

國立臺東大學美術產業碩士學位
在職進修專班碩士論文

地方文化意象應用在
桌上遊戲的設計研究
— 以利嘉社區為例

研究生：馬志堅
指導教授：羅平和

國立臺東大學
美術產業
在職進修專班
碩士學位

碩士論文

地方設計文化研究
以應用在嘉社區
為遊戲

馬志堅

中華民國九十八年六月

民
97

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：美術產業碩士學位班

本班 馬志堅 君

所提之論文 地方文化意象應用在桌上遊戲的設計研究-以利嘉社區為例

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件
 博士學位論文

論文學位考試委員會：

徐合菊

(學位考試委員會主席)

施能木

林吉弘

(指導教授)

論文學位考試日期：98年 6月 7日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立台東大學美術產業碩士學位班在職進修專班
97 學年度第 2 學期取得碩士學位之論文。

論文名稱：地方文化意象應用在桌上遊戲的設計研究 - 以利嘉社區為例

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單位
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	國家圖書館
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	本人畢業學校圖書館
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或
上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下
載或列印。

同意 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授
權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請
文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

不同意公開

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行
權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與
不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：張志隆 (親筆簽名)

研究生簽名：張志隆 (親筆正楷)

學 號：4296023 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 23 日

1.本授權書(得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化, 並至遲
於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2008/05/29

地方文化意象應用在桌上遊戲的設計研究

- 以利嘉社區為例

【摘要】

本研究目的乃以探索地方文化與桌上遊戲為基礎，試圖建構擷取地方文化意象與設計桌上遊戲的方法論，並實際進行設計為文化創意商品屬性的桌上遊戲產製實驗。

研究係探究台東縣卑南鄉利嘉社區文化內涵與其環境因素，在能對文史、文獻與自然與人文環境的現況有具體認知的條件下，去定義、獲取出何謂利嘉社區的地方文化特色，並決定用作設計時所必要的意象元素內容；藉由對國內市面上較廣為流通之桌上遊戲種類與形式進行認識與整理，並藉設定分類方法，針對其造型形式或規則內容進行分析，以做為設計桌上遊戲的方法論基礎；對文化創意產品設計的相關文獻、理論等進行探究，並提出設計文化創意遊戲產品的產製模型；最終結合上揭研究成果以進行文化創意遊戲產品設計與創作。

研究者整理歸納所蒐集之相關資料並實際應用於設計創作研究後，有下列幾項發現：

- 一、桌上遊戲本屬於文化創意商品範疇。
- 二、桌上遊戲型式種類繁多，再透過規則的轉換與融合，能有相當多樣的變化。
- 三、市面上將地方文化意象融入桌上遊戲設計之商品仍屬少數，仍具有相當多的發展空間。
- 四、利用桌上遊戲之形式內容傳達地方文化意象，能具體表現地方文史時空概念與文化特徵，使玩家能「寓教於樂」。

總結本研究中所有發現，分別對利嘉社區、地方文化意象的擷取與建構、桌上遊戲的設計發展以及未來後續研究提出建議，以供參考。

關鍵詞：卑南族、利嘉社區、地方文化意象、文化創意、桌上遊戲



The image of local culture in desktop games - a case study of Lija community

Abstract

The purpose of the study is to investigate the relationship between local culture and desktop games. In addition, I also try to collect and use the related theories in practice to design some desktop games which belong to creative culture products.

This study aims to investigate the culture and the environment of the Lija community. Moreover, after figuring out completely its literature, the documents, the nature and the culture, I will try to give a definition what the cultural feature is. It will be a necessary image for my invention. I will analyze the forms and rules of the desktop games which are published and put in circulation to be the creative foundation. According to the result of this study, I will make a modal of creative culture product in the end.

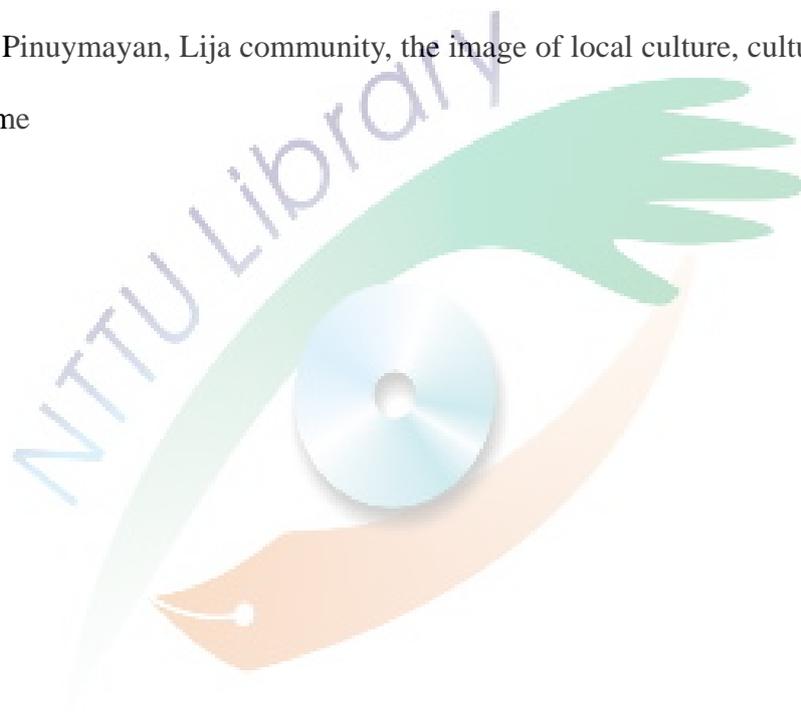
After concluding all related documents and applying them in the creative works, there are some discoveries:

1. Desktop games belong to the category of creative culture product design.
2. The kinds of desktop games are numerous. After the game rules' transformation and integration, there will be many variations.
3. Desktop games which are combined with the image of local culture are minority. There are still much development space.

4. Using the form of desktop games to convey the image of local culture can show the concept and feature of local literature and history concretely.

To summarize the research, I would like to make suggestions for reference about Lija community, the image of local culture, the design of desktop games and following research.

Keywords: Pinuymayan, Lija community, the image of local culture, cultural creation, desktop game



目 次

第一章 緒論	1
第一節 研究動機與概念簡述	1
第二節 研究目的	3
第三節 研究方法與流程架構	4
第四節 研究範圍與限制	6
一、研究範圍	6
二、研究限制	6
第五節 重要名詞釋義	8
一、地方文化意象	8
二、文化創意產業與文化創意產品	8
三、利嘉社區	9
四、桌上遊戲	10

第二章 文獻探討	11
第一節 如何進行文化商品設計研究	11
一、設計的建構	11
二、設計的創思—創作過程	12
三、設計的表現方法	15
第二節 擷取地方文化意象的方法論	16
一、符號學的基本定義	16
二、文化與文化意象的符號角色	17
三、承載文化意涵的符號分類與各家論述	17
第三節 利嘉社區的地方文化概述	19
一、自然生態與地理環境	19
二、人文與產業現況	21
三、關於利嘉社區的起源傳說	24
四、卑南族相關文獻探討	33
五、利嘉國小的影響	38
第四節 遊戲相關理論	43
一、桌上遊戲的定義	43
二、賽局理論(GameTheory)與遊戲	43
三、桌上遊戲的分類	44
四、遊戲如何設計	45

第五節	桌上遊戲起源與案例概述	47
一、	如何挑選桌上遊戲的種類	47
二、	機率遊戲—撲克牌的造型分類	49
三、	策略與開放遊戲的分類	68
第三章	設計研究的實施	86
第一節	桌上遊戲的創作理論	86
第二節	利嘉社區地方文化意象的決定	89
第三節	創作技術	96
第四節	擷取造型的基本元素	98
一、	卑南族長老帽	98
二、	幾何特徵的蛇文變化紋	99
三、	服飾	104
四、	建築與竹編器具	105
五、	人物與軍事、團結氛圍	106
六、	梅子：利卡夢·梅之宴音樂祭與社區總體營造	108
七、	原住民共同意象	109
八、	標準字	109
九、	其他	110

第四章 研究成果分析	111
第一節 機率遊戲設計—撲克牌	111
一、創作的的方法與步驟	111
二、撲克牌設計內容說明	111
三、花面的造型設計	112
四、撲克牌牌面設計	125
第二節 策略遊戲設計	134
一、創作的的方法與步驟	134
二、策略遊戲設計內容說明	134
三、棋盤的造型設計	135
四、棋子的造型設計	141
第三節 開放遊戲設計	149
一、創作的的方法與步驟	149
二、開放遊戲設計概說	149
三、遊戲造型	150
四、遊戲內容與規則	158

第五章 結論與建議 167

第一節 結論 167

一、建立獲取在地文化意象以為設計元素的方法論

..... 167

二、建立桌上遊戲的設計方法論 168

三、以地方文化意象元素進行桌上遊戲的設計

..... 169

第二節 建議 170

一、對於地方文化意象的分類整理 170

二、對於桌上遊戲的研究 170

三、對於桌上遊戲的設計 170

四、對於文化創意產品的設計 171

參考文獻

172

- 一、地方文化概論與史料記載 172
- 二、民族文化的藝術表現 173
- 三、造型原理與設計方法 174
- 四、地方文化意象與文化創意產品設計 ... 174
- 五、賽局（博弈）理論 175
- 六、遊戲設計 175



圖目次

圖 1.1	大富翁遊戲.....	1
圖 1.2	大富翁棋盤與道具.....	1
圖 1.3	八家將撲克牌.....	2
圖 1.4	第九屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》海報.....	2
圖 1.5	本研究流程與架構設計圖.....	5
圖 1.6	精靈占卜牌.....	10
圖 2.1	視覺創意思考方法發想過程（王其敏，1997）.....	13
圖 2.2	主題式意象轉化造型法之流程（許毓容，2005）.....	14
圖 2.3	文化特色的運用（王昱心，2009）.....	14
圖 2.4	2004 第五屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》，演出者為 史蘭倩絲卡.....	38
圖 2.5	美國鋼琴家露絲·史蘭倩絲卡（RuthSlenzquska）， 被譽為當代繼莫札特之後最偉大的音樂神童.....	39
圖 2.6	2005 第六屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》，演出者 NSO 安德石與解瑄.....	39

圖 2.7	《麗家梅－素風》商品標籤圖樣.....	43
圖 2.8	遊戲基本架構（陳俊斌，2006）.....	46
圖 2.9	兩國象棋（二人對奕）.....	69
圖 2.10	三國象棋（三人對奕）.....	69
圖 2.11	四國象棋（四人對奕）.....	70
圖 2.12	西洋棋盤.....	70
圖 2.13	電腦西洋棋遊戲畫面.....	70
圖 2.14	故宮博物院展出之中世紀的象牙西洋棋造型.....	71
圖 2.15	布袋戲西洋棋造型.....	71
圖 2.16	長城造型西洋棋盤.....	71
圖 2.17	以西洋棋為造型所設計的海報.....	72
圖 2.18	中國跳棋棋盤.....	73
圖 2.19	國際跳棋棋子啟始位置與棋盤.....	74
圖 2.20	市售三行棋的棋子與棋盤.....	74
圖 2.21	MONOPOLY 地產大亨世界版的遊戲棋盤.....	75
圖 3.1	地方文化意象應用在桌上遊戲設計的條件關係與創作步驟	87
圖 3.2	一般印刷廠制訂撲克牌尺寸.....	96
圖 3.3	卑南族傳統長老帽造型.....	98
圖 3.4	意象化的卑南族長老帽.....	99

圖 3.5	建農里（知本部落之一）入口意象.....	99
圖 3.6	普悠瑪傳統文化園區競技台與圍牆局部造型.....	99
圖 3.7	普悠瑪傳統文化園區大門入口意象 （卑南族長老帽以及幾何圖騰門柱）.....	100
圖 3.8	普悠瑪傳統文化園區轉角意象裝置.....	100
圖 3.9	南王國小門口幾何圖騰意象門柱.....	100
圖 3.10	下賓朗部落入口意象.....	100
圖 3.11	下賓朗部落社區意象裝置.....	100
圖 3.12	下賓朗巡守隊辦公室的幾何圖騰造型.....	101
圖 3.13	下賓朗巡守隊辦公室幾何圖騰造型局部.....	101
圖 3.14	初鹿部落社區意向化裝置.....	101
圖 3.15	台東縣政府原住民行政處前廊卑南族幾何圖騰壁飾..	102
圖 3.16	利嘉老人自製以圖紋裝飾之運動裝置.....	102
圖 3.17	利嘉社區巴拉冠手繪的幾何化圖騰柱.....	102
圖 3.18	卑南族傳統圖紋用做設計造型之改造.....	103
圖 3.19	利嘉村卑南族祭典時，男子盛裝參加活動.....	104
圖 3.20	向量化的卑南族十字繡華服外紋.....	104
圖 3.21	現代的卑南族老人仍喜歡帶花環表示心情的歡愉....	104
圖 3.22	南王村新建的少年會所塔古邦.....	105
圖 3.23	想要表現「竹子」意象所做的大門.....	105
圖 3.24	少年會所塔古邦（向量繪圖）.....	105

圖 3.25	青年會所巴拉冠 (向量繪圖)	105
圖 3.26	普通茅草屋 (向量繪圖)	106
圖 3.27	望樓 (向量繪圖)	106
圖 3.28	牌樓 (向量繪圖)	106
圖 3.29	竹鞦韆 (向量繪圖)	106
圖 3.30	手持武器的萬沙浪勇士與少年 (向量繪圖)	107
圖 3.31	手拿檳榔迎賓的女孩 (向量繪圖)	107
圖 3.32	手握禮刀迎賓的長老頭目 (向量繪圖)	107
圖 3.33	女孩與女祭司 (向量繪圖)	108
圖 3.34	聽音樂長大的梅子 (2 款)	109
圖 3.35	百步蛇與蘭嶼舟船眼.....	109
圖 3.36	本研究兩款標準字.....	109
圖 3.37	本研究所使用自然意象造型基本元素.....	110
圖 4.1	呂家望 LIKAVUNG-LOGO 花面造型.....	113
圖 4.2	利卡夢 LIKAVONG-LOGO 花面造型.....	114
圖 4.3	意象化長老帽 LIKAVONG-LOGO 花面造型.....	115
圖 4.4	梅子意象的呂家望與山風海日 - 整體圖像的花面造型	116
圖 4.5	「山風海日」與藤蔓紋 - 整體圖像的花面造型.....	117
圖 4.6	長老十字刺繡華服圖紋意象 - 整體圖像的花面造型..	118
圖 4.7	卑南族男子後敞褲圖紋意象 - 整體圖像的花面造型..	119

圖 4.8	與活動結合之意象 - 整體圖像的花面造型.....	120
圖 4.9	意象化之卑南族長老帽 - 堆疊圖像的花面造型.....	121
圖 4.10	山風海日之一 - 堆疊圖像的花面造型.....	122
圖 4.11	山風海日之二 - 堆疊圖像的花面造型.....	123
圖 4.12	山風海日之三 - 堆疊圖像的花面造型.....	124
圖 4.13	本研究撲克牌花色的設計.....	125
圖 4.14	本研究撲克牌 JOKER 牌面設計.....	126
圖 4.15	本研究撲克牌 A 牌面的設計.....	127
圖 4.16	本研究撲克牌黑桃 JQK 牌面設計.....	128
圖 4.17	本研究撲克牌紅心、梅花、方塊 JQK 牌面設計.....	129
圖 4.18	本研究撲克牌黑桃 A-10 牌面設計.....	130
圖 4.19	本研究撲克牌紅心 A-10 牌面設計.....	131
圖 4.20	本研究撲克牌梅花 A-10 牌面設計.....	132
圖 4.21	本研究撲克牌方塊 A-10 牌面設計.....	133
圖 4.22	本研究中國象棋棋盤設計.....	136
圖 4.23	本研究國際象棋棋盤設計.....	137
圖 4.25	本研究國際象棋棋盤設計之二.....	138
圖 4.26	本研究中國跳棋棋盤設計.....	139
圖 4.27	本研究三行棋棋組設計.....	140
圖 4.28	本研究平面式棋子設計.....	141
圖 4.29	本研究幾何體棋子設計.....	142

圖 4.30	本研究簡單椎體棋子的設計（之一）.....	143
圖 4.31	本研究簡單椎體棋子的設計（之二）.....	144
圖 4.32	本研究具象椎體棋子的設計（之一，國際象棋）....	145
圖 4.33	本研究具象椎體棋子的設計（之二，中國象棋）....	146
圖 4.34	本研究具象椎體棋子的設計（之三，國際象棋）....	147
圖 4.35	本研究雕像公仔棋子的設計.....	148
圖 4.36	「利卡夢穿梭時空大冒險」開放遊戲棋盤.....	153
圖 4.37	「利卡夢穿梭時空大冒險」道具卡花面設計.....	154
圖 4.38	神諭卡的四種牌面造型.....	155
圖 4.39	獵物卡的牌面設計.....	156
圖 4.40	房地契卡的牌面設計.....	156
圖 4.41	本遊戲生存代幣的造型設計.....	157
圖 4.42	本遊戲棋盤上，主要以空間分佈做規劃路線的區域..	158
圖 4.43	本遊戲棋盤上，主要以文化與歷史事件做規劃路線 的區域.....	159
圖 4.44	供品卡圖樣.....	161
圖 4.45	武器類特殊裝備卡.....	162
圖 4.46	總頭目寶冠特殊裝備卡.....	163
圖 4.47	本遊戲魔法陣與機率結合之捷徑功能設計.....	166

表 目 次

表 2.1	卑南族起源傳說、村社系統和語言.....	34
表 2.2	卑南族各部落現行重要祭典與特色.....	36
表 2.3	卑南族藝術表現概略表.....	37
表 2.4	利嘉國小辦理歷屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》及 音樂會一覽.....	40
表 2.5	桌上遊戲的分類（本研究整理）.....	45
表 2.6	本研究擬進行設計之遊戲類型.....	48
表 2.7	分析項目（1）撲克牌花色♠♥♣♦之造型設計.....	50
表 2.8	分析項目（2）撲克牌面「JOKER」之造型設計.....	52
表 2.9	分析項目（3）撲克牌面「A」造型設計.....	54
表 2.10	分析項目（4）撲克牌面「J」、「Q」、「K」造型設計...	57
表 2.11	分析項目（5）撲克牌面「A-10」造型設計.....	60
表 2.12	分析項目（6）撲克牌花面造型設計.....	63
表 2.13	分析項目（7）襯卡的功能.....	64
表 2.14	分析項目（8）造型與符合主題名稱的程度.....	65
表 2.15	分析項目（9）附加功能.....	66

表 2.16	分析項目 (10) 外在形式.....	67
表 2.17	策略與開放遊戲研究分析項目 (本研究整理)	76
表 2.18	分析項目 (1) 競爭與獲勝.....	76
表 2.19	分析項目 (2) 淘汰 (出局)	77
表 2.20	分析項目 (3) 路線的封閉性.....	77
表 2.21	分析項目 (4) 折返點與捷徑.....	78
表 2.22	分析項目 (5) 抉擇點.....	78
表 2.23	分析項目 (6) 棋盤的造型.....	79
表 2.24	分析項目 (7) 棋子的造型.....	80
表 2.25	分析項目 (8) 資產.....	81
表 2.26	分析項目 (9) 籌碼.....	82
表 2.27	分析項目 (10) 前進方法.....	83
表 2.28	分析項目 (11) 變數.....	83
表 2.29	分析項目 (12) 工具.....	84
表 2.30	分析項目 (13) 功能.....	84
表 2.31	分析項目 (14) 外在形式.....	85
表 3.1	地方文化意象應用在桌上遊戲設計的條件三元素.....	86
表 3.2	地方文化意象的分類與選用.....	89
表 3.3	本研究所使用的設計與產製技術.....	97
表 3.4	卑南族傳統圖紋用於設計造型並賦予意義化之改造..	103

第一章 緒論

第一節 研究動機與概念簡述

近年來，在政府文化與觀光部門大力推動以「文化產業化、產業文化化」為訴求的社區營造運動陸續有所成果，亦使得「原鄉時尚」概念的建立，帶動整體新一波經濟潮流的興起。國內各地除了有地方文化館與主題園區的設立，也透過許許多多特色新興節慶活動的舉辦，使得各地的文化都有被注視的機會，同時也帶動了更多地方產業的發展與相關文化創意商品開發。

研究者發現，國內各地的文化創意商品種類雖然繁多複雜，但目前尚較少有以桌上遊戲（圖 1.1、1.2、1.3）所呈現之文化商品類型，故而本研究以探索地方文化的與桌上遊戲為基礎，試圖建構地方意象應用設計的依據，並用以設計屬於文化創意層面的桌上遊戲產品。最終期待本研究能產生實際的產業價值。



圖 1.1 大富翁遊戲

大富翁遊戲是許多人童年共同的回憶。



圖 1.2 大富翁棋盤與道具

將地理位置與特色融入遊戲的形式設計，有助對環境的認識。



圖 1.3 八家將撲克牌

以「八家將」為主題設計的撲克牌花面設計，充滿趣味與濃濃的台灣味。

為使得目標明確，容易定義，本研究擬選定位在花東縱谷南端，台東市西南端山坡上的卑南鄉利嘉社區作為研發文化創意產品的背景文化。究其因，除了研究者服務於該地多年，佔盡地利之便以外，利嘉社區的特色，無論在自然環境的、人文歷史方面的條件，以及近幾年該社區居民與國小自主發展，並向公私立部門申請補助計畫所推動的觀光旅遊設施與活動，均有其特殊卻樸質的特質，極具發展文化觀光之潛能（圖 1.4）。



圖 1.4 第九屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》海報

《利卡夢·梅之宴音樂祭》儼然已經成了台東當地最具代表性的藝文盛事。每年除吸引大量遊客前來聆賞，更有企業認養而成為全國著名的音樂活動。

本研究擬就地方文化意象應用於產品設計時，特別選定以桌上遊戲（Desktop Game）作為研發文化商品的種類，其理由至少有下列三點：

一、 符應消費大眾的生活印象：

桌上遊戲種類繁多，撲克牌、象棋、西洋棋甚至著名的大富翁遊戲（Monopoly，或稱為地產大亨）均屬其範疇，因此能夠符應消費大眾的生活印象，消弭接受新產品的憂慮。因此若以文化創意為導向的桌上遊戲產品能夠成為商品時，應亦能增加其購買產品的意願。

二、 具備多元產業價值：

目前市面上的文化創意商品，其種類雖然繁多，但仍缺乏本類產品的開發，具有市場開發的潛力。再者，桌上遊戲除了實體開發的可能以外，進而研發、轉換成為電子遊戲、線上遊戲，又從遊戲角色、情境所進而研發成其他種類商品的例子不勝枚數。因此，研發桌上遊戲具備相當的產業價值，產業的可能性更能無限擴張。

三、 透過遊戲有助於學習文化內涵與推動地方觀光：

希望透過遊戲，以「寓教於樂」的方法，將地方文化融入遊戲的設計，再透過讀者的遊戲體驗，心領神會地方的文化，讓遊戲者學習到地方文化的精髓，達到傳遞地方文化的效果，也希望藉以此類產品增進消費大眾前往該地區遊憩的意願，有助推展地方觀光事業。

第二節 研究目的

基於上述的研究動機，本研究所欲達成之目的整理如下：

- 一、 探究獲取在地文化意象以成為設計元素的實例與方法
- 二、 探討並建立桌上遊戲的設計方法論
- 三、 以地方文化意象元素進行桌上遊戲的設計
- 四、 整理並提供經驗，以做為文化創意商品的設計參考

第三節 研究方法與流程架構

本研究擬透過下列方法與步驟，達成研究目的：

一、文獻分析法：地方文化意象

分析所蒐集、訪談的資料以及文獻的記載，試著歸納分析利嘉社區的有哪些地方文化的特色與內涵以做為意象符號的表徵。

本研究藉由整理利嘉社區文化內涵與其環境因素，從文史、文獻與現況的探討，試著定義、歸納整理何謂利嘉社區的地方文化特色，以成為設計所必要的元素內容。

二、文獻分析法：桌上遊戲

本研究藉由對國內市面上較廣為流通之桌上遊戲種類與形式進行認識與整理，以做為設計研究的基礎。最後從研究的資料中，選取可用於設計桌上遊戲的題材、內容、形式與技法，作為設計的前提。

三、文獻分析法：創作方法論

本研究藉由對文化創意層面的相關文獻、理論與實務記錄，以做為設計產品的方法論依據與參考。

四、進行產品設計

試著選擇出適合編製成桌上遊戲的利嘉地方文化特色，並挑選出適合與地方文化相融合的桌上遊戲種類，進行結合地方文化意象，融合地方文化特色與桌上遊戲規則，進行文化商品屬性的桌上遊戲設計創作。

五、解釋、分析、檢討、發表與具體建議

本研究的目的之一是在於建立一套設計方法，並利用這個方法，實際的進行產品的設計，待設計圖稿完成後，進行解釋、分析、檢討，再將部分設計圖稿進行產製實驗用以發表，最後再提出具體建議，以做為設計具有地方文化意象的桌上遊戲商品時的參考。

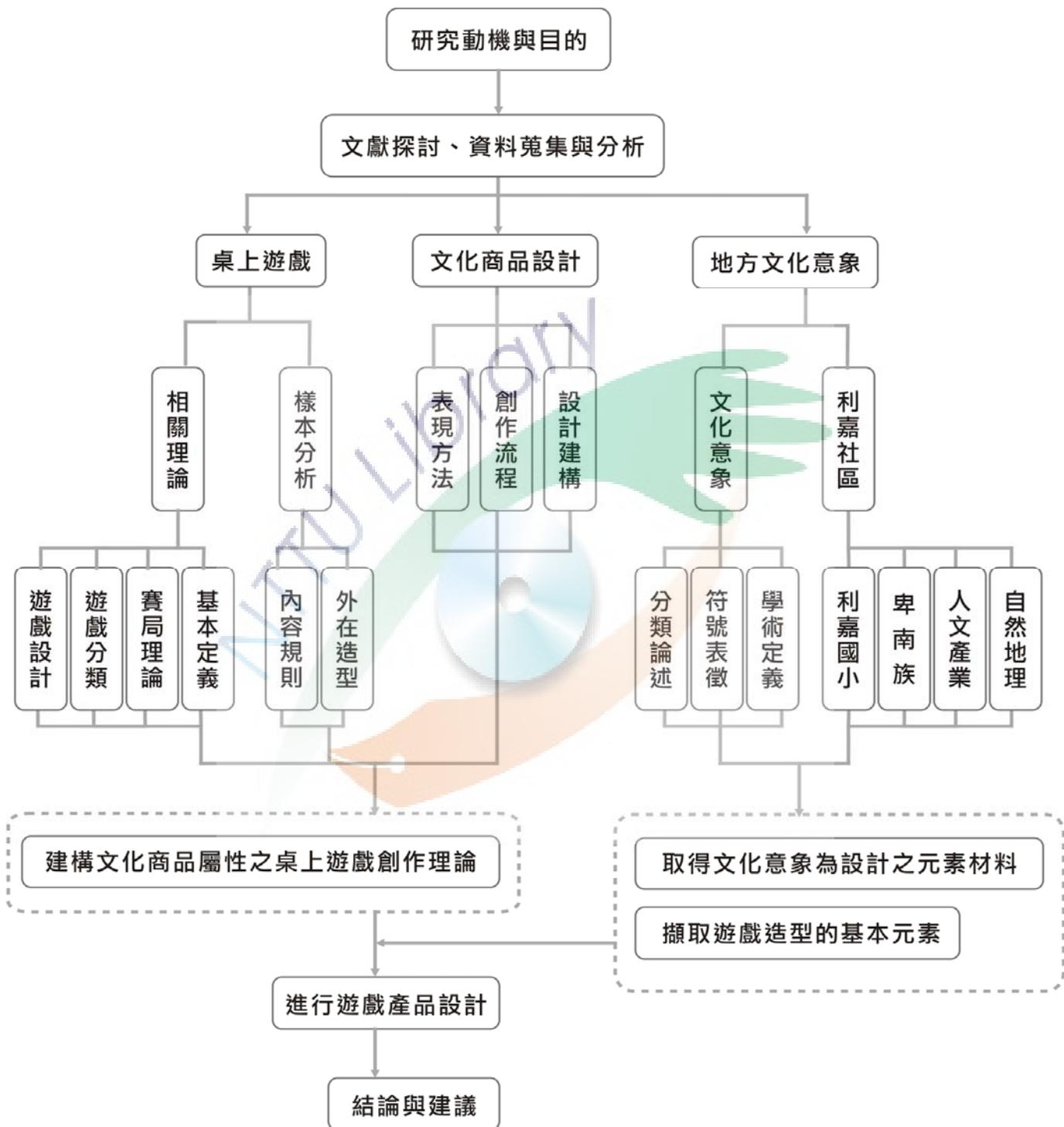


圖 1.5 本研究流程架構設計圖

第四節 研究範圍與限制

一、研究範圍

本研究之研究範圍如下：

(一) 文獻探討方面

1. 探討利嘉社區人文歷史與自然環境的區域特色
2. 探討並建立獲取地方文化意象的方法
3. 探討、解析並分類桌上遊戲，進行形式與內容的研究
4. 建立具地區文化意象之桌上遊戲的設計方法論

(二) 設計研究方面

1. 獲取、挑選、轉換、改造適用的利嘉地區文化意象
2. 進行具地區文化意象之桌上遊戲產品設計
3. 部分設計稿進行桌上遊戲產品的產製實驗

二、研究限制

本研究雖力求周全完整，但在各種主客觀因素的影響之下，仍有許多限制無法排除，這些限制茲分述如下：

(一) 僅作設計方法研究，行銷與定價非本研究之範圍

本研究目的在於桌上遊戲設計方法的研究，至於如何行銷、銷售、定價、推廣等各項，乃至於其他設計稿成為商品可能會面臨的種種經濟利益層面的問題，雖值得再深入研究，但是為了能凸顯本研究的主題與目的性，避免模糊焦點，研究者於本研究階段暫不予探索。

(二) 研究範圍限於國內產製或銷售量較高的桌上遊戲類型

桌上遊戲的發展起源悠久，種類繁多，但在國內普遍能取得的種類與樣式卻相當有限，其所取得的管道來自於玩具與文具的供應商、量販店、專賣店以及網路販售等。

縱使在國內販售的這類遊戲大部分亦複製、改良於國外的商品，甚至部分完全由國外進口，但取得樣本的範圍仍侷限於國內市面上較為流通、暢銷的桌上遊戲。

（三） 設計技術

雖然本研究中部分遊戲道具（如棋子）應以 3D 電腦繪圖軟體進行繪製設計，但因研究者能力有限，故而在設計技術方面僅以 2D 電腦繪圖進行設計，3D 模型部份則使用 2D 繪圖軟體進行模擬。

遊戲樣本模型的製作部份，將以彩色噴墨印表機及一般市面常見之耗材與紙張進行印製，因此尚無法達成專業印刷之水準。棋子的部分亦多以手工捏製，由於其比例、造型、色彩等均無法達到專業之水準，因此亦屬於示意之模型範疇。

（四） 設計的遊戲內容

本研究中，部分進行設計創作的遊戲種類，其原本即有固定、多元的玩法，甚至不乏有國際大型比賽的舉行，且研究者礙於能力所及，尚無法改變其規則，因此僅改變其造型以求能夠傳達文化的內涵；而針對本研究中「開放遊戲」類型，因其富有多樣變化性，因此本研究乃進行造型與規則方面進行改變。

第五節 重要名詞釋義

爲便於往後之分析探討，故將本研究相關之重要名詞列於如下：

一、地方文化意象

簡單來說，文化即是生活，是人類活動的總稱。而所謂「文化意象」是由即是某種類的「符號」，這些符號建構出一個對於該文化的印象。

以實務著手而言，本研究所謂「地方文化意象」，乃先蒐集對於特定範圍內的人類群體生活具有影響力的自然環境、歷史人文、產業活動、政策推動等資源，自其歷史發展與現況等，進行廣泛性的探究，以歸納整理出這個特定範圍內的較爲顯著易見的特徵，這些特徵會共構形成一個對這個特定範圍的全面或局部認知的印象或概念。

以物產舉例來說，特大號品質優良的「釋迦」是台東的特色物產，一提及釋迦，好品質的釋迦往往就會被冠上台東，而被稱爲「台東釋迦」的，其價格似乎也能因此水漲船高，是品質的保證。就因此「釋迦」也就成了能夠代表台東的一個符號，亦即「地方文化意象」之一。

二、文化創意產業與文化創意產品

所謂文化創意產業，大致上乃指針對文化與創意面進行的產業發展政策。依本國主管機關的定義爲：「源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業¹」，而文化創意產品係以此原則運作下所產生的產品合稱，其屬有形產品或無形的服務等，依各產業類別而有所不同的型態。

¹ 此說法取自經濟部投資業務網站，網址：<http://twbusiness.nat.gov.tw/asp/industry11.asp>。檢索日期：2009/05/04。

本研究所謂「文化創意產品」乃依前述定義「文化創意產業」的原則，必須符合下列幾個條件：

- (一) 設計概念具原創性或源自某特定文化意象
- (二) 以具體可運作的智慧財產型態，產生產業價值
- (三) 具有創造財富、就業機會與產業成長的潛力
- (四) 能促進整體生活環境提升，對環境改善有貢獻

三、利嘉社區

利嘉社區的稱呼多樣，有「呂家望」、「呂家」、「利家」等不同的稱法。據耆老說法，其意為卑南族語「像大帽子一樣的地方」，即「土地肥沃，種出來的芋頭葉子長得像大帽子一樣大」。位於台東縣卑南鄉境內，地處台東市西南側的緩坡地區。人口約莫一千七百人，其中約有七成屬卑南族石生系統族人。據記載，利嘉的居民曾多次與在朝各政權有所往來，榮敗均備，歷史的更迭，甚為有趣²。

(一) 自然環境：

利嘉社區位於台東市之西南方山麓，自然環境之資源豐富，蜿蜒在後山呂家山區的「利嘉林道」乃被選定為十大重要野生動植物棲息地之一。

(二) 歷史人文：

在地人口約莫 70%屬卑南族石生系統的卑南族人，但因地理之便，其與附近之魯凱、排灣、阿美族、布農族等均有往來，並互為影響，因此利嘉卑南族在其物質生活與神話傳說上均有其與周遭族群相關卻又相異之處。

歷史上的事件則以上古時期的「竹林事件」、荷西時期「衛西里事件」與清領時期「大庄事件」較為人知，又受到日據時期政府政策的皇民化等影響，利嘉聚落在權力結構與社經地位上的轉變，均能有其特色。

2 宋龍生(1998)。臺灣原住民史 卑南族史篇(1版)。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 269-279。

(三) 產業活動與政府政策：

近年來，當地利嘉國小所推動的「利卡夢·梅之宴音樂祭」，將「殿堂藝術帶到部落」的概念，與社區發展協會戮力與政府政策推動的社區營造活動，以及政府觀光部門所輔導的食宿產業等，都影響了利嘉社區現代居民的生活方式，也影響了地方文化意象的形成。

四、桌上遊戲

本研究所謂桌上遊戲又稱為圖版遊戲(Boardgame)，一般而言為了與「電子遊戲」、「電腦遊戲」、「網路遊戲」……等做區別，所謂的桌上遊戲的特徵界定，即以不使用電³與在平面上玩的靜態遊戲為主⁴，常見的種類如大富翁遊戲、象棋、麻將、圍棋、西洋棋等棋類遊戲，甚至有占卜功能的撲克牌、塔羅牌(圖 1.6)等均屬於桌上遊戲之範疇。

「下棋確係一種具有意義的文娛活動，它不僅能夠陶冶性情，並且能夠訓練和培養我們的思考力和判斷力。⁵」桌上遊戲因其寓教於樂的性質，若能結合以地方文化為基礎進行設計，將會是相當值得開發的方向。



圖 1.6 精靈占卜牌

利用機率並應用心理學，賦予神秘色彩的桌上遊戲類型。

3 由於科技的進步，現代的桌上遊戲也加入電子器材的輔助，但仍以人與實際物件的操作為主，因此不離本研究定義桌上遊戲的範疇。

4 靜態遊戲之意乃即與運動類遊戲作為對比與區隔。

5 傅天真(1967)。棋類遊戲三十種。台北市：華聯。

第二章 文獻探討

本章節擬就對地方文化做為設計符號、桌上遊戲以及創作理論等相關方面進行文獻收集，並針對利嘉社區做意象元素的探討與擷取，旨在為設計以文化為背景的桌上遊戲前，就文化、心理與藝術各個層面進行探究，以做為後續創作行為的理論基礎。

第一節 如何進行文化商品設計研究

一、設計的建構

原研哉（2005）說明什麼是設計，他提到「所謂的『設計』，是透過製作或溝通，來將我們所生存的世界做一個真實的詮釋。優越的認識或發現，一定也會帶給汲汲營營於生活的人類喜悅與驕傲。⁶」、「人們越來越期待設計能提供『品質』、『新奇』、『創意』，而設計也予以回應。⁷」的看法，而對於設計的內涵與過程，他則建議一個良好的設計，至少要能考慮其設計所要傳達的概念是否能符合「容易瞭解」、具「獨創性」以及「詼諧」三個要素，在現有的基礎上加以改變、使人容易理解以便接納的思考方向。⁸

林榮泰（2009）講述以文化為基礎的工業設計「創意生活產品」指出：「『文化』是一種生活形態，設計是一種生活品味，『創意』是經由感動的一種認同，「產業」則事實現文化設計創意的媒介、手段或方法。」他並提出了「創意生活產業」有「4C」⁹的特徵：文化的（Cultural）、精選的（Collective）、

6 黃雅雯（2005）。設計中的設計。台北市：磐築創意。（原研哉，2003）。頁 20。

7 同上揭資料來源。頁 37。

8 同上揭資料來源。頁 257 - 261。

9 林榮泰（2009）。「工」不可沒，「藝」不可失—當代藝術的美學表現與可能。台灣工藝季刊，第 33 期，2009。頁 6-12。

愉悅的 (Cheerful) 以及創意的 (Creative)。研究者認為此「4C」頗為有趣，在本研究的過程中亦可參酌。

至於設計品本身的構成元素，沈叔儒 (2006) 譯自英國學者 David Dabner (2005) 的著作《平面設計講座¹⁰》中，提出設計有三個基本構件：造型、色彩與概念。

「造型式設計組合最基本的元素，也是物件看起來的樣式」並說明了「形狀、比例、平衡與調和是構成的方法。¹¹」他還補充說明了「色彩是平面設計的要件之一，會增加多樣性與增進氣氛與空間感」以及「『概念』(concept) 是指在設計背後的想法與思維，是思考的過程，是設計師接受顧客的案件後，所進行之連串尋求解決設計問題的流程。」

二、設計的創思—創作過程

設計者在「創思—創作」的過程，往往因為自己的受限於學經歷的範圍，或偶有突破，而本研究為有效建立產製流程的模型，故針對此一過程進行探究，希望提供一個有跡可尋的程序來使得此類文化商品的產製流程更為順暢。

王其敏 (1997) 提到「藝術的創造，遊藝念的蘊育到造型的表現，由內創品到外創品的完成，大致可經過六個過程¹²」其順序是觀察、體驗、想像、選擇、組合與表現，他亦提出視覺創意思考方法發想過程¹³ (圖 2.1)。而林貞吟 (2005) 譯著 Francis D.K. Ching 和 Steven P. Juroszek《設計圖學 Design Drawing》時亦提到，「本質上，所有繪圖都是觀看、想像和在現影像三者之間交互作用的流程¹⁴。」藉此我們可以發現，研發文化商品的過程物必要先對背景文化進行通盤的了解與融會貫通，經過意象的分解、分析，再重新重組合成，並將概念意象化後，才會有具象的產品出現。

10 David Dabner (2006)。平面設計講座 (1 版) (沈叔儒譯)。台北縣：視博文化。

11 David Dabner (2006)。平面設計講座 (1 版) (沈叔儒譯)。台北縣：視博文化。頁 8。

12 王其敏 (1997)。視覺創意—思考與方法。台北市：正中。頁 14-15。

13 王其敏 (1997)。視覺創意—思考與方法。台北市：正中。頁 133。

14 Francis D.K. Ching, & Steven P. Juroszek (2005)。設計圖學 Design Drawing (林貞吟譯)。台北市：藝術家。

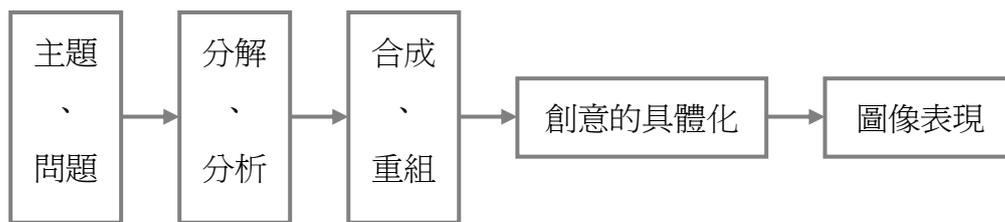


圖 2.1 視覺創意思考方法發想過程（王其敏，1997）

陳文龍（2003）以工業設計實務工作者的角度，則將設計開發區分為三個步驟¹⁵，概念簡潔清楚：

- （1）問題概念化（Concept Definition）
- （2）概念視覺化（Idea Visualization）
- （3）設計商品化（Mass-production）

除上述以外，許毓容（2005）的研究則歸納數種產品造型設計的方法，進而提出所謂「主題式意象轉化造型法」，頗值得參考。所謂「主題式意象轉化造型法」的內涵包括意象表徵、原形概念、聯想強化、想像過程、主題概念等，其目的為了協助設計者在設計構想發展階段，將主題意象特徵轉化於商品造型上，幫助設計者構思¹⁶（圖 2.2）。

值得一提的是，許毓容（2005）在意象轉化的部分，乃「以擷取意象的細節或完整的形體、簡化造型特徵、語彙聯想、以抽象、變形、擬人、誇張表現，四個方法為主要的造型方式，運用四個手法將意象特徵轉化於造型上¹⁷。」此一流程，更具體有效的表現出文化商品的創作歷程所經歷的步驟。

侯博倫（2007）以對交趾陶的研究指出，文化意象化及商品化的設計階段，大致會經過「仿形—借用—轉化」的過程，他並利用「類別—出處—代表—涵義」的方法，將其研究交趾陶文化商品意象元素分類並加以分析解釋¹⁸。

15 陳文龍（2003）。設計三部曲：概念、視覺、量產。載於浩漢設計&李雪如（2003）。搞設計-工業設計&創意管理的24堂課，台北市：藍鯨，頁28-35。

16 許毓容（2005）。主題式意象轉化於文化商品造型之研究。國立成功大學工業設計研究所碩士論文：台南。頁22-25。

17 同上揭資料來源。

18 侯博倫（2007）。文化商品意象傳達之研究。國立雲林科技大學工業設計系碩士班碩士論文：雲林。頁51-52。

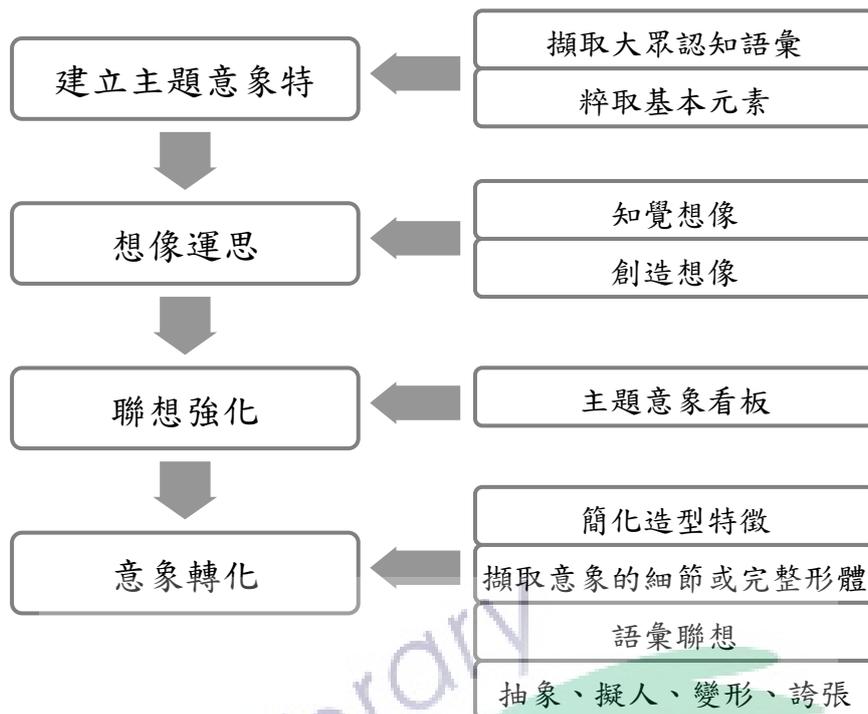


圖 2.2 主題式意象轉化造型法之流程（許毓容，2005）

王昱心（2009）則以長期關注原住民文化藝術的經驗，提出「運用文化特色做設計」的方法與步驟（圖 2.3），並說明「此設計方法強調以文化了解為基礎，是原住民或非原住民在構想原住民文化產品之前皆必須做的功課¹⁹」：

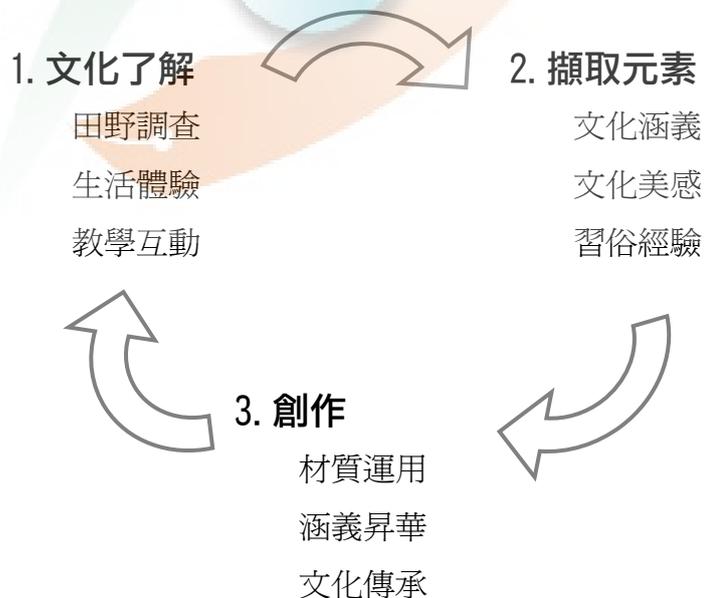


圖 2.3 文化特色的運用（王昱心，2009）

¹⁹ 王昱心（2009）。原鄉文化產品之路—以原社與臺東縣金峰鄉正興村為例。台灣工藝季刊，第 33 期，頁 54-61。頁 54-61。

研究者認為，王昱心（2009）所提出的方法與步驟淺顯易懂，除了相當適合一般文化創意工作者參考，也相當適合本研究所用。因此歸納上述各家的觀點，本研究將主要以王昱心的文化特色的運用做為設計研究的步驟依據，先進行文化了解，進而擷取元素，在進行創作的設計研究。

三、設計的表現方法

為了使本設計研究的結果不至於僅流於感性的想像，希望最終還能將過程紀錄下來，甚至研擬成一套以文化意象轉換成文化商品的產製流程模型，因此希望透過對「設計」行為進行探究與了解。

「造型式設計組合最基本的元素，就是物件看起來的樣式：形狀、比例、平衡與調合是構成的方法。了解造型來自於開發，對元素內在品質的觀察能力，以及視覺元素之間的相互關係。²⁰」因此本研究亦需針對設計的方法進行研究。

（一）構成視覺的形式原理

有許多學界與設計業界的專家均對視覺構成的形式原理有所闡述。陳瓊花（1995）指出，視覺構成的形式原理包含有多種不同的基本原理²¹，甚為詳細，茲認為可用於設計桌上遊戲時的參考。

陸偉榮（1999）則提出了設計的構成原理應包含有：平衡、比例關係、對照反差、對稱、節奏韻律、構成的點線面等²²，他的闡釋雖與陳瓊花不同，但所說明的形式原理與技巧卻相差不遠，而這裡所列舉的形式原理，均是在陸續進行產品設計時都可能運用到的。因此本研究參酌上揭形式原理，做為設計以地方文化意象做為題材進行桌上遊戲設計時的學理依據之一。

（二）視覺表現的方法

至於如何實際表現視覺的設計手法，王其敏（1997）歸納出有下列記號、圖示、圖表、表面、展示等五種表示法²³，可供設計時可參酌的表現方法。而陳俊宏、楊東宏（1999）亦以上揭五種表示法進行詳實

20 沈叔儒（2006）譯。平面設計講座。David Dabner 原著。台北縣：視博文化。頁 8。

21 陳瓊花（1995）。藝術概論。台北市：三民。頁 103-118。

22 陸偉榮（1999）。廣告設計基礎與應用。香港九龍：萬里。頁 42-44。

23 王其敏（1997）。視覺創意—思考與方法。台北市：正中。頁 10-12。

的闡述²⁴。

王其敏（1997）將設計的方法稱之為「圖像表現策略」，其定義是：「視覺創作上，將普通主題及視覺觀點轉換成特殊、不平凡圖形表現的方法及技巧」。其參酌了 Roukes（1988）所提出的二十二種視覺技巧，再加上其研究成果，整理出四十二種形式²⁵，相當值得參考。

第二節 擷取地方文化意象的方法論

研究符號之相關論述已經多如繁星，而本研究探討符號之目的乃在於擷取地方文化意象以做為設計元素，故而本研究從其基本解釋延伸、了解屬於「地方文化意象」的符號種類，以做為本研究的學理依據。

一、符號學的基本定義

王俊良（2004）指出「符碼係為一套套有組織的符號系統，符號則則有代表或代替某種事物或意義的象徵作用。²⁶」符號學則是研究「以符號傳達意念」的一種人文科學，包括符號與符號系統。符號學亦是藝術研究的一門學科，其包括研究藝術作品中所呈現的符號範圍、定義和分析創作者選用該符號到底有何意義等。

在符號學的研究裡，瑞士語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure）將符號分成外在形體為主的意符（Signifier）和內在意涵為要的意指（Signified）；實用主義兼邏輯學者皮爾士（Charles Sanders Santiago Peirce）則認為，符號乃由 ① 具體形象的肖像符號（icon）、② 邏輯與因果導向的指示符號（index）、③ 社會化定義的象徵符號（symbol）三個部分所構成。本研究將參酌此二人的對符號的分類來探討何為利嘉社區的地方文化意象。

24 陳俊宏、楊東民（1999）。視覺傳達設計概論。台北市：全華。

25 王其敏（1997）。視覺創意—思考與方法。台北市：正中。頁 134-135。

26 王俊良（2004）。現代海設計之東方意象。台灣美術，第 57 期，頁 40-41。

二、文化與文化意象的符號角色

文化一詞為何意，其實有很多種說法。一般教科書的解釋則多以「文化乃人類生活的總稱」來敘述，此一說法定義甚為廣泛，舉凡與生活有關的種種均為文化的範疇。

相對於人類文化、國家文化的廣泛，當指稱為「地方文化」時則加入了時空範圍上的限制。本研究將「地方文化」定義為「某一個時空範圍內人類生活的總稱」，而「地方文化意象」定義則為「使人能清楚分辨某個時空下人類生活的特徵」的符號與符號系統。簡單來說，「地方文化意象」就是對於某一族群文化有全面或局部認知的印象或概念。

而本研究所謂「意象」，即「有意義的形象」之解，亦幾近等同於「符號」之定義。然符號與意象之差別，研究者認為「意象」還具有較複雜的意指，某一種整體性的氛圍內涵，使觀者能與某一個特定區域或文化特徵做連結，「意象」是屬於較特定的符號類型。

而「意象」既然是個承載訊息的符號，「文化意象」便是承載有文化特色特徵、具某特定訊息意涵的符號。同理，「地方文化意象」是指承載某個特定區域的特徵、具某種特定訊息意涵的符號。本研究之設計活動所需使用的「意象」、「符號」，也許是圖像、文字、型態等不同面貌（意符），承載了某些要傳達的意義、得以辨識特定時空區域內的特徵的精神內涵（意指）。

三、承載文化意涵的符號分類與各家論述

符號的使用與符碼的運作是「建立在社會成員的共識上」，而符碼的建立是「長期累積的文化、慣例或約定成俗的結果」。(王俊良，2004) 符號或符碼本身即承載有特定的文化意涵，具有文化上的意義。

在整體上，本研究以皮爾斯將符號拆解的兩個部分：「意符」與「意指」來做為主要分類，除了對地方文化於本研究，應擷取何種意符種類來進行探究，亦打算從意指方向進行分析，希望在選取的過程中能更周延，有更多層面的選擇。

而本研究主題以「地方文化意象」做為設計研究的材料，首要任務之一即要調查、挑選出符合特定地域性的特徵的意象表徵，以做為設計用的符號元素。關於本項次亦有頗多專家學者提供論述。

王俊良（2004）在研究現代海報中的「東方意象符碼」時，歸納出五種²⁷：

- (1) 文字
- (2) 水墨書畫
- (3) 傳統民俗、信仰
- (4) 器物紋飾
- (5) 東方哲學精神的反映

其中最特別的描述，就是所謂「東方哲學精神的反映」，其意義應為東方哲學精神在構圖上的應用，例如留白，少則得，少即是多的概念。

一般符號都有具體的型態，亦即「意符」的形式明確，「意指」也通常容易理解。但王俊良則將「氛圍的營造」也視為環境符碼的一個部分，若以皮爾士的分類方法，應屬「象徵符號（symbol）」。

柯鴻圖（1998）提出中國傳統文化素材的基本分類有七大類²⁸：

- (1) 單元圖案
- (2) 吉祥物
- (3) 民間工藝
- (4) 藝術品
- (5) 人文
- (6) 材質
- (7) 其他

廖新田（2002）與郭建廷（2006）在研究早期台灣風景畫時，則將所檢視的臺灣風景畫，主要分成四個類型²⁹：

- (1) 民間意象：城牆、廟宇、房屋
- (2) 生活的景象：地方居民和街景
- (3) 現代景象：電線杆、交通與旅遊地標
- (4) 自然景象：原始、農村和市郊

其中對於「旅遊地標」的部分，曾分析整理了 1931 年臺灣總督府請鹽月桃甫設計的一系列描述島上著名景點的郵戳，並說明了這些郵戳所用的圖案「說明了這些風景是集體合作的呈現，以及回應新社會的需求和期待的視覺表徵」。該研究對這些日據時期郵戳之符號意指部分有詳細的分類，頗值得做為本研究參考：

27 王俊良（2004）。現代海設計之東方意象。台灣美術，第 57 期，頁 40-41。

28 柯鴻圖（1998）。傳統文化素材的現代設計運用。台北市：世界文物。頁 72-73。

29 郭建廷（2006）。再現台灣—臺灣風景畫的視覺表徵。臺灣美術，第 65 期，頁 16-31。

- | | | |
|------------|----------|----------|
| (1) 政治的 | (2) 傳統的 | (3) 自然的 |
| (4) 經濟上的 | (5) 現代的 | (6) 歷史的 |
| (7) 娛樂的 | (8) 熱帶的 | (9) 地理的 |
| (10) 國家主義的 | (11) 宗教的 | (12) 風景的 |

同樣為日據時期紀念戳章的研究主題主題，李羿德（2007）更以符號學的理论分析這些圖像符號的表現具有三層意義：①第一層：符號具（意符）、符號義（意指）、②第二層：象徵意義、③第三層：意識型態等³⁰，研究者認為這種分析方法，可以清楚的檢視使用符號與作者、作品之間的思維關連，因此本研究亦將予以參酌。

第三節 利嘉社區的地方文化概述

本節將從文史與環境角度觀看利嘉社區，探究利嘉社區的「地方文化意象」的各個面向，以便後續研究中擷取、選用利嘉社區的地方文化意象，做為設計元素。

一、自然生態與地理環境

（一）地理位置

利嘉村屬於卑南鄉，位於台東市西南方山麓。面積約 42.7760 平方公里。背倚中央山脈的利嘉山（又稱呂家山），遠眺太平洋、綠島。利嘉溪及新園溪皆發源於利嘉村境內的中央山脈。台九乙線和東 52 縣道公路是利嘉村對外的主要通路。

30 李羿德(2007)。日治時期紀念戳章之視覺圖像符號研究。高雄師範大學碩士論文：高雄市。

（二） 利嘉山（呂家山）

呂家山林木蒼鬱、空氣清新，有豐富的動植物資源。如松雀鷹、大冠鷲、領角鴉、白尾鳩、綠畫眉、斑文鳥等鳥類，台灣杉、紅檜、樟樹、楓香、構樹、澀葉榕、木油桐、台灣欒木、相思樹等喬樹。在交通不方便的時代，卑南族祖先就開闢一條利嘉——初鹿古道。據說，這條古道沿著中央山脈彎蜒而行，風景優美。站在利嘉山上，可俯瞰台東市區、綠島、太平洋。目前的利嘉林道早已成為賞鳥、健行、尋幽、望遠的好去處。

（三） 利嘉林道與利嘉產業道路

利嘉林道以利嘉為名，現今因為行政區域的劃分，因此一般入口必須由隔壁村落—泰安村進入。林道的支幹線更是深入林務局公告的「利嘉野生動物重要棲息環境」的唯一途徑。整條林道位於台東縣卑南鄉的山區，地形複雜、林相完整，動植物資源相當豐富。尤其常能發現到台灣獼猴、朱鷲、橙腹樹蛙等保育類動物的蹤跡。由於環境冷涼潮濕，林道的環境相當適合野生蘭花生長，開花季節常見蘭花開放，景觀相當幽美。

利嘉產業道路與利嘉林道相通，由利嘉村利嘉路經利嘉國小後山直上，蜿蜒在利嘉山的蔥鬱森林及蟲鳴鳥叫之中。沿途能將台東平原一覽無遺，被稱為「台東的陽明山」可是一點都不為過呢！沿著利嘉產業道路兩旁，有著名的原住民風味餐廳以及景觀茶坊，是台東民眾經常偕伴休閒的好去處，更有許多觀光客曾慕名而來呢！山上的電波站後方山坡是絕佳的觀景、觀星、賞夜景之處，更是著名的飛行傘起飛場，只不過路況不好、地點隱密，目前還是台東少數人招待親友的秘密景點。

(四) 老樹群落

利嘉社區內有數棵百年茄冬樹及榕樹，陪伴著社區居民度過百年的悠悠歲月。在利嘉國小的校園內，也有許許多多的大樹，許多遊客都讚嘆校園宛如自然公園一般。本校的校園內老樹處處，其中有一棵「三抱樹」，其實是由三棵樹—茄苳、三角梅和榕樹合抱而成的老樹最為奇特。此外，校園還有各式各樣的果樹，最著名的是梅樹，每當梅花盛開的季節，學校會在梅園中舉辦「利卡夢·梅之宴音樂祭」，會邀請國內外知名的音樂家來校園演奏，甚至還有著名畫家現場畫梅，每年都吸引了許許多多的遊客前來聆賞。

二、人文與產業現況

(一) 現況人口及居住分布情形

利嘉村是卑南族 (pinuyumayan) 傳統八社中呂家社 (likavung) 的世居地。Likavung 呂家望，卑南族語是「土地很肥沃，種的地瓜會長得很大」之意。日據時期因是軍政教中心，漸有漢人遷入定居。目前，居民以原住民為主，約佔總人口的三分之二，其他則是漢人族群。原住民、漢人族群並未形成各自的聚集區，而是群居在一起，形成多族群和諧群居的社區特色。

(二) 時代建築

共榮診所是日據時期的保健室，為和式建築。庭院裡花木扶疏，仍保有日式庭園風味。民國九十五年四月一日台東地區發生大地震，老舊的共容診所因地震引發電線走火，以致付之一炬。具歷史性的地方時代建築毀於一旦，甚為可惜。

(三) 宗教信仰

呂家望在日據時代即為鄰近地區的軍政教中心，因此，在所有卑南族部落中，就以利嘉的卑南族人皇民化最深。也是目前卑南族

當中，遺失傳統文化最嚴重的部落。呂家望居民以道佛教為主要信仰，在舊的活動中心內即有一座恭奉「媽祖」的廟宇，在呂家山上有一座慈德寺。此外，尚有居民信奉基督長老教會及天主教會，社區內有多處私人廟宇。

(四) 人文組織

教育方面，區內只有一間學校——利嘉國小。將近百年歷史的利嘉國小，建在山坡上，校內老樹環抱，自然環境幽美，是一個純樸靜悠的鄉下小學。與利嘉活動中心(新)只有一路之隔，必要時，兩者可連成一氣，結合成更大的活動空間。校區與社區之間沒有架設圍牆，採開放式空間，為多功能的展演場地。利嘉國小從民國八十八年開始，就在校園內舉辦各式音樂會，致力於推廣音樂活動。此外，利嘉國小也有陶藝工作坊，備有現代化的燒窯設備。

公立機關部分，村內除利嘉派出所和自來水公司利嘉淨水廠外，尚有軍事基地——利嘉油庫。

民間社團則有「台東縣卑南鄉利嘉社區發展協會」設立，配合政府推動各項軟硬體建設。民國八十八年，居民又自發性的成立了「台東縣卑南鄉利嘉村巴拉冠管理委員會」，負責推動卑南族傳統文化事務。

公共活動空間的部分，社區內有二間活動中心，一舊一新。舊的活動中心在利嘉派出所旁；新的則位於利嘉國小邊，是多功能的活動中心。內有巴拉冠(palakawan 青年會所)建築、室內展示中心、現代化的燒窯設備。此外，在利嘉山上，尚有一座飛行傘基地，供愛好此道人士進行飛行傘訓練。

(五) 卑南族傳統祭儀

居民正努力拾回卑南族的傳統文化，目前會依歲時季節舉辦除喪祭、年祭系列活動(猴祭及大獵祭)，於九十三年起恢復辦理已停辦約六十年的小米收穫祭活動。

（六） 卑南聯合年祭

自民國七十八年開始，每年由各部落輪流主辦，邀請全卑南族人共襄盛舉，以聯繫部落之間的感情，並穿插傳統技藝表演。希望在部落的基礎上，形成共同的族群意識。利嘉村曾主辦八十一年度及九十年度的卑南聯合年祭。

（七） 產業資源

農業部分：目前種植最多的是釋迦。居民自行成立產銷班將採收的釋迦自行包裝、銷售。其次是荖葉、金線蓮、木耳、有機蔬菜。

畜牧部分：村內有一座「利家牧場及雙龍牧場」，原本以養豬為大宗，目前轉型當中……另種植有機蔬菜。在利嘉油庫及利嘉山上的利嘉安樂園附近，有人飼養放山雞。

（八） 卑南族傳統技藝

社區民眾在傳統技藝部分以卑南族傳統服飾織繡為主。社區裡尚有人從事卑南族口傳文學，歌謠紀錄與傳承的工作。

藝術創作則多從事音樂、陶藝方面的創作。亦有部分部落人士設立個人工作室，從事工藝創作。社區裡的潘濟仁陶藝工作室主人潘濟仁，是一位平埔族人，他的工作室採用「土法煉鋼」的方式來燒陶。一切都是手工，窯仍採用古老的木柴燒窯，他以樟木當柴火來燃燒。

（九） 生活環境特色資源

本地原漢相處十分和諧。社區舉辦傳統祭儀時，漢人族群會主動參與，並擔任活動義工，協助祭儀圓滿順利進行。婦女具有高度學習意願，並自組讀書會，並踴躍地參加十字繡、織布、陶藝、合唱、有氣舞蹈班，是社區進步不可或缺的原動力。居民較重視教育，所以利嘉村從事公、教、醫職人員的比例較其他鄰近村落高。

（十） 積極參與社區活動的利嘉國小

利嘉國小多功能的展演場地，不但能夠配合因應社區的需要，更可貴的是，會主動、熱切地拉近學校與社區的關係，積極規劃、參與社區活動。學校與社區是相輔相成的，也是日後社區推動社區總體營時，不可或缺的人力、物力資源。

三、 關於利嘉社區的起源傳說

關於利嘉社區的起源傳說，一般的說法是與卑南族有關。茲整理相關文獻如下：

（一） 建立的時期

卑南族上古時期（石器時代、男子以打獵為重要的生產方式）

（二） 建立的背景³¹

- （1） 知本先祖西哈西浩建立了卡砦卡蘭社（知本舊部落）。
- （2） 當時還在石器時代，男子以打獵為重要的生產方式。
- （3） 向台東平原的阿美族人、卑南族人和南至恆春的原住民族收取貢物。
- （4） 卡砦卡蘭之強盛，是奠基於會所制度和年齡階及等政治制度生態創立的結果。

（三） 創立年代推演³²

- （1） 以倪六與呂家望的關係來推算。
- （2） 卑南族史上古時期之末期或在進入中古時期以前的數十年間。
- （3） 也就是在明萬曆二十八年（西元 1600 年，十七世紀）開始的階段。
- （4） 知本社群的卡砦卡蘭部落在台東地區仍是極為強盛的大部落，他們得到卑南社人的合作，向北討伐復仇。

31 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 50。

32 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 169。

(四) 利嘉的建立³³

(1) 說法一

西哈西浩分派其次子邦奧利安前往北方徵收獵獲物的貢稅，邦奧利安經常帶著長女西奈漢、次女摩阿蓋一起去，後來西奈漢與摩阿蓋將做為中途休息所和夜宿的小屋改建成了永久的居住地，之後繁衍了下來。亦即，利嘉的建立是因為驛站的功能日趨完善而形成的聚落。

(2) 說法二

呂家望與射馬干社、知本社，甚至於阿美族之祖先都是從發祥地的石頭所誕生出來的。卑南社人的祖先是從同地的竹枝所生。阿美族的祖先先離開往北遷徙，卑南社祖先沿海岸到卑南。不久之後，呂家社、射馬干社與知本社的祖先即移到 Ka-hadawayan 之地而建造部落，從此地起再分為三個社。移來呂家者，僅為三個女人，其名為 Moakai (摩阿蓋)、Sinaihan (西奈漢) 及 Sanguv。

(五) 關鍵的地理位置³⁴

- (1) 呂家社來源的多元性，與呂家社所處的衝要為置有關。
- (2) 位在知本通往北方縱谷地區之中間休息位置。
- (3) 最接近魯凱族所居住地大南和肯度布。

(六) 血緣的關係

- (1) 因為創立的先組來自知本，因此與知本社有直接上的血緣關係。
- (2) 與魯凱族達魯瑪克社有婚姻的交往，因此又與達魯瑪克有血緣上的關係。

33 宋龍生 (1998)。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 71-73。

34 宋龍生 (1998)。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 73。

(七) 地名由來

- (1) 說法一：族人種植里芋，成熟的葉子有如帽子 K-um-avokavon (成爲帽子的形狀)，而稱部落名爲 Rikavon。³⁵
- (2) 說法二：因爲位在台東平原邊緣的丘陵地頂端，遠遠望去地形就像是帽子，所以稱爲 Rikavon。

(八) 名稱的演變

- (1) 尼家堡 (Nickabon、Nicobon)：荷蘭據臺時期在東部卑南地方會議中稱利嘉爲 Nickabon 或 Nicokbon。
- (2) 呂家望、呂家：清朝文獻上的記載。呂家的稱法據說是漢人習慣二個字的地名而簡稱。
- (3) 呂家岡 (Rikavon)：清朝地圖上的記載。
- (4) 利家：日本據臺時期改成日式風格的名字。
- (5) 利嘉：光復後改爲中國風格的名字。
- (6) 利卡夢 (Likavong)：取自文化教材中卑南語「利嘉」的稱呼

(九) 長老口述

- (1) 關於利嘉的起源，利嘉高德儀先生口述：

我們利家因爲沒有文字的紀錄，也不能確定哪一種說法是對或錯，我們利家的祖先的說法是老人並沒有說是從南洋一帶或遇洪水之說，只說是我們的祖先是來自巴拉巴拉樣。³⁶

利嘉之名稱用母語叫 LiKabung (利嘎夢)。據老人說：過去我們所居住的周圍種植芋頭，因土質好所種的芋頭長的很茂盛，而且葉子大狀如帽子，普悠瑪語帽子叫 Kabung 其意爲在那個帽子的地方，後來變成 LiKabung，日據時代取前半段變成 liKa (利家)，延用至今。³⁷

- (2) 利嘉 (Ly ka bung) 部落名稱產生的背景，由南王陳光榮先生口述：

35 宋龍生 (1998)。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 72。

36 臺灣省文獻委員會 (2007)。臺東縣鄉土史料。南投：臺灣省文獻委員會。頁 261。

37 臺灣省文獻委員會 (2007)。臺東縣鄉土史料。南投：臺灣省文獻委員會。頁 266。

Ly ka bung (利嘉) 和 alypay (上賓朗) 是知本大頭目分派出來收貢的一組人，每次到了 da' uda'u (現在賓朗畜牧場的南邊) 天黑了，就找個地方搭寮過夜，久而久之習慣了，就不再回去知本，而定居在 da' uda'u，繁衍下一代。他們除了打獵，也種植一些如地瓜、小米、芋頭之類的植物，特別是他們種植的芋頭，葉子非常茂盛，狀如帽子，他們自稱是住在 ka bu ka bung 的地方，而得 Ly ka bung 人之稱，據說現在利嘉之名稱是因為閩南人只取前段 Ly ka (閩南語發音利嘉獲利加)，而原初對人群的稱呼見衍生成地名。當 ta ma la kwa 人(泰安部落)在 a Lysu lay 地方發生火災，移居山下之後，為爭地盤，常與 Ly ka bung 人發生衝突(當時 Ly ka bung 人住在太平榮家上面一帶)，日本人來了以後，在南邊隔山的山谷下方規劃部落，把 Ly ka bung 人遷移過去居住，因 Ly ka bung 居住此地而為利加或利嘉村。³⁸

(十) 重要歷史事件

(1) 竹林戰役：部落間的征戰與權力的轉移

「知本社群之卡砦卡蘭 Kazekalan 部落，在臺東的卑南會議區域內，仍掌握有相當強大的影響力，附近部族的定期向他們那貢物以表對使用其獵場之補償，這些輝煌的事蹟所顯示的是卡砦卡蘭 Kazekalan 部落極盛的年代。卡砦卡蘭部落的未向荷蘭人歸順建立友好的關係，是有其歷史背景的。正因為如此，荷蘭人一直想要在東部地區培植另一可依賴的勢力，以抵制卡砦卡蘭部落為順服的態度。荷蘭人在初抵臺東之時，卻意外的得到卑南平原上第一大部落邦蘭·普悠瑪(或卑南) Panglan Puyuma 部落的善待。自此荷蘭人得到卑南社的幫助南征北討，卑南社也因而建立了在東部卑南會議區內的名號與地位。卑南社的年輕戰士，對每年必須向知本舊社卡砦卡蘭 Kazekalan 繳納獵物貢品漸感不服，因此就引發了臺東平原上一場兩個最

38 南王部落陳光榮先生口述。取自臺灣省文獻委員會(2007)，臺東縣鄉土史料，南投：臺灣省文獻委員會，頁 285。

強部落之間兄弟鬩牆之戰爭。³⁹」

「在各部族必須向卡砦卡蘭 Kazekalan 按期繳付貢品的時節，一群負責運送貢品至卡砦卡蘭的卑南社除役級青年，因為心中不滿，所以在途中就把貢品（獵物）吃掉了。這樣的舉動引起了知本人的不滿，於是派人來到卑南來理論，要跟卑南打仗。雖然卑南社的頭目已經將事情源由搞清楚了，並承認這是卑南社錯誤，但是知本方面還是堅持卡砦卡蘭 Kazekalan 的尊貴榮耀，決定要發動戰爭。結果卑南社利用竹子打了這場戰爭，知本的頭目加力答克 Karitak 反而被卑南社抓了起來。雖然戰敗，加力答克還是堅持卑南社應該要賠償貢品。卑南社人使用刀將加力答克的肉一塊塊割下來餵加力答克，並說：「這就是你的貢品，這樣你滿足了吧！」雖然加力答克到最後還是不服輸，但是終究重傷身亡。從那時候起，知本人失去了原有的獵場，因為獵場也歸卑南社人所有，知本的人每年打獵後，反過來要向卑南社繳納獵物為稅金。而其他的部族也轉向卑南社繳納貢品了。」（宋龍生，1998）

由此可知，臺灣大環境的政權轉移，確實會牽引著古代的部族間的互動，也可得知，在古代時期，卑南族擁有領導全部的部落，即享有土地的所有權，其他部落都必需向其提供收穫的一部份做為稅金。

（2）荷西時期：衛西林事件

在荷蘭與西班牙據台時期，利嘉社區的先民曾經與荷蘭軍隊發生了一場相當嚴重的戰役，此戰役影響深遠，也是相當重要，卻少被人所知的歷史事件。

「荷蘭據台時期的西元 1641 年 2、3 月間，荷蘭人在台灣的第六任長官托拉扭斯派助理商務員衛西林前來台東調查是否出產黃金。在不斷的搜尋中，於 5 月間來到卑南覓的某日，原本由大巴六九和呂家望族人設宴款待衛西林，沒想到衛西林卻調戲婦女，於是被憤怒的大巴六九和呂家望族人殺死。

39 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 161。

衛西林的被害，對於荷蘭人在台東探查金礦和招撫原住民的工作，發生重大打擊。於是熱蘭遮城長官決定親征討伐。1642年1月，托拉扭斯率荷蘭兵抵達卑南覓。派員調查的結果認為是大巴六九人酒後行兇，於是決定討伐。卑南社族人亦隨軍出征大巴六九和呂家望，而後燒毀大巴六九社區而離去。此戰役據傳說利家保全了部落的安全，而大巴六九人卻流離失所。爾後，呂家社和大巴六九的族人還是接受了荷蘭人的統治，並參加了荷蘭人成立的臺灣東部卑南地方會議。⁴⁰（宋龍生，1998）

此外，利嘉社區已過世的高德儀先生家人，提供他在生前所留下的手稿，內容寫「紅頭髮吃火的人」，同樣記載、述說這個故事。

「很久很久以前，利嘉的青年，大家都住在集會所巴拉冠做斯巴達式的訓練。如此人人輪流守護著部落。

某一天，有個青年在環視部落時，急忙地跑到巴拉冠來報告說：「不知從哪來的，有紅頭髮、在吃著火的人朝我們這邊攻擊過來了。」因此緊急集合全部落的人，討論要如何作戰時，有一個身強體壯名叫NRIU（倪六）的男人，提起了勇氣迎戰，這個人擅長法術，他準備了許多道具。如此這般，NRIU就大聲喊叫並向他們施法，然後那些在吃著火以及持著刀、槍砲的人就這樣無法動彈而死了。只有一個人倖存，儘管語言不通，但那個倖存的人比手畫腳地說：「請不要殺我，我會教大家優良的技術。」做了這樣的承諾後，大家就把他帶到巴拉冠，每天教部落的人種植菸草以及用於農業上的牛車、田犁等技術。所謂在吃火，指的就是抽菸，而紅頭髮在吃著火的，據說也就是後來所稱的“荷蘭人”。

現在的農具據說就是從那時開始的，這是古早利嘉祖先所說的古老故事。」

後來聽說這位「荷蘭人」與部落的女子結婚，並教導了部落的族人很多新的事務，包括製作砲的方法，而引來其他部落的嫉妒。他的後代在三十幾年以前就搬離了利家，沒有人知道

40 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 73-74。

去向。

從此可知，因為商務官衛西林的被殺害，使得荷蘭艦隊遠從台南遠征到東部來，在當時是多麼重要的一件事情。而且有另一個淒美的事件與此有關。

據說有位心愛衛西林的女子（據說是荷蘭公主），聽說衛西林被殺害以後，便從台南搭船要前來台東利嘉尋找衛西林的遺骸，沒講到行經墾丁地區因風浪太大，船隻擱淺而喪生。後來因為墾丁當地發生瘟疫大難，經由靈媒占卜後直指原因來自這位女子的怨念，因此當地民眾合資合力為其建廟供奉，沒想到果然平息了災難，至今該廟宇旁邊仍有木造船隻的殘骸，可能就是當時這位心愛衛西林的女子所搭乘的荷蘭木船吧！

因為當初該為女子溺斃被發現時，身邊有八件居民沒有見過的物品，因此居民尊稱該女子為「八寶公主」。研究者認為，如果這個事件屬實，那麼「八寶公主」與利嘉之間因為衛西林事件而有牽連，因此若將衛西林事件設計入遊戲所要呈現的意象當中，那麼「八寶公主」沈船與引發當地災難的事件，應該也可以納入。

（3）清領時期：劉銘傳招降薙髮與大庄事件

利嘉社區的先民與荷蘭抗爭之後，歷史的發展是否就因此平順了呢？答案是否定的。

呂家望社在 1887 年（光緒十三年）已經是一個相當大的部落。當時臺灣巡撫劉銘傳正在積極推行他的開山撫番政策，他對呂家望社之強大亦有所聞，並深切希望予以招撫，因此在其四月四日的奏書中曾說：「……南路之番，以呂家望為強族，嘗以地大番眾，雄視一隅，聞諸番薙髮，出面阻止，各社因而觀望。張兆連、歐陽駿當令通事前往勸諭，一面耀兵山下。呂家望番長下海盈見官兵逼近，勢在必剿，聚謀數日，使會鄰番二十六社薙髮歸命。」⁴¹

「……卑南附近呂家望社，素稱強悍，役使鄰近百數十里

41 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 270。

內之各番社，號約番王，前以就降，仍出殺劫。上年戕殺射馬干番社兩人，抗犯不交。今年五月，哈水社番負米歸社，負被劫殺，當經索犯訊名正法。……查呂家望夙號番王，人眾丁強，外降內抗。……呂家望番社盤據後山，最稱強大……」、「從清朝迄日治時期，利嘉部落先後以「呂家岡」、「呂家望」、「遵化、迪化」、「呂家」出現於文獻上，至於有關利嘉部落的記載，最早可追溯到荷蘭時期，當時稱為 nikabon。在歷代官方文書中，利家似乎是一個大社，而且常引起爭端。⁴²」

若以文獻記載可以推測，清朝之前的年代，卑南族與台東平原各部族之間的征戰從未停止，利嘉亦曾經相當強大，甚至成為擁有土地權的主要聚落，尤其若荷蘭人曾留下大砲的說法屬實，那麼利嘉以其交通來往的優越位置，以及較高的地勢，也難怪附近的部族以及當朝的官府對利嘉的先民會存有疑慮，因而在薙髮令之後，引發了北洋艦隊特地前來台東轟炸利嘉來的「大庄事件」。

「薙髮令事件雖然已告結束，但呂家望社向來與在東臺縱谷中居住的以大庄（新鄉）為中心，南接新鄉，北及奉鄉，約四十餘庄，有前山南部平埔族所移往之廣大部落有所交往。

光緒十四年（1888 年）六月，因水尾墾撫局的委員雷福海征收各地田畝清丈費過苛，璞石閣大庄（今池上）客民劉添旺聯合附近墾民及平埔族人起事，七月戰火延燒到卑南呂家岡（利嘉）與大巴六九（泰安）部落，集結了六、七千人，燒毀卑南廳署，圍攻張統領的鎮海後軍。苦守半個月後，台灣巡撫劉銘傳派援軍乘輪船趕到，北洋艦隊丁汝昌也率軍艦巡弋卑南海面，並從艦上發砲攻打呂家岡，事件因而平定。

『大莊事件』變亂的起因，完全導因於地方官商之勾結，仗勢欺壓原住民所致。所以造成如此大的事故，連北洋艦隊中之致遠、靖遠二最新艦艇都奉派出來，可見事態的嚴重性。⁴³」

除了宋龍生的敘述，研究者找到劉銘傳《埤南叛番圍攻廳

42 陳文德（民 87）。臺東縣史卑南族篇。台東：臺東縣政府。

43 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 271-272。文中「大庄」與「大莊」意指同一地點，「大庄事件」與「大莊事件」乃同一事件。

治派兵解圍摺》(光緒十四年七月十六日臺北府發)，他寫到：「……六月二十五日，該社忽勾結埤南轄境大莊諸化番七百餘人，焚劫大莊民宅，除寄居之粵人外，概被殺戮，並戕殺分防營彈壓營弁暨委員雷福海等，率黨趨埤南，焚殺數十里，圍攻廳治，並偪攻張兆連軍壘。張兆連所部凡三營，分防六百里，留駐埤南不及三百人，番變猝至，疾馳報臺灣鎮道乞援，一面躬備戰守。叛番眾至四千餘人，圍攻埤南鎮，焚殺男婦百餘人，全臺大震。埤南僻在後山，由陸路至臺北府城一千三百餘里，非兵艦不能援救。其時臺北輪船，皆差遣他出，勢甚危岌。延至十日，威定一輪始回，即令提督李定明以三營並砲隊急行開往。臺灣鎮總兵萬國本駐臺南差近，得報後即命兩營與總兵陶茂森派隊自陸路疾驅。十四日，萬國本自將中營鼓輪前往。遙見叛番環攻張兆連軍壘，即飭幫帶曾喜照連放炸砲，率勇登岸。張兆連見援兵已至，亦開壁出戰。李定明諸營續至。內外轟擊，番眾大奔，重圍始解。

臣查呂家望夙號番王，人眾丁強，外降內抗。臣因前山初撫，勢未盡馴，屢飭張兆連暫爾羈縻，與民休息。此次殺斃哈水社番，社長交兇，殊出意料之外。一旦勾結大莊化番，圍攻廳治，戕殺委員，蓄叛已非一日。事起倉猝，張兆連所部不及三百人，卒能與同知陳燦苦守十七晝夜；水米俱窮，堅忍不搖，力支危局。萬國本慷慨當鋒，率先殺賊；李定明一軍續至，合擊解圍。臣現添派澎湖鎮總兵吳宏洛率帶所部二千四百人，會同萬國本、李定明、張兆連嚴行剿辦，以儆凶頑。另檄臺灣道派員會同陳燦撫恤難民，免致失所。除將各軍剿辦詳細情形，再行續奏外，謹將埤南叛番滋事，並籌辦大略情形，恭摺具陳。……」

從劉銘傳的奏摺內容即可得知大庄事件之嚴重性，其對當帶官府的衝擊，應不亞於日據時期的「霧社事件」，因此若提及利嘉社區的歷史，「大庄事件」想必是不能忽略的重要環節。

(4) 日據時期：利嘉社區的皇民化

利嘉社區的先民自荷西時期至日據時期經常為地區族群參與族群間和談之主要代表，且由於利嘉先民易於接受外來文化，所以日據時期甚為日本人所倚重。

日據時期明治 38 年（1905），日本殖民統治者或考慮利嘉在清末時的勢力或其他因素，即於呂家社內設立派出所，有關全區或全社事務的會議改在派出所中舉行，由日本警察指導，只有小事才在會所中開會。同年，「呂家番人公學校」成立，也就是利嘉國小的前身。警察管理與教育皇化的方式，日本政府廢除了利嘉原有的頭目世襲制度而改為選舉制，並且由日本官方任命。

老一輩擔任日警與老師的社區居民很多，也因為日本皇民化教育在利嘉推行最為徹底，所以呂家望傳統文化流失，斷層現象亦最為明顯。

研究者認為，日據時期皇民化政策對利嘉社區先民的影響甚巨，因此若提及利嘉社區的歷史文化，此一個現象亦應是重要的環節之一。

四、卑南族相關文獻探討

(一) 卑南族概述

卑南族是台灣原住民族中，住在台東沖積平原上人口最少的一族。記載中，該族群雖然人口不多、分佈區域不廣，但其因嚴密的分齡化軍事訓練，讓男性在少年時即進入塔古邦（少年會所）參加組織嚴明、分工精細的公共事務教育，成年後則進入部落軍政中心巴拉冠（青年會所），實際參與部族公共事務的發展；卑南族女性從小被訓練擔當家庭大小事務與生計產業的工作，並擔當繼承家業與姓氏的責任。如此獨特的社會組織活動，形成父權母系社會的文化特色，並使得卑南族在台東平原與縱谷的勢力龐大，曾經支配、領導周遭的其他族群達數世紀之久，而其他部族均臣服於卑南族主部落，並按時繳納貢租。

	石生系統	竹生系統
起源傳說	<ul style="list-style-type: none"> • 祖先是由巨石裂開所生。 • 發祥地在陸發岸（Ruvoahan）。 • 此系統又稱為「知本群」 	<ul style="list-style-type: none"> • 祖先是由竹子所生。 • 發祥地在巴拿巴拿樣（Panapanayan）。 • 此系統又稱為「南王群」
村社系統表	<p>知本（知本社 Katipol）</p> <ul style="list-style-type: none"> — 建和（射馬干社 Kasavakan） — 利嘉（呂家社 Rikavong） <ul style="list-style-type: none"> — 上賓朗（阿里擺社 Alipai，屬賓朗村） — 斑鳩（斑鳩社 Vankiu） — 泰安（大巴六九社 Tamalakao） — 初鹿（北絲鬮社 Basikao） 	<p>南王(卑南社 Puyuma)</p> <ul style="list-style-type: none"> — 下檳朗（檳榔樹格社 Pinasiki，屬賓朗村） — 寶桑（寶桑社 Apapolo，屬台東市）
語言	以知本為首的石生文化，因緊臨排灣、魯凱的聚落，文化上的表現與語言上的濁重音明顯地受到了他族（排灣、魯凱）的影響。	接近阿美族的南王系統在語音的輕巧上與阿美族相近。保有古音（濁塞音）。

表 2.1 卑南族起源傳說、村社系統和語言⁴⁵（本研究資料整理）

（二）地理分佈與族支

卑南族世居在中央山脈以東、卑南溪以南的台東海岸與縱谷南端的丘陵、平原地區。簡單說來，卑南族即分佈於台東縣的台東市與卑南鄉。卑南族人口集中在台東縣，其中以台東市比例最高；其次是卑南鄉，總人口數大約九千多人。⁴⁴ 過去因分佈於八個聚落，因而昔稱為「八社番」，現則擴展為十個部落。

（三）起源傳說、村社系統與語言

按其部族的起源傳說，而分成兩個子文化系統：以知本部落為主的石生文化系統，以及以南王部落為主的竹生文化系統(表 2.1)。

44 行政院原住民族委員會文化園區管理局全球資訊網。臺灣原住民族介紹。檢索日期：2008 年 01 月 21 日。網址：<http://www.tacp.gov.tw/INTRO/NINE/puyuma/puyuma1.htm>。

(四) 祭典禮儀：

關於卑南族的祭典禮儀的敘述，有相當多學者均有過介紹。由於時代的變遷與地理位置的差異，卑南各部落的祭典呈現了不同的風貌，且各具特色（表 2.2）。⁴⁵

(五) 藝術表現

卑南族在藝術方面的表現，不若鄰近的排灣族的物質文化一般華麗，不過仍有其特殊之處。卑南族最精緻的藝術在於其刺繡和織布。由於織布的過程十分繁複而費工，在漢人的刺繡技術傳入之後，很快的就取代了傳統的織布技術，而發展出繁複的刺繡花樣（陳文德 2004a；王端宜 1980）。其中以十字繡法最普遍，人形舞蹈紋是卑南族特有的圖案。卑南族的服飾依據年齡階級而有不同的穿著方式，也有不同的配件。男女性的穿著中，以綁腿（karding）為最費心思的刺繡。

45 宋龍生（1998）。臺灣原住民族史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。頁 7。

46 行政院原住民族委員會文化園區管理局全球資訊網。臺灣原住民族介紹。檢索日期：2008 年 01 月 21 日。網址：<http://www.tacp.gov.tw/INTRO/NINE/puyuma/puyuma1.htm>。

卑南族 石生文化系統

時間		12 - 1月			3月	7月		特殊儀式
序	村落	猴祭	大獵祭	除喪祭	婦女除草 完工祭	收穫祭	海祭	
1	知本	✓	✓	✓		① ✓		①勇士遊街
2	建和	① ✓	✓	✓				①盪鞦韆
3	利嘉	✓	✓	✓				
4	泰安	✓	✓	✓				
5	阿里擺	✓	✓	✓				
6	斑鳩	✓	✓	✓				
7	初鹿	✓	✓	✓		① ✓		①盪鞦韆

卑南族 竹生文化系統

時間		12 - 1月			3月	7月		特殊儀式
序	村落	猴祭	大獵祭	除喪祭	婦女除草 完工祭	收穫祭	海祭	
8	南王	① ✓	✓	✓		✓	② ✓	①青少年 驅邪活動 ② 摔角
9	下賓朗	✓	✓	✓	✓			
10	寶桑	✓	✓	✓				

表 2.2 卑南族各部落現行重要祭典與特色（本研究資料整理）

卑南族的藝術表現，另外一方面就是在會所中的人形雕刻。在日治時期的記載中，知本社青年會所中的人形雕刻，與大南的魯凱族會所中的人形雕刻十分相似，因此，在此也呈現出當時部落之間文化表現互相影響的結果⁴⁷。(表 2.3)。

序	藝術表現項目	卑南族藝術相關著名人事物
1	陶藝 / 陶甕	2001 知本頭目陳興福加冕典禮 ⁴⁸ 感恩的大禮：曾建次，曾進一 描寫獵人生活的卑南族陶藝家 – 盧華昌 利嘉陶藝家潘濟仁
2	雕刻	卑南族特色竹竿雕刻、建和頭目哈古（陳文生）與漂流木木雕村、巴蘭遺址與卑南族石雕
3	手工藝	月桃蓆、藤編、木匙雕刻、臀鈴（警鈴）、配刀 女藝術家南群玲
4	衣飾與十字刺繡	女性胸前肚兜、長老背心、夾織後敞褲、卑南族花環
5	音樂	卑南族音樂之父陸森寶 金曲獎歌王陳建年、歌后紀曉君 陸森寶之子陸賢文與南王放山雞吟唱隊 流行歌壇天后張惠妹、小天王 TANK、SAYA 等
6	舞蹈	知本部落勇士跳 Putengal 精神舞、初鹿部落婦女祈雨舞
7	建築	塔古邦（少年會所）、巴拉冠（青年會所）、巨大的鞦韆（建和）
8	圖紋	傳統人像圖紋雨抽象化的百步蛇變化紋

表 2.3 卑南族藝術表現概略表（本研究資料整理）

47 國立台灣史前文化博物館。台灣原住民數位博物館。檢索日期：2008 年 01 月 21 日。網址：<http://www.dmtip.gov.tw/haploid/haploid.asp?Kind=5&Lb1=2&Lb2=4&Pagecode=2>。

48 林建成（2002）。台灣原住民藝術田野筆記。台北：藝術家。頁 80-81。

五、利嘉國小的影響

(一) 利嘉國小

利嘉社區境內僅有一所公立學校，即「利嘉國小」，其前身爲日治時期「呂家公學校」，創建於 1905 年（日治時期明治 38 年）迄今已逾百歲，是所歷史悠久的百年小學。利嘉國小的校史經歷與利嘉部落的發展息息相關⁴⁹。

(二) 利卡夢·梅之宴音樂祭

利嘉國小花木扶疏，校園後方有一片梅園，每當梅花盛開季節，一片雪白，香氣濃郁，風景甚爲浪漫優美。自民國八十九年起每年在梅花盛開的季節，該校便與台東當地旅宿業者合作，共同辦理「利卡夢·梅之宴音樂祭」，邀請國內外著名音樂家蒞校公開演出（圖 2.4, 2.5, 2.6，表 2.4）。



圖 2.4 2004 第五屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》，演出者爲史蘭倩絲卡

49 張中元（2005）。日治時期原住民初等教育之探究—以呂家公學校（1905-1945）爲例。國立台東大學教育研究所教育行政碩士論文：台東。



圖 2.5 美國鋼琴家露絲·史蘭倩絲卡 (Ruth Slenczyska)，被譽為當代繼莫札特之後最偉大的音樂神童



圖 2.6 2005 第六屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》，演出者 NSO 安德石與解瑄

利卡夢·梅之宴音樂祭

第一屆 2000 /

古典與原味的對話。鋼琴王子陳冠宇。地點《梅園》。

第二屆 2001 /

第一場。二見鍾琴。鋼琴王子陳冠宇。地點《梅園》。

第二場。舊金山之戀美國舊金山音樂學院四位教授。地點《梅園》。

第三場。美的饗宴 貝多芬室內樂團。地點《餐廳》。

第三屆 2002 /

第一場。周世川演奏教學。長號家周世川。地點《巴拉冠廣場》。

第二場。星光序曲。東師九一級音樂教育學系。地點《望園茶坊》。

第三場。琴聲憶眾。國內首席大提琴家張正傑、鋼琴家謝婉玲。地點《梯式展演場》。

第四屆 2003 / 元旦

福爾摩沙。福爾摩沙弦樂四重奏：林以信、林允白（林芃芃）、陳則言、葉儒沛。地點《梅園》。

第五屆 2003 / 10.10

指尖下的精靈。露絲·史蘭蒨絲卡(Ruth Slenzquska)。地點《梅園》。

第六屆 2005 / 01.23

長笛與豎琴的對話。國立交響樂團長笛首席安德石、豎琴首席解瑄。地點《梅園》。

第七屆 2006 / 01.21 台灣大哥大認養

花開了。江靖波暨樂興之時管弦樂團。地點《梅園》。

第八屆 2006 / 12.17 台灣大哥大認養

莫札特音樂節。胡乃元、林允白、李捷琦、卓涵涵、蘇毓婷、王姿蓉。地點《梅園》。

第九屆 2008 / 01.19 台灣大哥大認養

NSO 首席室內樂團：樂團首席 吳庭毓、第一小提琴李庭芳、第二小提琴首席 陳怡茹、第二小提琴陳偉泓、大提琴首席 熊士蘭、大提琴副首席連亦先、中提琴呂孟珊、李靖宜、低音大提琴首席傅永和、長笛首席安德石、單簧管首席朱玖玲、法國號黃任賢、低音管高靈風。地點《梅園》。

附註 / 2001 年底以前利嘉國小辦理社區音樂會尚有：

- 1999.12 聖誕音樂煙火秀 本校學生與社區民眾 巴拉冠廣場
- 1999.12 橄欖樹下的音樂會 本校學生與社區民眾 梯式展演場橄欖樹下
- 2000.05 古早民謠校園行 台灣銅管五重奏 梯式展演場
- 2001.03 春之饗宴音樂會 東海大學音樂系 餐廳
- 2001.04 翠笛春曉音樂會 張中立、陳凱倫 豐年機場水池前
- 2001.10 管弦之美音樂會 台東師院音樂系 梯式展演場

表 2.4 利嘉國小辦理歷屆《利卡夢·梅之宴音樂祭》及音樂會一覽

據創辦「梅之宴」的前校長張中元表示，他創辦此項活動的目的有：

- (1) 希望在利卡夢（利嘉）梅花盛開之時，藉著朵朵梅花撲鼻，賞梅、畫梅、聽梅，浪漫無限的感官經驗，讓與會每個人都有難得的生命經驗；
- (2) 希望藉由戶外音樂會形式，拉近自然、表演者、觀眾間的距離，有效推廣藝術教育；
- (3) 藉由藝術欣賞活動，讓社區及學習環境充滿人文關懷的氣息，並能與世界文化接軌；
- (4) 藉由藝術欣賞活動，使社區環境成為觀光資源，推動當地觀光產業活動。

近年來因媒體競相報導，「利卡夢·梅之宴音樂祭」因此的美名廣播，國內許多愛好音樂的文人雅士也都主動表示願意共襄盛舉。自第七屆（2006年）開始，由台灣大哥大基金會全額贊助該校辦理音樂祭活動，對當地造成的影響，不僅是使得「利卡夢」成為利嘉的代名詞，帶動當地觀光前景的興盛，以及當地民眾自我的環境覺知，帶動社區營造等各層面，都有相當的助益。

（三）文史研究

利嘉國小師生除了辦理音樂祭活動，尚還協助社區進行文史研究，以及文化的復興傳承。

2002至2003年，利嘉國小師生合作以《當利卡夢年紀還小的時候—卑南族呂家岡部落發展探索⁵⁰》為題，對當地進行文史蒐集和田野調查，也因此榮獲2003年「台灣學校網界博覽會⁵¹」其他地方事項國小組金獎（第一名）榮譽。此部師生共同合作的研究結果，鉅細靡遺的將當時現有的與部落相關的文獻加以整理，拼湊出部落發展的歷史。該次獲獎激勵了部落居民對於部落文化的重視。

50 馬志堅（2003）。當利卡夢年紀還小的時候—卑南族呂家岡部落發展探索。2003 台灣網界博覽會。檢索日期：2008年5月27日。網址：

<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2003/C0339950395/index.htm>

51 台灣學校網界博覽會，網址：<http://cyberfair.taiwanschoolnet.org/>。

利嘉國小前任校長張中元於 2005 年再以《日治時期原住民初等教育之探究—以呂家公學校（1905—1945）為例⁵²》為題，以教育行政的立場從事部落文史研究。他從利嘉國小的校史記錄、文物進行探究分析、訪談部落校友耆老與田野調查，也激發了部落民眾，尤其是年長一輩、擁有豐富在地記憶的部落耆老對文化的傳承，保存固有傳統的信心與熱烈期盼。

（四）協力推動社區營造

利嘉國小的文史研究成果，激發了居民對地區環境覺知的體悟，近兩年來社區居民參與部落營造的比率大幅升高。由社區民眾自組的「利嘉社區發展協會」以及「巴拉冠管理委員會組織」共同合作，推動部落祭儀與公共事務的討論，並向台東縣政府、農委會水土保持局台東分局、台灣電力公司等公部門申請相關經費補助，推動文化保存、改善社區環境、辦理產業博覽、推動地區觀光等，均有明顯效益。

利嘉國小現任校長黃正元到任以後，除繼續與台灣大哥大合作推動音樂祭項目，進而發想以「梅之宴」為主題，推動文化產業的想法。

黃正元表示，「利嘉」與「麗家」同音，即有「美麗家園」之意。因此他以「麗家」與「梅之宴」相結合，與部落人士、麗家社區發展協會共同推動「麗家梅 — 用音樂·夢想·幸福醞釀成的梅子」並以「素風」、「兩美」、「居中」、「登場」用以區分不同時期、產品型態或製造者。文字凸顯音樂祭的特質，是聽音樂長大的梅子。在《麗家梅 - 素風》商品標籤圖樣（圖 2.7）中，梅花與樹枝是梅子的意象，背後刷淡的則是卑南族圖紋，為「風」的意象。

52 張中元（2005）。日治時期原住民初等教育之探究—以呂家公學校（1905-1945）為例。國立台東大學教育研究所教育行政碩士論文：台東。



圖 2.7 《麗家梅 - 素風》 商品標籤圖樣

第四節 遊戲相關理論

關於遊戲的起源眾說紛紜，百家齊放。而本研究研究重點在於「如何設計遊戲」，因而針對於設計遊戲所需的相關理論與研究，茲論述如下。

一、桌上遊戲的定義

本研究所謂桌上遊戲又稱為圖版遊戲(Boardgame)，一般而言為了與「電子遊戲」、「電腦遊戲」、「網路遊戲」……等做區別，所謂的桌上遊戲的特徵界定，即以不使用電⁵³與在平面上玩的靜態遊戲為主⁵⁴，常見的種類如拼圖、積木、以及象棋、麻將、圍棋、跳棋、西洋棋等棋類遊戲與大富翁、地產大亨等種類的遊戲，甚至還有占卜功能的撲克牌、塔羅牌等均屬於桌上遊戲之範疇。雖然這些桌上遊戲遍佈你我的生活周遭，但是關於桌上遊戲的論述目前卻並不多見。

二、賽局理論(Game Theory) 與遊戲

賽局理論或稱為博奕理論，是「研究理性者互動的策略選擇」。而賽局理論的關鍵步驟是「發現在給定其他參賽者策略下，找出參賽者的最適反應。遵照新古典經濟學的精神，我們定義一參賽者的最適反應，就是給定或

53 由於科技的進步，現代的桌上遊戲也加入電子器材的輔助，但仍以人與實際物件的操作為主，因此不離本研究定義桌上遊戲的範疇。

54 靜態遊戲之意乃即與運動類遊戲作為對比與區隔。

預期其他參賽者將選擇的策略下，能帶來最大報酬的策略⁵⁵。」

張世宗（2006）更進一步解釋，博為「機率」而突為「策略」，是「兩種流傳深遠的遊戲玩法」。在「許多的遊戲與玩具的設計或是使用的過程中，經常融入了許多不可預測的『機率』與挑戰智力的『策略』的概念，並且藉由形式上不斷的延伸與變化，讓玩家對之著迷且鑽研其中，這正是「博弈」遊戲所特有的吸引人之魅力。這類型的遊戲得以發展至今歷史悠久，無非是能夠切合人性的慾望與需求⁵⁶。」他說明了遊戲或許有「不確定性」與「參與決策」兩個相當重要的特徵。

三、桌上遊戲的分類

維基百科（Wikipedia⁵⁷）曾將桌上遊戲以「使用道具」與「機會元素」做分類：桌上遊戲的依使用的道具可分成卡片遊戲、棋盤遊戲、紙筆遊戲與骰子遊戲等數種；依機會元素特質則可以遊戲的「狀態」與「結果」兩個層面來分類⁵⁸。

研究者認為，以「使用道具」符合以外在形式的思維範疇，以「機會元素」符合以內在性質的思維範疇，因此以此二種思考方向，頗能對本研究分析桌上遊戲的形式內容有所幫助。

但再深入追究，若以「使用道具」分類桌上遊戲，仍會有所缺憾，原因是桌上遊戲的道具越來越多元，想必以道具分類總會有遺漏。而若以機會元素分類，並非每一項遊戲的設計都會有「機會元素」，因此若單以機會元素來分類則又顯不足。張世宗（2006）所提出的「機率」與「策略」兩種不同的玩法，可以用以解決這個分類問題。

本研究將桌上遊戲，依照「機率」與「策略」兩種玩法比對分類，獲得

55 McCain（2006）。Game Theory: A Non-Technical Introduction to the Analysis of Strategy 賽局理論（陳建良譯）。台北市：智勝。

56 張世宗（2006）。遊藝學應用模式初探：以博奕遊戲的功能性分析為例。國立台北教育大學學報：第19卷，第1期，頁1。

57 Wiki 是一種開放作家的網路共筆系統，由於每個成員都可以加入寫作、修改的行列，因此其資料正確性易受質疑，而維基百科（Wikipedia）即為知名的 Wiki 系統之一。

58 分類的說法取自 維基百科 Wikipedia。桌上遊戲。網址：
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2&variant=zh-tw>。檢索日期：2008/5/12。該資訊頁表示：依遊戲是否有機會元素將桌上遊戲分類，基本的機會元素可以分為兩類：結果不確定性及狀態不確定性。具有結果不確定性的遊戲可被稱為隨機的遊戲與確定性的遊戲。具有狀態不確定性的遊戲稱為部份資訊遊戲，反之則稱為完全資訊遊戲。

桌上遊戲可分成四類（表），可以涵蓋所有桌上遊戲類型。

策略 玩法 機率 玩法	無	有
	無	【封閉遊戲】 拼圖、迷宮
有	【機率遊戲】 骰子遊戲、抽籤、撲克牌	【開放遊戲】 大富翁銀行遊戲盤、地產大亨、 蛇梯棋等等

表 2.5 桌上遊戲的分類（本研究整理）

此分類方法中「策略遊戲」與「機率遊戲」的名稱，顧名思義，即屬於策略或是機率的玩法。「封閉遊戲」則是相對於「開放遊戲」而言，開放遊戲乃因其同時具備策略與機率兩種玩法，而且此類遊戲在設計製作的階段，設計者還可依照自己的想法改變規則，而且對於玩家而言，開放遊戲通常要有二人以上同時遊戲，因此稱做「開放遊戲」。相對的，由於拼圖、迷宮等遊戲種類，遊戲終結的條件單一明確，而且一個人玩也可以，因此稱為封閉遊戲。

值得一提的是，其中撲克牌不只是一種遊戲，撲克牌的玩法千變萬化，其中亦包含有策略性的玩法，但因其遊戲的起源乃於占卜，而占卜遊戲本就屬機率玩法的範疇，因此將撲克牌歸類於機率遊戲。

四、遊戲如何設計

目前國內關於桌上遊戲的研究甚少，關於遊戲特質以及遊戲如何創作的研究，幾乎都是以線上遊戲為主，而非本研究所謂的桌上遊戲。有鑑於此，本研究在尋求相關文獻用以支持論述觀點時，不免還是要藉助對線上遊戲的現有研究架構，線上遊戲與桌上遊戲最明顯的差異便是介面。除此之外，有許多部分均是重疊、可相提並論的共同條件。

陳俊斌（2006）研究遊戲產業（電子或線上遊戲）提出遊戲的基本架構與發展，可從遊戲本身的特質、設計的條件以及遊戲架構的關鍵等三個方面來探討⁵⁹，他並將遊戲的基本架構整理成圖，說明了三方的關係，脈絡清楚，值得參考（圖 2.8）。而本研究亦將參照此圖，結合文化創意產品的相關理論，發展文化創意產品屬性的桌上遊戲創作理論。

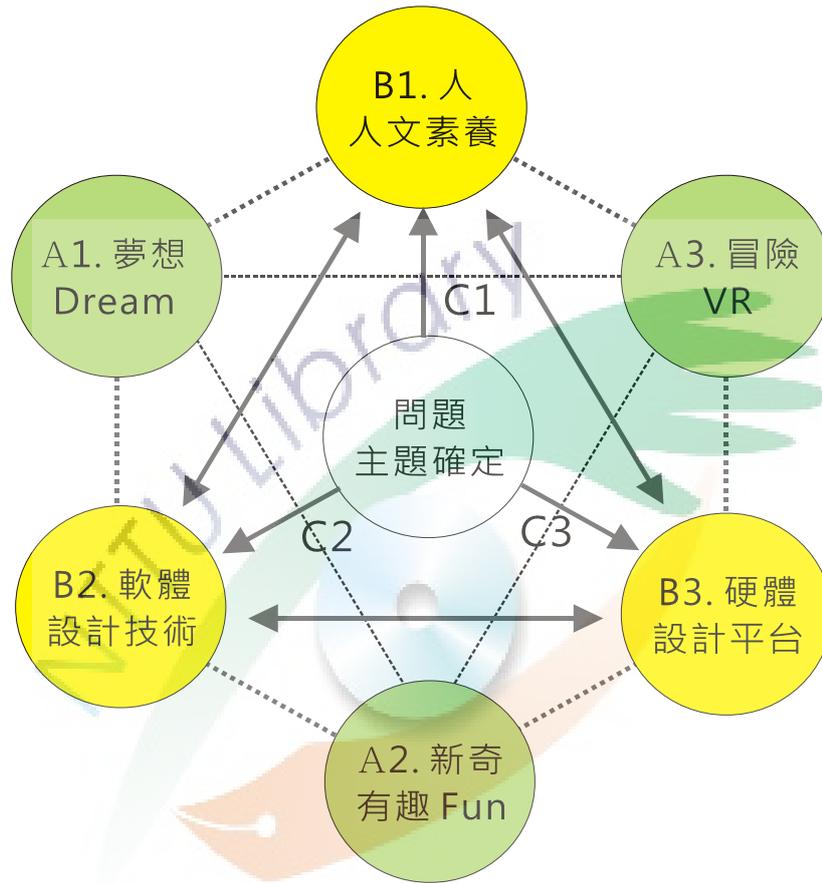


圖 2.8 遊戲基本架構（陳俊斌，2006）

59 陳俊斌（2006）。遊戲產品範例風格分析台灣遊戲產業的發展未來。實踐大學產品與建築設計研究所碩士論文：台北。頁 16-17。

第五節 桌上遊戲起源與案例概述

有鑑於桌上遊戲種類繁多，而本研究為求有效以地方文化意象發展桌上遊戲類型，乃先限定研究發展的桌上遊戲類型範圍，並且針對這些遊戲的起源與規則做概括性的了解以求後續發展。

一、如何挑選桌上遊戲的種類

本研究乃以地方文化意象進行桌上遊戲的設計研究，是屬於文化創意商品的架構與範疇，除了需注意如何擷取地方文化意象，在挑選桌上遊戲種類時亦應留意，該商品型態是否建立大眾的認知基礎上，使得在創意的同時，亦能呼應消費者的記憶。

因此本研究進行挑選桌上遊戲樣本的原則是：普遍、易見。

在進行設計前，本研究大量取得來源自超商、大賣場、書局、文具店、藝品店、百貨公司等地點，大部分由國內產製的桌上遊戲，而捨棄桌上遊戲專賣店裡，大量來自外國異鄉的桌上遊戲。

以本研究將挑選欲研究桌上遊戲的類型以及說明欲求設計變化的項目。其中挑選的原則，因考量本研究商品開發的價值取向，因此乃以常見或樣本數多者做為優先考量，其次者是考量該遊戲類型是否有在觀光、社教層面有相當的價值，也是以商品開發為導向的考量。

其中以常見者為挑選之理由，乃因較常見類型者勢必也較能因消費者具有使用印象的認同，消費量其他類型較多，因此具有商品開發研究價值。挑選樣本數量多者之理由亦與前者相同。而若是該桌上遊戲能對觀光、社教或是其他面向具有經濟上的產業價值，本研究亦予以採納。

至於意圖改變設計的項目，分為形式（外在的造型）與內容（內在的規則、使用方式）兩個部分。本研究因考量遊戲種類相當多元，因此考量學術研究有其應專門性而予以限定研究範圍。範圍的限定方法，乃以該遊戲是否已具有傳統的競賽方法做為考量。

例如象棋、國際象棋、撲克牌、跳棋等，其遊戲方法眾所皆知，且不乏大型競賽的舉辦，因此本研究僅以其造型研究為主；三行棋、數讀與扭扭樂等遊戲種類，其規則簡單且大眾皆知，因此本研究中這些遊戲種類，均針對

其造型的改變進行設計研究。

大富翁的遊戲種類則有別於其他類型的項目，其變化不僅在於外在形式，內在的規則亦是相當可以深入研究的一個部分。因此針對大富翁類型遊戲分類，本研究則擬就造型形式與規則內容都予以進行設計研究。

依照遊戲以「策略」與「機率」兩種玩法的分類，本研究擬進行設計研究的遊戲種類與內容整理如（表 2.6）。

序	以玩法分類	欲研究之類型	欲改變	
			造型形式	規則內容
1	封閉遊戲	無		
2	機率遊戲	① 撲克牌	✓	
3	策略遊戲	② 象棋	✓	
		③ 國際象棋	✓	
		④ 跳棋	✓	
		⑤ 國際跳棋	✓	
		⑥ 三行棋	✓	
4	開放遊戲	⑦ 大富翁	✓	✓

表 2.6 本研究擬進行設計之遊戲類型

此外，研究遊戲起源並非本研究之目的，以及各遊戲原本的玩法各有原本的定義，本研究僅對於上述挑選出來的遊戲種類加以描述，並且說明欲改變的內容，因此對於起源與既定的遊戲玩法，僅於略述之。

在建立理論依據的部分，本研究擬就（1）機率遊戲（撲克牌）、（2）策略開放遊戲兩個部分來進行探索與分類。其中機率遊戲（撲克牌）乃研究其造型，解構其造型的種類與結構，並提出實例；策略與開放式遊戲則因為同時都具備有棋盤、棋子並且使用策略做為進行遊戲的方法，因此此二種遊戲類型則一起進行其造型與策略的分析與解構。在後續的研究中，將以此研究所形成的理論依據進行創作的分析，並形成設計桌上遊戲的方法論。

二、機率遊戲—撲克牌的造型分類

本研究針對機率遊戲，以撲克牌做為此類型的代表。究其因，乃撲克牌具有多種牌面設計，其不但具有複雜確有系統的牌面意義，更有多元的玩法與功能，市面上屬於撲克牌形式商品亦相當多元，因此很適合研究機率遊戲造型的典型。

撲克牌（Poker）的起源眾說紛紜，有說法源自於西元七世紀吉普賽民族的一種占卜紙牌遊戲，後來經由一位諾爾曼夫人整理後流傳於世⁶⁰（侯秀玲，1997）。也有說法是源自於中國的葉子戲或印度的塔羅。

一副完整的撲克牌共有 54 張，含有 2 張代表日月的大小王牌（俗稱「鬼牌」）以及代表四季的四種花色（春季：黑桃♠、夏季：紅心♥、秋季：梅花♣、冬季：方塊♦）各有 13 張（四種花色共 52 張，代表 52 個星期，每一季 13 週）。除了既有的 54 張牌，部分的撲克牌則額外附有襯卡。襯卡的功能不一，有些是空白的，有些具有廣告的功能，也有些是說明書的功能，數量也不一定。

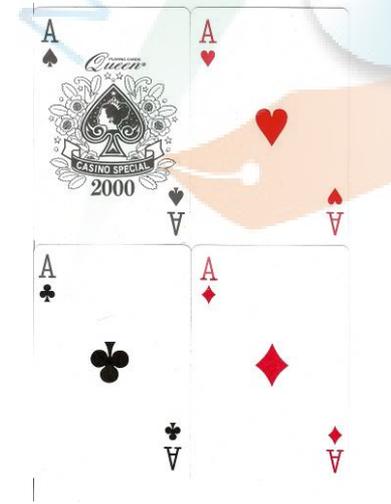
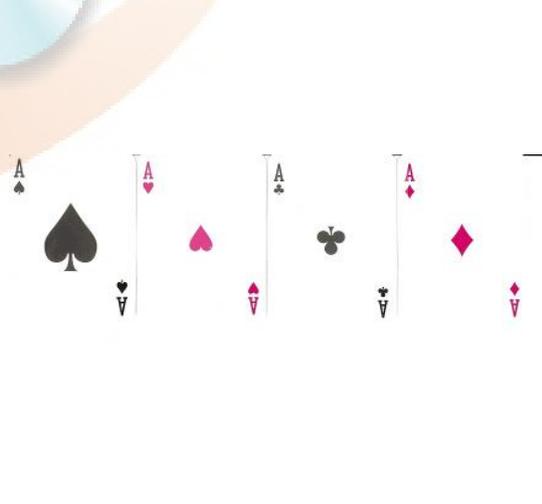
撲克牌有許多種玩法，除了原始的占卜功能外，還有博奕性質與娛樂價值，其遊戲規則多樣且變化多端。唯研究規則非本研究之目的，因此針對此類遊戲類型，本研究將著重在形式的研究以及探討對觀光或教育產業是否具有附加應用的價值為主。

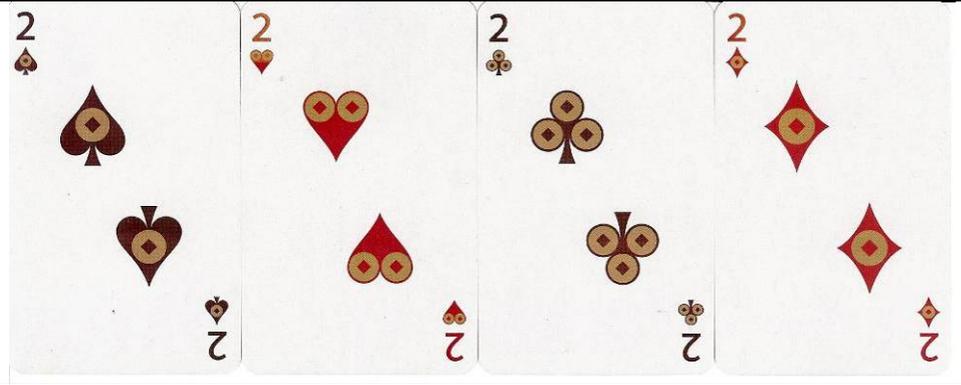
根據本研究蒐集並針對撲克牌的形式與牌面功能做分析與整理，將分類造型方法以及說明發現，以作為後續研究之參考。研究分析項目計有十項：

- | | |
|----------------------|----------|
| (1) 花色「♠ ♥ ♣ ♦」的造型設計 | (表 2.7) |
| (2) 牌面 JOKER 的造型設計 | (表 2.8) |
| (3) 牌面 A 的造型設計 | (表 2.9) |
| (4) 牌面 J、Q、K 的造型設計 | (表 2.10) |
| (5) 牌面 A-10 的造型設計 | (表 2.11) |
| (6) 花面的造型設計：統一那一面的造型 | (表 2.12) |
| (7) 襯卡的功能 | (表 2.13) |
| (8) 造型與符合主題的程度 | (表 2.14) |
| (9) 撲克牌的附加功能 | (表 2.15) |
| (10) 外在形式等 | (表 2.16) |

60 侯秀玲（1998）。撲克牌占卜術。台南市：信宏。

表 2.7 分析項目 (1) 撲克牌花色 ♠ ♥ ♣ ♦ 之造型設計

說明	<p>1. 花色「♠ ♥ ♣ ♦」代表四季，每組花色牌有十三張牌面。</p> <p>2. 分類規則：依序</p> <p>♠ ♥ ♣ ♦ 有無變化</p> <p>→ 花色造型是否有變化</p> <p>→ 花色原形是否仍為主要造型</p> <p>→ 是否與造型人物相結合</p> <p>3. 一般撲克牌常見花色仍多以傳統紋樣為主。(造型分類 A)</p> <p>4. 辨識度為 A > B > C > D。辨識度會影響部分撲克牌遊戲的進行。</p> <p>5. 目前尚無花色紋樣完全變異的適當樣本。</p>	
造型分類	<p>A ♠ ♥ ♣ ♦ 以傳統形式出現，沒有變化</p> <p>B 花色紋樣有變化，非結合造型人物，仍為主要造型</p> <p>C 花色紋樣有變化，結合造型人物，但仍為主造型</p> <p>D 花色紋樣有變化，結合造型人物，成為新紋樣</p> <p>E 花色紋樣的完全變異，已非原先紋樣造型</p>	
A		
	吉祥撲克牌 (百齡吉列等)	饅頭 (迷你) 撲克 (皮皮家族)

					
B	<p>招財星撲克牌（全家便利商店）</p> 				
	<p>台南印象撲克牌（柏澧）</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="384 902 863 1234">  </td> <td data-bbox="863 902 1345 1234">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="384 1234 863 1704"> <p>OPEN 小將第三代 魔法撲克牌（統一超商）</p> </td> <td data-bbox="863 1234 1345 1704"> <p>奶油獅撲克牌 （雄獅鉛筆廠）</p> </td> </tr> </table>			<p>OPEN 小將第三代 魔法撲克牌（統一超商）</p>	<p>奶油獅撲克牌 （雄獅鉛筆廠）</p>
					
<p>OPEN 小將第三代 魔法撲克牌（統一超商）</p>	<p>奶油獅撲克牌 （雄獅鉛筆廠）</p>				

	D				
		招財星撲克牌（全家便利商店）			
	E	目前尚無適合樣本			

表 2.8 分析項目 (2) 撲克牌面「JOKER」之造型設計

說明	<ol style="list-style-type: none"> 「JOKER」為大小王牌，一般有稱為「鬼牌」，占卜功能為日月之意。 一副完整撲克牌之大小王牌「JOKER」為紅黑各一張，共計兩張。 分類規則：依序 有無 JOKER → 兩張 JOKER 有無差異 → 兩張 JOKER 造型人物顏色或尺寸有無變化 → 兩張 JOKER 造型人物造型有無變化 → Joker 有無其他功能（特殊設計） 一般撲克牌常見 JOKER 的造型人物通常無變化或僅顏色與大小的變化。（造型分類 B、C） JOKER 的造型人物，常伴以小丑的造型出現。 以顏色或尺寸區別，紅色的造型人物或 JOKER 字體常大於黑色的造型人物或 JOKER 字體。 												
	造型分類	<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>沒有 JOKER 牌面設計</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>JOKER 設計與其他牌面設計模式沒有差異，僅以字辨識</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>兩張 JOKER 造型人物沒有任何變化</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>兩張 JOKER 造型人物顏色或尺寸有變化</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>兩張 JOKER 造型人物造型有變化、相異</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>JOKER 有其他用途（特殊設計）</td> </tr> </table>	A	沒有 JOKER 牌面設計	B	JOKER 設計與其他牌面設計模式沒有差異，僅以字辨識	C	兩張 JOKER 造型人物沒有任何變化	D	兩張 JOKER 造型人物顏色或尺寸有變化	E	兩張 JOKER 造型人物造型有變化、相異	F
A	沒有 JOKER 牌面設計												
B	JOKER 設計與其他牌面設計模式沒有差異，僅以字辨識												
C	兩張 JOKER 造型人物沒有任何變化												
D	兩張 JOKER 造型人物顏色或尺寸有變化												
E	兩張 JOKER 造型人物造型有變化、相異												
F	JOKER 有其他用途（特殊設計）												

	A		
		<p>無 JOKER，改為廣告櫥卡 吉祥撲克牌（歐樂吉列等）</p>	
	B		
		<p>大潤發 FP 撲克牌（大潤發物流）</p>	
	C		
		<p>OPEN 開心撲克牌（統一超商）</p>	<p>文學經典撲克牌-唐詩（企鵝）</p>
	D		
		<p>（丸）幸福串燒（迷你撲克牌）</p>	<p>招財星撲克牌（全家便利商店）</p>

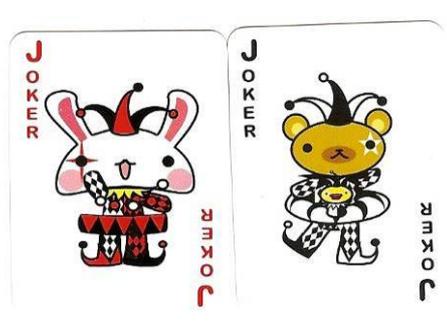
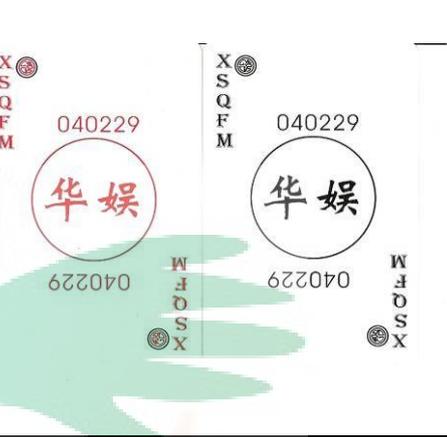
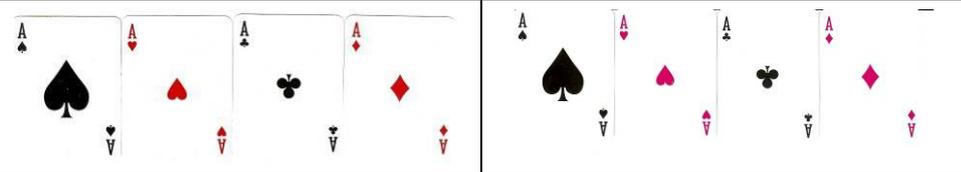
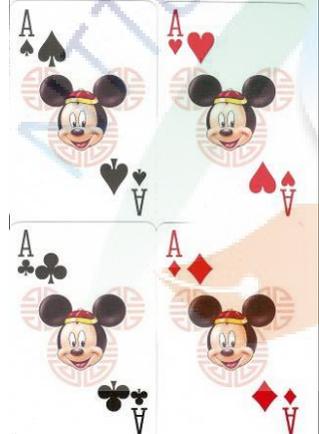
	E		
		Disney 撲克牌 (大興寶)	饅頭 (迷你) 撲克 (皮皮家族)
	F		
		台南印象古蹟篇 (柏禮)	麻將撲克 (華娛)

表 2.9 分析項目 (3) 撲克牌面「A」造型設計

說明	1.	牌面「A」代表各花色第一張，即代表數字「1」。
	2.	分類規則：依序 有無造型人物 → 造型人物有無變化 → 花色 A 有無變化
	3.	一般撲克牌常見黑桃♠ A 具有特殊造型或尺寸 (造型分類 A 或 B)
	4.	迷你撲克牌之黑桃♠ A 僅尺寸變化，可能受版面影響。
	5.	許多於包裝說明為有主題之商品，其實於牌面與一般撲克牌無差異。
	6.	附加商業或其他用途之撲克牌，造型人物變化與花色通常無關連。
造型分類	A	無造型主題，四花色 A 沒有特殊形式變化。(或僅尺寸變化)
	B	無造型主題，僅黑桃♠ A 有形式變化。
	C	有造型主題，主要造型主題無變化，四花色 A 沒有形式變化。
	D	有造型主題，主要造型主題無變化，四花色 A 有形式變化。
	E	有造型主題，主要造型主題有變化，四花色 A 沒有形式變化。
	F	有造型主題，主要造型主題有變化，四花色 A 有形式變化。

	G 其他特殊設計
A	 <p data-bbox="384 427 1345 501">(九) 幸福串燒 (迷你撲克牌) 饅頭 (迷你) 撲克 (皮皮家族)</p>
B	 <p data-bbox="384 972 1345 1077">八將發將好運將撲克牌 (標的國際) No.900 黑貓 (開元美術印刷) 福客多撲克牌 (上海亮翔)</p>
C	 <p data-bbox="384 1518 703 1603">Disney 撲克牌 (大興寶)</p>

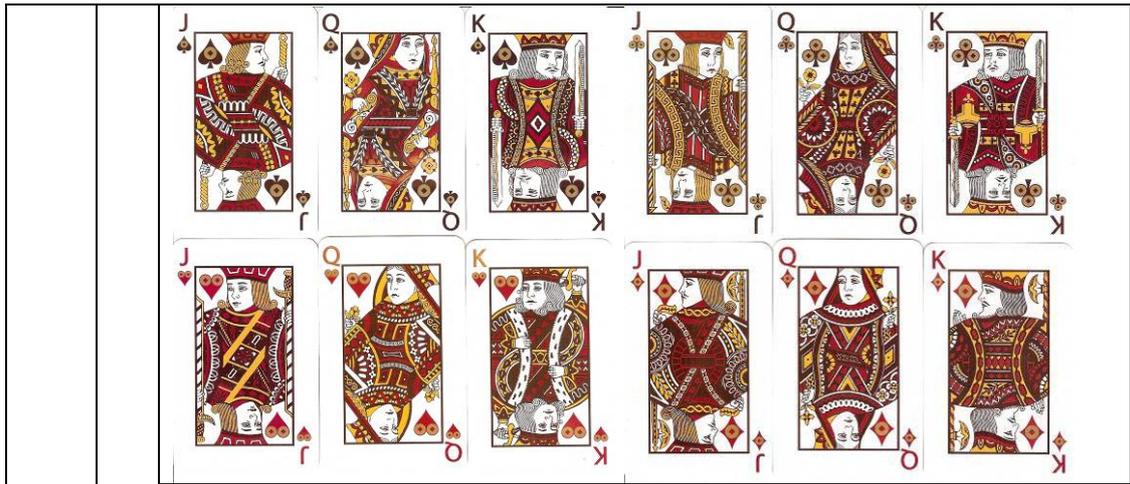
	D			
	E			
		<p>奶油獅撲克牌 (雄獅鉛筆廠)</p>		
	F			
		<p>OPEN 小將第三代 魔法撲克牌 (統一超商)</p>	<p>招財星撲克牌 (全家便利商店)</p>	

G		
	<p>麻將撲克 1/2 (華娛)</p>	<p>麻將撲克 2/2 (華娛)</p>

表 2.10 分析項目 (4) 撲克牌面「J」、「Q」、「K」造型設計

說明	<p>1. 牌面「J」、「Q」、「K」代表各花色第 11、12、13 張，即代表數字「11」、「12」、「13」。</p> <p>2. 分類規則：依序 有無造型人物 → 造型人物有無變化 → 是否依花色有無變化</p> <p>3. 一般撲克牌 JQK 具有特殊造型（造型分類 D 或 E）</p> <p>4. J、Q、K 為一般撲克牌最負造型變化的牌面。</p> <p>5. 附加商業或其他用途之撲克牌，造型人物變化與花色通常無關連。</p>		
	造型分類	A	無造型人物
		B	有造型人物，同花色主要造型人物沒有變化，依花色亦無變化。
		C	有造型人物，同花色主要造型人物有變化，依花色則無變化。
		D	有造型人物，同花色主要造型人物沒有變化，依花色則有形式變化。
		E	有造型人物，同花色主要造型人物有變化，依花色亦有形式變化。
		F	有造型人物，但沒有特殊關連。
G	其他特殊設計		
A	目前尚無適合樣本		

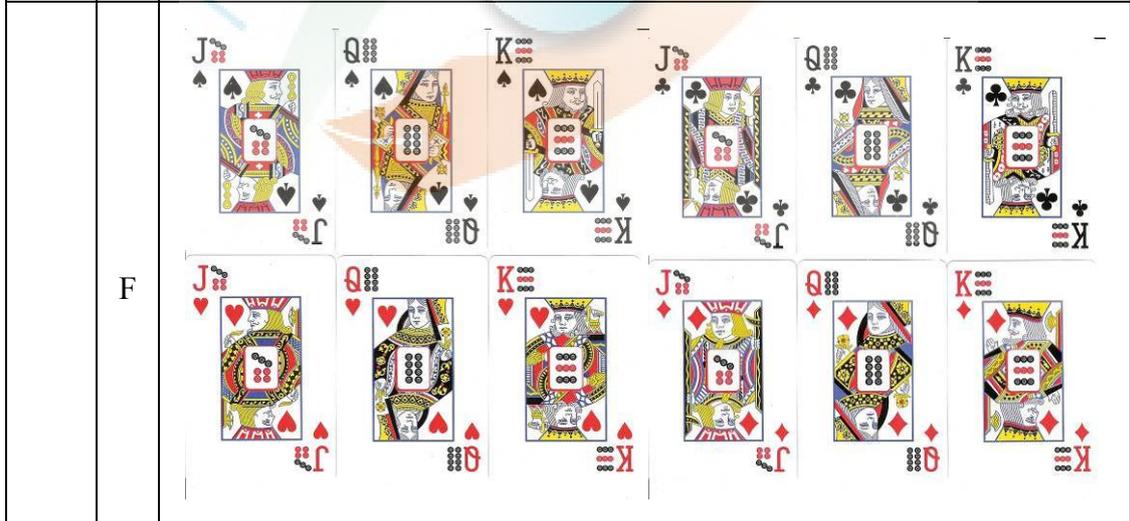
	B	
		<p>奶油獅撲克牌（雄獅鉛筆廠）</p>
	C	
		<p>OPEN 小將第三代魔法撲克牌（統一超商）</p>
	D	
		<p>OPEN 開心撲克牌（統一超商）</p>



招財星撲克牌 (全家便利商店)



大潤發 FP 撲克牌 (大潤發物流)



麻將撲克 (華娛)

表 2.11 分析項目 (5) 撲克牌面「A-10」造型設計

<p>說明</p>	<p>1. 牌面「A」至「10」代表各花色第 1-10 張，即代表數字「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」。</p> <p>2. 分類規則： 是否以花色排列堆疊 → 有無加入造型人物</p> <p>3. 一般撲克牌以花色堆疊的方式為主（造型分類 B）。</p>
<p>造型分類</p>	<p>A 非以花色排列堆疊</p> <p>B 以花色排列堆疊，沒有造型人物</p> <p>C 以花色排列堆疊，有造型人物</p>
<p>A</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>OPEN 開心撲克牌（統一超商）</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>昆蟲圖鑑撲克牌（企鵝）</p> </div> </div>

	<p>麻將撲克 (華娛)</p>	
<p>B</p>		
	<p>劍湖山撲克牌 (劍湖山世界)</p>	<p>饅頭 (迷你) 撲克 (皮皮家族)</p>

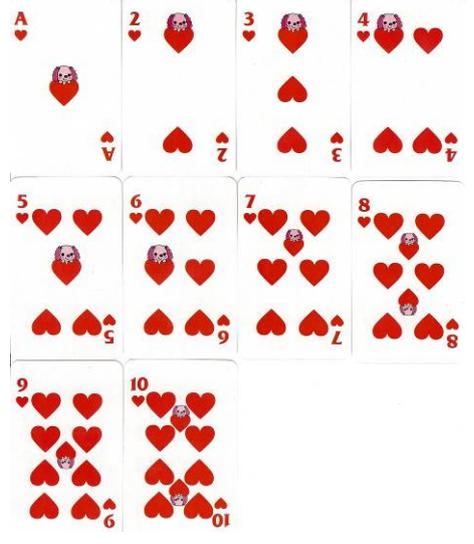
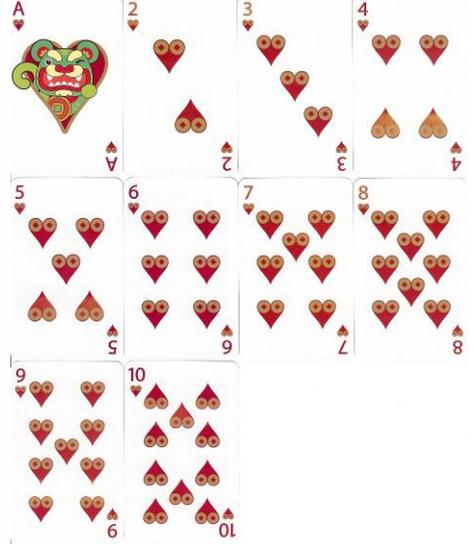
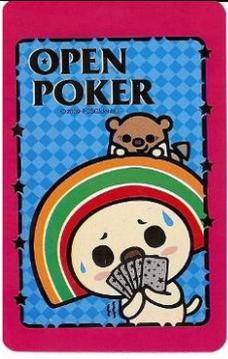
C		
	OPEN 小將第三代魔法撲克牌 (統一超商)	招財星撲克牌 (全家便利商店)
	麻將撲克 (華娛)	



表 2.12 分析項目 (6) 撲克牌花面造型設計

說明	<p>1. 一副撲克牌都有統一的一面 (本研究稱為「花面」), 其原因與撲克牌占卜與遊戲的功能裡, 都必須有隨機的設計, 於是花色統一, 以免因人的記憶造成隨機的功能喪失。</p> <p>2. 分類規則: 紋樣出現的次數</p> <p>3. 一般傳統的撲克牌花面以花色堆疊的方式為主 (造型分類 D)</p> <p>4. 強調創新的撲克牌類型, 其花面通常經過設計繪製 (造型分類 C)</p> <p>5. 強調公司形象的撲克牌類型, 強調其公司識別為主 (造型分類 B)</p>	
造型分類	A	沒有圖像, 僅以白色、黑色、單色呈現
	B	簡單圖像、紋樣、圖示僅出現一次 (LOGO)
	C	圖像、紋樣、圖示以群組方式出現 (整體的畫面)
	D	相同的圖像、紋樣、圖示、肌理形式, 重複堆疊出現
A	目前尚無適合的樣本	
B		
	吉祥撲克牌 (歐樂吉列等)	大潤發 FP 撲克牌 (大潤發物流)
C		
	OPEN 小將第三代魔法撲克牌 (統一超商)	八將發將好運將撲克牌 (標的國際)

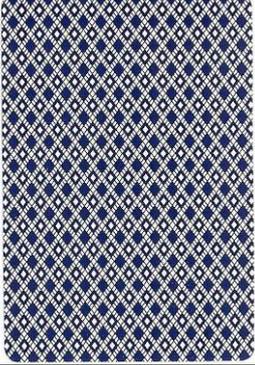
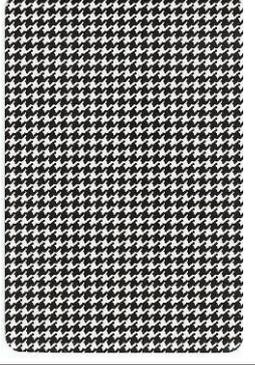
	D		
		福客多撲克牌（上海亮翹）	No.900 黑貓（開元美術印刷）

表 2.13 分析項目（7）襯卡的功能

說明	1.	本研究稱撲克牌牌面中，除了 54 張必要牌面以外的牌卡為「襯卡」。
	2.	除了既有的 54 張牌，部分的撲克牌則額外附有襯卡。襯卡的功能不一。
	3.	分類規則：襯卡的功能
	4.	一般傳統的撲克牌花面以花色堆疊的方式為主（造型分類 D）
	5.	強調創新的撲克牌類型，其花面通常經過設計繪製（造型分類 C）
	6.	強調公司形象的撲克牌類型，強調其公司識別為主（造型分類 B）
分類	A	單純襯卡：除了花面相同，襯卡為空白卡
	B	撲克牌的封面、版權功能
	C	產品公司或活動簡介、廣告行銷功能（例：抽獎卡）
	D	替代 JOKER（因為沒有 JOKER）
	E	說明書（使用說明、設計簡介等）

表 2.14 分析項目 (8) 造型與符合主題名稱的程度

說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本項次將撲克牌依符合主題的程度設定分類標準。 2. 主題名稱是指該撲克牌組是否有一個主題，例如原住民藝術或是米老鼠（卡漫人物）等等。 3. 分類規則： 是否有主題名稱 → 花面、JOKER、A、牌面、JQK、花色等符合主題設計的數量 4. 常見以在地文化為主題名稱的撲克牌，僅花面有做改變，而牌面卻使用公版（亦即印刷廠已經制定好的牌面版型）（造型分類 B，僅花面有改變）如樣本中原住民種族的原始藝術撲克牌（高山文化）、八將發將好運將撲克牌（標的國際）、劍湖山撲克牌（劍湖山世界）等。 5. 本項次分類標準項目中，常見被改變項目為：花面、JOKER、JQK。 														
分類	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%; text-align: center;">A</td> <td>沒有主題，單純的撲克牌</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 1 項有符合主題</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 2 項有符合主題</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 3 項有符合主題</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">E</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 4 項有符合主題</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">F</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 5 項有符合主題</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">G</td> <td>花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色等 6 項全部符合主題</td> </tr> </table>	A	沒有主題，單純的撲克牌	B	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 1 項有符合主題	C	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 2 項有符合主題	D	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 3 項有符合主題	E	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 4 項有符合主題	F	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 5 項有符合主題	G	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色等 6 項全部符合主題
A	沒有主題，單純的撲克牌														
B	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 1 項有符合主題														
C	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 2 項有符合主題														
D	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 3 項有符合主題														
E	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 4 項有符合主題														
F	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色僅其中 5 項有符合主題														
G	花面、JOKER、A、牌面、JQK 與花色等 6 項全部符合主題														

表 2.15 分析項目 (9) 附加功能

說明	1. 本項次將撲克牌依其功能提出分類。	
	2. 一般撲克牌的基本功能為「遊戲」與「占卜」，而撲克牌本身是商品。	
	3. 下述 B-F 分類意指除了 A 分類以外還含括有其他功能而論。	
	4. 多功能性的撲克牌種類通常不會只有一種功能，例如台南古蹟撲克牌（柏澧）及結合上述功能之 BCDE，而應分類為 F。	
分類	A	單純的撲克牌形式，為原始「遊戲」、「占卜」功能
	B	商品宣傳、商業行銷
	C	教育、教學教具
	D	觀光與文化傳播
	E	美術與設計表現、美感經驗
	F	其他功能
	G	綜合表現



表 2.16 分析項目 (10) 外在形式

說明	1. 本項次將撲克牌依其功能與內在規則外，即外在的形式提出分類的方法。				
	2. 項次中部分（下列加註 * 者）未加以詳列分類標準，其原因是該項次雖在設計時本應當留意，但是否得以加以分類，研究者認為尚未有一定客觀的標準，因此僅列出項次名稱。				
	3. 目前大多數的撲克牌均以紙類製作，或是紙類+膠膜的特殊形式，號稱「撕不破」的撲克牌形式種類。				
	4. 偶見特殊造型（巨大、狗骨頭造型、長橢圓、長矩型等誇張形式）或材質（金屬），但仍屬少數。這些撲克牌種類或許因其造型或材質不適合遊戲進行，但因特殊造型而會引起消費者注意。				
分類	A	形狀			
		1	幾何、對稱		
		2	非幾何、對稱		
		3	非幾何、不對稱		
	B	尺寸大小 *			
	C	厚薄 *			
	D	製作材質			
		1	紙材（經過紙漿製程）	5	布
		2	塑膠	6	金屬
		3	陶瓷、土、石、礦	7	其他材質（如屍體遺骸）
		4	木材、竹材		
	E	重量 *			
	F	包裝			
		1	紙材（經過紙漿製程）	5	布、編織
		2	塑膠	6	金屬
		3	陶瓷、土、石、礦	7	其他材質
		4	木材、竹材		
	G	其他			

三、策略與開放遊戲的分類

除了封閉遊戲以及機率遊戲以外，本研究將使用策略玩法的遊戲稱為「策略遊戲」，同時具有機率與策略兩種玩法的遊戲稱為「開放遊戲」。此二種遊戲通常都需要用到棋盤與棋子兩種道具，且又同時都使用策略的遊戲方法，因此本研究擬就策略與開放遊戲種類做造型形式與規則內容的設計分析，以做為後續的設計研究。

所謂策略遊戲，指的是其玩法中，代表玩家的棋子有一定的移動與行為規則，不會受到機率的影響，因此玩家僅需考慮使用的策略，不需考慮是會有變數的產生。諸如象棋、國際象棋（西洋棋）、跳棋、圍棋等棋類遊戲。這些遊戲的規則清晰，因此不乏有大型的區域性，甚至是國際性比賽舉辦。研究者認為要改變這些策略遊戲古老的規則並非容易，因此針對策略遊戲類型，本研究擬從造型上的改變進行研究，而省略其規則內容的部分。

對於同時具有機率與策略兩種玩法的遊戲類型，本研究將之稱為「開放式遊戲」。其中代表的類型，諸如「大富翁」，或稱為「MONOPOLY 地產大亨」的遊戲類型，不僅是家喻戶曉的遊戲，其多變的形式，也常可以融合文化意象元素於遊戲設計之中。

本研究擬就策略與開放遊戲進行造型與規則的分類，以協助後續設計研究的進行。

（一）象棋

象棋原創於中國，棋具分成棋盤與棋子。象棋種類，有經典的兩國象棋棋盤（圖 2.9），也有三國象棋（圖 2.10）、四國象棋（圖 2.11）的變形棋盤。典型常見的兩國象棋棋盤「計有直線九條、橫線十條，兩線交叉的地方為一著，滿盤具有九十著。棋盤分為兩方，每方各四格，中間一格為河界，例不畫線，這條河界將兩方分隔，以便雙方佈子列陣（傅天真，1969）。」⁶¹ 棋子可以走的位置稱為「著」。

一般的玩法即先擒住敵方的將帥即獲勝；若主棋（將帥）如果受困不能行動，亦以敗論。若下到最後，仍無法擒住敵方的主棋，則為和棋。棋子的字有黑紅兩色，每色共有七種十三個棋子，每種棋子都有應獨立

61 傅天真（1969）。棋類遊戲三十種。台北市：華聯。頁 1-13。下頁棋盤形式亦取自該著作。

遵循的規則。

一般常見象棋都是兩人對奕，亦有三人與四人對奕類型，頗為有趣。本研究考量象棋類型，因象棋有其約定俗成、眾所皆知的規則，變化相當多端、因此本研究僅針對其棋子與棋盤造型，結合地方文化元素予以重新設計改造。

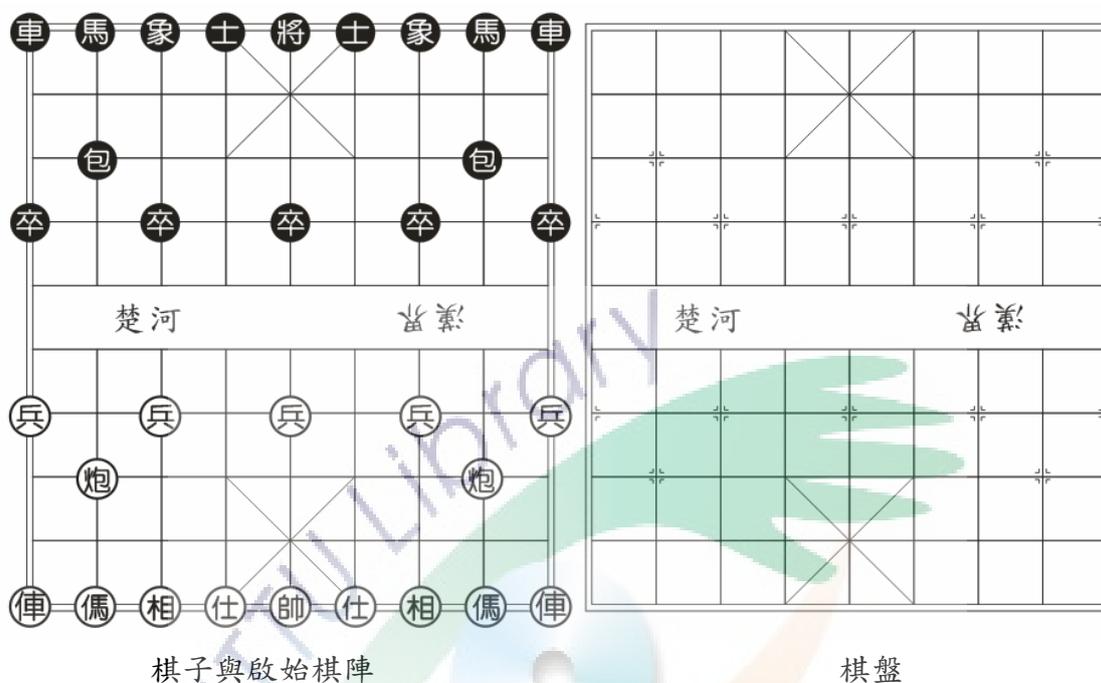
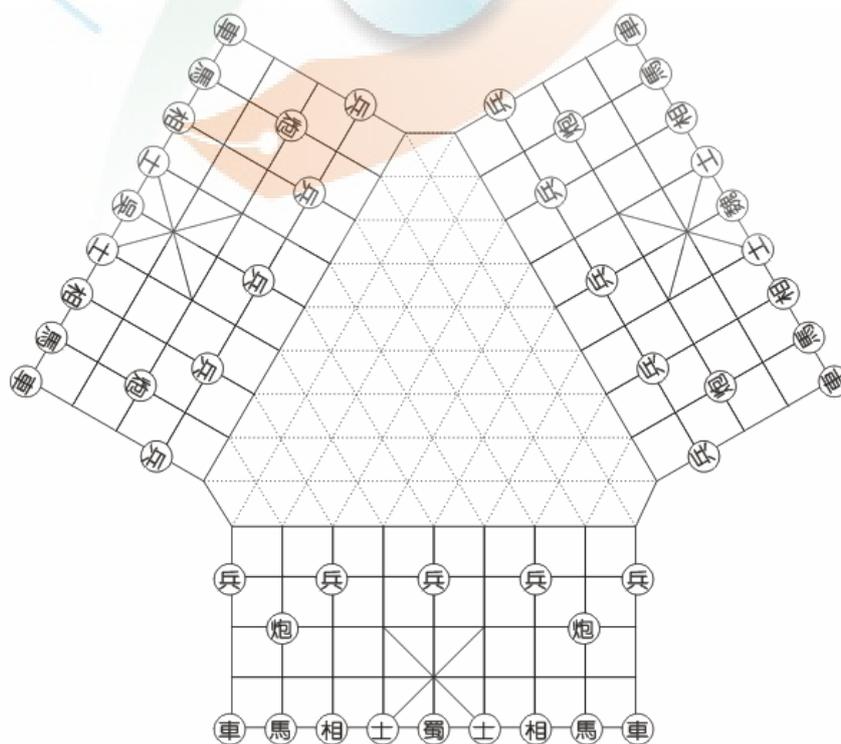


圖 2.9 兩國象棋（二人對奕）



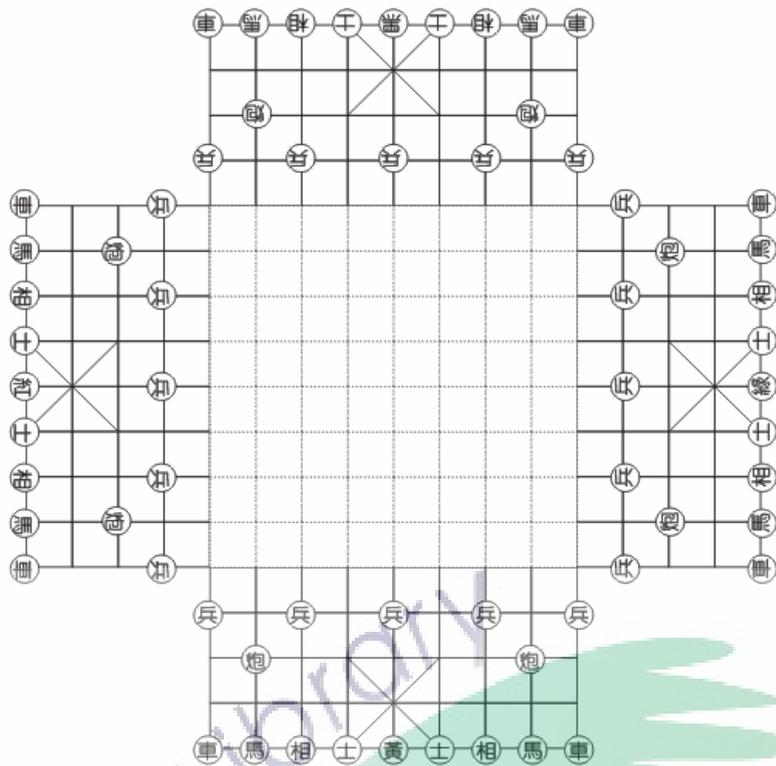


圖 2.11 四國象棋（四人對奕）

（二）國際象棋

國際象棋一般又稱為「西洋棋」或「歐洲象棋」，在形式上與內容上與中國象棋相類似，棋具同樣有棋盤與棋子，差異是棋子通常是立體、具象的，但亦可以使用繪製的棋子造型來替代，且西洋棋盤縱橫均有八行，共六十四著，黑白相間（圖 2.12）。

國際象棋的棋子有黑白兩色，每色共有六種十六個棋子（圖 2.13）。另一個與中國象棋最大的差異，便是女性角色（王后）的加入，頗為有趣。

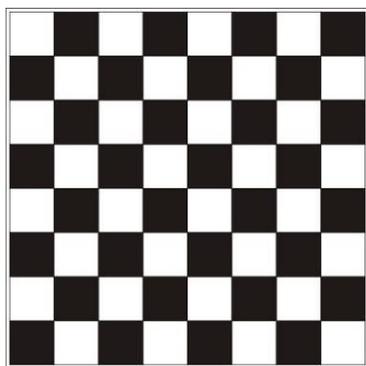


圖 2.12 西洋棋盤

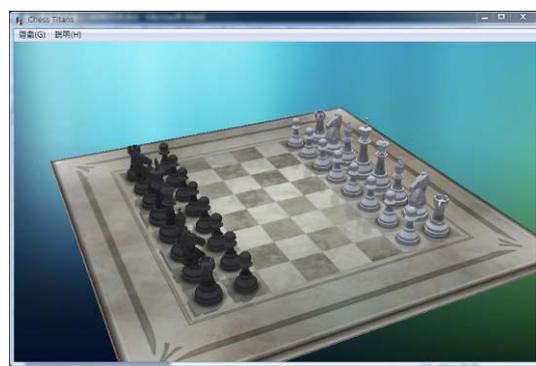


圖 2.13 電腦西洋棋遊戲畫面

由於棋子誇張的造型，與現代流行公仔⁶²的概念相符（圖 2.14，2.15，2.16，2.17）。本研究考量國際象棋類型，因有其明確、不可隨意改變、約定俗成、眾所皆知的規則，變化相當多端、因此本研究僅針對其棋盤與棋子造型，結合地方文化元素予以重新設計改造，而非規則的改變。



圖 2.14 故宮博物院展出之中世紀的象牙西洋棋造型⁶³

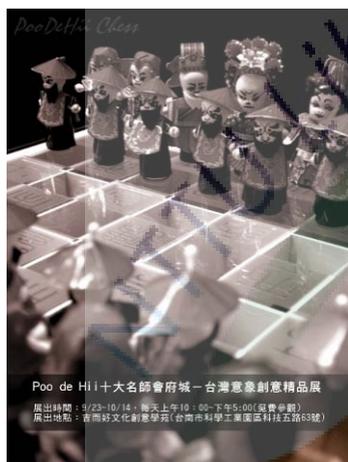


圖 2.15 布袋戲西洋棋造型⁶⁴



圖 2.16 長城造型西洋棋盤⁶⁵

62 公仔即實體或想像人物的模型。

63 作者不詳。資料來源：<http://www.npm.gov.tw/exh96/britishmuseum250/zh-tw/exh07.html>。檢索日期 2009 / 5 / 14。故宮博物院網站。

64 作者未詳。資料來源：<http://vovo2000.com/phpbb2/viewtopic-18783.html>。檢索日期 2009 / 5 / 14。

65 嘉文企業有限公司產品，資料來源：<http://tw.ttnet.net/ttnet/gotopr///0/944303034303133353.htm>。檢索日期 2009 / 5 / 14。



圖 2.17 以西洋棋為造型所設計的海報

(三) 中國跳棋

中國跳棋是相當通俗的一個棋種，棋具僅有棋盤與棋子即可進行。一般所見跳棋為六角型（圖 2.18），由二或三人對奕。亦有四角、八角型的跳棋。對局者所擁有的棋子數量相同，端看棋盤格數決定。對局開始時，將各自的棋子佈局在其中一角的區域中，各自分定以後便開始移動，根據一定的規則，如小跳、中跳、等距離跳（大跳）等（傅天真，1969），將所有的棋子跳至對岸己方的領域之中即結束遊戲，由最先完成者獲勝。

本研究考量中國跳棋遊戲類型，因有其眾所皆知的簡單規則，極易受到大眾接納、因此本研究僅針對其棋盤與棋子造型，結合地方文化元素予以重新設計改造，而非規則的改變。

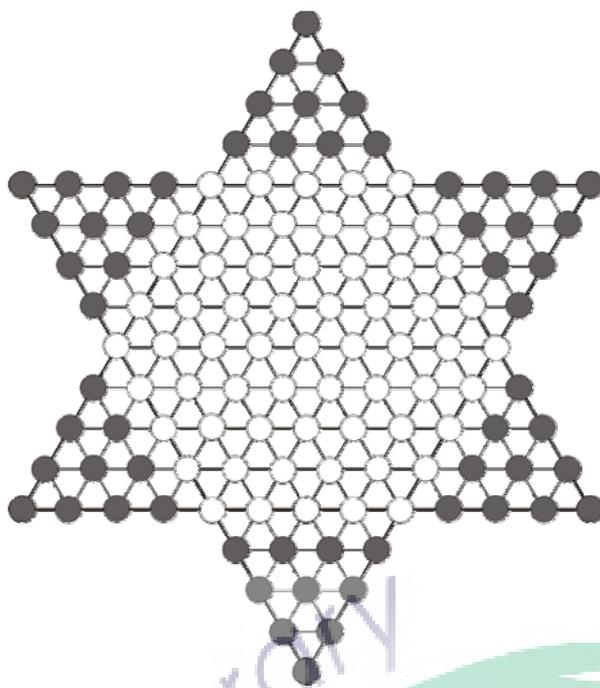


圖 2.18 中國跳棋棋盤

(四) 國際跳棋

國際跳棋又稱為「斜方棋」，與中國跳棋最大的差異在於，中國跳棋以變更方位為規則，而國際跳棋則在吃掉敵方的棋子，已將敵方的棋子吃完為勝。

國際跳棋棋盤與國際象棋的棋盤相同，都是黑白相間，唯有棋子的位子與下法不一樣（圖 2.19）。因為棋子是走斜的，所以其實只用到棋盤上一半的棋格。棋子每次走一格，當前方有敵營棋子時，就可以「跨吃」的方式，吃掉對方的棋子。一般棋子只能向前進，而到達敵方陣營底端的棋子，則可以倒退或前進（傅天真，1969）。

本研究考量國際象棋的遊戲類型，因有其眾所皆知的簡單規則，國際間亦有盛大的比賽，因此本研究僅針對其棋盤與棋子的造型，結合地方文化元素予以重新設計改造，而非規則的改變。

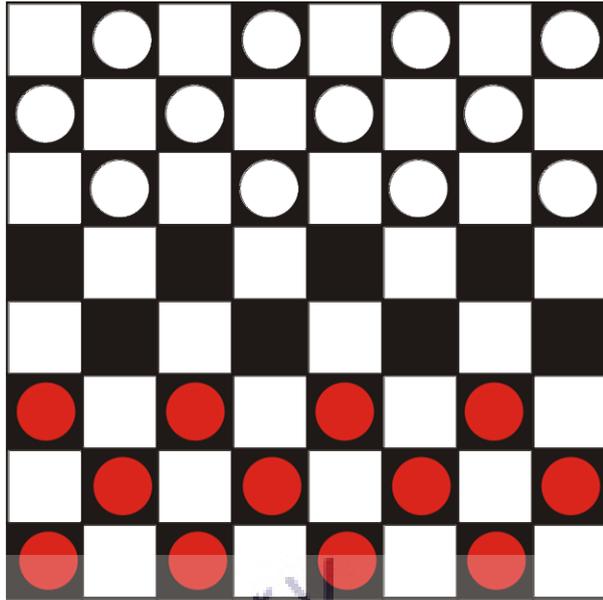


圖 2.19 國際跳棋棋子啓始位置與棋盤

（五）三行棋

最常見的三行棋其實就是流行於孩童之間的「圈圈叉叉」紙筆遊戲，即在於一個井字九格的範圍內兩人對奕，以同一個符號或棋子能先成爲一個連線（三連續子）者獲勝，規則簡單卻有趣。三行棋道具有井字棋盤（共九格）以及兩種棋子造型各五個（圖 2.30）。

本研究考量三行棋遊戲類型，因其眾所皆知的簡單規則，極易受到大眾接納、因此本研究僅針對其造型，結合地方文化元素予以重新設計改造，而非規則的改變。



圖 2.20 市售三行棋的棋子與棋盤

(六) 開放遊戲— MONOPOLY 地產大亨

在我國所謂的「大富翁」遊戲，其實起源為 MONOPOLY（地產大亨）的資本主義金流遊戲（圖 2.31），而因為該遊戲類型在我國搶先被亞灣文具⁶⁶登記為「大富翁」之名並盛行於市，因此當 MONOPOLY 被引進時只好使用「地產大亨」的名字。因為該遊戲種類以「大富翁」之名遊戲盛行於我國，因此在大家還是習慣將此類遊戲稱為「大富翁」（圖）。

該款遊戲的設計概念是資本主義「競爭」與「壟斷」的概念，玩家需要猜想、謀略，在有限的金錢資源下，擴張自己的資產，讓自己的財產、資金越來越雄厚壯大，也要同時設法收刮他人的資產。萬一在這種競爭之下謀略不成功，還有可能會破產，提早出局。而獲勝者，即為擁有最多資產的贏家。

本類遊戲所使用的道具除了棋盤與棋子，通常還有代表機會元素的骰子（決定棋子前進幾格的道具）、變數牌卡（機會與命運，代表每個人不同的人生際遇）以及資格元素（籌碼，即錢或點數；資產，即房屋、產權證）等。

遊戲形式多變，規則依設計概念能有所改變，還可以結合各種遊戲種類來進行。從外在造型到內在規則的建立，均有其可以探討與發展的前景。

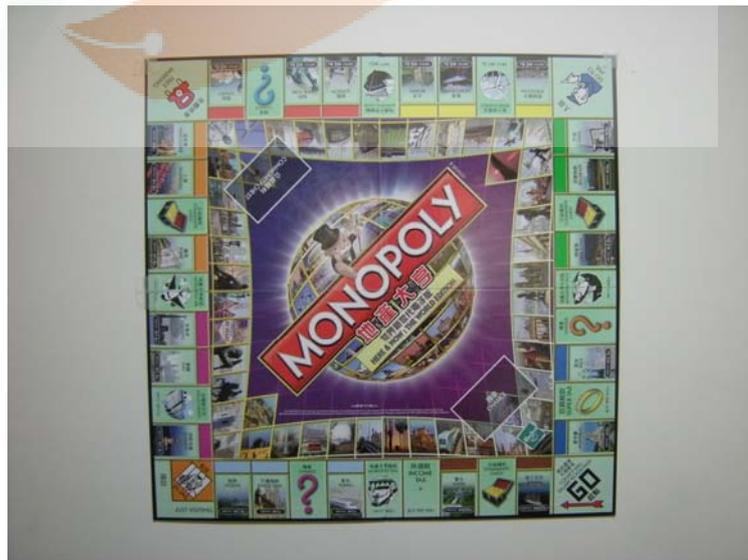


圖 2.21 MONOPOLY 地產大亨世界版的遊戲棋盤

⁶⁶ 「大富翁」是亞灣文具股份有限公司所註冊擁有，其官方網站網址是 <http://www.yawanst.com/>。

為求本研究後續設計發展能有所依據，因此針對策略與開放遊戲的類型進行形式與規則內容的分析與整理。研究分析的項目計有十四項(表 2.17)：

分類	分析項目	
基本概念	(1) 競爭與獲勝	表 2.18
	(2) 淘汰	表 2.19
策略與棋盤	(3) 路線的封閉性	表 2.20
	(4) 折返點與捷徑	表 2.21
	(5) 抉擇點	表 2.22
	(6) 棋盤的造型	表 2.23
	(7) 棋子的造型	表 2.24
資產種類	(8) 資產	表 2.25
	(9) 籌碼	表 2.26
機率	(10) 前進方法	表 2.27
	(11) 變數(機會元素)	表 2.28
紀錄	(12) 紀錄工具	表 2.29
附加功能	(13) 功能	表 2.30
商品特質	(14) 外在形式	表 2.31
表 2.17 策略與開放遊戲研究分析項目(本研究整理)		

表 2.18 分析項目(1) 競爭與獲勝

說明	1. 本項次指的是遊戲的中競爭與如何獲勝的概念分類。	
	2. 分類規則： 是否有競爭 → 獲勝的方法	
	3. 沒有競爭的遊戲類型，通常只有一人也可以玩。	
	4. 有競爭的遊戲，則必須是兩人或兩人以上才得進行。	
分類	A	沒有競爭
	B	有競爭，率先抵達或接近終點者獲勝
	C	有競爭，依籌碼、資產或點數、分數多寡
	D	有競爭，消滅或生存

表 2.19 分析項目 (2) 淘汰 (出局)

說明	1. 本項次指的是遊戲的中是否有淘汰 (出局) 機制。	
	2. 分類規則： 是否有淘汰 (出局) 機制 → 淘汰 (出局) 的方法	
	3. 沒有出局的遊戲類型，通常是「率先抵達終點」的遊戲類型。	
	4. 沒有競爭的遊戲類型通常會有「隨機出局」的機制。	
分類	A	沒有淘汰 (出局) 機制
	B	有淘汰 (出局) 出局機制，隨機淘汰出局。
	C	有淘汰 (出局) 出局機制，破產或資產成爲零或負數
	D	有淘汰 (出局) 出局機制，被消滅時即出局

表 2.20 分析項目 (3) 路線的封閉性

說明	1. 本項次指的是遊戲的中的路線是否有終點做分類。	
	2. 分類爲終點，終點代表遊戲結束，因此會影響整體遊戲的設計基礎，是否有終點，代表遊戲是否以終點爲結束遊戲及分勝負的依據。	
	3. 分類標準： 是否有終點 → 是否有折返規定	
	4. 沒有終點的遊戲類型，通常是以籌碼多寡取決勝負的遊戲類型。	
	5. 大部分有終點的遊戲種類，都會要求超過擲骰點數要折返路線。	
分類	A	沒有終點 (同樣路線循環使用)
	B	有終點，沒有折返規定
	C	有終點，有折返規定

表 2.21 分析項目 (4) 折返點與捷徑

說明	1. 本項次指的是遊戲的中路線的伸縮方式做分類。	
	2. 第一分類為折返點，代表終點距離的延伸 折返點又分為兩種：終點折返與強制折返點	
	3. 第二分類為捷徑，代表終點距離的縮短	
	4. 分類規則：是否有折返點 → 是否有捷徑	
	5. 沒有出局的遊戲類型，通常是「率先抵達終點」的遊戲類型。	
	6. 沒有競爭的遊戲類型通常會有「隨機出局」的機制。	
分類	A	沒有折返點，沒有捷徑
	B	沒有折返點，有捷徑
	C	有折返點，沒有捷徑
	D	有折返點，有捷徑

表 2.22 分析項目 (5) 抉擇點

說明	1. 本項次指的是遊戲的中的路線的變數做分類。	
	2. 第一分類為抉擇點	
	3. 第二分類為做抉擇的方式	
	4. 分類規則： 是否有抉擇點 → 是否能自主抉擇	
	5. 有種抉擇點設計，乃由遊戲設定題目，因玩家的答案而有不同路線 規劃者，則為分類 B。	
分類	A	沒有抉擇點
	B	有抉擇點，依既有規定進行路線
	C	有抉擇點，經由擲骰決定路線
	D	有抉擇點，玩家自行決定

表 2.23 分析項目 (6) 棋盤的造型

說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本項次將遊戲的棋盤做造型上的分類。 2. 本項次分類限定為平面的棋盤類型 3. 分類標準：主要依路線特質分類 4. 開放路線棋盤通常使用在傳統的棋類遊戲之中（矩陣棋盤），而且可以部分種類棋盤還可多種棋類共用。 5. 有某些種類棋盤看似有多條路線，但其實是許多不相干的路線，因此仍做單一路線棋盤論。 	
分類	A	開放路線棋盤（矩陣棋盤）
	B	單一路線棋盤（含可終點折返式設計）
	C	複雜路線棋盤（含捷徑或強制折返點）
	D	單迴圈式棋盤
	E	多迴圈式棋盤（在迴圈中還有小迴圈）
	F	複雜迴圈式棋盤（結合上述多種棋盤類型）

表 2.24 分析項目 (7) 棋子的造型

說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本項次將遊戲中代表玩家的棋子的造型做分類。 2. 分類規則： 是平面或立體 → 是否為椎體 → 是否有具體形像 → 是否為公仔 3. 有一種新的棋子種類，它是將卡片插拴在底座上，當作棋子。雖是平面的，但卻又能站立，佔據空間。但主體為卡片，因此仍歸類為平面式的棋子。(分類項目 A) 4. 幾何體棋子即傳統棋類所用的筒狀棋子造型，如象棋棋子。(分類項目 B) 5. 簡單椎體與具象椎體的差異，即具象椎體有身份意象或有別於幾何造型以外的造型。 6. 公仔即實體或想像人物的立體模型。(分類項目 E) 										
分類	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%; text-align: center;">A</td> <td>平面式</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td>幾何體</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td>簡單錐體</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td>具象錐體</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">E</td> <td>雕像公仔</td> </tr> </table>	A	平面式	B	幾何體	C	簡單錐體	D	具象錐體	E	雕像公仔
A	平面式										
B	幾何體										
C	簡單錐體										
D	具象錐體										
E	雕像公仔										

表 2.25 分析項目 (8) 資產

說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本項次將遊戲中玩家所擁有的資產種類做分類。 2. 所謂籌碼即指分數、點數、生命值或是金錢等量化的數值，是玩家獲勝或失敗的關鍵。 3. 籌碼外資產，如保留的權利、有價格的房地產、稱謂等。 4. 分類規則： 是否具有資產 → 是否僅為籌碼 → 是否有籌碼外的資產 5. 傳統棋類大多數都是沒有資產的分類（分類項目 A） 	
分類	A	沒有資產
	B	只有籌碼
	C	有籌碼也有資產
	D	只有資產



表 2.26 分析項目 (9) 籌碼

說明	1.	本項次將遊戲中代表玩家籌碼的造型。
	2.	所謂籌碼即指分數、點數、生命值或是金錢等量化的數值，是玩家獲勝或失敗的關鍵。
	3.	分類規則： 是單一或多元（二種以上）資訊 → 形式分類
	4.	一般具有籌碼的遊戲種類均以紙鈔與錢幣為主（分類項目 A 與 B）
	5.	有部分遊戲使用帳簿、存摺紀錄籌碼（分類項目 C）
	6.	因時代演進，電子錢幣的觀念也應用在桌上遊戲的設計，如最著名的 MONOPOLY（地產大亨）新一代的遊戲均使用電子紀錄設備（晶片卡造型）（分類項目 D）
	7.	本分類項其實就是現今社會通用的金流方式翻版。
分類	A	單一資訊，紙鈔或點數卡
	B	單一資訊，錢幣
	C	單一資訊，帳簿
	D	單一資訊，電子紀錄
	E	多元資訊，非電子紀錄（不止紀錄一種資訊，可能是等值的轉換）
	F	多元資訊，電子紀錄
	G	其他

表 2.27 分析項目 (10) 前進方法

說明	<p>1. 本項次將遊戲中玩家藉以決定棋子前進格數的工具做分類。</p> <p>2. 分類規則： 是否為隨機形式 → 是否使用器材 → 器材的形式分類</p> <p>3. 一般傳統棋類沒有用骰子，乃按規定前進。(分類項目 A 與 B)</p>	
分類	A	非隨機方式，使用一定規則前進
	B	隨機方式，使用競賽結果 (勝負合意，如猜拳)
	C	隨機方式，使用骰子或抽籤等方式
	D	隨機方式，使用轉盤或機械
	E	隨機方式，使用電子設備決定
	F	混合模式 (隨機與非隨機共存)

表 2.28 分析項目 (11) 變數

說明	<p>1. 本項次將遊戲中代表機會元素特徵之一的「變數」依其性質做分類</p> <p>2. 所謂變數是指棋盤規則與前進方式以外，遊戲所設定的機會元素。</p> <p>3. 本項次不論機會元素的比例多寡，以明確分類定義。</p> <p>4. 分類規則： 是否安排有變數 → 特質分類</p> <p>5. 所謂任務，即要求玩家的動作，如暫停一次，或是前進後退幾格。</p> <p>6. 所謂生存條件，即玩家的資格、籌碼或資產，會影響是否生存、淘汰或是獲勝的關鍵。</p>	
分類	A	沒有變數設計
	B	有變數設計，任務的給予或取消
	C	有變數設計，單方加強、恢復玩家生存條件
	D	有變數設計，單方減少、剝奪玩家生存條件
	E	有變數設計，生存條件的轉移

表 2.29 分析項目 (12) 工具

說明	1. 本項次將遊戲是否有基本道具（棋盤、棋子、前進方式、籌碼、變數、說明書等道具以外）以外的工具性質做分類。	
	2. 分類規則： 是否有工具 → 工具特質分類	
	3. 建築物模型、產權證明等，均屬於分類項目（B）。	
	4. 紙筆紀錄、電子紀錄等，屬紀錄功能，是分類項目（C）。	
	5. 沙漏、計時器等是時間限制工具，屬分類項目（D）。	
分類	A	沒有工具
	B	有工具設計，代表產權、地位或權利
	C	有工具設計，紀錄條件
	D	有工具設計，限制時空範圍
	E	有工具設計，有其他功能分類

表 2.30 分析項目 (13) 功能

說明	1. 本項次將桌上遊戲依其功能提出分類。	
	2. 一般桌上遊戲的基本功能為「遊戲」與「競賽」。	
	3. 下述 B-F 分類意指除了 A 分類以外還含括有其他功能而論。	
	4. 多功能性的桌上遊戲種類通常不會只有一種功能，例如大富翁（亞灣）台灣之旅，即將台灣各地的地名與該地極富盛名的在意意象做結合，使玩家在遊戲的同時，亦能夠獲得某些訊息。	
分類	A	單純的遊戲形式，為原始「遊戲」、「競賽」功能
	B	商品宣傳、商業行銷
	C	教育、教學教具
	D	觀光與文化傳播
	E	美術與設計表現、美感經驗
	F	其他功能
	G	綜合表現

表 2.31 分析項目 (14) 外在形式

說明	1. 本項次將桌上遊戲依其功能與內在規則外，即外在的形式提出分類的方法。				
	2. 項次中部分（下列加註 * 者）未加以詳列分類標準，其原因是該項次雖在設計時本應當留意，但是否得以加以分類，研究者認為尚未有一定客觀的標準，因此僅列出項次名稱。				
	3. 桌上遊戲形式各異，設計可依實際需求變更使用的外在形式。				
分類	A	形狀			
		1	幾何、對稱		
		2	非幾何、對稱		
		3	非幾何、不對稱		
	B	尺寸大小 *			
	C	厚薄 *			
	D	製作材質（包含所有道具）			
		1	紙材（經過紙漿製程）	5	布
		2	塑膠	6	金屬
		3	陶瓷、土、石、礦	7	其他材質（如屍體遺骸）
		4	木材、竹材		
	E	重量 *			
	F	包裝			
		1	紙材（經過紙漿製程）	5	布、編織
		2	塑膠	6	金屬
		3	陶瓷、土、石、礦	7	其他材質
		4	木材、竹材		
	G	其他			

本研究將依以上述各項分類方法，做為創作桌上遊戲的依據，並且於分析時說明。

第三章 設計研究的實施

本章節擬就上揭章節所論及的創作理論、流程進行解構與再結構，歸納出屬於本研究適用的創作理論；第二部份對地方文化意象做為設計符號提出一套擷取方法，並針對利嘉社區的地方文化做為設計符號的部分進行挑選與整理；第三部分就前揭章節所論及之創作理論、遊戲設計理論與分類方式，決定本研究欲進行設計的桌上遊戲類型以及解構分類特質，做為本研究設計行為的具體交代。

第一節 桌上遊戲的創作理論

本研究參酌陳俊斌（2006）對遊戲創作的看法以及王昱心（2009）文化創作的理論加以結合，並加本研究的心得後，歸納出一套地方文化意象如何應用在桌上遊戲創作的理論（表 3.1），並做為本研究立論之據（圖 3.1）。

A	產品價值	A1. 文化價值	遊戲對文化傳承與地方意象傳達有正面的價值
		A2. 玩家價值	遊戲能具備遊戲該有的特質，使玩家獲得有趣、競爭的體驗
		A3. 產業價值	遊戲能成為一門產業或產業的一個環節
B	文化創意條件	B1. 文化認知	對文化的了解、文化涵義、習俗體驗、田野調查、藝術精華
		B2. 美學素養	美術設計理論、設計技術、美感經驗、意象的擷取與應用
		B3. 設計企畫	設計技術、造型與材質應用、涵義提升、文化傳承之設計概念
C	遊戲設計理論	C1. 主體價值	夢想、競爭、壟斷、冒險、合作、正向積極、知識認知、體會決定對遊戲主體（玩家）的價值（呼應項次 A）
		C2. 規則內容	機率與策略、路線與前進、遊戲規則、機會元素、內在意象規則內容的抉擇（本研究對玩法與遊戲的分類）
		C3. 遊戲造型	外在意象（材質應用、圖文意象）、道具的設計與應用

表 3.1 地方文化意象應用在桌上遊戲設計的條件三元素（本研究整理）

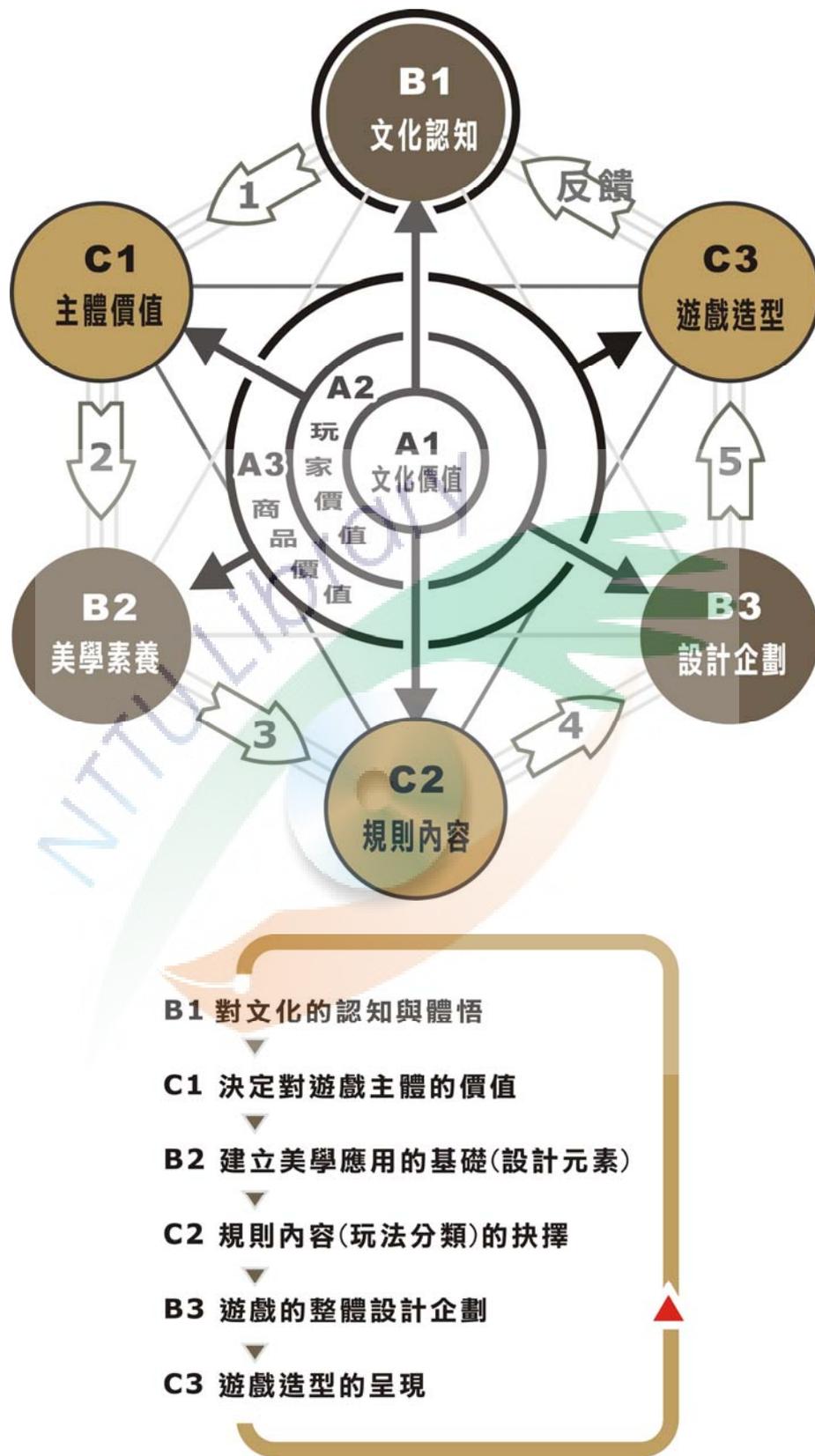


圖 3.1 地方文化意象應用在桌上遊戲設計的條件關係與創作步驟（本研究整理）

一件好的文化創意商品屬性的桌上遊戲的設計，設計者應透過文化的認知，除了在表現上造型表現上有地方文化意象的呈現，更應使規則內容也具備文化的涵養與內容，使遊戲的文化價值「內外兼具」，並透過結構化的選擇，使得遊戲的創作能夠兼顧文化、玩家與商品三方的價值，這樣的文化創意商品才具意義。

在創作步驟方面，研究者依下列步驟進行設計創思與創作（如圖 3.1 中箭頭與標號）：

步驟（一）B1. 文化認知

對目標文化進行深入的了解、洞悉其文化涵義、親身體驗其習俗、進行調查與訪問等，並思考即將創作的這款遊戲反映了什麼文化內涵？

步驟（二）C1. 主體價值

決定這款遊戲是否能「好玩」，以及是否有成爲「商品」的條件，亦即此款遊戲將對玩家擁有何種玩家價值與商品價值？

步驟（三）B2. 美學素養

擷取在美學的思維下，擷取目標文化之藝術特徵與精華，進行遊戲的基礎造型與規則設計。

步驟（四）C2. 規則內容

參照本研究對玩法與遊戲的分類，決定此爲何種遊戲類型？

步驟（五）B3. 設計企畫

針對遊戲做整體設計規劃與創作技術的選用。

步驟（六）C3. 遊戲造型

實際進行遊戲整體與局部的造型呈現與製作。

上圖中外圍圓圈間各有箭頭指引，乃表示一個文化創意商品範疇的桌上遊戲的產製流程，可以透過文化認知建構主題的概念，同時要經由美學的素養以及對內容規則的編輯架構，以致對遊戲整體能透過完整的設計企畫過程，最後才呈現在遊戲的造型上。最終這樣的產品，同樣可以呼應設計者與玩家對文化的認知，再形成改善、修正的循環，使作品符合需求。

第二節 利嘉社區地方文化意象的決定

本研究有個很重要的目的，即在建構一套或許地方文化意象的方法。

本研究所採用的方法，是以列表檢核的方式來使得設計者在經過文化認知的過程之後，能夠重新檢視其所認知、體悟的文化內涵，是否能轉化、成為設計產品中的地方文化意象的符號呈現。因此研究者透過分析前揭文獻探討中各方學者專家的見解，並且容會自己對地方文化意象的體悟，試圖將「何謂」地方文化意象的各表徵項目進行粗略性的整理，並且加入一些在設計企畫時，會使用到、實際操作到的表格項目，並以利嘉社區地方文化意象做為實際操作範例（表 3.2）。

做為一項文化創意的創作工具，表格中加入步驟指引的設計，研究者進行文化研究以後，透過既定步驟：檢視意象分類、填入詳細分類、考量是否為區域特色，判定為區域特色以後，將內容項目簡述記載，隨後註記要特別留意的地方，以便日後參考選用。項目可依實際需求增刪，項目選填也無須太過強制或嚴格分類，以符合實際運作。本節次即以此法選取何謂利嘉社區的地方文化意象，再進行轉化成設計元素。

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
1	自然	地形	山坡	✓	俯瞰台東平原	位在台東市西南的山坡
			呂家山	✓		連著中央山脈，遠處看像大帽子一樣
			中央山脈	✓		背倚中央山脈
		水文	卑南大溪	✓		俯瞰台東平原
			利嘉溪	✓	在大南隔壁村	歷史的事件
			太平洋	✓		遠眺太平洋的壯闊
			地下水	✓		很甘美，很多人都會特地來載水

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
			淨水廠	✓		是台東市的水源地
			呂家圳			日據時代便蓋好的灌溉溝渠
		氣候	風			看風在樹梢跳舞
			季風			可能有颱風等災害
		天象	陽光			溫和的陽光滿溢
		動物	鳥類	✓	利嘉林道	松雀鷹、大冠鷲、領角鴞、白尾鵰、綠畫眉、斑文鳥、五色鳥
			特有種	✓	利嘉林道	台灣獼猴、朱鸕、橙腹樹蛙、黑熊、雲豹
			獸類	✓	打獵	水鹿、山豬、山羌
		植物	豐富的植物資源		利嘉林道	台灣杉、紅檜、樟樹、楓香、構樹、澀葉榕、木油桐、台灣欒木、相思樹、野生蘭花
			老樹群落	✓	老茄苳、榕樹	老樹群落
				✓	四抱樹	茄苳、雀榕、三角梅、蝴蝶蘭。在利嘉國小，有特色
				✓	紅棟樹	在利嘉國小，縣府列管
					苦棟樹	在利嘉國小，縣府列管
		資源	水源		淨水廠	利嘉是台東地區的水源地
		景觀	呂家山		蔥鬱森林 蟲鳴鳥叫	林木蒼鬱、空氣清新，有豐富的動植物資源。是台東的陽明山
		景點	利嘉林道	✓	保育	利嘉野生動物重要棲息環境
				✓	特色動植物	台灣獼猴、朱鸕、橙腹樹蛙
			產業道路		利嘉產業道路	與利嘉林道相通
			利嘉國小		校園幽美	

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
				✓	梅之宴音樂祭	
		災難	土石流		有警戒區	
		其他	古道	✓	利嘉←→初鹿	古時候卑南族祖先開闢
2	歷史	族群	卑南族	✓	主要族群	構成利嘉 2/3 人口，有石生和竹生文化
			魯凱族	✓	達魯馬克	隔壁村，有姻親、血緣關係
			布農族	✓	內本鹿	敵人！
			排灣族	✓		附近村落族群，有往來
			荷蘭人	✓		打過仗，衛西理事件
			清朝人	✓		打過仗，大庄事件
			日本人	✓		皇民化很成功
			漢人	✓		構成利嘉 1/3 人口
		朝代	上古時期	✓		知本是主部落，利嘉是第三勢力
			荷西時期	✓		打過仗，衛西理事件
			清領時期	✓		打過仗，大庄事件
			日據時期	✓		皇民化教育很成功
			現代			
		傳說	陸發岸	✓	起源傳說	石生與竹生
			利嘉起源	✓		驛站型聚落
		史料	地名	✓	呂家望	卑南族（pinuyumayan）傳統八社中呂家社（likavung）
				✓	利卡夢	LIKAVONG，官方文化教材中的名字
				✓	Likavung	土地很肥沃，種的地瓜會長得很大
				✓	地名的演替	代表歷史的痕跡
					族群和諧群居	原漢共容共榮，是特色
			皇民化	✓	日據皇民化	日據時代為鄰近軍政教中心

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
			文化流失	✓	遺失傳統文化	卑南族中最嚴重的部落
		事件	衛西理 事件	✓	衛西理被殺害	與荷蘭人的衝突
			大庄事件	✓	官逼民反	與清朝政府的衝突
			竹林戰役	✓	權力轉移	古時候部落間的戰爭
		故事	林韻梅	✓		林老師寫的小品文章
			卑南族	✓	卑南族	卑南族口傳文學故事
		遺跡	呂家神社	✓		已經是廢墟了
			起飛場	✓	日據後成了路	神風特攻隊
		歷史建築	共榮診所	✓	日據保健室	95.4.1 因地震引起火災焚燬
		人物	社區耆老			歷史人物或現代有名望的社區人物
		文物	利嘉國小		文物室	
		研究成果	利嘉國小			文史研究、文化傳承的教學
3	制度	飲食	卑南族		觀念	取之於大自然、健康
				✓	傳統美食	阿拜、樹豆……
			原始部落	✓	特色餐飲	
		服飾	卑南族	✓		漂亮的傳統服飾
		風俗	卑南族	✓		卑南族風俗民情，漢化頗深
		哲學	卑南族	✓		在自然中求生存，敬鬼神
		宗教信仰	道佛		主要宗教	有媽祖宮、慈德寺、 私人宮廟
			基督天主		次要宗教	有兩座教堂
		祭典	卑南族	✓	傳統祭典	年祭（狩獵祭、除喪祭、少年猴祭）
				✓		小米播種活動、收穫祭典
				✓	拉漢（祭司）	打拉冒（魔法術）

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
				✓	聯合年祭	卑南族聯合年祭
	政治	卑南鄉			隸屬鄉鎮	
			派出所		警政機構	提供觀光導覽服務
			淨水廠			台東的水源地
			利嘉油庫	✓	軍事機構	
	交通	台九乙		✓		交通要道
			東 52	✓		交通要道
	經濟	社區營造			社區營造活動	產銷活動
			商業活動	✓	特色商業	風味餐廳、茶坊、特色民宿
	農業	農業		✓	以釋迦為大宗	茗葉、金線蓮、木耳、有機蔬菜
			畜牧		牧場	豬、羊、鹿、放山雞
			採集			到山上採集、捕捉食物
	教育	利嘉國小		✓		區內唯一學校，百年歷史
				✓	梅之宴音樂祭	相當著名
					陶藝	陶藝教學
			巴拉冠			社區活動中心（社教功能）
			重視教育			從事公、教、醫職人員的比例較其他鄰近村落高
	運動	起飛場		✓	景觀與活動	呂家山上的飛行傘起飛場
	科學	金線蓮			組織培養	地方企業之一
			利嘉國小		科學教育活動	
	族群關係	原漢共存		✓		有彈性的部落文化
	文化特徵	卑南族		✓	卑南族文化	
	團體規則	卑南族		✓	年齡階層	與阿美族相仿
			卑南族	✓	男外女內	男女分工

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1	2	3	4	5	
	檢視	輸入	選	簡述	註記特別要留意的地方	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
			卑南族	✓	母系父權	財產歸母親，女性負責生產
		軍事制度	卑南族	✓	少年會所制度	斯巴達教育
			卑南族	✓	青年會所制度	男人處理公共事務
			武器	✓	弓箭為主	
		節日活動	音樂祭	✓	梅之宴音樂祭	社區年度大事之一
			祭典	✓	年祭	社區年度大事之一
			運動會			社區年度大事之一
4	藝術	繪畫	卑南族	✓	圖騰紋飾	幾何化的百步蛇變化紋飾
		雕塑	原住民	✓	潘濟仁	樟木柴燒陶甕製作
			木雕	✓		巴拉冠的木雕
		建築	卑南族	✓	竹構傳統建築	巴拉冠、塔古邦、望樓等
		音樂	卑南族	✓	傳統歌謠	
					音樂創作	
		文學	卑南族	✓	口傳歷史	
		舞蹈	卑南族	✓	傳統舞蹈	
		工藝	卑南族	✓	十字繡	服飾織繡
		空間藝術	陶藝		利嘉國小陶藝	百年紀念牆、
			社區營造		社區營造	
5	設計	圖騰	幾何紋	✓	圖騰紋飾	幾何化的百步蛇變化紋飾
			十字刺繡	✓		卑南族傳統服飾
		器物	籐編器具	✓		特色器物
			山地刀	✓		是卑南族男人的精神象徵
			祭司配件	✓	祭祀用物品	有神秘色彩
			禱六	✓	少年警鈴	造型特殊
			武器	✓	弓箭、山刀	有漂亮的紋飾

表 3.2 地方文化意象的分類與選用					地域範圍	利嘉社區
					主要關注項目	卑南族文化特色
步驟	1		2	3	4	5
	檢視		輸入	選	簡述	
序	意象分類項			特殊 ✓	內容項目簡述	關聯 / 特別採用方法註記
	主類別	次要分類	詳細分類			
		吉祥物	百步蛇	✓		排灣群共有特徵
		造型	幾何紋	✓	圖騰紋飾	幾何化的百步蛇變化紋飾
		材質	竹	✓		是傳統建材、武器與食器
			茅草	✓		是傳統建材
		技法	編織	✓		籐編藝術
			刺繡	✓		服飾織繡
			雕刻	✓		木雕、武器雕飾
		傳統民俗	卑南族	✓	卑南族文化	
		信仰	打拉冒	✓		就是祭司做法術
			自然信仰			相信萬物皆有靈
6	其他	氛圍的	原漢共容	✓		
		意識型態	卑南族	✓		族群氛圍
		熱帶的		✓		熱帶的環境特徵
		會混淆的	卑南文化	✓	卑南文化公園	卑南文化遺址是卑南文化人，不是卑南族，常會被搞混淆
		區域的	台東		台東縣特色	台東縣與附近村落、景點、文化特色
		國家的	台灣			臺灣的區域特色

表 3.2 地方文化意象選用工具表與利嘉社區之地方文化意象（本研究整理）

從上表整理結果，不難看出利嘉社區的地方文化特色，與卑南族、呂家山、利嘉林道等人文、自然環境息息相關。因此在本研究進行設計研究時，即參酌上述地方文化意象以做為設計元素的參考，並在作品解析時詳細說明。

第三節 創作技術

本研究目的係建立地方文化意象的桌上遊戲設計方法，因此在設計後的輸出過程，亦需考量其後續製成的層面。因此考量本研究商品後製均需透過印刷製程，所以本研究設計階段大多以電腦繪圖方式進行。

以機率遊戲中的撲克牌為例，一般撲克牌有專門的印製廠商，均會要求設計端使用的軟體為「CorelDRAW, Illustrator, PhotoShop」等影像與繪圖軟體，文字須轉曲線，圖片須轉成 YMCK，製作大小: 61x93.5 mm (含出血)，實際裁切後大小: 58 x 88 mm (標準撲克牌尺寸)。⁶⁷ (圖 3.2)」

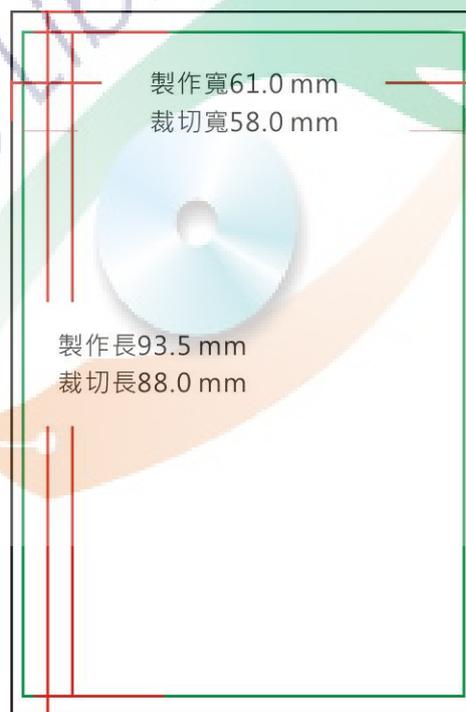


圖 3.2 一般印刷廠制訂撲克牌尺寸

因此本研究的創作方法，主要以電腦向量繪圖為主，作品以彩色列印完成產品樣稿，並以手工完稿做最後的修正。部分作品內容將使用黏土塑型、木雕、彩繪等綜合媒材與方法來完成。

67 資料取自卡登實業公司網站，網站：<http://www.idcard.com.tw/index.html>，檢索日期：2009/5/4。

本研究使用電腦向量繪圖，乃以 Corel CorelDRAW X3⁶⁸ 2D 向量插畫⁶⁹ 繪圖軟體進行繪製，影像處理則使用 Corel PhotoImpact X3⁷⁰ 點陣影像編輯繪圖軟體進行。繪圖的主要程序即以該兩款軟體各項繪圖工具進行創作，創作圖稿經過完稿轉換程序，可直接用於印刷品印製，可縮短成品印製的費用及時間，可謂相當便利。相當適合現在印刷品或商業產品設計創作。上述兩個軟體 CorelDRAW X3 與 PhotoImpact X3 均為 Corel 公司版權所有。

唯因本研究之產品尚屬量產前的設計階段，考量成本與設計過程中會不斷修正，因此乃以彩色列表機（噴墨或彩色）列印，紙張與材料均來自於坊間連鎖文具店，並非實際印刷公司所採用的專業印刷材料，因此本研究所設計產製的產品，其材質與效果，可能無法達到商用印刷品的高品質水準。

道具的部分，有些使用現成的素材供應或改造，如骰子或轉盤、計時器等。有些會選用現成的材料，部分則因現成物品無法取代，因此必須透過手工製作來完成，例如棋子的部分因為要造型，因此主要會以黏土塑型為主，也可能使用到複合媒材來製作。木雕的方法則使用在部分道具、配件，或是外包裝。

序	項目	技術 / 方法	說明
1	電腦繪圖	Corel CorelDRAW X3 軟體	2D 電腦向量繪圖
2	影像處理	Corel PhotoImpact X3 軟體	2D 電腦點陣繪圖
3	輸出	彩色噴墨 / 雷射列表機	Hp Officejet Pro L7500 Epson AL-C1100
4	產品完稿	手工完稿處理	使用一般市售文具
5	公仔製作	手工黏土捏製	以黏土與骨材捏製再上色
	部分道具	木雕或挑選現成零件/產品	配件與外包裝與部分道具

表 3.3 本研究所使用的設計與產製技術

68 CorelDRAW 是 Corel 公司的產品，主要功能是向量數位插畫，X3 則是第 13 版。

69 向量繪圖是一種 2D 電腦繪圖技術，能清楚的展現曲線的形式，不會因為放大縮小而有畫質上的改變。

70 Corel Photoimpact Corel 公司的產品，主要功能是點陣影像繪圖處理，X3 則是第 13 版。

第四節 擷取造型的基本元素

本研究所謂造型的基本元素，乃在進行設計過程中，會重複使用、出現、延伸、變形的造型符號，以及以該符號延伸的圖像、文字與哲理概念等，以做為其他產品設計時的基本內容與造型。

利嘉社區組成人口約有 2/3 屬於卑南族，自古以來，該區域即為卑南族傳統八社中的「呂家望」社，雖後來和化、漢化頗深，但至今仍保有原住民風情尚稱濃厚。

研究主題既為「利嘉社區」的「地方文化意象」，前揭章節對「利嘉社區」所做的討論，利嘉社區的起源、發展與現況，均與卑南族的歷史與文化息息相關，因此本研究擬從卑南族特有的文化出發特徵中，探討其可見的文化表徵，再予以整理、申論，然後以電腦繪圖方式設計，創作後續設計中所需造型的基本元素。

一、卑南族長老帽

「呂家望」卑南族語是像大帽子一樣的地方，意指土地很肥沃，長出來的芋頭葉子像大帽子一樣大。卑南族僅有頭目與長老能戴帽，因此研究者認為，卑南族「長老帽」的形象，應當可以成為利嘉社區意象的基本元素。以下為卑南族帽子的造型（圖 3.3），以及研究者將卑南族傳統「長老帽」的轉化後的造型設計（圖 3.4）。



圖 3.3 卑南族傳統長老帽造型



圖 3.4 意象化的卑南族長老帽

二、幾何特徵的蛇文變化紋

本研究進行田野調查與文化研究後，發現以三角形、方形、菱形、圓形等幾何圖形組成的蛇文變化紋（陳其祿，1961）圖像，重複出現在卑南族相關場域或器物上，如集會所、競技場以及生活器物、弓箭、長矛、盾牌的裝飾上。因此，研究者認為有幾何特徵的蛇文變化紋，即為卑南族所擁有的特徵。



圖 3.5 建農里（知本部落之一）入口意象



圖 3.6 普悠瑪傳統文化園區競技台與圍牆局部造型



圖 3.7 普悠瑪傳統文化園區大門入口意象（卑南族長老帽以及幾何圖騰門柱）



圖 3.8 普悠瑪傳統文化園區轉角意象裝置



圖 3.9 南王國小門口幾何圖騰意象門柱



圖 3.10 下賓朗部落入口意象



圖 3.11 下賓朗部落社區意象裝置



圖 3.12 下賓朗巡守隊辦公室的幾何圖騰造型



圖 3.13 下賓朗巡守隊辦公室幾何圖騰造型局部



圖 3.14 初鹿部落社區意象化裝置



圖 3.15 台東縣政府原住民行政處前廊卑南族幾何圖騰壁飾



圖 3.16 利嘉老人自製以圖紋裝飾之運動裝置

圖 3.17 利嘉社區巴拉冠手繪的幾何化圖騰柱

研究者有鑑於卑南族幾何化圖騰的造型多樣，且不具意義化象徵，因此考量設計遊戲所需，將選取部分圖騰造型並且意義化，用以做為本研究設計桌上遊戲的基本造型。

研究者認為，利嘉居處呂家山山坡，因此應有「山」之意象，也是「土地」的意象；在利嘉亦可遠眺太平洋的壯闊，因此應有「海」的意象，也就是「水」意象；太陽是生命的泉源，是光與熱，萬物都需要陽光的供給，因此應有「日」的意象，也就是等同於「火」的意象；然而缺乏空氣，萬物亦無法孳息，因此選定以「空氣」的意象，也就是代表空氣流動的「風」做為意象。

「山、風、海、日」，也就分別代表「土、風、水、火」四大元素，恰與西洋星座四象結合，用在遊戲中很有可以發揮的空間。因此研究者將卑南族傳統幾何象徵的圖紋解構，再重新結構，以獲致本設計研究產品造型設計的基本元素。(表 3.4)

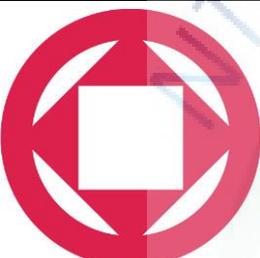
基本元素	意象一	意象二	配合說明	造型說明
	山	土地	傾聽山嵐的呼喚	以綠色的三角形，象徵山巒，堆疊的山巒即代表崇山峻嶺。也是大地、土地的意象。
	風	空氣	看風在樹梢跳舞	以橘色的風車扇葉當作溫暖的「風」的象徵，是代表流動的空氣，是風的意象
	海	水	遠眺大海的壯闊	以藍色的折線堆疊，表現出海浪的曲線，同樣的，亦有「水」元素的意象。
	日	陽光	溫暖的陽光滿溢	以方塊與菱形重疊出一個低調的放射狀，代表陽光般的熱情燦爛，也是「火」的意象

表 3.4 卑南族傳統圖紋用於設計造型並賦予意義化之改造

本研究除了改造傳統圖紋，成為上列四種意義化圖樣以外，還另增列了四種常用圖樣，以豐富設計造型（圖 3.18）。



圖 3.18 卑南族傳統圖紋用做設計造型之改造

三、服飾

卑南族的身體裝飾部分，常以美麗的十字刺繡裝飾彩衣，做為節日祭典必備的傳統華服。頭戴花環，受贈越多花環者代表越受尊崇，也是臺灣原住民族中，唯一大量使用花環的族群，因此也當為卑南族特徵。十字繡美麗的布紋亦可拿來做裝飾，研究者擷取紋樣，並使用電腦軟體向量化，得出色塊化的紋飾，亦充滿濃濃的卑南族意象（圖 3.20）。



圖 3.19
利嘉村卑南族祭典時，男子盛裝參加活動。



圖 3.20
向量化的卑南族十字繡華服外紋



圖 3.21 現代的卑南族老人仍喜歡帶花環表示心情的歡愉。

四、建築與竹編器具

此外，觀察卑南族建築與生活器物，如傳統少年會所「塔古邦」的高腳干欄式建築，以及軍事要塞青年會所「巴拉冠」，祖靈屋「塔魯瑪岸」以及望樓等，以及弓箭、長矛、水壺等武器與生活器具，都常見以竹子做為材質。因此研究者認為，以「竹」做為器物材質的意象，亦應為考量。



圖 3.22 南王村新建的少年會所塔古邦



圖 3.23 想要表現「竹子」意象所做的大門



圖 3.24 少年會所塔古邦（向量繪圖）

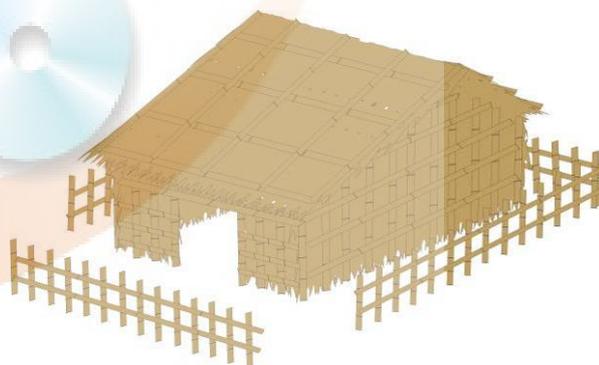


圖 3.25 青年會所巴拉冠（向量繪圖）

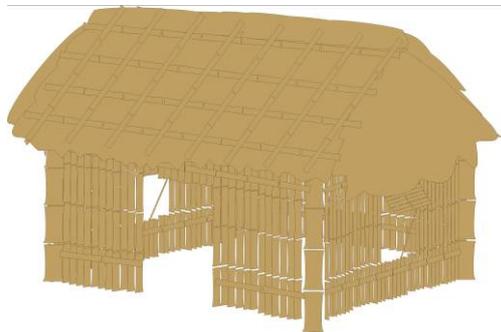


圖 3.26 普通茅草屋（向量繪圖）



圖 3.27 望樓（向量繪圖）

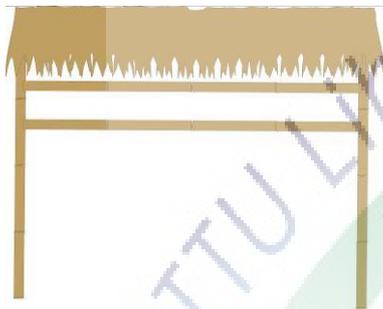


圖 3.28 牌樓（向量繪圖）



圖 3.29 竹鞞（向量繪圖）

五、人物與軍事、團結氛圍

軍事與團體制度則為另一項重要的特徵。

卑南族自古以嚴格的軍事訓練與強大的勢力聞名，尤其是奉守制度化的年齡階層制度，少年從小便進入少年會所「塔古邦」受訓，隨著年齡的增長，進入青年會所「巴拉冠」服役並成為部落主力「萬沙浪」，從事軍事活動與公共事務的推展。女子則自小在家接受生產教育，是部落生產的主力，也是掌管家務的人。如此明顯的社會制度的特徵，亦應為基礎造型意象應當呈現的部分。



圖 3.30 手持武器的萬沙浪勇士與少年（向量繪圖）



圖 3.31 手拿檳榔迎賓的女孩
（向量繪圖）



圖 3.32 手握禮刀迎賓的長老頭目
（向量繪圖）



圖 3.33 女孩與女祭司（向量繪圖）

六、梅子：利卡夢·梅之宴音樂祭與社區總體營造

由於利嘉國小與社區發展協會的共同努力，使得利嘉社區的各種活動，尤其是「利卡夢·梅之宴音樂祭」的持續辦理，不僅許多民眾都深深受到利嘉社區與利嘉國小優美的環境所吸引，更有國內知名企業願意認養、全額補助此項活動的辦理，讓利嘉社區與利嘉國小因為梅之宴音樂祭的辦理，聲名遠播。

由於特殊的環境，使得居民以「聽音樂長大的梅子」來做為號召，希望能藉此打響名號，以進一步的牽引社區總體營造的契機。藉此，研究者認為，「利卡夢·梅之宴音樂祭」已然成為利嘉社區在拓展經濟、追求發展時，一個不可不提的「招牌」，亦然應成為本研究設計以地方文化做為文化創意商品屬性的桌上遊戲時，必須要涵蓋的部分。

本研究針對「聽音樂長大的梅子」這個概念設計造型的基本元素（圖），以做為後續設計時之使用。



圖 3.34 聽音樂長大的梅子（2 款）

七、原住民共同意象

有些圖紋儼然成爲原住民共同意象者，研究者認爲亦可提取做本研究產品設計造型之基本元素，如百步蛇、人頭紋、蘭嶼舟船眼等，小規模用於配件的裝飾。



圖 3.35 百步蛇與蘭嶼舟船眼

八、標準字

本研究標準字的設定最主要有兩款，「利卡夢」與「呂家望」，兩者均是利嘉社區的卑南族語，其原因前揭章節已經申論，在此無須累述。唯在進行設計時，「利卡夢」款模擬木雕雕刻刀下刀的痕跡，因此筆畫設計有粗細的變化；「呂家望」則強調梅子以及動感，因此改以曲線的模式。



圖 3.36 本研究兩款標準字

九、本研究所使用自然意象造型基本元素

本研究尚會使用某些基本造型元素，這些造型元素大多使用自然意象建構，諸如枝葉、花朵、河流、海浪（圖）等等，以豐富設計產品的樣貌。



圖 3.37 本研究所使用自然意象造型基本元素



第四章 研究成果分析

本章節就前揭章節所整理、論述之創作理論與設計素材，進行機率遊戲、策略遊戲以及開放遊戲的作品創作與解析。

第一節 機率遊戲設計—撲克牌

一、 創作的的方法與步驟

本研究「機率遊戲—撲克牌」乃依前揭所提出的創作步驟（圖 3.1）進行設計：步驟（一）B1. 文化認知：對利嘉社區進行了詳盡的文化研究與了解；步驟（二）C1. 主體價值：撲克牌遊戲相當普及，玩家易接受；步驟（三）B2. 美學素養：擷取利嘉社區文化之相關藝術特徵與精華，進行遊戲的基礎造型與規則設計；步驟（四）C2. 規則內容：撲克牌種類遊戲規則繁複多元，因此僅改變其造型；步驟（五）B3. 設計企畫：使用電腦 2D 向量繪圖進行設計，以利後續印刷發行；步驟（六）C3. 遊戲造型：實際進行遊戲整體與局部的造型呈現與製作等，實際創作過程符合本研究所提出的架構流程。

二、 撲克牌設計內容說明

本研究所進行設計改造之撲克牌類型，遵照一般撲克牌的既有內容，即包含以下數個部分：

（一） 花面：

造型的改變

(二) 牌面：

含 JOKER 牌兩張，四花色各色十三面，全套共五十四面不同的牌面。本研究改變牌面之造型項目有：

- (1) 花色「♠ ♥ ♣ ♦」的造型設計
- (2) JOKER 的牌面造型設計
- (3) A 的牌面造型設計
- (4) J、Q、K 的牌面造型設計
- (5) A-10 的牌面造型設計

(三) 尺寸：

考量後續印刷成本與便利性，乃採用一般印刷場所制訂的標準撲克牌尺寸：61x93.5 mm(含出血)，實際裁切後大小：58 x 88 mm。

(四) 其他：

本研究考量後續印刷成本與便利性，在材質上仍須考量印刷廠商之規格與成本之考量，而且本研究之設計，為追尋研究之目的，以遊戲本身所具備的功能為主，因此保留撲克牌原有的功能為設計目標。

三、 花面的造型設計

花面的是撲克牌統一的那一面，由於另一面牌面部分印刷廠都有公版提供，因此考量後製印刷階段的規範與成本的考量，一般撲克牌最大的差異，也僅就是花面的不同。

以花面做意象造型的呈現，是在撲克牌得以改變設計方法的項目裡，最能呈現也是最容易做到的。以下是本研究針對撲克牌統一那一面「花面」的設計變造。

本研究主要用於花面之設計，乃採用利嘉社區地方文化意象中的改編自「卑南族傳統圖紋」之圖紋設計「山、風、海、日」為主，由於該圖紋意象強烈，具有強烈的圖像識別度，因此在本研究中廣為採用。

依造本研究針對撲克牌花面的分類，分成四項（表 2.12），其中分類 A 因無法呈現本研究主題，因此予以省略。以下就此另三項（分類 BCD）做地方文化意象的融入與變造設計。

(一) 呂家望 LIKAVUNG - LOGO 花面造型

1. 屬造型分類 B (簡單圖像、紋樣、圖示僅出現一次)
2. 以卑南族長老帽之意象變化以及利嘉社區卑南族語發音的「呂家望」做為 LOGO 的設計。
3. 底色以黑色與白色做系列變化, 圖像則僅以金色呈現。(圖 4.1)



圖 4.1 呂家望 LIKAVUNG - LOGO 花面造型

(二) 利卡夢 LIKAVONG - LOGO 花面造型

1. 屬造型分類 (B) (簡單圖像、紋樣、圖示僅出現一次)
2. 以字體做主體變化，並以葉子、藤蔓紋樣裝飾。
3. 加入「山風海日」圖紋。
4. LOGO 色彩仍僅以金色呈現，底色輔以格子紋做為變化，仍以黑白做為系列的造型變化。(圖 4.2)



圖 4.2 利卡夢 LIKAVONG - LOGO 花面造型

(三) 意象化長老帽 LIKAVONG - LOGO 花面造型

1. 屬造型分類 (B) (簡單圖像、紋樣、圖示僅出現一次)
2. 以卑南族長老帽之意象變化以及「呂家望」的羅馬拼音做為 LOGO 的設計。
3. 以圖像做主體，背景以不規則彩色條紋，與上兩則圖像的黑白做不同的造型變化嘗試。(圖 4.3)



圖 4.3 意象化長老帽 LIKAVONG - LOGO 花面造型

(四) 梅子意象的呂家望與山風海日 - 整體圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (C) (圖像、紋樣、圖示以群組方式出現)
2. 以利卡夢梅之宴為意象出發之呂家望 LOGO 造型, 搭配卑南族意象圖紋「山風海日」做整體簡單的版面造型變化。
3. 底色以黑色與白色做系列變化, 圖像則僅以金色呈現。(圖 4.4)



圖 4.4 梅子意象的呂家望與山風海日 - 整體圖像的花面造型

(五) 「山風海日」與藤蔓紋 - 整體圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (C) (圖像、紋樣、圖示以群組方式出現)
2. 以卑南族意象圖紋「山風海日」與藤蔓紋路做整體複雜的版面造型變化。
3. 底色以黑色與白色做系列變化, 圖像則僅以金色呈現。(圖 4.5)



圖 4.5 「山風海日」與藤蔓紋 - 整體圖像的花面造型

(六) 長老十字刺繡華服圖紋意象 - 整體圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (C) (圖像、紋樣、圖示以群組方式出現)
2. 以卑南族長老華麗的十字刺繡背心紋樣做的意象化設計。
3. 圖樣主題色彩豐富，視覺感強烈但顯得較為調和適眼。(圖 4.6)



圖 4.6 長老十字刺繡華服圖紋意象 - 整體圖像的花面造型

(七) 卑南族男子後敞褲圖紋意象 - 整體圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (C) (圖像、紋樣、圖示以群組方式出現)
2. 電繡素材大量備用在現代的原住民傳統服飾之中，此組造型乃以電繡之卑南族男子後敞褲圖紋為意象化的圖樣，坐版面上位置更動的簡單造型變化。
3. 圖樣主題色彩豐富，視覺感強烈，對比明顯。(圖 4.7)



圖 4.7 卑南族男子後敞褲圖紋意象 - 整體圖像的花面造型

(八) 與活動結合之意象 - 整體圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (C) (圖像、紋樣、圖示以群組方式出現)
2. (左起) 以利嘉部落年祭、利卡夢梅之宴音樂祭與運動會相結合的撲克牌花面設計，圖像中融入的各種意象元素，並做整體的造型呈現。
3. 此類型花面也適合做活動與組織形象的宣傳。(圖 4.8)



圖 4.8 與活動結合之意象 - 整體圖像的花面造型

(九) 意象化之卑南族長老帽 - 堆疊圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (D)
(相同的圖像、紋樣、圖示、肌理形式，重複堆疊出現)
2. 以小型的意象化之卑南族長老帽做上下鏡射重製後，做堆疊造型變化。
3. 底色以黑色與白色做系列變化，圖像則僅以金色呈現。(圖 4.9)



圖 4.9 意象化之卑南族長老帽 - 堆疊圖像的花面造型

(十) 山風海日 之一 - 堆疊圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (D)
(相同的圖像、紋樣、圖示、肌理形式，重複堆疊出現)
 2. 以小型的卑南族意象圖紋「山風海日」重製、堆疊的造型變化。
 3. 底色以黑色與白色做系列變化，圖像則僅以金色呈現。
- (圖 4.10)



圖 4.10 山風海日 之一 - 堆疊圖像的花面造型

(十一) 山風海日 之二 - 堆疊圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (D)
(相同的圖像、紋樣、圖示、肌理形式，重複堆疊出現)
 2. 以大型的卑南族意象圖紋「山風海日」重製、堆疊的造型變化。
 3. 底色以黑色與白色做系列變化，圖像則僅以金色呈現。
- (圖 4.11)



圖 4.11 山風海日 之二 - 堆疊圖像的花面造型

(十二) 山風海日 之三 - 堆疊圖像的花面造型

1. 屬造型分類 (D)
(相同的圖像、紋樣、圖示、肌理形式，重複堆疊出現)
2. 以大型的卑南族意象圖紋「山風海日」重製、堆疊的造型變化。
3. 底色以黑色與白色做系列變化，圖像則僅以彩色呈現，與僅以金色 (單色) 有不同的造型趣味。(圖 4.12)



圖 4.12 山風海日 之三 - 堆疊圖像的花面造型

四、 撲克牌牌面設計

(一) 四花色「♠ ♥ ♣ ♦」造型設計

1. 本研究為求撲克牌之能受較廣泛之接受，因考量撲克牌四花色有其造型識別之重要度，因此本研究所做之四花色造型改變，選擇以屬造型分類(B)為主。(造型分類 B：花色紋樣有變化，非結合造型人物，仍為主要造型。請參照第二章第四節之二敘述，與表)
2. 撲克牌花色順序為：黑桃、紅心、梅花、方塊。結合本研究取自卑南族的傳統圖紋意象化圖紋「山風海日」做為意象融合之設計。
3. 顏色部分，改變原有彩度和明度，對比較小，乃在方便玩家辨識的條件下，做較為適眼的設計。(圖 4.13)



圖 4.13 本研究撲克牌花色的設計

(二) JOKER 的牌面造型設計

1. JOKER 牌於撲克牌的占卜定義代表日與月，一般而言，「JOKER」字體上會有黑與紅的差異，圖像上則依造型與成本而有不同的考量。
2. 本研究設計屬於 JOKER 造型分類(E)：兩張 JOKER 造型人物造型有變化、相異。(請參照第二章第四節之二敘述，與表)
3. 本研究撲克牌 JOKER 牌面設計以卑南族人像做為主要造型變化。
4. 由於在 JQK 部分使用卑南族勇士萬沙浪、帶花環手持檳榔迎賓的女性以及頭目造型，因此在 JOKER 的部分，乃採用穿著傳統服飾的小男生與小女生之人物圖像造型。
5. 人物圖象背紋的部分，因考量「花環」對卑南族的重要性，而利嘉又是深受日本「皇民化」政策影響的聚落，因此改造以以日本國徽中「菊花」之造型意象做為背紋。(圖 4.14)



圖 4.14 本研究撲克牌 JOKER 牌面設計

(三) A 的牌面造型設計

1. A 牌面是各花色牌面之首，因為僅有一個花色符號，因此符號意象特顯強烈。尤其一般撲克牌之「梅花 A」常有特殊的造型，結合撲克牌公司的商標或名稱設計，甚為有趣。
2. 本研究設計屬於「A」牌面造型分類之(F)：有造型主題，主要造型主題有變化，四花色 A 有形式變化。(請參照第二章第四節之二敘述，與表)
3. 本研究撲克牌 A 牌面設計結合花色設計，以卑南族意象畫圖文為主，再輔以藤蔓紋、菊花背紋為造型變化。(圖 4.15)



圖 4.15 本研究撲克牌 A 牌面的設計

(四) J、Q、K 的牌面造型設計

1. JQK 牌面是各花色牌面之十一、十二、十三張，通常都會有造型人物或主題的出現，造型變化相當豐富。
2. 本研究設計屬於「JQK」牌面造型分類之(C)：有造型人物，同花色主要造型人物沒有變化，依花色則有形式變化。(請參照第二章第四節之二敘述，與表)
3. 本研究「JQK」牌面之統一造型元素設計變化為：「J」牌面代表人物為卑南族勇士萬沙浪；「Q」牌面代表人物為穿族傳統服飾手拿檳榔迎賓之卑南族女孩；「K」牌面代表人物為穿族傳統服飾的卑南族頭目人物造型；背紋為菊花紋；彩帶、意象圖紋底座與花色造型裝飾等。
4. 主要造型變化以「四花色」與「山風海日」圖紋做為變化。各花色「JQK」牌面如下各圖。(圖 4.16、4.17)



圖 4.16 本研究撲克牌黑桃 JQK 牌面設計



圖 4.17 本研究撲克牌紅心、梅花、方塊 JQK 牌面設計

(五) A-10 的牌面造型設計

1. 本研究設計屬於「A-10」牌面造型分類之(B):以花色排列堆疊,沒有造型人物。(請參照第二章第四節之二敘述,與表)
2. 本研花色堆疊方式,參照一般撲克牌面的花色堆疊方式,如下各圖所示。(圖 4.18、4.19、4.20、4.21)

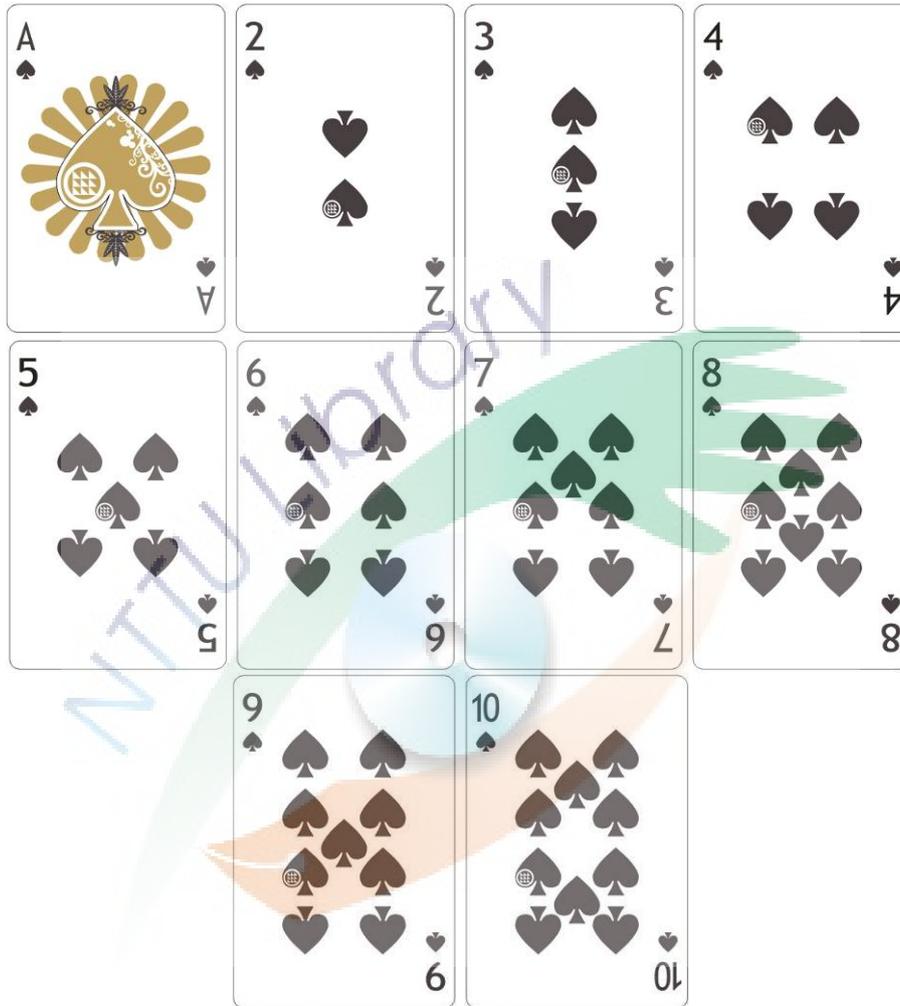


圖 4.18 本研究撲克牌黑桃 A-10 牌面設計



圖 4.19 本研究撲克牌紅心 A-10 牌面設計

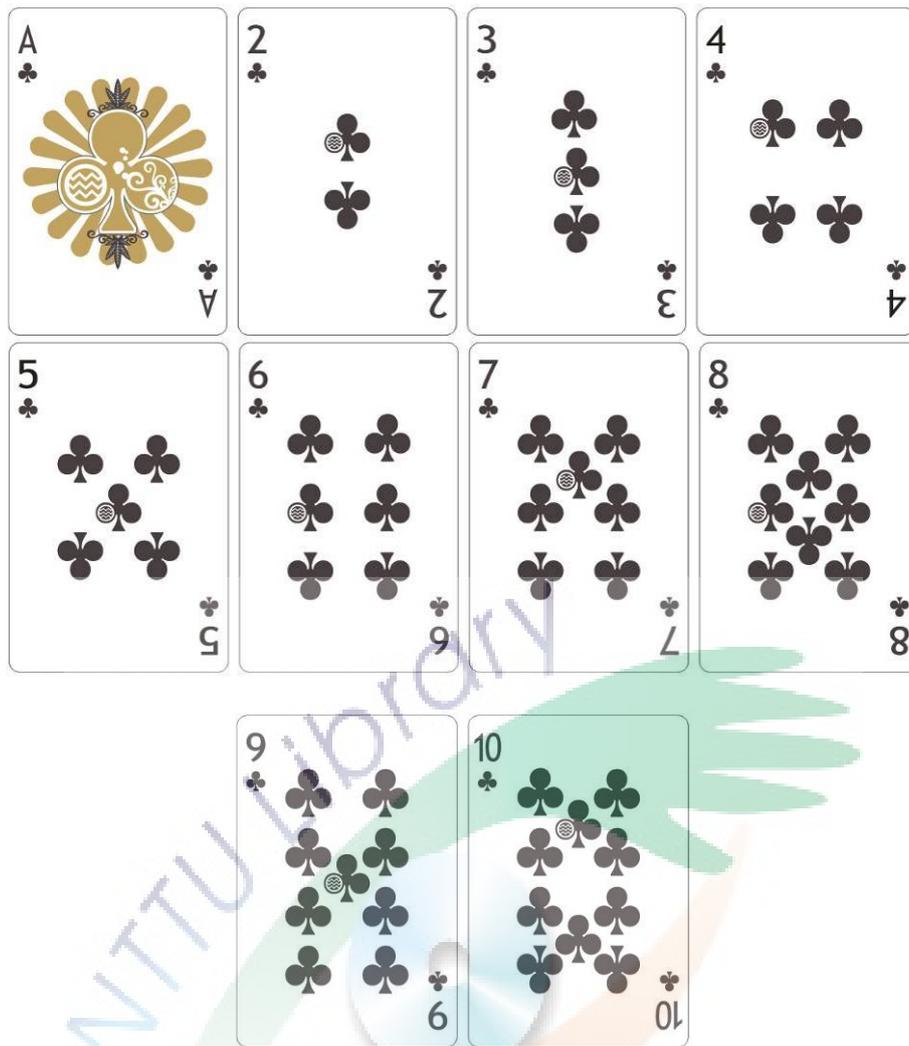


圖 4.20 本研究撲克牌梅花 A-10 牌面設計

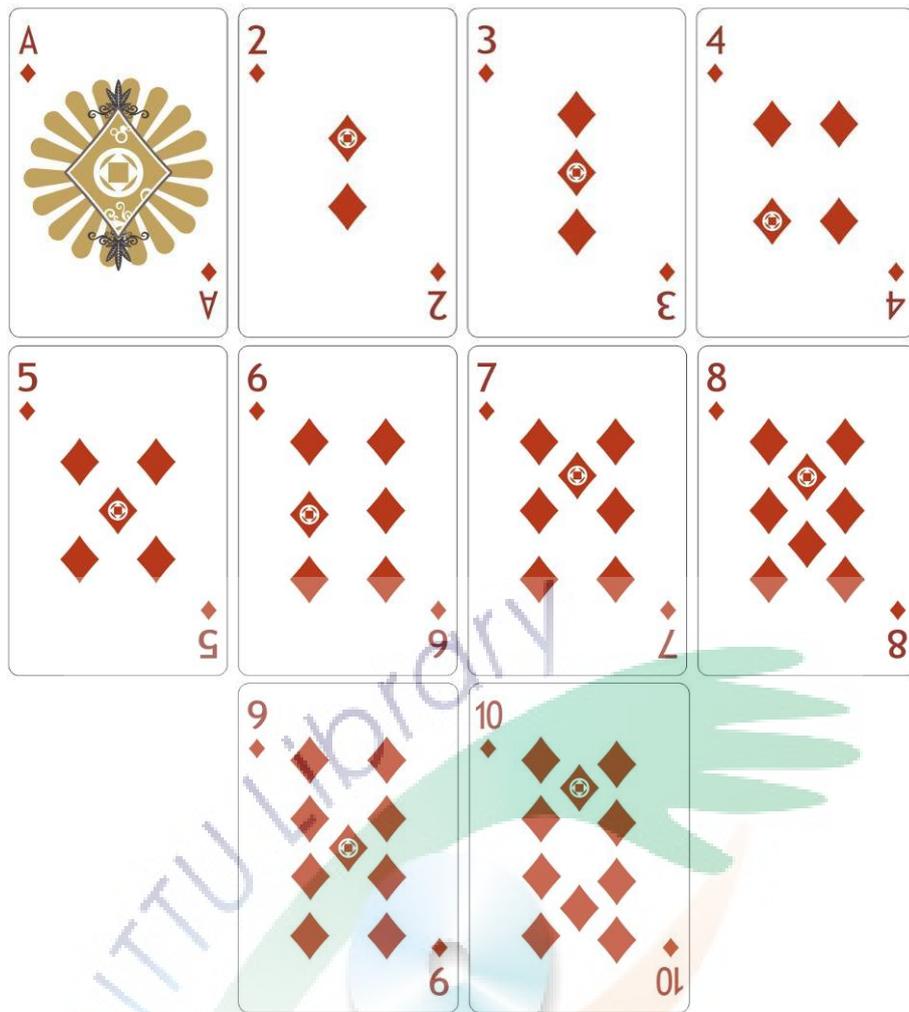


圖 4.21 本研究撲克牌方塊 A-10 牌面設計

第二節 策略遊戲設計

一、 創作的的方法與步驟

本研究「策略遊戲」乃依前揭所提出的創作步驟（圖 3.1）進行設計：步驟（一）B1. 文化認知：對利嘉社區進行了詳盡的文化研究與了解；步驟（二）C1. 主體價值：傳統棋盤遊戲等策略遊戲源自於古老文明，其相當普及，玩家容易接受；步驟（三）B2. 美學素養：擷取利嘉社區文化之相關藝術特徵與精華，進行遊戲的基礎造型與規則設計；步驟（四）C2. 規則內容：策略遊戲遊戲規則發展成熟，不易改變，因此僅改變其造型；步驟（五）B3. 設計企畫：使用電腦 2D 向量繪圖進行設計，以利後續印刷發行；步驟（六）C3. 遊戲造型：實際進行遊戲整體與局部的造型呈現與製作等，實際創作過程符合本研究所提出的架構流程。

二、 策略遊戲設計內容說明

本研究所進行設計改造之策略遊戲類型，遵照一般策略遊戲的道具內容，即包含以下兩個部分：

（一） 棋盤：

本研究進行策略遊戲「棋盤」造型做意象化的變造設計，包含以下數種棋種：中國象棋、國際象棋與國際跳棋、中國跳棋、三行棋 等。

（二） 棋子：

本研究依「棋子」造型分類做意象化的變造設計，包含以下數種：平面式棋子、幾何體棋子、簡單椎體棋子、具象椎體棋子、雕像公仔棋子等。

三、 棋盤的造型設計

本研究所挑選的棋種，是一般大眾都熟悉的棋種，挑選這些棋種，無非是考量遊戲為特定商品的形式，而進行具有文化創意屬性的桌上遊戲設計，無論其造型或規則，若能建立在大眾既已知的基礎上，那麼在真正成為商品之後，也能較為順利的推展，免除大眾對新商品的疑慮。

由於策略遊戲強調的是以策略進行的遊戲，因此每個棋子行進的規則都有被限定，而棋盤的造型也較為規矩，通常都是以一種矩陣或是幾何造型的方式呈現。

(一) 中國象棋棋盤的造型設計 (尺寸 50 cmx 50 cm)

1. 本研究設計中國象棋採用一般中國象棋兩人對奕的模組形式 (兩國象棋)。
2. 本研究以意象化之卑南族圖紋，做為整體主要設計，輔以藤蔓紋路，強調山野與森林的意象。以金色與暗褐色做為色調的設計，除了具備低調、華麗的意象，同時也能具有歷史人文的感覺。棋盤後的星芒造型，則有強化視覺張力的效果。
3. 河界部分，因為眾所皆知的規則，使得該部分無須「楚河漢界」或是「觀棋不語真君子、起手無回大丈夫」等標語文字的再次提醒。因此本設計乃以標準字 LOGO、藤蔓紋以及卑南族意象化圖紋做造型的呈現，以延伸整體意象，具備統一的造型風格。(圖 4.22)

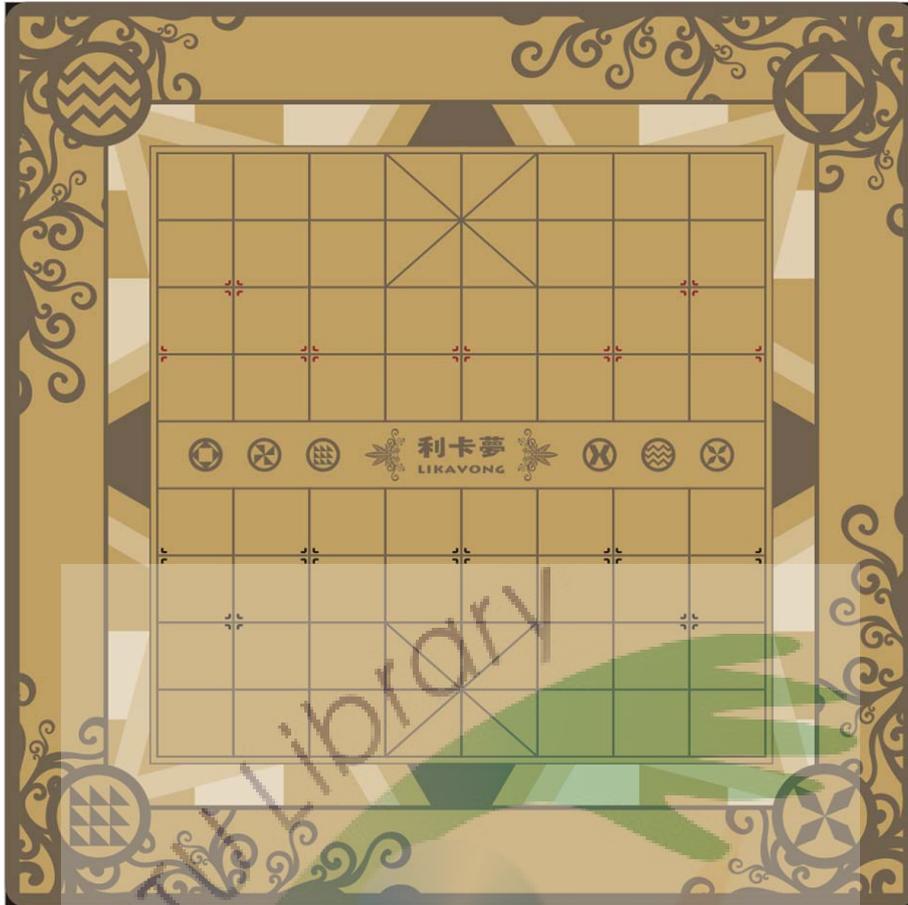


圖 4.22 本研究中國象棋棋盤設計

(二) 西洋象棋、西洋跳棋棋盤的造型設計(尺寸 50 cm× 50 cm)

1. 西洋象棋與西洋跳所使用的棋盤是同一種形式。
2. 本研究以意象化之卑南族圖紋，做為整體主要設計，輔以藤蔓紋路，強調山野與森林的意象。以金色與暗褐色做為色調的設計，除了具備低調、華麗的意象，同時也能具有歷史人文的感覺。與中國象棋棋盤具有統一調性與風格。中間則採用了意象化的卑南族長老帽造型 LOGO 與指南針放射狀造型，豐富造型設計。
3. 另一形式簡化強烈的，以卑南族傳統圖紋以及意象化圖紋做為裝飾，凸顯以棋盤為主體的概念。(圖 4.23、4.24)



圖 4.23 本研究國際象棋棋盤設計



圖 4.25 本研究國際象棋棋盤設計之二

(三) 中國跳棋棋盤的造型設計 (尺寸 50 cmx 50 cm)

1. 本研究以六角型的中國跳棋棋盤做造型的變造設計。
2. 六角型的中國跳棋玩家由最多六人，以六種不同的卑南族意象化圖紋做為六角星芒的頂點，中間飾以意象化的卑南族長老帽 LOGO 以及六角星芒，加強整體視覺的焦點與張力。
3. 整體造型仍以意象化之卑南族圖紋，做為整體主要設計，輔以藤蔓紋路，強調山野與森林的意象。以金色與暗褐色做為色調的設計，除了具備低調、華麗的意象，同時也能具有歷史人文的感覺。與中國象棋、西洋棋棋盤具有統一調性與風格。中間則採用了意象化的卑南族長老帽造型 LOGO 與指南針放射狀造型，豐富造型設計。(圖 4.26)



圖 4.26 本研究中國跳棋棋盤設計

(四) 三行棋棋組的造型設計 (尺寸 15 cm× 15 cm× 1.5 cm)

1. 因考量三行棋棋盤與棋子均能以小型製作以方便攜帶，因此此整組造型繪製。
2. 本研究設計三行棋棋組，整體造型仍以意象化之卑南族圖紋，做為整體主要設計，輔以藤蔓紋路，強調山野與森林的意象。以金色與暗褐色做為色調的設計，除了具備低調、華麗的意象，同時也能具有歷史人文的感覺。與中國象棋、西洋棋棋盤具有統一調性與風格。中間則採用了意象化的卑南族長老冒造型 LOGO 與指南針放射狀造型，豐富造型設計。
3. 外盒使用木質製作，其造型設計有圖紋做飾邊，有整體之調性，也精緻化整體設計圖樣。
4. 棋子部分建議使用金屬質材製作，塗裝以金銀兩色，每色五個棋子，造型互異，以意象化卑南族圖紋與意象化的卑南族長老帽 LOGO 做為造型。(圖 4.27)



圖 4.27 本研究三行棋棋組設計

四、 棋子的造型設計

遊戲道具中的棋子，代表玩家本身的處境與地位，每種棋種與遊戲棋子的造型、材質各異，甚為有趣，棋子亦可脫離棋盤，單獨成為商品的一種類型，因此本研究針對棋子，欲做地方文化意象的融合。

本研究發現棋子的造型分類可成五類：平面式、幾何體、簡單椎體、具象椎體以及雕像公仔等（分類方法請參閱本研究第二章第四節論述），本研究後續將主要以此為分類進行作品的創作與解析。

本研究所設計的棋子造型設計，乃以電腦繪圖盡量呈現立體的圖樣，其材質與尺寸的部分雖有建議與設定，但尚會受實際環境影響，非本研究之範圍。

（一） 平面式棋子的造型設計（尺寸）

1. 平面式棋子一般分為兩種，一是完全平面的紙棋子，另一是以一棋座將紙張立體起來的棋子種類，本研究設計即以後者為考量。
2. 棋子部分由於能以印刷設計製作，本研究乃以電腦繪製的卑南族人物做為造型設計，在人物下方與棋座卡榫部分則以卑南族圖紋做為裝飾。頭目尺寸：3.6 cm× 8.8 cm。（圖 4.29）
3. 棋座部分使用塑膠或木材質製作，力求棋子能平穩站立。
4. 本棋子種類可適用於：國際象棋、開放遊戲等。



圖 4.28 本研究平面式棋子設計

(二) 幾何體棋子的造型設計

1. 本研究所謂幾何體棋子如同一般象棋子的桶狀造型或是類似硬幣的造型。
2. 本研究設計幾何體棋子種類，乃以意象化卑南族圖紋與意象化的卑南族長老帽 LOGO 做為主要造型，每組有五個不同造型設計。尺寸：直徑 3.6 cm×高 0.5 cm（圖 4.30）
3. 本棋子種類建議使用金屬質材製作，塗裝以不同色彩以做辨識，單一棋子亦可單獨使用於單一的棋子造型的棋種。
4. 本棋子種類可適用於：國際跳棋、三行棋、開放遊戲等。

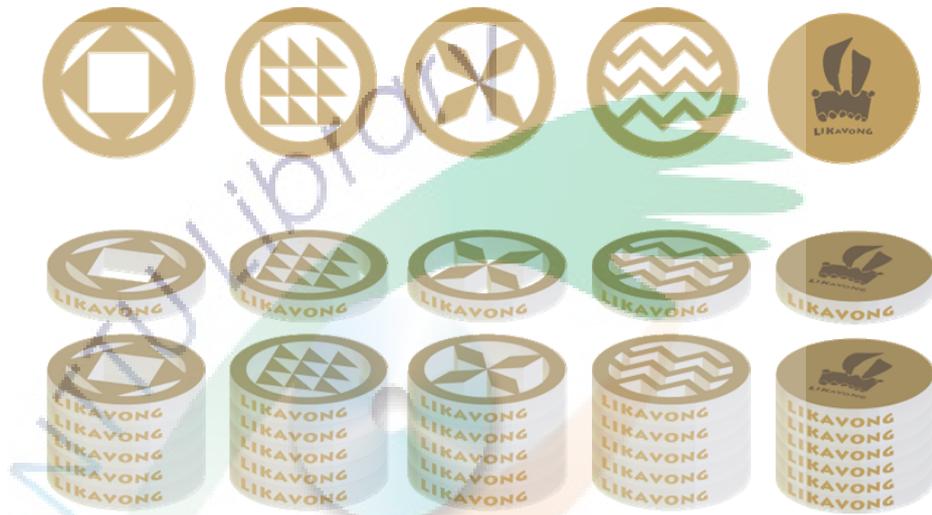


圖 4.29 本研究幾何體棋子設計

(三) 簡單椎體棋子的造型設計

1. 本研究所謂簡單椎體棋子種類，即以一個穩定的底座以下寬上尖為主要造型的棋子種類。如同一般跳棋子的或玉米桶狀的棋子造型。
2. 本研究設計簡單椎體棋子種類，乃以意象化卑南族圖紋為主要辨識符號，再輔以顏色的差異。尺寸：1.7 cm× 3.8 cm（圖 4.31）
3. 本棋子種類建議使用塑膠質材製作，塗裝以不同色彩以做辨識，單一棋子亦可單獨使用於單一的棋子造型的棋種。
4. 本研究設計之另一種簡單椎體棋子，其造型以萬沙浪勇士做為聯想出發，頭頂意象化符號以及身體的顏色做為辨識，其頭上有人臉圖紋的簡化造型（眉毛連著鼻子），身體則以立體曲線做的身體的形象，身體中間以菊花的放射狀造型做花環的意象呈現。尺寸：1.7 cm× 2.8 cm（圖 4.32）
5. 本棋子種類由於以符號做辨識，因此可廣泛適用於各種棋種，諸如：國際跳棋、中國跳棋、三行棋、開放遊戲等，若能以符號代表身份，中國象棋、國際象棋亦可適用。



圖 4.30 本研究簡單椎體棋子的設計（之一）



圖 4.31 本研究簡單椎體棋子的設計（之二）

（四）具象椎體棋子的造型設計

1. 本研究所謂具象椎體棋子種類，即指仍以一個穩定的底座以下寬上尖為主要造型的棋子種類，但其造型變化依棋子身份而有不同，西洋棋的棋子造型即是。
2. 本研究設計具象椎體棋子種類，以棋種棋子與卑南族各角色之間做發想，其造型與意義盡量與原先棋種的名稱與身份意象相近者為主。
3. 本研究所設計之具象椎體棋子種類有：國際象棋與中國象棋。
4. 本棋子種類建議以木質與金屬的異材質結合製作，頂端造型與椎體底座以金屬製作，手拿的部分則以木質製作。棋子分金色與銀色兩種金屬色彩，以做為辨認雙方陣營。（國王尺寸：2.6 cm× 10 cm）另一種類西洋棋，則建議以塑膠材質製作，以黑白棋體或塗裝辨識（國王尺寸：3.1 cm× 8.0 cm）。
5. 西洋棋棋子的造型意象：國王（頭目，飾有大冠鷲羽毛的長老帽）、皇后（公主，戴花環的意象）、教士（祭司，頭頂為檳榔鑲嵌小紅珠的造型）、騎士（勇士萬沙浪，頭戴勇士帽）、城堡（竹子搭建的望樓）以及簡單椎體的士兵棋子。（圖 4.33、4.55）
6. 中國象棋的造型意象：將帥（頭目，飾有大冠鷲羽毛的長老帽）、衛士（頭頂山豬牙的萬沙浪勇士）、相（花環意象）、馬（勇士頭型意象）、車（牛車輪，為先民生活中的常民意象）、砲（弓箭箭頭圓環造型）以及簡單椎體的兵卒。

(將帥尺寸：2.6 cm× 10 cm) (圖 4.33)

7. 中國象棋因原先以文字做為符號辨識，因此在設計上，棋子頂端亦飾有文字做為辨認。金色棋子飾以白色頂部，紅色字體的帥陣營，銀色棋子飾以黑色頂部，白色字體的將陣營。



圖 4.32 本研究具象椎體棋子的設計（之一，國際象棋）



圖 4.33 本研究具象椎體棋子的設計（之二，中國象棋）

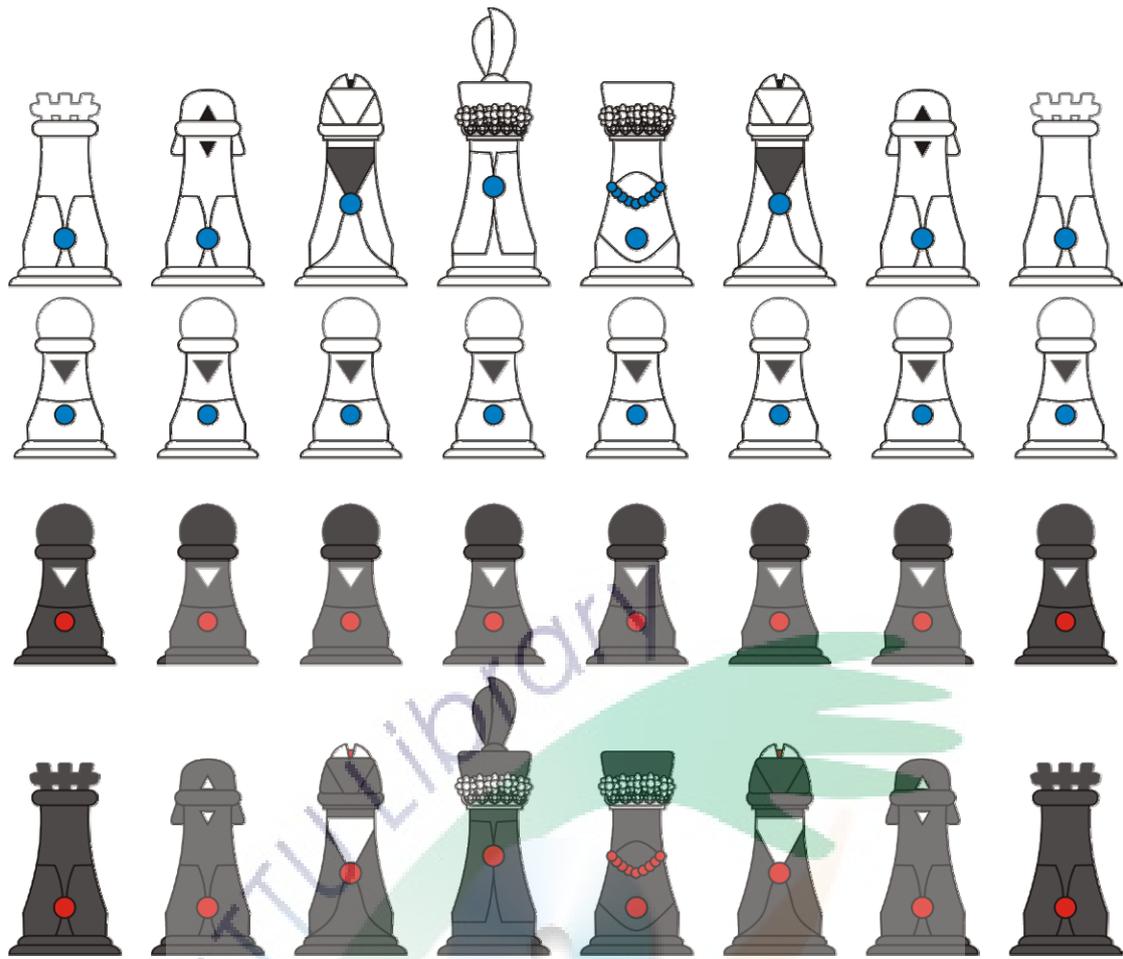


圖 4.34 本研究具象椎體棋子的設計（之三，國際象棋）

(五) 雕像公仔棋子的造型設計

1. 製作精美的雕像公仔棋子，能使得遊戲商品整體的價值、精緻度提升，相對的價格也會較一般棋子造型的遊戲來得高。
2. 本研究設計雕像公仔棋子的部分，由於能交由專門製作公仔的工廠專業製作，因此本研究乃以電腦繪製的卑南族人物做為平面造型設計，在人物下方棋座部分則以卑南族圖紋做為裝飾。
3. 因繪圖限制，本研究以 2D 繪圖呈現的方式顯示正面示意圖。
(頭目尺寸：3.6 cm× 10 cm) (圖 4.36)
4. 本棋子種類建議以塑膠灌模製作，彩色塗裝。可適用於國際象棋與開放遊戲種類。



圖 4.35 本研究雕像公仔棋子的設計

第三節 開放遊戲設計

本研究針對開放遊戲同時具備有博（機率）與奕（策略）的玩法，設計了一整套遊戲，本節內容將針對該套遊戲的形式與內容，依照所論述的前揭理論依據進行說明與解析。

一、創作的方法與步驟

本研究「開放遊戲」乃依前揭所提出的創作步驟（圖 3.1）進行設計：步驟（一）B1. 文化認知：對利嘉社區進行了詳盡的文化研究與了解；步驟（二）C1. 主體價值：開放遊戲類型種類多元，除了造型將成爲商品價值的重要指標以外，經過設計、多元的玩法是讓玩家願意購買的原因；步驟（三）B2. 美學素養：擷取利嘉社區文化之相關藝術特徵與精華，進行遊戲的基礎造型與規則設計；步驟（四）C2. 規則內容：開放遊戲可自由組合搭配機率與策略兩種古典的玩法，因此本研究針對開放遊戲類型，同時進行造型與內容的設計；步驟（五）B3. 設計企畫：使用電腦 2D 向量繪圖進行設計，以利後續印刷發行；步驟（六）C3. 遊戲造型：實際進行遊戲整體與局部的造型呈現與製作等，實際創作過程符合本研究所提出的架構流程。

二、開放遊戲設計概說

本遊戲所設計的遊戲基本資料如下：

（一）名稱：利卡夢穿梭時空大冒險

（二）遊戲構想概念：

本遊戲設計概念主體以利嘉社區與呂家山、利嘉林道爲空間布置，並結合時間的移轉和流動，以及在地文化的細節內容，組合成一個時空交錯、足以認知體驗文化、認識歷史重大事件的開放型桌上遊戲。本遊戲結合了多種開放遊戲的特質與玩法，使玩家透過遊戲，能想像到該地旅行，簡略的認識在地的歷史、人文與自然環境風情。

(三) 道具種類：

棋盤、棋子、骰子、卡片（四種）、代幣卡（五種面額）

(四) 尺寸

1. 棋盤：長 80 公分× 寬 50 公分
2. 棋子：大小不等，約寬 3.6 公分，高 8.8 公分
3. 骰子：長寬高均為 1.2 公分
4. 卡片：長 9.35 公分× 寬 8.8 公分
5. 生存代幣卡：長 9.1 公分× 寬 5.5 公分

(五) 材質：

1. 棋盤：紙質印刷品
2. 棋子：平面式紙製棋面，底座為塑膠製品
3. 骰子：塑膠
4. 其他道具：紙質印刷品

三、遊戲造型

(一) 整體造型概念

1. 「利卡夢穿梭時空大冒險」使用利嘉社區在地文化意象轉換成設計圖紋進行設計，其中主要以意象化的卑南族圖紋山風海日為最顯著的设计圖紋。
2. 顏色部分，除了路線的造型變化以外，棋盤底色以金色與暗褐色為主，企圖營造低調華麗的感受，也是具有歷史人文的色彩。
3. 字體的顏色也用於輔助識別該節體中標明的任務內容種類。

(二) 棋盤的造型設計

1. 棋盤與路線的造型分類：

依照本研究對棋盤的造型設計分類，本遊戲的棋盤屬於融合了複雜路線與多迴圈式棋盤的複雜迴圈式棋盤（分類項目 F），因此不像一般開放式遊戲僅使用單一迴圈式設計。

主體以單迴圈式路線（路線分類項目 A）為基礎設計，結合了一條折返式路線（路線分類項目 C）、三條不能折返的路線（路線分類項目 B）設計，以及串接這些路線和改變原本路線規則的機會元素、折返點、捷徑與抉擇點等。因為玩家的路線自決機會與機會元素的多樣設計，使得本遊戲棋盤以單迴圈造型，具備有多迴圈的功能，因此具有多迴圈棋盤的屬性。

2. 路線的造型方法：

蛇類是在原始山林生活的原住民朋友們常遇見的動物伙伴，而在文化的層面，神話傳說與圖紋藝術中，也不難找出有關蛇的相關資訊。

本遊戲棋盤的路線造型，主要是以蛇做為發想。以蛇體圓滑的曲線圍繞、盤旋整個畫面，而蜷曲的路線設計，也似山路蜿蜒向上，配合利嘉與呂家山、利嘉林道的地形設計，有助於意象的呈現，也有別於一般開放式遊戲的設計風格。

在路線的節體之間，則以一個曲線肌理做順時針方向的指引，而節體區塊的區分以主要節點的設定分隔，並以顏色做為識別輔助。（圖 4.37）

3. 主要節點：

路線的上有許多不同的區塊設計，而這些區塊之間，以主要節點做為區隔，並賦予玩家停留時一些特殊的任務。主要節點則配合意象化圖紋之造型，以圓形做為節點的造型設計。

4. 裝飾：

棋盤畫面飾以藤蔓以及棋盤方格紋路，以豐富畫面設計；兩邊以意象化的卑南族長者十字鏞背心圖紋做為裝飾，以加強

地方意象的傳達。

5. 其他：

其他則配合內容採用卑南族人物、建築、器物以及自然、動植物圖像形態做為造型的內容。

(三) 道具卡片的造型設計

1. 功能分類：

本遊戲的道具卡分成兩類，一是屬於機會元素性質的神諭卡以及獵物卡，另一是屬於財物屬性的裝備卡與房地契卡。

2. 道具卡的設計分為兩面，統一的那一面沿用本研究分析撲克牌的結構名稱「花面」，註記不同內容的那一面稱為「牌面」。



4. 道具卡「花面」的設計

以意象化的卑南族圖紋做主題造型設計，而設計的紋樣的方式同本研究撲克牌的設計分類，並加上文字以做強烈的符號識別。

5. 神諭卡的花面設計

神諭卡代表神秘的機會元素，有崇高的地位，因此以白色有別於其他卡種；以金色的重複堆疊的意象化卑南族長老帽為底，代表崇高的地位；以卑南族傳統圖紋加上太陽與小紅珠的意象後，成為神諭卡 LOGO。

6. 裝備卡的花面設計

因考量裝備乃用來使玩家增強自己的能力，在遊戲中能夠披荆斬棘、消除障礙，開拓屬於自己的疆土的工具，因此以藤蔓與山風海日意象化符號做造型設計。卡面以黑色為基底，以與神諭卡做區隔。

7. 獵物卡的花面設計

獵物卡的花面，以棋盤格子狀底紋與指南針造型設計，代表獵人在山野中尋找獵物，是需要經驗、方法與方向感的。

8. 房地契的花面設計

由於房地契具備財產，因此其花面設計乃有錢的意象，以意象化圖紋堆疊呈現。(圖 4.38)



圖 4.37 「利卡夢穿梭時空大冒險」道具卡花面設計

9. 牌面設計

牌面的設計有別於花面的多變，牌面的設計力求清楚、精簡、扼要，以使玩家能清楚依照牌面指示，使得遊戲能順利進行。

神諭卡與（圖 4.39）與房地契（圖 4.42）以文字為主要內容，清楚的指示持有的玩家一些遊戲必需的資訊；裝備卡（圖 4.40）則是提供給玩家選購的商品，因此除了文字以外，還有精緻的圖像設計；獵物卡（圖 4.41）具有機會元素屬性，因此乃以剪影風格呈現獵物的部分姿態，也象徵了獵人要學習辨認獵物的能力。以上牌面均再依屬性而以顏色做為區分。



牌面種類區分（左起）：位置（紫）、特權（綠）、損失（紅）、獲得（青）

圖 4.38 神諭卡的四種牌面造型



僅供品卡較為特殊，其餘造型結構一樣。

圖 4.39 裝備卡的牌面設計



圖 4.40 獵物卡的牌面設計



牌面種類區分 (左起): 商店 (綠)、聚落 (紅)

圖 4.41 房地契卡的牌面設計

(四) 生存代幣的造型設計

生存代幣的設計是一種象徵競賽的機制，同時也代表玩家參加遊戲的資格。玩家在遊戲中，依照機率與其操作策略的不同情形，可能會獲得或損失代幣，保有生存代幣即有繼續比賽的資格，失去所有的代幣即代表被淘汰，獲得最多的代幣即代表贏得遊戲的勝利。

本遊戲生存代幣稱為「生存體驗券」，簡稱「體驗券」，其面額稱為「點」，分成 2000、1000、500、200 以及 100 等五種面額，其造型設計除了本遊戲基本造型之意象化圖紋和 LOGO 以外，還模擬紙鈔的設計圖紋，還有以底紋顏色區別五種面額。此外另一面有統一的花面設計，以 LOGO 與意象化圖紋為主。(圖 4.43)



說明：生存代幣種類與花面紋樣（右下）

圖 4.42 本遊戲生存代幣的造型設計

四、遊戲內容與規則

(一) 遊戲特色概述

本遊戲的設計概念，是希望玩家透過玩遊戲獲得樂趣的同時，亦能夠對利嘉社區的人文、歷史、產業、自然環境等，能有初步的認識。

在遊戲的形式架構設計上，採用前揭章節中，對策略與開放遊戲的剖析項目，來重新在架構本遊戲。在其規則內容上，除了利用多變化機會元素來豐富整個遊戲的調性，更將利嘉社區的地方文化意象，經過詳列再篩選後，設計融入在遊戲各環節之中。這樣的變化，不僅是外顯造型上的改變，也包含了實質內容的變化。

而本遊戲最大的道具—棋盤的路線設計，即以利嘉社區的空間做基本配置的。從起點開始，即代表由東 52 縣道公路進入社區大門，直繞上利嘉產業道路、呂家山、利嘉林道等，順序會遇上的社區景點，因此當玩家在進行遊戲時，粗略的可以獲知這些景點的順序位置（圖 4.44，空間分佈路線）。

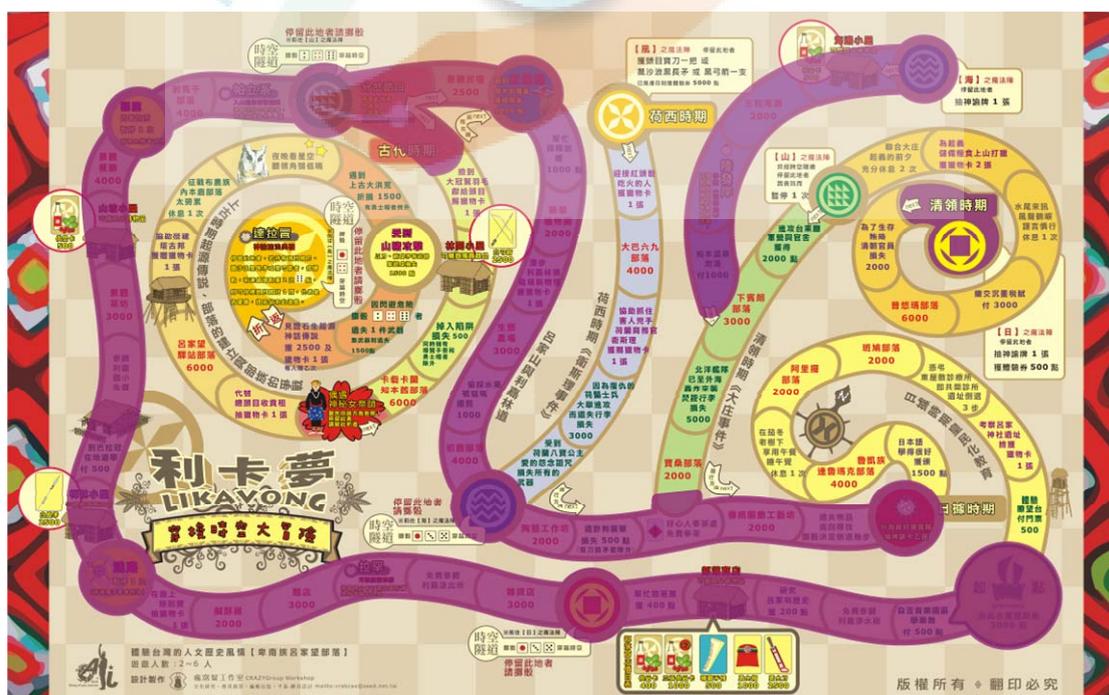


圖 4.43 本遊戲棋盤上，主要以空間分佈做規劃路線的區域

在空間的分佈以外，也將地方文化的相關名詞、朝代與歷史事件等（圖 4.45，文化與歷史事件路線），依文化內涵、居民行為、重要性與屬性，規範玩家應有分數、財物、任務的給予或剝奪。



圖 4.44 本遊戲棋盤上，主要以文化與歷史事件做規劃路線的區域

此外，本遊戲還有一個相當大的特色，即是機會元素的廣泛應用。由於卑南族的文化裡，法術是相當受到重視的一個文化傳統。卑南族的法術，不僅用在占卜，也用在醫療、防禦，甚至擊退敵人。因此本遊戲在設計上，結合本研究先前擬定的意象化卑南族圖紋（山風海日等），將遊戲氛圍營造成一個充滿魔法的世界。此舉連結了越是距離現代遙遠的遠古時期，人們因為不了解，對於自然與未知的時空，更是充滿敬畏。因此，本遊戲大量運用機會元素、捷徑與折返點的設計，將充滿被命運支配、需要汲汲營營、敬天畏人，為生存而努力的人類集體文化意識，給呈現出來。

以下針對遊戲內容結構的各個層面環節做介紹與分析。

(二) 競爭與獲勝

關於競爭與獲勝的項目，本研究將策略與開放遊戲分類成四種類型（請參見第二章第四節論述）。而本遊戲設計以競爭做為遊戲的引導，玩家獲勝的方法有三種，一是依照籌碼、資產或點數、分數多寡來計算獲勝資格（分類項目 C），大體上，即是玩家以策略贏得獲勝的方法。

另一種獲勝的方法，則是靠玩家運用策略與由多重機會元素（機率）支配，當玩家拿到認證並通過機會元素的考驗後，即可立刻獲得優勝的資格，不論其原來得分或資產的多寡（分類項目屬 B，即率先抵達或接近終點者獲勝）。

本遊戲另一個競爭與獲勝的設計，即使 MONOPOLY（地產大亨）的「壟斷」概念。玩家可以透過資產的增設，從別的玩家那裡獲得他們的籌碼或資產，因而可以藉此消滅對方，同時也代表自己的獲勝（分類項目 D，即有競爭，以消滅他人取得獲勝）。但此法並非沒有危機，因為結合地方文化意象，本遊戲融入了卑南族總頭目擁有土地與所有資源的產權的概念，每當玩家經過起點，即必需繳交資產貢租，這也相對的剝奪了玩家部分的生存資格，形成玩家必需思考的策略項目之一。

(三) 淘汰機制

本遊戲設有淘汰機制，即當玩家破產或者資產成爲零或負數時，即宣告淘汰（分類項目 C）。不過因爲本遊戲機會元素相當多，因此玩家若資產不足，亦會面臨隨機淘汰出局的困境（分類項目 B 的屬性）。

(四) 資產與籌碼

本遊戲的資產設計，爲可以同時擁有資產與籌碼（分類項目 C），而籌碼的形式是大眾最熟悉的，是承載單一資訊，並且是用紙鈔或點數卡的形式（分類項目 A）。

本遊戲的資產類型分爲三種：裝備、獵物、房地產，均以卡片的形式表現。

而資產移轉的方式，除了棋盤上原有的任務規定以外，此三類資產特殊項目，其他都得以原價出售、以物易物或抵扣，唯有抵扣時不得找零，且出售或以物易物有其特定條件：在特定場所（商店）或玩家相遇。

本遊戲的資產設計，還有與代幣等值意義以外的功能。

1. 裝備卡：

甲、供品卡：

供品卡（圖 4.46）與機會元素相結合，它是經由占卜法術（達拉冒）而獲得神諭卡的必要條件，亦即，有了供品卡，才能經由施法術獲得神諭卡。供品卡暨已售出，即不可退還，亦不可轉讓、抵扣，且需於使用後繳回。

供品卡內容有酒、檳榔與小紅珠，即是卑南族祭司用以施法術、與神靈溝通的必要器具。



圖 4.45 供品卡圖樣

乙、一般裝備卡：

一般裝備卡可在商店用籌碼或以物易物的購得，部分裝備是特定商店才有得獨賣商品，並非所有的商家都得以買到。一般裝備卡得以抵扣、以物易物或者售出，唯以物易物或售出時必需在商店進行或玩家（棋子）相遇時當面交易，以符合現實世界的狀況；抵扣時則不得找零。

丙、特殊裝備卡：

特殊裝備卡有四種正常狀況下需通過策略與機會元素的考驗才得以獲得，但亦可經由玩家面售或抵扣的方式取得。

特殊裝備卡亦是獲得優勝的條件或代表。其中武器類特殊裝備卡是獲得提前優勝的條件，亦即，武器類的特殊裝備卡，才能有機會透過程序獲得提前的優勝以結束遊戲。武器類的特殊裝備卡有三：頭目寶刀、萬沙浪黑長矛與黑弓箭。(圖 4.47)



圖 4.46 武器類特殊裝備卡

另一個特殊裝備卡「總頭目寶冠」(圖 4.48)，代表了絕對的優勝的地位，擁有者即成為「總頭目」，即代表擁有棋盤上所有物件的所有權，持有者能決定提前結束遊戲，或繼續遊戲。要獲得此一特殊裝備卡，需先獲得武器類特殊裝備卡以取得資格，再經過「達拉冒神諭施法典禮」的程序擲骰，獲得特定點數才能得到。



圖 4.47 總頭目寶冠特殊裝備卡

特殊裝備卡雖無法在商店購得，但得以抵扣、以物易物或者售出，唯以物易物或售出時必需在商店進行或玩家（棋子）相遇時當面交易，以符合現實世界的狀況；抵扣時則不得找零，條件同一般裝備卡。

2. 獵物卡

獵物卡結合機會元素，玩家在取得前，無法提前獲知所得為何種獵物，因此也無法在商店購得。但獵物卡亦代表資產之一，因此得以抵扣、以物易物或者售出，唯以物易物或售出時必需在商店進行或玩家（棋子）相遇時當面交易，以符合現實世界的狀況；抵扣時則不得找零。

而部分獵物卡必需在玩家取得的同時，擁有某些特定裝備才能持有，否則必需退還。此設計考量乃基於現實世界中，獵物的取得是因為有工具（武器）的協助，因此乃為符合現實世界的情況而做的處置。

另考量在卑南族原有的社會文化裡，總頭目擁有獵場、漁場、田地、居住地等所有地域的所有權，因此玩家獲得較大型的獵物時，需支付總頭目部分獵物，但因為遊戲中使用的是獵物卡，因此轉換成生存代幣的額度用以替

代（額度記載在獵物卡牌面上）。換句話說，當玩家取得部分獵物時，必需同時繳納部分代幣額度給總頭目，以做為租賃獵場的「貢租」。

3. 房地契

本項目乃引用 MONOPOLY「壟斷」的設計概念，玩家可透過透過策略取得所有權，並向停留的玩家收取籌碼藉以壯大自己的資產，與剝奪他人的生存條件。唯有和 MONOPOLY 不同的是，本遊戲考量在卑南族原有的社會文化裡，總頭目擁有獵場、漁場、田地、居住地等所有地域的所有權，因此玩家擁有房地資產的房地契，僅代表向總頭目租賃土地，因此每經過起點，即需支付總頭目「貢租」。

本遊戲房地契分成兩大類，一是現代商業行業類別，主要是依進入利嘉社區或是在文化場域能遇到的商業行業做為設計；另一則是以古代或現代卑南族的聚落（卑南族在古代又稱為八社番，因為主要有八個主要聚落，後來拓展為十個主要聚落）與東魯凱族達魯瑪克部落（與利嘉的卑南族有地緣、血緣與姻親的密切關係）。聚落的名稱考究原住民族語和支脈關係、歷史事件等分佈，是與地方文化的歷史文化相結合的設計考量。

持有房地契之玩家向其他玩家收入入場費，可以使用獵物或裝備抵扣，但不得找零。另有一項特殊規定，即玩家必需自行向抵達的玩家收取入場費用，其他玩家亦不得提醒。若忽略此規定，原本需繳納入場費的玩家得以拒絕付費。一旦玩家離開該地，持有者即喪失索取費用的權利。

（五） 前進的方法

本遊戲玩家的前進方式，玩家主要是使用骰子決定前進的格數，而且本遊戲設計有多種類的機會元素，例如棋盤任務（如折返點、決擇點、暫停點的設計）、神諭卡、魔法陣（捷徑）等設計，

因此在屬性歸類上，屬於前進方法分類之項目 C（即隨機，並使用骰子或抽籤的方式）

（六）變數（機會元素）

本遊戲的變數(機會元素)設計多元，可從形式與內容來分析。

在變數的內容上，本研究使用的分類有：(B) 任務的給予或取消 (C) 單方加強、恢復玩家的生存條件 (D) 單方減少、剝奪玩家生存條件，以及 (E) 生存條件的轉移等，而形式上，變數則以棋盤任務、神諭卡、與魔法陣的方式呈現。

棋盤任務上的變數結合機率與策略的混合應用，例如抉擇點、折返點與暫停點的設計，使得玩家需改變或自行決定前進的計畫與方向。而部分變數又搭配有附加條件，使得玩家因為先前的策略決定，可以取消任務、抉擇任務、或避免、減少損失。

其中有個抉擇點的設計，乃通往歷史事件特定路線「上古時期」的唯一方法。玩家抵達抉擇點時，可自行決定是否前進「上古時期」特定路線。在同時，上古時期也是條折返式路線，當玩家抵達路線終點卻無法符合捷徑條件時，或是擲骰超過終點格數時則必需折返。

神諭卡是一個特殊的設計，結合魔法世界的氛圍，神諭卡的取得有兩種方式，一是透過有供品卡的條件下占卜祭儀取得，另一是到達某一定點取得。而神諭卡有四大類，代表變數內容的種類，其中部分的神諭卡，玩家得以保留使用權，等待必要的時候才使用，但神諭卡不是資產，因此不得轉移或出售。

「魔法陣」則是另一項特殊設計。本遊戲魔法陣結合本研究意象化的卑南族圖紋，分成「山風海日」四種。其的主要功能是「穿梭時空」，也就是本遊戲最大的特色之一：經由魔法陣，玩家可以穿梭時空，到達與利嘉社區文化有關的歷史事件或文化場域特定路線：

1. 「山」魔法陣：「日據時期皇民化教育」歷史事件路線
2. 「風」魔法陣：「荷西時期衛西理」歷史事件路線

3. 「海」魔法陣：「發詳地陸發岸」文化場域路線（文化場域）
4. 「日」魔法陣：「清領時期大庄事件」歷史事件路線

玩家是否能穿越魔法陣，玩家則必需擲骰決定。因為能經由魔法陣到達另一條路線，因此魔法陣屬於「捷徑」分類。（圖 4.49）



（七）紀錄

本遊戲由於路線與規則設計多元，為避免玩家困擾，因此沒有設計紀錄的活動工具，玩家僅需要透過手上的資產、籌碼與神諭卡，即可獲知自己的生存條件。

第五章 結論與建議

本研究目的乃以探索地方文化與桌上遊戲為基礎，試圖建構擷取地方文化意象與設計桌上遊戲的方法論，並實際進行文化創意商品屬性的桌上遊戲設計與產製實驗。藉由對國內市面上較廣為流通之桌上遊戲種類與形式進行認識與整理，並藉設定分類方法，針對其造型形式或規則內容進行分析，以做為設計桌上遊戲的方法論基礎；對文化創意產品設計的相關文獻、理論等進行探究，並提出設計文化創意遊戲產品的產製模型；最終結合上揭研究成果以進行文化創意遊戲的產品設計與創作。

第一節 結論

本研究經過研究的企畫、執行與過程，終獲以下成果與結論。

一、建立獲取在地文化意象以為設計元素的方法論

文化創意產品的設計，是建立在對文化的認知與體悟，再經過設計者的發想，重新將文化的內涵經過分析、解構，然後結合產品目的，再重組結構的過程。研究者認為文化創意商品的设计者在設計產品之前，務必要先對標的文化能有較廣同時又較深的了解再來進行設計，如此才能符合文化創意產品的基本定義中「源自創意或文化積累」的意義。

而本研究係以台東縣卑南鄉利嘉社區為標的，研究者探究、整理其文化內涵與其環境因素的相關文獻、資料，希望能在對文史、文獻與自然與人文環境的現況都有具體認知的條件下，以一套有標準程序的方法，去獲取出何謂利嘉社區的地方文化特色，並決定用作設計時所必要的意象元素內容參考。

爲求符合本研究所需且提供未來從事文化創意產品之設計前，均可以藉以使用，一套有標準程序的獲取地方文化意象工具、方法，研究者參酌多位學者專家的研究成果與著作，以表格表列的方式，將發想步驟分成 ① 檢視、②輸入、③特殊（選）、④簡述、⑤註記特別要留意的地方 等，以及可能成爲地方文化意象中的項目進行排列、分類，使用者還能依照所需增刪。意象的分類主要有自然、歷史、制度、藝術、設計應用與其他等六大項，在工具表格中均有詳列其次要分項（表 3.2），並以利嘉社區實際操作。這些所獲取的地方文化意象，並不一定在產品設計上都曾被使用、呈現，但是透過這個方法去整理地方文化意象，能有助於對標的文化有廣且深的認識，也有助於文化創意產品的設計者進行設計發想。

本研究除了利用工具表格詳列出可以成爲利嘉社區的文化內涵中，可以成爲地方文化意象的項目，並做爲設計的參考之外，本研究還針對造型所謂使用的基本元素進行擷取、變造，甚至重新賦予意義。擷取與改變的項目包含有卑南族長老帽（器物）、幾何特徵的蛇文變化紋（圖騰，藝術表現）、建築與竹編器具（建築）、人物與軍事、團結氛圍（制度）、梅子：利卡夢梅之宴音樂祭與社區總體營造（現代活動）、原住民共同意象、標準字與其他象徵自然的圖紋等。這些造型基本元素大量使用、重複在設計的產品中，再運用相同或類似的造型原理方法，也能使產品具有統一調性而成爲系列產品。

二、建立桌上遊戲的設計方法論

對於「遊戲」這一個項目而言，大部分的焦點注目都是在使用電腦與網路的「線上遊戲」，古老的遊戲種類，如撲克牌、棋類遊戲等，雖然仍常出現在生活當中，但是鮮少有相關的研究，尤其是造型研究。而所謂遊戲與遊戲的設計理論，也是關注於線上遊戲的開發與技術的研究，而非這些自古以來便出現的遊戲種類。

有鑑於此，本研究選定以這些古老的遊戲種類，參酌了多位學者分別對線上遊戲以及文化創意產品的設計步驟與內容，擬定了一套可以用在設計有文化創意產品屬性的桌上遊戲設計方法，而且去定義何謂「桌上遊戲」，並使用兩種玩法：機率與策略去做分類，而形成四大類的桌上遊戲類型：①封閉遊戲、②機率遊戲、③策略遊戲 以及 ④開放遊戲 等。

在研究的項目上，本研究針對機率遊戲中的撲克牌、以及流傳已久的棋

盤式策略遊戲討論其造型的改變，並針對開放遊戲進行造型與規則的討論與設計。

在尚未進行產品設計之前，本研究先針對機率遊戲之撲克牌遊戲進行造型的解構與分類，並以此解構的項目與分類的方法，做為後續設計撲克牌遊戲的理論基礎。策略遊戲與開放遊戲因為有相同的道具（棋盤、棋子）與玩法（策略），因此本研究將此二類遊戲一起做造型與規則設計的解構與分類，相同的，也是做為後續設計策略或開放遊戲時的理論基礎。

三、以地方文化意象元素進行桌上遊戲的設計

本研究在經過對地方文化意象的討論並獲取必要的項目，以及對桌上遊戲的分類與基礎研究，最終目的還是希望能實際的，去設計具有地方文化意象的桌上遊戲設計。

因此，針對上述機率遊戲中的撲克牌，以先前建立的理論依據，依照研究、解構的項目，再挑選適合的地方文化意象種類，並利用造型的原理方法重新結構，以造型的變造設計，創作出具有地方文化特色的，不同造型的撲克牌類型。

針對策略與開放遊戲部分，對於具有古老遊戲規則的棋盤遊戲，進行棋盤的造型改變；對於棋子的變化，依造先前對棋子種類的解構與分類，每個分類都設計具有地方文化意象的造型棋子種類；也利用了先前建立的理論依據，從競爭與獲勝的理念開始，對棋盤、路線、道具、規則、機會元素等等各方面進行重組、搭配與創新的設計，發展出一套具有遊戲氛圍，並且融合地方文化意象的新款遊戲。

第二節 建議

一、 對於地方文化意象的分類整理

本研究為求獲取何謂地方文化意象，整理了許多專家學者的分類與建議，但始終未見有一套標準的工具方法，因此本研究乃自行研發表格式的工​​具，希望透過此工具可以達成設計前對文化認識的準備工作。

然而，本研究關於如何獲取地方文化意象的部份，其目的在於獲取可以用於後續設計的材料，並非針對此獲取文化意象的行為、步驟進行嚴謹的探究與解析，因此所擬定、使用的工具是否妥當，是否能提供其他文化創意產業設計工作者使用等，均非本研究所能及的部份，因此仍待進一步的研議。

二、 對於桌上遊戲的研究

桌上遊戲雖然古老，但是卻在線上遊戲的夾殺之下，仍然能歷久不敗，國際間亦不乏有桌上遊戲的大型競賽，而有許多線上遊戲也是以桌上遊戲當作藍本，亦即，桌上遊戲可以說是線上遊戲的雛形，因此探究、發展桌上遊戲有其多面向的產業價值。因此建議可以對桌上遊戲繼續做整理與研究。

三、 對於桌上遊戲的設計

造型設計與改變，對桌上遊戲來說是最容易達成，也是最容易傳達文化意象之處，但本研究認為，遊戲棋盤上的路線設計，會影響了整個意念的傳達，也是整組遊戲相值得關切的地方。

當然，不可否認的，由於棋盤是平面的且篇幅狹小，本研究的作品設計景點中有些沒有辦法忠實呈現其真確的時空順序，有些因遊戲設計的需求經過改造，且顧此失彼，甚至有些根本被捨棄了而沒有呈現。雖然如此，本遊戲仍不難看得出來，地方文化意象與遊戲是可以密切結合的。

此外，本研究的目的與範圍多著墨於設計階段，而落實成商品的環節不免缺漏。除了設計以外，尤其如材質的應用，技法的使用以及構成商品必要的成本與製程概念等，其實都是商品的價值所在，因此建議後續研究可以朝

這個方向努力。

四、 對於文化創意產品的設計

本研究即是以文化創意產品的設計做為整體的運作架構，研究中發現桌上遊戲以及市售之文化創意產品種類，多僅停留在造型的改變上，而非規則或內容的改變，對於路線、規則卻無變化，僅僅是模仿而已。

雖然說文化創意是源於文化的積累，是建立在傳統的文化基礎和成就之上，但本研究仍建議，在進行以地方文化意象做為桌上遊戲設計的文化創意產品的設計者，或者是其他種類的文化創意工作者，不妨在造型的著墨以外，亦能對於其路線與規則的變化，或是其他產品的功能、內涵上，都能有所用功，才不致淪落模仿，還能開創新的產品種類。外在的改變有概念，內在的構思夠充足，才能真正稱為「文化創意」。



參考文獻

一、地方文化概論與史料記載

1. 宋龍生（1998）。臺灣原住民史 卑南族史篇。南投市：臺灣省文獻委員會。
2. 臺灣省文獻委員會（2007）。臺東縣鄉土史料。南投：臺灣省文獻委員會。
3. 陳文德（民 87）。臺東縣史卑南族篇。台東：臺東縣政府。
4. 曾聖元（2000）。台東縣史觀光篇。台東縣：台東縣政府。
5. 胡台麗（2003）。文化展演與台灣原住民。台北：聯經。
6. 曾建次（1998）。祖靈的腳步：卑南族石生支系口傳史料。台中市：晨星。
7. 潘 英（1998）。臺灣原住民族的歷史源流。台北：臺原。
8. 浦忠成（1999）。原住民的神話與文學。台北：臺原。
9. 田哲益（2002）。台灣的原住民—卑南族。台北：臺原。
10. 林道生（2003）。原住民神話與文化賞析。台北：漢藝色研。
11. 王雅倫（1997）。法國珍藏早期臺灣影像—攝影與歷史的對話。台北：雄獅。
12. 劉克襄（1992）。後山探險—十九世紀外國人在東海岸的旅行（1版）。台北：自立晚報。
13. 光華畫報雜誌編輯部（1997）。與鹿共舞—臺灣原住民文化(3)（1版）。台北：光華畫報。
14. 洪英聖（1993）。台灣先住民腳印：十族文化傳奇。台北：時報。
15. 林建成（1996）。後山原住民之歌。台北：玉山社。
16. 林建成（1998）。後山族群之歌。台北：玉山社。
17. 趙莒玲（1999）。臺灣開發故事：東部地區。台北：天衛。
18. 許瑞明（2005）。利嘉林道四季遊。台東：利嘉林道發展協會。

19. 鄭丞志(2006)。一個部落失落至重現過程之研究：以知本 Katatipul 部落經驗為例。樹德科技大學建築與古蹟維護研究所碩士學位論文：高雄縣。
20. 張家瑋(2004)。原住民族社區權力結構變遷之探討---以卑南族利嘉社區,魯凱族東興社區為例。國立中山大學政治學研究所碩士學位論文：高雄市。
21. 許麗苓(2002)。後山台東。大地雜誌，172期，頁38-91。
22. 行政院原住民族委員會文化園區管理局全球資訊網。臺灣原住民族介紹。檢索日期：2008年01月21日。網址：
<http://www.tacp.gov.tw/INTRO/NINE/puyuma/puyuma1.htm>。
23. 國立台灣史前文化博物館。台灣原住民數位博物館。檢索日期：2008年01月21日。網址：
<http://www.dmtip.gov.tw/haploid/haploid.asp?Kind=5&Lb1=2&Lb2=4&Pagecode=2>。
24. 馬志堅等(2002)。當利卡夢年紀還小的時候—卑南族呂家岡部落發展探索。檢索日期：2007年12月7日。網址：
<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2003/C0339950395/>
25. 張中元，馬志堅(2005)。就在呂家望的那一邊。檢索日期：2007年12月7日。網址：
<http://www.taitung.url.tw/ljps/pinuyumayan/Default.htm>

二、 民族文化的藝術表現

1. 陳奇祿(1961)。台灣排灣群諸族木雕標本圖錄。台北：南天。
2. 高業榮(1997)。台灣原住民的藝術。台北：台灣東華。
3. 簡扶育(1998)。搖滾祖靈：臺灣原住民藝術家群像。台北：藝術家。
4. 林建成(2002)。台灣原住民藝術田野筆記。台北：藝術家。
5. 田哲益(2002)。台灣原住民歌謠與舞蹈。台北：武陵。
6. 蕭瓊瑞(2003)。圖說台灣美術史.1 山海傳奇(史前·原住民篇)。台北：藝術家。
7. 劉其偉(2004)。台灣原住民文化藝術。台北：雄獅。

8. 黃衛文 (2006)。台灣原住民傳統圖騰藝術應用於木藝創意設計 — 以台東卑南族圖騰為例。國立屏東科技大學熱帶農業暨國際合作研究所碩士學位論文：屏東。
9. 呂錘寬 (1999)。論原住民音樂的藝術性—兼述對臺灣社會文化之意義。夏黎明 (主持人)，論原住民音樂的藝術性，後山音樂祭學術研討會，台東縣立文化中心。

三、造型原理與設計方法

1. 陳瓊花 (1995)。藝術概論。台北市：三民。
2. 原研哉 (2005)。設計中的設計 (1 版) (黃雅雯譯)。台北市：磐築創意，(原著出版年：2003)。
3. 陳俊宏、楊東民 (1999)。視覺傳達設計概論。台北市：全華。
4. 王其敏 (1997)。視覺創意—思考與方法。台北市：正中。
5. 陸偉榮 (1999)。廣告設計基礎與應用。香港九龍：萬里。
6. 潘東坡 (2006)。平面設計創意手法 72 變。台北縣：視博文化。
7. David Dabner (2006)。平面設計講座 (1 版) (沈叔儒譯)。台北縣：視博文化。
8. 浩漢設計 & 李雪如 (2003)。搞設計-工業設計 & 創意管理的 24 堂課。台北市：藍鯨。
9. Francis D.K. Ching, & Steven P. Juroszek (2005)。設計圖學 Design Drawing (林貞吟譯)。台北市：藝術家。

四、地方文化意象與文化創意產品設計

1. 柯鴻圖 (1998)。傳統文化素材的現代設計運用。台北市：世界文物。
2. 侯博倫 (2007)。文化商品意象傳達之研究。國立雲林科技大學工業設計系碩士班碩士論文：雲林。
3. 李侑芳 (2004)。社區文化商品的符號運用—以湖本村文化創意產業為例。國立雲林科技大學工業設計系碩士班碩士論文：淋銀。
4. 許毓容 (2005)。主題式意象轉化於文化商品造型之研究。國立成

- 功大學工業設計研究所碩士論文：台南。
5. 侯博倫(2007)。文化商品意象傳達之研究。國立雲林科技大學工業設計系碩士班碩士論文：雲林。
 6. 李羿德(2007)。日治時期紀念戳章之視覺圖像符號研究。高雄師範大學碩士論文：高雄市。
 7. 王昱心 (2009)。原鄉文化產品之路—以原社與臺東縣金峰鄉正興村為例。台灣工藝季刊，第 33 期，頁 54-61。
 8. 林榮泰 (2009)。「工」不可沒，「藝」不可失—當代藝術的美學表現與可能。載於國立台灣工藝研究所 (南投縣草屯鎮)：台灣工藝季刊第 33 期，頁 6-12。
 9. 王俊良 (2004)。現代海設計之東方意象。台灣美術，第 57 期，頁 40-41。
 10. 郭建廷 (2006)。再現台灣—臺灣風景畫的視覺表徵。臺灣美術，第 65 期，頁 16-31。
 11. 經濟部投資業務網站，網址：
<http://twbusiness.nat.gov.tw/asp/industry11.asp>。檢索日期：
2009/05/04。

五、賽局 (博奕) 理論

1. McCain (2006)。Game Theory: A Non-Technical Introduction to the Analysis of Strategy 賽局理論 (陳建良譯)。台北市：智勝。
2. 張世宗 (2006)。遊藝學應用模式初探：以博奕遊戲的功能性分析為例。國立台北教育大學學報：第 19 卷，第 1 期，頁 1。
3. 白波 (2004)。博奕遊戲。台北：德威。
4. 梶井厚志 (2004)。輕鬆搞懂博奕理論：創造最佳決策的第一本書 (東正德譯)。台北：先覺。

六、遊戲設計

1. 侯秀玲 (1998)。撲克牌占卜術。台南市：信宏。
2. 傅天真 (1969)。棋類遊戲三十種。台北市：華聯。

3. 陳俊斌(2006)。遊戲產品範例風格分析台灣遊戲產業的發展未來。實踐大學產品與建築設計研究所碩士論文：台北。
4. 郭興文，白波(2005)。博奕策略---博奕智慧的63個遊戲理論。台北：德威。
5. 胡昭民(2007)。遊戲設計概論。台北：博碩。
6. 葉思義，宋昀璐(2004)。數位遊戲設計：遊戲設計知識全領域台北：碁峰。
7. 涂維妮(2003)。互動式電腦教學遊戲之設計與教學應用研究。國立台灣科技大學設計研究所碩士論文：台北。
8. 楊斐羽(2004)。將傳統遊戲的玩性因素導入電子遊戲設計之研究。元智大學資訊傳播學系碩士論文：桃園。
9. 劉思吟(2004)。線上角色扮演遊戲設計之研究：以玩家遊戲偏好觀點。南台科技大學資訊傳播系碩士論文：台南。
10. 陳尤中(2005)。數位遊戲中玩家介入遊戲設計的分類。國立交通大學資訊科學與工程研究所碩士論文：新竹。
11. 董丞家(2006)。線上遊戲成功的關鍵因素交互影響之分析。中原大學國際貿易研究所碩士論文：桃園。
12. 維基百科 Wikipedia。桌上遊戲。網址：
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2&variant=zh-tw>，檢索日期：
2008/12/24。
13. 作者不詳。資料來源：
<http://www.npm.gov.tw/exh96/britishmuseum250/zh-tw/exh07.html>，檢索日期 2009 / 5 / 14。故宮博物院網站。
14. 作者未詳。資料來源：
<http://vovo2000.com/phpbb2/viewtopic-18783.html>，檢索日期 2009 / 5 / 14。
15. 嘉文企業有限公司產品，資料來源：
<http://tw.ttnet.net/ttnet/gotoprdr///0/944303034303133353.htm>，檢索日期 2009 / 5 / 14。
16. 卡登實業公司網站，網站：<http://www.idcard.com.tw/index.html>，檢索日期：2009/5/4。