

## 產業人才養成教育： 大學原專班的嘗試與努力

產業人材の養成教育：大学原住民族専門クラスのチャレンジと努力  
Fostering Industrial Talents in Education: What Programs for Undergraduate Ethnic Students Have Been Pushing

羅永清（國立屏東大學原住民族教育研究中心主任）



**要談** 如何培養產業人才的教育？首先要定義何謂產業人才？更何況是原住民的產業人才？原住民的產業是什麼？我在大學端任教，我認為只有從原住民文化的基礎出發才能談產業可能的發展。原住民的既有產業大概是目前存在的產業，這些既存產業大都多納編於資本主義的控制之內，或身處於邊緣的夕陽產業與傳統產業，仰賴全球市場趨勢的起伏與鼻息，要定義成原住民產業很難。若要定義成原住民產業，大概是希望加入原住民文化特色以增進市場化的邊際效應及接受度，但是有什麼元素可以增加主流市場的接受度呢？這是既有產業很難有興趣或利基的區塊，比如流行音樂歌手有很多是原住民，但是其流行的因由大概不是因為其原住民文化元素所促成。

### 原民文化創意產業

原住民文化如果不是主流流行文化，很難有規模化的產業，因此原住民文化所支持的產

業大概都是小眾市場，如排灣族能支撐像阿爆（阿冷冷）這樣的族群明星。因此，原住民的文化創意產業會因為其市場規模的狹隘而難以發展，只會讓原住民的人才被主體產業所吸納，使得原住民的文化產業常變成錦上添花，比如說調酒店及流行歌曲中增加原住民傳統歌曲或些微原住民文化元素。

### 原住民元素難以成為產業主角

一旦原住民文化元素只是產業中的錦上添

花，似乎很難成為主角而產生搶占主流市場的效果。試問有哪些原住民元素成為主流文化產業的主角？這是目前原住民文化產業都在嘗試的領域，也就是潛力產業的開發。如何躍升成為主流市場的流行主體呢？換個角度問，曾幾何時，我們年輕人開始哈韓或哈日？日韓音樂成為年輕人嚮往的音樂類型，受歡迎的程度高到讓人拼命學日文、韓文，省吃儉用去參加演唱會。試想原住民的音樂性還有原住民文化的豐富性應該也如日韓文化一樣有其流行的文化底蘊存在，為何無法成為流行的主體？宮崎駿

導演的卡通運用許多日本民俗文化，成為台灣人必看的經典。因此如何將原住民文化轉譯成主流社會的流行內容是潛力產業努力的區塊。

### 設計原住民文化桌遊

筆者曾參加原民會辦理的精實創業，與太太創立原住民桌遊公司，目前已開發排灣族部落公法人桌遊產品，許多體驗過桌遊的玩家都覺得能在有趣的過程中學習到文化的精隨，甚至能在毫無原住民文化知識背景下產生進一步理解的興趣，但是目前卻無法如魏德聖導演《海角七號》爆紅後讓觀眾對於琉璃珠產品趨之若鶩的現象，或如《賽德克·巴萊》帶來的短暫支持效應。之所以未能水到渠成，乃是因為沒有持續的行銷手段配合，目前只能在主流桌遊市場中想辦法以原民文化及鄉土教材的區塊增加邊際效應。由於筆者任教於大學，很難

試想原住民的音樂性還有原住民文化的豐富性應該也如日韓文化一樣有其流行的文化底蘊存在，為何無法成為流行的主體？



以公務員的身分從事部落公法人桌遊的具體行銷，乃透過課程與演講帶領學生從事文化桌遊的設計，三年下來，發覺大概要40歲以上的族人才會感覺其深奧，一般原民生大多對於文化理解不足，因此很難有著迷的區塊，日常生活也是以流行文化為主要底蘊，20歲出頭的年輕人大多對於原住民文化有著很間接的感覺，很難從事文化系統式的思考，在設計桌遊的過程中往往只是把自己文化的刻板印象重新複製，或還在探討原住民有幾族以及各自服飾等刻板符碼，難能設計出凸顯原住民文化制度的遊戲機制。但如果學生能在大學時期專研文化並轉譯成創業成本低的桌遊創作，學校也有資源可以協助創業或出版印刷，曾有一兩位發想出不錯的桌遊方向，為了鼓勵學生，我也曾提供五萬元的设计費以作工讀，但是學生寧願到泡沫紅茶店打工也不願意接下設計的工作，有潛力的產品因此無疾而終，學生目前都自我畫限不敢挑戰。

### 以親身的例子激勵學生

我每次上課都會舉我設計桌遊的例子，自己也在學習文化，一邊設計一邊田野調查應證自己的理論，最後完成桌遊的試玩檢測然後申請創業獎金就完成了一個可以商品化的桌遊，我的親身經歷都無法感動學生效法，自感在教學上有很多可以改進的地方，或者一直遇不到對於設計有興趣的學生所以然吧！◆