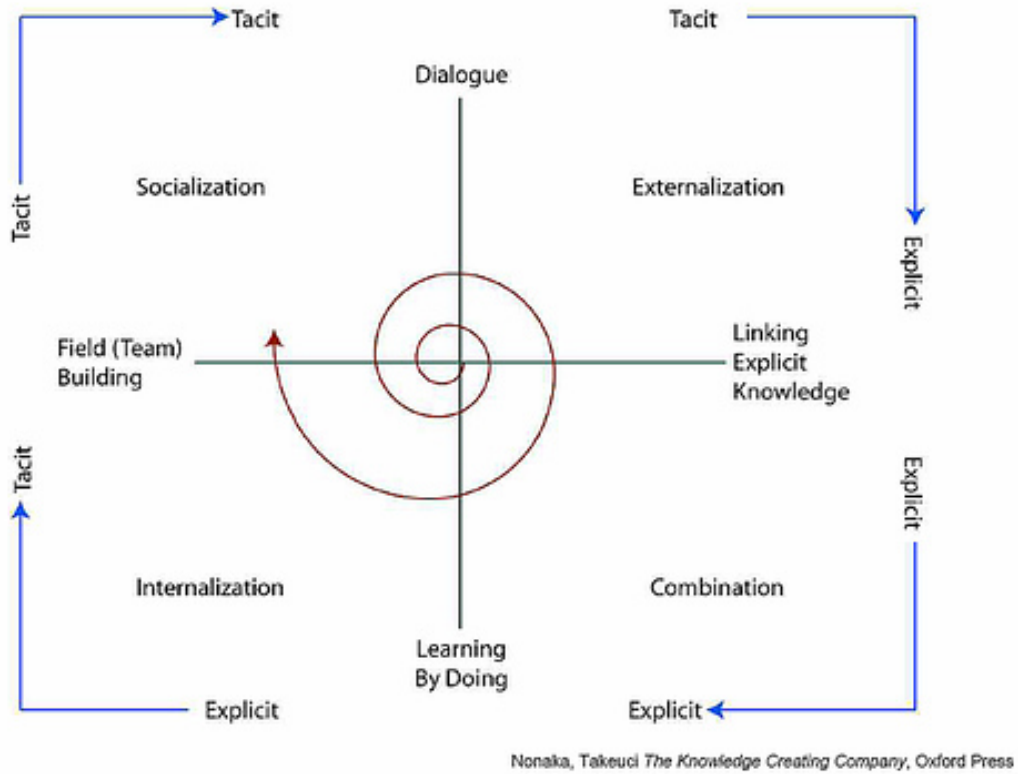


圖 2-3 知識相互轉換的 SECI 模型

(資料來源：田中郁次郎)

表 2-6 知識轉換流程表

<p>群化(Socialization)</p>	<p>隱性知識轉換為隱性知識(Tacit to Tacit)，即通過共用經驗產生新的隱性知識的過程。</p> <p>比如一個新進人員通過觀察資深同事的工作來學習經驗和技巧。比如人們針對共同主題展開的談話和討論。</p> <p>在此過程中的主要挑戰是：如何識別和組織領域中的專家？如何溝通協作？如何總結和傳遞經驗教訓？</p>
<p>外化(Externalization)</p>	<p>隱性知識轉換為顯性知識(Tacit to Explicit)，即把隱性知識表達出來成為顯性知識的過程。</p>

	<p>比如將實踐工作中的經驗教訓總結成書面形式。</p> <p>在此過程中的主要挑戰是：缺乏自動化的流程來捕捉隱性知識，缺乏貢獻隱性知識的激勵環境。</p>
融合(Combination)	<p>顯性知識轉換為顯性知識(Explicit to Explicit)，即顯性知識組合形成更複雜、更系統的顯性知識體系的過程。</p> <p>比如從多個來源收集、整理和學習知識，並獲得新的發現，得到新的知識。</p> <p>在此過程中的主要挑戰是：大量知識被獨占或隱藏，存在於不同介質中的知識難於整合，難於搜索。</p>
內化(Internalization)	<p>顯性知識轉換為隱性知識(Explicit to Tacit)，即把顯性知識轉變為隱性知識，成為企業的個人與團體的實際能力的過程。</p> <p>比如通過閱讀大量的書籍來豐富自己的知識。</p> <p>在此過程中的主要挑戰是：信息量過大，缺乏指導。</p>

(資料來源：本研究整理)

(2)個人知識與組織知識：

表 2-7 個人知識與組織知識定義表

個人知識	組織知識(organization knowledge)
即個人經由以往的經驗和學習而獲得的知識，包含外顯知識與內隱知識。	組織的知識來自不同組織的知識資源，包涵將資料收藏於組織紀錄與系統裡、看得見的外顯知識，以及員工、客戶、股東與組織其他關係人所擁有的內隱知識。(Shelda Debowski, 2008)
個人具有的竅門及知識，經過視覺化且維持情報價值的水準，再編製手冊化分	

享，產生利用價值，就成了所有人共享的有價知識，也就是組織知識。

(資料來源：本研究整理)

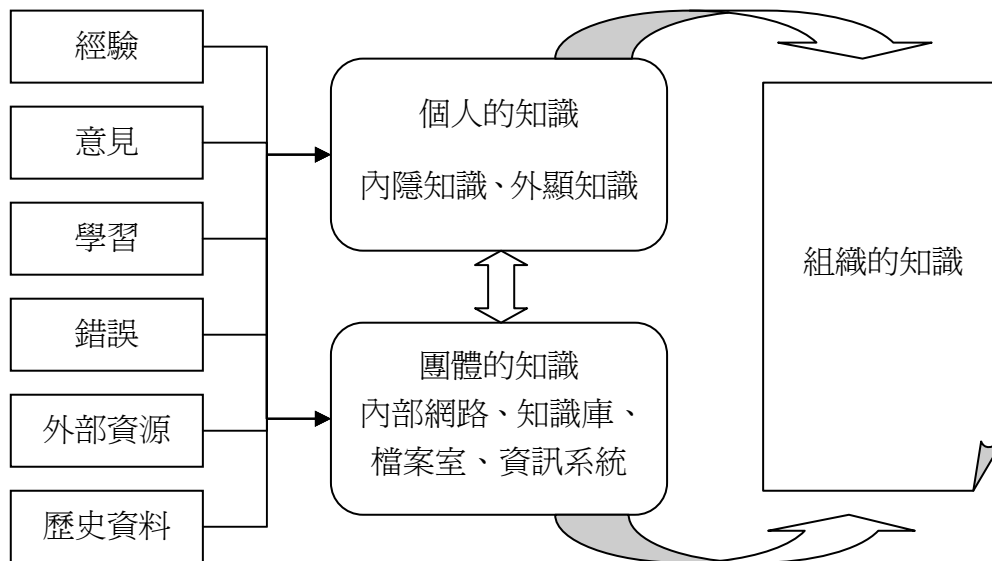


圖 2-4 組織知識的資源

(資料來源： Shelda Debowski , 2008)

2.知識的特性：

知識具有以下四個特性，也正是由於這些特性使知識難於被管理：

- (1)驚人的可有多次利用率和不斷上升的回報。
- (2)散亂、遺漏和更新需要。
- (3)不確定的價值。
- (4)不確定的利益分成。

Seviby 在 1999 年時也提出了四個知識的特徵如下：知識是無法言傳的、知識以行動為導向、知識是由定律(慣例)支持的、知事恆常變化。

二、知識管理的定義與系統

(一)知識管理的定義⁹

知識管理（Knowledge Management）是一項在 1990 年代中期開始在全球崛起的學術與商業應用主題，針對個人及社群所擁有的顯性知識和隱性知識的確認、創造、掌握、使用、分享及傳播進行積極及有效的管理。其主要涵蓋的固有理論及應用層面包括學習型組織、企業文化、資訊科技應用，及人事管理等。而由於知識管理的概念通常與企業的各种改善願景扯上關係，知識管理在現今企業上的實踐愈來愈受到重視，亦因此為顧問和科技公司帶來了不少商機。

而把個人及群體得到的知識進行有效管理，則是知識管理的最根本目的。知識管理的第一步是把隱性知識顯化成顯性知識，然後加以保存。而保存的形式，可以是文字、聲音或錄像。久而久之，保存了的顯性知識匯集成一個知識庫，而知識庫裡的東西需要不斷的更新以確保透過知識庫而進行持續而有效率的知識分享。與此同時，在人事培訓方面，需著重於員工資訊素養的提升以令知識庫能得到更有效的運用。另外，有時候知識庫的環節會被跳過，取而代之的是持續的社交性知識分享行爲。

要達致持續的分享，企業內部的學習氛圍與個人的學習動力尤其重要，而企業文化及人事管理政策是左右企業內部的學習氛圍的主要項目。良好的學習氛圍與知識庫的應用，可提高組織的創新能力、反應能力、生產率以及技術技能。

知識管理的定義為，在組織中建構一個人文與技術兼備的知識系統，讓組織中的信息與知識，透過獲得、創造、分享、整合、記錄、存取、更新等過程，達到知識不斷創新的最終目的，並回饋到知識系統內，個人與組織的知識得以

⁹ 資料來源：引用自

<http://zh.wikipedia.org/zh-hant/%E7%9F%A5%E8%AF%86%E7%AE%A1%E7%90%86> 檢索日期：2010 年 10 月 7 日。

永不間斷的累積，從系統的角度進行思考這將成為組織的智慧資本，有助於企業做出正確的決策，以因應市場的變遷。

知識管理包括以下領域：發現知識、存儲知識、維護知識、傳遞知識、應用知識、創造知識、衍生知識、分析知識。

表 2-8 知識管理定義表

提出者	定義
APCQ(美國生產力和質量中心)	知識管理應該是組織一種有意識採取的戰略，它保證能夠在最需要的時間將最需要的知識傳送給最需要的人。這樣可以幫助人們共用信息，併進而將之通過不同的方式付諸實踐，最終達到提高組織業績的目的。
劉常勇，1990	有關知識的清點、評估、監督、規劃、取得、學習、流通、整合、保護、創新活動，並將知識視同資產進行管理，凡是能有效增進知識資產價值的活動，均屬於知識管理的內容。結合個體與團體，將個體知識團體化，將內隱知識外顯化；結合組織內部與外部，將外部知識內部化，將組織知識產品化，則屬於知識管理的過程
斯威比(Karl E. Sveiby，1999)	從認識論的角度對知識管理的定義是：知識管理是利用組織的無形資產創造價值的藝術。

(資料來源：本研究整理)

(二)知識管理系統

知識管理系統(knowledge management system)以快速而有效的方法鼓勵知識交換與合作，它能促進知識的互動、傳播、取得及留存，也會影響使用者對知識的接受，以及往後接觸進階科技技術創新的意願。如果使用者在想要分享

或存取知識資源的時候屢次遭受挫折，例如，系統不好使用，就會降低使用者對系統的使用，因此一個好的知識管理系統，很可能就是知識管理備實施與採用的主要因素。(Shelda Debowski, 2008)

知識管理系統提供技術支援以促成之勢在組織中不同的利害關係人之間，能自由、容易、公開地獲取與交換，知識管理系統也提供每位使用者一個管道能夠獲得、提供文件、傳送、創造及應用知識去符合組織知識的優先順序。(Shelda Debowski, 2008)

吳思華(2001:29-30)以系統觀點來探討知識管理的內涵，知識管理意指「運用有效知識資本，加速產品或服務的創新，所建置的管理系統，包含知識創造、知識流通和知識增值三個主要機能相互影響。」

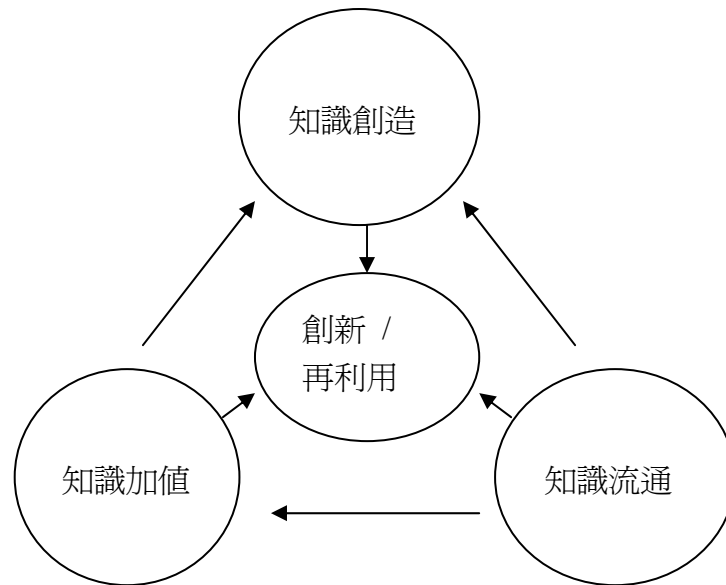


圖 2-5 知識管理系統

(資料來源：轉引自吳思華 2001:30)

系統會在與人的介入下具高度相依性。企業策略決定了知識管理系統，而知識管理系統接著促進策略的轉換進入組織知識。終端使用者貢獻內容給系統，並隨著他們在系統中加強知識的使用而從中獲益。此外也可從科技知識系

統與應用知識管理系統存取知識而獲益。其他相關的系統則依照組織重要的功能如財務、資料庫或人力資源來規劃。考慮終端使用者的服務可以促進知識的存取以及成功應用知識管理系統的不同特點。這樣的知識管理系統可以控制內容，來確保內容可以存取及安全。知識管理系統的最終目標是對知識社群提供又好又快速的支援。(Shelda Debowski, 2008)

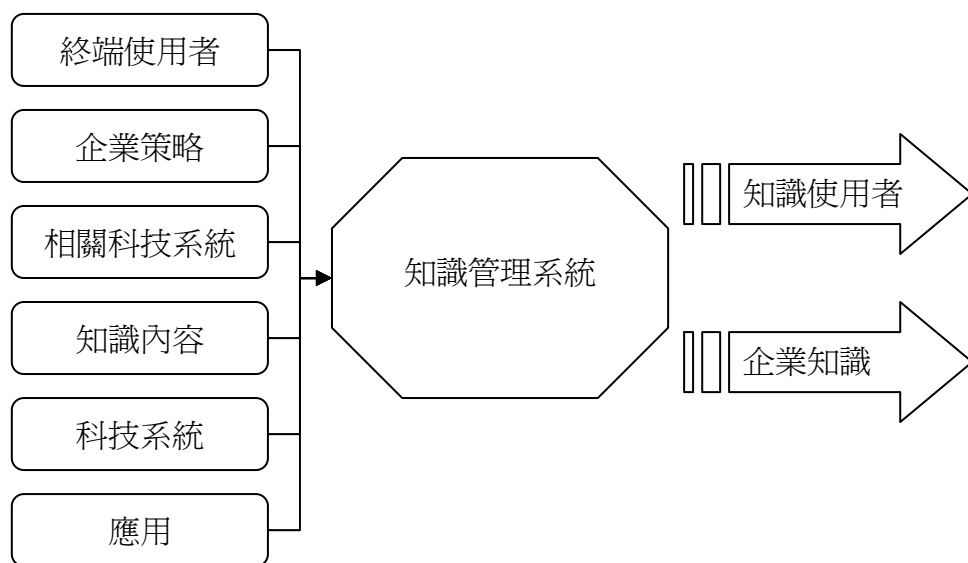


圖 2-6 知識系統結構

(資料來源：Shelda Debowski, 2008)

由上述我們可以整理出知識管理系統的四個主要面向，分別說明如下：

1.知識保存：

將知識視同資產進行管理，結合個體與團體，將個體知識團體化，將內隱知識外顯化；結合組織內部與外部，將外部知識內部化，將組織知識產品化，並將之保存於知識庫中。

2.知識流通：

吳思華認為知識的來源並非只是單一從內部自行創造出來，也由外部來引

進，同時知識的擴散過程中，相互的衝擊與交融產生更多樣化的知識，所以知識的引進、擴散、累積和移轉的過程，稱之為知識流通。

3.知識加值：

Nonaka & Takeuchi(1995)指出組織要具有市場競爭力，必須不間斷的在市場需求和產品規格做實驗，因此必須重複的搜集市場動脈，並在價值鏈上活動，充分運用現階段的需求知識、組織的累積知識，並不斷的利用、重複並予以轉化，創造更佳的价值。

4.知識創造：

知識創造乃是無中生有，以對本身具有價值的新構想或新領域，產生新的觀念或產品，或融合現有的觀念或產品而改變成一種新穎的形式。

是以本研究依據研究架構(如圖 2-7)，利用知識管理系統中知識保存、知識流通、知識加值及知識創造四個面向，設計第四章之訪談提綱，分析六堆客家文化園區設立之成效，以之提出問題與困境的解決之道，以期提升六堆客家文化園區之效能。

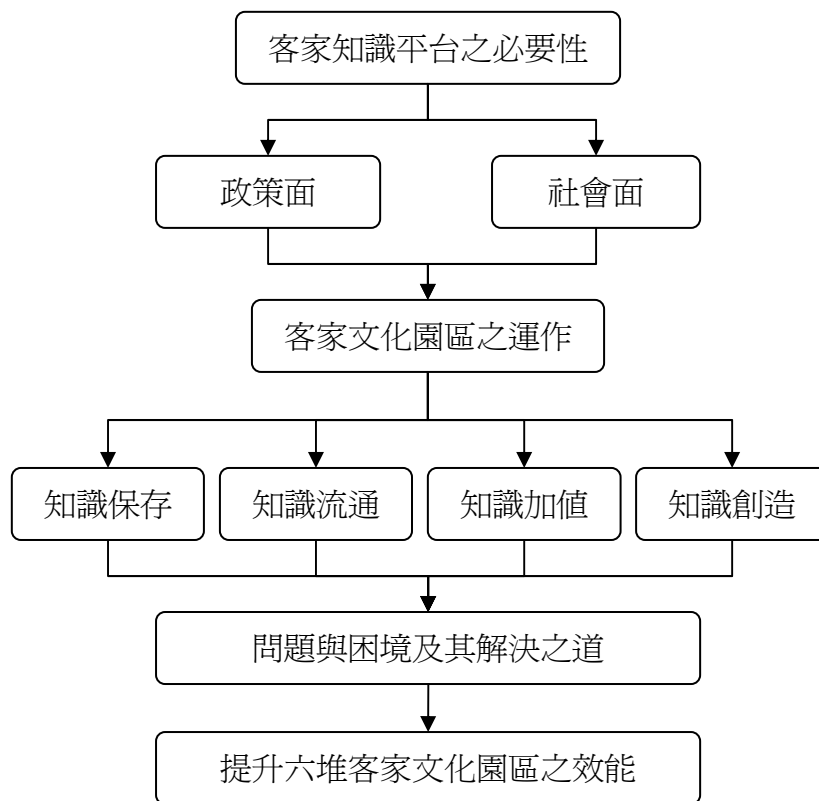


圖 2-7 研究架構圖

(資料來源：本研究繪製)

第三節 六堆客家文化園區相關論文整理

本節整理六篇六堆客家文化園區之相關研究論文，論文名稱、作者及研究大綱，詳列於下表：

表 2-9 六堆客家文化園區相關論文表

論文名稱	作者	論文大綱
遊客旅遊動機、滿意度與行為意向之研究—以六堆客家文化園區為例 (2010)	梁育誠，屏東教育大學生態休閒教育教學碩士學位學程	<p>研究旨在探討六堆客家文化園區遊客背景特性，及其旅遊動機、滿意度與行為意向之相關情形，以瞭解園區吸引遊客之特色及影響遊客旅遊行為之因素。</p> <p>歸納研究結果如下：</p> <p>一、到訪遊客以已婚、30-50 歲者居多，教育程度以大專院校為主，大多為學生及軍公教者，且女性略多於男性。</p> <p>二、遊客主要交通工具為自用車，旅遊資訊大多來自於親友介紹，且遊伴主要是以家人或親戚為主。</p> <p>三、遊客主要旅遊動機為「休閒調劑」，感到滿意的項目為「環境規劃」，行為意向最強烈的為「推薦意願」。</p> <p>四、在遊客旅遊動機、滿意度及行為意向的強烈程度上，已婚者大於未婚者；六堆地區大於其它地區；遊伴為家人或親戚者大於其它者；交通工具為腳踏車者大於其它者；前來次數越多者大於次數越少者。</p> <p>五、遊客旅遊動機、滿意度與行為意向均呈正相關。其中「休閒調劑」的旅遊動機越高，其「休閒社交」的滿意度、「推薦意願」的行為意向也越高；「環境規劃」的滿意度越高，其「重遊意願」的行為意向也越高。</p>

		六、旅遊動機、滿意度對行為意向具有預測力。其中以「景點特質」及「環境規劃」是主要的預測變項，對遊客行為意向的解釋力最大。
六堆客家文化園區遊客對於展示環境取向之研究(2009)	吳姿瑩，屏東科技大學景觀暨遊憩管理研究所	<p>由於政策的推動、保存及推廣客家文化使得客家文化設施大量興起，六堆客家文化園區於 2007 年開始試營運至今，這是一個將客家文化傳遞給觀眾的平台。但是如何確保所呈現出來的客家文化是社會大眾所接受且能讓大眾有所收穫乃是六堆客家文化園區必須正視的重要課題。</p> <p>研究實證發現，遊客會因為屬性不同對於客家文化重視面向而不同，也會因為不同屬性對於展示所適用的展示手法而有不同看法。其次，遊客對於客家文化展示重要程度依序為：客家工藝(4.25)、客家源流(4.22)、客家飲食(4.17)、移墾開發的過程(4.14)、客家歲時節慶(4.14)、客家聚落(4.04)、客家文學(4.01)、客家諺語(4.01)、宗教建築(4.00)以及夥房(4.00)；再者，六堆客家文化園區目前展示與指標之間落差為客家飲食、客家歲時節慶、客家文學、客家諺語。本研究依據實證結果與研究目的，筆者提出以下建議，首先，針對現有展示部分加強其特色，另外針對未來展示增加遊客偏好考量，最後，加強展示與六堆地區的連結，是以，讓遊客透過六堆客家文化園區對六堆客家文化產生興趣，進而帶動六堆地區的發展。</p>
客家文化觀光發展	劉福光，大仁科技大	研究主要目的擬針對六堆客家文化園區發展文化觀光之現況與經營策略進行研究，分析現階段園區觀光發

<p>之經營策略研究-以六堆客家文化園區為例 (2009)</p>	<p>學休閒健康管理研究所</p>	<p>展內部組織與外部環境，藉由產、官、學界專家訪談資料，採質性研究方法並利用深度訪談方式與實地參與觀察法以及三角檢驗法探討六堆客家文化園區未來的發展，分析結果如下：</p> <p>一、透過民間企業參與經營與投資，有效減低政府對於經營園區之財政負擔、提升經營績效外，更可提供民眾一個更好的休閒環境，達到政府、民眾、企業三贏之局面。</p> <p>二、公立文物館自償性較低、營運成本較高、經營項目與種類較少，營運狀況大處於虧損狀態。</p> <p>三、政府有限財政支援以及民眾對於休閒活動需求與日俱增，應引進民間參與投資經營帶來觀光發展。並以「文化產業化」及「文化觀光化」、「文化資產保存」、「文化延續」等多重的目標，園區可依其整體環境的分析結果尋找優勢，並與地方各界達成共識，將客家文化之觀光發展之經營策略落實在六堆客家文化園區，提升經營績效以達永續經營之目標。</p>
<p>六堆客家文化園區遊客休閒效益之研究(2009)</p>	<p>林怡秀，立德大學休閒管理研究所</p>	<p>研究主要探討遊客前來六堆客家文化園區參觀後之休閒效益，以及不同類型之遊客對客家文化的興趣、關心程度及園區是否代表六堆客家文化的特色三者之間的關聯性為何，並透過研究結果，提出對於政府機關及業者的建議與參考。</p> <p>分析的結果摘述如下：</p> <p>一、前來參觀的遊客以女性居多，年齡集中在 21-30 歲，教育程度以大學最多，職業大多是學生，婚姻狀</p>

		<p>況以單身未婚者最多，平均月收入以 16,000 元以下居多，大部分居住在南部且與客家人的關係多為朋友關係或沒有關係。</p> <p>二、在休閒效益中，遊客對於心理效益最為同意。</p> <p>三、不同人口統計變項與參觀特性之遊客，於六堆客家文化園區的休閒效益有顯著差異。</p> <p>四、不同類型的遊客對客家文化的興趣、關心程度及園區是否代表六堆客家文化的特色有顯著相關。</p>
屏東六堆客家文化園區的營造(2008)	李文凱，臺灣大學建築與城鄉研究所	<p>本研究關心的是政府政策的操作與文化園區逐漸成型過程中，如何藉由衝突檢討來分析評估該政策產出 (policy output) 之施政成效，而政策產出評估過程中，則必須對其影響分子加以討論，也就是針對本研究案之「競圖與評選爭議」、「履約爭議」及「官僚體制 (bureaucracy) 爭議」等三大衝突點，檢討其爭議原因，進而提出政府與設計建築師兩者合作推辦過程中，政府如何能更重視建築師所提出的專業意見以及對政策衝擊、影響程度的評估，減少政策標的對於社會現況可能引起的正面或負面影響，或者政策可能產生的新問題，最後，再回頭檢討分析設計建築師所提推動客家文化園區興建個案設計規劃的內容是否適宜。</p>
以生態博物館理論檢視「六堆客家文	劉百苓，國立中山大學藝術管理研究所	<p>內政部營建署於 2002 年時開始規劃了各縣市社區總體營造的「總體發展計劃」，其中屏東縣的「六堆客家文化園區」是其重大建設之一，主要是在文化園區、生態博物館與類博物館的理念下，將核心園區和地方</p>

<p>化園區」 (2008)</p>		<p>園區之間連結而建立一個特有的「客家社區總體營造」，本論文即是基於「生態博物館」的理論，運用德非法、SWOT 分析法及歸納分析法來檢視此一園區經營策略之可行性。</p> <p>本研究結果對於「六堆客家文化園區」經營策略的建議要項包含了：加強地方文化資源的力量、朝「主題園區」與「地方園區」理念發展、避免重複客家文化活動、規劃全面性的客家文化觀光產業、擬訂具有客家代表性的行銷策略、結合週邊觀光景點及融合多元文化以創新局面、及可將近年來發展的會展產業（MICE）的經營理念融入六堆客家文化園區行政運作，以創造新的局面來推展客家歷史文化及文化產業。</p>
------------------------	--	--

(資料來源：本研究整理)

上述六篇以六堆客家文化園區為研究主題之論文，其中有三篇是以遊客的意向為主軸，分別探討遊客造訪六堆客家文化園區的旅遊動機、滿意度與行為意向、遊客對於展示環境的取向及遊客休閒效益作為研究主題，另兩篇是以觀光發展與生態博物館理論探討六堆客家文化園區經營策略之研究，最後一篇則是以建築師與政府政策的關係來檢視六堆客家文化園區的興建設計規劃內容。

綜合以上內容可以瞭解到包含六堆客家文化園區吸引遊客之特色及影響遊客旅遊行為之因素；因遊客屬性的不同而對於客家文化重視的面向及展示手法的喜好也有不同；不同類型遊客對客家文化的興趣、關心程度及園區的代表特色的關聯性；觀光發展的經營策略；生態博物館理論的經營策略；建築師的專業意見對政策的影響程度等。相關研究結果皆可作為本研究對於園區的設立與發展應用於知識管理觀點時之參考數據。

第三章 個案分析

台灣是一個多元族群所形成的社會，有閩南、客家、外省、原住民及新住民等，其中客家人人數雖不是各族群中最少者，但語言的流失和文化的斷層，卻是客家族群所面臨的挑戰和困境，尤其最近 3、40 年來，客家庄一個個的消失，客家語言流失的情形也非常明顯，因此營造客家文化研究、發展的空間與場所，成為族群文化保存、發展的重要基礎工程，藉由客家文化園區及各地客家文化館之成立，保存面臨流失之客家文化，重建居民歷史記憶與集體情感，並提供族群間相互交流對話場域，成為關心客家族群者的期待與責任。（客委會，2008）

有鑑於此，行政院客家委員會為因應知識經濟時代的來臨、配合社區營造政策，結合人文與產業發展，於屏東縣內埔鄉創建了全國第一座客家文化園區「六堆客家文化園區」，本章將就園區緣起、園區設施、園區研究計畫及展示活動、園區經營與現況、六堆客家社團、六堆地區資產保護、文化創意產業分別作概述。

第一節 六堆客家文化園區整體概述

六堆地區是台灣客家人最早聚居的地方，客家族群在南台灣的墾殖，開始於清康熙年間，至今已逾三百年的歷史，於此建立豐富的文化脈絡及人文資源。最初六堆原是保衛家鄉，抵禦外侮的聯庄團練「六隊」組織，以西勢的忠義詞為中心，後來改稱「六堆」，範圍包含了高雄市、屏東縣市的所有客家村庄，即屏東縣的萬巒（先鋒堆），竹田（中堆），內埔（後堆），長治、麟洛（前堆）、新埤、佳冬（左堆），高樹、美濃（右堆），其中美濃屬高雄縣。因此「六堆」指的並非行政區域，而是同一族系因語言、風俗習慣相同，在禍福與共，團結合作、敦親睦鄰的前提下所產生的精神認同感，面對與原鄉不同的地理及人文

環境，且因族群關係緊張而發展出具防禦特色的聚落文化，是一種血濃於水、唇齒相依的象徵性稱呼。以下將就作為南部客家文化知識管理入口平台之六堆客家文化園區做介紹。

一、園區緣起

文建會為了促進地方文化的保存與推動，於 1996 年公佈了「全國文化生活圈文化硬體(展演)設施發展綱要計畫」，因此桃園、新竹、苗栗、高雄、屏東這些客家族群較為集中的地區，皆開始積極的提出籌設文物館與文化園區規劃案，南部地區先後有高雄市客家文物館(1998)、高雄縣美濃客家文物館(2001)、屏東縣客家文物館(2001)開始營運，1997 年時，當時的副總統連戰在屏東科技大學公開宣布，政府將在屏東縣設置全國第一座客家文化園區，由於六堆地區客家文化資源豐富，自然生態條件良好，園區基地完整，而且台糖土地承租較為容易，因此，六堆客家文化園區決定於屏東縣內埔鄉正式成立。

在客家委員會研訂之「台灣南北客家文化園區設置計畫」中，該計畫經費為新台幣 30 億元，納入「新十大建設計畫」之「國際藝術及流行音樂中心」項下支應，編列特別預算執行園區館舍籌建工程。其中南部六堆客家文化園區計畫經費為新台幣 12 億元，預定作業期程自 2004 年至 2008 年。計畫目標包括「建置客家文化基礎資料，保存及延續客家文化」、「規劃『生態博物館』

(Eco-museum) 模式，展現與活化客家文化」、「整合在地資源創造新文化產業，帶動客庄旅遊與地方經濟」等三項，計畫目標分述如下：

(一)建置客家文化基礎資料，保存及延續客家文化：

透過調查研究及文獻、文物典藏等長期計畫，逐步將南北園區涵蓋範圍內，有關客家歷史、社會、宗教禮儀、生活風俗、聚落建築等各層面的文化資產，作完整蒐集與整理，並建置專業設施與專業人力加以保存與維護。此外，透過數位化與網路技術，將此基礎資料建構客家整體知識數位資料庫，累積國家文

化公共財，以供研究及再發展之起點，並達成保存及延續客家文化的目標。

(二)規劃「生態博物館」(Eco-museum) 模式，展現與活化客家文化：

以客家文化園區為核心，利用多元豐富的展演手法與活動企劃，針對六堆地區特殊文化，提供適合之相關文化設施與活動；同時依地方文化資源特色與環境產業主題，建立數個地方衛星園區，以現地保存方式展現在地自然與人文特色，並運用資訊網絡與交通工具與核心園區連結。希冀透過核心園區集中展現與地方園區生活展現的模式，實現可親、可觸、可遊、可居的生態博物館理想，達成展現與活化客家文化的目標。

(三)整合在地資源創造新文化產業，帶動客庄旅遊與地方經濟：

客家文化園區設置的首要任務，是積極保存發展台灣獨特而珍貴的客家文化資產，向國人及國際社會展現台灣主體性及豐富的多元文化面向；其次是透過園區的效應，全力協助地方的文化產業發展，透過「由下而上」的社區營造精神，結合地方園區豐富的自然資源、美感的景觀空間、乾淨舒爽的環境、洋溢魅力的產物與民藝，以及古蹟建築、聚落及傳統產業等具有歷史性、獨特性的文化資源，重現或創造地方之新文化產業，以帶動遊客人潮，振興地方經濟。

因此，六堆客家文化園區朝著「生態博物館」的新觀念作規劃，期望能實現「六堆地區就是一個龐大且完整的客家文化園區」之理念，主題園區建設的重心擺在一座二十公頃的大型戶外博物館，搭配上虛擬的六堆各鄉鎮地方園區，希望藉此能以真實居民生活及文化環境特質來展現六堆地區客家文化。結合文化園區與地方環境資源組成六堆客家文化網絡，搭配旅遊重點與民俗節慶活動達到社教功能，成爲一個獨特的客家發展空間，要達成上述的理想目標，一定要先做好全面性的文化資源普查，建立六堆地區文化的知識庫，知識庫的內容包含人文資源與環境資源兩部份：人文資源包含了古蹟文物、歷史建築、宗教信仰、禮俗節慶、傳統藝術、語言文學與飲食文化、人力資源、公司社團資源等，環境資源則包含了如傳統產業、經濟產業、觀光休憩產業和文化創意

產業.....等，因此主題園區(文物館)的基礎資料必定要結合地方文史社團以網羅各種六堆客家文化知識。

六堆客家文化園區內有完整的六堆客家鄉鎮的介紹，並且導引民眾進入六堆客家鄉鎮，經費耗資十二億元，佔地二十公頃，興建總工程共分三期，1997年至2004年，由屏東縣政府辦理第一期工程，興建園區多媒體館與演藝廳結構體，及停車場，2004年4月六堆園區移轉客委會接辦，2006年10月至今開園試營運，開放多媒體館，演藝廳兩館舍及戶外生態池、景觀大池區，並陸續興建傘架區、聚落文化體驗、產業工藝、展藏會議和研習設施等二三期景觀工程。目前預訂於2011年正式營運。

二、園區設施

六堆客家文化園區場館的規劃籌建，在於闡揚客家族群褒忠節義、榮祖尊賢、刻苦勤儉、良俗教化的固有文化內涵，藉由對於六堆客家精神文化的實質文化的研究、收藏、保存，展示的四大業務範圍，凝聚地方社區意識，藉歷史的學習過程，規劃適用的展示途徑，與場館的週邊設施整體運作，傳達文物館提供文化型態的遊憩、傳播資訊，達成溝通與推廣教育的建館目的，是為本館設立最基本的宗旨資訊目標。簡言之，六堆客家文化園區的籌設宗旨，即在於客家文物及六堆文化的展示與傳承。

六堆客家文化園區的硬體設施包含了演藝廳、多媒體展示館、六堆客家文化園區開基伯公、傘架聚落建築區、礮穀機、菸樓、田園區及水頭廣場等，園區規劃設置理念有三：一、將六堆客家特色融入景觀規劃：將六堆客家常民禮祭習俗、生活印象及特色建築融入景觀規劃，如用於伯公祭祀盤花的香花植物（泛指客家九香）、客家傳統建物（菸樓、夥房等）以及特有農事（菸葉種植），豐富整體景觀深度。二、創造自然生態與生活空間的結合：六堆先民主要在於平地及山林間進行開拓，園區規劃以客庄田園做為地景主題，展現客家人樸質

生活特性，並與現代多元化生活觀契合。三、傳統建物地景與客家意象建築的對話：田園區以菸樓、壟間及夥房等傳統建物進行設置，並以客家笠嫲為意象建築的傘架區，形成有趣的傳統與概念客庄之對話。以下為園區各設施之介紹：

(一)演藝廳：

演藝廳、演藝廳前廣場、池畔舞台—提供各類型劇團、地方社團及合唱團的動態表演。為屏東縣內最佳表演藝術空間，從 96 年 10 月啓用後，包含戲劇、音樂、舞蹈、傳統戲劇等類型演出已超過百場。演藝廳扮演著六堆藝文推展者的角色，協助六堆客家藝文發展，也引進各表演藝術文化演出，以拓展六堆表演藝術風潮。

(二)多媒體展示館：

展出六堆地區的民俗風情及特色文化等靜態展示，多媒體館前走廊—提供各類商品展售及提供各類鄉土教學活動等動態活動。一樓客家大廳部份作為民眾參觀休憩之處，牆面投影放映園區介紹影片與紀錄片，展場部份則不定期更換展覽，供民眾輕鬆參觀了解客家文化。多媒體館一樓客家大廳「客家特色商品」的展售區 OT，除提供餐飲之功能之外，更作為六堆地區特色商品的銷售平台。

(三)六堆客家文化園區開基伯公：

在台灣的開發史上，人與土地有著密不可分的依存關係，而福德正神便是扮演著這樣的媒介。客家將福德正神稱為伯公，把祂當成親屬來尊稱，足見對其之尊敬與親密。早期六堆的先民在墾拓地區四周立石為界，形制大都是隨手可得之石頭，除了作為村界之外，村民更是早晚焚香膜拜賦予其神格，六堆客家文化園區的設立，對整個六堆地區而言是一新墾地。

行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處遵循客家傳統，於丁亥年蒲月(2007 年 5 月)園區初墾之地，設立開基伯公，象徵客家文化在此落地繁衍而生，祈佑園區成長茁壯。

(四)傘架聚落建築區：

為大地打傘遮蔭，重建雨林樹冠層的遮蔭作用，避免過度曝曬，讓各式熱帶植物生長；適合人類活動。原屏東此地記載「阿猴林大樹蔽天」「行數日不見日色」，可見當年本區原始森林之茂盛雨廣闊。傘架聚落建築區以美濃紙傘為意象，為阿猴城遮蔭，傘下規劃客家產業與文化聚落做為營運主軸，而為減少傘下活動區耗能，傘架建築除結合節能設置太陽能光電板，提供傘架聚落建築區內的部分電力，以達到節能減碳的效果，傘下建物亦規劃以可回收環保建材進行設置。

- 1.行政中心展示館：提供常設展示及大型會議與辦公空間。
- 2.旅遊資訊中心：提供旅遊導覽、鄉鎮特色等資訊。
- 3.兒童故事館：提供兒童體驗客家文化及學習創作的空間。
- 4.工藝館：提供各類地方工藝課程參觀與DIY體驗及教學空間。
- 5.市集區：客家產業的展示與販售空間。
- 6.表演廣場：提供各類型戶外演出場所。

(五)礱穀機：

展示礱米機及教育礱穀成米的製造過程。園區為保存並展示常民傳統農業生活機具，呈現六堆客家先民的生活智慧，今重新修復及展示於園區內，讓民眾藉此傳統式礱穀機及周邊設備了解傳統稻米調製機具之演進，提升民眾對於傳統農業生產器具科技發展之認知。

(六)菸樓：

展示菸葉產業及體驗菸樓空間。南部客家聚落中煙烤菸葉的烘烤室「菸樓」，以其特殊的產業機能及特有的太子窗形式行程相當特殊的產業建築地景。園區自高樹鄉民梁堃和先生捐贈傳統大阪式土墘磚菸樓乙座並配合田園佈景及周邊景觀之相容性與協調性，一併展現客家菸作產業景觀。

(七)田園區：

提供遊客親自下田耕作之農田實務體驗。配合行政院客家委員會推動客家特色文化加值產業發展計畫，協助客家地區文化與產業相結合，保存及發展傳統農耕技術與農特產品，並協助六堆在客家傳統產業之轉型與創新，於園區內設置 0.57 公頃之田園景觀區及果樹區，並邀請高樹鄉菸農於田園區耕種水稻與秋菸，未來更將持續規劃相關田園農耕體驗活動使民眾了解六堆常民農業生活。

(八)水頭廣場：

提供親水空間並改善田園區之微氣候。為澆灌六分地的田園景觀區設置了一座水頭廣場，廣場中央老茄苳樹屹立不搖地守護著水源頭，未來園區更將以傳統禮俗恭設一座水口伯公守護水源頭。深達 30 米的地下水源源不絕的冒出，沁涼的泉水從卵石縫間冒出溢流到水圳，豐沛地灌溉了田園景觀區。

(九)園區規劃住宿設施：

以 BOT 方式，提供未來園區研習、會議等住宿使用。

總體來說，六堆客家文化園區博物館的部份提供歷史、文物、建築…等之典藏、研究及展覽。生態園區部分則呈現東港溪、農田景觀、植栽、水資源、生態工法..等在地生活景觀。客家生活體驗的設施則提供了文化保存、傳承及住宿體驗。讓民眾可以藉著親身體驗傳統客家生活的文化與客家精神的意涵。

第二節 園區研究活動與經營現況

一、園區研究計畫及展示活動：

六堆客家文化園區目前進行的客家文化知識管理活動，共可分為研究、展示與藝文推廣活動與出版四種活動，藉著這些活動將客家文化資料與文物做有效的調查、蒐集、保存、典藏、研究、推廣、展演及運用，建立六堆客家文化之相關知識體系。

(一)研究：

- 1.舊聚落地名地圖比對研究：辦理各時期六堆地圖及文獻比對百年聚落，作為研究及展示基礎資料。
- 2.六堆園區常設展展示研究：辦理常設展展覽內容研究，預計 99 年 10 月完成。
- 3.六堆研究計畫：主要辦理蒐集六堆相關研究文獻，作為每年度特展內容，辦理期程自 98 年 4 月至 12 月。

(二)展示：

- 1.客家常民生活系列—六堆伯公展：自 98 年 1 月 24 日至 98 年 3 月 31 日於園區多媒體館一樓展出，預計於 98 年 4 月辦理結案。
- 2.看見聚落—五溝水特展：自 98 年 1 月 24 日至 4 月 19 日於園區多媒體館二樓展出，預計於 98 年 5 月辦理結案。
- 3.戶外紙傘工藝展：預計於 98 年 4 月辦理第三次展出，將以邀請大專院校設計科系合作辦理戶外裝置展。
- 4.六堆藝術家聯展：邀請六堆地區各媒材藝術創作者展出，分為 4 場小展覽聯展，展出期間配合辦理藝術創作體驗工作坊。
- 5.舊聚落地名地圖展：以「舊聚落地名地圖」研究成果進行展示。

(三)藝文推廣活動：

- 1.六堆兒童合唱團：主要辦理成果及巡迴演出、團員員額補足招生計劃、網站建

置、行銷宣傳等，預計 98 年 12 月結案。

2.六堆園區 97 年度「秋冬季系列鄉土文化活動」：辦理主題教育活動、教育工作坊、見學參訪活動、行銷宣傳，辦理期程自 97 年 7 月至 98 年 3 月。

3.六堆園區 98 年度「鄉土教育文化活動」：辦理園區主題式教育活動、教育工作坊、見學參訪、體驗營隊、節慶系列活動、社團匯演，辦理期程自 98 年 4 月至 12 月。

4.六堆兒童藝文嘉年華：辦理具有客家元素之兒童藝文活動，辦理期程 98 年 4 月至 9 月。

5.六堆客家文化園區網站暨行銷文宣規劃：辦理園區活動行銷內容及專屬網站規劃，辦理期程自 98 年 4 月至 99 年 12 月。

6.客家演藝活動推廣：整體演藝活動於 98 年 3 月 31 日辦理。

7.六堆常民人物誌影片推廣：辦理 10 場巡迴放映、5 場園區特別放映，辦理期程自 98 年 1 月至 4 月底。

8.剪·紙傘工作坊：辦理戶外紙傘工藝展辦理第三場工作坊，邀請剪紙匠師及紙傘匠師進行教學。

9.六堆園區CIS系統：辦理六堆園區識別系統，包含主視覺標誌、主視覺應用等設計。

(四)出版：

六堆常民人物誌出版計畫：預計與出版廠商合作出版發行「六堆常民人物誌」，並配合辦理全台巡迴放映。六堆常民人物誌版權是由行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處所擁有，智慧藏學習科技股份有限公司代理發行，是第一次深入客家聚落駐點拍攝的系列紀錄片，述說八個鄉鎮十五段人生故事，織串起當代人們生活的百種姿態，讓常民的身影在歷史洪流中不再缺席擁有屬於自己的位置和記憶。以下為遠流影音館對十段影片之簡介：

1.《高樹》：本片藉由三位高樹鄉鄉民，描述現今台灣農村所遇到的困境與未來

發展。

2. 《火庄遊俠》：訴說著長治鄉文俊的人生故事，一個用快樂的心態看待人生的人，一份不介意世俗的眼光熱情、樂天做事的價值觀。

3. 《紅土的天空》：訴說著麟洛鄉麟洛國小軟網老師徐暢庭的故事，從小接受軟式網球的訓練，退伍後回到母校，在面對體育制度不完善的環境下，仍憑藉著一股傻勁，薪火傳承出下一代的希望。

4. 《阿秋綜藝團》：變與不變之間，無法分割的二個文化紋理，從繼承到傳承，河洛和客家間混合著歡笑與誠懇，跑遍新埤各地的阿秋綜藝團，爲了多樣化的經營，除婚喪場的綜藝歌，團長開始向客家禮生學習客家婚禮的祭儀，如今也開始有個年輕人想把這些禮俗傳承下去。

5. 《尋找香蕉的秘方》：在尋找「香蕉的秘方」的過程中，我們也彷彿一同走過台灣香蕉農業的發展歷史。面對農村的困境與未來，他決定要用自己的方式回應人生，找回香蕉市場的風光。

6. 《驛鄉》：1994年起，台灣開放引進外籍勞工，至今已有36萬名外籍勞工來台工作，來自印尼的外籍勞工約有12萬人，其中約有4千多人落腳於屏東縣，《驛鄉》是一個由車站串起他鄉變故鄉的新移民故事。

7. 《啊啊阿公》：是竹田鄉糶糶村黃順捷阿公的故事。

8. 《萬巒妹仔》：訴說著萬巒鄉三個「硬頸」女人的精彩故事，三個來自不同村落、不同生命背景的女性，共同集結在萬巒市場爲生活打拼。

9. 《春天的對話》：本片使用年輕人慣用聯繫方式—MSN作爲影片串連形式，簡單的網路文字讓兩個主角發生連結，整部影片風格清新可喜，在文字與影像間分享年輕的生命故事。

10. 《媽媽的味緒》：訴說著內埔鄉名產「賴媽媽花生豆腐」鍾媽媽的精彩故事。

二、園區經營與現況：

六堆客家文化園區目前仍處於試營運階段，地址位於屏東縣內埔鄉建興村信義路 558 號，固定開放時間為週二~週日，時段為 8：00-20：00(園區開放時間)，週六~週日，時段為 9：00-17：00(多媒體館開放時間)，入園皆全部免費。營運單位為行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處，2008 年總參觀人數為 215366 人，平均一天有 590 人次參觀。

2010 年時舉辦了六堆客家文化園區標誌設計徵選活動：行政院客家委員會臺灣客家文化中心籌備處所屬六堆客家文化園區(以下簡稱園區)為塑造園區未來對外之識別與整體形象，以因應未來各項活動展開及推廣之需求，採用公開徵選之方式，廣徵各界設計精英高手共同參與，為園區創作一枚意象簡明且兼具美感的標誌，做為園區形象識別設計之基礎標誌。前兩名作品為：



(許榮峰)



(陳昱汶)

圖 3-1 六堆客家文化園區形象標誌

(資料來源：六堆客家文化園區)

六堆客家文化園區之建置與營運任務，係以提升六堆地區能見度、認識六堆歷史風土窗口及帶動南台灣客家鄉鎮產業觀光為主，2011 年園區舉辦之活動，至目前為止共有：

(一)六堆客家文化園區春節暨春季藝文活動：

「六堆迎春，客庄喜綿延。」，從 100 年 2 月 26 日至 4 月 24 日，共有 15 場之藝文演出，六堆客家文化園區春季藝文活動安排了國內知名的戲劇、舞蹈、

音樂團隊至園區演藝廳演出，希望營造國境之南的藝文氣氛，把藝術帶入客家聚落，讓藝術在客庄生活中紮根。春季藝文活動分為索票場與售票場，索票場有亞太弦樂四重奏、擊夢打擊樂團、配合六堆運動會演出三腳採茶戲的榮興採茶劇團與霓雲社三腳採茶劇團、薪傳兒童舞團及築夢舞集。售票場則有金枝演社、蘋果劇團、身聲劇場、高雄城市芭蕾舞團、綠光劇團、南風劇團、表演工作坊等。

藝文座談會：《客家女子戲劇腳色刻畫》邀請了劇團演員謝瓊煖，《從學客語到演出的心路歷程》由客家電視台演員范瑞君，以及客家電視台演員王旻瑛發表座談會，活動完成，與會公教人員發給研習時數條。



圖 3-2 六堆客家文化園區開放區域圖

(資料來源：六堆客家文化園區)

(二)六堆新象—生活印記版畫聯展：

時間：01/28（一）～07/31（日），地點：六堆客家文化園區 多媒體館一樓。以「敬·境·進」為三大主軸，巧妙展現「版畫」在不限定的可塑狀態中，所能呈現的藝術純度與寬度。本展共邀請近 40 位藝術創作者，前輩 / 中生代 / 青年藝術家、客籍 / 非客籍，展出 50 餘件作品，透過創作重新形塑客家文化特有的內斂生活美學，邀請民眾從作品中發現生活印記。

(三)六堆一日課(客)：

活動分成食、衣、住、行、育、樂六大主題課程，具有生活教育意義、客家文化深耕實踐。內容則包括客家生活美學、藝文傳承、客家聚落及文物等，每次單一主題分為上、下兩階段進行，每階段時間為各兩小時。

(四)六堆新春愛做客系列活動：

為響應六堆客家文化園區新春年節氣氛並豐富相關活動之內容，特安排 8 梯次的創意手作課程，提供學習客家風味手作物的好機會，並藉此參訪六堆客家文化園區的好山好水。

(五)六堆客家民俗節慶：

為讓民眾感受不同的年節氣氛，透過傳統年節習俗洗禮與教育方式，來傳達民俗節慶活動。活動包含：一、伯公祭祀。二、客家天穿日·放寮來看戲。三、六堆運動會客家創意市集：為傳達昔日六堆先民為了保鄉衛國發展出來的運動活動(六堆運動會)。

(六)六堆生態營：

六堆地區具備豐厚的生態資源以及園區內的時節作物，邀您來一場實地探索農林系列生態營。並運用自然資源，讓您可以現場體驗手作、具有親子遊玩及教育性意義的精采活動！課程內容：由導覽老師講解，並配合遊覽車接送民眾至各點。

導覽流程一：

(第一梯-後堆、中堆、先鋒、左堆)：六堆客家文化園區集合→六堆客家文化園區生態導覽→竹田客家文物館→用餐→三合水、水流東、五溝社區水草生態觀察→佳冬老街(蕭家古厝、羅家禮學第、林氏古屋)→回程。

導覽行程二：

(第二梯-後堆、前堆、右堆)內容：六堆客家文化園區集合→六堆客家文化園區生態導覽→麟洛濕地公園→午餐→高樹元氣館→農業生活體驗(菸樓→阿嬤的洗衣場、菜寮豆花)→回程。

導覽行程三：

(第三梯-後堆、先鋒、右堆)內容：六堆客家文化園區集合→六堆客家文化園區生態導覽→佳平溪生態教室→用餐→雙溪熱帶母樹林(黃蝶翠谷)→美濃客家特色店家參訪→回程。

三、客家社團

由上述可知，要推廣客家文化，將客家精髓融入舞蹈、藝文創作、產業……等，展現出新的風格氣象，除了園區的硬體設施外及官方的研究活動外，這些客家之知識的保存、流通、加值與創造，皆還需要各種客家社團的共同參與才得以完整的發揮，以下為六堆客家文化園區官方提供之客家社團表：

表 3-1 六堆客家文化園區合作之客家社團表

花布衫演藝坊	<p>會址：屏東縣麟洛鄉新田村民族路新興巷 12-10 號</p> <p>連絡電話：0936-814125 (H) 08-7230388 (O) 08-7320415 轉 7309 徐慧玉團長</p>
	<p>以傳唱客家歌舞及創新表演節目為目的，為客家文化之傳承善盡一份力量。</p>
屏東縣客家聯	<p>會址：屏東縣內埔鄉勝利路 235 號 1~4 樓(內埔農會後面)</p>

合扶濟發展會	<p>成立宗旨：</p> <p>一、不論黨派，以客家優先，濟弱扶傾，激勵鄉親互助合作，解決客家鄉親困難。</p> <p>二、督促政府實行族群平等，語言平等，政治資源公平分配之基本人權政策，搶救客家語言，傳揚客家文化，促進族群和諧共生。</p> <p>三、重建客家自信，獲得發展才能的舞台，牽成客家人士，積極參與公眾事務。</p>
屏東縣客家公益會	<p>會址：912 屏東縣內埔鄉東寧村勝利路 459 巷 1 號</p> <p>TEL:0931778606 e-mail : lai0727@yahoo.com.tw</p> <p>結合群體力量，以教育、文化、慈善、政治為四大工作目標，以推廣客家話、客家文化、謀求客家公益、共創民主、平等、幸福、尊嚴的客家為宗旨。</p>
六堆文化教育基金會	<p>屏東縣內埔鄉美和村屏光路 22 號 TEL:08-7781910</p> <p>以發揚南部客家文化，維護六堆忠義祠之祭祀為宗旨。發行《六堆雜誌》。</p>
六堆風雲雜誌	<p>屏東縣長治鄉崑崙路 23 號 TEL:08-7368703</p> <p>創辦於一九八九年二月十五日，旨在發揚客家文化，尋根探源，每年寒暑假亦率領大專青年下鄉 服務，從事文化紮根工作，希望母語文化不會斷送在我們這一代手中而成了歷史罪人。此雜誌係「六堆人的麥克風· 六堆文化的耕耘機」。</p>
社團法人屏東縣六堆文化研究學會	<p>屏東市民學路 88 號 TEL:08-7211869</p> <p>成立於 2002 年元月，規劃一系列的六堆調查研究及出版計畫，並以培訓文史人才列為首要目標，以為將來重修「六堆客家社會文化發展與變遷之研究」與協助編印各鄉鎮志書預作準備。</p>

	<p>備。研究會也提供學員發揮空間及積極鼓勵學員參與六堆社區營造工作，並舉辦企劃人才、口述歷史人才、客家母語種子教師培訓等等各項活動。</p>
屏東縣米倉文化協會	<p>會址：屏東縣竹田鄉履豐村豐明路 123 號 TEL:08-7712798</p> <p>網 址： http://www.jtjh.ptc.edu.tw/rice</p> <p>E-mail: ricegroup@seed.net.tw</p> <p>成立於 2003 年，由在地鄉親樂見驛站保留及文人傳承所組織成米倉文化協會，是以公益性及志工精神，為出發的協會團體，藉此帶動本鄉人文氣息的提昇。</p>
屏東平原鄉土文化協會	<p>會址：屏東縣內埔鄉美和村學人路 88 號 TEL:08-7343429</p> <p>聯絡處：屏東市建豐路 192 巷 8 號 TEL:08-7363428</p> <p>FAX:08-7379066</p> <p>台北辦公室：台北松山郵政 48 附 203 號信箱</p> <p>TEL:02-2756-5031</p> <p>成立於 1996 年，舉辦各式鄉土田野活動，藉由活動介紹各地鄉土文化。</p>
萬巒青年服務協會	<p>屏東縣萬巒鄉中正路 67-5 號 TEL:08-7811471/7810386</p> <p>FAX:08-7811471</p> <p>一九九三年三月二十一日成立，組成分子為萬巒地區年輕一輩的地方菁英，不分黨派、族群，概為萬巒地區文史、環境、生態等相關資料收集與活動促成而努力。</p>
客家四畝田工作室	<p>高雄市新興區黃海街 79 號 TEL:07-227-3060 FAX:07-2273062</p> <p>有感於客家的「景」觀愈來愈模糊，在「警」訊愈見危急之際，</p>

	<p>一群默默無聞的客家子弟組成四畝田工作室。欲藉舉辦活動，多了解族群特有的風土人情;藉發行通訊《美濃客家四畝田》，報導各式活動及鄉親訊息。</p>
美濃愛鄉協進會	<p>網址：http://mpa.ngo.org.tw/</p> <p>電子報：http://forum.edirect168.com/enews/enews.asp?CH=8</p> <p>高雄縣美濃鎮福安里福安街 12 號 TEL:07-6810469/6810371 FAX:07-6810201</p>
	<p>是個以反水庫運動為主軸，對美濃社會、族群、文化、歷史、農業與社會問題進行高度關切的社會運動組織，並對台灣水資源問題，提出永續利用之監督與看法。發行刊物《瀾濃》。</p>
美濃後生會	<p>網 址：http://mca.24cc.com/</p> <p>聯絡信箱：c4488408@ccmail.ncku.edu.tw</p>
	<p>美濃後生會成立於 1998 年，是一群來自美濃當地的青年團體，對於家鄉土地的認知，以及維護客家的文化，著實熱忱地付出心力。</p>
高雄縣美濃客家文物館	<p>網址：http://meeinonghakka.kccc.gov.tw:5001/index.htm</p> <p>以社區博物館的理念來規劃經營，落實文化主體性、地域文化開展性之目標，展現美濃的歷史與文化上的多面性，以和社區結合的方式，增進地方族群間的瞭解與互動。積極參與美濃自然文化資產的調查、徵集、保存、與維護工作，以供研究、收藏與展示教育之需求。並透過電腦資訊系統之規劃與建立，使文物館非僅是靜態的文物保存，更成為美濃旅遊、觀光與探索的一個管理資訊中心。</p>
美濃文史工作室	<p>高雄縣美濃鎮福安街 12 號 TEL:07-6810469</p> <p>針對美濃地區所作的文史研究、調查工作。</p>

美濃國中附設 客家文物館	網址： http://vr.theatre.ntu.edu.tw/finart/museum/m112/m112.htm 高雄縣美濃鎮中正路一段 191 號 TEL:(07)6816166 收集並陳列美濃地區之客家文物，以日用器皿為主。
鍾理和紀念館	高雄縣美濃鎮廣林里朝元 96 號 TEL:07-6814080/6813948 紀念客籍作家鍾理和一生傑出的文學成就，收集鍾理和重要的文件、手稿以及諸多當代台灣作家的資料、稿本等。整理並重新出版鍾理和的作品，如(笠山農場)、(夾竹桃)等為主，有興趣的朋友可直接洽購。
美濃窯	網址： http://www.mei-nung.com.tw/ 高雄縣美濃鎮福美路 496 巷 6 號 TEL:07-6817873 FAX:07-6817951 於一九八七年首先製作了全國第一面巨型陶壁，為台灣藝術史上的一大盛事，此後在各級學校、在公共建築上、在各企業大樓，陶壁如雨後春筍般林立。其製作陶壁，從主題、藝術創作、雕塑、燒窯，以至施工完成，都有獨到之處，已成台地最傑出的陶壁創作重鎮，此外其他小品也廣受各界歡迎。客址設有開放的展示空間，早已成為前往美濃遊賞的旅客們，不肯錯過的重要一站，團體人數較多時，請先打電話預約。
今日美濃週刊 雜誌社	高雄縣美濃鎮廣德里民族路 81 號 TEL:07-6812848/6819683
藍色東港溪保 育協會	網址： http://www.south.nsysu.edu.tw/actkr/ 電子報： http://forum.edirect168.com/enews/enews.asp?CH=15 屏東縣潮州鎮中山路東段 16 號 TEL:08-7892674 FAX:08-7893794 推廣東港溪畔鄉土生態保育及鄉土文化，每年並舉辦各項相關

	親子活動。
佳冬文史工作 室	屏東縣佳冬鄉冬根路 1 號 TEL:08-8662786/8666411
	整理鄉內歷史文物古蹟資料,透過對鄉內人文地理的了解進一步關心鄉里,共同營造美好的生活環境。
美濃民俗村	網址： http://www.meinung-folk-village.com.tw/
	高雄縣美濃鎮中山路二段 421 巷 80 號 TEL:07-6817508
	致力推展美濃地區的地方文化,吸納相當多的美濃子弟參與,並培訓義工朋友,做民俗村內相關的解說。

(資料來源：六堆客家文化園區)

第三節 問題與困境

六堆客家文化園區身為南部地區觀光的活動平台，同時兼具客家產業與文化知識庫的功能，但從 2006 年 10 月開放試營運至今，當前機關規模卻只尚具雛形，雖然擁有園區面積廣大、功能多元、鄰近南二高且位於六堆客家庄的正中央腹地廣大、地理位置優良等優勢，但實際上可發揮之功能仍受到相當多的限制，未來正式營運之後必會發生許多須克服之問題或困境，也因此，園區營運之策略規劃應以六堆客家庄的需求為主體，了解其發展遭遇什麼問題？需要什麼樣的協助，而園區可以提供之助力有哪些？才可以讓六堆客家文化園區完全發揮預期之功能。以下為園區可能面臨之問題或困境之整理：

一、問題

- (一)因園區尚未全園開放，行銷內容活動與媒體曝光度，是否能讓大眾知道六堆文化園區的存在？
- (二)屬於六堆客家園區獨有之特色為何？
- (三)園區能讓民眾有再次參觀的意願，遊園之動機為何？
- (四)園區能否整合在地社團、文化產業，將六堆客家文化知識外顯化並保存？
- (五)園區之軟、硬體、建築等設施是否能完整呈現六堆地方之客家文化特色？
- (六)園區是否具有足夠的能力(包含人力、經費等)來管理國家級的場館，並發展六堆地方客家產業？
- (七)以生態博物館之觀點來說，六堆客家文化園區身為核心園區，是否能與周邊之地方園區相互合作、共倚共存？
- (八)六堆客家文化園區的功能除一般文化展演、典藏，是否能夠透過園區這個知識庫，活化客家文化產業、人才培育與產業聚集，成為學習與服務的平台來發展文化創意產業？
- (九)園區之管理人員對於客家文化是否具有一定的水準與認知？園區之專職人

員是否具有專業素質與服務品質？

二、困境

(一)大多數民眾仍未曾耳聞或不知其正確位置，宣傳不足，常與其他園區混淆。

(二)園區之位置偏遠，且園區主題規劃以教育性與學術性為主，難以吸引人潮。

(三)年輕人口外流，在地居民對園區認同感不足，難以發展特色商圈。

(四)園區建設進度緩慢，不完全的設施，降低民眾參觀意願。

(五)園區內展示內容更動速度緩慢，新鮮感不足。

第四章 訪談分析與探討

整合第二章的文獻探討分析與第三章的個案分析後提出研究議題，主要研究六堆客家文化園區經營現況對於客家文化知識管理的成效，以知識管理之觀點設計問卷及訪談，本章共分三節，第一節為訪談內容設計，第二節為訪談對象分析，第三節為訪談結果分析，綜合訪談內容與文獻理論後作為研究分析之依據。

第一節 訪談內容設計

根據第二章文獻探討中政府客家政策與知識管理理論來擬定探討的主題以深入其觀點，配合第三章第三節之問題與困境，共提出知識管理四個面向，作為設計訪談題綱的基礎，訪談內容之設計，乃根據創立六堆客家文化園區的目的，即建立完整的客家文化知識體系，以知識管理的觀點分別設計知識保存、知識流通、知識加值與知識創新四個面向之訪談問題，徵詢受訪者接觸園區後實際之感受與建議，來分析園區成立後對客家文化知識管理收到的成效為何，而訪問時運用深度訪談法，儘可能使用最少的提示與引導問題，讓受訪者能就主題自由的談論自己的意見，並於訪談之後，將內容紀錄為逐字稿以便分析。

一、知識保存

第一面向之重點在於探討六堆客家文化園區的建立，對於客家文化的知識保存到底有何幫助？園區內保存的知識來源有哪些？未來的保存計畫為何？旨在掌握園區對知識保存的運作狀況，訪談題目如下：

(一)您認為六堆客家文化園區，對於有關客家文化的調查研究或文獻、文物典藏等長期計畫為何？您覺得有何其他計畫或做法可以幫助園區更加完善的保存六堆地方性之客家文物？理由為何？

(二)您覺得六堆客家文化園區展示了哪些六堆地區特有的客家文化與傳統產

業？您覺得園區內需要增設加強的部份為何？在保存方面，園區對於其他分散於六堆之客家文物設施上或產業上，能提供哪些協助？

(三)您認為六堆客家文化園區建構的客家文化知識庫(資料庫)目前是否夠完善？又如：人文資源或環境資源這兩部份，哪些是您認為還需要增加的？對於保存與維護知識庫(資料庫)之軟硬體專業設備與人力上，園區是否提供足夠資源？您認為需要補足的部份有哪些？

二、知識流通

旨在了解六堆客家文化園區的建立，對於客家文化的知識流通有何幫助？如何有效的運用知識移轉的策略，包含園區傳遞客家知識的方式與教育訓練，訪談問題如下：

(一)為使得客家知識有效流通，園區需具有多元、豐富的展演與活動企劃，以此增加遊客參訪的意願。您覺得園區有哪些策略可以吸引人潮，且能完整的介紹六堆客家文化的展演活動，理由為何？您認為有何加強改善之處？

(二)園區為有效的傳遞知識庫的內容，作為六堆知識入口平台，因此在園區內介紹客家知識內容的行政人員、志工導覽員或服務人員勢必要有完整的訓練課程。您認為園區對此做到的訓練課程有哪些？有何不足之處？

三、知識加值

旨在探討六堆客家文化園區的建立，對於客家文化的知識加值有何幫助？其帶動知識加值的方式與成效為何？訪談問題如下：

(一)您覺得園區的建立能讓哪些六堆地區的客家文化復甦或產業發展？而哪些活動可使得知識或創意再加值，進而帶動產品開發、設計、行銷及通路的發展？你覺得現階段園區做到什麼？未來展望上又可做到哪些？

四、知識創造

旨在了解六堆客家文化園區的建立，對於客家文化的知識創造能有什麼幫助？具體的作法為何？訪談問題如下：

(一)您知道有哪些活動與園區合作，共同參與推展客家文化的客家文史、藝術工作團體和地方產業？又有哪些合作活動能納入六堆當地的客家文化特色與內涵，並且協助地方創造新的客家產業經濟型態或新的客家文化？理由為何？您認為未來可以做到的還有哪些？

(二)對於園區進行六堆客家文化的保存、流通、增值與創造，您有何具體的作法或政策推行之建議？

第二節 訪談對象分析

本研究依照知識管理中的知識管理系統為方向，挑選訪談者進行訪談並徵求同意，確定其名單，訪談者包含六堆客家文化園區之工作人員(A類)、六堆當地商家(B類)與參觀遊客(C類)三類，將諮詢對象之意見與問題列為本研究之分析要點，以利擬出園區對於客家文化知識管理的最佳經營模式與策略。

訪談對象的擬定，A類的對象設定為志工，主要是因為六堆客家園區的志工是直接負責六堆客家文化知識傳遞工作的人員，其對於園區的規劃及未來發展有較全面的了解。其次B類對象設定為在地商家，是因為對於六堆地方的社區發展，在地人是最能夠感受人潮的流動或地方有哪些活動的人，尤其是商家對於園區能夠如何帶動地方發展，同時促進地方經濟繁榮與文化復甦的議題上應會有不同的思維與願景，而這與官方原訂政策目標是否並行不悖，是值得探討的。C類對象設定為參訪遊客，是因為民眾是接觸園區人數最多的，也是政府推動客家文化傳承的主要對象，然而，民眾之所以會前來參觀六堆客家文化園區，其對於在園區內能夠獲得怎麼樣的收穫，想必心中已有一定程度的期盼或是想法，因而瞭解其參觀之後的意見，更可作為與官方原先設定之規劃是否相符之比較。

訪談對象裡，六堆客家文化園區之工作人員共四位，皆為負責接待遊客之第一線志工，工作內容為講解六堆客家文化園區之設施及介紹六堆地區文化，其中兩位為第二期志工、第三期及第四期各一位。商家代表共四位，有三位分別為鄰近六堆客家文化園區的麟洛鄉餐廳業者、內埔鄉茶飲業者、長治鄉麵包業者，另一位雖同為六堆地區業者，但離園區較遠之高雄市美濃區餐廳員工。參訪遊客則為隨機挑選願意受訪談之園區遊客，共四位。

受訪者共十二位，男性受訪者六位、女性六位，訪談期間為2011年5月至2011年八月，訪談時間每次每人約為一小時，訪談內容節錄於第三節部分，並依此作為本研究分析之依據，訪談內容考慮到個人隱私問題，因此不公開受訪

者完整姓名，受訪者之基本資料、代號、受訪時間、地點整理於下表：

受訪者基本資料：

A 類：工作人員。

B 類：在地商家。

C 類：參訪遊客。

表 4-1 受訪者基本資料表

代號	受訪者	職稱	性別	訪談日期	地點
A1	李小姐	志工	女	2011.08.17	園區
A2	黃先生	志工	男	2011.08.17	園區
A3	周小姐	志工	女	2011.08.15	園區
A4	鍾小姐	志工	女	2011.08.15	園區
B1	劉小姐	餐廳老闆	女	2011.08.10	麟洛自家
B2	余先生	茶飲業者	男	2011.08.10	內埔店面
B3	吳小姐	餐廳員工	女	2011.08.13	美濃店面
B4	黃先生	麵包業者	男	2011.08.15	長治店面
C1	曾先生	遊客	男	2011.05.28	園區
C2	陳先生	遊客	男	2011.06.13	園區
C3	張先生	遊客	男	2011.07.20	園區
C4	陳小姐	遊客	女	2011.07.26	園區

(資料來源：本研究整理)

第三節 訪談結果分析

本研究依照知識保存、知識流通、知識加值及知識創造四個面向之問題，逐一專訪受訪者，受訪者依照分類之代號標明，訪談內容及各面向之結果分析分述如下：

一、知識保存

近年政府積極推行客家政策，在行政院客家委員會研訂之「台灣南北客家文化園區設置計畫」中，計畫目標之一的「建置客家文化基礎資料，保存及延續客家文化」，透過調查研究及文獻、文物典藏等長期計畫，逐步將南北園區涵蓋範圍內，有關客家歷史、社會、宗教禮儀、生活風俗、聚落建築等各層面的文化資產，作完整蒐集與整理，並建置專業設施與專業人力加以保存與維護。此外，透過數位化與網路技術，將此基礎資料建構客家整體知識數位資料庫，累積國家文化公共財，以供研究及再發展之起點，並達成保存及延續客家文化的目標。

A1：我們六堆客家文化園區是以研究、保存、推廣客家文化為宗旨，透過展示、教育推廣、表演藝術等活動，提升大眾對六堆客家文化的認識。

A4：六堆客家文化園區的上級單位，也就是行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處，近期就推出了六堆常民人物誌2「從土地起！」，八月份在我們園區的演藝廳會舉行首映，共有十部六堆客家記錄短片，包含了生態、生活、環境、經濟、性別、移民、農村、產業、歷史、文化等六堆地方的日常記事。

六堆地區擁有豐富的客家文化資產、區域環境腹地廣大，以知識保存的理論觀點來看，要做到六堆客家文化的知識保存，必須要將各種客家歷史、社會、宗教禮儀、生活風俗等、聚落建築經過文化資源普查、整理、規劃，將原本的默會知識經過歸類、形式化轉換為外顯知識，並將各種外顯知識經過整理後，形成一個有系統的組織知識，但園區目前因為尚未正式營運，還沒有專門負責

蒐集或調查六堆地方文獻或文物的單位，未來勢必要將現有的六堆常民人物誌與園區合作的團體、講師等各種有關傳統客家文化或六堆地方傳統產業的研究文獻或報告統整，轉化為園區之組織知識。

A1：因為目前園區還處於試營運期間，本身還沒有專門負責蒐集或調查有關六堆地方文獻或文物的單位，要等到未來正式營運之後有正式的編制，才會編列專門的研究單位。

A2：雖然園區目前沒有正式的長期研究計畫，但與園區合作的團體或來進行講習、演說或表演的講師，皆為客家文化或藝文等的專家，他們都有自備許多有關傳統客家文化或六堆地方傳統產業的研究文獻或報告，其實一樣可以讓民眾及工作人員更深入的了解客家的知識精髓。現在志工上的課程，研習會很多都是由大學講師負責，這些專家都準備了很深入的研究報告，未來園區正式營運應該會將這些學者的研究資料建檔整合形成專屬於六堆客家文化的知識庫。

A3：目前園區還沒有正式的調查研究，但我之前有參加過屏東縣客家文物館的六堆鄉土田野調查，了解六堆客家族群對土地公及早期生活的認識，包含了對伯公的敬仰、惜字亭的過化存神歷史，高樹、美濃地區早期的菸葉經濟及菸樓歷史背景，這些都很值得探討，未來我相信園區也一定會有更多這些調查計畫實行。

保存在園區的實體展示部份，園方人員皆了解園區算是一個引發民眾興趣的入口平台，目的在於藉由園區的導覽介紹，激發民眾深入六堆地方參觀各種文化古蹟的動力，同時基於人力物力的限制，也不可能將六堆所有的文物、產業、建築等都搬遷至園區，但不管是地方商家或參觀民眾，普遍不知詳細的規劃狀況，因此對園區的內容，大多會有不如預期豐富的感覺，如何提升民眾的參與感，例如政策上的宣導，並強調六堆的特色，是未來園區的需要思考的方

向之一。

A3：園區內除了一些常設的展覽，還包含了客家菸樓、礮米間、生態池等，開園時設立的伯公，經過導覽的解說之後，才會了解到其實光是外觀的設計就有很大的差異。

A4：在園區內陳列的都算較基礎的設施，因為就算園區再廣大，也不可能將六堆所有的產業、建設等搬遷進來，其實六堆客家文化園區算是一個入口平台，讓民眾參觀園區之後，能夠藉著淺顯易懂的解說，引發到六堆各地去參觀的興趣，而我們園區的工作就是培養民眾這些基礎知識與興趣。

B2：對園區內的規劃並不完全了解，可能是還在建置階段，所以裡面的設備似乎不夠完善，對地方性的宣傳有限，建議可以多辦一些鄰里間的活動（如：鄰里間舉辦有獎徵答的活動），先讓地方居民有參與感，提升人氣使得地方居民進入園區參觀，若地方居民投入園區必定會對知識的保存有所幫助。

B3：六堆有了這個園區，希望可以對地方帶來商業契機，政府應該多加宣傳，不然就連我們在地人都不知道詳細的規劃狀況，外來的遊客想一探究竟必定更加的困難，更遑論對知識的保存了，如果知識保存可以從個人做起，對於傳承客家文化才會具有意義。

C2：園區對於展示的說明似乎不是很有系統且不夠深入，並沒有完整介紹六堆各堆的詳細特色，內容假如與其他園區相差無幾，那遊客何必大老遠跑到屏東的鄉下來參觀呢？可以的話，園區要特別強調自己與其他客家文化園區的不同特色，相同資訊可與其他園區連結共用。

C4：以目前園區的設備與人力要將六堆各地的產業詳盡的在園區內部呈現，我個人覺得是不可能的，雖然有菸葉館這類的設施，但要把像美濃紙傘製傘工程、萬巒豬腳這些傳統六堆產業通通保存在園區的話，經費人力這些耗費都會非常龐大，若以單純文化藝術類的保存或許可行。

既然園區的定位在於六堆客家知識的入口平台，功能在於培養民眾各種有關於六堆客家文化的基礎知識與興趣，那官方勢必需要建立一套完整的六堆客家知識數位化系統，不能只憑藉著連結外部網站的資源，資訊科技可以提升知識保存及流通的便利性，加快資訊的儲存與傳遞的效率，一個完整的資料庫，可以讓遊客或對客家產業、文化有興趣的民眾，藉著電腦或智慧型手機連結網頁介紹或關鍵字搜尋引擎，方便、快速又正確的提取到自己想要的資訊，也可學習花博推出相關的應用軟體，供民眾免費安裝下載，舉凡交通路線、園區內的展場路線圖，都可以推出相關程式，這樣可以使得園區資料建置與時俱進，也可以降低宣傳成本，無形中推廣客家資訊，使得資訊取得更加容易許多，當然前提是需要建置一個保存這些知識的資料庫，以提供設計這些相關軟硬體的基本資料。

A1：目前還處於試營運階段，資料還沒有數位化，當然也還沒有所謂的六堆客家資料庫，但六堆客家文化園區官方的網站上可以查到最近的活動訊息，也可連結到客委會的網站會有更豐富的介紹。

C3：六堆客家文化園區是國家級的園區，人員的編制卻好像還輸給一般地方政府級的客家單位。網路上的資料庫不夠完善，出遊時有上網看園區的官方網頁，卻都是很不吸引人的內容，甚至還輸給一些個人的旅遊部落格，現在智慧型手機很方便，國內外多數大型的展覽（如：台北花博），皆推出相關的應用軟體，供民眾免費安裝下載，舉凡交通路線、園區內的展場路線圖，都應該推出相關程式，這樣可以使得園區資料建置與時俱進，也可以降低宣傳成本，無形中推廣客家資訊，使得資訊取得更加容易許多。

C4：園區內的宣傳似乎很零散，希望可以建立完整的官方網頁，應該對知識保存有所助益，園區規劃應會同專業人士意見（如：園區內合作團體、講師、表演者），做第一線的調查，我想以後數位化的設備還是需要建置的，因為如果以後正式營運後，遇到遊客人數多時，不太可能只靠著人力來講解，勢必要多

一些數位化設備，提供民眾導覽或查詢的資料庫。

到園區參觀的民眾，一般都會希望園區建置一個有趣且豐富的多媒體導覽系統及設備，可以找到包含六堆的歷史、古蹟文化、交通住宿、美食等資訊，商家也希望能有美食或旅遊節目到地方拍攝宣傳，但園區歷時多年仍尚未正式營運，資料也都未數位化，網頁上可利用的資訊也都是連結到類似客委會等官方網頁，較深入的研究成果，幾乎都是藉助文史藝術社團或學界的研究報告，而這些並不是會在園區內常設的活動。

B2：園區應該在各個定點設置多媒體電腦，讓參訪者可以馬上做資料的查詢，這樣可以減少人力的配置，也可以即時更新表演活動資訊，多媒體電腦裡可以加入一些互動教學，相信會使得硬體建置上加不少。

C1：現在各地遊客的觀光型態，幾乎都是以邊吃邊玩為主，哪個地方有美食就往哪裡去，順便可以參觀當地風光，如果園區可以作出一套有系統的美食導覽行程，一定可以吸引到更多民眾來到園區或前往六堆各地方遊覽，有特色的美食文化也會吸引到很多媒體或旅遊美食節目的訪問或拍攝，焦點一集中，商家自然也會紛紛進駐，相信這同時一定會有助於六堆地方的發展，對於一些古蹟的保存經費多少也會有幫助吧。

另外，要區別六堆與其他地區，甚至是大陸原鄉客家文化間的差異，也是需要一個完整的知識庫的建立，藉著國際交流，掌握住六堆客家的獨有特色為何，網羅地方歷史文化資訊，並與各級政府、社團工作者、學界、地方產業合作，將原本六堆地方的默會知識或各種零散的個人外顯知識，歸納為一套有系統的組織知識，並將之建構為一套方便民眾查詢的數位化系統，乃六堆客家文化園區在知識保存上的當務之急。

C2：園區應該要編制一套收錄六堆地方客家歌謠的教唱系統，不但能讓民

眾藉著簡單的影音教唱，更簡易的學習客家語言，同時也可以讓一些詞曲創作家有發表作品的舞台，朗朗上口的歌曲，我覺得是發揚客家文化最有效的方式之一。若要成立一個完整的客家知識庫，我覺得最重要的一點就是要做到密切的國際交流，這樣才能夠瞭解到其他地區的客家文化與台灣或六堆地區客家文化的差異點為何，才能真的掌握住六堆的獨有特色為何。

C3：畢竟文化的傳承不是建設一個建築物然後裡面擺了各式各樣、玲瓏滿目的文物就叫做文化保存，沒有人願意了解這些文物的由來、風俗習慣背後各種時空環境，那就一點意義都沒有，早晚會因為不受重視而慢慢被遺忘。因此也許可以跟屏東縣教育處合作討論，讓學生定期或是不特定時間參觀，並且安排活動、競賽讓學生能夠有動機願意了解客家文化。同時也許也可以跟屏東縣社福館及老人活動中心聯繫，安排老人家日常休閒到園區內走走看看，也可以藉此機會，發掘老人家對於園區內對於客家文化的保存內容是否有不同的聲音，或是有不同的看法、見解、認知，畢竟文化知識都需要多方查證，但是否會有所疏漏，我想很難有人可以掛保證，因此可以讓這些老人家充當一關一關的檢驗員，有所疏漏或謬誤的部份也可以進行更正，不要傳承錯誤的歷史，反而不妥。

綜合以上所述，在知識保存的面向上，A類志工人員，接受了各種有關於六堆客家文化，包含了生態、生活、環境、經濟、性別、移民、農村、產業、歷史、文化等一系列的教育訓練，對於園區文物保存的現況與未來的規劃，皆相當清楚。B類地方商家則希望看到的是對於六堆產業或商品的陳列，期望能藉著園區的展示或活動帶動地方的商機。而C類參訪遊客大都認為園區的展示不夠豐富多元，希望園區內在硬體設備方面能夠多擴充一些方便操作的數位化多媒體設備。關於園區文化保存的豐富性，A類志工與B類地方商家和C類參訪遊客的認知明顯有一段落差，未來應將志工們的個人知識有效的統整為園區的組織知識，可以讓地方居民或遊客藉由參觀園區而獲得完整、有系統的六堆

客家知識，促使六堆客家文化知識能夠作最有效率的流通。

二、知識流通

規劃「生態博物館」(Eco-museum) 模式，展現與活化客家文化」是「台灣南北客家文化園區設置計畫」中的另一個目標，以客家文化園區為核心，利用多元豐富的展演手法與活動企劃，針對六堆地區特殊文化，提供適合之相關文化設施與活動；同時依地方文化資源特色與環境產業主題，建立數個地方衛星園區，以現地保存方式展現在地自然與人文特色，並運用資訊網絡與交通工具與核心園區連結。希冀透過核心園區集中展現與地方園區生活展現的模式，實現可親、可觸、可遊、可居的生態博物館理想，達成展現與活化客家文化的目標。

A1：像六堆小朋友每年暑假最期待的就是兒童嘉年華，今年活動的主題是【六堆童盟會、勇闖藝世界】，有演藝廳的藝文表演、戶外舞台的精采演出、童盟國際影展、童盟創意營跟周邊的活動—童趣糖果屋、道具工坊和六堆任意門。

A2：我們今年 7 月 16 的戶外活動，就邀請到了小朋友最喜愛的水蜜桃姐姐和檸檬哥哥來帶動唱，吸引了很多家長帶著小朋友來參觀，而菸樓前方的田園餐廳也改設成童盟糖果屋，裡面有故事書、跳跳馬、跳跳床還有糖果、餅乾和飲料，是小朋友的遊戲天堂。

有多元豐富的展演手法與活動，也需要有導覽人員詳盡的解說，才能達成有效的知識流通，如何將原本有關於六堆文化的默會知識或已編制的外顯知識，讓參觀民眾可以容易的吸收，內化為自己的默會知識，工作人員良好的教育訓練是不可或缺的，六堆客家文化園區的志工導覽解說訓練課程內容包含禮儀課、客家基礎知識等，以利志工負責協助園區團體導覽、環境介紹、常設展及特展解說、解答觀眾諮詢，協助參觀民眾處理各種狀況，

A1：我們志工負責協助園區團體導覽、環境介紹、常設展及特展解說，協助參觀民眾處理各種狀況，如解答觀眾諮詢、引導參觀方向、電話接聽等，要加入志工必須先通過面試及完成志工培訓，之後須實習 6 個月，實習期間服勤穩定、表現良好者，期滿後將授予園區聘書、志工證（志工服務紀錄冊）及志工服，成為本園區正式志工。

A2：像今年 100 年度 8、9 月有『兒童探索空間』展場志工導覽解說訓練課程，是由豆子劇團藝術總監曾秀玲老師解說授課，內容有說故事技巧、肢體語言表現及解讀展場腳本，目標是讓志工們能掌握場館主題，自在、自信的用肢體和語言傳講。

A3：其實我們園區很多志工夥伴在加入訓練前，跟大多數人一樣，不管是對「六堆客家文化園區」或六堆的客家文化或歷史淵源都是陌生的，經過了訓練與實習之後，學習到了許多六堆客家的知識，與人群互動時，除了自己的成長，也希望能讓更多民眾重新認識客家文化，甚至能夠會聽、會講客家話。

A4：園區的相關訓練很多元，招攬的志工並不限制為客家人，因為需要負責各種語言的導覽員，目前較缺的為日文導覽員，目前園區有近兩百名志工，每年三月可報名，現為第四梯次，志工須受訓至少 80 小時的課程，內容包含禮儀課、客家基礎知識等。四月份時的志工成長課程，介紹了六堆百工老行業。

事實上，六堆客家文化園區確實利用了相當多周邊園區的資源，在擴散六堆客家知識的手法上，都是利用到一些藝文活動或戶外舞台的演出，但這類演出能吸引到的族群，通常都是攜帶小朋友的家庭，一般遊客容易因為地理位置造成的交通不便，放棄到園區參觀的機會，大眾運輸系統的缺乏，是遊客參訪意願降低的主要原因之一。

A1：七月份我們就邀請到了越南天龍劇團，場景就搭在湖畔舞台前的湖裡，表演了非常精采的國寶級水木偶劇。四月份時，屏東縣稅務局在園區內也舉辦

了租稅寫生比賽，現場還舉辦了素食愛地球、烘培食品免費試吃活動，吸引了相當多民眾參加。

B4：園區可以與飯店、民宿業者合作，附近沒有旅館的話，你要叫北部等較遠地方來的遊客住哪，一定沒人會來的呀，如果有定時的交通車在鬧區接送，假日推出六堆地區一日遊或半日遊的服務，先解決住宿跟交通問題，這樣才比較會吸引到多一點的遊客，只要人潮來了，創意自然也會跟著帶進來。

C2：以目前台灣的環境來講，客家的市場實在太小了，基於地理位置的關係，會到來六堆客家文化園區的參觀的遊客，基本上一定自己有交通工具或是鄰近的週邊居民才會來參觀。

吸收知識的動機，也就是願意到園區這個知識平台提取知識，是知識流通最重要的關鍵，要如何獲取知識，如何推廣知識，如何創造誘因與動機，運用資訊網絡並利用交通工具與園區連結，成立客家體驗工坊、規劃生動的主題導覽、特殊的展示教育、客家文化課程、客語訓練、六堆套裝旅遊、發展帶狀觀光廊道等是一些需要增設的方式之一。

C2：我認為自己想參觀的地方與跟著園區的套裝行程不一定會一樣，反而多有限制，若園區真能與縣政發展成好玩又富教育性質的帶狀觀光廊道，像是搭配美食觀光或墾丁海洋博物館旅遊，民眾才會比較有意願吧，但政府的政策似乎不太可能做到這點。我在網路上有看過政大公企中心舉辦的華客語口譯人才培訓班，是針對華、客語嫻熟者，提供基礎級口譯訓練，訓練客語口譯人才，課程包括華客語對應與轉換、逐步口譯、同步口譯、耳譯等。但重點是，這類的課程好像都是北部比較多，對於有興趣的南部民眾來說實在要有錢又有閒才能夠去上吧，如果在園區就可以設置相關的課程，讓南部的民眾可以更方便去上課就好了。

而在地方商家的立場上，所希望看到的是政府觀光政策的大力宣傳，例如

原本只能到園區取得的宣傳 DM，可以放置於各大旅遊中心、飯店、便利商店或車站等民眾方便取得的地方，且在園區內開放局部的空間，讓地方上更多商家可以進駐，此舉可以讓園區與地方經濟文化自然而然的結合，間接也為六堆做到在地宣傳，外來遊客也更易與六堆在地客家產業進行交流，利於知識的流通。

B2：在園區有拿到宣傳 DM，似乎只有進入園區才可以取得，建議紙本 DM 可以放置於各個旅遊中心或者是各大飯店、火車站出口、附近商家，像我們也會很樂意有 DM 可以提供給遊客作參考。

B4：園區內還有很大的空間沒有運用到，進入參訪的民眾連吃東西都不方便，建議園區提供園區內的空地給客家特色商家進駐，規劃出小型攤位，收取固定的行政成本，與地方經濟文化做結合，如此一來可直接讓在地商家投入客家園區，成為園區內的一份子，也間接的做了在地宣傳，進去參觀的遊客可與在地客家人作交流，使得客家文化向下扎根。

知識流通困難的原因，在於園區的角色太過墨守成規，雖然志工的訓練完整，但要如何將傳統六堆客家文化、學界的知識或民眾的默會知識外顯化，再將之移轉給更多民眾，得先充分展現與活化客家文化，結合人文資源(包含客家精神、古蹟文物、歷史建築、宗教信仰、禮俗節慶、傳統藝術、語言文學與飲食文化、人力資源、公司社團資源)與環境資源(包含如傳統產業、經濟產業、觀光休憩產業和文化創意產業等)，藉著新穎的活動，吸引更多願意了解六堆文化的民眾，才能讓知識更快速的流通，並提高知識加值的有效性，達到之後的知識創新。

C3：園區好像知名度真的太低了，如果能創造一個吸引人的吉祥物，或是請知名藝人來代言廣告，又或者仿效民間的遊樂園業者找一些像海綿寶寶、航海王等知名動畫角色進駐園區，讓他們穿上傳統客家服飾拍一些短片，相信可

以達到更多的宣傳效果。

C4：如果園區可以多設置一些商業化的遊樂設施，在那些設施裡加上客家文化的創意，像是遊園小火車、客家油傘外型的大怒神之類的，因該會更吸引年輕人來遊玩參觀，又或者設置一些大頭貼照相設備，在裡面加上六堆各地方的古蹟或客家風情為背景，民眾馬上可以看到照片上自己身處於當地，應該會引發想到那些地方參觀的念頭。

在知識流通面向上，A類志工認為可以藉由與參訪民眾互動的方式，在彼此問答之間，推廣六堆客家文化，讓民眾了解、認識客家文化的起源、發展，進而使六堆文化可以加以流傳。B類地方商家則希望園區與私人企業結盟，藉著宣傳帶動人潮商機，透過外來遊客與六堆地方交流的機會，讓在地產業文化做有效的流通。C類參訪民眾則是希望園區能與週遭地方的旅遊景點作配套結合，藉著好玩又富教育性質的套裝行程，吸引民眾參觀的興趣，讓六堆客家知識更有效的活化與流通。

三、知識加值

要達到知識加值的目的，園區必須將產業加值的成果，綜合收納到知識庫，藉著更多民眾提取，創造更多模式，再將加值的知識收編進知識庫中，藉著知識的分享移轉與保存，重複知識加值的流程。

「整合在地資源創造新文化產業，帶動客庄旅遊與地方經濟。」是「台灣南北客家文化園區設置計畫」中的第三個目標，六堆客家文化園區設置的首要任務，是積極保存發展台灣獨特而珍貴的客家文化資產，向國人及國際社會展現台灣主體性及豐富的多元文化面向；其次是透過園區的效應，全力協助地方的文化產業發展，透過「由下而上」的社區營造精神，結合地方園區豐富的自然資源、美感的景觀空間、乾淨舒爽的環境、洋溢魅力的產物與民藝，以及古蹟建築、聚落及傳統產業等具有歷史性、獨特性的文化資源，重現或創造地方

之新文化產業，以帶動遊客人潮，振興地方經濟。

A2：以我們園區展示的六堆新象生活印記版畫體驗課程來說，就設計了專屬的「六堆新象」版畫，舉凡手提袋、背包、洋傘、甚至衣服褲子，都可以印上自己獨有的 LOGO，完全不會與別人撞衫，還充分展示了客家特色。

A3：以我們在演藝廳迴廊進行的六堆任意門這個活動來說，舉辦的就是一庄一物的展售會，經過這道任意門，可以買到來自六堆各地區的優良產品。

A4：未來在傘架聚落建築區，會分設行政中心展示館、旅遊資訊中心、兒童故事館、工藝區、市集區及表演廣場，其中的市集區將會對六堆地方的商家進行招標，讓六堆地區的特色商品能夠在園區直接進行販賣，遊客也可以自行挑選喜愛的商品購買，甚至主動造訪原產地參觀，帶動商機。

園方在知識加值的作法上屬於較為被動，創意產業的展示，幾乎都是靠著其他客家社團的成果展出，以地方商家及參訪遊客的觀點來看，希望的是能藉著政府的力量，設置社區大學、社區課程、進行產業輔導，在園區內設置資訊、教育、研究、傳播及人才培訓中心，讓傳統服飾、建築與飲食文化與現代化結合，設計出富含六堆特色的周邊商品，並利用傳播媒體行銷，與藝人、廠商、旅遊業、設計工作者或科技產業合作，讓六堆遊客能持續回流。

B1：現在的民眾很注重生機飲食，如果政府或園區可以輔導我們在地商家轉型，傳統的客家飲食文化結合生機飲食，再設置一個觀光夜市區，多拍一些有趣吸引人的廣告行銷我們六堆的商家，人潮一來，各種跟客家文化有關的產品創意才會跟著出現。

B2：如果政府可以將我們這邊建設成類似古坑咖啡園區那樣，發展出專屬於我們六堆的特色茶飲，遊客才會特地來我們這邊購買產品。

B3：我個人很喜歡客家花布的圖案，很希望市面上可以多販售一些印有花布圖騰的生活用品供民眾選購，讓傳統與現代化結合，若設計的圖案夠別緻、

產品的品質又有一定的水準，相信一定會大受歡迎。

C1：若園區能夠進行在地的產業輔導比較有意義，行政院客家委員會與僑務委員會好像有舉辦海外客家美食料理研習班，內容包括基本烹調觀念、衛生管理、器具使用、客家料理、客家常用食材之介紹及傳統客家料理、現代創意客家料理技術學習實作等課程，我覺得在園區內可以多舉辦一些這種訓練，輔導六堆地方的一些產業轉型。

C2：據我所知像日本或韓國的藝人或歌手，在表演時常會穿上改良版或新穎的傳統服飾，很容易讓人了解到他們國家的文化，進行推銷，如果園區可以與知名藝人合作代言，並請廠商或設計工作者設計出各種不同的客家流行服飾，並請藝人表演時穿上，相信可以讓更多民眾對客家文化更有興趣。

要創造知識的加值，需要政策、地方文化產業及民眾三方的努力，結合地方園區豐富的自然資源、景觀空間、產物與民藝以及古蹟建築、聚落及傳統產業等具有歷史性、獨特性的文化資源，重現或創造地方之新文化產業，讓彼此分享及取得不同的新知與觀念，藉著學習的成果，提升本身的能力，激發新的創意，將原本的知識再加值。

C3：之前舉辦的六堆嘉年華活動，在民間社團產業活動裡有一項由社團法人屏東縣花木蘭產業文化發展協會辦理的「別出新裁」客家新服飾展及文創商品展售活動，應該就是讓原本傳統客家文化知識再加值的例子吧，我覺得很可惜的是園區沒有與這類團體長期配合的展出，如果可以在園內設置一個讓各種客家文化創意團體可以展示作品甚至販賣的空間，應該會很不錯。

C4：我有參加之前在台中舉辦的客家創意文化展，展場中很特別的是將一些客家傳統文化加進了科技產品之中，像是桐花造型的USB隨身碟或是客家娃娃公仔，如果可以跟廠商搭配進行販售應該會大賣吧，另外，我覺得園區可以學習台中大甲鎮瀾宮，他們與Nokia手機合作，發行了一系列的媽祖文化手機，

可把馬祖像放在手機首頁，開機可以連線鎮瀾宮網頁，可以選擇膜拜、上香、祈福、抽籤、點光明燈等活動，甚至連線上捐款都可以，園區如果可以與廠商合作，推出一系列關於六堆文化的電子產品，領頭的作用，應該可以激發更多創意。

在知識加值的面向上，A類志工認為以目前園區搭配展演的客家社團的成果已經充分展示了六堆地方特色，藉此就能達到知識加值的功能，但B類地方商家與C類參觀民眾則認為要讓六堆客家知識進一步的加值，園區甚至政策需要再補進更多的人材與資源，增設創意市集來展示與結合飲食、娛樂文化或成立教育研究中心培訓創意產業人才等方式，例如將客家傳統文化的元素加進科技產品中，在文化傳承的同時又可與現代產業相結合，更能夠突顯六堆客家文化的獨特性，達到知識加值的目的。

四、知識創造

客家文化是經年累月不斷的累積而成，隨著時空的變遷，新的文化也會不斷的形成，但文化的創造需要與人力資源、歷史文化、學習環境及在地產業等相配合。園區已與相當多的藝術團體合作，如果能再與戲劇配合或者找知名漫畫家等繪製一套六堆地方的戲劇或歷史漫畫，或取得知名人物或卡通角色的代言，在上面加上六堆客家風情，突破目前趨於保守的活動，結合網路推廣，創造話題，引起大眾興趣與廣泛的討論，才能將原有的客家知識進行流通，也才有創新的可能性。

A2：近期與園區合作的表演團隊數量相當多，比較知名的的客家表演團體有徐千舜及好友們、屏東兒童樂舞團、哈旗鼓文化藝術團、壹貳參戲劇團、惠風舞蹈團、東寧國小、薪傳打擊樂團、海波兒童劇團、逗點創意劇團及火焰蟲客家說演團……等等，表演的內容也想當豐富，包含了客家童謠開唱、客家歌舞表演、客家藝文組曲、客家新韻擊樂音樂會和客家戲劇表演……等，很多表

演是結合了傳統的客家文化加上了現代的藝文創意，展現了不一樣的、嶄新的客家風情。

A3：三月份時園區配合在萬巒國中舉行的六堆運動會，也舉辦了創意市集、盤花比賽、拜伯公等活動，四月份也舉辦了文化產業特展，吃的、喝的、玩的和用的都有販賣。

A4：五月份時，行政院客委會與紙風車劇團合作之作品『嘿！阿弟牯』，是改編自知名作家小野的作品，『寶莉回家』，是全球第一齣客家兒童音樂劇。

B1：其實如果政府能夠與戲劇配合，在六堆地區甚至園區拍攝類似電影雞牌英雄、艋舺、海角七號或電視劇痞子英雄之類的客家戲劇，有好的城市行銷，配合旅遊路線套裝行程，對我們商家的發展會比較有實質的幫助，人潮一來各種不同的產業或創意也會跟著發展。

B2：園區其實可以找我們地方上的業者，推出限量或者只有再我們六堆地點才可以買到的紀念品，如此一來別具意義，若是吃的方面，也可與宅配物流業者合作，讓民眾吃了滿意之後，可以多加選購，先讓六堆傳統文化口碑建立起來，才有可能創造新的客家產業經濟型態。

B3：園區如果能跟我們美濃這邊的商家多合作，多舉辦一些銷售的活動，讓我們這邊的傳統產業在園區內可以有銷售的據點。

C2：我有去參觀過客家創意文化展，當時有看到知名創作人方文山寫的客家歌謠，像周杰倫的歌曲裡也有讓人琅琅上口的客家詞，但園區似乎都沒有打算找些些人來代言或創作，要吸引民眾參觀了解客家文化，創新不能只侷限於目前這種趨於保守的活動。

C3：如果園區可以請一些有實力的漫畫家，畫出一套有趣的客家文化漫畫，或者把六堆的歷史戰役(如：朱一貴之亂)畫成像三國演義風格的漫畫，應該可以讓年輕世代有更濃厚的興趣來接觸六堆客家吧。

C4：現在各地的遊樂區，都取得了知名卡通或漫畫人物的代言專利，7-11

或全家便利商店也都曾推出各種台灣風情或特色小吃的公仔，如果園區能和這些廠商合作，推出讓 Open 醬戴上客家斗笠或蠟筆小新拿著美濃紙傘、逛古蹟、吃萬巒豬腳之類的造型公仔，我想是很好的行銷六堆客家文化的方式吧。

在知識創造面向上，A 類志工與 B 類地方商家皆著重於傳統的客家文化與產業，加上現代的藝文創意來展現不一樣的客家新文化，同時 B 類地方商家與 C 類參觀民眾也希望傳統客家文化能夠結合現代的戲劇、電影拍攝、流行歌曲或漫畫人物等，藉著較積極的作法來帶動創新客家文化的潮流。

Nonaka 和 Takeuchi 指出，組織具有的創造新知識、擴散新知識並將這些新知識融入到產品、服務和系統中去的能力是個關鍵的成功因素。因此，六堆客家文化園區面臨的挑戰就是不斷改進創造、傳遞和使用知識的過程。從園區的外部獲取知識，或從園區內部中的知識庫選擇知識，產生新知識，在組織內部儲存和擴散知識而實現知識的內部化，然後以顯形知識或隱形知識的形式將新知識外部化，以此推動六堆客家文化的創新。

知識管理主要是對組織如何創造、獲取、儲存、轉移和共用知識的管理，其主要目的是通過不斷創造新知識來提高技術創新能力和產品的附加值，有關知識管理的理論上強調了知識創造和知識管理的重要性，因此，六堆客家文化園區成功的關鍵，就在於如何創造知識和如何將個人的知識變成六堆客家文化的新知識，這些都有賴於客家政策長期的實踐及在地居民與參觀民眾的參與，且須藉著園區這個知識平台，在知識保存、流通、加值與創造的過程中，將六堆客家文化的新舊知識逐漸積累起來。

第五章 結論與建議

根據第三章園區的營運現況及第四章對園區工作人員、在地商家與參訪遊客三方的訪談分析結果，本章以知識管理理論中的知識管理系統作為本研究結論的主軸，並提出相關建議，以期能提供六堆客家文化園區未來正式營運時，推廣與發展六堆客家文化的參考依據。

第一節 結論

以下以知識管理系統四個面向切入，提出本文結論：

一、知識保存

六堆客家文化園區因為施工進度遲緩，從 2006 年 10 月試營運至今，已歷時近五年，但主場館(傘架聚落區)竟仍未完工，導致保存在園區的實體展示稍嫌貧乏，不管是地方商家或民眾參觀過後，大多會有不如預期豐富的感覺，

受訪者均認為知識保存的來源(六堆地區文化資產)豐富，雖然基於人力物力的限制，不可能將六堆所有的文物、產業、建築等都搬遷至園區，但園既然區的定位在於六堆客家知識的入口平台，功能在於培養民眾各種有關於六堆客家文化的基礎知識與興趣，激發民眾深入六堆地方參觀各種文化古蹟的動力，那官方勢必需要建立一套完整的六堆客家知識數位化系統，以提升知識保存及流通的便利性，加快資訊的儲存與傳遞的效率，可以讓遊客或對客家產業、文化有興趣的民眾，藉著電腦或智慧型手機連結網頁介紹或關鍵字搜尋引擎，方便、快速又正確的提取到自己想要的資訊。

一個完善的資訊系統，可以提供收納、統整、提取知識等功能，園區如能將六堆客家文化等相關知識視同資產進行管理，結合個體與團體，將個體知識團體化，將內隱知識外顯化；結合組織內部與外部，將外部知識內部化，將組織知識產品化，並將之保存於知識庫中，以利知識流通，並達成保存及延續客家文化的目標。

二、知識流通

吸收知識的動機，也就是願意到園區這個知識平台提取知識，是知識流通最重要的關鍵，要獲取知識，推廣知識，必須創造誘因與動機，藉著政府觀光政策的大力宣傳，運用資訊網絡並利用交通工具與園區連結，推出六堆套裝旅遊、發展帶狀觀光廊道等活動，且在園區內開放局部的空間，讓地方上更多商家可以進駐，讓園區與地方經濟文化自然而然的結合，藉著新穎的活動，吸引更多願意了解六堆文化的民眾，才能讓知識更快速的流通，並提高知識加值的有效性，達到之後的知識創新。

在知識的移轉上，若只靠著園區工作人員的口頭介紹或 DM 的簡介，難免會有疏漏，要完整的分享、轉移知識，必須建置一個資訊系統平台，將正式(官方資料)與非正式(民眾意見、社團成果與學者研究)透過有系統、有組織的整合，成為園區的知識庫。

六堆客家知識的來源並非只是單一從內部自行創造出來，也須由外部來引進，將傳統六堆客家文化、學界的知識或民眾的默會知識外顯化，再將之移轉給更多民眾，在知識的引進、擴散、累積和移轉的過程中，相互的衝擊與交融將產生更多樣化的知識，充分展現與活化客家文化，帶動知識的加值。

三、知識加值

客家社區與原住民社區、傳統閩南社區及外省眷村相較之下，除在族群文化議題之差異外，各城鄉的政經發展、居住品質與空間、傳統產業衝擊及社區政策議題均相同，對於不擅外顯的客家文化應以什麼樣的形態來結合社區營造對外呈現其內涵，是一個需要創意與務實面對的課題，單純保守的文化資產思考模式與操作手法，只會弱化了六堆客家地區的整體競爭力，

六堆地區不管是產業或客家文化的獨特性，要具有市場競爭力，必須不間斷的在市場需求和產品規格做實驗，因此必須重複的搜集市場動脈，並在價值鏈上活動，充分運用現階段的需求知識、組織的累積知識，並不斷的利用、重

複並予以轉化，創造更佳的价值。

四、知識創造

地理環境上，因長期與北部客家族群阻隔，故六堆地區客家文化特質與其他地區不同，並呈現內部高度之同質性，這些區域大部份是坐落於城市之外的鄉鎮範圍中，地區的經濟型態以農業為主體，年輕人流失嚴重，缺乏活力、創新與改變的能力。

若要藉六堆客家文化園區的力量，吸引人潮聚集，讓外移人口及商家回流，創新的六堆文化或產業，園區的活動或設施就必須夠吸引人，有足夠的學術研究與文物展示支持，才能讓民眾藉著參觀完園區就能充分了解六堆文化，引發興趣進而更深入的探索。但單純以客家文化為主軸很難達到像故宮博物院同樣的魅力，又或者需要附加類似遊樂園的主題設施、設置客家產品展售購物中心、百貨美食街等。並藉著成立產業發展中心，廣納在地產業、學界與居民之意見，發揮創新功能，將產業知識化和知識產業化，以對本身具有價值的新構想或新領域，產生新的觀念或產品，或融合現有的觀念或產品而改變成一種新穎的形式。

第二節 建議

本節依知識管理之相關理論，將六堆客家文化園區實際運作狀況的不足之處，作進一步的建議，以提供未來園區正式營運時，推動客家文化之知識管理之參考。

本研究之研究問題分述如下：

一、知識保存

(一)六堆客家文化園區在園內保存或維護地方文物上面臨的問題上：

首先必須建立六堆文化園區完整的人事組織編制，編列研究專責單位，建

置六堆客家文化園區知識庫，作為客家文化知識保存、流通、加值與創造發展之基礎，並藉著文化普查、整理，蒐集能建置於園區內之文物，或規劃地方文物、建築之維護方式。

(二) 園區如何將六堆客家文化知識外顯化並保存之方式：

由園區的研究單位負責編列長期研究計畫，整合在地社團、文化產業、田野調查、學者研究文獻或報告等，將這些研究資料及地方耆老的默會知識建檔整合形成專屬六堆客家文化的外顯知識，以利使用者對知識的提取。

(三) 園區之軟、硬體、建築等設施如何能完整呈現六堆地方獨有之客家文化特色：

基本上園區的建築結構包含傘架聚落區、菸樓等設計理念符合傳統客家文化的造型，但無法突顯六堆地方的獨有特色，在園區的軟、硬體部分可參考北桐花、南夜合的理念，在園區內規劃出一個可以讓人一眼識別出「六堆特色」的景觀區，搭配生動有趣的軟體介紹系統，讓民眾在遊園的同時，就可以徜徉在六堆文化當中。

二、知識流通

(一) 六堆客家文化園區如何透過知識的傳輸與擴散，刺激客家在語言、音樂、產業及環保等方面的發展：

建置完善的資訊科技設備，知識的保存與流通，均須運用到資訊科技的輔助與儲存，同時資訊系統與設備也需要有專業的資管人員，負責更新、維護、管理和開發，藉著園區這個知識平台，匯集使用者之需求，建置出新的知識庫，讓各個領域的使用者可以簡易且完整的提取園區所匯集的知識，進而利用於自己所擅長的領域當中。

(二) 園區如何增強民眾參觀遊園之動機與意願：

大多數民眾仍未曾耳聞或不知其正確位置，宣傳不足，常與其他園區混淆，

園區應增加行銷內容活動與媒體曝光度，而園區展覽與活動的主題規劃以教育性與學術性為主，建議增加現代流行文化與娛樂元素，以兼具有趣又富教育意義的企劃內容，吸引人潮的聚焦。

(三)以生態博物館之觀點來說，六堆客家文化園區身為核心園區，如何能與周邊之地方園區相互合作、共倚共存：

針對六堆地區特殊文化，提供適合之相關文化設施與活動；同時依地方文化資源特色與環境產業主題，運用資訊網絡與交通工具，建立各個園區之間的連結，並與民間飯店、民宿及旅遊業者合作，設計帶狀觀光行程，讓各園區與地方間的資源可以做最有效的共享與利用。

三、知識加值

(一)六堆客家文化園區要如何帶動六堆地區的社區重建、產業復甦或發展：

園區設施加入商業元素，與企業、藝人、旅遊業及設計工作者合作，設置遊樂設施、設計新穎的六堆特色商品，搭配媒體宣傳，以創新的觀光策略輔助，帶動人潮聚集，營造具有六堆代表性的旅遊特色。

(二)如何透過園區這個知識庫，讓人才培育與產業聚集，成為學習與服務的平台來發展文化創意產業：

年輕人口外流，在地居民對園區認同感不足，是六堆地方難以發展出特色商圈的主因，因此園區若能在內部成立產業輔導中心，設置資訊、教育、研究、傳播及人才培育中心，提供在地居民、對客家產業有興趣的民眾良好的學習環境，才有足夠的條件營造六堆客家文化資產新的風貌。

四、知識創造

(一)六堆客家文化園區要如何形成一個完善的知識庫，來達到知識創造的功能：

要避免園區淪落為另一座蚊子館，政府對於客家文化的發展政策必須持續

的推行，透過行政資源的整合，與政策的宣導，讓六堆客家知識有效的流通，使得在地居民與園區有共同的願景，靠著政府與民間合作的力量，發揚六堆客家文化，吸引人潮，復甦六堆在地產業，藉著不斷改進、傳遞與使用知識的過程來推動六堆客家文化的創新。

綜合以上問題，本研究將著重於探討六堆客家文化園區在知識管理上能否有效推動之因素，園區能否符合現今客家文化運動潮流之需求，與園區接觸之利害關係人對其是否有不同之觀感及回饋，園區建構及營運現況與利害關係人的角色與功能等。並依據前述問題，利用知識管理系統中知識保存、知識流通、知識加值及知識創造，四個面向設計研究架構，分析六堆客家文化園區設立之成效，以之提出問題與困境的解決之道，以期提升六堆客家文化園區之效能。

參考文獻

一、中文部份

朱宏斌 2004 《電子加盟 e 化客戶知識管理之可行性研究－以教育訓練產業為例》，輔仁大學資訊管理學系碩士論文。

江志成 2007 〈客家文化空間與社區總體營造〉《第六屆非營利事業管理研討會》。

李文凱 2008 《屏東六堆客家文化園區的營造》，臺灣大學建築與城鄉研究所碩士論文。

呂春嬌 2008 《兩蔣文化園區行銷策略之研究－兼論其對客家文化園區的啓示》，國立中央大學客家政治經濟與政策研究所碩士在職專班碩士論文。

吳明烈 2001 〈學習社會中的知識管理〉《成人教育學刊》。

吳明烈 2001 〈知識管理的概念、策略及其對學習型組織的啓示〉《成人教育雙月刊》。

吳思華 2001 《知識資本在台灣》，台北：遠流。

吳姿瑩 2009 《六堆客家文化園區遊客對於展示環境取向之研究》，屏東科技大學景觀暨遊憩管理研究所碩士論文。

吳煬和 2004 〈建構客家象徵—以六堆敬字亭為例〉。

林怡秀 2009 《六堆客家文化園區遊客休閒效益之研究》，立德大學休閒管理研究所碩士論文。

林東清 2003 《知識管理》，台北：智勝文化。

客家雜誌 2008 〈全球化浪潮下的台灣客家文化發展〉《客家雜誌 206 期社論》。

徐順利 2007 《國立海洋生物博物館公共關係策略之研究—以白鯨展示爭議為例》，銘傳大學公共事務學系碩士班碩士論文。

梁育誠 2010 《遊客旅遊動機、滿意度與行為意向之研究—以六堆客家文化園區為例》 屏東教育大學生態休閒教育教學碩士論文。

許哲源 2005 《客家文化創意產業-以六堆地區為例》，義守大學管理研究所碩士班碩士論文。

許鳳嬌 2001 《知識管理在教育行政機關應用之研究》，國立高雄師範大學成人教育研究所在職專班碩士論文。

黃麒祐 2003 《IT 知識管理導論》，台北：文魁資訊。

劉百苓 2008 《以生態博物館理論檢視「六堆客家文化園區」》，國立中山大學藝術管理研究所碩士班論文。

顏永進 2001 《知識管理在國民小學學校行政運作現況之研究》，臺南師範學院
教師在職進修學校行政碩士學位班碩士論文。

二、英文部分

- Badaracco, J., 1991, *"The Knowledge Link: How Firms Compete Through Strategic Alliances"*, Boston, Mass.: Harvard Business School Press.
- Dixon, Nancy M, 2000, *"Common Knowledge: How Companies Thrive by Sharing What They Know"*, Boston, Mass: Harvard Business School Press.
- Elias M Awad & Hassan M. Ghaziri, 2007, *"Knowledge Management"*
- Gardner, Howard, 2005, *"The Development And Education of the Mind: The Selected Works of Howard Gardner"*
- Groff Todd & Jones Thomas P, 2003, *"Introduction to Knowledge Management: KM in Business"*, Amsterdam: Butterworth-Heinemann.
- Nonaka, I& Takeuchi, H, 1995, *"The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation"*, New York: Oxford University Press.
- Polanyi, Michael, 1974, *"Personal Knowledge Towards, a Post-Critical Philosophy"*, Univ of Chicago Pr
- Rai, Mahendra& Acharya, Deepak& Rios, Jose Luis, 2011, *"Ethnomedicinal Plants: Revitalization of Traditional Knowledge of Herbs"*, Taylor & Francis
- Shani, Abraham B. & Woodman, Richard W.& Pasmore, William A. ,2011, *"Research in Organizational Change and Development"*, Emerald Group Pub Ltd
- Shelda Debowski, 2008, *"Knowledge Management."*
- Thomas H. Davenport, Larry Prusak, 1998, *"Working Knowledge" How Organizations Manage What They Know."*, lient Distribution Services

三、網站部份

行政院客家委員會 <http://www.hakka.gov.tw/mp.asp?mp=1> (檢索日期 2010 年 7 月 13 日)

曾彩金〈我看「六堆客家文化園區」—請朝園區分散設置的理念重新規劃〉
<http://liouduai.tacocity.com.tw/item10/news-02.htm>(檢索日期 2010 年 7 月 18 日)

六堆客家鄉土文化資訊網 <http://liouduai.tacocity.com.tw/>(檢索日期 2010 年 8 月 日)

行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處
<http://thcc.hakka.gov.tw/wSite/mp?mp=23> (檢索日期 2010 年 9 月 15 日)

維基百科<http://zh.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:%E9%A6%96%E9%A1%B5> (檢索日期 2010 年 10 月 7 日)

六堆客家鄉土誌簡介
http://www.chps.ptc.edu.tw/share/cyber4/chinese/his_pub_intro.htm (檢索日期 2010 年 11 月 12 日)

六堆客家文化園區<http://thcc.hakka.gov.tw/wSite/mp?mp=25> (檢索日期 2010 年 11 月 14 日)

全球客家經貿平台<http://hi-taiwan.ecserver.com.tw/eip/front/bin/home.phtml> (檢索日期 2010 年 11 月 24 日)

屏東縣政府客家事務處

<http://www.pthg.gov.tw/planhab/CP.aspx?s=1894&cp=1&n=12495> (檢索日期 2010
年 12 月 5 日)

台灣法律網

[http://www.lawtw.com/article.php?template=article_category_list&article_category_i
d=2046&area=free_browse](http://www.lawtw.com/article.php?template=article_category_list&article_category_id=2046&area=free_browse) (檢索日期 2010 年 12 月 17 日)

附錄 一

南華大學 公共行政暨政策研究所 訪談問卷

您好：

我是南華大學公共行政暨政策研究所碩士生丁彥中，目前在彭安麗教授指導之下，正在進行「六堆客家文化園區設立之研究—知識管理之觀點」碩士論文撰寫工作，非常需要貴單位提供寶貴意見以供研究。

本論文係以目前位於屏東縣內埔鄉之六堆客家文化園區為研究對象，以園區的發展為研究主題，運用知識管理之論點建立客家文化之相關知識體系，以提高客家文化知識創新之成效，客家文化資料與文物之調查、蒐集、保存、典藏、研究、推廣、展演及運用。

對於貴單位在客家文化產業推展卓越的表現，特致上由衷的欽佩與敬意，懇請 您能在百忙中撥冗接受訪問，此次訪問時間，預計約為一小時。訪談內容依學術研究倫理，並不對外公開，而分析的結果，亦僅供學術參考之用。

隨函附上相關的訪談題綱。並祝 身體健康 萬事如意！！

南華大學公共行政暨政策研究所

指導教授：彭安麗 博士

研 究 生：丁彥中 敬上

受訪談者 基本資料

姓名：

職稱：

性別：

聯絡電話：

訪談日期： 年 月 日

綜觀知識管理，創立六堆客家文化園區之目的，在於建立完整的客家文化知識體系，並以其提高客家文化知識保存、流通、加值與創新的成效，因此本問卷以六堆文化園區在上述知識管理的四種面向上可能遭遇之問題，徵詢受訪談者實際感受或建議：

一、您認為六堆客家文化園區，對於有關客家文化的調查研究或文獻、文物典藏等長期計畫為何？您覺得有何其他計畫或做法可以幫助園區更加完善的保存六堆地方性之客家文物？理由為何？

答：

二、您覺得六堆客家文化園區展示了哪些六堆地區特有的客家文化與傳統產業？您覺得園區內需要增設加強的部份為何？在保存方面，園區對於其他分散於六堆之客家文物設施上或產業上，能提供哪些協助？

答：

三、您認為六堆客家文化園區建構的客家文化知識庫(資料庫)目前是否夠完善？又如：人文資源或環境資源這兩部份，哪些是您認為還需要增加的？對於保存與維護知識庫(資料庫)之軟硬體專業設備與人力上，園區是否提供足夠資源？您認為需要補足的部份有哪些？

答：

四、為使得客家知識有效流通，園區需具有多元、豐富的展演與活動企劃，以此增加遊客參訪的意願。您覺得園區有哪些策略可以吸引人潮，且能完整的介紹六堆客家文化的展演活動，理由為何？您認為有何加強改善之處？

答：

五、園區為有效的傳遞知識庫的內容，作為六堆知識入口平台，因此在園區內介紹客家知識內容的行政人員、志工導覽員或服務人員勢必要有完整的訓練課程。您認為園區對此做到的訓練課程有哪些？有何不足之處？

答：

六、您覺得園區的建立能讓哪些六堆地區的客家文化復甦或產業發展？而哪些活動可使得知識或創意再加值，進而帶動產品開發、設計、行銷及通路的发展？你覺得現階段園區做到什麼？未來展望上又可做到哪些？

答：

七、您知道有哪些活動與園區合作，共同參與推展客家文化的客家文史、藝術工作團體和地方產業？又有哪些合作活動能納入六堆當地的客家文化特色與內涵，並且協助地方創造新的客家產業經濟型態或新的客家文化？理由為何？您認為未來可以做到的還有哪些？

答：

八、對於園區進行六堆客家文化的保存、流通、增值與創造，您有何具體的作法或政策推行之建議？

答：

附錄 二

客家基本法

條號	客家基本法(民國 99 年 1 月 27 日公布)
第一條	為落實憲法保障多元文化精神，傳承與發揚客家語言、文化，繁榮客庄文化產業，推動客家事務，保障客家族群集體權益，建立共存共榮之族群關係，特制定本法。
第二條	本法用詞，定義如下： 一、客家人：指具有客家血緣或客家淵源，且自我認同為客家人者。 二、客家族群：指客家人所組成之群體。 三、客語：指臺灣通行之四縣、海陸、大埔、饒平、詔安等客家腔調，及獨立保存於各地區之習慣用語或因加入現代語彙而呈現之各種客家腔調。 四、客家人口：指行政院客家委員會就客家人所為之人口調查統計結果。 五、客家事務：指與客家族群有關之公共事務。
第三條	行政院為審議、協調本法相關事務，必要時得召開跨部會首長會議。
第四條	政府應定期召開全國客家會議，研議、協調及推展全國性客家事務。
第五條	政府政策制定及區域發展規劃，應考量客家族群之權益與發展。
第六條	行政院客家委員會對於客家人口達三分之一以上之鄉(鎮、市、區)，應列為客家文化重點發展區，加強客家語言、文化與文化產業之傳承及發揚。 前項重點發展區，應推動客語為公事語言，服務於該地區之公教人員，應加強客語能力；其取得客語認證資格者，並得予獎勵。

第七條	政府應於國家考試增訂客家事務相關類科，以因應客家公務之需求。
第八條	政府應辦理客語認證與推廣，並建立客語資料庫，積極鼓勵客語復育傳承、研究發展及人才培育。
第九條	政府機關（構）應提供國民語言溝通必要之公共服務，落實客語無障礙環境。 辦理前項工作著有績效者，應予獎勵。
第十條	政府應提供獎勵措施，並結合各級學校、家庭與社區推動客語，發展客語生活化之學習環境。
第十一條	政府應積極獎勵客家學術研究，鼓勵大學校院設立客家學術相關院、系、所與學位學程，發展及厚植客家知識體系。
第十二條	政府應保障客家族群傳播及媒體近用權，依法扶助規劃設立全國性之客家廣播及電視專屬頻道；對製播客家語言文化節目之廣播電視相關事業，得予獎勵或補助。
第十三條	政府應積極推動全球客家族群連結，建設臺灣成為全球客家文化交流與研究中心。
第十四條	政府應訂定全國客家日，以彰顯客家族群對台灣多元文化之貢獻。
第十五條	本法自公布日施行。
	奉 總統 99 年 1 月 27 日華總一義字第 09900017991 號令公布施行

附錄 三

訪談逐字稿

A1：我們六堆客家文化園區是以研究、保存、推廣客家文化為宗旨，透過展示、教育推廣、表演藝術等活動，提升大眾對六堆客家文化的認識。但因為目前園區還處於試營運期間，本身還沒有專門負責蒐集或調查有關六堆地方文獻或文物的單位，要等到未來正式營運之後有正式的編制，才會編列專門的研究單位。

A1：之前我們已經有推出六堆常民人物誌的展演，今年8月7日起在園區的演藝廳推出了新的六堆常民人物誌2記錄短片，總共有十部紀錄片為期近一年，首波推出的有馬躍·比吼的《Una 你是客家人嗎？》及莊益增、顏藍權導演的《祖堂重建的推手》。

A1：目前還處於試營運階段，資料還沒有數位化，當然也還沒有所謂的六堆客家資料庫，但六堆客家文化園區官方的網站上可以查到最近的活動訊息，也可連結到客委會的網站會有更豐富的介紹。

A1：像六堆小朋友每年暑假最期待的就是兒童嘉年華，今年活動的主題是【六堆童盟會、勇闖藝世界】，有演藝廳的藝文表演、戶外舞台的精采演出、童盟國際影展、童盟創意營跟周邊的活動—童趣糖果屋、道具工坊和六堆任意門。

A1：我們志工負責協助園區團體導覽、環境介紹、常設展及特展解說，協助參觀民眾處理各種狀況，如解答觀眾諮詢、引導參觀方向、電話接聽等，要加入志工必須先通過面試及完成志工培訓，之後須實習6個月，實習期間服勤穩定、表現良好者，期滿後將授予園區聘書、志工證（志工服務紀錄冊）及志工服，成為本園區正式志工。A1：像我們六堆客家文化園區的志工制服就定期會更新，搭配客家風情的小碎花布，設計不同的款式，而以我們志工夥伴黃先生為例，他為了配合志工的制服，自己也設計了一款充滿客家味的帽子來搭配。

A1：七月份我們就邀請到了越南天龍劇團，場景就搭在湖畔舞台前的湖裡，表演了非常精采的國寶級水木偶劇。四月份時，屏東縣稅務局在園區內也舉辦了租稅寫生比賽，現場還舉辦了素食愛地球、烘培食品免費試吃活動，吸引了相當多民眾參加。

A2：雖然園區目前沒有正式的長期研究計畫，但與園區合作的團體或來進行講習、演說或表演的講師，皆為客家文化或藝文等的專家，他們都有自備許多有關傳統客家文化或六堆地方傳統產業的研究文獻或報告，其實一樣可以讓民眾及工作人員更深入的了解客家的知識精髓。

A2：我們志工有定期的參訪，會參觀六堆地方的各種文化古蹟，可以讓我們更清楚的知道要如何跟參觀的遊客介紹六堆的特色為何，像我們之前就參觀了佳冬的蕭家古厝，蕭家古厝是傳統的巴洛克式建築，歷經蕭家三代才完工，是全台唯一五進式夥房，相當古色古香，很歡迎對六堆有興趣的民眾前去參觀。

A2：現在志工上的課程，研習會很多都是由大學講師負責，像是高雄師範大學地理系施雅軒教授上的「圖說六堆」、美和技術學院賴旭貞教授講解「客家祭祀」說的是伯公的祭祀，作福、完福及拜新丁活動，劉美秀老師上的客家傳統建築……等，這些專家都準備了很深入的研究報告，未來園區正式營運應該會將這些學者的研究資料建檔整合形成專屬於六堆客家文化的知識庫。

A2：我們今年7月16的戶外活動，就邀請到了小朋友最喜愛的水蜜桃姐姐和檸檬哥哥來帶動唱，吸引了很多家長帶著小朋友來參觀，而菸樓前方的田園餐廳也改設成童盟糖果屋，裡面有故事書、跳跳馬、跳跳床還有糖果、餅乾和飲料，是小朋友的遊戲天堂。

A2：像今年100年度8、9月有『兒童探索空間』展場志工導覽解說訓練課程，是由豆子劇團藝術總監曾秀玲老師解說授課，內容有說故事技巧、肢體語言表現及解讀展場腳本，目標是讓志工們能掌握場館主題，自在、自信的用肢體和語言傳講。

A2：以我們園區展示的六堆新象生活印記版畫體驗課程來說，就設計了專屬的「六堆新象」版畫，舉凡手提袋、背包、洋傘、甚至衣服褲子，都可以印上自己獨有的LOGO，完全不會與別人撞衫，還充分展示了客家特色。

A2：近期與園區合作的表演團隊數量相當多，比較知名的的客家表演團體

有徐千舜及好友們、屏東兒童樂舞團、哈旗鼓文化藝術團、壹貳參戲劇團、惠風舞蹈團、東寧國小、薪傳打擊樂團、海波兒童劇團、逗點創意劇團及火焰蟲客家說演團……等等，表演的內容也相當豐富，包含了客家童謠開唱、客家歌舞表演、客家藝文組曲、客家新韻擊樂音樂會和客家戲劇表演……等，很多表演是結合了傳統的客家文化加上了現代的藝文創意，展現了不一樣的、嶄新的客家風情。

A2：若以台灣的客家代表性來說，現在大家耳熟能詳的就是北客家的桐花，但南部的客家代表是什麼呢？我想六堆客家文化園區算是一個把客家文化推向全球化的平台，這需要靠著政府、民眾及園區的努力，讓大家想到南台灣客家時就會想到六堆，創造「北桐花、南六堆」的認知，讓大家都可以更深入的了解到客家文化的涵義。

A3：目前園區還沒有正式的調查研究，但我之前有參加過屏東縣客家文物館的六堆鄉土田野調查，了解六堆客家族群對土地公及早期生活的認識，包含了對伯公的敬仰、惜字亭的過化存神歷史，高樹、美濃地區早期的菸葉經濟及菸樓歷史背景，這些都很值得探討，未來我相信園區也一定會有更多這些調查計畫實行。

A3：園區內除了一些常設的展覽，還包含了客家菸樓、礮米間、生態池等，開園時設立的伯公，其實就是客家人對土地神的稱呼，在客家庄，可以說有人的地方就有「伯公」，為了求在地的平安，當初開墾聚落的人家，有時就直接找棵大樹或石頭來祭拜。設立伯公的形式隨著「時代變遷」、「地理位置」、「人口數目」以及「資金」的不同，也會有不同的形貌差異及變化，很多來參觀的遊客見到開基伯公的外型，一開始都以為是一般常見到的墳塚，經過導覽的解說之後，才會了解到其實光是外觀的設計就有很大的差異。

A3：如果是要整個可以查詢客家知識的數位化資料庫，園區目前是還沒有建置的，但以我們園區的「兒童探索空間」來說，是透過「生活與聚落」、「宗教與節慶」、「建築、藝術與童趣」三大主軸，透過多媒體互動來認識六堆客家文化，裡面設計了一個客家庄家族，每個人都擁有不同的六堆客家傳統技藝，包含教導如何料理客家美食、認識六堆歷史地理位置、唱歌家童謠、學穿藍衫和梳理三把頭，另外還有教導如何準備盤花拜伯公、敬字亭的焚燒和油傘製作過程……等，內容應該算相當豐富。

A3：我們的展演活動有舉辦抽獎活動，以童盟護照集點活動來說，只要參加活動並順利完成，就可以參加抽獎，頭獎有墾丁夏都大飯店住宿券及海生館門票，相信可以吸引更多人潮來園區參觀。

A3：其實我們園區很多志工夥伴在加入訓練前，跟大多數人一樣，不管是對「六堆客家文化園區」或六堆的客家文化或歷史淵源都是陌生的，經過了訓練與實習之後，學習到了許多六堆客家的知識，與人群互動時，除了自己的成

長，也希望能讓更多民眾重新認識客家文化，甚至能夠會聽、會講客家話。

A3：以我們在演藝廳迴廊進行的六堆任意門這個活動來說，舉辦的就是一庄一物的展售會，經過這道任意門，可以買到來自六堆各地區的優良產品。

A3：三月份時園區配合在萬巒國中舉行的六堆運動會，也舉辦了創意市集、盤花比賽、拜伯公等活動，四月份也舉辦了文化產業特展，吃的、喝的、玩的和用的都有販賣。

A4：像我們六堆客家文化園區的上級單位，也就是行政院客家委員會台灣客家文化中心籌備處，近期就推出了六堆常民人物誌 2「從土地起！」，八月份在我們園區的演藝廳會舉行首映，共有十部六堆客家記錄短片，包含了生態、生活、環境、經濟、性別、移民、農村、產業、歷史、文化等六堆地方的日常記事。

A4：在園區內陳列的都算較基礎的設施，因為就算園區再廣大，也不可能將六堆所有的產業、建設等搬遷進來，其實六堆客家文化園區算是一個入口平台，讓民眾參觀園區之後，能夠藉著淺顯易懂的解說，引發到六堆各地去參觀的興趣，像是右堆的美濃菸樓、板條，杉林的黃家江夏夥房，高樹的梁氏祖堂，前堆長治的天后宮、麟洛的開臺聖王廟，後堆的內埔老街，中堆竹田的六堆忠義祠，先鋒堆的萬巒豬腳街，左堆的佳冬楊氏宗祠……等等，都是需要讓民眾擁有了一定的興趣才會下鄉去參觀的地方，而我們園區的工作就是培養民眾這些基礎知識與興趣。

A4：六堆童盟會時只要入園就可以索取摸彩券，頭獎是易速達單車。

A4：園區的相關訓練很多元，招攬的志工並不限為客家人，因為需要負責各種語言的導覽員，目前較缺的為日文導覽員，目前園區有近兩百名志工，每年三月可報名，現為第四梯次，志工須受訓至少 80 小時的課程，內容包含禮儀課、客家基礎知識等。四月份時的志工成長課程，介紹了六堆百工老行業。

A4：未來在傘架聚落建築區，會分設行政中心展示館、旅遊資訊中心、兒童故事館、工藝區、市集區及表演廣場，其中的市集區將會對六堆地方的商家進行招標，讓六堆地區的特色商品能夠在園區直接進行販賣，遊客也可以自行挑選喜愛的商品購買，甚至主動造訪原產地參觀，帶動商機。A4：五月份時，行政院客委會與紙風車劇團合作之作品『嘿！阿弟牯』，是改編自知名作家小野的作品，『寶莉回家』，是全球第一齣客家兒童音樂劇，2011 年規劃全台免費巡演，在園區演出時也吸引到了約 2500 名民眾前來觀賞。

B1：現在的民眾很注重生機飲食，如果政府或園區可以輔導我們在地商家轉型，傳統的客家飲食文化結合生機飲食，再設置一個觀光夜市區，多拍一些有趣吸引人的廣告行銷我們六堆的商家，人潮一來，各種跟客家文化有關的產品創意才會跟著出現。

B1：其實如果政府能夠與戲劇配合，在六堆地區甚至園區拍攝類似電影雞牌英雄、艋舺、海角七號或電視劇痞子英雄之類的客家戲劇，有好的城市行銷，配合旅遊路線套裝行程，對我們商家的發展會比較有實質的幫助，人潮一來各種不同的產業或創意也會跟著發展。

B1：目前許多地方縣市都有推廣觀光護照，六堆客家文化園區也可以結合其他地方的客家展場，客家展場共同推出觀光護照，不但可以互相拉台推廣客家文化，又可以使民眾增加參訪的趣味性，每個展場推行不同的面向的客家文化（如：可分成客家文化的食、衣、住、行、育、樂），做為不同層面的文化傳播，彼此間也可以互加交流客家文化，演出方面亦可在不同展場作巡迴表演。觀光護照與商家結合推出優惠券，增加客家特色商家與民眾親近的機會。

B2：有因為工作的關係進去，但並沒有機會仔細參觀，對園區內的規劃並不完全了解，可能是還在建置階段，所以裡面的設備似乎不夠完善，對地方性的宣傳有限，建議可以多辦一些鄰里間的活動（如：鄰里間舉辦有獎徵答的活動），先讓地方居民有參與感，提升人氣使得地方居民進入園區參觀，若地方居民投入園區必定會對知識的保存有所幫助。

B2：可以弄個像小人國一樣的六堆傳統建築在園區吧，把各個有名氣或有歷史價值的景點都弄進去，這樣大家到園區就可以看到六堆有哪些特色了。

B2：園區應該在各個定點設置多媒體電腦，讓參訪者可以馬上做資料的查詢，這樣可以減少人力的配置，也可以即時更新表演活動資訊，多媒體電腦裡可以加入一些互動教學，相信會使得硬體建置上加不少。

B2：在園區有拿到宣傳DM，似乎只有進入園區才可以取得，建議紙本DM可以放置於各個旅遊中心或者是各大飯店、火車站出口、附近商家，像我們也會很樂意有DM可以提供給遊客作參考。

B2：會到我們這邊來的遊客實在太少了，如果政府可以將我們這邊建設成類似古坑咖啡園區那樣，發展出專屬於我們六堆的特色茶飲，遊客才會特地來我們這邊購買產品。

B2：園區其實可以找我們地方上的業者，推出限量或者只有再我們六堆地點才可以買到的紀念品，如此一來別具意義，若是吃的方面，也可與宅配物流業者合作，讓民眾吃了滿意之後，可以多加選購，先讓六堆傳統文化口碑建立起來，才有可能創造新的客家產業經濟型態。

B3：六堆有了這個園區，希望可以對地方帶來商業契機，政府應該多加宣傳，不然就連我們在地人都不知道詳細的規劃狀況，外來的遊客想一探究竟必定更加的困難，更遑論對知識的保存了，如果知識保存可以從個人做起，對於傳承客家文化才會具有意義。

B3：多展示一些我們美濃地區的特色呀，像是紙傘、板條之類的製造過程，園區好像把我們高雄地區給排除掉了。

B3：我個人很喜歡客家花布的圖案，很希望市面上可以多販售一些印有花布圖騰的生活用品供民眾選購，讓傳統與現代化結合，若設計的圖案夠別緻、產品的品質又有一定的水準，相信一定會大受歡迎。

B3：園區如果能跟我們美濃這邊的商家多合作，多舉辦一些銷售的活動，讓我們這邊的傳統產業在園區內可以有銷售的據點，像是介紹紙傘或板條試吃，應該可以同時帶動園區的人氣，來我們美濃參觀的遊客應該也會更多。

B4：我不知道園區有沒有那種修復古蹟的人員耶，感覺上地方的經典建築還是得靠我們地方政府自己去維護，園區如果能多蒐集一些介紹地方的文獻，提供資訊讓民眾取得就好了。

B4：到園區內都沒看到半個官方的人員出現，接待的都是一樓的志工，像伯公還有一些建築的介紹立牌也都很缺乏，也沒有介紹參觀動線，走進去好像無頭蒼蠅，服務站的設置應讓進園參觀的民眾有統一窗口，當民眾有任何疑問時，提供資訊服務並可以立即獲得解答。

B4：園區內還有很大的空間沒有運用到，進入參訪的民眾連吃東西都不方便，建議園區提供園區內的空地給客家特色商家進駐，規劃出小型攤位，收取固定的行政成本，與地方經濟文化做結合，如此一來可直接讓在地商家投入客家園區，成為園區內的一份子，也間接的做了在地宣傳，進去參觀的遊客可與在地客家人作交流，使得客家文化向下扎根。

B4：園區可以與飯店、民宿業者合作，附近沒有旅館的話，你要叫北部等較遠地方來的遊客住哪，一定沒人會來的呀，如果有定時的交通車在鬧區接送，假日推出六堆地區一日遊或半日遊的服務，先解決住宿跟交通問題，這樣才比較會吸引到多一點的遊客，只要人潮來了，創意自然也會跟著帶進來。

B4：會到六堆或園區的人潮，只有假日時會比較多吧，如果園區能開設一個假日的美食街或市集，讓我們商家假日時可以在園區擺攤販售，這樣對我們比較有幫助。

C1：現在各地遊客的觀光型態，幾乎都是以邊吃邊玩為主，哪個地方有美食就往哪裡去，順邊可以參觀當地風光，如果園區可以作出一套有系統的美食導覽行程，一定可以吸引到更多民眾來到園區或前往六堆各地方遊覽，有特色的美食文化也會吸引到很多媒體或旅遊美食節目的訪問或拍攝，焦點一集中，商家自然也會紛紛進駐，相信這同時一定會有助於六堆地方的發展，對於一些古蹟的保存經費多少也會有幫助吧。

C1：我不知道是不是因為六堆地區整個文化形成的時間不算長，比起類似傳統的儒家思想或其他遠古舊有的文化來說，似乎所包含的內容不如想像中的豐富，園區內展出的內容好像比較偏向現代創作而非早期之文化，我希望看到的是以前傳統六堆的東西，像是早期的生活型態或藝文活動。

C1：不清楚，目前園區現場沒有看到什麼數位設備，無從查起。我個人覺得台灣客家文化比起大陸原鄉的客家文化來說歷史不夠悠久，似乎沒有建置資料庫的必要。

C1：官方的DM上介紹的活動還不少，感覺蠻豐富的，但同一個系列活動展演的場次好像過於集中，都集中在某些月份，以一般民眾來說一下子吸收不了那麼多內容，不住在附近的民眾又不太可能很頻繁的往返園區，希望可以把同系列的活動平均分散到一年當中。

C1：以園區目前的設施或展演內容來說，我覺得似乎還用不到專業化的導覽人員，以一般的志工加以基本培訓就夠了。

C1：若園區能夠進行在地的產業輔導比較有意義，行政院客家委員會與僑務委員會好像有舉辦海外客家美食料理研習班，內容包括基本烹調觀念、衛生管理、器具使用、客家料理、客家常用食材之介紹及傳統客家料理、現代創意客家料理技術學習實作等課程，我覺得在園區內可以多舉辦一些這種訓練，輔導六堆地方的一些產業轉型。

C1：園區的網頁節目表上皆有詳細列出來園區展演之團體，表演或展示內

容素乎還瞞豐富的，但我沒實際參觀過表演。

C1：發包給旅行業者，讓他們在旅遊路線上加上六堆客家文化園區，同時也可以增加六堆的知名度。

C2：園區應該要編制一套收錄六堆地方客家歌謠的教唱系統，不但能讓民眾藉著簡單的影音教唱，更簡易的學習客家語言，同時也可以讓一些詞曲創作家有發表作品的舞台，朗朗上口的歌曲，我覺得是發揚客家文化最有效的方式之一。

C2：園區對於展示的說明似乎不是很有系統且不夠深入，並沒有完整介紹六堆各堆的詳細特色，內容假如與其他園區相差無幾，那遊客何必大老遠跑到屏東的鄉下來參觀呢？可以的話，園區要特別強調自己與其他客家文化園區的不同特色，相同資訊可與其他園區連結共用。

C2：若要成立一個完整的客家知識庫，我覺得最重要的一點就是要做到密切的國際交流，這樣才能夠瞭解到其他地區的客家文化與台灣或六堆地區客家文化的差異點為何，才能真的掌握住六堆的獨有特色為何。

C2：以目前台灣的環境來講，客家的市場實在太小了，基於地理位置的關係，會到來六堆客家文化園區的參觀的遊客，基本上一定自己有交通工具或是鄰近的週邊居民才會來參觀，我認為自己想參觀的地方與跟著園區的套裝行程不一定會一樣，反而多有限制，若園區真能與縣政發展成好玩又富教育性質的帶狀觀光廊道，像是搭配美食觀光或墾丁海洋博物館旅遊，民眾才會比較有意願吧，但政府的政策似乎不太可能做到這點。

C2：我在網路上有看過政大公企中心舉辦的華客語口譯人才培訓班，是針對華、客語嫻熟者，提供基礎級口譯訓練，訓練客語口譯人才，課程包括華客語對應與轉換、逐步口譯、同步口譯、耳譯等。但重點是，這類的課程好像都是北部比較多，對於有興趣的南部民眾來說實在要有錢又有閒才能夠去上吧，如果在園區就可以設置相關的課程，讓南部的民眾可以更方便去上課就好了。

C2：據我所知像日本或韓國的藝人或歌手，在表演時常會穿上改良版或新穎的傳統服飾，很容易讓人了解到他們國家的文化，進行推銷，如果園區可以與知名藝人合作代言，並請廠商或設計工作者設計出各種不同的客家流行服

飾，並請藝人表演時穿上，相信可以讓更多民眾對客家文化更有興趣。

C2：我有去參觀過客家創意文化展，當時有看到知名創作人方文山寫的客家歌謠，像周杰倫的歌曲裡也有讓人琅琅上口的客家詞，但園區似乎都沒有打算找些些人來代言或創作，要吸引民眾參觀了解客家文化，創新不能只侷限於目前這種趨於保守的活動。

C2：在網路上的推廣是很重要的，應該與現在流行的社群網絡結合(如：Facebook 等)，要吸引年輕人嚐鮮，就要有像打卡服務這類有別以往、較創新的宣傳手法，這樣才會創造話題、引起討論。

C3：雖然說六堆客家文化園區是隸屬於行政院客委會，但是我覺得也許可以建議之後多跟地方政府合作，舉辦各式活動，讓各年齡層的人都能夠對客家文化產生興趣，畢竟文化的傳承不是建設一個建築物然後裡面擺了各式各樣、玲瓏滿目的文物就叫做文化保存，沒有人願意了解這些文物的由來、風俗習慣背後的各種時空環境，那就一點意義都沒有，早晚會因為不受重視而慢慢被遺忘。因此也許可以跟屏東縣教育處合作討論，讓學生定期或是不特定時間參觀，並且安排活動、競賽讓學生能夠有動機願意了解客家文化。同時也許也可以跟屏東縣社福館及老人活動中心聯繫，安排老人家日常休閒到園區內走走看看，也可以藉此機會，發掘老人家對於園區內對於客家文化的保存內容是否有不同的聲音，或是有不同的看法、見解、認知，畢竟文化知識都需要多方查證，但是否會有所疏漏，我想很難有人可以掛保證，因此可以讓這些老人家充當一關一關的檢驗員，有所疏漏或謬誤的部份也可以進行更正，不要傳承錯誤的歷史，反而不妥。

C3：整體來說似乎只有菸葉館比較具體保存六堆早期的特色，且有志工講解，讓人可以很輕鬆快速的了解以前六堆的代表產業為何，仔細閱讀牆上的解說，還可以知道製菸的過程與銷售管道；礮米間雖然在閩南農村文化裡也一樣具有，但位於菸葉館與礮米間中央的農地，夏季種植稻米，冬天改成種植菸草，輪作生產解釋了其與閩南文化重複的疑慮。其餘的建築或設施就比較沒有深刻的感受，像版畫展就比較偏現代藝術。

C3：太粗淺，似乎只能吸引到兒童或家庭旅遊，六堆客家文化園區是國家級的園區，人員的編制卻好像還輸給一般地方政府級的客家單位。網路上的資料庫不夠完善，出遊時有上網看園區的官方網頁，卻都是很吸引人的內容，甚至還輸給一些個人的旅遊部落格，現在智慧型手機很方便，國內外多數大型的展覽（如：台北花博），皆推出相關的應用軟體，供民眾免費安裝下載，舉凡交通路線、園區內的展場路線圖，都應該推出相關程式，這樣可以使得園區資

料建置與時俱進，也可以降低宣傳成本，無形中推廣客家資訊，使得資訊取得更加容易許多。

C3：園區好像知名度真的太低了，如果能創造一個吸引人的吉祥物，或是請知名藝人來代言廣告，又或者仿效民間的遊樂園業者找一些像海綿寶寶、航海王等知名動畫角色進駐園區，讓他們穿上傳統客家服飾拍一些短片，相信可以達到更多的宣傳效果。

C3：園區的志工態度都還蠻積極的，會很主動向我們介紹客家的文化由來及背景，對於我們的問題也都很熱心的回答。不過一路聽下來很多知識及文化，如果沒有特別的地方，常常都只是聽過就忘了，也許可以舉辦一些加深遊客記憶的小技巧的課程讓志工或服務人員可以上，這樣在介紹時，讓遊客能真正吸收到一些客家文化，而不會聽了新的就忘了舊的。

C3：之前舉辦的六堆嘉年華活動，在民間社團產業活動裡有一項由社團法人屏東縣花木蘭產業文化發展協會辦理的「別出新裁」客家新服飾展及文創商品展售活動，應該就是讓原本傳統客家文化知識再加值的例子吧，我覺得很可惜的是園區沒有與這類團體長期配合的展出，如果可以在園內設置一個讓各種客家文化創意團體可以展示作品甚至販賣的空間，應該會很不錯。

C3：如果園區可以請一些有實力的漫畫家，畫出一套有趣的客家文化漫畫，或者把六堆的歷史戰役(如：朱一貴之亂)畫成像三國演義風格的漫畫，應該可以讓年輕世代有更濃厚的興趣來接觸六堆客家吧。

C3：可以選定一項特殊的特色、文化或歷史傳承，於每年固定的時間舉辦活動、慶典。譬如六堆成立是因朱一貴之亂威脅到屏東平原的客家人，於是屏東平原各地士紳於內埔媽祖廟成立民間義勇，而後才形成了六堆文化，因此也許可以在當初成立的前後期間，舉辦一連串相關的活動，形成一個每年固定的慶典，就像宜蘭的童玩節或是貢寮的音樂祭，推廣出去，讓全國知道每年的這個時間就可以到六堆來參加慶典，同時也可以帶動內埔等地的發展。

C4：我對於園區長期的規劃不是很清楚，只是園區內的宣傳似乎很零散，希望可以建立完整的官方網頁，應該對知識保存有所助益，園區規劃應會同專業人士意見（如：園區內合作團體、講師、表演者），做第一線的調查，使得六堆客家園區不僅僅是一個地標，我個人很喜歡園區的菸葉館，像裡面的志工就做了很專業的訓練，他們的介紹相信會使參觀民眾受益良多，對於知識保存必定很有幫助。

C4：以目前園區的設備與人力要將六堆各地的產業詳盡的在園區內部呈現，我個人覺得是不可能的，雖然有菸葉館這類的設施，但要把像美濃紙傘製傘工程、萬巒豬腳這些傳統六堆產業通通保存在園區的話，經費人力這些耗費都會非常龐大，若以單純文化藝術類的保存或許可行。

C4：一開始在踏入園區時，我心中充滿了許多疑惑，因為主要的設施好像都還在施工(傘架聚落區)，整個園區參觀之後想要找一些電腦設備來查詢六堆文化觀光的路線介紹，但找來找去都遍尋不著，但園區工作人員拿了一些書面的簡介給我們，在他們熱心且詳細的解說後，我們算是對六堆有更深一步的了解，但我想以後數位化的設備還是需要建置的，因為如果以後正式營運後，遇到遊客人數多時，不太可能只靠著人力來講解，勢必要多一些數位化設備，提供民眾導覽或查詢的資料庫。

C4：如果園區可以多設置一些商業化的遊樂設施，在那些設施裡加上客家文化的創意，像是遊園小火車、客家油傘外型的大怒神之類的，因該會更吸引年輕人來遊玩參觀，又或者設置一些大頭貼照相設備，在裡面加上六堆各地方的古蹟或客家風情為背景，民眾馬上可以看到照片上自己身處於當地，應該會引發想到那些地方參觀的念頭。

C4：之前參加在台中舉辦的客家創意文化展，展場中很特別的是將一些客家傳統文化加進了科技產品之中，像是桐花造型的 USB 隨身碟或是客家娃娃公仔，如果跟廠商搭配進行販售應該會大賣吧，另外，我覺得園區可以學習台中大甲鎮瀾宮，他們與 Nokia 手機合作，發行了一系列的媽祖文化手機，可把馬祖像放在手機首頁，開機可以連線鎮瀾宮網頁，可以選擇膜拜、上香、祈福、抽籤、點光明燈等活動，甚至連線上捐款都可以，園區如果可以與廠商合作，推出一系列關於六堆文化的電子產品，領頭的作用，應該可以激發更多創意。

C4：現在各地的遊樂區，都取得了知名卡通或漫畫人物的代言專利，7-11 或全家便利商店也都曾推出各種台灣風情或特色小吃的公仔，如果園區能和這些廠商合作，推出讓 Open 醬戴上客家斗笠或蠟筆小新拿著美濃紙傘、逛古蹟、吃萬巒豬腳之類的造型公仔，我想是很好的行銷六堆客家文化的方式吧。